

ผลของการสะท้อนคิดในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามของนักเรียนระดับอิสลามศึกษาชั้นที่ 1



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2562

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

EFFECTS OF REFLECTIVE THINKING IN FLIPPED CLASSROOM USING E-COMIC BOOK AND
ROLE PLAY TO SUPPORT ANALYTICAL THINKING IN ISLAMIC ETIQUETTE OF
MUTAWASITAH level I



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Education in Educational Technology and
Communications

Department of Educational Technology and Communications

FACULTY OF EDUCATION

Chulalongkorn University

Academic Year 2019

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

ผลของการสะท้อนคิดในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามของนักเรียนระดับอิสลามศึกษาชั้นที่ 1

โดย

น.ส.อัสมา สาเมาะ

สาขาวิชา

เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธีรวดี ถังคุบุตร

คณะกรรมการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต

..... คณบดีคณะครุศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริเดช สุชีวะ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.ใจทิพย์ ณ สงขลา)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธีรวดี ถังคุบุตร)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(ดร.วิสูตร ดารากัย)

อัสมา สาเมาะ : ผลของการสะท้อนคิดในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามของนักเรียนระดับอิสลามศึกษาชั้นที่ 1. (EFFECTS OF REFLECTIVE THINKING IN FLIPPED CLASSROOM USING E-COMIC BOOK AND ROLE PLAY TO SUPPORT ANALYTICAL THINKING IN ISLAMIC ETIQUETTE OF MUTAWASITAH level I) อ.ที่ปรึกษาหลัก : ผศ. ดร.ธีรวิดี ถึงคบุตร

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามก่อนและหลังการทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม และเพื่อเปรียบเทียบวิธีการเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนกลุ่มทดลองที่สะท้อนคิดหลังกิจกรรม มีความแตกต่างจากผู้เรียนกลุ่มควบคุมที่สะท้อนคิดหลังเรียน กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นศาสนาปีที่ 1 จำนวน 2 ห้อง ห้องละ 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ วิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม เว็บไซต์ในการเรียนวิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม และแบบทดสอบการคิดวิเคราะห์วิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ การหาค่าเฉลี่ยเลขคณิต ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test)

ผลการวิจัยพบว่า 1) กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมที่ได้รับการเรียนการสอนการสะท้อนคิดในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามของนักเรียนระดับอิสลามศึกษาหลังเรียนแตกต่างกัน 2) คะแนนการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามที่ได้รับการจัดการเรียนในแบบห้องเรียนกลับด้าน ด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามหลังเรียนของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สาขาวิชา เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ลายมือชื่อนิสิต

ปีการศึกษา 2562 ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

5983372327 : MAJOR EDUCATIONAL TECHNOLOGY AND COMMUNICATIONS

KEYWORD: Flipped Classroom, Reflective Thinking, Analytical Thinking in Islamic
Etiquette, e-comic books, role play

Asma Samoh : EFFECTS OF REFLECTIVE THINKING IN FLIPPED CLASSROOM
USING E-COMIC BOOK AND ROLE PLAY TO SUPPORT ANALYTICAL THINKING IN
ISLAMIC ETIQUETTE OF MUTAWASITAH level I. Advisor: Asst. Prof. Dr.
THEERAVADEE THANGKABUTRA

The purpose of this research is to compare the mean of etiquette and analytical thinking scores in the Islamic principles before and after the experiments managed in the classroom, flipped-classroom with e-comic books, role play, reflective thinking though promoting the analytical and etiquette thinking in Islam. Nevertheless, it also aims to compare the reflection learning methods between the experimental and control groups. The sample consisted of two classes of first year (Mutawasitah) religious students with 30 students in each class. The research instruments include learning plans, E-Comic Book of Etiquette in Islam, a learning website of Islamic etiquette and a analytical thinking test on etiquette subjects in Islam. The statistical tool used for data analysis are arithmetic mean, standard deviation and t-test.

The results of this research study include:

1). There are skill differences between experimental group and control group who have learned the reflecting thinking in flipped classroom with e-comic book and the upholding Islamic analytical etiquette thinking.

2). There is a significant difference in scores of the Islamic etiquette and analytical thinking test after implementing the learning plan, flipped classroom programs with e-comic book and the role play. The result shows that the experimental group's score is significantly higher than that of the control group at the .05 level.

Field of Study: Educational Technology and Communications Student's Signature

Academic Year: 2019

Advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยความกรุณา ความเมตตา ความเอาใจใส่ตลอดจนคำแนะนำ แนวทางในการทำวิทยานิพนธ์จากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธีรวิทย์ ถังคบุตร อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ได้ สละเวลาอันมีค่าเพื่อคอยชี้แนะ ให้คำปรึกษา และช่วยเหลือให้กำลังใจแก่ผู้วิจัยตลอดระยะเวลาดำเนินการ ผู้วิจัยจึงขอขอบพระคุณในความกรุณาของอาจารย์อย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.ใจทิพย์ ณ สงขลา ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และ ดร.วิสูตร ดาราภัย กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ภายนอกมหาวิทยาลัย รวมถึงผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่าน ที่กรุณาสละเวลาอันมีค่า เสนอแนะและให้คำแนะนำแก่ผู้วิจัยตลอดจนพิจารณาและตรวจสอบแก้ไข ข้อบกพร่องต่าง ๆ ทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณ คณะครูโรงเรียนอิสลามสันติชน และอาจารย์มุณีเราะฮา อापอที่กรุณาให้ผู้วิจัยใช้ รายวิชาในการทดลอง อีกทั้งให้ความอนุเคราะห์ อำนวยความสะดวกและให้ความร่วมมือในการดำเนินการวิจัย ตลอดจนช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนดำเนินกิจกรรม และขอขอบคุณผู้เรียนทุกคนที่ให้ความร่วมมือตลอดระยะเวลา ดำเนินการทดลอง ขอขอบคุณครูทุกท่านที่ร่วมแสดงความคิดเห็นเพื่อพัฒนาการวิจัย

ขอขอบพระคุณคณาจารย์ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย และขอขอบคุณคณาจารย์ทุกท่านในคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขต ปัตตานี เป็นอย่างสูงที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ ประสบการณ์อันมีค่ายิ่ง และให้กำลังใจแก่ผู้วิจัย รวมทั้ง ให้ความช่วยเหลือ ตลอดจนชี้แนะแนวทางการเรียนในระดับมหาบัณฑิตมาโดยตลอด

ขอขอบคุณคณะกรรมการที่พิจารณาทุนจากโครงการทุนวิจัยมหาบัณฑิต สกว. ด้านมนุษยศาสตร์- สังคมศาสตร์ และทุนอุดหนุนวิทยานิพนธ์สำหรับนิสิต จากบัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่ได้ สนับสนุนการดำเนินการวิจัยมอบทุนให้แก่ผู้วิจัย

ขอขอบคุณเพื่อนๆ และพี่น้องชาวเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษาทุกคน ที่คอยให้กำลังใจ และ ความช่วยเหลือในการเรียนและการวิจัยมาโดยตลอด

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยขอขอบคุณ คุณพ่อ คุณแม่ คุณยาย และญาติพี่น้องในครอบครัวทุกคนที่คอยให้การ สนับสนุนทั้งกำลังใจที่ดี ตลอดจนสนับสนุนทุนการศึกษาแก่ผู้วิจัยจนสำเร็จการศึกษา ลุล่วงไปได้ ด้วยดี ขออัลลอฮ์ ซ.บ. ทรงตอบแทนทุก ๆ ท่าน

อัสม่า สาเมาะ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ.....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญ.....	1
วัตถุประสงค์ในการวิจัย.....	5
คำถามในการวิจัย.....	5
สมมติฐานในการวิจัย.....	5
ขอบเขตในการวิจัย.....	6
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....	7
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
ตอนที่ 1 การเรียนแบบห้องเรียนกลับด้าน.....	9
1.1 ความเป็นมาของแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน.....	9
1.2 ความหมายของห้องเรียนกลับด้าน.....	9
1.3 องค์ประกอบของห้องเรียนกลับด้าน.....	11
1.4 ลักษณะของห้องเรียนกลับด้าน.....	14
1.5 การจัดระบบการเรียนการสอนด้วยวิธีห้องเรียนกลับด้านตามรูปแบบการสอนของ บราวน์ และคณะ.....	15

ตอนที่ 2 บทบาทสมมติ	18
2.1 ความหมายของบทบาทสมมติ.....	18
2.2 รูปแบบของการแสดงบทบาทสมมติ.....	19
2.3 ขั้นตอนการแสดงบทบาทสมมติ	20
ตอนที่ 3 หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์	24
3.1 ความหมายของการ์ตูน	24
3.2 ประเภทของการ์ตูน	27
3.3 ลักษณะของการ์ตูนที่ดี.....	28
3.4 หลักเกณฑ์การเลือกการ์ตูนเพื่อการศึกษา.....	29
3.5 ข้อจำกัดการวาดการ์ตูนในอิสลาม.....	30
3.6 ประโยชน์ของหนังสือการ์ตูนต่อการเรียนการสอน	30
3.7 ความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์.....	31
3.8 ประเภทของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์.....	33
3.9 โปรแกรมที่ใช้พัฒนาหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์	35
3.10 การวางแผนอย่างเป็นระบบในการใช้สื่อการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์.....	36
ตอนที่ 4 การสะท้อนคิด	40
4.1 ความหมายของการสะท้อนคิด.....	40
4.2 กระบวนการสร้างการสะท้อนคิด	41
4.3 เทคนิคการสะท้อนความรู้สึกลับึกคิด.....	42
ตอนที่ 5 การคิดวิเคราะห์.....	43
5.1 ความหมายของการคิดวิเคราะห์	43
5.2 ลักษณะของการคิดวิเคราะห์.....	44
5.3 ประโยชน์ของการคิดวิเคราะห์	47
ตอนที่ 6 จริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม.....	48

6.1 ความสำคัญของจริยธรรมและมารยาทในหลักศาสนาอิสลาม.....	48
6.2 มารยาทต่อผู้ใหญ่และผู้มีพระคุณ.....	49
6.3 มารยาทในการศึกษา	49
6.4 มารยาทในการพบปะกัน.....	50
ตอนที่ 7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	51
กรอบแนวคิดเพื่อพัฒนาการสะท้อนคิดในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และ บทบาทสมมติที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามของนักเรียนระดับ อิสลามศึกษาชั้นที่ 1	58
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	59
1. กระบวนการวิจัยและขั้นตอนการดำเนินงาน	59
2. กลุ่มตัวอย่าง/ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย	60
3. หลักจริยธรรมการวิจัยในคน.....	60
4. รายละเอียดเกี่ยวกับวิธีการติดต่อและวิธีการเข้าถึงผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย.....	61
5. วิธีการพิทักษ์สิทธิ ป้องกันความเสี่ยง และรักษาความลับของกลุ่มตัวอย่าง/ผู้มีส่วนร่วมในการ วิจัย	61
6. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	61
7. วิธีการทดลองและการเก็บข้อมูล	74
8. การวิเคราะห์ข้อมูล.....	76
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	77
ตอนที่ 1 ผลการศึกษาสภาพการใช้การสะท้อนคิดในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูน อิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนา อิสลาม	78
ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์สภาพของกลุ่มตัวอย่าง	85
ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการทดลอง	85
ตอนที่ 4 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้	89

บทที่ 5 การอภิปรายผล ข้อเสนอแนะ.....	92
สรุปผลการวิจัย.....	93
อภิปรายผลการวิจัย.....	95
ข้อเสนอแนะ.....	100
บรรณานุกรม.....	101
ภาคผนวก.....	110
ภาคผนวก ก รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ.....	111
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและเก็บข้อมูล.....	115
ประวัติผู้เขียน.....	143



สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1 สภาพการใช้การสะท้อนคิดในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และ บทบาทสมมติที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม.....	80
ตารางที่ 2 ข้อมูลสถานภาพของกลุ่มตัวอย่าง	85
ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการคิดวิเคราะห์รายวิชา จริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามก่อนการเรียนในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ และบทบาทสมมติของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม	86
ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการคิดวิเคราะห์รายวิชา จริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามก่อนและหลังการเรียนในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูน อิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติของกลุ่มทดลอง.....	87
ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการคิดวิเคราะห์รายวิชา จริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามก่อนและหลังการเรียนในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูน อิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติของกลุ่มควบคุม	87
ตารางที่ 6 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการวิเคราะห์รายวิชา จริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามหลังการเรียนในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ และบทบาทสมมติของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม	88
ตารางที่ 7 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยรูปแบบห้องเรียนกลับด้านที่ใช้หนังสือ การ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติ.....	89

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 The ASSURE model.....	36
ภาพที่ 2 กรอบแนวคิด	58
ภาพที่ 3 การพัฒนาเครื่องมือของการสะท้อนคิดในห้องเรียนกลับด้านด้วย หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามของนักเรียนระดับอิสลามศึกษาชั้นที่ 1	64
ภาพที่ 4 การออกแบบการ์ตูนและหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์	67
ภาพที่ 5 ตัวอย่างห้องเรียนออนไลน์วิชาจริยธรรม	70
ภาพที่ 6 รูปแบบการจัดการเรียนรู้ของกลุ่มทดลอง	75
ภาพที่ 7 รูปแบบการจัดการเรียนรู้ของกลุ่มควบคุม	75
ภาพที่ 8 แสดงเพศของผู้ตอบแบบสอบถาม	78
ภาพที่ 9 แสดงอายุของผู้ตอบแบบสอบถาม	79
ภาพที่ 10 แสดงพื้นที่ของผู้ตอบแบบสอบถาม	79

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญ

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 หมวดที่ 4 มาตรา 22 ได้กำหนดแนวทางในการจัดการศึกษาไว้ดังนี้ การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2553) ด้วยเหตุนี้ผู้สอนจึงต้องปรับเปลี่ยนบทบาทหน้าที่จากเดิมที่เคยเป็นเพียงผู้ถ่ายทอดความรู้เป็นช่วยเหลือ ชี้แนะ ส่งเสริมและสนับสนุนผู้เรียนให้แสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ และให้ข้อมูลที่ถูกต้อง ซึ่งผู้เรียนสามารถนำความรู้จากสิ่งที่ตนเองได้รับไปพัฒนาตนเองและไปใช้สร้างสรรค์ความรู้ของตนเอง การจัดการศึกษาในโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลามมีความสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 หมวดที่ 1 มาตรา 6 ที่ได้กำหนดให้การจัดการศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้ และคุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2553) สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2552) ได้ระบุไว้ว่าต้องการมุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนมีความสมดุลทั้งความรู้ คุณธรรม และมีจิตสำนึกในการเป็นพลเมืองที่ดี ซึ่งการเรียนในหลักสูตรอิสลามศึกษาได้ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีหลักปฏิบัติคุณธรรมและจริยธรรมเพื่อเป็นครรลองของชีวิต และสามารถนำไปปฏิบัติในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้อง

หลักสูตรอิสลามศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้ที่มีศรัทธามั่น มีความจงรักภักดีต่อพระเจ้า มีบุคลิกภาพตามแบบอย่างท่านศาสดา มีความสมดุลทั้งด้านความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลกที่ดี เพื่อพัฒนาตนเอง ครอบครัว และสังคม อันก่อให้เกิดสันติสุขทั้งในโลกนี้และโลกหน้า หลักสูตรอิสลามศึกษาได้กำหนดให้ผู้เรียนเรียนรู้จากกลุ่มสาระ ดังต่อไปนี้ 1.อัล-กุรอาน 2.อัล-หะดีษ 3.อัล-อะกีดะห์ (หลักศรัทธา) 4.อัล-ฟิเกฮ (ศาสนบัญญัติ) 5.ฮาดิษ (ศาสนประวัติ) 6.อัล-อักลาค (จริยธรรม) 7. ภาษาอาหรับ และ 8.ภาษามลายู/ภาษาอาหรับเสริม (หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2552) ซึ่งจากผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านอิสลามศึกษา (I-NET) ประจำปีการศึกษา 2558-2559 ซึ่งในรายวิชาต่าง ๆ ปรากฏว่าในวิชาอัลลาค (จริยธรรม) ภายในปี

การศึกษา 2558 ได้คะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 52.28 คะแนน แต่ในปีการศึกษา 2559 ได้คะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 40.31 คะแนน มีผลต่างอยู่ที่ -11.97 คะแนน และเป็นผลต่างที่มากที่สุดในทุกรายวิชาอีกด้วย (สำนักงานการศึกษาเอกชนจังหวัดสงขลา, 2560) และจากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนในระดับอิสลามศึกษาตอนต้นทำให้ทราบว่าผู้เรียนขาดทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ในรายวิชาอัลลาก (จริยธรรม) เป็นอย่างมาก เนื่องจากผู้เรียนขาดการคิดอย่างไตร่ตรอง ของเรื่องราว เหตุการณ์ หรือเนื้อหาต่าง ๆ ทำให้ไม่สามารถตัดสินใจได้อย่างถูกต้อง

โลกปัจจุบันกำลังก้าวเข้าสู่สังคมแห่งความก้าวหน้าหรือศตวรรษที่ 21 การจัดการศึกษาควรเน้นให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาทักษะในด้านต่าง ๆ รวมทั้งการพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือแสวงหาความรู้ ทักษะการสื่อสาร และการมีทักษะทางสังคม จึงจำเป็นที่จะต้องบูรณาการ การศึกษารวมกับศาสตร์ด้านต่าง ๆ อีกทั้งการบูรณาการการเรียนในห้องเรียนและชีวิตจริง ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้ (พรทิพย์ ศิริภัทราชัย, 2556) ไพฑูรย์ สีนลารัตน์ (2554) ได้กล่าวว่า คนรุ่นใหม่ควรมีทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ การผลิตผลงาน และการมีความรับผิดชอบ กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่ผู้สอนต้องมีการเปลี่ยนแปลงแก่ผู้เรียน อันดับแรกคือ การคิดวิเคราะห์ ซึ่งเป็นการคิดในระดับพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับทุกคน การคิดวิเคราะห์ คือการคิดอย่างไตร่ตรอง เป็นการแยกองค์ประกอบต่าง ๆ ของเรื่องราว เหตุการณ์ หรือเนื้อหาต่าง ๆ เพื่อหาความสัมพันธ์เชิงเหตุผล ทำให้เข้าใจในเรื่องนั้น ๆ และสามารถตัดสินใจได้อย่างถูกต้อง (Clark, 1968; ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ, 2556; ลักษณ์ สรวิวัฒน์, 2549; สุวิทย์ มูลคำ, 2547) การพัฒนาการคิดวิเคราะห์ในสองทศวรรษที่ผ่านมาทำได้ในขอบเขตที่จำกัดและไม่บรรลุเป้าหมายสูงสุดที่ต้องการ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2549)

จากการสอบถามครูผู้สอนและผู้เรียนทำให้ผู้วิจัยพบว่า ปัจจุบันโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลามยังไม่มีการนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้เพื่อการพัฒนาผู้เรียน และยังคงใช้วิธีการเรียนการสอนแบบบรรยาย ซึ่งหมายถึง กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด จากการเตรียมเนื้อหาสาระ แล้วบรรยาย คือ พูด บอก เล่า อธิบาย เนื้อหาสาระหรือสิ่งที่ต้องการถ่ายทอดความรู้ไปยังผู้เรียน (ทิศนา แคมมณี, 2558) การจัดการเรียนการสอนด้วยวิธีการบรรยายไม่ใช่วิธีที่ดีที่สุด แต่ยังมีวิธีการจัดการเรียนการสอนที่ทำให้บรรลุวัตถุประสงค์ของผู้เรียนได้อีกมากมาย มีผู้วิจัยหลายท่านได้มีการศึกษาและวิจัยเกี่ยวกับวิธีการจัดการเรียนการสอน ซึ่งผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาจากการวิจัยทำให้ทราบว่ารูปแบบการเรียนที่ผสมผสานวิธีการสอนแบบอื่น ๆ จะช่วยให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ที่ดี ได้แก่ เยาวภา โชติวิชัย (2557) ได้กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุดการเรียนวิชาภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อการศึกษาสูงกว่า

ผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบบรรยาย สอดคล้องกับผลการวิจัยของ ปวีวรรต สมนึก (2558) ที่พบว่า ผู้เรียนที่เรียนโดยสื่อวีดิทัศน์มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของสูงกว่าผู้เรียนที่เรียนโดยวิธีบรรยาย และผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการสอนโดยใช้สื่อวีดิทัศน์เป็นหลัก วิธีการสอนที่หลากหลาย นอกเหนือจากการบรรยาย ได้แก่ สื่อวีดิทัศน์ ชุดการสอน ทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์สูงขึ้น นอกจากนี้ ผู้วิจัยพบว่า รูปแบบการสอนแบบอื่น ๆ กล่าวคือ บทบาทสมมติเป็นอีกหนึ่งวิธีที่ผู้มักนำมาใช้ในชั้นเรียน ดังเช่น วรกมล สุนทรานนท์ (2553) ได้พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนด้วยรูปแบบบทบาทสมมติสูงกว่าผู้เรียนที่ได้รับการเรียนการสอนแบบบรรยาย ซึ่งการเรียนการสอนด้วยวิธีการเรียนบทบาทสมมติ หมายถึงวิธีการสอนที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการให้ผู้เรียนสวมบทบาทจากสถานการณ์ที่กำหนดขึ้น ซึ่งมีความใกล้เคียงกับความเป็นจริง โดยผู้สอนให้เนื้อเรื่องที่มีโครงสร้างชัดเจน แต่ให้ผู้เรียนคิดรายละเอียดด้วยตนเอง ผู้สอนจะให้การแสดงออกทั้งทางด้านความรู้ ความคิด และพฤติกรรมของผู้แสดงมาเป็นพื้นฐานในการให้ความรู้และสร้างความเข้าใจแก่ผู้เรียน (ทีศนา แคมมณี, 2558; สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2555; อภรณ์ ใจเที่ยง, 2550) เพื่อพัฒนาการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียนให้ดียิ่งขึ้น

สภาพปัญหาในปัจจุบันได้ก่อกวนส่วนใหญ่มุ่งเน้นไม่คำนึงถึงหลักการจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม ซึ่งเกิดจากการจัดการเรียนการสอนที่ไม่มีความน่าสนใจ ไม่มีสื่อที่สามารถชักจูงให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้อย่างแท้จริง จึงก่อให้เกิดความไม่สนใจในการเรียนรู้และมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม เช่น การลอกการบ้าน การหลับในห้องเรียน หรือการหนีเรียน เป็นต้น ส่งผลให้ผลการเรียนของผู้เรียนไม่ดีมากนักจากการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านอิสลามศึกษา (I-NET) ข้างต้น ในฐานะที่เป็นนักเทคโนโลยีการศึกษามีบทบาทในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจได้ง่าย รวดเร็ว สะดวก และเป็นไปอย่างมีระบบ รูปธรรม (ปราโมทย์ ศรีสุข และ เรืองศักดิ์ อุทัย, 2558) ผู้วิจัยจึงคิดว่าจำเป็นที่จะต้องพัฒนาให้ผู้เรียนมีคุณภาพการศึกษาที่ดีขึ้น และจะต้องจัดการเรียนการสอนที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ สามารถเข้าใจได้ง่ายด้วยตนเอง และต้องแทรกกิจกรรมการเรียนรู้ให้มากยิ่งขึ้น เพื่อยืดให้ผู้เรียนเป็นสำคัญ การจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรอิสลามศึกษาในโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาใช้เวลาในการเรียนอันจำกัด การจัดการเรียนด้วยห้องเรียนกลับด้าน ใช้วิธีช่วยให้สามารถใช้เวลาในห้องเรียนได้มากยิ่งขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเอง ใช้เวลาในการเรียนได้อย่างเหมาะสม ผู้วิจัยจึงใช้การจัดการเรียนด้วยห้องเรียนกลับด้าน ซึ่งมีลักษณะการเรียนการสอนที่มีผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยมีวิธีการสอนให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาจากที่บ้าน และทำกิจกรรมภายในชั้นเรียน (Bergmann & Sams, 2012; Heyborne & Perrett, 2016; วิจารณ์พานิช, 2556; สุพินดา ณ มหาชัย, 2556) โดยมีขั้นตอนทั้งสิ้น 3 ขั้นตอน 1) ก่อนเรียน ผู้เรียนศึกษา

บทเรียนผ่านระบบออนไลน์ 2) ขณะเรียน ผู้สอนใช้คำถามนำเข้าสู่บทเรียน จากนั้นให้ผู้เรียนและผู้สอนร่วมทำกิจกรรมในห้องเรียน และ 3) หลังเรียน ผู้เรียนสะท้อนคิดผ่านระบบออนไลน์ ผู้สอนให้ผลป้อนกลับแก่ผู้เรียน (Bergmann & Sams, 2012; วิจารย์ พานิช, 2556) ซึ่งสื่อที่เหมาะสมแก่ผู้เรียนในช่วงระดับมัธยมศึกษาชั้นที่ 1 คือ การ์ตูน กล่าวคือ สื่อกราฟิกที่ใช้เส้นแสดงภาพคน สัตว์ และสิ่งของ เพื่อแสดงเรื่องหรือสื่อความหมายเลียนแบบของจริง ใช้ถ่ายทอดความรู้ ความคิด ทักษะและความรู้สึกร่วมด้วยภาพ (กนก ชูลักษณ์, 2542; ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2541; ศักดา วิมลจันทร์, 2548) ด้วยการจัดการเรียนรู้ผ่านหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งเป็นหนังสือที่นำการ์ตูนมาประกอบกับเนื้อหาเพื่อถ่ายทอดความรู้ไปยังผู้เรียน โดยผู้ใช้สามารถอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์นี้ผ่านทางหน้าจอคอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์พกพาอื่น ๆ ได้ (จิระพันธ์ เดมยะ, 2545; ประภาพรณ หิรัญวัชรพฤษภ์, 2545; สุทิน ทองใสว, 2547) ยังสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนมากกว่าการเรียนด้วยตำราแบบดั้งเดิมที่มีเพียงตัวอักษรเท่านั้น และหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์จะเป็นช่องทางในการเรียนรู้เพื่อให้เข้าใจเนื้อหาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามได้อย่างถูกต้อง การอ่านหนังสือเพียงอย่างเดียวเพียงอย่างเดียวอาจไม่สามารถสร้างให้เกิดความตระหนักได้อย่างเต็มที่ การสะท้อนคิดจึงเป็นวิธีการหนึ่งที่สามารถนำมาใช้ร่วมกับการอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งการสะท้อนคิด หรือ Reflective thinking นั้นเป็นการคิดชนิดหนึ่งที่เกิดขึ้นจากการสะท้อนคิดภายในใจ เป็นการย้อนคิดกลับไป กลับมาและพิจารณาไตร่ตรองอย่างจริงจังและต่อเนื่องด้วยตนเอง ฉายภาพความคิด และแสดง ความรู้สึกของตนเองออกมาในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การเขียน เพื่อสะท้อนให้เห็นความรู้สึก ผู้เรียนควรมีการสะท้อนคิดเพื่อทบทวนสิ่งที่เกิดขึ้นจากกระบวนการเรียนรู้ โดยเกิดขึ้นระหว่างดำเนินกิจกรรม และหลังการดำเนินกิจกรรม (Dewey, 1933; Yancey, 1998; ประกอบ กรณีกิจ, 2550)

ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาวิธีการบูรณาการสอนโดยใช้เทคนิคการเรียนรูปแบบห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์เพื่อให้ได้ตามนโยบายและแนวทางในการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และแผนพัฒนาการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ ฉบับที่ 12 พุทธศักราช 2560-2564 ที่ต้องการมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้คู่คุณธรรม มีคุณภาพชีวิตที่ดี มีความสุขในสังคม และเพื่อให้บรรลุตามหลักสูตรอิสลามศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีบุคลิกภาพตามแบบอย่างท่านศาสดา มีความสมดุลทั้งด้านความรู้ คุณธรรม อีกทั้งมีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลกที่ดีต่อไป

วัตถุประสงค์ในการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม ก่อนและหลังการทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนแบบการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม
2. เพื่อเปรียบเทียบวิธีการเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนกลุ่มทดลองที่สะท้อนคิดหลังกิจกรรม มีความแตกต่างจากผู้เรียนกลุ่มควบคุมที่สะท้อนคิดหลังเรียน

คำถามในการวิจัย

1. การเรียนแบบห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติ ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามหรือไม่
2. ผลการเรียนรู้ด้วยวิธีการเรียนรู้โดยให้ผู้เรียนกลุ่มทดลองสะท้อนคิดหลังกิจกรรม มีความแตกต่างจากการใช้วิธีการเรียนรู้โดยให้ผู้เรียนกลุ่มควบคุมสะท้อนคิดหลังเรียน หรือไม่

สมมติฐานในการวิจัย

1. ผู้เรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมที่จะได้รับการเรียนรู้การสะท้อนคิดในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติก่อนเรียนไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ผู้เรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการเรียนรู้การสะท้อนคิดในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. ผู้เรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการเรียนรู้การสะท้อนคิดในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
4. ผู้เรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมที่จะได้รับการเรียนรู้การสะท้อนคิดในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติก่อนเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ขอบเขตในการวิจัย

1. ตัวแปร

1.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การสะท้อนคิดในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติ

- การสะท้อนคิดหลังกิจกรรมในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติ จะมีการสะท้อนคิด 2 ครั้ง คือ หลังจากเรียนด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ และหลังจากแสดงบทบาทสมมติ

- การสะท้อนคิดหลังเรียนในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติ จะมีการสะท้อนคิดเพียงครั้งเดียว คือ หลังจากแสดงบทบาทสมมติ

1.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ทักษะการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามของนักเรียนระดับอิสลามศึกษาชั้นที่ 1

2. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่อยู่ในโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลามมีระดับอิสลามศึกษาชั้นที่ 1

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีระดับอิสลามศึกษาชั้นที่ 1 จำนวน 60 คน โรงเรียนที่ผู้วิจัยเลือกคือโรงเรียนอิสลามสันติชน ด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เลือกนักเรียนชั้นศาสนาปีที่ 1/5 จำนวน 30 คน เป็นห้องทดลอง ใช้การสะท้อนคิดหลังกิจกรรมในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติ และนักเรียนชั้นศาสนาปีที่ 1/3 จำนวน 30 คน เป็นห้องควบคุม ใช้การสะท้อนคิดหลังเรียนในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติ เหตุผลในการเลือกกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองดังกล่าว มีดังนี้

1) เป็นนักเรียนที่มีความพร้อมในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และเหมาะสมสำหรับการทดลองในการทำวิจัยครั้งนี้และหากนักเรียนได้เข้าร่วมแล้วไม่พร้อมในการทำกิจกรรมจะให้ออกจากการทดลองทันที

2) เป็นโรงเรียนที่สามารถใช้เทคโนโลยีร่วมกับการเรียนการสอนในรายวิชาศาสนาอิสลามได้

3) เป็นโรงเรียนที่สามารถให้ความร่วมมือในการทำงานวิจัยครั้งนี้

3. เนื้อหา

จริยธรรมในศาสนาอิสลามระดับอิสลามศึกษาชั้นที่ 1 (วิชาอัลลาก) จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่

- 1) มารยาทต่อผู้ใหญ่และผู้มีพระคุณ 2) มารยาทในการศึกษา และ 3) มารยาทในการพบปะ

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

ห้องเรียนกลับด้าน หมายถึง การเรียนการสอนที่มีผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยมีวิธีการสอนให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาจากที่บ้าน และทำกิจกรรมภายในชั้นเรียน โดยมีขั้นตอนการเรียนดังต่อไปนี้ 1) ก่อนเรียน ผู้เรียนศึกษาบทเรียนผ่านระบบออนไลน์ โดยศึกษาบทเรียนการดูในเรื่องจริยธรรมในอิสลาม 2) ขณะเรียน ผู้สอนใช้คำถามนำเข้าสู่บทเรียน จากนั้นให้นักเรียนและผู้สอนร่วมทำกิจกรรมในห้องเรียน ซึ่งกิจกรรมดังกล่าวจะเป็นการจัดการเรียนบทบาทสมมติ และ 3) หลังเรียน ผู้เรียนสะท้อนคิดผ่านระบบออนไลน์ ผู้สอนให้ผลป้อนกลับแก่ผู้เรียน

หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เป็นหนังสือที่นำการ์ตูนแสดงเรื่องราวต่าง ๆ ในรูปแบบบทบาทสมมติของจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม ซึ่งตัวการ์ตูนจะสอดคล้องกับวัฒนธรรมและการแต่งกายของมุสลิม โดยผู้ใช้สามารถอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์นี้ผ่านทางหน้าจอคอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์พกพาอื่น ๆ ได้ ซึ่งมีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมในอิสลาม จะประกอบด้วยเนื้อหาเรื่องมารยาทต่อผู้ใหญ่และผู้มีพระคุณ มารยาทในการศึกษา และ มารยาทในการพบปะ

บทบาทสมมติ หมายถึงวิธีการสอนที่ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ จากการให้ผู้เรียนสวมบทบาทจากสถานการณ์ที่กำหนดขึ้น ซึ่งมีความใกล้เคียงกับความเป็นจริง โดยผู้สอนให้หัวข้อเรื่องที่สอดคล้องกับหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ในวิชาจริยธรรมตามหลักศาสนาอิสลามในแต่ละเรื่องให้ผู้เรียนได้เรียน

การสะท้อนคิด หมายถึง การทบทวนสิ่งที่เกิดขึ้นจากกระบวนการเรียนรู้ โดยเกิดขึ้นระหว่างดำเนินกิจกรรม และหลังการดำเนินกิจกรรม สามารถแบ่งการสะท้อนคิดได้ 2 ลักษณะคือ

- 1) การสะท้อนคิดหลังเรียน คือการสะท้อนคิดเพียงครั้งเดียวหลังจากเรียนในห้องเรียนเรียบร้อยแล้ว

- 2) การสะท้อนคิดหลังกิจกรรม คือ การสะท้อนคิดหลังจากศึกษาบทเรียนออนไลน์ และหลังจากการจัดกิจกรรมบทบาทสมมติภายในห้องเรียน

การคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม หมายถึง การคิดอย่างไตร่ตรองของเรื่องราว เหตุการณ์ ที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรม เพื่อให้เข้าใจ สามารถวิเคราะห์และตัดสินใจได้อย่างถูกต้องในเนื้อหาจริยธรรมของศาสนาอิสลามของหลักสูตรอิสลามศึกษา ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ด้วยการวัดจากแบบทดสอบการคิดวิเคราะห์วิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง ผลของการสะท้อนคิดในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ และบทบาทสมมติที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามของนักเรียนระดับอิสลามศึกษาชั้นที่ 1 โดยผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แบ่งออกเป็น 5 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 การเรียนแบบห้องเรียนกลับด้าน

- ความเป็นมาของแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน
- ความหมายของห้องเรียนกลับด้าน
- องค์ประกอบของห้องเรียนกลับด้าน
- ลักษณะของห้องเรียนกลับด้าน

ตอนที่ 2 บทบาทสมมติ

- ความหมายของบทบาทสมมติ
- รูปแบบของการแสดงบทบาทสมมติ
- ขั้นตอนการแสดงบทบาทสมมติ

ตอนที่ 3 หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์

- ความหมายของการ์ตูน
- ประเภทของการ์ตูน
- ลักษณะของการ์ตูนที่ดี
- หลักเกณฑ์การเลือกการ์ตูนเพื่อการศึกษา
- ข้อจำกัดการวาดการ์ตูนในอิสลาม
- ประโยชน์ของหนังสือการ์ตูนต่อการเรียนการสอน
- ความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
- ประเภทของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
- โปรแกรมที่ใช้พัฒนาหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์

ตอนที่ 4 การสะท้อนคิด

- ความหมายของการสะท้อนคิด
- กระบวนการสร้างการสะท้อนคิด
- เทคนิคการสะท้อนความรู้สึกนึกคิด

ตอนที่ 5 การคิดวิเคราะห์

- ความหมายของการคิดวิเคราะห์
- ลักษณะของการคิดวิเคราะห์
- ประโยชน์ของการคิดวิเคราะห์

ตอนที่ 6 จริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม

- ความสำคัญของจริยธรรมและมารยาทในหลักศาสนาอิสลาม
- มารยาทต่อผู้ใหญ่และผู้มีพระคุณ
- มารยาทในการศึกษา
- มารยาทในการพบปะกัน

ตอนที่ 7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ตอนที่ 1 การเรียนแบบห้องเรียนกลับด้าน

1.1 ความเป็นมาของแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน

การเริ่มต้นของการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนรูปแบบนี้เกิดจากการจัดการเรียนการสอนนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียน Woodland Park High School เมือง Woodland Park รัฐ Colorado ในสหรัฐอเมริกา โดยเกิดจากผู้สอนรายวิชาวิทยาศาสตร์ (เคมี) 2 คน คือ Jonathan Bergman และ Aaron Sams ซึ่งต้องการแก้ปัญหาการเรียนของผู้เรียนที่ตามเพื่อนไม่ทัน เพราะจำเป็นต้องขาดเรียนไปเล่นกีฬาหรือไปทำกิจกรรมอื่น ๆ ผู้สอนทั้งสองจึงคิดหาวิธีช่วยเหลือผู้เรียน ด้วยวิธีการบันทึกวิดีโอการสอนแล้วอัปโหลดขึ้นบนอินเทอร์เน็ต และให้ผู้เรียนศึกษาวิดีโอนั้นเป็นการบ้าน ภายในชั้นเรียนผู้สอนจะทำการชี้แนะผู้เรียนและช่วยเหลือให้ผู้เรียนเข้าใจแก่นแท้ของเนื้อหาหรือความรู้ที่สำคัญ นอกจากจะช่วยเหลือผู้เรียนที่ขาดการเรียนภายในชั้นเรียนแล้ว พบว่าผู้เรียนที่เรียนไม่ทันหรือไม่เข้าใจภายในห้องเรียนกลับไปศึกษาวิดีโอซ้ำ ซึ่งวิดีโอสามารถหยุดหรือรอกลับไปในส่วนที่ไม่เข้าใจได้ และนอกเหนือจากนี้ผู้เรียนบางส่วนยังใช้วิดีโอเป็นเครื่องมือในการทบทวนบทเรียนก่อนสอบควบคู่กับการอ่านหนังสือ (Bergmann & Sams, 2012)

1.2 ความหมายของห้องเรียนกลับด้าน

Bergmann and Sams (2012) ได้ให้ความหมายของห้องเรียนกลับด้านไว้ว่า สิ่งต่าง ๆ ที่ทำเป็นประจำภายในห้องเรียนจะถูกกลับมาทำที่บ้าน แต่สิ่งต่าง ๆ ที่ถูกทำเป็นการบ้านจะถูกนำกลับมาทำที่ห้องเรียน การจัดการเรียนการสอนโดยใช้วิธีการบรรยาย ผู้เรียนจะมาเรียนโดยที่มีข้อสงสัยเกี่ยวกับการบ้านจากที่ได้ไปในครั้งที่แล้ว ผู้สอนจะใช้เวลาในการเริ่มชั้นเรียนและตอบคำถามเหล่านั้น จากนั้นผู้สอนจะใช้เวลาในการอธิบายเนื้อหา แล้วจึงใช้เวลาที่เหลือในการสั่งการบ้าน

แต่การจัดการเรียนการสอนในรูปแบบห้องเรียนกลับด้านนั้น ผู้เรียนจะถามข้อสงสัยเกี่ยวกับเนื้อหาที่ได้ดูจากวิดีโอ และผู้สอนจะใช้เวลาไม่ก่นาทีในการตอบคำถามเหล่านั้น เพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาที่ถูกต้องก่อนที่จะลงมือปฏิบัติหรือประยุกต์ใช้ให้ถูกต้อง ในส่วนเวลาที่เหลือผู้สอนจะใช้ไปกับกิจกรรมที่ต้องลงมือทำหรือกิจกรรมการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า ซึ่ง Sams ได้พบว่า เวลาที่ผู้เรียนต้องการผู้สอนก็ต่อเมื่อมีปัญหา หรือติดขัดและต้องการความช่วยเหลือเป็นรายบุคคล ผู้เรียนไม่ต้องการผู้สอนภายในห้องเพื่อพูดไปเรื่อย ๆ หรือบอกเพียงเนื้อหา ผู้เรียนสามารถรับรู้เนื้อหาเหล่านั้นได้ด้วยตนเอง

วิจารณ์ พานิช (2556) ได้ให้ความหมายของห้องเรียนกลับด้านไว้ดังนี้ ห้องเรียนกลับด้าน คือ การเรียนการสอนสมัยใหม่ที่จะใช้ประโยชน์จาก ICT เพื่อแทนการจัดการเรียนรู้แบบเดิมจากที่ผู้เรียน นั่งฟัง รับคำสั่งงาน และตอบข้อสอบเพื่อพิสูจน์ว่าตนได้รับความรู้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ผู้สอนได้กำหนดไว้ ซึ่งการเรียนรูปแบบเดิมส่งผลต่อผู้เรียนส่วนน้อย ผู้เรียนอีกกลุ่มหนึ่งหมดความสนใจในการเรียน จึงทำให้หลุดจากกระบวนการเรียนรู้ แต่ในรูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบกลับด้านผู้เรียนจะมีความรับผิดชอบต่อการเรียนของตนเอง โดยผู้เรียนเรียนเนื้อหาวิชาจากที่บ้านและกลับมาทำกิจกรรมภายในชั้นเรียน ผู้สอนจะเน้นช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจหลักการไม่ใช่การท่องจำบทบาทของผู้สอนคือการทำหน้าที่ช่วยแนะนำการเรียนของผู้เรียน ไม่ใช่เพียงทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้

สุพินดา ณ มหาชัย (2556) ได้ให้ความหมายของห้องเรียนกลับด้านไว้ดังนี้ ห้องเรียนกลับด้านเป็นแนวทางการจัดการสอนในรูปแบบใหม่ ซึ่งจากเดิมผู้สอนมอบหมายงานหรือการบ้านให้ผู้เรียนกลับไปทำที่บ้าน แต่การจัดการเรียนรูปแบบนี้จะนำสิ่งที่เคยมอบหมายให้ทำที่บ้านมาทำภายในห้องเรียนแทน ภายในชั้นเรียนมีผู้สอนมีบทบาทคอยให้คำแนะนำแก่ผู้เรียนให้มีความรู้ ความเข้าใจถึงแก่นความรู้ และได้มอบหมายให้ผู้เรียนดูสื่อการสอนล่วงหน้าก่อนการเข้าชั้นเรียน โดยนำข้อสงสัยต่างๆ มาร่วมอภิปรายในชั้นเรียน ซึ่งห้องเรียนกลับด้านเป็นการจัดการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Child Center) มากขึ้น ช่วยแก้ปัญหาเรื่องการบ้านที่ผู้เรียนไม่สามารถทำคนเดียวโดยปราศจากการให้คำแนะนำจากผู้สอนได้ และยังช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างเข้าใจและมีความสุขมากยิ่งขึ้น

Heyborne and Perrett (2016) ได้ให้ความหมายของห้องเรียนกลับด้านไว้ว่า ห้องเรียนกลับด้านเป็นเทคนิคการสอนรูปแบบใหม่ซึ่งอะไรที่เรียกกันว่า ‘การบ้าน’ จะถูกนำกลับมาทำในห้องเรียน แต่อะไรที่ทำในห้องเรียนจะถูกนำไปทำในช่วงเวลาอื่นนอกห้องเรียน การพัฒนาของเทคโนโลยีต่าง ๆ ช่วยให้การ ‘กลับด้าน’ ของชั้นเรียนสามารถเป็นไปได้ยิ่งขึ้น โดยที่ผู้เรียนสามารถดู

การบรรยายเนื้อหาได้จากที่บ้าน และที่สำคัญไม่กำหนดเวลาในการเรียนเพื่อให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมมากขึ้น

จากความหมายของห้องเรียนกลับ อาจารย์กล่าวโดยสรุปว่า ห้องเรียนกลับด้าน หมายถึง การเรียนการสอนที่มีการเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้ผู้เรียนศึกษาผ่านเทคโนโลยีในรูปแบบต่าง ๆ จากที่บ้านหรือสถานที่อื่น ๆ ก่อนเข้าชั้นเรียนแทนการเรียนรู้อาจอหรือฟังบรรยายจากผู้สอนในชั้นเรียนปกติ ผู้เรียนจะได้รับความรู้จากงานหรือปัญหาต่าง ๆ ที่ผู้สอนได้มอบหมาย โดยใช้เวลาในห้องเรียนไปกับการทำกิจกรรมและแก้ปัญหาข้อสงสัยต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาเพิ่มยิ่งขึ้น

1.3 องค์ประกอบของห้องเรียนกลับด้าน

จันทวรรณ ปิยะวัฒน์ (2556) ได้กล่าวว่า ห้องเรียนกลับด้านในระบบชั้นเรียนออนไลน์ของ ไทย ClassStart.org สามารถช่วยลดภาระงานสอนได้จริงและผู้เรียนเรียนรู้มากขึ้นได้ โดยที่ผู้สอนจึง คำนึงถึงองค์ประกอบสำคัญ 3 ประการคือ

1. ทักษะและหน้าที่ความรับผิดชอบที่เปลี่ยนไปของผู้สอน การกลับด้านห้องเรียน ของไทยอาจจะไม่สามารถทำได้ด้วยการเปลี่ยนแปลงการเรียนการสอนครั้งเดียวทั้งหมด เพราะด้วยวัฒนธรรมการเรียนรู้ที่ยังติดกับการรับความรู้จากผู้สอนและทักษะและหน้าที่ความรับผิดชอบของผู้สอนที่จะเปลี่ยนไปจากเดิมในการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบใหม่นี้ แต่ผู้สอนจะสอนน้อยลงได้จริงหากมีการวางแผนการเรียนการสอนไว้เป็นอย่างดีและจัดเตรียมเอกสารเนื้อหาแบบฝึกหัดและกิจกรรมการเรียนรู้ให้พร้อมก่อนเปิดเรียน

2. เนื้อหาความรู้แบบคลิปวิดีโอที่น่าสนใจต่อผู้เรียน เนื้อหาการเรียนการสอนจะเป็น สิ่งที่ผู้สอนต้องจัดหาหรือสร้างขึ้นมาโดยเน้นการทำเป็นคลิปวิดีโอซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจได้ง่ายกว่า การอ่านหนังสือ และผู้เรียนที่ขาดเรียนไปหรือไม่เข้าใจในเนื้อหาสามารถที่จะดูซ้ำได้ตลอดเวลา โดย YouTube จะเป็นช่องทางออนไลน์ที่ได้รับความนิยมสูงสุดในการใส่วิดีโอไว้โดยไม่มีค่าใช้จ่าย และอีกทั้งยังเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนทั่วไปได้อีกด้วย เช่น Khan Academy Channel ใน YouTube เป็นต้น

3. กิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียนและทางออนไลน์การออกแบบกระบวนการหรือกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งในห้องเรียนและทางออนไลน์เป็นงานที่ทำทหายอย่างยิ่งสำหรับผู้สอนเพราะเป็นงานที่ส่งผลต่อการสร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญครูเพื่อศิษย์สร้างห้องเรียนกลับด้านและสร้างทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตของผู้เรียน กิจกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพจะต้องไม่ยากเสียจนทำให้ผู้เรียนท้อถอย และไม่ยากเกินไปจนไม่ท้าทายความสามารถของผู้เรียนและ กิจกรรมการเรียนรู้จะต้องมีความสนุกสนานทำให้ผู้เรียนแสดงความสามารถและมีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ของตนเองได้อย่างเต็มที่ อาทิ การโต้วาทีสุดของผู้เรียนแต่ละกลุ่ม และการให้ผู้เรียนได้ฝึกเป็นผู้สอนและออกแบบการสอนเอง เป็นต้น

วิจารณ์ พานิช (2556) ได้ให้องค์ประกอบภายใต้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน โดยมีองค์ประกอบดังนี้

1. กำหนดวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ให้ชัดเจน
2. ไตร่ตรองว่าวัตถุประสงค์ส่วนไหนควรเรียนแบบลงมือทำหรือส่วนไหนควรเรียนแบบรับถ่ายทอด
3. ให้แน่ใจว่านักเรียนเข้าถึงวิธีที่ค้นเพื่อเรียนสาระวิชา
4. สร้างกิจกรรมให้นักเรียนลงมือทำเพื่อเรียนรู้ในชั้นเรียน
5. สร้างวิธีสอบหลายวิธีเพื่อพิสูจน์ว่านักเรียนบรรลุผลสัมฤทธิ์ตามวัตถุประสงค์ในแต่ละบทเรียน

