

การจัดการเรียนการสอนโดยใช้วิธีการสอนแบบเบญจขันธ์ รายวิชาพระพุทธศาสนา
เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3
Buddhism Learning Management Using Banjakan to promote Digital Citizenship
for Mathayom 3 Students

ปริยากร เครือนวล¹ และ ชรินทร์ มั่งคั่ง^{2*}

Priyakorn Kruanuan¹ and Charin Mangkhong^{2*}

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่^{1,2}

Faculty of Education, Chiang Mai University, Thailand^{1,2}

E-mail: charin.mangkhong@cmu.ac.th²

Received February 20, 2023; Revised September 11, 2023; Accepted September 15, 2023

บทคัดย่อ

การวิจัยการจัดการเรียนการสอนโดยใช้วิธีการสอนแบบเบญจขันธ์ รายวิชาพระพุทธศาสนาเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล ในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อเพื่อกออกแบบการจัดการเรียนการสอนผ่านวิธีการสอนแบบเบญจขันธ์ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 รายวิชาพระพุทธศาสนา โรงเรียนกาวีละวิทยาลั จังหวัดเชียงใหม่ 2. เพื่อศึกษาการจัดการเรียนการสอนผ่านวิธีการสอนแบบเบญจขันธ์ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 รายวิชาพระพุทธศาสนา โรงเรียนกาวีละ จังหวัดเชียงใหม่ ตัวอย่างในการวิจัยประกอบด้วย นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/4 โรงเรียนกาวีละวิทยาลั จำนวน 36 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชาพระพุทธศาสนาจำนวน 3 แผน โดยใช้วิธีการสอนแบบเบญจขันธ์ 2) แบบประเมินชิ้นงาน และ 3) แบบสังเกตพฤติกรรม วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณโดยค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพโดยการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัยสรุปได้ ดังนี้ ระดับคะแนนการประเมินวัดความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/4 หลังจากการใช้การจัดการเรียนการสอนโดยใช้วิธีการสอนแบบเบญจขันธ์ นักเรียนตัวอย่างร้อยละ 66.67 ผ่านเกณฑ์ระดับสูงที่กำหนดไว้ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนการสอนโดยใช้วิธีการสอนแบบเบญจขันธ์ ทำให้นักเรียนสามารถกลายเป็นพลเมืองดิจิทัลได้อย่างต่อเนื่องจากการประยุกต์ใช้วิธีการสอนแบบเบญจขันธ์ จากการประเมินความเป็นพลเมืองดิจิทัล พบว่า คะแนนเฉลี่ยของตัวอย่าง 36 คน มีคะแนนเฉลี่ยรวมร้อยละ 82.17 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ระดับสูง

คำสำคัญ: วิธีการสอนแบบเบญจขันธ์; ความเป็นพลเมืองดิจิทัล

Abstract

Buddhism Learning Management Using Banjakan to promote Digital Citizenship This time, the objectives were 1. To design teaching and learning through the Benjakhan teaching method. To promote digital citizenship of Mathayomsuksa 3 students in the Buddhism subject. Kawila Wittayalai School 2. To study teaching and learning management through the Benjakhan teaching method. To promote digital citizenship of Mathayomsuksa 3 students in the Buddhism subject. Kawila School Chiang Mai Province Examples of research include Thirty-six students in Mathayomsuksa 3/4 of Kawila Wittayalai School, semester 2, academic year 2022. The research tools were: 1) Learning management plan. 3 plans of Buddhism subjects using the Benjakhan teaching method, 2) the work piece evaluation form, and 3) the behavioral observation form. Quantitative data were analyzed by means. standard deviation and qualitatively analyzed the data by content analysis.

The results of the study were summarized as follows: The digital citizenship assessment scores of Mathayomsuksa 3/4 students after using the instructional management using the Benjakhan Teaching Method. 66.67 percent of the sample students passed the specified high level. This shows that teaching and learning by using the five-step teaching method. Enable students to become digital citizens continuously by applying the five-way teaching method. From the digital citizenship assessment, it was found that the average score of the sample of 36 people had a total average score of 82.17 percent, which is in a high level.

Keywords: Banjakan Teaching Method; Digital Citizenship

บทนำ

การศึกษาถือเป็นปัจจัยที่สำคัญในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ และพัฒนาประเทศชาติ การจัดการศึกษาที่เน้นความรู้ ให้ผู้เรียนเป็นผู้มีความรู้ความสามารถ เป็นสิ่งที่ดีและสามารถพัฒนาประเทศชาติตามแนวทางของแผนการศึกษาแห่งชาติ ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2552-2559 ซึ่งได้เน้นในเรื่องของ คุณธรรมนำความรู้ พัฒนาคนดี คนเก่ง และดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุข การจัดการศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ ความรู้และคุณธรรม มีจริยธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข ปัจจุบันสังคมโลกได้มีการพัฒนารอบด้านอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาขีดความสามารถของประเทศและเป็นกลไกสำคัญในการเปลี่ยนแปลงวิถีการดำรงชีวิต ส่งผลต่อการพัฒนาทั้งในด้านเศรษฐกิจ สังคม สิ่งแวดล้อมและการศึกษา และจากรายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2560 พบว่า มีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตจำนวนกว่า 30 ล้านคน คิดเป็นสัดส่วนประมาณ 2 ใน 4 ของประชากร ค่าเฉลี่ยของการใช้

