

การพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมโดยใช้สถานการณ์เป็นฐานร่วมกับ
เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้างในรายวิชาพระพุทธศาสนา
เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดเชิงวิพากษ์
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5*

THE DEVELOPMENT OF ACTIVITY PLANS USING SITUATION-BASED
LEARNING INTEGRATED WITH GENERATIVE ARTIFICIAL INTELLIGENCE
IN BUDDHIST SUBJECT TO ENHANCE CRITICAL THINKING ABILITY OF
GRADE 11 STUDENTS

วชิรวิทย์ สายโท¹, ณัฐพล รำไพ² และ สุติตเทพ ศิริพิพัฒน์กุล³

Wachirawit Saitho¹, Nattaphon Rampai² and Sutitthep Siripipattanakul³

¹⁻³สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

¹⁻³Educational Communications and Technology, Faculty of Education, Kasetsart University, Thailand

Corresponding Author's Email: wachirawit.sai@ku.th

วันที่รับบทความ : 21 เมษายน 2569; วันที่แก้ไขบทความ 1 พฤษภาคม 2569; วันที่ตอบรับบทความ : 3 พฤษภาคม 2569

Received 21 April 2026; Revised 1 May 2026; Accepted 3 May 2026

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้
สถานการณ์เป็นฐานร่วมกับ Generative AI ในรายวิชาพระพุทธศาสนาให้มีคุณภาพเหมาะสม
และมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบความสามารถในการคิดเชิงวิพากษ์

Citation:



* วชิรวิทย์ สายโท, ณัฐพล รำไพ และ สุติตเทพ ศิริพิพัฒน์กุล. (2569). การพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมโดยใช้สถานการณ์เป็น
ฐานร่วมกับเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้างในรายวิชาพระพุทธศาสนา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดเชิงวิพากษ์
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. วารสารส่งเสริมและพัฒนาวิชาการสมัยใหม่, 4(3), 623-635.

Wachirawit Saitho, Nattaphon Rampai and Sutitthep Siripipattanakul. (2026). The Development Of Activity
Plans Using Situation-Based Learning Integrated With Generative Artificial Intelligence In Buddhist Subject
To Enhance Critical Thinking Ability Of Grade 11 Students.

Modern Academic Development and Promotion Journal, 4(3), 623-635.;

DOI: <https://doi.org/10.>

<https://so12.tci-thaijo.org/index.php/MADPIADP/>

รายวิชาพระพุทธศาสนาสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนฤทธิยะวรรณาลัย ๒ จำนวน 40 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดกิจกรรมโดยใช้สถานการณ์เป็นร่วมกับ Generative AI 2) แบบวัดความสามารถในการคิดเชิงวิพากษ์ในรายวิชาพระพุทธศาสนา 3) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน หาประสิทธิภาพของแผนโดยใช้ E_1/E_2 และการทดสอบค่า t (t-test dependent)

ผลการวิจัย พบว่า

1. แผนการจัดกิจกรรมโดยใช้สถานการณ์เป็นฐานร่วมกับ Generative AI มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($M = 4.97$, $S.D. = 0.21$) และมีประสิทธิภาพเท่ากับ $82.88/88.51$

2. ความสามารถในการคิดเชิงวิพากษ์ในรายวิชาพระพุทธศาสนา ก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ อยู่ในระดับมาก ($M = 4.45$, $S.D. = 0.85$)

คำสำคัญ: การเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐาน, เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้าง, ความสามารถในการคิดเชิงวิพากษ์

Abstract

The purposes of this research were to 1) develop situation-based learning activity plans integrated with Generative AI in Buddhist Studies to achieve appropriate quality and efficiency according to the 80/80 criterion; 2) compare students' critical thinking ability in Buddhist Studies of Grade 11 students before and after learning management; and 3) examine students' satisfaction toward the learning activity plans. The sample consisted of 40 Grade 11 students from Rittiyawannalai 2 School. The research instruments comprised: 1) situation-based learning activity plans integrated with Generative AI; 2) a critical thinking ability measurement in Buddhist Studies; and 3) a satisfaction questionnaire. The

statistics employed were mean, standard deviation, E_1/E_2 efficiency index, and dependent samples t-test.

The research findings revealed that:

1. The situation-based learning activity plans integrated with Generative AI demonstrated appropriateness at the highest level ($M = 4.97$, $S.D. = 0.21$) and achieved an efficiency ratio of 82.88/88.51

2. Students' critical thinking ability in Buddhist Studies before and after learning differed statistically significantly at the .01 level.

3. Students' satisfaction toward the learning management was at a high level ($M = 4.45$, $S.D. = 0.85$).

Keywords: Situation-Based Learning, Generative AI, Critical Thinking Ability

บทนำ

ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในศตวรรษที่ 21 ได้ผลักดันให้การจัดการศึกษาต้องมุ่งพัฒนาความสามารถในการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking Ability) โดย Facione (2015) ชี้ว่าทักษะดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียนวิเคราะห์ข้อมูล ประเมินหลักฐาน และสร้างข้อสรุปอย่างมีเหตุผล ซึ่งเป็นรากฐานของการเรียนรู้ตลอดชีวิต แต่ทักษะดังกล่าวไม่ได้เกิดขึ้นเองโดยอัตโนมัติ แต่ต้องอาศัยการจัดการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนฝึกตั้งคำถาม วิเคราะห์ และสร้างเหตุผลอย่างต่อเนื่อง นำไปสู่การปรับบทบาทของผู้สอนสู่การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Önal, 2025)

อย่างไรก็ตาม แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560–2579 และหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดให้การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์เป็นเป้าหมายสำคัญ แต่ในทางปฏิบัติยังคงการเรียนการสอนแบบท่องจำ ผู้เรียนส่วนใหญ่จึงขาดความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์จริง (ณัฐพงศ์ ลำภูทอง, 2565) ปัญหานี้ปรากฏชัดในรายวิชาพระพุทธศาสนา ซึ่งเป็นรายวิชาที่มีศักยภาพสูงในการพัฒนาการคิดเชิงวิพากษ์ผ่านหลักคำสอนตามกรอบอริยสัจ 4 เช่น ชันธ 5 อุปาทาน 4 ภาวนา 4 และปัญญาวุฒิธรรม 4 หรือหลักคำสอนอื่น ๆ ที่สอดคล้องกับองค์ประกอบทั้ง 6 ของ Facione (2015)

แต่กลับถูกใช้เพียงประกอบการบรรยาย ยังขาดกระบวนการส่งเสริมการคิดอย่างเป็นระบบ (พระใบฎีกาจรูญ ธรรมธีโร (สุวรรณ), 2568)

การจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานร่วมกับ Generative AI เป็นแนวทางที่มีศักยภาพในการแก้ปัญหาดังกล่าว โดย SBL มีรากฐานจากทฤษฎี ZPD ของ Vygotsky และแนวคิด Constructivism (ธนกร หงษ์วิท และคณะ, 2567) ซึ่งพัฒนาการคิดเชิงวิพากษ์ผ่านการเผชิญปัญหาที่ซับซ้อน (Caballada et al., 2025) ขณะที่ Generative AI สนับสนุนการตีความ วิเคราะห์ ประเมิน และสะท้อนคิดอย่างเป็นระบบ (Belkina et al., 2025) อย่างไรก็ตาม การออกแบบกิจกรรมต้องให้ AI สนับสนุนการคิด ไม่ใช่ทดแทนการคิดของผู้เรียน (สุติเทพ ศิริพิพัฒน์กุล และคณะ, 2567)

จากสภาพปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมโดยใช้ SBL ร่วมกับ Generative AI ในรายวิชาพระพุทธศาสนา เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการคิดเชิงวิพากษ์ของนักเรียนชั้น ม.5 โดยใช้กรอบแนวคิดของ Facione (2015) เป็นแนวทางออกแบบเครื่องมือวัดผล เพื่อให้ผู้เรียนพัฒนากระบวนการคิดที่ฝังลึก และนำไปใช้ได้จริงนอกห้องเรียน ซึ่งเป็นเป้าหมายสูงสุดของการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นพลเมืองที่มีคุณภาพ ทั้งด้านปัญญา และคุณธรรม

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานร่วมกับ Generative AI ในรายวิชาพระพุทธศาสนาให้มีคุณภาพเหมาะสมและมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการคิดเชิงวิพากษ์ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

การทบทวนวรรณกรรม

1. **การจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐาน** เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่นำสถานการณ์ซึ่งจำลองหรือปรับจากบริบทชีวิตจริงมาใช้เป็นฐานในการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการสำรวจ วิเคราะห์ ตีความ ตัดสินใจ และแก้ปัญหา ซึ่งประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ชี้นำเข้าสู่สถานการณ์ 2) ชี้นำสำรวจและทำความเข้าใจปัญหา 3) ชี้นำสืบค้นและ

รวบรวมหลักฐาน 4) ชั้นวิเคราะห์และอภิปราย 5) ขั้นตอนตัดสินใจบนฐานเหตุผล และ 6) ขั้นสรุปและสะท้อนคิด

2. เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้าง เป็นระบบ AI ที่ใช้อัลกอริทึมการเรียนรู้เชิงลึกในการเรียนรู้รูปแบบจากข้อมูลขนาดใหญ่ แล้วนำความรู้ที่นั่นมาสร้างเนื้อหาใหม่ในรูปแบบที่หลากหลายได้แบบอัตโนมัติ โดยความสามารถเลียนแบบความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ได้ (สุติเทพ ศิริพิพัฒน์กุล และคณะ, 2567; พระมหาอิทธิวัฒน์ วรจโก (ทองขาว) และคณะ, 2569)

3. ความสามารถในการคิดเชิงวิพากษ์ เป็นกระบวนการทางปัญญาในการพิจารณาวิเคราะห์ ตีความ และประเมินสถานการณ์อย่างมีเหตุผลและเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การตัดสินใจที่มีความสมเหตุสมผล ผู้วิจัยได้นำกรอบแนวคิดของ Facione (2015) มาเป็นแนวทางเสริมสร้างการคิดเชิงวิพากษ์ในวิชาพระพุทธศาสนา ประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การตีความ 2) การวิเคราะห์ 3) การประเมิน 4) การอนุมาน 5) การอธิบาย และ 6) การกำกับตน การบูรณาการกรอบแนวคิดนี้ไม่เพียงพัฒนาความสามารถในการคิด แต่ยังช่วยให้ผู้เรียนใช้หลักคำสอนเป็นเครื่องมือในการดำเนินชีวิตอย่างมีวิจารณญาณได้อย่างแท้จริง

จากการทบทวนวรรณกรรม ผู้วิจัยได้บูรณาการแนวคิดสำคัญ 3 ด้านเข้าด้วยกัน ได้แก่ การจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานที่ให้ผู้เรียนฝึกคิดวิเคราะห์และตัดสินใจในสถานการณ์ใกล้เคียงชีวิตจริง โดยใช้หลักคำสอนทางพระพุทธศาสนาเป็นกรอบเนื้อหา เพื่อให้ผู้เรียนเชื่อมโยงความรู้กับประสบการณ์ได้อย่างมีความหมาย โดยออกแบบ Generative AI ผ่าน Gemini Gems โดยการกำหนดคำสั่ง (Prompt) ที่ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือสนับสนุนการคิด แทนการให้คำตอบสำเร็จรูป การบูรณาการทั้ง 3 ด้านนี้ มุ่งพัฒนาความสามารถในการคิดเชิงวิพากษ์ครบทั้ง 6 องค์ประกอบ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถแก้ปัญหาและตัดสินใจได้อย่างมีเหตุผลและมีคุณธรรมในการดำเนินชีวิต

วิธีดำเนินการวิจัย

1. รูปแบบของการวิจัย

การวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-experimental research) ใช้การศึกษากับกลุ่มตัวอย่างเดียว โดยมีการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (One Group Pretest - Posttest Design)

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนฤทธิยะวรรณาลัย ๒ ปีการศึกษา 2568 จำนวนทั้งหมด 11 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 439 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนฤทธิยะวรรณาลัย 2 จำนวนนักเรียน 40 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) โดยการจับฉลากใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 4 แผน รวม 8 ชั่วโมง ประเมินความเหมาะสมของแผน พบว่า มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด ($M = 4.97$, $S.D. = 0.21$) และมีค่าประสิทธิภาพอยู่ที่ $80.34/81.42$ ซึ่งผ่านเกณฑ์ $80/80$ ที่กำหนดไว้ เมื่อใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริงได้ประสิทธิภาพ $82.88/88.51$ ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2) แบบวัดความสามารถในการคิดเชิงวิพากษ์ เป็นแบบวัดอัตนัยอิงสถานการณ์เป็นฐาน จำนวน 4 สถานการณ์ สถานการณ์ละ 6 ข้อ รวม 24 ข้อ ครอบคลุมองค์ประกอบการคิดเชิงวิพากษ์ทั้ง 6 ด้าน ผ่านการตรวจสอบค่า IOC โดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่า ทุกข้อมีค่า IOC เท่ากับ 1.00 มีค่าความยากง่าย (p) อยู่ในช่วง $0.41 - 0.57$ และค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง $0.42 - 0.86$ และค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สูตร Cronbach's Alpha Coefficient มีค่าเท่ากับ 0.96

3. แบบสอบถามความพึงพอใจ เป็นข้อคำถามจำนวน 20 ข้อ ใช้มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับตามแนวคิดของลิเคิร์ท ผ่านการตรวจสอบค่า IOC พบว่า ข้อคำถามทุกข้อมีค่า IOC อยู่ระหว่าง $0.60 - 1.00$ และแบบวัดทั้งฉบับมีค่าเฉลี่ย IOC เท่ากับ 0.97

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ประเมินคุณภาพและหาประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมโดยใช้สถานการณ์เป็นฐานร่วมกับ Generative AI ตามเกณฑ์ $80/80$ โดยหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และร้อยละ

2. เปรียบเทียบความสามารถในการคิดเชิงวิพากษ์ในรายวิชาพระพุทธศาสนาของนักเรียนก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบ t-test แบบ dependent

3. ประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล สรุปได้ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการหาคุณภาพพัฒนาของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

รายการประเมิน	M	S.D.	ผลการประเมิน
องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด
จุดประสงค์การเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด
กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด
สื่อการเรียนรู้	4.92	0.27	มากที่สุด
การวัดและประเมินผล	4.92	0.24	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย	4.97	0.21	มากที่สุด

จากตารางที่ 1 พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.97$, $S.D. = 0.21$) เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ และกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมา คือ ด้านสื่อการเรียนรู้และด้านการวัดและประเมินผล ตามลำดับ

ตารางที่ 2 ผลการหาค่าประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมรู้ที่ได้ใช้จริงจากกลุ่มตัวอย่าง

ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1)				ประสิทธิผลของผลลัพธ์ (E_2)	
ร้อยละคะแนนเฉลี่ยของกิจกรรม				ร้อยละ	ร้อยละคะแนนเฉลี่ย
กิจกรรม	กิจกรรม	กิจกรรม	กิจกรรม	คะแนน	ของแบบทดสอบหลังเรียน
ที่ 1	ที่ 2	ที่ 3	ที่ 4	เฉลี่ยรวม	
77.38	82.25	84.63	87.25	82.88	88.51
สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด				สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด	

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมจากการใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง ($n=40$) พบว่า E_1 เท่ากับ 82.88 และ E_2 เท่ากับ 88.51 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ 80/80

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการคิดเชิงวิพากษ์ในรายวิชาพระพุทธศาสนา ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้

การทดสอบ	คะแนนเต็ม	M	S.D.	t	Sig.
ก่อนเรียน	72	46.58	9.99	14.96	.000**
หลังเรียน	72	63.73	7.31		

** $p < .01$

จากตารางที่ 3 พบว่า คะแนนหลังเรียน ($M = 63.73$, $S.D. = 7.31$) สูงกว่าคะแนนก่อนเรียน ($M = 46.58$, $S.D. = 9.99$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตารางที่ 4 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแผนการจัดกิจกรรม

รายการประเมิน	M	S.D.	แปลผล
ด้านการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้าง	4.28	1.01	มาก
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐาน	4.47	0.81	มาก
ด้านบรรยากาศการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.54	0.71	มากที่สุด
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ	4.51	0.75	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย	4.45	0.85	มาก

จากตารางที่ 4 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในภาพรวมระดับมาก ($M = 4.45$, $S.D. = 0.85$) โดยด้านบรรยากาศมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($M = 4.54$) รองลงมาคือด้านประโยชน์ที่ได้รับ ($M = 4.51$) ด้านการจัดกิจกรรม ($M = 4.47$) และด้านการใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ ($M = 4.28$) ตามลำดับ

อภิปรายผล

1. การพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์เป็นฐานร่วมกับเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้างในรายวิชาพระพุทธศาสนา พบว่า แผนการจัดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.97$, $S.D. = 0.21$) และมีประสิทธิภาพ E_1/E_2 เท่ากับ $82.88/88.51$ สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน $80/80$ ที่กำหนดไว้ เนื่องจากผู้วิจัยออกแบบแผนการสอนบนฐานสังคมวัฒนธรรมของ Vygotsky และทฤษฎี Constructivism โดยบูรณาการแนวคิด SBL เข้ากับ Generative AI ที่ทำหน้าที่ตั้งคำถามกระตุ้นการคิดตามกรอบของ Facione (2015) ไม่ใช่ให้คำตอบโดยตรง และใช้ ADDIE Model เป็นกรอบการพัฒนาอย่างเป็นระบบ ทำให้ผู้เรียนระบุและประยุกต์ใช้หลักคำสอนได้ด้วยตนเอง และการออกแบบสถานการณ์ที่ปรับจากบริบทชีวิตจริงมาใช้เป็นฐานในการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนเข้าใจพระพุทธศาสนาโดยไม่ต้องท่องจำ รวมถึงประสิทธิภาพของ Generative AI ที่เกิดขึ้นในครั้งนี้ไม่ได้มาจากความสามารถของเทคโนโลยีเพียงอย่างเดียว หากแต่เกิดจากการกำหนดบทบาทของ AI ด้วย Prompt เพื่อให้ดำเนินการตามขั้นตอนในแผนการจัดกิจกรรม รวมถึงการสนทนากับ AI รายบุคคล การถกเถียงในกลุ่ม และการสรุปข้อคิดเห็นลงในงานร่วมกัน ทำให้สร้างระบบนิเวศการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดเชิงวิพากษ์ได้ครบทุกมิติ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Caballada et al. (2025) ที่พบว่า SBL ช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์และส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ของผู้เรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ รวมถึงสอดคล้องกับงานวิจัยของ ธนวิญญู แสงนรินทร์ และคณะ (2568) ที่ยืนยันว่าการบูรณาการ Generative AI ร่วมกับกลยุทธ์การสอนและการใช้ AI เป็นเครื่องมือแทนแหล่งข้อมูลหลักส่งผลต่อผลลัพธ์การเรียนรู้และการพัฒนาทักษะการคิดของผู้เรียน

2. ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการคิดเชิงวิพากษ์ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนมีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ($t = 14.96$) และมีพัฒนาการครบทั้ง 6 องค์ประกอบ โดยองค์ประกอบที่พัฒนาชัดเจนที่สุดได้แก่ การตีความและการอธิบาย (ร้อยละ 85.00) รองลงมาคือ การวิเคราะห์ การอนุมาน และการกำกับตนเอง (ร้อยละ 80.00) และการประเมิน (ร้อยละ 72.50) ตามลำดับ ทั้งนี้มีสาเหตุสำคัญ 2 ประการ คือ การออกแบบกิจกรรม 6 ขั้นตอนที่เชื่อมโยงกับสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวันของผู้เรียน และการบูรณาการ Generative AI ให้ทำหน้าที่กระตุ้นการคิดและสะท้อนคิดในแต่ละขั้นตอนอย่างเป็นระบบ ทำให้ผู้เรียนพัฒนาความสามารถในการคิดเชิง

วิพากษ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยที่ Generative AI ทำหน้าที่ "ถาม ไม่ใช่ตอบ" เพื่อให้ผู้เรียนสร้างความคิดด้วยตนเองก่อนเสมอ เนื่องจากหลักคำสอนที่ไม่มีคำตอบตายตัว ผู้เรียนต้องใช้ทั้งเหตุผลและคุณค่าส่วนตัวในการตอบคำถามทุกชั้น และที่สำคัญที่พบว่า ประสิทธิภาพของ Generative AI ไม่ได้ขึ้นอยู่กับตัวเทคโนโลยีเพียงอย่างเดียว แต่ขึ้นอยู่กับกำหนดยุทธศาสตร์ของ AI ไว้ในชั้นของแผนการจัดกิจกรรม ซึ่งผู้สอนยังคงเป็นตัวแปรที่สำคัญในการจัดการเรียนรู้ โดยบูรณาการกับ Generative AI ผลการวิจัยสอดคล้องกับงานวิจัยของ Nirutmeteekul and Samiphak (2025) ที่พบว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์หรือปัญหาเป็นฐานพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ได้อย่างมีนัยสำคัญ รวมถึงสอดคล้องกับงานวิจัยของ วณมพร พาหะนิษฐ์ และสุพัตรา วัชรยะสุน (2568) ที่ยืนยันว่าการบูรณาการ AI เข้ากับกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบและต่อเนื่องช่วยพัฒนาความสามารถในการคิดเชิงวิพากษ์ของผู้เรียนได้ครบทุกองค์ประกอบอย่างมีประสิทธิภาพ

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($M = 4.45$, $S.D. = 0.85$) โดยด้านบรรยากาศการจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($M = 4.54$) รองลงมาคือ ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ($M = 4.51$) ด้านการจัดกิจกรรม SBL ($M = 4.47$) และด้านการใช้ Generative AI ($M = 4.28$) ตามลำดับ เพราะผู้เรียนมีอิสระในการคิด และแสดงความเห็นโดยไม่ถูกตัดสินว่าผิดหรือถูก ทำให้รู้สึกปลอดภัยที่จะคิดและกล้าแสดงออกมากขึ้น อีกทั้งการออกแบบสถานการณ์ที่ใกล้ชีวิตจริง ทำให้ผู้เรียนเห็นว่าหลักคำสอนนำไปใช้ได้จริง ไม่ใช่แค่ท่องจำเพื่อสอบ ขณะที่ Gemini Gems ทำหน้าที่เป็นผู้ให้คำปรึกษาที่กระตุ้นให้ค้นหาคำตอบด้วยตนเอง ซึ่งผู้เรียนรู้สึกว่าการพัฒนาความคิดได้จริง สอดคล้องกับงานวิจัยของ ธนกร หงษ์วิหค และคณะ (2567) ที่พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อ SBL ในระดับมาก และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ธนวิษณุ แสงนรินทร์ และคณะ (2568) ธัญวิษณุ สุธีธรรม และคณะ (2568) ที่พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการ Generative AI อยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งชี้ให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ที่ใช้สถานการณ์เป็นฐานร่วมกับ Generative AI สามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมายและตอบสนองความต้องการของผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม

สรุป/ข้อเสนอแนะ

การวิจัยในครั้งนี้สรุปได้ว่า แผนการจัดกิจกรรมโดยใช้สถานการณ์เป็นฐานร่วมกับ Generative AI พบว่า ประสิทธิภาพของ Generative AI ในการจัดการเรียนรู้ไม่ได้ขึ้นอยู่กับตัวเทคโนโลยีเพียงอย่างเดียว แต่ขึ้นอยู่กับข้อกำหนดบทบาทของ AI ผ่าน Prompt ให้ "ถาม ไม่ใช่ตอบ" เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนสร้างความรู้ใหม่ด้วยตนเอง และการบูรณาการ SBL เข้ากับ Generative AI โดยมีผู้สอนเป็นตัวแปรสำคัญในการออกแบบกิจกรรม ตามกรอบการคิดเชิงวิพากษ์ของ Facione สามารถสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่พัฒนาการคิดเชิงวิพากษ์ของนักเรียนได้ครบทั้ง 6 องค์ประกอบ และ การใช้สถานการณ์จากบริบทชีวิตจริงในรายวิชาพระพุทธศาสนาทำให้ผู้เรียนเข้าใจหลักคำสอนโดยไม่ต้องท่องจำ ดังนั้น การนำ AI มาใช้ในชั้นเรียนจะเกิดประโยชน์สูงสุด เมื่อผู้สอนออกแบบบทบาทของ AI อย่างมีจุดมุ่งหมาย ไม่ใช่ปล่อยให้เทคโนโลยีทำงานแทนผู้เรียน ข้อเสนอแนะในการวิจัย ประกอบด้วย

- 1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้**
 - 1.1 การออกแบบ Prompt** ครูผู้สอนควรกำหนดให้ Generative AI ทำหน้าที่ตั้งคำถามกระตุ้นการคิดตามกรอบของ Facione ครบทั้ง 6 องค์ประกอบ โดยไม่ขึ้นคำตอบโดยตรง และควรทดสอบ Prompt กับผู้เรียนกลุ่มเล็กก่อนนำไปใช้จริง
 - 1.2 การออกแบบสถานการณ์** ควรคัดเลือกสถานการณ์ที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริงและหลักคำสอนทางพระพุทธศาสนา โดยไม่มีคำตอบตายตัว ครอบคลุมประเด็นคุณธรรมและจริยธรรมที่หลากหลาย และเตรียมสถานการณ์สำรองสำหรับผู้เรียนที่มีพื้นฐานแตกต่างกัน
- 2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป**
 - 2.1** ควรนำเทคโนโลยี Agentic AI มาบูรณาการในการจัดการเรียนการสอน เนื่องจากสามารถติดตามพฤติกรรมการเรียนรู้แบบเรียลไทม์ ปรับระดับความยากของสถานการณ์ และให้ข้อมูลย้อนกลับได้โดยอัตโนมัติ ซึ่งจะตอบสนองความต้องการของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
 - 2.2** ควรนำแนวทาง SBL ร่วมกับ Generative AI ไปบูรณาการกับรูปแบบการเรียนรู้อื่น เช่น PBL การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน หรือห้องเรียนกลับด้าน เพื่อศึกษาประสิทธิภาพในการส่งเสริมการคิดเชิงวิพากษ์ในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และ
 - 2.3** ควรศึกษาผลของ SBL ร่วมกับ Generative AI กับสมรรถนะด้านอื่น ๆ เช่น ความสามารถในการสื่อสาร การแก้ปัญหา การใช้ทักษะชีวิต และการใช้เทคโนโลยี เพื่อให้ได้องค์ความรู้ที่ครอบคลุมและเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนอย่างรอบด้าน

เอกสารอ้างอิง

- ณัฐพงศ์ ลำภูทอง. (2565). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย. *วารสาร มจร พุทธปัญญาปริทรรศน์*, 7(3), 283–295.
- ชนกร หงษ์วิหค, สิทธิกร สุมาลี และอุดมลักษณ์ กุลศรีโรจน์. (2567). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงสถานการณ์ เพื่อพัฒนาความฉลาดรู้ทางศีลธรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. *วารสาร มจร สังคมศาสตร์ปริทรรศน์*, 13(3), 155–167.
- ธนวิชญ์ แสงนรินทร์, วัตสาดรี ดิถียนต์ และศรินย์พร ชัยวิศิษฐ์. (2568). การศึกษาผลการจัดกิจกรรมการบูรณาการการใช้ Generative AI ร่วมกับการสะท้อนคิด สำหรับพัฒนาผลสัมฤทธิ์การเขียนความเรียงชั้นสูง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. *วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*, 8(26), 141-151
- ธัญวิชญ์ สุธีธรรม, ณัฐพล รำไพ และสุกานดา จงเสริมตระกูล. (2568). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มสับสอปโดยใช้ Generative AI เพื่อส่งเสริมความสามารถในการวิเคราะห์สาเหตุและผลสืบเนื่องทางประวัติศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. *Journal of Information and Learning*, 36(2), 1-13.
- พระมหาวชิวัฒน วรรณโก (ทองขาว), พระครูพิศาลสารบัณฑิต และสมเดช นามเกต. (2569). การบูรณาการเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์กับการเรียนการสอนภาษาบาลี: แนวทางส่งเสริมสมาธิและปัญญาตามหลักอิทธิบาท 4. *วารสารสหศาสตร์การพัฒนาลังคม*, 4(1), 920-937.
- พระใบฎีกาจารย์ ธมมธีโร (สุวรรณ). (2568). การเรียนรู้แบบบูรณาการของนักเรียนในยุคปัญญาประดิษฐ์. *วารสารบรรณการศึกษามนุษยสังคมศาสตร์*, 6(4), 410–425.
- วนมพร พาหะนิชัย และ สุพัตรา ะยะสุน. (2568). การบูรณาการ AI เพื่อการเสริมสร้างการเรียนรู้แบบวิพากษ์ในรายวิชานิติศาสตร์ประเทศไทยของนักศึกษาสาขาวิชาสังคมศึกษาผ่าน ChatGPT. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์*, 27(1), 227-242.

- สุติเทพ ศิริพิพัฒน์กุล, ศรีนัยพร ชัยวิศิษฐ์ และพัชราวดี ศรีบุญเรือง. (2567). ChatGPT เทคโนโลยีแชทบอทอัจฉริยะเพื่อการเรียนรู้แห่งอนาคต. *วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*, 52(2), 1-16.
- Belkina, M., et al. (2025). Implementing generative AI (GenAI) in higher education: A systematic review of case studies. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 8, 1-15.
- Caballeda, V., Anonat, J., & Baluyos, G. (2025). Using Scenario-Based Learning as a Tool in Enhancing Students' Understanding of Economic Sectors. *International Journal of Research and Innovation in Social Science*, 9(8), 1589-1601.
- Facione, P. A. (2015). *Critical thinking: What it is and why it counts*. Retrieved 11 November 2024 from [http://www.insightassessment.com/pdf_files/what &why2015.pdf](http://www.insightassessment.com/pdf_files/what&why2015.pdf)
- Nirutmeteeikul, N. & Samiphak, S. (2025). Effects of Question Formulation Technique Instruction on Lower Secondary Students' Critical Thinking Skills. *Procedia of Multidisciplinary Research*, 3(11), 1-9.
- Önal, İ. (2025). Building critical thinking in pre-service teachers: Dispositions, skills, and standards. *PLoS One*, 20(8), 1-15.