



การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานผ่านกระบวนการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น
“พุทธธรรมกับชีวิตในยุคดิจิทัล” เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์
สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1



วิทยานิพนธ์เสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาสังคมศึกษา
ปีการศึกษา 2568
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานผ่านกระบวนการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น
“พุทธธรรมกับชีวิตในยุคดิจิทัล” เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์
สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1



ธีรพงศ์ สนั่น

วิทยานิพนธ์เสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาสังคมศึกษา
ปีการศึกษา 2568
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

วิทยานิพนธ์ เรื่อง “การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานผ่านกระบวนการสร้างการคุ้น
เรื่องสั้น "พุทธธรรมกับชีวิตในยุคดิจิทัล" เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์
สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1”
ของ ชีรพงศ์ สนั่น
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	การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานผ่านกระบวนการสร้างการคุ้น เรื่องสั้น “พุทธธรรมกับชีวิตในยุคดิจิทัล” เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1
ผู้วิจัย	ธีรพงศ์ สนน
ประธานที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐเชษฐ์ พูลเจริญ
ประเภทวิทยานิพนธ์	วิทยานิพนธ์ กศ.ม. สังคมศึกษา, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2568
คำสำคัญ	การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน, การคุ้นเรื่องสั้น, การคิดวิเคราะห์

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ในรูปแบบการวิจัยปฏิบัติการ (Action Research) มีวัตถุประสงค์ 2 ประการ ได้แก่ 1) เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม (สาระการเรียนรู้พระพุทธศาสนา) และ 2) เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานผ่านกระบวนการสร้างการคุ้นเรื่องสั้น “พุทธธรรมกับชีวิตในยุคดิจิทัล” เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยแบ่งการดำเนินการออกเป็น 2 ระยะ ระยะแรก เป็นการศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 329 คน จากโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่และขนาดใหญ่พิเศษ ในเขตอำเภอเมืองพิษณุโลก และผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ได้แก่ ครูผู้สอนรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม และนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ใช้เครื่องมือ ได้แก่ แบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนาและการวิเคราะห์เนื้อหา ระยะที่สอง เป็นการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานผ่านกระบวนการสร้างการคุ้นเรื่องสั้น กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร จำนวน 1 ห้องเรียน เลือกแบบเจาะจงกระบวนการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ การสร้างแรงบันดาลใจและตั้งคำถาม การสำรวจและค้นคว้า การสร้างสรรค์การคุ้นเรื่องสั้น การนำเสนอผลงาน และการสะท้อนผลและประเมินผล

ผลการวิจัย พบว่า สภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ยังเน้นการถ่ายทอดความรู้และการท่องจำ ส่งผลให้ผู้เรียนขาดทักษะการคิดวิเคราะห์และไม่สามารถเชื่อมโยงหลักพุทธธรรมกับชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ ขณะที่การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานผ่านกระบวนการสร้างการคุ้นเรื่องสั้นสามารถกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนได้อย่างชัดเจน ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ปัญหา ตีความปรากฏการณ์ในยุคดิจิทัล และประยุกต์ใช้หลักพุทธธรรมในการดำเนินชีวิตได้อย่างเหมาะสม



Title	PHENOMENON – BASED LEARNING MANAGEMENT THROUGH THE CREATION OF SHORT CARTOON ON THE TOPIC "BUDDHA DHAMMA AND LIFE IN THE DIGITAL AGE" TO PROMOTE ANALYTICAL THINKING FOR MATTHAYOMSUKSA 1 STUDENTS
Author	Teerapong Sanan
Advisor	Assistant Professor Nattachet Pooncharoen, Ed.D.
Academic Paper	M.Ed. Thesis in Social Studies – (Type A 2), Naresuan University, 2025
Keywords	Phenomenon-Based Learning, Short Cartoon, Analytical Thinking

Abstract

This research is a qualitative study employing an action research design. The objectives of the study were twofold 1) To investigate the current conditions and problems of learning management aimed at enhancing analytical thinking skills of Matthayomsuksa 1 students in Social Studies, Religion, and Culture (Buddhist Studies strand), and 2) To develop phenomenon-based learning through the process of creating short cartoons entitled “Buddhist Principles and Life in the Digital Era” to promote analytical thinking skills among Matthayomsuksa 1 students.

The research was conducted in two phases. The first phase focused on studying the current conditions and problems of learning management. The sample consisted of 329 Matthayomsuksa 1 students from five large and extra-large secondary schools in Mueang Phitsanulok District. The key informants included Social Studies, Religion, and Culture teachers and Matthayomsuksa 1 students. The research instruments used in this phase were questionnaires and interviews. Data were analyzed using descriptive statistics and content analysis.

The second phase involved the development of phenomenon-based learning through the process of creating short cartoons. The target group consisted of one Matthayomsuksa 1 classroom at Naresuan University Demonstration School, selected by purposive sampling. The learning management process comprised five stages:

by purposive sampling. The learning management process comprised five stages: engaging and questioning, exploring and investigating, creating short cartoons, presenting the outcomes, and reflecting and assessing learning.

The results revealed that the current learning management practices mainly emphasized knowledge transmission and memorization, which resulted in students' limited analytical thinking skills and their inability to effectively connect Buddhist principles with daily life. In contrast, phenomenon-based learning through the short cartoon creation process significantly increased students' learning interest, encouraged active participation, and clearly enhanced their analytical thinking skills. Students were able to analyze problems, interpret phenomena in the digital era, and appropriately apply Buddhist principles to their daily lives.



ประกาศคุณูปการ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงต่อ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐเชษฐ์ พูลเจริญ ประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ได้กรุณาสละเวลาอันมีค่าให้คำปรึกษา แนะนำ ตรวจสอบ และแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่อย่างดียิ่งตลอดระยะเวลาในการดำเนินการวิจัย จนทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอกราบขอบพระคุณ คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ผู้ทรงคุณวุฒิ ได้แก่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิภาพรรณ พินลา ประธานกรรมการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประจวบ ทองศรี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัจฉรา ศรีพันธ์ และดร.ปริญญ์ สร้อยทอง ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำอันเป็นประโยชน์ ตลอดจนช่วยตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไขวิทยานิพนธ์ด้วยความละเอียดรอบคอบ ส่งผลให้ผลงานวิจัยฉบับนี้มีความสมบูรณ์และมีคุณค่าทางวิชาการยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์ จังหวัดพิษณุโลก ที่ได้ให้การสนับสนุนดูแล และอำนวยความสะดวกในการดำเนินการวิจัยตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา รวมทั้ง ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่ได้กรุณาให้คำแนะนำ ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย และให้ข้อเสนอแนะอันเป็นประโยชน์ ซึ่งมีส่วนสำคัญในการพัฒนาเครื่องมือวิจัยให้มีความถูกต้องและสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณ ผู้บริหารสถานศึกษา ครูผู้สอนรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม และนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากสถานศึกษาที่เข้าร่วมการวิจัยทุกแห่ง ที่ได้กรุณาให้ความร่วมมือ อำนวยความสะดวก และให้ข้อมูลอันเป็นประโยชน์อย่างยิ่ง จนทำให้การดำเนินการวิจัยเป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุวัตถุประสงค์ตามที่กำหนดไว้

เหนือสิ่งอื่นใด ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณบิดาและมารดา ที่ได้ให้กำลังใจ ความรัก ความหวังใย และการสนับสนุนในทุกด้านมาโดยตลอด คุณค่าและคุณประโยชน์อันพึงจะเกิดจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบและอุทิศแด่ผู้มีพระคุณทุกท่าน และหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานวิจัยฉบับนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาคุณภาพการจัดการศึกษาในกลุ่มสาระสังคมศึกษารวมถึงผู้ที่สนใจนำผลการวิจัยไปประยุกต์ใช้ไม่มากนักน้อย

ธีรพงศ์ สนั่น

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
ประกาศคุุณูปการ.....	ช
สารบัญ.....	๗
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ.....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
คำถามการวิจัย.....	7
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	7
ขอบเขตการวิจัย.....	7
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	11
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	12
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	15
หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา	
ศาสนา และวัฒนธรรม.....	16
แนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการจัดการเรียนรู้ (Learning Management Process).....	29
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน	
(Phenomenon-Based Learning: PhenoBL).....	38
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการ์ตูนเรื่องสั้น (Short Cartoon).....	55
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการคิดวิเคราะห์ (Analytical Thinking).....	64
แนวคิดและหลักธรรมทางพุทธศาสนาเกี่ยวกับการใช้ชีวิตในยุคดิจิทัล.....	69
แนวคิดและทฤษฎีพื้นฐานที่เกี่ยวข้องในการจัดการเรียนรู้.....	70
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	75
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	77

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	78
รูปแบบการวิจัย.....	78
กลุ่มเป้าหมายในการวิจัย.....	79
เครื่องมือและวิธีการเก็บข้อมูล.....	80
การสร้างและพัฒนาเครื่องมือ.....	81
ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย.....	81
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	83
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	84
การสร้างที่น่าเชื่อถือของข้อมูล.....	85
จริยธรรมการวิจัย.....	85
ขั้นตอนการจัดทำและออกแบบหนังสือการ์ตูนเรื่องสั้น (Short Cartoon).....	86
การบูรณาการเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในกระบวนการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น.....	88
บทที่ 4 ผลการวิจัย.....	91
ผลการศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการคิด	
วิเคราะห์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และ	
วัฒนธรรม (สาระการเรียนรู้พระพุทธศาสนา).....	91
ผลการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานผ่านกระบวนการ	
สร้างการ์ตูนเรื่องสั้น “พุทธธรรมกับชีวิตในยุคดิจิทัล” เพื่อส่งเสริมการคิด	
วิเคราะห์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1.....	110
บทที่ 5 บทสรุป.....	115
สรุปผลการวิจัย.....	115
อภิปรายผลการวิจัย.....	117
ข้อเสนอแนะ.....	120
บรรณานุกรม.....	122
ภาคผนวก.....	127
ประวัติผู้วิจัย.....	168

สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 1 แสดงจำนวนประชากร และกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย.....	10
ตาราง 2 แสดงมาตรฐานและตัวชี้วัด.....	28
ตาราง 3 แสดงการเปรียบเทียบลักษณะเด่นของประเภทการดำเนินงาน.....	59
ตาราง 4 แสดงข้อมูลพื้นฐานของประชากรที่ใช้ในการวิจัย.....	79



สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพ 1 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย.....	77
ภาพ 2 แสดงขั้นตอนการดำเนินการวิจัย.....	83
ภาพ 3 แสดงตัวอย่างการออกแบบการบูรณาการเรื่องสั้นด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI).....	90



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในยุคปัจจุบันสังคมโลกกำลังเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วจากการขับเคลื่อนของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร การเปลี่ยนแปลงนี้มีได้จำกัดอยู่เพียงมิติทางเศรษฐกิจหรือสังคมเท่านั้น แต่ยังส่งผลโดยตรงต่อระบบการศึกษาและกระบวนการเรียนรู้ของผู้คนทั่วโลก หนึ่งในประเด็นสำคัญที่ได้รับความสนใจอย่างกว้างขวาง คือ การพัฒนาทักษะสำหรับการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ซึ่งรวมถึงทักษะด้านการสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น ความคิดสร้างสรรค์ และที่สำคัญอย่างยิ่ง คือ ทักษะการคิดวิเคราะห์ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2564) ตามที่สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) กำหนดไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 และที่ปรับปรุง พ.ศ. 2560 ทักษะการคิดวิเคราะห์หมายถึงความสามารถในการแยกแยะ ตรวจสอบ และประเมินข้อมูลอย่างเป็นระบบ เพื่อให้สามารถสรุปหรือกำหนดแนวทางแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม เนื่องจากเป็นทักษะที่ช่วยให้บุคคลสามารถประเมินข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ อย่างรอบด้าน แยกแยะข้อเท็จจริงจากความคิดเห็น ตลอดจนใช้เหตุผลประกอบการตัดสินใจได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Bloom, 1956)

ทั้งนี้ รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เป็นวิชาที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาทักษะและความรู้ของนักเรียนในด้านต่าง ๆ โดยเนื้อหาของวิชานี้ครอบคลุมหลากหลายมิติ ทั้งด้านประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ การเมืองการปกครอง และสังคมศาสตร์ ตลอดจน ถึงศาสนาและวัฒนธรรม ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นปัจจัยสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตและการพัฒนาสังคมในภาพรวม การเรียนการสอนวิชานี้มีเป้าหมายเพื่อให้นักเรียนได้รับความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับสังคมและโลกที่พวกเขาอาศัยอยู่ ตลอดจนพัฒนาทักษะในการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกับผู้อื่น นอกจากนี้ ยังเป็นการเสริมสร้างคุณธรรมและจริยธรรมผ่านการเรียนรู้เกี่ยวกับศาสนาและวัฒนธรรมต่าง ๆ ทำให้นักเรียนสามารถพัฒนาตนเองเป็นพลเมืองที่ดีและมีจิตสำนึกในความรับผิดชอบต่อสังคม (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2564)

โดยเฉพาะอย่างยิ่ง พระพุทธศาสนาในฐานะมรดกทางวัฒนธรรมของสังคมไทย ไม่เพียงแต่เป็นศาสนาแห่งการปฏิบัติ แต่ยังเป็นแนวทางในการพัฒนาจิตใจและกระบวนการคิด การประยุกต์ใช้หลักธรรมในพระพุทธศาสนา เช่น อริยสัจสี่ มรรคมีองค์แปด และหลักไตรลักษณ์ สามารถช่วยนักเรียนเข้าใจชีวิตและสร้างคุณธรรมที่เหมาะสมในสังคมยุคปัจจุบัน สารการเรียนรู้พระพุทธศาสนา

คือองค์ความรู้ที่มุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนในด้านจริยธรรม ศีลธรรม ความเข้าใจในหลักธรรม และการประยุกต์ใช้คำสอนของพระพุทธเจ้าในชีวิตประจำวัน เพื่อส่งเสริมความสงบสุขและความเป็นอยู่ที่ดีในสังคม เนื้อหาสาระครอบคลุมเรื่องราวสำคัญ เช่น ประวัติพระพุทธเจ้า หลักธรรมคำสอน อาทิลอริยสัจ 4 และมรรค 8 รวมถึงการปฏิบัติศาสนกิจ เช่น การทำสมาธิและการเจริญสติ การเรียนรู้เหล่านี้มีเป้าหมายเพื่อปลูกฝังความรู้คู่คุณธรรม สร้างทักษะการคิดวิเคราะห์ และปลูกฝังจิตสำนึกที่ดีในบริบทของสังคมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในยุคดิจิทัล

อย่างไรก็ตาม การจัดการเรียนการสอนในหลายโรงเรียนยังคงเน้นรูปแบบการถ่ายทอดความรู้แบบบรรยายเป็นหลัก ซึ่งมุ่งให้ผู้เรียนจดจำเนื้อหาเพื่อนำไปใช้ในการสอบ มากกว่าการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนตั้งคำถาม ค้นคว้า วิเคราะห์ และสังเคราะห์ด้วยตนเอง ส่งผลให้ผู้เรียนมีความรู้เชิงท่องจำแต่ขาดความสามารถในการนำไปใช้ในสถานการณ์จริง ปัญหานี้เห็นได้ชัดในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โดยเฉพาะสาระที่ 1 “ศาสนา ศีลธรรม และจริยธรรม” ที่มีเนื้อหาสำคัญเกี่ยวกับหลักธรรมคำสอนของพระพุทธศาสนาเพื่อพัฒนาจิตใจและคุณธรรมของผู้เรียน แม้จะมีคุณค่าและความสำคัญสูง แต่จากการสังเกตในชั้นเรียน พบว่า ผู้เรียนจำนวนมากมองว่าการเรียนพระพุทธศาสนาเป็นเรื่องน่าเบื่อ ยากต่อการเข้าใจ และไม่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน เนื่องจากวิธีการสอนยังคงเป็นแบบท่องจำเนื้อหาและการอธิบายเชิงนามธรรม ขาดการเชื่อมโยงกับบริบทชีวิตจริงและสภาพสังคมปัจจุบัน (สุรชัย พิทักษ์ธรรม, 2563) ส่งผลให้ความสนใจและการนำหลักธรรมไปปฏิบัติลดลง

นอกจากนี้ การเรียนการสอนในเรื่องนี้ยังมีข้อจำกัดในแง่ของวิธีการที่ดึงดูดความสนใจของนักเรียนในยุคดิจิทัล ซึ่งในปัจจุบันนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นมีแนวโน้มที่จะเรียนรู้ผ่านสื่อที่มีลักษณะกระชับ เข้าใจง่าย และสามารถเชื่อมโยงกับบริบทในชีวิตประจำวันของตนเองได้ อย่างไรก็ตาม วิธีการสอนในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โดยเฉพาะสาระการเรียนรู้พระพุทธศาสนา หลายโรงเรียนยังคงเน้นการถ่ายทอดความรู้ในลักษณะทฤษฎีที่เน้นการท่องจำ มากกว่าการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการอภิปรายหรือค้นคว้าเพิ่มเติม ทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่าย ขาดแรงจูงใจในการเรียน และมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อวิชานี้ การขาดกิจกรรมที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการคิดวิเคราะห์เชิงลึก ยังส่งผลให้พวกเขาไม่สามารถนำหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างแท้จริง ส่งผลให้การเรียนรู้ในรายวิชานี้ขาดความหมายและไม่สามารถสร้างผลกระทบที่ยั่งยืนต่อทัศนคติและพฤติกรรมของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากประสบการณ์ในการจัดการเรียนการสอนและการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระการเรียนรู้พระพุทธศาสนา ผู้วิจัยพบว่าสาเหตุสำคัญที่ทำให้การเรียนรู้ไม่บรรลุวัตถุประสงค์เท่าที่ควร เกิดจากช่องว่างระหว่างเนื้อหาที่เป็นนามธรรมกับวิถีชีวิตจริงของผู้เรียน นักเรียนในวัยนี้กำลังอยู่ในช่วงรอยต่อของการเข้าสู่

วัยรุ่นและเป็นกลุ่มที่เติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยีจึงมักคุ้นชินกับการรับข้อมูลข่าวสารที่รวดเร็วและสื่อภาพน่าสนใจ เมื่อต้องเผชิญกับรูปแบบการเรียนการสอนแบบดั้งเดิมที่เน้นการท่องจำหลักสูตรหรือพุทธประวัติที่ยาวและซับซ้อน โดยขาดการยกตัวอย่างที่เชื่อมโยงกับบริบทสังคมปัจจุบัน ทำให้นักเรียนเกิดความรู้สึกว่าพระพุทธศาสนาเป็นเรื่องล้าสมัย ไกลตัว และไม่สามารถนำมาใช้แก้ปัญหาในโลกความเป็นจริงของพวกเขาได้ เช่น ปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ (Cyberbullying) การเสพติดโซเชียลมีเดีย หรือการรับมือกับข้อมูลข่าวสารที่เป็นเท็จ (Fake News) นอกจากนี้ การที่ผู้เรียนไม่มีโอกาสได้ฝึกฝนกระบวนการตั้งคำถามและวิเคราะห์สถานการณ์เหล่านี้ผ่านมุมมองทางจริยธรรม ยิ่งส่งผลให้พวกเขาขาดทักษะการคิดวิเคราะห์ ไม่สามารถประเมินเหตุและผล หรือตัดสินใจทางศีลธรรมเพื่อกำกับพฤติกรรมตนเองในยุคดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม ด้วยสาเหตุและสภาพปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงตระหนักถึงความจำเป็นเร่งด่วนในการปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดการเรียนรู้สาระพระพุทธศาสนาให้ตอบโจทยัธรรมชาติดังกล่าวและบริบทของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยต้องเป็นกระบวนการที่สามารถดึงเอาเหตุการณ์จริงในสังคมมาเป็นตัวจุดประกายความสนใจเพื่อเชื่อมโยงไปสู่การคิดวิเคราะห์ทางธรรม นำมาสู่ความสนใจในการบูรณาการพุทธธรรมกับชีวิตในยุคดิจิทัล

เพื่อแก้ปัญหาดังกล่าว การบูรณาการพุทธธรรมกับชีวิตในยุคดิจิทัลจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งโดยพุทธธรรมกับชีวิตในยุคดิจิทัล คือ การนำหลักธรรมคำสอนในพระพุทธศาสนา เช่น ศีล สมาธิ ปัญญา อริยสัจ 4 และมรรคมีองค์ 8 มาประยุกต์ใช้เพื่อสร้างสมดุลในการดำเนินชีวิตท่ามกลางกระแสเทคโนโลยีสารสนเทศที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว (พระพรหมคุณาภรณ์, 2563) โดยเฉพาะในยุคที่ผู้คนต้องเผชิญกับข้อมูลข่าวสารจำนวนมาก ความเร่งรีบ ความกดดันทางสังคม และการใช้สื่อออนไลน์อย่างต่อเนื่อง ซึ่งอาจส่งผลต่อจิตใจ พฤติกรรม และความสัมพันธ์ของมนุษย์ พุทธธรรมจึงมีบทบาทสำคัญในการเป็นเครื่องมือทางจิตวิญญาณที่ช่วยให้ผู้คนสามารถมีสติ มีความยับยั้งคิด และดำเนินชีวิตอย่างรู้เท่าทันทั้งตนเองและสิ่งแวดล้อม การฝึกเจริญสติในกิจวัตรประจำวัน การใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม และการรู้จักวางใจอย่างเป็นกลาง (อุเบกขา) ล้วนเป็นแนวทางที่ช่วยลดความฟุ้งซ่าน เสริมสร้างสุขภาพจิต และพัฒนาปัญญาในการเผชิญกับความท้าทายของยุคดิจิทัลได้อย่างยั่งยืน ดังนั้น การบูรณาการพุทธธรรมในการใช้ชีวิตยุคดิจิทัล จึงไม่ใช่เพียงการยึดมั่นในหลักศาสนาเท่านั้น แต่ยังเป็นการสร้างคุณภาพชีวิตที่ดี มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม และสามารถดำรงตนอย่างมีความสุขภายใต้ความเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีอย่างสันติและมีจิตสำนึก

กระบวนการที่เชื่อมโยงหลักธรรมเหล่านี้ให้เกิดผลสัมฤทธิ์ได้อย่างแท้จริง คือ ทักษะการคิดวิเคราะห์ (Analytical Thinking) ซึ่งเป็นกระบวนการทางความคิดที่มุ่งเน้นการแยกแยะองค์ประกอบต่าง ๆ ของข้อมูลหรือปัญหา เพื่อทำความเข้าใจความเชื่อมโยงและโครงสร้างของสิ่งเหล่านั้นอย่างมีเหตุผล โดยกระบวนการนี้ประกอบด้วยขั้นตอนสำคัญ เช่น การระบุปัญหา การรวบรวมและตรวจสอบ

ข้อมูล การจำแนกข้อมูลที่เกี่ยวข้องและไม่เกี่ยวข้อง การพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูล และการสังเคราะห์ข้อสรุปที่เหมาะสมและเป็นประโยชน์ การคิดวิเคราะห์ช่วยให้ผู้เรียนสามารถจัดการกับปัญหาที่ซับซ้อน ด้วยการประยุกต์ใช้ความรู้ หลักการ หรือทฤษฎีในการหาคำตอบ (Ennis, 1996) นอกจากนี้ยังช่วยเสริมสร้างความสามารถในการตั้งคำถามที่สำคัญ การพิจารณาความน่าเชื่อถือของข้อมูล และการมองเห็นความเป็นไปได้ในมุมมองที่แตกต่างกัน การคิดวิเคราะห์จึงเป็นทักษะสำคัญในชีวิตประจำวันและในบริบทการทำงาน โดยเฉพาะในยุคปัจจุบันที่ข้อมูลข่าวสารมีจำนวนมากและหลากหลาย ซึ่งต้องการการตรวจสอบและตีความอย่างละเอียดเพื่อหลีกเลี่ยงความเข้าใจผิดและนำไปสู่การตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพ

แนวทางหนึ่งที่สามารถพัฒนาทักษะดังกล่าวได้อย่างเป็นรูปธรรม คือ การนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-Based Learning: PhenoBL) มาปรับใช้ ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการสำรวจและวิเคราะห์ปรากฏการณ์ในชีวิตจริงหรือสถานการณ์ที่เกิดขึ้นรอบตัวผู้เรียน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้แบบองค์รวม (holistic learning) แทนการแบ่งแยกตามรายวิชา (เรวณี ชัยเชาวรัตน์, 2563) ผู้เรียนจะได้พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และความคิดสร้างสรรค์ผ่านการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงความรู้จากหลากหลายสาขาวิชา เช่น การศึกษาเรื่องการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ อาจเชื่อมโยงความรู้ด้านภูมิศาสตร์ วิทยาศาสตร์ สังคม และเศรษฐศาสตร์ ทั้งนี้ กระบวนการเรียนรู้ PhenoBL เน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เปิดโอกาสให้ตั้งคำถาม สืบค้นข้อมูล และอภิปรายเพื่อสร้างความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในปรากฏการณ์ที่ศึกษา แนวทางนี้ได้รับความนิยมในระบบการศึกษาแบบฟินแลนด์ และถูกปรับใช้ในหลายประเทศเพื่อพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21

ทั้งนี้ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-Based Learning: PhenoBL) กับ พุทธธรรมกับชีวิตในยุคดิจิทัล คือการบูรณาการกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสำรวจและตั้งคำถามเกี่ยวกับ “ปรากฏการณ์” ที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวัน โดยนำประเด็นทางสังคม วัฒนธรรม หรือวิถีชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยมาเป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้ ซึ่งในบริบทของยุคดิจิทัลนั้น ปรากฏการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยี เช่น การเสพติดสื่อออนไลน์ การใช้โซเชียลมีเดีย หรือการเผชิญกับข้อมูลจำนวนมากในโลกเสมือน ล้วนส่งผลต่อพฤติกรรม ค่านิยม และการดำเนินชีวิตของเยาวชนไทย โดยเฉพาะในมิติทางจริยธรรมและจิตสำนึก ด้วยเหตุนี้ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานจึงสามารถเชื่อมโยงกับ “พุทธธรรม” ซึ่งเป็นหลักธรรมคำสอนในพระพุทธศาสนาที่มุ่งเน้นการมีสติ การรู้เท่าทันตนเอง ความพอประมาณ การไม่ยึดติด และการดำรงชีวิตอย่างมีคุณธรรมได้อย่างสอดคล้องกัน กล่าวคือ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้หลักธรรม อาทิ มรรคมิอังก์แปด อริยสัจ 4 หรือไตรลักษณ์ ผ่านการตั้งคำถามจากเหตุการณ์จริงในโลกดิจิทัล แล้วนำหลักธรรมเหล่านั้นมาวิเคราะห์ ประยุกต์ใช้ และสะท้อนกลับ (reflection)

ต่อการใช้ชีวิตอย่างมีสติ สมดุล และรู้เท่าทันเทคโนโลยี การผสมผสานแนวคิดของ PhenoBL กับพุทธธรรม เช่นนี้ จึงเป็นแนวทางการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ จิตสำนึกทางศีลธรรม และการดำรงตนอย่างมีสติในสังคมยุคใหม่ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและซับซ้อน

นอกเหนือจากกระบวนการเรียนรู้แล้ว การใช้สื่อที่เหมาะสมกับวัยผู้เรียนก็มีความสำคัญไม่แพ้กัน การ์ตูนเรื่องสั้น (Short Cartoon) สามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นเมื่อบูรณาการเข้ากับ “การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน” ซึ่งเป็นแนวทางการสอนที่มีจุดเด่นคือการใช้ปรากฏการณ์จริงหรือสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันมาเป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้ โดยเน้นการบูรณาการความรู้จากหลายสาขาเพื่อให้ผู้เรียนมองเห็นความเชื่อมโยงระหว่างวิชาและสามารถนำความรู้ไปใช้แก้ปัญหาที่ซับซ้อนได้ ผู้เรียนมีบทบาทเป็นผู้ตั้งคำถาม สืบค้นข้อมูล วิเคราะห์ประเด็น แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง กระบวนการดังกล่าวช่วยฝึกให้ผู้เรียนคิดอย่างมีเหตุผล ประเมินหลักฐาน และพิจารณามุมมองที่หลากหลาย ซึ่งตรงกับเป้าหมายของการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างแท้จริง โดยการตูนเรื่องสั้น คือการเล่าเรื่องราวในรูปแบบของภาพและข้อความที่ต่อเนื่องกันในกรอบภาพ (Panels) โดยทั่วไปจะมีจำนวนกรอบภาพน้อย และเนื้อหาเน้นความกระชับ เข้าใจง่าย และดึงดูดความสนใจของผู้อ่าน เนื้อหาของการตูนเรื่องสั้น มักจะเป็นการเล่าเรื่องที่มีจุดเริ่มต้น ความขัดแย้ง หรือปัญหา และจบลงด้วยข้อสรุปหรือข้อคิดที่ชัดเจน ซึ่งเหมาะสำหรับการใช้งานในด้านการสื่อสารความรู้ การศึกษา และความบันเทิง การ์ตูนประเภทนี้มักถูกใช้เป็นสื่อการเรียนรู้เพราะสามารถกระตุ้นความสนใจและความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี เนื่องจากการตูนเป็นสื่อที่ผสมผสานทั้งภาพและคำพูด ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น และสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้เนื้อหาที่อาจมีความซับซ้อน นอกจากนี้ การ์ตูนเรื่องสั้นยังเหมาะสำหรับการส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ เนื่องจากผู้เรียนต้องทำความเข้าใจเรื่องราวและตีความเนื้อหาในแต่ละกรอบภาพ รวมถึงเชื่อมโยงเนื้อหากับประสบการณ์หรือแนวคิดของตนเองอีกด้วย

อย่างไรก็ตาม การ์ตูนเรื่องสั้นยังสอดคล้องกับลักษณะการเรียนรู้ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งมักชอบการเล่าเรื่องผ่านภาพ การจินตนาการ และการมีส่วนร่วมในการถ่ายทอดแนวคิดด้วยวิธีการที่สร้างสรรค์ จากการจัดการเรียนการสอนภายในห้องเรียนและการสังเกตบริบทของนักเรียน ครูผู้สอนพบว่านักเรียนบางคนมีความสามารถในการใช้แอปพลิเคชันวาดภาพการ์ตูนและแสดงออกผ่านสื่อดิจิทัลได้อย่างสร้างสรรค์ ประกอบกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นที่มักให้ความสนใจกับสื่อที่มีภาพประกอบและเนื้อหาที่สั้น กระชับ และเข้าใจง่าย การนำการ์ตูนเรื่องสั้นมาใช้ในการจัดการเรียนรู้จึงเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงเนื้อหาทางพระพุทธศาสนากับเหตุการณ์ในชีวิตประจำวันของตนเองได้อย่างเป็นรูปธรรม พร้อมทั้งสามารถสะท้อนความเข้าใจเกี่ยวกับ “พุทธธรรมกับการใช้ชีวิตในยุคดิจิทัล” ออกมา

ในรูปแบบที่น่าสนใจ โดยการตั้งคำถาม เช่น ตัวละครนี้ตัดสินใจถูกต้องหรือไม่? หรือเราสามารถนำหลักการที่ปรากฏในเรื่องไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันอย่างไร? เป็นต้น การใช้การ์ตูนเรื่องสั้นจึงเป็นเครื่องมือที่เหมาะสมกับวัยของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 และช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างมีประสิทธิภาพและสนุกสนานในเวลาเดียวกัน

ดังนั้นการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานผ่านกระบวนการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น “พุทธธรรมกับชีวิตในยุคดิจิทัล” เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 เป็นแนวทางการเรียนรู้ที่บูรณาการระหว่างกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-Centered) กับการสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะในช่วงวัยมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งเป็นวัยที่กำลังพัฒนาทั้งด้านสติปัญญา ความคิด และคุณธรรม การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากปรากฏการณ์จริงรอบตัวที่มีความหมายต่อชีวิต เช่น ปัญหาการเสพติดเทคโนโลยี การขาดสติในการใช้โซเชียลมีเดีย หรือการใช้ชีวิตที่เร่งรีบไร้จริยธรรมในยุคดิจิทัล แล้วนำหลักพุทธธรรมที่เกี่ยวข้อง เช่น สติ สมาธิ มรรคมีองค์แปด หรืออริยสัจ 4 มาเป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์และหาทางออกเชิงจริยธรรม โดยใช้กระบวนการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้นเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดความเข้าใจ ความรู้สึก และแนวคิดของผู้เรียนผ่านตัวละคร เหตุการณ์ และบทสนทนา ซึ่งจะช่วยกระตุ้นการคิดวิเคราะห์ การตีความ และการประมวลผลข้อมูลทางศีลธรรมอย่างสร้างสรรค์ นอกจากนี้ กระบวนการสร้างการ์ตูนยังส่งเสริมการมีส่วนร่วม การทำงานร่วมกัน และการแสดงออกอย่างมีเหตุผลของนักเรียน ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้ง ซึ่งสอดคล้องกับเป้าหมายของการจัดการศึกษาในระดับมัธยมศึกษาที่ต้องการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะทางความคิด มีจิตสำนึกต่อสังคม และมีหลักธรรมประจำใจในการดำรงชีวิตอย่างมีคุณธรรมในโลกยุคดิจิทัลอย่างมีสติ

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาการนำการ์ตูนเรื่องสั้น (Short Cartoon) มาใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ภายใต้แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อเป็นแนวทางที่สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ เชื่อมโยงหลักธรรมทางพระพุทธศาสนากับเหตุการณ์ในชีวิตจริง และส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผ่านการให้ผู้เรียนได้สร้างสรรค์การ์ตูนด้วยตนเอง ซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกกระบวนการคิด วิเคราะห์ และสังเคราะห์ความรู้เกี่ยวกับพระพุทธศาสนาในรูปแบบที่เข้าใจง่ายและใกล้ตัว ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งขึ้นและช่วยแก้ปัญหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ต่ำได้อย่างเป็นรูปธรรมของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

คำถามการวิจัย

1. สภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม (สาระการเรียนรู้พระพุทธศาสนา) เป็นอย่างไร
2. การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานผ่านกระบวนการสร้างการตั้งเรื่องสั้น “พุทธธรรมกับชีวิตในยุคดิจิทัล” สามารถพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้อย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม (สาระการเรียนรู้พระพุทธศาสนา)
2. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานผ่านกระบวนการสร้างการตั้งเรื่องสั้น “พุทธธรรมกับชีวิตในยุคดิจิทัล” เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1

ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานผ่านกระบวนการสร้างการตั้งเรื่องสั้น “พุทธธรรมกับชีวิตในยุคดิจิทัล” เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการดำเนินงานวิจัยไว้ 4 ด้าน ได้แก่ ขอบเขตด้านเนื้อหา ขอบเขตด้านกลุ่มเป้าหมายในการวิจัย ขอบเขตด้านระยะเวลา และขอบเขตด้านพื้นที่ เพื่อให้การวิจัยมีแนวทางที่ชัดเจน เหมาะสม และสามารถนำผลที่ได้ไปใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ได้อย่างเป็นรูปธรรมดังนี้

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา

1.1 สภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม (สาระการเรียนรู้พระพุทธศาสนา)

การศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหามุ่งสำรวจและวิเคราะห์การจัดการเรียนรู้ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม (สาระการเรียนรู้พระพุทธศาสนา) ที่จัดการเรียนการสอนในปัจจุบันว่าเป็นอย่างไร ทั้งในด้านกระบวนการเรียนการสอน บทบาทของครูผู้สอน พฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน และประสิทธิภาพของสื่อการเรียนรู้ที่นำมาใช้ โดยจะวิเคราะห์ถึง

จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และข้อจำกัดในการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียน โดยครอบคลุมประเด็นต่อไปนี้

1.1.1 ด้านการจัดการเรียนการสอนของครู เช่น วิธีการสอนที่ใช้ ความหลากหลายของกิจกรรม และการเชื่อมโยงเนื้อหากับสถานการณ์จริง

1.1.2 ด้านผู้เรียน เช่น ความสนใจและแรงจูงใจในการเรียน การมีส่วนร่วมในการอภิปราย การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และทักษะการคิดวิเคราะห์ที่มีอยู่เดิม

1.1.3 ด้านสื่อการเรียนรู้และทรัพยากร เช่น ความเหมาะสมของสื่อการสอน การใช้เทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ และข้อจำกัดในการเข้าถึงสื่อ

1.1.4 ด้านการประเมินผล เช่น วิธีการประเมินที่ใช้ในปัจจุบัน การประเมินทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงลึก และการสะท้อนผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

1.2 พัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานผ่านกระบวนการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น “พุทธธรรมกับชีวิตในยุคดิจิทัล” เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1

การวิจัยครั้งนี้มุ่งเน้นเนื้อหาเกี่ยวกับ “พุทธธรรมกับชีวิตในยุคดิจิทัล” ซึ่งเป็นการประยุกต์ใช้หลักธรรมในพระพุทธศาสนาที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตในบริบทของโลกยุคใหม่ที่เต็มไปด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อดิจิทัล โดยเฉพาะในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการใช้สติ การพิจารณาเหตุและผล ความไม่ยึดติดในสื่อ หรือข้อมูลข่าวสาร การใช้ชีวิตอย่างมีความสมดุลระหว่างเทคโนโลยีกับคุณธรรมจริยธรรม และการประยุกต์ใช้หลักธรรม เช่น สติปัฏฐาน 4 อริยสัจ 4 และมรรคมีองค์ 8 ในการรับมือกับปัญหาและพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมจากการใช้เทคโนโลยี โดยผู้วิจัยจะนำเนื้อหาดังกล่าวมาบูรณาการผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (PhenoBL) ร่วมกับการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น (Short Cartoon) เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์เชิงพุทธธรรมในชีวิตจริงของผู้เรียน

นอกจากนี้ การพัฒนายังมุ่งเน้นการสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ที่ประยุกต์ใช้การจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-based Learning: PhBL) โดยเชื่อมโยงปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในสังคมยุคดิจิทัลกับหลักพุทธธรรม เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์และตีความอย่างมีเหตุผลและมีหลักธรรมเป็นแนวทางผ่านการสร้างสรรค์ผลงานการ์ตูนเรื่องสั้น (Short Cartoon) ในหัวข้อ “พุทธธรรมกับชีวิตในยุคดิจิทัล” โดยกระบวนการเรียนรู้จะประกอบด้วยขั้นตอนหลัก ดังนี้

1. การสร้างแรงบันดาลใจและตั้งคำถาม เป็นการนำปรากฏการณ์หรือเหตุการณ์จริงในโลกดิจิทัล เช่น ข่าวสาร สื่อสังคมออนไลน์ หรือกรณีศึกษาด้านพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีมานำเสนอเพื่อกระตุ้นความสนใจและตั้งคำถามเชิงวิเคราะห์

2. การสำรวจและค้นคว้า ผู้เรียนค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับหลักพุทธธรรมที่เกี่ยวข้อง เช่น ศิล 5, สัมมาวาจา, หลักไตรสิกขา, อริยสัจ 4 รวมถึงหลักธรรมที่ช่วยในการใช้เทคโนโลยีอย่างรู้เท่าทัน

3. การสร้างสรรค์ ผู้เรียนออกแบบและสร้างการ์ตูนเรื่องสั้นโดยใช้เนื้อหาจากหลักพุทธธรรมมาประยุกต์กับปรากฏการณ์ในยุคดิจิทัล เพื่อถ่ายทอดข้อคิดและแนวทางปฏิบัติอย่างสร้างสรรค์

4. การนำเสนอ ผู้เรียนจัดแสดงผลงานการ์ตูนเรื่องสั้นและอธิบายแนวคิด เหตุผล และหลักธรรมที่ใช้ประกอบการสร้างผลงาน

5. การสะท้อนผลและประเมิน ผู้เรียนและครูร่วมกันสะท้อนความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหา ความคิดสร้างสรรค์ และความถูกต้องตามหลักพุทธธรรม รวมถึงประเมินการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์

2. ขอบเขตด้านกลุ่มเป้าหมายในการวิจัย

2.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยตามวัตถุประสงค์ที่ 1

ขั้นตอนที่ 1 การเก็บข้อมูลสภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม (สาระการเรียนรู้พระพุทธศาสนา) ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสัมภาษณ์และการเลือกกลุ่มตัวอย่างใช้วิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอนโดยเริ่มจาก

1. การสุ่มเลือกโรงเรียน
2. การสุ่มเลือกห้องเรียนภายในโรงเรียนที่คัดเลือกได้
3. การสุ่มนักเรียนภายในห้องเรียนตามสัดส่วนของนักเรียนในแต่ละโรงเรียน

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม (สาระการเรียนรู้พระพุทธศาสนา) จากโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ - ขนาดใหญ่พิเศษ ในเขตอำเภอเมืองพิษณุโลก จำนวน 5 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนพิษณุโลกพิทยาคม จำนวน 746 คน โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี จำนวน 475 คน โรงเรียนจ่านกร้อง จำนวน 476 คน โรงเรียนพุทธชินราชพิทยาคม จำนวน 380 คน และโรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร จำนวน 252 คน รวมจำนวนทั้งสิ้น 5 โรงเรียน (ข้อมูลนักเรียนประจำปีการศึกษา 2568)

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม (สาระการเรียนรู้พระพุทธศาสนา) จากโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ - ขนาดใหญ่พิเศษ ในเขตอำเภอเมืองพิษณุโลก รวมจำนวนนักเรียนทั้งหมด 2,329 คน ซึ่งขนาดของกลุ่มตัวอย่างคำนวณโดยใช้สูตรของ Krejcie, & Morgan (1970) ดังนี้

ตาราง 1 แสดงจำนวนประชากร และกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ที่	ชื่อโรงเรียน	ประชากร (คน)	กลุ่มตัวอย่าง (คน)	ร้อยละของ กลุ่มตัวอย่าง
1	โรงเรียนพิษณุโลกพิทยาคม	746	105	31.91
2	โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี	475	67	20.36
3	โรงเรียนจ่านกร้อง	476	67	20.36
4	โรงเรียนพุทธชินราชพิทยาคม	380	54	16.41
5	โรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร	252	36	10.94
รวมทั้งสิ้น		2,329	329	100.00

ขั้นตอนที่ 2 จากการเก็บข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์สภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม (สาระการเรียนรู้พระพุทธศาสนา) เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึก ผู้วิจัยจึงดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในขั้นตอนที่ 2 โดยใช้ แนวคำถามในการสัมภาษณ์ โดยมีกลุ่มผู้ให้ข้อมูล ดังนี้

1. ครูผู้สอนรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม (สาระการเรียนรู้พระพุทธศาสนา) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ - ขนาดใหญ่พิเศษ ในเขตอำเภอเมืองพิษณุโลก จำนวน 5 โรงเรียน (โรงเรียนละ 1 คน) ได้แก่ โรงเรียนพิษณุโลกพิทยาคม โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี โรงเรียนจ่านกร้อง โรงเรียนพุทธชินราชพิทยาคม และโรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร

2. นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ - ขนาดใหญ่พิเศษ ในเขตอำเภอเมืองพิษณุโลก จำนวน 10 คน (โรงเรียนละ 2 คน) ได้แก่ โรงเรียนพิษณุโลกพิทยาคม โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี โรงเรียนจ่านกร้อง โรงเรียนพุทธชินราชพิทยาคม และโรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร

2.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยตามวัตถุประสงค์ที่ 2

ประชากรเป้าหมายในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม (สาระการเรียนรู้พระพุทธศาสนา) ของโรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568

สำหรับกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ได้ดำเนินการเลือกโดยวิธีเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยคัดเลือกนักเรียนจำนวน 1 ห้องเรียนจากชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ของโรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร ซึ่งเป็นกลุ่มนักเรียนที่มีคุณสมบัติตามเกณฑ์ดังนี้

1. เป็นนักเรียนที่มีความสนใจและพร้อมเข้าร่วมกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีใหม่ ๆ
2. มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในระดับปานกลางถึงดี เพื่อให้สามารถแสดงความคิดเห็นและวิเคราะห์เนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ
3. เป็นกลุ่มนักเรียนที่ครูผู้สอนเห็นว่ามีความตั้งใจและมีพฤติกรรมการเรียนที่เหมาะสมสำหรับการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ใหม่
4. สามารถเข้าร่วมกิจกรรมวิจัยได้ครบถ้วนตลอดระยะเวลาการวิจัย

3. ขอบเขตด้านระยะเวลา

การดำเนินการวิจัยมีกำหนดระยะเวลาในการศึกษาและเก็บข้อมูลประมาณ ตั้งแต่ช่วงเดือน พฤษภาคม - ธันวาคม 2568 โดยช่วงเวลาดังกล่าวครอบคลุมการวางแผนวิจัย การสร้างและตรวจสอบเครื่องมือวิจัย การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ผล และการสรุปผลการวิจัย

4. ขอบเขตด้านพื้นที่

โรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ - ขนาดใหญ่พิเศษ ในเขตอำเภอเมืองพิษณุโลก จำนวน 5 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนพิษณุโลกพิทยาคม โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี โรงเรียนจ่านกร้อง โรงเรียนพุทธชินราชพิทยาคม ซึ่งทั้ง 4 โรงเรียนข้างต้นเป็นสถานศึกษาระดับมัธยมศึกษาที่อยู่ภายใต้การกำกับดูแลของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) สังกัดกระทรวงการศึกษาธิการ (ศธ.) และโรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร ซึ่งเป็นสถานศึกษาระดับมัธยมศึกษาที่อยู่ภายใต้การกำกับดูแลของมหาวิทยาลัยนเรศวร สังกัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (อว.)

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ข้อมูลเกี่ยวกับสภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งจะเป็แนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนต่อไป
2. ได้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานที่ประยุกต์ผ่านการสร้างสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบการ์ตูนเรื่องสั้นที่เหมาะสมกับบริบทของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน

หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่นำเอาเหตุการณ์ สถานการณ์ หรือปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวันของผู้เรียน โดยเฉพาะประเด็นปัญหาที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตในยุคดิจิทัล เช่น การกลั่นแกล้งออนไลน์ การเสพติดโซเชียลมีเดีย การรับข่าวสารปลอม เป็นต้น มาเป็นจุดเริ่มต้นและศูนย์กลางในการเรียนรู้ แทนการแบ่งแยกเนื้อหาตามรายวิชา เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสงสัย ตั้งคำถาม และนำไปสู่การค้นคว้าบูรณาการความรู้จากหลักสูตรทางพระพุทธศาสนามาประยุกต์ใช้ โดยได้กำหนดกระบวนการและขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานไว้ 5 ขั้นตอนหลัก ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำเสนอปรากฏการณ์ ผู้สอนนำเสนอสถานการณ์หรือเหตุการณ์จริงในโลกดิจิทัลที่น่าสนใจและใกล้ตัวผู้เรียน เพื่อกระตุ้นความสนใจและเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมของผู้เรียน

ขั้นที่ 2 ขั้นตั้งคำถามและระบุปัญหา ผู้เรียนร่วมกันวิเคราะห์ปรากฏการณ์ อภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และตั้งคำถามหลักที่ต้องการหาคำตอบ

ขั้นที่ 3 ขั้นสืบค้นและบูรณาการความรู้ ผู้เรียนลงมือสืบค้นข้อมูล วิเคราะห์สาเหตุและผลกระทบของปรากฏการณ์ โดยนำหลักพุทธธรรม เช่น อริยสัจ 4, มรรคมีองค์ 8, หรือการเจริญสติ มาบูรณาการเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์และหาทางออก

ขั้นที่ 4 ขั้นสร้างสรรค์ผลงาน ผู้เรียนนำองค์ความรู้และข้อสรุปที่ได้จากการสืบค้น มาออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบของการ์ตูนเรื่องสั้น เพื่อสะท้อนแนวคิดการแก้ปัญหาทางจริยธรรม

ขั้นที่ 5 ขั้นสะท้อนคิดและประเมินผล ผู้เรียนนำเสนอผลงาน แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียน และสะท้อนความคิด (Reflection) ถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้และการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

2. การ์ตูนเรื่องสั้น

หมายถึง สื่อภาพนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบช่องภาพ (Panels) ที่มีลำดับต่อเนื่องกัน โดยแต่ละช่องประกอบด้วยตัวละคร บทสนทนา และการเล่าเรื่องที่ช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน และทำให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น การ์ตูนเป็นสื่อที่สามารถสื่อความหมายได้ทั้งในเชิงภาพและข้อความ ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ การ์ตูนเรื่องสั้นยังช่วยส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และการตีความเนื้อหาที่ซับซ้อนผ่านการอ่านและเชื่อมโยงข้อมูลด้วยภาพ การใช้การ์ตูนในกระบวนการเรียนการสอนสามารถช่วยให้ผู้เรียนมีความเข้าใจเชิงลึกมากขึ้น โดยเฉพาะเมื่อใช้ร่วมกับเทคนิคการสอนที่ส่งเสริมการตั้งคำถามและการอภิปราย กระบวนการจัดทำและสร้างสรรค์การ์ตูนเรื่องสั้นของผู้เรียน ประกอบด้วยขั้นตอนที่สอดคล้องกับกระบวนการคิดวิเคราะห์ ดังนี้

ขั้นวิเคราะห์และวางโครงเรื่อง ผู้เรียนสรุปประเด็นปัญหาจากปรากฏการณ์ที่ศึกษา และกำหนดแก่นเรื่อง (Theme) ที่เชื่อมโยงกับหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา

ขั้นออกแบบภาพร่าง ผู้เรียนออกแบบตัวละคร ลำดับเหตุการณ์ (จุดเริ่มต้น ปัญหา และการแก้ปัญหาด้วยพุทธธรรม) และร่างบทสนทนาลงในเค้าโครงกระดาษ

ขั้นลงมือจัดทำ ผู้เรียนวาดภาพ ลงสี และจัดวางองค์ประกอบศิลป์ (อาจใช้แอปพลิเคชันหรือสื่อดิจิทัลที่ถนัด) เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวให้ออกมาสมบูรณ์

ขั้นนำเสนอข้อคิด การ์ตูนเรื่องสั้นต้องมีการสรุปข้อคิดหรือคติเตือนใจในตอนท้าย เพื่อแสดงให้เห็นถึงความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในหลักธรรมของผู้สร้างสรรค์

3. การคิดวิเคราะห์

หมายถึง กระบวนการคิดที่เน้นการพิจารณา แยกแยะองค์ประกอบของข้อมูลหรือสถานการณ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความสมเหตุสมผล และความสัมพันธ์ของข้อมูลก่อนทำการตัดสินใจหรือสรุปผล การคิดวิเคราะห์เป็นทักษะสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถประเมินข้อมูลได้อย่างเป็นระบบ และสามารถนำไปใช้ในบริบทต่าง ๆ เช่น การแก้ปัญหาทางวิชาการและการใช้เหตุผลในการตัดสินใจ ในกระบวนการศึกษา การคิดวิเคราะห์สามารถพัฒนาได้ผ่านกิจกรรมที่เน้นการตั้งคำถาม การอภิปราย และการแก้ปัญหาตามสถานการณ์จริง โดยได้วัดและประเมินทักษะการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียนผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งครอบคลุมความสามารถ 3 ขั้นตอนหลัก ได้แก่

ความสามารถในการวิเคราะห์ความสำคัญ การที่ผู้เรียนสามารถระบุและแยกแยะได้ว่าอะไรคือปัญหาหลัก อะไรคือสาเหตุ และอะไรคือผลกระทบจากปรากฏการณ์ในยุคดิจิทัลที่กำหนดให้

ความสามารถในการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ การที่ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงเหตุและผล มองเห็นความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีกับผลที่ตามมา และสามารถหาความเชื่อมโยงระหว่างปัญหาดังกล่าวกับหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาได้

ความสามารถในการวิเคราะห์หลักการ การที่ผู้เรียนสามารถสรุปหลักการ สังเคราะห์โครงสร้างของปัญหา และประยุกต์ใช้หลักธรรมในการนำเสนอแนวทางแก้ไขปัญหาผ่านการสร้างสรรค์การ์ตูนเรื่องสั้นได้อย่างมีเหตุผลและเป็นระบบ โดยทักษะเหล่านี้จะถูกประเมินผ่านแบบประเมินทักษะการคิดวิเคราะห์และร่องรอยการเรียนรู้จากชิ้นงานของผู้เรียน

4. พุทธธรรม

หมายถึง หลักคำสอนในพระพุทธศาสนาที่เป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตอย่างมีสติ ปัญญา และคุณธรรม หลักคำสอนสำคัญ ได้แก่ อริยสัจ 4 ซึ่งเป็นแนวทางการทำความเข้าใจทุกข์และวิธีพ้นทุกข์, มรรค 8 ซึ่งเป็นเส้นทางสู่การดับทุกข์อย่างสมบูรณ์, พรหมวิหาร 4 ซึ่งเป็นหลักธรรมแห่งความเมตตา กรุณาต่อผู้อื่น และหลักกรรมที่เน้นเรื่องผลของการกระทำ อีกทั้งพุทธธรรมเป็นรากฐาน

ของการพัฒนาตนเอง ทั้งในด้านปัญญา ศีลธรรม และจิตใจ ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการศึกษา และการดำเนินชีวิตได้อย่างมีความหมาย

5. ยุคดิจิทัล

หมายถึง ยุคสมัยที่เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น อินเทอร์เน็ต สมาร์ทโฟน และโซเชียลมีเดีย มีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวันของผู้คน ส่งผลให้วิถีชีวิต การเรียนรู้ และการสื่อสารเปลี่ยนแปลง ไปสู่รูปแบบที่เน้นความรวดเร็ว การเข้าถึงข้อมูลที่ง่าย และการเชื่อมโยงกันผ่านเครือข่ายสังคม นอกจากนี้ ยุคดิจิทัลยังทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในภาคการศึกษา โดยมีการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ ที่ยืดหยุ่นและสามารถปรับให้เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละคนได้

6. นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1

หมายถึง กลุ่มผู้เรียนที่มีอายุระหว่าง 12-13 ปี ซึ่งอยู่ในช่วงวัยรุ่นตอนต้นที่กำลังศึกษา อยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 ในโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ - ใหญ่พิเศษ เขตอำเภอเมืองพิษณุโลก จำนวน 5 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนพิษณุโลกพิทยาคม โรงเรียน เฉลิมขวัญสตรี โรงเรียนจ่านกร้อง โรงเรียนพุทธชินราชพิทยาคม และโรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัย นเรศวร



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานผ่านกระบวนการสร้างการตื่นเรื่องสั้น “พุทธธรรมกับชีวิตในยุคดิจิทัล” เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งนำเสนอรายละเอียดเป็นลำดับดังต่อไปนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

- 1.1 วิสัยทัศน์
- 1.2 หลักการ
- 1.3 จุดมุ่งหมาย
- 1.4 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน
- 1.5 คุณลักษณะอันพึงประสงค์
- 1.6 หลักสูตรแกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
- 1.7 สาระการเรียนรู้ศาสนา ศีลธรรม และจริยธรรม ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

2. แนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการจัดการเรียนรู้ (Learning Management Process)

- 2.1 ความหมายของกระบวนการจัดการเรียนรู้
- 2.2 ความสำคัญของกระบวนการจัดการเรียนรู้
- 2.3 องค์ประกอบของกระบวนการจัดการเรียนรู้
- 2.4 ขั้นตอนของกระบวนการจัดการเรียนรู้
- 2.5 รูปแบบและแนวทางการจัดการเรียนรู้

3. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-Based Learning: PhenoBL)

- 3.1 ความหมายและหลักการของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน
- 3.2 แนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน
- 3.3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน
- 3.4 ประโยชน์และข้อจำกัดของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน
- 3.5 บทบาทของผู้เรียนในกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน

4. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการ์ตูนเรื่องสั้น (Short Cartoon)

- 4.1 ความหมายและองค์ประกอบของการ์ตูนเรื่องสั้น
- 4.2 ประเภทของการ์ตูนเรื่องสั้น
- 4.3 กระบวนการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น
- 4.4 การใช้การ์ตูนเรื่องสั้นเป็นสื่อการเรียนรู้
- 4.5 ประโยชน์ของการ์ตูนเรื่องสั้นต่อพัฒนาการทางปัญญาและทักษะการคิด

5. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการคิดวิเคราะห์ (Analytical Thinking)

- 5.1 ความหมายและองค์ประกอบของการคิดวิเคราะห์
- 5.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการคิดวิเคราะห์ในการเรียนรู้
- 5.3 วิธีการส่งเสริมและพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ในระดับมัธยมศึกษา

6. แนวคิดและหลักธรรมทางพุทธศาสนาเกี่ยวกับการใช้ชีวิตในยุคดิจิทัล

- 6.1 หลักธรรมสำคัญในพระพุทธศาสนาที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิต
- 6.2 พุทธธรรมกับการใช้เทคโนโลยีในชีวิตประจำวัน
- 6.3 การนำหลักพุทธธรรมมาใช้ในยุคดิจิทัลเพื่อสร้างสมดุลในการใช้ชีวิต

7. แนวคิดและทฤษฎีพื้นฐานที่เกี่ยวข้องในการจัดการเรียนรู้

- 7.1 ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism)
- 7.2 การเรียนรู้แบบสืบเสาะ (Inquiry-Based Learning)
- 7.3 การเรียนรู้ผ่านเรื่องเล่าเชิงภาพ (Visual Narrative Learning)
- 7.4 การเชื่อมโยงทฤษฎีกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานและกระบวนการ

สร้างการ์ตูนเรื่องสั้น

8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- 8.1 งานวิจัยในประเทศ
- 8.2 งานวิจัยต่างประเทศ

9. กรอบแนวคิดการวิจัย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

1. วิสัยทัศน์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดวิสัยทัศน์เพื่อใช้เป็นแนวทางสำคัญในการจัดการศึกษา โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ มีความรู้และคุณธรรม มีจิตสาธารณะและมีความสามารถในการดำรงชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขใน

สังคมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานนี้ให้ความสำคัญกับการพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะสำคัญอันเป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ตลอดชีวิต ได้แก่ ความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต และความสามารถในการใช้เทคโนโลยี โดยมุ่งหวังให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการแสวงหาความรู้และสามารถปรับตัวให้เท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมและโลกยุคใหม่ นอกจากนี้ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานยังเน้นการปลูกฝังคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เช่น ความรักชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์ ความซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ อยู่อย่างพอเพียง มีความรับผิดชอบ และมีจิตสาธารณะ เพื่อให้ผู้เรียนเติบโตเป็นพลเมืองดีของประเทศไทย ด้วยวิสัยทัศน์ที่ชัดเจนนี้ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานจึงกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดอย่างเป็นระบบเพื่อใช้เป็นกรอบในการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษา การจัดการเรียนการสอน ตลอดจนการวัดและประเมินผล การเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาอย่างรอบด้านและพร้อมเผชิญกับความท้าทายในอนาคตได้อย่างมั่นคง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

สรุปได้ว่า หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มีวิสัยทัศน์เพื่อมุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลเมืองโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ สามารถปรับตัวและดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุขในสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป โดยเน้นการพัฒนาสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนควบคู่ไปกับการปลูกฝังคุณลักษณะอันพึงประสงค์ และกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้กับตัวชี้วัดที่ชัดเจน เพื่อใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้และประเมินผลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. หลักการ

2.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีหลักการที่สำคัญ ดังนี้

2.1.1 เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อความเป็นเอกภาพของชาติ มีจุดหมายและมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเป้าหมายสำหรับพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณธรรมบนพื้นฐานของความเป็นไทยควบคู่กับความเป็นสากล

2.1.2 เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อปวงชนที่ประชาชนทุกคนมีโอกาสดำเนินการศึกษาอย่างเสมอภาคและมีคุณภาพ

2.1.3 เป็นหลักสูตรการศึกษาที่สนองการกระจายอำนาจให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของท้องถิ่น

2.1.4 เป็นหลักสูตรการศึกษาที่มีโครงสร้างยืดหยุ่นทั้งด้านสาระการเรียนรู้ เวลา และการจัดการเรียนรู้

2.1.5 เป็นหลักสูตรการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

2.1.6 เป็นหลักสูตรการศึกษาสำหรับการศึกษาในระบบ นอกระบบ และตามอัธยาศัย ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมาย สามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้และประสบการณ์

2.2 สาระสำคัญของหลักการในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

ตามแนวทางของกระทรวงศึกษาธิการ ซึ่งอธิบายหลักคิดและแนวปฏิบัติ ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนพัฒนาได้ครบทั้งความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ โดยเน้นประสบการณ์จริง มาตรฐานการเรียนรู้ชัดเจน กระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย และการวัดผลที่เหมาะสมกับผู้เรียน ดังนี้