Brame (2013) กล่าวว่า ห้องเรียนกลับด้าน มี 4 องค์ประกอบ ดังนี้

1. เตรียมการผู้เรียนก่อนเริ่มต้นการเรียน
2. กระตุ้นผู้เรียนให้เตรียมพร้อมสำหรับการเรียน
3. มีวิธีการในการประเมินผลความเข้าใจของผู้เรียน
4. จัดให้มีกิจกรรมในชั้นเรียนที่มุ่งเน้นให้เกิดการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้น

Hamdan, McKnight, McKnight, and Arfstrom (2013) กล่าวว่า คุณสมบัติหรือเสาหลักของห้องเรียนกลับด้านที่จะช่วยให้ เกิดการกลับด้านของการเรียนรู้ ต้องมี 4 องค์ประกอบสำคัญ ดังนี้

1. สภาพแวดล้อมที่มีความยืดหยุ่น ห้องเรียนกลับด้านสามารถมีความหลากหลาย ของรูปแบบการเรียนการสอนได้ ผู้สอนสามารถสร้างสภาพแวดล้อมที่มีความยืดหยุ่นในการเรียนการสอน ให้นักเรียนสามารถเลือกเวลาและสถานที่เรียนได้ตามความสะดวกของผู้เรียน การเรียนการสอน แบบห้องเรียนกลับด้านนั้นอาจมีความวุ่นวายในชั้นเรียนเนื่องจากการเน้นให้ผู้เรียนได้ตอบคำถาม และทำกิจกรรม เมื่อเทียบกับการเรียนแบบปกติที่นักเรียนจะนั่งฟังบรรยายอย่างสงบ นอกจากนี้การเรียนการสอนแบบกลับด้านนั้นจะมีความยืดหยุ่นในเรื่องของระยะเวลาสำหรับการประเมินและวิธีการที่นักเรียนจะถูกประเมิน ผู้สอนจะสร้างระบบการประเมินผลที่เหมาะสมเพื่อวัดความเข้าใจตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

2. การเปลี่ยนค่านิยมและความเชื่อ ในรูปแบบการเรียนการสอนแบบเดิมนั้น ครูจะเป็นศูนย์กลางของการเรียนการสอน แต่ในรูปแบบการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้านนั้นจะเปลี่ยนแปลงวัตถุประสงค์โดยเปลี่ยนจากห้องเรียนที่ครูเป็นศูนย์กลางมาเป็นวิธีการเรียนที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง เวลาในชั้นเรียนจะใช้สำหรับการพูดคุยซักถาม ตรวจสอบหัวข้อการเรียนที่ผู้เรียนไม่เข้าใจมากขึ้นและสร้างโอกาสการเรียนรู้ที่ดียิ่งขึ้นผ่านวิธีการสอนต่าง ๆ เน้นนักเรียนเป็น

ศูนย์กลาง เป็นผลให้นักเรียนมีส่วนร่วมอย่างแข็งขันในการสร้างความรู้และโอกาสที่จะมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และประเมินผลของพวกเขาในลักษณะที่เป็นการเรียนรู้ของแต่ละบุคคล

3. มีการระบุเนื้อหาที่ชัดเจน ครูควรกลับด้านวิธีคิดเกี่ยวกับวิธีที่ผู้สอนสามารถใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านเพื่อช่วยให้นักเรียนมีทั้งความเข้าใจในแนวคิดทฤษฎีและมีความสามารถในทางปฏิบัติด้วย ครูต้องประเมินว่าอะไรที่ควรสอนและอะไรที่นักเรียนต้องมีการสำรวจและเตรียมศึกษามาด้วยตนเอง ครูควรใช้เนื้อหาตามความมุ่งหมายที่จะเพิ่มเวลาในห้องเรียนเพื่อที่จะนำวิธีการต่าง ๆ ของการเรียนการสอนมาใช้ ไม่ว่าจะ เป็นกลวิธีการเรียนรู้ต่าง ๆ เช่น การเรียนรู้จากเพื่อน การเรียนรู้โดยใช้ปัญหา การเรียนแบบรอบรู้ หรือวิธีการเรียนแบบโสคราติส ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับระดับชั้นและวิชาที่สอน

4. ผู้สอนที่มีความเป็นมืออาชีพ บทบาทของผู้สอนมืออาชีพมีความสำคัญมากยิ่งขึ้น และมักจะเป็นที่ต้องการของการเรียนแบบกลับด้านมากกว่ารูปแบบการเรียนแบบดั้งเดิม ช่วงเวลาในชั้นเรียนครูต้องสังเกตและติดตามนักเรียนอย่างต่อเนื่อง ให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นตอบกลับที่เกี่ยวข้องในช่วงเวลานั้นและมีการประเมินการทำงานของนักเรียน ผู้สอนมืออาชีพจะมีการสะท้อนผลจากการปฏิบัติงานของพวกเขา มีการเชื่อมโยงความรู้เพื่อมาปรับปรุงการทำงานของพวกเขายอมรับการวิพากษ์และทนต่อความวุ่นวายในการควบคุมห้องเรียนได้ ในขณะที่ผู้สอนมืออาชีพยังคงเป็นสิ่งสำคัญมากแต่กลับมีน้อยอย่างเห็นได้ชัดกับบทบาทในห้องเรียนกลับด้าน

Network (2013) ได้กล่าวถึงการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) ซึ่งเป็นนวัตกรรมการเรียนการสอนรูปแบบใหม่ในการสร้างผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้แบบ รอบด้านหรือ Mastery Learning นั้นจะมีองค์ประกอบสำคัญที่เกิดขึ้น 4 องค์ประกอบที่เป็นวัฏจักร หมุนเวียนกันอย่างเป็นระบบ ซึ่งองค์ประกอบทั้ง 4 ที่เกิดขึ้น ได้แก่

1. การกำหนดยุทธวิธีเพิ่มพูนประสบการณ์ (Experiential Engagement) โดยมีครูผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะวิธีการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนเพื่อเรียนเนื้อหาโดยอาศัยวิธีการที่หลากหลายทั้งการใช้กิจกรรมที่กำหนดขึ้นเอง เกม สถานการณ์จำลอง สื่อปฏิสัมพันธ์ การทดลอง หรืองานด้านศิลปะแขนงต่าง ๆ

2. การสืบค้นเพื่อให้เกิดมโนทัศน์รวบยอด (Concept Exploration) โดยครูผู้สอน เป็นผู้คอยชี้แนะให้กับผู้เรียนจากสื่อหรือกิจกรรมหลายประเภทเช่น สื่อประเภทวิดีโอบันทึกการบรรยาย การใช้สื่อบันทึกเสียงประเภท Podcasts การใช้สื่อ websites หรือสื่อออนไลน์ Chats

3. การสร้างองค์ความรู้ที่มีความหมาย (Meaning Making) โดยผู้เรียนเป็นผู้บูรณาการสร้างทักษะขององค์ความรู้จากสื่อที่ได้รับจากการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างกระดานความรู้ อิเล็กทรอนิกส์ (Blogs) การใช้แบบทดสอบ (Tests) การใช้สื่อสังคมออนไลน์และกระดานสำหรับอภิปรายแบบออนไลน์ (Social Networking & Discussion Boards)

4. การสาธิตและประยุกต์ใช้ (Demonstration & Application) เป็นการสร้างองค์ความรู้โดยผู้เรียนเองในเชิงสร้างสรรค์ โดยการจัดทำเป็นโครงการ (Project) และผ่านกระบวนการนำเสนอผลงาน (Presentations) ที่เกิดจากการรังสรรค์งานเหล่านั้น

จากที่นักวิชาการต่าง ๆ ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของห้องเรียนกลับด้าน สามารถสรุปได้ว่า ห้องเรียนกลับด้านควรมีองค์ประกอบดังนี้

1. มีการกำหนดจุดประสงค์และยุทธวิธีในการเรียน โดยในรูปแบบการเรียนการสอนแบบเดิมนั้น ครูจะเป็นศูนย์กลางของการเรียนการสอน แต่ในรูปแบบการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้านนั้นจะ เปลี่ยนแปลงวัตถุประสงค์โดยเปลี่ยนจากห้องเรียนที่ครูเป็นศูนย์กลางมาเป็นเป็นวิธีการเรียนที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง มีครูผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะวิธีการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนเพื่อเรียนเนื้อหาโดยอาศัยวิธีการที่หลากหลายทั้งการใช้กิจกรรมที่กำหนดขึ้นเอง เกม สถานการณ์จำลอง สื่อปฏิสัมพันธ์ การทดลอง หรืองานด้านศิลปะแขนงต่าง ๆ

2. วิดีโอบรรยายการสอนหรือแหล่งข้อมูลเพื่อการสืบค้น โดยครูผู้สอนเป็นผู้คอยชี้แนะให้กับ ผู้เรียนจากสื่อหรือกิจกรรมหลายประเภทเช่น สื่อประเภทวิดีโอบันทึกการบรรยาย การใช้สื่อบันทึกเสียงประเภท Podcasts การใช้สื่อ Websites หรือสื่อออนไลน์ Chats

3. มีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง โดยผู้เรียนเป็นผู้บูรณาการสร้างทักษะองค์ความรู้จากสื่อ ที่ได้รับจากการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างกระดานความรู้อิเล็กทรอนิกส์ (Blogs) การใช้แบบทดสอบ (Tests) การใช้สื่อสังคมออนไลน์และกระดานสำหรับอภิปรายแบบออนไลน์

4. มีกิจกรรมในห้องเรียนเพื่อการประยุกต์ใช้ เป็นการสร้างองค์ความรู้โดยผู้เรียนเองในเชิงสร้างสรรค์ โดยการจัดทำเป็นโครงการ (Project) และผ่านกระบวนการนำเสนอผลงาน (Presentations) ที่เกิดจากการรังสรรค์งานเหล่านั้น

5. มีการวัดประเมินผล โดยมีการสร้างวิธีสอบหลายวิธีเพื่อพิสูจน์ว่านักเรียนบรรลุผลสัมฤทธิ์ตามวัตถุประสงค์ในแต่ละบทเรียน

1.4 ลักษณะของห้องเรียนกลับด้าน

ลักษณะของห้องเรียนกลับด้านตามแนวคิดของ วิจารย์ พานิช (2556) มีลักษณะดังนี้ เริ่มต้นการจัดการเรียนการสอนด้วยการใช้เวลาสั้นๆ ทบทวนวิดีโอทัศน์ และตอบคำถามสิ่งๆที่ผู้เรียนไม่เข้าใจหลังดูวิดีโอทัศน์ ซึ่งจะช่วยให้ผู้สอนได้แก้ไขความเข้าใจผิดของผู้เรียนบางคน หรือถ้าผู้เรียนทั้งชั้นเข้าใจผิดก็แสดงว่าวิดีโอทัศน์มีข้อบกพร่องผู้สอนจะได้แก้ไข หลังจากนั้นผู้สอนมอบงานให้ทำ ซึ่งอาจเป็น Lab กิจกรรมค้นคว้า โครงการหรือกิจกรรมแก้ปัญหา หรือการทดสอบตามปกติ และยังคงให้คะแนนจากการทดสอบเช่นเดียวกับการสอนแบบบรรยาย บทบาทของผู้สอนเปลี่ยนไปจากเดิมอย่างสิ้นเชิง กล่าวคือไม่ใช่เป็นเพียงผู้ถ่ายทอดความรู้แต่จะต้องเปลี่ยนบทบาทไปทางตัวเตอร์ โค้ช หรือผู้จุดประกาย จากการตั้งคำถามชี้แนะทางให้ผู้เรียนได้คิด ผู้สอนจะต้องเป็นผู้สร้างความสนุกสนานในการ

เรียนรู้รวมถึงเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียน เวลาของผู้สอนจะใช้สำหรับมีปฏิสัมพันธ์สองทางกับผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนที่เรียนรู้ได้ซ้ำหรือหวัซ้ำได้รับการเอาใจใส่ ผู้สอนจะไม่ยืนอยู่หน้ากระดานดำที่หน้าชั้นอีกต่อไป แต่จะต้องเดินไปเดินมาในชั้น เพื่อช่วยเหลือผู้เรียนที่มีปัญหาทางการเรียน

Bergmann and Sams (2012) ได้กล่าวถึงลักษณะในห้องเรียนกลับด้านไว้ดังนี้

1. เริ่มต้นชั้นเรียนด้วยการอภิปรายเกี่ยวกับวิดีโอที่ผู้เรียนได้ศึกษามาแล้วก่อนเข้าชั้นเรียน ซึ่งในการดูวิดีโอที่ผู้สอนจะต้องมีการสอนผู้เรียนก่อนว่าควรดูอย่างไร ควรใช้ตาและสมองอย่างไร นอกจากนี้จะต้องกำจัดสิ่งเร้าออก จดคำถามและข้อสงสัยต่าง ๆ โดยการกดพัก หรือย้อนกลับไปดูอีกครั้ง

2. ผู้สอนจะใช้คำถามง่าย ๆ ทั่วไป เพื่อชี้แนะผู้เรียนเกี่ยวกับหัวข้อที่จะพูดถึง ซึ่งคำถามนั้นจะต้องเปิดโอกาสในการแสดงความคิดเห็นและความแตกต่างของแต่ละบุคคลในการตอบ

3. จากนั้นให้ผู้เรียนทำงาน การทดลอง กิจกรรมการแก้ปัญหา หรือกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งในแต่ละกิจกรรมขึ้นอยู่กับเวลาที่มีในแต่ละคาบเรียน

4. บทบาทของผู้สอนในชั้นเรียนนั้นยังมีการให้คะแนนงานต่าง ๆ ตามปกติ แต่จะเปลี่ยนบทบาทจากการสอนหรือนำเสนอเนื้อหาให้แก่ผู้เรียนเป็นบทบาทที่คล้ายกับครูผู้สอนพิเศษมากขึ้น ด้วยวิธีการที่ใช้เวลาในการเดินดูและให้ความช่วยเหลือผู้เรียนที่มีปัญหาหรือข้อสงสัยและต้องการความช่วยเหลือ

จากลักษณะของห้องเรียนกลับด้านสามารถสรุปได้ว่า ผู้สอนจะเป็นผู้คอยชี้แนะ นำทางให้กับผู้เรียน จะไม่ใช่เป็นเพียงผู้บรรยายหน้าชั้นอีกต่อไป และจะทำหน้าที่คอยให้คำปรึกษาหลักจากที่ผู้เรียนได้เรียนหรือศึกษาผ่านวิดีโอแล้ว หลังจากนั้นผู้สอนจะเป็นฝ่ายมอบหมายงานหรือบทบาทที่ผู้เรียนจะต้องทำ โดยลักษณะดังกล่าวจะทำให้ผู้สอนและผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีขึ้นในการเรียน

1.5 การจัดระบบการเรียนการสอนด้วยวิธีห้องเรียนกลับด้านตามรูปแบบการสอนของบราวน์ และคณะ

บราวน์ และคณะ (Brown and others) ได้พัฒนารูปแบบการสอนขึ้น ในปี ค.ศ. 1987 เป็น รูปแบบการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยการพิจารณาถึงแนวทางและวิธีการเรียนรู้ของผู้เรียนแต่ละคน เพื่อที่จะสามารถจัดกระบวนการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความต้องการ ความสามารถ และความสนใจของผู้เรียน (ทิสนา แคมมณี, 2558) ประกอบด้วยขั้นตอนใหญ่ๆ จำนวน 4 ขั้นตอน และแบ่งออกเป็นขั้นตอนย่อย ๆ อีก 7 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 เป้าหมาย (Goals) เป็นการพิจารณาเป้าหมายทางการเรียนการสอนที่ต้องการ ให้ผู้เรียนบรรลุผลสำเร็จ โดยผู้สอนจะต้องกำหนดวัตถุประสงค์และเนื้อหาให้สอดคล้องกับเป้าหมายที่กำหนดไว้ ประกอบด้วยขั้นตอนดังนี้

1. วัตถุประสงค์และเนื้อหา (Objectives and Content) เป็นสิ่งแรกที่คุณสอนจะต้องพิจารณาถึงความคาดหวังที่มีต่อผู้เรียน เมื่อผู้เรียนศึกษาเนื้อหาเสร็จสิ้นแล้ว ซึ่งจะต้องเป็นวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมที่สามารถวัดหรือสังเกตได้

ขั้นตอนที่ 2 เงื่อนไข (Conditions) เป็นการพิจารณาถึงเงื่อนไขหรือสภาพการณ์ของการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถศึกษาบทเรียนอย่างได้ผล ส่งผลให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ โดยเน้นถึงสภาพความแตกต่างระหว่างบุคคล ในการจัดรูปแบบหรือวิธีการเรียนที่เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละคน ประกอบด้วยขั้นตอนดังนี้

2. การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ (Learning Experiences) เป็นการจัดประสบการณ์เรียนรู้ใน ลักษณะของกิจกรรมการเรียนรู้ ในขั้นนี้จึงต้องเลือกประสบการณ์เรียนรู้ที่ดีที่สุดสำหรับผู้เรียนแต่ละคน ซึ่งแบ่งออกได้เป็นหลายรูปแบบ เช่น การเขียน การอ่าน การฟัง การฝึกให้คิด การอภิปราย และการศึกษารายกรณี เป็นต้น

3. การจัดรูปแบบการเรียนการสอน (Teaching-Learning Modes) เป็นการ จัดรูปแบบ การเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดี โดยคำนึงถึงขนาดของ ผู้เรียน วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม และเนื้อหาบทเรียนเป็นสำคัญ การจัดรูปแบบการเรียน การสอน จะต้องพิจารณาขนาดของกลุ่มผู้เรียนด้วย ถ้าเป็นผู้เรียนกลุ่มใหญ่ อาจใช้วิธีการบรรยาย แต่ถ้ากลุ่ม ผู้เรียนมีขนาดกลางหรือกลุ่มเล็ก ๆ อาจจะใช้วิธีการบรรยายประกอบการใช้คำถาม รวมทั้งใช้สื่อ ประกอบ แต่ถ้าเป็นการเรียนรายบุคคล การใช้สื่อประสมจะได้ผลดีกว่าใช้วิธีอื่น ๆ

ขั้นตอนที่ 3 แหล่งทรัพยากร (Resources) เป็นการพิจารณาแหล่งทรัพยากรที่สามารถ ใช้ สนับสนุนการเรียนการสอนให้กับผู้เรียน ได้แก่ ตำรา เอกสาร สื่อ วัสดุ อุปกรณ์ เครื่องจักร และ เครื่องมือต่าง ๆ รวมทั้งบุคลากรที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วยขั้นตอนดังนี้

4. บุคลากร (Personal) เป็นการพิจารณาบุคคลที่เกี่ยวข้องในกระบวนการเรียนรู้ของ ผู้เรียน นอกเหนือจากผู้สอนซึ่งเป็นผู้รับผิดชอบโดยตรงต่อกระบวนการเรียนการสอน รวมทั้งบุคคล อื่น ๆ ที่มีส่วนร่วมต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน บทบาทของผู้สอน นอกจากจะเป็น ผู้นำใน การถ่ายทอดความรู้ไปยังผู้เรียน โดยการใช้สื่อการสอน จัดสภาพแวดล้อม จัดประสบการณ์ การ เรียนรู้และให้คำแนะนำแก่ผู้เรียนแล้วยังจะต้องประสานความสัมพันธ์กับผู้สอนหรือผู้ที่เกี่ยวข้องคน อื่น ๆ เพื่อวางแผนการสอนและแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในกระบวนการเรียนการสอน เพื่อการ ปรับปรุงแก้ไข ส่วนบทบาทของผู้เรียนก็คือการศึกษบทเรียนตามแผนการเรียนที่กำหนดไว้ ทำ กิจกรรม และประเมินผลการเรียน

5. วัสดุและเครื่องมือ (Materials and Equipment) เป็นการพิจารณาเลือกใช้วัสดุและเครื่องมือประกอบการเรียนการสอน โดยคำนึงถึงสิ่งต่าง ๆ ต่อไปนี้

- 5.1 ความเหมาะสมกับระดับความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์ของผู้เรียน
- 5.2 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้
- 5.3 ชนิดของสื่อมีความเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนการสอน
- 5.4 แหล่งทรัพยากรที่มีอยู่ในท้องถิ่นนั้น ๆ
- 5.5 ความสะดวกในการใช้งาน

6. สิ่งอำนวยความสะดวกทางด้านกายภาพ (Physical Facilities) เป็นการพิจารณา การจัดสภาพห้องเรียนตามขนาดของกลุ่มผู้เรียน เพื่อให้การจัดกระบวนการเรียนรู้ดำเนินไปด้วย ความเรียบร้อยและเหมาะสม สิ่งอำนวยความสะดวกดังกล่าวนี้ ได้แก่ ห้องเรียน ห้องสมุด และ ห้องปฏิบัติการ เป็นต้น

ขั้นตอนที่ 4 ผลลัพธ์ (Outcomes) เป็นการพิจารณาผลลัพธ์ที่ได้จากการพัฒนารูปแบบ การสอน เพื่อนำผลจากการประเมินไปปรับปรุงแก้ไขบทเรียนหรือระบบการสอนให้ดีขึ้น ประกอบด้วยขั้นตอนดังนี้

7. การประเมินและการปรับปรุง (Evaluation and Improvement) เป็นขั้นตอน สุดท้ายของรูปแบบการสอนของบรรณารักษ์และคณะ เพื่อประเมินผลหลังจากศึกษาบทเรียนแล้ว ผลที่ได้ จาก การประเมินจะนำไปใช้ปรับปรุงขั้นตอนต่าง ๆ ของระบบการสอนหรือบทเรียนต่อไป เพื่อให้ได้ บทเรียนที่มีคุณภาพดียิ่งขึ้น

สรุปได้ว่าห้องเรียนกลับด้านวิธีการเรียนการสอนที่มีผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยมีวิธีการสอน ให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาจากที่บ้าน และทำกิจกรรมภายในชั้นเรียน โดยมีขั้นตอนการเรียนดังต่อไปนี้ 1) ก่อนเรียน ผู้เรียนศึกษาบทเรียนผ่านระบบออนไลน์ โดยศึกษาบทเรียนการ์ตูนในเรื่องจริยธรรมใน อิสลาม 2) ขณะเรียน ผู้สอนใช้คำถามนำเข้าสู่บทเรียน จากนั้นให้นักเรียนและผู้สอนร่วมทำกิจกรรม ในห้องเรียน ซึ่งกิจกรรมดังกล่าวจะเป็นการจัดการเรียนบทบาทสมมติ และ 3) หลังเรียน ผู้เรียน สะท้อนคิดผ่านระบบออนไลน์ ผู้สอนให้ผลป้อนกลับแก่ผู้เรียน

ตอนที่ 2 บทบาทสมมติ

2.1 ความหมายของบทบาทสมมติ

Shaftel et al. (1967) ได้ให้ความหมายของ บทบาทสมมติว่าบทบาทสมมติเป็นวิธีการที่จะฝึกฝนเพื่อให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมที่เหมาะสมที่ควรใน เรื่องการแก้ไขปัญหาและการตัดสินใจ ซึ่งต้องมีเทคนิคหลายอย่าง เช่น การอภิปราย การวิเคราะห์ปัญหา เพื่อเลือกบทบาทที่เหมาะสมและนำไปใช้ต่อไป

Taylor and Walford (1972) ได้ให้ความหมายของ บทบาทสมมติ ว่า บทบาทสมมติเป็นวิธีการที่จะทำให้ผู้เรียนเข้าใจในเรื่องที่เรียน หรือพฤติกรรมต่าง ๆ ได้อย่างลึกซึ้ง ทั้งได้ฝึกฝนทักษะการคิด การวิเคราะห์ การอภิปราย การแสดง การแก้ปัญหา การตัดสินใจอย่างมีเหตุผล โดยครูเป็นผู้จัดสถานการณ์ให้ผู้เรียนได้แสดงบทบาทต่าง ๆ ในสถานการณ์นั้น

Van Ments (1999) ได้ให้ความหมายของบทบาทสมมติ ว่าบทบาทสมมติ เป็นกิจกรรมที่กลุ่มผู้เรียนจัดแสดงขึ้น เพื่อมุ่งสำรวจปัญหาด้านสังคมที่เป็นประสบการณ์ในการเรียนรู้ที่จะช่วยพัฒนาความรู้ ความเข้าใจ ความคิดและพฤติกรรมของบุคคลในสถานการณ์ต่าง ๆ ซึ่งจะเป็นประโยชน์แก่ผู้เรียน เพราะผู้เรียนจะสามารถปฏิบัติตนได้ถูกต้อง เหมาะสม เมื่อเผชิญกับสถานการณ์ที่คล้ายคลึงกับสถานการณ์นั้น ๆ

สุวิทย์ มูลคำ (2547) กล่าวถึงความหมายของบทบาทสมมติไว้ว่าเป็นการสร้างหัวข้อเรื่องหรือสถานการณ์ขึ้นมาให้คล้ายกับสภาพความเป็นจริงแล้วแสดงตามบทบาทนั้นตามความรู้สึนึกคิดและประสบการณ์ที่ผู้แสดงคิดว่าควรจะเป็นภายหลังการแสดงจะต้องมีการอภิปรายการเกี่ยวกับการแสดงออกทั้งทางด้านความรู้และพฤติกรรมของผู้แสดงเพื่อการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2550) บทบาทสมมติหมายถึงวิธีสอนที่ผู้สอนสร้างสถานการณ์และบทบาทสมมติขึ้นจากความเป็นจริงมาให้ผู้เรียนได้แสดงออกตามที่ผู้เรียนคิดว่าควรจะเป็นผู้สอนจะใช้การแสดงออกทั้งทางด้านความรู้ความคิดและพฤติกรรมของผู้แสดงมาเป็นพื้นฐานในการให้ความรู้และสร้างความเข้าใจแก่ผู้เรียนซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาสาระของบทเรียนอย่างลึกซึ้งและรู้จักปรับเปลี่ยนพฤติกรรมและแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม

สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (2555) กล่าวว่าบทบาทสมมติเป็นกลวิธีที่ให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านการแสดงบทบาทและสถานการณ์ที่สมมติขึ้นเปิดโอกาสให้นักเรียนศึกษาข้อมูลความรู้สึนึกคิดและพฤติกรรมของผู้ที่อยู่ในบทสนั้นและร่วมกันอภิปรายเพื่อสรุปความรู้

ทศนา แคมมณี (2558) กล่าวถึงวิธีสอนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติคือกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดโดยการให้ผู้เรียนสวมบทบาทใน

สถานการณ์ที่กำหนดขึ้นซึ่งมีความใกล้เคียงกับความเป็นจริงและแสดงออกมาตามความรู้สึกนึกคิดของตนและนำเอาการแสดงออกของผู้แสดงทั้งทางด้านความรู้ ความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมที่สังเกตพบว่าเป็นข้อมูลในการอภิปรายเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์

บทบาทสมมติ หมายถึงวิธีการสอนที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ จากการให้ผู้เรียนสวมบทบาทจากสถานการณ์ที่กำหนดขึ้น ซึ่งมีความใกล้เคียงกับความเป็นจริง โดยผู้สอนให้เนื้อเรื่องที่มีโครงสร้างชัดเจน แต่ให้ผู้เรียนคิดรายละเอียดด้วยตนเอง ผู้สอนจะใช้การแสดงออกทั้งทางด้านความรู้ ความคิด และพฤติกรรมของผู้แสดงมาเป็นพื้นฐานในการให้ความรู้และสร้างความเข้าใจแก่ผู้เรียน เนื้อเรื่องจะมีเกี่ยวข้องกับรายวิชาจริยธรรมในอิสลาม

2.2 รูปแบบของการแสดงบทบาทสมมติ

สมาน ลอยฟ้า (2535) ได้แบ่งประเภทของบทบาทสมมติไว้ 2 รูปแบบ คือ

1. บทบาทสมมติแบบมีโครงสร้าง เป็นแบบที่ครูให้คำแนะนำแก่นักเรียนผู้แสดง โดยอธิบายให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างอุปนิสัยของตัวละคร รวมทั้งภูมิหลังที่เกี่ยวกับ สถานการณ์ของบทบาทสมมตินั้น กล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือ ครูได้กำหนดแง่มุมต่าง ๆ ของบทบาทสมมติไว้พร้อมแล้ว อย่างไรก็ตาม รูปแบบนี้ยังมีความยืดหยุ่นเพื่อให้แสดงพฤติกรรมใหม่ ๆ หรือ ทดลองวิธีการใหม่ ๆ

2. บทบาทสมมติแบบไม่มีโครงสร้าง เป็นรูปแบบที่ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น บทบาทที่สำคัญและองค์ประกอบต่าง ๆ ของสถานการณ์จะถูกกำหนดขึ้นโดยสมาชิกของกลุ่ม ผู้แสดงจะไม่ได้รับรายละเอียดเกี่ยวกับพฤติกรรมที่สำคัญ บทละคร และอื่น ๆ ผู้แสดงจะต้องกำหนดองค์ประกอบเหล่านี้ขึ้นเอง

นิพนธ์ ไทยพานิช (2535) กล่าวถึงรูปแบบของบทบาทสมมติสามารถดำเนินการได้ 2 ลักษณะ คือ

1. บทบาทสมมติแบบกำหนดโครงสร้าง เป็นการแสดงบทบาทสมมติตามที่กำหนดให้ คือ กำหนดวัตถุประสงค์ กำหนดบทบาท กำหนดเนื้อหาเรื่องราวต่าง ๆ ไว้เรียบร้อยแล้ว มีการเตรียมเอกสารเพื่อเพื่อชี้แจงรายละเอียดต่าง ๆ ที่ได้กำหนดไว้เพื่อให้ผู้แสดงได้มีแนวทาง ชัดเจนที่จะแสดงบทบาทสมมตินั้น ๆ

2. บทบาทสมมติแบบไม่กำหนดโครงสร้าง จะเกิดขึ้นเองและเป็นไปโดยธรรมชาติ ของการอภิปรายกลุ่ม เกิดขึ้นโดยไม่มีการคาดการณ์ล่วงหน้าว่าจะเป็นเรื่องอะไร ส่วนมากจะเกิดขึ้นเมื่อสถานการณ์บางสิ่งบางอย่าง เหตุการณ์บางอย่างที่เป็นเรื่องราวประเด็นที่สำคัญ ค่อนข้างวิกฤต

บุญชม ศรีสะอาด (2541) ได้นำเสนอรูปแบบการแสดงบทบาทสมมติมี 2 ประเภทเช่นกัน แต่มีลักษณะแตกต่างจากอาภรณ์ ใจเที่ยง ดังนี้

1. ผู้แสดงบทบาทสมมติจะต้องแสดงบทบาทของคนอื่น โดยละทิ้งความเป็นตนเองที่เคยแสดงออก ผู้แสดงอาจแสดงเป็นคนที่มิชื่อเสียงในประวัติศาสตร์ เพื่อนร่วมห้อง การเปลี่ยน

บทบาท ซึ่งกันและกันกับเพื่อน การเป็นบุคคลสมมติ เช่น สมมติว่าเป็นครูใหญ่ สมมติว่าเป็นชานา เป็นต้น ผู้แสดงบทบาทสมมติจะพูด คิด ประพฤติหรือมีความรู้สึกเหมือนกันกับบุคคลที่ตนสวมบทบาท

2. การแสดงบทบาทจะยังคงรักษาบทบาทและความเป็นตนเอง มีพฤติกรรมของตนเอง แต่ปฏิบัติอยู่ในสถานการณ์ที่อาจจะพบในอนาคต เช่น การสมัครงาน ผู้แนะนำให้ คำปรึกษา แก่นักเรียน บทบาทสมมติประเภทนี้เป็นประโยชน์ต่อการฝึกฝนทักษะเฉพาะ เช่น การแนะนำ การสัมภาษณ์ การสอน การจูงใจ การควบคุม ความขัดแย้ง เป็นต้น

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2550) ได้นำเสนอรูปแบบการแสดงบทบาทสมมติที่ ผู้เรียนแสดงออก แบ่งเป็น 2 ลักษณะ ได้แก่

1. การแสดงบทบาทสมมติแบบละคร เป็นการแสดงบทบาทตามเรื่องราวเป็นการแสดงบทบาทตามเรื่องราวที่มีอยู่แล้ว ผู้แสดงจะได้รับเรื่องราวทั้งหมด แต่จะไม่ได้รับบทที่กำหนดให้แสดงตามอย่างละเอียด ผู้แสดงจะต้องแสดงออกเองตามความคิดของตน และดำเนินเรื่องไปตามท้องเรื่องที่กำหนดไว้แล้ว ซึ่งมีลักษณะเหมือนละคร

2. การแสดงบทบาทสมมติแบบแก้ปัญหาคือ เป็นการแสดงบทบาทสมมติที่ผู้เรียนได้รับทราบสถานการณ์หรือเรื่องราวแต่เพียงเล็กน้อยเท่าที่จำเป็น ซึ่งมักเป็นสถานการณ์ที่เป็นปัญหา หรือมีความขัดแย้งที่แฝงอยู่ ผู้แสดงบทบาทจะใช้ความคิดของตนในการแสดงออกและแก้ปัญหาคืออย่างเสรี

สรุปรูปแบบของบทบาทสมมติแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ

1. บทบาทสมมติแบบมีโครงสร้างคือการแสดงบทบาทสมมติโดยกำหนดเรื่องราวต่าง ๆ ไว้เรียบร้อยแล้ว

2. บทบาทสมมติแบบไม่มีโครงสร้าง คือการแสดงบทบาทสมมติโดยผู้แสดงจะต้องกำหนดเรื่องราวต่าง ๆ และองค์ประกอบต่าง ๆ ขึ้นเอง

2.3 ขั้นตอนการแสดงบทบาทสมมติ

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2550) ได้กำหนดการสอนโดยใช้บทบาทสมมติไว้ 5 ขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ขั้นเตรียมการสอน เป็นการเตรียมใน 2 หัวข้อใหญ่ ได้แก่

1.1 เตรียมจุดประสงค์ของการแสดงบทบาทสมมติให้แน่ชัดและเฉพาะเจาะจง ต้องการให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจอะไรจากการแสดง

1.2 เตรียมสถานการณ์สมมติ อาจเตรียมเขียนไว้อย่างละเอียดเพื่อมอบให้แก่ผู้เรียน หรือเตรียมเฉพาะสถานการณ์เพื่อเล่าให้ผู้เรียนฟัง ส่วนรายละเอียดให้ผู้เรียนคิดเอง

การเตรียมสถานการณ์และบทบาทสมมตินี้ ควรให้มีความชัดเจน มีความยากง่าย ให้เหมาะสมกับระดับผู้เรียน มีเนื้อหาที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริงและควรให้มีความขัดแย้งหรือ ปัญหาที่ต้องแก้ไขเพื่อให้ผู้เรียนได้มีโอกาสฝึกคิดและแก้ไขปัญหา

2. ขั้นตอนการสอน จัดแบ่งย่อยได้ 7 ขั้นตอน ดังนี้

2.1 ชี้นำเข้าสู่การแสดงบทบาทสมมติ เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ และกระตือรือร้นที่จะเข้าร่วมกิจกรรม โดยผู้สอนอาจใช้วิธีโยงประสบการณ์ใกล้ตัวผู้เรียนเล่าเรื่องราว หรือสถานการณ์สมมติ ชี้แจงประโยชน์ของการแสดงบทบาทสมมติและการร่วมกัน ช่วยกันแก้ปัญหา

2.2 เลือกผู้แสดง เมื่อผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นที่จะเข้าร่วมกิจกรรมแล้วผู้สอน จะจัดตัวผู้แสดงตามบทบาทต่าง ๆ ในการเลือกตัวผู้แสดงนั้นอาจใช้วิธีดังนี้ เลือกอย่างเจาะจง เช่น เลือกผู้ที่มีปัญหาออกมาแสดงเพื่อให้บุคคลนั้นได้รู้สึกในปัญหาและเห็นวิธีแก้ปัญหา เลือกผู้ที่มี บุคลิกลักษณะ คุณสมบัติที่มีความสามารถเหมาะสมกับบทบาท ที่กำหนดให้ เลือกผู้แสดงโดยให้อาสาสมัคร เพื่อให้เสรีภาพแก่ผู้เรียนในการเรียน และการตัดสินใจ

2.3 การเตรียมความพร้อมของผู้แสดง เมื่อเลือกผู้แสดงได้แล้ว ผู้สอนควรใช้เวลา ผู้แสดงได้เตรียมและตกลงกันก่อนการแสดง ผู้สอนควรช่วยให้กำลังใจ ช่วยขจัดความตื่นเต้น ประหม่า และความวิตกกังวลต่าง ๆ เพื่อให้ผู้แสดงได้แสดงอย่างเป็นธรรมชาติ

2.4 การจัดฉากการแสดง การจัดฉากการแสดงจะจัดแบบง่าย ๆ คำนึงถึง ความประหยัดเวลาและทรัพยากร เช่น อาจสมมติโดยการเลื่อนโต๊ะเพียงตัวเดียว เพราะการจัด ฉากนี้เป็นเพียงส่วนประกอบย่อยของการแสดง

2.5 การเตรียมผู้สังเกตการณ์ ในขณะที่ผู้แสดงเตรียมตัว ผู้สอนควรได้ใช้เวลานั้น เตรียมผู้ชม ทำความเข้าใจกับผู้ชมว่าควรสังเกตอะไรจึงจะเป็นประโยชน์ต่อการวิเคราะห์และ อภิปรายในภายหลัง ผู้สอนอาจเตรียมหัวข้อการสังเกต หรือจัดทำแบบสังเกตการณ์เตรียมไว้ให้ พร้อม แล้วเลือกผู้สังเกตการณ์ช่วยกันดู และบันทึกพฤติกรรมและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเป็นเรื่อง ๆ ไป

2.6 การแสดง ควรปล่อยให้ไปไปตามธรรมชาติ ผู้สอนและผู้ชมไม่ควรเข้าขัด กลางคัน นอกจากกรณีที่ผู้แสดงต้องการความช่วยเหลือ ในขณะที่แสดง ผู้สอนควรสังเกต พฤติกรรม ของผู้แสดงและผู้ชมอย่างใกล้ชิด

2.7 การตัดบท ผู้สอนหรือผู้กำกับควรตัดบทหรือหยุดการแสดงเมื่อการแสดงผ่านไป เป็นเวลาพอสมควร ไม่ควรให้การแสดงยืดเยื้อเกินไปจะทำให้เสียเวลาและผู้ชมเกิดความเบื่อหน่าย การตัดบทควรจะทำเมื่อการแสดงได้ให้ข้อมูลที่เพียงพอที่จะนำมาวิเคราะห์และอภิปรายได้ ผู้ชมและผู้แสดงพอจะเล่าได้ว่า เรื่องราวจะเป็นอย่างไรถ้ามีการแสดงต่อไปผู้แสดงไม่สามารถแสดงต่อไปได้ เพราะเกิดความเข้าใจผิดบางประการ หรือ เกิดอารมณ์สะเทือนใจมากเกินไป การแสดง ยืดเยื้อไม่ยอมจบหรือจบไม่ลงและผู้ชมหมดความสนใจที่จะชม การแสดงจนจบเรื่อง

3. ชั้นวิเคราะห์และอภิปรายผลการแสดง (ชั้นประเมินผล) ชั้นนี้ถือเป็นชั้นที่สำคัญ ยิ่งในการสอน เพราะเป็นชั้นที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้รวบรวมข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้สังเกตเห็นและนำมาวิเคราะห์อภิปรายจนเกิดเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมายสำหรับตนเอง ในชั้นนี้ครูควรเตรียม คำถามต่าง ๆ ไว้เป็นแนวทางสำหรับตนเอง ที่จะใช้กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์และอภิปราย ร่วมกัน โดยทั่วไปวิธีการ ที่ใช้ในการดำเนินการชั้นนี้ มีดังนี้

3.1 ชี้แจงให้ทั้งผู้แสดงและผู้ชมเข้าใจว่า การอภิปรายจะเน้นที่เหตุผลและพฤติกรรมที่ผู้แสดงออกมาไม่ใช่เน้นที่ใครแสดงดีไม่ได้อย่างไร

3.2 สัมภาษณ์ความรู้สึกและความคิดของผู้แสดง

3.3 สัมภาษณ์ความรู้สึกและความคิดของผู้สังเกตการณ์หรือผู้ชม

3.4 ให้กลุ่มผู้แสดงและผู้ชมวิเคราะห์เหตุการณ์ เสนอความคิดเห็นและอภิปราย ร่วมกันโดยครูอาจใช้คำถามต่าง ๆ กระตุ้นให้ผู้เรียนคิด

ข้อสำคัญข้อหนึ่งที่ครูพึงระวังในการดำเนินการอภิปรายก็คือ ครูควรแสดงความเป็นประชาธิปไตย ให้เสรีภาพแก่ผู้เรียนอย่างเต็มที่ในการคิดตัดสินใจ ไม่ประเมินค่าตัดสินความคิดเห็นของผู้เรียน อันอาจทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกไม่ปลอดภัย ไม่กล้าเปิดเผยความรู้สึกที่แท้จริง

4. ชั้นแสดงเพิ่มเติม หลังจากการวิเคราะห์และอภิปรายผลการแสดงแล้ว กลุ่มอาจจะเสนอแนวทางใหม่ ๆ ในการแก้ปัญหาหรือตัดสินใจ ครูอาจจะให้มีการแสดงเพิ่มเติมก็ได้แต่ถ้าการแสดงเพิ่มเติมนี้ไม่จำเป็น ครูสามารถข้ามขั้นไปจนถึงขั้นที่ 5

5. ชั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์และสรุปหลังจากจบการอภิปรายเกี่ยวกับการแสดง ครูควรกระตุ้นให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ที่มีส่วนสัมพันธ์หรือเกี่ยวข้องกับเรื่องที่ได้ ศึกษาซึ่งกันและกัน การแลกเปลี่ยนประสบการณ์จะช่วยให้ผู้เรียนได้แนวความคิดกว้างขวางขึ้น และส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นว่าสิ่งที่เรียนนั้นเกี่ยวข้องกับความจริง จะทำให้ผู้เรียนสามารถที่จะหา ข้อสรุปหรือได้แนวความคิดรวบยอดที่ตนสามารถเข้าใจได้อย่างดี

สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (2555) กล่าวว่า บทบาทสมมติมีขั้นตอนการดำเนินการ มีดังนี้

1. กำหนดประเด็นที่ต้องจะศึกษา ซึ่งควรเป็นประเด็นวิทยาศาสตร์ที่มีความขัดแย้งกัน และอยู่ในความสนใจของนักเรียน นอกจากนี้ควรระมัดระวังไม่เลือกประเด็นที่มีความอ่อนไหวทางสังคม ที่จะก่อให้เกิดความขัดแย้งอย่างรุนแรง ต้องอาศัยข้อมูลและความรู้ทางวิทยาศาสตร์ประกอบการตัดสินใจ

2. กำหนดบทบาทสมมติของผู้ที่เกี่ยวข้อง แบ่งกลุ่มนักเรียนให้มีจำนวนกลุ่มเท่าจำนวนบทบาทสมมติ

3. ทำบัตรบทบาทสมมติของผู้ที่เกี่ยวข้อง ข้อมูลในบัตรประกอบด้วย

- 3.1 ข้อมูลส่วนตัวของบุคคลนั้น เช่น ความเชี่ยวชาญ และประสบการณ์
 - 3.2 ข้อมูลด้านวิชาการ สำหรับเป็นข้อมูลเบื้องต้นให้ผู้สวมบทบาทสมมติค้นคว้าเพิ่มเติมเพื่อใช้ในการอภิปรายและแสดงความคิดเห็นร่วมกันในเวทีเสวนา
 4. เตรียมเวทีสนทนาเพื่อใช้อภิปรายร่วมกันของบุคคลที่สวมบทบาทสมมติต่าง ๆ
 5. เตรียมผู้ทำหน้าที่ดำเนินการเสวนาหรือพิธีกร ควบคุมการอภิปรายให้อยู่ในประเด็น และเป็นไปตามเวลา และเตรียมนักเรียนเพื่อทำหน้าที่อื่น ๆ ในการเสวนา เช่น ฝ่ายเครื่องเสียง ฝ่ายจัดเวที ฝ่ายประเมินผล
 6. เริ่มทำกิจกรรมโดยเริ่มจากเล่าสถานการณ์สมมติที่เตรียมไว้ และแจ้งวัตถุประสงค์ การทำกิจกรรมและแจกใบกิจกรรมและบัตรบทบาทสมมติแต่ละบทบาทให้สมาชิกทุกคนในแต่ละกลุ่ม
 7. ให้แต่ละกลุ่มเลือกประธานและเลขานุการกลุ่ม และทบทวนหน้าที่ประธานและเลขานุการกลุ่ม ศึกษาบัตรบทบาทสมมติที่ได้รับ หลังจากนั้นประธานกลุ่มระดมความคิดเห็นประเด็นที่จะให้ผู้แทนกลุ่มนำเสนอในการเสวนา
 8. สมาชิกในกลุ่มเลือกตัวแทนกลุ่มเพื่อแสดงบทบาทสมมติที่ได้รับมอบหมาย และช่วยกันเตรียมการอภิปรายของผู้แทนกลุ่ม
 9. จัดเสวนาให้แต่ละกลุ่มส่งผู้แทนมาร่วมการเสวนาในประเด็นที่ศึกษา โดยมีครูหรือนักเรียนที่ได้รับการฝึกฝนเป็นผู้ดำเนินการเสวนา
 10. หลังดำเนินการเสวนาสมาชิกในแต่ละกลุ่ม นำข้อมูลที่ได้จากการเสวนา มาอภิปรายร่วมกันเพื่อสรุปความคิดเห็นของกลุ่ม และนำเสนอในรูปแบบต่าง ๆ
 11. ครูขยายความรู้เพิ่มเติมในประเด็นวิทยาศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง
- ทศนา แคมมณี (2558) กล่าวว่า ได้แบ่งขั้นตอนในการแสดงบทบาทสมมติเป็น 9 ขั้นตอนดังนี้
- ขั้นที่ 1 นำเสนอสถานการณ์ปัญหาและบทบาทสมมติ ผู้สอนนำเสนอสถานการณ์ปัญหา บทบาทสมมติ ที่มีลักษณะใกล้เคียงกับความจริงและมีระดับความยากง่ายเหมาะสมกับวัยและความสามารถของผู้เรียน บทบาทสมมติที่กำหนด จะมีรายละเอียดมากน้อยเพียงใด ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ในการเรียนการสอน ถ้าต้องการให้ผู้เรียนเปิดเผยความคิด ความรู้สึกของตนมาก บทบาทที่ให้ควรมีลักษณะเปิดกว้าง กำหนดรายละเอียดให้น้อย แต่ถ้าต้องการจะเจาะประเด็นบางอย่าง บทบาทสมมติอาจกำหนดรายละเอียดควบคุมการแสดงการแสดงของผู้เรียนให้มุ่งไปที่ประเด็นเฉพาะนั้น
 - ขั้นที่ 2 เลือกผู้แสดง ผู้สอนและผู้เรียนจะร่วมกันเลือกผู้แสดง หรือให้ผู้เรียนอาสาสมัครก็ได้ แล้วแต่ความเหมาะสมของวัตถุประสงค์ และการวินิจฉัยของผู้สอน
 - ขั้นที่ 3 จัดฉาก การจัดฉากนั้นจัดได้ตามความพร้อมและสภาพการณ์ที่เป็นอยู่

ขั้นที่ 4 เตรียมผู้สังเกตการณ์ ก่อนการแสดงจะต้องเตรียมผู้ชมว่า ควรสังเกตอะไร และปฏิบัติตัวอย่างไร เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ดี

ขั้นที่ 5 แสดง ผู้แสดงมีความสำคัญอย่างยิ่งในการที่จะทำให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราว หรือ เหตุการณ์ ผู้แสดงจะต้องแสดงออกตามบทบาทที่ตนได้รับให้ดีที่สุด

ขั้นที่ 6 อภิปรายและประเมินผล การอภิปรายผลส่วนใหญ่จะแบ่งเป็นกลุ่มย่อย การอภิปรายจะเป็นการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเหตุการณ์ การแสดงออกของผู้แสดง และควร เปิดโอกาสให้ผู้แสดงได้แสดงความคิดเห็นด้วย

ขั้นที่ 7 แสดงเพิ่มเติม ควรมีการแสดงเพิ่มเติม หากผู้เรียนเสนอแนะทางออกอื่น นอกเหนือจากที่ได้แสดงไปแล้ว

