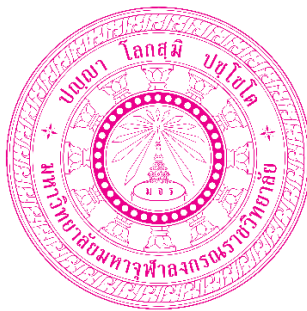




รายงานการวิจัย

เรื่อง

การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์
The Development of Creative Media to Reinforce Buddhist Learning
in Social Media

โดย

ผศ.พิเศษ ดร. อยุษกร งามชาติ

พระครูปริยัติกาญจนกิจ

พระครูศรีธรรมวรารักษ์, ดร.

พระครูกาญจนกิจโสภณ, ดร.

พระครูสวัสดิ์กาญจนโนภาส

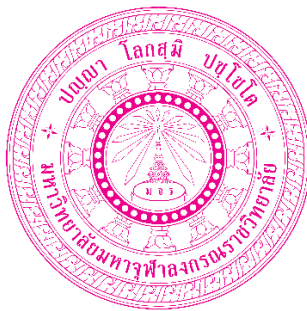
ดร. สันทยา ประภารัตน์

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบูลย์

พ.ศ. ๒๕๖๗

ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากกองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

MCU RS 800767034



รายงานการวิจัย

เรื่อง

การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์
The Development of Creative Media to Reinforce Buddhist Learning
in Social Media

โดย

ผศ.พิเศษ ดร. อยุษกร งามชาติ

พระครูปริยัติกาญจนกิจ

พระครูศรีธรรมวรารมณ์, ดร.

พระครูกาญจนกิจโสภณ, ดร.

พระครูสวัสดิ์กาญจนโนภาส

ดร. สันทยา ประภารัตน์

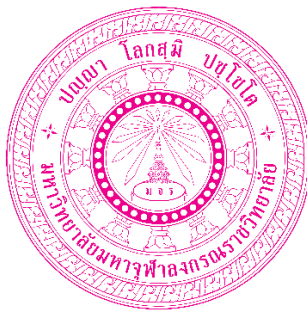
มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบูลย์

พ.ศ. ๒๕๖๗

ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากกองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

MCU RS 800767034

(ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย)



Research Report

The Development of Creative Media to Reinforce Buddhist Learning in Social Media

By

Asst.Prof. Dr. Ayusakorn Ngamchat

Phrakhrupriyatikanchanakic

Dr. Phrakhrusritammawaraporn

Dr. Phrakhrukanchanakitsophon

PhrakruSawatkanchanophat

Dr. Santhaya Prapharat

Mahachulalongkornrajavidyalaya University

Kanchanaburi Sripaiboon Buddhist College

B.E 2567

Research Project Funded

By Thailand Science Research and Innovation Fund

MCU RS 800767034

(Copyright by Mahachulalongkornrajavidyalaya University)

ชื่อรายงานการวิจัย:	การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์
ผู้วิจัย:	ผศ.(พิเศษ) ดร. อยุธยา งามชาติ, พระครูปริยัติกาญจนกิจ, พระครูศรีธรรมวรารักษ์, ดร., พระครูโสภณกาญจนกิจ, ดร., พระครูสวัสดิ์กาญจนภาส, ดร.สันทยา ประภารัตน์
ส่วนงาน:	วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบูลย์
ปีงบประมาณ:	๒๕๖๗
ทุนอุดหนุนการวิจัย:	กองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม

บทคัดย่อ

รายงานวิจัยนี้ มีวัตถุประสงค์ ๑) เพื่อศึกษาและสังเคราะห์รูปแบบการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคม ๒) เพื่อพัฒนาต้นแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์ ๓) เพื่อพัฒนาการเรียนรู้วิถีพุทธผ่านสื่อสร้างสรรค์ในสังคมออนไลน์ การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ เน้นที่การออกแบบและพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อสร้างเสริมการเรียนรู้วิถีพุทธในรูปแบบชุดเกมการ์ดการเรียนรู้เพื่อการหยั่งรู้ ในพื้นที่วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบูลย์ โดยมีผู้ให้ข้อมูลสำคัญในการสัมภาษณ์ ๒๕ รูป/คน และการสนทนากลุ่ม ๕ รูป

ผลการวิจัยพบว่า ๑) รูปแบบการใช้สื่อวิถีพุทธในสังคมออนไลน์ในปัจจุบันมีหลากหลายรูปแบบ และเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เป็นที่นิยมมากที่สุด ได้แก่ เฟซบุ๊ก (Facebook) ในประเทศไทยปี ๒๐๒๓ มีผู้ใช้เฟซบุ๊ก ๔๘.๑๐ ล้านคน งานวิจัยฉบับนี้ผู้วิจัยเน้นการพัฒนาสื่อต้นแบบในรูปแบบเกมการ์ดซึ่งจัดเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ชนิดหนึ่ง จากนั้นจึงนำสื่อการ์ดต้นแบบมาพัฒนาเป็นการ์ดในรูปแบบดิจิทัลเพื่อเผยแพร่ในสื่อสังคมออนไลน์ช่องทางเฟซบุ๊กและเว็บไซต์ของวิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบูลย์ การนำเสนอข้อมูลผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์มีความจำเป็นมากขึ้นต่อการให้บริการการศึกษาผ่านอินเทอร์เน็ต โดยมีการพัฒนาสื่อใหม่ (New Media) ให้เป็นช่องทางเทคโนโลยีการสื่อสารหรืออินเทอร์เน็ต และการพัฒนาสื่อทางสังคม (Social Media) เป็นเครื่องมือที่นำมาใช้ในเชิงบูรณาการของเนื้อหาผ่านการถ่ายทอดจากการเขียนและการส่งผ่านข้อมูลผ่านทางเว็บไซต์หรือเว็บเพจ

๒) การพัฒนาต้นแบบสื่อการเรียนรู้วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ดผ่านกระบวนการเสริมสร้างการเรียนรู้จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผู้เรียนมีส่วนร่วมและให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเองนอกชั้นเรียนโดยผู้สอนทำหน้าที่เป็นโค้ชและผู้อำนวยความสะดวกเพื่อให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาทักษะชีวิตของตนเอง การเรียนรู้ผ่านสื่อเกมจะช่วยสร้างประสบการณ์ตรงที่มีความหมายให้แก่ผู้เรียนผ่านการเชื่อมโยงประสบการณ์ตรงและการตีความหมายจากถ้อยคำและสัญลักษณ์ รวมถึงจะสัญลักษณ์หรือตัวอักษร ให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้หลากหลายมิติ ทำให้เข้าใจง่ายขึ้น และกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้คำสอนจากพระไตรปิฎก

๓)การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจค้นคว้าพระไตรปิฎกมากขึ้น โดยพัฒนาต้นแบบสื่อในรูปแบบเกมการ์ดและสื่อ

ดิจิทัล แล้วนำเนื้อหาและรูปแบบของสื่อการเรียนรู้วิถีพุทธมาพัฒนาเป็นโปรแกรมประยุกต์ในรูปแบบเกมการ์ดดิจิทัล และอธิบายองค์ความรู้จากการคิดในแต่ละใบผ่านเครือข่ายออนไลน์เว็บไซต์วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์บุรุษ เป็นการพัฒนาการเรียนรู้วิถีพุทธด้วยตนเอง เมื่อผู้เรียนเกิดความสนใจใฝ่เรียนรู้ด้วยตนเองผ่านสื่อการเรียนรู้เกมการ์ดวิถีพุทธ ทั้งรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อดิจิทัล พร้อมกับคำอธิบายองค์ความรู้ของการคิดดิจิทัลแต่ละใบ ผู้เรียนย่อมเกิดการเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับองค์ความรู้ใหม่ที่ได้รับในลักษณะของการถ่ายโยงการเรียนรู้เชิงบวกด้วยตนเอง ซึ่งเป็นกระบวนการพัฒนาการเรียนรู้เพื่อการหยั่งรู้ที่มีอุดมการณ์เพื่อการเกิดการตระหนักรู้ภายในตน การที่ผู้เรียนเป็นผู้สร้างสรรค์องค์ความรู้ด้วยตนเอง จะทำให้เกิดการเรียนรู้ภายใน มีกระบวนการที่ชัดเจน ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการดำเนินชีวิตและการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้

Research Title: The development of creative media to reinforce Buddhist learning in social media

Researchers: Asst.Prof. Dr. Ayusakorn Ngamchat, Dr. Phrakhrupriyatikanchanakic, Phrakhrusritammawaraporn, Dr. Phrakhrukanchanakitsophon, PhrakruSawatkanchanophat, Dr. Santhaya Prapharat

Department: Kanchanaburi Sripaiboon Sanggha (Buddhist) College

Fiscal year: 2567/2024

Research Scholarship Sponsor: Thailand Science Research and Innovation Fund

ABSTRACT

This research aims to 1) study and synthesize the form of Buddhist learning in society 2) develop a prototype of creative media to enhance Buddhist learning in social media 3) develop Buddhist learning through creative media in social media. This research is qualitative research methodology that focuses on the design and development of creative media to reinforce Buddhist learning in the form of a game card learning for insight learning in the area of Kanchanaburi Sri Phaiboon Buddhist College. There were 25 key informants in the interview and 5 in the focus group. The results of the research found that

1) The current use of Buddhist media in social media is diverse, and the most popular social media network is Facebook. In Thailand, there were 48.10 million Facebook users in 2023. This research focuses on developing a prototype media in the form of game cards, which is a type of printed media. The prototype cards was then developed into a digital card to be disseminated on Facebook and the website of Kanchanaburi Sri Phaiboon Buddhist College. Presenting information through computer networks is increasingly important for providing educational services via the internet. New media is being developed to serve as a channel for communication technology or the internet, and the development of social media is a tool used for the integrated presentation of content through writing and the transmission of data via websites or web pages.

2) The development of a prototype Buddhist learning media in the form of a card game through the process of enhancing learning from organizing learner-centered learning activities and allowing learners to seek knowledge on their own outside the classroom, with the instructor acting as a coach and facilitator to enable

learners to develop their own learning process and life skills. Learning through game cards will help create meaningful directed experiences for learners by linking directed experiences and the interpretation of words and symbols, including verbal symbols or letters, to enable learners to develop a multidimensional learning process, making it easier to understand and stimulating interest in learning the teachings from the Buddhist scriptures.

3) Development of creative media to enhance learning of Buddhist ways in online society so that learners are more interested in studying the Tripitaka. Develop a prototype of media in the form of card games and digital media. Then develop the content and format of Buddhist learning media into an application program in the form of a digital card game. Explain the knowledge from each card via the online network of the website of Kanchanaburi Sri Phaiboon Buddhist College. This is the development of self-learning of Buddhist ways. When learners are interested in self-learning through Buddhist card game learning media, both printed media and digital media, along with an explanation of the knowledge of each digital card, learners will link their previous experiences with the new knowledge they receive in the form of positive self-directed learning transfer. Which is the process of developing learning for knowing that has an ideology for the emergence of internal awareness. The fact that learners are the creators of their own knowledge will lead to internal learning, with a clear process that can be applied to daily life and problem solving.

กิตติกรรมประกาศ

รายงานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี เนื่องด้วยความเมตตาอนุเคราะห์ และความช่วยเหลือของบุคคลหลายฝ่ายประกอบกัน ขอขอบคุณไว้ ณ โอกาสนี้

กราบขอบพระคุณ พระเทพปริยัติโสภณ ผู้อำนวยการวิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบุลย์ ที่เมตตาสนับสนุนการขับเคลื่อนงานวิจัยของคณาจารย์ในสำนักงาน

กราบขอบพระคุณ พระครูกิตติชัยกาญจน์ ที่ให้ความอนุเคราะห์จัดสถานที่อบรมพระสอนศีลธรรม ณ วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบุลย์ พระดำรงพล อธิสัทโธ ที่แนะนำการผลิตสื่อด้วย AI และพระมหาวิฑูยา ญาณธมฺโม ที่จัดทำคลิปวิดีโอในงานวิจัยครั้งนี้

กราบขอบพระคุณ พระครูปลัดมารุต วรมงคล อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, พระครูปลัดวิศรุต อธิสัทโธ และขอขอบคุณ รศ.ดร.สุเทพ พรหมเลิศ อาจารย์ประจำคณะพุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, ผศ.ดร.ทัศนีย์ เจนวิถีสุข อาจารย์มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม, ผศ.สอนประจันต์ เสียงมัน อาจารย์ประจำมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี, ผศ.(พิเศษ) ดร.นันทพล โรจนโกศล อาจารย์พิเศษ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ผู้ทรงคุณวุฒิ ที่ให้ความอนุเคราะห์และให้คำแนะนำ

ขอขอบคุณ ดร.เมล กิลล์ เจ้าของผลงาน the meta secret amplifier ที่อนุญาตให้ใช้เสียงบรรเลงประกอบคลิปวิดีโอ ขอขอบคุณ ผศ.ดร.พุทธชาติ แผนสมบุญ ที่ให้คำแนะนำในข้อมูลการวิจัย และขอขอบคุณพระนิสิตคณะพุทธศาสตร์ วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบุลย์ ที่ให้ความร่วมมือเข้าร่วมกิจกรรมโค้ชด้วยการต่ออย่างมีส่วนร่วมเป็นอย่างดี และสำเร็จลุล่วงด้วยดี

ความสำเร็จและคุณค่าของงานเล่มนี้ ขออุทิศแด่ครูบาอาจารย์ทุกท่าน ผู้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ให้ผู้วิจัยได้พัฒนา และเจริญก้าวหน้าในงานวิจัย และวิชาการมากยิ่งขึ้น

ผศ. (พิเศษ) ดร. อยุธยา งามชาติ และคณะ

๒๕๖๗

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
ABSTRACT.....	ค
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญแผนภาพ.....	ซ
อธิบายสัญลักษณ์และคำย่อ.....	ญ
บทที่ ๑ บทนำ.....	๑
๑.๑ ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	๑
๑.๒ ปัญหาการวิจัย.....	๒
๑.๓ วัตถุประสงค์การวิจัย.....	๓
๑.๔ ขอบเขตการวิจัย.....	๓
๑.๕ นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการวิจัย.....	๔
๑.๖ ประโยชน์ที่จะได้รับจากการวิจัย.....	๔
บทที่ ๒ แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	๕
๒.๑ แนวคิดเกี่ยวกับสื่อการเรียนรู้เกมการ์ดวิถีพุทธในสังคมออนไลน์.....	๕
๒.๒ แนวคิดและเนื้อหาในคัมภีร์ขุททกนิกาย ขุททกปาฐะ-ธรรมบท-อุทาน ที่นำมาประยุกต์ใช้กับสื่อการเรียนรู้เกมการ์ด.....	๒๔
๒.๓ การพัฒนาสื่อการเรียนรู้เกมการ์ดวิถีพุทธในสังคมออนไลน์.....	๕๘
๒.๔ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	๗๘
๒.๕ กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	๘๔
บทที่ ๓ ระเบียบวิธีวิจัย.....	๘๖
๓.๑ รูปแบบการวิจัย.....	๘๖
๓.๒ พื้นที่ และผู้ให้ข้อมูลสำคัญ.....	๘๖
๓.๓ เครื่องมือการวิจัย.....	๘๗
๓.๔ การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	๘๙
๓.๕ การวิเคราะห์ข้อมูล.....	๙๓
๓.๖ สรุปกระบวนการวิจัย.....	๙๕

สารบัญ (ต่อ)

บทที่ ๔ ผลการศึกษาวิจัย.....	๙๖
๔.๑ ผลการศึกษาระยะที่ ๑ การศึกษาและสังเคราะห์รูปแบบการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคม..	๙๖
๔.๒ ผลการศึกษาวิจัย ระยะที่ ๒ การพัฒนาต้นแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์.....	๑๐๑
๔.๓ ผลการศึกษาวิจัยระยะที่ ๓ การพัฒนาการเรียนรู้วิถีพุทธผ่านสื่อสร้างสรรค์ในสังคมออนไลน์.....	๑๒๑
๔.๔ องค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัย.....	๑๓๐
 บทที่ ๕ สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ.....	๑๓๒
๕.๑ สรุปผลการวิจัย.....	๑๓๒
๕.๒ อภิปรายผลการวิจัย.....	๑๓๓
๕.๓ ข้อเสนอแนะ.....	๑๓๔
บรรณานุกรม.....	๑๓๖
ภาคผนวก.....	๑๔๔
ภาคผนวก ก ใบรับรองการวิจัยในมนุษย์.....	๑๔๕
ภาคผนวก ข หนังสือแนะนำ.....	๑๔๙
ภาคผนวก ค เครื่องมือวิจัย	๑๕๖
ภาคผนวก ง ภาพประกอบการลงพื้นที่.....	๑๗๗
ภาคผนวก จ ผลผลิต ผลลัพธ์ ผลกระทบ.....	๑๘๑
ภาคผนวก ฉ หนังสือรับรองการใช้ประโยชน์.....	๑๘๗
ภาคผนวก ช บทความวิจัย.....	๑๙๐
ประวัติผู้วิจัย	๒๐๓

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
๒.๑ ภาพแสดงกระบวนการเรียนรู้.....	๑๖
๒.๒ ภาพแสดงกรวยประสบการณ์ของ เอ็ดการ์ เดล.....	๑๙
๒.๓ ภาพแสดงการจัดลำดับกระบวนการเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรม-นามธรรม กรวยประสบการณ์ของ เอ็ดการ์ เดล.....	๒๐
๒.๔ ภาพแสดงเกมถอดรหัสดาวินชี.....	๒๒
๒.๕ ภาพแสดงการใช้การ์ดเสริมสร้างการคิดเชิงวิพากษ์.....	๒๓
๒.๖ ภาพแสดงการ์ดเพื่อฝึกการคิดเชิงวิพากษ์.....	๒๕
๒.๗ ภาพแสดงโปรไฟล์เฟซบุ๊ก ข้อธรรม คำสอน พระไพศาล วิสาโล.....	๖๙
๒.๘ ภาพแสดงการ์ดชุดพุทธประวัติ.....	๗๐
๒.๙ ภาพแสดงไฟพุทธประวัติออนไลน์.....	๗๑
๒.๑๐ ภาพแสดงตัวอย่าง.....	๗๑
๒.๑๑ ภาพแสดงการ์ดเพื่อนใจ.....	๗๒
๒.๑๒ ภาพแสดงกลุ่มกิจกรรมโค้ชด้วยการ์ด.....	๗๗
๒.๑๓ ภาพแสดงการทดสอบลิ้งค์.....	๗๘
๒.๑๔ ภาพแสดงกรอบแนวคิดของการวิจัย.....	๘๕
๓.๑ ภาพสรุปกระบวนการวิจัย.....	๙๕
๔.๑ ภาพแสดงโปรไฟล์เฟซบุ๊ก ข้อธรรม คำสอน พระไพศาล วิสาโล.....	๙๗
๔.๒ ภาพแสดงการ์ดชุดพุทธประวัติ.....	๙๘
๔.๓ ภาพแสดงการ์ดเพื่อนใจ.....	๙๙
๔.๔ ภาพประกอบการ์ดใบที่ ๘ จากชุดพุทธอุทยาน.....	๑๐๕
๔.๕ ภาพแสดงขั้นนำกิจกรรมกระบวนการ.....	๑๐๙
๔.๖ ภาพแสดงขั้นปฏิบัติกิจกรรมกระบวนการ.....	๑๐๙
๔.๗ ภาพแสดงชุมชนแห่งการแลกเปลี่ยนเรียนรู้.....	๑๑๐
๔.๘ ภาพแสดงกลุ่มกิจกรรมการโค้ชด้วยการ์ด.....	๑๑๐
๔.๙ ภาพแสดงวิดีโอแนะนำการใช้เกมการ์ดวิถีพุทธผ่านสื่อสังคมออนไลน์.....	๑๒๒
๔.๑๐ ภาพแสดงกลุ่มกิจกรรมการโค้ชด้วยการ์ด.....	๑๒๒
๔.๑๑ ภาพแสดงต้นแบบสื่อการตัดสินใจวิถีพุทธ.....	๑๒๖

สารบัญแผนภาพ (ต่อ)

แผนภาพที่	หน้า
๔.๑๒ ภาพแสดงการตัดสินใจที่ลชุดเก้าอี้ที่นุ่มเลือกจากการตัดสินใจที่ลวิฤพฐ.....	๑๒๖
๔.๑๓ ภาพแสดงการตัดสินใจที่ลชุดทางแห่งธรรมที่นุ่มเลือกจากการตัดสินใจที่ลวิฤพฐ.....	๑๒๗
๔.๑๔ ภาพแสดงการตัดสินใจที่ลชุดพฐอุทานที่นุ่มเลือกจากการตัดสินใจที่ลวิฤพฐ.....	๑๒๗
๔.๑๕ ภาพแสดงกระบวนการสร้างสรรค์สื่อกมการวิฤพฐ.....	๑๓๑

อธิบายสัญลักษณ์และคำย่อ

(๑) การใช้อักษรย่อ

อักษรย่อชื่อคัมภีร์ในงานวิจัยเล่มนี้ ใช้อ้างอิงจากคัมภีร์พระไตรปิฎก คือ พระไตรปิฎก ภาษาไทย ฉบับมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ๒๕๓๙

พระสุตตันตปิฎก

ขุ.ข. (ไทย)	=	ขุททกนิกาย	ขุททกปาฐกะ (ภาษาไทย)
ขุ.ธ. (ไทย)	=	ขุททกนิกาย	ธรรมบท (ภาษาไทย)
ขุ.อ. (ไทย)	=	ขุททกนิกาย	อุทาน (ภาษาไทย)

อรรถกถาพระสุตตันตปิฎก

ขุ.ข.อ. (ไทย)	=	ขุททกนิกาย	ปรมัตถโชติกา ขุททกปาฐอรรถกถา (ภาษาไทย)
ขุ. ธ. อ. (ไทย)	=	ขุททกนิกาย	ธรรมบทอรรถกถา (ภาษาไทย)
ขุ. อ. อ. (ไทย)	=	ขุททกนิกาย	ปรมัตถทีปนี อุทานอรรถกถา (ภาษาไทย)

(๒) การระบุหมายเลขย่อ

(๒.๑) การอ้างอิงพระไตรปิฎกภาษาไทย ฉบับมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ระบุชื่อคัมภีร์ และระบุ เล่ม / ข้อ / หน้า ตามลำดับ เช่น **ขุ.ข. (ไทย) ๒๕ / ๑ / ๑.** หมายถึง คัมภีร์พระสุตตันตปิฎก ขุททกนิกาย ขุททกปาฐะ ภาษาไทย เล่มที่ ๒๕ ข้อที่ ๑ หน้า ๑.

(๒.๒) การอ้างอิงพระไตรปิฎกและอรรถกถาแปล ฉบับมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัยออนไลน์ ระบุชื่อคัมภีร์ / เล่ม / หน้า เช่น **ขุ. ข. อ. (ไทย) ๓๙ / ๗** หมายถึง คัมภีร์พระสุตตันตปิฎก ภาษาไทย ขุททกนิกาย อรรถกถาขุททกปาฐะ ฉบับมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัยออนไลน์ เล่มที่ ๓๙ หน้า ๗.

บทที่ ๑

บทนำ

๑.๑ ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สภาวะแวดล้อมปัจจุบันของประเทศไทยและต่างประเทศทั่วโลกต่างประสบปัญหานานาประการ ทั้งทางด้านเศรษฐกิจและทางด้านสังคม สะท้อนจากข้อมูลสายด่วนสุขภาพจิต ๑๓๒๓ ผู้เข้าใช้บริการ ในปี ๒๕๖๔ มีจำนวน ๑๒๐,๕๑๐ สาย โดยสาเหตุ ๓ อันดับแรกในการโทรมาปรึกษา คือ ความเครียด วิตกกังวล ร้อยละ ๕๒ ผู้ป่วยจิตเวช ร้อยละ ๓๘ และผู้มีความคิดฆ่าตัวตาย ร้อยละ ๒๑¹

จิน แบร์ นักจิตวิทยาการศึกษาให้ความเห็นว่า “ปัญหาที่ผู้รับการปรึกษานั้นมองตนเอง ไม่ตรงกับความเป็นจริง ไม่เข้าใจความรู้สึกความต้องการของตนเองอย่างแท้จริง”² เมื่อผู้คนในสังคม ประสบปัญหาภาวะความตึงเครียดสูง บางคนอาจสามารถผ่านพ้นปัญหาไปได้ด้วยตนเอง บางคนอาจ มีกัลยาณมิตรหรือคนใกล้ชิดในครอบครัวคอยสนับสนุนและให้กำลังใจจึงสามารถผ่านพ้นวิกฤตของ ปัญหาไปได้ และอีกหลายๆคนที่ไม่มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความรู้สึกของตนเอง หรือให้กำลังใจก็ต้องจบชีวิตตนเอง ไป นับเป็นปรากฏการณ์ทางสังคมที่พบได้บ่อยจากสื่อต่าง ๆ นั้นแสดงให้เห็นว่าผู้คนเกิดสภาวะที่ทน อยู่ได้ยาก ซึ่งเรียกว่าทุกข์ ในพระพุทธศาสนา

เนื่องจากสภาพการณ์ทางสังคมเกิดภาวะที่ผู้คนขาดมิติความเชื่อมโยงทางจิตวิญญาณ เกิดภาวะวิกฤติทางจิตใจ ความเชื่อทางศาสนาย่อมสามารถช่วยเยียวยาจิตใจของผู้คนให้เกิดความ มั่นคงทางจิตใจมากขึ้นได้ แต่ขณะเดียวกันการเข้าใจและเข้าถึงคัมภีร์ทางพระพุทธศาสนาอาจเป็น เรื่องเข้าใจได้ยากสำหรับผู้ที่ไม่ได้ศึกษาทางพุทธศาสนามามากนัก การใช้สื่อการสอนจึงมีส่วนสำคัญให้ ผู้ต้องการศึกษาคำสอนในพระไตรปิฎกเกิดการเรียนรู้ได้ง่ายขึ้น และดึงดูดความสนใจได้ดี

ดังนั้นการพัฒนาและออกแบบสื่อการเรียนรู้ให้เข้าใจและเชื่อมโยงองค์ความรู้ของ พระพุทธศาสนาให้เข้ากับชีวิตของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพโดยสร้างสรรค์รูปแบบการเรียนรู้ใหม่ จึงมีความสำคัญ และการเรียนรู้ยุคใหม่ที่มีความสำคัญกับการเรียนรู้ตลอดชีวิต การพัฒนาให้เกิดการ เรียนรู้ทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ ๒๑ ผู้สอนจึงต้องเปลี่ยนจากการสอนเป็นการจุดประกาย ความใฝ่รู้³ ซึ่งการสอนคือการถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความเชื่อ ทักษะจากผู้สอนสู่ผู้เรียน โดย เน้นหนักที่บทบาทของผู้สอน⁴ ผู้สอนจึงเป็นศูนย์กลางในการจัดการเรียนรู้ ขณะที่การเรียนรู้ใน

¹ <https://www.hfocus.org/content/2023/03/27358>.

² จิน แบร์, *การให้การปรึกษา*, พิมพ์ครั้งที่ ๕, (กรุงเทพมหานคร: เจริญวิทย์การพิมพ์, ๒๕๔๙), หน้า ๙.

³ วิจารย์ พานิช, *วิธีการเรียนรู้เพื่อศิษย์ ในศตวรรษที่ ๒๑*, (กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์, ๒๕๕๕), หน้า ๓.

⁴ สมจิต จันทรฉาย, *การออกแบบและการพัฒนาการเรียนการสอน*, (นครปฐม: บริษัทเพชรเกษม พรีนติ้ง กรุ๊ป จำกัด, ๒๕๕๗), หน้า ๔.

ศตวรรษที่ ๒๑ เน้นหน้าที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ผู้สอนได้เปลี่ยนจากผู้ถ่ายทอดมาเป็นผู้ให้คำแนะนำหรือที่ปรึกษา สร้างสิ่งแวดล้อมที่เอื้ออำนวยให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง

จากงานวิจัยของยิ่งยศ เกตจินดา และไพฑูรย์ ศรีฟ้า^๕ พบว่าการใช้การ์ดเกมเสริมในการเรียนรู้สามารถทำเนื้อหาที่เป็นนามธรรมมาอยู่ในรูปแบบที่เป็นรูปธรรม ช่วยพัฒนาศักยภาพในการเรียนรู้แก่ผู้เรียนเกิดความคิดในสิ่งที่เรียนรู้ได้ด้วยตนเอง

การสร้างสรรค์สื่อเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ทางพระพุทธศาสนาในสังคมออนไลน์ทำให้ผู้คนเข้าถึงและเข้าใจหลักคำสอนสำคัญของพระพุทธศาสนาได้ง่ายขึ้นจึงเป็นสิ่งสำคัญ สอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ที่ “ก้าวข้ามสาระวิชา ไปสู่การเรียนรู้ทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ ๒๑”^๖ รวมทั้งสอดคล้องกับนโยบายของมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัยที่ส่งเสริมให้คณาจารย์พัฒนาสื่อพุทธนวัตกรรมโดยการนำภูมิปัญญา มรดกทางวัฒนธรรม ที่ปรากฏเป็นหลักธรรมคำสอนในพระไตรปิฎกมาประยุกต์ใช้เป็นเครื่องมือนำทางของชีวิต ช่วยเยียวยาจิตใจและพัฒนาการดำเนินชีวิตของผู้คนด้วยการสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้วิถีพุทธผ่านเทคโนโลยีสมัยใหม่ ให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย และสร้างเสริมการเรียนรู้ด้านทักษะชีวิต

ด้วยเหตุนี้ ทีมนักวิจัยจึงขอเสนอโครงวิจัยเรื่องการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์ ที่เป็นการสร้างสรรค์สื่อในสังคมออนไลน์ผ่านรูปแบบชุดสื่อเกมการ์ดสอดแทรกองค์ความรู้สำคัญทางพระพุทธศาสนาซึ่งช่วยให้ผู้คนเรียนรู้คำสอนทางพระพุทธศาสนาได้ง่ายขึ้นและช่วยเยียวยาจิตใจผู้คนในสภาวะการณปัจจุบันได้

การวิจัยครั้งนี้ ทีมวิจัยมีแนวความคิดในการออกแบบและการพัฒนาชุดความรู้สื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์เพื่อสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองในรูปแบบของสื่อชุดเกมการ์ด โดยเชื่อมโยงกับคำสอนจากคัมภีร์ในพระไตรปิฎก ได้เป็นชุดสื่อเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธ ในรูปแบบชุดเกมการ์ด และคู่มือแนะแนวทางปฏิบัติ และนำมาพัฒนาในรูปแบบสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อให้ผู้คนเข้าถึงได้ง่าย เกิดผลลัพธ์ในการช่วยเยียวยาจิตใจผู้คน และผู้ใช้สื่อสามารถทำความเข้าใจ เรียนรู้หลักคำสอนทางพระพุทธศาสนาได้ด้วยตนเองผ่านสื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธ

๑.๒ ปัญหาการวิจัย

๑.๒.๑ เนื้อหาคำสอนจากคัมภีร์ในพระไตรปิฎกสามารถสร้างสรรค์เป็นสื่อการเรียนรู้รูปแบบเกมการ์ดได้หรือไม่

^๕ ยิ่งยศ เกตจินดา และไพฑูรย์ ศรีฟ้า, การพัฒนาการ์ดเกมความเป็นจริงเสริม เรื่องวรรณคดีรามเกียรติ์ วิชาภาษาไทยสำหรับนักเรียนระดับชั้นปีที่ ๖ โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรี เขต ๑, ศึกษาศาสตรสาร มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ปีที่ ๕ ฉบับที่ ๑, ๒๕๖๔, หน้า ๗๖.

^๖ วิจารย์ พานิช, วิธีการเรียนรู้เพื่อศิษย์ ในศตวรรษที่ ๒๑, (กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์, ๒๕๕๕), หน้า ๑๕.

๑.๒.๒ สื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบเกมการ์ดสามารถนำมาพัฒนาเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธได้หรือไม่

๑.๒.๓ สื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบเกมการ์ดสามารถยกระดับการเรียนรู้ผ่านสังคมออนไลน์ได้หรือไม่

๑.๓ วัตถุประสงค์การวิจัย

๑.๓.๑ เพื่อศึกษาและสังเคราะห์รูปแบบการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคม

๑.๓.๒ เพื่อพัฒนาต้นแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์

๑.๓.๓ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้วิถีพุทธผ่านสื่อสร้างสรรค์ในสังคมออนไลน์

๑.๔ ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ เน้นการออกแบบและพัฒนา (Design and Development) จากการวิจัยเชิงเอกสารโดยมีขอบเขตด้านเนื้อหา การเลือกพื้นที่และผู้ให้ข้อมูลสำคัญในการวิจัยครั้งนี้เป็นการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง(Purposive Selection) ดังนี้

๑.๔.๑ ขอบเขตด้านเนื้อหา

๑) แนวคิดและทฤษฎีทางพระพุทธศาสนา

พระไตรปิฎก เล่มที่ ๒๕ พระสูตรตันตปิฎก ขุททกนิกาย คัมภีร์ย่อย ๓ คัมภีร์ ได้แก่ ขุททกปาฐะ, ธรรมบท และอุทาน เน้นศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับหลักคำสอนสำคัญ, เทคนิควิธี และแนวทางการประยุกต์ใช้ในชีวิต เป็นขอบเขตด้านเนื้อหาในการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธ

๒) องค์ความรู้เกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนาสื่อ

แนวคิดและทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยการหยั่งรู้ของวูฟกัง โคห์เลอร์ แนวคิดและทฤษฎีการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบและพัฒนาชุดสื่อเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ด

๓) องค์ความรู้เกี่ยวกับเกมการ์ด

นักวิจัยรวบรวมองค์ความรู้เกี่ยวกับเกมการ์ดเพื่อนำมาออกแบบและพัฒนาพร้อมกับแนวคิดทางพระพุทธศาสนา หลักการใช้เพื่อเพิ่มพลังบวกและช่วยเยียวยาจิตใจ (healing)

๑.๔.๒ ขอบเขตด้านพื้นที่การจัดการเรียนรู้ วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์บุลย์ และแอปพลิเคชัน เฟซบุ๊ก (Facebook)

๑.๔.๓ ขอบเขตผู้ให้ข้อมูลสำคัญ โดยมีเกณฑ์คัดเลือก คือ ผู้ให้ข้อมูลสำคัญสอนหรือเรียนที่วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์บุลย์ที่เข้าร่วมโครงการวิจัย และสมัครใจที่จะเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ดังนี้

๑.๔.๓.๑ ผู้ให้ข้อมูลสำคัญในการสัมภาษณ์ จำนวน ๒๕ รูป/คน

- อาจารย์วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบูลย์ จำนวน ๓ รูป
- นิสิตวิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบูลย์ ได้แก่ นิสิตชั้นปี ๑ จำนวน ๘ รูป และชั้นปี ๒ จำนวน ๑๔ รูป

๑.๔.๓.๒ ผู้ให้ข้อมูลสำคัญในการสนทนากลุ่ม (Focus group) จำนวน ๑๓ รูป/คน

- ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบสื่อ จำนวน ๒ รูป/คน
- ผู้เชี่ยวชาญด้านพระพุทธศาสนา จำนวน ๒ คน
- ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้ จำนวน ๒ รูป/คน
- อาจารย์วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบูลย์ จำนวน ๒ คน
- นิสิตชั้นปี ๔ วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบูลย์ จำนวน ๕ รูป

๑.๕ นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีศัพท์เฉพาะที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาวิจัยที่ผู้วิจัยได้ให้คำจำกัดความไว้ดังนี้

การพัฒนา หมายถึง การนำเสนอเนื้อหา รูปแบบ และการเพิ่มทักษะชีวิตในการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตให้ดีขึ้น

สื่อสร้างสรรค์ หมายถึง สื่อในรูปแบบการ์ด และอี-การ์ด (E-card) ที่นำเสนอสิ่งดีดีที่มีคุณค่า มีประโยชน์ ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจ

การเสริมสร้าง หมายถึง การฝึกทักษะชีวิตของผู้เรียนให้เพิ่มพูนมากยิ่งขึ้น เข้าถึงเนื้อหาข้อมูลได้ง่ายขึ้น สามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้ไปใช้ในชีวิตของตนเองได้ ผ่านกิจกรรมที่เสริมสร้างการเรียนรู้ด้วยตนเอง

การเรียนรู้วิถีพุทธ หมายถึง การได้รับความรู้หรือทักษะเพื่อให้ผู้เรียนสร้างความคิดใหม่ด้วยตนเองจากหลักคำสอนทางพระพุทธศาสนา

สังคมออนไลน์ หมายถึง การเชื่อมโยงถึงกันผ่านเว็บไซต์ที่มีการเชื่อมต่อเครือข่ายสังคมกันทางอินเทอร์เน็ต เพื่อแบ่งปันสื่อในรูปแบบ E-card และ Photo Sharing เพื่อให้ความรู้และเป็นประโยชน์ผ่านช่องทางเฟซบุ๊ก

๑.๖ ประโยชน์ที่จะได้รับการวิจัย

๑.๖.๑ ได้นำเนื้อหาคำสอนจากคัมภีร์ในพระไตรปิฎกมาพัฒนาเพื่อสร้างสรรค์เป็นสื่อการเรียนรู้รูปแบบเกมการ์ด

๑.๖.๒ ได้พัฒนาสื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบเกมการ์ดสามารถนำมาพัฒนาเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธ

๑.๖.๓ ได้พัฒนาสื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบเกมการ์ดโดยยกระดับการเรียนรู้ผ่านสังคมออนไลน์

บทที่ ๒

แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

นวัตกรรมการออกแบบสื่อสร้างสรรค์มุ่งพัฒนาเพื่อสร้างสรรค์สื่อเพื่อใช้เสริมสร้างการเรียนรู้และการเฝ้าระวังจิตใจโดยคำนึงถึงการเสริมสร้างองค์ความรู้วิถีพุทธ การออกแบบและพัฒนาสื่อทำในรูปแบบของเกมการ์ด จึงต้องทำความเข้าใจการเรียนรู้ในรูปแบบของสื่อเกมการเรียนรู้ (Game Base Learning) และทำความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบสื่อเกมการเรียนรู้ เพื่อนำมาปรับใช้ในการปฏิบัติการเพื่อเสริมสร้างสื่อการเรียนรู้วิถีพุทธ ดังนี้

๒.๑ แนวคิดเกี่ยวกับสื่อการเรียนรู้เกมการ์ดวิถีพุทธในสังคมออนไลน์

๒.๒ แนวคิดและเนื้อหาในคัมภีร์ขุททกนิกาย ขุททกปาฐะ-ธรรมบท-อุทาน ที่นำมาประยุกต์ใช้กับสื่อการเรียนรู้เกมการ์ด

๒.๓ แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เกมการ์ดวิถีพุทธในสังคมออนไลน์

๒.๔ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

๒.๕ กรอบแนวคิดการวิจัย

๒.๑ แนวคิดเกี่ยวกับสื่อการเรียนรู้เกมการ์ดวิถีพุทธในสังคมออนไลน์

การเรียนรู้และสื่อการเรียนรู้เป็นกระบวนการหนึ่งที่สำคัญต่อการพัฒนาความคิดและสติปัญญาของบุคคลผ่านประสบการณ์ การฝึกฝนจนเกิดทักษะความชำนาญ ความสามารถในการเรียนรู้ของบุคคลจึงเป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลต่อความสำเร็จและการบรรลุเป้าหมายของบุคคล

๒.๑.๑ ความหมายของสื่อการเรียนรู้เกมการ์ด

การออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้เกมการ์ดวิถีพุทธในสังคมออนไลน์ จำเป็นต้องเข้าใจความหมายของการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ และสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมการ์ด ดังนี้

๒.๑.๑.๑ ความหมายของการเรียนรู้

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.๒๕๕๔ ให้ความหมายของคำว่า เรียนรู้ (Learn) เป็นคำกริยา หมายถึง เข้าใจความหมายของสิ่งใดสิ่งหนึ่งโดยประสบการณ์ ซึ่งเป็นลูกคำของคำว่า “เรียน เป็นคำกริยาหมายถึง รับการฝึกอบรมเพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจหรือความชำนาญ ส่วนคำว่า การเรียนรู้ (Learning) เป็นคำนาม จึงหมายถึง ความเข้าใจความหมายของสิ่งใดสิ่งหนึ่งโดยประสบการณ์”⁷

นักจิตวิทยาและนักการศึกษาได้ให้ความหมายของคำว่า การเรียนรู้ ดังนี้

⁷ ดุราละเอียดใน (การเรียนรู้), เว็บไซต์สำนักงานราชบัณฑิตยสภา <https://dictionary.orst.go.th>.

ไคลน์ (Klien) กล่าวว่า “การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ได้มาจากประสบการณ์ ซึ่งส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม”⁸

เวย์เทน (Weiten) กล่าวว่า “การเรียนรู้เป็นการเปลี่ยนแปลงลักษณะนิสัยและความรู้โดยอาศัยประสบการณ์”⁹

พล็อตนิค (Plotnik) กล่าวว่า “การเรียนรู้เป็นการเปลี่ยนแปลงลักษณะนิสัยอย่างถาวรอันเป็นผลมาจากประสบการณ์”¹⁰

จิราภา เต็งไตรรัตน์ กล่าวว่า “การเรียนรู้ หมายถึง การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ค่อนข้างถาวรซึ่งเป็นผลเนื่องจากประสบการณ์หรือการฝึกหัด พฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงที่ไม่จัดว่าเกิดจากการเรียนรู้เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงเพียงชั่วคราวเท่านั้น เช่น ความเห็นัดเหนียว ผลจากการกินยา การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเนื่องมาจากอุณหภูมิภาวะ การได้รับการบาดเจ็บทางด้านร่างกาย เหล่านี้ไม่นับว่าเกิดจากการเรียนรู้”¹¹

กันยา สุวรรณแสง กล่าวว่า การเรียนรู้ คือ กระบวนการที่ประสบการณ์ตรงหรือประสบการณ์ทางอ้อม กระทำให้อินทรีย์เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ค่อนข้างถาวรแต่ไม่รวมถึงการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอันเนื่องมาจากเหตุอื่น เช่น อุณหภูมิภาวะ ความเจ็บป่วย ฤทธิ์ยา หรือ สารเคมี ฯลฯ”¹²

ดวงเดือน ศาสตราจารย์ กล่าวว่า “การเรียนรู้ หมายถึง การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางด้าน พุทธิพิสัย (Cognitive Domain) ด้านจิตพิสัย (Affective Domain) หรือ ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) ที่ค่อนข้างถาวร หรือการเปลี่ยนแปลงขีดความสามารถของพฤติกรรม เท่าที่จะเป็นไปได้ ซึ่งจะเป็นผลมาจากประสบการณ์ หรือการฝึกฝนที่ได้รับการเสริมแรง หรือการ สังเกตจากการกระทำของตัวแบบที่ได้รับการเสริมแรง แต่ไม่ใช่อะไรที่เปลี่ยนแปลงทางกายอย่างชั่วคราว เช่น การเจ็บป่วย ความอ่อนเพลีย หรือผลจากการใช้ยาและไม่ใช่อะไรที่ตอบสนองที่เกิดขึ้นตาม ธรรมชาติ เช่น สัญชาตญาณ อุณหภูมิภาวะหรือปฏิกิริยาสะท้อน เป็นต้น”¹³

ทศนา แคมมณี กล่าวว่า “การเรียนรู้ หมายถึง กระบวนการทางสติปัญญาและกระบวนการ ทางจิตใจของบุคคลในการรับรู้สิ่งเร้าต่าง ๆ และพยายามสร้างความหมายของสิ่งเร้า

⁸ Klein, Stephen B. , **Learning: Principles and Applications**, 6th ed., (USA: SAGE Publications, Inc., 2012), p.1-17.

⁹ Weiten Wayne, **Psychology: Themes and Variations**, 9th ed., (USA: Wadsworth Cengage Learning, 2013), p.12-13.

¹⁰ Plotnik, Road. **Introduction to Psychology**, 10th ed., (USA: Wadsworth Cengage Learning, 2014), p.194-212.

¹¹ จิราภา เต็งไตรรัตน์, **จิตวิทยาทั่วไป**, พิมพ์ครั้งที่ ๗, (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, ๒๕๕๕), หน้า ๑๒๓.

¹² กันยา สุวรรณแสง. **จิตวิทยาทั่วไป**, (กรุงเทพฯ: รวมสาส์น, ๒๕๔๔).

¹³ ดวงเดือน ศาสตราจารย์, **สารานุกรมศึกษาศาสตร์**, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ฉบับที่ ๒๘, ๒๕๔๖, หน้า ๘๒.

หรือประสบการณ์ ที่ตนได้รับ เพื่อให้เกิดความเข้าใจในประสบการณ์นั้น โดยอาศัยกระบวนการทางสังคมเข้ามาช่วยและ มีเป้าหมายเพื่อนำความรู้ไปใช้ในการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงตนเอง ทั้งทางด้านเจตคติ ความรู้สึก ความคิดและการกระทำต่าง ๆ ในการดำรงชีวิตประจำวันร่วมกับผู้อื่น”¹⁴

สุรางค์ โค้วตระกูล กล่าวว่า “การเรียนรู้ หมายถึง การเปลี่ยนพฤติกรรม ซึ่งเป็นผลเนื่องมาจากประสบการณ์ที่คนเรามีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม หรือจากการฝึกหัด รวมทั้งการเปลี่ยนปริมาณความรู้ของผู้เรียน”¹⁵

กล่าวโดยสรุป การเรียนรู้ หมายถึง กระบวนการทางจิตใจและสติปัญญาในการเข้าใจสิ่งใดสิ่งหนึ่งผ่านประสบการณ์ทั้งโดยทางตรงหรือทางอ้อม

๒.๑.๑.๒ ความหมายของสื่อการเรียนรู้

อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์¹⁶ กล่าวว่า “สื่อการเรียนรู้ หมายถึง ทุกสิ่งทุกอย่างที่อยู่รอบตัว ทั้งวัตถุ บุคคล เหตุการณ์ สถานที่ หรือความคิด ที่นำเข้ามาสู่การเรียนรู้ และเป็นเครื่องมือที่ผู้รับสารเกิดกระบวนการเรียนรู้”

อาภรณ์ ใจเที่ยง¹⁷ กล่าวถึงสื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนว่า “สื่อการสอนเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ชัดเจนเร็วขึ้น สื่อการสอนที่ดีจะช่วยให้การสอนดำเนินไปได้อย่างราบรื่นและสะดวกคล่องตัวแก่ผู้เรียน”

ดังนั้น สื่อการเรียนรู้ (Educational Materials) หมายถึง สื่อกลางที่ใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารองค์ความรู้ระหว่างผู้สอนและผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์การเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ สื่อการเรียนรู้จึงรวมทั้งวัสดุ สิ่งพิมพ์ วิดีทัศน์ การสาธิต กิจกรรม กระบวนการ และเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาต่าง ๆ ด้วย ซึ่งในงานวิจัยครั้งนี้เน้นการใช้สื่อในรูปแบบเกมการ์ดเป็นเครื่องมือสื่อ

๒.๑.๑.๓ ความหมายของสื่อการเรียนรู้เกมการ์ด

กิงกาญจน์ บุณสินวัฒนกุล¹⁸ กล่าวเกี่ยวกับสื่อในรูปแบบเกมการศึกษาไว้ว่า เกมการศึกษามีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ พัฒนาการด้านอารมณ์ สังคม สติปัญญา ด้วยการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานเพื่อให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์การเรียนรู้ด้านต่างๆ ได้ดีขึ้น

¹⁴ ทิศนา แหมมณี, ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ, พิมพ์ครั้งที่ ๘, (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๖๐), หน้า ๑๑๒.

¹⁵ สุรางค์ โค้วตระกูล, จิตวิทยาการศึกษา, พิมพ์ครั้งที่ ๗, (กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๐), หน้า ๑๕๐.

¹⁶ อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์, การออกแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่องวงสี่ธรรมชาติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ หลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา, ๒๕๕๗, หน้า ๙ - ๑๓.

¹⁷ อาภรณ์ ใจเที่ยง, หลักการสอน, (กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์, ๒๕๕๐), หน้า ๘

¹⁸ กิงกาญจน์ บุณสินวัฒนกุล, การพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยและความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี, รายงานการวิจัย หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ๒๕๖๒, หน้า ๓๔.

วิลาวลย์ อินทร์ชำนาญ¹⁹ กล่าวว่า สื่อการเรียนรู้ผ่านเกม หรือ Game Based Learning (GBL) เป็นสื่อในการเรียนรู้แบบหนึ่งซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้ความสนุกสนานพร้อมๆ กับการได้รับความรู้ และกิจกรรมในเกมเป็นสื่อสนับสนุนการเรียนรู้เนื่องจากเกมมีความหลากหลาย (complex and diverse) ที่จะสนับสนุนให้ผู้เรียนมีแนวทางในการค้นหา สู่การสร้างความรู้ความเข้าใจต่อการเรียนรู้

ประหยัด จิระวรพงศ์²⁰ ได้กล่าวว่า Game Based Learning (GBL) เป็นสื่อในการเรียนรู้แบบหนึ่ง ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้ความสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับการได้รับความรู้ โดยสอดแทรกเนื้อหาทั้งหมดของหลักสูตรนั้น ๆ เอาไว้ในเกมและให้ผู้เรียนลงมือเล่นเกมโดยที่ผู้เรียนจะได้รับความรู้ต่าง ๆ ของหลักสูตรนั้นผ่านการเล่นเกมนั้นด้วย

สุชาติ แสนพิช²¹ กล่าวว่า Game Based Learning (GBL) เป็นนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่ออกแบบและสอดแทรกเนื้อหาบทเรียนลงไปในเกม ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ลงมือเล่นและฝึกปฏิบัติในการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยในขณะที่ลงมือเล่น ผู้เรียนจะได้รับทักษะและความรู้จากเนื้อหาบทเรียนไปด้วยขณะที่เล่น เกมมักมีสถานการณ์จำลองเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกท้าทายและอยากที่จะเล่น

Jack Dalton²² กล่าวว่า Game Based Learning (GBL) เป็นรูปแบบการเล่นเกมที่มีการกำหนดผลการเรียนรู้ ซึ่งโดยทั่วไปแล้ว Game Based Learning จะถูกออกแบบเพื่อให้มีความเหมาะสมทั้งเนื้อหาในการเล่น และความสามารถของผู้เล่น เพื่อให้ผู้เล่นสามารถจดจำและนำเนื้อหาที่อยู่ในเกมไปใช้กับโลกแห่งความเป็นจริง โดยผู้เล่นสามารถใช้ความรู้ในสภาพแวดล้อมจากการจำลองสถานการณ์จริงที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อเชื่อมโยงวัตถุประสงค์เข้ากับลำดับขั้นตอนต่าง ๆ ซึ่งสิ่งที่ได้จากเกมคือการที่ผู้เล่นมีแรงจูงใจที่จะเข้าร่วมในเกมและทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายให้เสร็จสมบูรณ์

Homer & Kinzer²³ กล่าวว่า การเรียนรู้ด้วย Game based learning เป็นการเน้นให้นักเรียนมีส่วนร่วม ซึ่งประเภทของเกมต้องสอดคล้องกับเป้าหมายการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน โดยมุ่งเน้นการพัฒนาความสามารถในการคิดของตนเอง Venera-Mihaela Cojocariua and Loana

¹⁹ วิลาวลย์ อินทร์ชำนาญ, การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ประเภทเกมเพื่อให้ความรู้ในเรื่องกฎระเบียบและข้อปฏิบัติในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน, รายงานวิจัย มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต, ๒๕๖๑, หน้า ๑๔-๑๕.