2.2.1 มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้ครบสมรรถนะ โดยหลักสูตรนี้กำหนดสมรรถนะสำคัญ (Key Competencies) และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ไว้ชัดเจน เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาแบบองค์รวม ทั้งด้านความรู้ ทักษะชีวิต คุณธรรมและพลเมืองที่ดี

2.2.2 เน้นการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง ซึ่งเนื้อหาคือเครื่องมือ ผู้เรียนจะได้ ออกไปลงมือทำ สัมผัสกับสถานการณ์จริง ฝึกการคิด การแก้ปัญหา การบูรณาการระหว่างสาระต่าง ๆ ผ่านกิจกรรมเชิงปฏิบัติ และการสะท้อนผลลัพธ์ส่วนบุคคล

2.2.3 จัดมาตรฐานและตัวชี้วัดชัดเจนในแต่ละชั้นปี โดยหลักสูตรกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดรายชั้นปีในทุกกลุ่มสาระ ช่วยให้ผู้สอนออกแบบการเรียนการสอน และประเมินผลได้ตรงเป้า ครอบคลุม และเทียบโอนผลการเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.2.4 ออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย โดยการเรียนรู้ต้องผ่านหลายกระบวนการ เช่น เรียนรู้จากประสบการณ์ การคิดวิเคราะห์ การสร้างองค์ความรู้ การเรียนรู้เชิงสังคม การปฏิบัติจริง การพัฒนาค่านิยม และการบูรณาการข้ามสาระ เป็นต้น

2.2.5 เน้นเทคนิค สื่อ และการวัดประเมินผลที่เหมาะสม โดยผู้สอนจึงใช้เครื่องมือ และวิธีการที่หลากหลาย เช่น สื่อ แหล่งเรียนรู้ เทคนิคการสอน และรูปแบบการประเมิน ที่เหมาะสมกับเป้าหมาย ตัวชี้วัด คุณลักษณะ และความแตกต่างของผู้เรียนแต่ละคน

สรุปได้ว่า หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มีหลักการ เพื่อบ่มเพาะให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้อย่างรอบด้าน โดยเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ผ่านกระบวนการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง เน้นการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดที่ชัดเจน เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ และประเมินผลอย่างเป็นระบบ โดยผู้สอน สามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ได้หลากหลายและ

เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละคน ทั้งนี้ เพื่อให้ผู้เรียน สามารถนำความรู้ไปใช้ในชีวิตจริงและพัฒนาตนเอง ได้อย่างยั่งยืนในอนาคต

3. จุดมุ่งหมาย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐานมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อ และประกอบอาชีพ จึงกำหนดเป็นจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดกับผู้เรียน เมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐานดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

3.1 มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัยและปฏิบัติตนตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

3.2 มีความรู้ มีความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี และมีทักษะชีวิต

3.3 มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี มีสุขนิสัย และรักการออกกำลังกาย

3.4 มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลเมืองโลก ยึดมั่นในวิถีชีวิตและการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

3.5 มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคม และอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

นอกจากนี้ มีเป้าหมายเพื่อพัฒนาผู้เรียนทุกคนให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา โดยเน้นให้ผู้เรียนมีคุณธรรม จริยธรรม มีความรู้ มีทักษะสำคัญที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต และมีความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง รวมทั้งสามารถดำรงชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข โดยเฉพาะการพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะสำคัญ รวมถึงการปลูกฝังคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อให้เป็นพลเมืองดีของประเทศชาติและสังคมในอนาคต

สรุปได้ว่า หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา โดยเน้นการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยมที่พึงประสงค์ และการดำเนินชีวิตตามหลักธรรมของศาสนาที่นับถือ ตลอดจนยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ผู้เรียนต้องมีความรู้ ทักษะการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี และทักษะชีวิตที่จำเป็น พร้อมทั้งมีสุขภาพกายและจิตที่ดี รักการออกกำลังกาย มีจิตสำนึกความเป็นพลเมืองไทยและพลเมืองโลก ยึดมั่นในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรักชาติ อนุรักษ์วัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย และสิ่งแวดล้อม ตลอดจนมีจิตสาธารณะในการสร้างสรรค์ประโยชน์แก่สังคม ทั้งนี้มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียน

มีสมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง และอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมอย่างมีความสุข อันนำไปสู่การเป็นพลเมืองดีในอนาคต

4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้ ซึ่งการพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนดนั้น จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ดังนี้

4.1 ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม

4.2 ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม

4.3 ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหาและมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคม และสิ่งแวดล้อม

4.4 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคมด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

4.5 ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือกและใช้เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคม ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ถูกต้องเหมาะสมและมีคุณธรรม

สรุปได้ว่า หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียนเป็นกรอบคุณภาพหลักที่ผู้เรียนควรมีเพื่อให้สามารถดำรงชีวิตและพัฒนาตนเองได้อย่างมี

คุณภาพ ประกอบด้วย 5 ด้าน ได้แก่ 1) ความสามารถในการสื่อสาร คือ การใช้ภาษารับ-ส่งสาร อย่างมีวัฒนธรรม ถูกต้อง เหมาะสม และคำนึงถึงผลกระทบต่อสังคม 2) ความสามารถในการคิด คือ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ วิเคราะห์ สังเคราะห์ และสร้างสรรค์เพื่อนำไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหา 3) ความสามารถในการแก้ปัญหา คือ การแก้ไขอุปสรรคต่าง ๆ อย่างมีเหตุผล ใช้ข้อมูลที่ต้องการ และ คำนึงถึงผลกระทบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม 4) ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต คือ การจัดการ ตนเอง การอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์ การปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลง และการหลีกเลี่ยง พฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม และ 5) ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี คือ การเลือกและใช้เทคโนโลยี อย่างถูกต้อง มีคุณธรรม และเกิดประโยชน์ต่อการเรียนรู้ การทำงาน และการพัฒนาสังคม ทั้งนี้ สมรรถนะทั้ง 5 ด้านมีความสัมพันธ์กันและช่วยเสริมสร้างให้ผู้เรียนเป็นบุคคลที่มีคุณภาพ สามารถ อยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมอย่างมีความสุขและสร้างคุณค่าต่อส่วนรวมได้อย่างยั่งยืน

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุขในฐานะเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ดังนี้

5.1 รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ หมายถึง การมีความรักดีต่อประเทศชาติ เคารพและปฏิบัติตามหลักคำสอนของศาสนาที่ตนนับถือ รวมถึงการเทิดทูนสถาบันพระมหากษัตริย์ มีความภาคภูมิใจ ในความเป็นคนไทยและพร้อมปกป้องรักษาผลประโยชน์ของชาติ

5.2 ซื่อสัตย์สุจริต หมายถึง การประพฤติปฏิบัติด้วยความจริงใจ ยึดมั่นในความถูกต้อง ไม่เอารัดเอาเปรียบผู้อื่น ไม่คดโกงทั้งในด้านการเรียน การทำงาน และการดำเนินชีวิตประจำวัน

5.3 มีวินัย หมายถึง การรู้จักควบคุมตนเอง ปฏิบัติตามกฎระเบียบ ข้อบังคับ และ ข้อตกลงที่กำหนดไว้อย่างสม่ำเสมอ ตรงต่อเวลา และรับผิดชอบในหน้าที่ของตน

5.4 ใฝ่เรียนรู้ หมายถึง การมีความกระตือรือร้นในการแสวงหาความรู้ใหม่ ๆ อยู่เสมอ สนใจค้นคว้า ทดลอง และฝึกฝนทักษะต่าง ๆ เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาตนเองและสังคม

5.5 อยู่อย่างพอเพียง หมายถึง การดำเนินชีวิตด้วยความพอดี รู้จักประมาณตน ใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่า มีเหตุผล และเตรียมพร้อมรับมือกับการเปลี่ยนแปลง โดยยึดหลักปรัชญา ของเศรษฐกิจพอเพียง

5.6 มุ่งมั่นในการทำงาน หมายถึง การตั้งใจและทุ่มเทในการทำงานหรือภารกิจให้สำเร็จ ตามเป้าหมายด้วยความเพียรพยายาม ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค และมีความรับผิดชอบต่อผลลัพธ์ของงาน

5.7 รักความเป็นไทย หมายถึง การภาคภูมิใจในศิลปะ วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณี ภาษา และภูมิปัญญาไทย รวมถึงการส่งเสริมและอนุรักษ์สิ่งเหล่านี้ให้คงอยู่สืบไป

5.8 มีจิตสาธารณะ หมายถึง การมีน้ำใจ ช่วยเหลือผู้อื่น เสียสละเพื่อประโยชน์ ส่วนรวม ร่วมมือทำกิจกรรมที่ก่อให้เกิดประโยชน์แก่ชุมชน ประเทศชาติ และสังคมโลก

สรุปได้ว่า คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เป็นเป้าหมายสำคัญของการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข และเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพทั้งในระดับชาติและระดับโลก ประกอบด้วย 8 ประการ ได้แก่ รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ อยู่อย่างพอเพียง มุ่งมั่นในการทำงาน รักความเป็นไทย และมีจิตสาธารณะ ซึ่งทั้งหมดนี้มีบทบาทสำคัญในการหล่อหลอมให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบต่อสังคม ยึดมั่นในคุณธรรม และสามารถพัฒนาตนเองควบคู่กับการสร้างสรรค์สิ่งที่ดีงามให้แก่ส่วนรวม อันนำไปสู่การเป็นพลเมืองดีในอนาคต

6. หลักสูตรแกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เป็นหนึ่งในแปดกลุ่มสาระการเรียนรู้ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มีเป้าหมายสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะที่จำเป็นต่อการดำเนินชีวิตในสังคมอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ ตลอดจนสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างสันติสุขในฐานะพลเมืองไทยและพลเมืองโลก โดยมีเนื้อหาครอบคลุม 5 สาระการเรียนรู้หลัก ได้แก่

6.1 ศาสนา ศีลธรรม และจริยธรรม มุ่งปลูกฝังให้ผู้เรียนมีศรัทธาและปฏิบัติตนตามหลักธรรมของศาสนาที่ตนนับถือ มีศีลธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่เหมาะสม รู้จักประยุกต์ใช้หลักธรรมในการแก้ปัญหาและพัฒนาตนเอง รวมถึงการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมอย่างมีความสุข

6.2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม เน้นให้ผู้เรียนตระหนักในสิทธิ หน้าที่ และความรับผิดชอบต่อตน เคารพกฎเกณฑ์ กฎหมาย และข้อตกลงของสังคม เข้าใจและเห็นคุณค่าของวัฒนธรรมไทยและวัฒนธรรมของผู้อื่น รวมถึงสามารถปรับตัวอยู่ร่วมกันอย่างสันติในสังคมพหุวัฒนธรรม

6.3 เศรษฐศาสตร์ มุ่งให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ รู้จักการวางแผนการใช้ทรัพยากรเพื่อการดำรงชีวิตอย่างพอเพียงและยั่งยืน ตลอดจนมีทักษะในการตัดสินใจทางเศรษฐกิจทั้งในระดับบุคคลและครอบครัว

6.4 ประวัติศาสตร์ เน้นให้ผู้เรียนเข้าใจพัฒนาการของชาติไทย เห็นคุณค่าและความสำคัญของเหตุการณ์ในอดีตที่ส่งผลต่อปัจจุบันและอนาคต ตลอดจนตระหนักถึงความสัมพันธ์ของประวัติศาสตร์ไทยกับประวัติศาสตร์โลก เพื่อสร้างความภาคภูมิใจและจิตสำนึกในความเป็นชาติ

6.5 ภูมิศาสตร์ มุ่งให้ผู้เรียนเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม รู้จักการใช้แผนที่และเครื่องมือภูมิสารสนเทศ วิเคราะห์ข้อมูลเชิงพื้นที่ ตลอดจนการจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมอย่างมีประสิทธิภาพและรับผิดชอบต่อ

การจัดการเรียนการสอนในกลุ่มสาระนี้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์ การสืบค้น การแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยเชื่อมโยง

ความรู้กับชีวิตจริงและปรากฏการณ์ในสังคม เพื่อพัฒนาสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน เช่น ความสามารถในการสื่อสาร การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การแก้ปัญหา การใช้ทักษะชีวิต และการใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ ทั้งนี้ยังมุ่งปลูกฝังคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8 ประการตามที่หลักสูตรกำหนด เพื่อให้ผู้เรียนเติบโตเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

สรุปได้ว่า กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มีเป้าหมายสำคัญเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ความเข้าใจ และทักษะด้านสังคม ศาสนา และวัฒนธรรม ตลอดจนมีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่เหมาะสม สามารถดำเนินชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคมอย่างสันติสุข เนื้อหาครอบคลุม 5 สาระสำคัญ ได้แก่ 1) ศาสนา ศีลธรรม และจริยธรรม เพื่อเสริมสร้างคุณธรรมและการดำเนินชีวิตตามหลักธรรมของศาสนาที่น่าเชื่อถือ 2) หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม เพื่อสร้างความตระหนักในสิทธิ หน้าที่ ความรับผิดชอบ และการเป็นพลเมืองดี 3) เศรษฐศาสตร์ เพื่อให้ความรู้และทักษะการใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่าและยั่งยืน 4) ประวัติศาสตร์ เพื่อเข้าใจรากฐานความเป็นมาของชาติ และเชื่อมโยงสู่ความเข้าใจประวัติศาสตร์โลก และ 5) ภูมิศาสตร์ เพื่อให้เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม การใช้และการจัดการทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ

รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เป็นรายวิชาพื้นฐานที่กำหนดใน หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ซึ่งมีเป้าหมายหลักในการพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตในสังคมอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่เหมาะสม โดยยึดมั่นในหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงและเป็นพลเมืองที่รับผิดชอบต่อสังคม ประเทศชาติ และโลก (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

เนื้อหาหลักและสาระการเรียนรู้

รายวิชานี้แบ่งเนื้อหาออกเป็น 5 สาระหลักที่สอดคล้องกับกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ได้แก่

1. ศาสนา ศีลธรรม และจริยธรรม

ผู้เรียนจะได้ศึกษาและทำความเข้าใจหลักคำสอนและหลักธรรมของศาสนาที่น่าเชื่อถือ รวมถึงการปฏิบัติตามหลักศีลธรรมพื้นฐาน เช่น ศีล 5 อริยสัจ 4 และหลักธรรมอื่น ๆ ที่ช่วยเสริมสร้างคุณธรรมและจริยธรรมในชีวิตประจำวัน เช่น ความซื่อสัตย์สุจริต ความเมตตา ความอดทน และความรับผิดชอบ โดยเน้นให้ผู้เรียนสามารถนำหลักธรรมเหล่านี้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง เพื่อพัฒนาคุณลักษณะที่พึงประสงค์และความสมบูรณ์ของตนเอง

2. หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับสิทธิ หน้าที่ และความรับผิดชอบในฐานะพลเมืองของ ครอบครัว โรงเรียน ชุมชน และประเทศชาติ รวมถึงการเคารพกฎหมายและการปฏิบัติตามกติกาสังคม เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองที่ดี มีจิตสำนึกในการรักษาวัฒนธรรมและประเพณีไทยที่ดีงาม พร้อมทั้งเข้าใจและยอมรับความหลากหลายทางวัฒนธรรมในสังคมปัจจุบัน ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างสันติสุข

3. เศรษฐศาสตร์

เนื้อหาจะเน้นให้ผู้เรียนมีความรู้และความเข้าใจในระบบเศรษฐกิจพื้นฐาน หลักการใช้ทรัพยากรที่มีจำกัดอย่างคุ้มค่า และการจัดการทรัพยากรอย่างยั่งยืน ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เรื่องการวางแผนทางการเงิน การออม การใช้จ่ายอย่างมีเหตุผล และการดำเนินชีวิตตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อให้สามารถพึ่งพาตนเองและมีคุณภาพชีวิตที่ดี

4. ประวัติศาสตร์

ผู้เรียนจะได้ศึกษาความเป็นมาของชาติไทย เหตุการณ์สำคัญ บุคคลสำคัญ และบทเรียนที่ได้จากประวัติศาสตร์ ทั้งในระดับชาติและโลก โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าและความสำคัญของการรักษาประวัติศาสตร์ รวมถึงการนำบทเรียนในอดีตมาประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาชาติและสร้างสังคมที่เข้มแข็ง

5. ภูมิศาสตร์

เนื้อหาด้านภูมิศาสตร์มุ่งให้ผู้เรียนเข้าใจลักษณะทางภูมิประเทศ ภูมิอากาศ ทรัพยากรธรรมชาติ และความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม ผู้เรียนจะได้เรียนรู้การใช้แผนที่และเครื่องมือทางภูมิศาสตร์พื้นฐาน การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพื้นที่ รวมถึงการส่งเสริมการจัดการทรัพยากรธรรมชาติอย่างยั่งยืน เพื่อเตรียมความพร้อมในการเป็นพลเมืองที่ใส่ใจสิ่งแวดล้อมและมีส่วนร่วมในการอนุรักษ์

วิธีการจัดการเรียนรู้

การเรียนการสอนในรายวิชานี้เน้นการเรียนรู้แบบบูรณาการ โดยใช้กระบวนการที่หลากหลาย เช่น การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง การทำกิจกรรมกลุ่ม การอภิปราย การค้นคว้า และการแก้ปัญหา ผู้เรียนได้รับการส่งเสริมให้คิดวิเคราะห์ มีวิจารณญาณ และสามารถสื่อสารความคิดเห็นของตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงมีทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์

นอกจากนี้ การจัดการเรียนรู้อยังมุ่งเน้นการพัฒนาคูณลักษณะอันพึงประสงค์ตามหลักสูตร เช่น ความซื่อสัตย์สุจริต วินัย ใฝ่เรียนรู้ และจิตสาธารณะ รวมถึงการปลูกฝังสมรรถนะสำคัญที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตและการเรียนรู้ตลอดชีวิต ได้แก่ ทักษะการสื่อสาร การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การใช้ทักษะชีวิต และการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

ความสำคัญของรายวิชา

รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถือเป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนให้เติบโตเป็นบุคคลที่สมบูรณ์ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สังคม และสติปัญญา ผ่านการเสริมสร้างความรู้ ความเข้าใจ และค่านิยมที่ถูกต้องเกี่ยวกับศาสนา หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม เศรษฐกิจ ประวัติศาสตร์ และภูมิศาสตร์ ซึ่งล้วนเป็นองค์ความรู้พื้นฐานที่จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุขและมีคุณภาพชีวิตที่ดีในอนาคต

คำอธิบายรายวิชา

รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เป็นรายวิชาพื้นฐานที่ถูกออกแบบมาเพื่อส่งเสริมและพัฒนาความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในสังคมอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่เหมาะสม โดยครอบคลุมเนื้อหาที่หลากหลายทั้งด้านศาสนา ศิลธรรมและจริยธรรม หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม เศรษฐศาสตร์ ประวัติศาสตร์ และภูมิศาสตร์

เนื้อหาสาระของรายวิชานี้เน้นการบูรณาการความรู้ในทุกมิติของชีวิตมนุษย์ ตั้งแต่ความเชื่อทางศาสนาและหลักธรรมคำสอนที่ช่วยสร้างพื้นฐานคุณธรรมในตนเอง ไปจนถึงความรู้ด้านหน้าที่และความรับผิดชอบของพลเมืองในสังคมที่หลากหลาย วัฒนธรรมและประเพณีไทย ซึ่งเป็นรากฐานของความเป็นชาติ รวมถึงความรู้เกี่ยวกับระบบเศรษฐกิจพื้นฐานที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถบริหารจัดการทรัพยากรและการเงินส่วนตัวได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ รายวิชายังมุ่งเน้นให้ผู้เรียนตระหนักถึงบทบาทและความสำคัญของประวัติศาสตร์ที่ช่วยให้เข้าใจรากเหง้าของชาติและเรียนรู้บทเรียนจากอดีต เพื่อการพัฒนาสังคมและชาติอย่างยั่งยืน รวมทั้งความรู้ทางภูมิศาสตร์ที่ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม และสามารถใช้เครื่องมือทางภูมิศาสตร์ในการวิเคราะห์และแก้ไขปัญหาเชิงพื้นที่ได้

กระบวนการเรียนรู้ในรายวิชานี้ส่งเสริมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-Centered) ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น การอภิปราย การวิเคราะห์กรณีศึกษา การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง และการทำงานกลุ่ม เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ ตลอดจนส่งเสริมคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เช่น ความซื่อสัตย์ วินัย ความรับผิดชอบ และจิตสาธารณะ

โดยสรุป รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างรากฐานทางความรู้และคุณลักษณะที่พึงประสงค์ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเติบโตเป็นบุคคลที่สมบูรณ์ทั้งทางร่างกาย จิตใจ สังคม และสติปัญญา มีความพร้อมในการดำรงชีวิตในสังคมร่วมสมัยอย่างมีความสุขและยั่งยืน

จุดประสงค์รายวิชา

1. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ ความเข้าใจในหลักธรรมคำสอนของศาสนาและมีคุณธรรม จริยธรรมในการดำรงชีวิต
2. เพื่อให้ผู้เรียนตระหนักในหน้าที่พลเมือง และมีจิตสำนึกในการรักษาวัฒนธรรม ประเพณี และสิ่งแวดล้อม
3. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้และทักษะพื้นฐานทางเศรษฐศาสตร์ในการดำรงชีวิตอย่างพอเพียง
4. เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจประวัติศาสตร์และสามารถนำบทเรียนจากอดีตมาประยุกต์ใช้ในชีวิตปัจจุบัน
5. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้พื้นฐานทางภูมิศาสตร์ สามารถวิเคราะห์และแก้ปัญหาเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมได้อย่างยั่งยืน

สรุปได้ว่า รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เป็นรายวิชาที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในสังคมอย่างมีคุณธรรม จริยธรรมและความรับผิดชอบ ครอบคลุมเนื้อหาสาระที่หลากหลาย ได้แก่ ศาสนา ศิลธรรมและจริยธรรม หน้าที่พลเมืองและวัฒนธรรม เศรษฐศาสตร์ ประวัติศาสตร์ และภูมิศาสตร์ ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติจริงและการบูรณาการความรู้ข้ามสาระ เพื่อเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนเป็นพลเมืองที่ดีและมีคุณภาพ พร้อมทั้งเน้นการเรียนรู้ผ่านกระบวนการที่หลากหลาย เพื่อพัฒนาสมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนอย่างครบถ้วน

7. สาระการเรียนรู้ศาสนา ศิลธรรม และจริยธรรม ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

สาระการเรียนรู้ศาสนา ศิลธรรม และจริยธรรมในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สำหรับระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และเข้าใจหลักคำสอนพื้นฐานของศาสนาที่ตนเองนับถือ ตลอดจนหลักศีลธรรมและจริยธรรมที่ช่วยเสริมสร้างคุณลักษณะและพฤติกรรมที่พึงประสงค์ในการดำรงชีวิต ผู้เรียนจะได้ศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับหลักธรรมสำคัญ เช่น ศีล 5 อริยสัจ 4 หลักธรรมในศาสนาพุทธ รวมถึงหลักคำสอนพื้นฐานของศาสนาอื่น ๆ ที่ช่วยให้เกิดความเคารพ ความเมตตา ความซื่อสัตย์ และความรับผิดชอบต่อตนเอง ครอบครัว และสังคม นอกจากนี้ยังเน้นให้ผู้เรียนตระหนักถึงความสำคัญของการประพฤติปฏิบัติตนตามหลักศีลธรรมในชีวิตประจำวัน เพื่อเป็นการสร้างเสริมจริยธรรมและคุณธรรมที่มั่นคง

การเรียนการสอนในสาระนี้มุ่งเน้นการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีจิตสำนึกที่ดี มีทัศนคติที่เหมาะสม และสามารถนำหลักธรรมไปใช้ในการแก้ปัญหาและตัดสินใจอย่างถูกต้อง เหมาะสม ทั้งในระดับบุคคลและสังคม เพื่อเตรียมพร้อมในการเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพ มีความรับผิดชอบ และมีส่วนร่วมในการพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน ด้วยกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

ผ่านกิจกรรมการมีส่วนร่วมการสะท้อนความคิด การอภิปราย และการทำงานร่วมกับผู้อื่น ผู้เรียน จึงได้พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ วิเคราะห์ญาณ และการตัดสินใจที่มีคุณธรรมควบคู่ไปกับความรู้ ทางศาสนา (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

7.1 คำอธิบายรายวิชา

รายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม (สาระการเรียนรู้ศาสนา ศีลธรรม และ จริยธรรม) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เป็นรายวิชาที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ความเข้าใจ และ ทักษะที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติตนตามหลักศาสนา ศีลธรรม และจริยธรรม เพื่อใช้เป็นแนวทาง ในการดำเนินชีวิตอย่างถูกต้องและเหมาะสมตามครรลองของสังคม เนื้อหาวิชาครอบคลุมถึงความรู้ พื้นฐานเกี่ยวกับศาสนาที่ตนนับถือและศาสนาอื่น หลักธรรมคำสอน ความหมายของศีลธรรมและ จริยธรรม ตลอดจนค่านิยมและคุณธรรมที่พึงประสงค์ในการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข

ผู้เรียนจะได้รับการฝึกฝนในการคิดวิเคราะห์และตัดสินใจบนพื้นฐานของหลัก คุณธรรมและเหตุผล มีทักษะในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ สามารถนำหลักธรรมไปประยุกต์ใช้ ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม รู้จักเคารพสิทธิ เสรีภาพ และความแตกต่างทางความเชื่อ วัฒนธรรม และวิถีชีวิตของผู้อื่น อันจะนำไปสู่การสร้างสังคมที่มีความเอื้ออาทร มีน้ำใจ และมีความสามัคคี

นอกจากนี้รายวิชายังมุ่งปลูกฝังจิตสำนึกในความรับผิดชอบต่อส่วนรวม การมี จิตสาธารณะ และการเป็นพลเมืองดีในระบอบประชาธิปไตยที่มีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข เพื่อสร้างรากฐานสำคัญของการพัฒนาประเทศในอนาคต โดยมีการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็น สำคัญ ผ่านการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ การอภิปราย การฝึกปฏิบัติจริง และการมีส่วนร่วมในกิจกรรม ที่ส่งเสริมคุณธรรมและจริยธรรม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

7.2 จุดประสงค์ของรายวิชา

7.2.1 อธิบายความหมาย ความสำคัญ และหลักธรรมคำสอนของศาสนาที่ตนนับถือ รวมถึงสามารถเปรียบเทียบกับศาสนาอื่นได้

7.2.2 ปฏิบัติตนตามหลักศีลธรรม คุณธรรม และจริยธรรมที่สอดคล้องกับค่านิยม ที่พึงประสงค์ของสังคม

7.2.2 ประยุกต์ใช้หลักธรรมและคุณธรรมในการแก้ปัญหา ตัดสินใจ และดำเนินชีวิต อย่างมีเหตุผลและความรับผิดชอบ

7.2.3 เคารพสิทธิและเสรีภาพของผู้อื่น ยอมรับความแตกต่างทางศาสนา ความเชื่อ และวัฒนธรรม

7.2.4 มีจิตสาธารณะ เห็นคุณค่าของการทำประโยชน์เพื่อสังคม และพร้อมมีส่วนร่วม ในการพัฒนาชุมชนและประเทศชาติ

7.3 มาตรฐานและตัวชี้วัด

ตาราง 2 แสดงมาตรฐานและตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้	ตัวชี้วัด
ส 1.1 รู้และเข้าใจ ประวัติ ความสำคัญ ศาสนา หลักธรรมของ พระพุทธศาสนา หรือ ศาสนาที่ตนนับถือและ ศาสนาอื่น ๆ มีศรัทธา ที่ถูกต้อง ยึดมั่น และ ปฏิบัติตามหลักธรรม เพื่ออยู่ร่วมกันอย่าง สันติสุข	ม.1/1 อธิบายการเผยแผ่พระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือสู่ประเทศไทย
	ม.1/2 วิเคราะห์ความสำคัญของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือที่มี ต่อสภาพแวดล้อมในสังคมไทยรวมทั้งการพัฒนาตนและครอบครัว
	ม.1/5 อธิบายพุทธคุณและข้อธรรมสำคัญในกรอบอริยสัจ ๔ หรือหลักธรรม ของศาสนาที่ตนนับถือตามที่กำหนด เห็นคุณค่าและนำไปพัฒนา แก้ปัญหาของตนเองและครอบครัว
	ม.1/6 เห็นคุณค่าของการพัฒนาจิตเพื่อการเรียนรู้ และการดำเนินชีวิตด้วย วิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการ คือวิธีคิดแบบคุณค่าแท้-คุณค่าเทียม และ วิธีคิดแบบคุณ-โทษ และทางออกหรือการพัฒนาจิตตามแนวทาง ของศาสนาที่ตนนับถือ
	ม.1/7 สวดมนต์ แผ่เมตตา บริหารจิตและเจริญปัญญาด้วยอานาปาน-สติ หรือตามแนวทางของศาสนาที่ตนนับถือตามที่กำหนด
	ม.1/8 วิเคราะห์และปฏิบัติตนตามหลักธรรมทางศาสนาที่ตนนับถือในการ ดำรงชีวิตแบบพอเพียงและดูแลรักษาสิ่งแวดล้อมเพื่อการอยู่ร่วมกันได้ อย่างสันติสุข
	ม.1/9 วิเคราะห์เหตุผล ความจำเป็นที่ทุกคนต้องศึกษาเรียนรู้ศาสนาอื่น ๆ
	ม.1/10 ปฏิบัติตนต่อศาสนิกชนอื่นในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม
	ม.1/11 วิเคราะห์การกระทำของบุคคลที่เป็นแบบอย่างด้านศาสนสัมพันธ์ และนำเสนอแนวทางการปฏิบัติของตนเอง
ส 1.2 เข้าใจ ตระหนัก และปฏิบัติตนเป็น ศาสนิกชนที่ดี และธำรง รักษาพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ	ม.1/1 บำเพ็ญประโยชน์ต่อศาสนสถานของศาสนาที่ตนนับถือ
	ม.1/2 อธิบายจริยวัตรของสาวกเพื่อเป็นแบบอย่างในการประพฤติปฏิบัติ และปฏิบัติตนอย่างเหมาะสมต่อสาวกของศาสนาที่ตนนับถือ
	ม.1/3 ปฏิบัติตนอย่างเหมาะสมต่อบุคคลต่าง ๆ ตามหลักศาสนาที่ตนนับถือ ตามที่กำหนด
	ม.1/4 จัดพิธีกรรม และปฏิบัติตนในศาสนพิธี พิธีกรรมได้ถูกต้อง
	ม.1/5 อธิบายประวัติ ความสำคัญ และปฏิบัติตนในวันสำคัญทางศาสนา ที่ตนนับถือ ตามที่กำหนดได้ถูกต้อง
รวมทั้งหมด 2 มาตรฐานการเรียนรู้ 16 ตัวชี้วัด	

โดยสรุปได้ว่า สารการเรียนรู้ศาสนา ศีลธรรม และจริยธรรมในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ว่าเป็นการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ ความเข้าใจในหลักคำสอนและหลักศีลธรรมของศาสนาที่ตนนับถือ รวมทั้งส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และพฤติกรรมที่พึงประสงค์ในการดำรงชีวิตประจำวัน โดยเน้นการปฏิบัติตนตามหลักธรรมและ ศีลธรรม เพื่อให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดี เคารพและยอมรับความแตกต่างทางศาสนาและความเชื่อของผู้อื่น สามารถนำความรู้และคุณธรรมไปใช้ในการแก้ปัญหาและตัดสินใจอย่างมีวิจารณญาณ รวมถึงเป็น พื้นฐานสำคัญในการสร้างคุณลักษณะที่พึงประสงค์และความสมบูรณ์ของบุคคลในด้านจิตใจและสังคม

แนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการจัดการเรียนรู้ (Learning Management Process)

1. ความหมายของกระบวนการจัดการเรียนรู้

กระบวนการจัดการเรียนรู้ (Learning Management Process) หมายถึง การดำเนินการ เรียนการสอนอย่างมีระบบและต่อเนื่อง โดยผู้สอนมีบทบาทในการออกแบบ จัดเตรียม ดำเนินการ และประเมินผลการเรียนรู้ เพื่อมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทั้งด้านความรู้ ความคิด ทักษะ และเจตคติ ตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ในหลักสูตร (Bloom, 1976) ความหมายนี้ ชี้ให้เห็นว่ากระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นมากกว่าการถ่ายทอดเนื้อหาความรู้ แต่เป็นการสร้าง กระบวนการและสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและเรียนรู้อย่างมีคุณภาพ

Joyce, Weil, & Calhoun (2015) อธิบายว่า กระบวนการจัดการเรียนรู้สามารถมองได้ ในลักษณะของ “ระบบ” (System) ซึ่งประกอบด้วยปัจจัยนำเข้า (Input) ได้แก่ ผู้เรียน วัตถุประสงค์ เนื้อหา และทรัพยากรการสอน ผ่านการดำเนินการหรือกระบวนการ (Process) เช่น การจัดกิจกรรม การใช้วิธีสอน การมีปฏิสัมพันธ์ และการใช้สื่อการสอน จนนำไปสู่ผลลัพธ์ (Output) คือ การเปลี่ยนแปลง พฤติกรรมหรือการพัฒนาของผู้เรียน ทั้งนี้ กระบวนการดังกล่าวมีลักษณะเป็นวงจรที่สามารถย้อนกลับ มาปรับปรุงได้ตามผลการประเมิน

อมรรัตน์ พรหมชนะ (2560) ให้ความหมายว่า กระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นการดำเนินการ ที่เป็นลำดับขั้นตอน ตั้งแต่การกำหนดวัตถุประสงค์ การคัดเลือกเนื้อหา การออกแบบกิจกรรม การเลือกใช้สื่อและวิธีสอน ตลอดจนการวัดและประเมินผล โดยคำนึงถึงความเหมาะสมกับบริบทของ ผู้เรียนและสภาพสังคม เพื่อให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้

กรมวิชาการ (2553) อธิบายว่า กระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นกลไกสำคัญในการพัฒนา ผู้เรียนให้มีความรู้ ความคิด ความสามารถ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามที่หลักสูตรกำหนด ผ่านการออกแบบกิจกรรมที่มีการวางแผนเป็นระบบและสอดคล้องกับหลักการทางการสอน โดยเน้น ให้ผู้เรียนมีบทบาทและส่วนร่วมในการเรียนรู้มากที่สุด เพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาศักยภาพได้ อย่างเต็มที่

สุวิมล ว่องวาณิช (2561) เสริมว่า กระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นกระบวนการที่เชื่อมโยงกันระหว่างผู้สอน เนื้อหา วิธีการสอน สื่อการเรียนรู้ และผู้เรียน โดยต้องคำนึงถึงการมีปฏิสัมพันธ์และการมีส่วนร่วมของผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ยั่งยืน (Sustainable Learning)

จากแนวคิดของนักวิชาการหลายท่านสามารถสรุปได้ว่า กระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ผู้สอนดำเนินการอย่างเป็นระบบเพื่อสร้างโอกาสและเงื่อนไขให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างเต็มศักยภาพ โดยประกอบด้วยขั้นตอนการวางแผน การดำเนินการ และการประเมินผล ทั้งนี้ยังต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล สภาพแวดล้อมทางการเรียน และการปรับปรุงกระบวนการอย่างต่อเนื่อง (Clark, & Starr, 1991; Orlich et al., 2010)

จากแนวคิดและคำนิยามของนักวิชาการหลายท่าน สามารถสรุปได้ว่า กระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นการดำเนินการเรียนการสอนอย่างมีระบบและมีขั้นตอนชัดเจน โดยผู้สอนทำหน้าที่วางแผน ออกแบบ จัดกิจกรรม และประเมินผลการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทั้งด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติ ตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ในหลักสูตร ทั้งนี้ กระบวนการจัดการเรียนรู้มิใช่เพียงการถ่ายทอดเนื้อหาเท่านั้น แต่ยังมุ่งสร้างสภาพแวดล้อมและเงื่อนไขที่เอื้อต่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล บริบททางสังคม และความเหมาะสมของวิธีการและสื่อการสอน พร้อมทั้งปรับปรุงพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและเทคโนโลยีในปัจจุบัน

2. ความสำคัญของกระบวนการจัดการเรียนรู้

สุมน อมรวิวัฒน์ (2557) อธิบายว่า กระบวนการจัดการเรียนรู้มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อคุณภาพการศึกษา เนื่องจากเป็นกลไกหลักที่ใช้ขับเคลื่อนให้ผู้เรียนพัฒนาตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร และเป้าหมายทางการศึกษา การจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งด้านความรู้ ความคิด เจตคติ และพฤติกรรม อันนำไปสู่การพัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในสังคม การจัดการเรียนรู้ที่ดีจึงไม่เพียงเป็นการถ่ายทอดความรู้ แต่ยังเป็นกระบวนการสร้างศักยภาพและคุณลักษณะของผู้เรียนให้สามารถปรับตัวและดำรงชีวิตได้อย่างมีคุณภาพ

Gagne (1985) อธิบายว่า กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างเป็นระบบและบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ทั้งนี้ผู้สอนต้องคำนึงถึงลำดับขั้นตอนและความเหมาะสมของกิจกรรม เพื่อให้สอดคล้องกับลักษณะของผู้เรียนและเนื้อหา ซึ่งจะช่วยส่งเสริมแรงจูงใจภายในและสร้างความสนใจต่อการเรียน นอกจากนี้ยังมีผลโดยตรงต่อการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา

Joyce, Weil, & Calhoun (2015) ชี้ให้เห็นว่า ความสำคัญของกระบวนการจัดการเรียนรู้อยู่ที่การทำให้การสอนมีทิศทางและเป็นระบบ ลดความคลาดเคลื่อนระหว่างเป้าหมายการเรียนรู้และผลที่เกิดขึ้นจริง โดยการออกแบบที่ดีจะทำให้ผู้สอนสามารถวัดและประเมินผลได้แม่นยำ อีกทั้ง

ยังสามารถนำข้อมูลไปใช้ปรับปรุงการสอนในรอบต่อไป ซึ่งเป็นกระบวนการพัฒนาคุณภาพการเรียนการสอนอย่างต่อเนื่อง

กรมวิชาการ (2553) กล่าวว่ากระบวนการจัดการเรียนรู้มีบทบาทสำคัญในการเชื่อมโยงหลักสูตรกับการปฏิบัติจริงในชั้นเรียน ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาสาระและทักษะที่จำเป็นได้อย่างเป็นลำดับขั้น อีกทั้งยังช่วยสร้างสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนในทุกมิติ ไม่ว่าจะเป็นด้านความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกัน และการสื่อสาร

Orlich และคณะ (2010) เสริมว่าความสำคัญอีกประการของกระบวนการจัดการเรียนรู้คือการสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้อย่างเต็มที่ โดยอาศัยการเลือกใช้วิธีการสอนและสื่อการเรียนที่เหมาะสมกับวัย ความสนใจ และประสบการณ์ของผู้เรียน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย (Meaningful Learning) และนำไปสู่การจดจำระยะยาว

โดยสรุปได้ว่า กระบวนการจัดการเรียนรู้มีความสำคัญในฐานะเครื่องมือหลักในการพัฒนาผู้เรียนอย่างรอบด้าน ทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ อีกทั้งยังทำให้การเรียนการสอนดำเนินไปอย่างมีระบบและมีทิศทาง สามารถวัดและประเมินผลได้อย่างเป็นรูปธรรม พร้อมทั้งสร้างแรงจูงใจและบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนอย่างเต็มที่ ดังนั้น การออกแบบและดำเนินกระบวนการจัดการเรียนรู้อย่างมีคุณภาพจึงเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลโดยตรงต่อความสำเร็จของการจัดการศึกษา

3. องค์ประกอบของกระบวนการจัดการเรียนรู้

องค์ประกอบของกระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นส่วนสำคัญที่ทำให้การจัดการเรียนการสอนดำเนินไปอย่างมีระบบและบรรลุตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ Gagne (1985) อธิบายว่าองค์ประกอบของกระบวนการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วย 3 ส่วนหลัก ได้แก่ 1) ปัจจัยนำเข้า (Input) เช่น ผู้เรียน วัตถุประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา และสื่อการเรียน 2) กระบวนการ (Process) ได้แก่ วิธีการจัดการเรียนรู้ การจัดกิจกรรม และการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน และ 3) ผลลัพธ์ (Output) คือ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียนในด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติ

กรมวิชาการ (2553) ระบุว่า องค์ประกอบสำคัญของกระบวนการจัดการเรียนรู้ควรครอบคลุม 4 ด้าน คือ 1) วัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ชัดเจนและสอดคล้องกับหลักสูตร 2) เนื้อหาสาระที่เหมาะสมกับวัยและความสามารถของผู้เรียน 3) วิธีการและสื่อการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการมีส่วนร่วมของผู้เรียน และ 4) การวัดและประเมินผลที่สามารถสะท้อนพัฒนาการและความก้าวหน้าของผู้เรียนได้อย่างแท้จริง

Joyce, Weil, & Calhoun (2015) แบ่งองค์ประกอบของกระบวนการจัดการเรียนรู้ออกเป็น 5 ส่วนหลัก คือ 1) การกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ 2) การวิเคราะห์ลักษณะผู้เรียน 3) การเลือกวิธีการสอนและกลยุทธ์การเรียนรู้ 4) การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และ 5) การประเมินผลและ

ปรับปรุงการสอน ทั้งนี้ องค์ประกอบเหล่านี้มีความสัมพันธ์กันและต้องดำเนินการอย่างสอดคล้อง เพื่อให้กระบวนการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพสูงสุด

Orlich et al. (2010) เสริมว่า นอกจากองค์ประกอบพื้นฐานแล้ว ปัจจัยด้านบรรยากาศการเรียนรู้ (Learning Climate) และการมีส่วนร่วมของผู้เรียนก็ถือเป็นองค์ประกอบสำคัญ เพราะเป็นตัวกำหนดว่าผู้เรียนจะเกิดแรงจูงใจและความตั้งใจเรียนมากน้อยเพียงใด การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้จึงเป็นส่วนหนึ่งขององค์ประกอบที่ต้องคำนึงถึง

จากการศึกษาความคิดเห็นของนักวิชาการหลายท่าน สามารถสรุปได้ว่า องค์ประกอบของกระบวนการจัดการเรียนรู้ประกอบด้วยส่วนสำคัญ ได้แก่ วัตถุประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา วิธีการและสื่อการสอน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล และบรรยากาศการเรียนรู้ องค์ประกอบเหล่านี้ต้องทำงานอย่างสอดคล้องและต่อเนื่องกัน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาในทุกด้านตามเป้าหมายของหลักสูตร ทั้งนี้ การออกแบบองค์ประกอบของกระบวนการจัดการเรียนรู้ควรคำนึงถึงความเหมาะสมกับลักษณะผู้เรียนและบริบททางสังคม เพื่อให้การจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพและยั่งยืน

4. ขั้นตอนของกระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนของกระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นกรอบการดำเนินการที่ช่วยให้การจัดการเรียนการสอนมีความเป็นระบบและสามารถบรรลุเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ Gagné (1985) ได้นำเสนอ “Nine Events of Instruction” หรือเก้าขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ 1) การดึงดูดความสนใจของผู้เรียน 2) การแจ้งวัตถุประสงค์ 3) การกระตุ้นให้ผู้เรียนระลึกถึงความรู้เดิม 4) การนำเสนอเนื้อหาใหม่ 5) การให้คำแนะนำแก่ผู้เรียน 6) การกระตุ้นให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติ 7) การให้ข้อมูลย้อนกลับ 8) การประเมินผลการเรียนรู้ และ 9) การส่งเสริมการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้

กรมวิชาการ (2553) เสนอขั้นตอนของกระบวนการจัดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ 5 ขั้นตอน คือ 1) การวิเคราะห์หลักสูตรและผู้เรียน 2) การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ 3) การออกแบบกิจกรรมและเลือกสื่อการสอน 4) การจัดการเรียนการสอนตามแผน 5) การวัดและประเมินผล ซึ่งทุกขั้นตอนมีความสัมพันธ์กันและควรดำเนินการอย่างต่อเนื่อง

Joyce, Weil, & Calhoun (2015) อธิบายว่าขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ควรเริ่มจากการวิเคราะห์ปัญหาและความต้องการ (Needs Assessment) ของผู้เรียน จากนั้นจึงกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ เลือกรูปแบบและกลยุทธ์การสอน จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และปิดท้ายด้วยการประเมินผลและปรับปรุงการสอน การดำเนินการตามขั้นตอนเหล่านี้จะช่วยให้ผู้สอนสามารถออกแบบการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนได้ดียิ่งขึ้น

Orlich et al. (2010) เน้นว่าขั้นตอนของกระบวนการจัดการเรียนรู้ไม่ควรถูกมองว่าเป็นลำดับที่ตายตัว แต่ควรมีความยืดหยุ่นตามลักษณะผู้เรียน เนื้อหา และสถานการณ์ เช่น ในการเรียนรู้เชิงโครงการ (Project-Based Learning) ผู้สอนอาจปรับขั้นตอนเพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สำรวจและค้นคว้าด้วยตนเองก่อนการสอนเนื้อหาหลัก

จากการศึกษาของนักวิชาการหลายท่าน สามารถสรุป ขั้นตอนของกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้กันอย่างแพร่หลายและสามารถประยุกต์ได้กับหลายบริบท ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การวิเคราะห์หลักสูตรและผู้เรียน (Curriculum & Learner Analysis)

เป็นขั้นตอนเริ่มต้นที่ผู้สอนต้องศึกษาหลักสูตร วัตถุประสงค์ของรายวิชา รวมถึงสำรวจลักษณะพื้นฐานของผู้เรียน เช่น ระดับความรู้เดิม ความสนใจ ความต้องการ และทักษะที่มีอยู่ เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการออกแบบการเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 2 การกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ (Setting Learning Objectives)

ผู้สอนต้องระบุเป้าหมายหรือจุดประสงค์ของบทเรียนให้ชัดเจน ครอบคลุมด้านความรู้ (Cognitive Domain) ทักษะ (Psychomotor Domain) และเจตคติ (Affective Domain) วัตถุประสงค์ควรสามารถวัดและประเมินได้ (Measurable)

ขั้นตอนที่ 3 การออกแบบและวางแผนการเรียนรู้ (Designing Learning Plan)

ในขั้นนี้ผู้สอนต้องเลือกวิธีการสอน กลยุทธ์การเรียนรู้ และสื่อการสอนที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และลักษณะผู้เรียน รวมทั้งวางแผนกิจกรรมให้มีความต่อเนื่องจากง่ายไปยาก และเชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่

ขั้นตอนที่ 4 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (Implementing Learning Activities)

เป็นการนำแผนไปปฏิบัติจริง โดยดำเนินการตามลำดับขั้น เช่น

1. ดึงดูดความสนใจผู้เรียน
2. แจ้งวัตถุประสงค์
3. ทบทวนความรู้เดิม
4. นำเสนอเนื้อหาใหม่
5. เปิดโอกาสให้ฝึกปฏิบัติ
6. ให้คำแนะนำและข้อมูลย้อนกลับ

ขั้นตอนที่ 5 การวัดและประเมินผล (Assessment & Evaluation)

ใช้เครื่องมือประเมินผลที่หลากหลาย เช่น แบบทดสอบ การสังเกต หรือแฟ้มสะสมงาน เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์และพฤติกรรมการเรียนรู้ ทั้งในระหว่างการสอน (Formative Assessment) และหลังการสอน (Summative Assessment)

ขั้นตอนที่ 6 การปรับปรุงและพัฒนา (Reflection & Improvement)

หลังการประเมินผล ผู้สอนควรนำข้อมูลมาวิเคราะห์เพื่อปรับปรุงเนื้อหา วิธีการ และ สื่อการสอนให้เหมาะสมยิ่งขึ้นในครั้งถัดไป

โดยสรุปได้ว่า ขั้นตอนของกระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นแนวทางสำคัญที่ช่วยให้การจัดการเรียนการสอนดำเนินไปอย่างมีระบบ มีจุดมุ่งหมายชัดเจน และสามารถประเมินผลได้อย่างเป็นรูปธรรม แม้วนักวิชาการจะเสนอขั้นตอนที่แตกต่างกัน แต่โดยรวมมักครอบคลุมการวิเคราะห์ผู้เรียน การกำหนดเป้าหมาย การออกแบบและจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การประเมินผล และการปรับปรุงพัฒนา ทั้งนี้ การปรับใช้ขั้นตอนอย่างยืดหยุ่นให้สอดคล้องกับผู้เรียนและบริบทการเรียนรู้จะช่วยให้กระบวนการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

5. รูปแบบและแนวทางการจัดการเรียนรู้

รูปแบบการจัดการเรียนรู้หมายถึง โครงสร้างหรือกรอบวิธีการที่ผู้สอนใช้ในการวางแผน และดำเนินการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ซึ่งรูปแบบการสอนแต่ละแบบ มักมีขั้นตอน กลยุทธ์ และเทคนิคเฉพาะที่ออกแบบมาเพื่อตอบสนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียนและความเหมาะสมของเนื้อหาวิชา (Joyce, Weil, & Calhoun, 2015) การเลือกใช้รูปแบบการเรียนรู้นั้นไม่ใช่เพียงการเลือกวิธีสอน แต่เป็นการกำหนดแนวทางของทั้งกระบวนการเรียนรู้ ตั้งแต่การวิเคราะห์ผู้เรียน การกำหนดเป้าหมาย การออกแบบกิจกรรม ไปจนถึงการประเมินผล

กรมวิชาการ (2553) ได้จัดแบ่งรูปแบบการจัดการเรียนรู้ออกเป็น 4 ประเภทหลัก คือ

1. **รูปแบบเน้นเนื้อหา (Content-Oriented Model)** เน้นการถ่ายทอดสาระความรู้ตามลำดับขั้นของเนื้อหาอย่างเป็นระบบ
2. **รูปแบบเน้นกระบวนการ (Process-Oriented Model)** มุ่งพัฒนาทักษะการคิด การแก้ปัญหา และการเรียนรู้ด้วยตนเอง
3. **รูปแบบเน้นผู้เรียน (Learner-Oriented Model)** เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกำหนดเนื้อหาและวิธีการเรียนรู้ด้วยตนเอง
4. **รูปแบบบูรณาการ (Integrated Model)** ผสมผสานหลายวิธีการเพื่อให้สอดคล้องกับบริบทและความต้องการของผู้เรียน

Marzano (2007) ได้เสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการพัฒนาทักษะเชิงลึกของผู้เรียน เช่น การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่มุ่งให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในกระบวนการเรียนรู้ การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) และการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning) ที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และการลงมือปฏิบัติจริง รวมทั้ง การเรียนรู้ร่วมมือ (Cooperative Learning) ที่เน้นการทำงานเป็นกลุ่มและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างเพื่อน ทั้งนี้ การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) ก็ได้รับความนิยม

เพิ่มขึ้น เนื่องจากสามารถผสมผสานการเรียนรู้แบบพบหน้าและการเรียนรู้ออนไลน์เข้าด้วยกันอย่างมีประสิทธิภาพ

Orlich et al. (2010) ได้เสนอว่าการจัดการเรียนรู้ไม่ควรถูกจำกัดอยู่ในรูปแบบหรือแนวทางใดเพียงอย่างเดียว แต่ควรปรับเปลี่ยนให้ยืดหยุ่นตามลักษณะของผู้เรียน ความพร้อมของทรัพยากร และเงื่อนไขของสภาพแวดล้อม เช่น การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ หรือการบูรณาการเนื้อหาให้สอดคล้องกับวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของผู้เรียน การปรับใช้แนวทางที่หลากหลายจะช่วยให้กระบวนการเรียนรู้มีความยืดหยุ่นและตอบสนองต่อความต้องการได้ดียิ่งขึ้น

โดยสรุปได้ว่า รูปแบบและแนวทางการจัดการเรียนรู้มีความหลากหลายและสามารถประยุกต์ใช้ได้ตามลักษณะผู้เรียน เนื้อหา และบริบทของการเรียนการสอน การเลือกรูปแบบที่เหมาะสมต้องพิจารณาหลายปัจจัย ทั้งด้านวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ความพร้อมของผู้เรียน สภาพแวดล้อม และทรัพยากรที่มีอยู่ การใช้แนวทางแบบผสมผสานและการเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางมักช่วยให้การเรียนรู้เกิดประสิทธิผลและสามารถพัฒนาผู้เรียนได้อย่างรอบด้าน

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-Based Learning: PhenoBL)

1. ความหมายและหลักการของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน

การจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-Based Learning) เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง พร้อมทั้งพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 อีกทั้งยังเสริมสร้างความเข้าใจต่อปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในบริบทปัจจุบัน โดยมีเป้าหมายเพื่อให้ผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ในการแก้ไขปัญหาที่พบในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้า พบว่า มีนักวิชาการหลายท่านทั้งภายในและต่างประเทศกล่าวถึงความหมายและหลักการของแนวคิดการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบดังกล่าวไว้ดังต่อไปนี้

ตะวัน ไชยวรรณ และกุลธิดา นกุลธรรม (2564) กล่าวว่า ฟินแลนด์เป็นประเทศที่เริ่มการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานที่ได้ผ่านการพัฒนาและทดลองใช้ในการศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อยกระดับการเรียนการสอนในระดับปฐมวัย ประถมศึกษา และมัธยมศึกษา ตั้งแต่ปี ค.ศ. 2016 (Halinen, 2018) โดยมุ่งเน้นการสร้างองค์ความรู้ของผู้เรียนผ่านกระบวนการคิดการลงมือปฏิบัติ และสร้างสรรค์ชิ้นงานตามความสนใจของผู้เรียน เพื่อพัฒนาทักษะหลักและทักษะทางสังคม โดยผู้เรียนมีบทบาทหลักในการเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น ได้สร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ภายใต้แนวคิดการสร้างองค์ความรู้ในตนเองของผู้เรียน โดยใช้ความรู้สาระวิชาต่าง ๆ มาบูรณาการ

ผ่านกระบวนการคิด (thinking processes) และกระบวนการทางปัญญา (cognitive processes) ให้ผู้เรียนได้เกิดกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ นำไปสู่ความเข้าใจในปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจริง ทำให้ได้องค์ความรู้ที่มีความหมายและยั่งยืน

ศศิณัฐ สรรคบุรณรักษ์ (2563) กล่าวว่า แนวทางการเรียนรู้ด้วยปรากฏการณ์เป็นฐาน (PhenoBL หรือ PhBL) ได้ผ่านการทดลองและได้รับการพัฒนาดังแต่ ค.ศ. 1980 และได้มีการนำไปใช้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานฉบับใหม่ของฟินแลนด์อย่างเป็นทางการใน ค.ศ. 2014 หลังจากที่ฟินแลนด์ประสบผลสำเร็จอย่างสูงจากการเรียนรู้ด้วยโครงการ ทำให้นักเรียน เกิดทักษะการเรียนรู้ จนสามารถทำคะแนน PISA ได้สูงที่สุดระดับโลกติดต่อกันหลายปี เป็นแนวคิด ของการนำรูปแบบการสอนโดยหยิบยกปรากฏการณ์ทางสังคมได้เข้ามามีบทบาทกับการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถคิดเชื่อมโยงตนเองกับสังคมได้มากขึ้น

พงศธร มหาวิจิตร (2562) กล่าวว่า Phenomenon-based learning ได้ผ่านการ ทดลอง และได้รับการพัฒนาจนถูกประกาศใช้อย่างเป็นทางการในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานฉบับใหม่ของฟินแลนด์โดยได้นำเสนอโมดูลการเรียนรู้แบบสหวิทยาการ (Multidisciplinary Learning modules: MLs) เพื่อส่งเสริมการพัฒนาสมรรถนะข้ามพิสัย (Transversal Competencies) ของผู้เรียน โดยจัดการเรียนรู้ที่เน้นการสอนแบบบูรณาการระหว่างวิชา นักเรียนได้ศึกษาปรากฏการณ์ตามสภาพจริงแบบองค์รวมจึงเป็นส่วนที่ช่วยในการทำความเข้าใจประเด็นต่าง ๆ ในชีวิตจริงว่าไม่ได้มีความเกี่ยวข้องกันเนื้อหาวิชาใดวิชาหนึ่งเท่านั้นแต่เป็นใช้ความรู้ในหลายสาขาวิชา อีกทั้งช่วยให้ผู้เรียนมีเกิดประสบการณ์ที่กว้างขวาง มีการกระตุ้นการเรียนรู้ และสร้างการเรียนรู้ที่มีความหมาย

อรพรรณ บุตรกตัญญู (2561) กล่าวว่า การนำปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในโลกมาเป็นจุดนำเข้าสู่กระบวนการเรียนรู้ จากนั้น จึงเกิดการสำรวจเพื่อค้นหาด้วยมุมมองที่หลากหลายในเชิงสหวิทยาการของปรากฏการณ์ที่ศึกษาโดยใช้เทคนิค วิธีการ และเครื่องมือต่าง ๆ เพื่อสร้างความรู้ และทักษะของผู้เรียนจากการศึกษาระหว่างสาขาวิชาภายใต้บริบทที่เชื่อมโยงกันเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการ เรียนรู้ที่คงทน และยั่งยืน

เรวณี ชัยเขาวรัตน์ (2563) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon Based learning: PhenoBL) หมายถึง การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์ต่าง ๆ เป็นจุดเริ่มต้นในการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยอาศัยแนวคิดพื้นฐานที่ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้เอง (Constructivism) ผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) เช่น การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem based learning) การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project based learning) ฯลฯ โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (PhenoBL) เป็นการบูรณาการแบบสหวิทยาการ (Interdisciplinary Integration) ซึ่งลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานนั้นคือ เน้นการเรียนรู้แบบสหวิทยาการ (Inter Disciplinary)

โดยไม่แบ่งรายวิชาเหมือนการจัดการศึกษาทั่วไป และเรียนรู้ผ่านปรากฏการณ์ที่เป็นสภาพจริง (ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในอดีต ปัจจุบัน หรือปรากฏการณ์ที่มีแนวโน้มที่จะเกิดขึ้น) โดยในการเรียนรู้นั้น จะเน้นการเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) เช่น ใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน เน้นให้นักเรียนได้สืบเสาะหาความรู้ด้วยตนเอง ได้สังเคราะห์ความรู้ และแก้ปัญหาด้วยตนเอง ทั้งนี้ ในประเทศฟินแลนด์ก็ได้ปฏิรูปการศึกษาในประเทศ โดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (PhenoBL) ซึ่งสิ่งที่เปลี่ยนไปในระบบการศึกษาอย่างชัดเจน คือ

1. ในหลักสูตรของประเทศฟินแลนด์ได้มีการกำหนดให้ในหนึ่งปีการศึกษาจะต้องมีการจัดการเรียนรู้แบบ PhenoBL อย่างน้อย 1 ครั้ง
2. คณะครูจะต้องส่งเสริมให้นักเรียนเชื่อมโยงความรู้ในรายวิชาอื่น ๆ เพื่อให้เข้ากับบริบทเพื่อทำให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ร่วมกันกับรายวิชาของตนเอง (Cross curricular learning)
3. สารวิชาต่าง ๆ ยังคงแยกสอนตามรายวิชา แต่เน้นการบูรณาการระหว่างรายวิชามากขึ้น ซึ่งมีนักการศึกษาได้ให้ความหมายไว้ดังต่อไปนี้

Nuora, & Valisaari (2019) ให้ความหมายว่า เป็นการเรียนรู้แบบสหวิทยาการเกี่ยวกับปรากฏการณ์ธรรมชาติของโลกแห่งความจริงในมุมมองที่หลากหลาย เน้นกระบวนการเชิงบูรณาการระหว่างสารรายวิชาต่าง ๆ และหัวข้อประเด็นที่สนใจ

Mattila, & Silander (2015) ให้ความหมายว่า เป็นการเรียนรู้แบบองค์รวมนำปรากฏการณ์ของโลกแห่งความจริง เป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้ ซึ่งปรากฏการณ์ที่ใช้จะต้องมีความสอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน ผู้เรียนจะได้รับการพัฒนาความรู้และทักษะจากการศึกษาปรากฏการณ์แบบสหวิทยาการภายใต้บริบทที่เชื่อมโยงกัน

Butkatunyoo (2018) ให้ความหมายว่า เป็นการเรียนที่เริ่มด้วยปรากฏการณ์ในโลกแห่งความเป็นจริงนำไปสู่การเรียนรู้แบบสหวิทยาการในมุมมองที่หลากหลาย โดยใช้เทคนิควิธีการและเครื่องมือต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะของผู้เรียนข้ามศาสตร์วิชาภายใต้บริบทที่สัมพันธ์กับชีวิตจริง