ขั้นที่ 8 อภิปรายและประเมินผลอีกครั้ง หลังจากการแสดงเพิ่มเติม กลุ่มควร อภิปราย และประเมินผลเกี่ยวกับการแสดงครั้งใหม่ด้วย

ขั้นที่ 9 แลกเปลี่ยนประสบการณ์และสรุปการเรียนรู้ แต่ละกลุ่มสรุปผลการ อภิปราย ของกลุ่มตน และหาข้อสรุปรวม หรือการเรียนรู้ที่ได้รับกับความรู้สึกรู้สึก ความคิดเห็น ค่านิยม คุณธรรม จริยธรรม ของผู้อื่น รวมทั้งมีความเข้าใจในตนเองมากขึ้น

สรุปขั้นตอนการแสดงบทบาทสมมติได้ดังนี้

- 1) ขั้นกำหนดปัญหานำเสนอ
- 2) ขั้นแสดง
- 3) ขั้นวิเคราะห์และอภิปราย
- 4) ขั้นวิเคราะห์อภิปราย
- 5) ขั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์และสรุป

สรุปได้ว่าวิธีการสอนบทบาทสมมติจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ จากการให้ผู้เรียนสวมบทบาทจากสถานการณ์ที่กำหนดขึ้น ซึ่งมีความใกล้เคียงกับความเป็นจริง โดยผู้สอนให้หัวข้อเรื่องที่สอดคล้องกับหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ในวิชาจริยธรรมตามหลักศาสนาอิสลามในแต่ละเรื่องให้ผู้เรียนได้เรียน

ตอนที่ 3 หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์

3.1 ความหมายของการ์ตูน

Kinder (1965) ได้กล่าวว่าการ์ตูนหมายถึงภาพที่ผู้ดูสามารถจะ ตีความหมายได้จากสัญลักษณ์ที่มีอยู่และส่วนใหญ่เป็นภาพที่เป็นจริงเพื่อสื่อความหมายหรือเสนอ ความคิดเห็นเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่ทันสมัยตัวบุคคลหรือสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ทันที

Mayer (1969) ได้กล่าวว่า การ์ตูนหมายถึงภาพวาดบนกระดาษแข็งบน กำแพงผ้าม่าน กระดาษสีหน้าต่าง โปสเตอร์บนหินอ่อนและงานศิลปะอื่น ๆ ที่ต้องใช้ความประณีตและ ความคิดสร้างสรรค์ นอกจากนี้ยังเป็นภาพวาดที่ก่อให้เกิดอารมณ์ขันหรือเสียดสีเป็นภาพวาดง่าย ๆ ที่ให้ความบันเทิง วิจารณ์การเมืองหรือสังคม

วิวรรณ จันทรเทพย์ (2540) กล่าวว่า การ์ตูน หมายถึง ภาพลายเส้น หรือภาพวาดสีที่มีลักษณะผิดเพี้ยนจากความจริงแต่ยังยึดหลักเกณฑ์ของความจริงอยู่บ้าง เขียนขึ้นเพื่อการสื่อความหมายมุ่งให้เกิดอารมณ์ขันด้วยการล้อเลียน เสียดสี ประชดประชัน

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2541) กล่าวว่า การ์ตูน หมายถึง ภาพวาดในลักษณะ ง่าย ๆ บิดเบี้ยวโย้เย้ ในลักษณะไม่เหมือนภาพในโลกแห่งความเป็นจริง มีรูปลักษณะ ที่เลียนแบบธรรมชาติ เรขาคณิต หรือรูปร่างอิสระที่ลดทอนรายละเอียดที่ไม่จำเป็นออก โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อสื่อความหมาย แทนตัวหนังสือ เป็นผู้แสดงแทนในการพูดหรือ แสดงออกต่าง ๆ ทั้งเป็นภาพประกอบตลกแต่ง มุ่งให้เกิดความสวยงาม น่าขัน ล้อเลียน เสียดสี ในทางการเมือง สังคม และใช้เป็นสื่อในการโฆษณา ประชาสัมพันธ์ ประกอบการเล่าเรื่องในทางบันเทิงคดี และสารคดี การ์ตูนเป็นสื่อกราฟิกที่ใช้เส้น แสดงภาพคน สัตว์ และสิ่งของ เพื่อแสดงเรื่องหรือสื่อความหมาย เลียนแบบของจริง

กนก ชูลักษณ์ (2542) กล่าวว่า การ์ตูน เป็นภาพวาดลายเส้นที่เขียนหรือ วาดให้ผิดเพี้ยนจากความจริง เพื่อความรู้สึกขบขัน ใช้ถ่ายทอดความรู้ ความคิด ทศนะ และความรู้สึกด้วยภาพ นอกจากนี้ การ์ตูนยังถือเป็นวรรณกรรมที่เล่าเรื่องด้วยภาพ ซึ่งให้ ความบันเทิงได้ไม่น้อยกว่าการอ่านนวนิยาย

จักรกฤษณ์ นิลทะสิน (2545) กล่าวว่า การ์ตูน เป็นภาพล้อ หรือภาพวาด ที่สนุกสนาน ตลก ขบขัน ไม่มีข้อกำหนดกฎเกณฑ์ สัดส่วนของภาพที่วาดผิดไปจาก ความเป็นจริง การฝึกหัดวาดภาพการ์ตูนควรเริ่มต้นจากรูปแบบหรือรูปภาพต่าง ๆ จาก หนังสือการ์ตูนทั่ว ๆ ไป เป็นแนวทาง โดยหัดวาดภาพการ์ตูนตั้งแต่ใบหน้า ร่างกาย มือ และเท้า เลียนแบบกระทั่งลักษณะท่าทางต่าง ๆ

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2545) ให้ความหมายการ์ตูนไว้ดังต่อไปนี้

1. เป็นภาพชวนขันแท้ แต่เพียงอย่างเดียว เดิมใช้เป็นภาพแสดงความคิดเห็น เกี่ยวกับ เหตุการณ์ทางการเมืองแบบเดียวกับบทนำของหนังสือพิมพ์ ตัวการ์ตูนเป็นบุคคลที่มี ชื่อเสียงทางการเมือง
2. เป็นภาพที่ผิดจากความเป็นจริง น้อยกว่าความเป็นจริง หรือเกินความจริง
3. เป็นภาพที่มีจุดมุ่งหมายในการล้อเลียนหรือให้เกิดอารมณ์ขัน หรือประชดประชันในกรณีหนึ่ง
4. เป็นภาพที่ยึดหลักเกณฑ์ของความจริงอยู่บ้าง แม้จะเป็นหลักเกณฑ์ที่อยู่ใน ขอบเขต กว้างก็ตาม การ

คำว่า “การ์ตูน” พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน 2546) ได้ให้ความหมายไว้ว่า “การ์ตูน หมายถึง ภาพวาดที่ขบขัน ภาพล้อ ภาพตลก บางทีเขียนเป็นภาพบุคคล บางทีเขียนเป็นภาพ แสดงเหตุการณ์ที่ผู้เขียนตั้งใจล้อเลียนจะได้รู้สึกขบขัน, หนังสือเล่าเรื่องด้วยภาพเขียน ซึ่งแบ่งหน้ากระดาษเป็นช่อง ๆ มีคำบรรยายสั้น ๆ อ่านง่าย เนื้อเรื่องมักเป็นนิทานหรือนวนิยาย”

จุฬารัตน แสงหิรัญ (2547) ได้กล่าวว่า การ์ตูนก็คือภาพวาดง่าย ๆ ที่มีรูปร่าง ล้อเลียนของจริง เป็นภาพที่เน้นเรื่องเส้นและอารมณ์เป็นสำคัญ โดยตัดรายละเอียดที่ไม่จำเป็น ออกไปมีจุดมุ่งหมายให้ทั้งความขบขัน สนุกสนานหรือช่วยให้เรื่องนั้นมีความน่าสนใจยิ่งขึ้น

การ์ตูน ในภาษาไทยนั้นใช้แทนคำและความหมาย จากภาษาอังกฤษ 2 คำ คือ Cartoon และ Comic ซึ่ง ศักดา วิมลจันทร์ (2548) ได้ให้ความหมายไว้ว่า Cartoon หมายถึง รูปวาดบนกระดาษแข็ง อาจเป็นรูปวาดที่เป็นภาพล้อเลียนทางการเมืองหรือตลกขบขัน วาดอยู่บนกรอบและแสดงเหตุการณ์ที่เข้าใจได้อย่างชัดเจน และมีคำบรรยายสั้น ๆ Comic หมายถึง รูปภาพการเล่าเรื่องราวต่าง ๆ โดยลำดับภาพ การคงรักษาบุคลิกภาพต่าง ๆ ไว้ในภาพลำดับต่าง ๆ กัน และการรวบรวมบทสนทนา หรือคำบรรยายไว้ภายในภาพ

บุษบา ชูคำ (2550) ได้กล่าวว่า การ์ตูนหมายถึงภาพวาดที่เขียนขึ้นอย่างง่าย ๆ เพื่อแสดงเรื่องราวหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้ดูทราบเนื้อหาด้วยสนุกสนานเพลิดเพลินตลกและ ขบขัน ซึ่งช่วยให้เกิดความเข้าใจในเรื่องราวได้ดีกว่าการใช้ภาษาเพียงอย่างเดียว

ธนธรณ นิยมชื่น (2550) ได้กล่าวว่า การ์ตูนคือภาพวาดง่าย ๆ ที่มีรูปร่างล้อเลียน ของจริงเป็นภาพที่เน้นเรื่องเส้นและอารมณ์เป็นสำคัญโดยตัดรายละเอียดที่ไม่จำเป็นออกไปมี จุดมุ่งหมายให้ทั้งความขบขันสนุกสนานหรือช่วยให้เรื่องนั้นมีความน่าสนใจยิ่งขึ้น

จักรินทร์ สุตชนะ (2550) ได้กล่าวว่า การ์ตูนหมายถึงภาพวาดที่เป็นสัญลักษณ์ แทนตัวบุคคลสัตว์สิ่งของหรือเหตุการณ์จำลองมาจากความคิดอาจเป็นภาพที่เกินความจริงล้อเลียน หรือ ขบขันเพื่อสื่อความหมายหรือเสนอความคิดเกี่ยวกับเรื่องราวเหตุการณ์บุคคลโดยผู้อ่านมีอารมณ์ตามภาพนั้น ๆ

สิริพันธุ์ แนนสนิท (2550) ได้กล่าวว่า การ์ตูน (Cartoon) หมายถึงภาพวาดใน ลักษณะง่าย ๆ ในลักษณะไม่เหมือนภาพในความเป็นจริงมีรูปลักษณะที่เลียนแบบธรรมชาติที่ลดทอนรายละเอียดที่ไม่จำเป็นออกโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อสื่อความหมายแทนตัวหนังสือเป็นผู้แสดงในการ พูดหรือแสดงออกต่าง ๆ ทั้งเป็นภาพประกอบตกแต่งมุ่งให้เกิดความสวยงามน่าขันล้อเลียนเสียดสีและ ใช้เป็นสื่อในการโฆษณาประชาสัมพันธ์ประกอบการเล่าเรื่องในทางบันเทิงคดีและสอดี

วรรณิ ปัดถาวร (2553) ได้กล่าวว่า การ์ตูน (Cartoon) หมายถึงภาพวาดที่ไม่ เหมือนภาพจริงและเป็นภาพเลียนแบบธรรมชาติที่มีรายละเอียดที่หยาบๆภาพวาดการ์ตูนมี จุดมุ่งหมายเพื่อสื่อความหมายให้ผู้อ่านมีอารมณ์คล้อยตามและเกิดความสุขสนุกสนานสอดแทรกด้วย เนื้อสาระเกี่ยวกับ

บันเทิงและสารคดีและยังสามารถใช้เป็นสื่อในการโฆษณาประชาสัมพันธ์ได้ดี การ์ตูนเป็นที่นิยมทั้งเด็กและผู้ใหญ่

จากที่กล่าวมาข้างต้นพอสรุปความหมายของการ์ตูนได้ว่าการ์ตูนหมายถึงภาพวาดที่เขียนขึ้นอย่างง่ายๆ เพื่อแสดงเรื่องราวหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้ดูทราบเนื้อหาสนุกสนานเพลิดเพลินและขบขันซึ่งช่วยให้เกิดความเข้าใจในเรื่องราวได้ดีกว่าการใช้ภาษาเพียงอย่างเดียว และเพิ่มทักษะการอ่านไปในตัวได้ด้วย การ์ตูน นอกจากเป็นเรื่องราวหรือกรอบสั้นๆ ในหนังสือแล้ว ปัจจุบันการ์ตูนนิยมสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหวเพื่อให้เกิดความเข้าใจมากขึ้น

3.2 ประเภทของการ์ตูน

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2545) สรุปว่าการ์ตูนสามารถแยกประเภทตาม ลักษณะรูปแบบ และแบ่งตามชนิดของการแสดงออกได้ดังนี้

แบ่งตามลักษณะรูปแบบ

1. รูปแบบเพื่อความบันเทิงทั่วไป เช่น เรื่องตลกขบขัน เรื่องผจญภัย เรื่องอิงวิทยาศาสตร์ เรื่องนักศึกษา เรื่องภายในครอบครัว เป็นต้น

2. รูปแบบเพื่อคุณค่าทางการศึกษา เช่น เรื่องเกี่ยวกับการเมือง วรรณคดี ประวัติบุคคลสำคัญ วิทยาการ และอุตสาหกรรม ประวัติศาสตร์ และศาสนา เป็นต้น

แบ่งตามชนิดของการแสดงออก

1. การ์ตูนการเมือง (Political Cartoon, Caricature) ใช้ล้อเลียนนักการเมือง หรือเหตุการณ์ของการเมือง

2. การ์ตูนประกอบเรื่อง (Illustrated Cartoon) เป็นการอธิบายหรือเล่าเรื่องโดยตัวการ์ตูนสนทนากัน

3. การ์ตูนสั้นเป็นตอน ๆ (Strip) เป็นการสนทนา ตอบคำถามสั้น ๆ

4. การ์ตูนข้ามชั้นรูปเดียวจบซึ่งจะเป็นการ์ตูนเงียบหรือมีคำพูดประกอบก็ได้

5. การ์ตูนข้ามชั้นหลายช่องจบในหน้าเดียว หมายถึง การ์ตูนที่อยู่ในกรอบหลาย กรอบโดยลำดับกรอบจากกรอบที่ 1 ถึงกรอบสุดท้าย อยู่ในหน้าเดียวกัน และจบในหน้าเดียวกัน

6. การ์ตูนเรื่องยาว (Comics หรือ Serial Cartoon) เป็นการ์ตูนที่ทำเป็นหนังสือเรื่องยาวเป็นเล่ม มีการดำเนินเรื่องอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ต้นจนจบ

7. การ์ตูนโฆษณา (Commercial Cartoon) เป็นการ์ตูนที่ใช้โฆษณาสินค้า หรือโฆษณาชวนเชื่อ เพื่อให้ผู้อ่านสนใจ

8. การ์ตูนเคลื่อนไหว (Animation Cartoon) การ์ตูนภาพยนตร์

9. การ์ตูนล้อเลียนบุคคล (Critical Cartoon)

10. การ์ตูนประกอบการศึกษา (Visual Aid Cartoon) เป็นการ์ตูนที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนได้ดีขึ้น โดยอาศัยการดำเนินเรื่องหรือการอธิบายโดยบทสนทนา

11. การ์ตูนโทรทัศน์ (Television Cartoon)

12. การ์ตูนแบบ (Pattern) ใช้ในการเป็นต้นแบบเพื่อนำไปใช้เป็นประโยชน์อื่น เช่น ลอกให้นักเรียนระบายสี

ได้แบ่งประเภทของการ์ตูนได้ดังต่อไปนี้คือ การ์ตูนที่ให้ ความสนุกสนานล้อเลียน การ์ตูนที่เขียนเพื่อประกอบภาพการ์ตูนภาพยนตร์และการ์ตูนที่เขียนเป็น เรื่องราว

จักรินทร์ สุกชนะ (2550) ได้แบ่งประเภทของการ์ตูนไว้ 2 ประเภทคือ

1. การ์ตูนล้อเลียนของจริงเป็นการเขียนภาพให้มีลักษณะเหมือนจริงหรือ ใกล้เคียงความเป็นจริงตามธรรมชาติทั้งสัดส่วนรูปร่างบุคลิกภาพของตัวละครซึ่งแสดงให้ความรู้สึก หรืออารมณ์ออกมาทางสีหน้าท่าทาง

2. การ์ตูนล้อเลียนของจริงที่เป็นภาพเขียนบิดเบือนจากความจริงตาม ธรรมชาติซึ่งมักจะเน้นลักษณะเฉพาะที่เด่น ๆ หรือส่วนสำคัญของตัวละครเพื่อการสื่อความหมาย ล้อเลียนให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์ขบขันตามภาพ

จากที่กล่าวมาข้างต้นพอสรุปประเภทของการ์ตูนได้ 2 ประเภท คือ

1. การ์ตูนที่มีรูปแบบเพื่อความบันเทิงทั่วไป เช่น เรื่องตลกขบขัน เรื่องผจญภัย เรื่องอิงวิทยาศาสตร์ เรื่องเกี่ยวกับชีวิตและความรัก เป็นต้น

2. การ์ตูนที่มีรูปแบบ เพื่อคุณค่าทางการศึกษา เช่น เรื่องเกี่ยวกับการเมือง วรรณคดี ประวัติบุคคลสำคัญ วิทยาการ และอุตสาหกรรม ประวัติศาสตร์ และศาสนา เป็นต้น

3.3 ลักษณะของการ์ตูนที่ดี

ลักษณะการ์ตูนที่ดีของ ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2541) มี 3 ประการ คือ

1. มีรายละเอียดไม่มาก แม้จะเป็นการ์ตูนภาพเหมือนก็ยังมีรายละเอียดน้อยกว่าภาพถ่าย

2. มีลักษณะตัวการ์ตูนที่บอกได้ทันทีว่าเป็นคนหรือสัตว์ที่มีลักษณะเด่นชัด ส่วนมากจะสร้างตัวการ์ตูนที่คุ้นตา

3. มีลักษณะเด่นที่เห็นแล้วจำได้ทันที

นอกจากนี้ กนก ชูลักษณะ (2542) ได้กล่าวว่า ภาพการ์ตูนยังช่วยส่งเสริมการอ่านได้ พบว่า ภาพการ์ตูนที่สวยงาม เนื้อหาสนุกสนานน่าอ่าน ให้ทั้งความรู้และความบันเทิงแล้ว การ์ตูนที่ดีจะมีลักษณะ 5 ประเภท ดังนี้

1. ส่งเสริมการค้นคว้าและการคิดที่เป็นวิทยาศาสตร์ เพื่อปลูกฝังให้เด็กสนใจ ทดลอง ค้นคว้า หาเหตุผลที่จะได้มาซึ่งความเป็นจริง มิใช่ฝากชีวิตไว้กับโชคชะตา

2. ไม่ส่งเสริมความเชื่อทางไสยศาสตร์ หรือเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ วิทยุญาณ โขคลาง โดยเป็นเรื่องราวที่หาเหตุผลที่จะพิสูจน์ความจริงมิได้ เพื่อมิให้ผู้อ่านหลงเชื่อ จนยึดถือเป็นแนวทางในการตัดสินใจเรื่องต่าง ๆ

3. เนื้อหามีลักษณะใฝ่สัมฤทธิ์ หมายถึง ตัวเอกของเรื่องมีชีวิตที่ต่อสู้อุปสรรคต่าง ๆ เพื่อความสำเร็จในบั้นปลายท้ายเรื่อง ซึ่งเนื้อหาในลักษณะนี้จะกระตุ้นให้ผู้อ่านมีความคิด สร้างสรรค์ มีกำลังใจที่จะต่อสู้ และแก้ปัญหาชีวิตของตนเองได้

4. สอดแทรกคุณธรรม การนำเสนอเนื้อหาลักษณะนี้ไม่ควรที่ใช้วิธีสอนโดยตรง เพราะจะทำให้น่าเบื่อ แต่ควรแทรกไว้ในพฤติกรรมของตัวละครต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นตัวเอก หรือตัวร้าย อนึ่ง ถ้าแทรกอยู่ในตัวร้ายจะทำให้เห็นภาพของคุณธรรมได้ชัดเจนยิ่งขึ้นผลของคุณธรรมความดีนี้จะส่งเสริมให้มีชีวิตที่ดีขึ้น ผู้อ่านจะรู้ถึงคุณค่าและภาคภูมิใจ ในตนเอง หากได้ทำความดีนั้น ๆ ขึ้นบ้าง

5. เนื้อหาส่งเสริมให้เป็นคนดี ได้แก่ การส่งเสริมให้คนมีเมตตา ปราณี รักธรรมชาติ เคารพในสิทธิหน้าที่ของมนุษย์แต่ละคน มีวินัย มีความรับผิดชอบ มองโลกในแง่ดี

จากทักษะของนักวิชาการแต่ละท่าน พอสรุปได้ว่า ลักษณะการ์ตูนที่ดีเป็นสัญลักษณ์ที่บ่งบอกถึงความหมายในสถานการณ์ที่ผู้เขียนต้องการสื่อให้ผู้อ่านได้เข้าใจ โดยไม่ต้อง มีคำบรรยายมาก และการ์ตูนยังช่วยส่งเสริมคุณธรรม เกิดจินตนาการ เกิดการ ค้นคว้า หาเหตุผลให้กับผู้อ่านอีกด้วย

3.4 หลักเกณฑ์การเลือกการ์ตูนเพื่อการศึกษา

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2545) ได้อธิบายหลักการเลือกการ์ตูนในการนำไปประกอบการ สอนดังนี้

1. เลือกการ์ตูนที่เหมาะสมกับประสบการณ์ของผู้เรียน (Appropriateness to Experience Level) การ์ตูนที่ใช้ประกอบการสอนจะต้องเป็นการ์ตูนที่นักเรียนเข้าใจความหมายได้ ซึ่งต้องอยู่กับประสบการณ์เดิมการ์ตูนที่เข้าใจยากใช้กับเด็กเล็กไม่ค่อยได้ผลเพราะเด็กเล็กมี ประสบการณ์น้อยไม่รู้เรื่องจากการค้นคว้าของ Schafer พบว่าเด็กโดยเฉลี่ยสามารถแปล ความหมายของภาพล้อสังคมและการเมืองได้เมื่ออายุ 13 ปี

2. เลือกการ์ตูนที่ออกแบบง่าย ๆ (Simplicity) การ์ตูนคือภาพที่สมมติขึ้นควรเป็นภาพที่ ทำให้เข้าใจง่ายเขียนให้มีลักษณะเฉพาะของตนหรือวัตถุนั้นจะทำให้จำได้ง่าย สามารถดูออกกว่าเป็น อะไรเช่นภาพวาด Uncle Sam ซึ่งมีลักษณะเฉพาะคือเป็นคนแก่สวมหมวกทรงสูง กางเกงมีรอยปะตุ แล้วแปลความหมายได้ทันทีเลยว่าเป็นใครการเขียนการ์ตูนอาจจะเขียนเฉพาะเค้า หน้าหรือลักษณะ รูปร่างใช้เส้นเพียงไม่กี่เส้นส่วนประกอบอื่นก็มีบ้างไม่มากนักแต่หลักสำคัญคือต้อง ให้มีลักษณะเฉพาะ เมื่อเห็นแล้วรู้ได้ทันทีว่าเป็นใครอีกอย่างหนึ่งที่ควรมีคือคำอธิบายประกอบภาพนั้นอย่างสั้นๆแต่ การ์ตูนบางภาพไม่จำเป็นต้องมีคำอธิบายถ้าภาพนั้นเป็นสื่อความคิดให้แก่ผู้ดูอยู่แล้ว

3. การ์ตูนที่มีสัญลักษณ์ให้ความหมายชัดเจน (Clear Symbols) คนที่อ่านหนังสือพิมพ์เสมอ ๆ ย่อมจะคุ้นเคยกับสัญลักษณ์การ์ตูนมาตรฐานของประเทศหรือของพรรคการเมืองต่าง ๆ ดี เช่นการ์ตูนที่เขียนรูปลุงแซมย่อมหมายถึงประเทศอเมริกา รูปสุนัขบูลด็อกคลุมด้วยธงชาติอังกฤษหมายถึงประเทศอังกฤษ รูปช้างหมายถึงพรรคศรีพัชรินทร์ รูปปลา หมายถึงพรรคตีโมแคร์ต เป็นต้น

บุษบา ชูคำ (2550) ได้กล่าวถึงหลักการเลือกการ์ตูนประกอบการสอนว่าการเขียนการ์ตูนประกอบการสอนต้องดูลักษณะของภาพการ์ตูนต้องมีขนาดที่เหมาะสมมีความชัดเจนควรเป็นภาพสีเพื่อทำให้เกิดความสนใจในการเรียนและอาจจะผูกเรื่องให้ตลกขบขันและให้เหมาะกับวัยของผู้เรียน

จากที่กล่าวมาข้างต้นพอสรุปหลักเกณฑ์การเลือกการ์ตูนมาใช้ประกอบการสอนได้ 4 ประการ คือ

1. เลือกการ์ตูนให้เหมาะสมกับวัย และธรรมชาติของผู้เรียน
2. เลือกการ์ตูนที่มีสัญลักษณ์ให้ความหมายชัดเจน
3. เลือกการ์ตูนที่ออกแบบง่าย ๆ เข้าใจง่าย สามารถดูออกว่าเป็นอะไร มีขนาด และภาพสีสันทันที่เหมาะสม
4. การพิจารณาเลือกการ์ตูนจากคุณลักษณะประโยชน์และข้อจำกัดให้สอดคล้องกับการเรียนการสอนและผู้เรียนอย่างเหมาะสม

3.5 ข้อจำกัดการวาดการ์ตูนในอิสลาม

ริฎอ อะหมัด สมะดี (2559) กล่าวว่า หากให้เด็กเรียนรู้ในห้องเรียนทั่วไป ทำให้เด็กซึมซับในการเรียนรู้ได้ยาก แต่การใช้การ์ตูนเป็นสื่อในการจัดการเรียนรู้ ทำให้เด็กชอบ สนใจ และเข้าใจ เนื้อหามากยิ่งขึ้น การวาดการ์ตูนให้เด็กเพื่อเสริมสร้างจริยธรรม และเพื่อการเรียนรู้เป็นเรื่องที่สามารถเสริมสร้างคุณงามความดีได้ โดยมีข้อควรปฏิบัติดังต่อไปนี้

- 1) ห้ามวาดการ์ตูนที่สื่อไปถึงสิ่งลามก อนาจาร
- 2) ห้ามวาดการ์ตูนที่มีเนื้อหาส่งเสริมอบายมุข
- 3) ไม่อนุญาตให้วาดการ์ตูนที่มีการจินตนาการรูปลักษณะถึงพระเจ้าหรือศาสดา

3.6 ประโยชน์ของหนังสือการ์ตูนต่อการเรียนการสอน

สำราญ ผลดี (2547) กล่าวว่า การ์ตูน นอกจากเป็นศิลปะที่ให้ความสุข ความบันเทิงแล้วเรายังสามารถนำตัวการ์ตูน หรือเรื่องราวของการ์ตูนไปใช้ประโยชน์ อย่างอื่นได้มากมายด้วย คุณสมบัติเฉพาะตัวของการ์ตูนเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลาย สามารถ พบเห็นการ์ตูนอยู่ในสื่อต่าง ๆ ทั้ง

ที่เป็นบันเทิง สารระ หรืองานธุรกิจ เช่น เป็นภาพประกอบ ในงานโฆษณา สื่อบันเทิงภาพล้อเลียน เป็นต้น

สำราญ ผลดี (2547) ได้กล่าวอีกว่าประโยชน์ของการ์ตูนต่อการเรียนการสอน มีดังนี้

1. ใช้เร้าความสนใจเพื่อช่วยในการนำเข้าสู่บทเรียนทำให้นักเรียนสนใจ เนื้อหาวิชามากขึ้น
2. ให้สอนเด็กเป็นรายบุคคล และทำให้การเรียนดีขึ้น
3. ใช้เป็นกิจกรรมของนักเรียนในระดับเด็กเล็ก
4. ทำให้นักเรียนสนใจในการอ่านมากขึ้น ฝึกการอ่านได้ดี
5. เป็นสื่อที่ช่วยสร้างบรรยากาศในห้องเรียนผู้เรียนมีความสุขสนุกสนาน และยังผ่อนคลาย

ความตึงเครียดในการเรียนการสอน

ปิยธิดา สังฆะโณ (2550) กล่าวว่า การ์ตูนสามารถนำมาใช้ประโยชน์ในการเรียน การสอนเป็นอย่างมากโดยเฉพาะการ์ตูนสามารถทำให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนได้เร็วยิ่งขึ้นเพราะ การ์ตูนช่วยสื่อความหมายให้เกิดความเข้าใจได้อย่างรวดเร็วช่วยทำให้บทเรียนน่าสนใจและนักเรียน เรียนโดยไม่เบื่อหน่ายเกิดความรู้สึกสนุกสนานมี ชีวิตชีวาซึ่งใช้ได้กับการเรียนการสอนทุกกลุ่มวิชา ทุกกลุ่มประสบการณ์

เจริญสุข คงชาติ (2552) กล่าวถึงประโยชน์ของการ์ตูนในการเรียนการสอน ดังนี้

1. สร้างบทเรียนให้มีความสนใจมากขึ้น
2. นำเสนอและการ์ตูนชี้แนะให้เข้าใจบทเรียนมากขึ้น
3. ทำให้บทเรียนสนุกสนานและน่าติดตาม
4. สร้างภาพจำลองและมีการสื่อความหมายแปลกใหม่
5. ช่วยพัฒนาด้านการอ่านเป็นขั้นเป็นตอนโยงกรอบความรู้ได้ดี

จากที่กล่าวมาข้างต้นพอสรุปประโยชน์ของการ์ตูนประกอบการเรียนการสอนได้ 5

ประการ คือ

1. กระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนใจในบทเรียนมากขึ้นและทำให้ผู้เรียนไม่เบื่อหน่าย
2. การ์ตูนชี้แนะให้เข้าใจบทเรียนมากขึ้นสื่อความหมายให้เข้าใจได้เร็ว
3. ทำให้บทเรียนสนุกสนานและช่วยให้ผ่อนคลายความเครียด
4. สร้างภาพจำลองและมีการสื่อความหมายแปลกใหม่
5. ฝึกการอ่านได้ดี ทำให้นักเรียนสนใจการอ่านมากขึ้น

3.7 ความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

จิระพันธ์ เตมะ (2545) ได้ให้ความหมายไว้ดังนี้ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Book) หรือที่นิยมเรียกกันแพร่หลายว่า e-book เป็น นวัตกรรมใหม่ทางด้านวงการหนังสือ ห้องสมุด

และเทคโนโลยีการศึกษา สำหรับทางวิชาชีพ ห่องสมุดแล้ว e-book จะเป็นพัสดุห้องสมุดยุคใหม่ที่เปลี่ยนจากรูปแบบดั้งเดิมซึ่งเป็นหนังสือที่ผลิต จากการเขียนหรือพิมพ์ตัวอักษรหรือภาพกราฟิกลงในแผ่นกระดาษ หรือวัสดุชนิดอื่น ๆ เพื่อบันทึก เนื้อหาสาระในรูปตัวหนังสือ รูปภาพ หรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ เช่นที่ใช้กันปกติทั่วไปจากอดีตถึง ปัจจุบันเปลี่ยนมาบันทึก และนำเสนอเนื้อหาสาระทั้งหมดเป็นสัญญาณอิเล็กทรอนิกส์ในรูปสัญญาณ ดิจิตอลลงในสื่ออิเล็กทรอนิกส์ประเภทต่าง ๆ เช่น แผ่นซีดีรอม (CD-ROM) ปาล์มบุ๊ก (Plam Book) หนังสือในระบบเครือข่าย (Online Book) หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์รูปแบบอื่น ๆ ซึ่งรวมเรียกว่า หนังสืออิเล็กทรอนิกส์หรือ e-book

ประภาพรรณ ทิรัญวัชรพุกข์ (2545) กล่าวไว้ว่า คำว่า e-book ให้นิยามไว้ว่าเป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งต้องอาศัยเครื่องมือในการอ่านหนังสือประเภทนี้ คือฮาร์ดแวร์ (Hardware) อาจเป็นเครื่องคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์พกพาอื่น ๆ พร้อมติดตั้ง ระบบปฏิบัติการหรือซอฟต์แวร์ (Software) ที่สามารถอ่านข้อความต่าง ๆ เช่น ออแกไนเซอร์แบบ พกพา, Pocket PC หรือพีดีเอ (PDA) เป็นต้น สำหรับการดึงข้อมูลหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่อยู่บนเว็บไซต์ที่ให้บริการทางด้านนี้มาอ่าน โดยใช้วิธีการดาวน์โหลดผ่านทางอินเทอร์เน็ตเป็นส่วนใหญ่ แต่ยังมีข้อจำกัดในเรื่องของชนิดของไฟล์บางประเภทที่ไม่สามารถอ่านข้อมูลได้ จึงมีการแก้ปัญหา โดยนำซอฟต์แวร์บางตัวมาช่วยในการอ่านข้อมูลจากหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ คือ ซอฟต์แวร์ที่ใช้อ่าน ข้อมูลจากหนังสืออิเล็กทรอนิกส์และซอฟต์แวร์ที่ใช้เขียนข้อมูลออกมาเป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

สุทิน ทองใส (2547) กล่าวไว้ว่า e-book หรือ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ คือ เอกสารที่มีขนาดเหมาะสม ซึ่งสามารถจัดเก็บเผยแพร่ หรือจำหน่ายได้ด้วยอุปกรณ์และวิธีการอิเล็กทรอนิกส์ โดยผู้ใช้สามารถอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์นี้ผ่านทางหน้าจอคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์ที่ใช้สำหรับอ่าน e-book ที่เรียกว่า “e-book Reader”

กำธร บุญเจริญ (2550) กล่าวว่า หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง หนังสือที่บรรจุด้วยเนื้อหา ที่เป็นตัวอักษร ภาพ เสียง กราฟิก และสื่อประสมต่าง ๆ ให้อยู่ในรูปแบบของอิเล็กทรอนิกส์ ที่สามารถอ่านและดูบนเครื่องคอมพิวเตอร์ สามารถดาวน์โหลดได้จากอินเทอร์เน็ตเพื่อเก็บไว้อ่านสามารถส่งต่อไปยังผู้อื่นได้ทางจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ และสามารถเชื่อมโยงไปยังหนังสือเล่มอื่น ๆ ได้ทันทีผ่านระบบออนไลน์

อาวชานา สีนวณิชย์กุล (2552) ให้นิยามความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ว่า หมายถึง หนังสือหรือเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบไฮเปอร์เท็กซ์ และไฮเปอร์มีเดียผ่านจอคอมพิวเตอร์ หรือ อุปกรณ์มัลติมีเดียชนิดอื่น ๆ ที่สามารถเชื่อมโยงหรือถ่ายโอนข้อมูลได้ ผู้เรียนสามารถอ่านผ่านทาง อินเทอร์เน็ตหรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์พกพาอื่น ๆ ได้ เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องปาล์ม หรือ เครื่องอ่าน E-book เป็นอุปกรณ์ที่ใช้ในการอ่านรูปแบบสิ่งพิมพ์ด้านอิเล็กทรอนิกส์ และมัลติมีเดียที่ เป็นแผ่นจานข้อมูลเสียง เช่น ซีดีรอม แผ่นซีดีรอมสามารถจัดข้อมูลได้จำนวนมากใน

รูปแบบหนังสือที่อยู่ในรูปแบบดิจิทัล ตัวอักษร ลักษณะภาพดิจิทัล ภาพแอนิเมชัน วิดีโอ ภาพเคลื่อนไหวต่อเนื่อง คำพูด เสียงดนตรี และเสียงอื่น อยู่ในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์นี้ มีลักษณะการนำเสนอที่สอดคล้องและ คล้ายคลึงกับการอ่านหนังสือทั่ว ๆ ไปในชีวิตประจำวัน โดยผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลา และ ทุกสถานที่ตามที่ต้องการ

Siegenthaler et al. (2010) ได้กล่าวถึงหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ว่า เป็นหนังสือที่พิมพ์ออกมาในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ และสามารถอ่านได้ผ่านเครื่องอ่าน (E-Book Reader) หรือเรียกสั้น ๆ ว่า (E-Reader) ซึ่งส่วนใหญ่พบในอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ประเภทต่าง ๆ ซึ่งจะนำเสนอเป็นตัวอักษรทางอิเล็กทรอนิกส์ ทั้งนี้รูปแบบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถอ่านได้บนคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (Personal Computer : PC) อุปกรณ์โทรศัพท์มือถือ หรือคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (PDA) อย่างไรก็ตามหนังสืออิเล็กทรอนิกส์จำเป็นต้องใช้โปรแกรมเฉพาะทาง ในการออกแบบและสร้าง หนังสืออิเล็กทรอนิกส์

พิรุณโพรย สำโรงทอง (2554) ให้ความหมายหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ว่า เป็นหนังสือที่บรรจุ ด้วยเนื้อหาที่เป็นตัวอักษร ภาพ เสียง กราฟิก และสื่อประสมต่าง ๆ ให้อยู่ในรูปแบบของอิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถอ่านและดูบนเครื่องคอมพิวเตอร์ สามารถดาวน์โหลดได้จากอินเทอร์เน็ต

สามารถสรุปได้ว่าหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง หนังสือหรือเอกสารที่ผู้อ่านสามารถอ่านผ่านทาง อิเล็กทรอนิกส์ หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์พกพาอื่น ๆ ได้ สำหรับหนังสือหรือเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ จะมีความหมายรวมถึงเนื้อหาที่ถูกตัดแปลงอยู่ในรูปแบบที่สามารถแสดงผลออกมาได้ โดยเครื่องมือ อิเล็กทรอนิกส์ แต่ก็ให้มีลักษณะการนำเสนอที่สอดคล้องและคล้ายคลึงกับการอ่านหนังสือทั่ว ๆ ไป ในชีวิตประจำวัน แต่จะมีลักษณะพิเศษ คือ สะดวกและรวดเร็วในการค้นหา และผู้อ่านสามารถอ่านพร้อม ๆ กันได้ โดยไม่ต้องรอให้อีกฝ่ายส่งคืนห้องสมุด เช่นเดียวกับหนังสือในห้องสมุดทั่ว ๆ ไป

3.8 ประเภทของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

จิระพันธ์ เดมยะ (2545) ได้ดำเนินการแบ่งประเภท หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ออกเป็น 10 ประเภท ดังนี้คือ

1. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือหรือแบบตำรา (Textbook) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ประเภทนี้ เน้นการจัดเก็บและนำเสนอข้อมูลที่เป็นตัวหนังสือ และภาพประกอบในรูปแบบหนังสือ ปกติที่พบเห็นทั่วไป หลักหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ชนิดนี้สามารถกล่าวได้ว่าเป็นการแปลงหนังสือจาก สภาพสิ่งพิมพ์ปกติเป็นสัญญาณดิจิทัล เพิ่มศักยภาพเดิมการนำเสนอการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้อ่าน กับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ด้วยศักยภาพของคอมพิวเตอร์ขั้นพื้นฐานเช่น การเปิดหน้าหนังสือ การสืบค้น การคัดลอก เป็นต้น

2. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสืออ่าน เป็นหนังสือมีเสียงคำอ่าน เมื่อเปิดหนังสือจะมีเสียงอ่าน หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ประเภทนี้เหมาะสำหรับเด็กเริ่มเรียน หรือสำหรับฝึกออกเสียง หรือฝึกพูด (Talking Books) เป็นต้น หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ชนิดนี้เป็นการเน้นคุณลักษณะด้านการนำเสนอเนื้อหาที่ทั้งเป็นตัวอักษรและเสียงเป็นคุณลักษณะหลัก นิยมใช้กับกลุ่มผู้อ่านที่มีระดับทักษะทางภาษาโดยเฉพาะด้านการฟังหรือการอ่านค่อนข้างต่ำเหมาะสำหรับการเริ่มต้นเรียนภาษาของเด็ก ๆ หรือผู้ที่กำลังฝึกภาษาที่สอง หรือฝึกภาษาใหม่ เป็นต้น

3. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือภาพนิ่ง หรืออัลบั้มภาพ (Static Picture Books) เป็น หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่มีคุณลักษณะหลักเน้นจัดเก็บข้อมูล และนำเสนอข้อมูลในรูปแบบภาพนิ่ง (Static Picture) หรืออัลบั้มภาพเป็นหลัก เสริมด้วยการนำศักยภาพของคอมพิวเตอร์มาใช้ในการนำเสนอ เช่น การเลือกภาพที่ต้องการ การขยายหรือย่อขนาดของภาพหรือตัวอักษรการสำเนาหรือถ่ายโอนภาพ การแต่งเติมภาพ การเลือกเฉพาะส่วนของภาพ (Cropping) หรือเพิ่มข้อมูลเชื่อมโยงภายใน (Linking Information) เช่น เชื่อมข้อมูลอธิบายเพิ่มเติม เชื่อมข้อมูลเสียงประกอบ เป็นต้น

4. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือภาพเคลื่อนไหว (Moving Picture Books) เป็น หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่เน้นการนำเสนอข้อมูลในรูปแบบภาพวีดิทัศน์ (Video Clips) หรือภาพยนตร์สั้น (Films Clips) ผสมกับข้อมูลสารสนเทศที่มีในรูปตัวหนังสือ (Text Information) ผู้อ่านสามารถเลือกชม ศึกษาข้อมูลได้ ส่วนใหญ่นิยมนำเสนอข้อมูลเหตุการณ์ประวัติศาสตร์สำคัญ เช่น ภาพเหตุการณ์สงครามโลก ภาพการกล่าวสุนทรพจน์ของบุคคลสำคัญ ๆ ของโลกในโอกาสต่าง ๆ ภาพเหตุการณ์ความสำเร็จหรือสูญเสียของโลก เป็นต้น

5. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือสื่อประสม (Multimedia Books) เป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ที่เน้นการเสนอข้อมูลเนื้อหาสาระในลักษณะแบบสื่อผสมระหว่างสื่อภาพ (Visual Media) ที่เป็นทั้ง ภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวกับสื่อประเภทเสียง (Audio Media) ในลักษณะต่าง ๆ ผสมกับศักยภาพ ของคอมพิวเตอร์อื่นเช่นเดียวกันกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์อื่น ๆ ที่กล่าวมาแล้ว

6. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือสื่อหลากหลาย (Polymedia Books) เป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่มีลักษณะเช่นเดียวกับหนังสือแบบสื่อประสม แต่มีความหลากหลายในคุณลักษณะด้านความเชื่อมโยงระหว่างข้อมูลภายในเล่มที่บันทึกในลักษณะต่าง ๆ เช่น ตัวหนังสือ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง ดนตรี และอื่น ๆ เป็นต้น

7. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือเชื่อมโยง (Hypermedia Book) เป็นหนังสือที่มีคุณลักษณะสามารถเชื่อมโยงเนื้อหาสาระภายในเล่ม (Internal Information Linking) ซึ่งผู้อ่านสามารถคลิกเพื่อเชื่อมโยงไปสู่เนื้อหาสาระที่ออกแบบเชื่อมโยงกันภายในเล่ม การเชื่อมโยงเช่นนี้มีคุณลักษณะเช่นเดียวกับบทเรียนโปรแกรมแบบแตกกิ่ง (Branching Programming Instruction)

นอกจากนี้ยังสามารถเชื่อมโยงกับแหล่งเอกสารภายนอก (External or online Information Sources) เมื่อเชื่อมต่อเชื่อมระบบอินเทอร์เน็ต

8. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสืออัจฉริยะ (Intelligent Electronic Books) เป็นหนังสือ สื่อประสม แต่มีการใช้โปรแกรมขั้นสูงที่สามารถมีปฏิกริยา หรือปฏิสัมพันธ์กับผู้อ่านเสมือนกับหนังสือ มีสติปัญญา (อัจฉริยะ) ในการโต้ตอบ หรือคาดคะเนในการโต้ตอบ หรือมีปฏิกริยากับผู้อ่าน (ดังตัวอย่างการทำงานของโปรแกรม Help ใน Microsoft Word เป็นต้น

9. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบสื่อหนังสือทางไกล (Telemedia Electronic Books) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ประเภทนี้มีคุณลักษณะหลัก ๆ คล้ายกับ Hypermedia Electronic Book แต่เน้นการเชื่อมโยงกับแหล่งข้อมูลภายนอกผ่านระบบเครือข่าย (Online Information Resources) ทั้งที่เป็น เครือข่ายเปิด และเครือข่ายเฉพาะสมาชิกของเครือข่าย

10. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบหนังสือไซเบอร์สเปส (Cyberspace Book) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ประเภทนี้ มีลักษณะเหมือนกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์หลายๆ แบบที่กล่าวมาแล้วมาผสมกัน สามารถเชื่อมโยงข้อมูลทั้งจากแหล่งภายในและภายนอก สามารถนำเสนอข้อมูลในระบบสื่อที่หลากหลาย สามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้อ่านได้หลากหลายมิติการสร้างนิยายวิทยาศาสตร์ทางอิเล็กทรอนิกส์

3.9 โปรแกรมที่ใช้พัฒนาหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์

จินตวีร์ คล้ายสังข์ (2561) ได้กล่าวว่าซอฟต์แวร์การผลิตหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ มีรายละเอียดต่อไปนี้

1. Flip Album เป็นโปรแกรมสำเร็จรูปสร้างคุณลักษณะคล้ายกับการอ่านหนังสือ มีองค์ประกอบต่าง ๆ ให้ความรู้สึกเช่นเดียวกับการใช้หนังสือ และสามารถนำเสนอได้ในรูปแบบออนไลน์ และออฟไลน์ พร้อมระบบนำเสนออัตโนมัติ AutoRun โดยต้องอ่านผ่านโปรแกรม Flip Viewer และใช้นามสกุล .opf

2. Flipping Book เป็นโปรแกรมสำเร็จรูป ที่สามารถใช้งานได้ง่าย โดยการจัดการเนื้อหา ที่ต้องการและบันทึกเป็นไฟล์ในรูปแบบ pdf ใช้งานง่าย รูปแบบชิ้นงานมีลูกเล่น และสามารถใส่ เพลงประกอบได้ โดยนำเสนอผ่านโปรแกรมเว็บเบราว์เซอร์

3. Desktop Author เป็นโปรแกรมสำเร็จรูปที่มีไฟล์ขนาดเล็กสะดวกในการดาวน์โหลดข้อมูล มีความสามารถในการสั่งพิมพ์หนังสือได้แต่ละหน้าหรือทั้งหมด สามารถบันทึกเป็นไฟล์รูปแบบ .html หรือ drl ได้ โดยต้องอ่านผ่านโปรแกรม DNL Reader

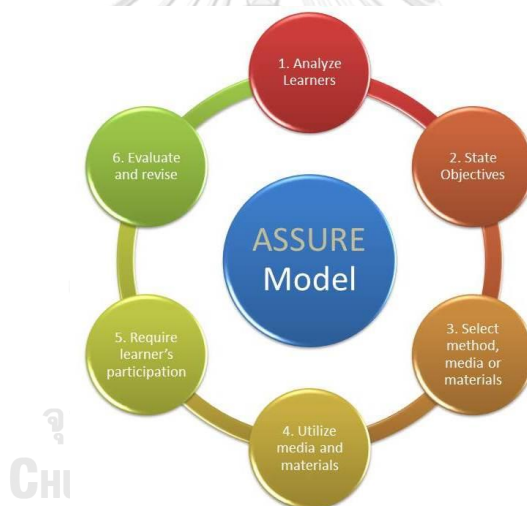
4. I Love Library เป็นโปรแกรมสำเร็จรูปที่เชื่อมโยงกับบริการบนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยไม่มีค่าใช้จ่าย และรองรับการใช้งาน หรือนำเสนอบนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต หรือเก็บมาไว้บนอุปกรณ์ผ่านโปรแกรม I Love Library สำหรับระบบปฏิบัติการต่าง ๆ

5. Flipbook Soft เป็นบริการบนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยสร้างและอ่านบนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเท่านั้น ทั้งนี้เนื้อหา ข้อมูลของหนังสือที่ดำเนินการสร้างเสร็จสิ้นจะถูกเก็บไว้บนระบบออนไลน์เท่านั้น

6. Calibre เป็นโปรแกรมสำเร็จรูปสามารถแปลงไฟล์เป็น pdf หรือ e-pub ได้ ซึ่งรองรับ การทำงานทุก ๆ ระบบปฏิบัติการ ซึ่งสามารถปรับรูปแบบการนำเสนอหนังสือบนหน้าจอได้เหมาะสมสัมพันธ์กับขนาดของอุปกรณ์