²⁰ ประหยัด จิระวรพงศ์, Game Based Learning (เกมการศึกษา), มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, ๒๕๕๖.

²¹ สุชาติ แสนพิช, Game Based Learning (เกมการศึกษา), มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, ๒๕๕๕.

²² Jack Dalton, Game Based Learning and whilst having fun, Attended Victoria University, 2016.

²³ Homer&kinzer, Applying game mechanics and student-generated questions to anonline puzzle-based game learning system to promote algorithmicthinking skillsChih-Chao Hsu, Tzone-I. Wan, 2015.

Boghian ²⁴ กล่าวว่า การเรียนรู้แบบ Game based learning (GBL) หมายถึงการเล่นเกมที่มียุทธศาสตร์การเรียนรู้และโดยทั่วไป GBL ได้รับการออกแบบมาเพื่อให้เหมาะสมกับความสามารถของผู้เล่นและเนื้อหาเพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

ดังนั้น สื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมการ์ด หมายถึง สื่อกลางที่ใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารองค์ความรู้ระหว่างผู้สอนและผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ โดยใช้เกมการ์ดเป็นสื่อการเรียนรู้ นอกเหนือจากรูปแบบวัสดุ สิ่งพิมพ์ วิดีทัศน์ การสาธิต กิจกรรมกระบวนการ และเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาต่าง ๆ

๒.๑.๒ หลักการสำคัญของสื่อการเรียนรู้เกมการ์ด

การออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้เกมการ์ดวิธีพุทธในสังคมออนไลน์ จำเป็นต้องเข้าใจหลักการสำคัญของการเรียนรู้ หลักการสำคัญของสื่อการเรียนรู้ และหลักการสำคัญของสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมการ์ด ดังนี้

๒.๑.๒.๑ หลักการสำคัญของการเรียนรู้กลุ่มเกสตัลท์

การวิจัยครั้งนี้เน้นทฤษฎีการเรียนรู้ของวูฟกัง โคห์เลอร์ (Wolfgang Kohler) ที่เรียกว่า การหยั่งรู้ซึ่งเป็นหลักการเรียนรู้ของนักจิตวิทยาเกสตัลท์ที่ให้ความสำคัญกับกระบวนการรู้คิดและความสำคัญของผู้เรียน โดยเห็นว่าการเรียนรู้เป็นผลของการที่ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม และการรับรู้เป็นสิ่งสำคัญต่อการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเกิดการหยั่งรู้ในการแก้ไขปัญหาได้²⁵

นักจิตวิทยาเกสตัลท์ (Gestalt Psychology) ชาวเยอรมัน ประกอบด้วย Max Wertheimer, Wolfgang Kohler และ Kurt Koffka ซึ่งมีความสนใจเกี่ยวกับการรับรู้ (Perception) การเชื่อมโยงระหว่างประสบการณ์เก่าและใหม่ นำไปสู่กระบวนการคิดเพื่อการแก้ปัญหา (Insight)

คำว่า เกสตัลท์ (Gestalt) เป็นภาษาเยอรมัน หมายถึง ภาพรวมทั้งหมด หรือรูปแบบ โดยนักจิตวิทยาเกสตัลท์ ได้ให้ความสำคัญกับภาพรวม หรือผลรวมมากกว่าส่วนย่อย ในการศึกษาวิจัยพบว่าการรับรู้ของคนเรามักจะรับรู้ภาพรวมมากกว่ารายละเอียดปลีกย่อย ในการเรียนรู้และการแก้ปัญหา ก็เช่นเดียวกัน คนเรามักจะเรียนอะไรได้เข้าใจก็ต้องศึกษาภาพรวมก่อน หลังจากนั้นจึงพิจารณารายละเอียดปลีกย่อย จะทำให้เกิดความเข้าใจในเรื่องนั้นได้ชัดเจนขึ้น เนื่องจากการรับรู้และแปลความหมายของสถานการณ์ทั้งหมดเป็นส่วนรวมภายใต้สติสำนึกหรือสติสัมปชัญญะ (Conscious Mind)²⁶

การเรียนรู้ตามหลักทฤษฎีนี้จึงประกอบด้วย²⁷

²⁴ Venera-Mihaela Cojocariua and Loana Boghian, *Teaching the relevance of Game Based Learning to Preschool and Primary teachers*, 2014.

²⁵ อ่างแล้ว, จิราภา เตังไตรรัตน์, *จิตวิทยาทั่วไป*, หน้า ๑๓๓ - ๑๓๔.

²⁶ อุบลวรรณ ภาวการณ์, *จิตวิทยาทั่วไป*, พิมพ์ครั้งที่ ๗, (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, ๒๕๕๕), หน้า ๘.

²⁷ ดวงเดือน ศาสตราภรณ์, *สารานุกรมศึกษาศาสตร์*, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ฉบับที่ ๒๘, ๒๕๔๖, หน้า ๙๐.

๑) การจัดระเบียบ คือ การรวมข้อปลีกย่อยเข้าเป็นหมวดหมู่เพื่อพิจารณาให้เกิดความเข้าใจในขั้นต่อไป

๒) ในการจัดระเบียบนี้มีเรียนจะเห็นความสัมพันธ์ของรายละเอียดหน่วยย่อยต่าง ๆ

๓) เมื่อได้เห็นความสัมพันธ์รายละเอียดแต่ละหน่วยย่อยจึงเกิดความเข้าใจ

๔) การที่ผู้เรียนได้ศึกษารายละเอียดจนเกิดความเข้าใจที่เรียกว่าเกิดความคิดภายใน หรือเกิดการหยั่งรู้

หลักการเรียนรู้ของกลุ่มเกสตัลท์เน้น"การรับรู้เป็นส่วนรวมมากกว่าส่วนย่อย" ได้สรุปเป็นกฎการเรียนรู้ของทั้งกลุ่ม เรียกว่ากฎการจัดระเบียบเข้าด้วยกัน (The Laws of Organization) ดังนี้²⁸

๑) กฎแห่งความแน่นอนหรือชัดเจน (Law of Pragnanz) ซึ่งกล่าวว่าเมื่อต้องการให้มนุษย์เกิดการรับรู้ในสิ่งเดียวกัน ต้องกำหนดองค์ประกอบขึ้น 2 ส่วน คือ

ก. ภาพหรือข้อมูลที่ต้องการให้สนใจ เพื่อเกิดการเรียนรู้ในขณะนั้น (Figure)

ข. ส่วนประกอบหรือพื้นฐานของการรับรู้ (Background or Ground) เป็นสิ่งแวดล้อมที่ประกอบอยู่ในการเรียนรู้ นั้น ๆ

บางครั้ง Figure อาจเปลี่ยนเป็น Ground และ Ground อาจเปลี่ยนเป็น Figure ก็ได้ ถ้าผู้สอนหรือผู้นำเสนอ เปลี่ยนสิ่งที่ต้องการให้ผู้เรียน หรือกลุ่มเป้าหมายเบนความสนใจไปตามที่ตนต้องการ คนบางคนยังเห็นไม่เหมือนกัน ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับประสบการณ์เดิมของแต่ละคน อิทธิพลของประสบการณ์ที่มีต่อการรับรู้ภาพและพื้น การมองเห็นรูป เป็นภาพ (Figure) และพื้น (Ground) สลับกันนั้นตามทฤษฎี ของกลุ่ม เกสตัลท์ เชื่อว่า การรับรู้ในลักษณะเช่นนี้ ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ ของบุคคลเป็นสำคัญ หรือ ประสบการณ์เดิมของบุคคล มีผลต่อการรับรู้ ภาพและพื้น หรือภาพสองนัย

๒) กฎแห่งความคล้ายคลึง (Law of Similarity) กฎนี้เป็นกฎที่ Max Wertheimer ตั้งขึ้นในปี ค.ศ. 1923 โดยใช้เป็นหลักการในการวางรูปกลุ่ม ของการรับรู้ เช่น กลุ่มของ เส้น หรือสี ที่คล้ายคลึงกัน หมายถึงสิ่งเร้าใด ๆ ก็ตาม ที่มีรูปร่าง ขนาด หรือสี ที่คล้ายกัน คนเราจะรับรู้ว่าเป็นสิ่งเดียวกัน หรือพวกเดียวกัน

๓) กฎแห่งความใกล้ชิด (Law of Proximity) สำคัญสำคัญของกฎนี้ มีอยู่ว่า ถ้าสิ่งใดหรือสถานการณ์ใดที่เกิดขึ้นในเวลาต่อเนื่องกัน หรือในเวลาเดียวกัน อินทรีย์จะเรียนรู้ ว่า เป็นเหตุและผลกัน หรือ สิ่งเร้าใดๆ ที่อยู่ใกล้ชิดกัน มนุษย์มีแนวโน้มที่จะรับรู้ สิ่งต่างๆ ที่อยู่ใกล้ชิดกันเป็นพวกเดียวกัน หมวดหมู่เดียวกัน

๔) กฎแห่งการสิ้นสุด (Law of Closure) สำคัญสำคัญของกฎนี้มีอยู่ว่า "แม้ว่าสถานการณ์หรือปัญหายังไม่สมบูรณ์ อินทรีย์ก็จะเกิดการเรียนรู้ ได้จากประสบการณ์เดิมต่อสถานการณ์นั้น"

²⁸ วิจิตภาณี เจริญขวัญ, ระบบและทฤษฎีทางจิตวิทยา, (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง, ๒๕๕๑), หน้า ๑๑๙ – ๑๓๔.

๕) กฎแห่งความต่อเนื่อง (Law of Continuity) สิ่งเร้าที่มีทิศทางในแนวเดียวกัน ซึ่งผู้เรียนจะรับรู้ว่าเป็นพวกเดียวกัน

๖) กฎแห่งความสมบูรณ์ (Law of Closer) สิ่งเร้าที่ขาดหายไปผู้เรียนสามารถรับรู้ให้เป็นภาพสมบูรณ์ได้โดยอาศัยประสบการณ์เดิม

๒.๑.๒.๒ หลักการสำคัญของการเรียนรู้

ทิตินา แคมมณี กล่าวไว้ว่า “เกมเป็นสื่อการเรียนการสอนรูปแบบหนึ่งที่น่าสนใจช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ผู้เรียนได้รับความสนุกสนานและเกิดการเรียนรู้จากการเล่น”²⁹

หลักการสำคัญของการใช้สื่อการเรียนรู้ที่ดี คือ

๑) เลือกสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวหรือสิ่งที่อยู่รอบตัวเป็นสื่อแรกที่เป็นประสบการณ์เดิมหรือคุ้นเคยก่อนเพื่อเชื่อมโยงไปหาสิ่งที่ไกลตัวหรือประสบการณ์ใหม่ต่อไป

๒) เริ่มต้นจากสื่อที่สะท้อนบทเรียนที่ง่ายไปหายาก เพราะสิ่งง่าย ๆ นั้นผู้เรียนจะเข้าใจได้ดี เพื่อเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้สิ่งที่เข้าใจยากขึ้น

๓) การใช้กระบวนการและกิจกรรมเป็นสื่อที่สำคัญและช่วยกระตุ้นศักยภาพทางการคิดให้กับผู้เรียนได้ดี และน่าดึงดูดสำหรับการเรียนรู้

๒.๑.๒.๓ หลักการสำคัญของการเรียนรู้เกมการ์ด

งานวิจัยฉบับนี้เน้นการใช้สื่อในรูปแบบเกมการ์ดมีหลักการสำคัญ ดังนี้

หลักการสำคัญของเกมการ์ด ได้แก่

๑) สื่อเกมการ์ดสามารถสร้างความมีส่วนร่วม (Engage) กับผู้เรียนแต่ละคนได้ เพราะ Game Based Learning ได้ออกแบบให้มีจุดสำคัญในการเรียนรู้ (Learning Point) ลงไปในบริบท (Context) ของเกมส์ ทำให้เรียนรู้ไปพร้อมกับได้รับความเพลิดเพลิน เป็นเรื่องที่ต้องให้ความสำคัญอย่างมาก สำหรับผู้เรียนที่ไม่ชอบเรียน

๒) สื่อเกมการ์ด เป็นเครื่องมือที่ใช้ในกระบวนการโดยเน้นให้ทุกคนมีปฏิสัมพันธ์กันและกัน เรียนรู้ร่วมกัน (Interactive Learning Process) สามารถทำให้ความคิดเห็นของคนที่หลากหลายรวมกันเป็นเป้าหมายเดียวกันได้

๓) สื่อเกมการ์ด สามารถนำเอาทั้ง Engage และ Interactive Learning Process มาไว้ใน package เดียวกัน สื่อเดียวกัน เครื่องมือเดียวกัน

๒.๑.๓ ประเภทของสื่อการเรียนรู้เกมการ์ด

การออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้เกมการ์ดวิธีพุทธในสังคมออนไลน์ จำเป็นต้องเข้าใจองค์ประกอบสำคัญของการเรียนรู้ ประเภทของสื่อการเรียนรู้ และองค์ประกอบของสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมการ์ด ดังนี้

๒.๑.๓.๑ องค์ประกอบสำคัญของการเรียนรู้

²⁹ ทิตินา แคมมณี, ศาสตราจารย์ อองค์ความรู้เพื่อจัดระบบการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ, พิมพ์ครั้งที่ ๓, (กรุงเทพฯ: ด่านสุทธราการพิมพ์, ๒๕๕๑), หน้า ๓๖๘ - ๓๖๙.

การเรียนรู้ด้วยการหยั่งรู้ เป็นกระบวนการของการรู้คิด (Cognitive process) ซึ่งเกิดกระบวนการจากการรับรู้ข้อมูลภายนอกสู่กระบวนการภายในตนเอง และปัจจุบันการเรียนรู้ด้วยตนเองได้รับการสนใจอย่างกว้างขวางและหลายท่านที่สนใจศึกษาเกี่ยวกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง อาทิ

รศ.ดร.วิชัย วงษ์ใหญ่ และ รศ.ดร.มารุต พัฒนา ได้นำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ (Creative self-directed learning) โดยเน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทปฏิบัติการเรียนรู้ด้วยตนเอง เริ่มต้นจากการแสวงหาความรักที่จะเรียนรู้ (Passion) ด้วยตนเอง ด้วยความสนใจใฝ่รู้ (Curiosity) อย่างมีเป้าหมาย (Goal) และมีวินัย (Discipline)³⁰

คาร์ล โรเจอร์ (Carl Roger, 1940) ได้ค้นพบการสอนแบบให้เรียนโดยที่ไม่มีใครนำ (Nondirective teaching) กล่าวคือผู้สอนมีหน้าที่เพียงส่งเสริมด้วยการคัดสรรบทเรียน การเลือกตำราเรียนและเตรียมกิจกรรม รวมทั้งสภาพแวดล้อมสำหรับการเรียนรู้เพื่อช่วยเสริมความสามารถให้เกิดขึ้น จึงเป็นการเรียนรู้ด้วยตนเอง³¹

การเรียนรู้จะได้ผลดีย่อมขึ้นอยู่กับองค์ประกอบสำคัญบางประการ ที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ได้แก่³²

๑. วุฒิภาวะ (Maturity) ของผู้เรียน หมายถึงขั้นตอนของความเจริญเติบโต หรือพัฒนาการของบุคคลที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ โดยไม่ต้องอาศัยการฝึกฝนใด ๆ วุฒิภาวะของแต่ละบุคคลจะพัฒนาไปตามวัย ทั้งทางร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม วุฒิภาวะเป็นภาวะของการบรรลุถึงขั้นสุดยอดของการเจริญเติบโตเต็มที่ในระยะใดระยะหนึ่ง และพร้อมที่จะประกอบกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งได้เหมาะสมกับวัย ซึ่งการเปลี่ยนแปลงไปตามธรรมชาตินี้ไม่จัดว่าเป็นการเรียนรู้ แต่จะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยอาศัยการเตรียมความพร้อมและการฝึกทักษะเบื้องต้นให้เหมาะสมกับวัย

๒. ความพร้อม (Readiness) ของผู้เรียน เป็นปัจจัยสำคัญในการเรียนรู้ การเรียนรู้ทักษะอย่างใดอย่างหนึ่งได้รวดเร็วและเกิดผลดี ผู้เรียนจะต้องมีความพร้อมในการเรียนรู้ ไม่ใช่การถูกบังคับให้เรียนรู้สิ่งใดสิ่งหนึ่งขณะที่ยังไม่มีความพร้อม เพราะจะทำให้ผู้เรียนเกิดทัศนคติที่ไม่ดีต่อการเรียนรู้ และหลีกเลี่ยงการเรียนรู้ได้

๓. แรงจูงใจ (Motivation) เป็นแรงผลักดันที่จะทำให้ผู้เรียนเกิด ความต้องการที่จะเรียนรู้ และส่งผลให้การเรียนรู้นั้นได้ผลสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

๔. การเสริมแรง (Reinforcement) เมื่อผู้เรียนได้เกิดกระบวนการเรียนรู้และแสดงพฤติกรรมออกมา การได้รับการเสริมแรง จะทำให้เกิดความรู้สึกพึงพอใจ และการเสริมแรงจะเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดปฏิกิริยาตอบสนองต่อการเรียนรู้มากขึ้น แสดงพฤติกรรมนั้นบ่อยขึ้น

³⁰ รศ.ดร.วิชัย วงษ์ใหญ่และ รศ.ดร.มารุต พัฒนา, การเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์, (กรุงเทพฯ: ศูนย์ผู้นำนวัตกรรมหลักสูตรและการเรียนรู้, ๒๕๖๔), หน้า ๑-๖.

³¹ Chunqui Wang, Comparison between Non-directive Teaching Model and Other Teaching Models, 3rd, (U.K.:Francis Academic Press 2019), p.1502-1503.

³² อารมณ์ ใจเที่ยง, หลักการสอน, (กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์, ๒๕๕๐), หน้า ๑๗.

๕. การถ่ายโยงการเรียนรู้ (Transfer of Learning) เป็นทักษะทางปัญญา (cognitive complex skill) ที่ผู้เรียนสามารถนำความรู้สิ่งใหม่ที่ได้เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ในงานอื่น ๆ นอกห้องเรียนได้ และเมื่ออาศัยประสบการณ์เดิมเป็นพื้นฐานจะช่วยให้การเรียนรู้สิ่งใหม่นั้นดีขึ้น เพราะผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้เดิมมาใช้ในการเรียนรู้ครั้งใหม่ จึงทำให้เกิดการเรียนรู้สิ่งใหม่ได้เร็วขึ้น

ลักษณะการถ่ายโยงการเรียนรู้ สามารถจำแนกได้เป็น 3 ลักษณะดังนี้³³

๑) การถ่ายโยงการเรียนรู้เชิงบวก (Positive Transfer of Learning) หมายถึง การถ่ายโยงการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในลักษณะที่มีการเรียนรู้อย่างหนึ่งมาก่อน ทำให้มีผลต่อการเรียนรู้ใหม่ เช่น คนที่เคยเรียนและมีความรู้เรื่องการใช้ภาษาจีน เมื่อมีโอกาสได้ไปศึกษาและใช้ชีวิตในประเทศจีน ก็ทำให้สามารถสื่อสารด้วยภาษาจีนได้เข้าใจชัดเจนมากกว่าคนที่ไม่เคยเรียนภาษาจีนมาก่อน เพราะความรู้เดิมที่เรียนมาส่งเสริมการเรียนรู้ใหม่ เป็นต้น

๒) การถ่ายโยงการเรียนรู้เชิงลบ (Negative Transfer of Learning) หมายถึง การเรียนรู้ที่เกิดขึ้น เมื่อการเรียนรู้หนึ่งหรือการเรียนรู้เดิมที่ได้เรียนรู้มามีผลในทางลบ ต่อมาการเรียนรู้ใหม่ทำให้เป็นอุปสรรคขัดขวางการเรียนรู้ใหม่ ทำให้เรียนได้ยาก และช้ากว่าเดิม เช่น การเรียนรู้กำหนดลมหายใจที่ต้นลม คือลมหายใจช่องปลายจมูก มาแล้วเป็นเวลานาน แล้วมาเรียนรู้การกำหนดอาการท้องพองยุบภายหลัง ธรรมชาติของจิตย่อมคุ้นชินกับการฝึกฝนที่ทำต่อเนื่องมายาวนานมากกว่า ในตอนแรกของการเรียนรู้นี้จะทำให้ ผู้เรียนเกิดความสับสน เป็นอุปสรรคต่อการเรียนรู้ใหม่ จัดว่าไม่เป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ใหม่ เป็นต้น

๓) การถ่ายโยงการเรียนรู้เชิงเป็นกลาง (Zero Transfer of Learning) หมายถึง การเรียนรู้หนึ่งไม่มีผลต่อการเรียนรู้ใหม่ทั้งเชิงบวกและเชิงลบ กล่าวคือ ไม่ได้ช่วยส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ใหม่อย่างสะดวก หรือรวดเร็วขึ้นแต่ก็ไม่ได้เป็นอุปสรรคขัดขวางต่อการเรียนรู้ใหม่ กล่าวคือไม่มีผลกระทบต่อการเรียนรู้ประการใด เช่น การเรียนร้องเพลงได้ก่อน แล้วมาเรียนขับรถยนต์ การเรียนรู้ในการร้องเพลงไม่ได้ ส่งผลดีหรือไม่ดีต่อการเรียนขับรถยนต์แต่อย่างใด เป็นต้น

ดังนั้น การถ่ายโยงการเรียนรู้จะเกิดผลได้ดีหรือไม่ ขึ้นอยู่กับความคล้ายคลึงกันระหว่างสิ่งที่ถ่ายโยงการเรียนรู้ และคุณสมบัติของบุคคลที่เรียนรู้เป็นปัจเจกบุคคล เช่น ความรู้ความสามารถ ประสบการณ์เดิม และสติปัญญา เป็นต้น

๒.๑.๓.๒ ประเภทของสื่อการเรียนรู้

โรเบิร์ต อี เดอ คีฟเฟอร์ (Robert E. de Kirffer, 1965)³⁴ ได้จำแนก “สื่อการเรียนการสอนเป็น ๓ ประเภท ตามลักษณะที่ใช้สื่อความหมายทางเสียงและภาพ เรียกว่า “สื่อโสตทัศน” (audio visual materials) ดังนี้

³³ ผศ.ดร.เต็มศักดิ์ คชาณิช, จิตวิทยาทั่วไป, (กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น, ๒๕๔๖), หน้า ๑๖๗ – ๑๗๑.

³⁴ De Kieffer, E. Robert, Audio visual instruction, Newyork: Center for applied research in education, 1965, อ้างถึงใน มุจรินทร์ อิทธิพงษ์, ผศ., นวัตกรรมการออกแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อใช้ในการเรียน

๑) สื่อไม่ใช่เครื่องฉาย (non - projected materials) ได้แก่ สื่อภาพ (illustrative materials) , กระดานสาธิต (demonstration boards) และกิจกรรม (activities)

๒) สื่อเครื่องฉาย (projected materials and equipment)

๓) สื่อเสียง (audio materials and equipment)”

โดนัลด์ พี อีลี (Donald P. Ely)³⁵ จำแนก “สื่อการเรียนการสอนตามทรัพยากรการเรียนรู้เป็น ๕ รูปแบบ

๑) คน (people) บุคลากรทางการศึกษา ได้แก่ ครู ผู้บริหาร ผู้แนะนำการศึกษา ผู้ช่วยสอน กระบวนกร รวมทั้งผู้เชี่ยวชาญต่าง ๆ เป็นต้น

๒) วัสดุ (material) วัสดุในการศึกษา หมายถึงวัสดุที่บรรจุเนื้อหาบทเรียน โดยรูปแบบของวัสดุมีใช้รูปแบบที่ต้องคำนึงถึง เช่น หนังสือ สไลด์ แผ่นที่ แผ่นซีดี หรือสื่อต่าง ๆ

๓) อาคารสถานที่ (settings) ตัวตึก ที่ว่าง สิ่งแวดล้อม ซึ่งมีผลเกี่ยวกับทรัพยากรรูปแบบอื่น ๆ และมีผลกับผู้เรียน สถานที่ต่าง ๆ ของชุมชนก็สามารถประยุกต์ใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนได้ เช่น สถานที่ทางประวัติศาสตร์ พิพิธภัณฑ์ เป็นต้น

๔) เครื่องมือและอุปกรณ์ (tool and equipment) ทรัพยากรทางการเรียนรู้ เพื่อช่วยในการผลิตหรือใช้ร่วมกับทรัพยากรอื่น ๆ

๕) กิจกรรม (Activities) สื่อกิจกรรมเป็นกระบวนการที่ผู้สอนและผู้เรียนตกลงร่วมกันเพื่อใช้เสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ทั้งในห้องเรียนหรือนอกห้องเรียน เช่น การสัมมนา การจัดทัศนศึกษา ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้มักมีวัตถุประสงค์เฉพาะที่จัดตั้งขึ้น

กรมวิชาการจำแนก “สื่อการเรียนรู้ออกได้ ๓ ประเภท คือ³⁶

๑) สื่อสิ่งพิมพ์ ได้แก่ หนังสือ นิตยสาร เอกสารต่าง ๆ ที่เป็นสิ่งพิมพ์

การสอน สำหรับรายวิชา 450121-54 และ 450125-59 ศิลปะการแสดงเอเชียร่วมสมัย , การประชุมหาทใหญ่วิชาการระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ ๑๐, หน้า ๓๔๕.

³⁵ Ely, Donald P., Visual Materials of Instruction, Chicago: University of Chicago, อ้างถึงใน มุจรินทร์ อธิพิงษ์, ผศ., นวัตกรรมการออกแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อใช้ในการเรียนการสอน สำหรับรายวิชา 450121-54 และ 450125-59 ศิลปะการแสดงเอเชียร่วมสมัย , การประชุมหาทใหญ่วิชาการระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ ๑๐, หน้า ๓๔๖ – ๓๔๗, กิดานันท์ มลิทอง, เทคโนโลยีการศึกษาและการสื่อสารการศึกษา, กรุงเทพฯ: อรุณการพิมพ์, ๒๕๔๘, หน้า ๗๙.

³⁶ กรมวิชาการ, คู่มือพัฒนาสื่อการเรียนรู้, กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์, ๒๕๔๕, หน้า ๔๗-๔๘, กิ่งกาญจน์ บุณยสินวัฒนกุล, รายงานวิจัยการพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยและความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี, หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ๒๕๖๒, หน้า ๑๗, อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์, การออกแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่องวงสี่ธรรมชาติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖, หลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ๒๕๕๗, หน้า ๙ - ๑๓.

๒) สื่อเทคโนโลยี ได้แก่ สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิดีทัศน์ สไลด์ สื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่ใช้ควบคู่กับเครื่องมือเทคโนโลยี

๓) สื่ออื่น ๆ นอกเหนือจาก ข้อ ๑ - ๒ ได้แก่ บุคคล สิ่งแวดล้อม กิจกรรม/ กระบวนการ เป็นต้น”

งานวิจัยฉบับนี้มีรูปแบบในลักษณะสื่อเกมการ์ดเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธเพื่อพัฒนาทักษะชีวิต โดยทั่วไปสื่อเกมการ์ดสามารถจำแนกเป็นประเภทใหญ่ ๆ ตามวัตถุประสงค์การใช้งานดังนี้

๑) เกมสำหรับการศึกษา ใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ โดยมีการกำหนดเป้าหมายในการเรียนรู้ ผลลัพธ์ และประสบการณ์จากการเรียนรู้ที่ผู้เรียนควรได้รับจากการเล่นเกม

๒) เกมสำหรับนันทนาการ ใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างความสนุกสนานและผ่อนคลายให้แก่ผู้เล่น บางครั้งอาจเกิดกระบวนการเรียนรู้ ขึ้นอยู่กับการออกแบบกระบวนการเรียนรู้และจัดรูปแบบของเกมแต่ละชนิด

๒.๑.๓.๓ องค์ประกอบของสื่อการเรียนรู้เกมการ์ด

การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเป็นการนำองค์ประกอบของเกมมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ แนะนำแนวทาง และเป้าหมายให้กับผู้เรียน ซึ่งจุดมุ่งหมายแต่ละเกมขึ้นอยู่กับผู้เล่นและวางกฎเกณฑ์ตามเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ของผู้เล่น และสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามสถานการณ์ มีองค์ประกอบดังนี้

องค์ประกอบของการเรียนรู้โดยใช้เกม³⁷

- ๑) ผู้เล่น (Player) วางกำหนดกฎเกณฑ์ของผู้เล่น
- ๒) อุปกรณ์ (Equipment) กำหนดเครื่องมือหรืออุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่น
- ๓) วิธีการเล่น (Procedure) การบอกรายละเอียดของการเตรียมเกมเพื่อเริ่มเล่น วิธีการเล่น

๔) ข้อบังคับ (Constraint) มีไว้เพื่อเพิ่มรายละเอียดของวิธีการเล่น

๕) คำแนะนำในการใช้ (Direction for use) การบอกวิธีเล่น

๒.๑.๔ กระบวนการของสื่อการเรียนรู้เกมการ์ดในสังคมออนไลน์

๒.๑.๔.๑ กระบวนการการเรียนรู้ (Learning process)

งานวิจัยฉบับนี้ใช้แนวคิดการเรียนรู้ในกลุ่มเกสตัลต์โดยนักจิตวิทยาอูฟกัง โคห์เลอร์ (Wolfgang Kohler) เป็นฐานคิด ตามแนวคิดของกลุ่มเกสตัลต์การเรียนรู้ที่เน้นการเห็นส่วนรวมมากกว่าส่วนย่อยนั้นจะต้องเกิดจากประสบการณ์เดิมและการเรียนรู้ย่อมเกิดขึ้น ๒ ลักษณะคือ ๑) การรับรู้ (Perception) ๒) การหยั่งรู้

³⁷ เอกสิทธิ์ ขนิษฐภุมิ, การศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสร้างความรู้ใหม่, วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศิลปากร (๑๔) ๑, หน้า ๕๔ - ๕๙, ๒๕๕๙.

กระบวนการของการเรียนรู้ มี ๒ ส่วน คือ³⁸

๑) การรับรู้ (Perception) เป็นกระบวนการแปลความหมายของสิ่งเร้าที่มากกระทบประสาทสัมผัส ซึ่งจะเน้นความสำคัญของการรับรู้เป็นส่วนรวมที่สมบูรณ์มากกว่าการรับรู้ส่วนย่อยที่ละส่วน

๒) การหยั่งรู้ (Insight) เป็นการรู้แจ้ง เกิดความคิดความเข้าใจแวบเข้ามาทันทีทันใด ขณะที่บุคคลกำลังเผชิญปัญหา และจัดระบบการรับรู้

๑) การรับรู้ (Perception)

การรับรู้หมายถึงการแปลความหมายหรือการตีความต่อสิ่งเร้าของ อวัยวะรับสัมผัส ส่วนใดส่วนหนึ่งหรือทั้งห้าส่วน ได้แก่ หู ตา จมูก ลิ้น และผิวหนัง และการตีความนี้ มักอาศัยประสบการณ์เดิมดั่งนั้น แต่ละคน อาจรับรู้ในสิ่งเร้าเดียวกันแตกต่างกันได้ แล้วแต่ประสบการณ์ เช่น นางสาว ก. เห็นสีแดง แล้วนึกถึงเลือดแต่นางสาว ข. เห็นสีแดงอาจนึกถึงดอกกุหลาบสีแดงก็ได้

การเรียนรู้นั้นอาจเกิดขึ้นได้จากทั้งความตั้งใจและโดยความบังเอิญ แต่ไม่ว่าจะเกิดจากสาเหตุใดก็ตาม การเรียนรู้จะมีลักษณะการเกิดเป็นกระบวนการตามลำดับขั้นตอนดังนี้คือ

(๑) มีสิ่งเร้า (stimulus) มาเร้าอินทรีย์ (organism)

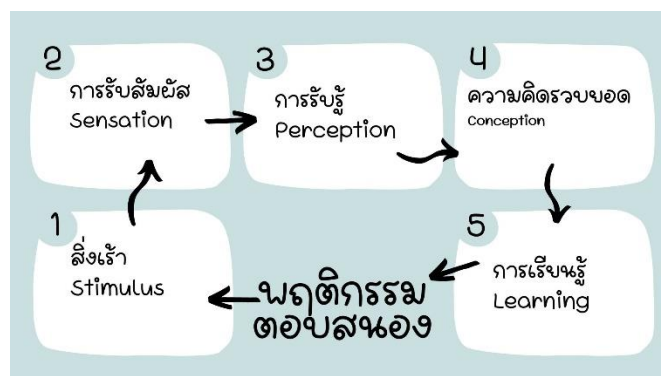
(๒) อินทรีย์เกิดการรับสัมผัส (sensation) ประสาทสัมผัสทั้งห้า ได้แก่ หู ตา จมูก ลิ้น ผิวกาย

(๓) ประสาทสัมผัสส่งกระแสสัมผัสไปยังระบบประสาทส่วนกลางเกิดการรับรู้ (perception)

(๔) สมองแปลผลออกมาว่าสิ่งที่สัมผัสคืออะไรเรียกว่าความคิดรวบยอด (conception)

(๕) พฤติกรรมได้รับคำแปลผลทำให้เกิดความคิดรวบยอดก็จะเกิดการเรียนรู้ (learning)

(๖) เมื่อเกิดกระบวนการเรียนรู้บุคคลก็จะเกิดการตอบสนอง (response) พฤติกรรมนั้น ๆ สามารถแสดงแผนผัง ดังนี้



๒.๑ แผนภาพแสดงกระบวนการเรียนรู้

³⁸ สุนิสา วงศ์อารีย์, จิตวิทยาสำหรับครู, (มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี, ๒๕๕๙), หน้า ๓๐-๓๑.

๒) การหยั่งรู้ (Insight)

การหยั่งรู้ (Insight) หมายถึง การเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยจะเกิดแนวความคิดในการเรียนรู้หรือการแก้ปัญหา ขึ้นอย่างฉับพลันทันทีทันใด (เกิดความคิดแวบขึ้นมาในสมองทันที) มองเห็นแนวทาง การแก้ปัญหาตั้งแต่จุดเริ่มต้นเป็น ขั้นตอนจนถึงจุดสุดท้ายที่สามารถจะแก้ปัญหาได้

กระบวนการเรียนรู้นี้จะทำให้เกิดประสบการณ์ aha moment หรือ Eureka moment เหมือนกับที่นักวิทยาศาสตร์กรีก คือ อาร์คิมิดีส นักขบคิดปัญหา เมื่อนึกคำตอบได้จึงเปล่งออกมาว่า “ยูเรก้า” ซึ่งคำตอบนั้นเกิดจากกระบวนการคิดที่ลึกซึ้งอยู่ภายใน เมื่อกระจำจตในใจจึงเกิดเป็นองค์ความรู้ใหม่ที่ตอบปัญหาซับซ้อนในใจได้

การร้องออกมาว่า ยูเรก้า ของอาร์คิมิดีส เพราะเกิดการหยั่งรู้ (Insight) ในการแก้ปัญหาการหาปริมาตรของมงกุฎทองคำด้วย วิธีการแทนที่น้ำว่าปริมาตรของมงกุฎที่จมอยู่ในน้ำ จะเท่ากับปริมาตรของน้ำที่ล้นออกมา และใช้วิธีการนี้ในการหาปริมาตรของวัตถุที่มีรูปทรงไม่เป็นเรขาคณิตมาจนถึงบัดนี้ การมองเห็นสถานการณ์ในแนวทางใหม่ ๆ ขึ้นนั้นเกิดจากความเข้าใจและความรู้สึกที่มีต่อสถานการณ์นั้นว่าได้ยินแล้ว ได้ค้นพบแล้ว ผู้เรียนย่อมจะมองเห็นช่องทางการแก้ปัญหาขึ้นได้ในทันทีทันใด

การอธิบายแนวคิดการหยั่งรู้ของนักจิตวิทยากลุ่มเกสตัลท์ ได้ทำการทดลองเพื่อที่จะได้เข้าใจวิธีการแนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้ด้วยการหยั่งเห็น ตัวอย่างการทดลองของโคห์เลอร์ ระหว่างปี ค.ศ. 1913-1917 ซึ่งทดลองกับลิงชิมแปนซี

ขั้นตอนการทดลอง

การทดลองของเขาครั้งแรกมีจุดประสงค์เพราะไม่เห็นด้วยกับทฤษฎีการเรียนรู้ของธอร์นไดค์ที่กล่าวว่าสัตว์โลกทั่วไปทำอะไรไม่มีแบบแผนหรือระเบียบวิธีใด ๆ การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นเป็นการเดาสุ่มหรือการลองถูกลองผิด โดยมีการเสริมกำลังเป็นรางวัล เช่น อาหารเป็นแรงจูงใจที่ผลักดันให้เกิดการเรียนรู้ โดยไม่มีกระบวนการแก้ปัญหาโดยใช้ปัญญา

โคห์เลอร์ได้สังเกตและศึกษาเกี่ยวกับปัญหาเหล่านี้ เพราะมีความเชื่อว่าในสถานการณ์หนึ่ง ถ้ามีเครื่องมือเครื่องใช้อุปกรณ์ในการแก้ปัญหาและปฏิบัติการพร้อม สัตว์และคนสามารถแก้ปัญหาได้โดยการหยั่งรู้ โดยการมองเห็นความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งต่าง ๆ ที่มีอยู่ เมื่อสัตว์ได้เรียนรู้การแก้ปัญหาโดยการหยั่งเห็นและเห็นช่องทางในสิ่งนั้นได้แล้ว การกระทำครั้งต่อไปจะสามารถแก้ปัญหาพฤติกรรมที่ยากขึ้นไปเรื่อย ๆ และสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

โคห์เลอร์ได้ทดลองโดยการชั่งลิงชิมแปนซี ตัวหนึ่งไว้ในกรงที่ใหญ่พอที่ลิงจะอยู่ได้ ภายในกรงมีไม้หลายท่อน มีลักษณะสั้นยาวต่างกันวางอยู่ นอกกรงเขาได้แขวนกล้วยไว้หัวหนึ่งเกินกว่าที่ลิงจะเอื้อมหยิบได้การใช้ท่อนไม้เหล่านั้น บางท่อนก็สั้นเกินไปสอยกล้วยไม่ถึงเหมือนกัน มีบางท่อนยาวพอที่จะสอยได้

ในขั้นแรกลิงชิมแปนซีพยายามใช้มือเอื้อมหยิบกล้วยแต่ไม่สำเร็จ แม้ว่าจะได้ลองทำหลายครั้งเป็นเวลานาน มันก็หันไปมองรอบรอบกรง เขย่ากรง ส่งเสียงร้อง ปีนป่ายและทำทุกอย่างที่

จะช่วยให้ได้กินกล้วย แต่เมื่อไม่ได้ผลไม่สามารถแก้ปัญหาได้มันหันมาลองจับไม้เล่นแบะใช้ไม้ นั้นสอยกล้วยแต่เมื่อไม่ได้ผล ไม่สามารถจะแก้ปัญหาได้ มันหันมาลองจับไม้ อันอื่นเล่น และใช้ไม้ นั้นสอยกล้วย การกระทำเกิดขึ้นเร็วและสมบูรณ์

ไม่ได้ค่อยเป็นค่อยไปอย่างช้า ๆ เลย ในที่สุดมันก็สามารถใช้ไม้สอยกล้วยมากินได้ วิธีการที่ลิงใช้แก้ปัญหา โคห์เลอร์เรียกพฤติกรรมนี้ว่าเป็นการหยั่งเห็น เป็นการมองเห็นช่องทางในการแก้ปัญหาโดยลิงชิมแพนซีได้มีการรับรู้ในความสัมพันธ์ระหว่างไม้สอย กล้วยที่แขวนอยู่ข้างนอกกรงและสามารถใช้ไม้ นั้นสอยกล้วยได้เป็นการนำไปสู่เป้าหมาย

กระบวนการแก้ปัญหาของลิงชิมแพนซีมีดังนี้

ก. วิธีการแก้ปัญหาโดยการหยั่งเห็นจะเกิดขึ้นทันทีทันใดเหมือนความกระฉับกระเฉงในใจ

ข. การเรียนรู้การหยั่งเห็นเป็นการที่ผู้เรียนมองเห็นรับรู้ความสัมพันธ์ของเหตุการณ์ ไม่ใช่เป็นการตอบสนองของสิ่งเร้าเพียงอย่างเดียว

ค. ความรู้เดิมของผู้เรียน ประสบการณ์ของผู้เรียนมีส่วนที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการหยั่งรู้ในเหตุการณ์ที่ประกอบขึ้นเป็นปัญหาและช่วยให้การหยั่งรู้เกิดขึ้นเร็ว

หลักของการหยั่งเห็นสรุปได้ดังนี้

๑) การหยั่งรู้ขึ้นอยู่กับสภาพปัญหา การหยั่งเห็นจะเกิดขึ้นได้ง่ายถ้ามีการรับรู้องค์ประกอบของปัญหาที่สัมพันธ์ กัน บุคคลสามารถสร้างภาพในใจเกี่ยวกับขั้นตอนเหตุการณ์ หรือสภาพการณ์ที่เกี่ยวข้องเพื่อพยายามหาคำตอบ

๒) คำตอบที่เกิดขึ้นในใจถือว่าเป็นการหยั่งรู้ ถ้าสามารถแก้ปัญหาได้บุคคลจะนำมาใช้ในโอกาสต่อไปอีก

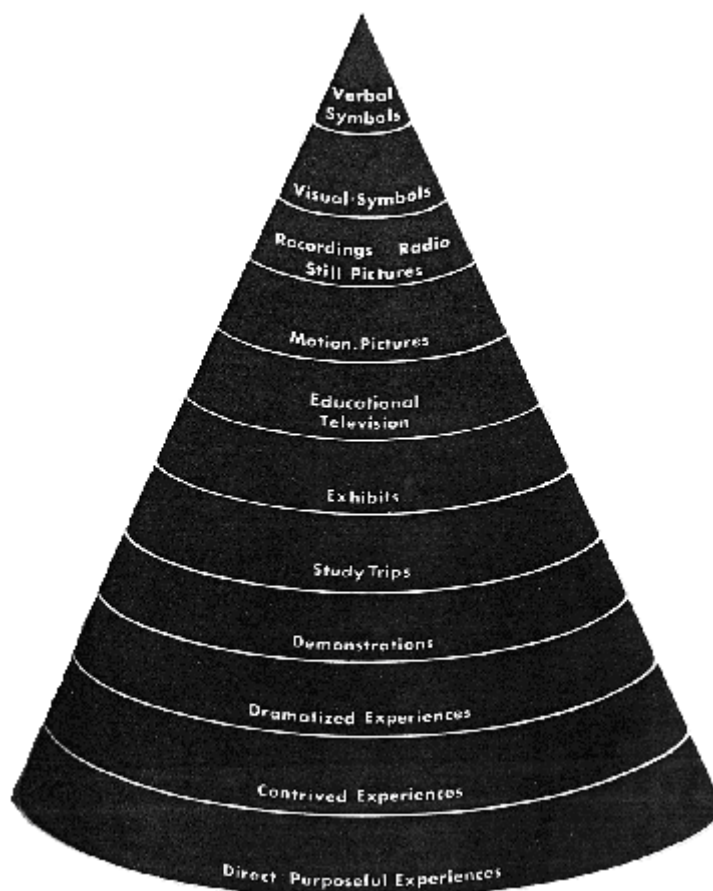
๓) คำตอบหรือการหยั่งรู้ที่เกิดขึ้นสามารถนำไปประยุกต์ ใช้ในสถานการณ์ใหม่ได้

การทดลองของกลุ่มการเรียนรู้ด้วยการหยั่งรู้ ผลการทดลองสรุปได้ว่า โดยปกติแล้วคนเราจะมีวิธีการเรียนรู้และการแก้ปัญหา โดยอาศัยความคิดและประสบการณ์เดิมมากกว่าการลองผิดลองถูก เมื่อสามารถแก้ปัญหาในลักษณะนั้นได้แล้ว การเผชิญกับปัญหาที่คล้ายคลึงกันก็สามารถแก้ปัญหาได้ ลักษณะดังกล่าวนี้เกิดขึ้นได้เพราะมนุษย์สามารถจัดแบบ (Pattern) ของความคิดใหม่เพื่อใช้ในการแก้ปัญหาที่ตนเผชิญอยู่ได้อย่างเหมาะสม หลักการรับรู้ของมนุษย์ เป็นพื้นฐานที่สำคัญในการเรียนรู้มีผลให้นักศึกษานำมาใช้ประโยชน์ได้อย่างมาก ทั้งนี้เพราะการรับรู้เป็นปัจจัยสำคัญของการเรียนรู้

๒.๑.๔.๒ ขั้นตอนประสบการณ์การเรียนรู้จากสื่อการเรียนรู้

เอ็ดการ์ เดล (Edgar Dale)³⁹ จัดแบ่งสื่อการเรียนรู้โดยแสดงขั้นตอนประสบการณ์การเรียนรู้ และการพัฒนาความคิดของบรูเนอร์ (Bruner) นักจิตวิทยา นำมาสร้างเป็นกรวยประสบการณ์ (cone of experiences)

³⁹ Edgar Dale, *Audiovisual methods in teaching*, 3rd ed., (New York: the Dryden Press, 1969), p.107.



๒.๒ แผนภาพแสดงกรวยประสบการณ์ของ เอ็ดการ์ เดล

ขั้นที่ ๑ ประสบการณ์ตรงและมีความมุ่งหมาย (Direct purposeful experience) เป็นประสบการณ์ที่เป็นรากฐานของประสบการณ์ทั้งปวง เพราะได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ได้เห็น ได้ยินเสียง ได้สัมผัสด้วยตนเอง เช่น การเรียนจากสถานการณ์จริง ได้ร่วมกิจกรรมการเรียนรู้จากการลงมือกระทำจริง เป็นต้น ประสบการณ์ตรงเป็นประสบการณ์ขั้นแรกที่เป็นรูปธรรมมากที่สุด

ขั้นที่ ๒ ประสบการณ์รอง (Contrived simulation experience) เป็นการจำลองสิ่งต่าง ๆ เพื่อการเรียนรู้ในกรณีที่มีข้อจำกัดจากการเรียนจากประสบการณ์จริง เช่น ของจริงมีขนาดใหญ่หรือเล็กเกินไป มีความซับซ้อนหรืออันตราย จึงใช้ประสบการณ์จำลองแทน เช่น การจำลองเหตุการณ์ทางดาราศาสตร์ การใช้หุ่นจำลอง (Model)

ขั้นที่ ๓ ประสบการณ์นาฏกรรมหรือการแสดง (Dramatized experience) เป็นประสบการณ์ที่จัดขึ้นแทนประสบการณ์จริงที่เกิดขึ้นในอดีต หรืออาจเป็นความคิด ความฝัน สามารถเรียนรู้เป็นประสบการณ์ตรงหรือประสบการณ์จำลองได้ เช่น การแสดงละคร บทบาทสมมติ การละเล่น

ขั้นที่ ๔ การสาธิต (Demonstration) เป็นการอธิบายข้อเท็จจริง ลำดับความคิด หรือกระบวนการที่เหมาะสมกับเนื้อหาเพื่อเกิดความเข้าใจและพัฒนาทักษะ เช่น สาธิตการผายปอด

ขั้นที่ ๕ การศึกษานอกสถานที่ (Field Trip) เป็นประสบการณ์การเรียนรู้ที่ได้จากภายนอกห้องเรียนเพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้หลายด้าน เช่น การศึกษาเรียนรู้จากโบราณสถาน การศึกษาเรียนรู้กระบวนการในโรงงาน เป็นต้น

ขั้นที่ ๖ นิทรรศการ (Exhibition) เป็นการจัดแสดงสิ่งต่าง ๆ รวมทั้งมีการสาธิต การฉายวิดีโอที่ประกอบ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์การเรียนรู้หลายด้าน

ขั้นที่ ๗ โทรทัศน์ (Television) เป็นการใช้โทรทัศน์การศึกษา และโทรทัศน์การสอน เพื่อให้ข้อมูลความรู้แก่ผู้เรียนที่อยู่ในห้องเรียนหรืออยู่ที่บ้าน

ขั้นที่ ๘ ภาพยนตร์ (Motion Pictures) เป็นภาพที่บันทึกเรื่องราวลักษณะเคลื่อนไหวเพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ทั้งภาพและเสียง รับรู้ทั้งประสาทตาและหู

ขั้นที่ ๙ การบันทึกเสียง วิดีโอ และภาพนิ่ง (Recording, radio and pictures) เป็นรูปแบบของเทปบันทึกเสียง วิดีโอ รูปภาพ สไลด์ ข้อมูลในขั้นนี้เป็นการให้ประสบการณ์แก่ผู้เรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาได้แม้ผู้นั้นจะอ่านตัวหนังสือไม่ออก

ขั้นที่ ๑๐ ทัศนสัญลักษณ์ (Visual Symbol) สื่อลักษณะนี้เป็นสัญลักษณ์แทนสิ่งต่าง ๆ เช่น แผนภูมิ แผนที่ ภาพเครื่องหมายสัญลักษณ์ เป็นต้น

ขั้นที่ ๑๑ วจนสัญลักษณ์ (Verbal Symbol) เป็นประสบการณ์ขั้นสุดท้ายที่เป็นนามธรรมมากที่สุด ได้แก่ การใช้ตัวหนังสือในภาษาเขียน หรือ การพูดเป็นถ้อยคำของคน

การใช้กรวยประสบการณ์ของเอดการ์ เดล เริ่มต้นขั้นที่ ๑ ด้วยการให้ประสบการณ์ตรงเป็นรูปธรรมมากที่สุด คือการให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในเหตุการณ์หรือการกระทำจริง เพื่อให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์ตรง แล้วจึงเรียนรู้โดยการสังเกตการณ์เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นซึ่งเป็นประสบการณ์รองในขั้นต่อมา ต่อจากนั้นจึงเป็นการเรียนรู้ประสบการณ์ผ่านสื่อต่าง ๆ และขั้นสุดท้ายเป็นนามธรรมมากที่สุด คือการให้ผู้เรียนเรียนจากสัญลักษณ์ซึ่งเป็นเสมือนตัวแทนของเหตุการณ์ที่จะเรียนรู้



๒.๓ แผนภาพแสดงการจัดลำดับกระบวนการเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรม-นามธรรม
กรวยประสบการณ์ของ เอดการ์ เดล

การเรียนรู้ผ่านสื่อเกมจะช่วยสร้างประสบการณ์ตรงที่มีความหมายให้แก่ผู้เรียนผ่าน การเชื่อมโยงประสบการณ์ตรงและการตีความหมายจากถ้อยคำและสัญลักษณ์ รวมถึงจะนะ สัญลักษณ์หรือตัวอักษร ให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้หลากหลายมิติ ทำให้เข้าใจง่ายขึ้น และกระตุ้น ความสนใจในการเรียนรู้คำสอนจากพระไตรปิฎก

๒.๑.๔.๓ ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้จากสื่อเกม

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อเกมขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ในการจัดการเรียนรู้ และ ข้อกำหนดกติกาที่ผู้สอนและผู้เล่นตกลงร่วมกันโดยมีกรอบคิดกว้างๆของขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม⁴⁰

๑) ขั้นเลือกเกม เกมที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่เรียกว่า “เกมการศึกษา” คือเป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์ชัดเจน โดยมุ่งให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ ดังนั้นผู้สอนสามารถเลือกเกมที่นำมาใช้จัดการเรียนรู้ ดังนี้

(๑) ผู้สอนสร้างเกมขึ้นมาให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ โดย ผู้สอนจะต้องทดลองเกมที่สร้างหลาย ๆ ครั้ง จนสามารถใช้ได้ดี

(๒) ผู้สอนเลือกเกมที่มีผู้สร้างเอาไว้แล้ว และนำมาปรับให้เหมาะสมกับ วัตถุประสงค์

๒) ขั้นชี้แจงการเล่นและกติกา ผู้สอนควรดำเนินการดังนี้

(๑) บอกชื่อเกมแก่ผู้เล่น

(๒) ชี้แจงกติกา โดยผู้สอนควรจัดลำดับขั้นตอนและให้รายละเอียดที่ ชัดเจนพร้อมทั้งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามได้

(๓) สาธิตการเล่นเกมที่มียุทธวิธีการเล่นที่ซับซ้อน

(๔) ซ้อมก่อนเล่นจริง เกมที่มีวิธีการเล่นที่ซับซ้อนควรให้ผู้เล่นลองซ้อมเล่น ก่อน เพื่อ ความเข้าใจที่ชัดเจน

๓) ขั้นเล่นเกม ผู้สอนควรดำเนินการดังนี้

(๑) จัดสถานที่สำหรับการเล่นเกมให้อยู่ในสภาพที่เอื้อต่อการเล่น

(๒) ให้ผู้เรียนเล่นเกมและผู้สอนควบคุมการเล่นให้เป็นไปตามขั้นตอน และ ในบางกรณีต้องควบคุมเวลาในการเล่นด้วย

⁴⁰ อัจฉรา เปรมปรีดา, ผลของการใช้เกมและการสอนแบบวัฏจักรการเรียนรู้ ๕ ขั้น (5Es) ประกอบการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ในสังคมพหุวัฒนธรรม เรื่องระบบร่างกายมนุษย์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ ๒, วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, ๒๕๕๘, อ้าง ถึงใน พนิดา สินบัว, การพัฒนาทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ ๕ โดยการจัดการเรียนรู้ ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา, วิทยานิพนธ์ หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยศิลปากร, ๒๕๖๕, หน้า ๔๘.

(๓) ผู้สอนควรติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนอย่างใกล้ชิดและควรบันทึก ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนไว้ เพื่อนำไปใช้อภิปรายหลังการเล่น หรือมอบหมายให้ ผู้เรียนบางคนทำหน้าที่สังเกตการเล่น บันทึกพฤติกรรมและควบคุมเวลาเล่นด้วยก็ได้

๔) ขั้นตอนอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล ผู้สอนควรดำเนินการดังนี้
ขั้นตอนนี้สำคัญมากสำหรับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม เพราะจุดเน้นของเกมอยู่ที่การเรียนรู้ยุทธวิธีต่าง ๆ ที่จะเอาชนะอุปสรรคเพื่อให้ไปถึงเป้าหมายที่ต้องการและโยงเข้าไปประเด็นการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ควรดำเนินการดังนี้

(๑) ผู้สอนควรตั้งประเด็นคำถามเพื่อนำไปสู่การอภิปราย เช่น ผู้ชนะมีวิธีการเล่นอย่างไร ผู้ชนะหรือผู้แพ้มีความรู้สึกอย่างไร ผู้ชนะ ชนะเพราะเหตุใด ผู้แพ้ แพ้เพราะเหตุใด

(๒) ประเด็นคำถามเกี่ยวกับเทคนิคหรือทักษะต่าง ๆ ที่ผู้เรียนได้รับ เช่น ผู้เรียนได้พัฒนา ทักษะอะไรบ้าง ได้พัฒนามากน้อยเพียงใด ประสบความสำเร็จตามที่ต้องการหรือไม่ มีข้อผิดพลาด อะไรบ้าง และมีวิธีใดจะช่วยให้ประสบความสำเร็จมากขึ้น

(๓) ประเด็นคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาสาระต่าง ๆ ที่ได้รับ เช่น การทดสอบความรู้ การให้ เขียนแผนผังความคิด เป็นต้น

การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นสื่อการเรียนรู้ เป็นเครื่องมือที่ดึงดูดความสนใจ และกระตุ้นให้ผู้เรียนพัฒนาศักยภาพทางความคิด พัฒนาศักยภาพในการคิดวิเคราะห์ การแก้ไขปัญหา ในขณะเดียวกันก็เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างการเรียนรู้ สนุกสนานเพลิดเพลิน สร้างความกลมเกลียวในหมู่คณะพร้อมกันทำให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ไปด้วย การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานจึงได้รับความนิยมมากในปัจจุบัน

เกมการ์ดเพื่อการศึกษาเป็นวิธีที่น่าสนใจและมีปฏิสัมพันธ์ในการเรียนรู้วิชาและทักษะต่างๆ ตัวอย่างเช่น



๒.๔ แผนภาพเกมถอดรหัสดาวิงซี่

เกมถอดรหัสคำประสม (ดาวินซี) เป็นเกมที่นำบัตรภาพและบัตรคำมาประสมกันเพื่อทายคำศัพท์ หรือการใบ้คำ และครูผู้สอนได้นำมาเผยแพร่ทางเว็บไซต์ <https://pubhtml5.com> Published by Kanlayanee Buarapha เพื่อเป็นสื่อการเรียนรู้สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ ๑⁴¹



๒.๕ การใช้การ์ดเสริมสร้างการคิดเชิงวิพากษ์⁴²

การใช้เกมการ์ดเสริมสร้างการคิดเชิงวิพากษ์เป็นการสร้างสรรค์ผลงานของคุณครู แม้กและเผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ช่องทางเฟซบุ๊ก เพจสอนภาษาไทย By Cool Max⁴³ โดยใช้การ์ดเกมในเนื้อหาเรื่อง โคลงสุภาษิตโสฬสไตรยางค์ และโคลงสุภาษิตนฤมุนาการ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

เริ่มจากให้นักเรียนเรียนบทนำ ประวัติผู้แต่ง ลักษณะคำประพันธ์ จุดมุ่งหมาย และเนื้อหาในวรรณคดีเรื่องดังกล่าวก่อน จากนั้นจึงใช้การ์ดทบทวนเนื้อหาเพื่อฝึกการคิดวิเชิงวิพากษ์ แล้วตกผลึกความรู้ที่ได้ไปปรับใช้ในชีวิตจริง การ์ดแบ่งออกเป็น 3 ใบ ดังนี้



วิธีการเล่น

⁴¹ <https://pubhtml5.com/awlb/sbvl/basic>.

⁴² <https://insku.com/idea>.

⁴³ <https://www.facebook.com/profile.php?id=61552783283811>.

แบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม ๆ ตามความเหมาะสม จากนั้นให้แต่ละกลุ่มเปิดการ์ดเรื่อย ๆ โดยกลุ่มใดเปิดได้การ์ดสีฟ้าจะมีเวลาในการคิดคำตอบ ๓ นาที กลุ่มใดเปิดได้การ์ดสีแดงจะมีเวลาคิดคำตอบ ๑ นาที หากหมดเวลาในการคิดคำตอบแล้วกลุ่มที่ได้รับการ์ดสีนั้น ๆ ไม่ตอบคำถามกลุ่มอื่น ๆ สามารถขอตอบได้ เพื่อให้ทุก ๆ กลุ่มได้ร่วมกันคิดหาคำตอบ

นอกจากนี้จะมีการ์ดอีกหนึ่งชนิด คือ กลุ่มการ์ดสีเขียว ซึ่งจะเป็นภารกิจช่วยเหลือให้การทำกิจกรรมสนุกขึ้น แต่ที่นักเรียนแต่ละกลุ่มได้รับ จะวัดจากการสังเกตพฤติกรรมและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นของคนภายในกลุ่มและคำตอบที่ต้องให้เหตุผล และยกตัวอย่างการนำไปใช้ให้เห็นอย่างชัดเจน

สิ่งสำคัญคือ คำถามในการ์ดที่คุณครูนำมารวมกิจกรรมต้องเป็นคำถามที่ทำให้นักเรียนตกผลึกเป็นการคิดเชิงวิพากษ์ได้อย่างแท้จริง และควรต้องเป็นกระบวนการที่เปิดใช้รับฟัง และใช้คำถามกระตุ้นความคิดของนักเรียนตลอดการจัดกิจกรรม

ทั้งสองเกมการ์ดที่ยกมาแสดงเป็นตัวอย่างนั้นสามารถสร้างกิจกรรมผ่านห้องเรียนออนไลน์ได้ และสร้างความสนุกสนานในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนเป็นการเรียนรู้ผ่านการเล่นเกมโดยมีครูเป็นกระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

การเล่นกิจกรรมเกมการ์ดเป็นกิจกรรมที่ผู้วิจัยสนใจนำมาประยุกต์ใช้สร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้เกมการ์ดวิถีพุทธจากคัมภีร์ขุททกนิกาย

๒.๒ แนวคิดและเนื้อหาในคัมภีร์ขุททกนิกาย ขุททกปาฐะ-ธรรมบท-อุทาน ที่นำมาประยุกต์ใช้กับสื่อการเรียนรู้เกมการ์ด

คัมภีร์ขุททกนิกายจัดเป็นนิกายหนึ่งใน ๕ นิกาย^{๔๔}ซึ่งจัดอยู่ในหมวดพระสูตรหรือพระสุตตันตปิฎก เป็นพระธรรมเทศนาหรือการอธิบายธรรมที่พระพุทธองค์ตรัสกับบุคคลตามโอกาสต่าง ๆ ตลอดถึงบทประพันธ์ เรื่องเล่า เรื่องราวต่าง ๆ ในพระพุทธศาสนา ประกอบด้วย^{๔๕}

(๑) ขุททกปาฐะ (๒) ธรรมบท (๓) อุทาน (๔) อิติวุตตกะ (๕) สุตตนิบาต (๖) วิมานวัตถุ (๗) เปตวัตถุ (๘) เถรคาถา (๙) เถรีคาถา (๑๐) ชาตกะ (๑๑) นิทเทส (๑๒) ปฏิสัมภิทามรรค (๑๓) อปทาน (๑๔) พุทธวงศ์ (๑๕) จริยาปิฎก

๒.๒.๑ ความหมายของแนวคิด

คำว่า “นิกาย” แปลว่า หมวดหรือหมู่ หมายถึงหมวดหรือหมู่ของพระธรรมชั้น (กองธรรม) คำว่า “ขุททก” แปลว่า เล็กน้อยหรือย่อย ๆ ดังนั้น คำว่า “ขุททกนิกาย” จึงหมายถึงหมวดพระธรรมชั้นหรือสูตรเล็กน้อยหรือย่อย ๆ กล่าวคือหมวดพระธรรมหรือพระสูตรใดที่มีจำนวน

^{๔๔} การจำแนกหมวดหมู่ ๕ นิกาย ได้แก่ ทีมนิกาย, มัชฌิมนิกาย, สังยุตตนิกาย, อังคุตตรนิกาย และขุททกนิกาย.

^{๔๕} พระพุทธโฆสเถระ, อรรถกถาภาษาไทย พระสุตตันตปิฎก ขุททกนิกาย ธรรมบท ภาค ๒, ฉบับมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย พุทธศักราช ๒๕๕๖, หน้า ๑๔.

เล็กน้อย ไม่อยู่ในกฎเกณฑ์ที่จะจัดเข้าในคัมภีร์ที่ขนิทาย มัชฌิมนิกาย สังยุตตนิกาย และอังคุตตรนิกายได้⁴⁶

๒.๒.๒ หลักการสำคัญของคัมภีร์ขุททกนิกาย

ขุททกนิกาย แบ่งเป็น ๑๕ คัมภีร์ จัดหมวดพระธรรม หรือพระสูตรต้นตปิฎกได้ ๙ เล่ม ได้แก่⁴⁷

๑) พระไตรปิฎกเล่มที่ ๒๕ รวมคัมภีร์ย่อย ๕ คือ

(๑) คัมภีร์ขุททกปาฐะ รวมบทสวดย่อย ๆ เช่น มงคลสูตร รตนสูตร กรณียเมตตสูตร

(๒) คัมภีร์ธรรมบท บทแห่งธรรม หรือบทร้อยกรองเอี่ยมธรรม มี ๔๒๓ คาถา

(๓) คัมภีร์อุทาน พระสูตรแสดงคาถาพุทธอุทาน มีความน่าเป็นร้อยแก้ว ๘๐ เรื่อง

(๔) คัมภีร์อิติวุตตกะ พระสูตรที่ไม่ขึ้นต้นด้วย “เอวเม สุต” แต่เชื่อมความเข้าสู่คาถาด้วยคำว่า “อิติ วุจจติ” รวม ๑๑๒ สูตร

(๕) คัมภีร์สูตรนินาต ชุมนุมพระสูตรชุดพิเศษ ซึ่งเป็นคาถาล้วนหรือมีร้อยแก้ว เฉพาะส่วนที่เป็นความนำ รวม ๗๑ สูตร

๒) พระไตรปิฎกเล่มที่ ๒๖ มีคัมภีร์ย่อย ๔ ซึ่งเป็นบทประพันธ์ร้อยกรองคือคาถาล้วน ได้แก่

(๑) คัมภีร์วิมานวัตถุ เรื่องผู้เกิดในสวรรค์อยู่วิมาน เล่าการทำความดีของตนในอดีต ที่ทำให้ได้ไปเกิดเช่นนั้น ๘๕ เรื่อง

(๒) คัมภีร์เปตวัตถุ เรื่องเปรตเล่ากรรมชั่วในอดีตของตน ๕๑ เรื่อง

(๓) คัมภีร์เถรคาถา คาถาของพระอรหันตเถระ ๒๖๔ รูปที่กล่าวแสดงความรู้สึกสงบประณีตในการบรรลุธรรม เป็นต้น

(๔) คัมภีร์เถรีคาถา คาถาของพระอรหันตเถรี ๗๓ รูปที่กล่าวแสดง ความรู้สึกเช่นนั้น

๓) พระไตรปิฎกเล่มที่ ๒๗ ขาดก ภาค ๑ รวมบทร้อยกรองคือคาถาแสดงคติธรรมที่พระพุทธเจ้าตรัสเมื่อครั้งเป็นพระโพธิสัตว์ในอดีตชาติ และมีคาถาภาษิตของผู้อื่นปนอยู่บ้าง ภาคแรกตั้งแต่เรื่องที่มีคาถาเดียว (เอกนิบาต) ถึงเรื่องมี ๔๐ คาถา (จิตตาฬีสนิบาต) รวม ๕๒๕ เรื่อง

⁴⁶ อติศักดิ์ ทองบุญ, เก็บเพชรจากคัมภีร์พระไตรปิฎก, โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร 2542 หน้า 56-71, http://www.mcu.ac.th/mcutrai/menu2/Article/article_18.htm#ขุททกนิกาย#พระไตรปิฎก.

⁴⁷ ดูรายละเอียดใน พระธรรมปิฎก (ป.อ. ปยุตโต), รู้จักพระไตรปิฎกเพื่อเป็นชาวพุทธที่แท้, พิมพ์ครั้งที่ ๙, ๒๕๔๖, หน้า ๗๗ - ๘๗.

๔) พระไตรปิฎกเล่มที่ ๒๘ ขาดก ภาค ๒ รวมคาถาอย่างในภาค ๑ นั้น เพิ่มอีก แต่เป็นเรื่องอย่างยาว ตั้งแต่เรื่องมี ๕๐ คาถา (ปัญญาสนิบาต) ถึงเรื่องมีคาถามากมาย (มหานิบาต) จบลงด้วยมหาเวสสันดรขาดก ซึ่งมี ๑,๐๐๐ คาถา ภาคนี้มี ๒๒ เรื่อง บรรจบทั้งสองภาค เป็น ๕๔๗ ขาดก

๕) พระไตรปิฎกเล่มที่ ๒๙ มหานิทเทศ ภาษิตของพระสารีบุตรอธิบายขยายความพระสูตร ๑๖ สูตร ในอัฐกวรรคแห่งสุดตนิบาต

๖) พระไตรปิฎกเล่มที่ ๓๐ จุฬนิทเทศ ภาษิตของพระสารีบุตรอธิบายขยายความพระสูตร ๑๖ สูตรในปารายนวรรคและชัคควิสาณสูตรในอรุควรรคแห่งสุดตนิบาต

๗) พระไตรปิฎกเล่มที่ ๓๑ ปฏิสัมภิตามรรค ภาษิตของพระสารีบุตรอธิบายข้อธรรมที่ลึกซึ้งต่างๆ เช่น เรื่องญาณ ทิฎฐิ อานาปาน อินทรีย์ วิโมกข์ เป็นต้น อย่างพิสดาร เป็นทางแห่งปัญญาแตกฉาน

๘) พระไตรปิฎกเล่มที่ ๓๒ อปทาน ภาค ๑ บทประพันธ์ร้อยกรอง (คาถา) แสดงประวัติพระอรหันต์ โดยเฉพาะในอดีตชาติ เริ่มด้วยพุทธอุปทาน (ประวัติของพระพุทธเจ้า) ปัจเจกพุทธอุปทาน (เรื่องราวของพระปัจเจกพุทธเจ้า) ต่อด้วยเถรอุปทาน (อดีตประวัติแห่งพระอรหันตเถระ) เริ่มแต่พระสารีบุตร พระมหาโมคคัลลานะ พระมหากัสสปะ พระอนุรุทธ ฯลฯ พระอานนท์ ต่อเรื่อยไปจนจบภาค ๑ รวม ๔๑๐ รูป

๙) พระไตรปิฎกเล่มที่ ๓๓ อปทาน ภาค ๒ คาถาประพันธ์แสดงอดีตประวัติพระอรหันตเถระต่ออีกจนถึงรูปที่ ๕๕๐ ต่อจากนั้นเป็นเถรอุปทานแสดงเรื่องราวของพระอรหันตเถระ ๔๐ เรื่อง เริ่มด้วยพระเถรีที่ไม่คั่นนาม ๑๖ รูป ต่อด้วยพระเถรีที่สำคัญ คือ พระมหาปชาบดีโคตมี พระเขมา พระอุบลวรรณา พระภูจารา ฯลฯ พระโยสธรา และท่านอื่น ๆ ต่อไปจนจบ

เมื่อจบอุปทานแล้ว ท้ายเล่ม ๓๓ นี้ มีคัมภีร์พุทธวงศ์ เป็นคาถาประพันธ์แสดงเรื่องของพระพุทธเจ้าในอดีต ๒๔ พระองค์ที่พระพุทธเจ้าพระองค์ปัจจุบันเคยได้ทรงเฝ้าและได้รับพยากรณ์จนถึงประวัติของพระองค์เอง รวมเป็นพระพุทธเจ้า ๒๕ พระองค์ จากนั้นมีคัมภีร์สั้นๆ ชื่อ จริยาปิฎก เป็นลำดับสุดท้าย เป็นการแสดงพุทธจริยาในอดีตชาติ ๓๕ เรื่องซึ่งมีปรากฏแล้วในขาดก แต่นำเล่าด้วยคาถาประพันธ์ใหม่ เน้นตัวอย่างการบำเพ็ญบารมีบางประการ

๒.๒.๓ องค์ประกอบของขุททกนิกาย ขุททกปาฐะ - ธรรมบท - อุทาน

คัมภีร์ขุททกนิกายนี้เป็นพระสูตรต้นตปิฎกเล่มที่ ๑๗ จัดอยู่ในพระไตรปิฎกเล่มที่ ๒๕ หากกล่าวโดยภาพรวมมีลักษณะเป็นที่ชุมนุมของคัมภีร์ปลีกย่อยเบ็ดเตล็ด ๑๕ คัมภีร์ จัดหมวดหมู่พระสูตรต้นตปิฎกได้ถึง ๙ เล่ม แต่มีเพียงพระไตรปิฎกเล่มที่ ๒๕ นี้ที่เน้นในด้านเนื้อหา หลักธรรม และในเล่มเดียวกันมีคัมภีร์ย่อยถึง ๕ คัมภีร์ ซึ่งทุกคัมภีร์มีความสำคัญและลึกซึ้งมาก

งานวิจัยฉบับนี้จึงเน้นศึกษาองค์ความรู้จากพระไตรปิฎกเล่มที่ ๒๕ ในคัมภีร์ขุททกนิกาย ๓ คัมภีร์ย่อย ได้แก่

๑) คัมภีร์ขุททกปาฐะ รวมบทสั้น ๆ จำนวน ๙ บท ๙ ส่วน ได้แก่

(๑) สรณคมน์ ว่าด้วยการถึงพระรัตนตรัยเป็นสรณะ

- (๒) ทสสิกขาบท ว่าด้วยสิกขาบท ๑๐ ประการ
- (๓) ทวัตติงสาการ ว่าด้วยอาการ ๓๒
- (๔) สามเณรปัญหา ว่าด้วยการถามปัญหากับโสฬสสามเณร
- (๕) มงคลสูตร ว่าด้วยมงคล
- (๖) รตนสูตร ว่าด้วยรัตนอันประณีต
- (๗) ติโรกษสูตร ว่าด้วยเรื่องเปรตที่อยู่ภายนอกฝาเรือน
- (๘) นิธิกัณฐสูตร ว่าด้วยการฝังขุมทรัพย์
- (๙) เมตตสูตร ว่าด้วยการแผ่เมตตา

๒) คัมภีร์ธรรมบท บทแห่งธรรม หรือบทร้อยกรองเอื้ออำนวยธรรม มี จำนวน ๔๒๗ คาถา ๓๐๕ เรื่อง แบ่งเป็นวรรคได้ ๒๖ วรรค

- (๑) ยมกวรรค หมวดว่าด้วยธรรมเป็นคู่กัน มี ๒๐ คาถา
- (๒) อัปมาทวรรค หมวดว่าด้วยความไม่ประมาท มี ๑๒ คาถา
- (๓) จิตตวรรค หมวดว่าด้วยการฝึกจิต มี ๑๑ คาถา
- (๔) ปุพพวรรค หมวดว่าด้วยดอกไม้ มี ๑๖ คาถา
- (๕) พาลวรรค หมวดว่าด้วยคนพาล มี ๑๖ คาถา
- (๖) ปณิธิตวรรค หมวดว่าด้วยบัณฑิต มี ๑๔ คาถา
- (๗) อรหัตตวรรค หมวดว่าด้วยพระอรหันต์ มี ๑๐ คาถา
- (๘) สหัสสวรรค หมวดว่าด้วยหนึ่งในร้อยในพัน มี ๑๖ คาถา
- (๙) ปาปวรรค หมวดว่าด้วยบาป มี ๑๓ คาถา
- (๑๐) ทัณทวรรค หมวดว่าด้วยการลงทัณฑ์ มี ๑๗ คาถา
- (๑๑) ขรวรรค หมวดว่าด้วยความขรา มี ๑๑ คาถา
- (๑๒) อิตตวรรค หมวดว่าด้วยตน มี ๑๐ คาถา
- (๑๓) โลกวรรค หมวดว่าด้วยเรื่องโลก มี ๑๒ คาถา
- (๑๔) พุทธวรรค หมวดว่าด้วยเรื่องพระพุทธเจ้า มี ๑๘ คาถา
- (๑๕) สุขวรรค หมวดว่าด้วยความสุข มี ๑๒ คาถา
- (๑๖) ปิยวรรค หมวดว่าด้วยสิ่งเป็นที่รัก มี ๑๒ คาถา
- (๑๗) โกธวรรค หมวดว่าด้วยความโกรธ มี ๑๔ คาถา
- (๑๘) มลวรรค หมวดว่าด้วยมลทินทางใจ มี ๒๑ คาถา
- (๑๙) ธัมมัญญวรรค หมวดว่าด้วยผู้ตั้งอยู่ในธรรม มี ๑๗ คาถา
- (๒๐) มัคควรรค หมวดว่าด้วยมรรค มี ๑๗ คาถา
- (๒๑) ปกิณณกวรรค หมวดว่าด้วยเรื่องเบ็ดเตล็ด มี ๑๖ คาถา
- (๒๒) นิรยวรรค หมวดว่าด้วยคนทำกรรมชั่วตกนรก มี ๑๔ คาถา
- (๒๓) นาควรรค หมวดว่าด้วยช้าง มี ๑๔ คาถา

(๒๔) ตัณหาบรรค หมวดว่าด้วยตัณหา มี ๒๖ คาถา

(๒๕) ภิกขุบรรค หมวดว่าด้วยภิกษุ มี ๒๓ คาถา

(๒๖) พรหมณบรรค หมวดว่าด้วยพรหมณ์ มี ๔๑ คาถา

๓) คัมภีร์อุทาน พระสูตรแสดงคาถาพุทธอุทาน ว่าด้วยพระพุทธรูปที่ทรงเปล่งออกมาด้วยกำลังปิติโสมนัส มี ๘๐ สูตร ๙๕ คาถา แบ่งเป็นบรรคได้ ๘ บรรค

(๑) โพธิบรรค หมวดว่าด้วยการถึงพระรัตนตรัยเป็นสรณะ มี ๑๐ พระสูตร

(๒) มุจจลินทบรรค หมวดว่าด้วยพญานาคมุจลินท์ มี ๑๐ พระสูตร

(๓) นันทบรรค หมวดว่าด้วยพระนันทเถระ มี ๑๐ พระสูตร

(๔) เมฆิยบรรค หมวดว่าด้วยพระเมฆิยเถระ มี ๑๐ พระสูตร

(๕) โสณเถรบรรค หมวดว่าด้วยพระโสณเถระ มี ๑๐ พระสูตร

(๖) ชัจจันธบรรค หมวดว่าด้วยผู้บอดโดยกำเนิด มี ๑๐ พระสูตร

(๗) จุฬบรรค หมวดว่าด้วยเรื่องเล็กน้อย มี ๑๐ พระสูตร

(๘) ปาฏลิกามิยบรรค หมวดว่าด้วยปาฏลิกาม มี ๑๐ พระสูตร

๒.๒.๔ เนื้อหาในคัมภีร์ขุททกนิกายที่นำมาประยุกต์ใช้กับสื่อการเรียนรู้เกมการ์ด

กระบวนการในการคัดสรรเนื้อหาใช้วิธีการคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง(Purposive Selection) โดยมีเกณฑ์ในการพิจารณาดังนี้ ๑) หลักธรรมซึ่งเป็นองค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้ ๒) เนื้อหาหลักธรรมสามารถสะท้อนออกมาเป็นรูปภาพที่จินตนาการได้ง่าย ดังนี้

๑) คัมภีร์ขุททกนิกาย ขุททกปาฐะ จำนวน ๙ บท ๙ ส่วน คัดสรรส่วนละ ๑ เนื้อหาสำหรับข้อความประกอบเกมการ์ด ดังนี้

(๑) สรณคัมภีร์ ว่าด้วยการถึงพระรัตนตรัยเป็นสรณะ

ส่วนที่ ๑ - ใบที่ ๑ การถึงพระรัตนตรัยเป็นสรณะ^{๔๘}

องค์ความรู้จากส่วนที่ ๑ สรณคัมภีร์ ว่าด้วยการถึงพระรัตนตรัยเป็นสรณะ: พระพุทธเจ้าได้ตรัสที่อิสิปตนมฤคทายวัน กรุงพาราณสี เมื่อพระยสะบรรลพพระอรหันต์พร้อมกับพระอรหันต์ ๖๑ องค์ ครั้งนั้นพระพุทธเจ้าตรัสว่า

“ดูก่อนภิกษุทั้งหลาย ก็แลอุปสัมปทาเปกษะอันภิกษุพึงให้บรรพชา อุปสมบท อย่างนี้ ข้อแรกให้ปลงผมและหนวด ให้ครองผ้ากาสายะ ให้นั่งกระหย่ง ให้ประคองอัญชลี (ประนมมือ) พึงสอนให้ว่าตามอย่างนี้ว่า พุทธฺิ สรณฺ คจฺฉามิ, ธมฺมํ สรณฺ คจฺฉามิ, สงฺฆํ สรณฺ คจฺฉามิ”^{๔๙}

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้:

^{๔๘} ข.ขุ (ไทย) ๒๕/๑/๑.

^{๔๙} ข.ขุ.อ.(ไทย) ๓๔/๗.

การเข้าถึงพระรัตนตรัย พระพุทธ พระธรรม พระสงฆ์ เป็นสรณะคือการน้อมใจด้วยความศรัทธาด้วยความเคารพเลื่อมใส ว่ามีพระพุทธเจ้าเปรียบเหมือนผู้ชี้ทาง ผู้ทรงกำจัดการความทุกข์ เสร้าหมอง ความสะดุ้งกลัว มีพระธรรมคือคำสอนที่เป็นประโยชน์เปรียบเหมือนเส้นทางที่ดี เป็นพื้นที่ที่ปลอดภัย และพระสงฆ์เปรียบเหมือนผู้ที่เดินทางถึงที่ที่ปลอดภัย⁵⁰ เมื่อมีพระพุทธเจ้าเป็นกัลยาณมิตร น้อมใจเข้าใกล้ ย้อนนำพาผู้น้อมตนเป็นศิษย์ข้ามพันวิญญูแห่งทุกข์ รวมทั้งอุปสรรคความเศร้าหมองแห่งจิตได้

ดังที่คัมภีร์ชั้นอรรถกถาปรมัตถโชติกากล่าวว่ “เอตฺโข สรณํ เขมฺ เอตํ สรณมุตฺตมํ สรณํนั้นแลเกษม ปลอดภัย สรณํนั้นอุดม”⁵¹ แสดงให้เห็นว่า พระรัตนตรัยอันมีพระพุทธเจ้าเป็นประธานนั้นทั้งเกษมและอุดม กำจัดภัยแก่ผู้ถึงสรณคมณได้จริง

(๒) ทสสิกขาบท ว่าด้วยสิกขาบท ๑๐ ประการ

ส่วนที่ ๒ - ใบที่ ๒ การสมาทานสิกขาบท ๑๐ ประการ⁵²

องค์ความรู้จากส่วนที่ ๒ ทสสิกขาบท ว่าด้วยสิกขาบท ๑๐ ประการ: สิกขาบท ๑๐ ประการ ได้แก่

๑. ข้าพเจ้าขอสมาทานสิกขาบท คือเจตนางดเว้นจากการฆ่าสัตว์
๒. ข้าพเจ้าขอสมาทานสิกขาบท คือเจตนางดเว้นจากการถือเอาสิ่งของที่เจ้าของมิได้ให้
๓. ข้าพเจ้าขอสมาทานสิกขาบท คือเจตนางดเว้นจากพฤติกรรมอันมิใช่พรหมจรรย์
๔. ข้าพเจ้าขอสมาทานสิกขาบท คือเจตนางดเว้นจากการพูดเท็จ
๕. ข้าพเจ้าขอสมาทานสิกขาบท คือเจตนางดเว้นจากการดื่มน้ำเมาคือสุรา และเมรัยอันเป็นเหตุแห่งความประมาท
๖. ข้าพเจ้าขอสมาทานสิกขาบท คือเจตนางดเว้นจากการบริโภคอาหารในเวลาวิกาล
๗. ข้าพเจ้าขอสมาทานสิกขาบท คือเจตนางดเว้นจากการฟ้อนรำ ขับร้อง บรรเลงดนตรี และดูการละเล่นอันเป็นข้าศึกต่อกุศล
๘. ข้าพเจ้าขอสมาทานสิกขาบท คือเจตนางดเว้นจากการทัดทรงประดับ ตกแต่งร่างกายด้วยดอกไม้ ของหอมและเครื่องลูบไล้
๙. ข้าพเจ้าขอสมาทานสิกขาบท คือเจตนางดเว้นจากการนอนบนที่นอน สูง และที่นอนใหญ่
๑๐. ข้าพเจ้าขอสมาทานสิกขาบท คือเจตนางดเว้นจากการรับทองและเงิน

⁵⁰ ขุ.ขุ.อ.(ไทย) ๓๙/๒๐.

⁵¹ ขุ.ขุ.อ.(ไทย) ๓๙/๑๔.

⁵² ขุ.ขุ. (ไทย) ๒๕/๒/๒-๓.

พระพุทธเจ้าทรงตรัสทสสิกขาบท ๑๐ ในการบรรพชาพระราหุลเป็นสามเณร ณ พระเชตวัน อารามของท่านอนาถปิณฑิกะ กรุงสาวัตถี ดังพุทธพจน์ว่า

“ดูก่อนภิกษุทั้งหลาย เราตถาคตอนุญาตสิกขาบท ๑๐ สิกขาบท สำหรับสามเณรทั้งหลาย เพื่อสามเณรทั้งหลายศึกษาสิกขาบท ๑๐ นั้น คือปาณาติปาตาเวรมณี ฯลฯ ชาตรูป^{๕๓}รชต^{๕๔}ปฏิบัติคหณ^{๕๕} เวมณี ดังนี้”^{๕๖}

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้: การสมาทานสิกขาบท ๑๐ นั้นเป็นการยึดถือโดยเจตนาไม่ล่วงละเมิด ประกอบด้วยจิตอันเป็นกามาวจรกุศล เป็นการศึกษาเบื้องต้น คืออิทธิสิกขาสำหรับสามเณรเพื่อการละบรรเทาเวรหรือทำให้สิ้นสุด การสมาทานศีลจึงเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวพื้นฐานของบุคคลผู้ไม่ปรารถนาก่อเวรภัยหรือปรารถนาทำให้เวรภัยสิ้นสุด ไม่ผูกพันด้วยอกุศลกรรมอีกต่อไป

(๓) ทวัตติงสาการ ว่าด้วยอาการ ๓๒

ส่วนที่ ๓ - ใบที่ ๓ อาการ ๓๒^{๕๗}

องค์ความรู้จากส่วนที่ ๓ ทวัตติงสาการ ว่าด้วยอาการ ๓๒: ในคัมภีร์ขุททกปาฐะ มีกรรมฐานคือกายคตาสติ ทวัตติงสาการกรรมฐานเป็นการเจริญสุกขา^{๕๘} ดังพระพุทธเจ้าทรงแสดงไว้ว่า “ดูก่อนภิกษุทั้งหลาย อีกข้อหนึ่ง ภิกษุพิจารณาเห็นกายนี้แล ตั้งแต่พื้นเท้าขึ้นไป ปลายผมลงมา มีหนังหุ้มอยู่โดยรอบเต็มไปด้วยของไม่สะอาดมีประการต่าง ๆว่า ในการนี้ มีผม ขน ฯลฯ มูตร ดังนี้”^{๕๙}

อาการ ๓๒ ประกอบด้วย

๑ เกสา - ผม	๒ โลมา - ขน
๓ นขา - เล็บ	๔ ทนตา - ฟัน
๕ ตโจ - หนัง	๖ มंस - เนื้อ
๗ นหารุ - เอ็น	๘ อฏฐิ - กระดูก
๙ อฏฐิ มิณขิ - เยื่อในกระดูก	๑๐ วกกี - ไต
๑๑ หทย - หัวใจ	๑๒ ยกน - ตับ
๑๓ กิโลมก - พังผืด	๑๔ ปิหก - ม้าม
๑๕ ปปผาส - ปอด	๑๖ อนต - ไส้ใหญ่
๑๗ อนตคุณ - ไส้เล็กๆ	๑๘ อุทริย - อาหารใหม่

^{๕๓} ชาตรูป ได้แก่ ทอง.

^{๕๔} รชต ได้แก่ กหาปณะ โลหะหรือของที่ใช้แลกเปลี่ยนกันในประเทศ คือเงินตรา.

^{๕๕} ปฏิคหะ คือการรับ.

^{๕๖} ขุ.ขุ.อ. (ไทย) ๓๙/๒๔.

^{๕๗} ขุ.ขุ. (ไทย) ๒๕/๓/๔.

^{๕๘} ขุ.ขุ.อ. (ไทย) ๓๙/๕๐.

^{๕๙} ขุ.ขุ.อ. (ไทย) ๓๙/๔๙.

๑๙ กรีส - อาหารเก่า (อุจจาระ)	๒๐ มตถลุงค์ - มันสมอง
๒๑ ปิตต์ - ดี	๒๑ เสมหะ - เสลด
๒๓ ปุพฺพ - หนอง	๒๔ โลหิต - เลือด
๒๕ เสโท - เหงื่อ	๒๖ เมโท - มันชั้น
๒๗ อสสุ - น้ำตา	๒๘ วสา - มันเหลว
๒๙ เขโฬ - น้ำลาย	๓๐ สิงฆานิกา - น้ำมูก
๓๑ ลลิกา - ไช้ข้อ	๓๒ มุตต์ - มูตร (ปัสสาวะ)

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้:
การพิจารณาอาการ ๓๒ เป็นกรณีฐาน เป็นการเจริญอุสภาวนาสามารถนำมาใช้
ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศวัยเพื่อความไม่ประมาทในการใช้ชีวิต และเข้าใจตามความเป็นจริงของ
สิ่งต่าง ๆ ในร่างกายของตน

(๔) สามเณรปัญหา ว่าด้วยการถามปัญหากับโสปากสามเณร

ส่วนที่ ๔ - ใบที่ ๔ สามเณรปัญหา⁶⁰

องค์ความรู้ส่วนที่ ๔ สามเณรปัญหา ว่าด้วยการถามปัญหากับโสปากสามเณร:
สามเณรชื่อว่าโสปากะ เป็นพระมหาสาวกของพระพุทธเจ้าซึ่งสำเร็จเป็นพระอรหันต์ตั้งแต่อายุ ๗ ปี
พระพุทธเจ้าทรงประสงค์จะอุปสมบทแก่ท่าน จึงตรัสถามปัญหาเพื่อให้ท่านพยากรณ์ และท่านก็
พยากรณ์ พระพุทธเจ้าทรงยินดีในการพยากรณ์นั้น จึงเป็นที่มาของสามเณรปัญหา ดังนี้⁶¹

พระพุทธเจ้าตรัสถามปัญหาที่ ๑ คือ “อะไรชื่อว่า หนึ่ง”

พระโสปากะพยากรณ์ว่า “ที่ชื่อว่า หนึ่ง ได้แก่ สัตว์ทั้งปวงดำรงอยู่ได้ด้วย
อาหาร”

พระพุทธเจ้าตรัสถามปัญหาที่ ๒ “อะไรชื่อว่า สอง”

พระโสปากะพยากรณ์ว่า “ที่ชื่อว่า สอง ได้แก่ นามและรูป”

พระพุทธเจ้าตรัสถามปัญหาที่ ๓ “อะไรชื่อว่า สาม”

พระโสปากะพยากรณ์ว่า “ที่ชื่อว่า สาม ได้แก่ เวทนา ๓”

พระพุทธเจ้าตรัสถามปัญหาที่ ๔ “อะไรชื่อว่า สี่”

พระโสปากะพยากรณ์ว่า “ที่ชื่อว่า สี่ ได้แก่ อริยสัจ ๔”

พระพุทธเจ้าตรัสถามปัญหาที่ ๕ “อะไรชื่อว่า ห้า”

พระโสปากะพยากรณ์ว่า “ที่ชื่อว่า ห้า ได้แก่ อุปาทานขันธ์ ๕”

พระพุทธเจ้าตรัสถามปัญหาที่ ๖ “อะไรชื่อว่า หก”

พระโสปากะพยากรณ์ว่า “ที่ชื่อว่า หก ได้แก่ อายตนะภายใน ๖”

พระพุทธเจ้าตรัสถามปัญหาที่ ๗ “อะไรชื่อว่า เจ็ด”

⁶⁰ ข.พ. (ไทย) ๒๕/๔/๕.

⁶¹ ข.พ. (ไทย) ๒๕/๔/๕.

พระโสปกะพยากรณ์ว่า “ที่ชื่อว่า เจ็ด ได้แก่ โพชฌงค์ ๗”

พระพุทธเจ้าตรัสถามปัญหาที่ ๘ “อะไรชื่อว่า แปด”

พระโสปกะพยากรณ์ว่า “ที่ชื่อว่า แปด ได้แก่ อริยมรรคมีองค์ ๘”

พระพุทธเจ้าตรัสถามปัญหาที่ ๙ “อะไรชื่อว่า เก้า”

พระโสปกะพยากรณ์ว่า “ที่ชื่อว่า เก้า ได้แก่ สัตตาวาส ๙”

พระพุทธเจ้าตรัสถามปัญหาที่ ๑๐ “อะไรชื่อว่า สิบ”

พระโสปกะพยากรณ์ว่า “ที่ชื่อว่า สิบ ได้แก่ บุคคลผู้ประกอบด้วยองค์คุณ ๑๐ เรียกว่า พระอรหันต์”

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้: ผู้ที่ตั้งอยู่ในศีล เจริญจิต และปัญญาไม่ได้จำกัดด้วยวัย ดังเช่นพระโสปกะ สำเร็จเป็นพระอรหันต์ตั้งแต่อายุ ๗ ปี การพยากรณ์ปัญหา คือปัญญาภาวนา ซึ่งเป็นเครื่องตรวจสอบธรรมต่าง ๆ สำหรับผู้มีจิตตั้งมั่น

(๕) มงคลสูตร ว่าด้วยมงคล ๓๘ ประการ

พระสูตรที่ ๕ - ใบที่ ๕ มงคล ๓๘ ประการ⁶²

องค์ความรู้พระสูตรที่ ๕ ว่าด้วยมงคล ๓๘ ประการ: มงคลสูตรนี้ พระอานนท์เป็นผู้กล่าวเมื่อครั้งมหาสังคายนาครั้งแรกว่าได้ฟังจากพระพุทธเจ้าเมื่อครั้งพระพุทธองค์ประทับ ณ พระเชตะวัน กรุงสาวัตถี ในยามราตรีเทวดาองค์หนึ่งซึ่งมีวรรณะงดงามเปล่งรัศมีสว่าง ทูลถามพระพุทธเจ้าว่า

“เทวดาและมนุษย์จำนวนมาก ต่างมุ่งหวังความสุขดี ร่วมกันคิดถึงเรื่องมงคล ขอพระองค์ตรัสบอกมงคลอันสูงสุดด้วยเถิด”⁶³

พระพุทธเจ้าตรัสตอบว่า “(๑) การไม่คบคนพาล (๒) การคบแต่บัณฑิต (๓) การบูชาคนที่ควรบูชานี้เป็นมงคลอันสูงสุด (๔) การอยู่ในถิ่นที่เหมาะสม (๕) การได้สร้างบุญไว้ในปางก่อน (๖) การตั้งตนไว้ชอบ นี่เป็นมงคลอันสูงสุด (๗) ความเป็นพหูสูต (๘) ความเป็นผู้มีศีลปะ (๙) วินัยที่ศึกษามาดี (๑๐) วาจาสุภาสิต นี่เป็นมงคลอันสูงสุด (๑๑) การบำรุงมารดาบิดา (๑๒) การสงเคราะห์บุตร (๑๓) การสงเคราะห์ภรรยา (๑๔) การงานที่ไม่อาภูล นี่เป็นมงคลอันสูงสุด (๑๕) การให้ทาน (๑๖) การประพฤติธรรม (๑๗) การสงเคราะห์ญาติ (๑๘) การงานที่ไม่มิโทษ นี่เป็นมงคลอันสูงสุด (๑๙) การงดเว้นจากบาป (๒๐) การเว้นจากการดื่มน้ำเมา (๒๑) ความไม่ประมาทในธรรม นี่เป็นมงคลอันสูงสุด (๒๒) ความเคารพ (๒๓) ความถ่อมตน (๒๔) ความสันโดษ (๒๕) ความกตัญญู (๒๖) การฟังธรรมตามกาล นี่เป็นมงคลอันสูงสุด (๒๗) ความอดทน (๒๘) ความเป็นคนว่าง่าย (๒๙) การพบเห็นสมณะ (๓๐) การสนทนารธรรมตามกาล นี่เป็นมงคลอันสูงสุด

⁶² ข.ข. (ไทย) ๒๕/๑-๑๓/๖-๘.

⁶³ ข.ข. (ไทย) ๒๕/๒/๗.

(๓๑) การเผาผลาญบาป (๓๒) การประพฤติพรหมจรรย์๒ (๓๓) การเห็นอริยสัจ (๓๔) การทำนิพพานให้แจ้ง นี่เป็นมงคลอันสูงสุด (๓๕) จิตของผู้ที่ถูกโลกธรรมกระทบแล้วไม่หวั่นไหว (๓๖) จิตไม่เศร้าโศก (๓๗) จิตปราศจากธุลี (๓๘) จิตเกษม นี่เป็นมงคลอันสูงสุด

เทวดาและมนุษย์ทำมงคลดังกล่าวมานี้แล้ว ไม่พ่ายแพ้ข้าศึกทั้งปวง ย่อมถึงความสวัสดิ์ในที่ทุกสถาน ทั้ง ๓๘ ประการนั้น เป็นมงคลอันสูงสุด ของเทวดาและมนุษย์เหล่านั้น”⁶⁴

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้:

ผู้ใดประพฤติดุปฏิบัติตามมงคล ๓๘ ประการนี้ ย่อมถึงความสำเร็จ ความสุข ทั้งโลกียสุข และโลกุตตรสุข ดังเช่นครั้งพุทธกาลที่พระพุทธเจ้าเทศนามงคล ๓๘ แก่เทวดาทั้งหลาย เทวดาเหล่านั้น แสนโกลีบรรลุพระอรหันต์ พระพุทธเจ้าจึงตรัสให้พระอานนท์เรียนมงคลสูตรนี้ และสั่งสอนพระภิกษุทั้งหลาย⁶⁵

(๖) รตนสูตร ว่าด้วยรัตนอันประณีต

พระสูตรที่ ๖ - ใบที่ ๖ รัตนสูตร ว่าด้วยรัตนอันประณีต⁶⁶

องค์ความรู้พระสูตรที่ ๖ ว่าด้วยรัตนอันประณีต: พระสูตรนี้พระพุทธเจ้าทรงแสดงเพื่อการปกปักรักษาผู้อื่นจากภัยที่เกิดจากอมนุษย์ ทรงแสดงพระสูตรนี้เมื่อครั้งกรุงเวสาลีเกิดภัย ๓ อย่าง คือเกิดทุพภิกขภัย อดน้ำภัย และโรค ฝนแล้ง ข้าวกล้าตาย คนยากจนอดอยากจนตาย เกิดอหิวาตโรค พระเจ้าลิฉฉวีมีศรัทธาว่าพระพุทธเจ้าเป็นผู้มีฤทธานานุภาพมาก พระพุทธองค์อย่างพระบาทไปไหน ที่นั่นก็จะระงับภัย พระเจ้าลิฉฉวีจึงทูลเชิญพระพุทธเจ้าเสด็จรับนิมนต์ที่กรุงเวสาลีเพื่อความสวัสดิ์จะได้เกิดขึ้นแก่พระเจ้าลิฉฉวีและชาวเมือง เวสาลี พระพุทธเจ้าตรัสกับพระอานนท์ว่า “ดูกอนอานนท์ เธอจงเรียนรัตนสูตรนี้ ถือนเครื่อง ประกอบพิธีกรรม เทียวเดินไประหว่างปราการ ๓ ชั้นแห่งกรุงเวสาลีกับพวก เจ้าลิฉฉวีราชกุมารทำพระปริตร” แล้วตรัสรัตนสูตรเพื่อบำบัดอุปัทวะ โดยทรงตรัสถึงภุตทั้งหลายที่อยู่ภาคพื้นดิน ที่อยู่ในอากาศ ขอให้ภุตทั้งปวงเป็นผู้ใจดี เมตตาต่อมวลมนุษย์ รักษา มวลมนุษย์ และฟังภาษิตจากพระพุทธเจ้าด้วยความเคารพ”⁶⁷

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้:

รัตนสูตรเป็นพระสูตรที่แสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างเทวดาและมนุษย์อย่างชัดเจน ซึ่งการระลึกถึงเทวดาเป็นเทวดานุสติ นำมาซึ่งการเกื้อกูลประโยชน์สุขให้แก่บุคคลที่ทำพิธีกรรม อุทิศบุญแด่เทวดาทั้งหลาย ดังภาษิตว่า

“มนุษย์เหล่าใดสร้างเทวดาแม้ด้วยภาพ และแกะด้วยไม้ เป็นต้น แล้วเข้าไปยังรุกขเจดีย์ เป็นต้น ทำพิธีกรรมเช่นสรงในเวลากลางวัน และทำพิธีกรรมในเวลากลางคืน วันข้างแรม เป็นต้น อุทิศเทวดาทั้งหลาย หรือถวายสลากภัตตทานเป็นอาทิ ทำพิธีกรรมมุ่งถึงอา

⁶⁴ ขุ.ขุ.(ไทย) ๒๕/๓-๑๓/๗-๘.

⁶⁵ ขุ.ขุ.อ.(ไทย) ๓๙/๒๑๓.

⁶⁶ ขุ.ข. (ไทย) ๒๕/๑๘/๑๔.

⁶⁷ ขุ.ขุ.(ไทย) ๒๕/๑-๒/๙.

รักเทวดาจนถึงด้วยการมอบปติทานให้ส่วนบุญแก่พรหมและเทวดาทั้งหลายและทำพิธีกรรมในเวลากลางคืน ด้วยการยกฉัตรตามประทีปประดับมาลัย และด้วยจัดให้มีการฟังธรรม ตลอดคืนยังรุ่ง เป็นต้น...ฉะนั้น พวก ทานจตุรคัมภีร์รักษามนุษย์พวกนั้น คือเป็นผู้ไม่ประมาท ทำความเป็นผู้กตัญญูนั้น ไวในดวงใจ ระลึกถึงอยู่เป็นนิตย์ จงนำสิ่งที่ไม่เป็นประโยชน์แก่อกุลแก่พวกเขาออกไป จงนำเขาไปแต่สิ่งที่เป็นประโยชน์แก่อกุล”⁶⁸

อย่างไรก็ตาม แม้เทวดาทุกหมู่เหล่าที่แก่อกุลประโยชน์แก่บุคคลที่ทำพิธีกรรมก็ยังคงเคารพยำเกรงพุทธรัตนะ แม้กระทั่งท้าวสหัมบดีพรหมก็ยังเคารพบูชาพระพุทธเจ้า บุคคลปรารถนาพรใด พรนั้นย่อมสำเร็จผลได้ด้วยพุทธรัตนะ

(๗) ตีโรกขทสุตร ว่าด้วยเรื่องเปรตที่อยู่ภายนอกฝาเรือน

พระสูตรที่ ๗ - ใบที่ ๗ ตีโรกขทสุตร ว่าด้วยเรื่องเปรตที่อยู่ภายนอกฝาเรือน⁶⁹

องค์ความรู้พระสูตรที่ ๗ ตีโรกขทสุตร ว่าด้วยเรื่องเปรตที่อยู่นอกฝาเรือน: พระพุทธเจ้าตรัสตีโรกขทสุตร เมื่อครั้งเสด็จสู่กรุงราชคฤห์ ทรงรับมหายานจากพระเจ้าพิมพิสาร และในขณะที่ถวายทานแด่พระพุทธเจ้า พระเจ้าพิมพิสารทรงดำริถึงแต่พระพุทธเจ้า ไม่ได้ทรงอุทิศทานให้แก่ผู้ล่วงลับใด ๆ เปรตทั้งหลายที่หวังว่าจะได้รับส่วนกุศลจากการที่พระเจ้าพิมพิสารถวายทานแด่พระพุทธเจ้าจึงผิดหวัง เมื่อไม่ได้รับส่วนกุศล จึงส่งเสียงร้องหวีดน่าสะพรึงกลัวในพระราชวัง พระเจ้าพิมพิสารทรงหวาดกลัวมาก เมื่อพระพุทธเจ้าทรงทราบความจึงตรัสอธิบายแก่พระเจ้าพิมพิสาร พระเจ้าพิมพิสารเข้าใจ และถวายภัตตาหารแด่พระพุทธเจ้า และหลั่งน้ำทักษิโณทก อุทิศส่วนกุศลแก่เปรตทั้งหลาย เปรตเหล่านั้นจึงระงับความหิวกระหาย ความลำบากกระวนกระวาย และมีผิวพรรณดุจทอง⁷⁰

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้:

ตีโรกขทสุตร ว่าด้วยเรื่องเปรตที่อยู่นอกฝาเรือน แสดงให้เข้าใจถึงปิตติวิสัย คือเปรตที่มีกรรมอันเกิดจากความตระหนี่ของตนที่เคยกระทำไว้ ทำให้ มารดาหรือบุตร ญาติใกล้ชิดเสื่อมเลื่อนที่จะระลึกถึงและอุทิศส่วนกุศลให้เพราะกรรมปิดบังไว้ ทำให้เกิดความทุกข์ หิวกระหาย กระวนกระวาย การระลึกถึงและอุทิศส่วนกุศลให้แก่ญาติผู้ล่วงลับจึงเป็นสิ่งที่พึงกระทำทุกครั้งที่ทำเพื่อบุญกุศริยา

(๘) นิธิกัณทสุตร ว่าด้วยการฝังขุมทรัพย์

พระสูตรที่ ๘ - ใบที่ ๘ นิธิกัณทสุตร ว่าด้วยการฝังขุมทรัพย์⁷¹

องค์ความรู้ในพระสูตรที่ ๘ นิธิกัณทสุตร ว่าด้วยการฝังขุมทรัพย์: ในกรุงสาวัตถี ฤๅณณพินธุมั่งคั่งร่ำรวยคนหนึ่งมีความศรัทธาเลื่อมใสในพระพุทธเจ้า ขณะที่กำลังถวายทานแด่พระพุทธเจ้าและพระภิกษุสงฆ์ พระราชาได้ส่งราชบุรุษไปเชิญฤๅณณพินธุนี้มาเข้าเฝ้า ฤๅณณพินธุตอบกลับว่า

⁶⁸ ขุ.ขุ.อ.(ไทย) ๓๙/๒๓๒-๒๓๓.

⁶⁹ ขุ.ขุ. (ไทย) ๒๕/๘/๑๖.

⁷⁰ ขุ.ขุ.อ.(ไทย) ๓๙/๒๘๒-๒๘๔.

⁷¹ ขุ.ขุ. (ไทย) ๒๕/๙/๑๘.

“ไปก่อนเถิดท่านราชบุรุษ ข้าพเจ้าจะมาทีหลัง ข้าพเจ้าจะฝังขุมทรัพย์ในขณะนี้เสียก่อน”⁷² เมื่อพระพุทธเจ้าเสวยภัตตาหารเสร็จจึงทรงแสดงบุญสัมปทา ได้ตรัสพระคาถาว่า “นิธึ นิธติ ปุริโส เป็นต้น”⁷³ เพื่ออนุโมทนาแก่กุณมินั้น เพราะขุมทรัพย์ที่สำเร็จด้วยบุญเป็นขุมทรัพย์ที่ฝังลึกที่สุด และเป็นขุมทรัพย์ที่ติดตามตัวไปได้ในทุกภพชาติ

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้:

บุญเป็นขุมทรัพย์โดยปรมาตม ไม่ใช่ของทั่วไปของใคร ๆ ที่จะฉกฉวยเอาไปได้ แต่เป็นขุมทรัพย์ที่ติดตามผู้กระทำบุญนั้นได้ ผู้ฉลาดมีปัญญาพึงบำเพ็ญบุญไว้เป็นนิธิต์ เพราะบุญย่อมให้ผลที่น่าปรารถนาแก่ทั้งเทวดาและมนุษย์ทั้งหลาย

(๙) เมตตสูตร ว่าด้วยการแผ่เมตตา

พระสูตรที่ ๙ - ใบที่ ๙ เมตตสูตร ว่าด้วยการแผ่เมตตา⁷⁴

องค์ความรู้ในพระสูตรที่ ๙ เมตตสูตร: ช่วงเวลาใกล้จำพรรษา ขณะที่พระพุทธเจ้าประทับอยู่ ณ กรุงสาวัตถี พระภิกษุทั้งหลายรับพระกรรมฐานจากพระพุทธเจ้า และแสวงหาเสนาสนะที่สัปปายะ ภิกษุทั้งหลายเหล่านั้นได้ถูกเทวดาข้างภูเขาคิณนทร์รบกวน พระพุทธเจ้าตรัสเมตตสูตรกับพระภิกษุทั้งหลายเพื่อป้องกัน และเพื่อเป็นกรรมฐานสำหรับพระภิกษุเหล่านั้น⁷⁵

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้:

การเจริญเมตตาให้แก่สัตว์ทั้งหลายเป็นบุญสัมปทา และให้อานิสงส์มาก เป็นกรรมฐานหนึ่งที่สัปปายะสำหรับผู้มีโทสจริต และเมตตาพระปริตรยังเป็นเครื่องป้องกันภัยเมื่อไปสถานที่อื่น ๆ ที่ไม่คุ้นเคย การเจริญเมตตาภาวนานั้นไม่ใช่เป็นเพียงการมนสิการหรือการคิด แต่เป็นไปโดยอาการ คือใจที่ประกอบด้วยเมตตา รัก ใส่ใจ ปรารถนาดี

๒) คัมภีร์ขุททกนิกาย ธรรมบท บทแห่งธรรม หรือบทร้อยกรองเอี่ยมเอื้อนธรรม มีจำนวน ๔๒๗ คาถา แบ่งเป็นวรรคได้ ๒๖ วรรค คัดสรร วรรคละ ๑ คาถา โดยคัดเลือกเนื้อความสำหรับนำมาประกอบเกมการ์ด ดังนี้

(๑) ยมกวรรค หมวดว่าด้วยธรรมเป็นคู่กัน

วรรคที่ ๑ - ใบที่ ๑ ยมกวรรค หมวดว่าด้วยธรรมเป็นคู่กัน มัญญกุณฑลวิสูตร⁷⁶

องค์ความรู้ในยมกวรรค หมวดว่าด้วยธรรมเป็นคู่กัน: ในวรรคนี้ พระพุทธเจ้าตรัสสอนธรรมเป็นคู่ ๆ เช่น เรื่องคนมีใจชั่ว ตรัสสอนใจจักขุปาลเถรวัตถุ ส่วน คนมีใจดีตรัสสอนเป็นเรื่องที่ ๒ ในมัญญกุณฑลวิสูตร มัญญกุณฑลเป็นบุตรของอทินนปุพพภพพราหมณ์ผู้ตระหนี่ถี่เหนียว เมื่อมัญญกุณฑลป่วยหนัก พราหมณ์ผู้เป็นบิดาไม่ยอมให้การรักษากลับเสียทรัพย์ จนบุตรชายตาย มัญญกุณฑลจึงไปบังเกิดในดาวดึงส์เทวโลกเพราะอำนาจของการระลึกถึงพระพุทธเจ้าเป็นพุทธานุสติ

⁷² ขุ.ขุ.อ.(ไทย) ๓๙/๓๐๖.

⁷³ ขุ.ขุ.อ.(ไทย) ๓๙/๓๐๖.

⁷⁴ ขุ.ขุ. (ไทย) ๒๕/๕-๗/๒๑-๒๒.

⁷⁵ ขุ.ขุ.อ.(ไทย) ๓๙/๓๓๑.

⁷⁶ ขุ.ธ. (ไทย) ๒๕/๒/๒๔.

ต่อมาพระพุทธเจ้าได้เสด็จไปโปรดสั่งสอนมัญญกุณฑลเทวบุตร และอทินนบุพพกพราหมณ์จนบรรลุโสดาบัน โดยพระพุทธเจ้าตรัสสอนเป็นพระคาถาสั้น ๆ ดังนี้

ธรรมทั้งหลาย มีใจเป็นหัวหน้า

มีใจเป็นใหญ่ สำเร็จด้วยใจ

ถ้าคนมีใจดี ก็จะทำดีหรือทำดีตามไปด้วย

เพราะความดีนั้น สุขย่อมติดตามเขาไป

เหมือนเงาติดตามตัวเขาไป ฉะนั้น

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้:

ใจเป็นใหญ่ในกรรม ทุกอย่างสำเร็จลุล่วงได้ด้วยใจเป็นผู้สั่งการ จึงควรฝึกตนให้เป็นคนพูดดี ทำดี คิดดี เมื่อจะพูดก็ใช้วาจาสุจริต ๔ (ไม่พูดโกหก ไม่พูดหยาบคาย ไม่พูดเพ้อเจ้อ พูดส่อเสียด) เมื่อจะทำ ย่อมทำแต่กายสุจริต ๓ (ไม่ฆ่าสัตว์ ไม่ลักทรัพย์ ไม่ประพฤตินอกใจ) เมื่อคิด ย่อมคิดแต่มนัสสุจริต ๓ (ไม่โลภอยากได้ของของผู้อื่น ไม่พยาบาท ความเห็นถูกต้องตามทำนองคลองธรรม) เหมือนเช่นมัญญกุณฑลที่นอนป่วยหนัก เมื่อเห็นพระพุทธเจ้าเสด็จมา แม้จะยกมือทำความเคารพก็ไม่ไหว แต่จิตใจมีความศรัทธาเลื่อมใสในพระพุทธองค์ เป็นพุทธานุสติ เกิดปิติจิตใจผ่องใส เมื่อตายลงได้ไปเกิดบนสวรรค์ชั้นดาวดึงส์

(๒) อัมปมาทรรค หมวดว่าด้วยความไม่ประมาท

วรรคที่ ๒ - ใบที่ ๒ อัมปมาทรรค หมวดว่าด้วยความไม่ประมาท เทวสหายภิกขุวัตร^{๗๗}

องค์ความรู้ในอัมปมาทรรค หมวดว่าด้วยความไม่ประมาท: เทวสหายภิกขุวัตร เรื่องสหายภิกขุสองสหาย เป็นเรื่องที่ ๖ ในอัมปมาทรรค กล่าวถึงเรื่องของภิกขุ ๒ รูป บวชอยู่ด้วยกัน รูปหนึ่งมีความประมาท เกียจคร้าน ไม่บำเพ็ญสมณธรรม อีกรูปหนึ่งไม่ประมาท ขยันพยายามบำเพ็ญสมณธรรมจนบรรลุอรหัตผล พระพุทธเจ้าได้กล่าวยกย่องภิกขุผู้ไม่ประมาท และติเตียนภิกขุผู้ประมาท จากนั้นพระพุทธเจ้าตรัสสอนเป็นพระคาถาสั้น ๆ ดังนี้

ผู้มีปัญญาดี เป็นผู้ไม่ประมาท ในเมื่อผู้อื่นประมาท

เป็นผู้ตื่นอยู่โดยมาก ในเมื่อผู้อื่นหลับ

ย่อมละทิ้งคนมีปัญญาทรมานไปไกล

เหมือนม้าฝีเท้าจืดวิ่งละทิ้งม้าที่หมดแรงไว้ ฉะนั้น

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้:

ผู้มีปัญญา คือผู้ที่ไม่ประมาท เป็นผู้ที่ดีำรงอยู่ในธรรมเป็นเครื่องตื่น คือความโพบูลย์แห่งสติ มีความเพียรพยายามฝึกฝนตนด้วยศีล สมาธิ ปัญญา เพื่อบำเพ็ญจุดหมายปลายทางคือ ความพ้นทุกข์ เปรียบคนปัญญาดีเหมือนเป็นม้าอาชาไนยที่มีฝีเท้าดี ทั้งคนมีปัญญาที่บิณฑบาตเปรียบเหมือนม้าที่ไม่

^{๗๗} พ.ธ. (ไทย) ๒๕/๒๙/๓๓.

มีกำลังไว้ในวิญญูแล้วได้ถอนตนออกจากวิญญูไปโดยแท้ ดังนั้นผู้มีปัญญาพึงหมั่นเพียรการเจริญสติ ดำรงตนในความไม่ประมาท

(๓) จิตตวรรค หมวดว่าด้วยการฝึกจิต

วรรคที่ ๓ - ใบที่ ๓ จิตตวรรค หมวดว่าด้วยการฝึกจิต เมฆียเถรวัตถุ⁷⁸

องค์ความรู้ในจิตตวรรค หมวดว่าด้วยการฝึกจิต: เมฆียเถรวัตถุ เรื่องพระเมฆียเถระ เป็นเรื่องแรกในจิตตวรรค กล่าวถึงเรื่องของพระเมฆียเถระที่ปล่อยให้ความวิตก ๓ อย่างเข้าครอบงำ จากนั้นพระพุทธเจ้าตรัสสอนเป็นพระคาถาสั้น ๆ ดังนี้

จิตที่ดิ้นรน กวัดแกว่ง รักษายาก ห้ามยาก

ผู้มีปัญญาสามารถควบคุมให้ตรงได้

เหมือนช่างศรดัดลูกศรให้ตรง ฉะนั้น

จิตนี้ย่อมดิ้นรนไปมา

เหมือนปลาที่ถูกยกขึ้นจากน้ำโยนไปบนบก ฉะนั้น

ดังนั้น ผู้มีปัญญาจึงควรละบ่วงแห่งมาร

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้:

ธรรมชาติของจิตมนุษย์นั้น มักจะยินดีในกามคุณ ๕ คือมีความยินดีพอใจในรูป เสียง กลิ่น รส สัมผัส ที่น่าใคร่ น่าปรารถนา จิตมักหวั่นไหว ไม่อาจจะตั้งมั่นอยู่ในอารมณ์เดียวได้นาน ดุจ ทารกไม่อาจทรงตัวอยู่ในอริยาบถเดียวได้นาน การที่จะให้จิตดำรงอยู่ในอารมณ์ธรรมที่เป็นสปปายะ ได้ยาก ห้ามไม่ให้คิดได้ยาก ไม่อาจจะตั้งมั่นอยู่ได้ มักถูกอารมณ์ที่ชอบใจและไม่ชอบใจครอบงำ ผู้ ฉลาดจึงต้องใช้ปัญญาอบรมจิตให้รู้เห็นตามความเป็นจริง ทำจิตให้ตั้งมั่น ไม่ให้ฟุ้งซ่านไปในอารมณ์ ต่างๆ โดยการสำรวมระวัง ตา หู จมูก ลิ้น กาย ใจ ทำจิตให้เป็นธรรมชาติควรแก่การงาน ไม่ให้กิเลส ตัณหาเข้ามาแทรกแซงให้เกิดความเห็นผิด ปัญหาต่าง ๆ ที่มีอยู่ในใจให้ใช้ปัญญาแก้ไข ระวังไม่ให้ กิเลสสร้างปัญหาใหม่ขึ้นมา

(๔) ปุพผวรรค หมวดว่าด้วยดอกไม้

วรรคที่ ๔ - ใบที่ ๔ ปุพผวรรค หมวดว่าด้วยดอกไม้ ปาฎิกาสีวกวัตถุ⁷⁹

องค์ความรู้ในปุพผวรรค หมวดว่าด้วยดอกไม้: ปาฎิกาสีวกวัตถุ เรื่องอาชีวกชื่อปาฎิกะ เป็นเรื่องที่ ๖ ในปุพผวรรค กล่าวถึงเรื่องของอุบาสิกาผู้เป็นหญิงรับใช้ของอาชีวกชื่อปาฎิกะ หญิง ผู้นี้ปรารถนาจะพึงธรรมของพระพุทธเจ้า ปาฎิกาสีวกเกรงว่าหญิงนี้จะเลื่อมใสพระพุทธเจ้า ทำให้ ตนเองเลื่อมใสที่ได้จากหญิงผู้นี้ จึงออกอุบายให้บุตรชายของหญิงนั้นไม่ให้นิมนต์พระพุทธเจ้า ตามคำสั่งของมารดา แต่ปรากฏว่าพระพุทธเจ้าก็ไปแสดงธรรมแก่อุบาสิกาผู้นี้ที่เรือนของเธอ ปาฎิกาสี วักไม่พอใจจึงกล่าวว่าร้ายนางด้วยถ้อยคำหยาบคาย พระพุทธเจ้าทรงทราบวาระจิตของนางที่มีต่อคำ หยาบคาย จึงตรัสสอนเป็นพระคาถาสั้น ๆ ดังนี้

⁷⁸ ข.ธ. (ไทย) ๒๕/๓๓/๓๕.

⁷⁹ ข.ธ. (ไทย) ๒๕/๕๐/๔๒.

บุคคลไม่พึงใส่ใจถ้อยคำแสดงหูกของคนอื่น
ไม่พึงเพ่งเล็งกิจที่คนอื่นทำแล้วหรือยังไม่ได้ทำ
แต่พึงตรวจดูกิจที่ตนทำแล้วและยังไม่ได้ทำเท่านั้น

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้:
ไม่ควรใส่ใจในคำพูดและการกระทำของผู้อื่น เพราะจะทำให้จิตใจหวั่นไหวฟุ้งซ่าน
เกิดความทุกข์ใจได้ เมื่อเห็นก็สีกว่าเห็น เมื่อได้ยินก็สีกว่าได้ยิน ไม่ต้องไปสนใจกับคำพูดหรือการ
กระทำของผู้อื่น แต่ให้ความสำคัญกับภาระหน้าที่ของตน ตนมีภาระหน้าที่อะไรบ้าง ก็ควรทำสิ่งนั้นให้
ถูกต้องตามครรลอง สิ่งใดที่ยังไม่ได้ทำก็ให้รีบขวนขวายทำ สิ่งใดที่ทำแล้วก็พึงตรวจสอบความถูกต้อง
ดีงามอยู่เสมอ

(๕) พาลวรรค หมวดว่าด้วยคนพาล

วรรคที่ ๕ - ใบที่ ๕ พาลวรรค หมวดว่าด้วยคนพาล อัญญตรปฐิสวัสดิ๘๐

องค์ความรู้ในพาลวรรค หมวดว่าด้วยคนพาล: อัญญตรปฐิสวัสดิ เรื่องชายคนใดคนหนึ่ง เป็นเรื่องแรกในพาลวรรค กล่าวถึงพระเจ้าปเสนทิโกศลวางอุบายเพื่อกำจัดชายคนหนึ่งให้ตาย
เพื่อชิงภรรยาของชายผู้นั้นมาครอบครองเป็นภรรยาตน คืนหนึ่งพระเจ้าปเสนทิโกศลได้ยินเสียงร้อง
ของเปรต ๔ ตน พระพุทธเจ้าทราบความจึงเล่าบุพกรรมของเปรต ๔ ตนนั้นที่ได้ล่วงละเมิดภรรยาของ
คนอื่น และต้องเสวยผลกรรมนั้น พระเจ้าปเสนทิโกศลระลึกได้ว่าตนเพียงแค่อคิดปรารภนาภรรยาผู้อื่น
ยังนอนไม่หลับตลอดคืน หากได้กระทำผิดคงต้องเสวยผลกรรมเช่นเดียวกับเปรต ๔ ตนนั้น
พระพุทธเจ้าจึงตรัสสอนพระเจ้าปเสนทิโกศลด้วยพระคาถาสั้น ๆ ดังนี้

ราตรีหนึ่ง ยาวนานสำหรับผู้ตื่นอยู่
ระยะทางโยชน์หนึ่ง ยาวไกลสำหรับผู้เมื่อยล้า
สังสารวัฏยาวนานสำหรับผู้ไม่รู้แจ้งสัทธรรม

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้:
บุคคลที่นอนไม่หลับ มีความคิดฟุ้งซ่านวิตกกังวลตลอดทั้งคืน ไม่สามารถข่มตาหลับ
ได้ เหมือนดั่งพระเจ้าปเสนทิโกศลที่คิดคำนึงถึงแต่หญิงสาวภรรยาของผู้อื่น และต่อมาก็ได้ยินเสียง
เปรตมาร้อง ก็เกิดความหวาดกลัว คนที่นอนไม่หลับจึงรู้สึกว่คำคินนี้ทำไม่ถึงยาวนานนัก

สำหรับคนที่เดินทางมาตลอดทั้งวันแล้ว ย่อมมีความปวดเมื่อยอ่อนเพลียเหนื่อยล้า
แม้มีคนบอกว่าเหลือระยะทางอีกเพียง ๑ โยชน์ ก็จะถึงแล้ว แต่ผู้เดินทางนั้นก็จะมีความรู้สึกว่าจะถึง
ระยะทางยังอีกไกลเหลือเกิน ในใจคิดอยากให้งถึงจุดหมายปลายทางเร็วๆ

คนพาลมีลักษณะประกอบด้วยทุจริต ๓ คือ กายทุจริต วาจาทุจริต มโนทุจริต เมื่อเป็น
คนเช่นนี้จึงทำให้ยากที่ศึกษาเรียนรู้พระสัทธรรม อันได้แก่ ปรียติ ปฏิบัติ ปฏิเวธ จึงทำให้ตกอยู่ในวัฏ
วนของสังสารวัฏอีกยาวนาน ดังนั้น หากปรารถนาการบรรลุความสำเร็จพึงหลีกเลี่ยงภัยพาลทั้งจาก
ภายนอก(บุคคลอื่น) และจากภายใน(ตนเอง)

^{๘๐} พ.ธ. (ไทย) ๒๕/๖๐/๔๕.

(๖) ปณทิตวรรค หมวดว่าด้วยบัณฑิต

วรรคที่ ๖ - ใบที่ ๖ ปณทิตวรรค หมวดว่าด้วยบัณฑิต ลกฺขณกถาทิยเถรวัตถุ⁸¹

องค์ความรู้ในปณทิตวรรค หมวดว่าด้วยบัณฑิต: ลกฺขณกถาทิยเถรวัตถุ เรื่องลกฺขณกถาทิยเถระ เป็นเรื่องที่ ๖ ในปณทิตวรรค กล่าวถึงพระลกฺขณกถาทิยเถระซึ่งเป็นพระภิกษุร่างเล็กเหมือนเด็ก ทำให้พระภิกษุและสามเณรรูปอื่นล้อเลียน แต่พระเถระไม่โกรธ พระพุทธเจ้าทราบความจึงตรัสสอนพระภิกษุทั้งหลายด้วยพระคาถาสั้น ๆ ดังนี้

ภูเขาศิลาล้วน เป็นแห่งที่บ ย่อมไม่สะเทือนเพราะลม ฉนฺได

บัณฑิตทั้งหลาย ย่อมไม่หวั่นไหวเพราะนินทาหรือสรรเสริญ ฉนฺนํ

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้:

บัณฑิต คือผู้มีปัญญา เป็นผู้มั่งสุจริต^๓ อันได้แก่ กายสุจริต วาจสุจริต มโนสุจริต เป็นผู้ที่อบรมฝึกฝนตนด้วย ศีล สมาธิ ปัญญา ย่อมไม่หวั่นไหวในโลกธรรม ๘ อันมีสรรเสริญ นินทา เป็นต้น แม้มีผู้สรรเสริญก็ไม่ยินดี แม้มีผู้นินทาก็ไม่ยินร้าย วางใจเป็นกลาง จิตใจไม่พัวพันไปกับสิ่งที่มากระทบ เจริญด้วยอุเบกขาธรรม

(๗) อรหัตตวรรค หมวดว่าด้วยพระอรหันต์

วรรคที่ ๗ - ใบที่ ๗ อรหัตตวรรค หมวดว่าด้วยพระอรหันต์ โกสัมพีวาสีตีสสเถรสามเณรวัตถุ⁸²

องค์ความรู้ในอรหัตตวรรค หมวดว่าด้วยพระอรหันต์: โกสัมพีวาสีตีสสเถรสามเณรวัตถุ เรื่องสามเณรของพระตีสสเถระชาวเมืองโกสัมพี เป็นเรื่องที่ ๗ ในอรหัตตวรรค กล่าวถึงพระตีสสเถระบวชสามเณรให้แก่กุมารน้อย โดยให้ ตจปัญจกัมมัฏฐานแก่กุมาร ระหว่างที่พระตีสสเถระกำลังปลงผมให้แก่กุมาร กุมารผู้นั้นก็บรรลุนิพพานพร้อมด้วยปฏิสัมภิทาญาณในเวลาทีปลงผมเสร็จนั่นเอง ต่อมาพระตีสสเถระและสามเณรเดินทางมาเข้าเฝ้าพระพุทธเจ้า จึงต้องจำวัดในเสนาสนะเดียวกัน สามเณรผู้บรรลุนิพพานแล้วเกรงจะทำให้พระตีสสเถระต้องสทิสยาบัติ จึงนั่งสมาธิตลอดคืน จนรุ่งเช้าพระตีสสเถระใช้ด้ามพัดตีเพื่อปลุกสามเณร แต่กลับไปกระทบตาของสามเณรจนทำให้สามเณรน้อยตาบอด พระเถระคุกเข่าลงไหว้ขอให้อสามเณรยกโทษให้ พระพุทธเจ้าทราบความจึงตรัสพระคาถาสอนแก่พระตีสสเถระ ดังนี้

ผู้หลุดพ้นเพราะรู้ชอบ ผู้สงบ ผู้คงที่

ย่อมมีมโนกรรมที่สงบ วชิกรรมที่สงบ กายกรรมที่สงบ

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้:

พระชีณาสพฺบุตฺตังที่สุดแห่งสังสารวัฏ ย่อมสิ้นอาสวะ เป็นผู้มั่งจิตใจผ่องใส ไม่โกรธไม่ประทุษร้ายใคร เป็นผู้ที่มีกาย วาจา ใจ ที่สงบระงับจากกิเลสอันเป็นเครื่องร้อยรัด (หมายถึงกิเลส ๔ อย่าง คือ (๑) อภิชฌา ความเพ่งเล็งอยากได้ของคนอื่น (๒) พยาบาท ความคิดร้ายผู้อื่น (๓) สิลฺลพฺพตป

⁸¹ ข.ธ. (ไทย) ๒๕/๘๑/๕๓.

⁸² ข.ธ. (ไทย) ๒๕/๙๖/๕๙.

รามาส ความถือนั่นศีลและวัตร (๔) อิทังสัจจาภินเวส ความถือนั่นว่านี่เท่านั้นจริง) ย่อมไม่มีความเร่าร้อน ไม่ยึดมั่นถือมั่นในชั้นนี้ทั้ง ๕

(๘) สหัสสวรรค หมวดว่าด้วยหนึ่งในร้อยในพัน

วรรคที่ ๘ - ใบที่ ๘ สหัสสวรรค หมวดว่าด้วยหนึ่งในร้อยในพัน ตัมพทาฐิกโจรฆาตกวัตถุ^{๘๓}

องค์ความรู้ในสหัสสวรรค หมวดว่าด้วยหนึ่งในร้อยในพัน: ตัมพทาฐิกโจรฆาตกวัตถุ เรื่องเพชฌฆาตโจรเคราแดง เป็นเรื่องแรกในสหัสสวรรค กล่าวถึงนายตัมพทาฐิกะผู้มีจิตใจโหดเหี้ยม ได้ทำหน้าที่เพชฌฆาตสังหารโจรเป็นจำนวนมาก ต่อมาได้ถวายทานแด่พระสารีบุตรและฟังเทศนาธรรมจากพระสารีบุตร แต่ไม่อาจทำจิตใจอ่อนโยนตามได้เนื่องจากกระเลิงถึงกรรมที่ตนเองได้ฆ่าผู้อื่นจำนวนมากขึ้นมา

พระสารีบุตรจึงกล่าวคุโលบายแก่นายตัมพทาฐิกะ ทำให้เขาทำใจได้แยบคาย พิจารณากรรมจนบรรลุโสดาบัน และสิ้นชีวิตในวันนั้น ได้บังเกิดในวิมานชั้นดุสิต ภิกษุทั้งหลายได้โจษจนถึงกรรมของนายตัมพทาฐิกะ พระพุทธเจ้าทราบความจึงตรัสสอนพระภิกษุทั้งหลายด้วยพระคาถาสั้น ๆ ดังนี้

คำพูดที่มีประโยชน์คำเดียว

ที่คนฟังแล้วสงบระงับได้

ย่อมดีกว่าคำพูดที่ไร้ประโยชน์ตั้ง ๑,๐๐๐ คำ

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้: การได้ฟังธรรมแม้คำเดียว หากมีคุณค่าในการนำไปประพฤติปฏิบัติ ย่อมมีประโยชน์ การฟังธรรมด้วยความเคารพ ตั้งใจฟัง ฟังแล้วจิตใจผ่องใส ตั้งมั่น มีความสุขสงบเย็น ย่อมบรรลุธรรมได้

(๙) ปาปวรรค หมวดว่าด้วยบาป

วรรคที่ ๙ - ใบที่ ๙ ปาปวรรค หมวดว่าด้วยบาป อสัณฺณุตปริกาหารภิกขุวัตถุ^{๘๔}

องค์ความรู้ในปาปวรรค หมวดว่าด้วยบาป: อสัณฺณุตปริกาหารภิกขุวัตถุ เรื่องภิกษุผู้ไม่เก็บรักษาบริวาร เป็นเรื่องที่ ๕ ในปาปวรรค กล่าวถึงเรื่อง เมื่อครั้งพระพุทธเจ้าประทับ ณ พระเชตะวัน ทรงปรารภถึงภิกษุรูปหนึ่งผู้ไม่ถนอมรักษาเครื่องบริวาร เครื่องใช้สอย ทั้งไว้ที่นั่นที่นี้บ้าง ทำให้เครื่องบริวารเสียหายจากแดด ฝน ปลวกแมลง เป็นต้น แล้วเข้าใจว่าเป็นเพียงเรื่องเล็กน้อย พระพุทธเจ้าจึงตรัสสอนแก่พระภิกษุด้วยพระคาถา ดังนี้

บุคคลอย่าสำคัญว่าบาปเล็กน้อยคงจักไม่มาถึง

แม้หมอน้ำยังเต็มด้วยน้ำที่ตกลงมาทีละหยาด ๆ ได้ ฉันท

คนพาล เมื่อสั่งสมบาปทีละเล็กทีละน้อย ก็เต็มด้วยบาปได้ ฉันทัน

^{๘๓} ขุ.ธ. (ไทย) ๒๕/๑๐๐/๖๑.

^{๘๔} ขุ.ธ. (ไทย) ๒๕/๑๒๑/๖๙.

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้:

บาป หมายถึงกายทุจริต วจีทุจริต มโนทุจริต หรือการเกิดขึ้นแห่งอกุศลจิต บุคคลผู้ทำบาปแม้เพียงเล็กน้อย แต่ถ้าทำบ่อยๆ ทำเป็นประจำ ก็เป็นการสะสมอกุศลกรรมให้มากขึ้น จนกลายเป็นนิสัย เพราะคิดว่าเล็กน้อยๆ ไม่เป็นไร แต่เมื่อเล็กน้อยๆมารวมกันเข้า ก็กลายเป็นมากได้เช่นกัน จึงไม่ควรประมาท

(๑๐) ทัณทวรรค หมวดว่าด้วยการลงทัณฑ์

วรรคที่ ๑๐ - ใบที่ ๑๐ ทัณทวรรค หมวดว่าด้วยการลงทัณฑ์^{๘๕} ฉัพพัคคียภิกขุวัตถุ^{๘๖}

องค์ความรู้ในทัณทวรรค หมวดว่าด้วยการลงทัณฑ์: ฉัพพัคคียภิกขุวัตถุ เรื่องพระฉัพพัคคีย์ เป็นเรื่องแรกในทัณทวรรค กล่าวถึงกลุ่มภิกษุฉัพพัคคีย์ ที่อ้างว่าพวกตนมีอาวุโสกว่า และขับไล่กลุ่มภิกษุสังฆคิยัคคีย์ผู้ซึ่งซ่อมแซมเสนาสนะ แต่กลุ่มภิกษุสังฆคิยัคคีย์ไม่ยินยอมออกจากเสนาสนะที่พวกตนซ่อมแซมแล้ว กลุ่มภิกษุฉัพพัคคีย์จึงมุ่งประหารกลุ่มภิกษุสังฆคิยัคคีย์ ซึ่งพวกท่านเหล่านั้นกลัวมรณภัยจึงส่งเสียงร้องลั่น ความทราบถึงพระพุทธเจ้า พระองค์ตรัสสอนแก่ภิกษุทั้งหลาย ดังนี้

สัตว์ทุกประเภท ย่อมสะดุ้งกลัวโทษทัณฑ์

สัตว์ทุกประเภท ย่อมหวาดกลัวความตาย

บุคคลนำตนเข้าไปเปรียบเทียบกับแล้ว

ไม่ควรฆ่าเอง ไม่ควรใช้ให้คนอื่นฆ่า

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้:

ธรรมดาของสัตว์ทั้งหลาย ที่เมื่อตนทำผิด ย่อมกลัวภัยที่จะมาถึงตนทำให้ต้องรับโทษทัณฑ์จากการกระทำนั้น เมื่อมีภัยต่างๆเกิดขึ้นกับตนก็ย่อมหวาดกลัวต่อความตาย ไม่อยากตาย เมื่อคิดได้เช่นนี้ จึงไม่ควรเบียดเบียนสัตว์อื่น ไม่ว่าจะกระทำด้วยตนเอง หรือใช้ให้ผู้อื่นกระทำแทนตน เพราะเมื่อตนหวาดกลัวต่อภัยนั้นๆแล้ว คนอื่นก็ย่อมกลัวเหมือนกันกับตน

(๑๑) ขรวรรค หมวดว่าด้วยความชรา

วรรคที่ ๑๑ - ใบที่ ๑๑ ขรวรรค หมวดว่าด้วยความชรา วิชาสาทายิกาวัตถุ^{๘๗}

องค์ความรู้ในขรวรรค หมวดว่าด้วยความชรา: วิชาสาทายิกาวัตถุ เรื่องหญิงสหายของนางวิชาสา เป็นเรื่องแรกในขรวรรค กล่าวถึง เมื่อครั้งที่พระพุทธเจ้าประทับ ณ พระเชตวัน นางวิชาสาและหญิงสหาย ๕๐๐ คนที่ไปยังวิหารของพระพุทธเจ้า และเมาสุราร้องรำส่งเสียง และมีเทวดาองค์ซึ่งนับเนื่องในหมู่มารสิงร่างหญิงเหล่านั้น แสดงอาการมิควรต่อหน้าพระพักตร์ของพระพุทธเจ้า พระพุทธเจ้าทรงรำพึงและดำริว่า “เราจักไม่ให้เทวดาผู้นับเนื่องในหมู่มารได้ช่อง” จึงบันดาลให้วิหาร

^{๘๕} ลงทัณฑ์ ตามความหมายในวรรคนี้คือ การใช้กำลังทำร้าย เช่น ฆ่า หรือเบียดเบียนบุคคลอื่น ให้ได้รับความเดือดร้อน โดยการใช้ท่อนไม้ ก้อนดิน และวาทาที่หยาบคายให้ร้ายป้ายสี ตลอดถึงการใช้บทบัญญัติบทลงโทษที่เอื้อประโยชน์ตนเป็นเครื่องมือ ((จุ.ธ.อ. ๕/๔๐-๕๘)

^{๘๖} จุ.ธ. (ไทย) ๒๕/๑๓๐/๗๒.

^{๘๗} จุ.ธ. (ไทย) ๒๕/๑๔๖/๗๗.

มีดมีด หยั้งเหล่านั้ญจึงหวาดหวั่นกลัวภัย สร้างเมา มีสติกลับคืนมา พระพุทธเจ้าจึงตรัสสอนแก่หญิง
สหายเหล่านั้ญของนางวิสาขา ดังนี้

เมื่อโลกถูกเป็นไฟอยู่เป็นนิตย์
ทำไมจึงมัวหัวเราะร่าเริงกันอยู่เล่า
เธอทั้งหลายถูกความมืดปกคลุม
ไหนไม่แสวงหาดวงประทีปกันเล่า

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้:
โลกคือหมู่สัตว์ มักถูกไฟ คือ ราคะ โทสะ โมหะ ขาติ ขรา มรณะ โสกะ ปริเทวะ
ทุกข์ โทมนัส และอุปายาส แผลเผาอยู่เสมอ ทั้งยังถูกครอบงำด้วยความมืด คืออวิชชา ถ้ามัวแต่หา
ความสุข สนุกสนานไปวันๆ ภัยจะมาถึงตนได้ จึงไม่ควรประมาทในการดำเนินชีวิต พึงนำพระธรรมคำ
สอนของพระพุทธเจ้าเป็นแสงสว่างนำทางชีวิต

(๑๒) อัตตวรรค หมวดว่าด้วยตน

วรรคที่ ๑๒ - ใบที่ ๑๒ อัตตวรรค หมวดว่าด้วยตน อุปันนทสัถยปุตตเถรวัตถุ^{๘๘}

องค์ความรู้ในอัตตวรรค หมวดว่าด้วยตน: อุปันนทสัถยปุตตเถรวัตถุ เรื่องพระ
อุปันนทศากยบุตรเถระ เป็นเรื่องที่ ๒ ของอัตตวรรค กล่าวถึงพระภิกษุสองรูปซึ่งได้รับถวายผ้าสาฎก
๒ ผืน ผ้ากัมพล ๑ ผืน แต่ภิกษุ ๒ รูปนี้แบ่งผ้ากันไม่ได้ จึงให้พระอุปันนทศากยบุตรเถระเป็นผู้ตัดสิน
พระอุปันนทศากยบุตรเถระจึงตัดสินให้ภิกษุ ๒ รูป แบ่งผ้าสาฎก รูปละ ๑ ผืน และพระอุปันนทศากย
บุตรเถระผ้ากัมพล ๑ ผืนนั้นไว้เป็นของตนเอง ภิกษุ ๒ รูปนี้ทูลความนี้ต่อพระพุทธเจ้า พระองค์ทราบ
ความแล้วตรัสเล่าบุพกรรมของ พระอุปันนทศากยบุตรเถระ ว่า "ภิกษุทั้งหลาย อุปันนทนี้ถือเอา
ของๆ พวกเธอ กระทำให้พวกเธอเดือดร้อนในบัดนี้เท่านั้น ก็หาไม่ได้ แม้ในกาลก่อน ก็ได้ทำแล้ว
เหมือนกัน" และตรัสพระคาถาสอนพระภิกษุ ๒ รูป ดังนี้

บัณฑิตพึงตั้งตนไว้ในคุณธรรมที่เหมาะสมก่อน

แล้วสอนคนอื่นในภายหลังจึงจะไม่มัวหมอง

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้:
บุคคลเมื่อจะสั่งสอนผู้อื่นด้วยคุณธรรมอันมีความมักน้อย เป็นต้น บุคคลนั้นพึงตั้งตน
ให้อยู่ในคุณธรรมนั้นก่อน แล้วจึงพึงสั่งสอนผู้อื่นด้วยคุณธรรมนั้น เช่นนี้ย่อมได้รับการสรรเสริญ บุคคล
เมื่อตนยังไม่มีคุณธรรมเช่นนั้น เมื่อไปสอนผู้อื่นย่อมได้รับความนิทาจากผู้อื่น ย่อมพาตนให้เศร้าหมอง

(๑๓) โลกวรรค หมวดว่าด้วยเรื่องโลก

วรรคที่ ๑๓ - ใบที่ ๑๓ โลกวรรค หมวดว่าด้วยเรื่องโลก สุทโธทนวัตถุ^{๘๙}

องค์ความรู้ในโลกวรรค หมวดว่าด้วยเรื่องโลก: สุทโธทนวัตถุ เรื่องพระเจ้าสุทโธทนะ
เป็นเรื่องที่ ๒ ของโลกวรรค กล่าวถึงเมื่อครั้งพระพุทธเจ้าเสด็จไปกรุงกบิลพัสดุ์ครั้งแรก เสด็จไปสู่

^{๘๘} ข.ธ. (ไทย) ๒๕/๑๕๘/๘๑.

^{๘๙} ข.ธ. (ไทย) ๒๕/๑๖๙/๘๕.

โครธาราม ทรงนิรมิตตนจกกรมในอากาศ จกกรมบนรัตนจกกรมนั้น ทรงแสดงธรรมเพื่อต้องการ
ทำลายมานะของพระญาติทั้งหลาย พระญาติทั้งหลายมีจิตเลื่อมใสแล้ว ถวายบังคมตั้งต้นแต่พระเจ้าสุ
ทโธทนะ ตามลำดับ ฝนโบกขรพรรษตกในสมาคมแห่งพระญาตินั้น พระพุทธเจ้าตรัสพระคาถาแก่พระ
เจ้าสุทโธทนะพระบิดาของพระองค์ ดังนี้

ภิกษุไม่พึงประมาทภินทบาทที่ตนยืนรับ

พึงประพฤตีสุจริตรธรรม

ผู้ประพฤตีสรรย่อมอยู่เป็นสุขทั้งในโลกนี้และโลกหน้า

พึงประพฤตีสุจริตรธรรม

ไม่พึงประพฤตีสุจริตรธรรม

ผู้ประพฤตีสรรย่อมอยู่เป็นสุขทั้งในโลกนี้และโลกหน้า

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้:

บุคคลพึงประพฤติดนด้วยความสำเร็จทางกาย (ไม่ฆ่าสัตว์ ไม่ลักทรัพย์ ไม่ประพฤ
ผิด ในกาม) ทางวาจา (ไม่โกหก ไม่ส่อเสียด ไม่พูดเพ้อเจ้อ ไม่พูดหยาบคาย) และทางใจ (ไม่เพ่งเล็ง
อยากได้ของผู้อื่น ไม่มีจิตคิดร้ายต่อผู้อื่น มีความเห็นชอบ) เมื่อปฏิบัติเช่นนี้แล้วย่อมนำมาความสุขมาให้
ทั้งในปัจจุบันและอนาคต จึงไม่ควรประมาทในการประพฤติปฏิบัติตน

(๑๔) พุทธวรรค หมวดว่าด้วยเรื่องพระพุทธเจ้า

วรรคที่ ๑๔ - ใบที่ ๑๔ พุทธวรรค หมวดว่าด้วยเรื่องพระพุทธเจ้า เอรกปัตตนาคราช

วัตถุ^{๙๐}

องค์ความรู้ในพุทธวรรค หมวดว่าด้วยเรื่องพระพุทธเจ้า: เอรกปัตตนาคราชวัตถุ
เรื่องพญานาคชื่อเอรกปัตต์ เป็นเรื่องที่ ๓ ในพุทธวรรค กล่าวถึงเมื่อครั้งพระพุทธเจ้าประทับอยู่ที่โคน
ไม้ชีก ๗ ต้น ที่นครพาราณสี ทรงปรารภถึงพญานาคชื่อเอรกปัตตะ ในกาลสมัยพระพุทธเจ้าก็สสปะ
ภิกษุหนุ่มผู้หนึ่งเล่นดึงใบตริระไคร่น้ำให้ขาด เพราะคิดว่าเป็นโทษเพียงเล็กน้อย ด้วยผลกรรมนั้น เมื่อ
ละอัดภาพได้ไปเกิดเป็นพญานาคชื่อ เอรกปัตตะ

เอรกปัตตพญานาคเฝ้าคอยการอุบัติของพระพุทธเจ้าเรื่อยมาตลอดพุทธันดรหนึ่ง
จนถึงสมัยพระสมณโคดมพุทธเจ้าและได้เข้าเฝ้าเพื่อฟังธรรมเทศนา พระพุทธเจ้าตรัสพระคาถาแก่เ
อรกปัตตนาคราช ดังนี้

การได้เกิดมาเป็นมนุษย์ก็นับว่ายาก

การดำรงชีวิตอยู่ของเหล่าสัตว์ก็นับว่ายาก

การที่จะได้ฟังสัทธรรมก็นับว่ายาก

การที่พระพุทธเจ้าทั้งหลายจะเสด็จอุบัติขึ้นก็ยิ่งยาก

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้:

^{๙๐} ข.ธ. (ไทย) ๒๕/๑๘๒/๙๐.

การเกิดเป็นมนุษย์นับว่ายาก เพราะจะต้องได้มาด้วยความเพียรพยายามและบำเพ็ญกุศลเป็นอย่างมาก การดำรงชีวิตอยู่นับว่ายาก เพราะต้องทำการทำงานหาเลี้ยงชีวิต และดำรงชีวิตอยู่เพียงชั่วระยะเวลาหนึ่ง การได้ฟังสัทธรรมนับว่ายาก เพราะหาผู้แสดงได้ยาก การที่พระพุทธเจ้าทั้งหลายเสด็จอุบัติขึ้นนับว่ายาก เพราะจะต้องบำเพ็ญบารมีด้วยความพยายามอันยิ่งใหญ่จึงจะสำเร็จได้ และจะต้องใช้เวลาหลายพันโกฏิกัปจึงจะเสด็จอุบัติขึ้นได้

(๑๕) สุขวรรค หมวดว่าด้วยความสุข

วรรคที่ ๑๕ - ใบที่ ๑๕ สุขวรรค หมวดว่าด้วยความสุข ปเสนทิโกศลวัตถุ^{๑๑}

องค์ความรู้ในสุขวรรค หมวดว่าด้วยความสุข: ปเสนทิโกศลวัตถุ เรื่องพระเจ้าปเสนทิโกศล เป็นเรื่องที่ ๖ ในสุขวรรค กล่าวถึงเมื่อครั้งพระพุทธเจ้าประทับ ณ พระเชตวัน ทรงปรารภถึงพระเจ้าปเสนทิโกศลที่เข้าเฝ้าพระองค์แต่ยังคงมาในพระกายาหารที่เสวยอยู่ ถูกความง่วงครอบงำ พระพุทธเจ้าตรัสสอนพระเจ้าปเสนทิโกศลด้วยพระคาถา ดังนี้

ความไม่มีโรคเป็นลาภอย่างยิ่ง

ความสันโดษเป็นทรัพย์อย่างยิ่ง

ความคุ้นเคยเป็นญาติอย่างยิ่ง

นิพพานเป็นสุขอย่างยิ่ง

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้:

ลาภทั้งหลายแม้มีอยู่แก่คนมีโรค ไม่จัดเป็นลาภแท้ เพราะฉะนั้น ลาภทั้งปวงจึงมีแก่คนไม่มีโรคเท่านั้นภาวะคืออันยินดีด้วยวัตถุที่ตนได้แล้ว ซึ่งเป็นของมีอยู่แห่งตน ของคลุหุสัถหรือบรรพชิตนั้นแล ชื่อว่าสันโดษ, สันโดษนั้นเป็นทรัพย์อันยิ่งกว่าทรัพย์ที่เหลือความยินดีด้วยของที่มีอยู่นั้นเป็นทรัพย์อย่างยิ่ง ความยินดีในของที่ตนมี ซึ่งได้มาโดยชอบธรรม

ความไม่มีโรคเป็นลาภอย่างยิ่ง คนที่ไม่มีโรคภัยเบียดเบียน ถือว่าเป็นคนโชคดีเหมือนได้ลาภก้อนโต ไม่ต้องทุกข์ทรมานกับการเจ็บป่วย ความสันโดษเป็นทรัพย์อย่างยิ่ง คือการที่บุคคลมีความพอใจในสิ่งที่ตนมี ซึ่งได้มาโดยชอบธรรม ความคุ้นเคยเป็นญาติอย่างยิ่ง การที่มีความคุ้นเคยกับบุคคลใดที่ถึงแม้ไม่ใช่ญาติ ก็เสมือนว่าคนนั้นเป็นญาติ และนิพพานเป็นสุขเหนือกว่าความสุขใดใดทั้งปวง

(๑๖) ปิยวรรค หมวดว่าด้วยสิ่งเป็นที่รัก

วรรคที่ ๑๖ - ใบที่ ๑๖ ปิยวรรค หมวดว่าด้วยสิ่งเป็นที่รัก ปัญจสตทการกวัตถุ^{๑๒}

องค์ความรู้ในปิยวรรค หมวดว่าด้วยสิ่งเป็นที่รัก: ปัญจสตทการกวัตถุ เรื่องเด็กน้อย ๕๐๐ คน เป็นเรื่องที่ ๗ ในปิยวรรค กล่าวถึงเมื่อครั้งพระพุทธเจ้าประทับอยู่ ณ พระเวฬุวัน ทรงปรารภถึงเด็กน้อย ๕๐๐ คนที่ถวายขนมแด่พระมหากัสสปเถระ โดยไม่ถวายขนมแด่พระภิกษุองค์อื่น ๆ พระมหากัสสปเถระได้แนะนำเด็กน้อยทั้งหลายให้ถวายขนมแด่พระพุทธเจ้าพร้อมพระภิกษุรูปอื่น

^{๑๑} ขุ.ธ. (ไทย) ๒๕/๒๐๔/๙๖.

^{๑๒} ขุ.ธ. (ไทย) ๒๕/๒๑๓/๑๐๐.

ๆ ด้วย ภัณฑุทั้งหลายจึงโจษจันในเรื่องนี้ พระพุทธเจ้าทรงสดับถ้อยคำของภัณฑุเหล่านั้นแล้ว ตรัสว่า "ภัณฑุทั้งหลาย ภัณฑุผู้เช่นกับมหากัสสปผู้บุตรของเรา ย่อมเป็นที่รักของเหล่าเทวดาและมนุษย์ เทวดา และมนุษย์ทั้งหลายย่อมทำบูชาด้วยปัจจัย ๔ แก่เธอโดยแท้"⁹³ แล้วตรัสพระคาถานี้ว่า

บุคคลผู้สมบูรณ์ด้วยศีลและทัสสนะ

ดำรงอยู่ในธรรม กล่าวคำสัตย์ ทำหน้าที่ของตน

ย่อมเป็นที่รักของประชาชน

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้:

ผู้ถึงพร้อมด้วยจตุปาริสุทธิศีล และความเห็นชอบอันสัมปยุตด้วยมรรคและผล ผู้ตั้งอยู่ในโลกุตระธรรม ๙ ประการ ผู้มีปกติกล่าววาจาสัตย์ด้วยสำญาน ผู้บำเพ็ญตนด้วย ศีล สมาธิ ปัญญา ย่อมทำบุคคลนั้นให้เป็นที่รัก คือเป็นผู้ใคร่จะเห็น ใคร่จะไหว้ ใคร่จะบูชาด้วยปัจจัย ๔ โดยแท้

(๑๗) โกธวรรค หมวดว่าด้วยความโกรธ

วรรคที่ ๑๗ - ใบที่ ๑๗ โกธวรรค หมวดว่าด้วยความโกรธ อุตตราอุปาสิกาวัตถุ⁹⁴

องค์ความรู้ในโกธวรรค หมวดว่าด้วยความโกรธ: อุตตราอุปาสิกาวัตถุ เรื่องนางอุตตราอุปาสิกา เป็นเรื่องที่ ๓ ในโกธวรรค กล่าวถึงเมื่อครั้งพระพุทธเจ้าประทับ ณ พระเวฬุวัน ตรัสชมเชยนางอุตตราอุปาสิกาที่อดกลั้นความโกรธต่อนางสิริมาหญิงงามเมืองผู้ซึ่งนางอุตตราจ้างให้บำเรอสามีของตน แต่นางสิริมาหญิงงามเมืองกลับมีจิตหึงหวง ประทุษร้ายนางอุตตราโดยการราดเนยใสเดือดที่ตัวนาง แต่นางอุตตรามีได้โกรธเคือง และทำให้นางสิริมาสำนึกผิดได้ พระพุทธเจ้าตรัสพระคาถาชมเชยนางอุตตราอุปาสิกา ดังนี้

บุคคลพึงชนะคนโกรธด้วยความไม่โกรธ

พึงชนะคนไม่ดีด้วยความดี

พึงชนะคนตระหนี่ด้วยการให้

พึงชนะคนพูดเหลวไหลด้วยคำสัตย์

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้:

พึงชนะคนโกรธด้วยความไม่โกรธ เพราะเมื่อต่างฝ่ายต่างโกรธ ก็จะทำให้เหตุการณ์ยิ่งรุนแรงขึ้น ไม่เกิดประโยชน์แก่ผู้ใด พึงชนะคนไม่ดีด้วยความดี เพราะการทำความดีนั้น ทำให้ผู้กระทำความดีมีความสุข จิตใจเบิกบาน พึงชนะคนตระหนี่ด้วยการให้ เพราะยิ่งให้ยิ่งได้ ยิ่งหวงยิ่งอด พึงชนะคนพูดเหลวไหลด้วยคำสัตย์ เจริญด้วยเมตตาภาวนาให้มาก เหมือนดังเช่นนางอุตตรา ที่ไม่โกรธนางสิริมาที่มาทำร้ายตน ทำให้นางสิริมาสำนึกได้แล้วเกิดความละอายในสิ่งที่ตนได้ทำลงไป ในกรณีอื่นเช่นกัน การที่เราทำในสิ่งที่ตรงกันข้ามกับบุคคลนั้นทำ ก็จะทำให้บุคคลนั้นเกิดความละอายไปเอง

(๑๘) มลวรรค หมวดว่าด้วยมลทินทางใจ

⁹³ ขุ.ธ.อ.(ไทย) ๔๒/๔๑๔.