Daehler, & Folsom (2016) กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเป็นการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนทำความเข้าใจปรากฏการณ์ผ่านการใช้ข้อเท็จจริง ความคิดรวบยอด และการฝึกปฏิบัติจริง ข้อมูลและทักษะใหม่ที่ได้รับจะถูกใช้ประกอบการศึกษาปรากฏการณ์ ซึ่งการเรียนรู้ ในรูปแบบนี้ข้อมูลใหม่ที่ได้รับจะมีคุณค่าในทันที

Kirsti Lonka (2563) กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเป็นการเรียนแบบองค์รวม ซึ่งมีพื้นฐานจากความคิดว่านักเรียนต้องเรียนรู้ที่จะร่วมมือกันเพื่อสร้างทางออกใหม่ ๆ และผสมผสานความรู้จากวิชาต่าง ๆ เพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาในชีวิตจริง

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2562) ได้ให้ความหมายไว้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์ต่าง ๆ เป็นจุดเริ่มต้นในการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โดยอาศัยแนวคิดพื้นฐานที่ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้เอง (Constructivism) ผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) เป็นการบูรณาการแบบสหวิทยาการ (Interdisciplinary Integration)

Silander (2015) อธิบายว่า การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน หรือ Phenomenon-Based Learning นั้น เป็นแนวคิดที่หักล้างแนวคิดการแบ่งเนื้อหาสาระออกเป็นส่วน ๆ เพราะแทนที่จะให้ความสำคัญกับวิชาใดวิชาหนึ่ง เช่น คณิตศาสตร์ ภาษา หรือประวัติศาสตร์ การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานจะมุ่งสำรวจปรากฏการณ์ที่ข้ามขอบเขตข้อจำกัดของรายวิชาไปโดยสิ้นเชิง เพราะในการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานนั้น กระบวนการเรียนรู้และการสอนจะเริ่มจากปรากฏการณ์ (Phenomena) ที่พบได้ในโลกแห่งความเป็นจริง ซึ่งปรากฏการณ์ที่นำมาใช้ในการเรียนรู้นั้นเป็นสิ่งที่มียูอยู่ในบริบทจริง ทั้งข้อมูล ทักษะ และองค์ความรู้ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง จะถูกเรียนรู้แบบข้ามขอบเขตของรายวิชาปรากฏการณ์ที่ถูกนำมาใช้จะมีลักษณะเป็นหัวข้อแบบองค์รวม เช่น ความเป็นมนุษย์ สหภาพยุโรป สื่อและเทคโนโลยี สถานการณ์น้ำและพลังงาน เป็นต้น

Mattila, & Silander (2015) อธิบายว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานนั้น “ปรากฏการณ์ หรือ Phenomenon” อาจเป็นได้ทั้ง สิ่งที่ใช้ในการสังเกต หรือรูปแบบของระบบสำหรับสิ่งที่ต้องเรียนรู้ (systemic model) รวมทั้งรูปแบบเชิงเปรียบเทียบสำหรับสิ่งที่ต้องเรียนรู้ (analogous model) หรือแม้กระทั่งเป็นพื้นฐานที่สร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนและนำไปสู่สิ่งที่จะเรียนรู้ต่อไปในอนาคต

Vasileios Symeonidis, & Johanna Schwarz (2017) กล่าวไว้ว่า ประเทศฟินแลนด์ได้มีการปฏิรูปการศึกษา โดยการพัฒนานโยบายของประเทศจากข้อมูลของ Halinen ที่เป็นหัวหน้าฝ่ายพัฒนาหลักสูตรของคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติของประเทศฟินแลนด์กล่าวว่า สิ่งนี้เกิดขึ้นเพราะ "โลกกำลังเปลี่ยนไปรอบ ๆ โรงเรียน" ภายใต้บริบทใหม่ของปัจจุบันจึงจำเป็นต้องมี ทักษะใหม่ ๆ ให้กับนักเรียน จากเหตุผลที่กล่าวมาประเทศฟินแลนด์จึงได้มีการปรับปรุงหลักสูตรการศึกษา และในหลักสูตรการศึกษาของประเทศฟินแลนด์ใช้การจัดการเรียนการสอนแบบ ปรากฏการณ์เป็นฐานเข้ามาในหลักสูตรปัจจุบัน จากการศึกษาพบว่าการจัดการเรียนรู้แบบ ปรากฏการณ์เป็นฐานเน้นให้ผู้เรียนมีการศึกษาปรากฏการณ์และศึกษาจากสภาพจริง มีการ ดำเนินการสืบเสาะหาคำตอบโดยใช้องค์ความรู้ที่หลากหลาย เน้นการเรียนรู้แบบบูรณาการข้ามสาระ วิชาและเหมาะในการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21

จากแนวคิดของนักการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon Based Learning: PhenoBL) เน้นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่นำเอาปรากฏการณ์ต่าง ๆ ในสังคมปัจจุบันมาผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียน เปิดกว้างให้ผู้เรียน

มีอิสระวิสัยในการคิดด้วยการเรียนรู้แบบพหุมิติ โดยใช้เทคโนโลยีและเครื่องมือต่าง ๆ ประกอบการเรียนรู้ เพื่อเชื่อมโยงองค์ความรู้ระหว่างกัน เป็นการเปิดโลกทัศน์การเรียนรู้ใหม่ให้เท่าทันความเปลี่ยนแปลงของสังคมอย่างมีภูมิคุ้มกันและส่งเสริมสมรรถนะของผู้เรียนในยุคดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม

2. แนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-Based Learning: PhenoBL)

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน คือ การสร้างองค์ความรู้ของผู้เรียน (Constructivism) ซึ่งเป็นแนวคิดที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง และข้อมูลความรู้ คือ ผลที่เกิดจากการแก้ปัญหา (Problem-solving) ซึ่งข้อค้นพบเล็ก ๆ เหล่านี้เป็นเสมือนชิ้นส่วนที่ประกอบกันแล้วเหมาะสมกับแต่ละสถานการณ์ในเวลานั้น โดยการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน มักจะเกิดขึ้นในสภาพแวดล้อมของการทำงานแบบร่วมมือรวมพลัง (Collaborative) และยังสนับสนุนทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมและทฤษฎีสังคมวัฒนธรรมที่อธิบายว่าข้อมูลความรู้ต่าง ๆ นั้นไม่ได้เป็นเพียงส่วนหนึ่งของบุคคล แต่เป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาจากบริบททางสังคม เช่น ระบบภาษา สูตรคณิตศาสตร์ และเครื่องมือการคิดต่าง ๆ ที่สำคัญคือ ไม่ใช่ว่าผู้เรียนทุกคนจะต้องสร้างองค์ความรู้ขึ้นมาใหม่ด้วยตนเองเท่านั้น แต่ผู้เรียนสามารถใช้ข้อมูลความรู้และเครื่องมือในการเรียนรู้ผ่านกระบวนการทางสังคมวัฒนธรรมได้อีกด้วย (Silander, 2015) แนวคิดนี้จึงเป็นแนวคิดในการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ไม่ว่าจะเป็นการเรียนรู้แบบสืบสอบ (Inquiry) การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน หรือ แม้กระทั่งการใช้แฟ้มสะสมผลงาน หรือ Portfolios จึงเหมาะสมกับลักษณะของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon Based Learning) ซึ่งทำให้เกิดการบูรณาการข้ามศาสตร์ แต่ก็ไม่ได้ทำให้รายวิชาต่าง ๆ หายไปจากหลักสูตร ทว่าเป็นการช่วยเสริมให้เนื้อหาสาระในรายวิชาต่าง ๆ มีความหมายสำหรับผู้เรียนมากขึ้น (Zhukov, 2015) และแม้ว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon Based learning) จะมีความคล้ายคลึงกับการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน แต่จุดเริ่มต้นกลับต่างกัน เพราะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานจะเริ่มด้วยการสังเกตปรากฏการณ์จากมุมมองที่แตกต่างกันซึ่ง Silander (2015) ได้อธิบายคุณลักษณะของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon Based Learning: PhenoBL) จะมีลักษณะ 5 ประการ คือ

1. เป็นองค์รวม (holisticity) หมายถึง ความหลากหลายของการเรียนรู้ในลักษณะของสหวิทยาการ และไม่เพียงบูรณาการลงไปในรายวิชาแบบเดิม แต่มุ่งเน้นที่การสำรวจเหตุการณ์ปัจจุบันและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงอย่างเป็นระบบและครอบคลุม

2. มีสภาพความเป็นจริง (authenticity) หมายถึง ใช้สภาพแวดล้อมจริงแทนที่จะเป็นห้องเรียนแบบเดิม เนื่องจากสภาพจริงนั้นช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่แท้จริง ทำให้ผู้เรียนได้ใช้วิธีการ เครื่องมือ และวัสดุจำเป็นอย่างต่าง ๆ ในสถานการณ์จริงเพื่อแก้ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับชีวิต และมีความสำคัญในชุมชน ทำให้ผู้เรียนเข้าใจได้ว่าทฤษฎีและข้อมูลต่าง ๆ มีประโยชน์ในชีวิตจริง ในขณะเดียวกัน การมีผู้เชี่ยวชาญจากหลากหลายสาขารวมอยู่ในชุมชนการเรียนรู้ยังทำให้ผู้เรียนจะได้รับการสนับสนุนให้มีส่วนร่วมในการปฏิบัติร่วมกับผู้เชี่ยวชาญ และได้เรียนรู้แนวทางการปฏิบัติ หรือการแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้

3. สอดคล้องกับบริบท (contextuality) ซึ่งมีความหมายรวมทั้งบริบทที่ถูกสร้างขึ้น และสภาพแวดล้อมตามธรรมชาติ ในแง่ “ปรากฏการณ์” ไม่สามารถกำหนดไว้ล่วงหน้าได้ คือในช่วงเริ่มต้นของการเรียนรู้ปรากฏการณ์ที่ผู้เรียนสนใจอาจจะค่อนข้างคลุมเครือและไม่ชัดเจน แต่จะค่อย ๆ มีความชัดเจนมากขึ้นเนื่องจากผู้เรียนได้สังเกตและทำความเข้าใจบริบทที่กว้างขึ้น

4. เรียนรู้ผ่านการสืบสอบโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (problem-based inquiry learning) กระบวนการเรียนรู้นี้ทำให้ผู้เรียนได้ตั้งคำถามของตนเองและสร้างความรู้ร่วมกัน ซึ่งจะช่วยให้ปรากฏการณ์ที่อาจจะคลุมเครือ ไม่ชัดเจน มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น

5. ให้ความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้ (learning process) ซึ่งถือเป็นกระบวนการที่ทำให้เกิดการตั้งสมมติฐานและการนำทฤษฎีมาใช้ โดยผู้เรียนจะได้เรียนรู้และได้รับการชี้แนะว่า ควรจะเรียนรู้อย่างไร ทำให้มี “Know how” และในระดับที่สูงขึ้นผู้เรียนจะสามารถวางแผน กระบวนการเรียนรู้โดยการสร้างชิ้นงานและเครื่องมือที่ต้องใช้ในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนก้าวข้ามสิ่งทีเรียนรู้อยู่ในปัจจุบันไปสู่สิ่งที่จะเรียนรู้ในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Daehler & Folsom (2016) ได้ให้เสนอแนะขั้นตอนการนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ไปประยุกต์ใช้ ดังนี้

1. เลือกปรากฏการณ์ที่น่าสนใจ ครูจะต้องเป็นผู้ที่คัดเลือกปรากฏการณ์ทางสังคมที่เกิดขึ้นจริง โดยพิจารณาจากเหมาะสมความสอดคล้องกับประสบการณ์และบริบทของนักเรียน และที่สำคัญต้องเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในสังคมที่มีความน่าสนใจ รวมทั้งนำค้นหาต่อทั้งตัวนักเรียน และตัวของครูเอง

2. วิเคราะห์คุณค่าของบทเรียน ครูจะต้องเป็นผู้ที่พิจารณาว่าตัวของนักเรียนจะได้เรียนรู้อะไรบ้างจากปรากฏการณ์ที่ศึกษาและจะมีการประยุกต์ความรู้ต่าง ๆ ที่มีไปสู่ปรากฏการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างไร ซึ่งในบางปรากฏการณ์อาจจะมีความประเด็นที่ศึกษาไม่เหมาะสมกับนักเรียนหรือไม่สามารถทำให้นักเรียนไปสู่จุดมุ่งหมายของการเรียนรู้ที่สำคัญได้ ครูอาจจะต้องออกแบบการเรียนรู้ที่มีกิจกรรมเสริมเพิ่มเติมขึ้นมา ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ของนักเรียนได้ตรงตามเป้าหมายหรืออาจจะต้องใช้ผู้เชี่ยวชาญหรือมีความรู้เกี่ยวกับเรื่องนั้น ๆ มาช่วยออกแบบด้วยก็ได้

3. วางลำดับกิจกรรม ครูสังเกตปรากฏการณ์และมีการระดมความคิดแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับนักเรียน เพื่อสำรวจแนวคิดและนำไปสู่การตั้งคำถาม โดยครูต้องกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในแสดงออกทางความคิดอย่างอิสระ พยายามให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ให้มากที่สุด เพื่อให้นักเรียนเกิดความเข้าใจและมองเห็นความเป็นไปได้เกี่ยวกับปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น รวมทั้งส่งเสริมให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งที่นักเรียนอยากเรียนรู้เกี่ยวกับปรากฏการณ์นั้น ๆ และสนับสนุนให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการวางแผนกิจกรรมการเรียนรู้

4. วางแผนการตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียน ครูให้นักเรียนเขียนคำอธิบาย ออกแบบสไลด์นำเสนอ สรุปรูปของโปสเตอร์ นำเสนอปากเปล่า หรือแสดงออกในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง เพื่อแสดงให้เห็นถึงแนวคิดหรือความรู้ที่นักเรียนสร้างขึ้นรวมทั้งสะท้อนให้เห็นถึงการประยุกต์ใช้ความรู้จากการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นได้อย่างเกิดประโยชน์

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2562) ได้ให้ลักษณะของการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน Phenomenon Based learning ไว้ว่า การใช้ปรากฏการณ์ใกล้ตัวของนักเรียน ซึ่งต้องมีความสอดคล้องกับหลักสูตรการจัดการเรียนรู้และกระตุ้นให้นักเรียนขยายขอบเขตองค์ความรู้ของตนจนเกิดเป็นสมรรถนะ ประกอบด้วย 2 ขั้นตอน ดังนี้

4.1 เลือกปรากฏการณ์ที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้แบบ Phenomenon Based learning ซึ่งต้องมีลักษณะเป็นปรากฏการณ์ที่ใกล้ตัวนักเรียนหรือมีความสำคัญต่อชีวิตของนักเรียน โดยอาจเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นไปแล้วกำลังเกิดขึ้นหรือกำลังจะเกิดขึ้นก็ได้ ซึ่งปรากฏการณ์นี้ ต้องมีความสอดคล้องกับมาตรฐานและตัวชี้วัดตามหลักสูตร

4.2 ใช้กระบวนการ PEE ในการจัดการเรียนรู้ปรากฏการณ์ที่เลือก โดยแต่ละขั้นตอนของกระบวนการ มีรายละเอียดดังนี้

P (Planning) คือ การวางแผนการจัดการเรียนรู้ โดยมีการวางแผนร่วมกันระหว่างครูผู้สอนในแต่ละวิชาเริ่มต้นจากการคัดเลือกเนื้อหาจากมาตรฐานและตัวชี้วัดที่สามารถจัดการเรียนรู้ร่วมกันได้ แล้วร่วมกันออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมต่อธรรมชาติวิชานั้น ตัวอย่างเช่น วิชาสังคมศึกษาและวิทยาศาสตร์ที่รวมการจัดการเรียนรู้เรียนฟิสิกส์นิวเคลียร์ โดยยกประวัติศาสตร์ช่วงสงครามโลกครั้งที่สองมาจัดการเรียนรู้รวมกับการค้นพบองค์ประกอบของอะตอม จนถึงการนำเอาความรู้ที่ได้ไปใช้พัฒนาระเบิดปรมาณู

E (Execution) คือ การดำเนินการจัดการเรียนรู้ โดยจะมุ่งเน้นให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเองโดยการค้นคว้าอย่างหลากหลาย ออกแบบการประเมินเชิงปฏิบัติในการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง อภิปรายโต้เถียงเชิงวิชาการเพื่อพัฒนาความรู้ของตนเอง โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รวมทั้งให้แรงเสริมทางบวกแก่นักเรียนให้เกิดความมุ่งมั่นตั้งใจ และกล้าที่จะแสดงความเป็นตัวตนของตนเอง

E (Evaluation) คือ การประเมิน เป็นการประเมินระหว่างเรียนที่สะท้อนให้เห็นพัฒนาการของผู้เรียน โดยมีลักษณะการประเมินที่หลากหลาย เช่น การประเมินโดยครู เพื่อน ผู้ปกครอง และผู้เรียนประเมินตนเอง จุดมุ่งหมายของการประเมินที่ไม่ใช่มุ่งเน้นเกรดหรือผลการเรียน แต่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนพัฒนาตัวเองยิ่งขึ้น โดยที่ทุกคนสามารถพัฒนางานของตนเองในกรอบที่กำหนด ซึ่งการประเมินอาจกำหนดคะแนนให้อยู่ในรายวิชาใดรายวิชาหนึ่ง แต่มีการประเมินร่วมกันของครู มากกว่าหนึ่งคนหรือกำหนดให้อยู่ในรายวิชาทั้งสองวิชาก็ได้ตามความเหมาะสม

Silender (2015) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานจะเริ่มต้นด้วยการสังเกตปรากฏการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นในโลกความเป็นจริง ตามด้วยการตั้งคำถามโดยผู้เรียน ได้จำแนกการเรียนรู้ด้วยปรากฏการณ์เป็นฐานไว้ 5 ด้านดังนี้ คือ

1. ความเป็นองค์รวม (Holistic) หลักสูตรจะมุ่งเน้นไปที่ปรากฏการณ์ในโลกแห่งความจริงดำเนินการในลักษณะของการเรียนรู้เป็นทีม การทำงานร่วมกัน ไม่มีการแบ่งรายวิชาแบบการศึกษาทั่วไปมีลักษณะการเรียนการสอนเนื้อหาแบบองค์รวม

2. สภาพจริง (Authenticity) การเรียนรู้ด้วยปรากฏการณ์เป็นฐาน เครื่องมือและวัสดุ ที่ใช้ในการเรียนรู้บริบทจำเป็นจะต้องสอดคล้องกับความรู้ในโลกแห่งความจริงจะช่วยให้เห็นการเรียนรู้จากสภาพแท้จริงอย่างลึกซึ้ง สภาพแวดล้อมของการเรียนรู้จะกระตุ้นกระบวนการทางปัญญาในการแก้สถานการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง

3. บริบท (Contextual) สภาพแวดล้อม และเงื่อนไขต่าง ๆ เป็นประเด็นสำคัญหนึ่งของการเรียนรู้ด้วย ปรากฏการณ์เป็นฐาน บริบทจะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ฝึกคิด หากกระบวนการใหม่ ข้อมูลใหม่เพื่อมาปรับใช้กับปรากฏการณ์ที่เป็นหัวข้อในการศึกษานั้น ๆ บริบทที่เป็นจริงจะยิ่งเอื้อต่อความสามารถของผู้เรียนในการพัฒนามุมมองที่หลากหลายและวิเคราะห์โลกแห่งความเป็นจริง

4. การเรียนรู้แบบสืบเสาะโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem based Inquiry Learning) การเรียนรู้ด้วยปรากฏการณ์เป็นฐาน เป็นการผสมผสานการเรียนรู้ด้วยสืบเสาะการใช้ปัญหาเป็นฐาน การเรียนรู้ด้วยโครงงาน และการทำแฟ้มสะสมผลงาน ดังนั้นปัญหาในโลกแห่งความเป็นจริง และปัญหาที่เกิดขึ้นจากการทำงานร่วมกันของผู้เรียนจะสามารถกระตุ้นและชี้นำผู้เรียนให้สร้างการเรียนรู้และการสร้างความรู้อย่างต่อเนื่อง

5. กระบวนการเรียนรู้ (Learning Process) การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนถูกชี้นำและส่งเสริมในการนำข้อมูลมาปรับใช้ โดยมีจุดประสงค์เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้สิ่งใหม่ ผู้เรียนกำลังเผชิญกับการเรียนรู้แบบเปิดเพื่อพัฒนาวิธีการเรียนรู้ของตนเองและกระบวนการเรียนรู้

ชลธิป สมานิต (2562) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานเป็นการนำปรากฏการณ์หรือปัญหาที่เกิดขึ้นจริงมาให้นักเรียน เพื่อกระตุ้นให้เกิดเกิดข้อคำถามเกี่ยวกับปรากฏการณ์นั้น ๆ กระตุ้นให้เด็กร่วมกันอภิปราย ร่วมกันแสวงหาความรู้จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ

ร่วมกันวางแผนเพื่อหาคำตอบหรือแก้ไขปัญหาโดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวกกระตุ้นให้เด็ก มีประสบการณ์ลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง จัดเตรียมอุปกรณ์ที่เอื้อต่อการเรียนรู้และให้ความรู้ที่จำเป็นเพิ่มเติม

อรพรรณ บุตรกตัญญู (2561, น. 352) กล่าวว่าการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ใช้วิธีสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบต้นตัวในการสร้างองค์ความรู้ในตนเอง (Constructivist Active Learning Pedagogy) ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. วิธีสอนนี้อยู่บนฐานแนวคิดการสร้างองค์ความรู้ในตนเอง มุ่งเน้นไปที่การประเมินเชิงวิพากษ์ในการเรียนรู้ของผู้เรียนมากกว่าเนื้อหาที่ได้รับการถ่ายทอดเพียงเท่านั้น ผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกและสร้างบรรยากาศให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านการสืบเสาะโดยใช้ปัญหาเป็นฐานและการเรียนรู้แบบต้นตัว ซึ่งหมายถึงความรู้และความหมายของการได้มาซึ่งความรู้สร้างขึ้นอย่างแท้จริงในความคิดของผู้เรียนผ่านการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง

2. วิธีสอนนี้ใช้บริบทเป็นส่วนสำคัญ เริ่มต้นจากการกำหนดคำถามหรือปัญหาของผู้เรียนผ่านปรากฏการณ์ในโลกแห่งความเป็นจริง เช่น การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ (Climate Change) โดยปรากฏการณ์ที่นำมาศึกษานั้น ต้องมีการพิจารณาความเกี่ยวข้องกับบริบทแวดล้อม มุมมองและแง่มุมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องอย่างหลากหลายในเชิงสหวิทยาการ เช่น คุณภาพชีวิตของมนุษย์ คณิตศาสตร์ ภูมิศาสตร์ อนุนิยมิวิทยา การเมืองและนโยบาย หรือแม้แต่จิตวิทยาสังคม เช่น การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมผู้บริโภค ซึ่งมีความแตกต่างจากปัญหาทางวิชาการในรูปแบบเดิม ซึ่งเป็นปัญหาที่ซับซ้อนน้อยและไว้ในทางปฏิบัติได้น้อย การแก้ปัญหาหรือการสืบเสาะในปรากฏการณ์ต้องใช้ความสามารถที่ต่างกันตามระดับของความซับซ้อน ซึ่งจะก่อให้เกิดผลการเรียนรู้ที่ต่างกัน

3. วิธีสอนนี้ใช้แนวคิดในการสร้างความร่วมมือและการทำงานร่วมกันของผู้เรียน เป็นเงื่อนไขสำคัญในการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างยั่งยืนในบริบททางสังคม เมื่อพิจารณาถึงความซับซ้อนตามธรรมชาติของปัญหาที่เกิดขึ้น ส่วนใหญ่เกิดจากการล่มสลายทางสังคมกับการขาดแรงจูงใจในการควบคุมตนเอง โดยการแก้ปัญหาที่ได้ผลนั้นเป็นการดำเนินการด้วยทีมที่ร่วมมือกันมากกว่าจะเป็นกลุ่มที่มีการแข่งขันกัน

4. วิธีสอนนี้ใช้โครงสร้างของกลุ่มการเรียนรู้ โดยการใช้คำถามหรือปัญหาที่เกิดขึ้นจากการสังเกตปรากฏการณ์ในการสืบเสาะแบบเปิด แสดงการคิดวิพากษ์และการคิดกลับป้อนกลับมา ระหว่างสมาชิกในกลุ่ม รวมทั้งการส่งเสริมการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นและการสร้างความเห็นร่วมกันบนพื้นฐานของการโต้แย้งกลุ่ม การเรียนรู้มีลักษณะคล้ายคลึงกับสิ่งที่นักปรัชญาสังคม Jurgen Habermas กล่าวถึงในปรัชญาเกี่ยวกับ "สถานการณ์การพูดในอุดมคติ" เช่น "เรื่องราวทุกเรื่องที่สามารถพูดและกระทำได้ ได้รับอนุญาตให้มีส่วนร่วมในการกล่าวสุนทรพจน์หรือถ้อยความที่แสดงความคิดเห็นอย่างมีหลักการ" (หลักการรวมทางสังคม) หรือ "ทุกคนสามารถตั้งคำถามเพื่อยืนยันสิ่งที่เกิดขึ้นได้"

ตลอดเวลา" (หลักการของการสืบเสาะแบบเปิด) ซึ่งในการปฏิบัติในชั้นเรียนตามแนว ดังกล่าว ทำให้ปัญหาที่เกิดขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริงมีความหมายต่อผู้เรียนมากขึ้นเมื่อเทียบกับงาน นามธรรมแบบที่ไม่มีบริบทในรูปแบบเดิม ๆ และการไม่ได้การสนับสนุนแรงจูงใจภายในของผู้เรียน

5. วิธีสอนนี้เป็นการศึกษาความเป็นจริงที่เกิดขึ้นบนฐานปรัชญาการศึกษา การสร้างองค์ความรู้ในตนเอง ซึ่งจะขึ้นอยู่กับความเป็นตัวแทนที่หลากหลายเพื่อให้สามารถแก้ปัญหาที่ซับซ้อนและมีแง่มุมต่าง ๆ ที่ปรากฏขึ้น โดยจะแตกต่างจากรูปแบบของการตอบคำถามเพียงคำตอบเดียวในการศึกษาแบบเดิม ในระหว่างการวิจัยและพัฒนาในการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานผู้เรียนจะตระหนักถึงแนวคิดและการปฏิบัติที่แตกต่างหลากหลาย โดยการแก้ปัญหาในขั้นสุดท้ายเป็นผลจากการวิจัยและสังเคราะห์ซ้ำโดยทีมหรือกลุ่มการเรียนรู้ที่ไม่ใช่สมมติฐานที่เกิดจากความคิดของใครคนใดคนหนึ่ง การเข้าใจวิธีสอนตามแนวคิดการเรียนรู้แบบต้นตัวโดยการสร้างองค์ความรู้ในตนเอง เป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้การออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นเกิดขึ้นได้อย่างเป็นกระบวนการที่เหมาะสมและนำไปสู่การพัฒนาผู้เรียนได้ตามจุดมุ่งหมายที่ต้องการ

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2562, น. 11) ได้ระบุไว้ว่าการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์เป็นฐานลงสู่การปฏิบัติ จำเป็นต้องออกแบบการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้จากองค์ความรู้ของศาสตร์ต่าง ๆ อย่างลุ่มลึก ซึ่งจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องบูรณาการทั้งในสาขาเดียวกันและภายนอกสาขาวิชา โดยสามารถสรุปเป็นแนวทางได้ดังนี้

1. ครูที่ต้องการจัดการเรียนรู้ร่วมกันจะต้องมีความเข้าใจพื้นฐาน ดังนี้
 - 1.1 ความรู้ในโลกสามารถหาได้จากมุมมองที่ต่างกันไป แต่มีความเกี่ยวเนื่องเชื่อมโยงกัน
 - 1.2 ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ความรู้ได้ลุ่มลึกขึ้นจากการเรียนรู้ผ่านความแตกต่างขององค์ความรู้ และธรรมชาติวิชาในแต่ละสาขา
 - 1.3 ทุกรายวิชามีธรรมชาติวิชาที่ต่างกันไป แต่มีความสำคัญเท่าเทียมกัน
 - 1.4 บางรายวิชามีเนื้อหาบางส่วนที่เกี่ยวข้องเชื่อมโยงกัน และสามารถนำมาจัดการเรียนรู้ร่วมกันได้

2. การเลือกวิธีการสอนให้เหมาะสมกับธรรมชาติวิชา ตัวอย่างเช่น

2.1 การพรรณนา (Narrative) ใช้เพื่อพิสูจน์ข้อเท็จจริงผ่านการอธิบายที่เป็นลำดับขั้นตอนและเชื่อมโยงองค์ความรู้ต่าง ๆ ผ่านการอธิบายโดยใช้หลักฐานเชิงประจักษ์ จากนั้นจึงตีความและวิเคราะห์ความน่าเชื่อถือจากคำอธิบายต่าง ๆ แล้วลงข้อสรุปร่วมกัน

2.2 การสอนแบบ Story line ใช้เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้โดยใช้คำถามขยายขอบเขตความรู้ของผู้เรียนเพื่อผู้เรียนทำความเข้าใจปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นรอบตัว โดยมีการเรียงลำดับเหตุการณ์และคำถามจากง่ายไปยาก ซึ่งจะทำให้มีความน่าสนใจในการเรียนรู้และ

ส่งเสริมต่อเจตคติค่านิยมทักษะและความรู้ของผู้เรียนซึ่งผู้เรียนสามารถแสดงออกผ่านกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การอภิปราย การสาธิต การแสดงบทบาทสมมติ เพื่อสื่อสารให้เห็นถึงผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น

Daehler, & Folsom (2016) ได้เสนอแนะลักษณะการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-Based Learning) ดังนี้

1. เลือกปรากฏการณ์ที่น่าสนใจโดยจะต้องเป็นปรากฏการณ์ที่นักเรียนให้ความสนใจ กระตุ้นความอยากรู้แก่นักเรียน และเหมาะสมกับระดับความรู้และความสามารถของผู้เรียน
2. วิเคราะห์แผนการเรียนรู้ ครูต้องวิเคราะห์ในเนื้อหาว่านักเรียนควรจะเรียนรู้ในเรื่องใด และทำอย่างไรที่จะนำปรากฏการณ์มาเชื่อมโยงในบทเรียน และจะจัดกิจกรรมอย่างไรเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเข้าถึงในเนื้อหา
3. วางแผนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ครูจะให้นักเรียนสังเกตปรากฏการณ์ที่นักเรียนสนใจ และเปิดโอกาสให้นักเรียนได้คิดและเกิดความสงสัยและอยากรู้ที่จะหาคำตอบ โดยนักเรียนจะใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ในการเรียนรู้และหาคำตอบ สาเหตุ และแนวทางในการแก้ปัญหา
4. วางแผนตรวจสอบความรู้ของนักเรียน ครูออกแบบให้นักเรียนแสดงความคิดเห็น อภิปรายร่วมกันหรือนำเสนอ เพื่อตรวจสอบความรู้ของนักเรียนและแสดงออกถึงความคิด

Kompa (2017) ได้เสนอแนะลักษณะการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ดังนี้

1. เป็นการจัดการเรียนการสอนโดยมีครูมีการตั้งประเด็นให้นักเรียนสืบเสาะหาความรู้ และลงมือปฏิบัติ
2. คำถามหรือปัญหาต้องเป็นประเด็นของการเกิดปรากฏการณ์ขึ้นจริงและนำความรู้จากหลายสาขาวิชาใช้ในการดำเนินการแก้ปัญหา
3. ในการแก้ปัญหาจำเป็นต้องอาศัยการทำงานแบบร่วมมือเพื่อแลกเปลี่ยนความคิด และช่วยกันหาแนวทางในการแก้ปัญหา
4. ในการใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานในการจัดการเรียนรู้ ส่งเสริมให้นักเรียนมีการวิพากษ์ แสดงความคิดเห็นในหลายมุมมอง ซึ่งส่งผลให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ ๆ ครูจะต้องจัดประสบการณ์ให้นักเรียนได้ทั้งความรู้และทักษะผ่านปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจริงและเป็นปรากฏการณ์ที่นักเรียนสนใจ ทำให้นักเรียนจะได้วิเคราะห์ วิพากษ์ และลงความเห็นได้อย่างหลากหลาย

สรุปได้ว่า ลักษณะการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานเป็นการจัดการเรียนการสอนที่มีการนำปรากฏการณ์หรือปัญหาที่เกิดขึ้นจริงมากระตุ้นให้นักเรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง โดยให้นักเรียนเข้าใจในปรากฏการณ์หรือสถานการณ์ที่ใกล้ตัว ซึ่งใช้วิธีการที่หลากหลายในการทำทำความเข้าใจและแก้ปัญหา โดยนักเรียนจะผ่านกระบวนการในการสืบเสาะหาความรู้จากปรากฏการณ์ มีการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ทำงานเป็นกลุ่ม แลกเปลี่ยนความคิด โดยมีการบูรณาการความรู้แต่ละวิชาใช้ในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้กับสถานการณ์จริง

3. ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-Based Learning: PhenoBL)

Sahlberg (2016; Lonka, 2015) ได้มีการจัดขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-Based Learning: PhenoBL) ซึ่งสามารถสรุปได้เป็นลำดับขั้นตอนที่สำคัญดังนี้

1. การเลือกปรากฏการณ์ (Choosing Phenomenon) คือ ปรากฏการณ์ต้องเป็นปัญหาจริงหรือนัยสำคัญทางสังคมที่สามารถบูรณาการได้หลายสาขาวิชา เช่น สิ่งแวดล้อม เทคโนโลยี วัฒนธรรม

2. การตั้งคำถามกระตุ้น (Framing Driving Questions) คือ จุดเริ่มต้นสำคัญของการเรียนรู้ เพราะช่วยให้นักเรียนเกิดความสงสัยใคร่รู้ ซึ่งคำถามควรเป็นลักษณะปลายเปิด (Open-ended) ที่นำไปสู่การคิดวิเคราะห์และการสืบค้น

3. การสืบค้นและการสำรวจ (Inquiry & Exploration) คือ เน้นผู้เรียนจะต้องมี Active Learning คือการลงมือค้นคว้า สำรวจ แสวงหาข้อมูลด้วยตนเอง อาจใช้แหล่งเรียนรู้จริง เช่น ห้องสมุด แหล่งข้อมูลออนไลน์ สัมภาษณ์บุคคลในชุมชน เป็นต้น

4. การบูรณาการความรู้ข้ามวิชา (Interdisciplinary Integration) คือ การบูรณาการความรู้จากหลายศาสตร์ ไม่จำกัดอยู่ที่รายวิชาเดียว

5. การสร้างสรรค์ผลงาน (Creation of Artifacts/Projects) คือ การสร้างผลงานหรือโครงการถือเป็นกระบวนการที่ทำให้ผู้เรียน แสดงความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง ผลงานอาจอยู่ในรูปของ โครงงานรายวิชา คลิปวิดีโอ การ์ตูนสั้น นิทรรศการ หรือการนำเสนอแบบดิจิทัล

6. การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Collaboration & Sharing) คือ นักเรียนต้องมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นโดยอาจใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning) เข้ามาช่วยและการทำงานเป็นทีม

7. การสะท้อนและการประเมิน (Reflection & Assessment) คือ การสะท้อน (Reflection) เป็นกระบวนการที่ช่วยให้นักเรียนเข้าใจสิ่งที่เรียนรู้และพัฒนาตนเอง อีกทั้งการประเมินผลควรใช้แบบหลากหลาย เช่น การประเมินตนเอง การประเมินเพื่อน และการประเมินจากครู

Silander (2015) กล่าวว่า ในมิติของการเรียนรู้ PhenoBL จะเริ่มต้นจากการที่ผู้เรียนได้ร่วมกันสังเกตปรากฏการณ์ในโลกแห่งความเป็นจริงซึ่งเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้อย่างเป็นองค์รวม และการสังเกตปรากฏการณ์นี้ก็ไม่ได้จำกัดอยู่ที่มุมมองใดมุมมองหนึ่งเท่านั้น แต่เป็นการศึกษา สังเกต ปรากฏการณ์ต่าง ๆ อย่างเป็นองค์รวมด้วยมุมมองที่หลากหลาย ก้าวข้ามความเป็นธรรมชาติของรายวิชา และผสมผสานความรู้ที่เกี่ยวข้องเข้าด้วยกัน ส่วนในมิติของการสอน ผู้สอนจำเป็นต้องเข้าใจ และศึกษาปรากฏการณ์ต่าง ๆ เหล่านั้นร่วมกับผู้เรียน โดยเริ่มจากการถามคำถามหรือตั้งปัญหา

เกี่ยวกับปรากฏการณ์ดังกล่าว เช่น นักเรียนคิดว่าทำไมเครื่องบินถึงบินและลอยอยู่กลางอากาศได้ จะเห็นได้ว่า PhenoBL ก็คือ การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ซึ่งผู้เรียนจะสร้างคำตอบของปัญหา หรือคำถามที่เกี่ยวข้องกับปรากฏการณ์ที่สนใจร่วมกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ถ้าปัญหาหรือคำถามนั้น ผู้เรียนร่วมกันสร้างขึ้นจากปรากฏการณ์ที่สนใจจริง ๆ

Lakshminarayan (2019) ได้เสนอ แนวทางในการจัดการเรียนรู้ 6 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. ขั้นการศึกษาปรากฏการณ์ นักเรียนศึกษาปรากฏการณ์ โดยศึกษาจากข้อมูล จากข้อความ หรือจากภาพปรากฏการณ์ต่าง ๆ
2. ขั้นเข้าใจปรากฏการณ์ นักเรียนถามคำถาม หาหลักฐานเพื่อตอบคำถาม และ หาสาเหตุของปรากฏการณ์
3. ขั้นสืบเสาะปรากฏการณ์ นักเรียนสืบเสาะหาความรู้ และใช้ทักษะเพื่อนำความรู้ ไปใช้และหาหลักฐานมาใช้ในการอ้างอิง
4. ขั้นพัฒนาคำถาม นักเรียนสร้างแบบจำลองเพื่อนำมาใช้ในการอธิบายความรู้เพิ่มเติม
5. ขั้นสำรวจปรากฏการณ์ นักเรียนไปสำรวจและสังเกตปรากฏการณ์จริง
6. ขั้นสื่อสารและให้เหตุผลทางวิทยาศาสตร์ นักเรียนนำความรู้ทั้งหมดมาใช้ในการอธิบาย และสื่อสารทางวิทยาศาสตร์

Nielsen, & Davies (2018) ได้เสนอแนวทางในการจัดการเรียนรู้ โดยนักเรียนต้องตรวจสอบ ปรากฏการณ์โดยถามคำถามของตนเอง ค้นคว้าข้อเท็จจริงและหาวิธีแก้ปัญหา ครูแนะนำนักเรียน ตลอดกระบวนการ แนวทางในการจัดการเรียนรู้ มี 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นกระตุ้นนักเรียนด้วยคำถาม ครูใช้คำถามหรือเหตุการณ์ หรือปรากฏการณ์ที่นักเรียน สนใจและนักเรียนต้องถามคำถามของตัวเองจากมุมมองที่หลากหลาย
2. ขั้นสืบเสาะความรู้ นักเรียนต้องหาข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ เพื่อมาตอบสาเหตุของปัญหา
3. ขั้นทดลองเพื่อหาคำตอบ ใช้การทดลอง การรวบรวมข้อมูล การประเมินข้อมูล เพื่อหาคำตอบที่น่าจะเป็นไปได้ต่อปรากฏการณ์
4. ขั้นตรวจสอบ ตรวจสอบข้อมูลและสถานการณ์ที่ส่งผลต่อปรากฏการณ์
5. ขั้นอธิบายผล หลังจากที่มีการตรวจสอบข้อมูลแล้ว นักเรียนจะต้องนำความรู้ที่ได้ มาอธิบายโดยการนำเสนอ หรืออภิปรายในชั้นเรียน

Daehler, & Folsom (2016) เสนอขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

1. เลือกปรากฏการณ์ที่น่าสนใจ (Select an Interesting Phenomenon) ปรากฏการณ์ ที่เลือกมาควรสอดคล้องกับประสบการณ์และระดับขั้นของผู้เรียน มีความน่าสนใจทั้งต่อ ตัวครูและ นักเรียนและควรมองปรากฏการณ์เป็นเขต

2. วิเคราะห์คุณค่าของบทเรียนที่มีอยู่ (Analyze the Utility of Your Existing Lessons)

ครูควรพิจารณาว่านักเรียนได้เรียนรู้อะไรจากกิจกรรม และจะประยุกต์สิ่งเหล่านั้นไปสู่ปรากฏการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างไร

3. วางลำดับกิจกรรม (Plan a Sequence of Activities) เริ่มต้นด้วยการสังเกตปรากฏการณ์

และสนทนาอภิปรายกับนักเรียนเพื่อสำรวจแนวคิดและตั้งคำถามกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้เข้าใจความเป็นไปได้ ส่งเสริมให้นักเรียนระบุสิ่งที่อยากเรียนรู้เกี่ยวกับปรากฏการณ์สนับสนุนให้ผู้เรียนร่วมวางแผนกิจกรรมการเรียนรู้และเพิ่มขั้นตอนการสรุปสิ่งที่พวกเขาได้เรียนรู้จากกิจกรรมโดยอาจใช้คำถาม

4. วางแผนการตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียน (Make a Plan for How You will Know

Students have made Sense of the Phenomenon) โดยให้นักเรียนเขียนคำอธิบาย ออกแบบสไลด์นำเสนอสรุปในรูปของโปสเตอร์ นำเสนอปากเปล่า หรือแสดงออกในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งเพื่อสะท้อนว่าพวกเขามีความคิดรวบยอดและสามารถประยุกต์ใช้สิ่งที่ได้เรียนรู้ได้

Tissington (2019) ได้เสนอวิธีการนำ PhenoBL ไปใช้ในชั้นเรียน ดังนี้

1. เริ่มต้นด้วยปรากฏการณ์ไม่ใช่เนื้อหาสาระ คือ ควรเริ่มบทเรียนด้วยปรากฏการณ์

ที่ต้องการให้ผู้เรียนสำรวจ แทนที่จะเน้นไปที่เนื้อหาสาระ เช่น แทนที่จะนำเสนอหัวข้อโดยระบุว่า “วันนี้เรากำลังจะเรียนรู้เกี่ยวกับ...” ให้เริ่มต้นด้วยการมีส่วนร่วมที่เป็น “ปรากฏการณ์” เช่น ให้ดูภาพของคลื่นและให้นักเรียนลองหาสาเหตุที่ทำให้เกิดคลื่น หรืออาจทำให้เกิดคลื่นขึ้นในชั้นเรียนเพื่อให้ผู้เรียนลองสำรวจว่าคลื่นนั้นมาจากไหนและเกิดขึ้นได้อย่างไร

2. สร้างความอยากรู้อยากเห็นของผู้เรียน เช่น ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ครูขอให้

นักเรียนร่วมกันเสนอแนวคิดสำหรับหัวข้อที่ต้องการสำรวจ มีนักเรียนบางคนเสนอหัวข้อ “ปราสาท” ซึ่งเป็นความอยากรู้อยากเห็น ความสนใจใคร่รู้ของผู้เรียน ในช่วง 2-3 สัปดาห์นั้น ทั้งชั้นเรียนก็จะได้เรียนรู้เกี่ยวกับปราสาท ทั้งประวัติของปราสาทในยุโรป และการสร้างตารางเหล็กปิดประตูป้อมโบราณ การเขียนเรื่องราว และไปจนถึงการสร้างแท่นยิงระเบิด จะเห็นได้ว่า ทั้งวิทยาศาสตร์ ประวัติศาสตร์ คณิตศาสตร์ และวรรณคดี ล้วนถูกนำมาใช้ในการศึกษาปรากฏการณ์ครั้งนี้

3. ใช้ประเด็นปัญหาในท้องถิ่น โดยปรากฏการณ์สามารถระบุได้จากชุมชนท้องถิ่น

และการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถบูรณาการสิ่งที่เรียนรู้เข้ากับชุมชน ช่วยพัฒนาความรู้สึกเป็นเจ้าของและความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของท้องถิ่นของตนได้ ซึ่งประเด็นปัญหาในท้องถิ่นต่าง ๆ นั้น สามารถหาได้จากหนังสือพิมพ์ท้องถิ่น ผู้ปกครองนักเรียน หรือธุรกิจห้างร้านในท้องถิ่น นอกจากนั้น ในการรวบรวมปรากฏการณ์ในท้องถิ่น ยังช่วยให้ผู้เรียนมีโอกาสไปทัศนศึกษาเพื่อสำรวจหัวข้อต่าง ๆ ด้วยตนเอง ซึ่งสิ่งนี้จะช่วยให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ PhenoBL ที่สมจริงและสมบูรณ์แบบ

4. ใช้เหตุการณ์ปัจจุบัน โดยอนุญาตให้นักเรียนนำเสนอประเด็นสถานการณ์ปัจจุบันที่มีความสำคัญหรือผู้เรียนอาจเกี่ยวข้องกับปัญหาเหล่านั้น เนื่องจากสถานการณ์ปัจจุบันอาจเป็นแหล่งเรียนรู้ปรากฏการณ์อันทรงคุณค่า ตัวอย่างเช่น การให้นักเรียนนำคลิปหนังสือพิมพ์หรือสิ่งพิมพ์ข่าวที่มีประเด็นที่นักเรียนสนใจมาแลกเปลี่ยนกัน หากหัวข้อมีความสำคัญต่อโรงเรียน ต่อชุมชน หรือเป็นประเด็นสำคัญระดับประเทศ ก็สามารถใช้เป็นโอกาสในการเรียนรู้ตามแนวทาง PhenoBL เช่น ข่าวภัยพิบัติตามธรรมชาติต่าง ๆ ในท้องถิ่น ซึ่งหัวข้อเหล่านี้สามารถใช้ความรู้ทางประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์ และหัวข้ออื่น ๆ ในการวิเคราะห์ได้

Nordberg, & Ahola-Luttila (2019) ได้เสนอวิธีการนำ PhenoBL ไปใช้ในชั้นเรียน ดังนี้

1. วางแผน (Planning) การวางแผนการจัดการเรียนรู้ โดยมีการวางแผนร่วมกันระหว่างครูผู้สอนในแต่ละวิชาเริ่มต้นจากการคัดเลือกเนื้อหาจากมาตรฐานและตัวชี้วัดที่สามารถจัดการเรียนรู้ร่วมกันได้ แล้วร่วมกันออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมต่อธรรมชาติวิชานั้น
2. การดำเนินการ (Execution) การดำเนินการจัดการเรียนรู้ จะมุ่งเน้นให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเองโดยการค้นคว้าอย่างหลากหลาย ออกแบบการประเมินเชิงปฏิบัติการในการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องอภิปรายโต้เถียงเชิงวิชาการ เพื่อพัฒนาความรู้ของตนเอง โดยครู ทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รวมทั้งให้การเสริมแรงทางบวกแก่นักเรียนให้เกิดความมุ่งมั่นตั้งใจ และกล้าที่แสดงความเป็นตัวตนของตนเอง
3. การประเมิน (Evaluation) การประเมินเป็นการประเมินระหว่างเรียนที่สะท้อนให้เห็นพัฒนาการของผู้เรียน โดยมีลักษณะการประเมินที่หลากหลาย จุดมุ่งหมายของการประเมินที่ไม่ใช่มุ่งเน้นเกรด หรือผลการเรียน แต่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนพัฒนาตนเองยิ่งขึ้นโดยที่ทุกคนสามารถพัฒนาตนเองในกรอบที่กำหนด ซึ่งการประเมินอาจกำหนดคะแนนให้อยู่ในรายวิชาใดวิชาหนึ่ง แต่เป็นการประเมินร่วมกันของครูมากกว่าหนึ่งคน หรือกำหนดให้อยู่ในรายวิชาทั้งสองวิชาก็ได้ตามความเหมาะสม

Islakhiyah et al. (2017) ได้เสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน โดยระบุว่า ต้องมีการสร้างความสนใจนักเรียนด้วยการสังเกตปรากฏการณ์ โดยนักเรียนจะนำความรู้ที่ได้จากการสังเกตมาพัฒนาและอธิบายเกี่ยวกับปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น ซึ่งมี 5 ขั้นตอนดังนี้

1. การสังเกตปรากฏการณ์ คือ ครูให้ปรากฏการณ์แก่นักเรียน เพื่อช่วยให้นักเรียนรวบรวมความคิดมาใช้ในการอธิบายปรากฏการณ์
2. การให้คำอธิบายเบื้องต้น คือ นักเรียนคิดคำอธิบายเบื้องต้นเกี่ยวกับกระบวนการและสาเหตุของปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น
3. การสำรวจตรวจสอบ คือ นักเรียนทำงานเป็นกลุ่มและออกแบบการสำรวจตรวจสอบเพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างสาเหตุและปรากฏการณ์

4. การประมวลผลคำอธิบายสุดท้าย คือ นักเรียนในกลุ่มอภิปรายร่วมกันประมวลหลักฐาน ความรู้ และผลการทดลองที่ได้จากขั้นตอนที่แล้วเพื่อหาแนวทางในการแก้ไขหรืออธิบายต่อปรากฏการณ์ร่วมกัน

5. การให้เหตุผล คือ นักเรียนอภิปรายร่วมกันทั้งห้องและสรุปเป็นองค์ความรู้

โดยสรุปได้ว่า ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งให้นักเรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองจากสถานการณ์หรือเหตุการณ์จริงที่เกิดขึ้นในชีวิตหรือสังคมรอบตัว ผ่านการตั้งคำถามที่กระตุ้นความสงสัย การสืบค้นข้อมูลเชิงลึก และการบูรณาการความรู้จากหลากหลายศาสตร์เข้าด้วยกัน ผู้เรียนไม่ได้เรียนรู้เพียงเนื้อหาของรายวิชาใดวิชาหนึ่ง แต่ได้เชื่อมโยงความรู้ให้เห็นภาพรวมของปรากฏการณ์อย่างเป็นองค์รวม กระบวนการเรียนรู้ยังส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกับผู้อื่น ตลอดจนการสร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนความเข้าใจของตนเอง และการนำเสนอเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้อื่น สุดท้ายผู้เรียนได้สะท้อนประสบการณ์การเรียนรู้ของตนเอง อันนำไปสู่ความเข้าใจที่ลึกซึ้งและสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ได้จริงในบริบทชีวิตประจำวัน

4. ประโยชน์และข้อจำกัดของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-Based Learning: PhenoBL)

4.1 ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน

Lisa Conrad (2017) ได้กล่าวถึงข้อดีของการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน ดังนี้

1. การเรียนรู้ด้วยปรากฏการณ์สามารถใช้เพื่อตอบสนองความต้องการที่หลากหลายของนักเรียนทุกคน ถึงแม้ว่านักเรียนมีพื้นฐานความรู้แตกต่างกัน

2. นักเรียนเห็นคุณค่าในทฤษฎีและข้อมูลจากปรากฏการณ์ที่นักเรียนสนใจ

3. นักเรียนได้ใช้เครื่องมือ วิธีการ และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย

ชลธิป สมาหิโต (2562) อธิบายถึงข้อดี ดังนี้

1. เด็กเรียนรู้ด้วยความสุข เพราะองค์ความรู้ที่เด็กจะได้รับเกิดจากความต้องการของเด็กที่สนใจใน ประเด็นที่เกิดขึ้นภายใต้ปรากฏการณ์ที่สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้

2. เด็กมีทัศนคติต่อการเรียนรู้ เพราะเด็กได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ จะทำให้เด็กมีแรงจูงใจในการเรียน

3. เด็กจะตระหนักรู้ในสิ่งที่ได้เรียนรู้ เพราะเป็นสิ่งที่มีความหมายในชีวิตเนื่องจากการเรียนรู้ผ่านปรากฏการณ์เป็นสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริง

4. เด็กมีสังคมเพราะได้ทำงานร่วมกันกับเพื่อน มีการปฏิสัมพันธ์กับบุคคลรอบตัว ทำให้เกิดการเรียนที่จะปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่นที่มีความคิดเห็นที่แตกต่างไปจากตนเอง

5. เด็กจะรักการสืบค้นหาความรู้และได้รับการพัฒนาทักษะการแสวงหาความรู้ ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21

6. เด็กได้พัฒนาทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วย ทักษะการสื่อสาร ทักษะการคิด ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น ทักษะการรู้และการใช้เทคโนโลยีเพื่อการสื่อสาร

7. เด็กจะได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสมกับวัยอย่างเป็นองค์รวมทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

Saavedra, & Opfer (2012) การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-Based Learning: PhenoBL) มีจุดมุ่งหมายในการสร้างการเรียนรู้ที่มีความหมาย โดยเชื่อมโยงความรู้จากหลายศาสตร์เข้าด้วยกัน ผ่านการสำรวจ วิเคราะห์ และตั้งคำถามจากปรากฏการณ์จริง ซึ่งนำไปสู่การพัฒนาทักษะศตวรรษที่ 21 อาทิ ทักษะการคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร การร่วมมือ และการแก้ปัญหา

1. ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และทักษะการคิดขั้นสูง

PhenoBL ส่งเสริมให้นักเรียนตั้งคำถามจากปรากฏการณ์จริงในชีวิตประจำวัน และวิเคราะห์สาเหตุ ผลลัพธ์ และบริบทโดยรอบ ซึ่งกระตุ้นการคิดวิเคราะห์อย่างลึกซึ้ง (Sinnema, 2011) ทั้งยังสอดคล้องกับแนวคิดของการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Constructivism) ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านบริบทจริง (Piaget, 1972)

2. เชื่อมโยงการเรียนรู้ข้ามศาสตร์ (Interdisciplinary Learning)

PhenoBL ไม่จำกัดการเรียนรู้ในวิชาใดวิชาหนึ่ง แต่เชื่อมโยงองค์ความรู้จากหลายสาขาวิชาเข้าด้วยกัน เช่น วิทยาศาสตร์ สังคมศึกษา ศิลปะ และเทคโนโลยี เพื่อให้ผู้เรียนเห็นความสัมพันธ์ของความรู้ในโลกจริง (Silander, 2015) รูปแบบการเรียนรู้ลักษณะนี้ช่วยให้นักเรียนพัฒนา “การคิดระบบ” (Systems Thinking) และสามารถเข้าใจโลกในมิติต่าง ๆ ได้มากขึ้น

3. เพิ่มแรงจูงใจและความสนใจในการเรียนรู้

การที่นักเรียนได้เริ่มต้นเรียนรู้จากสิ่งที่ตนเองสงสัยหรือปรากฏการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริง ทำให้เกิดความสนใจ มีแรงจูงใจในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง และมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ (Torrance & Pryor, 2001) โดยเฉพาะกับผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาที่กำลังอยู่ในช่วงวัยแสวงหาตัวตนและความหมายของสิ่งรอบตัว

4. ส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีมและการสื่อสาร

PhenoBL สนับสนุนการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning) ซึ่งนักเรียนต้องทำงานเป็นกลุ่ม วิเคราะห์ข้อมูล แลกเปลี่ยนความเห็น และนำเสนอผลการเรียนรู้ร่วมกัน กระบวนการนี้เสริมสร้างทักษะการสื่อสาร การฟังอย่างเข้าใจ และการเจรจาอย่างสร้างสรรค์ (Hamalainen, & Vasandani, 2011)

5. พัฒนาทักษะด้านพลเมืองและจริยธรรม

เนื่องจากปรากฏการณ์ที่ใช้เป็นฐานในการเรียนรู้มักเกี่ยวข้องกับปัญหาสังคมหรือประเด็นร่วมสมัย เช่น สิ่งแวดล้อม ความยุติธรรม เทคโนโลยี หรือวัฒนธรรม การที่นักเรียนได้ถกเถียงและแสดงความคิดเห็นภายใต้บริบทเหล่านี้ จะช่วยพัฒนาจิตสำนึกความเป็นพลเมือง ความรับผิดชอบ และการตัดสินใจอย่างมีจริยธรรม (OECD, 2018)

จากประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานข้างต้น สรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานช่วยให้นักเรียนเกิดทักษะในศตวรรษที่ 21 ซึ่งประกอบไปด้วยทักษะการสื่อสาร การคิดแก้ปัญหาอีกทั้งส่งเสริมพัฒนาให้นักเรียนสืบเสาะหาความรู้เพื่อเข้าใจในปรากฏการณ์ที่น่าสนใจและใกล้ตัวนักเรียน สามารถที่จะสื่อสารให้ผู้อื่นเข้าใจได้ง่าย นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติ และสร้างองค์ความรู้ด้วยตัวเองและสามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในการชีวิตประจำวัน

4.2 ข้อจำกัดของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน

แม้ว่าการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานจะมีข้อดีหลายประการ แต่ก็ยังมีข้อจำกัดที่ควรพิจารณาในทางปฏิบัติ โดยเฉพาะในบริบทของโรงเรียนไทยที่ยังยึดโยงกับโครงสร้างวิชาและเวลาเรียนแบบดั้งเดิม

4.2.1 การออกแบบหน่วยการเรียนรู้ที่ซับซ้อนและใช้เวลามาก

PhenoBL ต้องอาศัยการวางแผนหน่วยการเรียนรู้ที่ซับซ้อน เพราะต้องบูรณาการหลายศาสตร์เข้าด้วยกัน และต้องคัดเลือกปรากฏการณ์ที่มีความหมายต่อผู้เรียน ซึ่งอาจใช้เวลาในการเตรียมการทั้งในด้านเนื้อหา ทรัพยากร และเครื่องมือวัดผล (Silander, 2015)

4.2.2 ความไม่พร้อมของครูในด้านแนวคิดและทักษะ

ครูส่วนใหญ่ยังไม่คุ้นชินกับการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการหรือใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน โดยเฉพาะการตั้งคำถามเชิงลึก การออกแบบกิจกรรมที่เชื่อมโยงหลายศาสตร์ หรือการวัดผลแบบเปิด (open-ended assessment) ซึ่งจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาอย่างเป็นระบบ (Vartiainen, 2017)

4.2.3 ข้อจำกัดของโครงสร้างหลักสูตรและเวลาเรียน

หลักสูตรของโรงเรียนไทยส่วนใหญ่มักกำหนดเนื้อหาและชั่วโมงเรียนรายวิชาไว้อย่างตายตัว การจัดการเรียนรู้แบบ PhenoBL ที่ต้องใช้เวลาในการอภิปราย ค้นคว้า และอภิปราย อาจไม่สอดคล้องกับข้อจำกัดเวลาเรียนในแต่ละคาบ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2563)

4.2.4 การประเมินผลที่ไม่แน่นอนและไม่เป็นมาตรฐาน

PhenoBL มุ่งเน้นผลลัพธ์ทางทักษะและกระบวนการเรียนรู้มากกว่าความรู้เชิงเนื้อหา ทำให้ยากต่อการประเมินแบบมาตรฐาน โดยเฉพาะในระบบที่ยังเน้นการวัดผลแบบสอบกลางภาค/ปลายภาค หรือการใช้ข้อสอบมาตรฐาน (National Research Council, 2012)

4.2.5 ช่องว่างทางเทคโนโลยีและทรัพยากร

ในโรงเรียนบางแห่ง โดยเฉพาะในชนบท อาจขาดแคลนเทคโนโลยี อินเทอร์เน็ต หรือสื่อการเรียนรู้ที่จำเป็นต่อการสืบค้นข้อมูลจากปรากฏการณ์ต่าง ๆ ซึ่งอาจเป็นอุปสรรคสำคัญในการจัดการเรียนรู้แบบ PhenoBL (UNESCO, 2020)

5. บทบาทของผู้เรียนในกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-Based Learning: PhenoBL)

ผู้เรียนเป็นผู้ที่มีบทบาทหลักในกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เริ่มต้นจากการสังเกต สำรวจและลงมือปฏิบัติผ่านปรากฏการณ์ที่สนใจศึกษาด้วยมุมมองแบบองค์รวมและการเข้าถึงโลกแห่งความจริงเพื่อให้ได้คำตอบหรือการแก้ปัญหาอย่างมีจุดมุ่งหมาย มีรายละเอียดดังนี้

5.1 การสังเกตปรากฏการณ์ที่ศึกษาร่วมกันจากมุมมองแบบองค์รวมหรือสหวิทยาการ

เริ่มต้นจากการสังเกตร่วมกันของชุมชนแห่งการเรียนรู้ในความเป็นองค์รวมของ ปรากฏการณ์ในโลกแห่งความเป็นจริงที่สนใจศึกษา โดยการสังเกตไม่ได้จำกัดอยู่เพียง มุมมองเดียว แต่เป็นปรากฏการณ์ที่มีการศึกษาจากมุมมองที่หลากหลายแตกต่างกัน ข้ามเขตแดน ระหว่างสาระวิชาต่าง ๆ อย่างเป็นธรรมชาติ บูรณาการสาระวิชาและหัวข้อที่แตกต่างกัน เพื่อนำไปสู่การตั้งคำถามที่เป็นจุดเริ่มต้นของการศึกษาปรากฏการณ์ โดยผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก และดำเนินการจัดการเรียนรู้ อย่างเหมาะสมตามวัยของผู้เรียน

5.2 การตั้งคำถามหรือการกำหนดปัญหาเกี่ยวกับปรากฏการณ์ที่สนใจศึกษาร่วมกัน

การสอนโดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเป็นการทำความเข้าใจและการศึกษาปรากฏการณ์ของกลุ่มผู้เรียน โดยการตั้งคำถามหรือกำหนดปัญหาที่กลุ่มผู้เรียนมีความสนใจร่วมกันอย่างแท้จริง เพื่อขับเคลื่อนกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งผู้เรียนสามารถค้นหาคำตอบหรือแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้นเกี่ยวกับปรากฏการณ์ที่ศึกษาที่มีการบูรณาการข้ามศาสตร์ การตั้งคำถามหรือการกำหนดปัญหาจึงเป็นส่วนสำคัญในการผลักดันกระบวนการเรียนรู้ที่จะเกิดขึ้นต่อไป

5.3 การใช้กระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายผ่านการลงมือปฏิบัติเพื่อศึกษา

ปรากฏการณ์ ภายใต้แนวคิดการสร้างองค์ความรู้ในตนเอง การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เป็นการกำหนดการเรียนรู้จากคำถามที่ถาม หรือประเด็นที่ต้องเรียนรู้ หรือปัญหาที่ต้องการแก้ไขที่เกิดขึ้น จากผู้เรียนอย่างเป็นธรรมชาติและเข้าถึงโลกแห่งความเป็นจริง สามารถใช้การสืบเสาะหาความรู้ การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน การเรียนรู้แบบโครงการ เป็นกระบวนการสำคัญที่ผู้เรียนสามารถสืบค้น ค้นคว้า อภิปราย วิพากษ์ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ สร้างชิ้นงาน หรือลงมือปฏิบัติเพื่อการเรียนรู้ โดยข้อมูลความรู้และทักษะของผู้เรียนสามารถนำมาประยุกต์ใช้โดยตรง ข้ามพรมแดนระหว่างสาระวิชาต่าง ๆ เป็นสหวิทยาการ เกิดขึ้นทั้งในและนอกห้องเรียนในสถานการณ์ที่มีการใช้ข้อมูลและทักษะที่ได้รับการพัฒนาอย่างเป็นธรรมชาติ กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นนั้นข้อมูลใหม่ ๆ ถูกนำมาประยุกต์ใช้

เสมอกับการศึกษาปรากฏการณ์เพื่อหาคำตอบหรือแก้ปัญหา ซึ่งหมายความว่าทฤษฎีและข้อมูลมีคุณค่าในทันที ที่เห็นได้ชัดในสถานการณ์การเรียนรู้สำหรับการซึมซับข้อมูลใหม่ ๆ และการเรียนรู้ในระดับลึก เป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งที่ผู้เรียนจะต้องประยุกต์ใช้และใช้ข้อมูลในช่วงระหว่างสถานการณ์การเรียนรู้ ข้อมูลที่เรียนรู้เฉพาะในระดับของการอ่านหรือทฤษฎี วิชาฟิสิกส์ที่จดจำสูตร และกฎการคำนวณโดยไม่มีบริบทที่แท้จริงหรือปัญหาที่เกี่ยวข้องคงเป็นรายละเอียดที่ผิวเผินและแยกส่วนสำหรับผู้เรียน ซึ่งผู้เรียนปราศจากการได้รับความเข้าใจอย่างแท้จริงเกี่ยวกับข้อมูล และปรากฏการณ์ในโลกแห่งความจริงที่อยู่เบื้องหลัง หรือการเชื่อมโยงกับสิ่งต่าง ๆ อย่างมีความหมาย สำหรับผู้สอนสามารถออกแบบกิจกรรมที่มีการเชื่อมต่อกันของการเรียนรู้ ผ่านปรากฏการณ์ โดยการสนับสนุนผู้เรียนในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งในการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยการจัดลำดับความสำคัญในกิจกรรมการเรียนรู้ การจูงใจให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้า และเรียนรู้อย่างมีความหมายเพื่อการบรรลุจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้

5.4 การสะท้อนคิดและการประเมินตามสภาพจริง การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานสามารถเพิ่มการเรียนรู้ที่แท้จริงอย่างเห็นได้ชัดในบริบทนี้ สภาพจริงมีผลในกระบวนการทางปัญญา กระบวนการคิดหรือกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนในสถานการณ์การเรียนรู้มีความสัมพันธ์กับกระบวนการในการพัฒนาความรู้ความเข้าใจที่จำเป็นในสถานการณ์จริงจากการใช้ข้อมูลหรือทักษะที่แท้จริงด้วยการสะท้อนคิดในคุณค่าที่อยู่เบื้องหลังของปรากฏการณ์และสิ่งที่ได้เรียนรู้สภาพจริงคือ ความต้องการที่สำคัญสำหรับการถ่ายโอนข้อมูลและการประยุกต์ใช้ในทางปฏิบัติ มักมีผู้กล่าวว่า "คุณไม่สามารถเรียนรู้ที่จะขับรถ โดยการใช้ปากกาและกระดาษเท่านั้น หรือว่า "การทดสอบนั้นใช้เพียงวิธีสอนเพื่อตอบคำถามจากการทดสอบ ไม่มีการทดสอบในชีวิตจริงหรือชีวิตการทำงาน มีเพียงการสื่อสารที่แท้จริงเท่านั้น ในสถานการณ์ที่ต้องใช้ข้อมูลและต้องส่งข้อความให้คนอื่นเข้าใจอย่างทั่วถึง และเข้าใจได้" การเรียนรู้ที่แท้จริงนั้นมีจุดมุ่งหมาย คือ การนำไปปฏิบัติซึ่งกระบวนการในการปฏิบัติงานที่แท้จริงสามารถใช้สถานการณ์ในการเรียนรู้จากวิธีการสอนที่มีโครงสร้างสำคัญเป็นแบบอย่างจะช่วยให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ในวัฒนธรรมของผู้เชี่ยวชาญจากการทำงานในสนามจริงและการปฏิบัติของตนที่เปรียบเสมือนอยู่ในชุมชนของนักปฏิบัติ (Community of Practice) ซึ่งการเก็บร่องรอยการเรียนรู้โดยการจัดทำแฟ้มสะสมงานในการประเมินตามสภาพจริงและการสะท้อนคิดจะทำให้เกิดหลักฐานที่สำคัญเชิงประจักษ์สู่การประเมินผู้เรียนอย่างเป็นรูปธรรมด้วยวิธีการที่เหมาะสม

โดยสรุปได้ว่า บทบาทของผู้เรียนในกระบวนการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (PhenoBL) มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่แท้จริง ผู้เรียนไม่ได้เป็นเพียงผู้รับความรู้เท่านั้น แต่เป็นผู้แสวงหา สำรวจ สร้างองค์ความรู้ และนำไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงผ่านการสังเกต การตั้งคำถาม และการแก้ปัญหาที่เกิดจากปรากฏการณ์ที่สนใจ โดยผู้เรียนต้องใช้กระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น การสืบเสาะหาความรู้ การเรียนรู้โดยใช้ปัญหา หรือการเรียนรู้

แบบโครงการ เพื่อก่อให้เกิดความเข้าใจเชิงลึกและการบูรณาการข้ามสาระวิชา พร้อมทั้งสะท้อนคิด และประเมินผลจากการลงมือปฏิบัติจริง ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาความรู้ ทักษะ และสมรรถนะ ที่สามารถถ่ายโอนไปใช้ได้ในชีวิตจริง ทั้งยังเสริมสร้างการมีส่วนร่วมในชุมชนแห่งการเรียนรู้ และทำให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่มีความหมายที่เชื่อมโยงระหว่างทฤษฎีกับการปฏิบัติอย่างสมบูรณ์

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการ์ตูนเรื่องสั้น (Short Cartoon)

1. ความหมายและองค์ประกอบของการ์ตูนเรื่องสั้น

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช (2525) ได้ให้ความหมายของบทเรียน การ์ตูนไว้ว่า การ์ตูน หมายถึง ภาพล้อเลียน ภาพตลก บางทีก็เป็นภาพบุคคลบางที่เขียน เป็นภาพ แสดงเหตุการณ์ที่ผู้เขียนตั้งใจล้อเลียนจะให้ความรู้สึกขบขัน

หนึ่งฤทัย ชูแก้ว (2556) ได้ให้ความหมายของบทเรียนการ์ตูนไว้ว่า การ์ตูนในภาษาอังกฤษมี 2 คำ คือ Cartoon และ Comics คำว่า Cartoon มาจากภาษาฝรั่งเศส หมายถึง รูปวาด บนแผ่นกระดาษแข็งเพื่อความขบขัน เช่น ภาพล้อเลียนในทางการเมือง ส่วน Comics หมายถึง ภาพขวนฝัน โดยมีภาพเป็นชุด ๆ มีถ้อยคำบรรยายประกอบแต่เดิมเป็นเรื่องขวนขัน ต่อมาเพิ่มเป็น อาชญากรรม สงคราม นวนิยาย เป็นต้น

จินตนา ไบกาซูยี (2560) ได้ให้ความหมายของบทเรียนการ์ตูนไว้ว่า การ์ตูน คือ ภาพวาด ง่าย ๆ ซึ่งไม่เหมือนภาพวาดธรรมดาทั่วไป อาจมีรูปร่างตามลักษณะธรรมชาติตามรูปทรงเรขาคณิต หรือรูปทรงอิสระมักมีรูปร่างเกินเลยหรือรายละเอียดของภาพไม่จำเป็นออกไป เพื่อจุดมุ่งหมาย ในการบรรยายหรือการแสดงออกหรือมุ่งหวังให้เกิดความตลกขบขัน ล้อเลียน เสียดสีการเมือง และสังคมหรืออาจใช้ในการโฆษณาประชาสัมพันธ์หรือประกอบในการเล่าเรื่องที่บันเทิงคดี และ สารคดี

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2559) ได้ให้ความหมายของบทเรียนการ์ตูนไว้ว่า การ์ตูน หมายถึง ภาพ เขียนขึ้นในลักษณะต่าง ๆ ให้ผิดเพี้ยนไปจากความเป็นจริงโดยเขียนเพื่อเน้นลักษณะใด ลักษณะหนึ่งในการเขียนก็เขียนแต่เส้นหยาบ ๆ พอมองรู้ว่าเป็นอะไร การ์ตูนเป็นวรรณกรรมประเภท ที่ถ่ายทอดความเข้าใจความรู้สึกด้วยภาพ

(McCloud, 1993; กาญจนา แก้วเทพ, 2549) การ์ตูนเรื่องสั้น (Short Cartoon) หมายถึง สื่อที่ประกอบด้วยภาพวาดลำดับกันเป็นเรื่องราวสั้น ๆ ซึ่งมีจุดเด่นอยู่ที่การเล่าเรื่อง ผ่านภาพประกอบ พร้อมคำพูดหรือคำบรรยายที่มักอยู่ในช่องคำพูด (speech balloons) หรือ กล่องคำบรรยาย (caption boxes) เพื่อสื่อสารเนื้อหาและอารมณ์ของตัวละครไปยังผู้อ่าน โดยทั่วไป จะมีความยาวไม่มากนัก มุ่งเน้นเนื้อหาแบบกระชับ เข้าใจง่าย และจบในตอนเดียว

องค์ประกอบสำคัญของการ์ตูนเรื่องสั้น (Short Cartoon) ประกอบด้วย

1. ภาพ (Images) ภาพวาดหรือภาพประกอบเป็นเครื่องมือหลักในการสื่อความหมาย ใช้เพื่อแสดงพฤติกรรม อารมณ์ และการดำเนินเรื่องของตัวละคร
2. ตัวละคร (Characters) ตัวละครในเรื่องมักมีบทบาทที่ชัดเจน เป็นตัวแทนของแนวคิด ค่านิยม หรือบทเรียนที่ผู้เขียนต้องการสื่อ
3. บทสนทนา (Dialogue) ข้อความที่แสดงในช่องคำพูดหรือกล่องบรรยาย มีหน้าที่เสริมภาพให้เข้าใจเรื่องราวได้ชัดเจนมากขึ้น
4. ฉาก (Scenes) เป็นองค์ประกอบที่ช่วยสร้างบริบทให้กับเนื้อเรื่อง และมีผลต่ออารมณ์ของเรื่อง
5. ลำดับของเหตุการณ์ (Sequence) การจัดวางช่องภาพ (panels) ที่เรียงต่อกันอย่างมีลำดับ เพื่อสื่อการเคลื่อนไหว การเปลี่ยนแปลง และจังหวะของเรื่อง (Eisner, 2008)

ในบริบทของการศึกษา การ์ตูนเรื่องสั้นจึงเป็นมากกว่าสื่อเพื่อความบันเทิง แต่สามารถปรับใช้เป็นสื่อเพื่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ เนื่องจากสามารถกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน และช่วยในการทำความเข้าใจแนวคิดหรือเนื้อหาที่ซับซ้อนให้เข้าใจง่ายขึ้น (Burmark, 2002)

ณัฐฉิ โปธิศรี (2552) ได้รวบรวมข้อมูลและสรุปความหมายของการ์ตูนไว้ว่า การ์ตูนหมายถึง ภาพจำลองเป็นสิ่งจำลองของบุคคลทำให้คนเข้าใจถึงความคิด เข้าใจเรื่องราวต่าง ๆ เขียนเพื่อเน้นลักษณะใดลักษณะหนึ่ง ซึ่งบอกหรือเล่าเรื่องราวได้อย่างรวดเร็ว การ์ตูนมาจากภาษาลาติน Charta ซึ่งหมายถึงผ้าใบ เพราะสมัยนั้นการ์ตูน หมายถึง การวาดภาพลงบนผืนผ้าใบขนาดใหญ่ วาดบนผ้าม่าน หรือเขียนลวดลาย หรือภาพลงบนกระจกและโมเสก คำว่าการ์ตูนในภาษาไทยนั้นใช้แทนคำและความหมายจากภาษาอังกฤษ 2 คำ คือ Cartoon และ Comic ซึ่งมีผู้ให้ความหมายไว้ว่า Cartoon หมายถึง รูปวาดบนกระดาษแข็ง อาจเป็นรูปวาดที่เป็นภาพล้อเลียนทางการเมืองหรือตลกขบขันวาดอยู่บนกรอบและแสดงเหตุการณ์ที่เข้าใจได้อย่างชัดเจน และมีคำบรรยายสั้น ๆ Comic หมายถึง รูปภาพการเล่าเรื่องราวต่าง ๆ โดยลำดับภาพการคงรักษาบุคลิกภาพต่าง ๆ ไว้ในภาพลำดับต่าง ๆ และการรวบรวมบทสนทนา หรือคำบรรยายไว้ภายในภาพและข้อมูลจากเว็บไซต์ ได้ให้ความหมายของการ์ตูนว่า การ์ตูนเป็นสื่อภาพพิมพ์ที่ใช้รูปภาพเพื่อถ่ายทอดเรื่องเล่าโดยลำดับการ์ตูนเป็นการเล่าเรื่องโดยลำดับโดยใช้ธรรมชาติของภาพ ซึ่งเป็นการคาบเกี่ยวกันระหว่างสื่อสองชนิด การ์ตูนส่วนใหญ่ประกอบด้วยรูปภาพและคำพูดที่มักจะอยู่ในรูปแบบของบอลูนคำบรรยายภาพ มีการแสดงเนื้อหาผ่านรูปภาพและบอลูนคำดังกล่าว

นอกจากนี้ในการประชุมครั้งที่ 21 ของ IFLA (2009) ที่กรุงมิลาโน ประเทศอิตาลี ได้ให้ความหมายของการ์ตูนว่า การ์ตูนคืองานศิลป์โดยลำดับ ซึ่งนำเสนอเรื่องราวผ่านรูปภาพการ์ตูนประกอบด้วยข้อความและรูปภาพแตกต่างออกไป การอ่านการ์ตูนต้องใช้ทักษะด้านความสามารถ

ในการอ่านและเขียนรวมถึงความสามารถในการเข้าใจเรื่องราวที่เป็นลำดับเหตุการณ์ ผู้อ่านต้องสามารถตีความจากการแสดงท่าทางของตัวแสดงสามารถสังเกตเห็นเค้าโครงของเรื่องราวและสามารถสรุปเรื่องราวได้

IFLA (2009) ได้อ้างอิงการให้ความหมายการ์ตูนของ Edmunds (2006) ว่า การ์ตูนเป็นส่วนหนึ่งของข้อมูลในสังคม การ์ตูนเป็นสื่อที่เป็นที่แพร่หลายและเป็นที่ยอมรับในทุกวัฒนธรรมหลายปีมาแล้วที่การ์ตูนถูกมองว่าเป็นเพียงสิ่งให้ความบันเทิง แต่ปัจจุบันการ์ตูนกำลังเป็นที่ยอมรับให้เป็นงานศิลปะและงานวรรณกรรม และขณะนี้การ์ตูนกำลังถูกนำไปใช้ในชั้นเรียน โดยที่ IFLA (2009) ได้ให้ข้อมูลเพิ่มเติมว่า หนังสือภาพและการ์ตูนช่วยกระตุ้นความสามารถในการอ่านและเขียนโดยใช้ภาพเด็ก ๆ เรียนรู้การอ่านจากภาพก่อนที่จะสามารถอ่านสิ่งพิมพ์ได้ การ์ตูนเป็นสื่อภาพประกอบด้วยภาษาเขียนและกรอบความคิดเชิงภาพ ซึ่งรูปภาพนั้นสามารถสื่อความหมายได้ตรงตัวกว่าภาษาเขียน นักอ่านการ์ตูนมักต้องเรียนรู้ที่จะอ่านการ์ตูนไปพร้อม ๆ กับการพัฒนาทักษะความสามารถในการอ่านและเขียนการ์ตูน การอ่านการ์ตูนต้องอาศัยทักษะกระบวนการคิดและการอ่านเพื่อทำความเข้าใจ การอ่านการ์ตูนจำเป็นต้องเข้าใจถึงการใช้ภาษาที่แปลกออกไป ซึ่งต้องอาศัยทักษะขั้นพื้นฐานในการรู้จักคำศัพท์ การเข้าใจรูปภาพและสัญลักษณ์ต่าง ๆ ดังนั้น จึงสรุปได้ว่าการ์ตูนเป็นสื่อที่ประกอบไปด้วยภาพโดยลำดับและคำพูดที่อยู่ในบอลูนคำบรรยาย ซึ่งนำเสนอเรื่องราวเนื้อหาต่าง ๆ โดยคงไว้ซึ่งความสนุกสนานและความบันเทิงเมื่ออ่าน อีกทั้งการ์ตูนยังเป็นที่ยอมรับในการใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนในชั้นเรียนที่มีประสิทธิภาพอีกด้วย

สรุปได้ว่าความหมายของบทเรียนการ์ตูน หมายถึง ภาพวาดที่เป็นสัญลักษณ์แทนตัวบุคคล สัตว์ สิ่งของ หรือเหตุการณ์จำลอง ความคิด อาจเป็นภาพเกินความจริง ล้อเลียนหรือขบขันเพื่อสื่อความหมายหรือเสนอความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องราวเหตุการณ์โดย ผู้อ่านมีอารมณ์ตามภาพนั้น ๆ

2. ประเภทของการ์ตูนเรื่องสั้น (Types of Short Cartoon)

การ์ตูนเรื่องสั้น (Comic Strips) สามารถแบ่งออกได้เป็นหลายประเภทตามลักษณะของเนื้อหา จุดมุ่งหมายของการสื่อสาร และกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการเข้าถึง โดยแต่ละประเภทมีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างกัน และสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในด้านการศึกษา การปลูกฝังค่านิยม หรือแม้แต่เพื่อความบันเทิง โดยจำแนกได้ดังนี้

2.1 การ์ตูนอารมณ์ขัน (Humor Short Cartoon)

การ์ตูนอารมณ์ขันเป็นรูปแบบที่ได้รับความนิยมมากที่สุดใหมู่ผู้อ่านทุกเพศทุกวัย โดยเฉพาะในหนังสือพิมพ์และนิตยสารรายวัน จุดเด่นของการ์ตูนประเภทนี้คือการใช้มุกตลกหรือสถานการณ์ขบขันเพื่อสร้างเสียงหัวเราะและบันเทิงใจแก่ผู้อ่าน มักสะท้อนเหตุการณ์ในชีวิตประจำวันโดยใช้มุมมองเชิงล้อเลียนหรือขยายเหตุการณ์ให้เกินจริงเพื่อความขบขัน เช่น การเล่าชีวิตของเด็กชายและสัตว์เลี้ยง หรือชีวิตในครอบครัว ตัวอย่างการ์ตูนแนวนี้นี้ที่ได้รับความนิยม ได้แก่ Garfield

ซึ่งเล่าเรื่องแมวขี้เกียจชอบกินลาซานญา Calvin and Hobbes ที่เล่าเรื่องเด็กชายจินตนาการสูง กับเสือของเล่น และ Peanuts ที่มีตัวละครอย่าง Charlie Brown และ Snoopy เป็นต้น การตูนอารมณ์ขันสามารถใช้ในบริบททางการศึกษาเพื่อสร้างบรรยากาศผ่อนคลาย ช่วยลดความเครียด และกระตุ้นความสนใจในเนื้อหาวิชาการได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.2 การตูนแนวจริยธรรมและคุณธรรม (Moral Short Cartoon)

การตูนแนวจริยธรรมและคุณธรรมมีเป้าหมายในการส่งเสริมพฤติกรรมที่ดีงาม ปลุกฝังคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในสังคม และกระตุ้นการสะท้อนคิดทางศีลธรรมของผู้อ่าน เรื่องราวในการตูนประเภทนี้มักเกี่ยวข้องกับสถานการณ์ที่สะท้อนความดี-ความชั่ว ความถูก-ความผิด หรือความเมตตา-เอาเปรียบ เช่น เรื่องของนักเรียนที่ช่วยเหลือเพื่อนที่ถูกรังแก การซื่อสัตย์ในการสอบ การเคารพกติกาในห้องเรียน เป็นต้น การตูนประเภทนี้มักใช้ในกระบวนการเรียนรู้ของวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม หรือกิจกรรมแนะแนว เพื่อส่งเสริมการมีจิตสำนึกในสังคม และสนับสนุนการพัฒนาทางคุณธรรมและจริยธรรมของผู้เรียน

2.3 การตูนแนวการศึกษา (Educational Short Cartoon)

การตูนแนวการศึกษาเป็นสื่อที่ได้รับการออกแบบมาเพื่อสื่อสารเนื้อหาทางวิชาการ หรือสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ ในรูปแบบที่เข้าใจง่ายและน่าสนใจสำหรับผู้เรียน โดยอาศัยภาพประกอบที่ชัดเจน เนื้อหากระชับ และเนื้อเรื่องที่ดึงดูดใจ การตูนการศึกษามักครอบคลุมหลากหลายวิชา เช่น วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ ประวัติศาสตร์ ภาษาไทย และศาสนา ตัวอย่างเช่น การตูนเรื่อง “หนูดีเรียนธรรมะ” ที่ถ่ายทอดหลักธรรมในพุทธศาสนาให้เด็กเข้าใจง่าย หรือการตูนที่อธิบายหลักการหาพื้นที่สามเหลี่ยมผ่านการผจญภัยของตัวละคร การตูนลักษณะนี้มีประสิทธิภาพในการช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจแนวคิดที่ซับซ้อน ลดความตึงเครียดจากเนื้อหาทางวิชาการ และส่งเสริมทักษะการเรียนรู้อย่างมีความสุข

2.4 การตูนแนวชีวิตประจำวัน (Slice of Life Short Cartoon)

การตูนแนวชีวิตประจำวันเน้นการเล่าเรื่องราวที่สมจริงและใกล้เคียงกับชีวิตของผู้อ่าน เช่น ความสัมพันธ์ในครอบครัว มิตรภาพในโรงเรียน การรับมือกับความเครียด การตั้งเป้าหมายในชีวิต และความฝันของเยาวชน ลักษณะของการตูนประเภทนี้ช่วยให้ผู้อ่านรู้สึกเข้าถึงและเข้าใจตนเองมากขึ้น เนื่องจากสะท้อนภาพของสังคมจริงที่ผู้อ่านอาศัยอยู่ ซึ่งสามารถกระตุ้นการเรียนรู้จากประสบการณ์จำลองผ่านเรื่องราวของตัวละคร การตูนประเภทนี้เหมาะสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่เริ่มมีการตระหนักรู้ในตนเองและผู้อื่น ช่วยส่งเสริมการมีความเห็นอกเห็นใจ และการพัฒนาทักษะชีวิต

2.5 การตูนเชิงสะท้อนสังคม (Satirical or Social Commentary Short Cartoon)

การตูนเชิงสะท้อนสังคมมีจุดเด่นที่การนำเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับปรากฏการณ์ หรือปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคม เช่น การเมือง การศึกษา เศรษฐกิจ ความเหลื่อมล้ำทางสังคม หรือ

ปัญหาสิ่งแวดล้อม โดยอาจมีลักษณะของการเสียดสี ล้อเลียน หรือแสดงความเห็นเชิงวิพากษ์ต่อสถานการณ์นั้น ๆ เพื่อกระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดความตระหนักและคิดวิเคราะห์อย่างลึกซึ้งต่อสิ่งที่เกิดขึ้นรอบตัว ตัวอย่างที่เห็นได้บ่อยคือการตูนล้อเลียนในหนังสือพิมพ์ เช่น การ์ตูนเฉลิมไทย, การ์ตูนเสียดสีการเมือง หรือแม้แต่สื่อออนไลน์ที่ผลิตการ์ตูนที่ตั้งคำถามต่อระบบการศึกษา การเมือง หรือวัฒนธรรม การ์ตูนประเภทนี้เหมาะสำหรับการส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์และการอ่านตีความของผู้เรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรืออุดมศึกษา

ตาราง 3 แสดงการเปรียบเทียบลักษณะเด่นของประเภทการ์ตูนเรื่องสั้น

ประเภทการ์ตูนเรื่องสั้น	จุดประสงค์หลัก	ลักษณะเนื้อหา	กลุ่มเป้าหมายหลัก	ตัวอย่างที่พบได้บ่อย
การ์ตูนอารมณ์ขัน (Humor)	สร้างความบันเทิง ผ่อนคลาย ความเครียด	เรื่องราวตลก ขบขัน มุกตลกสถานการณ์	ทุกเพศทุกวัย โดยเฉพาะวัยรุ่น และผู้ใหญ่	Garfield, Calvin and Hobbes, Peanuts
การ์ตูนแนวจริยธรรม (Moral)	ปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม	เรื่องราวที่สะท้อน ความดี-ความชั่ว	เด็กและเยาวชน นักเรียน ระดับประถม-มัธยมต้น	การ์ตูนสอนธรรมะ, การ์ตูนคุณธรรมในห้องเรียน
การ์ตูนการศึกษา (Educational)	ถ่ายทอดความรู้ วิชาการ	สาระวิชาผ่านภาพ เช่น คณิต วิทย์ ศาสนา	นักเรียนทุกระดับ โดยเฉพาะประถม และมัธยมต้น	การ์ตูนความรู้ในหนังสือเรียน, หนูดิเรียนธรรมะ
การ์ตูนชีวิตประจำวัน (Slice of Life)	สะท้อนชีวิตจริงและ พัฒนาทักษะชีวิต	เหตุการณ์ใน ชีวิตประจำวัน เช่น ครอบครัว เพื่อน	เยาวชนและวัยรุ่น	ชีวิตวัยรุ่นในโรงเรียน, ความสัมพันธ์ในครอบครัว
การ์ตูนสะท้อนสังคม (Social Satire)	วิพากษ์วิจารณ์และ ตั้งคำถามต่อสังคม	ประเด็นสังคม เช่น การเมือง ความ เหลื่อมล้ำ	เยาวชนระดับมัธยม ปลาย-อุดมศึกษา และประชาชนทั่วไป	การ์ตูนการเมือง, การ์ตูนวิพากษ์ระบบการศึกษา

สรุปได้ว่า จากการศึกษาและจำแนกประเภทของการ์ตูนเรื่องสั้นพบว่าการ์ตูนแต่ละประเภทมีคุณค่าทางการศึกษาและวัฒนธรรมแตกต่างกัน โดยการ์ตูนไม่เพียงทำหน้าที่ให้ความบันเทิงเท่านั้น แต่ยังสามารถทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการสื่อสารทางความคิด ถ่ายทอดสาระทางศีลธรรม คุณธรรม ความรู้ และการตั้งคำถามต่อสังคม การเลือกใช้ประเภทของการ์ตูนให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์

ในการเรียนรู้ จะช่วยเสริมสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้ง และส่งเสริมทักษะทางสังคม อารมณ์ และการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียน การตูนเรื่องสั้นจึงถือเป็นสื่อที่มีศักยภาพในการพัฒนาการเรียนรู้รอบด้าน ทั้งทางความคิดและจิตใจของผู้เรียน

3. กระบวนการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น (Short Cartoon Creation Process)

การ์ตูนเรื่องสั้น (Short Cartoon) เป็นสื่อสร้างสรรค์ที่ผสมผสานศิลปะการเล่าเรื่อง (Storytelling) เข้ากับภาพวาดและการสื่อสารเชิงภาพ (Visual Communication) โดยมีเป้าหมายเพื่อถ่ายทอดแนวคิด ประสบการณ์ หรือประเด็นทางสังคมในรูปแบบที่กระชับและเข้าใจง่าย กระบวนการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้นสามารถแบ่งออกได้เป็นลำดับขั้นตอน ดังนี้

3.1 การกำหนดแนวคิดและโครงเรื่อง (Story Concept & Plot Development)

เป็นขั้นตอนการเลือกหัวข้อหรือประเด็นสำคัญที่ต้องการถ่ายทอด เช่น ปัญหาสังคม คุณค่าทางศีลธรรม หรือเหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน จากนั้นวางโครงเรื่อง (Plot) ให้มีความชัดเจน มีจุดเริ่มต้น กลาง และจุดจบ เพื่อให้เรื่องราวดำเนินไปอย่างมีทิศทาง (Eisner, 2008)

3.2 การพัฒนาตัวละคร (Character Design)

ตัวละครถือเป็นหัวใจของการตูนเรื่องสั้น เนื่องจากเป็นสื่อกลางในการสื่อสารความหมายกับผู้อ่าน ขั้นตอนนี้ผู้สร้างจะออกแบบบุคลิก ลักษณะภายนอก และบทบาทของตัวละครให้สอดคล้องกับเนื้อหาและโครงเรื่อง (McCloud, 1993)

3.3 การเขียนบทและสตอรี่บอร์ด (Script & Storyboard)

การเขียนบทเป็นการวางบทสนทนา เหตุการณ์ และการดำเนินเรื่อง ส่วนสตอรี่บอร์ดคือการแปลงบทเป็นภาพร่างลำดับฉาก เพื่อวางแผนการจัดวางภาพ ตัวละคร และข้อความในแต่ละช่อง (panel) ให้สามารถสื่อสารได้อย่างชัดเจน (Cohn, 2013)

3.4 การผลิตและนำเสนอผลงาน (Production & Presentation)

เป็นขั้นตอนสุดท้ายในการสร้างผลงานจริง อาจทำได้ด้วยการวาดมือ การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ หรือสื่อดิจิทัลอื่น ๆ เพื่อให้ได้ผลงานที่สมบูรณ์ พร้อมเผยแพร่และนำเสนอแก่ผู้อ่าน กระบวนการนี้ยังเป็นช่วงที่ผู้สร้างอาจปรับปรุงแก้ไขผลงานเพื่อความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น (Eisner, 2008; Sabin, 1996)

สรุปได้ว่า กระบวนการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้นเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมทั้งความคิดสร้างสรรค์ การวิเคราะห์ และการสื่อสารเชิงภาพอย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังสามารถประยุกต์ใช้เป็นเครื่องมือทางการศึกษาได้อย่างเหมาะสม โดยเฉพาะเมื่อต้องการให้นักเรียนพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ผ่านการเล่าเรื่องที่มีโครงสร้างชัดเจน

4. การใช้การ์ตูนเรื่องสั้นเป็นสื่อการเรียนรู้

ในการจัดการเรียนรู้ยุคใหม่ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและเน้นการพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร และการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม สื่อการเรียนรู้มีบทบาทสำคัญในการช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนและเอื้อต่อการเข้าใจเนื้อหาอย่างลึกซึ้ง โดยเฉพาะ

อย่างยิ่งการใช้การ์ตูนเรื่องสั้น (Short Cartoon) ได้รับการยอมรับว่าเป็นสื่อที่มีประสิทธิภาพในการถ่ายทอดแนวคิด ความรู้ และคุณธรรมจริยธรรมผ่านรูปแบบที่เข้าใจง่ายและน่าสนใจ

การ์ตูนเรื่องสั้นเป็นสื่อที่ผสมผสานระหว่าง ภาพ (Visual Literacy) และข้อความ (Textual Literacy) ซึ่งช่วยส่งเสริมการเรียนรู้แบบพหุปัญญา โดยเฉพาะกลุ่มผู้เรียนที่มีความถนัดในการเรียนรู้ผ่านภาพ (Visual learners) จะสามารถเข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้นจากภาพสื่อความหมายชัดเจนและคำบรรยายที่กระชับตรงประเด็น (McCloud, 1993) นอกจากนี้การใช้ภาพวาดประกอบเรื่องราวยังช่วยกระตุ้นการจดจำข้อมูลทางความคิดและอารมณ์ได้ดี เนื่องจากภาพมีอิทธิพลต่อความรู้สึกและประสบการณ์ของผู้เรียนมากกว่าข้อความเพียงอย่างเดียว (Sones, 1944)

จากผลการวิจัยของ Schwarz (2002) ระบุว่า การ์ตูนเป็นเครื่องมือที่สามารถขยายขอบเขตการเรียนรู้หนังสือได้หลายมิติ ทั้งการเรียนรู้หนังสือด้านภาษา ภาพ การวิเคราะห์สังคม และการคิดวิพากษ์ ซึ่งเหมาะสมกับการพัฒนาทักษะการอ่านอย่างลึกซึ้ง และกระตุ้นการเรียนรู้แบบสะท้อนคิด (Reflective Learning) อีกทั้งยังช่วยให้นักเรียนสามารถตั้งคำถามต่อเนื้อหา วิเคราะห์พฤติกรรมของตัวละคร และตีความสารที่แฝงอยู่ในเรื่องราวได้อย่างหลากหลาย

Yang (2003) การ์ตูนเรื่องสั้นยังเป็นสื่อที่สามารถเข้าถึงจินตนาการและอารมณ์ของผู้เรียนได้โดยตรง โดยเฉพาะเมื่อเนื้อหานั้นสอดคล้องกับประสบการณ์จริงของผู้เรียน เช่น การ์ตูนที่นำเสนอชีวิตประจำวันของนักเรียน การรับมือกับปัญหาในห้องเรียน หรือการประพฤติปฏิบัติตนตามหลักศีลธรรม ซึ่งสามารถใช้ประกอบการสอนในวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม วิชาสุขศึกษา หรือแม้แต่กลุ่มสาระวิทยาศาสตร์และภาษาไทยได้อย่างเหมาะสม

Morrison, Bryan, & Chilcoat (2002) ยังเสนอว่าการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้นด้วยตนเองสามารถพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ การเขียน การออกแบบภาพ และการคิดวิเคราะห์เชิงโครงเรื่องได้ในเวลาเดียวกัน ซึ่งเหมาะสมอย่างยิ่งกับการจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการและกิจกรรมกลุ่มในชั้นเรียน

Hosler, & Boomer (2011) การ์ตูนยังช่วยสร้าง "แรงจูงใจภายใน" ในการเรียนรู้ เนื่องจากผู้เรียนมักรู้สึกสนุกและมีส่วนร่วมกับการ์ตูน โดยเฉพาแก่นักเรียนระดับมัธยมต้นที่มีความชอบในสื่อภาพ สื่อดิจิทัล และเนื้อหาแบบสั้น ๆ กระชับ ซึ่งสอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้เรียนยุคดิจิทัล

Tatalovic (2009) การ์ตูนเรื่องสั้นเป็นหนึ่งในสื่อการเรียนรู้ที่มีศักยภาพสูงในการส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยเฉพาะในยุคที่ผู้เรียนมีความเคยชินกับการรับข้อมูลผ่านภาพและสื่อดิจิทัล การใช้การ์ตูนในการเรียนการสอนสามารถดึงดูดความสนใจผู้เรียนได้ดี สร้างความเข้าใจในเนื้อหาที่ยากหรือเป็นนามธรรม และยังช่วยลดความเครียดในการเรียน

กล่าวโดยสรุป การใช้การ์ตูนเรื่องสั้นเป็นสื่อการเรียนรู้มีความเหมาะสมทั้งในเชิงจิตวิทยา การศึกษา และทฤษฎีการเรียนรู้แบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง อีกทั้งยังสามารถบูรณาการเข้ากับวิชาต่าง ๆ ได้หลากหลาย โดยเฉพาะในการพัฒนาทักษะการคิด การอ่านตีความ และการสื่อสารในรูปแบบที่น่าสนใจและเป็นมิตรต่อผู้เรียน นอกจากนี้การใช้ภาพในการเรียนรู้สามารถช่วยกระตุ้นสมองด้านการประมวลผลเชิงภาพ (visual processing) ทำให้เกิดการจดจำที่ดีกว่าและส่งผลต่อการเรียนรู้ที่ยั่งยืน ทั้งนี้การ์ตูนยังส่งเสริมการมีส่วนร่วม (engagement) ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญต่อความสำเร็จในการเรียนรู้

5. ประโยชน์ของการ์ตูนเรื่องสั้นต่อการพัฒนาการทางปัญญาและทักษะการคิด

การ์ตูนเรื่องสั้น (Short Cartoon) เป็นสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณลักษณะเฉพาะตัวในการนำเสนอเนื้อหาผ่านการเล่าเรื่องโดยใช้ภาพและข้อความประกอบ ซึ่งมีศักยภาพในการพัฒนาทักษะทางปัญญา (Cognitive Development) และส่งเสริมทักษะการคิดในหลายมิติ โดยเฉพาะในกลุ่มผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาที่อยู่ในช่วงวัยแห่งการพัฒนาเชิงเหตุผล การวิเคราะห์ และการเชื่อมโยงความคิดอย่างเป็นระบบ

ตามแนวคิดของ Vygotsky (1978) ซึ่งกล่าวถึงการเรียนรู้ที่เกิดจากปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและสื่อกลางทางวัฒนธรรม การ์ตูนเรื่องสั้นนับเป็นสื่อกลางที่สามารถสร้าง “พื้นที่พัฒนาที่ใกล้เคียง” (Zone of Proximal Development: ZPD) ให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดในการตีความเรื่องราว วิเคราะห์พฤติกรรมของตัวละคร และสรุปบทเรียนจากสถานการณ์สมมติที่ปรากฏในเนื้อหา ซึ่งจะช่วยกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

McCloud (1993) ระบุว่าการ์ตูนมีลักษณะเป็น “ภาษาภาพ” ที่สามารถกระตุ้นกระบวนการคิดเชิงสัญลักษณ์ การสังเคราะห์ข้อมูล และการตีความอย่างมีนัยสำคัญ โดยผู้เรียนจะต้องใช้ทั้งสมองซีกซ้ายและขวาในการประมวลผลภาพ เนื้อเรื่อง และข้อความ ซึ่งเป็นการฝึกสมองในการประสานข้อมูลจากหลายช่องทาง (Multimodal processing) ในขณะเดียวกัน Hosler และ Boomer (2011) ชี้ให้เห็นว่า การใช้การ์ตูนเพื่ออธิบายเนื้อหาวิทยาศาสตร์ช่วยกระตุ้นการคิดเชิงตรรกะและการเข้าใจแนวคิดที่ซับซ้อนได้ดีขึ้นในกลุ่มนักเรียนที่ไม่ถนัดทางวิชาการ

ในแง่ของการพัฒนาทักษะการคิด การ์ตูนเรื่องสั้นส่งเสริมทั้งการคิดเชิงวิเคราะห์ (Analytical Thinking) และ การคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) ผ่านกิจกรรม เช่น การอภิปราย เนื้อเรื่อง วิเคราะห์แรงจูงใจของตัวละคร หรือการเชื่อมโยงเรื่องราวกับชีวิตจริงของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Versaci (2001) ที่ชี้ว่าการ์ตูนสามารถช่วยให้ผู้เรียนตั้งคำถามต่อคุณค่าที่แฝงอยู่ในสื่อ และฝึกการพิจารณาข้อมูลจากหลายมุมมองอย่างเป็นระบบ

นอกจากนี้ หากใช้ในกิจกรรมให้ผู้เรียนสร้างการต่อยด้วยตนเอง ยังสามารถพัฒนาการคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) ได้อีกด้วย โดยผู้เรียนจะได้ฝึกการวางโครงเรื่อง ออกแบบตัวละคร ใช้ภาษา และคิดเชิงสัญลักษณ์อย่างอิสระ (Morrison, Bryan, & Chilcoat, 2002) ซึ่งส่งเสริมทั้งความคิดริเริ่ม การแก้ปัญหา และการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ

Schwarz (2002) การเรียนรู้ยังมีผลต่อ พัฒนาการทางอารมณ์และสังคม ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่สัมพันธ์กับการเรียนรู้ทางปัญญา เนื่องจากตัวละครในการ์ตูนมักสะท้อนพฤติกรรม ความรู้สึก และสถานการณ์ชีวิตของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านการเอาใจเขามาใส่ใจเรา (Empathy) และเรียนรู้ผลของการกระทำในรูปแบบที่เข้าใจง่ายและไม่กดดัน

Kao, Lin, & Sun (2008) การ์ตูนเรื่องสั้นไม่เพียงแต่เป็นสื่อการเรียนรู้ที่เข้าใจง่าย แต่ยังมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมพัฒนาการทางปัญญาและทักษะการคิดของผู้เรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านการคิดวิเคราะห์ (analytical thinking) การคิดเชิงวิพากษ์ (critical thinking) และการคิดสร้างสรรค์ (creative thinking)

1. การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ ผู้เรียนสามารถฝึกการสังเกต วิเคราะห์ความสัมพันธ์ของเหตุการณ์ในเรื่อง เข้าใจเหตุและผลของการกระทำของตัวละคร ตลอดจน สามารถถอดบทเรียนที่แฝงอยู่ในเนื้อเรื่องออกมาได้ (Yang, 2012)

2. การพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ การตีความหรือวิพากษ์ประเด็นทางสังคม ศีลธรรม หรือค่านิยมที่ปรากฏในเนื้อเรื่องการ์ตูน ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนฝึกตั้งคำถามและหาข้อสรุปจากหลักฐาน (Hobbs, 2007)

3. การพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ การออกแบบตัวละคร ฉาก และพล็อตเรื่อง ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนใช้จินตนาการและทักษะด้านศิลปะควบคู่กับความเข้าใจเนื้อหาวิชาการ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของการเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrated Learning) (Burmark, 2002)

สรุปได้ว่า การ์ตูนเรื่องสั้นไม่ได้เป็นเพียงสื่อเพื่อความบันเทิง แต่มีคุณค่าอย่างยิ่งในด้านการเรียนรู้ โดยเฉพาะในการพัฒนาศักยภาพทางปัญญา ทักษะการคิด และความสามารถในการเรียนรู้อย่างมีความหมาย ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ในหลากหลายวิชาอย่างมีประสิทธิภาพ

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการคิดวิเคราะห์ (Analytical Thinking)

1. ความหมายและองค์ประกอบของการคิดวิเคราะห์

การคิดวิเคราะห์ (Analytical Thinking) เป็นกระบวนการทางปัญญาที่สำคัญยิ่งในการเรียนรู้ของมนุษย์ โดยเฉพาะในบริบททางการศึกษาที่มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการคิดระดับสูง ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งการคิดวิเคราะห์นั้นเป็นพื้นฐานของการคิดเชิงวิพากษ์ การแก้ปัญหา การตัดสินใจ และการวางแผนอย่างเป็นระบบ การคิดวิเคราะห์มิใช่เพียงการคิดในลักษณะธรรมดาทั่วไป แต่เป็นการคิดอย่างมีเหตุผล มีหลักเกณฑ์ และสามารถอธิบายกระบวนการคิดนั้นได้อย่างชัดเจน โดยมีเป้าหมายเพื่อให้ได้คำตอบหรือข้อสรุปที่ถูกต้อง มีความน่าเชื่อถือ และสามารถนำไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม ตามแนวคิดของ Bloom (1956) การคิดวิเคราะห์จัดอยู่ในระดับที่สูงกว่าการคิดเข้าใจและการคิดประยุกต์ โดยการคิดวิเคราะห์หมายถึงการสามารถแบ่งแยกหรือจำแนกข้อมูลออกเป็นส่วน ๆ วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลเหล่านั้น รวมถึงการประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล เพื่อหาข้อสรุปอย่างมีเหตุผล การคิดวิเคราะห์จึงครอบคลุมทั้งการแยกแยะ การตรวจสอบ การตีความ และการประเมินค่าของข้อมูล

Ennis (1996) ให้คำจำกัดความว่า การคิดวิเคราะห์คือความสามารถในการประมวลผลข้อมูลอย่างมีระบบ สามารถพิจารณาความสัมพันธ์เชิงตรรกะระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ การประเมินความถูกต้องของข้อโต้แย้ง และสามารถหาข้อสรุปที่มีเหตุผลรองรับได้อย่างชัดเจน การคิดวิเคราะห์จึงเป็นกระบวนการที่มีโครงสร้างและอาศัยความรู้ ความเข้าใจ และทักษะทางปัญญาในการตัดสินใจ

องค์ประกอบสำคัญของการคิดวิเคราะห์มีหลายประการ โดยอ้างอิงจากแนวคิดของ Halpern (2014) ซึ่งได้แบ่งองค์ประกอบของการคิดวิเคราะห์ออกเป็น 5 ด้านหลัก ได้แก่

1. การจำแนกแยกแยะข้อมูล (Discrimination of Information) ความสามารถในการมองเห็นความแตกต่างของข้อมูลแต่ละชุด วิเคราะห์ข้อเท็จจริงจากความคิดเห็น แยกข้อมูลสำคัญจากข้อมูลรอง

2. การวิเคราะห์เหตุและผล (Cause and Effect Analysis) การมองเห็นความสัมพันธ์เชิงเหตุและผลในปรากฏการณ์หรือปัญหา สามารถเชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ อย่างมีตรรกะ

3. การตั้งสมมติฐาน (Hypothesis Formation) การคาดการณ์หรือเสนอข้อสันนิษฐานที่มีเหตุผล เพื่อใช้เป็นแนวทางในการแสวงหาคำตอบหรือทางออก

4. การตรวจสอบหลักฐานและการให้เหตุผล (Evidence Evaluation and Reasoning) ความสามารถในการพิจารณาความน่าเชื่อถือของข้อมูล สนับสนุนหรือหักล้างข้อเสนอหรือความเชื่ออย่างมีหลักฐาน

5. การสรุปผลอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Conclusion) การตัดสินใจหรือสรุปผลโดยอิงจากการวิเคราะห์อย่างรอบด้านและมีข้อมูลสนับสนุน

ในบริบทการเรียนรู้ของผู้เรียนระดับมัธยมศึกษา การคิดวิเคราะห์เป็นพื้นฐานสำคัญที่จะส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีความหมาย โดยเฉพาะในรายวิชาสังคมศึกษา วิทยาศาสตร์ และภาษา ซึ่งต้องอาศัยการอ่าน วิเคราะห์ข้อมูลจากหลากหลายแหล่ง และสังเคราะห์ความรู้ด้วยตนเอง การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์จึงเป็นเป้าหมายสำคัญที่ครูผู้สอนจำเป็นต้องส่งเสริมอย่างเป็นระบบ (วัชร เล่าเรียนดี, 2557)

การคิดวิเคราะห์ (Analytical Thinking) หมายถึง กระบวนการที่บุคคลใช้เพื่อแยกย่อยแนวคิด ข้อโต้แย้ง หรือปรากฏการณ์ต่าง ๆ ออกเป็นส่วนประกอบ แล้ววิเคราะห์เชิงลึกอย่างเป็นระบบ สุวิทย์ มูลคำ (2549) ให้ความหมายถึง “การคิดที่มีความซับซ้อน ลึกซึ้ง และเรียบเรียงอย่างมีหลักเกณฑ์” องค์ประกอบสำคัญของการคิดวิเคราะห์ประกอบด้วย

1. การจำแนกแยกแยะ (Differentiation) สามารถแยกแยะข้อมูลตามลักษณะหรือประเภทเพื่อเกิดความเข้าใจเชิงลึก
2. การตั้งคำถามเชิงวิเคราะห์ (Questioning) ใช้คำถามเพื่อสำรวจข้อมูล สืบหาเหตุผล และตั้งสมมติฐาน
3. การให้เหตุให้ผล (Reasoning) สร้างความเชื่อมโยงระหว่างข้อมูล สนับสนุนข้อสรุปอย่างมีหลักฐาน
4. การตัดสินใจอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Judgment) ประเมินค่าของแต่ละแนวทางก่อนตัดสินใจ

จากการศึกษาของ วัชร เล่าเรียนดี และคณะ (2560) เสนอว่า การคิดวิเคราะห์มีกระบวนการสำคัญ 4 ขั้นตอน ได้แก่ การสังเกต การแยกแยะ การตั้งข้อสันนิษฐาน และการออกแบบการศึกษาเพื่อวิเคราะห์ผล และสามารถนำไปปรับใช้ในบริบทการจัดการเรียนรู้ยุคดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม

โดยสรุปได้ว่า การคิดวิเคราะห์ (Analytical Thinking) เป็นกระบวนการทางปัญญาที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในการเรียนรู้ของมนุษย์ โดยเฉพาะในบริบททางการศึกษาที่มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูงในศตวรรษที่ 21 การคิดวิเคราะห์ไม่ได้เป็นเพียงการแยกย่อยข้อมูลหรือข้อเท็จจริงออกเป็นส่วน ๆ เท่านั้น แต่ยังครอบคลุมถึงการตรวจสอบเหตุและผล การตั้งสมมติฐาน การให้เหตุผลเชิงตรรกะ การประเมินหลักฐาน และการสรุปผลอย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งทั้งหมดนี้ต้องอาศัยการใช้เหตุผลอย่างเป็นระบบ มีหลักเกณฑ์ และมีข้อมูลสนับสนุนอย่างชัดเจน องค์ประกอบของการคิดวิเคราะห์จึงไม่เพียงแต่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจและเชื่อมโยงข้อมูลอย่างมีความหมาย แต่ยังช่วยให้เกิดการตัดสินใจและการแก้ปัญหาที่มีประสิทธิภาพ ทั้งยังเป็นรากฐานสำคัญของการคิดเชิงวิพากษ์ การเรียนรู้ด้วยตนเอง และการประยุกต์ใช้ความรู้ในชีวิตจริง ดังนั้น การส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์จึงเป็นเป้าหมายสำคัญในการจัดการเรียนรู้ ที่ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจเชิงลึก คิดอย่างมีเหตุผล และพร้อมเผชิญกับสถานการณ์ที่ซับซ้อนในโลกปัจจุบัน

2. ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการคิดวิเคราะห์ในการเรียนรู้

1. ทฤษฎีกระบวนการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Constructivism) ตามแนวคิดของ วัชรภรณ์ ประภาสะโนบล (2564) การใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning) ช่วยส่งเสริมการคิดวิเคราะห์โดยผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้และผลิตผลงานผ่านกระบวนการ 7 ขั้น (ตั้งคำถาม-ค้นหา-สร้าง-นำเสนอ-ปรับปรุง)

2. ทฤษฎีกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry-Based Learning) โสภภรณ์ ศิริโสภณ และคณะ (2563) พบว่าการใช้กระบวนการ 5E (Engage, Explore, Explain, Elaborate, Evaluate) ในบทเรียนออนไลน์เชิงวิทยาศาสตร์ ส่งผลให้ทักษะคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้น ม. 1 เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ

3. ทฤษฎีการตั้งหลักแผน (Scaffolded Instruction) พิษณุ กัญธิยะ (2559) กล่าวว่า การจัดแผนสอนแบบ “บันได 5 ขั้น” ในวิชาวิทยาศาสตร์ช่วง ม.ต้น พบว่า การสอนแบบมีโครงสร้างชัดเจนช่วยให้ผู้เรียนพัฒนากระบวนการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ (วัดผลจาก Pre-Post test)

การส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ในผู้เรียนไม่สามารถเกิดขึ้นได้โดยลำพังจากการสอนเนื้อหาวิชาเพียงอย่างเดียว หากแต่ต้องมีแนวทางหรือแนวคิดทางทฤษฎีที่สนับสนุนการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาทักษะการคิดในระดับสูง ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการคิดวิเคราะห์มีหลายแนวทาง ดังนี้

1. ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ (Piaget's Theory of Cognitive Development)

Jean Piaget (1952) นักจิตวิทยาชาวสวิส อธิบายว่าเด็กและวัยรุ่นพัฒนาความสามารถในการคิดผ่านขั้นตอนต่าง ๆ ของพัฒนาการ โดยเฉพาะในช่วงวัยมัธยมศึกษา (วัยรุ่นตอนต้น – formal operational stage) จะเริ่มสามารถคิดแบบนามธรรม แก้ปัญหาเชิงระบบ และวิเคราะห์สถานการณ์ที่ซับซ้อนได้ ซึ่งเป็นพื้นฐานของการคิดวิเคราะห์ในระดับสูง ครูผู้สอนสามารถส่งเสริมพัฒนาการด้านนี้ได้โดยการจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิด ตั้งคำถาม และเชื่อมโยงข้อมูลต่าง ๆ ด้วยตนเอง

2. ทฤษฎีโครงสร้างองค์ความรู้ (Constructivism)

แนวคิดสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) โดย Bruner (1966; Vygotsky, 1978) ชี้ให้เห็นว่า การเรียนรู้ที่แท้จริงเกิดจากการที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ มีปฏิสัมพันธ์กับบริบท สื่อ หรือผู้เรียนอื่น ๆ และสามารถสร้างความรู้ขึ้นใหม่จากประสบการณ์เดิม โดยเฉพาะแนวคิดของ Vygotsky ที่เสนอเรื่อง “เขตพัฒนาการใกล้ขีด (Zone of Proximal Development: ZPD)” ชี้ให้เห็นว่า การให้ความช่วยเหลือในระดับที่เหมาะสม (Scaffolding) จากครูหรือเพื่อนสามารถส่งเสริมพัฒนาการด้านการคิดวิเคราะห์ได้เป็นอย่างดี

3. ทฤษฎีเมตาคognition (Metacognition)

แนวคิดเมตาคognition หรือการรู้เท่าทันความคิดของตนเอง เป็นอีกแนวคิดหนึ่งที่สำคัญต่อการพัฒนาการคิดวิเคราะห์ โดย Flavell (1979) อธิบายว่าเมตาคognitionเป็นความสามารถในการวางแผน ติดตาม และประเมินความคิดของตนเอง ซึ่งผู้เรียนที่มีทักษะด้านนี้มักสามารถวิเคราะห์ปัญหาได้อย่างรอบคอบ คาดการณ์ผลลัพธ์ และเลือกวิธีการเรียนรู้หรือแก้ปัญหาที่เหมาะสมได้ด้วยตนเอง

4. ทฤษฎีการเรียนรู้แบบสืบเสาะ (Inquiry-Based Learning)

แนวคิดการเรียนรู้แบบสืบเสาะ (Inquiry-Based Learning) สนับสนุนให้ผู้เรียนมีบทบาทในการตั้งคำถาม แสวงหาคำตอบ และแสดงเหตุผลด้วยตนเอง ซึ่งเป็นกระบวนการที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ กระบวนการนี้ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน (5E) ได้แก่ Engage, Explore, Explain, Elaborate และ Evaluate โดยแต่ละขั้นตอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนฝึกฝนการคิดและวิเคราะห์ข้อมูลในรูปแบบต่าง ๆ (Bybee et al., 2006)

5. ทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning)

การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning: PBL) เป็นอีกหนึ่งแนวคิดที่ช่วยส่งเสริมการคิดวิเคราะห์อย่างมาก โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เผชิญกับสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริง ผู้เรียนต้องวิเคราะห์ปัญหา วางแผนแก้ไข และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนในกลุ่ม ซึ่งทำให้เกิดการพัฒนาทักษะการคิดในระดับสูง (Barrows, & Tamblyn, 1980)

สรุปได้ว่า จากทฤษฎีต่าง ๆ ที่กล่าวมาข้างต้น ชี้ให้เห็นว่า การคิดวิเคราะห์สามารถพัฒนาได้ผ่านการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดอย่างมีเหตุผล สร้างความเข้าใจจากประสบการณ์จริง และมีโอกาสสะท้อนความคิดของตนเอง ทฤษฎีเหล่านี้จึงเป็นรากฐานสำคัญในการออกแบบการจัดการเรียนรู้สำหรับพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ในระดับมัธยมศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ

3. วิธีการส่งเสริมและพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ในระดับมัธยมศึกษา

ทักษะการคิดวิเคราะห์ถือเป็นหนึ่งในทักษะสำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ซึ่งมีความจำเป็นอย่างยิ่งต่อการเรียนรู้ การดำรงชีวิต และการแก้ปัญหาในโลกยุคใหม่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในระดับมัธยมศึกษา ซึ่งเป็นช่วงวัยแห่งการเติบโตทางสติปัญญาและการพัฒนาความสามารถในการคิดขั้นสูง ดังนั้น การส่งเสริมและพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ในช่วงชั้นดังกล่าวจึงควรได้รับความสำคัญจากกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายและมีประสิทธิภาพ

หนึ่งในแนวทางสำคัญที่ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางในการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning: PBL) ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนได้เผชิญกับสถานการณ์จริง ฝึกการตั้งคำถาม ค้นหาข้อมูล และอภิปรายเชิงวิพากษ์ ทั้งนี้

ตามที่ Barrows, & Tamblyn (1980) ระบุว่า การเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานจะช่วยกระตุ้นการคิดวิเคราะห์และส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ การจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry-Based Learning) ก็เป็นอีกแนวทางหนึ่งที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ในผู้เรียนระดับมัธยมศึกษา โดยกระบวนการเรียนรู้แบบสืบเสาะจะเริ่มต้นจากการกระตุ้นให้ผู้เรียนตั้งคำถาม แล้วจึงค้นหาคำตอบผ่านการสังเกต การทดลอง และการอภิปรายอย่างเป็นระบบ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูลและเชื่อมโยงความรู้ (สุภาวดี กาญจนกันต์, 2561)

การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning: PjBL) เป็นอีกวิธีหนึ่งที่มีการนำมาใช้แพร่หลายในระดับมัธยมศึกษา โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ดำเนินโครงงานที่เชื่อมโยงกับบริบทชีวิตจริง ฝึกการคิดวิเคราะห์ผ่านการวางแผน การเก็บรวบรวมข้อมูล และการนำเสนอ ผลการศึกษาอย่างสร้างสรรค์ งานวิจัยของ Thomas (2000) ชี้ให้เห็นว่า ผู้เรียนที่ได้เรียนรู้ผ่านโครงงานมีพัฒนาการด้านการคิดวิเคราะห์ดีกว่าผู้เรียนที่เรียนด้วยวิธีการสอนแบบดั้งเดิมอย่างชัดเจน

นอกจากนี้ การใช้สื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น สื่อดิจิทัล สื่อวิดีโอ หรือเว็บเควสต์ (WebQuest) ก็สามารถนำมาใช้เพื่อกระตุ้นการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียนได้เช่นกัน โดยเฉพาะในยุคดิจิทัลที่ผู้เรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลจำนวนมากได้อย่างรวดเร็ว การใช้สื่อเหล่านี้สามารถออกแบบให้ผู้เรียนได้ฝึกวิเคราะห์ข้อมูล เปรียบเทียบข้อเท็จจริง และสรุปสาระสำคัญอย่างเป็นระบบ เช่น การใช้ WebQuest ซึ่งออกแบบให้ผู้เรียนศึกษาข้อมูลจากเว็บไซต์ที่กำหนด แล้วสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อตอบคำถามปลายเปิด ซึ่งส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ในเชิงลึก (Dodge, 1997; จริญญา เตือนแจ้งรัมย์, 2564)

อีกหนึ่งแนวทางที่สำคัญ คือ การตั้งคำถามปลายเปิด (Open-ended Questioning) และการใช้เทคนิคการอภิปรายกลุ่ม (Group Discussion) ซึ่งครูสามารถใช้เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ฝึกการฟังอย่างมีวิจารณญาณ และตอบสนองต่อแนวคิดของผู้อื่นด้วยเหตุผล ข้อมูลจากการวิจัยของ King (1995) ระบุว่า การใช้คำถามปลายเปิดช่วยพัฒนาความสามารถในการคิดระดับสูง และส่งเสริมการเรียนรู้อย่างลึกซึ้ง