อินเทอร์เน็ตต่อสัปดาห์ 44.1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ หรือ ใช้เวลาโดยประมาณ 6.30 ชั่วโมงต่อวัน และมีอัตรา การขยายตัวของจำนวนผู้ใช้สูงขึ้น (กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, 2560) วิทยาศาสตร์และ เทคโนโลยีที่ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว จึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งที่ประชาชนของแต่ละ ประเทศต้องเรียนรู้ที่จะปรับตัว ให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นและเตรียมพร้อมที่จะ เผชิญกับความท้าทายจากกระแสโลก โดยปัจจัยสำคัญ ที่จะต้องเผชิญการเปลี่ยนแปลงคือคุณภาพของคน การจัดการศึกษา เพื่อพัฒนาคนให้มีคุณภาพจึงเป็นเรื่องที่ จำ เป็นเรื่องสำคัญ ดังนั้นการศึกษาจึงเป็นกลยุทธ์อย่าง หนึ่งใน การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ซึ่งการลงทุนทางการศึกษาเป็นการเพิ่มคุณค่าและคุณภาพของมนุษย์ให้ สามารถนำ ความรู้ความสามารถของตนไปใช้ในการพัฒนา ประเทศ (สุขชี ดีสงคราม, 2532)

จากการศึกษาและการสังเกตพฤติกรรมผู้เรียน ในปัจจุบันโดยผู้วิจัยได้ศึกษาจากโรงเรียนที่ทำการ สอน อยู่ นั้น พบว่าผู้เรียนขาดคุณธรรม จริยธรรม ในกระบวนการเรียนการสอน ดังนั้น การจัดการศึกษา ให้แก่เยาวชนและวัยรุ่น โดยเฉพาะการจัดการศึกษาที่เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัยและ สร้างสรรค์ ความรู้เกี่ยวกับหลักการรักษาความปลอดภัยและความเป็นส่วนตัว ในยุคที่เครือข่ายสังคม ออนไลน์ รวมทั้งกฎหมายคอมพิวเตอร์ที่ควรรู้ทั้งนี้มีเป้าหมายสำคัญเพื่อส่งเสริมให้เด็กเยาวชน สามารถใช้ อินเทอร์เน็ตอย่างรู้เท่าทัน ปลอดภัย และไม่กระทำผิดกฎหมาย คอมพิวเตอร์อย่างรู้เท่าไม่ถึงการณ์มุ่งสู่ การเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital citizen) อย่างสมบูรณ์แบบ (วสันต์ ลีวลมไพศาลและคณะ, 2556)

อย่างไรก็ตามจากการสังเกตพฤติกรรมผู้เรียน พบว่า นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น นักเรียน ส่วนใหญ่ยังขาดคุณธรรมและจริยธรรม อีกทั้งพฤติกรรมของผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยใน ปัจจุบัน เพราะผู้เรียนได้ใช้ชีวิตอยู่ท่ามกลางคอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน และอุปกรณ์ต่างๆในยุคดิจิทัล นอกจากนี้ยังใช้เวลาในแต่ละวันกับเทคโนโลยีมากกว่าการอ่านหนังสือ ผู้สอนจึงแก้ปัญหาด้วยใช้วิธีการ จัดการเรียนรู้แบบเบญจขันธ์ มาจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนสามารถคิดเป็น และแก้ไข ปัญหาเป็น ผูกให้นักเรียนสามารถคิดอย่างมีเหตุผลและแก้ปัญหาได้เป็นเรื่องสำคัญ ซึ่งการสอนแบบ เบญจขันธ์เป็นนวัตกรรมการสอนอีกประเภทที่มุ่งพัฒนาระบวนการคิดอย่างมีเหตุผล เป็นการสอนให้ นักเรียนเกิดความรู้สึกในทางที่ดี ซึ่งการสอนแบบเบญจขันธ์จะมุ่งให้เกิดความรู้ไปพร้อมกับความรู้สึก อีกทั้งส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลช่วยสะท้อนให้เห็นถึงความสามารถของนักเรียนแต่ละบุคคลว่ามีความพร้อมที่จะก้าวเข้าสู่พลเมืองในยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงกล่าวได้ว่า เทคโนโลยีได้กลายเป็น ส่วนหนึ่งของการใช้ชีวิตไปแล้ว เพื่อพัฒนาทักษะและความรู้ที่จำเป็นในโลกปัจจุบันและอนาคต สามารถ ประยุกต์ทักษะด้านเทคโนโลยีได้อย่างเหมาะสม เข้าใจถึงสิทธิความรับผิดชอบ การรู้เท่าทัน การตระหนัก ถึงโอกาสและความเสี่ยงในโลกดิจิทัล

จากเหตุผลและปัญหาที่ได้กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่า การศึกษาแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม โดยนำวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเบญจขันธ์มาจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ผู้วิจัยเกิด แนวคิดเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลผ่านวิธีการสอนแบบเบญจขันธ์ โดยให้นักเรียนได้ปฏิบัติงานที่ เรียนจริง แล้วพิจารณาให้เห็นประโยชน์ คุณโทษ ความจริงด้วยตนเองแล้วนำความรู้ที่นำมาเป็นหลัก