⁹⁴ ขุ.ธ. (ไทย) ๒๕/๒๒๓/๑๐๒.

วรรคที่ ๑๘ - ใบที่ ๑๘ มลวรรค หมวดว่าด้วยมลทินทางใจ อัญญตรพราหมณวัตร^{๙๕}
องค์ความรู้ในมลวรรค หมวดว่าด้วยมลทินทางใจ: อัญญตรพราหมณวัตร เรื่องพราหมณ์คนใดคนหนึ่ง เป็นเรื่องที่ ๒ ในมลวรรค กล่าวถึงเมื่อครั้งพระพุทธเจ้าประทับ ณ พระเชตวัน ทรงปรารภถึงพราหมณ์คนใดคนหนึ่งผู้ทำกุศลอยู่บ่อย ๆ ได้ทำอนุเคราะห์แก่พระภิกษุ เช่น การถางหญ้า การเกลี่ยดิน การเกลี่ยทราย การสร้างมณฑปและศาลา^{๙๖} พระพุทธเจ้าตรัสกับพราหมณ์นั้นด้วยพระคานานี้ว่า

ผู้มีปัญญา พึงกำจัดมลทินของตน

ทีละน้อย ทุกขณะ โดยลำดับ

เหมือนช่างทองกำจัดสนิมทอง ฉะนั้น

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้:
ผู้ประกอบด้วยปัญญาอันรุ่งเรืองในธรรม ย่อมทำกุศลอยู่บ่อยๆ ในทุกโอกาสที่พึงทำได้ บัณฑิตย่อมเป็นผู้เชื่อว่ามิลทินอันขจัดแล้ว คือไม่มีกิเลส เหมือนช่างทองหากหลอมแล้วทุบทองเพียงครั้งเดียว ย่อมไม่อาจเอาสนิมออกแล้วทำเครื่องประดับต่างๆ ได้ แต่เมื่อหลอมทุบบ่อยๆ ย่อมเอาสนิมออกได้ นำมาทำเป็นเครื่องประดับต่างๆ ได้ เช่นเดียวกับบัณฑิตผู้ฝึกหัดปฏิบัติตน ขจัดขัดเกลา กิเลสอยู่เนืองๆ ทำความดี เจริญกุศลธรรมอยู่เป็นนิตย์ย่อมเจริญรุ่งเรืองในธรรม

(๑๙) ธัมมัญญวรรค หมวดว่าด้วยผู้ตั้งอยู่ในธรรม

วรรคที่ ๑๙ - ใบที่ ๑๙ ธัมมัญญวรรค หมวดว่าด้วยผู้ตั้งอยู่ในธรรม ฉัพพัคคียวัตร^{๙๗}

องค์ความรู้ในธัมมัญญวรรค หมวดว่าด้วยผู้ตั้งอยู่ในธรรม: ฉัพพัคคียวัตร เรื่องพระฉัพพัคคีย์ เป็นเรื่องที่ ๒ ในธัมมัญญวรรค กล่าวถึงเมื่อครั้งพระพุทธเจ้าประทับ ณ พระเชตวัน ทรงปรารภถึงภิกษุฉัพพัคคีย์ที่สำคัญตนว่าเป็นบัณฑิต ภิกษุเหล่าอื่นมิใช่บัณฑิต พระพุทธเจ้าทรงตรัสถึงลักษณะบัณฑิต และมีใช่บัณฑิตแก่ภิกษุทั้งหลาย^{๙๘}ด้วยพระคาถาดังนี้

บุคคลไม่เชื่อว่าเป็นบัณฑิตเพียงเพราะพูดมาก

แต่ผู้มีความเกษม ไม่มีเวร ไม่มีภัย จึงจะชื่อว่า เป็นบัณฑิต

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้:
บัณฑิต คือผู้ที่ดำเนินชีวิตด้วยปัญญา เป็นผู้ที่มีความสุขอย่างแท้จริง มีกายสุจริต วาจาสุจริต และมโนสุจริต ปฏิบัติตนตามหลัก ศีล สมาธิ ปัญญา การที่บุคคลพูดมาก อาจพูดเพราะรู้เพียงตำรา แต่ไม่สามารถลงมือปฏิบัติได้ นั่นไม่นับว่าเป็นบัณฑิต

(๒๐) มัคควรรค หมวดว่าด้วยมรรค

วรรคที่ ๒๐ - ใบที่ ๒๐ มัคควรรค หมวดว่าด้วยมรรค ปธานกัมมิกตีสสเถรวัตร^{๙๙}

^{๙๕} ชุ.ธ. (ไทย) ๒๕/๒๓๙/๑๐๖.

^{๙๖} ชุ.ธ.อ. (ไทย) ๔๓/๑๔.

^{๙๗} ชุ.ธ. (ไทย) ๒๕/๒๕๘/๑๑๒.

^{๙๘} ชุ.ธ.อ. (ไทย) ๔๓/๗๑.

^{๙๙} ชุ.ธ. (ไทย) ๒๕/๒๘๐/๑๑๙.

องค์ความรู้ในมัคควรรค หมวดว่าด้วยมรรค: ปธานกัมมิกตีสสเรวัตถุ เรื่อง พระปธานกัมมิกตีสสเถระ เป็นเรื่องที่ ๕ ในมัคควรรค กล่าวถึงเมื่อครั้งพระพุทธเจ้าประทับ ณ พระเชตวัน ทรงปรารภถึงภิกษุชาวเมืองสาวัตถี ๕๐๐ รูปที่บวชในสำนักของพระพุทธเจ้า และแยกย้ายกันบำเพ็ญสมณธรรม ภิกษุหมู่มา ๔๙๙ รูปบำเพ็ญสมณธรรมในป่า บรรลุอรหัตผล พระพุทธเจ้าทรงกล่าวสรรเสริญ ส่วนภิกษุเพียงรูปเดียวไม่ได้ไปสู่ป่า ไม่บำเพ็ญสมณธรรมใดใด ปรารภนาคายกย่องเช่นนั้นบ้างจึงพยายามเดินจงกรมตลอดคืนจนเช้า ความง่วงครอบงำจึงหกล้มกระดูกขาแตก พระพุทธเจ้าตรัสแก่ภิกษุทั้งหลาย ดังนี้

คนที่ไม่ขยันในเวลาที่เหมาะสม

ทั้งที่ยังหนุ่มยังสาว มีกำลัง

แต่กลับเกียจคร้าน มีความคิดโง่ต่ำ

ปราศจากความเพียร เกียจคร้านมาก

ย่อมไม่ประสบทาง¹⁰⁰ด้วยปัญญา

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้:

บุคคลเมื่อยังหนุ่มยังสาว ร่างกายแข็งแรง ควรทำหน้าที่การทำงานของตนด้วยความขยันหมั่นเพียร เพราะหากเกียจคร้าน ไม่มีความพากเพียรพยายาม จิตใจมักหมกมุ่นในมิถิชาวิตก ๓ ประการ คือ กามวิตก พยาบาทวิตก และวิหิงสาวิตก ก็ยากที่จะเกิดปัญญาเห็นหนทางที่จะประสบผลสำเร็จได้ ด้วยเหตุนี้จึงไม่ควรประมาทในการใช้ชีวิต

(๒๑) ปกิณณกวรรค หมวดว่าด้วยเรื่องเบ็ดเตล็ด

วรรคที่ ๒๑ - ใบที่ ๒๑ ปกิณณกวรรค หมวดว่าด้วยเรื่องเบ็ดเตล็ด จิตตคหปติวัตถุ¹⁰¹

องค์ความรู้ในปกิณณกวรรค หมวดว่าด้วยเรื่องเบ็ดเตล็ด: จิตตคหปติวัตถุ เรื่องจิตตคหปติ เป็นเรื่องที่ ๗ ในปกิณณกวรรค กล่าวถึงเมื่อครั้งพระพุทธเจ้าประทับ ณ พระเชตวัน พระองค์ปรารภกับพระอานนท์ถึงลาภสักการะที่เกิดขึ้นแก่จิตตคหปติผู้ประกอบด้วยศีลสำหรับผู้ครองเรือนว่า “อานนท์ เมื่อจิตตคหปตินั้นมาสู่สำนักของเราก็คือ ไปในที่อื่นที่ดี สักการะย่อมเกิดขึ้นทั้งนั้น เพราะอุบาสกนี้เป็นผู้มีศรัทธาเลื่อมใส สมบูรณ์ด้วยศีล, อุบาสกผู้เห็นปานนี้ ย่อมไปประเทศใด ๆ ลาภสักการะย่อมเกิดแก่เขาในประเทศนั้น ๆ ที่เดียว”¹⁰² และตรัสพระคาถาแก่พระอานนท์ดังนี้

คนมีศรัทธา สมบูรณ์ด้วยศีล

เพียบพร้อมด้วยยศและโภคทรัพย์

จะไปสู่ถิ่นใด ๆ ย่อมได้รับการบูชาในถิ่นนั้น ๆ

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้:

¹⁰⁰ ทาง หมายถึงอริยมรรค (พ.ธ.อ. ๗/๕๙)

¹⁰¹ พ.ธ. (ไทย) ๒๕/๓๐๓/๑๒๗.

¹⁰² พ.ธ.อ.(ไทย) ๔๓/๑๘๐.

บุคคลผู้มีความเลื่อมใสถ้อยมั่นในศีล ๕ บุคคลนั้นย่อมเพียบพร้อมไปด้วยบริวาร และมีทรัพย์อันเป็นทรัพย์ภายนอก ได้แก่ทรัพย์สินเงินทอง เป็นต้น และทรัพย์ภายใน คืออริยทรัพย์ ได้แก่ ศรัทธา ศีล หิริ โอตตปปะ สุตะ จาคะ ปัญญา เมื่อเดินทางไปในที่ใดก็ตาม ย่อมได้ลาภสักการะ

(๒๒) นิรยวรรค หมวดว่าด้วยคนทำกรรมชั่วตกรก

วรรคที่ ๒๒ - ใบที่ ๒๒ นิรยวรรค หมวดว่าด้วยคนทำกรรมชั่วตกรก อีสสาปกตติ
อิตถิวัฏฏ¹⁰³

องค์ความรู้ในนิรยวรรค หมวดว่าด้วยคนทำกรรมชั่วตกรก: อีสสาปกตติอิตถิวัฏฏ เรื่องหญิงชู้หึง เป็นเรื่องที่ ๖ ในนิรยวรรค กล่าวถึงเมื่อครั้งพระพุทธเจ้าประทับ ณ พระเชตะวัน ทรงปรารภถึงหญิงชู้หึงคนหนึ่งที่มีชื่อนางได้ใกล้ชิดกับหญิงรับใช้ในเรือน ด้วยความหึงหวงหญิงชู้หึงจึงมัดมือมัดเท้า ตัดหูตัดจมูกขังไว้ในห้อง และเพื่อปกปิดความผิดจึงชวนสามีไปด้นนั่งฟังธรรม ต่อมาหญิงรับใช้หลุดรอดมาได้ นำความทูลแด่พระพุทธเจ้า พระพุทธเจ้าตรัสพระคาถาแก่หญิงชู้หึงและบริษัท ๔ ดังนี้

ความชั่ว ไม่ทำเสียเลยดีกว่า

เพราะระลึกถึงความชั่ว บุคคลย่อมเดือดร้อนในภายหลัง

ส่วนความดี ทำไว้เกิดดีกว่า เพราะทำแล้วระลึกถึงภายหลังบุคคลย่อมไม่
เดือดร้อน

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้:
บุคคลไม่ควรทำบาปอกุศลกรรมทั้งปวง เพราะแม้คนอื่นไม่รู้ แต่ตนนั้นแหละรู้ดี เมื่อคิดขึ้นมาครั้งใดก็จะทำให้ทุกข์เดือดร้อนใจ และมีทุกขติภูมิเป็นที่ไป บุคคลควรทำความดีอันเป็นกุศลกรรมทั้งปวง แม้คนอื่นไม่รู้ แต่ตนย่อมรู้ดี ครั้นพอนึกถึงเมื่อใด จิตใจย่อมมีความสุข และมีสุคติภูมิเป็นที่ไป

(๒๓) นาควรรค หมวดว่าด้วยช้าง

วรรคที่ ๒๓ - ใบที่ ๒๓ นาควรรค หมวดว่าด้วยช้าง อตตพันตวัฏฏ¹⁰⁴

องค์ความรู้ในนาควรรค หมวดว่าด้วยช้าง: อตตพันตวัฏฏ เรื่องการฝึกตน เป็นเรื่องแรกในนาควรรค กล่าวถึงเมื่อครั้งพระพุทธเจ้าประทับ ณ กรุงโกสัมพี ทรงปรารภถึงพระองค์เองเมื่อครั้งถูกนางมาคันทียา มิจฉาทิฏฐิให้ร้าย ถูกบริภาษ พระอานนทมื่อจทนคำเหล่านั้นได้ จึงชักชวนพระพุทธเจ้าให้เสด็จไปที่อื่น แต่พระพุทธเจ้าปฏิเสธ และตรัสพระคาถาแก่พระอานนท ดังนี้

เราจักอดกลั้นถ้อยคำล่วงเกิน

เหมือนพญาช้างในสงคราม

อดทนลูกศรที่ตกจากแล่ง

เพราะคนจำนวนมากเป็นผู้ทุศีล

¹⁰³ พ.ธ. (ไทย) ๒๕/๓๑๔/๑๓๑.

¹⁰⁴ พ.ธ. (ไทย) ๒๕/๓๒๐ - ๓๒๑/๑๓๓.

คนทั้งหลายนำสัตว์พาหนะที่ฝึกแล้วไปสู่ที่ประชุม
 พระราชาย่อมทรงราชพาหนะที่ฝึกแล้ว
 ในหมู่มนุษย์ คนที่อดกลั้นถ้อยคำล่วงเกินได้
 ชื่อว่าเป็นผู้ฝึกตนได้แล้ว เป็นผู้ประเสริฐที่สุด
 ม้าอัสตร ม้าอาชาไนย ม้าสินธพ ช้างใหญ่
 ที่ได้รับการฝึกหัดแล้ว เป็นสัตว์ประเสริฐ
 แต่คนที่ฝึกตนได้แล้ว ประเสริฐกว่าสัตว์พาหนะเหล่านั้น
 องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้:
 บุคคลที่ศึกษาฝึกฝนอบรมพัฒนาตนได้ดีแล้ว ย่อมอดทนต่อคำพูดที่ผู้อื่นกล่าว
 ล่วงเกินแก่ตนได้ ผู้นั้นชื่อว่าเป็นผู้ประเสริฐ แม้จะมีผู้ใดมากล่าวร้ายด้วยถ้อยคำหยาบคาย โทก
 ส่อเสียด เป็นต้น ย่อมไม่ทำให้โกรธได้ เปรียบกับสัตว์ เช่น ช้าง ม้า ซึ่งเป็นสัตว์ป่า มนุษย์ยังสามารถ
 นำมาฝึกให้เชื่องได้ ส่วนมนุษย์นั้นประเสริฐกว่าสัตว์เพราะสามารถพัฒนาตนจาก ปุถุชน เป็นอารยชน
 ก้าวสู่ความพ้นทุกข์ได้ ดังนั้นพึงควรอดทนอดกลั้น หมั่นเพียรฝึกหัดปฏิบัติตนให้ประเสริฐ

(๒๔) ตัณหาบรรค หมวดว่าด้วยตัณหา

บรรคที่ ๒๔ - ใบที่ ๒๔ ตัณหาบรรค หมวดว่าด้วยตัณหา สักกเทวราชวัตถุ¹⁰⁵

องค์ความรู้ในตัณหาบรรค หมวดว่าด้วยตัณหา: สักกเทวราชวัตถุ เรื่องท้าวสักกะ
 จอมเทพ เป็นเรื่องที่ ๑๐ ในตัณหาบรรค กล่าวถึงเมื่อครั้งพระพุทธเจ้าประทับ ณ พระเชตวัน ทรง
 ประราถถึงท้าวสักกะจอมเทพ และเหล่าเทวดาในดาวดึงส์เทวโลก ที่สอบถามกันถึงที่สุดของทาน รส
 ความยินดี และเหตุใดบัณฑิตจึงกล่าวว่าความสิ้นไปแห่งตัณหาเป็นสิ่งประเสริฐ ท้าวสักกะจอมเทพจึง
 พาเหล่าเทวดามาทูลถามพระพุทธเจ้า พระพุทธเจ้าตรัสพระคาถา ดังนี้

การให้ธรรม ชนะการให้ทั้งปวง

รสแห่งธรรม ชนะรสทั้งปวง

ความยินดีในธรรม ชนะความยินดีทั้งปวง

ความสิ้นตัณหา ชนะทุกข์ทั้งปวง

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้:
 การให้ธรรม ชนะการให้ทั้งปวง เพราะการเผยแผ่พระธรรม คำสอนของพระพุทธเจ้า
 ย่อมนำความสงบสุขร่มเย็นมาสู่ทั้งผู้รับและผู้ให้ ผู้มีธรรม และประพจน์ธรรมมีจำนวนมากเท่าไร
 ความสุขสงบร่มเย็นย่อมเกิดขึ้นแก่สังคมและโลกมนุษย์มากขึ้นเท่านั้น รสแห่งพระธรรมจึงนำความ
 สงบสุขร่มเย็นมาสู่ชีวิตของผู้ประพจน์ปฏิบัติ

ชนะความยินดีทั้งปวง หมายถึงความยินดีอื่นๆ เช่น ความยินดีในทรัพย์สินเงินทอง
 ลาภ ยศ สรรเสริญ ล้วนเป็นปัจจัยให้เสวยทุกข์ในสังสารวัฏ แต่ความยินดีในธรรม การได้ฟังธรรม ย่อม
 ก่อให้เกิดปิติสุข และเป็นปัจจัยให้บรรลอรหัตผล สิ้นทุกข์ในสังสารวัฏ ตัดกิเลสตัณหาได้ ความสิ้น

¹⁰⁵ พ.ธ. (ไทย) ๒๕/๓๕๔/๑๔๔.

ตัณหา ชนະทุกข์ทั้งปวงได้ บังเกิดอหัตตผลที่สุดแห่งความสิ้นตัณหานั้นได้ จึงเป็นสภาวะที่ตัดขาดทุกข์ในสังสารวัฏได้อย่างสิ้นเชิง

(๒๕) ภิกขุวรรค หมวดว่าด้วยภิกษุ

วรรคที่ ๒๕ - ใบที่ ๒๕ ภิกขุวรรค หมวดว่าด้วยภิกษุ นังคลกุญเณรวัตถุ¹⁰⁶

องค์ความรู้ในภิกขุวรรค หมวดว่าด้วยภิกษุ: นังคลกุญเณรวัตถุ เรื่องพระนังคลกุญเณระ เป็นเรื่องที่ ๑๐ ในภิกขุวรรค กล่าวถึงเมื่อครั้งพระพุทธเจ้าประทับ ณ พระเชตวัน ทรงปรารภถึงพระนังคลกุญเณระ ภิกษุผู้เดิมก่อนออกบวชเป็นชายยากเข็ญ เมื่อใดที่กระสันจะสึก พระนังคลกุญเณระจะไปที่โคนต้นไม้และให้อิวาทนต์ด้วยตนเองว่า "เจ้าผู้ไม่มีhiri หมดยงอาย เจ้าอยากจะนุ่งห่มผ้าขี้ริ้วผืนนี้ สึกไปทำการรับจ้างเลี้ยงชีพ (หรือ)"¹⁰⁷ เมื่อท่านอิวาทนต์อยู่อย่างนั้นแล จิตถึงความเป็นธรรมชาติเบา (คลายกระสัน) แล้ว ท่านกลับมาแล้ว โดยกาลล่วงไป ๒-๓ วัน ก็กระสันขึ้นอีก จึงสอนตนเหมือนอย่างนั้นนั่นแล ท่านกลับใจได้อีก จนในที่สุดพระนังคลกุญเณระได้บรรลอรหัตตผล ภิกษุอื่นโจษจันถ้อยคำที่พระนังคลกุญเณระพยากรณ์อรหัตตผลของตน จึงทูลความนี้แด่พระพุทธเจ้า พระพุทธเจ้าตรัสพระคาถาแก่ภิกษุทั้งหลาย ดังนี้

ภิกษุ เธอจงเตือนตนด้วยตนเอง จงพิจารณาดูตนด้วยตนเอง

ถ้าเธอคุมครองตนเองได้แล้ว มีสติ

เธอก็จักอยู่เป็นสุข

ตนแลเป็นที่พึ่งของตน

ตนแล เป็นคติของตน

เพราะฉะนั้น เธอจงสงวนตนให้ดี

เหมือนพ่อค้าม้าสงวนม้าพันธุ์ดี ฉะนั้น

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้: บุคคลควรหมั่นตักเตือนตน ตรวจตราตนเอง เมื่อตักเตือนพิจารณาดูตนอย่างนั้นแล้ว เชื่อว่าปกครองตนได้ เพราะปกครองตนเองได้ เชื่อว่ามีสติ เพราะเป็นผู้มีสติตั้งมั่นแล้ว จึงอยู่สุขสบาย คนอื่นใครเล่าพึ่งเป็นที่พึ่งได้ ตนนั่นแหละเป็นที่พึ่งแห่งตน กุศลใดในตนที่มีอยู่แล้วพึงรักษาไว้ และป้องกันระวังไม่ให้อกุศลเกิดขึ้น อกุศลใดที่มีอยู่ในตน พึงละอกุศลนั้น มีสติเป็นเครื่องคุมครองตน ย่อมอยู่เป็นสุข

(๒๖) พรหมณวรรค หมวดว่าด้วยพรหมณ์

วรรคที่ ๒๖ - ใบที่ ๒๖ พรหมณวรรค หมวดว่าด้วยพรหมณ์ อานันทเถรวัตถุ¹⁰⁸

องค์ความรู้ในพรหมณวรรค หมวดว่าด้วยพรหมณ์: อานันทเถรวัตถุ เรื่องพระอานนเถระ เป็นเรื่องที่ ๕ ในพรหมณวรรค กล่าวถึงเมื่อครั้งพระพุทธเจ้าประทับในปราสาทของอุบาสิกาชื่อมิกคารมารดา ทรงปรารภถึงพระอานนที่แลเห็นรัศมีของพระเจ้าปเสนทิโกศลทรง

¹⁰⁶ พ.ธ. (ไทย) ๒๕/๓๗๙-๓๘๐/๑๕๑.

¹⁰⁷ พ.ธ.อ. (ไทย) ๔๓/๓๘๙.

¹⁰⁸ พ.ธ. (ไทย) ๒๕/๓๘๗/๑๕๔

เครื่องราชอิสริยาภรณ์ รัชมีของพระกาฬหายุทธะเข้ามาน รัชมีของพระจันทร์ที่กำลังขึ้น รัชมีของพระอาทิตย์ยามอัสดง และรัชมีของพระพุทเจ้าที่ไพโรจน์กว่ารัชมีอื่นใด¹⁰⁹ เมื่อพระอนันท์กราบทูลแต่พระพุทเจ้า พระพุทเจ้าจึงตรัสคาถาแก่พระอนันท์ ดังนี้

ดวงอาทิตย์ส่องสว่างเฉพาะกลางวัน
ดวงจันทร์ส่องสว่างเฉพาะกลางคืน
กษัตริย์ทรงเครื่องรบแล้ว จึงส่งงาม
พราหมณ์เพ่งพินิจ จึงส่งงาม
แต่พระพุทเจ้าทรงส่งงามด้วยพระเดช
ตลอดทั้งกลางวันและกลางคืน

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้:
พระอาทิตย์ย่อมส่องแสงสว่างเฉพาะในเวลากลางวัน กลางคืนหาส่องแสงไม่ พระราชาผู้ทรงประดับด้วยเครื่องอิสริยาภรณ์อันวิจิตร และแวดล้อมด้วยพลช้าง พลม้า พลรถ พลเดินเท้า จึงรุ่งเรือง ฝ่ายพระชีณาสพ ผู้เจริญภาวนาเพียรเพ่งอยู่ ชื่อว่าย่อมรุ่งเรือง แต่พระสัมมาสัมพุทเจ้าทรงพระเดชแห่งศีลแห่งคุณ แห่งปัญญา แห่งบุญ และแห่งธรรม ย่อมรุ่งเรืองตลอดกาล

๓) คัมภีร์ขุททกนิกาย อุทาน พระสูตรแสดงคาถาพุทธุกาน ว่าด้วยพระพุทพจน์ที่ทรงเปล่งออกมาด้วยกำลังปิติโสมนัส มี ๘๐ สูตร ๙๕ คาถา แบ่งเป็นวรรคได้ ๘ วรรค คัดสรร วรรคละ ๑ เนื้อความสำหรับข้อความประกอบเกมการ์ด ดังนี้

(๑) โพธิวรรค หมายความว่าด้วยการถึงพระรัตนตรัยเป็นสรณะ
วรรคที่ ๑ - ใบที่ ๑ โพธิวรรค ปฐมโพธิสูตร¹¹⁰

องค์ความรู้ในโพธิวรรค ปฐมสูตร: พระพุทเจ้าแรกตรัสรู้ ประทับอยู่ ณ ควางตันโพธิพฤกษ์ ใกล้ฝั่งแม่น้ำเนรัญชรา เขตตำบลอุรุเวลา เสวยวิมุตติสุขอยู่เป็นเวลา ๗ วัน เมื่อทรงออกจากสมาธิแล้ว ทรงพิจารณาปัจจุสมุปบาท(ธรรมที่อาศัยกัน เกิดขึ้น) โดยอนุโลมอย่างละเอียด ตลอดปฐมยามแห่งราตรีว่า “เมื่อสิ่งนี้มี สิ่งนี้จึงมี เพราะสิ่งนี้เกิดขึ้น สิ่งนี้จึงเกิดขึ้น”¹¹¹ เริ่มต้นจากอวิชชาเป็นปัจจัย สังขารจึงมี ฯลฯ กองทุกข์ทั้งปวงเกิดด้วยอาการอย่างนี้ และทรงเปล่งพุทธุกานดังนี้

“เมื่อใดแล ธรรมทั้งหลาย ปรากฏแก่พราหมณ์¹¹² ผู้มีความเพียร เพ่งอยู่

เมื่อนั้น ความสงสัยทั้งปวงของพราหมณ์นั้นย่อมสิ้นไป เพราะได้รู้ธรรมพร้อมทั้งเหตุ”¹¹³

¹⁰⁹ ขุ.ธ.อ.(ไทย) ๔๓/๔๓๒-๔๓๓.

¹¹⁰ ขุ.อ. (ไทย) ๒๕/๑/๑๗๑-๑๗๒.

¹¹¹ ขุ.อ.(ไทย) ๒๕/๑/๑๗๑.

¹¹² พราหมณ์ คือพระชีณาสพผู้ลอยบาปได้แล้ว (ขุ.อ.อ.๑/๔๖).

¹¹³ ขุ.อ.(ไทย) ๒๕/๑/๑๗๒.

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้:
การตรัสรู้ครั้งแรกของพระพุทธเจ้า พระองค์เสวยวิมุตติสุข จากนั้นจึงมณสิการ
ปัจฉัยธรรม คือปฏิจจสมุปบาท มีวิชาเป็นต้น ซึ่งการเข้าใจองค์ธรรมปฏิจจสมุปบาท ภาวะที่อาศัย
เหตุปัจจัยให้เกิด และดับเมื่อเหตุปัจจัยนั้นดับ เมื่อบุคคลมณสิการด้วยใจอันแยบคาย ย่อมดับเหตุ
ปัจจัยแห่งทุกข์ เกิดสุขเป็นผลได้

(๒) มุจจลินทวรรค หมวดว่าด้วยพญานาคมุจจลินท์

วรรคที่ ๒ - ใบที่ ๒ มุจจลินทวรรค มุจจลินทสูตร¹¹⁴

องค์ความรู้ในมุจจลินทวรรค มุจจลินทสูตร: พญานาคผู้มีอำนาจมากกำเนิดในนา
ภพอยู่ภายใต้สระโบกขรณี ใกล้ต้นมุจจลินท พญานาคนั้นได้มีความคิดว่า พระพุทธเจ้าประทับอยู่ ณ
โคนไม้ใกล้ภพของเรา และฝนพรำตลอด ๗ วันนี้ ควรจะมีที่พักสำหรับพระองค์ พญานาคเมื่อไม่
สามารถเนรมิตปราสาทได้ ก็คิดว่า จักเนรมิตกายใหญ่ ไข่นกตกล้อมพระพระพุทธเจ้า ๗ รอบ
แล้วแผ่พังพานไว้เบื้องบน ขนด่างล้อมพระกายพระพุทธเจ้า ๗ รอบแผ่พังพานใหญ่ของตนเบื้องบนส
วนพระเศียรของพระพุทธเจ้า ซึ่งพระองค์ประทับอยู่ด้วยอิริยาบถที่ทรงมุงมดปรารภนา อยู่หนึ่ง
สัปดาห์ เป็นผู้เสวยสุขอันเกิดแต่วิเวก ทรงเปล่งอุทานนี้อันแสดงถึงอำนาจแห่งความสุข อันเกิดแต่
วิเวก

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้:
องค์ความรู้ในมุจจลินทสูตรสะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของพญานาคในพระพุทธศาสนา ความ
ปรารถนาในการสร้างสมบุญของพญานาคที่มีต่อพระพุทธเจ้าด้วยการใช้กำลังกายและร่างกายในการ
ปกป้องคุ้มครองพระพุทธเจ้า

(๓) นันทวรรค หมวดว่าด้วยพระนันทเถระ

วรรคที่ ๓ - ใบที่ ๓. นันทวรรค ยโสธสสูตร¹¹⁵

องค์ความรู้ในนันทวรรค ยโสธสสูตร: สมัยหนึ่งพระพุทธเจ้าประทับอยู่ ณ พระเชตวัน
อารามของอนาถปิณฑิกเศรษฐี เขตกรุงสาวัตถี สมัยนั้น ภิกษุประมาณ ๕๐๐ รูป โดยมีพระยโสธะเป็น
หัวหน้าเดินทางมาถึงกรุงสาวัตถีเพื่อจะเฝ้าพระพุทธเจ้า แต่พระภิกษุเหล่านั้นส่งเสียงอื้ออึงทักทาย
พระพุทธเจ้าทรงเปรียบเปรยว่าเหมือนชาวประมงแย่งปลากัน จึงตรัสบอกพระอานนทให้พระภิกษุ
๕๐๐ รูปนั้นกลับไป ภิกษุเหล่านั้นก็ถือบาตรและจีวรจาริกไปที่แคว้นวัชชี ใกล้ฝั่งแม่น้ำวัคคุมทา สร้าง
กุฏิมุงด้วยใบไม้

ครั้งนั้น ท่านพระยโสธะผู้เข้าจำพรรษาอยู่ด้วย ได้เรียกภิกษุทั้งหลายมา กล่าวว่า
“ท่านผู้มีอายุทั้งหลาย พระผู้มีพระภาคทรงมุงหวังประโยชน์ แสวงหาประโยชน์ ทรงอนุเคราะห์ อาศัย
ความอนุเคราะห์ จึงทรงขับไล่พวกเรา เอาเถิดท่านผู้มีอายุทั้งหลาย ขอพวกเราจงอยู่อย่างที่เราผู้มี
พระภาคทรงมุงหวังประโยชน์แก่พวกเราเถิด”

¹¹⁴ พ.อุ. (ไทย) ๒๕/๑๑/๑๘๙-๑๙๐.

¹¹⁵ พ.อุ. (ไทย) ๒๕/๒๓/๒๑๘.

ภิกษุเหล่านั้นรับคำของท่านพระยโสเช แล้วก็ปลีกตัวไป ไม่ประมาณ มีความเพียร อุทิศกายและใจอยู่ ภายในพรรษานั้นนั่นแล ทุกรูปก็ได้ทำให้แจ้งวิชา ๓ ประการ คือ (๑) ปุพเพนิวาสานุสสติญาณ (๒) ทิพพจักขุญาณ (๓) อาสวักขยญาณ¹¹⁶

ครั้งนั้น พระพุทธเจ้าประทับอยู่ในกรุงสาวัตถี แล้วจึงเสด็จจาริกไปทางกรุงเวสาลี ประทับอยู่ ณ ภูฏาคารศาลาในป่ามหาวัน เขตกรุงเวสาลีนั่น ขณะประทับอยู่ที่นั่น พระผู้มีพระภาคทรงมนสิการกำหนดจิตของภิกษุที่อยู่ใกล้ฝั่งแม่น้ำวัคคุมหาด้วยพระทัย ทราบว่าภิกษุเหล่านั้นเป็นผู้ละกิเลส บรรลุธรรมแล้ว จึงรับสั่งให้ภิกษุ ๕๐๐ รูปเหล่านั้นมาเข้าเฝ้า

ขณะนั้น พระผู้มีพระภาคประทับนั่งเข้าอาเนญชสมาธิ ภิกษุเหล่านั้นมีความคิดว่า พระพุทธเจ้าประทับอยู่ด้วยวิหารธรรมใด และเมื่อได้รู้ว่าพระพุทธเจ้าประทับอยู่ด้วยอาเนญชวิหารธรรม ทุกรูปจึงพากันนั่งเข้าอาเนญชสมาธิ ครั้งนั้น เมื่อพระพุทธเจ้าเสด็จออกจากสมาธิ ทรงเปล่งอุทาน ในเวลานั้นว่า

ภิกษุใดละหนามคือกามได้
 ชนะการดำได้ ชนะการทำร้ายได้
 และชนะการจงจำได้
 ภิกษุนั้นดำรงมั่น ไม่หวั่นไหวดุจภูเขา
 ย่อมไม่หวั่นไหวเพราะสุขและทุกข์

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้:
 องค์ความรู้ในยโสชสูตรแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของภาวะผู้นำของพระยโสเชในการเป็นหัวหน้าหมู่คณะของภิกษุสงฆ์ในการประพฤติปฏิบัติด้วยความเพียรและอุทิศตนจนภิกษุทุกรูปเข้าอาเนญชสมาธิได้

(๔) เมฆิยวรรค หมวดว่าด้วยพระเมฆิยเถระ

วรรคที่ ๔ – ใบที่ ๔ เมฆิยวรรค สุนทรีสูตร¹¹⁷

องค์ความรู้ในเมฆิยวรรค สุนทรีสูตร: พระพุทธเจ้าประทับอยู่ ณ พระเชตวัน อารามของอนาถปิณฑิกเศรษฐี เขตกรุงสาวัตถี สมัยนั้น พระพุทธเจ้าและพระภิกษุสาวกเป็นผู้ที่มหาชนเคารพสักการะ นับถือบูชา ส่วนพวกอัญญเดียรถีย์ปริพาชกเป็นผู้ที่มหาชนไม่สักการะ ไม่เคารพ ไม่นับถือ ปริพาชกจึงทนเห็นสักการะเกิดขึ้นแก่พระพุทธเจ้า และภิกษุสงฆ์ไม่ได้ จึงมีอุบายให้นางสุนทรีปริพาชิกา ไปพระเชตวันเนื่อง ๆ เมื่อพวกอัญญเดียรถีย์ปริพาชกเหล่านั้นรู้ว่า คนจำนวนมากเห็นนางสุนทรีปริพาชิกาไปพระเชตวันเนื่อง ๆ จึงได้จ้างนักเลงให้ฆ่านาง แล้วหมกไว้ในคูรอบพระเชตวัน จากนั้นได้พากันเข้าไปเฝ้าพระเจ้าปเสนทิโกศลถึงที่ประทับ และกราบทูลพระเจ้าปเสนทิโกศลว่าไม่เห็นนางสุนทรีปริพาชิกา ขอค้นพระเชตวัน จากนั้น อัญญเดียรถีย์ปริพาชกเหล่านั้นจึงค้นพระเชตวันแล้วขุดศพนางสุนทรีปริพาชิกาตามที่ตนสั่งให้หมกไว้ขึ้นจากคู แล้วให้หามเข้าไปยังกรุงสาวัตถี เดินจากถนนนี้ไป

¹¹⁶ พ.อุ.อ.(ไทย) ๒๓/๑๙๓.

¹¹⁷ พ.อุ. (ไทย) ๒๕/๘๓/๒๕๐.

ถนนโน้น จากตรอกนี้ไปตรอกโน้น พร้อมกับให้คนทั้งหลายโพนทนาว่า พระสมณะเชื้อสายศากยบุตร เหล่านี้ไม่มียางอาย ทุศีลไม่ประพฤติพรหมจรรย์

พระพุทธเจ้าทราบความจึงตรัสว่า “ภิกษุทั้งหลาย เสียง(โจษ)นั้นจักมีไม่นาน จักมีเพียง ๗ วันเท่านั้น ครั้นพ้น ๗ วันก็จักหายไป ภิกษุทั้งหลาย เธอทั้งหลาย จงกล่าวตอบกับคนทั้งหลาย ที่เห็นภิกษุแล้วด่า บริภาษ เกรี้ยวกราด เปียดเบียนด้วยวาจาหยาบคายที่ไม่ใช่ของสัตบุรุษ ด้วยคำถาปนีย์ว่า คนที่ขบกล่าวคำไม่จริง หรือคนที่ทำความชั่วแล้วกล่าวว่า

“ฉันไม่ได้ทำ” ต่างก็ตกรอก คน ๒ จำพวกนั้น ต่างก็มีกรรมชั่ว

ตายไปแล้ว มีคติเท่าเทียมกันในโลกหน้า”

เมื่อภิกษุทั้งหลายเรียนคำถาปนีย์ในสำนักพระพุทธเจ้าแล้วกล่าวตอบ คนที่เห็นภิกษุแล้วด่า เกรี้ยวกราดด้วยวาจาหยาบคาย ที่ไม่ใช่ของสัตบุรุษ ด้วยคำถาปนีย์ เพียง ๗ วัน คนทั้งหลายก็เปลี่ยนความคิดและเสียงโจษจันก็หายไป พระผู้มีพระภาคทรงทราบความนั้นแล้ว จึงทรงเปล่งอุทานว่า

“คนทั้งหลายผู้ไม่สำรวม ขบกล่าวทิ่มแทงผู้อื่นด้วยวาจา

เหมือนทหารเข้าศึกทิ่มแทงช้างที่ออกศึกด้วยลูกศร ฉะนั้น

ภิกษุผู้มีจิตไม่คิดประทุษร้าย ฟังคำหยาบคาย ที่คนพาลกล่าวแล้ว ฟังอดกลั้นไว้ได้”

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้: องค์ความรู้ในสุนทรียสูตรเป็นคำสอนที่พระพุทธเจ้าเน้นถึงความอดทนอดกลั้นต่อความไม่สำรวมของผู้อื่นทั้งทางกายกรรม และวจีกรรม ด้วยจิตใจที่ไม่คิดประทุษร้าย ไม่ปรารถนาในการก่อเวรภัย จึงฟังอดทนอดกลั้น

(๕) โสณเถรวรรค หมวดว่าด้วยพระโสณเถระ

วรรคที่ ๕ - ใบที่ ๕ โสณเถรวรรค ปิยตรสูตร¹¹⁸

องค์ความรู้ในโสณเถรวรรค ปิยตรสูตร: พระพุทธเจ้าประทับ ณ พระเชตวัน อารามของอนาถปิณฑิกเศรษฐี เขตกรุงสาวัตถี สมัยนั้น พระเจ้าปเสนทิโกศลกับพระนางมัลลิกาเทวีประทับอยู่ที่ปราสาท พระเจ้าปเสนทิโกศลได้ถามพระนางมัลลิกาถึงบุคคลอันเป็นที่รักมากกว่าตัวเอง มีหรือไม่ พระนางมัลลิกาทูลว่า

“ขอเดชะใต้ฝ่าละอองธุลีพระบาท ใครอื่น ซึ่งเป็นที่รักยิ่งกว่าตนของหม่อมฉันไม่มีเลย และใครอื่นซึ่งเป็นที่รักยิ่งกว่าตนของ พระองค์มีอยู่หรือ”

พระเจ้าปเสนทิโกศลตรัสว่า “มัลลิกา ใครอื่นซึ่งเป็นที่รักยิ่งกว่าตนของเรา ไม่มีเลย”

ต่อมาได้ตรัสเล่าให้พระพุทธเจ้าทราบ ครั้นนั้น เมื่อพระพุทธเจ้าทรงทราบเนื้อความแล้ว จึงทรงเปล่งอุทานนี้ว่า

¹¹⁸ พ.อุ. (ไทย) ๒๕/๔๑/๒๕๔.

บุคคลตั้งใจค้นหาทั่วทุกทิศ
ก็ไม่พบใครซึ่งเป็นที่รักยิ่งว่าตนในที่ไหน ๆ เลย
สัตว์ทั้งหลายเหล่าอื่นก็รักตนมากเช่นนั้นเหมือนกัน
เพราะฉะนั้น ผู้รักตนจึงไม่ควรเบียดเบียนผู้อื่น

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้:
องค์ความรู้ในปิยตรสูตรแสดงให้เห็นเข้าใจถึงธรรมชาติของสิ่งมีชีวิตทั้งมนุษย์และสัตว์ทั้งหลายว่าต่าง
ปรารถนาในตนเองเป็นสุข มีความรักความห่วงต่อตนเองเป็นที่สุด ด้วยเหตุนี้เมื่อเรารักเราห่วงใยต่อ
ตัวเองก็พึงเอาใจเขามาใส่ใจเราว่าเราปรารถนาความสุขความดีงามต่อตัวเองอย่างไร บุคคลอื่นสัตว์อื่น
ก็ปรารถนาความสุขความดีงามต่อตัวพวกเขาเช่นนั้น จึงไม่พึงเบียดเบียนกันและกัน

(๖) ชัจจันธรรค หมวดว่าด้วยผู้บอดโดยกำเนิด

วรรคที่ ๖ - ใบที่ ๖ ชัจจันธรรค อุปัชฌาย์สูตร¹¹⁹

องค์ความรู้ในชัจจันธรรค อุปัชฌาย์สูตร: พระพุทธเจ้าประทับ ณ พระเชตวัน อารามของอนาถปิณ
ฑิก เศรษฐี เขตกรุงสาวัตถี สมัยนั้น พระอานนท์เข้าไปเฝ้าพระพุทธเจ้าทูลว่า อัญเดียรถีย์ปริพาชกเคย
เป็นที่เคารพสักการะของมหาชน เมื่อครั้งพระพุทธเจ้า และภิกษุสาวกยังไม่อุบัติขึ้น

พระผู้มีพระภาคตรัสว่า “จริงอย่างนั้น อานนท์ อัญเดียรถีย์ปริพาชกเป็นผู้ที่
มหาชนสักการะ ...ตราบเท่าที่ตถาคตอรหันตสัมมาสัมพุทธเจ้ายังไม่อุบัติขึ้นในโลก
แต่พอตถาคตอรหันตสัมมาสัมพุทธเจ้าอุบัติขึ้นในโลกแล้ว อัญเดียรถีย์ปริพาชกก็เป็น
ผู้ที่มหาชนไม่สักการะ ไม่เคารพ ไม่นับถือ ไม่บูชา ไม่นอบน้อม ไม่ได้จิ๋ว บิณฑบาต
เสนาสนะ และคิลานปัจจัยเภสัชบริขาร บัดนี้ ตถาคตและภิกษุสงฆ์ เป็นผู้ที่มหาชน
สักการะ เคารพ นับถือ บูชา นอบน้อม ได้จิ๋ว บิณฑบาต เสนาสนะ และคิลาน
ปัจจัยเภสัชบริขาร” จากนั้น พระผู้มีพระภาคทรงทราบเนื้อความนั้นแล้ว จึงทรง
เปล่งอุทานว่า

หึ่งห้อยนั้นส่องสว่างอยู่ได้ชั่วเวลาดวงอาทิตย์ยังไม่ขึ้น
เมื่อดวงอาทิตย์ขึ้นแล้ว ก็อับแสงและไม่ส่องสว่างได้เลย
อัญเดียรถีย์ก็เหมือนกัน รุ่งเรืองอยู่ได้
ชั่วเวลาที่พระสัมมาสัมพุทธเจ้ายังไม่อุบัติขึ้นในโลก
แต่เมื่อใด พระสัมมาสัมพุทธเจ้าอุบัติขึ้นในโลก
เมื่อนั้น อัญเดียรถีย์พร้อมทั้งสาธุศิษย์ก็อับเฉา
หมดความรู้เรื่องอีกต่อไป
พวกเขามีความเห็นผิด จึงไม่พ้นจากทุกข์ไปได้

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้:
ทิวฏฐิคือความเห็นที่ไม่บริสุทธิ์ของบุคคล ย่อมไม่งดงาม ธรรมวินัยที่กล่าวไว้ไม่ได้ ไร้ความปฏิบัติชอบ

¹¹⁹ พ.อุ. (ไทย) ๒๕/๖๐/๓๐๘.

ย่อมไม่บริสุทธิ์ เปรียบเสมือนแสงของหิ่งห้อย ส่วนทิวทัศน์ที่บริสุทธิ์ ความเห็นที่ขอบของบุคคล ย่อมงดงาม ธรรมวินัยที่กล่าวไว้ดีแล้ว และประเพณีปฏิบัติปฏิบัติชอบ ย่อมบริสุทธิ์ แด่แสงโชติช่วงตั้งพระอาทิตย์ขับไล่ความมืดมิดของราตรี ด้วยเหตุนี้บุคคลผู้ปรารถนาความสุขพึงปฏิบัติตนให้บริสุทธิ์งดงามทั้งความคิด คำพูด และการกระทำ ชีวิตจึงจะรุ่งโรจน์ส่องสว่างดังแสงแห่งพระอาทิตย์

(๗) จุฬวรรค หมวดว่าด้วยเรื่องเล็กน้อย

วรรคที่ ๗ – ใบที่ ๗ จุฬวรรค ปฐมลกฺขณกฺกัฏฐียสูตร¹²⁰

องค์ความรู้ในจุฬวรรค ปฐมลกฺขณกฺกัฏฐียสูตร: สมัยหนึ่ง พระผู้มีพระภาคประทับอยู่ ณ พระเชตวัน อารามของอนาถปิณฑิกเศรษฐี เขตกรุงสาวัตถี สมัยนั้น ท่านพระสารีบุตรชี้แจงให้ท่านพระลกฺขณกฺกัฏฐียะเห็นชัด ชวนใจให้อยากรับเอาไปปฏิบัติ เร้าใจให้อาจหาญ แกล้วกล้า ปลอดภัยให้สดชื่นร่าเริงด้วยธรรมิกถาโดยวิธีต่าง ๆ จิตของท่านพระลกฺขณกฺกัฏฐียะหลุดพ้นจากอาสวะทั้งหลาย เพราะไม่ถ่อมมัน

พระผู้มีพระภาคได้ทอดพระเนตรเห็นท่านพระสารีบุตรชี้แจงให้ท่านพระลกฺขณกฺกัฏฐียะเห็นชัด ชวนใจให้อยากรับเอาไปปฏิบัติ เร้าใจให้อาจหาญ แกล้วกล้า ปลอดภัยให้สดชื่นร่าเริงด้วยธรรมิกถาโดยวิธีต่าง ๆ จิตของท่านพระลกฺขณกฺกัฏฐียะ หลุดพ้นจากอาสวะทั้งหลาย เพราะไม่ถ่อมมัน ลำดับนั้น พระผู้มีพระภาคทรงทราบเนื้อความนั้นแล้ว จึงทรงเปล่งอุทานนี้ ในเวลานั้นว่า

บุคคลหลุดพ้นแล้วในธรรมทั้งปวงทั้งชั้นสูงและชั้นต่ำ

ไม่หลงเข้าใจว่า นี่เป็นของเรา นี่เป็นตัวเรา

มีจิตหลุดพ้นได้เด็ดขาดอย่างนี้ ชื่อว่าข้ามพ้นโอฆะ

ที่ตนยังไม่เคยข้ามได้ ไม่ต้องมีภพใหม่อีก

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้: พระลกฺขณกฺกัฏฐียะเป็นผู้มีโศกทรัพย์มาก แต่มีวรรณะไม่งาม รูปร่างเตี้ยไม่น่าเลื่อมใส มีความเข้าใจในจิตที่บกพร่องของตน แสวงหาบรรลพด้วยการขอรธรรมฐานและฟังธรรมจากพระสารีบุตรผู้เลิศด้วยปัญญา จึงหลุดพ้นจากอาสวะทั้งหลายได้ เมื่อใดที่น้อมธรรมเข้ามาใส่ตัวเมื่อนั้นย่อมรู้ธรรม เห็นธรรม เข้าใจธรรมได้ในที่สุดเช่นเดียวกับพระลกฺขณกฺกัฏฐียะ ผู้ที่ไม่ยึดมั่นถ่อมมันในรูปกายภายนอก แต่ให้ความสำคัญต่อการพัฒนาจิตใจภายในให้เจริญย่อมประสบความสำเร็จได้ในที่สุด

(๘) ปาฏลิกามิยวรรค หมวดว่าด้วยปาฏลิกาม

วรรคที่ ๘ – ใบที่ ๘ ปาฏลิกามิยวรรค วิสาขาสสูตร¹²¹

องค์ความรู้ในปาฏลิกามิยวรรค วิสาขาสสูตร: สมัยหนึ่ง พระผู้มีพระภาคประทับอยู่ ณ ปราสาทในบุพพารามของนางวิสาขามิคระมาตา เขตกรุงสาวัตถี สมัยนั้น หลานสาวผู้เป็นที่รัก ที่ชอบใจ ของนางวิสาขามิคระมาตาเสียชีวิตลง ครั้งนั้น นางวิสาขามิคระมาตามีผ้าเปียก ผมเปียก เข้าไป เฝ้าพระผู้มีพระภาคแต่เพียงวัน ถวายอภิวาทแล้วนั่ง ณ ที่สมควร พระผู้มีพระภาค ได้ตรัสถามนาง

¹²⁰ พ.อุ. (ไทย) ๒๕/๖๑/๓๐๙.

¹²¹ พ.อุ. (ไทย) ๒๕/๗๘/๓๔๑.

วิสาขามิคารมาตาดังนี้ว่า “วิสาขา เธอมาจากไหน จึงมีผ้าเปียก ผมเปียก เข้ามาที่นี่แต่เพียงวัน” นางวิสาขาทูลตอบว่า “ข้าแต่พระองค์ผู้เจริญ หลานสาวผู้เป็นที่รัก ที่ชอบใจ ของหม่อมฉันเสียชีวิตแล้ว จึงทำให้หม่อมฉันมีผ้าเปียก ผมเปียกเข้ามาที่นี่แต่เพียงวัน พระพุทธเจ้าข้า”

พระผู้มีพระภาคตรัสถามว่า “วิสาขา เธอต้องการมีบุตรและหลานจำนวนเท่าใดกับ ชาวกรุงสาวัตถีหรือ”

นางวิสาขาทูลตอบว่า “ข้าแต่พระองค์ผู้เจริญ หม่อมฉันต้องการมีบุตรและหลานจำนวนเท่ากับชาวกรุงสาวัตถี พระพุทธเจ้าข้า”

พระผู้มีพระภาคตรัสถามว่า “วิสาขา ชาวกรุงสาวัตถีเสียชีวิตลง แต่ละวันมากเท่าไร”

นางวิสาขาทูลตอบว่า “ข้าแต่พระองค์ผู้เจริญ ชาวกรุงสาวัตถีเสียชีวิตลง แต่ละวัน ๑๐ คนบ้าง ๙ คนบ้าง ๘ คนบ้าง ๗ คนบ้าง ๖ คนบ้าง ๕ คนบ้าง ๔ คนบ้าง ๓ คนบ้าง ๒ คนบ้าง ๑ คนบ้าง กรุงสาวัตถีจะไม่ว่างเว้นจากคนที่เสียชีวิตเลย พระพุทธเจ้าข้า”

พระผู้มีพระภาคตรัสถามว่า “วิสาขา เธอเข้าใจเรื่องนั้นว่าอย่างไร เธอต้องมี ผ้าเปียก ผมเปียก ทุกครั้งทุกคราวหรือ”

นางวิสาขาทูลตอบว่า “ไม่ถึงขนาดนั้นหรอก พระพุทธเจ้าข้า มีลูกและหลานมากขนาดนั้น หม่อมฉันก็พอใจแล้ว พระพุทธเจ้าข้า”

พระผู้มีพระภาคตรัสว่า “วิสาขา ผู้มีสิ่งเป็นที่รัก ๑๐๐ ก็มีทุกข์ ๑๐๐ ผู้มีสิ่งเป็นที่รัก ๙๐ ก็มีทุกข์ ๙๐ ผู้มีสิ่งเป็นที่รัก ๘๐ ก็มีทุกข์ ๘๐ ผู้มีสิ่งเป็นที่รัก ๗๐ ก็มีทุกข์ ๗๐ ผู้มีสิ่งเป็นที่รัก ๖๐ ก็มีทุกข์ ๖๐ ผู้มีสิ่งเป็นที่รัก ๕๐ ก็มีทุกข์ ๕๐ ผู้มีสิ่งเป็นที่รัก ๔๐ ก็มีทุกข์ ๔๐ ผู้มีสิ่งเป็นที่รัก ๓๐ ก็มีทุกข์ ๓๐ ผู้มีสิ่งเป็นที่รัก ๒๐ ก็มีทุกข์ ๒๐ ผู้มีสิ่งเป็นที่รัก ๑๐ ก็มีทุกข์ ๑๐ ผู้มีสิ่งเป็นที่รัก ๙ ก็มีทุกข์ ๙ ผู้มีสิ่งเป็นที่รัก ๘ ก็มีทุกข์ ๘ ผู้มีสิ่งเป็นที่รัก ๗ ก็มีทุกข์ ๗ ผู้มีสิ่งเป็นที่รัก ๖ ก็มีทุกข์ ๖ ผู้มีสิ่งเป็นที่รัก ๕ ก็มีทุกข์ ๕ ผู้มีสิ่งเป็นที่รัก ๔ ก็มีทุกข์ ๔ ผู้มีสิ่งเป็นที่รัก ๓ ก็มีทุกข์ ๓ ผู้มีสิ่งเป็นที่รัก ๒ ก็มีทุกข์ ๒ ผู้มีสิ่งเป็นที่รักเพียง ๑ ก็มีทุกข์เพียง ๑ ผู้ไม่มีสิ่งเป็นที่รัก ก็ไม่มีทุกข์ ซึ่งเราเรียกว่า ผู้หมดความโศก ปราศจากกิเลสจตุรสุติ ไม่มีความคับแค้นใจ”

ลำดับนั้น พระผู้มีพระภาคทรงทราบเนื้อความนั้นแล้ว จึงทรงเปล่งอุทานนี้ ในเวลานั้นว่า ความโศก ความเศร้าครวญ และความทุกข์หลากหลายมีในโลกนี้ ย่อมเกิดมิได้เพราะอาศัยสิ่งเป็นที่รัก เมื่อไม่มีสิ่งเป็นที่รัก ความเศร้าโศกเป็นต้นเหล่านี้ก็ไม่มี เพราะฉะนั้น คนที่ไม่มีสิ่งใดเป็นที่รักในโลก จึงชื่อว่ามีความสุข ปราศจากความเศร้าโศก ดังนั้น ผู้ปรารถนาความไม่เศร้าโศก ปราศจากกิเลสจตุรสุติ จึงไม่ควรยึดสิ่งใดในโลกว่าเป็นที่รัก

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้: องค์ความรู้ในวิสาขาสุตรแสดงให้เห็นถึงความจริงของชีวิตว่าทุกชีวิตเมื่อมีเกิดขึ้น ย่อมมีความดับสิ้นไปเป็นธรรมดาของชีวิต ย่อมทำให้บุคคลเกิดความทุกข์ ความโศกเพราะพลัดพรากจากสิ่งอันเป็นที่รัก

หากมีสิ่งอันเป็นที่รักมากก็ย่อมเกิดความทุกข์มาก หากมีสิ่งอันเป็นที่รักน้อยก็ทุกข์น้อย ปราศจากสิ่งอันเป็นที่รัก ก็ย่อมไม่ทุกข์เพราะความพลัดพรากจากสิ่งอันเป็นที่รัก

๒.๓ การพัฒนาสื่อการเรียนรู้เกมการวัดวิถีพุทธในสังคมออนไลน์

๒.๓.๑ ความหมายของการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เกมการวัดวิถีพุทธในสังคมออนไลน์

ความหมายของการพัฒนาสามารถใช้ได้หลากหลายบริบททั้งการพัฒนาบุคคล การพัฒนาสถานที่ รวมทั้งการพัฒนาจิตใจ การพัฒนาสติปัญญา ในงานวิจัยฉบับนี้มุ่งเน้นการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ ซึ่งจำเป็นต้องเข้าใจความหมายของการพัฒนาเป็นเบื้องต้น

๒.๓.๑.๑ ความหมายของการพัฒนา

การพัฒนา (Development) คือกระบวนการหรือกิจกรรมที่มุ่งเน้นการเปลี่ยนแปลงหรือปรับปรุงเพื่อ นำสิ่งที่มียู่ไปสู่สถานะที่ดีขึ้น หรือที่มีคุณค่ามากขึ้นตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ล่วงหน้า การพัฒนามีลักษณะที่หลากหลายและสามารถเกี่ยวข้องกับหลายด้านของชีวิต ดังนั้นความหมายของการพัฒนาสามารถเข้าใจได้ในหลายบริบท

๑) การพัฒนาบุคคล: การพัฒนาบุคคลหมายถึงกระบวนการที่เน้นการเรียนรู้, การพัฒนาทักษะ, และการเติบโตทางบุคคล เพื่อเสริมสร้างความสามารถและปรับตัวต่อสถานการณ์ที่เปลี่ยนไป

๒) การพัฒนาระบบ: การพัฒนาระบบเกี่ยวข้องกับการปรับปรุงหรือสร้างระบบที่มีอยู่ เพื่อให้สามารถทำงานได้มีประสิทธิภาพและตอบสนองต่อความต้องการ

๓) การพัฒนาเศรษฐกิจ: การพัฒนาทางเศรษฐกิจมีต่อการสร้างความมั่งคั่ง การลงทุน และการพัฒนาทรัพยากรที่สำคัญ

๔) การพัฒนาเทคโนโลยี: การพัฒนาทางเทคโนโลยีเน้นการสร้าง พัฒนา และนวัตกรรมเทคโนโลยีเพื่อให้ได้ผลิตภัณฑ์หรือบริการที่มีประสิทธิภาพ

๕) การพัฒนาสังคม: การพัฒนาสังคมมุ่งเน้นการปรับปรุงคุณภาพชีวิต การเพิ่มพูนความรู้ และการสร้างสังคมที่ยั่งยืน

การพัฒนาจึงมีบทบาทสำคัญในการสร้างการเปลี่ยนแปลงที่เชื่อมโยงกับการเจริญเติบโตและความยั่งยืนทั้งในระดับบุคคล องค์กร และสังคม สอดคล้องกับงานวิจัยของ โชควิธี อันวาร์¹²² สรุปแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาของนักวิชาการแบ่งเป็น ๓ กลุ่ม ดังนี้

๑) การพัฒนา หมายถึง ความเจริญ คือเป็นการเพิ่มผลผลิตซึ่งกระทำโดยระบบสังคมร่วมกับสิ่งแวดล้อม เช่น การผลิตข้าวเพิ่มขึ้น การสร้างถนน สร้างสะพาน สร้างเขื่อน

¹²² โชควิธี อันวาร์, รูปแบบการพัฒนาแบบบูรณาการเพื่อความเป็นเลิศของตำบลเขาหินอำเภอบางปะกง จังหวัดฉะเชิงเทรา, วิทยานิพนธ์ดุษฎีบัณฑิต: มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์, ๒๕๖๑, หน้า ๑๓.

๒) การพัฒนา หมายถึง การเปลี่ยนแปลงระบบการทำงาน เช่น มีการเปลี่ยนระบบการเมือง ระบบสังคม ระบบการบริหาร

๓) การพัฒนา เป็นการเน้นวัตถุประสงค์หลักและความต้องการที่ได้รับความเห็นชอบหรือสนับสนุนจากบุคคลอย่างกว้างขวาง

กล่าวโดยสรุป การพัฒนาหมายถึงกระบวนการหรือกิจกรรมที่เน้นการเปลี่ยนแปลงเพื่อปรับปรุงสถานะหรือสภาพที่มีอยู่ เพื่อให้ดีขึ้น หรือพัฒนาไปในทิศทางที่ดีขึ้นตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ก่อนหน้านี้ การพัฒนาสามารถเกี่ยวข้องกับหลายด้าน เช่น การพัฒนาบุคคล การพัฒนาระบบ การพัฒนาเศรษฐกิจ และการพัฒนาเทคโนโลยี ซึ่งมีการใช้ความรู้ ทักษะ และทรัพยากรต่าง ๆ เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่เป็นประโยชน์ต่อกลุ่มหรือระบบนั้น ๆ ซึ่งในงานวิจัยนี้มุ่งเน้นการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมการ์ด

๒.๓.๑.๒ ความหมายของการพัฒนาสื่อการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์

การพัฒนาสื่อการเรียนรู้วิถีพุทธเป็นกระบวนการสร้างสื่อหรือทรัพยากรทางการศึกษาที่เอื้อต่อการเรียนรู้และการได้มาซึ่งความรู้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเกี่ยวข้องกับการออกแบบการผลิตสื่อประเภทต่าง ๆ เช่น หนังสือ e-book วิดีโอ มัลติมีเดีย หลักสูตรออนไลน์ และแอปพลิเคชันบนมือถือ เพื่อสร้างเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ ให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาในหลักคำสอนของพระพุทธศาสนาได้ดีขึ้น กลุ่มเป้าหมายเข้าถึงสื่อได้ดีขึ้น ในยุคปัจจุบันจึงนำเทคโนโลยีต่าง ๆ เข้ามาประยุกต์ใช้ในการผลิตสื่อเพื่อการเรียนรู้และเผยแพร่ความรู้ตามหลักคำสอนของพระพุทธศาสนา

ตัวอย่าง การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ทางด้านศาสนาของพระไพศาล วิสาโล เจ้าอาวาสวัดป่าสุคะโต อำเภอแก่งคร้อ จังหวัดชัยภูมิ ซึ่งท่านเป็นพระนักคิด นักเขียน และพระนักปฏิบัติธรรม และบรรยายธรรมที่สร้างสรรค์ผลงานทางศาสนาเผยแพร่อย่างสม่ำเสมอ จากงานวิจัยของ นายวศิน ประดิษฐ์ศิลป์¹²³ ได้ศึกษานวัตกรรมทางวิถีคิดเพื่อการสื่อสารศาสนาของพระไพศาล วิสาโล พบว่าพระไพศาล วิสาโล ใช้ “นวัตกรรมสื่อ” ได้แก่

๑) สื่อดั้งเดิม หมายถึง สื่อประเพณีทางพระพุทธศาสนา (Buddhist Traditional Media) อัน ได้แก่ สื่อบุคคล สื่อพิธีกรรม สื่อสถานที่ สื่อวัตถุ การเทศน์ ฯลฯ

๒) สื่อสมัยใหม่ (Modern Contemporary Media) หมายถึง สื่อที่เกิดขึ้นภายหลังสื่อประเพณี ได้แก่ สื่อโทรทัศน์ สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อกิจกรรม สื่อใหม่

๓) สื่ออื่น ๆ ได้แก่ เครือข่ายการสื่อสารและผลงานวิชาการ โดยสื่อสารผ่าน “นวัตกรรมสาร” ประกอบด้วย การเล่าเรื่อง การผสมผสานเรื่องทางโลกและทางธรรม การอ้างอิงข้อมูลทางวิชาการ อารมณ์ขัน การตั้งอารมณ์ การร้อยถนอความหมาย ความใกล้ชิด ภาษาที่สะท้อนความถ่อมตัว และการใช้สาร ภาษาอังกฤษ ทำให้เกิดนวัตกรรมการสื่อสารศาสนาที่มีเอกลักษณ์เฉพาะ มีความเหมาะสมกับ กลุ่มผู้มีการศึกษาและบริบทสังคมไทยปัจจุบัน

¹²³ นายวศิน ประดิษฐ์ศิลป์, นวัตกรรมทางวิถีคิดเพื่อการสื่อสารศาสนาของพระไพศาล วิสาโล, วิทยานิพนธ์ ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (นิเทศศาสตร์และนวัตกรรม) ปีการศึกษา ๒๕๕๖, หน้า บทคัดย่อ.

๒.๓.๑.๓ รูปแบบการเรียนรู้วิถีพุทธ

กระทรวงศึกษาธิการ อธิบายความไว้ว่า วิถีพุทธเป็นแนวทางดำเนินชีวิต (Buddhist way of life) ที่เป็นมัชฌิมาปฏิปทาโดยยึดหลักไตรสิกขา คือ ศีล สมาธิ ปัญญา ซึ่งเป็นวิถีชีวิตและวัฒนธรรมที่ได้มาจากคำสอนทางพระพุทธศาสนา ซึ่งหลักพุทธธรรมเป็นองค์ความรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้ศึกษาเข้าใจธรรมชาติของโลกและชีวิตที่แท้จริง สามารถใช้เป็นแนวทางการดำเนินชีวิตตั้งแต่ระดับการดำเนินชีวิตประจำวันของคนทั่วไป จนถึงระดับของนักบวชผู้มั่งมีชีวิตที่บริสุทธิ์¹²⁴

การเรียนรู้วิถีพุทธมีหลากหลายรูปแบบเพื่อให้พุทธศาสนิกชนได้เรียนรู้และเข้าใจในการนำหลักธรรมคำสอนของพระพุทธเจ้าไปใช้ในการดำเนินชีวิตตามแนวทางของชาวพุทธ

ทิพย์วดี เหลืองกระจ่าง ได้อธิบายความหมายของการเรียนรู้ตามแนวพุทธศาสตร์ว่าเป็นการเรียนรู้ในการดำเนินชีวิตที่ดี โดยการพัฒนาตนทั้งทางด้านศีล(พฤติกรรม) สมาธิ (จิตใจ) และปัญญา¹²⁵

วิภาดา พินลา ได้อธิบายความหมายของการจัดการเรียนรู้ตามแนวพุทธ ศาสตร์ว่าเป็นขั้นตอนการจัดกิจกรรมของครูที่มุ่งเน้นกระตุ้นให้ผู้เรียนได้สัมผัส รับรู้ และลงมือปฏิบัติ ด้วยตนเอง จากการบูรณาการหลักธรรมทางพระพุทธศาสนามาประยุกต์ใช้ชั้นเรียน เพื่อเป็นแนวทางปฏิบัติสู่ความเป็นคนดี คนเก่ง และมีความสุข เติบโตตามศักยภาพของผู้เรียนยุคใหม่ทั้งในด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา¹²⁶

นรา ตรีธัญญา ได้อธิบายความหมายของการจัดการเรียนรู้ตามแนว พระพุทธศาสนาว่าเกี่ยวข้องกับพฤติกรรม ซึ่งพฤติกรรมของมนุษย์ในทางพระพุทธศาสนา จะต้องทำ ความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องกรรม และเรื่องสิกขา โดยเรื่องกรรม เป็นเรื่องของพฤติกรรมของมนุษย์ ส่วน เรื่องสิกขา เป็นเรื่องการพัฒนาพฤติกรรม¹²⁷

พระมหาวีระพงษ์ สิงห์ครุฑ ได้อธิบายความหมายของกระบวนการเรียนรู้ แบบพุทธะว่าเป็นการพัฒนาตนให้เป็นคนดีของสังคม โดยผ่านกระบวนการฝึกตนทั้งด้านพฤติกรรม (ศีล) ด้าน

¹²⁴ กระทรวงศึกษาธิการ, แนวทางการดำเนินงานโรงเรียนวิถีพุทธ, (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์อุษาการพิมพ์, ๒๕๔๗), หน้า ๙-๑๑.

¹²⁵ ทิพย์วดี เหลืองกระจ่าง, การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ตามแนวพุทธศาสตร์เพื่อพัฒนาผู้สูงอายุ, *วิทยานิพนธ์ปริญญา ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต* สาขาวิชาพัฒนศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๔, หน้า ๔๘.

¹²⁶ วิภาดา พินลา, กระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวพุทธศาสตร์สำหรับครูสังคมศึกษา เพื่อปลูกฝังจริยธรรมในผู้เรียนยุคศตวรรษที่ ๒๑, *วารสาร Veridian E Journal* ๗ สาขา มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ, ๙(๑), ๑๔๓๐ - ๑๔๓๙.

¹²⁷ นรา ตรีธัญญา, การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ตามแนวพุทธศาสน์เพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามแนวปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมปลาย, *วิทยานิพนธ์ปริญญา ดุษฎีบัณฑิต* สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, ๒๕๕๘, หน้า ๓๗.

จิตใจ (สมาธิ) และด้านความรู้ (ปัญญา) เป็นกระบวนการศึกษา เพื่อพัฒนาตนเองให้เกิด ปัญญาเห็นแจ้งตามความเป็นจริง¹²⁸

พระศักดิ์ดา งานหมั่น ได้อธิบายความหมายของการเรียนรู้ตามหลักพุทธ ศาสตร์ว่าเป็น การเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาร่างกาย จิตใจ และปัญญา เน้นวิธีการเรียนรู้ การค้นพบด้วย ตนเอง การ ประเมินตนเองและปรับปรุงแก้ไขผลแห่งการปฏิบัตินั้นเป็นนิจ โดยมีครูเป็นกัลยาณมิตร คอยชี้แนะ แนวทาง ช่วยสร้างบรรยากาศทางวิชาการเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเป็นเลิศด้านร่างกาย จิตใจ และ ปัญญาในศตวรรษที่ ๒๑¹²⁹

มณฑา ชุ่มสุคนธ์และคณะ ได้นำเสนอ โมดูลการเรียนรู้ที่ยึดหลัก พุทธวิธีการสอน ๔ วิธี คือ

- ๑) การอธิบาย สอนทนา ซักถามให้เข้าใจชัดเจน (สันตัสสนา)
- ๒) ทำการสาธิตให้ยอมรับและปฏิบัติตาม (สมาทปนา)
- ๓) เฝยีสถานการณ์ เพื่อปลูกเร้าให้เกิดความกระตือรือร้น (สมุตเตสนา)
- ๔) แข่งขันเกมให้เกิดความเพลิดเพลินสนุกกับการปฏิบัติ (สัมปหังสนา)¹³⁰

วิภาดา พินลา¹³¹ ได้นำเสนอกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวพุทธศาสตร์สำหรับ ครูสังคัมศึกษา ซึ่งมีกระบวนการละเอียด ดังต่อไปนี้

ขั้นที่ ๑ กระตุ้นร่างกาย เป็นการให้ผู้เรียนรับรู้สิ่งเร้าภายนอก ผ่านการสัมผัส ทางด้านร่างกาย ผู้สอน นำข่าว ภาพ เหตุการณ์ (กรณีศึกษา) วิดีทัศน์หรือเล่านิทานเกี่ยวกับธรรมะที่ จะเรียน โดย ผู้เรียนร่วมกันอภิปราย หรือให้ผู้เรียนออกมาเล่าเรื่องราวเคยประสบเหตุการณ์ดังกล่าว หรือไม่ ให้เพื่อนๆ ฟังในห้องเรียน เพื่อให้พิจารณา ถึงปัญหาที่เกิดขึ้น แล้ววางแผนทางในการ แก้ปัญหา และเห็น คุณค่าของการแก้ปัญหาอย่างถูกต้องต่อไป

ขั้นที่ ๒ รวบรวมจิตใจ เป็นการให้ผู้เรียนระลึกอยู่กับลมหายใจ ด้วยการทำ สมาธิ ๕-๑๐ นาที แล้ว ผู้สอนอธิบายถึงกฎ ระเบียบ วินัยทั้งทางกาย และวาจาในชั้นเรียน จากนั้น บอกถึงหลักการหรือ ข้อเท็จจริง เกี่ยวกับเรื่องที่เรียน เช่น หลักการของหลักธรรม เพื่อให้ผู้เรียนมี ความรู้ความเข้าใจใน เบื้องต้นเกี่ยวกับหลักธรรมนั้น ๆ ก่อน

¹²⁸ พระมหาวิระพงษ์ สิงห์ครุฑ, ผลการจัดการเรียนการสอนแบบพุทธะ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียน เจตคติต่อการเรียน และทักษะทางสังคม สาระพระพุทธศาสนา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖, **วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต** สาขาวิชา วิทยาการทางการศึกษาและการจัดการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ, ๒๕๕๗, หน้า ๒๔.

¹²⁹ พระศักดิ์ดา งานหมั่น, การจัดการเรียนรู้ตามแนวพุทธศาสตร์ในศตวรรษที่ ๒๑, **วารสารสห วิทยาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์**, ๑(๑), ๒๕๖๑, หน้า ๕.

¹³⁰ มณฑา ชุ่มสุคนธ์, โมดูลการเรียนรู้ที่ยึดหลักพุทธวิธีการสอนสำหรับเกษตรกรกลุ่มชาวอินทรีย์ เรื่องการจัดการหลังการเก็บเกี่ยว, **วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม**, ๑๓ (๒), ๒๕๕๗, หน้า ๑๖๘.

¹³¹ วิภาดา พินลา, กระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวพุทธศาสตร์สำหรับครูสังคัมศึกษาเพื่อปลูกฝัง จริยธรรมในผู้เรียนยุคศตวรรษที่ ๒๑, **วารสาร viridian E journal**, สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ, ๒๕๕๘, หน้า ๑๔๓๙.

ขั้นที่ ๓ วิเคราะห์สติปัญญา เป็นการให้ผู้เรียนแยกแยะข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็นจากการทำใบงาน เพื่อฝึกการคิดอย่างมีเหตุผล โดยให้ค้นหาข้อเท็จจริงในเอกสาร ตำรา หนังสือประเภทต่าง ๆ ป้ายนิเทศ สื่ออุปกรณ์ต่าง ๆ ตลอดจนแหล่งความรู้ด้านเทคโนโลยีประเภทต่าง ๆ ทั้งข้อเท็จจริงและ ข้อคิดเห็นต่าง ๆ จากนั้นผู้เรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนองานเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้กับกลุ่มอื่น ๆ เกี่ยวกับประเด็นหัวข้อปัญหา หรืออุปสรรค หาสาเหตุของปัญหา หลักธรรมที่นำมาใช้ในชีวิตประจำวันอันเป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหา

ขั้นที่ ๔ ทบทวนสังคัม เป็นการให้ผู้เรียนตรวจสอบความคิดเพื่อนำไปปฏิบัติ โดยการให้ ผู้เรียน แบ่งกลุ่ม โดยต้องคละเพศและความสามารถเป็นกลุ่ม ๕-๖ คน ตั้งคำถามกระตุ้น และส่งเสริม ให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการตอบคำถามเกี่ยวกับข้อเท็จจริงก่อนนำไปใช้¹³²

สมน อมรวิวัฒน์ ได้นำเสนอแนวของการจัดการเรียนรู้แบบไตรสิกขา โดยประกอบด้วยขั้นตอนในการศึกษา ๓ ขั้น ได้แก่

ขั้นที่ ๑ ศีล เป็นการควบคุมให้ผู้เรียนอยู่ในระเบียบวินัยทั้งทางกาย และวาจาให้อยู่ในสภาพ เรียบร้อยเป็นปกติ พร้อมทั้งจะเรียน

ขั้นที่ ๒ สมาธิ เป็นการให้ผู้เรียนรวบรวมจิตใจ ความคิดให้แน่วแน่เป็นจุดเดียว ผู้เรียนตัดสิ่งรบกวนอื่น ๆ ออกจากความคิดและจิตใจ

ขั้นที่ ๓ ปัญญา เป็นขั้นที่ผู้เรียนใช้สมาธิ การมีจิตแน่วแน่ ทำความเข้าใจปัญหา แก้ไขปัญหา จนเกิดความรู้แจ้ง เข้าใจ แก้ปัญหาได้ เกิดการเรียนรู้ เกิดปัญญาญาณขึ้นในตนเอง มีมโนทัศน์ในเรื่อง นั้นได้ถูกต้อง ตามเป็นจริง¹³³

กล่าวโดยสรุป รูปแบบการเรียนรู้วิถีพุทธมีหลากหลายรูปแบบการเรียนรู้ เน้นเพื่อให้เกิดความเข้าใจวิถีชีวิตของชาวพุทธ เข้าใจคำสอนทางพระพุทธศาสนา นำสู่ปัญญาในการดำเนินชีวิตตามวิถีชาวพุทธ ดังนี้

๑) รูปแบบการเรียนรู้จากการฝึกปฏิบัติ การอบรมศีล สมาธิ เพื่อให้เกิดสติปัญญาในการดำเนินชีวิต ด้วยการเข้าหลักสูตรฝึกอบรมปฏิบัติธรรมตามสถานปฏิบัติธรรมต่าง ๆ ในพระพุทธศาสนา

๒) รูปแบบการเรียนรู้จากการศึกษาธรรมะ การเข้าร่วมกลุ่มศึกษาธรรมะ การสนทนาธรรมเกี่ยวกับคำสอนและคัมภีร์ทางพระพุทธศาสนา ทั้งในระดับปฐมภูมิ ทุติยภูมิ ตติยภูมิ บุคคลที่รวมกลุ่มศึกษาธรรมะมีใจเดียวกัน กลุ่มเหล่านี้มักพบปะกันเป็นประจำเพื่อศึกษา ไตร่ตรอง และแบ่งปันข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับหลักพุทธศาสนาและวิธีการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

๓) รูปแบบการเรียนรู้ทางหลักสูตรออนไลน์ ปัจจุบันมีการอบรมหลักสูตรปฏิบัติธรรมทางออนไลน์หลายสำนักปฏิบัติธรรม เช่น หลักสูตรอบรมการปฏิบัติธรรมออนไลน์ของวัด

¹³² วิภาดา พินลา, กระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวพุทธศาสตร์สำหรับครูสังคมศึกษาเพื่อปลูกฝังจริยธรรมในผู้เรียนยุคศตวรรษที่ ๒๑, วารสาร viridian E Journal , สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ, ๒๕๕๙, หน้า ๑๔๓๐ - ๑๔๓๙.

¹³³ สมน อมรวิวัฒน์, พุทธวิธีสอน [เอกสารการประชุมทางวิชาการพระพุทธศาสนากับการศึกษาในประเทศไทย]. (กรุงเทพฯ: กรมการศาสนา, ๒๕๑๓), หน้า ๔๗ - ๔๘.

มเหยงค์ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา หลักสูตรการสัมมนาออนไลน์ผ่านเว็บไซต์ที่นำเสนอโดยองค์กร และครูชาวพุทธที่มีชื่อเสียง หลักสูตรเหล่านี้ครอบคลุมหัวข้อต่าง ๆ มากมาย รวมถึงจริยธรรมทาง พุทธศาสนา การทำสมาธิ การมีสติ และการประยุกต์ใช้หลักธรรมทางพุทธศาสนาในสังคม

๔) รูปแบบการเรียนรู้จากการเยี่ยมชมวัดวาอาราม พุทธสถาน การเยี่ยมชมวัด หรือวัดวาอารามในท้องถิ่นเพื่อเข้าร่วมการฟังธรรมบรรยาย หรือร่วมพิธีกรรม ที่สามารถเรียนรู้ เกี่ยวกับการปฏิบัติทางพุทธศาสนา และการมีส่วนร่วมกับชุมชน

๕) รูปแบบการเรียนรู้จากงานอาสาสมัคร การมีส่วนร่วมในงานอาสาสมัคร ภายในองค์กรพุทธศาสนาหรือโครงการชุมชนที่ส่งเสริมความเห็นอกเห็นใจ ความเมตตา และ สวัสดิการสังคม เมื่อเข้าร่วมกิจกรรมเหล่านี้อย่างจริงจัง จะสามารถนำหลักพุทธศาสนาแห่งการ บริการ ความมีน้ำใจ และความเชื่อมโยงถึงกัน

การเรียนรู้เกี่ยวกับวิถีชีวิตของชาวพุทธคือการเดินทางตลอดชีวิต และจำเป็นอย่ างที่จะต้องเข้าถึงวิถีชีวิตนั้นด้วยใจที่เปิดกว้าง ความอดทน และความเต็มใจที่จะนำคำสอนไปใช้ใน ชีวิตประจำวันของตนเอง

๒.๓.๑.๔ รูปแบบสื่อการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคม

การเรียนรู้วิถีพุทธ (Learning od Buddhist way) เป็นรูปแบบการเรียนรู้แนว ทางการดำเนินชีวิตตามหลักคำสอนของพระพุทธเจ้า ตั้งแต่วิถีคิด วิธีการฝึกหัดปฏิบัติตนตามแนวคำ สอนของพระพุทธเจ้า มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดความรู้เข้าใจธรรมชาติของชีวิตเพื่ออยู่อย่างรู้เท่าทันตาม ความเป็นจริง และน้อมนำคำสอนของพระพุทธเจ้าไปประยุกต์ใช้ในชีวิตของตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับ รูปแบบการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑

รูปแบบการเรียนรู้ของผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ นี้ต้องการที่จะเรียนรู้จากปัญหาที่ เกิดในสังคมแห่งความจริงซึ่งเป็นสิ่งใกล้ตัว สื่อจึงมีความสำคัญในการเชื่อมโยงเรื่องราวต่าง ๆ แบบสห วิทยาการ (Interdisciplinary) สนุกกับการเรียน (Student engagement) ด้วยการกระทำ (Learning by doing) สามารถเห็นผลลัพธ์ (Outcome) ของการกระทำได้ทันทีมีอิสระทางความคิด ความสนใจ และให้ความสำคัญกับการสืบค้นข้อมูล เรียนรู้ด้วยตนเองในทุก สถานที่ตลอดเวลาโดยมี สื่อเทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการเชื่อมโยงกระบวนการเรียนรู้

ปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศได้พัฒนาไปอย่างรวดเร็ว ทุกคนสามารถเข้าถึงระบบ อินเทอร์เน็ตได้ง่าย ประกอบกับจำนวนผู้ใช้งานที่มีเพิ่มมากขึ้นทุกวัน ทุกคนมีอิสระที่จะเข้าไปแบ่งปัน ความรู้และเลือก เครื่องมือที่ดีที่สุด เพื่อนำไป เผยแพร่ความรู้ที่ตัวเองต้องการสื่อสาร และเสนอ ความคิดใหม่ ๆ ได้โดยไม่ถูก ปิดกั้น รูปแบบการสอน ของผู้สอนต้องตระหนักกับการเปลี่ยนถ่ายของ ข้อมูล (Content) จากข้อมูลที่คงที่ (Static Content) เข้าสู่ยุคของข้อมูลที่มีการเคลื่อนไหว เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา (Dynamic Content) เช่นเดียวกันกับสื่อการเรียนรู้ทางพระพุทธศาสนา

การเรียนรู้ทางด้านศาสนาในอดีต เป็นการใช้สื่อแบบดั้งเดิม หมายถึง สื่อประเพณี ทางพระพุทธศาสนา (Buddhist Traditional Media) ได้แก่ สื่อบุคคล สื่อพิธีกรรม สื่อสถานที่ สื่อ วัตถุ การเทศน์ พระสงฆ์เผยแผ่ศาสนาด้วยปากเปล่า (มุขปาฐะ) เป็นหลัก เช่น การเทศนาสั่งสอนใน วันพระ ซึ่งทั้งพระสงฆ์และพุทธศาสนิกชนจะต้องอยู่ต่อหน้าในเวลาและสถานที่เดียวกัน นับเป็นการ

สื่อสารรูปแบบดั้งเดิมที่ใช้สืบทอดกันมายาวนาน เช่น หลวงพ่อชา สุภัทโท ใช้ “สื่อบุคคล” คือ ตัวหลวง พ่อชาเองเป็นสื่อในการถ่ายทอดธรรมะ ผ่านการบรรยายธรรมแบบต่อหน้า ซึ่งถือว่าเป็นรูปแบบการ สื่อสารแบบดั้งเดิมของพระพุทธศาสนา มีกลยุทธ์ทางการสื่อสารที่สำคัญ ได้แก่ กลยุทธ์การเล่าเรื่อง การอุปมาอุปมัย และความสอดคล้องระหว่างสิ่งที่พูดและสิ่งที่ปฏิบัติซึ่งอยู่ในมุมมองทางธรรม ล้วนๆ¹³⁴

จิราพร เนติธาดาได้ศึกษา เรื่อง “วิธีการถ่ายทอดธรรมะของหลวงพ่อชา สุภัทโท” พบว่าใช้วิธีการสื่อสารศาสนา ๓ ลำดับ คือ ๑) เล่าเรื่องให้ฟัง โดยใช้เรื่องที่ไม่ซับซ้อนมีตัวละคร เพียง ๑-๒ ตัว เหตุการณ์ที่เล่ามีความสัมพันธ์เป็นเหตุเป็นผลตามหลักธรรมชาติ ๒) ปฏิบัติให้ดูเป็น ตัวอย่าง (เป็นสื่ออวัจนภาษาและสัญลักษณ์ของการปฏิบัติธรรม) แล้วจึง ๓) ให้ผู้ฟังปฏิบัติตาม¹³⁵

การถ่ายทอดของหลวงพ่อชาจะใช้คำพูดสั้นๆ ง่ายๆ ไม่ใช้ศัพท์พระพุทธศาสนา (คำ บาลี) แต่เมื่อต้องใช้ ก็จะมีการอธิบายตัวอย่างประกอบ การยกตัวอย่างใช้วิธีอุปมาอุปมัย โดยอธิบาย หลักธรรมที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมผ่านตัวอย่างที่อยู่รอบ ๆ ตัว ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้ฟังล้วนแต่ มี ประสบการณ์มาก่อนจึงทำให้นึกภาพตามได้ง่าย จุดเด่นของการถ่ายทอดสื่อธรรมะของหลวงพ่อชา คือสื่อบุคคล คือการปฏิบัติตนได้ดังเช่นที่พูด จึงเป็นส่วนสำคัญในการนำใจผู้ฟังให้มีส่วนร่วม กับ ประสบการณ์ตรงของท่านที่ถ่ายทอด

ปัจจุบันรูปแบบการเผยแผ่ศาสนาเปลี่ยนแปลง พระสงฆ์นำสื่อสมัยใหม่ Modern Contemporary Media) มาประยุกต์ใช้ รวมทั้งสื่อสังคมออนไลน์ (Social media) ที่ใช้เชื่อมโยงคน ในสังคม เพื่อเผยแผ่คำสอน แลกเปลี่ยนเนื้อหา สร้างเครือข่าย กระจายข่าวสารอย่างรวดเร็วแบบ เรียลไทม์ (real time) และมี “นวัตกรรมสาร” ได้แก่ กลยุทธ์การออกแบบสารโดยคำนึงถึงผู้รับสาร ธรรมชาติของสื่อ ช่วงเวลา และสถานที่ในการสื่อสาร ธรรมะในชีวิตประจำวัน วาทศิลป์ทางภาษา เช่น ใช้สัมผัส คำซ้ำ คำสำนวนและภาษาต่างประเทศ คำถามเชิงวรรณศิลป์ การเปรียบเทียบ ฯลฯ และ กลยุทธ์การใช้อารมณ์ขัน ในขณะที่หลักคิดในการเผยแผ่ศาสนาเป็นการเผยแผ่พระพุทธศาสนาในเชิง รุก (Active Buddhism) โดยมียุทธศาสตร์ว่า “เข้าใจ เข้าใจ เข้าถึง”¹³⁶ อันประกอบด้วยกลวิธีใน การดำเนินงาน ๓ ประการ คือ ๑) การเปลี่ยนภาพลักษณ์ของพระพุทธศาสนา ให้ทันสมัย (การนำ ศาสนามาข้องเกี่ยวกับทางโลก) ๒) นำเสนอหลักธรรมที่เข้าใจง่าย และ ๓) การแปรทฤษฎีสู่การปฏิบัติ

¹³⁴ จิราพร เนติธาดา, วิธีการถ่ายทอดธรรมะของหลวงพ่อชา สุภัทโท, นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๔๒, หน้า ๑๗.

¹³⁵ จิราพร เนติธาดา, วิธีการถ่ายทอดธรรมะของหลวงพ่อชา สุภัทโท, นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๔๒, หน้า ๑๗.

¹³⁶ ณวิมณห์ สุขไพบูลย์, การประยุกต์แนวความคิดการตลาดเพื่อสังคมในการเผยแผ่ธรรมะ: กรณีศึกษา พระมหาภูติชัย วชิรเมธี, วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๓.

ในชีวิตจริงโดยใช้หลักการตลาดเพื่อสังคม โดยผลการวิจัยพบว่า ผู้รับสาร มีความคิดเห็นต่อสารของท่าน ว. วชิรเมธี ทั้งในเชิงบวกและลบ¹³⁷

สังคมปัจจุบัน มีรูปแบบสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายที่ตอบสนองความต้องการและความชอบที่แตกต่างกัน ต่อไปนี้เป็นรูปแบบที่ใช้กันทั่วไป ได้แก่

๑. สื่อสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร และวารสาร สื่อสิ่งพิมพ์ให้ข้อมูลเชิงลึกและเข้าถึงได้ง่ายแบบออฟไลน์ เป็นที่ต้องการของหลาย ๆ คนเนื่องจากมีลักษณะที่จับต้องได้และอ่านง่าย

๒. สื่อดิจิทัล การถือกำเนิดของเทคโนโลยี สื่อดิจิทัลจึงได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้น ประกอบด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-books) บทความออนไลน์ บล็อก และนิตยสารดิจิทัล สื่อดิจิทัลมีข้อได้เปรียบในการเข้าถึงที่รวดเร็ว คุณลักษณะเชิงโต้ตอบ และความสามารถในการอัปเดตข้อมูลแบบเรียลไทม์

๓. สื่อเสียง สื่อรูปแบบนี้ประกอบด้วยพอดแคสต์ หนังสือเสียง และการออกอากาศวิทยุ สื่อเสียงเหมาะสำหรับผู้ที่ต้องการเรียนรู้หรือบริโภคข้อมูลขณะทำกิจกรรมอื่น ๆ เช่น การขับรถหรือออกกำลังกาย มอบประสบการณ์การเรียนรู้แบบแฮนด์ฟรี

๔. สื่อวิดีโอ สื่อวิดีโอประกอบด้วยวิดีโอเพื่อการศึกษา บทความสอนออนไลน์ สารคดี และการสัมภาษณ์ผ่านเว็บ รูปแบบนี้ช่วยให้สามารถเรียนรู้ด้วยภาพและการได้ยิน ทำให้น่าสนใจและมีประสิทธิภาพสำหรับบุคคลจำนวนมาก แพลตฟอร์ม เช่น YouTube และแพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ทำให้เนื้อหาวิดีโอเข้าถึงได้อย่างกว้างขวาง

๕. สื่อเชิงโต้ตอบ สื่อรูปแบบนี้ประกอบด้วยแอปเพื่อการศึกษา แพลตฟอร์ม E-learning และเว็บไซต์ที่มีกระดานโต้ตอบ สื่อเชิงโต้ตอบนำเสนอประสบการณ์การเรียนรู้ที่เป็นส่วนตัวและปรับเปลี่ยนได้ ทำให้ผู้ใช้สามารถมีส่วนร่วมกับเนื้อหาได้อย่างเข้มข้น โดยมักจะประกอบด้วยแบบทดสอบ การจำลอง และองค์ประกอบแบบโต้ตอบอื่น ๆ

๖. สื่อสังคมออนไลน์ (social media) แพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook) ทวิตเตอร์ (Twitter) เป็นต้น ซึ่งทำหน้าที่เป็นแหล่งข้อมูลและการเรียนรู้ และแบ่งปันความรู้ ในการเข้าร่วมกลุ่มสังคมออนไลน์ และเข้าถึงเนื้อหาที่ได้รับการดูแลจัดการ อย่างไรก็ตาม การประเมินความน่าเชื่อถือและความถูกต้องของข้อมูลที่แชร์บนสื่อสังคมออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณเป็นสิ่งสำคัญ

๒.๓.๒ รูปแบบสื่อการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์

สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) หมายถึง สื่อดิจิทัลที่เป็นเครื่องมือปฏิบัติการที่มีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต โดยเน้นให้ผู้ใช้เป็นทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสาร มีส่วนร่วมอย่างสร้างสรรค์ในรูปแบบของข้อมูลเนื้อหา ภาพ วิดีโอ เป็นต้น

¹³⁷ อ่างแล้ว, วศิน ประดิษฐ์ศิลป์, วิทยานิพนธ์ นวัตกรรมทางวิธีคิดเพื่อการสื่อสารศาสนาของพระไพศาล วิสาโล, ๒๕๕๖, หน้า ๑๗.

คำว่า “social media” ราชบัณฑิตยสถานบัญญัติศัพท์ภาษาไทยว่า “สื่อสังคม”¹³⁸ หรือที่คนทั่วไปเรียกว่า “สื่อออนไลน์” หรือ “สื่อสังคมออนไลน์” โดยทางเทคนิค หมายถึง โปรแกรมกลุ่มหนึ่งที่ทำงานโดยใช้พื้นฐานเทคโนโลยีของเว็บ เช่น เฟซบุ๊ก เว็บไซต์ และบล็อกต่าง ๆ ตัวอย่างเช่น เฟซบุ๊ก (Facebook) เป็นเว็บไซต์ซึ่งบริษัทอเมริกันที่ชื่อว่า Facebook เป็นผู้ให้บริการ เฟซบุ๊กเป็นเว็บไซต์เครือข่ายสังคมเว็บไซต์หนึ่ง เริ่มขึ้นเมื่อ พ.ศ. ๒๕๔๗ โดยนักศึกษามหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด ได้แก่ มาร์ก ซักเคอร์เบิร์ก และเพื่อนร่วมห้องในมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด สมาชิกเพื่อนผู้ก่อตั้ง คือ เอดูอาโด ซาเวอริน, แอนดรูว์ แม็กคอลล์ม, ดัสติน มอสโควิส และคริส ฮิวจ์ส เปิดบริการผ่านคอมพิวเตอร์ให้นักศึกษาในมหาวิทยาลัยของตนได้ติดต่อกัน ต่อมาสมาชิกก็ขยายวงออกไปเป็นนักศึกษาจากมหาวิทยาลัยอื่น นักเรียนชั้นมัธยม และในที่สุดก็เป็นประชาชนทั่วไปที่อายุเกิน ๑๓ ปี การเข้าเป็นสมาชิกเฟซบุ๊กไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายใด ๆ ผู้สมัครใหม่เพียงแค่ส่งประวัติ ภาพ แล้วก็เริ่มต้นสร้างเครือข่ายใหม่ เว็บไซต์นี้มีบริการต่าง ๆ มากมาย เช่น มีกระดานข่าวส่วนตัว (profile wall) เพื่อให้เพื่อนในเครือข่ายเข้ามาติดตามข่าวสาร มีบริการคอยเตือนเพื่อน ๆ ว่าตอนนี้ตนอยู่ที่ไหนกำลังทำอะไร เพื่อการแข่งขันทางธุรกิจ เฟซบุ๊กจึงเพิ่มบริการให้สมาชิกอีกมากมาย เช่น การสร้างเครือข่ายชุมชนการเรียนรู้ทางการศึกษา หรือเครือข่ายกิจกรรมที่น่าสนใจร่วมกันผ่านกลุ่มทางเฟซบุ๊ก เช่น กลุ่มเอไอ พุทธศิลป์ ศิลปะสร้างสรรค์ ประเทศไทย ที่มีความสนใจในการสร้างภาพพุทธศิลป์จาก AI และใช้พื้นที่ในเครือข่ายกลุ่มแสดงรูปภาพที่สร้างสรรค์ และแลกเปลี่ยนความรู้การใช้ชุดคำสั่งร่วมกันในกลุ่ม หรือเพจครูภูมิทัศน์ “สอนสร้างสื่อ” ที่แบ่งปันองค์ความรู้ในการผลิตสื่อการสอนผ่านช่องทางเฟซบุ๊ก เป็นต้น ซึ่งจัดเป็นช่องทางหนึ่งของสื่อสังคมออนไลน์

แนวคิดการนำสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนนับจึงเป็นกลยุทธ์ที่สำคัญ ในระดับอุดมศึกษาที่ส่งเสริมและสนับสนุนให้เกิดเป็นรูปธรรมที่ชัดเจน และปัจจุบันสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ได้กลายเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการสร้างสื่อให้เกิดเป็นเครือข่ายเชื่อมโยงกันในโลกออนไลน์ ที่เปิดโอกาสให้ทุกคนสามารถใช้เป็นช่องทางในการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างง่ายและสะดวกรวดเร็ว ซึ่งจะทำให้เกิดประโยชน์ต่อการจัดการศึกษาเป็นอย่างมากโดยไม่เสียค่าใช้จ่ายในการซื้อลิขสิทธิ์แต่ อย่างใด

ปัจจุบันสื่อสังคมออนไลน์มีอิทธิพลต่อผู้คนมากขึ้นทุกเพศวัย จากการจัดอันดับสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของ Electronic Transaction Development Agency (Public Organizations) ๓ ลำดับแรกที่มีผู้นิยมใช้บ่อยได้แก่ เฟซบุ๊ก (Facebook), ไลน์ (Line) และ ยูทูบ (Youtube) สอดคล้องกับผลงานวิจัยเรื่องผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์วิชาสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยยะลา ของบุปผา ไชยแสง ได้พบว่า ผู้เรียนสาขาวิชาการจัดการนิยมใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนอันดับหนึ่ง คือ เฟ

¹³⁸ <https://royalsociety.go.th/ศัพท์บัญญัติของสำนักงานราชบัณฑิตยสภา>.

ชบุ๊ก (Facebook) ในขณะที่ผู้เรียนสาขาวิชาภาษาอังกฤษใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียน คือ ยูทูบ เป็นอันดับหนึ่ง¹³⁹

การพัฒนาการเรียนการสอนของครูที่กำลังผลักดันให้เป็นชุมชนการเรียนรู้ครูเพื่อศิษย์ เป็นเส้นทางพัฒนาการสอนในยุคการเปลี่ยนแปลง สหัสวรรษที่ ๒๑ ที่ต้องใช้ทักษะการเรียนรู้ ทักษะชีวิต และทักษะ ICTครูจะต้องพัฒนาตนเองอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้มีคุณภาพ มีความสามารถ เหมาะกับการเป็นครูยุคใหม่ สื่อการเรียนการสอนเป็นสิ่งสำคัญที่มีบทบาทสำคัญในการจัดการเรียนรู้ เนื่องจากเป็นตัวกลางที่ช่วยให้การสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้ผู้เรียนเข้าใจความหมายใน เนื้อหาบทเรียนได้ตรงตามที่ต้องการ บทบาทของครูไทยในศตวรรษที่ ๒๑ จึงต้องเปลี่ยนแปลง จากครูสอน กลายเป็น ครูโค้ช เมื่อบทบาทของครูปรับเปลี่ยน กลยุทธ์ในการจัดการเรียนการสอน รวมทั้งสื่อการเรียนรู้จึงต้องพัฒนาต่อไปเรื่อย ๆ ให้เกิดประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น และการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบมัลติมีเดีย เพื่อนำเสนอข้อมูลผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ก็มีความจำเป็นมากขึ้นต่อการให้บริการการศึกษาผ่านอินเทอร์เน็ต หรือเรียกว่า อีเลิร์นนิง (E - Learning) โดยมีการพัฒนาสื่อใหม่ (New Media) ให้เป็นช่องทางเทคโนโลยีการสื่อสารหรืออินเทอร์เน็ต และการพัฒนาสื่อทางสังคม (Social Media) เป็นเครื่องมือที่นำมาใช้ในเชิงบูรณาการของเนื้อหาผ่านการ ถ่ายทอดจากการเขียนและการส่งผ่านข้อมูลผ่านทางเว็บไซต์หรือเว็บเพจ สื่อประเภทดังกล่าวสามารถ นำมาใช้ในการเรียนการสอนของครูได้หลากหลายรูปแบบ วิวัฒนาการของสื่อทางการศึกษาจากอดีตสู่ ปัจจุบัน มีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนารูปแบบไปอย่างรวดเร็ว ล้วนมีคุณค่าแก่การปรับใช้ในวง การศึกษาให้เหมาะสมกับสภาพการณ์ทางสังคมในปัจจุบัน¹⁴⁰

แรวีกเนอร์¹⁴¹ (Ronald Wagner, Ph.D.) แห่ง California University of Pennsylvania ประเทศสหรัฐอเมริกาได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับการใช้สื่อทางสังคม (Social Media) เพื่อการเรียนรู้ โดยใช้ ช่องทางของสื่อกระแสหลักที่เป็นที่นิยม คือ เฟซบุ๊ก (Facebook) เพื่อนำมาปรับใช้ในการเรียนการสอนดังต่อไปนี้

แนวคิด ๕ ประการสำหรับการใช้เฟซบุ๊ก (Facebook) เพื่อการเรียนการสอน

๑. ใช้เฟซบุ๊ก (Facebook) เสมือนหนึ่งเป็นการสร้างระบบบริหารจัดการความรู้ (Use as Learning Management Systems: LMS)
๒. ใช้เฟซบุ๊ก (Facebook) เพื่อเป็นแหล่งสำหรับการสืบค้นอ้างอิง (Reference Citations)

¹³⁹ บุปผา ไชยแสง, “ผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ วิชาสารสนเทศเพื่อการ เรียนรู้ตลอดชีวิต ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา”, วารสารอินฟอร์เมชัน มหาวิทยาลัยขอนแก่น, ๒๕๖๒, หน้า ๑ - ๓.

¹⁴⁰ อมรรัตน์ แซ่ก๊ว, “การจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อใหม่”, วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี, ปีที่ ๘ ฉบับที่ ๑ มกราคม-เมษายน ๒๕๕๙, หน้า ๒๕๑.

¹⁴¹ Wagner, R., Social Media Tools for Teaching and Learning, *Athletic Training Education Journal*, 6(1) (2011, January-March), p. 51 - 52.