3.10 การวางแผนอย่างเป็นระบบในการใช้สื่อการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์

ในการใช้สื่อการสอนควรมีการวางแผนอย่างเป็นระบบในการใช้เพื่อให้บรรลุถึงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ตั้งไว้ เพื่อให้การใช้สื่อเป็นไปอย่างเป็นระบบที่ดีและตรวจสอบได้ ผู้วิจัยจึงได้ใช้แบบจำลองที่เรียกว่า The ASSURE model ของไอนิกและคณะ เพื่อเป็นแนวทางในการวางแผนตามขั้นตอนดังต่อไปนี้



ภาพที่ 1 The ASSURE model

การวิเคราะห์ลักษณะผู้เรียน (Analyze Learner)

เป็นการวิเคราะห์ลักษณะผู้เรียน เพื่อผู้วิจัยจะได้ทราบว่า ผู้เรียนมีความพร้อมในการเรียนมากน้อยเพียงใด ทั้งนี้เพราะการที่จะใช้สื่อให้ได้ผลดีย่อมจะต้องเลือกสื่อให้มีความสัมพันธ์กับลักษณะของผู้เรียนในเรื่องนี้ผู้สอนจะต้องคำนึงถึงลักษณะทั่วไปและลักษณะเฉพาะของผู้เรียน ลักษณะทั่วไป ได้แก่ อายุ ระดับความรู้ สังคม เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมของผู้เรียนแต่ละคน ถึงแม้ว่าลักษณะทั่วไปของผู้เรียนจะไม่มี ความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาบทเรียนก็ตาม แต่ก็ เป็นสิ่งที่ให้ผู้วิจัยสามารถ ตัดสินระดับของบทเรียนและเพื่อเลือกตัวอย่างของเนื้อหาให้เหมาะสมกับผู้เรียนได้ สำหรับ

ลักษณะเฉพาะของผู้เรียนแต่ละคนนั้นนับว่ามีส่วนสำคัญโดยตรงกับเนื้อหาบทเรียนตลอดจนสื่อการสอนและวิธีการที่จะนำมาใช้ในการสอน สิ่งที่ต้องนำมาใช้ในการวิเคราะห์ ได้แก่

- ทักษะที่มีมาก่อน (prerequisite skills) เพื่อให้ทราบว่าผู้เรียนมีความรู้พื้นฐานหรือทักษะอะไรบ้างที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนนั้นก่อนที่จะเรียน

- ทักษะเป้าหมาย (target skills) ผู้เรียนมีความชำนาญในทักษะที่จะสอนนั้นมาก่อนหรือไม่ เพื่อจะได้สอนให้ตรงกับที่วางจุดมุ่งหมายไว้

- ทักษะในการเรียน (study skills) ผู้เรียนมีความสามารถขั้นต้นทางด้านภาษา การอ่าน เขียน การคำนวณ ฯลฯ ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นที่จะช่วยในการเรียนรู้ในระดับมากน้อยเพียงใด

- ทศคติ (attitudes) ผู้เรียนมีทัศนคติต่อวิชาที่จะเรียนนั้นอย่างไร

การวิเคราะห์ลักษณะผู้เรียนนี้ถึงแม้ว่าจะเป็นการกระทำเพียงผิวเผินก็ตาม แต่ก็สามารถนำไปใช้ในการเลือกสื่อที่เหมาะสมได้ เช่น หากผู้เรียนมีทักษะในการอ่านต่ำกว่าเกณฑ์ก็สามารถช่วยได้ด้วยการใช้สื่อประเภทที่มีใช้สื่อสิ่งพิมพ์ หรือถ้าหากผู้เรียนในกลุ่มนั้นมีความแตกต่างกันมาก จะสามารถให้เรียนด้วยชุดการเรียนรายบุคคล ดังนี้เป็นต้น

การวิเคราะห์ลักษณะผู้เรียนอาจทำได้ยากในบางครั้ง ทั้งนี้เพราะผู้วิจัยอาจมีเวลาน้อยที่จะสังเกต หรือผู้เรียนอาจเป็นผู้มาจากที่อื่นที่เข้ามาเรียนหรือรับการอบรม แต่ก็สามารถกระทำได้ด้วยการสนทนากับผู้เรียนหรือผู้ร่วมชั้นอื่น ๆ หรืออาจมีการทดสอบก่อนเรียนเพื่อดูพื้นฐานของผู้เรียน

การกำหนดวัตถุประสงค์ (State Objectives)

วัตถุประสงค์เป็นสิ่งที่ตั้งขึ้นเพื่อคาดหวังว่าผู้เรียนจะสามารถบรรลุถึงสิ่งใดหรือมีความสามารถใหม่อะไรบ้างในการเรียนนั้น การตั้งหรือกำหนดวัตถุประสงค์ในการเรียนการสอนนี้เพื่อ

- ผู้วิจัยจะได้ทราบว่าการเรียนการสอนนั้นมีวัตถุประสงค์อะไรบ้างเพื่อสะดวกในการเลือกสื่อและวิธีการให้ถูกต้อง วัตถุประสงค์นี้จะช่วยผู้สอนในการจัดลำดับกิจกรรมการเรียนและสร้างสิ่งแวดล้อมหรือประสบการณ์การเรียนรู้ให้บรรลุตามวัตถุประสงค์นั้น

- ช่วยในการประเมินผู้เรียนได้อย่างถูกต้อง เพราะผู้วิจัยจะไม่ทราบเลยว่าผู้เรียนบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้หรือไม่ถ้าไม่มีการกำหนดวัตถุประสงค์ไว้ก่อน

- ช่วยให้ผู้เรียนทราบว่า เมื่อเรียนบทเรียนนั้นแล้วจะสามารถเรียนรู้หรือทำอะไรได้บ้าง

การกำหนดวัตถุประสงค์ควรประกอบด้วย

- การกระทำ (performance) เป็นสิ่งที่คาดหวังว่าผู้เรียนจะสามารถทำอะไรได้บ้างภายหลังจากการเรียนรู้แล้ว ซึ่งการกระทำนั้นต้องเป็นสิ่งที่สังเกตเห็นได้
- เงื่อนไข (conditions) เป็นข้อจำกัดหรือเงื่อนไขที่ตั้งขึ้นโดยรวมอยู่ภายใต้การกระทำ

- เกณฑ์ (criteria) เพื่อตัดสินการกระทำนั้นว่าเป็นไปตามที่กำหนดไว้หรือไม่

เมื่อกำหนดวัตถุประสงค์แล้วควรมีการแบ่งประเภทหรือระดับของขอบเขตการเรียนรู้ ทั้งนี้เพื่อเป็นประโยชน์หรือแนวทางในการตัดสินว่า การเรียนรู้นั้นจะครอบคลุมแนวของทักษะ หรือ พฤติกรรมอะไรบ้าง จึงต้องมีการกำหนดเป็นวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม ได้แก่

- พุทธิพิสัย (Cognitive domain) เป็นวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้เพื่อวัดการเรียนรู้ของผู้เรียนเกี่ยวกับความรู้ ความเข้าใจ สติปัญญา และการพัฒนา เป็นต้น
- จิตพิสัย (affective domain) เป็นวัตถุประสงค์ด้านความคิด ทศนคติ ความรู้สึก ค่านิยม และการเสริมสร้างทางปัญญา
- ทักษะพิสัย (motor skill domain) เป็นวัตถุประสงค์ที่เกี่ยวกับการกระทำ การแสดงออก หรือการปฏิบัติ

การเลือก ดัดแปลง หรือออกแบบสื่อ (Select, Modify, or Design Materials)

การที่จะมีสื่อที่เหมาะสมในการเรียนการสอนสามารถทำได้ 3 วิธี คือ

- เลือกจากสื่อที่มีอยู่แล้ว ส่วนใหญ่ในสถาบันการศึกษามักจะมีทรัพยากรที่สามารถใช้เป็นสื่อได้อยู่แล้ว ดังนั้น สิ่งที่ผู้สอนต้องกระทำคือ ตรวจสอบดูว่ามีสิ่งใดที่จะใช้เป็นสื่อได้บ้าง โดยเลือกให้ตรงกับลักษณะผู้เรียนและวัตถุประสงค์ของการเรียน เช่น สื่อที่มีอยู่มีเนื้อหาข้อมูลและ กิจกรรมที่ตรงกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้หรือไม่ การเลือกสื่อที่น้อยขึ้นอยู่กับวิธีการสอนและเนื้อหา ในบทเรียนรวมถึงข้อจำกัดของสถานการณ์การเรียนการสอนด้วย

- ดัดแปลงสื่อที่มีอยู่แล้วให้ใช้ได้ดีและเหมาะสมมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้ย่อมขึ้นกับเวลาและงบประมาณในการดัดแปลงสื่อด้วย เช่น มีวีซีดีเรื่องพัฒนาการของคอมพิวเตอร์เป็นภาษาอังกฤษ ถ้ามีการแปลเป็นภาษาไทยแล้วบันทึกเสียงลงใหม่เพื่อผู้เรียนชมและฟังเข้าใจยิ่งขึ้นจะคุ้มกับเวลา และการลงทุนหรือไม่ ดังนี้ เป็นต้น

- การออกแบบสื่อใหม่ ในกรณีที่ไม่มีสื่อเดิมอยู่หรือสื่อที่มีอยู่แล้วไม่สามารถนำมาดัดแปลงให้ใช้ได้ตามที่ต้องการ ผู้สอนย่อมต้องมีการออกแบบและจัดทำสื่อใหม่ซึ่งต้องคำนึงถึง

องค์ประกอบต่าง ๆ หลายอย่าง เช่นให้ต้องตรงกับวัตถุประสงค์ของการเรียนและลักษณะของผู้เรียน มีงบประมาณในการจัดทำเพียงพอหรือไม่ มีเครื่องมือและผู้ชำนาญในการจัดทำสื่อหรือไม่ เป็นต้น

การใช้สื่อ (Utilize Materials)

การใช้สื่อเป็นขั้นของการกระทำจริงซึ่งผู้สอนจะต้องดำเนินการดังนี้

- ดูหรืออ่านเนื้อหาในสื่อเหล่านั้นก่อนเป็นการเตรียมตัว เช่น ดูสไลด์หรือวีดิทัศน์ เพื่อศึกษาเนื้อหาให้แม่นยำก่อนนำไปสอน หรืออ่านบทวิจารณ์เกี่ยวกับเรื่องนั้นร่วมด้วย
- จัดเตรียมสถานที่ จัดที่นั่งเรียน สำนวญอุปกรณ์เครื่องมือและสื่อต่าง ๆ เพื่อความสะดวกเรียบร้อยก่อนการสอน และควรต้องทดลองอุปกรณ์ที่จะใช้ก่อนว่าใช้ได้หรือไม่
- เตรียมตัวผู้เรียน โดยการใช้สื่อนำเข้าสู่บทเรียน ถ้ามีการฉายวีดิทัศน์หรือวีซีดีให้ชม ก็ควรสรุปเนื้อหาเรื่องที่จะชมนั้นให้ผู้เรียนทราบก่อนว่าเกี่ยวข้องกับบทเรียนอย่างไรบ้าง เป็นการแนะนำก่อนล่วงหน้าและเพื่อสร้างแรงจูงใจแก่ผู้เรียน
- ควบคุมชั้นเรียน เพื่อให้ผู้เรียนมีความสนใจในสื่อที่นำเสนอและกระตือรือร้นในการเรียนรู้จากสื่อที่นำเสนอ

การกำหนดการตอบสนองของผู้เรียน (Require Learner Response)

การให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนและเปิดโอกาสให้มีการตอบสนองนับเป็นสิ่งสำคัญยิ่ง ซึ่งผู้เรียนจะมีการตอบสนองหรือไม่และมากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับสื่อที่นำมาใช้ สื่อบางชนิดเมื่อใช้ แล้วจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมมากกว่าสื่อชนิดอื่น เช่น การให้อ่านข้อความในหนังสือ หรือ ดูรูปจะทำให้ผู้เรียนมีการอภิปรายจากสิ่งที่อ่านหรือเห็น ผู้เรียนย่อมมีการตอบสนองเกิดขึ้นได้ทันที และง่ายกว่าการให้ดูวีดิทัศน์หรือภาพยนตร์จากแผ่นวีซีดี ทั้งนี้เพราะการดูวีดิทัศน์หรือภาพยนตร์ ถ้าจะดูให้รู้เรื่องจริง ๆ แล้วควรจะต้องดูให้จบเรื่องเสียก่อนแล้วจึงอภิปรายกัน ซึ่งจะดีกว่าหยุดดูทีละตอนแล้วอภิปรายเพราะจะทำให้มีการขัดจังหวะเกิดความไม่ต่อเนื่องในการดู อาจทำให้ไม่เข้าใจ หรือจับความสำคัญของเรื่องไม่ได้

นอกจากนี้ ผู้เรียนสามารถมีการตอบสนองโดยเปิดเผย (overt response) โดยการเขียน หรือพูดออกมา และการตอบสนองภายในตัวผู้เรียน (covert response) โดยคิดในใจหรือการท่องจำ เมื่อผู้เรียนมีการตอบสนองแล้วผู้สอนควรให้การเสริมแรงทันทีเพื่อให้ผู้เรียนทราบว่าตน มีความเข้าใจและเกิดการเรียนรู้ที่ถูกต้องหรือไม่ การเรียนการสอนโดยให้ทำแบบฝึกหัด การตอบคำถาม การอภิปราย หรือการใช้บทเรียนซีเอไอ จะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีการตอบสนอง และได้รับการเสริมแรงระหว่างการเรียนได้เป็นอย่างดี

การประเมิน (Evaluation)

การประเมินสามารถกระทำได้ใน 3 ลักษณะ คือ

- การประเมินกระบวนการสอน เป็นการประเมินว่าสามารถบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้หรือไม่ทั้งในด้านผู้สอน สื่อการสอน และวิธีการสอน โดยในการประเมินสามารถทำได้ทั้งในระยะก่อน ระหว่าง และหลังการสอน
- การประเมินความสำเร็จของผู้เรียน ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไวความเกณฑ์ เท่าใด การวัดผลอาจทำได้ด้วยการทดสอบ สอบปากเปล่า หรือดูจากผลงานของผู้เรียน สิ่งสำคัญที่จะทราบได้ว่าผู้เรียนมีสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนมากน้อยเท่าใด คือ สังเกตจากการปฏิบัติและ การแสดงออกของผู้เรียน
- การประเมินสื่อและวิธีการสอน โดยการให้ผู้เรียนมีการอภิปรายและวิจารณ์ การใช้สื่อและเทคนิควิธีการสอนว่าเหมาะสมมากน้อยเพียงใด

จากขั้นตอนต่าง ๆ ใน The ASSURE model จะเห็นได้ว่าเป็นแบบจำลองที่เน้นถึงการวางแผนอย่างเป็นระบบในเรื่องของการใช้สื่อการสอนในสภาพแวดล้อมที่เป็นจริงของห้องเรียน เพื่อให้ผู้วิจัยสามารถนำแบบจำลองมาใช้ในการวางแผนการสอนประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ แบบจำลองนี้จะเป็นหลักประกันถึงความสำเร็จในการสอนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี ถ้าหากผู้วิจัยสามารถดำเนินกระบวนการได้อย่างถูกต้องทุกขั้นตอน

สรุปได้ว่าหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์เป็นหนังสือที่นำการ์ตูนแสดงเรื่องราวต่าง ๆ ในรูปแบบบทบาทสมมติของจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม ซึ่งตัวการ์ตูนจะสอดคล้องกับวัฒนธรรมและการแต่งกายของมุสลิม โดยผู้ใช้อ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์นี้ผ่านทางหน้าจอคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์พกพาอื่น ๆ ได้ ซึ่งมีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมในอิสลาม จะประกอบด้วยเนื้อหาเรื่องมารยาทต่อผู้ใหญ่และผู้มีพระคุณ มารยาทในการศึกษา และ มารยาทในการพบปะ

ตอนที่ 4 การสะท้อนคิด

4.1 ความหมายของการสะท้อนคิด

Dewey (1933) ในงานเขียนเรื่อง “How we Think” ให้ความหมายของการสะท้อนคิดว่าเป็นรูปแบบหนึ่งของการคิดพินิจพิเคราะห์ ตรึกตรอง ใคร่ครวญอย่างลึกซึ้ง โดยเริ่มจากความสงสัย ใคร่รู้ในเรื่องที่เกี่ยวกับความคิดความเชื่อหรือองค์ความรู้ที่ยึดถือกันอยู่ และใช้ความพยายามในการ ค้นหาคำตอบ โดยอาศัยเหตุผลและข้อมูลอ้างอิง

Knowles, Cole, and Presswood (1994) กล่าวว่า การสะท้อนคิดเป็นการใช้กระบวนการ พินิจพิเคราะห์ ตั้งคำถามย้อนหลังกลับมายังสถานที่ เป็นอยู่อย่างครอบคลุมทุกด้าน แยกให้เห็นปัญหา ที่เป็นเหตุผลในการปฏิบัติขณะนั้น ทำให้เกิดความเข้าใจอย่างถ่องแท้ และส่งผลต่อการแก้ปัญหาที่ เหมาะสม

Yancey (1998) กล่าวว่า การสะท้อนคิด หมายถึง การทบทวนในงานชิ้นใดชิ้นงานหนึ่ง หรือ การประเมินตนเอง เป็นการวิเคราะห์การเรียนรู้ที่เกิดขึ้น การสะท้อนคิดเป็นปฏิกริยาของสมอง ที่สะท้อนคิดสิ่งที่บุคคลนั้นคำนึงถึงอย่างไร้ครวญละเอียดถี่ถ้วน เพื่อถ่ายโอนความรู้สึกต่าง ๆ ของตนเองก่อนที่จะสื่อสารกับผู้อื่นด้วยการพูดหรือการเขียน

พลรพี ทูมาพันธ์ (2545) กล่าวว่า การสะท้อนคิด หมายถึง ทักษะการคิดเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ ต้องการ หรือไม่ก็ใช้เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ โดยมุ่งเน้นที่กระบวนการวิเคราะห์และตัดสินใจเกี่ยวกับสิ่งที่เกิดขึ้น

ปาริฉัตร บุญต่อม and ผศ. ดร. ประกอบ กรณีกิจ (2557) กล่าวว่า การสะท้อนคิด หรือ การสะท้อนการกระทำมักเกิดขึ้นระหว่างดำเนินกิจกรรมในชั้นเรียน การเกิดขึ้นทันทีทันใดในกิจกรรมในชั้นเรียนนั้น จะทำให้เกิดการตัดสินใจขณะดำเนินกิจกรรม เป็นสิ่งที่เกิดจากการหยั่งรู้หรือนึกคิดเอา และเป็นกลวิธีส่วนบุคคล

ประกอบ กรณีกิจ (2550) กล่าวว่า การสะท้อนคิด เป็นการสำรวจที่เกิดขึ้นจากกระบวนการเรียนรู้ โดยเกิดขึ้นระหว่างการดำเนินกิจกรรม และหลังการดำเนินกิจกรรม เป็นการพิจารณา ไตร่ตรองอย่างรอบคอบ ที่จะช่วยในการตัดสินใจขณะดำเนินกิจกรรมหรือตัดสินใจในผลงานของตนเอง

4.2 กระบวนการสร้างการสะท้อนคิด

สำลี ทองธิว (2538) ได้อธิบายกระบวนการสร้างความคิดวิเคราะห์แบบตอบโต้ หรือ การสะท้อนคิดไว้ดังนี้

1. รวบรวมข้อมูลหลากหลายเกี่ยวกับเรื่องที่ศึกษา
2. เปรียบเทียบกับความเป็นจริงที่เกิดขึ้นกับข้อมูล
3. อภิปรายร่วมกับเพื่อนนักเรียน เพื่อพิจารณาความเป็นไปได้ในแง่มุมต่าง ๆ
4. ครูให้ความรู้เสริม เพื่อกระตุ้นการอภิปราย ทำให้การอภิปราย ทำให้การอภิปราย กว้างขวางขึ้น
5. สรุปสาระสำคัญ ตั้งประเด็นอภิปราย

พัชราภรณ์ เอมมิน้อม พัชราภรณ์ เอมมิน้อม (2553) ได้เสนอกลยุทธ์ที่ช่วยสนับสนุนการสะท้อนความคิดไว้ดังนี้

1. ใช้การสะท้อนคิดเป็นส่วนหนึ่งในโปรแกรมของทุกวัน

2. ใช้คำถามปลายเปิด
3. ยอมรับทัศนคติและการแปลความที่แตกต่างกันของเด็ก
4. แสดงความคิดเห็นเพื่อเป็นข้อสังเกตเมื่อเห็นสิ่งที่เด็กทำ
5. เขียนหรือบันทึกในสิ่งที่เด็กพูด
6. คอยช่วยเหลือให้เด็กเชื่อมโยงงานและกิจกรรมโดยให้เด็กสะท้อนความคิด
7. สนับสนุนให้เด็กทำกิจกรรมต่อไปในครั้งหน้า ทั้งนี้การเขียนบรรยายพรรณนาจะเป็นการ เปิดโอกาสให้สะท้อนความคิด และสามารถวิเคราะห์ความคิดได้จากคำถามแบบเฉพาะเจาะจง

4.3 เทคนิคการสะท้อนความรู้สึกนึกคิด

ผ่องพรรณ ตรียมงคลกุล (2543) ได้กล่าวว่า เทคนิคการสะท้อนความรู้สึกนึกคิด (projective technique) หรือบางแห่งใช้คำว่า การฉาย ภาพความคิด เป็นเทคนิคทางจิตวิทยา ใช้เพื่อทำความเข้าใจความรู้สึกนึกคิดและการตีความของบุคคลต่อวัตถุหรือสถานการณ์ที่เป็นสิ่งเร้า ซึ่งเป็นการฉายภาพของตนเองออกมาให้เห็นความรู้สึกนึก คิดที่แฝงเร้นอยู่ภายใน เทคนิคนี้เป็นการบอกเล่าด้วยตนเอง (self-report technique) และเป็นการ ให้ข้อมูลเชิงคุณภาพ

รูปแบบของเทคนิคการสะท้อนความรู้สึกนึกคิด สามารถทำได้หลายรูปแบบผ่านสิ่งเร้า ต่างกัน คือ

1. การสะท้อนความรู้สึกนึกคิดผ่านภาพ โดยใช้คำถามกระตุ้น ภาพอาจได้แก่ ภาพถ่าย เหตุการณ์ สถานที่ ภาพจากวิดีโอทัศน์
2. การสะท้อนความรู้สึกนึกคิดโดยการเขียน เช่น
 - 2.1 เติมประโยคให้สมบูรณ์ (Complete sentences) โดยผู้วิจัยจะให้ประโยค เริ่มต้นกลุ่ม หนึ่ง แล้วให้นักเรียนเขียนต่อตามความรู้สึกนึกคิด เช่น ถ้าเป็นฉัน ฉันจะเลือก...
 - 2.2 การเขียนสะท้อนความคิดแบบเรียงความสั้นตามหัวข้อที่กำหนดให้ โดยเขียนตาม ความรู้สึกนึกคิดอย่างอิสระ

การเขียนบันทึกการเรียนรู้ เป็นการเขียนสะท้อนคิดอีกรูปแบบหนึ่งซึ่งมีหลายประเภท พัชรภรณ์ เอมมινόม (2553) แบ่งประเภทไว้ดังนี้

1. บันทึกการเรียนรู้ประเภทส่วนบุคคล (personal journals) เป็นบันทึกเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ เกิดในชีวิตประจำวันของผู้เรียน โดยผู้เขียนเลือกบันทึกเหตุการณ์ตามความสนใจ
2. บันทึกการเรียนรู้ประเภทสนทนา (dialogue journals) เป็นบันทึกที่ครูและนักเรียน สนทนาผ่านงานเขียน นักเรียนอาจจะเขียนเรื่องที่ตนกังวลหรือสนใจ โดยครูจะเขียนตอบโต้และตอบ คำถามกลับมา

3. บันทึกการเรียนรู้ประเภทการเรียนรู้ (Learning logs) เป็นบันทึกที่เขียนสิ่งที่ได้เรียนรู้ใน วิชาต่าง ๆ เป็นเครื่องมือสะท้อนการเรียนรู้ เชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งที่เรียนรู้กับประสบการณ์ เดิม

4. บันทึกการเรียนรู้ประเภทบันทึกจากการอ่าน (reading logs) เป็นบันทึกที่ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดเห็นที่มีต่อเรื่องที่อ่าน

5. บันทึกการเรียนรู้ประเภทจำลองบุคคล (simulated journals) เป็นบันทึกที่ผู้เขียนสมมติ ตนว่าเป็นคนอื่น แล้วเขียนแสดงความคิดเห็นหรือบทบาทของบุคคลนั้น

6. บันทึกการเรียนรู้ประเภทเด็กเล็ก (young children's journals) เป็นบันทึกที่ใช้กับเด็ก ก่อนเรียน เด็กปฐมวัย เด็กวัยที่ไม่สามารถอ่านหนังสือได้ โดยการเขียนประเภทนี้จะใช้การวาดภาพประกอบ ครูช่วยบอกให้เด็กเขียนตาม

สรุปได้ว่า การสะท้อนคิดเกิดขึ้นจากการที่ผู้เรียนได้รับหรือรวบรวมข้อมูลเบื้องต้นจากการเรียนรู้ทั้งในและนอกห้องเรียน และนำมาพิจารณาหรืออย่างไรใคร่ครวญจนเกิดความเข้าใจในความคิดของตนเองอย่างถ่องแท้ ก่อนที่จะสื่อสารกับผู้อื่น ซึ่งเป็นวิธีการสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนได้คิดเกี่ยวกับพัฒนาการเรียนรู้ของตน การตัดสินใจขณะดำเนินกิจกรรม หรือตัดสินใจในผลงานของตนเองที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นมา การสะท้อนคิด หมายถึง การทบทวนสิ่งที่เกิดขึ้นจากกระบวนการเรียนรู้ โดยเกิดขึ้นระหว่างดำเนินกิจกรรม และหลังการดำเนินกิจกรรม

ตอนที่ 5 การคิดวิเคราะห์

5.1 ความหมายของการคิดวิเคราะห์

ได้มีนักวิชาการได้ให้ความหมายของการคิดวิเคราะห์ไว้หลายท่าน ดังนี้

Bloom (1956) ได้กล่าวว่า การคิดวิเคราะห์เป็นความสามารถในการคิดแยกแยะเนื้อหา ออกเป็นส่วนย่อย ๆ โดยสามารถหาความสัมพันธ์ของเนื้อหาแต่ละส่วนว่ามีความสัมพันธ์กันอย่างไรได้

Clark (1968) สรุปความหมายความหมายของการคิดวิเคราะห์ว่า เป็นการแยกองค์ประกอบย่อย ๆ ออกและสร้างความสัมพันธ์กับองค์ประกอบต่าง ๆ ว่ามีความสัมพันธ์กันอย่างไร

Dewey (1933) ได้กล่าวว่า การคิดวิเคราะห์เป็นการคิดอย่างไตร่ตรอง เริ่มต้นจากการคิดจากสถานการณ์ที่มีความยุ่งยากและจบการคิดด้วยสถานการณ์ที่มีความชัดเจน

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2553) ให้ความหมายว่า ความสามารถในการจำแนกแจกแจงองค์ประกอบต่าง ๆ ของสิ่งใดสิ่งหนึ่งเรื่องใดเรื่องหนึ่ง และหาความสัมพันธ์เชิงเหตุผลระหว่างองค์ประกอบเหล่านั้น เพื่อค้นหาสาเหตุที่แท้จริงของสิ่งที่เกิดขึ้น

ฉันทน์ ธาตุทอง (2554) หมายถึง ความสามารถในการจำแนก แยกแยะองค์ประกอบต่าง ๆ ของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งอาจจะเป็นวัตถุ สิ่งของ เรื่องราว หรือเหตุการณ์ และหาความสัมพันธ์เชิงเหตุผลระหว่างองค์ประกอบเหล่านั้น เพื่อค้นหาสภาพความเป็นจริงหรือสิ่งสำคัญของสิ่งที่กำหนดให้

สุวิทย์ มูลคำ (2547) การคิดวิเคราะห์ ความสามารถในการจำแนก แยกแยะองค์ประกอบต่าง ๆ ของสิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่งอาจจะเป็นวัตถุ สิ่งของ เรื่องราวหรือเหตุการณ์และหาความสัมพันธ์เชิงเหตุผลระหว่างองค์ประกอบเหล่านั้น เพื่อค้นหาสภาพความเป็นจริงหรือสิ่งสำคัญของสิ่งที่กำหนดให้

ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ (2556) การคิดวิเคราะห์ หมายถึง ความสามารถในการมองเห็น รายละเอียดและจำแนกแยกแยะข้อมูลองค์ประกอบของสิ่งต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็วัตถุ เรื่องราว เหตุการณ์ต่าง ๆ ออกเป็นส่วนย่อย ๆ และจัดเป็นหมวดหมู่ เพื่อค้นหาความจริง ความสำคัญ แก่นแท้ องค์ประกอบหรือหลักการของเรื่องนั้น ๆ สามารถอธิบายตีความสิ่งที่เห็น ทั้งที่อาจแฝงซ่อนอยู่ภายใน สิ่งต่าง ๆ ว่าเกี่ยวพันกันอย่างไร อะไรเป็นสาเหตุ อะไรเป็นผล ส่งผลกระทบต่อกันอย่างไร อาศัยหลักการใด จนได้ความคิดเพื่อนำไปสู่การสรุป การประยุกต์ใช้ ทำนายหรือคาดการณ์สิ่งต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้อง

ลักขณา สรวิวัฒน์ (2549) ความสามารถในการแยกแยะส่วนต่าง ๆ ของเรื่องราว เหตุการณ์ หรือเนื้อหาต่าง ๆ ว่ามีองค์ประกอบอะไร และมีจุดมุ่งหมายหรือความต้องการอย่างไร และส่วนต่าง ๆ สัมพันธ์ มีความเกี่ยวข้องกันอย่างไร โดยใช้หลักการใด ทำให้เข้าใจและสามารถตัดสินใจได้ถูกต้อง เหมาะสม

สามารถสรุปได้ว่า การคิดวิเคราะห์ หมายถึง การคิดอย่างไตร่ตรอง เป็นการแยกองค์ประกอบต่าง ๆ ของเรื่องราว เหตุการณ์ หรือเนื้อหาต่าง ๆ เพื่อหาความสัมพันธ์เชิงเหตุผล ทำให้เข้าใจในเรื่องนั้น ๆ และสามารถตัดสินใจได้อย่างถูกต้อง

5.2 ลักษณะของการคิดวิเคราะห์

Bloom (1956) ได้แบ่งประเภทของการคิดวิเคราะห์แบ่งเป็น 3 ด้าน ดังนี้

1. การคิดวิเคราะห์องค์ประกอบ (Analysis of element) ในข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้มานั้นสามารถ แยกเป็นส่วนย่อยได้ ข้อความใดที่เป็นข้อความจริง ข้อความใดเป็นค่านิยม และข้อความใดเป็นความคิดของผู้เขียนซึ่งการวิเคราะห์องค์ประกอบมีลักษณะสำคัญดังนี้

- 1.1 ความสามารถในการค้นหาประเด็นต่าง ๆ ในข้อมูล
- 1.2 ทักษะการแยกแยะความจริงออกจากสมมติฐาน
- 1.3 ความสามารถในการแยกข้อเท็จจริงออกจากข้อมูลอื่น ๆ

1.4 ความสามารถในการบอกสิ่งจูงใจและการพิจารณาพฤติกรรมของบุคคลและของกลุ่ม

1.5 ความสามารถในการแยกแยะข้อสรุปจากข้อความปลีกย่อย

2. การคิดวิเคราะห์ความสัมพันธ์ (Analysis of Relationship) จะต้องมีทักษะในการวิเคราะห์ ข้อมูลหลักได้ ความสัมพันธ์ของสมมติฐานและความสัมพันธ์ของข้อสรุป รวมถึงความสัมพันธ์ของ หลักฐานด้วย โดยการคิดวิเคราะห์ความสัมพันธ์มีดังนี้

2.1 เข้าใจความสัมพันธ์แนวความคิดของข้อความหรือในบทความต่าง ๆ

2.2 สามารถระบุสิ่งที่เกี่ยวข้องกับการตัดสินใจได้

2.3 สามารถแยกแยะความสำคัญหรือข้อโต้แย้งของความจริงและสมมติฐานนั้นได้

2.4 ความสามารถในการตรวจสอบสมมติฐานที่ได้มา

2.5 ความสามารถในการจำแนกความสัมพันธ์ของสาเหตุและผลกระทบจากส่วนอื่นๆ ของ ความสัมพันธ์

2.6 ความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูลที่ขัดแย้ง แบ่งแยกสิ่งที่ตรงและไม่ตรงกับข้อมูล

2.7 ความสามารถในการสืบหาความผิดปกติของข้อมูลตามหลักตรรกะ

2.8 ความสามารถในการสร้างความสัมพันธ์และแยกรายละเอียดที่สำคัญและไม่สำคัญ

3. การคิดวิเคราะห์หลักการ (Analysis of Organization Principles) เป็นการวิเคราะห์โครงสร้างและหลักการ ในการคิดวิเคราะห์หลักการนี้จะต้องวิเคราะห์แนวคิด จุดประสงค์ และมโนทัศน์ ซึ่งการคิดวิเคราะห์หลักการมีลักษณะสำคัญดังนี้

3.1 ความสามารถในการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของข้อความและความหมายขององค์ประกอบต่าง ๆ

3.2 ความสามารถวิเคราะห์รูปแบบในการเขียน

3.3 ความสามารถในการวิเคราะห์จุดประสงค์ของผู้เขียน ความเห็นของผู้เขียนหรือลักษณะการคิด ความรู้สึกที่มีต่องานเขียน

3.4 ความสามารถในการวิเคราะห์ทัศนคติของผู้เขียนในด้านต่าง ๆ

3.5 ความสามารถในการวิเคราะห์เทคนิคโฆษณาชวนเชื่อ

3.6 ความสามารถในการรู้แ่งคิดและทัศนคติของผู้เขียน

Marzano (2001) ได้แบ่งประเภทความสามารถในการคิดวิเคราะห์เป็น 5 ด้าน ดังนี้

1. ด้านการจำแนก เป็นความสามารถในการแยกแยะส่วนย่อยต่าง ๆ และเหตุการณ์ที่มีความเหมือนและแตกต่างกัน ออกเป็นแต่ละส่วนให้เข้าใจอย่างมีหลักเกณฑ์
2. ด้านการจัดหมวดหมู่ เป็นความสามารถในการจัดลำดับ ประเภท และกลุ่มที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันเข้าด้วยกัน
3. ด้านการสรุป เป็นความสามารถในการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของข้อมูลเก่าและข้อมูลใหม่สู่การสรุปอย่างมีเหตุผลเป็นประเด็นต่าง ๆ โดยการสรุปอย่างมีเหตุผล
4. ด้านการประยุกต์ เป็นความสามารถในการนำความรู้ หลักการ ทฤษฎี มาใช้ในสถานการณ์ใหม่
5. ด้านการคาดการณ์ เป็นความสามารถในการคาดเดาสิ่งที่จะเกิดในอนาคตโดยใช้ความรู้และประสบการณ์จากสถานการณ์เดิม

Bloom Bloom (1956) ประเภทของการคิดวิเคราะห์เป็น 3 ด้านดังนี้

1. วิเคราะห์ความสำคัญ หมายถึง การแยกแยะสิ่งที่กำหนดมาให้ว่าอะไรสำคัญ หรือจำเป็น หรือมีบทบาทที่สุด ตัวไหนเป็นเหตุ ตัวไหนเป็นผล
2. วิเคราะห์ความสัมพันธ์ หมายถึง การค้นหาว่าความสำคัญต่าง ๆ ของเหตุการณ์หรือเรื่องราวที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันได้อย่างไร มีความสอดคล้องหรือมีความขัดแย้งกันอย่างไร
3. วิเคราะห์หลักการ หมายถึง การค้นหาโครงสร้างและระบบของวัตถุ สิ่งของ เรื่องราว และการกระทำต่าง ๆ ว่าสิ่งนั้นรวมกันจนดำรงสภาพเช่นนั้นอยู่ได้เนื่องจากอะไร โดยยึดอะไรเป็นหลักเป็นแกนกลาง มีสิ่งใดเป็นตัวเชื่อมโยง ยึดถือหลักการใด มีเทคนิคอย่างไร หรือยึดคติใดในลักษณะการวิเคราะห์นั้น

บุญชม ศรีสะอาด (2541) แบ่งประเภทของการคิดวิเคราะห์เป็น 3 ด้าน ดังนี้

1. การคิดวิเคราะห์ความสำคัญ เป็นความสามารถในการหาส่วนประกอบที่สำคัญของเรื่องราว เนื้อหาหรือปรากฏการณ์ต่าง ๆ เรียกได้ว่าเป็นการแยกแยะหาหัวใจของเรื่อง
2. การคิดวิเคราะห์ความสัมพันธ์ เป็นความสามารถในการหาความสัมพันธ์ของส่วนต่าง ๆ
3. การวิเคราะห์หลักการ เป็นความสามารถในการหาหลักการของความสัมพันธ์ของส่วนสำคัญ ในเรื่องราวหรือปรากฏการณ์นั้น ๆ ว่าสัมพันธ์กันอยู่โดยอาศัยหลักการใด

สุวิทย์ มูลคำ (2547) แบ่งประเภทของการคิดวิเคราะห์เป็น 3 ด้าน ดังนี้

1. การวิเคราะห์ส่วนประกอบ เป็นความสามารถในการหาส่วนประกอบที่สำคัญของสิ่งของ หรือเรื่องราวต่าง ๆ เช่น การวิเคราะห์ส่วนประกอบของพืช สัตว์ ข้าว ข้อความหรือเหตุการณ์ เป็นต้น
2. การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ เป็นความสามารถในการหาความสัมพันธ์ของส่วนสำคัญต่าง ๆ โดยระบุความสัมพันธ์ระหว่างคิด ความสัมพันธ์ในเชิงเหตุผลหรือความแตกต่างระหว่างข้อโต้แย้งที่เกี่ยวข้องและไม่เกี่ยวข้อง
3. การวิเคราะห์หลักการ เป็นความสามารถในการค้นหาหลักการของเรื่องนั้น ๆ ว่าสัมพันธ์กันอยู่โดยอาศัยหลักการใด เช่น การให้นักเรียนค้นหาหลักการของเรื่อง การระบุจุดประสงค์ของนักเรียน ประเด็นสำคัญของเรื่อง เทคนิคที่ใช้ในการจูงใจผู้อ่าน และรูปแบบของภาษาที่ใช้ เป็นต้น

5.3 ประโยชน์ของการคิดวิเคราะห์

วินิช สุรารัตน์ (2547) ได้สรุปประโยชน์ของการคิดวิเคราะห์ไว้ดังนี้

1. สามารถปฏิบัติงานอย่างมีหลักการและเหตุผล และได้งานที่มีประสิทธิภาพ
2. สามารถประเมินงานโดยใช้กฎเกณฑ์อย่างสมเหตุสมผล
3. สามารถประเมินตนเองอย่างมีเหตุผล และมีความสามารถในการตัดสินใจได้อย่างดี
4. ช่วยให้สามารถแก้ปัญหาอย่างมีเหตุผล
5. ช่วยให้สามารถกำหนดเป้าหมาย รวบรวมข้อมูลที่ชัดเจน ค้นหาความรู้ ทฤษฎี หลักการ ตั้งข้อสันนิษฐาน ตีความหมาย ตลอดจนหาข้อสรุปได้ดี
6. ช่วยให้ผู้เรียนมีความสามารถในการใช้ภาษาได้อย่างถูกต้องจนถึงขั้นมีความสามารถเป็นนายของภาษาได้
7. ช่วยคิดได้อย่างชัดเจน คิดได้อย่างถูกต้อง คิดอย่างกว้าง คิดอย่างลึก และคิดอย่างสมเหตุสมผล
8. ช่วยให้เกิดปัญญา มีความรับผิดชอบ มีระเบียบวินัย มีความเมตตา และมีบุคลิกภาพในการสร้างประโยชน์ต่อสังคม
9. ช่วยพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างต่อเนื่องในสถานการณ์ที่โลกมีการเปลี่ยนแปลงสู่ยุคสารสนเทศและเทคโนโลยี

สุวิทย์ มูลคำ (2550) นำเสนอประโยชน์ของการคิดวิเคราะห์ดังนี้

1. ช่วยให้เราารู้ข้อเท็จจริง
2. ช่วยให้เราไม่ด่วนสรุปสิ่งใดง่าย ๆ
3. ช่วยในการพิจารณาสาระสำคัญอื่น ๆ
4. ช่วยพัฒนาความเป็นคนช่างสังเกต
5. ช่วยให้เราหาเหตุผลที่สมเหตุสมผล
6. ช่วยประมาณการความน่าจะเป็น

สรุปได้ว่าการคิดวิเคราะห์เป็นการคิดอย่างไตร่ตรองของเรื่องราว เหตุการณ์ ที่เกี่ยวข้องกับ จริยธรรม เพื่อให้เข้าใจ สามารถวิเคราะห์และตัดสินใจได้อย่างถูกต้องในเนื้อหาจริยธรรมของ ศาสนาอิสลามของหลักสูตรอิสลามศึกษา ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ด้วยการวัดจากแบบทดสอบการคิดวิเคราะห์วิชาจริยธรรมในหลักสูตรศาสนาอิสลาม

ตอนที่ 6 จริยธรรมในหลักสูตรศาสนาอิสลาม

6.1 ความสำคัญของจริยธรรมและมารยาทในหลักสูตรศาสนาอิสลาม

สมศักดิ์ มุหะหมัด (2554) จริยธรรมในความหมายที่เข้าใจง่าย ๆ คือ ความดีงามที่ฝัง ลึกอยู่ในจิตใจ ของบุคคล ซึ่งแสดงเป็นความประพฤติโดยมีสามัญสำนึกที่ดี ตัวอย่างของจริยธรรม ได้แก่ ความกตัญญู ความซื่อสัตย์ ความสัจจะ ความเมตตา ความละเอียด ความสงบเสงี่ยม ความ อุตุน ความอดกลั้น ความมัธยัสถ์ การใจบุญ การอ่อนน้อม การถ่อมตน การเกรง การมีคุณธรรม ความรับผิดชอบ ความสำรวม ความยุติธรรม ความรัก การโอบ อ้อมอารี การเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ การให้อภัย

จริยธรรมและมารยาทอิสลามมีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะเป็นรูปแบบ ในการจัด ความสัมพันธ์ภายในสังคม และเป็นหลักหนึ่งของศาสนาอิสลามด้วย มีผู้ถามท่านศาสดา ว่า “มุสลิม คนใดที่มีความศรัทธาสมบูรณ์ที่สุด ? ท่านศาสดา กล่าวว่า “ผู้ที่มีจรรยา มารยาทที่ดีที่สุดในพวกเขา” ด้วยเหตุนี้ ผู้ใดก็ตามที่มีความศรัทธาต่ออัลลอฮ์ ต่อบรรดามะลาอิกะฮ์ ต่อบรรดาคัมภีร์ ต่อบรรดา ศาสนา ต่อวันสิ้นโลก ต่อการกำหนดสภาวะ แล้วเขากล่าวคำปฏิญาณทั้งสอง ดำรงละหมาด 5 เวลา ง่ายสะอาด (บริจาค) ถือศีลอดในเดือนรอมฎอน และประกอบพิธีฮัจญ์ แต่เขาไม่มีจรรยา มารยาทก็ถือว่า การเป็นมุสลิมของเขาก็ยังไม่สมบูรณ์

6.2 มารยาทต่อผู้ใหญ่และผู้มีพระคุณ

คำว่า "ผู้ใหญ่" หมายถึงผู้ที่มีความอาวุโสทั้งคุณวุฒิ และวัยวุฒิ บุคคลเหล่านี้เป็นผู้ที่มีความสำคัญ เพราะเป็นผู้ที่มีประสบการณ์มาก บางคนอาจเป็น ปู่ ตา ย่า ยาย ลุง ป้า อา น้า พี่ ครู ฯลฯ หน้าที่ของผู้ที่เยาว์วัยกว่าที่จะต้องปฏิบัติต่อท่านนั้นคือ

- 1) จะต้องให้การเคารพต่อท่าน และไม่แสดงการลบหลู่ดูหมิ่นท่าน
- 2) ให้การช่วยเหลือท่าน ไม่ว่าจะในการทำงานหรืออื่นใดก็ตาม และต้องร่วมมือช่วยเหลือท่านในการทำความดีและห้ามปรามกันในการทำ ความชั่ว
- 3) แสดงความรัก ความเมตตาต่อท่าน และไม่แสดงการรังเกียจท่าน
- 4) รับฟังคำแนะนำ และข้อคิดเห็นของท่าน เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงาน
- 5) ควรไปเยี่ยมเยียนท่าน ดูแลเอาใจใส่ต่อท่านอย่าปล่อยให้ท่านอยู่ตามลำพัง เพราะจะทำให้ท่านเกิดความว้าเหว่ หงอยเหงา
- 6) ผู้ได้รับสิ่งของใด ๆ หรือได้รับการช่วยเหลือ ควรขอพรให้แก่ ผู้ให้การช่วยเหลือ ความหมายว่า “ขออัลลอฮ์ได้ทรงโปรดตอบแทนความดีงามแต่ท่าน”
- 7) แสดงความยินดีเมื่อเขาได้รับสิ่งที่ดี และแสดงความเสียใจกับเขาเมื่อต้องประสบทุกข์ภัย
- 8) จะต้องไม่อธรรม ไม่นินทา ใส่ร้ายไม่เอาเปรียบ ช่มเหง ดูหมิ่นดูแคลน ดูถูกเหยียดหยาม แต่จงให้ความเป็นธรรมแก่ทุกคน

6.3 มารยาทในการศึกษา

มารยาทในการศึกษา การศึกษาเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับมุสลิมทุกคนไม่ว่าจะเป็นผู้ชายหรือผู้หญิงก็ตาม ดังที่ท่านศาสดา กล่าวว่า “การแสวงหาวิชาความรู้เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับมุสลิมทุกคน”

ผู้ที่ทำการศึกษาจึงควรฝึกฝนตัวเอง ให้อยู่กับมารยาทที่ดีงาม และเป็นตัวอย่างที่ดีให้แก่บุคคลทั่วไป สิ่งที่คุณศึกษาควรปฏิบัติคือ

- 1) จะต้องตื่นนอนแต่เช้าตรู่และอ่านดุอาอ (ขอพร) ความหมายว่า “การสรรเสริญทั้งหลายเป็นของอัลลอฮ์ผู้ทรงให้เราใช้ชีวิต หลังจากที่เรารู้ได้ตายไป (นอนหลับไป) และเราจะต้องฟื้นชีพยังพระองค์” แล้วล้างหน้า แปรงฟัน และอาบน้ำละหมาดเพื่อทำการละหมาด และอ่านอัลกุรอานหรือสรรเสริญต่ออัลลอฮ์
- 2) อาบน้ำชำระร่างกายให้สะอาด สวมเสื้อผ้าที่สะอาด และจัดเตรียมหนังสือและอุปกรณ์การเรียน แล้วกล่าวสลาม (ทักทาย) กับพ่อแม่ แล้วไปโรงเรียน

- 3) กล่าวสวัสดี (ทักทาย) กับเพื่อน ๆ เมื่อได้พบปะกัน แล้วนำหนังสือขึ้นไปเก็บให้เรียบร้อย
- 4) เข้าแถวอย่างเป็นระเบียบและนั่งเงียบ พร้อมกับอ่านคู่มือ (ขอพร) ตอนเช้า
- 5) กล่าวสวัสดี (ทักทาย) กับครู เมื่อพบกับครู สนใจฟังคำอธิบาย ปฏิบัติตามคำสั่งของครู ไม่ว่าจะเป็นการอ่าน การเขียน ทำแบบฝึกหัด
- 6) อย่าได้เล่น หรือหยอกล้อกันในขณะที่เรียนหรือส่งเสียงดังในห้องเรียน
- 7) แสดงการมีมิตรไมตรีในการเล่นกับเพื่อน และอย่าได้เล่นจนก่อให้เกิดการบาดเจ็บหรือทำให้สิ่งของเสียหาย
- 8) จะต้องรักษาเครื่องเขียน แบบเรียน ให้มีความสะอาด และเก็บไว้ให้เรียบร้อย
- 9) ทบทวนบทเรียนที่ได้เล่าเรียนมาเป็นประจำเพื่อจะทำให้มีความเข้าใจและจดจำดียิ่งขึ้น
- 10) ช่วยเหลืองานของพ่อแม่ เท่าที่สามารถจะช่วยเหลือได้

