



การพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับ
เกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี

DEVELOPMENT OF A LEGAL LITERACY PROMOTION PROGRAM THROUGH
CREATIVE LEARNING AND GAMIFICATION FOR ENHANCE ACTIVE CITIZENSHIP
AMONG UNDERGRADUATE STUDENTS.

ปานัส มณีนุษย์

การพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับ
เกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดีนัฐของผู้เรียนระดับปริญญาตรี



ปริญญาานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาประยุกต์
สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ปีการศึกษา 2568
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

DEVELOPMENT OF A LEGAL LITERACY PROMOTION PROGRAM THROUGH
CREATIVE LEARNING AND GAMIFICATION FOR ENHANCE ACTIVE CITIZENSHIP
AMONG UNDERGRADUATE STUDENTS.



PARNUS MANEENUT

A Dissertation Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of DOCTOR OF PHILOSOPHY
(Applied Psychology)

Behavioral Science Research Institute, Srinakharinwirot University

2025

Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

การพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อ
เสริมสร้างความเป็นพลเมืองต้นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี

ของ

ปานัส มณีมนุษย์

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาประยุกต์

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์จักรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์

..... ที่ปรึกษาหลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิชชาดา ประสทธิโชค)

..... ที่ปรึกษาร่วม
(อาจารย์ ดร.นฤมล พระใหญ่)

..... ประธาน
(รองศาสตราจารย์ ดร.เมธินี วงศ์วานิช รัชมภาภรณ์)

..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.อัจฉรา ประเสริฐสิน)

..... กรรมการ
(อาจารย์ ดร.ชารินทร์ สุวรรณวงศ์)

| | |
|----------------------|--|
| ชื่อเรื่อง | การพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี |
| ผู้วิจัย | ปานัส มณีมนุษย์ |
| ปริญญา | ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต |
| ปีการศึกษา | 2568 |
| อาจารย์ที่ปรึกษา | ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พิษชาติ ประสทธิโชค |
| อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม | อาจารย์ ดร. นฤมล พระใหญ่ |

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสานภายใต้กรอบการวิจัยเชิงทดลอง มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความต้องการจำเป็นพัฒนาโปรแกรม และประเมินผลของโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี ซึ่งแบ่งออกเป็นสามระยะ ได้แก่ ระยะที่ 1 การศึกษาความต้องการจำเป็นเสริมสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี จำนวน 421 คน โดยใช้แบบสอบถามและวิเคราะห์ด้วย PNI_{modified} ระยะที่ 2 การพัฒนาโปรแกรมฯ จากผู้ให้ข้อมูลจำนวน 3 โดยใช้แบบสัมภาษณ์เชิงลึก วิเคราะห์ด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา และระยะที่ 3 การประเมินผลของโปรแกรมฯ จากกลุ่มตัวอย่างในการทดลองกลุ่มละ 40 คน โดยใช้แบบสอบถามความเป็นพลเมืองตื่นรู้และแบบสอบถามความรอบรู้ด้านกฎหมาย วิเคราะห์ด้วย mixed ANOVA ผลการศึกษาพบว่า ผู้เรียนมีความต้องการจำเป็นในการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้มากที่สุด คือ ด้านความรับผิดชอบต่อสังคมมีค่าสูงที่สุด (PNI_{modified} = 0.096) รองลงมาคือด้านความรู้เท่าทันการเป็นพลเมือง (PNI_{modified} = 0.094) และด้านการมีส่วนร่วมกับสังคม (PNI_{modified} = 0.084) ระยะที่ 2 โปรแกรมฯ ที่ถูกพัฒนาขึ้น มีการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันภายใต้ SPARK Model ซึ่งประกอบด้วย 8 กิจกรรม เป็นระยะเวลา 4 สัปดาห์ และในระยะที่ 3 พบว่า กลุ่มทดลองมีคะแนนความรอบรู้ด้านกฎหมายสูงกว่าก่อนเรียนและกลุ่มควบคุม และมีความคงทนในระยะติดตามผล นอกจากนี้ ช่วงหลังทดลอง กลุ่มทดลองมีความเป็นพลเมืองตื่นรู้สูงกว่าก่อนเรียนและกลุ่มควบคุม และมีความคงทนของผลการเรียนรู้ โดยที่ผู้เรียนได้มีโอกาสสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และสามารถเชื่อมโยงความรู้ด้านกฎหมายกับสถานการณ์จริงได้ ความสำเร็จของโปรแกรมเกิดจากการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง การปรับบทบาทผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก และการใช้เกมมิฟิเคชันช่วยตอบสนองความต้องการทางจิตวิทยาพื้นฐาน ได้แก่ ความสามารถ ความเป็นอิสระ และความสัมพันธ์ ส่งผลให้เกิดแรงจูงใจภายใน การมีส่วนร่วมเชิงลึก และการเรียนรู้ที่คงทน สามารถนำไปใช้เสริมสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

คำสำคัญ : ความต้องการจำเป็น, การจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์, ความเป็นพลเมืองตื่นรู้, ความรอบรู้ด้านกฎหมาย, เกมมิฟิเคชัน

| | |
|----------------|---|
| Title | DEVELOPMENT OF A LEGAL LITERACY PROMOTION PROGRAM THROUGH CREATIVE LEARNING AND GAMIFICATION FOR ENHANCE ACTIVE CITIZENSHIP AMONG UNDERGRADUATE STUDENTS. |
| Author | PARNUS MANEENUT |
| Degree | DOCTOR OF PHILOSOPHY |
| Academic Year | 2025 |
| Thesis Advisor | Assistant Professor Pitchada Prasittichok |
| Co Advisor | Dr. Narulmon Prayai |

This study employed a mixed-methods design within an experimental research framework to investigate needs, develop, and evaluate the effectiveness of a program that promotes legal literacy for active citizenship among undergraduate students. The research was conducted in three phases. Phase 1 examined the needs of 421 first-year students and found the highest level of need in social responsibility (PNI = 0.096), followed by citizenship literacy (PNI = 0.094) and social participation (PNI = 0.084). In Phase 2, an intervention program was developed based on the SPARK Model, consisting of eight learning activities integrated with gamification mechanisms. The program's appropriateness was reviewed and improved through expert validation by three specialists before implementation. Phase 3 involved an experimental study with 40 students, divided into an experimental group (n = 20) and a control group (n = 20), over four weeks. Research instruments were developed from conceptual frameworks of legal literacy and active citizenship synthesized from both Thai and international literature and then contextualized for the Thai higher education setting. The instruments covered knowledge, understanding of rights and duties, social participation, social responsibility, and citizenship literacy. Content validity was verified by three experts using IOC, and reliability testing was conducted prior to data collection to ensure accuracy and credibility of the findings. Quantitative data were analyzed using descriptive statistics, PNI Modified, and Mixed ANOVA. Quantitative results revealed that the experimental group demonstrated significantly higher legal literacy scores after participation compared with the pretest (M = 3.60 to 3.84) and maintained a high level at follow-up (M = 3.87), while the control group showed only minimal change. Between-group comparisons indicated significantly higher posttest (3.84 vs. 3.52) and follow-up scores (3.87 vs. 3.40) in the experimental group. Similarly, the experimental group showed significantly higher levels of active citizenship than before the intervention and then the control group at both posttest (M = 3.89 vs. 3.66) and follow-up (M = 3.82 vs. 3.65), reflecting sustained learning effects. Qualitative findings supported these results, indicating that students co-constructed knowledge, enhanced analytical thinking and problem-solving abilities, and were able to meaningfully connect legal knowledge to real-life situations. The success of the program is attributed to creative, learner-centered instructional design, the teacher's role as a learning facilitator, and the use of gamification to fulfil basic psychological needs for competence, autonomy, and relatedness. These mechanisms fostered intrinsic motivation, deep engagement, and durable learning outcomes, demonstrating the program's effectiveness in enhancing legal literacy and active citizenship.

Keyword : needs assessment, creative learning, active citizenship, gamification, legal literacy

กิตติกรรมประกาศ

ปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้สามารถดำเนินการจนสมบูรณ์ได้ ด้วยการสนับสนุนทุนจากบัณฑิตวิทยาลัย ภายใต้งบประมาณ ประจำปีงบประมาณ 2568 รวมถึงความเอื้ออาทรและความทุ่มเทของอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาานิพนธ์หลักและอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาานิพนธ์ร่วม ได้แก่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิชชาดา ประสิทธิ์โชค และ ดร.นฤมล พระใหญ่ ผู้ซึ่งกรุณาให้คำแนะนำที่มีคุณค่า ดูแล ติดตาม ให้กำลังใจตลอดกระบวนการดำเนินงานวิจัย อีกทั้งยังเป็นแบบอย่างในการทำงานและการใช้ชีวิตอย่างมีความหมาย ผู้วิจัยขอแสดงความสำนึกในพระคุณและขอบพระคุณท่านทั้งสองเป็นอย่างสูง

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านเป็นอย่างสูง ที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัย และสละเวลาเข้าร่วมการสัมภาษณ์เชิงลึก ซึ่งมีส่วนสำคัญอย่างมากต่อความสมบูรณ์ของงานวิจัยครั้งนี้ รวมถึงคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัยที่ให้เกียรติเป็นกรรมการสอบปริญญาานิพนธ์ ยิ่งไปกว่านั้น ผู้วิจัยขอขอบคุณกลุ่มตัวอย่างทุกคนที่สละเวลาเข้าร่วมการวิจัย ตอบแบบสอบถาม และมีส่วนร่วมจนโครงการสำเร็จลุล่วงด้วยดี ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในพระคุณเป็นอย่างยิ่ง จึงขอกราบขอบพระคุณไว้ ณ ที่นี้

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณสถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ทั้งผู้บริหาร คณาจารย์ และบุคลากรฝ่ายวิชาการทุกท่าน ที่ปฏิบัติหน้าที่ด้วยความเข้มแข็งและสนับสนุนให้กระบวนการศึกษาดำเนินไปด้วยความราบรื่น ยังประโยชน์แก่บัณฑิตศึกษาทุกคน นอกจากนี้ขอขอบพระคุณบริษัท สยาม กรีน ลอร์ จำกัด ที่ให้การสนับสนุนและเอื้อเฟื้อแก่ผู้วิจัยในฐานะบุคลากรของหน่วยงาน ด้วยความเข้าใจและกรุณากำหนดขอบเขตงานที่ไม่กระทบต่อการศึกษา

ผู้วิจัยขอระลึกถึงบุพการีทั้งสองที่ล่วงลับ ได้แก่ รองศาสตราจารย์ ดร.ชัยชาญ มณีบุษย์ และอาจารย์วัฒนา มณีบุษย์ ผู้ที่เป็นแรงบันดาลใจ และร่วมหล่อหลอมแนวคิดและคุณธรรมที่สำคัญ ให้ผู้วิจัยมีความรักในการเรียนรู้ และพัฒนาตนเองอย่างไม่หยุดยั้ง ขอขอบคุณนายภัทรดนัย มณีบุษย์ บุตรชายของผู้วิจัย ผู้ที่มีส่วนอย่างยิ่งในการเสริมพลังใจ ให้ผู้วิจัยเฝ้ารอวันที่จะเป็นต้นแบบที่ดี รวมทั้งขอขอบคุณเพื่อนนิสิตคณะศึกษาศาสตร์ สาขาจิตวิทยาประยุกต์ กลุ่มจิตวิทยาการเรียนรู้ รุ่นที่ 8 ทุกคน ในมิตรภาพที่ดีต่อกัน และที่สำคัญที่สุด ผู้วิจัยขอขอบคุณนางสาวกิติมา ทรงประกอบ ผู้เป็นทั้งเพื่อนร่วมรุ่น ผู้เสริมแรงผลักดัน และพลังใจที่สำคัญ ในการก้าวผ่านอุปสรรคด้านการเรียน งาน และชีวิต จนก่อให้เกิดความสำเร็จของปริญญาานิพนธ์และการศึกษาในครั้งนี้ ผู้วิจัยเชื่อมั่นว่าการศึกษา คือความเจริญงอกงามของชีวิต ขอกราบขอบพระคุณทุกท่านอีกครั้งมา ณ โอกาสนี้

ปภาณัส มณีบุษย์



สารบัญ

| | หน้า |
|--|------|
| บทคัดย่อภาษาไทย | ง |
| บทคัดย่อภาษาอังกฤษ | จ |
| กิตติกรรมประกาศ..... | ด |
| สารบัญ | ช |
| สารบัญตาราง..... | ฎ |
| สารบัญภาพ | ฐ |
| บทที่ 1 บทนำ..... | 1 |
| ภูมิหลัง | 1 |
| คำถามการวิจัย..... | 8 |
| ความมุ่งหมายของการวิจัย | 8 |
| ความสำคัญของการวิจัย | 8 |
| ขอบเขตของการวิจัย | 9 |
| นิยามศัพท์เฉพาะ..... | 10 |
| บทที่ 2 การทบทวนวรรณกรรม..... | 12 |
| 1. ความเป็นพลเมืองที่รัฐ | 12 |
| 2. โปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกม มิพีเคชั่น | 31 |
| 3. กรอบแนวคิดในการวิจัยและสมมติฐานเพื่อการวิจัย..... | 54 |
| 4. สมมติฐานเพื่อการวิจัย..... | 55 |
| 5. นิยามปฏิบัติการ | 56 |
| บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย..... | 59 |

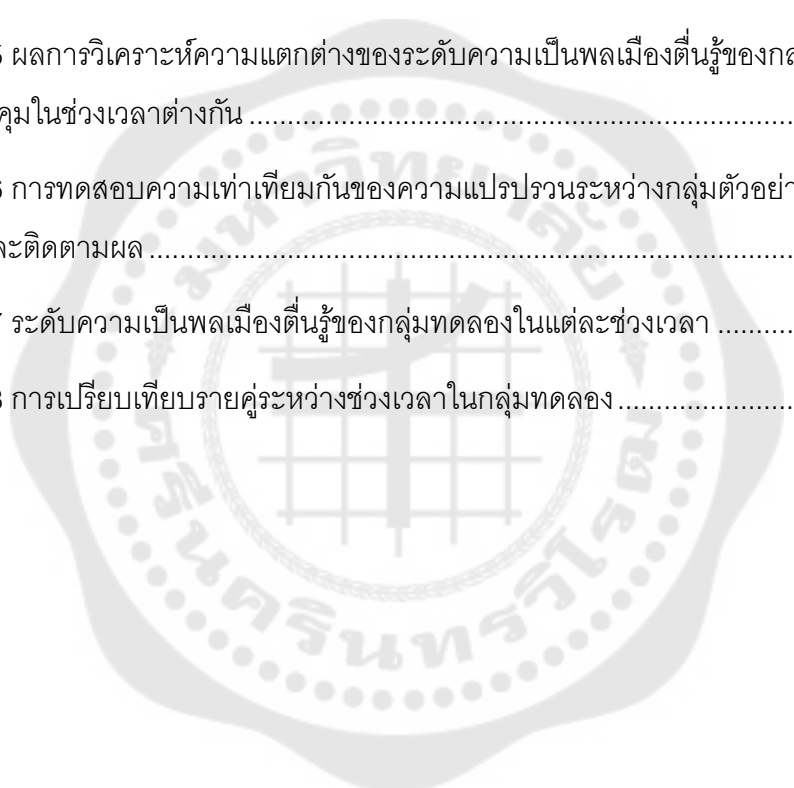
| | |
|---|----|
| ระยะที่ 1 การศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความความเป็นพลเมืองที่รับรู้ของผู้เรียน ระดับปริญญาตรี | 59 |
| ระยะที่ 2 การพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่าง สร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างเสริมความความเป็นพลเมืองที่รับรู้ของผู้เรียนปริญญาตรี | 64 |
| ระยะที่ 3 การศึกษาผลของโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างเสริมความความเป็นพลเมืองที่รับรู้ของผู้เรียนระดับ ปริญญาตรี | 70 |
| การเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย | 76 |
| การวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัย | 80 |
| ระยะที่ 1 การประเมินความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความความเป็นพลเมืองที่รับรู้ของผู้เรียน ระดับปริญญาตรี | 80 |
| ระยะที่ 2 การพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่าง สร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างเสริมความความเป็นพลเมืองที่รับรู้ของผู้เรียนระดับ ปริญญาตรี..... | 81 |
| ระยะที่ 3 การศึกษาผลของโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการ เรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างเสริมความความเป็นพลเมืองที่รับรู้ของ ผู้เรียนระดับปริญญาตรี..... | 82 |
| การพิทักษ์สิทธิและจรรยาบรรณในการวิจัย | 83 |
| บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล | 85 |
| ตอนที่ 1 ผลการศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความความเป็นพลเมืองที่รับรู้ของ ผู้เรียนระดับปริญญาตรี | 85 |
| ตอนที่ 2 ผลของการพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างเสริมความความเป็นพลเมืองที่รับรู้ของผู้เรียนระดับ ปริญญาตรี | 89 |

| | |
|---|-----|
| ระยะที่ 3 การศึกษาผลของโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับ ปริญญาตรี | 103 |
| บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ | 116 |
| ความมุ่งหมายของการวิจัย | 116 |
| สมมติฐานเพื่อการวิจัย | 116 |
| วิธีดำเนินการวิจัย | 116 |
| 1. สรุปผลการวิจัย | 119 |
| 2. การอภิปรายผล | 123 |
| ข้อเสนอแนะ | 136 |
| บรรณานุกรม | 138 |
| ภาคผนวก | 162 |
| ภาคผนวก ก หนังสือรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ และหนังสือเชิญผู้ทรงคุณวุฒิและ ผู้เชี่ยวชาญ | 163 |
| ภาคผนวก ข แบบสอบถาม แบบวัด แบบสัมภาษณ์และรายงานการประเมินค่าความเที่ยงตรง เชิงเนื้อหาของแบบสอบถามและแบบวัด (IOC) | 174 |
| ภาคผนวก ค หนังสือแต่งตั้งคณะกรรมการสอบปริญญานิพนธ์ | 217 |
| ภาคผนวก ง คู่มือการใช้โปรแกรมการพัฒนาความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการเรียนรู้แบบ สร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี | 220 |
| ประวัติผู้เขียน | 304 |

สารบัญตาราง

| | หน้า |
|---|------|
| ตาราง 1 การสังเคราะห์คุณลักษณะของผู้ที่เป็นพลเมืองตื่นรู้..... | 18 |
| ตาราง 2 การสุ่มกลุ่มตัวอย่างตามกลุ่มสาขาวิชา | 61 |
| ตาราง 3 องค์ประกอบแบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี | 71 |
| ตาราง 4 องค์ประกอบแบบวัดความรอบรู้ด้านกฎหมายของผู้เรียนระดับปริญญาตรี | 73 |
| ตาราง 5 แผนการทดลอง | 78 |
| ตาราง 6 สรุปขั้นตอนการดำเนินการ | 83 |
| ตาราง 7 รายละเอียดพื้นฐานทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างในการประเมินความต้องการจำเป็น | 86 |
| ตาราง 8 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในแต่ละด้านของความเป็นพลเมืองตื่นรู้ตามสภาพที่เป็นอยู่และสภาพที่ควรจะเป็น รวมไปถึงการจัดลำดับความต้องการจำเป็นด้วยดัชนีความต้องการจำเป็นแบบปรับปรุง | 87 |
| ตาราง 9 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้ข้อมูลหลัก | 90 |
| ตาราง 10 การวิเคราะห์องค์ประกอบของSPARK model | 93 |
| ตาราง 11 รูปแบบของโปรแกรม | 96 |
| ตาราง 12 รายละเอียดพื้นฐานทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง..... | 103 |
| ตาราง 13 การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยคะแนนความรอบรู้ด้านกฎหมายโดยใช้สถิติบรรยาย..... | 105 |
| ตาราง 14 การตรวจสอบการแจกแจงแบบปกติ | 105 |
| ตาราง 15 การทดสอบความเท่ากันของความแปรปรวน | 106 |
| ตาราง 16 การทดสอบความเท่าเทียมกันของความแปรปรวนของส่วนตกค้าง | 106 |
| ตาราง 17 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของระดับความรอบรู้ด้านกฎหมายของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมในช่วงเวลาต่างกัน | 107 |
| ตาราง 18 การทดสอบความเท่าเทียมกันของความแปรปรวนระหว่างกลุ่มตัวอย่างในระยะหลังการทดลองและติดตามผล | 108 |

| | |
|--|-----|
| ตาราง 19 ระดับความรอบรู้ด้านกฎหมายของกลุ่มทดลองในแต่ละช่วงเวลา..... | 108 |
| ตาราง 20 การเปรียบเทียบรายคู่ระหว่างช่วงเวลาในกลุ่มทดลอง | 109 |
| ตาราง 21 การวิเคราะห์คะแนนความเป็นพลเมืองที่รับรู้โดยใช้สถิติบรรยาย | 111 |
| ตาราง 22 การตรวจสอบการแจกแจงแบบปกติ | 111 |
| ตาราง 23 การทดสอบความเท่ากันของความแปรปรวน | 112 |
| ตาราง 24 การตรวจสอบความเท่าเทียมกันของความแปรปรวนของส่วนตกค้าง | 112 |
| ตาราง 25 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของระดับความเป็นพลเมืองที่รับรู้ของกลุ่มทดลองและ กลุ่มควบคุมในช่วงเวลาต่างกัน | 113 |
| ตาราง 26 การทดสอบความเท่าเทียมกันของความแปรปรวนระหว่างกลุ่มตัวอย่างในระยะหลังการ ทดลองและติดตามผล | 113 |
| ตาราง 27 ระดับความเป็นพลเมืองที่รับรู้ของกลุ่มทดลองในแต่ละช่วงเวลา | 114 |
| ตาราง 28 การเปรียบเทียบรายคู่ระหว่างช่วงเวลาในกลุ่มทดลอง | 114 |



สารบัญภาพ

| | หน้า |
|---|------|
| ภาพประกอบ 1 การจำลอง SPARK Model | 94 |
| ภาพประกอบ 2 ขั้นตอนการพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมาย ด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างเสริม ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี | 95 |
| ภาพประกอบ 3 แผนภูมิของค่าเฉลี่ยความรอบรู้ด้านกฎหมายของ กลุ่มตัวอย่างในระยะเวลาที่ต่างกัน | 109 |
| ภาพประกอบ 4 แผนภูมิแสดงค่าเฉลี่ยความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของ กลุ่มตัวอย่างในระยะเวลาที่ต่างกัน | 115 |
| ภาพประกอบ 5 กรอบแนวคิดในการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการระหว่าง การเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (SPARK Model)..... | 227 |

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ปัจจุบันโลกกำลังเผชิญการแข่งขันที่ทวีความรุนแรงมากขึ้น ทั้งด้านเศรษฐกิจรวมถึงเทคโนโลยี และสังคม โดยศักยภาพในการเข้าถึง การแข่งขันในแต่ละภูมิภาคและประเทศแตกต่างกันมีความเกี่ยวข้องกับระดับการพัฒนา (Level of Development) และระบบการกำกับดูแล (Governance) รวมถึงการบูรณาการ การบูรณาการดังกล่าวตั้งอยู่บนปัจจัยที่ส่งผลกับการพัฒนาของประเทศ โดยหนึ่งในองค์ประกอบหลัก คือ สิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการเติบโต (Enabling Environment) ทรัพยากรมนุษย์ (Human Capital) ตลาด (Markets) และระบบนิเวศนวัตกรรม (Innovation Ecosystem) โดยปัจจัยที่กล่าวมานี้มีบทบาทช่วยขับเคลื่อนให้การพัฒนาประเทศให้มีความเจริญคือ พลเมือง (Citizens) ซึ่งมีความหมายถึงประชาชนในสังคมซึ่งจารีตประเพณี หรือกฎหมายที่ใช้บังคับในรัฐ ประเทศหรือราชอาณาจักรนั้นให้การรับรองและยอมรับให้สิทธิและหน้าที่ในการเป็นพลเมืองแก่บุคคลนั้น หากพลเมืองในประเทศละเลยไม่รักษาสีทิว และไม่ปฏิบัติตามหน้าที่ของตนตามที่กฎหมายได้รับรองไว้ เช่น ไม่เคารพกฎหมาย ไม่ปฏิบัติตามจารีตประเพณีของสังคม มีทัศนคติที่แปลกแยกจากสังคม ยังผลให้เกิดพฤติกรรมต่างๆ ที่ไม่เหมาะสมและต่างไปจากพลเมืองส่วนใหญ่ อาจก่อให้เกิดความเสียหายแก่สังคมแวดล้อม ทั้งในระดับครอบครัว ชุมชนในสังคมได้ (Danaeefard & Babashahi, 2021)

ปัจจัยพื้นฐานที่มีส่วนช่วยในการผลักดันให้เกิดความเจริญและพัฒนาขึ้นคือ พลเมือง (Citizens) ซึ่งหมายถึงประชาชนที่ได้รับรองการมีสิทธิและหน้าที่ตามกฎหมายหรือจารีตประเพณี หากพลเมืองในประเทศละเลยการรักษาสิทธิและไม่ปฏิบัติตามหน้าที่ของตน เช่น ไม่เคารพกฎหมาย หรือมีทัศนคติที่แปลกแยกไปจากสังคม อาจส่งผลให้เกิดพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ และก่อให้เกิดผลเสียแก่สังคมแวดล้อมได้ทั้งระดับครอบครัว ชุมชนรวมถึงประเทศ เพื่อตอบสนองต่อบริบทการแข่งขัน ด้วยเหตุนี้ พลเมืองตื่นรู้ (Active Citizens) ซึ่งหมายถึงประชาชนที่มีความรับผิดชอบทางสังคม ปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกได้ มีความรู้และตระหนักถึงสิทธิของตน เช่น การแสดงมุมมองและการเลือกตั้ง ขณะเดียวกันก็มีความเข้าใจทางการเมืองในระดับที่เหมาะสม และคำนึงถึงความแตกต่างในสังคมและวัฒนธรรม โดยทราบว่ามีปัญหาในชุมชนหนึ่งสามารถส่งแรงเชิงลบ กระทบเป็นวงกว้างออกไปในระดับประเทศได้ อย่างไรก็ตาม ความท้าทายสำคัญประการหนึ่งได้เกิดขึ้น เมื่อพลเมืองต้องเร่งประกอบอาชีพ ต้องขวนขวายและดิ้นรนเพื่อให้ได้มาซึ่งทรัพย์สินอย่างเพียงพอต่อการดำรงชีพของตนและครอบครัว ความเป็นไปได้ที่จะ

ทำให้ละเลย การเข้าร่วมกิจกรรมในชุมชนและสังคมท้องถิ่น ซึ่งอาจนำไปสู่ปัญหาความแตกแยกในชุมชน และส่งผลเชิงลบโดยตรงต่อระดับของคุณภาพชีวิตของประชาชนได้ (Kan, 2022; อภิเชษฐ์ ทับเมือง, 2563)

เมื่อพลเมืองซึ่งเป็นหน่วยย่อยพื้นฐานของสังคมมีคุณภาพชีวิตที่ไม่เหมาะสม ผลกระทบจะเกิดขึ้นกับครอบครัวก่อน และอาจขยายไปยังสังคมในวงกว้าง และจากความเป็นจริงไม่มีรัฐบาลของประเทศใดที่จะพัฒนาประเทศให้พลเมืองทุกคน หรือทุกครอบครัวมีความเป็นอยู่ที่เหมาะสม การพัฒนาให้ความเป็นอยู่ของพลเมืองดีขึ้น จึงต้องเริ่มที่ประชาชนหรือพลเมืองเป็นอันดับแรก โดยการพัฒนาหรือการปรับพฤติกรรมต่างๆ ซึ่งอาจเป็นผลที่สืบเนื่องจากการเรียนรู้ หากดำเนินการให้เกิดรูปแบบการเรียนรู้ที่ตอบโจทย์สำหรับเด็ก หรือเยาวชน ซึ่งในภายภาคหน้าจะเป็นแรงผลักดันสำคัญต่อการสร้างความก้าวหน้า ทั้งนี้องค์การสหประชาชาติ ได้นิยามคำว่า “เยาวชน” คือ คนในวัยหนุ่มสาว ผู้ที่มีอายุระหว่าง 15-25 ปี จากความหมายดังกล่าว กลุ่มของเยาวชนนี้ส่วนใหญ่จะอยู่ในช่วงวัยของการศึกษาตั้งแต่ระดับมัธยมศึกษาถึงระดับอุดมศึกษา (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ, 2537)

ผู้ที่มีความเป็นพลเมืองตื่นรู้ (Active Citizenship) คือบุคคลที่มีความรับผิดชอบต่อสังคม มีความยุติธรรม เคารพสิทธิของตนเองและผู้อื่น พร้อมทั้งมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและระบบการปกครอง รวมถึงกฎหมายของประเทศ บุคคลกลุ่มนี้มักให้ความสนใจกับปัญหาสังคม พยายามมีส่วนร่วมในการแก้ไข และมีทักษะ ความรู้ และทัศนคติที่ดีซึ่งเอื้อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่สร้างสรรค์ในชุมชน ความเป็นพลเมืองตื่นรู้จึงมีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาประเทศและการสร้างสันติภาพ ทำให้เกิดพลเมืองที่มีคุณภาพ พร้อมเข้าร่วมกิจกรรมสาธารณะกล้าแสดงทัศนะบนพื้นฐานของเหตุผล อีกทั้งยังมีทักษะการตัดสินใจและการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ผสมผสานความรู้ ทักษะ ค่านิยม และแรงจูงใจในการส่งเสริมประโยชน์ต่อสังคม รวมถึงมีส่วนร่วมกับชุมชนของตนอย่างต่อเนื่อง (Çopuroğlu, 2023; Corbí et al., 2023; Enchikova, Neves, & Ferreira, 2021; กันทรากกร จรัสมาธูสร, 2560; สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2562)

นอกจากนี้ การศึกษาที่กล่าวถึงคุณลักษณะสำคัญของความเป็นพลเมืองตื่นรู้ชี้ให้เห็นว่าการรักษาสันติภาพระหว่างสิทธิและความรับผิดชอบเป็นประเด็นที่ควรส่งเสริม เพราะช่วยสนับสนุนความยั่งยืนของสังคม และทำให้บุคคลได้รับการคุ้มครองตามกฎหมายในทุกประเทศ ทำให้เกิดความอยู่รอดสืบทอดกันมา ช่วยกันพัฒนาโลกจนมีความสุขสบายเหนือกว่าสัตว์อื่นๆ ทั้งปวง จึงหลีกเลี่ยงไม่ได้ที่จะต้องมีความรับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อมในฐานะพลเมืองของโลก (วราภรณ์ สาม

โกเศศ, 2558) โดยมีกฎหมายช่วยรักษาความสงบสุขให้แก่สังคม ดังนั้นการพัฒนาความรู้ ความเข้าใจให้พลเมืองมีความรู้ทางกฎหมายจึงเป็นกลไกหลัก ซึ่งมีได้ช่วยช้อนจนยากเกินความเข้าใจ หากพลเมืองไทยมีความเข้าใจในกฎหมาย ให้ความเคารพกฎหมาย สังคม และบ้านเมือง ย่อมมีความสงบสุข ชาวไทยควรมีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น ซึ่งเป็นสิ่งที่ส่งผลดีต่อทุกสังคม

สำหรับบริบทของประเทศไทย มีรายงานข้อมูลเกี่ยวกับคดีอาญาของสำนักงานตำรวจแห่งชาติ (สำนักงานตำรวจแห่งชาติ, 2564, 2565, 2566) ระบุว่าการร้องทุกข์และการจับกุมคดีอาญาในช่วงปี พ.ศ. 2563–2565 ผลการรายงานสะท้อนว่าแนวโน้มคดีอาญาในบริบทของประเทศไทย พบว่ามีการเปลี่ยนแปลง ในปี พ.ศ. 2563 ปราบฏการร้องทุกข์ 729,193 คดี และการจับกุม 691,728 คดี ต่อมาในปี พ.ศ. 2564 ตัวเลขดังกล่าวกลับลดลงค่อนข้างมาก พบรายงานการร้องทุกข์ 637,780 คดี และการจับกุม 602,910 คดี ซึ่งการลดลงนี้อาจเป็นจากการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาที่เกิดขึ้น ทำให้การเดินทางและกิจกรรมทางสังคมของประชาชนลดลง จากนโยบายการควบคุมโรคติดต่อของรัฐบาล ส่งผลให้โอกาสในการเกิดอาชญากรรมบางประเภทลดน้อยลงตามไปด้วย อย่างไรก็ตาม ในปี พ.ศ. 2565 หลังจากสถานการณ์โควิด-19 คลี่คลายและสังคมกลับเข้าสู่ภาวะปกติ จำนวนคดีอาญาได้เพิ่มสูงขึ้นอีกครั้ง โดยมีการร้องทุกข์ถึง 918,073 คดี และการจับกุม 867,025 คดี การเพิ่มขึ้นนี้อาจสะท้อนถึงการฟื้นตัวของกิจกรรมทางเศรษฐกิจและสังคม ตลอดจนการลดความเข้มงวดของมาตรการภาครัฐ หรือในอีกมุมหนึ่ง การที่จำนวนคดีอาญากลับมาสูงขึ้น อาจสะท้อนถึงปัญหาการขาดความเข้าใจในกฎหมายของประชาชนบางส่วน ที่อาจยังขาดความตระหนักถึงสิทธิ หน้าที่ รวมถึงข้อจำกัดด้านกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน เช่น การเกี่ยวข้องกับสื่อต่างๆ การทำนิติกรรม และกฎเกณฑ์ของสังคม โดยการขาดความเข้าใจเรื่องเหล่านี้ อาจทำให้บุคคลละเมิดกฎหมายโดยไม่รู้ตัว หรือไม่คิดว่าเป็นความผิดหรือไม่สามารถดูแลและคุ้มครองสิทธิของตนจากการถูกละเมิดได้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ

แม้การกระทำผิดที่เกิดขึ้น อาจมิได้มีผลมาจากความไม่รู้กฎหมายเสียทีเดียว แต่การรู้กฎหมายหรือการมีความรอบรู้กฎหมายในชีวิตประจำวัน อาจจะมีส่วนช่วยลดการกระทำผิดกฎหมายได้ อย่างน้อยก็อาจมีส่วนช่วยสร้างจิตสำนึกที่มีคุณค่าและมีประโยชน์ รวมไปถึงเป็นมาตรการหนึ่งในการใช้เป็นแนวทางแก้ไขการกระทำผิดทางอาญา ทั้งนี้ความรอบรู้ด้านกฎหมาย (Legal Literacy) เป็นมากกว่าเพียงการทราบข้อบังคับ แต่เป็นองค์ความรู้ที่วางรากฐานให้เกิดการกำหนดลักษณะของวัฒนธรรมทางกฎหมาย การประพฤติตนที่เคารพกฎหมายในระดับบุคคลและสังคม การยกระดับความตระหนักรู้และวัฒนธรรมทางกฎหมายของประชาชนจึงเป็นกระบวนการเชิงกลยุทธ์ที่มุ่งปรับปรุงประสิทธิภาพของการประสานงานด้านการป้องกัน

อาชญากรรมให้เป็นรูปธรรมในกลุ่มเยาวชน ความรู้ทางกฎหมายจัดว่ามีความสำคัญยิ่งในการหล่อหลอมทัศนคติที่ไม่ยอมรับต่อการกระทำผิดกฎหมาย ซึ่งสถิติการก่ออาชญากรรมโดยผู้เยาว์ที่ลดลงในช่วงหลังการดำเนินมาตรการที่เหมาะสม คือ หลักฐานที่ยืนยันถึงประสิทธิภาพแนวคิดที่ได้กล่าวไว้ ดังนั้น ความรอบรู้ทางกฎหมายจึงเป็นกลไกเชิงกลยุทธ์ที่สำคัญและเป็นมาตรการที่มีประสิทธิผลในการยกระดับการป้องกันและลดการก่ออาชญากรรมในภาพรวมของสังคมได้จริง (Pirnazarov, 2020)

เนื่องจากการกระทำผิดที่ไม่รุนแรงมากนัก สามารถยอมความกันได้ แต่ก็มีโทษทางอาญาได้ อาทิเช่น การยกยอกทรัพย์ การฉ้อโกง เป็นต้น เมื่อมีการร้องทุกข์กับเจ้าพนักงานตำรวจ ถูกจับกุมดำเนินคดี ย่อมมีผลต่อประวัติอาชญากรรมและส่งผลกระทบต่อโอกาสอาชีพเมื่อพ้นโทษออกมาสู่สังคม หรืออาจมีการตีตราจากสังคม อยู่ร่วมในสังคมอย่างไม่ปกติสุขได้ เมื่อพลเมืองไม่มีความสุข สังคมก็ย่อมไม่สงบสุข และผลกระทบนี้ย่อมก่อให้เกิดผลเสียต่อประเทศชาติ

ดังนั้น หากพลเมืองมีความรู้และตระหนักถึงหลักการทางกฎหมาย ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างรากฐานของวัฒนธรรมพลเมือง และสะท้อนถึงมาตรฐาน ค่านิยม และหลักการของการปกครองภายใต้กฎหมายแล้ว การตระหนักรู้ถึงสิทธิและหน้าที่ รับรู้เข้าใจหลักกฎหมายที่เกี่ยวข้อง จะช่วยให้พลเมืองสามารถประยุกต์ใช้หลักการทางกฎหมายกับการดำรงชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้อง เหมาะสม ส่งผลต่อการก่อรูปพฤติกรรมที่มีความรับผิดชอบ การรับรู้ข้อมูลที่ถูกต้องและรอบด้านยังผลถึงทักษะการใช้ความคิดและวิเคราะห์ ทำให้พลเมืองประเมินและวิพากษ์วิจารณ์มาตรฐานทางกฎหมายที่มีอยู่ได้อย่างมีเหตุผล พลเมืองที่มีศักยภาพในการคิดวิเคราะห์เชิงกฎหมายจึงอาจเข้ามามีส่วนร่วมในการร่างข้อกฎหมาย เพื่อประโยชน์ของสังคมโดยรวม (Tursunkulovich, 2023) และเมื่อผ่านการพัฒนาอย่างมีรูปแบบ ยกระดับกลายเป็นความรอบรู้ด้านกฎหมาย (Legal Literacy) ซึ่งหมายถึงศักยภาพในการอ่าน เขียน เข้าใจ และตีความสาระสำคัญของกฎหมาย รวมทั้งสามารถนำความเข้าใจดังกล่าวไปใช้ในการแก้ไขปัญหา หรือป้องกันข้อขัดแย้งทางกฎหมายได้ดี ความรอบรู้ด้านกฎหมายช่วยให้พลเมืองตระหนักรู้ถึงสิทธิและหน้าที่ของตนเองรวมถึงผู้อื่นได้ ส่งผลให้เคารพและปฏิบัติตามกฎหมาย ตลอดจนกฎระเบียบและนโยบายขององค์กรได้อย่างถูกต้อง ช่วยลดความเสี่ยงต่อการเกิดข้อพิพาทหรือคดีความ และสามารถหาทางออกหรือแก้ไขปัญหาทางกฎหมายอย่างมีประสิทธิภาพ เสริมให้พลเมืองสามารถสื่อสารและขอคำปรึกษาจากทนายความหรือผู้เชี่ยวชาญด้านกฎหมายได้อย่างเหมาะสม (Abd Razak, Zulkarnain, Yaacob, & Omain, 2022; Leonard, 2021)

การศึกษาค้นคว้าความรู้ด้านกฎหมายมีประโยชน์อย่างสูงกับความมั่นคงทางสังคม เพราะช่วยให้เยาวชนมีความรู้เกี่ยวกับสิทธิและหน้าที่ทางกฎหมาย เคารพสิทธิ รู้หน้าที่ทั้งตนเองและผู้อื่น เข้าใจค่านิยมและหลักการของกฎหมาย มีทัศนคติที่ดีต่อกฎหมาย และมีความรับผิดชอบในการปฏิบัติตามกฎหมาย นอกจากนี้ ยังกระตุ้นให้เยาวชนรักษาความยุติธรรมทั้งต่อตนเองและผู้อื่น สามารถจัดการและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นได้ดี ลดโอกาสการเกิดอาชญากรรม การศึกษาค้นคว้าความรู้ด้านกฎหมายจึงมุ่งเน้นการเสริมสร้างความตระหนักรู้ ทักษะ และความสามารถในการป้องกันและปกป้องตนเองจากภัยคุกคามทางอาชญากรรม สนับสนุนการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ครอบครัว และชุมชน เป็นพลเมืองดี มีความสามารถในการรับรู้ เข้าถึง ลดปัญหาความขัดแย้งทางกฎหมาย และใช้ชีวิตอย่างมีความสุข (Masesjans, Tatarintseva, & Berdnikova, 2022; Sagdullaev, 2023)

ยิ่งไปกว่านั้นความรู้ทางกฎหมายยังเป็นประโยชน์กับวัยผู้ใหญ่ ทั้งในฐานะสมาชิกในครอบครัว ครูผู้สอน หรือผู้ประกอบการธุรกิจ มีความตระหนักและทราบถึงสิทธิและหน้าที่ตน และสามารถใช้ชีวิต ปฏิบัติงานต่างๆ ได้อย่างไม่เกิดความเสียหายในทุกด้าน ส่งผลให้เกิดพื้นที่ทางการศึกษาที่มีความเหมาะสมและปลอดภัยต่อผู้เรียน สร้างความตระหนักและทำหน้าที่เป็นต้นแบบที่ดีในการปฏิบัติตามกฎหมาย พร้อมทั้งแสดงถึงทัศนคติที่ให้ความสำคัญต่อสิทธิของบุคคลอื่น (Rollerson, 2021) การจัดการเรียนรู้อันดี มีประโยชน์ มีบทบาทต่อการยกระดับความรู้ทางกฎหมายรวมถึงความเป็นพลเมืองตื่นรู้ถือเป็นพลังสำคัญในการขับเคลื่อนความเจริญก้าวหน้าของสังคมและประเทศชาติ

ทฤษฎีการเรียนรู้ รูปแบบการสอนนั้น มีความหลากหลาย โดยหนึ่งในแนวคิดที่ได้รับความนิยม คือการให้ความสำคัญกับผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของกระบวนการเรียนรู้และได้การยอมรับ ว่าสามารถพัฒนากระบวนการคิดได้อย่างมีคุณค่า ได้แก่ การจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ (Creativity-based learning)

การจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ (Creativity-based learning หรือ CBL) หรือการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานพัฒนาจากแนวคิดของ ดร.วริยะ ฤกษ์ชัยพาณิชย์ เพื่อรองรับความจำเป็นของเด็กไทยและความท้าทายของประเทศ โดยออกแบบแนวทางและขั้นตอนการสอนให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมทางสังคม การศึกษา และวัฒนธรรมของประเทศ การสอนแบบนี้ต่างจากแบบเดิม (Traditional learning approach) ที่เน้นการถ่ายทอดความรู้จากผู้สอนเป็นหลัก และใช้การสอบแบบท่องจำทำหน้าที่เป็นเครื่องมือสำหรับการประเมิน การสอนแบบดั้งเดิมนี้อาจไม่เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมผันแปรรวดเร็ว และไม่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีกระบวนการคิดที่

สร้างสรรค์ การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เป็นการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาทักษะอื่น ๆ ที่จำเป็นสำหรับอนาคต (วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์, 2558) จากผลการศึกษา พบว่าแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ช่วยให้ผู้เรียนมีโอกาสเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง ทำงานร่วมกับผู้อื่นเป็นทีม ค้นคว้าเอง และสื่อสารเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง โดยใช้การจำลองหรือปัญหาจริงเป็นหลักในการรับรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถประดิษฐ์ผลงานใหม่ มีความคิดสร้างสรรค์ แก้ไขปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ และบูรณาการความคิดได้อย่างหลากหลาย นอกจากนี้ แนวทางดังกล่าวยังเหมาะสมต่อการนำไปใช้ในสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ออนไลน์ ผ่านเครื่องมือหลากหลายรูปแบบ เช่น Zoom ระบบ LMS Facebook หรือ YouTube ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ผ่านสื่อวิดีโอ แลกเปลี่ยนทัศนคติ นำเสนอผ่านรูปแบบออนไลน์ได้อย่างคล่องตัว ส่งผลให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะสำคัญของศตวรรษที่ 21 ทั้งการคิดเชิงแบบวิพากษ์ การตัดสินใจ การสื่อสาร การทำงานกับผู้อื่น การแก้ไขข้อขัดข้อง พร้อมทั้งส่งเสริมความรู้ลึกเชิงบวก ความเป็นอิสระ ความสนใจต่อการเรียนรู้ และทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต (Kankaew, 2020)

การเรียนรู้จึงมีความสำคัญ และหากนำการสร้าง ความสนใจและสร้างแรงจูงใจให้เกิดขึ้นระหว่างการเรียนรู้ได้มากขึ้น ควรจะเป็นผลดีกับผู้เรียน จึงมีการนำเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ซึ่งเป็นการประยุกต์ใช้องค์ประกอบของเกมที่ไม่ใช่เกมในการเรียนรู้ และการดำเนินกิจกรรมทางธุรกิจ ซึ่งพบได้โดยทั่วไป เช่น การให้คุปองสะสมเพื่อแลกซื้อสินค้า การแข่งขันสะสมแต้มเพื่อแลกของรางวัลมาใช้ประกอบในการจัดการเรียนรู้ เพราะเกมมิฟิเคชันเพิ่มความสนุก โดยจากการศึกษาในประเด็นนี้กับพลเมือง พบรายงานว่าสามารถเพิ่มการมีส่วนร่วมของพลเมือง เพิ่มความมุ่งมั่น เมื่อพลเมืองสะสมคะแนนการมีส่วนร่วมได้มากพอ และเมื่อแนวคิดและความต้องการของพวกเขาได้รับการรองรับอย่างเพียงพอจากพลเมืองคนอื่นๆ เกิดประโยชน์นอกเหนือความปรารถนาในการทำงานกับชุมชน โดยมีการรายงานผลการศึกษาว่า เกมมิฟิเคชันสามารถเพิ่มแรงจูงใจเพิ่มเติมผ่านประโยชน์ส่วนบุคคลได้ และเกมมิฟิเคชันสามารถเพิ่มประสิทธิภาพการมีส่วนร่วมที่เป็นผลดีประกอบการตัดสินใจของรัฐบาลได้ จากการกำหนดแนวทางหรือนโยบายที่ชัดเจนและเป็นธรรม ร่วมกับกระบวนการตัดสินใจที่เปิดเผยและโปร่งใส (Bianchini, Fogli, & Ragazzi, 2016) นอกเหนือไปจากนั้น เกมมิฟิเคชันมีส่วนช่วยพัฒนาโครงการเมืองอัจฉริยะ (Smart city) ให้เป็นเมืองที่มีชีวิตชีวา (Vitality) สร้างปฏิสัมพันธ์ ส่งเสริม พัฒนาการเรียนรู้ รวมถึงนวัตกรรม ในหลายด้าน เช่น การบริหารจัดการ เศรษฐกิจ สังคม สิ่งแวดล้อมการให้ความร่วมมือของพลเมือง ในการแก้ไขปัญหา (Solve problems) เพิ่มคุณภาพในการพิจารณา

ประเด็นที่เกี่ยวข้องกับชุมชน (The improvement of public decision quality) เสริมสร้างประสบการณ์ที่เกิดประโยชน์ (Resek et al., 2022)

การนำเกมมิฟิเคชันมาใช้ร่วมกับเนื้อหาบทเรียนนั้น พบรายงานว่าส่งผลเชิงบวกโดยตรงต่อ แรงจูงใจ ความสนใจ ขั้นตอนการเรียนรู้ ปฏิสัมพันธ์ และความเข้าใจบทเรียน โดยสามารถสร้างบรรยากาศที่สนุกสนานในการเรียนรู้ (Briggs, 2022; Sailer & Homner, 2020) ยิ่งไปกว่านั้น งานวิจัยจำนวนมากยังชี้ให้เห็นว่า การประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์พกพามีส่วนช่วยเพิ่มระดับการมีส่วนร่วมของพลเมืองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ทำให้ผู้ใช้ได้รับประสบการณ์ที่ดีขึ้น หากมองในกรอบบริบทของชุมชนอัจฉริยะ (Smart Communities) พบว่าเกมมิฟิเคชันช่วยสร้างความยึดมั่นผูกพันของผู้ใช้ ผ่านความพึงใจที่มีต่อความต้องการพื้นฐานด้านสมรรถนะ ความเป็นอิสระ และความสัมพันธ์ ส่งผลดีกับการใช้งานระยะยาว การบอกต่อแอปพลิเคชัน การยอมรับคะแนนที่สูงขึ้น ในด้านการศึกษา การนำเกมมิฟิเคชันไปใช้ในการดำเนินการเรียนกฎหมายยังแสดงถึงประสิทธิผลในการส่งเสริมการทำงานกับผู้อื่นของผู้เรียน เพิ่มแรงจูงใจ สนับสนุนความคิดสร้างสรรค์ และกระตุ้นการมีส่วนร่วมได้ดี ดังนั้น เกมมิฟิเคชันจึงนับเป็นรูปแบบที่ดีสำหรับการส่งเสริมความร่วมมือของพลเมืองในทางการเมือง การขอคำปรึกษา ตลอดจนการเรียนรู้อ่านกฎหมายทั้งนี้ เพื่อให้ขั้นตอนการเรียนรู้เป็นไปตามลำดับและยังประโยชน์ต่อทุกฝ่าย ผู้สอนจึงควรปรับตัวเข้ากับพฤติกรรม ตลอดจนความคาดหวังของผู้เรียนในยุคข้อมูลมีความเป็นพลวัต เพื่อเผชิญความท้าทาย และพัฒนาการเรียนและการรับรู้อย่างต่อเนื่องต่อไป (Bitrián, Buil, & Catalán, 2021; Cobos & Ruiz-Garcia, 2021; Jacques, 2018; Romano, Díaz, & Aedo, 2022)

จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยมีความสนใจศึกษาในการส่งเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของนิติระดับปริญญาตรี โดยมุ่งเน้นพัฒนาด้านความรู้ทางกฎหมาย ผ่านกระบวนการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับกลไกเกมมิฟิเคชัน ทั้งนี้ หากนิติระดับปริญญาตรีซึ่งเป็นเยาวชนที่กำลังก้าวสู่ความเป็นผู้ใหญ่และถือเป็นกำลังสำคัญของชาติ มีความรู้ความเข้าใจด้านกฎหมาย มีความเป็นพลเมืองตื่นรู้ ตระหนักถึงสิทธิตลอดจนหน้าที่ตน เคารพสิทธิของผู้อื่น ปฏิบัติตามกฎหมาย และมีปฏิสัมพันธ์ต่อกิจกรรมชุมชน ดำรงตนในฐานะพลเมืองที่มีความตื่นรู้ ย่อมจะช่วยให้สังคมไทยพัฒนาไปสู่ความเจริญอย่างมีคุณภาพ ลดการละเมิดต่อผู้อื่น ลดความขัดแย้งด้านสิทธิ และเอื้อต่อการสร้างสังคมที่สงบสุข ซึ่งจะเป็นกำลังหลักในการพัฒนาประเทศให้ทัดเทียมอารยประเทศต่อไป

คำถามการวิจัย

1. ความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนเป็นอย่างไร
2. โปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนมีลักษณะเป็นแบบใด
3. โปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันส่งผลต่อความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรีหรือไม่

ความมุ่งหมายของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งความมุ่งหมายไว้ ดังนี้

1. เพื่อศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี
2. เพื่อพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี
3. เพื่อศึกษาผลของโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี

ความสำคัญของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้บูรณาการองค์ความรู้ที่เป็นสหวิทยาการ (Interdisciplinary) ในด้านจิตวิทยา นิติศาสตร์ และการศึกษา มากำหนดเป็นกรอบในการศึกษา ก่อให้เกิดประโยชน์ทั้งในระดับบุคคล ชุมชน และสังคม ดังต่อไปนี้

ด้านองค์ความรู้

1. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้รับความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน สามารถตระหนักถึงสิทธิรวมถึงหน้าที่ในสังคม ซึ่งเป็นพื้นฐานหลักที่ช่วยให้พลเมืองตัดสินใจและปฏิบัติตามกฎหมายได้อย่างเหมาะสม อีกทั้งยังพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาและการตัดสินใจก่อนนำไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. งานวิชาการมีปัจจัยสนับสนุนที่เอื้อต่อการขยายกรอบแนวคิดเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองตื่นรู้ โดยเฉพาะการมุ่งเน้นถึงความเชื่อมโยงของการประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันร่วมกับกระบวนการจัดการเรียนรู้ให้เกิดแรงจูงใจในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ที่มีความรับผิดชอบและเคารพสิทธิของผู้อื่นในสังคม

3. องค์ความรู้อื่นที่เกี่ยวข้อง เช่น รัฐศาสตร์ นิติศาสตร์ การปกครองส่วนท้องถิ่น รวมถึงการบริหารจัดการสาธารณะ มีกรอบแนวคิดเชิงทฤษฎีสำหรับใช้อธิบายถึงกระบวนการในการมีปฏิสัมพันธ์ของประชาชนผ่านช่องทางดิจิทัล ตลอดจนได้รับแนวการปฏิบัติในการประยุกต์กลไกด้านแรงจูงใจ (Motivation) เพื่อเสริมสร้างการปฏิบัติตามกฎหมายและมีความรับผิดชอบบทบาทของพลเมือง

ด้านการนำไปใช้

1. นักวิชาการศึกษาและผู้สอนได้รับโปรแกรมการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ที่ผ่านการวิจัยและพัฒนาแล้ว เพื่อใช้เป็นต้นแบบในการส่งเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ในชั้นเรียน

2. หน่วยงานภาครัฐ องค์การปกครองส่วนท้องถิ่น และองค์กรที่ไม่แสวงหาผลกำไร สามารถนำหลักการออกแบบโปรแกรมการเรียนรู้ร่วมกับเกมมิฟิเคชันจากงานวิจัยนี้ไปประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาแอปพลิเคชันหรือแพลตฟอร์มในรูปแบบต่าง ๆ สำหรับการสื่อสารด้านกฎหมาย การกระตุ้นการมีส่วนร่วมของประชาชนในการตัดสินใจเกี่ยวกับกิจกรรมสาธารณะ และการส่งเสริมพฤติกรรมที่เหมาะสมในบริบททางสังคมอื่น ๆ ต่อไป

3. นักพัฒนาแอปพลิเคชันและเทคโนโลยีจะได้รับข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับความพึงพอใจและความยึดมั่นผูกพันของผู้ใช้ ยังประโยชน์ในการกำหนดโครงสร้างและพัฒนาอุปกรณ์ทางดิจิทัลให้มีประสิทธิผลยิ่งขึ้น ในการส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ของพลเมืองกับการเรียนต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยผสมผสานวิธี (mixed methods) แบบแผนเชิงทดลอง (Experimental design or Intervention design) (Creswell & Plano Clark, 2018) มีความมุ่งหมาย 1) เพื่อศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี 2) เพื่อพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี และ 3) เพื่อศึกษาผลของโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี

ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ระยะที่ 1 การศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี ประชากร คือ นิสิตชั้นปีที่ 1 ระดับปริญญาตรี (ปีการศึกษา 2567)

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประเพณีศิลปศึกษา จำนวน 14 คณะ รวม 5,374 คน **กลุ่มนิสิตตัวอย่าง** มาจากการสุ่มหลายขั้นตอน (Multi-stage sampling) ได้กลุ่มตัวอย่าง 463 คน

ระยะที่ 2 การพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนปริญญาตรี โดยมีผู้ให้ข้อมูลหลักการวิจัยในระยะที่ 2 เพื่อสัมภาษณ์แนวทางการพัฒนาโปรแกรมในงานวิจัยนี้ โดยทำการคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling) 3 คน ซึ่งมี**คุณสมบัติของผู้ให้ข้อมูลหลักแต่ละคน** 1) เป็นผู้เชี่ยวชาญ สาขาพลเมืองศึกษา รวมถึงจิตวิทยาการศึกษา หรือการวิจัยทางการศึกษา 2) เป็นผู้เชี่ยวชาญกฎหมาย ชำนาญในการสอนสาขานิติศาสตร์ 3) เป็นผู้เชี่ยวชาญในการสอน หรือการอบรมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ในระดับอุดมศึกษา

ระยะที่ 3 การศึกษาผลของโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี **กลุ่มตัวอย่าง** ได้แก่ นิสิตระดับปริญญาตรี ปีการศึกษา 2567 ของมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร โดยกำหนดขนาดตัวอย่างด้วยโปรแกรม G*Power 3.1.7 ที่ขนาดอิทธิพลสูงมาก (0.93) ตามเกณฑ์ของ (Cohen, 1988) และอ้างอิงจากการคำนวณขนาดอิทธิพลของ Karbach and Verhaeghen (2014); (Kulik & Fletcher, 2016; Meng, Sundstrup, & Andersen, 2022; Roberts et al., 2017) ที่ระดับนัยสำคัญ .05 และกำลังการทดสอบ .80 ได้กลุ่มละ 18 คน และเพื่อชดเชยการสูญเสียข้อมูลร้อยละ 10 (K. F. Schulz, Altman, Moher, & the, 2010) ได้กลุ่มละ 20 คน รวม 40 คน (Kang, 2021; Lakens, 2022)

ขอบเขตด้านตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น คือ โปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม

ตัวแปรตาม คือ ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี

นิยามศัพท์เฉพาะ

การเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ได้แก่ แนวทางการจัดการศึกษาที่มุ่งส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน ให้ผู้เรียนมีความสำคัญในการสร้างองค์ความรู้ของตน ด้วยการปฏิบัติ การคิดเชิงวิเคราะห์ ตลอดจนการแก้ปัญหาจากสถานการณ์จริง ถือเป็นกระบวนการเรียนรู้แบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลางที่พัฒนามาจากแนวคิดการเรียนรู้ที่เน้นปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning: PBL) ผสานเข้ากับการพัฒนาทักษะเพื่อการคิดแบบวิพากษ์ การตัดสินใจ และการสื่อสารร่วมกันในกลุ่ม โดยผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ มากกว่าการเป็น

ผู้บรรยาย มอบโอกาสให้ผู้เรียนได้สำรวจ ทดลอง แลกเปลี่ยนทัศนะ และสร้างสรรค์ผลงานอย่างอิสระ ผ่านเครื่องมือหรือกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การใช้สื่อดิจิทัล การรับชมวิดีโอ หรือสถานการณ์สมมติ การประเมินผลดำเนินอย่างต่อเนื่องและหลากหลายมิติ โดยคำนึงถึงความสามารถในการใช้เหตุผลประกอบการคิด การทำงานกับคนอื่น และการประยุกต์ความรู้ในทางปฏิบัติ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ที่ใช้ความคิดเป็น ทำเองได้ และสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ ได้อย่างมีคุณค่า

เกมมิฟิเคชัน หมายถึง กระบวนการนำองค์ประกอบหรือกลไกของเกมมาประยุกต์ใช้ในบริบทที่ไม่ใช่เกม มีเป้าหมายเพื่อเสริมแรงจูงใจ การมีปฏิสัมพันธ์ และสร้างประสบการณ์เชิงบวกให้แก่ผู้เรียน โดยนำองค์ประกอบของเกมมาเข้าร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสม ในงานวิจัยนี้ได้ประยุกต์ใช้กลไกสำคัญ ได้แก่ การให้คะแนน (Points) แบริจหรือตรา (Badges) ระดับ (Levels) และกระดานผู้นำ (Leaderboards) เพื่อให้มีบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุก ช่วยกระตุ้นแรงจูงใจภายใน ทำให้ผู้เรียนกำหนดเป้าหมายได้ มีความเชื่อมั่นผูกพันกับกระบวนการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น เกมมิฟิเคชันช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ได้ดี ฝึกทักษะการทำงานร่วมกัน การตัดสินใจ การให้และรับข้อเสนอแนะจากเพื่อน รวมทั้งทักษะการแก้ปัญหา พร้อมทั้งสนับสนุนให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในทิศทางที่เหมาะสม โดยบทบาทของผู้สอนจะเปลี่ยนเป็นผู้แนะนำแนวทางเพื่อกำหนดรูปแบบการเรียนรู้ ใช้กลไกของเกมในการเสริม กระตุ้นความคิด ความสนใจของผู้เรียน เพื่อให้บรรลุผลลัพธ์ทางการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

บทที่ 2

การทบทวนวรรณกรรม

การศึกษาการพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรีครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ประมวลเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี ตลอดจนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยแบ่งการ นำเสนอออกเป็น 4 ส่วน ได้แก่ 1) ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ 2) โปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้าน กฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน 3) กรอบแนวคิดของการวิจัย และสมมติฐานของการวิจัย และ 4) นิยามปฏิบัติการ

1. ความเป็นพลเมืองตื่นรู้

ความเป็นพลเมืองตื่นรู้มีความสำคัญและอาจเป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาชาติ เพราะมีความเกี่ยวข้องกับการที่ประชาชนมีความกระตือรือร้น มีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมทางสังคม อย่างรับผิดชอบ เคารพกฎหมายและหลักประชาธิปไตย ปกป้องสิทธิมนุษยชน สนับสนุนการ พัฒนาที่ยั่งยืน และตระหนักถึงสิทธิหน้าที่ของตน

หากประชาชนในประเทศขาดคุณสมบัติดังกล่าว อาจส่งผลร้ายต่อสังคมได้ เช่น ประชาชนขาดความกระตือรือร้น ไม่มีส่วนร่วมในกิจกรรมสาธารณะ ไร้จิตสำนึก ไม่เกรงกลัว กฎหมาย ไม่เข้าใจหลักประชาธิปไตย มองข้ามความสำคัญกับการมีส่วนร่วมในการพัฒนาสังคม และชาติต่อไป

การประมวลเอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ในส่วนนี้ เป็นการสรุป องค์ความรู้เกี่ยวกับความเป็นพลเมืองตื่นรู้ ได้แก่ ความหมายของความเป็นพลเมืองตื่นรู้ คุณลักษณะและองค์ประกอบของความเป็นพลเมืองตื่นรู้ วิธีการวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ และ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รายละเอียด ดังต่อไปนี้

ความหมายของความเป็นพลเมืองตื่นรู้

ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ได้รับความสนใจจากนักวิชาการและนักการศึกษาจำนวนมาก ส่งผลให้มีการให้นิยามของความเป็นพลเมืองตื่นรู้ที่หลากหลาย เช่น Sturrock and Zandvliet (2023) ได้อธิบายถึงการบัญญัติคำว่าพลเมืองตื่นรู้ (Active citizenship) เป็นครั้งแรกในบริบทของ สาธารณรัฐยุโรปเมื่อมีการเสนอแผนการสำหรับกลยุทธ์ Lisbon ของสหภาพยุโรป (The European Commission's Lisbon Strategy) มีความมุ่งเน้นที่จะพัฒนาสังคมความรู้ที่มีการแข่งขันและเพื่อ สร้างความสามัคคีในสังคม และจากบริบทดังกล่าว “พลเมืองตื่นรู้” จึงเป็นคำที่ใช้เพื่ออธิบายวิธีที่

“พลเมืองสามารถให้เสียงของพวกเขาได้ยินในชุมชนของพวกเขา ความรู้สึกที่เป็นส่วนหนึ่งและในการมีส่วนร่วมกับสังคมนั้น คุณค่าของประชาธิปไตย ความเท่าเทียม และความเข้าใจวัฒนธรรมที่อาจเหมือนหรือต่างกันและความคิดเห็นที่แปลกไป (“citizens to have their voice heard within their communities, a sense of belonging and a stake in the society in which they live, the value of democracy, equality and understanding different cultures and different opinions ”) โดยการเป็นพลเมืองตื่นรู้ หมายถึงการมีส่วนร่วมของพลเมืองในการสร้างสังคมที่มีความเข้าใจและยอมรับความแตกต่างทางวัฒนธรรมและความคิดเห็น การมีส่วนร่วมในการตัดสินใจทางสังคม และการมีส่วนร่วมเพื่อความเข้าใจ เกิดความเท่าเทียมทางสังคมพร้อมๆ กัน

จากการศึกษาพบว่า ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ นั้น มีความซับซ้อนและเชื่อมโยงกับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมรวมถึงการเมืองอย่างใกล้ชิด ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ (Active citizenship) หมายถึงการมีส่วนร่วมของประชาชนตั้งแต่ระดับชุมชนเป็นพื้นฐาน ก่อนที่จะขยายสู่ระดับชาติและระดับโลก โดยมีความเกี่ยวข้องกับการมีจิตสำนึก ความยุติธรรม การเคารพสิทธิผู้อื่น ผู้ที่เป็นพลเมืองตื่นรู้มักแสดงความสนใจต่อปัญหาสังคม พร้อมทั้งพยายามเข้ามามีบทบาทในการแก้ไขปัญหาเหล่านั้น โดยใช้ความรู้ ทักษะ ทศนคติที่ดีเพื่อขับเคลื่อนพลวัตเชิงบวกในชุมชน ความเป็นพลเมืองตื่นรู้จึงสำคัญยิ่งในการพัฒนาชาติและการสร้างสันติภาพ พลเมืองที่มีคุณลักษณะดังกล่าวจะเป็นกำลังหลักในการสร้างความเข้าใจ ความร่วมมือระหว่างกลุ่มคนที่แตกต่างกัน สนับสนุนการปกป้องและคุ้มครองสิทธิมนุษยชน ผนึกกำลังเพื่อการยอมรับการมีส่วนร่วมและการตัดสินใจร่วมกัน รวมทั้งมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาการที่ยั่งยืนและการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ ยิ่งไปกว่านั้น ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ยังหมายถึง ทักษะ ความเข้าใจ ความตั้งใจในการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น การแสดงออกทางความคิดแบบสร้างสรรค์ และเป็นแกนนำในการผลักดันการเปลี่ยนแปลงที่มีต่อส่วนรวม (Enchikova et al., 2021; กันทรกร จรัสมาธูสร, 2560)

ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ยังมีความหมายถึง การมีส่วนร่วมทางสังคมบนพื้นฐานของการเคารพ (Mutual respect) การหลีกเลี่ยงความรุนแรง (Non-violence) รวมไปถึงการปกป้องสิทธิของมนุษยชน (Human rights) และหลักการที่ยอมรับการมีส่วนร่วมและการตัดสินใจร่วมกัน (Democratic principles) ความเป็นพลเมืองตื่นรู้จึงเกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะเพื่อการตัดสินใจและทักษะการคิดแบบใช้วิจารณญาณ เพื่อแก้ไขปัญหาทั่วไปในสังคม ซึ่งวัตถุประสงค์หลักของการศึกษาเพื่อให้เกิดการมีส่วนร่วมของพลเมือง มีการกระตุ้น เพื่อปลูกฝังความเป็นพลเมืองที่ตื่นรู้โดยส่งเสริมให้เสมอภาค มีความสามารถในการมีปฏิสัมพันธ์ เพื่อแทรกแซงในประเด็นทางสังคมที่มีความเกี่ยวข้อง พลเมืองตื่นรู้เป็นบุคคลที่มีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นใน

กระบวนการทางการเมืองและสังคมเพื่อมีส่วนร่วมในสังคม เกี่ยวข้องกับบุคคลที่มีความรับผิดชอบ ตระหนักถึงสิทธิของตน และมีส่วนร่วมอย่างตั้งใจในทุกกิจกรรมที่ยังผลกับคุณภาพชีวิตในชุมชนของตน พลเมืองตื่นรู้สามารถเป็นได้ทั้งบุคคล หรือเป็นกลุ่มที่ร่วมกันทำงานเพื่อแก้ไขปัญหาสังคม และทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเชิงบวก โดยเป็นผลจากการผสมผสานระหว่างความรู้ ทักษะ ค่านิยม และแรงจูงใจเพื่อสร้างความแตกต่างให้เกิดขึ้นในสังคม เสริมให้สังคมก้าวหน้าไปในทิศทางที่ควร รวมทั้งมีส่วนร่วมโดยตรงกับชุมชนของตนเอง หน่วยงานปกครองในท้องถิ่นและผู้นำจึงมีบทบาทอย่างมากในการเอื้อต่อการสร้างพลเมืองที่ดี และสนับสนุนการมีปฏิสัมพันธ์ของประชาชนในสังคม รายงานวิจัยเกี่ยวกับรูปแบบความเป็นพลเมืองตื่นรู้ที่ได้รับทุนสนับสนุนจากหน่วยงานภูมิภาคและระดับชาติของสวีเดน ซึ่งเป็นการศึกษาที่พบการอธิบายอย่างลึกซึ้ง สรุปได้ว่าพลเมืองตื่นรู้ควรมีสমรรถนะในการปรับตัว รวมถึงมีความยืดหยุ่นและฟื้นคืนสภาพได้ดี (Resilience) มีคุณภาพชีวิตที่ดี สามารถอยู่ร่วมกันยั่งยืน เมื่อเผชิญกับปัญหาต่าง ๆ เช่น การอพยพย้ายถิ่นฐานและการแพร่ระบาดของโรคติดต่อ จัดเป็นทรัพยากรหลัก ในขณะที่ส่วนภูมิภาคกล่าวว่าพลเมืองตื่นรู้ นั่นคือ ผู้ที่รวมตัวกันประกอบกิจกรรมเพื่อประโยชน์ของสังคม ให้ความร่วมมือทุกรูปแบบ โดยสมัครใจเข้าร่วมกิจกรรมของชุมชน เพื่อการแสวงหาแนวปรับเปลี่ยนวิถีการเมืองและสังคม อันมีจุดหมายเดียวกันที่จะช่วยให้สังคมเกิดความสงบสุข นอกจากนี้พลเมืองตื่นรู้ยังมีความหมายถึงผู้ที่มีความยึดมั่นผูกพันกับชุมชน ซึ่งพบรายงานว่าในประเทศแคนาดา มีกิจกรรมที่เกิดจากพลเมืองตื่นรู้ทำหน้าที่ติดตามเพื่อให้บริการและคำปรึกษาแก่ผู้ร่วมอพยพด้วยเช่นกัน (Çopurođlu, 2023; Corbí et al., 2023; Hawthorn, 2021; Kersh, Toiviainen, Pitkänen, & Zarifis, 2022)

จากการศึกษาเพื่อพัฒนาความเป็นพลเมืองที่รับผิดชอบต่อสังคมและพร้อมจะรองรับการเปลี่ยนแปลงทางโลก (Kan, 2022) โดยผลของการศึกษาดังกล่าวได้ขยายความจนพบกับการบัญญัติศัพท์ พลเมืองตื่นรู้ อธิบายถึงผู้ที่มีส่วนร่วมในกิจกรรมของชุมชนอย่างเต็มกำลังในทางที่ดี และให้ความร่วมมือกับองค์กรในชุมชน ได้แก่ ห้างสมุด สถานพยาบาล หรือลานกีฬา (Clarke, 2017)

นอกจากนี้ ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ นั้น ยังกล่าวถึงบุคคลที่มุ่งมั่นกับการใช้สิทธิของตนอย่างจริงจัง ทั้งในการแสดงทัศนะ เข้าร่วมการเลือกตั้ง มีความรอบรู้เกี่ยวกับประเด็นทางการเมืองในระดับดี และตระหนักรู้ต่อความแตกต่างในสังคมและวัฒนธรรม ตระหนักว่าปัญหาของชุมชนอาจส่งผลในวงกว้างไปถึงระดับประเทศได้เช่นกัน (Clarke, 2017) อีกประเด็นหนึ่ง แนวคิดพลเมืองยังมีการเชื่อมโยงกับรัฐผ่านสิทธิและพันธกรณีของพลเมือง โดยถูกกล่าวถึงในบริบทของ

การเป็นพลเมืองที่มีความพร้อมควบคู่กับการได้รับการคุ้มครองทางสังคม ซึ่งทั้งสองประการถือเป็นปัจจัยสำคัญในการหล่อหลอมให้เกิดความเป็นพลเมืองที่แท้จริง (Sabates-Wheeler, Wilmink, Abdulai, De Groot, & Spadafora, 2020)

ในประเทศไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2562) ได้กำหนดพฤติกรรมบ่งชี้หลักของตามระดับสมรรถนะของการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง (Active citizenship) ไว้ดังนี้ 1) พลเมืองรู้เคารพสิทธิ 2) พลเมืองรู้สำนึกในบทบาทตน 3) พลเมืองมีส่วนร่วมอย่างมีวิจารณญาณ และ 4) พลเมืองผู้ขับเคลื่อนกระบวนการเปลี่ยนแปลง

จากความหมายข้างต้น สามารถสรุปว่า ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ คือการที่พลเมืองในชุมชนมีความพร้อมที่ร่วมมือทั้งในกิจกรรมสาธารณะและทางสังคมอย่างรู้สำนึก เคารพกฎหมาย และยอมรับการมีส่วนร่วมและการตัดสินใจร่วมกัน เห็นความสำคัญของการคุ้มครองสิทธิของมนุษย์ ปฏิบัติหน้าที่ของตนอย่างเข้มแข็ง สนับสนุนการพัฒนาบนความยั่งยืน ตระหนักถึงสิทธิของตนและผู้อื่น และเข้าร่วมกิจกรรมที่ผลักดันระดับของคุณภาพชีวิตในสังคมอย่างตั้งใจ พลเมืองตื่นรู้จึงเป็นผู้ที่เคารพสิทธิและความไม่เหมือนกันของผู้อื่น รับผิดชอบต่อบทบาทหน้าที่ตน ร่วมมืออย่างมีวิจารณญาณ และพร้อมที่จะเป็นพลังผลักดันการเปลี่ยนแปลงที่ดีกับสังคม

คุณลักษณะและองค์ประกอบของความเป็นพลเมืองตื่นรู้

Enchikova et al. (2021) รายงานผลการศึกษาเกี่ยวกับการตรวจเอกสารและสรุปความคิดรวบยอด (Conceptual map) ของความเป็นพลเมืองตื่นรู้ พบว่ามี 3 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) สมรรถนะ (Competency) ประกอบด้วยความรู้ของพลเมือง (Civic knowledge) ความรู้ทางการเมือง (Political knowledge) และมีความเข้าใจว่าสิ่งเหล่านี้จำเป็นกับกิจกรรมทางการเมือง จึงเป็นที่มาของโครงการการศึกษาความเป็นพลเมืองของของสถานที่จัดการเรียนรู้ทั่วไปที่เน้นถึงการพัฒนาความสามารถดังกล่าว ด้านการศึกษามีการประเมินโดยการทดสอบการรู้คิด (Cognitive test) เพื่อวัดระดับความคุ้นชิน (Students' familiarity) ของนักเรียนเปรียบเทียบกับแนวคิดทางพลเมืองกับการเมืองจนถึงความสามารถที่นำไปปฏิบัติจริง 2) ทักษะและค่านิยม (Dispositions) เป็นการแสดงถึงองค์ประกอบภายในของความผูกพันในการเป็นพลเมือง (Civic engagement) ความผูกพันทางการเมือง (Political engagement) รวมไปถึงคุณลักษณะทางจิตวิทยา ทำการวัดโดยแบบสอบถามที่ผู้ตอบประเมินตนเอง (Self-report questionnaires) ได้แสดงถึงระดับความสนใจทางการเมือง ค่านิยมส่วนตัว และระดับความเชื่อมั่นเพื่อสร้างเสริมสถาบันทางสังคมและการเมือง ซึ่งองค์ประกอบนี้เป็นรากฐานและเป็นสิ่งซึ่งมีบทบาทต่อองค์ประกอบ 3) พฤติการณ์ในการเข้ามามีบทบาทในกิจกรรม (Behavioural engagement) ที่

แสดงออกถึงการมีความข้องเกี่ยวในองค์การทางสังคมการเมือง เช่น การเลือกตั้ง กิจกรรมการกุศล การเป็นอาสาสมัคร การมีบทบาททางการเมือง แม้ว่าองค์ประกอบนี้สามารถประเมินได้โดยการเฝ้าติดตามรูปแบบพฤติกรรม แต่ก็สามารถวัดได้โดยการใช้แบบสอบถามการรายงานตนเองด้วยเช่นกัน ซึ่งมีความสอดคล้องกับ Guagnano and Santini (2020) ที่ได้อธิบายถึงความยึดมั่นผูกพันในการเป็นพลเมืองและความยึดมั่นผูกพันทางการเมือง (Civic and political engagement) หมายถึงความสนใจ ความรู้ ความเชื่อ ทศนคติ หรือความรู้สึกต่อความเป็นพลเมืองหรือการเมือง โดยมีได้สื่อถึงพฤติกรรมความเกี่ยวข้อง ในขณะที่การมีส่วนร่วมเกี่ยวข้องของพลเมืองและการมีบทบาททางการเมือง (Civic and political participation) หมายถึงพฤติกรรม การมีบทบาทของประชาชนในประเด็นสังคมการเมือง มีความหมายถึงการมีส่วนร่วมกิจกรรมทางวัฒนธรรม สนับสนุนกิจกรรมทางการเมือง การมีส่วนร่วมให้ความเห็นสาธารณะ หรือเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการปรับเปลี่ยนทางสังคม นอกจากนี้ ยังขยายความถึงการมีบทบาทในกิจกรรมทางสังคมและการเมืองอย่างรู้สำนึก การมีความสนใจต่อประเด็นสาธารณะ และสมรรถนะในการทำงานกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ (Jenny Onyx, Sue Kenny, & Kevin Brown, 2012)

องค์ประกอบของพลเมืองตื่นรู้ยังแบ่งได้อีก 3 องค์ประกอบ คือ 1) การเข้ามามีบทบาทร่วม (Participation) หมายถึงการมีบทบาทในกิจกรรมเพื่อการตัดสินใจ การแสดงทัศนะ และการมีบทบาทในการจัดการบริการสาธารณะ 2) การเลือก (Choice) เป็นการพิจารณาโดยมีข้อมูลรองรับเกี่ยวกับบริการสาธารณะ ความมีอิสระในการเลือกผู้ให้บริการที่ตอบสนองต่อความต้องการส่วนบุคคล 3) การเพิ่มพูนศักยภาพ (Empowerment) เป็นการใช้อำนาจเพื่อควบคุมชีวิตตนเองเมื่อใช้บริการ และการมีบทบาทในการวางแผน ประเมิน เพื่อปรับปรุงบริการสาธารณะ (Zarifis, 2021)

นอกจากนี้ คุณลักษณะสำคัญของความเป็นพลเมืองตื่นรู้ที่ครอบคลุมถึงพฤติกรรมตลอดจนความรู้ กล่าวคือ 1) ในด้านการรับรู้และความเข้าใจ พลเมืองต้องมีการรับรู้และความเข้าใจการปกครอง ระบบการบริหาร และกฎหมายของชาติ สิทธิหน้าที่ และการรู้สำนึกของตนและผู้อื่นในสังคม รวมถึงมีความเข้าใจเรื่องประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม ความหลากหลายมิติของสังคมไทย สังคมโลก และปัญหา ความท้าทาย และประเด็นสำคัญที่ข้องเกี่ยวกับสังคม ชาติ และโลก (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2562) 2) ด้านพฤติกรรมและความรู้สำนึก พลเมืองตื่นรู้ควรมีวินัยและเคารพกติกาสังคม ทำตามกฎหมายและค่านิยมที่เหมาะสม มีจิตสำนึกต่อสิ่งแวดล้อม และมีบทบาทในสังคมอย่างมีความรับผิดชอบในสิทธิหน้าที่ของตนและผู้อื่น (กันทรากกร จรัสมาธูสร, 2560; ศุภรัตน์ รัตนมุขย์, 2557; สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2562) และ 3) ด้านการเกิดขึ้นในบทบาทส่วนร่วมและทำให้เปลี่ยนแปลง พลเมืองตื่นรู้จึงเป็นผู้ที่มี

ความสนใจและติดตามข่าวสารเกี่ยวกับปัญหาสังคม สามารถวิเคราะห์เหตุแห่งปัญหา มีบทบาทในการแก้ไข และพัฒนาชาติ รวมถึงโลกอย่างมีเหตุผล มีจิตสาธารณะ ยึดหลักความเป็นธรรม กล่าวแสดงทัศนะบนพื้นฐานที่ยอมรับการมีส่วนร่วมและการตัดสินใจร่วมกัน และเคารพความไม่เหมือนตน ไม่เพิกเฉยต่อความอยู่ดีศรีธรรมในสังคม มีจิตอาสา และสามารถเป็นผู้นำในการผลักดันเพื่อเปลี่ยนแปลงสิ่งที่ดีให้เกิดขึ้นในสังคม นอกจากนี้ ยังมีการพัฒนาตนสม่ำเสมอเพื่อนำทักษะไปทำประโยชน์ให้สังคม เคารพ มีทัศนคติที่เปิดกว้างต่อความแตกต่าง สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นที่เห็นต่างได้ พร้อมทั้งมีความรู้สึกผูกพันและเป็นส่วนหนึ่งของสังคม ชาติ และโลก และมีความภูมิใจในความเป็นไทย (กันทรากกร จรัสมาตุสร, 2560; ศุภรัตน์ รัตนมุขย์, 2557; สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2562)

ในมุมมองของความสัมพันธ์ระหว่างพลเมืองกับรัฐ พบว่าเมื่อบุคคลถือกำเนิดและอยู่รอดมาเป็นทารก มีสัญชาติและได้รับสิทธิประโยชน์จากภาครัฐ ดังนั้นในฐานะพลเมืองจึงจำเป็นต้องมีความรู้สำนึกในการตอบแทนภาครัฐ บุคคลได้รับการคุ้มครองตามกฎหมายจากทุกประเทศ ทำให้เกิดความอยู่รอดสืบทอดกันมา ช่วยกันพัฒนาโลกจนมีความสุขสบายเหนือกว่าสัตว์อื่นๆ ทั้งปวง จึงมีความจำเป็นต้องมีจิตสำนึกต่อโลกและสภาพแวดล้อมด้วยเช่นกัน คุณลักษณะสำคัญของพลเมืองตื่นรู้ ยังมีความหมายเกี่ยวกับสิทธิและการมีจิตสำนึก ความสมดุลระหว่างสองสิ่งนี้เป็นสิ่งพึงปรารถนาเพราะช่วยให้เกิดความคงทนของสังคม ดังนั้นพลเมืองตื่นรู้ ได้แก่ ผู้ที่มีจิตสำนึกต่อสังคม มีบทบาทในชุมชนมีจิตอาสา ซึ่งหมายถึงการกระทำสิ่งต่างๆ โดยไม่หวังสิ่งใดและมีจิตสาธารณะ คือ มีจิตเห็นแก่ประโยชน์ของสังคมเป็นหลัก อนุรักษ์ทรัพยากรเพื่อถนอมสิ่งแวดล้อม รักสันติภาพ ร่วมบริจาคทรัพยากรเพราะตระหนักดีว่าเป็นสิ่งที่บุคคลควรรับผิดชอบ (วารกรณ์ สามโกเศศ, 2558)

พลเมืองตื่นรู้จะมีความสามารถในการดูแลตนเอง มีความรับผิดชอบต่อตนเอง และไม่เป็นภาระแก่ผู้อื่น (มูลนิธิสยามกัมมาจล, ม.ป.ป.) ควบคู่ไปกับการเป็นผู้ที่มีความรับผิดชอบต่อสังคม โดยเป็นผู้ที่ปฏิบัติตามกฎหมายและกติกาสังคม เคารพกติกา สามารถใช้ชีวิตกับผู้อื่นได้อย่างสงบสุข และมีความปรารถนาดีต่อชาติบ้านเมือง (มูลนิธิสยามกัมมาจล, ม.ป.ป.; วรินทร์ สิริพงษ์ภัทร, 2023) พลเมืองตื่นรู้เป็นผู้ที่รู้สิทธิ รู้หน้าที่ ให้ความเคารพกับความแตกต่างที่หลากหลาย คำนึงถึงความเสมอภาคเป็นสำคัญ เคารพสิทธิของทุกคน (มูลนิธิสยามกัมมาจล, ม.ป.ป.) นอกจากนี้ยังเป็นพลเมืองที่เข้าร่วมองค์กร ชมรม มูลนิธิ ที่ทำกิจกรรมให้สังคม รู้วิธีการทำงานอย่างเชื่อมโยง มีบทบาทในการจัดกิจกรรมแก้ไขปัญหา เช่น ความอดอยาก มีจิตอาสาช่วยเหลือผู้อื่น (วรินทร์ สิริพงษ์ภัทร, 2023) ยิ่งไปกว่านั้น พลเมืองตื่นรู้จะไม่เป็นผู้ที่ดูตายในเรื่องของส่วนรวม แต่จะมี

จิตสำนึกต่อส่วนรวมอย่างเต็มใจ และเป็นผู้ที่มุ่งเน้นสร้างสังคมที่เป็นธรรม โดยสามารถแสดงทัศนคติเชิงวิพากษ์ต่อโครงสร้างของสังคม นโยบายของภาครัฐที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจ ตั้งคำถามต่อสังคม หาค้นต่อของปัญหา และเสนอทางออกเพื่อให้มีการเปลี่ยนแปลง (มูลนิธิสยามกัมมาจล, ม.ป.ป.; วรินทร์ สิริพงษ์ธนภัทร, 2023)

ผู้วิจัยได้สังเคราะห์คุณลักษณะของผู้ที่เป็นพลเมืองตื่นรู้แสดงในตาราง 1

ตาราง 1 การสังเคราะห์คุณลักษณะของผู้ที่เป็นพลเมืองตื่นรู้

| คุณลักษณะของผู้ที่เป็นพลเมืองตื่นรู้ | Jenny Onyx et al. (2012) | ศุภรัตน์ รัตนมุขย์ (2557) | วราภรณ์ สามโกเศศ (2558) | กันทรภกร จรัสมาตุสสร (2560) | สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2562) | Guagnano and Santini (2020) | Enchikova et al. (2021) | Zarifis (2021) | วรินทร์ สิริพงษ์ธนภัทร (2023) | มูลนิธิสยามกัมมาจล (ม.ป.ป.) | จำนวน (ร้อยละ) |
|--|--------------------------|---------------------------|-------------------------|-----------------------------|---------------------------------------|-----------------------------|-------------------------|----------------|-------------------------------|-----------------------------|----------------|
| 1. การมีส่วนร่วมในองค์กรทางสังคมและการเมือง กิจกรรมการกุศล อาสาสมัครจิตอาสา กิจกรรมการตัดสินใจทางการเมือง | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | | | ✓ | ✓ | | ✓ | 7 (70) |
| 2. มีความสนใจและความรับผิดชอบต่อสังคมปฏิบัติตามกฎหมายและค่านิยมที่เหมาะสมกับสังคมที่ร่วมอาศัย | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | | | | ✓ | ✓ | 7 (70) |
| 3. มีความสนใจ ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับปัญหา ประเด็นสำคัญที่เกี่ยวข้องกับสังคมไทยและสังคมโลก และสามารถตัดสินใจเลือกและคิดเชิงวิพากษ์ในการหาสาเหตุและเสนอทางออกอย่างถูกต้องและอิสระ | | ✓ | | ✓ | ✓ | | | ✓ | ✓ | | 5 (50) |

ตาราง 1 (ต่อ)

| คุณลักษณะที่สำคัญของความเป็น พลเมืองตื่นรู้ | Jenny Onyx et al. (2012) | ศุภรัตน์ รัตนมุขย์ (2557) | วารสารณ์ สามโกเศศ (2558) | กันทรภกร จรัสมาสุสร (2560) | สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2562) | Guagnano and Santini (2020) | Enchikova et al. (2021) | Zarifis (2021) | วรินทร์ สิริพงษ์ภัทร (2023) | มูลนิธิสยามกัมมาจล (ม.ป.ป.) | จำนวน (ร้อยละ) |
|---|--------------------------|---------------------------|--------------------------|----------------------------|---------------------------------------|-----------------------------|-------------------------|----------------|-----------------------------|-----------------------------|----------------|
| 12. มีภาวะผู้นำและเป็นผู้นำใน งานหรือกิจกรรมการช่วยเหลือ สังคมส่วนรวม มีความมุ่งมั่น เพื่อนำผู้อื่นไปสู่เป้าหมายหรือ วิสัยทัศน์ที่ดีต่อสังคม | | ✓ | | ✓ | | | | | | | 2 (20) |
| 13. ใฝ่ใจการพัฒนาตนเองใน เรื่องที่ไม่รู้เพื่อนำไปช่วยเหลือ ผู้อื่น มีความกระตือรือร้น และ ความเพียรเพื่อการเรียนรู้ ปรับปรุงตนเองในการเป็น พลเมืองใฝ่ใจสังคม | | ✓ | | | | | | | | | 1 (10) |
| 14. การมีบทบาทในการ วางแผน ประเมิน และปรับปรุง บริการสาธารณะ | | | | | | | | ✓ | | | 1 (10) |
| 15. มีความรู้ ความเข้าใจใน ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมที่ หลากหลายของสังคมไทย ตลอดจนสังคมโลก | | | | | ✓ | | | | | | 1 (10) |

จากการสังเคราะห์ในตาราง 1 ผู้วิจัยเลือกคุณลักษณะความเป็นพลเมืองตื่นรู้ที่มีความถี่
ตั้งแต่ร้อยละ 50 ขึ้นไป ถือเป็นกาหนดขั้นต่ำตามมติขั้นต่ำ (Minimum Consensus) เพื่อให้เกิด
ความมั่นใจว่าคุณลักษณะที่คัดเลือกมานั้น เป็นตัวแทนของแนวคิดหลักที่ได้รับการยืนยันจาก
แหล่งอ้างอิงหรืองานวิชาการมากกว่ากึ่งหนึ่งในชุดวรรณกรรมที่นำมาสังเคราะห์ การกำหนด

เกณฑ์ความเห็นพ้องที่ร้อยละ 50 ขึ้นไปนี้ จึงสอดคล้องกับระเบียบวิธีวิจัย และมีความสอดคล้องกับแนวทางฉันทามติ (Consensus Studies) (Powell, 2003) และผู้วิจัยพบว่า คุณลักษณะของการเป็นพลเมืองตื่นรู้ สามารถแบ่งเป็นสามองค์ประกอบหลัก กล่าวคือ 1) **ด้านการมีส่วนร่วมกับสังคม** คือ การที่บุคคลสนใจและรู้สำนึกต่อสังคม ปฏิบัติตามกฎหมาย มีค่านิยมที่ดีต่อสังคมที่อาศัยร่วมกัน 2) **ด้านความรับผิดชอบต่อสังคม** คือ การที่บุคคลทำหน้าที่ของพลเมืองที่ดีทางสังคม เข้าร่วมกิจกรรมการกุศล อาสาสมัคร จิตอาสา กิจกรรมการตัดสินใจทางการเมือง และ 3) **ด้านความรู้เท่าทันในการเป็นพลเมือง** ได้แก่ การที่บุคคลมีความรู้ ความเข้าใจในปัญหา ตลอดจนประเด็นสำคัญที่เกี่ยวข้องกับสังคมไทยและสังคมโลก และสามารถตัดสินใจเลือกและคิดเชิงวิพากษ์อย่างสร้างสรรค์ในการหาสาเหตุ เสนอทางออกได้ดี มีอิสระ โดยผู้วิจัยนำคุณลักษณะของการเป็นพลเมืองตื่นรู้ทั้งสามองค์ประกอบนี้ไปใช้ในการศึกษาในลำดับถัดไป

วิธีการวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้

วิธีการ แบบวัด รวมไปถึงเครื่องมือที่ใช้ประเมินถึงความเป็นพลเมืองตื่นรู้ มีรูปแบบที่หลากหลาย ดังต่อไปนี้

B. L. Hoskins and Mascherini (2009) ได้ศึกษาและสร้างโมเดลในการวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้แบบการรวมตัวชี้วัด (Active Citizenship Composite Indicator: ACCI) ประกอบด้วยสี่องค์ประกอบ จาก 61 ด้าน ได้แก่ 1) การประท้วง การเปลี่ยนแปลงของสังคม (Protest and Social Change) วัดการมีบทบาทเชิงปฏิบัติ เช่น การลงชื่อคำร้องหรือการอาสาในองค์กรสิทธิมนุษยชน 2) ชีวิตชุมชน (Community Life) สะท้อนการเข้าร่วมกิจกรรมในองค์กรทางสังคมหรือศาสนา และความช่วยเหลือในชุมชน 3) ประชาธิปไตยรูปแบบตัวแทน (Representative Democracy) วัดการใช้สิทธิเลือกตั้งตลอดจนการมีบทบาทในพรรคการเมือง 4) ค่านิยมที่ยอมรับการมีส่วนร่วมและการตัดสินใจร่วมกัน (Democratic Values) ครอบคลุมความยึดมั่นในสิทธิมนุษยชน ความเข้าใจระหว่างวัฒนธรรม การเคารพกฎหมายความสามารถวิเคราะห์ ประเมินพยานที่เกี่ยวข้อง เหตุผล และทัศนคติที่แตกต่าง ก่อนจะตัดสินใจหรือมีบทบาททางสังคมอย่างมีสติ และเคารพผู้อื่น และทำการคำนวณจากสูตรการถ่วงน้ำหนักตามการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ (Expert Weights) เป็นแบบวัดชนิดมาตราประเมินค่า 5 ระดับ ตามแบบของลิเคิร์ต (Likert's Rating Scale) และพฤติกรรมที่สังเกตได้ ซึ่งนำมาคำนวณเป็นคะแนนรวม (Composite Score) วิเคราะห์ข้อมูล โดยการให้น้ำหนัก (Weight applied) ร่วมกับการรวมตัวชี้วัด (aggregation model) เป็นตัวชี้วัดเชิงประกอบ และทดสอบความอ่อนไหว (Sensitivity analysis) ของพารามิเตอร์ที่กำหนดไว้ เพื่อแปลผลว่าผู้ตอบมีระดับความเป็นพลเมืองตื่นตัวสูงหรือต่ำ ผลคะแนนสูงสะท้อนการมีบทบาท และค่านิยมที่ยอมรับการมีบทบาทและการตัดสินใจร่วมกันสูง ในขณะที่

คะแนนต่ำแสดงถึงการมีบทบาทจำกัด ใช้ Min-Max standardisation ในการวิเคราะห์ความซับซ้อน (Sensitivity Analysis) เพื่อตรวจสอบความเสถียรของผลลัพธ์ (Robustness of the ranking) ที่คำนวณได้

จากการศึกษาอย่างเป็นระบบถึงความเป็นพลเมืองตื่นรู้ (Active citizenship) ในสถานศึกษา พบว่ามีการจำแนกคุณลักษณะของความเป็นพลเมืองออกเป็นหลายมิติที่มีความสัมพันธ์กัน ทั้งในด้านความรู้ ทักษะ ทศนคติ ค่านิยม และพฤติกรรมของผู้เรียน อาจอธิบายถึงความพร้อมในการเป็นพลเมืองที่มีบทบาทในสังคมอย่างสร้างสรรค์และมีความรู้สำนึก ในด้านความรู้ จะพิจารณาความเข้าใจในหลักการที่ยอมรับการมีส่วนร่วมและการตัดสินใจร่วมกันและโครงสร้างสถาบันทางการเมือง (Knowledge of democratic principles and institutions) ส่วนด้านพฤติกรรมให้น้ำหนักกับการมีบทบาทในกิจกรรมสาธารณะหรือกิจกรรมเพื่อสังคม (Participation in civic activities) ขณะที่ด้านทศนคติและค่านิยมมุ่งเน้นการเคารพความหลากหลายและสิทธิมนุษยชน การเปิดกว้างต่อความคิดที่แตกต่าง และความรู้สำนึกต่อสังคม เพื่อให้การศึกษาน่าเชื่อถือและได้รับการยอมรับ จึงมีการพัฒนาเครื่องมือสำหรับการเก็บข้อมูลในแต่ละมิติ ครอบคลุมทั้งแบบสอบถาม แบบทดสอบ ผลงานผู้เรียน ร่วมกับการสังเกตพฤติกรรมเชิงคุณภาพ จากนั้นจึงนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ก่อนแปลผลด้วยสถิติเชิงพรรณนา สถิติเชิงอนุมาน และการวิเคราะห์เชิงคุณภาพ เพื่อแสดงภาพรวมของระดับความเป็นพลเมืองตื่นรู้รอบด้านก่อนสรุปผลการศึกษาในรูปแบบรายงานที่สะท้อนทั้งจุดแข็งและประเด็นที่ควรพัฒนา พร้อมเสนอวิธีปฏิบัติที่ถูกต้องสำหรับการเสริมสมรรถนะด้านความเป็นพลเมืองกับบริบทสถานศึกษา (W. Schulz et al., 2023)

การวัด ประเมินเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองตื่นรู้นั้นพัฒนาและพบการนำไปใช้ในบริบทที่หลากหลาย อาศัยเครื่องมือในมิติของการวัดที่ต่างกัน ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด ทวีปยุโรปได้มีการประเมินผลกระทบของการแทรกแซงการเป็นพลเมืองเชิงรุกของเยาวชนด้วยการวิจัยแบบมีบทบาท ผ่านเครื่องมือที่มีความครอบคลุม การระบุตัวตน (Identification as European) ทศนคติต่อสหภาพยุโรป (Attitudes toward the EU) ความแปลกแยกทางการเมือง (Political alienation) ความไว้วางใจต่อสถาบัน (Institutional trust) ระดับของการมีบทบาท (Participation at EU level) และ สุขภาวะทางสังคม (Social well-being) ในขณะที่การศึกษาเชิงเปรียบเทียบระหว่างประเทศในยุโรป สหรัฐอเมริกา และตุรกี ได้ใช้มาตรวัด 6 ระดับ เพื่อประเมินทศนคติของนักเรียนเกี่ยวกับ 1) ความรู้ (Knowledge) 2) ทักษะ (Skills) 3) หน้าที่การเป็นพลเมือง (Citizenship duty) 4) คุณค่าความเป็นพลเมือง (Citizenship values) 5) การเป็นอาสาสมัคร

(Volunteering) 6) การมีบทบาท (Participation) และประท้วง (Protest) แสดงให้เห็นว่าเป็นพลเมืองตื่นรู้เป็นแนวคิดที่ซับซ้อนและต้องการการวัดในหลายมิติให้ได้ข้อมูลที่ครบถ้วนแม่นยำ (Altıntaş & Karaaslan, 2019; Prati, Mazzoni, Guarino, Albanesi, & Cicognani, 2020)

จากการประยุกต์แนวคิดในการวัดระดับความเป็นพลเมืองตื่นรู้ให้ครอบคลุมมิติสำคัญต่าง ๆ ครอบคลุมทั้งประเด็นการมีบทบาทของพลเมืองในการเมือง (Citizen and political participation) ความรับผิดชอบต่อสังคม (Social responsibility) และค่านิยมที่ยอมรับการมีบทบาทและการตัดสินใจร่วมกัน (Democratic values) จึงได้กำหนดตัวบ่งชี้และเกณฑ์การประเมินที่ชัดเจน ครอบคลุมด้านความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Skills) ทัศนคติ (Attitudes) รวมถึงพฤติกรรม (Behavior) การออกแบบการประเมินใช้วิธีที่หลากหลายและเหมาะสม เช่น แบบสอบถาม (Questionnaires) การสัมภาษณ์ (Interviews) ผลงาน (Portfolio) เกณฑ์การประเมิน (Rubric) ข้อมูลที่เก็บได้จะนำมาวิเคราะห์ด้วยวิธีเชิงปริมาณ (Quantitative methods) วิธีเชิงคุณภาพ (Qualitative methods) หรือวิธีแบบผสม (Mixed methods) โดยรายงานผลผ่านสถิติพรรณนา (Descriptive statistics) สถิติอนุมาน (Inferential statistics) หรือการวิเคราะห์แก่นสาระ (Thematic analysis) นอกจากนี้ การวิจัยยังอาจใช้การคัดเลือกตัวอย่างแบบเฉพาะ (Purposive sampling) ควบคู่กับการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้างเชิงลึก ทำการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือเพื่อให้เกิดความเชื่อมั่น มีความน่าเชื่อถือ (Reliability/Trustworthiness) (Sunata & Tosun, 2019)

ในประเทศไทย ศุภรัตน์ รัตนมุขย์ (2557) ทำการศึกษาเพื่อเสนอแนวทางการส่งเสริมความเป็นพลเมืองที่ใส่ใจของสังคมไทย ใช้การศึกษาเอกสาร การประมวลความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมประชุม และจากกรณีศึกษาของวิชาและหลักสูตรที่ใช้การเรียนรู้จากการบริการสังคม (Service-Learning) เป็นการสอน ใช้เกณฑ์การวัดที่ผู้วิจัยได้กำหนดขึ้น ทำการศึกษาเชิงเอกสาร การสัมภาษณ์และการมีบทบาท เพื่อถอดบทเรียนในแต่ละรายวิชาและในหลักสูตร ในการตรวจสอบเครื่องมือ (Reliability/Trustworthiness) ประกอบการประมวลความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมประชุม จำนวน 9 ข้อ ได้แก่ 1) มีความรู้สำนึกในหน้าที่ของตนตลอดจนสังคม 2) มีความเข้าใจและเคารพความไม่เหมือนของผู้อื่น 3) มีความเข้าใจเรื่องการเมืองการปกครองและสิทธิมนุษยชน 4) มีความสนใจและติดตามปัญหาสังคมที่เกิดขึ้น 5) มีความเห็นอย่างมีเหตุผลและสุภาพ 6) มีความร่วมมือและมีบทบาทในกิจกรรมของชุมชน 7) สามารถแก้ไขปัญหา ปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ 8) มีความคิดสร้างสรรค์ มีนวัตกรรมเพื่อสังคม และ 9) มีจิตอาสาและความเสียสละเพื่อส่วนรวม

พีรณิธิ สิริวัชราราดล, อังศิณันท์ อินทรกำแหง, and สุदारัตน์ ตันติวิวัฒน์ (2565) ได้ศึกษา คุณลักษณะ และแนวทางการพัฒนาให้เกิดความเป็นพลเมืองตื่นรู้โลกของผู้เรียนระดับปริญญาตรี โดยเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ รวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก และตรวจสอบคุณภาพข้อมูลด้วยวิธีสามเส้า (Triangulation) สร้างความน่าเชื่อถือของเครื่องมือตลอดจนข้อมูล (Reliability/Trustworthiness) ผลที่ได้พบว่า แนวคิดเกี่ยวกับคุณลักษณะของความเป็นพลเมืองตื่นรู้โลกควรถูกกำหนดเป็นหนึ่งในผลลัพธ์การเรียนรู้ที่นักศึกษาพึงมี โดยคุณลักษณะดังกล่าวประกอบด้วยสามด้าน คือ 1) ด้านความรู้ ความเข้าใจ 2) ด้านทักษะ 3) ด้านการรับรู้คุณค่าและทัศนคติ นอกจากนี้ ค้นพบแนวทางเพื่อพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้โลกของนักศึกษา ด้วยการจัดองค์ประกอบแวดล้อมให้การเรียนรู้นั้นส่งเสริมบรรยากาศความเป็นอาเซียนหรือนานาชาติ ใช้การสอนที่มุ่งเน้นการเปลี่ยนแปลงความคิด ความเชื่อ ให้มีพฤติกรรมในทิศทางอันพึงประสงค์ การมีแบบอย่างที่ดีในด้านความเป็นพลเมืองตื่นรู้รวมถึงพลเมืองโลก ใช้การจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์นอกห้องเรียน ใช้การบูรณาการประเด็นดังกล่าวเข้าสู่หลักสูตรร่วมกับโปรแกรมการอบรม ใช้การสร้างเครือข่ายขยายความร่วมมือในการดำเนินกิจกรรมเพื่อสังคมในระดับชาติและระดับโลก ความเป็นพลเมืองตื่นรู้นี้จึงเป็นคุณลักษณะที่วัดได้ โดยอาศัยการกำหนดตัวชี้วัดที่เหมาะสมและน่าเชื่อถือ ลักษณะดังกล่าวมีหลายมิติ หลายองค์ประกอบ ซึ่งมีอิทธิพลจากปัจจัยที่หลากหลาย เป็นไปตามบริบท สถานการณ์ ประสบการณ์ของแต่ละบุคคล ทั้งยังสามารถพัฒนาได้อย่างมั่นคงผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่เหมาะสม