๓. ใช้สำหรับการประกาศหรือประชาสัมพันธ์ (Announcements)

๔. ใช้ในการสื่อสารข้อความภายหลังการสอนหรือจบบทเรียนในชั้นเรียน (Post Class Notes)

๕. ใช้ในการอภิปรายกลุ่มเชิงสร้างสรรค์ (Create Group Discussions)

ประเภทของสื่อการเรียนรู้ในสังคมออนไลน์ มีดังนี้¹⁴²

๑. เว็บบล็อก (Web blogs) หรือ blogs คือ สื่อส่วนบุคคลบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่ใช้เผยแพร่ ในรูปแบบของ ข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ ข้อคิดเห็น บันทึกส่วนตัวสามารถแบ่งปันให้ผู้อื่นเข้าไปอ่านหรือแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมได้

๒. โซเชียลเน็ตเวิร์กกิง (Social Networking) หรือ เครือข่ายทางสังคมในอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นเครือข่ายทางสังคมที่ใช้เชื่อมต่อระหว่างบุคคล กลุ่มบุคคลเพื่อให้เกิดเป็นกลุ่มสังคม เพื่อร่วมกันแลกเปลี่ยนแบ่งปันข้อมูลระหว่างกันทั้งด้านธุรกิจ การเมือง การศึกษา เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook) อินสตาแกรม (Instagram) เป็นต้น

๓. บล็อกจิ๋ว (Micro Blogging) เป็นเว็บเซอร์วิสหรือเว็บไซต์ที่ให้บริการแก่ บุคคลทั่วไป สำหรับให้ผู้ให้บริการเขียนข้อความสั้นๆ ประมาณ ๑๔๐ ตัวอักษร ที่เรียกว่า “Status” หรือ “Notice” เพื่อแสดงสถานะของตัวเองว่ากำลังทำอะไรอยู่ หรือแจ้งข่าวสาร ต่าง ๆ แก่กลุ่มเพื่อนในสังคมออนไลน์ เช่น ทวิตเตอร์ (twitter) เป็นต้น

๔. ออนไลน์วิดีโอ (Online Video)” เป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการวิดีโอออนไลน์โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย เนื่องจากเนื้อหาที่น่าสนใจในวิดีโอออนไลน์ไม่ถูกจำกัดโดยผังรายการที่แน่นอนและตายตัว ทำให้ผู้ใช้บริการสามารถติดตามชมได้อย่างต่อเนื่อง รวมทั้งผู้ใช้สามารถเลือกชมเนื้อหาได้ตามความต้องการและยังสามารถเชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องได้ เช่น เว็บไซต์ Youtube เป็นต้น

๕. โฟโต้แชร์ริง (Photo Sharing) เป็นเว็บไซต์ที่เน้นให้บริการฝากรูปภาพโดยผู้ใช้บริการสามารถอัปโหลดและดาวน์โหลดรูปภาพเพื่อนำมาใช้งานได้ ที่สำคัญนอกเหนือจากผู้ใช้บริการจะมีโอกาสแบ่งปันรูปภาพแล้ว ยังสามารถใช้เป็นพื้นที่เพื่อเสนอขายภาพที่ตนเองนำเข้าไปฝากได้ เช่น เว็บไซต์ Pixabay

๖. วิกี (Wikis) เป็นเว็บไซต์ที่มีลักษณะเป็นแหล่งข้อมูลหรือความรู้ (Data/Knowledge) ซึ่งผู้เขียนส่วนใหญ่อาจจะเป็นนักวิชาการ นักวิชาชีพหรือผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทางด้านต่าง ๆ ทั้งการเมือง เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม ซึ่งผู้ใช้สามารถเขียนหรือแก้ไขข้อมูลได้อย่างอิสระ

๗. โลกเสมือนจริง (Virtual Worlds) การสร้างโลกจินตนาการโดยจำลองส่วนหนึ่งของชีวิตลงไป จัดเป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่ผู้ท่องโลกไซเบอร์ใช้เพื่อสื่อสารระหว่างกันบนอินเทอร์เน็ตในลักษณะโลกเสมือนจริง (Virtual Reality)

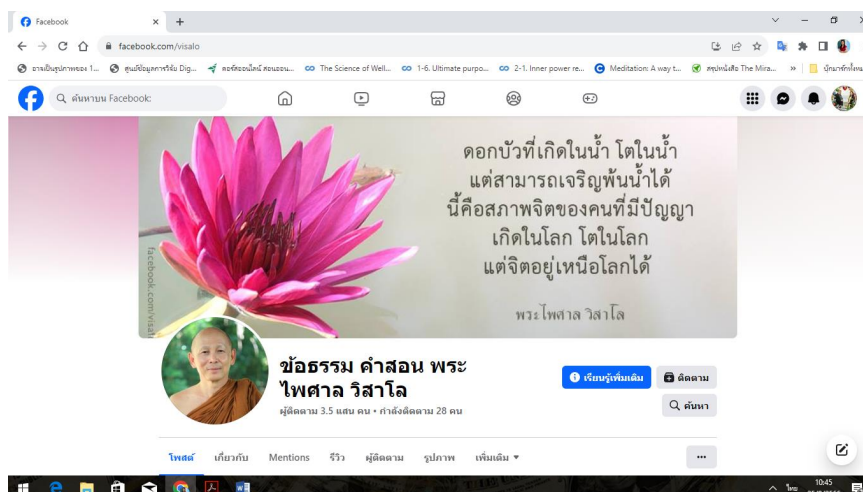
¹⁴² สำนักงานประชาสัมพันธ์, กลยุทธ์การประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ด้วยการใช้เฟซบุ๊ก (Facebook), (กรุงเทพมหานคร: สำนักงานประชาสัมพันธ์ สำนักเลขาธิการวุฒิสภา, ๒๕๖๑), หน้า ๔-๖.

๘. คราวด์ซอร์ซิง (Crowd Sourcing) มาจากการรวมของคำสองคำคือ Crowd และ Outsourcing เป็นหลักการขอความร่วมมือจากบุคคลในเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยสามารถจัดทำในรูปของเว็บไซต์ที่มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อค้นหาคำตอบและวิธีการแก้ปัญหาต่าง ๆ ทั้งทางธุรกิจ การศึกษา รวมทั้งการสื่อสาร โดยอาจจะเป็นการดึงความร่วมมือจากเครือข่ายทางสังคมมาช่วยตรวจสอบข้อมูลเสนอความคิดเห็นหรือให้ข้อเสนอแนะ กลุ่มคนที่เข้ามาให้ข้อมูลอาจจะประชาชนทั่วไป หรือผู้มีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านที่อยู่ในภาคธุรกิจ หรือเชี่ยวชาญด้านอื่น ๆ

๙. พอดคาสติ้ง (Podcasting or Podcast) มาจากการรวมตัวของสองคำ คือ “Pod” กับ “Broadcasting” ซึ่ง “POD” หรือ Personal On – Demand คือ อุปสงค์หรือความต้องการส่วนบุคคล ส่วน “Broadcasting” เป็นการนำสื่อต่าง ๆ มารวมกันในรูปของภาพและเสียง หรืออาจกล่าวง่าย ๆ Podcast คือ การบันทึกภาพและเสียงแล้วนำมาไว้ในเว็บเพจ (Web Page) เพื่อเผยแพร่ให้บุคคลภายนอก ที่สนใจดาวน์โหลดเพื่อนำไปใช้งาน

๑๐. กระดานความคิดเห็น (Discuss / Review/ Opinion) เป็นเว็บบอร์ดที่ผู้ใช้ อินเทอร์เน็ตสามารถแสดงความคิดเห็น โดยอาจจะเกี่ยวกับ สินค้าหรือบริการ ประเด็นสาธารณะทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคม เช่น เว็บไซต์ Pantip เป็นต้น

รูปแบบการใช้สื่อการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์ในปัจจุบันมีหลากหลายรูปแบบ และเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เป็นที่นิยมมาก ได้แก่ เฟซบุ๊ก (Facebook)



๒.๗ ภาพแสดงโปรไฟล์เฟซบุ๊ก พ่อธรรม คำสอน พระไพศาล วิสาโล

ตัวอย่างเช่น พระไพศาล วิสาโล ซึ่งมีเอกลักษณ์ในการเป็นพระสงฆ์นักสื่อสารศาสนา รูปแบบการสื่อสารศาสนาของพระไพศาล วิสาโล แตกต่างแปลกใหม่ไปจากการสื่อสารทางพระพุทธศาสนาแบบดั้งเดิม โดยเฉพาะ “นวัตกรรมสื่อ” (Innovative Media) คือ การประยุกต์ใช้สื่อสมัยใหม่ให้เข้ากับบริบททางการสื่อสาร ต่าง ๆ และ “นวัตกรรมสาร” (Innovative Message) คือ การเลือกใช้สารได้เหมาะสมกับสื่อ และประเด็นที่ต้องการสื่อสาร ดังที่ พระไพศาล วิสาโล ได้ให้สัมภาษณ์ในนิตยสาร CHIP ว่า “ทุกวันนี้ อาตมาใช้ เฟซบุ๊กในการเผยแผ่ธรรมะ คิดว่าเฟซบุ๊กได้รับความนิยมมากกว่า และเข้าถึงผู้คนได้ง่ายกว่าเว็บไซต์ของอาตมาที่ visalo.org ก็ยังทำอยู่ แต่คนเข้า

น้อยกว่ามาก”¹⁴³ สอดคล้องกับงานวิจัยของหลายเล่ม เช่น งานวิจัยของ บุปผา ไชยแสง, งานวิจัยของ บุญคำ ดีสุขงาม, งานวิจัยของมนตรี วิวาท์สุข และงานวิจัยของ สภากรักษ์ จูตระกูล ซึ่งกล่าวว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์เฟซบุ๊ก (Facebook) เป็นที่มากที่สุดของพระภิกษุในการใช้เผยแผ่หลักธรรม

อีกตัวอย่างที่น่าสนใจในการใช้สื่อวิถีพุทธในสังคมออนไลน์ คือเว็บไซต์ อาทิ เว็บไซต์ของ วัดญาณเวศกวัน¹⁴⁴ซึ่งมีการเผยแผ่หลักธรรมคำสอนของพระพุทธศาสนาหลากหลายรูปแบบทั้งสื่อ ธรรมะรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (ebook) สื่อธรรมะบรรยายรูปแบบเสียง และรูปแบบออนไลน์ วีดิโอผ่านช่องทาง เฟซบุ๊ก¹⁴⁵

๒.๓.๓ รูปแบบสื่อการเรียนรู้เกมการ์ดวิถีพุทธในสังคมออนไลน์

สื่อเกมการ์ดวิถีพุทธสามารถสร้างสรรค์ได้หลากหลายมิติ ตัวอย่างเช่น

การ์ดพุทธประวัติ ออกแบบโดย กฤษณะ สุริยกันต์ ในชื่อชุด Buddha History Souvenir Card¹⁴⁶ ซึ่งภาพชุดนี้มีทั้งหมด ๔๖ ภาพ สร้างสรรค์จากเรื่องราวจากพุทธประวัติ



๒.๘ ภาพแสดงการ์ดชุดพุทธประวัติ

การ์ดชุดนี้ สามารถนำมาใช้เป็นสื่อเกมการ์ดการเรียนรู้ประวัติพระพุทธเจ้า ในรูปแบบ เกมการ์ดการเล่าเรื่องผ่านภาพแสดงเหตุการณ์ในชีวิตของพระพุทธเจ้า

อีกมิติหนึ่ง สมณชา ประทุมทัย (หมอเข็ม บ้านยิปซี) นักบำบัดปัญหาด้วยไฟฟ้าได้นำ การ์ดชุดนี้มาใช้เป็นเครื่องมือทำนายโชคชะตาผ่านไพ่พุทธประวัติและเป็นกุศโลบายในการใช้ไพ่เป็น เครื่องมือให้ผู้มารับคำปรึกษาได้มีโอกาสอ่านและศึกษาพุทธประวัติจากคู่มือที่ได้จัดทำไว้

มิติของการใช้เป็นเครื่องมือทำนายโชคชะตาและไขปัญหาชีวิตผ่านไพ่พุทธประวัติใน รูปแบบออนไลน์พบว่า เว็บไซต์ <https://www.lcbp.co.th/พุทธประวัติ> เป็นอีกตัวอย่างที่น่าสนใจ

¹⁴³ พระไพศาล วิสาโล, “เทคโนโลยีในทัศนะของพุทธศาสนา” มีนาคม, ปีที่ ๑๐, ฉบับที่ ๓, อ้างอิง จาก <http://visalo.org/columnInterview>.

¹⁴⁴ <https://www.watnyanaves.net>, <https://nyanavesk.online>.

¹⁴⁵ <https://www.facebook.com/WatNyanaves.official>.

¹⁴⁶ กฤษณะ สุริยกันต์, Buddha history art souvenir card, (สิงห์บุรี: โรงพิมพ์บุญไพศาล เจริญ, ๒๕๕๘).



๒.๙ ภาพแสดงไฟพุทธประวัติออนไลน์

ดังกรณีตัวอย่างการใช้เครื่องมือทำนายโชคชะตา ดังนี้



๒.๑๐ ภาพแสดงตัวอย่าง

ใบที่ ๖ อภิเชกสมรส คำทำนาย: จะได้พบเนื้อคู่ ได้พบคนรัก หรือกำลังมีความรัก มีคนมานิยมชมชอบ รักใคร่ เรียกว่าสิ่งต่างๆ ในชีวิตจะดีขึ้นในทุกด้าน และมักจะทำให้คนรอบข้างมีชีวิตชีวาตามไปด้วย หมายถึงข่าวดีทุกแบบ

พุทธประวัติตอนอภิเชกสมรส: พระราชบิดามีพระประสงค์ให้เจ้าชายอยู่ครองราชย์ ไม่ประสงค์จะให้ออกบวช จึงผูกมัดเจ้าชายด้วยความสุข ทางโลกต่างๆ โดยสร้างปราสาท ๓ ฤดู ได้แก่ ๑. ร่มปราสาท ฤดูหนาว ๒. สุรมปราสาท ฤดูร้อน ๓. สุกปราสาท ฤดูฝน ไว้เป็นที่ประทับแต่ละฤดู ในปราสาทให้มีแต่คนหนุ่มสาว ประโคมดนตรีขับกล่อมทั้งกลางวันกลางคืน และจัดพิธีคัดเลือกพระชายาให้กับเจ้าชาย ซึ่งผู้ที่ได้รับคัดเลือกให้อภิเชกสมรสกับเจ้าชาย คือ เจ้าหญิงยโสธรา หรือพิมพา พระราชธิดาพระเจ้าสุปปพุทธะ แห่งกรุงเทวทหะ

ใบที่ ๘ ประสูติ คำทำนาย: หมายถึงการได้รับความสุข สมหวัง ได้รับข่าวดี ได้ความรัก ความสวยงาม มีทรัพย์สิน การเกิดของทารก การแต่งงาน กิจกรรมดำเนินไปอย่างราบรื่น

พุทธประวัติตอนราหูผลประสูติ: ครั้นพบเห็นสมณะแล้ว เจ้าชายทรงพำนักที่อุทยานตลอดวัน ณ ที่นั้นราชบุรุษมาทูลแจ้งการประสูติพระโอรสของพระนางยโสธรา ทรงเปล่งอุทานว่า ราหู! ชาต บ่วงเกิดแล้วหนอ เป็นที่มาของชื่อพระโอรสว่า ราหูกุมาร จากนั้น เสด็จกลับพระราชนิเวศน์ทรงสดับคำชมเชยจากพระนางกิสาคอติ มี ธิดาของกษัตริย์องค์หนึ่งว่า “พระราชกุมารนี้ เป็น

บุตร เป็นสามี ของผู้ใด ผู้นั้นย่อมดับทุกข์ได้” ทรงพอพระทัยกับคำว่า ดับทุกข์ (นิพพุตา) จึงเปลื้องสร้อยมุกดาให้เป็นรางวัลแก่พระนาง

ใบที่ ๑๐ มารขวางการออกบวช คำทำนาย: มีสิ่งขัดขวาง หรือวุ่นวายใจ มีความลังเลในการทำกิจการต่างๆ หรือในหน้าที่การงาน หรือตัวคุณสองจิตสองใจ ขัดแย้งกันในตัวเอง ระวังอย่าตกสู่ภายใต้อำนาจกิเลสตัณหา เข้าสู่ด้านมืด มีสติพิจารณา และแน่วแน่ในทางที่ถูกต้อง หมายถึง การท้าทาย มีความตึงเครียด และการเอาชนะ แต่ต้องใช้ความพยายามอย่างหนัก ในการฟันฝ่าอุปสรรค หากคุณมีจิตใจดีมองโลกในแง่ดี ก็สามารถฝ่าฟันอุปสรรคให้ผ่านพ้นไปได้

พุทธประวัติตอนพญามารขวางการออกบวช: พญาวสวัตตีมารทราบว่าเป็นพระบรมโพธิสัตว์ จะออกบวชและตรัสรู้พ้นจากอำนาจของตน จึงปรากฏกายเข้าไปขัดขวางเกลี้ยกล่อมให้เปลี่ยนพระทัยกลับไปครองราชย์ แต่พระองค์ ทรงยืนยันหนักแน่นต่อพญามารว่าจักออกบวช¹⁴⁷

อีกกรณีตัวอย่างที่น่าสนใจคือ การ์ดเพื่อนใจ ใน ๑ ชุดมีทั้งหมด ๕๒ ใบ ซึ่งพระจิตร์ จิตตสวโร รวบรวมจากคำสอนของครูบาอาจารย์ และบทสนทนากับกัลยาณมิตร เพื่อเป็นเครื่องมือเยียวยาจิตใจ หรือเป็นคำแนะนำสำหรับชีวิตในการเป็นเพื่อนใจให้กับผู้ที่ต้องการ ในเวลาที่ต้องการ¹⁴⁸ และเผยแพร่สื่อช่องทางเฟซบุ๊กในเพจวิชาใจ จัดเป็นเกมการ์ดสะสมสำหรับนักสะสมการ์ดคำสอนจากหลักธรรม หรืออีกมิติหนึ่ง กระบวนการสามารถนำมาเป็นเครื่องมือใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกมการ์ดเพื่อนใจซึ่งนำมาจากคำสอนของครูบาอาจารย์ได้ รวมทั้งสามารถดูภาพจากการ์ดเพื่อนใจออนไลน์ได้ผ่านเว็บไซต์ <https://mindfriend.co>



๒.๑๑ ภาพแสดงการ์ดเพื่อนใจ

๒.๓.๔ กระบวนการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เกมการ์ดวิถีพุทธในสังคมออนไลน์

งานวิจัยนี้เน้นการออกแบบและพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบเกมการ์ด ดังนั้นการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์ มีขั้นตอนในการพัฒนาดังนี้

๑. กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่เฉพาะเจาะจง กลุ่มเป้าหมาย และรูปแบบสื่อที่เหมาะสมสำหรับเนื้อหา วัตถุประสงค์ในการพัฒนาสื่อเพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากเนื้อหา

¹⁴⁷ <https://www.lcbp.co.th/พุทธประวัติ>.

¹⁴⁸ พระจิตร์ จิตตสวโร, การ์ดเพื่อนใจ, พิมพ์ครั้งที่ ๒, (กรุงเทพฯ: บริษัทแปลนปรินท์ติ้ง จำกัด).

ของสื่อไปประยุกต์ใช้และเชื่อมโยงกับการดำเนินชีวิตของตนได้ ดังนั้นวัตถุประสงค์ไม่ได้เน้นในการท่องจำเนื้อหา แต่เน้นให้ผู้เรียนมีความสนใจในการค้นคว้าหาความรู้จากคัมภีร์พระไตรปิฎกและสามารถการนำความรู้จากเนื้อหาข้อมูลไปปรับใช้กับชีวิตของตนได้

๒. การกำหนดเนื้อหา ผู้วิจัยดำเนินการกำหนดเนื้อหาสำหรับสื่อการเรียนรู้จากข้อมูลในคัมภีร์ขุททกนิกาย ๓ คัมภีร์ ได้แก่ ขุททกนิกาย ขุททกปาฐะ, ขุททกนิกาย ธรรมบท และขุททกนิกาย อุทาน โดยมีกรอบแนวคิดหลักคือ เนื้อหาข้อมูลเป็นองค์ความรู้ที่สามารถประยุกต์ใช้ได้กับทุกเพศวัยในชีวิตประจำวันได้ โดยเริ่มต้นจากขุททกนิกาย ขุททกปาฐะ เนื่องจากเริ่มต้นจากการเข้าถึงพระรัตนตรัยเป็นสรวง และตามด้วยการสมาทานสิกขาบท ซึ่งเป็นขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้วิถีพุทธคือเริ่มต้นจากการบูชาพระรัตนตรัย และตามด้วยศีลซึ่งเป็นบาทฐานของสมาธิ และสมาธิเป็นบาทฐานของปัญญา จากนั้นนำมาจัดระเบียบข้อมูล คัดเลือกข้อความที่น่าสนใจตรงตามกรอบแนวคิดหลัก และออกแบบภาพประกอบจากโปรแกรม Microsoft Bing Image Creator

๓. การออกแบบสื่อ การออกแบบสื่อมุ่งเน้นไปที่ด้านภาพและข้อความของสื่อการเรียนรู้ โดยเกี่ยวข้องกับการสร้างเลย์เอาต์ การเลือกสี แบบอักษร และรูปภาพประกอบที่เหมาะสมโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป canva และโปรแกรม Microsoft Bing Image Creator

๔. การผลิต หลังจากสรุปเนื้อหาและการออกแบบแล้ว ขั้นตอนการผลิตจึงเริ่มต้นขึ้น ซึ่งเกี่ยวข้องกับการพิมพ์เอกสาร สื่อสิ่งพิมพ์ในรูปแบบการ์ด การบันทึกและตัดต่อวิดีโอ การพัฒนาอัลติมีเดีย การสร้างสื่อในแพลตฟอร์มออนไลน์ ได้แก่ เฟซบุ๊ก และเว็บไซต์ของวิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบูลย์

๕. การประเมินคุณภาพ การดำเนินการตรวจสอบด้วยการประเมินคุณภาพเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งเพื่อให้มั่นใจในความถูกต้อง การทำงาน และการใช้งานของสื่อการเรียนรู้ ซึ่งอาจเกี่ยวข้องกับการตรวจสอบเนื้อหา การทดสอบองค์ประกอบ และการขอคำติชมจากผู้ใช้หรือผู้เชี่ยวชาญจากวงสนทนากลุ่ม (Focus group) ดังนี้

ครั้งที่ ๑ นำชุดต้นแบบสื่อสร้างสรรค์วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ดไปใช้กับนิสิตชั้นปีที่ ๓ มหาวิทยาลัย มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วังน้อย คณะพุทธศาสตร์สาขาวิชาพระพุทธศาสนา จำนวน ๓ รูป/คน เพื่อสังเกตการสื่อความหมายและความคิดเห็นของนิสิตที่มีต่อชุดต้นแบบสื่อสร้างสรรค์วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ด

ครั้งที่ ๒ นำชุดต้นแบบสื่อสร้างสรรค์วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ดไปใช้กับนิสิตชั้นปีที่ ๒ และ ๔ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วังน้อย คณะพุทธศาสตร์สาขาวิชาพระพุทธศาสนาจำนวน ๖ รูป/คน เพื่อสังเกตกระบวนการใช้สื่อ การสื่อความหมายและความคิดเห็นของนิสิตที่มีต่อชุดต้นแบบสื่อสร้างสรรค์วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ด เพื่อนำข้อมูลมาปรับปรุงสื่อ

ครั้งที่ ๓ นำชุดต้นแบบสื่อสร้างสรรค์วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ดที่ปรับปรุง มาจัดกระบวนการเรียนรู้เชิงปฏิบัติการ (Workshop) ผ่านกิจกรรมกระบวนการให้แก่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ได้แก่ อาจารย์ ๕ รูป/คนและนิสิตของวิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบูลย์ ชั้นปีที่ ๑ จำนวน ๖ รูป, ชั้นปีที่ ๒ จำนวน ๑๔ รูป และชั้นปีที่ ๔ จำนวน ๕ รูป รวมจำนวน ๓๐ รูป/คน และการขอคำติชม

จากผู้ใช้อหรือผู้เชี่ยวชาญจากวงสนทนากลุ่ม (Focus group) จำนวน ๕ รูป/คน เพื่อพัฒนาชุดต้นแบบสื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบเกมการ์ดวิถีพุทธ

๖. การเผยแพร่สื่อ เมื่อสื่อการเรียนรู้พร้อมแล้ว นำเผยแพร่ไปยังกลุ่มเป้าหมาย โดยสามารถทำได้ผ่านช่องทางต่าง ๆ เช่น แพลตฟอร์มออนไลน์ ได้แก่ เฟซบุ๊ก และเว็บไซต์วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์ หรือเผยแพร่ในรูปแบบสื่อเกมการ์ด

การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้มีจุดมุ่งหมายเพื่อมอบทรัพยากรที่น่าสนใจ และเข้าถึงได้ ซึ่งรองรับรูปแบบการเรียนรู้และความชอบที่แตกต่างกัน โดยมีบทบาทสำคัญในการศึกษาผู้ใหญ่โดยเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียน และอำนวยความสะดวกในสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยตนเองและเป็นส่วนตัว

งานวิจัยการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์แนวพุทธฉบับนี้มีฐานคิดจากแนวคิดการเรียนรู้ด้วยการหยั่งรู้ สร้างสรรค์เป็นเครื่องมือกระบวนการ (Facilitator's tool) ดังนั้นผู้ให้ข้อมูลสำคัญในงานวิจัยนี้จึงเป็นบุคคลที่มีพื้นฐานในคำสอนพระพุทธศาสนาในระดับหนึ่ง กล่าวคือเป็นผู้สอนพระพุทธศาสนาหรือเป็นผู้ศึกษาคำสอนพระพุทธศาสนา เมื่อประสบการณ์เดิมของคำสอนพระพุทธศาสนาที่มีอยู่ ผสานกับการจัดรูปแบบกระบวนการคิดผ่านเกมการ์ดคำสอนทางพระพุทธศาสนา จึงสามารถจัดแบบ (Pattern) ของความคิดใหม่เพื่อใช้ในการแก้ปัญหาที่ตนเผชิญอยู่ได้ สอดคล้องกับวิถีการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ในการเปลี่ยนบทบาทของครู จากครูสอน (teach) ไปเป็นครูฝึก (coach) และผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ (learning facilitator)¹⁴⁹ หรือเรียกว่า กระบวนการ โดยใช้หลักการในจัดกระบวนการประกอบการใช้เครื่องมือสื่อสร้างสรรค์ที่พัฒนาในงานวิจัย ผ่านกิจกรรม “โค้ชด้วยการ์ด” จัดตามกระบวนการ 7C ซึ่งเป็นยุทธศาสตร์ในการเสริมสร้างการเรียนรู้ด้วยตนเอง ดังนี้

“หลักปรัชญาที่สำคัญต่อการจัดกระบวนการเรียนรู้แนวพุทธเพื่อการเปลี่ยนแปลงภายใน คือ หลักจิตตปัญญา ๗ ประการหรือที่เรียกว่า 7C ได้แก่

- ๑) การพิจารณาด้วยใจอย่างใคร่ครวญ (contemplation) คือ การเข้าสู่สภาวะจิตใจที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้ เข้าถึงศักยภาพภายในของตนเองด้านภายในบุคคล (Intrapersonal)
- ๒) ความรักความเมตตา (compassion) คือ การสร้างบรรยากาศของความรักความเมตตา ความไว้วางใจ ความเข้าใจและการยอมรับ บนพื้นฐานของการเชื่อมั่นในศักยภาพของความเป็นมนุษย์ เพื่อให้เกิดสิ่งแวดล้อมและบริบทที่เกื้อกูลต่อการเรียนรู้
- ๓) การเชื่อมโยงสัมพันธ์ (connectedness) คือ การช่วยให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการเชื่อมโยงประสบการณ์ในกระบวนการเข้ากับชีวิต เพื่อนำมาเข้าสู่ตนเอง ให้กระบวนการเข้ามาสู่ภายในใจตน (internalization) บูรณาการกับวิถีชีวิตของตน รวมถึงการเอื้อให้เกิดการเชื่อมโยงระหว่างผู้เข้าร่วมกระบวนการด้วยกัน สอดประสานเป็นองค์ประกอบในการเรียนรู้

¹⁴⁹ ศ.นพ.วิจารณ์ พานิช, วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ ๒๑, (กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์, ๒๕๕๕), หน้า ๑๑-๑๓.

- ๔) การเผชิญความจริง (confronting reality) คือ การจัดสภาพแวดล้อมและบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการนำพาตนเองออกจากพื้นที่ปลอดภัย หรือความคุ้นชิน เพื่อเผชิญกับพื้นที่เสี่ยงหรือความไม่คุ้นเคย ซึ่งถือเป็นการเปิดพื้นที่ให้กับการเรียนรู้ใหม่ๆ อันจะช่วยให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการมองเห็นความจริงในตนเอง และในบริบทแวดล้อม
- ๕) ความต่อเนื่อง (continuity) คือ การสร้างความไหลลื่นของกระบวนการ ซึ่งจะช่วยให้เกิดพลังและพลวัตในการเรียนรู้ ที่เอื้อให้ศักยภาพการเรียนรู้ ของผู้เข้าร่วมกระบวนการได้รับการปลดปล่อย จนสามารถบ่มเพาะพัฒนาคุณภาพภายในของตนได้อย่างต่อเนื่อง
- ๖) ความมุ่งมั่น (commitment) คือ การสร้างเงื่อนไขให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการเกิดความมุ่งมั่นที่จะเปลี่ยนแปลงตนเอง และนำการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนการกลับไปบูรณาการในชีวิต เพื่อให้การพัฒนาและการเปลี่ยนแปลงภายในตนดำรงอยู่อย่างต่อเนื่องและยั่งยืน
- ๗) ชุมชนแห่งการเรียนรู้ (community) คือ ความรู้สึกเป็นชุมชนร่วมกันของผู้เข้าร่วมกระบวนการทั้งกระบวนการ ที่เกื้อหนุนให้เกิดการเรียนรู้และการเปลี่ยนแปลงภายในของแต่ละคน รวมไปถึงการสร้างเครือข่ายความสัมพันธ์และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกลุ่ม ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่ต่อเนื่องและเชื่อมโยงกับชีวิต”¹⁵⁰

กระบวนการเสริมสร้างการเรียนรู้ในงานวิจัยนี้เน้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผู้เรียนมีส่วนร่วม

และให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเองนอกชั้นเรียนโดยผู้สอนทำหน้าที่เป็นโค้ชและผู้อำนวยความสะดวกเพื่อให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาทักษะชีวิตของตนเอง

๒.๓.๕ การประยุกต์ใช้สื่อการเรียนรู้เกมการ์ดวิถีพุทธ

๒.๓.๕.๑ การประยุกต์ใช้สื่อการเรียนรู้วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ด

งานวิจัยฉบับนี้มีรูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อโดยใช้เกมเป็นฐาน จัดอยู่ในขั้นที่ ๑๑ วจนสัญลักษณ์ (Verbal Symbol) ในกรวยประสบการณ์การเรียนรู้จากสื่อของเอดการ์ เดลล์ ซึ่งเป็นประสบการณ์ขั้นสุดท้ายที่เป็นนามธรรมที่สุด ได้แก่ การใช้ตัวหนังสือในภาษาเขียน หรือ การพูดเป็นถ้อยคำของคน

ขั้นตอนการจัดกระบวนการเรียนรู้ในงานวิจัยฉบับนี้ใช้รูปแบบเกมการ์ดเป็นสื่อเพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้เรียนเกิดความใฝ่รู้ในการศึกษาพระไตรปิฎก และพัฒนาทักษะชีวิตผ่านคำสอนพระพุทธเจ้าที่คัดสรรมาจากหลักคำสอนในคัมภีร์ขุททกนิกาย ๓ คัมภีร์ ได้แก่ ขุททกปาฐะ ธรรมบท และอุทาน ๓ ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

ขั้นที่ ๑ ขั้นนำ

¹⁵⁰ ธนา นิลชัยโกวิทย์, อติศร จันทรสขุ, ศิลปะการจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง: คู่มือกระบวนการจิตตปัญญา, (นครปฐม:ศูนย์จิตตปัญญาศึกษา มหาวิทยาลัยมหิดล, ๒๕๕๒) หน้า ๑๔๐-๑๔๑.

(๑) ผู้นำกระบวนการอธิบายแนวคิดพื้นฐานของเกมการ์ด นำกระบวนการเข้าสู่การพิจารณาด้วยใจอย่างใคร่ครวญ (contemplation) เข้าสู่สภาวะจิตใจที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้ เข้าถึงศักยภาพภายในของตนเอง (Intrapersonal)

(๒) ผู้นำกระบวนการนำเข้าสู่กระบวนการโดยให้ผู้เล่นกลับมาตระหนักรู้ภายในจิตใจของตนเอง เชื่อมโยงประสบการณ์ในกระบวนการเข้ากับชีวิต ไว้วางใจ มองเห็นความจริงในตนเอง และถามคำถามเพื่อค้นหาคำตอบของตนเอง

ขั้นที่ ๒ ขั้นปฏิบัติกิจกรรม

(๑) เลือกการ์ด ๓ ใบ

(๒) ผู้เล่นแต่ละคนอ่านการ์ดที่ตนได้รับให้เพื่อนฟัง และอธิบายความเชื่อมโยงของการ์ดแต่ละใบที่ตนเลือกกับคำถามที่ตนได้ถามกับตนเอง และแลกเปลี่ยนกับเพื่อน สร้างความไหลลื่นของกระบวนการ ซึ่งจะช่วยให้เกิดพลังและพลวัตในการเรียนรู้ และนำการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนการกลับไปบูรณาการในชีวิต

ขั้นที่ ๓ ขั้นสรุปกิจกรรม

ผู้นำกระบวนการสรุปกิจกรรม และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน สร้างความรู้สึกร่วมกันของผู้เข้าร่วมกระบวนการเพื่อสร้างเครือข่ายความสัมพันธ์และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกลุ่ม และเชื่อมโยงการเรียนรู้ที่ได้ไปใช้ในชีวิต

๒.๓.๕.๒ การประยุกต์ใช้สื่อการเรียนรู้เกมการ์ดวิถีพุทธในรูปแบบออนไลน์

หลังจากที่งานวิจัยนี้ออกแบบและพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบเกมการ์ดแล้ว จึงพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์ โดยพัฒนาเกมการ์ดดิจิทัลเผยแพร่ผ่านช่องทางเฟซบุ๊กและเว็บไซต์วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบุลย์ ดังนี้

๑) สื่อสังคมออนไลน์แพลตฟอร์ม เฟซบุ๊ก

หลังจากการเรียนรู้การใช้เกมการ์ด ๓ ชุดโดยสุ่มเลือกชุดละใบแล้ว จากนั้นได้ทำกิจกรรมการโค้ชด้วยการ์ดเป็นกิจกรรมต่อเนื่องเป็นระยะเวลา ๗ วัน โดยสุ่มเลือกการ์ดวันละใบจากการ์ดชุดทางแห่งธรรม และแบ่งปันความรู้ที่ได้จากการ์ดที่ตนเองสุ่มเลือกได้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์แพลตฟอร์มเฟซบุ๊กในกลุ่มกิจกรรมการโค้ชด้วยการ์ดเพื่อสร้างเครือข่ายความสัมพันธ์และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกลุ่ม และเชื่อมโยงการเรียนรู้ที่ได้ไปใช้ในชีวิต



๒.๑๒ ภาพแสดงกลุ่มกิจกรรมโค้ชด้วยการ์ด

และพัฒนาเกมการ์ดวิถีพุทธในรูปแบบดิจิทัลเผยแพร่ในเพจเฟซบุ๊กกลุ่มกิจกรรมโค้ชด้วยการ์ด โดยการสแกนคิวอาร์โค้ดเพื่อดาวน์โหลดเกมการ์ดวิถีพุทธดิจิทัล และคู่มือการใช้ในรูปแบบอีบุ๊กดังนี้

(๑) ชุดเก้าอี้คัมภีร์ เป็นการสร้างสรรค์สื่อจากคัมภีร์ขุททกนิกาย ขุททกปาฐะ ๙ ส่วน มีเกมการ์ดจำนวน ๙ ใบ/ชุดเกม (สแกน QR Code เพื่อดูสื่อเกมการ์ดดิจิทัลชุดเก้าอี้คัมภีร์)



(๒) ชุดทางแห่งธรรม เป็นการสร้างสรรค์สื่อจากคัมภีร์ขุททกนิกาย ธรรมบท ๒๖ พรรค มีเกมการ์ดจำนวน ๒๖ ใบ/ชุดเกม (สแกน QR Code เพื่อดูสื่อเกมการ์ดดิจิทัลชุดทางแห่งธรรม)



(๓) ชุดพุทธอุทยาน เป็นการสร้างสรรค์สื่อจากคัมภีร์ขุททกนิกาย อุทาน ๘ พรรค มีเกมการ์ดจำนวน ๘ ใบ/ชุดเกม (สแกน QR Code เพื่อดูสื่อเกมการ์ดดิจิทัลชุดพุทธอุทยาน)



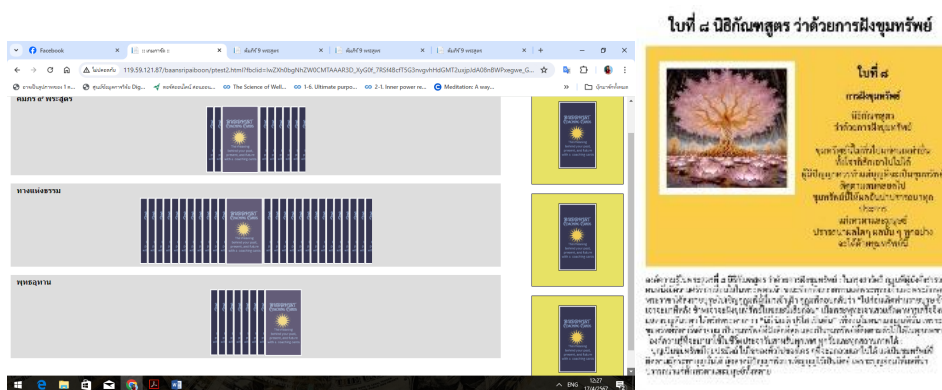
จากนั้นอ่านคู่มือการใช้และองค์ความรู้จากการ์ดแต่ละใบในรูปแบบอีบุ๊กโดยการสแกนคิวอาร์โค้ด



(สแกน QR code เพื่ออ่านคู่มือการใช้เกมการ์ดและองค์ความรู้ของการ์ดแต่ละใบ)

๒) สื่อออนไลน์เว็บไซต์วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบุลย์

การพัฒนาต้นแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์ ผ่าน
 ลิงค์ที่เปิดให้ทดสอบใช้ทั่วไป <http://119.59.121.87/baansripaiboon/ptest2.html> ผ่านทางกลุ่ม
 เฟซบุ๊ก Buddhist Coaching Cards และเว็บไซต์วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพนาลัย



ใบที่ ๑ ยมกวรรค หมวดว่าด้วยธรรมเป็นคู่กันมัญญ
กณทลิวัตถุ



องค์ความรู้ในแบบกรรม นวมาตย์ธรรมเป็นกลุ่ม : ในวรรณคดี พระพุทธเจ้าตรัสสอนธรรมเป็นคู่ ๆ เช่น องค์หนึ่งมาชี้ ตรัสสอนแจ้งทุกประการ ส่วน องค์ที่สองสอนเป็นองค์ที่ ๒ ในมัญจนพิลัต ๓๖ เรื่องนั้น พระพุทธเจ้าตรัสสอนพระอานนตมุนีด้วยวิธีเดียวกันนี้เลย เมื่อมัญจนพิลัตบิณฑก พราหมณ์มีบิดาไม่ยอมให้บวชเพราะกลัวเสียทรัพย์ จึงอุบายหาหนทาง มัญจนพิลัตจึงไปบังคับ บิดาด้วยวิธีบิดาเลยเพราะกลัวจะถูกรังแกจึงตรัสสอนพระเจ้านั้นว่า บิณฑก พราหมณ์เจ้าได้ เสด็จไปประเทศล้นเกล้ามัญจนพิลัตพุทธเจ้า และตั้งตนเป็นพุทธพราหมณ์ฉกฉวยบรรลุโลกาณัน โดย พระพุทธเจ้าตรัสสอนเป็นพระศาสดาองค์ ๑ ดังนี้

ธรรมที่หลาย ๆ คนเป็นท้าวหน้า
มีองค์เป็นใหญ่ สำคัญด้วย
กำหนดมีให้ ทั้งคู่พูดหรือหาดีตามไปด้วย
เพราะตามดังนี้ สุขน้อยก็ตามเขาไป
เหมือนตามคิดตามเขาไป ฉะนั้น

องค์ความรู้ที่เขานำมาใช้ในวิธีประจวบจำแนบสารีบทพุทธ ทุกอันและพุทธกลาณาภาพได้ :
ใช้ไปไหนๆ ท่องจำสวดสวดได้ด้วยใจเป็นผู้สั่งการ จริยวัตรกิจเป็นแบบตนแท้ หาก คิดดี เมื่อ
พูดก็จำว่าเจ้าจริงจริง (ไม่พูดโกหก ไม่พูดหลอกลวง ไม่พูดเท็จจริง พูดสอพลอ) เมื่อจะพูด ย่อมทวน
คำพูดครั้ง ๓ (ไม่ทำผิด ไม่ทำผิด ไม่ทำผิดไปพูดผิดไปถาม) เมื่อคิดอะไรก็พูดไม่สุจริต (ไม่ไป
กล่าวหาใครต่อของผู้อื่น ไม่ไปกล่าวหา ความผิดถูกความมาของใครๆ) เหมือนเป็นมัญจนพิลัตที่รับ
บิณฑก บิณฑกเป็นพระพุทธเจ้าองค์หนึ่ง และยังมีอีกมากมายความที่ไม่ใช่ แต่เห็นได้มีความรู้ที่หา

ใบที่ ๗ อรหันตวรค หมดไปด้วยพระอรหันต์ โกส
มพิวาสิติสสเถรสามเณรวัดฤ



องค์ความในอุทธวรรค หมวดด้วยพระอนันต์ : โภกพิฬาสีตลสมณาวเรวคฺค เวธสสมณ
ขอพระศีลคณาจารย์เมืองโกสินทร์ เป็เมืองที่ ๔ โยหนทพราหมณ์กล่าวให้พระศีลคณาจารย์
ให้ทักขณายม โยโตให้ตั้งอุปัชฌาย์แก่พระภิกษุว่า พระศีลคณาจารย์เมืองโกสินทร์
กุมารอุปการกิจต่อพระคณาจารย์ผู้สืบทอดรักษาในเวลาที่ปณมรณนั้นเอง ย่อมพระศีล
คณาจารย์และเจ้าพนักงานเข้าเฝ้าพระพุทธเจ้า จึงขอจารย์ให้ตามเสด็จกัน สามเณรผู้บริสุ
ทธิและแล่นกระบวนพาให้พระศีลคณาจารย์สองสหายชาติ จึงมีมาฆสถิตินถ์ จนถึงเช้าพระศีลคณา
จารย์ได้พร้อมที่อุปัชฌายาม แต่กลับไปขอจากสหายตามพาให้ตามเสด็จแยกบอก พระระ
ศกต่างลงให้รอยโศกตามแยกไปให้ พระพุทธเจ้าทราบความจึงทรงประกาศสอนแก่พระศีลคณา
จารย์

ผู้ศุภทพพรารุชธมฺม ผู้สูงม ผู้สูง
ย่อมมีในกรรมที่สงฆ์ จักกรรมที่สงฆ์ กายกรรมที่สงฆ์

องค์ความที่พระนิพนธ์ในใช้ชื่อประพันธ์ว่านักพูด พุทฺธและพุทธกลาตามว่า

พระปิณฑะสมัยที่ศุภนถ์สังสารวัฏ อย่างมีสาระ เป็มนุษย์ใจโง่โง่ไม่ใคร่มีประมุขำยวิ
ดามความพวกร วาจาใจสองขันธ์จับกับเล่ห์ลับเป็นเคื่อหรือขบถ (หมายกับถล ๔ อย่าง คือ) อภี
ชฌา ความผิดเล่ห์อย่างใดสองอย่าง (๖) พหุชาลา คราวตุลวิธวาท (๗) สัพพพหุชาลา ความอ
มันต์สละสล (๘) สัตถ์สั่งจำนำใจคน ความอันมีอำนาจทั้งใจ) ย่อมไม่ใคร่ความว่าขบถ ไม่ยอมถ
บับในขบถทั้ง ๔

๒.๑๓ ภาพแสดงการทดสอบลิ้งค์

๒.๔ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จุฑารัตน์ ศรารณะวงศ์ และคณะ¹⁵¹ ผลวิจัยพบว่านิสิตส่วนใหญ่มีประสบการณ์การใช้สื่อสังคมออนไลน์มากกว่า 7 ปี ขึ้นไป ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้มากที่สุดคือ

¹⁵¹ จุฑารัตน์ ศรวัฒนวงศ์ และคณะ, “พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์” วารสารบรรณศาสตร์ มศว, ปีที่ 10 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม 2560: หน้า 17.

Line, Youtube, Facebook และไม่เคยใช้ LinkedIn นิสิตส่วนใหญ่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ผ่านสมาร์ตโฟนโดยใช้งานทั้งวันและใช้มากที่สุดในช่วงเวลา 6 โมงเย็นถึง 3 ทุ่ม วัตถุประสงค์การใช้เพื่อการเรียนรู้มากกว่าเพื่อการดำเนินชีวิตประจำวัน ซึ่งได้แก่ เพื่อทำงานกลุ่ม ติดต่อสื่อสารกับเพื่อน/อาจารย์ คำนวณโหลดสื่อการสอน และส่งการบ้าน รวมทั้งใช้เพื่อการบันเทิงด้วยการดูหนังและฟังเพลง ทักษะคิดและความคิดเห็นต่อผลกระทบของสื่อสังคมออนไลน์เป็นเชิงบวกโดยเฉพาะด้านการสื่อสาร ผลการทดสอบสมมติฐานพบว่าตัวแปรเพศและคณะที่สังกัดต่างกันมีการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ไม่แตกต่างกัน แต่ใช้เพื่อการดำเนินชีวิตแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนนิสิตที่เรียนในชั้นปีที่ต่างกันมีการใช้เพื่อการเรียนรู้แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่ใช้เพื่อการดำเนินชีวิตไม่แตกต่างกัน นอกจากนี้ตัวแปรเพศ คณะและชั้นปีที่ต่างกันมีทัศนคติต่อสื่อสังคมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน ตัวแปรทัศนคติกับความคิดเห็นต่อผลกระทบของการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

นฤมล บุญส่ง¹⁵² สื่อสังคมได้รับความนิยมอย่างยิ่งต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ สามารถใช้บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และถูกประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ด้านการศึกษา สำหรับแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร และถ่ายทอดเรื่องราวต่างๆ กับบุคคลอื่นๆ ได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 มีเป้าหมายเพื่อให้นักเรียนสามารถเรียนรู้และฝึกการปฏิบัติทักษะด้านต่างๆ ด้วยตนเอง เพื่อการพัฒนาและตอบสนองการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น ซึ่งสื่อสังคมสามารถช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ต่างๆ ได้ตลอดเวลา อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมการสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีระหว่างครูและนักเรียนอีกด้วย

บุปผา ไชยแสง¹⁵³ นำเสนอเรื่อง ผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ วิชาสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา นักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยการใช้สื่อสังคมออนไลน์ วิชาสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต บทเรียนเรื่องทรัพยากรสารสนเทศ และการสืบค้นสารสนเทศ มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ภาพรวมความสามารถในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ใช้ Youtube มากกว่าประเภทอื่น โดยใช้ค้นหาสื่อจากวิดีโอมากที่สุด รองลงมาคือ Facebook โดยใช้ในการเชื่อมโยงความรู้ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสื่อสังคมออนไลน์ที่นักศึกษาใช้ในการเรียนรู้น้อยที่สุด คือ Slide Share โดยใช้สืบค้นข้อมูลและนาผลงานของตนเองที่เผยแพร่ เมื่อจำแนกตามสาขาวิชา พบว่า สื่อสังคมออนไลน์ประเภท Facebook และ Slide share นักศึกษาสาขาวิชาการจัดการ มีความสามารถในการใช้ มากกว่าสาขาอื่น และ Youtube นักศึกษาสาขาวิชาอื่น ๆ (นิติศาสตร์ ชีววิทยา ฟิสิกส์ ฯลฯ) มีความสามารถในการใช้ มากกว่าสาขาอื่น โดยนักศึกษามีความพึงพอใจที่มีแหล่งเรียนรู้และเผยแพร่ผลงานหรือองค์ความรู้สู่อินเทอร์เน็ต มากกว่าข้ออื่น ๆ อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ การสอนด้วยวิธีนี้ทำให้นักศึกษา

¹⁵² นฤมล บุญส่ง, “สื่อสังคมกับการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21” วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ ปีที่ 11 ฉบับที่ 1 เดือนมกราคม – เมษายน 2561: หน้า 2873.

¹⁵³ บุปผา ไชยแสง, “ผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ วิชาสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา”, วารสารอินฟอร์เมชัน มหาวิทยาลัยขอนแก่น, ๒๕๖๒, หน้า ๑ - ๓.

รู้จักเทคโนโลยีใหม่ๆ มีความสามารถในการสรุปองค์ความรู้ได้อย่างถูกต้อง และมีความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น

บุญคำ ดีสุขลาม และดวงกมล โพธิ์นาค¹⁵⁴ ได้นำเสนอ แนวคิดการใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นช่องทางการเผยแผ่พระพุทธศาสนา เนื่องจากปัจจุบันอินเทอร์เน็ตเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวัน คนส่วนใหญ่ใช้เวลาท่องโลกอินเทอร์เน็ตมากขึ้น ในจำนวนนี้มีผู้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ หรือ Social Media แอปพลิเคชัน เฟซบุ๊ก ไลน์ ๘๕ ทำให้โลกของ Social Media มีบทบาทในการดำเนินชีวิตของคนส่วนมาก ช่องทางการเผยแผ่พระพุทธศาสนาจึงเป็นประโยชน์ต่อการเผยแผ่แหล่งข้อมูลเพื่อสืบทอดพระพุทธศาสนาต่อไป

พระครูขันตวิโรภาส (ขาว ขนติโก)¹⁵⁵ นำเสนอหัวข้อ พุทธความรู้ในสังคมออนไลน์ มีประเด็นเชื่อมโยงกันอย่างสมเหตุสมผลเมื่อได้อ่านพุทธประวัติและอนุพุทธประวัติจะเห็นประเด็นจุดเริ่มต้นการแสวงหาความรู้และกระบวนการแสวงหาความรู้ตลอดถึงวิธีการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับความรู้ในสังคมออนไลน์ ความคิดสร้างสรรค์การแก้ไขปัญหา ภาวะผู้นำในการแสวงหาความรู้และความรู้ในการรักอาชีพของตนที่ไม่ขัดแย้งกับหลักพระธรรมวินัยและกฎหมายบ้านเมือง ทางพุทธศาสนาเรียกว่า ความรู้ทางสายกลาง ต่างแต่ว่าสังคมออนไลน์เป็นสังคมที่รู้จักความรู้ชั่วคราวเพราะเป็นความรู้ที่เกิดขึ้นใหม่อยู่ตลอดเวลาและเป็นไปเพื่อสนองความต้องการของมนุษย์

พระทัตทอง ทีปธมโม (สุวรรณวิเศษ) และจำลอง สุนา¹⁵⁶ นำเสนอ พุทธวิธีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนในสังคมไทยเป็นการตระหนักถึงการใช้อย่างมีสติไม่ว่าผู้ใช้จะอยู่ในสถานภาพของผู้รับสารที่กำลังรับเนื้อหาต่าง ๆ ทั้งข้อความภาพเสียงหรือภาพเคลื่อนไหวนั้นต้องคำนึงถึงว่าข้อความจากผู้ส่งสารนั้นมีความน่าเชื่อถือหรือมีจุดประสงค์ใดในการสื่อสารนั้นในขณะที่ผู้รับสารต้องมีความรู้เท่าทันไตร่ตรองข้อมูลเหล่านั้นอย่างมีสติ เมื่อเราได้วิเคราะห์และประเมินข้อมูลข่าวสารในสื่อสังคมออนไลน์อย่างรอบคอบ และระมัดระวังในข้อมูลที่ได้รับหลังจากวิเคราะห์และประเมินข้อมูลจากสื่อสังคมออนไลน์แล้วเราจะต้องมีคำตอบที่เหมาะสมกับการตอบสนองของเราเองซึ่งเราเข้าใจว่าแหล่งข้อมูลนั้นถูกต้องเหมาะสมที่จะแสดงความคิดเห็นของเราในการตอบสนองและจำเป็นต้องแบ่งปันข้อมูลกับผู้อื่นอะไรก็ตามที่เราตอบสนองต่อข้อมูลที่มีข้อสงสัยเราหลีกเลี่ยงการรับรู้ผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ กรณีนี้คือเราพร้อมที่จะรับผิดชอบต่อผลกระทบที่เกิดขึ้นหรือไม่ ดังนั้นข้อเสนอแนะในการใช้สื่อเหล่านี้ คือ ถ้าทุกคนใช้ความระมัดระวังอย่างระมัดระวังและรู้จักตนเองว่าผลที่ตามมาคืออะไรปัญหาที่เกิดขึ้นจากการใช้สื่อดังกล่าวก็ลดน้อยลงอย่างต่อเนื่อง

¹⁵⁴ บุญคำ ดีสุขลาม และดวงกมล โพธิ์นาค, แนวคิดการใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นช่องทางการเผยแผ่พระพุทธศาสนา, วารสารวิชาการครุศาสตร์อุตสาหกรรม พระจอมเกล้าพระนครเหนือ ปีที่ ๕ ฉบับที่ ๑ มกราคม - มิถุนายน ๒๕๕๗, หน้า ๑๖๑ - ๑๖๗.