6.4 มารยาทในการพบปะกัน

เมื่อมุสลิมพบปะกันก็ให้กล่าวสวัสดี (ทักทาย) ซึ่งกันและกัน และให้สัมผัสมือกันเพราะเป็นแบบอย่างของท่านศาสดา ได้มีแบบอย่างไว้ ซึ่งปฏิบัติดังนี้

- 1) เมื่อพบปะกันให้ทักทายกัน ซึ่งมีความหมายว่า “ขอความสันติสุข ความเมตตา และความจำเริญจากอัลลอฮ์ ได้มีแต่ท่าน”
- 2) ผู้ถูกทักทายให้ทักทายกลับแก่ผู้ทักทาย ซึ่งมีความหมายว่า “และขอความสันติสุข ความเมตตา และความจำเริญจากอัลลอฮ์ ได้มีแต่ท่าน”
- 3) เด็กควรกล่าวสวัสดี (ทักทาย) แก่ผู้ใหญ่
- 4) คนเดินควรกล่าวสวัสดี (ทักทาย) แก่คนนั่ง
- 5) ผู้ที่อยู่บนยานพาหนะควรกล่าวสวัสดี (ทักทาย) แก่คนเดินเท้า
- 6) คนจำนวนน้อยควรกล่าวสวัสดี (ทักทาย) แก่คนจำนวนมาก
- 7) ควรกล่าวสวัสดี (ทักทาย) เมื่อเข้าไปในที่ประชุม และเมื่อออกจากที่ประชุม
- 8) ให้กล่าวสวัสดี (ทักทาย) เมื่อจะออกจากบ้าน หรือ เข้าบ้าน
- 9) ไม่ควรกล่าวสวัสดี (ทักทาย) แก่ผู้ละหมาด หรือรับประทานอาหาร ผู้ที่อยู่ในห้องน้ำ
- 10) ควรสัมผัสมือกันด้วยมือขวา

- 11) ควรสัมผัสกันด้วยมือขวาการสัมผัสมือ ให้ผู้ชายสัมผัสมือกับผู้ชาย และผู้หญิงให้สัมผัสมือกับผู้หญิง ไม่อนุญาตให้ผู้ชายและผู้หญิงสัมผัสมือกัน นอกจากจะเป็นญาติพี่น้องที่แต่งงานกันไม่ได้
- 12) ไม่ควรรีบปล่อยมือ หรือดึงมือกลับจนกว่าอีกฝ่ายหนึ่งจะดึงมือกลับ หรือปล่อยมือ

ตอนที่ 7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

นิชานา บุรีกาญจน์ (2556) ได้ทำการวิจัยการจัดการเรียนรู้สุขศึกษาโดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้แนวคิดแบบห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อความรับผิดชอบและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น กลุ่มตัวอย่างของการวิจัยในครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 60 คน โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 30 คน และกลุ่มควบคุม 30 คน เวลาในการทดลองทั้งหมด 8 สัปดาห์ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองคือ แผนการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้แนวคิดแบบห้องเรียนกลับด้าน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลคือ แบบวัดความรับผิดชอบ และแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผลการวิจัยพบว่าการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้แนวคิดแบบห้องเรียนกลับด้านมีผลต่อความรับผิดชอบและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยที่ค่าเฉลี่ยของคะแนนความรับผิดชอบและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษาของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และค่าเฉลี่ยของคะแนนความรับผิดชอบและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษาของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

Szparagowski (2014) ได้ทำการวิจัยเพื่อศึกษาผลของการใช้ห้องเรียนกลับด้าน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนที่เรียนวิชา ฟิสิกส์ 2 จำนวน 3 ห้อง รวม 66 คน เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ วิดีโอเนื้อหา แบบทดสอบ แบบสัมภาษณ์ แบบสังเกต การตอบคำถามในชั้นเรียน โดยได้ทำการสอนแบบปกติเป็นเวลา 4 ครั้ง และทำการเก็บข้อมูล จากนั้นจึงสอนโดยใช้วิธีการห้องเรียนกลับด้านเป็นเวลา 4 ครั้ง และทำการเก็บข้อมูล ผลการวิจัยพบว่า มี 2 ห้องเรียนจากทั้งหมด 3 ห้องเรียนที่มีคะแนนแบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับห้องเรียนกลับด้านสูงกว่าการเรียนปกติ และทั้ง 3 ห้องเรียนมีคะแนนที่ได้จากการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้านสูงกว่าการเรียนปกติ นอกจากนี้ประโยชน์ที่เกิดจากการใช้ห้องเรียนกลับด้านถือเป็นรูปแบบของการศึกษาที่ครูไม่ควรมองข้าม

ธนภรณ์ กาญจนพันธ์ (2558) ได้ทำการวิจัยโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาชีววิทยา การกำกับตนเอง และความ

พึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเดชะปัตตนยานุกูล จำนวน 31 คน ใช้เวลาในการจัดการเรียนรู้ 16 ชั่วโมง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง เรื่องการสังเคราะห์แสง แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบวัดการกำกับตนเอง แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ แบบสำรวจพฤติกรรมการเรียนรู้ และแบบบันทึกภาคสนาม ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาชีววิทยา หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง มีการกำกับตนเองหลังการเรียนรู้อีกสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และนักเรียนที่ได้เรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ทุกด้านอยู่ในระดับมาก

กรวรรณ สืบสม และ นพรัตน์ หมีพลัด (2560) ได้ทำการพัฒนาการจัดการจัดการเรียนรู้อิงแบบห้องเรียนกลับด้านด้วยการบูรณาการการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีมีเดียผ่าน Google Classroom ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาการจัดการจัดการเรียนรู้อิงแบบห้องเรียนกลับด้านผ่านห้องเรียนออนไลน์ Google Classroom หาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้อิงแบบห้องเรียนกลับด้าน เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน และเพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการจัดการเรียนรู้อิงแบบห้องเรียนกลับด้าน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา ชั้นปีที่ 4 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช จำนวน 36 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้อิงแบบห้องเรียนกลับด้าน รายวิชาเทคโนโลยีมีเดียแบบทดสอบเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบประเมินความพึงพอใจ ผลการวิจัยครั้งนี้พบว่า ผลการหาประสิทธิภาพของสื่อที่พัฒนาจากแผนการจัดการจัดการเรียนรู้อิงแบบห้องเรียนกลับด้านมีความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.9 อยู่ในเกณฑ์สูง จากการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนระหว่างเรียนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการจัดการเรียนรู้อิงแบบห้องเรียนกลับด้านในระดับมาก เพราะผู้เรียนสามารถรังสรรค์ชิ้นงานผ่านวิธีการเรียนรู้อิงแบบโครงการ รวมทั้งสามารถพูดคุยหรือสอบถามครูผู้สอนได้เมื่อมีปัญหาในการเรียน

Telford and Senior (2017) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับประสบการณ์ของนักศึกษาปริญญาตรีทางด้านสุขภาพในการใช้กระบวนการห้องเรียนกลับด้าน วัตถุประสงค์ในการวิจัยในครั้งนี้เพื่อที่จะประเมินรูปแบบการใช้ห้องเรียนกลับด้าน โดยวัดจากแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้ กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นปีที่ 2 ที่กำลังศึกษาในหลักสูตรการดูแลสุขภาพ จำนวน 10 คน เก็บ

รวบรวมข้อมูลโดยการใช้ข้อคำถาม จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า นักเรียนมีประสบการณ์ที่ดีในการใช้แบบเรียนออนไลน์ในการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้าน โดยสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเด็นในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนมีประสบการณ์ที่ดีและทำท่ายมากขึ้นเมื่อเรียนด้วยแบบเรียนออนไลน์ในการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้าน และงานวิจัยในครั้งนี้ได้เสนอแนวทางในการพัฒนาและปรับปรุงแบบเรียนออนไลน์ในการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้านอีกด้วย

ปัญญาพร โอนดาต (2547) ทำวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบผลของการใช้บทบาทสมมติและการใช้กรณีตัวอย่างที่มีต่อพฤติกรรมกล้าแสดงออกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดสุนทรพิชิตาราม อำเภอองครักษ์ จังหวัดนครนายก เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองคือ แผนการทดลอง ABA Design ผลการทดลองพบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมกล้าแสดงออกมากขึ้น หลังจากได้รับการใช้บทบาทสมมติ

เกศสุตา ปงลังกา (2550) ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาการใช้กิจกรรมบทบาทสมมติในการพัฒนาความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 กลุ่ม ตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวชิรธรรมโสภิต อำเภอบ้านแหลม จังหวัด เพชรบุรี เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองคือ แผนการเรียนรู้ที่เน้นกิจกรรมบทบาทสมมติ แบบทดสอบ ความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ และแบบประเมินความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษ ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารโดยใช้กิจกรรมบทบาท สมมติของผู้เรียนสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และผู้เรียนมีการ พัฒนาด้านการพูดภาษาอังกฤษอย่างต่อเนื่อง และมีความมั่นใจในการพูดภาษาอังกฤษมากขึ้น

Brunson-Upshaw (2009) ได้ศึกษาถึงการจัดกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมด้านการสื่อสารของเด็กปฐมวัยออทิสติกที่มีอายุระหว่าง 8 - 10 ปี จำนวน 4 คน นักวิจัยได้อ่านหนังสือให้กลุ่มตัวอย่างฟัง โดยอ่านเรื่องราวเนื้อหาใน หนังสือนั้นซ้ำไปมาและให้กลุ่มตัวอย่างแสดงบทบาทสมมติเป็นรายบุคคลตามเรื่องราวหรือเนื้อหา ที่ฟังมา นักวิจัยได้ทำการประเมินหลังจากผ่านไป 4 สัปดาห์ โดยนำข้อมูลที่บันทึกเทปไว้มา วิเคราะห์ และเปรียบเทียบถึงพัฒนาการด้านทักษะการสื่อสาร ก่อน และหลังได้รับการจัดกิจกรรม แสดงบทบาทสมมติ ผลการวิจัยพบว่าเด็กปฐมวัยออทิสติกที่ 4 คนที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมแสดงบทบาทสมมติมีพัฒนาการด้านทักษะการสื่อสารเพิ่มขึ้นเล็กน้อย ซึ่งนักวิจัยได้สรุปผลว่าการจัด กิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติมีประโยชน์ และได้ผลกับเด็กออทิสติกบางประเภทเท่านั้น

Ertmer et al. (2010) ได้ศึกษาการพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณในเหตุวิกฤติเพื่อ การเพิ่มพูนสมรรถนะในนักศึกษา วิธีการที่เสริมสร้างการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการ มีส่วนร่วมจากการจำลองบทบาทสมมติ โดยให้นักศึกษาปฏิบัติตามบทบาทที่ได้รับจากการทำงาน ร่วมกัน การแก้ไข ปัญหาจากสถานการณ์จริง ซึ่งอาจเกิดขึ้นจริงในสภาพปัจจุบัน โดยการแบ่ง นักศึกษาออกเป็นกลุ่ม

เล็ก ๆ 2-3 คน เพื่อจำลองเหตุการณ์ฉุกเฉินในสถานการณ์สมมติที่ใกล้เคียง สถานการณ์จริง ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีการพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และมีความเที่ยงตรงสูงอย่างมีนัยสำคัญ

กานดา พงษ์ชะ (2557) ได้ทำการวิจัยโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเรียนจากการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกลวิธีทำนาย: สังเกต: อธิบาย ร่วมกับบทบาทสมมติ เรื่อง สารในชีวิตประจำวัน และเปรียบเทียบการคิดอย่างมีวิจารณญาณก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านไทรทอง จำนวน 12 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกลวิธีทำนาย: สังเกต: อธิบาย ร่วมกับ บทบาทสมมติ เรื่อง สารในชีวิตประจำวัน แบบทดสอบวัดการคิดอย่างมีวิจารณญาณ แบบสังเกต พฤติกรรมการเรียนและแบบสัมภาษณ์ ผลการวิจัยพบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้การจัดการเรียนรู้ด้วยกลวิธีทำนาย สังเกต: อธิบาย ร่วมกับบทบาทสมมติ เพื่อส่งเสริมการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง สารในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมการเรียน ได้แก่ ความกระตือรือร้น การซักถาม การแสดงความคิดเห็น ยอมรับฟังความคิดเห็นของคนอื่น และความร่วมมือในการทำกิจกรรม และนักเรียนมีความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนและสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

พล หิรัณยศิริ (2555) ได้สร้างหนังสืออ่านเสริมภาพการ์ตูนนิทานเสริมคุณธรรมชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยหนังสืออ่านเสริมการ์ตูนนิทานเสริมคุณธรรม และ ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อหนังสืออ่านเสริมภาพการ์ตูน นิทานเสริมคุณธรรม กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 30 คน โรงเรียนชุมทางดิ่งชั้น กรุงเทพมหานคร เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ หนังสืออ่านเสริมภาพการ์ตูนนิทานเสริมคุณธรรม แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบประเมิน คุณภาพของผู้เชี่ยวชาญ และแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อหนังสืออ่านเสริมภาพการ์ตูนนิทานเสริมคุณธรรม ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยหนังสืออ่านเสริมภาพการ์ตูนนิทานเสริมคุณธรรมที่สร้างขึ้นสูงกว่าคะแนนสอบก่อนการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมีความคิดเห็นเกี่ยวกับหนังสืออ่านเสริมภาพการ์ตูนนิทานเสริมคุณธรรม ที่ สร้างขึ้นอยู่ในระดับดีมาก

หนึ่งฤทัย ชูแก้ว (2556) ได้ทำการวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังได้รับการจัดการโดยใช้บทเรียนการ์ตูนร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบ STAD และศึกษาความพึงพอใจในการเรียน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสุรวิทยาคาร จังหวัดสุรินทร์ ปีการศึกษา 2555 จำนวน 52 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าได้แก่ แผนการจัดการ

เรียนรู้บทเรียนการ์ตูน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ และแบบสอบถามความพึงพอใจในการเรียน ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบ STAD สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 65 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

พิทักษ์ คอนเสมพงษ์ (2558) ได้ทำการพัฒนาการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปประกอบการ์ตูน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 30 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนชุมชนคนสวน อำเภอกะนวน จังหวัดขอนแก่น เครื่องมือการวิจัย ได้แก่ บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน ชุดการสร้างเสริมสุขภาพจำนวน 7 เล่ม แผนการจัดการเรียนรู้ชุดการสร้างเสริมสุขภาพ จำนวน 7 แผน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจำนวน 30 ข้อ และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยบทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูนชนิด 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ ผลการวิจัยพบว่า 1) บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูนชุดการสร้างเสริมสุขภาพกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา มีประสิทธิภาพ E/E, เท่ากับ 34.57183.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ ที่ตั้งไว้ 2) ดัชนีประสิทธิผลของการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูป ประกอบภาพการ์ตูนชุดการสร้างเสริมสุขภาพ มีค่าเท่ากับ 0.7371 3) นักเรียนที่เรียนด้วยการจัดการกิจกรรมโดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูนชุดการสร้างเสริมสุขภาพ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 4) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยการจัดการกิจกรรมโดยใช้บทเรียน สำเร็จรูปประกอบภาพการ์ตูน ชุดการสร้างเสริมสุขภาพ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($X = 4.51$, $S.D. = 0.20$)

พัชรภรณ์ เอมมิน้อม (2553) ทำการวิจัยเรื่อง ผลของการเขียนบล็อกสะท้อนความคิด ใน กิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเว็บควสต์ ที่ส่งผลต่อความคิดรวบยอดและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลของการสร้างความคิดรวบยอดและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนรู้ด้วยเว็บควสต์และมีการเขียนบล็อกสะท้อนความคิดที่แตกต่างกัน ซึ่งพบว่านักเรียนที่เรียนรู้ด้วยเว็บควสต์และมีการเขียนบล็อกสะท้อนความคิดที่แตกต่างกัน มีคะแนนของการสร้างความคิดรวบยอดและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ชนิกานต์ ดุลนกิจ (2556) ได้ทำการทดลองเรื่องผลของการใช้หนังสือการ์ตูนเรื่องโดราเอมอนร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อสร้างความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการใช้หนังสือการ์ตูนเรื่องโดราเอมอน ร่วมกับการ

สะท้อนคิดเพื่อสร้างความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานของนักเรียนระดับ ประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย (ฝ่าย ประถม) จำนวน 71 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ หนังสือการ์ตูนโดราเอ มอนร่วมกับแบบการ เขียนสะท้อนคิด และแบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน ผลการวิจัยพบว่า ผลของ คะแนนแบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานในรูปแบบของ แบบมาตราประมาณค่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานของ นักเรียนหลังการทดลองสูงกว่า ก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และผลของคะแนนแบบวัดความตระหนักเรื่อง ความมุ่งมั่นในการทำงานในรูปแบบของ การเขียนเติมประโยคให้สมบูรณ์ ค่าเฉลี่ยของคะแนนความ ตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน ของนักเรียนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สุรศักดิ์ ตรีชัย (2557) ได้ทำการวิจัยการเรียนรู้ผ่านการสะท้อนคิดในการปฏิบัติการ พยาบาลเด็กชั้นสูง ประสบการณ์ และผลลัพธ์การเรียนรู้ของนิสิตพยาบาลระดับบัณฑิตศึกษา มี วัตถุประสงค์เพื่ออธิบายประสบการณ์ และผลลัพธ์ของการเรียนรู้ของนิสิต พยาบาลระดับ บัณฑิตศึกษา ที่ศึกษาในรายวิชาปฏิบัติการพยาบาลเด็กชั้นสูงผ่านการเรียนรู้ด้วยการสะท้อนคิด เก็บ ข้อมูลโดยการ สัมภาษณ์ การสนทนากลุ่มย่อย การสังเกตและการทบทวนแผนการพยาบาลของนิสิต ผู้ให้ข้อมูลหลัก คือนิสิตพยาบาลระดับ บัณฑิตศึกษา จำนวน 10 คน นำข้อมูลมาวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัยพบว่าประสบการณ์การเรียนรู้ผ่านการสะท้อนคิดในการ ปฏิบัติการพยาบาลเด็กชั้นสูง ประกอบไปด้วยกระบวนการ 3 ขั้นตอน คือ ขั้นการค้นพบความจริง ขั้นการประยุกต์ใช้ทฤษฎีการ พยาบาล และขั้นการคงไว้ซึ่งการเรียนรู้แบบสะท้อนคิดด้วยแรงจูงใจของตนเอง ส่วนผลลัพธ์การ เรียนรู้สามารถสรุปเป็นประเด็นหลัก ได้ว่านิสิต “มองเห็นความเปลี่ยนแปลง” ซึ่งประกอบด้วย ประเด็นย่อย 3 ประเด็น คือ สามารถระบุผลลัพธ์การพยาบาลได้ เกิดความมุ่งมั่นในการใช้ทฤษฎีการ พยาบาล และรู้สึกประสบความสำเร็จในการปฏิบัติการพยาบาล ข้อค้นพบในการวิจัยนี้แสดงให้เห็น ว่าการสอนแบบสะท้อนคิดคือกุญแจสำคัญของการเรียนในวิชาปฏิบัติการพยาบาล เพราะนิสิต สามารถนำตัวเองเพื่อการ เรียนรู้พร้อมไปกับการสะท้อนคิด และประเด็นที่พบในการวิจัยนี้สามารถใช้ ในการประเมินผลการเรียนรู้ผ่านการสะท้อนคิดในการ เรียนวิชาปฏิบัติการพยาบาลได้

ัญญาพร เจียรศิริพันธ์ (2558) ได้ทำการวิจัยเรื่องผลของการเรียนรู้จากสื่อเออาร์แบบ จัดกระทำในสถานการณ์จำลองที่มีผลต่อความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนระดับชั้น มัธยมศึกษาตอนต้น มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลคะแนนความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษา ตอนต้นที่เรียนด้วยสื่อเออาร์แบบจัดกระทำในสถานการณ์จำลอง และเปรียบเทียบ คะแนนความสามารถใน การคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นระหว่างกลุ่มควบคุมและ

กลุ่มทดลอง กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 60 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ สื่อเออาร์แบบจัดกระทำในสถานการณ์จำลอง และแบบวัดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ วิธีการหาคุณภาพเครื่องมือในการวิจัยโดยใช้ แบบประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่เรียนโดยใช้สื่อเออาร์แบบจัดกระทำใน สถานการณ์จำลองมีคะแนนความสามารถในการคิดวิเคราะห์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .01 และ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่เรียนโดยใช้สื่อเออาร์แบบจัดกระทำในสถานการณ์จำลองมีคะแนนความสามารถในการคิดวิเคราะห์หลังเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้สื่อเออาร์แบบจัดกระทำไม่ได้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ลลิตา บุญธง and อีรวดี ถังคุบุตร (2556) ได้วิจัยการพัฒนา รูปแบบการสร้างทรัพยากรแบบเปิดโดยแฟ้มสะสมงานอิเล็กทรอนิกส์เพื่อเพิ่มพูนความสามารถในการคิดวิเคราะห์สำหรับ นักศึกษาปริญญาบัณฑิต มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบการสร้างทรัพยากรแบบเปิดด้วยแฟ้มสะสมงานอิเล็กทรอนิกส์บนระบบจัดการเรียนรู้เพื่อเพิ่มพูนความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สำหรับ นักศึกษาปริญญาบัณฑิต กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือนิสิตระดับบัณฑิตศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนใน วิชาการผลิตสื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการศึกษาจำนวน 19 คนภาคเรียนที่ 1 ปี การศึกษา 2556 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ รูปแบบการสร้างทรัพยากรแบบเปิดด้วยแฟ้มสะสมงานอิเล็กทรอนิกส์บนระบบจัดการเรียนรู้ แบบวัดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนที่เรียนด้วยการ ใช้รูปแบบการสร้างทรัพยากรแบบเปิดด้วยแฟ้มสะสมงานอิเล็กทรอนิกส์บนระบบจัดการเรียนรู้มี ความสามารถในการคิดวิเคราะห์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01

ประณาท เทียนศรี (2559) ได้ทำการวิจัยเพื่อศึกษาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ความคิดรวบยอดและศึกษา การตอบคำถามจากเทคนิคการตั้งคำถาม 5W 1H จากการใช้สื่อ ภาพยนตร์เพื่อการเรียนรู้ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการ คิดวิเคราะห์ SW 1H วิชาสาระหนึ่งแบบสะท้อนการเรียนรู้จากภาพยนตร์ แบบทดสอบการคิด วิเคราะห์และการคิดรวบยอดโดยใช้รูปแบบการวิจัยกลุ่มเดียว ทดสอบก่อนและหลังเรียน ผลการวิจัย พบว่า ความสามารถในการคิดวิเคราะห์และคิดรวบยอดของนักเรียนภายหลังได้รับการฝึกทักษะการ คิดวิเคราะห์และคิดรวบยอดโดยใช้เทคนิคการตั้งคำถาม 5W 1H พบว่านักเรียนมีความสามารถในการ คิดวิเคราะห์และคิดรวบยอดสูงกว่าก่อนเรียน โดยร้อยละ 100.00 มีระดับผ่านเกณฑ์ร้อยละ 30.00 ของคะแนนเต็ม และนักเรียนสามารถตอบคำถามผ่านเทคนิคการตั้งคำถามแบบ 5W 1H อยู่ในระดับ ปานกลาง ซึ่ง คำถามเกี่ยวกับ Where, How และ What นักเรียนสามารถตอบได้มากที่สุดตามลำดับ และคำถามเกี่ยวกับ When นักเรียนตอบได้น้อยที่สุด

**กรอบแนวคิดเพื่อพัฒนาการสะท้อนคิดในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และ
บทบาทสมมติที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักสูตรศาสนาอิสลามของนักเรียนระดับ
อิสลามศึกษาชั้นที่ 1**



ภาพที่ 2 กรอบแนวคิด

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ผลของการสะท้อนคิดในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามของนักเรียนระดับอิสลามศึกษาชั้นที่ 1 เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) โดยมีรายละเอียดในการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. กระบวนการวิจัยและขั้นตอนการดำเนินงาน
2. กลุ่มตัวอย่าง/ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย
3. หลักจริยธรรมการวิจัยในคน
4. รายละเอียดเกี่ยวกับวิธีการติดต่อและวิธีการเข้าถึงผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย
5. วิธีการพิทักษ์สิทธิ ป้องกันความเสี่ยง และรักษาความลับของกลุ่มตัวอย่าง/ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย
6. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
7. วิธีการทดลองและการเก็บข้อมูล
8. การวิเคราะห์ข้อมูล

1. กระบวนการวิจัยและขั้นตอนการดำเนินงาน

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi - experimental research design) โดยมีรูปแบบการวิจัยแบบศึกษา 2 กลุ่มวัดสองครั้ง (The Pretest-Posttest Design with Nonequivalent Groups) (วรณี แกมเกต, 2555) มีกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่มคือ กลุ่มการสะท้อนคิดหลังกิจกรรมในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติ (กลุ่มทดลอง) และกลุ่มการสะท้อนคิดหลังเรียนในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติ (กลุ่มควบคุม) โดยเก็บข้อมูลก่อนการทดลองและหลังการทดลองของทั้ง 2 กลุ่ม ดังแผนภาพที่ 1

E	O ₁	X ₁	O ₂
C	O ₁	X ₂	O ₂

แผนภาพที่ 1 รูปแบบการวิจัยกึ่งทดลองการวิจัยแบบศึกษา 2 กลุ่มวัดสองครั้ง

(The Pretest-Posttest Design with Nonequivalent Groups)

E	แทน	กลุ่มทดลอง
C	แทน	กลุ่มควบคุม
O ₁	แทน	การวัดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ก่อนเรียน
O ₂	แทน	การวัดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ หลังเรียน
X ₁	แทน	การสะท้อนคิดหลังกิจกรรมในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติ
X ₂	แทน	การสะท้อนคิดหลังเรียนในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติ

2. กลุ่มตัวอย่าง/ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย

1. ประชากรที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่อยู่ในโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลามมีระดับอิสลามศึกษาชั้นที่ 1

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีระดับอิสลามศึกษาชั้นที่ 1 จำนวน 60 คน โรงเรียนที่ผู้วิจัยเลือกคือโรงเรียนอิสลามสันติชน ด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยเลือกนักเรียนชั้นศาสนาปีที่ 1/5 จำนวน 30 คน เป็นห้องทดลอง ใช้การสะท้อนคิดหลังกิจกรรมในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติ และนักเรียนชั้นศาสนาปีที่ 1/3 จำนวน 30 คน เป็นห้องควบคุม ใช้การสะท้อนคิดหลังเรียนในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติ เหตุผลในการเลือกกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองดังกล่าว มีดังนี้

- 1) เป็นนักเรียนที่มีความพร้อมในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และเหมาะสมสำหรับการทดลองในการทำวิจัยครั้งนี้และหากนักเรียนได้เข้าร่วมแล้วไม่พร้อมในการทำกิจกรรมจะให้ออกจากการทดลองทันที
- 2) เป็นโรงเรียนที่สามารถใช้เทคโนโลยีร่วมกับการเรียนการสอนในรายวิชาศาสนาอิสลามได้
- 3) เป็นโรงเรียนที่สามารถให้ความร่วมมือในการทำงานวิจัยครั้งนี้

3. หลักจริยธรรมการวิจัยในคน

พิทักษ์ด้วยหลักการดังนี้

- 1) เคารพในบุคคล โดยการให้ข้อมูลเกี่ยวกับงานวิจัยจนกลุ่มตัวอย่างเข้าใจอย่างถ่องแท้ เคารพความเป็นส่วนตัว รักษาความลับ และขอความยินยอมโดยสมัครใจ
- 2) ให้ประโยชน์ ประโยชน์ที่ได้รับจากงานวิจัยต้องมากกว่าความเสี่ยง ไม่ก่อให้เกิดอันตรายหรือให้

โทษกับผู้เข้าร่วมการวิจัย ประเมินความเสี่ยงและพยายามลดความเสี่ยง พยายามเพิ่มประโยชน์ให้กับผู้เข้าร่วมการวิจัย

3) เป็นธรรม ด้วยความเท่าเทียมในการเลือกกลุ่มตัวอย่าง ไม่แสวงหาประโยชน์จากกลุ่มเปราะบางที่ไม่สามารถปกป้องผลประโยชน์ของตนเองได้ เลือกบุคคลทั่วไปก่อนกลุ่มเปราะบาง หลีกเลี่ยงการใช้กลุ่มตัวอย่างที่สะดวกโดยไม่มีเหตุผลทางวิชาการ

4. รายละเอียดเกี่ยวกับวิธีการติดต่อและวิธีการเข้าถึงผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ติดต่อทางโรงเรียนด้วยการเข้าไปที่โรงเรียนและทำเรื่องพบผู้อำนวยการโรงเรียนอิสลามสันติชน เมื่อเข้าพบผู้อำนวยการโรงเรียนแล้วจึงเรียนขออนุญาตใช้สถานที่และเรียนขออนุญาตให้ผู้วิจัยสามารถทดลองได้ เมื่อผู้อำนวยการโรงเรียนอนุญาตแล้วผู้วิจัยจึงเข้าไปพบครูประจำชั้นศาสนาอิสลามชั้นที่ 1 (มัธยมศึกษาปีที่ 1) เพื่อต้องการหาผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยที่พร้อมร่วมทำวิจัยในครั้งนี้ และเตรียมดำเนินการทดลองต่อไป

5. วิธีการพิทักษ์สิทธิ ป้องกันความเสี่ยง และรักษาความลับของกลุ่มตัวอย่าง/ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย

1) ข้อมูลที่ได้จากการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้การสะท้อนคิดในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม ผู้วิจัยจะขออนุญาตถ่ายภาพ และบันทึกวีดิทัศน์ เมื่อเสร็จสิ้นการวิจัยแล้วข้าพเจ้าจะเก็บรักษาข้อมูลไว้เพื่อประโยชน์ในการศึกษาต่อไป

2) หากผู้เข้าร่วมวิจัยอาจรู้สึกอึดอัด หรืออาจรู้สึกไม่สบายใจอยู่บ้างกับบางคำถาม ผู้เข้าร่วมวิจัยมีสิทธิ์ที่จะไม่ตอบคำถามเหล่านั้นได้ รวมถึงมีสิทธิ์ถอนตัวออกจากโครงการนี้เมื่อใดก็ได้ โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า และการไม่เข้าร่วมวิจัยหรือถอนตัวออกจากโครงการวิจัยนี้ จะไม่มีผลกระทบต่อผู้เข้าร่วมวิจัยแต่อย่างใด

3) ข้อมูลส่วนตัวของผู้เข้าร่วมวิจัยจะถูกเก็บรักษาไว้ ไม่เปิดเผยต่อสาธารณะเป็นรายบุคคล แต่จะรายงานผลการวิจัยเป็นภาพรวม ผู้ที่มีสิทธิ์เข้าถึงข้อมูลของผู้เข้าร่วมวิจัยจะมีเฉพาะผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยนี้ และคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคนเท่านั้น

6. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือ 2 รูปแบบ ในการศึกษาผลของการสะท้อนคิดในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรม

ในหลักศาสนาอิสลามของนักเรียนระดับอิสลามศึกษาชั้นที่ 1 คือ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง และ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล ดังนี้

รูปแบบที่ 1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ประกอบด้วย

- แผนการจัดการเรียนรู้วิชาจริยธรรมในศาสนาอิสลาม
- หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง วิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม
- เว็บไซต์ในการเรียนวิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม
- แบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนในวิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม
- ข้อคำถามสำหรับการสะท้อนคิดในวิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม

รูปแบบที่ 2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล ประกอบด้วย

- แบบทดสอบการคิดวิเคราะห์ก่อนและหลังเรียนในวิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม
- แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยแบบห้องเรียนกลับด้านที่ใช้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติ

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเรื่อง ผลของการสะท้อนคิดในห้องเรียนกลับด้านด้วย หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามของนักเรียนระดับอิสลามศึกษาชั้นที่ 1 มีการพัฒนาขึ้นตามหลักการออกแบบและพัฒนา ระบบการสอนอย่างมีระบบตามหลักการ The ASSURE model ของไฮนิกและคณะ ซึ่งรายละเอียด ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การวิเคราะห์ลักษณะผู้เรียน (Analyze Learner Characteristics) ในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ดังต่อไปนี้

ผู้เรียนมีอายุระหว่าง 12-13 ปี อยู่ในช่วงวัยมัธยมศึกษาตอนต้น วัยนี้สติปัญญาจะพัฒนาสูงขึ้น จนมีความคิดเป็นแบบรูปธรรม มีความสามารถเรียนรู้ เข้าใจเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้ลึกซึ้งขึ้น มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และสังเคราะห์ สิ่งต่าง ๆ ได้มากขึ้น และมีการสื่อสารที่ดี กล่าวพูด กล่าวคิด กล่าวแสดงออก แต่ในช่วงระหว่างวัยรุ่นนี้ ยังอาจขาดความยั้งคิด มีความหุนหันพลันแล่น ขาดการไตร่ตรองให้รอบคอบ ผู้วิจัยจึงใช้กิจกรรมบทบาทสมมติและการสะท้อนคิดเพื่อให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์จากสิ่งที่ได้เรียนมาทำกิจกรรม ในช่วงวัยนี้ผู้เรียนจะต้องการความตื่นเต้น ทำทาย ความต้องการหาประสบการณ์แปลกๆ ใหม่ๆ ไม่ชอบความจำเจซ้ำซาก ดังนั้นผู้วิจัยจึงใช้วิธีการสอนด้วย ห้องเรียนกลับด้านเพื่อให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมภายในห้องเรียนและเรียนด้วยตนเองที่บ้าน และในช่วงวัยนี้ชอบที่จะศึกษาหาความรู้จากการเล่าเรื่องผ่านภาพที่มีลักษณะเป็นการ์ตูนซึ่งทำให้เด็กช่วงวัยนี้จะ

เข้าใจได้ง่ายมากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงได้ผลิตหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อให้ผู้เรียนได้สนุกกับการเรียนรู้ และทำให้เข้าถึงช่วงวัยของเด็กวัยนี้อีกด้วย

ขั้นตอนที่ 2 การกำหนดวัตถุประสงค์ (State Objectives) ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ดังต่อไปนี้

พุทธิพิสัย (Cognitive domain)

- ผู้เรียนมีความเข้าใจเรื่องมารยาทในชีวิตประจำวันตามหลักศาสนาอิสลาม

จิตพิสัย (Affective domain)

- ผู้เรียนเห็นคุณค่าการปฏิบัติถูกต้องในเรื่องมารยาทตามหลักศาสนบัญญัติ

- ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์สถานการณ์ได้ว่าควรปฏิบัติตนอย่างไร

ทักษะพิสัย (Motor skill domain)

- ผู้เรียนปฏิบัติตนต่อบุคคลอื่นตามจรรยา มารยาทอิสลาม

ขั้นตอนที่ 3 การเลือก ดัดแปลง หรือออกแบบสื่อ (Select, Modify, or Design Materials) ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้ออกแบบสื่อใหม่ คือ หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง วิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม เนื้อหาที่ผู้เรียนศึกษาผ่านหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์นั้น ผู้เรียนสามารถเรียนได้ด้วยตนเองซึ่งเป็นเนื้อหาในส่วนที่ครูผู้สอนใช้ในการบรรยาย แต่ปรับเปลี่ยนให้ผู้เรียนศึกษาผ่านหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ด้วยตนเอง และดัดแปลงเว็บไซต์ Google Classroom เพื่อเป็นช่องทางการติดต่อและเป็นช่องทางการเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนและผู้สอนอีกด้วย

ขั้นตอนที่ 4 การใช้สื่อ (Utilize Materials) ในการใช้สื่อหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านระบบ Google Classroom ผู้จัดทำได้สร้างคู่มือในการใช้งานให้ผู้เรียน และผู้จัดทำได้สร้างสภาพแวดล้อมเสมือนห้องเรียนโดยให้ผู้เรียนศึกษาผ่านหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และตอบคำถามผ่าน ระบบ Google Classroom

ขั้นตอนที่ 5 การกำหนดการตอบสนองของผู้เรียน (Require Learner Response) การเรียนรูปแบบ Flipped classroom ผ่านระบบ Google Classroom ผู้เรียนจะต้องตอบคำถามและหากผู้เรียนมีคำถามผู้เรียนสามารถถามได้ทันทีและทางผู้วิจัยและผู้สอนจะตอบกลับผู้เรียนเปรียบเสมือนการเรียนในห้องเรียนที่มีการโต้ตอบกัน ส่วนในการเรียนในห้องเรียนนั้นผู้เรียนจะได้ทำกิจกรรมบทบาทสมมติ เพื่อให้ผู้เรียนประยุกต์การเรียนรู้ที่ผ่านมาและทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น

ขั้นตอนที่ 6 การประเมิน (Evaluation) ในการเรียนรูปแบบ Flipped classroom โดยศึกษาผ่านหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านระบบ Google Classroom นั้นผู้วิจัยและผู้สอนสามารถ

ประเมินได้จากการตอบคำถามในการเรียนของผู้เรียน การประเมินผู้เรียนก่อนดำเนินการสอน ผู้สอนตรวจสอบการเข้าระบบและการตอบคำถามของผู้เรียนในระบบ Google Classroom การประเมินหลังการเรียนการสอนด้วยแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

จากขั้นตอนดังกล่าวข้างต้นสามารถสรุปได้ดังแผนภาพที่ 3



ภาพที่ 3 การพัฒนาเครื่องมือของการสะท้อนคิดในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามของนักเรียนระดับอิสลามศึกษาชั้นที่ 1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยดังกล่าวมีรายละเอียดในการดำเนินการสร้าง ดังนี้

5.1 แผนการจัดการเรียนรู้วิชาจริยธรรมในศาสนาอิสลาม

แผนการจัดการเรียนรู้วิชาจริยธรรมในศาสนาอิสลาม คือ เอกสารที่แสดงรายละเอียดของการเรียนการสอน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การวัดและประเมินผลตามรูปแบบการเรียนห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติ การสร้างแผนการเรียนรู้มีขั้นตอนในการสร้างดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้อิสลามศึกษา ในด้านจุดมุ่งหมาย สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้ และการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์โครงสร้างเนื้อหา และองค์ประกอบในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และเป็น

แนวทางพื้นฐานในการจัดทำแผนการเรียนรู้รูปแบบห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติ

ขั้นตอนที่ 2 ศึกษาหลักการ แนวคิดจากเอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนรูปแบบห้องเรียนกลับด้าน หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติ เพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามของนักเรียนชั้นระดับอิสลามศึกษาชั้นที่ 1

ขั้นตอนที่ 3 จัดทำแผนการเรียนรู้วิชาจริยธรรมในศาสนาอิสลามรูปแบบห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติ

ขั้นตอนที่ 4 นำแผนการเรียนรู้วิชาจริยธรรมในศาสนาอิสลามรูปแบบห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติที่สร้างขึ้นไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจพิจารณาความถูกต้อง ความครบถ้วน และความเหมาะสมของเนื้อหาในแต่ละหัวข้อเรื่อง รวมทั้งพิจารณาความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 5 ปรับแก้แผนการจัดการเรียนรู้ตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

ขั้นตอนที่ 6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้ปรับแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ โดยตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล ความครอบคลุมของเนื้อหา การใช้ภาษา และรูปแบบของการเรียน โดยใช้ดัชนี IOC (Index of Item Objective Congruence) มีเกณฑ์การให้คะแนนคือ

+1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามมีความเหมาะสมและสามารถวัดได้ตามตัวบ่งชี้

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความเหมาะสมและสามารถวัดได้ตามตัวบ่งชี้

-1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามไม่มีความเหมาะสมและไม่สามารถวัดได้ตามตัวบ่งชี้

ผู้ทรงคุณวุฒิในการประเมินความสอดคล้องและความตรงเชิงเนื้อหาของแผนการจัดการเรียนรู้วิชาจริยธรรมในศาสนาอิสลาม ตรวจสอบประเมินความสอดคล้องและความตรงเชิงเนื้อหาเป็นรายข้อ โดยผู้วิจัยคัดเลือกผู้ทรงคุณวุฒิด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง ซึ่งกำหนดคุณสมบัติของผู้ทรงคุณวุฒิดังต่อไปนี้

1. เป็นผู้สอนและมีประสบการณ์ด้านการจัดการเรียนการสอนในด้านจริยธรรมตามหลักศาสนาอิสลาม

2. เป็นผู้สอนและมีประสบการณ์ด้านการจัดการเรียนการสอนรูปแบบห้องเรียนกลับด้าน

ผลการประเมินพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้วิชาจริยธรรมในศาสนาอิสลามผ่านเกณฑ์การประเมิน (ผู้เชี่ยวชาญเห็นชอบ 5 ใน 5) มีค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC = 0.9

ขั้นตอนที่ 7 ปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้วิชาจริยธรรมในศาสนาอิสลามตามความเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้จริง

5.2 การพัฒนาหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง วิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม

หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง วิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม เป็นหนังสือที่นำการ์ตูน สื่อกราฟิกที่ใช้เส้นแสดงภาพคน สัตว์ และสิ่งของ เพื่อแสดงเรื่องหรือสื่อความหมายเลียนแบบของจริง ใช้ถ่ายทอดความรู้ ความคิด ทักษะและความรู้สึกด้วยภาพ โดยผู้ใช้สามารถอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์นี้ผ่านทางหน้าจอคอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์พกพาอื่น ๆ ได้ ซึ่งมีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมในอิสลาม การสร้างหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์

การสร้างเครื่องมือหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ มีการพัฒนาขึ้นตามหลักการออกแบบและพัฒนาระบบสื่ออย่างมีระบบตามหลักการ The ASSURE model ของไฮนิกและคณะ ซึ่งรายละเอียดดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การวิเคราะห์ลักษณะผู้เรียน (Analyze Learner Characteristics) ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ดังต่อไปนี้

ผู้เรียนมีอายุระหว่าง 12-13 ปี อยู่ในช่วงวัยมัธยมศึกษาตอนต้น วัยนี้สติปัญญาจะพัฒนาสูงขึ้น จนมีความคิดเป็นแบบรูปธรรม มีความสามารถเรียนรู้ เข้าใจเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้ลึกซึ้งขึ้น มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และสังเคราะห์ สิ่งต่าง ๆ ได้มากขึ้น และในช่วงวัยนี้ชอบที่จะศึกษาหาความรู้จากการเล่าเรื่องผ่านภาพที่มีลักษณะเป็นการ์ตูนซึ่งทำให้เด็กช่วงวัยนี้จะเข้าใจได้ง่ายมากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงได้ผลิตหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อให้ผู้เรียนได้สนุกกับการเรียนรู้ และทำให้เข้าถึงช่วงวัยของเด็กวัยนี้อีกด้วย

ขั้นตอนที่ 2 การกำหนดวัตถุประสงค์ (State Objectives) ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ดังต่อไปนี้

พุทธิพิสัย (Cognitive domain)

- ผู้เรียนมีความเข้าใจเรื่องมารยาทในชีวิตประจำวันตามหลักศาสนาอิสลาม

จิตพิสัย (affective domain)

- ผู้เรียนเห็นคุณค่าการปฏิบัติถูกต้องในเรื่องมารยาทตามหลักศาสนบัญญัติ

- ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์สถานการณ์ได้ว่าควรปฏิบัติตนอย่างไร

ทักษะพิสัย (motor skill domain)

- ผู้เรียนปฏิบัติตนต่อบุคคลอื่นตามจรรยาบรรณอิสลาม

ขั้นตอนที่ 3 การเลือก ตัดแปลง หรือออกแบบสื่อบน (Select, Modify, or Design Materials) ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้ออกแบบและพัฒนาสื่อใหม่ ผู้วิจัยเลือกใช้โปรแกรม Flip PDF Corporate Edition เพื่อใช้ในการจัดทำหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ให้อยู่ในระบบออนไลน์ และได้ผลิตหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง วิชาจริยธรรมในหลักศาสนา โดยใช้โปรแกรม Illustrator ในการออกแบบ เน้นการสร้างการ์ตูนเพื่อสร้างความสนใจต่อผู้เรียน ดึงดูดให้ผู้เรียนสนใจในบทเรียน และทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายยิ่งขึ้น

หลักการสร้างหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ในศาสนา

ผู้วิจัยสร้างการ์ตูนให้สอดคล้องอิสลามกับวัฒนธรรมและการแต่งกายของมุสลิมเพื่อเป็นแบบอย่างให้กับผู้เรียน โดยมีรายละเอียดดังนี้

1) ผู้หญิงต้องใส่ฮิญาบ(ผ้าคลุมศีรษะ) แต่งกายมิดชิด แขนเสื้อยาวปิดข้อมือ และกางเกงหรือกระโปรงต้องยาวจนถึงตาตุ่ม

2) การแต่งกายของผู้ชายจะแต่งกายคล้ายสากล เสื้อสามารถใส่ได้ทั้งแขนสั้นและแขนยาว แต่กางเกงต้องยาวจนถึงตาตุ่ม ดังแสดงภาพที่ 4



ภาพที่ 4 การออกแบบการ์ตูนและหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์

ขั้นตอนที่ 4 การใช้สื่อ (Utilize Materials) ผู้วิจัยนำหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ วิชาจริยธรรมในศาสนาอิสลาม ไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจพิจารณาความถูกต้อง ความครบถ้วน และความเหมาะสมของเนื้อหาในแต่ละหัวข้อเรื่องอีกครั้งและให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 คน ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ โดยตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างรูปแบบการ์ตูน ความครอบคลุมของเนื้อหา และการใช้ภาษา โดยใช้ดัชนี IOC (Index of Item Objective Congruence) มีเกณฑ์การให้คะแนนคือ

+1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามมีความเหมาะสมและสามารถวัดได้ตามตัวบ่งชี้

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความเหมาะสมและสามารถวัดได้ตามตัวบ่งชี้

-1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามไม่มีความเหมาะสมและไม่สามารถวัดได้ตามตัวบ่งชี้

ผู้ทรงคุณวุฒิในการประเมินความสอดคล้องและความตรงเชิงเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง วิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม ตรวจสอบประเมินความสอดคล้องและความตรงเชิงเนื้อหา โดยผู้วิจัยคัดเลือกผู้ทรงคุณวุฒิด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง ซึ่งกำหนดคุณสมบัติของผู้ทรงคุณวุฒิดังต่อไปนี้

1. เป็นผู้สอนและมีประสบการณ์การสอนในด้านจริยธรรมตามหลักศาสนาอิสลาม
2. เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา

ผลการตรวจสอบพบว่า หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง วิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม ผ่านเกณฑ์การประเมิน (ผู้เชี่ยวชาญเห็นชอบ 3 ใน 3) มีค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC = 0.9

ขั้นตอนที่ 5 การกำหนดการตอบสนองของผู้เรียน (Require Learner Response) ผู้เรียนศึกษาหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ ผ่านระบบ Google Classroom ผู้เรียนจะต้องตอบคำถามและหากผู้เรียนมีคำถามผู้เรียนสามารถถามได้ทันทีและทางผู้วิจัยและผู้สอนจะตอบกลับผู้เรียนทันที

ขั้นตอนที่ 6 การประเมิน (Evaluation) ผู้วิจัยนำหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ ไปทดสอบประสิทธิภาพ โดยการทดสอบแบบหนึ่งต่อหนึ่ง และทดสอบกลุ่มเล็ก ซึ่งเป็นผู้เรียนที่มีคุณสมบัติใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง โดยการทดสอบแบบกลุ่มเล็กพบว่า ผู้เรียนมีความสนใจต่อหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ และผู้วิจัยนำผลที่ได้มาปรับปรุงพัฒนาแก้ไข ก่อนนำไปใช้จริง

5.3 เว็บไซต์ในการเรียนวิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม

การเรียนการสอนรูปแบบห้องเรียนกลับด้านเป็นการเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้ผู้เรียนศึกษาผ่านเทคโนโลยีในรูปแบบต่าง ๆ จากที่บ้านหรือสถานที่อื่น ๆ ก่อนเข้าชั้นเรียนแทนการเรียนรู้เนื้อหา

หรือฟังบรรยายจากผู้สอนในชั้นเรียนปกติ ผู้เรียนจะได้รับความรู้จากงานหรือปัญหาต่าง ๆ ที่ผู้สอนได้มอบหมาย โดยใช้เวลาในห้องเรียนไปกับการทำกิจกรรมและแก้ปัญหาข้อสงสัยต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาเพิ่มยิ่งขึ้น โดยงานวิจัยชิ้นนี้ผู้วิจัยได้ใช้ Google Classroom ในการจัดการเรียนการสอน ซึ่งมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาหลักการ แนวคิดจากเอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนด้วย Google Classroom