ปฏิบัติอย่างจริงจัง เพื่อที่จะได้เป็นแนวทางในการใช้เทคโนโลยีอย่างรู้จริยธรรม รู้จักคุณค่าและจริยธรรมจากการใช้เทคโนโลยี และการปกป้องตนเองและสังคม ทำให้รู้จักเคารพสิทธิของตนเองและมีความรับผิดชอบต่อสังคมในโลกสมัยใหม่

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อออกแบบการจัดการเรียนการสอนผ่านวิธีการสอนแบบเบญจชั้น เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 รายวิชาพระพุทธศาสนา โรงเรียนกาวิละวิทยาลัย จังหวัดเชียงใหม่
2. เพื่อศึกษาการจัดการเรียนการสอนผ่านวิธีการสอนแบบเบญจชั้น เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 รายวิชาพระพุทธศาสนา โรงเรียนกาวิละ จังหวัดเชียงใหม่

วิธีการดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 รูปแบบการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบเจาะจง (Purposive sampling) โดยการเก็บและวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสังเกตพฤติกรรม และวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบประเมิน

ขั้นตอนที่ 2 ประชากรและตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาประกอบไปด้วยนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 โรงเรียนกาวิละวิทยาลัย จังหวัดเชียงใหม่ ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 6 ห้องเรียน ทั้งหมด 173 คนกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/4 จำนวน 36 คน ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนกาวิละวิทยาลัย เป็นการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) โดยได้จากการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ภายในชั้นเรียน และการติดตามชิ้นงานของผู้เรียนตัวอย่างนี้เป็นเวลา 1 ภาคการศึกษา ซึ่งผู้วิจัยเห็นสมควรว่านักเรียนตัวอย่างนี้ควรที่จะได้รับการส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล

ขั้นตอนที่ 3 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูลประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบเบญจชั้น รายวิชาพระพุทธศาสนา เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 โรงเรียนกาวิละวิทยาลัย จังหวัดเชียงใหม่ของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/4 โรงเรียนกาวิละวิทยาลัย เรื่อง วิธีการดำเนินชีวิตของศาสนิกชนอื่น ๆ จำนวน 3 แผนการเรียนรู้ จำนวนเวลา 5 ชั่วโมง

2. แบบประเมินความเหมาะสมของการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบเบญจขันธ์ รายวิชา พระพุทธศาสนา เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล ของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/4 โรงเรียนกาวิละวิทยาลัย จำนวน 1 ฉบับ

3. แบบประเมินความเป็นพลเมืองดิจิทัล ของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/4 โรงเรียนกาวิละวิทยาลัย จำนวน 1 ฉบับ

ขั้นตอนที่ 4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ โดยการศึกษาผ่านตัวจัดกระทำ คือ การจัดการเรียนการสอนโดยใช้วิธีการสอนแบบเบญจขันธ์ รายวิชาพระพุทธศาสนา เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล ผ่านการสังเกตพฤติกรรม และประเมินผลจากใบงานของผู้เรียนหลังจากใช้วิธีการสอนแบบเบญจขันธ์ ตามขั้นตอนของการศึกษารายละเอียด ดังต่อไปนี้

1. สังเกตและเก็บข้อมูลพฤติกรรมและการเรียนรู้ของผู้เรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/4 โรงเรียนกาวิละวิทยาลัย พบว่าผู้เรียนให้ความสนใจในบทเรียนรายวิชาพระพุทธศาสนา มีความกระตือรือร้น มีส่วนร่วมในชั้นเรียน อีกทั้งยังสามารถตอบคำถามได้อย่างเหมาะสม มีเหตุมีผล และสามารถใช่วิธีการสอนแบบเบญจขันธ์ของผู้เรียนได้ดียิ่งขึ้นได้

2. วิเคราะห์ข้อมูลจากการสังเกตผู้เรียน และนำองค์ความรู้ ทฤษฎีที่สามารถพัฒนาการคิดของผู้เรียน ได้

3. ระบุแนวคิดและทฤษฎีที่จะนำมาพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน คือ นวัตกรรมการสอนสังคมศึกษาผ่านการใช้วิธีการสอนแบบเบญจขันธ์ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล

4. ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้สาระศาสนา ศีลธรรม และจริยธรรม เรื่อง ศาสนาอื่น ๆ การเรียนการสอนโดยใช้วิธีการสอนแบบเบญจขันธ์ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล ของชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/4 โรงเรียนกาวิละวิทยาลัย จำนวน 5 ชั่วโมง แผนการจัดการเรียนรู้ 3 แผน

5. ดำเนินการนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบเบญจขันธ์ รายวิชาพระพุทธศาสนา เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/4 โรงเรียนกาวิละวิทยาลัย ในสาระศาสนา ศีลธรรม และจริยธรรม เรื่อง ศาสนาอื่น ๆ ไปใช้จริงกับผู้เรียน เพื่อดูผลการส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลหลังจากใช้นวัตกรรมการสอนสังคมศึกษา

6. ให้นักเรียนเขียนสรุปความรู้ที่ได้หลังเรียนลงในใบงานที่ 1 และใบงานที่ 2

7. ทำการตรวจให้คะแนนความเป็นพลเมืองดิจิทัล และวิเคราะห์ผลว่านักเรียนมีความเป็นพลเมืองดิจิทัล หลังผ่านการเรียนรู้ในแต่ละกิจกรรม

8. นำผลคะแนนการส่งเสริมของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/4 โรงเรียนกาวิละวิทยาลัย มาคำนวณโดยใช้วิธีทางสถิติเพื่อหาข้อสรุปการส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้เรียน การเก็บรวบรวมข้อมูลในการศึกษาครั้งนี้

ขั้นตอนที่ 5 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลครั้งนี้เป็นข้อมูลเชิงปริมาณที่ผู้วิจัยนำข้อมูลมาวิเคราะห์ เพื่อประเมินหาคุณภาพ ของแบบวัดความเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยการหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลด้านความเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจากการทำใบงาน และใบกิจกรรมในแต่ละหน่วย การเรียนรู้ จำนวน 2 ใบงาน

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้ทำการสรุปผลการวิจัยจากเครื่องมือวิจัย เพื่อนำมาศึกษาวิเคราะห์ผลโดยค่าทางสถิติและผลตามวัตถุประสงค์การวิจัยมีรายละเอียดดังนี้

1. การสร้างการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบเบญจขันธ์ รายวิชาพระพุทธศาสนา เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 โรงเรียนกาวีละวิทยาลัย จังหวัดเชียงใหม่ ผู้วิจัยได้สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 แผน 5 ชั่วโมง ประกอบด้วย

1.1 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ศาสนาบนวิถีชีวิต จำนวน 2 ชั่วโมง

1.2 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การเปลี่ยนแปลงของศาสนาในโลกยุคปัจจุบัน จำนวน 2 ชั่วโมง

1.3 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ชีวิตวิถีใหม่กับการเป็นพลเมืองดิจิทัล จำนวน 1 ชั่วโมง

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยการศึกษาหลักสูตร การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ทฤษฎี แนวคิด เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ศึกษา เนื้อหาวิชาสาระศาสนา ศีลธรรม และจริยธรรม หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ศาสนาอื่นๆ เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้สร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยเริ่มตั้งแต่การวิเคราะห์ สภาพปัญหาการจัดการเรียนการสอนภายในโรงเรียน สภาพปัญหาการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน รวมทั้งวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัดในสาระศาสนา ศีลธรรม และจริยธรรม เพื่อนำมาสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ จากนั้นจึงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ขึ้นโดยอาศัยเอกสาร และสื่อ ประกอบการเรียน เช่น หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐาน สังคมศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ของสถาบันพัฒนา คุณภาพวิชาการ (พว.) โดยผู้วิจัยนำมา มาสังเคราะห์เป็นใบความรู้ และใบงาน หลังจากสร้างแผนการจัดการ เรียนรู้เป็นที่เรียบร้อยแล้วได้ให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณา ตรวจสอบความถูกต้อง และปรับปรุงแก้ไข

2. การประเมินคุณภาพของการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบเบญจขันธ์ รายวิชาพระพุทธศาสนา เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 โรงเรียนกาวีละวิทยาลัย จังหวัดเชียงใหม่ พบว่าการ ประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 แผน ดังนี้

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ศาสนาบนวิถีชีวิต ผลรวมค่าเฉลี่ยทุกด้านเท่ากับ 4.40 ซึ่งอยู่ใน ระดับมากที่สุด

2.2 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การเปลี่ยนแปลงของศาสนาในโลกยุคปัจจุบัน ผลรวมค่าเฉลี่ยทุกด้านเท่ากับ 4.38 ซึ่งอยู่ในระดับ มาก

2.3 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ชีวิตวิถีใหม่กับการเป็นพลเมืองดิจิทัล ผลรวมค่าเฉลี่ยทุกด้าน เท่ากับ 4.42 ซึ่งอยู่ในระดับมาก

3. ผลการศึกษาส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลจากการทำใบงานจำนวน 2 ใบ ในการจัดการเรียนรู้ พระพุทธศาสนาผ่านวิธีการสอนแบบเบญจขันธ์ พบว่าการวัดความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizen) ทั้ง 2 ใบงาน มีดังนี้

ใบงานที่ 1 พบว่าความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนอยู่ในระดับดีมาก (ร้อยละ 66.67) เป็นส่วนใหญ่ รองลงมา คือ ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนอยู่ในระดับดี (ร้อยละ 27.78) ต่อมาคือ ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนอยู่ในระดับปานกลาง (ร้อยละ 5.55)

ใบงานที่ 2 พบว่าความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนอยู่ในระดับดีมาก (ร้อยละ 80.55) เป็นส่วนใหญ่ รองลงมา คือ ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนอยู่ในระดับดี (ร้อยละ 47.22)

เมื่อพิจารณาเป็นภาพรวมพบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบเบญจขันธ์ รายวิชาพระพุทธศาสนา เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล จากการประเมินใบงานทั้ง 2 ใบงาน กล่าวคือ ใบงานที่ 1 และ ใบงานที่ 2 มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก เมื่อนำมาเทียบกับเกณฑ์ แสดงให้เห็นว่านักเรียนส่วนใหญ่มีความเป็นพลเมืองดิจิทัลมากขึ้น ผ่านการจัดการเรียนการสอนโดยใช้วิธีการสอนแบบเบญจขันธ์

4. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบเบญจขันธ์ รายวิชาพระพุทธศาสนา เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล ผลของการจัดการเรียนรู้พระพุทธศาสนาแบบเบญจขันธ์ ตัวอย่างจำนวน 36 คน พบว่าจากคะแนนใบงาน 2 ใบงานรวมกันคิดเป็นค่าเฉลี่ย 100 เปอร์เซนต์พบว่า

4.1 นักเรียนจำนวน 24 คน (ร้อยละ 66.67) ผ่านเกณฑ์ระดับสูงที่ตั้งไว้ คือ ร้อยละ 80

4.2 นักเรียนจำนวน 10 คน (ร้อยละ 27.78) ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำที่ตั้งไว้ คือ ร้อยละ 60

4.3 นักเรียนจำนวน 2 คน (ร้อยละ 5.55) ไม่ผ่านเกณฑ์ที่ตั้งไว้ คือมีคะแนนเฉลี่ยต่ำกว่าร้อยละ 60

ซึ่งเมื่อนำคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง 36 คน พบว่ามีคะแนนเฉลี่ยรวมร้อยละ 82.17 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ระดับสูงที่ตั้งเอาไว้

ผู้วิจัยจึงเห็นถึงความสำคัญของการสอนทั้งด้านคุณธรรม จริยธรรม และศีลธรรม ที่พึงมีในตัวบุคคลให้กับนักเรียน สอดแทรกไปกับการเรียนการสอนโดยเน้นกระบวนการในเรื่องการสอนคุณธรรม จริยธรรมให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียน โดยคาดหวังให้ผู้เรียนเกิดความคิดดี คิดถูกต้อง คิดอย่างมีเหตุผลบนโลกออนไลน์ได้อย่างมีวิจารณญาณ

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizen) ผ่านการใช้วัตกรรมการสอน
สังคมด้วยวิธีการสอนแบบเบญจชั้นร์ เรื่อง ศาสนาอื่นๆ

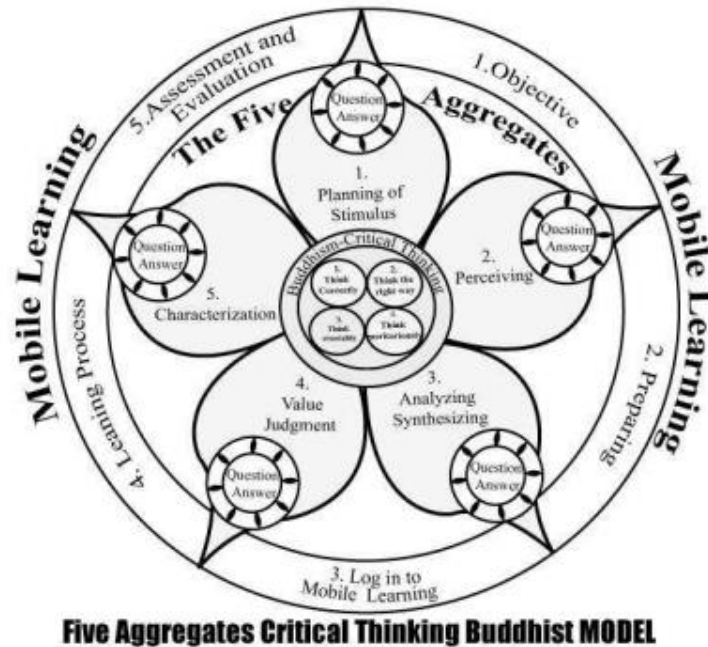
เลขที่	ค่าคะแนนเฉลี่ย (%)	การผ่านเกณฑ์	เลขที่	ค่าคะแนนเฉลี่ย (%)	การผ่านเกณฑ์
1	95.83	ชั้นสูง	19	83.33	ชั้นสูง
2	91.66	ชั้นสูง	20	87.50	ชั้นสูง
3	87.50	ชั้นสูง	21	95.83	ชั้นสูง
4	87.50	ชั้นสูง	22	70.83	ชั้นต่ำ
5	75.00	ชั้นต่ำ	23	87.50	ชั้นสูง
6	87.50	ชั้นสูง	24	54.16	ไม่ผ่านเกณฑ์
7	87.50	ชั้นสูง	25	83.33	ชั้นสูง
8	79.16	ชั้นต่ำ	26	75.00	ชั้นต่ำ
9	83.33	ชั้นสูง	27	87.50	ชั้นสูง
10	66.66	ชั้นต่ำ	28	87.50	ชั้นสูง
11	87.50	ชั้นสูง	29	79.16	ชั้นต่ำ
12	87.50	ชั้นสูง	30	83.33	ชั้นสูง
13	70.83	ชั้นต่ำ	31	79.16	ชั้นต่ำ
14	83.33	ชั้นสูง	32	91.66	ชั้นสูง
15	87.50	ชั้นสูง	33	83.33	ชั้นสูง
16	87.50	ชั้นสูง	34	87.50	ชั้นสูง
17	83.33	ชั้นสูง	35	75.00	ชั้นต่ำ
18	79.16	ชั้นต่ำ	36	58.33	ไม่ผ่านเกณฑ์
ผลรวม				82.17	ชั้นสูง

จากตาราง พบว่าผลของการจัดการเรียนรู้พระพุทธศาสนาด้วยวิธีการสอนแบบเบญจชั้นร์
ตัวอย่างจำนวน 36 คน พบว่าจากคะแนนใบงาน 2 ใบงาน รวมกันคิดเป็นค่าเฉลี่ย 100 เปอร์เซ็นต์ พบว่ามี
นักเรียนจำนวน 24 คน (ร้อยละ 66.67) ผ่านเกณฑ์ชั้นสูงที่ตั้งไว้ คือ ร้อยละ 80 นักเรียนตัวอย่างจำนวน
10 คน (ร้อยละ 27.78) ผ่านเกณฑ์ชั้นต่ำที่ตั้งไว้ คือ ร้อยละ 60 นักเรียนตัวอย่างจำนวน 2 คน (ร้อยละ
5.55) ไม่ผ่านเกณฑ์ที่ตั้งไว้ คือ มีคะแนนเฉลี่ยต่ำกว่าร้อยละ 60 ซึ่งเมื่อนำคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง 36
คนมา รวมกัน พบว่ามีคะแนนเฉลี่ยรวมร้อยละ 82.17 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ระดับสูงที่ตั้งเอาไว้

องค์ความรู้ใหม่

การจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบเบญจชั้นร์ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล การเรียน
การสอนตามหลักการออกแบบของ ADDLE MODEL ซึ่งการเป็นพลเมืองดิจิทัลนอกจากต้องมีความฉลาด
ทางดิจิทัล (Digital Intelligence Quotient) แล้ว สิ่งที่ต้องมีควบคู่กันไป คือ ต้องมี “ธรรม” ในการใช้

เทคโนโลยีดิจิทัล คำว่า ธรรม ในที่นี้หมายถึง ศิลและธรรม ที่จำเป็นสำหรับพลเมืองดิจิทัล การมีศิลปะในการเป็นพลเมืองดิจิทัล หมายถึง การมีความประพฤติที่ดีงามในการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัล ศิลถือเป็นข้อปฏิบัติตนขั้นพื้นฐานในทางพระพุทธศาสนาเพื่อควบคุม พฤติกรรมทางกายและวาจาให้ตั้งอยู่ในความดีงาม มีความปกติสุข ไม่เบียดเบียนตนเองและ ผู้อื่น เป็นสิ่งช่วยให้อยู่ร่วมกันในสังคมอย่างสงบสุขตามสมควร หากมีผู้ใดทำผิดศีลข้อใดข้อ หนึ่งหรือหลายข้อแล้วก็จะแสดงพฤติกรรมหรือการกระทำที่ผิดปกติของมนุษย์ออกมา ซึ่งจะก่อให้เกิดความสับสนวุ่นวายเกิดความเดือดร้อนทั้งต่อตนเอง



ดังนั้น การเป็นพลเมืองดิจิทัลจึงต้องดำเนินไปพร้อมกับการมีความรับผิดชอบต่อ สังคมดิจิทัล (Digital Responsibility) ที่ครอบคลุมทักษะสำคัญของการเป็นพลเมืองดิจิทัล หรือ DQ (Digital Intelligence Quotient) ควบคู่ไปกับการใช้ดิจิทัลอย่างมีหลักคุณธรรม จริยธรรม เพื่อความไม่ประมาท มีสติปัญญาอยู่กับตัวเสมอ เพื่อไม่ให้ก่อโทษต่อตนเองและผู้อื่น อีกทั้งการมีศีลธรรมอยู่ประจำใจจะสามารถทำให้เรารับมือกับ ปัญหาที่เกิดขึ้นบนโลกไซเบอร์ได้

อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิจัยเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลหลังจากการจัดการพระพุทธศาสนาด้วยวิธีการสอนแบบเบญจขันธ์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3/4 โรงเรียนกาวีละวิทยาลัย พบว่าหลังใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบเบญจขันธ์ ระดับคะแนนเฉลี่ยร้อยละของการประเมินความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนอยู่ในระดับขั้นสูง ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ โดยสามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังต่อไปนี้

ผลการประเมินการวางแผนการจัดการเรียนรู้พระพุทธศาสนาแบบเบญจชั้นท์ พบว่า อยู่ในระดับ มีความเหมาะสมมาก โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ให้ความเห็นตรงกันในด้านความเหมาะสมของการสร้าง แผนการจัดการเรียนรู้ สะท้อนจากผลค่าเฉลี่ยการประเมินของผู้เชี่ยวชาญในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ศาสนาบนวิถีชีวิต ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.40 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การเปลี่ยนแปลงของศาสนา ในโลกยุคปัจจุบัน ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.38 และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ชีวิตวิถีใหม่กับการเป็น พลเมืองดิจิทัล ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.42 ผู้วิจัยได้มีการศึกษา ทฤษฎีและเอกสาร รูปแบบการจัดการเรียนการสอน และกระบวนการออกแบบ จัดทำตามขั้นตอนซึ่งสอดคล้องกับขั้นตอนการจัดทำแผนการเรียนรู้อของ สาลี่ รักสุทธิ (2546) การจัดทำแผนการเรียนรู้อสามารถนำไปจัดกิจกรรมการเรียนรู้อในสาระศาสนา ศิลธรรม และจริยธรรมได้ ผู้วิจัยได้ใช้การจัดการเรียนรู้อพระพุทธศาสนาแบบเบญจชั้นท์ ที่ให้นักเรียนได้ เรียนรู้ควบคู่การเป็นพลเมืองผ่านการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกันและกิจกรรมในชั้นเรียน เพื่อทำ ความเข้าใจ และเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมเข้ากับประสบการณ์ใหม่ ดังตัวอย่าง มิติศาสนา ผ่านการ วิเคราะห์ความเชื่อมโยงให้นักเรียนได้เกิดการวิเคราะห์สถานการณ์จากบทความและข่าวของสังคมในโลก ออนไลน์กับความเชื่อความศรัทธาทางศาสนาผ่านการเชื่อมโยงบนพื้นฐานของความแตกต่างที่เกิดขึ้นใน สังคม ซึ่งการจัดการเรียนการสอนด้วยวิธีการสอนแบบเบญจชั้นท์ รายวิชาพระพุทธศาสนา เป็นขั้นตอนที่ สามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิด ความเข้าใจในประเด็นได้ง่ายมากขึ้น ในขณะเดียวกันวิธีการสอน แบบเบญจชั้นท์ดังกล่าวสามารถเชื่อมโยงกับการดำรงชีวิตของผู้เรียนได้ การสอดแทรกกิจกรรมเพื่อให้ ผู้เรียนได้เรียนรู้แนวคิด ทฤษฎีผ่าน การเชื่อมโยงสถานการณ์ผ่านวิธีการสอนแบบเบญจชั้นท์ เพื่อส่งเสริม ความเป็นพลเมืองดิจิทัล ทำให้นักเรียนได้สร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเองผ่านการตั้งข้อคำถาม ซึ่งมึ ความสำคัญให้นักเรียนเกิดมุมมองในแง่ต่างๆจากการศึกษาวิธีการสอนแบบเบญจชั้นท์ เป็นกระบวนการที่ เหมาะสม มุ่งเน้นการเรียนรู้ของนักเรียนมากกว่าเนื้อหาที่ได้รับการถ่ายทอดเพียง ผู้สอนเท่านั้น (อร พรธณ บุตรกัตัญญ, 2561)

การจัดการเรียนการสอนแบบเบญจชั้นท์ รายวิชา พระพุทธศาสนา เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมือง ดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3/4 พบว่า ผู้เรียนมีระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยมีค่าเฉลี่ย ของคะแนนอยู่ที่ 82.17 ซึ่งหมายความว่านักเรียนมีระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัลอยู่ในขั้นสูง ตามเกณฑ์ การให้คะแนนแต่ละระดับตามแนวคิดของ (สิทธิชัย ลายเสมา, 2557) นอกจากนี้ยังพบว่านักเรียนที่มีระดับ ความเป็นพลเมืองดิจิทัลขั้นสูงมีถึงร้อยละ 66.66 ของผู้เรียนทั้งหมด และมีนักเรียนที่มีระดับความเป็น พลเมืองดิจิทัลอยู่ในขั้นต่ำ (มีคะแนนความเป็นพลเมืองดิจิทัลไม่ถึงร้อยละ 60) อยู่ที่ร้อยละ 27.77 หมายความว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีความเป็นระดับขั้นสูงขึ้นไปหลังจากจัดการเรียนรู้อพระพุทธศาสนาแบบ เบญจชั้นท์ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ นัฐณภัสสร โสตา (2555) การศึกษาแนวคิดพื้นฐาน เกี่ยวกับ ศาสนา ศิลธรรม จริยธรรม โดยนำ วิธีการจัดการเรียนรู้อแบบเบญจชั้นท์มาจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ข้อดีของการจัดการเรียนรู้อแบบเบญจชั้นท์ คือ เป็นวิธีจัดการเรียนรู้อที่ผู้เรียนได้สัมผัสโดยตรงและ เป็น ธรรมชาติมากที่สุด เหมาะสำ สำหรับการสอนทางด้าน จริยศึกษาหรือสอนให้คนเกิดความรู้สึกที่ดีขึ้นในจิตใจ

ผลการประเมินความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน ผ่านแบบวัดความเป็นพลเมืองดิจิทัล เมื่อ นักเรียนทำใบงานทั้ง 2 ใบ พบว่านักเรียนกลุ่มตัวอย่างทั้ง 36 คน มีระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัลในแต่ละ ใบงานเรียงลำดับจากน้อยไปมาก คืออยู่ในระดับดี ปานกลาง ดี และดีมาก โดยมีข้อสังเกต คือ ใบงานที่ 1 มีนักเรียนที่มีระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัลอยู่ในระดับควรปรับปรุง 2 คน และใบงานที่ 2 ของนักเรียน ไม่พบระดับปรับปรุง ซึ่งเมื่อวิเคราะห์ข้อมูลจากตารางสรุปผลความเป็นพลเมืองดิจิทัล พบว่านักเรียนที่มี ระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัลปานกลางในคาบเรียนแรก ภายหลังมีพัฒนาการความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี มากขึ้นจากการเรียนในครั้งถัดไป เช่น นักเรียนเลขที่ 10 และ 24 มีระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีการ พัฒนาขึ้นอย่างเห็นได้ชัด อีกทั้งเมื่อนำระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัลของแต่ละ ใบงานมาหาค่าเฉลี่ยพบว่า ใบงานที่ 1 มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดีและ 2 มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก ซึ่งถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมินที่ ผู้วิจัยได้ตั้งเอาไว้ และเมื่อนำคะแนนระดับความเป็นพลเมืองดิจิทัลมาวิเคราะห์เป็นรายบุคคล พบว่า นักเรียนตัวอย่าง 24 คน หรือร้อยละ 66.67 ผ่านเกณฑ์ระดับสูง นักเรียนตัวอย่าง 10 คน หรือร้อยละ 27.78 ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำ และนักเรียนตัวอย่าง 2 คน หรือร้อยละ 5.55 ไม่ผ่านเกณฑ์ เนื่องจากนักเรียนทำใบงาน ได้คะแนนค่อนข้างน้อย และมีการตอบคำถามจากโจทย์ในข้อต่างๆ ได้ยังไม่สอดคล้องกับเกณฑ์ที่ผู้วิจัยตั้ง ไว้ แสดงให้เห็นว่านักเรียนตัวอย่างส่วนใหญ่ผ่านเกณฑ์ตามเป้าหมายของการวิจัย

สรุป

การจัดการเรียนรู้พระพุทธศาสนาผ่านวิธีการสอนแบบเบญจขันธ์ ที่เน้นให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมใน กิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการนำประสบการณ์ของนักเรียน และเป็นการนำผู้เรียนไปสู่การเรียนรู้ของโลกแห่ง ความจริงในมุมมองที่หลากหลาย เน้นความเป็นพลเมืองในยุคของดิจิทัลที่แตกต่างไปจากเดิม ช่วยให้นักเรียนเห็นความเชื่อมโยงระหว่างแนวคิด ทฤษฎี องค์ความรู้ใหม่ และเข้าใจความเป็นพลเมืองดิจิทัลในยุค ปัจจุบัน เพื่อพัฒนาความรู้ และทักษะของนักเรียนที่สัมพันธ์กับการปฏิบัติตนในการอยู่ร่วมกันในสังคม และในดำเนินชีวิตประจำวันของนักเรียนให้นำไปสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีในการหาแนวทางหรือแก้ไข ปัญหาบนพื้นฐานความแตกต่างทางศาสนาของมนุษย์ได้อย่างสันติในสังคม

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะที่ได้จากการทำวิจัย

1.1 การจัดการเรียนรู้แบบเบญจขันธ์ ผู้สอนควรศึกษารูปแบบการสอน ออกแบบการจัดการ เรียนรู้ และวางหลักเกณฑ์ในการวัดและประเมินผล โดยมีรายละเอียดที่ชัดเจนสอดคล้องกับความแตกต่าง ของผู้เรียน ครอบคลุมการวัดประเมินในทุก ๆ ด้านของการจัดการเรียนรู้

1.2 ในการวัดประเมินผลความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้เรียน ผู้สอนจำเป็นต้องออกแบบเกณฑ์การวัดประเมินทักษะให้สอดคล้อง และมีความครอบคลุมในสิ่งที่ต้องการวัด เพื่อให้ได้ผลการประเมินที่ตรงกับสภาพความเป็นจริงมากที่สุด

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 แนวคิดการเรียนรู้แบบเบญจชั้นพัฒนาขึ้นมาเฉพาะบริบทของผู้เรียน จึงควรศึกษาเพิ่มเติมในการนำไปใช้ เนื่องจากอาจมีข้อจำกัด และปัจจัยด้านอื่น ๆ

2.2 ควรมีการศึกษาวิจัยกับนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ เพื่อให้สามารถนำผลการวัดไปใช้กำหนดแนวทาง หรือปรับปรุงกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาคุณลักษณะความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนได้อย่างต่อเนื่อง

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล. (2560). รายงานผลการสำรวจ พฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในปี 2560. สืบค้นเมื่อ 9 กุมภาพันธ์ 2561, จาก <https://www.etda.or.th/publishing-detail/thailand-zinternet-user-profile-2017.html>
- นัฐนภัสสร โสตา. (2555). การศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบเบญจชั้น กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เรื่อง พระธรรม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนหนองนาคำวิทยาคม จังหวัดขอนแก่น. วารสารศึกษาศาสตร์, 35(2), 40-47.
- วสันต์ ลีวลมไพศาลและคณะ. (2556). คู่มือพลเมืองเน็ต: เข้าใจเน็ตและใช้เน็ตให้ปลอดภัย. เครือข่ายพลเมืองเน็ต.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2543). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.
- ลำลี รักสุทธิ. (2546). การจัดทำสื่อวัตกรรมการเรียนการสอน. นนทบุรี: เพิ่มทรัพย์.
- ลำลี รักสุทธิ. (2553). การจัดทำสื่อวัตกรรมการเรียนการสอน. นนทบุรี: เพิ่มทรัพย์.
- ลิตธิชัย ลายเสมา. (2557). ระบบการเรียนรู้ร่วมกันด้วยทีมเสมือนจริงในสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบภาควันตาภาพโดยใช้กระบวนการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และทักษะการทำงานร่วมกัน (วิทยานิพนธ์ปริญญาคุุณบัณฑิต). มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- อรพรรณ บุตรกตัญญู. (2561). การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเพื่อสร้างมุมมองแบบองค์ รวมและการเข้าถึงโลกแห่งความเป็นจริงของผู้เรียน. วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 46(2), 348-365.