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

Pretari (2019) ทำวิจัยเพื่อประเมินผลที่เกิดขึ้น (Impact evaluation) วิเคราะห์สิ่งที่เพิ่มขึ้นจากองค์ประกอบในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digitalization component) เมื่อเปรียบเทียบกับรูปแบบที่ใช้ส่งเสริมความเป็นพลเมืองแบบดั้งเดิม (Traditional animation approach) ในโครงการของ Oxfam ระบุเป้าหมายเพื่อเสริมหลักธรรมาภิบาลและความมีสำนึก (Governance and accountability) ผ่านการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ณ แทนซาเนีย งานวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิธีเชิงปริมาณแบบกึ่งทดลอง (Quantitative quasi-experimental design) ทำการเปรียบเทียบกลุ่มทดลองที่เข้าโครงการโดยเทคโนโลยีดิจิทัล (Intervention group) กับกลุ่มที่ใช้แนวทางดั้งเดิม (Comparison group) และเสริมด้วยการศึกษารายกรณีเชิงคุณภาพ (Qualitative case studies) จำนวน 4 กรณี ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลจากทวิตเตอร์ (Twitter data analysis) กลุ่มตัวอย่างประกอบด้วยผู้นำชุมชน 71 คน แบ่งได้กลุ่มทดลอง 41 คน กลุ่มควบคุม 30 คน รวมทั้งพลเมือง 901 คน กลุ่มทดลอง 518 คน กลุ่มควบคุม 383 คน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธี Difference-in-

differences (DiD) และการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ (Multiple regression analyses) เพื่อประเมินผลที่เกิดโดยรวมและที่พบความแตกต่างตามเพศ (Differential impacts for men and women citizens) ผลการวิจัยแสดงว่า ในด้านผู้นำชุมชนนั้น พบการใช้สื่อดิจิทัลเพิ่มขึ้นอย่างเด่นชัด โดยเฉพาะการใช้สื่อทางสังคมออนไลน์ผ่านสมาร์ทโฟน เช่น WhatsApp และ Facebook เพื่อการดำเนินกิจกรรมของชุมชน อีกทั้งยังพบว่ามียุทธศาสตร์นอกออนไลน์เพิ่มขึ้น รวมทั้งมีการจัดประชุมกับประชาชนทั้งในลักษณะที่ไม่มีเจ้าหน้าที่รัฐเข้าร่วม และการประชุมร่วมกับเจ้าหน้าที่รัฐในอัตราที่เพิ่มสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ในขณะที่ผลต่อพลเมือง พบระดับการรับรู้ การรู้จัก ผู้นำชุมชนในท้องถิ่นเพิ่มมากขึ้น แต่ไม่พบหลักฐานว่ามีการเพิ่มขึ้นของการมีบทบาทในกิจกรรมพลเมืองนอกออนไลน์แต่อย่างใด เมื่อพิจารณาในมิติระหว่างเพศ พบรายงานว่าพลเมืองเพศหญิงมีแนวโน้มรายงานปัญหาที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรงตามเพศ (Gender-based violence) ต่อผู้นำชุมชนเพิ่มขึ้น ขณะที่พลเมืองเพศชายมีแนวโน้มรายงานปัญหาด้านการเข้าถึงน้ำเพื่อการอุปโภคและบริโภคมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ยังพบว่าพลเมืองมีความรู้ การรับรู้เกี่ยวกับสิทธิเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะประเด็นความไม่เสมอภาคในการจัดการมรดก (Unequal inheritance practices) และการแต่งงานของสตรีที่อายุน้อยกว่า 18 ปี อย่างไรก็ตาม งานวิจัยยังพบข้อจำกัดสำคัญ คือ การเข้าถึงและการมีส่วนร่วมกับแพลตฟอร์มออนไลน์ของพลเมือง โดยเฉพาะในกลุ่มเพศหญิงซึ่งมีอัตราการเข้าถึงต่ำมาก ซึ่งเป็นปัจจัยที่ควรได้รับการพิจารณาสำหรับการศึกษาในอนาคต

Gürel (2022) ทำการวิจัยเพื่อศึกษาแนวโน้ม (Tendencies) ของนักศึกษาครู สาขาสังคมศึกษา (Social Studies Teacher Candidates) ต่อการใช้สิทธิขั้นพื้นฐาน (Fundamental Rights) ในฐานะพลเมืองตื่นรู้ (Active Citizen) และพลเมืองที่มีความรับผิดชอบ (Responsible Citizen) โดยการวิจัยเชิงสำรวจ (General Survey Model) โดยมีกลุ่มตัวอย่าง (Sample) เป็นนักศึกษาครู สาขาสังคมศึกษา 356 คน จากมหาวิทยาลัย 7 แห่งในประเทศตุรกี เครื่องมือวิจัยคือ แบบสำรวจว่าด้วยการใช้สิทธิขั้นพื้นฐาน (Survey on the Exercise of Fundamental Rights: SEFR) จำนวน 48 ข้อ ใช้มาตรวัดแบบลิเคิร์ต 5 ระดับ (5-point Likert-type Survey) มีค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่น (Cronbach's Alpha) ในแบบสอบถามเท่ากับ 0.881 วิเคราะห์ข้อมูลจาก สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) และสถิติ ที (T-test) เพื่อเปรียบเทียบข้อแตกต่างทางเพศ และ ANOVA เพื่อเปรียบเทียบตามชั้นปีและภูมิภาค ผลการวิจัย รายงานว่า 1) แนวโน้มของนักศึกษาครูในการใช้สิทธิขั้นพื้นฐานมีระดับสูงกว่าค่าเฉลี่ย ระดับคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.73 และค่าเฉลี่ยรวมของการใช้สิทธิขั้นพื้นฐาน ไม่ต่างกัน 2) ในส่วนการพิจารณาระหว่างเพศ

ชายและหญิง มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญในด้านการเข้าถึงศาล (Access to Court) และ การใช้สิทธิผู้บริโภค (Using Consumer Rights) และนักศึกษาหญิงมีระดับคะแนนสูงที่มีแนวโน้ม สูงกว่าในด้านพลเมืองที่มีจิตสำนึกและการรับผิดชอบ (Conscious Citizenship and Taking Responsibility) 3) ด้านความแตกต่างตามชั้นปี (Class Level) ไม่พบความต่างโดยรวม แต่พบ ความต่างอย่างมีนัยสำคัญในด้านสิทธิในการยื่นคำร้อง (Right to Petition) สิทธิในการปิดงาน กรณีมีการพิพาทแรงงาน (Right to Lockout) สิทธิในการไปศาล และพบความเป็นพลเมืองที่มี จิตสำนึกและการรับผิดชอบ โดยมีแนวโน้มที่นักศึกษาชั้นปีที่ 1 จะมีคะแนนสูงกว่าในด้านการใช้ สิทธิบางประการ และ 4) ไม่พบความแตกต่างตามภูมิลำเนา (Place of Residence) ในทุกด้าน

Liu, Donbavand, Hoskins, Janmaat, and Kavadias (2021) ได้รายงานผลการวิจัย เชิงสำรวจในประสิทธิภาพของการจัดการศึกษาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ (Active Citizenship Education Programmes) ในการกระตุ้นการมีบทบาททางพลเมืองและการเมือง (Civic and Political Engagement) โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชนที่พบปัญหาการขาดโอกาส (Disadvantaged Youth) เพื่อลดปัญหาความไม่เสมอภาค (Social Inequalities) ทำการศึกษาบทความเชิง บรรณาธิการ (Editorial) ที่วิเคราะห์ ทบทวนวรรณกรรมรวมไปถึงทฤษฎี (Literature Review) โดยเฉพาะงานวิจัยที่ให้ความสำคัญกับการสร้างการมีบทบาทของผู้เรียน พบว่ามักยึดฐานคิด สำคัญจากทฤษฎีการเรียนรู้สองด้าน คือ แนวคิดทางองค์ความรู้ (Cognitive theory) มุ่งเน้นการ ถ่ายทอดความรู้เรื่องระบบการเมืองเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจถึงหลักการและกระบวนการที่ยอมรับการมี บทบาทและการตัดสินใจร่วมกันที่ถูกต้อง และแนวทางแบบมีบทบาท (Participatory approach) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงมุมมองอย่างเปิดกว้าง รวมทั้งได้เข้าถึงการดำเนินงานของสถานักเรียน อย่างแท้จริง ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ควบคู่กับการเรียนรู้จากการมี บทบาทในกระบวนการตัดสินใจสาธารณะภายในโรงเรียน ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า ความไม่เท่า เทียมของการมีบทบาทและความเหลื่อมล้ำของสังคมในโอกาสการมีบทบาททางการเมือง เป็น ลักษณะที่พบเด่นชัดและดำรงอยู่ยาวนานในสังคมตะวันตก ซึ่งส่งผลกระทบต่อทั้งการเป็น ตัวแทนและการตอบสนองของระบอบประชาธิปไตย อย่างไรก็ตาม ยังพบหลักฐานของผลกระทบ เชิงชดเชย (Compensatory effects) ที่สะท้อนว่า เมื่อเยาวชนซึ่งอยู่ในสถานะเสียเปรียบได้เข้าถึง การเรียนรู้ในด้านความเป็นพลเมือง พวกเขาได้รับสิ่งที่ดีมากกว่าเยาวชนที่อยู่ในสถานะได้เปรียบ โดยเฉพาะในด้านระดับการมีบทบาททางการเมืองที่เพิ่มขึ้นอย่างมาก ยิ่งไปกว่านั้น งานวิจัยยัง แสดงว่ารูปแบบการเรียนที่สร้างบรรยากาศห้องเรียนแบบเปิดกว้างและสนับสนุนให้เกิดการมี บทบาททางพลเมืองในโรงเรียน ถือเป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพสูงสุด ในการเสริมสร้างการมีบทบาท

ทางการเมืองของเยาวชน ความสำเร็จของกระบวนการดังกล่าวขึ้นอยู่กับ การสนับสนุนของ ครูผู้สอนที่มีการเตรียมความพร้อม และผ่านการฝึกอบรมที่มีคุณภาพ รวมถึงบทบาทหลักของ โรงเรียนในการจัดให้มีการเรียนด้านความเป็นพลเมืองและกิจกรรมแบบมีบทบาท ช่วยพัฒนา เยาวชนให้เติบโต เพื่อเป็นพลเมืองที่มีความตื่นรู้ พร้อมเป็นพลังเพื่อขับเคลื่อนสังคมที่ยอมรับการมี บทบาทและการตัดสินใจร่วมกันต่อไป

Maass, Sorge, Romero-Ariza, Hesse, and Straser (2022) ทำการวิจัยเพื่อประเมิน ผลลัพธ์ของหลักสูตรการพัฒนาวิชาชีพ (Professional Development: PD Course) สำหรับครู คณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ใน 6 ประเทศในทวีปยุโรป มุ่งเน้นการเชื่อมโยงการสอนทั้งสอง รายวิชาเข้ากับการจัดการศึกษาความเป็นพลเมือง (Citizenship Education) โดยผ่านการจำลอง ปัญหาจริงที่เกี่ยวข้องกับประเด็นทางสังคม (Socio-Scientific Issues: SSI) ใช้การวิจัยเชิงปริมาณ แบบ Pre-Post-Design (วัดก่อนและหลังการเข้าร่วมหลักสูตร) กลุ่มตัวอย่าง (Sample) คือ ครู คณิตศาสตร์กับวิทยาศาสตร์ 311 คน จาก 6 ประเทศในทวีปยุโรป (มอลตา ตุรกี เนเธอร์แลนด์ สเปน ไชปรัส และเยอรมนี) ที่เข้าร่วมหลักสูตร MaSDiv เครื่องมือการวิจัยและการวิเคราะห์ข้อมูล (Analysis) คือแบบสอบถาม (Questionnaire) ที่มีมาตรวัดแบบลิเคิร์ต 4 ระดับ (Four-point Likert-scale) ตัวชี้วัดประกอบด้วยความเชื่อมั่นของครู (Teachers' Self-Efficacy Beliefs) ความ เชื่อในการเรียนรู้ (Learning-Related Beliefs) และวิธีการสอน (Teaching Practices) วิเคราะห์ ข้อมูลด้วย Paired T-tests เพื่อเปรียบเทียบผลก่อน-หลัง และใช้การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analyses) เพื่อหาสิ่งที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลง ผลการวิจัยแสดงว่า ความเชื่อมั่นที่มีต่อแนวปฏิบัติแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ภายหลังเข้าร่วมหลักสูตร ครู กลุ่มตัวอย่างรายงานว่า ความเชื่อมั่นของตนเอง (Self-efficacy) ความศรัทธาในการเรียน รวมถึง แนวปฏิบัติในการสอนที่เน้นการใช้บริบททางสังคม พบว่าเปลี่ยนแปลงมากขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติ (Significant change) โดยเฉพาะความเชื่อมั่นของตนเองซึ่งเป็นตัวแปรที่ต่างมากที่สุด มี ค่า Effect size Cohen's d เท่ากับ 0.41 ปัจจัยหลักซึ่งส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงนี้ ได้แก่ ระดับ ความพึงพอใจรวมในหลักสูตร (Overall satisfaction) ตลอดจนการได้รับสื่อการสอนที่นำไปใช้ได้ จริง (Applicable materials) มีความสัมพันธ์อย่างมากกับการเพิ่มขึ้นของความเชื่อมั่นในตน และ การพัฒนารูปแบบการสอน ในประเด็นเกี่ยวกับการสนับสนุนระยะยาว ผลการวิจัยยืนยันว่า ครูใน สเปนที่รับการสนับสนุนผ่านระบบออนไลน์อย่างต่อเนื่องยาวนาน (Continuous online support) มีความเชื่อเกี่ยวกับการเรียนรู้ที่เข้มแข็งขึ้น และมีความเป็นไปได้ที่จะนำบริบททางสังคมมาใช้

สำหรับการจัดการเรียน การสอนบ่อยครั้งมากกว่ากลุ่มที่เข้าร่วมเพียงหลักสูตรระยะสั้น โดยผลดังกล่าวมีความแตกต่างทางสถิติอย่างชัดเจน

Pasuda and Siriwan (2022) รายงานผลการทำวิจัย ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินความต้องการจำเป็น (Needs Assessment) เพื่อเสริมคุณลักษณะความเป็นพลเมืองตื่นรู้ (Active Citizenship Characteristics) และทักษะรู้ให้เท่าทันสื่อ (Media Literacy Skills) สำหรับกลุ่มนักศึกษาครู สาขาสังคมศึกษาก่อนทำการฝึกสอน (Pre-service Social Studies Teachers) ใช้การวิจัยแบบผสม (Mixed-Methods Approach) กลุ่มตัวอย่าง (Participants) แบ่งเป็น กลุ่มตัวอย่างในการศึกษา 1) ข้อมูลเชิงปริมาณ คือ อาจารย์ผู้สอนและนักศึกษาครู สาขาสังคมศึกษา จำนวน 327 คน 2) ข้อมูลเชิงคุณภาพ คือ ผู้เชี่ยวชาญ 6 คน (รวมถึงคณบดีคณะศึกษาศาสตร์) เครื่องมือในการทำวิจัย 1) ข้อมูลเชิงปริมาณ โดยแบบสอบถามการตอบสนองคู่ (Dual-response Questionnaire) ที่มีมาตรวัด 5 ระดับ (5-point Rating) วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) และ ดัชนีความต้องการจำเป็นที่ปรับอันดับความสำคัญแล้ว (Modified Priority Needs Index: PNImodified) เพื่อจัดลำดับความต้องการจำเป็น 2) ข้อมูลเชิงคุณภาพ ผ่านการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structured Interview) วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ผลการศึกษาระบุว่า กลุ่มตัวอย่างมีความต้องการจำเป็นในการพัฒนาเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองตื่นรู้ตลอดจนทักษะการรู้ให้เท่าทันสื่อ โดยทักษะสำคัญสูงสุดคือ ทศนคติและค่านิยม (Attitudes and Values) สำหรับความเป็นพลเมืองตื่นรู้ และในส่วนของพัฒนาการรู้ให้เท่าทันสื่อทักษะซึ่งมีความต้องการสูงสุด คือ สมรรถนะในการวิเคราะห์สื่อ (Ability to Analyze Media) และ 3) ผลการวิจัยพบความสอดคล้องทั้งอาจารย์และนักศึกษาครู ต่างมีความเห็นพ้องกันว่า การส่งเสริมทศนคติและค่านิยม ต้องจัดอันดับความสำคัญเป็นลำดับแรก มุ่งเน้นถึงการตระหนักรู้ต่อสังคมพหุวัฒนธรรม ความยุติธรรม และการตระหนักถึงความรู้สำนึกในตนเอง ชุมชน สังคม

Akirav (2023) ทำการวิจัยเพื่อตรวจสอบผลของการจัดการศึกษาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ (Active Civic Education) โดยใช้ การเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning: PjBL) ว่ามีผลกับทศนคติในการมีบทบาทของพลเมือง (Attitudes towards Civic Engagement) ในสังคมที่มีความหลากหลายของเชื้อชาติ (Heterogeneous Society) อย่างไร โดยใช้แนวทางวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research Approach) กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาจากวิทยาลัยของรัฐแห่งหนึ่งในอิสราเอล จำนวน 138 คน (ชั้นปีที่ 1 และ 2) ซึ่งลงทะเบียนเพื่อเรียนวิชารัฐศาสตร์ และนโยบายสาธารณะ เครื่องมือในการทำวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามปลายเปิด (Open-ended

Questionnaire) รายงานของนักศึกษา และการสนทนารายสัปดาห์ ทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์รูปแบบเนื้อหา (Content Analysis) อ้างอิงตาม Grounded Theory (Open Coding และ Axial Coding) และมีการวิเคราะห์เชิงปริมาณเพิ่มเติมด้วยสถิติพรรณนา และการวิเคราะห์ไคสแควร์ Chi-squared analysis เพื่อเปรียบเทียบระหว่างนักศึกษาเชื้อชาติยิวและไม่ใช่เชื้อชาติยิว ผลการศึกษารายงานว่า PjBL ประเด็นทางประสิทธิภาพ เห็นว่าว่าวิธีการสอนแบบ PjBL มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมการมีบทบาทของพลเมือง โดยเฉพาะในกลุ่มนักศึกษาชนกลุ่มน้อยที่ไม่ใช่เชื้อชาติยิว (Non-Jewish Minority Students) ประเด็นการพัฒนาความเข้าใจ พบว่า นักศึกษากลุ่มที่ไม่ใช่เชื้อชาติยิวมีความเข้าใจในแนวคิดของ ความรับผิดชอบ (Accountability) ความโปร่งใส (Transparency) สิทธิพลเมืองและสิทธิมนุษยชน (Civil and Human Rights) และรับรู้ถึงความสามารถและภาระหน้าที่ในการมีบทบาทต่อชุมชนของตนเพิ่มขึ้น ประเด็นความแตกต่างทางกลุ่มเชื้อชาติ พบความแตกต่างทางสถิติในมิติของความมุ่งมั่น (Persistence) และความต้องการคำตอบจากทางการ โดยนักศึกษากลุ่มเชื้อชาติยิวมีความมุ่งมั่นสูงกว่า ยิ่งไปกว่านั้นยังพบรายงานว่า นักศึกษาที่ไม่ใช่เชื้อชาติยิวมีโอกาสที่จะเข้าร่วมกิจกรรมของพลเมืองในอนาคตมากกว่า นักศึกษากลุ่มเชื้อชาติยิว

Gaynor (2023) ทำการศึกษาข้อจำกัด (Limitations) และการได้รับโอกาส (Opportunities) อันเกิดจากความเข้าใจและการนำแนวคิด ความเป็นพลเมือง (Citizenship) มาประยุกต์ใช้ในบริบทต่างๆ โดยเฉพาะการจัดการศึกษาที่มุ่งพัฒนา (Development Education: DE) และเพื่ออธิบายความหมายในการเป็นพลเมืองที่รับรู้ ซึ่งเป็นงานวิจัยเชิงทฤษฎีและวิเคราะห์ (Theoretical and Analytical Article) ที่อาศัยการทบทวนวรรณกรรมและทฤษฎี (Drawing from the rich body of theory) ในสาขาสังคมศาสตร์ ใช้การวิเคราะห์การคิดรวบยอด (Conceptual Analysis) และการวิพากษ์ (Critique) โดยเฉพาะมุ่งเน้นการวิเคราะห์ถึงผลกระทบจากอิทธิพลของ นีโอลิเบอรัล (Neoliberal Influences) ที่ส่งผลต่อกรอบแนวคิดและการนำไปปฏิบัติเกี่ยวกับความเป็นพลเมือง โดยผลการวิจัยพบว่า ความเป็นพลเมือง (Citizenship) ไม่ใช่สิ่งที่มีขึ้นเอง แต่เป็นสิ่งที่ได้จากการเรียกร้อง (Must be Claimed) ซึ่งกระบวนการนี้นั้นต้องมีการต่อสู้และจัดการสิ่งที่ขัดขวาง หรือที่เรียกว่า การเคลื่อนไหวเพื่อสังคม (Activism) ผลที่ได้รับแสดงว่า 1) ข้อจำกัดจากความไม่เท่าเทียม ตามแนวปฏิบัติสากลที่มีต่อความเป็นพลเมืองในทางทฤษฎีนั้น มักจะปกปิดความเป็นจริงของความไม่เท่าเทียมและมีการกีดกัน (Inequalities and Exclusions) ซึ่งในทางปฏิบัติ มักจะเป็นผลมาจากฐานของโครงสร้างและระบบสถาบัน (Structural and Institutional Roots) 2) ประเด็นของอิทธิพลของนีโอลิเบอรัล อิทธิพลของนีโอลิเบอรัลทำให้แนวคิด

พลเมืองตื่นรู้ลดความสำคัญลงเหลือเพียงองค์ประกอบของความเป็นปัจเจกบุคคล (Individualist) พฤติกรรม (Behavioural) และ ทัศนคติ (Attitudinal) โดยลดความสำคัญเชิงโครงสร้าง ในส่วนของความสัมพันธ์ และการเมือง 3) ประเด็นหลักในการวิพากษ์ การวิพากษ์แนวคิดพลเมืองตื่นรู้ มุ่งเน้นที่ ใคร (Who) เป็นผู้ที่ถูกกีดกัน เช่น กลุ่มชายผิวขาว ถูกกระทำอย่างไร (How) ซึ่งการกระทำจะลดทอนความเป็นปัจเจก (Individualised Approaches) และ อะไร (What) ที่ส่งผลให้การกระทำถูกจำกัดอยู่เพียงกิจกรรมที่ไม่ส่งผลกระทบต่อโครงสร้าง (Light-touch Actions)

Sturrock and Zandvliet (2023) ทำการวิจัยเพื่อศึกษาผลของความสัมพันธ์ระหว่างสภาพแวดล้อมที่มีต่อการเรียนรู้ (Learning Environment) กับผลลัพธ์ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ (Active Citizenship Outcomes) ในระยะยาว ภายใต้บริบทของหลักสูตรบูรณาการที่พยายามให้มีสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เน้นการใช้สถานที่จริง (Place-Based Learning Environments in an Integrated Environmental Studies Program) ทำการวิจัยแบบศึกษารายกรณีย้อนหลัง (Retrospective Case Study Design) ซึ่งเป็นการศึกษาตามยาว (Longitudinal Study) ที่ติดตามสังเกตและเก็บข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างเดิมซ้ำ ๆ เพื่อศึกษาถึงแนวทางที่เปลี่ยนแปลงและแนวโน้มที่เกิดขึ้นในช่วงระยะเวลาที่กำหนดไว้ กลุ่มตัวอย่าง (Participants) ได้แก่ ศิษย์เก่า (Alumni) ที่เคยเข้าร่วมโครงการ Environmental Studies (ES 10) ในประเทศแคนาดา จำนวน 2 กลุ่ม คือ 24 คน และ 36 คน โดยมีการเก็บข้อมูลหลังจบโครงการต่อเนื่องเป็นระยะเวลา 5 ปี และ 8-9 ปี เครื่องมือนั้นจะใช้เก็บทั้งข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ โดยในส่วนของข้อมูลเชิงปริมาณใช้แบบสำรวจ Place-Based Learning and Constructivist Environment Survey (PLACES) และ ISSP Citizenship Survey เพื่อวัดองค์ประกอบ 6 ด้านของความเป็นพลเมืองตื่นรู้ (Active Citizenship) และทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการทดสอบทางสถิติเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างเดียวกัน (Paired T-test) รวมทั้งการเปรียบเทียบกับข้อมูลเชิงบรรทัดฐาน (Normative Data) ของประเทศแคนาดา ในส่วนของข้อมูลเชิงคุณภาพ ใช้แบบสอบถามปลายเปิด (Open-Ended Questionnaire) และการสนทนากลุ่ม (Focus Groups) พร้อมทั้งวิเคราะห์ข้อมูลด้วย Interview Matrix Method ควบคู่กับการตรวจสอบแบบสามเส้าเพื่อยืนยันผล (Triangulation) ผลการวิจัยพบว่า องค์ประกอบแวดล้อมในการเรียนรู้มีความสัมพันธ์กับผลลัพธ์ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ในระยะเวลาที่ยาว อีกทั้งการรับรู้ของศิษย์เก่าต่อองค์ประกอบแวดล้อมการเรียนรู้ที่วัดด้วยเครื่องมือ PLACES พบความเสถียรในระดับสูง (Remarkably Stable) ตลอดช่วงเวลา 5 ปี และยังพบว่า ศิษย์เก่าโครงการ ES 10 มีผลลัพธ์ด้านความเป็นพลเมืองตื่นรู้อยู่ในระดับสูง มีคะแนนสูงกว่ากลุ่มควบคุมในประเทศแคนาดาอย่างมีนัยสำคัญใน 3 องค์ประกอบ ได้แก่ การดำเนินการทางสังคม

และการเมือง (Social and Political Action) การเป็นพลเมืองดี (Good Citizen) แสดงถึงกรณีกារ มีบทบาทในชุมชน และการใช้สิทธิ (Voice) นอกจากนี้ยังพบความเป็นปึกแผ่นของกลุ่ม (Group Cohesiveness) ซึ่งเป็นปัจจัยหลักที่ช่วยสร้างความรู้สึกอยากมีบทบาท เพื่อเพิ่มแรงจูงใจในการ สร้างความแตกต่าง (Willingness to Make a Difference) ในชุมชน

การศึกษาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ในบริบททางการศึกษาได้รับความสนใจมากขึ้นทั้งในระดับโลก รวมถึงในประเทศไทย มีการพัฒนาการศึกษาที่หลากหลาย เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ให้กับผู้เรียน การศึกษาว่าด้วยความเป็นพลเมืองตื่นรู้ (Active Citizenship) สะท้อนถึงความแตกต่างของแนวทางการประเมิน รวมถึงผลลัพธ์ในบริบทที่ต่างกัน งานวิจัยเชิงปริมาณหลายฉบับระบุว่า การจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ โดยเฉพาะรูปแบบ Project-Based Learning (PjBL) และการบูรณาการกรณีทางสังคมในสาขา STEM ผ่าน Socio-Scientific Issues (SSI) นั้นส่งผลต่อการพัฒนาความเป็นพลเมืองอย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งความเชื่อมั่นของตนเอง รับรู้ถึงคุณค่าและประสิทธิภาพของครู (Self-Efficacy) ตลอดจนการเปิดพื้นที่ให้เยาวชนที่ขาดโอกาสได้มีบทบาทมากขึ้นในลักษณะของผลกระทบเชิงชดเชย (Compensatory Effects) ยิ่งไปกว่านั้น ยังพบว่าปัจจัยด้านทัศนคติและค่านิยมทางพลเมือง รวมถึงความเป็นปึกแผ่นและการทำงานกับผู้อื่นในกลุ่ม (Group Cohesiveness) เป็นบทบาทหลักในการส่งเสริมพฤติกรรมพลเมืองที่สามารถปฏิบัติต่อเนื่องได้ในระยะยาว อย่างไรก็ตาม ข้อมูลเชิงสำรวจสะท้อนให้เห็นว่า แม้ภาพรวมทางสถิติด้านการใช้สิทธิและการมีบทบาททางพลเมืองจะอยู่ในระดับที่ดี ในทางกลับกันยังปรากฏความแตกต่างในปัจจัยเชิงประชากรศาสตร์ เช่น ในมิติของเพศและเชื้อชาติ นอกจากนี้ ยังพบหลักฐานจากโครงการที่ส่งเสริมการมีบทบาทผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลในประเทศกำลังพัฒนา เช่น ประเทศแทนซาเนีย ซึ่งแม้จะสามารถยกระดับบทบาทของผู้นำชุมชนได้อย่างดี แต่ยังไม่อาจยกระดับการมีบทบาทของประชาชนทั่วไปในสถานการณ์จริงได้อย่างเด่นชัด อันเป็นผลจากข้อจำกัดเชิงโครงสร้าง ความเหลื่อมล้ำทั้งในด้านเทคโนโลยี ตลอดจนการเข้าถึงทรัพยากรที่ยังไม่ทั่วถึง

2. โปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้สร้างสรรค์ ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

การประมวลเอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมาย ด้วยการจัดการเรียนรู้สร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ในส่วนนี้ เป็นการสรุปองค์ความรู้เกี่ยวกับองค์ประกอบของโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมาย ได้แก่ 1) ความรอบรู้ด้านกฎหมาย 2) การเรียนรู้สร้างสรรค์ และ 3) เกมมิฟิเคชัน ดังรายละเอียด ต่อไปนี้

1. ความรอบรู้ด้านกฎหมาย

จากความซับซ้อนและการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทางสังคม ความรอบรู้ด้านกฎหมายจึงเป็นทักษะสำคัญที่ผู้เรียนทุกระดับควรได้รับการพัฒนา เพื่อให้สามารถดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ความรอบรู้ด้านกฎหมายนั้น เกี่ยวข้องกับความสามารถในการเข้าใจ วิเคราะห์ ประเมินข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับกฎหมายอย่างมีวิจารณญาณ รวมไปถึงการจำแนกข้อเท็จจริง การรู้เท่าทันการนำเสนอข้อมูลที่อาจมีอคติหรือบิดเบือน และการใช้แนวคิดเพื่อการตีความและประยุกต์ใช้ข้อมูลทางกฎหมาย นอกจากนี้ ความรอบรู้ด้านกฎหมายยังครอบคลุมถึงสมรรถนะในการสืบค้น ตรวจสอบ เข้าถึงแหล่งข้อมูลทางกฎหมายที่มีมาตรฐาน การเข้าใจบริบทและปัจจัยที่ส่งผลต่อการตีความกฎหมาย รวมไปถึงการตระหนักในข้อจำกัดของความรู้ของตนเอง และการขอรับความช่วยเหลือ แนะนำจากผู้เชี่ยวชาญเมื่อจำเป็น การส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายให้กับผู้เรียน จึงเป็นการพัฒนาทักษะเพื่อเรียนรู้ตลอดชีวิตที่จำเป็นอย่างยิ่งสำหรับการเป็นพลเมืองที่ตื่นรู้ต่อไป

1.1 ความหมายของความรอบรู้ด้านกฎหมาย

ความรอบรู้ด้านกฎหมาย หมายถึง ระดับความรู้ ความเข้าใจในกฎหมายที่จำเป็นสำหรับพลเมืองในการตระหนักถึงสิทธิและความรู้สำนึกตามกฎหมายของตน ซึ่งครอบคลุมไปถึงความสามารถเชิงปฏิบัติ (Practical Skills) ทำให้บุคคลสามารถนำองค์ความรู้เหล่านั้นไปทำความเข้าใจและประยุกต์กับการดำรงชีพได้อย่างแท้จริง ความรอบรู้ด้านกฎหมายจึงสื่อถึงความเข้าใจที่สามารถเชื่อมโยงกฎหมายที่เกี่ยวข้องเข้ากับหลักจริยธรรมตามลำดับของความสัมพันธ์ขั้นตอนนี้มีความสำคัญมาก เพราะมีส่วนช่วยให้บุคคลสามารถใช้กฎหมายประกอบการตัดสินใจโดยคำนึงถึงค่านิยมของสังคมและศีลธรรม แสดงถึงบทบาทของกฎหมายที่เป็นกลไกทางสังคมซึ่งต้องทำงานควบคู่ไปกับคุณธรรม ความรอบรู้ด้านกฎหมายก่อให้เกิดผลลัพธ์ที่สำคัญทั้งในระดับบุคคลและสังคม โดยเฉพาะในการส่งเสริมให้ประชาชน เข้าใจถึงสิทธิและหน้าที่ของตน ทำให้บุคคลสามารถปกป้องสิทธิประโยชน์ของตนเองได้ ยิ่งไปกว่านั้นยังรวมถึงความสามารถในการปกป้องสิทธิของบุคคลอื่นด้วย ตัวอย่างเช่น ในบริบททางการเรียน ความรอบรู้ด้านกฎหมายยังมีความหมาย ถึงทักษะในการปฏิบัติที่สำคัญ เช่น การทราบและเข้าใจว่าเมื่อใดควรขอคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญทางกฎหมาย และการสร้างความเข้าใจในประเด็นสาธารณะ ซึ่งเกี่ยวข้องกับกฎหมาย สะท้อนให้เห็นว่าความรอบรู้ด้านกฎหมายเป็นมากกว่าความรู้ส่วนบุคคล แต่เป็นทักษะที่จำเป็นต่อการมีบทบาทในสังคมที่ยอมรับการมีบทบาทและการตัดสินใจร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพ (Barid, Kridasakti, & Wahyuni, 2022; Braye & Preston-shoot, 2016; Leonard,

2021; Nigam, 2008; Peña Carranco, 2016; Perry-Hazan & Tal-Weibel, 2020; Peterson & Knowles, 2009; Rollerson, 2021; Zariski, 2014)

นักวิจัยและนักวิชาการได้อธิบายความหมายของความรอบรู้ด้านกฎหมาย (Legal Literacy) ซึ่งมีความลึกซึ้งมากกว่าการจดจำบทบัญญัติหรือเนื้อหาข้อมูลทางกฎหมาย โดยให้ความเห็นว่าเป็นความสามารถเชิงปฏิบัติที่ผสมผสานความรู้ ความเข้าใจ การตัดสินใจ รวมไปถึงการเคลื่อนไหวเพื่อสังคมอย่างเป็นองค์รวม ความรอบรู้ด้านกฎหมายนั้น สะท้อนถึงการสร้างความเข้าใจ (Understand) ตีความ (Interpret) ประยุกต์และนำกฎหมายไปใช้ในชีวิตประจำวัน เพื่อปกป้องสิทธิ ปฏิบัติตามหน้าที่ และมีบทบาทในสังคม ที่ยอมรับการมีส่วนร่วมและการตัดสินใจร่วมกันอย่างมีคุณภาพ Nugraha and Pratama (2023) ให้ความเห็นว่าความรอบรู้ด้านกฎหมาย คือ ความสามารถในการนำกฎหมายมาใช้ได้อย่างแท้จริงในทุกวัน ไม่ใช่เพียงการทราบข้อกฎหมาย ความรอบรู้ด้านกฎหมายส่งผลทำให้ประชาชนตระหนักและรับผิดชอบในสิทธิของตนเองและผู้อื่นมากขึ้น

ในประเด็นเชิงทักษะ Ozkaya and Colak (2024) รายงานว่านอกจากการรับรู้กฎหมายแล้ว ความรอบรู้ด้านกฎหมายมีความเชื่อมโยงกับทักษะพื้นฐานด้านการรู้หนังสือและการคิดเชิงวิเคราะห์ โดยเฉพาะการอ่าน ตีความ และจัดทำเอกสารทางกฎหมาย ตลอดจนการตัดสินใจในประเด็นกฎหมาย (Legal Decision-Making) ซึ่งล้วนช่วยให้บุคคลที่ไม่ได้เป็นผู้เชี่ยวชาญทางกฎหมายสามารถเข้าถึงและใช้กฎหมายได้อย่างมั่นใจและมีประสิทธิภาพ

เมื่อพิจารณาบทบาทในระดับบุคคล Panta (2022) ได้อธิบายว่าความรอบรู้ด้านกฎหมายช่วยให้บุคคลเข้าใจศักยภาพและความเป็นเจ้าของชีวิตตนเอง (Self-realized) เกิดความตระหนักถึงการมีพลังในการกำหนดเส้นทางชีวิต (Empowered) ตัดสินใจได้อย่างมีเหตุผล มีความเป็นอิสระ (Self-determined) ในขณะที่ Grimes (2018) ให้ความเห็นเปรียบเทียบว่า ความรอบรู้ด้านกฎหมายเป็นเสมือนเครื่องมือเสริมความมั่นใจที่มีต่อพลังแห่งประชาชน โดยเฉพาะผู้ที่ไม่ได้รับความเท่าเทียม ให้สามารถแก้ไขปัญหาและต่อสู้กับความอยุติธรรม รวมทั้งเข้าถึงกระบวนการยุติธรรมได้ดีขึ้น ลดความแตกต่างและข้อจำกัดทางโครงสร้างในสังคม

ในแนวทางเดียวกัน Fred and Oyedotun (2025) อธิบายว่าความรอบรู้ด้านกฎหมายนั้นเป็นความสามารถของบุคคลในการเข้าใจ (Understand) ตีความ (Interpret) ประยุกต์เพื่อนำกฎหมายไปใช้ในชีวิตของตนเอง รวมไปถึงความสามารถที่จะเข้าใจและมีบทบาทกับกฎหมาย (the ability to understand and engage with the law) ความรอบรู้ด้านกฎหมายจึงเป็นเครื่องมือในการการจัดการสิทธิและความรู้สำนึกของบุคคลภายในระบบกฎหมาย และเป็น

องค์ประกอบที่มีประโยชน์ยิ่งในการส่งเสริมการมีบทบาทในระบอบประชาธิปไตย และเพื่อให้เห็นภาพรวมของความคิดหลักนี้อย่างเป็นระบบ Ozkaya and Colak (2024) ได้สรุปองค์ประกอบของความรอบรู้ด้านกฎหมายไว้ ดังนี้ 1) การตระหนักรู้บทบาทของกฎหมายในสังคม (Legal Consciousness) 2) ความสามารถในการใช้กฎหมายเพื่อปกป้องสิทธิหรือผลักดันประเด็นสาธารณะ (Legal Mobilization) 3) การหลอมรวมบรรทัดฐานทางกฎหมายเพื่อสร้างทัศนคติและพฤติกรรมของพลเมือง (Legal Socialization) ความรอบรู้ด้านกฎหมายจึงเป็นมากกว่าองค์ความรู้ แต่เปรียบดังต้นทุนสังคมและพลังในการก่อให้เกิดศักยภาพของพลเมือง (Legal Empowerment) ที่ทำให้ประชาชนเข้าถึงสิทธิ มีบทบาทอย่างเท่าเทียม และร่วมสร้างสังคมที่ยอมรับการมีบทบาทและการตัดสินใจร่วมกันที่เป็นธรรมยั่งยืนต่อไป

ดังนั้น ความรอบรู้ด้านกฎหมาย หมายถึง ระดับของความรู้ การเข้าใจ และความสามารถในการเข้าถึงกฎหมายอย่างรอบด้าน รวมถึงความรู้เกี่ยวกับสิทธิ หน้าที่ เข้าใจในกฎหมายหรือสามารถรับรู้อกฎหมาย มีความเข้าใจเชิงลึกในการตีความกฎหมายในบริบทชีวิตจริง ตระหนักถึงสิทธิของทุกคน และเชื่อมโยงหลักกฎหมายที่เกี่ยวกับสถานการณ์ของสังคมอย่างมีเหตุผล นำไปประยุกต์เพื่อตัดสินใจ ดำเนินการ และใช้กฎหมายในชีวิตประจำวันได้เป็นอย่างดี

1.2 วิธีวัดความรอบรู้ด้านกฎหมาย

ความรอบรู้ด้านกฎหมายสามารถวัดได้โดยการประเมินความเข้าใจตลอดจนความสามารถที่จะนำกฎหมายไปใช้ ตระหนักถึงสิทธิ หน้าที่ของตนเองที่กฎหมายให้การรองรับ นอกจากนี้ยังเกี่ยวข้องกับระดับของความตระหนักรู้ทางกฎหมายในบุคลากรบางประเภท เช่น ผู้บริหารหรือเจ้าหน้าที่ฝ่ายทรัพยากรบุคคล ที่เกี่ยวข้องกับหน้าที่และการรู้สำนึกทางวิชาชีพ (Panta, 2022; Peña Carranco, 2016) ทั้งนี้การประเมินความรอบรู้ด้านกฎหมายสามารถทำได้โดยการศึกษาเชิงคุณภาพ (Qualitative studies) เช่น ทำการศึกษากฎมิหลังทางการศึกษา การฝึกอบรม และความรู้กฎหมายเฉพาะทาง (Abd Razak et al., 2022) นอกเหนือจากที่กล่าวมานี้ ผลกระทบของความรอบรู้ด้านกฎหมายที่มีต่อการสร้างเสริมเพื่อเปลี่ยนแปลงบริบทสังคมและการใช้อำนาจสามารถประเมินได้โดยการตรวจสอบเบื้องต้นที่ทำให้บุคคลมีบทบาทในกระบวนการกำกับดูแลและต่อสู้กับความอยุติธรรมต่อไป (Nugraha & Pratama, 2023) Nigam (2008) และ Grimes (2018) กล่าวว่าสามารถประเมินความรอบรู้ด้านกฎหมายได้โดยการพัฒนาข้อมูลหลักฐาน (Evidence base) การวิจัย การแบ่งปันแนวคิด และปฏิบัติงานร่วมกันในส่วนของ การประเมินการศึกษาด้านกฎหมายสาธารณะ (PLE)

Young, Kraglund-Gauthier, and Foran (2014) ทำการวิจัยผสมวิธี (Mixed Methods) โดยใช้แบบสอบถามออนไลน์ร่วมกับการสัมภาษณ์รายบุคคล พร้อมทั้งตรวจสอบความตรงของเนื้อหาและความเหมาะสมทางตรรกะของกิจกรรมการศึกษาตามกรอบเป็นกรณี เพื่อประเมินระดับความรอบรู้ด้านกฎหมายของผู้สมัครเป็นครูที่เข้ารับราชการในประเทศแคนาดา และเพื่อศึกษาประสิทธิผลในการใช้เพื่อศึกษาการส่งเสริมการเรียนรู้กฎหมาย ผลการวิจัยระบุว่าผู้เข้าร่วมเห็นความสำคัญของการศึกษารายกรณีมากกว่าการเรียนแบบบรรยาย เนื่องจากเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ใช้ในสถานการณ์จริง (Realistic Scenarios) มีการอภิปราย (Opportunities for Discussion) และช่วยพัฒนาวิธีการคิดขั้นสูง (Higher-Order Thinking) จากการสังเคราะห์ผลการวิจัยนั้น สรุปได้ว่า ความรอบรู้ด้านกฎหมายคือองค์ประกอบที่สำคัญและจำเป็นสำหรับการเตรียมความพร้อมของนักศึกษาวิชาชีพครู ขณะเดียวกัน การเรียนรู้แบบรายกรณีเป็นแนวทางหนึ่งที่มีความสอดคล้องกับประเด็นที่ศึกษาเพื่อสร้างความยึดมั่นผูกพัน (Cogent and Engaging) ในกระบวนการเรียนรู้ทางกฎหมาย อีกทั้งยังส่งเสริมการคิดเชิงวิเคราะห์และการคิดแบบมีวิจารณญาณได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Khairil (2017) ทำการประเมินอิทธิพลของความรอบรู้ด้านกฎหมายเพื่อสร้างเสริมการบังคับใช้กฎหมายสิ่งแวดล้อมที่มาเลเซีย โดยการวิเคราะห์เอกสารทางกฎหมาย กระบวนการ และคู่มือที่เกี่ยวข้องของกระทรวงสิ่งแวดล้อม (Department of Environment) แลพบว่ามีความต่อเนื่อง (Continuum approach) ซึ่งถือได้ว่าความรอบรู้ด้านกฎหมาย ความสามารถส่งต่อ หรือถ่ายทอดอย่างต่อเนื่องจากบุคคลธรรมดาจนถึงผู้ประกอบการวิชาชีพ อีกทั้งความรอบรู้กฎหมายอยู่ในลักษณะของการอุปโลกน์ (Metaphor approach) หมายถึงวิธีคิดเชิงเปรียบเทียบของมนุษย์ ที่ช่วยให้ผู้รับสารเห็นภาพสิ่งของหรือการกระทำชัดเจนขึ้นโดยการเปรียบเทียบสิ่งที่มีคุณสมบัติร่วมกัน โดยมีผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบข้อมูล 2 คน และใช้ค่าสถิติของ Cohen's และมีค่าความน่าเชื่อถือของเครื่องมือ (Reliability) เท่ากับ 0.95 การศึกษานี้พบหัวข้อหลักจำนวน 4 หัวข้อและหัวข้อย่อยจำนวน 7 หัวข้อของความรอบรู้หนังสือทางกฎหมายที่มีอิทธิพลต่อการบังคับใช้กฎหมายสิ่งแวดล้อม ได้แก่ 1) ความรอบรู้ด้านเอกสารและการรายงาน 2) ความเชี่ยวชาญ (Expertise) ในด้านบุคคลและเนื้อหา 3) การไตร่ตรองในด้านกระบวนการและทรัพยากร (Thought) และ 4) การตัดสินใจ (Judgement) ด้านเนื้อหาและกระบวนการ

Organisation for Economic Co-operation Development and Open Society Foundations (2019) ได้พัฒนาระเบียบวิธีในการสำรวจความต้องการทางกฎหมาย โดยประเมินทั้งความรู้รวมถึงความเข้าใจ และอุปสรรคที่มีต่อกระบวนการยุติธรรม มีความคิดหลักคือ

การเสริมสร้างศักยภาพทางกฎหมาย (Legal empowerment) มุ่งให้ประชาชนมีพลัง เกิดความมั่นใจในการจัดการปัญหาทางกฎหมายด้วยตนเอง ผ่านแบบวัด Model Legal Capability Questions และแบบวัด Practical Legal Literacy เพื่อวัดระดับความเข้าใจสิทธิทางกฎหมายของตน (awareness of legal rights) การทราบแหล่งข้อมูลหรือคำแนะนำทางกฎหมายที่เชื่อถือได้ (knowledge of legal resources) และ ความมั่นใจในการบรรลุผลลัพธ์ที่ดี (confidence in achieving a fair outcome) ซึ่งสะท้อนการใช้กฎหมายในชีวิตจริง (legal empowerment in action) ผลการตอบแบบสอบถามจะแปลเป็นคะแนนมาตรฐานค่าตามแบบของลิเคิร์ต (Likert's Rating Scale) ประเมินความเห็น การให้คะแนนตามความถี่ของพฤติกรรม หรือการกระทำจริง (Behaviour-based scale) และการให้คะแนนตามระดับความเชื่อมั่นหรือความพึงพอใจต่อผลลัพธ์ (Outcome-based scale) แล้วนำมาคำนวณเป็นคะแนนมาตรฐาน 0-100 เพื่อประเมินระดับ Legal Capability ของประชาชนในมิติความรู้ สิทธิ แหล่งข้อมูล และความมั่นใจ

Perry-Hazan and Tal-Weibel (2020) ทำการวัดความรอบรู้ด้านกฎหมายของครูชาวอิสราเอล โดยออกแบบเครื่องมือประเมินเพื่อตรวจสอบความรู้และการรับรู้ของผู้สอนเกี่ยวกับสิทธิของนักเรียน โดยการสัมภาษณ์เชิงโครงสร้าง โดยใช้คำถามปลายเปิดและบทความสั้นซึ่งนำเสนอประเด็นขัดแย้งเกี่ยวกับสิทธิของนักเรียน ผลการศึกษาพบว่าครูที่มีระดับความรอบรู้ด้านกฎหมายต่ำ ก็ความรู้เกี่ยวกับสิทธิของนักเรียนต่ำเช่นกัน และมีครูหลายคนที่มีมองว่าสิทธิของนักเรียนเป็นภัยคุกคามต่ออำนาจและสถานะของตนเอง

Hughes (2023) รายงานแนวคิดและวัตถุประสงค์ของความรอบรู้ด้านกฎหมายเพื่อใช้เป็นเครื่องมือที่เสริมศักยภาพ (Empowerment) และการเปลี่ยนแปลงในสังคม นอกจากนี้ยังพบความพยายามนำความรอบรู้ด้านกฎหมายมาใช้เพื่อพัฒนาประเทศอินเดีย ให้ความรู้และสร้างศักยภาพแก่ประชาชน โดยเฉพาะผู้ด้อยโอกาส ให้เข้าถึงความยุติธรรม และมีบทบาทในการบัญญัติกฎหมาย ทำการวิจัยเชิงคุณภาพแบบสำรวจ ร่วมกับประสบการณ์ของผู้วิจัยในฐานะผู้สนับสนุน นักกิจกรรม และผู้ฝึกสอน นอกจากนี้ยังใช้แหล่งข้อมูลทุติยภูมิจากรายงาน บทความและการศึกษารายกรณี เพื่อสนับสนุนข้อโต้แย้งและข้อค้นพบ การศึกษาระบุว่า ความรอบรู้ด้านกฎหมายเป็นชุดความคิดที่ซับซ้อน มีมิติที่หลากหลาย (Multidimensional concept) ซึ่งเกี่ยวข้องกับความรู้ตลอดจนทักษะ ดังนั้นการศึกษาความรอบรู้ด้านกฎหมายนั้น ควรมุ่งเน้นถึงการประยุกต์ใช้กฎหมายกับสถานการณ์จริง เพื่อเสริมให้มีความเป็นเจ้าของ (A sense of ownership) ความเข้าใจ (Empathy) ของผู้เรียน ยิ่งไปกว่านั้นยังชี้ให้เห็นว่าความรู้ทางกฎหมายสามารถ

นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงของสังคมโดยทำให้ประชาชนเกิดความท้าทายสภาพที่เป็นอยู่และเรียกร้องสิทธิอันพึงมีได้

Balmer, Pleasence, McDonald, and Sandefur (2024) ได้พัฒนาแบบวัด General Legal Confidence (GLC) Scale เพื่อศึกษาระดับของความเข้าใจและความสามารถทางกฎหมายในกลุ่มประชาชน (Legal Understanding and Capability) สำหรับชีวิตประจำวัน ชุดความคิดหลักของแบบวัดนี้อยู่บนพื้นฐานในชุดทักษะ ความรู้ และการคิดที่จำเป็นเพื่อการตัดสินใจว่าจะใช้ระบบยุติธรรมหรือไม่ และอย่างไร โดยแบบวัดนี้ใช้ประเมินความมั่นใจทางกฎหมาย (Legal Confidence หรือ Subjective Legal Empowerment – SLE) ของบุคคลที่มีผลกับความสามารถในการจัดการปัญหากฎหมายได้อย่างยุติธรรม และยังมีองค์ประกอบของแบบวัดแบบวัด Practical Legal Literacy (PLL) ที่ประเมินทักษะเชิงปฏิบัติ เช่น การอ่านเอกสาร การค้นหาข้อมูล และการเข้าใจสิทธิพื้นฐาน รวมไปถึงแบบวัด Perceived Relevance of Law (LAW Scale) ที่วัดการรับรู้กฎหมายเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันมากหรือน้อยเพียงใด และแบบวัด Digital Capability for Law (DCL) ที่วัดทักษะดิจิทัลในการจัดการเรื่องกฎหมายผ่านระบบออนไลน์

การวัดความรอบรู้ด้านกฎหมาย ประเมินได้จากความรู้ ความเข้าใจ ควบคู่กับการวิจัยเชิงคุณภาพ การวัดผลกระทบทางสังคมและการมีอำนาจ การพัฒนาข้อมูลหลักฐาน การแบ่งปันแนวคิด และการปฏิบัติงานร่วมกัน ความรอบรู้ด้านกฎหมายมิใช่เพียงการรู้กฎหมายเท่านั้น แต่เป็นการทำความเข้าใจว่ากฎหมายนั้นสำคัญต่อการดำรงชีพในสังคมอย่างไร อีกทั้งยังสามารถนำกฎหมายไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพเพื่อรักษาความยุติธรรมแก่สังคมต่อไป

1.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

Leonard (2021) ทำการศึกษาเกี่ยวกับความรอบรู้ด้านกฎหมาย (Legal Literacy) ของบุคลากรทางการศึกษาในสหรัฐอเมริกา เพื่อพัฒนาแผนการพัฒนาวิชาชีพ (Professional Development Plan) ยกระดับความรอบรู้ด้านกฎหมาย ที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียนวิชาภาษาอังกฤษ (English Learners: ELs) ทำการทบทวนวรรณกรรม (Literature Review) เพื่อกำหนดค่านิยมความรอบรู้ด้านกฎหมายในบริบทการเรียนและกฎหมาย วิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึก (In-depth Data Analysis) ประกอบกับการสำรวจหลักสูตรในวิทยาลัยและมหาวิทยาลัยในสหรัฐอเมริกา และรอบอาณาเขตของสหรัฐฯ (Puerto Rico Virgin Islands Guam) เพื่อตรวจสอบจำนวนนิสิตกฎหมายที่กำหนดเป็นวิชาบังคับในหลักสูตรการสร้างความพร้อมของวิชาชีพครูและผู้บริหารทำการพัฒนาแผนการพัฒนาวิชาชีพที่ครอบคลุม โดยใช้กรอบแนวคิดทฤษฎีการศึกษา

ของผู้ใหญ่ที่อ้างอิงความเชื่อมั่นของตนเอง (Self-Efficacy Adult Learning Theory: SEAL Framework) ทำการหาคุณภาพเครื่องมือร่วมกับทีมวิจัยจำนวน 5 คน นำหลักสูตรและคำอธิบายรายวิชามาวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ ใช้การโค้ดข้อมูล (Data Coding) ตามกระบวนการของรัฐบาลกลางแห่งสหรัฐอเมริกา ซึ่งผลการวิจัยระบุว่า พบความขาดแคลนรายวิชากฎหมายที่กำหนดเป็นวิชาบังคับ ในระดับปริญญาตรีสำหรับหลักสูตรการสร้างความพร้อมครูทั่วประเทศ ซึ่งเป็นแนวทางเดียวกับการวิจัยก่อนหน้าซึ่งพบว่า ครูผู้สอนส่วนใหญ่ไม่มีความรู้ด้านกฎหมายที่เพียงพอสำหรับสร้างความสำเร็จในอาชีพ และในประเด็นของหลักสูตรเตรียมความพร้อมของผู้บริหารระดับบัณฑิตศึกษาส่วนใหญ่ พบการกำหนดให้เรียนวิชากฎหมายอย่างน้อย 1 วิชา งานวิจัยนี้มุ่งเน้นการพิจารณาเฉพาะหลักสูตร และปรากฏข้อจำกัดสำคัญ คือ ข้อเท็จจริงความจริงที่ครูผู้สอนจำนวนมาก แม้จะผ่านหลักสูตรอย่างเป็นทางการ แต่ยังไม่มีความรู้ด้านกฎหมายที่เพียงพอในการประกอบวิชาชีพ

Barid et al. (2022) รายงานผลการทำวิจัยซึ่งมีวัตถุประสงค์ เพื่อวิเคราะห์โปรแกรมการจัดการศึกษาสำหรับแรงงานที่โยกย้ายถิ่นฐานชาวอินโดนีเซีย (Indonesian Migrant Workers) ในการสร้างความรอบรู้ด้านกฎหมาย (Legal Literacy) เพื่อให้สามารถช่วยเหลือตนเอง (Self-Help Ability) ในการดำรงชีพนอกราชอาณาจักร ใช้การวิจัยเชิงสังคม-กฎหมาย (Socio-Legal Research) ด้วยการใช้เชิงคุณภาพ (Qualitative Approach) ใช้ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) จากการสำรวจ (Survey) และการสนทนากลุ่มโดยผู้เชี่ยวชาญ (FGDs with Experts) ระยะเวลาการวิจัย 3 ปี (2020-2022) และข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) จากวารสาร หนังสือ และรายงาน ใช้การวิเคราะห์เชิงคุณภาพเพื่อแสวงหาแนวทางที่ดี โดยมีการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ ที่ระบุแหล่งข้อมูลปฐมภูมิและทุติยภูมิที่เพียงพอ รวมไปถึงการให้การรับรองของผู้เชี่ยวชาญผ่านระบบ FGDs ผลการวิจัยพบความต้องการเร่งด่วน ได้แก่ แรงงานโยกย้ายถิ่นฐานชาวอินโดนีเซียมักจะเผชิญกับปัญหาทางกฎหมายร้ายแรง รวมไปถึงการทารุณกรรมและอาชญากรรม โดยมีสาเหตุหลัก คือ การขาดความรู้และทักษะด้านกฎหมาย และได้ข้อสรุปหลักในการแก้ปัญหาดังกล่าว คือ รูปแบบการศึกษาทางไกลและแพลตฟอร์มการศึกษา (Distance Education and Learning Platform) ที่มีบริการทางการศึกษาต่อเนื่อง (Continuing Education - Non-degree) ซึ่งเป็นรูปแบบที่ดีและมีประสิทธิภาพในการถ่ายทอดความรู้ด้านกฎหมายแก่แรงงานกลุ่มนี้ การวิจัยนี้พบข้อจำกัด จากปัจจัยด้านเวลาที่เร่งด่วนและเงื่อนไขของแรงงานโยกย้ายถิ่นฐาน

Hidayah (2023) ทำการวิจัยโดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อการเพิ่มความรอบรู้ด้านกฎหมายของชุมชน (Community Legal Literacy) โดยเฉพาะกลุ่มสตรี ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับหลักประกัน (Collaterals) และ ความเสี่ยง (Risks) ในการทำธุรกรรมทางการเงิน เพื่อลดผลกระทบจากการถูกยึดหลักประกันโดยไม่เป็นธรรม ทำการศึกษาจากการใช้กิจกรรมบริการชุมชน (Community Service Activity) แบบวิธีการให้ข้อมูลความรู้และคำแนะนำทางกฎหมาย (Socialization/Legal Counseling) แบบทางตรง (Direct Legal Counseling) กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ กลุ่มสตรี TP PKK RT 06/03 ในหมู่บ้าน Sumbersekar เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ การถามตอบ แบบสุ่ม (Oral and Random Questions) ทั้งก่อน ระหว่าง และหลังการวิจัย ผลของการวิจัยแสดงเป็นค่าร้อยละของความเข้าใจทางกฎหมาย (Percentage of Legal Understanding) ข้อมูลการถามตอบแสดงถึง ระดับความรอบรู้ด้านกฎหมายของผู้เข้าร่วมเกี่ยวกับประเด็นหลักประกันและความเสี่ยงเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยเฉพาะในส่วนของความเข้าใจเกี่ยวกับกฎหมายการให้กู้ยืม (Lending Law) ซึ่งหลังการประเมินพบว่าเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 30 เป็นมากกว่าร้อยละ 80 การให้ความรู้ดังกล่าวช่วยให้สมาชิกในชุมชนมีความระมัดระวังมากขึ้นในการสำหรับการกำหนดรูปแบบของหลักประกัน และตระหนักรู้ถึงความเสี่ยงที่อาจพบได้ อย่างเหมาะสม งานวิจัยนี้ยังมีข้อจำกัดในประเด็นของการวัดผล เนื่องจากอาศัยการประเมินความเข้าใจที่อ้างอิงบริบทเฉพาะพื้นที่ (Local) และใช้วิธีการถามตอบแบบสุ่ม (Oral and Random Questions) ซึ่งมีลักษณะใกล้เคียงกับงานบริการวิชาการแก่ชุมชนมากกว่างานวิจัยเชิงสถิติขนาดใหญ่ที่มีความครอบคลุมระดับประเทศ

Hughes (2023) ทำการศึกษาเพื่อนำเสนออันดับความสำคัญ (Priorities) และระดับความพึงพอใจของผู้บริหารโรงเรียน (School Administrators) เกี่ยวกับแนวทางการฝึกอบรมความรอบรู้ด้านกฎหมาย (Legal Literacy Training Approaches). โดยมีเป้าหมายเพื่อค้นหาวัตถุประสงค์ แนวทาง และรูปแบบการสอนที่ดีที่สุด ทำการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research Design) กลุ่มตัวอย่าง (Participants) ได้แก่ ผู้บริหารโรงเรียนที่มีประสบการณ์ จำนวน 193 คน จากสมาคมผู้บริหารโรงเรียนแห่งรัฐแอริโซนา (ASA) ใช้แบบสำรวจแบบมีโครงสร้าง (Structured Survey Instrument) พร้อมคำถามปลายปิด และส่วนคำถามปลายเปิดเพื่อรับข้อเสนอแนะทั่วไป วิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistical Approaches) ทำการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ โดยความเที่ยงตรงเชิงประจักษ์ (Face Validity) และความสอดคล้อง (Consistency) ของเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญ (Expert Panel) และการศึกษานำร่อง (Piloting) พบอัตราการตอบกลับ ร้อยละ 17.9 ผลที่ได้รับพบว่า ผู้บริหารส่วนใหญ่ ร้อยละ 72 มี

แนวคิดเน้นวัตถุประสงค์หลักของการฝึกอบรมควรประกอบด้วย คำแนะนำที่เชื่อมโยงกับความท้าทายที่คาดว่าจะเผชิญกับโลกแห่งความจริง (Instruction tied to likely administrator challenges) แนะนำแนวทางการสอนที่กำหนดประเด็นเพื่อประยุกต์ใช้กฎหมายในสถานการณ์จริง (Practical application of legalities to real-life situations) ซึ่งในสถานการณ์จริงพบข้อมูลในลักษณะนี้เพียงร้อยละ 10 เท่านั้น และรูปแบบที่ได้รับการจัดอันดับสูงสุด ได้แก่ การศึกษาจากสถานการณ์จริง (Real-Life) และ การสะท้อนคิด (Reflection) งานวิจัยนี้มีข้อจำกัด จากการสุ่มตัวอย่างแบบสะดวก (Convenience Sampling) ผ่านระบบ ASA ซึ่งอาจจะไม่เพียงพอที่จะเป็นตัวแทนของประชากรผู้บริหารทั้งหมด

Sundawa, Muthaqin, Sopianingsih, and Insani (2023) ได้นำเสนอผลการศึกษารอบแบบการศึกษาการมีบทบาทและการตัดสินใจร่วมกันแบบปัญญาศิลา (Pancasila) ในมิติของการศึกษาพลเมือง ใช้การวิจัยเชิงออกแบบเพื่อพัฒนา (Design and Development) ร่วมกับการวิจัยเชิงคุณภาพ กระบวนการเก็บข้อมูลประกอบด้วยวิธีสังเกต สัมภาษณ์ การทบทวนวรรณกรรม และการวิเคราะห์รูปแบบแนวคิด เพื่อสร้างความเข้าใจในกระบวนการออกแบบการเรียนรู้ที่ยึดแนวคิดของการศึกษาการมีบทบาทและการตัดสินใจร่วมกัน ซึ่งได้ปรับให้สอดคล้องกับกรอบความคิดการมีบทบาทและการตัดสินใจร่วมกันแบบปัญญาศิลา ผลการศึกษาคาดว่าจะช่วยอธิบายวิธีการออกแบบการเรียนรู้ที่ผสมผสานแนวคิดการมีบทบาทและการตัดสินใจร่วมกันเข้ากับอัตลักษณ์ของชาติ ซึ่งถือเป็นค่านิยมสูงสุดของระบอบประชาธิปไตย และสามารถนำไปใช้จริงในการจัดการเรียนการสอนวิชาพลเมืองศึกษาในสถานศึกษา โดยอาศัยพื้นฐานของการพัฒนาความรู้ด้านกฎหมาย เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนปฏิบัติตามหลักการรวมถึงค่านิยมของการมีบทบาทและการตัดสินใจร่วมกันได้ดี ตลอดจนสนับสนุนการเติมเต็มสิทธิเสรีภาพ การมีบทบาทในการเป็นพลเมืองของสังคมที่ยอมรับการตัดสินใจร่วมกันต่อไป

จากการศึกษางานวิจัยที่มีความเกี่ยวข้อง พบว่า ความรอบรู้ด้านกฎหมายมิได้หมายถึงเพียงการรับรู้หรือจดจำเนื้อหาของกฎหมายเท่านั้น หากแต่หมายรวมถึงสมรรถนะในการนำความรู้ที่ไปใช้ประกอบการคิด วิเคราะห์ ตัดสินใจ และประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสมในบริบทชีวิตจริงของตน ไม่ว่าจะเป็นในส่วนการบังคับใช้กฎหมายสิ่งแวดล้อม การจัดการเรียนรู้ทางกฎหมายของครูผู้สอน หรือการคุ้มครองสิทธิของแรงงานและชุมชนกลุ่มเปราะบาง อย่างไรก็ตามงานวิจัยจำนวนมากสะท้อนปัญหาว่า ผู้ปฏิบัติงานจำนวนมากไม่น้อยยังขาดทักษะทางกฎหมาย แม้จะผ่านการอบรมในหลักสูตรอย่างเป็นทางการมาแล้ว ทำให้เกิดความจำเป็นในการพัฒนาและออกแบบกระบวนการเรียนซึ่งเชื่อมโยงสถานการณ์จริง เน้นการสะท้อนคิด และ

ตอบสนองกับความท้าทายที่เฉพาะเจาะจงในแต่ละบริบท ขณะเดียวกัน รูปแบบการเรียนรู้ที่สามารถปรับเปลี่ยนได้ เข้าถึงได้สะดวก เช่น การเรียนออนไลน์หรือกิจกรรมบริการวิชาการแก่ชุมชน ก็มีมีส่วนช่วยเสริมสร้างให้มีศักยภาพในการปกป้องตนในด้านกฎหมายได้อย่างเป็นรูปธรรม โดยเฉพาะในกลุ่มเสี่ยง ยิ่งไปกว่านั้น แนวคิดการศึกษาทางพลเมืองในระบบประชาธิปไตยยังแสดงออกอย่างชัดเจนว่า ความรอบรู้ด้านกฎหมายเป็นพื้นฐานสำคัญของการเป็นพลเมืองที่มีเสรีภาพ มีเหตุผล และยึดมั่นในค่านิยมที่ยอมรับการมีบทบาทและการตัดสินใจร่วมกัน งานวิจัยที่มีความเกี่ยวข้องนี้ จึงมีความสอดคล้องกันและสรุปความเห็นสำคัญได้ว่า การพัฒนาความรอบรู้ด้านกฎหมายควรเป็นหลักสำคัญในการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับบริบทจริง มุ่งเน้นให้ประชาชนมีความคิด ก่อนนำกฎหมายไปประยุกต์ใช้เพื่อเสริมระดับคุณภาพชีวิตของตนเองและสังคมได้อย่างแท้จริง (Barid et al., 2022; Hidayah, 2023; Hughes, 2023; Khairil, 2017; Leonard, 2021; Sundawa et al., 2023)

2. การเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

2.1 ความหมายของการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

การเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์หมายถึงวิธีการจัดการศึกษาและการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการสร้างความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียน โดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของกระบวนการเรียนรู้ แนวคิดนี้ผสมผสานรูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นปัญหาเป็นฐานเข้ากับการใช้ทักษะการคิดหลายมิติ เพื่อให้ผู้เรียนมีบทบาทอย่างแท้จริง ได้ทำงานร่วมกับเพื่อน บนพื้นฐานของประสบการณ์และสถานการณ์จริง การเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์มีจุดประสงค์เพื่อพัฒนาความสามารถในการคิดแบบมีวิจารณญาณ ความสามารถตัดสินใจ และการบรรเทาปัญหา พร้อมทั้งเสริมสร้างทักษะการทำงานร่วมกันและการสื่อสารระหว่างบุคคล อีกทั้งยังเกี่ยวข้องกับการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบเปิด ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สำรวจ ทดลอง และแสดงมุมมองอย่างสร้างสรรค์ โดยใช้เครื่องมือและเทคนิคที่หลากหลาย เช่น เครื่องข่ายสังคมออนไลน์ การนำเสนอวิดีโอ และการจำลองสถานการณ์การเรียนรู้แนวทางการเรียนรู้ที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียน “คิดนอกกรอบ” พัฒนาความคิดใหม่ที่หลากหลาย สร้างสรรค์ และสามารถนำไปใช้ได้จริงในบริบทการเรียนรู้และในชีวิตประจำวัน (Ucan, 2022)

แนวคิดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ตามกรอบของ วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์ (2562) ได้มีการอธิบายว่าการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-based Learning Model) เป็นพัฒนาการที่ต่อยอดมาจากการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน (Problem-based Learning: PBL) ซึ่งเป็นหนึ่งในรูปแบบการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและได้รับความนิยมน้อย่างแพร่หลายในหลายประเทศ จุดมุ่งหมายสำคัญคือทำให้ผู้เรียนมีความพร้อมต่อการเรียนรู้ ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิง

รุก (Active Learning) โดยมีจำเป็นต้องพึ่งพาการบรรยายเพียงอย่างเดียว แต่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนค้นคว้าเอง ผ่านการทำงานเป็นกลุ่มย่อย 6-10 คน เพื่อร่วมกันศึกษาข้อมูล วิเคราะห์ และพัฒนาแนวทางแก้ปัญหาที่ผู้สอนกำหนดไว้ ซึ่งช่วยส่งเสริมทักษะในการคิดวิเคราะห์ การบรรเทาปัญหาการทำงานกับผู้อื่น และการสร้างองค์ความรู้ใหม่จากการสืบค้นด้วยตนเอง บทบาทของผู้สอนจึงเปลี่ยนไปสู่บทบาทของผู้อำนวยความสะดวก หรือผู้ช่วยอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ (Facilitator) โดยทำหน้าที่ตั้งคำถาม ชี้แนะ และกระตุ้นให้เกิดการค้นพบความรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนได้รับโอกาสแลกเปลี่ยนความเห็น เสนอแนวคิด ร่วมอภิปรายเหตุผลร่วมกันอย่างสร้างสรรค์ กรณีการประเมินผลนั้น แนวทางการเรียนรู้รูปแบบนี้จะเน้นการประเมินหลายด้านและหลายระยะ (Multi-dimensional Assessment) เช่น ความสามารถในการนำข้อมูลไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพ ความสามารถในการนำเสนอ และการทำงานกับผู้อื่น ก่อนสรุปเป็นรายงานผลการเรียนรู้เชิงองค์รวม ไม่ได้ประเมินเฉพาะระดับคะแนนหรือเกรดเท่านั้น ในบางกรณีอาจมีผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกเข้าร่วมประเมินผลงานสุดท้าย เพื่อยืนยันคุณภาพของผลลัพธ์ทางการเรียนรู้

กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยทั่วไปประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นกระตุ้นความสนใจ มุ่งกระตุ้นแรงจูงใจเชิงบวกด้วยปัญหาจริงหรือประเด็นที่ผู้เรียนสนใจ เช่น การใช้สื่อวิดีโอหรือเกม เพื่อสร้างความอยากเรียนรู้และความตื่นตัว 2) ขั้นตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่ม โดยกำหนดปัญหาที่เชื่อมโยงเข้ากับเนื้อหาและชีวิตที่แท้จริง 3) ขั้นค้นคว้าและคิด ซึ่งเป็นหลักการที่สำคัญของการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ ผู้เรียนทำงานตามความสนใจและร่วมมือกันค้นคว้า ผู้สอนอาจกำหนดปัญหาที่ต่างไปในแต่ละกลุ่มเพื่อขยายองค์ความรู้ 4) ขั้นนำเสนอ เพื่อพัฒนาทักษะการนำเสนอ การคิดวิเคราะห์ และการทำงานร่วมกัน โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกวิธีการนำเสนอที่ไม่จำกัดรูปแบบ อาทิเช่น สไลด์ การอภิปราย หรือการสื่อสารผ่าน Social Media พร้อมเน้นการถามตอบ และรับฟังอย่างตั้งใจเพื่อช่วยตรวจทานความถูกต้องของข้อมูล 5) ขั้นประเมินผล ซึ่งครอบคลุมทั้งด้านความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Skill) และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attributes) โดยแยกผลลัพธ์แต่ละด้านอย่างชัดเจน เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาตนสำหรับผู้เรียนในลำดับต่อไป

แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับ Nopparat Meeplat (2020) อธิบายว่าการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์คือกระบวนการที่ผู้เรียน สร้างและกำหนดนิยามใหม่ วิเคราะห์ปัญหา และนำความรู้ไปสู่การปฏิบัติ พร้อมรับทักษะด้านการออกแบบ และการสื่อสารอย่างสมดุล ในขณะที่ Sakorn Atthachakara (2021) ที่รายงานว่า การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) เมื่อเชื่อมโยงกับแนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์จะเพิ่มศักยภาพทางความคิดของผู้เรียนได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยเฉพาะการคิดแบบเชิงวิเคราะห์และความคิดสร้างสรรค์

หลักคิดทั้งสองข้างต้นนี้สนับสนุนว่า การเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์มีความสัมพันธ์กับรูปแบบการสอนที่เอื้อต่อการคิดเชิงวิเคราะห์เป็นอย่างมาก เพราะผู้สอนปรับบทบาทตนจากผู้ถ่ายทอดเนื้อหา กลายเป็นวิทยากรผู้สนับสนุน ที่ช่วยปลดล็อกความสามารถของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนกล้าคิด กล้าลอง และร่วมสร้างองค์ความรู้ใหม่ในทีมอย่างมีประสิทธิภาพ ผลรวมของงานทั้งสองได้เน้นย้ำว่า ความคิดสร้างสรรค์ไม่ได้เกิดจากความสามารถเฉพาะตัว แต่เกิดจากกระบวนการเรียนรู้ที่เปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนได้แสวงหา ทดลอง เชื่อมโยง และตีความโลกด้วยมุมมองของตนเองอย่างเป็นระบบ และมีความสอดคล้องตอกันกับแนวคิดของยุงยุทธ มุ่งหมาย, ธนดล ภูสิทธิ์, and สุทธิพงษ์ หกสุวรรณ (2567) ที่อธิบายว่าการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์มีเป้าหมายเพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สร้างสรรค์ผลงานของตนเอง โดยอาศัยความคิดสร้างสรรค์ ความรู้ ทักษะ และความสนใจส่วนบุคคลเป็นฐานในการพัฒนา ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านกระบวนการสืบค้นข้อมูล การตั้งคำถาม การขบคิดปัญหา และการถ่ายทอดเสนองานในรูปแบบที่ไม่มีกรอบจำกัด ภายใต้การสนับสนุนจากผู้สอนเพื่อนร่วมกลุ่ม และสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการแสดงมุมมองอย่างเสรี กระบวนการดังกล่าวช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เกิดความเชื่อมั่นในตนเอง มีการรู้สำนึกในการเรียนรู้ และสามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตได้อย่างดี

ทุกกระบวนการเรียนรู้นั้น มีการนำกระบวนการที่ผสมผสานกันเพื่อให้เกิดความท้าทาย และครอบคลุมเนื้อหาต่างๆ รวมไปถึงการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐานซึ่งเป็นหนึ่งในกระบวนการเรียนรู้ที่สำคัญ ส่งผลให้เกิดแนวทางใหม่ในการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ แนวคิดเดิมของการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน มีความเชื่อว่าความรู้นั้น เกิดจากการเผชิญปัญหาจริง การตั้งคำถาม และการค้นหาวิธีแก้ด้วยตนเอง ผู้เรียนแทบไม่มีโอกาสที่จะหลีกเลี่ยงการพบกับข้อมูลหลากหลายมิติและมีความซับซ้อนเป็นอย่างมาก นำไปสู่ภาระทางปัญญา (cognitive load) ที่ท้าทายต่อการจัดการเรียนรู้ แต่ความท้าทายนี้เองที่เปิดโอกาสให้ผู้สอนออกแบบโครงสร้างช่วยคิด (Scaffolding) แบ่งช่วงการเรียนรู้ให้เป็นขั้นตอน ประกอบกับการจัดกลุ่มที่รองรับความเข้าใจของผู้เรียนอย่างเป็นระบบ (Gkintoni, Antonopoulou, Sortwell, & Halkiopoulos, 2025) ความซับซ้อนที่พบจึงมิได้เป็นอุปสรรค หากแต่เป็นเสมือนสนามซ้อม ที่ทำให้ผู้เรียนผ่านการฝึกและปรับกลไกทางความคิดตั้งแต่ต้นทางไปจนถึงการเชื่อมโยงแนวคิดอย่างมีเหตุผล อันเป็นพื้นฐานที่ต่อยอดสู่การเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ในเวลาต่อมา

ในส่วนของ การเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์นั้น แม้จะพบข้อจำกัดบางประการ แต่ข้อจำกัดเหล่านี้ก็กลับกลายเป็นพื้นที่ในการพัฒนาที่มีคุณค่า ตัวอย่างเช่น ความท้าทายด้านความมั่นใจของผู้สอน ที่ยังไม่เด่นชัดนัก ว่าตนเองมีความสามารถสร้างสรรค์ในระดับใด ไม่ได้สะท้อน

ข้อบกพร่อง แต่สะท้อนว่าผู้สอนกำลังขยับจากบทบาทเดิม ไปสู่บทบาทใหม่ที่ต้องเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนค้นคว้าและคิดอย่างเป็นอิสระ (Bullard & Bahar, 2023)

เพราะฉะนั้น การทดลองใช้กิจกรรมขนาดเล็ก และการสะท้อนคิด (Reflection) มาประกอบในการเรียนรู้จึงไม่เป็นเพียงการช่วยเพิ่มความมั่นใจแก่ผู้สอนแค่ประการเดียว แต่ยังส่งผลให้ผู้สอนได้สัมผัสสภาวะเป็นผู้เรียนอีกครั้งหนึ่ง ซึ่งเป็นบทเรียนที่ลึกซึ้งและทรงคุณค่าต่อการออกแบบการสอน (Moula, 2021) ต่อมาในประเด็นด้านเวลาและภาระงาน ซึ่งโดยทั่วไปอาจพิจารณาว่าเป็นข้อจำกัด แต่ตามความเป็นจริงแล้ว ประเด็นดังกล่าวอาจเป็นแรงผลักดันสำคัญที่ทำให้เกิดการคิดครั้งใหม่ในส่วนของโครงสร้างในการสอน ผู้สอนเริ่มกำหนดใช้กิจกรรมระยะสั้นแต่ทรงพลัง แทรกซึ่งในพื้นที่ความคิดเล็ก ๆ ในคาบเรียน หรือมอบหมายงานแบบโครงการขนาดเล็ก ทดแทนการบรรยายทั้งหมด ช่วยให้ผู้เรียนได้ใช้เวลาที่มีอยู่อย่างคุ้มค่าและได้ลงมือคิดและปฏิบัติจริงมากขึ้น (Fitriyah & Kurniawati, 2025; Hernández-Ramos & Araya, 2025) และข้อจำกัดนั้นได้กลายเป็นจุดเริ่มต้นของนวัตกรรมในห้องเรียน

ประเด็นสำคัญอีกหนึ่งประการ ได้แก่ การประเมินผล ที่อาจเป็นสิ่งที่ยากที่สุดของการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ จากรูปแบบเดิมที่เน้นเพียงคำตอบถูกผิด กลับทำให้เกิดคำถามสำคัญว่า เราควรประเมินอะไรกันแน่ และคำถามนี้เปิดโอกาสให้ผู้สอนกลับมาใช้การประเมินเชิงคุณภาพ เช่น Rubric เชิงคุณภาพ (Qualitative rubric) ที่เน้นเหตุผล ความเชื่อมโยง และกระบวนการคิดมากกว่าผลลัพธ์สุดท้าย (Schiavio, Biasutti, & Antonini Philippe, 2021) รวมไปถึงการเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนมีส่วนในการประเมินตนเองและประเมินร่วมกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน ซึ่งไม่เพียงสร้างความเป็นเจ้าของในการเรียน แต่ช่วยเสริมให้ผู้เรียนมีความเข้าใจเส้นทางในความคิดของตนได้ลึกซึ้ง ด้วยเหตุนี้ในภาพรวมของความท้าทายที่ปรากฏอยู่ในกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ จึงไม่ใช่ข้อด้อย แต่เป็นสิ่งที่เร่งกระบวนการเจริญเติบโต ทั้งผู้สอนและผู้เรียน ส่งผลให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพสูงกว่าเดิม ช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาการคิด การแสดงออก และเกิดความรู้สำนึกในการเรียนรู้ของตนอย่างแท้จริง

2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

นิรัชชา ปุคฺลิต (2565) ทำการศึกษาผลของการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-based Learning) เพื่อสร้างเสริมการพัฒนาทักษะนวัตกรรม (Innovator skills) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เครื่องมือวัดทักษะนวัตกรรม 4 ด้าน คือ การคิดอย่างมีเหตุมีผล (Reasoning skills) ทักษะในการคิดอย่างสร้างสรรค์ (Creative thinking skills) การทำงานร่วมกับคนอื่น (Teamwork skills) และการนำเสนอผลงาน (Presentation skills) เป็นการวิจัย

ผลงานวิธีแบบการทดลอง (The Mixed Methods Experimental (Intervention) Design) ใช้การวิจัยเชิงปริมาณแบบกึ่งทดลอง (Quantitative Quasi-Experiment) เป็นหลัก และมีการรวมหรือฝัง (Embed) การศึกษาเชิงคุณภาพ (Qualitative Study) เข้ามาเป็นส่วนเสริม กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 50 คน จำแนกเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 25 คน โดยใช้การสุ่มแบบหลายลำดับขั้น (Multi-Stage Sampling) และ Posttest-Only Control Group Design เครื่องมือการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน และแบบสืบเสาะหาความรู้ 2) แบบประเมินทักษะความเป็นนวัตกรรม 5 ทักษะหลัก 3) แบบวัดความพึงพอใจ แบบ 5 ระดับ (Likert Scale) 4) แบบสังเกต และ 5) แบบสัมภาษณ์ การวิเคราะห์ข้อมูลโดยสถิติเชิงบรรยาย วิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมหลายตัวแปรแบบทางเดียว (One-Way MANOVA) และการทดสอบ t แบบตัวอย่างเดียว (One-Sample t-test) มีการตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) ของเครื่องมือทั้งหมดโดยผู้เชี่ยวชาญ (Expert Validity) พบว่ามีค่า IOC เท่ากับ 1.00 ทุกข้อคำถาม มีการทดสอบข้อตกลงเบื้องต้นของ MANOVA (Box's M Test และ Levene's Test) ผลการศึกษาพบว่า 1) กลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานมีทักษะความเป็นนวัตกรรมสูงกว่ากลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) หลังการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน นักเรียนมีทักษะความเป็นนวัตกรรมสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.16$) 4) จากการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความสนใจ มุ่งมั่นในการเรียนรู้ พัฒนาทักษะความเป็นนวัตกรรมได้อย่างดี อย่างไรก็ตาม งานวิจัยนี้ยังมีข้อจำกัดเพราะแบบแผนการวิจัยแบบกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Design) ที่เป็นการวัดผลเฉพาะหลังการทดลอง (Posttest-Only Design) การสรุปความสัมพันธ์เชิงเหตุและผลจึงไม่มีความสมบูรณ์นัก

Rattasapa Kankaew (2020) ทำการศึกษาการใช้การเรียนรู้มุ่งเน้นการสร้างสรรค์ (Creativity-based learning) ในสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 เพื่อ 1) เพิ่มทักษะการสร้างสรรค์ผลงานสาขานิเทศศาสตร์ ของนักศึกษาปริญญาตรี 2) เสริมทักษะการสรรค์สร้างผลิตภัณฑ์ของนักศึกษาสาขานิเทศศาสตร์ ระดับปริญญาตรี ภายใต้สถานการณ์โควิด 19 และ 3) ศึกษาเครื่องมือและวิธีการที่สนับสนุนแนวทางการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นกระบวนการคิดสร้างสรรค์ออนไลน์ โดยวิธีการศึกษานี้เป็นการสัมภาษณ์เชิงลึกกับคณาจารย์และนักศึกษา ก่อนนำเสนอผลงาน มีการตรวจความน่าเชื่อถือ ความเที่ยงของข้อมูลด้วยเทคนิคเชิงคุณภาพ คือ การบรรยายเชิงลึก (Thick Descriptions) และ วิเคราะห์สามเส้า (Triangulation)

ผู้วิจัยพบว่านักศึกษาสามารถผลิตผลงานที่มีลักษณะใหม่และแตกต่าง มีการแก้ไข และรวมรวมสิ่งใหม่ โดยใช้วิธีการนำเสนอออนไลน์ต่าง ๆ เช่น วิดีโอคลิป หรือ The Sims™ 4 ผลการศึกษาระบุว่า ผลงานสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขานิเทศศาสตร์มีความแปลกใหม่ มีความละเอียด และประณีต และเกิดการสังเคราะห์ชิ้นงาน การเรียนรู้ในลักษณะสร้างสรรค์มีผลกับการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการเรียน สามารถใช้เป็นฐานสำคัญต่อการเรียนรู้ตลอดช่วงชีวิต อย่างไรก็ตาม ข้อค้นพบนี้มีข้อจำกัด เนื่องจากเป็นการวิจัยรายการกรณีเชิงคุณภาพที่มุ่งใช้การสัมภาษณ์เชิงลึกเป็นวิธีหลัก ซึ่งผลลัพธ์ที่ได้อาจมีข้อจำกัดเฉพาะบริบทของมหาวิทยาลัยศรีปทุมในช่วงที่มีการระบาดของโคโรนาไวรัส เท่านั้น

Chanchumni and Mangkhang (2021) ทำการศึกษาการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบสร้างสรรค์ (Creative Learning) วิชาสังคม เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองที่สร้างสรรค์ (Productive Citizenship) ของนักเรียนมัธยมศึกษา และ 2) เพื่อออกแบบแนวทางการดำเนินการเรียนรู้ดังกล่าว ผ่านวิจัยปฏิบัติการ (Action Research) กลุ่มตัวอย่าง (Samples) จำนวน 8 คน ได้แก่ ผู้บริหาร 1 คน, ครูสังคมศึกษา 2 คน มีผู้เชี่ยวชาญในการจัดการรูปแบบการเรียนรู้จำนวน 5 คน ใช้การเลือกแบบเฉพาะ (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ ประกอบด้วย (1) ชุดสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง (Unstructured Interview Form) และ (2) แบบประเมินความเป็นไปได้ของการดำเนินการเรียนรู้ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ร่วมกับการสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Analysis) พร้อมทั้งมีการตรวจสอบความเป็นไปได้ของการดำเนินการเรียนรู้โดยผู้เชี่ยวชาญ (Learning Management Experts) ผลการวิจัยระบุได้ว่า แนวทางการจัดการเรียนรู้ลักษณะสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะของพลเมืองเชิงสร้างสรรค์มีความสำคัญอยู่ที่การพัฒนาคิด 4 รูปแบบ (Minds) ตัวอย่างเช่น การคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Mind) การคิดเชิงสร้างสรรค์และริเริ่มนวัตกรรม (Creative Mind) การคิดที่มุ่งสู่การสร้างผลลัพธ์และผลงานที่มีคุณค่า (Productive Mind) และการคิดภายใต้กรอบแห่งความรู้สำนึกต่อสังคมและผู้อื่น (Responsible Mind) โดยผลลัพธ์ของการพัฒนาแนวทางดังกล่าวประกอบด้วย รายวิชา 4 รายวิชา และชุดแผนการจัดการเรียนรู้ 8 แผน ซึ่งมีคะแนนความเหมาะสมในภาพรวมอยู่ในระดับสูงที่สุด ($\bar{X} = 4.57$, $SD = 0.49$) อย่างไรก็ตาม งานวิจัยนี้ยังมีข้อสังเกต เนื่องจากเป็นกระบวนการเชิงปฏิบัติการขนาดเล็กที่มุ่งเน้นการพัฒนาและตรวจสอบความเป็นไปได้โดยผู้เชี่ยวชาญเป็นหลัก (Action Research / Purposive Sampling) จึงอาจเหมาะสมหากนำไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติจริงที่มีขอบเขตจำกัดมากกว่าการนำไปใช้ในวงกว้าง

ศักดิ์ดา ทองโสมณ (2021) ได้ศึกษาเทคนิคการจัดกระบวนการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์ที่มีเป้าหมายเพื่อพัฒนาสมรรถนะความเป็นพลเมืองของผู้เรียน และพบว่าการนำกระบวนการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นหลัก (Creativity-based learning) ซึ่งเป็นการนำความคิดสร้างสรรค์มาประยุกต์ใช้กับการเรียนรู้ที่มีปัญหาเป็นฐาน ทำให้ผู้เรียนสนุกและสามารถยกระดับความคิดสร้างสรรค์ได้ เกิดการมีบทบาทต่อชุมชนเพื่ออนุรักษ์ จัดการรักษามรดกแห่งวัฒนธรรมหรือภูมิปัญญาในถิ่นของตน ทั้งยังเป็นการช่วยยกระดับสมรรถนะของการทำหน้าที่ในฐานะพลเมืองที่มีคุณภาพ เข้าใจวิถีชีวิตของชุมชน ภาคภูมิใจในชาติ และรักษาซึ่งวัฒนธรรมองค์ความรู้ท้องถิ่นของตนได้ มีทัศนคติที่ค้ำประกันถึงส่วนรวม

Fitriyah and Kurniawati (2025) ทำการวิจัยโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อทำการทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ (Systematic Literature Review: SLR) เพื่อทราบถึงกลยุทธ์ (Strategies) ปัจจัยส่งเสริม (Facilitators) และอุปสรรค (Barriers) ที่เกี่ยวข้องกับวิถีวิทยาการสอนเชิงสร้างสรรค์ (Creative Pedagogy) ในระดับประถมศึกษา (Primary Education) ในช่วงปี 2014–2024 ใช้การทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ (SLR) ที่มีรายการตรวจสอบ (checklist) เพื่อจัดทำรายงานงานวิจัยโดยทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นขั้นตอนชัดเจน ผนวกกับการวิเคราะห์อภิมาน (Meta-analysis) โดยมีเป้าหมายเพื่อปรับปรุงความโปร่งใสและครบถ้วนของการรายงานงานวิจัย (PRISMA guidelines) โดยมีฐานข้อมูลจาก Scopus, Taylor & Francis และ Google Scholar (สำหรับบทความภาษาอินโดนีเซีย) ทำการศึกษาบทความเชิงประจักษ์ (Empirical Studies) ที่ผ่านการทบทวนของผู้ทรงคุณวุฒิ 25 บทความ ก่อนวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Thematic Analysis) ตามแนวทางแบบอุปนัย (Inductive Approach) เพื่อจำแนกกลยุทธ์ ปัจจัยส่งเสริม และอุปสรรคตามทฤษฎีระบบนิเวศน์ของ Bronfenbrenner ซึ่งอธิบายปัจจัยรอบตัวบุคคล ทำการตรวจคุณภาพเครื่องมือตามหลักของ PRISMA ในการคัดเลือกและวิเคราะห์ มีการกำหนดเกณฑ์สำหรับการระบุผู้ที่ควรถูกรวมอยู่ในกลุ่มตัวอย่างและผู้ที่ไม่ควรรวม (Inclusion/Exclusion Criteria) ที่เข้มงวด อาทิเช่น ต้องเป็น Primary Research และอยู่ในชั้นประถมศึกษา ผลการวิจัยแสดงว่า การมุ่งเน้นกลยุทธ์ที่เน้นผู้เรียนเป็นหลัก (Student-centered Strategies) เช่น รูปแบบการเรียนที่มาจากปัญหาในสถานการณ์จริง (Problem-Based Learning (PBL) รูปแบบการเรียนที่มีโครงการเป็นฐาน (Project-Based Learning (PjBL) การเรียนรู้โดยประสบการณ์ (Experiential Learning) รูปแบบการเรียนที่มีเกมเป็นฐาน (Game-Based) การเรียนรู้ที่มีศิลปะเป็นฐาน (Art-Based) และรูปแบบการเรียนที่มีสเต็มเป็นฐาน (STEM-Based Approaches) พบปัจจัยส่งเสริมที่ประกอบด้วยบรรยากาศในโรงเรียนที่สนับสนุนการเรียน ยกกระดับวิชาชีพอย่าง

ต่อเนื่อง (Ongoing Professional Development) และความเชื่อมั่นในตนเองของครู (Teachers' Self-Efficacy) อุปสรรคที่พบได้แก่ ความคาดหวังทางวัฒนธรรม การประเมินที่มีความเสี่ยงสูง (High-Stakes Assessment Systems) ข้อจำกัดด้านเวลา และหลักสูตรที่เข้มงวด งานวิจัยนี้มีข้อจำกัด จากการเลือกตัดบทความจากส่วนของ Grey Literature (เช่น วิทยานิพนธ์ บทหนังสือ ออก ส่งผลต่อความครอบคลุมของข้อมูลเชิงปฏิบัติ (Practical Insights) อีกทั้งการสรุปผลที่ขยายความ เชื่อมโยงระหว่างกลยุทธ์การสอนกับประเทศนั้น มีความลำบากเนื่องจากความไม่เหมือนกันของระบบการศึกษาในแต่ละบริบท

จากผลการทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่ผ่านมาพบว่าการจัดการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์ควรดำเนินในรูปแบบที่ให้ความสำคัญกับผู้เรียนเป็นศูนย์กลางอย่างแท้จริง โดยเฉพาะการประยุกต์ใช้กลยุทธ์สำคัญ เช่น รูปแบบการเรียนรู้ที่มีโครงการเป็นฐาน (Project-based Learning) หรือรูปแบบการเรียนรู้ที่มาจากปัญหาในสถานการณ์จริง (Problem-based Learning) ซึ่งเป็นแนวทางที่พิสูจน์แล้วว่า มีประสิทธิภาพอย่างมากในการยกระดับทักษะความเป็น นวัตกรรม (Innovator Skills) อย่างมีนัยสำคัญ มิได้เพียงมุ่งเน้นที่ความคิดสร้างสรรค์เพียงอย่างเดียว แต่รวมถึงความสามารถของและแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างหน่วยงาน การตั้งคำถามเชิง พิเคราะห์ และการลงมือทำจริง นอกจากนี้การยกระดับทักษะดังกล่าวแล้วการจัดการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์ยังช่วยเสริมให้เป็นพลเมืองที่สร้างสรรค์ (Productive Citizenship) ผ่านการพัฒนาการ คิด 4 มิติ ได้แก่ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Mind) การคิดเชิงสร้างสรรค์และริเริ่ม นวัตกรรม (Creative Mind) การคิดเชิงสร้างสรรค์และริเริ่มนวัตกรรม (Creative Mind) และการ คิดภายใต้กรอบแห่งความรู้สำนึกต่อสังคมและผู้อื่น (Responsible Mind) ทำให้ผู้เรียนมี ความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีลักษณะใหม่ สร้างคุณค่าเชิงสร้างสรรค์ และสามารถ นำไปใช้ประโยชน์ต่อสังคมอย่างแท้จริง ทั้งนี้ ผลลัพธ์ที่มีประสิทธิภาพจะกฎได้เมื่อมีการสนับสนุน อย่างเพียงพอ ผู้สอนต้องมีความเชื่อมั่น ว่าตนมีความสามารถ (Self-efficacy) มีการพัฒนาอย่าง ต่อเนื่องและก่อให้เกิดทักษะที่กำหนดรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ ขณะเดียวกัน ยังมี ประเด็นที่ควรพิจารณาอย่างรอบคอบ ได้แก่ ระบบการประเมินผลที่มีแนวโน้มต่อความเสี่ยงในการ ดำเนินงานสูง (High-stakes Assessment Systems) รวมถึงปัจจัยด้านเวลา ซึ่งยังคงเป็นข้อจำกัด สำคัญที่ต้องบริหารจัดการให้เหมาะสมก่อนนำแนวทางการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ไปประยุกต์ใช้ใน วงกว้าง (Chanchumni & Mangkhang, 2021; Fitriyah & Kurniawati, 2025; Kankaew, 2020; นิ รัชชา ปุคคิต, 2565; ศักดิ์ดีดา ทองโสภณ, 2021)

3. เกมมิฟิเคชัน

การประมวลเอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันในส่วนนี้ เป็นการสรุปองค์ความรู้เกี่ยวกับเกมมิฟิเคชันได้แก่ ความหมายของเกมมิฟิเคชัน และงานวิจัยที่มีความเกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

3.1 แนวคิดเกมมิฟิเคชัน

เกมมิฟิเคชัน (Gamification) หมายถึง แนวทางในการนำองค์ประกอบหรือกลไกของเกมมาใช้ในบริบทที่ไม่ใช่เกม เพื่อกระตุ้นการมีบทบาทและสร้างประสบการณ์การทำให้การเรียนรู้มีความน่าสนใจและดึงดูดผู้เรียนมากขึ้น โดยใช้องค์ประกอบของการออกแบบเกม เช่น กฎกติกา การให้รางวัล (Rewards) และการแข่งขัน เข้ากับกิจกรรมการเรียนรู้แบบเดิมที่ไม่ใช่เกม วัตถุประสงค์หลักของเกมมิฟิเคชัน คือ การเพิ่มความสนุกสนาน ดึงดูดความสนใจ และกระตุ้นให้ตอบสนองต่อกิจกรรมในระดับที่มากขึ้น ซึ่งนำไปสู่การมีบทบาทและผลลัพธ์ทางการเรียนรู้ที่ก้าวหน้าขึ้น เกมมิฟิเคชันอาศัยกลไกและพลวัตของเกมในการส่งเสริมแรงจูงใจภายในของผู้เรียน พร้อมทั้งสร้างสภาวะทางจิตวิทยาที่สนับสนุนและเอื้อต่อการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ เกิดการปรับพฤติกรรมในทิศทางพึงประสงค์ สนับสนุนการทำงานกับผู้อื่น ในบริบททางการศึกษา เกมมิฟิเคชันถูกนำมาใช้เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจและความผูกพันต่อการเรียนมากยิ่งขึ้น ควบคู่กับการมีเป้าหมายที่ชัดเจน ซึ่งนำไปสู่ความสำเร็จด้านการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้น พร้อมทั้งสร้างบรรยากาศในการเรียนที่มีความสนุก ทำทนาย ได้รางวัลตอบแทน แนวคิดเกมมิฟิเคชันจึงเป็นแนวทางที่ยืดหยุ่น นิยมใช้ในการสอนหลากหลายรูปแบบ ช่วยยกระดับประสบการณ์และศักยภาพของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Çakiroğlu & Güler, 2021; J.-Y. Lee & Baek, 2023)

Kim and Castelli (2021) อธิบายว่าเกมมิฟิเคชันเป็นกลยุทธ์ที่ใช้เพื่อเพิ่มความยึดมั่นผูกพันทางการศึกษา เกี่ยวข้องกับการประยุกต์องค์ประกอบของเกม เช่น บ้ายดิจิทัล (Digital badges) เข้าแทรกแซงในการศึกษา (Educational interventions) และเกิดผลเชิงบวกต่อแรงจูงใจในการเรียนเพื่อปรับพฤติกรรม โดยมีความสอดคล้อง กับ Resek et al. (2022) แนวคิดเกมมิฟิเคชันยังถูกอธิบายเพิ่มเติมว่าเป็นการนำคุณลักษณะหรือคุณสมบัติที่คล้ายกับเกมมาใช้เพื่อสร้างความผูกพัน กระตุ้นการมีบทบาท กระตุ้นและจูงใจให้ผู้รู้สึกริ่กอยากเข้าร่วมกิจกรรมมากขึ้น แนวคิดนี้สามารถประยุกต์ใช้ได้ในสหวิทยา ทั้งด้านการศึกษา การพาณิชย์ หรือการจัดการองค์กร เพื่อเสริมประสิทธิภาพและยกระดับประสบการณ์ของผู้เรียน ผู้ใช้ หรือผู้มีบทบาทในระบบนั้น ๆ

Çakiroğlu and Güler (2021) กล่าวเพิ่มเติมอีกว่าเกมมิฟิเคชันส่งเสริมเกิดสภาวะทางจิตวิทยาและอารมณ์ที่คล้ายคลึงกับการเล่นเกม โดยอาศัยองค์ประกอบของเกม เช่น แบนด์จ (Badges) และกระดานผู้นำ (Leaderboards) ยิ่งไปกว่านั้น Spanellis, Dörfler, and Macbryde (2016) ได้อธิบายเพิ่มเติมอีกว่าการออกแบบเสมือนเกมมีส่วนช่วยสร้างความเพลิดเพลินและลดระยะเวลาในการทำธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ กระบวนการคิดและกลไกในเกมเพิ่มความยึดมั่นผูกพันต่อผู้ใช้และมีบทบาทในนวัตกรรมที่ดีขึ้น

Shavab, Yulifar, Supriatna, and Mulyana (2021) ได้ให้ความหมายของเกมมิฟิเคชันว่า เป็นการนำองค์ประกอบต่าง ๆ ของเกมมาใช้ในกิจกรรมการเรียน กระตุ้นความสนใจเกิดการจูงใจ ผลักดันผู้เรียนให้สามารถผ่านช่วงที่ยากลำบากของการเรียน นอกจากนี้ มีส่วนช่วยในการจดจำบุคคลและเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ได้ง่ายขึ้น สามารถกระตุ้นผู้เรียน เพิ่มความสนใจ ให้พึงพอใจต่อการศึกษอย่างชัดเจน สอดคล้องกับแนวคิดทางการวิจัยจำนวนมากที่ยืนยันว่าเกมมิฟิเคชันมีบทบาทเป็นแกนหลัก เสริมการมีบทบาท การเรียนรู้จึงมีประสิทธิผลมากขึ้นอย่าง เป็นรูปธรรม รวมไปถึง Briggs (2022) และ Sailer and Homner (2020) ที่สรุปแนวคิดไว้ว่า เกมมิฟิเคชันจะกระตุ้นแรงจูงใจ ความสนใจ ในกระบวนการเรียน เกิดปฏิสัมพันธ์ที่ดีก่อนนำไปสู่ความ เข้าใจในเนื้อหา สร้างบรรยากาศที่สนุกเพลิดเพลินในการเรียน และเป็นการดำเนินการแทรกแซง การเรียนรู้โดยผสมผสานกลไกของเกมเข้าไปในกระบวนการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ รวมไปถึงการรวม องค์ประกอบของเกมเข้ากับเนื้อหาบทเรียนแล้วบังเกิดผลดีต่อผลสัมฤทธิ์ในการเรียน

กลไกเกมที่นิยมนำมาผสมผสานใช้กับการศึกษาเพื่อเอื้อต่อการเรียนรู้นั้น สามารถ อธิบายจากองค์ประกอบหลัก 3 ประการที่ทำงานสอดประสานกัน ได้แก่ 1) คะแนน (Points) ทำหน้าที่เป็นรางวัลเบื้องต้นและข้อมูลป้อนกลับทันที (Immediate Feedback) ช่วยกระตุ้นความ สนใจและเอื้อให้ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมพึงประสงค์ เช่น การลองตั้งคำถามจากข้อสงสัยหรือการมี บทบาทในกิจกรรมอย่างกระตือรือร้น พร้อมทั้งทำให้ผู้เรียนมองเห็นความก้าวหน้าของตนเอง ตลอดจนรักษาแรงจูงใจในการเรียนรู้ได้อย่างดี 2) ตรา (Badges) ใช้แสดงความก้าวหน้าและ ยืนยันความสามารถในทักษะเฉพาะด้าน เมื่อผู้เรียนสามารถบรรลุเป้าหมายที่ซับซ้อนมากขึ้น เช่น การดำเนินงานที่นำไปสู่ผลสำเร็จในด้านค้นคว้าวิจัยหรือการทำงานกับคนอื่น ตราจึงเป็นสิ่งแทน หรือสัญลักษณ์การบรรลุผลตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ใน การสร้างความภาคภูมิใจและเป็นเป้าหมาย ระยะสั้นช่วยให้ผู้เรียนต้องการพัฒนาต่อไป และ 3) กระดานผู้นำ (Leaderboards) ทำหน้าที่สร้าง บรรยากาศการแข่งขันเชิงสร้างสรรค์และการยอมรับทางสังคม โดยการแสดงลำดับหรืออันดับที่สื่อ ถึงคุณภาพผลงานและผลสำเร็จในการเรียน เช่น ชุดความคิดที่สร้างสรรค์ ความถูกต้อง ชัดเจนใน

สำหรับนำเสนอ (Report & Present) ซึ่งกลไกนี้ช่วยกระตุ้นแรงขับเคลื่อนด้านจิตใจที่เกิดจากความสัมพันธ์ การยอมรับ และแรงกดดันทางสังคม (Social Motivation) ผู้เรียนจึงเพียรพัฒนาศักยภาพตน ควบคู่ไปกับการเรียนผ่านผลงานของเพื่อนร่วมชั้นอย่างมีความหมาย

ดังนั้น เกมมิฟิเคชัน คือการนำองค์ประกอบของเกมเข้าไปใช้ในบริบทที่ไม่ใช่เกม เพื่อกระตุ้นการมีส่วนร่วมและเพิ่มระดับการมีบทบาทของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง การนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้เพื่อเพิ่มความสนุก สร้างแรงบันดาลใจ ยกกระดับการมีบทบาทรวมทั้งผลการเรียนให้ดีขึ้น พร้อมให้การสนับสนุนการเปลี่ยนพฤติกรรมและการทำงานกับผู้อื่นในหลายรูปแบบ ในบริบททางการศึกษา พบการนำเกมมิฟิเคชันมาเป็นเครื่องมือกระตุ้น จูงใจ สร้างความผูกพัน ทำให้ผู้เรียนเกิดเป้าหมายการเรียนอย่างชัดเจน นำไปสู่การบรรลุผลสำเร็จทางการเรียน มีบรรยากาศการเรียนที่สนุก มีชีวิตชีวา โดยอาศัยกลไกและพลวัตของเกมเป็นตัวสนับสนุน เป้าหมายสำคัญของเกมมิฟิเคชันคือการดึงศักยภาพซึ่งสะท้อนจากพลังแรงขับเคลื่อนภายใน เพื่อกระตุ้นภาวะทางจิตวิทยาที่ช่วยส่งเสริมและจูงใจ ทำให้การเรียนมีความต่อเนื่องและมีการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมไปในทิศทางที่ถูกต้อง

3.2 งานวิจัยที่มีความเกี่ยวข้อง

Bitrián et al. (2021) ทำวิจัยเพื่อทราบผลของเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ต่อการเสริมการมีบทบาทร่วมของผู้ใช้ (User Engagement) สำหรับแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์พกพา ร่วมกับแนวคิดจากแบบจำลองระบบตนเองเพื่อพัฒนาแรงขับเคลื่อนทางจิตใจ (Self-System Model of Motivational Development) การวิจัยเป็นลักษณะเชิงปริมาณ โดยเก็บข้อมูลจากการเข้าใช้แอปพลิเคชันที่มีบูรณาการกับเกมมิฟิเคชัน จำนวน 276 คน และวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีแบบกำลังสองน้อยที่สุดบางส่วน (Partial Least Squares: PLS) ซึ่งใช้ในการประเมินความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรแฝงผ่านโมเดลสมการเชิงโครงสร้าง เพื่อทดสอบความสัมพันธ์ขององค์ประกอบเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความต้องการเชิงจิตวิทยาที่เกิดขึ้นในตัวผู้ใช้ ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า เกมมิฟิเคชันสามารถเพิ่มระดับความผูกพันของผู้ใช้ (User Engagement) ในระดับที่มีนัยสำคัญ โดยเป็นผลมาจากการตอบสนองความต้องการพื้นฐานทางจิตวิทยา 3 ด้าน ได้แก่ ความสามารถ (Competence) ความเป็นอิสระ (Autonomy) และความสัมพันธ์กับผู้อื่น (Relatedness) ผู้ใช้รับรู้ว่าการตอบสนองต่อความต้องการทั้งสามด้านนี้ส่งผลให้เกิดความตั้งใจที่จะใช้งาน (Intention to Use) บ่อยและต่อเนื่องมากขึ้น อย่างไรก็ตาม งานวิจัยแนะนำถึงการศึกษาต่อเนื่องเพื่อทำความเข้าใจกลไกที่ช่วยก่อให้เกิดการมีบทบาทอย่างยั่งยืน ตลอดจนผลที่ตามมาในลำดับขั้นถัดไป (Consequences) เพื่อให้เข้าใจกระบวนการทำงานของเกมมิฟิเคชันได้ครอบคลุมมากยิ่งขึ้น

Cobos and Ruiz-Garcia (2021) ทำการวิจัยเพื่อปรับปรุงการมีบทบาทของผู้ใช้ (User Engagement) ในระบบที่เกี่ยวข้องกับกฎหมาย (Legal-Related System) โดยใช้เกมมิฟิเคชัน ระเบียบวิธีวิจัยเน้นการทบทวนวรรณกรรมเพื่อพัฒนากลยุทธ์ (Strategy Development) และการประยุกต์ใช้ ใช้กลไกของเกมมิฟิเคชัน ได้แก่ ตรา (Badges) คะแนน (Points) (คะแนน) และกระดานผู้นำ (Leaderboards) ตรวจสอบเครื่องมือ ในมิติของการออกแบบเชิงปฏิบัติที่มีเป้าหมายเพื่อเพิ่มบทบาทของผู้ใช้ ผ่านการออกแบบที่ผู้ใช้เป็นศูนย์กลางของกระบวนการ (User-centered design) เพื่อให้การใช้งานง่าย สนุก และตรงความประสงค์ผู้ใช้ รวมถึงการทดลองใช้งาน (usability testing) ผลการวิจัยพบว่า เกมมิฟิเคชันสามารถเพิ่มการมีบทบาทของผู้ใช้ในระบบกฎหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยกลไกของเกมช่วยสร้างความสนุกสนานและความท้าทาย กระตุ้นให้ผู้ใช้มาใช้งานระบบมากขึ้น เนื่องจากรายงานวิจัยนี้เป็นการนำเสนอแนวทางเชิงกลยุทธ์ (Strategic Approach) มุ่งเน้นที่การออกแบบและทฤษฎี อาจขาดผลการทดลองเชิงประจักษ์ในวงกว้าง การนำไปใช้จริงควรพิจารณาในประเด็นแวดล้อมอื่นประกอบด้วย

dos Santos, de Aquino, Furtado, da Silva, and Cruz (2021) ทำการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความยึดมั่นผูกพันของพลเมืองและเกมมิฟิเคชัน ทำการทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับอิทธิพลของเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างเสริมความยึดมั่นผูกพันของพลเมือง โดยมีขั้นตอนของการศึกษาความยึดมั่นผูกพัน 3 ระยะ ได้แก่ แรงจูงใจ การมีบทบาทในระบบ และการเลิกหรือยุติการใช้งาน (Expiration) การเกิดความยึดมั่นผูกพัน มีผลมาจากการออกแบบการใช้เกมมิฟิเคชันที่มีความสวยงามนำไปสู่การตอบรับในแต่ละบุคคล การให้สิ่งจูงใจอาจส่งผลต่อแรงจูงใจ แต่ควรดำเนินการด้วยความระมัดระวัง เมื่อเวลาผ่านไปความสนใจ และยึดมั่นผูกพันของพลเมืองมีโอกาสลดลงได้ มีความสอดคล้องกับ Kim and Castelli (2021) ที่รายงานผลการศึกษากว่า การแทรกแซงด้วยเกมมิฟิเคชันในระยะสั้นมีประสิทธิภาพในการปรับพฤติกรรมที่ดีของผู้เรียนมากกว่าการแทรกแซงระยะยาว

Jacques (2018) มีวัตถุประสงค์เพื่อยืนยันว่าเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นเครื่องมือประกอบการถ่ายทอดความรู้ที่เหมาะสมเพื่อกระตุ้นความร่วมมือ (Collaboration) แรงจูงใจ (Motivation) ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) การมีบทบาทร่วม (Engagement) ของผู้ศึกษากฎหมายในระดับปริญญาตรี ผู้วิจัยออกแบบเกมกระดานแบบสัมผัส (Tangible Board Game) ชื่อ A Thousand Intellectual Property Rights พร้อมซอฟต์แวร์ประยุกต์ดิจิทัลให้กับผู้ศึกษากฎหมายในส่วนของทรัพย์สินทางปัญญา โดยมีกลไกของเกม คือ คะแนน (Points) ตรา (Badges) (เหรียญตรา) และ Narrative (เรื่องเล่า) ที่จำลองให้ผู้เรียนแสดงบทบาทเป็นนัก

ประติษฐ์ ผ่านการโต้ตอบคำถามจำนวนมากกว่า 150 ข้อ ที่ครอบคลุมทักษะหลากหลายมิติ ผู้เรียนจะได้รับผลสะท้อนกลับทันที (Immediate Feedback) ผ่านการเฉลยคำตอบบนการ์ด ผลการศึกษาพบว่า ผู้เรียนมีบทบาทในการเรียนรู้เพิ่มขึ้น ประสงค์เป็นเจ้าของร่วม (Ownership) ในการเรียน มีบทบาทในทีมเพิ่มขึ้น ยังผลโดยกลไกของการ์ดคำถามที่ช่วยกระตุ้นการมีปฏิสัมพันธ์ทางความคิด และการร่วมมือในการทำงานเป็นทีม ขณะเดียวกัน ผู้สอนได้รับประโยชน์จากการเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) แสดงผลตอบรับ เสริมให้การเรียนรู้มีความต่อเนื่อง อย่่างไรก็ตาม การศึกษานี้มีข้อจำกัดเพียงสังเกต ได้แก่ ต้นทุนในการออกแบบเกมที่ค่อนข้างสูง และความเสี่ยงจากการใช้รางวัลหรือองค์ประกอบของเกมที่อาจทำให้ผู้เรียนต้องอาศัยแรงจูงใจจากปัจจัยภายนอก (Extrinsic Rewards) มากกว่าการพัฒนาภายใน นอกจากนี้ ยังพบสิ่งท้าทายสำหรับการประยุกต์กิจกรรมดังกล่าวไปสู่แพลตฟอร์มดิจิทัล (Digital App) ซึ่งจำเป็นต้องมีการวางแผนอย่างรอบคอบเพื่อให้สามารถครอบคลุมกระบวนการเรียนรู้และเกิดประโยชน์สูงสุด

Khairunnizam, Mohd, and Ariffin (2025) รายงานผลการทำวิจัยซึ่งมีวัตถุประสงค์ เพื่อทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับแนวทางการใช้เกมมิฟิเคชันร่วมในการศึกษากฎหมาย (Legal Studies) และวิเคราะห์ว่ากลไกของเกมมิฟิเคชันใดที่มีควรนำไปใช้ในการเรียนกฎหมาย มีการทบทวนวรรณกรรม (Literature Review) เพื่อสังเคราะห์กลไกของเกม (Game Mechanics) และประโยชน์ของกลไกของเกม วิเคราะห์กลไกของเกม เช่น ตรา (Badges) คะแนน (Points) กระดานผู้นำ (Leaderboards) และ เรื่องเล่า (Narrative) ใช้การเล่าเรื่องเป็นองค์ประกอบหลักของการนำเสนอคลิปวิดีโอควบคู่ไปกับองค์ประกอบภาพอื่นๆ โดยใช้เรื่องเล่าเสมือนห้องไซท์ที่คลั่งเหตุการณ์ในคลิปวิดีโอที่กำหนดทิศทางของกิจกรรม ทดสอบเครื่องมือ โดยการสังเคราะห์งานวิจัยเพื่อยืนยันความถี่ในการนำ คะแนน ตรา และกระดานผู้นำมาใช้ประกอบกิจกรรม ผลที่ได้รับแสดงว่า เกมมิฟิเคชันช่วยกระตุ้นความสนใจและจูงใจ (Motivation) การร่วมมือ (Engagement) ผลสัมฤทธิ์ที่เกิดขึ้น (Learning Outcomes) ในวิชากฎหมาย กลไกเกมที่ได้รับคานิยมคือ คะแนน ตรา และกระดานผู้นำเนื่องจากสามารถวัดและให้ผลตอบรับได้อย่างรวดเร็ว และเนื่องจากงานวิจัยนี้ เป็นงานทบทวนวรรณกรรม จึงไม่ได้นำเสนอผลการทดลองใหม่

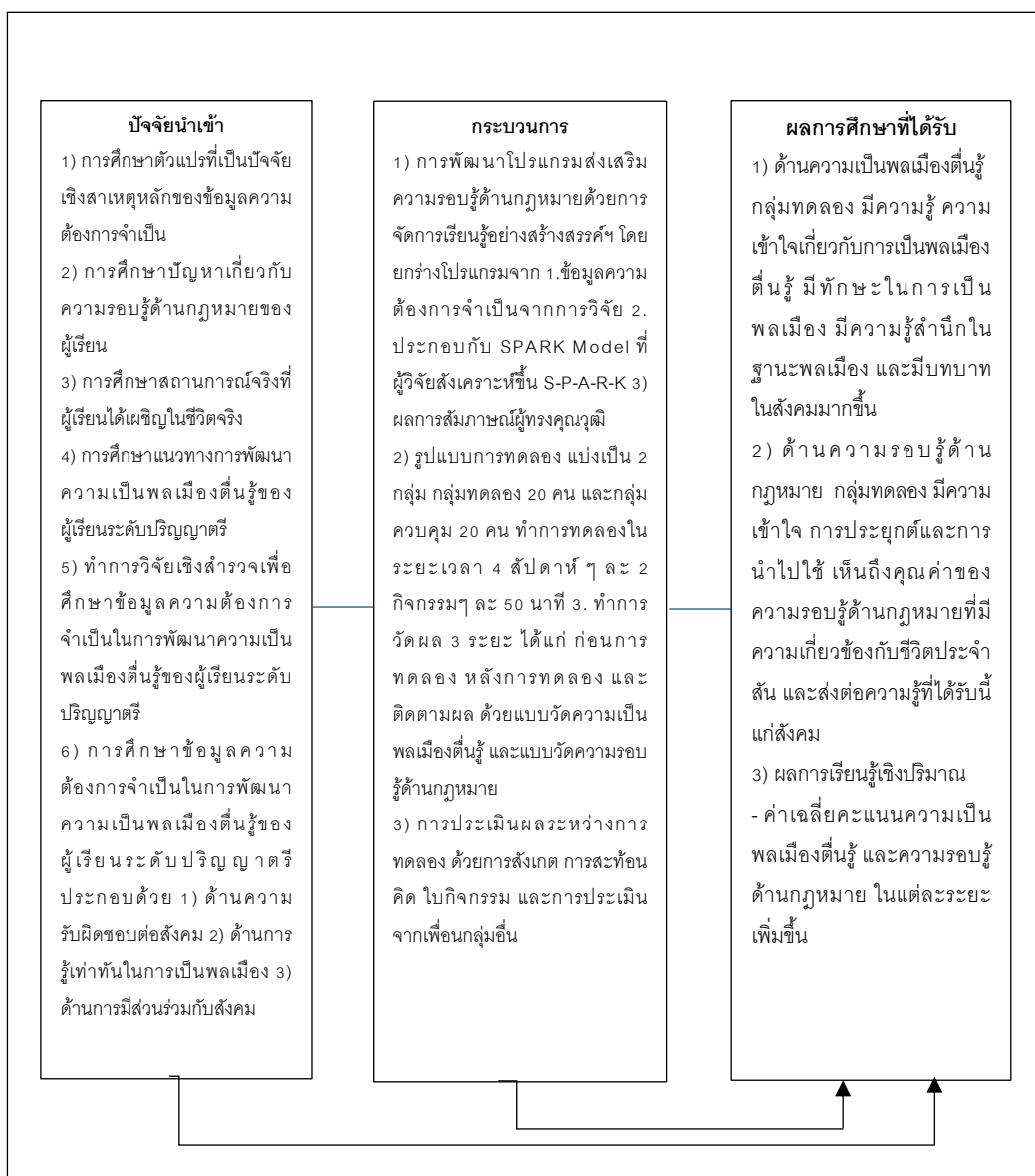
Romano et al. (2022) รายงานผลการค้นคว้าที่มีจุดประสงค์เพื่อทราบวาระบบที่มีเกมมิฟิเคชัน (Gamification) จะเพิ่มการมีบทบาทของพลเมือง (civic participation) ในชุมชนอัจฉริยะ (Smart Communities) ได้ดีกว่าระบบที่ไม่มีกลไกเกมหรือไม่ อย่่างไร กลุ่มตัวอย่างรวม 20 คน แบ่งสองกลุ่มเพื่อทดสอบซอฟต์แวร์ประยุกต์ที่มีกลไกเกม ในกลุ่มทดลองเทียบกับกลุ่มควบคุมที่ไม่มีกลไกดังกล่าว นั้น ในระยะเวลาหนึ่งสัปดาห์ โดยให้ทำภารกิจที่เกี่ยวข้องกับความ

ปลอดภัยและการรายงานข้อขัดข้องของเมือง วิเคราะห์ข้อมูลแบบ Mann–Whitney nonparametric test เพื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยจากแบบสอบถาม และใช้การวิเคราะห์สถิติที่แบบสองทาง (two-tailed t-test) เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลบันทึกของระบบ (system logs) ผลการศึกษาพบว่าแอปพลิเคชันที่มีกลไกเกมมิฟิเคชันสร้างประสบการณ์ผู้ใช้และการมีบทบาทได้ดี เกมมิฟิเคชันส่งผลให้คะแนนในส่วนของสุนทรียภาพ Aesthetics และการมีสมาธิให้ความสนใจ Focused Attention สูงกว่าทางสถิติ ทั้งกลุ่มทดลองและควบคุมปฏิบัติการกิจสำเร็จ จำนวน 61 และ 42 ตามลำดับ และจำนวนรูปภาพที่รายงานปัญหาของเมือง จำนวน 194 กับ 115 ตามลำดับ ซึ่งสูงกว่าทางสถิติเช่นกัน กลไกเกมที่ใช้ ได้แก่ คะแนน ระดับ (Points and levels) และการจัดอันดับ (Ranking) เกมมิฟิเคชันส่งผลเชิงบวกในการกระตุ้นแรงตบสนองภายใน (Intrinsic motivators) ตามกระบวนการของความสัมพันธ์ (Relatedness) และความเป็นอิสระ (Autonomy) ทำให้ผู้ใช้เกิดความรู้สึกอยากเรียนและมีบทบาทในภารกิจได้จริง อย่างไรก็ตาม งานวิจัยมีข้อจำกัดเรื่องขอบเขตที่แคบและระยะเวลาสั้นเพียง 1 สัปดาห์ (Bitrián et al., 2021; Cobos & Ruiz-Garcia, 2021; dos Santos et al., 2021; Jacques, 2018; Khairunnizam et al., 2025; Romano et al., 2022)

3. กรอบแนวคิดในการวิจัยและสมมติฐานเพื่อการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้แบ่งออกเป็น 3 ระยะ โดยในระยะที่หนึ่ง คือการศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี ในระยะที่สอง เป็นการพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี โดยใช้ข้อมูลความต้องการจำเป็นจากระยะที่หนึ่ง ประกอบกับผลการสัมภาษณ์เชิงลึกจากผู้ให้ข้อมูลหลัก เพื่อทำความเข้าใจกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ และค้นหาแนวทางที่ดี มีความเป็นไปได้ของโปรแกรม จากนั้นจึงนำข้อมูลเชิงคุณภาพมาพัฒนาร่างโปรแกรมและปรับให้สมบูรณ์ในระยะที่สาม ทำการทดลองใช้โปรแกรมที่พัฒนาขึ้นเพื่อตรวจสอบผลของโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน โดยมีตัวแปรตามคือระดับความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี ผู้วิจัยกำหนด กลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มทดลอง 20 คน และกลุ่มควบคุม 20 คน เพื่อเปรียบเทียบผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น และผู้วิจัยได้จัดทำกรอบแนวคิดในการวิจัยดังนี้

กรอบแนวคิดการวิจัย



4. สมมติฐานเพื่อการวิจัย

1. ความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรีอยู่ในระดับมาก
2. ในระยะหลังการทดลองและติดตามผล กลุ่มทดลองมีระดับความเป็นพลเมืองตื่นรู้สูงกว่ากลุ่มควบคุม
3. ในระยะหลังการทดลองและติดตามผล กลุ่มทดลองมีระดับความเป็นพลเมืองตื่นรู้สูงกว่าก่อนการทดลอง

5. นิยามปฏิบัติการ

ความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียน หมายถึง กระบวนการเก็บข้อมูลและนำมาวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ เพื่อทำความเข้าใจลักษณะและระดับความแตกต่างระหว่างสภาพที่เป็นอยู่ และสภาพที่ควรจะเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียน โดยอาศัยกรอบคิดจากหลายศาสตร์ ช่วยให้สามารถระบุและจัดอันดับความสำคัญของสิ่งที่ควรได้รับการพัฒนา ตลอดจนชี้ให้เห็นช่องว่างระหว่างสถานการณ์ปัจจุบันกับสภาพที่ควรบรรลุความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียน จำแนกได้ 3 ด้าน คือ 1) ด้านความรับผิดชอบต่อสังคม 2) ด้านการรู้เท่าทันในการเป็นพลเมือง 3) ด้านการมีบทบาทกับสังคม โดยประเมินผ่านเครื่องมือวิจัย วิเคราะห์ด้วยดัชนีความสำคัญของลำดับความต้องการจำเป็น หรือ Modified Priority Needs Index (PNI_{modified}) (Khong-ngam, Wongwanich, & Piromsombat, 2014; สุวิมล ว่องวานิช, 2558, 2562) การแปลผล ค่า PNI_{Modified} ที่สูง หมายถึงมีความต้องการจำเป็นมาก และค่า PNI_{Modified} ที่ต่ำกว่า หมายถึงมีความต้องการจำเป็นน้อยกว่า โดยเรียงลำดับจากค่ามากไปน้อย เพื่อระบุอันดับความสำคัญที่ต้องการในแต่ละด้าน

ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ อธิบายถึง ความกระตือรือร้นของพลเมือง หรือประชาชนซึ่งเป็นสมาชิกในชุมชน พร้อมและตั้งใจที่จะมีบทบาทในกิจกรรมต่างๆ มีบทบาททางสังคมอย่างมีความรับผิดชอบต่อ ให้ความเคารพกฎหมายและในหลักของการมีบทบาทและการตัดสินใจร่วมกัน การปกป้องสิทธิมนุษยชน รู้สำนึกในหน้าที่ ให้การสนับสนุนการพัฒนาที่ดีอย่างยั่งยืน ตระหนักถึงสิทธิของตน และมีบทบาทอย่างตั้งใจในสิ่งที่ส่งเสริมคุณภาพชีวิตในสังคม อาศัยหลักจากการสังเคราะห์วรรณกรรมจากตำราและงานวิจัย ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ จำแนกเป็น 3 องค์ประกอบ คือ 1) ด้านการมีส่วนร่วมกับสังคม 2) ด้านความรับผิดชอบต่อสังคม และ 3) ด้านการรู้เท่าทันในการเป็นพลเมือง ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ประเมินได้โดยแบบสอบถาม แบบทดสอบ ผลงาน หรือการสังเกต โดยแบบวัดในการวิจัยนี้พัฒนาจากกระบวนการสังเคราะห์จากวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องและ รวมไปถึงพิจารณาจากแบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้แบบการรวมตัวชีวิต (Active Citizenship Composite Indicator: ACCI) ของ Hoskins and Mascherini (2009) ซึ่งมีความสอดคล้องกับองค์ประกอบความเป็นพลเมืองตื่นรู้ที่สังเคราะห์ขึ้น จากวรรณกรรมที่ศึกษา โดยในแต่ละด้านจะมีคำถาม 15 ข้อ รวม 3 ด้าน 45 ข้อ การแปลผลจากแบบวัด เป็นแบบ 5 ระดับ จากตรงกับผู้ตอบที่สุด ถึงไม่ตรงกับผู้ตอบเลย มีรายละเอียดการแปลผลดังนี้

- 4.51–5.00 หมายถึง มีความเป็นพลเมืองตื่นรู้ในระดับมากที่สุด
 3.51–4.50 หมายถึง มีความเป็นพลเมืองตื่นรู้ในระดับมาก
 2.51–3.50 หมายถึง มีความเป็นพลเมืองตื่นรู้ในระดับปานกลาง
 1.51–2.50 หมายถึง มีความเป็นพลเมืองตื่นรู้ในระดับน้อย
 1.00–1.50 หมายถึง มีความเป็นพลเมืองตื่นรู้ในระดับน้อยที่สุด

ความรอบรู้ด้านกฎหมาย หมายถึง ระดับความรู้ การมีความเข้าใจ รวมถึงศักยภาพแต่ ละบุคคลที่เข้าถึง ทำความเข้าใจ และนำหลักกฎหมายไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้เป็นอย่างดี เพื่อให้สามารถคุ้มครอง เคารพสิทธิสิทธิของตนและของผู้อื่น ปฏิบัติตามกฎหมายได้ บุคคลที่รอบรู้ ด้านกฎหมายย่อมตระหนักในสิทธิและหน้าที่ รับผิดชอบต่อและให้ความสำคัญที่กฎหมายมีกับสังคม ทราบและใช้กฎหมายเพื่อแก้ไขปัญหาอย่างเป็นธรรมได้ ความหมายดังกล่าวมีพื้นฐานโดย สันเคราะห์ฐานคิดในเอกสารและงานวิจัยที่มีความเกี่ยวข้อง ความรอบรู้ด้านกฎหมาย ประกอบด้วย 3 มิติหลัก ได้แก่ 1) ความรู้พื้นฐานทางกฎหมาย 2) ความเข้าใจในเนื้อหาและ หลักการทางกฎหมาย และ 3) ความสามารถในการนำกฎหมายไปประยุกต์และปรับใช้ ในสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวัน ความรอบรู้นี้สามารถประเมินได้จากเครื่องมือในการเก็บรวบรวม ข้อมูล ประกอบด้วยแบบสอบถามและแบบประเมินที่สะท้อนระดับความรู้ การทำความเข้าใจ และ การนำไปใช้ในสถานการณ์จริง โดยเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลนั้น ปรับปรุงต่อยอดจาก แบบสำรวจความต้องการด้านกฎหมายของ (Organisation for Economic, Development, & Open Society, 2019) ซึ่งมีความสอดคล้องกับองค์ประกอบความรอบรู้ด้านกฎหมายที่ผู้วิจัย สันเคราะห์จากวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง โดยแต่ละด้านจะมีคำถาม 15 ข้อ รวม 3 ด้าน 45 ข้อ การ แปลผลจากแบบวัด เป็นแบบ 5 ระดับ จากตรงกับผู้ตอบที่สุด ถึงไม่ตรงกับผู้ตอบเลย ดัง รายละเอียดการแปลผลดังนี้

- 4.51–5.00 หมายถึง มีความรอบรู้ด้านกฎหมายในระดับมากที่สุด
 3.51–4.50 หมายถึง มีความรอบรู้ด้านกฎหมายในระดับมาก
 2.51–3.50 หมายถึง มีความรอบรู้ด้านกฎหมายในระดับปานกลาง
 1.51–2.50 หมายถึง มีความรอบรู้ด้านกฎหมายในระดับน้อย
 1.00–1.50 หมายถึง มีความรอบรู้ด้านกฎหมายในระดับน้อยที่สุด

โปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี หมายถึง รูปแบบของกิจกรรมที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นอย่างเป็นระบบ มุ่งหมายในการเสริมสร้างความรอบรู้ด้านกฎหมายควบคู่กับการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี บูรณาการจากองค์ความรู้จากหลายศาสตร์ ทั้งจิตวิทยา นิติศาสตร์ รวมถึงการศึกษา ภายใต้กรอบความคิดหลักสองด้าน ได้แก่ การเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ (Creative-based Learning: CBL) กับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) โดยใช้ความรอบรู้ด้านกฎหมาย (Legal Literacy) เป็นเครื่องมือหลักในการสร้างความเข้าใจกลไกทางกฎหมายเพื่อการแก้ไขปัญหา และพัฒนาผู้เรียนตามส่วนประกอบของความเป็นพลเมืองตื่นรู้สามด้านที่ปรากฏจากผลการประเมินความต้องการจำเป็น ได้แก่ ด้านความรับผิดชอบต่อสังคม ด้านการรู้เท่าทันในการเป็นพลเมือง และด้านการมีส่วนร่วมกับสังคม รูปแบบกิจกรรมมี 8 กิจกรรม จัดทำในรูปแบบแผนการจัดการจัดกิจกรรมและดำเนินการทดลองเป็นระยะเวลา 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ครั้ง แต่ละครังใช้เวลา 45 นาที โดยมีกิจกรรมในชั้นเรียนควบคู่กับภารกิจกลุ่มนอกชั้นเรียน หัวใจสำคัญของโปรแกรมคือ SPARK Model ซึ่งเป็นแบบจำลองที่สังเคราะห์จากฐานคิดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์และเกมมิฟิเคชัน ประกอบด้วย 5 ขั้นตอนสำคัญ ได้แก่ 1) ขั้นกระตุ้นความสนใจ (Stimulate Interest) ใช้เหตุการณ์จริงหรือกรณีศึกษาเพื่อเชื่อมโยงกับประสบการณ์ของผู้เรียน พร้อมบูรณาการการได้รับคะแนน (Earn Points) เพื่อกระตุ้นแรงจูงใจ 2) ขั้นจัดกลุ่มและแก้ปัญหาร่วมกัน (Problem & Grouping) ผู้เรียนทำงานเป็นกลุ่ม (6-10 คน) เพื่อกำหนดและแก้ปัญหา โดยมีการเลื่อนระดับ (Unlock Levels) เพื่อสร้างความท้าทาย 3) ขั้นการวิเคราะห์และการวิจัย (Analyze & Research) ผู้เรียนสืบค้นข้อมูลจากทุกแหล่งอย่างมีวิจารณญาณ และรับ ตรา (Badges) เป็นการสะท้อนความก้าวหน้า 4) ขั้นการรายงานและการนำเสนอ (Report & Present) ผ่านการจัดทำรายงานและนำเสนอผลงาน โดยใช้กระดานผู้นำ (Leaderboard) เพื่อสร้างการแข่งขันเชิงสร้างสรรค์ และ 5) ขั้นประเมินความรู้ (Knowledge Evaluation) ผู้จัดกิจกรรมสังเกตพฤติกรรมและให้ผู้เรียนสะท้อนคิดผ่าน ภารกิจ (Challenges/Quests) เพื่อประเมินผลอย่างเป็นระบบและครอบคลุม บทบาทของผู้สอนเปลี่ยนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในเรียนรู้ (Facilitator) หรือโค้ช (Coach) ทำหน้าที่สนับสนุนและสร้างเงื่อนไขที่เอื้อต่อการคิดแก่ผู้เรียน วิเคราะห์ ให้แสดงออกอย่างสร้างสรรค์ ใช้ระบบการประเมินที่มีลักษณะต่อเนื่องและครอบคลุมหลายมิติของผู้เรียน แบ่งเป็นด้านความรู้ร้อยละ 40 ด้านทักษะร้อยละ 40 และด้านเจตคติร้อยละ 20 ประเมินจากพฤติกรรม การมีบทบาท และการสะท้อนคิด ทั้งนี้สัดส่วนอาจปรับเปลี่ยนได้ตามลักษณะกิจกรรม

บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ดำเนินการในลักษณะการวิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed Methods Research) แบบแผนเชิงทดลอง (Experimental design or Intervention design) (Creswell & Plano Clark, 2018) มีความมุ่งหมาย 1) เพื่อศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี 2) เพื่อพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้ตัวอย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี และ 3) เพื่อศึกษาผลของโปรแกรมส่งเสริมความรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้ตัวอย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี ขั้นตอนการวิจัย มีดังนี้

ระยะที่ 1 การศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี

ผู้วิจัยดำเนินการศึกษาโดยใช้กรอบระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณรูปแบบการสำรวจ (Survey research) (Glasow, 2005) รายละเอียด ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยระยะที่ 1 ได้แก่ นิสิตประเภทปกติของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 14 คณะ รวมทั้งสิ้นจำนวน 5,374 คน (สำนักคอมพิวเตอร์และฝ่ายบริหารข้อมูลทรัพยากร สำนักงานอธิการบดี, 2567)

ผู้วิจัยแบ่งกลุ่มคณะเป็น 3 กลุ่ม ตามเกณฑ์การแบ่งกลุ่มสาขา (มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2560) ดังนี้ 1) กลุ่มสาขาวิชามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ จำนวนนิสิตรวม 4,022 คน 2) กลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์สุขภาพ จำนวนนิสิต 828 คน 3) กลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี จำนวนนิสิต 494 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยระยะที่ 1 ได้แก่ นิสิตประเภทปกติของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 14 คณะ จำนวน 5,374 คน ทำการสุ่มแบบหลายลำดับขั้น (Multi-stage sampling) ดังรายละเอียด

ขั้นที่ 1 ผู้วิจัยคำนวณขนาดตัวอย่างประชากรโดยใช้สูตรของเครจซี่และมอร์แกน (วัลลภ รัฐฉัตรานนท์, 2562) เพื่อกำหนดขนาดตัวอย่างที่เหมาะสมในการวิจัยเชิงสำรวจ โดยตั้งอยู่บนสมมติฐานว่าประชากรมีขนาดจำกัด (Finite Population) มีตัวแปรทวินาม (Binary Variable)

ที่มีสัดส่วนของประชากรเท่ากับ 0.5 เพื่อให้เกิดค่าแสดงระดับความแปรผันของข้อมูลสูงสุด กำหนดค่าความผิดพลาดเชิงการวัด $\pm 5\%$ ที่ระดับความเชื่อมั่น 95%

$$S = \frac{\chi^2 \times N \times P(1-P)}{d^2(N-1) + \chi^2 \times P(1-P)}$$

สูตร S = ขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา

N = ขนาดของประชากรทั้งหมด

P = สัดส่วนของประชากรที่คาดว่าจะมีลักษณะตรงตามที่สนใจ (โดยทั่วไป กำหนดให้ $P=0.5$)

d = ค่าความคลาดเคลื่อนที่ยอมรับ ($d=0.05$)

χ^2 = ค่าไคสแควร์ (Chi-square) ที่ระดับนัยสำคัญ .05 และองศาอิสระ 1 (df = 1) มีค่าเท่ากับ 3.841

แทนค่าในสูตร

$$S = \frac{3.841 \times (5374) \times (0.25)}{(0.05)^2 (5373) + 3.841 \times (0.25)}$$

$$S=358.5$$

ดังนั้นกำหนดให้ค่าความผิดพลาดเชิงการวัดที่ยอมรับได้เท่ากับ .05 จะได้ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง 386 คน

ขั้นที่ 2 สุ่มนิสิตประเภทปกติของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ทุกระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 14 คณะ โดยเลือกสุ่มตัวอย่างตามสัดส่วนความน่าจะเป็น (Probability proportional sampling) (Rosén, 1997) และวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) เพื่อให้ได้จำนวนนิสิตชั้นปีที่ 1 ในกลุ่มคณะสาขาตามขนาดกลุ่มตัวอย่างที่คำนวณไว้ 386 คน โดยระบุความคลาดเคลื่อนจากการให้คำตอบในแบบสอบถามของกลุ่มตัวอย่างเพิ่มอีกร้อยละ 20 (Bujang, 2021) ได้กลุ่มตัวอย่าง 463 คน แบ่งเป็นกลุ่มสาขาวิชามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ 348 คน กลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์สุขภาพ 43 คน กลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี 72 คน ดังปรากฏใน ตาราง 2

ตาราง 2 การสุ่มกลุ่มตัวอย่างตามกลุ่มสาขาวิชา

| กลุ่มสาขาวิชา | ประชากร (คน) | กลุ่มตัวอย่าง (คน) |
|-------------------------|--------------|--------------------|
| มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ | 4,022 | 348 |
| วิทยาศาสตร์สุขภาพ | 494 | 43 |
| วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี | 858 | 72 |
| รวม | 5,374 | 463 |

การสร้างเครื่องมือที่ใช้วิจัยในระยะที่ 1

เครื่องมือในระยะที่ 1 ได้แก่ แบบสอบถามความต้องการจำเป็นในการพัฒนาการเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบสอบถามความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ แนวคิด หลักการ จา กรรณกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง ให้ได้แนวทางในการพัฒนาแบบสอบถาม
2. ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลที่ได้จากการศึกษามาประมวลเพื่อกำหนดรูปแบบ ขอบเขต ประกอบในเนื้อหา และสร้างแบบสอบถามตามขอบเขตของเนื้อหา ให้ครบวัตถุประสงค์ในการวิจัย สอดคล้องกับนิยามคำศัพท์เฉพาะที่ได้ระบุไว้
3. ผู้วิจัยเสนอร่างแบบสอบถามต่ออาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท เพื่อนำไปปรับปรุง

แบบสอบถามความต้องการจำเป็นในการพัฒนาการเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี แบ่งเป็น 3 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 ข้อมูลสถานภาพส่วนบุคคลของผู้ตอบ ในประเด็นเกี่ยวกับ เพศ อายุ ภูมิภาค สาขาวิชาที่กำลังศึกษา โดยมีข้อความแบบการตรวจสอบรายการ (Checklist)

ตัวอย่าง แบบสอบถามข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพส่วนบุคคล

(0) เพศ

ชาย หญิง

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรีเป็นแบบมาตราประเมินค่า (Rating Scale) ที่มีการตอบสนองซ้ำ

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการพัฒนาความเป็นพลเมืองต้นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี ในลักษณะแบบปลายเปิด เพื่อให้ผู้ตอบแบบสอบถามได้แสดงมุมมองและข้อเสนอตามความประสงค์ของตน

ตัวอย่าง ข้อเสนอเกี่ยวกับการพัฒนาความเป็นพลเมืองต้นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี

1) ท่านสามารถแสดงความเห็น หรือข้อเสนออื่นที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาความเป็นพลเมืองต้นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้วิจัยในระยะที่ 1

ผู้วิจัยตรวจสอบคุณภาพของแบบสอบถามความต้องการจำเป็นในการพัฒนาการเป็นพลเมืองต้นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี ดังนี้

1. ผู้วิจัยตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content validity) จากแบบสอบถามที่ได้ปรับปรุงตามการแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโทแล้ว โดยเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 คน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา รวมไปถึงตรวจสอบความเป็นไปได้ในการเรียบเรียงภาษา ซึ่งมีเกณฑ์ของการให้คะแนนของผู้ทรงคุณวุฒิ ดังต่อไปนี้

1 หมายถึง ข้อคำถามมีความสอดคล้องกับนิยามเชิงปฏิบัติการที่กำหนดไว้

0 หมายถึง ไม่มั่นใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับนิยามเชิงปฏิบัติการที่กำหนดไว้

-1 หมายถึง ข้อคำถามไม่สอดคล้องกับนิยามเชิงปฏิบัติการที่กำหนดไว้

1.2 ผู้วิจัยทำการนำผลการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิ 3 คน มาปรับปรุงแก้ไขข้อคำถามตามข้อเสนอแนะ แล้วหาค่าดัชนีความสอดคล้องโดยใช้เทคนิค IOC (Item Objective Congruence) เกณฑ์ในการพิจารณาที่กำหนดไว้ว่ามีค่า IOC มากกว่า 0.50 (Fouzul Kareema & Bt Zubairi, 2021) โดยแบบสอบถามความต้องการจำเป็นในการพัฒนาการเป็นพลเมืองต้นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี มีค่า IOC เท่ากับ 0.81

1.3 ผู้วิจัยตรวจสอบความเชื่อมั่น (Reliability) ในแบบสอบถาม โดยผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่สมบูรณ์ไปทดลองใช้ (Try out) กับนิสิตของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ระดับปริญญาตรี ปีการศึกษา 2567 จำนวน 30 คน เพื่อตรวจสอบความเชื่อมั่น แบบวิธีการประมาณค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาครอนบาค (Cronbach's alpha coefficient) โดยความเชื่อมั่นในแบบสอบถามจากค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค ซึ่งข้อคำถามสภาพที่เป็นอยู่มีค่าเท่ากับ 0.768 และ ข้อ

ค่าถามสภาพที่ควรจะเป็นมีค่าเท่ากับ 0.734 ซึ่งความเชื่อมั่นนี้อยู่ในเกณฑ์สูงกว่า 0.70 เป็นค่าที่ยอมรับได้ (Taber, 2018)

ระยะที่ 2 การพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้ อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียน ปริญญาตรี

ผู้วิจัยทำการวิจัยเชิงคุณภาพโดยการสัมภาษณ์เชิงลึกจากผู้ให้ข้อมูลหลัก เพื่อนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์มาประกอบกับข้อมูลความต้องการจำเป็นที่ได้จากระยะที่ 1 เพื่อทำการพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนปริญญาตรีต่อไป

ผู้ให้ข้อมูลหลักการวิจัยในระยะที่ 2

ผู้วิจัยคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลหลักเพื่อทำการสัมภาษณ์ข้อมูล และนำไปพัฒนาโปรแกรมในงานวิจัยนี้ โดยผู้วิจัยทำการคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling) 3 คน ซึ่งมีคุณสมบัติในการคัดเลือก 1) เป็นผู้เชี่ยวชาญทางพลเมืองศึกษา หรือจิตวิทยาการศึกษา หรือการวิจัยทางการศึกษา 2) เป็นผู้เชี่ยวชาญทางกฎหมาย มีความชำนาญในการสอนสาขานิติศาสตร์ 3) เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการสอน หรือการฝึกอบรมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้อันอยู่ในระดับอุดมศึกษา

คุณสมบัติในการนำออก คือ ผู้ให้ข้อมูลหลักไม่พร้อมที่จะให้ข้อมูลแก่ผู้วิจัยจนสิ้นสุดการวิจัย

ผู้วิจัยนำข้อมูลความต้องการจำเป็นและข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลักในระยะที่ 1 มาประกอบกับการพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนปริญญาตรี

การสร้างเครื่องมือที่ใช้วิจัยในระยะที่ 2

เครื่องมือในการวิจัยระยะที่ 2 ได้แก่

1. แบบสัมภาษณ์เพื่อพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี

ผู้วิจัยสร้างข้อคำถามแบบสัมภาษณ์ (Interview) เพื่อพิจารณาแนวทางการสร้างและพัฒนาโปรแกรมการเรียนรู้อันให้สอดคล้องตามกรอบแนวคิดของการประเมิน และบรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ โดยมีขั้นตอน ดังนี้

1.1 ศึกษาทฤษฎี แนวคิด หลักการ จากเอกสาร ตำรา รวมไปถึงข้อมูลจากแบบสอบถามความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี เพื่อกำหนดรูปแบบการสร้างแบบสัมภาระณ์

1.2 ประมวลข้อมูลที่ได้จากการศึกษา กำหนดเป็นเค้าโครงของประเด็นแบบสัมภาระณ์ ขอบเขตเนื้อหา ภายใต้การแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท

ตัวอย่าง แบบสัมภาระณ์เพื่อพัฒนาโปรแกรมการเรียนรู้

คำถามหลัก

ท่านคิดว่าหากต้องการพัฒนาความเป็นพลเมือง รูปแบบของโปรแกรมเป็นเช่นไร
อย่างไร

คำถามรอง/คำถามชัก

ท่านคิดว่าจะเลือกแนวทางใดในการจัดโปรแกรม เพื่อสร้างการมีบทบาทในการเรียนรู้ และเพื่อให้การเรียนรู้เกิดความคงทน

2. โปรแกรมส่งเสริมความรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี

ผู้วิจัยพัฒนาโปรแกรมฯ ดังนี้

2.1 ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับตัวแปรที่เป็นความต้องการจำเป็นที่ได้มาจากการเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามที่มีผลต่อความเป็นพลเมืองตื่นรู้ และใช้ตัวแปรเหล่านี้กำหนดเป็นกรอบในการพัฒนาโปรแกรมส่งเสริม จำนวน 8 กิจกรรม

2.2 ศึกษาเอกสาร ตำรา แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องทั้งในระดับชาติและนานาชาติเกี่ยวกับแนวทางหรือรูปแบบที่ได้รับการพิจารณาว่าเหมาะสมในการพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี รวมทั้งข้อมูลที่ได้จากแบบสัมภาระณ์เพื่อพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี

2.3 ศึกษาแนวคิด แนวทางการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ (วีริยะ ฤกษ์พาณิชย์, 2559) และแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Yuratic, 2020) นำมาประยุกต์เพื่อกำหนดขั้นตอนในการจัดโปรแกรม 5 ขั้นตอน ได้แก่

2.3.1 **ขั้นกระตุ้นความสนใจ** ในขั้นนี้ผู้จัดกิจกรรมจะใช้เหตุการณ์หรือสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องมาเชื่อมโยงความรู้และสร้างสัมพันธภาพ (Relationship Building)

ระหว่างผู้จัดกิจกรรมและผู้เข้าร่วม พร้อมทั้งใช้สื่อมัลติมีเดีย เกม ร่วมกับกิจกรรม เพื่อกระตุ้นความสนใจก่อนเชื่อมโยงกับประสบการณ์จริงของผู้เข้าร่วมกิจกรรม ให้เกิดเรื่องราวที่เป็นไปในทางเดียวกันกับบริบทของผู้เรียน โดยนำกรณีศึกษาและตัวอย่างสถานการณ์จริงมาใช้เพื่อให้เกิด **การเรียนรู้ที่ทรงคุณค่า (Meaningful)** นำไปใช้ได้จริง ควบคู่กับการบูรณาการเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ผ่านกลไกการ**ได้รับคะแนน (Earn Points)** เพื่อเพิ่มแรงจูงใจและการมีบทบาท เช่น ให้คะแนนกับคำถามที่สะท้อนความอยากรู้อย่างแท้จริง การให้และรับประสบการณ์ ความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์ หรือการแสวงหาคำตอบและการเชื่อมต่อองค์ความรู้ด้วยตนเอง ระบบดังกล่าวช่วยปรับให้บรรยากาศการเรียนรู้มีความสนุก ส่งเสริมความกล้าแสดงออก และกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมมีบทบาทอย่างกระตือรือร้น ส่งผลให้ขั้นตอนของการเพิ่มความสนใจมีประสิทธิภาพ และช่วยให้การเรียนรู้ที่มีความต่อเนื่องยั่งยืน

2.3.2 ชั้นจัดกลุ่มและแก้ปัญหาร่วมกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน ผู้จัดกิจกรรมดำเนินการทำข้อตกลงร่วมกับผู้เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อกำหนดประเด็นปัญหาที่จะศึกษา เปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมได้ทำความเข้าใจเนื้อหา และมีบทบาทในการเลือกประเด็นที่เหมาะสมกับลักษณะของกิจกรรม การระบุปัญหาควรมีระดับความยากที่พอดี ไม่ง่ายจนทำให้เบื่อหน่าย และไม่ยากจนเกินไปจนก่อให้เกิดความท้อแท้ ทั้งนี้ปัญหาควรมีลักษณะที่เร้าให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมต้องใช้ความคิดเชิงวิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์ ตลอดจนทักษะการแก้ไขปัญหาที่เป็นระบบ จากนั้น ผู้จัดกิจกรรมจะแบ่งผู้เข้าร่วมออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละประมาณ 6–10 คน เพื่อสร้างกระบวนการทำงานร่วมกัน มอบโอกาสให้ผู้เข้าร่วมแสดงศักยภาพและทักษะที่หลากหลาย พร้อมทั้งบูรณาการเกมมิฟิเคชันในส่วนของ**การเลื่อนระดับ (Unlock Levels)** เริ่มตั้งแต่ขั้นการสร้างทีมและกำหนดปัญหา ร่วมกัน เมื่อผู้เข้าร่วมสามารถสร้างกลุ่มสำเร็จและกำหนดปัญหาได้ชัดเจน จึงจะได้รับสิทธิ์ในการเลือกหรือกำหนดประเด็นที่ต้องการแก้ไข ระบบการเลื่อนขั้นดังกล่าวช่วยสร้างความท้าทาย (Challenge) ที่ชัดเจน ส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีม และทำให้ผู้เข้าร่วมรับรู้ถึงความสำเร็จเมื่อผ่านแต่ละขั้นตอน นอกจากนี้ กลไกดังกล่าวยังช่วยให้ผู้เข้าร่วมเห็นความเชื่อมโยงระหว่างการทำงานร่วมกันกับการแก้ปัญหามีประสิทธิภาพ ส่งผลให้กระบวนการเรียนรู้มีความหมาย ท้าทาย และเชื้อต่อการมีบทบาทมากยิ่งขึ้น

2.3.3 ขั้นการวิเคราะห์และการวิจัย ในขั้นนี้ผู้จัดกิจกรรมเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมค้นคว้าความรู้ด้วยตนเอง และตัดสินใจเลือกใช้ข้อมูลเพื่อแก้ไขปัญหา พร้อมทั้งให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเรียบเรียงสารสนเทศที่พบจากการค้นคว้าลงฟลิปชาร์ต โดยผู้จัดกิจกรรมอาจจัดเตรียมแหล่งข้อมูลให้หลากหลาย ทั้งจากหนังสือ บทความ เว็บไซต์ วิดีโอ และผู้เชี่ยวชาญ

เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถเลือกสืบค้นตามความสนใจและความถนัด กระบวนการนี้ก็จะกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมกำหนดคำถามได้ดี วิเคราะห์ข้อมูลได้อย่างมีวิจารณญาณ เทียบเคียงข้อมูลจากในหลายแหล่ง ก่อนสังเคราะห์เป็นองค์ความรู้ใหม่ ถือเป็นกระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry) ที่ชี้ให้ทักษะการคิดขั้นสูงของผู้เข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาขึ้น นอกจากนี้ ยังมีกิจกรรมบูรณาการเกมมิฟิเคชันเพื่อเพิ่มแรงจูงใจอย่างต่อเนื่องในการเรียน โดยได้รับตรา (Badges) ในกิจกรรม เช่น ตราแห่งความก้าวหน้าในการค้นคว้า ตราแห่งการตั้งคำถามที่ไว้วางใจ ตราสำหรับการทำงานกับผู้อื่น และตราสำหรับการนำเสนอความรู้เชิงสร้างสรรค์ ตราเหล่านี้ช่วยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเห็นพัฒนาการของตนเองอย่างเป็นรูปธรรม กระตุ้นให้เกิดการมีบทบาท ความภาคภูมิใจ และเสริมสร้างความร่วมมือระหว่างผู้เข้าร่วมกิจกรรมมากยิ่งขึ้น

2.3.4 ขั้นการรายงานและการนำเสนอ ในขั้นนี้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจัดทำรายงานและนำเสนอข้อมูลที่ได้มาจากขั้นค้นคว้าความคิด สร้างโอกาสให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมอื่นๆ ชักถาม วิพากษ์ รวมไปถึงการแสดงผลมุมมองที่แตกต่าง โดยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมผลัดกันให้คะแนนผลงานของผู้เข้าร่วมกิจกรรมอื่น ทั้งนี้การนำเสนอควรเป็นการแสดงที่สื่อถึงการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้จริง ไม่ใช่เพียงการบรรยายทฤษฎี ผู้เข้าร่วมกิจกรรมควรได้ฝึกทักษะให้นำเสนออย่างมีประสิทธิภาพ นำสื่อมาใช้ประกอบการนำเสนอ การตอบคำถามและรับข้อเสนอ รวมทั้งการให้ข้อมูลย้อนกลับแบบสร้างสรรค์ กระตุ้นให้เกิดการให้และรับระหว่างผู้เข้าร่วมอย่างกว้างขวาง การรับฟังข้อคิดเห็นของผู้อื่น ถือเป็นปฏิบัติ (Practice) และเพื่อสร้างบรรยากาศการแข่งขันเชิงสร้างสรรค์และเพิ่มแรงจูงใจ ผู้จัดกิจกรรมบูรณาการเกมมิฟิเคชัน โดยนำกระดานผู้นำ (Leader board) แสดงคะแนนหรือการจัดอันดับที่สะท้อนความคิดสร้างสรรค์ เข้าใจได้ง่าย และมีประสิทธิผลดีในการนำเสนอของแต่ละกลุ่มหรือแต่ละบุคคล กระดานผู้นำจะกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมพยายามปรับปรุงทักษะที่ใช้สื่อสารและการนำเสนอของตนเสมอ เพื่อเสริมการเรียนรู้ร่วมกันจากการสังเกตผลงานของผู้ร่วมกิจกรรมอื่น เกิดแรงบันดาลใจ และเป็นแรงขับให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมกล้าแสดงออกในทางที่ดี

2.3.5 ขั้นประเมินความรู้ ในขั้นนี้ผู้จัดกิจกรรมจะประมวลผลการสังเกตพฤติกรรมในการเข้าร่วมกิจกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรมในทุกขั้นตอน รวมไปถึง การให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสะท้อนความคิด และความรู้สึกที่ได้จากการเข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าว การประเมินผลควรมีครอบคลุมความรู้ ทักษะ และเจตคติ ใช้เครื่องมือประเมินในหลายลักษณะ อาทิเช่นการสังเกต การประเมินตนเองและประเมินเพื่อน การสะท้อนคิด และการนำเสนอ ส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมได้ตระหนักถึงกระบวนการเรียนของตน วิเคราะห์จุดแข็งและจุดที่ควรพัฒนา พร้อมวางแผนการ

เรียนรู้อย่างต่อเนื่อง บูรณาการร่วมกับเกมมิฟิเคชันผ่านภารกิจควสต่างๆ เพื่อตรวจสอบและสะท้อนผลการเรียนของผู้เข้าร่วมกิจกรรมอย่างครบถ้วน

การดำเนินโปรแกรมดังกล่าว ผู้จัดกิจกรรมใช้เกมมิฟิเคชันในรูปแบบต่างๆ เช่น ตารางผู้นำ การใช้แบดจ์ หรือเหรียญตรา มอบแก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่มุ่งมั่น ให้ความสนใจในการเข้าร่วมหรือสามารถทำกิจกรรมได้แล้วเสร็จก่อนผู้ร่วมกิจกรรมอื่น รวมไปถึงผู้ที่ได้คะแนนผลงานจากผู้เข้าร่วมกิจกรรมอื่น 3 อันดับแรก โดยอาจกำหนดรางวัลเป็นของที่ระลึกต่างๆ เพื่อสร้างแรงจูงใจให้แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม โดยมีข้อพึงระวังที่จะไม่มุ่งเน้นในการได้รับเหรียญตราหรือรางวัลมากเกินไป เพราะอาจทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้รับแรงขับที่เกิดจากปัจจัยภายนอก (Extrinsic Motivation) มากเกินไป และเป็นผลเสียต่อการสร้างแรงขับภายใน (Intrinsic Motivation) เพื่อพัฒนาความยึดมั่นผูกพันในการเรียนอย่างคงทนต่อไป (Kwon & Özpolat, 2021; Mekler, Brühlmann, Tuch, & Opwis, 2017)

2.4 ดำเนินการพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี ตามหลักคิด ทฤษฎี และขั้นตอนที่ได้จากการประมวลเอกสาร ตามข้อ 2.3.1-2.3.5 โดยกำหนดลักษณะของโปรแกรมฯ ดังนี้

2.4.1 เป็นโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี โดยเน้นการพัฒนาความต้องการจำเป็น จำนวน 3 ด้าน เป็นผลจากการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นของแบบสอบถาม โดยจัดทำเป็นแผนการจัดการกิจกรรม จำนวน 8 กิจกรรม

2.4.2 เป็นโปรแกรมที่ประกอบด้วยแผนการจัดการกิจกรรม ได้แก่ ชื่อกิจกรรม ช่วงระยะเวลา จุดประสงค์ของการเรียน เนื้อหา สื่อและอุปกรณ์ มีขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนกระตุ้นความสนใจ ขั้นตอนจัดกลุ่มและแก้ปัญหาร่วมกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน ขั้นตอนวิเคราะห์และวิจัย ขั้นการรายงานและการนำเสนอ และขั้นประเมินความรู้

3.4.3 เป็นโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี ที่มีกิจกรรมการเรียนรู้ในระยะเวลาสั้น และมีการทำแบบประเมินความรู้ท้ายกิจกรรม ประกอบกับการกำหนดเงื่อนไขของความสำเร็จในกิจกรรม กระตุ้นให้เกิดความพยายามเพื่อการพัฒนาตนเองกลุ่มตัวอย่างได้ดีที่สุด

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้วิจัยในระยะที่ 2

1. ผู้วิจัยตรวจสอบคุณภาพของแบบสัมภาษณ์สำหรับการพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน เพื่อสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี โดยนำแบบสัมภาษณ์ฉบับร่างเสร็จเสนอให้อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโทและที่ปรึกษาปริญญาโทร่วมพิจารณา เพื่อประเมินความตรงเชิงเนื้อหา ความเหมาะสมของภาษา และความครอบคลุมของประเด็นคำถาม หลังจากปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาแล้ว ผู้วิจัยได้นำแบบสัมภาษณ์ไปทดสอบเบื้องต้น (Pilot Test) กับตัวอย่างที่มีลักษณะใกล้เคียงกับผู้ให้ข้อมูลหลัก เพื่อยืนยันความเข้าใจ และความสอดคล้องในข้อคำถาม ก่อนทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการทดลอง และปรับปรุงแบบสัมภาษณ์ให้สมบูรณ์ก่อนไปเก็บรวบรวมข้อมูลจริง กระบวนการดังกล่าวช่วยยืนยันว่าแบบสัมภาษณ์มีความเที่ยง เหมาะสม และใช้เป็นเครื่องมือเพื่อเก็บข้อมูลก่อนนำไปพัฒนาโปรแกรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.1 ผู้วิจัยตรวจสอบคุณภาพของโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่เพื่อสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี ดังนี้

1.1.1 ทบทวนเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับการสร้างแบบประเมินความเหมาะสม รวมไปถึงความเป็นไปได้ของแผนในการจัดกิจกรรมต่างๆ เพื่อกำหนดแนวทางในการสร้างแบบประเมินความเหมาะสม รวมไปถึงความเป็นไปได้ของแผนการจัดกิจกรรมตามโปรแกรมส่งเสริมฯ

1.1.2 การสร้างแบบประเมินความเหมาะสม รวมไปถึงความเป็นไปได้ของโปรแกรมส่งเสริมฯ ประกอบด้วย 4 แผน ในการจัดกิจกรรมตามองค์ประกอบที่กำหนดไว้ จำนวน 7 องค์ประกอบ คือ ชื่อกิจกรรมวัตถุประสงค์ เวลา เนื้อหา สื่อและวัสดุอุปกรณ์ วิธีดำเนินการและการประเมินผล

1.1.3 ผู้วิจัยใช้การประเมินเชิงกระบวนการ (Process-Oriented Evaluation) (Vandenbussche, Edelenbos, & Eshuis, 2020) โดยเน้นการตรวจสอบในแต่ละขั้นตอน ตั้งแต่กระบวนการพัฒนาโปรแกรมตามองค์ประกอบที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้เสนอโปรแกรมต่ออาจารย์ที่ปรึกษาหลักและที่ปรึกษาร่วม รวมถึงผู้ทรงคุณวุฒิด้านการจัดการเรียนการสอน เพื่อพิจารณาความถูกต้อง ความครอบคลุมของเนื้อหา และความเป็นไปได้ของกิจกรรม จากนั้นนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไขในด้านการใช้ภาษา ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ เนื้อหาและกิจกรรม

ตลอดจนความเหมาะสมของสื่อและขั้นตอนในการดำเนินงาน จึงอาจถือได้ว่าเครื่องมือและโปรแกรมดังกล่าวผ่านการตรวจสอบคุณภาพเชิงกระบวนการ พร้อมที่จะนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลได้อย่างเหมาะสม

1.1.4 จัดพิมพ์โปรแกรมการจัดการเรียนรู้ฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้เก็บข้อมูล

ระยะที่ 3 การศึกษาผลของโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี

ผู้วิจัยทำการศึกษาเชิงปริมาณเกี่ยวกับผลของโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยระยะที่ 3 คือ นิสิตของมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง ในกรุงเทพมหานคร ที่ศึกษาระดับปริญญาตรี ปีการศึกษา 2567 มีการคำนวณขนาดตัวอย่าง โดยกำหนดขนาดของตัวอย่างโดยโปรแกรมสำเร็จรูป G*power version 3.1.7 ที่ขนาดอิทธิพลขนาดใหญ่มาก (0.93) ตามเกณฑ์การกำหนดขนาดอิทธิพลสำหรับการทดสอบเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยสองกลุ่มตามแนวคิดของ Cohen (1988) อ้างจากการกำหนดขนาดอิทธิพลโดย Karbach and Verhaeghen (2014); (Kulik & Fletcher, 2016; Meng et al., 2022; Roberts et al., 2017) กำหนดค่าระดับความมีนัยสำคัญที่ .05 ระดับกำลังการทดสอบทางสถิติที่ 0.80 (Statistical Power, $1-\beta$) พบว่าขนาดตัวอย่างขั้นต่ำ กลุ่มละ 18 คน (Kang, 2021; Lakens, 2022) และเพื่อชดเชยการสูญเสียข้อมูล (Attrition rate) ประมาณร้อยละ 10 ตามแนวทางของ K. F. Schulz et al. (2010) จึงกำหนดขนาดตัวอย่างเป็นกลุ่มละ 20 คน รวม 40 คน

ผู้วิจัยทำการคัดเลือกนิสิตของมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง ในกรุงเทพมหานคร ที่ศึกษาระดับปริญญาตรี ปีการศึกษา 2567 กำหนดเกณฑ์ในการคัดเลือกตัวอย่าง โดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยอาศัยเกณฑ์ที่กำหนดไว้ (Purposive Sampling) พิจารณาจาก

1. นิสิตที่มีคะแนนความเป็นพลเมืองตื่นรู้ตั้งแต่เปอร์เซ็นต์ที่ 50 ลงมา (เก็บข้อมูลจากแบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น)

2. นิสิตสมัครใจให้ความยินยอมเข้าร่วมกิจกรรมตลอดโปรแกรม

ผู้วิจัยวางแนวทาง **คุณสมบัติในการนำออก** คือ นิสิตตัวอย่างไม่พร้อมที่จะเข้าร่วมกิจกรรมตลอดโปรแกรม

ผู้วิจัยใช้การจัดเข้ากลุ่มแบบสุ่ม (Random Assignment) เพื่อกำหนดกลุ่มตัวอย่าง เป็นกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม อย่างละ 1 กลุ่ม

การสร้างเครื่องมือที่ใช้วิจัยในระยะที่ 3

เครื่องมือที่ใช้วิจัยในระยะที่ 3 ได้แก่

1. แบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี สำหรับการวิจัยครั้งนี้ โดยผ่านกระบวนการสังเคราะห์จากวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ควบคู่กับการพิจารณาแบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้แบบการรวมตัวชีวิต (Active Citizenship Composite Indicator: ACCI) ของ B. L. Hoskins and Mascherini (2009) ซึ่งมีความสอดคล้องกับ องค์ประกอบความเป็นพลเมืองตื่นรู้ที่ผู้วิจัยสังเคราะห์ได้จากการทบทวนและสังเคราะห์ วรรณกรรม กล่าวคือ ด้านการมีส่วนร่วมกับสังคมที่เชื่อมโยงกับการมีบทบาทในกิจกรรมชุมชนและการแสดงออกทางสังคม ด้านความรับผิดชอบต่อสังคมที่สัมพันธ์กับค่านิยมการมีบทบาทและการตัดสินใจร่วมกัน และด้านการรู้เท่าทันในการเป็นพลเมืองซึ่งเกี่ยวข้องกับความเข้าใจสิทธิมนุษยชน การตัดสินใจอย่างมีเหตุผล และการมีบทบาททางสังคมอย่างเคารพผู้อื่น พร้อมทั้งนำผลที่ได้จากการศึกษาในแต่ละระยะมาพิจารณาประกอบเพื่อให้สอดคล้องและเหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยระบุตัวแปรและประเด็นที่ต้องการวัดไว้อย่างชัดเจนใน (Table of Specification) พร้อม จำนวนข้อคำถาม ดังแสดงในตาราง 3

ตาราง 3 องค์ประกอบแบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี

| องค์ประกอบความเป็นพลเมืองตื่นรู้ | จำนวนข้อ |
|--------------------------------------|----------|
| 1. ด้านการมีส่วนร่วมกับสังคม | 15 |
| 2. ด้านความรับผิดชอบต่อสังคม | 15 |
| 3. ด้านการรู้เท่าทันในการเป็นพลเมือง | 15 |

ผู้วิจัยพัฒนาแบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรีโดยเริ่มจากการกำหนดนิยามศัพท์ปฏิบัติการให้มีความชัดเจน ช่วยให้การพัฒนาข้อคำถามมีทิศทางที่ถูกต้อง เป็นไปในทิศทางเดียวกันกับทฤษฎี ระบุตัวแปรที่จะทำการวัดอย่างเป็นระบบ มีความเฉพาะเจาะจง ทำให้แบบวัดที่ได้มีความครอบคลุมและตรงตามเนื้อหาที่จะประเมิน การออกแบบแนวทางของคำถามจะเป็นไปตามที่วางแผนไว้ มีการตรวจคุณภาพเบื้องต้นโดยการนำเสนอต่อ อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโททั้งหลักและอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม เพื่อขอคำแนะนำและปรับปรุง

แก้ไขก่อนพัฒนาเป็นแบบวัดฉบับร่าง แบบวัดที่สร้างขึ้นเป็นแบบวัดประเภทมาตรประมาณค่า 5 ระดับ ตั้งแต่จริงที่สุดถึงไม่จริงเลย จำนวน 3 ด้านๆ ละ 15 ข้อ 45 ข้อ เป็นแบบวัดประเภทมาตร 5 ระดับ (Rating scale) จากตรงกับผู้ตอบที่สุดถึงไม่ตรงกับผู้ตอบเลย จำนวน 45 ข้อ โดยผู้ที่ได้คะแนนจากแบบวัดมาก จะมีระดับของความเป็นพลเมืองตื่นรู้มากกว่าผู้ที่ได้คะแนนน้อยกว่า โดยรูปแบบการให้คะแนนดังกล่าวสามารถวัดความแตกต่างของความเป็นพลเมืองตื่นรู้ได้อย่างละเอียดตามหลักสถิติ

เกณฑ์การแปลความหมายค่าเฉลี่ยของคะแนนการวัด เป็นแบบช่วงเท่า (Equal Interval Method) คือ การคำนวณความกว้างของแต่ละช่วง (Interval Width) สำหรับการแปลผลคะแนนมาตรวัด 5 ระดับ โดยหาผลต่างสูงสุด-ต่ำสุด (5-1) แล้วหารด้วยจำนวนระดับ (5) เพื่อให้ได้ค่าช่วงละ 0.80 (Best & Kahn, 2016) ดังนี้

4.20 - 5.00 หมายถึง ตรงกับผู้ตอบมากที่สุด (มีความเป็นพลเมืองตื่นรู้มากที่สุด)
 3.39 - 4.19 หมายถึง ตรงกับผู้ตอบมาก (มีความเป็นพลเมืองตื่นรู้มาก)
 2.58 - 3.38 หมายถึง ตรงกับผู้ตอบปานกลาง (มีความเป็นพลเมืองตื่นรู้ปานกลาง)
 1.77 - 2.57 หมายถึง ตรงกับผู้ตอบน้อย (มีความเป็นพลเมืองตื่นรู้น้อย)
 0.96 - 1.76 หมายถึง ไม่ตรงกับผู้ตอบเลย (มีความเป็นพลเมืองตื่นรู้น้อยมากหรือไม่มี)

2. แบบวัดความรู้ด้านกฎหมายของผู้เรียนระดับปริญญาตรี

ผู้วิจัยพัฒนาแบบวัดความรู้ด้านกฎหมายโดยผ่านกระบวนการสังเคราะห์จากวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งแบบสำรวจความต้องการทางกฎหมายของ (Organisation for Economic et al., 2019) ให้มีลักษณะเชื่อมโยงและสอดคล้องกับองค์ประกอบของความรู้ด้านกฎหมายที่ผู้วิจัยสังเคราะห์ไว้ คือ ด้านความรู้พื้นฐานทางกฎหมายที่เกี่ยวกับประเด็นการเสริมสร้างศักยภาพทางกฎหมายของบุคคล ด้านความเข้าใจกฎหมายที่เป็นไปในทางเดียวกันกับแบบวัด Model Legal Capability Questions ซึ่งมุ่งประเมินระดับความเข้าใจสิทธิทางกฎหมายของตน และด้านการประยุกต์ใช้กฎหมายในชีวิตประจำวัน ซึ่งมีความสัมพันธ์กับ Practical Legal Literacy ที่เน้นถึงการนำกฎหมายไปใช้แก้ปัญหา การปกป้องสิทธิ การใช้ชีวิตอย่างรู้สำนึกต่อสังคม ยิ่งไปกว่านั้น ยังมีการพิจารณาผลการศึกษาจากแต่ละระยะเพื่อให้สอดคล้องกับลักษณะของกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา ผู้วิจัยได้แสดงการกำหนดตัวแปรที่ต้องการวัดไว้อย่างเฉพาะเจาะจงใน Table of Specification พร้อมจำนวนข้อคำถาม ดังแสดงในตาราง 4

ตาราง 4 องค์ประกอบแบบวัดความรอบรู้ด้านกฎหมายของผู้เรียนระดับปริญญาตรี

| ความรอบรู้ด้านกฎหมาย | จำนวนข้อ |
|----------------------------|----------|
| 1. ความรู้พื้นฐานทางกฎหมาย | 15 |
| 2. ความเข้าใจกฎหมาย | 15 |
| 3. การประยุกต์ใช้กฎหมายใน | 15 |

ชีวิตประจำวัน

ผู้วิจัยพัฒนาแบบวัดความรอบรู้ด้านกฎหมายของผู้เรียนระดับปริญญาตรี ผ่านการกำหนดนิยามศัพท์ปฏิบัติการ รวมถึงวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับความรอบรู้ด้านกฎหมาย ผู้วิจัยกำหนดข้อคำถามให้สอดคล้องกับองค์ประกอบที่กำหนด ก่อนนำแบบวัดที่พัฒนาขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโทและอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม เพื่อขอคำแนะนำก่อนนำมาปรับปรุงแก้ไขเบื้องต้นพัฒนาเป็นแบบวัดฉบับร่าง โดยสร้างแบบวัดความรอบรู้ทางกฎหมายตามนิยามปฏิบัติการที่กำหนดขึ้น เป็นแบบวัดประเภทมาตร 5 ระดับ (Rating scale) จากตรงกับผู้ตอบที่สุดถึงไม่ตรงกับผู้ตอบเลย จำนวน 45 พิจารณาจากผู้ที่ได้คะแนนจากแบบวัดมากแสดงว่าเป็นผู้ที่มีความรอบรู้ด้านกฎหมายมากกว่าผู้ที่ได้คะแนนจากแบบวัดน้อยกว่า

เกณฑ์การแปลความหมายค่าเฉลี่ยของคะแนนจากการวัดเป็นแบบช่วงเท่า (Equal Interval Method) คือ การคำนวณความกว้างของแต่ละช่วง (Interval Width) สำหรับการแปลผลคะแนนมาตรวัด 5 ระดับ โดยหาผลต่างสูงสุด-ต่ำสุด (5-1) แล้วหารด้วยจำนวนระดับ (5) เพื่อให้ได้ค่าช่วงละ 0.80 (Best & Kahn, 2016) ดังนี้

4.20 - 5.00 หมายถึง ตรงกับผู้ตอบมากที่สุด (มีความรอบรู้ด้านกฎหมายมากที่สุด)

3.39 - 4.19 หมายถึง ตรงกับผู้ตอบมาก (มีความรอบรู้ด้านกฎหมายมาก)

2.58 - 3.38 หมายถึง ตรงกับผู้ตอบปานกลาง (มีความรอบรู้ด้านกฎหมายปานกลาง)

1.77 - 2.57 หมายถึง ตรงกับผู้ตอบน้อย (มีความรอบรู้ด้านกฎหมายน้อย)

0.96 - 1.76 หมายถึง ไม่ตรงกับผู้ตอบเลย (มีความรอบรู้ด้านกฎหมายน้อยที่สุดหรือไม่มี)

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้วิจัยในระยะที่ 3

3. แบบวัดความเป็นพลเมืองต้นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี

3.1 ผู้วิจัยตรวจสอบคุณภาพของแบบวัดความเป็นพลเมืองต้นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี พิจารณาจากความเที่ยงของเนื้อหา (Content validity) โดยเสนอแบบวัดฉบับร่าง พร้อมด้วยรายละเอียดเกี่ยวกับงานวิจัย วัตถุประสงค์ กรอบแนวคิด นิยามศัพท์ของตัวแปร และแผนการพัฒนาแบบวัด กับผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ได้แก่ 1) ผู้เชี่ยวชาญสาขาพลเมืองศึกษา จิตวิทยาการศึกษา หรือการวิจัยทางการศึกษา 2) ผู้เชี่ยวชาญสาขากฎหมายที่มีประสบการณ์ด้านการสอนนิติศาสตร์ และ 3) ผู้เชี่ยวชาญสาขาการจัดการเรียนการสอนหรือการฝึกอบรมในระดับอุดมศึกษา เพื่อพิจารณาความครอบคลุมของเนื้อหาตามนิยามเชิงปฏิบัติการ ความเป็นไปได้ของคำถาม ความชัดเจนด้านภาษา และรูปแบบการวัดตัวแปร พร้อมรับคำชี้แนะในการปรับปรุงเพิ่มเติม การตรวจสอบความเที่ยงของเนื้อหา จะพิจารณาจากความสอดคล้องของข้อคำถามกับนิยามปฏิบัติการรายข้อ ผ่านเทคนิค IOC (Item Objective Congruence) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความเป็นไปได้ของข้อคำถาม พิจารณาว่าสอดคล้องกับตัวแปรที่ต้องการวัดเพียงใด และนำผลการประเมินไปใช้ปรับปรุงแบบวัดให้ถูกต้องและเป็นไปได้ โดยกำหนดเกณฑ์

1 หมายถึง ข้อคำถามสอดคล้องกับนิยามศัพท์ที่กำหนดไว้

0 หมายถึง ไม่มั่นใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับนิยามศัพท์ที่กำหนดไว้

-1 หมายถึง ข้อคำถามไม่สอดคล้องกับนิยามศัพท์ที่กำหนดไว้

พิจารณาข้อคำถามที่มีค่า ioc มากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 ขึ้นไป และปรับแก้ตามการแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ให้การใช้ภาษามีความรัดกุมและเข้าใจง่าย (Fouzul Kareema & Bt Zubairi, 2021) โดยแบบวัดความเป็นพลเมืองต้นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี มีค่า IOC เท่ากับ 0.77

3.2 ผู้วิจัยทดลองใช้แบบวัดที่ปรับปรุงตามข้อแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ (Try out) กับนิสิตของมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานครที่กำลังศึกษาในระดับปริญญาตรี ปีการศึกษา 2567 จำนวน 30 คน เพื่อตรวจสอบความเชื่อมั่น แบบวิธีการประมาณค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาครอนบาค (Cronbach's alpha coefficient) (Cronbach & Gleser, 1959) พบว่า แบบวัดความเป็นพลเมืองต้นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี ด้านการมีส่วนร่วมกับสังคม มีค่าเท่ากับ 0.717 ด้านความรับผิดชอบต่อสังคม มีค่าเท่ากับ 0.745 และด้านการรู้เท่าทันในการเป็นพลเมือง มีค่าเท่ากับ 0.713 และค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาคของแบบวัดความเป็นพลเมืองต้นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรีทั้งฉบับ มีค่าเท่ากับ 0.733 อยู่ในเกณฑ์สูงกว่า 0.70 เป็นค่าที่ยอมรับได้ (Taber, 2018)

4. แบบวัดความรู้ด้านกฎหมายของผู้เรียนระดับปริญญาตรี

4.1 ผู้วิจัยตรวจสอบความเที่ยงของเนื้อหา (Content validity) โดยเสนอแบบวัดฉบับร่างพร้อมด้วยรายละเอียดเกี่ยวกับงานวิจัย วัตถุประสงค์ กรอบแนวคิด นิยามศัพท์ของตัวแปร และแผนการพัฒนาแบบวัดกับผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ได้แก่ 1) ผู้เชี่ยวชาญสาขาพลเมืองศึกษา จิตวิทยา การศึกษา หรือการวิจัยทางการศึกษา 2) ผู้เชี่ยวชาญสาขากฎหมายที่มีประสบการณ์ในการสอนนิติศาสตร์ และ 3) ผู้เชี่ยวชาญสาขาการจัดการเรียนการสอนหรือการฝึกอบรมในระดับอุดมศึกษา เพื่อพิจารณาความครอบคลุมของเนื้อหาตามนิยาม ความเป็นไปได้ของข้อคำถาม ความชัดเจนด้านภาษา รูปแบบการวัดตัวแปร รวมทั้งรับคำแนะนำเพิ่มเติมตามเกณฑ์ประเมินคุณภาพของแบบวัด การตรวจสอบโดยพิจารณาความสอดคล้องของข้อคำถามรายข้อที่มีต่อนิยามเชิงปฏิบัติการ ผ่านเทคนิค IOC (Item Objective Congruence) ให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาความเป็นไปได้ของคำถาม เทียบกับตัวแปรที่จะทำการวัด ก่อนนำผลที่ได้ไปปรับปรุงแบบวัดให้เหมาะสมยิ่งขึ้น โดยกำหนดเกณฑ์

1 หมายถึง ข้อคำถามสอดคล้องกับนิยามศัพท์ที่กำหนดไว้

0 หมายถึง ไม่มั่นใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับนิยามศัพท์ที่กำหนดไว้

-1 หมายถึง ข้อคำถามไม่สอดคล้องกับนิยามศัพท์ที่กำหนดไว้

ทำการพิจารณาข้อคำถามที่มีค่า ioc มากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 ขึ้นไป ทำการปรับแก้ตามการแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ในส่วนการใช้ภาษา ให้รัดกุมและเข้าใจง่าย (Fouzul Kareema & Bt Zubairi, 2021) โดยแบบวัดความรู้ด้านกฎหมายของผู้เรียนระดับปริญญาตรี มีค่า IOC เท่ากับ 0.78

4.2 ผู้วิจัยทดลองใช้แบบวัดที่ปรับปรุงตามข้อแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ (Try out) กับนิสิตของมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานครที่กำลังศึกษาในระดับปริญญาตรี ปีการศึกษา 2567 จำนวน 30 คน เพื่อตรวจสอบความเชื่อมั่น แบบวิธีการประมาณค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาครอนบาค (Cronbach's alpha coefficient) (Cronbach & Gleser, 1959) พบว่า แบบวัดความรู้ด้านกฎหมายของผู้เรียนระดับปริญญาตรี ด้านความสามารถในการเข้าใจกฎหมาย มีค่าเท่ากับ 0.744 ด้านการประเมินความเข้าใจกฎหมาย มีค่าเท่ากับ 0.721 และ ด้านการประยุกต์ใช้กฎหมายในชีวิตประจำวัน มีค่าเท่ากับ 0.718 และค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาคของแบบวัดความรู้ด้านกฎหมายของผู้เรียนระดับปริญญาตรีทั้งฉบับ มีค่าเท่ากับ 0.780 ซึ่งความเชื่อมั่นนี้อยู่ในเกณฑ์สูงกว่า 0.70 เป็นค่าที่ยอมรับได้ (Taber, 2018)

การเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย

ภายหลังจากคณะกรรมการจริยธรรมในการวิจัยในมนุษย์ แห่งมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ให้การรับรองโครงการ ผู้วิจัยจึงเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย แบ่งเป็นสามระยะ

การเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยในระยะที่ 1 ได้แก่ การพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรีผู้วิจัยดำเนินการเพื่อเก็บข้อมูลความต้องการจำเป็น ดังนี้

การเก็บข้อมูลความต้องการจำเป็น

1. ผู้วิจัยขออนุญาตเก็บข้อมูลแบบสอบถามกับนิสิตกลุ่มตัวอย่าง จากอาจารย์ผู้สอน
2. ผู้วิจัยเก็บข้อมูลด้วยตนเองในสองรูปแบบ คือ จากแบบสอบถามกระดาษและแบบออนไลน์ผ่าน Google Forms โดยประสานงานกับนิสิตกลุ่มตัวอย่างล่วงหน้า พร้อมชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัย รวมทั้งให้คำรับรองว่าข้อมูลทั้งหมดจะเก็บเป็นความลับอย่างเคร่งครัด ไม่ก่อให้เกิดผลกระทบใด ๆ กับคณะหรือผู้เข้าร่วมวิจัย กรณีแบบสอบถามกระดาษ ผู้วิจัยแจกให้ผู้ตอบดำเนินการกรอกข้อมูล ณ สถานที่เก็บข้อมูลและรวบรวมคืนทันที ส่วนการเก็บข้อมูลแบบสอบถามออนไลน์นั้นเป็นทางเลือก เพื่อความสะดวกในการให้ข้อมูลของกลุ่มตัวอย่าง
3. ผู้วิจัยรวบรวมแบบสอบถามทั้งหมดมาจัดกระทำข้อมูล ลงรหัส วิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้โปรแกรมสถิติสำเร็จรูป

การเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยในระยะที่ 2 ได้แก่การพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี แบ่งได้ 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 การเก็บข้อมูลการสัมภาษณ์เพื่อพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี

1. **การเตรียมการ** ผู้วิจัยได้ขอคำปรึกษาจากอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท ก่อนกำหนดคุณสมบัติของผู้ให้ข้อมูลหลักสำหรับการสัมภาษณ์เชิงลึก 3 คน ทำการติดต่อผู้ให้ข้อมูลหลักเป็นการภายในในเบื้องต้น เมื่อได้รับความยินยอม ผู้วิจัยจึงดำเนินการออกหนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเข้าร่วมเป็นผู้ให้ข้อมูลหลักในการสัมภาษณ์ ต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2. **การสัมภาษณ์** ผู้วิจัยทำการสัมภาษณ์เพื่อทราบ แนวทางการพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี

ตอนที่ 2 การพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี

1. ผู้วิจัยประมวลผลข้อมูลความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรีจากการวิจัยในระยยะที่ 1 ร่วมกับข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้ให้ข้อมูลหลักในระยยะที่ 2

2. ผู้วิจัยศึกษาเอกสาร ตำรา แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องทั้งในระดับชาติและนานาชาติเกี่ยวกับแนวทางหรือรูปแบบที่ได้รับการพิจารณาว่าเป็นไปได้ สำหรับพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี

3. ทำการยกร่างโปรแกรมการเรียนรู้อ่า โดยความเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ก่อนเสนอผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาประเมินผล เมื่อครบกระบวนการ จึงนำไปเก็บข้อมูลในระยยะที่ 3 ต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยในระยยะที่ 3 ทำการศึกษาผลของโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี รายละเอียดดั่งนี้

แบบแผนการวิจัยเชิงทดลอง

การวิจัยในระยยะที่ 3 คือการวิจัยเชิงทดลอง แบบทดสอบก่อนการทดลอง และติดตามผลหลังการทดลองหลายช่วงเวลา (Pretest and Multiple-Posttest) (Edmonds & Kennedy, 2016) ทดสอบผลของโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน เพื่อสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี แบบแผนการวิจัย แสดงในตาราง 5

ตาราง 5 แผนการทดลอง

| Group | Pretest | Treatment | Posttest1 | Posttest2 |
|-------|----------|-----------|-----------|-----------|
| RE | O1E, A1E | X | O2E, A2E | O3E, A3E |
| RC | O1C, A1C | - | O2C, A2C | O3C, A3C |

ความหมายของสัญลักษณ์มีดังนี้

R = การกำหนดตัวอย่างแบบสุ่ม (Random assignment)

E = กลุ่มที่รับการทดลอง (Experimental group)

C = กลุ่มที่ถูกควบคุม (Control group)

O1 = การวัดความเป็นพลเมืองก่อนการทดลอง (Pretest)

A1 = การวัดความรอบรู้ด้านกฎหมายก่อนการทดลอง (Pretest)

X = การจัดการกระทำ (Treatment) โดยใช้โปรแกรมส่งเสริมฯ

O2 = การวัดความเป็นพลเมืองหลังสิ้นสุดการทดลอง (Posttest1)

A2 = การวัดความรอบรู้ด้านกฎหมายหลังสิ้นสุดการทดลอง (Posttest1)

O3 = การวัดความเป็นพลเมืองในระยะติดตามผล (Posttest2)

A3 = การวัดความรอบรู้ด้านกฎหมายในระยะติดตามผล (Posttest2)

การวัดผลหลังจากการทดลองและระยะติดตามผล โดยผู้วิจัยกำหนดเว้นช่วงเวลาหลังจากสิ้นสุดทดลองรวมไปถึงเมื่อสิ้นสุดการทดลองไปอีก 4 สัปดาห์ (ระยะติดตามผล) เพื่อให้มีระยะเวลาเพียงพอ ลดการจดจำหรือปัจจัยอื่นที่อาจพบเมื่อวัดซ้ำ (Ferrando, Lorenzo, & Molina, 2001)

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น คือ โปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้
อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม

ตัวแปรตาม คือ ความเป็นพลเมืองที่รับรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี

วิธีดำเนินการทดลอง

ผู้วิจัยทดลองโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้
อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองที่รับรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี
กับกลุ่มตัวอย่าง โดยดำเนินการตามตารางการจัดกิจกรรมกับกลุ่มทดลองเป็นระยะเวลา 4
สัปดาห์ ๆ ละ 2 กิจกรรม โดยกำหนดระยะเวลาในการทำกิจกรรมครั้งละ 2 กิจกรรม ภายในเวลา
45 นาที โดยจัดกิจกรรมในชั้นเรียน 1 กิจกรรม และมีกรมอบหมายงานเพื่อนำไปปฏิบัตินอกชั้น

เรียนอีก 1 กิจกรรมต่อสัปดาห์ ส่วนกลุ่มควบคุมจะไม่มีกิจกรรมใด เพื่อให้เป็นกลุ่มเปรียบเทียบผลการทดลอง ประกอบด้วยขั้นตอน

1. ระยะเวลาก่อนการทดลอง ผู้วิจัยปฐมนิเทศนิสิตกลุ่มตัวอย่างให้ทราบถึงรายละเอียดของวัตถุประสงค์การดำเนินกิจกรรมโดยตลอดทั้งหมด และให้นิสิตกลุ่มตัวอย่างทำแบบวัดความเป็นผลเมืองตื่นรู้ และแบบวัดความรู้ด้านกฎหมายของผู้เรียนระดับปริญญาตรี (Pretest)

2. ระยะเวลาการทดลอง ผู้วิจัยทดลองกับกลุ่มทดลอง 20 คน โดยใช้โปรแกรมที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น มีระยะเวลา 4 สัปดาห์ตามแผนการทดลอง ในส่วนของกลุ่มควบคุมจะไม่มีกิจกรรมใดๆ (Treatment)

3. ระยะเวลาหลังการทดลอง ผู้วิจัยวัดความเป็นผลเมืองตื่นรู้และแบบวัดความรู้ด้านกฎหมายของผู้เรียนระดับปริญญาตรีกับนิสิตกลุ่มตัวอย่าง และใช้คะแนนดังกล่าวเป็นคะแนนภายหลังการทดลอง (Posttest1)

4. ระยะเวลาติดตามผล เมื่อสิ้นสุดการทดลอง 4 สัปดาห์ ผู้วิจัยวัดความเป็นผลเมืองตื่นรู้และความรู้ด้านกฎหมายของผู้เรียนระดับปริญญาตรีกับนิสิตกลุ่มตัวอย่าง และใช้คะแนนดังกล่าวเป็นคะแนนการติดตามผล (Posttest2)

การเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยในระยะที่ 3 มีขั้นตอน

1. ผู้วิจัยได้ขออนุญาตอาจารย์ผู้สอนกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่ม เพื่อขอความร่วมมือในการเก็บข้อมูลกับนิสิตกลุ่มตัวอย่างในการทำวิจัยระยะที่ 3

2. ผู้วิจัยปฏิบัติตามแผนการทดลอง โดยการนำโปรแกรมส่งเสริมฯ ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมาใช้กับกลุ่มทดลอง ส่วนกลุ่มควบคุมนั้นไม่มีการดำเนินการใด ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบวัดความรู้ด้านกฎหมาย และแบบวัดความเป็นผลเมืองตื่นรู้ในระยะก่อนการทดลอง

2.1 เมื่อสิ้นสุดการให้โปรแกรมส่งเสริมฯ ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างทั้งสองทำแบบวัดความเป็นผลเมืองตื่นรู้ และแบบวัดความรู้ด้านกฎหมาย (Posttest1)

2.2 เมื่อสิ้นสุดการให้โปรแกรมส่งเสริมฯ 4 สัปดาห์ ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างทั้งสองทำแบบวัดความรู้ด้านกฎหมาย และแบบวัดความเป็นผลเมืองตื่นรู้(Posttest2)

2.3 เมื่อสิ้นสุดการดำเนินการตามข้อ 2.2 ผู้วิจัยกล่าวขอบคุณกลุ่มตัวอย่างทุกคน ก่อนจัดเลี้ยงเครื่องดื่มและอาหารว่างแก่กลุ่มตัวอย่าง

3. ผู้วิจัยแจ้งให้กลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมโปรแกรมส่งเสริมฯ ทราบว่าได้สิ้นสุดกิจกรรมแล้ว และขอขอบคุณนิสิตตัวอย่างทุกคนที่ให้ความร่วมมือกับกิจกรรมครั้งนี้ พร้อมขอขอบคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกคนที่ให้ความร่วมมือ ทำให้การวิจัยครั้งนี้จบลงสำเร็จได้

การวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัย แบ่งเป็น 3 ระยะ

ระยะที่ 1 การประเมินความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี

1. การประเมินความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี ประกอบด้วย

การวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถาม ผู้วิจัยตรวจทานความครบถ้วนของแบบสอบถาม ก่อนนำมาวิเคราะห์โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS จำแนกในแต่ละตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม วิเคราะห์โดยการแจกแจงความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage) นำเสนอรายละเอียดการวิเคราะห์ในรูปแบบตาราง

ตอนที่ 2 ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ 1) ด้านการมีส่วนร่วมกับสังคม 2) ด้านความรับผิดชอบต่อสังคม และ 3) ด้านการรู้เท่าทันในการเป็นพลเมือง แบ่งได้เป็น 2 ส่วน

1. วิเคราะห์ด้วยสถิติบรรยาย ประกอบด้วย ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (บุญชม ศรีสะอาด, 2560) และแปลผลกับเกณฑ์มาตรฐาน 5 ระดับ โดยหาผลต่างสูงสุด-ต่ำสุด (5-1) แล้วหารด้วยจำนวนระดับ (5) เพื่อให้ได้ค่าช่วงละ 0.80 (Best & Kahn, 2016) ดังนี้

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.20 - 5.00 หมายถึง มีความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้มากที่สุด

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 3.39 - 4.19 หมายถึง มีความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้มาก

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 2.58 - 3.37 หมายถึง มีความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ปานกลาง

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.77 - 2.57 หมายถึง มีความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้น้อย

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 0.96 - 1.76 หมายถึง มีความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้น้อยมากหรือไม่มี

2. วิเคราะห์หาความต้องการจำเป็น โดยใช้ดัชนีลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็นแบบปรับปรุง หรือ Modified Priority Needs Index ($PNI_{Modified}$) (Khong-ngam et al., 2014; สุวิมล ว่องวานิช, 2562) ซึ่งเป็นวิธีการหาความแตกต่างของสภาพที่เป็นอยู่ แล้วหารด้วย

สภาพที่ควรจะเป็น เพื่อช่วยในการควบคุมขนาดความต้องการจำเป็นให้อยู่ในพิสัยที่ต้องการ
ปรากฏสูตร ดังนี้

$$\text{สูตร} \quad \text{PNI}_{\text{Modified}} = \frac{I-D}{D}$$

| | | |
|-----|---------|------------------------------------|
| PNI | หมายถึง | ดัชนีความสำคัญของความต้องการจำเป็น |
| I | หมายถึง | ค่าเฉลี่ยของสภาพที่ควรจะเป็น |
| D | หมายถึง | ค่าเฉลี่ยของสภาพที่เป็นอยู่ |

ตอนที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลจากคำถามปลายเปิดในแบบสอบถาม ด้วยการ
วิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis)

ระยะที่ 2 การพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการ
เรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดีของ
ผู้เรียนระดับปริญญาตรี

1. ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสัมภาษณ์เชิงลึกโดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา
(Content Analysis) ตามแนวทางของ (Braun & Clarke, 2006) เริ่มจากการถอดเทปบันทึกเสียง
การสัมภาษณ์เป็นข้อความอย่างครบถ้วนและถูกต้อง จากนั้นอ่านข้อมูลทั้งหมดอย่างละเอียดเพื่อ
ทำความเข้าใจกับข้อมูลและทำความเข้าใจบริบทโดยรวม พร้อมทั้งสังเกตแนวคิดเบื้องต้นที่มี
ประโยชน์ ผู้วิจัยได้ระบุและจำแนกประเด็นสำคัญที่ปรากฏในข้อมูลอย่างเป็นระบบตลอดทั้งชุด
ข้อมูล โดยประเด็นดังกล่าวจะสะท้อนลักษณะเด่นที่สัมพันธ์ถึงคำถามการวิจัย เมื่อแล้วเสร็จจึงจัด
กลุ่มประเด็นที่มีความสัมพันธ์กันให้เป็นประเด็นหลัก (Themes) โดยพิจารณาความเกี่ยวเนื่อง
ระหว่างประเด็นสำคัญ ประเด็นหลัก รวมถึงประเด็นรอง พร้อมทั้งรวบรวมข้อมูลที่เป็นไปในทาง
เดียวกันกับแต่ละประเด็นหลัก ภายหลัง ผู้วิจัยได้ทบทวน ตรวจสอบ และปรับความชัดเจนของ
ประเด็นหลักอีกครั้ง เพื่อประเมินความสอดคล้องกับข้อมูลทั้งหมด ให้มั่นใจว่าประเด็นหลักสามารถ
สะท้อนความหมายของข้อมูลได้ครบถ้วนแท้จริง จากนั้นจึงนิยามและตั้งชื่อประเด็นหลัก พร้อม
ระบุรายละเอียดของแต่ละประเด็น เพื่อการกำหนดร่างโปรแกรมต่อไป

2. ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ไปใช้ในการออกแบบและพัฒนาโปรแกรม โดย
สังเคราะห์ประเด็นหลักจากการสัมภาษณ์เพื่อกำหนดคุณลักษณะ เนื้อหา และเค้าโครงของ
โปรแกรมให้มีความสอดคล้องกับความต้องการและบริบทที่แท้จริงของกลุ่มเป้าหมาย จากนั้น
ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ จากการเลือกข้อความสัมภาษณ์ที่เป็นตัวอย่าง
ชัดเจนมาประกอบการอธิบายแต่ละประเด็นหลัก เพื่อแสดงถึงมุมมองจากประสบการณ์ของผู้ให้
ข้อมูลหลัก รวมทั้งเชื่อมโยงกับคำถามการวิจัยและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง นำข้อมูลดังกล่าวมา

บูรณาการกับข้อมูลความต้องการจำเป็นจากการวิจัยในระยะที่ 1 เพื่อขยายโปรแกรมการเรียนรู้ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้

3. ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลแบบประเมินเพื่อพิจารณาความถูกต้องและความเป็นไปได้ของโปรแกรมส่งเสริมฯ จากแบบประเมินความเหมาะสม ผ่านการประเมินเชิงกระบวนการ (Process-Oriented Evaluation) โดยอ้างอิงประกอบ 7 ด้าน ได้แก่ ชื่อกิจกรรม วัตถุประสงค์ เวลา เนื้อหา สื่อและวัสดุอุปกรณ์ ขั้นตอน และการประเมินผล ก่อนนำข้อเสนอเหล่านี้ไปปรับปรุงแก้ไขจนโปรแกรมมีความสมบูรณ์ สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ นำไปใช้ได้จริง

ระยะที่ 3 การศึกษาผลของโปรแกรมส่งเสริมความรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างเสริมความเป็นพลเมืองต้นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี

ผู้วิจัยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS วิเคราะห์ข้อมูล รายละเอียดดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของตัวแปรโดยใช้สถิติบรรยาย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สัมประสิทธิ์การกระจาย ความเบ้ และความโด่ง

2. การวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนความเป็นพลเมืองต้นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี การวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนความเป็นพลเมืองต้นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี โดยใช้ Mixed ANOVA ในระยะเวลาก่อนเริ่มโปรแกรมที่พัฒนาในการวิจัยระยะที่ 2 ภายหลังสิ้นสุดการให้โปรแกรมฯ และระยะติดตามผล

3. เมื่อพบความแตกต่างทางสถิติ ทำการเปรียบเทียบความแตกต่างแบบรายคู่ (Pairwise Comparisons) โดยวิธี Bonferroni

ผู้วิจัยกำหนดให้ความรอบรู้ด้านกฎหมาย (Legal Literacy) เป็นตัวแปรจัดการกระทำ (Manipulation Check) มีวัตถุประสงค์เพื่อตรวจสอบว่าการจัดกิจกรรมตามโปรแกรมที่พัฒนาขึ้นจะยังผลให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีระดับความรู้ด้านกฎหมายสูงขึ้นจริงหรือไม่ แม้ตัวแปรดังกล่าวจะไม่ได้ถูกกำหนดไว้ในสมมติฐานหลักของการวิจัย แต่เป็นตัวแปรที่ใช้ตรวจสอบประสิทธิผลของการจัดการกระทำที่ควรส่งผลต่อผู้เข้าร่วมตามแนวคิดที่ออกแบบไว้ ทั้งนี้ การรายงานผลของตัวแปรนี้เป็นลักษณะเชิงยืนยัน (Confirmatory) (Han & Lee, 2024) เพื่อแสดงให้เห็นว่าการทดลองตามโปรแกรมส่งผลต่อความรู้ด้านกฎหมายของกลุ่มทดลองได้จริง

กระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนตัวแปรจัดการกระทำ เป็นไปในรูปแบบเดียวกับการวิเคราะห์ตัวแปรตาม เนื่องจากการวัดความรู้ด้านกฎหมายมีการเก็บข้อมูลซ้ำในหลายช่วงเวลา (ก่อน หลังทดลอง และติดตามผล) เช่นเดียวกับตัวแปรตาม วิเคราะห์ข้อมูลด้วย Mixed ANOVA เพื่อเปรียบเทียบผลที่ได้รับระหว่างสองกลุ่มตัวอย่าง และเปรียบเทียบผลที่เปลี่ยนแปลง

ภายในกลุ่มแต่ละช่วงเวลา การรายงานผลจึงเป็นรูปแบบเดียวกับการทดสอบสมมติฐานหลัก โดยรายงานค่าทางสถิติ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับนัยสำคัญทางสถิติ เพื่อแสดงให้เห็นถึงความแตกต่างที่เกิดขึ้นอย่างเป็นระบบและเป็นไปในทางเดียวกับแนวคิดการจัดกระทำของงานวิจัยนี้

การพิทักษ์สิทธิและจรรยาบรรณในการวิจัย

ผู้วิจัยอธิบายกลุ่มตัวอย่างนิสิตที่เข้าร่วมการวิจัยทุกคนถึงสิทธิในการเข้าร่วมการวิจัย และการพิทักษ์สิทธิ โดยยืนยันว่าข้อมูลทั้งหมดที่ของการวิจัยนี้จะเก็บรักษาเป็นความลับทุกกรณี หากผู้เข้าร่วมการวิจัยมีเหตุผลใดก็ตามที่ไม่ประสงค์จะเข้าร่วม สามารถถอนตัวออกจากการวิจัยได้เสมอ โดยไม่ต้องแจ้งเหตุผล และจะไม่เกิดผลใด กับการศึกษาและสถานภาพของนิสิตผู้เข้าร่วมทุกกรณี การดำเนินการวิจัยทุกขั้นตอนผ่านการรับรองจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เมื่อวันที่ 9 กันยายน 2567 หมายเลขรับรองโครงการ SWUEC-672397

ผู้วิจัยสรุปขั้นตอนการดำเนินการ แสดงใน ตาราง 6

ตาราง 6 สรุปขั้นตอนการดำเนินการ

| ระยะการวิจัย และ วัตถุประสงค์ | ประชากร กลุ่ม ตัวอย่างและผู้ให้ ข้อมูลหลัก | เครื่องมือที่ใช้ในการ วิจัย | การเก็บ รวบรวม ข้อมูล | การวิเคราะห์ ข้อมูล |
|---|---|---|---|---|
| ระยะที่ 1 เพื่อศึกษา ความต้องการ จำเป็นในการพัฒนา ความเป็นพลเมือง ตื่นรู้ของผู้เรียน ระดับปริญญาตรี | ประชากร คือ นิสิต ระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 5,374 คน | แบบสอบถามความ ต้องการจำเป็น - ด้านการมีส่วนร่วมกับ สังคม - ด้านความรับผิดชอบ ต่อสังคม | 1) แบบสอบถาม กระดาษ 2) แบบสอบถาม ออนไลน์ (Google Forms) | 1) สถิติบรรยาย (ค่าเฉลี่ย, S.D.) 2) PNI Modified (ดัชนีลำดับ ความสำคัญของ จำเป็น)3) การ วิเคราะห์เนื้อหา สำหรับคำถาม ปลายเปิด |
| | กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 463 คน (คำนวณสูตร Krejcie & Morgan เพิ่มอีกร้อยละ20) ใช้วิธีการสุ่ม แบบ หลายลำดับขั้น | - ด้านการรู้เท่าทันใน การเป็นพลเมือง | | |

ตาราง 6 (ต่อ)

| ระยะการวิจัย และ วัตถุประสงค์ | ประชากร กลุ่ม ตัวอย่างและผู้ให้ ข้อมูลหลัก | เครื่องมือที่ใช้ในการ วิจัย | การเก็บ รวบรวม ข้อมูล | การวิเคราะห์ ข้อมูล |
|---|---|---|---|---|
| ระยะที่ 2 เพื่อ พัฒนาโปรแกรม ส่งเสริมความรอบรู้ ด้านกฎหมายฯ (SPARK Model) | ผู้ให้ข้อมูลหลัก 3 คน เกณฑ์คัดเลือก ผู้เชี่ยวชาญด้าน พลเมืองจิตวิทยา กฎหมาย มี ประสบการณ์ใน การสอน ฝึกอบรม เลือกแบบเจาะจง | 1) แบบสัมภาษณ์เชิง ลึก แนวทางการสร้าง โปรแกรม2) แบบ ประเมินความ เหมาะสมของ โปรแกรม | การสัมภาษณ์ เชิงลึก (In- depth Interview) | 1. การวิเคราะห์ เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อยก ร่างโปรแกรม 2. การประเมิน เชิงกระบวนการ หาค่าความ เหมาะสม |
| ระยะที่ 3 เพื่อ ศึกษาผลของ โปรแกรมส่งเสริม ความรอบรู้ด้าน กฎหมายฯ | กลุ่มตัวอย่าง คือ นิสิตระดับปริญญา ตรี มหาวิทยาลัยใน กรุงเทพฯ จำนวน 40 คน(แบ่งเป็น กลุ่มทดลอง 20 คน กลุ่มควบคุม 20 คน เลือกแบบเจาะจง คัดจากคะแนน P50 ลงมาและจัด เข้ากลุ่มแบบสุ่ม | 1) แบบสัมภาษณ์เชิง ลึก แนวทางการสร้าง โปรแกรม2) แบบ ประเมินความ เหมาะสมของ โปรแกรม 3) โปรแกรมส่งเสริม ความรู้ด้าน กฎหมายฯ (SPARK Model) 4) แบบวัดความเป็น พลเมืองตื่นรู้ (ตัวแปร ตาม) 5) แบบวัดความรู้ ด้านกฎหมาย (ตัวแปร จัดกระทำ | เก็บข้อมูล 3 ระยะ1) ก่อน การทดลอง 2)หลังการ ทดลอง 3) ติดตามผล 4 สัปดาห์ | 1) สถิติบรรยาย (Mean, S.D.) 2) Mixed ANOVA ทดสอบ ความต่างของ ค่าเฉลี่ยระหว่าง กลุ่มและภายใน กลุ่ม3) เปรียบเทียบรายคู่ ด้วยวิธี Bonferroni |

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยนี้มีความมุ่งหมาย 1) เพื่อศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดีของผู้เรียนระดับปริญญาตรี 2) เพื่อพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีของผู้เรียนระดับปริญญาตรี และ 3) เพื่อศึกษาผลของโปรแกรมส่งเสริมความรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีของผู้เรียนระดับปริญญาตรี

ผู้วิจัยรายงานการวิเคราะห์ข้อมูล แบ่งได้ 3 ตอน ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดีของผู้เรียนระดับปริญญาตรี

ตอนที่ 2 ผลของการพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีของผู้เรียนระดับปริญญาตรี ของการนำผลการศึกษาระยะที่ 1 มาประกอบการศึกษาในระยะที่ 2

ตอนที่ 3 ผลของโปรแกรมส่งเสริมความรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างเสริมความเป็นพลเมืองดีของผู้เรียนระดับปริญญาตรี ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดีของผู้เรียนระดับปริญญาตรี

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในเพื่อศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดีของผู้เรียนระดับปริญญาตรี แบ่งได้ 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 รายละเอียดพื้นฐานทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างในการประเมินความต้องการจำเป็น

ส่วนที่ 2 ผลการจัดลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดี โดยการใช้ดัชนีลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็นแบบปรับปรุง (Modified Priority Needs Index (PNI_{Modified}))(Pasuda & Siriwan, 2022; สุวิมล ว่องวาณิช, 2562)

ส่วนที่ 3. ผลการวิเคราะห์และประมวลข้อมูลเชิงคุณภาพจากข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการพัฒนาความเป็นพลเมืองดีของผู้เรียนระดับปริญญาตรี

ส่วนที่ 1 รายละเอียดพื้นฐานทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างในการประเมินความต้องการจำเป็น

จากการกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างตามสูตรของเครจซี่และมอร์แกน (วัลลภ รัฐฉัตรานนท์, 2562) และเพื่อความคลาดเคลื่อนร้อยละ 20 ได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 463 คน อย่างไรก็ตาม ในการเก็บข้อมูลจริง สามารถรวบรวมแบบสอบถามที่สมบูรณ์ได้จำนวน 421 ชุด คำนวณเป็นอัตราการตอบกลับร้อยละ 90.9 สามารถยอมรับได้ตามมาตรฐานการวิจัยเชิงสำรวจ (Rosén, 1997) และจำนวนตัวอย่างที่ได้ ยังมีจำนวนมากกว่าขนาดขั้นต่ำที่คำนวณได้ตามสูตร จึงถือว่าเพียงพอและเป็นไปได้สำหรับการวิเคราะห์ทางสถิติในระดับความเชื่อมั่น 95%

รายละเอียดพื้นฐานทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างในการประเมินความต้องการจำเป็น กลุ่มตัวอย่างจำนวน 421 คน ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง สัดส่วนร้อยละ 74.58 ส่วนใหญ่มีช่วงอายุระหว่าง 18-19 ปี สัดส่วนร้อยละ 68.88 มีภูมิลำเนาส่วนใหญ่ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล ร้อยละ 34.48 รายละเอียดแสดงในตาราง 7

ตาราง 7 รายละเอียดพื้นฐานทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างในการประเมินความต้องการจำเป็น

| | รายการ | จำนวน | ร้อยละ |
|--------------|-------------------------|-------|--------|
| 1. เพศ | ชาย | 91 | 21.62 |
| | หญิง | 314 | 74.58 |
| | ไม่ระบุ | 16 | 3.80 |
| 2. ช่วงอายุ | 18-19 ปี | 290 | 68.88 |
| | 20-22 ปี | 127 | 30.17 |
| | มากกว่า 22 ปี | 4 | 0.95 |
| 3. ภูมิลำเนา | กรุงเทพมหานครและปริมณฑล | 162 | 38.48 |
| | ภาคกลาง | 98 | 23.28 |
| | ภาคเหนือ | 15 | 3.56 |
| | ภาคตะวันออก | 31 | 7.36 |
| | ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ | 45 | 10.69 |
| | ภาคตะวันตก | 20 | 4.75 |
| | ภาคใต้ | 50 | 11.88 |

ส่วนที่ 2 ผลจัดลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ โดยการใช้ดัชนีลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็นแบบปรับปรุง

ผลการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ระหว่างสภาพที่เป็นอยู่ และสภาพที่ควรจะเป็น เพื่อทราบลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็น ผลการวิเคราะห์ในตาราง โดย M ได้แก่ ค่าเฉลี่ย S.D. ได้แก่ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน $PNI_{modified}$ ได้แก่ ดัชนีความต้องการจำเป็น ผลปรากฏว่า ค่าเฉลี่ยความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ในแต่ละด้านในสภาพที่เป็นอยู่และสภาพที่ควรจะเป็นมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่า $PNI_{modified}$ ระหว่าง 0.084 – 0.096 และเมื่อจัดลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็น จากมากไปน้อย ได้แก่ 1) ด้านความรับผิดชอบต่อสังคม 2) ด้านการรู้เท่าทันการเป็นพลเมือง และ 3) ด้านการมีส่วนร่วมกับสังคม โดยมีค่า $PNI_{modified}$ เท่ากับ 0.096 0.094 และ 0.084 ตามลำดับ และพบว่าค่าเฉลี่ยของความต้องการจำเป็นของ 1) ด้านความรับผิดชอบต่อสังคม 2) ด้านการรู้เท่าทันการเป็นพลเมือง และ 3) ด้านการมีส่วนร่วมกับสังคม เท่ากับ 3.99 3.94 และ 3.73 ตามลำดับ แสดงในตาราง 8

ตาราง 8 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในแต่ละด้านของความเป็นพลเมืองตื่นรู้ตามสภาพที่เป็นอยู่และสภาพที่ควรจะเป็น รวมไปถึงการจัดลำดับความต้องการจำเป็นด้วยดัชนีความต้องการจำเป็นแบบปรับปรุง

| ความเป็นพลเมือง ตื่นรู้ | สภาพที่เป็นอยู่ | | สภาพที่ควรจะเป็น | | T | PNI modified | อันดับ |
|-----------------------------|-----------------|------|------------------|------|-------|-----------------|--------|
| | M | S.D. | M | S.D. | | | |
| ความรับผิดชอบต่อสังคม | 3.64 | 0.62 | 3.99 | 0.57 | 16.4* | 0.096 | 1 |
| การรู้เท่าทันการเป็นพลเมือง | 3.60 | 0.61 | 3.94 | 0.58 | 15.9* | 0.094 | 2 |
| การมีส่วนร่วมกับสังคม | 3.44 | 0.62 | 3.73 | 0.62 | 13.1* | 0.084 | 3 |

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ส่วนที่ 3 ผลการวิเคราะห์และประมวลข้อมูลเชิงคุณภาพจากข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี

ผลการวิเคราะห์และประมวลข้อมูลเชิงคุณภาพได้มาจากข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี ในประเด็นที่มีความเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบของพลเมืองตื่นรู้ ได้แก่

1. ด้านการมีส่วนร่วมกับสังคม กลุ่มตัวอย่างให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมในสังคมผ่านการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์และการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ พบการกล่าวถึงการเคารพสิทธิเสรีภาพของผู้อื่น การยอมรับความคิดเห็นที่ต่างไป และการใช้เหตุผลประกอบการตัดสินใจ เช่น ข้อความ ...ควรแสดงมุมมองกับสิ่งต่าง ๆ อย่างรู้เท่าทันและสมเหตุสมผล... หรือ ...การเป็นพลเมืองดีคือการยอมรับความเห็นทุกฝ่าย เปิดใจพร้อมช่วยเหลือทุกคน... แสดงให้เห็นถึงการตระหนักรู้ต่อบทบาทของตนในฐานะสมาชิกสังคมที่มีส่วนร่วมอย่างรับผิดชอบและเคารพสิทธิของผู้อื่น

นอกจากนี้ ยังมีการกล่าวถึงการปฏิบัติตามกฎหมายและค่านิยมที่เหมาะสม เช่น ...อยู่ภายใต้กฎหมาย ไม่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน... แสดงถึงความเข้าใจต่อบทบาทพื้นฐานของพลเมืองที่ดีในระบอบของประชาธิปไตย จากข้อเสนอแนะดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างคำนึงถึงการอาศัยอยู่ร่วมกันโดยมีเหตุผลและเคารพผู้อื่น ซึ่งเป็นหลักในการมีส่วนร่วมทางสังคมที่ดี สอดรับกับแนวคิดของ (B. L. Hoskins & Mascherini, 2009) และกลุ่มตัวอย่างยังให้ความสำคัญกับการแสดงออกทางสังคม เช่น การให้และรับความเห็น เคารพสิทธิมนุษยชน และการไม่ละเมิดสิทธิผู้อื่น ซึ่งสอดคล้องกับการมีบทบาททางการเมืองในเยาวชนไทยช่วงปี 2020–2021 ที่ประชาชนออกมาแสดงเจตจำนงในที่สาธารณะอย่างเปิดเผย (Teeratanabodee, 2025)

2. ด้านความรับผิดชอบต่อสังคม กลุ่มตัวอย่างแสดงมุมมองจำนวนมากในประเด็นของการลงมือทำเพื่อประโยชน์ส่วนรวม ไม่ว่าจะเป็นการเข้าร่วมกิจกรรมอาสาสมัคร การทำงานเพื่อชุมชน หรือการช่วยเหลือสังคม เช่น ...เข้าร่วมกิจกรรมจิตอาสา การฝึกปฏิบัติในหน่วยงานที่ให้บริการสาธารณะ.. และ ...อยากให้ที่มหาวิทยาลัยมีกิจการที่ส่งเสริมความรู้ด้านนี้.. สื่อให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างรับรู้คุณค่าของการมีบทบาทเชิงปฏิบัติที่เกิดผลจริงต่อสังคม

นอกจากนี้ บางความคิดเห็นยังชี้ถึงประเด็นของการเป็นต้นแบบ เช่น ...ถ้าเราเป็นพลเมืองดีและสามารถทำให้ผู้อื่นทำตามได้ สังคมจะน่าอยู่มากขึ้น... การลงมือทำ การช่วยเหลือ และมีความรับผิดชอบต่อสังคม เป็นไปในทางเดียวกับผลการศึกษาของ Kanchanawongpaisan and Kumsab (2025)

3. ด้านการรู้เท่าทันในการเป็นพลเมือง กลุ่มตัวอย่างบางส่วนเสนอว่า ...ควรจัดรูปแบบการเรียนเพื่อให้ผู้เรียน ...รู้เท่าทันเหตุการณ์บ้านเมือง ติดตามข่าวสารจากแหล่งข้อมูลที่น่าเชื่อถือ ... และ ...รู้จักใช้เหตุผลในการตัดสินใจต่อเรื่องสาธารณะ... แสดงถึงการให้น้ำหนักกับทักษะการคิดแบบวิพากษ์ (Critical thinking) และความรอบรู้เกี่ยวกับสื่อ (Media literacy) อันเป็นพื้นฐานของการเป็นพลเมืองตื่นรู้ในศตวรรษที่ 21

นอกจากนี้ พบข้อเสนอในประเด็น ...การแสดงมุมมองได้โดยไม่ระบุตัวตน... และ ..การสร้างพื้นที่ปลอดภัยในการแสดงมุมมอง... แสดงการคำนึงถึงสิ่งแวดล้อมทางสังคมที่เปิดกว้างและปลอดภัยนั้น มีผลต่อการสื่อสารอย่างเสรี โดยเคารพความต่างทางความคิดที่หลากหลาย และควรมีการฝึกให้ผู้เรียน ติดตามข่าวสารจากแหล่งเชื่อถือ และคิดอย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการศึกษาของ Tirza, Tambunan, Parwati, and Cendana (2025)

ตอนที่ 2 ผลของการพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี

ผลของการพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี แบ่งได้ 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 รายละเอียดพื้นฐานทั่วไปของผู้ให้ข้อมูลหลัก และผลการวิเคราะห์ข้อมูลการสัมภาษณ์เชิงลึก

ส่วนที่ 2 ผลของการสังเคราะห์กระบวนการเรียนรู้ SPARK Model

ส่วนที่ 3 โปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี

ส่วนที่ 1 รายละเอียดพื้นฐานทั่วไปของผู้ให้ข้อมูลหลัก และผลการวิเคราะห์ข้อมูลการสัมภาษณ์เชิงลึก

1. ผู้ให้ข้อมูลหลัก 3 คน ประกอบด้วย เพศชาย 2 คน กับเพศหญิง 1 คน อายุระหว่าง 38-45 ปี มีประสบการณ์ในการทำงานสาขาพลเมือง สาขาการสอน และสาขากฎหมาย เป็นระยะเวลา 8-15 ปี รายละเอียด แสดงในตาราง 9

ตาราง 9 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้ข้อมูลหลัก

| นามสมมติ | เพศ | อายุ (ปี) | ระดับ การศึกษา | ประสบการณ์ที่ เกี่ยวข้องกับการให้ ข้อมูล |
|-----------------|------|-----------|-------------------|--|
| ผู้ทรงคุณวุฒิ 1 | ชาย | 44 | ปริญญาเอก | 12 |
| ผู้ทรงคุณวุฒิ 2 | หญิง | 45 | ปริญญาเอก | 15 |
| ผู้ทรงคุณวุฒิ 3 | ชาย | 38 | ปริญญาเอก | 8 |

ผลการวิเคราะห์และประมวลข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสัมภาษณ์เชิงลึก

ผลการวิเคราะห์และประมวลข้อมูลเชิงคุณภาพได้มาจากการสัมภาษณ์เชิงลึกของผู้ให้ข้อมูลหลัก โดยได้แนวทางสำคัญในการศึกษาเกี่ยวกับความต้องการจำเป็นต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ จำนวน 3 แนวทาง ได้แก่

1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม ประกอบด้วยรูปแบบของการจัดการเรียนรู้ที่เป็นไปในทางเดียวกันกับแนวทางในการสร้างโปรแกรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ ดังคำกล่าวที่สนับสนุน ดังนี้

“...ตัวโปรแกรมตอบใจทยักลุ่มเป้าหมายอยู่แล้ว แต่เราต้องคำนึงก่อนว่าโปรแกรมนี้ นำไปใช้กับใคร กรณีของเราเป็นกลุ่มผู้เรียนระดับปริญญาตรี จึงควรเป็นโปรแกรมที่ง่าย ไม่ซับซ้อน เรียกให้ง่ายว่าสำเร็จรูป ไม่ต้องการเนื้อความอะไรที่ยาวเกินไป ไม่ต้องมาตีความอีก ง่ายสั้น กระชับ” (ผู้ทรงคุณวุฒิ 1)

“...ในปัจจุบัน ผู้เรียนมีข้อมูลและสารสนเทศจำนวนมากรอบตัว ผู้สอนจึงไม่ควรเพียงแค่ว่าบอกว่าต้องทำอะไร แต่ควรรับรู้ว่าคุณเรียนมีความสนใจอะไร รู้เรื่องอะไรมาแล้ว และอยากเข้าใจเรื่องอะไร...การสอนควรมีความยืดหยุ่นและปรับเปลี่ยนไปตามบรรยากาศในชั้นเรียน ไม่ยึดติดกับแพทเทิร์นหรือกรอบตายตัว ควรมีเพียงกรอบแนวทางและเตรียมบทเรียนให้สะดวกหากต้องมีการปรับเปลี่ยน...การจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมในปัจจุบันคือการที่ผู้สอนต้องเป็น โค้ช ที่ยืดหยุ่น สร้างแรงจูงใจ และอำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนได้สืบเสาะหาความรู้ คิด วิเคราะห์ และแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ เปรียบเสมือนนักประดาน้ำที่เรียนรู้การปรับตัว สำรวจ พร้อมค้นพบสิ่งใหม่ได้ทะเลด้วยตนเอง...” (ผู้ทรงคุณวุฒิ 2)

"...การสอนโปรแกรมแบบ *Creative-based learning* เน้นให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ มุ่งหมายเพื่อสร้าง 'พลเมืองตื่นรู้' (*Active Citizen*)...บทบาทของผู้สอนควรเป็น ผู้กระตุ้น (*Facilitator*) หรือ โค้ช (*Coach*) มากกว่าการเป็นผู้สอนโดยตรง เพื่อประกอบการเรียนรู้ และกระตุ้นให้ผู้เรียนชั่งคิดก่อนสร้างสรรค์...การเรียนรู้ลักษณะนี้เหมือนกับการให้ผู้เรียนเป็น วิศวกรสังคม ที่ได้รับเครื่องมือคือความรู้ทางกฎหมาย และวัตถุดิบคือข้อมูลของปัญหาต่างๆ ก่อนออกแบบและสร้าง 'กลไกแก้และบรรเทาปัญหา' ที่ใช้งานได้จริง..." (ผู้ทรงคุณวุฒิ 3)

2. รูปแบบของการจัดกลยุทธ์การเรียนรู้ให้กับผู้เรียนระดับปริญญาตรี รูปแบบการจัดกลยุทธ์การเรียนรู้ให้กับผู้เรียนระดับปริญญาตรี นั้นสำคัญเพราะจะเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ตามศักยภาพ เกิดความผูกพันกับการเรียนและพัฒนาตนได้ ดังคำกล่าวต่อไปนี้

"...เท่าที่สอนมา 10 กว่าปี การสอนเปลี่ยนไปตามเทคโนโลยี ตามสภาพเด็ก การเข้ากับเด็กได้ สิ่งที่สำคัญ คือ การละลายพฤติกรรม ให้ผู้สอนกับเด็กเข้ากันได้ การทลายกำแพง ระหว่างนิสิตกับผู้สอน ทลายได้แล้ว เด็กจะเปิดใจ สิ่งสำคัญ เด็กต้องการเหตุผลจากเรา เราให้เหตุผล แล้วเด็กจะคิดเอง เราไม่ต้องบังคับ หรือชี้นำ เขาคิดเองได้ ไม่จำเป็นต้องบอก ผิดถูก เขาเลือกได้เอง 'ไม่ยอมให้การเรียนการสอนที่ชี้นำ ให้เขาคิดวิเคราะห์ก่อนตัดสินใจเอง พร้อมทั้งรับผลที่เกิดขึ้นด้วย'" (ผู้ทรงคุณวุฒิ 1)

"...กลยุทธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรีควรปรับให้สอดคล้องยุคสมัย ซึ่งต้องการ โค้ช มากกว่า ผู้สอน เริ่มจากการยอมรับว่าผู้เรียนมีความสนใจสิ่งใด หรือรู้อะไรมาแล้ว... ควรใช้การทำงานกลุ่ม (ขนาด 5-7 คน ไม่ควรเกิน 10 คน) เพื่อฝึกทักษะการทำงานร่วมกัน โดยปล่อยให้ผู้เรียนแบ่งงานกันเอง เพราะเป็นวัยที่ต้องฝึกความรับผิดชอบ...ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และกำหนดรูปแบบการนำเสนอผลงาน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนนำเสนอตามความต้องการที่ทำให้ผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้นเข้าใจ แสดงถึงจินตนาการและความสามารถของเด็ก..." (ผู้ทรงคุณวุฒิ 2)

"...หัวใจสำคัญคือการทำให้ผู้เรียนเป็น พลเมืองที่มีข้อมูล (*Inform Citizen*) ก่อน โดยพลเมืองที่มีข้อมูลคือผู้รู้และมีข้อมูลที่เพียงพอให้ตัดสินใจประกอบกับเหตุผล นำไปสู่การเป็น พลเมืองตื่นรู้' และ ชุมชนที่มีข้อมูล (*Inform Community*) ในที่สุด...กลยุทธ์สำคัญที่นำมาใช้คือ *Hackathon* มอบผู้เรียนให้คิดค้น โซลูชัน (*Solution*) ในการบรรเทาปัญหาอย่างเป็นระบบและเกิดประสิทธิผลสูงสุด พร้อมใช้กลไกของเกม (*Gamification*) เช่น การให้ป้ายรางวัล (*badges*) แต้มสะสม (*points*) และกระดานผู้นำ (*leaderboards*)...ผู้เรียนต้องเข้าใจข้อเท็จจริงของปัญหาให้ชัดเจนก่อน เพื่อจะสามารถระบุปัญหาทางกฎหมายและดำเนินการแก้ไขได้อย่างถูกต้อง โดยเลือกประเด็นที่ใกล้ตัว เช่น การรับมือกับมิถุนาซีพหรือปัญหาสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว..." (ผู้ทรงคุณวุฒิ 3)

3. บูรณาการแนวความคิดในการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ เข้าไปในการจัดการเรียนการสอน รวมไปถึงการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ ช่วยพัฒนาและก่อให้เกิดองค์ความรู้ด้วยตัวของผู้เรียนเอง ได้พัฒนาทักษะต่าง ๆ ทั้งทักษะการคิดวิเคราะห์ สืบค้นข้อมูล เปรียบเทียบข้อเท็จจริงที่อาจรับฟังและตัดสินใจได้

“...กรณีเรียนแบบสร้างสรรค์ อาจยกตัวอย่างเหตุการณ์จริง กำลังฮิต มาดูร่วมกัน แล้วให้เด็ก ๆ ช่วยกันคิด แสดงความเห็นว่าเป็นอย่างไร ปรากฏปัญหาอะไร เกี่ยวกับ กม.อะไร กระตุ้นให้คิด ถ้าเอาตัวบทมาให้เด็ก เชื่อว่าเด็กไม่เอา คำว่าพลเมืองไม่ได้เป็นเพียงพลเมืองของชาติใดชาติหนึ่ง สิ่งที่มีความจำเป็นสำหรับพลเมือง

1. เรื่องของสิทธิ เสรีภาพ ความเสมอภาคและความรับผิดชอบ

2. มีความรอบรู้ความเป็นพลเมืองของโลก ขยายจากพลเมืองรัฐ ไปสู่ความเป็นพลเมืองโลก

3. ความเป็นพลเมืองดิจิทัล เป็นพื้นฐานที่นิสิตต้องมีก่อน แล้วโยนไปหากฎหมาย ซึ่งย้อนกลับไปหาข้อ 1-3 ได้เลย จะโลกกายภาพ และโลกออนไลน์ไม่ต่างกัน กฎหมายอยู่ทุกที่ ไม่พ้นเลย” (ผู้ทรงคุณวุฒิ 1)

“...การบูรณาการแนวคิด Creative Based Learning มุ่งพัฒนา ความรอบรู้ด้านกฎหมาย (Legal Literacy) และ ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียน ทำให้พวกเขาารู้สิทธิ รู้หน้าที่ และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้...วิธีการสอนที่ให้เด็กสืบเสาะหาข้อมูล นำมาประมวลผลทำงานกลุ่ม นำเสนอ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ พร้อมทั้งเปิดรับความคิดเห็นของเพื่อน สอดรับแนวคิด Creative Based Learning และ Active Learning...การไม่เชื่อในแพทเทิร์นที่ตายตัว เพราะอาจไม่เหมาะกับทุกคนและอาจจำกัดความคิดสร้างสรรค์ การไร้แพทเทิร์นนี้ทำให้ผู้สอนสามารถวางแนวกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ได้มากขึ้น...” (ผู้ทรงคุณวุฒิ 2)

...การบูรณาการแนวคิดการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาพลเมืองตื่นรู้เป็นแกนหลักของโครงการ โดยใช้ Creative-based learning เป็นหัวใจ และใช้ Legal Literacy เป็นเครื่องมือสร้างความเข้าใจกลไกทางกฎหมายเพื่อแก้ไขปัญหา...Hackathon เป็นเวทีแห่งความคิดสร้างสรรค์ เป็นการบูรณาการความคิดสร้างสรรค์อย่างเป็นรูปธรรม โดยให้ผู้เรียนใช้ความรู้และข้อมูลที่ได้รับมา ออกแบบวิธีการจัดการปัญหา ที่มีประสิทธิภาพที่สุด...ผู้สอนในฐานะ Facilitator จะประกอองกระบวนการ ให้ข้อมูลและเครื่องมือ กระตุ้นผู้เรียนให้ริเริ่มสร้างสรรค์ สิ่งที่ไม่คาดคิดได้โดยไม่ต้องท่องจำ นี่เป็นการแก้ปัญหาการเรียนรู้อื่นที่เน้นท่องจำ...” (ผู้ทรงคุณวุฒิ 3)

ส่วนที่ 2 ผลของการสังเคราะห์กระบวนการเรียนรู้ (SPARK Model)

ผู้วิจัยได้สังเคราะห์กระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ (Creative learning) มุ่งเน้นการกระตุ้นความสนใจ การค้นคว้าปัญหาและจัดกลุ่ม การสืบเสาะ การคิดวิเคราะห์ การนำเสนอ ผลงาน และการประเมินความรู้ ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ซึ่งเป็นการใช้องค์ประกอบของเกมเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ และสะสมคะแนนในรูปแบบของกระดานผู้นำ ประกอบด้วย การทำภารกิจเพื่อประเมินผลการเรียนรู้ บูรณาการเข้าด้วยกันเพื่อสร้างแบบจำลอง SPARK มี 5 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ การกระตุ้นความสนใจ (Stimulate Interest) การจัดกลุ่มและแก้ปัญหา ร่วมกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน (Problem & Grouping) การวิเคราะห์และวิจัย (Analyze & Research) การรายงานและนำเสนอ (Report & Present) และการประเมินความรู้ (Knowledge Evaluation) (Yuratic, 2020; วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์, 2558) แสดงในตาราง 10 และภาพประกอบ 1

ตาราง 10 การวิเคราะห์องค์ประกอบของ SPARK model

| SPARK Model | การเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ (Creative Learning) (วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์, 2558) | เกมมิฟิเคชัน (Gamification) (Yuratic, 2020) |
|--|--|--|
| การกระตุ้นความสนใจ (Stimulate Interest) | ขั้นกระตุ้นความสนใจ | การได้รับคะแนน สำหรับคำถามที่เกิดจากความอยากรู้ (Earn Points) |
| การจัดกลุ่มและแก้ปัญหา ร่วมกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน (Problem & Grouping) | ขั้นตั้งปัญหา | การเลื่อนขั้น ด้วยการสร้างกลุ่ม และกำหนดปัญหา (Unlock Levels by forming groups & defining problems) |
| การวิเคราะห์และวิจัย (Analyze & Research) | ขั้นค้นคว้าความคิด | การได้รับตรา สำหรับความก้าวหน้าในการวิจัยและความร่วมมือ (Gain Badges for milestones in research & collaboration) |

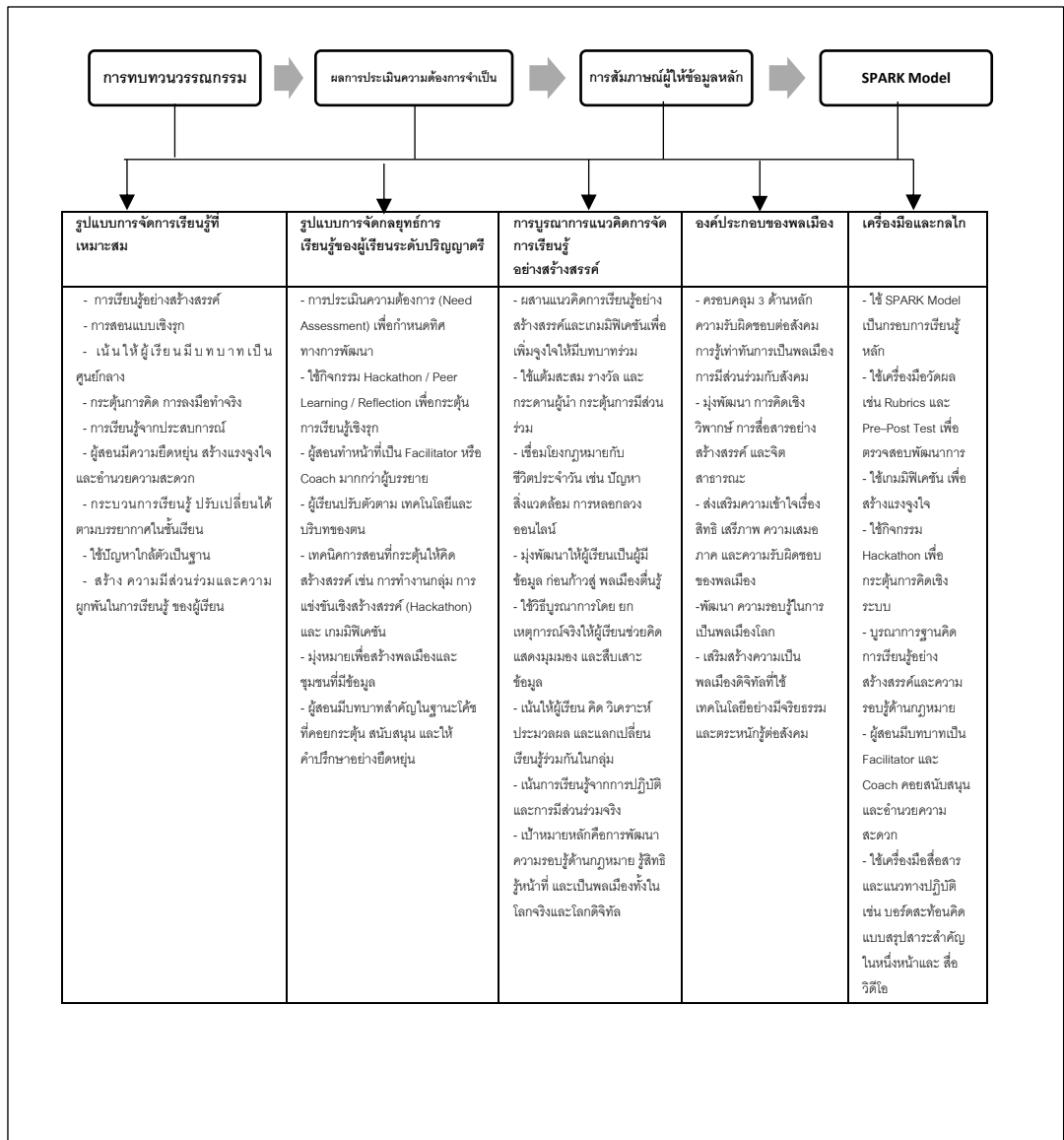
ตาราง 10 (ต่อ)

| SPARK Model | การเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ (Creative Learning) (วิริยะ ฤชชัยพานิชย์, 2558) | เกมมิฟิเคชัน (Gamification) (Yuratic, 2020) |
|---|--|--|
| การรายงานและนำเสนอ (Report & Present) | ชั้นนำเสนอ | การใช้กระดานผู้นำ สำหรับ ความคิดสร้างสรรค์และความ ชัดเจนของการนำเสนอ (Leaderboard for creativity & clarity in presentations) |
| การประเมินความรู้ (Knowledge Evaluation) | ขั้นประเมินผล | ภารกิจต่างๆ เพื่อตรวจสอบ และสะท้อนผลการเรียนรู้ (Challenges/ Quests to validate and reflect on learning outcomes) |



ภาพประกอบ 1 การจำลอง SPARK Model

ผู้วิจัยเสนอผลการวิจัยในระยาะที่ 2 เป็นแผนภาพ แสดงให้เห็นขั้นตอนการพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี ดังภาพประกอบ 2



ร่าง โปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้สร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี

ภาพประกอบ 2 ขั้นตอนการพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้สร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี

ส่วนที่ 3 โปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่าง
สร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับ
ปริญญาตรี

รูปแบบของโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่าง
สร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี
แสดงในตาราง 11

ตาราง 11 รูปแบบของโปรแกรม

| สัปดาห์ | ชื่อ กิจกรรม | วัตถุประสงค์ | รายละเอียด กิจกรรม | เทคนิค | แนวคิด ทฤษฎี | การ ประเมินผล |
|---------|-----------------|---|---|--|---|---|
| 1 | บทนำ | - วิเคราะห์ รูปแบบการ ข้อใจ ออนไลน์ - อธิบาย ผลกระทบต่อ บุคคลและ สังคม - ประเมิน สถานการณ์ เสียง - เสนอ แนวทาง ป้องกัน | ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน หลัก การ กระตุ้นความ สนใจ การจัด กลุ่มและ แก้ปัญหา ร่วมกับเพื่อน ร่วมชั้นเรียน การวิเคราะห์ และวิจัย การ รายงานและ นำเสนอ และ การประเมิน ความรู้ | - การ เรียนรู้ แบบ สร้างสรรค์ การใช้เกม มิฟิเคชัน ในการ เรียนรู้ - การ ทำงาน เป็นทีม - การศึกษา รายกรณี | แนวคิดการ เรียนรู้แบบ สร้างสรรค์ - เกมมิฟิเค ชัน - การ เรียนรู้ อย่าง ร่วมมือ | - ความรู้ 40% - ทักษะ 40% - เจตคติ 20% - ใช้การ สังเกต พฤติกรรม การมีส่วน ร่วม และ การสะท้อน คิดของ ผู้เรียน |

ตาราง 11 (ต่อ)

| ลำดับ | ชื่อ กิจกรรม | วัตถุประสงค์ | รายละเอียด กิจกรรม | เทคนิค | แนวคิด ทฤษฎี | การ ประเมินผล |
|-------|--|--|---|--|--|---|
| 2 | ความรู้รอบรู้ด้าน กฎหมายใน ชีวิตประจำวัน | - อธิบาย หลัก กฎหมาย พื้นฐานที่ เกี่ยวข้อง กับ ชีวิตประจำ วันได้ - วิเคราะห์ สถานการณ์ ต่าง กฎหมาย และเสนอ แนว ทางการ - เข้าใจถึง สิทธิหน้าที่ และความ รับผิดชอบ ตนเอง - ถ่ายทอด ความรู้ กฎหมาย แก่ผู้อื่น ด้วยภาษา ที่เข้าใจง่าย | ประกอบด้ว ย 5 ชั้นตอน หลัก การ กระตุ้น ความสนใจ การจัดกลุ่ม และ แก้ปัญหา ร่วมกับเพื่อน ร่วมชั้นเรียน การ วิเคราะห์ และวิจัย การรายงาน และนำเสนอ และการ ประเมิน ความรู้ | - การ เรียนรู้ แบบ สร้างสรร ค์ การใช้ เกมมิฟิเค ชันในการ เรียนรู้ - การ ทำงาน เป็นทีม - การศึกษา รายการนี้ | แนวคิดการ เรียนรู้แบบ สร้างสรรค์ - เกมมิฟิเค ชัน | - ความรู้ 40% - ทักษะ 40% - เจตคติ 20% - การ วิเคราะห์ กรณีศึก ษาและ การสรุป แนวทาง ทาง กฎหมาย จาก สถานกา รณ์จริง |

ตาราง 11 (ต่อ)

| สัปดาห์ | ชื่อ กิจกรรม | วัตถุประสงค์ | รายละเอียด กิจกรรม | เทคนิค | แนวคิด ทฤษฎี | การ ประเมินผล |
|---------|---|--|--|---|--|---|
| 3 | การประเมิน ข่าวปลอมใน เชิงกฎหมาย | - วิเคราะห์ รูปแบบและ วิธีการขโมย - ระบุจุดอ่อน และช่องโหว่ - พัฒนา แนวทาง ป้องกันแบบ สร้างสรรค์ | ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน หลัก การ กระตุ้นความ สนใจ การ จัดกลุ่มและ แก้ปัญหา ร่วมกับเพื่อน ร่วมชั้นเรียน การวิเคราะห์ และวิจัย การ รายงานและ นำเสนอ และการ ประเมิน ความรู้ | - การเรียนรู้ แบบ สร้างสรรค์ การใช้เกม มิพีเคชันใน การเรียนรู้ - การทำงาน เป็นทีม - การศึกษา รายกรณี และการ ประเมิน ความรู้ | - แนวคิดการ เรียนรู้แบบ สร้างสรรค์ - เกมมิฟิเค ชัน | - ความรู้ 40% - ทักษะ 40% - เจตคติ 20% - ประเมิน จาก ภารกิจ ตรวจสอบ ข่าวปลอม และการ อธิบายผล ทาง กฎหมาย |
| 4 | ความ รับผิดชอบ ทางกฎหมาย และสังคม ใน ชีวิตประจำวัน - วิเคราะห์ ผลกระทบ | - อธิบายสิทธิ หน้าที่ และ ความรับผิด ทางกฎหมาย ใน ชีวิตประจำวัน - วิเคราะห์ ผลกระทบ | ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน หลัก กระตุ้น ความสนใจ การจัดกลุ่ม และจัดการ ปัญหา ร่วมกับเพื่อน การวิเคราะห์ | - การเรียนรู้ แบบ สร้างสรรค์ การนำเกม มิพีเคชันมา ประกอบการ เรียนรู้ | - แนวคิดการ เรียนรู้แบบ สร้างสรรค์ - เกมมิฟิเค ชัน | - ความรู้ 40% - ทักษะ 40% - เจตคติ 20% - การ สะท้อน คิดและ |

ตาราง 11 (ต่อ)

| สัปดาห์ | ชื่อกิจกรรม | วัตถุประสงค์ | รายละเอียด กิจกรรม | เทคนิค | แนวคิด และทฤษฎี | การ ประเมินผล |
|---------|--|--|--|--|---|------------------|
| | | ที่ละเมิด | และวิจัย การ | - การ | | การ |
| | กฎหมายหรือ | ศัลยกรรม | รายงานและ | ทำงาน | | อภิปราย |
| | | สังคม | นำเสนอ | เป็นทีม | | เพื่อวัด |
| | - แสดง | และการ | และการ | - | | ความ |
| | พฤติกรรม | ประเมิน | ประเมิน | การศึกษา | | ตระหนักรู้ |
| | ความ | ความรู้ | ความรู้ | รายการนี้ | | และ |
| | รับผิดชอบต่อ | | | | | ทัศนคติ |
| | กฎหมายและ | | | | | ทางสังคม |
| | ต่อสังคมผ่าน | | | | | |
| | กิจกรรม | | | | | |
| | จำลอง | | | | | |
| | สถานการณ์ | | | | | |
| 5 | ความเป็น พลเมืองตื่นรู้ ในระบอบ ประชาธิปไตย | - อธิบายสิทธิ หน้าที่ และ ความ รับผิดชอบต่อ | ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน หลัก การ กระตุ้นความ สนใจ การ | - การ เรียนรู้ แบบ สร้างสรรค์ สร้างสรรค์ | แนวคิดการ เรียนรู้แบบ สร้างสรรค์ - เกมมิฟิเค | ชัน |
| | | ของพลเมือง | สนใจ การ | การใช้เกม | | |
| | | ในระบอบ | จัดกลุ่มและ | มิฟิเคชัน | - การเรียนรู้ | |
| | | ประชาธิปไตย | แก้ปัญหา | ในการ | เพื่อการ | |
| | | - วิเคราะห์ | ร่วมกับเพื่อน | เรียนรู้ | เปลี่ยนแปลง | |
| | | สถานการณ์ | ร่วมชั้นเรียน | - การ | | |
| | | ทางสังคม | การวิเคราะห์ | ทำงาน | | |
| | | หรือทาง | และวิจัย การ | เป็นทีม | | |
| | | การเมืองที่ | รายงานและ | | | |
| | | สะท้อน | นำเสนอ | | | |

ตาราง 11 (ต่อ)

| สัปดาห์ | ชื่อ กิจกรรม | วัตถุประสงค์ | รายละเอียด กิจกรรม | เทคนิค | แนวคิด ทฤษฎี | การ ประเมินผล |
|---------|---|--|---|--|--|--|
| | | บทบาทของ พลเมือง | และการ ประเมิน | - การศึกษา | | - ความรู้ 40% |
| | | -ออกแบบ แนวคิดหรือ กิจกรรม | ความรู้ | รายการนี้ | | - ทักษะ 40% |
| | | จำลองเพื่อ ส่งเสริมการมี บทบาทของ พลเมืองใน สังคม ประชาธิปไตย | | | | - เจตคติ 20% |
| | | | | | | - ความ ร่วมมือ การ สื่อสาร และ การ ออกแบบ กิจกรรม รณรงค์เชิง สร้างสรรค์ |
| 6 | พลเมือง ดิจิทัลและ ความ รับผิดชอบ ทางกฎหมาย | - เข้าใจสิทธิ หน้าที่ และ ความ รับผิดชอบ ของตนใน ฐานะผู้ใช้สื่อ ดิจิทัล - วิเคราะห์ผล ทางกฎหมาย ที่อาจเกิดจาก | ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน หลัก การ กระตุ้นความ สนใจ การ จัดกลุ่มและ แก้ปัญหา ร่วมกับเพื่อน ร่วมชั้นเรียน การวิเคราะห์ และวิจัย | - การ เรียนรู้ แบบ สร้างสรรค์ การใช้เกม มิพีเคชัน ในการ เรียนรู้ - การ ทำงาน เป็นทีม | แนวคิดการ เรียนรู้แบบ สร้างสรรค์ - เกมมิฟิเค ชัน | - ความรู้ 40% - ทักษะ 40% - เจตคติ 20% - การ นำเสนอ แนวทาง ป้องกัน ปัญหา |

ตาราง 11 (ต่อ)

| สัปดาห์ | ชื่อ กิจกรรม | วัตถุประสงค์ | รายละเอียด กิจกรรม | เทคนิค | แนวคิด และ ทฤษฎี | การ ประเมินผล |
|---------|---|---|--|--|--|--|
| | | พฤติกรรมใน โลกออนไลน์ - ใช้เทคโนโลยี อย่าง สร้างสรรค์เพื่อ ส่งเสริมการ สื่อสารที่ ปลอดภัย เคารพผู้อื่น และเกิด ประโยชน์ต่อ สังคมได้ | การรายงาน และนำเสนอ และการ ประเมิน ความรู้ | | | |
| 7 | พลเมืองกับ ความยั่งยืน ในชุมชน ประชาธิปไตย | - อธิบาย ปัญหาเชิง โครงสร้างและ ความสัมพันธ์ ระหว่างกลุ่ม ประชากรใน พื้นที่ได้ - ระบุข้อจำกัด เชิงระบบและ นโยบายที่ ส่งผลต่อการ แก้ไขปัญหา ในพื้นที่ได้ | ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน หลัก การ กระตุ้นความ สนใจ การ จัดกลุ่มและ แก้ปัญหา ร่วมกับเพื่อน ร่วมชั้นเรียน การวิเคราะห์ และวิจัย การ รายงานและ นำเสนอ | - การ เรียนรู้ แบบ สร้างสรรค์ สร้างสรรค์ การใช้เกม มิพีเคชัน ในการ เรียนรู้ - การ ทำงาน เป็นทีม | แนวคิดการ เรียนรู้แบบ สร้างสรรค์ - เกมมิฟิเค ชัน | - - ความรู้ 40% - ทักษะ 40% - เจตคติ 20% - การ เสนอ แนวทาง พัฒนา ชุมชน อย่าง ยั่งยืน |

ตาราง 11 (ต่อ)

| สัปดาห์ | ชื่อ กิจกรรม | วัตถุประสงค์ | รายละเอียด กิจกรรม | เทคนิค | แนวคิด และ ทฤษฎี | การ ประเมินผล |
|---------|----------------------------------|--|---|--|---|---|
| | | - เสนอแนวทาง แก้ไขที่เป็นไป ในทางเดียวกัน กับบริบทพื้นที่ และคำนึงถึงผล ที่เกิดขึ้นกับกลุ่ม ประชากรได้ | และการ ประเมิน ความรู้ | | | |
| 8 | การสะท้อน คิดและ ประเมินผล | - ประเมิน ความรู้และ พัฒนาการของ ตนเองได้อย่าง ถูกต้อง เป็น ระบบ -แลกเปลี่ยน บทเรียนและ ประสบการณ์ ร่วมกับเพื่อน ร่วมชั้นเรียน ร่วมกับเพื่อน อย่างสร้างสรรค์ -สังเคราะห์องค์ ความรู้และ สะท้อนการ ปรับเปลี่ยน ความคิด พฤติกรรม และ เจตคติในฐานะ พลเมืองตื่นรู้ | ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน หลัก การ กระตุ้นความ สนใจ การจัด กลุ่มและ แก้ปัญหา ร่วมกับเพื่อน ร่วมชั้นเรียน การวิเคราะห์ และวิจัย การ รายงานและ นำเสนอ และ การประเมิน ความรู้ | - การ เรียนรู้แบบ สร้างสรรค์ การใช้เกม มิพีเคชันใน การเรียนรู้ - การ ทำงานเป็น ทีม - การศึกษา รายกรณี | แนวคิดการ เรียนรู้แบบ สร้างสรรค์ - เกมมิฟิเคชัน - การสะท้อน คิดจาก ประสบการณ์ - การ ประเมิน ตนเองและ เพื่อน | - ความรู้ 40% - ทักษะ 40% - เจตคติ 20% - การ ประเมิน ตนเองและ เพื่อน |

ระยะที่ 3 การศึกษาผลของโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการศึกษาผลของโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี แบ่งออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 ประกอบด้วย รายละเอียดพื้นฐานทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

ส่วนที่ 2 การวิเคราะห์ตัวแปรจัดกระทำ

ส่วนที่ 3 การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยคะแนนความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของกลุ่มตัวอย่าง

และการวิเคราะห์ข้อมูลประกอบการทดสอบสมมติฐาน

ส่วนที่ 1 รายละเอียดพื้นฐานทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

รายละเอียดพื้นฐานทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาผลของโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี กลุ่มตัวอย่างนั้น มีจำนวนรวม 40 คน ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 70 ทั้งหมดมีช่วงอายุระหว่าง 20-21 ปี รายละเอียดแสดงในตาราง 12

ตาราง 12 รายละเอียดพื้นฐานทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

| | รายการ | จำนวน | ร้อยละ |
|-------------|----------|-------|--------|
| 1. เพศ | ชาย | 12 | 30 |
| | หญิง | 28 | 70 |
| 2. ช่วงอายุ | 20-21 ปี | 40 | 100 |

ผู้วิจัยระบุสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล แสดงในตารางผลการวิจัย ดังรายละเอียดต่อไปนี้

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

Approx. Chi square หมายถึง ค่าสถิติที่ใช้เปรียบเทียบความแตกต่าง หรือ ความสัมพันธ์การทดสอบซ้ำหลายตัวแปร

Base on หมายถึง โดยอิงจาก หรือ ขึ้นอยู่กับสิ่งที่นำมาเปรียบเทียบ

Confidence หมายถึง ช่วงความเชื่อมั่น

df หมายถึง จำนวนองศาอิสระในการคำนวณ

| | | |
|-----------------|---------|--|
| Epsilon | หมายถึง | ค่าปรับแก้เมื่อสมมติฐานความเท่ากัน ของความแปรปรวนภายในไม่เป็นความจริง |
| Lower | หมายถึง | ค่าต่ำสุดของช่วงความเชื่อมั่น |
| M | หมายถึง | ค่าเฉลี่ยข้อมูล |
| Mean Difference | หมายถึง | ผลต่างของค่าเฉลี่ย |
| MS | หมายถึง | ค่าเฉลี่ยความแปรปรวน |
| N | หมายถึง | จำนวนของตัวอย่าง |
| p-value | หมายถึง | ค่าความน่าจะเป็นของการเกิดผลลัพธ์ |
| S.D. | หมายถึง | ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของค่าเฉลี่ยข้อมูล |
| Statistic | หมายถึง | ค่าสถิติที่ได้จากการทดสอบ |
| SS | หมายถึง | ผลรวมกำลังสองในความแปรปรวน แสดงปริมาณความแตกต่างภายในหรือระหว่างกลุ่ม |
| Upper | หมายถึง | ค่าสูงสุดของช่วงความเชื่อมั่น |

ส่วนที่ 2 การวิเคราะห์ตัวแปรจัดกระทำ

ตอนที่ 1 การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยคะแนนความรอบรู้ด้านกฎหมาย

1. ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยคะแนนความรอบรู้ด้านกฎหมาย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยใช้สถิติบรรยายของกลุ่มทดลอง ในระยะก่อนการทดลอง เท่ากับ 3.66 และ 0.34 แสดงว่ามีความรอบรู้ด้านกฎหมายมาก ในระยะหลังการทดลอง เท่ากับ 3.84 และ 0.36 แสดงว่ามีความรอบรู้ด้านกฎหมายมาก และในระยะติดตามผลเท่ากับ 3.87 และ 0.38 แสดงว่ามีความรอบรู้ด้านกฎหมายมากเช่นกัน ในขณะที่ค่าเฉลี่ยคะแนนความรอบรู้ด้านกฎหมาย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของกลุ่มควบคุม ในระยะก่อนการทดลอง เท่ากับ 3.41 และ 0.54 แสดงว่ามีความรอบรู้ด้านกฎหมายปานกลาง ในระยะหลังการทดลอง เท่ากับ 3.52 และ 0.56 แสดงว่ามีความรอบรู้ด้านกฎหมายมาก และในระยะติดตามผลเท่ากับ 3.40 และ 0.55 แสดงว่ามีความรอบรู้ด้านกฎหมายปานกลาง ดังตาราง 13

ตาราง 13 การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยคะแนนความรอบรู้ด้านกฎหมายโดยใช้สถิติบรรยาย

| ระยะเวลา | กลุ่ม (จำนวน) | M | S.D. | การแปลผล |
|--------------|------------------|------|------|---------------------------|
| ก่อนการทดลอง | กลุ่มทดลอง (20) | 3.66 | 0.34 | มีความรอบรู้ด้านกฎหมายมาก |
| | กลุ่มควบคุม (20) | 3.41 | 0.54 | มีความรอบรู้ด้านกฎหมายมาก |
| | รวม (40) | 3.54 | 0.46 | |
| หลังการทดลอง | กลุ่มทดลอง (20) | 3.84 | 0.36 | มีความรอบรู้ด้านกฎหมายมาก |
| | กลุ่มควบคุม (20) | 3.52 | 0.56 | มีความรอบรู้ด้านกฎหมายมาก |
| | รวม (40) | 3.68 | 0.49 | |
| ติดตามผล | กลุ่มทดลอง (20) | 3.87 | 0.38 | มีความรอบรู้ด้านกฎหมายมาก |
| | กลุ่มควบคุม (20) | 3.40 | 0.55 | มีความรอบรู้ด้านกฎหมายมาก |
| | รวม (40) | 3.64 | 0.52 | |

ตอนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลตัวแปรจัดกระทำ

ผู้วิจัยตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นทางสถิติ ในส่วนตัวแปรจัดกระทำที่ได้จากกลุ่มตัวอย่าง เพื่อวิเคราะห์ Mixed ANOVA ดังนี้

1. การตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นทางสถิติ

1.1 การตรวจสอบการแจกแจงแบบปกติ โดยการใช้สถิติ Shapiro-Wilk เพื่อทดสอบการมีนัยสำคัญทางสถิติในส่วนของ การแจกแจงข้อมูล ผลปรากฏว่าตัวแปรทุกรายการไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ (Talha, 2024) ถือได้ว่าค่าเฉลี่ยคะแนนความรอบรู้ด้านกฎหมายทั้งในกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม ทั้งในระยะก่อน และหลังทดลอง รวมถึงติดตามผล มีการแจกแจงแบบปกติ สามารถวิเคราะห์ค่าสถิติ ต่อไปได้ ดังตาราง 14

ตาราง 14 การตรวจสอบการแจกแจงแบบปกติ

| กลุ่ม | ระยะเวลา | Statistic | df | p-value |
|--------|--------------|-----------|----|---------|
| ทดลอง | ก่อนการทดลอง | 0.978 | 20 | 0.901 |
| | หลังการทดลอง | 0.976 | 20 | 0.873 |
| | ติดตามผล | 0.959 | 20 | 0.526 |
| ควบคุม | ก่อนการทดลอง | 0.977 | 20 | 0.884 |
| | หลังการทดลอง | 0.970 | 20 | 0.759 |
| | ติดตามผล | 0.964 | 20 | 0.632 |

1.2 การทดสอบการเท่ากันของความแปรปรวน โดยการใช้อนุสัณฐาน Levene ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบความแปรปรวนของข้อมูลในทุกช่วงเวลา มีความเท่าเทียมกันระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม (ทุกช่วงข้อมูล $p > .05$) ซึ่งเป็นไปตามข้อตกลง ดังตาราง 15

ตาราง 15 การทดสอบความเท่ากันของความแปรปรวน

| ระยะเวลา | Base on | Statistic | df1 | df2 | p-value |
|--------------|---------|-----------|-----|-----|---------|
| ก่อนการทดลอง | Mean | 1.680 | 1 | 38 | 0.809 |
| | Median | 1.617 | 1 | 38 | 0.762 |
| หลังการทดลอง | Mean | 1.316 | 1 | 38 | 0.853 |
| | Median | 1.270 | 1 | 38 | 0.893 |
| ติดตามผล | Mean | 0.948 | 1 | 38 | 0.834 |
| | Median | 0.897 | 1 | 38 | 0.840 |

1.3 การตรวจสอบความเท่าเทียมกันของความแปรปรวนของส่วนตกค้าง (Sphericity) เพื่อตรวจสอบความเท่าเทียมกันของความแปรปรวนของความแตกต่างระหว่างค่าแต่ละคู่ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลโดยสถิติ Mauchly พบว่า $W = .992$, $p = .855 > .05$ ซึ่งหมายความว่าไม่มีการละเมิดข้อตกลง ดังนั้นจึงสามารถใช้ผลการวิเคราะห์แบบ Sphericity ได้ ดังตาราง 16

ตาราง 16 การตรวจสอบความเท่าเทียมกันของความแปรปรวนของส่วนตกค้าง

| Within Subjects Effect | Mauchly's W | Approx. Chi-Square | df | p-value | Greenhouse-Geisser |
|------------------------|-------------|--------------------|----|---------|--------------------|
| เวลา | 0.991 | 0.346 | 2 | 0.841 | 0.991 |

2. การทดสอบผลเชิงสถิติของตัวแปรจัดกระทำ

2.1 การทดสอบผลระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมในแต่ละช่วงเวลา จากผลการวิเคราะห์ Mixed ANOVA (Univariate Tests) เป็นการตรวจสอบผลกระทบหลัก (main effects) และผลปฏิสัมพันธ์ (interaction effects) ของแต่ละปัจจัยต่อตัวแปรตาม คือ ระดับความรู้ด้านกฎหมาย พบว่า 1) กลุ่มทดลองมีระดับความรู้ด้านกฎหมายสูงกว่ากลุ่มควบคุม $F(1,38) = 6.034$, $p = .019$ 2) ระดับความรู้ด้านกฎหมายปรากฏการเปลี่ยนแปลงระหว่าง

ช่วงก่อนทดลอง หลังทดลอง และติดตามผลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ $F(2,76) = 7.683, p = .001$ และ 3) รูปแบบการเปลี่ยนแปลงของคะแนนในแต่ละช่วงเวลาของกลุ่มทดลองแตกต่างจากกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญ $F(2,76) = 4.454, p = .015$ แสดงว่าการจัดกระทำส่งผลให้กลุ่มทดลองมีการเปลี่ยนแปลงที่แตกต่างจากกลุ่มควบคุม ดังตาราง 17

ตาราง 17 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของระดับความรู้ด้านกฎหมายของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมในช่วงเวลาต่างกัน

| แหล่งความแปรปรวน | SS | df | MS | F | p-value |
|-------------------------|--------|----|-------|-------|---------|
| Between-Subjects | | | | | |
| กลุ่ม | 3.571 | 1 | 3.571 | 6.034 | 0.019* |
| ความคลาดเคลื่อน (กลุ่ม) | 22.487 | 38 | 0.592 | | |
| เวลา | 0.421 | 2 | 0.211 | 7.683 | 0.001** |
| เวลา × กลุ่ม | 0.244 | 2 | 0.122 | 4.454 | 0.015* |
| ความคลาดเคลื่อน (เวลา) | 2.084 | 76 | 0.027 | | |

หมายเหตุ * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2.2 การทดสอบผลของการจัดกระทำภายในแต่ละช่วงเวลา พบว่า ผลของ Simple Effects จากการเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มต่างช่วงเวลานั้น 1) ในช่วงหลังการทดลอง กลุ่มทดลองมีระดับความรู้ด้านกฎหมายสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ $F(1,38) = 4.770, p = .035$ และ 2) ในช่วงติดตามผล กลุ่มทดลองยังคงมีระดับความรู้ด้านกฎหมายสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ $F(1,38) = 9.690, p = .004$ ดังนั้น กลุ่มทดลองมีระดับความรู้ด้านกฎหมายสูงกว่ากลุ่มควบคุมในทั้งสองช่วงเวลาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเช่นกัน ดังตาราง 18

ตาราง 18 การทดสอบความเท่าเทียมกันของความแปรปรวนระหว่างกลุ่มตัวอย่างในระยะหลังการทดลองและติดตามผล

| ช่วงเวลา | กลุ่มทดลอง | | กลุ่มควบคุม | | การเปรียบเทียบ | | |
|-----------|------------|-------|-------------|-------|-----------------|-------|---------|
| | M | S.D | M | S.D | Mean Difference | t | p-value |
| หลังทดลอง | 3.839 | 0.362 | 3.515 | 0.556 | 0.324 | 2.184 | 0.035* |
| ติดตามผล | 3.868 | 0.377 | 3.403 | 0.551 | 0.465 | 3.122 | 0.004** |

หมายเหตุ * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2.3 การทดสอบผลของการจัดกระทำภายในกลุ่มทดลอง ผลการวิเคราะห์พบว่า 1) ช่วงหลังการทดลอง กลุ่มทดลองมีระดับความรู้ด้านกฎหมายสูงกว่าช่วงก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ $t(19) = -3.60, p < .001$ 2) ช่วงติดตามผล กลุ่มทดลองยังคงมีระดับความรู้ด้านกฎหมายสูงกว่าช่วงก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ $t(19) = -3.87, p = <.000$ และ 3) การเปรียบเทียบระดับความรู้ด้านกฎหมายระหว่างช่วงเวลาหลังการทดลองกับช่วงติดตามผล ไม่พบความแตกต่าง $t(19) = -0.55, p = .0596$ ดังนั้นกลุ่มทดลองมีระดับความรู้ด้านกฎหมายสูงกว่าก่อนการทดลองในทั้งสองช่วงเวลาดังกล่าวอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงในตาราง 19 และตาราง 20

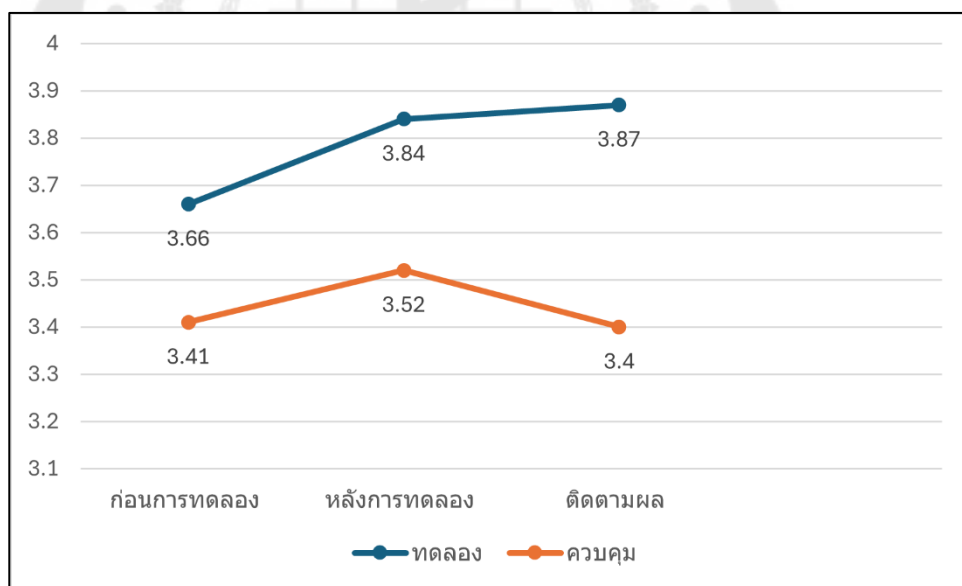
ตาราง 19 ระดับความรู้ด้านกฎหมายของกลุ่มทดลองในแต่ละช่วงเวลา

| ช่วงเวลา | M | S.D. | N | 95% Confidence Interval | |
|-----------|-------|-------|----|-------------------------|-------|
| | | | | Lower | Upper |
| ก่อนทดลอง | 3.659 | 0.343 | 20 | 3.455 | 3.863 |
| หลังทดลอง | 3.839 | 0.362 | 20 | 3.627 | 4.051 |
| ติดตามผล | 3.868 | 0.377 | 20 | 3.654 | 4.081 |

ตาราง 20 การเปรียบเทียบรายคู่ระหว่างช่วงเวลาในกลุ่มทดลอง

| การเปรียบเทียบ | Mean Difference | SE | t | df | p-value | 95% Confidence Interval | |
|---------------------------|-----------------|-------|-------|----|-----------|-------------------------|--------|
| | | | | | | Lower | Upper |
| ก่อนทดลองกับ หลังทดลอง | -0.180 | 0.050 | -3.60 | 19 | 0.001** | -0.281 | -0.079 |
| ก่อนทดลองกับ ติดตามผล | -0.209 | 0.054 | -3.87 | 19 | < 0.001** | -0.318 | -0.099 |
| หลังทดลองกับ ติดตามผล | -0.029 | 0.053 | -0.55 | 19 | 0.596 | -0.136 | 0.079 |

หมายเหตุ * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01



ภาพประกอบ 3 แผนภูมิของค่าเฉลี่ยความรอบรู้ด้านกฎหมายของ
กลุ่มตัวอย่างในระยะเวลาที่ต่างกัน

เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยความรอบรู้ด้านกฎหมายของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมร่วมกับกราฟแสดงผล พบว่า ก่อนการทดลองกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.66 และกลุ่มควบคุมปรากฏ

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.41 ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าทั้งสองกลุ่มมีระดับความรู้ด้านกฎหมายใกล้เคียงกัน ภายหลังจากทดลอง กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นเป็น 3.84 สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ขณะที่กลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ย 3.52 ไม่แตกต่างจากช่วงก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญ สำหรับผลการติดตามหลังการทดลอง พบว่ากลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นเป็น 3.87 สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แต่ไม่แตกต่างจากช่วงหลังการทดลอง แสดงให้เห็นว่าผลของโปรแกรมยังคงอยู่ในระดับที่มั่นคง ในขณะที่กลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ย 3.40 ลดลงจากช่วงหลังการทดลองและไม่พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญในทุกช่วงเวลา

ผลการวิเคราะห์แสดงว่ากลุ่มทดลองที่เข้าร่วมโปรแกรมการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ร่วมกับเกมมิฟิเคชันมีระดับความรู้ด้านกฎหมายเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ และยังคงรักษา ระดับความรู้ได้ต่อเนื่องในระยะติดตามผล ในขณะที่กลุ่มควบคุมไม่พบการเปลี่ยนแปลงที่ชัดเจน ในทุกช่วงเวลา

ส่วนที่ 3 การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยคะแนนความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของกลุ่มตัวอย่าง และการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน

การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยคะแนนความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของกลุ่มตัวอย่าง

ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยคะแนนความเป็นพลเมืองตื่นรู้ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานโดยใช้สถิติบรรยายของกลุ่มทดลอง ในระยะก่อนการทดลอง เท่ากับ 3.71 และ 0.26 แสดงว่ามีความเป็นพลเมืองตื่นรู้มาก ในระยะหลังการทดลอง เท่ากับ 3.89 และ 0.25 แสดงว่ามีความเป็นพลเมืองตื่นรู้มาก และในระยะติดตามผลเท่ากับ 3.82 และ 0.25 แสดงว่ามีความเป็นพลเมืองตื่นรู้มาก ในขณะที่ค่าเฉลี่ยคะแนนความเป็นพลเมืองตื่นรู้ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของกลุ่มควบคุม ในระยะก่อนการทดลอง เท่ากับ 3.64 และ 0.25 แสดงว่ามีความเป็นพลเมืองตื่นรู้มาก ในระยะหลังการทดลอง เท่ากับ 3.66 และ 0.26 แสดงว่ามีความเป็นพลเมืองตื่นรู้มากและในระยะติดตามผลเท่ากับ 3.65 และ 0.21 แสดงว่ามีความเป็นพลเมืองตื่นรู้มากเช่นกัน ดังตาราง 21

ตาราง 21 การวิเคราะห์คะแนนความเป็นพลเมืองที่รับรู้โดยใช้สถิติบรรยาย

| ระยะเวลา | กลุ่ม (จำนวน) | M | S.D. | การแปลผล |
|--------------|------------------|------|------|-------------------------------|
| ก่อนการทดลอง | กลุ่มทดลอง (20) | 3.71 | 0.26 | มีความเป็นพลเมืองที่รับรู้มาก |
| | กลุ่มควบคุม (20) | 3.64 | 0.25 | มีความเป็นพลเมืองที่รับรู้มาก |
| | รวม (40) | 3.68 | 0.26 | |
| หลังการทดลอง | กลุ่มทดลอง (20) | 3.89 | 0.25 | มีความเป็นพลเมืองที่รับรู้มาก |
| | กลุ่มควบคุม (20) | 3.66 | 0.26 | มีความเป็นพลเมืองที่รับรู้มาก |
| | รวม (40) | 3.78 | 0.28 | |
| ติดตามผล | กลุ่มทดลอง (20) | 3.82 | 0.25 | มีความเป็นพลเมืองที่รับรู้มาก |
| | กลุ่มควบคุม (20) | 3.65 | 0.21 | มีความเป็นพลเมืองที่รับรู้มาก |
| | รวม (40) | 3.73 | 0.24 | |

การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน

ผู้วิจัยดำเนินการตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นทางสถิติของข้อมูลที่ได้จากกลุ่มตัวอย่างเพื่อเตรียมดำเนินการวิเคราะห์ Mixed ANOVA ดังนี้

1. การตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นทางสถิติ

1.1 การตรวจสอบการแจกแจงแบบปกติ โดยการใช้อยู่สถิติ Shapiro-Walk เพื่อทดสอบการมีนัยสำคัญทางสถิติในส่วนของ การแจกแจงข้อมูล ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่าตัวแปรทุกรายการไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ (Talha, 2024) ถือได้ว่าค่าเฉลี่ยคะแนนความเป็นพลเมืองที่รับรู้ทั้งในกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม ทั้งในระยะก่อนทดลอง หลังทดลอง และติดตามผลมีการแจกแจงแบบปกติ สามารถทำการวิเคราะห์ค่าสถิติได้ ดังตาราง 22

ตาราง 22 การตรวจสอบการแจกแจงแบบปกติ

| กลุ่ม | ระยะเวลา | Statistic | df | p-value |
|--------|--------------|-----------|----|---------|
| ทดลอง | ก่อนการทดลอง | 0.923 | 20 | 0.115 |
| | หลังการทดลอง | 0.970 | 20 | 0.748 |
| | ติดตามผล | 0.948 | 20 | 0.340 |
| ควบคุม | ก่อนการทดลอง | 0.912 | 20 | 0.068 |
| | หลังการทดลอง | 0.957 | 20 | 0.488 |
| | ติดตามผล | 0.970 | 20 | 0.756 |

1.2 การทดสอบการเท่ากันของความแปรปรวนโดยใช้สถิติ Levene ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่าความแปรปรวนของข้อมูลในทุกช่วงเวลา มีความเท่าเทียมกันระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม (ทุกช่วงข้อมูล $p > .05$) ซึ่งเป็นไปตามข้อตกลงของการวิเคราะห์ความแปรปรวน ดังตาราง 23

ตาราง 23 การทดสอบความเท่ากันของความแปรปรวน

| ระยะเวลา | Base on | Statistic | df1 | df2 | p-value |
|--------------|---------|-----------|-----|-----|---------|
| ก่อนการทดลอง | Mean | 0.059 | 1 | 38 | 0.809 |
| | Median | 0.093 | 1 | 38 | 0.762 |
| หลังการทดลอง | Mean | 0.035 | 1 | 38 | 0.853 |
| | Median | 0.018 | 1 | 38 | 0.893 |
| ติดตามผล | Mean | 0.045 | 1 | 38 | 0.834 |
| | Median | 0.041 | 1 | 38 | 0.840 |

1.3 การตรวจสอบความเท่าเทียมกันของความแปรปรวนของส่วนตกค้าง (Sphericity) เพื่อตรวจสอบความเท่าเทียมกันของความแปรปรวนของความแตกต่างระหว่างค่าแต่ละคู่ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลโดยสถิติ Mauchly พบว่า $W = .992$, $p = .855 > .05$ ซึ่งหมายความว่าไม่มีการละเมิดข้อตกลงเรื่องความแปรปรวนของส่วนตกค้าง สามารถใช้ผลการวิเคราะห์แบบ Sphericity ได้ ดังตาราง 24

ตาราง 24 การตรวจสอบความเท่าเทียมกันของความแปรปรวนของส่วนตกค้าง

| Within Subjects Effect | Mauchly's W | Approx. Chi-Square | df | p-value | Epsilon |
|------------------------|-------------|--------------------|----|---------|---------|
| เวลา | 0.992 | 0.314 | 2 | 0.855 | 0.992 |

2. การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตอบสนองสมมติฐานเพื่อการวิจัยข้อที่ 1

ผู้วิจัยกำหนดสมมติฐานเพื่อการวิจัยข้อที่ 1 ไว้ว่า ความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรีอยู่ในระดับมาก

ผลของการวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ พบว่า ค่าเฉลี่ยของความต้องการจำเป็นของ 1) ด้านความรับผิดชอบต่อสังคม 2) ด้านการรู้เท่าทันการ

เป็นพลเมือง และ 3) ด้านการมีส่วนร่วมกับสังคม เท่ากับ 3.99 3.94 และ 3.73 ตามลำดับ โดยมีความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ที่อยู่ในระดับมาก (ตามเกณฑ์ 3.38 - 4.19 มีระดับมีความเป็นพลเมืองตื่นรู้มาก) ดังตาราง 25

ตาราง 25 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของระดับความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมในช่วงเวลาต่างกัน

| ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ | สภาพที่เป็นอยู่ | | สภาพที่ควรจะเป็น | | ระดับความต้องการจำเป็น |
|-----------------------------|-----------------|------|------------------|------|------------------------|
| | M | S.D. | M | S.D. | |
| ความรับผิดชอบต่อสังคม | 3.64 | 0.62 | 3.99 | 0.57 | มาก |
| การรู้เท่าทันการเป็นพลเมือง | 3.60 | 0.61 | 3.94 | 0.58 | มาก |
| การมีส่วนร่วมกับสังคม | 3.44 | 0.62 | 3.73 | 0.62 | มาก |

3. การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตอบสนองสมมติฐานเพื่อการวิจัยข้อที่ 2

ผู้วิจัยกำหนดสมมติฐานเพื่อการวิจัยข้อที่ 2 ไว้ว่า ในระยะหลังการทดลองและติดตามผล กลุ่มทดลองมีระดับความเป็นพลเมืองตื่นรู้สูงกว่ากลุ่มควบคุม ผลการวิเคราะห์ simple effects จากการเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มในแต่ละช่วงเวลาพบว่า 1) ในช่วงหลังการทดลอง กลุ่มทดลองมีระดับความเป็นพลเมืองตื่นรู้สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ $F(1,38) = 8.011, p = .007$ และ 2) ในช่วงติดตามผล กลุ่มทดลองยังคงมีระดับความเป็นพลเมืองตื่นรู้สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ $F(1,38) = 5.034, p = .031$ ดังนั้น สมมติฐานข้อที่ 2 ได้รับการยอมรับ โดยพบว่ากลุ่มทดลองมีระดับความเป็นพลเมืองตื่นรู้สูงกว่ากลุ่มควบคุมในทั้งสองช่วงเวลาที่กำหนดไว้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ดังตาราง 26

ตาราง 26 การทดสอบความเท่าเทียมกันของความแปรปรวนระหว่างกลุ่มตัวอย่างในระยะหลังการทดลองและติดตามผล

| ช่วงเวลา | กลุ่มทดลอง | | กลุ่มควบคุม | | การเปรียบเทียบ | | |
|-----------|------------|-------|-------------|-------|-----------------|-----------|---------|
| | M | S.D. | M | S.D. | Mean Difference | Statistic | p-value |
| หลังทดลอง | 3.892 | 0.255 | 3.661 | 0.262 | 0.231 | 2.831 | 0.007** |
| ติดตามผล | 3.817 | 0.249 | 3.652 | 0.214 | 0.165 | 2.244 | 0.031* |

หมายเหตุ * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

4. การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตอบสนองสมมติฐานเพื่อการวิจัยข้อที่ 3

ผู้วิจัยกำหนดสมมติฐานเพื่อการวิจัยข้อที่ 3 ไว้ว่าในระยะหลังการทดลองและติดตาม

ผล กลุ่มทดลองมีระดับความเป็นพลเมืองตื่นรู้สูงกว่าก่อนการทดลอง ผลการวิเคราะห์ simple effects ภายในกลุ่มทดลองจากการเปรียบเทียบระหว่างช่วงเวลาพบว่า 1) ช่วงหลังการทดลอง กลุ่มทดลองมีระดับความเป็นพลเมืองตื่นรู้สูงกว่าช่วงก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ $t(19) = -4.390, p < .001$ 2) ช่วงติดตามผล กลุ่มทดลองยังคงมีระดับความเป็นพลเมืองตื่นรู้สูงกว่าช่วงก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ $t(19) = -2.792, p = .008$ และ 3) การเปรียบเทียบระดับความเป็นพลเมืองตื่นรู้ระหว่างช่วงหลังการทดลองกับช่วงติดตามผล ไม่ปรากฏความแตกต่าง $t(19) = 1.88, p = .070$ ดังนั้น สมมติฐานข้อที่ 3 ได้รับการยอมรับ โดยพบว่ากลุ่มทดลองมีระดับความเป็นพลเมืองตื่นรู้สูงกว่าช่วงก่อนการทดลองในทั้งสองช่วงเวลาที่กำหนดไว้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ดังตาราง 27 และตาราง 28

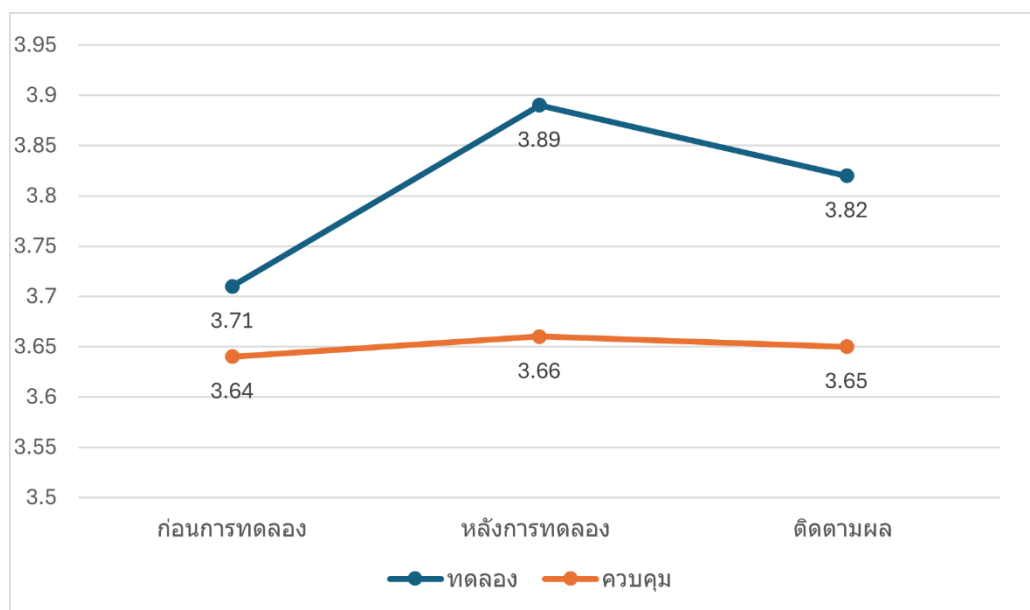
ตาราง 27 ระดับความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของกลุ่มทดลองในแต่ละช่วงเวลา

| ช่วงเวลา | M | S.D. | N | 95% Confidence Interval | |
|-----------|-------|-------|----|-------------------------|-------|
| | | | | Lower | Upper |
| ก่อนทดลอง | 3.711 | 0.257 | 20 | 3.591 | 3.831 |
| หลังทดลอง | 3.892 | 0.255 | 20 | 3.773 | 4.011 |
| ติดตามผล | 3.817 | 0.249 | 20 | 3.700 | 3.934 |

ตาราง 28 การเปรียบเทียบรายคู่ระหว่างช่วงเวลาในกลุ่มทดลอง

| การเปรียบเทียบ | Mean Difference | SE | t | df | p-value | 95% Confidence Interval | |
|------------------------------|-----------------|-------|--------|----|----------|-------------------------|--------|
| | | | | | | Lower | Upper |
| ก่อนทดลองกับ หลังการทดลอง | -0.181 | 0.041 | -4.390 | 19 | < .001** | -0.264 | -0.098 |
| ก่อนทดลองกับ ติดตามผล | -0.106 | 0.038 | -2.792 | 19 | 0.008** | -0.183 | -0.029 |
| หลังทดลองกับ ติดตามผล | 0.075 | 0.040 | 1.88 | 19 | 0.070 | -0.006 | 0.156 |

หมายเหตุ * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01



ภาพประกอบ 4 แผนภูมิแสดงค่าเฉลี่ยความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของกลุ่มตัวอย่างในระยะเวลาที่ต่างกัน

เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมร่วมกับกราฟแสดงผล พบว่า ก่อนการทดลอง กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.71 และกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.64 ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าทั้งสองกลุ่มมีระดับความเป็นพลเมืองตื่นรู้ใกล้เคียงกัน ภายหลังจากการทดลอง กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นเป็น 3.89 สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ในขณะที่กลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ย 3.66 ไม่แตกต่างจากช่วงก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญ สำหรับผลการติดตามหลังการทดลอง พบว่ากลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.82 ลดลงเล็กน้อยจากช่วงหลังการทดลอง แต่ยังคงสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างชัดเจน และไม่แตกต่างจากช่วงหลังการทดลองอย่างมีนัยสำคัญ แสดงว่าผลโปรแกรมมีความคงทน ขณะที่กลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ย 3.65 ไม่ต่างจากช่วงก่อนและหลังทดลองในทุกระยะเวลา

ผลการวิเคราะห์แสดงว่า กลุ่มทดลองที่เข้าร่วมโปรแกรมการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน มีระดับความเป็นพลเมืองตื่นรู้สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ และยังคงรักษาระดับผลลัพธ์ได้ต่อเนื่องในระยะติดตามผล ในขณะที่กลุ่มควบคุมไม่พบการเปลี่ยนแปลงแต่อย่างใด

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาการพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้
อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญา
ตรี ในบทนี้ ผู้วิจัยนำเสนอการสรุปเนื้อหาสำคัญ ในส่วนของความมุ่งหมายของการทำวิจัย
สมมติฐาน วิธีดำเนินการวิจัย และผลการวิจัย รวมไปถึงการนำเสนอในส่วนของสรุปอภิปราย
ผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ ดังต่อไปนี้

ความมุ่งหมายของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งความมุ่งหมายไว้ ดังนี้

1. เพื่อศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี
2. เพื่อพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี
3. เพื่อศึกษาผลของโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้
อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญา
ตรี

สมมติฐานเพื่อการวิจัย

1. ความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี
อยู่ในระดับมาก
2. ในระยะหลังการทดลองและติดตามผล กลุ่มทดลองมีระดับความเป็นพลเมืองตื่นรู้สูง
กว่ากลุ่มควบคุม
3. ในระยะหลังการทดลองและติดตามผล กลุ่มทดลองมีระดับความเป็นพลเมืองตื่นรู้สูง
กว่าก่อนการทดลอง

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาการพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้
อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญา

ตรีเป็นการวิจัยผสมผสานวิธี (Mixed methods) แบบแผนเชิงทดลอง (Experimental design or Intervention design) (Creswell & Plano Clark, 2018) แบ่งวิธีดำเนินการวิจัย เป็น 3 ระยะ ดังนี้

การวิจัยระยะที่ 1 เป็นการศึกษาความต้องการจำเป็น โดยการวิจัยเชิงปริมาณ ประชากร คือนิสิตที่กำลังศึกษาในระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประเภทนิติศึกษา จำนวน 14 คณะ รวมทั้งสิ้น 5,374 คน

ผู้วิจัยแบ่งกลุ่มคณะเป็น 3 กลุ่มสาขา ได้แก่ 1) กลุ่มสาขาวิชามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ จำนวน 4,022 คน 2) กลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์สุขภาพ จำนวน 828 คน และ 3) กลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี จำนวน 494 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยระยะที่ 1 ทำการสุ่มแบบหลายลำดับขั้น (Multi-stage sampling) โดยคำนวณขนาดตัวอย่างประชากรใช้สูตรของเครจซี่และมอร์แกน (วัลลภ รัฐฉัตรานนท์, 2562) เพื่อประมาณค่าสัดส่วนประชากรที่ความเชื่อมั่น 95% โดยมีความคลาดเคลื่อนได้ $\pm 5\%$ ได้ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง 383 คน โดยคำนวณเพื่อความคลาดเคลื่อนของการตอบแบบสอบถามอีกร้อยละ 20 ได้กลุ่มตัวอย่าง 463 คน

ผู้วิจัยสุ่มตัวอย่างตามสัดส่วนความน่าจะเป็น (Probability proportional sampling) (Rosén, 1997) และวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) แยกเป็นกลุ่มสาขาวิชามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ 348 คน กลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์สุขภาพ 43 คน และกลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี 72 คน

การวิจัยระยะที่ 2 เป็นการพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมาย โดยมีการวิจัยเชิงคุณภาพ ทำการสัมภาษณ์เชิงลึกจากผู้ให้ข้อมูลหลัก ผู้วิจัยทำการคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลหลักแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling) 3 คน โดยมีคุณสมบัติในการคัดเลือก ได้แก่ 1) เป็นผู้เชี่ยวชาญ สาขาพลเมืองศึกษา หรือจิตวิทยาการศึกษา หรือการวิจัยทางการศึกษา 2) เป็นผู้เชี่ยวชาญ สาขากฎหมายและชำนาญการสอนสาขานิติศาสตร์ 3) มีประสบการณ์เกี่ยวกับการสอนหรือการฝึกอบรมเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ตั้งแต่ 3 ปีขึ้นไป

ผู้วิจัยนำข้อมูลความต้องการจำเป็นในระยะที่ 1 และข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลักในระยะที่ 2 มาบูรณาการในการพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมาย ด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนปริญญาตรี โดยโปรแกรมที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นกระตุ้นความสนใจ 2) ขั้นจัดกลุ่มและแก้ปัญหาร่วมกันเพื่อนร่วมชั้นเรียน 3) ขั้นการวิเคราะห์และการวิจัย 4) ขั้นการรายงานและการนำเสนอ และ 5) ขั้นประเมินความรู้ โดยบูรณาการแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เช่น

ระบบแต้มสะสม การจัดอันดับ (leaderboard) และการให้รางวัล เพื่อสร้างแรงจูงใจและการมีบทบาทของกลุ่มทดลอง

การวิจัยระยะที่ 3 เป็นการศึกษาผลของโปรแกรมส่งเสริมฯ โดยการวิจัยเชิงปริมาณ ผู้วิจัยใช้แบบแผนการทดลองแบบ Pretest and Multiple-Posttest Design โดยมีการวัดก่อนทดลอง (pretest) หลังการทดลอง (posttest) และการติดตามผล (follow-up) หลังสิ้นสุดการทดลอง 4 สัปดาห์ กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นิสิตระดับปริญญาตรีจากมหาวิทยาลัยในกรุงเทพมหานคร จำนวน 40 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 20 คน และกลุ่มควบคุม 20 คน โดยการคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) จากผู้ที่มีคะแนนความเป็นพลเมืองตื่นรู้ต่ำกว่าค่าเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 50 และสมัครใจเข้าร่วมกิจกรรม ตัวแปรต้น คือ โปรแกรมส่งเสริมความรู้ด้านกฎหมาย ตัวแปรตาม คือ ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี

เครื่องมือในการทำวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ 1) แบบสอบถามความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี 2) แบบสัมภาษณ์เพื่อพัฒนาและสร้างโปรแกรมส่งเสริมฯ 3) โปรแกรมส่งเสริมความรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี 4) แบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี และ 5) แบบวัดความรู้ด้านกฎหมายของผู้เรียนระดับปริญญาตรี

เครื่องมือทั้งหมดผ่านการตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content validity) โดยผู้เชี่ยวชาญ และสำหรับเครื่องมือที่เป็นแบบวัด ผ่านการตรวจความเชื่อมั่น (Reliability) แบบวิธีการประมาณค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาครอนบาคแล้ว

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งได้ 3 ระยะ การวิจัยระยะที่ 1 ผู้วิจัยวิเคราะห์ความต้องการจำเป็นโดยใช้สถิติบรรยายและดัชนีลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็นแบบปรับปรุง (Modified Priority Needs Index) และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ (Content Analysis) การวิจัยระยะที่ 2 ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) และระยะที่ 3 ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การทดสอบความแปรปรวนแบบ Mixed ANOVA เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนก่อนและหลังการทดลอง และใช้การเปรียบเทียบความแตกต่างรายคู่ (Pairwise Comparisons) โดยวิธี Bonferroni

ผู้วิจัยขอเสนอการสรุป การอภิปรายผลการวิจัย พร้อมทั้งข้อเสนอแนะตามลำดับต่อไป

1. สรุปผลการวิจัย

ผู้วิจัยสรุปผลการวิจัยเพื่อตอบความมุ่งหมายการวิจัย ดังต่อไปนี้

1.1 สรุปผลการวิจัยระยะที่ 1

ผลการวิจัยในระยะที่ 1 การวิจัยเชิงปริมาณ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1.1.1 รายละเอียดพื้นฐานทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

รายละเอียดพื้นฐานทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างในการประเมินความต้องการจำเป็น พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีจำนวน 421 คน ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงคิดเป็นร้อยละ 74.58 ส่วนใหญ่มีช่วงอายุระหว่าง 18-19 ปี คิดเป็นร้อยละ 68.88 มีภูมิลำเนาส่วนใหญ่ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล คิดเป็นร้อยละ 34.48

1.1.2 ผลการจัดลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็น

ค่าเฉลี่ยความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ในแต่ละด้านในสภาพที่เป็นอยู่และสภาพที่ควรจะเป็นมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่า $PNI_{modified}$ ระหว่าง 0.084 – 0.096 และเมื่อจัดลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็น จากมากไปน้อย ได้แก่ 1) ด้านความรับผิดชอบต่อสังคม 2) ด้านการรู้เท่าทันการเป็นพลเมือง และ 3) ด้านการมีส่วนร่วมกับสังคม โดยมีค่า $PNI_{modified}$ เท่ากับ 0.096 0.094 และ 0.084 ตามลำดับ

1.1.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี แบ่งได้ 3 ด้าน ดังนี้

1. ด้านการมีส่วนร่วมกับสังคม กลุ่มตัวอย่างมีข้อเสนอแนะถึงบทบาทของตนในฐานะสมาชิกสังคมที่ควรมีบทบาทอย่างไรรับผิดชอบต่อ เคารพสิทธิ เสรีภาพของผู้อื่น และใช้เหตุผลในการตัดสินใจ เช่น การแสดงมุมมองอย่างสร้างสรรค์ การยอมรับความคิดเห็นที่ต่าง และการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ ยังสะท้อนการเข้าใจหลักการมีบทบาทและการตัดสินใจร่วมกันและการปฏิบัติตามกฎหมาย

2. ด้านความรับผิดชอบต่อสังคม กลุ่มตัวอย่างให้ความสำคัญกับการลงมือทำเพื่อประโยชน์ส่วนรวม เช่น การเข้าร่วมกิจกรรมอาสาสมัคร การทำงานในชุมชน และการช่วยเหลือผู้อื่น แสดงถึงค่านิยมของพลเมืองดีที่ไม่เพียงแคร์ับรู้ แต่ลงมือปฏิบัติจริง หลายความคิดเห็นยังเน้น

การเป็นแบบอย่างให้ผู้อื่น เช่น การทำดีแล้วชักชวนคนอื่นให้ทำตาม ซึ่งช่วยสร้างวัฒนธรรม
พลเมืองที่รับผิดชอบต่อสังคม

3. ด้านการรู้เท่าทันในการเป็นพลเมือง กลุ่มตัวอย่างเสนอให้มีการจัดการเรียนรู้ที่
พัฒนาทักษะที่มีจำเป็นเพื่อรู้เท่าทันสถานการณ์บ้านเมืองและตัดสินใจอย่างมีเหตุผล ทราบถึง
ประโยชน์ของการติดตามข่าวจากแหล่งที่เชื่อถือได้ รวมถึงการมีพื้นที่ปลอดภัยในการแสดงมุมมอง
โดยไม่ถูกคุกคาม การเปิดโอกาสให้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นอย่างอิสระและมีเหตุผล เป็นแนวทาง
สำคัญของการพัฒนาพลเมืองในศตวรรษที่ 21

1.2 สรุปผลการวิจัยระยะที่ 2

ผลการวิจัยระยะที่ 2 เป็นการพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วย
การจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของ
ผู้เรียนระดับปริญญาตรี มีการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้ให้ข้อมูลหลักเกี่ยวกับแนวทางของการพัฒนา
โปรแกรมการเรียนรู้

1.2.1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้ข้อมูลหลัก

ผู้ให้ข้อมูลหลัก 3 คน เพศชาย 2 คน และเพศหญิง 1 คน อายุระหว่าง 38-45
ปี มีประสบการณ์ในการทำงานด้านเกี่ยวกับพลเมือง ด้านการสอน และด้านกฎหมาย เป็น
ระยะเวลา 8-15 ปี

1.2.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสัมภาษณ์เชิงลึก ที่เกี่ยวข้องกับ
สร้างโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมาย แบ่งได้เป็น 3 ด้าน ดังนี้

1. รูปแบบของการจัดการเรียนที่เหมาะสม มีแนวทางในการพัฒนา โดยใช้การ
ออกแบบโปรแกรมที่เน้นความเรียบง่าย ลดความซับซ้อน ปฏิบัติได้โดยสะดวก มีการพัฒนาทักษะ
การรู้เท่าทันสื่อ ความรอบรู้ด้านกฎหมายในยุคดิจิทัล และมีการเชื่อมโยงกฎหมายกับสารสนเทศ
รวมไปถึงสร้างความมีบทบาทและความผูกพันในการเรียน

2. รูปแบบของการจัดกลยุทธ์การเรียนรู้ให้กับผู้เรียนระดับปริญญาตรีมีแนวทาง
ในการพัฒนา โดยผู้สอนเป็นผู้จัดการและสนับสนุนให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ พัฒนาทักษะในการ
สืบค้น รวมไปถึงสรุปผลการเรียนรู้ของตน ผู้สอนจะให้คำแนะนำเพื่ออำนวยความสะดวกในด้านต่างๆ
ประกอบกับการประเมินผลการเรียนรู้ ก่อน หลัง และติดตามผล รวมไปถึงมีการประเมินระหว่าง
กระบวนการเรียนรู้

3. การบูรณาการแนวคิดการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ เข้าไปในการจัดการ
เรียนการสอนและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ เพื่อพัฒนากระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนให้เกิด

ความเป็นพลเมืองที่นั่นนั้น ควรประกอบด้วยการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับสิทธิ เสรีภาพ ความเสมอภาค และความรับผิดชอบ ความเป็นพลเมืองโลก และพลเมืองดิจิทัล รวมไปถึงกฎหมายที่เกี่ยวข้อง การช้อโกง การหมิ่นประมาท รวมไปถึงการกระทำความผิดออนไลน์และการแสดงพฤติกรรมของมนุษย์

โปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายที่พัฒนาโดยใช้ข้อมูลสัมภาษณ์เชิงลึก ร่วมกับการทบทวนวรรณกรรมและการสังเคราะห์ข้อมูล ตรวจสอบความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ โปรแกรมประกอบด้วย 5 ขั้นตอนของกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ และมีการบูรณาการแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อเพิ่มการจูงใจในการเรียนรู้

1.3 สรุปผลการวิจัยระยะที่ 3

ผลการวิจัยระยะที่ 3 เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental research) แบบแผนการทดลอง ใช้แผนการวิจัยเชิงทดลองแบบ Pretest and Multiple-Posttest Design โดยมีการวัดก่อนทดลอง ภายหลังทดลอง และการติดตามผลในระยะ 4 สัปดาห์ เพื่อตอบความมุ่งหมายของการวิจัยข้อที่ 3 ศึกษาผลของโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างเสริมความเป็นพลเมืองที่นั่นของผู้เรียนระดับปริญญาตรี พบว่า

1.3.1 รายละเอียดพื้นฐานทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างมีจำนวน 40 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 20 คน เป็นเพศหญิง 28 คน คิดเป็นร้อยละ 70 เป็นเพศชาย 12 คน คิดเป็นร้อยละ 30 ทั้งหมดมีช่วงอายุระหว่าง 20-21 ปี จำนวน 40 คน

1.3.2 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยคะแนนความรอบรู้ด้านกฎหมายซึ่งเป็นตัวแปรจัดกระทำ ในระยะก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และในระยะติดตามผล พบว่า กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยในระยะติดตามผลสูงที่สุด เท่ากับ 3.87 (SD = 0.38) อยู่ในระดับมาก รองลงมาคือระยะหลังการทดลอง เท่ากับ 3.84 (SD = 0.36) อยู่ในระดับมาก และอันดับสุดท้ายคือระยะก่อนการทดลอง เท่ากับ 3.66 (SD = 0.34) ซึ่งยังอยู่ในระดับมากเช่นกัน ส่วนกลุ่มควบคุม พบว่ามีคะแนนเฉลี่ยในระยะหลังการทดลองสูงที่สุด เท่ากับ 3.52 (SD = 0.56) อยู่ในระดับมาก รองลงมาคือระยะก่อนการทดลอง เท่ากับ 3.41 (SD = 0.54) อยู่ในระดับปานกลาง และอันดับสุดท้ายคือคะแนนในระยะติดตามผล เท่ากับ 3.40 (SD = 0.55) อยู่ในระดับปานกลาง ผลดังกล่าวสะท้อนว่าความรอบรู้ด้านกฎหมายของผู้เรียนระดับปริญญาตรีในกลุ่มทดลองเพิ่มสูงขึ้นหลังการทดลองและยังคงอยู่ในระดับสูงในระยะติดตามผล

ในการทดสอบผลเชิงสถิติของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมในแต่ละช่วงเวลาของตัวแปรความรู้ด้านกฎหมาย พบว่า 1) กลุ่มทดลองมีระดับความรู้ด้านกฎหมายสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 2) ระดับความรู้ด้านกฎหมายปรากฏการเปลี่ยนแปลงระหว่างช่วงก่อนทดลอง หลังทดลอง และติดตามผลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 3) รูปแบบแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงคะแนนของกลุ่มทดลองแตกต่างจากกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงว่าการจัดกระทำมีผลทำให้กลุ่มทดลองเปลี่ยนแปลงแตกต่างจากกลุ่มควบคุมอย่างชัดเจน

นอกจากนี้ ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยระหว่างกลุ่มในแต่ละช่วงเวลา พบว่า 1) ช่วงหลังการทดลอง กลุ่มทดลองมีระดับความรู้ด้านกฎหมายสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 2) ช่วงติดตามผล กลุ่มทดลองยังคงมีระดับความรู้ด้านกฎหมายสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และจากการวิเคราะห์ภายในกลุ่มทดลองเอง พบว่า 1) ช่วงหลังการทดลอง กลุ่มทดลองมีระดับความรู้ด้านกฎหมายสูงกว่าช่วงก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 2) ช่วงติดตามผล กลุ่มทดลองยังคงมีระดับความรู้ด้านกฎหมายสูงกว่าช่วงก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 3) ระดับหลังการทดลองและช่วงติดตามผลยังคงอยู่ในระดับสูงอย่างต่อเนื่อง

เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมร่วมกับกราฟ พบว่า ก่อนการทดลอง กลุ่มทดลองพบค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.71 และกลุ่มควบคุมพบค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.64 ทั้งสองกลุ่มมีระดับความเป็นพลเมืองตื่นรู้ไม่แตกต่างกันมากนัก หลังการทดลอง กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นเป็น 3.89 มากกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ในขณะที่เดียวกันกลุ่มควบคุมพบค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.66 ไม่แตกต่างจากช่วงก่อนการทดลอง และในการติดตามผล พบว่า กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.82 ลดลงเล็กน้อยจากช่วงหลังการทดลอง แต่ยังคงสูงกว่าก่อนการทดลอง และไม่แตกต่างจากช่วงหลังการทดลองอย่างมีนัยสำคัญ ส่วนกลุ่มควบคุมพบค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.65 ไม่แตกต่างจากช่วงก่อนและหลังการทดลอง แสดงให้เห็นว่ากลุ่มทดลองที่เข้าร่วมโปรแกรมการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน มีระดับความเป็นพลเมืองตื่นรู้เพิ่มสูงขึ้น และแม้หลังการติดตามผล ระดับความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของกลุ่มทดลองไม่แตกต่างจากช่วงหลังการทดลอง แต่ยังคงสูงกว่าในระยะก่อนการทดลองอย่างต่อเนื่อง

1.3.3 สรุปผลการวิจัยตามสมมติฐานเพื่อการวิจัยข้อที่ 1

ตามสมมติฐานเพื่อการวิจัยข้อที่ 1 ที่กำหนดว่าความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรีอยู่ในระดับมาก

ผลการวิจัยพบว่า พบว่า ความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรีอยู่ในระดับมาก

1.3.4 สรุปผลการวิจัยตามสมมติฐานเพื่อการวิจัยข้อที่ 2

ตามสมมติฐานเพื่อการวิจัยข้อที่ 2 ที่กำหนดว่าในระยะหลังการทดลองและติดตามผล กลุ่มทดลองมีระดับความเป็นพลเมืองตื่นรู้สูงกว่ากลุ่มควบคุม

ผลการวิจัยพบว่า พบว่า 1) ในช่วงหลังการทดลอง กลุ่มทดลองมีระดับความเป็นพลเมืองตื่นรู้สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และ 2) ในช่วงติดตามผล กลุ่มทดลองยังคงมีระดับความเป็นพลเมืองตื่นรู้สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

1.3.5 สรุปผลการวิจัยตามสมมติฐานเพื่อการวิจัยข้อที่ 3

ตามสมมติฐานเพื่อการวิจัยข้อที่ 3 ที่กำหนดว่าในระยะหลังการทดลองและติดตามผล กลุ่มทดลองมีระดับความเป็นพลเมืองตื่นรู้สูงกว่าก่อนการทดลอง

ผลการวิจัยพบว่า 1) ช่วงหลังการทดลอง กลุ่มทดลองมีระดับความเป็นพลเมืองตื่นรู้สูงกว่าช่วงก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 2) ช่วงติดตามผล กลุ่มทดลองยังคงมีระดับความเป็นพลเมืองตื่นรู้สูงกว่าช่วงก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และ 3) การเปรียบเทียบระดับความเป็นพลเมืองตื่นรู้ระหว่างช่วงหลังการทดลองกับช่วงติดตามผล ไม่แตกต่าง

2 การอภิปรายผล

ผู้วิจัยพบว่าจากผลการวิจัยข้างต้นมีความครอบคลุมความมุ่งหมายของการทำวิจัยทั้ง 3 ข้อ คือ 1) เพื่อศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี 2) เพื่อพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี และ 3) เพื่อศึกษาผลของโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี

2.1 อภิปรายผลการวิจัยในระยะที่ 1

ผู้วิจัยศึกษาความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความความเป็นพลเมืองตื่นรู้ในแต่ละด้านในสภาพที่เป็นอยู่และสภาพที่ควรจะเป็น พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่า PNI_{modified} ระหว่าง 0.084 – 0.096 และเมื่อจัดลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็นจากมากไปน้อย ได้แก่

2.1.1 ด้านความรับผิดชอบต่อสังคม ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างในระดับปริญญาตรีมีความต้องการจำเป็นในพัฒนาในด้านความรับผิดชอบต่อสังคมมากที่สุด โดยพบความแตกต่างระหว่างสภาพที่เป็นอยู่ ($M = 3.64$) และสภาพที่ควรจะเป็น ($M = 3.99$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลการวิจัยนี้สะท้อนถึงคุณลักษณะของผู้เรียนในยุคปัจจุบันที่อาจขาดความตระหนักในบทบาทหน้าที่ต่อสังคม มีความสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองตื่นรู้ในการที่บุคคลทำหน้าที่ของพลเมืองที่ดีทางสังคม เข้าร่วมกิจกรรมการกุศล อาสาสมัคร จิตอาสา กิจกรรมการตัดสินใจทางการเมือง (Jenny Onyx et al., 2012; กัทธรากร จรัสมาตุสร, 2560; วรากรณ์ สามโกเศศ, 2558; วรินทร์ สิริพงษ์ณภัทร, 2023; ศุภรัตน์ รัตนมุขย์, 2558; สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2562)

ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับรายงานของ Guanlao, Pax, Wei, and Zhang (2025) ซึ่งสะท้อนผลการศึกษาว่าการเรียนรู้ผ่านการมีบทบาทร่วมกับชุมชนช่วยกระตุ้นจิตสำนึกสาธารณะและความรับผิดชอบต่อสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่นเดียวกับ Hannibal and Robertson (2023) ซึ่งรายงานผลการศึกษาเกี่ยวกับการเข้าร่วมการเรียนรู้เกี่ยวกับชุมชนอย่างใกล้ชิด (Community immersion) และพบว่านักศึกษาที่มีบทบาทในชุมชนจริง สามารถพัฒนาการรู้สำนึกต่อสังคมได้มากกว่าการเรียนรู้เชิงทฤษฎีเพียงอย่างเดียว

แม้ว่างานวิจัยหลายชิ้นจะยืนยันว่าพลเมืองจำนวนมากยังขาดความรับผิดชอบต่อสังคมและจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงชุมชน แต่ก็มียานวิจัยอีกกลุ่มหนึ่งที่ชี้ให้เห็นข้อควรระวังสำคัญว่า ผลลัพธ์ของการพัฒนาไม่ได้ขึ้นอยู่กับแค่การจัดกิจกรรมเท่านั้น หากแต่ขึ้นอยู่กับคุณภาพของการออกแบบการเรียนรู้โดยรวม โดยเฉพาะองค์ประกอบของการสะท้อนคิดอย่างลึกซึ้ง (Critical Reflection) และโครงสร้างหรือเงื่อนไขสนับสนุนทางการเรียนที่เหมาะสม หากกิจกรรมขาดองค์ประกอบเหล่านี้ การมีบทบาทของผู้เรียนอาจกลายเป็นเพียงการเข้าร่วมเชิงโครงสร้าง มากกว่าการเรียนรู้ที่แท้จริง ความเป็นไปได้ที่จะส่งผลให้มีการจำกัดบทบาทในลักษณะของการแสดงออกเชิงสัญลักษณ์ (Performative Participation) มากกว่าการเปลี่ยนแปลงอย่างแท้จริง ตลอดจนเสี่ยงต่อการนำไปสู่การมีบทบาทในระดับผิวเผิน (Superficial Participation) แทนการเรียนรู้อย่างลึกซึ้งที่มีส่วนกับการพัฒนาเชิงสังคมอย่างแท้จริง (Brady, Chaskin, & McGregor, 2020; Payne et al., 2023)

ผลการศึกษาดังกล่าวสะท้อนว่า ผู้เรียนจำนวนมากยังมีความจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาในด้านความเป็นพลเมืองและความรับผิดชอบต่อสังคมอย่างต่อเนื่อง เมื่อผู้เรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมเกี่ยวกับชุมชน เช่น กิจกรรมบริการสังคมหรือการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ร่วมกับชุมชน

พบว่ามีการพัฒนาด้านดังกล่าวเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงให้เห็นถึงการขาดประสบการณ์ตรงในบริบทจริง เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ผู้เรียนยังขาดคุณลักษณะพลเมืองบางด้าน และเมื่อได้รับโอกาสปฏิบัติจริง ความตระหนักรู้ ความรับผิดชอบต่อสังคม และความผูกพันต่อชุมชนจึงค่อย ๆ เพิ่มขึ้นตามลำดับ ซึ่งผลลัพธ์นี้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนที่ประสงค์จะพัฒนาในด้านความรับผิดชอบต่อสังคมอย่างชัดเจน

2.1.2 ด้านการรู้เท่าทันการเป็นพลเมือง ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างในระดับปริญญาตรีที่มีความต้องการจำเป็นในพัฒนาในด้านความรับผิดชอบต่อสังคมมากเป็นอันดับที่ 2 โดยพบความแตกต่างของสภาพที่เป็นอยู่ ($M = 3.60$) และสภาพที่ควรจะเป็น ($M = 3.94$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลการวิจัยนี้สะท้อนถึงคุณลักษณะของผู้เรียนในยุคปัจจุบันที่มีความต้องการจะได้รับการพัฒนาความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสิทธิ หน้าที่ และกระบวนการทางการเมือง ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการเป็นพลเมืองที่ดี มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับปัญหาและประเด็นสำคัญที่เกี่ยวข้องกับสังคมไทยและสังคมโลก และสามารถตัดสินใจเลือกและคิดเชิงวิพากษ์อย่างสร้างสรรค์ในการหาสาเหตุ เสนอทางออกอย่างถูกต้องและมีอิสระ การคิดวิพากษ์อย่างสร้างสรรค์ และการเสนอแนวทางแก้ไขอย่างอิสระ (Arslan, Dil, & Çetin, 2017; Clarke, 2017; Enchikova et al., 2021; Zarifis, 2021; มุลินธิสยามกัมมาจล, ม.ป.ป.; ศุภรัตน์รัตนมุขย์, 2558; สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2562)

ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับ Bowyer and Kahne (2020) ที่ระบุว่า การเรียนรู้ของพลเมืองในศตวรรษที่ 21 จำเป็นต้องสร้างความเข้าใจในบทบาทของพลเมืองในโลกดิจิทัลซึ่งผู้เรียนที่ได้รับประสบการณ์เชิงปฏิบัติจะมีแนวโน้มพัฒนาเจตคติและความรับผิดชอบต่อสังคมมากขึ้น เช่นเดียวกับการรายงานของ Hubert (2020) ที่อธิบายว่า การพัฒนาคุณลักษณะของพลเมืองไม่อาจเกิดขึ้นได้ หากขาดกระบวนการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดแบบวิพากษ์ (Critical thinking) และการไตร่ตรองโดยตน ที่เป็นฐานสำคัญในการรู้เท่าทันทางสังคมและการมีบทบาทและการตัดสินใจร่วมกัน การมุ่งเน้นให้ผู้เรียนกำหนดคำถามต่อประเด็นทางสังคม จึงเป็นแนวทางที่ช่วยยกระดับความรู้เท่าทันในบทบาทพลเมืองได้อย่างมีประสิทธิภาพ ยิ่งไปกว่านั้นการรายงานของ Hulbert and Harkins (2024) บ่งชี้ว่ามีมหาวิทยาลัยจำนวนมาก ที่มุ่งเน้นการเรียนการสอนเชิงวิชาการมากกว่าการส่งเสริมภาระพลเมือง (Civic mission) ของผู้เรียน ทำให้บทบาทของสถาบันอุดมศึกษา ขาดการตอบสนองต่อความต้องการในการพัฒนาคุณลักษณะด้านพลเมืองอย่างเต็มที่

อย่างไรก็ตาม ช่องว่างระหว่างสภาพที่เป็นอยู่กับสภาพที่ควรจะเป็น อาจมิได้สะท้อนเพียงความต้องการของผู้เรียนเท่านั้น หากยังสะท้อนข้อจำกัดเชิงระบบของการศึกษาที่มีปฏิสัมพันธ์ตรงต่อการรู้เท่าทันการเป็นพลเมือง ทั้งในด้านความเข้าใจสิทธิ หน้าที่ กลไกทางสังคม และการเมือง ตลอดจนความสามารถในการคิดเชิงวิพากษ์และตัดสินใจอย่างมีเหตุผลในฐานะสมาชิกของสังคม Silaban et al. (2024) ได้ทบทวนบทบาทของการศึกษาพลเมืองในการปลูกฝังค่านิยมการมีบทบาทและการตัดสินใจร่วมกัน และพบว่าอุปสรรคสำคัญเกิดจากความไม่สอดคล้องของหลักสูตร การพัฒนาความพร้อมของผู้สอนที่ไม่เพียงพอ รวมถึงข้อจำกัดด้านวัฒนธรรมภายในองค์กรการศึกษา ซึ่งปัจจัยเหล่านี้เป็นโครงสร้างที่ขัดขวางการพัฒนาความตระหนักทางพลเมือง (Civic awareness) และความเข้าใจเชิงวิพากษ์ต่อการมีบทบาทและการตัดสินใจร่วมกัน (Critical democratic understanding) ของผู้เรียน ส่งผลให้แม้ผู้เรียนจะตระหนักและต้องการพัฒนาตนในฐานะพลเมือง แต่กลับยังขาดความเป็นไปได้ที่จะเข้าถึงประสบการณ์เรียนรู้ที่ส่งเสริมการไตร่ตรองแบบวิพากษ์และการมีบทบาทอย่างแท้จริง

2.1.3 ด้านการมีส่วนร่วมกับสังคม ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างในระดับปริญญาตรีมีความต้องการจำเป็นในพัฒนาในด้านการมีส่วนร่วมกับสังคมในลำดับสุดท้ายโดยพบความแตกต่างของสภาพที่เป็นอยู่ ($M = 3.44$) และสภาพที่ควรจะเป็น ($M = 3.73$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลการวิจัยนี้สะท้อนถึงคุณลักษณะของผู้เรียนในยุคปัจจุบันที่มีความต้องการพัฒนาเกี่ยวกับความรับผิดชอบต่อสังคม การปฏิบัติตามกฎหมายและค่านิยมที่เหมาะสมกับสังคมที่อาศัยร่วมกัน การยอมรับ การวิพากษ์วิจารณ์เพื่อหลีกเลี่ยงการกระตุ้นให้เกิดการแบ่งแยกทางการเมือง การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างพลเมืองกับรัฐ ผ่านกลไกความรับผิดชอบต่อทางสังคม เปิดโอกาสให้พลเมืองมีบทบาทร่วมกับรัฐ เพื่อเรียกร้องความรับผิดชอบต่อสิทธิของตน (Jenny Onyx et al., 2012; Sabates-Wheeler et al., 2020; W. Schulz et al., 2023; Wood, 2022; กัณฑ์กร จรัสมาธูสร, 2560; มุลินธิสยามกัมมาจล, ม.ป.ป.; วรินทร์ สิริพงษ์ธนภัทร, 2023; สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2562)

แม้ผลการวิจัยในครั้งนี้จะจัดลำดับความต้องการจำเป็นของการมีส่วนร่วมกับสังคมไว้ในลำดับท้าย แต่พบการสะท้อนให้เห็นถึงช่องว่างเชิงพัฒนา (Developmental gap) ที่สามารถยกระดับได้ หากสถาบันการศึกษามีการจัดกิจกรรมหรือหลักสูตรที่สัมพันธ์กับการเรียนรู้เพื่อสังคมโดยตรง การมีส่วนร่วมกับสังคมของผู้เรียนนั้นควรได้รับการส่งเสริมอย่างต่อเนื่อง เพราะแม้จะไม่ใช่สิ่งที่ผู้เรียนจัดลำดับความสำคัญเป็นอันดับต้น แต่เป็นการสะท้อนถึง ความต้องการพัฒนาที่มีอยู่จริง และสามารถส่งเสริมได้

ผลการวิจัยข้อนี้มีแนวทางเดียวกับข้อค้นพบของ Coelho and Menezes (2021) ที่อธิบายว่าการเรียนรู้เชิงบริการ (Service Learning) และการลงมือปฏิบัติจริงในชุมชนมีส่วนช่วยเสริมสร้างทักษะด้านจริยธรรม ความร่วมมือ และความรับผิดชอบต่อสังคมของนักศึกษาได้ ในทำนองเดียวกัน Chittum, Enke, and Finley (2022) รายงานว่าการบูรณาการกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับชุมชนเข้าไปในรายวิชาจะสร้างปฏิสัมพันธ์เชิงบวกต่อทัศนคติและพฤติกรรมพลเมือง โดยเฉพาะอย่างยิ่งความตั้งใจในการมีบทบาทและการเห็นคุณค่าของการมีส่วนร่วมทางสังคม การลงมือปฏิบัติจริงจึงช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะชีวิต ความรับผิดชอบต่อสังคม และทำหน้าที่เป็นกลไกสำคัญในการสร้างพลเมืองตื่นรู้ ที่สามารถเชื่อมโยงความรู้ทางวิชาการกับการแก้ไขปัญหาสังคมจริงได้อย่างสร้างสรรค์ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของความเป็นพลเมืองตื่นรู้ที่มุ่งให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรง นำไปพัฒนาความตระหนักรู้ในบทบาทของตนต่อสังคมและการมีบทบาทและการตัดสินใจร่วมกัน

อย่างไรก็ตาม ยังมีรายงานวิจัยที่เสนอความเห็นแย้งว่า ความต้องการจำเป็นในด้านการมีส่วนร่วมทางสังคมในระดับต่ำ อาจมิได้สะท้อนความต้องการของนักศึกษาโดยตรง หากแต่อาจเป็นผลจากข้อจำกัดเชิงโครงสร้างที่เกิดขวางการมีบทบาทอย่างแท้จริง เช่น Ahmed et al. (2024) ศึกษาในกลุ่มมหาวิทยาลัยในตะวันออกกลางและพบว่า แม้นักศึกษาจะมีเจตคติที่ดีต่อการมีบทบาทในกิจกรรมพลเมือง แต่การขาดช่องทาง กลไกสนับสนุน และแรงจูงใจจากสถาบันการศึกษา ส่งผลถึงระดับการมีบทบาทร่วมจริงต่ำกว่าความตั้งใจ ทั้งนี้สอดคล้องกับ Vutsova, Arabadzhieva, and Yalamov (2023) ที่รายงานว่านักศึกษาในยุโรปจำนวนมากยังคงมองการมีส่วนร่วมทางสังคมเพียงในกรอบของงานอาสาสมัครหรือกิจกรรมเพื่อสาธารณประโยชน์มากกว่าการมีส่วนร่วมในฐานะพลเมืองอย่างแท้จริง

2.2 อภิปรายผลการวิจัยในระยะที่ 2

โปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่พัฒนาขึ้นในการวิจัยครั้งนี้ มีศักยภาพในการส่งเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี โดยบูรณาการจากองค์ประกอบความเป็นพลเมืองตื่นรู้ที่ได้จากการวิจัยระยะที่ 1 ได้แก่ ด้านความรับผิดชอบต่อสังคม ด้านการรู้เท่าทันการเป็นพลเมือง และด้านการมีส่วนร่วมทางสังคม เข้ากับแนวคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ (Creative-based Learning) และแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ภายใต้กรอบ SPARK Model ที่ผู้วิจัยสังเคราะห์ขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนมีบทบาทเชิงรุก (Active Learners) ผ่านกระบวนการเรียนรู้ 5 ขั้น ได้แก่ การกระตุ้นความสนใจ (Stimulate Interest) การจัดกลุ่มและแก้ปัญหา (Problem & Peer Grouping) การวิเคราะห์และวิจัย

(Analyze & Research) การรายงานและนำเสนอ (Report & Present) รวมถึงการประเมินความรู้ (Knowledge Evaluation)

ทั้งนี้ การออกแบบการเรียนรู้ร่วมกับเกมมิฟิเคชันได้รับการสนับสนุนจากผลการศึกษาของ Manzano-León et al. (2021) ซึ่งยืนยันว่าการประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้เชิงประสบการณ์สามารถจูงใจ เพิ่มการมีบทบาท และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ดี โดยเฉพาะเมื่อกลไกของเกมถูกออกแบบให้เชื่อมโยงกับเป้าหมายการเรียนรู้อย่างแท้จริง มิใช่เพียงการใช้เพื่อความสนุกสนานหรือผิวเผินเท่านั้น ในทำนองเดียวกัน Sailer and Homner (2020) ซึ่งชี้ให้เห็นจากการวิเคราะห์ห่อภิมานว่า การประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในระดับอุดมศึกษาส่งผลเชิงบวกต่อแรงจูงใจ พฤติกรรม และผลลัพธ์ด้านพุทธิพิสัยของผู้เรียน หากองค์ประกอบ เช่น คะแนน ตรา หรือภารกิจ เชื่อมโยงกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้อย่างชัดเจน ซึ่งสอดคล้องกับขั้นประเมินความรู้ของโปรแกรมที่เน้นการประเมินแบบต่อเนื่อง (Formative) ควบคู่กับการประเมินสรุปผล (Summative) เพื่อสะท้อนพัฒนาการรวมถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ นอกจากนี้ Cigdem et al. (2024) ยังอธิบายว่าการใช้กระดานผู้นำ (Leaderboard) ที่ระบุเป้าหมายทางวิชาการไว้อย่างเข้มแข็ง เช่น การใช้ประกอบกับคุณภาพการสื่อสารหรือความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอ สามารถเพิ่มการมีบทบาทและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ ซึ่งสอดคล้องกับขั้นการรายงานและการนำเสนอของโปรแกรมที่เน้นการประเมินจากผลงานจริงและการสะท้อนร่วมกันของผู้เรียน

ในด้านการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ ผลงานของ Kolb and Kolb (2017) แนะนำให้การจัดการเรียนรู้ครอบคลุมทั้งการประสบ (Experiencing) การสะท้อนคิด (Reflecting) การคิด (Thinking) และการลงมือกระทำ (Acting) ซึ่งพบว่ามีผลสอดคล้องกับกระบวนการจัดกลุ่มและแก้ปัญหา การวิเคราะห์และวิจัย และการรายงานและนำเสนอในโปรแกรมนี้ ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนคิด วิเคราะห์ และลงมือปฏิบัติจริงบนสถานการณ์กฎหมายที่เชื่อมโยงกับการดำรงชีพต่อไป

อย่างไรก็ตาม Yie, Sanmugam, Yahaya, and Khlaif (2024) ตั้งข้อสังเกตว่าการใช้เกมมิฟิเคชันควรคำนึงถึงความเหมาะสมของเนื้อหา กลุ่มเป้าหมาย และระยะเวลา เพื่อป้องกันภาวะอิมิตัวของแรงจูงใจ และควรสัมพันธ์กับสถานการณ์จริงหรือการมีบทบาทในชุมชน ซึ่งสอดคล้องกับการออกแบบโปรแกรมนี้ที่คำนึงถึงความสมดุลระหว่างแรงจูงใจภายนอกจากกลไกเกม และแรงจูงใจภายในที่สะท้อนถึงผลลัพธ์การเรียนรู้ที่มีความหมายอย่างแท้จริง

โปรแกรมการเรียนรู้นี้แสดงให้เห็นการบูรณาการแนวคิดของการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ และเกมมิฟิเคชันที่มีประสิทธิภาพ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้มากขึ้น มีพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ และเกิดความตระหนักรู้ในบทบาทของความเป็นพลเมืองดี

2.3 อภิปรายผลการวิจัยในระยะที่ 3

ผลการวิจัยครั้งนี้พบว่า กลุ่มตัวอย่างผู้เรียนระดับปริญญาตรี มีความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ในระดับมาก และกลุ่มทดลองที่ได้รับโปรแกรมส่งเสริมความรู้ด้านกฎหมายโดยใช้การเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน มีระดับความรู้ด้านกฎหมายและระดับความเป็นพลเมืองตื่นรู้สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ทั้งในช่วงหลังการทดลองและช่วงติดตามผล อีกทั้งระดับความเป็นพลเมืองตื่นรู้ภายในกลุ่มทดลองยังคงสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างต่อเนื่อง ผลดังกล่าวยืนยันว่าโปรแกรมการเรียนรู้ในงานวิจัยนี้ส่งผลต่อความเป็นพลเมืองตื่นรู้และมีความคงทนในระยะติดตามผล สะท้อนผลของการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ที่มีได้เกิดจากการสอนเชิงทฤษฎีเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ ลงมือคิด วิเคราะห์ และมีบทบาทในการสร้างความรู้ร่วมกับกลุ่มอย่างแท้จริง ตามแนวคิดของ SPARK Model ที่ผู้วิจัยสังเคราะห์ขึ้น ซึ่งเป็นผลจากการได้ปฏิบัติจริง สอดคล้องกับ Ballard, Cohen, and Littenberg-Tobias (2016) และ Saldıray and Doğanay (2024) ที่กำหนดไว้โดยให้ผู้เรียนสำรวจปัญหาชุมชนและดำเนินโครงการแก้ไข การจัดกิจกรรมเชิงปฏิบัติ และการอภิปรายเชิงจริยธรรมโดยการจำลองสถานการณ์ทางสังคมซึ่งพบว่าแนวทางดังกล่าวช่วยเสริมความมุ่งมั่นของพลเมือง (Civic commitment) ความรู้สึกมีประสิทธิภาพของพลเมือง (Civic self-efficacy) รวมไปถึงสมรรถนะของพลเมือง (Citizenship competence) ซึ่งมีความสัมพันธ์โดยตรงกับความรับผิดชอบทางสังคม การรู้เท่าทันการเป็นพลเมือง ซึ่งเป็นองค์ประกอบของความเป็นพลเมืองตื่นรู้เช่นกัน

ยิ่งไปกว่านั้น ผลการวิจัยในระยะที่ 3 ยังได้รับการสนับสนุนจากแนวทางการศึกษาของ K. W. Lee (2023) และ Putri, Widdop Quinton, and Selkrig (2024) ซึ่งรายงานว่าการบูรณาการการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน รวมทั้งการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนใช้จินตนาการ การกำหนดกิจกรรม และการคิดอย่างยืดหยุ่น ช่วยให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ในบริบทการเรียนรู้ทางสังคม เพิ่มแรงจูงใจภายใน และพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกันอย่างมีนัยสำคัญ ผู้เรียนรับรู้ว่าตนเองมีบทบาทในการกำหนดทิศทางการเรียนรู้มากกว่าการเป็นเพียงผู้รับสาร ส่งผลโดยตรงต่อการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ นอกจากนี้ การเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ซึ่งผสมผสานให้นักศึกษาปฏิบัติกิจกรรมเสมือนจริง เช่น การจำลองเวทีสภานักศึกษา การสร้างสื่อรณรงค์เพื่อสังคม และการจัดนิทรรศการทางสังคม ยังช่วยเสริมสมรรถนะของพลเมือง (Civic Competence) และพัฒนาทักษะการสื่อสารเชิงสร้างสรรค์ ทำให้ผู้เรียนเกิดทั้งความคิดสร้างสรรค์

และจิตสำนึกต่อสังคม ส่งผลให้เกิดความคิดเชิงสร้างสรรค์ที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น ความรับผิดชอบต่อสังคมที่ชัดเจนขึ้น และการพัฒนาความเป็นพลเมืองที่รู้ตัวอย่างมีประสิทธิภาพ

2.4 การอภิปรายผลของตัวแปรจัดกระทำ

ผลการวิเคราะห์ตัวแปรจัดกระทำแสดงให้เห็นว่า โปรแกรมที่พัฒนาขึ้นโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันภายใต้กรอบ SPARK Model มีประสิทธิผลอย่างชัดเจนในการเสริมสร้างความรอบรู้ด้านกฎหมายของกลุ่มทดลอง ซึ่งเป็นตัวแปรจัดกระทำสำคัญในการพัฒนาความเป็นพลเมืองที่รู้ โดยกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนความรอบรู้ด้านกฎหมายเพิ่มขึ้นจากระยะก่อนการทดลอง ระยะหลังการทดลอง และระยะติดตามผลที่ 3.65 3.85 และ 3.86 คะแนนตามลำดับ ในขณะที่กลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยคะแนนความรอบรู้ด้านกฎหมายในระยะก่อนการทดลอง หลังการทดลอง และติดตามผลที่ 3.42 3.51 และ 3.42 คะแนนตามลำดับ อธิบายได้ว่าโปรแกรมมีผลเชิงบวกกับการเรียนรู้และความคงทนของความรู้ได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ผลดังกล่าวสะท้อนถึงกลไกของ SPARK Model ที่ผู้วิจัยสังเคราะห์ขึ้นจากแนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning) และแนวคิดเกมมิฟิเคชันของ โดยมีขั้นตอนหลัก 5 ขั้นตอน คือ การกระตุ้นความสนใจ ผ่านกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้รับคะแนนจากคำถามที่เกิดจากความอยากรู้ การจัดกลุ่มและแก้ปัญหาพร้อมกับเพื่อน เพื่อพัฒนาแรงจูงใจและความร่วมมือ การวิเคราะห์และวิจัย ที่ให้ตรา (Badges) ที่มีผลจากความก้าวหน้าในการสืบค้น การวิจัยและนำเสนอ ประกอบกระดานผู้นำ สำหรับความคิดสร้างสรรค์รวมถึงความชัดเจนในการนำเสนอ และการประเมินความรู้ ด้วยภารกิจ และการสะท้อนคิดเพื่อทบทวนตนเอง

กระบวนการนี้สอดคล้องและได้รับการสนับสนุนแนวคิด การให้ผู้เรียนสร้างความเข้าใจเชิงลึกผ่านการปฏิบัติจริงและการสะท้อนคิดประกอบกับองค์ประกอบเชิงจินตนาการ ผงกกับกลไกของเกมมิฟิเคชัน การสะสมคะแนน บ้ายรางวัล และการจัดอันดับ สามารถเพิ่มแรงจูงใจและการมีบทบาทของผู้เรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ โดยสร้างบริบทการเรียนรู้ที่มีความหมายและเรื่องราวที่ดึงดูด เพิ่มการมีปฏิสัมพันธ์ผ่านกลไกของแรงจูงใจ การกำหนดเป้าหมาย และการให้คำแนะนำอย่างต่อเนื่อง ซึ่งช่วยคงพฤติกรรมของผู้ใช้ไว้ ทั้งยังช่วยเสริมพลังการเรียนรู้ได้ เมื่อร่วมกับการประเมินตนเองและได้รับผลสะท้อนกลับในทันที (Bai, Hew, Gonda, Huang, & Liang, 2022; Beghetto, 2021; Koivisto & Hamari, 2019)

ในบริบทของการศึกษากฎหมาย Khairunnizam et al. (2025) และ Riega-Virú, Vargas-Murillo, and de la Asuncion (2025) รายงานสอดคล้องกันว่าการบูรณาการเกมมิฟิเค

ชั้นร่วมกับการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ช่วยเพิ่มการรับรู้ทางจริยธรรม ความตระหนักทางสังคม และ ความเข้าใจทางกฎหมายของผู้เรียนได้อย่างชัดเจน ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นและเกิดทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนกฎหมาย ผลลัพธ์ดังกล่าวสอดคล้องกับผลการศึกษาคั้งนี้ที่พบว่ากลุ่มทดลองมีคะแนนความรอบรู้ด้านกฎหมายเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องจนถึงระยะติดตามผล สะท้อนถึงความเข้าใจเชิงลึกและความคงทนของการเรียนรู้

ยิ่งไปกว่านั้นความรอบรู้ด้านกฎหมาย (Legal literacy) ที่ผู้เรียนได้รับยังเป็นฐานสำคัญในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ (Active citizenship) ตามข้อเขียนของ Eidhof and de Ruyter (2022) ที่ชี้ว่าผู้ที่รู้สิทธิ หน้าที่ และกฎหมายย่อมมีความเชื่อมั่นในการใช้ความรู้อย่างมีเหตุผลและรู้สำนึก โดยความเชื่อมั่นในตนเองทางพลเมือง (Civic Self-Efficacy) ทำหน้าที่เป็นกลไกเชื่อมระหว่างความรู้ทางพลเมืองกับการลงมือปฏิบัติจริง ทั้งนี้ ผู้ที่รู้สิทธิว่าตนเข้าใจกฎหมาย และมีศักยภาพในการใช้สิทธิ จะมีแนวโน้มแสดงพฤติกรรมทางพลเมืองมากกว่า ข้อค้นพบดังกล่าวสอดคล้องกับ Ardoin, Bowers, and Gaillard (2023) ที่ระบุว่า การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับชุมชนและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ช่วยเสริมสร้างผลลัพธ์เชิงพลเมือง (Civic-related outcomes) ได้อย่างมีนัยสำคัญ

ข้อมูลเชิงประจักษ์เหล่านี้สนับสนุนโครงสร้างของ SPARK Model โดยเฉพาะชั้นการวิเคราะห์วิสัย การนำเสนอ และชั้นประเมินความรู้ ซึ่งเอื้อให้ผู้เรียนได้สะท้อนบทบาทของตนในฐานะพลเมืองและเห็นคุณค่าของการมีบทบาทร่วมในสังคม นอกเหนือไปจากที่กล่าวมา ผลการศึกษานี้สอดคล้องกับ Yang and Hoskins (2020) ที่ชี้ว่าการศึกษาระดับอุดมศึกษาที่ให้น้ำหนักกับการเรียนรู้เชิงพลเมืองสามารถเสริมสร้างความเข้าใจสิทธิ หน้าที่ และความรับผิดชอบทางสังคมของผู้เรียนได้ และสัมพันธ์กับผลการศึกษาของ Mills (2024) ซึ่งยืนยันว่าการสอนเชิงสร้างสรรค์ (Creative pedagogy) ช่วยให้นักศึกษาล้าแสดงออก คิด วิเคราะห์ และตีความประเด็นทางสังคมและการเมืองอย่างหลากหลายมากขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียนเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ ไปสู่ผู้สร้างความหมายของการเรียนรู้ทางสังคมและการเมืองในชีวิตประจำวัน นำไปสู่การเรียนรู้ที่ลึกซึ้งและยั่งยืนกว่าเดิม

ด้วยเหตุนี้ ความรอบรู้ด้านกฎหมายที่ได้รับการพัฒนาอย่างเป็นระบบภายใต้ SPARK Model จึงมิได้เป็นเพียงการเพิ่มพูนความรู้เชิงข้อเท็จจริงเท่านั้น แต่ยังช่วยเสริมพลังภายในให้ผู้เรียนเกิดความเชื่อมั่นในศักยภาพของตน (Civic Self-Efficacy) ในการนำความรู้ที่นำไปใช้เพื่อการมีบทบาททางสังคมอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของความเป็นพลเมืองตื่นรู้ และสอดคล้องกับหลักฐานเชิงทฤษฎีตลอดจนงานวิจัยสากลซึ่งรับรองถึงการบูรณาการ Creative-

Based Learning ร่วมกับ Gamification สามารถเปลี่ยนความรู้ให้กลายเป็นการกระทำทางสังคมที่แท้จริงในบริบทการศึกษาปัจจุบันได้อย่างมีประสิทธิภาพ 2.5 การอภิปรายผลตามสมมติฐานเพื่อการวิจัย

2.5.1 จากสมมติฐานข้อที่ 1 ผลการวิจัยพบว่าความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรีอยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ แสดงให้เห็นถึงช่องว่างระหว่างสภาพที่เป็นอยู่กับสภาพที่ควรจะเป็นของความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี กล่าวคือ แม้ว่าผู้เรียนจะมีพื้นฐานความรู้และประสบการณ์ทางสังคมในระดับหนึ่งแล้ว แต่ยังไม่ปรากฏความจำเป็นอย่างชัดเจนในการได้รับการส่งเสริมและพัฒนาเพิ่มเติม ทั้งในด้านความรู้ ความเข้าใจ เกี่ยวกับสิทธิและหน้าที่ ความตระหนักรู้ต่อบทบาทของตน ในฐานะพลเมือง รวมไปถึงความสามารถในการมีบทบาทกับสังคมอย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของความเป็นพลเมืองตื่นรู้ที่มีการอธิบายไว้ว่า การเป็นพลเมืองมิได้จำกัดอยู่เพียงการมีสถานะตามกฎหมาย แต่ยังคงครอบคลุมถึงความสามารถในการคิด วิเคราะห์ และมีบทบาทอย่างรับผิดชอบในสังคมประชาธิปไตย (Çopuroğlu, 2023; Enchikova et al., 2021)

ผลการวิจัยดังกล่าวยังอธิบายได้ว่า บริบททางสังคม เศรษฐกิจ และเทคโนโลยีซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะการขยายตัวของสื่อดิจิทัลและพื้นที่สาธารณะออนไลน์นั้น เพิ่มความซับซ้อนของบทบาทพลเมืองในชีวิตประจำวัน ผู้เรียนจึงมีความจำเป็นต้องมีทั้งความรู้ ทักษะ และกรอบคิดที่เหมาะสมในการใช้สิทธิ เสรีภาพ และการแสดงมุมมองอย่างรับผิดชอบ ความต้องการจำเป็นที่อยู่ในระดับมากจึงสะท้อนถึงการรับรู้ของผู้เรียนต่อข้อจำกัดของตนเองในการพร้อมรับมือกับสถานการณ์ทางสังคม การเมือง ตลอดจนกฎหมายที่มีความซับซ้อนมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับข้อค้นพบของ Organisation for Economic Co-operation Development and Open Society Foundations (2019) ที่ระบุว่าการพัฒนาพลเมืองในศตวรรษที่ 21 จำเป็นต้องมุ่งเสริมสร้างทั้งความรู้ ทักษะ และค่านิยมควบคู่กันไป

ยิ่งไปกว่านั้น ผลการวิจัยยังสะท้อนให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ในระดับอุดมศึกษาที่มุ่งเน้นเฉพาะเนื้อหาทางวิชาการเพียงอย่างเดียวอาจไม่เพียงพอต่อการพัฒนาคุณลักษณะของผู้ที่เป็นพลเมืองตื่นรู้ในหลายมิติ ไม่ว่าจะเป็นการคิดเชิงจริยธรรม การมีบทบาททางสังคม หรือความรับผิดชอบต่อส่วนรวม ระดับความต้องการจำเป็นที่อยู่ในระดับมากจึงทำหน้าที่เป็น “สัญญาณเตือนเชิงนโยบายทางการศึกษา” ว่าจำเป็นต้องออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่บูรณาการองค์ความรู้ด้านกฎหมาย สังคม และจิตวิทยาการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ พร้อมทั้งพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ที่เป็นไปในทางเดียวกันกับแนวคิดการจัดการศึกษาพลเมืองยุคใหม่ที่เน้นผู้เรียนเป็น

ศูนย์กลาง การเรียนรู้จากประสบการณ์จริง และการพัฒนาพลเมืองที่สามารถมีบทบาทอย่างมีความหมายในสังคม (Biesta, 2021; B. Hoskins & Crick, 2010)

ผลการวิจัยจึงช่วยยืนยันความเหมาะสมและความเป็นไปได้ของการพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรู้ด้านกฎหมายเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี ระดับความต้องการจำเป็นที่อยู่ในระดับมากสามารถถือเป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ที่สนับสนุนความจำเป็นในการจัดการเรียนรู้อย่างเป็นรูปธรรม และเป็นเหตุผลเชิงวิชาการสำคัญที่รองรับการออกแบบและพัฒนาโปรแกรมในระยะถัดไปของการวิจัย ผลลัพธ์นี้สอดคล้องกับรายงานทางการศึกษาหลายฉบับที่ชี้ว่าความรู้ด้านกฎหมายเป็นกลไกพื้นฐานสำคัญในการเสริมสร้างความรู้ รับผิดชอบ การตระหนักรู้สิทธิและหน้าที่ และการมีบทบาทของพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย (Abd Razak et al., 2022; Leonard, 2021)

2.5.2 จากสมมติฐานเพื่อการวิจัยข้อที่ 2 ผลการวิจัยพบว่าในช่วงหลังการทดลอง และติดตามผล กลุ่มทดลองมีระดับความเป็นพลเมืองตื่นรู้สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ผลการวิจัยมีความสอดคล้องกับสมมติฐานเพื่อการวิจัยข้อที่ 2 ที่กำหนดว่า ในระยะหลังการทดลองและติดตามผล กลุ่มทดลองมีระดับความเป็นพลเมืองตื่นรู้สูงกว่ากลุ่มควบคุม แสดงให้เห็นว่า โปรแกรมการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันสามารถกระตุ้นการมีบทบาทของผู้เรียนในกิจกรรมพลเมือง เพิ่มแรงจูงใจทางสังคม ช่วยพัฒนาการศึกษาพลเมือง (Civic learning) ความเข้าใจพลเมือง (Civic understanding) รวมไปถึงสมรรถนะพลเมือง (Civic competence) ผ่านการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ผู้เรียนมีความรับผิดชอบต่อสังคมสูงขึ้น พัฒนาทักษะการเจรจา การจัดการความขัดแย้ง และส่งผลให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจและการมีบทบาททางสังคมเพิ่มขึ้นอย่างเด่นชัด (Hassan & Hamari, 2020; Jaskulska & Starba, 2020; Kristiawan & Hariati, 2024; Makri, 2021; Romano et al., 2022)

กลไกสำคัญของเกมมิฟิเคชัน คือ การสร้างการมีส่วนร่วมเชิงสังคม (Social engagement) และการตระหนักรู้ในบทบาทพลเมือง (Civic awareness) ผ่านปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่ม การแข่งขันเชิงบวก และการได้รับการยอมรับจากเพื่อนร่วมกิจกรรม กลไกเหล่านี้ส่งผลให้ผู้เรียนในกลุ่มทดลองเกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งในระดับความรู้ เจตคติ และพฤติกรรม ซึ่งเป็นองค์ประกอบหลักของความเป็นพลเมืองตื่นรู้ ในบริบทของการใช้ SPARK Model การเรียนรู้ที่ผสานเกมมิฟิเคชันไม่ได้ช่วยเพียงให้ผู้เรียนจดจำเนื้อหาได้ดีขึ้นเท่านั้น แต่ยังช่วยเชื่อมโยงแนวคิดเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองเข้ากับประสบการณ์จริงของผู้เรียน ส่งผลต่อการปรับทัศนคติและพฤติกรรมทางสังคมในระยะยาว นอกจากนี้ ผลการติดตามที่ยังคงพบความแตกต่างอย่างมี

นัยสำคัญทางสถิติ สะท้อนถึงความคงทนของผลการเรียนรู้ (Sustainability of learning effects) ซึ่งเป็นประเด็นสำคัญในงานวิจัยด้านการพัฒนาพลเมืองยุคใหม่ แนวโน้มดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยที่รายงานว่า การเรียนรู้ที่ประกอบด้วย การสะท้อนคิด การทำงานร่วมกัน และการลงมือปฏิบัติจริง สามารถสร้างผลลัพธ์เชิงทัศนคติที่คงอยู่ในระยะยาว การใช้กิจกรรมเกมมิฟิเคชันอย่างต่อเนื่องตลอดช่วงการเรียนรู้จะช่วยพัฒนาแรงจูงใจและเจตคติทางพลเมืองได้อย่างยั่งยืน มากกว่าการเรียนรู้ในลักษณะทั่วไป และเมื่อผลในระยะติดตามของงานวิจัยนี้ยังคงมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญนั้น อาจตีความได้ว่าผู้เรียนในกลุ่มทดลองมีได้ตอบสนองเพียงต่อแรงจูงใจภายนอกยกเว้นคะแนนหรือตราเท่านั้น หากแต่เกิดการเปลี่ยนแปลงเชิงค่านิยมและทัศนคติภายในที่คงอยู่แม้สิ้นสุดกิจกรรมการเรียนรู้แล้ว (Campillo-Ferrer, Miralles-Martínez, & Sánchez-Ibáñez, 2020; Hanifah, Suastika, & Sanjaya, 2025)

อย่างไรก็ตาม ยังพบการรายงานที่แสดงข้อจำกัดเกี่ยวกับผลในระยะยาวของเกมมิฟิเคชัน เช่น พบการลดการมีส่วนร่วมของผู้เรียน โดยไม่พบหลักฐานแน่ชัดว่าช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผลของเกมมิฟิเคชัน อาจลดลงเมื่อเวลาผ่านไป หากผู้เรียนไม่ได้รับโอกาสในการประยุกต์ใช้ความรู้ในบริบทจริง ข้อสังเกตเหล่านี้สะท้อนว่าการออกแบบกิจกรรมควรมีความเชื่อมโยงประสบการณ์เกมเข้ากับสถานการณ์ชีวิตจริง และต้องมีระบบสะท้อนคิด (Reflective Cycle) เพื่อรักษาผลเชิงพฤติกรรมและค่านิยมไว้ในระยะยาว (Ratinho & Martins, 2023; Romero-Rodríguez, Martínez-Menéndez, Alonso-García, & Victoria-Maldonado, 2024)

ในการวิจัยนี้กระบวนการตาม SPARK Model ที่มีลำดับขั้นตอนชัดเจนจากการกระตุ้นความสนใจ สู่การวิเคราะห์รวมถึงการสะท้อนตนเอง จึงหลักใหญ่ที่ส่งผลให้การเรียนรู้ด้านความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของกลุ่มทดลองคงอยู่ได้ยาวนานกว่า เพราะกลุ่มทดลองได้ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่ต่อเนื่องและครอบคลุมทั้งความรู้ ทักษะ และเจตคติ ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลงภายใน (Transformative learning) อันเป็นลักษณะของพลเมืองตื่นรู้ในสังคมประชาธิปไตย

2.5.3 จากสมมติฐานข้อที่ 3 พบว่ากลุ่มทดลองมีคะแนนความเป็นพลเมืองตื่นรู้เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระหว่างช่วงก่อนและหลังการทดลอง และยังคงมีระดับสูงในช่วงติดตามผลโดยพบปฏิสัมพันธ์ระหว่างเวลาและกลุ่ม ผลการวิจัยสอดคล้องกับสมมติฐานเพื่อการวิจัยข้อที่ 3 ที่ระบุว่า ในระยะหลังการทดลองและติดตามผล กลุ่มทดลองมีระดับความเป็นพลเมืองตื่นรู้สูงกว่าก่อนการทดลองแสดงให้เห็นว่าการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวเกิดขึ้นในกลุ่มทดลองอย่างแท้จริง ไม่ใช่เพียงผลของเวลา กลุ่มทดลองยังคงมีระดับความเป็นพลเมืองตื่นรู้สูงในระยะติดตามผล แสดงถึงผลของการเรียนรู้จากการสะท้อนตน (self-reflective learning) ซึ่งเป็นหัวใจของขั้น

ประเมินความรู้ (Knowledge evaluation) ใน SPARK Model ที่มุ่งให้ผู้เรียนทบทวน ประเมิน และตระหนักถึงการเปลี่ยนแปลงภายในตนเอง การสะท้อนตนในบริบทนี้มีได้หมายถึงเพียงการคิดย้อนกลับ แต่เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนสร้างความหมายให้กับประสบการณ์ (meaning-making) และเชื่อมโยงสิ่งที่เรียนรู้เข้ากับบทบาทในชีวิตจริงในฐานะพลเมืองของสังคม ผลการวิจัยที่แสดงให้เห็นในช่วงติดตามผล จึงมิใช่เพียงความจำต่อเนื้อหาวิชา แต่เป็นการคงอยู่ของคุณค่าและแรงจูงใจทางสังคมภายในตัวกลุ่มทดลองเอง

จากการรายงานผลการศึกษาศึกษาที่สนับสนุนแนวทางดังกล่าว แสดงให้เห็นถึงบทบาทของกลไกการสะท้อนคุณค่าทางสังคมและการให้และรับมุมมองระหว่างผู้เรียน ซึ่งช่วยส่งเสริมให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเชิงเจตคติและสามารถรักษาผลการเรียนรู้นั้นไว้ได้ในระยะยาว นอกจากนี้คุณภาพของการสอนและการเชื่อมโยงบทเรียนเข้ากับประสบการณ์ชีวิตจริงของผู้เรียนยังส่งผลโดยตรงต่อแรงจูงใจในการมีบทบาททางสังคม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการประเมินความรู้ใน SPARK Model ที่มุ่งเน้นการแปลงความรู้ไปสู่การปฏิบัติจริง การเรียนรู้ร่วมกันในลักษณะดังกล่าวเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติงานร่วมกับชุมชนจริง ทำงานแบบมีส่วนร่วม และตระหนักถึงตนเองในฐานะผู้ออกแบบการเปลี่ยนแปลง ส่งผลให้เกิดอัตลักษณ์ความเป็นพลเมือง (Civic identity) พร้อมทั้งสร้างแรงจูงใจทางสังคมที่คงอยู่ต่อเนื่องแม้สิ้นสุดกิจกรรมแล้ว ยิ่งไปกว่านั้น การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความหลากหลาย ทั้งการอภิปราย การทำงานกลุ่ม และการใช้สื่อดิจิทัล เมื่อผสมผสานกับกระบวนการสะท้อนผลหลังการเรียนรู้ จะช่วยกระตุ้นแรงจูงใจภายใน เสริมความมั่นคงของคุณค่าทางสังคม และหล่อหลอมให้ผู้เรียนเรียนรู้ที่จะตั้งคำถามกับสมมติฐานของตนเอง พัฒนาทักษะการปรับตัว และร่วมแสดงความคิดเห็นขอต่อส่วนรวมอย่างแท้จริง ผลลัพธ์เชิงพฤติกรรมและทัศนคติของผู้เรียนจึงมิได้จำกัดอยู่เพียงในระยะสั้น หากแต่คงทนและส่งผลอย่างมีนัยสำคัญในระยะยาว (Alscher, Ludewig, & McElvany, 2022; Antaki & Petrescu, 2023; Kennedy, Alterator, Morse, Rudner, & Hodge, 2025; Romera, Prados, Vicent, & Tolino Fernandez-Henarejos, 2020; Younas & Imran, 2025)

เมื่อพิจารณาในมุมกลับกัน ผู้วิจัยพบงานวิจัยที่กำหนดข้อสังเกตถึงความท้าทายของการพัฒนาพลเมืองในบริบทต่าง ๆ ตัวอย่างเช่น การรายงานการศึกษาด้านพลเมืองที่มุ่งเน้นเฉพาะกลุ่มเยาวชนบางประเภท โดยเฉพาะกลุ่มชายขอบหรือผู้ด้อยโอกาส (Marginalized youth) ยังมีไม่มากนัก ส่งผลให้ผลลัพธ์ด้านสมรรถนะพลเมืองที่ได้อาจไม่สามารถทั่วไปไปสู่ประชากรกลุ่มอื่นได้อย่างแท้จริง มีผลสะท้อนข้อจำกัดด้านความเที่ยงตรงภายนอกของการวิจัยในลักษณะนี้ รวมไปถึงถึงการมีบทบาททางพลเมืองออนไลน์ (Digital civic engagement) มักไม่ส่งผลโดยตรงในการ

เปลี่ยนแปลงกับการมีส่วนร่วมจริงในชีวิตประจำวันอย่างยั่งยืน กล่าวคือ ผู้เรียนอาจมีคะแนนการรับรู้ทางพลเมืองที่สูงในแบบสอบถามหรือแบบวัด แต่พฤติกรรมทางสังคมจริงอาจไม่สะท้อนผลนั้นอย่างชัดเจน จึงเป็นข้อสังเกตของการประเมินผลลัพธ์เชิงพฤติกรรมในระยะติดตามผลได้เช่นกัน และอีกหนึ่งประเด็นที่ไม่ควรมองข้าม คือ อุปสรรคเชิงโครงสร้างที่ภาคการศึกษาด้านพลเมืองต้องได้รับโดยตรง เช่น ข้อจำกัดด้านทรัพยากร การขาดแคลนครูผู้เชี่ยวชาญ ความเหลื่อมล้ำระหว่างโรงเรียน รวมไปถึงการแทรกแซงทางการเมืองในหลักสูตรพลเมือง ส่งผลให้การดำเนินโครงการลักษณะนี้ในสภาพจริงอาจไม่บรรลุผลตามความคาดหวัง แม้โปรแกรมจะมีประสิทธิภาพในระดับสูงในการทดลองก็ตาม (Bowyer & Kahne, 2020; Fitzgerald, Cohen, Maker Castro, & Pope, 2021; Jamieson, 2013)

การจัดการเรียนรู้ตาม SPARK Model ซึ่งบูรณาการการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สามารถเพิ่มทั้งความรู้ด้านกฎหมายและความเป็นพลเมืองต้นรู้ได้อย่างมีนัยสำคัญทั้งหลังทดลองและระยะติดตามผล ซึ่งมีความสอดคล้องกับการศึกษาของ Nguyen-Viet, Nguyen-Duy, and Nguyen-Viet (2025) ที่อธิบายว่าความเพลิดเพลิน (Enjoyment) สิ่งท้าทาย (Challenge) ตลอดจนความผูกพัน (Engagement) เป็นกลไกสำคัญที่เชื่อมโยงเกมมิฟิเคชันกับประสิทธิผลในการเรียนรู้ โดยความเพลิดเพลิน มีบทบาทที่โดดเด่นในการกระตุ้นการมีส่วนร่วม เพื่อเพิ่มความพึงพอใจ (Satisfaction) ช่วยสร้างแรงจูงใจภายใน (Intrinsic motivation) ที่กล่าวไว้ทั้งหมดล้วนมีหน้าที่เป็นสื่อกลางสำคัญในการส่งเสริมผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ที่ดีขึ้นอย่างต่อเนื่องทั้งในทุกช่วงเวลา

ข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้ได้พัฒนาและออกแบบแนวทางการจัดการเรียนรู้ในอนาคตที่บูรณาการขั้นตอนของ SPARK Model อย่างเป็นระบบ พบแนวทางการกำหนดกิจกรรมที่เสริมการคิดวิเคราะห์ การลงมือปฏิบัติ และการมีส่วนร่วมอย่างลึกซึ้งของผู้เรียน ซึ่งสามารถต่อยอดไปสู่การพัฒนาชุดกิจกรรมซึ่งมีความยืดหยุ่น สอดคล้องกับบริบทชั้นเรียนที่หลากหลายได้มากขึ้น นอกจากนี้ การปรับบทบาทของผู้สอนจากผู้ถ่ายทอดความรู้ไปสู่ผู้ออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ ยังเป็นโอกาสที่ดีในการเสริมสร้างสมรรถนะใหม่ด้านการโค้ช การอำนวยความสะดวก และการใช้สื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งล้วนเป็นทักษะสำคัญของระบบการศึกษาในอนาคต

ในด้านการประเมินผล การประเมินแบบหลายมิติตามแนวทางของงานวิจัยนี้สามารถพัฒนาไปสู่เครื่องมือที่มีมาตรฐานมากขึ้น เพื่อสะท้อนพฤติกรรมการเรียนรู้เชิงลึกและความก้าวหน้าทั้งด้านความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะได้อย่างครอบคลุม งานวิจัยชิ้นนี้จึงไม่เพียง

แสดงให้เห็นถึงประสิทธิผลของการพัฒนาความรอบรู้ด้านกฎหมายและความเป็นพลเมืองตื่นรู้
เท่านั้น ยังบ่งชี้ให้เห็นถึงทิศทางการพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ของไทยที่เน้นทักษะแห่งอนาคต
การคิดขั้นสูง และการสร้างพลเมืองที่มีคุณภาพ

กล่าวโดยสรุป งานวิจัยนี้อาจทำหน้าที่เป็นต้นแบบในการนำไปประยุกต์ใช้กับรายวิชาอื่น
สาขาวิชาอื่น หรือแม้กระทั่งเชื่อมโยงสู่การกำหนดนโยบายเพื่อยกระดับคุณภาพของการเรียนการ
สอนทั้งในระดับมัธยมศึกษาและระดับอุดมศึกษาอย่างสร้างสรรค์และยั่งยืน เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ
และการเข้าถึงของผู้เรียนในยุคดิจิทัลต่อไป



บรรณานุกรม

- Abd Razak, S. S., Zulkarnain, I. F., Yaacob, T. Z., & Omain, S. Z. (2022). Legal Literacy of Human Resource Officers in Malaysia. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences* 12(1), 2344-2355. doi:10.6007/IJARBS/v12-i1/12132
- Ahmed, A. M., Qadhi, S. M., Arar, S. H., Keshta, M. S., Koffa, N. A., Aburajoh, O. M., & Ahmed, A. S. (2024). Civic Engagement Opportunities and Challenges in Qatar: A Quantitative Assessment of University Students' Views. *Journal of College and Character*, 25(4), 329-353. doi:10.1080/2194587X.2024.2407272
- Akirav, O. (2023). Active Civic Education Using Project-Based Learning: Israeli College Students' Attitudes towards Civic Engagement. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 17(1), n1. doi:10.14434/ijpbl.v17i1.32354
- Alscher, P., Ludewig, U., & McElvany, N. (2022). Civic Education, Teaching Quality and Students' Willingness to Participate in Political and Civic Life: Political Interest and Knowledge as Mediators. *J Youth Adolesc*, 51(10), 1886-1900. doi:10.1007/s10964-022-01639-9
- Altıntaş, I. N., & Karaaslan, H. (2019). Study on effective citizenship education and its dimensions. *Universal Journal of Educational Research*, 7(7), 1567-1579. doi:10.13189/ujer.2019.070711
- Antaki, N., & Petrescu, D. (2023). Designers roles in civic pedagogies of co-making: lessons from the Global South and North. *CoDesign*, 19(1), 51-73. doi:10.1080/15710882.2022.2123927
- Ardoin, N. M., Bowers, A. W., & Gaillard, E. (2023). A systematic mixed studies review of civic engagement outcomes in environmental education. *Environmental Education Research*, 29(1), 1-26. doi:10.1080/13504622.2022.2135688
- Arslan, H., Dil, K., & Çetin, E. (2017). Active citizenship self-efficacy scale: A reliability and validity study *Journal of Human Sciences*, 14(3), 2797-2809. doi:10.14687/jhs.v14i3.4771

- Arslan, H., Yazıcı, S., Çetin, E., & Çakır, F. S. (2023). Political media use, civic knowledge, civic self-efficacy, and gender: measuring active citizenship in Turkey. *Humanities and Social Sciences Communications*, 10(1), 1-13.
doi:<https://doi.org/10.1057/s41599-023-02281-x>
- Atthachakara, S. (2021). Developing Practical Skills through Blended Learning Model Using Creativity-Based Learning Activities That Enhances Creative Thinking for Education Students Majoring in Social Studies at Mahasarakham University. *Journal of Education and Learning*, 10(6), 126-131. doi:10.5539/jel.v10n6p126
- Bai, S., Hew, K. F., Gonda, D. E., Huang, B., & Liang, X. (2022). Incorporating fantasy into gamification promotes student learning and quality of online interaction. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 19(1), 1-26.
doi:10.1186/s41239-022-00335-9
- Ballard, P. J., Cohen, A. K., & Littenberg-Tobias, J. (2016). Action Civics for Promoting Civic Development: Main Effects of Program Participation and Differences by Project Characteristics. *American Journal of Community Psychology*, 58(3-4), 377-390. doi:10.1002/ajcp.12103
- Balmer, N., Pleasence, P., McDonald, H., & Sandefur, R. (2024). *Public Understanding of Law Survey (PULS) Volume 2: understanding and capability* (0645909912). Retrieved from Melbourne: puls.victorialawfoundation.org.au
- Barid, V. B., Kridasakti, S. W., & Wahyuni, P. M. (2022). Legal Literacy Strengthening for Indonesian Migrant Workers: Self-Help Ability to Survive the Life. *Fiat Justisia: Jurnal Ilmu Hukum*, 16(3), 209-226. doi:10.25041/fiatjustisia.v16no3.2673
- Beghetto, R. A. (2021). Creative learning in education. In *The Palgrave handbook of positive education* (pp. 473-491): Springer International Publishing Cham.
- Bergdahl, N., Bond, M., Sjöberg, J., Dougherty, M., & Oxley, E. (2024). Unpacking student engagement in higher education learning analytics: a systematic review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 21(1), 63.
doi:10.1186/s41239-024-00493-y
- Berger, L. M., Kerkhof, A., Mindl, F., & Münster, J. (2025). Debunking “fake news” on social

- media: Immediate and short-term effects of fact-checking and media literacy interventions. *Journal of Public Economics*, 245, 105345.
- Best, J. W., & Kahn, J. V. (2016). *Research in education*: Pearson Education India.
- Bianchini, D., Fogli, D., & Ragazzi, D. (2016). *Promoting citizen participation through gamification*. Paper presented at the Proceedings of the 9th Nordic Conference on Human-Computer Interaction.
- Biesta, G. (2021). *World-centred education: A view for the present*: Routledge.
- Bitrián, P., Buil, I., & Catalán, S. (2021). Enhancing user engagement: The role of gamification in mobile apps. *Journal of Business Research*, 132, 170-185. doi:10.1016/j.jbusres.2021.04.028
- Bowyer, B., & Kahne, J. (2020). The digital dimensions of civic education: Assessing the effects of learning opportunities. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 69, 101162. doi:10.1016/j.appdev.2020.101162
- Brady, B., Chaskin, R. J., & McGregor, C. (2020). Promoting civic and political engagement among marginalized urban youth in three cities: Strategies and challenges. *Children and Youth Services Review*, 116, 105184. doi:10.1016/j.childyouth.2020.105184
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative research in psychology*, 3(2), 77-101.
- Braye, S., & Preston-shoot, M. (2016). *research in practice for adult PRACTICE TOOL Legal literacy*. Retrieved from Dartington:
- Brazell, J. D., Diener, C. G., Karniouchina, E., Moore, W. L., Séverin, V., & Uldry, P.-F. (2006). The no-choice option and dual response choice designs. *Marketing Letters*, 17, 255-268. doi:10.1007/s11002-006-7943-8
- Briggs, M. (2022). *Transforming History Through Gamification*. (Master of Arts). California State Polytechnic University,
- Buil-Gil, D., & Zeng, Y. (2022). Meeting you was a fake: investigating the increase in romance fraud during COVID-19. *Journal of Financial Crime*, 29(2), 460-475.
- Bujang, M. A. (2021). A Step-by-Step Process on Sample Size Determination for Medical

- Research. *Malaysian Journal of Medical Sciences*, 28(2), 15-27.
doi:10.21315/mjms2021.28.2.2
- Bullard, A. J., & Bahar, A. K. (2023). Common barriers in teaching for creativity in K-12 classrooms: A literature review. *Journal of Creativity*, 33(1), 100045.
doi:10.1016/j.yjoc.2023.100045
- Çakıroğlu, Ü., & Güler, M. (2021). Enhancing statistical literacy skills through real life activities enriched with gamification elements: An experimental study. *E-learning and Digital Media*, 18(5), 441-459. doi:10.1177/2042753020987016
- Campillo-Ferrer, J.-M., Miralles-Martínez, P., & Sánchez-Ibáñez, R. (2020). Gamification in higher education: Impact on student motivation and the acquisition of social and civic key competencies. *Sustainability*, 12(12), 4822. doi:10.3390/su12124822
- Chan, C. K. Y., & Lee, K. K. W. (2021). Reflection literacy: A multilevel perspective on the challenges of using reflections in higher education through a comprehensive literature review. *Educational research review*, 32, 100376.
doi:<https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100376>
- Chanchumni, R., & Mangkhang, C. (2021). Creative Learning Design in Social Studies to Promote Productive Citizenship of Secondary School Students. *Higher Education Studies*, 11(4), 84-90. doi:10.5539/hes.v11n4p84
- Chittum, J. R., Enke, K. A., & Finley, A. P. (2022). *The Effects of Community-Based and Civic Engagement in Higher Education: What We Know and Questions That Remain*. Retrieved from Washington:
- Chusong, W., Kanyajit, S., & Poonyarith, S. (2024). การป้องกันการตกเป็นเหยื่อที่ถูกขโมยจากการซื้อสินค้าออนไลน์ของวัยรุ่นไทย: กรณีศึกษากรุงเทพมหานคร. *Suan Dusit Graduate School Academic Journal*, 20(3), 107-121.
- Cigdem, H., Ozturk, M., Karabacak, Y., Atik, N., Gürkan, S., & Aldemir, M. H. (2024). Unlocking student engagement and achievement: The impact of leaderboard gamification in online formative assessment for engineering education. *Education and Information Technologies*, 29(18), 24835-24860. doi:10.1007/s10639-024-12845-2

- Clarke, J. (2017). Active Citizenship-The role of Higher Education: Leeds Trinity University and Cricket Without Boundaries. In *Active Citizenship: The role of higher education* (pp. 32-33). London: Guild HE.
- Cobos, R., & Ruiz-Garcia, J. C. (2021). Improving learner engagement in MOOCs using a learning intervention system: A research study in engineering education. *Computer Applications in Engineering Education*, 29(4), 733-749. doi:10.1002/cae.22316
- Coelho, M., & Menezes, I. (2021). University social responsibility, service learning, and students' personal, professional, and civic education. *Frontiers in Psychology*, 12, 617300. doi:10.3389/fpsyg.2021.617300
- Cohen, J. (1988). *Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences* New York: Lawrence Erlbaum Associates.
- Çopuroğlu, Ö. (2023). Syrian Migration and Active Citizenship in Turkey: Rethinking the Possibility of Living Together and Social Cohesion. *Migration and Diversity*, 2(1), 77-87. doi:10.33182/md.v2i1.2774
- Corbí, M. T., , E. M., Alonso-Centeno, A., Greca, I., Ortega-Sánchez, D., Ortiz-Revilla, J., . . . Sohr, T. (2023). *Integrative models of education for citizenship (Handbook)*: UNIVERSIDAD DE BURGOS.
- Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2018). *Designing and Conducting Mixed Methods Research* (Third ed.). Great Britain: SAGE Publications, Inc.
- Cronbach, L. J., & Gleser, G. C. (1959). Interpretation of reliability and validity coefficients: Remarks on a paper by Lord. *Journal of Educational Psychology*, 50(5), 230-237.
- Danaeefard, H., & Babashahi, J. (2021). How Does Human Capital of Public Sector Affect National Wellbeing? *Interdisciplinary Journal of Management Studies*, 14(3), 469-486. doi:10.22059/ijms.2020.216931.672295
- dos Santos, A. D., de Aquino, F. R., Furtado, L. S., da Silva, T. C., & Cruz, L. (2021). *Gamification and civic engagement in digital government applications: a review*. Paper presented at the Anais do IX Workshop de Computação Aplicada em Governo Eletrônico.
- Edmonds, W. A., & Kennedy, T. D. (2016). *An applied guide to research designs*:

Quantitative, qualitative, and mixed methods: Sage Publications.

Eidhof, B., & de Ruyter, D. (2022). Citizenship, self-efficacy and education: A conceptual review. *Theory and Research in Education*, 20(1), 64-82.

doi:10.1177/14778785221093313

Enchikova, E., Neves, T., & Ferreira, P. D. (2021). Assessment of active citizenship: Defining the conceptual framework. *Education, Society & Cultures*(60), 9-32.

doi:10.24840/esc.vi60.360

EngageMedia. (2022). *Thailand's Computer Crime Act and Its Impact on Digital Rights*.

Retrieved from Bangkok: <https://engagemedia.org/2022/thailand-computer-crime-act/>

Ferrando, P. J., Lorenzo, U., & Molina, G. (2001). An item response theory analysis of response stability in personality measurement. *Applied Psychological Measurement*, 25(1), 3-17.

Fitriyah, N., & Kurniawati, F. (2025). Fostering Creativity in Primary Education: A Literature Review of Creative Pedagogy Strategies, Facilitators, and Barriers. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 17(3), 5142-5157. doi:10.35445/alishlah.v17i3.7057

Fitzgerald, J. C., Cohen, A. K., Maker Castro, E., & Pope, A. (2021). A systematic review of the last decade of civic education research in the United States. *Peabody Journal of Education*, 96(3), 235-246. doi:10.1080/0161956X.2021.1942703

Fouzul Kareema, M. I., & Bt Zubairi, A. M. (2021). Item objective congruence analysis for multidimensional items content validation of a reading test in Sri Lankan university.

Fred, T., & Oyedotun, O. (2025). Digital Inclusion and the Role of Technology in Enhancing Legal Literacy.

Gaynor, N. (2023). What does it mean to be an "active citizen"? The limitations and opportunities posed by different understandings and deployments of "citizenship". *Policy and Practice: A Development Education Review*, 37, 15-27.

Gkintoni, E., Antonopoulou, H., Sortwell, A., & Halkiopoulos, C. (2025). Challenging Cognitive Load Theory: The Role of Educational Neuroscience and Artificial Intelligence in Redefining Learning Efficacy. *Brain Sci*, 15(2).

doi:10.3390/brainsci15020203

Glasow, P. A. (2005). Fundamentals of survey research methodology. Retrieved January, 18, 2013.

Grimes, R. (2018). Evaluating legal literacy programmes-aims, challenges, models and a call to action. *International Journal of Public Legal Education*, 2(1), 28-45.

Groeneveld, W., Vennekens, J., & Aerts, K. (2020). Engaging Software Engineering Students in Grading: The effects of peer assessment on self-evaluation, motivation, and study time. *arXiv preprint arXiv:2012.03521*.

Guagnano, G., & Santini, I. (2020). Active citizenship in Europe: the role of social capital. *International Journal of Sociology and Social Policy*, 40(1/2), 79-98.

doi:10.1108/IJSSP-05-2019-0100

Guanlao, R., Pax, J., Wei, Y., & Zhang, W. (2025). *A meta-analysis of community engaged learning and thriving in higher education*. Paper presented at the Frontiers in Education.

Gürel, D. (2022). The use of fundamental rights as active and responsible citizens: Tendencies of social studies teacher candidates.

Han, Y., & Lee, W. (2024). How do manipulation checks interfere with the inference of causal relationships? *Behav Res Methods*, 57(1), 33. doi:10.3758/s13428-024-02573-3

Hanifah, H., Suastika, I. N., & Sanjaya, D. B. (2025). A Systematic Review of Gamification-Based Learning Resources in Civic Education: Enhancing Student Engagement and Civic Competence. *Jurnal Profesi Pendidikan*, 4(1), 115-131. doi:10.22460/jpp.v4i1.27520

Hannibal, L. C., & Robertson, A. M. G. (2023). "When I'm at School, I'm More than Just a Student... the City Is My City": Assessing College Student Outcomes in a Community Engagement Immersion Program. *Journal of Higher Education Outreach and Engagement*, 27(1), 41-58. Retrieved from <https://openjournals.libs.uga.edu/jheoe/article/view/2616>

Hassan, L., & Hamari, J. (2020). Gameful civic engagement: A review of the literature on

- gamification of e-participation. *Government Information Quarterly*, 37(3), 101461. doi:10.1016/j.giq.2020.101461
- Hawthorn, T. (2021, 04 February 2024). Active Citizenship. *The Canadian Encyclopedia*. Retrieved from <https://www.thecanadianencyclopedia.ca/en/article/active-citizenship>
- Hernández-Ramos, J., & Araya, R. (2025). Do school activities foster creative thinking? An analysis of PISA results. *Education Sciences*, 15(2), 133. doi:10.3390/educsci15020133
- Hidayah, N. P. (2023). Increasing People's Legal Literacy Regarding Collaterals and Risks. *Jurnal Dedikasi Hukum*, 3(1), 38-46. doi:10.22219/jdh.v3i1.25367
- Hisey, F., Zhu, T., & He, Y. (2024). Use of interactive storytelling trailers to engage students in an online learning environment. *Active Learning in Higher Education*, 25(1), 151-166.
- Hoskins, B., & Crick, R. D. (2010). Competences for Learning to Learn and Active Citizenship: different currencies or two sides of the same coin? *European Journal of education*, 45(1), 121-137. doi:10.1111/j.1465-3435.2009.01419.x
- Hoskins, B., D'Hombres, B., & Campbell, J. (2008). Does Formal Education Have an Impact on Active Citizenship Behaviour? *European Educational Research Journal*, 7. doi:10.2304/eej.2008.7.3.386
- Hoskins, B. L., & Mascherini, M. (2009). Measuring Active Citizenship through the Development of a Composite Indicator. *Social Indicators Research*, 90(3), 459-488. doi:10.1007/s11205-008-9271-2
- Hubert, A. G. (2020). *Critical Thinking in Civic Education*. (Master of Arts). Bethel University, Retrieved from <https://spark.bethel.edu/etd/306> Spark Repository database.
- Hughes, T. (2023). School Administrators' Priorities for Legal Literacy Training. *Research in Educational Administration & Leadership*, 8(4), 726-760. doi:10.30828/real.1332904
- Hulbert, I. G., & Harkins, D. (2024). *Assessing the Civic Campus: The Link between*

- Higher Education and Democracy*. Retrieved from <https://eric.ed.gov/?id=ED652741>
- Ireland, E., Kerr, D., Lopes, J., & Nelson, J. (2006). *Active Citizenship and Young People: Opportunities, Experiences and Challenges in and beyond School Citizenship Education Longitudinal Study: Fourth Annual Report. Research Report RR732*: ERIC.
- Ivanova, V. (2020). Features of legal literacy in high school students with intellectual disabilities. *The Youth of the 21st Century: Education, Science, Innovations*, 316-319.
- Jacques, S. (2018). Experimenting gamification in legal higher education: A thousand intellectual property rights. *The Nottingham Law Journal*, 27, 3-12. Retrieved from https://www.ntu.ac.uk/_data/assets/pdf_file/0028/937063/nlj-2018.pdf
- Jamieson, K. H. (2013). The challenges facing civic education in the 21st century. *Daedalus*, 142(2), 65-83. Retrieved from http://direct.mit.edu/daed/article-pdf/142/2/65/1830180/daed_a_00204.pdf
- Jaskulska, M., & Starba, J. (2020). Gamification as a Tool for Civic Education – A Case Study. *21st Century Pedagogy*, 4, 29-36. doi:10.2478/ped21-2020-0005
- Joshi, A., Schaaf, M., & Zayed, D. (2022). The use of legal empowerment to improve access to quality health services: a scoping review. *International Journal for Equity in Health*, 21(1), 136. doi:10.1186/s12939-022-01731-3
- Kan, C. (2022). Characteristics of The Citizen of the Future According to the Views of Pre-Service Social Studies Teachers. *International Journal of Education and Literacy Studies*, 10(1), 213-218. doi:10.7575/aiac.ijels.v.10n.1p.213
- Kanchanawongpaisan, S., & Kumsab, R. (2025). The Impact of Youth Political Participation on Sustainable Development: A Case Study of Bangkok, Thailand. *Advances in consumer research. Association for Consumer Research (U.S.)*, 2, 3273-3284. Retrieved from <https://acr-journal.com> › article › download › pdf
- Kandasamy, I., Kandasamy, W. V., Obbineni, J. M., & Smarandache, F. (2020). Indeterminate Likert scale: feedback based on neutrosophy, its distance measures

- and clustering algorithm. *Soft Computing*, 24, 7459-7468.
- Kang, H. (2021). Sample size determination and power analysis using the G* Power software. *Journal of educational evaluation for health professions*, 18. doi:10.3352/jeehp.2021.18.17
- Kankaew, R. (2020). *Using a Creativity-based Learning Approach to Enhancing Product Creative Skill of Undergraduate Students in Communication Arts under COVID 19: The Case Study of Sripatum University, Thailand*. Paper presented at the 6th International Conference on Lifelong Education and Leadership for ALL, Sakarya University – TURKEY.
- Karbach, J., & Verhaeghen, P. (2014). Making working memory work: a meta-analysis of executive-control and working memory training in older adults. *Psychological science*, 25(11), 2027-2037. doi:10.1177/0956797614548725
- Kawai, T. (2021). *A theoretical framework on reflection in service learning: Deepening reflection through identity development*. Paper presented at the Frontiers in Education.
- Kennedy, M., Alterator, S., Morse, M., Rudner, J., & Hodge, B. (2025). Co-creative pedagogies: learning through uncertainty in higher education. *Higher Education*. doi:10.1007/s10734-025-01444-w
- Kersh, N., Toiviainen, H., Pitkänen, P., & Zarifis, G. K. (2022). *Young adults and active citizenship*: Springer.
- Khairil, M. (2017). Influence of Legal Literacy and Communication in the Enforcement of Environmental Laws. *International Journal on Information*, 20(10 (A)), 7199-7208. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/324746063>
- Khairunnizam, M. H. B., Mohd, N. I., & Ariffin, H. L. T. (2025). Review of Gamification Approach in Legal Studies. *International Journal of Research and Innovation in Social Science* 9(3S), 5153-5172. doi:10.47772/IJRISS.2025.903SEDU0372
- Khong-ngam, S., Wongwanich, S., & Piromsombat, C. (2014). Principals' and Teachers' Use of Evaluation Results for Student Learning in Science. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 116, 1902-1907. doi:10.1016/j.sbspro.2014.01.492

- Kim, J., & Castelli, D. M. (2021). Effects of gamification on behavioral change in education: A meta-analysis. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(7), 3550.
- Koivisto, J., & Hamari, J. (2019). The rise of motivational information systems: A review of gamification research. *International Journal of Information Management*, 45, 191-210. doi:10.1016/j.ijinfomgt.2018.10.013
- Kolb, A. Y., & Kolb, D. A. (2017). Experiential learning theory as a guide for experiential educators in higher education. *Experiential Learning & Teaching in Higher Education*, 1(1), 7-44. Retrieved from <https://nsuworks.nova.edu/elthe/vol1/iss1/7>
- Kristiawan, I., & Hariati, T. (2024). The impact of gamification in digital learning media on student participation in citizenship subjects. *Electronic Journal of Education, Social Economics and Technology*, 5(2), 348-353. doi:10.33122/ejeset.v5i2.435
- Kulik, J. A., & Fletcher, J. D. (2016). Effectiveness of intelligent tutoring systems: a meta-analytic review. *Review of educational research*, 86(1), 42-78. doi:10.3102/0034654315581420
- Kwon, H. Y., & Özpolat, K. (2021). The dark side of narrow gamification: Negative impact of assessment gamification on student perceptions and content knowledge. *INFORMS Transactions on Education*, 21(2), 67-81.
- Lakens, D. (2022). Sample Size Justification. *Collabra: Psychology*, 8(1), 33267. doi:10.1525/collabra.33267
- Lee, J.-Y., & Baek, M. (2023). Effects of Gamification on Students' English Language Proficiency: A Meta-Analysis on Research in South Korea. *Sustainability*, 15(14), 11325.
- Lee, K. W. (2023). Effectiveness of gamification and selection of appropriate teaching methods of creativity: Students' perspectives. *Heliyon*, 9(10), e20420. doi:10.1016/j.heliyon.2023.e20420
- Leonard, A. L. (2021). *An Investigation into the Legal Literacy of Educators: A Professional Development Approach*. (Doctor of Education). Northern Illinois University, Retrieved from <https://huskiecommons.lib.niu.edu/allgraduate->

thesesdissertations/7292

- Liu, L., Donbavand, S., Hoskins, B., Janmaat, J. G., & Kavadias, D. (2021). Measuring and Evaluating the Effectiveness of Active Citizenship Education Programmes to Support Disadvantaged Youth. *Social Sciences*, 10(10), 394. Retrieved from <https://www.mdpi.com/2076-0760/10/10/394>
- Lorenzo Moledo, M. d. M., Sáez-Gambín, D., Ferraces Otero, M. J., & Varela Portela, C. (2021). *Reflection and quality assessment in service-learning projects. When, with whom, and why*. Paper presented at the Frontiers in Education.
- Maass, K., Sorge, S., Romero-Ariza, M., Hesse, A., & Straser, O. (2022). Promoting Active Citizenship in Mathematics and Science Teaching. *International Journal of Science and Mathematics Education*, 20(4), 727-746. doi:10.1007/s10763-021-10182-1
- Makri, E. (2021). Can game-based learning facilitate civics, negotiation and conflict management attributes? Research evidence from greek university students. *International Journal for Cross-Disciplinary Subjects in Education (IJCDSE)*, 12, 4411-4423. doi:10.20533/ijcdse.2042.6364.2021.0540
- Manzano-León, A., Camacho-Lazarraga, P., Guerrero, M. A., Guerrero-Puerta, L., Aguilar-Parra, J. M., Trigueros, R., & Alias, A. (2021). Between level up and game over: A systematic literature review of gamification in education. *Sustainability*, 13(4), 2247.
- Masesjans, E., Tatarintseva, N., & Berdnikova, N. (2022, July 16-18, 2020). *Modern technologies for the formation of legal literacy of preschoolers as the basis for the sustainable development of the education system*. Paper presented at the 6th INTERNATIONAL CONFERENCE ON LIFELONG EDUCATION AND LEADERSHIP FOR ALL (ICLEL), Sakarya University – TURKEY.
- Meeplat, N. (2020, January 31 - February 2, 2020). *A Model of Creativity Based Learning for Computer teaching to enhance Creative skills of undergraduate students*. Paper presented at the Proceedings of the 2020 the 3rd International Conference on Computers in Management and Business, Tokyo, Japan.
- Meijer, H., Hoekstra, R., Brouwer, J., & Strijbos, J.-W. (2020). Unfolding collaborative learning assessment literacy: A reflection on current assessment methods in higher

- education. *Assessment & evaluation in higher education*, 45(8), 1222-1240.
- Mekler, E. D., Brühlmann, F., Tuch, A. N., & Opwis, K. (2017). Towards understanding the effects of individual gamification elements on intrinsic motivation and performance. *Computers in Human Behavior*, 71, 525-534. doi:10.1016/j.chb.2015.08.048
- Meng, A., Sundstrup, E., & Andersen, L. L. (2022). Employee perception of managers' attitudes towards older workers is associated with risk of loss of paid work before state pension age: prospective cohort study with register follow-up. *European Journal of Ageing*, 19(4), 1375-1383. doi:10.1007/s10433-022-00720-3
- Mills, L. (2024). Creative pedagogy: teaching the international innovatively and intimately. Retrieved from <https://www.bisa.ac.uk/articles/creative-pedagogy-teaching-international-innovatively-and-intimately>
- Mohamed, M., Rashid, R. A., & Alqaryouti, M. H. (2022). Conceptualizing the complexity of reflective practice in education. *Front Psychol*, 13, 1008234. doi:10.3389/fpsyg.2022.1008234
- Moula, Z. (2021). Academic perceptions of barriers and facilitators of creative pedagogies in higher education: A cross-cultural study between the UK and China. *Thinking Skills and Creativity*, 41, 100923. doi:10.1016/j.tsc.2021.100923
- Nettlefold, J., & Williams, K. (2021). News media literacy challenges and opportunities for Australian school students and teachers in the age of platforms.
- Nguyen-Viet, B., Nguyen-Duy, C., & Nguyen-Viet, B. (2025). How does gamification affect learning effectiveness? The mediating roles of engagement, satisfaction, and intrinsic motivation. *Interactive Learning Environments*, 33(3), 2635-2653.
- Nigam, S. (2008). Legal Literacy: A Tool for Empowerment. *Social Action* 58(April to June Issue 2008), 1-14. Retrieved from <https://ssrn.com/abstract=2976377>
- Nugraha, A., & Pratama, F. A. (2023). Building legal awareness in village communities through the legal literacy program (LLP). *Journal of Community Service in Science and Engineering (JoCSE)*, 2(1), 12-15.
- Onyx, J., Kenny, S., & Brown, K. (2012). Active Citizenship: An Empirical Investigation. *Social Policy and Society*, 11, 55-66. doi:10.1017/S1474746411000406

- Onyx, J., Kenny, S., & Brown, K. (2012). Active Citizenship: An Empirical Investigation. *Social Policy and Society*, 11(1), 55-66. doi:10.1017/S1474746411000406
- Organisation for Economic, C.-o., Development, & Open Society, F. (2019). *Legal needs surveys and access to justice*. Paris: OECD Publishing.
- Organisation for Economic Co-operation Development, & Open Society Foundations. (2019). *Legal Needs Surveys and Access to Justice*. Retrieved from
- Ozkaya, G., & Colak, K. (2024). Are Social Studies Teachers Ready for Legal Literacy Education? *Pedagogical Research*, 9(3). doi:10.29333/pr/14424
- Panta, B. D. (2022). An Overview of Legal Provisions regarding Legal Literacy in Nepal. *Ganeshman Darpan*, 7(1), 60-76. doi:10.3126/gd.v7i1.53538
- Pasuda, P., & Siriwan, V. (2022). A Needs Assessment for Promoting Active Citizenship and Media Literacy Skills among Pre-service Social Studies Teachers. *Shanlax International Journal of Education*, 10(3), 1-7. doi:10.34293/education.v10i3.4544
- Payne, L. B., Evich, C., Chang, M., Congleton, H., D'Antonio, E., Evans, K., . . . Chillscyzn, V. (2023). Learning from failure: Reinvention of a service-learning praxis in a community-engaged engineering design course. *Collaborations: A Journal of Community-Based Research and Practice*, 6(1), 1-10. doi:10.33596/coll.120
- Peña Carranco, L. E. (2016). *The concept of legal literacy amongst educators in Canada*. (Master of Education). The University of British Columbia, Canada.
- Perry-Hazan, L., & Tal-Weibel, E. (2020). On legal literacy and mobilization of students' rights from a disempowered professional status: The case of Israeli teachers. *Teaching and teacher education*, 90, 103016.
- Peterson, A., & Knowles, C. (2009). Active citizenship: A preliminary study into student teacher understandings. *Educational Research*, 51(1), 39-59.
- Pirnazarov, G. (2020). Conception of development of legal culture in society is the main factor to enhance the legal culture of the youth. *European Journal of Research and Reflection in Educational Sciences* 8(1). Retrieved from chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/<https://www.idpublications.org/wp-content/uploads/2020/01/Full-Paper-CONCEPTION-OF-DEVELOPMENT-OF->

LEGAL-CULTURE-IN-SOCIETY-IS-THE-MAIN-FACTOR-TO-ENHANCE-THE-LEGAL-CULTURE.pdf

- Pitiyasak, S., & Vanaphituk, V. (2023). A paradigm for developing measures to tackle fake news on the internet. *Kasetsart Journal of Social Sciences*, 44(3), 693–700-693–700.
- Powell, C. (2003). The Delphi technique: myths and realities. *Journal of advanced nursing*, 41(4), 376-382. doi:10.1046/j.1365-2648.2003.02537.x
- Prati, G., Mazzoni, D., Guarino, A., Albanesi, C., & Cicognani, E. (2020). Evaluation of an active citizenship intervention based on youth-led participatory action research. *Health Education & Behavior*, 47(6), 894-904.
- Pretari, A. (2019). *Active Citizenship in Tanzania: Impact Evaluation of the 'Governance and Accountability Through Digitalization' Project* (1787484769). Retrieved from <http://hdl.handle.net/10546/620855>
- Putri, I. G. A. P. E., Widdop Quinton, H., & Selkrig, M. (2024). Reshaping teaching in higher education through a mandala of creative pedagogies. *Teaching in Higher Education*, 29(8), 2075-2094. doi:10.1080/13562517.2023.2193665
- Ratinho, E., & Martins, C. (2023). The role of gamified learning strategies in student's motivation in high school and higher education: A systematic review. *Heliyon*, 9(8), e19033. doi:10.1016/j.heliyon.2023.e19033
- Resek, C. L., Siniscalchi, P. P., Caetano, B. P., Oliveira, K. W., Paula, M. M., & Souza, J. M. (2022). Gamification of Citizen Participation: A Systematic Mapping. *IEEE Transactions on Games*(99), 1-17. doi:10.1109/TG.2022.3216750
- Riega-Virú, Y. B., Vargas-Murillo, A. R., & de la Asuncion, I. N. M. (2025). Impact of gamification on teaching-learning criminal law: A quasi-experimental study with university students. *TEM Journal*, 14(1), 612.
- Roberts, S., Brown, T., Thorne, K., Lyons, R., Akbari, A., Napier, D., . . . Williams, J. (2017). Weekend admission and mortality for gastrointestinal disorders across England and Wales. *Journal of British Surgery*, 104(12), 1723-1734. doi:10.1002/bjs.10608
- Robinson-Pant, A. (2023). Literacy: A lever for citizenship? *Int Rev Educ*, 69(1-2), 15-30.

doi:10.1007/s11159-023-09998-6

- Robinson, P. A., Allen-Handy, A., & Burrell-Craft, K. (2021). Critical Media Literacy and Black Female Identity Construction: A Conceptual Framework for Empowerment, Equity, and Social Justice in Education. *Journal of Media Literacy Education*, 13(1), 79-91.
- Rollerson, T. L. (2021). *Legal Literacy of Educators: The Implications and Critical Next Steps in a Litigious Society*. Northern Illinois University, Illinois. Retrieved from <https://www.proquest.com/openview/6f9488363f84d6ac121892059adcf129/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750&diss=y>
- Romano, M., Díaz, P., & Aedo, I. (2022). Gamification-less: may gamification really foster civic participation? A controlled field experiment. *Journal of Ambient Intelligence and Humanized Computing*, 13(9), 4451-4465. doi:10.1007/s12652-021-03322-6
- Romera, C., Prados, M., Vicent, P., & Tolino Fernandez-Henarejos, A. D. C. (2020). Development of Social and Civic Competence in the Classroom through Art. *Asian Journal of Contemporary Education*, 4, 99-109.
doi:10.18488/journal.137.2020.42.99.109
- Romero-Rodríguez, J.-M., Martínez-Menéndez, A., Alonso-García, S., & Victoria-Maldonado, J.-J. (2024). The reality of the gamification methodology in Primary Education: A systematic review. *International Journal of Educational Research*, 128, 102481. doi:10.1016/j.ijer.2024.102481
- Rosén, B. (1997). On sampling with probability proportional to size. *Journal of statistical planning and inference*, 62(2), 159-191.
- Roth-Cohen, O., & Avidar, R. (2022). A decade of social media in public relations research: A systematic review of published articles in 2010–2020. *Public Relations Review*, 48(1), 102154.
- Sabates-Wheeler, R., Wilmlink, N., Abdulai, A.-G., De Groot, R., & Spadafora, T. (2020). Linking social rights to active citizenship for the most vulnerable: The role of rights and accountability in the 'making' and 'shaping' of social protection. *The European Journal of Development Research*, 32(1), 129-151. doi:10.1057/s41287-019-

00223-5

- Sagdullaev, J. (2023). IMPROVING YOUTH LEGAL LITERACY AS AN IMPORTANT PEDAGOGICAL TOOL IN CREATING CRIMINOLOGY STABILITY AMONG JUVENILE. *Eurasian Journal of Academic Research*, 3(3 Part 3), 98-102.
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77-112.
- Saldıray, A., & Doğanay, A. (2024). An action research to develop critical thinking skills in the context of citizenship education in higher education. *Thinking Skills and Creativity*, 53, 101584. doi:10.1016/j.tsc.2024.101584
- Schiavio, A., Biasutti, M., & Antonini Philippe, R. (2021). Creative pedagogies in the time of pandemic: a case study with conservatory students. *Music education research*, 23(2), 167-178.
- Schulz, K. F., Altman, D. G., Moher, D., & the, C. G. (2010). CONSORT 2010 Statement: updated guidelines for reporting parallel group randomised trials. *BMC Medicine*, 8(1), 18. doi:10.1186/1741-7015-8-18
- Schulz, W., Fraillon, J., Losito, B., Agrusti, G., Ainley, J., Damiani, V., & Friedman, T. (2023). *IEA International Civic and Citizenship Education Study 2022 Assessment Framework*. Netherlands: Springer Nature.
- Shavab, O. A. K., Yulifar, L., Supriatna, N., & Mulyana, A. (2021, April 09-10, 2021). *Gamification in History Learning: A Literature Review*. Paper presented at the 6th International Conference on Education & Social Sciences (ICESS 2021), Semarang.
- Silaban, A., Lubis, L., Panjaitan, G., Sihombing, H., Simarmata, N., Syahdani, A., . . . Sianipar, I. (2024). The Role of Civic Education in Shaping Democratic Values: A Systematic Literature Review on Implementation and Current Challenges. *Systematic Literature Review and Meta-Analysis Journal*(December 2024). doi:10.5281/zenodo.14500397
- Spanellis, A., Dörfler, V., & Macbryde, J. (2016). *Gamification and innovation: a mutually beneficial union*. Paper presented at the 30th BAM Annual Conference 2016,

Newcastle University, United Kingdom.

- Sturrock, G. R., & Zandvliet, D. B. (2023). Citizenship Outcomes and Place-Based Learning Environments in an Integrated Environmental Studies Program. *Education Sciences*, 13(3), 292. doi:10.3390/educsci13030292
- Sunata, U., & Tosun, S. (2019). Assessing the civil society's role in refugee integration in Turkey: NGO-R as a new typology. *Journal of Refugee Studies*, 32(4), 683-703.
- Sundawa, D., Muthaqqin, D. I., Sopianingsih, P., & Insani, N. N. (2023). *Learning Design Democratic Education Model in Pancasila and Civic Education Base on Development Student Legal Literacy*. Paper presented at the 4th Annual Civic Education Conference (ACEC 2022).
- Taber, K. S. (2018). The Use of Cronbach's Alpha When Developing and Reporting Research Instruments in Science Education. *Research in Science Education*, 48(6), 1273-1296. doi:10.1007/s11165-016-9602-2
- Talha, M. (2024). Examination of Turkish-made products with the theory of planned behavior: A research on regular migrants in Turkey. *Journal of Asian Scientific Research*, 14(1), 58-67.
- Teeratanabodee, W. (2025). Thailand's 2020–2021 Pro-Democracy Protests: Diversity, Conflict, and Solidarity. *Journal of Contemporary Asia*, 55(1), 3-27. doi:10.1080/00472336.2023.2258131
- Thananthong, T., & Mangkhang, C. (2023). The Guideline of Community Based Historical Learning to Enhance Digital Citizenship of Secondary School Students in Education Sandbox. *Higher Education Studies*, 13(3), 135-142.
- Tirza, J., Tambunan, A., Parwati, N. N., & Cendana, W. (2025). Enhancing active citizenship: Developing assessment tools for digital literacy and critical thinking in Indonesian Civics Education. *REID (Research and Evaluation in Education)*, 11(1), 75-88.
- Tursunkulovich, J. S. (2023). THE ROLE OF LEGAL EDUCATION IN THE FORMATION OF RESPONSIBLE CITIZENSHIP. *American Journal Of Social Sciences And Humanity Research*, 3(12), 352-358.

- Ucan, E. (2022). Creativity-Based Learning & Competency Building through Public Art. In O. Ruf (Ed.), *Changing time–shaping world* (pp. 267-282). Bielefeld (Germany): transcript Verlag
- Un-Habitat. (2020). *World cities report 2020: The value of sustainable urbanization*: UN.
- United Nations, E., Social Commission for, A., & the, P. (2022). *Asia-Pacific Digital Transformation Report 2022: Shaping Our Digital Future*. Retrieved from Bangkok: <https://www.unescap.org/sites/default/d8files/knowledge-products/ESCAP-2022-Flagship-Asia-Pacific-Digital-Transformation-Report.pdf>
- United Nations Educational, S., & Organization, C. (2020). Education for sustainable development: A roadmap. In: UNESCO Paris, France.
- Vandenbussche, L., Edelenbos, J., & Eshuis, J. (2020). Plunging into the process: methodological reflections on a process-oriented study of stakeholders' relating dynamics. *Critical Policy Studies*, 14(1), 1-20.
doi:10.1080/19460171.2018.1488596
- Villar-Onrubia, D., Morini, L., Marín, V. I., & Nascimbeni, F. (2022). Critical digital literacy as a key for (post) digital citizenship: an international review of teacher competence frameworks. *Journal of E-Learning and Knowledge Society*, 18(3), 128-139.
- Vutsova, A., Arabadzhieva, M., & Yalamov, T. (2023). Social responsibility at a university-students' perspectives. *e-mentor*, 101(4), 45-55. doi:10.15219/em101.1627
- Wang, J., Zhang, L., Xu, L., & Qian, X. (2024). The dynamic emotional experience of online fraud victims during the process of being defrauded: A text-based analysis. *Journal of Criminal Justice*, 94, 102231.
- Wood, B. (2022). Youth citizenship: Expanding conceptions of the young citizen. *Geography Compass*, 16, 1-13. doi:10.1111/gec3.12669
- Yang, J., & Hoskins, B. (2020). Does university have an effect on young people's active citizenship in England? *Higher Education*, 80(5), 839-856.
- Yie, D. L., Sanmugam, M., Yahaya, W. A. J. W., & Khlaif, Z. N. (2024). The Impact of Gamification Depth on Higher Educational Students' Intrinsic Motivation and Performance Levels. *Higher Education for the Future*, 11(2), 133-150.

doi:10.1177/23476311241248994

Younas, M., & Imran, M. (2025). Multiple modalities of teaching civic education awareness among students: a pragmatic approach-based case study. *Cogent Education*, 12(1), 2460967. doi:10.1080/2331186X.2025.2460967

Young, D. C., Kraglund-Gauthier, W. L., & Foran, A. (2014). Legal Literacy in Teacher Education Programs: Conceptualizing Relevance and Constructing Pedagogy. *Journal of Educational Administration and Foundations*, 24(1), 7-19. Retrieved from <https://research.ebsco.com/c/m5iszg/viewer/pdf/jkm2skcjib>

Yuratich, D. (2020). Ratio! A Game of Judgment: using game-based learning to teach legal reasoning. *The Law Teacher*, 55(2), 213-226. doi:10.1080/03069400.2020.1773677

Zarifis, G. K. (2021). Active Citizenship Programmes for Unemployed Young Adults with Low Skills in Southern Europe: Participation, Outreach, and Barriers. In N. Kersh, H. Toivainen, P. Pitkänen, & G. K. Zarifis (Eds.), *Young Adults and Active Citizenship: Towards Social Inclusion through Adult Education* (pp. 19-35). Cham: Springer International Publishing.

Zariski, A. (2014). *Legal literacy: An introduction to legal studies*: Athabasca University Press.

กันทรารกร จรัสมาธูสร. (2560). รูปแบบและกลยุทธ์การสร้างพลเมืองตื่นรู้ กรณีศึกษา โครงการพลังเด็กและเยาวชนเพื่อการเรียนรู้ ภูมิสังคมภาคตะวันตก. (ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศิลปากร,

นิรัชชา ปุคฺลิต. (2565). ผลการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะความเป็นนวัตกรรม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 : การวิจัยผสมผสานวิธีการแบบการทดลอง. (การศึกษามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพมหานคร.

บุญชม ศรีสะอาด. (2560). การวิจัยเบื้องต้น (10 ฉบับปรับปรุงใหม่ ed.). กรุงเทพมหานคร: บริษัทสุวีริยาสาส์น.

ประเทศไทย. (2560). พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2560. ราชกิจจานุเบกษา, 134(22 ก.). Retrieved from <http://www.ratchakittha.soc.go.th/DATA/PDF/2560/A/022/1.PDF>

พระราชบัญญัติการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ พ.ศ. 2562, 136 C.F.R. § 82 ก. (2562a).

พระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562, 136 C.F.R. § 69 ก. (2562b).

พีรณิธิ สิริวัชรธาตล, อังศิรินทร์ อินทรกำแหง, & สุदारัตน์ ตันติวิวัฒน์. (2565). การศึกษาการให้ความหมายเกี่ยวกับคุณลักษณะและแนวทางการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้โลกตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลงของนักศึกษาปริญญาตรี. วารสารสังคมศาสตร์และมานุษยวิทยาเชิงพุทธ, 7(6), 98-114. Retrieved from <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/JSBA/article/view/255302>

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. (2560). ระบบบันทึกผลการประเมินตนเองออนไลน์ QA SAR Online. Retrieved from http://fis.swu.ac.th/qasars/main_fac.php?show=1

มูลนิธิสยามกัมมาจล (Producer). (ม.ป.ป., 26/1/2567). เราคือ active citizen. Retrieved from https://www.scbfoundation.com/media_knowledge/document/292/%E0%B9%80%E0%B8%A3%E0%B8%B2%E0%B8%84%E0%B8%B7%E0%B8%AD-active-citizen-13736

ยงยุทธ มุ่งหมาย, ธนดล ภูสีฤทธิ, & สุทธิพงษ์ หกสุวรรณ. (2567). การพัฒนารูปแบบสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้เปิดแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี. วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์, 18(2), 91-104. Retrieved from <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/JournalGradVRU/article/download/263498/181356>

วารกรณ์ สามโกเศศ. (2558, 25 สิงหาคม 2558). อาหารสมอง:ว่าด้วย Active Citizen. กรุงเทพฯ: อุกฤษ, p. 2. Retrieved from <https://libdoc.dpu.ac.th/article/V1256.pdf>

วรินทร์ สิริพงษ์ธนภัทร. (2023). การเสริมสร้างลักษณะพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนโดยการตั้งคำถามแบบโสเครติส. วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 51(1), 14. Retrieved from <https://digital.car.chula.ac.th/educujournal/vol51/iss1/8/>

วัลลภ รัฐฉัตรานนท. (2562). การหาขนาดตัวอย่างที่เหมาะสมสำหรับการวิจัย: มายาคติในการใช้สูตรของทาโร ยามาเน่ และ เครทซี-เมอร์แกน วารสารสหวิทยาการวิจัย: ฉบับบัณฑิตศึกษา / 8(1). Retrieved from <https://ssrn.com/abstract=3461247>

วิริยะ ฤกษ์พาณิชย์, ว. น. (2562). สอนสร้างสรรค์เรียนสนุกยุค 4.0+. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น.

วิริยะ ฤกษ์พาณิชย์. (2558). การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน Creativity-based Learning (CBL). วารสารนวัตกรรมการศึกษา, 1(2), 23-27. Retrieved from <https://so03.tci->

thaijo.org/index.php/jliwu/article/view/95056

วิริยะ ฤกษ์ชัยพานิชย์. (2559). การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน: Creativity-based Learning (CBL).

วารสารนวัตกรรมการเรียนรู้, 1(2), 23-27. Retrieved from [https://so03.tci-](https://so03.tci-thaijo.org/index.php/jliwu/article/view/95056)

thaijo.org/index.php/jliwu/article/view/95056

ศักดิ์ดีดา ทองโสภณ. (2021). เทคนิคการจัดการเรียนรู้วิชาประวัติศาสตร์เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะ
ความเป็น พลเมือง. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา, 32(3), 11-23.

ศุภรัตน์ รัตนมุขย์. (2557). การเรียนรู้ด้วยการบริการสังคมกับการ สร้างความเป็นพลเมืองใส่ใจ

สังคม: รายงานผลการดำเนินวิจัย. Retrieved from กรุงเทพมหานคร:

https://digital.library.tu.ac.th/tu_dc/frontend/Info/item/dc:87040

ศุภรัตน์ รัตนมุขย์. (2558). การเรียนรู้ด้วยการบริการสังคมกับการสร้างความเป็นพลเมืองใส่ใจสังคม:

รายงานผลการดำเนินวิจัย. Retrieved from กรุงเทพมหานคร:

https://digital.library.tu.ac.th/tu_dc/frontend/Info/item/dc:87040

สถาบันพัฒนาและส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัล. (2563). ความฉลาดทางดิจิทัล (*DQ Digital*

Intelligence). Retrieved from กรุงเทพฯ: [https://cclickthailand.com/wp-](https://cclickthailand.com/wp-content/uploads/2020/04/dq_FINAL.pdf)

[content/uploads/2020/04/dq_FINAL.pdf](https://cclickthailand.com/wp-content/uploads/2020/04/dq_FINAL.pdf)

สำนักคอมพิวเตอร์และฝ่ายบริหารข้อมูลทรัพยากร สำนักงานอธิการบดี. (2567). ภาพรวมสถิตินิติศาสตร์

ตามปีการศึกษา 2555-2566. Retrieved from

<https://dashboard.swu.ac.th/PublicDetail/6202>

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพระนครศรีอยุธยา. (2567). รายงานโครงการสร้างและ

ส่งเสริมความเป็นพลเมืองดี ปีงบประมาณ 2567. Retrieved from พระนครศรีอยุธยา:

<https://reo8.moe.go.th/wp->

[content/uploads/2022/10/%E0%B9%80%E0%B8%A5%E0%B9%88%E0%B8%A1%E0%B9%82%E0%B8%84%E0%B8%A3%E0%B8%87%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%9E%E0%B8%A5%E0%B9%80%E0%B8%A1%E0%B8%B7%E0%B8%AD%E0%B8%87%E0%B8%94%E0%B8%B5-](https://reo8.moe.go.th/wp-content/uploads/2022/10/%E0%B9%80%E0%B8%A5%E0%B9%88%E0%B8%A1%E0%B9%82%E0%B8%84%E0%B8%A3%E0%B8%87%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%9E%E0%B8%A5%E0%B9%80%E0%B8%A1%E0%B8%B7%E0%B8%AD%E0%B8%87%E0%B8%94%E0%B8%B5-%E0%B8%9B%E0%B8%B5%E0%B8%87%E0%B8%9A%E0%B8%9B%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B8%A1%E0%B8%B2%E0%B8%93-2567-%E0%B8%A0%E0%B8%B2%E0%B8%84-8.pdf)

[%](https://reo8.moe.go.th/wp-content/uploads/2022/10/%E0%B9%80%E0%B8%A5%E0%B9%88%E0%B8%A1%E0%B9%82%E0%B8%84%E0%B8%A3%E0%B8%87%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%9E%E0%B8%A5%E0%B9%80%E0%B8%A1%E0%B8%B7%E0%B8%AD%E0%B8%87%E0%B8%94%E0%B8%B5-%E0%B8%9B%E0%B8%B5%E0%B8%87%E0%B8%9A%E0%B8%9B%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B8%A1%E0%B8%B2%E0%B8%93-2567-%E0%B8%A0%E0%B8%B2%E0%B8%84-8.pdf)

[%](https://reo8.moe.go.th/wp-content/uploads/2022/10/%E0%B9%80%E0%B8%A5%E0%B9%88%E0%B8%A1%E0%B9%82%E0%B8%84%E0%B8%A3%E0%B8%87%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%9E%E0%B8%A5%E0%B9%80%E0%B8%A1%E0%B8%B7%E0%B8%AD%E0%B8%87%E0%B8%94%E0%B8%B5-%E0%B8%9B%E0%B8%B5%E0%B8%87%E0%B8%9A%E0%B8%9B%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B8%A1%E0%B8%B2%E0%B8%93-2567-%E0%B8%A0%E0%B8%B2%E0%B8%84-8.pdf)

[%](https://reo8.moe.go.th/wp-content/uploads/2022/10/%E0%B9%80%E0%B8%A5%E0%B9%88%E0%B8%A1%E0%B9%82%E0%B8%84%E0%B8%A3%E0%B8%87%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%9E%E0%B8%A5%E0%B9%80%E0%B8%A1%E0%B8%B7%E0%B8%AD%E0%B8%87%E0%B8%94%E0%B8%B5-%E0%B8%9B%E0%B8%B5%E0%B8%87%E0%B8%9A%E0%B8%9B%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B8%A1%E0%B8%B2%E0%B8%93-2567-%E0%B8%A0%E0%B8%B2%E0%B8%84-8.pdf)

[%](https://reo8.moe.go.th/wp-content/uploads/2022/10/%E0%B9%80%E0%B8%A5%E0%B9%88%E0%B8%A1%E0%B9%82%E0%B8%84%E0%B8%A3%E0%B8%87%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%9E%E0%B8%A5%E0%B9%80%E0%B8%A1%E0%B8%B7%E0%B8%AD%E0%B8%87%E0%B8%94%E0%B8%B5-%E0%B8%9B%E0%B8%B5%E0%B8%87%E0%B8%9A%E0%B8%9B%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B8%A1%E0%B8%B2%E0%B8%93-2567-%E0%B8%A0%E0%B8%B2%E0%B8%84-8.pdf)

[%](https://reo8.moe.go.th/wp-content/uploads/2022/10/%E0%B9%80%E0%B8%A5%E0%B9%88%E0%B8%A1%E0%B9%82%E0%B8%84%E0%B8%A3%E0%B8%87%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%9E%E0%B8%A5%E0%B9%80%E0%B8%A1%E0%B8%B7%E0%B8%AD%E0%B8%87%E0%B8%94%E0%B8%B5-%E0%B8%9B%E0%B8%B5%E0%B8%87%E0%B8%9A%E0%B8%9B%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B8%A1%E0%B8%B2%E0%B8%93-2567-%E0%B8%A0%E0%B8%B2%E0%B8%84-8.pdf)

[%](https://reo8.moe.go.th/wp-content/uploads/2022/10/%E0%B9%80%E0%B8%A5%E0%B9%88%E0%B8%A1%E0%B9%82%E0%B8%84%E0%B8%A3%E0%B8%87%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%9E%E0%B8%A5%E0%B9%80%E0%B8%A1%E0%B8%B7%E0%B8%AD%E0%B8%87%E0%B8%94%E0%B8%B5-%E0%B8%9B%E0%B8%B5%E0%B8%87%E0%B8%9A%E0%B8%9B%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B8%A1%E0%B8%B2%E0%B8%93-2567-%E0%B8%A0%E0%B8%B2%E0%B8%84-8.pdf)

สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา. (2560). พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับ

- คอมพิวเตอรส์ พ.ศ. 2560. Retrieved from <https://www.krisdika.go.th/law-detail?law=56>
- สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา. (2562). พระราชบัญญัติว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ. 2544 (แก้ไขเพิ่มเติมถึง พ.ศ. 2562).
- สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา. (2566). ประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ (มาตรา 453-517).
- สำนักงานคณะกรรมการการเลือกตั้ง. (2566). คู่มือประชาชน "พลเมืองคุณภาพ". กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการเลือกตั้ง.
- สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ. (2537). วันสำคัญ โครงการปี วัฒนธรรมไทยและแนวทางในการจัดกิจกรรม. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- สำนักงานตำรวจแห่งชาติ. (2564). สถิติฐานความผิดคดีอาญา(คดี 4 กลุ่ม) หน่วยงานทั่วประเทศ ตั้งแต่วันที่ 01 มกราคม 2563 ถึง 31 ธันวาคม 2563. Retrieved from https://data.go.th/dataset/7d9d151a-4edf-4238-ae56-11f56700f2c2/resource/c9bbe59e-ef1d-40d3-9918-4358d2aeba1a/download/rtp_opendata_-4-2563.pdf
- สำนักงานตำรวจแห่งชาติ. (2565). สถิติฐานความผิดคดีอาญา(คดี 4 กลุ่ม) หน่วยงานทั่วประเทศ ตั้งแต่วันที่ 01 มกราคม 2564 ถึง 31 ตุลาคม 2564 Retrieved from https://data.go.th/dataset/7d9d151a-4edf-4238-ae56-11f56700f2c2/resource/c3467425-5fd6-4d72-9729-1799bd5759bc/download/rtp_opendata_-4-2564.pdf
- สำนักงานตำรวจแห่งชาติ. (2566). สถิติฐานความผิดคดีอาญา(คดี 4 กลุ่ม) หน่วยงานทั่วประเทศ ตั้งแต่วันที่ 01 มกราคม 2565 ถึง 31 ธันวาคม 2565. Retrieved from https://data.go.th/dataset/7d9d151a-4edf-4238-ae56-11f56700f2c2/resource/5ad3b830-a312-45b5-a587-6137bb648500/download/rtp_opendata_-4-2565.pdf
- สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร. (2560). รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2560 (เล่ม 134 ตอนที่ 40 ก). Retrieved from <https://ratchakitcha.soc.go.th/documents/1524631946.pdf>
- สำนักเลขาธิการวุฒิสภา. (2560). สิทธิและหน้าที่ของประชาชนตามรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2560.

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, ส. ก. (2562). คู่มือการดำเนินการตามแนวทาง การนำ
สมรรถนะหลัก 5 ประการ สู่อการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาและการจัดการเรียนรู้ฐาน
สมรรถนะในชั้นเรียน ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (pp.
83). Retrieved from

https://academic.obec.go.th/images/document/1628858183_d_1.pdf

สุวิมล ว่องวาณิช. (2558). การวิจัยประเมินความต้องการจำเป็น (พิมพ์ครั้งที่ 3 ed.).

กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุวิมล ว่องวาณิช. (2562). การวิจัยประเมินความต้องการจำเป็น (4 ed.). Bangkok: สำนักพิมพ์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อภิเชษฐ์ ทับเมือง. (2563). ผลกระทบทางสังคมวัฒนธรรมของเขตพัฒนาเศรษฐกิจพิเศษจังหวัด
สระแก้ว. วารสารพัฒนาสังคม, 23(1), 143-162. Retrieved from [https://so04.tci-
thaijo.org/index.php/jsd/article/view/239891](https://so04.tci-thaijo.org/index.php/jsd/article/view/239891)



ภาคผนวก



ภาคผนวก ก

หนังสือรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ และหนังสือเชิญผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญ



AF19-03-03.1
August, 2023

หนังสือรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์
หนังสือฉบับนี้ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

ชื่อโครงการวิจัย : การพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี

ชื่อหัวหน้าโครงการวิจัย : นายปานัส มณีบุษย์

หน่วยงานต้นสังกัด : สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

หมายเลขรับรองโครงการวิจัย : SWUEC-672397


รายการเอกสารที่รับรอง :

- | | |
|---|------------------------------------|
| 1. แบบเสนอเพื่อขอรับการพิจารณา | ฉบับที่ 2 ลงวันที่ 23 กรกฎาคม 2567 |
| 2. โครงการวิจัยฉบับสมบูรณ์ | ฉบับที่ 2 ลงวันที่ 24 กรกฎาคม 2567 |
| 3. เอกสารข้อมูลและขอความยินยอมสำหรับอาสาสมัคร | ฉบับที่ 2 ลงวันที่ 24 กรกฎาคม 2567 |
| 4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย | ฉบับที่ 2 ลงวันที่ 24 กรกฎาคม 2567 |
| 5. ประวัติผู้วิจัย | |

ได้ผ่านการรับรองจากคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยยึดหลักเกณฑ์ตาม Declaration of Helsinki, Belmont Report, International Conference on Harmonization in Good Clinical Practice (ICH-GCP), International Guidelines for Human Research ตลอดจนกฎหมาย ข้อบังคับและข้อกำหนดภายในประเทศ จึงเห็นสมควรให้ดำเนินการวิจัยตามโครงการวิจัยนี้ได้

วันที่รับรอง : 9 กันยายน 2567

วันที่หมดอายุ : 8 กันยายน 2568


(ลงชื่อ).....

(รองศาสตราจารย์ ดร.สิทธิพงศ์ วัฒนานนท์สกุล)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

ชุดสังคมศาสตร์และพฤติกรรมศาสตร์ (ชุดที่ 2)

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

หน่วยจริยธรรมและมาตรฐานการวิจัย

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

อาคารนวัตกรรม ศ.ดร.สาโรช บัวศรี ชั้น 17

โทร. (02) 6495000 ต่อ 17503, 17506 โทรสาร (02) 2042590



AF20-03-03.0
May, 2023

Certificate of Ethical Committee Approval

This is to certify that:

Protocol Title: DEVELOPMENT OF A LEGAL LITERACY PROMOTION PROGRAM THROUGH CREATIVE LEARNING AND GAMIFICATION FOR ENHANCE ACTIVE CITIZENSHIP AMONG UNDERGRADUATE STUDENTS.

Principal investigator: Mr.Panus Maneenut

Institution: Behavioral Science Research Institute, Srinakharinwirot University

Protocol code: SWUEC-672397

Documents approved:

- | | |
|---|---------------------------------|
| 1. Submission form | version no. 2 date 23 July 2024 |
| 2. Full research proposal | version no. 2 date 24 July 2024 |
| 3. Participant information sheet and consent form | version no. 2 date 24 July 2024 |
| 4. Questionnaire/data collection form | version no. 2 date 24 July 2024 |
| 5. Investigator's biography | |

have been reviewed and approved by the Human Research Ethics Committee of Srinakharinwirot University based on Declaration of Helsinki, Belmont Report, International Conference on Harmonization in Good Clinical Practice (ICH-GCP), International Guidelines for Human Research, along with laws and regulations of Thailand. Thus, the approval for conducting the study is granted.

Date of approval: 09/09/2024

Date of expiration: 08/09/2025

A handwritten signature in black ink, reading "Sittipong Wattananonsakul".

(Associate Professor Sittipong Wattananonsakul, Ph.D.)

Chairman, Social Science and Behavioral Science Research Sub-Committee
of Srinakharinwirot University (Panel 2)

Ethics and Research Standards Division
Innovation Building Prof. Dr. Saroch Buasri, Floor 17
Srinakharinwirot University, 10110 Thailand
Tel.: +66-26-495000, 17503 Fax: (02) 2042590



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน งานบริหารและธุรการ บัณฑิตวิทยาลัย โทร. 12412

ที่ อว 8718.1/1153

วันที่ 23 กันยายน 2567

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เชิญบุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน หัวหน้าภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์

เนื่องด้วย นายปานัส มณีบุษย์ นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาจิตวิทยาประยุกต์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญาโท เรื่อง “การพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิชชาดา ประสิทธิ์โชค และอาจารย์ ดร.นฤมล พระใหญ่ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ อาจารย์ ดร.รุจน์ ฤชา เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแบบสอบถามความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับบุคลากรของท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป สามารถสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ โทร. 081 493 2328

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เชิญบุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ ให้ นายปานัส มณีบุษย์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน งานบริหารและธุรการ บัณฑิตวิทยาลัย โทร. 12412

ที่ อว 8718.1/1153

วันที่ 23 กันยายน 2567

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เชิญบุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน ผู้อำนวยการสำนักนวัตกรรมการเรียนรู้

เนื่องด้วย นายปานัส มณีบุษย์ นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาจิตวิทยาประยุกต์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญาโท เรื่อง “การพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองต้นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิชชาดา ประสิทธิ์โชค และอาจารย์ ดร.นฤมล พระใหญ่ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ อาจารย์ ดร.สุทธิพงศ์ วรรณโร เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจแบบสอบถามความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองต้นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับบุคลากรของท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป สามารถสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ โทร. 081 493 2328

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เชิญบุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ ให้ นายปานัส มณีบุษย์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



ที่ อว 8718/1337

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

23 กันยายน 2567

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน นายภูติท โทณผลิน

เนื่องด้วย นายปานัส มณีนุชย์ นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาจิตวิทยาประยุกต์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิชชาดา ประสิทธิ์โชค และอาจารย์ ดร.นฤมล พระใหญ่ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ ท่าน เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบสอบถามความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญ ให้ นายปานัส มณีนุชย์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 081 493 2328



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน งานบริหารและธุรการ บัณฑิตวิทยาลัย โทร. 12412

ที่ อว 8718.1/204

วันที่ 7 กุมภาพันธ์ 2568

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์บุคคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน หัวหน้าภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์

เนื่องด้วย นายปานัส มณีमुखย์ นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาจิตวิทยาประยุกต์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญาโท เรื่อง “การพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้สร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิชชาดา ประสทธิโชค และอาจารย์ ดร.นฤมล พระใหญ่ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จูน ฤชา เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจ 1) แบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี 2) แบบวัดความรอบรู้ด้านกฎหมายของผู้เรียนระดับปริญญาตรี และ 3) โปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้สร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับบุคลากรของท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป สามารถสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ โทร. 081 493 2328

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์บุคคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ ให้ นายปานัส มณีमुखย์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อนุสรณ์ ลิ้มนนท์กุล)

รองคณบดีฝ่ายบริหารและวางแผน รักษาการแทน

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน งานบริหารและธุรการ บัณฑิตวิทยาลัย โทร. 12412

ที่ อว 8718.1/204

วันที่ 7 กุมภาพันธ์ 2568

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์บุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน ผู้อำนวยการสถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์

เนื่องด้วย นายปานัส มณีนุชย์ นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาจิตวิทยาประยุกต์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญาโท เรื่อง “การพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองต้นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิชชาดา ประสิทธิ์โชค และอาจารย์ ดร.นฤมล พระใหญ่ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ อาจารย์ ดร.ชาริน สุวรรณวงศ์ เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจ 1) แบบวัดความเป็นพลเมืองต้นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี 2) แบบวัดความรู้ด้านกฎหมายของผู้เรียนระดับปริญญาตรี และ 3) โปรแกรมส่งเสริมความรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองต้นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับบุคลากรของท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป สามารถสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ โทร. 081 493 2328

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์บุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ ให้ นายปานัส มณีนุชย์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อนุสรณ์ สอนทอง)

รองคณบดีฝ่ายบริหารและวางแผน รักษาการแทน

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน งานบริหารและธุรการ บัณฑิตวิทยาลัย โทร. 12412

ที่ อว 8718.1/204

วันที่ 7 กุมภาพันธ์ 2568

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์บุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน ผู้อำนวยการสถาบันวิจัยพุทธธรรมศาสตร์

เนื่องด้วย นายปานัส มณีนุษย์ นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาจิตวิทยาประยุกต์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปฏิญานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิชชาดา ประสทธิโชค และอาจารย์ ดร.นฤมล พระใหญ่ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปฏิญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ อาจารย์ ดร.ชารินทร์ สุวรรณวงศ์ เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจ 1) แบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี 2) แบบวัดความรู้ด้านกฎหมายของผู้เรียนระดับปริญญาตรี และ 3) โปรแกรมส่งเสริมความรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับบุคลากรของท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป สามารถสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ โทร. 081 493 2328

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์บุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ ให้ นายปานัส มณีนุษย์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤษณา ลิ้มนันทกุล)

รองคณบดีฝ่ายบริหารและวางแผน รักษาการแทน

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ที่ อว 8718/165



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

7 กุมภาพันธ์ 2568

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์บุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน Professor Dr.Martin Hogg

เนื่องด้วย นายปานัส มณีบุษย์ นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาจิตวิทยาประยุกต์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญาานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิชชาดา ประสทธิโชค และอาจารย์ ดร.นฤมล พระใหญ่ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพร โพธิ์พัฒนชัย เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจ 1) แบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี 2) แบบวัดความรู้ด้านกฎหมายของผู้เรียนระดับปริญญาตรี และ 3) โปรแกรมส่งเสริมความรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับบุคลากรของท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอบความอนุเคราะห์บุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ ให้ นายปานัส มณีบุษย์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐรา ลิมนันทกุล)

รองคณบดีฝ่ายบริหารและวางแผน รักษาการแทน

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 081 493 2328



ที่ อว 8718/1181

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

17 มิถุนายน 2568

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์บุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน คณะบดีคณะนิติศาสตร์ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

เนื่องด้วย นายปานัส มณีนุษย์ นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาจิตวิทยาประยุกต์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญาานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิชชาดา ประสิทธิ์โชค และอาจารย์ ดร.นฤมล พระใหญ่ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พัชรวรรณ นุชประยูร เป็นผู้เชี่ยวชาญให้สัมภาษณ์เชิงลึกเพื่อพิจารณาความเหมาะสมของโปรแกรมส่งเสริมความรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของ ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับบุคลากรของท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์บุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ ให้ นายปานัส มณีนุษย์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ


(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 081 493 2328



ภาคผนวก ข
แบบสอบถาม แบบวัด แบบสัมภาษณ์และรายงานการประเมินค่าความเที่ยงตรงเชิง
เนื้อหาของแบบสอบถามและแบบวัด (IOC)

เลขที่..... แบบสอบถาม.....

แบบสอบถามเพื่อการประเมินความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็น พลเมืองดีของรัฐของผู้เรียนระดับปริญญาตรี

คำชี้แจง

ในกรณีที่ท่านไม่สะดวกใจ หรือขาดความพร้อมที่จะตอบแบบสอบถาม หรือตอบคำถามในการสัมภาษณ์ ท่านมีสิทธิ์ที่จะไม่ตอบคำถามเหล่านั้นได้ รวมทั้งมีสิทธิ์ถอนตัวออกจากการวิจัยนี้เมื่อใดก็ได้ โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า และการไม่เข้าร่วมหรือถอนตัวออกจากการวิจัยนี้ จะไม่มีผลกระทบต่อ การศึกษา และการประกอบอาชีพของท่านในทุกกรณี

ข้อมูลจากการตอบแบบสอบถาม/แบบสัมภาษณ์นี้จะเก็บรักษาไว้ในที่ปลอดภัย ไม่เปิดเผยต่อสาธารณชนเป็นรายบุคคล จะรายงานผลการวิจัยในภาพรวมเท่านั้น ในกรณีของการสัมภาษณ์ หากผู้วิจัยจะหยิบยกคำพูดของท่านไว้ในรายงานการวิจัย/วิทยานิพนธ์และผลงานทางวิชาการรูปแบบอื่นๆ ผู้วิจัยจะใช้นามสมมุติแทนชื่อและนามสกุลจริงของท่าน โดยข้อมูลเหล่านี้จะอยู่ในรูปแบบที่ไม่สามารถระบุตัวตน หรือเชื่อมโยงถึงตัวท่านได้



แบบสอบถามนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อการประเมินความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี แบบสอบถามฉบับนี้ประกอบด้วยข้อคำถามที่แบ่งเป็น 3 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 4 ข้อ ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับความต้องการในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี ด้านการมีส่วนร่วมกับสังคม จำนวน 10 ข้อ ด้านความรับผิดชอบต่อสังคม จำนวน 10 ข้อ ด้านการรู้เท่าทันในการเป็นพลเมือง จำนวน 10 ข้อ ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี จำนวน 1 ข้อ

โปรดตอบแบบสอบถามตามความเป็นจริงเพื่อประโยชน์ต่อการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรีต่อไป โดยข้อมูลที่ได้จากการตอบแบบสอบถามครั้งนี้จะไม่มีการเผยแพร่ใด ๆ กับท่านทั้งสิ้น ข้อมูลของท่านจะเป็นความลับ โดยการเสนอผลนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในภาพรวมเท่านั้น ขอขอบคุณที่ได้สละเวลาอันมีค่าให้มีส่วนร่วมในการตอบแบบสอบถามเป็นอย่างดี

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ลงในช่อง ข้อความที่ตรงกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

- (1) เพศ
 ชาย หญิง ไม่ระบุ
- (2) อายุ
 18-19 ปี 20-22 ปี มากกว่า 22 ปี โปรดระบุ ปี
- (3) ภูมิลำเนา
 กรุงเทพมหานครและปริมณฑล ภาคกลาง ภาคเหนือ
 ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ภาคตะวันตก ภาคใต้
 ภาคตะวันออก
- (4) คณะที่ศึกษา
 คณะสังคมศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ คณะเศรษฐศาสตร์
 คณะบริหารธุรกิจเพื่อสังคม คณะมนุษยศาสตร์ คณะทันตแพทยศาสตร์
 คณะกายภาพบำบัด คณะแพทยศาสตร์ คณะวิทยาศาสตร์
 คณะเภสัชศาสตร์ วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม
 วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
 คณะวัฒนธรรมสิ่งแวดล้อมและการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี

แบบสัมภาษณ์เพื่อพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี

คำถามหลัก

ท่านคิดว่าหากต้องการพัฒนาความเป็นพลเมือง รูปแบบของโปรแกรมเป็นเช่นไร อย่างไร

คำถามรอง/คำถามชัก

ท่านคิดว่าจะเลือกแนวทางใดในการจัดโปรแกรม เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และเพื่อให้การเรียนรู้เกิดความคงทน



เลขที่..... แบบวัด.....

แบบวัดเพื่อการวิจัย

แบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี

คำชี้แจง

ในกรณีที่ผู้ตอบแบบวัดไม่สะดวกใจ หรือขาดความพร้อมที่จะตอบแบบวัด หรือตอบคำถามในการสัมภาษณ์ ท่านมีสิทธิ์ที่จะไม่ตอบคำถามเหล่านั้นได้ รวมทั้งมีสิทธิ์ถอนตัวออกจากการวิจัยนี้ได้ทุกเวลา โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า และการไม่เข้าร่วมหรือถอนตัวออกจากการวิจัยนี้ จะไม่มีผลกระทบกับการศึกษา และการปรกอบอาชีพของท่านในทุกกรณี

ข้อมูลจากการตอบแบบสอบถาม/แบบสัมภาษณ์นี้จะเก็บรักษาไว้ในที่ปลอดภัย ไม่เปิดเผยต่อสาธารณะเป็นรายบุคคล จะรายงานผลการวิจัยในภาพรวมเท่านั้น ในกรณีของการสัมภาษณ์ หากผู้วิจัยจะหยิบยกคำพูดของท่านไว้ในรายงานการวิจัย/วิทยานิพนธ์และผลงานทางวิชาการรูปแบบอื่นๆ ผู้วิจัยจะใช้นามสมมุติแทนชื่อและนามสกุลจริงของท่าน โดยข้อมูลเหล่านี้จะอยู่ในรูปแบบที่ไม่สามารถระบุตัวตนหรือเชื่อมโยงถึงตัวท่านได้

ทั้งนี้ด้วยความสมัครใจของผู้ตอบแบบวัด/การสัมภาษณ์โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน ที่ผู้ตอบแบบวัด/สัมภาษณ์ ยินยอมทำแบบวัด/ให้บันทึกข้อมูลดังรายละเอียดต่อไปนี้

- ให้ความยินยอม ตอบแบบสอบถาม/สัมภาษณ์
- ไม่ให้ความยินยอม ตอบแบบสอบถาม/สัมภาษณ์

แบบวัดนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อการประเมินความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี แบบวัดฉบับนี้ประกอบด้วยข้อคำถามที่แบ่งเป็น 3 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบวัด จำนวน 4 ข้อ

ตอนที่ 2 เป็นแบบวัดเกี่ยวกับความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี ด้านการมีส่วนร่วมกับสังคม จำนวน 15 ข้อ ด้านความรับผิดชอบต่อสังคม จำนวน 15 ข้อ ด้านการรู้เท่าทันในการเป็นพลเมือง จำนวน 15 ข้อ รวมทั้งสิ้น 45 ข้อ

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี

โปรดตอบแบบวัดตามความเป็นจริงเพื่อประโยชน์ต่อการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรีต่อไป โดยข้อมูลที่ได้จากการตอบแบบวัดครั้งนี้จะไม่มีผลกระทบต่อท่านทั้งสิ้น ข้อมูลของท่านจะเป็นความลับ โดยการเสนอผลนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในภาพรวมเท่านั้น ขอขอบคุณที่ได้สละเวลาอันมีค่าให้มีส่วนร่วมในการตอบแบบวัดเป็นอย่างดี

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบวัด

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ลงในช่อง ข้อความที่ตรงกับสถานภาพของผู้ตอบแบบวัด

- (1) เพศ
 ชาย หญิง ไม่ระบุ
- (2) อายุ
 18-19 ปี 20-22 ปี มากกว่า 22 ปี โปรดระบุ ปี
- (3) ภูมิลำเนา
 กรุงเทพมหานครและปริมณฑล ภาคกลาง ภาคเหนือ
 ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ภาคตะวันตก ภาคใต้
 ภาคตะวันออก
- (4) คณะที่ศึกษา

ตอนที่ 2 แบบวัดความเป็นพลเมืองดีของผู้เรียนระดับปริญญาตรี

คำชี้แจง โปรดใส่เครื่องหมาย ลงในช่องคะแนนเพื่อประเมินความเป็นพลเมืองดีของผู้เรียนระดับปริญญาตรีของตัวเอง โดยใช้เกณฑ์ดังต่อไปนี้

- 5 หมายถึง ตรงกับข้อเท็จจริงมากที่สุด
 4 หมายถึง ตรงกับข้อเท็จจริงมาก
 3 หมายถึง ปานกลาง (ตรงบ้างไม่ตรงบ้าง)
 2 หมายถึง ตรงกับข้อเท็จจริงน้อย
 1 หมายถึง ตรงกับข้อเท็จจริงน้อยที่สุด

| คำถาม | เกณฑ์ในการตอบคำถาม | | | | |
|--|--------------------|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| ด้านการมีส่วนร่วมกับสังคม | | | | | |
| 1. ฉันติดตามนโยบายสาธารณะที่ส่งผลกระทบต่อชุมชนทั้งในหรือนอกมหาวิทยาลัยผ่านสื่อออนไลน์เป็นประจำ | | | | | |
| 2. ฉันมักจะแสดงมุมมองในการประชุมนิสิตนักศึกษาทุกครั้งที่มีโอกาสเสมอ | | | | | |
| 3. ฉันยินดีเข้าร่วมกิจกรรมจิตอาสาที่จัดโดยมหาวิทยาลัยหรือชุมชนที่พักอาศัยทุกภาคการศึกษา | | | | | |
| 4. ฉันปฏิบัติตามกฎระเบียบของสถานที่ต่างๆ เช่น หอพัก วัด ห้องสมุด | | | | | |
| 5. ฉันให้ความเคารพผู้อาวุโสและปฏิบัติตามวัฒนธรรมไทยใน | | | | | |

| คำถาม | เกณฑ์ในการตอบคำถาม | | | | |
|---|--------------------|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| ทุกโอกาส | | | | | |
| 6. ฉันไม่ต้องการแสดงมุมมองในที่สาธารณะทั้งในหรือนอกมหาวิทยาลัยแม้จะมีโอกาส | | | | | |
| 7. ฉันเข้าร่วมประชุมการพัฒนาชุมชนทั้งในมหาวิทยาลัยหรือชุมชนที่พำนักอาศัยทุกครั้งที่ได้รับเชิญ | | | | | |
| 8. ฉันพร้อมรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างของเพื่อนในชั้นเรียนหรือสมาชิกในชุมชนเสมอ | | | | | |
| 9. ฉันมักจะปฏิเสธการมีส่วนร่วมในกิจกรรมสาธารณะประโยชน์ทั้งของคณะหรือชุมชน | | | | | |
| 10. ฉันแบ่งปันข้อมูลที่เป็นประโยชน์เกี่ยวกับการเรียนและกิจกรรมพัฒนานิสิตแก่เพื่อนๆ เสมอ | | | | | |
| 11. ฉันร่วมกิจกรรมสานสัมพันธ์ทั้งในสถานศึกษาหรือชุมชนท้องถิ่นทุกครั้งที่สามารถทำได้ | | | | | |
| 12. ฉันหลีกเลี่ยงการแสดงมุมมองในประเด็นสาธารณะทั้งในชั้นเรียนหรือชุมชน | | | | | |
| 13. ฉันเสนอความคิดเห็นในการพัฒนาทั้งในคณะหรือชุมชนที่พำนักอาศัยทุกครั้งที่มีโอกาส | | | | | |
| 14. ฉันยินดีเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาสังคมทั้งในหรือนอกมหาวิทยาลัยอย่างน้อยภาคการศึกษาละครั้ง | | | | | |
| 15. ฉันหาโอกาสเข้าร่วมสืบสานวัฒนธรรมประเพณีทั้งในมหาวิทยาลัยหรือชุมชนบ้านเกิดอยู่เสมอ | | | | | |
| ด้านความรับผิดชอบต่อสังคม | | | | | |
| 1. ฉันหาโอกาสช่วยงานในสาขาวิชาหรือในคณะทุกภาคการศึกษา | | | | | |
| 2. ฉันดูแลรักษาสาธารณสมบัติทั้งในมหาวิทยาลัยหรือชุมชนเสมือนเป็นทรัพย์สินของตนเองเสมอ | | | | | |
| 3. ฉันปฏิบัติตามกฎระเบียบทั้งของมหาวิทยาลัยหรือกฎหมายบ้านเมืองทุกครั้งโดยไม่มีข้อยกเว้น | | | | | |
| 4. ฉันมักหาข้ออ้างเพื่อหลีกเลี่ยงความรับผิดชอบต่อทั้งในการเรียนหรือที่บ้าน | | | | | |
| 5. ฉันยินดีเข้าร่วมกิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์ทั้งในมหาวิทยาลัยหรือชุมชนเมื่อมีโอกาส | | | | | |
| 6. ฉันใช้สิทธิเลือกตั้งทุกระดับทั้งในมหาวิทยาลัยหรือการเลือกตั้งท้องถิ่นเสมอ | | | | | |
| 7. ฉันติดตามนโยบายของผู้สมัครรับเลือกตั้งในทุกองค์การก่อน | | | | | |

| คำถาม | เกณฑ์ในการตอบคำถาม | | | | |
|---|--------------------|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| ตัดสินใจเลือกทุกครั้ง | | | | | |
| 8. ฉันรู้สึกว่าการทำตามหน้าที่ทั้งในมหาวิทยาลัยหรือที่บ้านเป็นเรื่องน่าเบื่อและไม่จำเป็น | | | | | |
| 9. ฉันช่วยเหลือผู้ที่เดือดร้อนทั้งในมหาวิทยาลัยหรือชุมชนทุกครั้งที่มีโอกาส | | | | | |
| 10. ฉันมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นทั้งในชั้นเรียนหรือชุมชนเสมอ | | | | | |
| 11. ฉันรู้สึกว่าการกิจกรรมสาธารณะของมหาวิทยาลัยหรือชุมชนเป็นสิ่งที่ไม่น่าสนใจ | | | | | |
| 12. ฉันชักชวนผู้อื่นทำความดีเพื่อส่วนรวมเมื่อมีโอกาสเสมอ | | | | | |
| 13. ฉันบริจาคสิ่งของเพื่อสาธารณประโยชน์ | | | | | |
| 14. ฉันสนับสนุนกิจกรรมสร้างความสามัคคีทั้งในหมู่นิสิตหรือชุมชน | | | | | |
| 15. ฉันเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาสิ่งแวดล้อมทั้งในมหาวิทยาลัยหรือชุมชนตามโอกาส | | | | | |
| ด้านการรู้เท่าทันในการเป็นพลเมือง | | | | | |
| 1. ฉันวิเคราะห์สาเหตุและเสนอแนวทางแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในชั้นเรียนหรือชุมชนทุกครั้งที่มีโอกาส | | | | | |
| 2. ฉันศึกษาข้อมูลให้รอบด้านก่อนแสดงมุมมองในที่ประชุมหรือกลุ่มเรียนเสมอ | | | | | |
| 3. ฉันตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลจากเว็บไซต์ทางการหรือหน่วยงานรัฐที่เกี่ยวข้องก่อนแชร์ข้อมูลในกลุ่มเรียนหรือโซเชียลมีเดีย | | | | | |
| 4. ฉันหาโอกาสในการอ่านข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาหรือสังคม | | | | | |
| 5. ฉันศึกษาผลกระทบของนโยบายสาธารณะที่มีต่อนิสิตหรือประชาชนทั่วไปทุกครั้งก่อนแสดงมุมมอง | | | | | |
| 6. ฉันแสวงหาข้อมูลจากแหล่งที่น่าเชื่อถือ เพื่อประกอบการตัดสินใจ | | | | | |
| 7. ฉันตรวจสอบข้อเท็จจริงจากหลายแหล่ง ก่อนตัดสินใจเชื่อทุกครั้ง | | | | | |
| 8. ฉันแชร์ข้อมูลจากสื่อสังคมออนไลน์ทันทีโดยไม่ตรวจสอบ | | | | | |
| 9. ฉันศึกษากฎระเบียบที่เกี่ยวข้องกับการดำรงชีวิตเสมอ | | | | | |
| 10. ฉันติดตามข่าวสารเกี่ยวกับปัญหาระดับโลก เช่น สิ่งแวดล้อม | | | | | |

| คำถาม | เกณฑ์ในการตอบคำถาม | | | | |
|--|--------------------|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| สิทธิมนุษยชน หรือความขัดแย้งระหว่างประเทศทุกสัปดาห์ | | | | | |
| 11. ฉันตัดสินใจปัญหาตามความรู้สึกส่วนตัวเป็นหลัก | | | | | |
| 12. ฉันติดตามการทำงานขององค์กรนิสิตหรือองค์กรปกครองท้องถิ่นอย่างน้อยเดือนละครั้ง | | | | | |
| 13. ฉันติดตามประกาศและกฎหมายใหม่ที่เกี่ยวข้องกับประชาชนเสมอ | | | | | |
| 14. ฉันเชื่อและทำตามกระแสสังคมโดยไม่ตั้งคำถาม | | | | | |
| 15. ฉันมักจะติดตามข่าวกิจกรรมนิสิตและสิ่งอำนวยความสะดวกในมหาวิทยาลัยจากเว็บไซต์มหาวิทยาลัย | | | | | |

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการพัฒนาความเป็นพลเมืองดีของผู้เรียนระดับปริญญาตรี

ท่านสามารถแสดงความคิดเห็น หรือข้อเสนอแนะอื่นที่เป็นประโยชน์ในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดีของผู้เรียนระดับปริญญาตรี

.....

.....

.....

เลขที่..... แบบวัด.....

แบบวัดเพื่อการวิจัย

แบบวัดความรู้ด้านกฎหมายของผู้เรียนระดับปริญญาตรี

คำชี้แจง

ในกรณีที่ผู้ตอบแบบวัดไม่สะดวกใจ หรือขาดความพร้อมที่จะตอบแบบวัด หรือตอบคำถามในการสัมภาษณ์ ท่านมีสิทธิ์ที่จะไม่ตอบคำถามเหล่านั้นได้ รวมทั้งมีสิทธิ์ถอนตัวออกจากการวิจัยนี้ได้ทุกเวลา โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า และการไม่เข้าร่วมหรือถอนตัวออกจากการวิจัยนี้ จะไม่มีผลกระทบต่อการศึกษา และการประกอบอาชีพของท่านในทุกกรณี

ข้อมูลจากการตอบแบบวัด/แบบสัมภาษณ์นี้จะเก็บรักษาไว้ในที่ปลอดภัย ไม่เปิดเผยต่อสาธารณะ เป็นรายบุคคล จะรายงานผลการวิจัยในภาพรวมเท่านั้น ในกรณีของการสัมภาษณ์ หากผู้วิจัยจะหยิบยกคำพูดของท่านไว้ในรายงานการวิจัย/วิทยานิพนธ์และผลงานทางวิชาการรูปแบบอื่นๆ ผู้วิจัยจะใช้นามสมมุติแทนชื่อและนามสกุลจริงของท่าน โดยข้อมูลเหล่านี้จะอยู่ในรูปแบบที่ไม่สามารถระบุตัวตนหรือเชื่อมโยงถึงตัวท่านได้

ทั้งนี้ด้วยความสมัครใจของผู้ตอบแบบวัด/การสัมภาษณ์ โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน ที่ผู้ตอบแบบวัด/สัมภาษณ์ ยินยอมทำแบบวัด/ให้บันทึกข้อมูลดังรายละเอียดต่อไปนี้

- ให้ความยินยอม ตอบแบบวัด/สัมภาษณ์
- ไม่ให้ความยินยอม ตอบแบบวัด/สัมภาษณ์

แบบวัดนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อการประเมินความรู้ด้านกฎหมายของผู้เรียนระดับปริญญาตรี แบบวัดฉบับนี้ประกอบด้วยข้อคำถามที่แบ่งเป็น 2 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบวัด จำนวน 4 ข้อ

ตอนที่ 2 เป็นแบบวัดเกี่ยวกับความรู้ด้านกฎหมาย 1. ด้านการเข้าถึงและเข้าใจข้อมูลกฎหมาย จำนวน 15 ข้อ 2. ด้านการประเมินและวิเคราะห์สถานการณ์ทางกฎหมาย จำนวน 15 ข้อ 3. ด้านการประยุกต์ใช้และสื่อสารความรู้ทางกฎหมาย จำนวน 15 ข้อ รวมทั้งสิ้น 45 ข้อ

โปรดตอบแบบวัดตามความเป็นจริงเพื่อประโยชน์ต่อการประเมินความรู้ด้านกฎหมาย โดยข้อมูลที่ได้จากการตอบแบบวัดครั้งนี้จะไม่มีผลกระทบต่อท่านทั้งสิ้น ข้อมูลของท่านจะเป็นความลับ โดยการเสนอผลนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในภาพรวมเท่านั้น ขอขอบคุณที่ได้สละเวลาอันมีค่าให้ความร่วมมือในการตอบแบบวัดเป็นอย่างดี

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบวัด

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ลงในช่อง ข้อความที่ตรงกับสถานภาพของผู้ตอบแบบวัด

- (1) เพศ
 ชาย หญิง ไม่ระบุ
- (2) อายุ
 18-19 ปี 20-22 ปี มากกว่า 22 ปี โปรดระบุ ปี
- (3) ภูมิลำเนา
 กรุงเทพมหานครและปริมณฑล ภาคกลาง ภาคเหนือ
 ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ภาคตะวันตก ภาคใต้
 ภาคตะวันออก
- (4) คณะที่ศึกษา

ตอนที่ 2 แบบวัดความรู้ด้านกฎหมาย

คำชี้แจง โปรดใส่เครื่องหมาย ลงในช่องคะแนนเพื่อประเมินความรู้ด้านกฎหมายของตัวเอง โดยใช้เกณฑ์ดังต่อไปนี้

- 5 หมายถึง ตรงกับข้อที่มากที่สุด
 4 หมายถึง ตรงกับข้อที่มาก
 3 หมายถึง ปานกลาง (ตรงบ้างไม่ตรงบ้าง)
 2 หมายถึง ตรงกับข้อที่น้อย
 1 หมายถึง ตรงกับข้อที่น้อยที่สุด

| คำถาม | การประเมิน | | | | |
|---|------------|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| ด้านความรู้พื้นฐานทางกฎหมาย | | | | | |
| 1. ท่านเข้าใจการเชื่อมโยงปัญหาจรรยาบรรณวิชาชีพกับโครงสร้างทางสังคม | | | | | |
| 2. ท่านเข้าใจวิธีการแจ้งความเมื่อถูกหลอกลวงหรือถูกฉ้อโกง | | | | | |
| 3. ท่านทราบถึงรูปแบบการหลอกลวงใหม่ๆ จากแหล่งข่าวที่น่าเชื่อถือ | | | | | |
| 4. ท่านทราบวิธีสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับสิทธิผู้บริโภคในการซื้อสินค้าออนไลน์ | | | | | |
| 5. ท่านเข้าใจผลกระทบของปัญหากฎหมายที่มีต่อชุมชน | | | | | |
| 6. ท่านไม่เข้าใจว่าการอ่านนโยบายความเป็นส่วนตัวของแอปพลิเคชันมีความสำคัญอย่างไร | | | | | |
| 7. ท่านเข้าใจขั้นตอนการเรียนเมื่อถูกละเมิดสิทธิในด้านต่างๆ | | | | | |
| 8. ท่านไม่เคยทราบว่าแหล่งข้อมูลความรู้ทางกฎหมายที่น่าเชื่อถือ | | | | | |

| คำถาม | การประเมิน | | | | |
|--|------------|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| จะค้นพบได้อย่างไร - | | | | | |
| 9. ท่านเข้าใจวิธีไกล่เกลี่ยข้อพิพาทในชุมชนโดยใช้หลักกฎหมายได้ | | | | | |
| 10. ท่านทราบถึงประโยชน์ในบันทึกข้อมูลการติดต่อกับหน่วยงานราชการ | | | | | |
| 11. ท่านไม่ทราบถึงสิทธิและหน้าที่ของตนเองในฐานะผู้บริโภค | | | | | |
| 12. ท่านมักจะรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับหน่วยงานที่ให้ความช่วยเหลือทางกฎหมายเพื่อใช้ในอนาคต | | | | | |
| 13. ท่านติดตามข่าวสารเกี่ยวกับการหลอกลวงรูปแบบใหม่ๆ เสมอ | | | | | |
| 14. ท่านเข้าใจวิธีการป้องกันตนเองจากวิธีการฉ้อโกงของมิจฉาชีพ | | | | | |
| 15. ท่านมักจะสอบถามผู้รู้เมื่อไม่เข้าใจประเด็นทางกฎหมาย | | | | | |
| ด้านความเข้าใจกฎหมาย | | | | | |
| 1. ท่านวิเคราะห์รูปแบบการหลอกลวงที่แอบแฝงในข้อเสนอต่างๆ ได้ | | | | | |
| 2. ท่านประเมินความเสี่ยงก่อนแชร์ข้อมูลส่วนตัวทางออนไลน์ | | | | | |
| 3. ท่านมักจะละเลยการวิเคราะห์ความน่าเชื่อถือและผลกระทบทางกฎหมายในการตัดสินใจลงทุนตามคำชักชวน | | | | | |
| 4. ท่านวิเคราะห์สาเหตุของปัญหาการถูกหลอกลวงในสังคมได้เป็นอย่างดี | | | | | |
| 5. ท่านพิจารณาความน่าเชื่อถือของสินค้าและบริการก่อนตัดสินใจซื้อทุกครั้ง | | | | | |
| 6. ท่านตรวจสอบความน่าเชื่อถือของร้านค้าออนไลน์ก่อนสั่งซื้อสินค้าเป็นประจำ | | | | | |
| 7. ท่านมักจะเชื่อข้อความที่แชร์ต่อในสื่อสังคม โดยไม่เห็นความจำเป็นที่ต้องตรวจสอบก่อน | | | | | |
| 8. ท่านสามารถประเมินความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูลทางกฎหมายได้ดี | | | | | |
| 9. ท่านวิเคราะห์ผลกระทบของการละเมิดสิทธิผู้อื่นได้ | | | | | |
| 10. ท่านพิจารณาทางเลือกต่างๆ ในการแก้ปัญหาทางกฎหมายก่อนตัดสินใจ | | | | | |
| 11. ท่านสามารถวิเคราะห์ช่องโหว่ของกฎหมายที่มิจฉาชีพใช้หลอกลวงได้ | | | | | |
| 12. ท่านสามารถประเมินความเป็นไปได้ของข้อเสนอที่น่าสงสัยได้ | | | | | |
| 13. ท่านจะตรวจสอบที่มาของข้อมูลก่อนแชร์ต่อทุกครั้ง | | | | | |
| 14. ท่านแยกแยะการกระทำต่างๆ ได้ว่าผิดกฎหมายหรือไม่ ได้ | | | | | |

| คำถาม | การประเมิน | | | | |
|--|------------|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| เป็นอย่างดี | | | | | |
| 15. ท่านลงนามในเอกสารสัญญาโดยไม่จำเป็นต้องอ่านก่อนแต่อย่างใด | | | | | |
| ด้านการประยุกต์ใช้กฎหมายในชีวิตประจำวัน | | | | | |
| 1. ท่านสามารถแนะนำวิธีป้องกันการถูกลอกหลวงให้เพื่อนและครอบครัวได้ | | | | | |
| 2. ท่านแชร์ประสบการณ์การถูกละเมิดสิทธิเพื่อเตือนผู้อื่นเสมอ | | | | | |
| 3. ท่านเผยแพร่ข้อมูลเกี่ยวกับมิชชันนารีโดยไม่ตรวจสอบความถูกต้อง | | | | | |
| 4. ท่านมักจะหาโอกาสร่วมรณรงค์ให้ความรู้เกี่ยวกับการป้องกันการถูกลอกหลวงทั้งในมหาวิทยาลัยและในชุมชน | | | | | |
| 5. ท่านสามารถแนะนำขั้นตอนการแจ้งความเมื่อถูกละเมิดสิทธิแก่ผู้อื่นได้เป็นอย่างดี | | | | | |
| 6. ท่านไม่ให้ความสนใจการแจ้งเตือนผู้อื่นเมื่อพบการลอกหลวง | | | | | |
| 7. ท่านมักจะหาโอกาสมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาการละเมิดสิทธิในชุมชน | | | | | |
| 8. ท่านแบ่งปันข้อมูลเกี่ยวกับสิทธิผู้บริโภคให้ผู้อื่น | | | | | |
| 9. ท่านช่วยเหลือผู้อื่นในการร้องเรียนเมื่อถูกละเมิดสิทธิ | | | | | |
| 10. ท่านไม่เชื่อข้อความชวนลงทุนที่ส่งมาทางข้อความส่วนตัว จนกว่าจะได้อ่านตรวจสอบเสียก่อน | | | | | |
| 11. ท่านใช้สื่อสังคมในการเผยแพร่ความรู้ด้านกฎหมาย | | | | | |
| 12. ท่านมักจะเข้าร่วมในการเสนอแนะการแก้ปัญหาการถูกละเมิดในมหาวิทยาลัยและในชุมชน | | | | | |
| 13. ท่านมักจะเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาความรู้ด้านกฎหมายในมหาวิทยาลัยและในชุมชน | | | | | |
| 14. ท่านแนะนำแหล่งข้อมูลความรู้ทางกฎหมายที่น่าเชื่อถือให้ผู้อื่นอยู่เสมอ | | | | | |
| 15. ท่านมักจะลบหลักฐานการสนทนา หรือหลักฐานการโอนเงิน ภายหลังทำธุรกรรมออนไลน์ | | | | | |

การประเมินค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาแบบสอบถามและแบบวัด
รายการแบบสอบถามและแบบวัด

1. แบบสอบถามความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองดี
2. แบบวัดความเป็นพลเมืองดี
3. แบบวัดความรู้ด้านกฎหมาย



1. สำหรับผู้ทรงคุณวุฒิ แบบประเมินความเที่ยงตรงของเนื้อหา ของแบบสอบถามความ ต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี

ชื่อ - นามสกุล

คำชี้แจง : แบบสอบถามความ ต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียน ระดับปริญญาตรี เป็นแบบมาตราประเมินค่า (Rating Scale) ที่มีการตอบสนองซ้ำ (Dual-Response choice) (Brazell et al., 2006) มีวัตถุประสงค์ให้ผู้ตอบแบบสอบถามประเมินสภาพที่เป็นอยู่และสภาพที่ควรจะเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียน มีองค์ประกอบ 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านการมีส่วนร่วมกับสังคม 2) ด้านความรับผิดชอบต่อสังคม และ 3) ด้านการรู้เท่าทันในการเป็นพลเมือง

1. วัตถุประสงค์

1.1 เพื่อรวบรวมความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับแบบสอบถามความ ต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี ว่ามีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ครอบคลุมคุณลักษณะของการเป็นพลเมืองตื่นรู้ในประเด็นที่กำหนดไว้หรือไม่

1.2 เพื่อรวบรวมข้อเสนอแนะและสิ่งที่ต้องปรับปรุงจากผู้เชี่ยวชาญ

2. คุณลักษณะของการเป็นพลเมืองตื่นรู้

คุณลักษณะของการเป็นพลเมืองตื่นรู้ สามารถแบ่งออกเป็น 3 องค์ประกอบหลัก ได้แก่

1) ด้านการมีส่วนร่วมกับสังคม คือ การที่บุคคลมีความสนใจและความรับผิดชอบต่อสังคมปฏิบัติตามกฎหมายและค่านิยมที่เหมาะสมกับสังคมที่อาศัยร่วมกัน

2) ด้านความรับผิดชอบต่อสังคม คือ การที่บุคคลทำหน้าที่ของพลเมืองที่ดีทางสังคม เข้าร่วมกิจกรรมการกุศล อาสาสมัคร จิตอาสา กิจกรรมการตัดสินใจทางการเมือง

3) ด้านการรู้เท่าทันในการเป็นพลเมือง คือ การที่บุคคลมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับปัญหาและประเด็นสำคัญที่เกี่ยวข้องกับสังคมไทยและสังคมโลก และสามารถตัดสินใจเลือกและคิดเชิงวิพากษ์อย่างสร้างสรรค์ในการหาสาเหตุ เสนอทางออกอย่างถูกต้องและมีอิสระ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามตามคุณลักษณะของผู้ที่เป็นพลเมืองตื่นรู้ที่ได้สังเคราะห์จากกร ทบทวนวรรณกรรม โดยเป็นแบบสอบถามชนิดประเมิน 5 ระดับ ตามแบบของลิเคิร์ต (Likert's Rating Scale) (Kandasamy et al., 2020)

3. โครงสร้างเชิงเนื้อหา (Blueprint)

| คุณลักษณะการเป็นพลเมืองตื่นรู้ | จำนวน (ข้อ) |
|--------------------------------------|-------------|
| 1) ด้านการมีส่วนร่วมกับสังคม | 10 |
| 2) ด้านความรับผิดชอบต่อสังคม | 10 |
| 3) ด้านการรู้เท่าทันในการเป็นพลเมือง | 10 |
| รวม | 30 |

4. ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

การแสดงผลมมองของผู้เชี่ยวชาญต่อความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบสอบถามความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี มีเกณฑ์ในการประเมิน ดังนี้

+ 1 = แน่ใจว่าข้อคำถามมีความครอบคลุมและสอดคล้องกับคุณลักษณะของการเป็นพลเมืองตื่นรู้

0 = ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความครอบคลุมและสอดคล้องกับคุณลักษณะของการเป็นพลเมืองตื่นรู้

- 1 = แน่ใจว่าข้อคำถามไม่มีความครอบคลุมและสอดคล้องกับคุณลักษณะของการเป็นพลเมืองตื่นรู้

ขอให้ผู้เชี่ยวชาญแสดงผลมมอง โดยใส่เครื่องหมาย / ลงในช่องระดับความคิดเห็นและเขียนข้อเสนอแนะลงในช่องข้อเสนอแนะ

ขอความอนุเคราะห์จากผู้เชี่ยวชาญแสดงผลมมองในการประเมินทุก ๆ ข้อคำถามในรายการประเมิน

| รายการประเมิน | การพิจารณา | | | ข้อเสนอแนะ |
|---|------------|---|----|------------|
| | +1 | 0 | -1 | |
| ด้านการมีส่วนร่วมกับสังคม คือ การที่บุคคลมีความสนใจและความรับผิดชอบต่อสังคมปฏิบัติตามกฎหมายและค่านิยมที่เหมาะสมกับสังคมที่อาศัยร่วมกัน | | | | |
| 1. ชั้นติดตามข่าวสารและนโยบายของภาครัฐ | | | | |
| 2. ชั้นเป็นอาสาสมัครในการทำกิจกรรมต่างๆ ของชุมชน | | | | |
| 3. ชั้นมีส่วนร่วมแสดงผลมมองในกิจกรรมต่างๆ ของชุมชน | | | | |
| 4. ชั้นร่วมแสดงผลมมองและเสนอแนวทางในการพัฒนาชุมชนอย่างต่อเนื่อง | | | | |
| 5. ชั้นเคารพและปฏิบัติตามค่านิยมทางสังคม | | | | |

| รายการประเมิน | การพิจารณา | | | ข้อเสนอแนะ |
|---|------------|---|----|------------|
| | +1 | 0 | -1 | |
| 6. ดันแสดงมุมมองในที่ประชุมต่างๆ อยู่เสมอ | | | | |
| 7. ดันเข้าใจถึงหลักการเกี่ยวกับคุณธรรม และ จริยธรรม | | | | |
| 8. ดันทำตามสมาชิกส่วนใหญ่ในสังคม โดย ไม่ได้คำนึงถึงความถูกต้องของกฎหมาย | | | | |
| 9. ดันไม่ทำผิดกฎหมาย ทั้งต่อหน้าและลับหลังผู้อื่น | | | | |
| 10. ดันไม่สนใจและไม่เข้าร่วมกิจกรรมของชุมชน | | | | |
| ด้านความรับผิดชอบต่อสังคม คือ การที่บุคคลทำหน้าที่ของพลเมืองที่ดีทางสังคม เข้าร่วมกิจกรรมการกุศล อาสาสมัคร จิตอาสา กิจกรรมการตัดสินใจทางการเมือง | | | | |
| 1. ดันเคารพและปฏิบัติตามกฎหมายอย่างเคร่งครัด | | | | |
| 2. ดันปฏิบัติตามขนบธรรมเนียมประเพณี และ วัฒนธรรมของชาติ | | | | |
| 3. ดันรับฟังและปฏิบัติตามคำสั่งสอนของพ่อ แม่ ครู อาจารย์ | | | | |
| 4. ดันมักหาทางออกให้ตัวเองพ้นความผิดอยู่เสมอ | | | | |
| 5. ดันรู้จักและสร้างความสามัคคี | | | | |
| 6. ดันรู้จักผิดชอบชั่วดีตามหลักจริยธรรม และ หลักธรรมของศาสนา | | | | |
| 7. ดันมีความรอบรู้ มีสติปัญญาขั้นขั้นแข็ง | | | | |
| 8. ดันหมั่นสร้างความเจริญก้าวหน้าให้แก่ตนเอง | | | | |
| 9. ดันให้ความสำคัญกับคนนอกมากกว่าคนภายในครอบครัว | | | | |
| 10. ดันเป็นผู้มีน้ำใจเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ | | | | |
| ด้านกรู้เท่าทันในการเป็นพลเมือง คือ การที่บุคคลมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับปัญหาและประเด็นสำคัญที่เกี่ยวข้องกับสังคมไทยและสังคมโลก และสามารถตัดสินใจเลือกและคิดเชิงวิพากษ์ในการหาสาเหตุเสนอทางออกอย่างถูกต้องและมีอิสระ | | | | |
| 1. ดันทราบ อธิบายถึงสาเหตุของปัญหาของสังคมไทยได้ | | | | |
| 2. ดันทราบ อธิบายถึงสาเหตุของปัญหาด้านเศรษฐกิจ การเมืองของสังคมโลก | | | | |

| รายการประเมิน | การพิจารณา | | | ข้อเสนอแนะ |
|---|------------|---|----|------------|
| | +1 | 0 | -1 | |
| 3. ฉันทราบว่าความเสมอภาคเป็นพื้นฐานที่สำคัญที่ส่งผลต่อความสงบสุขในสังคม | | | | |
| 4. ฉันเข้าใจและให้ความเคารพความแตกต่างทางเชื้อชาติ วัฒนธรรม และศาสนา | | | | |
| 5. ฉันเลือกสิ่งที่ถูกใจมากกว่าความถูกต้อง | | | | |
| 6. ฉันแสวงหาข้อมูลจากแหล่งที่น่าเชื่อถือ เพื่อประกอบการตัดสินใจ | | | | |
| 7. ฉันเข้าใจดีว่าการปรับเปลี่ยนข้อกำหนดให้ทันสมัยเป็นสิ่งที่จะต้องทำ | | | | |
| 8. ฉันสามารถแยกแยะข้อเท็จจริงตามหลักความสมเหตุสมผลได้อย่างรู้เท่าทัน และไม่ตกเป็นเหยื่อของสังคม | | | | |
| 9. ฉันวิพากษ์สถานการณ์ทางสังคมอย่างสร้างสรรค์ | | | | |
| 10. ฉันปฏิบัติตามเสียงส่วนใหญ่โดยไม่คำนึงถึงความถูกต้องตามกฎหมาย | | | | |

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

2. สำหรับผู้ทรงคุณวุฒิแบบประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบวัดความเป็นพลเมืองตื่น รู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี

ชื่อ - นามสกุล

คำชี้แจง : แบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี เป็นแบบมาตราประเมินค่า (Rating Scale) ที่มีการตอบสนองสองขั้ว (Dual-Response choice) (Brazell et al., 2006) มีวัตถุประสงค์ให้ผู้ตอบแบบสอบถามประเมินความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียน มีองค์ประกอบ 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านการมีส่วนร่วมร่วมกับสังคม 2) ด้านความรับผิดชอบต่อสังคม และ 3) ด้านการรู้เท่าทันในการเป็นพลเมือง

1. วัตถุประสงค์

1.1 เพื่อรวบรวมความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับแบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี ว่ามีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาครอบคลุมคุณลักษณะของการเป็นพลเมืองตื่นรู้ในประเด็นที่กำหนดไว้หรือไม่

1.2 เพื่อรวบรวมข้อเสนอแนะและสิ่งที่ต้องปรับปรุงจากผู้เชี่ยวชาญ

2. คุณลักษณะของการเป็นพลเมืองตื่นรู้

คุณลักษณะของการเป็นพลเมืองตื่นรู้ สามารถแบ่งออกเป็น 3 องค์ประกอบหลัก ได้แก่

1) ด้านการมีส่วนร่วมร่วมกับสังคม คือ การที่บุคคลมีความสนใจและความรับผิดชอบต่อสังคม ปฏิบัติตามกฎหมายและค่านิยมที่เหมาะสมกับสังคมที่อาศัยร่วมกัน

2) ด้านความรับผิดชอบต่อสังคม คือ การที่บุคคลทำหน้าที่ของพลเมืองที่ดีทางสังคม เข้าร่วมกิจกรรมการกุศล อาสาสมัคร จิตอาสา กิจกรรมการตัดสินใจทางการเมือง

3) ด้านการรู้เท่าทันในการเป็นพลเมือง คือ การที่บุคคลมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับปัญหาและประเด็นสำคัญที่เกี่ยวข้องกับสังคมไทยและสังคมโลก และสามารถตัดสินใจเลือกและคิดเชิงวิพากษ์อย่างสร้างสรรค์ในการหาสาเหตุ เสนอทางออกอย่างถูกต้องและมีอิสระ

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามตามคุณลักษณะของผู้ที่เป็นพลเมืองตื่นรู้ที่ได้สังเคราะห์จากกรอบทฤษฎีทฤษฎีการวัด โดยเป็นแบบสอบถามชนิดประเมิน 5 ระดับ ตามแบบของลิเคิร์ต (Likert's Rating Scale) (Kandasamy et al., 2020)

3. โครงสร้างเชิงเนื้อหา (Blueprint)

| คุณลักษณะการเป็นพลเมืองตื่นรู้ | จำนวน (ข้อ) |
|--------------------------------------|-------------|
| 1) ด้านการมีส่วนร่วมร่วมกับสังคม | 15 |
| 2) ด้านความรับผิดชอบต่อสังคม | 15 |
| 3) ด้านการรู้เท่าทันในการเป็นพลเมือง | 15 |
| รวม | 45 |

4. ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

การแสดงมุมมองของผู้เชี่ยวชาญต่อความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี มีเกณฑ์ในการประเมิน ดังนี้

+ 1 = แน่ใจว่าข้อคำถามมีความครอบคลุมและสอดคล้องกับคุณลักษณะของการเป็นพลเมืองตื่นรู้

0 = ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความครอบคลุมและสอดคล้องกับคุณลักษณะของการเป็นพลเมืองตื่นรู้

- 1 = แน่ใจว่าข้อคำถามไม่มีความครอบคลุมและสอดคล้องกับคุณลักษณะของการเป็นพลเมืองตื่นรู้

ขอให้ผู้เชี่ยวชาญแสดงมุมมอง โดยใส่เครื่องหมาย / ลงในช่องระดับความคิดเห็นและเขียนข้อเสนอแนะลงในช่องข้อเสนอแนะ

ขอความอนุเคราะห์จากผู้เชี่ยวชาญแสดงมุมมองในการประเมินทุก ๆ ข้อคำถามในรายการประเมิน

| รายการประเมิน | การพิจารณา | | | ข้อเสนอแนะ |
|---|------------|---|----|------------|
| | +1 | 0 | -1 | |
| ด้านการมีส่วนร่วมกับสังคม คือ การที่บุคคลมีความสนใจและความรับผิดชอบต่อสังคมปฏิบัติตามกฎหมายและค่านิยมที่เหมาะสมกับสังคมที่อาศัยร่วมกัน | | | | |
| 1. ฉันติดตามนโยบายสาธารณะที่ส่งผลกระทบต่อ ชุมชน ทั้งใน หรือ นอกมหาวิทยาลัยผ่านสื่อออนไลน์เป็นประจำ | | | | |
| 2. ฉันมักจะแสดงมุมมองในการประชุม นิสิตนักศึกษาทุกครั้งที่มีโอกาสเสมอ | | | | |
| 3. ฉันยินดีเข้าร่วมกิจกรรมจิตอาสาที่จัดโดยมหาวิทยาลัยหรือชุมชนที่พักอาศัยทุกภาคการศึกษา | | | | |
| 4. ฉันปฏิบัติตามกฎระเบียบของสถานที่ต่างๆ เช่น หอพัก วัด ห้องสมุด | | | | |
| 5. ฉันให้ความเคารพผู้อาวุโสและปฏิบัติตามตามวัฒนธรรมไทยในทุกโอกาส | | | | |
| 6. ฉันไม่ต้องการแสดงมุมมองในที่สาธารณะทั้งในหรือนอกมหาวิทยาลัยแม้ | | | | |

| รายการประเมิน | การพิจารณา | | | ข้อเสนอแนะ |
|---|------------|---|----|------------|
| | +1 | 0 | -1 | |
| จะมีโอกาส | | | | |
| 7. ฉันเข้าร่วมประชุมการพัฒนาชุมชนทั้งในมหาวิทยาลัยหรือชุมชนที่พักอาศัยทุกครั้งที่ได้รับเชิญ | | | | |
| 8. ฉันพร้อมรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างของเพื่อนในชั้นเรียนหรือสมาชิกในชุมชนเสมอ | | | | |
| 9. ฉันมักจะปฏิเสธการมีส่วนร่วมในกิจกรรมสาธารณะประโยชน์ทั้งของคณะหรือชุมชน | | | | |
| 10. ฉันแบ่งปันข้อมูลที่เป็นประโยชน์เกี่ยวกับการเรียนและกิจกรรมพัฒนานิสิตแก่เพื่อนๆ เสมอ | | | | |
| 11. ฉันร่วมกิจกรรมสานสัมพันธ์ทั้งในสถานศึกษาหรือชุมชนท้องถิ่นทุกครั้งที่สามารถทำได้ | | | | |
| 12. ฉันหลีกเลี่ยงการแสดงมุมมองในประเด็นสาธารณะทั้งในชั้นเรียนหรือชุมชน | | | | |
| 13. ฉันเสนอความคิดเห็นในการพัฒนาทั้งในคณะหรือชุมชนที่พักอาศัยทุกครั้งที่มีโอกาส | | | | |
| 14. ฉันยินดีเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาสังคมทั้งในหรือนอกมหาวิทยาลัยอย่างน้อยภาคการศึกษาละครั้ง | | | | |
| 15. ฉันหาโอกาสเข้าร่วมสืบสานวัฒนธรรมประเพณีทั้งในมหาวิทยาลัยหรือชุมชนบ้านเกิดอยู่เสมอ | | | | |
| ด้านความรับผิดชอบต่อสังคม คือ การที่บุคคลทำหน้าที่ของพลเมืองที่ดีทางสังคม เข้าร่วมกิจกรรม | | | | |

| รายการประเมิน | การพิจารณา | | | ข้อเสนอแนะ |
|--|------------|---|----|------------|
| | +1 | 0 | -1 | |
| การกุศล อาสาสมัคร จิตอาสา กิจกรรมการตัดสินใจทางการเมือง | | | | |
| 1. ค้นหาโอกาสช่วยงานในสาขาวิชาหรือในคณะทุกภาคการศึกษา | | | | |
| 2. จัดดูแลรักษาสาธารณสมบัติทั้งในมหาวิทยาลัยหรือชุมชนเสมือนเป็นทรัพย์สินของตนเองเสมอ | | | | |
| 3. จัดปฏิบัติตามกฎระเบียบทั้งของมหาวิทยาลัยหรือกฎหมายบ้านเมืองทุกครั้งโดยไม่มีข้อยกเว้น | | | | |
| 4. จัดมักหาข้ออ้างเพื่อหลีกเลี่ยงความรับผิดชอบทั้งในการเรียนหรือที่บ้าน | | | | |
| 5. จัดยินดีเข้าร่วมกิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์ทั้งในมหาวิทยาลัยหรือชุมชนเมื่อมีโอกาส | | | | |
| 6. จัดใช้สิทธิเลือกตั้งทุกระดับทั้งในมหาวิทยาลัยหรือการเลือกตั้งท้องถิ่นเสมอ | | | | |
| 7. จัดติดตามนโยบายของผู้สมัครรับเลือกตั้งในทุกองค์การก่อนตัดสินใจเลือกทุกครั้ง | | | | |
| 8. จัดรู้สึกว่าการทำตามหน้าที่ทั้งในมหาวิทยาลัยหรือที่บ้านเป็นเรื่องน่าเบื่อและไม่จำเป็น | | | | |
| 9. จัดช่วยเหลือผู้ที่เดือดร้อนทั้งในมหาวิทยาลัยหรือชุมชนทุกครั้งที่มีโอกาส | | | | |
| 10. จัดมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นทั้งในชั้นเรียนหรือชุมชนเสมอ | | | | |
| 11. จัดรู้สึกว่ากิจกรรมสาธารณะของมหาวิทยาลัยหรือชุมชนเป็นสิ่งที่ไม่ | | | | |

| รายการประเมิน | การพิจารณา | | | ข้อเสนอแนะ |
|---|------------|---|----|------------|
| | +1 | 0 | -1 | |
| น่าสนใจ | | | | |
| 12. ดันชักชวนผู้อื่นทำความดีเพื่อส่วนรวมเมื่อมีโอกาสเสมอ | | | | |
| 13. ดันบริจาคสิ่งของเพื่อสาธารณประโยชน์ | | | | |
| 14. ดันสนับสนุนกิจกรรมสร้างความสามัคคีทั้งในหมู่นิสิตหรือชุมชน | | | | |
| 15. ดันเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาสิ่งแวดล้อมทั้งในมหาวิทยาลัยหรือชุมชนตามโอกาส | | | | |
| ด้านการรู้เท่าทันในการเป็นพลเมือง คือ การที่บุคคล มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับปัญหาและประเด็นสำคัญที่เกี่ยวข้องกับสังคมไทยและสังคมโลก และสามารถตัดสินใจเลือกและคิดเชิงวิพากษ์ในการหาสาเหตุ เสนอทางออกอย่างถูกต้องและมีอิสระ | | | | |
| 1. ดันวิเคราะห์สาเหตุและเสนอแนวทางการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในชั้นเรียนหรือชุมชนทุกครั้งที่มีโอกาส | | | | |
| 2. ดันศึกษาข้อมูลให้รอบด้านก่อนแสดงมุมมองในที่ประชุมหรือกลุ่มเรียนเสมอ | | | | |
| 3. ดันตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลจากเว็บไซต์ทางการหรือหน่วยงานรัฐที่เกี่ยวข้องก่อนแชร์ข้อมูลในกลุ่มเรียนหรือโซเชียลมีเดีย | | | | |
| 4. ดันหาโอกาสในการอ่านข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาหรือสังคม | | | | |
| 5. ดันศึกษาผลกระทบของนโยบายสาธารณะที่มีต่อนิสิตหรือประชาชนทั่วไปทุกครั้งก่อนแสดงมุมมอง | | | | |
| 6. ดันแสวงหาข้อมูลจากแหล่งที่น่าเชื่อถือเพื่อประกอบการตัดสินใจ | | | | |

| รายการประเมิน | การพิจารณา | | | ข้อเสนอแนะ |
|---|------------|---|----|------------|
| | +1 | 0 | -1 | |
| 7. ฉันตรวจสอบข้อเท็จจริงจากหลายแหล่ง ก่อนตัดสินใจเชื่อทุกครั้ง | | | | |
| 8. ฉันแชร์ข้อมูลจากสื่อสังคมออนไลน์ทันทีโดยไม่ตรวจสอบ | | | | |
| 9. ฉันศึกษากฎระเบียบที่เกี่ยวข้องกับการดำรงชีวิตเสมอ | | | | |
| 10. ฉันติดตามข่าวสารเกี่ยวกับปัญหาระดับโลก เช่น สิ่งแวดล้อม สิทธิมนุษยชน หรือความขัดแย้งระหว่างประเทศทุกสัปดาห์ | | | | |
| 11. ฉันตัดสินใจปัญหาตามความรู้สึกส่วนตัวเป็นหลัก | | | | |
| 12. ฉันติดตามการทำงานขององค์กรนิสิตหรือองค์กรปกครองท้องถิ่นอย่างน้อยเดือนละครั้ง | | | | |
| 13. ฉันติดตามประกาศและกฎหมายใหม่ที่เกี่ยวข้องกับประชาชนเสมอ | | | | |
| 14. ฉันเชื่อและทำตามกระแสสังคมโดยไม่ตั้งคำถาม | | | | |
| 15. ฉันมักจะติดตามข่าวกิจกรรมนิสิตและสิ่งอำนวยความสะดวกในมหาวิทยาลัยจากเว็บไซต์มหาวิทยาลัย | | | | |

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

3. สำหรับผู้ทรงคุณวุฒิแบบประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบวัดความรอบรู้ด้านกฎหมายของผู้เรียนระดับปริญญาตรี

ชื่อ - นามสกุล

คำชี้แจง : แบบวัดความรอบรู้ด้านกฎหมายของผู้เรียนระดับปริญญาตรี เป็นแบบมาตราประเมินค่า (Rating Scale) ที่มีการตอบสนองซ้ำ (Dual-Response choice) (Brazell et al., 2006) มีวัตถุประสงค์ให้ผู้ตอบแบบสอบถามประเมินความเป็นพลเมืองต้นรู้ของผู้เรียน มีองค์ประกอบ 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านความรู้พื้นฐานทางกฎหมาย 2) ด้านความเข้าใจกฎหมาย และ 3) ด้านการประยุกต์ใช้กฎหมายในชีวิตประจำวัน

1. วัตถุประสงค์

1.1 เพื่อรวบรวมความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับแบบวัดความรอบรู้ด้านกฎหมายของผู้เรียนระดับปริญญาตรี ว่ามีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาครอบคลุมความหมายของความรอบรู้ด้านกฎหมายในประเด็นที่กำหนดไว้หรือไม่

1.2 เพื่อรวบรวมข้อเสนอแนะและสิ่งที่ต้องปรับปรุงจากผู้เชี่ยวชาญ

2. ความหมายของความรอบรู้ด้านกฎหมาย

ความหมายของความรอบรู้ด้านกฎหมาย สามารถแบ่งออกเป็น 3 องค์ประกอบหลัก ได้แก่

1) ด้านความรู้พื้นฐานทางกฎหมาย คือ การที่บุคคลมีความเข้าใจข้อมูลกฎหมายจากแหล่งที่น่าเชื่อถือ และมีความสามารถในการจดจำและระบุสิทธิ หน้าที่ และข้อกฎหมายพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน

2) ด้านความเข้าใจกฎหมาย คือ การที่บุคคลมีความสามารถในการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลทางกฎหมาย การวิเคราะห์สถานการณ์และระบุประเด็นทางกฎหมายที่เกี่ยวข้อง และสามารถคาดการณ์ผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นจากการกระทำทางกฎหมาย

3) ด้านการประยุกต์ใช้กฎหมายในชีวิตประจำวัน คือ การที่บุคคลมีความสามารถในการนำความรู้ทางกฎหมายไปใช้แก้ปัญหาในสถานการณ์จริง สามารถถ่ายทอดความรู้ทางกฎหมายให้ผู้อื่นเข้าใจ และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับกฎหมายในชุมชน

ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามตามคุณความรอบรู้ด้านกฎหมายที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรม โดยเป็นแบบสอบถามชนิดประเมิน 5 ระดับ ตามแบบของลิเคิร์ต (Likert's Rating Scale) (Kandasamy et al., 2020)

3. โครงสร้างเชิงเนื้อหา (Blueprint)

| ความหมายของความรอบรู้ด้านกฎหมาย | จำนวน (ข้อ) |
|--|-------------|
| 1) ด้านความรู้พื้นฐานทางกฎหมาย | 15 |
| 2) ด้านความเข้าใจกฎหมาย | 15 |
| 3) ด้านการประยุกต์ใช้กฎหมายในชีวิตประจำวัน | 15 |
| รวม | 45 |

4. ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

การแสดงมุมมองของผู้เชี่ยวชาญต่อความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบวัดความรู้ด้านกฎหมายของผู้เรียนระดับปริญญาตรี มีเกณฑ์ในการประเมิน ดังนี้

+ 1 = แน่ใจว่าข้อคำถามมีความครอบคลุมและสอดคล้องกับความหมายของความรอบรู้ด้านกฎหมาย

0 = ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความครอบคลุมและสอดคล้องกับความหมายของความรอบรู้ด้านกฎหมาย

- 1 = แน่ใจว่าข้อคำถามไม่มีความครอบคลุมและสอดคล้องกับความหมายของความรอบรู้ด้านกฎหมาย

ขอให้ผู้เชี่ยวชาญแสดงมุมมอง โดยใส่เครื่องหมาย / ลงในช่องระดับความคิดเห็นและเขียนข้อเสนอแนะลงในช่องข้อเสนอแนะ

ขอความอนุเคราะห์จากผู้เชี่ยวชาญแสดงมุมมองในการประเมินทุก ๆ ข้อคำถามในรายการประเมิน

| รายการประเมิน | การพิจารณา | | | ข้อเสนอแนะ |
|---|------------|---|----|------------|
| | +1 | 0 | -1 | |
| ด้านความรู้พื้นฐานทางกฎหมายคือ การที่บุคคลมีความเข้าใจข้อมูลกฎหมายจากแหล่งที่น่าเชื่อถือและมีความสามารถในการจดจำและระบุสิทธิ หน้าที่ และข้อกฎหมายพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน | | | | |
| 1. ท่านเข้าใจการเชื่อมโยงปัญหาจริงเข้ากับโครงสร้างทางสังคม | | | | |
| 2. ท่านเข้าใจวิธีการแจ้งความเมื่อถูกหลอกลวงหรือถูกขโมย | | | | |
| 3. ท่านทราบถึงรูปแบบการหลอกลวงใหม่ๆ จากแหล่งข่าวที่น่าเชื่อถือ | | | | |
| 4. ท่านทราบวิธีสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับสิทธิ | | | | |

| รายการประเมิน | การพิจารณา | | | ข้อเสนอแนะ |
|---|------------|---|----|------------|
| | +1 | 0 | -1 | |
| ผู้บริโภคในการซื้อสินค้าออนไลน์ | | | | |
| 5. ท่านเข้าใจผลกระทบของปัญหากฎหมายที่มีต่อชุมชน | | | | |
| 6. ท่านไม่เข้าใจว่าการอ่านนโยบายความเป็นส่วนตัวของแอปพลิเคชันมีความสำคัญอย่างไร | | | | |
| 7. ท่านเข้าใจขั้นตอนการร้องเรียนเมื่อถูกละเมิดสิทธิในด้านต่างๆ | | | | |
| 8. ท่านไม่เคยทราบแหล่งข้อมูลความรู้ทางกฎหมายที่น่าเชื่อถือจะค้นพบได้อย่างไร | | | | |
| - | | | | |
| 9. ท่านเข้าใจวิธีไกล่เกลี่ยข้อพิพาทในชุมชนโดยใช้หลักกฎหมายได้ | | | | |
| 10. ท่านทราบถึงประโยชน์ในบันทึกข้อมูลการติดต่อกับหน่วยงานราชการ | | | | |
| 11. ท่านไม่ทราบถึงสิทธิและหน้าที่ของตนเองในฐานะผู้บริโภค | | | | |
| 12. ท่านมักจะรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับหน่วยงานที่ให้ความช่วยเหลือทางกฎหมายเพื่อใช้ในอนาคต | | | | |
| 13. ท่านติดตามข่าวสารเกี่ยวกับการหลอกลวงรูปแบบใหม่ๆเสมอ | | | | |
| 14. ท่านเข้าใจวิธีการป้องกันตนเองจากวิธีการฉ้อโกงของมิจฉาชีพ | | | | |
| 15. ท่านมักจะสอบถามผู้รู้เมื่อไม่เข้าใจประเด็นทางกฎหมาย | | | | |
| ด้านความเข้าใจกฎหมาย คือ การที่บุคคลมีความสามารถในการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลทางกฎหมาย การวิเคราะห์สถานการณ์และระบุประเด็นทางกฎหมายที่เกี่ยวข้อง และสามารถคาดการณ์ผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นจากการกระทำทางกฎหมาย | | | | |
| 1. ท่านวิเคราะห์รูปแบบการหลอกลวงที่แอบแฝงในข้อเสนอต่างๆได้ | | | | |
| 2. ท่านประเมินความเสี่ยงก่อนแชร์ข้อมูล | | | | |

| รายการประเมิน | การพิจารณา | | | ข้อเสนอแนะ |
|--|------------|---|----|------------|
| | +1 | 0 | -1 | |
| ส่วนตัวทางออนไลน์ | | | | |
| 3. ท่านมักจะละเลยการวิเคราะห์ความน่าเชื่อถือและผลกระทบทางกฎหมายในการตัดสินใจลงทุนตามคำชักชวน | | | | |
| 4. ท่านวิเคราะห์สาเหตุของปัญหาการถูกละเมิดในสังคมได้เป็นอย่างดี | | | | |
| 5. ท่านพิจารณาความน่าเชื่อถือของสินค้าและบริการก่อนตัดสินใจซื้อทุกครั้ง | | | | |
| 6. ท่านตรวจสอบความน่าเชื่อถือของร้านค้าออนไลน์ก่อนสั่งซื้อสินค้าเป็นประจำ | | | | |
| 7. ท่านมักจะเชื่อข้อความที่แชร์ต่อในสื่อสังคม โดยไม่เห็นความจำเป็นที่ต้องตรวจสอบก่อน | | | | |
| 8. ท่านสามารถประเมินความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูลทางกฎหมายได้ดี | | | | |
| 9. ท่านวิเคราะห์ผลกระทบของการละเมิดสิทธิผู้อื่นได้ | | | | |
| 10. ท่านพิจารณาทางเลือกต่างๆ ในการแก้ปัญหาทางกฎหมายก่อนตัดสินใจ | | | | |
| 11. ท่านสามารถวิเคราะห์ช่องโหว่ของกฎหมายที่มีวิชาชีพให้หลีกเลี่ยงได้ | | | | |
| 12. ท่านสามารถประเมินความเป็นไปได้ของข้อเสนอที่น่าสงสัยได้ | | | | |
| 13. ท่านจะตรวจสอบที่มาของข้อมูลก่อนแชร์ต่อทุกครั้ง | | | | |
| 14. ท่านแยกแยะการกระทำต่างๆ ได้ว่าผิดต่อกฎหมายหรือไม่ ได้เป็นอย่างดี | | | | |
| 15. ท่านลงนามในเอกสารสัญญาโดยไม่จำเป็นต้องอ่านก่อนแต่อย่างใด | | | | |

| รายการประเมิน | การพิจารณา | | | ข้อเสนอแนะ |
|---|------------|---|----|------------|
| | +1 | 0 | -1 | |
| ด้านการประยุกต์ใช้กฎหมายในชีวิตประจำวัน คือ การที่บุคคลมีความสามารถในการนำความรู้ทางกฎหมายไปใช้แก้ปัญหาในสถานการณ์จริง สามารถถ่ายทอดความรู้ทางกฎหมายให้ผู้อื่นเข้าใจ และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับกฎหมายในชุมชน | | | | |
| 1. ท่านสามารถแนะนำวิธีป้องกันการถูกละเมิดสิทธิให้เพื่อนและครอบครัวได้ | | | | |
| 2. ท่านแชร์ประสบการณ์การถูกละเมิดสิทธิเพื่อเตือนผู้อื่นเสมอ | | | | |
| 3. ท่านเผยแพร่ข้อมูลเกี่ยวกับมิชชันนารีโดยไม่ตรวจสอบความถูกต้อง | | | | |
| 4. ท่านมักจะหาโอกาสร่วมรณรงค์ให้ความรู้เกี่ยวกับการป้องกันการถูกละเมิดสิทธิทั้งในมหาวิทยาลัยและในชุมชน | | | | |
| 5. ท่านสามารถแนะนำขั้นตอนการแจ้งความเมื่อถูกละเมิดสิทธิแก่ผู้อื่นได้เป็นอย่างดี | | | | |
| 6. ท่านไม่ให้ความสนใจการแจ้งเตือนผู้อื่นเมื่อพบการถูกละเมิด | | | | |
| 7. ท่านมักจะหาโอกาสมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาการละเมิดสิทธิในชุมชน | | | | |
| 8. ท่านแบ่งปันข้อมูลเกี่ยวกับสิทธิผู้บริโภคให้ผู้อื่น | | | | |
| 9. ท่านช่วยเหลือผู้อื่นในการร้องเรียนเมื่อถูกละเมิดสิทธิ | | | | |
| 10. ท่านไม่เชื่อข้อความชวนลงทุนที่ส่งมาทางข้อความส่วนตัว จนกว่าจะได้ตรวจสอบเสียก่อน | | | | |
| 11. ท่านใช้สื่อสังคมในการเผยแพร่ความรู้ด้านกฎหมาย | | | | |
| 12. ท่านมักจะเข้าร่วมในการเสนอแนะการแก้ปัญหาการถูกละเมิดในมหาวิทยาลัยและในชุมชน | | | | |
| 13. ท่านมักเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาความรู้ด้านกฎหมายในมหาวิทยาลัยและในชุมชน | | | | |

| รายการประเมิน | การพิจารณา | | | ข้อเสนอแนะ |
|---|------------|---|----|------------|
| | +1 | 0 | -1 | |
| 14. ท่านแนะนำแหล่งข้อมูลความรู้ทางกฎหมายที่น่าเชื่อถือให้ผู้อื่นอยู่เสมอ | | | | |
| 15. ท่านมักจะลบหลักฐานการสนทนา หรือหลักฐานการโอนเงินภายหลังทำธุรกรรมออนไลน์ | | | | |

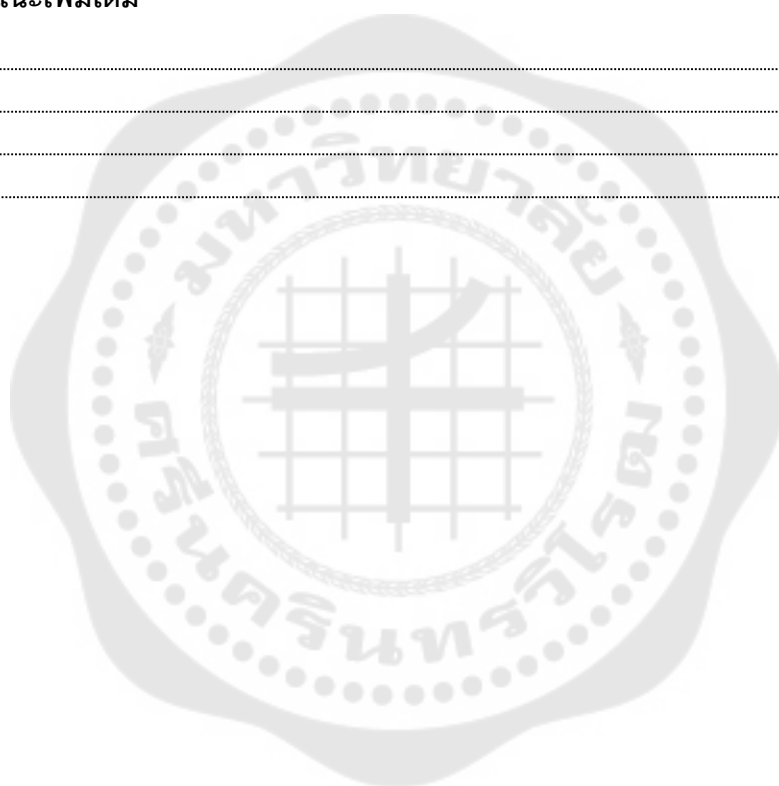
ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....



**ผลการประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบสอบถามและแบบวัด
ผลการประเมิน**

1. แบบสอบถามความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้
2. แบบวัดความเป็นพลเมืองตื่นรู้
3. แบบวัดความรู้ด้านกฎหมาย

1. ผลการประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาแบบสอบถามความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้

| รายการประเมิน | ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ ... | | | ค่า IOC | การแปลผล |
|---|------------------------|---|---|---------|----------|
| | 1 | 2 | 3 | | |
| ด้านการมีส่วนร่วมกับสังคม คือ การที่บุคคลมีความสนใจและความรับผิดชอบต่อสังคมปฏิบัติตามกฎหมายและค่านิยมที่เหมาะสมกับสังคมที่อาศัยร่วมกัน | | | | | |
| 1. จัดติดตามข่าวสารและนโยบายของภาครัฐ | 1 | 0 | 1 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 2. จัดเป็นอาสาสมัครในการทำกิจกรรมต่างๆ ของชุมชน | 1 | 1 | 1 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 3. จัดส่วนร่วมแสดงมุมมองในกิจกรรมต่างๆ ของชุมชน | 1 | 1 | 1 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 4. จัดร่วมแสดงมุมมองและเสนอแนวทางในการพัฒนาชุมชนอย่างต่อเนื่อง | 1 | 1 | 1 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 5. จัดเคารพและปฏิบัติตามค่านิยมทางสังคม | 1 | 1 | 1 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 6. จัดแสดงมุมมองในที่ประชุมต่างๆ อยู่เสมอ | 1 | 1 | 1 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 7. จัดเข้าใจถึงหลักการเกี่ยวกับคุณธรรมและจริยธรรม | 1 | 1 | 1 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 8. จัดทำตามสมาชิกส่วนใหญ่ในสังคม โดยไม่ได้คำนึงถึงความถูกต้องของกฎหมาย | 1 | 0 | 1 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 9. จัดไม่ทำผิดกฎหมาย ทั้งต่อหน้าและลับหลังผู้อื่น | 1 | 0 | 1 | 0.67 | ใช้ได้ |

| รายการประเมิน | ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ ... | | | ค่า IOC | การแปลผล |
|---|------------------------|---|---|---------|----------|
| | 1 | 2 | 3 | | |
| 10.ฉันไม่สนใจและไม่เข้าร่วมกิจกรรมของชุมชน | 1 | 1 | 1 | 1.00 | ใช้ได้ |
| ด้านความรับผิดชอบต่อสังคม คือ การที่บุคคลทำหน้าที่ของพลเมืองที่ดีทางสังคม เข้าร่วมกิจกรรมการกุศล อาสาสมัคร จิตอาสา กิจกรรมการตัดสินใจทางการเมือง | | | | | |
| 1 ฉันเคารพและปฏิบัติตามกฎหมายอย่างเคร่งครัด | 1 | 1 | 0 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 2. ฉันปฏิบัติตามขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรมของชาติ | 1 | 1 | 0 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 3. ฉันรับฟังและปฏิบัติตามคำสั่งสอนของพ่อแม่ ครู อาจารย์ | 1 | 1 | 0 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 4. ฉันมักหาทางออกให้ตัวเองพ้นความผิดอยู่เสมอ | 0 | 1 | 1 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 5. ฉันรู้จักและสร้างสามัคคี | 1 | 1 | 0 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 6.ฉันรู้จักผิดชอบชั่วดีตามหลักจริยธรรมและหลักธรรมของศาสนา | 1 | 1 | 1 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 7. ฉันมีความรอบรู้ มีสติปัญญาขั้นขั้นแข็ง | 1 | 1 | 1 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 8. ฉันหมั่นสร้างความเจริญก้าวหน้าให้แก่ตนเอง | 1 | 1 | 1 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 9. ฉันให้ความสำคัญกับคนนอกมากกว่าคนภายในครอบครัว | 1 | 1 | 1 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 10. ฉันเป็นผู้มีน้ำใจเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ | 0 | 1 | 1 | 0.67 | ใช้ได้ |
| ด้านการรู้เท่าทันในการเป็นพลเมือง คือ การที่บุคคลมี ความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับปัญหาและประเด็นสำคัญที่เกี่ยวข้องกับสังคมไทยและสังคมโลก และสามารถตัดสินใจเลือกและคิดเชิงวิพากษ์ในการหาสาเหตุ เสนอทางออกอย่างถูกต้องและมีอิสระ | | | | | |
| 1. ฉันทราบ อธิบายถึงสาเหตุของปัญหาของสังคมไทยได้ | 0 | 1 | 1 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 2. ฉันทราบ อธิบายถึงสาเหตุของปัญหา | 1 | 1 | 0 | 0.67 | ใช้ได้ |

| รายการประเมิน | ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ ... | | | ค่า IOC | การแปลผล |
|---|------------------------|---|---|---------|----------|
| | 1 | 2 | 3 | | |
| ด้านเศรษฐกิจ การเมืองของสังคมโลก | | | | | |
| 3. ฉันทราบดีว่าความเสมอภาคเป็นพื้นฐานที่สำคัญที่ส่งผลต่อความสงบสุขในสังคม | 0 | 1 | 1 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 4. ฉันเข้าใจและให้ความเคารพความแตกต่างทางเชื้อชาติ วัฒนธรรม และศาสนา | 1 | 0 | 1 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 5. ฉันเลือกสิ่งที่ถูกใจมากกว่าความถูกต้อง | 0 | 1 | 1 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 6. ฉันแสวงหาข้อมูลจากแหล่งที่น่าเชื่อถือเพื่อประกอบการตัดสินใจ | 1 | 0 | 1 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 7. ฉันเข้าใจดีว่าการปรับเปลี่ยนข้อกำหนดให้ทันสมัยเป็นสิ่งจำเป็นที่พึงกระทำ | 0 | 1 | 1 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 8. ฉันสามารถแยกแยะข้อเท็จจริงตามหลักความสมเหตุสมผลได้อย่างรู้เท่าทัน และไม่ตกเป็นเหยื่อของสังคม | 1 | 1 | 0 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 9. ฉันวิพากษ์สถานการณ์ทางสังคมอย่างสร้างสรรค์ | 1 | 1 | 1 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 10. ฉันปฏิบัติตามเสียงส่วนใหญ่โดยไม่คำนึงถึงความถูกต้องตามกฎหมาย | 1 | 1 | 0 | 0.67 | ใช้ได้ |

ค่า IOC = 0.81 แบบสอบถามมีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาเพียงพอสำหรับการนำไปเก็บ

ข้อมูล

2. ผลการประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาแบบวัดความเป็นพลเมืองดีขั้นสูง

| รายการประเมิน | ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ ... | | | ค่า IOC | การแปลผล |
|--|------------------------|---|---|---------|----------|
| | 1 | 2 | 3 | | |
| ด้านการมีส่วนร่วมกับสังคม คือ การที่บุคคลมีความสนใจและความรับผิดชอบต่อสังคมปฏิบัติตามกฎหมายและค่านิยมที่เหมาะสมกับสังคมที่อาศัยร่วมกัน | | | | | |
| 1. ฉันติดตามนโยบายสาธารณะที่ส่งผลกระทบต่อชุมชนทั้งในหรือนอกมหาวิทยาลัยผ่านสื่อออนไลน์เป็นประจำ | 0 | 1 | 1 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 2. ฉันมักจะแสดงมุมมองในการประชุมนิสิตนักศึกษาทุกครั้งที่มีโอกาสเสมอ | 1 | 0 | 1 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 3. ฉันยินดีเข้าร่วมกิจกรรมจิตอาสาที่จัดโดยมหาวิทยาลัยหรือชุมชนที่พักอาศัยทุกภาคการศึกษา | 0 | 1 | 1 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 4. ฉันปฏิบัติตามกฎระเบียบของสถานที่ต่างๆ เช่น หอพัก วัด ห้องสมุด | 1 | 1 | 0 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 5. ฉันให้ความเคารพผู้อาวุโสและปฏิบัติตนตามวัฒนธรรมไทยในทุกโอกาส | 0 | 1 | 1 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 6. ฉันไม่ต้องการแสดงมุมมองในที่สาธารณะทั้งในหรือนอกมหาวิทยาลัยแม้จะมีโอกาส | 1 | 0 | 1 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 7. ฉันเข้าร่วมประชุมการพัฒนาชุมชนทั้งในมหาวิทยาลัยหรือชุมชนที่พักอาศัยทุกครั้งที่ได้รับเชิญ | 1 | 1 | 0 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 8. ฉันพร้อมรับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างของเพื่อนในชั้นเรียนหรือสมาชิกในชุมชนเสมอ | 1 | 0 | 1 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 9. ฉันมักจะปฏิเสธการมีส่วนร่วมในกิจกรรมสาธารณประโยชน์ทั้งของคณะหรือชุมชน | 0 | 1 | 1 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 10. ฉันแบ่งปันข้อมูลที่ เป็นประโยชน์เกี่ยวกับการเรียนและกิจกรรมพัฒนานิสิตแก่เพื่อนๆ เสมอ | 1 | 1 | 0 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 11. ฉันร่วมกิจกรรมสานสัมพันธ์ทั้งในสถานศึกษาหรือชุมชนท้องถิ่นทุกครั้ง | 1 | 1 | 1 | 1.00 | ใช้ได้ |

| รายการประเมิน | ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ ... | | | ค่า IOC | การแปลผล |
|--|------------------------|---|---|---------|----------|
| | 1 | 2 | 3 | | |
| สามารถทำได้ | | | | | |
| 12. ฉันทห้กเลียงการแสดงมมมอใน ประเด้นสาธาณณะท้งในชั้นเรียนหรือชุมชน | 1 | 1 | 0 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 13. ฉันทเสนอความคิดเห็นในการพัฒนาท้งใน คณะหรือชุมชนที่พักอาศัยทุกคร้งที่มีโอกาส | 0 | 1 | 1 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 14. ฉันทยินดีเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาสังคมท้ง ในหรือนอกมหาวิทยาลัยอย่างน้อยภาค การศึกษาละคร้ง | 1 | 1 | 0 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 15. ฉันทหาโอกาสเข้าร่วมสืบสานวัฒนธรรม ประเพณีท้งในมหาวิทยาลัยหรือชุมชนบ้าน เกิดอยู่เสมอ | 1 | 0 | 1 | 0.67 | ใช้ได้ |
| ด้านความรับผิดชอบต่อสังคม คือ การที่บุคคลทำหน้าที่ของพลเมืองที่ดีทางสังคม เข้าร่วมกิจกรรมการ กุศล อาสาสมัคร จิตอาสา กิจกรรมการตัดสินใจทางการเมือง | | | | | |
| 1. ฉันทหาโอกาสช่วยงานในสาขาวิชาหรือใน คณะทุกภาคการศึกษา | 0 | 1 | 1 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 2. ฉันทดูแลรักษาสาธารณสมบัติท้งใน มหาวิทยาลัยหรือชุมชนเสมือนเป็นทรัพย์สิน ของตนเองเสมอ | 1 | 0 | 1 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 3. ฉันทปฏิบัติตามกฎระเบียบท้งของ มหาวิทยาลัยหรือกฎหมายบ้านเมืองทุกคร้ง โดยไม่มีข้อยกเว้น | 1 | 1 | 1 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 4. ฉันทมักหาข้ออ้างเพื่อหลีกเลี่ยงความ รับผิดชอบท้งในการเรียนหรือที่บ้าน | 0 | 1 | 1 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 5. ฉันทยินดีเข้าร่วมกิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์ ท้งในมหาวิทยาลัยหรือชุมชนเมื่อมีโอกาส | 1 | 0 | 1 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 6. ฉันทใช้สิทธิเลือกตั้งทุกระดับท้งใน มหาวิทยาลัยหรือการเลือกตั้งท้องถิ่นเสมอ | 1 | 0 | 1 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 7. ฉันทติดตามนโยบายของผู้สมัครรับเลือกตั้ง ในทุกองค์การก่อนตัดสินใจเลือกทุกคร้ง | 1 | 1 | 1 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 8. ฉันทรู้สึกว่าการทำตามหน้าที่ท้งใน มหาวิทยาลัยหรือที่บ้านเป็นเรื่องน่าเบื่อและ | 1 | 1 | 1 | 1.00 | ใช้ได้ |

| รายการประเมิน | ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ ... | | | ค่า IOC | การแปลผล |
|--|------------------------|---|---|---------|----------|
| | 1 | 2 | 3 | | |
| ไม่จำเป็น | | | | | |
| 9. ฉันช่วยเหลือผู้ที่เดือดร้อนทั้งในมหาวิทยาลัยหรือชุมชนทุกครั้งที่มีโอกาส | 1 | 1 | 0 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 10. ฉันมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นทั้งในชั้นเรียนหรือชุมชนเสมอ | 1 | 1 | 1 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 11. ฉันรู้สึกว่าการกิจกรรมสาธารณะของมหาวิทยาลัยหรือชุมชนเป็นสิ่งที่ไม่น่าสนใจ | 1 | 0 | 1 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 12. ฉันชักชวนผู้อื่นทำความดีเพื่อส่วนรวมเมื่อมีโอกาสเสมอ | 0 | 1 | 1 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 13. ฉันบริจาคสิ่งของเพื่อสาธารณประโยชน์ | 1 | 1 | 1 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 14. ฉันสนับสนุนกิจกรรมสร้างความสามัคคีทั้งในหมู่นิสิตหรือชุมชน | 1 | 1 | 1 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 15. ฉันเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาสิ่งแวดล้อมทั้งในมหาวิทยาลัยหรือชุมชนตามโอกาส | 1 | 1 | 1 | 1.00 | ใช้ได้ |
| ด้านการรู้เท่าทันในการเป็นพลเมือง คือ การที่บุคคลมีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับปัญหาและประเด็นสำคัญที่เกี่ยวข้องกับสังคมไทยและสังคมโลก และสามารถตัดสินใจเลือกและคิดเชิงวิพากษ์ในการหาสาเหตุ เสนอทางออกอย่างถูกต้องและมีอิสระ | | | | | |
| 1. ฉันวิเคราะห์สาเหตุและเสนอแนวทางแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในชั้นเรียนหรือชุมชนทุกครั้งที่มีโอกาส | 0 | 1 | 1 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 2. ฉันศึกษาข้อมูลให้รอบด้านก่อนแสดงมุมมองในที่ประชุมหรือกลุ่มเรียนเสมอ | 1 | 0 | 1 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 3. ฉันตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลจากเว็บไซต์ทางการหรือหน่วยงานรัฐที่เกี่ยวข้องก่อนแชร์ข้อมูลในกลุ่มเรียนหรือโซเชียลมีเดีย | 1 | 1 | 1 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 4. ฉันหาโอกาสในการอ่านข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาหรือสังคม | 0 | 1 | 1 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 5. ฉันศึกษาผลกระทบของนโยบายสาธารณะที่มีต่อนิสิตหรือประชาชนทั่วไปทุกครั้งก่อนแสดงมุมมอง | 1 | 0 | 1 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 6. ฉันแสวงหาข้อมูลจากแหล่งที่น่าเชื่อถือ | 1 | 0 | 1 | 0.67 | ใช้ได้ |

| รายการประเมิน | ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ ... | | | ค่า IOC | การแปลผล |
|--|------------------------|---|---|---------|----------|
| | 1 | 2 | 3 | | |
| เพื่อประกอบการตัดสินใจ | | | | | |
| 7. ฉันทตรวจสอบข้อเท็จจริงจากหลายแหล่งก่อนตัดสินใจเชื่อทุกครั้ง | 1 | 0 | 1 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 8. ฉันทแชร์ข้อมูลจากสื่อสังคมออนไลน์ทันทีโดยไม่ตรวจสอบ | 0 | 1 | 1 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 9. ฉันทศึกษากฎระเบียบที่เกี่ยวข้องกับการดำรงชีวิตเสมอ | 1 | 1 | 0 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 10. ฉันทติดตามข่าวสารเกี่ยวกับปัญหาระดับโลก เช่น สิ่งแวดล้อม สิทธิมนุษยชน หรือความขัดแย้งระหว่างประเทศทุกสัปดาห์ | 1 | 1 | 1 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 11. ฉันทตัดสินใจปัญหาตามความรู้สึกส่วนตัวเป็นหลัก | 1 | 0 | 1 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 12. ฉันทติดตามการทำงานขององค์กรนิสิตหรือองค์กรปกครองท้องถิ่นอย่างน้อยเดือนละครั้ง | 0 | 1 | 1 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 13. ฉันทติดตามประกาศและกฎหมายใหม่ที่เกี่ยวข้องกับประชาชนเสมอ | 1 | 0 | 1 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 14. ฉันทเชื่อและทำตามกระแสสังคมโดยไม่ตั้งคำถาม | 1 | 1 | 1 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 15. ฉันทมักจะติดตามข่าวกิจกรรมนิสิตและสิ่งอำนวยความสะดวกในมหาวิทยาลัยจากเว็บไซต์มหาวิทยาลัย | 0 | 1 | 1 | 1.00 | ใช้ได้ |

ค่า IOC = 0.733 แบบวัดมีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาเพียงพอสำหรับการนำไป

เก็บข้อมูล

3. ผลการประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาแบบวัดความรู้ด้านกฎหมาย

| รายการประเมิน | ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ ... | | | ค่า IOC | การแปลผล |
|--|------------------------|---|---|---------|----------|
| | 1 | 2 | 3 | | |
| ด้านความรู้พื้นฐานทางกฎหมายคือ การที่บุคคลมีความเข้าใจข้อมูลกฎหมายจากแหล่งที่น่าเชื่อถือ และมีความสามารถในการจดจำและระบุสิทธิ หน้าที่ และข้อกฎหมายพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน | | | | | |
| 1. ท่านเข้าใจการเชื่อมโยงปัญหากรณีศึกษา กับโครงสร้างทางสังคม | 1 | 0 | 1 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 2. ท่านเข้าใจวิธีการแจ้งความเมื่อถูก หลอกหลวงหรือถูกขโมย | 1 | 1 | 0 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 3. ท่านทราบถึงรูปแบบการหลอกหลวงใหม่ๆ จากแหล่งข่าวที่น่าเชื่อถือ | 1 | 1 | 1 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 4. ท่านทราบวิธีสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับสิทธิ ผู้บริโภคในการซื้อสินค้าออนไลน์ | 0 | 1 | 1 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 5. ท่านเข้าใจผลกระทบของปัญหากฎหมาย ที่มีต่อชุมชน | 1 | 1 | 0 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 6. ท่านไม่เข้าใจว่าการอ่านนโยบายความ เป็นส่วนตัวของแอปพลิเคชันมีความสำคัญ อย่างไร | 0 | 1 | 1 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 7. ท่านเข้าใจขั้นตอนการร้องเรียนเมื่อถูก ละเมิดสิทธิในด้านต่างๆ | 1 | 0 | 1 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 8. ท่านไม่เคยทราบว่าแหล่งข้อมูลความรู้ ทางกฎหมายที่น่าเชื่อถือจะค้นพบได้อย่างไร | 0 | 1 | 1 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 9. ท่านเข้าใจวิธีไกล่เกลี่ยข้อพิพาทในชุมชน โดยให้หลักกฎหมายได้ | 1 | 1 | 1 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 10. ท่านทราบถึงประโยชน์ในบันทึกข้อมูล การติดต่อกับหน่วยงานราชการ | 0 | 1 | 1 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 11. ท่านไม่ทราบถึงสิทธิและหน้าที่ของ ตนเองในฐานะผู้บริโภค | 1 | 1 | 0 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 12. ท่านมักจะรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับ หน่วยงานที่ให้ความช่วยเหลือทางกฎหมาย เพื่อใช้ในอนาคต | 1 | 1 | 0 | 0.67 | ใช้ได้ |

| รายการประเมิน | ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ ... | | | ค่า IOC | การแปลผล |
|---|------------------------|---|---|---------|----------|
| | 1 | 2 | 3 | | |
| 13. ท่านติดตามข่าวสารเกี่ยวกับการ หลอกลวงรูปแบบใหม่ๆเสมอ | 1 | 1 | 0 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 14. ท่านเข้าใจวิธีการป้องกันตนเองจาก วิธีการฉ้อโกงของมิจฉาชีพ | 0 | 1 | 1 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 15. ท่านมักจะสอบถามผู้รู้เมื่อไม่เข้าใจ ประเด็นทางกฎหมาย | 1 | 1 | 0 | 0.67 | ใช้ได้ |
| ด้านความเข้าใจกฎหมาย คือ การที่บุคคลมีความสามารถในการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูล ทางกฎหมาย การวิเคราะห์สถานการณ์และระบุประเด็นทางกฎหมายที่เกี่ยวข้อง และสามารถ คาดการณ์ผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นจากการกระทำทางกฎหมาย | | | | | |
| 1. ท่านวิเคราะห์รูปแบบการหลอกลวงที่แอบ แฝงในข้อเสนอต่างๆได้ | 1 | 1 | 1 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 2. ท่านประเมินความเสี่ยงก่อนแชร์ข้อมูล ส่วนตัวทางออนไลน์ | 1 | 1 | 1 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 3. ท่านมักจะละเลยการวิเคราะห์ความ น่าเชื่อถือและผลกระทบทางกฎหมายในการ ตัดสินใจลงทุนตามคำชักชวน | 1 | 1 | 1 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 4. ท่านวิเคราะห์สาเหตุของปัญหาการถูก หลอกลวงในสังคมได้เป็นอย่างดี | 1 | 1 | 1 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 5. ท่านพิจารณาความน่าเชื่อถือของสินค้า และบริการก่อนตัดสินใจซื้อทุกครั้ง | 1 | 1 | 1 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 6. ท่านตรวจสอบความน่าเชื่อถือของร้านค้า ออนไลน์ก่อนสั่งซื้อสินค้าเป็นประจำ | 1 | 1 | 1 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 7. ท่านมักจะเชื่อข้อความที่แชร์ต่อในสื่อ สังคม โดยไม่เห็นความจำเป็นที่ต้อง ตรวจสอบก่อน | 1 | 1 | 1 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 8. ท่านสามารถประเมินความน่าเชื่อถือของ แหล่งข้อมูลทางกฎหมายได้ดี | 0 | 1 | 1 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 9. ท่านวิเคราะห์ผลกระทบของการละเมิด สิทธิผู้อื่นได้ | 0 | 1 | 1 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 10. ท่านพิจารณาทางเลือกต่างๆ ในการ แก้ปัญหาทางกฎหมายก่อนตัดสินใจ | 1 | 1 | 1 | 1.00 | ใช้ได้ |

| รายการประเมิน | ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ ... | | | ค่า IOC | การแปลผล |
|--|------------------------|---|---|---------|----------|
| | 1 | 2 | 3 | | |
| 11. ท่านสามารถวิเคราะห์ข้อบกพร่องของกฎหมายที่มีวิชาชีพให้ห้ลออกวางได้ | 0 | 1 | 1 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 12. ท่านสามารถประเมินความเป็นไปได้ของข้อเสนอนที่นำส่งสัยได้ | 1 | 0 | 1 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 13. ท่านจะตรวจสอบที่มาของข้อมูลก่อนแชร์ต่อทุกครั้ง | 1 | 1 | 1 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 14. ท่านแยกแยะการกระทำต่างๆได้ว่าผิดต่อกฎหมายหรือไม่ ได้เป็นอย่างดี | 1 | 1 | 1 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 15. ท่านลงนามในเอกสารสัญญาโดยไม่จำเป็นต้องอ่านก่อนแต่อย่างใด | 0 | 1 | 1 | 0.67 | ใช้ได้ |
| ด้านการประยุกต์ใช้กฎหมายในชีวิตประจำวัน คือ การที่บุคคลมีความสามารถในการนำความรู้ทางกฎหมายไปใช้แก้ปัญหาในสถานการณ์จริง สามารถถ่ายทอดความรู้ทางกฎหมายให้ผู้อื่นเข้าใจ และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับกฎหมายในชุมชน | | | | | |
| 1. ท่านสามารถแนะนำวิธีป้องกันการถูกหลอกหลวงให้เพื่อนและครอบครัวได้ | 1 | 1 | 0 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 2. ท่านแชร์ประสบการณ์การถูกละเมิดสิทธิเพื่อเตือนผู้อื่นเสมอ | 1 | 1 | 1 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 3. ท่านเผยแพร่ข้อมูลเกี่ยวกับวิชาชีพโดยไม่ตรวจสอบความถูกต้อง | 1 | 1 | 1 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 4. ท่านมักจะหาโอกาสร่วมรณรงค์ให้ความรู้เกี่ยวกับการป้องกันการถูกหลอกหลวงทั้งในมหาวิทยาลัยและในชุมชน | 1 | 1 | 0 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 5. ท่านสามารถแนะนำขั้นตอนการแจ้งความเมื่อถูกละเมิดสิทธิแก่ผู้อื่นได้เป็นอย่างดี | 1 | 1 | 1 | 1.00 | ใช้ได้ |
| 6. ท่านไม่ให้ความสนใจการแจ้งเตือนผู้อื่นเมื่อพบการหลอกหลวง | 1 | 0 | 1 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 7. ท่านมักจะหาโอกาสมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาการละเมิดสิทธิในชุมชน | 1 | 1 | 0 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 8. ท่านแบ่งปันข้อมูลเกี่ยวกับสิทธิผู้บริโภคให้ผู้อื่น | 1 | 1 | 0 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 9. ท่านช่วยเหลือผู้อื่นในการร้องเรียนเมื่อถูก | 0 | 1 | 1 | 0.67 | ใช้ได้ |

| รายการประเมิน | ผู้เชี่ยวชาญ คนที่ ... | | | ค่า IOC | การแปลผล |
|---|------------------------|---|---|---------|----------|
| | 1 | 2 | 3 | | |
| ละเมิดสิทธิ | | | | | |
| 10. ท่านไม่เชื่อข้อความชวนลงทุนที่ส่งมาทางข้อความส่วนตัว จนกว่าจะได้ตรวจสอบเสียก่อน | 1 | 1 | 0 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 11. ท่านใช้สื่อสังคมในการเผยแพร่ความรู้ด้านกฎหมาย | 0 | 1 | 1 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 12. ท่านมักจะเข้าร่วมในการเสนอแนะการแก้ปัญหาการถูกละเมิดในมหาวิทยาลัยและในชุมชน | 1 | 1 | 0 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 13. ท่านมักเข้าร่วมกิจกรรมพัฒนาความรู้ด้านกฎหมายในมหาวิทยาลัยและในชุมชน | 1 | 0 | 1 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 14. ท่านแนะนำแหล่งข้อมูลความรู้ทางกฎหมายที่น่าเชื่อถือให้ผู้อื่นอยู่เสมอ | 0 | 1 | 1 | 0.67 | ใช้ได้ |
| 15. ท่านมักจะลบหลักฐานการสนทนา หรือหลักฐานการโอนเงินภายหลังทำธุรกรรมออนไลน์ | 0 | 1 | 1 | 0.67 | ใช้ได้ |

ค่า IOC = 0.780 แบบวัดมีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาเพียงพอสำหรับการนำไปเก็บข้อมูล



ภาคผนวก ค
หนังสือแต่งตั้งคณะกรรมการสอบปริญญานิพนธ์



คำสั่งมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ที่ 11302/2568
เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการสอบปริญญาโท

เพื่อให้การทำปริญญาโทดำเนินไปด้วยความเรียบร้อยและมีประสิทธิภาพ จึงอาศัยอำนาจตามความใน มาตรา 29 และมาตรา 34 แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พ.ศ. 2566 และคำสั่งมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่ 5891/2568 ลงวันที่ 10 มิถุนายน 2568 เรื่อง การมอบอำนาจให้ผู้ปฏิบัติการแทนอธิการบดีแต่งตั้งคณะกรรมการสอบปริญญาโท (สอบปากเปล่า) ของ นายปามัส มณีบุษย์ รหัสประจำตัว 66199170067 หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาประยุกต์ ดังนี้

- | | | |
|---------------------------|--------------|--|
| 1. รศ.ดร.เมธินี วงศ์วานิช | รัชมกการณ | ประธาน (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกมหาวิทยาลัย) |
| 2. รศ.ดร.อัจตรา | ประเสริฐสิน | กรรมการ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกมหาวิทยาลัย) |
| 3. ผศ.ดร.พิชชาดา | ประสิทธิ์โชค | กรรมการ (อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก) |
| 4. อ.ดร.นฤมล | พระใหญ่ | กรรมการ (อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม) |
| 5. อ.ดร.ชาริน | สุวรรณวงศ์ | กรรมการ (กรรมการบริหารหลักสูตร) |

กำหนดวันสอบปริญญาโทวันที่ 30 ตุลาคม 2568 เวลา 16.00 – 18.30 น. ห้องประชุมสถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์

คณะกรรมการสอบปริญญาโทมีหน้าที่ดังนี้

1. พิจารณาความรู้ความสามารถของนิสิตในการทำปริญญาโท โดยประเมินคุณภาพปริญญาโท ประกอบด้วยเนื้อหา กระบวนการวิจัย จริยธรรมและจรรยาบรรณทางวิชาการ ความรู้ความเข้าใจในการทำปริญญาโท รวมถึงการเขียน การตีพิมพ์ เผยแพร่ หรือการใช้ประโยชน์ ตลอดจนการนำเสนอและตอบคำถาม
2. ประธานกรรมการทำหน้าที่ควบคุมการสอบให้เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒว่าด้วยการศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา พ.ศ. 2566 และกำกับให้นิสิตสรุปขอเสนอแนะ/ขอแก้ไขของกรรมการสอบฯ
3. ประธานกรรมการฯ และกรรมการฯ ติดตามการแก้ไขปริญญาโทตามคำแนะนำของกรรมการสอบฯ และควบคุมการจัดทำปริญญาโทฉบับสมบูรณ์ให้เป็นไปตามรูปแบบที่บัณฑิตวิทยาลัยกำหนด
4. ให้คะแนนสอบปริญญาโทตามแบบฟอร์มที่บัณฑิตวิทยาลัยกำหนด โดยให้ประธานกรรมการฯ เป็นผู้รวบรวมตรวจสอบความถูกต้องของคะแนนและลงนามรับรอง

ทั้งนี้ ตั้งแต่วันที่ 30 ตุลาคม พ.ศ. 2568 เป็นต้นไป จนเสร็จสิ้นหน้าที่กรรมการฯ เมื่อคณบดีบัณฑิตวิทยาลัยอนุมัติเล่มปริญญาโท โดยมอบหมายประธานกรรมการฯ จะต้องแจ้งให้นิสิตทราบ ดังนี้ “นิสิตจะต้องส่งเล่มปริญญาโทฉบับสมบูรณ์เข้าระบบ i-Thesis และได้รับการอนุมัติเรียบร้อยตามขั้นตอนของบัณฑิตวิทยาลัย โดยให้ดำเนินการนำส่งเอกสารต่างๆที่เกี่ยวข้องกับการส่งเล่มปริญญาโทฉบับสมบูรณ์ ดังรายละเอียดใน e-service บนเว็บไซต์บัณฑิตวิทยาลัยพร้อม บว.432 ภายในวันที่ 15 ธันวาคม 2568 ทั้งนี้หากนิสิตประสงค์จะขยายเวลาการส่งเล่มปริญญาโท 15 วันทำการ (นิสิตจะต้องยื่น บว 100 ก่อนวันสุดท้ายของการส่งเอกสาร 15 ธันวาคม 2568) หากผลการสอบ “ผ่าน” แต่นิสิตไม่ส่งในระยะเวลาที่กำหนดจะถือว่าผลการสอบครั้งนี้ “ไม่ชะ” และเมื่อแจ้งนิสิตแล้วให้นิสิตลงนามรับทราบไว้เป็นหลักฐาน

สั่ง ณ วันที่ 20 เดือน ตุลาคม พ.ศ. 2568

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ปฏิบัติการแทน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ที่ อว 8718/1670



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

20 ตุลาคม 2568

เรื่อง ขอเชิญเป็นประธานสอบปากเปล่าปริญญาโท

เรียน รองศาสตราจารย์ ดร.เมธินี วงศ์วานิช

เนื่องด้วย นายปานัส มณีบุษย์ นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาจิตวิทยาประยุกต์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญาโท เรื่อง “การพัฒนาโปรแกรมส่งเสริมความรู้ด้านกฎหมายด้วยการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองดี” ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี” ได้รับอนุมัติให้สอบปากเปล่าปริญญาโท ในวันที่ 30 ตุลาคม 2568 เวลา 16.00 – 18.30 น. ห้องประชุมสถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยพิจารณาเห็นว่า ท่าน เป็นผู้มีความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์ในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเรียนเชิญ ท่าน เป็นประธานสอบปากเปล่าปริญญาโท ของนิสิตผู้นี้ตามวัน เวลาดังกล่าว

บัณฑิตวิทยาลัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านในครั้งนี้ และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5000 ต่อ 12430

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 081 493 2328



ภาคผนวก ง

คู่มือการใช้โปรแกรมการพัฒนาความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์
ร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความเป็นพลเมืองดีของรัฐของผู้เรียนระดับปริญญาตรี

คู่มือการใช้โปรแกรมการพัฒนาความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์
ร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความเป็นพลเมืองดีของรัฐของผู้เรียนระดับปริญญาตรี



จัดทำโดย
นายปานัส มณีบุษย์

คำนำ

คู่มือการใช้โปรแกรมการพัฒนาความรู้ด้านกฎหมายด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ ร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความเป็นพลเมืองดีของรัฐของผู้เรียนระดับปริญญาตรีฉบับนี้ พัฒนาขึ้น เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดีของรัฐของผู้เรียนระดับปริญญาตรี โดยมุ่งเน้นการบูรณาการแนวคิด การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์เข้ากับกระบวนการเกมมิฟิเคชัน ซึ่งเป็นการประยุกต์ใช้กลไกของเกมมา สร้างแรงจูงใจและความน่าสนใจในการเรียนรู้ โปรแกรมนี้ประกอบด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ที่ ออกแบบอย่างเป็นระบบจำนวน 8 ครั้ง โดยแต่ละครั้งจะมีการกำหนดวัตถุประสงค์ เนื้อหา และ รูปแบบกิจกรรมที่ชัดเจน พร้อมทั้งมีการวัดและประเมินความรู้ที่เป็นไปในทางเดียวกันกับ เป้าหมายการพัฒนาความเป็นพลเมืองดีของรัฐ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของปริญญาโท ปริญญาตรี ปริญญาเอก จิตวิทยาประยุกต์ กลุ่มจิตวิทยาการเรียนรู้ โดยได้รับทุนสนับสนุนการศึกษาในครั้งนี้ จาก บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผู้จัดทำหวังว่า คู่มือการใช้โปรแกรมฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก ประกอบการนำแนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์บูรณาการกับกระบวนการเกมมิฟิเคชัน เพื่อการพัฒนาความเป็นพลเมืองดีของรัฐของผู้เรียนระดับปริญญาตรี ซึ่งจะเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนา ประเทศสืบไป

ผู้จัดทำให้ความยินยอมในการนำคู่มือฉบับนี้ไปประกอบการจัดการเรียนรู้ แต่ขอสงวน สิทธิในการทำซ้ำ หรือดัดแปลงทุกกรณี เว้นแต่ได้รับความยินยอมจากมหาวิทยาลัยศรีนครินทร วิโรฒเป็นลายลักษณ์อักษร

การศึกษาคือความเจริญงอกงามของชีวิต

นายปณัฏฐ์ มณีบุษย์

ธันวาคม 2568

สารบัญ

| | |
|---|----|
| บทนำ | 1 |
| กิจกรรมครั้งที่ 1 บทนำ รู้เท่าทันภัยออนไลน์ | 10 |
| ใบความรู้ครั้งที่ 1 รูปแบบการช้อปออนไลน์และสัญญาณเตือน | 14 |
| ใบกิจกรรมครั้งที่ 1 บทนำ รู้เท่าทันภัยออนไลน์ | 18 |
| กิจกรรมครั้งที่ 2 ความรอบรู้ด้านกฎหมายในชีวิตประจำวัน | 20 |
| ใบความรู้ครั้งที่ 2 ความรอบรู้ด้านกฎหมายในชีวิตประจำวัน | 24 |
| ใบกิจกรรมครั้งที่ 2 ความรอบรู้ด้านกฎหมายในชีวิตประจำวัน | 28 |
| กิจกรรมครั้งที่ 3 การประเมินข่าวปลอมในเชิงกฎหมาย | 30 |
| ใบความรู้ครั้งที่ 3 การประเมินข่าวปลอมในเชิงกฎหมาย | 34 |
| ใบกิจกรรมครั้งที่ 3 การประเมินข่าวปลอมในเชิงกฎหมาย | 37 |
| กิจกรรมครั้งที่ 4 ความรับผิดชอบทางกฎหมายและสังคม | 39 |
| ใบความรู้ครั้งที่ 4 สิทธิ หน้าที่ และความรับผิดชอบทางกฎหมาย | 43 |
| กิจกรรมครั้งที่ 5 ความเป็นพลเมืองดีในระบอบประชาธิปไตย | 46 |
| ใบความรู้ครั้งที่ 5 ความเป็นพลเมืองดีในระบอบประชาธิปไตย | 50 |
| ใบกิจกรรม ครั้งที่ 5 ความเป็นพลเมืองดีในระบอบประชาธิปไตย | 53 |
| กิจกรรมครั้งที่ 6 พลเมืองดิจิทัลและความรับผิดชอบทางกฎหมาย | 55 |
| ใบความรู้ครั้งที่ 6 พลเมืองดิจิทัลและความรับผิดชอบทางกฎหมาย | 59 |
| ใบกิจกรรมครั้งที่ 6 พลเมืองดิจิทัลและความรับผิดชอบทางกฎหมาย | 63 |
| กิจกรรมครั้งที่ 7 พลเมืองกับความยั่งยืนในชุมชนประชาธิปไตย | 65 |
| ใบความรู้ครั้งที่ 7 พลเมืองกับความยั่งยืนในชุมชนประชาธิปไตย | 69 |
| ใบกิจกรรมครั้งที่ 7 พลเมืองกับความยั่งยืนในชุมชนประชาธิปไตย | 72 |
| กิจกรรมครั้งที่ 8 การสะท้อนคิดและประเมินผล | 74 |
| ใบความรู้ครั้งที่ 8 การสะท้อนคิดและประเมินผล | 78 |
| ใบกิจกรรมครั้งที่ 8 การสะท้อนคิดและประเมินผล | 81 |
| บรรณานุกรม | 84 |

โปรแกรมการพัฒนาความรู้ด้านกฎหมายด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ร่วมกับเกม มิฟิเคชันที่มีต่อความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี

เอกสารคู่มือการใช้โปรแกรมการพัฒนาความรู้ด้านกฎหมายด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันฉบับนี้ ทำการสร้างและพัฒนาขึ้นเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี โดยมุ่งเน้นการบูรณาการแนวทางการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์เข้ากับกระบวนการเกมมิฟิเคชัน ซึ่งเป็นการประยุกต์ใช้กลไกของเกมมาสร้างแรงจูงใจและความน่าสนใจในการเรียนรู้ โปรแกรมนี้ประกอบด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ที่ออกแบบอย่างเป็นระบบจำนวน 8 ครั้ง โดยแต่ละครั้งจะมีการกำหนดวัตถุประสงค์ เนื้อหา และรูปแบบกิจกรรมที่ชัดเจน พร้อมทั้งมีการวัดและประเมินความรู้ที่เป็นไปในทางเดียวกันกับเป้าหมายการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้

การจัดกิจกรรมตามโปรแกรมนี้มุ่งเน้นการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ผ่านสถานการณ์จำลองและกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับประเด็นทางกฎหมายที่สำคัญในชีวิตประจำวัน ผู้เรียนจะได้มีโอกาสวิเคราะห์ อภิปราย และแก้ไขปัญหาผ่านกิจกรรมที่ออกแบบในรูปแบบของเกม มีการสะสมคะแนน การได้รับรางวัล และการแข่งขันที่สร้างสรรค์ ซึ่งจะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ และพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การตัดสินใจ และความรับผิดชอบต่อสังคมอันเป็นคุณลักษณะสำคัญของการเป็นพลเมืองตื่นรู้ในสังคมประชาธิปไตย

โปรแกรมการพัฒนาความรู้ด้านกฎหมายด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เข้าร่วมกิจกรรมระดับปริญญาตรี

แนวคิดพื้นฐาน

ปัจจุบันสังคมไทยกำลังเผชิญกับปัญหาอาชญากรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ที่มีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะการฉ้อโกงออนไลน์และการใช้บัญชีม้า จากสถิติการกระทำ ความผิดอาญาของสำนักงานตำรวจแห่งชาติพบว่า จำนวนคดีร้องทุกข์เพิ่มขึ้นจาก 637,780 คดีในปี 2564 เป็น 918,073 คดีในปี 2565 (สำนักงานตำรวจแห่งชาติ, 2564, 2565, 2566) ซึ่งการกระทำผิดเหล่านี้ส่งผลกระทบต่อความมั่นคงทางสังคมและเศรษฐกิจของประเทศ การแก้ไขปัญหาดังกล่าวจำเป็นต้องเริ่มจากการพัฒนาความรู้ด้านกฎหมาย (Legal literacy) โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชนระดับปริญญาตรีซึ่งเป็นกลุ่มที่มีความเสี่ยงทั้งในฐานะผู้เสียหายและผู้กระทำความผิด ความรู้ด้านกฎหมายจะช่วยให้เยาวชนเข้าใจสิทธิและหน้าที่ของตนเอง สามารถป้องกันตนเองจากภัยอาชญากรรม และรู้วิธีดำเนินการเมื่อตกเป็นเหยื่อ (Abd Razak et

al., 2022; Leonard, 2021) นอกจากนี้ ความรอบรู้ด้านกฎหมายยังเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ (Active citizens) ที่มีความรับผิดชอบต่อสังคมและพร้อมมีส่วนร่วมในการป้องกันปัญหาอาชญากรรมในชุมชน (Kan, 2022)

การพัฒนาความรอบรู้ด้านกฎหมายให้มีประสิทธิภาพจำเป็นต้องใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ที่เป็นไปในทางเดียวกันกับแนวทางการเรียนรู้แบบใหม่ (New learning approaches) ที่เน้นการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ (Learning by doing) และการสร้างนวัตกรรม (Innovation) ซึ่งกำลังได้รับความนิยมในระดับสากล โดยเฉพาะการจัดกิจกรรม Hackathon ที่เป็นการรวมตัวของผู้ที่มีความสนใจในการแก้ปัญหาเดียวกัน มาร่วมกันคิดค้นและพัฒนาโซลูชันในระยะเวลาอันสั้น กิจกรรมในลักษณะนี้สอดคล้องกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ (Creativity-based learning หรือ CBL) ซึ่งพัฒนาโดย ดร.วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์ เป็นแนวทางที่ตอบสนองความต้องการของผู้เข้าร่วมกิจกรรมไทยและบริบทของประเทศไทยโดยเฉพาะการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์นั้น มีความแตกต่างจากการสอนแบบดั้งเดิมที่เน้นการถ่ายทอดความรู้และการท่องจำ โดยมุ่งเน้นให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ผ่านการลงมือปฏิบัติในสถานการณ์จริง (วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์, 2558)

จากการศึกษาพบว่าการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ช่วยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง พัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม การค้นคว้า และการสื่อสาร โดยใช้การแก้ปัญหาจริงเป็นฐาน นอกจากนี้ยังสามารถปรับใช้กับการเรียนการสอนออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผ่านเครื่องมือดิจิทัลต่างๆ ช่วยพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การตัดสินใจ และการแก้ปัญหา อีกทั้งยังส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความรู้สึกเชิงบวก มีอิสระในการเรียนรู้ และเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Kankaew, 2020)

เมื่อนำการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์มาผสมผสานกับเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ซึ่งเป็นการประยุกต์ใช้องค์ประกอบของเกมในบริบทที่ไม่ใช่เกม จะช่วยเพิ่มความน่าสนใจและการมีส่วนร่วมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม เกมมิฟิเคชันไม่เพียงสร้างความสนุกสนาน แต่ยังช่วยเพิ่มแรงจูงใจและความมุ่งมั่นในการเรียนรู้ผ่านระบบการให้รางวัลและการแข่งขัน (Bianchini et al., 2016) งานวิจัยพบว่าเกมมิฟิเคชันสามารถพัฒนาการมีส่วนร่วมที่มีประสิทธิภาพ เพิ่มคุณภาพในการตัดสินใจ และสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมาย โดยเฉพาะในการพัฒนาความเข้าใจเกี่ยวกับประเด็นที่ซับซ้อนและการสร้างความตระหนักในการป้องกันปัญหา (Resek et al., 2022)

ยิ่งไปกว่านั้นการประยุกต์ใช้กิจกรรมที่มีการระดมความคิดและพัฒนานวัตกรรมในระยะเวลาสั้น สามารถผสมผสานเข้ากับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์และเกมมิฟิเคชันได้อย่างลงตัว

เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา และการทำงานเป็นทีม โดยผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้พัฒนาต้นแบบเพื่อแก้ปัญหาคำข้อโกงออนไลน์ผ่านการแข่งขันที่มีแรงจูงใจจากรางวัลที่จะได้รับ

ผู้วิจัยได้สังเคราะห์และพัฒนา SPARK Model ขึ้นเพื่อเป็นกรอบแนวคิดในการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการระหว่างการเรียนรู้ตัวอย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันโดย SPARK ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นกระตุ้นความสนใจและการสร้างความหมาย (Stimulate Interest) เพื่อสร้างแรงจูงใจภายในและความพร้อมทางความคิดของผู้เรียน 2) ขั้นจัดกลุ่มและแก้ปัญหาร่วมกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน (Problem & Grouping) เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกัน แบ่งปันความคิดเห็น และสร้างทางออกเชิงสร้างสรรค์ 3) การวิเคราะห์และวิจัย (Analyze & Research) เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การค้นคว้า และการสืบหาข้อมูลอย่างมีเหตุผล 4) การรายงานและนำเสนอ (Report & Present) เพื่อฝึกทักษะการสื่อสาร การนำเสนอ และการสะท้อนความคิดต่อสาธารณะ และ 5) การประเมินความรู้ (Knowledge Evaluation) เพื่อให้ผู้เรียนได้สะท้อนคิด ประเมินการเรียนรู้ของตนเอง และสรุปผลการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น แนวคิด SPARK Model ที่ผู้วิจัยสังเคราะห์ขึ้นนี้ทำหน้าที่เป็นโครงสร้างหลักของการจัดกิจกรรม ผ่านการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอน ส่งผลให้ผู้เรียนได้ กระตุ้น คิด ทำ นำเสนอ สะท้อน และเกิดการเรียนรู้เชิงลึก (Deep Learning) และพัฒนาความสามารถในการเป็นพลเมืองตื่นรู้ได้อย่างต่อเนื่อง

การบูรณาการแนวคิดแรงจูงใจ และเกมมิฟิเคชัน รวมถึงกิจกรรมมีการระดมความคิด และพัฒนานวัตกรรมในระยะเวลาด้าน ผ่านโปรแกรมการพัฒนาความรอบรู้ด้านกฎหมายจึงมุ่งเน้นการสร้างภูมิคุ้มกันให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรมระดับปริญญาตรี ให้สามารถป้องกันตนเองจากการกระทำผิดทั้งทางออนไลน์ และในชีวิตประจำวัน และสามารถเป็นกำลังสำคัญในการสร้างความตระหนักรู้และป้องกันปัญหาในชุมชน ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ น่าสนใจ และมีประสิทธิภาพ อันจะนำไปสู่การพัฒนาพลเมืองตื่นรู้ที่มีความรับผิดชอบต่อสังคมและการลดปัญหาอาชญากรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ในระยะยาว



ภาพประกอบ 5 กรอบแนวคิดในการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการระหว่าง
การเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (SPARK Model)

หลักการจัดการเรียนรู้และกิจกรรม

1. จัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์การช้อปออนไลน์จริง เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้วิเคราะห์ปัญหาและแนวทางการป้องกันจากกรณีศึกษาที่เกิดขึ้นจริง เช่น การใช้บัญชีม้า การหลอกลวงผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ต่างๆ

2. จัดกิจกรรมที่ส่งเสริมการคิดขั้นสูง (Higher-order thinking) โดยผู้เข้าร่วมกิจกรรมต้องใช้ทักษะการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินสถานการณ์ เพื่อตัดสินใจเลือกวิธีการแก้ปัญหาที่เหมาะสม ผ่านการทำงานกลุ่มและการให้และรับความคิดเห็น

3. ออกแบบกิจกรรมที่บูรณาการเกมมิฟิเคชันเช่น ระบบคะแนน (Points) ระดับขั้น (Levels) ความท้าทาย (Challenges) และรางวัล (Rewards) เพื่อสร้างแรงจูงใจและความผูกพันในการเรียนรู้

4. จัดให้มีการลงมือปฏิบัติและสะท้อนคิด (Action and reflection) โดยผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ทดลองใช้ความรู้ในการแก้ปัญหสถานการณ์จำลอง และมีการสะท้อนคิดถึงผลที่เกิดขึ้นเพื่อปรับปรุงแนวทางการแก้ปัญหา

5. สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการคิดสร้างสรรค์ (Creative learning environment) โดยเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแสดงมุมมองอย่างอิสระ ไม่มีการตัดสินถูกผิด และส่งเสริมการคิดนอกกรอบในการแก้ปัญหา

6. จัดกิจกรรมที่ส่งเสริมการทำงานร่วมกัน (Collaborative learning) ผ่านการทำ Hackathon ที่ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมร่วมกันพัฒนานวัตกรรมหรือต้นแบบในการป้องกันการฉ้อโกงออนไลน์ โดยมีการแข่งขันและรางวัลเป็นแรงจูงใจ

7. ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสนับสนุนการเรียนรู้ (Digital learning support) เช่น สื่อการเรียนรู้ออนไลน์ เครื่องมือการทำงานร่วมกัน และการจำลองสถานการณ์ เพื่อให้สอดคล้องกับบริบทของการเรียนรู้ของพลเมืองดิจิทัล

8. จัดให้มีการประเมินความรู้ตามสภาพจริง (Authentic assessment) ที่เน้นการวัดความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์จริง การมีส่วนร่วมในกิจกรรม และพัฒนาการของผู้เข้าร่วมกิจกรรม

9. สร้างการเชื่อมโยงกับชุมชน (Community connection) โดยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้นำความรู้ไปเผยแพร่และสร้างความตระหนักเกี่ยวกับการป้องกันการฉ้อโกงออนไลน์ในชุมชน

10. จัดให้มีการติดตามและให้ข้อมูลย้อนกลับอย่างต่อเนื่อง (Continuous monitoring and feedback) เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้พัฒนาและปรับปรุงการเรียนรู้ของตนเองอย่างต่อเนื่อง

วัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้

โปรแกรมการพัฒนาความรู้ด้านกฎหมายด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เข้าร่วมกิจกรรมระดับปริญญาตรี เป็นชุดของการจัดการเรียนรู้ที่ผู้ดำเนินกิจกรรมได้ออกแบบและพัฒนาขึ้น เพื่อให้บัณฑิตที่เข้าร่วมกิจกรรมได้รับการเสริมสร้างความรอบรู้ด้านกฎหมายและพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ เพื่อให้ได้รับ 1) การพัฒนาความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการ

การทำความเข้าใจ 2) การพัฒนาทักษะการป้องกันและจัดการกับการกระทำผิดในยุคดิจิทัล
 3) การสร้างความตระหนักและความรับผิดชอบต่อสังคมในการป้องกันการกระทำผิดในยุค
 ดิจิทัล 4) การส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการสร้างภูมิคุ้มกันและความยั่งยืนให้ชุมชน

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้

โปรแกรมการพัฒนาความรู้ด้านกฎหมายด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ร่วมกับเกม
 มิพีเคชันที่มีต่อความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เข้าร่วมกิจกรรมระดับปริญญาตรี ประกอบด้วย
 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จำนวนทั้งสิ้น 8 แผน โดยแต่ละแผนประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นกระตุ้นความสนใจและการสร้างความหมาย เป็นขั้นที่มุ่งเน้นการปลูกพลัง
 ความคิดและจุดประกายความสนใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรม ผู้จัดกิจกรรมใช้เหตุการณ์จริง สื่อ
 มัลติมีเดีย เกม หรือกิจกรรมสร้างสัมพันธ์ (Relationship Building) เพื่อเชื่อมโยงผู้เรียนกับ
 ประสบการณ์ในชีวิตจริง สร้างแรงบันดาลใจและความหมายของการเรียนรู้ (Meaningful
 Learning) ร่วมกับการบูรณาการเกมมิฟิเคชัน เช่น การได้รับคะแนน (Earn Points) เมื่อผู้เรียนตั้ง
 คำถาม แสดงความสนใจ หรือแบ่งปันความคิดเห็นเชิงสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมแรงจูงใจและ
 บรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน

2. ขั้นจัดกลุ่มและแก้ปัญหาพร้อมกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน เป็นขั้นที่ผู้ดำเนินกิจกรรมผู้จัด
 กิจกรรมกำหนดประเด็นปัญหาที่เหมาะสมให้ผู้เรียนเลือกศึกษาและร่วมกันแก้ไข ผ่านการทำงาน
 กลุ่มขนาด 6-10 คน เพื่อแลกเปลี่ยนมุมมองและสร้างแนวทางแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ พร้อมใช้
 กลไกเกมมิฟิเคชันในรูปแบบ การเลื่อนระดับ (Unlock Levels) เมื่อกลุ่มสามารถกำหนดปัญหา
 และแนวทางได้สำเร็จ เพื่อสร้างแรงท้าทาย (Challenge) และการรับรู้ความสำเร็จในแต่ละขั้น

3. ขั้นวิเคราะห์และวิจัย เป็นขั้นที่ส่งเสริมทักษะการวิจัย การคิดวิเคราะห์เชิงลึก และการ
 เรียนรู้แบบร่วมมือ เปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสืบค้นความรู้จากแหล่งข้อมูลหลากหลาย เช่น
 หนังสือ เว็บไซต์ วิดีโอ หรือผู้เชี่ยวชาญ เพื่อวิเคราะห์และสังเคราะห์แนวทางแก้ไขอย่างมีเหตุผล
 ใช้เกมมิฟิเคชันในรูปแบบ ตราสัญลักษณ์ (Badges) เพื่อยกย่องความก้าวหน้าจากการตอบสนอง
 ของผู้เข้าร่วมกิจกรรม เช่น การตั้งคำถาม การสังเคราะห์ข้อมูล หรือการทำงานร่วมกัน เพื่อสร้าง
 แรงจูงใจและความภาคภูมิใจในการเรียนรู้

4. ขั้นการรายงานและการนำเสนอเป็นขั้นที่มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการสื่อสาร การนำ
 ความรู้ไปประยุกต์ใช้ และการสร้างผลกระทบเชิงบวกต่อสังคม โดยจัดทำรายงานและนำเสนอแนว
 ทางแก้ไขปัญหา พร้อมรับฟังความคิดเห็นจากผู้อื่น ฝึกทักษะการสื่อสาร การตอบคำถาม และการ

ให้ข้อมูลย้อนกลับเชิงสร้างสรรค์ ผู้จัดกิจกรรมใช้กระดานผู้นำ (Leaderboard) เพื่อสะท้อนผลการนำเสนอในด้านความคิดสร้างสรรค์ ความชัดเจน และการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะและกล้าแสดงออกมากขึ้น

5. **ขั้นประเมินความรู้** เป็นขั้นที่ดำเนินการวัดและประเมินการเรียนรู้อย่างรอบด้านครอบคลุมทั้งความรู้ ทักษะ และเจตคติของผู้เข้าร่วมกิจกรรมกับผู้ดำเนินกิจกรรม โดยร่วมกันสะท้อนผลการเรียนรู้ในทุกมิติ ทั้งด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติ ผ่านการประเมินตนเอง การประเมินเพื่อน และการสะท้อนคิด ใช้กลไกเกมมิฟิเคชันในรูปแบบ ภารกิจควอส (Quest Missions) เพื่อประมวลผลการเรียนรู้ ตรวจสอบความเข้าใจ และวางแผนพัฒนาต่อเนื่องโดยมุ่งเน้นการสะท้อนคิดและการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง การประเมินนี้ไม่เพียงวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แต่ยังมุ่งเน้นการพัฒนาศักยภาพผู้เข้าร่วมกิจกรรมอย่างองค์รวม

บทบาทของผู้ดำเนินกิจกรรม

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมต้องสร้างพื้นที่การเรียนรู้ที่เปิดกว้างและกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ โดยจัดเตรียมสถานที่และทรัพยากรที่เอื้อต่อการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ออกแบบกิจกรรมที่ไม่มีการตัดสินถูกผิด สนับสนุนให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมกล้าแสดงมุมมองอย่างอิสระ และใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อขยายขอบเขตการเรียนรู้ รวมถึงสร้างบรรยากาศที่ส่งเสริมการให้และรับเรียนรู้และการคิดนอกกรอบเกี่ยวกับประเด็นการกระทำผิดในยุคดิจิทัล

2. ผู้ดำเนินกิจกรรมต้องทำหน้าที่เป็นผู้ให้คำแนะนำและสนับสนุนที่คอยกระตุ้นการคิดวิเคราะห์ โดยใช้คำถามเชิงท้าทายที่ส่งเสริมการคิดขั้นสูง ออกแบบสถานการณ์ปัญหาที่ซับซ้อนเกี่ยวกับการช้อปออนไลน์ สนับสนุนการทำงานเป็นทีม และให้ข้อมูลย้อนกลับเชิงสร้างสรรค์ที่ช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ

3. ผู้ดำเนินกิจกรรมต้องสร้างระบบแรงจูงใจที่มีความหมายและเชื่อมโยงกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ โดยพัฒนาระบบคะแนน ระดับ และรางวัลที่กระตุ้นความสนใจและการสร้างความหมายของผู้เข้าร่วมกิจกรรม เพื่อให้เกิดความท้าทายที่เกี่ยวข้องกับการป้องกันการช้อปออนไลน์ สร้างแผนภูมิความก้าวหน้า และจัดทำระบบเกียรติบัตรที่สะท้อนความสำเร็จของผู้เข้าร่วมกิจกรรมอย่างเป็นรูปธรรม

4. ผู้ดำเนินกิจกรรมต้องออกแบบกิจกรรมที่เชื่อมโยงการเรียนรู้ในชั้นเรียนกับปัญหาสังคมจริง สร้างโอกาสให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชุมชน ให้คำแนะนำในการ

พัฒนานวัตกรรมเพื่อแก้ปัญหาการข้อโกงออนไลน์ และกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมตระหนักถึงบทบาทความเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบต่อสังคม

5. ผู้ดำเนินกิจกรรมต้องออกแบบระบบประเมินที่มุ่งเน้นความเข้าใจและพัฒนาการของผู้เข้าร่วมกิจกรรมอย่างแท้จริง โดยลดความซับซ้อนและให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ ให้ความสำคัญกับกระบวนการคิด ความคิดสร้างสรรค์ และความพยายามมากกว่าผลลัพธ์สุดท้าย ประเมินจากกิจกรรมที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เข้าร่วม รวมไปถึงการพัฒนานวัตกรรมต่างๆ โดยใช้เกณฑ์อย่างง่ายที่มุ่งเน้นการให้กำลังใจและข้อเสนอแนะเชิงบวก การประเมินจากสถานการณ์จริง เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเข้าใจพัฒนาการของตนเองอย่างดีที่สุด

6. ผู้ดำเนินกิจกรรมต้องกระตุ้นและสนับสนุนให้เกิดนวัตกรรมการเรียนรู้ โดยจัดกิจกรรม Hackathon และโครงการสร้างสรรค์ที่ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้พัฒนาแนวทางแก้ปัญหาการข้อโกงออนไลน์ สร้างพื้นที่ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ทดลอง คิดค้น และพัฒนาแนวทางใหม่ๆ สนับสนุนกระบวนการคิดสร้างสรรค์ การทำงานเป็นทีม และการสร้างนวัตกรรมที่มีคุณค่าต่อสังคม

บทบาทของผู้เข้าร่วมกิจกรรม

1. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมต้องพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการวิเคราะห์และแก้ปัญหาการข้อโกงออนไลน์ โดยกล้าคิดนอกกรอบ เชื่อมโยงความรู้จากแหล่งต่างๆ และนำเสนอแนวทางแก้ปัญหาที่แตกต่างและนวัตกรรม ควบคู่ไปกับการให้ความเคารพในความคิดเห็นของผู้อื่น ด้วยการรับฟังอย่างตั้งใจ เปิดใจกว้างต่อมุมมองที่หลากหลาย และพร้อมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์

2. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมต้องพยายามพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ โดยศึกษาสถานการณ์การข้อโกงออนไลน์ ก่อนแยกองค์ประกอบของปัญหา ค้นหาสาเหตุที่แท้จริง ประเมินความรู้กระทบ และออกแบบแนวทางป้องกันที่ครอบคลุมและมีประสิทธิภาพ พร้อมทั้งมีทักษะการสื่อสารที่ดี สามารถนำเสนอความคิดเห็นด้วยเหตุผล ใช้ภาษาที่ชัดเจน สุภาพ และให้เกียรติผู้ฟัง

3. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมต้องมีส่วนร่วมในการสร้างและพัฒนานวัตกรรมเพื่อแก้ปัญหาการข้อโกงออนไลน์ โดยเข้าร่วมกิจกรรม Hackathon ร่วมพัฒนาต้นแบบที่สามารถนำไปใช้งานได้จริง ทำงานเป็นทีมด้วยความร่วมมือ เคารพบทบาทและความคิดเห็นของสมาชิกทุกคน แลกเปลี่ยนความคิด และพัฒนาต้นแบบที่มีความเป็นไปได้ในการแก้ปัญหาลังคม มุ่งเน้นการสร้างผลกระทบบางอย่างและการแก้ปัญหายั่งยืน

4. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมต้องมีความตระหนักถึงบทบาทและความรับผิดชอบต่อสังคม โดยนำความรู้ที่ได้รับไปเผยแพร่และสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับการป้องกันการฉ้อโกงออนไลน์ในชุมชน จัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ จัดอบรม หรือสร้างช่องทางให้คำปรึกษาแก่ผู้อื่น พร้อมทั้งสื่อสารด้วยความเป็นมืออาชีพ ใช้ภาษาที่เหมาะสม ให้เกียรติผู้รับฟัง และเปิดโอกาสให้มีการให้และรับความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์

5. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมต้องมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นในกระบวนการเรียนรู้โดยไม่รอเพียงการรับความรู้จากผู้ดำเนินกิจกรรมเท่านั้น แต่ต้องแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง แลกเปลี่ยนประสบการณ์กับเพื่อน มีส่วนร่วมในการออกแบบกิจกรรม และสะท้อนคิดอย่างต่อเนื่อง ผ่านการสื่อสารที่เปิดกว้าง ให้เกียรติผู้อื่น รับฟังอย่างตั้งใจ และพร้อมให้ข้อเสนอแนะเชิงสร้างสรรค์

6. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมต้องสามารถเชื่อมโยงความรู้ด้านกฎหมายกับบริบทสังคมและเทคโนโลยี โดยบูรณาการความรู้จากศาสตร์ต่างๆ เพื่อทำความเข้าใจปัญหาการฉ้อโกงออนไลน์อย่างรอบมิติ พัฒนาแนวคิดที่ครอบคลุมทั้งด้านเทคนิค กฎหมาย และสังคม และสามารถสื่อสารแนวคิดเหล่านี้ให้ผู้อื่นเข้าใจได้อย่างชัดเจน ด้วยทักษะการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ เคารพความคิดเห็นของผู้อื่น และพร้อมรับฟังมุมมองที่แตกต่าง

โปรแกรมการพัฒนาความรู้ด้านกฎหมายด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ร่วมกับเกม
 มิพีเคชั่นที่มีต่อความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี
 กิจกรรมครั้งที่ 1 บทนำ รู้เท่าทันภัยออนไลน์

สาระสำคัญ

การช้อปออนไลน์เป็นปัญหาอาชญากรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ที่มีความซับซ้อนและทวีความรุนแรงมากขึ้นในยุคดิจิทัล โดยเฉพาะการใช้เทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือในการหลอกลวง ซึ่งส่งผลกระทบต่อในวงกว้างทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม และความมั่นคงของประเทศ จากสถิติการรับแจ้งคดีของสำนักงานตำรวจแห่งชาติพบว่า จำนวนคดีช้อปออนไลน์เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชนที่มีความเสี่ยงทั้งในฐานะผู้เสียหายและผู้กระทำความผิด การพัฒนาความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับรูปแบบ วิธีการ และกลยุทธการหลอกลวงที่มิจฉาชีพใช้ จึงเป็นพื้นฐานสำคัญในการสร้างภูมิคุ้มกันและป้องกันการตกเป็นเหยื่อ ผู้เรียนจำเป็นต้องเข้าใจกระบวนการทำงานของกลุ่มมิจฉาชีพ รู้เท่าทันรูปแบบการหลอกลวงที่มีการพัฒนามาอย่างต่อเนื่อง และสามารถประเมินเพื่อตัดสินใจเบื้องต้นได้ว่า ตนเองกำลังตกเป็นเหยื่อของมิจฉาชีพหรือไม่ การสร้างความตระหนักรู้และทักษะการป้องกันตนเองยังช่วยให้ผู้เรียนสามารถเป็นกำลังสำคัญในการเผยแพร่ความรู้และสร้างความเข้มแข็งให้กับชุมชน ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ที่มีความรับผิดชอบต่อสังคม และร่วมเป็นเครือข่ายในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการช้อปออนไลน์อย่างยั่งยืน

วัตถุประสงค์การเรียนรู้

เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถ

1. วิเคราะห์รูปแบบ วิธีการ และกลยุทธการหลอกลวงของการช้อปออนไลน์ได้
2. อธิบายผลกระทบของการช้อปออนไลน์ที่มีต่อบุคคล ครอบครัว และสังคมได้
3. ประเมินสถานการณ์และจุดเสี่ยงที่อาจนำไปสู่การตกเป็นเหยื่อ
4. นำเสนอแนวทางการป้องกันตนเองจากการช้อปออนไลน์ได้อย่างเป็นรูปธรรม

ระยะเวลา 45 นาที

สื่อและอุปกรณ์

1. คลิปวิดีโอกรณีศึกษาการช้อปออนไลน์ (ความยาวไม่เกิน 3 นาที)
2. ชุดบัตรภารกิจ
3. กระดาษฟลิปชาร์ต กระดาษ Post-it และปากกาเมจิก
4. ใบความรู้ครั้งที่ 1
5. ใบกิจกรรมครั้งที่ 1

6. บัตรคะแนนกิจกรรม (Activity Score Cards) สำหรับการบันทึกคะแนน ตรา และติดตามความก้าวหน้า

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

1. ชั้นกระตุ้นความสนใจ (7 นาที)

1.1 ผู้ดำเนินกิจกรรมเริ่มกระบวนการเรียนรู้ด้วยการเปิดคลิปวิดีโอกรณีศึกษาความยาวไม่เกิน 3 นาที เพื่อนำเสนอสถานการณ์การช้อปออนไลน์ที่เป็นปัจจุบันและเข้าใจง่าย หลังจากนั้นแบ่งผู้เข้าร่วมออกเป็นกลุ่มๆ ละ 5 คน โดยให้แต่ละทีมตั้งชื่อทีม แล้วถามคำถามจากคลิปที่ให้ชมว่า ใครเป็นผู้กระทำผิด กลุ่มใดตอบเร็วและถูกต้องที่สุด จะได้รับคะแนน ต่อมาผู้ดำเนินกิจกรรมจะใช้คำถามกระตุ้นความคิดที่เชื่อมโยงประสบการณ์ส่วนตัว เช่น จากที่ได้ชม มีใครเคยเจอหรือรู้จักคนที่ประสบเหตุการณ์คล้ายกันบ้าง คิดว่าทำไมคนถึงหลงเชื่อและตกเป็นเหยื่อ

1.2 ผู้ดำเนินกิจกรรมจะแจกบัตรภารกิจ พร้อมอธิบายกติกาการสะสมคะแนนอย่างละเอียด และแนะนำผู้เข้าร่วมกิจกรรมในการใช้ใบกิจกรรมในส่วน Quick Think Template เพื่อวิเคราะห์กรณีศึกษาอย่างเป็นระบบ

1.3 ผู้ดำเนินกิจกรรมอธิบายวิธีการสะสมคะแนน การได้รับตรา และการแสดงผลความก้าวหน้าแก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทราบ

2. ชั้นจัดกลุ่มและแก้ปัญหาพร้อมกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน (8 นาที)

2.1 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละกลุ่มจะได้ศึกษารณีศึกษาที่ได้รับมอบหมายอย่างละเอียด โดยใช้เวลาประมาณ 3 นาทีในการทำความเข้าใจรายละเอียดของคดี ข้อมูลผู้เสียหาย วิธีการที่มีจรรยาวิชาชีพใช้ และความเสียหายที่เกิดขึ้น ผู้ดำเนินกิจกรรมกระตุ้นให้ผู้เรียนสังเกตรายละเอียดที่สำคัญและจุดบันทึกประเด็นที่น่าสนใจ

2.2 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละกลุ่มจะใช้เวลา 5 นาทีในการระดมสมองวิเคราะห์ปัญหาและสาเหตุของการช้อปออนไลน์ เพื่อเลื่อนขั้นของกลุ่มตน โดยใช้กระดาษฟลิปชาร์ตในการจดบันทึกและจัดระบบความคิด ผู้ดำเนินกิจกรรมเดินสังเกตการทำงานของแต่ละกลุ่ม คอยให้คำแนะนำและกระตุ้นให้ผู้เรียนพิจารณาประเด็นปัญหาอย่างรอบด้าน โดยกำหนดการเลื่อนขั้นไว้ดังนี้ ระดับ 1 ระบุปัญหาหลักและผู้เกี่ยวข้อง ระดับ 2 ระบุสิทธิและกฎหมายที่เกี่ยวข้องระดับ 3 เสนอแนวคิดป้องกันหรือแก้ไขอย่างสร้างสรรค์ กลุ่มที่ทำได้ครบ 3 ระดับ จะได้รับตราเลื่อนขั้นและผู้ดำเนินกิจกรรมทบทวนที่คะแนนการมีส่วนร่วมของสมาชิกผ่านบัตรคะแนนกิจกรรม

2.3 ผู้ดำเนินกิจกรรมอาจให้คะแนนตามเกณฑ์ การทำงานร่วมกัน ความคิดสร้างสรรค์ และความเข้าใจในหลักกฎหมาย

3. ชั้นวิเคราะห์และวิจัย (10 นาที)

3.1 ผู้ดำเนินกิจกรรมนำผู้เข้าร่วมกิจกรรมสู่กระบวนการศึกษาการเรียนรู้ในขั้นนี้ โดยแบ่งเป็นสองส่วนหลัก ส่วนแรกใช้เวลา 5 นาทีในการวิเคราะห์จุดอ่อนและช่องโหว่ที่มีจรรยาวิชาชีพในการหลอกลวง โดยกลุ่มต้องระบุปัจจัยที่ทำให้ผู้เสียหายหลงเชื่อและตกเป็นเหยื่อ วิเคราะห์เทคนิคทางจิตวิทยาพื้นฐานที่ผู้กระทำผิดใช้ และค้นหาจุดเปราะบางในระบบ รวมไปถึงกระบวนการที่ถูกนำมาใช้ประโยชน์ในการหลอกลวง โดยการเขียนลงบนฟลิปชาร์ต

3.2 ในเวลา 5 นาทีสุดท้าย แต่ละผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละกลุ่มจะร่วมกันพัฒนาแนวทางการป้องกันและแก้ไขปัญหาที่ค้นพบ โดยเน้นการเสนอวิธีการที่สามารถนำไปปฏิบัติได้จริง คำนึงถึงความเป็นไปได้ทั้งในแง่เทคนิคและการยอมรับของผู้ใช้งาน ผู้ดำเนินกิจกรรมกระตุ้นให้กลุ่มคิดนอกกรอบและพัฒนาแนวทางที่สร้างสรรค์ พร้อมทั้งให้ตรา (Badge) แห่งการพัฒนาสำหรับกลุ่มที่ระบุหลักกฎหมายที่เกี่ยวข้องได้ดีที่สุด (ตรวจสอบจากการฟลิปชาร์ต)

4. ชั้นการรายงานและการนำเสนอ (15 นาที)

4.1 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละทีมจะได้นำเสนอแนวทางการป้องกันภัยออนไลน์ โดยการนำเสนอแบ่งเป็นสองช่วง โดยช่วงแรกใช้เวลา 10 นาทีสำหรับการนำเสนอของทุกกลุ่ม กลุ่มละ 2 นาที แต่ละกลุ่มต้องนำเสนอการวิเคราะห์กรณีศึกษา จุดอ่อนที่พบ และแนวทางการแก้ไขปัญหาที่เสนอ โดยใช้กระดาษฟลิปชาร์ตประกอบการนำเสนอ ผู้ดำเนินกิจกรรมประเมินทักษะการนำเสนอและความชัดเจนของเนื้อหาผ่านบอร์ดจัดอันดับ และแจ้งผลให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทราบเมื่อจบกิจกรรม

4.2 ช่วงที่สองใช้เวลา 5 นาทีสำหรับการให้และรับความคิดเห็นระหว่างกลุ่ม ผู้ดำเนินกิจกรรมกระตุ้นให้เกิดการอภิปรายที่สร้างสรรค์ การแบ่งปันมุมมองที่แตกต่าง และการต่อ ยอดความคิดระหว่างกลุ่ม และให้มีการโหวตระหว่างกลุ่ม เพื่อค้นหาทีมที่นำเสนอได้ชัดเจน มีความน่าเชื่อถือ และสร้างสรรค์ กลุ่มที่ได้คะแนนสูงสุดจะได้รับตรานักสื่อสาร ผู้ดำเนินกิจกรรมบันทึกคะแนนรวมของกระดานผู้นำ

5. ชั้นประเมินความรู้ (5 นาที)

3.1 ชั้นตอนสุดท้ายของกิจกรรม ผู้ดำเนินกิจกรรมใช้เวลา 2 นาทีในการสรุปแนวทางการป้องกันที่สำคัญที่ได้จากทุกกลุ่ม เชื่อมโยงประเด็นต่างๆ เข้าด้วยกัน และเน้นย้ำจุดสำคัญที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมควรนำไปปฏิบัติในชีวิตประจำวัน

เหยื่อขาดประสบการณ์ขาดความรอบคอบ ซึ่งหมายถึง การที่ผู้เสียหายหรือเหยื่อไม่เคยหรือไม่มีประสบการณ์การถูกขโมยมาก่อน ทำให้ไม่รู้จักวิธีการรับมือ รู้ไม่เท่าทันกลโกงของคนร้าย และขาดการตรวจสอบข้อมูลผู้ขาย มีผลทำให้ตกเป็นเหยื่อจากการซื้อสินค้าออนไลน์ รวมไปถึงมีความโลภ เกิดความต้องการซื้อสินค้าในราคาถูกลงกว่าของท้องตลาดของตัวเหยื่อ ประกอบกับสินค้าที่คนร้ายเอามาหลอก เป็นสินค้าที่เหยื่ออยากได้ตรงกับความต้องการและตรงกับงบประมาณที่ตัวเองตั้งราคาไว้ ยิ่งไปกว่านั้นยังพบว่ามีการใช้เทคนิคทางจิตวิทยาเพื่อเร่งรัดการตัดสินใจของผู้ซื้อ เช่น การอ้างว่าสินค้าใกล้หมด หรือมีโปรโมชั่นพิเศษในเวลาจำกัด ซึ่งปัจจัยทางจิตวิทยาที่เกิดขึ้นและส่งผลกระทบต่อเหยื่อ อยู่ในรูปแบบของความคาดหวังที่หลงเชื่อมีจรรยา และส่วนหนึ่งเกิดความรู้สึกที่ดีว่าตนเองจะได้รับสิ่งที่ดีจากมีจรรยา จึงยังไม่เชื่อว่าตนจะถูกหลอก (Wang, Zhang, Xu, & Qian, 2024)

ในด้านของการป้องกันและสร้างความตระหนักรู้ Buil-Gil and Zeng (2022) ได้วิเคราะห์ผลของการรณรงค์ให้ความรู้เกี่ยวกับการซื้อในรูปแบบการหลอกลวงด้านความรัก (Romance scam) พบว่าการให้ความรู้และสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับรูปแบบการหลอกลวงมีส่วนสำคัญในการช่วยป้องกันการตกเป็นเหยื่อ โดยเฉพาะการเรียนรู้จากกรณีศึกษาและการรู้ทันสัญญาณเตือนต่างๆ โดยกระบวนการหลอกลวงมักเริ่มจากการติดต่อผ่านแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียหรือแอปพลิเคชันหาคู่ มีจรรยาจะทุ่มเทเวลาในการสร้างความสัมพันธ์และความไว้วางใจ ผ่านการสนทนาอย่างสม่ำเสมอ การแสดงความเอาใจใส่ และการสร้างความรู้สึกผูกพันทาง เมื่อเหยื่อเริ่มมีความรู้สึกผูกพันและไว้วางใจ มีจรรยาจะเริ่มหาเหตุผลในการขอความช่วยเหลือทางการเงิน มักอ้างเหตุฉุกเฉินต่างๆ เช่น ประสบอุบัติเหตุ ธุรกิจมีปัญหา หรือต้องการเงินเพื่อเดินทางมาหา นอกจากนี้เทคนิคการหลอกลวงที่แยบยลแล้ว ความเหงาและความต้องการคู่ชีวิตเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ผู้คนมีความเปราะบางต่อการถูกหลอกลวง โดยเฉพาะในช่วงที่มีการแพร่ระบาดของโควิด-19 ที่ผู้คนต้องรักษาระยะห่างทางสังคม ทำให้มีการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ในการหาคู่มากขึ้น ซึ่งรูปแบบการซื้อสินค้าออนไลน์ต่างมีดังต่อไปนี้

1. การซื้อสินค้าผ่านการลงทุน

รูปแบบที่พบบ่อย การซื้อสินค้าผ่านการลงทุนมักเริ่มต้นจากการเสนอผลตอบแทนที่สูงผิดปกติในระยะเวลาอันสั้น โดยมักอ้างถึงการลงทุนในสินทรัพย์ดิจิทัล หุ้น หรือฟอเร็กซ์ มีจรรยาจะสร้างความน่าเชื่อถือผ่านการแสดงหลักฐานปลอม เช่น ภาพถ่ายผลกำไร หรือวิดีโอรีวิวจากผู้ใช้งานที่ได้กำไร

สัญญาณเตือน

- ผลตอบแทนสูงเกินจริง เช่น รับประกัน 20-30% ต่อเดือน
- เร่งรัดให้ตัดสินใจเร็ว อ้างว่ามีโปรโมชั่นพิเศษหรือโควตาจำกัด
- ไม่มีใบอนุญาตประกอบธุรกิจหลักทรัพย์หรือสัญญาซื้อขายล่วงหน้า
- แพลตฟอร์มการลงทุนไม่เป็นที่รู้จัก หรือจดทะเบียนในต่างประเทศ
- อ้างอิงการรับรองจากหน่วยงานที่ไม่มีอยู่จริง

2. การหลอกขายสินค้าออนไลน์

รูปแบบที่พบบ่อย มีจฉฉพสร้างร้านค้าปลอมบนโซเชียลมีเดีย ใช้รูปภาพสินค้าจากแหล่งอื่น ตั้งราคาถูกกว่าท้องตลาดมาก แต่เมื่อโอนเงินแล้วจะไม่ส่งสินค้าหรือส่งสินค้าปลอม บางครั้งใช้บัญชีผู้ใช้ที่ถูกแฮกมาหลอกขายสินค้า ทำให้ดูน่าเชื่อถือ

สัญญาณเตือน

- ราคาถูกผิดปกติ เช่น สินค้าแบรนด์เนมลดราคา 70-80%
- มีเพียงช่องทางการโอนเงินเท่านั้น ไม่มีบริการเก็บเงินปลายทาง
- ร้านค้าเพิ่งเปิดใหม่ แต่มียอดผู้ติดตามสูงผิดปกติ
- รูปภาพสินค้ามีคุณภาพต่ำ หรือเป็นภาพที่ถูกคัดลอกมา
- เร่งรัดให้โอนเงิน อ้างว่าสินค้ากำลังจะหมด

3. การหลอกลวงผ่านบัญชีม้า

รูปแบบที่พบบ่อย มีจฉฉพชักชวนให้เปิดบัญชีธนาคารเพื่อรับโอนเงิน โดยให้ค่าตอบแทนเป็นรายเดือนหรือเปอร์เซ็นต์จากยอดเงินที่โอนผ่าน มักอ้างว่าเป็นธุรกิจนำเข้า-ส่งออก หรือธุรกิจออนไลน์ที่ต้องการบัญชีไทยในการรับเงิน

สัญญาณเตือน

- เสนอค่าตอบแทนสูงเพียงแคให้ใช้บัญชี
- ไม่ต้องทำงานจริง เพียงให้ยืมบัญชีเท่านั้น
- ผู้ชักชวนมักเป็นคนที่เพิ่งรู้จัก หรือติดต่อผ่านโซเชียลมีเดีย
- อ้างว่าเป็นธุรกิจถูกกฎหมาย แต่ไม่สามารถใช้บัญชีธุรกิจได้
- เร่งรัดให้ตัดสินใจ มีข้อแม้เรื่องระยะเวลา

4. การแอบอ้างเป็นหน่วยงานราชการ

รูปแบบที่พบบ่อย มีจฉฉพส่งข้อความหรือโทรศัพท์แอบอ้างเป็นเจ้าหน้าที่ตำรวจ อัยการ หรือ ปปง. อ้างว่ามีคดีความเกี่ยวข้องกับการฟอกเงินหรือยาเสพติด ชูว่าจะจับกุมหากไม่ให้ความร่วมมือ และหลอกให้โอนเงินหรือเปิดเผยข้อมูลส่วนตัว

สัญญาณเตือน

- การติดต่อผ่าน SMS หรือแอปพลิเคชันแชท
- แจ้งว่ามีคดีความร้ายแรงแบบกะทันหัน
- ขอให้โอนเงินเพื่อตรวจสอบหรือยืนยันความบริสุทธิ์
- เร่งรัดให้ตัดสินใจ อ้างว่าจะถูกจับหากไม่รีบดำเนินการ
- ขอข้อมูลส่วนตัวหรือรหัส OTP

5. การหลอกลวงด้านความรัก (Romance scam)

รูปแบบที่พบบ่อย มีจอาชีพสร้างโปรไฟล์ปลอมบนโซเชียลมีเดียหรือแอปหาคู่ มักใช้รูปชาวต่างชาติที่ดูดี อ้างว่าประกอบอาชีพมั่นคง สร้างความสัมพันธ์จนเชื่อไว้ใจ แล้วหลอกขอเงินด้วยเหตุผลต่างๆ เช่น ประสบอุบัติเหตุ ธุรกิจมีปัญหา หรือต้องการเงินค่าภาษีศุลกากรเพื่อส่งของขวัญมาให้

สัญญาณเตือน

- โปรไฟล์สร้างใหม่ มีรูปน้อย และข้อมูลส่วนตัวไม่ชัดเจน
- แสดงความสนิทสนมเร็วเกินไป
- อ้างว่าเป็นชาวต่างชาติที่มีฐานะดี
- มักมีเรื่องเดือดร้อนทางการเงิน
- ไม่ยอมวิดีโอคอลหรือพบหน้า

วิธีป้องกันตนเอง

1. ตรวจสอบข้อมูลให้รอบด้าน
 - ค้นหาข้อมูลผ่าน Google - ตรวจสอบกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง
 - สอบถามความคิดเห็นจากผู้รู้
2. ไม่หลงเชื่อข้อเสนอที่ดีเกินจริง
 - ผลตอบแทนสูงผิดปกติ
 - ราคาถูกเกินความเป็นจริง
 - ค่าตอบแทนที่ได้ง่ายเกินไป
3. ระวังการเร่งรัดตัดสินใจ
 - ขอเวลาตรวจสอบข้อมูล
 - ปรีกษาคณโกศลชิด
 - อย่าตัดสินใจเพราะความกดดัน

4. ปกป้องข้อมูลส่วนตัว

- ไม่เปิดเผยข้อมูลทางการเงิน
- ไม่แชร์รหัส OTP
- ไม่ส่งสำเนาบัตรประชาชน

5. แจ้งเบาะแสหรือร้องเรียน

- สายด่วน 1441 (ปปง)
- สายด่วน 1155 (ตำรวจไซเบอร์)
- ศูนย์รับเรื่องร้องเรียนออนไลน์



ใบกิจกรรมครั้งที่ 1 บทนำ รู้เท่าทันภัยออนไลน์

ชื่อกลุ่ม

สมาชิก 1..... 2..... 3.....

4..... 5..... 6.....

1. การวิเคราะห์บัตรภารกิจ

สิ่งที่น่าสนใจจากบัตรภารกิจ

รวบรวมหลักฐานสำคัญจากคดีตัวอย่างที่ได้รับ

หลักฐานที่พบ

วิเคราะห์หลักฐาน

รูปแบบการหลอกลวง กลุ่มเป้าหมาย วิธีการที่ใช้ ความเสียหายที่เกิดขึ้น.....

Quick Think Template

สิ่งที่น่าสงสัย สัญญาณเตือน และสรุปรายงานสั้นๆ

2 การระดมสมองวิเคราะห์ปัญหา

Mind Mapping ปัจจัยที่ทำให้เกิดการหลอกลวง วาดแผนผังความคิดในพื้นที่ด้านล่าง

วิเคราะห์จุดอ่อน

ด้านพฤติกรรมผู้ใช้ ด้านเทคนิค และด้านสังคม.....

3 การพัฒนาแนวทางป้องกัน

แนวทางการป้องกันระดับบุคคล.....

แนวทางการป้องกันระดับสังคม.....

4 การสะท้อนคิด (One-minute paper)

สิ่งสำคัญที่สุดที่ได้เรียนรู้วันนี้

คำถามที่ยังสงสัย

.....

.....

การนำไปประยุกต์ใช้

.....

.....



โปรแกรมการพัฒนาความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ ร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความเป็นพลเมืองดีของรัฐของผู้เรียนระดับปริญญาตรี

กิจกรรมครั้งที่ 2 ความรอบรู้ด้านกฎหมายในชีวิตประจำวัน

สาระสำคัญ

กฎหมายเป็นกลไกสำคัญในการกำกับดูแลความสัมพันธ์ของบุคคลในสังคม ให้ความสำคัญคุ้มครองสังคม และเป็นพื้นฐานของการอยู่ร่วมกันอย่างสงบเรียบร้อยในระบบประชาธิปไตย พลเมืองทุกคนมีความเกี่ยวข้องกับกฎหมายในชีวิตประจำวัน ทั้งทางตรงและทางอ้อม เช่น การซื้อขายสินค้า การทำสัญญา การใช้สื่อออนไลน์ การคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล และการเคารพสิทธิของผู้อื่น อย่างไรก็ตาม การขาดความรู้ ความเข้าใจ หรือการตีความกฎหมายอย่างคลาดเคลื่อน อาจนำไปสู่การกระทำผิดโดยไม่รู้ตัว หรือเกิดความเสียหายต่อสิทธิของตนและผู้อื่น

การส่งเสริมความรอบรู้ด้านกฎหมายในชีวิตประจำวันจึงมีความสำคัญ เพื่อให้บุคคลมีความสามารถในการแยกแยะพฤติกรรมที่ถูกต้องตามกฎหมาย เข้าใจสิทธิ หน้าที่ และความรับผิดชอบของตน รวมถึงสามารถใช้กฎหมายเป็นเครื่องมือในการป้องกันและแก้ไขปัญหาในชีวิตจริง กิจกรรมนี้ออกแบบให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เรียนรู้ผ่านสถานการณ์จำลองใกล้ตัว เช่น การทำธุรกรรมออนไลน์ การเผยแพร่ข้อมูลในสื่อสังคม และการบริโภคสินค้าและบริการ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ความรู้ ความเข้าใจ และทักษะ สามารถเชื่อมโยงกฎหมายกับการใช้ชีวิตประจำวัน สามารถตัดสินใจอย่างมีเหตุผลเมื่อเผชิญกับปัญหาทางกฎหมาย เช่น กรณีการแชร์ข้อมูลเท็จในสื่อสังคม การละเมิดลิขสิทธิ์ หรือการทำสัญญาที่ไม่เป็นธรรม การเรียนรู้ในลักษณะนี้ไม่เพียงช่วยลดความเสี่ยงในการกระทำผิดกฎหมายโดยไม่รู้ตัว แต่ยังส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบ เคารพสิทธิของผู้อื่น และใช้กฎหมายเป็นเครื่องมือในการสร้างสังคมที่เป็นธรรมและปลอดภัยมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์การเรียนรู้

เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถ

1. ระบุสิทธิ หน้าที่ และความรับผิดชอบทางกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันได้
2. วิเคราะห์ปัญหาทางกฎหมายจากสถานการณ์จริงได้อย่างมีเหตุผล
3. เสนอแนวทางป้องกันและแก้ไขปัญหาทางกฎหมายอย่างสร้างสรรค์ได้

ระยะเวลา 45 นาที

สื่อและอุปกรณ์

1. ชุดกรณีศึกษากฎหมายใกล้ตัว เช่น การซื้อสินค้าออนไลน์ การใช้ภาพผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต การหมิ่นประมาทบนสื่อสังคมออนไลน์ การรับฝากของจากผู้อื่นแล้วไม่ส่งคืน
2. กระดาษฟลิปชาร์ต กระดาษ Post-it และปากกาเมจิก
3. ไปกิจกรรมครั้งที่ 2
4. ไปความรู้ครั้งที่ 2
5. บัตรคะแนนกิจกรรม (Activity Score Cards) สำหรับการให้คะแนน ตรา และติดตามความก้าวหน้า

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

1. ขั้นกระตุ้นความสนใจ (10 นาที)

1.1 ผู้ดำเนินกิจกรรมเริ่มกระบวนการเรียนรู้กิจกรรมเริ่มต้นด้วย การนำเสนอคลิปวิดีโอหรือข่าวสั้นเกี่ยวกับเหตุการณ์จริงที่เกี่ยวข้องกับปัญหากฎหมายในชีวิตประจำวัน เช่น การซื้อสินค้าออนไลน์แล้วไม่ได้รับของ การใช้ภาพของผู้อื่นโดยไม่ขออนุญาต หรือการโพสต์ข้อความที่อาจเข้าข่ายหมิ่นประมาท เพื่อกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมตระหนักว่ากฎหมายเป็นสิ่งใกล้ตัวที่ส่งผลต่อชีวิตจริงของทุกคน และแบ่งผู้เข้าร่วมกิจกรรมประจำกลุ่มเดิม แล้วถามคำถามจากคลิปที่ให้ชมว่า เหตุการณ์ในคลิปผิดกฎหมายหรือไม่ กลุ่มใดตอบเร็วและถูกต้องที่สุด จะได้รับคะแนน จากนั้นเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นผ่านคำถาม เช่น หากเหตุการณ์นี้เกิดขึ้นกับเรา เราควรทำอย่างไร หรือ ใครควรเป็นผู้รับผิดชอบในเหตุการณ์นี้

1.2 ผู้ดำเนินกิจกรรมอธิบายวิธีการสะสมคะแนน การได้รับตรา และการแสดงผลความก้าวหน้าแก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทราบ

2. ขั้นจัดกลุ่มและแก้ปัญหาร่วมกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน (7 นาที)

2.1 ผู้ดำเนินกิจกรรมแจกชุดกรณีศึกษากฎหมายใกล้ตัว เช่น การซื้อสินค้าออนไลน์ การใช้ภาพผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต การหมิ่นประมาทบนสื่อสังคมออนไลน์ กรณีศึกษาทางกฎหมายใกล้ตัว แก่กลุ่มผู้เข้าร่วมกิจกรรม โดยให้กลุ่มวิเคราะห์สถานการณ์ ระบุปัญหาทางกฎหมาย สิทธิและหน้าที่ของคู่กรณี รวมถึงผลที่อาจเกิดขึ้นหากมีการละเมิดกฎหมาย

2.2 ผู้ดำเนินกิจกรรมให้แต่ละกลุ่มระดมสมองหาแนวทางแก้ไขที่ถูกต้องตามหลักกฎหมาย และเขียนสรุปลงบนฟลิปชาร์ต โดยกำหนดการเลื่อนชั้นไว้ ดังนี้ ระดับ 1 ระบุปัญหาทางกฎหมายที่เกิดขึ้น ระดับ 2 ระบุสิทธิ หน้าที่ และผลทางกฎหมายที่เกี่ยวข้อง ระดับ 3 การเสนอ

แนวทางป้องกันหรือแก้ไขอย่างสร้างสรรค์ กลุ่มที่ทำได้ครบ 3 ระดับ จะได้รับตราเลื่อนขั้น และผู้ดำเนินกิจกรรมทันทีที่คะแนนการมีส่วนร่วมของสมาชิกผ่านบัตรคะแนนกิจกรรม

2.3 ผู้ดำเนินกิจกรรมอาจให้คะแนนตามเกณฑ์ การทำงานร่วมกัน ความคิดสร้างสรรค์ และความเข้าใจในหลักกฎหมาย

3 ชั้นวิเคราะห์และวิจัย (12 นาที)

3.1 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมจากใบความรู้ครั้งที่ 2 และร่วมกันค้นหาและทำความเข้าใจหลักกฎหมายเบื้องต้นที่เกี่ยวข้องกับกรณีของตน เช่น พระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2560 หรือประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ จากนั้นให้กลุ่มสืบค้นข้อมูลหรือปรึกษาผู้จัดกิจกรรมเพิ่มเติมเพื่อยืนยันแนวทางปฏิบัติที่ถูกต้อง และเขียนลงบนฟลิปชาร์ต

3.2 ผู้ดำเนินกิจกรรมกระตุ้นให้ผู้เรียนใช้การคิดเชิงวิเคราะห์ (Critical Thinking) และการเชื่อมโยงความรู้ระหว่างกรณีศึกษา และนำความรู้จาก Mini Quest ของกิจกรรมที่ 1 มาประกอบ โดยให้วิเคราะห์สถานการณ์ใน 2 รูปแบบ ผิดหรือไม่ผิดกฎหมาย แล้วขยายความให้พอเข้าใจ เพื่อฝึกการคิดเปรียบเทียบและอธิบายเหตุผล กลุ่มที่ระบุคำตอบ และให้เหตุผลทางกฎหมายได้ดีที่สุด จะได้รับตรา (Badge) แห่งการพัฒนา

4. ชั้นการรายงานและการนำเสนอ(12 นาที)

4.1 ผู้ดำเนินกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละกลุ่มนำเสนอแนวทางแก้ไขของตน โดยใช้ฟลิปชาร์ตประกอบการอธิบาย ใช้เวลาประมาณกลุ่มละ 2-3 นาที กลุ่มอื่นสามารถซักถาม แสดงมุมมอง หรือเสนอแนวทางเพิ่มเติมได้ และให้มีการโหวตระหว่างกลุ่ม เพื่อค้นหากรณีที่นำเสนอได้ชัดเจน มีความน่าเชื่อถือ และสร้างสรรค์ กลุ่มที่ได้คะแนนสูงสุดจะได้รับตรานักสื่อสาร

4.2 ผู้ดำเนินกิจกรรมบันทึกคะแนนรวมของกระดานผู้นำ ในตอนท้ายผู้ดำเนินกิจกรรมสรุปเปรียบเทียบกรณีศึกษาทั้งหมด เพื่อให้เห็นภาพรวมของ กฎหมายในชีวิตประจำวัน ที่ครอบคลุมทั้งสิทธิ หน้าที่ และผลของการกระทำทางกฎหมายในหลากหลายมิติ และแจ้งอันดับของกระดานผู้นำ เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรม

5. ชั้นประเมินความรู้ (5 นาที)

5.1 กิจกรรมเป็นการสะท้อนการเรียนรู้และประเมินความรู้ โดยให้ผู้ร่วมกิจกรรมทำแบบประเมิน 5 ข้อ พร้อมเขียนสะท้อนคิด ฉะนั้นจะใช้กฎหมายในชีวิตประจำวันอย่างไร และมอบภารกิจ Mini Quest ให้แต่ละกลุ่มไปสืบค้นสถานการณ์ทางกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับข่าวปลอม (คอนเทนต์ หรือตัวอย่างข่าว) และสรุปว่ามีสิทธิ หน้าที่ และผลทางกฎหมายอย่างไร แล้วนำมาประกอบในกิจกรรมที่ 3 ต่อไป

5.2 ผู้ดำเนินกิจกรรมแจ้งผลของตารางผู้นำ โดยย้ำเตือนผู้เข้าร่วมกิจกรรมว่าตารางผู้นำเป็นเพียงส่วนเล็กๆ ของการดำเนินกิจกรรม สิ่งที่สำคัญที่สุด คือ การพัฒนาตนเองผู้เข้าร่วมกิจกรรม

การวัดและประเมินความรู้

ด้านความรู้ (40%)

ระบุสิทธิ หน้าที่ และกฎหมายที่เกี่ยวข้องได้ถูกต้อง

ด้านทักษะ (40%)

วิเคราะห์สถานการณ์และสื่อสารผลได้อย่างมีเหตุผล

ด้านเจตคติ (20%)

แสดงความรับผิดชอบ เคารพสิทธิผู้อื่น และมีส่วนร่วมในกิจกรรม

เครื่องมือประเมิน

1. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
2. แบบประเมินผลงานการนำเสนอ
3. แบบบันทึกการสะท้อนคิด

ใบความรู้ครั้งที่ 2 ความรอบรู้ด้านกฎหมายในชีวิตประจำวัน

กฎหมายเป็นกรอบสำคัญที่กำหนดพฤติกรรม และคุ้มครองบุคคลในสังคม เพื่อให้ทุกคนอยู่ร่วมกันได้อย่างสงบเรียบร้อยและเป็นธรรม ในชีวิตประจำวันของประชาชนล้วนมีความเกี่ยวข้องกับกฎหมายทั้งสิ้น ไม่ว่าจะเป็นการซื้อขายสินค้า การทำสัญญา การใช้สื่อออนไลน์ การเช่าห้องพัก การกู้ยืมเงิน หรือแม้แต่การแสดงผลมอมองในพื้นที่สาธารณะ กับเพื่อนสนิท เพื่อร่วมงาน หรือในโลกออนไลน์ ความรอบรู้ด้านกฎหมาย (Legal Literacy) จึงเป็นสมรรถนะพื้นฐานที่ทุกคนควรมี เพื่อเข้าใจสิทธิ หน้าที่ และความรับผิดชอบของตนเอง เพื่อมีความสามารถในการใช้กฎหมาย เป็นเครื่องมือในการปกป้องสิทธิและแก้ไขปัญหาได้อย่างเหมาะสม

การมีความรอบรู้ด้านกฎหมายไม่เพียงช่วยให้บุคคลหลีกเลี่ยงการกระทำที่อาจขัดต่อกฎหมายโดยไม่มีเจตนา แต่ยังเป็นการเสริมสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ ที่มีจิตสำนึกทางกฎหมาย และความรับผิดชอบต่อสังคม ผู้ที่มีความรอบรู้ และเข้าใจกฎหมายสามารถตัดสินใจอย่างรอบคอบเมื่อเผชิญกับสถานการณ์ต่าง ๆ เช่น การทำสัญญาซื้อขาย การจัดการข้อมูลส่วนบุคคล หรือการแสดงผลมอมองในโลกดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์และเคารพสิทธิผู้อื่น นอกจากนี้ ความรอบรู้ด้านกฎหมายยังช่วยส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการพัฒนาสังคมและการมีส่วนร่วมและการตัดสินใจร่วมกันอย่างมีเหตุผล เข้าใจและใช้กฎหมายเป็นเครื่องมือในการสร้างความเป็นธรรม ลดความขัดแย้ง และส่งเสริมการอยู่ร่วมกันอย่างสันติในสังคมร่วมสมัย

แนวคิดความรอบรู้ด้านกฎหมาย

Zariski (2014) กล่าวว่าไว้ว่าความรอบรู้ด้านกฎหมาย สืบถึงความเข้าใจและความรู้เกี่ยวกับแนวคิดทางกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการตระหนักถึงสิทธิและความรับผิดชอบตามกฎหมายของบุคคล ส่งเสริมให้กฎหมายมีประสิทธิภาพ และช่วยปกป้องสิทธิของบุคคล Peña Carranco (2016) กล่าวว่าความรอบรู้ด้านกฎหมายเป็นสิ่งสำคัญสำหรับนักการศึกษาเพื่อช่วยปกป้องสิทธิของนักเรียน Braye and Preston-shoot (2016) อธิบายว่าความรอบรู้ด้านกฎหมาย คือความสามารถในการเชื่อมโยงกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับหลักจริยธรรมตามลำดับความสำคัญ หรืออาจกล่าวได้ว่าความรอบรู้ด้านกฎหมาย หมายถึง ระดับความรู้และความเข้าใจกฎหมาย (Leonard, 2021) (Rollerson, 2021)

Ivanova (2020) กล่าวว่าความรอบรู้ด้านกฎหมาย สืบถึงความรู้เกี่ยวกับสิทธิและหน้าที่ รวมไปถึงความสามารถและทักษะในการประยุกต์ใช้ความรู้ทางกฎหมายในชีวิตจริง (Barid et al., 2022) ความรอบรู้ด้านกฎหมาย คือความรู้และทักษะในการปฏิบัติงานจริงทางกฎหมาย

Panta (2022) อธิบายว่าความรอบรู้ด้านกฎหมาย หมายถึง ความเข้าใจในกฎหมายหรือมีความสามารถในการรับรู้กฎหมาย ช่วยให้บุคคลเข้าใจตนเอง (Self-realized) มีอำนาจ (Empowered) มีความมั่นใจและตัดสินใจได้ด้วยตนเอง (Self-determined) นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้ด้อยโอกาส underprivileged สามารถต่อสู้กับไม่เป็นธรรมในสังคม การมีความรอบรู้ด้านกฎหมายที่เพิ่มขึ้น อาจส่งผลให้ประชาชนมีส่วนร่วมกับสังคมมากขึ้น สอดคล้องกับ Grimes (2018) ที่กล่าวว่าความรอบรู้ด้านกฎหมายช่วยเพิ่มความตระหนักเกี่ยวกับสิทธิและความรับผิดชอบ และช่วยให้บุคคลมีทางเลือกมากขึ้นเมื่อเผชิญกับปัญหาทางกฎหมายเปรียบเสมือนเครื่องมือและความมั่นใจในการจัดการกับปัญหาด้วยตนเอง และช่วยลดความไม่เท่าเทียมในสังคม

ดังนั้นความรอบรู้ด้านกฎหมาย หมายถึง ระดับของความรู้ ความเข้าใจ และความสามารถในการรับรู้กฎหมายอย่างรอบด้าน รวมไปถึงความรู้เกี่ยวกับสิทธิและหน้าที่ เข้าใจในกฎหมายหรือมีความสามารถในการรับรู้กฎหมาย เกิดความรู้และความเข้าใจเชิงลึกในการตีความกฎหมายในบริบทชีวิตจริง ตระหนักถึงสิทธิของตนเองและผู้อื่น และสามารถเชื่อมโยงหลักกฎหมายกับสถานการณ์ทางสังคมอย่างมีเหตุผล นำไปประยุกต์เพื่อตัดสินใจ ดำเนินการ และใช้กฎหมายในชีวิตประจำวันเพื่อเข้าถึงสิทธิและหน้าที่ของตน

1. สิทธิ หน้าที่ และความรับผิดชอบทางกฎหมายในชีวิตประจำวัน

สิทธิ หมายถึง อำนาจที่กฎหมายให้การรับรองว่าบุคคลสามารถกระทำการบางอย่างได้โดยชอบด้วยกฎหมาย หรือเรียกร้องให้ผู้อื่นงดเว้นการกระทำบางอย่างที่ละเมิดสิทธิของตน ตัวอย่างเช่น สิทธิในชีวิต เสรีภาพ สิทธิในทรัพย์สิน และสิทธิในการแสดงมุมมอง ซึ่งได้รับการคุ้มครองตาม รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2560 มาตรา 25 และมาตรา 26 ที่บัญญัติว่า “สิทธิและเสรีภาพของบุคคลย่อมได้รับความคุ้มครองตามรัฐธรรมนูญนี้ และการจำกัดสิทธิเสรีภาพต้องกระทำโดยอาศัยอำนาจตามบทบัญญัติแห่งกฎหมายเท่านั้น...” หน้าที่ หมายถึง ภาระที่บุคคลต้องปฏิบัติตามที่กฎหมายหรือรัฐธรรมนูญกำหนดไว้ เพื่อประโยชน์ของส่วนรวม เช่น การเคารพสิทธิเสรีภาพของผู้อื่น การปฏิบัติตามกฎหมาย การเสียภาษี การเข้ารับการศึกษา และการป้องกันประเทศ ซึ่งระบุไว้ใน มาตรา 50 ของรัฐธรรมนูญ เช่น “บุคคลมีหน้าที่เคารพและไม่ละเมิดสิทธิของบุคคลอื่น รักษาผลประโยชน์ของชาติ ปฏิบัติตามกฎหมาย และร่วมมือในการป้องกันประเทศ...” และความรับผิดชอบ หมายถึง ผลทางกฎหมายที่เกิดขึ้นเมื่อบุคคลละเมิดสิทธิของผู้อื่น หรือละเว้น ละเลยหน้าที่ของตน เช่น ต้องรับผิดชอบแพ่งในการชดเชยค่าสินไหมทดแทน หรือ

รับโทษทางอาญาเมื่อละเมิดกฎหมายอาญา โดยหลักความรับผิดชอบนี้มีรากฐานมาจากแนวคิด สิทธิ ควบคู่หน้าที่ ซึ่งถือเป็นหลักสำคัญในการอยู่ร่วมกันอย่างสงบเรียบร้อยภายใต้กฎหมาย (สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา, 2566; สำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร, 2560; สำนัก เลขาธิการวุฒิสภา, 2560)

2. ตัวอย่างกฎหมายที่ใกล้ตัวประชาชน

1. การซื้อขายสินค้าและบริการ ประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ มาตรา 453–517 กำหนดให้การซื้อขายที่ถูกต้องต้องมีการตกลงราคาชัดเจน และคู่สัญญาต้องปฏิบัติตามเงื่อนไขที่ตกลงไว้ หากสินค้ามีปัญหาหรือไม่ได้รับของ ผู้บริโภคสามารถร้องเรียนได้ที่ สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค (สคบ.)

2. การใช้สื่อออนไลน์ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับ คอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2560 ห้ามเผยแพร่ข้อมูลเท็จ ขาวปลอม หรือข้อมูลที่ทำให้ผู้อื่นเสียหาย การใช้ ภาพ เสียง หรือข้อความของผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาตอาจเข้าข่าย ละเมิดลิขสิทธิ์หรือสิทธิส่วนบุคคล

3. การทำสัญญาและธุรกรรมออนไลน์ การทำสัญญาผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ถือว่ามี ผลผูกพันทางกฎหมาย ผู้ทำสัญญาควรอ่านเงื่อนไขอย่างละเอียดและเก็บหลักฐานไว้ทุกครั้ง (เช่น ภาพหน้าจอหรือข้อความการยืนยันคำสั่งซื้อ)

4. การใช้สิทธิเสรีภาพในสังคมประชาธิปไตย รัฐธรรมนูญให้สิทธิเสรีภาพในการ แสดงมุมมอง การชุมนุม และการรวมกลุ่ม แต่ต้องไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่น การใช้สิทธิต้องควบคู่กับ ความรับผิดชอบ เช่น ไม่ใช้ถ้อยคำหมิ่นประมาทหรือยุยงให้เกิดความเกลียดชัง

กฎหมายใกล้ตัวประชาชน เป็นพื้นฐานเบื้องต้นของความรอบรู้ด้านกฎหมาย ที่จำเป็น ต่อการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ ภายใต้แนวทางการเรียนรู้ที่พัฒนาให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรม (สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา, 2560, 2562, 2566)

3. การรู้เท่าทันและป้องกันปัญหาทางกฎหมายในชีวิตประจำวัน

1. คิดก่อนคลิก ควรตรวจสอบแหล่งที่มาของข้อมูลก่อนแชร์ หลีกเลี่ยงการโพสต์หรือ คอมเมนต์ที่อาจละเมิดกฎหมาย

2. เก็บหลักฐานทุกครั้ง เพื่อป้องกันและเตรียมความพร้อมรับปัญหาต่างๆ ที่อาจเกิดตามมา จากการซื้อขายสินค้าและบริการ ควรเก็บหลักฐานไว้ทั้งข้อความ ภาพ หรือใบเสร็จ รวมไปถึงหลักฐานการชำระเงิน

3. อ่านข้อตกลงให้รอบคอบ ก่อนลงนามในสัญญาหรือกด ยอมรับเงื่อนไข ควรอ่าน และทำความเข้าใจข้อผูกพันทางกฎหมายให้ถี่ถ้วนเสมอ

4. เคารพสิทธิของผู้อื่น โดยการไม่ละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา และไม่เผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต

5. ปรึกษาผู้เชี่ยวชาญเมื่อไม่แน่ใจ หากพบปัญหาทางกฎหมาย ควรปรึกษานายความ หน่วยงานรัฐ หรือครูผู้สอน เพื่อรับคำแนะนำที่ถูกต้อง

4. การสร้างวัฒนธรรมทางกฎหมายในชีวิตประจำวัน

1. การปลูกฝังให้พลเมืองเคารพกติกาและสิทธิของผู้อื่น
2. วรรณคดีใช้สื่ออย่างมีวิจารณญาณ ไม่หลงเชื่อข้อมูลง่ายๆ
3. สร้างการมีส่วนร่วมในการเผยแพร่ความรู้กฎหมายให้กับชุมชนหรือเพื่อนร่วมสังคม
4. ให้การสนับสนุนการใช้กระบวนการยุติธรรมอย่างโปร่งใสและเท่าเทียม

ความรอบรู้ด้านกฎหมายในชีวิตประจำวันไม่ใช่เพียงการรู้ว่ากฎหมายมีข้อห้ามหรือบทลงโทษใดบ้าง แต่คือ ความสามารถในการใช้เหตุผลเชิงกฎหมาย เพื่อป้องกันปัญหาและช่วยให้มีการดำเนินชีวิตอย่างรับผิดชอบในสังคม การเข้าใจถึงสิทธิ หน้าที่ และเคารพกฎหมายจะช่วยให้ทุกคนเป็นพลเมืองตื่นรู้ที่เท่าทัน มีจิตสำนึกทางสังคม และอยู่ร่วมกันอย่างสร้างสรรค์ในระบอบประชาธิปไตย

ใบกิจกรรมครั้งที่ 2 ความรอบรู้ด้านกฎหมายในชีวิตประจำวัน

ชื่อกลุ่ม

สมาชิกในกลุ่ม

1.

2.

3.

4.

5.

1. การวิเคราะห์ชุดกรณีศึกษา

ประเด็นปัญหาทางกฎหมายที่พบ

.....

.....

สิทธิ หน้าที่ และความรับผิดชอบของคู่กรณี

.....

.....

หลักฐานสำคัญที่ตรวจพบ

.....

.....

แนวทางการดำเนินการ

.....

.....

ข้อเสนอแนะทางป้องกัน

.....

.....

2. การประเมินความเข้าใจ

| ลำดับ | รายการประเมิน | ตัวชี้วัด | ระดับคะแนน | | | | |
|-------|---|------------------------|------------|---|---|---|---|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | ฉันสามารถระบุสิทธิ หน้าที่ และความรับผิดชอบทางกฎหมายในชีวิตประจำวันได้ถูกต้อง | ความรู้เกี่ยวกับกฎหมาย | | | | | |
| 2 | ฉันสามารถวิเคราะห์สถานการณ์ทางกฎหมายจากกรณีจริงได้อย่างมีเหตุผล | การคิดวิเคราะห์ | | | | | |
| 3 | ฉันสามารถเสนอแนวทางป้องกันหรือแก้ไขปัญหาทางกฎหมายได้อย่างสร้างสรรค์ | การนำไปใช้ | | | | | |

3. การสะท้อนคิด (One-minute paper)

ฉันจะใช้กฎหมายประกอบการใช้ชีวิตประจำวันได้อย่างไรบ้าง

.....

.....

.....

.....

.....

โปรแกรมการพัฒนาความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ ร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี กิจกรรมครั้งที่ 3 การประเมินข่าวปลอมในเชิงกฎหมาย

สาระสำคัญ

ในยุคปัจจุบัน ปัญหาข่าวปลอม (Fake News) กลายเป็นปัญหาสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อสังคม เศรษฐกิจ และความมั่นคงทางกฎหมาย มีการสร้างข่าวปลอมจำนวนมากและเผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ โดยมีเนื้อหาที่บิดเบือน สร้างความเข้าใจผิด และบางครั้งเข้าข่ายกระทำความผิดตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2560 การเรียนรู้เพื่อรู้เท่าทันและวิเคราะห์ข่าวปลอมในเชิงกฎหมายจึงมีความจำเป็น เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถแยกแยะระหว่างข้อมูลจริงกับข้อมูลเท็จ ทราบถึงผลทางกฎหมายจากการเผยแพร่หรือแชร์ข้อมูลโดยไม่ตรวจสอบ และพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) และจริยธรรมทางดิจิทัล

กิจกรรมนี้ออกแบบให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ฝึกกระบวนการวิเคราะห์ข่าวปลอมจากกรณีศึกษา โดยใช้การทำงานเป็นทีม ฝึกการค้นหาลักษณะ การตรวจสอบแหล่งที่มา การระบุความรับผิดชอบตามกฎหมาย และเสนอแนวทางป้องกันที่เหมาะสม ผ่านกระบวนการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในรูปแบบของ SPARK Model เพื่อสร้างพลเมืองตื่นรู้ที่มีจิตสำนึกทางกฎหมายและความรับผิดชอบต่อสังคม นอกจากนี้ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมยังได้เรียนรู้ถึงบทบาทของตนในฐานะผู้สร้างและผู้รับสารที่มีความรับผิดชอบต่อการสื่อสารในโลกออนไลน์ ฝึกการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมในการตัดสินใจว่า จะเผยแพร่หรือไม่เผยแพร่ข้อมูล รวมถึงทราบและเข้าใจกลไกทางกฎหมายที่คุ้มครองสิทธิส่วนบุคคลและป้องกันการละเมิดผู้อื่น การเรียนรู้ในลักษณะนี้ช่วยเสริมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างปลอดภัย มีจิตสำนึกต่อผลกระทบของการกระทำในโลกดิจิทัล และพร้อมเป็นพลเมืองตื่นรู้ยุคใหม่ที่มีความเข้าใจ และสามารถใชกฎหมายอย่างสร้างสรรค์เพื่อรักษาความสงบและความเป็นธรรมในสังคมออนไลน์

วัตถุประสงค์การเรียนรู้

เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถ

1. วิเคราะห์และแยกแยะข่าวปลอมจากข่าวจริงได้อย่างมีเหตุผล
2. ระบุหลักกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการเผยแพร่ข้อมูลเท็จบนโลกออนไลน์ได้
3. อธิบายผลกระทบทางกฎหมายและสังคมจากการเผยแพร่ข่าวปลอมได้

4. เสนอแนวทางป้องกันและรับมือกับข่าวปลอมในชีวิตประจำวันได้

ระยะเวลา 45 นาที

สื่อและอุปกรณ์

1. คลิปวิดีโอข่าวปลอม/ข่าวจริง 2 เรื่อง (เรื่องละไม่เกิน 2 นาที)
2. ใบความรู้ครั้งที่ 3
3. ใบกิจกรรมครั้งที่ 3 และแบบฟอร์มตรวจสอบข่าวปลอม 3 ชั้น
4. กระดาษฟลิปชาร์ต ปากกาเมจิก
5. บัตรคะแนนกิจกรรม (Activity Score Cards) สำหรับการให้คะแนน ตรา และติดตาม

ความก้าวหน้า

กิจกรรมการเรียนรู้

1. ขั้นกระตุ้นความสนใจ (7 นาที)

ผู้ดำเนินกิจกรรมเริ่มกระบวนการเรียนรู้ด้วยการเปิดคลิปข่าวปลอม 1 เรื่อง และข่าวจริง 1 เรื่อง เพื่อกระตุ้นการตั้งคำถามเพื่อสร้างความตระหนักถึงความจริงจังของปัญหาและความสำเร็จในการปราบปรามอาชญากรรมไซเบอร์ ผู้ดำเนินกิจกรรมชวนอภิปรายสั้นๆ ว่าทำไมข่าวปลอมถึงแพร่เร็ว เราจะรู้ได้อย่างไรว่าข่าวไหนจริง และแบ่งผู้เข้าร่วมกิจกรรมประจำกลุ่มเดิมแล้วถามคำถามจากคลิปที่ให้ชมว่า ข่าวใดจริง หรือปลอม อย่างไร กลุ่มใดตอบเร็วและถูกต้องที่สุด จะได้รับคะแนน

2. ขั้นจัดกลุ่มและแก้ปัญหาพร้อมกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน(8 นาที)

2.1 ผู้ดำเนินกิจกรรมเชื่อมโยงกิจกรรมจาก Mini Quest สถานการณ์ทางกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับข่าวปลอมของกิจกรรมที่ 2 โดยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมวิเคราะห์ 3 ระดับ ระดับ 1 แยกข้อเท็จจริงออกจากความคิดเห็น ระดับ 2 ตรวจสอบแหล่งข้อมูลและอ้างอิงกฎหมายที่เกี่ยวข้อง ระดับ 3 เสนอแนวทางรับมือที่ถูกต้องและสร้างสรรค์ โดยการบันทึกลงฟลิปชาร์ต กลุ่มที่ทำได้ครบ 3 ระดับ จะได้รับตราเลื่อนชั้น และผู้ดำเนินกิจกรรมบันทึกคะแนนการมีส่วนร่วมของสมาชิกผ่านบัตรคะแนนกิจกรรม

2.2 ผู้ดำเนินกิจกรรมอาจให้คะแนนอื่นเกณฑ์ การทำงานร่วมกัน ความคิดสร้างสรรค์ และความเข้าใจในหลักกฎหมาย

3 ขั้นวิเคราะห์และวิจัย (10 นาที)

3.1 ผู้ดำเนินกิจกรรมนำผู้เข้าร่วมกิจกรรมสู่กระบวนการศึกษาใบความรู้ครั้งที่ 3 และแบบฟอร์มตรวจสอบข่าวปลอม 3 ชั้น ประกอบการวิเคราะห์ เช่น หลักกฎหมายตาม พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ มาตรา 14 หลักการใช้สิทธิเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นอย่างมีความรับผิดชอบ ยกตัวอย่างคดีจริงที่เชื่อมโยงกับการเผยแพร่ข้อมูลเท็จ ให้เวลากิจกรรมนี้ 6-8 นาที ในการค้นหาคำตอบและเตรียมสรุปผล ผู้ดำเนินกิจกรรมอาจช่วยตั้งคำถามชี้แนะ เช่น หากเราแชร์ข่าวนี้ต่อไป จะมีผลอย่างไร ใครเป็นผู้มีส่วนรับผิดชอบในทางกฎหมาย เป็นต้น

3.2 ผู้ดำเนินกิจกรรมจะกระตุ้นให้แต่ละทีมแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และวิเคราะห์ข้อมูลร่วมกัน เพื่อสร้างความเข้าใจที่รอบด้านและลึกซึ้ง กลุ่มที่ระบุคำตอบ และให้เหตุผลทางกฎหมายได้ดีที่สุด จะได้รับตรา (Badge) แห่งการพัฒนา

4. ขั้นการรายงานและการนำเสนอ(12 นาที)

4.1 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละกลุ่ม มีเวลา 2 นาที นำเสนอผลการวิเคราะห์ข่าวปลอมของทีมตน โดยมุ่งเน้นการอธิบายสั้น ๆ ว่าข่าวปลอมนั้นผิดกฎหมายอย่างไร และเราควรรับมืออย่างไร

4.2 ผู้ดำเนินกิจกรรมจะสร้างบรรยากาศการให้และรับที่สร้างสรรค์ โดยโดยทีมอื่นให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม (Peer feedback) วิพากษ์ และเติมเต็มแนวคิดซึ่งกันและกัน กระบวนการนี้มุ่งหวังให้เกิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและสร้างสรรค์ และผู้ดำเนินกิจกรรมสรุปสาระสำคัญเรื่องสิทธิ เสรีภาพ และความรับผิดชอบทางกฎหมาย พร้อมเชื่อมโยงกับพฤติกรรมการใช้สื่อของผู้เข้าร่วมกิจกรรมในชีวิตจริง และจัดให้มีการโหวตเลือกทีมที่ให้ข้อเสนอแนะแลกเปลี่ยนได้ดีที่สุด กลุ่มที่ชนะการโหวต จะได้ตรานักสื่อสาร และบันทึกแต้มรวมลงกระดานผู้นำ

5. ขั้นประเมินความรู้ (5 นาที)

5.1 ขั้นตอนสุดท้ายของกิจกรรมเป็นการสะท้อนผลการเรียนรู้ ผู้ดำเนินกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกคนบันทึกการเรียนรู้ของตนเองจากใบกิจกรรม และมอบภารกิจ Mini Quest ให้แต่ละกลุ่มไปสืบค้นสถานการณ์ตามล่าข่าวปลอมสัปดาห์นี้ (คอนเทนต์ หรือตัวอย่างข่าว) สังเกตและประเมินพฤติกรรมสื่อสารที่ส่งผลต่อสังคมอย่างไร แล้วนำมาประกอบในกิจกรรมที่ 4 ต่อไป

5.2 ผู้ดำเนินกิจกรรมแจ้งผลของตารางผู้นำ โดยย้ำเตือนผู้เข้าร่วมกิจกรรมว่าตารางผู้นำเป็นเพียงส่วนเล็ก ๆ ของการดำเนินกิจกรรม สิ่งที่สำคัญที่สุด คือ การพัฒนาตนเองผู้เข้าร่วมกิจกรรม

การวัดและประเมินความรู้

1. ด้านความรู้ (35%)

เข้าใจหลักกฎหมายและสามารถอธิบายผลทางกฎหมายของข่าวปลอมได้

2. ด้านทักษะ (45%)

วิเคราะห์ แยกแยะ และเสนอแนวทางป้องกันได้เป็นระบบและสร้างสรรค์

3. ด้านเจตคติ (20%)

แสดงความรับผิดชอบต่อการใช้สื่อ เคารพสิทธิผู้อื่น และสะท้อนคิดเชิงจริยธรรม

เครื่องมือประเมิน

1. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

2. แบบประเมินผลงานการนำเสนอ

3. แบบบันทึกการสะท้อนคิด



ใบความรู้กิจกรรมที่ 3 การประเมินข่าวปลอมในเชิงกฎหมาย

ในยุคที่เทคโนโลยีดิจิทัลหลอมรวมเข้ากับทุกมิติของการดำเนินชีวิต และเทคโนโลยีดิจิทัลกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน การสื่อสารและรับรู้ข้อมูลเกิดขึ้นได้อย่างรวดเร็วผ่านสื่อออนไลน์ และสื่อต่าง ๆ ข้อมูลเหล่านั้นมีสร้างประโยชน์ในการเข้าถึงความรู้ แต่ก็เปิดโอกาสให้ข่าวปลอม (Fake News) และข้อมูลที่บิดเบือน แพร่กระจายอย่างกว้างขวางได้ง่าย สร้างความสับสนรวมไปถึงแฝงการปลุกปั่นให้แก่สังคมและอาจนำไปสู่การละเมิดสิทธิของผู้อื่นหรือความผิดทางกฎหมายได้

จากรายงานของ ตำรวจสอบสวนกลาง (2566) พบว่า มีการแจ้งความคดีออนไลน์ในประเทศไทยเพิ่มมากขึ้นทุกปี กรณีหนึ่งที่เป็นประเด็นสำคัญ คือการเผยแพร่ข้อมูลเท็จ การหลอกลวงทางออนไลน์ และการสร้างเนื้อหาปลอมที่เข้าข่ายความผิดตาม พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2560 ปัญหานี้สะท้อนให้เห็นถึงความจำเป็นในการพัฒนาความรู้ด้านกฎหมายควบคู่กับทักษะการคิดวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อให้ประชาชนรู้เท่าทันและใช้สื่อออนไลน์อย่างมีความรับผิดชอบ

ดังนั้น การเรียนรู้เรื่องการประเมินข่าวปลอมในเชิงกฎหมาย จึงมีบทบาทสำคัญในการสร้างภูมิคุ้มกันทางความคิด และเสริมสร้างความเป็นพลเมืองตื่นรู้ที่มีจิตสำนึกทางกฎหมาย ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้ฝึกทักษะการตรวจสอบข้อเท็จจริง วิเคราะห์ผลกระทบทางกฎหมายจากการเผยแพร่ข้อมูลเท็จ และเรียนรู้แนวทางป้องกันตนเองจากการละเมิดกฎหมายดิจิทัล เพื่อร่วมสร้างสังคมออนไลน์ที่ปลอดภัย โปร่งใส และมีความรับผิดชอบร่วมกัน

1. ความหมายของข่าวปลอม (Fake News)

ข่าวปลอม หมายถึง ข้อมูล ข่าวสาร หรือเนื้อหาที่ถูกสร้าง บิดเบือน หรือเผยแพร่โดยมีเจตนาให้ประชาชนเข้าใจผิด โดยอาจอยู่ในรูปแบบ ข้อความ ภาพ เสียง หรือวิดีโอ ที่ถูกตัดต่อ ดัดแปลง หรือสร้างขึ้นใหม่โดยเลียนแบบสื่อจริง เพื่อจูงใจให้เชื่อถือ ปลุกปั่น หรือประสังคัมให้เกิดการแชร์ต่อ ตัวอย่างที่สามารถพบได้ เช่น 1) ข่าวปลอมด้านสุขภาพ การให้ข้อมูลเท็จเกี่ยวกับยาหรือ อาหารเสริม ประสังคัมจะเพิ่มยอดการขาย 2) ข่าวปลอมด้านเศรษฐกิจ การชี้ชวนลงทุน การแจกเงิน ผลประโยชน์ต่าง ๆ เป็นต้น

2. กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการเผยแพร่ข่าวปลอม

2.1 พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2560
ใจความสำคัญ 1) กำหนดฐานความผิดเกี่ยวกับการเข้าถึงระบบคอมพิวเตอร์โดยมิชอบ 2)

ควบคุมการเผยแพร่ข้อมูลที่ผิดกฎหมาย 3) กำหนดบทลงโทษสำหรับการกระทำความผิด ตัวอย่างเช่น **มาตรา 14 (1)** ห้ามนำเข้าข้อมูลคอมพิวเตอร์ปลอม หรือข้อมูลอันเป็นเท็จ ที่อาจก่อให้เกิดความเสียหายแก่ประชาชน **มาตรา 14 (2)** ห้ามนำเข้าข้อมูลเท็จที่ก่อให้เกิดความตื่นตระหนกแก่ประชาชน **มาตรา 16** ห้ามนำข้อมูลส่วนบุคคลของผู้อื่นไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต มีโทษจำคุกในอัตราสูง หรือ ปรับ (ประเทศไทย, 2560)

2.2 พระราชบัญญัติการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ พ.ศ. 2562 ใจความสำคัญ 1) กำหนดมาตรการป้องกันและรับมือกับภัยคุกคามทางไซเบอร์ 2) จัดตั้งคณะกรรมการและหน่วยงานที่รับผิดชอบ 3) วางแนวทางการประสานงานระหว่างหน่วยงาน โดยให้อำนาจรัฐตรวจสอบและรับมือภัยทางไซเบอร์ที่กระทบต่อความมั่นคงของประเทศ (ประเทศไทย, 2562a)

2.3 พระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 (PDPA) คุ้มครองสิทธิส่วนบุคคล ห้ามเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวของบุคคลอื่นโดยไม่ได้รับความยินยอม (ประเทศไทย, 2562b)

แม้จะมีกรอบกฎหมายที่ครอบคลุม แต่ยังพบความท้าทายหลายประการ ได้แก่ 1) การพัฒนาอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีและรูปแบบการกระทำผิด 2) ความซับซ้อนในการรวบรวมพยานหลักฐานดิจิทัล 3) ข้อจำกัดในการติดตามผู้กระทำความผิดข้ามประเทศ 4) การขาดบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน

3. ผลกระทบจากข่าวปลอม

3.1 ต่อบุคคล มีผลทำลายชื่อเสียง เกิดความเสียหายทางสังคมและจิตใจ

3.2 ต่อสังคม ก่อให้เกิดความแตกแยก ความหวาดกลัว และความเข้าใจผิด

3.3 ต่อเศรษฐกิจ ทำให้ประชาชนหลงเชื่อข่าวลวง เช่น การลงทุนปลอม หรือสินค้าหลอกขาย

3.4 ต่อกฎหมายและความมั่นคง สร้างความเสียหายต่อความน่าเชื่อถือของหน่วยงานรัฐ

4. แนวทางการประเมินและป้องกันข่าวปลอม

4.1 การตรวจสอบข้อเท็จจริง (Fact Checking) โดยตรวจสอบแหล่งข่าวจากเว็บไซต์ที่เชื่อถือได้ เช่น - ศูนย์ต่อต้านข่าวปลอมประเทศไทย (Anti-Fake News Center) - ETDA Fact Checking Tool – ตรวจสอบวันที่เผยแพร่และชื่อผู้เขียน - ใช้ Google Reverse Image Search เพื่อตรวจสอบภาพ

4.2 การคิดวิเคราะห์เชิงกฎหมาย (Legal Analysis) - วิเคราะห์ว่าข่าวปลอมดังกล่าว อาจเข้าข่ายความผิดตามมาตราใด พิจารณาผลกระทบทางสังคมและความรับผิดชอบทางกฎหมาย - ตั้งคำถามทางจริยธรรม เช่น หากแชร์ต่อโดยไม่ตรวจสอบ ถือว่าผิดหรือไม่

4.3 การสื่อสารและรับผิดชอบต่อสังคม (Responsible Sharing) - ไม่แชร์ข้อมูลที่ไม่แน่ใจว่าเป็นความจริง - รายงานข่าวปลอมไปยังหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง- ใช้โซเชียลมีเดียอย่างมีจริยธรรม เคารพสิทธิของผู้อื่น

อาชญากรรมทางไซเบอร์ โดยเฉพาะข่าวปลอมนั้น เป็นภัยคุกคามที่ส่งผลกระทบในวงกว้าง จากข้อมูลสถิติและการวิเคราะห์สถานการณ์ทั้งในระดับสากลและระดับประเทศ แสดงให้เห็นว่าปัญหานี้มีแนวโน้มที่จะทวีความรุนแรงต่อเนื่อง การป้องกันและแก้ไขปัญหาจึงจำเป็นต้องดำเนินการในหลายระดับพร้อมกัน ทั้งการเสริมสร้างระบบป้องกันที่มีประสิทธิภาพ และการบูรณาการความร่วมมือจากทุกภาคส่วน แต่ที่สำคัญที่สุด คือ การพัฒนาความรู้และทักษะระดับบุคคล (Berger, Kerkhof, Mindl, & Münster, 2025; Pitiyasak & Vanaphituk, 2023)

6. แนวคิดสำคัญจากการเรียนรู้

6.1 ข่าวปลอมเป็น อาชญากรรมข้อมูล (Information Crime)

6.2 การแชร์ข่าวโดยไม่ตรวจสอบ อาจมีความผิดทางกฎหมาย

6.3 พลเมืองตื่นรู้ในโลกดิจิทัลต้อง มีจิตสำนึกทางกฎหมาย และ ใช้สื่ออย่าง

รับผิดชอบต่อ

ใบกิจกรรมครั้งที่ 3 การประเมินข่าวปลอมในเชิงกฎหมาย

ชื่อกลุ่ม.....

สมาชิก 1..... 2.....
 3..... 4.....
 5..... 6.....

ส่วนที่ 1 วิเคราะห์สถานการณ์จาก Mini Quest (สรุปประเด็นสำคัญของกลุ่มลงบนฟลิปชาร์ตสำหรับการนำเสนอในชั้นเรียน)

1. อธิบายลักษณะข่าวปลอม

.....

2. เจตนาหรือกลยุทธ์ของผู้เผยแพร่ข่าวปลอม

.....

3. ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการเผยแพร่ข่าวปลอม (เชิงกฎหมาย และสังคม)

.....

4. สัญญาณเตือนหรือจุดเสี่ยงที่ควรระวังเมื่อพบข่าวลักษณะนี้

.....

ส่วนที่ 2 การตรวจสอบข่าวปลอม 3 ชั้น

1. ตรวจสอบแหล่งที่มา

.....
 2. ตรวจสอบเนื้อหา

3. ตรวจสอบผลกระทบ

.....

สรุปผลการตรวจสอบ (Summary):

ข่าวนี้เป็น

- ข่าวจริง
- ข่าวบิดเบือน
- ข่าวปลอม

ส่วนที่ 3 สรุปบทเรียน และการสะท้อนคิด (One-minute paper)

1. บทเรียนสำคัญที่ได้จากกรณีศึกษานี้

.....

.....

2. วิธีการสื่อสารเพื่อเตือนภัยผู้อื่น

.....

.....

3. คำถามที่ยังสงสัย

.....

.....



โปรแกรมการพัฒนาความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ ร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความเป็นพลเมืองดีของรัฐของผู้เรียนระดับปริญญาตรี กิจกรรมครั้งที่ 4 ความรับผิดชอบทางกฎหมายและสังคม สาระสำคัญ

การสร้างความรู้ความตระหนักรู้และการมีส่วนร่วมในการปลูกฝังความรับผิดชอบทางกฎหมายและสังคมนั้น ควรเริ่มจากการสร้างความเข้าใจในหลักสิทธิมนุษยชน ความเสมอภาค และการเคารพกติกาสาธารณะ ซึ่งเป็นพื้นฐานของการอยู่ร่วมกันอย่างสันติในระบบประชาธิปไตย ผู้เข้าร่วมกิจกรรมควรจะได้เรียนรู้ว่า การกระทำของตนย่อมส่งผลกระทบต่อผู้อื่นและสังคมโดยรวม การเคารพกฎหมายจึงไม่ใช่เพียงการหลีกเลี่ยงการกระทำผิด แต่คือ การยึดมั่นในคุณค่าของความยุติธรรม ความซื่อสัตย์ และความรับผิดชอบต่อส่วนรวม ยิ่งไปกว่านั้น การสร้างจิตสำนึกดังกล่าวต้องอาศัยกระบวนการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิด วิเคราะห์ และสะท้อนผลของการกระทำในมิติต่าง ๆ ทั้งทางกฎหมาย สังคม และศีลธรรม

กิจกรรมการเรียนรู้ในประเด็นนี้ออกแบบให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เผชิญกับสถานการณ์ใกล้เคียงตัว เช่น การใช้สิทธิในพื้นที่สาธารณะ การจัดการกับความขัดแย้งทางความคิด หรือการตัดสินใจในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับประโยชน์ส่วนรวม ผ่านกระบวนการต่างๆ ที่ช่วยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความตระหนักถึงผลของการตัดสินใจ เข้าใจบทบาทของกฎหมายในชีวิตจริง และพัฒนาตนเพื่อเป็นพลเมืองดีที่มีความรับผิดชอบ มีจิตสาธารณะ และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างสร้างสรรค์ในสังคมประชาธิปไตย

การดำเนินกิจกรรมอยู่ในรูปแบบของการแบ่งกลุ่ม เพื่อให้เกิดการให้และรับเรียนรู้และต่อยอดความคิดระหว่างกลุ่มจะนำไปสู่การพัฒนาที่มีความหลากหลายและมีประสิทธิภาพ ท้ายที่สุดการสร้างเครือข่ายความร่วมมือในการเผยแพร่และใช้ประโยชน์จากความรู้ที่ได้พัฒนาแล้ว จะช่วยให้เกิดการขยายผล และนำไปสู่การพัฒนาความรับผิดชอบทางกฎหมายและสังคมอย่างยั่งยืน

วัตถุประสงค์การเรียนรู้

เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถ

1. วิเคราะห์พฤติกรรมของพลเมืองที่มีผลต่อความไว้วางใจจากสังคมได้
2. ระบุผลทางกฎหมายของพฤติกรรมที่ไม่รับผิดชอบต่อสังคมได้
3. แสดงความเข้าใจเกี่ยวกับบทบาทของตนในฐานะพลเมืองที่รับผิดชอบต่อกฎหมายและต่อผู้อื่น
4. เสนอแนวทางพฤติกรรมที่ส่งเสริมสังคมแห่งความไว้วางใจและการเคารพสิทธิผู้อื่น

ระยะเวลา 45 นาที

สื่อและอุปกรณ์

1. บัตรสถานการณ์จำลอง (กรณีตัวอย่างการกระทำในชีวิตประจำวัน เช่น การแชร์ข้อมูลเท็จ การหมิ่นประมาท การซื้อขายออนไลน์ การทำความดี)
2. ใบความรู้ ครั้งที่ 4
3. ใบกิจกรรมครั้งที่ 4
4. กระดาษฟลิปชาร์ต ปากกาเมจิก
5. บัตรคะแนนกิจกรรม (Activity Score Cards) สำหรับการให้คะแนน ตรา และติดตามความก้าวหน้า

กิจกรรมการเรียนรู้

1. ขั้นกระตุ้นความสนใจ (7 นาที)

1.1 ผู้ดำเนินกิจกรรมเริ่มกระบวนการเรียนรู้ด้วยการเชื่อมโยงกิจกรรมจาก Mini Quest สถานการณ์ตามล่าข่าวปลอมสัปดาห์นี้ของกิจกรรมที่ 3 โดยให้แต่ละกลุ่มสรุปเนื้อความที่ได้ศึกษาและอภิปรายมา เสนอให้กลุ่มอื่นฟังสั้นๆ ในเวลา 1 นาที กลุ่มที่นำเสนอได้ครบทั้งแง่กฎหมาย รวมไปถึงตรงหลักจริยธรรมในการใช้ชีวิตร่วมกันในสังคม (มีความรับผิดชอบในการกระทำของตน) จะได้รับคะแนน

1.2 ผู้ดำเนินกิจกรรมสรุปเนื้อหาที่เชื่อมโยงกับ Mini Quest ครั้งที่ 3 และเตรียมผู้เข้าร่วมกิจกรรมสู่ขั้นต่อไป

2. ขั้นจัดกลุ่มและแก้ปัญหาร่วมกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน(8 นาที)

ผู้ดำเนินกิจกรรมแจกบัตรสถานการณ์จำลอง (กรณีตัวอย่างการกระทำในชีวิตประจำวัน เช่น การแชร์ข้อมูลเท็จ การหมิ่นประมาท การซื้อขายออนไลน์ การทำความดี) โดยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมวิเคราะห์สถานการณ์จำลองนั้น 3 ระดับ ระดับ 1 ระบุพฤติกรรมหลักและผู้เกี่ยวข้อง ระดับ 2 วิเคราะห์ผลทางกฎหมายและผลทางสังคม ระดับ 3 เสนอแนวทางการเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบ โดยการบันทึกลงบนฟลิปชาร์ต กลุ่มที่ทำได้ครบ 3 ระดับ จะได้รับตราเลื่อนขั้น และผู้ดำเนินกิจกรรมบันทึกคะแนนการมีส่วนร่วมของสมาชิกผ่านบัตรคะแนนกิจกรรม

3. ขั้นวิเคราะห์และวิจัย(10 นาที)

3.1 ผู้ดำเนินกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมศึกษาใบความรู้ ครั้งที่ 4 เพื่อวิเคราะห์เชิงลึก เกี่ยวกับสิทธิที่เกี่ยวข้อง ผลทางกฎหมาย ผลทางสังคม และแนวทางการเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบ โดยอ้างอิงจากกฎหมายจริง (เช่น ประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ ม.420 /พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ ม.14 เป็นต้น) โดยให้แต่ละกลุ่มวิเคราะห์พฤติกรรมที่เกี่ยวข้องทั้งจาก Mini Quest

ครั้งที่ 3 และบัตรสถานการณณ์จำลอง โดยเขียนลงบนฟลิปชาร์ต ให้มีความเชื่อมโยงจากพฤติกรรมต่างๆ ไปสู่ผลกระทบที่เกิดขึ้น โดยอาจใช้การเขียนลูกศรแสดงความสัมพันธ์ กลุ่มที่เชื่อมโยงได้ครบตามประเด็นการวิเคราะห์เชิงลึกได้ดีที่สุด จะได้รับตรา (Badge) แห่งการพัฒนา

3.2 ผู้ดำเนินกิจกรรมเดินสังเกตการทำงานของแต่ละกลุ่ม ให้คำแนะนำ และกระตุ้นให้กลุ่มคิดถึงวิธีการนำเสนอที่สร้างสรรค์และน่าสนใจ *-

4. ขั้นการรายงานและการนำเสนอ (15 นาที)

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละกลุ่ม มีเวลา 2 นาที ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์เชิงลึกที่แสดงการเชื่อมโยงพฤติกรรมต่างๆ ไปสู่ผลกระทบที่เกิดขึ้น ประกอบกับแนวทางพฤติกรรมที่ดีจากการสร้างความรับผิดชอบร่วมกันในใบกิจกรรมที่ 4 โดยกลุ่มอื่นๆ จะเป็นผู้โหวต ว่ากลุ่มใดนำเสนอเนื้อหาที่มีความเกี่ยวข้องกับการเป็นพลเมืองผู้มีความรับผิดชอบมากที่สุด กลุ่มที่ชนะในการโหวต จะได้รับตรานักสื่อสาร

5. ขั้นประเมินความรู้ (5 นาที)

5.1 ขั้นตอนสุดท้ายของกิจกรรมเป็นการสะท้อนผลการเรียนรู้ โดยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแสดงการสะท้อนคิด ในใบกิจกรรมครั้งที่ 4 จำนวน 5 ข้อ และเขียนข้อความสรุปสั้นๆ ว่าฉันจะเป็นพลเมืองที่รับผิดชอบต่อสังคมได้อย่างไร ผู้ดำเนินกิจกรรมบันทึกคะแนนความก้าวหน้าของแต่ละกลุ่ม โดยพิจารณาจากการมีส่วนร่วมในกิจกรรม

5.2 ผู้ดำเนินกิจกรรมมอบภารกิจ Mini Quest ให้แต่ละกลุ่มไปสังเกตการกระทำหนึ่งอย่างในชีวิตประจำวัน (ของตนหรือผู้อื่น) ที่มีความเกี่ยวข้องกับการเป็นพลเมืองที่สร้างความไว้วางใจ ก่อนทำความเข้าใจกับการกระทำดังกล่าว เพื่อนำมาประกอบในกิจกรรมที่ 5 ต่อไป

5.3 ผู้ดำเนินกิจกรรมแจ้งผลของตารางผู้นำ โดยย้ำเตือนผู้เข้าร่วมกิจกรรมว่าตารางผู้นำเป็นเพียงส่วนเล็กๆ ของการดำเนินกิจกรรม สิ่งที่สำคัญที่สุด คือ การพัฒนาตนเองผู้เข้าร่วมกิจกรรม

การวัดและประเมินความรู้

1. ด้านความรู้ (25%)

เข้าใจผลทางกฎหมายและผลทางสังคมจากพฤติกรรมของพลเมือง

2. ด้านทักษะ (45%)

การวิเคราะห์สถานการณ์และเสนอแนวทางพลเมืองผู้มีความรับผิดชอบ

3. ด้านเจตคติ (25%)

แสดงความรับผิดชอบต่อ เคารพสิทธิผู้อื่น และสะท้อนตนเองอย่างซื่อสัตย์

เครื่องมือประเมิน

1. แบบบันทึกการนำเสนอ
2. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
2. แบบบันทึกการสะท้อนคิด



ใบความรู้ 4 สิทธิ หน้าที่ และความรับผิดชอบทางกฎหมาย

ในระบบอบประชาธิปไตย การอยู่ร่วมกันของคนในสังคมต้องอยู่บนพื้นฐานของ สิทธิ หน้าที่ และความรับผิดชอบทางกฎหมาย ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการเป็นพลเมืองที่ตื่นรู้ที่มีความรับผิดชอบต่อส่วนรวม สิทธิ คือ สิ่งที่กฎหมายรับรองให้ประชาชนสามารถทำได้ หน้าที่ คือ สิ่งที่ประชาชนต้องกระทำเพื่อรักษาความสงบและความยุติธรรมของสังคม ส่วนความรับผิดชอบ คือ ผลทางกฎหมายที่เกิดขึ้นเมื่อบุคคลละเมิดสิทธิของผู้อื่นหรือละเมิดกฎหมาย

รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. 2560 ได้กำหนดให้สิทธิและหน้าที่ของประชาชนเป็นหลักประกันพื้นฐาน เพื่อให้ทุกคนสามารถดำเนินชีวิตได้อย่างเสรี แต่ต้องไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่นและต้องเคารพกฎหมาย ตามมาตรา 50 กำหนดให้บุคคลมีหน้าที่ 1) พิทักษ์รักษาชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ และการปกครองระบอบประชาธิปไตย 2) การป้องกันประเทศและรักษาเกียรติภูมิผลประโยชน์ของชาติและสาธารณสมบัติ 3) การปฏิบัติตามกฎหมาย 3) การเข้ารับการศึกษาภาคบังคับ 4) การ เคารพสิทธิผู้อื่น 5) การไปใช้สิทธิเลือกตั้ง 6) การอนุรักษ์ธรรมชาติและวัฒนธรรม เป็นต้น โดยมีรายละเอียดเพิ่มเติม ดังนี้

1. สิทธิ (Rights) สิทธิของประชาชน หมายถึง อำนาจที่กฎหมายให้ไว้แก่บุคคลในการกระทำการบางอย่าง หรือให้ผู้อื่นกระทำต่อเรา สิทธิเหล่านี้มีทั้งสิทธิตามรัฐธรรมนูญและสิทธิตามกฎหมายทั่วไป เช่น สิทธิในชีวิตและร่างกาย ไม่มีผู้ใดมีสิทธิกระทำให้ผู้อื่นถึงแก่ชีวิตหรือบาดเจ็บ สิทธิในทรัพย์สิน บุคคลมีสิทธิถือครอง ใช้ และจำหน่ายทรัพย์สินของตนสิทธิในความเป็นส่วนตัว ห้ามละเมิดข้อมูลส่วนบุคคล ภาพ เสียง หรือข้อความโดยไม่ได้รับอนุญาต สิทธิในการแสดง มุมมองและสื่อสาร ประชาชนสามารถแสดงมุมมองได้โดยไม่ละเมิดกฎหมาย สิทธิเหล่านี้ได้รับการรับรองโดย รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. 2560 หมวด 3 และกฎหมายเฉพาะ เช่น พระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 ประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ (ว่าด้วยสิทธิในทรัพย์สิน)

2. หน้าที่ (Duties) หน้าที่ของประชาชน คือ สิ่งที่ทุกคนต้องปฏิบัติเพื่อประโยชน์ส่วนรวม และการอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข เช่น การให้ความเคารพและปฏิบัติตามกฎหมาย ช่วยเหลือราชการเมื่อรัฐร้องขอ เช่น การเลือกตั้ง การเสียภาษี การรับราชการทหาร เคารพสิทธิและเสรีภาพของผู้อื่น การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและทรัพยากรธรรมชาติ เป็นต้น รัฐธรรมนูญมาตรา 50 บัญญัติว่า บุคคลมีหน้าที่เคารพและไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่น ปฏิบัติตามกฎหมาย และร่วมมือกับรัฐในการพัฒนาสังคม

3. ความรับผิดชอบทางกฎหมาย (Legal Responsibility) ความรับผิดชอบทางกฎหมาย เป็นหัวใจสำคัญของการเป็นพลเมืองที่ตื่นรู้ และมีส่วนร่วมอย่างรับผิดชอบ โดยเฉพาะในสังคม

ประชาธิปไตย ที่สิทธิ เสรีภาพ และความรับผิดชอบต้องดำเนินไปควบคู่กัน โดยมีความสัมพันธ์กับสิทธิ ซึ่งเป็นผลประโยชน์ที่ได้รับการยอมรับและคุ้มครองโดยกฎหมาย เพราะกฎหมายเป็นกลไกทางสังคมที่รัฐใช้รับรองและลงโทษผู้ละเมิดเพื่อรักษาความสงบเรียบร้อยของสังคม สืบถึงการบังคับใช้และความรับผิดชอบทางกฎหมายอย่างชัดเจน โดยรัฐเป็นผู้มีหน้าที่ทางกฎหมาย ที่จะต้องรับประกันสิทธิพื้นฐานของพลเมือง และทำให้เกิดการบังคับใช้สิทธิเหล่านั้นจริงในทางปฏิบัติ ด้วยเหตุนี้ความรับผิดชอบทางกฎหมาย มิใช่เพียงของประชาชน แต่รวมถึงความรับผิดชอบของรัฐด้วยเช่นกัน ซึ่งความรู้ในส่วนนี้เป็นเป้าหมายหลักของการพัฒนาความเป็นพลเมืองที่รู้เท่าทันกฎหมายและมีความรับผิดชอบ เพื่อสร้างความเข้าใจแก่พลเมืองว่า กฎหมายไม่ได้มีไว้เพื่อลงโทษเท่านั้น แต่เป็นกลไกในการสร้างความยุติธรรม การเคารพสิทธิของผู้อื่น และการใช้สิทธิตนเองอย่างรับผิดชอบ สิทธิที่ต้องอาศัยความรับผิดชอบทางกฎหมาย เช่น สิทธิในการมีชีวิต สิทธิในทรัพย์สิน และ สิทธิในการได้รับการพิจารณาคดีอย่างเป็นธรรม รวมถึงสิทธิในการเข้าถึงศาล ซึ่งเป็นสิทธิที่ต้องอาศัยการรู้กฎหมายและการใช้สิทธิผ่านกระบวนการยุติธรรมอย่างชอบธรรม (Gürel, 2022)

4. พลเมืองตื่นรู้กับการใช้สิทธิและหน้าที่อย่างรับผิดชอบ ผู้ที่เป็นพลเมืองตื่นรู้ (Active Citizen) ควรที่จะทราบสิทธิของตนเอง และทราบว่าขอบเขตของสิทธินั้นอยู่ที่ใด ปฏิบัติหน้าที่ด้วยจิตสำนึกต่อส่วนรวม เช่น การเลือกตั้ง การจ่ายภาษี การเคารพกฎหมายจราจร รับผิดชอบต่อผลของการกระทำ พึงเข้าใจว่าทุกการกระทำมีผลทางกฎหมายและต่อสังคม มีความรู้เท่าทันและการตระหนักถึงสิทธิ ประกอบด้วย 1) การเข้าใจกลไกทางสังคมและการมีส่วนร่วมอย่างรับผิดชอบ 2) มีการตรวจสอบอย่างมีวิจารณญาณต่อตนเองและประเพณีต่างๆ 3) การพัฒนาทักษะเชิงวิเคราะห์และวิจารณญาณ 4) ความสามารถในการคิดว่าจะเป็นอย่างไหากได้อยู่ในสถานการณ์ของผู้อื่น (empathy) 5) มีความเข้าใจอารมณ์ความรู้สึกของบุคคลที่แตกต่างจากตนเอง ความเห็นอกเห็นใจนี้บ่งชี้ให้เห็นถึงการใช้ความรู้เท่าทันในการสร้างความเข้าใจระหว่างผู้คน การพัฒนาพลเมืองในยุคนี้ จำเป็นต้องมีการยกระดับความรู้ความเข้าใจของผู้คนเกี่ยวกับสิทธิของตน เป็นความรู้ที่ทำให้เกิดความเสมอภาค ควบคู่ไปกับการเข้าใจบริบททางสังคม และพัฒนาไปถึงความเป็นพลเมืองตื่นรู้ต่อไป (Robinson-Pant, 2023)

ด้วยเหตุที่กล่าวมาข้างต้น พลเมืองทุกคนในสังคม ได้รับความคุ้มครองและมีสิทธิและหน้าที่ตามที่รัฐได้ให้อำนาจไว้ ซึ่งในทางกลับกัน รัฐก็มีหน้าที่ในการกำกับดูแลให้พลเมืองได้รับความคุ้มครองตามกฎหมาย ความเข้าใจในส่วนนี้จึงมีความสำคัญ และจำเป็นในการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของประชาชนต่อไป

โปรแกรมการพัฒนาความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ ร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี กิจกรรมครั้งที่ 5 ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ในระบบประชาธิปไตย

สาระสำคัญ

การเป็นพลเมืองในระบบประชาธิปไตยนั้น หมายถึงการรู้จักสิทธิของตนเอง ให้ความเคารพสิทธิของผู้อื่น และมีส่วนร่วมในการพัฒนาสังคมอย่างสร้างสรรค์ ไม่เพียงแต่การไปใช้สิทธิเลือกตั้งเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการตัดสินใจอย่างมีเหตุผล การแสดงมุมมองอย่างมีวิจารณญาณ และการเคารพกติกาสาธารณะกิจกรรม ในครั้งนี้มุ่งให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ทำความเข้าใจในบทบาทของตนในฐานะพลเมืองตื่นรู้ ผ่านการจำลองสถานการณ์ทางสังคม การคิดเชิงวิเคราะห์ และการร่วมกันออกแบบแนวทางรณรงค์หรือกิจกรรมขนาดเล็ก เพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมในชุมชนของตนเอง ทั้งยังช่วยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมตระหนักถึงพลังของพลเมืองในการขับเคลื่อนสังคมประชาธิปไตยอย่างสันติและยั่งยืน

การเรียนรู้ในลักษณะนี้ช่วยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้พัฒนาทักษะในการสื่อสารการทำงานร่วมกับผู้อื่น และการเคารพความคิดเห็นที่แตกต่างอย่างสร้างสรรค์ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้เรียนรู้การแก้ปัญหาสาธารณะผ่านกระบวนการคิดอย่างเป็นขั้นตอน มีความเข้าใจถึงความสัมพันธ์ระหว่างสิทธิ หน้าที่ และความรับผิดชอบในชีวิตประจำวัน นอกจากนี้ การใช้กิจกรรมจำลองและการอภิปรายในกลุ่มยังช่วยให้เกิดการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง ที่ทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเห็นคุณค่าของตนเองในฐานะสมาชิกของสังคมประชาธิปไตย และพร้อมจะเป็นพลเมืองที่มีจิตสำนึก สันติวิธี และความรับผิดชอบต่อส่วนรวม

วัตถุประสงค์การเรียนรู้

เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถ

1. อธิบายสิทธิ หน้าที่ และความรับผิดชอบของพลเมืองในระบบประชาธิปไตยได้
2. วิเคราะห์สถานการณ์ทางสังคมหรือทางการเมืองที่สะท้อนบทบาทของพลเมืองได้อย่างมีเหตุผล
3. ออกแบบแนวคิดหรือกิจกรรมจำลองเพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมของพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย

ระยะเวลา 45 นาที

สื่อและอุปกรณ์

1. บัตรสถานการณ์ทางสังคมหรือการเมือง เช่น การไม่ไปเลือกตั้ง จะเป็นอะไรใหม่ รับเงินซื้อเสียงไว้ แต่ไม่ต้องลงคะแนนให้ รับจ้างโพลสติจิมติผู้สมัครเข้ารับการเลือกตั้ง
2. ใบความรู้ครั้งที่ 5
3. ใบกิจกรรมครั้งที่ 5
4. กระดาษฟลิปชาร์ต ปากกาเมจิก
5. บัตรคะแนนกิจกรรม (Activity Score Cards) สำหรับการให้คะแนน ตรา และติดตามความก้าวหน้า

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

1. ขั้นกระตุ้นความสนใจ (7 นาที)

1.1 ผู้ดำเนินกิจกรรมเริ่มต้นด้วยคำถามกระตุ้นความคิด เช่น ถ้าวันเลือกตั้งมีฝนตกหนัก พวกเราจะยังไปใช้สิทธิไหม หรือ การแสดงมุมมองต่างจากเพื่อนถือว่าผิดไหม แล้วเปิดโอกาสให้ผู้เข้ากิจกรรมแสดงมุมมอง ตอบคำถาม และอภิปรายเหตุผลร่วมกัน โดยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละกลุ่มเชื่อมโยงประเด็นในการอภิปรายจาก Mini Quest ครั้งที่ 4 การเป็นพลเมืองที่สร้างความไว้วางใจ

1.2 ผู้ดำเนินกิจกรรมสรุปประเด็น การเคารพสิทธิในการมีความเห็นต่าง กลุ่มที่อภิปรายได้ตรงประเด็น ยกตัวอย่างประกอบได้ชัดเจน จะได้รับคะแนน

2. ขั้นจัดกลุ่มและแก้ปัญหาร่วมกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน(8 นาที)

ผู้ดำเนินกิจกรรมแจกบัตรสถานการณ์จำลอง (กรณีตัวอย่าง เช่น การไม่ไปเลือกตั้ง จะเป็นอะไรใหม่ รับเงินซื้อเสียงไว้ แต่ไม่ต้องลงคะแนนให้ รับจ้างโพลสติจิมติผู้สมัครเข้ารับการเลือกตั้ง) โดยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมวิเคราะห์สถานการณ์จำลองนั้น 3 ระดับ ระดับ 1 ระบุปัญหาที่มีต่อชุมชนและสาเหตุของปัญหา ระดับ 2 การเชื่อมโยงกับสิทธิ หน้าที่ และหลักกฎหมาย ระดับ 3 กำหนดเป้าหมายการพัฒนาชุมชนที่เป็นไปในทางเดียวกันกับพฤติกรรมกรเป็นพลเมืองที่ดี โดยการบันทึกลงบนฟลิปชาร์ต กลุ่มที่ทำได้ครบ 3 ระดับ จะได้รับตราเลื่อนชั้น ผู้ดำเนินกิจกรรมบันทึกคะแนนการมีส่วนร่วมของสมาชิกผ่านบัตรคะแนนกิจกรรม

3. ชั้นวิเคราะห์และวิจัย (10 นาที)

3.1 ผู้ดำเนินกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมศึกษาใบความรู้ครั้งที่ 5 ร่วมกับการสืบค้นจากอินเทอร์เน็ต เพื่อวิเคราะห์เชิงลึกเกี่ยวกับสิทธิ กฎหมายและแนวทางที่เกี่ยวข้อง ประกอบ พ.ร.บ.ส่งเสริมการบริหารกิจการบ้านเมืองที่ดี หรือระเบียบการเลือกตั้งท้องถิ่น ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละกลุ่มบันทึกข้อค้นพบลงบนฟลิปชาร์ต

3.2 ผู้ดำเนินกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละกลุ่ม บันทึกข้อมูลในตารางวิเคราะห์สถานการณ์พลเมืองตื่นใ้ในกิจกรรม และให้แต่ละกลุ่ม เขียนคำรณงค์สั้นเกี่ยวกับพลเมืองและประชาธิปไตย กลุ่มที่สร้างสรรค์แนวทางการรณรงค์ได้ภายในกำหนดเวลา จะได้รับตรานักพัฒนา

4. ชั้นการรายงานและการนำเสนอ (15 นาที)

4.1 ผู้ดำเนินกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละกลุ่มนำเสนอแนวคิด หรือตัวอย่างกิจกรรมรณรงค์เกี่ยวพลเมืองและประชาธิปไตย กำหนดเวลาแต่ละกลุ่ม 3 นาที โดยอาจใช้ การจำลองบทบาท หรือบทบาทผู้สื่อข่าว

4.2 ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ลงคะแนนโหวตการนำเสนอของกลุ่มอื่น พิจารณาตามความคิดสร้างสรรค์ ความเป็นไปได้ และผลที่มีต่อสังคม กลุ่มที่ได้รับคะแนน มีการยอมรับมากที่สุด จะได้รับตรานักสื่อสาร และรวบรวมบันทึกลงกระดานผู้นำ

5. ชั้นประเมินความรู้ (5 นาที)

5.1 ผู้ดำเนินกิจกรรมสรุปแนวคิดหลักเรื่องสิทธิ หน้าที่ และการเคารพความคิดเห็นผู้อื่นในประเด็นของความเป็นประชาธิปไตย พร้อมตั้งคำถามชวนคิดสั้นๆ เช่น หากทุกคนละเลยหน้าที่ของตน สังคมจะเป็นอย่างไร หรือ การมีส่วนร่วมของพวกเราในสันนี้ ช่วยสร้างสังคมประชาธิปไตยได้ไหม

5.2 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมบันทึกคำตอบในการสะท้อนคิดรายบุคคล และผู้ดำเนินกิจกรรมมอบภารกิจ Mini Quest ให้แต่ละกลุ่มไปสังเกตการกระทำหนึ่งอย่างในชีวิตประจำวัน (ของตนหรือผู้อื่น) โดยการกระทำนั้นสะท้อนการเป็นพลเมืองตื่นใ้ในระบบประชาธิปไตย เช่น ชวนเพื่อนไปใช้สิทธิต่าง ๆ การเข้าร่วมกิจกรรมสาธารณะ หรือการเผยแพร่ข้อความสร้างสรรค์ในสื่อออนไลน์ ก่อนทำความเข้าใจกับการกระทำดังกล่าว เพื่อนำมาประกอบในกิจกรรมที่ 6 ต่อไป

5.3 ผู้ดำเนินกิจกรรมรวมคะแนน และมอบคำชมแก่กลุ่มที่แสดงความร่วมมือ จิตสาธารณะ หรือมีทัศนคติพลเมืองตื่นใ้ที่ดี และแจ้งผลของตารางผู้นำ โดยย้ำเตือนผู้เข้าร่วมกิจกรรมว่าตารางผู้นำเป็นเพียงส่วนเล็ก ๆ ของการดำเนินกิจกรรม สิ่งที่สำคัญที่สุด คือ การพัฒนาตนเองผู้เข้าร่วมกิจกรรม

การวัดและประเมินผล

1. ด้านความรู้ (30%)
เข้าใจสิทธิ หน้าที่ และหลักการประชาธิปไตย
2. ด้านทักษะ (40%)
วิเคราะห์ และออกแบบแนวทางการมีส่วนร่วมเชิงสร้างสรรค์
3. ด้านเจตคติ (30%)
การมีส่วนร่วม เคารพความคิดเห็นผู้อื่น และแสดงจิตสาธารณะ

เครื่องมือประเมิน

1. แบบบันทึกการนำเสนอ
2. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
3. แบบการสะท้อนคิด



ใบความรู้ครั้งที่ 5 ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ในระบอบประชาธิปไตย

การเป็นพลเมืองที่ดีในระบอบประชาธิปไตยนั้น มิได้มีความเกี่ยวข้องเพียงการไปใช้สิทธิเลือกตั้งหรือการไม่ทำผิดกฎหมายแต่อย่างใด เพราะในความเป็นจริง การเป็นพลเมืองตื่นรู้ ไม่ใช่เพียงการรู้สิทธิของตัวเอง แต่คือ การเข้าใจบทบาทหน้าที่ของตนเองในสังคม รู้จักการใช้เหตุผล ประกอบการตัดสินใจ เคารพความคิดเห็นที่แตกต่าง และมีความกล้าที่จะมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์สิ่งดีๆ ให้กับส่วนรวม ในยุคที่ข้อมูลข่าวสารมีจำนวนมากและสังคมมีความหลากหลายมากขึ้น ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ควรเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้ประชาธิปไตยยั่งยืนยั่งยืนได้จริง

1. ความหมายของพลเมืองตื่นรู้ในระบอบประชาธิปไตย

Ireland, Kerr, Lopes, and Nelson (2006) อธิบายไว้ว่า พลเมืองตื่นรู้ควรมีความเข้าใจบทบาทของตนในระบอบประชาธิปไตย ด้วยเหตุนี้จึงมีความจำเป็นต้องพัฒนา 1) ความรอบรู้ทางการเมือง (political literacy) ร่วมด้วย ซึ่งหมายถึงการที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เรียนรู้เกี่ยวกับวิธีการที่จะทำให้ตนเองมีประสิทธิผลในชีวิตสาธารณะผ่านความรู้ ทักษะ และค่านิยม โดยความรอบรู้ทางการเมืองนี้ครอบคลุมไปถึง การทราบถึงข้อเท็จจริงเกี่ยวกับการเตรียมพร้อมสำหรับการแก้ปัญหาและการตัดสินใจ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมควรมีความเชื่อว่าตนเองควรมีสติที่มีเสียง ในเรื่องที่ส่งผลกระทบต่อตนเองโดยเฉพาะในสถานศึกษา และนำไปสู่การตระหนักถึงความสำคัญของการมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ และควรที่จะได้รับการให้คำปรึกษาในประเด็นที่ส่งผลกระทบทั้งทางตรงและทางอ้อม ผู้เป็นพลเมืองตื่นรู้ควรแสดงให้เห็นถึงความสามารถในการใช้สิทธิ ใช้เสียงของตนได้อย่างมีความรับผิดชอบ ทั้งกรณีส่วนตัวและส่วนรวม 2) การเคารพผู้อื่น อนุในประเด็นของความรับผิดชอบต่อสังคมและศีลธรรม การที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม มีความมั่นใจในตนเองและมีพฤติกรรมที่มีความรับผิดชอบต่อสังคมและศีลธรรม ไม่ว่าจะเป็นผู้ใดก็ตาม ด้วยเหตุนี้การสร้างบรรยากาศในการเคารพซึ่งกันและกัน ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน จึงมีความสำคัญที่สถานศึกษาควรพิจารณาและวางรากฐานนี้เพราะส่งผลถึงการพัฒนาความเป็นพลเมืองตื่นรู้ 3.) การเผชิญความขัดแย้งด้วยเหตุผล ดังที่กล่าวไปแล้วว่า ความรอบรู้ทางการเมือง นั้นรวมถึงการเตรียมพร้อมสำหรับการแก้ปัญหาและการตัดสินใจ การพัฒนาทักษะเหล่านี้จึงมีความสำคัญ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาและส่งเสริมทักษะในการแสดงมุมมองของตนอย่างสร้างสรรค์ โดยเคารพสิทธิของผู้อื่นเพื่อลดความขัดแย้งที่อาจเกิดขึ้นได้ และมีความพร้อมที่จะรับมือกับปัญหาที่อาจเกิดขึ้นได้โดยหาทางออกของปัญหาด้วยเหตุผลที่ดีและเป็นการกระทำที่ไม่ขัดต่อกฎหมาย

2. คุณค่าประชาธิปไตยและการมีส่วนร่วมของพลเมืองตื่นรู้

คำว่าประชาธิปไตยนั้นมิได้มีความหมาย เพียงการตัดสินใจโดยเสียงข้างมากเท่านั้น แต่ ยังต้องอาศัยการเคารพสิทธิของเสียงข้างน้อยและการอยู่ร่วมกันอย่างมีเหตุผลในสังคมที่ หลากหลาย การเป็นพลเมืองในระบบประชาธิปไตยจึงต้องยึดมั่นในคุณค่าหลัก เช่น ความเสมอ ภาค ความยุติธรรม การเคารพในศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ และการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ แม้มี ความเห็นต่างก็ยังสามารถร่วมมือเพื่อประโยชน์ส่วนรวมได้ (สำนักงานคณะกรรมการการเลือกตั้ง, 2566)

กรณีการมีส่วนร่วมของพลเมืองซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการดำรงไว้ซึ่งประชาธิปไตยนั้น ไม่ว่าจะเป็นการใช้สิทธิเลือกตั้งอย่างมีวิจารณญาณ การแสดงมุมมองอย่างสุภาพ การร่วม กิจกรรมสาธารณะ หรือการตรวจสอบการทำงานของผู้แทนราษฎร ล้วนเป็นกลไกที่ทำให้เสียงของ ประชาชนสะท้อนสู่ระบบการเมืองได้อย่างแท้จริง (B. L. Hoskins & Mascherini, 2009) พลเมือง ตื่นรู้จึงไม่เพียงกระทำหน้าที่ของตน แต่ควรต้องตระหนักถึงผลกระทบของการกระทำที่มีต่อสังคม พร้อมกับการเรียนรู้ข่าวสารและตรวจสอบความถูกต้องก่อนตัดสินใจ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นจึงเป็น ลักษณะของผู้มีวุฒิภาวะทางการเมืองที่สำคัญ (Arslan et al., 2023)

3. ความสำคัญของพลเมืองตื่นรู้ต่อสังคมประชาธิปไตย

สังคมประชาธิปไตยจะเกิดความมั่นคงได้ก็ต่อเมื่อประชาชนมีความตระหนักถึงสิทธิและ หน้าที่ของตนอย่างสมดุล ความเป็นพลเมืองตื่นรู้จึงเป็นหัวใจสำคัญของการดำรงระบบที่เปิด โอกาสให้ทุกคนมีส่วนร่วมอย่างเท่าเทียม ผู้ที่เข้าใจบทบาทของตนในฐานะสมาชิกสังคมจะใช้ อำนาจของตนอย่างมีเหตุผล ไม่เบียดเบียนผู้อื่น และตัดสินใจบนพื้นฐานของข้อมูลและคุณธรรม ความตระหนักเช่นนี้ช่วยให้สังคมลดความขัดแย้งทางผลประโยชน์และส่งเสริมความร่วมมือใน การพัฒนาประเทศ (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพระนครศรีอยุธยา, 2567)

เมื่อพลเมืองมีความรู้เท่าทันและมีส่วนร่วมอย่างสร้างสรรค์ พฤติกรรมการทุจริต การ บิดเบือน และการมือคดทางระบบการเมืองจะค่อย ๆ ลดลง เพราะประชาชนจะทำหน้าที่ร่วม ตรวจสอบและร่วมรับผิดชอบต่อผลของการตัดสินใจ การศึกษาเพื่อความเป็นพลเมือง (Citizenship Education) จึงเป็นกลไกสำคัญที่ช่วยปลูกฝังทัศนคติและพฤติกรรมทาง ประชาธิปไตยให้คงอยู่ตลอดชีวิต โดยเริ่มตั้งแต่การเรียนรู้ในโรงเรียนไปจนถึงการปฏิบัติจริงใน สังคม (B. Hoskins, D'Hombres, & Campbell, 2008; สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา พระนครศรีอยุธยา, 2567) และจากการรายงานของArslan, Yazıcı, Çetin, and Çakır (2023) พบว่าพลเมืองที่ได้รับการศึกษาด้านประชาธิปไตยและสิทธิพลเมืองจะมีแนวโน้มในการเข้าร่วม

กิจกรรมทางสังคมและการเมืองมากขึ้น และมีความเชื่อมั่นในศักยภาพของตนในการเปลี่ยนแปลงสังคม สิ่งเหล่านี้สะท้อนให้เห็นว่าพลเมืองต้นภู่นั้น มิใช่เพียงผู้รู้สิทธิของตน แต่เป็นผู้ที่พร้อมใช้สิทธินั้นเพื่อสร้างสังคมที่โปร่งใส ยุติธรรม และยั่งยืน ซึ่งคือรากฐานที่แท้จริงของประชาธิปไตยในระยะยาว



ใบกิจกรรม ครั้งที่ 5 ความเป็นพลเมืองต้นรู้ในระบอบประชาธิปไตย

ชื่อกลุ่ม.....

สมาชิก 1..... 2.....
3..... 4.....
5.....

คำชี้แจง ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มๆ ละ 5 คน วิเคราะห์สถานการณ์จำลองที่สะท้อนพฤติกรรมของพลเมืองในสังคมประชาธิปไตย โดยพิจารณาว่าการกระทำนั้นสอดคล้องหรือขัดกับหลักการของประชาธิปไตยและจิตสำนึกพลเมืองอย่างไร จากนั้นร่วมกันอภิปรายในกลุ่ม เพื่อระบุว่า 1) การกระทำนั้นส่งผลต่อการใช้สิทธิ เสี่ยง และความน่าเชื่อถือของประชาชนอย่างไร 2) การกระทำนั้นมีผลต่อการมีส่วนร่วมในสังคมในด้านใดบ้าง และ 3) ควรมีแนวทางอย่างไรในการสร้างวัฒนธรรมประชาธิปไตยและความรับผิดชอบร่วมในชุมชน หลังการอภิปราย ให้แต่ละกลุ่มสรุปแนวคิดของตนในตารางต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 วิเคราะห์สถานการณ์ในสังคมประชาธิปไตย

ผู้ร่วมกิจกรรมแต่ละกลุ่มอภิปรายและกรอกรายงานจากบัตรสถานการณ์ที่ได้รับ โดยเน้นการคิดเชิงเหตุผลและเสนอแนวทางสร้างสรรค์ในการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของพลเมือง

| สถานการณ์ที่กำหนด | ผลต่อประชาธิปไตยและการมีส่วนร่วม | ผลกระทบต่อสังคม ความไว้วางใจ | แนวทางส่งเสริมพลเมืองต้นรู้ และการแก้ไขอย่างสร้างสรรค์ |
|-------------------|----------------------------------|------------------------------|--|
| | | | |

ส่วนที่ 2 การออกแบบแนวคิดการณ์รงค์เกี่ยวพลเมืองและประชาธิปไตย

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละกลุ่มร่วมกันออกแบบการณ์รงค์กิจกรรม เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองต้นรู้ในสังคมประชาธิปไตย ในรูปแบบคำขวัญ ที่สื่อถึงการนำไปปฏิบัติอย่างเรียบง่าย แต่สร้างสรรค์

หัวข้อแนวคิด สื่อนการณ์รงค์ของกลุ่ม

แนวคิดหลัก

กลุ่มเป้าหมาย

ช่องทางเผยแพร่

ส่วนที่ 3 การสะท้อนคิด (One-minute paper)

1 สิ่งสำคัญที่สุดที่ได้เรียนรู้วันนี้

.....

.....

.....

.....

2 คำถามที่ยังสงสัย

.....

.....

.....

.....

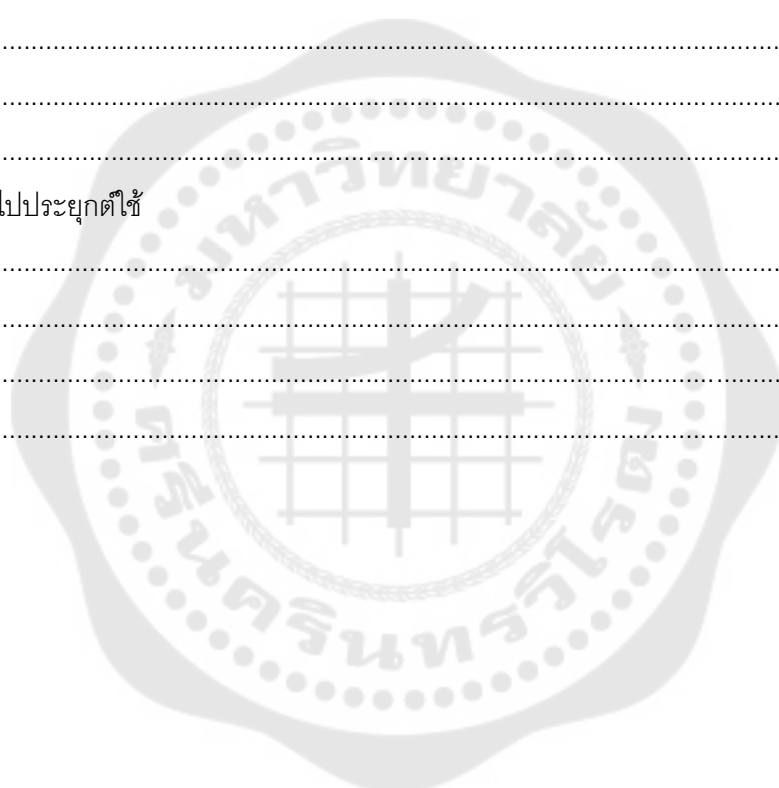
3. การนำไปประยุกต์ใช้

.....

.....

.....

.....



โปรแกรมการพัฒนาความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ ร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความเป็นพลเมืองดีนรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี กิจกรรมครั้งที่ 6 พลเมืองดิจิทัลและความรับผิดชอบทางกฎหมาย สาระสำคัญ

ในยุคดิจิทัล การใช้เทคโนโลยีอย่างรับผิดชอบเป็นพื้นฐานสำคัญของการเป็นพลเมืองดีนรู้ ผู้เรียนจำเป็นต้องเข้าใจสิทธิ หน้าที่ และผลทางกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมในโลกออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็นการสื่อสาร การแชร์ข้อมูล หรือการแสดงมุมมอง การใช้สื่ออย่างมีจริยธรรมและเคารพผู้อื่นช่วยสร้างสังคมดิจิทัลที่ปลอดภัยและไว้วางใจได้ กิจกรรมนี้มุ่งให้ผู้เรียนได้ฝึกคิด วิเคราะห์ และแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ โดยใช้เทคโนโลยีที่มีอยู่ในชีวิตประจำวัน เช่น สมาร์ทโฟนหรือสื่อออนไลน์ เพื่อเรียนรู้การใช้สื่ออย่างมีความรับผิดชอบและตระหนักถึงผลทางกฎหมายของการกระทำในโลกดิจิทัล

การเรียนรู้ในประเด็นนี้ยังช่วยพัฒนาภูมิคุ้มกันทางดิจิทัลให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรู้เท่าทันสื่อ และสามารถจำแนกข้อมูลเท็จจริงได้อย่างมีวิจารณญาณ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้ทำความเข้าใจกรณีศึกษาที่สะท้อนผลของการใช้เทคโนโลยีโดยขาดความรับผิดชอบ เช่น การละเมิดสิทธิส่วนบุคคล การเผยแพร่ข้อมูลเท็จ หรือการกลั่นแกล้งทางออนไลน์ พร้อมทั้งฝึกออกแบบแนวทางป้องกันและแก้ไขปัญหาเหล่านี้อย่างสร้างสรรค์ ผ่านกิจกรรมกลุ่ม นอกจากนี้ยังส่งเสริมให้ผู้ร่วมกิจกรรมเห็นคุณค่าของการเป็น พลเมืองดิจิทัลที่มีจิตสำนึกทางกฎหมาย (Legally Responsible Digital Citizen) ใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างประโยชน์แก่ตนเองและสังคมอย่างยั่งยืน โดยเชื่อมโยงความรู้ด้านกฎหมายกับการใช้ชีวิตจริงในโลกออนไลน์อย่างสมดุลและมีจริยธรรม

วัตถุประสงค์การเรียนรู้

เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถ

1. เข้าใจสิทธิ หน้าที่ และความรับผิดชอบของตนในฐานะผู้ใช้สื่อดิจิทัลได้
2. วิเคราะห์ผลทางกฎหมายที่อาจเกิดจากพฤติกรรมในโลกออนไลน์ได้
3. ใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมการสื่อสารที่ปลอดภัย เคารพผู้อื่น และเกิด

ประโยชน์ต่อสังคมได้

ระยะเวลา 45 นาที

สื่อและอุปกรณ์

1. บัตรสถานการณ์จำลอง เช่น การแชร์ข่าวปลอม การนำภาพผู้อื่นไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต การส่งต่อข้อมูลส่วนบุคคล และการด้อยค่าผู้อื่นออนไลน์

2. ตัวอย่างคลิปข่าวสั้นหรือสถานการณ์จริง เกี่ยวกับพฤติกรรมดิจิทัล
3. ใบกิจกรรมครั้งที่ 6
4. ใบความรู้ครั้งที่ 6
5. บัตรคะแนนกิจกรรม (Activity Score Cards) สำหรับการให้คะแนน ตรา และติดตามความก้าวหน้า

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

1. ชั้นกระตุ้นความสนใจ (7 นาที)

ผู้ดำเนินกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละกลุ่ม เล่าประสบการณ์การใช้เทคโนโลยีหรือสื่อออนไลน์เพื่อการมีส่วนร่วม เช่น แชร์ข่าวดีที่เป็นประโยชน์กับส่วนรวม ชวนเพื่อนทำกิจกรรมภายในชุมชน การให้ความรู้เรื่องสิทธิพลเมือง โดยเชื่อมโยงข้อมูลจาก Mini Quest ของกิจกรรมที่ 5 แล้วผู้ดำเนินกิจกรรมตั้งคำถามว่า การกระทำนี้มีผลทางกฎหมายหรือจริยธรรมอย่างไร ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแสดงมุมมอง แบบตอบสั้นๆ เพื่อเชื่อมโยงประเด็นกับประสบการณ์จริง ผู้ที่ตอบได้รวดเร็วและให้เหตุผลสอดคล้องกับประเด็นกฎหมาย จะได้รับคะแนนพิเศษ

2. ชั้นจัดกลุ่มและแก้ปัญหาร่วมกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน (8 นาที)

ผู้ดำเนินกิจกรรมแจกบัตรสถานการณ์จำลอง (กรณีตัวอย่าง เช่น การแชร์ข่าวปลอม การนำภาพผู้อื่นไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต การส่งต่อข้อมูลส่วนบุคคล และการด้อยค่าผู้อื่นออนไลน์) โดยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมวิเคราะห์สถานการณ์จำลอง ประกอบการกำหนดปัญหาว่าพฤติกรรมนี้ส่งผลกระทบต่อใครบ้าง และเข้าข่ายผิดกฎหมายหรือไม่ โดยการบันทึกลงในฟลิปชาร์ต กลุ่มที่ตอบคำถามได้ครบ จะได้รับตราเลื่อนชั้น ผู้ดำเนินกิจกรรมบันทึกคะแนนการมีส่วนร่วมของสมาชิกผ่านบัตรคะแนนกิจกรรม

3. ชั้นวิเคราะห์และวิจัย (10 นาที)

ผู้ดำเนินกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมศึกษาใบความรู้ครั้งที่ 6 ร่วมกับการสืบค้นจากอินเทอร์เน็ต เพื่อวิเคราะห์และระบุในตารางวิเคราะห์สถานการณ์ (ใบงานครั้งที่ 6) ว่า 1) พฤติกรรมดังกล่าวเข้าข่ายผิดกฎหมายใดบ้าง (เช่น พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ 2560 PDPA 2562) 2) ส่งผลกระทบต่อบุคคลและสังคมอย่างไร และ 3) ควรปฏิบัติอย่างไรให้ปลอดภัยและถูกต้อง ต่อมาให้สรุปผลจากการวิเคราะห์แสดงเป็นแผนภาพง่ายๆ ให้ผู้ครูเชื่อมโยงกันเขียนลงในฟลิปชาร์ต กลุ่มที่ปฏิบัติได้ภายในกำหนดเวลา จะได้รับตราพัฒนา

4. ชั้นการรายงานและการนำเสนอ (15 นาที)

4.1 ผู้ดำเนินกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละกลุ่ม นำเสนอผลแผนภาพที่เชื่อมโยงการวิเคราะห์จากขั้นที่ 3 มีเวลากลุ่มละ 3 นาที ให้ครอบคลุมองค์ประกอบ 3 ส่วน คือ 1) พฤติกรรมเสี่ยง 2) ผลทางกฎหมาย และ 3) แนวทางแก้ไขหรือป้องกันอย่างสร้างสรรค์โดยพลเมือง ผู้รับผิดชอบ

4.2 ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ลงคะแนนโหวตการนำเสนอของกลุ่มอื่น โดยพิจารณาจากความคิดสร้างสรรค์ ความถูกต้องตามกฎหมาย การนำไปใช้ได้จริง กลุ่มที่ได้การยอมรับมากที่สุด จะได้รับตรานักสื่อสาร แล้วผู้ดำเนินกิจกรรมรวบรวมคะแนนของแต่ละกลุ่มบันทึกลงกระดานผู้นำ

5. ชั้นประเมินความรู้ (5 นาที)

5.1 ผู้ดำเนินกิจกรรมสรุปสาระสำคัญของการเรียนรู้กิจกรรมนี้ จากนั้นให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทำแบบประเมินสั้นและการสะท้อนคิดที่อยู่ในใบกิจกรรมครั้งที่ 6

5.2 ผู้ดำเนินกิจกรรมตั้งคำถามสะท้อนคิดสั้น 3 ข้อ ดังนี้ 1) จากกิจกรรมวันนี้ พวกเราคิดว่าการเป็นพลเมืองดิจิทัลที่มีความรับผิดชอบ หมายถึงอะไรในชีวิตจริง 2) หลังจากกิจกรรมนี้ มีข้อควรระวังใดบ้างในการใช้สื่อออนไลน์ และ 3) ถ้าเราพบเพื่อนโพสต์สิ่งที่ผิดกฎหมาย เราจะทำอย่างไรกันดี เมื่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละกลุ่มช่วยกันตอบคำถามแล้ว จึงมอบภารกิจ Mini Quest ให้แต่ละกลุ่มไปศึกษารูปแบบของการออกแบบสร้างสื่อสั้น ในรูปของข้อความ ภาพ หรือโพสต์ต่างๆ ที่สะท้อนถึงความรับผิดชอบต่อสังคมและกฎหมายและสังคม เพื่อนำมาประกอบในกิจกรรมที่ 7 ต่อไป

5.3 ผู้ดำเนินกิจกรรมรวมคะแนน และมอบคำชมแก่กลุ่มที่แสดงความร่วมมือ จิตสาธารณะ หรือมีทัศนคติพลเมืองดีที่รู้ที่ดี รวมไปถึงบันทึกผลการตอบคำถามในขั้นที่ 5 โดยกลุ่มที่ตอบคำถามได้ถูกต้องทั้งหมด แสดงว่ามีความรู้ มีความตระหนักรู้ และสามารถนำความรู้ไปใช้ได้

จริง จึงบันทึกคะแนนพิเศษให้ และแจ้งผลของตารางผู้นำ โดยย้ำเตือนผู้เข้าร่วมกิจกรรมว่าตารางผู้นำเป็นเพียงส่วนเล็กๆ ของการดำเนินกิจกรรม สิ่งที่สำคัญที่สุด คือ การพัฒนาตนเองผู้เข้าร่วมกิจกรรม

การวัดและประเมินผล

1. ด้านความรู้ (30%)
เข้าใจกฎหมายและแนวคิดพลเมืองดิจิทัล
2. ด้านทักษะ (45%)
วิเคราะห์พฤติกรรมและเสนอแนวทางที่ถูกต้องตามกฎหมาย
3. ด้านเจตคติ (25%)
แสดงความรับผิดชอบต่อการใช้เทคโนโลยี เคารพสิทธิผู้อื่น

เครื่องมือประเมิน

1. แบบบันทึกการนำเสนอ
2. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
3. แบบบันทึกการสะท้อนคิด

ใบความรู้ครั้งที่ 6 พลเมืองดิจิทัลและความรับผิดชอบทางกฎหมาย

ในปัจจุบัน เรามีโอกาสใช้ชีวิตในโลกออนไลน์มากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการโพสต์รูป แชร์ข่าวสาร หรือแสดงมุมมองในโซเชียลมีเดีย การกระทำดังกล่าวนั้น อาจเป็นเรื่องที่ทำได้โดยง่าย ทำกันได้โดยอิสระ แต่ในความเป็นจริงแล้วการกระทำดังกล่าวในโลกออนไลน์ ถือเป็นกิจกรรมดิจิทัลอย่างหนึ่ง และมีความเกี่ยวข้องกับการเป็นพลเมืองดิจิทัล ซึ่งมีได้มีความหมายเพียง แค่การรู้จักใช้เทคโนโลยีเป็นเท่านั้น แต่มีความเกี่ยวข้องกับการตระหนักถึงความรับผิดชอบที่มีต่อสังคมในโลกออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็นการเคารพสิทธิของผู้อื่น การตรวจสอบข้อมูลก่อนแชร์ การสร้างสรรค์เนื้อหาที่มีคุณค่า และควรต้องทราบบว่ากิจกรรมหลายสิ่งที่เราทำ อาจส่งผลกระทบต่อกฎหมายได้ในยุคที่ข้อมูลเดินทางได้เร็วและกระจายไปทั่วโลกภายในไม่กี่วินาที ความเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีจึงมิใช่เพียงทักษะในการใช้สื่อดิจิทัล แต่เปรียบเสมือนจิตสำนึกที่จะช่วยให้การอยู่ร่วมกันในสังคมออนไลน์มีความปลอดภัยและสร้างสรรค์

1. ความหมายและคุณลักษณะของพลเมืองดิจิทัล

พลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) หมายถึง บุคคลผู้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์อย่างมีสติ มีจรรยาบรรณ ทราบบถึงสิทธิและความรับผิดชอบของตนที่มีต่อผู้อื่น และสามารถอยู่ร่วมในสังคมดิจิทัลอย่างมีคุณภาพ ในสังคมยุคดิจิทัลนั้นสมาชิกในสังคมไม่ใช่เพียงผู้บริโภคข้อมูลเพียงอย่างเดียว แต่ยังเป็นผู้สร้างและเผยแพร่สาระได้ การเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีจึงควรมีองค์ประกอบหลายด้าน เช่น ความรู้ด้านเทคโนโลยี ความปลอดภัยทางดิจิทัล (Digital Security) ความเป็นส่วนตัว (Privacy) ความสามารถในการประเมินข้อมูลสื่อ (Media Literacy) รวมไปถึงจิตสำนึกในการเคารพผู้อื่น ตัวอย่างเช่น การเลือกแชร์เฉพาะข้อมูลที่ตรวจสอบแล้ว การแสดงมุมมองโดยสุภาพ และการเคารพสิทธิส่วนบุคคลในโลกออนไลน์ เช่น ไม่เผยแพร่ภาพหรือข้อมูลผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาตเป็นต้น พลเมืองดิจิทัลจึงต้องมีความเข้าใจบรรทัดฐานของการปฏิบัติตัวให้เหมาะสม และมีความรับผิดชอบในการใช้เทคโนโลยี สถาบันพัฒนาและส่งเสริมความฉลาดทางดิจิทัล (2563) ได้อธิบายคุณลักษณะ 8 ทักษะพลเมืองดิจิทัล ได้แก่ การรู้เท่าทันข้อมูล การสื่อสารอย่างมีมารยาท การปกป้องตนเอง ฯลฯ เป็นการยืนยันถึงองค์ประกอบที่ส่งผลถึงคุณลักษณะที่ดีของพลเมืองดิจิทัลว่ามีความครอบคลุมในหลายมิติ

การเคารพสิทธิของผู้อื่นในโลกดิจิทัลนั้น จึงมีความหมายถึงการไม่ละเมิดความเป็นส่วนตัว ไม่แชร์ข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต ไม่เผยแพร่ภาพหรือคลิปที่อาจก่อให้เกิดความเสียหายต่อชื่อเสียง และเคารพลิขสิทธิ์ของผลงาน เช่น ไม่คัดลอกหรือเผยแพร่ผลงานโดยปราศจากสิทธิ์ แนวทางปฏิบัตินี้ได้รับการสนับสนุนในงานวิจัยแนวทางการศึกษารวมไปถึงการ

วิจัยในสาขาอื่นๆ เช่นกัน เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลในโรงเรียนไทย ที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชุมชนดิจิทัลด้วยจิตสำนึกเคารพสิทธิซึ่งกันและกัน (Thananthong & Mangkhang, 2023)

ด้วยเหตุนี้การใช้สื่อดิจิทัลอย่างไม่ระมัดระวัง ไม่พิจารณาให้ดีก่อนกระทำการใด อาจส่งผลกระทบต่อกฎหมายได้หลายรูปแบบ ในประเทศไทยนั้น กฎหมายที่เกี่ยวข้องสำคัญได้แก่ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ซึ่งมีการแก้ไขเพิ่มเติมให้ครอบคลุมการเผยแพร่ข้อมูลเท็จและความรับผิดชอบของแพลตฟอร์ม โดยมาตรการของกฎหมายดังกล่าวมีการนำมาใช้ควบคู่กับการควบคุมเนื้อหาออนไลน์ ซึ่งมีประเด็นของการแสดงความคิดเห็นที่แตกต่างกันไป (EngageMedia, 2022) นอกจากนี้การบังคับใช้พระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล (PDPA) เมื่อมีผลบังคับใช้เต็มรูปแบบในปี 2565 ได้กำหนดหลักเกณฑ์การเก็บ ใช้ และเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลอย่างชัดเจน ส่งผลให้ผู้ใช้สื่อดิจิทัลต้องให้ความระมัดระวังในการเผยแพร่ข้อมูลที่อาจเป็นข้อมูลส่วนบุคคล ในระดับนโยบายระดับภูมิภาค United Nations, Social Commission for, and the (2022) ได้รายงานว่าการเปลี่ยนผ่านสู่ยุคดิจิทัล (Digital Transformation) ในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก มีความจำเป็นต้องดำเนินภายใต้หลักของการมีส่วนร่วมอย่างเท่าเทียมและยั่งยืน (Inclusive and sustainable digitalization) โดยเฉพาะการลดช่องว่างทางดิจิทัล (Digital divide) ระหว่างกลุ่มประชากรเมืองกับชนบท และการสร้างระบบนิเวศดิจิทัลที่ให้ทุกภาคส่วนสามารถเข้าถึงเทคโนโลยีได้อย่างเสมอภาค โดยมีกรอบการพัฒนาที่ส่งเสริมความเชื่อมโยงโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลและยกระดับทักษะดิจิทัลของพลเมืองในภูมิภาค ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดพลเมืองดิจิทัลและความรับผิดชอบต่อกฎหมายที่ต้องมีทั้งความรู้ ความเข้าใจ และความตระหนักทางกฎหมายในการใช้เทคโนโลยีเพื่อส่วนรวมต่อไป

2. การสร้างเนื้อหาดิจิทัล (Digital Content Creation)

ในยุคดิจิทัลการสร้างเนื้อหาไม่ได้หมายถึงเพียงการผลิตข้อความหรือข้อมูลเท่านั้น แต่ยังครอบคลุมถึงการออกแบบสารที่มีความหมาย มีคุณค่า และคำนึงถึงจริยธรรมของผู้รับสาร การสร้างสื่อดิจิทัลที่ดีจึงต้องตั้งอยู่บนพื้นฐานของความถูกต้อง ความน่าเชื่อถือ และการเคารพต่อกฎหมาย เช่น กฎหมายลิขสิทธิ์และพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล ผู้สร้างเนื้อหาจำเป็นต้องรักษาสมดุลระหว่างเสรีภาพในการแสดงมุมมองกับความรับผิดชอบต่อสังคม Villar-Onrubia, Morini, Marín, and Nascimbeni (2022) กล่าวว่าความรอบรู้ดิจิทัลเชิงวิพากษ์ (Critical digital literacy) นั้นเป็นสิ่งที่มีความสำคัญในการส่งผลให้ผู้เรียน ผู้ผลิตสื่อได้มีความ

เข้าใจ ใส่ใจในข้อมูลตามมาตรฐานของแพลตฟอร์มต่างๆ รวมไปถึงผลกระทบที่มีต่อสังคมจากการเผยแพร่ข้อมูลนั้น เพื่อยกระดับของควมมีคุณธรรมและจริยธรรมของสื่อที่ผลิตขึ้นอย่างเป็นรูปธรรมมากขึ้น โดย Robinson, Allen-Handy, and Burrell-Craft (2021) และ Nettlefold and Williams (2021) ได้อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับการพัฒนาความรอบรู้ดิจิทัลเชิงวิพากษ์ จากการผนวกรวมไว้ในหลักสูตรการศึกษาจะมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาความสามารถในการวิเคราะห์สื่ออัตลักษณ์ และอำนาจเชิงวัฒนธรรมได้ดีขึ้น ซึ่งมีความสัมพันธ์โดยตรงกับการสื่อสารอย่างรับผิดชอบในสังคมดิจิทัล เช่น กรอบความคิดที่เชื่อมโยงประเด็นอัตลักษณ์ ความเสมอภาค และการมีส่วนร่วมพลเมืองในชั้นเรียน รวมไปถึงงานในภาคสนาม ที่บ่งชี้ความท้าทายของผู้สอนและผู้เรียนในการบริโภคสื่อบนแพลตฟอร์มต่างๆ และสามารถใช้ทักษะความรอบรู้ดิจิทัลเชิงวิพากษ์ เพื่อรับมือกับข้อมูลที่อาจบิดเบือน ด้วยเหตุนี้การสร้างสื่อดิจิทัล จึงมิใช่เพียงทักษะทางเทคโนโลยี แต่เป็นเสมือนปฏิบัติการทางสังคมที่ต้องการทั้งความรู้ดิจิทัลเชิงวิพากษ์และกรอบจริยธรรม เพื่อให้โลกออนไลน์เป็นพื้นที่แห่งการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ ปลอดภัย และเกื้อกูลกันเพื่อร่วมกันสร้างความเจริญในระดับประเทศและนานาชาติต่อไป

3. กลยุทธ์การเผยแพร่เนื้อหา (Digital Dissemination Strategies)

กลยุทธ์การเผยแพร่เนื้อหาที่เหมาะสม ควรคำนึงถึง 1) ความเหมาะสมของแพลตฟอร์ม (Platform Suitability) เพราะแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย แต่ละประเภทมีความแตกต่างกัน รวมไปถึงรูปแบบของ ระดับความเป็นส่วนตัว (privacy level) ประเภทของการเชื่อมต่อ (Types of connections), และระยะเวลาในการเข้าถึงเนื้อหา (Longevity of content accessibility) ดังนั้นการใช้แพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย อย่างมีประสิทธิภาพจึงควรพิจารณาคุณลักษณะเฉพาะของแต่ละแพลตฟอร์ม 2) การมีส่วนร่วมของผู้รับสาร (Audience Engagement) การมีปฏิสัมพันธ์ (Interactivity) และการสร้างบทสนทนา (Dialogue) และความถูกต้องของข้อมูล (Data Accuracy/Ethics) สองส่วนนี้มีความเกี่ยวข้องในด้านจริยธรรมกับการนำปฏิบัติที่อาจนำไปสู่ข้อมูลเท็จ (Misinformation) และข้อมูลที่บิดเบือน (Disinformation) ที่เผยแพร่บนโซเชียลมีเดีย การเผยแพร่ควรคำนึงถึง การแสดงภาพลักษณ์และความรับผิดชอบของผู้เผยแพร่ที่ส่งผลต่อความน่าเชื่อถือในระยะยาว ความถูกต้องของข้อมูล และการมีส่วนร่วมของผู้รับสาร จึงมิได้หมายถึงเพียงการไม่ละเมิดกฎหมาย แต่ยังรวมถึงการคำนึงถึงผลกระทบต่อชุมชนออนไลน์ที่เกี่ยวข้องด้วย (Roth-Cohen & Avidar, 2022)

ส่วนในประเด็นของการมีส่วนร่วมนั้น การเล่าเรื่องที่ผู้รับสารมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ (Interactive storytelling) เป็นกลยุทธ์ใหม่ในการเผยแพร่ความรู้ โดยเนื้อหาจะเปิดโอกาสให้ผู้ชมแสดงมุมมองหรือโต้ตอบได้ มีส่วนช่วยเพิ่มอัตราการจดจำและการเรียนรู้ของผู้ใช้ดิจิทัล ดังนั้น การเผยแพร่เนื้อหาที่ดีจึงต้องผสมผสานทั้งความน่าเชื่อถือ ความสร้างสรรค์ และความโปร่งใส ตลอดจนการใช้กลไกการสื่อสารที่เปิดให้ผู้รับมีบทบาทร่วม เพื่อเป็นการสร้างวัฒนธรรมแบ่งปันอย่างรับผิดชอบ (responsible sharing culture) ซึ่งเป็นหัวใจของยุทธศาสตร์การเผยแพร่เนื้อหาดิจิทัลในศตวรรษที่ 21 (Hisey, Zhu, & He, 2024)

ดังนั้นในบริบทของการเรียนรู้ การมีส่วนร่วมและการยึดมั่นผูกพันระหว่างผู้สอนและผู้เรียนนั้น (Engagement) หากมีการนำบทเรียนแบบโต้ตอบเช่นคลิปวิดีโอต่างๆ จะสามารถกระตุ้นพฤติกรรมการมีส่วนร่วม เช่น การเข้าชมหน้าเรียน การส่งเสริมอารมณ์ร่วม และเพิ่มปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน เมื่อใช้ในการเรียนออนไลน์ระดับอุดมศึกษา ดังนั้นการใช้บทเรียนแบบโต้ตอบเป็นกลยุทธ์ที่ช่วยเพิ่มความสนใจและผลสัมฤทธิ์ด้านการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้จริง ด้วยเหตุนี้การเผยแพร่เนื้อหาที่ดีจึงควรมีความน่าเชื่อถือ ความสร้างสรรค์ ความโปร่งใส และออกแบบสื่อดิจิทัลที่ให้ผู้รับมีบทบาทร่วม เพื่อสร้างวัฒนธรรมการแบ่งปันอย่างรับผิดชอบต่อการพัฒนาที่ตีร่วมกัน (Bergdahl, Bond, Sjöberg, Dougherty, & Oxley, 2024)

ใบกิจกรรมครั้งที่ 6 พลเมืองดิจิทัลและความรับผิดชอบทางกฎหมาย

ชื่อกลุ่ม.....

สมาชิก 1.....

2.....

3.....

4.....

5.....

ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์สถานการณ์

สถานการณ์ที่ได้รับ.....

ประเด็นวิเคราะห์

พฤติกรรมที่เกิดขึ้น.....

.....

.....

สิทธิหรือกฎหมายที่เกี่ยวข้อง.....

.....

.....

ผลทางกฎหมายหรือผลกระทบต่อสังคม.....

.....

.....

แนวทางแก้ไขหรือป้องกันอย่างสร้างสรรค์.....

.....

.....

ส่วนที่ 2 อภิปรายและสรุปแนวทางพลเมืองดิจิทัลที่มีความรับผิดชอบ

ให้กลุ่มสรุปประเด็นสำคัญจากการอภิปราย

สรุปผลการอภิปรายกลุ่ม

.....

.....

.....

.....

ส่วนที่ 3 แบบประเมินสั้นและการสะท้อนคิด

ตอบคำถามสั้น ๆ เพื่อประเมินความเข้าใจและเจตคติหลังจบกิจกรรม

1. พลเมืองดิจิทัลที่ดีควรมีพฤติกรรมอย่างไร
-
2. การเผยแพร่ข้อมูลเท็จมีผลทางกฎหมายอย่างไร
-
3. หากพบเห็นพฤติกรรมละเมิดสิทธิผู้อื่นในสื่อออนไลน์ ควรทำอย่างไร.....
-
4. การเคารพสิทธิส่วนบุคคลช่วยสร้างสังคมออนไลน์ที่ปลอดภัยได้อย่างไร
-
5. สิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรมนี้คืออะไร
-

การสะท้อนคิด

สิ่งที่ยากปรับใช้ในชีวิตจริง

.....

.....

.....

**โปรแกรมการพัฒนาความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์
ร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อความเป็นพลเมืองดีของรัฐของผู้เรียนระดับปริญญาตรี
กิจกรรมครั้งที่ 7 พลเมืองกับความยั่งยืนในชุมชนประชาธิปไตย
สาระสำคัญ**

การสร้างความยั่งยืนในชุมชนประชาธิปไตยนั้น มิได้เกิดจากการใช้กฎหมายเพียงอย่างเดียว หากแต่ต้องอาศัยพลังของพลเมืองที่ตระหนักรู้ เข้าใจโครงสร้างของปัญหา และมีส่วนร่วมในการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง กิจกรรมนี้มุ่งให้ผู้เข้าร่วมได้ตระหนักถึงบทบาทของตนในฐานะพลเมืองดีของรัฐ ที่สามารถขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงทางสังคมผ่านการวิเคราะห์ปัญหาสิ่งแวดล้อมรอบมหาวิทยาลัย ซึ่งเป็นพื้นที่ที่พวกเขาอาศัยและใช้ชีวิตอยู่จริง โดยเน้นการใช้ความรู้ทางกฎหมายควบคู่กับความเข้าใจบริบทของชุมชน เพื่อร่วมกันออกแบบแนวทางแก้ไขที่เหมาะสม เป็นไปได้ และยั่งยืน ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้ฝึกคิดเชิงระบบ วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มประชากร สังเกตผลกระทบเชิงโครงสร้าง และสร้างแนวทางพัฒนาที่เกิดจากความร่วมมือของทุกภาคส่วนในสังคม

ดังนั้น การพัฒนาให้ชุมชนมีความยั่งยืนในระบอบประชาธิปไตยจึงต้องอาศัยทั้งความรู้ ความเข้าใจ และการลงมือปฏิบัติของพลเมืองในฐานะผู้มีส่วนร่วมอย่างแท้จริง ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้เรียนรู้ว่ากฎหมายไม่ใช่เพียงเครื่องมือควบคุม หากเป็นกลไกสำคัญในการสร้างความร่วมมือระหว่างรัฐกับประชาชน เพื่อร่วมกันรักษาทรัพยากรและสิ่งแวดล้อมให้เกิดประโยชน์ส่วนรวม การทำงานร่วมกันภายใต้กรอบของความรับผิดชอบต่อสังคมจะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างสิทธิ หน้าที่ และจิตสำนึกแห่งความเป็นพลเมืองอย่างลึกซึ้ง การได้มีส่วนร่วมในการสำรวจ วิเคราะห์ และออกแบบแนวทางแก้ไขปัญหาของพื้นที่จริง จะช่วยเชื่อมโยงการเรียนรู้กับชีวิตประจำวัน และหล่อหลอมให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจในบทบาทของตนในฐานะพลเมืองดี ร่วมสร้างสังคมประชาธิปไตยที่มั่นคงและยั่งยืน

วัตถุประสงค์การเรียนรู้

เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถ

1. อธิบายปัญหาเชิงโครงสร้างและความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มประชากรในพื้นที่ได้ ทั้งประชากรดั้งเดิม ประชากรแฝง และประชากรย้ายถิ่น
2. ระบุข้อจำกัดเชิงระบบและนโยบายที่ส่งผลต่อการแก้ไขปัญหในพื้นที่ได้ เช่น การขาดฐานข้อมูล การจัดการพื้นที่ และการบังคับใช้กฎหมาย
3. เสนอแนวทางแก้ไขที่เป็นไปในทางเดียวกันกับบริบทพื้นที่และคำนึงถึงผลกระทบต่อกลุ่มประชากรที่หลากหลาย โดยยึดหลักความเป็นพลเมืองดีในระบอบประชาธิปไตยได้

ระยะเวลา 45 นาที

สื่อและอุปกรณ์

1. แผนที่พื้นที่รอบมหาวิทยาลัย
2. ใบความรู้ครั้งที่ 7
3. ใบกิจกรรมครั้งที่ 7
4. โฟสต์-อิท กระดาษฟลิปชาร์ตและปากกาเมจิก
5. บัตรคะแนนกิจกรรม (Activity Score Cards) สำหรับการบันทึกคะแนน ตรา และติดตามความก้าวหน้า

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

1. ขั้นกระตุ้นความสนใจ (7 นาที)

ผู้ดำเนินกิจกรรมกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมด้วยการนำเสนอแผนที่พื้นที่รอบมหาวิทยาลัย และชวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมสังเกตปัญหาที่พบเห็น เช่น พื้นที่จราจรคับคั่ง การทิ้งขยะไม่เป็นที่ หรือร้านค้ารुक้าทางเท้า แล้วตั้งคำถามนำว่า เราสามารถใช้ความรู้ด้านกฎหมายและบทบาทของพลเมืองตื่นรู้ช่วยให้ชุมชนนี้มีความยั่งยืนได้อย่างไร ผู้ร่วมกิจกรรมแต่ละกลุ่มตอบคำถามสั้น ๆ ลงโฟสต์อิทและนำไปติดบนกระดาน กลุ่มที่ระบุคำตอบอย่างสร้างสรรค์และคำนึงถึงส่วนรวมได้ดี จะได้รับคะแนนจากแรงบัลดาลใจ

2. ขั้นจัดกลุ่มและแก้ปัญหาร่วมกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน(12 นาที)

ผู้ดำเนินกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละกลุ่มร่วมกันกำหนดประเด็น หนึ่งปัญหาหลักในพื้นที่ ที่ต้องการวิเคราะห์ เช่น ปัญหาขยะ น้ำเสีย เสียงรบกวน หรือการใช้พื้นที่ผิดวัตถุประสงค์ จากนั้นให้วิเคราะห์ว่าปัญหานั้นเกี่ยวข้องกับปัจจัยทางกฎหมาย นโยบาย หรือพฤติกรรมของคนในชุมชนอย่างไร โดยให้บันทึกข้อมูลลงในใบกิจกรรมส่วนที่ 1 และ 2 พร้อมระบุสาเหตุของปัญหาแต่ละด้าน กลุ่มที่สามารถระบุปัญหาเชิงโครงสร้างได้ครบถ้วนจะได้รับตรานักคิด

3. ขั้นวิเคราะห์และวิจัย(10 นาที)

3.1 ผู้ดำเนินกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละกลุ่ม สร้างแผนผังความสัมพันธ์บนกระดาษฟลิปชาร์ตเพื่อค้นหาความเชื่อมโยง และแสดงความสัมพันธ์ระหว่างสาเหตุและผลกระทบต่อกลุ่มประชากรต่างๆ เช่น นิสิต บุคลากร หรือประชากรแฝง รวมถึงแนวทางการแก้ไขอย่าง

สร้างสรรค์ที่เป็นไปได้ ผู้ดำเนินกิจกรรมให้คำแนะนำระหว่างกลุ่ม เพื่อช่วยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรม เข้าใจปัญหาในหลายด้าน ทั้งกายภาพ เศรษฐกิจ สังคม และกฎหมาย

3.2 กลุ่มที่สามารถเชื่อมโยงปัญหากับหลักความยั่งยืนและบทบาทของพลเมืองได้ดีที่สุดจะได้รับตรานักพัฒนา

4. ขั้นการรายงานและการนำเสนอ(8 นาที)

4.1 ผู้ดำเนินกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมร่วมกัน เสนอผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ และแนวทางแก้ไขปัญหาที่ค้ำถึงบริบทเฉพาะของพื้นที่และผลกระทบต่อประชากรทุกกลุ่ม โดยผู้ดำเนินกิจกรรมกระตุ้นเตือนให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมพิจารณาความเป็นไปได้ในทางปฏิบัติและข้อจำกัดต่างๆ ที่อาจเกิดขึ้น เพื่อให้ได้แนวทางแก้ไขที่เป็นไปในทางเดียวกันกับความเป็นจริง กลุ่มที่อธิบายเชื่อมโยงประเด็นได้ชัดเจนที่สุด จะได้รับตรานักสื่อสาร แล้วผู้ดำเนินกิจกรรมรวบรวมคะแนนและบันทึกลงกระดานผู้นำ

4.2 ผู้ดำเนินกิจกรรมเชิญชวนให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมพิจารณาถึงทรัพยากรที่จำเป็น หน่วยงานที่ต้องประสานงาน และระยะเวลาที่เหมาะสมในการดำเนินการ เพื่อให้ข้อเสนอมีความสมบูรณ์และนำไปปฏิบัติได้จริง

5. ขั้นประเมินความรู้ (8 นาที)

5.1 ผู้ดำเนินกิจกรรมชวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมสะท้อนคิดถึงการเปลี่ยนแปลงมุมมองต่อปัญหาชุมชน ผ่านคำถามนำ เช่น เรามองเห็นปัญหาชุมชนต่างจากเดิมหรือไม่ บทบาทของพลเมืองตื่นรู้ช่วยให้ชุมชนยั่งยืนขึ้นได้อย่างไร จากเดิมที่อาจมองว่าเป็นเรื่องของพฤติกรรมปัจเจกบุคคล มาสู่การเข้าใจความซับซ้อนเชิงโครงสร้างและความเชื่อมโยงของปัจจัยต่างๆ มากขึ้น

5.2 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมบันทึกคำตอบต่างๆ ลงในใบกิจกรรมครั้งที่ 7 จากนั้นผู้ดำเนินกิจกรรมประกาศภารกิจ Mini Quest ให้แต่ละกลุ่มกลับไปสำรวจปัญหาจริงในพื้นที่มหาวิทยาลัย และออกแบบแนวทางแก้ไขที่สร้างสรรค์ โดยใช้ความรู้และประสบการณ์จากการมอบหมายภารกิจ Mini Quest ครั้งที่ 6 ร่วมด้วย พร้อมนำเสนอในกิจกรรมครั้งที่ 8

5.3 ผู้ดำเนินกิจกรรมแจ้งผลของตารางผู้นำ โดยย้ำเตือนผู้เข้าร่วมกิจกรรมว่าตารางผู้นำเป็นเพียงส่วนเล็กๆ ของการดำเนินกิจกรรม สิ่งที่สำคัญที่สุด คือ การพัฒนาตนเองผู้เข้าร่วมกิจกรรม

การวัดและประเมินความรู้

1. ด้านความรู้ (30%)

ความเข้าใจบริบทพื้นที่และการวิเคราะห์เชิงระบบ

2. ด้านทักษะ (40%)

การคิดอย่างสร้างสรรค์ การทำงานเป็นทีม และการเสนอแนวทางที่ปฏิบัติได้จริง

3. ด้านเจตคติ (30%)

การตระหนักรู้ต่อความหลากหลาย การเคารพสิทธิผู้อื่น และความรับผิดชอบในฐานะพลเมือง

เครื่องมือประเมิน

1. ใบกิจกรรมครั้งที่ 7

2. แบบประเมินการนำเสนอ

3. แบบสังเกตการทำงานกลุ่ม



ใบความรู้ครั้งที่ 7 พลเมืองกับความยั่งยืนในชุมชนประชาธิปไตย

ความยั่งยืนของชุมชนในระบอบประชาธิปไตยมิได้เกิดจากกฎหมายเพียงอย่างเดียว หากแต่เกิดจาก ความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของพลเมือง ที่เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างสิทธิ หน้าที่ และความรับผิดชอบ ต่อส่วนรวม การพัฒนาชุมชนให้เกิดความยั่งยืนจึงต้องอาศัยพลเมืองที่มีความรอบรู้ทางกฎหมาย รู้เท่าทันโครงสร้างของปัญหา และพร้อมร่วมมือในการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง ภายใต้กรอบของกติกาและความยุติธรรมทางสังคม กฎหมายในระบอบประชาธิปไตยไม่ใช่เพียงข้อบังคับ แต่เป็นกลไกในการสร้างความร่วมมือทางสังคม ระหว่างรัฐ สถาบัน และประชาชน เพื่อสร้างสมดุลระหว่างสิทธิส่วนบุคคลกับประโยชน์ส่วนรวม เพื่อให้เกิดความยั่งยืนสืบไป

1. กฎหมายกับการพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืน

การพัฒนาชุมชนประชาธิปไตยให้มีความยั่งยืนควรเริ่มต้นจากความเข้าใจในโครงสร้างของพื้นที่ ในองค์ประกอบทางกายภาพ สังคม และนโยบายทางกฎหมาย การใช้กฎหมายเพื่อพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืน ไม่ควรอยู่ในลักษณะของการบังคับหรือเป็นการควบคุมพฤติกรรม แต่ควรอยู่ในลักษณะเครื่องมือสร้างสรรคทางสังคม เพื่อเปิดโอกาสให้พลเมืองมีส่วนร่วมในการออกแบบแนวทางแก้ไขปัญหาย่างเท่าเทียม จากการศึกษาพบว่าแนวทางการเสริมสร้างศักยภาพทางกฎหมาย (Legal empowerment) ซึ่งเน้นการประยุกต์ใช้กฎหมายกับการมีส่วนร่วมของประชาชน มีส่วนช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการบริหารจัดการพื้นที่และสร้างความโปร่งใสในการให้บริการสาธารณะ กรณีในระดับท้องถิ่นหรือชุมชนต่าง การใช้กฎหมายเพื่อพัฒนาความยั่งยืนควรเชื่อมโยงกับสิทธิของชุมชน และ หน้าที่ของพลเมือง เช่น การจัดการสิ่งแวดล้อม การควบคุมการใช้พื้นที่ร่วมกัน การสร้างความปลอดภัย และการคุ้มครองผู้บริโภค การเข้าใจบทบาทของกฎหมายเหล่านี้มีส่วนช่วยให้พลเมืองเห็นภาพรวมของระบบสังคม และสามารถเสนอแนวทางพัฒนาที่คำนึงถึงความสมดุลระหว่างเศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อม และคุณภาพชีวิตได้ (Joshi, Schaaf, & Zayed, 2022)

2. พลเมืองตื่นรู้กับความยั่งยืนในสังคมประชาธิปไตย

พลเมืองตื่นรู้ (Active Citizen) คือ บุคคลที่เข้าใจสิทธิของตน เคารพสิทธิของผู้อื่น และตระหนักถึงผลกระทบของการกระทำต่อส่วนรวม ความยั่งยืนในสังคมประชาธิปไตยไม่อาจเกิดขึ้นได้ หากขาดพลเมืองที่มีจิตสำนึกทางสังคมและมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง การศึกษาเพื่อสร้างพลเมืองเช่นนี้จำเป็นต้องพัฒนาให้ได้คิด ได้ทำ และได้สะท้อน บนฐานของปัญหาจริง

United Nations Educational and Organization (2020) ให้คำแนะนำว่าการศึกษเพื่อพัฒนาความยั่งยืนในสังคมประชาธิปไตยควรมีการพัฒนาสมรรถนะที่มีต่อความยั่งยืนโดยตรง

ได้แก่ การคิดเชิงระบบ การวางแผนระยะยาว การทำงานร่วมกัน และการแสดงความรับผิดชอบ ต่อผลการกระทำของตน การเรียนรู้ในลักษณะนี้จะส่งผลให้ผู้เรียนเข้าใจว่า ความยั่งยืนไม่ใช่เพียง การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม แต่คือ การสร้างโครงสร้างสังคมที่มีความเท่าเทียม ให้ความเคารพกติกา กฎหมาย และมีการมีส่วนร่วมของทุกฝ่ายด้วย การวิเคราะห์สาเหตุเชิงระบบ เช่น การจัดการขยะ การใช้พื้นที่สาธารณะ หรือความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจ รวมถึงการเชื่อมโยงกับข้อกฎหมายที่เกี่ยวข้อง จะสร้างความเข้าใจที่มีต่อความสัมพันธ์ระหว่างโครงสร้างทางกฎหมายกับพฤติกรรมของพลเมืองอย่างรอบด้านต่อไป

3. ความสัมพันธ์ระหว่างกฎหมาย สังคม และสิ่งแวดล้อม

กฎหมายเป็นส่วนหนึ่งของการกำหนดเงื่อนไขของรูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ กับองค์ประกอบแวดล้อม ในระบอบประชาธิปไตย กฎหมายบัญญัติมาเพื่อปกป้องสิทธิของ ประชาชนและสร้างความเป็นธรรม การใช้กฎหมายอย่างมีความรู้จึงเป็นรากฐานของความยั่งยืน ตัวอย่างเช่น กฎหมายว่าด้วยการควบคุมอาคาร กฎหมายสิ่งแวดล้อม หรือพระราชบัญญัติ คຸ່ມครองผู้บริโภค ล้วนเป็นเครื่องมือในการรักษาความสมดุลของการดำรงชีวิตของพลเมืองใน ชุมชน

จากรายงานของ Un-Habitat (2020) พบว่าชุมชนเมืองที่พบการใช้ข้อมูลของพื้นที่ร่วมกับการมี ส่วนร่วมของประชาชน (Place-based data) จะมีความสามารถในการบริหารจัดการสิ่งแวดล้อมและ ทรัพยากรในภาพรวมได้อย่างยั่งยืนมากกว่า พื้นที่ที่ขาดการมีส่วนร่วม ด้วยเหตุนี้การพัฒนาความเป็น พลเมืองที่รู้จึงสมควรเรียนรู้ในการนำกฎหมายเพื่อใช้เครื่องมือสร้างความสมดุลระหว่างการพัฒนาและ การคุ้มครององค์ประกอบแวดล้อมอื่น

4. พลเมืองกับการเปลี่ยนแปลงเพื่อความยั่งยืน

ในอันดับสุดท้าย การเป็นพลเมืองที่รู้ในชุมชนประชาธิปไตยไม่ใช่เพียงการ ปฏิบัติตามกฎหมาย แต่มีความหมายถึง การร่วมกันสร้างวัฒนธรรมแห่งความรับผิดชอบต่อ ส่วนรวม พลเมืองที่มีความรู้กฎหมายจะสามารถใช้สิทธิตามกรอบของกฎหมายได้อย่างสร้างสรรค์ พร้อมทั้งตรวจสอบและเสนอแนะแนวทางพัฒนาส่วนรวมอย่างมีเหตุผล การพัฒนาชุมชน ประชาธิปไตยให้มีความยั่งยืนจึงควรเกิดจากความร่วมมือเชิงระบบระหว่างรัฐ สถานศึกษา และ ชุมชน โดยพลเมืองที่รู้เป็นผู้ขับเคลื่อนหลักในฐานะผู้ร่วมกำหนดทิศทางของสังคม การมีความ เข้าใจและใช้กฎหมายอย่างมีเหตุผล จะช่วยให้เกิดการพัฒนามีผลดีต่อการดำรงชีวิต เศรษฐกิจ และมีความยั่งยืนบนฐานของความเป็นธรรม ความสมดุล และศักดิ์ศรีของความเป็นมนุษย์

ส่วนที่ 3 แนวทางการแก้ไขอย่างยั่งยืน

ให้เสนอแนวทางการแก้ไข 3 ระยะ

1. ระยะสั้น.....

.....

2. ระยะกลาง

.....

3. ระยะยาว

.....

ส่วนที่ 4 การสะท้อนคิด (One-minute paper)

สิ่งสำคัญที่สุดที่ได้เรียนรู้จากการทำกิจกรรม

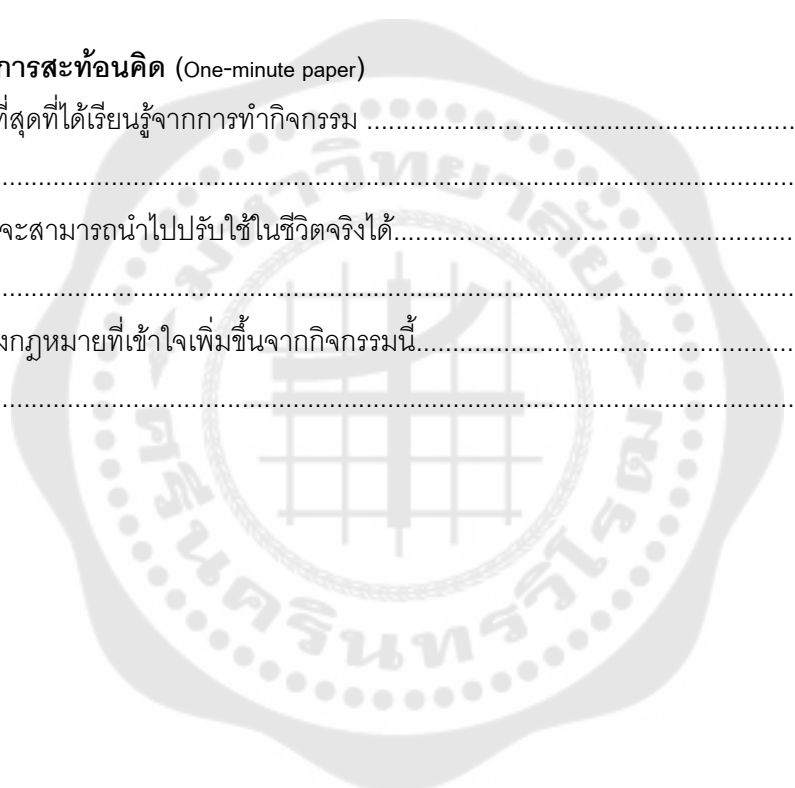
.....

สิ่งที่คิดว่าจะสามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตจริงได้.....

.....

ความรู้ทางกฎหมายที่เข้าใจเพิ่มขึ้นจากกิจกรรมนี้.....

.....



โปรแกรมการพัฒนาความรอบรู้ด้านกฎหมายด้วยการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ร่วมกับเกม มิฟิเคชันที่มีต่อความเป็นพลเมืองตื่นรู้ของผู้เรียนระดับปริญญาตรี

กิจกรรมครั้งที่ 8 การสะท้อนคิดและประเมินผล

สาระสำคัญ

การสะท้อนคิดและประเมินผลเป็นขั้นตอนสำคัญในกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสะท้อนการเปลี่ยนแปลงของตนเองในด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติ แลกเปลี่ยนบทเรียนกับเพื่อนร่วมกลุ่ม และร่วมประเมินผลสำเร็จของโปรแกรมในภาพรวม ผ่านกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์และเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมแรงจูงใจและสร้างพลังเชิงบวกในการนำสิ่งที่เรียนรู้ไปใช้จริงในชีวิตและสังคม การประเมินความรู้และถอดบทเรียนเป็นขั้นตอนสำคัญในการสรุปการเรียนรู้ตลอดโปรแกรม การสะท้อนคิดถึงประสบการณ์และพัฒนาการของตนเองช่วยให้เห็นการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น ทั้งด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้ทบทวนและสรุปประสบการณ์ตลอดกระบวนการ ตั้งแต่บทนำ ความรอบรู้ด้านกฎหมายในชีวิตประจำวัน การสร้างความตระหนักรู้ด้านกฎหมาย ไปจนถึงการมีส่วนร่วมในชุมชนประชาธิปไตย และมีการออกแบบแนวทางแก้ไขปัญหาที่พบในชุมชนมหาวิทยาลัย กระบวนการนี้ถือเป็นการให้และรับบทเรียนและประสบการณ์ระหว่างผู้เข้าร่วมกิจกรรม ช่วยขยายมุมมองและเติมเต็มการเรียนรู้ซึ่งกันและกัน การวิเคราะห์ปัจจัยแห่งความสำเร็จและอุปสรรคจะนำไปสู่การพัฒนาที่ดีขึ้นในอนาคต การสังเคราะห์องค์ความรู้นำไปสู่การปฏิบัติอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน

วัตถุประสงค์การเรียนรู้

เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถ

1. ประเมินความรู้และพัฒนาการของตนเองได้อย่างเป็นระบบและมีเหตุผล
2. แลกเปลี่ยนบทเรียนและประสบการณ์ร่วมกับเพื่อนร่วมกลุ่มอย่างสร้างสรรค์
3. นำเสนอผลงานที่พัฒนาจากกิจกรรมที่ 7 พร้อมสะท้อนการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมของตนเอง
4. สังเคราะห์แนวคิดของพลเมืองตื่นรู้ที่พร้อมพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืน

ระยะเวลา 45 นาที

สื่อและอุปกรณ์

1. ใบความรู้ และใบกิจกรรมครั้งที่ 8
2. โฟสต์-อิท กระดาษฟลิปชาร์ตและปากกาเมจิก

3. บัตรคะแนนกิจกรรม (Activity Score Cards) สำหรับการบันทึกคะแนน ตรา และติดตามความก้าวหน้า

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

1. ขั้นกระตุ้นความสนใจ (7 นาที)

4.1 ผู้ดำเนินกิจกรรมเชิญชวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมทบทวนประสบการณ์การเรียนรู้ตลอดโปรแกรม และเริ่มการย้อนรอยโปรแกรม โดยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละกลุ่มส้อมการ์ดหรือบัตรภารกิจกิจกรรมที่ 1-7 และเล่าความประทับใจหรือจุดเปลี่ยนที่สำคัญของตน จากนั้นผู้ดำเนินกิจกรรมตั้งคำถามว่า ในช่วงเวลาที่ผ่านมา พวกเราค้นพบอะไรใหม่เกี่ยวกับการเป็นพลเมืองในชุมชนประชาธิปไตยบ้าง

4.2 ผู้ดำเนินกิจกรรมบันทึกคำตอบไว้ เพื่อใช้เป็นข้อมูลเบื้องต้นในการประเมินความรู้เดิม และใช้เปรียบเทียบกับการประเมินภายหลัง เพื่อให้เห็นพัฒนาการเชิงคุณภาพของผู้เรียนอย่างเป็นรูปธรรม

2. ขั้นจัดกลุ่มและแก้ปัญหาร่วมกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน (10 นาที)

4.1 ผู้ดำเนินกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละกลุ่มเตรียมการนำเสนอผลงานที่ได้สำรวจปัญหาของมหาวิทยาลัยและแนวทางแก้ไข ที่สืบเนื่องจากกิจกรรมที่ 7 (แนวทางแก้ไขปัญหาในพื้นที่ของมหาวิทยาลัย) โดยให้สมาชิกสะท้อนถึงกระบวนการทำงาน ผลลัพธ์ และสิ่งที่ได้เรียนรู้ระหว่างการดำเนินการ ระบุ ความสำคัญของปัญหาอุปสรรคที่พบ ปัจจัยแห่งความสำเร็จ สิ่งที่ยากพัฒนาในอนาคต

4.2 ระหว่างการให้และรับ ผู้ดำเนินกิจกรรมให้กลุ่มอื่นร่วมสังเกต เพื่อให้คะแนนและให้ข้อเสนอแนะต่อการนำเสนอของเพื่อน โดยใช้เกณฑ์ 3 ด้าน ได้แก่ ความถูกต้องของเนื้อหา ความคิดสร้างสรรค์ และความเชื่อมโยงกับบทบาทของพลเมืองที่ตนรู้ ทั้งนี้คะแนนจะสะสมรวมในกระดานผู้นำของกิจกรรม

3 ขั้นวิเคราะห์และวิจัย(15 นาที)

3.1 ผู้ดำเนินกิจกรรมจัดให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละกลุ่ม ดำเนินกระบวนการวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลง (Process Analysis) ที่ตนได้รับจากการเข้าร่วมโปรแกรมตลอดทั้ง 8 ครั้ง โดยการวิเคราะห์นี้ต้องมุ่งเน้นไปที่การระบุพัฒนาการของตนเองตามกรอบ 3 ด้านที่สำคัญ ได้แก่

ความรอบรู้ทางกฎหมาย (Knowledge) การคิดอย่างสร้างสรรค์ (Skills) และ การมีส่วนร่วมในชุมชน (Attitude)

จากนั้น แต่ละกลุ่มร่วมกันสังเคราะห์บทเรียนแห่งการเปลี่ยนแปลง (Synthesize Lessons Learned) และบันทึกข้อสรุปนี้ใน ใบกิจกรรมครั้งที่ 8 (ส่วนที่ 4 การสะท้อนคิดของกลุ่ม) โดยสรุปบทเรียนนี้จะต้องเป็น คำมั่น หรือสัญลักษณ์ที่แสดงเจตจำนงในการใช้ความรู้เพื่อประโยชน์สังคม เพื่อให้การบันทึกนี้บรรลุ ภารกิจควเอส (Quest Missions) ชั้นสุดท้าย กลุ่มที่ปฏิบัติกิจกรรมนี้ได้ครบถ้วน จะได้รับตราแห่งการพัฒนา

3.2 ในระหว่างกระบวนการนี้ ผู้ดำเนินกิจกรรมให้แต่ละกลุ่มใช้แบบสะท้อนคิดรายบุคคลในใบกิจกรรมครั้งที่ 8 เพื่อประเมินระดับการเปลี่ยนแปลงของตนเองตามกรอบ 3 ด้านหลักได้แก่ ความรู้ ทักษะ เจตคติ

4. ขั้นตอนการรายงานและการนำเสนอ(8 นาที)

4.1 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละกลุ่ม นำเสนอการสังเคราะห์บทเรียนและพัฒนาการตลอดทั้งโปรแกรม โดยเน้นการสื่อสารเนื้อหาที่ถูกบันทึกไว้ในใบกิจกรรมครั้งที่ 8 คำมั่นหรือสัญลักษณ์ของพลเมืองตื่นรู้ และผลงานจากกิจกรรมที่ 7 (Mini Quest) โดยใช้การนำเสนอได้หลายรูปแบบ เช่น การบอกเล่าเชิงลึก การแสดงความเข้าใจ (Oral Presentation) หรือใช้ การแสดงบทบาทสมมติ เพื่อสะท้อนการเปลี่ยนแปลงและเจตจำนงในการใช้ความรู้เพื่อประโยชน์สังคม

4.2 ภายหลังจากนำเสนอ ผู้ดำเนินกิจกรรมเปิดให้กลุ่มอื่นร่วมโหวตโดยเน้นการประเมินที่ **ทักษะการสื่อสาร** และ **ความน่าเชื่อถือ** ของเนื้อหาที่นำเสนอ และมอบตรานักสื่อสารชั้นพิเศษ ให้กลุ่มที่สามารถสะท้อนบทเรียนได้อย่างลึกซึ้งและมีความหมายที่สุด เป็นการมอบคะแนนพิเศษก่อนปิดกิจกรรม

5. ขั้นตอนประเมินความรู้ (5 นาที)

5.1 ผู้ดำเนินกิจกรรมสรุปภาพรวมของโปรแกรมและประเมินความสำเร็จร่วมกับผู้เข้าร่วมกิจกรรม โดยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมตอบแบบประเมินตนเองและแบบสะท้อนคิดรายบุคคล จากนั้นสรุปภาพรวมของโปรแกรม เน้นบทบาทความเป็นพลเมืองตื่นรู้ที่มีความรับผิดชอบต่อสังคม และปิดกิจกรรมด้วยการประกาศผลของกลุ่มที่ได้รับคะแนนสูงสุดจากกระดานผู้นำ และเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแสดงความรู้สึกและความคาดหวังในการนำความรู้ไปใช้ รวมถึง

ข้อเสนอแนะต่อการพัฒนาโปรแกรมในอนาคต ผู้ดำเนินกิจกรรมรวบรวมข้อมูลย้อนกลับเพื่อนำไปปรับปรุงการจัดกิจกรรมในโอกาสต่อไป

5.2 ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวขอบคุณผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกคน เพื่อเป็นกำลังใจและแสดงความชื่นชมในความมุ่งมั่นตลอดโปรแกรม พร้อมทั้งเน้นย้ำความสำคัญของการเป็นพลเมืองตื่นรู้ที่มีส่วนร่วมในการพัฒนาสังคมตลอดไป

การวัดและประเมินความรู้

1. ด้านความรู้ (30%)

ความเข้าใจ การวิเคราะห์ การประยุกต์ใช้ความรู้ด้านกฎหมาย

2. ด้านทักษะ (40%)

การสะท้อนคิด การทำงานร่วมกันและการนำเสนออย่างสร้างสรรค์

3. ด้านเจตคติ (30%)

การมีส่วนร่วม ความรับผิดชอบการให้และรับเรียนรู้อย่างเปิดใจ

เครื่องมือประเมิน

1. แบบประเมินความรู้

2. แบบสังเกตพฤติกรรม

3. ใบกิจกรรมครั้งที่ 8

ใบความรู้ครั้งที่ 8 การสะท้อนคิดและประเมินผล

การเรียนรู้ที่นั้นอาจประกอบด้วย การรับฟัง การมีความคิดร่วม การนำไปปฏิบัติ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง แต่ยังมีองค์ประกอบที่สำคัญของการเรียนรู้ที่แท้จริง ได้แก่ การสะท้อนคิด ซึ่งเป็นกระบวนการที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนไม่ได้เป็นผู้รับความรู้ แต่เป็นผู้ที่นำความรู้จากการเรียนไปคิดวิเคราะห์ และพัฒนาตัวเองได้อย่างต่อเนื่อง เมื่อรวมกับการประเมินผลที่ถูกต้อง ไม่ว่าจะเป็นการประเมินตนเองหรือจากเพื่อนร่วมชั้นเรียน ช่วยให้เราทราบจุดแข็ง จุดอ่อนของตัวเอง และวางแผนพัฒนาตัวเองไปในทิศทางที่ดีขึ้น ในโลกที่ความรู้พัฒนาและเปลี่ยนแปลงไปเร็วเช่นยุคปัจจุบันนี้ ทักษะในการสะท้อนคิดและประเมินตนเองจึงเป็นเครื่องมือสำคัญที่จะทำให้เกิดการเรียนรู้ได้อย่างลึกซึ้งและยั่งยืนมากขึ้น

1. ความสำคัญของการสะท้อนคิดและการประเมินผล

การสะท้อนคิด (Reflection) และการประเมินผล (Evaluation/Assessment) จัดเป็นสองกระบวนการหลักในการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ มีส่วนช่วยในการตรวจสอบว่าผู้เรียนไม่ได้เพียงแค่เป็นผู้รับสาร (input) และได้ปฏิบัติ (practice) เพียงเท่านั้น แต่สามารถย้อนกลับมาทบทวน (Reflect) วิเคราะห์ และพัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่อง (Metacognition) ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นต่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งความรู้เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว รูปแบบการสะท้อนคิด อาจอยู่ในรูปแบบของ ประสบการณ์ สะท้อนคิด สร้างแนวคิด นำไปประยุกต์ใช้ ซึ่งช่วยให้เกิดการเรียนรู้เชิงลึก (Deep learning) และมีความคงทน ทั้งนี้การประเมินผลไม่ใช่เพียงการให้คะแนนในภาพรวมเพียงเท่านั้น แต่รวมไปถึงการประเมินระหว่างเรียน (Formative) ที่สนับสนุนการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ (Creative-based) และการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในการประเมิน (Self-assessment or peer assessment) (Chan & Lee, 2021) ได้อธิบายถึงโครงสร้างของความรอบรู้ด้านการสะท้อนคิด (Reflection literacy) นั้นมีผลต่อคุณภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา และ Meijer, Hoekstra, Brouwer, and Strijbos (2020) ได้อธิบายเพิ่มเติมว่าการประเมินแบบร่วมมือ (Collaborative assessment) ก็มีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาทักษะเกี่ยวกับกระบวนการคิดของตนเองเช่นกัน

2. ประเภทและองค์ประกอบของการประเมินผล

การประเมินผลสำหรับการเรียนรู้สร้างสรรค์และเกมมิฟิเคชัน ควรออกแบบให้สอดคล้องกับการให้และรับ เรียนรู้ และสังเคราะห์ประสบการณ์ของผู้เรียน Groeneveld, Vennekens, and Aerts (2020) และ (Lorenzo Moledo, Sáez-Gambín, Ferraces Otero, &

Varela Portela, 2021) ได้อธิบายองค์ประกอบของการประเมินผล ไว้ดังนี้ 1) การวัดประเมินผู้เรียนโดยไม่จำเป็นต้องนำเกรดหรือคะแนนมาเป็นเกณฑ์ (Formative Assessment) 2) การให้ข้อเสนอแนะระหว่างกระบวนการ (Feedback) เพื่อปรับปรุงการเรียนรู้ เช่น การใช้เกณฑ์ให้ผู้เรียนสะท้อนตนเอง หรือเพื่อนร่วมกลุ่ม 3) การประเมินเชิงสรุป (Summative Assessment) หมายถึง การวัดผลเมื่อสิ้นสุดกิจกรรมหรือโปรแกรม เช่น แบบทดสอบท้าย, การนำเสนอโครงการ ผลงานสะท้อนความคิด 4) การประเมินตนเองและเพื่อนร่วมกลุ่ม (Self & Peer Assessment) ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการประเมิน สร้างความรับผิดชอบ และพัฒนาทักษะในการประเมินตนเอง ซึ่งมีผลต่อการพัฒนาการประเมินตนเองและแรงจูงใจในการเรียน และ 5) การสะท้อนคิดแบบมีโครงสร้าง (Structured Reflection) หมายถึง การสะท้อนคิดที่ออกแบบอย่างเป็นระบบ มีผลต่อความพึงพอใจของผู้เรียนและผลการเรียนรู้

3. ขั้นตอนการสะท้อนคิดและประเมินผลที่แนะนำ

จากรายงานเกี่ยวกับการสะท้อนคิดและประเมินผลที่มีประสิทธิภาพ โมเดลการสะท้อนคิดต่าง ๆ เช่น เช่น Mohamed, Rashid, and Alqaryouti (2022) และ Kawai (2021) ได้อธิบายไว้ว่ากระบวนการสะท้อนคิดควรรวมถึง การสะท้อน (reflecting) การวางแผนล่วงหน้า (planning for future action) การนำไปใช้ (acting) การประเมินผลลัพธ์ (evaluating the outcomes) และกรอบการสะท้อนคิดแบบตัวตน (Reflection and identity) เพื่อให้ผู้เรียนเชื่อมโยงประสบการณ์ในอดีต ปัจจุบัน และอนาคตของตนเอง โดยการสะท้อนคิดและประเมินผลในกิจกรรมอย่างมีประสิทธิภาพ ควรประกอบด้วย

1. การทบทวนประสบการณ์ (Recall & Review) ให้ผู้เรียนทบทวนถึงประสบการณ์การเรียนรู้ที่ผ่านมา โดยเฉพาะกิจกรรมก่อนหน้า
2. การวิเคราะห์และ สะท้อน (Analyze & Reflect) อาจใช้คำถามสะท้อน เช่น อะไรที่เปลี่ยนแปลงในตัวของฉัน สิ่งใดคือปัจจัยสำคัญของอุปสรรค
3. การสังเคราะห์บทเรียน (Synthesize & Connect) ให้ผู้เรียนเชื่อมโยงประสบการณ์กับความรู้ ทฤษฎี และบทบาทพลเมือง
4. การประเมินผลและวางแผน (Evaluate & Plan) การใช้แบบประเมินตนเอง หรือกลุ่ม และวางแผนพัฒนาต่อไปในอนาคต
5. การนำไปใช้ (Apply) ให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติตามแผนที่วางไว้ และเตรียมพร้อมสำหรับการประเมินผลครั้งต่อไป

การสะท้อนคิดและการประเมินผลเป็นกระบวนการหลักที่ขับเคลื่อนการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพในยุคที่ความรู้มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ผู้เรียนไม่ควรเป็นเพียงผู้รับสารและฝึกปฏิบัติเท่านั้น แต่ต้องสามารถย้อนกลับมาทบทวน วิเคราะห์ และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง ผ่านการคิดเกี่ยวกับกระบวนการคิดของตนเอง ซึ่งนำไปสู่การเรียนรู้เชิงลึกที่มีความคงทนและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง กระบวนการสะท้อนคิดที่มีโครงสร้างจะเชื่อมโยงประสบการณ์ในอดีต ปัจจุบัน และอนาคตของผู้เรียน โดยมีขั้นตอนที่ชัดเจน ตั้งแต่การทบทวนประสบการณ์ การวิเคราะห์และสะท้อน การสังเคราะห์บทเรียน การประเมินผลและวางแผน ไปจนถึงการนำไปใช้ ทั้งนี้ความรู้ด้านการสะท้อนคิดมีอิทธิพลโดยตรงต่อคุณภาพการเรียนรู้ และช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจอัตลักษณ์ของตนเองได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น เมื่อผู้เรียนสะท้อนคิดอย่างสม่ำเสมอ จะค่อยๆ ค้นพบว่าตนเองเป็นใคร เชื่อถือในสิ่งใด และมีความมุ่งหวังไปทิศทางใด การประเมินผลที่มีประสิทธิภาพควรมีความหลากหลายและสอดคล้องกับการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ประกอบด้วย การประเมินระหว่างเรียนที่ไม่จำเป็นต้องใช้คะแนนเป็นเกณฑ์ การให้ข้อเสนอแนะระหว่างกระบวนการ การประเมินเชิงสรุปเมื่อสิ้นสุดกิจกรรม และที่สำคัญคือการประเมินตนเองและเพื่อนร่วมกลุ่ม ซึ่งช่วยสร้างความรับผิดชอบและพัฒนาทักษะการประเมินตนเองของผู้เรียน การประเมินแบบร่วมมือยังมีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาทักษะกระบวนการคิดของผู้เรียนอีกด้วย ยิ่งไปกว่านั้นการผสมผสานระหว่างการสะท้อนคิดและการประเมินผลอย่างเป็นระบบ จะช่วยให้ผู้เรียนไม่เพียงแต่รับรู้ผลการเรียนรู้ของตนเอง แต่ยังสามารถเป็นผู้กำกับกับการเรียนรู้ของตนเองได้อย่างแท้จริง กระบวนการนี้สร้างวงจรการเรียนรู้ที่ต่อเนื่อง เริ่มต้นจากการสะท้อน ไปสู่การวางแผน การลงมือทำ และการประเมินผล ก่อนจะกลับมาสะท้อนคิดอีกครั้ง ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการเรียนรู้ที่ยั่งยืน สามารถปรับตัวได้ในโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว และเป็นพลเมืองตื่นรู้ได้จากการพัฒนาตนเอง

ใบกิจกรรมครั้งที่ 8 การสะท้อนคิดและประเมินผล

คำชี้แจง ให้สมาชิกในกลุ่มร่วมกันสะท้อนคิดบทเรียนจากการเข้าร่วมโปรแกรม และจากกิจกรรมที่มอบหมายไว้ในกิจกรรมครั้งที่ 7 และกิจกรรมที่ 8 แล้วสะท้อนผลการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

ชื่อกลุ่ม

- สมาชิก 1.
2.
3.
4.
5.

ส่วนที่ 1 ภาพรวมของงานที่มอบหมาย

ชื่อผลงาน

กิจกรรมที่เกี่ยวข้องข้องแนวทางแก้ไขปัญหาในพื้นที่ของมหาวิทยาลัย (Mini Quest จากกิจกรรมที่ 7)

.....
.....
.....
.....
.....

ส่วนที่ 2 การประเมินความสำเร็จ

โปรดให้คะแนนการปฏิบัติงานกลุ่มของท่านตามความเป็นจริง 1-5 (1 = น้อยที่สุด, 5 = มากที่สุด)

| หัวข้อ | คะแนน | | | | |
|--|-------|---|---|---|---|
| | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1. การทำงานเป็นทีม | | | | | |
| 2. การสื่อสารและการประสานงาน | | | | | |
| 3. การนำเสนอผลงานอย่างสร้างสรรค์ | | | | | |
| 4. ความรับผิดชอบและการมีส่วนร่วม | | | | | |
| 5. การใช้เวลาและทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ | | | | | |

ส่วนที่ 3 ผลการเรียนรู้และการสะท้อนคิด

สิ่งที่ฉันได้เรียนรู้มากที่สุดจากกิจกรรมนี้

.....
.....

สิ่งที่เปลี่ยนแปลงในตัวฉันหลังเข้าร่วมโปรแกรม

.....

อุปสรรคที่พบและแนวทางแก้ไข

.....

สิ่งที่ฉันภาคภูมิใจหรือประทับใจ

.....

ส่วนที่ 4 การสะท้อนคิดของกลุ่ม

ประเด็นเรียนรู้ร่วมของกลุ่ม ที่วิเคราะห์ ใน 3 ด้านหลัก ได้แก่ ความรอบรู้ทางกฎหมาย การคิดอย่างสร้างสรรค์ และการมีส่วนร่วมในชุมชน

.....

สิ่งที่กลุ่มเห็นพ้องว่าสำคัญต่อการเป็นพลเมืองตื่นรู้

.....

ข้อเสนอแนะในการพัฒนากิจกรรมในอนาคต

.....

ส่วนที่ 5 ภารกิจ

ภารกิจนี้เป็นส่วนหนึ่งของการประเมินในกิจกรรมที่ 8 ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสร้างคำมั่นที่สะท้อนบทบาทพลเมืองตื่นรู้ให้ออกแบบ **คำมั่น** หรือ **สัญลักษณ์** ที่แสดงถึงเจตจำนงในการนำความรู้ทางกฎหมายและความเป็นพลเมืองตื่นรู้ไปพัฒนาตนเองและสังคม ซึ่งเป็นผลจากการสังเคราะห์บทเรียนของกลุ่ม

.....

.....

.....

.....

ประวัติผู้เขียน