ขั้นตอนที่ 2 สร้างห้องเรียนใน Google Classroom 2 ห้อง นำหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์มาใส่เพิ่มในบทเรียน ซึ่งห้องเรียนที่ 1 จะมีกิจกรรมการสะท้อนคิด 2 ครั้ง คือ หลังรับการเรียนด้วยการ์ตูนและบทบาทสมมติ และห้องเรียนที่ 2 จะมีกิจกรรมการสะท้อนคิดเพียงครั้งเดียว คือหลังเรียนด้วยบทบาทสมมติ

ขั้นตอนที่ 3 นำเสนอห้องเรียนใน Google Classroom ให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจพิจารณาความถูกต้อง ความครบถ้วน และความเหมาะสมของห้องเรียน

ขั้นตอนที่ 4 ปรับแก้ห้องเรียนใน Google Classroom ตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

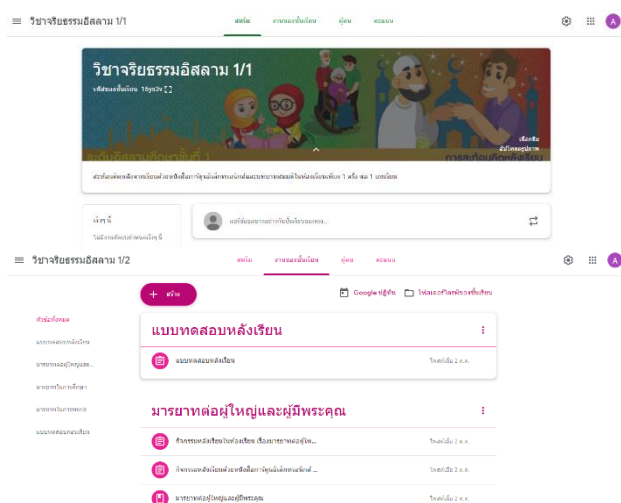
ขั้นตอนที่ 5 นำห้องเรียนใน Google Classroom ที่ได้ปรับแก้แล้วให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 คน ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ โดยใช้ดัชนี IOC (Index of Item Objective Congruence) มีเกณฑ์การให้คะแนนคือ

+1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามมีความเหมาะสมและสามารถวัดได้ตามตัวบ่งชี้

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความเหมาะสมและสามารถวัดได้ตามตัวบ่งชี้

-1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามไม่มีความเหมาะสมและไม่สามารถวัดได้ตามตัวบ่งชี้

ผู้วิจัยคัดเลือกผู้ทรงคุณวุฒิด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง ซึ่งกำหนดคุณสมบัติของผู้ทรงคุณวุฒิดังนี้ เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา ผลการตรวจสอบพบว่า ห้องเรียนใน Google Classroom ผ่านเกณฑ์การประเมิน (ผู้เชี่ยวชาญเห็นชอบ 3 ใน 3) มีค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC = 1.0 นำห้องเรียนใน Google Classroom ไปใช้จริง



ภาพที่ 5 ตัวอย่างห้องเรียนออนไลน์วิชาจริยธรรม

5.4 แบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนในวิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม

แบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน เป็นแบบสังเกตปลายเปิดเพื่อให้ผู้วิจัยใช้บันทึก เหตุการณ์ และพฤติกรรมของนักเรียนตลอดการจัดการเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ ซึ่งจะมีลักษณะการสังเกตการณ์ แสดงความคิดของผู้เรียนในขณะที่ทำกิจกรรม โดยกิจกรรมจะเป็นกิจกรรมการเรียนรู้รูปแบบบทบาทสมมติเพื่อสังเกตการณ์มีส่วนร่วมของผู้เรียนในชั้นเรียน รายละเอียดการสร้างเครื่องมือ มีดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาแบบสังเกตพฤติกรรม ศึกษาเอกสารบทบาทสมมติ

ขั้นตอนที่ 2 สร้างบทบาทสมมติ และสร้างแบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน

ขั้นตอนที่ 3 นำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมในการจัดกิจกรรมในห้องเรียน

ขั้นตอนที่ 4 นำแบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนในวิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามที่ได้ปรับแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 คน ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ โดยใช้ดัชนี IOC (Index of Item Objective Congruence) มีเกณฑ์การให้คะแนนคือ

+1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามมีความเหมาะสมและสามารถวัดได้ตามตัวบ่งชี้

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความเหมาะสมและสามารถวัดได้ตามตัวบ่งชี้

-1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามไม่มีความเหมาะสมและไม่สามารถวัดได้ตามตัวบ่งชี้

ผู้วิจัยคัดเลือกผู้ทรงคุณวุฒิด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง ซึ่งกำหนดคุณสมบัติของผู้ทรงคุณวุฒิ ดังนี้ เป็นผู้สอนและมีประสบการณ์ด้านการจัดการเรียนการสอนในด้านจริยธรรมในหลักศาสนา

อิสลาม ผลการประเมินพบว่า ข้อคำถามสำหรับการสะท้อนคิดในวิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม ผ่านเกณฑ์การประเมิน (ผู้เชี่ยวชาญเห็นชอบ 3 ใน 3) มีค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC = 0.9

ขั้นตอนที่ 5 ปรับปรุงแก้ไขแบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนในวิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามตามความเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ นำแบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนในวิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามไปใช้จริง

5.5 ข้อคำถามสำหรับการสะท้อนคิดในวิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม

คำถามนำสำหรับการสะท้อนคิดใน Google Classroom ซึ่งเป็นคำถามปลายเปิดให้ผู้เรียนตอบในรูปแบบอัตนัย มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาคำถามนำสำหรับการสะท้อนคิด

ขั้นตอนที่ 2 สร้างคำถามนำสำหรับการสะท้อนคิดใน Google Classroom

ขั้นตอนที่ 3 นำข้อคำถามสำหรับการสะท้อนคิดที่ได้ เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความเหมาะสม ชัดเจน และความครบถ้วนสมบูรณ์ พร้อมทั้งปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

ขั้นตอนที่ 4 นำข้อคำถามสำหรับการสะท้อนคิดที่ได้ปรับแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา ไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 คน ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ โดยตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างข้อคำถาม ความครอบคลุมคำถาม การใช้ภาษา และรูปแบบของข้อคำถาม โดยใช้ดัชนี IOC (Index of Item Objective Congruence) มีเกณฑ์การให้คะแนนคือ

+1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามมีความเหมาะสมและสามารถวัดได้ตามตัวบ่งชี้

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความเหมาะสมและสามารถวัดได้ตามตัวบ่งชี้

-1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามไม่มีความเหมาะสมและไม่สามารถวัดได้ตามตัวบ่งชี้

ผู้ทรงคุณวุฒิในการประเมินความสอดคล้องและความตรงเชิงเนื้อหาของข้อคำถามสำหรับการสะท้อนคิดในวิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม ตรวจสอบประเมินความสอดคล้องและความตรงเชิงเนื้อหาเป็นรายข้อ โดยผู้วิจัยคัดเลือกผู้ทรงคุณวุฒิด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง ซึ่งกำหนดคุณสมบัติของผู้ทรงคุณวุฒิต้องเป็นผู้สอนและมีประสบการณ์ด้านการจัดการเรียนการสอนในด้านจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม

ผลการประเมินพบว่า ข้อคำถามสำหรับการสะท้อนคิดในวิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม ผ่านเกณฑ์การประเมิน (ผู้เชี่ยวชาญเห็นชอบ 3 ใน 3) มีค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC = 0.84

ขั้นตอนที่ 5 ปรับปรุงแก้ไขข้อคำถามสำหรับการสะท้อนคิดตามความเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ นำข้อคำถามสำหรับการสะท้อนคิดไปใช้จริง

5.6 แบบทดสอบการคิดวิเคราะห์ก่อนและหลังเรียนวิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม

แบบทดสอบการคิดวิเคราะห์ เป็นแบบทดสอบก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ อยู่ในรูปแบบปรนัย ซึ่งจัดทำขึ้นเพื่อวัดการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียน โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวชี้วัดเพื่อประเมินการคิดวิเคราะห์ในวิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม

ขั้นตอนที่ 2 จัดทำโครงสร้างเนื้อหาเพื่อนำไปกำหนดในรายละเอียดของข้อคำถาม ให้ครอบคลุมเนื้อเรื่องในรายวิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม

ขั้นตอนที่ 3 นำแบบทดสอบการคิดวิเคราะห์ที่ได้ เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความเหมาะสม ชัดเจน และความครบถ้วนสมบูรณ์ พร้อมทั้งปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

ขั้นตอนที่ 4 นำแบบทดสอบการคิดวิเคราะห์ที่ได้ปรับแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา ไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือด้านความตรงตามเนื้อหา (Content Validity) โดยตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดมุ่งหมาย ครอบคลุมคำถาม การใช้ภาษา และรูปแบบของข้อคำถาม โดยใช้ดัชนี IOC (Index of Item Objective Congruence) มีเกณฑ์การให้คะแนนคือ

- +1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามมีความเหมาะสมและสามารถวัดได้ตามตัวบ่งชี้
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความเหมาะสมและสามารถวัดได้ตามตัวบ่งชี้
- 1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามไม่มีความเหมาะสมและไม่สามารถวัดได้ตามตัวบ่งชี้

ผู้ทรงคุณวุฒิในการประเมินความสอดคล้องและความตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบการคิดวิเคราะห์วิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม ตรวจสอบประเมินความสอดคล้องและความตรงเชิงเนื้อหาเป็นรายข้อกับจุดประสงค์ของแบบทดสอบ โดยผู้วิจัยคัดเลือกผู้ทรงคุณวุฒิด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง ซึ่งกำหนดคุณสมบัติของผู้ทรงคุณวุฒิดังต่อไปนี้

1. มีตำแหน่งทางวิชาการ หรือมีวุฒิการศึกษาคุณวุฒิบัณฑิตในสาขาที่เกี่ยวข้อง
2. เป็นผู้สอนและมีประสบการณ์ด้านการจัดการเรียนการสอนในด้านจริยธรรมตามหลักศาสนาอิสลาม
3. มีผลงานด้านวิชาการ หรือการเขียนหนังสือ ดำรงในด้านจริยธรรมตามหลักศาสนาอิสลาม

โดยเกณฑ์ในการเลือกข้อสอบที่มีคุณภาพมีค่าดัชนีความสอดคล้องมากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 ขึ้นไป ซึ่งผลการตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา ความตรงเชิงโครงสร้างของแบบทดสอบ และความถูกต้องของข้อคำถาม มีค่าเท่ากับ 0.60 จำนวน 3 ข้อ มีค่าเท่ากับ 0.80 จำนวน 10 ข้อ และมีค่าเท่ากับ 1.00 จำนวน 7 ข้อ

ขั้นตอนที่ 5 นำแบบทดสอบการคิดวิเคราะห์ที่ผ่านการแก้ไขตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ ไปทดลองใช้กับผู้เรียนที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน เพื่อวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบ โดยคัดเลือกข้อสอบที่มีความยากง่ายระหว่าง 0.2-0.8 และมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.2 ขึ้นไป (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2556) และวิเคราะห์ค่าความเที่ยงของแบบทดสอบโดยใช้สูตร KR-20 ของ Kuder-Richardson

โดยมีข้อคำถามที่ผ่านเกณฑ์การพิจารณาจำนวน 20 ข้อ และผลการวิเคราะห์ค่าความเที่ยงของแบบทดสอบการคิดวิเคราะห์วิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม เท่ากับ 0.88 พบว่าแบบทดสอบการคิดวิเคราะห์วิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามมีความเที่ยงอยู่ในระดับสูงเมื่อพิจารณาตามทฤษฎีของการทดสอบดั้งเดิม (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2556) ได้กล่าวว่า แบบวัดต่าง ๆ จะมีความเที่ยงสูงเมื่อมีค่าสัมประสิทธิ์ความเที่ยงตั้งแต่ 0.6 ขึ้นไป

ขั้นตอนที่ 6 เมื่อพัฒนาแบบทดสอบตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้แล้ว นำไปจัดพิมพ์เพื่อเตรียมไปใช้เก็บข้อมูลต่อไป

5.7 แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยรูปแบบห้องเรียนกลับด้านที่ใช้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติ

แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยรูปแบบห้องเรียนกลับด้านที่ใช้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ของลิเคิร์ท (Likert Scale) มีลำดับขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจเพื่อหากรอบวัดความพึงพอใจให้ครอบคลุมด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ และขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 2 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยรูปแบบห้องเรียนกลับด้านที่ใช้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติ ซึ่งรูปแบบประเมินเป็นมาตรฐาน 5 ระดับ (rating scale) ซึ่งมีการประเมินดังนี้

5 หมายถึง มีความคิดเห็นว่าข้อความนี้มีความเหมาะสมมากที่สุด

4 หมายถึง มีความคิดเห็นว่าข้อความนี้มีความเหมาะสมมาก

- 3 หมายถึง มีความคิดเห็นว่าข้อความนี้มีความเหมาะสมปานกลาง
- 2 หมายถึง มีความคิดเห็นว่าข้อความนี้มีความเหมาะสมน้อย
- 1 หมายถึง มีความคิดเห็นว่าข้อความนี้มีความเหมาะสมน้อยที่สุด
- และได้กำหนดเกณฑ์การแปลความหมายดังนี้ (ประคอง กรรณสูต, 2542)
- 4.50 – 5.00 หมายถึง ความเหมาะสมมากที่สุด
- 3.50 – 4.49 หมายถึง ความเหมาะสมมาก
- 2.50 – 3.49 หมายถึง ความเหมาะสมปานกลาง
- 1.50 – 2.49 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อย
- 1.00 – 1.49 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

ขั้นตอนที่ 3 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่สร้างขึ้นให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์พิจารณาตรวจสอบความครอบคลุมในด้านต่าง ๆ ที่สอดคล้องการเรียนด้วยรูปแบบห้องเรียนกลับด้านที่ใช้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติ ด้านการใช้ภาษา ความถูกต้อง ชัดเจน เข้าใจง่าย แล้วนำมาปรับปรุงตามคำแนะนำและข้อเสนอแนะ

ขั้นตอนที่ 4 ปรับปรุงและแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และนำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง

7. วิธีการทดลองและการเก็บข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

6.1 ผู้วิจัยทำหนังสือขอความร่วมมือในการวิจัยจากบัณฑิตวิทยาลัย ถึงคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

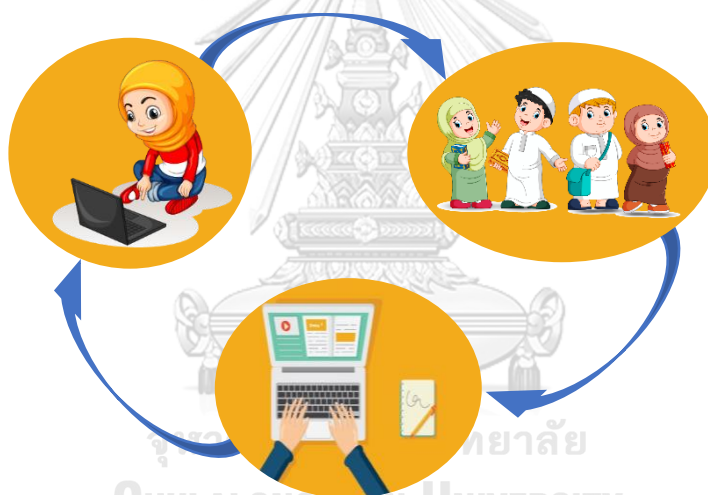
6.2 ผู้วิจัยเตรียมความพร้อมของเครื่องมือและความพร้อมของสถานที่ที่ใช้ในการทำการทดลอง ตรวจสอบการใช้เครื่องมือของเครื่องคอมพิวเตอร์ว่าอยู่ในสภาพสมบูรณ์และพร้อมที่จะใช้งานหรือไม่ ทำการปรับปรุงข้อบกพร่องต่าง ๆ เพื่อกำจัดตัวแปรแทรกซ้อนที่อาจเกิดขึ้นในขณะทำการทดลอง

6.3 จากนั้นก่อนการทำการเรียนการสอน ผู้วิจัยนำแบบทดสอบการคิดวิเคราะห์ก่อนเรียนให้แก่ผู้เรียน (Pre-test) ไปใช้กับผู้เรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง เพื่อทดสอบการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียน และขณะทำการทดลองผู้เรียนจะต้องทำการสะท้อนคิดตามขั้นตอนการจัดการเรียนด้วยกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลองที่ได้ออกแบบไว้ กลุ่มทดลอง ก่อนเข้าชั้นเรียนผู้เรียนต้องเรียนด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ แล้วทำการสะท้อนคิดในเว็บที่ใช้ในการเรียนวิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม ภายในห้องเรียนผู้เรียนกิจกรรมบทบาทสมมติ หลังจากการทำกิจกรรมบทบาทสมมติผู้เรียนทำการสะท้อนคิดอีกครั้ง ดังภาพที่ 6



ภาพที่ 6 รูปแบบการจัดการเรียนรู้ของกลุ่มทดลอง

กลุ่มควบคุม ก่อนเข้าชั้นเรียนผู้เรียนต้องเรียนด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เมื่อเข้าภายในห้องเรียนผู้เรียนกิจกรรมบทบาทสมมติ หลังจากการทำกิจกรรมบทบาทสมมติผู้เรียนทำการสะท้อนในเว็บที่ใช้ในการเรียนวิชาการจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม ดังภาพที่ 7



ภาพที่ 7 รูปแบบการจัดการเรียนรู้ของกลุ่มควบคุม

ผู้วิจัยดำเนินการขั้นตอนที่ได้ออกแบบไว้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนการสอนด้วยห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติเพื่อให้เกิดความสามารถในการคิดวิเคราะห์

6.4 หลังจากนั้นเมื่อทำการเรียนการสอนจนครบ 3 คาบเรียน ผู้วิจัยนำแบบทดสอบการคิดวิเคราะห์หลังเรียนให้แก่ผู้เรียน (Post-test) โดยใช้แบบวัดการคิดวิเคราะห์ชุดเดียวกับการทดสอบก่อนเรียน ให้ผู้เรียนทำแบบสอบถามความคิดเห็นต่อการเรียนด้วยรูปแบบห้องเรียนกลับด้านที่ใช้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติ ผู้วิจัยนำข้อมูลและคะแนนที่ได้มาทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการทางสถิติต่อไป

8. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากแบบทดสอบที่ได้รวบรวมมาทำการวิเคราะห์ค่าทางสถิติโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป (SPSS for Windows) ในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

7.1 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่า t-test Independent และ t-test for dependent samples

7.2 วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากคะแนนการคิดวิเคราะห์ของกลุ่มตัวอย่างโดยวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยตามเกณฑ์วัด

7.3 วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความคิดเห็นต่อการเรียนด้วยรูปแบบห้องเรียนกลับด้านที่ใช้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติ การให้คะแนนประมาณค่า 5 ระดับ



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิจัยเรื่องผลของการสะท้อนคิดในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามของนักเรียนระดับอิสลามศึกษาชั้นที่ 1 เป็นงานวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi - experimental research design) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ

1. เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามก่อนและหลังการทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนในรูปแบบการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้าน ด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม

2. เพื่อเปรียบเทียบวิธีการเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนกลุ่มทดลองที่สะท้อนคิดหลังกิจกรรม มีความแตกต่างจากผู้เรียนกลุ่มควบคุมที่สะท้อนคิดหลังเรียน

2.1 เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามก่อนและหลังการทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนในรูปแบบการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้าน ด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติของกลุ่มทดลอง

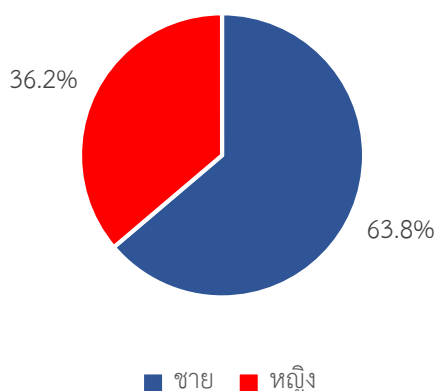
2.2 เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามก่อนและหลังการทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนในรูปแบบการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้าน ด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติของกลุ่มควบคุม

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลผลคะแนนการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามจากการทำแบบทดสอบการคิดวิเคราะห์วิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามแบบทดสอบการคิดวิเคราะห์ก่อนและหลังเรียนในวิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม ข้อคำถามสำหรับการสะท้อนคิดในวิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม และแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยรูปแบบห้องเรียนกลับด้านที่ใช้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติเพื่อนำมาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ ทั้งนี้ผู้วิจัยจึงนำเสนอผลการวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาสภาพการใ้การสะท้อนคิดในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม

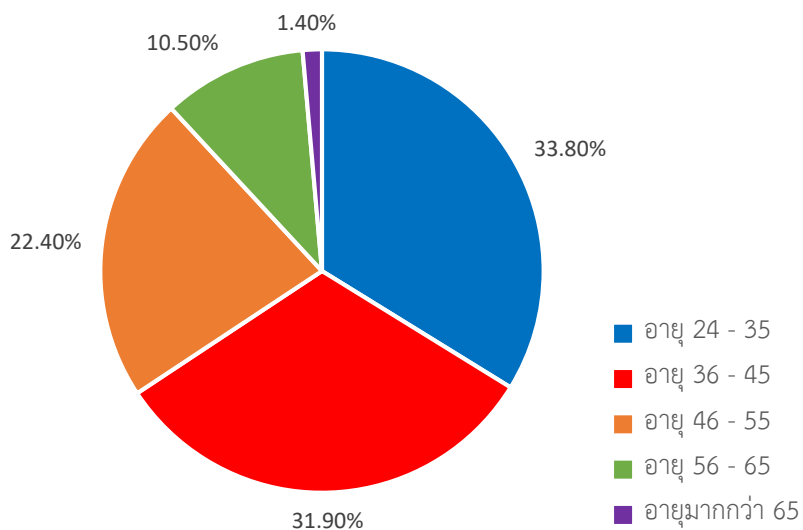
ผู้วิจัยได้ศึกษาสภาพการใ้การสะท้อนคิดในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามจำนวน 210 คนจากผู้สอนทั่วประเทศ โดยใช้แบบสอบถามการใ้การสะท้อนคิดในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม ประกอบด้วย 2 ตอน ได้แก่ ข้อมูลเบื้องต้นของผู้ตอบแบบสอบถาม และสภาพและความต้องการใ้การสะท้อนคิดในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม เป็นระดับประมาณค่า 5 ระดับของลิเคิร์ต (Likert Scale) สรุปผลได้ดังนี้

1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามสภาพการใ้การสะท้อนคิดในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม



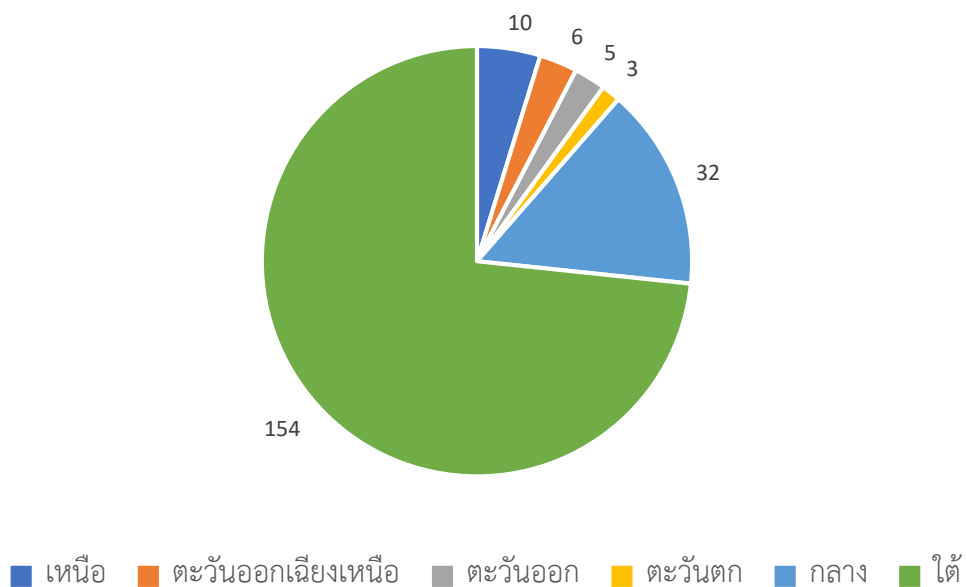
ภาพที่ 8 แสดงเพศของผู้ตอบแบบสอบถาม

จากภาพที่ 8 สามารถสรุปได้ว่า ผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 210 คนเป็นเพศชายร้อยละ 63.8 (จำนวน 134 คน) และเพศหญิงร้อยละ 36.2 (จำนวน 76 คน)



ภาพที่ 9 แสดงอายุของผู้ตอบแบบสอบถาม

จากภาพที่ 9 สามารถสรุปได้ว่า ผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 210 คนมีอายุระหว่าง 24 ถึง 35 ปี ร้อยละ 33.80 (จำนวน 71 คน) อายุระหว่าง 36 ถึง 45 ปี ร้อยละ 31.90 (จำนวน 67 คน) อายุระหว่าง 46 ถึง 55 ปี ร้อยละ 22.40 (จำนวน 47 คน) อายุระหว่าง 56 ถึง 65 ปี ร้อยละ 10.50 (จำนวน 22 คน) และอายุมากกว่า 65 ปี ร้อยละ 1.40 (จำนวน 3 คน)



ภาพที่ 10 แสดงพื้นที่ของผู้ตอบแบบสอบถาม

จากภาพที่ 10 สามารถสรุปได้ว่า ผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 210 คนเป็นผู้สอนจากภาคใต้ มากที่สุดร้อยละ 73.00 (จำนวน 154 คน) รองลงมาคือภาคกลาง ร้อยละ 15.00 (จำนวน 32 คน) ภาคเหนือ ร้อยละ 5.00 (จำนวน 10 คน) ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ร้อยละ 3.00 (จำนวน 6 คน) ภาคตะวันออก ร้อยละ 2.00 (จำนวน 5 คน) และภาคตะวันตก ร้อยละ 1.00 (จำนวน 3 คน)

2. สภาพการณ์การใช้การสะท้อนคิดในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และ บทบาทสมมติที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม โดยนำเสนอผลการศึกษาค้นคว้าข้อมูลแสดงในตาราง 1

ตารางที่ 1 สภาพการณ์การใช้การสะท้อนคิดในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และ บทบาทสมมติที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม

ข้อที่	สภาพการณ์การใช้การสะท้อนคิดในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
เรื่อง การสะท้อนคิด			
1	การสะท้อนคิดจะช่วยให้ผู้เรียนไตร่ตรองเนื้อหาจากการเรียนได้	4.09	0.84
2	ผู้เรียนเกิดการคิดวิเคราะห์เมื่อทำการสะท้อนคิด	4.05	0.81
3	การสะท้อนคิดทำให้ผู้เรียนได้ทบทวนบทเรียนอีกครั้งหนึ่ง	4.17	0.84
4	การสะท้อนคิดทำให้ผู้เรียนสามารถสรุปอย่างมีเหตุผลในบริบทนั้นๆ ได้	4.03	0.79
5	การสะท้อนคิดทำให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์บทเรียนและสถานการณ์ที่เกิดขึ้น	4.04	0.82
เรื่อง ห้องเรียนกลับด้าน			
6	รูปแบบการเรียนด้วยห้องเรียนกลับด้านมีความเหมาะสมกับการเรียนในรายวิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม	4.01	0.90
7	รูปแบบการเรียนด้วยห้องเรียนจะช่วยให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนและครูผู้สอน	4.22	0.79
8	การเรียนด้วยห้องเรียนกลับด้านจะช่วยให้ผู้เรียนขยันหาความรู้เพิ่มเติม	4.00	0.84
9	การเรียนด้วยห้องเรียนกลับด้านจะช่วยให้ครูผู้สอนเข้าถึงผู้เรียน	4.01	0.83
10	ห้องเรียนกลับด้านจะช่วยให้ครูผู้สอนสามารถนำกลวิธีการเรียนรู้	4.09	0.76

ข้อที่	สภาพการใช้การสะท้อนคิดในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
ใหม่ๆให้ผู้เรียนได้			
เรื่อง หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์			
11	หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ช่วยให้ผู้เรียนมีความสนใจในการเรียนวิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามมากยิ่งขึ้น	4.20	0.91
12	หากใช้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับห้องเรียนกลับด้านจะช่วยให้ผู้เรียนมีความสนใจต่อการเรียน	4.28	0.84
13	การนำหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์มาใช้ในการเรียนการสอนจะมีอิทธิพลต่อผู้เรียนระดับอิสลามศึกษาชั้นที่ 1	4.17	0.84
14	หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ช่วยให้ผู้เรียนอยากใฝ่รู้ใฝ่เรียน	4.14	0.89
15	การเรียนด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ช่วยให้ผู้เรียนสามารถทบทวนความรู้ซ้ำได้	4.10	0.87
เรื่อง บทบาทสมมติ			
16	กิจกรรมบทบาทสมมติจะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนใจต่อการเรียนจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม	4.10	0.87
17	กิจกรรมบทบาทสมมติมีความเหมาะสมกับการเรียนในรายวิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม	4.18	0.78
18	กิจกรรมบทบาทสมมติจะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจในจริยธรรมอิสลาม	4.13	0.82
19	กิจกรรมบทบาทสมมติจะช่วยให้ผู้เรียนไตร่ตรองเรื่องราว เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น	4.11	0.79
20	กิจกรรมบทบาทสมมติจะช่วยให้ผู้เรียนเข้าถึงสถานการณ์ที่จะเกิดขึ้นได้	4.04	0.74
เรื่อง การคิดวิเคราะห์			
21	หากใช้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับการสะท้อนคิดจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถคิดวิเคราะห์จากบทเรียนได้	4.07	0.78
22	กิจกรรมบทบาทสมมติจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถคิดวิเคราะห์จากบทเรียนได้	4.00	0.78

ข้อที่	สภาพการใช้การสะท้อนคิดในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
23	วิธีการสอนด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับกิจกรรมบทบาทสมมติและการสะท้อนคิดจะช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์	4.12	0.78
24	กิจกรรมบทบาทสมมติจะช่วยให้ผู้เรียนระดมความคิดของกลุ่มเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของตนเอง	4.08	0.77
25	การวิเคราะห์จะช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ตลอดชีวิตได้เป็นอย่างดี	4.11	0.74
เรื่อง จริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม			
26	เนื้อหาเรื่องมารยาทต่อผู้ใหญ่และผู้มีพระคุณมีความเหมาะสมต่อผู้เรียนระดับอิสลามศึกษาชั้นที่1	4.24	0.77
27	เนื้อหาเรื่องมารยาทในการศึกษามีความเหมาะสมต่อผู้เรียนระดับอิสลามศึกษาชั้นที่1	4.20	0.84
28	เนื้อหาเรื่องมารยาทในการพบปะกันมีความเหมาะสมต่อผู้เรียนระดับอิสลามศึกษาชั้นที่1	4.17	0.87
29	วิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามมีความจำเป็นต่อผู้เรียนระดับอิสลามศึกษาชั้นที่1	4.31	0.79
30	นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากการเรียนวิชาจริยธรรมไปประยุกต์ใช้กับชีวิตประจำวัน	4.36	0.78

จากตารางที่ 1 สภาพการใช้การสะท้อนคิดในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามสามารถสรุปการวิเคราะห์ผลโดยแยกตามประเด็นสำคัญ เรื่อง การสะท้อนคิด 1) การสะท้อนคิดทำให้ผู้เรียนได้ทบทวนบทเรียนอีกครั้งหนึ่ง (\bar{X} =4.17, SD = 0.84) 2) การสะท้อนคิดจะช่วยให้ผู้เรียนไตร่ตรองเนื้อหาจากการเรียนได้ (\bar{X} =4.09, SD = 0.84) 3) ผู้เรียนเกิดการคิดวิเคราะห์เมื่อทำการสะท้อนคิด (\bar{X} =4.05, SD = 0.81) 4) การสะท้อนคิดทำให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์บทเรียนและสถานการณ์ที่เกิดขึ้น (\bar{X} =4.04, SD = 0.82) 5) การสะท้อนคิดทำให้ผู้เรียนสามารถสรุปอย่างมีเหตุผลในบริบทนั้นๆได้ (\bar{X} =4.03, SD = 0.79)

สภาพการณ์การใช้การสะท้อนคิดในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และ บทบาทสมมติที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม สามารถสรุปการ วิเคราะห์ผลโดยแยกตามประเด็นสำคัญ เรื่อง ห้องเรียนกลับด้าน 1) รูปแบบการเรียนด้วยห้องเรียน จะช่วยให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนและครูผู้สอน (\bar{X} =4.22, SD = 0.79) 2) ห้องเรียนกลับด้านจะ ช่วยให้ครูผู้สอนสามารถนำกลวิธีการเรียนรู้ใหม่ๆให้ผู้เรียนได้ (\bar{X} =4.09, SD = 0.76) 3) รูปแบบการ เรียนด้วยห้องเรียนกลับด้านมีความเหมาะสมกับการเรียนในรายวิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม (\bar{X} =4.01, SD = 0.90) 4) การเรียนด้วยห้องเรียนกลับด้านจะช่วยให้ครูผู้สอนเข้าถึงผู้เรียน (\bar{X} =4.01, SD = 0.83) 5) การเรียนด้วยห้องเรียนกลับด้านจะช่วยให้ผู้เรียนขยันหาความรู้เพิ่มเติม (\bar{X} =4.00, SD = 0.84)

สภาพการณ์การใช้การสะท้อนคิดในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และ บทบาทสมมติที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม สามารถสรุปการ วิเคราะห์ผลโดยแยกตามประเด็นสำคัญ เรื่อง หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ 1) หากใช้หนังสือการ์ตูน อิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับห้องเรียนกลับด้านจะช่วยให้ผู้เรียนมีความสนใจต่อการเรียน (\bar{X} =4.28, SD = 0.84) 2) หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ช่วยให้ผู้เรียนมีความสนใจในการเรียนวิชาจริยธรรมในหลัก ศาสนาอิสลามมากยิ่งขึ้น (\bar{X} =4.20, SD = 0.91) 3) การนำหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์มาใช้ในการ เรียนการสอนจะมีอิทธิพลต่อผู้เรียนระดับอิสลามศึกษาชั้นที่ 1 (\bar{X} =4.17, SD = 0.84) 4) หนังสือ การ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ช่วยให้ผู้เรียนอยากใฝ่รู้ใฝ่เรียน (\bar{X} =4.14, SD = 0.89) 5) การเรียนด้วยหนังสือ การ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ช่วยให้ผู้เรียนสามารถทบทวนความรู้ซ้ำได้ (\bar{X} =4.10, SD = 0.87)

สภาพการณ์การใช้การสะท้อนคิดในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และ บทบาทสมมติที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม สามารถสรุปการ วิเคราะห์ผลโดยแยกตามประเด็นสำคัญ เรื่อง บทบาทสมมติ 1) กิจกรรมบทบาทสมมติมีความ เหมาะสมกับการเรียนในรายวิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม (\bar{X} =4.18, SD = 0.78) 2) กิจกรรม บทบาทสมมติจะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจในจริยธรรมอิสลาม (\bar{X} =4.13, SD = 0.82) 3) กิจกรรมบทบาท สมมติจะช่วยให้ผู้เรียนไตร่ตรองเรื่องราว เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น (\bar{X} =4.11, SD = 0.79) 4) กิจกรรม บทบาทสมมติจะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนใจต่อการเรียนจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม (\bar{X} =4.10, SD = 0.87) 5) กิจกรรมบทบาทสมมติจะช่วยให้ผู้เรียนเข้าถึงสถานการณ์ที่จะเกิดขึ้นได้ (\bar{X} =4.04, SD = 0.74)

สภาพการณ์การใช้การสะท้อนคิดในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และ บทบาทสมมติที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม สามารถสรุปการ วิเคราะห์ผลโดยแยกตามประเด็นสำคัญ เรื่อง การคิดวิเคราะห์ 1) วิธีการสอนด้วยห้องเรียนกลับด้าน ร่วมกับกิจกรรมบทบาทสมมติและการสะท้อนคิดจะช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ (\bar{X} =4.12, SD = 0.78) 2) การวิเคราะห์จะช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ตลอดชีวิต ได้เป็นอย่างดี (\bar{X} =4.11, SD = 0.74) 3) กิจกรรมบทบาทสมมติจะช่วยให้ผู้เรียนระดมความคิดของ กลุ่มเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของตนเอง (\bar{X} =4.08, SD = 0.77) 4) หากใช้หนังสือการ์ตูน อิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับการสะท้อนคิดจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถคิดวิเคราะห์จากบทเรียนได้ (\bar{X} =4.07, SD = 0.78) 5) กิจกรรมบทบาทสมมติจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถคิดวิเคราะห์จากบทเรียนได้ (\bar{X} =4.00, SD = 0.78)

สภาพการณ์การใช้การสะท้อนคิดในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และ บทบาทสมมติที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม สามารถสรุปการ วิเคราะห์ผลโดยแยกตามประเด็นสำคัญ เรื่อง จริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม 1) นักเรียนสามารถนำ ความรู้ที่ได้จากการเรียนวิชาจริยธรรมไปประยุกต์ใช้กับชีวิตประจำวัน (\bar{X} =4.36, SD = 0.78) 2) วิชา จริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามมีความจำเป็นต่อผู้เรียนระดับอิสลามศึกษาชั้นที่ 1 (\bar{X} =4.31, SD = 0.79) 3) เนื้อหาเรื่องมารยาทต่อผู้ใหญ่และผู้มีพระคุณมีความเหมาะสมต่อผู้เรียนระดับอิสลามศึกษา ชั้นที่ 1 (\bar{X} =4.24, SD = 0.77) 4) เนื้อหาเรื่องมารยาทในการศึกษามีความเหมาะสมต่อผู้เรียนระดับ อิสลามศึกษาชั้นที่ 1 (\bar{X} =4.20, SD = 0.84) 5) เนื้อหาเรื่องมารยาทในการพบปะกันมีความเหมาะสม ต่อผู้เรียนระดับอิสลามศึกษาชั้นที่ 1 (\bar{X} =4.17, SD = 0.87)

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์สภาพของกลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยนี้เก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างนักเรียนอิสลามศึกษาชั้นที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนอิสลามสันติชน จำนวน 60 คน จำแนกเพศได้ดังตาราง 2

ตารางที่ 2 ข้อมูลสถานภาพของกลุ่มตัวอย่าง

ตัวแปร	ข้อมูลทั่วไป	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เพศ	หญิง	30	50.00
	ชาย	30	50.00
	รวม	60	100

จากตารางที่ 2 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนอิสลามศึกษาชั้นที่ 1 จำนวน 60 คน เป็นเพศหญิง 30 คน (ร้อยละ 50.00) เพศชายจำนวน 30 คน (ร้อยละ 50.00) การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้แบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลองคือนักเรียนอิสลามศึกษาชั้นที่ 1/3 จำนวน 30 คน และกลุ่มควบคุมคือนักเรียนอิสลามศึกษาชั้นที่ 1/5 จำนวน 30 คน

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการทดลอง

ผู้วิจัยนำเสนอการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 4 ตอนย่อย ได้แก่ 1) ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการวิเคราะห์รายวิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามก่อนการเรียนในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม 2) ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการวิเคราะห์รายวิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามก่อนและหลังการเรียนในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติของกลุ่มทดลอง 3) ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการวิเคราะห์รายวิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามก่อนและหลังการเรียนในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติของกลุ่มควบคุม และ 4) ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการวิเคราะห์รายวิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามหลังการเรียนในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

2.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการคิดวิเคราะห์รายวิชาจริยธรรมในหลักสูตรศาสนาอิสลามก่อนการเรียนในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการคิดวิเคราะห์รายวิชาจริยธรรมในหลักสูตรศาสนาอิสลามก่อนการเรียนในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยการทดสอบค่า t แบบกลุ่มตัวอย่างที่เป็นอิสระต่อกัน (Independent sample t -test) ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแสดงในตาราง 3

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการคิดวิเคราะห์รายวิชาจริยธรรมในหลักสูตรศาสนาอิสลามก่อนการเรียนในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

กลุ่มตัวอย่าง	N	ค่าสถิติ		t	Sig.
		Mean	SD		
กลุ่มทดลอง	30	7.20	1.58	.714	.478
กลุ่มควบคุม	30	6.90	1.67		

* $p < .05$

จากตารางที่ 3 พบว่า คะแนนของกลุ่มทดลองมีค่า Mean = 7.20, SD = 1.58 คะแนนของกลุ่มควบคุมมีค่า Mean = 6.90, SD = 1.67 และผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการคิดวิเคราะห์รายวิชาจริยธรรมในหลักสูตรศาสนาอิสลามก่อนเรียนระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่า ผู้เรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมที่จะได้รับการเรียนรู้รูปแบบการสะท้อนคิดในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติก่อนเรียนไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการคิดวิเคราะห์รายวิชาจริยธรรมในหลักสูตรศาสนาอิสลามก่อนและหลังการเรียนในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติของกลุ่มทดลอง

ผลวิเคราะห์และเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนการคิดวิเคราะห์ก่อนและหลังการเรียนในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติของกลุ่ม

ทดลอง โดยการทดสอบค่า t แบบกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent sample t=test) ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแสดงในตาราง 4

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการคิดวิเคราะห์รายวิชา จริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามก่อนและหลังการเรียนในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูน อิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติของกลุ่มทดลอง

กลุ่มทดลอง	ค่าสถิติ			
	Mean	SD	t	Sig.
ก่อนเรียน	7.20	1.58	-34.820	.00*
หลังเรียน	17.37	1.19		

*p< .05

จากตารางที่ 4 พบว่า กลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนตามวิธีการสะท้อนคิดหลังกิจกรรมในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติมีค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียนมีค่า Mean = 7.20, SD = 1.58 คะแนนหลังเรียนมีค่า Mean = 17.37, SD = 1.19 และผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนการคิดวิเคราะห์หลังการเรียนในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติของกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการคิดวิเคราะห์รายวิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามก่อนและหลังการเรียนในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติของกลุ่มควบคุม

ผลวิเคราะห์และเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนความสามารถการคิดวิเคราะห์ก่อนและหลังการเรียนในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติของกลุ่มทดลอง โดยการทดสอบค่า t แบบกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent sample t=test) ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแสดงในตาราง 5

ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการคิดวิเคราะห์รายวิชา จริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามก่อนและหลังการเรียนในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูน อิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติของกลุ่มควบคุม

กลุ่มควบคุม	ค่าสถิติ			
	Mean	SD	t	Sig.
ก่อนเรียน	6.90	1.67	-30.982	.00*
หลังเรียน	16.33	1.33		

*p<.05

จากตารางที่ 5 พบว่า กลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนตามวิธีการสะท้อนคิดหลังเรียนในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติมีค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียนมีค่า Mean = 6.90, SD = 1.67 คะแนนหลังเรียนมีค่า Mean = 16.33, SD = 1.33 และผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนการคิดวิเคราะห์หลังการเรียนในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติของกลุ่มควบคุมสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการคิดวิเคราะห์รายวิชาจริยธรรมในหลักสูตรศาสนาอิสลามหลังการทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการคิดวิเคราะห์รายวิชาจริยธรรมในหลักสูตรศาสนาอิสลามหลังการเรียนในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยการทดสอบค่า t แบบกลุ่มตัวอย่างที่เป็นอิสระต่อกัน (Independent sample t-test) ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแสดงในตาราง 6

ตารางที่ 6 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการวิเคราะห์รายวิชาจริยธรรมในหลักสูตรศาสนาอิสลามหลังการเรียนในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

กลุ่มตัวอย่าง	ค่าสถิติ				
	N	Mean	SD	t	Sig.
กลุ่มทดลอง	30	17.37	1.19	2.256	.03*
กลุ่มควบคุม	30	16.63	1.33		

*p< .05

จากตารางที่ 6 พบว่า คะแนนของกลุ่มทดลองมีค่า Mean = 17.37, SD = 1.19 คะแนนของกลุ่มควบคุมมีค่า Mean = 16.63, SD = 1.33 และผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนน

ความสามารถในการคิดวิเคราะห์รายวิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามหลังเรียนระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่า ผู้เรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมที่ได้รับการเรียนรู้รูปแบบการสะท้อนคิดในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 4 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยรูปแบบห้องเรียนกลับด้านที่ใช้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับผลการวิเคราะห์ข้อมูลแสดงในตาราง 7

ตารางที่ 7 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยรูปแบบห้องเรียนกลับด้านที่ใช้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติ

รายการ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ระดับความเห็น
1. วิธีการสอนที่ครูนำมาใช้ สนุกสนานไม่น่าเบื่อ	4.50	0.62	มากที่สุด
2. นักเรียนชอบเรียนวิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม	4.33	0.68	มาก
3. กิจกรรมในห้องเรียนทำให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกันในชั้นเรียน	4.15	0.66	มาก
4. บรรยากาศของการเรียนเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	4.28	0.72	มาก
5. นักเรียนสามารถทำกิจกรรมที่ครูมอบหมายเสร็จตามกำหนด	4.05	0.79	มาก
6. วิธีสอนที่ครูนำมาใช้ช่วยให้นักเรียนสามารถวิเคราะห์สถานการณ์ต่าง ๆ ได้ดีขึ้น	4.32	0.62	มาก
7. หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ที่ครูนำมาใช้ทำให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น	4.25	0.73	มาก
8. กิจกรรมในชั้นเรียนทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากยิ่งขึ้น	4.05	0.77	มาก

รายการ	ค่าเฉลี่ย	ส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน	ระดับ ความ คิดเห็น
9. ห้องเรียนกลับด้านทำให้นักเรียนมีความสนใจเรียนวิชา จริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามมากยิ่งขึ้น	4.48	0.60	มาก
10. วิธีการสอนที่ครูนำมาใช้ ทำให้นักเรียนมีความตั้งใจ เรียนมากยิ่งขึ้น	4.13	0.70	มาก
11. นักเรียนชอบวิธีการที่สามารถศึกษาบทเรียนก่อนเข้า ชั้นเรียน	4.38	0.61	มาก
12. นักเรียนเข้าใจในบทเรียนได้ดียิ่งขึ้นเมื่อได้ทำกิจกรรม ตามที่ครูมอบหมาย	4.30	0.67	มาก
13. หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ทำให้นักเรียนสนุกกับการ อ่านมากยิ่งขึ้น	4.30	0.79	มาก
14. การสะท้อนคิดทำให้นักเรียนได้ทบทวนสิ่งที่เกิดขึ้นจาก การเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น	4.30	0.70	มาก
15. กิจกรรมภายในห้องเรียนเหมาะสมกับเนื้อหาที่ได้เรียน จากหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์	4.40	0.64	มาก
16. กิจกรรมในชั้นเรียนทำให้นักเรียนคิดไตร่ตรองมาก ยิ่งขึ้น	4.32	0.65	มาก
17. การจัดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนจดจำเนื้อหาได้นาน	4.17	0.74	มาก
18. กิจกรรมการเรียนการสอนนี้ทำให้นักเรียนได้ทำงาน ร่วมกับผู้อื่น	4.50	0.65	มากที่สุด
19. การจัดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนภูมิใจที่สามารถเข้าใจ เนื้อหาได้ด้วยตนเอง	4.42	0.65	มาก
20. นักเรียนคิดว่าการเรียนแบบนี้ทำให้ฉันเกิดการเรียนรู้ มากกว่าการฟังบรรยายจากครูหน้าชั้นเรียน	4.57	0.62	มากที่สุด
รวม	4.31	0.68	มาก

จากตารางที่ 7 พบว่าหลังจากผู้เรียนเรียนด้วยรูปแบบห้องเรียนกลับด้านที่ใช้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติ ในภาพรวมมีความคิดเห็นต่อรูปแบบการสอนอยู่ในระดับมาก (\bar{X} =4.31, SD = .68) และเมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่เห็นด้วยมากที่สุดกับการเรียนในรูปแบบห้องเรียนกลับด้านที่ใช้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้มากกว่าการฟังบรรยายจากครูหน้าชั้นเรียน (\bar{X} =4.57, SD = .62) รองลงมาคือ กิจกรรมการเรียนการสอนห้องเรียนกลับด้านที่ใช้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติทำให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น (\bar{X} =4.50, SD = .65) และวิธีการสอนที่ครูนำมาใช้ สนุกสนานไม่น่าเบื่อ (\bar{X} =4.50, SD = .62)