นอกจากนี้ การประเมินผลแบบเน้นกระบวนการ (Authentic Assessment) โดยเฉพาะการใช้แฟ้มสะสมงาน (Portfolio) และการประเมินตนเอง (Self-assessment) ก็สามารถใช้เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ได้ เนื่องจากผู้เรียนต้องวิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน และสะท้อนการเรียนรู้ของตนเองอย่างเป็นระบบ

จากงานวิจัยของ จิราภรณ์ ภูพวง และคณะ (2563) ซึ่งศึกษาการใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบคิดเป็นขั้นตอนในวิชาสังคมศึกษาสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีดังกล่าวมีพัฒนาการด้านการคิดวิเคราะห์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง

สรุปได้ว่า การส่งเสริมและพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ในระดับมัธยมศึกษาควรใช้กระบวนการที่หลากหลาย ทั้งการเรียนรู้เชิงรุกที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง การใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน การใช้คำถามปลายเปิด และการประเมินผลที่สะท้อนกระบวนการคิดของผู้เรียน ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนมีโอกาสฝึกฝนการคิดอย่างเป็นระบบและนำไปสู่การเป็นผู้เรียนรู้ที่มีวิจารณญาณในสังคมยุคใหม่ได้อย่างแท้จริง

แนวคิดและหลักธรรมทางพุทธศาสนาเกี่ยวกับการใช้ชีวิตในยุคดิจิทัล

การดำเนินชีวิตในยุคดิจิทัลมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วจากพัฒนาการของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ซึ่งส่งผลโดยตรงต่อพฤติกรรม ความคิด และจิตใจของมนุษย์ โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชนและนักเรียน ดังนั้น การน้อมนำหลักธรรมคำสอนทางพระพุทธศาสนามาใช้เป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตจึงเป็นแนวทางที่เหมาะสม เพื่อให้เกิดความตระหนักรู้ สมดุล และคุณธรรมในการใช้ชีวิตในสังคมยุคดิจิทัล

1. หลักธรรมสำคัญในพระพุทธศาสนาที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิต

พระพุทธศาสนาเป็นศาสนาแห่งปัญญา ซึ่งสอนให้มนุษย์รู้จักตนเองและดำเนินชีวิตอย่างมีเหตุผล หลักธรรมที่สำคัญซึ่งสามารถประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตได้ ได้แก่

1.1 อริยสัจ 4 (ทุกข์ สมุทัย นิโรธ มรรค) เป็นหลักธรรมที่ช่วยให้บุคคลเข้าใจความจริงของชีวิต ยอมรับปัญหา และแสวงหาหนทางแก้ไขอย่างมีสติและปัญญา (พระธรรมปิฎก (ป.อ.ปยุตฺโต), 2556)

1.2 ไตรลักษณ์ (อนิจจัง ทุกขัง อนัตตา) เป็นแนวคิดที่สอนให้เข้าใจความเปลี่ยนแปลงของสรรพสิ่ง ช่วยให้ผู้มีทัศนคติที่ยืดหยุ่นต่อความเปลี่ยนแปลงของโลกดิจิทัล (โกวิท วงศ์สุรวัฒน์, 2562)

1.3 หลักศีล 5 เป็นข้อปฏิบัติพื้นฐานของชาวพุทธที่ช่วยควบคุมพฤติกรรมทั้งกาย วาจา และใจ โดยเฉพาะในยุคที่ใช้เทคโนโลยีอาจนำไปสู่การเบียดเบียนตนเองและผู้อื่น เช่น การพูดเท็จในโลกออนไลน์ หรือการเสพข้อมูลที่ไม่เหมาะสม (สมเด็จพระพุทธโฆษาจารย์ (ป.อ.ปยุตฺโต), 2557)

2. พุทธธรรมกับการใช้เทคโนโลยีในชีวิตประจำวัน

ในยุคดิจิทัล เทคโนโลยีเป็นทั้งเครื่องมือในการพัฒนาและเป็นปัจจัยเสี่ยงต่อความสมดุลของชีวิต หลักธรรมในพระพุทธศาสนาจึงสามารถนำมาใช้ในการพิจารณาและควบคุมการใช้เทคโนโลยีในชีวิตประจำวัน ได้แก่

2.1 สติ และสัมปชัญญะ ซึ่งหมายถึงการมีความระลึกรู้ตัวและรู้เท่าทันการกระทำของตน (พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตฺโต), 2561) การใช้สติช่วยให้บุคคลไม่ตกเป็นทาสของเทคโนโลยี เช่น การเสพติดโซเชียลมีเดียหรือเกมออนไลน์

2.2 โยนิโสมนสิการ หมายถึง การคิดใคร่ครวญอย่างรอบคอบก่อนการตัดสินใจ ซึ่งสามารถช่วยให้เยาวชนเลือกเสพข้อมูลหรือใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม (พระธรรมธีรราชมหามุนี, 2563)

2.3 มรรคมืองค์ 8 โดยเฉพาะองค์ประกอบอย่างสัมมาทิฐิ (ความเห็นชอบ) และสัมมาวาจา (การพูดชอบ) ซึ่งเกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีในเชิงจริยธรรม เช่น การสื่อสารในโลกออนไลน์อย่างมีความรับผิดชอบ (พระธรรมปิฎก (ป.อ.ปยุตฺโต), 2560)

3. การนำหลักพุทธธรรมมาใช้ในการยุคดิจิทัลเพื่อสร้างสมดุลในการใช้ชีวิต

การดำรงชีวิตในยุคดิจิทัลควรยึดหลัก “ทางสายกลาง” (มัชฌิมาปฏิปทา) คือ การไม่สุดโต่งไปทางใดทางหนึ่ง พระพุทธเจ้าทรงสอนไว้ว่า ความพอดีเป็นกุญแจแห่งความสุข ดังนั้น การใช้เทคโนโลยีจึงควรมีขอบเขต รู้เวลา และรู้จักประสงค์ (สมเด็จพระพุทธโฆษาจารย์ (ประยุทธ์ ปยุตฺโต), 2558) การน้อมนำหลักธรรมมาใช้ในการดำรงชีวิตประจำวันสามารถทำได้ในหลายรูปแบบ เช่น

3.1 การใช้หลักขันติ (ความอดทน) และเมตตา ในการโต้ตอบความคิดเห็นในโลกออนไลน์อย่างสุภาพ

3.2 การจัดเวลาให้เหมาะสมระหว่างการใช้เทคโนโลยีกับการฝึกจิต เช่น การทำสมาธิหรือเจริญสติ เพื่อฟื้นฟูความสงบภายในใจ (จงรัก วชิรจันทร์รัตน์, 2564)

3.3 การส่งเสริมการเรียนรู้เชิงพุทธผ่านเทคโนโลยี เช่น การศึกษาธรรมะผ่านแอปพลิเคชันหรือ YouTube ที่มีพระอาจารย์สอนธรรมะอย่างมีสาระ

แนวคิดและทฤษฎีพื้นฐานที่เกี่ยวข้องในการจัดการเรียนรู้

1. ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism)

ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) เป็นแนวคิดทางการศึกษาที่อธิบายว่า การเรียนรู้เกิดจากกระบวนการที่ผู้เรียนสร้างความรู้ขึ้นด้วยตนเองผ่านประสบการณ์ การมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อื่น แนวคิดนี้มีรากฐานสำคัญจากผลงานของนักจิตวิทยาการศึกษา เช่น Piaget และ Vygotsky ซึ่งเสนอว่า ความรู้ไม่ได้เกิดจากการถ่ายทอดข้อมูลจากครูไปสู่ผู้เรียนเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากการที่ผู้เรียนใช้ประสบการณ์เดิมมาประมวลผล ตีความ และสร้างความหมายใหม่ขึ้นจากสถานการณ์ที่เผชิญอยู่ (Piaget, 1952; Vygotsky, 1978)

ตามแนวคิดของ Piaget การเรียนรู้เกิดจากกระบวนการปรับโครงสร้างความคิด (Cognitive Structure) ของผู้เรียนผ่านกระบวนการสำคัญสองประการ ได้แก่ การซึมซับประสบการณ์ใหม่เข้าสู่โครงสร้างความรู้เดิม (Assimilation) และการปรับเปลี่ยนโครงสร้างความคิดให้สอดคล้องกับประสบการณ์ใหม่ (Accommodation) กระบวนการดังกล่าวทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความเข้าใจต่อโลกและปรากฏการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างต่อเนื่อง ขณะที่ Vygotsky ได้เสนอแนวคิดเรื่อง “เขตพัฒนา

การใกล้ชิด” (Zone of Proximal Development: ZPD) ซึ่งอธิบายว่า ผู้เรียนสามารถพัฒนาศักยภาพทางการคิดได้ดีขึ้นเมื่อได้รับการสนับสนุนหรือคำแนะนำที่เหมาะสมจากครูหรือเพื่อนร่วมเรียนผ่านกระบวนการช่วยเหลือแบบขั้นบันได (Scaffolding) (Vygotsky, 1978)

แนวคิดทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) จึงให้ความสำคัญกับบทบาทของผู้เรียนในฐานะ “ผู้สร้างความรู้” มากกว่าการเป็นผู้รับความรู้เพียงอย่างเดียว การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดนี้มักใช้กิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สำรวจ ค้นคว้า ทดลอง และอภิปรายร่วมกัน เช่น การเรียนรู้แบบสืบเสาะ (Inquiry Learning) การเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-Based Learning) และการเรียนรู้จากปรากฏการณ์จริง (Phenomenon-Based Learning) ซึ่งล้วนเป็นกระบวนการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสร้างความเข้าใจจากประสบการณ์ตรง (Fosnot, 2013)

ในการวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานผ่านกระบวนการสร้างการตื่นเรื่องสั้น “พุทธธรรมกับชีวิตในยุคดิจิทัล” เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 แนวคิดทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ถูกนำมาใช้เป็นฐานในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ โดยผู้เรียนเริ่มต้นจากการสำรวจปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในสังคมดิจิทัล เช่น พฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ ปัญหาทางจริยธรรมในโลกดิจิทัล หรือการประยุกต์ใช้หลักธรรมในชีวิตประจำวัน จากนั้นผู้เรียนจึงนำประสบการณ์และความเข้าใจของตนเองมาวิเคราะห์และสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบการตื่นเรื่องสั้น ซึ่งเป็นการสะท้อนความคิดและการตีความปรากฏการณ์ผ่านมุมมองของผู้เรียนเอง กระบวนการดังกล่าวจึงสอดคล้องกับแนวคิด Constructivism ที่เน้นการเรียนรู้ผ่านการสร้างความหมายจากประสบการณ์จริงของผู้เรียน

2. ทฤษฎีการเรียนรู้แบบสืบเสาะ (Inquiry-Based Learning)

การเรียนรู้แบบสืบเสาะ (Inquiry-Based Learning) เป็นแนวคิดการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการตั้งคำถาม สำรวจข้อมูล และสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยมีพื้นฐานมาจากแนวคิดของ Bruner ซึ่งเสนอว่า การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนค้นพบความรู้ผ่านกระบวนการสำรวจและการค้นคว้า หรือที่เรียกว่า “การเรียนรู้ผ่านการค้นพบ” (Discovery Learning) (Bruner, 1961)

แนวคิดการเรียนรู้แบบสืบเสาะ (Inquiry-Based Learning) มองว่าการเรียนรู้ที่แท้จริงเกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนมีโอกาสดังคำถามเกี่ยวกับสิ่งที่สงสัย แล้วดำเนินการค้นคว้าหาคำตอบด้วยตนเอง กระบวนการดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การสังเกต การตั้งสมมติฐาน และการสรุปผลอย่างมีเหตุผล นักวิชาการหลายคนได้เสนอว่า การเรียนรู้แบบสืบเสาะ ประกอบด้วยขั้นตอนสำคัญ ได้แก่ การตั้งคำถาม (Questioning) การค้นคว้าข้อมูล (Investigation) การอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น (Discussion) และการสร้างองค์ความรู้ใหม่ (Knowledge Construction) (Hmelo-Silver, Duncan, & Chinn, 2007; National Research Council, 2000)

นอกจากนี้ ในทางการศึกษามักใช้รูปแบบกระบวนการเรียนรู้แบบ 5E ซึ่งประกอบด้วย สร้างความสนใจ (Engagement), สำรวจและค้นหา (Exploration), อธิบาย (Explanation), ขยายความรู้ (Elaboration) และประเมินผล (Evaluation) โดยแต่ละขั้นตอนช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการคิดและการวิเคราะห์ข้อมูลอย่างเป็นระบบ (Bybee et al., 2006) กระบวนการดังกล่าว เริ่มต้นจากการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ต่อด้วยการสำรวจและค้นคว้าข้อมูล จากนั้นจึงอธิบาย และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม ก่อนที่จะนำความรู้ไปประยุกต์ใช้และประเมินผลการเรียนรู้

ในการวิจัยครั้งนี้ แนวคิด Inquiry-Based Learning ถูกนำมาใช้ในกระบวนการเรียนรู้ ผ่านปรากฏการณ์ โดยผู้เรียนเริ่มต้นจากการตั้งคำถามเกี่ยวกับสถานการณ์หรือปัญหาที่เกิดขึ้น ในชีวิตประจำวัน เช่น ปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ หรือพฤติกรรมของเยาวชนในโลกดิจิทัล จากนั้น ผู้เรียนจะดำเนินการสืบค้นข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ วิเคราะห์ข้อมูล และอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน กระบวนการดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์เหตุและผล ตลอดจนสามารถ เชื่อมโยงหลักธรรมทางพระพุทธศาสนากับสถานการณ์จริงได้อย่างมีเหตุผล

3. แนวคิดการเรียนรู้ผ่านเรื่องเล่าเชิงภาพ (Visual Narrative Learning)

แนวคิดการเรียนรู้ผ่านเรื่องเล่าเชิงภาพ (Visual Narrative Learning) เป็นแนวคิด ทางการศึกษาที่อธิบายว่า การนำเสนอความรู้ผ่านภาพและเรื่องเล่าสามารถช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจ แนวคิดที่ซับซ้อนได้ง่ายขึ้น เนื่องจากภาพสามารถสื่อสารข้อมูลและความหมายได้อย่างรวดเร็ว อีกทั้ง ยังช่วยกระตุ้นจินตนาการและการเชื่อมโยงความคิดของผู้เรียน แนวคิดนี้ได้รับการสนับสนุนจาก งานศึกษาหลายชิ้นที่ชี้ให้เห็นว่า สื่อภาพ เช่น การ์ตูนหรือกราฟิกโนเวล สามารถใช้เป็นเครื่องมือ ในการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะกับผู้เรียนในระดับเยาวชน (McCloud, 1993; Cary, 2004)

McCloud (1993) อธิบายว่า การ์ตูนเป็นรูปแบบการสื่อสารที่ผสมผสานระหว่างภาพ และข้อความ ซึ่งสามารถถ่ายทอดเรื่องราว แนวคิด และความรู้สึกได้อย่างมีพลัง เนื่องจากผู้อ่าน ต้องใช้กระบวนการคิดในการเชื่อมโยงภาพแต่ละภาพให้กลายเป็นเรื่องราวที่สมบูรณ์ กระบวนการ ดังกล่าวจึงช่วยกระตุ้นการคิดวิเคราะห์และการตีความของผู้เรียน นอกจากนี้ Cary (2004) ยังเสนอว่า การใช้การ์ตูนในห้องเรียนสามารถช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาที่ซับซ้อนได้ดีขึ้น โดยเฉพาะในบริบท ของการเรียนรู้ที่ต้องการให้ผู้เรียนเชื่อมโยงแนวคิดหลายมิติ

งานวิจัยด้านการศึกษาหลายชิ้นยังพบว่า การใช้สื่อการ์ตูนสามารถช่วยให้ผู้เรียนพัฒนา ทักษะการวิเคราะห์เหตุการณ์ การเชื่อมโยงแนวคิด และการสื่อสารความคิดของตนเองได้อย่างมี ประสิทธิภาพ (Yang, 2016; Sousanis, 2015) ทั้งนี้ เนื่องจากการสร้างหรือการอ่านเรื่องเล่าผ่านภาพ ต้องอาศัยการตีความ การวิเคราะห์ลำดับเหตุการณ์ และการเชื่อมโยงข้อมูลจากหลายแหล่งเข้าด้วยกัน

ในการวิจัยครั้งนี้ แนวคิดการเรียนรู้ผ่านเรื่องเล่าเชิงภาพ (Visual Narrative Learning) ถูกนำมาใช้ผ่านกระบวนการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้นเกี่ยวกับ “พุทธธรรมกับชีวิตในยุคดิจิทัล” โดยผู้เรียนต้องเริ่มต้นจากการกำหนดแนวคิดของเรื่อง (Story Concept) การพัฒนาตัวละคร (Character Design) การเขียนบทและสตอรี่บอร์ด (Script and Storyboard) และการผลิตผลงานการ์ตูนเพื่อนำเสนอแนวคิดของตนเอง (Production and Presentation) ซึ่งเป็นกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ตีความสถานการณ์ วิเคราะห์ปัญหา และนำเสนอแนวคิดผ่านภาพและเรื่องเล่าอย่างเป็นระบบ (McCloud, 1993)

ดังนั้น การใช้การ์ตูนเรื่องสั้นเป็นสื่อการเรียนรู้ในงานวิจัยนี้จึงไม่เพียงแต่ช่วยเพิ่มความน่าสนใจให้กับการเรียนรู้การสอนเท่านั้น แต่ยังเป็นกระบวนการที่ช่วยส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การเชื่อมโยงความรู้ และการสะท้อนความคิดของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับเป้าหมายสำคัญของการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาพระพุทธศาสนาและสังคมศึกษาในบริบทของสังคมดิจิทัล

4. การเชื่อมโยงทฤษฎีกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานและกระบวนการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น

การจัดการเรียนรู้ในงานวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานผ่านกระบวนการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น “พุทธธรรมกับชีวิตในยุคดิจิทัล” เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้บูรณาการแนวคิดทางทฤษฎีสำคัญ 3 กลุ่ม ได้แก่ ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) แนวคิดการเรียนรู้แบบสืบเสาะ (Inquiry-Based Learning) และแนวคิดการเรียนรู้ผ่านเรื่องเล่าเชิงภาพ (Visual Narrative Learning) เข้าด้วยกันเพื่อพัฒนากระบวนการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการสร้างความรู้และพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ผ่านประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมาย

แนวคิดทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ทำหน้าที่เป็นฐานสำคัญของกระบวนการเรียนรู้ทั้งหมด โดยเน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเองผ่านประสบการณ์และการมีปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ แนวคิดดังกล่าวชี้ให้เห็นว่า การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพเกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนได้เชื่อมโยงความรู้ใหม่กับประสบการณ์เดิม และสร้างความหมายใหม่จากการเผชิญกับสถานการณ์หรือปัญหาที่เกิดขึ้นจริง (Piaget, 1952; Vygotsky, 1978) ในบริบทของงานวิจัยนี้ ผู้เรียนเริ่มต้นจากการสำรวจปรากฏการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตในยุคดิจิทัล เช่น การใช้สื่อสังคมออนไลน์ พฤติกรรมของเยาวชนในโลกออนไลน์ หรือปัญหาทางจริยธรรมในสังคมดิจิทัล จากนั้น จึงนำประสบการณ์และความเข้าใจของตนเองมาวิเคราะห์และเชื่อมโยงกับหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา กระบวนการดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ใหม่ที่มีความหมายและสอดคล้องกับบริบทชีวิตจริงของตนเอง

ในขณะเดียวกันแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้แบบสืบเสาะ (Inquiry-Based Learning) ถูกนำมาใช้เป็นกระบวนการสำคัญในการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียน โดยกระบวนการเรียนรู้จะเริ่มต้นจากการตั้งคำถามเกี่ยวกับปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจริง จากนั้นผู้เรียนจะดำเนินการสืบค้นข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล และอภิปรายร่วมกันเพื่อสร้างความเข้าใจต่อประเด็นปัญหาที่ศึกษา (Bruner, 1961; Hmelo-Silver, Duncan, & Chinn, 2007) กระบวนการดังกล่าวช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการคิดอย่างเป็นระบบ เช่น การตั้งคำถาม การวิเคราะห์สาเหตุและผลกระทบ การเปรียบเทียบข้อมูล และการสังเคราะห์ความรู้ใหม่ นอกจากนี้ การอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้เรียนยังช่วยให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Learning) ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยพัฒนาความเข้าใจเชิงลึกของผู้เรียน

ส่วนแนวคิดแนวคิดการเรียนรู้ผ่านเรื่องเล่าเชิงภาพ (Visual Narrative Learning) ถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือสำคัญในการถ่ายทอดความคิดและผลการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านกระบวนการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น การดูเป็นสื่อที่ผสมผสานระหว่างภาพและข้อความ ซึ่งสามารถถ่ายทอดแนวคิดที่ซับซ้อนให้เข้าใจได้ง่าย และช่วยกระตุ้นจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน (McCloud, 1993; Cary, 2004) ในกระบวนการเรียนรู้ ผู้เรียนจะต้องวิเคราะห์สถานการณ์หรือปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมดิจิทัล จากนั้น จึงออกแบบเรื่องราว ตัวละคร และเหตุการณ์ในรูปแบบการ์ตูน เพื่อสะท้อนแนวคิดเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้หลักธรรมทางพระพุทธศาสนาในการดำเนินชีวิต กระบวนการดังกล่าวทำให้ผู้เรียนต้องใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์ การเชื่อมโยงแนวคิด และการสื่อสารความคิดอย่างเป็นระบบ

ดังนั้นสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้ในงานวิจัยนี้ตั้งอยู่บนฐานของการบูรณาการแนวคิดทางทฤษฎีที่สำคัญ 3 ประการ ได้แก่ ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) แนวคิดการเรียนรู้แบบสืบเสาะ (Inquiry-Based Learning) และแนวคิดการเรียนรู้ผ่านสื่อภาพและการ์ตูน (Visual Learning และ Comics in Education) ซึ่งล้วนมีบทบาทสนับสนุนซึ่งกันและกันอย่างเป็นระบบในการพัฒนาการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียน กล่าวคือ แนวคิด Constructivism ทำหน้าที่เป็นกรอบพื้นฐานที่เน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองจากประสบการณ์จริงและการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ขณะที่ Inquiry-Based Learning เป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนกระบวนการเรียนรู้ผ่านลำดับขั้นของการตั้งคำถาม การค้นคว้า การอภิปราย และการสร้างองค์ความรู้ใหม่ ซึ่งช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ และสามารถใช้เหตุผลในการพิจารณาปัญหาต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม

ในขณะเดียวกันแนวคิด Visual Learning และ Comics in Education ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดและสะท้อนความคิดของผู้เรียนผ่านการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบการ์ตูนเรื่องสั้น ซึ่งเป็นสื่อที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้กับประสบการณ์จริงได้อย่างเป็นรูปธรรม

อีกทั้งยังช่วยกระตุ้นความสนใจ เสริมสร้างจินตนาการ และส่งเสริมการสื่อสารความคิดอย่างมีประสิทธิภาพ เมื่อบูรณาการทั้งสามแนวคิดเข้ากับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน จึงทำให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากสถานการณ์จริง มีส่วนร่วมในการแสวงหาความรู้ วิเคราะห์ข้อมูล และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ก่อนจะถ่ายทอดความเข้าใจผ่านผลงานเชิงสร้างสรรค์ กระบวนการดังกล่าวจึงไม่เพียงช่วยให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาอย่างลึกซึ้งเท่านั้น แต่ยังสามารถพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การเชื่อมโยงความรู้ และการประยุกต์ใช้หลักธรรมในบริบทของชีวิตจริงในสังคมดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. งานวิจัยในประเทศ

อมรรัตน์ ปานสังข์ (2565) ศึกษาเรื่อง “การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ในวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม” ผลการวิจัย พบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์ที่เชื่อมโยงกับสถานการณ์ปัจจุบันทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ และสามารถคิดวิเคราะห์ได้ลึกซึ้งมากขึ้นเมื่อเปรียบเทียบกับวิธีการเรียนการสอนแบบเดิม

รุ่งกานต์ วงศ์คำจันทร์ (2564) ศึกษาเรื่อง “การใช้สื่อการ์ตูนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1” พบว่า การใช้การ์ตูนที่นักเรียนสร้างขึ้นเองเพื่อเล่าเรื่องเกี่ยวกับปัญหาสังคม ช่วยให้นักเรียนมีพัฒนาการทางด้านการคิดวิเคราะห์ การตั้งคำถาม และการแสดงความคิดเห็นเชิงเหตุผลได้ดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ

พัชร พุ่มพวง (2563) ศึกษาเรื่อง “แนวทางการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการพุทธธรรมกับชีวิตในยุคดิจิทัล” พบว่า การออกแบบกิจกรรมที่เชื่อมโยงหลักธรรม เช่น สัมมาทิฐิ และทางสายกลาง เข้ากับชีวิตจริงของผู้เรียนในโลกออนไลน์ ส่งผลให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมที่ใช้สื่ออย่างมีสติ และสามารถพิจารณาข้อดีข้อเสียของเทคโนโลยีได้อย่างรอบด้าน

อัจฉรา ภาณุรัตน์ (2564) ศึกษาเรื่อง “การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานในวิชาพระพุทธศาสนา” พบว่า เมื่อนำ PhenoBL มาใช้ในเนื้อหาทางศาสนา เช่น ปรากฏการณ์ข่าวสารเท็จ (Fake News), การใช้โซเชียลมีเดียเกินความพอดี ทำให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงเนื้อหาธรรมะกับสถานการณ์จริง และเกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. งานวิจัยต่างประเทศ

Silander (2015) ในรายงาน “Phenomenon-Based Learning in Finnish Education” ระบุว่า PhenoBL ช่วยให้นักเรียนสามารถเรียนรู้แบบบูรณาการข้ามวิชา สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ และส่งเสริมการคิดวิเคราะห์โดยการตั้งคำถามจากประเด็นที่พบในชีวิตจริง เช่น ปัญหาสิ่งแวดล้อม การใช้เทคโนโลยี และการสื่อสารดิจิทัล

Yang (2012) วิจัยเรื่อง “Comic Strips as a Tool for Developing Critical Thinking Skills” พบว่า การให้ผู้เรียนวาดและออกแบบ Comic Strips ที่สะท้อนประเด็นทางสังคมหรือคุณธรรม ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการวิเคราะห์สถานการณ์ ความเข้าใจในสาระสำคัญ และสามารถสื่อสารความคิดเชิงนามธรรมออกมาในรูปแบบภาพและข้อความได้อย่างสร้างสรรค์

Boix Mansilla, & Chua (2016) ในงานศึกษาเกี่ยวกับ interdisciplinary learning ชี้ว่า การใช้การเรียนรู้แบบปรากฏการณ์ (PhenoBL) ที่ส่งเสริมการบูรณาการแนวคิดจากหลายศาสตร์ เช่น ศาสนา เทคโนโลยี จริยธรรม และศิลปะ ช่วยให้ผู้เรียนมองเห็นปัญหาได้อย่างรอบด้าน และพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีระบบ

Tatalovic (2009) ศึกษาเรื่อง “Science Comics as Tools for Science Education and Communication” พบว่าการตูนสามารถใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารเนื้อหาที่ซับซ้อนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะกับกลุ่มเยาวชน เนื่องจากเข้าถึงง่าย สนุก และสามารถกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

Facione (1990) ในงานวิจัย “Critical Thinking: A Statement of Expert Consensus” ระบุว่า ทักษะการคิดวิเคราะห์ประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก ได้แก่ การตีความ การวิเคราะห์ การประเมิน การอนุมาน และการอธิบาย ซึ่งสามารถส่งเสริมได้ผ่านกิจกรรมที่เน้นการคิดอย่างมีเหตุผล เช่น การวิเคราะห์เรื่องราวจากสื่อภาพและสถานการณ์จำลอง



กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพ 1 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานผ่านกระบวนการสร้างการตื่นเรื่องสั้น “พุทธธรรมกับชีวิตในยุคดิจิทัล” เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1” เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ประเภทการวิจัยแบบปฏิบัติการ (Action Research) ซึ่งมุ่งเน้นการพัฒนาปรับปรุงกระบวนการจัดการเรียนรู้ในสถานการณ์จริง ผ่านการออกแบบและทดลองกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับบริบทของนักเรียน เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม (สาระการเรียนรู้พระพุทธศาสนา)
2. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ผ่านกระบวนการสร้างการตื่นเรื่องสั้น “พุทธธรรมกับชีวิตในยุคดิจิทัล” เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1

จากการศึกษาทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในบทที่ 2 ผู้วิจัยได้นำผลการศึกษาดังกล่าวมาใช้เป็นกรอบแนวคิดและแนวทางในการออกแบบกระบวนการวิจัย เครื่องมือวิจัย รวมถึงการวิเคราะห์ข้อมูล โดยอิงตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-Based Learning: PhenoBL) ร่วมกับการใช้สื่อการ์ตูนเรื่องสั้น (Short Cartoon) เพื่อการเรียนรู้ ซึ่งถือเป็นนวัตกรรมที่เหมาะสมกับผู้เรียนในบริบทของยุคดิจิทัล ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดรายละเอียดการดำเนินการวิจัยไว้ดังนี้

รูปแบบการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ในรูปแบบการวิจัยปฏิบัติการ (Action Research) โดยมีลักษณะเป็นการศึกษาที่ผู้วิจัยมีบทบาททั้งในฐานะผู้ดำเนินกิจกรรมและผู้สังเกตการณ์ เพื่อแก้ไขปัญหาและพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนอย่างมีส่วนร่วมและต่อเนื่อง โดยใช้กระบวนการวิจัยวนรอบ (Research Cycle) ตามกรอบแนวคิดวงจรการวิจัยปฏิบัติการของ Kemmis, McTaggart (1988) ซึ่งประกอบด้วย 4 ขั้นตอนหลัก คือ

1. การวางแผน (Planning)
2. การปฏิบัติ (Action)
3. การสังเกต (Observation)
4. การสะท้อนผล (Reflection)

ซึ่งจะทำซ้ำหลายรอบตามความจำเป็นเพื่อให้เกิดการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและมีประสิทธิผล

สูงสุด

กลุ่มเป้าหมายในการวิจัย

1. ประชากร

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม (สาระการเรียนรู้พระพุทธศาสนา) จากโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่ - ขนาดใหญ่พิเศษ ในเขตอำเภอเมืองพิษณุโลก จำนวน 5 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนพิษณุโลกพิทยาคม โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี โรงเรียนจ่านกร้อง โรงเรียนพุทธชินราชพิทยาคม และโรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร

2. กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร จำนวน 1 ห้องเรียน จากจำนวนห้องเรียนทั้งหมด 7 ห้องเรียน โดยได้รับการคัดเลือกด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยคำนึงถึงความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ การทดลองใช้นวัตกรรม และการเก็บข้อมูลอย่างต่อเนื่อง

ตาราง 4 แสดงข้อมูลพื้นฐานของประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ห้อง	เพศ	จำนวน	รวม
ม.1.1	ชาย	22	36
	หญิง	14	
ม.1.2	ชาย	16	37
	หญิง	21	
ม.1.3	ชาย	17	36
	หญิง	19	
ม.1.4	ชาย	22	36
	หญิง	14	

ห้อง	เพศ	จำนวน	รวม
ม.1.5	ชาย	16	37
	หญิง	21	
ม.1.6	ชาย	22	34
	หญิง	12	
ม.1.7	ชาย	19	34
	หญิง	15	

เครื่องมือและวิธีการเก็บข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ใช้เครื่องมือในการรวบรวมข้อมูลและประเมินผลการเรียนรู้ ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้

โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานผ่านกระบวนการสร้างการรู้เรื่องสั้น “พุทธธรรมกับชีวิตในยุคดิจิทัล” จัดทำขึ้นตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบ Phenomenon-Based Learning ครอบคลุมกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ในทุกขั้นตอน

2. แบบสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview)

2.1 สัมภาษณ์ครูและนักเรียน โดยใช้คำถามเปิดเพื่อเก็บข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับประสบการณ์ ความรู้สึก และข้อคิดเห็น

2.2 สัมภาษณ์เพื่อเสริมความเข้าใจในข้อมูลจากแหล่งอื่น

3. บันทึกภาคสนาม

3.1 ผู้วิจัยบันทึกเหตุการณ์ พฤติกรรม และบรรยากาศระหว่างจัดกิจกรรม

3.2 ใช้บันทึกความเปลี่ยนแปลงและปัจจัยที่มีผลต่อการเรียนรู้

4. แบบประเมินทักษะการคิดวิเคราะห์

4.1 พัฒนาโดยอิงตามทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

4.2 ใช้วัดความสามารถในการตั้งคำถาม การวิเคราะห์ และการสังเคราะห์ข้อมูลของ

นักเรียน

4.3 ประเมินทั้งก่อนและหลังจัดกิจกรรมเพื่อวัดพัฒนาการ

5. ผลงานการรู้เรื่องสั้น

5.1 รวบรวมและเก็บรักษาผลงานนักเรียนเพื่อนำมาวิเคราะห์เนื้อหา ความคิดสร้างสรรค์ และการประยุกต์ใช้ความรู้

5.2 ผลงานเป็นหลักฐานสำคัญในการวัดผลการส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์

การสร้างและพัฒนาเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและพัฒนาเครื่องมือวิจัย ประกอบด้วย

1. ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ Phenomenon-Based Learning การสื่อสารผ่านการ์ตูน และการคิดวิเคราะห์ เพื่อกำหนดโครงสร้างและเนื้อหาของเครื่องมือ
2. ร่างเครื่องมือและจัดทำแบบร่างแผนการจัดการเรียนรู้ แบบสังเกต แบบสัมภาษณ์ และบันทึกภาคสนาม
3. นำแบบร่างเสนอผู้เชี่ยวชาญในสาขาวิชาการศึกษาและพระพุทธศาสนา จำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)
4. ปรับปรุงเครื่องมือตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญให้เหมาะสมกับการใช้จริง
5. ทดลองใช้เครื่องมือในชั้นเรียนที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อปรับให้เหมาะสมยิ่งขึ้นก่อนการใช้จริง

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

1. การวางแผนการวิจัย (Planning)

1.1 การสำรวจสภาพปัจจุบันและปัญหา ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลเบื้องต้นเพื่อเข้าใจบริบทของการจัดการเรียนรู้ที่มีอยู่ในห้องเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้วิธีการสังเกตการณ์การสอน การสัมภาษณ์ครูผู้สอน และการสอบถามนักเรียนในเรื่องทักษะการคิดวิเคราะห์ ปัญหา และความต้องการที่เกี่ยวข้อง

1.2 การศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง วิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ความรู้จากวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในบทที่ 2 เพื่อนำมาวางกรอบแนวคิดที่ใช้ในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้และเครื่องมือวิจัย

1.3 การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ พัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-Based Learning) ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่เริ่มจากการตั้งคำถามและวิเคราะห์ปรากฏการณ์จริงที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของนักเรียนในยุคดิจิทัล ผนวกกับกระบวนการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น เพื่อกระตุ้นการคิดวิเคราะห์และการสื่อสารแนวคิดของนักเรียน

1.4 การพัฒนาเครื่องมือวิจัย จัดทำและปรับปรุงแบบประเมินทักษะการคิดวิเคราะห์ บันทึกภาคสนาม แบบสัมภาษณ์ และแบบประเมินผลงานการ์ตูนให้มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย

2. การปฏิบัติการ (Action)

2.1 การเตรียมความพร้อมและชี้แจงกิจกรรม แจ้งข้อมูลและสร้างความเข้าใจแก่ครูผู้สอนและนักเรียนเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ รูปแบบ และกระบวนการของกิจกรรม

2.2 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดำเนินการจัดกิจกรรมในห้องเรียนตามแผนที่วางไว้ เริ่มจากการนำเสนอปรากฏการณ์ที่เกี่ยวข้องกับพุทธธรรมและชีวิตในยุคดิจิทัลเพื่อกระตุ้นความสนใจ และตั้งคำถามเชิงวิเคราะห์

2.3 กระบวนการสร้างการรู้เรื่องสั้น นักเรียนจะร่วมมือกันวิเคราะห์และสร้างเรื่องราวในรูปแบบการรู้เรื่องสั้น โดยใช้ความรู้และการคิดวิเคราะห์เชิงลึกเกี่ยวกับพุทธธรรม ประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ของยุคดิจิทัล

2.4 การสนับสนุนและติดตามผล ผู้วิจัยและครูผู้สอนให้คำแนะนำ ช่วยแก้ปัญหา และติดตามพฤติกรรมการเรียนรู้ตลอดช่วงการทำกิจกรรม พร้อมบันทึกข้อมูลที่สำคัญ

3. การสังเกตและเก็บข้อมูล (Observation)

3.1 การสังเกตพฤติกรรมและกระบวนการเรียนรู้ ผู้วิจัยบันทึกข้อมูลผ่านการสังเกต โดยตรงในชั้นเรียน เกี่ยวกับการมีส่วนร่วม ความร่วมมือ และทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียน ในระหว่างการจัดกิจกรรม

3.2 การเก็บรวบรวมผลงาน รวบรวมและเก็บรักษาผลงานการรู้เรื่องสั้นที่นักเรียนสร้างขึ้นเป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ในการวิเคราะห์

3.3 การประเมินทักษะการคิดวิเคราะห์ ใช้แบบประเมินที่พัฒนาขึ้นเพื่อวัดระดับทักษะของนักเรียนทั้งก่อนและหลังการจัดกิจกรรม เพื่อวิเคราะห์ผลกระทบจากกระบวนการจัดการเรียนรู้

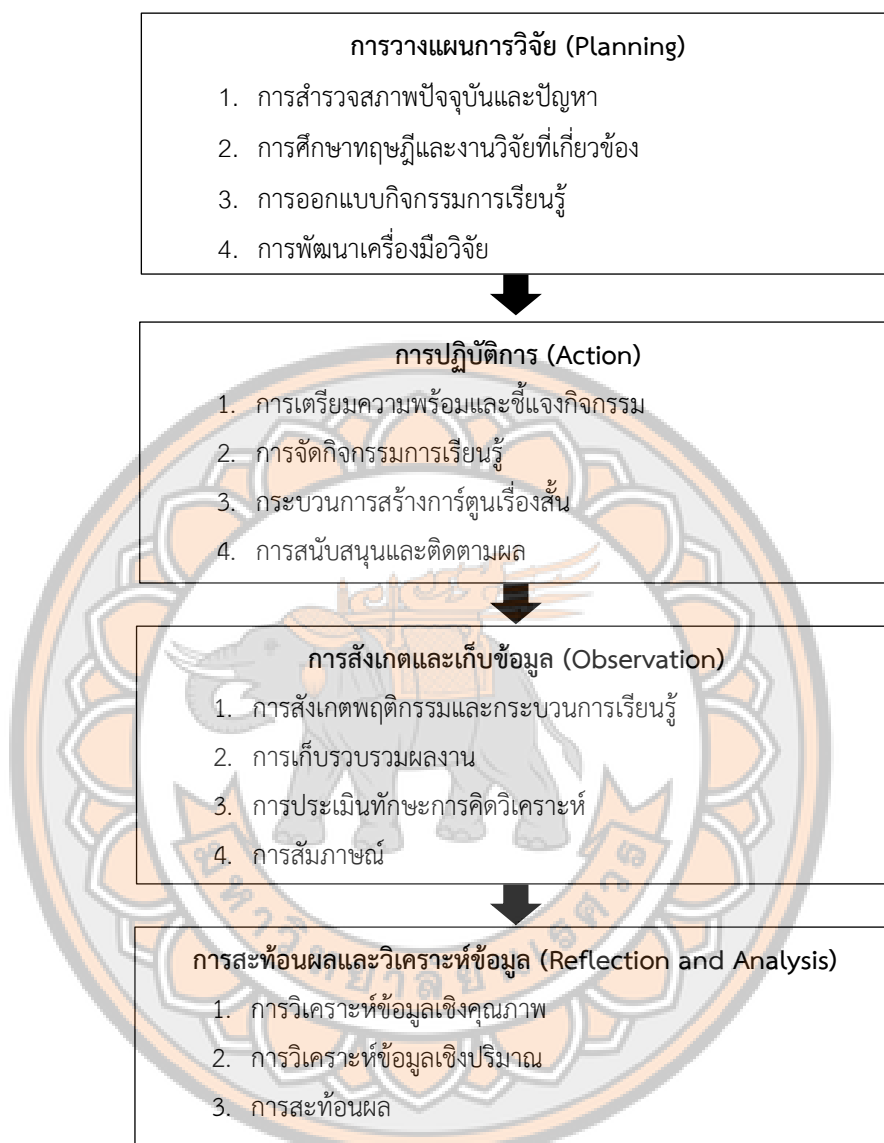
3.4 การสัมภาษณ์ ดำเนินการสัมภาษณ์เชิงลึกกับครูและนักเรียนหลังเสร็จสิ้นกิจกรรม เพื่อรับฟังความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ และประเมินผลกระทบของกิจกรรมต่อการคิดวิเคราะห์และทัศนคติ

4. การสะท้อนผลและวิเคราะห์ข้อมูล (Reflection and Analysis)

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ใช้วิธีวิเคราะห์เนื้อหา ในการจัดหมวดหมู่และตีความข้อมูลจากบันทึกภาคสนาม ผลงาน และข้อมูลสัมภาษณ์ เพื่อสรุปประเด็นสำคัญ

4.2 การสะท้อนผล ผู้วิจัยนำผลวิเคราะห์มาใช้ในการสะท้อนและพิจารณาปรับปรุงกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ในรอบถัดไปของวงจรวิจัย เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและความเหมาะสมให้สอดคล้องกับบริบทและความต้องการของนักเรียน

5. แผนภาพแสดงขั้นตอนการดำเนินการวิจัย



ภาพ 2 แสดงขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลแบ่งออกเป็น 3 ระยะหลัก ดังนี้

ระยะที่ 1 ก่อนการพัฒนา ศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ โดยการสังเกตการเรียนการสอนเดิม การสัมภาษณ์ครูผู้สอนและนักเรียน และการตรวจสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผ่านมา

ระยะที่ 2 ระหว่างการพัฒนา ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนที่วางไว้ในแต่ละรอบของการวิจัยปฏิบัติการ เก็บข้อมูลด้วยแบบสังเกต บันทึกภาคสนาม และสัมภาษณ์นักเรียน

ระยะที่ 3 หลังการพัฒนา สัมภาษณ์นักเรียนและครูผู้สอน วิเคราะห์ผลงานการดำเนินงานของนักเรียน และเปรียบเทียบการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์จากข้อมูลก่อนและหลังการเรียนรู้

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหาเชิงคุณภาพ เนื่องจากข้อมูลที่ได้เป็นข้อมูลเชิงพรรณนาจากการสังเกต การสัมภาษณ์ บันทึกภาคสนาม และผลงานของนักเรียน โดยมีขั้นตอนการวิเคราะห์ดังนี้

1. การรวบรวมและจัดเตรียมข้อมูล

- 1.1 ตรวจสอบความครบถ้วนของข้อมูลที่ได้จากการเก็บจริง ทั้งจากการสังเกต การสัมภาษณ์ บันทึกภาคสนาม และผลงานการดำเนินงานของนักเรียน
- 1.2 จัดระเบียบข้อมูลโดยการถอดเทปการสัมภาษณ์และถ่ายโอนข้อมูลจากบันทึกลงในรูปแบบตัวอักษรเพื่อความสะดวกในการวิเคราะห์

2. การอ่านและทำความเข้าใจข้อมูล

- 2.1 อ่านข้อมูลซ้ำหลายรอบเพื่อให้เข้าใจภาพรวมของเนื้อหาและบริบท
- 2.2 จัดบันทึกข้อสังเกตเบื้องต้นเกี่ยวกับประเด็นหรือข้อความที่น่าสนใจ

3. การกำหนดรหัสข้อมูล

- 3.1 แบ่งข้อมูลออกเป็นหน่วยความหมาย
- 3.2 กำหนดรหัสให้สอดคล้องกับเนื้อหา เช่น การตั้งคำถามเชิงวิเคราะห์ การเชื่อมโยง

เหตุผล

4. การจัดหมวดหมู่

- 4.1 รวบรวมรหัสที่มีความหมายใกล้เคียงกันเป็นหมวดหมู่
- 4.2 จัดหมวดหมู่ให้สัมพันธ์กับตัวชี้วัดการคิดวิเคราะห์และกรอบแนวคิดการวิจัย

5. การตีความและสรุปความหมาย

- 5.1 วิเคราะห์ความเชื่อมโยงระหว่างหมวดหมู่
- 5.2 สรุปประเด็นสำคัญและตีความผลที่เกิดขึ้นในบริบทของการจัดการเรียนรู้

6. การนำเสนอข้อมูล

- 6.1 นำเสนอผลการวิเคราะห์เป็นคำบรรยายเชิงลึก (Thick Description)
- 6.2 ใช้คำพูดตัวอย่างจากผู้ให้ข้อมูลเพื่อเสริมความน่าเชื่อถือของข้อมูล

การสร้างที่น่าเชื่อถือของข้อมูล

การวิจัยเชิงคุณภาพต้องให้ความสำคัญกับความน่าเชื่อถือ (Trustworthiness) ของข้อมูล เพื่อให้ผลการวิจัยมีความมั่นคงและตรวจสอบได้ โดยใช้กรอบแนวคิดของ Lincoln, Guba (1985) ที่ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ คือ

1. ความน่าเชื่อถือ

1.1 ใช้วิธีการตรวจสอบแบบสามเส้า (Triangulation) ทั้งด้านแหล่งข้อมูล วิธีเก็บข้อมูล และช่วงเวลา

1.2 ทำการตรวจสอบข้อมูลกับผู้ให้ข้อมูล เพื่อยืนยันความถูกต้องของการตีความ

2. ความสามารถถ่ายทอดได้

บรรยายบริบทของการวิจัยอย่างละเอียด เช่น ลักษณะผู้เรียน โรงเรียน และสภาพการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้อ่านสามารถตัดสินใจว่าผลวิจัยสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับบริบทอื่นได้หรือไม่

3. ความคงทนของข้อมูล

3.1 จัดเก็บเอกสาร บันทึกขั้นตอน และเหตุผลในการตัดสินใจระหว่างการวิจัยอย่างเป็นระบบ

3.2 ให้ผู้เชี่ยวชาญหรือเพื่อนนักวิจัยตรวจสอบกระบวนการเก็บข้อมูลและการวิเคราะห์ (Audit Trail)

4. ความยืนยันได้

4.1 รักษาความเป็นกลางของผู้วิจัย โดยอ้างอิงข้อมูลจากหลักฐานเชิงประจักษ์

4.2 แยกความเห็นส่วนตัวออกจากการตีความผลการวิจัย และใช้ข้อมูลจริงเป็นหลักฐานอ้างอิง

จริยธรรมการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการโดยคำนึงถึงหลักจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ โดยมีแนวปฏิบัติ ดังนี้

1. การขออนุญาตและความยินยอม

1.1 ขออนุญาตจากโรงเรียนและครูผู้เกี่ยวข้องก่อนดำเนินการเก็บข้อมูล

1.2 แจ้งผู้ปกครองและนักเรียนให้ทราบถึงวัตถุประสงค์ ขั้นตอน ระยะเวลา และสิทธิในการถอนตัวจากการวิจัยได้ทุกเมื่อโดยไม่เสียประโยชน์ใด ๆ

2. การรักษาความลับและความเป็นส่วนตัว

2.1 ใช้รหัสแทนชื่อผู้ให้ข้อมูลเพื่อปกปิดตัวตน

2.2 เก็บข้อมูลทั้งหมดในระบบที่ปลอดภัยและไม่เปิดเผยต่อบุคคลที่ไม่เกี่ยวข้อง

3. การไม่ก่อให้เกิดอันตราย

3.1 จัดกิจกรรมโดยไม่ก่อให้เกิดผลเสียต่อร่างกาย จิตใจ หรือการเรียนรู้ของผู้เข้าร่วม

3.2 หากพบว่าผู้เรียนเกิดความไม่สบายใจหรือมีภาระทางจิตใจ จะให้หยุดการเข้าร่วม

ทันที

4. การใช้ข้อมูลเพื่อวัตถุประสงค์ทางวิชาการเท่านั้น

ผลการวิจัยและข้อมูลที่ได้จะถูกนำไปใช้เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนและเผยแพร่เชิงวิชาการเท่านั้น ไม่ใช้เพื่อประโยชน์ทางการค้า

ขั้นตอนการจัดทำและออกแบบหนังสือการ์ตูนเรื่องสั้น (Short Cartoon)

การออกแบบหนังสือการ์ตูนเรื่องสั้นเพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ในหัวข้อ “พุทธธรรมกับชีวิตในยุคดิจิทัล” ใช้แนวทางการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ซึ่งส่งเสริมให้นักเรียนสำรวจปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบันผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์และการสร้างสรรค์การ์ตูน โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. การเตรียมความพร้อมและกำหนดแนวทางการศึกษา

1.1 อธิบายแนวคิดของการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน

1.1.1 ครูอธิบายให้นักเรียนเข้าใจว่าการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานคืออะไร และเหตุใดการสำรวจปรากฏการณ์ทางพระพุทธศาสนาในสังคมจึงมีความสำคัญ

1.1.2 ยกตัวอย่างปรากฏการณ์ทางพระพุทธศาสนาที่เห็นได้ในชีวิตประจำวัน เช่น การทำบุญออนไลน์, กระแสพระนักเทศน์ในโซเชียลมีเดีย, การใช้เทคโนโลยีเพื่อเผยแผ่พุทธศาสนา เป็นต้น

1.2 แบ่งกลุ่มและกำหนดหัวข้อการศึกษา

1.2.1 นักเรียนแบ่งกลุ่ม (กลุ่มละ 4-5 คน) และเลือกปรากฏการณ์ทางพระพุทธศาสนาในสังคมที่สนใจ

1.2.2 ครูให้คำแนะนำเกี่ยวกับแหล่งข้อมูล เช่น เว็บไซต์พระพุทธศาสนา วิดีโอ สารคดี หรือบทความที่เกี่ยวข้อง

1.2.3 ตัวอย่างหัวข้อที่กลุ่มสามารถเลือกศึกษา ได้แก่

- 1) การทำบุญออนไลน์ แนวโน้มและผลกระทบต่อสังคม
- 2) บทบาทของพระสงฆ์ในโซเชียลมีเดีย ผลดีและผลเสีย
- 3) พุทธศาสนากับเทคโนโลยี AI การนำ AI มาใช้ในการสอนธรรมะ
- 4) การใช้ธรรมะบำบัดสุขภาพจิตในยุคดิจิทัล ความสำคัญของสมาธิและสติ
- 5) แนวคิดพุทธธรรมกับพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียของเยาวชน

2. การค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

2.1 ศึกษาและรวบรวมข้อมูล

2.1.1 นักเรียนค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ เช่น บทความ หนังสือ เว็บไซต์ พระพุทธศาสนา และสัมภาษณ์บุคคลที่เกี่ยวข้อง

2.1.2 ใช้กระบวนการคิดวิเคราะห์ในการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูล

2.1.3 จัดทำ Mind Map หรือ Infographic สรุปประเด็นสำคัญ

2.2 กำหนดประเด็นหลักของเนื้อหาในการ์ตูน

แต่ละกลุ่มระบุแนวคิดหลักของเรื่อง เช่น

2.2.1 ปัญหาหรือความขัดแย้ง เช่น เยาวชนขาดความเข้าใจในพุทธศาสนาเพราะใช้โซเชียลมากเกินไป

2.2.2 แนวทางแก้ไขตามหลักพุทธธรรม เช่น ใช้หลักอริยสัจ 4 หรือไตรสิกขา

2.2.3 ข้อคิดหรือบทเรียนที่ต้องการสื่อถึงผู้อ่าน

3. การออกแบบและพัฒนาเนื้อหาการ์ตูนเรื่องสั้น

3.1 กำหนดโครงสร้างการ์ตูน

3.1.1 นักเรียนแต่ละกลุ่มออกแบบ Storyboard กำหนดจำนวนช่อง (Panels) และลำดับเนื้อหา

3.1.2 แบ่งบทบาทภายในกลุ่ม เช่น

- 1) ผู้เขียนบท
- 2) ผู้วาดภาพ
- 3) ผู้เรียบเรียงข้อความ
- 4) ผู้ตรวจสอบความถูกต้อง

3.2 สร้างคาแรกเตอร์และฉากประกอบ

3.2.1 นักเรียนออกแบบตัวละครที่สะท้อนปรากฏการณ์ที่เลือก เช่น พระนักเทศน์ ยุคดิจิทัล หรือวัยรุ่นที่ได้รับอิทธิพลจากโซเชียลมีเดีย

3.2.2 ใช้โปรแกรมออกแบบ (เช่น Canva, Pixton) หรือวาดด้วยมือ

3.3 ใส่บทสนทนาและข้อความแฝงแนวคิดพุทธธรรม

3.3.1 ให้ตัวละครมีการสนทนาเกี่ยวกับปัญหาและแนวทางแก้ไข

3.3.2 ใช้ภาษาที่กระชับและเข้าใจง่าย แต่ยังคงความหมายเชิงลึกของพุทธธรรม

4. การนำเสนอและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

4.1 นำเสนอการ์ตูนและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในชั้นเรียน

4.1.1 นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอการ์ตูนของตนเอง พร้อมอธิบายแนวคิด

4.1.2 เพื่อนร่วมชั้นให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับความชัดเจนของเนื้อหาและความคิดสร้างสรรค์

4.2 ปรับปรุงและสรุปผล

4.2.1 แต่ละกลุ่มนำข้อเสนอแนะไปปรับปรุงการนำเสนอให้สมบูรณ์

4.2.2 ครูให้คำแนะนำเพิ่มเติมเกี่ยวกับการพัฒนาต่อไป เช่น นำไปจัดแสดงหรือเผยแพร่ผ่านสื่อออนไลน์

5. การสรุปผลและประเมินการเรียนรู้

5.1 นักเรียนสะท้อนการเรียนรู้ (Reflection)

5.1.1 สิ่งที่ได้เรียนรู้จากกระบวนการ

5.1.2 วิธีที่พุทธธรรมสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

5.1.3 ทักษะที่พัฒนา เช่น การคิดวิเคราะห์ การทำงานเป็นทีม

5.2 การประเมินผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน

5.2.1 เนื้อหาสาระ (40%) ความถูกต้องของข้อมูลเกี่ยวกับพุทธธรรมและปรากฏการณ์

5.2.2 ความคิดสร้างสรรค์ (30%) การออกแบบตัวละคร ฉาก และสื่อสารแนวคิด

5.2.3 การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ (30%) ความสามารถในการแยกแยะปัญหาและสรุปแนวคิด

การบูรณาการเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในกระบวนการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น

ผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยบูรณาการการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น “พุทธธรรมกับชีวิตในยุคดิจิทัล” โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. การแนะนำความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ AI

ครูผู้สอนอธิบายให้นักเรียนเข้าใจว่า AI คืออะไร มีบทบาทต่อชีวิตประจำวันอย่างไร และสามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือช่วยออกแบบการสร้างสรรค์ผลงาน เช่น การเขียนเรื่องราว การออกแบบตัวละคร และการสร้างภาพประกอบ

2. การใช้ AI เพื่อสนับสนุนการสร้างสรรค์เรื่องราว

2.1 นักเรียนได้รับคำแนะนำในการใช้เครื่องมือ AI ช่วยระดมความคิด (Idea Generation) เช่น ให้ AI ช่วยเสนอประเด็นหรือเหตุการณ์ที่เชื่อมโยงกับพุทธธรรมและสถานการณ์ในยุคดิจิทัล

2.2 นักเรียนใช้ข้อมูลที่ได้จาก AI มาเลือก วิเคราะห์ และปรับให้เหมาะสมกับแนวคิดทางพระพุทธศาสนา โดยมีครูคอยเป็นผู้นำทางในการพิจารณาความถูกต้องและความเหมาะสม

3. การใช้ AI เพื่อการออกแบบตัวละคร

3.1 นักเรียนเรียนรู้การใช้ AI เพื่อช่วยสร้างแนวคิดภาพลักษณ์ตัวละคร เช่น พระสงฆ์ เด็กวัยรุ่น หรือบุคคลในยุคดิจิทัล โดยให้นักเรียนเป็นผู้กำหนดคุณลักษณะหลักของตัวละคร

3.2 ครูให้คำแนะนำให้นักเรียนพิจารณาเลือกใช้ผลลัพธ์จาก AI อย่างมีวิจารณญาณ และปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับหลักพุทธธรรมและเป้าหมายการเรียนรู้

4. การใช้ AI เป็นเครื่องมือเสริม ไม่ใช่สิ่งทดแทน

4.1 ครูย้ำกับนักเรียนว่า AI เป็นเพียงเครื่องมือช่วยคิดและช่วยออกแบบ แต่การวิเคราะห์ ตัดสินใจ และความคิดสร้างสรรค์หลักต้องเกิดจากนักเรียนเอง

4.2 การใช้ AI จะช่วยให้นักเรียนได้ฝึกการคิดเชิงวิเคราะห์ (Analytical Thinking) ผ่านการคัดกรองข้อมูล เลือกสิ่งที่เหมาะสม และปรับใช้กับผลงานการดูที่ตนเองสร้าง

5. การจัดการเรียนรู้และบทบาทของครู

5.1 ครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกและที่ปรึกษา (Mentor) โดยชี้แนะวิธีการใช้งาน AI อย่างเหมาะสม รวมถึงการเลือกแหล่งเรียนรู้หรือแพลตฟอร์มที่ปลอดภัย

5.2 ครูส่งเสริมให้นักเรียนใช้ AI ควบคู่กับการอ้างอิงพระพุทธรูปและการตีความทางศาสนา เพื่อสร้างผลงานที่มีทั้งความคิดสร้างสรรค์และความถูกต้องทางเนื้อหา

6. ผลลัพธ์ที่คาดหวังจากการใช้ AI

6.1 นักเรียนสามารถสร้างการ์ตูนเรื่องสั้นที่มีโครงเรื่อง ตัวละคร และภาพประกอบที่หลากหลายและน่าสนใจมากขึ้น

6.2 นักเรียนได้พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ ผ่านการเลือกและปรับข้อมูลที่ได้จาก AI ให้เหมาะสมกับหลักพุทธธรรมและบริบททางสังคม

พุทธธรรมกับชีวิตในยุคดิจิทัล



พุทธธรรม: ทางออกของใจในยุคดิจิทัล

พุทธธรรมกับชีวิตในยุคดิจิทัล (ตอนที่ 2: วาจาสุภาสิต และ กัลยาณมิตตา)



พุทธธรรม: ทางออกของใจในยุคดิจิทัล

ภาพ 3 แสดงตัวอย่างการออกแบบการ์ตูนเรื่องสั้นด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI)

บทที่ 4

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษา เรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานผ่านกระบวนการสร้างการตื่นเรื่องสั้น “พุทธธรรมกับชีวิตในยุคดิจิทัล” เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการที่หลากหลายซึ่งประกอบด้วย ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) จากครูผู้สอนรายวิชาพระพุทธศาสนาและนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 แบบบันทึกภาคสนาม และแบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วม เพื่อนำมาวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยเชิงคุณภาพ ในรูปแบบการวิจัยปฏิบัติการ (Action Research) โดยใช้วงจรการวิจัยจำนวน 2 รอบ ประกอบด้วยขั้นการวางแผน การปฏิบัติการ การสังเกต และการสะท้อนผล ผลการวิเคราะห์ได้นำเสนอแยกตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

ผลการศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม (สาระการเรียนรู้พระพุทธศาสนา)

จากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม (สาระการเรียนรู้พระพุทธศาสนา) จำนวน 5 คน (โรงเรียนละ 1 คน) ได้แก่ โรงเรียนพิษณุโลกพิทยาคม โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี โรงเรียนจ่านกร้อง โรงเรียนพุทธชินราชพิทยา และโรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ข้อสรุปเป็นประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

1. สภาพการจัดการเรียนรู้ภายในห้องเรียน

จากการสังเกตการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมพบว่า บรรยากาศการเรียนรู้ส่วนใหญ่ยังคงเน้นการถ่ายทอดแบบบรรยายความรู้จากครูสู่ผู้เรียนเป็นหลัก กิจกรรมการเรียนรู้มุ่งเน้นการอ่านเนื้อหา การจดบันทึก และการตอบคำถามตามหนังสือเรียน ส่งผลให้นักเรียนมีโอกาสดแสดงความคิดเห็นหรืออภิปรายเชิงวิเคราะห์ค่อนข้างจำกัด นักเรียนส่วนหนึ่งแสดงความสนใจเนื้อหา แต่ยังขาดการเชื่อมโยงหลักธรรมกับบริบทชีวิตจริง โดยเฉพาะประเด็นที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ข่าวสารที่เกิดขึ้น

การสังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียนพบว่า นักเรียนมีการตั้งคำถามในระดับพื้นฐาน เช่น การถามความหมายหรือการท่องจำข้อมูล มากกว่าการตั้งคำถามเชิงเหตุผลหรือการวิเคราะห์สถานการณ์ นอกจากนี้ การทำงานกลุ่มในรูปแบบเดิมยังขาดโครงสร้างที่ชัดเจน ส่งผลให้การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นยังไม่ลึกซึ้ง

ในบริบทของห้องเรียน นักเรียนสามารถตอบคำถามเชิงเนื้อหาได้ค่อนข้างดี แต่ยังมีข้อจำกัดในการอธิบายเหตุผลหรือการเชื่อมโยงหลักพุทธธรรมกับสถานการณ์ร่วมสมัย โดยเฉพาะสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับโลกดิจิทัล เช่น การใช้สื่อออนไลน์หรือการเผชิญปัญหาทางศีลธรรมในโซเชียลมีเดีย

2. มุมมองจากครูผู้สอนและนักเรียน

ผลการสัมภาษณ์ครูผู้สอนสะท้อนว่า นักเรียนในยุคปัจจุบันมีความคุ้นเคยกับสื่อดิจิทัลและการสื่อสารผ่านภาพและเรื่องเล่า จึงมีแนวโน้มตอบสนองต่อกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้สร้างสรรค์และแสดงความคิดเห็นมากกว่าการเรียนแบบบรรยาย ขณะเดียวกันครูผู้สอนเห็นว่านักเรียนยังขาดทักษะการคิดวิเคราะห์เชิงระบบ โดยเฉพาะการนำหลักพุทธธรรมไปประยุกต์ใช้กับสถานการณ์ร่วมสมัย ถึงแม้ว่านักเรียนจะมีศักยภาพในการคิด แต่ยังขาดกิจกรรมที่กระตุ้นให้เกิดการคิดเชิงวิเคราะห์อย่างต่อเนื่อง ครูระบุว่าการใช้สื่อที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริงและวัฒนธรรมดิจิทัลของนักเรียนอาจช่วยเพิ่มแรงจูงใจและการมีส่วนร่วม นอกจากนี้ ครูยังสะท้อนถึงข้อจำกัดด้านเวลา ความแตกต่างของความสามารถผู้เรียน และการขาดเครื่องมือวัดการคิดวิเคราะห์ที่เหมาะสมกับบริบทวิชาพระพุทธศาสนา

ด้านผลการสัมภาษณ์นักเรียนส่วนใหญ่สะท้อนว่าการเรียนรู้แบบเดิมช่วยให้เข้าใจเนื้อหาแต่ยังไม่สามารถนำไปใช้แก้ปัญหาหรืออธิบายสถานการณ์จริงได้อย่างมั่นใจ แต่นักเรียนบางส่วนมีความต้องการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริง มีความต้องการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่ได้ลงมือปฏิบัติจริง ต้องการแสดงความคิดเห็นและสร้างผลงาน นักเรียนส่วนใหญ่เห็นว่าการเรียนรู้ผ่านเรื่องเล่าภาพหรือการ์ตูน ทำให้เข้าใจสถานการณ์เชิงศีลธรรมได้ง่ายและสามารถเชื่อมโยงกับประสบการณ์ชีวิตของตนเองได้ อีกทั้งนักเรียนยังระบุว่าต้องการกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับชีวิตในโลกดิจิทัล เช่น การสื่อสารออนไลน์ การใช้สื่อโซเชียล และการเผชิญปัญหาทางจริยธรรมในสังคมร่วมสมัย

3. ระดับทักษะการคิดวิเคราะห์ก่อนการทดลอง

จากการประเมินทักษะการคิดวิเคราะห์ก่อนการจัดกิจกรรม พบว่า นักเรียนมีความสามารถในการวิเคราะห์อยู่ในระดับเริ่มต้น โดยเฉพาะด้านการตั้งคำถามเชิงวิเคราะห์ การเชื่อมโยงเหตุและผล และการสังเคราะห์แนวคิดเชิงพุทธธรรมเพื่อนำไปใช้ในสถานการณ์จริง ผลการศึกษาระยะก่อนพัฒนาจึงเป็นพื้นฐานสำคัญในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อความต้องการและบริบทของผู้เรียน

ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) เพื่อทำการเก็บข้อมูลเพิ่มเติมให้ชัดเจนในการวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย โดยแบ่งแบบสัมภาษณ์ออกเป็น 2 ชุด

1. สำหรับครูผู้สอน

ประเด็นที่ 1 สภาพปัจจุบันและปัญหาการจัดการเรียนรู้

ประเด็นที่ 2 การดำเนินการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานผ่านกระบวนการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น

ประเด็นที่ 3 ผลลัพธ์และข้อเสนอแนะ

2. สำหรับนักเรียน

ประเด็นที่ 1 ประสบการณ์และความรู้สึกต่อกิจกรรม

ประเด็นที่ 2 การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์

ประเด็นที่ 3 ข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุง

จากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลด้านครูผู้สอนในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม (สาระการเรียนรู้พระพุทธศาสนา) พบข้อสรุปตามหัวข้อประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

ประเด็นที่ 1 สภาพปัจจุบันและปัญหาการจัดการเรียนรู้

...บริบทการเรียนรู้ในยุคปัจจุบันมีความท้าทายสำหรับผู้สอนเป็นอย่างมาก เนื่องจาก การเข้าถึงเนื้อหาความรู้ของนักเรียนทำได้ง่ายผ่านเทคโนโลยี สื่อคลิปีวิดีโอ และ AI ทำให้ บทบาทของครูในการเป็นผู้ให้ความรู้เพียงอย่างเดียวลดน้อยลง ปัญหาสำคัญคือวิชา พระพุทธศาสนามีเนื้อหาที่นักเรียนเข้าถึงได้ยาก โดยเฉพาะเรื่องหลักธรรม ซึ่งนักเรียน มักตั้งคำถามถึงประโยชน์และการนำไปใช้จริงในชีวิตประจำวัน

ในด้านรูปแบบการสอน พบว่ามีความแตกต่างจากในอดีตที่เน้นการท่องจำพุทธ ประวัติและหลักธรรมโดยไม่เน้นการเชื่อมโยง แม้ในปัจจุบันการท่องจำยังคงมีความจำเป็น ในบางส่วน เช่น บทสวดมนต์หรือพุทธคุณ 9 เพื่อให้สอดคล้องกับวิถีพุทธ แต่ผู้สอนต้อง ปรับเปลี่ยนวิธีการโดยเน้นให้ผู้เรียนเข้าใจที่มาที่ไปและเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ในชีวิต ประจำวันหรือสถานการณ์ปัจจุบันเพื่อให้เห็นภาพการนำไปใช้จริง

สำหรับวิธีการจัดการเรียนรู้ ครูผู้สอนได้นำรูปแบบอื่น ๆ นอกเหนือจากการบรรยายมาใช้ เช่น บอร์ดเกม เกมออนไลน์ การ์ดเกม คลิปีวิดีโอ และบทบาทสมมติ ซึ่งพบว่าทำให้นักเรียน ให้ความสนใจและตื่นตัวกับกิจกรรมมากขึ้น อย่างไรก็ตาม ยังพบปัญหาในการจัดการเรียนรู้ คือ นักเรียนบางกลุ่ม โดยเฉพาะระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 ยังมีความเป็นเด็กที่เน้นความสนุกสนาน จากการเล่นเกมมากกว่าการสาระความรู้ที่แฝงอยู่ ทำให้เมื่อจบกิจกรรมอาจยังจับประเด็น ความรู้ได้ไม่ครบถ้วน และทำให้นักเรียนขาดกระบวนการคิดขยายความด้วยตนเอง

(ครูผู้สอนคนที่ 1, โรงเรียนพิษณุโลกพิทยาคม, ให้ข้อมูล ณ วันที่ 11 กุมภาพันธ์ 2569)

...จากการสัมภาษณ์ถึงสภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ พบว่า วิชาพระพุทธศาสนา มีเนื้อหาค่อนข้างมากและมีหลายหน่วยการเรียนรู้ ในขณะที่ระยะเวลาในการจัดการเรียน การสอนมีจำกัด เนื่องจากในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 วิชาพระพุทธศาสนาจัดการเรียน การสอนเพียงเทอมเดียว แล้วต้องสลับไปเรียนวิชาภูมิศาสตร์ในเทอมถัดไป ทำให้ครูผู้สอน ต้องบริหารจัดการเวลาและวางแผนการสอนอย่างรัดกุม

ปัญหาหลักที่พบในตัวผู้เรียนคือ นักเรียนมักรู้สึกเบื่อหน่ายกับเนื้อหา โดยเฉพาะเรื่อง “หลักธรรม” ที่มีจำนวนมากและมีความซับซ้อน นักเรียนบางส่วนจำเนื้อหาไม่ได้ทั้งหมดและมองว่าเป็นเรื่องไกลตัว หรือเป็นเรื่องที่เรียนซ้ำซ้อนจากระดับประถมศึกษา เช่น พุทธประวัติ ทำให้ความสนใจลดลง นอกจากนี้ สภาพสังคมปัจจุบันที่มีข่าวสารด้านลบเกี่ยวกับวงการสงฆ์หรือศาสนา ยังส่งผลต่อทัศนคติและความศรัทธาของผู้เรียน ทำให้เด็กรุ่นใหม่มีความห่างเหินจากศาสนามากขึ้น ในการแก้ปัญหาดังกล่าว ครูผู้สอนได้นำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลายมาปรับใช้ เช่น รูปแบบ 5 Steps, 5E หรือ ZIPPER Model เพื่อให้เหมาะสมกับแต่ละเนื้อหาและกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน

(ครูผู้สอนคนที่ 2, โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี, ให้ข้อมูล ณ วันที่ 12 กุมภาพันธ์ 2569)

...จากการสัมภาษณ์เกี่ยวกับสภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ พบว่า รายวิชาพระพุทธศาสนามีบริบทเนื้อหาที่ค่อนข้างมากและยาก ส่งผลให้นักเรียนเกิดความรู้สึกเบื่อหน่ายและไม่ค่อยสนใจเรียน ปัญหาสำคัญที่พบคือหลักธรรมในทางพระพุทธศาสนาที่เป็นคำยากและยาว รวมถึงทำข้อสอบได้ไม่ดีนักหากเน้นการวัดผลด้านความจำ นอกจากนี้ นักเรียนในยุคปัจจุบันไม่ชอบการเรียนรู้แบบท่องจำหรือการจดบันทึก หากจัดการเรียนการสอนแบบบรรยายเพียงอย่างเดียวจะทำให้ให้นักเรียนเบื่อหน่ายได้ง่าย

เพื่อแก้ปัญหาดังกล่าว ครูผู้สอนจึงปรับเปลี่ยนวิธีการวัดผลโดยเน้นการคิดวิเคราะห์มากกว่าการท่องจำคำศัพท์ และพยายามดึงสิ่งที่อยู่ในชีวิตประจำวันหรือสิ่งรอบตัวผู้เรียนมาใช้ในการสอน รวมถึงมีการนำเกม เช่น เกมทายภาพปริศนา, Da Vinci เป็นต้น และสื่อวิดีโอมาใช้ในชั้นนำเข้าสู่บทเรียนเพื่อดึงดูดความสนใจและกระตุ้นกระบวนการคิดก่อนเข้าสู่เนื้อหา (ครูผู้สอนคนที่ 3, โรงเรียนจ่านกร้อง, ให้ข้อมูล ณ วันที่ 13 กุมภาพันธ์ 2569)

...จากการสัมภาษณ์ถึงสภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ พบว่า บริบทของเด็กนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในปัจจุบัน ซึ่งเป็นช่วงวัยผลัดเปลี่ยนต่อจากประถมศึกษามาเป็นวัยที่มีความอยากรู้อยากเห็นและผูกพันกับโลกดิจิทัล สมาร์ทโฟน และโซเชียลมีเดียเป็นอย่างมาก ปัญหาสำคัญในการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนา คือ “ความห่างเหินระหว่างเด็กกับธรรมะ” นักเรียนมักมีกำแพงในใจว่าวิชาพระพุทธศาสนาเป็นเรื่องของคนแก่ เป็นเรื่องของ การท่องจำหลักธรรมภาษาบาลีที่เข้าใจยาก และหากจัดการเรียนการสอนด้วยวิธีการบรรยายหรือการเทศนาเพียงอย่างเดียวก็จะกลายเป็นยานอนหลับชั้นดีสำหรับนักเรียน

นอกจากนี้ สภาพปัญหาที่พบคือ เด็กยุคนี้ต้องเผชิญกับข้อมูลข่าวสารจำนวนมาก ขาดการกลั่นกรอง การจะนำหลักธรรมไปนั่งสอนให้เขาท่องจำอริยสัจ 4 หรือพรหมวิหาร 4

แบบตรง ๆ จึงไม่ตอบโจทย์อีกต่อไป ครูผู้สอนจึงมองว่าทำอะไรให้ธรรมะเป็นเรื่องที่จับต้องได้และเข้าถึงเด็กในยุคปัจจุบันได้อย่างแท้จริง

(ครูผู้สอนคนที่ 4, โรงเรียนพุทธชินราชพิทยา, ให้ข้อมูล ณ วันที่ 13 กุมภาพันธ์ 2569)

...จากการสัมภาษณ์ถึงสภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ มักมองวิชาพระพุทธศาสนาว่าเป็นวิชาที่น่าเบื่อและไม่เห็นประโยชน์ที่จะนำไปใช้ในอนาคต โดยเฉพาะเนื้อหาเรื่อง หลักธรรม ที่นักเรียนรู้สึกว่ายาก ยาว และจำได้ยาก เพื่อแก้ปัญหานี้ ครูผู้สอนจึงไม่ได้จัดการเรียนรู้แบบบรรยายเพียงอย่างเดียว แต่เน้นการเชื่อมโยงเนื้อหา กับสถานการณ์รอบตัวในชีวิตประจำวันของผู้เรียน รวมถึงการนำเหตุการณ์ในข่าวสาร บ้านเมือง เช่น ข่าวลูกทำร้ายพ่อแม่ หรือข่าวไฉไลต่าง ๆ และสืบค้นเรื่องที่นักเรียนสนใจ มาเป็นกรณีตัวอย่างเพื่อเชื่อมโยงเข้าสู่บทเรียนและหลักธรรม เช่น อิทธิบาท 4 อริยสัจ 4 ศีล 5 เป็นต้น นอกจากนี้ ยังมีการใช้เกม อาทิเช่น Kahoot, Da Vinci มาช่วยกระตุ้น ความสนใจในช่วงนำเข้าสู่บทเรียน เพื่อลบภาพจำเดิม ๆ และทำให้นักเรียนเห็นว่าวิชานี้ ทันสมัยและนำไปใช้ได้จริง

(ครูผู้สอนคนที่ 5, โรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร, ให้ข้อมูล ณ วันที่ 13 กุมภาพันธ์ 2569)

ดังนั้น จากผลการศึกษาในหัวข้อประเด็นที่ 1 สรุปผลได้ว่า การจัดการเรียนรู้วิชา พระพุทธศาสนาในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปัญหาหลักที่พบคือ เนื้อหาวิชาที่มีความซับซ้อน มีคำศัพท์ภาษาบาลีที่ยากต่อการจดจำ และมีปริมาณเนื้อหามากเมื่อเทียบกับเวลาเรียนที่จำกัด ส่งผลให้นักเรียนเกิดความรู้สึกเบื่อหน่าย มองว่าธรรมะเป็นเรื่องไกลตัว เป็นเรื่องของการท่องจำ และ เป็นวิชาที่ล้าสมัย ประกอบกับการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารผ่านโลกดิจิทัลที่รวดเร็ว รวมถึงข่าวสารเชิงลบ ในวงการพระพุทธศาสนา ทำให้เกิดช่องว่างและความห่างเหินระหว่างวัยรุ่นกับพระพุทธศาสนา อีกทั้ง นักเรียนในยุคปัจจุบันยังคุ้นชินกับการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการค้นหาคำตอบสำเร็จรูป ทำให้ขาดกระบวนการคิดวิเคราะห์อย่างละเอียด

นอกจากนี้ ครูผู้สอนมีความรู้สึกเชิงบวกและให้การยอมรับต่อการปรับเปลี่ยนรูปแบบ กิจกรรมการเรียนรู้ โดยการลดบทบาทการบรรยายมาสู่การใช้สื่อที่หลากหลาย เช่น บอร์ดเกม วิดีโอ คลิป และการบูรณาการแนวคิด “การจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน” เข้ากับ “การสร้าง การ์ตูนเรื่องสั้น” ซึ่งครูผู้สอนมองว่ารูปแบบนี้เป็นกุศโลบายที่ดีมาก เพราะการนำปัญหาในชีวิตจริง ของนักเรียน เช่น ปัญหาความเครียด การกลั่นแกล้งออนไลน์ หรือข่าวสารบ้านเมือง มาเป็นจุดเริ่มต้น จะช่วยดึงดูดความสนใจได้ดีและเมื่อให้นักเรียนได้ลงมือสร้างชิ้นงานการ์ตูนเรื่องสั้น ทั้งการวาดมือ

หรือใช้ AI ช่วยสร้าง นักเรียนจะรู้สึกสนุกสนาน ตื่นตัวและเปลี่ยนบทบาทมาเป็นผู้สร้างสรรค์ ภาพการ์ตูนช่วยแปลงเนื้อหาธรรมะที่เป็นนามธรรมให้กลายเป็นรูปธรรมที่จับต้องได้

ประเด็นที่ 2 การดำเนินการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานผ่านกระบวนการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น

...ในประเด็นเรื่องแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็น ผู้สอนมีความเห็นว่าสามารถนำมาบูรณาการได้ดี โดยเฉพาะการนำเหตุการณ์ข่าวสารบ้านเมืองในปัจจุบันมาเชื่อมโยงกับบทเรียน แม้บางเหตุการณ์อาจมีความละเอียดอ่อน เช่น ข่าววงการสงฆ์ แต่หากเลือกเหตุการณ์ที่เหมาะสมมาอภิปรายถึงผลดีผลเสีย จะช่วยให้นักเรียนเห็นภาพสะท้อนในสังคมได้ชัดเจนขึ้น

สำหรับการใช้ “การ์ตูน” เป็นสื่อการเรียนรู้ ผู้สอนมองว่าเป็นสิ่งที่ไปกันได้กับการเรียนการสอน ช่วยให้นักเรียนจดจำเนื้อหาที่เป็นนามธรรมหรือเหตุการณ์ในพุทธประวัติได้ดีขึ้นผ่านภาพจำ ซึ่งดีกว่าการอ่านหนังสือเพียงอย่างเดียว การใช้การ์ตูนจึงมีส่วนช่วยดึงดูดความสนใจและช่วยเรื่องความจำ แต่ต้องใช้ควบคู่กับกระบวนการอื่น ๆ เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ด้วย และในส่วนของกรมอบหมายงานให้นักเรียน “สร้างการ์ตูนเรื่องสั้น” นั้น ผู้สอนสะท้อนว่านักเรียนระดับชั้น ม.1 สามารถทำได้ แต่ยังมีข้อจำกัดเรื่องคุณภาพของผลงานและวุฒิภาวะ เนื่องจากนักเรียนในวัยนี้อาจยังขาดทักษะในการใช้เครื่องมือหรือโปรแกรมสร้างสรรค์งานที่ซับซ้อน และผู้สอนค่อนข้างให้ความสำคัญกับคุณภาพของชิ้นงาน เช่น การระบายสี ความประณีต เป็นต้น หากให้ทำเป็นชิ้นงานการ์ตูนเรื่องสั้นจริง ๆ จึงต้องมีการกำหนดเกณฑ์คุณภาพชัดเจน

(ครูผู้สอนคนที่ 1, โรงเรียนพิษณุโลกพิทยาคม, ให้ข้อมูล ณ วันที่ 11 กุมภาพันธ์ 2569)

...ในด้านการเชื่อมโยงการเรียนรู้กับปรากฏการณ์หรือชีวิตจริง ครูผู้สอนเน้นการยกตัวอย่างปัญหาในชีวิตประจำวันของนักเรียนมาเป็นฐานในการเรียนรู้ เช่น ปัญหาความไม่สบายใจเรื่องเพื่อน แล้วนำหลักธรรมอย่างอริยสัจ 4 มาจับเพื่อวิเคราะห์หาสาเหตุและแนวทางแก้ไข ซึ่งช่วยให้นักเรียนเห็นภาพการนำหลักธรรมไปใช้จริงได้ชัดเจนขึ้น รวมถึงมีการนำข่าวสารหรือเหตุการณ์ปัจจุบันมาให้นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์ถึงความเหมาะสมและผลกระทบ

สำหรับมุมมองต่อการใช้ “การ์ตูน” และสื่อเทคโนโลยี ครูผู้สอนมีความเห็นว่าการ์ตูนและเกมเป็นสื่อที่เข้ากันได้ดีมากกับวิชาพระพุทธศาสนา เพราะช่วยเปลี่ยนเนื้อหาที่เป็นนามธรรมให้เป็นภาพเข้าใจง่าย แม้ครูผู้สอนจะยังไม่เคยสร้างการ์ตูนด้วยตนเอง

แต่ได้มีการนำคลิปการตูนจากอินเทอร์เน็ตมาใช้เป็นสื่อนำเข้าสู่บทเรียน ซึ่งพบว่านักเรียนให้ความสนใจเป็นอย่างมาก

ในส่วนของการให้นักเรียนสร้างสรรค์ชิ้นงาน เช่น การ์ตูนเรื่องสั้น หรือโมเดล นวัตกรรม ครูผู้สอนมองว่านักเรียนชั้น ม.1 มีศักยภาพสามารถทำได้ แต่ต้องได้รับการดูแล แนะนำจากครูอย่างใกล้ชิด นอกจากนี้ยังพบว่านักเรียนมีการนำเทคโนโลยี AI มาช่วย ในการสืบค้นหาคำตอบ ซึ่งครูมองว่าเป็นเหรียญสองด้านที่ต้องสอนให้เด็กรู้จักวิเคราะห์ ข้อมูลก่อนนำมาใช้”

(ครูผู้สอนคนที่ 2, โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี, ให้ข้อมูล ณ วันที่ 12 กุมภาพันธ์ 2569)

...ในด้านการเชื่อมโยงกับปรากฏการณ์จริง ครูผู้สอนใช้วิธีการให้นักเรียนนำ สถานการณ์ใกล้ตัวหรือปัญหาที่ตนเองพบเจอ มาวิเคราะห์ร่วมกับหลักธรรม เช่น การนำ หลักอริยสัจ 4 มาจับกับปัญหาของนักเรียน เพื่อให้เห็นแนวทางแก้ไขและเกิดความเข้าใจ ที่ลึกซึ้งกว่าการท่องจำ

สำหรับการนำเทคโนโลยีและ AI มาใช้ในกระบวนการสร้างสรรค์ชิ้นงาน ครูผู้สอน ได้นำ AI เข้ามาช่วยในการจัดการเรียนรู้ โดยให้นักเรียนลองใช้ AI สร้างพล็อตเรื่อง (Story) จากพุทธศาสนสุภาษิต หรือทำ Infographic ซึ่งพบว่าทำให้นักเรียนรู้สึกตื่นเต้นและ อยากเรียนรู้มากขึ้นเพราะเป็นเรื่องแปลกใหม่ อย่างไรก็ตาม ครูผู้สอนจะทำหน้าที่เป็นโค้ช คอยให้คำแนะนำและตรวจสอบ โดยให้นักเรียนนำข้อมูลที่ได้จาก AI มาเรียบเรียงใหม่ ด้วยสำนวนภาษาของตนเอง เพื่อให้มั่นใจว่านักเรียนเกิดความเข้าใจจริง ไม่ใช่เพียง การคัดลอกคำตอบมาส่ง

ในส่วนของการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ “สื่อการ์ตูน” ผู้สอนมีความเห็นว่าเป็นสื่อ ที่ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ชัดเจนและง่ายขึ้นมากกว่าการอธิบายด้วยคำพูด เพียงอย่างเดียว ภาพจากการ์ตูนช่วยจำลองสถานการณ์ให้นักเรียนเห็นภาพการรับมือ กับปัญหาและการนำไปปรับใช้ในชีวิตจริงได้ดียิ่งขึ้น

(ครูผู้สอนคนที่ 3, โรงเรียนจ่านกร้อง, ให้ข้อมูล ณ วันที่ 13 กุมภาพันธ์ 2569)

...เมื่อมีการนำแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานมาใช้ มองว่า เป็นกลยุทธ์ที่ดียิ่ง เพราะเป็นการดึงเอาปัญหาหรือสถานการณ์จริงที่เด็ก ๆ พบเจอ ในชีวิตประจำวัน เช่น การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ ปัญหาการติเกม หรือความกดดัน เรื่องเพื่อน เรื่องเรียน มาเป็นตัวตั้ง แล้วค่อยนำหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาเข้าไปเป็น เครื่องมือในการวิเคราะห์หาสาเหตุและทางออก

เมื่อผसानเข้ากับ “การ์ตูนเรื่องสั้น” ซึ่งถือเป็นภาษาสากลของวัยรุ่น พบว่า นักเรียนมีความตื่นตัวและสนุกสนานมาก ได้เปลี่ยนบทบาทจากผู้รับฟังมาเป็นผู้สร้างสรรค์ การให้เขาสร้างตัวละคร วางโครงเรื่อง และสอดแทรกข้อคิดทางธรรมะลงไปในการ์ตูน ไม่ว่าจะวาดด้วยมือหรือใช้เทคโนโลยี AI เข้ามาช่วย ทำให้นักเรียนต้องนำหลักธรรมมาสรุปย่อและตีความด้วยบริบทของตัวเอง กระบวนการนี้ทำให้ธรรมะที่เคยอยู่บนหิ้ง ถูกนำมาปรับใช้ในชีวิตจริงผ่านจินตนาการและสื่อยุคดิจิทัลได้อย่างลงตัว

(ครูผู้สอนคนที่ 4, โรงเรียนพุทธชินราชพิทยา, ให้ข้อมูล ณ วันที่ 13 กุมภาพันธ์ 2569)

...ในด้านการเชื่อมโยงกับปรากฏการณ์จริง ครูผู้สอนเห็นด้วยกับแนวคิดนี้และมองว่าสามารถทำได้ดี โดยเฉพาะการนำเหตุการณ์ในสังคมมาสร้างเป็นสื่อการ์ตูนหรือละครคุณธรรมสั้น ๆ ลักษณะเหมือนคลิปใน TikTok เพื่อสอดแทรกเนื้อหาหลักธรรม ซึ่งการใช้สื่อการ์ตูนช่วยให้นักเรียนเห็นภาพและเข้าใจเนื้อหาที่เป็นนามธรรม เช่น พุทธประวัติ หรือชาดก ได้ชัดเจนและรวดเร็วกว่าการบรรยาย

สำหรับการนำเทคโนโลยีและ AI มาใช้ ครูผู้สอนยอมรับว่านักเรียนยุคใหม่มีความสามารถในการใช้เครื่องมือเหล่านี้ (เช่น ChatGPT, Gemini) ในการหาคำตอบหรือสร้างชิ้นงาน บทบาทของครูจึงเปลี่ยนเป็น “โค้ช” (Coach) ที่ต้องคอยแนะนำให้นักเรียนไม่เพียงแค่คัดลอกคำตอบจาก AI แต่ต้องนำข้อมูลนั้นมา “คิดวิเคราะห์และตรวจสอบ” (Re-check) อีกครั้งเพื่อให้มั่นใจว่าคำตอบนั้นถูกต้องและเป็นความเข้าใจของนักเรียนจริง ๆ การใช้ AI จึงมีทั้งข้อดีและข้อเสีย ขึ้นอยู่กับการกำกับดูแลและการนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด

(ครูผู้สอนคนที่ 5, โรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร, ให้ข้อมูล ณ วันที่ 13 กุมภาพันธ์ 2569)

ดังนั้น จากผลการศึกษาในหัวข้อประเด็นที่ 2 สรุปผลได้ว่า ด้านการส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ ครูผู้สอนทุกท่านสะท้อนผลลัพธ์ไปในทิศทางเดียวกันว่า กระบวนการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้นสามารถกระตุ้นและพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียนได้อย่างเป็นรูปธรรม การที่นักเรียนต้องนำสถานการณ์ปัญหามาเชื่อมโยงกับหลักธรรม เช่น การใช้วิธีสัจ 4 หรืออิทธิบาท 4 มาแก้ปัญหาตัวละครในการ์ตูน บังคับให้นักเรียนต้อง สรุปย่อ ตีความ และกลั่นกรอง เพื่อให้ได้องค์ความรู้ด้วยตนเองก่อนถ่ายทอดออกมาเป็นผลงาน

ผลลัพธ์ที่สังเกตได้ คือ พฤติกรรมการตอบคำถามและการทำงานของนักเรียนมีการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น จากเดิมที่มักคัดลอกคำตอบสั้น ๆ จากอินเทอร์เน็ตหรือ AI โดยไม่ผ่านการคิด นักเรียนเริ่มสามารถอธิบายขยายความ ยกตัวอย่างประกอบ และเชื่อมโยง

หลักธรรมเข้ากับชีวิตจริงได้ สามารถแยกแยะเหตุและผลเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาหรือเป็นเกราะป้องกันตนเองในสังคมยุคดิจิทัล เช่น การรู้เท่าทันสื่อหรือมีจิตสำนึก แม้ว่าจะระดับการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์อาจมีความแตกต่างกันบ้างตามพื้นฐานความพร้อมของผู้เรียนในแต่ละกลุ่ม แต่ในภาพรวมถือว่ากระบวนการคิดวิเคราะห์ที่เกิดขึ้นในตัวผู้เรียนอย่างชัดเจนและมีประสิทธิภาพมากกว่าการสอนแบบท่องจำดั้งเดิม

ประเด็นที่ 3 ผลลัพธ์และข้อเสนอแนะ

...ผลลัพธ์ด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียนจากการประเมินของผู้สอน พบว่า นักเรียนเกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์แล้ว โดยพิจารณาจากการที่นักเรียนสามารถคิดและกลั่นกรองคำตอบออกมาได้ แม้คำตอบนั้นอาจจะยังไม่ตรงตามวัตถุประสงค์หรือตัวชี้วัดทั้งหมด แต่กระบวนการคิดแยกแยะได้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียนแล้ว ด้านหลักสูตรผู้สอนเสนอแนะให้มีการปรับปรุงหลักสูตรแกนกลาง โดยเฉพาะเนื้อหาหลักธรรมสำหรับนักเรียนชั้น ม.1 ซึ่งเป็นวัยรอยต่อจากประถมควรลดจำนวนหัวข้อหลักธรรมที่ซับซ้อนและมีข้อย้อยมากเกินไป ให้เหลือเพียงหลักธรรมพื้นฐานที่จำเป็นและสอดคล้องกับชีวิตประจำวัน เช่น อริยสัจ 4 หรือ อิทธิบาท 4 เพื่อให้เหมาะสมกับบุคลิกและกระบวนการคิดของเด็กวัยนี้ที่ยังไม่ซับซ้อนมากนัก และด้านกระบวนการเรียนการสอนควรมีการปรับเปลี่ยนทั้งบทบาทผู้เรียนและผู้สอน รวมถึงพัฒนาสื่อการสอนให้น่าสนใจอยู่เสมอ เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการคิดวิเคราะห์ได้อย่างแท้จริง

(ครูผู้สอนคนที่ 1, โรงเรียนพิษณุโลกพิทยาคม, ให้ข้อมูล ณ วันที่ 11 กุมภาพันธ์ 2569)

...ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการคิดวิเคราะห์ จากการประเมิน พบว่า นักเรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์อยู่ในเกณฑ์ที่น่าพอใจ แต่ยังคงมีความแตกต่างกันระหว่างกลุ่มนักเรียน (ห้องต้นและห้องท้าย) โดยกลุ่มห้องเรียนเน้นวิชาการจะสามารถวิเคราะห์และเชื่อมโยงได้รวดเร็ว ในขณะที่บางกลุ่มอาจต้องใช้เวลาในการทำความเข้าใจมากกว่า โดยรวมแล้วผลสัมฤทธิ์อยู่ในระดับดี แต่ยังมีนักเรียนบางส่วนที่ต้องได้รับการปรับปรุง

ครูผู้สอนเสนอแนะให้มีการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่ทันสมัยและเข้าใจง่าย โดยเฉพาะสื่อในรูปแบบคลิปวิดีโอสั้น (Short Video) หรือการ์ตูนแอนิเมชันที่ใช้ตัวละคร AI เล่าเรื่องราวสั้น ๆ กระชับ เหมือนใน TikTok ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มที่นักเรียนคุ้นเคย สื่อลักษณะนี้จะช่วยดึงดูดความสนใจและทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาหลักธรรมที่ซับซ้อนได้ง่ายและรวดเร็วกว่าการบรรยายแบบเดิม อีกทั้งยังช่วยแก้ปัญหาความเบื่อหน่ายจากเนื้อหาที่ซ้ำซ้อนได้อีกด้วย

(ครูผู้สอนคนที่ 2, โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี, ให้ข้อมูล ณ วันที่ 12 กุมภาพันธ์ 2569)

...ผลลัพธ์ด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ พบว่าหลังจากปรับกระบวนการเรียนรู้ นักเรียนมีพัฒนาการที่ดีขึ้น โดยสังเกตได้จากการตอบคำถามหรือการทำงานส่ง จากเดิมที่มักตอบแบบสั้น ๆ ห้วน ๆ นักเรียนเริ่มมีการขยายความและยกตัวอย่างประกอบได้ชัดเจนขึ้น ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงกระบวนการคิดวิเคราะห์ที่เกิดขึ้นในตัวผู้เรียน ภาพรวมผลสัมฤทธิ์ถือว่าอยู่ในเกณฑ์ดีและดีกว่าการสอนแบบบรรยายเดิม อีกทั้งครูผู้สอนสะท้อนปัญหาในเรื่องของการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ว่าสื่อการสอนวิชาพระพุทธศาสนาในปัจจุบัน โดยเฉพาะสื่อวิดีโอค่อนข้างเก่า ภาพไม่คมชัด ไม่เป็น HD หรือ 3D และไม่ดึงดูดความสนใจของผู้เรียน เมื่อเทียบกับวิชาอื่น จึงมีข้อเสนอแนะให้มีการพัฒนาสื่อให้มีความหลากหลาย ทันสมัย สอดคล้องกับชีวิตประจำวันมากขึ้น และควรบูรณาการสถานการณ์ปัจจุบันหรือดึงเอาข่าวสารบ้านเมืองมาใช้เป็นกรณีศึกษาในการสอน เพื่อให้เนื้อหามีความสดใหม่และน่าสนใจอยู่เสมอ (ครูผู้สอนคนที่ 3, โรงเรียนจ่านกร้อง, ให้ข้อมูล ณ วันที่ 13 กุมภาพันธ์ 2569)

...สำหรับผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นสังเกตเห็นความเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีขึ้นอย่างชัดเจน ในด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ นักเรียนไม่เพียงแต่จำชื่อหลักธรรมได้ แต่สามารถอธิบายความเชื่อมโยงของหลักธรรมกับเหตุการณ์ในการ์ตูนที่เขาสร้างขึ้นได้ สะท้อนให้เห็นว่าเกิดกระบวนการคิด ไตร่ตรอง และเห็นคุณค่าของการนำธรรมะไปแก้ปัญหาจริง นอกจากนี้ยังทำให้บรรยากาศในห้องเรียนยังเต็มไปด้วยความกระตือรือร้นในการเรียน นักเรียนมีภูมิใจในผลงานการ์ตูนของตนเอง

อยากเสนอแนะให้หน่วยงานทางการศึกษาหรือองค์กรทางพระพุทธศาสนา สนับสนุนให้มีการจัดทำแพลตฟอร์มหรือคลังข้อมูลสื่อร่วมสมัย เช่น ภาพกราฟิก วิดีโอสั้น หรือโมเดล AI ที่เกี่ยวกับพระพุทธศาสนา เพื่อให้ครูผู้สอนได้นำสิ่งเหล่านี้ไปใช้ในการประกอบกับการจัดการเรียนการสอนได้ง่ายมากยิ่งขึ้น

(ครูผู้สอนคนที่ 4, โรงเรียนพุทธชินราชพิทยา, ให้ข้อมูล ณ วันที่ 13 กุมภาพันธ์ 2569)

...ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นเน้นไปที่ทักษะการคิดวิเคราะห์ ซึ่งครูผู้สอนมองว่าเป็นทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่งสำหรับการดำเนินชีวิตในยุคปัจจุบัน เพื่อให้รู้เท่าทันและไม่ตกเป็นเหยื่อของกลโกงต่าง ๆ เช่น มิจฉาชีพ แ깅คอลเซ็นเตอร์ เป็นต้น ซึ่งการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการคิดจึงช่วยสร้างเกราะป้องกันให้นักเรียนได้

การพัฒนาสื่อและนวัตกรรม ควรมีการพัฒนาสื่อการสอนให้มีความหลากหลายและน่าสนใจมากขึ้น โดยเฉพาะการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ และการให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างสื่อเสนอแนะให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสร้างสื่อนวัตกรรมด้วยตนเอง โดยใช้เทคโนโลยี AI หรือ

โปรแกรมต่าง ๆ เข้ามาช่วย ซึ่งกระบวนการสร้างสื่อนี้จะทำให้ผู้เรียนเกิดการคิดวิเคราะห์เนื้อหาไปในตัว และเกิดความภาคภูมิใจในผลงานของตนเองที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ต่อไปได้

(ครูผู้สอนคนที่ 5, โรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร,
ให้ข้อมูล ณ วันที่ 13 กุมภาพันธ์ 2569)

ดังนั้นจากผลการศึกษาในหัวข้อประเด็นที่ 3 สรุปผลได้ว่า จากสภาพปัจจุบันและผลการดำเนินงานกิจกรรม ครูผู้สอนได้ให้ข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงและพัฒนาการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนาในอนาคต ดังนี้

1. การปรับปรุงหลักสูตรและเนื้อหา ควรมีการทบทวนและปรับปรุงตัวชี้วัดหรือเนื้อหาหลักสูตรแกนกลางสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยลดทอนจำนวนหลักธรรมที่มีความซับซ้อนหรือมีหัวข้อย่อยมากเกินไป ให้เหลือเพียงหลักธรรมแกนกลางที่จำเป็นและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันของวัยรุ่นได้จริง เพื่อให้สอดคล้องกับวุฒิภาวะและข้อจำกัดด้านเวลาเรียน

2. การพัฒนารูปแบบสื่อการเรียนรู้ สื่อการสอนวิชาพระพุทธศาสนาในปัจจุบันค่อนข้างล้าสมัย ภาพไม่คมชัด และไม่ดึงดูดใจ จึงควรได้รับการพัฒนาให้อยู่ในรูปแบบที่ทันสมัย เช่น วิดีโอสั้น กระชับ (Short Video แนว TikTok) แอนิเมชัน 3 มิติ หรือการใช้ตัวละคร AI เล่าเรื่อง นอกจากนี้หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรจัดทำคลังข้อมูลหรือแพลตฟอร์มรวบรวมสื่อทางพระพุทธศาสนา เพื่ออำนวยความสะดวกให้ครูและนักเรียนนำไปต่อยอดสร้างสรรค์ผลงานได้ง่ายขึ้น

3. การส่งเสริมบทบาทผู้เรียนและการขยายผล ควรสนับสนุนให้นักเรียนเป็นผู้สร้างสื่อวัฒนธรรมด้วยตนเองผ่านเทคโนโลยีสมัยใหม่ เพื่อปลูกฝังกระบวนการคิดวิเคราะห์อย่างยั่งยืน และควรมีการจัดพื้นที่แสดงผลงาน ทั้งในรูปแบบออนไลน์และออฟไลน์ เพื่อให้นักเรียนได้เผยแพร่ผลงานการบูรณธรรมของตนเองสู่สาธารณชน ซึ่งจะช่วยสร้างความภาคภูมิใจและเป็นการเผยแผ่พระพุทธศาสนาในรูปแบบที่เข้าถึงกลุ่มวัยรุ่นด้วยตนเองได้อย่างทรงพลังและมีประสิทธิภาพสูงสุด

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้มีการสัมภาษณ์ด้านนักเรียนที่ได้เรียนในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม (สาระการเรียนรู้พระพุทธศาสนา) โดยพบข้อสรุปตามหัวข้อประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

ประเด็นที่ 1 ประสิทธิภาพและความรู้สึกรู้สีกต่อกิจกรรม

...จากการสัมภาษณ์เกี่ยวกับสภาพแวดล้อมและรูปแบบการเรียนการสอนวิชาพระพุทธศาสนาในปัจจุบัน พบว่า นักเรียนคุ้นเคยกับการเรียนการสอนที่เน้นการปฏิบัติ ศาสนกิจและการบรรยายเป็นหลัก โดยมีการสวดมนต์ การเล่าเรื่องราวชาดก และการสอนโดยครูผู้สอนที่มีทักษะการพูดที่ดี นอกจากการบรรยายแล้ว ยังมีกิจกรรมกลุ่มที่ให้นักเรียนได้ลงมือทำ เช่น การสรุปองค์ความรู้ในรูปแบบแผนผังความคิด (Mind Mapping) การรับชม

การ์ตูนและการแสดงละครคุณธรรมที่นักเรียนต้องเขียนบทและแสดงด้วยตนเองตามหัวข้อหลักธรรมที่ได้รับมอบหมาย

สำหรับประสบการณ์ต่อ “กระบวนการสร้างการ์ตูน” นั้น นักเรียนบางส่วนสะท้อนว่ามีความยากในระดับหนึ่ง เนื่องจากเป็นกระบวนการที่ต้องมีการเตรียมความพร้อมทั้งการวางโครงเรื่อง การเตรียมตัวละคร และขั้นตอนการผลิตที่ต้องทำแบบทีละเฟรม คล้ายกับการทำแอนิเมชัน ซึ่งนักเรียนมีทัศนคติเชิงบวกต่อการนำการ์ตูนมาใช้ในการเรียนการสอน โดยมองว่าเป็นสื่อที่ดึงดูดความสนใจได้ดีกว่าการบรรยายเพียงอย่างเดียว

(นักเรียนกลุ่มที่ 1, โรงเรียนพิษณุโลกพิทยาคม, ให้ข้อมูล ณ วันที่ 11 กุมภาพันธ์ 2569)

...จากการสอบถามความรู้สึกที่มีต่อวิชาพระพุทธศาสนาและการจัดการเรียนรู้ในปัจจุบัน พบว่า นักเรียนสะท้อนมุมมองว่าเนื้อหารายวิชามีรายละเอียดค่อนข้างมาก โดยเฉพาะพุทธประวัติที่ต้องจดจำตัวเลข ปี และเหตุการณ์ต่าง ๆ ทำให้รู้สึกว่าเป็นวิชาที่ต้องเน้นการท่องจำและมีความซ้ำซ้อนกับสิ่งที่เคยเรียนมาในระดับประถมศึกษา ซึ่งอาจส่งผลให้ผู้เรียนรู้สึกเบื่อหน่ายในช่วงแรก

เมื่อมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการสอนโดยนำสื่อกิจกรรมเข้ามาช่วย เช่น การใช้เกม การตั้งคำถามกระตุ้นความคิด และสื่อวิดีโอคลิป เข้ามาแทรกในการบรรยาย นักเรียนมีความรู้สึกเชิงบวกเพิ่มขึ้น โดยมองว่ากิจกรรมเหล่านี้ช่วยดึงดูดความสนใจ ทำให้เนื้อหาที่ดูยากและเยอะเข้าใจได้ง่ายขึ้น และน่าเรียนมากกว่าการอ่านหนังสือหรือฟังบรรยายเพียงอย่างเดียว แม้จะมีนักเรียนบางส่วนที่อาจยังขาดความกระตือรือร้น แต่โดยภาพรวม นักเรียนมองว่าการมีสื่อและกิจกรรมที่หลากหลายช่วยแก้ปัญหาความเบื่อหน่าย และช่วยให้จดจำเนื้อหาได้ดีขึ้น

(นักเรียนกลุ่มที่ 2, โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี, ให้ข้อมูล ณ วันที่ 12 กุมภาพันธ์ 2569)

...จากการสัมภาษณ์ถึงสภาพการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบัน พบว่า มีการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานระหว่างการใช้เทคโนโลยีและการสอนจากตำราเรียน เพื่อให้บทเรียนมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น โดยมีการนำกิจกรรมในรูปแบบเกม เช่น Kahoot เข้ามาช่วยกระตุ้นความสนใจ รวมถึงการมอบหมายชิ้นงานที่หลากหลาย ทั้งงานเขียนและการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ซึ่งนักเรียนแต่ละคนมีความถนัดและความชอบที่แตกต่างกัน

ในด้านทัศนคติต่อวิชาพระพุทธศาสนา นักเรียนมองว่าเป็นวิชาที่มีความสำคัญมาก เปรียบเสมือนหลักในการดำรงชีวิตและเป็นที่ยึดเหนี่ยวจิตใจ แม้ว่าในปัจจุบันจะมีข่าวสารเชิงลบเกี่ยวกับวงการสงฆ์ แต่นักเรียนสามารถแยกแยะได้ว่าเป็นเรื่องของตัวบุคคล และ

ไม่ได้ส่งผลกระทบต่อความศรัทธาในหลักธรรมคำสอน อย่างไรก็ตาม นักเรียนสะท้อนว่า เนื้อหาในส่วนของ “หลักธรรม” เป็นเรื่องที่เข้าใจยากและมีความซับซ้อน

เมื่อเปรียบเทียบรูปแบบการสอน นักเรียนแสดงความเห็นอย่างชัดเจนว่าการใช้สื่อ วิดีโอหรือการ์ตูนดึงดูดความสนใจได้ดีกว่าการบรรยายเพียงอย่างเดียว ซึ่งมักทำให้รู้สึก ง่วงนอน โดยมองว่าหากสามารถนำพระพุทธศาสนาเข้าไปอยู่ในสื่อบันเทิงสมัยใหม่ เช่น เกมหรือการ์ตูน จะช่วยให้คนเข้าถึงศาสนาได้ง่ายขึ้น

(นักเรียนกลุ่มที่ 3, โรงเรียนจ่านกร้อง, ให้ข้อมูล ณ วันที่ 13 กุมภาพันธ์ 2569)

...จากการสัมภาษณ์เกี่ยวกับประสบการณ์ในการเรียนวิชาพระพุทธศาสนา นักเรียน มีความคิดเห็นที่หลากหลาย โดยส่วนหนึ่งมองว่าวิชานี้มีความสำคัญในการเป็นแนวทาง ดำเนินชีวิต การเป็นคนดี และการตัดสินใจแก้ปัญหาต่าง ๆ อย่างไรก็ตาม นักเรียนสะท้อน ปัญหาว่าเนื้อหาบางส่วนมีความซ้ำซ้อนกับที่เคยเรียนมาในระดับประถมศึกษา และมีความยาก ในบางหัวข้อ โดยเฉพาะเรื่อง “พุทธประวัติ” ที่นักเรียนมองว่าเป็นเรื่องราวในอดีตที่เน้น ความจำและอาจไม่เห็นความจำเป็นในการนำมาใช้ในชีวิตจริงเท่ากับหลักธรรมอื่น ๆ รวมถึง เรื่อง “หลักธรรม” ที่มีจำนวนมาก ซ้ำซ้อน และยากต่อการจดจำและปฏิบัติตามให้ครบถ้วน

นอกจากนี้ ยังพบประเด็นเรื่องความหลากหลายทางศาสนาในชั้นเรียน โดยนักเรียน เสนอความเห็นว่าการมีทางเลือกหรือการแยกห้องเรียนสำหรับเพื่อนที่นับถือศาสนาอื่น เช่น ศาสนาคริสต์ เพื่อให้พวกเขาสามารถเรียนรู้ในสิ่งที่ตรงกับความเชื่อของตนเองได้อย่างเต็มที่ แทนที่จะต้องมาเรียนในสิ่งที่ตนไม่ได้นับถือ ซึ่งอาจทำให้เกิดความเบื่อหน่ายหรือไม่เข้าใจ เนื้อหาได้อย่างลึกซึ้ง สำหรับบรรยากาศการเรียนการสอน พบว่าครูผู้สอนมีความเชี่ยวชาญ และเจาะลึกในเนื้อหา โดยมีการสอดแทรกมุขตลกเพื่อไม่ให้บรรยากาศเครียดเกินไป

(นักเรียนกลุ่มที่ 4, โรงเรียนพุทธชินราชพิทยา, ให้ข้อมูล ณ วันที่ 13 กุมภาพันธ์ 2569)

...จากการสอบถามถึงสภาพการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบัน นักเรียนสะท้อนว่า ครูผู้สอนให้ความใส่ใจและมีรูปแบบการสอนที่ดี โดยมีการใช้สื่อประกอบการสอนที่หลากหลาย เช่น สไลด์ภาพและวิดีโอ ซึ่งช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ดีกว่าการบรรยายเพียงอย่างเดียว อย่างไรก็ตาม นักเรียนยังพบปัญหาในด้านปริมาณเนื้อหาที่ค่อนข้างมากและมีความยาก โดยเฉพาะ คำศัพท์ทางศาสนาและหลักธรรมที่ต้องอาศัยการท่องจำเพื่อใช้ในการสอบ รวมถึงภาระงาน ที่ต้องจดบันทึกเนื้อหาลงในสมุดค่อนข้างเยอะ ซึ่งอาจทำให้รู้สึกเหนื่อยหรือจดไม่ทันในบางครั้ง

ในส่วนของการทัศนคติต่อวิชาพระพุทธศาสนา นักเรียนมองว่ายังคงเป็นวิชาที่มีความสำคัญในฐานะ “ที่พึ่งทางใจ” และเป็นหลักในการดำเนินชีวิตให้อยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างปกติสุข รวมถึงเป็นการอนุรักษ์วัฒนธรรมไทย สำหรับการนำรูปแบบ “การ์ตูน” เข้ามาบูรณาการในการเรียนการสอนนั้น นักเรียนให้การตอบรับในเชิงบวกอย่างมาก โดยมองว่าช่วยให้การเรียนมีความสนุกสนาน (Enjoy) เห็นภาพชัดเจนขึ้น และจดจำเนื้อหาได้ดีกว่าการอ่านหนังสือเพียงอย่างเดียว ซึ่งนักเรียนระบุว่าลักษณะการเรียนรู้เช่นนี้ถือเป็น Active Learning ที่ช่วยกระตุ้นความสนใจได้เป็นอย่างดี

(นักเรียนกลุ่มที่ 5, โรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร,
ให้ข้อมูล ณ วันที่ 13 กุมภาพันธ์ 2569)

ดังนั้นจากการศึกษาในหัวข้อประเด็นที่ 1 พบว่า สภาพการจัดการเรียนรู้ในรายวิชา สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม (สาระการเรียนรู้พระพุทธศาสนา) โดยทั่วไปยังคงยึดติดกับรูปแบบการบรรยายและการปฏิบัติตามประเพณีนิยม เช่น การสวดมนต์ และการท่องจำเนื้อหาที่มีความซับซ้อน โดยเฉพาะพุทธประวัติและหลักธรรมภาษาบาลี ซึ่งนักเรียนส่วนใหญ่สะท้อนปัญหาที่คล้ายคลึงกันว่าเนื้อหารายวิชามีความซ้ำซ้อนกับระดับประถมศึกษา และมีรายละเอียดที่ต้องจดจำมากเกินไปจนจำ (เช่น ปี พ.ศ. หรือชื่อเฉพาะ) ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกเบื่อหน่าย มองว่าเป็นเรื่องไกลตัว และมีภาระงานในการจดบันทึกที่ค่อนข้างมาก

อีกทั้ง ในปัจจุบันเริ่มมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการสอนโดยนำเทคโนโลยีและกิจกรรมเข้ามาผสมผสานกับเนื้อหาที่เรียน เช่น การใช้เกม (Kahoot), การแสดงบทบาทสมมติ และการรับชมสื่อวิดีโอ ซึ่งผลการสัมภาษณ์ชี้ให้เห็นชัดเจนว่า เมื่อมีการนำ “สื่อการ์ตูน” หรือสื่อมัลติมีเดียเข้ามาใช้ในการจัดการเรียนรู้ นักเรียนมีทัศนคติที่ดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัด โดยมองว่าการ์ตูนช่วยเปลี่ยนนามธรรมที่เข้าใจยากให้เป็นรูปธรรม ช่วยลดความตึงเครียดในห้องเรียนและทำให้เกิดความสนุกสนานในคาบเรียน ซึ่งเป็นการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้ดีกว่าการสอนแบบบรรยายเพียงอย่างเดียว

ประเด็นที่ 2 การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์

...ในด้านการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ พบว่ากระบวนการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับ “ปรากฏการณ์ทางสังคม” มีส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการกระตุ้นให้นักเรียนเกิดกระบวนการคิด โดยครูผู้สอนได้หยิบยกสถานการณ์จริงที่เกิดขึ้นในสังคม เช่น ปัญหาการเมือง ความไม่โปร่งใส หรือการใช้อำนาจที่ไม่ถูกต้อง มาให้นักเรียนได้ร่วมกันวิเคราะห์ ซึ่งทำให้นักเรียนตระหนักได้ว่าเรื่องราวเหล่านี้มีความสมเหตุสมผลและสามารถนำหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา เช่น ความซื่อสัตย์สุจริต มาประยุกต์ใช้เพื่ออธิบายหรือแก้ปัญหาได้

กระบวนการนี้ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการแลกเปลี่ยนทัศนคติภายในชั้นเรียน โดยนักเรียนมองว่าความเห็นที่แตกต่างไม่ใช่ความขัดแย้ง แต่เป็นการแลกเปลี่ยนมุมมอง เพื่อขยายกรอบความรู้ นอกจากนี้ การนำผลการวิเคราะห์มาสังเคราะห์ต่อเป็น “สื่อการ์ตูน” ยังช่วยส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์และการสื่อสาร โดยนักเรียนมองว่าการ์ตูนช่วยสรุปเนื้อหาบทเรียนทั้งหมดที่เรียนมาให้กระชับและเข้าใจง่าย และสามารถใช้เป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดความรู้และข้อคิดเตือนใจไปสู่ผู้อื่นหรือรุ่นน้องต่อไปได้

(นักเรียนกลุ่มที่ 1, โรงเรียนพิษณุโลกพิทยาคม, ให้ข้อมูล ณ วันที่ 11 กุมภาพันธ์ 2569)

...ในด้านการส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ พบว่า การนำเหตุการณ์ปัจจุบันหรือข่าวสารในสังคมเข้ามาเป็นกรณีตัวอย่างในชั้นเรียน เป็นกลไกสำคัญที่ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์ โดยนักเรียนระบุว่า เมื่อครูหยิบยกข่าวขึ้นมาเล่า และตั้งคำถามให้แสดงความคิดเห็น แม้จะเป็นเรื่องที่ไม่เคยทราบมาก่อน ก็เกิดความสนใจใคร่รู้ถึงสาเหตุและที่มา นำไปสู่การตั้งคำถามโต้ตอบและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันภายในห้องเรียน

นักเรียนยังให้ความเห็นว่าทักษะการคิดวิเคราะห์มีความจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับเด็กในยุคปัจจุบัน เพื่อให้สามารถแยกแยะข้อมูลข่าวสารและนำหลักธรรมไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง นอกจากนี้ ในยุคดิจิทัล นักเรียนยังมีการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) เข้ามาเป็นเครื่องมือช่วยในการเรียนรู้ โดยนำมาใช้เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลและช่วยยืนยันความเข้าใจของตนเอง เพื่อให้มั่นใจในข้อมูลที่จะนำมาใช้อ้างอิงหรือตอบคำถาม

(นักเรียนกลุ่มที่ 2, โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี, ให้ข้อมูล ณ วันที่ 12 กุมภาพันธ์ 2569)

...กระบวนการเรียนรู้ของนักเรียนมีการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ผ่านหลายช่องทาง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการวิเคราะห์หลักธรรมที่เป็นภาษาบาลี ซึ่งนักเรียนต้องตีความหมายและวิเคราะห์ถึงที่มาของคำสอนเหล่านั้น นอกจากนี้การรับชมสื่อการ์ตูนหรือวิดีโอ ยังกระตุ้นให้เกิดการคิดวิเคราะห์ตามไปด้วย ไม่ใช่เพียงการดูเพื่อความบันเทิง แต่ต้องตีความสิ่งที่สื่อต้องการจะสื่อสารและอารมณ์ของตัวละคร

นักเรียนตระหนักว่าทักษะการคิดวิเคราะห์มีความจำเป็นอย่างมากสำหรับเด็กรุ่นใหม่ (Gen Z) ท่ามกลางยุคสมัยที่มีการแข่งขันสูงและการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี เพื่อให้สามารถก้าวทันโลก รวมถึงการรู้จักนำเทคโนโลยีเข้ามาผสมผสานเพื่อสืบสานวัฒนธรรมเดิม นอกจากนี้ นักเรียนยังสามารถเชื่อมโยงความรู้ที่เรียนไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้ เช่น หลักมัชฌิมาปฏิปทา (ทางสายกลาง) และหิริโอตตปปะ (ความละอายและเกรงกลัวต่อบาป)

ในส่วนของการใช้เทคโนโลยี AI นักเรียนมีการใช้งานเพื่อช่วยในการค้นคว้าข้อมูล แต่มีกระบวนการตรวจสอบความถูกต้อง เพื่อให้มั่นใจว่าข้อมูลนั้นถูกต้อง

(นักเรียนกลุ่มที่ 3, โรงเรียนจ่านกร้อง, ให้ข้อมูล ณ วันที่ 13 กุมภาพันธ์ 2569)

...ในด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ นักเรียนให้ความสำคัญอย่างมาก โดยมองว่าเป็นทักษะที่จำเป็นในการกลั่นกรองข้อมูลข่าวสาร เพื่อแยกแยะข้อเท็จจริงและความถูกต้องแม่นยำ โดยเฉพาะในยุคปัจจุบันที่มีการใช้เทคโนโลยีและ AI เข้ามาช่วยในการสืบค้นข้อมูล นักเรียนระบุว่าจำเป็นต้องมีการตรวจสอบข้อมูลที่ได้จาก AI หรือ Google อีกครั้ง เพราะข้อมูลอาจมีความผิดพลาดหรือไม่ถูกต้องเสมอไป

สำหรับการใช้สื่อการดูประกอบการเรียนรู้ นักเรียนเห็นพ้องกันว่าเป็นเครื่องมือที่ดีในการกระตุ้นความคิดวิเคราะห์ การดูช่วยเปลี่ยนเนื้อหาที่เป็นตัวหนังสือที่น่าเบื่อให้เป็นภาพเข้าใจง่ายและน่าสนใจ เมื่อนักเรียนดูการดู เช่น นิทานชาดก จะเกิดกระบวนการคิดตามเนื้อเรื่อง วิเคราะห์เหตุผลของการกระทำของตัวละคร และพิจารณาว่าสิ่งที่นำเสนอมีความสมเหตุสมผลหรือไม่ เป็นการฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์

(นักเรียนกลุ่มที่ 4, โรงเรียนพุทธชินราชพิทยา, ให้ข้อมูล ณ วันที่ 13 กุมภาพันธ์ 2569)

...นักเรียนให้ความสำคัญกับทักษะการคิดวิเคราะห์เป็นอย่างมาก โดยมองว่าเป็นกระบวนการที่จำเป็นต้องใช้ในทุกรายวิชาและในชีวิตประจำวัน เพื่อความเข้าใจที่ถ่องแท้ในชั้นเรียนพระพุทธศาสนา ครูผู้สอนได้ส่งเสริมทักษะนี้โดยการนำข่าวสารและเหตุการณ์ปัจจุบันมาเชื่อมโยงกับหลักธรรม ซึ่งช่วยให้นักเรียนได้ฝึกกระบวนการคิด เชื่อมโยงเหตุผล และมองเห็นภาพความเป็นจริงของสังคมได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ ในยุคดิจิทัลที่นักเรียนมีการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) เข้ามาช่วยในการสืบค้นและทำงาน นักเรียนแสดงให้เห็นถึงความตระหนักรู้ในด้านการคิดวิเคราะห์ โดยระบุว่าไม่ควรเชื่อข้อมูลจาก AI 100% เนื่องจากข้อมูลอาจมีความผิดพลาดหรือมาจากการรวบรวมแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย จึงจำเป็นต้องมีการตรวจสอบ (Recheck) และกลั่นกรองด้วยตนเองอีกครั้ง ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงวิจรรณญาณในการรับข้อมูลข่าวสารของนักเรียน

(นักเรียนกลุ่มที่ 5, โรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร,

ให้ข้อมูล ณ วันที่ 13 กุมภาพันธ์ 2569)

ดังนั้นจากผลการศึกษาในหัวข้อประเด็นที่ 2 ชี้ให้เห็นว่า กระบวนการส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ในปัจจุบันไม่ได้จำกัดอยู่เพียงในตำราเรียน แต่เกิดขึ้นผ่านการเชื่อมโยงกับ “ปรากฏการณ์ทางสังคม” ซึ่งครูผู้สอนในหลายโรงเรียนใช้วิธีการหยิบยกข่าวสาร เหตุการณ์บ้านเมือง หรือประเด็นดราม่าในสังคม มาเป็นกรณีศึกษาให้นักเรียนได้ร่วมกันวิเคราะห์หาเหตุผลและเชื่อมโยงเข้ากับหลักธรรมทางศาสนา ซึ่งวิธีการนี้ได้รับการยอมรับจากนักเรียนว่าช่วยให้เห็นภาพความเป็นจริงและเข้าใจวิธีการนำธรรมะไปปรับใช้ได้ดียิ่งขึ้น

นอกจากนี้ ยังพบประเด็นที่น่าสนใจเกี่ยวกับ “ทักษะการรู้เท่าทันดิจิทัล” ของนักเรียนในยุคปัจจุบัน (Gen Z) โดยนักเรียนมีการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) เข้ามาช่วยในการสืบค้นข้อมูล แต่มีกระบวนการคิดวิเคราะห์ที่กำกับอยู่เสมอ กล่าวคือ นักเรียนตระหนักว่าข้อมูลจาก AI หรืออินเทอร์เน็ตอาจไม่ถูกต้องเสมอไป จึงมีการตรวจสอบข้อมูล (Recheck) เทียบเคียงกับแหล่งอ้างอิงอื่น ๆ ก่อนนำไปใช้ สะท้อนให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ใช้เทคโนโลยีควบคู่กับการตั้งคำถามสามารถพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และวิจารณ์ของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ประเด็นที่ 3 ข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุง

...จากความคิดเห็นของนักเรียน ได้มีการนำเสนอแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนวิชาพระพุทธศาสนาในอนาคต โดยเน้นไปที่ “การบูรณาการกับเทคโนโลยี” นักเรียนเสนอให้นำเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) เข้ามามีส่วนช่วยในกระบวนการผลิตสื่อการเรียนรู้ เช่น การให้ AI ช่วยสร้างการ์ตูน ช่วยในการเล่าเรื่องหรือสรุปเนื้อหาที่ยาวและซับซ้อนให้กระชับและเข้าใจง่ายขึ้นในรูปแบบของคลิปวิดีโอสั้น

นักเรียนยังสะท้อนอีกว่า รูปแบบการเรียนในยุคปัจจุบันควรมีการปรับเปลี่ยนให้ทันสมัยยิ่งขึ้น มากกว่าการอ่านหนังสือหรือฟังบรรยายเพียงอย่างเดียว โดยต้องการให้มีสื่อประเภทวิดีโอหรือสื่อที่สอดแทรกความรู้ เพื่อดึงดูดความสนใจและช่วยให้ผู้เรียนทำความเข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้น สอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของเด็กในยุคดิจิทัล

(นักเรียนกลุ่มที่ 1, โรงเรียนพิษณุโลกพิทยาคม, ให้ข้อมูล ณ วันที่ 11 กุมภาพันธ์ 2569)

...สำหรับข้อเสนอแนะในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนในอนาคต นักเรียนได้สะท้อนความต้องการให้ปรับลดความซับซ้อนของเนื้อหาลง โดยเน้นการสรุปใจความสำคัญที่กระชับ สั้น และเข้าใจง่าย หลีกเลี่ยงการเน้นรายละเอียดปลีกย่อยที่มากเกินไปจนจำเป็น เช่น ตัวเลขปี พ.ศ. ที่ยากต่อการจดจำ

ในส่วนของรูปแบบกิจกรรมและสื่อการสอน นักเรียนเสนอให้มีการปรับตัวให้ทันกับยุคสมัยและพฤติกรรมของเด็กรุ่นใหม่ โดยเน้นกิจกรรมเกมหรือสื่อที่มีความทันสมัย โดยเฉพาะอย่างยิ่งการผลิตสื่อในรูปแบบ “คลิปวิดีโอสั้น” คล้ายกับคอนเทนต์ในแอปพลิเคชัน TikTok ที่ให้ความรู้แบบเกร็ดเล็กเกร็ดน้อย กระชับ และได้ใจความทันที ซึ่งนักเรียนมองว่าเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่เข้าถึงง่าย ช่วยดึงดูดความสนใจได้ดีกว่า และสอดคล้องกับพฤติกรรมการใช้สื่อของเยาวชนในปัจจุบัน

(นักเรียนกลุ่มที่ 2, โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี, ให้ข้อมูล ณ วันที่ 12 กุมภาพันธ์ 2569)

...นักเรียนได้เสนอแนะแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนโดยเน้นที่ความทันสมัยและการปรับตัวตามยุคสมัย โดยเสนอให้พัฒนารูปแบบการสอนให้เข้ากับเจนเนอเรชันยุคใหม่ หากยังใช้วิธีการสอนแบบเดิมตามตำราอาจทำให้นักเรียนเข้าถึงได้ยาก

ข้อเสนอแนะที่สำคัญคือการนำ "เทคโนโลยีและสื่อสร้างสรรค์" เข้ามาบูรณาการร่วมกับการสอนแบบเดิม เช่น การใช้การ์ตูนควบคู่ไปกับการสอนคำศัพท์หรือหลักธรรม และควรปรับเนื้อหาให้มีความกระชับ เน้นใจความสำคัญ เพื่อลดความน่าเบื่อหน่ายและทำให้นักเรียนอยากเรียนรู้มากขึ้น นอกจากนี้ การนำเสนอเนื้อหาผ่านสื่อที่นักเรียนชื่นชอบ เช่น เกม หรือภาพยนตร์ จะช่วยเปลี่ยนภาพลักษณ์ของวิชาพระพุทธศาสนาจากที่ดูเก่าและล้าหลัง ให้กลายเป็นเรื่องที่น่าสนใจสำหรับคนรุ่นใหม่

(นักเรียนกลุ่มที่ 3, โรงเรียนจ่านกร้อง, ให้ข้อมูล ณ วันที่ 13 กุมภาพันธ์ 2569)

...จากความคิดเห็นของนักเรียนได้มีการเสนอแนะแนวทางในการปรับปรุงการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับยุคสมัยและพฤติกรรมของผู้เรียนรุ่นใหม่ (Gen Z) คือ 1) การปรับรูปแบบการสอนและสื่อการเรียนรู้ ซึ่งนักเรียนต้องการให้ลดการบรรยายตามตำราที่น่าเบื่อ และเพิ่มสื่อที่มีความหลากหลาย โดยเฉพาะสื่อเทคโนโลยีและมัลติมีเดีย มีข้อเสนอให้ใช้ AI เข้ามาช่วยผลิตสื่อการสอนในรูปแบบคลิปวิดีโอสั้น เช่น TikTok ที่สรุปเนื้อหาให้กระชับ เข้าใจง่าย และดึงดูดความสนใจ 2) การเชื่อมโยงกับชีวิตจริง ครูผู้สอนควรเน้นการอธิบายหรือเล่าประสบการณ์จริงที่แสดงให้เห็นว่าหลักธรรมสามารถนำไปประยุกต์ใช้แก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้อย่างไร เพื่อให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของวิชานี้มากกว่าการท่องจำเพื่อไปสอบ และ 3) การเปิดกว้างทางเลือก โดยเสนอให้วิชาพระพุทธศาสนาเป็นวิชาเลือกเสรีหรือมีการจัดกลุ่มเรียนตามความสนใจ เพื่อให้สอดคล้องกับความเชื่อทางศาสนาที่หลากหลายของผู้เรียน และลดความรู้สึบบังคับเรียน

(นักเรียนกลุ่มที่ 4, โรงเรียนพุทธชินราชพิทยา, ให้ข้อมูล ณ วันที่ 13 กุมภาพันธ์ 2569)

...เพื่อยกระดับการจัดการเรียนการสอนให้น่าสนใจและสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน นักเรียนได้เสนอแนะให้นำสิ่งที่ได้เรียนรู้ใหม่ขึ้นขอบเข้ามาประยุกต์ใช้ โดยเฉพาะการใช้การ์ตูนและอนิเมะ มานำเสนอให้มีการดัดแปลงตัวละครในนิทานชาดกหรือพุทธประวัติ ให้มีความทันสมัยหรือใช้ตัวละครจากอนิเมะที่เด็กคุ้นเคยมาเป็นสื่อในการเล่าเรื่อง เพื่อสร้างภาพจำใหม่ที่สนุกสนานและไม่น่าเบื่อ

นอกจากนี้ นักเรียนยังเสนอให้นำเทคโนโลยี AI เข้ามาเป็นเครื่องมือช่วยผลิตสื่อการสอนที่สวยงามและดึงดูดความสนใจ เช่น การสร้างภาพประกอบการ์ตูน (Generative AI) ที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตร ซึ่งจะช่วยให้เปลี่ยนบรรยากาศในห้องเรียนให้มีความแปลกใหม่ สนุกสนาน และกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากติดตามเนื้อหามากยิ่งขึ้น

(นักเรียนกลุ่มที่ 5, โรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร,
ให้ข้อมูล ณ วันที่ 13 กุมภาพันธ์ 2569)

ดังนั้น จากการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียนทั้ง 5 โรงเรียน สามารถสรุปข้อเสนอแนะเพื่อยกระดับการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนได้ดังนี้

1. การปรับปรุงเนื้อหา ควรลดทอนรายละเอียดที่เน้นความจำและมีความซ้ำซ้อนลง โดยเน้นการสรุปเนื้อหาที่เรียนให้ กระชับ สั้น และได้ใจความ เพื่อให้ง่ายต่อการทำความเข้าใจและนำไปใช้จริง

2. การปฏิรูปสื่อการเรียนรู้ นักเรียนเรียกร้องให้มีการใช้สื่อที่ทันสมัยและเข้าถึงง่าย โดยเฉพาะ “คลิปวิดีโอสั้น” ในลักษณะเดียวกับ TikTok หรือ Reels ที่ให้ความรู้จบในเวลาสั้น ๆ รวมถึงการใช้ “การ์ตูนหรืออนิเมะ” ที่มีลายเส้นทันสมัย มาเป็นสื่อในการเล่าเรื่องราวชาดกหรือพุทธประวัติ แทนสื่อภาพนิ่งแบบเดิม

3. การบูรณาการเทคโนโลยี AI ในการเรียน ควรนำปัญญาประดิษฐ์ (AI) เข้ามาเป็นเครื่องมือช่วยสอน ทั้งในด้านการสร้างสื่อการสอนที่สวยงาม ดึงดูดความสนใจ และการช่วยสรุปบทเรียนให้น่าสนใจยิ่งขึ้น

4. การเน้นการนำไปใช้จริง การจัดการเรียนรู้ควรชี้ให้เห็นถึงความเชื่อมโยงระหว่างหลักสูตรกับการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันอย่างเป็นรูปธรรม เพื่อให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของวิชาพระพุทธศาสนา มากกว่าการเรียนรู้เพื่อสอบ

ผลการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานผ่านกระบวนการสร้างการคุ้นเรื่องสั้น “พุทธธรรมกับชีวิตในยุคดิจิทัล” เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยปฏิบัติการ (Action Research) ซึ่งดำเนินการเป็นจำนวน 2 รอบ โดยแต่ละรอบประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นการวางแผน (Planning) ขั้นการปฏิบัติการ (Action) ขั้นการสังเกต (Observation) และขั้นการสะท้อนผล (Reflection) ผลการดำเนินการวิจัยสามารถสรุปได้ดังนี้

1. ผลการดำเนินการวิจัยปฏิบัติการ รอบที่ 1

1.1 ขั้นการวางแผน (Planning)

ผู้วิจัยนำข้อมูลจากการศึกษาสภาพปัจจุบันมาวิเคราะห์ร่วมกับแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อออกแบบกิจกรรมที่เริ่มจากสถานการณ์จริงในชีวิตดิจิทัล เช่น การใช้สื่อสังคมออนไลน์ การเผยแพร่ธรรมะผ่านเทคโนโลยี และการทำบุญออนไลน์ กิจกรรมได้รับการออกแบบให้มีลำดับขั้นตอนชัดเจน ตั้งแต่การตั้งคำถาม การค้นคว้า การวิเคราะห์ข้อมูล จนถึงการสร้างการคุ้นเรื่องสั้นเป็นสื่อสะท้อนความคิด

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้พัฒนาเครื่องมือวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ แบบสังเกต บันทึกภาคสนาม แบบสัมภาษณ์ และแบบประเมินทักษะการคิดวิเคราะห์ เพื่อใช้เก็บข้อมูลอย่างเป็นระบบและครอบคลุมหลายมิติของการเรียนรู้

1.2 ขั้นการปฏิบัติการ (Action)

กิจกรรมเริ่มจากการนำเสนอปรากฏการณ์ร่วมสมัยเพื่อกระตุ้นความสนใจ นักเรียนได้ร่วมกันอภิปรายประเด็นปัญหา ตั้งคำถาม และแลกเปลี่ยนความคิดเห็น จากนั้นแบ่งกลุ่มเพื่อศึกษาข้อมูลและออกแบบการคุ้นเรื่องสั้น โดยนักเรียนต้องวิเคราะห์สถานการณ์ กำหนดประเด็นปัญหา และเสนอแนวทางแก้ไขตามหลักพุทธธรรม

ในกระบวนการสร้างสรรค์ นักเรียนใช้ AI เป็นเครื่องมือช่วยระดมความคิดและออกแบบตัวละคร โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก ส่งเสริมให้นักเรียนใช้ข้อมูลอย่างมีวิจารณญาณและเชื่อมโยงกับหลักธรรมอย่างถูกต้อง

1.3 ขั้นการสังเกต (Observation)

ผู้วิจัยบันทึกพฤติกรรมการเรียนรู้ พบว่านักเรียนมีความกระตือรือร้นและมีส่วนร่วมเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน นักเรียนเริ่มตั้งคำถามเชิงเหตุผลและอภิปรายภายในกลุ่ม อย่างไรก็ตาม ยังพบข้อจำกัดด้านการจัดการเวลาและการแบ่งบทบาท

ผลงานการคุ้นสะท้อนความเข้าใจในระดับเริ่มต้น โดยนักเรียนสามารถนำหลักธรรมมาอธิบายปัญหาได้ แต่ยังไม่ลึกซึ้งในบางประเด็น ผลการประเมินทักษะการคิดวิเคราะห์หลังรอบแรก แสดงแนวโน้มการพัฒนาในทิศทางที่ดีขึ้น

1.4 ขั้นการสะท้อนผล (Reflection)

ผลการสะท้อนร่วมระหว่างครู ผู้วิจัย และนักเรียน พบว่ากิจกรรมช่วยเพิ่มแรงจูงใจและการมีส่วนร่วม แต่ควรเพิ่มการฝึกตั้งคำถามเชิงลึกและโครงสร้างการทำงานกลุ่ม จึงมีการปรับปรุงกิจกรรมก่อนเข้าสู่รอบที่ 2

2. ผลการดำเนินการวิจัยปฏิบัติการ รอบที่ 2

2.1 ขั้นการวางแผน (Planning)

ผู้วิจัยปรับปรุงกิจกรรมโดยเพิ่มกิจกรรมฝึกคิดเชิงวิเคราะห์ก่อนเริ่มสร้างการ์ตูน และจัดทำแนวทางการแบ่งบทบาทในกลุ่มอย่างชัดเจน เพื่อส่งเสริมการทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ

2.2 ขั้นการปฏิบัติการ (Action)

นักเรียนสามารถกำหนดประเด็น วิเคราะห์เหตุผล และสร้างโครงเรื่องได้อย่างเป็นระบบมากขึ้น การใช้ AI ถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือเสริมในขั้นตอนการออกแบบ แต่การตัดสินใจยังคงอยู่ที่นักเรียน ส่งผลให้การเรียนรู้มีความลึกซึ้งและมีความหมายมากขึ้น

2.3 ขั้นการสังเกต (Observation)

ผู้วิจัยพบว่านักเรียนมีการอภิปรายเชิงลึก ตั้งคำถามเชิงวิเคราะห์ และเชื่อมโยงหลักพุทธธรรมกับสถานการณ์จริงได้ดีขึ้น ผลงานการ์ตูนมีความซับซ้อนและสะท้อนการคิดวิเคราะห์ระดับสูง เช่น การนำหลักอริยสัจ 4 มาวิเคราะห์พฤติกรรมการใช้สื่อ

ผลการประเมินทักษะการคิดวิเคราะห์หลังรอบที่ 2 แสดงให้เห็นพัฒนาการอย่างต่อเนื่อง ทั้งด้านการตั้งคำถาม การวิเคราะห์ และการสังเคราะห์แนวคิด

2.4 ขั้นการสะท้อนผล (Reflection)

นักเรียนสะท้อนว่ากิจกรรมช่วยให้เข้าใจพุทธธรรมในบริบทชีวิตจริง และทำให้การเรียนรู้มีความหมายมากขึ้น ครูผู้สอนเห็นว่ากระบวนการสร้างสรรค์ช่วยให้ผู้เรียนกล้าแสดงความคิดเห็นและพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างชัดเจน

ดังนั้น จากการดำเนินการวิจัยเชิงปฏิบัติการจำนวน 2 รอบ พบว่า ในรอบแรกนักเรียนยังมีความสับสนต่อบทบาทและกระบวนการทำงาน โดยเฉพาะการวิเคราะห์สถานการณ์และการเลือกหลักธรรมที่เหมาะสม ผู้วิจัยจึงนำผลการสะท้อนมาปรับปรุงแผนการจัดกิจกรรมในรอบที่สองด้วยการให้คำแนะนำที่ชัดเจนขึ้น การใช้คำถามกระตุ้นการคิด และการจัดโครงสร้างการทำงานเป็นขั้นตอน

ผลการดำเนินการในรอบที่สองพบว่า นักเรียนสามารถทำงานได้อย่างเป็นระบบมากขึ้น มีความเข้าใจในกระบวนการคิดวิเคราะห์ และสามารถอธิบายเหตุผลของตนเองได้ชัดเจนกว่าเดิม บรรยากาศการเรียนรู้มีความกระตือรือร้น นักเรียนมีส่วนร่วมในการอภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และสะท้อนผลการเรียนรู้ของตนเองอย่างมีความหมาย

3. สรุปภาพรวมผลการศึกษา

โดยสรุป ผลการศึกษาครั้งนี้ชี้ให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ผ่านกระบวนการสร้างการรู้เรื่องสั้น สามารถส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นักเรียนเกิดการเรียนรู้เชิงลึก สามารถเชื่อมโยงหลักพุทธธรรมกับชีวิตจริง และพัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในสังคมยุคดิจิทัล ทั้งนี้ รูปแบบการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวยังช่วยปรับทัศนคติของนักเรียนที่มีต่อวิชาพระพุทธศาสนา จากการมองว่าเป็นวิชาที่เน้นการท่องจำ ไปสู่การเป็นวิชาที่สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการคิดและแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้อย่างแท้จริง

4. ผลการวิเคราะห์การประเมินทักษะการคิดวิเคราะห์ของ Halpern

ประกอบด้วย 5 ด้าน ได้แก่ 1) การจำแนกแยกแยะข้อมูล 2) การวิเคราะห์เหตุและผล 3) การตั้งสมมติฐาน 4) การตรวจสอบข้อมูล และ 5) การสรุปและสังเคราะห์ข้อมูล

จากผลการวิเคราะห์การประเมินทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร จำนวน 1 ห้องเรียน โดยเป็นกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง พบว่า นักเรียนมีพัฒนาการด้านทักษะการคิดวิเคราะห์ในระดับที่น่าพึงพอใจ และแสดงให้เห็นความก้าวหน้าในทุกองค์ประกอบของกรอบแนวคิด Halpern ทั้ง 5 ด้าน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

4.1 ด้านการจำแนกแยกแยะข้อมูล

ผลการประเมิน พบว่า นักเรียนสามารถจำแนกข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับปรากฏการณ์ทางสังคมในยุคดิจิทัลได้ชัดเจนขึ้น โดยเฉพาะการแยกแยะระหว่างข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็น และค่านิยมที่แฝงอยู่ในสถานการณ์ต่าง ๆ เช่น ข่าวสารบนสื่อสังคมออนไลน์ หรือพฤติกรรมการสื่อสารของบุคคลในสังคมดิจิทัล

นักเรียนสามารถเลือกประเด็นสำคัญของปัญหาออกจากข้อมูลจำนวนมากที่ได้รับ และลดความสับสนจากข้อมูลที่ไม่เกี่ยวข้อง ส่งผลให้การวิเคราะห์ในขั้นตอนต่อไปมีความชัดเจนและเป็นระบบมากขึ้น แสดงให้เห็นว่านักเรียนไม่ได้รับข้อมูลทั้งหมดมาโดยปราศจากการพิจารณา แต่เริ่มใช้ทักษะการคัดกรองข้อมูลอย่างมีเหตุผล

4.2 ด้านการวิเคราะห์เหตุและผล

ผลการวิเคราะห์พบว่า นักเรียนสามารถอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างสาเหตุและผลกระทบของปรากฏการณ์ได้ดีขึ้น โดยมีการเชื่อมโยงพฤติกรรมของบุคคลในสังคมดิจิทัลกับผลที่เกิดขึ้นทั้งต่อตนเองและผู้อื่น นักเรียนสามารถอธิบายได้ว่าเหตุใดปัญหาจึงเกิดขึ้น และหากไม่มีการแก้ไขจะส่งผลอย่างไรในระยะยาว

นอกจากนี้ นักเรียนยังสามารถเชื่อมโยงเหตุและผลดังกล่าวเข้ากับหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา เช่น หลักเหตุปัจจัย ความไม่ประมาท หรือเมตตากรุณา ทำให้การวิเคราะห์มีความลึกซึ้งมากกว่าการอธิบายเชิงผิวเผิน และสะท้อนให้เห็นถึงการคิดอย่างมีเหตุผลและมีรอบคอบธรรมกำกับ

4.3 ด้านการตั้งสมมติฐาน

ผลการประเมินแสดงให้เห็นว่า นักเรียนสามารถตั้งสมมติฐานเกี่ยวกับแนวโน้มของปัญหาหรือผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้นได้ เช่น หากบุคคลยังคงใช้สื่อออนไลน์โดยขาดสติยั้งคิด จะส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์ทางสังคมอย่างไร หรือหากนำหลักธรรมมาประยุกต์ใช้จะช่วยแก้ไขสถานการณ์ได้ในลักษณะใด

การตั้งสมมติฐานของนักเรียนมีลักษณะเป็นการคาดการณ์อย่างมีเหตุผล ไม่ใช่การคาดเดาโดยปราศจากข้อมูล โดยอาศัยข้อมูลจากสถานการณ์จริง ประสบการณ์ส่วนตัว และการอภิปรายร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียน ส่งผลให้กระบวนการคิดมีความเป็นระบบและมีความน่าเชื่อถือมากขึ้น

4.4 ด้านการตรวจสอบข้อมูล

ผลการประเมิน พบว่า นักเรียนเริ่มแสดงพฤติกรรมการตรวจสอบข้อมูลก่อนนำมาใช้ โดยเฉพาะข้อมูลที่ได้จากอินเทอร์เน็ตและปัญญาประดิษฐ์ (AI) นักเรียนสามารถเปรียบเทียบข้อมูลจากหลายแหล่ง พิจารณาความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล และไม่ยอมรับข้อมูลทั้งหมดโดยปราศจากการตั้งคำถาม

พัฒนาการในด้านนี้สะท้อนให้เห็นถึงการใช้เทคโนโลยีอย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 และช่วยลดพฤติกรรมการคัดลอกข้อมูลสำเร็จรูปมาใช้โดยไม่ผ่านการคิดวิเคราะห์

4.5 ด้านการสรุปและสังเคราะห์ข้อมูล

ผลการประเมินพบว่า นักเรียนสามารถสรุปสาระสำคัญจากข้อมูลที่วิเคราะห์แล้ว และสังเคราะห์องค์ความรู้ใหม่ออกมาในรูปแบบที่เข้าใจง่าย โดยเฉพาะการนำหลักธรรมทางพระพุทธศาสนามาผสมผสานกับสถานการณ์ในชีวิตจริง และถ่ายทอดออกมาเป็นเรื่องราวในการ์ตูนเรื่องสั้น

การสรุปและสังเคราะห์ข้อมูลของนักเรียนมีความชัดเจน มีลำดับความคิด และสะท้อนมุมมองของผู้เรียนเอง แสดงให้เห็นว่านักเรียนไม่ได้เพียงรับความรู้ แต่สามารถสร้างความหมายใหม่จากสิ่งที่เรียนรู้ได้อย่างมีคุณค่า

5. ผลการวิเคราะห์การประเมินผลงานการตูนเรื่องสั้น

ประกอบด้วย 5 ด้าน ได้แก่ 1) ความถูกต้องของเนื้อหา 2) ความคิดสร้างสรรค์ 3) การใช้ทักษะคิดวิเคราะห์ 4) การออกแบบและภาพประกอบ และ 5) การสื่อสารแนวคิด

จากผลการวิเคราะห์การประเมินผลงานการตูนเรื่องสั้นของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร จำนวน 1 ห้องเรียน โดยเป็นกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง พบว่า ผลงานการตูนเรื่องสั้นของนักเรียนมีคุณภาพในระดับที่น่าพึงพอใจ และสะท้อนกระบวนการเรียนรู้เชิงลึกในหลายมิติ ดังนี้

5.1 ด้านความถูกต้องของเนื้อหา

ผลงานส่วนใหญ่มีการนำเสนอเนื้อหาที่ถูกต้อง สอดคล้องกับหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา และไม่บิดเบือนสาระสำคัญของเนื้อหา นักเรียนสามารถเลือกใช้หลักธรรมที่เหมาะสมกับประเด็นปัญหาที่นำเสนอ และอธิบายความหมายของหลักธรรมนั้นผ่านเนื้อเรื่องได้อย่างเหมาะสม

5.2 ด้านความคิดสร้างสรรค์

ผลการประเมินพบว่า นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบตัวละคร โครงเรื่อง และสถานการณ์ โดยสามารถนำเรื่องใกล้ตัว เช่น โรงเรียน ครอบครัว หรือสื่อสังคมออนไลน์ มาถ่ายทอดในรูปแบบการตูนได้อย่างน่าสนใจ แสดงให้เห็นถึงจินตนาการและการคิดนอกกรอบ

5.3 ด้านการใช้ทักษะคิดวิเคราะห์

ผลงานการตูนสะท้อนการใช้ทักษะคิดวิเคราะห์อย่างชัดเจน ตั้งแต่การเลือกประเด็นปัญหา การอธิบายเหตุและผล ไปจนถึงการเสนอแนวทางแก้ไขโดยใช้หลักธรรม นักเรียนสามารถถ่ายทอดกระบวนการคิดของตนเองผ่านเนื้อเรื่องได้อย่างเป็นระบบ

5.4 ด้านการออกแบบและภาพประกอบ

ด้านการออกแบบและภาพประกอบพบว่า นักเรียนสามารถใช้ภาพ ตัวละคร และองค์ประกอบศิลป์เพื่อสื่อความหมายได้เหมาะสม แม้ทักษะด้านศิลปะของนักเรียนจะแตกต่างกัน แต่ภาพประกอบสามารถช่วยเสริมความเข้าใจของเนื้อเรื่อง และทำให้ผลงานมีความน่าสนใจมากขึ้น

5.5 ด้านการสื่อสารแนวคิด

ผลงานการตูนเรื่องสั้นสามารถสื่อสารแนวคิดและข้อคิดทางธรรมได้อย่างชัดเจน เข้าใจง่าย และเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ผู้อ่านสามารถเข้าใจสาระสำคัญและแนวทางการประยุกต์ใช้หลักธรรมในชีวิตประจำวันได้จากการตูนของนักเรียน

บทที่ 5

บทสรุป

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาเรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานผ่านกระบวนการสร้างการตื่นเรื่องสั้น “พุทธธรรมกับชีวิตในยุคดิจิทัล” เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ลักษณะการวิจัยปฏิบัติการ (Action Research) มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ และ 2) พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานผ่านกระบวนการสร้างการตื่นเรื่องสั้น เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม (สาระการเรียนรู้พระพุทธศาสนา) โดยผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพจากกลุ่มเป้าหมายด้วยวิธีการที่หลากหลาย ประกอบด้วย การสัมภาษณ์สภาพปัจจุบันและปัญหา การสัมภาษณ์เชิงลึกครูผู้สอนและผู้เรียน การสังเกตสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ ตลอดจนการศึกษาข้อมูลจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จากนั้นจึงนำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์และสรุปผล เพื่อนำไปสู่การพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม (สาระการเรียนรู้พระพุทธศาสนา) ให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

ทั้งนี้ การดำเนินการวิจัยแบ่งออกเป็น 2 ระยะ ได้แก่ ระยะที่ 1 การศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหา และระยะที่ 2 การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้และนำไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย จากนั้นนำข้อมูลมาวิเคราะห์เชิงเนื้อหาและสังเคราะห์เชิงพรรณนา ผลการวิจัยสามารถสรุปและอภิปรายผลได้ดังนี้

สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้ดังนี้ คือ เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม (สาระการเรียนรู้พระพุทธศาสนา) นำไปสู่การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานผ่านกระบวนการสร้างการตื่นเรื่องสั้น “พุทธธรรมกับชีวิตในยุคดิจิทัล” เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยผู้วิจัยได้แบ่งผลการวิจัยออกเป็น 2 ประเด็นหลัก ดังนี้

1. เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม (สาระการเรียนรู้พระพุทธศาสนา)

จากการศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้ พบว่า การจัดการเรียนรู้ในสาระการเรียนรู้พระพุทธศาสนาในโรงเรียนมัธยมศึกษาขนาดใหญ่และขนาดใหญ่พิเศษในเขตอำเภอเมืองพิษณุโลก ส่วนใหญ่ยังคงเน้นรูปแบบการสอนแบบบรรยาย (Lecture-Based Learning) เป็นหลัก โดยครูเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ ขณะที่ผู้เรียนมีบทบาทเป็นผู้รับฟังและจดบันทึก ส่งผลให้กระบวนการเรียนรู้มุ่งเน้นการจดจำเนื้อหาเพื่อการสอบมากกว่าการทำความเข้าใจเชิงลึกและการประยุกต์ใช้หลักธรรมในชีวิตประจำวัน

ในด้านพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน พบว่า นักเรียนจำนวนมากขาดความสนใจในเนื้อหาที่มีลักษณะเป็นนามธรรม เข้าใจยาก และไม่เห็นความเชื่อมโยงกับบริบทชีวิตจริง โดยเฉพาะในประเด็นเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้หลักธรรมในยุคดิจิทัล นักเรียนยังขาดโอกาสในการตั้งคำถาม วิเคราะห์สถานการณ์ หรืออภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล ด้านสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่าสื่อที่ใช้ส่วนใหญ่เป็นหนังสือเรียน ใบงาน และสื่ออธิบายประกอบแบบดั้งเดิม ขาดการใช้สื่อสร้างสรรค์หรือเทคโนโลยีที่สอดคล้องกับลักษณะการเรียนรู้ของผู้เรียนในยุคดิจิทัล อีกทั้งกระบวนการประเมินผลยังมุ่งเน้นการวัดความรู้เชิงเนื้อหา มากกว่าการประเมินทักษะการคิดวิเคราะห์หรือการสะท้อนผลการเรียนรู้

สรุปได้ว่า สภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ยังไม่เอื้อต่อการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียนอย่างแท้จริง ทั้งในด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ บทบาทของผู้เรียน สื่อการสอน และวิธีการประเมินผล จึงจำเป็นต้องมีการพัฒนาปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และเชื่อมโยงเนื้อหากับสถานการณ์จริงในสังคมร่วมสมัย

2. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานผ่านกระบวนการสร้างการตื่นเรื่องสั้น “พุทธธรรมกับชีวิตในยุคดิจิทัล” เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1

ผลการดำเนินการวิจัยปฏิบัติการจำนวน 2 รอบ แสดงให้เห็นพัฒนาการของทั้งกระบวนการจัดการเรียนรู้และทักษะการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียนอย่างชัดเจน โดยในรอบที่ 1 การนำปรากฏการณ์จากชีวิตจริงของนักเรียนมาใช้เป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้ เช่น ปัญหาการใช้สื่อออนไลน์หรือพฤติกรรมในโลกดิจิทัล สามารถกระตุ้นความสนใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้ดี ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการอภิปรายและสร้างผลงานการตื่นเรื่องสั้น อย่างไรก็ตาม จากผลการประเมินในบทที่ 4 พบว่า นักเรียนยังไม่สามารถอธิบายความเชื่อมโยงระหว่างหลักธรรมกับสถานการณ์ได้อย่างลึกซึ้ง และยังพึ่งพาเครื่องมือดิจิทัลหรือ AI ในการสร้างเนื้อเรื่องค่อนข้างมาก และหลังจากการสะท้อนผล ผู้วิจัย

ได้ปรับปรุงกระบวนการจัดการเรียนรู้ในรอบที่ 2 โดยเพิ่มการตั้งคำถามชี้แนะ การอภิปรายเชิงวิเคราะห์ และการสะท้อนคิดเป็นระยะ ผลปรากฏว่า นักเรียนสามารถจำแนกข้อมูล วิเคราะห์เหตุและผล ตั้งสมมติฐาน และสังเคราะห์ข้อมูลได้ดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัด สอดคล้องกับผลการประเมินทักษะการคิดวิเคราะห์ของ Halpern และคุณภาพผลงานการถุ่่นเรื่องสั้นที่ปรากฏในบทที่ 4

ผลการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-Based Learning) ร่วมกับกระบวนการสร้างการถุ่่นเรื่องสั้น พบว่า กระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ได้แก่ การสร้างแรงบันดาลใจและตั้งคำถาม การสำรวจและค้นคว้า การสร้างสรรค์ผลงาน การนำเสนอ และการสะท้อนผล สามารถส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้อย่างชัดเจน ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น ในการตั้งคำถามเกี่ยวกับปรากฏการณ์ในยุคดิจิทัล เช่น การใช้สื่อสังคมออนไลน์ การเสพติดเกม หรือ การสื่อสารที่ขาดสติ และสามารถเชื่อมโยงประเด็นเหล่านี้กับหลักพุทธธรรม เช่น อริยสัจ 4 มรรค 8 และหลักสติปัฏฐาน ได้อย่างมีเหตุผล

ในกระบวนการสร้างการถุ่่นเรื่องสั้น ผู้เรียนได้ฝึกการคิดวิเคราะห์ผ่านการกำหนดปัญหา วางโครงเรื่อง ออกแบบตัวละคร และสรุปข้อคิดเชิงพุทธธรรม ทำให้เกิดการสังเคราะห์ความรู้จาก เนื้อหาทางศาสนาไปสู่การประยุกต์ใช้ในบริบทชีวิตจริง ผลงานการถุ่่นของผู้เรียนสะท้อนให้เห็นถึง ความสามารถในการวิเคราะห์เหตุและผล การพิจารณาทางเลือก และการเสนอแนวทางแก้ไขปัญหา อย่างมีคุณธรรม นอกจากนี้ บรรยากาศการเรียนรู้มีลักษณะเปิดกว้าง ผู้เรียนกล้าแสดงความคิดเห็น และแลกเปลี่ยนมุมมองที่หลากหลาย กระบวนการสะท้อนผล (Reflection) ช่วยให้ผู้เรียนตระหนักรู้ ถึงพฤติกรรมของตนเองในการใช้เทคโนโลยี และเห็นคุณค่าของหลักธรรมในการกำกับชีวิต

สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้รูปแบบดังกล่าวสามารถส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ ของนักเรียนได้อย่างชัดเจน ทั้งในมิติของการแยกแยะข้อมูล การวิเคราะห์เหตุและผล การตีความ สถานการณ์ และการประยุกต์ใช้หลักธรรมในชีวิตประจำวัน

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยเกี่ยวกับสภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ พบว่า การเรียนการสอนในรายวิชา สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ยังคงเน้นการถ่ายทอดความรู้และการท่องจำเป็นหลัก ส่งผล ให้นักเรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์อยู่ในระดับจำกัด และไม่สามารถเชื่อมโยงพุทธธรรมกับชีวิตจริง ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งผลดังกล่าวสะท้อนปัญหาที่สอดคล้องกับแนวคิดของทฤษฎีการสร้าง องค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ที่เสนอว่า การเรียนรู้จะเกิดขึ้นอย่างมีความหมายเมื่อผู้เรียน มีบทบาทในการสร้างความรู้ผ่านประสบการณ์และการปฏิสัมพันธ์ มิใช่เพียงการรับข้อมูลจากครู เพียงฝ่ายเดียว (Piaget, 1952; Vygotsky, 1978; Fosnot, 2013) นอกจากนี้ ผลการวิจัยยังสะท้อน ให้เห็นข้อจำกัดของการจัดการเรียนรู้แบบดั้งเดิมที่ไม่เอื้อต่อการพัฒนาการคิดขั้นสูง ซึ่งสอดคล้อง

กับแนวคิดเกี่ยวกับการคิดวิเคราะห์และการคิดเชิงวิพากษ์ที่อธิบายว่า การคิดในระดับสูงต้องอาศัยกระบวนการตีความ การให้เหตุผล และการประเมินข้อมูลอย่างเป็นระบบ (Facione, 2015; Halpern, 2014; Paul, & Elder, 2019; Brookhart, 2010) ดังนั้น เมื่อผู้เรียนไม่ได้รับโอกาสในการฝึกคิดอย่างเป็นกระบวนการ จึงส่งผลให้ไม่สามารถพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ได้อย่างเต็มศักยภาพ อย่างไรก็ตาม เมื่อมีการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับกระบวนการสร้างการตื่นเรื่องสั้น ผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนมีความสนใจและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้เพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน สามารถวิเคราะห์ปัญหาในชีวิตจริง เชื่อมโยงกับหลักพุทธธรรม และนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสม ซึ่งผลดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ของ Dewey (1938; Kolb (1984) ที่อธิบายว่า การเรียนรู้ที่แท้จริงเกิดจากการลงมือปฏิบัติและการสะท้อนประสบการณ์

ในขณะเดียวกัน กระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการตั้งคำถาม การสำรวจ และการสร้างผลงาน ยังสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้แบบสืบเสาะและการค้นพบความรู้ด้วยตนเอง (Discovery Learning) ซึ่ง Bruner (1961) ชี้ให้เห็นว่า ผู้เรียนจะเกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้งเมื่อได้มีส่วนร่วมในการค้นพบความรู้ด้วยตนเอง รวมถึงสอดคล้องกับแนวคิด Inquiry-Based Learning ที่เน้นกระบวนการตั้งคำถาม ค้นคว้า และอภิปราย (Hmelo-Silver et al., 2007; National Research Council, 2000) ยิ่งไปกว่านั้น การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-Based Learning) ซึ่งเป็นแกนสำคัญของงานวิจัยนี้ ยังได้รับการสนับสนุนจากงานวิจัยของ Lonka (2018; Silander, 2015; Symeonidis, & Schwarz, 2016) ที่พบว่า การเรียนรู้จากปรากฏการณ์จริงช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดเชิงวิพากษ์ และการเรียนรู้แบบบูรณาการได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกประเด็นสำคัญคือการใช้ “การตื่นเรื่องสั้น” เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ ซึ่งผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนสามารถถ่ายทอดความคิดวิเคราะห์เหตุการณ์ และเชื่อมโยงแนวคิดได้อย่างเป็นระบบ ทั้งนี้สอดคล้องกับแนวคิดด้าน Visual Learning และงานวิจัยเกี่ยวกับการใช้การตื่นในการศึกษา ที่เสนอว่า การสื่อสารผ่านภาพและเรื่องราวช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาที่ซับซ้อนได้ดีขึ้น และส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ (McCloud, 1993; Cary, 2004; Yang, 2016; Sousanis, 2015) ในด้านพัฒนาการของทักษะการคิดวิเคราะห์ ผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะในหลายมิติ เช่น การวิเคราะห์ปัญหา การเชื่อมโยงเหตุและผล การตีความ และการสังเคราะห์ความรู้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Facione (2015; Halpern, 2014) ที่อธิบายว่าการคิดวิเคราะห์เป็นกระบวนการทางปัญญาที่ประกอบด้วย การตีความ การให้เหตุผล และการประเมินหลักฐานอย่างมีระบบ นอกจากนี้ กระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการทำงานร่วมกัน การอภิปราย และการสะท้อนคิด ยังสอดคล้องกับแนวคิดของ Vygotsky (1978) ที่เน้นบทบาทของปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในการพัฒนาการคิด โดยเฉพาะแนวคิดเขตพัฒนาการใกล้ขีด (ZPD) ที่อธิบายว่าผู้เรียนสามารถพัฒนาศักยภาพได้ดีขึ้นเมื่อได้รับการสนับสนุนที่เหมาะสม

ในส่วนของการบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าการปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้ในรอบที่ 2 ส่งผลให้ผู้เรียนมีพัฒนาการที่ดีขึ้นอย่างชัดเจน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Kemmis, McTaggart, Nixon (2014; Stringer, 2014; Mills, 2018) ที่อธิบายว่า การวิจัยเชิงปฏิบัติการเป็นกระบวนการพัฒนาการเรียนรู้ผ่านวงจร Plan-Act-Observe-Reflect อย่างต่อเนื่อง ยิ่งไปกว่านั้น การนำ “บริบทชีวิตในยุคดิจิทัล” มาใช้เป็นฐานของการเรียนรู้ยังช่วยเพิ่มความหมายและแรงจูงใจในการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Castells (2010; Selwyn, 2017; Tapscott, 2009) ที่อธิบายว่าสังคมดิจิทัลมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมและการเรียนรู้ของผู้เรียนในยุคปัจจุบัน

โดยสรุป ผลการวิจัยครั้งนี้มีความสอดคล้องกับทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในหลายมิติ ทั้งด้าน Constructivism, Experiential Learning, Inquiry-Based Learning, Phenomenon-Based Learning ตลอดจนแนวคิดด้านการคิดวิเคราะห์และการวิจัยเชิงปฏิบัติการ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น เป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียนในบริบทสังคมยุคดิจิทัลได้อย่างแท้จริง

1. การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานกับการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์

จากผลการวิจัยพบว่า การใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานช่วยเปลี่ยนบทบาทของผู้เรียนจากผู้รับความรู้เป็นผู้มีส่วนร่วมในการสร้างองค์ความรู้ ผู้เรียนต้องเผชิญกับสถานการณ์จริง ตั้งคำถามวิเคราะห์ปัญหา และเชื่อมโยงหลักธรรมกับบริบทชีวิตในยุคดิจิทัล

ผลการประเมินทักษะการคิดวิเคราะห์ในบทที่ 4 ชี้ให้เห็นว่า ผู้เรียนมีพัฒนาการในทุกองค์ประกอบของการคิดวิเคราะห์ ตั้งแต่การจำแนกแยกแยะข้อมูล การวิเคราะห์เหตุและผล ไปจนถึงการสรุปและสังเคราะห์ข้อมูล ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าการเรียนรู้ไม่ได้หยุดอยู่ที่การเข้าใจเนื้อหา แต่ก้าวไปสู่การคิดเชิงลึกและการนำไปใช้จริง

2. กระบวนการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้นกับการเรียนรู้เชิงลึกและการสะท้อนคิด

การสร้างการ์ตูนเรื่องสั้นเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนต้องแปลงความคิดเชิงนามธรรมให้เป็นรูปธรรม ผ่านภาพและเรื่องราว ผลการประเมินผลงานในบทที่ 4 พบว่า การ์ตูนเรื่องสั้นสามารถสะท้อนกระบวนการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียนได้อย่างชัดเจน ทั้งในด้านการเลือกประเด็น การอธิบายเหตุและผล และการเสนอแนวทางแก้ไขตามหลักธรรม

กระบวนการดังกล่าวยังส่งเสริมการสะท้อนคิด (Reflection) ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการวิจัยปฏิบัติการ ผู้เรียนได้ทบทวนการเรียนรู้ของตนเอง เห็นคุณค่าในหลักธรรม และตระหนักถึงการใช้เทคโนโลยีอย่างมีวิจารณญาณ

3. การวิจัยปฏิบัติการแบบวนรอบกับการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ในบริบทจริง

การใช้กระบวนการวิจัยปฏิบัติการแบบวนรอบจำนวน 2 รอบ ช่วยให้ผู้วิจัยสามารถพัฒนาการจัดการเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่องและสอดคล้องกับบริบทจริงของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมัธยมสาธิตมหาวิทยาลัยนเรศวร ซึ่งผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นว่า การปรับปรุงกิจกรรมจากรอบที่ 1 ไปสู่อรอบที่ 2 ส่งผลต่อคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างชัดเจน แสดงให้เห็นคุณค่าของการสะท้อนผลและการปรับแผนการสอนตามข้อมูลเชิงคุณภาพ

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานผ่านกระบวนการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น “พุทธธรรมกับชีวิตในยุคดิจิทัล” เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพในรูปแบบการวิจัยปฏิบัติการ (Action Research) โดยใช้กระบวนการวิจัยวนรอบจำนวน 2 รอบ พบว่า การจัดการเรียนรู้ดังกล่าวสามารถพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียนได้อย่างเป็นรูปธรรม และช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงหลักธรรมทางพระพุทธศาสนากับบริบทชีวิตจริงในสังคมยุคดิจิทัลได้อย่างมีความหมายและเพื่อให้การนำผลการวิจัยไปใช้และการต่อยอดการวิจัยในอนาคต ผู้วิจัยจึงขอเสนอข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

จากผลการศึกษาวิจัย หากต้องการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานผ่านกระบวนการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้นไปปรับประยุกต์ใช้หรือใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ต่อไป ควรพิจารณาประเด็นสำคัญดังนี้

1.1 ครูผู้สอนควรเลือกปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในสังคม ณ ช่วงเวลานั้น เช่น ปรากฏการณ์ทางสื่อสังคมออนไลน์ เทคโนโลยีใหม่ หรือประเด็นทางจริยธรรมในยุคดิจิทัล เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกใกล้ชิดและเห็นความสำคัญของการเรียนรู้

1.2 การจัดการเรียนรู้ควรเน้นให้ผู้เรียนใช้หลักธรรมเป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์ปัญหาและตัดสินใจ มากกว่าการท่องจำความหมายหรือคำศัพท์ทางศาสนา เพื่อให้เกิดการเรียนรู้เชิงลึกและสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้

1.3 กระบวนการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้นควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิด วิเคราะห์ และถ่ายทอดความเข้าใจของตนเองอย่างอิสระ โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกและตั้งคำถามชี้แนะ

1.4 ครูควรให้คำแนะนำในการใช้ข้อมูลจากเทคโนโลยีและปัญญาประดิษฐ์ (AI) อย่างเหมาะสม เพื่อป้องกันการคัดลอกคำตอบสำเร็จรูป และส่งเสริมการคิดด้วยตนเองของผู้เรียน

1.5 การประเมินผลควรให้ความสำคัญกับกระบวนการคิดและผลงานที่ผู้เรียนสร้างขึ้นจริง เช่น การตั้งเรื่องสั้น การสะท้อนคิด หรือการอภิปราย มากกว่าการประเมินด้วยแบบทดสอบเพียงอย่างเดียว

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

จากผลการศึกษาวิจัย สามารถนำไปเป็นแนวทางในการศึกษาวิจัยต่อไปภายใต้บริบทของปรากฏการณ์ในสังคมขณะนั้น โดยควรคำนึงถึงความสอดคล้องกับบริบททางสังคม เทคโนโลยี และระดับผู้เรียน ดังนี้

2.1 งานวิจัยในอนาคตอาจเลือกศึกษาปรากฏการณ์ที่แตกต่างจากยุคปัจจุบัน เช่น ปรากฏการณ์ด้านสิ่งแวดล้อม เศรษฐกิจดิจิทัล หรือความหลากหลายทางวัฒนธรรม เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ในบริบทที่เปลี่ยนแปลงไป

2.2 การศึกษากับนักเรียนระดับชั้นอื่น หรือโรงเรียนในบริบทที่หลากหลาย จะช่วยให้เห็นความเหมาะสมและข้อจำกัดของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในมิติที่กว้างขึ้น

2.3 งานวิจัยต่อไปอาจติดตามผลการเรียนรู้ของผู้เรียนในระยะยาว เพื่อศึกษาว่าทักษะการคิดวิเคราะห์ที่ได้รับการพัฒนาสามารถคงอยู่และนำไปใช้ในสถานการณ์อื่นได้หรือไม่

2.4 ควรบูรณาการแนวคิดหรือทฤษฎีอื่นร่วมกับปรากฏการณ์เป็นฐาน เช่น การเรียนรู้เชิงปัญหา (Problem-based Learning) การเรียนรู้เชิงโครงการ (Project-based Learning) หรือการเรียนรู้เชิงจริยธรรม เพื่อเพิ่มมิติการเรียนรู้และความหลากหลายของกระบวนการวิจัย

2.5 เครื่องมือประเมินทักษะการคิดวิเคราะห์และผลงานของผู้เรียนควรได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้สอดคล้องกับปรากฏการณ์และทักษะที่จำเป็นในแต่ละยุคสมัย



บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560)*. กรุงเทพฯ: สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2549). *การวิเคราะห์สื่อ: แนวคิด วิธีการ และตัวอย่างการวิเคราะห์สื่อ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- โกวิท วงศ์สุรวัฒน์. (2562). *พุทธธรรมกับชีวิตสมัยใหม่*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชนิษฐา เพ็งสวัสดิ์. (2564). การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการสื่อสาร. *วารสารวิจัยและพัฒนาการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม*, 13(2), 85-96.
- จรงค์ วัชรินทร์รัตน์. (2564). ธรรมะกับการพัฒนาคุณภาพชีวิตในสังคมยุคดิจิทัล. *วารสารพุทธศาสตร์ศึกษา*, 12(1), 55-70.
- ฐิติมา ปัญญาประดิษฐ์. (2565). การใช้การ์ตูนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และทักษะการคิดในระดับมัธยมศึกษา. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่*, 52(1), 112-129.
- ปราโมทย์ ทัศนอาชูลี. (2563). พุทธธรรมในยุคดิจิทัล: การปรับใช้หลักธรรมกับชีวิตประจำวัน. *วารสารพุทธศาสตร์ศึกษา*, 7(1), 45-60.
- พระธรรมธีรราชมหามุนี. (2563). *สติปัญญา กับชีวิตยุคใหม่*. กรุงเทพฯ: ธรรมสภา.
- พระธรรมปิฎก (ป.อ. ปยุตฺโต). (2556). *พจนานุกรมพุทธศาสตร์ ฉบับประมวลธรรม*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- พระธรรมปิฎก (ป.อ. ปยุตฺโต). (2557). *พระพุทธศาสนากับโลกยุคใหม่*. กรุงเทพฯ: สำนักงานพระพุทธศาสนาแห่งชาติ.
- พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ. ปยุตฺโต). (2559). *พุทธธรรม*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ. ปยุตฺโต). (2561). *การศึกษาเพื่อพัฒนาคนในโลกยุคดิจิทัล*. กรุงเทพฯ: สถาบันพัฒนาครู คณาจารย์ และบุคลากรทางการศึกษา.
- พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ. ปยุตฺโต). (2563). *พุทธธรรม: ฉบับปรับขยาย*. กรุงเทพฯ: มหามกุฏราชวิทยาลัย.
- รังสรรค์ เนตรประไพ. (2562). การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-Based Learning: PhenoBL). *วารสารครุศาสตร์*, 49(1), 35-49.

- วิเชียร อินทะสี. (2562). การประยุกต์ใช้หลักธรรมทางพระพุทธศาสนาในการดำเนินชีวิตในยุคดิจิทัล. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*, 13(2), 77-91.
- สมเกียรติ ตั้งนโม. (2560). *ศิลปะการตูน: ศิลป์แห่งการเล่าเรื่องด้วยภาพ*. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สมเด็จพระพุทธโฆษาจารย์ (ประยุทธ์ ปยุตฺโต). (2558). *ชีวิตที่สมดุลในยุคเทคโนโลยี*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิพุทธธรรม.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2563). *ทักษะในศตวรรษที่ 21 กับการศึกษาไทย*. กรุงเทพฯ: ดีการพิมพ์.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2564). *รายงานการวิเคราะห์กรอบทักษะแห่งอนาคตสำหรับการศึกษาไทย*. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- สุรัชย์ พิทักษ์ธรรม. (2563). การจัดการเรียนรู้พระพุทธศาสนาในศตวรรษที่ 21. *วารสารการศึกษาไทย*, 17(2), 45-62.
- อรพรรณ ศรีสุธรรม. (2561). การจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อการ์ตูนเพื่อพัฒนาการคิดเชิงวิพากษ์. *วารสารนวัตกรรมการเรียนรู้*, 3(2), 60-74.
- Brookhart, S. M. (2010). *How to assess higher-order thinking skills in your classroom*. ASCD.
- Bruner, J. S. (1961). The act of discovery. *Harvard Educational Review*, 31(1), 21-32.
- Burmark, L. (2002). *Visual Literacy: Learn to See, See to Learn*. ASCD.
- Cary, S. (2004). *Going graphic: Comics at work in the multilingual classroom*. Heinemann.
- Castells, M. (2010). *The rise of the network society*. Wiley-Blackwell.
- Dewey, J. (1938). *Experience and education*. Macmillan.
- Eisner, W. (2008). *Comics and Sequential Art*. W. W. Norton & Company.
- Facione, P. A. (2015). *Critical thinking: What it is and why it counts*. Insight Assessment.
- Fosnot, C. T. (2013). *Constructivism: Theory, perspectives, and practice* (2nd ed.). Teachers College.
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. *Review of Educational Research*, 74(1), 59-109.

- Halpern, D. F. (2014). *Thought and knowledge: An introduction to critical thinking* (5th ed.). Psychology.
- Hmelo-Silver, C. E., Duncan, R. G., & Chinn, C. A. (2007). Scaffolding and achievement in problem-based and inquiry learning. *Educational Psychologist*, 42(2), 99-107.
- Hobbs, R. (2007). *Reading the media: Media literacy in high school English*. Teachers College.
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The action research planner*. Springer.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning*. Prentice Hall.
- Kosslyn, S. M., & Thompson, W. L. (2003). When is early visual cortex activated during visual mental imagery? *Psychological Bulletin*, 129(5), 723-746.
- Lonka, K. (2018). Phenomenal learning from Finland. Edita.
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art*. Harper Perennial.
- Mills, G. E. (2018). *Action research: A guide for the teacher researcher* (6th ed.). Pearson.
- National Research Council. (2000). *Inquiry and the national science education standards*. National Academy.
- Paul, R., & Elder, L. (2019). *The miniature guide to critical thinking concepts and tools*. Foundation for Critical Thinking.
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. International Universities.
- Selwyn, N. (2017). *Education and technology: Key issues and debates* (2nd ed.). Bloomsbury.
- Silander, P. (2015). Phenomenon-based learning. In *Matkaopas ilmiöpohjaiseen oppimiseen*. Helsinki: Finnish National Board of Education.
- Sousanis, N. (2015). *Unflattening*. Harvard University.
- Stringer, E. T. (2014). *Action research* (4th ed.). Sage Publications.
- Symeonidis, V., & Schwarz, J. F. (2016). Phenomenon-based teaching and learning through the pedagogical lenses of phenomenography. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 15(6), 31-48.
- Tapscott, D. (2009). *Grown up digital*. McGraw-Hill.

- Tatalovic, M. (2009). Science comics as tools for science education and communication: A brief, exploratory study. *Journal of Science Communication*, 8(4), A02.
- Varnum, R., & Gibbons, C. T. (Eds.). (2001). *The Language of Comics: Word and Image*. University Press of Mississippi.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University.
- Yang, G. (2012). Graphic Novels in the Classroom. *Language Arts*, 89(6), 366-378.
- Yang, G. (2016). Graphic novels in the classroom. *Language Arts*, 85(3), 185-192.





ภาคผนวก ก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบสัมภาษณ์เชิงลึก สำหรับครูผู้สอน
2. แบบสัมภาษณ์เชิงลึก สำหรับนักเรียน
3. บันทึกภาคสนาม
4. แบบประเมินทักษะการคิดวิเคราะห์และผลงานการ์ตูนเรื่องสั้น
5. หนังสือขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
6. หนังสือขอความร่วมมือเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย





แบบสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview)

เรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานผ่านกระบวนการสร้างการตื่นเรื่องสั้น
“พุทธธรรมกับชีวิตในยุคดิจิทัล” เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1
(สำหรับครูผู้สอน)

คำชี้แจง

แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับการวิจัย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม (สาระการเรียนรู้พระพุทธศาสนา) ซึ่งข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์จะนำไปวิเคราะห์เนื้อหา เพื่อสรุปผลการวิจัยในภาพรวม และเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษามหาวิทยาลัยนเรศวร

แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปผู้ให้สัมภาษณ์

ตอนที่ 2 แนวคำถามการสัมภาษณ์เชิงลึก

โดยข้อมูลส่วนตัวและความคิดเห็นของท่านจะถูกเก็บรักษาเป็นความลับและนำเสนอในรูปแบบภาพรวมเพื่อประโยชน์ทางการศึกษาเท่านั้น จะไม่มีผลกระทบใด ๆ ต่อการปฏิบัติงานของท่าน ขอความกรุณาให้ข้อมูลตามความเป็นจริง เพื่อให้ได้ข้อมูลที่สะท้อนสภาพตามข้อเท็จจริง และผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี และขอขอบพระคุณในความร่วมมือจากท่านในครั้งนี้

นายธีรพงศ์ สนั่น

นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาสังคมศึกษา

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปผู้ให้สัมภาษณ์

1. ชื่อ-นามสกุล.....อายุ.....ปี
2. ตำแหน่ง/วิทยฐานะ.....
3. สถานที่ทำงาน.....ประสบการณ์การสอน.....ปี
4. วันที่สัมภาษณ์.....เวลา.....น.

ตอนที่ 2 แนวคำถามการสัมภาษณ์เชิงลึก

ประเด็นที่ 1 สภาพปัจจุบันและปัญหาการจัดการเรียนรู้

1. ท่านมีความเห็นว่าสภาพปัจจุบันของการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาพระพุทธศาสนา
เกี่ยวกับการส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

2. ปัญหาหรืออุปสรรคที่ท่านพบในการจัดการเรียนรู้รายวิชาพระพุทธศาสนา เพื่อพัฒนา
ทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนเป็นอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

3. ในปัจจุบันนักเรียนมีพฤติกรรม ทักษะ หรือความสนใจต่อการเรียนรู้พระพุทธศาสนา
เป็นอย่างไรในปัจจุบัน

.....

.....

.....

.....

.....

ประเด็นที่ 2 การดำเนินการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานผ่านกระบวนการสร้างการเรียนรู้เรื่องสั้น

1. ก่อนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ท่านมีความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-Based Learning) อย่างไร โปรดอธิบายทั้งข้อดีและข้อจำกัดที่พบในการปฏิบัติจริง

.....

.....

.....

.....

2. ท่านเข้าใจแนวคิดเกี่ยวกับทักษะการคิดวิเคราะห์ (Analytical Thinking) อย่างไร โปรดอธิบายตามองค์ประกอบ เช่น การจำแนกข้อมูล การวิเคราะห์เหตุผล การตั้งสมมติฐาน การตรวจสอบข้อมูล และการสังเคราะห์ข้อมูล เป็นต้น

.....

.....

.....

.....

3. จากประสบการณ์ของท่าน การใช้การรู้เรื่องสั้นมาใช้ประกอบการเรียนการสอน ช่วยกระตุ้นการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนในด้านต่าง ๆ อย่างไรบ้าง เช่น การตั้งคำถาม การมองเหตุผลของตัวละคร การตีความสัญลักษณ์ในเรื่อง เป็นต้น

.....

.....

.....

.....

4. ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ท่านดำเนินการอย่างไร เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน (โปรดระบุขั้นตอนการสอน วิธีการชี้แนะ การปล่อยให้ให้นักเรียนลงมือปฏิบัติ และการติดตามผล)

.....

.....

.....

.....

ประเด็นที่ 3 ผลลัพธ์และข้อเสนอแนะ

1. หลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้ท่านพบความเปลี่ยนแปลงของนักเรียนในด้านทักษะ
คิดวิเคราะห์อย่างไรบ้าง เช่น ความสามารถในการตั้งคำถาม การวิเคราะห์เหตุผล การเชื่อมโยงหลัก
พุทธธรรมกับชีวิตจริง

.....

.....

.....

.....

2. ในมุมของท่านการใช้การ์ตูนเรื่องสั้นมีประสิทธิภาพต่อทักษะคิดวิเคราะห์ในด้านใดบ้าง
เช่น ความเข้าใจเนื้อหา ความพร้อมของเครื่องมือ การสร้างแรงบันดาลใจ

.....

.....

.....

.....

3. ท่านมีข้อเสนอแนะในการพัฒนาหรือขยายผลกิจกรรมนี้อย่างไร เพื่อให้เหมาะสมกับ
ผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ยิ่งขึ้น

.....

.....

.....

.....

ขอขอบพระคุณท่านเป็นอย่างสูงที่ได้สละเวลาอันมีค่า
ในการให้ข้อมูลอันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการวิจัยในครั้งนี้



แบบสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview)

เรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานผ่านกระบวนการสร้างการตื่นเรื่องสั้น
“พุทธธรรมกับชีวิตในยุคดิจิทัล” เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1
(สำหรับนักเรียน)

คำชี้แจง

คำชี้แจง

แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับการวิจัย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหาในการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม (สาระการเรียนรู้ พระพุทธศาสนา) ซึ่งข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์จะนำไปวิเคราะห์เนื้อหา เพื่อสรุปผลการวิจัย ในภาพรวม และเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยนเรศวร

แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปผู้ให้สัมภาษณ์

ตอนที่ 2 แนวคำถามการสัมภาษณ์เชิงลึก

ตอนที่ 3 สรุปและข้อสังเกตของผู้วิจัย

โดยข้อมูลส่วนตัวและความคิดเห็นของท่านจะถูกเก็บรักษาเป็นความลับและนำเสนอ ในรูปแบบภาพรวมเพื่อประโยชน์ทางการศึกษาเท่านั้น จะไม่มีผลกระทบใด ๆ ต่อการปฏิบัติงานของท่าน ขอความกรุณาให้ข้อมูลตามความเป็นจริง เพื่อให้ได้ข้อมูลที่สะท้อนสภาพตามข้อเท็จจริง และผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี และขอขอบพระคุณในความร่วมมือจากท่านในครั้งนี้

นายธีรพงศ์ สนั่น

นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาสังคมศึกษา

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปผู้ให้สัมภาษณ์

1. ชื่อ-นามสกุล.....อายุ.....ปี
2. ระดับชั้น.....สังกัดโรงเรียน.....
3. วันที่สัมภาษณ์.....เวลา.....น.

ตอนที่ 2 แนวคำถามการสัมภาษณ์เชิงลึก

ประเด็นที่ 1 ประสบการณ์และความรู้สึกต่อกิจกรรม

1. กิจกรรมนี้แตกต่างจากการเรียนแบบเดิมของนักเรียนอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

2. นักเรียนมีความรู้สึกอย่างไรกับการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้นในหัวข้อ “พุทธธรรมกับชีวิตในยุคดิจิทัล”

.....

.....

.....

.....

.....

3. กิจกรรมนี้ทำให้นักเรียนเข้าใจเรื่องพุทธธรรมและการนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันมากขึ้นหรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

ประเด็นที่ 2 การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์

1. กิจกรรมนี้ช่วยให้นักเรียนเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างไรบ้าง เช่น การตั้งคำถาม การเชื่อมโยงเหตุผล การสรุปข้อคิด เป็นต้น

.....

.....

.....

.....

2. นักเรียนสามารถนำหลักพุทธธรรมที่ได้เรียนรู้มาประยุกต์ใช้กับชีวิตจริงในยุคดิจิทัลได้อย่างไรบ้าง

.....

.....

.....

.....

3. การสร้างการ์ตูนเรื่องสั้นเป็นวิธีการเรียนรู้ที่น่าสนใจและสามารถสร้างแรงบันดาลใจให้นักเรียนได้หรือไม่ เพราะเหตุใด

.....

.....

.....

.....

ประเด็นที่ 3 ข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุง

1. หากมีการจัดกิจกรรมนี้อีก นักเรียนอยากให้ปรับปรุงเรื่องใดบ้าง เช่น เครื่องมือ ความชัดเจนของเนื้อหา รูปแบบกิจกรรม หรือวิธีการให้คำแนะนำ

.....

.....

.....

.....

2. การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานผ่านกระบวนการสร้างการคุ้นเรื่องสั้น
ช่วยให้นักเรียนอยากเรียนรู้รายวิชาพระพุทธศาสนามากขึ้นหรือไม่ เพราะเหตุใด

.....

.....

.....

.....

.....

ตอนที่ 3 สรุปและข้อสังเกตของผู้วิจัย

1. สรุปประเด็นสำคัญที่ได้รับจากการสัมภาษณ์

.....

.....

.....

.....

.....

2. ข้อคิดเห็นเพิ่มเติมจากผู้ให้สัมภาษณ์

.....

.....

.....

.....

.....

3. การสะท้อนของผู้วิจัย (Reflection) ต่อการจัดการเรียนรู้และผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

.....

.....

.....

.....

.....

ขอขอบพระคุณท่านเป็นอย่างสูงที่ได้สละเวลาอันมีค่า
ในการให้ข้อมูลอันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการวิจัยในครั้งนี้



บันทึกภาคสนาม

โครงสร้างแบบฟอร์มบันทึกภาคสนาม

1. วันที่/เวลา.....
2. สถานที่.....
3. เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น.....
4. พฤติกรรมของนักเรียน.....
5. การมีส่วนร่วมของนักเรียน.....
6. บรรยายภาคการเรียนรู้.....
7. ข้อสังเกตของผู้วิจัยเกี่ยวกับการคิดวิเคราะห์.....
8. ปัจจัยแวดล้อมที่ส่งผลต่อการเรียนรู้.....
9. ข้อคิดเห็น/ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมของผู้วิจัย.....



แบบประเมินทักษะการคิดวิเคราะห์

ผู้รับการประเมิน (ชื่อกลุ่ม).....ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/.....

สมาชิกในกลุ่ม

- 1) เลขที่.....
- 2) เลขที่.....
- 3) เลขที่.....
- 4) เลขที่.....
- 5) เลขที่.....

คำชี้แจง: ให้ผู้ประเมินทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคะแนนที่ตรงกับคุณภาพผลงานและพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนมากที่สุด โดยพิจารณาจากเกณฑ์รูบรีค (Rubric) การคิดวิเคราะห์

รายการประเมินองค์ประกอบการคิดวิเคราะห์	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1. การระบุปัญหา (Problem Identification) ระบุปัญหาหรือประเด็นหลักจากปรากฏการณ์ในยุคดิจิทัลได้อย่างชัดเจนและตรงประเด็น				
2. การวิเคราะห์ข้อมูลหรือหลักฐาน (Evidence Analysis) จำแนกและประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูล/หลักฐานที่เกี่ยวข้องกับปัญหาได้อย่างถูกต้อง				
3. การตีความเหตุการณ์หรือสถานการณ์ (Interpretation) ตีความหมายของเหตุการณ์ในเนื้อเรื่องการค้นได้สมเหตุสมผลและเชื่อมโยงบริบทสังคมได้				
4. การให้เหตุผลและการตัดสินใจ (Reasoning) ให้เหตุผลสนับสนุนการวิเคราะห์และตัดสินใจแก้ปัญหาได้อย่างมีตรรกะและเป็นเหตุเป็นผล				
5. การประยุกต์ใช้หลักพุทธธรรม (Application of Buddhist Principles) เชื่อมโยงและประยุกต์ใช้หลักพุทธธรรมเพื่อเป็นแนวทางแก้ไขปัญหในโลกดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม				

คะแนนรวมทั้งหมด (20 คะแนน)..... คะแนน

ลงชื่อ ผู้ประเมิน

วันที่เดือน พ.ศ.

เกณฑ์การประเมินทักษะการคิดวิเคราะห์ (Analytical Thinking)

คำชี้แจง: ให้ผู้ประเมินพิจารณาผลงานและพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยให้คะแนนตามระดับคุณภาพตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด มีระดับเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

องค์ประกอบของ การคิดวิเคราะห์	ระดับ 4 (ดีมาก)	ระดับ 3 (ดี)	ระดับ 2 (พอใช้)	ระดับ 1 (ปรับปรุง)
1. การระบุปัญหา (Problem Identification)	สามารถระบุปัญหาหรือ ประเด็นหลักจาก ปรากฏการณ์ในยุค ดิจิทัลได้อย่างชัดเจน ตรงประเด็น และ ครอบคลุมบริบททั้งหมด	สามารถระบุปัญหาจาก ปรากฏการณ์ได้ชัดเจน แต่ยังขาดความ ครอบคลุมในบาง ประเด็นรอง	สามารถระบุปัญหาได้ บ้าง แต่ยังไม่มีความสับสน หรือไม่ตรงกับประเด็น หลักของปรากฏการณ์	ไม่สามารถระบุปัญหาได้ หรือระบุปัญหา คลาดเคลื่อนไปจาก ความเป็นจริงอย่าง สิ้นเชิง
2. การวิเคราะห์ ข้อมูลหรือหลักฐาน (Evidence Analysis)	สามารถจำแนกและ ประเมินหลักฐาน/ข้อมูล ที่เกี่ยวข้องกับปัญหาได้ อย่างถูกต้อง ลึกซึ้ง และ พิจารณาความน่าเชื่อถือ ของข้อมูลได้ดีเยี่ยม	สามารถจำแนกและ วิเคราะห์ข้อมูลหลักฐาน ได้ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่ แต่ขาดการประเมิน ความลึกซึ้งของข้อมูลใน บางจุด	สามารถวิเคราะห์ข้อมูล ได้เพียงผิวเผิน มีการใช้ หลักฐานบางส่วนที่ไม่ สอดคล้องกับปัญหา	ไม่สามารถวิเคราะห์ หลักฐานได้ หรือนำ ข้อมูลที่ไม่เกี่ยวข้องมา ใช้ประกอบโดยไม่มี ความน่าเชื่อถือ
3. การตีความ เหตุการณ์หรือ สถานการณ์ (Interpretation)	สามารถตีความหมาย ของเหตุการณ์ในเนื้อ เรื่องการดูหรือ สถานการณ์ยุคดิจิทัลได้ อย่างสมเหตุสมผล ปราศจากอคติ และ เชื่อมโยงบริบทได้ชัดเจน	สามารถตีความ เหตุการณ์ได้ สมเหตุสมผล แต่การ เชื่อมโยงภาพรวมกับ บริบทยุคดิจิทัลยังไม่ ชัดเจนนัก	สามารถตีความ เหตุการณ์ได้บ้าง แต่ยัง มีความคลาดเคลื่อนใน เชิงความหมาย หรือนำ อคติส่วนตัวมาปะปน	ไม่สามารถตีความ เหตุการณ์ได้ หรือ ตีความผิดพลาดและ บิดเบือนไปจาก สถานการณ์จริง
4. การให้เหตุผล และการตัดสินใจ (Reasoning & Decision Making)	สามารถให้เหตุผล สนับสนุนการวิเคราะห์ และตัดสินใจแก้ปัญหา ได้อย่างมีตรรกะหนัก แน่น มีความเป็นเหตุ เป็นผลที่สอดคล้องกัน ตลอดเรื่อง	สามารถให้เหตุผล สนับสนุนได้ดี การ ตัดสินใจสมเหตุสมผล แต่ยังมีบางจุดที่ตรรกะ ยังไม่หนักแน่นพอ	สามารถให้เหตุผลได้บ้าง แต่เหตุผลยังขาด น้ำหนัก หรือการ ตัดสินใจไม่ค่อย สอดคล้องกับปัญหาที่ ระบุไว้	ไม่สามารถให้เหตุผล สนับสนุนการตัดสินใจ ได้ หรือใช้เหตุผล/ ตรรกะที่ไม่ถูกต้องและ ขัดแย้งกันเอง
5. การประยุกต์ใช้ หลักพุทธธรรม (Application of Buddhist Principles)	สามารถเชื่อมโยงและ ประยุกต์ใช้หลักพุทธ ธรรม เพื่อเสนอแนว ทางแก้ไขปัญหาในการ ดำเนินชีวิตยุคดิจิทัลได้ อย่างถูกต้อง ลึกซึ้ง และ เหมาะสมอย่างยิ่ง	สามารถประยุกต์ใช้หลัก พุทธธรรมได้ถูกต้องตาม หลักวิชาการ แต่การ เชื่อมโยงสู่การแก้ปัญหา ในโลกดิจิทัลอาจยังไม่ ลึกซึ้ง	สามารถระบุหลักพุทธ ธรรมได้ แต่อธิบายการ ประยุกต์ใช้เพื่อแก้ไข เหตุการณ์ในการดู/ยุค ดิจิทัลได้ไม่ชัดเจน	ไม่สามารถระบุหลักพุทธ ธรรมที่เกี่ยวข้องได้ หรือนำ หลักพุทธธรรมมา ประยุกต์ใช้ผิดบริบท



แบบประเมินผลงานการ์ตูนเรื่องสั้น “พุทธธรรมกับชีวิตในยุคดิจิทัล”

ชื่อผลงานการ์ตูน.....

ผู้สร้างสรรค์ผลงาน (ชื่อกลุ่ม).....ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/.....

สมาชิกในกลุ่ม

- 1) เลขที่.....
- 2) เลขที่.....
- 3) เลขที่.....
- 4) เลขที่.....
- 5) เลขที่.....

คำชี้แจง: ให้ผู้ประเมินทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคะแนนที่ตรงกับคุณภาพผลงานมากที่สุด โดยพิจารณาจากเกณฑ์รูบรีค (Rubric) ผลงานการ์ตูนเรื่องสั้น

รายการประเมินผลงาน	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)
1. ความสอดคล้องกับหัวข้อเรื่อง (สะท้อนเรื่องพุทธธรรมกับยุคดิจิทัลได้ชัดเจน)				
2. การลำดับเรื่องราวและการสื่อความหมาย (เล่าเรื่องได้ต่อเนื่อง บทสนทนาและภาพเข้าใจง่าย)				
3. ความคิดสร้างสรรค์ (ความแปลกใหม่ของการดำเนินเรื่องและตัวละคร)				
4. องค์ประกอบศิลป์และการออกแบบ (ความสวยงาม ลายเส้น การจัดวางช่องและตัวหนังสือ)				
5. ความสมบูรณ์และความประณีต (ความสะอาด เรียบร้อย ความมุ่งมั่นในการทำงาน)				

คะแนนรวมทั้งหมด (20 คะแนน)..... คะแนน

ลงชื่อ ผู้ประเมิน

วันที่เดือน พ.ศ.

เกณฑ์การประเมินผลงานการ์ตูนเรื่องสั้น (Short Cartoon)

คำชี้แจง: ให้ผู้ประเมินพิจารณาผลงานการ์ตูนเรื่องสั้นของแต่ละกลุ่ม โดยให้คะแนนตามระดับคุณภาพตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด มีระดับเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

ประเด็นการประเมิน	ระดับ 4 (ดีมาก)	ระดับ 3 (ดี)	ระดับ 2 (พอใช้)	ระดับ 1 (ปรับปรุง)
1. ความสอดคล้องกับหัวข้อเรื่อง (Relevance to Topic)	เนื้อเรื่องสอดคล้องกับหัวข้อ "พุทธธรรมกับชีวิตในยุคดิจิทัล" อย่างสมบูรณ์ ชูประเด็นได้ชัดเจนและน่าสนใจตลอดทั้งเรื่อง	เนื้อเรื่องสอดคล้องกับหัวข้อเป็นส่วนใหญ่ มีการนำเสนอประเด็นได้ชัดเจน แต่อาจมีบางส่วนของเนื้อหาหลุดกรอบไปบ้าง	เนื้อเรื่องมีความสอดคล้องกับหัวข้อเพียงบางส่วน ประเด็นที่นำเสนอยังไม่ชัดเจนเท่าที่ควร	เนื้อเรื่องไม่สอดคล้องกับหัวข้อเลย หรือนำเสนอประเด็นที่ผิดเพี้ยนไปจากหัวข้อที่กำหนด
2. การลำดับเรื่องราวและการสื่อความหมาย (Storytelling & Communication)	ลำดับเหตุการณ์ (ต้น-กลาง-จบ) ได้อย่างต่อเนื่อง สมูท สื่อความหมายของช่องภาพและบทสนทนาได้เข้าใจง่ายและน่าติดตาม	ลำดับเหตุการณ์ได้ดี เข้าใจเรื่องราวได้ แต่มีบางจุดที่การดำเนินเรื่องหรือการสื่อความหมายยังสะดุดอยู่บ้าง	ลำดับเหตุการณ์สับสน ในบางช่วง บทสนทนาหรือการสื่อความหมายของภาพทำให้ผู้อ่านต้องตีความด้วยความยากลำบาก	ลำดับเรื่องราวรวกวน ไม่ปะติดปะต่อ บทสนทนาและภาพไม่สื่อความหมาย ทำให้ไม่เข้าใจเนื้อเรื่อง
3. ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity)	มีความแปลกใหม่ในการผูกเรื่องราว การออกแบบตัวละคร หรือมุมมองการนำเสนอที่โดดเด่น ไม่ซ้ำใคร	มีความน่าสนใจและมีความคิดสร้างสรรค์ในระดับดี แต่ยังใช้โครงเรื่องหรือรูปแบบการนำเสนอที่คุ้นเคยเป็นส่วนใหญ่	รูปแบบการเล่าเรื่องและตัวละครเป็นแบบทั่วไป ขาดความแปลกใหม่หรือความน่าสนใจที่ดึงดูดใจ	คัดลอกผลงานผู้อื่น หรือนำเสนอเรื่องราวแบบเรียบง่ายจนเกินไป ขาดความคิดริเริ่ม
4. องค์ประกอบศิลป์และการออกแบบ (Art Composition & Design)	วาดภาพจัดองค์ประกอบช่องการ์ตูน ขนาดตัวอักษร และการจัดวางบอลูน คำพูดได้สวยงาม สมดุล และอ่านง่ายมาก	วาดภาพและจัดองค์ประกอบได้ดี ตัวอักษรอ่านง่าย แต่อาจมีข้อบกพร่องเล็กน้อยในการจัดวางบอลูนคำพูด	การวาดภาพและการจัดองค์ประกอบยังไม่สมดุล ตัวอักษรบางจุดอ่านยากหรือบอลูนคำพูดบังองค์ประกอบสำคัญของภาพ	ภาพวาดไม่ชัดเจน จัดองค์ประกอบช่องการ์ตูนสับสน ตัวอักษรเล็กหรืออ่านไม่ออก
5. ความสมบูรณ์และความประณีต (Completeness & Neatness)	ผลงานเสร็จสมบูรณ์ตามกำหนดเวลา มีความสะอาด เรียบร้อย และแสดงออกถึงความตั้งใจในการทำงานอย่างสูง	ผลงานเสร็จสมบูรณ์ มีความเรียบร้อยดี แต่อาจมีร่องรอยการลบหรือความไม่สะอาดเล็กน้อย	ผลงานเสร็จสมบูรณ์ แต่ขาดความประณีต มีร่องรอยความสกปรกหรือทำงานแบบรีบเร่ง	ผลงานไม่เสร็จสมบูรณ์ ตามที่กำหนด ขาดความประณีตอย่างมาก และสกปรก

ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๓๔๒๖



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมืองฯ จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๑๖ ธันวาคม ๒๕๖๘

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน ดร.พัฒนิตา อุปหนอง

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

ด้วย นายธีรพงศ์ สนั่น รหัสประจำตัว ๖๗๐๖๐๙๒๒ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชา
สังคมศึกษา สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้รับอนุมัติให้ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง
“การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานผ่านกระบวนการสร้างการคุ้นเรื่องสั้น “พุทธธรรมกับชีวิต
ในยุคดิจิทัล” เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ ๑” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของ
การศึกษาตามหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐเชษฐ์ พูลเจริญ เป็นอาจารย์
ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการทำวิทยานิพนธ์เรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร พิจารณาแล้วเห็นว่าท่าน
เป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเนื้อหาของวิทยานิพนธ์เรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่าน
เป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนามัย นาอุดม)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๒

โทรสาร ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๖

๒. นายธีรพงศ์ สนั่น

โทร ๐๘-๔๓๗๔-๑๓๒๐



ที่ อว ๐๖๐๓.๐๒/ว ๓๔๒๖

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมืองฯ จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๑๖ ธันวาคม ๒๕๖๘

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน คุณสุทธิรา นัยดี

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

ด้วย นายธีรพงศ์ สนั่น รหัสประจำตัว ๖๗๐๖๐๙๒๒ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชา
สังคมศึกษา สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้รับอนุมัติให้ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง
“การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานผ่านกระบวนการสร้างการตื่นเรื่องสั้น “พุทธธรรมกับชีวิต
ในยุคดิจิทัล” เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ ๑” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการ
ศึกษาตามหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐเชษฐ์ พูลเจริญ เป็นอาจารย์
ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการทำวิทยานิพนธ์เรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร พิจารณาแล้วเห็นว่าท่าน
เป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเนื้อหาสาระของวิทยานิพนธ์เรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง 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. นายธีรพงศ์ สนั่น

โทร ๐๘-๔๓๗๔-๑๓๒๐

ที่ อว. ๐๖๐๓.๐๒/ว ๓๔๒๖



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมืองฯ จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๑๖ ธันวาคม ๒๕๖๘

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

นมัสการ พระสมพงษ์ ญฐิโก ดร. (เจ้า)

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

ด้วย นายธีรพงศ์ สนั่น รหัสประจำตัว ๖๗๐๖๐๙๒๒ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชา
สังคมศึกษา สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้รับอนุมัติให้ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง
“การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานผ่านกระบวนการสร้างการตื่นเรื่องสั้น “พุทธธรรมกับชีวิต
ในยุคดิจิทัล” เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ ๑” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของ
การศึกษาตามหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐเชษฐ์ พูลเจริญ เป็นอาจารย์
ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการทำวิทยานิพนธ์เรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร พิจารณาแล้วเห็นว่า
พระคุณเจ้าเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเนื้อหาสาระของวิทยานิพนธ์เรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงขอนมัสการ
พระคุณเจ้าเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากพระคุณเจ้าด้วยดี และขอนมัสการ
ขอบคุณอย่างสูง มา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอนมัสการด้วยความเคารพ

(รองศาสตราจารย์ ดร.อนามัย นาอุดม)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร ๐-๕๕๕๖-๘๘๒๘

โทรสาร ๐-๕๕๕๖-๘๘๒๖

๒. นายธีรพงศ์ สนั่น

โทร ๐๘-๔๓๗๔-๑๓๒๐

ที่ อว. ๐๖๐๓.๐๒/ว ๐๕๓๖



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมืองฯ จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๑๗ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๙

เรื่อง ขอความร่วมมือเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย
เรียน

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสอบถาม จำนวน.....ฉบับ

ด้วย นายธีรพงศ์ สนั่น รหัสประจำตัว ๖๗๐๖๐๙๒๒ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชา
สังคมศึกษา สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้รับอนุมัติให้ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง
“การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานผ่านกระบวนการสร้างการตื่นเรื่องสั้น “พุทธธรรมกับชีวิต
ในยุคดิจิทัล” เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ ๑” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของ
การศึกษาตามหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐเชษฐ์ พูลเจริญ เป็นอาจารย์
ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการทำวิทยานิพนธ์เรื่องนี้ นิสิตมีความจำเป็นต้องขอเก็บข้อมูลจากท่าน บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยนเรศวร จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดอนุญาตให้นิสิตดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล
ในการวิจัย ซึ่งจะเป็นประโยชน์ทางวิชาการต่อไป 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. นายธีรพงศ์ สนั่น

โทร ๐๘-๔๓๗๔-๑๓๒๐

ภาคผนวก ข แผนการจัดการเรียนรู้ และ ภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1
2. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2
3. แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3
4. ประมวลภาพผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
5. ประมวลภาพกระบวนการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้นของนักเรียน
6. ประมวลภาพผลงานการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้นของนักเรียน





แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม รายวิชาสังคมศึกษา 1 รหัสวิชา ส21101
 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา เวลา 2 ชั่วโมง
 เรื่อง ปรากฏการณ์ยุคดิจิทัลและการตั้งคำถามด้วยอริยสัจ 4 ผู้สอน อาจารย์ธีรพงศ์ สนั่น

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

ส 1.1 รู้และเข้าใจประวัติ ความสำคัญ ศาสนา หลักธรรมของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือและศาสนาอื่น มีศรัทธาที่ถูกต้อง ยึดมั่น และปฏิบัติตามหลักธรรม เพื่ออยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข

ส 1.1 ม.1/5 อธิบายพุทธคุณและข้อธรรมสำคัญในกรอบอริยสัจ 4 หรือหลักธรรมของศาสนาที่ตนนับถือตามที่กำหนด เห็นคุณค่าและนำไปพัฒนาแก้ปัญหาของตนเองและครอบครัว

ส 1.1 ม.1/11 วิเคราะห์การกระทำของบุคคลที่เป็นแบบอย่างด้านศาสนสัมพันธ์ และนำเสนอแนวทางการปฏิบัติของตนเอง (ประยุกต์ใช้กับการวิเคราะห์พฤติกรรมในยุคดิจิทัล)

2. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การใช้ชีวิตในยุคดิจิทัลมักเกิดปรากฏการณ์หรือปัญหาต่าง ๆ เช่น การกลั่นแกล้งออนไลน์ (Cyberbullying) การเสพติดสื่อสังคมออนไลน์ หรือข่าวปลอม (Fake News) ซึ่งสามารถนำหลักธรรม "อริยสัจ 4" มาเป็นเครื่องมือในการคิดวิเคราะห์เพื่อหาสาเหตุและแนวทางแก้ไขปัญหาดังกล่าวได้อย่างมีเหตุผล

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 ด้านความรู้ (K) นักเรียนสามารถอธิบายปัญหาหรือปรากฏการณ์ในยุคดิจิทัลและเชื่อมโยงกับหลักอริยสัจ 4 ได้

3.2 ด้านทักษะ/กระบวนการ (P) นักเรียนสามารถวิเคราะห์เหตุและผล (สาเหตุและผลกระทบ) ของปัญหาในยุคดิจิทัลได้

3.3 ด้านคุณลักษณะ (A) นักเรียนตระหนักถึงความสำคัญของการมีสติในการใช้สื่อดิจิทัล

4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- 4.1 ความสามารถในการคิด (การคิดวิเคราะห์)
- 4.2 ความสามารถในการแก้ปัญหา
- 4.3 ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

5. กิจกรรมการเรียนรู้ (กระบวนการ PhBL 5 ขั้นตอน)

ขั้นนำ (30 นาที)

ขั้นที่ 1 การสร้างแรงบันดาลใจและตั้งคำถาม

1. ครูเปิดคลิปวิดีโอสั้น หรือพาดหัวข่าวเกี่ยวกับ “ปรากฏการณ์ในยุคดิจิทัล” เช่น เด็กมัธยมถูก Cyberbullying จนซึมเศร้า หรือ ข่าวปลอมที่หลอกลวงให้โอนเงิน
2. ครูตั้งคำถามกระตุ้นความคิดวิเคราะห์
 - นักเรียนคิดว่าเหตุการณ์นี้เกิดขึ้นได้อย่างไร
 - ใครได้รับผลกระทบบ้าง และผลกระทบนั้นคืออะไร
3. นักเรียนร่วมกันระดมสมองและจำแนกแยกแยะข้อมูลจากข่าวที่ครูนำเสนอ

ขั้นสอน (70 นาที)

ขั้นที่ 2 การสำรวจและค้นคว้า

1. ครูทบทวนหลักธรรม “อริยสัจ 4” (ทุกข์ สมุทัย นิโรธ มรรค) และอธิบายการนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์ปัญหา
2. แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน ให้แต่ละกลุ่มเลือก “ปรากฏการณ์ปัญหาในสังคมยุคดิจิทัล” ที่กลุ่มสนใจ 1 เรื่อง
3. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มสำรวจและค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับปัญหานั้น และใช้กระดาษฟลิปชาร์ตวิเคราะห์ปัญหาตามหลักอริยสัจ 4 ดังนี้
 - **ทุกข์ (ปัญหาคืออะไร)** ระบุปัญหาที่เกิดขึ้นในโลกออนไลน์
 - **สมุทัย (สาเหตุของปัญหา)** วิเคราะห์เหตุและผลว่าทำไมจึงเกิดปัญหานี้ เช่น ขาดสติ, ความโลภ, การไม่รู้เท่าทันสื่อ
 - **นิโรธ (เป้าหมายของการแก้ปัญหา)** สภาพปัญหาถูกแก้ไขแล้วจะเป็นอย่างไร
 - **มรรค (วิธีแก้ปัญหา)** จะใช้หลักธรรมใดมาช่วยแก้ปัญหา เช่น การมีสติ, สัมมาวาจา, การพูดจาไพเราะในโลกออนไลน์

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ตัวแทนกลุ่มนำเสนอผลการวิเคราะห์อริยสัจ 4 หน้าชั้นเรียน

2. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปว่า หลักธรรมทางพระพุทธศาสนาสามารถนำมาประยุกต์ใช้เพื่อเป็นเกราะป้องกันปัญหาในยุคดิจิทัลได้อย่างแท้จริง

3. ครูมอบหมายงานให้กลุ่มเตรียมวางแผนสร้างการ์ตูนเรื่องสั้นในคาบต่อไป

6. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

6.1 คลิปวิดีโอ/พาดหัวข่าวเกี่ยวกับปัญหาในโลกออนไลน์

6.2 กระดาษฟลิปชาร์ตและสีเมจิก

7. การวัดและการประเมินผล

จุดประสงค์/ตัวชี้วัด	วิธีการวัดผล	เครื่องมือวัดผล	เกณฑ์การประเมิน
1. ด้านความรู้ (K) อธิบายปัญหาหรือปรากฏการณ์ในยุคดิจิทัลและเชื่อมโยงกับหลักอริยสัจ 4 ได้	ตรวจผลงาน การวิเคราะห์ ปัญหาบนกระดาษ ฟลิปชาร์ต	แบบประเมินผลงาน (เกณฑ์ Rubric)	นักเรียนผ่านเกณฑ์ การประเมินในระดับ “ดี” (ร้อยละ 70 ขึ้นไป)
2. ด้านทักษะ/ กระบวนการ (P) วิเคราะห์เหตุและผลของ ปัญหาในยุคดิจิทัลได้ (ทักษะการคิดวิเคราะห์)	ตรวจผลงานและ การตอบคำถาม ระหว่างจัดกิจกรรม	แบบประเมินทักษะ การคิดวิเคราะห์ (เน้นด้านที่ 1: การจำแนกข้อมูล และ ด้านที่ 2: การวิเคราะห์ เหตุและผล)	นักเรียนผ่านเกณฑ์ การประเมินในระดับ “ดี” (ร้อยละ 70 ขึ้นไป)
3. ด้านคุณลักษณะ (A) ตระหนักถึงความสำคัญ ของการมีสติในการใช้ สื่อดิจิทัล	สังเกตพฤติกรรม การแสดงความ คิดเห็น และการมี ส่วนร่วมในชั้นเรียน	แบบสังเกตพฤติกรรม รายบุคคล	นักเรียนผ่านเกณฑ์ การประเมินในระดับ “ดี” ขึ้นไป
4. สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน การทำงานร่วมกับผู้อื่น	สังเกตพฤติกรรม การทำงานกลุ่ม	แบบสังเกตพฤติกรรม การทำงานกลุ่ม	นักเรียนผ่านเกณฑ์ การประเมินในระดับ “ดี” ขึ้นไป



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม รายวิชาสังคมศึกษา 1 รหัสวิชา ส21101
 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา เวลา 2 ชั่วโมง
 เรื่อง ร่างโครงเรื่องและสร้างสรรค์การ์ตูนเรื่องสั้น ผู้สอน อาจารย์ธีรพงศ์ สนั่น

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

ส 1.1 รู้และเข้าใจประวัติ ความสำคัญ ศาสดา หลักธรรมของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือและศาสนาอื่น มีศรัทธาที่ถูกต้อง ยึดมั่น และปฏิบัติตามหลักธรรม เพื่ออยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข

ส 1.1 ม.1/11 วิเคราะห์การกระทำของบุคคลที่เป็นแบบอย่างด้านศาสนสัมพันธ์ และนำเสนอแนวทางการปฏิบัติของตนเอง

2. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การนำเสนอแนวทางการแก้ปัญหาในยุคดิจิทัลด้วยหลักพุทธธรรม สามารถถ่ายทอดผ่านสื่อที่เข้าใจง่ายและสร้างสรรค์ เช่น "การ์ตูนเรื่องสั้น" ซึ่งกระบวนการสร้างการ์ตูนจะช่วยฝึกการตั้งสมมติฐาน การจัดลำดับความคิด และการสังเคราะห์ข้อมูลให้เป็นรูปธรรม

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 ด้านความรู้ (K) นักเรียนเข้าใจองค์ประกอบของการ์ตูนเรื่องสั้นและการผูกเรื่องราวเข้ากับหลักพุทธธรรม

3.2 ด้านทักษะ/กระบวนการ (P) นักเรียนสามารถออกแบบโครงเรื่องและสร้างสรรค์การ์ตูนเรื่องสั้น 3-6 ช่องได้

3.3 ด้านคุณลักษณะ (A) นักเรียนมีความรับผิดชอบและทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- 4.1 ความสามารถในการสื่อสาร (การถ่ายทอดความคิดผ่านภาพ)
- 4.2 ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์และคิดวิเคราะห์

5. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ (20 นาที)

1. ครูนำตัวอย่าง “การ์ตูนเรื่องสั้น” (Short Cartoon) ที่มีเนื้อหาสะท้อนสังคมมาให้นักเรียนดู

2. อธิบายองค์ประกอบของการ์ตูน ได้แก่ ตัวละคร, ฉาก, บอลลูน (Balloon) และการเล่าเรื่องเป็นช่อง ๆ (Panels)

ขั้นสอน (80 นาที)

ขั้นที่ 3 การสร้างสรรค์การ์ตูนเรื่องสั้น

1. ให้นักเรียนกลับเข้ากลุ่มเดิม นำข้อมูลการวิเคราะห์เรื่อง 4 จากคาบที่แล้วมาเป็นแกนหลักของเรื่อง

2. การตั้งสมมติฐานและวางโครงเรื่อง (Storyboard) ให้นักเรียนระดมสมองกำหนดเนื้อเรื่องย่อ โดยต้องมี

- จุดเริ่มต้น - ตัวละครเผชิญปัญหาในโลกดิจิทัล
- จุดวิกฤต/ปัญหา - ตัวละครได้รับผลกระทบจากการกระทำ
- จุดคลี่คลาย - ตัวละครตระหนักรู้และนำหลักพุทธธรรม เช่น สัมมาสติ, สัมมาวาจา
- ข้อคิด - สรุปบทเรียนที่ได้

3. ลงมือวาดและจัดทำผลงาน นักเรียนสามารถเลือกใช้วิธีวาดมือลงบนกระดาษวาดเขียนหรือใช้แอปพลิเคชัน/เครื่องมือดิจิทัล เช่น Canva, AI ช่วยวาดภาพ ในการนำมาสร้างการ์ตูนเรื่องสั้นความยาว 3 - 6 ช่อง

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. แต่ละกลุ่มตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา บอลลูน และความเชื่อมโยงของหลักธรรม
2. ครูเดินดูผลงานและให้คำแนะนำเพิ่มเติมเพื่อให้ผลงานสมบูรณ์พร้อมนำเสนอในคาบต่อไป

6. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

- 6.1 ตัวอย่างหนังสือการ์ตูนเรื่องสั้น
- 6.2 อุปกรณ์เครื่องเขียน, กระดาษวาดเขียน หรือ แท็บเล็ต/สมาร์ทโฟน

7. การวัดและการประเมินผล

จุดประสงค์/ตัวชี้วัด	วิธีการวัดผล	เครื่องมือวัดผล	เกณฑ์การประเมิน
1. ด้านความรู้ (K) เข้าใจองค์ประกอบของ การ์ตูนเรื่องสั้นและการผูก เรื่องราวเข้ากับหลัก พุทธธรรม	ตรวจสอบเค้าโครงเรื่อง (Storyboard) และบท สนทนาของการ์ตูน	แบบประเมินโครงร่าง การ์ตูนเรื่องสั้น (Storyboard Rubric)	นักเรียนผ่านเกณฑ์ การประเมินในระดับ “ดี” (ร้อยละ 70 ขึ้นไป)
2. ด้านทักษะ/ กระบวนการ (P) ออกแบบโครงเรื่องและ สร้างสรรค์การ์ตูนเรื่องสั้นได้ (ทักษะการคิดวิเคราะห์)	ตรวจชิ้นงานการ์ตูน เรื่องสั้น (ความก้าวหน้า และการลำดับภาพ)	แบบประเมินทักษะ การคิดวิเคราะห์ (เน้นด้านที่ 3 การตั้งสมมติฐาน และการเชื่อมโยง เนื้อหา)	นักเรียนผ่านเกณฑ์ การประเมินในระดับ “ดี” (ร้อยละ 70 ขึ้นไป)
3. ด้านคุณลักษณะ (A) มีความรับผิดชอบและ ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ อย่างมีความสุข	สังเกตความรับผิดชอบ ต่องานที่ได้รับ มอบหมายภายในกลุ่ม	แบบสังเกตพฤติกรรม การทำงานกลุ่มและ การสังเกตชั้นเรียน (Field Notes)	นักเรียนมีพฤติกรรม ความรับผิดชอบ อยู่ในระดับ “ดี” ขึ้นไป



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม รายวิชาสังคมศึกษา 1 รหัสวิชา ส21101

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ภาคเรียนที่ 1

ปีการศึกษา 2568

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา

เวลา 2 ชั่วโมง

เรื่อง พุทธธรรมกับชีวิตในยุคดิจิทัล

ผู้สอน อาจารย์ธีรพงศ์ สนั่น

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

ส 1.2 เข้าใจ ตระหนักและปฏิบัติตนเป็นศาสนิกชนที่ดี และธำรงรักษาพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือ

ส 1.2 ม.1/5 บำเพ็ญประโยชน์ต่อศาสนสถานของศาสนาที่ตนนับถือ (ประยุกต์ในด้านการเผยแพร่สิ่งที่ดีงามต่อสังคม)

2. สาระสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การนำเสนอผลงานการตั้งเรื่องสั้นเป็นการสื่อสารความคิดวิเคราะห์ให้ผู้อื่นเข้าใจ และกระบวนการสะท้อนคิด (Reflection) จะช่วยให้ผู้เรียนตรวจสอบข้อมูล สรุปองค์ความรู้ และสามารถนำหลักพุทธธรรมไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตในยุคดิจิทัลได้อย่างรู้เท่าทัน

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 ด้านความรู้ (K) นักเรียนสามารถสรุปและอภิปรายข้อคิดที่ได้จากการตั้งเรื่องสั้นได้

3.2 ด้านทักษะ/กระบวนการ (P) นักเรียนมีทักษะในการนำเสนอผลงานและสรุปสังเคราะห์ข้อมูลได้

3.3 ด้านคุณลักษณะ (A) นักเรียนยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นและนำข้อคิดไปประยุกต์ใช้ได้จริง

4. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

4.1 ความสามารถในการสื่อสาร

4.2 ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ (อ้างอิงแนวคิดของ Halpern: การตรวจสอบข้อมูล และการสรุป/สังเคราะห์ข้อมูล)

5. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ (15 นาที)

1. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเตรียมความพร้อมสำหรับผลงานการ์ตูนเรื่องสั้น
2. ครูอธิบายเกณฑ์การประเมินทักษะการคิดวิเคราะห์ตามแนวคิดของ Halpern 5 ด้าน ได้แก่ การจำแนกข้อมูล, การวิเคราะห์เหตุผล, การตั้งสมมติฐาน, การตรวจสอบข้อมูล, และการสรุปสังเคราะห์

ขั้นสอน (75 นาที)

ขั้นที่ 4 การนำเสนอผลงาน

1. ให้แต่ละกลุ่มออกมานำเสนอการ์ตูนเรื่องสั้นของตนเองหน้าชั้นเรียน หรือจัดเป็นรูปแบบ Gallery Walk ให้เพื่อนเดินชมและฟังการนำเสนอ
2. ในการนำเสนอต้องระบุประเด็นดังนี้
 - ปรากฏการณ์/ปัญหาที่เลือกคืออะไร
 - นำหลักอริยสัจ 4 และพุทธธรรมใดมาใช้ในการเดินเรื่อง
 - ข้อคิดหรือบทสรุปที่ได้จากการ์ตูนเรื่องสั้นคืออะไร
3. เปิดโอกาสให้เพื่อนต่างกลุ่มตั้งคำถามหรือแสดงความคิดเห็นเชิงวิเคราะห์

ขั้นสรุป (30 นาที)

ขั้นที่ 5 การสะท้อนผลและประเมินผล

1. ให้นักเรียนเขียนบันทึกการสะท้อนคิด (Reflection) ลงในสมุดของตนเอง โดยตอบคำถามว่า “นักเรียนได้เรียนรู้อะไรจากกิจกรรมนี้ และจะนำหลักพุทธธรรมไปใช้ปกป้องตนเองในยุคดิจิทัลได้อย่างไร”
2. ครูสรุปประเด็นการเรียนรู้ทั้งหมด ชื่นชมในผลงานและความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน และรวบรวมผลงานการ์ตูนเรื่องสั้นเพื่อจัดทำเป็นสื่อการเรียนรู้ของห้องเรียนต่อไป

6. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

- 6.1 ผลงานการ์ตูนเรื่องสั้นของนักเรียน
- 6.2 แบบประเมินทักษะการคิดวิเคราะห์

7. การวัดและการประเมินผล

จุดประสงค์/ตัวชี้วัด	วิธีการวัดผล	เครื่องมือวัดผล	เกณฑ์การประเมิน
1. ด้านความรู้ (K) & คุณลักษณะ (A) สรุปข้อคิดที่ได้ ยอมรับฟังความคิดเห็น และนำไปประยุกต์ใช้จริง	ตรวจสอบฉบับที่ก การสะท้อนคิด (Reflection) ของนักเรียน เป็นรายบุคคล	แบบประเมิน การเขียนสะท้อนคิด (Reflection Rubric)	นักเรียนผ่านเกณฑ์ การประเมินในระดับ “ดี” (ร้อยละ 70 ขึ้นไป)
2. ด้านทักษะ/กระบวนการ (P) - ชิ้นงาน ผลงานการนำเสนอ เรื่องสั้น “พุทธธรรมกับชีวิต ในยุคดิจิทัล”	ตรวจสอบผลงานการนำเสนอ เรื่องสั้นฉบับสมบูรณ์ (ภาพ, เนื้อหา, การสื่อความหมาย)	แบบประเมินผลงาน การนำเสนอเรื่องสั้น	นักเรียนผ่านเกณฑ์ การประเมินในระดับ “ดี” (ร้อยละ 70 ขึ้นไป)
3. ด้านทักษะ/กระบวนการ (P) - การคิดวิเคราะห์ มีทักษะการคิดวิเคราะห์	ประเมินจากผลงาน การนำเสนอ การนำเสนอ และการตอบคำถาม	แบบประเมินทักษะ การคิดวิเคราะห์ 5 ด้าน	นักเรียนมีคะแนนทักษะ การคิดวิเคราะห์เฉลี่ย อยู่ในระดับ “ดี” (ร้อยละ 70 ขึ้นไป)
4. สมรรถนะสำคัญ ของผู้เรียน ความสามารถในการสื่อสาร	สังเกตการนำเสนอ ผลงานหน้าชั้นเรียน	แบบประเมิน การนำเสนอผลงาน หน้าชั้นเรียน	นักเรียนผ่านเกณฑ์ การประเมินในระดับ “ดี” ขึ้นไป

หมายเหตุ: แบบประเมินทักษะการคิดวิเคราะห์ 5 ด้าน (ตามกรอบของ Halpern) ครูผู้สอนใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบ Rubric 5 ระดับ (5=ดีมาก, 4=ดี, 3=ปานกลาง, 2=พอใช้, 1=ปรับปรุง) โดยพิจารณาจาก

1. การจำแนกแยกแยะข้อมูล นักเรียนแยกแยะปัญหาในยุคดิจิทัลจากการ์ตูนได้ชัดเจน
2. การวิเคราะห์เหตุและผล อธิบายที่มาของปัญหาและผลกระทบตามหลักสมุทัย/ทุกข์ได้
3. การตั้งสมมติฐาน นำเสนอทางเลือกในการแก้ปัญหาผ่านการกระทำของตัวละครได้อย่างสมเหตุสมผล
4. การตรวจสอบข้อมูล เนื้อหาพุทธธรรมที่นำมาสอดแทรกมีความถูกต้องและสอดคล้องกับบริบท
5. การสรุปและสังเคราะห์ สามารถสรุปข้อคิดและสร้างแนวปฏิบัติตนในยุคดิจิทัลออกมาเป็นรูปธรรมผ่านสื่อการ์ตูนได้

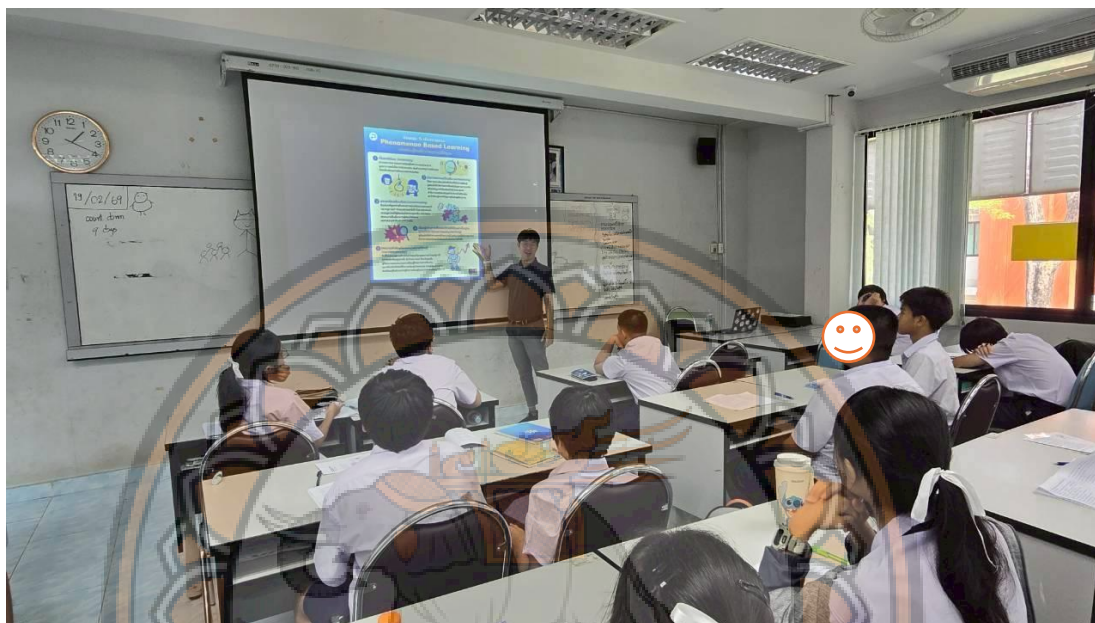
ประมวลภาพผลการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้
โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานผ่านกระบวนการสร้างการตื่นเรื่องสั้น
“พุทธธรรมกับชีวิตในยุคดิจิทัล”



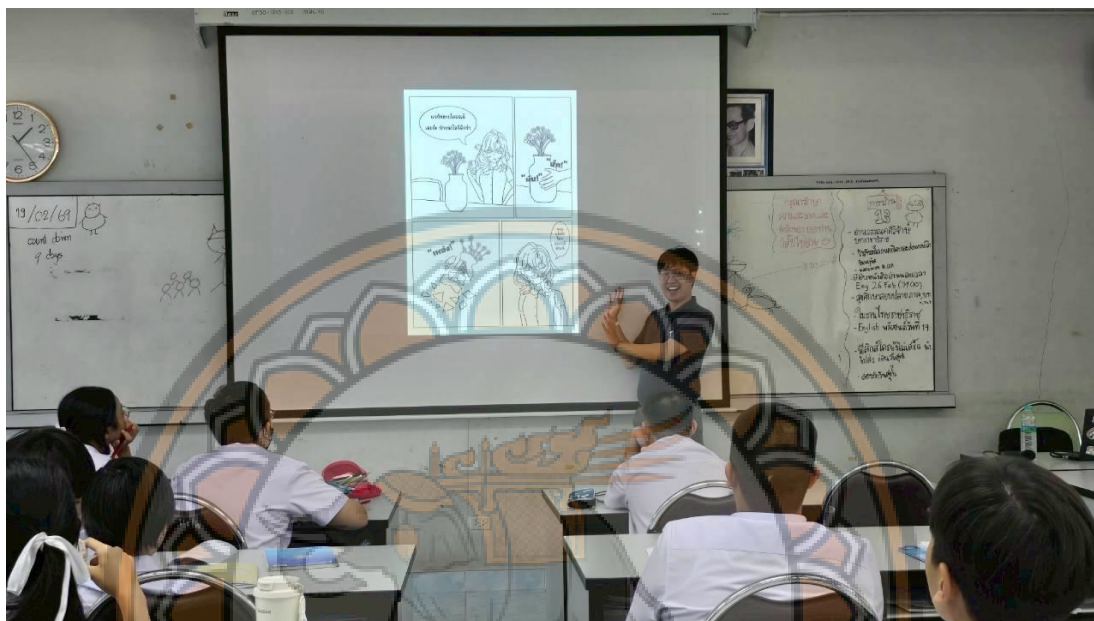
ประมวลภาพผลการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้
โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานผ่านกระบวนการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น
“พุทธธรรมกับชีวิตในยุคดิจิทัล”



ประมวลภาพผลการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้
โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานผ่านกระบวนการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น
“พุทธธรรมกับชีวิตในยุคดิจิทัล”



ประมวลภาพผลการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้
โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานผ่านกระบวนการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น
“พุทธธรรมกับชีวิตในยุคดิจิทัล”



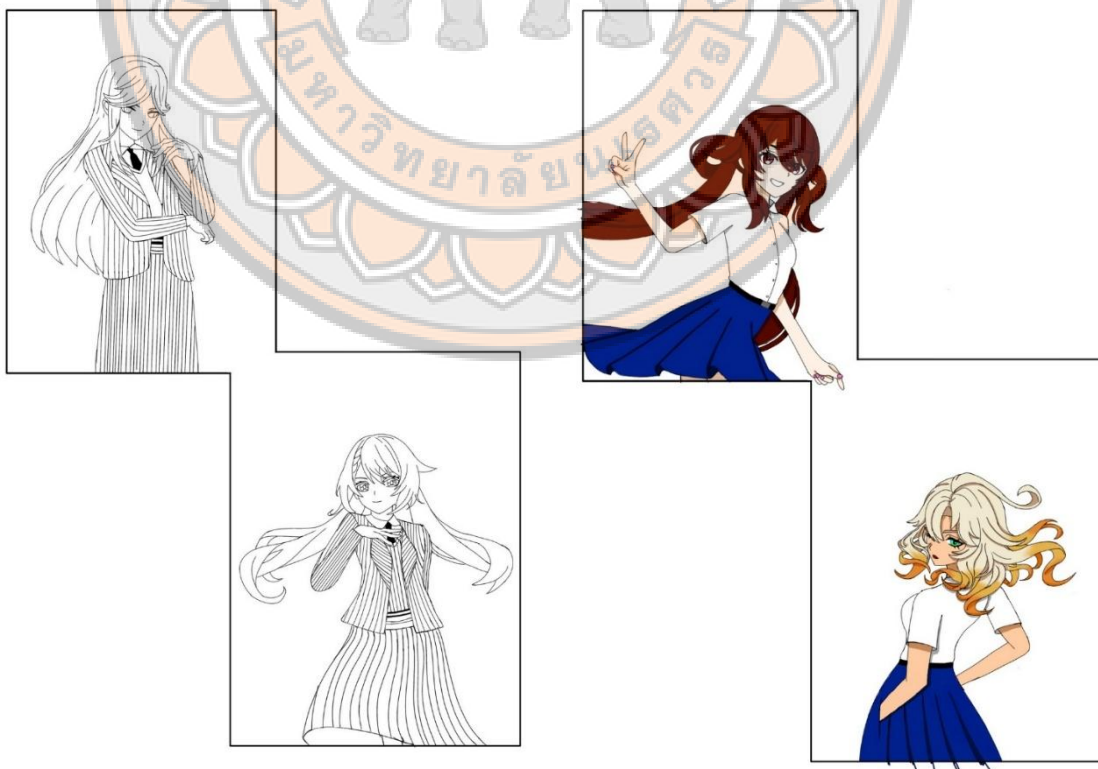
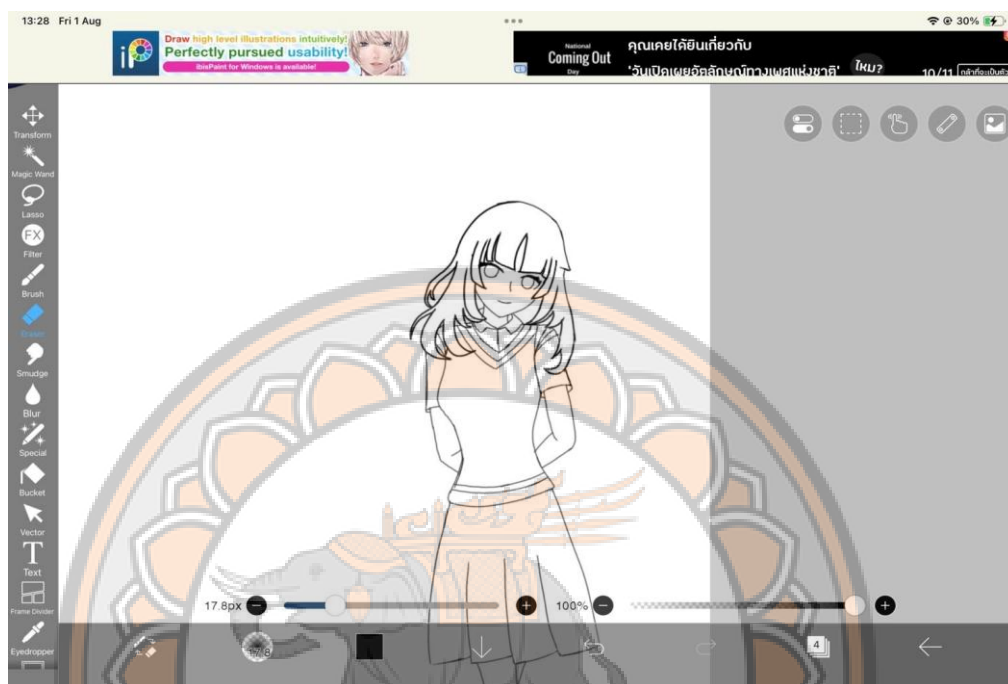
ประมวลภาพผลการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้
โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานผ่านกระบวนการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น
“พุทธธรรมกับชีวิตในยุคดิจิทัล”



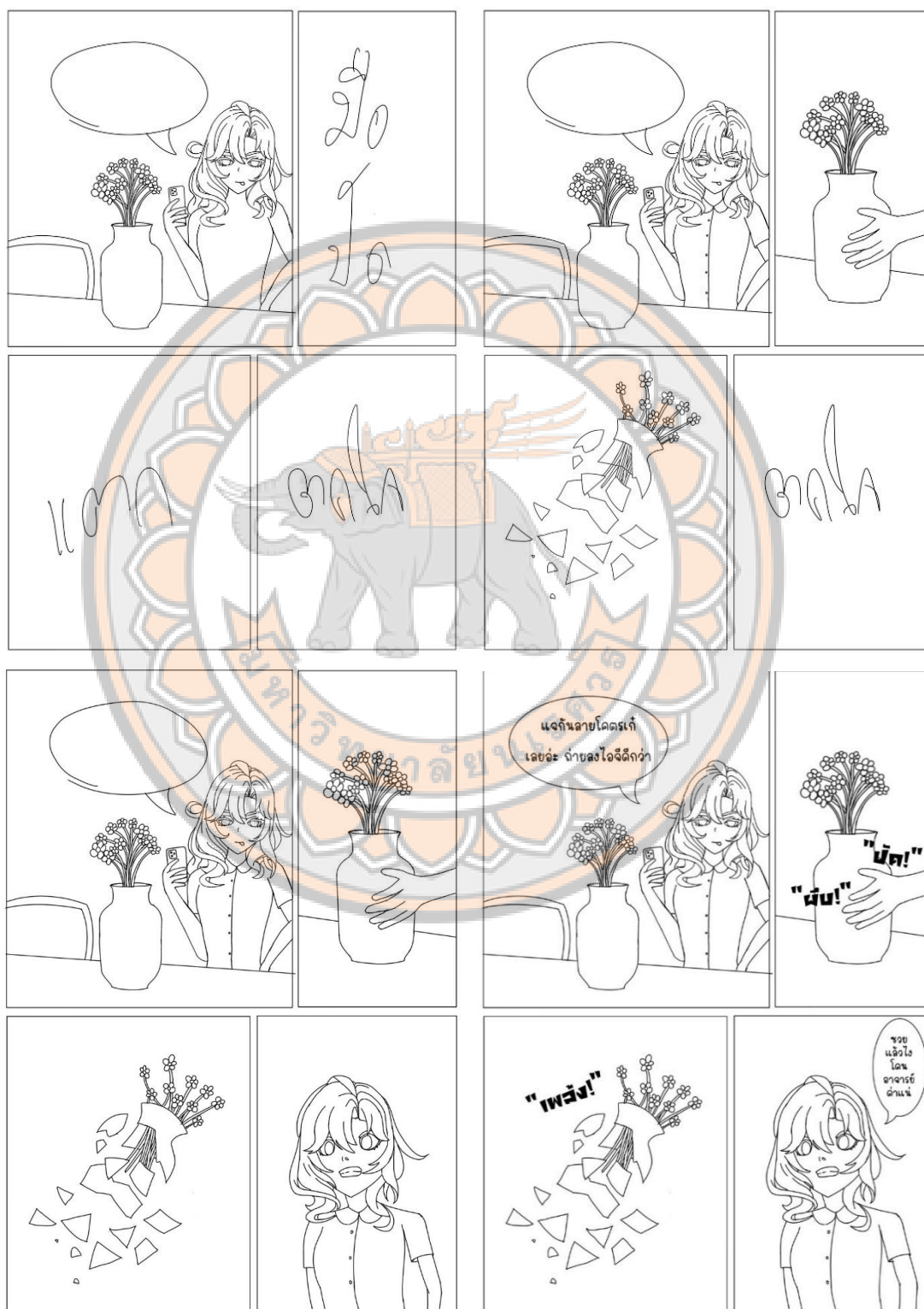
ประมวลภาพผลการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้
โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานผ่านกระบวนการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น
“พุทธธรรมกับชีวิตในยุคดิจิทัล”



ประมวลภาพกระบวนการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้นของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
เรื่อง “พุทธธรรมกับชีวิตในยุคดิจิทัล”



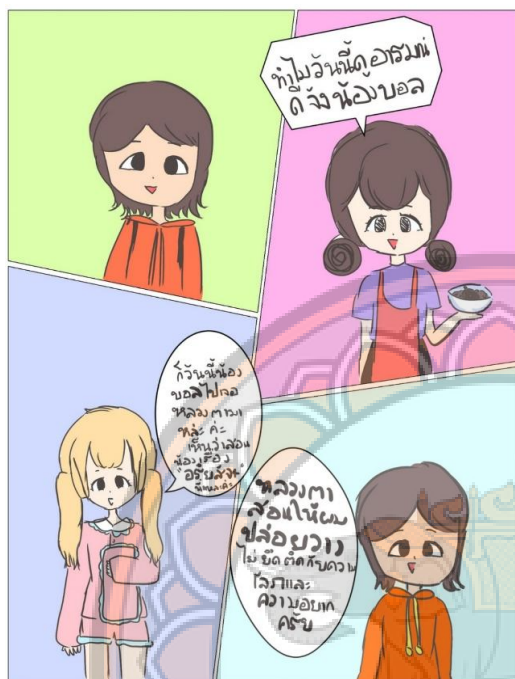
ประมวลภาพกระบวนการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้นของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
เรื่อง “พุทธธรรมกับชีวิตในยุคดิจิทัล”



ประมวลภาพผลงานการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้นของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
เรื่อง “พุทธธรรมกับชีวิตในยุคดิจิทัล”



ประมวลภาพผลงานการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้นของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
เรื่อง “พุทธธรรมกับชีวิตในยุคดิจิทัล”



ประมวลภาพผลงานการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้นของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
เรื่อง “พุทธธรรมกับชีวิตในยุคดิจิทัล”

