

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสถานการณ์จำลอง เรื่องหน้าที่ชาวพุทธ และมารยาทชาวพุทธ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 โรงเรียนอินทร์บุรี

Development of Learning Activities Utilizing Simulation Models on Buddhist Duties and Etiquette for Grade 7 Students at Inburi School

¹วีรวิทย์ บุญส่ง, ²ปณณดา เนียมเมือง และ³เจนจิรา อ่อนสา

¹Veeravit Boonsong, ²Punnada Neammang and ³Janjira Oonsa

^{1,2,3}คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

^{1,2,3}Faculty of Humanities and Social Sciences, Thepsatri Rajabhat University.

¹Corresponding Author's Email: veeravit.b@lawasri.tru.ac.th

Received: November 28, 2024; **Revised:** December 14, 2024; **Accepted:** December 16, 2024

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสถานการณ์จำลอง เรื่องหน้าที่ชาวพุทธและมารยาทชาวพุทธ 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังโดยใช้รูปแบบสถานการณ์จำลอง เรื่องหน้าที่ชาวพุทธและมารยาทชาวพุทธ 3) ศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสถานการณ์จำลอง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1/3 โรงเรียนอินทร์บุรี อำเภออินทร์บุรี จังหวัดสิงห์บุรี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 30 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยของการสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบสถานการณ์จำลอง 15 แผน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 30 ข้อ และแบบวัดความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ 15 ข้อ สถิติที่ใช้ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่า t แบบ Dependent ผลการวิจัยพบว่า 1) การพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสถานการณ์จำลอง พบว่า ได้แผนการจัดกิจกรรมจำนวน 15 แผน มีผลการประเมินความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญอยู่ระหว่าง 0.66-1.00 2) นักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสถานการณ์จำลอง หลังเรียน ($\bar{x}=21.25$, S.D. =0.85) สูงวก่ก่อนเรียน ($\bar{x}=11.55$, S.D. = 0.70) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ผลการวัดความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสถานการณ์จำลองมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}=4.53$, S.D. =0.63) แสดงให้เห็นว่า แผนการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสมมีผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญ และนักเรียนมีความพึงพอใจในกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับมาก ผลการวิจัยนี้แสดงให้เห็นถึงคุณค่าของการใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสถานการณ์จำลองที่สอดคล้องกับหลักอายุตะนะ 6 ซึ่งช่วยส่งเสริมการรับรู้และพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาของผู้เรียน โดยเชื่อมโยงการรับรู้จากทั้งภายในและภายนอกการปฏิบัติจริงในกิจกรรมเหล่านี้ช่วยเสริมสร้างความเข้าใจในหลักธรรมและพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: สถานการณ์จำลอง; การจัดการเรียนการสอน; บทบาทสมมติ

December 2024) : [Research Article](#)

Abstract

The purposes of this research article were: 1) develop a learning activity plan employing a simulation-based model on Buddhist duties and etiquette, 2) compare students' learning achievement before and after the implementation of the simulation model, and 3) examine students' satisfaction with the learning activities based on the simulation model. The research sample consisted of 30 Grade 7/3 students at Inburi School, Inburi District, Singburi Province, during the first semester of the 2024 academic year. Participants were selected using cluster random sampling, with classrooms serving as the sampling units. Research instruments included 15 simulation-based learning activity plans, a 30-item learning achievement test, and a 15-item satisfaction questionnaire. The data were analyzed using mean, standard deviation, and dependent t-tests. The research findings were as follows: 1) the development of simulation-based learning activity plans yielded 15 plans, which were evaluated by experts with a suitability score ranging from 0.66 to 1.00; 2) the students' post-learning achievement scores ($\bar{X}=21.25$, S.D.=0.85) were significantly higher than their pre-learning scores ($\bar{X}=11.55$, S.D.=0.70) at the 0.05 level of significance; 3) the overall satisfaction with the simulation-based learning activities was rated as the highest level ($\bar{X}=4.53$, S.D.=0.63). These results indicate that the learning activity plans were appropriate and significantly enhanced students' learning outcomes, while students expressed a high level of satisfaction with the activities. This study underscores the value of integrating simulation-based learning activities aligned with the principles of the six sense bases (Ayatana). These activities foster perceptual enhancement, analytical thinking, and problem-solving skills by bridging internal and external perceptions. The hands-on nature of these simulations reinforces students' understanding of Buddhist principles and effectively cultivates moral and ethical development.

Keywords: Simulation Model; Instructional Design; Role-Playing

บทนำ

การเรียนการสอนในรายวิชาพระพุทธศาสนา โดยเฉพาะในเรื่องหน้าที่ชาวพุทธและมารยาทชาวพุทธ มุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนเข้าใจความสำคัญ ยึดมั่นและปฏิบัติตามหลักธรรมเพื่ออยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข ซึ่งในปัจจุบัน การสอนนอกสถานที่เป็นเรื่องที่ค่อนข้างยาก เพราะด้วยความปลอดภัยและงบประมาณที่ไม่เพียงพอทำให้ ผู้สอน สอนได้ไม่เต็มที่ จึงทำให้ผู้เรียนไม่เห็นภาพกับสิ่งที่ผู้สอนต้องการจะสื่อออกไปและ ในทางปฏิบัติผู้เรียน อาจไม่ทราบว่าต้องปฏิบัติอย่างไร จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาการเรียนการสอนในเรื่องของหน้าที่ชาวพุทธและ มารยาทชาวพุทธ พบว่า การสอนแบบแสดงบทบาทสมมติหรือสถานการณ์จำลองได้ถูกนำมาใช้เป็นหลัก สำหรับการเรียนการสอนในเรื่องหน้าที่ชาวพุทธและมารยาทชาวพุทธอย่างแพร่หลาย สอดคล้องกับ ทิศนา แฉมณี (2550) กล่าวว่า การเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลองว่าเป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยให้ผู้เรียนลงไปในสถานการณ์ที่มีบทบาท ข้อมูล และกติกาก การเล่นที่สะท้อนความเป็นจริง และมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ในสถานการณ์นั้น โดยใช้ข้อมูลที่มีสภาพ คล้ายกับข้อมูลในความเป็นจริง ในการตัดสินใจและแก้ปัญหาต่าง ๆ ซึ่งการตัดสินใจนั้นจะส่งผลถึงผู้เล่นใน ลักษณะเดียวกันกับที่เกิดขึ้นในสถานการณ์จริง การเรียนการสอนในรายวิชาพระพุทธศาสนา โดยเฉพาะเรื่อง หน้าที่และมารยาทชาวพุทธ มุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนเข้าใจและปฏิบัติตามหลักธรรมเพื่อการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข

ซึ่งเชื่อมโยงกับหลักอายตนะ กระบวนการรับรู้และสัมผัสระหว่างภายในและภายนอก เช่น การเรียนรู้ผ่านสถานการณ์จำลองที่เชื่อมทฤษฎีกับการปฏิบัติจริง ผู้เรียนจะได้ฝึกฝนการรับรู้ผ่านการกระทบระหว่างอายตนะภายใน (ตา หู จมูก ฯลฯ) กับอายตนะภายนอก (รูป เสียง กลิ่น ฯลฯ) ส่งผลให้เกิดการตัดสินใจและการคิดที่สะท้อนหน้าที่และมารยาทของชาวพุทธในชีวิตประจำวัน ชนกานต์ กองเขียว (2561) กล่าวว่าอายตนะ (sense faculties) คือ ธรรมที่เกี่ยวข้องกับการเชื่อมต่อระหว่างอายตนะภายในและภายนอก เช่น การกระทบระหว่างตาและรูป ซึ่งทำให้เกิดการรับรู้ การเห็น การได้ยิน การรู้กลิ่น และการรับรู้อารมณ์ต่าง ๆ อายตนะมี 5 ประการ ได้แก่ อายตนะภายใน (ตา หู จมูก ฯลฯ) และอายตนะภายนอก (รูป เสียง กลิ่น ฯลฯ) การเกิดวิจิตรเกิดจากการกระทบกันระหว่างอายตนะทั้งสอง เช่น ตากระทบรูป ทำให้เกิดการเห็น การได้ยิน หรือการรับรู้ทางอื่น ๆ อารมณ์ต่าง ๆ จะเกิดขึ้นเมื่อเกิดการกระทบระหว่างอายตนะภายในและภายนอกกระบวนการนี้ส่งผลให้เกิดการรับรู้และการคิดปรุงแต่งที่สำคัญในการพัฒนาจิตและเจตสิก การทำงานร่วมกันของอายตนะทั้งสองมีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างสติและการเจริญทางจิตใจ ผ่านการรับรู้ที่เกิดจากการกระทบและการเชื่อมต่อของอายตนะภายในและภายนอก

สถานการณ์จำลอง (Simulation Technique) คือกระบวนการที่ผู้สอนใช้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยผู้สอนจัดสถานการณ์ขึ้นเลียนแบบของจริง กระตุ้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยการแก้ปัญหา ได้ใช้ทักษะกระบวนการคิดและการตัดสินใจจากสถานการณ์ ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในบทบาทหรือในสถานการณ์นั้น ๆ ให้มากที่สุดมีหลักการสำคัญโดย Sturtridge (1983) ได้อธิบายหลักการสำคัญของสถานการณ์จำลองไว้มีอยู่ 3 ชั้น ดังนี้ 1) ชั้นเตรียมการ เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนให้ข้อมูลและความรู้ 2) ชั้นแสดงเป็นขั้นที่ผู้สอนจะจับคู่หรือเข้ากลุ่มทำงาน 3) ชั้นอภิปรายและขั้นให้ข้อมูลย้อนกลับ การใช้สถานการณ์จำลองได้ถูกใช้อย่างแพร่หลายในกิจกรรมการเรียนการสอน ซึ่งทำให้ผู้เรียนเห็นภาพ รู้วิธีการ รู้แนวปฏิบัติที่ถูกต้องเหมาะสมในเนื้อหาที่ต้องปฏิบัติและมีทักษะในการตัดสินใจจากสถานการณ์ที่เผชิญอยู่ ผู้เรียนจะเห็นเหตุการณันั้น ๆ ด้วยตนเองได้ดียิ่งขึ้น อีกทั้งยังสามารถถ่ายโยงความรู้จากการฝึกปฏิบัติไปสู่เนื้อหาที่ต้องการได้

สถานการณ์จำลองเป็นกระบวนการจัดสร้างสภาพแวดล้อมที่เลียนแบบเหตุการณ์ในชีวิตจริงอย่างใกล้เคียงที่สุด ทั้งในด้านสภาพแวดล้อม ปฏิสัมพันธ์ และเงื่อนไขต่าง ๆ โดยผู้เรียนจะได้รับบทบาทและมีส่วนร่วมในการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการตัดสินใจจากสถานการณ์ที่เผชิญอยู่ ผู้เรียนจะใช้ข้อมูลทั้งหมดและวิจารณ์ญาณของตนเองในการปฏิบัติหน้าที่ในสถานการณ์นั้นอย่างมีประสิทธิภาพ กระบวนการนี้เชื่อมโยงกับอายตนะ 6 ซึ่งเป็นช่องทางการรับรู้ของมนุษย์ ได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้น กาย และใจ โดยการมองเห็นช่วยให้เข้าใจผ่านภาพหรือสื่อที่สมจริง การได้ยินเสริมด้วยเสียงจากเหตุการณ์หรือคำแนะนำ สถานการณ์จำลองสามารถนำมาใช้ฝึกทักษะเกี่ยวกับหน้าที่และมารยาทของชาวพุทธได้ โดยการจำลองพิธีกรรมทางศาสนาในวัด ผู้เรียนได้รับบทบาทเป็นผู้เข้าร่วมงาน ผู้ฟังเทศน์ ผู้ปฏิบัติศาสนกิจ หรือผู้ดูแลความเรียบร้อยในงาน ผู้เรียนจะได้ฝึกปฏิบัติตามหน้าที่ของชาวพุทธ อาทิ การไหว้พระ การฟังธรรมอย่างสำรวม และการปฏิบัติตนด้วยความเคารพต่อพระสงฆ์และสถานที่ นอกจากนี้ยังฝึกมารยาทชาวพุทธในสถานการณ์ต่าง ๆ เช่น การเข้าไปในพระอุโบสถ ซึ่งผู้เรียนต้องฝึกการถอดรองเท้าก่อนเข้า การเดินด้วยความสำรวม และ

การนั่งในท่าที่สุภาพ รวมถึงการถวายของพระสงฆ์อย่างเหมาะสม เพื่อให้เกิดความเข้าใจและสามารถนำไปปฏิบัติในชีวิตประจำวันได้จริง ดังนั้นสถานการณ์จำลองจึงเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ครอบคลุมทุกมิติของการรับรู้ ช่วยพัฒนาทั้งทักษะปฏิบัติและการคิดเชิงวิพากษ์ เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับการปฏิบัติจริงในชีวิตประจำวัน (สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ, 2545)

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาแนวทางและทฤษฎีการสอนแบบสถานการณ์จำลองในเรื่องหน้าที่และมารยาทชาวพุทธ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 โรงเรียนอินทร์บุรี เนื่องจากปัญหาที่โรงเรียนเน้นการสอนแบบบรรยายเป็นหลัก ส่งผลให้ผู้เรียนไม่สามารถเข้าใจเนื้อหาที่ควร ขณะเดียวกันตามหลักสูตรการศึกษาของชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 ต้องศึกษาเรื่องหน้าที่และมารยาทชาวพุทธ ซึ่งเป็นการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรมและการมีความรับผิดชอบในฐานะพลเมืองที่ดีของสังคม การเรียนรู้ในเรื่องนี้ช่วยให้ผู้เรียนรู้จักการดำเนินชีวิตอย่างมีจริยธรรม สอดคล้องกับหลักการของพระพุทธศาสนาและเสริมสร้างพฤติกรรมที่ดีในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น ผู้วิจัยจึงเลือกกลุ่มเป้าหมายนี้เพื่อใช้รูปแบบการสอนแบบสถานการณ์จำลองปรับใช้กับเนื้อหาดังกล่าวเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนการสอน จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นว่าการจัดกิจกรรมโดยใช้รูปแบบสถานการณ์จำลองเป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ที่ได้เรียนภาคทฤษฎีไปแล้วโดยการจำลองสถานการณ์และนำไปใช้ได้ สถานการณ์จริงรู้จักแก้ปัญหาที่อาจเกิดขึ้นในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากการเรียนรู้แบบเดิม ๆ ทำให้นักเรียนไม่เห็นภาพสถานการณ์จริงการสื่อสารหรืออธิบายเป็นคำพูดไม่ชัดเจน ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้จัดการเรียนการสอนในรายวิชาพระพุทธศาสนา เรื่องหน้าที่ชาวพุทธและมารยาทชาวพุทธโดยใช้เทคนิควิธีสอนสถานการณ์จำลองในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสถานการณ์จำลอง เรื่องหน้าที่ชาวพุทธและมารยาทชาวพุทธ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังโดยใช้รูปแบบสถานการณ์จำลอง เรื่องหน้าที่ชาวพุทธและมารยาทชาวพุทธ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสถานการณ์จำลอง เรื่องหน้าที่ชาวพุทธและมารยาทชาวพุทธ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3

วิธีดำเนินการวิจัย

บทความวิจัย เรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสถานการณ์จำลอง (Simulation Technique) เรื่องหน้าที่ชาวพุทธและมารยาทชาวพุทธ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 โรงเรียน อินทร์บุรี เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-experimental Research Design) โดยใช้แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการเรียนผ่านการแสดงบทบาทสมมุติโดยใช้สถานการณ์จำลอง ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาด้านเนื้อหาจากตำรา ด้านเอกสารทั้งที่เป็นแนวคิดทฤษฎีรวมทั้งงานวิจัยต่าง ๆ ประกอบด้วย การออกแบบการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสถานการณ์จำลอง (Simulation Technique) การทำงานเป็นทีม (Collaboration and Teamwork) การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้การสอนแบบ (Active Learning) และการแสดงบทบาทสมมติ

ขั้นตอนที่ 2 พื้นที่กรณีศึกษา ได้แก่ โรงเรียนอินทร์บุรี อำเภออินทร์บุรี จังหวัดสิงห์บุรี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 8 ห้อง นักเรียนรวม 284 คน ซึ่งเป็นโรงเรียนเป้าหมายที่นำการสอนแบบสถานการณ์จำลองไปใช้ในการพัฒนา

ขั้นตอนที่ 3 ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1/3 โรงเรียนอินทร์บุรี อำเภออินทร์บุรี จังหวัดสิงห์บุรี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 30 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยของการสุ่มเนื่องจากแต่ละห้องเรียนมีการจัดนักเรียนแบบคละความสามารถ

ขั้นตอนที่ 4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดกิจกรรมโดยใช้รูปแบบสถานการณ์จำลอง รายวิชาพระพุทธศาสนา จำนวน 15 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวม 15 ชั่วโมง 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาพระพุทธศาสนา เรื่องหน้าที่ชาวพุทธและมารยาทชาวพุทธ จำนวน 30 ข้อ เป็นแบบปรนัย ชนิด 4 ตัวเลือก 3) แบบวัดความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสถานการณ์จำลอง รายวิชาพระพุทธศาสนา เรื่องหน้าที่ ชาวพุทธและมารยาทชาวพุทธ จำนวน 15 ข้อ โดยผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ ด้านหลักสูตรและการสอน ด้านวัดผลประเมินผล และด้านการสอนสังคมศึกษา ตรวจสอบและพิจารณาจำนวน 3 คน

ขั้นตอนที่ 5 การเก็บรวบรวมข้อมูล ในการเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบวัดความพึงพอใจ ในการเก็บรวบรวมข้อมูลดำเนินการโดยผู้วิจัย โดยก่อนปฏิบัติการสอนมีการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) และหลังจากปฏิบัติการสอนเสร็จแล้วทำการทดสอบหลังเรียน (Post-test) แล้วให้นักเรียนทำแบบวัดความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามลำดับ

ขั้นตอนที่ 6 การวิเคราะห์ข้อมูล หลังจากเก็บรวบรวมข้อมูลเสร็จแล้วนำข้อมูลที่ได้ออกมาหา ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบกลุ่มตัวอย่างแบบไม่อิสระจากกัน t-test แบบ Dependent

ขั้นตอนที่ 7 สรุปผลการวิจัย นำคะแนนที่ได้จากการวิเคราะห์ มาเปรียบเทียบ แปรผล อธิบาย ในรูปแบบของตารางประกอบการบรรยาย และตีพิมพ์เผยแพร่ผ่านรูปเล่มเอกสาร หรือไฟล์สื่อออนไลน์ต่อไป

ผลการวิจัย

จากการวิจัยเรื่องการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสถานการณ์จำลองในรายวิชาพระพุทธศาสนา เรื่องหน้าที่ชาวพุทธและมารยาทชาวพุทธ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 โรงเรียนอินทร์บุรี สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

วัตถุประสงค์ที่ 1 การพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสถานการณ์จำลองรายวิชา พระพุทธศาสนาเรื่องหน้าที่ชาวพุทธและมารยาทชาวพุทธ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 โรงเรียนอินทร์บุรี พบว่า ผู้วิจัยพัฒนาแผนจำนวน 15 แผน ดังนี้

ตารางที่ 1 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสถานการณ์จำลอง

แผนที่	กิจกรรม	วัตถุประสงค์	ค่าความเหมาะสม
1	การแนะนำหน้าที่ชาวพุทธและมารยาท	ความหมายของหน้าที่และมารยาทชาวพุทธ	1.00
2	สถานการณ์การปฏิบัติในวัด	ฝึกทักษะการปฏิบัติตนในวัดตามหลักมารยาทชาวพุทธ	1.00
3	การปฏิบัติตนที่เหมาะสมในการฟังเจริญพระพุทธรูปมนต์	ปฏิบัติตนอย่างเหมาะสมในการฟังพระพุทธรูปมนต์ โดยใช้สติและสมาธิเพื่อเสริมสร้างจิตใจให้สงบและมีมารยาท	1.00
4	การปฏิบัติตามคำสอนของพระพุทธเจ้า	ฝึกการตัดสินใจและการดำเนินชีวิตตามคำสอนของพระพุทธเจ้า	0.66
5	การฝึกแสดงความเคารพต่อผู้สูงอายุ	สร้างความเข้าใจในการแสดงความเคารพผู้สูงอายุ	0.66
6	การปฏิบัติตนในวันสำคัญทางศาสนา	เข้าใจและปฏิบัติตนในวันสำคัญทางศาสนา	1.00
7	การแบ่งปันและการช่วยเหลือผู้อื่น	ฝึกการแบ่งปันและช่วยเหลือเพื่อนร่วมชั้น	0.66
8	การแสดงมารยาทในการพูดคุย	ฝึกมารยาทในการพูดคุยและการฟัง	0.66
9	การสวดมนต์และการทำสมาธิ	สร้างความเข้าใจในการฝึกสวดมนต์และทำสมาธิ	1.00
10	การฝึกขอโทษและการให้อภัย	ฝึกการขอโทษและการให้อภัยในชีวิตประจำวัน	0.66
11	การทำทานและการช่วยเหลือผู้อื่น	เข้าใจและปฏิบัติการทำทาน	0.66
12	การรักษาศีลในชีวิตประจำวัน	เข้าใจการรักษาศีล	1.00
13	การปฏิบัติตนในกรณีฉุกเฉิน	ฝึกการปฏิบัติตนในสถานการณ์ฉุกเฉินโดยยึดหลักธรรม	1.00
14	การสร้างสันติสุขในโรงเรียน	สอนนักเรียนเกี่ยวกับการสร้างสันติสุขในสังคม	0.66
15	การประยุกต์ใช้หลักธรรมในชีวิตประจำวัน	ประยุกต์ใช้หลักธรรมในชีวิตประจำวัน	1.00

จากตารางที่ 1 การพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสถานการณ์จำลองรายวิชา พระพุทธศาสนาเรื่องหน้าที่ชาวพุทธและมารยาทชาวพุทธ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 โรงเรียนอินทร์บุรี พบว่า ผู้วิจัยพัฒนาแผนจำนวน 15 แผน มีผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญอยู่ระหว่าง 0.66-1.00

ผู้วิจัยออกแบบแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในเรื่อง หน้าที่และมารยาทชาวพุทธ จำนวน 15 แผน ซึ่งแต่ละแผนผ่านการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ สามารถนำไปใช้ในการปฏิบัติการสอนได้ ในขั้นตอนการออกแบบการจัดกิจกรรมผู้วิจัยออกแบบตามแนวคิดของ Sturtridge (1983) ประกอบไปด้วย 3 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นเตรียมการเป็นขั้นตอนที่ผู้สอนให้ข้อมูลและความรู้ โดยที่ผู้สอนจะอธิบายถึงกฎเกณฑ์ ความเป็นมา และความรู้ จากนั้นจึงให้ผู้เรียนฝึกทำแบบฝึกหัด ซึ่งผู้สอนอาจจะฝึกให้ผู้เรียนค้นคว้าหาข้อมูลด้วยตนเองฝึกทักษะการฟัง หรือฝึกการพูด ผู้เรียนจะได้ทราบว่าข้อมูลที่รับจากผู้สอนนั้นจะเป็นข้อมูลที่ต้องใช้ต่อไปในกิจกรรมสถานการณ์จำลอง ซึ่งการได้รับทราบล่วงหน้าเช่นนี้จะป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจที่จะเรียนรู้มากขึ้น 2) ขั้นแสดงเป็นขั้นที่ผู้สอนจะจับคู่หรือเข้ากลุ่มทำงาน ผู้เรียนจะได้มีโอกาสได้ปรึกษาหารือกันเกี่ยวกับสถานการณ์ที่ได้รับมอบหมาย เพื่อที่จะได้เตรียมการแสดงสถานการณ์จำลองให้เป็นไปได้ด้วยดี 3) ขั้นอภิปรายและขั้นให้ข้อมูลย้อนกลับ ขั้นนี้ผู้สอนจะเป็นผู้ให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียนถึงการแสดงของผู้เรียนว่าเป็นอย่างไรมีข้อผิดพลาดตรงไหน ซึ่งการให้ข้อมูลเกี่ยวกับข้อผิดพลาดนั้นผู้สอนจะต้องให้ความระมัดระวังไม่ให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกไม่ดี ผู้สอนจะให้ข้อมูลว่าผู้เรียนมีจุดบกพร่องตรงไหน เพื่อที่ผู้เรียนจะได้แก้ไขและสามารถนำเอาความรู้ใหม่ที่ได้ไปใช้ในโอกาสต่อไป ผู้วิจัยยกตัวอย่างกิจกรรมการเรียนรู้ในแผนการเรียนรู้ที่ 3 เรื่องหน้าที่และมารยาทชาวพุทธ ดังนี้

1. ขั้นเตรียมการ

1.1 ผู้สอนเตรียมนำเข้าสู่บทเรียนโดยใช้เรื่องที่สนใจ ครูให้นักเรียนตอบคำถามจากแผ่นภาพชุดการแต่งกายไปในสถานที่ต่าง ๆ จำนวน 5 ภาพ โดยให้นักเรียนอธิบายว่าเหมาะสมหรือไม่อย่างไร

1.2 การเตรียมผู้เรียน ผู้เรียนต้องได้รับการเตรียมก่อนเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสถานการณ์จำลองโดยอธิบายถึงวิธีการเรียน การเตรียมตัว การใช้หุ่นจำลองอุปกรณ์และเครื่องมือต่าง ๆ นอกจากนี้ผู้เรียนต้องศึกษาหาความรู้เกี่ยวกับสถานการณ์จำลองมาก่อนเน้นย้ำให้ผู้เรียนแสดงบทบาทที่ตนเองได้รับให้เสมือนจริง ร่วมมือในการเรียนการสอนทุกขั้นตอนปฏิบัติตามกฎกติกาและตั้งใจเรียน โดยกำหนดบทบาทผู้เรียน ดังนี้

- นักเรียนคนที่ 1 ได้รับบทบาทเป็น พระภิกษุ หน้าที่ สวดพระพุทธมนต์เพื่อประกอบศาสนกิจ
- นักเรียนคนที่ 2 ได้รับบทบาทเป็น ผู้สูงอายุชาย/หญิง หน้าที่ ร่วมฟังพระพุทธมนต์
- นักเรียนคนที่ 3 ได้รับบทบาทเป็น วัยรุ่นชาย/หญิง หน้าที่ เพิ่งมาร่วมฟังพระพุทธมนต์ครั้งแรก
- นักเรียนคนที่ 4 ได้รับบทบาทเป็น เด็กเล็ก หน้าที่ ฟังพระพุทธมนต์พร้อมครอบครัว
- นักเรียนคนที่ 5 ได้รับบทบาทเป็น ผู้หญิงวัยกลางคน หน้าที่ ร่วมฟังพระพุทธมนต์กับเพื่อน
- นักเรียนคนที่ 6 ได้รับบทบาทเป็น ผู้ชายวัยกลางคน หน้าที่ ร่วมฟังพระพุทธมนต์กับเพื่อน

2. ขั้นสอน

2.1 ผู้สอนได้บรรยาย และ แจกบทเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องหน้าที่และมารยาทชาวพุทธโดยมีหัวข้อ การปฏิบัติตนที่เหมาะสมในการฟังเจริญพระพุทธมนต์ ดังนี้ ตัวละคร 1) พระภิกษุ หน้าที่ สวดพระพุทธมนต์เพื่อ

ประกอบศาสนกิจ 2) ผู้สูงอายุชาย/หญิง หน้าที่ ร่วมฟังพระพุทธรูป 3) วัยรุ่นชาย/หญิง หน้าที่ มาร่วมฟังพระพุทธรูปครั้งแรก 4) เด็กเล็ก หน้าที่ ฟังพระพุทธรูปพร้อมครอบครัว 5) ผู้หญิงวัยกลางคน หน้าที่ ร่วมฟังพระพุทธรูปกับเพื่อน 6) ผู้ชายวัยกลางคน หน้าที่ ร่วมฟังพระพุทธรูปกับเพื่อน สถานที่: วัดแห่งหนึ่งในช่วงเช้า ภายในหอพระ หรือในบริเวณที่พระสงฆ์จะทำการเจริญพระพุทธรูปให้ศรัทธาชนที่มาร่วมกิจกรรม

สถานการณ์:

1. ก่อนเริ่มพิธี

ทุกคนที่มาถึงวัดก่อนเริ่มพิธีการเจริญพระพุทธรูปจะต้องเข้ามานั่งประจำที่อย่างสงบโดยหลีกเลี่ยงการส่งเสียงดังหรือทำกิจกรรมที่ทำให้รบกวนผู้อื่นที่กำลังเตรียมตัว วัยรุ่นชาย/หญิงที่เพิ่งมาร่วมฟังเข้ามาถึงวัดและเดินไปหาที่นั่ง ซึ่งทั้งสองคนค่อนข้างมั่นใจว่าจะนั่งตรงไหน จึงหันไปถามผู้หญิงวัยกลางคนที่นั่งอยู่ใกล้ ๆ เธอก็แนะนำให้เขานั่งตรงมุมที่ห่างจากพระภิกษุแต่สามารถเห็นพระภิกษุขณะเจริญพระพุทธรูปได้เด็กเล็กที่มาฟังพระพุทธรูปวิ่งไปเล่นแถว ๆ ห้องพระโดยไม่มีผู้ดูแลใกล้ชิด แต่ผู้สูงอายุซึ่งนั่งใกล้ ๆ ก็เรียก เด็กเล็กให้มานั่งสงบ ๆ และแนะนำให้เด็กนั่งอย่างเงียบ ๆ พร้อมยกมือไหว้พระ

2. ก่อนที่พระภิกษุจะเริ่มสวดพระพุทธรูป

พระภิกษุท่านยืนสงบอยู่หน้าพระประธานและเตรียมตัวเริ่มพิธีเจริญพระพุทธรูปทุกคน ในหอพระต่างพากันตั้งใจนั่งตรงและสงบเสียงพูดคุยและการเดินไปรอบ ๆ หายไป เมื่อพระภิกษุท่านเริ่มเปล่งเสียงสวดมนต์ทุกคนที่อยู่ในหอพระก็ลุกขึ้นยืนพร้อมกันเพื่อแสดงความเคารพต่อพระภิกษุ ผู้หญิงวัยกลางคนเริ่มก้มลงกราบพระพุทธรูปพร้อมตั้งใจฟังพระพุทธรูป ผู้ชายวัยกลางคนที่เพิ่งมาร่วมฟังก็ยกมือไหว้พระภิกษุอย่างสุภาพก่อนจะนั่งลงอย่างเงียบ ๆ และตั้งใจฟัง

3. ขณะการเจริญพระพุทธรูป

พระภิกษุเริ่มสวดมนต์อย่างสงบ เสียงสวดเจริญพระพุทธรูปดังกังวานไปทั่วห้อง ทุกคนในห้องพากันตั้งใจฟังพระพุทธรูปด้วยความตั้งใจ ผู้สูงอายุที่มาร่วมฟังพระพุทธรูป นั่งหลับตาพนมมือ น้อมจิตใจไปที่ พระภิกษุมีท่าทางสงบเงียบ เด็กเล็กที่มาฟังพระพุทธรูปยังคงนั่งอยู่ข้างพ่อแม่ แต่ก็เริ่มมีความสนใจและหันมองไปที่พระภิกษุอย่างตั้งใจ วัยรุ่นชาย/หญิงที่มานั่งร่วมฟังยังคงตั้งใจฟังพระพุทธรูป แต่ระหว่างนั้นเขาเริ่มรู้สึกไม่สะดวกเพราะรู้สึกเหมือนขาทั้งสองเริ่มเหน็บชาพยายามที่จะขยับตัวอย่างเงียบ ๆ และกลับมาตั้งใจทำที่ที่เหมาะสมโดยไม่รบกวนผู้อื่น

4. หลังจากพิธีเจริญพระพุทธรูปเสร็จสิ้น

พระภิกษุท่านกล่าวคำอนุโมทนาและให้พรแก่ผู้ร่วมฟังทุกคนท่ามกลางความสงบและบรรยากาศที่เต็มไปด้วยความเคารพ ทุกคนเริ่มลุกขึ้นจากที่นั่งโดยวัยรุ่นชาย/หญิงยกมือไหว้พระภิกษุด้วยความเคารพ ผู้สูงอายุที่มาร่วมฟังพระพุทธรูปหันไปบอก เด็กเล็กว่า "การฟังพระพุทธรูปทำให้ใจสงบถ้าครั้งหน้ามาที่วัดกันใหม่ก็ควรนั่งให้เงียบ ๆ นะลูก" ผู้ชายวัยกลางคนที่มาฟังหันไปยิ้มให้กับคนผู้หญิงวัยกลางคน และกล่าวว่า "วันนี้ได้รู้สึกสงบมากขอบคุณที่ชวนมาฟัง" ทุกคนเริ่มเดินออกจากหอพระด้วยความรู้สึกสงบและเต็มไปด้วยความเคารพในคำสอนของพระพุทธศาสนา

3. ชั้นประเมินผลตามวัตถุประสงค์

การติดตามผลในชั้นเรียน ผู้สอนทำการประเมินจากสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนในระหว่างการศึกษาปฏิบัติ ตามสถานการณ์จำลองเป็นวิธีการประเมินที่สำคัญ โดยผู้สอนจะต้องสังเกตว่าผู้เรียนสามารถทำตามขั้นตอนที่กำหนดและแสดงพฤติกรรมที่สะท้อนถึงการเข้าใจและการใช้ทักษะที่เรียนรู้ได้แค่ไหนพร้อมทั้งประเมินจาก ใบงานสรุปองค์ความรู้และประโยชน์จากบทเรียนที่ได้รับในคาบเรียนนี้

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังโดยใช้รูปแบบสถานการณ์จำลองในรายวิชาพระพุทธศาสนาเรื่องหน้าที่ชาวพุทธและมารยาทชาวพุทธ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 โรงเรียนเรียนอินทร์บุรี ปรากฏผลดังนี้

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังโดยใช้รูปแบบสถานการณ์จำลอง (n = 30)

การทดสอบ	คะแนน	$\bar{x}$	S.D.	T	Sig
ก่อนเรียน	30	11.55	0.70	-14.00	.05
หลังเรียน	30	21.25	0.85		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังโดยใช้รูปแบบสถานการณ์จำลอง พบว่านักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมสถานการณ์จำลอง หลังเรียน ($\bar{x}=21.25$, S.D. =0.85) สูงวก่อนเรียน ($\bar{x}= 11.55$, S.D. = 0.70) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า หลังจากได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนโดยใช้สถานการณ์จำลองทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

วัตถุประสงค์ข้อที่ 3 การวัดความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสถานการณ์จำลองในรายวิชาพระพุทธศาสนาเรื่องหน้าที่ชาวพุทธและมารยาทชาวพุทธ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 โรงเรียนเรียนอินทร์บุรีปรากฏผลดังนี้

ตารางที่ 3 ผลการวัดความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสถานการณ์จำลอง

รายการ	$\bar{x}$	S.D	แปลผล
1. ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสถานการณ์จำลอง			
1.1 นักเรียนพอใจในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เรื่อง หน้าที่ชาวพุทธ และมารยาทชาวพุทธ	4.85	0.80	มากที่สุด
1.2 นักเรียนได้ฝึกหาคำตอบด้วยตนเอง ทำให้มีความมั่นใจ และเข้าใจมากยิ่งขึ้น	4.83	0.75	มากที่สุด
1.3 การเรียนด้วยรูปแบบดังกล่าว ทำให้นักเรียนมีความสุขและให้ความสนใจต่อกิจกรรมการเรียน	4.59	0.42	มากที่สุด

รายการ	$\bar{x}$	S.D	แปลผล
1.4 กระบวนการจัดกิจกรรมสถานการณ์จำลอง เรื่อง หน้าที่ชาวพุทธและมารยาทชาวพุทธเป็นวิธีการสอนที่แปลกใหม่ และน่าสนใจ	4.20	0.45	มาก
1.5 การเรียนรู้ด้วยรูปแบบดังกล่าวทำให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองมากขึ้น	4.50	0.53	มาก
2. ด้านเนื้อหา			
2.1 นักเรียนเข้าใจเนื้อหาบทเรียนมากยิ่งขึ้น	4.44	0.81	มาก
2.2 นักเรียนสามารถตอบคำถามจากผู้สอนได้	4.59	0.70	มากที่สุด
2.3 ผู้สอนเตรียมเอกสารและสื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ	4.53	0.76	มากที่สุด
2.4 เนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.75	0.53	มากที่สุด
2.5 ผู้สอนสอดแทรกประสบการณ์และอธิบายวิธีการนำความรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์	4.35	0.77	มาก
3. ด้านการวัดผลและประเมินผล			
3.1 นักเรียนได้ร่วมแสดงความคิดเห็นกับเพื่อนในห้องเรียน และครูผู้สอนตลอดคาบเรียน	4.11	0.45	มาก
3.2 นักเรียนสามารถศึกษาค้นคว้าความรู้ได้ด้วยตนเองจากการเรียนรู้ด้วยรูปแบบสถานการณ์จำลอง	4.49	0.49	มาก
3.3 การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับวัตถุประสงค์รายวิชา	4.65	0.46	มากที่สุด
3.4 นักเรียนมีความสามารถเชื่อมโยงความรู้จากบทเรียนเข้ากับปัญหาในชีวิตประจำวันได้	4.15	0.62	มาก
3.5 เมื่อมีการทดสอบย่อยนักเรียนสามารถทำแบบทดสอบได้	4.95	0.85	มากที่สุด
รวม	4.53	0.63	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 ผลการวัดความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสถานการณ์จำลองก่อนและหลังเรียน เรื่อง หน้าที่ชาวพุทธและมารยาทชาวพุทธ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.53$, S.D. = 0.63) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า เมื่อมีการทดสอบย่อยนักเรียนสามารถทำแบบทดสอบได้ ($\bar{x} = 4.95$, S.D. = 0.85) มีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมานักเรียนพอใจในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เรื่อง หน้าที่ชาวพุทธและมารยาทชาวพุทธ มีค่าเฉลี่ย ($\bar{x} = 4.85$, S.D. = 0.80) และนักเรียนได้ร่วมแสดงความคิดเห็นกับเพื่อนในห้องเรียนและครูผู้สอนตลอดคาบเรียนมีค่าเฉลี่ย ($\bar{x} = 4.11$, S.D. = 0.45) น้อยที่สุดตามลำดับ

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสถานการณ์จำลอง เรื่อง หน้าที่ชาวพุทธและมารยาทชาวพุทธ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 โรงเรียนอินทร์บุรี มีประเด็นที่สามารถนำมาอภิปรายดังนี้

1. การพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสถานการณ์จำลอง เรื่อง หน้าที่ชาวพุทธและมารยาทชาวพุทธ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 โรงเรียนอินทร์บุรี มีผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะผู้วิจัยได้ออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสถานการณ์จำลองที่สอดคล้องกับเนื้อหาวิชาการให้เชื่อมโยงกับหลักธรรมและการปฏิบัติทางศาสนาในชีวิตประจำวัน ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนไม่เพียงแต่เรียนรู้เนื้อหาทางทฤษฎีแต่ยังสามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ การออกแบบกิจกรรมให้ตรงกับความต้องการของผู้เรียนทำให้เกิดการเรียนรู้ที่สนุกสนานและมีความหมาย โดยมีการตั้งจุดประสงค์และสาระสำคัญที่ชัดเจน พร้อมกับนำเสนอเนื้อหาที่สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน และการใช้เทคนิคสถานการณ์จำลองในการฝึกฝนทักษะต่าง ๆ ของผู้เรียนโดยใช้เทคนิคสถานการณ์จำลองช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริง เช่น การจำลองสถานการณ์การปฏิบัติหน้าที่ชาวพุทธในชีวิตประจำวัน ซึ่งกระตุ้นให้เกิดการคิดวิเคราะห์และการตัดสินใจ แผนการจัดกิจกรรมยังส่งเสริมการเรียนรู้แบบ Active Learning โดยให้ผู้เรียนได้ร่วมกิจกรรมและมีส่วนร่วมในการอภิปรายปัญหา ทำให้เชื่อมโยงความรู้อย่างมีประสิทธิภาพได้ดียิ่งขึ้น แผนการจัดกิจกรรมยังนำเทคโนโลยีทันสมัยเข้ามาช่วยเสริมการเรียนรู้ และได้ทำตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ จึงทำให้มีคุณภาพสูง สามารถใช้ได้จริงในห้องเรียนและทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาด้วยการเรียนรู้แบบที่มีส่วนร่วมและประสบความสำเร็จในการเรียนรู้เรื่องหน้าที่และมารยาทของชาวพุทธได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้วิจัยได้ออกแบบตามขั้นตอนของ Sturtridge (1983) ประกอบไปด้วย 3 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นเตรียมการเป็นขั้นตอนที่ผู้สอนให้ข้อมูลและความรู้ โดยที่ผู้สอนจะอธิบายถึงกฎเกณฑ์ ความเป็นมา และความรู้ จากนั้นจึงให้ผู้เรียนฝึกทำแบบฝึกหัด ซึ่งผู้สอนอาจจะฝึกให้ค้นคว้าหาข้อมูลด้วยตนเองฝึกทักษะการฟัง หรือฝึกการพูด ผู้เรียนจะได้ทราบว่าข้อมูลที่รับจากผู้สอนนั้นจะเป็นข้อมูลที่ต้องใช้ต่อไปในกิจกรรมสถานการณ์จำลอง ซึ่งการได้รับทราบล่วงหน้าเช่นนี้จะเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจที่จะเรียนรู้มากขึ้น 2) ขั้นแสดงเป็นขั้นที่ผู้สอนจะจับคู่หรือเข้ากลุ่มทำงาน ผู้เรียนจะได้มีโอกาสได้ปรึกษาหารือกันเกี่ยวกับสถานการณ์ที่ได้รับมอบหมาย เพื่อที่จะได้เตรียมการแสดงสถานการณ์จำลองให้เป็นไปได้ด้วยดี 3) ขั้นอภิปรายและขั้นให้ข้อมูลย้อนกลับ ขั้นนี้ผู้สอนจะเป็นผู้ให้ข้อมูลย้อนกลับแก่ผู้เรียนถึงการแสดงของผู้เรียนว่าเป็นอย่างไร มีข้อผิดพลาดตรงไหน ซึ่งการให้ข้อมูลเกี่ยวกับข้อผิดพลาดนั้นผู้สอนจะต้องให้ความระมัดระวังไม่ให้เกิดความรู้สึกไม่ดี ผู้สอนจะให้ข้อมูลว่าผู้เรียนมีจุดบกพร่องตรงไหน เพื่อที่จะได้แก้ไข และสามารถนำเอาความรู้ใหม่ที่ได้นั้นไปใช้ในโอกาสต่อไป ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ศศิพัชร วงศ์รินทราเมธี (2560) ทำวิจัยเรื่อง การสอนโดยใช้สถานการณ์จำลอง (Simulation Method) ประกอบการเรียนการสอนรายวิชาเศรษฐศาสตร์เพื่อการพัฒนา พบว่า การเขียนแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีต้องคำนวนถึงจุดประสงค์และจัดลำดับให้ดี เนื่องจากการจัดกิจกรรมสถานการณ์จำลองจะมีความซับซ้อนพอสมควรไปถึง

ระดับมาก การนำเสนอสถานการณ์ บทบาทและกติกาจึงจำเป็นต้องมีการเตรียมการอย่างดี ควรนำเสนออย่างเป็นไปตามลำดับขั้นตอน ไม่สับสน ต้องไม่ทำให้เกิดความสับสนในบทบาท จารุภา นวลเพ็ง (2566) ทำวิจัยเรื่องการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานที่ส่งเสริมการคิดเชิงระบบ เรื่องระบบนิเวศ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า การจัดกิจกรรมสถานการณ์จำลองไว้ว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้แผนการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลองต้องเริ่มจากการที่ผู้สอนจัดเตรียมหรือคัดเลือกสถานการณ์เพื่อนำมาจัดกิจกรรมให้ตรงตามจุดประสงค์ที่กำหนด พร้อมกับมีการกำหนดกติกา และบทบาทในการเล่นสถานการณ์จำลอง จากนั้นมีการนำเข้าสู่การสอนโดยการสร้างความสนใจผู้เรียนด้วยวิธีการที่หลากหลายแล้วเสนอสถานการณ์พร้อมกับจุดประสงค์ในการเล่น แจกกฎเกณฑ์และกติกาแล้วจึงให้ลงมือทำกิจกรรม หลังจากนั้นให้ผู้เรียนสังเกตและสรุปผลการทำกิจกรรม ร่วมกันวิเคราะห์ผลและลงข้อสรุปจากในสถานการณ์ การจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลอง เพื่อให้สามารถเชื่อมโยงตัวแปรที่มีอยู่ในสถานการณ์ที่ซับซ้อนได้ ส่งผลให้สามารถคิดตัดสินใจแก้ปัญหาในสถานการณ์ และเชื่อมโยงความรู้เข้ากับชีวิตจริงได้

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังโดยใช้รูปแบบสถานการณ์จำลองในรายวิชาพระพุทธศาสนาเรื่อง หน้าที่ชาวพุทธและมารยาทชาวพุทธ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 โรงเรียน อินทร์บุรี ก่อนและหลังเรียน พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการจัดการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบสถานการณ์จำลองเป็นวิธีการที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์และการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบโดยการจำลองสถานการณ์ต่าง ๆ ในสภาพแวดล้อมที่เสมือนจริง จะได้มีโอกาสทดลองฝึกฝนและแก้ไขปัญหาอย่างเป็นระบบโดยการจำลองสถานการณ์จริงที่อาจมีข้อจำกัดหรือความเสี่ยง การเรียนรู้ผ่านการทดลองในสถานการณ์จำลองจึงช่วยเพิ่มทักษะและความมั่นใจให้กับผู้เรียนในการตัดสินใจ โดยไม่ต้องเผชิญกับผลลัพธ์ที่อาจส่งผลเสียในโลกจริงนอกจากนี้ การสอนโดยใช้รูปแบบสถานการณ์จำลองยังช่วยกระตุ้นให้มีความตั้งใจและมีส่วนร่วมมากขึ้นซึ่งแตกต่างจากการเรียนรู้แบบดั้งเดิมที่อาจเน้นเพียงการฟังหรือการอ่านเนื้อหา ผู้เรียนจะได้รับประสบการณ์ตรงจากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ ส่งผลให้สามารถจดจำและเข้าใจเนื้อหาหลักได้ดีกว่าการเรียนรู้ในรูปแบบนี้ยังส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ การกล้าแสดงออก และการพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาที่อาจเกิดขึ้นในชีวิตจริงการสอนแบบสถานการณ์จำลองจึงเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการเสริมสร้างทักษะของผู้เรียนและช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ ทำให้สามารถพัฒนาได้ดีกว่าและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นจากการฝึกฝนในสภาพแวดล้อมที่จำลองสถานการณ์จริง ซึ่งไม่เพียงแต่ช่วยให้พวกเขาเตรียมพร้อมสำหรับการตัดสินใจในสถานการณ์ที่ซับซ้อน แต่ยังเพิ่มความมั่นใจในการเผชิญกับความท้าทายในชีวิตจริงจึงทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงขึ้นจากการสอนโดยใช้รูปแบบสถานการณ์จำลองสอดคล้องกับผลการวิจัยของ อัญญา ลักษณะรามศิริ (2558) ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าโดยใช้สถานการณ์จำลองในรายวิชาความมั่นคงปลอดภัยสำหรับระบบสารสนเทศ พบว่า ผู้เรียนมีระดับค่าคะแนนเฉลี่ยการทำแบบทดสอบหลังเรียน (74.41 คะแนน) สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยการทำแบบทดสอบก่อนเรียน (53.24 คะแนน) คิดเป็นสัดส่วนที่เพิ่มขึ้นร้อยละ 21.17 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ในรายวิชาความมั่นคงปลอดภัยสำหรับระบบสารสนเทศด้วยการจัดการเรียนรู้ โดยใช้

สถานการณ์จำลอง เมื่อพิจารณาจากการทำกิจกรรมเพื่อเก็บคะแนนระหว่างเรียน และแบบทดสอบหลังเรียนในรายวิชาความมั่นคงปลอดภัยสำหรับระบบสารสนเทศมีค่าเท่ากับ 80.12/84.06 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 80/80 และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ปัทมิกา กลมดี (2566) ได้ทำการศึกษาเรื่องรู้กฎหมายอาญาด้วยสถานการณ์จำลอง พบว่า การทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เมื่อให้กิจกรรมการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนสถานการณ์จำลองเป็นนวัตกรรมประกอบการจัดการเรียนการสอนรายวิชาสังคมศึกษาสาระหน้าที่พลเมืองเรื่องกฎหมายอาญา พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียนมีค่าเท่ากับ 8.76 คะแนนและค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียนค่าเท่ากับ 16.43 คะแนน และมีผลต่างของคะแนนสอบที่เพิ่มขึ้น 7.67 คะแนน

3. การวัดความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสถานการณ์จำลอง ในรายวิชาพระพุทธศาสนาเรื่องหน้าที่ชาวพุทธและมารยาทชาวพุทธ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 โรงเรียนเรียนอินทร์บุรี โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะกระบวนการสอนด้วยรูปโดยใช้รูปแบบสถานการณ์จำลอง ทำให้มีความกระตือรือร้นเพิ่มขึ้น และเกิดการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ที่สูงขึ้น รวมถึงช่วยเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจ และการทำงานร่วมกับผู้อื่นในสถานการณ์ต่าง ๆ ซึ่งจะเป็ประโยชน์ต่อการพัฒนาความสามารถของผู้เรียนในอนาคต เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านเนื้อหาามีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมาด้านกิจกรรม และด้านการวัดผลและประเมินผลตามลำดับ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะจากผลการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบสถานการณ์จำลอง ผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับผู้เรียน โดยคำนึงถึงจุดประสงค์การเรียนรู้ในเนื้อหาวิชา บริบทของเรื่องที่สอนว่าเหมาะสมกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบสถานการณ์จำลองหรือไม่ ผู้วิจัยสังเกตในขณะกิจกรรมพบว่า ผู้เรียน มีหน้าที่ที่ยั้มแย้ม กระตือรือร้นมาก มีความมุ่งมั่น ตั้งใจ ให้ความร่วมมือ มีความพร้อมในการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้เต็มที่ สามารถโต้ตอบกับผู้สอนได้อย่างคล่องแคล่วสามารถใช้ทักษะที่เรียนรู้มาจากทฤษฎีในสถานการณ์จริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้เข้าใจลึกซึ้งถึงการประยุกต์ใช้ความรู้ในสภาพแวดล้อมที่แตกต่างจากการเรียนในห้องเรียน เข้าใจในปัญหาหรือสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ในกิจกรรมมีความลึกซึ้งมากขึ้น เนื่องจากการจำลองสถานการณ์ทำให้ผู้เรียนได้เห็นผลลัพธ์ของการตัดสินใจและการกระทำในสภาพแวดล้อมที่ใกล้เคียงกับโลกจริงจึงทำให้ผลอยู่ในระดับสูง สอดคล้องกับผลการวิจัยของ ภัทรานิษฐ์ พัทริศวโรจน์ และวรัญญา แก้ววงวน (2566) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลองโดยใช้การวิจัยเป็นฐานวิชาการบัญชีอุตสาหกรรม สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษาเชียงใหม่ พบว่า ความพึงพอใจโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านบรรยากาศการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจสูงสุดการเรียนรู้ผู้เรียนไม่ได้นั่งเรียนอยู่ในห้องเรียนเพียงอย่างเดียว ผู้เรียนได้มีโอกาออกไปแสวงหาความรู้ด้วยตนเองภายนอกห้องเรียน ได้เรียนรู้ทักษะการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มได้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างเพื่อนโดยผู้สอนจะคอยให้ความช่วยเหลือเป็นที่ปรึกษาด้านการวางแผนการลงมือปฏิบัติงานเพื่อให้การดำเนินงานสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี และสอดคล้องกับ ตะวัน ไชยจิตต์, แก้วใจ สุวรรณเวช และพชรภมล บุญฤทธิ์ (2567) ทำการศึกษาเรื่องการพัฒนาผลการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาและการคิดวิเคราะห์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลอง

และแอปพลิเคชัน TikTok เรื่อง หน้าที่ของเยาวชนต่อสังคมและประเทศชาติของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนโยธินบำรุง พบว่า ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลองและแอปพลิเคชัน TikTok นั้นต้องทำงานเป็นกลุ่ม ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกัน แสดงบทบาท มีการตื่นตัว มีบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ รวมไปถึงแอปพลิเคชัน TikTok มีความน่าสนใจไม่น่าเบื่อเป็นสื่อโซเชียลที่ใช้อยู่ในชีวิตประจำวัน

องค์ความรู้ใหม่

จากการวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบสถานการณ์จำลอง เรื่องหน้าที่ชาวพุทธและมารยาทชาวพุทธ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 โรงเรียนอินทร์บุรี ผู้วิจัยได้รับองค์ความรู้ใหม่จากการวิเคราะห์และสังเคราะห์ผลจากการวิจัย ดังนี้

1. การสร้างจิตพิสัย เรื่องหน้าที่ชาวพุทธและมารยาทชาวพุทธเป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณธรรมและปฏิบัติตนตามหลักศีลธรรม การสอนด้วยสถานการณ์จำลองสามารถนำเสนอกรณีศึกษา หรือเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับหน้าที่และมารยาทในชีวิตประจำวันของชาวพุทธ เช่น การปฏิบัติตนในวัด การเคารพผู้อาวุโส และการใช้คำพูดที่สุภาพ การฝึกฝนเหล่านี้ช่วยเสริมสร้างความเข้าใจและการปฏิบัติจริงอย่างเหมาะสม ผู้เรียนจึงสามารถนำความรู้และประสบการณ์ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมั่นใจ

2. ทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 การเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบสถานการณ์จำลองช่วยฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหาในสภาพแวดล้อมเสมือนจริง ทำให้ผู้เรียนมีความมั่นใจและพร้อมเผชิญสถานการณ์จริง การเรียนรูแบบนี้ส่งเสริมการมีส่วนร่วม ความคิดสร้างสรรค์ และการจดจำเนื้อหาที่ดีกว่าการฟังหรืออ่านเพียงอย่างเดียวทักษะในศตวรรษที่ 21 รวมถึงหน้าที่และมารยาทของชาวพุทธที่ผู้เรียนควรมีเพื่อเป็นพลเมืองที่ดี การฝึกในสถานการณ์จำลองช่วยพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม และความพร้อมในการปฏิบัติจริง ทำให้ผู้เรียนมีความพร้อมและคุณภาพสูงในสังคม

การเรียนการสอนแบบสถานการณ์จำลองช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาในสภาพแวดล้อมเสมือนจริง ซึ่งส่งเสริมการมีส่วนร่วมและการคิดสร้างสรรค์ การฝึกในรูปแบบนี้ไม่เพียงแต่ทำให้ผู้เรียนมีความมั่นใจในการเผชิญสถานการณ์จริง แต่ยังช่วยเสริมสร้างคุณธรรม จริยธรรม และการปฏิบัติจริงเพื่อให้ผู้เรียนมีความพร้อมในการเป็นพลเมืองที่ดีในสังคม โดยการฝึกในสถานการณ์จำลองนั้นยังสอดคล้องกับการพัฒนาปัญญา ซึ่งสามารถทำได้ผ่านการศึกษา (ศตมยปัญญา) การคิดและพิจารณา (จินตามยปัญญา) และการเจริญภาวนา (ภาวนามยปัญญา) เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจเหตุและผล รวมถึงสามารถปฏิบัติตามหลักธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

สรุป

การใช้รูปแบบสถานการณ์จำลองช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนได้ดี โดยช่วยเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจอย่างมีวิจารณญาณ และการทำงานเป็นทีม นอกจากนี้ยังเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนสามารถเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงในสังคมได้อย่างมั่นใจ ช่วยให้ผู้เรียนสามารถฝึกฝนทักษะการประยุกต์ใช้หลักธรรมของชาวพุทธในชีวิตจริง โดยการแสดงบทบาทในสถานการณ์ที่หลากหลาย ทำให้ได้เรียนรู้การประพฤติปฏิบัติตนอย่างถูกต้องตามหลักธรรมในทุก ๆ สถานการณ์ นอกจากนี้ยังส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบต่อสังคมและพัฒนาความคิดริเริ่มในการแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่า การใช้รูปแบบสถานการณ์จำลองในการจัดการเรียนรู้เรื่อง "หน้าที่ชาวพุทธและมารยาทชาวพุทธ" ช่วยเพิ่มความสนใจและความมีส่วนร่วมของนักเรียนในการเรียนรู้ โดยการจำลองสถานการณ์ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ กระตุ้นให้เกิดความสนุกสนานและส่งเสริมการคิดอย่างมีวิจารณญาณ อีกทั้งยังช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดีขึ้น ในกระบวนการเรียนรู้ผ่านการแสดงบทบาทต่าง ๆ สามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ในชีวิตจริง นอกจากนี้การใช้สถานการณ์จำลองยังช่วยให้การเรียนรู้มีความหลากหลายและเข้ากับการเปลี่ยนแปลงในสังคม สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ที่เรียนมาในการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ การใช้รูปแบบสถานการณ์จำลองจึงถือเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในหลายด้าน เช่น การคิดเชิงวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และการประยุกต์ใช้ความรู้ในชีวิตประจำวัน

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

สำหรับประเด็นในการวิจัยครั้งต่อไปควรทำวิจัยในประเด็นหัวข้อเกี่ยวกับ

2.1 ควรทดลองใช้สถานการณ์จำลองเพื่อพัฒนาความสามารถทางด้านอื่นๆ ของผู้เรียน เช่น การกล้าแสดงออก ความสามารถในการแก้ปัญหา ความซื่อสัตย์ เป็นต้น

2.2 ควรทดลองใช้เทคนิคทางจิตวิทยาในการพัฒนาความสามารถในการทำงานกลุ่ม เช่น การใช้เทคนิคแบบจำลอง กรณีตัวอย่าง บทบาทสมมติ เป็นต้น

2.3 ควรทดลองใช้สถานการณ์จำลองเพื่อพัฒนาความสามารถในการทำงานกลุ่มกับกลุ่มสาระอื่น ๆ เช่น ภาษาไทย คณิตศาสตร์ ศิลปะ เป็นต้น

บรรณานุกรม

- จารุภา นวลเพ็ง. (2566). *การจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานที่ส่งเสริมการคิดเชิงระบบ เรื่อง ระบบนิเวศของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. การค้นคว้าอิสระปริญญาศึกษามหาบัณฑิต: มหาวิทยาลัยนเรศวร.*
- ชนกานต์ กองเขียว. (2561). *อายตนะ 12 (อายตนะภายใน 6 อายตนะภายนอก 6). สืบค้น 1 ธันวาคม 2567 จาก <https://shorturl.asia/NYrSO>*
- ตะวัน ไชยจิตต์, แก้วใจ สุวรรณเวช และพชรภมล บุญฤทธิ์. (2567). *การพัฒนาผลการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาและการคิดวิเคราะห์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสถานการณ์จำลองและแอปพลิเคชัน TikTok เรื่องหน้าที่ของเยาวชนต่อสังคมและประเทศชาติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนโยธินบำรุง. วารสารคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช. 3(1), 1-11.*
- ทิตนา แคมมณี. (2550). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*
- ปัทมิกา กลมดี. (2566). *รู้กฎหมายอาญาด้วยสถานการณ์จำลอง. สืบค้น 25 ตุลาคม 2567 จาก <https://shorturl.asia/Di5xs>.*
- ภัทรานิษฐ์ พัทธิโรจน์ และวรัญญา แก้ววงวาน. (2566). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการจัดการเรียนรู้ แบบสถานการณ์จำลองโดยใช้การวิจัยเป็นฐานวิชาการบัญชีอุตสาหกรรม สำหรับนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขาวิชาการบัญชี วิทยาลัยอาชีวศึกษาเชียงใหม่. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยฟาร์อีสเทอร์น. 17(1), 1-23.*
- สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2545). *21 วิธีจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการคิด. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.*
- ศศิพัชร วงศ์รินทราเมธี. (2560). *การสอนโดยใช้สถานการณ์จำลอง (Simulation Method) ประกอบการเรียนรู้การสอนรายวิชาเศรษฐศาสตร์เพื่อการพัฒนา. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.*
- อัญชนา ลักษณะรามศิริ. (2558). *การพัฒนาทักษะการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าโดยใช้สถานการณ์จำลอง ในรายวิชาความมั่นคงปลอดภัยสำหรับระบบสารสนเทศ. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.*
- Sturtridge, G. (1983). *Simulations. Windsor: Berk.*