บทที่ 5

การอภิปรายผล ข้อสรุปและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง ผลของการสะท้อนคิดในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามของนักเรียนระดับอิสลามศึกษาชั้นที่ 1 ดำเนินภายใต้วัตถุประสงค์ 2 ข้อดังนี้

1. เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามก่อนและหลังการทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนในรูปแบบการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้าน ด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม

2. เพื่อเปรียบเทียบวิธีการเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนกลุ่มทดลองที่สะท้อนคิดหลังกิจกรรม มีความแตกต่างจากผู้เรียนกลุ่มควบคุมที่สะท้อนคิดหลังเรียน

2.1 เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามก่อนและหลังการทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนในการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติของกลุ่มทดลอง

2.2 เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามก่อนและหลังการทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนในรูปแบบการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้าน ด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติของกลุ่มควบคุม

การวิจัยนี้ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ใช้แบบแผนการทดลองแบบกึ่งทดลอง (Quasi - experimental research design) โดยมีรูปแบบการวิจัยแบบศึกษา 2 กลุ่มเปรียบเทียบ วัดสองครั้ง (The Pretest-Posttest Design with Nonequivalent Groups) (วรรณิ แกมเกตุ, 2555) มีกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม จำนวน 60 คน คือ กลุ่มการสะท้อนคิดหลังกิจกรรมในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติ จำนวน 30 คน (กลุ่มทดลอง) และกลุ่มการสะท้อนคิดหลังเรียนในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติ จำนวน 30 คน (กลุ่มควบคุม) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้วิชาจริยธรรมในศาสนาอิสลาม 2) หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง วิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม 3) เว็บไซต์ในการเรียนวิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม และ 4) แบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนในวิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ 1) แบบทดสอบการคิดวิเคราะห์ก่อนและหลังเรียนในวิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม 2) ข้อ

คำถามสำหรับการสะท้อนคิดในวิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยรูปแบบห้องเรียนกลับด้านที่ใช้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติ โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการวิจัยตามขั้นตอนการทดลองที่ผู้วิจัยได้ออกแบบไว้ จากนั้นทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการหาค่าเฉลี่ยเลขคณิต ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test Independent และ t-test for dependent samples) สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาและวิเคราะห์ผลของการใช้การสะท้อนคิดในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามของนักเรียนระดับอิสลามศึกษาชั้นที่ 1 สามารถสรุปได้ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบวิธีการเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนกลุ่มทดลองที่สะท้อนคิดหลังกิจกรรม มีความแตกต่างจากผู้เรียนกลุ่มควบคุมที่สะท้อนคิดหลังเรียน

1.1 การวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามก่อนเรียนของผู้เรียนกลุ่มทดลองและผู้เรียนกลุ่มควบคุม

ผลการวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามก่อนเรียนของผู้เรียนกลุ่มทดลองและผู้เรียนกลุ่มควบคุม พบว่า ผลคะแนนการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามก่อนเรียนด้วยการจัดการเรียนในรูปแบบการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้าน ด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติ ของผู้เรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามเท่ากับ 7.20 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.58 และผู้เรียนกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยคะแนนการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามเท่ากับ 6.90 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.67 และเมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามก่อนเรียนระหว่างผู้เรียนกลุ่มทดลองและผู้เรียนกลุ่มควบคุม พบว่า ผู้เรียนกลุ่มทดลองและผู้เรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการเรียนรู้การสะท้อนคิดในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติก่อนเรียนไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

1.2 การวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามก่อนเรียนและหลังเรียนของผู้เรียนกลุ่มทดลอง

ผลการวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามก่อนและหลังเรียนของผู้เรียนกลุ่มทดลอง พบว่า ผลคะแนนการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนในรูปแบบการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้าน ด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติ ของผู้เรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามก่อนเรียนเท่ากับ 7.20 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.58 และมีค่าเฉลี่ยคะแนนการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามหลังเรียนเท่ากับ 17.37 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.19 และเมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนการคิดวิเคราะห์ตามรูปแบบจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามก่อนเรียนและหลังเรียนของผู้เรียนกลุ่มทดลอง พบว่า ผู้เรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการเรียนรู้การสะท้อนคิดในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

1.3 การวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามก่อนเรียนและหลังเรียนของผู้เรียนกลุ่มควบคุม

ผลการวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามก่อนและหลังเรียนของผู้เรียนกลุ่มควบคุม พบว่า ผลคะแนนการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนในรูปแบบการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้าน ด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติของผู้เรียนกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยคะแนนการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามก่อนเรียนเท่ากับ 6.90 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.67 และมีค่าเฉลี่ยคะแนนการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามหลังเรียนเท่ากับ 16.33 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.33 และเมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามก่อนเรียนและหลังเรียนของผู้เรียนกลุ่มควบคุม พบว่า ผู้เรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการเรียนรู้การสะท้อนคิดในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลคะแนนการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามก่อนและหลังการทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนในรูปแบบการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้าน ด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามของผู้เรียนกลุ่มทดลองและผู้เรียนกลุ่มควบคุม

2.1 การวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามหลังเรียนของผู้เรียนกลุ่มทดลองและผู้เรียนกลุ่มควบคุม

ผลการวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามหลังเรียนของผู้เรียนกลุ่มทดลองและผู้เรียนกลุ่มควบคุม พบว่า ผลคะแนนการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนในรูปแบบการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้าน ด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติของผู้เรียนกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามเท่ากับ 17.36 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.19 และผู้เรียนกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยคะแนนการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามเท่ากับ 16.63 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.33 และเมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามหลังเรียนระหว่างผู้เรียนกลุ่มทดลองและผู้เรียนกลุ่มควบคุม พบว่า ผู้เรียนกลุ่มทดลองและผู้เรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการเรียนรู้การสะท้อนคิดในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผลการวิจัย

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยเรื่องการจัดการสะท้อนคิดในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามของนักเรียนระดับอิสลามศึกษาชั้นที่ 1 พบว่าผู้เรียนที่ได้รับการเรียนการสอนการสะท้อนคิดในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ตามในหลักศาสนาอิสลามหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานของการวิจัยที่ผู้วิจัยได้ตั้งไว้ ทั้งนี้อาจมีเหตุผลหลายประเด็นซึ่งผู้วิจัยแบ่งประเด็นในการอภิปรายดังนี้

1. การเรียนรู้ด้วยห้องเรียนกลับด้าน มีลักษณะการเรียนการสอนที่มีผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยมีวิธีการสอนให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาจากที่บ้าน และทำกิจกรรมภายในชั้นเรียน (Bergmann & Sams, 2012; Heyborne & Perrett, 2016; วิจารย์ พานิช, 2556; สุพินดา ณ มหาชัย, 2556) โดยมีขั้นตอนทั้งสิ้น 3 ขั้นตอน 1)ก่อนเรียน ผู้เรียนศึกษาบทเรียนหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านระบบออนไลน์ด้วย Google Classroom 2)ขณะเรียน ผู้สอนใช้คำถามนำเข้าสู่บทเรียน จากนั้นให้ผู้เรียนและผู้สอนร่วมทำกิจกรรมบทบาทสมมติในห้องเรียน และ 3)หลังเรียน ผู้เรียนสะท้อนคิดผ่านระบบ

ออนไลน์ ผู้สอนให้ผลป้อนกลับแก่ผู้เรียน (Bergmann & Sams, 2012; วิจารณ์ พานิช, 2556) ซึ่งการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านเป็นการสร้างแรงจูงใจให้ในการเรียน ความอยากรู้อยากเห็น และความสนใจในการเรียนเป็นไปได้โดยง่าย ซึ่งสอดคล้องกับ นิชาภา บุรีกาญจน์ (2556) ทำการวิจัยการจัดการเรียนรู้สุขศึกษาโดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้แนวคิดแบบห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อความรับผิดชอบและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ผลการวิจัยพบว่าการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้แนวคิดแบบห้องเรียนกลับด้านมีผลต่อความรับผิดชอบและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยที่ค่าเฉลี่ยของคะแนนความรับผิดชอบและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษาของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และค่าเฉลี่ยของคะแนนความรับผิดชอบและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษาของนักเรียนกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับ Szparagowski (2014) ได้ทำการวิจัยเพื่อศึกษาผลของการใช้ห้องเรียนกลับด้าน ผลการวิจัยพบว่า มี 2 ห้องเรียนจากทั้งหมด 3 ห้องเรียนที่มีคะแนนแบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับห้องเรียนกลับด้านสูงกว่าการเรียนปกติ และทั้ง 3 ห้องเรียนมีคะแนนที่ได้จากการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้านสูงกว่าการเรียนปกติ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Wang (2017) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การสำรวจความสัมพันธ์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนออนไลน์ในห้องเรียนกลับด้านโดยกระบวนการจัดการเรียนรู้ ผลการวิจัยพบว่าการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการแก้ปัญหาที่มีผลอย่างมากต่อความสำเร็จ นอกจากนี้การมีส่วนร่วมในกิจกรรมการประเมินตนเองและการสะท้อนตนเองมีผลโดยตรงต่อการมีส่วนร่วมในการศึกษาออนไลน์และปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ซึ่งมีผลโดยตรงต่อการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการแก้ปัญหา สำคัญที่สุดคือผลการมีส่วนร่วมในการประเมินตนเองและการสะท้อนความสำเร็จด้วยตนเองเป็นผลมาจากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการแก้ปัญหา จากการค้นพบนี้พบว่าการออกแบบกิจกรรมการแก้ปัญหาที่น่าสนใจและก้าวหน้าเป็นหัวใจสำคัญของห้องเรียนกลับด้าน ซึ่งในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมาผู้สอนได้ใช้วิธีปฏิบัติที่ทำให้ผู้เรียนสามารถควบคุมวิธีการเรียนรู้เรื่องสำคัญ ๆ ได้มากขึ้น ผู้สอนได้พบว่าผู้เรียนมีส่วนร่วมมากขึ้นและเตรียมพร้อมสำหรับการเรียนในชั้นเรียนเมื่อใช้รูปแบบการเรียนห้องเรียนกลับด้าน การเรียนโดยใช้วิธีการสอนแบบบรรยายผู้สอนมักจะนำเสนอการเรียนการสอนผ่านการบรรยายและมอบหมายงานเพื่อเสริมสร้างบทเรียนหลังเลิกเรียน ซึ่งรูปแบบห้องเรียนกลับด้านจะเปลี่ยนแปลงจากเดิมโดยผู้สอนจะมอบหมายให้ผู้เรียนเรียนรู้ที่บ้านและในชั้นเรียนผู้สอนมอบหมายให้ผู้เรียนทำงานในชั้นเรียนและผู้เรียนจะได้รับความช่วยเหลือจากผู้สอนตามความเหมาะสม และสอดคล้องกับ Bergmann and Sams (2012) ได้กล่าวไว้ว่า ผู้เรียนมีความเร็วในการเรียนรู้ไม่เท่ากัน ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ควบคุมความเร็วในการเรียนรู้ด้วยตนเอง จะทำให้ผู้เรียนมีโอกาสในการทบทวนเนื้อหาและปฏิบัติกิจกรรมในวิดีโอ หากเกิดความไม่เข้าใจในประเด็นใด ผู้เรียนสามารถย้อนกลับไป

ทบทวนหรือหยุดชมไว้ชั่วคราวเพื่อทำความเข้าใจได้ นอกจากนี้ประโยชน์ที่เกิดจากการใช้ห้องเรียนกลับด้านถือเป็นรูปแบบของการศึกษาที่ครูไม่ควรมองข้าม

2. การจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสะท้อนคิด การสะท้อนคิดเกิดขึ้นจากการที่ผู้เรียนได้รับหรือรวบรวมข้อมูลเบื้องต้นจากการเรียนรู้ทั้งในและนอกห้องเรียน และนำมาพินิจพิเคราะห์อย่างใคร่ครวญจนเกิดความเข้าใจในความคิดของตนอย่างถ่องแท้ ก่อนที่จะสื่อสารกับผู้อื่น ซึ่งเป็นวิธีการสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนได้คิดเกี่ยวกับพัฒนาการเรียนรู้ของตน การตัดสินใจขณะดำเนินกิจกรรมหรือตัดสินใจในผลงานของตนเองที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นมา และเป็นการทบทวนสิ่งที่เกิดขึ้นจากกระบวนการเรียนรู้ โดยเกิดขึ้นระหว่างดำเนินกิจกรรม และหลังการดำเนินกิจกรรม (Dewey, 1933; Yancey, 1998; ประกอบ กรณีกิจ, 2550) ซึ่งจะช่วยพัฒนาให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางกระบวนการคิด รวมทั้งทักษะการคิดวิเคราะห์ ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยการแนะนำตนเอง วิพากษ์ตนเอง สร้างโอกาสให้ผู้เรียนสามารถชี้แนะตนเองได้มากขึ้น และได้รับการประเมินตนเอง (ลำพอง กลมกุล, 2554) ซึ่งสอดคล้องกับ ปิยพจน์ ตัณทะผลิน (2559) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง รูปแบบการเรียนออนไลน์โดยการสะท้อนคิดร่วมกันด้วยกรณีศึกษาเพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตของนิสิตนักศึกษาครู ผลการใช้รูปแบบการเรียนออนไลน์โดยการสะท้อนคิดร่วมกันด้วยกรณีศึกษาพบว่าผู้เรียนมีทัศนคติต่อพฤติกรรมที่มีแนวโน้มเป็นการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตหลังการทำกิจกรรมสูงกว่าก่อนทำกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับ ชนิกันต์ ดุลนกิจ (2556) ได้ทำการทดลองเรื่องผลของการใช้หนังสือการ์ตูนเรื่องโดราเอมอนร่วมกับการสะท้อนคิด เพื่อสร้างความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 ผลการวิจัยพบว่าผลของคะแนนแบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานในรูปแบบของแบบมาตรฐาน ค่าเฉลี่ยของคะแนนความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานของ นักเรียนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และผลของคะแนนแบบวัดความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานในรูปแบบของ การเขียนเติมประโยคให้สมบูรณ์ ค่าเฉลี่ยของคะแนนความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงาน ของนักเรียนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับ รัชันัน เพชรจำนงค์ and พรสุข ตันตระกูลโรจน์ (2559) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ผลของการใช้รูปแบบการสะท้อนคิดที่แตกต่างกันผ่านบล็อกในการเรียนแบบผสมผสานตามหลักการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่มีต่อความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักศึกษาด้านสื่อสารมวลชน ผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนกลุ่มทดลองสะท้อนคิดแบบมีรูปแบบ มีค่าเฉลี่ยคะแนนความสามารถในการทำงานเป็นทีมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และผู้เรียนกลุ่มทดลองที่ใช้การสะท้อนคิดผ่านบล็อกแบบมีรูปแบบ มีค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่มีการสะท้อนคิดผ่านบล็อกแบบไม่มีรูปแบบ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับ Manning, Cronin, Monaghan, and Rawlings-

Anderson (2009) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง การรับรู้ของนักศึกษาพยาบาลในการสะท้อนคิดเป็นกลุ่มต่อความเข้าใจในประสบการณ์การฝึกปฏิบัติ และการพัฒนากลยุทธ์สำหรับการศึกษาในอนาคต ผลการวิจัยพบว่า การสะท้อนคิดมีประโยชน์โดยช่วยการเชื่อมโยงทฤษฎีและการฝึกปฏิบัติ พัฒนามุมมองต่อสถานการณ์ทางเลือกในการดูแลและการแก้ปัญหา การสะท้อนคิดเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์และเกิดการพัฒนาด้านการคิด เพราะสามารถเชื่อมโยงการเรียนรู้ต่าง ๆ เข้าด้วยกันอย่างมีประสิทธิภาพและสะท้อนกลับข้อมูลได้อย่างมีเหตุผล

3. การใช้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ที่นำการ์ตูนแสดงเรื่องราวต่าง ๆ ในรูปแบบบทบาทสมมติของจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม ซึ่งตัวการ์ตูนจะสอดคล้องกับวัฒนธรรมและการแต่งกายของมุสลิม (Kinder, 1965; กนก ชูลักษณ์, 2542; ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2541) โดยผู้ใช้สามารถอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์นี้ผ่านทางหน้าจอบทคอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์พกพาอื่น ๆ ได้ ซึ่งมีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมในอิสลาม (Siegenthaler et al., 2010; จิระพันธ์ เตมะ, 2545; ประภาพรรณ หิรัญวัชรพฤษช์, 2545) ซึ่งหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์เน้นให้ผู้อ่านเชื่อมโยงกับประสบการณ์ของตนเองกับเรื่องจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์จะเป็นบทเรียนที่อยู่ใน Google Classroom ผู้เรียนสามารถแลกเปลี่ยนความคิดกับผู้อ่านท่านอื่น ๆ ได้ อันจะช่วยทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ เสริมสร้างความเข้าใจและนิสัยรักการอ่านมากขึ้น (Bosman & Zagenczyk, 2011; Poore, 2013; ญัฐกร สงคราม, 2553; เมธาวี พิเศษพัฒน์, 2553; สรญา สาระสุภาพ, 2553) ซึ่งสอดคล้องกับ หนึ่งฤทัย ชูแก้ว (2556) ได้ทำการวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังได้รับการจัดการโดยใช้บทเรียนการ์ตูนร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบ STAD ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบ STAD สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 65 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับ พล หิรัณยศิริ (2555) ได้สร้างหนังสืออ่านเสริมภาพการ์ตูนนิทานเสริมคุณธรรมชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยหนังสืออ่านเสริมภาพการ์ตูนนิทานเสริมคุณธรรมที่สร้างขึ้นสูงกว่าคะแนนสอบก่อนการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 การสื่อสารด้วยภาษา ท่าทางหรือการวาดภาพ ทำให้ชิ้นงานนั้น ๆ มีองค์ประกอบด้านความสุนทรีย์ และความสวยงามเพิ่มขึ้น เกิดเป็นชิ้นงานที่มีความสมบูรณ์ทั้งการใช้งานและความสวยงาม (ยศวีร์ สายฟ้า, 2555) หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์เรื่องจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามยังเป็นสื่อที่ทำให้ผู้เรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ด้วยชีวิตประจำวันอีกด้วย

4. การจัดการเรียนรู้ด้วยบทบาทสมมติเป็นวิธีการสอนที่ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ จากการให้ผู้เรียนสวมบทบาทจากสถานการณ์ที่กำหนดขึ้น ซึ่งมีความใกล้เคียงกับความเป็นจริง โดยผู้สอนให้

หัวข้อเรื่องที่สอดคล้องกับหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ในวิชาจริยธรรมตามหลักศาสนาอิสลามในแต่ละเรื่องที่คุณได้เรียน (Shaftel et al., 1967; ทิศนา ข้ามมณี, 2558; สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2555) การเรียนด้วยบทบาทสมมติช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนการคิดวิเคราะห์แก้ปัญหาและการคิดตัดสินใจ อีกทั้งยังช่วยให้ผู้เรียนสามารถเตรียมพร้อมสำหรับสถานการณ์จริงที่เผชิญได้ในอนาคต และยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในสิ่งที่เรียนได้อย่างลึกซึ้งขึ้น (ทิศนา ข้ามมณี, 2558; บุญชม ศรีสะอาด, 2541; อภรณ์ ใจเที่ยง, 2550) ซึ่งสอดคล้องกับ กานดา พวงชะ (2557) ได้ทำการวิจัยโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเรียนจากการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกลวิธีทำนาย: สังเกต: อธิบาย ร่วมกับบทบาทสมมติ เรื่อง สารในชีวิตประจำวัน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมการเรียน ได้แก่ ความกระตือรือร้น การซักถาม การแสดงความคิดเห็น ยอมรับฟังความคิดเห็นของคนอื่น และ ความร่วมมือในการทำกิจกรรม และนักเรียนมีความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนและสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 การสอนผู้เรียนให้พัฒนาลักษณะนิสัยที่ดีเป็นคนที่มจริยธรรมดีงามนั้น ผู้ใหญ่ต้องปลูกฝังและเป็นแบบอย่างที่ดีให้กับผู้เรียน Campbell (2004) ได้กล่าวว่า การสอนจริยธรรมตามหลักสูตรจริยธรรมวิชาชีพระดับมัธยมศึกษาได้รับการออกแบบตามหลักการบูรณาการจริยธรรมการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ ซึ่งครูผู้สอนจะต้องเป็นแบบอย่างที่ดีให้กับผู้เรียน แต่การสอนเรื่องจริยธรรมไม่ใช่เพียงครูเท่านั้นที่ต้องอบรมสั่งสอนให้ความรู้แก่ผู้เรียน ผู้ปกครอง ครอบครัว และชุมชนต้องเป็นแบบอย่างที่ดีให้เด็ก ๆ ด้วย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยชิ้นนี้กล่าวคือ การจัดกิจกรรมบทบาทสมมติเรื่องจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามที่แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนเข้าใจและสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

จากประเด็นข้างต้นที่ผู้วิจัยได้นำเสนอไปส่งผลให้ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ตามรูปแบบจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 การสะท้อนคิดมากกว่าหนึ่งครั้งในหนึ่งบทเรียนยังเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการคิดวิเคราะห์ได้มากกว่าการสะท้อนคิดเพียงครั้งเดียว ซึ่งส่งผลให้กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมที่ได้รับการเรียนรูปแบบการสะท้อนคิดในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติฯ หลังเรียนแตกต่างกัน จึงเป็นสิ่งที่ยืนยันได้ชัดเจนว่าการใช้รูปแบบการสะท้อนคิดในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติสามารถส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ตามรูปแบบจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามโดยใช้เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมในอิสลามของชีวิตประจำวัน และนักเรียนทุกคนในชั้นเรียนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ อีกทั้งมีลำดับขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนที่เป็นระบบสามารถนำไปปรับใช้กับเนื้อหาวิชาต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดวิเคราะห์ตามรูปแบบจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามของนักเรียนระดับ

อิสลามศึกษาชั้นที่ 1 และทำให้เห็นได้ว่าการจัดการเรียนการสอนโดยใช้แนวคิดนี้ตอบสนองความต้องการของผู้เรียนและสอดคล้องกับนโยบายการศึกษาของประเทศไทย

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้

1. การใช้การสะท้อนคิดในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามของนักเรียนระดับอิสลามศึกษาชั้นที่ 1 ในห้องเรียนอิสลามศึกษาจะต้องมีความพร้อมในการใช้เทคโนโลยี ผู้สอนควรเริ่มจากการสอนวิธีการใช้งานเว็บไซต์ที่ใช้ในการเรียนวิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม จากนั้นผู้สอนให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาก่อนเข้าเรียนจากหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ และผู้สอนสามารถนำหัวข้อในหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์เรื่องจริยธรรมในอิสลาม มาสร้างกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น

2. หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์เรื่องจริยธรรมอิสลาม ผู้วิจัยได้ออกแบบหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ให้สอดคล้องกับหลักสูตรอิสลามศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โดยตัวการ์ตูนจะสอดคล้องกับวัฒนธรรมและการแต่งกายของอิสลามเพื่อเป็นแบบอย่างให้กับผู้เรียน

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ในการวิจัยครั้งต่อไป ผู้วิจัยสามารถพัฒนาบทเรียนให้มีความเสมือนจริง โดยการจำลองสถานการณ์หรือสร้างตัวละครให้ผู้เรียนเข้าไปทำกิจกรรมออนไลน์ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้มากที่สุดดังที่ เอดการ์ เดล (Edgar Dale) ได้บอกไว้ว่าประสบการณ์ตรงจะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้มากที่สุด

2. การจัดการเรียนรู้การสะท้อนคิดในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม สามารถนำไปประยุกต์กับเนื้อหาวิชาอื่น ๆ ได้ และศึกษากับผู้เรียนในระดับชั้นอื่น ๆ ต่อไป

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

กนก ชูลักษณ์. (2542). หนังสือการ์ตูนสำหรับเด็ก. ภูเก็ต: สถาบันราชภัฏภูเก็ต.

กรวรรณ สืบสม และ นพรัตน์ หมิมพลัด. (2560). การพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped classroom) ด้วยการบูรณาการการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยี มัลติมีเดียผ่าน Google Classroom. สมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย ในราชูปถัมภ์ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี, 6(2), 118-127.

กำธร บุญเจริญ. (2550). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ผ่านเว็บ 2 รูปแบบที่ต่างกันเรื่องการเขียน สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี. (วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

กานดา แพงชะ. (2557). ผลการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ด้วยกลวิธีทำนาย: สังเกต: อธิบาย ร่วมกับบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เรื่อง สารในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. (วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยนเรศวร.

เกศสุดา ปงลังกา. (2550). การศึกษาการใช้กิจกรรมบทบาทสมมติในกาพัฒนาความสามารถด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. (ปริญญา นิพนธ์มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ฉันท ชาติทอง. (2554). สอนคิด: การตัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการคิด. นครปฐม: เพชรเกษมการพิมพ์.

จักรกฤษณ์ นิลทะสิน. (2545). การวาดภาพการ์ตูน. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์วาดศิลป์.

จักรินทร์ สุตชนะ. (2550). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทยเรื่องคำนาม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้บทเรียนการ์ตูนประกอบการสอน. (วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

จันทวรรณ ปิยะวัฒน์. (2556). Flipped Classrooms at ClassStart.org. Retrieved from <http://www.youtube.com/user/educationinthailand>

จินตวีร์ คล้ายสังข์. (2561). *Desktop publishing* สู่ e-book: เพื่อส่งเสริมการใ้รู้ของผู้เรียนยุคดิจิทัล. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

จิระพันธ์ เดมยะ. (2545). หนังสืออิเล็กทรอนิกส์. วิทยบริการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, 13(1), 1-18.

จุฬารวรรณ แสงหิรัญ. (2547). การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนประกอบการเรื่อง การแก้โจทย์ปัญหาคณิตศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. (วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

- เจริญสุข คงชาติ. (2552). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์และความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะหาความรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูน. (สารนิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ชนิกานต์ ดุลนกิจ. (2556). ผลของการใช้หนังสือการ์ตูนเรื่องโดราเอมอนร่วมกับการสะท้อนคิดเพื่อสร้างความตระหนักเรื่องความมุ่งมั่นในการทำงานของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2541). หลักการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ณัฐกร สงคราม. (2553). การออกแบบและพัฒนาโมดูลมีเดียเพื่อการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตนา แคมมณี. (2558). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธนธรณ นิยมชื่น. (2550). ผลการพัฒนาการอ่านจับใจความ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้บทเรียนการ์ตูนประกอบการจัดกิจกรรมด้วยกลุ่มร่วมมือ. (การศึกษาค้นคว้าอิสระมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ธนภรณ์ กาญจนพันธ์. (2558). ผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาชีววิทยา การกำกับตนเอง และความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- ธัญญาพร เจียศิริพันธ์. (2558). ผลของการเรียนรู้จากสื่อเออาร์แบบจัดกระทำในสถานการณ์จำลองที่มีผลต่อความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นิชาภา บุรีกาญจน์. (2556). ผลการจัดการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาโดยใช้แนวคิดแบบห้องเรียนกลับด้านที่มีต่อความรับผิดชอบและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นิพนธ์ ไทยพานิช. (2535). เทคนิคการนิเทศการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: ภาควิชาบริหารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2541). การพัฒนาการสอน. กรุงเทพมหานคร: ชมรมเด็ก.
- บุษบา ชูคำ. (2550). ผลของการใช้บทเรียนการ์ตูนคณิตศาสตร์แบบ E-Book เรื่องโจทย์ปัญหาสมการเชิงเส้นตัวแปรเดียวที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจในวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. (สารนิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ประกอบ กรณิกิจ. (2550). การพัฒนารูปแบบแฟ้มสะสมงานอิเล็กทรอนิกส์โดยการประเมินตนเองเพื่อ

- ส่งเสริมการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนิสิตนักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู. (วิทยานิพนธ์ปริญญาคุษฎีบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประณาท เทียนศรี. (2559). ผลของการใช้เทคนิคการตั้งคำถาม 5W 1H ในสื่อภาพยนตร์เพื่อการเรียนรู้ที่มีต่อความสามารถในการคิดวิเคราะห์และความคิดรวบยอดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ 6 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม: รายงานการวิจัย. Retrieved from
- ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ. (2556). การพัฒนาการคิด. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ทางด่วนส่วนจำกัด 9119 เทคนิคพรินต์ติ้ง.
- ประภาพรรณ หิรัญวัชรพฤกษ์. (2545). หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ในฐานะแหล่งสารสนเทศออนไลน์. วารสารสารสนเทศ, 3(2), 43-48.
- ปราโมทย์ ศรีสุข และ เรืองศักดิ์ อุทศน์. (2558). บทบาทและหน้าที่ของนักเทคโนโลยีการศึกษา. Retrieved from <https://sites.google.com/site/karsuksanixnakht/bthbath-learnathikhxng-nak-thekhnoloyi-kar-suksa>
- ปวีรรต สมนึก. (2558). การพัฒนานวัตกรรมการเรียนการสอนโดยใช้สื่อวีดิทัศน์เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง “ผลิตภัณฑ์การท่องเที่ยว”. *International Thai Tourism Journal*, 11(1), 4-17.
- ปัญจพร โอนดาต. (2547). การเปรียบเทียบผลของการใช้บทบาทสมมติ และการใช้กรณีตัวอย่างที่มีต่อพฤติกรรมกล้าแสดงออกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดสุนทรพิชิตาราม อำเภอองครักษ์ จังหวัดนครนายก. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ปาริฉัตร บุญต่อม, & ผศ. ดร. ประกอบ กรณีกิจ. (2557). ปฏิสัมพันธ์ระหว่างการสอนคิดของผู้เรียนและการให้ข้อมูลย้อนกลับของผู้สอนในการพัฒนาแฟ้มสะสมงานอิเล็กทรอนิกส์ที่มีต่อการสร้างสรรค์งานคอมพิวเตอร์กราฟิกของนักเรียน. *An Online Journal of Education*, 10(4), 536-547.
- ปิยธิดา สังฆะโณ. (2550). การพัฒนาบทเรียนสำเร็จรูปการ์ตูนเรื่องสำนวน สุภาษิต และคำพังเพยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมหาวิทยาลัยราชวู จ.สงขลา. (สารนิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ปิยพจน์ ตันตะผลิน. (2559). รูปแบบการเรียนออนไลน์โดยการสะท้อนคิดร่วมกันด้วยกรณีศึกษาเพื่อส่งเสริมความตระหนักถึงการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตของนิสิตนักศึกษาครู. (วิทยานิพนธ์ปริญญาคุษฎีบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ผ่องพรรณ ตรียมงคลกุล. (2543). การวิจัยในชั้นเรียน. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน. (2546). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์นานมีบุคส์.

พรทิพย์ ศิริภัทรราชย์. (2556). STEM Education and 21st Century Skills Development.

Executive Journal, 33(2), 49-56.

พล หิรัญยศิริ. (2555). การสร้างหนังสืออ่านเสริมภาพการ์ตูนนิทานส่งเสริมคุณธรรมชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา.

พลรพี ทุมมาพันธ์. (2545). ผลของการทำวิจัยปฏิบัติการที่มีต่อความสามารถด้านการคิดสะท้อนของครูระดับประถมศึกษา. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พัชรภรณ์ เอมมิน้อม. (2553). ผลของการเขียนบล็อกสะท้อนความคิดในกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเว็บควอสต์ที่ส่งผลต่อความคิดรวบยอดและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พิทักษ์ คอนเสมอพงษ์. (2558). การพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปประกอบการ์ตูน ชุดการสร้างเสริมสุขภาพ กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขภาพและพลศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

พิรุณโพรย สำโรงทอง. (2554). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์กับการจัดการเรียนรู้ตามคู่มือครู. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ไพฑูรย์ สีนลารัตน์. (2554). *CCPR* กรอบแนวคิดใหม่ทางการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เมธาวี พิชะพัฒน์. (2553). ความน่าเชื่อถือของเครือข่ายสังคมทวิตเตอร์และสื่อกระแสหลัก.

(วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ยศวีร์ สายฟ้า. (2555). การเสริมสร้าง วิทย์ เทคโนโลยี ศิลปะ และคณิตศาสตร์ ด้วย STEAM Model. Retrieved from

http://www.educathai.com/workshop_download_handout_download.php?id=60&page=4

เยาวภา โชติวิชัย. (2557). การพัฒนาชุดการเรียนรู้วิชาภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อพัฒนาการคิดวิเคราะห์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม. *จันทรเกษมสาร*, 20(38), 51-58.

รัชนน เพชรจางค์, & พรสุข ตันตระกูลโรจน์. (2559). การใช้รูปแบบการสะท้อนคิดที่แตกต่างกันผ่านบล็อกในการเรียนแบบผสมผสานตามหลักการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่มีต่อความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักศึกษาด้านสื่อสารมวลชน. *FEU Academic Review*, 12(1), 185-185.

ริฎอ อะหมัด สมะดี. (2559). 0059 ต้องเรียนหรือทำงานที่เกี่ยวข้องกับการวาดรูป หลักการศาสนาว่าอย่างไร. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=f7tjNvFdtYI>

- ลลิตา บุญธง, & อีรวดี ถังบุตร. (2556). การพัฒนารูปแบบการสร้างทรัพยากรแบบเปิดโดยเพิ่มสะสมงานอิเล็กทรอนิกส์เพื่อเพิ่มพูนความสามารถในการคิดวิเคราะห์สำหรับนิสิตปริญญาบัณฑิต. วารสารวิทยบริการมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์/ *Academic Services Journal, Prince of Songkla University*, 29(1), 35-42.
- ลักขณา สรีวัฒน์. (2549). การคิด. กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์.
- วรกมล สุนทรานนท์. (2553). ผลของการจัดการเรียนการสอนวิชาสุขศึกษา ด้วยรูปแบบบทบาทสมมติที่มีต่อผลลัพธ์การเรียนรู้และความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3. (วิทยานิพนธ์ปริญญาคุชฎีบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- วรรณิ แกมเกตุ. (2555). วิธีวิทยาการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วรรณิ ปัตถาวโร. (2553). ผลการใช้แผนการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค STAD ประกอบบทเรียนการ์ตูนชุดนิทานคุณธรรม เรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. (การศึกษาค้นคว้าอิสระมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- วิจารณ์ พานิช. (2556). ครูเพื่อศิษย์สร้างห้องเรียนกลับทาง. กรุงเทพมหานคร: เอส.อาร์.พรินต์ติ้งแมสโปรดักส์.
- วินิช สุธารัตน์. (2547). ความคิดและความคิดสร้างสรรค์. กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น.
- วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์. (2545). พัฒนาการเรียนการสอน. มหาสารคาม: ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- วิวรรณ จันท์เทพย์. (2540). เอกสารประกอบการสอนวิชาเทคโนโลยีการศึกษา. ราชบุรี: สถาบันราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง.
- ศักดา วิมลจันทร์. (2548). เข้าใจการ์ตูน. กรุงเทพมหานคร: แก้วการพิมพ์.
- ศิริชัย กาญจนวาสี. (2556). ทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม= *Classical test theory* (7 ed.). กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2555). ครูวิทยาศาสตร์มืออาชีพแนวทางสู่การเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ. กรุงเทพมหานคร: สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.
- สมศักดิ์ มุหะหมัด. (2554). หลักสูตรอิสลามศึกษา (6 ed.). กรุงเทพมหานคร: สมาคมนักเรียนเก่าศาสนาวิทยา.
- สมาน ลอยฟ้า. (2535). บทบาทสมมติกับการเรียนการสอน. วารสารพัฒนาหลักสูตรการใช้บทบาทสมมติ, 12(9), 45-47.
- สรญา สาระสุภาพ. (2553). การพัฒนารูปแบบการเรียนแบบเครือข่ายสังคมผ่านระบบออนไลน์ด้วย

- ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงสถานการณ์เพื่อเสริมสร้างความตระหนักรู้ระหว่างวัฒนธรรมของผู้เรียน
ภาษาต่างประเทศ. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักงานการศึกษาเอกชนจังหวัดสงขลา. (2560). คะแนนสอบ I-Net ปี 2558-2559. Retrieved
from
<http://skprivate.go.th/%E0%B8%84%E0%B8%B0%E0%B9%81%E0%B8%99%E0%B8%99-i-net-%E0%B8%9B%E0%B8%B5-2558-2559>
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2549). กระทรวงศึกษาธิการ. กรุงเทพมหานคร:
กระทรวงศึกษาธิการ.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2553). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542.
Retrieved from <http://library.nhrc.or.th/ULIB/dublin.php?ID=1224>
- สำราญ ผลดี. (2547). มือใหม่หัดเขียนการ์ตูน. กรุงเทพมหานคร: วาดศิลป์.
- สำลี ทองธิว. (2538). ความคิดวิเคราะห์แบบตอบโต้. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
- สิริพันธุ์ แนบสนิท. (2550). การพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยบทเรียนการ์ตูนเรื่องวันสำคัญ
ทางพระพุทธศาสนา สารการเรียนรู้พระพุทธศาสนา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. (วิทยานิพนธ์
ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สุทิน ทองไสว. (2547). หนังสือยุคคอมพิวเตอร์. วารสารวิชาการ, 7(4), 46-53.
- สุพินดา ณ มหาชัย. (2556). Flipped Classroom ห้องเรียนกลับด้าน สพลู-ให้เรียนที่บ้านทำการบ้าน
ที่ร.ร. Retrieved from
<http://www.kornchadluek.net/detail/20130503/157502/FlippedClassroom>
- สุรศักดิ์ ตรีนัย. (2557). การเรียนรู้ผ่านการสะท้อนคิดในการปฏิบัติการพยาบาลเด็กชั้นสูง :
ประสบการณ์ และผลลัพธ์การเรียนรู้ของนิสิตพยาบาลระดับบัณฑิตศึกษา. Learning by
Reflective Practice in Advanced Pediatric Nursing Practicum: Experience and
Learning Results of Graduate Nursing Students. *Journal of The Royal Thai Army
Nurses*, 15(2), 378-385.
- สุวิทย์ มูลคำ. (2547). 21วิธีการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาระบบการคิด. กรุงเทพมหานคร: ห้างหุ้นส่วน
จำกัดภาพพิมพ์.
- สุวิทย์ มูลคำ. (2550). กลยุทธ์ การสอนคิดวิเคราะห์. กรุงเทพมหานคร: ห้างหุ้นส่วนจำกัดภาพพิมพ์.
- หนึ่งฤทัย ชูแก้ว. (2556). ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนการ์ตูนร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบ
STAD เรื่องคู่อันดับและกราฟ ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์และความพึงพอใจในการ
เรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). มหาวิทยาลัยศรีนครินทร

นทรวีโรดม.

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2552). หลักสูตรอิสลามศึกษาตามหลักสูตรแกนกลาง
การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. Retrieved from
www.opes.go.th/sites/default/files/users/user11/%202551.pdf

อารมณ์ ใจเที่ยง. (2550). หลักการสอน (ฉบับปรับปรุง). กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์.

อวัชชา สินวณิชย์กุล. (2552). ผลการใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเรียนรู้ด้านการอ่านภาษาอังกฤษ
ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาเอกเทคโนโลยีการศึกษาคณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศิลปากร. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ภาษาอังกฤษ

Bergmann, J., & Sams, A. (2012). *Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every
Class Every Day*; International Society for Technology in Education: Eugene, OR,
USA, 2012. *Google Scholar*.

Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of educational objectives. Vol. 1: Cognitive domain. New
York: McKay, 20, 24.*

Bosman, L., & Zagenczyk, T. (2011). *Revitalize your teaching: Creative approaches to
applying socialmedia in the classroom*. German: Springer.

Brame, C. (2013). *Flipping the classroom*. Vanderbilt University Center for Teaching. In.

Brunson-Upshaw, D. L. (2009). *The Effects of Role-Play Activities on the Social
Interaction of elementary students with autism*: California State University,
Dominguez Hills.

Campbell, E. (2004). Ethical bases of moral agency in teaching. *Teachers and teaching*,
10(4), 409-428.

Clark, L. H. (1968). THE MASS MEDIA AND THE SOCIAL STUDIES. *Strategies and tactics in
secondary school teaching: a book of readings*, 426.

Dewey, J. (1933). *How We Think: A Restatement of the Relation of Reflective Thinking
to the Educative Process* Vol. 8.

Ertmer, P. A., Strobel, J., Cheng, X., Chen, X., Kim, H., Olesova, L., . . . Tomory, A. (2010).
Expressions of critical thinking in role-playing simulations: comparisons across
roles. *Journal of Computing in Higher Education*, 22(2), 73-94.

Hamdan, N., McKnight, P., McKnight, K., & Arfstrom, K. M. (2013). A review of flipped

- learning. Flipped Learning Network. *George Mason University: Harper and Row Ltd.*
- Heyborne, W. H., & Perrett, J. J. (2016). To flip or not to flip? Analysis of a flipped classroom Pedagogy in a general biology course. *Journal of College Science Teaching, 45*(4).
- Kinder, J. S. (1965). *Using Audio-Visual Materials in Education.*
- Knowles, J., Cole, A., & Presswood, C. (1994). *Through Preservice Teachers' Eyes* (New York, Merrill).
- Manning, A., Cronin, P., Monaghan, A., & Rawlings-Anderson, K. (2009). Supporting students in practice: An exploration of reflective groups as a means of support. *Nurse Education in Practice, 9*(3), 176-183.
- Marzano, R. J. (2001). Marzano, Robert J., *Designing a New Taxonomy of Educational Objectives.* Thousand Oaks, CA: Corwin Press, 2001.
- Mayer, R. (1969). *A dictionary of art terms and techniques.*
- Network, F. L. (2013). Flippedlearning. org by Schoolwires. In.
- Poore, M. (2013). *Using social media in the classroom.* California: SAGE.
- Shaftel, F. R., Shaftel, G. A., & Cracknell, J. (1967). *Role-playing for social values: Decision-making in the social studies:* Prentice-Hall Englewood Cliffs, NJ.
- Siegenthaler, E., Wurtz, P., & Groner, R. (2010). Improving the usability of e-book readers. *Journal of usability studies, 6*(1), 25-38.
- Szparagowski, R. (2014). The effectiveness of the flipped classroom.
- Taylor, J. L., & Walford, R. (1972). *Simulation in the Classroom.*
- Telford, M., & Senior, E. (2017). Healthcare students' experiences when integrating e-learning and flipped classroom instructional approaches. *British Journal of Nursing, 26*(11), 617-622.
- Van Ments, M. (1999). *The effective use of role-play: Practical techniques for improving learning:* Kogan Page Publishers.
- Wang, F. H. (2017). An exploration of online behaviour engagement and achievement in flipped classroom supported by learning management system. *Computers & Education, 114,* 79-91.

Yancey, K. B. (1998). Reflection in the writing classroom.





ภาคผนวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ

ผู้ทรงคุณวุฒิในการประเมินแบบทดสอบการคิดวิเคราะห์ก่อนและหลังเรียนในวิชาจริยธรรมใน หลักศาสนาอิสลาม

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อาหมัดอุมาร์ จะปะเกีย อาจารย์ประจำหลักสูตรรัฐศาสตรมหาบัณฑิต
คณะศิลปศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยฟาตอนี
2. อาจารย์ ดร.ยูโซะ ตาเลาะ อาจารย์ประจำวิทยาลัยอิสลามศึกษา
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี
3. อาจารย์ ดร.มนัส บุญชม ผู้อำนวยการโรงเรียนอิสลามสันติชน
4. อาจารย์ ดร. กอนี ยูโส๊ะ ผู้อำนวยการโรงเรียนเจริญธรรมวิทยา
5. อาจารย์ ดร.มูหะมัด คอยา อาจารย์ประจำหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาอิสลามศึกษา คณะอิสลามและ
นิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยฟาตอนี

ผู้ทรงคุณวุฒิในการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้วิชาจริยธรรมในศาสนาอิสลาม

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรสุข ตันตระกูลรุ่งโรจน์ อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสาร
การศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย
2. อาจารย์ ชไมพร อินทร์แก้ว อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสาร
การศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี
3. อาจารย์ ดร.มนัส บุญชม ผู้อำนวยการโรงเรียนอิสลามสันติชน
4. อาจารย์ วสิน สาเม้าะ ผู้บริหารโรงเรียนดาร์ลุบารอกะฮ์ จังหวัดปัตตานี
5. อาจารย์ อับดุลรอเซฟ แวมูซอ ผู้รับใบอนุญาต โรงเรียนศาสนูปถัมภ์
จังหวัดปัตตานี

ผู้ทรงคุณวุฒิในการประเมินเว็บไซต์ที่ใช้ในการเรียนวิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม

- | | |
|--|---|
| 1. รองศาสตราจารย์.ดร.ประกอบ กรณีกิจ | อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย |
| 2. รองศาสตราจารย์.ดร.จินตวีร์ คล้ายสังข์ | อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย |
| 3. อาจารย์ ดร.นรินธน์ นนทมาลัย | อาจารย์ประจำภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา วิทยาลัยการศึกษา มหาวิทยาลัยพะเยา |

ผู้ทรงคุณวุฒิในการประเมินหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง วิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม

- | | |
|--------------------------------|---|
| 1. อาจารย์ ดร.รัตตมา รัตน์วงศา | อาจารย์ประจำภาควิชานิเทศศาสตร์เกษตร คณะเทคโนโลยีการเกษตร สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง |
| 2. อาจารย์ อัดนันท์ อาแวปือซา | อาจารย์ผู้สอนโรงเรียนประทีปวิทยา จังหวัดนราธิวาส |
| 3. อาจารย์ บรรจง บินกาสัน | ประธานโครงการอบรมผู้สนใจอิสลาม มูลนิธิสันติชน และผู้สอนศาสนาอิสลาม |

ผู้ทรงคุณวุฒิในการประเมินข้อคำถามสำหรับการสะท้อนคิดในวิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม

- | | |
|----------------------------|---|
| 1. อาจารย์ ดร.มุหะมัด คอยา | อาจารย์ประจำหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาอิสลามศึกษา คณะอิสลามและ
นิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยฟาตอนี |
| 2. อาจารย์ ดร.ยูโซะ ตาละ | อาจารย์ประจำวิทยาลัยอิสลามศึกษา
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี |
| 3. อาจารย์ ดร.กอณี ยูโส๊ะ | ผู้อำนวยการโรงเรียนเจริญธรรมวิทยา |

ผู้ทรงคุณวุฒิในการประเมินแบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนในวิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม

- | | |
|---------------------------|--|
| 1. อาจารย์ สุไฮมี ดาแก | ผู้อำนวยการโรงเรียนไมตรีจิตวิทยาทาน
จังหวัดกรุงเทพมหานคร |
| 2. อาจารย์ รอซี เบ็ญสุหลง | ผู้อำนวยการโรงเรียนธรรมวิทยามูลนิธิยะลา |
| 3. อาจารย์ ชัยนุรดีน นิมะ | นักวิชาการชำนาญการ อาจารย์ประจำวิทยาลัย
อิสลามศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
วิทยาเขตปัตตานี |



ภาคผนวก ข

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและเก็บข้อมูล

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อเตรียมความพร้อมผู้เรียน
ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน

รายวิชา จริยธรรมอิสลาม

กลุ่มสาระการเรียนรู้ อิสลามศึกษา

ระดับอิสลามศึกษาชั้นที่ 1

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562

เรื่อง เตรียมความพร้อมก่อนเริ่มเรียน

เวลา 1 ชั่วโมง

ผู้สอน นางสาวอัสมา สาเมาะ

แนวคิด

รูปแบบการจัดการเรียนด้วยห้องเรียนกลับด้าน ใช้วิธีช่วยทำให้สามารถใช้เวลาในห้องเรียนได้มากยิ่งขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองและใช้เวลาได้อย่างเหมาะสม ห้องเรียนกลับด้าน มีลักษณะการเรียน การสอนที่มีผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยมีวิธีการสอนให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาจากที่บ้าน และทำกิจกรรมภายในชั้นเรียนครูผู้สอนทำหน้าที่ในการอำนวยความสะดวกในชั้นเรียนภายในโรงเรียนและเน้นการทำกิจกรรมใน ชั้นเรียนเพิ่มมากขึ้น และครูผู้สอนคอยช่วยเหลือและสนับสนุนตลอดจนตอบคำถามที่เกิดขึ้นภายในชั้นเรียน ผู้เรียนจะมีเวลาในการค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมมากยิ่งขึ้นและกิจกรรมในชั้นเรียนสามารถใช้เวลาได้อย่างเหมาะสม

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. สามารถวิเคราะห์สถานการณ์ได้ว่าควรปฏิบัติตนอย่างไร
2. ปฏิบัติถูกต้องในเรื่องมารยาทต่าง ๆ ตามหลักศาสนาบัญญัติ
3. เห็นคุณค่าการปฏิบัติถูกต้องในเรื่องมารยาทตามหลักศาสนาบัญญัติ

ขั้นตอนการดำเนินการ (กลุ่มสะท้อนคิดหลังกิจกรรมและกลุ่มสะท้อนคิดหลังเรียน)

1. นักเรียนทุกคนต้องมีอีเมลส่วนตัวเพื่อใช้ในการเข้าชั้นเรียนของ Google Classroom หากไม่มีให้ทำการสมัครให้เรียบร้อย โดยนักเรียนจะต้องใช้ Gmail ในการสมัครเข้าชั้นเรียนเท่านั้น
2. ครูผู้สอนแนะนำการเข้าชั้นเรียนใน Google Classroom และให้นักเรียนเข้าร่วมในชั้นเรียนที่ครูผู้สอนสร้างขึ้น
3. ครูผู้สอนอธิบายการใช้งาน Google Classroom โดยชี้แจงถึงขั้นตอนการส่งงานและการส่งคำถามในตลอดจนการฝากบทเรียนที่ครูผู้สอนจะนำบทเรียนขึ้นโพสต์ก่อนการเรียนการสอนจะเริ่มขึ้น 1 สัปดาห์นั้นหมายความว่านักเรียนจะสามารถทบทวน หรือดูเนื้อหาหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ที่ครั้งก็ได้
4. ครูผู้สอนแจกแบบทดสอบการคิดวิเคราะห์ก่อนเรียนในวิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม โดยกำหนดเวลาในการทำแบบทดสอบ 20 นาที

5. ครูผู้สอนอธิบายถึงความสำคัญของจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม ซึ่งจริยธรรมและมารยาทอิสลามมีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะเป็นรูปแบบในการจัดความสัมพันธ์ภายในสังคม และเป็นหลักหนึ่งของศาสนาอิสลามด้วย (5-10 นาที)

6. ครูผู้สอนแจ้งให้นักเรียนอ่านหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ล่วงหน้าจาก Google Classroom ก่อนเข้ามาเรียนในคาบถัดไป

สถานที่และระยะเวลาที่ใช้

ห้องคอมพิวเตอร์โรงเรียนอิสลามสันติชน เวลา 1 ชั่วโมง

การประเมินผลการเรียนรู้

วิธีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้	เครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินผลการเรียนรู้
1. ตรวจสอบความรู้ ความเข้าใจ	แบบทดสอบก่อนเรียนเรื่องจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม ระดับอิสลามศึกษาชั้นที่ 1

แผนการจัดการเรียนรู้วิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม

ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

รายวิชา จริยธรรมอิสลาม	กลุ่มสาระการเรียนรู้ อิสลามศึกษา	ระดับอิสลามศึกษา
ชั้นที่ 1ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562	เรื่อง มารยาทในการพบปะ	เวลา 1 ชั่วโมง
ผู้สอน นางสาวอัสมา สาเมาะ		

มาตรฐาน

เข้าใจ ยึดมั่น และปฏิบัติตามจริยธรรมอิสลามในการพัฒนาตน บำเพ็ญประโยชน์ ต่อครอบครัว สังคม และสิ่งแวดล้อม เพื่อการอยู่ร่วมกันได้อย่างสันติสุข

ตัวชี้วัด

1. บอก และปฏิบัติตนเกี่ยวกับมารยาทในชีวิตประจำวัน
2. อธิบาย เห็นคุณค่า และปฏิบัติตนตามมารยาทที่กำหนด
3. บอก เห็นประโยชน์ และปฏิบัติตนต่อบุคคลอื่นตามจรรยาบรรณอิสลาม

สาระสำคัญ

มารยาทในการพบปะ เมื่อมุสลิมพบปะกันก็ให้กล่าวสลาม (ทักทาย) ซึ่งกันและกัน และให้สัมผัสมือกันเพราะเป็นแบบอย่างของท่านศาสดา โดยในเนื้อหาจะกล่าวถึงข้อควรปฏิบัติในการพบปะ เพื่อให้ผู้เรียนมีมารยาทที่ดีงาม

จุดประสงค์การเรียนรู้

เพื่อให้ผู้เรียนได้มีความรู้ความสามารถดังนี้

- 1) ปฏิบัติถูกต้องในเรื่องมารยาทในการพบปะตามหลักศาสนบัญญัติ
- 2) เห็นคุณค่าการปฏิบัติถูกต้องในเรื่องมารยาทในการพบปะตามหลักศาสนบัญญัติ

กิจกรรมการเรียนรู้

1. กิจกรรมห้องเรียนกลับด้าน (กิจกรรมเรียนรู้ออนไลน์)
 - 1.1 กลุ่มสะท้อนคิดหลังกิจกรรม (30 นาที)
 - นักเรียนศึกษาเนื้อหาการเรียนด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องที่ 1 เรื่อง มารยาทในการพบปะใน Google Classroom
 - นักเรียนทำการสะท้อนคิด ใน Google Classroom หลังจากศึกษาหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง มารยาทในการพบปะ
 - 1.2 กลุ่มสะท้อนคิดหลังเรียน (15 นาที)

- นักเรียนศึกษาเนื้อหาการเรียนด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องที่ 1 เรื่อง มารยาทในการพบปะใน Google Classroom

2. กิจกรรมในชั้นเรียน

ขั้นนำ (10 นาที)

นักเรียนแบ่งกลุ่มจำนวน 4 กลุ่มด้วยวิธีการสุ่ม ครูผู้สอนให้สถานการณ์จำลองจากบทเรียนที่นักเรียนได้ศึกษาในหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์เรื่อง มารยาทในการพบปะใน Google Classroom เพื่อใช้แสดงบทบาทสมมติ

ขั้นกิจกรรม (40 นาที)

1. นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมาแสดงบทบาทสมมติจากหัวข้อสถานการณ์ที่ได้รับและร่วมกันคิดภายในกลุ่มให้เป็นเรื่องราว โดยกิจกรรมบทบาทสมมติจะมี 4 สถานการณ์ดังนี้

สถานการณ์ที่ 1 คนนั่งขายของกับคนมาซื้อของในตลาด

สถานการณ์ที่ 2 ผู้ที่อยู่บนยานพาหนะพ้อเจอผู้ที่อยู่บนยานพาหนะ

สถานการณ์ที่ 3 การเข้าห้องที่มีคนอยู่จำนวนมาก

สถานการณ์ที่ 4 ในบ้านที่มีคนกำลังละหมาดและมีคนนั่งอยู่

2. นักเรียนกลุ่มอื่น ๆ ช่วยกันสรุปและอภิปรายจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

ขั้นสรุป (10 นาที)

1. นักเรียนสรุปโดยครูผู้สอนคอยชี้แนะ

2. นักเรียนซักถามรวมทั้งแสดงความคิดเห็นจากกิจกรรมและบทบาทสมมติเรื่องมารยาทในการพบปะ

3. นักเรียนกลับไปสะท้อนความคิดที่ได้จากการเรียนด้วยบทบาทสมมติใน Google Classroom

4. มอบหมายให้นักเรียนติดตามบทเรียนถัดไปที่ Google Classroom

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านอินเทอร์เน็ตเรื่อง มารยาทในการศึกษา ใน Google Classroom

2. คอมพิวเตอร์

3. กระดานสนทนา

การประเมินผลการเรียนรู้

วิธีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้	เครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินผลการเรียนรู้
1.ตรวจสอบความรู้ ความเข้าใจ และทักษะการคิดวิเคราะห์	ข้อคำถามสะท้อนคิด
2.การสังเกตพฤติกรรมนักเรียนจากการแสดงบทบาทสมมติ	แบบสังเกตพฤติกรรม



แผนการจัดการเรียนรู้วิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม

ตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

รายวิชา จริยธรรมอิสลาม	กลุ่มสาระการเรียนรู้ อิสลามศึกษา	ระดับอิสลามศึกษา
ชั้นที่ 1ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562	เรื่อง มารยาทในการศึกษา	เวลา 1 ชั่วโมง
ผู้สอน นางสาวอัสมา สาเมาะ		

มาตรฐาน

เข้าใจ ยึดมั่น และปฏิบัติตามจริยธรรมอิสลามในการพัฒนาตน บำเพ็ญประโยชน์ ต่อครอบครัว สังคม และสิ่งแวดล้อม เพื่อการอยู่ร่วมกันได้อย่างสันติสุข

ตัวชี้วัด

1. บอก และปฏิบัติตนเกี่ยวกับมารยาทในชีวิตประจำวัน
2. อธิบาย เห็นคุณค่า และปฏิบัติตนตามมารยาทที่กำหนด
3. บอก เห็นประโยชน์ และปฏิบัติตนต่อบุคคลอื่นตามจรรยาบรรณอิสลาม

สาระสำคัญ

มารยาทในการศึกษา การศึกษาเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับมุสลิมทุกคนไม่ว่าจะเป็นผู้ชายหรือผู้หญิงก็ตาม ดังที่ท่านศาสดา กล่าวว่า “การแสวงหาวิชาความรู้เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับมุสลิมทุกคน”

ผู้ที่ทำการศึกษาก็ควรฝึกฝนตัวเอง ให้อยู่กับมารยาทที่ดีงาม และเป็นตัวอย่างที่ดีให้แก่บุคคลทั่วไป โดยในเนื้อหาจะกล่าวถึงข้อควรปฏิบัติในการศึกษาเพื่อให้ผู้เรียนมีมารยาทที่ดีงาม

จุดประสงค์การเรียนรู้ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

เพื่อให้ผู้เรียนได้มีความรู้ความสามารถดังนี้

- 1) ปฏิบัติถูกต้องในเรื่องมารยาทในการศึกษาตามหลักศาสนบัญญัติ
- 2) เห็นคุณค่าการปฏิบัติถูกต้องในเรื่องมารยาทในการศึกษาตามหลักศาสนบัญญัติ

กิจกรรมการเรียนรู้

1. กิจกรรมห้องเรียนกลับด้าน (กิจกรรมเรียนรู้ออนไลน์)
 - 1.1 กลุ่มสะท้อนคิดหลังกิจกรรม (30 นาที)
 - นักเรียนศึกษาเนื้อหาการเรียนด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องที่ 2 เรื่อง มารยาทในการศึกษาใน Google Classroom
 - นักเรียนทำการสะท้อนคิด ใน Google Classroom หลังจากศึกษาหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง มารยาทในการศึกษา

1.2 กลุ่มสะท้อนคิดหลังเรียน (15 นาที)

- นักเรียนศึกษาเนื้อหาการเรียนด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องที่ 2 เรื่อง มารยาทในการศึกษาใน Google Classroom

2. กิจกรรมในชั้นเรียน

ขั้นนำ (10 นาที)

นักเรียนแบ่งกลุ่มจำนวน 4 กลุ่มด้วยวิธีการสุ่ม ครูผู้สอนให้สถานการณ์จำลองจากบทเรียนที่นักเรียนได้ศึกษาในหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์เรื่อง มารยาทในการศึกษาใน Google Classroom เพื่อใช้แสดงบทบาทสมมติ

ขั้นกิจกรรม (40 นาที)

1. นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมาแสดงบทบาทสมมติจากหัวข้อสถานการณ์ที่ได้รับและร่วมกันคิดภายในกลุ่มให้เป็นเรื่องราว โดยกิจกรรมบทบาทสมมติจะมี 4 สถานการณ์ดังนี้

สถานการณ์ที่ 1 เมื่อเดินเข้ามาในโรงเรียน

สถานการณ์ที่ 2 เรียนหนังสือในห้องเรียน

สถานการณ์ที่ 3 การอยู่กับเพื่อน

สถานการณ์ที่ 4 เมื่ออยู่นอกห้องเรียนหรือหมดคาบเรียนแล้ว

2. นักเรียนกลุ่มอื่น ๆ ช่วยกันสรุปและอภิปรายจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

ขั้นสรุป (10 นาที)

1. นักเรียนสรุปโดยครูผู้สอนคอยชี้แนะ

2. นักเรียนซักถามรวมทั้งแสดงความคิดเห็นจากกิจกรรมและบทบาทสมมติเรื่อง มารยาทในการศึกษา

3. นักเรียนกลับไปสะท้อนความคิดที่ได้จากการเรียนด้วยบทบาทสมมติใน Google Classroom

4. มอบหมายให้นักเรียนติดตามบทเรียนถัดไปที่ Google Classroom

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านอินเทอร์เน็ตเรื่อง มารยาทในการศึกษา ใน Google Classroom

2. คอมพิวเตอร์

3. กระดานสนทนา

การประเมินผลการเรียนรู้

วิธีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้	เครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินผลการเรียนรู้
1.ตรวจสอบความรู้ ความเข้าใจ และทักษะการคิดวิเคราะห์	ข้อคำถามสะท้อนคิด
2.การสังเกตพฤติกรรมนักเรียนจากการแสดงบทบาทสมมติ	แบบสังเกตพฤติกรรม



แผนการจัดการเรียนรู้วิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม

ตามแนวความคิดการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

รายวิชา จริยธรรมอิสลาม กลุ่มสาระการเรียนรู้ อิสลามศึกษา ระดับอิสลามศึกษา
 ชั้นที่ 1ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 เรื่อง มารยาทต่อผู้ใหญ่และผู้มีพระคุณเวลา 1 ชั่วโมง
 ผู้สอน นางสาวอัสมา สาเมาะ

มาตรฐาน

เข้าใจ ยึดมั่น และปฏิบัติตามจริยธรรมอิสลามในการพัฒนาตน บำเพ็ญประโยชน์ ต่อ
 ครอบครัว สังคม และสิ่งแวดล้อม เพื่อการอยู่ร่วมกันได้อย่างสันติสุข

ตัวชี้วัด

1. บอก และปฏิบัติตนเกี่ยวกับมารยาทในชีวิตประจำวัน
2. อธิบาย เห็นคุณค่า และปฏิบัติตนตามมารยาทที่กำหนด
3. บอก เห็นประโยชน์ และปฏิบัติตนต่อบุคคลอื่นตามจรรยาบรรณอิสลาม

สาระสำคัญ

มารยาทต่อผู้ใหญ่และผู้มีพระคุณ คำว่า "ผู้ใหญ่" หมายถึงผู้ที่มีความอาวุโสทั้งคุณวุฒิ และ
 วิทยวุฒิ บุคคลเหล่านี้เป็นผู้ที่มีความสำคัญ เพราะเป็นผู้ที่มีประสบการณ์มาก บางคนอาจเป็น ปู่ ตา ย่า
 ยาย ลุง ป้า อา น้า พี่ ครู ฯลฯ โดยในเนื้อหาจะกล่าวถึงข้อควรปฏิบัติต่อผู้ใหญ่และผู้มีพระคุณเพื่อให้
 ผู้เรียนมีมารยาทที่ดีงาม

จุดประสงค์การเรียนรู้

เพื่อให้ผู้เรียนได้มีความรู้ความสามารถดังนี้

1. ปฏิบัติถูกต้องในเรื่องมารยาทต่อผู้ใหญ่และผู้มีพระคุณ ตามหลักศาสนบัญญัติ
2. เห็นคุณค่าการปฏิบัติถูกต้องในเรื่องมารยาทต่อผู้ใหญ่และผู้มีพระคุณ ตามหลักศาสน

บัญญัติ

กิจกรรมการเรียนรู้

1. กิจกรรมห้องเรียนกลับด้าน (กิจกรรมเรียนรู้ออนไลน์)
 - 1.1 กลุ่มสะท้อนคิดหลังกิจกรรม (30 นาที)
 - นักเรียนศึกษาเนื้อหาการเรียนด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องที่ 3 เรื่อง มารยาท
 ต่อผู้ใหญ่และผู้มีพระคุณ ใน Google Classroom

- นักเรียนทำการสะท้อนคิด ใน Google Classroom หลังจากศึกษาหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง เรื่อง มารยาทต่อผู้ใหญ่และผู้มีพระคุณ

1.2 กลุ่มสะท้อนคิดหลังเรียน (15 นาที)

- นักเรียนศึกษาเนื้อหาการเรียนด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่องที่ 3 เรื่อง มารยาทต่อผู้ใหญ่และผู้มีพระคุณ ใน Google Classroom

2. กิจกรรมในชั้นเรียน

ขั้นนำ (10 นาที)

นักเรียนแบ่งกลุ่มจำนวน 4 กลุ่มด้วยวิธีการสุ่ม ครูผู้สอนให้สถานการณ์จำลองจากบทเรียนที่นักเรียนได้ศึกษาในหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์เรื่อง มารยาทต่อผู้ใหญ่และผู้มีพระคุณ ใน Google Classroom เพื่อใช้แสดงบทบาทสมมติ

ขั้นกิจกรรม (40 นาที)

1. นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมาแสดงบทบาทสมมติจากหัวข้อสถานการณ์ที่ได้รับและร่วมกันคิดภายในกลุ่มให้เป็นเรื่องราว โดยกิจกรรมบทบาทสมมติจะมี 4 สถานการณ์ดังนี้

สถานการณ์ที่ 1 เมื่อคุณยายกำลังทำอาหาร

สถานการณ์ที่ 2 เมื่อผู้ใหญ่ให้ของ

สถานการณ์ที่ 3 เมื่อพี่สาว/พี่ชายทำผิด

สถานการณ์ที่ 4 ได้รับคำแนะนำจากผู้ใหญ่

2. นักเรียนกลุ่มอื่น ๆ ช่วยกันสรุปและอภิปรายจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

ขั้นสรุป (10 นาที)

1. นักเรียนสรุปโดยครูผู้สอนคอยชี้แนะ

2. นักเรียนซักถามรวมทั้งแสดงความคิดเห็นจากกิจกรรมและบทบาทสมมติเรื่อง มารยาทต่อผู้ใหญ่และผู้มีพระคุณ

3. นักเรียนกลับไปสะท้อนความคิดที่ได้จากการเรียนด้วยบทบาทสมมติใน Google Classroom

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านอินเทอร์เน็ตเรื่อง มารยาทต่อผู้ใหญ่และผู้มีพระคุณ ใน Google Classroom

2. คอมพิวเตอร์

3. กระดานสนทนา

การประเมินผลการเรียนรู้

วิธีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้	เครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินผลการเรียนรู้
1.ตรวจสอบความรู้ ความเข้าใจ และทักษะการคิดวิเคราะห์	ข้อคำถามสะท้อนคิด
2.การสังเกตพฤติกรรมนักเรียนจากการแสดงบทบาทสมมติ	แบบสังเกตพฤติกรรม



แผนการจัดการเรียนรู้วิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม

ตามแนวความคิดการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

รายวิชา จริยธรรมอิสลาม	กลุ่มสาระการเรียนรู้ อิสลามศึกษา	ระดับอิสลามศึกษา
ชั้นที่ 1ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562	เรื่อง สรุปรการเรียนรู้ 3 หน่วย	เวลา 1 ชั่วโมง
ผู้สอน นางสาวอัสมา สาเมาะ		

มาตรฐาน

เข้าใจ ยึดมั่น และปฏิบัติตามจริยธรรมอิสลามในการพัฒนาตน บำเพ็ญประโยชน์ ต่อครอบครัว สังคม และสิ่งแวดล้อม เพื่อการอยู่ร่วมกันได้อย่างสันติสุข

ตัวชี้วัด

1. บอก และปฏิบัติตนเกี่ยวกับมารยาทในชีวิตประจำวัน
2. อธิบาย เห็นคุณค่า และปฏิบัติตนตามมารยาทที่กำหนด
3. บอก เห็นประโยชน์ และปฏิบัติตนต่อบุคคลอื่นตามจรรยาบรรณอิสลาม

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ปฏิบัติถูกต้องในเรื่องมารยาทต่าง ๆ ตามหลักศาสนบัญญัติ
2. สามารถวิเคราะห์สถานการณ์ได้ว่าควรปฏิบัติตนอย่างไร
3. เห็นคุณค่าการปฏิบัติถูกต้องในเรื่องมารยาทตามหลักศาสนบัญญัติ

ขั้นตอนการดำเนินงาน

1. นักเรียนทำแบบทดสอบการคิดวิเคราะห์หลังเรียนในวิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม โดยกำหนดเวลาในการทำแบบทดสอบ 20 นาที
2. นักเรียนช่วยกันสะท้อนคิดในประเด็น ดังนี้
 - 2.1 เนื้อเรื่องที่เรียน
 - 2.2 ปัญหาที่พบในระหว่างเรียน
 - 2.3 แนวทางการแก้ไข

การประเมินผลการเรียนรู้

วิธีการวัดและประเมินผลการเรียนรู้	เครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินผลการเรียนรู้
1.ตรวจสอบความรู้ ความเข้าใจ	แบบทดสอบหลังเรียนเรื่องจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม ระดับอิสลามศึกษาชั้นที่ 1

แบบทดสอบการคิดวิเคราะห์ ในวิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม

ระดับอิสลามศึกษาชั้นที่ 1

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

1. จริยธรรม หมายถึง

- ก. การทำความดีในรูปแบบต่างๆ ที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานความบริสุทธิ์
- ข. การทำความดีในรูปแบบของการให้ที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานความบริสุทธิ์
- ค. การทำความดีในรูปแบบของการช่วยเหลือที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานความบริสุทธิ์
- ง. การทำความดีในรูปแบบที่เฉพาะเจาะจงที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานความบริสุทธิ์

2. ตามหลักศาสนาอิสลามพฤติกรรมใดเป็นพฤติกรรมของผู้แสวงหาความรู้

- ก. อัสมาหาความรู้จากห้องสมุด
- ข. มุมต์สมาเรียนหนังสือทุกวัน
- ค. ดารินขยันหาความรู้เพิ่มเติมอยู่เสมอ
- ง. มุมีนะห์จับกลุ่มทำการบ้านกับเพื่อน

3. พฤติกรรมใดสอดคล้องกับความใฝ่รู้ใฝ่เรียนมากที่สุด

- ก. มาโรงเรียนเข้าก่อนเข้าแถวทุกวัน
- ข. เข้าห้องสมุดเมื่อมีเวลาว่างทุกครั้ง
- ค. อ่านหนังสือเมื่อมีเวลาว่างทุกครั้ง
- ง. สรุปรเนื้อหาที่สำคัญกับเพื่อนหลังเลิกเรียนทุกวัน

4. ใครปฏิบัติตนต่อคุณครูได้เหมาะสมที่สุด

- ก. อาฟิณานั่งพับเพียบเมื่อคุยกับคุณครู
- ข. ไกลาให้สลามกับคุณครูก่อนทุกครั้ง
- ค. อ์รฟิณพูดคุยกับคุณครูด้วยความกันเอง
- ง. กุฎเซียขออนุญาตทุกครั้งเมื่อออกจากห้องเรียน

10. ข้อใดไม่ใช่การปฏิบัติต่อผู้ใหญ่และผู้มีพระคุณ

ก. ให้ความเคารพนับถือท่าน

ข. ช่วยเหลือท่านทุกครั้งที่มีโอกาส

ค. เสนอความคิดเห็นในขณะที่ท่านกำลังพูด

ง. รับฟังคำแนะนำและข้อคิดเห็นของท่าน

11. นักเรียนควรปฏิบัติตัวอย่างไรกับเพื่อน

ก. ชวนเพื่อนคุยขณะคุณครูสอน

ข. เมื่อเจอกันยิ้มให้กัน ทักทายกันว่าสบายดีไหม

ค. ให้เพื่อนลอกการบ้านทุกครั้ง

ง. แสดงความมีน้ำใจ มิตรไมตรีกับเพื่อน

12. ระหว่างผู้ที่อยู่บนยานพาหนะ และคนเดินเท้า ใครควรให้ سلامก่อนกัน

ก. ผู้ที่อยู่บนยานพาหนะควรให้ سلامแก่คนเดินเท้า

ข. คนเดินเท้าควรให้ سلامแก่ผู้ที่อยู่บนยานพาหนะ

ค. ผู้ที่อยู่บนยานพาหนะและคนเดินเท้าควรให้ سلامพร้อมๆกัน

ง. คนเดินเท้าและผู้ที่อยู่บนยานพาหนะใครจะให้ سلامก่อนก็ได้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

13. เมื่อได้รับของหรือได้รับความช่วยเหลือเราควรขอพรให้เขาความหมายว่าอย่างไร

ก. ขอความสันติสุข ได้ประสบแต่ท่าน

ข. โอ้อลลอส ได้โปรดประทานความจำเริญแก่เราในสิ่งที่พระองค์ได้ประทานเป็นริสกีแก่เรา และได้โปรดป้องกันเราให้พ้นจากไฟนรก

ค. ขออัลลอสได้ทรงตอบแทนความดีงานแต่ท่าน

ง. โอ้อลลอส ฉันวิงวอนขอต่อพระองค์จากความประเสริฐของพระองค์

14. เมื่อผู้ใหญ่ให้คำแนะนำ และข้อคิดเห็น เราควรปฏิบัติอย่างไรให้เหมาะสมที่สุด

- ก. รับฟัง นำไปใช้ตามที่ผู้ใหญ่ได้บอกทั้งหมด
- ข. รับฟัง คิด วิเคราะห์ และนำไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงาน
- ค. รับฟัง หลีกเลี่ยงการปฏิบัติตามคำสอน
- ง. ปฏิเสธการรับฟัง

15. ตามหลักศาสนาอิสลาม ข้อใดที่นักเรียนควรปฏิบัติมากที่สุด

- ก. รักษาเครื่องเขียน แบบเรียน ให้มีความสะอาด
- ข. ทบทวนบทเรียนเป็นประจำ
- ค. หยอกล้อกันในขณะเรียนหนังสือ
- ง. เข้าแถวอย่างเป็นระเบียบและนั่งเงียบ

16. บุคคลใดแสดงพฤติกรรมได้เหมาะสมที่สุด

- ก. มีนาให้سلامจัสมินที่กำลังละหมาด
- ข. ซาบียะห์ให้سلامซากีร์ที่นั่งอ่านหนังสือ
- ค. ฟาร่าให้سلامฟาฮัฟที่กำลังทานอาหาร
- ง. ฮัมดันให้سلامมุลลิสที่อยู่ในห้องน้ำ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

17. การสลามด้วยการสัมผัสมือ ใครที่ไม่สามารถสัมผัสมือกันได้

- ก. ผู้ชายกับผู้ชายที่เป็นเพื่อนกัน
- ข. ผู้หญิงกับผู้หญิงที่เป็นเพื่อนกัน
- ค. ผู้ชายกับผู้หญิงที่เป็นเพื่อนกัน
- ง. บุคคลที่มีสายเลือดเดียวกัน

18. ข้อใดกล่าวถูกต้อง

- ก. ผู้ที่ขาดจรรยาบรรณ ก็ถือว่าการเป็นมุสลิมของเขายังขาดตกบกพร่อง
- ข. จริยธรรมมารยาทคือการทำความดีละเว้นความชั่ว
- ค. มารยาทอิสลามคือการแสดงกิริยาต่อผู้อื่นโดยเป็นไปตามบริบทของบุคคล
- ง. อิสลามสอนให้มีมารยาทเพื่อให้เขาจะได้เป็นคนที่มีความกตัญญู

19. สถานการณ์ที่เด็กนั่งคุยกันหลายๆคนแล้วมีผู้ใหญ่คนหนึ่งเดินเข้ามา ใครควรให้สลามก่อน

- ก. เด็ก เพราะมีอายุน้อยกว่า
- ข. ผู้ใหญ่ เพราะอายุเยอะกว่า
- ค. เด็ก เพราะเป็นคนที่นั่งอยู่และมีจำนวนเยอะกว่า
- ง. ผู้ใหญ่ เพราะเป็นคนที่เดินเข้ามาเพียงคนเดียว

20. มุสลิมทุกคนจำเป็นต้องทำสิ่งใดมากที่สุด

- ก. แสวงหาความสุข
- ข. แสวงหาวิชาความรู้
- ค. แสวงหาประสบการณ์
- ง. แสวงหาความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนมนุษย์

ข้อคำถามสะท้อนคิด

กิจกรรมคำถามหลังเรียนด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์

1. สถานการณ์ที่เกิดขึ้นมีจุดเด่นในเรื่องใด

.....

2. มีข้อคิดเห็นอื่นเพิ่มเติมคืออะไร

.....

3. มีวิธีการในการเผชิญกับสถานการณ์นั้นอย่างไร

.....

กิจกรรมคำถามหลังเรียนในห้องเรียน

1. นักเรียนได้เรียนรู้อะไร

.....

2. ประสบการณ์นี้เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ก่อนหน้านี้เป็นอย่างไร

.....

3. มีความเชื่อมโยงกับสิ่งที่ผู้เรียนเคยรู้ เชื่อ และรู้สึกอย่างไรบ้าง

.....

4. เสริมสร้างความคิดของผู้เรียนหรือไม่ อย่างไร

.....

5. คัดค้านความคิดของผู้เรียนหรือไม่ อย่างไร

.....

6. สิ่งที่ได้เรียนรู้จากประสบการณ์ครั้งนี้นำไปปรับใช้ได้อย่างไรในสถานการณ์ที่คล้ายคลึงกันหรือแตกต่างกัน

.....

7. ผู้เรียนจะใช้สิ่งที่เพิ่งได้เรียนรู้มาเพื่อใช้ประโยชน์ของตนเอง ของผู้อื่นและเพื่อกลุ่มผู้เรียนอย่างไร

.....

ห้องเรียน Google Classroom

การทดลองครั้งนี้ประกอบด้วย 2 ห้องเรียน คือ ห้องเรียนวิชาจริยธรรมอิสลาม 1/5 และ ห้องเรียนวิชาจริยธรรมอิสลาม 1/3 ทั้ง 2 ห้องเรียนนี้แตกต่างกันในกิจกรรมการสะท้อนคิด ห้องเรียนวิชาจริยธรรมอิสลาม 1/5 สะท้อนหลังเรียน กล่าวคือ สะท้อนคิดหลังจากเรียนด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติในห้องเรียนเพียง 1 ครั้ง ต่อ 1 บทเรียน และห้องเรียนวิชาจริยธรรมอิสลาม 1/3 กล่าวคือ สะท้อนคิดหลังเรียนด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ 1 ครั้งต่อ 1 บทเรียน และหลังจากเรียนด้วยบทบาทสมมติในห้องเรียน 1 ครั้งต่อ 1 บทเรียน

ห้องเรียนวิชาจริยธรรมอิสลาม 1/5

วิชาจริยธรรมอิสลาม 1/1

รหัสของชั้นเรียน 16ys3v []

เลือกอิม อับดุลครูปภาพ

สะท้อนคิดหลังจากเรียนด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติในห้องเรียนเพียง 1 ครั้ง ต่อ 1 บทเรียน

เร็วๆ นี้

ไม่มีงานที่ครบกำหนดเร็วๆ นี้

แชร์ข้อมูลบางอย่างกับชั้นเรียนของคุณ...

คาบแรกในการจัดการเรียนการสอนจะให้นักเรียนเข้าห้องเรียน Google Classroom โดยใส่รหัส 16ys3v และทำแบบทดสอบก่อนเรียน ก่อนเข้าคาบเรียน 1 สัปดาห์ ทางผู้วิจัยจะโพสต์บทเรียนหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ให้นักเรียนศึกษาก่อนเข้าชั้นเรียนในห้องเรียน เมื่อเข้าชั้นเรียนและทำกิจกรรมบทบาทสมมติ ทางผู้วิจัยจะโพสต์ กิจกรรมสะท้อนคิดให้นักเรียนได้ทบทวนเนื้อหาอีกครั้ง

มหาวิทยาลัยอิสลาม 1/1 สตรีม งานของชั้นเรียน ผู้คน คะแนน

+ สร้าง Google ปฏิทิน โฟลเดอร์โฟลเดอร์ของชั้นเรียน

หัวข้อทั้งหมด

แบบทดสอบหลังเรียน

มารยาทต่อผู้ใหญ่และ...

มารยาทในการศึกษา

มารยาทในการพบปะ

แบบทดสอบก่อนเรียน

แบบทดสอบหลังเรียน ⋮

	แบบทดสอบหลังเรียน	โพสเมื่อ 2 ต.ค.
--	-------------------	-----------------

มารยาทต่อผู้ใหญ่และผู้มีพระคุณ ⋮

	กิจกรรมหลังเรียนในห้องเรียน เรื่องมารยาทต่อผู้ใหญ่...	โพสเมื่อ 2 ต.ค.
	มารยาทต่อผู้ใหญ่และผู้มีพระคุณ	โพสเมื่อ 2 ต.ค.

มารยาทในการศึกษา ⋮

	กิจกรรมหลังเรียนในห้องเรียนเรื่องมารยาทในการศึกษา...	โพสเมื่อ 2 ต.ค.
	มารยาทในการศึกษา	โพสเมื่อ 2 ต.ค.

มารยาทในการพบปะ ⋮

	กิจกรรมหลังเรียนในห้องเรียนเรื่องมารยาทในการพบปะ...	นกไขเมื่อ 2 ต.ค.
	มารยาทในการพบปะ	โพสเมื่อ 2 ต.ค.

แบบทดสอบก่อนเรียน ⋮

	แบบทดสอบก่อนเรียน	โพสเมื่อ 20 ส.ค.
--	-------------------	------------------



เมื่อนักเรียนเรียนครบทุกบทเรียนแล้วจะให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนในชั้นเรียน

ห้องเรียนวิชาจริยธรรมอิสลาม 1/3

วิชาจริยธรรมอิสลาม 1/2

สมัคร งานของชั้นเรียน ผู้คน คะแนน

วิชาจริยธรรมอิสลาม 1/2
รหัสของชั้นเรียน plfapp []

เลือกทีม
อิมโหลครูปภาพ

ระดมอิสลามศึกษาขั้นที่ 1

สาระทศนคหลังเรียนด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ 1 ครั้งต่อ 1 บทเรียน และหลังจากเรียนด้วยบทบาทสมมติในห้องเรียน 1 ครั้งต่อ 1 บทเรียน

เชิญนี้
ไม่มีงานที่ครบกำหนดเร็วนี้

แชร์ข้อมูลบางอย่างกับชั้นเรียนของคุณ...

คาบแรกในการจัดการเรียนการสอนจะให้นักเรียนเข้าห้องเรียน Google Classroom โดยใส่รหัส plfapp และทำแบบทดสอบก่อนเรียน ก่อนเข้าคาบเรียน 1 สัปดาห์ ทางผู้วิจัยจะโพสต์บทเรียนหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และกิจกรรมสะท้อนคิดให้นักเรียนศึกษาและทำกิจกรรมก่อนเข้าชั้นเรียนในห้องเรียน เมื่อเข้าชั้นเรียนและทำกิจกรรมบทบาทสมมติ ทางผู้วิจัยจะโพสต์กิจกรรมสะท้อนคิดให้นักเรียนได้ทบทวนเนื้อหาอีกครั้ง

วิชาจริยธรรมอิสลาม 1/2

สมัคร งานของชั้นเรียน ผู้คน คะแนน

+ สร้าง

Google ปฏิทิน โฟลเดอร์ใดที่ของชั้นเรียน

หัวข้อทั้งหมด

แบบทดสอบหลังเรียน

มารยาทต่อผู้ใหญ่และ...

มารยาทในการศึกษา

มารยาทในการประพฤติ

แบบทดสอบก่อนเรียน

แบบทดสอบหลังเรียน

แบบทดสอบหลังเรียน โฟสต์เมื่อ 2 ต.ค.

มารยาทต่อผู้ใหญ่และผู้มีพระคุณ

กิจกรรมหลังเรียนในห้องเรียน เรื่องมารยาทต่อผู้ใหญ่... โฟสต์เมื่อ 2 ต.ค.

กิจกรรมหลังเรียนด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์... โฟสต์เมื่อ 2 ต.ค.

มารยาทต่อผู้ใหญ่และผู้มีพระคุณ โฟสต์เมื่อ 2 ต.ค.

มารยาทในการศึกษา

กิจกรรมหลังเรียนในห้องเรียนเรื่องมารยาทในการศึกษา... โฟสต์เมื่อ 2 ต.ค.

กิจกรรมหลังเรียนด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์... โฟสต์เมื่อ 2 ต.ค.

มารยาทในการศึกษา โฟสต์เมื่อ 2 ต.ค.

มารยาทในการพบปะ

:

๒	กิจกรรมหลังเรียนด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์...	แก๊ซเมื่อ 2 ต.ค.
๒	กิจกรรมหลังเรียนในห้องเรียนเรื่องมารยาทในการพ...	แก๊ซเมื่อ 2 ต.ค.
๒	หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง มารยาทในการพ...	แก๊ซเมื่อ 2 ต.ค.

แบบทดสอบก่อนเรียน

:

๒	แบบทดสอบก่อนเรียน	โพลีเมื่อ 20 ส.ค.
---	-------------------	-------------------

๒

เมื่อนักเรียนเรียนครบทุกบทเรียนแล้วจะให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนในชั้นเรียน



แบบสังเกตพฤติกรรมในการเรียนด้วยบทบาทสมมติ

คำชี้แจง ให้คะแนนนักเรียนด้วยการใช้ rating scale 5 ระดับ โดยระดับ 5 คือ มากที่สุด, 4 คือ มาก, 3 คือ พอใช้, 2 คือ น้อย และ 1 คือ น้อยที่สุด

ลำดับที่	ชื่อ-นามสกุลนักเรียน	แบบสังเกตพฤติกรรม									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
											9. นักเรียนมีวิธีการแสดงบทบาทสมมติอย่างเหมาะสมหรือไม่
											8. นักเรียนใช้น้ำเสียงที่เหมาะสมกับสถานการณ์
											7. นักเรียนสามารถแสดงบทบาทสมมติที่สอดคล้องกับสถานการณ์ที่กำหนดให้
											6. นักเรียนมีบุคลิกภาพที่เหมาะสมของสมาชิกในกลุ่มเป็นอย่างดี
											5. นักเรียนยอมรับฟังความคิดเห็นของสมาชิกในบทบาทสมมติ
											4. นักเรียนมีส่วนร่วมในการแสดงบทบาทสมมติ
											3. นักเรียนกล้าแสดงออกอย่างชัดเจน
											2. นักเรียนสามารถคิดวิเคราะห์สถานการณ์ได้อย่างเหมาะสม
											1. นักเรียนมีความกล้าแสดงออก

ลงชื่อ.....(ครูประจำวิชา)
(.....)

แบบสำรวจการใช้การสะท้อนคิดในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และ
บทบาทสมมติที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามของนักเรียนระดับ

อิสลามศึกษาชั้นที่ 1

คำชี้แจง แบบสำรวจมีจำนวนทั้งสิ้น 30 ข้อ คำถามทั้งหมดนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจการใช้การ
สะท้อนคิดในห้องเรียนกลับด้านด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และบทบาทสมมติที่ส่งเสริมการคิด
วิเคราะห์ตามจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามของนักเรียนระดับอิสลามศึกษาชั้นที่ 1

เพศ ชาย หญิง

ชื่อโรงเรียนที่ท่านสอน.....จังหวัด.....

ขอให้ท่านอ่านคำถามทุกข้อให้เข้าใจและตอบคำถามทุกข้อลงในแบบสอบถามฉบับนี้ โดยทำ
เครื่องหมาย (✓) ลงในช่องที่ตรงตามความเป็นจริงมากที่สุดเพียงเครื่องหมายเดียว ดังนี้

5 หมายถึง ท่านมีความเห็นด้วยกับข้อความมากที่สุด

4 หมายถึง ท่านมีความเห็นด้วยกับข้อความมาก

3 หมายถึง ท่านมีความเห็นด้วยกับข้อความปานกลาง

2 หมายถึง ท่านมีความเห็นด้วยกับข้อความน้อย

1 หมายถึง ท่านมีความเห็นด้วยกับข้อความน้อยที่สุด

ข้อที่	ข้อความคำถาม	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
หัวข้อคำถามเรื่อง การสะท้อนคิด						
1	การสะท้อนคิดจะช่วยให้ผู้เรียนได้ตรงเนื้อหาจากการเรียนได้					
2	ผู้เรียนเกิดการคิดวิเคราะห์เมื่อทำการสะท้อนคิด					
3	การสะท้อนคิดทำให้ผู้เรียนได้ทบทวนบทเรียนอีกครั้งหนึ่ง					
4	การสะท้อนคิดทำให้ผู้เรียนสามารถสรุปอย่างมีเหตุผลในบริบทนั้นๆได้					
5	การสะท้อนคิดทำให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์บทเรียนและสถานการณ์ที่เกิดขึ้น					
หัวข้อคำถามเรื่อง ห้องเรียนกลับด้าน						
6	รูปแบบการเรียนด้วยห้องเรียนกลับด้านมีความเหมาะสมกับการเรียนใน รายวิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม					

ข้อที่	ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
7	รูปแบบการเรียนด้วยห้องเรียนจะช่วยให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนและครูผู้สอน					
8	การเรียนด้วยห้องเรียนกลับด้านจะช่วยให้ผู้เรียนขยันหาความรู้เพิ่มเติม					
9	การเรียนด้วยห้องเรียนกลับด้านจะช่วยให้ครูผู้สอนเข้าถึงผู้เรียน					
10	ห้องเรียนกลับด้านจะช่วยให้ครูผู้สอนสามารถนำกลวิธีการเรียนรู้ใหม่ๆให้ผู้เรียนได้					
หัวข้อคำถามเรื่อง หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์						
11	หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ช่วยให้ผู้เรียนมีความสนใจในการเรียนวิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามมากยิ่งขึ้น					
12	หากใช้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับห้องเรียนกลับด้านจะช่วยให้ผู้เรียนมีความสนใจต่อการเรียน					
13	การนำหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์มาใช้ในการเรียนการสอนจะมีอิทธิพลต่อผู้เรียนระดับอิสลามศึกษาชั้นที่ 1					
14	หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ช่วยให้ผู้เรียนอยากใฝ่รู้ใฝ่เรียน					
15	การเรียนด้วยหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ช่วยให้ผู้เรียนสามารถทบทวนความรู้ซ้ำได้					
หัวข้อคำถามเรื่อง บทบาทสมมติ						
16	กิจกรรมบทบาทสมมติจะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนใจต่อการเรียนจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม					
17	กิจกรรมบทบาทสมมติมีความเหมาะสมกับการเรียนในรายวิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม					
18	กิจกรรมบทบาทสมมติจะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจในจริยธรรมอิสลาม					
19	กิจกรรมบทบาทสมมติจะช่วยให้ผู้เรียนไตร่ตรองเรื่องราว เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น					
20	กิจกรรมบทบาทสมมติจะช่วยให้ผู้เรียนเข้าถึงสถานการณ์ที่จะเกิดขึ้นได้					
หัวข้อคำถามเรื่อง การคิดวิเคราะห์						
21	หากใช้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับการสะท้อนคิดจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถคิดวิเคราะห์จากบทเรียนได้					
22	กิจกรรมบทบาทสมมติจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถคิดวิเคราะห์จาก					

ข้อที่	ข้อความ	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
	บทเรียนได้					
23	วิธีการสอนด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับกิจกรรมบทบาทสมมติและการสะท้อนคิดจะช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์					
24	กิจกรรมบทบาทสมมติจะช่วยให้ผู้เรียนระดมความคิดของกลุ่มเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของตนเอง					
25	การวิเคราะห์จะช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ตลอดชีวิตได้เป็นอย่างดี					
หัวข้อคำถามเรื่อง จริยธรรมในหลักศาสนาอิสลาม						
26	เนื้อหาเรื่องมารยาทต่อผู้ใหญ่และผู้มีพระคุณมีความเหมาะสมต่อผู้เรียนระดับอิสลามศึกษาชั้นที่1					
27	เนื้อหาเรื่องมารยาทในการศึกษามีความเหมาะสมต่อผู้เรียนระดับอิสลามศึกษาชั้นที่1					
28	เนื้อหาเรื่องมารยาทในการพบปะกันมีความเหมาะสมต่อผู้เรียนระดับอิสลามศึกษาชั้นที่1					
29	วิชาจริยธรรมในหลักศาสนาอิสลามมีความจำเป็นต่อผู้เรียนระดับอิสลามศึกษาชั้นที่1					
30	นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากการเรียนวิชาจริยธรรมไปประยุกต์ใช้กับชีวิตประจำวัน					

ข้อเสนอแนะ

.....

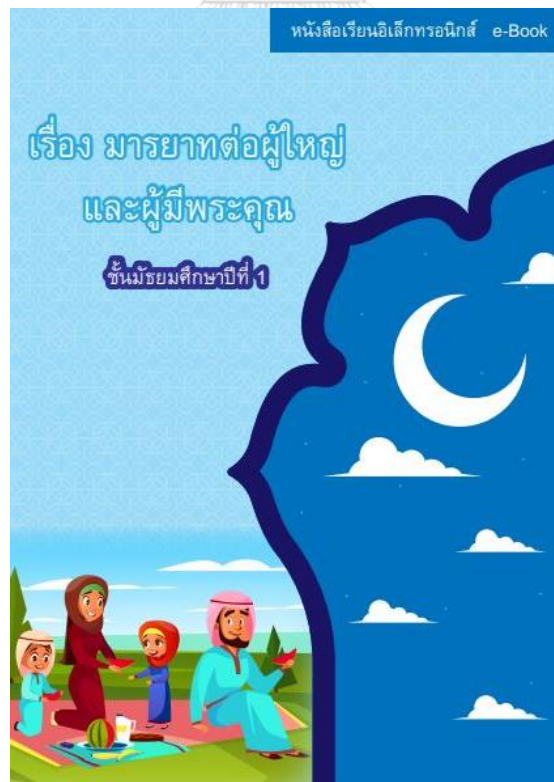
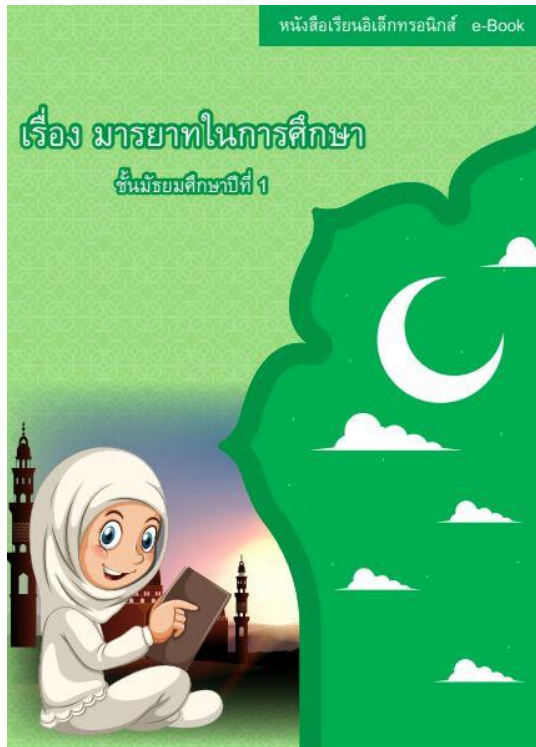
.....

.....

.....

.....

หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาวอัสมา สาเมาะ
วัน เดือน ปี เกิด	2 มีนาคม 2537
สถานที่เกิด	ปัตตานี
วุฒิการศึกษา	สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต(เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา) สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมปลาย โรงเรียนหาดใหญ่วิทยาคาร จังหวัดสงขลา สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมต้น โรงเรียนพัฒนาวิทยา จังหวัดยะลา สำเร็จการศึกษาระดับประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนเทศบาล ๑ (ถนนนครนอก) จังหวัดสงขลา สำเร็จการศึกษาระดับประถมศึกษาตอนต้น โรงเรียนหวังดี จังหวัดสงขลา สำเร็จการศึกษาระดับอนุบาล โรงเรียนหวังดี จังหวัดสงขลา
รางวัลที่ได้รับ	ทุนจากโครงการทุนวิจัยมหาบัณฑิต สกว. ด้านมนุษยศาสตร์-สังคมศาสตร์ และทุนอุดหนุนวิทยานิพนธ์สำหรับนิสิต จากบัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย