การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองร่วมกับเทคนิค KWL Plus เพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้เกี่ยวกับหลักกรรมและผลของกรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

วรกานต์ กล่ำกลิ่น,* และศิริลักษณ์ ชัยโคด**
โรงเรียนท่าวุ้งวิทยาคาร

ได้รับบทความ: 15 มกราคม 2569 **ปรับปรุงแก้ไข:** 16 มีนาคม 2569 **ตอบรับการตีพิมพ์:** 26 มีนาคม 2569

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองร่วมกับเทคนิค KWL Plus เพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้เกี่ยวกับหลักกรรมและผลของกรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 2. เปรียบเทียบการตระหนักรู้เกี่ยวกับหลักกรรมและผลของกรรมของนักเรียนกลุ่มทดลองก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรม และ 3. เปรียบเทียบการตระหนักรู้เกี่ยวกับหลักกรรมและผลของกรรมระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมหลังการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่าง ประกอบด้วย นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนท่าวุ้งวิทยาคาร จำนวน 76 คน เป็นกลุ่มทดลอง 38 คน และกลุ่มควบคุม 38 คน ได้มาโดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองร่วมกับเทคนิค KWL Plus จำนวน 16 แผน แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ จำนวน 16 แผน และแบบวัดการตระหนักรู้เกี่ยวกับหลักกรรมและผลของกรรม ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 20 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.91 การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติ t - test แบบกลุ่มตัวอย่างสัมพันธ์กัน และแบบกลุ่มตัวอย่างอิสระจากกัน

ผลการวิจัยพบว่า 1. แผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.54, S.D. = 0.31) 2. นักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนการตระหนักรู้เกี่ยวกับหลักกรรมและผลของกรรมหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3. นักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนการตระหนักรู้เกี่ยวกับหลักกรรมและผลของกรรมหลังการทดลองสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองร่วมกับเทคนิค KWL Plus สามารถเสริมสร้างการตระหนักรู้เกี่ยวกับหลักกรรมและผลของกรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้

คำสำคัญ: กิจกรรมการเรียนรู้, สถานการณ์จำลอง, เทคนิค KWL Plus, การตระหนักรู้, หลักกรรมและผลของกรรม

* โรงเรียนท่าวุ้งวิทยาคาร
** โรงเรียนท่าวุ้งวิทยาคาร

Development of Learning Activities Integrating Simulation - Based Learning and the KWL Plus Technique to Enhance Grade 7 Students' Awareness of Karma and Its Consequences

Worakan Glamglin,[*] and Siriluk Chaikhot[**]
Thawung Wittayakarn School

Received: January 15, 2026 **Revised:** March 16, 2026 **Accepted:** March 26, 2026

Abstract

This research aimed to: 1. develop learning activities using simulation combined with the KWL Plus technique to enhance Grade 7 students' awareness of karma and its consequences; 2. compare the experimental group students on their awareness levels on karma and its consequences before and after participating in the activities, and 3. compare the students' awareness levels between the experimental and control groups after the intervention. The sample consisted of 76 Grade 7 students at Thawung Wittayakarn School, divided into an experimental group (n=38) and a control group (n=38), selected through purposive sampling. The research instruments included 16 lesson plans integrating simulation-based learning and the KWL Plus technique, 16 conventional lesson plans for the control group, and a 20-item five-point rating scale measuring awareness of karma and its consequences. The rating scale had a Cronbach's alpha coefficient of .91. The data were analyzed using the t-test for dependent samples and the t-test for independent samples.

The findings revealed that: 1. the developed lesson plans were rated at the highest level of appropriateness ($\bar{x}$ = 4.54, S.D. = 0.31); 2. the experimental group's post-test awareness scores were significantly higher than their pre-test scores at the .05 level (t = 13.58, p < .001), and 3. the experimental group's post-test awareness scores were significantly higher than those of the control group, t = 8.04, p < .001. These results suggest that integrating simulation-based learning with the KWL Plus technique can effectively enhance students' awareness of karma and its consequences.

Keywords: Learning Activities, Simulation - Based Learning, KWL Plus, Awareness, Karma and its Consequences

[*] Thawung Wittayakarn School

[**] Thawung Wittayakarn School

บทนำ

การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนอย่างรอบด้าน ครอบคลุมทั้งมิติความรู้ ทักษะการคิดวิเคราะห์ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการปลูกฝังความตระหนักรู้ทางคุณธรรมและจริยธรรม ซึ่งถือเป็นรากฐานสำคัญของการอยู่ร่วมกันในสังคมพหุวัฒนธรรมอย่างสันติสุข ทิศนา แขมมณี (2566) ชี้ให้เห็นว่า การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายและเน้นให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงจะส่งเสริมการพัฒนาจิตใจและระบบค่านิยมของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับทฤษฎีความรู้เนื้อหาผสานวิธีสอน (Pedagogical Content Knowledge: PCK) ในมิติของการออกแบบการสอน Shulman (1986) เสนอแนวคิดเกี่ยวกับฐานความรู้ของครู โดยจำแนกความรู้ด้านเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการสอนเป็นความรู้ในเนื้อหาวิชา (Subject Matter Content Knowledge) ความรู้เนื้อหาผสานวิธีสอน (Pedagogical Content Knowledge) และความรู้ด้านหลักสูตร (Curricular Knowledge) โดยเฉพาะความรู้เนื้อหาผสานวิธีสอนซึ่งเน้นความสามารถของครูในการแปลงองค์ความรู้ของเนื้อหาให้อยู่ในรูปแบบที่เหมาะสมและเข้าใจได้สำหรับผู้เรียน นอกจากนี้ แนวคิดการศึกษาเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน (Education for Sustainable Development: ESD) ของ UNESCO (2017) ยังเน้นย้ำถึงความสำคัญของการพัฒนาสมรรถนะด้านคุณค่าและจริยธรรมควบคู่ไปกับการพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์และการแก้ปัญหา

หลักกรรมและผลของกรรมถือเป็นเนื้อหาสาระสำคัญในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม เนื่องจากเชื่อมโยงโดยตรงกับการพัฒนาการตัดสินใจเชิงจริยธรรม การสร้างความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม และการหล่อหลอมพฤติกรรมที่เหมาะสมในชีวิตประจำวัน ทั้งนี้ ตามตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สาระที่ 1 ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม มาตรฐาน ส 1.1 ได้กำหนดให้สาระที่ 1 ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม มาตรฐาน ส 1.1 เป็นมาตรฐานหลักที่มุ่งให้ผู้เรียนเข้าใจและปฏิบัติตนตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา ซึ่งรวมถึงหลักกรรมและผลของกรรม เพื่อพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์และสามารถนำหลักธรรมไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตได้อย่างมีความหมาย (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2551) อย่างไรก็ตาม งานวิจัยที่ผ่านมาแสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยสถานการณ์จำลองและ KWL Plus สามารถส่งเสริมผลลัพธ์ด้านการเรียนรู้และการคิดของผู้เรียนในบริบทที่แตกต่างกัน เช่น การเรียนรู้เนื้อหาทางพระพุทธศาสนาและเศรษฐศาสตร์ (วีรวิชญ์ บุญส่ง และคณะ, 2567; รติพร พันธุวงศ์ และคณะ, 2566) อย่างไรก็ตาม ยังจำเป็นต้องศึกษาว่าการบูรณาการแนวทางทั้งสองจะสามารถนำมาใช้ส่งเสริมการตระหนักรู้เกี่ยวกับหลักกรรมและผลของกรรมได้อย่างไร ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงช่องว่างระหว่างความรู้เชิงทฤษฎีกับการนำหลักธรรมไปใช้ในบริบทชีวิตจริงของผู้เรียน สุมาลี สังข์ศรี (2561) อธิบายว่าการสร้างกรอบคิดทางศีลธรรมของผู้เรียนจำเป็นต้องใช้สถานการณ์ที่จำลองสภาพความเป็นจริงเพื่อให้ผู้เรียนได้เผชิญกับปัญหาและพิจารณาถึงผลที่ตามมาจากการกระทำของตนเองอย่างรอบคอบและมีวิจารณญาณ แนวคิดนี้สอดรับกับทฤษฎีการพัฒนาการตัดสินใจทางคุณธรรม (Moral Development Theory) ของ Rest (1994) ที่ระบุว่าพัฒนาการด้านจริยธรรมเกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิผลเมื่อผู้เรียนมีโอกาสสะท้อนคิด (Reflection) เกี่ยวกับผลกระทบของการกระทำในบริบทที่ปลอดภัยและเปิดกว้างต่อการตั้งคำถามเชิงจริยธรรมอย่างเป็นอิสระ ทั้งนี้ ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) ของ Bandura (1977) ก็ให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ผ่านการสังเกต

และการเลียนแบบพฤติกรรมในสถานการณ์ต่าง ๆ ซึ่งสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับหลักกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การประยุกต์ใช้สถานการณ์จำลอง (Simulation - Based Learning) ร่วมกับเทคนิค KWL Plus เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่ได้รับการยอมรับในวงวิชาการว่าสามารถพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูงและกระบวนการสร้างความหมายของผู้เรียนได้อย่างเป็นระบบและมีประสิทธิผล ไพฑูรย์ สินลารัตน์ (2559) อธิบายว่าการจำลองสถานการณ์เอื้อต่อการเรียนรู้จากประสบการณ์และส่งเสริมการตัดสินใจในสภาพแวดล้อมที่ควบคุมได้โดยไม่ก่อให้เกิดความเสี่ยงจากผลลัพธ์ในสถานการณ์จริง ขณะที่ Ogle (1986) ผู้พัฒนาเทคนิค KWL (Know - Want to Know - Learned) ชี้ให้เห็นว่าการกระตุ้นให้ผู้เรียนระบุความรู้เดิม (K: What I Know) กำหนดสิ่งที่ต้องการเรียนรู้ (W: What I Want to Know) และสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ (L: What I Learned) ช่วยส่งเสริมกระบวนการเมตาคอกนิชัน (Metacognition) และเพิ่มระดับความลึกของความเข้าใจ Carr & Ogle (1987) ได้ขยายแนวคิดนี้เป็น KWL Plus โดยเพิ่มขั้นตอนการจัดหมวดหมู่ข้อมูลและการสร้างแผนที่ความคิด (Concept Mapping) ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนสามารถจัดระเบียบความรู้และเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิดต่าง ๆ ได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น เมื่อบูรณาการทั้งสองแนวทางเข้าด้วยกัน ผู้เรียนจะไม่เพียงแต่เข้าใจหลักกรรมในเชิงทฤษฎีเท่านั้น แต่ยังสามารถเชื่อมโยงและวิเคราะห์ผลกระทบของการกระทำทั้งในระดับบุคคลและระดับสังคมได้อย่างมีเหตุผลและมีวิจารณญาณที่ดี

จากความสำคัญและความจำเป็นดังกล่าว ผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญในการพัฒนารูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการสถานการณ์จำลองเข้ากับเทคนิค KWL Plus เพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้เกี่ยวกับหลักกรรมและผลของกรรมสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น อย่างไรก็ตาม จากการศึกษางานวิจัยที่ผ่านมา พบว่า งานวิจัยส่วนใหญ่มักใช้สถานการณ์จำลองหรือเทคนิค KWL Plus แยกส่วนกัน โดยยังไม่มีการบูรณาการทั้งสองแนวทางอย่างเป็นระบบเพื่อพัฒนาการตระหนักรู้เกี่ยวกับหลักกรรมและผลของกรรมในบริบทโรงเรียนไทยระดับมัธยมศึกษาตอนต้นโดยเฉพาะ ซึ่งเป็นช่วงวัยที่เหมาะสมต่อการพัฒนาการคิดเชิงจริยธรรมตามทฤษฎีของ Kohlberg (1984) งานวิจัยนี้จึงมุ่งเน้นการเติมเต็มช่องว่างดังกล่าว โดยแสดงให้เห็นถึงกลไกการเสริมพลัง ซึ่งกันและกันระหว่างประสบการณ์เชิงสถานการณ์กับการจัดระบบความรู้แบบเป็นขั้นตอน การผสมผสานองค์ความรู้ จากแนวคิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning Theory) ของ Kolb (2015) กรอบคิดการพัฒนาจริยธรรม (Moral Development Framework) ของ Kohlberg (1984) และเทคนิคการส่งเสริมการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking Strategies) ของ Paul & Elder (2006) จะช่วยสร้างแนวทางการวิจัยเชิงพัฒนาที่มีมาตรฐาน มีความเที่ยงตรง และเป็นไปตามหลักวิชาการอย่างเป็นระบบ โดยมีเป้าหมายหลักเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างลึกซึ้งและมีความหมาย (Meaningful Learning) สามารถนำหลักกรรมไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสมและสอดคล้องกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรม และพัฒนาเป็นพลเมืองที่มีคุณธรรม จริยธรรม และความรับผิดชอบต่อสังคมไทยอย่างแท้จริง ซึ่งจะนำไปสู่การกำหนดวัตถุประสงค์การวิจัยที่ชัดเจน สามารถวัดผลได้ และมีความเป็นไปได้ในการนำไปปฏิบัติจริงในขั้นตอนต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองร่วมกับเทคนิค KWL Plus เพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้เกี่ยวกับหลักกรรมและผลของกรรมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
2. เพื่อเปรียบเทียบการตระหนักรู้เกี่ยวกับหลักกรรมและผลของกรรมของนักเรียนกลุ่มทดลองก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรม
3. เปรียบเทียบการตระหนักรู้เกี่ยวกับหลักกรรมและผลของกรรมระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมหลังการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้

สมมติฐานการวิจัย

สมมติฐานที่ 1 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มทดลองที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองร่วมกับเทคนิค KWL Plus มีคะแนนการตระหนักรู้เกี่ยวกับหลักกรรมและผลของกรรมหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สมมติฐานที่ 2 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มทดลองที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองร่วมกับเทคนิค KWL Plus มีคะแนนการตระหนักรู้เกี่ยวกับหลักกรรมและผลของกรรมหลังการทดลองสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ทบทวนวรรณกรรม

1. แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ด้วยสถานการณ์จำลอง (Simulation - Based Learning)

การจัดการเรียนรู้ด้วยสถานการณ์จำลองเป็นกระบวนการทางการศึกษาที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เผชิญกับสถานการณ์เสมือนจริงภายใต้สภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยและสามารถควบคุมได้ ซึ่งช่วยส่งเสริมการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจอย่างมีเหตุผล และการประเมินผลกระทบของการกระทำอย่างเป็นระบบ Gredler (2004) อธิบายว่าสถานการณ์จำลองช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาความเข้าใจเชิงลึกผ่านกระบวนการทดลองและการสะท้อนคิด โดยผู้เรียนสามารถเรียนรู้จากข้อผิดพลาดโดยไม่ต้องเผชิญกับผลกระทบในสถานการณ์จริง สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ของ Kolb (2015) ที่เน้นว่า ประสบการณ์ตรงเป็นแกนกลางของการสร้างความรู้และการพัฒนาทักษะที่ยั่งยืน ซึ่ง ไพฑูรย์ สินลารัตน์ (2559) ชี้ให้เห็นว่า การจำลองสถานการณ์ช่วยกระตุ้นพฤติกรรมการเรียนรู้เชิงรุกและทำให้ผู้เรียนเห็นความเชื่อมโยงระหว่างองค์ความรู้เชิงทฤษฎีกับบริบทของชีวิตจริงได้อย่างชัดเจนและเป็นรูปธรรม ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง

2. เทคนิค KWL Plus และการส่งเสริมการคิดขั้นสูง

เทคนิค KWL Plus เป็นเครื่องมือทางการสอนที่ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้แบบเมตาคอกนิชัน (Metacognition) โดยเน้นให้ผู้เรียนระบุความรู้เดิมที่มีอยู่แล้ว (Know) กำหนดสิ่งที่ต้องการเรียนรู้ (Want to Know) และสรุปองค์ความรู้ที่ได้รับจากการเรียนรู้ (Learned) ซึ่งมีส่วนสำคัญต่อการพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูงและความสามารถในการจัดการความรู้ของผู้เรียน ซึ่ง Ogle (1986) ผู้พัฒนาเทคนิคนี้ระบุว่าการใช้ KWL ช่วยให้ผู้เรียน

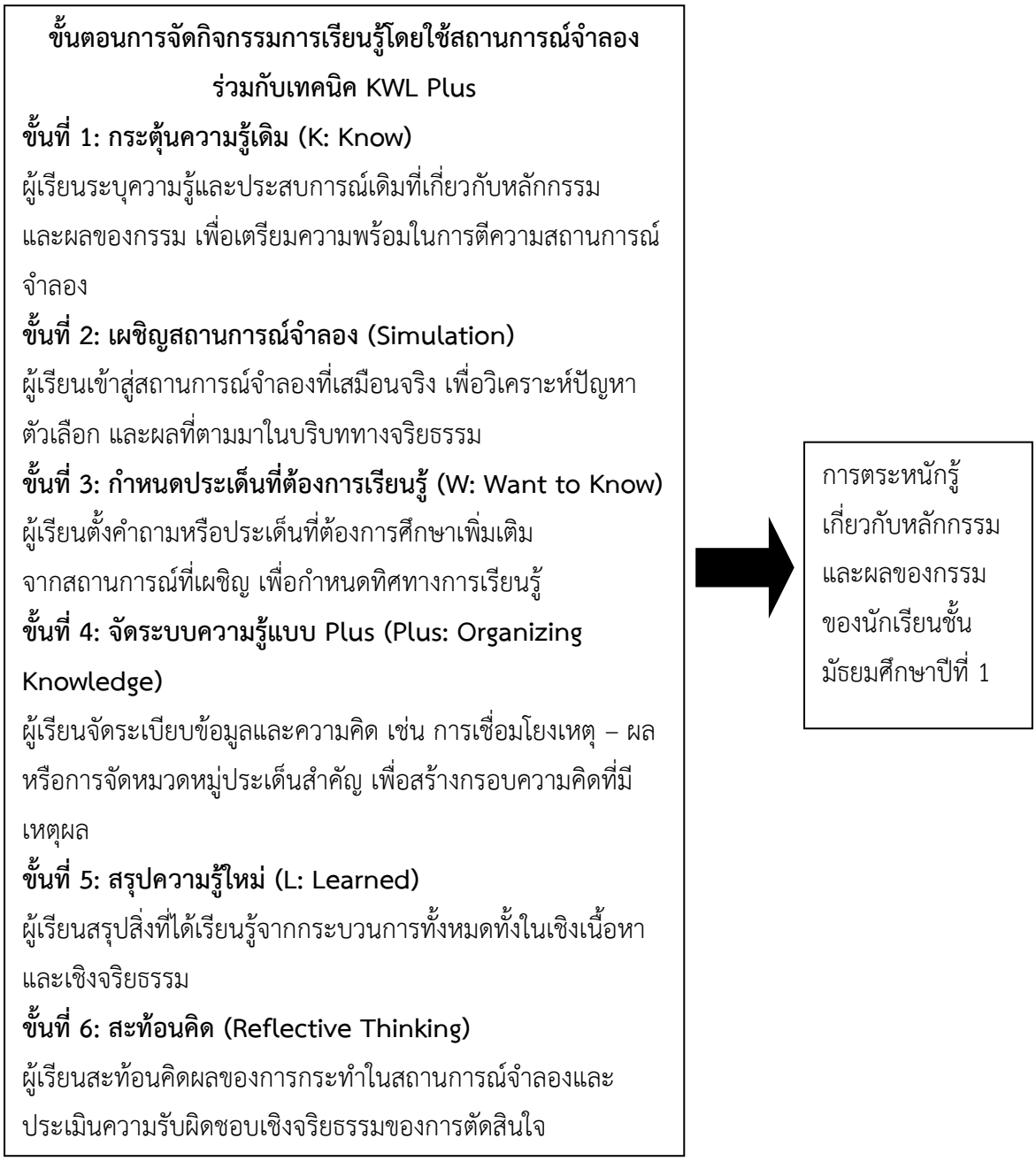
สามารถจัดระเบียบความรู้และควบคุมกระบวนการเรียนรู้ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยเฉพาะในการอ่านและทำความเข้าใจเนื้อหาเชิงอธิบาย ต่อมา Carr & Ogle (1987) ได้ขยายแนวคิดดังกล่าวเป็น KWL Plus ที่เพิ่มขั้นตอนการจัดหมวดหมู่ข้อมูลและการสร้างความสัมพันธ์เชิงโครงสร้างของความรู้ ทำให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น ทั้งนี้ ทิศนา แขมมณี (2566) พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีบทบาทในการตั้งคำถาม วิเคราะห์ และสรุปสาระสำคัญด้วยตนเอง ช่วยส่งเสริมความลึกซึ้งในการคิดและเพิ่มความสามารถในการเชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ได้อย่างมีประสิทธิผลและเป็นระบบ

3. การตระหนักรู้เกี่ยวกับหลักกรรมและผลของกรรมในบริบทการเรียนรู้เชิงจริยธรรม

การตระหนักรู้เกี่ยวกับหลักกรรมและผลของกรรมเป็นกระบวนการทางปัญญาและจิตใจที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถพิจารณาความสัมพันธ์เชิงเหตุและผลระหว่างการกระทำกับผลลัพธ์ทางจริยธรรมอย่างมีระบบและรอบคอบ ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมทางสังคม ซึ่ง Rest (1994) อธิบายผ่านแบบจำลองส่วนประกอบทางคุณธรรม (Four Component Model) ว่าการพัฒนาด้านคุณธรรมเกิดจากการเผชิญสถานการณ์ที่ท้าทายเชิงจริยธรรมและการมีโอกาสประเมินผลของการตัดสินใจอย่างมีเหตุผลและมีวิจารณญาณ และ Lapsley & Narvaez (2006) ระบุว่าการเรียนรู้เชิงคุณธรรมจำเป็นต้องได้รับการออกแบบให้เกี่ยวข้องกับชีวิตจริงและประสบการณ์ของผู้เรียน เพื่อสร้างแรงจูงใจภายในและความตระหนักรู้เชิงคุณค่าที่แท้จริง เช่นเดียวกับที่ สุมาลี สังข์ศรี (2561) ชี้ให้เห็นว่าการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้คิดสะท้อนเกี่ยวกับผลกระทบของการกระทำทั้งต่อตนเองและผู้อื่นจะช่วยส่งเสริมการปรับเปลี่ยนเจตคติและพฤติกรรมด้านศีลธรรมได้อย่างยั่งยืน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อบูรณาการกับหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาที่เน้นหลักเหตุและผลของการกระทำ

จากการประมวลและวิเคราะห์แนวคิดทางทฤษฎีทั้งสามด้าน ได้แก่ การเรียนรู้ด้วยสถานการณ์จำลอง เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ KWL Plus และการพัฒนาการตระหนักรู้ทางจริยธรรม พบว่า องค์ประกอบทั้งสามมีความสอดคล้องและเสริมกันในมิติของการส่งเสริมทักษะการคิดขั้นสูง การสะท้อนคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการทำความเข้าใจผลกระทบของการกระทำในเชิงเหตุและผล ทั้งนี้ การจำลองสถานการณ์ช่วยให้ผู้เรียนได้เผชิญและฝึกฝนการตัดสินใจในสถานการณ์ที่ใกล้เคียงความเป็นจริงโดยไม่มีความเสี่ยง ขณะที่เทคนิค KWL Plus ช่วยจัดระบบกระบวนการคิดและส่งเสริมการสร้างความรู้อย่างเป็นขั้นตอนและมีโครงสร้าง เมื่อผสานทั้งสองแนวทางเข้ากับกรอบแนวคิดการพัฒนาคุณธรรมและจริยธรรม จะเกิดกระบวนการเรียนรู้แบบองค์รวมที่ส่งเสริมการตระหนักรู้เกี่ยวกับหลักกรรมและผลของกรรมได้อย่างลึกซึ้งและยั่งยืน ดังนั้น จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิดทั้งสามด้านดังกล่าวเข้าด้วยกัน เพื่อศึกษาผลต่อการพัฒนาการตระหนักรู้ทางจริยธรรมของนักเรียนอย่างเป็นระบบและมีมาตรฐานทางวิชาการในงานวิจัยครั้งนี้

กรอบแนวความคิดการวิจัย



ภาพ 1 แสดงกรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi - Experimental Research) โดยใช้แบบแผนกลุ่มควบคุมไม่เท่าเทียมที่มีการวัดก่อนและหลังการทดลอง (Nonequivalent Control Group Pretest – Posttest Design) กลุ่มตัวอย่างเป็นห้องเรียนตามสภาพจริง จำนวน 2 ห้อง โดยไม่มีการสุ่มนักเรียนรายบุคคลเข้าสู่เงื่อนไขการทดลอง มีรายละเอียดดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรของการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนท่าวุ้งวิทยาคาร จังหวัดลพบุรี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 จำนวนทั้งสิ้น 152 คน จำนวน 4 ห้องเรียน

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยพิจารณาจากเกณฑ์ความเท่าเทียมของกลุ่ม 3 ประการ ได้แก่ 1) นักเรียนทั้งสองห้องอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีจำนวนนักเรียนเท่ากันห้องละ 38 คน ประกอบด้วย นักเรียนชาย 19 คน และนักเรียนหญิง 19 คน และได้รับการจัดสรรเข้าห้องเรียนโดยไม่มีการคัดเลือกตามระดับความสามารถ 2) นักเรียนทั้งสองห้องได้รับการสอนโดยครูคนเดียวกัน ด้วยเนื้อหาสาระจุดประสงค์การเรียนรู้ และจำนวนชั่วโมงที่เท่าเทียมกัน และ 3) นักเรียนทั้งสองห้องมีคะแนนเฉลี่ยการตระหนักรู้ก่อนการทดลอง (Pre - Test) ในระดับใกล้เคียงกัน ผู้วิจัยคัดเลือกนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 1/4 และห้อง 1/3 เป็นกลุ่มตัวอย่างในการทดลอง มีจำนวนนักเรียนห้องละ 38 คน รวมทั้งสิ้น 76 คน โดยกำหนดให้ห้อง 1/4 เป็นกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองร่วมกับเทคนิค KWL Plus และกำหนดให้ห้อง 1/3 เป็นกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามปกติ

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ จำนวน 16 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง ใช้สำหรับจัดการเรียนรู้ให้กับนักเรียนกลุ่มควบคุม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 1/3 รายวิชาสังคมศึกษา เรื่องหลักกรรมและผลของกรรม แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกตินี้ได้รับการออกแบบให้มีเนื้อหา สาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ และระยะเวลาในการจัดกิจกรรม เทียบเท่ากับแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองร่วมกับเทคนิค KWL Plus โดยแตกต่างกันเฉพาะวิธีการจัดการเรียนรู้ ทั้งนี้ เพื่อควบคุมตัวแปรด้านเนื้อหา เวลา และบริบทการเรียนรู้ให้มีความใกล้เคียงกันมากที่สุด และทำให้สามารถอธิบายผลของการทดลองได้อย่างชัดเจนว่าเกิดจากรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติยึดแนวทางการสอนทั่วไปที่ใช้ในสถานศึกษา ได้แก่ การบรรยายประกอบการอธิบาย การซักถามและอภิปรายในชั้นเรียน และการทำแบบฝึกหัดหรือใบงาน โดยครูผู้สอนเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้และควบคุมกระบวนการเรียนรู้เป็นหลัก ผู้เรียนมีบทบาทในการรับฟัง ตอบคำถาม และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นตามกิจกรรมที่กำหนด แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติทั้ง 16 แผน ผ่านการตรวจสอบความเหมาะสมโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนสังคมศึกษา นวัตกรรมการเรียนรู้ และการวัดผลการศึกษา จำนวน 3 ท่าน โดยใช้แบบประเมินระดับคะแนน 1.00 – 5.00 ผลการประเมิน พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยความเหมาะสม 4.50 – 5.00 อยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด

2.2 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองร่วมกับเทคนิค KWL Plus จำนวน 16 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง ซึ่งจัดทำขึ้นเพื่อพัฒนาการตระหนักรู้เกี่ยวกับหลักกรรมและผลของกรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 แผนการจัดการเรียนรู้ทุกแผนถูกออกแบบให้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โดยผสานขั้นตอนสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองและเทคนิค KWL Plus 6 ขั้นตอน ดังนี้ 1) การกระตุ้นความรู้เดิม (K) 2) การเผชิญสถานการณ์จำลอง 3) การกำหนดประเด็นที่ต้องการ

เรียนรู้ (W) 4) การจัดระบบความรู้แบบ Plus 5) การสรุปความรู้ใหม่ (L) และ 6) การสะท้อนคิดทางจริยธรรม กิจกรรมในแต่ละแผนกำหนดชัดเจนถึงบทบาทครูและผู้เรียน สื่อการเรียนรู้ และวิธีการประเมินผล แผนการจัดการเรียนรู้ ทั้ง 16 แผน ผ่านการตรวจสอบความเหมาะสมโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนสังคมศึกษา นวัตกรรมการเรียนรู้ และการวัดผลการศึกษา โดยใช้แบบประเมินความเหมาะสมระดับคะแนน 1.00 – 5.00 ผลการประเมิน พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยความเหมาะสมอยู่ในระดับ 4.50 – 5.00 อยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด

2.3 แบบวัดการตระหนักรู้เกี่ยวกับหลักกรรมและผลของกรรมของนักเรียน รูปแบบคำถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Likert Scale) จำนวน 20 ข้อ ได้แก่ 1) ด้านการตระหนักรู้เกี่ยวกับหลักกรรม จำนวน 10 ข้อ ซึ่งพัฒนาบนพื้นฐานแนวคิดของ สุมาลี สังข์ศรี (2561) ที่เน้นความเข้าใจในหลักเหตุและผลของการกระทำเป็นรากฐานสำคัญของพฤติกรรมเชิงคุณธรรม และเชื่อมโยงกับกรอบคิดด้านการตระหนักรู้เชิงศีลธรรมของ Lapsley & Narvaez (2006) ที่ชี้ว่าผู้เรียนต้องสามารถทำความเข้าใจความหมายของการกระทำและผลที่เกิดขึ้นอย่างมีเหตุผล 2) ด้านการตระหนักรู้เกี่ยวกับผลของกรรม จำนวน 10 ข้อ ซึ่งพัฒนาโดยอิงกรอบแนวคิดการรับรู้ผลของการกระทำเชิงคุณธรรมของ Rest (1994) และแนวคิดของ Gibbs (2003) ที่ระบุว่าการพิจารณาผลลัพธ์ของการกระทำเป็นหัวใจของการพัฒนาเหตุผลด้านจริยธรรมและความรับผิดชอบต่อสังคม ข้อคำถามในแต่ละด้านถูกสร้างขึ้นให้เหมาะสมกับพัฒนาการของผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นใช้ถ้อยคำชัดเจน ไม่กำกวม และสะท้อนพฤติกรรมที่สามารถประเมินได้ตามหลักการทางด้านจริยศึกษา แบบวัดฉบับร่างได้รับการตรวจสอบความเที่ยงตรงโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านสังคมศึกษา ด้านจริยศึกษา และการวัดผลการศึกษา โดยประเมินความสอดคล้องของข้อคำถามกับนิยามศัพท์เฉพาะของการตระหนักรู้เกี่ยวกับหลักกรรมและผลของกรรมและคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) พบว่า อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 ซึ่งอยู่ในระดับเหมาะสมอย่างยิ่ง จากนั้นได้คำนวณค่าความเชื่อมั่นด้วยวิธี Cronbach’s Alpha โดยทดลองใช้แบบวัดกับกลุ่มนักเรียนที่มีลักษณะคล้ายกลุ่มตัวอย่างจริง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนท่าวุ้งวิทยาคาร จำนวน 32 คน พบว่า แบบวัดมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.91 แสดงว่า แบบวัดมีความเชื่อมั่นสูง

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 ขออนุญาตเก็บข้อมูลจากสถานศึกษาและผู้ปกครองนักเรียน โดยผู้วิจัยขออนุญาตจากโรงเรียนท่าวุ้งวิทยาคาร และขอความยินยอมจากผู้ปกครองของนักเรียนเพื่อเข้าร่วมการวิจัย พร้อมชี้แจงวัตถุประสงค์ ขั้นตอน รูปแบบการทดลอง และการรักษาความปลอดภัยของข้อมูลที่ใช้ในการวิจัย

3.2 เก็บข้อมูลก่อนการทดลอง (Pre - Test) โดยผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลพื้นฐานโดยใช้ แบบวัดการตระหนักรู้เกี่ยวกับหลักกรรมและผลของกรรม จำนวน 20 ข้อ กับนักเรียนทั้งกลุ่มทดลอง (ห้อง 1/4) และกลุ่มควบคุม (ห้อง 1/3) เพื่อวัดระดับการตระหนักรู้ก่อนเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้

3.3 ผู้วิจัยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองร่วมกับเทคนิค KWL Plus ให้กับกลุ่มทดลอง และตามแผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติให้กับกลุ่มควบคุมโดยผู้วิจัยควบคุมสภาพแวดล้อมให้เป็นไปอย่างเที่ยงตรง ลดการปะปนระหว่างกลุ่มผู้เรียน และติดตามการจัดกิจกรรมให้เป็นไปตามขั้นตอนที่กำหนด

3.4 เก็บข้อมูลหลังการทดลอง (Post - Test) เมื่อสิ้นสุดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนทั้งหมดของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมโดยใช้แบบวัดการตระหนักรู้เกี่ยวกับหลักกรรมและผลของกรรมฉบับเดียวกันทั้ง 2 กลุ่ม และเป็นแบบวัดชุดเดียวกับที่ใช้ก่อนการทดลอง เพื่อวัดการเปลี่ยนแปลงของผู้เรียนทั้งสองกลุ่มภายใต้เงื่อนไขการทดสอบที่เท่าเทียมกัน

3.5 ตรวจสอบความครบถ้วนของข้อมูลและเตรียมข้อมูลสำหรับการวิเคราะห์ โดยผู้วิจัยตรวจสอบความถูกต้องและความครบถ้วนของแบบวัดทุกฉบับ จากนั้นจึงจัดระเบียบข้อมูลให้อยู่ในรูปแบบที่เหมาะสมสำหรับการวิเคราะห์ทางสถิติในขั้นตอนถัดไป

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลที่ได้จากแบบวัดการตระหนักรู้เกี่ยวกับหลักกรรมและผลของกรรมของนักเรียนทั้งก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ นำมาวิเคราะห์ด้วยสถิติต่าง ๆ ตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

4.1 เปรียบเทียบคะแนนการตระหนักรู้เกี่ยวกับหลักกรรมและผลของกรรมก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มทดลอง โดยใช้สถิติ Paired - Samples t - test

4.2 เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมาด้วยสถิติทดสอบแบบ Independent - Samples t - test เพื่อพิจารณาว่ากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองร่วมกับเทคนิค KWL Plus ส่งผลต่อระดับการตระหนักรู้แตกต่างจากการเรียนรู้แบบปกติหรือไม่

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองร่วมกับเทคนิค KWL Plus เพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้เกี่ยวกับหลักกรรมและผลของกรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปรากฏผลการวิจัยดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองร่วมกับเทคนิค KWL Plus มีความเหมาะสม ปรากฏดังตาราง 1

ตาราง 1 แสดงระดับตามความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคสถานการณ์จำลองร่วมกับเทคนิค KWL Plus

แผนที่	เรื่อง	กิจกรรมการเรียนรู้	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
1	หลักกรรมเบื้องต้น	วิเคราะห์สถานการณ์จำลองชีวิตประจำวัน	4.52	0.51	มากที่สุด
2	เหตุแห่งกรรม	สถานการณ์จำลองการตัดสินใจ	4.48	0.53	มาก
3	ผลของการกระทำ	วิเคราะห์ผลลัพธ์จากกรณีตัวอย่าง	4.55	0.50	มากที่สุด
4	กรรมดี	จำลองสถานการณ์เชิงคุณธรรม	4.60	0.49	มากที่สุด

ตาราง 1 แสดงระดับตามความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคสถานการณ์จำลองร่วมกับเทคนิค KWL Plus (ต่อ)

แผนที่	เรื่อง	กิจกรรมการเรียนรู้	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม
5	กรรมชั่ว	วิเคราะห์ผลกระทบทางสังคม	4.46	0.54	มาก
6	เจตนาและกรรม	อภิปรายจากสถานการณ์สมมติ	4.58	0.50	มากที่สุด
7	ผลกรรมระยะสั้น	กรณีศึกษาจากชีวิตจริง	4.49	0.52	มาก
8	ผลกรรมระยะยาว	วิเคราะห์สถานการณ์ต่อเนื่อง	4.62	0.48	มากที่สุด
9	กรรมกับสังคม	จำลองบทบาทพลเมือง	4.44	0.55	มาก
10	กรรมกับตนเอง	สะท้อนคิดจากสถานการณ์	4.57	0.51	มากที่สุด
11	การเลือกกระทำ	วิเคราะห์ทางเลือกเชิงจริยธรรม	4.50	0.52	มากที่สุด
12	ความรับผิดชอบ	สถานการณ์จำลองผลของการตัดสินใจ	4.59	0.49	มากที่สุด
13	กรรมในชีวิตประจำวัน	กรณีศึกษารอบตัว	4.47	0.53	มาก
14	กรรมกับอนาคต	วิเคราะห์ผลระยะยาว	4.61	0.48	มากที่สุด
15	การไตร่ตรองการกระทำ	สะท้อนคิดเชิงจริยธรรม	4.56	0.50	มากที่สุด
16	สรุปหลักกรรม	สถานการณ์บูรณาการความรู้	4.63	0.47	มากที่สุด
รวม			**4.54**	**0.31**	**มากที่สุด**

จากตาราง 1 พบว่า ผลความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคสถานการณ์จำลองร่วมกับเทคนิค KWL Plus ทั้ง 16 แผน มีอยู่ในระดับมากกับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายแผน พบว่า แผนที่มีค่าเฉลี่ยความเหมาะสมสูงที่สุด ได้แก่ แผนที่ 16 เรื่อง สรุปหลักกรรม ($\bar{x}$ = 4.63, S.D. = 0.47) รองลงมาคือ แผนที่ 8 เรื่อง ผลกรรมระยะยาว ($\bar{x}$ = 4.62, S.D. = 0.48) และแผนที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดคือ แผนที่ 9 เรื่อง กรรมกับสังคม ($\bar{x}$ = 4.44, S.D. = 0.55) แสดงว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมต่อการนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้

2. ผลการเปรียบเทียบการตระหนักรู้เกี่ยวกับหลักกรรมและผลของกรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองร่วมกับเทคนิค KWL Plus ปรากฏดังตาราง 2

ตาราง 2 แสดงผลการเปรียบเทียบการตระหนักรู้เกี่ยวกับหลักกรรมและผลของกรรมก่อนและหลังการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองร่วมกับเทคนิค KWL Plus ของนักเรียนกลุ่มทดลอง

การตระหนักรู้	การทดสอบ	$\bar{x}$	S.D.	t	P - value
การตระหนักรู้เกี่ยวกับกฎแห่งกรรม	ก่อนเรียน	3.21	0.42	12.45*	.000
	หลังเรียน	4.12	0.38		

ตาราง 2 แสดงผลการเปรียบเทียบการตระหนักรู้เกี่ยวกับหลักกรรมและผลของกรรมก่อนและหลังการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองร่วมกับเทคนิค KWL Plus ของนักเรียนกลุ่มทดลอง (ต่อ)

การตระหนักรู้	การทดสอบ	$\bar{x}$	S.D.	t	P - value
การตระหนักรู้เกี่ยวกับผลของกรรม	ก่อนเรียน	3.18	0.44	13.02*	.000
	หลังเรียน	4.15	0.36		
การตระหนักรู้เกี่ยวกับกฎแห่งกรรมและผลของกรรม	ก่อนเรียน	3.20	0.43	13.58*	.000
	หลังเรียน	4.14	0.37		

จากตาราง 2 พบว่า ผลการเปรียบเทียบการตระหนักรู้เกี่ยวกับหลักกรรมและผลของกรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคสถานการณ์จำลองร่วมกับเทคนิค KWL Plus คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (t = 13.58, P - value = .000) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านการตระหนักรู้เกี่ยวกับผลของกรรมมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (t = 12.45, P - value = .000) และด้านการตระหนักรู้เกี่ยวกับหลักกรรมมีค่าเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติทั้งระดับ .05 (t = 13.02, P - value = .000) กล่าวคือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองร่วมกับเทคนิค KWL Plus ส่งผลให้นักเรียนมีการตระหนักรู้เกี่ยวกับกฎแห่งกรรมและผลของกรรมเพิ่มขึ้น

2. ผลการเปรียบเทียบการตระหนักรู้เกี่ยวกับหลักกรรมและผลของกรรมของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมปรากฏดังตาราง 3 หลักการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้

ตาราง 3 แสดงผลการเปรียบเทียบการตระหนักรู้เกี่ยวกับหลักกรรมและผลของกรรมหลังการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

การตระหนักรู้	กลุ่ม	$\bar{x}$	S.D.	t	P - value
การตระหนักรู้เกี่ยวกับหลักกรรม	กลุ่มทดลอง	4.12	0.38	7.72	< .001
	กลุ่มควบคุม	3.42	0.41		
การตระหนักรู้เกี่ยวกับผลของกรรม	กลุ่มทดลอง	4.15	0.36	8.35	< .001
	กลุ่มควบคุม	3.39	0.43		
การตระหนักรู้เกี่ยวกับหลักกรรมและกฎแห่งกรรม	กลุ่มทดลอง	4.14	0.37	8.04	< .001
	กลุ่มควบคุม	3.41	0.42		

จากตาราง 3 ผลการเปรียบเทียบคะแนนการตระหนักรู้เกี่ยวกับหลักกรรมและผลของกรรมหลังการทดลอง พบว่า กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (t = 8.04, p < .001) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านการตระหนักรู้เกี่ยวกับผลของกรรมมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มควบคุม (t = 8.35, p < .001) และด้านการตระหนักรู้เกี่ยวกับหลักกรรมมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มควบคุม (t = 7.72, p < .001)

อภิปรายผล

ผลการวิจัย เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองร่วมกับเทคนิค KWL Plus เพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้เกี่ยวกับหลักกรรมและผลของกรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 นำมาอภิปรายได้ดังนี้

1. ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองร่วมกับเทคนิค KWL Plus เพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้เกี่ยวกับหลักกรรมและผลของกรรมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองร่วมกับเทคนิค KWL Plus ที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะผู้วิจัยออกแบบแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างเป็นระบบมีความชัดเจนในองค์ประกอบสำคัญของการจัดการเรียนรู้ และสามารถนำไปใช้ได้จริงในบริบทห้องเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นความเหมาะสมดังกล่าวมิได้เกิดจากการออกแบบกิจกรรมเพียงเชิงรูปแบบ แต่เกิดจากการจัดวางลำดับขั้นการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนค่อย ๆ สร้างความเข้าใจจากประสบการณ์ใกล้ตัวไปสู่การคิดเชิงนามธรรม โดยเฉพาะการใช้สถานการณ์จำลองที่สะท้อนปัญหาทางจริยธรรมในชีวิตประจำวัน ร่วมกับการตั้งคำถามและการจัดระบบความรู้ตามกรอบ KWL Plus ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนมีบทบาทเชิงรุกในการเรียนรู้ และเอื้อต่อการดำเนินกิจกรรมตามแผนได้อย่างต่อเนื่องและเป็นไปตามเวลาที่กำหนดนอกจากนี้ เมื่อพิจารณาในส่วนของกิจกรรม พบว่า เป็นผลมาจากกลไกของกระบวนการออกแบบที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและเชื่อมโยงการเรียนรู้กับบริบทจริงของผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 การออกแบบกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เผชิญสถานการณ์ ปรับความเข้าใจเดิม ตั้งคำถาม และสรุปความรู้ด้วยตนเอง สอดรับกับหลักการของการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่มองว่าความรู้เกิดจากการปฏิสัมพันธ์ระหว่างประสบการณ์และการไตร่ตรองอย่างมีความหมายซึ่งสอดคล้องกับหลักการของ Dewey (1938) และ Kolb (2015) ขณะเดียวกันผู้วิจัยวางโครงสร้างแผน โดยใช้กรอบแนวคิดของ ทิศนา แขมมณี (2566) กำหนดให้ครอบคลุมจุดประสงค์ เนื้อหา กิจกรรม และการประเมินผลอย่างสอดคล้องกัน ยังสะท้อนหลักการออกแบบการเรียนการสอนเชิงระบบที่ช่วยให้ครูสามารถนำแผนไปใช้ได้จริงโดยไม่เกิดความคลาดเคลื่อนในการปฏิบัติ ผลการวิจัยในข้อนี้จึงมีนัยสำคัญทั้งในเชิงวิชาการและเชิงปฏิบัติ กล่าวคือ แสดงให้เห็นว่าการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการเทคนิคการสอนอย่างมีเหตุผลและสอดคล้องกับพัฒนาการของผู้เรียน สามารถยกระดับคุณภาพของแผนการสอนได้อย่างเป็นรูปธรรม และเป็นฐานสำคัญสำหรับการนำแผนไปใช้ในการพัฒนาผู้เรียนในขั้นต่อไป สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุภิวัฒน์ งอกงาม และ ทิพย์รัตน์ สุริยานุวัตร (2568) ที่ศึกษาการพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการ วิชาสุขศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า การจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 78.72/96.79 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ แสดงให้เห็นว่าการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยการบูรณาการเทคนิคการสอนที่หลากหลายอย่างเป็นระบบ และสอดคล้องกับพัฒนาการของผู้เรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นสามารถยกระดับคุณภาพและประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ได้อย่างเป็นรูปธรรม ซึ่งสนับสนุนหลักการที่ว่าการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดีควรคำนึงถึงทั้งความเป็นระบบในการจัดกิจกรรมและความสอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน

2. ผลการเปรียบเทียบการตระหนักรู้เกี่ยวกับหลักกรรมและผลของกรรมก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองร่วมกับเทคนิค KWL Plus ของนักเรียนกลุ่มทดลอง พบว่า คะแนน

เฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมกับสถานการณ์ใกล้เคียงความเป็นจริง และได้ทบทวน ปรับ และต่อยอดความรู้ของตนเองอย่างเป็นขั้นตอน สามารถกระตุ้นกระบวนการคิดและการเชื่อมโยงความหมายทางจริยธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในบริบทของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งอยู่ในช่วงพัฒนาการที่เริ่มสามารถพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างการกระทำและผลที่ตามมาได้ การเรียนรู้ผ่านสถานการณ์จำลองจึงทำหน้าที่เป็นสื่อกลางที่ช่วยให้ผู้เรียนมองเห็นผลของการตัดสินใจอย่างเป็นรูปธรรม ไม่ใช่เพียงการรับรู้เชิงเนื้อหาหรือการท่องจำหลักคำสอนเมื่อพิจารณาในรายละเอียด พบว่า กลไกสำคัญที่ทำให้การจัดกิจกรรมดังกล่าวส่งผลต่อการตระหนักรู้ของผู้เรียน คือ การสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการสร้างความหมายด้วยตนเองผ่านปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและการสะท้อนคิด การทำงานกับสถานการณ์จำลองร่วมกับการตั้งคำถามตามกรอบ KWL Plus ช่วยให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเดิม แลกเปลี่ยนมุมมองกับผู้อื่น และปรับความเข้าใจใหม่อย่างเป็นระบบ กระบวนการดังกล่าวสอดคล้องกับหลักการของ Vygotsky (1978) ที่กล่าวถึง แนวคิดของการเรียนรู้เชิงสังคมวัฒนธรรมที่มองว่าการพัฒนาความรู้และการตระหนักรู้เกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์และการใช้ภาษาในการสร้างความหมายร่วมกัน ขณะเดียวกัน Prince (2004) กล่าวไว้อย่างสอดคล้องกันว่า การจัดกิจกรรมที่เน้นการคิด วิเคราะห์ และสะท้อนผลของการกระทำ ยังสอดคล้องกับหลักการเรียนรู้เชิงรุกที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจเชิงลึกและสามารถนำความรู้ไปเชื่อมโยงกับสถานการณ์จริงได้ นอกจากนี้ Bruner (1961) กล่าวว่า การออกแบบกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ค่อย ๆ สร้างความเข้าใจจากประสบการณ์ไปสู่แนวคิดเชิงนามธรรม ยังสะท้อนแนวคิดการเรียนรู้แบบค้นพบที่เน้นบทบาทของผู้เรียนในการสร้างโครงสร้างความรู้ด้วยตนเอง ผลการวิจัยในข้อนี้จึงชี้ให้เห็นว่าการบูรณาการเทคนิคการสอนที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมและการสะท้อนคิดอย่างเป็นระบบ สามารถยกระดับการตระหนักรู้ทางจริยธรรมของผู้เรียนได้อย่างมีความหมายทั้งในเชิงวิชาการและเชิงปฏิบัติและสอดคล้องกับผลการวิจัยของ วีรวิชญ์ บุญส่ง และคณะ (2567) ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสถานการณ์จำลอง เรื่อง หน้าที่ชาวพุทธและมารยาทชาวพุทธ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 โรงเรียนอินทร์บุรี ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสถานการณ์จำลองหลังเรียน ($\bar{x}$ = 21.25, S.D. = 0.85) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{x}$ = 11.55, S.D. = 0.70) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับ รติพร พันธุวงศ์ และคณะ (2566) ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบ KWL Plus รายวิชาเศรษฐศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนหลังเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้แบบ KWL Plus ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการเปรียบเทียบการตระหนักรู้เกี่ยวกับหลักกรรมและผลของกรรมหลังการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองร่วมกับเทคนิค KWL Plus มีคะแนนเฉลี่ยการตระหนักรู้เกี่ยวกับหลักกรรมและผลของกรรมสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้ ต่อเนื่องมาจากลักษณะของกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนในกลุ่มทดลองได้มีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่องในการคิด วิเคราะห์ และตัดสินใจจากสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริง ขณะที่การจัดการเรียนรู้แบบปกติยังคงเน้นการถ่ายทอดความรู้และการอธิบายเชิงเนื้อหาเป็นหลัก ส่งผลให้ผู้เรียนมีโอกาสจำกัดในการเชื่อมโยงหลักกรรมและผลของกรรมเข้ากับ

ประสบการณ์ชีวิตของตนเอง ความแตกต่างของระดับการตระหนักรู้ระหว่างสองกลุ่มจึงสะท้อนให้เห็นบทบาทของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญในเชิงกระบวนการ และอาจเนื่องมาจากการที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านสถานการณ์ที่ต้องใช้การพิจารณาผลของการกระทำอย่างเป็นเหตุเป็นผล ซึ่งช่วยกระตุ้นการคิดเชิงจริยธรรมและการไตร่ตรองตนเองอย่างเป็นระบบ กระบวนการดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดพัฒนาการด้านการใช้เหตุผลทางศีลธรรมที่มองว่าการตัดสินใจเชิงคุณธรรมจะพัฒนาได้ดีเมื่อผู้เรียนได้เผชิญสถานการณ์ที่มีความขัดแย้งทางคุณค่าและได้อภิปรายผลของการเลือกกระทำ (Rest, 1986; Kohlberg, 1984) ขณะเดียวกันการเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและสะท้อนคิดร่วมกัน ยังเอื้อต่อการพัฒนาความเข้าใจเชิงลึกในประเด็นทางจริยธรรมมากกว่าการเรียนรู้เชิงรับเพียงฝ่ายเดียว (Barr & Tagg, 1995) ผลการวิจัยข้อนี้จึงชี้ให้เห็นอย่างชัดเจนว่า การจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการคิด การมีส่วนร่วม และการเชื่อมโยงกับสถานการณ์จริง สามารถยกระดับการตระหนักรู้เกี่ยวกับหลักกรรมและผลของกรรมของผู้เรียนได้อย่างมีความหมาย และสะท้อนคุณค่าของการออกแบบการเรียนรู้ที่แตกต่างจากแนวปฏิบัติแบบดั้งเดิมทั้งในเชิงทฤษฎีและเชิงปฏิบัติ ผลการวิจัยในข้อนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ ภริมา วินิธาสถิตย์กุล และ ชนินันท์ แย้มขวัญยืน (2565) ที่ศึกษาเกี่ยวกับการเรียนรู้เชิงรุก พบว่า การจัดการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่องผ่านการคิด การวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการมีส่วนร่วม ทำให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์และผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้ที่ดียิ่งขึ้น ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการมีส่วนสำคัญต่อการพัฒนาผู้เรียน

องค์ความรู้ใหม่ที่ได้จากการวิจัย

งานวิจัยนี้ก่อให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ที่สำคัญต่อวงวิชาการด้านการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาและการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมของผู้เรียน โดยค้นพบว่า การบูรณาการเทคนิคสถานการณ์จำลองกับเทคนิค KWL Plus อย่างเป็นระบบนั้น มิได้เป็นเพียงการนำเทคนิคสองแนวคิดมาใช้ร่วมกันเชิงกลวิธีเท่านั้น หากแต่เป็นการสร้าง “กลไกการเรียนรู้เชิงบูรณาการ” ที่เอื้อให้ผู้เรียนพัฒนาการตระหนักรู้เกี่ยวกับหลักกรรมและผลของกรรมผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์ การเผชิญสถานการณ์ที่มีความหมาย และการสะท้อนคิดอย่างต่อเนื่องและเป็นระบบ ความใหม่ของงานวิจัยอยู่ที่การแสดงให้เห็นโครงสร้างการจัดการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงประสบการณ์เชิงสถานการณ์เข้ากับการจัดระบบความรู้ของผู้เรียนในลักษณะเป็นขั้นตอนที่ชัดเจน ซึ่งแตกต่างจากงานวิจัยที่ผ่านมาที่มักใช้สถานการณ์จำลองหรือเทคนิค KWL Plus แยกส่วนกัน โดยไม่ได้แสดงให้เห็นถึงกลไกการเสริมพลังซึ่งกันและกันระหว่างทั้งสองแนวทาง นอกจากนี้ องค์ความรู้ที่ได้จากงานวิจัยยังเชื่อมโยงและขยายกรอบแนวคิดทางทฤษฎีที่สำคัญ ได้แก่ การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) การเรียนรู้เชิงสังคม (Social Learning) และทฤษฎีพัฒนาการด้านเหตุผลทางจริยธรรม (Moral Reasoning Development) โดยชี้ให้เห็นบทบาทสำคัญของการออกแบบกิจกรรมที่เปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ และประเมินผลจากสถานการณ์ที่มีความหมายเชิงจริยธรรมอย่างแท้จริง

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. จากผลการวิจัยที่พบว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองร่วมกับเทคนิค KWL Plus สามารถพัฒนาการตระหนักรู้เกี่ยวกับหลักกรรมและผลของกรรมของผู้เรียนได้ ครูผู้สอนควรนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวไปปรับใช้ในการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้โดยเน้นการสร้างสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริงของผู้เรียน ควบคู่กับการตั้งคำถามและการสรุปความรู้เป็นขั้นตอนเพื่อส่งเสริมการคิดเชิงเหตุผลและการสะท้อนคิดอย่างเป็นระบบ

2. สถานศึกษาควรสนับสนุนให้ครูใช้การจัดการเรียนรู้เชิงบูรณาการที่เน้นกระบวนการคิดและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน เช่นเดียวกับกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้พัฒนาขึ้น และให้มีการจัดชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (PLC) ในโรงเรียนเพื่อแลกเปลี่ยนแนวทางการออกแบบกิจกรรมสถานการณ์จำลองและการใช้เทคนิค KWL Plus อย่างมีคุณภาพ อันจะช่วยยกระดับการจัดการเรียนรู้ด้านคุณธรรมให้เป็นรูปธรรมและสอดคล้องกับบริบทผู้เรียน

3. ผลการวิจัย อาจใช้เป็นข้อมูลเบื้องต้น สำหรับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการพิจารณาออกแบบกิจกรรมหรือหลักสูตรพัฒนาครูด้านการจัดการเรียนรู้เชิงคุณธรรม ทั้งนี้ ควรมีหลักฐานจากการศึกษาหลายบริบทประกอบก่อนนำไปประยุกต์ใช้ในระดับหลักสูตรหรือนโยบาย

4. ผลการวิจัยนี้สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาและรายวิชาอื่น ๆ ที่มุ่งพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนได้อย่างเป็นรูปธรรมและมีประสิทธิภาพ ทั้งในระดับการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียน การพัฒนาสมรรถนะครูผู้สอน และการต่อยอดไปสู่นโยบายด้านการจัดการเรียนรู้เชิงคุณธรรมในสถานศึกษาอย่างยั่งยืน

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้ด้วยสถานการณ์จำลองร่วมกับเทคนิค KWL Plus ต่อผลลัพธ์การเรียนรู้ด้านอื่น ๆ เช่น การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม การตัดสินใจเชิงคุณค่า หรือพฤติกรรมเชิงจริยธรรม

2. ควรศึกษาเช่นเดียวกับการวิจัยเรื่องนี้กับกลุ่มตัวอย่างในระดับชั้นหรือบริบทที่หลากหลายมากขึ้น เช่น ระดับประถมศึกษาตอนปลายหรือมัธยมศึกษาตอนปลาย รวมถึงบริบทโรงเรียนที่แตกต่างกัน

3. ควรใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสานหรือการวิจัยเชิงคุณภาพโดยเก็บรวบรวมข้อมูล ด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกหรือการวิเคราะห์บันทึกการเรียนรู้ของผู้เรียน ในการทำวิจัยเช่นเดียวกับการวิจัยเรื่องนี้เพื่ออธิบายกลไกการเรียนรู้และกระบวนการเปลี่ยนแปลงภายในของผู้เรียนได้อย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น ซึ่งจะช่วยเสริมความสมบูรณ์ขององค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัยเชิงปริมาณ

เอกสารอ้างอิง

ทิศนา แขมมณี. (2566). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 26). สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ไพฑูรย์ สินลารัตน์. (2559). จะยกระดับคุณภาพการศึกษาขั้นพื้นฐานของกรุงเทพมหานครได้อย่างไร. เอกสารประกอบการประชุมยกระดับคุณภาพการศึกษา ครั้งที่ 1. แม็ค เอ็ดดูเคชั่น.

ภริมา วินิธาสถิตย์กุล และ ชนินันท์ แย้มขวัญยืน. (2565). การเรียนรู้เชิงรุก: แนวทางการเรียนการสอนที่เป็นเลิศในศตวรรษที่ 21. *วารสารนวัตกรรมการศึกษาและการวิจัย*, *6*(3), 921 – 933.

รติพร พันธุวงศ์, ประสพสุข ฤทธิเดช, และอรัญ ซุยกระเดื่อง. (2566). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบ KWL Plus รายวิชาเศรษฐศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. *วารสารสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*, *10*(1), 249 – 264. https://so03.tci-thaijo.org/index.php/rdirmu/article/view/260947/177310

วีรวิชญ์ บุญส่ง, ปุณณดา เนียมเมือง, และเจนจิรา อ่อนสา. (2567). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสถานการณ์จำลอง เรื่อง หน้าที่ชาวพุทธ และมารยาทชาวพุทธ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 โรงเรียนอินทร์บุรี. *วารสาร มจร พุทธศาสตร์ปริทรรศน์*, *8*(3), 288 – 303. https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jmb/article/view/279513/187319

สุภิวัฒน์ งอกงาม และ ทิพย์รัตน์ สุริยานุวัตร. (2568). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้เชิงรุกร่วมกับเกมนันทนาการวิชาสุขศึกษาที่มีผลต่อระดับความสุขในการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*, *19*(3), 293 – 306. https://so05.tci-thaijo.org/index.php/rmuj/article/view/284054/187767

สุมาลี สังข์ศรี. (2561). *การพัฒนาการเรียนการสอนเชิงจริยธรรม*. สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Prentice Hall.

Barr, R. B. & Tagg, J. (1995). From Teaching to Learning: A New Paradigm for Undergraduate Education. *Change: The Magazine of Higher Learning, 27*(6), 12 – 26. https://doi.org/10.1080/00091383.1995.10544672

Bruner, J. S. (1961). The Act of Discovery. *Harvard Educational Review, 31*(1), 21 - 32. https://digitalauthorship.org/wp-content/uploads/2015/01/the-act-of-discovery-bruner.pdf

Carr, E. & Ogle, D. (1987). K – W - L Plus: A Strategy for Comprehension and Summarization. *Journal of Reading, 30*(7), 626 – 631.

Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. Macmillan.

Gibbs, J. C. (2003). *Moral Development and Reality: Beyond The Theories of Kohlberg and Hoffman*. SAGE.

Gredler, M. E. (2004). Games and Simulations and Their Relationships to Learning. In D. H. Jonassen (Ed.), *Handbook of Research on Educational Communications and Technology* (2nd ed., pp. 571 – 581). Lawrence Erlbaum Associates.

Kohlberg, L. (1984). *The Psychology of Moral Development: The Nature and Validity of Moral Stages* (Essays on Moral Development, Vol. 2). Harper & Row.

Kolb, D. A. (2015). *Experiential Learning: Experience as The Source of Learning and Development* (2nd ed.). Pearson Education.

Lapsley, D. K. & Narvaez, D. (2006). Character Education. In W. Damon & R. M. Lerner (Series Eds.), K. A. Renninger & I. E. Sigel (Vol. Eds.), *Handbook of Child Psychology: Vol. 4. Child Psychology in Practice* (6th ed., pp. 248 – 296). Wiley.

Ogle, D. M. (1986). K – W - L: A Teaching Model That Develops Active Reading of Expository Text. *The Reading Teacher, 39*(6), 564 – 570. https://doi.org/10.1598/RT.39.6.11

Paul, R. W. & Elder, L. (2006). Critical Thinking: The Nature of Critical and Creative Thought. *Journal of Developmental Education, 30*(2), 34 – 35.

Prince, M. (2004). Does Active Learning Work? A Review of The Research. *Journal of Engineering Education, 93*(3), 223 – 231. https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/j.2168-9830.2004.tb00809.x

Rest, J. R. (1986). *Moral Development: Advances in Research and Theory*. Praeger.

Rest, J. R. (1994). Background: Theory and Research. In J. R. Rest & D. Narvaez (Eds.), *Moral Development in The Professions: Psychology and Applied Ethics* (pp. 1 – 26). Lawrence Erlbaum Associates.

Shulman, L. S. (1986). Those Who Understand: Knowledge Growth in Teaching. *Educational Researcher, 15*(2), 4 – 14. https://journals.sagepub.com/doi/10.3102/0013189X015002004

UNESCO. (2017). *Education for Sustainable Development Goals: Learning Objectives*. https://doi.org/10.54675/CGBA9153

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes* (M. Cole, V. John - Steiner, S. Scribner, & E. Souberman, Eds.). Harvard University Press.