¹⁵⁵ พระครูขันตวิโรภาส (ขาว ขนติโก), “พุทธความรู้ในสังคมออนไลน์”, วารสารครุศาสตร์ปริทรรศน์, ปีที่ ๓ ฉบับที่ ๓, กันยายน-ธันวาคม ๒๕๕๙, หน้า ๑๐๒.

¹⁵⁶ พระทัตทอง ทีปธมโม (สุวรรณวิเศษ) และจำลอง สุนา, “พุทธวิธีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนในสังคมไทย”, วารสารวิชาการธรรมทศน์, ปีที่ 19 ฉบับที่ 4, ๒๕๖๒, หน้า ๑๑๑.

พระมหาทวิ มหาปญฺโญ,ผศ.ดร.¹⁵⁷. นำเสนอแนวคิดเรื่องพระพุทธศาสนากับการใช้ชีวิตในสังคมออนไลน์ อธิบายว่าสื่อออนไลน์เปรียบเสมือนดาบสองคม มีทั้งประโยชน์และโทษ ดังนั้นการจะทำให้เกิดประโยชน์ทั้งต่อตนเองและผู้อื่นจึงต้องอาศัยรูปแบบและกระบวนการ กล่าวคือ ทำการสื่อออนไลน์กับบุคคลอื่น (โปรโตโฆสะ) + ทำการสื่อออนไลน์กับตนเอง (โยนิโสมนสิการ) + ทำการสื่อออนไลน์ตามแนวทางประเพณีปฏิบัติในศีล สมาธิ ปัญญา ย่อมนำพาให้ผู้รับสารเกิดประโยชน์ซึ่งนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงทางสังคมทั้งในระดับปัจเจกและระดับสังคม

พระมหาธนิต สิริวฑฺฒโน¹⁵⁸ ได้ทำการศึกษาเรื่อง รูปแบบและกระบวนการสื่อสารพุทธธรรมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของพระสงฆ์ในสังคมไทย พบว่ากระบวนการสื่อสารพุทธธรรมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของพระสงฆ์ในสังคมไทยมีประโยชน์ต่อการเผยแผ่สารไปสู่พุทธศาสนิกชนและบุคคลทั่วไปในวงกว้าง ส่งผลให้มีการแพร่หลายสารไปได้ทั่วโลก อีกทั้งผู้สนใจยังสามารถตั้งกระทู้คำถามเพื่อกลับมาหาคำตอบในภายหลัง หรือแลกเปลี่ยนสนทนาทางบอร์ดในเว็บไซต์ การบรรยายธรรมสามารถเข้าถึงผู้ชมได้จำนวนมากและรวดเร็วผ่านช่องทางยูทูปซึ่งมีทั้งเสียงและภาพเคลื่อนไหวสามารถดึงดูดผู้ชมให้สนใจ โดยเฉพาะกลุ่มเยาวชนซึ่งมีความสนใจในสื่อออนไลน์ อีกทั้งสื่อออนไลน์ปราศจากข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่ และสะดวกรวดเร็ว จึงทำให้พุทธธรรมเข้าถึงคนทั่วทั้งโลก

พระครูสมุห์ประเสริฐ เสฏฐปุตฺโต¹⁵⁹ ได้ทำการศึกษาวิทยานิพนธ์เรื่องศึกษาคุณค่าของการเผยแผ่พระพุทธศาสนาในรูปแบบสื่อออนไลน์ของพระสงฆ์ในจังหวัดสุรินทร์ พบว่าคุณค่าของการเผยแผ่ธรรมในรูปแบบสื่อออนไลน์ของพระสงฆ์ในจังหวัดสุรินทร์ ให้คุณค่าใน ๓ ด้าน ได้แก่ ๑) ด้านสังคม มีผลสองด้าน คือ ด้านแรก ประโยชน์ ทำให้สังคมสงบสุข มีความ สามัคคี มีความเอื้อเฟื้อต่อกัน รู้จักมารยาท กฎ กติกา ในการอยู่ร่วมกันในสังคม ด้านที่สอง โทษคือการเผยแผ่ข่าวปลอม โจมตีฝ่ายตรงข้ามหรือทำลายกัน การแสดงความคิดเห็นแบบรุนแรง ซึ่งอาจนำไปสู่การหมิ่นประมาทด้วยสื่อหรือผิดตามพระราชบัญญัติ (พ.ร.บ.) ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.๒๕๖๐ ได้ ๒) ด้านจิตใจ ทำให้เกิดปิติในหลักธรรม ที่พระสงฆ์นำมาถ่ายทอดได้ลึกซึ้ง สามารถนำไปปฏิบัติได้จริงในการไหว้พระ สวดมนต์ เติบงามธรรม นั่งสมาธิ ผลจากการปฏิบัติ ทำให้มีจิตใจสงบ เยือกเย็น มีเมตตา มีความรอบคอบ และมีความ รับผิดชอบมากขึ้น ช่วยให้ผ่อนคลายจากความเครียดและปัญหาต่าง ๆ ๓) ด้านปัญญา เมื่อได้รับสารข้อธรรมะอยู่เสมอ ๆ ทำให้มีสติระลึกรู้ เกิดปัญญา มีไหวพริบในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ สามารถนำหลักธรรมไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้

¹⁵⁷ พระมหาทวิ มหาปญฺโญ, พระพุทธศาสนากับการใช้ชีวิตในสังคมออนไลน์, สารนิพนธ์พุทธศาสตรบัณฑิต ประจำปี ๒๕๖๐, หน้า ๒๐๑ - ๒๐๗.

¹⁵⁸ พระมหาธนิต สิริวฑฺฒโน, รูปแบบและกระบวนการสื่อสารพุทธธรรมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของพระสงฆ์ในสังคมไทย, วิทยานิพนธ์พุทธศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพระพุทธศาสนา, บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, ๒๕๕๘, หน้า ๒๓.

¹⁵⁹ พระครูสมุห์ประเสริฐ เสฏฐปุตฺโต, ศึกษาวิทยานิพนธ์เรื่องศึกษาคุณค่าของการเผยแผ่พระพุทธศาสนาในรูปแบบสื่อออนไลน์ของพระสงฆ์ในจังหวัดสุรินทร์, วิทยานิพนธ์พุทธศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพระพุทธศาสนา, บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, ๒๕๖๕, หน้า ๑๕๗ - ๑๖๖.

พินิจ ลาภธนานนท์ และ แทนพันธุ์ เสนะพันธุ์ บัวใหม่¹⁶⁰ ได้กล่าวไว้ในหนังสือเรื่อง พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่เหมาะสมของพระสงฆ์ ว่าปัจจุบันวงการพุทธศาสนาพยายามใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือในการเผยแผ่ธรรม โดยการปรับเปลี่ยนให้คำสอนศาสนาง่ายต่อการศึกษา เพื่อความรู้ความเข้าใจในหลักธรรม พระสงฆ์ใช้อินเทอร์เน็ตผ่านสื่อออนไลน์ ๒ รูปแบบ คือ เว็บไซต์ และเฟซบุ๊ก ซึ่งเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมสูงสุด ขณะที่อินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการเผยแผ่หลักธรรม ในขณะเดียวกันอินเทอร์เน็ตก็เป็นช่องทางเผยแพร่ข่าวสารทางลบของพระสงฆ์และพุทธศาสนาที่สะท้อนภาพจากการไม่สำรวมกาย วาจา ใจ ของพระสงฆ์บางรูป จนกลายเป็นประเด็นปัญหาสำคัญที่ทำลายภาพลักษณ์ของพุทธศาสนาและทำให้สังคมมองพระสงฆ์ในทางอคติมากขึ้น เนื่องจากยังไม่มีข้อบังคับและข้อกำหนดขอบเขตและระเบียบในการใช้อินเทอร์เน็ตของพระภิกษุและสามเณร จึงอาจส่งผลกระทบต่อความเสียหายในภาพลักษณ์และกิจการพระพุทธศาสนาได้ง่าย

มนต์กนิษฐ ชัตติยากรจรรยา¹⁶¹ ได้ศึกษาวิจัยในวิทยานิพนธ์เรื่องกลยุทธ์การสื่อสารผ่านสื่อใหม่ของพระภิกษุสงฆ์ในการเผยแผ่พระพุทธศาสนา กรณีศึกษาวัดพระธรรมกาย จังหวัดปทุมธานี พบว่า วัดพระธรรมกายมีการนำนวัตกรรมสื่อใหม่ (New Media) อาทิ เว็บไซต์ มัลติมีเดีย E-book เข้ามาร่วมใช้ ทำให้การเผยแผ่พระพุทธศาสนาของวัดพระธรรมกายประสบความสำเร็จในการขยายงานอย่างรวดเร็วไปทั่วโลก ทั้งประหยัดเวลาและงบประมาณด้วย

มนตรี วิวาทสุข และเทพพร มังธานี¹⁶² ได้กล่าวไว้ในรายงานผลการวิจัยเรื่องรูปแบบสื่อสังคมออนไลน์ของวัดในภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทยว่า เฟซบุ๊กคือสื่อสังคมออนไลน์ที่วัดนิยมใช้มากที่สุดเพื่อประชาสัมพันธ์กิจกรรมของวัด ทั้งนี้มนตรี วิวาทสุขเสนอว่าสื่อสังคมออนไลน์ที่เหมาะสมกับวัดมากที่สุดคือเว็บไซต์ และเสนอให้มีการศึกษาเพื่อพัฒนาเว็บไซต์ในการส่งเสริมและเผยแผ่พระธรรมอย่างกว้างขวาง

มูจรินทร์ อธิพงษ์¹⁶³ ได้นำเสนอ การออกแบบสื่อสร้างสรรค์ในรายวิชา ๔๕๐๑๒๑-๕๔ และ ๔๕๐๑๒๘-๕๔ ศิลปะการแสดงเอเชียร่วมสมัย “เพลงตึกแก” เป็นการออกแบบนวัตกรรมด้านสื่อการสอนโดยมุ่งพัฒนาและออกแบบสื่อการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับเนื้อหารายวิชา เพื่อให้การสอนดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพอย่างเต็มที่จนนำไปสู่การเรียนรู้อย่างแท้จริง การประยุกต์

¹⁶⁰ พินิจ ลาภธนานนท์ และ แทนพันธุ์ เสนะพันธุ์ บัวใหม่, พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่เหมาะสมของพระสงฆ์, กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยสังคม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๗, หน้า ๑ - ๗.

¹⁶¹ มนต์กนิษฐ ชัตติยากรจรรยา, กลยุทธ์การสื่อสารผ่านสื่อใหม่ของพระภิกษุสงฆ์ในการเผยแผ่พระพุทธศาสนา กรณีศึกษาวัดพระธรรมกาย จังหวัดปทุมธานี, ปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, ๒๕๖๕, หน้า ค.

¹⁶² มนต์ วิวาทสุข และเทพพร มังธานี, รูปแบบสื่อสังคมออนไลน์ของวัดในภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย, รายงานการวิจัย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา, ๒๕๖๒, หน้า (๒).

¹⁶³ มูจรินทร์ อธิพงษ์, “นวัตกรรมการออกแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อใช้ในการเรียนการสอน สำหรับรายวิชา ๔๕๐๑๒๑-๕๔ และ ๔๕๐๑๒๘-๕๔ ศิลปะการแสดงเอเชียร่วมสมัย”, เอกสารการประชุมมหาดไทยวิชาการระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ ๑๐, ๒๕๖๑, หน้า ๓๔๓-๓๕๒.

หลักสูตรต่อยอดจากจากองค์ความรู้เดิมสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจและย้อนกลับไปศึกษาค้นคว้าองค์ความรู้เดิมได้

เมธี เชษฐวิสูตร¹⁶⁴ได้เสนอไว้ในบทความวิทยานิพนธ์เรื่องสื่อสังคมออนไลน์กับการเผยแผ่พระพุทธศาสนาว่า ความเจริญทางเทคโนโลยีได้กลายเป็นเครื่องมือในการเผยแผ่หลักธรรมของพระพุทธศาสนาให้กระจายเข้าถึงกลุ่มคนได้มากยิ่งขึ้นเนื่องจากเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นสังคมกลุ่มใหญ่ การเผยแผ่ธรรมะในพระพุทธศาสนาผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตสามารถทำได้ทุกเวลาเพียงมีอุปกรณ์ในการเชื่อมต่อกับเครือข่าย เช่น คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ ซึ่งผู้วิจัยเสนอให้สอดแทรกหลักคำสอนในการประยุกต์ใช้ผ่านเทคโนโลยี เช่น เป็นเสียงริงโทนของโทรศัพท์มือถือ หรือข้อความพุทธสุภาษิตผ่านมือถือ เพื่อให้ทุกคนรับรู้หลักคำสอนโดยไม่รู้สึกรู้สีกว่ากำลังศึกษาหลักคำสอนของพุทธศาสนา

สุชาลักษณ์ ธรรมดวงศรี¹⁶⁵ ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม มีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์คือ มีความถี่ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่า 1 ครั้งต่อวัน โดยมีระยะเวลาในการใช้แต่ละครั้ง 3 ชั่วโมงขึ้นไป และมักใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในช่วงกลางคืน โดยเข้าใช้จากที่บ้านหรือหอพัก ทั้งนี้ นักศึกษาส่วนใหญ่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์จากโทรศัพท์มือถือ (Smart Phone) โดยมีความนิยมใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทเฟซบุ๊ก (Facebook) และเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทเฟซบุ๊ก (Facebook) มากที่สุด ทั้งนี้ นักศึกษาส่วนใหญ่มีการตกแต่งหน้าตาของเครือข่ายสังคมออนไลน์ (เช่น พื้นหลัง หรืออิม) บ้างแต่ไม่มาก รวมไปถึงมีการเปลี่ยนภาพประจำตัว (Profile) แบบนาน ๆ ครั้ง ส่วนพฤติกรรมการเปิดรับข้อมูลข่าวสารของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่รู้จักเครือข่ายสังคมออนไลน์จากการแนะนำของเพื่อนหรือแฟนมีวัตถุประสงค์ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อพูดคุยติดต่อดสื่อสาร และนักศึกษาส่วนใหญ่มักใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีเนื้อหาด้านความบันเทิง และผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ นักศึกษามีความคิดเห็นว่าการใช้สื่อสังคมออนไลน์มีผลกระทบในด้านการเรียน ด้านครอบครัว และด้านสังคมในระดับปานกลาง และมีผลกระทบด้านอารมณ์ในระดับน้อย อีกทั้งผลจากการเปรียบเทียบผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์จากแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล พบว่า นักศึกษาต่างชั้นปีมีความคิดเห็นต่อผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกันในด้านครอบครัว นักศึกษาต่างคณะมีความคิดเห็นต่อผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกันในด้านอารมณ์และด้านสังคม นักศึกษาที่มีประสบการณ์การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ต่างกันมีความคิดเห็นต่อผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ต่างกัน

¹⁶⁴ เมธี เชษฐวิสูตร, สื่อสังคมออนไลน์กับการเผยแผ่พระพุทธศาสนา, วารสารพุทธศาสตร์ศึกษา ปีที่ ๑๐ ฉบับที่ ๒ กรกฎาคม - ธันวาคม, ๒๕๖๒, หน้า ๕๒๑ - ๕๓๑.

¹⁶⁵ สุชาลักษณ์ ธรรมดวงศรี, “พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม”, ทฤษฎีทุนจากสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ปีงบประมาณ 2561: บทคัดย่อ.

ในด้านการเรียน และนักศึกษาที่ได้รับทุนและไม่ได้รับทุนมีความคิดเห็นต่อผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ทุกด้านไม่แตกต่างกัน

สุภารักษ์ จูตระกูล¹⁶⁶ ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่องการใช้โซเชียลมีเดียในการเผยแผ่พุทธศาสนาเชิงรุกของพระสงฆ์ พบว่าพระสงฆ์รุ่นใหม่เป็นผู้มีบทบาทสำคัญในฐานะผู้ส่งสาร ทำหน้าที่ขับเคลื่อนพุทธศาสนาเชิงรุกในฐานะสื่อบุคคล ด้วยการสร้างสรรค์สื่อด้วยตนเองและกระจายสื่อผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์โดยการนำเนื้อหาที่เป็นสื่อธรรมะ การนั่งสมาธิ ข้อคิดในการดำเนินชีวิต รวมถึงกิจกรรมบุญที่ทำในแต่ละวัน ซึ่งเพชบุรีเป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่พระสงฆ์ใช้ในการเผยแผ่พุทธศาสนาเชิงรุกมากที่สุด

๒.๕ กรอบแนวคิดของการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ เน้นการออกแบบและพัฒนา (Design and Development) จากการวิจัยเชิงเอกสารโดยมีขอบเขตทางด้านเนื้อหาในคัมภีร์ขุททกนิกาย ๓ คัมภีร์ย่อย ได้แก่

- ๑) ขุททกนิกาย ขุททกปาฐะ จำนวน ๙ ส่วน
- ๒) ขุททกนิกาย ธรรมบท จำนวน ๒๖ วรรค
- ๓) ขุททกนิกาย อุทาน จำนวน ๘ วรรค

เป็นฐานองค์ความรู้ข้อมูลเพื่อการวิจัยครั้งนี้ ดังรายละเอียดของทฤษฎีต่อไปนี้

- ๑) แนวคิดและทฤษฎีทางพระพุทธศาสนา

นักวิจัยใช้ฐานข้อมูลจากพระไตรปิฎก เล่มที่ ๒๕ พระสุตตันตปิฎก ขุททกนิกาย คัมภีร์ย่อย ๓ คัมภีร์ ได้แก่ ขุททกนิกาย ขุททกปาฐะ, ขุททกนิกาย ธรรมบท และขุททกนิกาย อุทาน เน้นศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับหลักคำสอนสำคัญ เทคนิควิธี และแนวทางการประยุกต์ใช้ในชีวิต มาเป็นกรอบแนวคิดในการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธ

- ๒) องค์ความรู้เกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนาสื่อเกมการ์ด

นักวิจัยรวบรวมข้อมูลแนวคิดและทฤษฎีการออกแบบและพัฒนาสื่อการ์ดเพื่อนำมาออกแบบและพัฒนาพร้อมกับแนวคิดทางพระพุทธศาสนา หลักการใช้เพื่อเป็นกุศโลบายในการค้นคว้าพระไตรปิฎกในการเพิ่มพลังบวกและช่วยเยียวยาจิตใจ (healing) เพื่อพัฒนาชุดสื่อเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ด

- ๓) องค์ความรู้เกี่ยวกับทฤษฎีการเรียนรู้แบบการหยั่งรู้ของวูฟกัง โคห์เลอร์

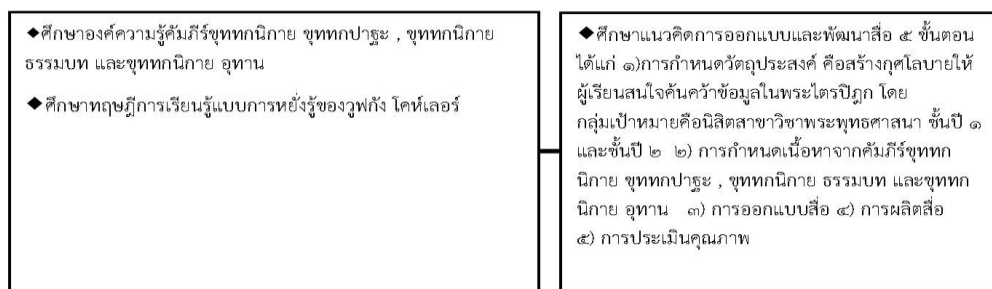
นักวิจัยรวบรวมองค์ความรู้เกี่ยวกับทฤษฎีการเรียนรู้แบบการหยั่งรู้ของวูฟกัง โคห์เลอร์ โดยเฉพาะกฎของความชัดเจน กฎของความใกล้ชิด และกฎของความสมบูรณ์

¹⁶⁶ สุภารักษ์ จูตระกูล, การใช้โซเชียลมีเดียในการเผยแผ่พุทธศาสนาเชิงรุกของพระสงฆ์, คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ, ๒๕๖๐, หน้า ๑.

กรอบแนวคิดของการวิจัย

กรอบการวิจัย

ขั้นที่ 1 สํารวจและวิเคราะห์ข้อมูล



ขั้นที่ 2 วางแผน

ออกแบบและพัฒนา

การสังเคราะห์แนวคิดเชิงทฤษฎีและข้อมูลจากการสำรวจ

การออกแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์

ขั้นที่ 3 ขั้นผลิตสื่อ

การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์

นำสื่อสร้างสรรค์วิถีพุทธที่พัฒนาไปทดสอบประสิทธิภาพกับนิสิตสาขาวิชาพระพุทธศาสนาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน ๖ รูป/คน

ขั้นที่ 4 ขั้นปฏิบัติการตรวจสอบประสิทธิภาพ

ปรับปรุงและพัฒนา และนำสื่อสร้างสรรค์วิถีพุทธที่พัฒนาไปอบรมเชิงปฏิบัติการกับพระนิสิตสาขาวิชาพระพุทธศาสนา

จำนวน ๒๕ รูป

ขั้นที่ 5 ขั้นประเมินผล

การประเมินผลจากการสัมภาษณ์/สนทนากลุ่ม/การสังเกตแบบมีส่วนร่วม

ปรับปรุงและพัฒนาในระบบสังคมออนไลน์

ต้นแบบสื่อสร้างสรรค์การเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์

๒.๑๔ ภาพแสดงกรอบแนวคิดของการวิจัย

บทที่ ๓

ระเบียบวิธีวิจัย

๓.๑ รูปแบบการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์
ใช้วิธีเก็บข้อมูลวิจัยเชิงคุณภาพ เน้นที่การออกแบบและพัฒนา (Design and Development)

๓.๒ พื้นที่และผู้ใช้ข้อมูลสำคัญ

การเลือกพื้นที่ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง(Purposive Selection)

๓.๒.๑ พื้นที่

พื้นที่ในการพัฒนามีคุณลักษณะดังนี้ ๑) เป็นสถานศึกษาในพื้นที่ชุมชน ๒) สถานที่ศึกษา
นี้เป็นแหล่งรวมองค์ความรู้ในการเผยแผ่พระพุทธศาสนา

การใช้สื่อสร้างสรรค์เพื่อสร้างเสริมการเรียนรู้วิถีพุทธในรูปแบบชุดเกมการ์ดการเรียนรู้
เพื่อการหยั่งรู้ ได้แก่ วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีวิบูลย์ อำเภอนมทวน จังหวัดกาญจนบุรี และ
เทคโนโลยีแอปพลิเคชัน เฟซบุ๊กในสังคมออนไลน์

๓.๒.๒ ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

การเลือกผู้ให้ข้อมูลสำคัญ มีเกณฑ์ในการคัดเลือกดังนี้

๑) เป็นอาจารย์/นิสิตที่ทำการสอน/การเรียนรู้ ในวิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์
หรือเป็นผู้มีความเชี่ยวชาญการสอนพระพุทธศาสนา สนใจในหลักคำสอนพระพุทธศาสนา

๒) มีความสนใจในการใช้สื่อแนวพุทธเป็นเครื่องมือกระบวนการเรียนรู้

๓) มีความสนใจเข้าร่วมโครงการวิจัย

ดังต่อไปนี้

๓.๒.๒.๑ ผู้ให้ข้อมูลสำคัญในการสัมภาษณ์ จำนวน ๒๕ รูป/คน

- อาจารย์วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบุลย์ จำนวน ๓ รูป ได้แก่

๑) พระครูกิตติชัยกาญจน์ อ า จ า ร ย์ ป ระ จํา ห ลັ ก สู ต ร
พระพุทธรูปศาสนา

๒) พระสุเมกข สุปญโญ, ดร. อาจารย์ประจำหลักสูตรวิปัสสนา
ภาวนา

๓) พระมหาญาณภัทร อติปโล อาจารย์ประจำวิทยาลัยสงฆ์

- นิสิตวิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบุลย์ ได้แก่

๑) นิสิตรชั้นปี ๑ จำนวน ๖ รูป

๒) นิสิตชั้นปี ๒ จำนวน ๑๔ รูป

๓.๒.๒.๒ ผู้ให้ข้อมูลสำคัญในการสนทนากลุ่ม (Focus group) จำนวน ๑๓ รูป/

คน

- ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบสื่อพุทธศิลป์ จำนวน ๑ รูป ได้แก่

พระครูปลัดวิศรุต ธีรสุทฺธ,ดร.

- ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบสื่อ จำนวน ๑ คน ได้แก่

ผศ.ดร.ทัศนีย์ เจนวนิธิสุข

- ผู้เชี่ยวชาญด้านพระพุทธศาสนา จำนวน ๒ คน ได้แก่

๑) รศ.ดร.สุเทพ พรมเลิศ

๒) ผศ.(พิเศษ) ดร.นันทพล ไรจนโกศล

- ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้ จำนวน ๒ รูป/คน ได้แก่

๑) พระครูปลัดมารุต วรมงคล, ผศ.ดร.

๒) ผศ.สอนประจันต์ เสียงเย็น

- อาจารย์วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบุลย์ จำนวน ๒ รูป/คน ได้แก่

๑) พระมหาแว่นสัน พุทธิสโร อาจารย์ประจำหลักสูตร

พระพุทธศาสนา

๒) อาจารย์กัญญาพร สุทธิพันธ์ อาจารย์ประจำหลักสูตรรัฐ

ประศาสนศาสตร์

- นิสิตชั้นปี ๔ วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบุลย์ จำนวน ๕ รูป ได้แก่

๑) พระปลัดอุดม อภินนโท พระนิสิตชั้นปี ๔

๒) พระบัญชา สิริจันโท พระนิสิตชั้นปี ๔

๓) พระมหาวิทยา ภิภูธมโม พระนิสิตชั้นปี ๔

๔) พระอลงกรณ์ ภูริวิฑฒโก พระนิสิตชั้นปี ๔

๕) พระอธิการสมพงษ์ จิตสีโล พระนิสิตชั้นปี ๔

๓.๓ เครื่องมือการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

๓.๓.๑ การสัมภาษณ์เชิงลึก (In - dept Interviews) เป็นการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ ควบคู่กับการสังเกต โดยผ่านการสนทนาระหว่างผู้สัมภาษณ์ และผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

ประเด็นสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ ดังนี้

๑) ท่านเคยเล่นเกมการ์ดมาก่อนหรือไม่ และชอบหรือไม่ เพราะเหตุใด

๒) เทคนิคใดในเกมการ์ดชุดนี้ที่ท่านชื่นชอบมากที่สุด เพราะเหตุใด

๓) เมื่อท่านนึกถึงปัญหาที่ยากลำบาก หรืออุปสรรค (pain point) เกมการ์ดชุดนี้ ช่วยชี้แนวทางแก้ไขปัญหาให้ท่านได้บ้างหรือไม่ อย่างไร

๔) ท่านได้เรียนรู้สิ่งใดบ้างจากสื่อเกมการ์ดชุดนี้

๓.๓.๒ การสนทนากลุ่ม (Focus Group) เพื่อสะท้อนสภาพการณ์ มุมมองและโลกทัศน์ของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ จากการตั้งคำถามเพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบและการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เชิงพุทธในสังคมออนไลน์

ประเด็นที่ใช้ในการสัมภาษณ์และการสนทนากลุ่มได้ให้ผู้เชี่ยวชาญ ๓ คน ตรวจสอบค่าความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์หรือเนื้อหาเพื่อพัฒนาต้นแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์และเพื่อพัฒนาการเรียนรู้วิถีพุทธผ่านสื่อสร้างสรรค์ในสังคม ดังนี้

ให้คะแนน +๑ ถ้าแน่ใจว่าข้อความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์หรือเนื้อหาเพื่อพัฒนาต้นแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์และเพื่อพัฒนาการเรียนรู้วิถีพุทธผ่านสื่อสร้างสรรค์ในสังคม

ให้คะแนน ๐ ถ้าไม่แน่ใจ

ให้คะแนน -๑ ถ้าแน่ใจว่าข้อความไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์หรือเนื้อหาเพื่อพัฒนาต้นแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์และเพื่อพัฒนาการเรียนรู้วิถีพุทธผ่านสื่อสร้างสรรค์ในสังคม

แล้วนำผลคะแนนที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่า ICO ตามเกณฑ์ดังนี้

๑) ข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ ๐.๕๐ - ๑.๐๐ มีค่าความเที่ยงตรง ใช้ได้

๒) ข้อคำถามที่มีค่า IOC ต่ำกว่า ๐.๕๐ ต้องปรับปรุง ยังใช้ไม่ได้

๓.๓.๓ ชุดต้นแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในรูปแบบชุดความรู้ชุดสื่อการ์ดเกมการเรียนรู้เพื่อการหยั่งรู้ที่ออกแบบเพื่อพัฒนา ใน ๑ สัปดาห์ มีจำนวน ๓ ชุด ได้แก่

๑) ชุดแก้คำคมกวี เป็นการสร้างสรรค์สื่อจากเนื้อหา ๙ ส่วนในคำคมกวีชุดทศกนิทาย ชุดทศกปาฐะ มีเกมการ์ด จำนวน ๙ ใบ/ชุดเกม

๒) ชุดทางแห่งธรรม เป็นการสร้างสรรค์สื่อจากคำคมกวีชุดทศกนิทาย ธรรมบท ๒๖ พรรค มีเกมการ์ด จำนวน ๒๖ ใบ/ชุดเกม

๓) ชุดพุทธอุทยาน เป็นการสร้างสรรค์สื่อจากคำคมกวีชุดทศกนิทาย อุทาน ๘ พรรค มีเกมการ์ด จำนวน ๘ ใบ/ชุดเกม

ผู้วิจัยสร้างความน่าเชื่อถือให้กับงานวิจัยโดยคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

๑) วิธีการตรวจสอบข้อมูลจากแหล่งที่ต่างกัน (data triangulation) เพื่อดูความถูกต้องของข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่ได้มาทั้งแหล่งเวลา สถานที่ และบุคคล และใช้การตรวจสอบข้อมูลจากวิธีวิจัยที่ต่างกัน (methodological triangulation) โดยการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้การสัมภาษณ์เชิงลึกแบบไม่เป็นทางการ และการสนทนากลุ่ม

๒) ความเชื่อมั่นของข้อมูล (auditability) และความชัดเจน (credibility) ผู้วิจัยได้ทำการบันทึกข้อมูลโดยการบันทึกเทปในการสัมภาษณ์และการสนทนากลุ่ม และสะท้อนข้อมูลกลับให้แก่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญเพื่อยืนยันความถูกต้องและความชัดเจนของข้อมูล

๓.๔ การเก็บรวบรวมข้อมูล

โดยแบ่งเป็น ๕ ระยะดังนี้

๓.๔.๑ ระยะที่ ๑ ขั้นประดิษฐ์คิดค้น

ศึกษาหลักธรรมที่ปรากฏในคัมภีร์ขุททกนิกาย ๓ คัมภีร์ย่อย ได้แก่ ขุททกปาฐะ ๙ พระสูตร, ธรรมบท ๒๖ พรรค, อุทาน ๘ พรรค และเก็บรวบรวมข้อมูลทางด้านเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสื่อเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ด จากนั้นวิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อให้ได้หลักการสำคัญของคำสอนและเทคนิควิธีการนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิต และนำมาวางแผนออกแบบต้นแบบชุดความรู้สื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธและ ชุดสื่อต้นแบบสื่อเกมการ์ด ๓ ชุด

๓.๔.๒ ระยะที่ ๒ ขั้นออกแบบและพัฒนา (Design and Develop)

การออกแบบและพัฒนาต้นแบบชุดความรู้สื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธ ชุดสื่อเกมการ์ด และสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อเพิ่มพลังบวกและเยียวยาจิตใจตนเองและผู้อื่นในชีวิตประจำวันได้ ซึ่งเน้นเนื้อหาการประยุกต์ใช้ ขั้นตอนการออกแบบและพัฒนา ดังนี้

- ๑) ศึกษาเนื้อหาสื่อการเรียนรู้
- ๒) ศึกษารูปแบบของสื่อการเรียนรู้ ทั้งรูปแบบของสื่อการเรียนรู้ และการนำเสนอเนื้อหา
- ๓) ศึกษาโปรแกรมที่ใช้พัฒนาและออกแบบการ์ด โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป canva และโปรแกรม Microsoft BING Image Creator
- ๔) ออกแบบและพัฒนาภาพประกอบและเนื้อหาประกอบเกมการ์ด
- ๕) จัดทำคู่มือการใช้เกมการ์ด

โดยมีกระบวนการ ดังนี้

๑) โครงสร้างเกมเกมการ์ดการเรียนรู้เพื่อการหยั่งรู้เป็นสื่อการเรียนรู้รูปแบบเกมการ์ด พัฒนาขึ้นจากพื้นฐานแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Base Learning) ในรูปแบบเกมการ์ด โดยใช้เนื้อหาของคัมภีร์ขุททกนิกาย ๓ คัมภีร์ ได้แก่ ขุททกนิกาย ขุททกปาฐะ, ขุททกนิกาย ธรรมบท และขุททกนิกาย อุทาน โดยคัมภีร์ขุททกนิกาย ขุททกปาฐะ จำนวน ๙ บท ๙ ส่วน คัดสรรส่วนละ ๑ เนื้อความ, คัมภีร์ขุททกนิกาย ธรรมบท บทแห่งธรรม หรือบทร้อยกรองเอื้อนธรรม มี จำนวน ๔๒๗ คาถา แบ่งเป็นวรรคได้ ๒๖ พรรค คัดสรร พรรคละ ๑ คาถา โดยคัดเลือกเนื้อความสำหรับนำมาประกอบเกมการ์ด และคัมภีร์ขุททกนิกาย อุทาน พระสูตรแสดงคาถาพุทธอุทาน ว่าด้วยพระพุทธรูปที่ทรงเปล่งออกมาด้วยกำลังปิติโสมนัส มี ๘๐ สูตร ๙๕ คาถา แบ่งเป็นวรรคได้ ๘ พรรค คัดสรร พรรคละ ๑ เนื้อความสำหรับข้อความประกอบเกมการ์ดซึ่งการคัดสรรเนื้อหาที่เป็นองค์ความรู้ที่สามารถนำมาใช้ในชีวิตประจำวันได้สำหรับทุกเพศวัยและสถานภาพ

๒) อุปกรณ์ในการเล่น สามารถแบ่งเป็น ๓ ชุด ดังรายละเอียดที่กล่าวไว้ในบทที่ หักข้อ ๒.๒.๔ และสามารถสแกนเพื่อดูตัวอย่างเกมการ์ดได้ใน QR Code ดังนี้

(๑) ชุดแก้คำม็กร์ เป็นการถ่ายภาพประกอบคำสอนในคัมภีร์ขุททกนิกาย ขุททกปาฐะที่สามารถตีความได้หลากหลายมุมมองตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้นกับชีวิตของผู้เล่นที่ต้องการคำชี้แนะจากเกมการ์ด โดยชุดแก้คำม็กร์มีการ์ด ๙ ใบ เริ่มต้นเกมการ์ดจากการเลือกการ์ด ๑ ใน ๙ ใบนี้เพื่อสะท้อน point of you (สแกน QR Code เพื่อดูสื่อเกมการ์ดชุดแก้คำม็กร์)



(๒) ชุดทางแห่งธรรม เป็นการถ่ายภาพประกอบคำสอนจากคัมภีร์ขุททกนิกาย ธรรมบทให้ผู้เล่นที่ต้องการหลักการเพื่อเป็นแนวทางการปฏิบัติตนสำหรับการดำเนินชีวิตปัจจุบันจากเกมการ์ด โดยชุดทางแห่งธรรมมีการ์ด ๒๖ ใบ เกมการ์ดที่ให้เลือกเป็นใบที่ ๒ เพื่อสะท้อนถึง Buddha Dhamma's guidance (สแกน QR Code เพื่อดูสื่อเกมการ์ดชุดทางแห่งธรรม)



(๓) ชุดพุทธอุทาน เป็นการถ่ายภาพประกอบคำสอนจากคัมภีร์ขุททกนิกาย อุทานให้ผู้เล่นที่ต้องการหลักคิดในการดำเนินชีวิตปัจจุบันจากเกมการ์ด โดยชุดพุทธอุทานมีการ์ด ๘ ใบ เกมการ์ดที่ให้เลือกใบที่ ๓ เพื่อสะท้อนการสรุปหลักคิดด้วยวิธีแห่งธรรม (สแกน QR Code เพื่อดูสื่อเกมการ์ดชุดพุทธอุทาน)



๓) การออกแบบและพัฒนาสื่อด้วยความคิดสร้างสรรค์ (Creative thinking)
การคิดสร้างสรรค์เป็นผลรวมของหน่วยความคิด ประกอบด้วย

(๑) มโนทัศน์ (concept)

(๒) จินตภาพ (Image) กับการตอบสนองทางกายภาพ (Physical response)

(๓) คำพูด (words) ภาษา (Language) สัญลักษณ์ (Symbols) ผ่านคำสอน

(Precepts)

(๑) มโนทัศน์ (concept)

มโนทัศน์เป็นความคิดรวบยอดตามความเข้าใจของแต่ละบุคคล และมโนทัศน์เป็นส่วนสำคัญต่อกระบวนการเรียนรู้และการสร้างประสบการณ์สำหรับบุคคล ในงานวิจัยฉบับนี้ได้พัฒนาสื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบการ์ดเพื่อขยายกรอบความคิดและปรับกรอบความคิดของผู้ใช้สื่อในรูปแบบการ์ด โดยมีฐานความรู้จากขุททกนิกาย ๓ คัมภีร์ ได้แก่ ขุททกปาฐะ ธรรมบท และพุทธอุทาน

(๒) จินตภาพ (Image) กับการตอบสนองทางกายภาพ (Physical response)

จินตภาพคือการสร้างภาพในสมองหรือนึกคิดเป็นภาพในใจโดยไม่มีเหตุการณ์หรือสิ่งของที่นึกคิด ปรากฏในขณะนั้น เมื่อสมองได้รับการกระตุ้นจากความคิดจึงเกิดการตอบสนองทางกายภาพขึ้น ตามประสบการณ์เดิมที่เคยรับรู้ของบุคคลนั้น ๆ ดังนั้น เมื่อบุคคลนึกถึงภาพในใจ จะพบว่าการรับรู้ทางประสาทสัมผัสอื่น ๆ จะเกิดขึ้น เช่น เมื่อบุคคลนึกถึง “มะนาว” คนที่เคยรับรู้รสของมะนาวว่าเปรี้ยว จะเกิดการรับรู้และตอบสนองทางกายภาพขึ้น คือปรากฏอาการน้ำลายสอ ทั้งที่ขณะนั้นไม่มีมะนาวปรากฏอยู่จริง เป็นเพียงการนึกถึงภาพในใจเท่านั้น

งานวิจัยฉบับนี้มีขั้นตอนการจินตภาพเป็นกระบวนการพัฒนาสื่อด้วยการคิดสร้างสรรค์ เป็นสื่อเชื่อมโยงกับอารมณ์ความรู้สึกในการรับรู้ผ่านสี สัน และรูปภาพจากการด

(๓) ถ้อยคำ (words) ภาษา (Language) สัญลักษณ์ (Symbols) ผ่านคำสอน (Precepts)

ในงานวิจัยฉบับนี้ได้พัฒนาสื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบการ์ดโดยใช้ข้อความที่คัดสรรจากถ้อยคำที่เป็นลายลักษณ์อักษรผ่านภาษาและสัญลักษณ์ในรูปแบบของคำสอนที่ปรากฏในคัมภีร์ขุททกนิกาย ๓ คัมภีร์ ได้แก่ ขุททกปาฐะ ธรรมบท และพุทธอุทาน

๓.๔.๓ ระยะที่ ๓ ขั้นตรวจสอบประสิทธิภาพของสื่อ

การตรวจสอบประสิทธิภาพของชุดต้นแบบสื่อสร้างสรรค์วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ดมีดังนี้

ผู้วิจัยนำสื่อเกมการ์ดวิถีพุทธให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความสอดคล้องและความถูกต้องด้านเนื้อหาและด้านเทคนิค และตรวจสอบแก้ไข โดยให้ผู้เชี่ยวชาญ ๓ คน ตรวจสอบค่าความสอดคล้องและความถูกต้องด้านเนื้อหาและด้านเทคนิคเพื่อพัฒนาต้นแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์และเพื่อพัฒนาการเรียนรู้วิถีพุทธผ่านสื่อสร้างสรรค์ในสังคม

ให้คะแนน +๑ ถ้าสนใจในความสอดคล้องและความถูกต้องด้านเนื้อหาและด้านเทคนิคเพื่อพัฒนาต้นแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์และเพื่อพัฒนาการเรียนรู้วิถีพุทธผ่านสื่อสร้างสรรค์ในสังคม

ให้คะแนน ๐ ถ้าไม่สนใจ

ให้คะแนน -๑ ถ้าสนใจในความไม่สอดคล้องและไม่ถูกต้องด้านเนื้อหาและด้านเทคนิคเพื่อพัฒนาต้นแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์และเพื่อพัฒนาการเรียนรู้วิถีพุทธผ่านสื่อสร้างสรรค์ในสังคม

แล้วนำผลคะแนนที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่า ICO ตามเกณฑ์ดังนี้

๑) ข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ ๐.๕๐ - ๑.๐๐ มีค่าความเที่ยงตรง ใช้ได้

๒) ข้อคำถามที่มีค่า IOC ต่ำกว่า ๐.๕๐ ต้องปรับปรุง ยังใช้ไม่ได้

จากนั้นนำชุดต้นแบบสื่อสร้างสรรค์วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ดไปใช้กับนิสิตชั้นปีที่ ๒ และ ๔ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วังน้อย คณะพุทธศาสตร์สาขาวิชาพระพุทธศาสนาจำนวน

๖ รูป/คน เพื่อสังเกตแบบมีส่วนร่วมในกระบวนการใช้สื่อ การสื่อความหมายและความคิดเห็นของ นิสิตที่มีต่อชุดต้นแบบสื่อสร้างสรรค์วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ด เพื่อนำข้อมูลมาปรับปรุงสื่อ

๓.๔.๔ ระยะที่ ๔ ขั้นนำไปปฏิบัติการ

นำชุดต้นแบบสื่อสร้างสรรค์วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ดที่ปรับปรุงแล้ว มาจัด กระบวนการเรียนรู้เชิงปฏิบัติการ (Workshop) ผ่านกิจกรรมกระบวนการให้ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ได้แก่ อาจารย์และนิสิตของวิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบุลย์ จำนวน ๓๐ รูป/คน ซึ่งจัดเป็นกิจกรรมเสริม การเรียนรู้นอกเวลาเรียน โดยมีขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมผ่านกระบวนการเรียนรู้ ๓ ขั้นตอน ดังนี้

- ๑) ขั้นนำ ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ และเข้าใจกติกาการเล่นเกมการ์ด
- ๒) ขั้นดำเนินกิจกรรม ผู้วิจัยดำเนินกิจกรรมในฐานะกระบวนการเพื่อนำผู้เรียน เข้าสู่กระบวนการเรียนรู้โดยใช้เกมการ์ดทั้ง ๓ ชุดเป็นเครื่องมือดำเนินกระบวนการเรียนรู้ผ่าน กิจกรรม “โค้ชด้วยการ์ด”

สแกน QR Code เพื่อดูรายละเอียดต้นแบบสื่อเกมการ์ด ๓ ชุด ดังนี้

- ๑) ชุดแก้คำภีร์ เป็นการสร้างสรรค์สื่อจากคำภีร์ ๙ ส่วนในคำภีร์ขุททกนิกาย ขุททกปาฐะ มีเกมการ์ดจำนวน ๙ ใบ/ชุดเกม (สแกน QR Code เพื่อดูสื่อเกมการ์ดชุดแก้คำภีร์)



- ๒) ชุดทางแห่งธรรม เป็นการสร้างสรรค์สื่อจากคำภีร์ขุททกนิกาย ธรรมบท ๒๖ พรรค มีเกมการ์ดจำนวน ๒๖ ใบ/ชุดเกม (สแกน QR Code เพื่อดูสื่อเกมการ์ดชุดทางแห่งธรรม)



- ๓) ชุดพุทธอุทยาน เป็นการสร้างสรรค์สื่อจากคำภีร์ขุททกนิกาย อุทาน ๘ พรรค มีเกมการ์ดจำนวน ๘ ใบ/ชุดเกม (สแกน QR Code เพื่อดูสื่อเกมการ์ดชุดพุทธอุทยาน)



จากนั้นให้นิสิตทำกิจกรรมการโค้ชด้วยการ์ด ต่อเนื่องเป็นระยะเวลา ๗ วัน โดยสุ่ม เลือกการ์ดวันละใบจากการ์ดชุดทางแห่งธรรม และแบ่งปันความรู้ที่ได้จากการ์ดที่ตนเองสุ่มเลือกได้ ผ่านช่องทางเฟซบุ๊กในกลุ่มกิจกรรมการโค้ชด้วยการ์ด

- ๓) ขั้นสรุป ถอดบทเรียนจากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน

๓.๔.๕ ระยะที่ ๕ ขั้นประเมินผล และปรับปรุง

ขั้นประเมินผล เป็นการประเมินประสิทธิภาพการใช้สื่อการเรียนรู้เกมการ์ดวิถีพุทธจากงานวิจัยชิ้นนี้ โดยวิธีการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้ใช้สื่อ การสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วมขณะปฏิบัติการ และการสนทนากลุ่ม และนำผลการสรุปมาใช้ในการปรับปรุงพัฒนาต้นแบบสื่อ

ผู้วิจัยประเมินผลด้านความเข้าใจ คือความสามารถนำความรู้ความเข้าใจหลักคำสอนจากพระไตรปิฎกมาใช้เชื่อมโยงกับสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวันของตนเองได้ ผ่านการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสังเกต การสัมภาษณ์ และการปฏิบัติการ การสะท้อนผลกลับของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล ซึ่งกระบวนการเรียนรู้ในระดับปฏิบัติการมีการเก็บข้อมูลหลากหลายมิติประกอบด้วย

๑) การสังเกตในระหว่างปฏิบัติการ โดยผู้วิจัยศึกษาและสังเกตประสบการณ์จากการใช้ชุดต้นแบบสื่อสร้างสรรค์วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ด และสังเกตตามคำบอกเล่าจากการเสนาวิวาทะ (Discourse)

๒) การสัมภาษณ์เชิงลึกโดยรวบรวมข้อมูลจาก

- การสนทนาอย่างไม่เป็นทางการระหว่างผู้วิจัยและผู้ให้ข้อมูลสำคัญ
- การสนทนากลุ่มย่อยหลังการอบรมกระบวนการเรียนรู้ในแต่ละครั้ง เพื่อสะท้อนผลการปฏิบัติการ (reflection) ซึ่งประเมินผลด้านพุทธิพิสัยจากความเข้าใจ และความสามารถนำความรู้หรือเรื่องราวเดิมมาคิดเชื่อมโยงกับตนเองได้ และสามารถนำความรู้ความเข้าใจไปใช้ในสถานการณ์จริงในชีวิตของตนเองได้

๓.๕ การวิเคราะห์ข้อมูล

๓.๕.๑ การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเอกสารโดยผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามเนื้อหา (Content analysis) แล้วสรุปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยการวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลจากการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยผู้วิจัยจะนำข้อมูลจากการวิเคราะห์จากเอกสาร ประกอบกับข้อมูลที่ได้จากแบบสัมภาษณ์ (Interview Form) และการสนทนากลุ่มเฉพาะ (Focus Group Discussion) หลังจากนั้น ผู้วิจัยยืนยันความน่าเชื่อถือได้ของข้อมูลด้วยการให้บุคคลที่อยู่ในปรากฏการณ์ที่ศึกษาและบุคคลที่มีความรู้เกี่ยวกับเรื่องการออกแบบสื่อเกมการ์ดและสื่อพุทธศิลป์ทำการศึกษาตรวจสอบและรับรองความถูกต้อง แล้วนำข้อมูลจากการสัมภาษณ์โดยผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Information) นำมาวิเคราะห์เชิงพรรณนาและการนำเสนอภาพกิจกรรมและชุดองค์ความรู้ และนำผลไปใช้ประโยชน์ได้จริง โดยมุ่งเน้นการวิเคราะห์และสังเคราะห์เพื่อพัฒนาต้นแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธ

๓.๕.๒ ตรวจสอบความถูกต้องโดยสะท้อนกลับผลการวิเคราะห์ข้อมูลให้กลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญส่วนใหญ่มีส่วนร่วมในการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล ร่วมกับทีมวิจัย (Research Team) เพื่อก้าวสู่ขั้นตอนของการสร้างข้อสรุปการวิจัยโดยผ่านกระบวนการตรวจสอบสามเส้า (Triangulation) เพื่อการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธ

๓.๕.๓ นำชุดองค์ความรู้ใหม่และชุดสื่อสร้างสรรค์วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ดที่ออกแบบและพัฒนาผ่านการตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ ๓ คน ได้แก่

๑) ผศ.พิเศษ ดร.นันทพล โรจนโกศล ผู้เชี่ยวชาญด้านพระพุทธศาสนา มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

๒) ผศ.ดร.ทัศนีย์ เจนวิถีสุข ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

๓) ผศ.สอนประจันต์ เสียงเย็น ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

การตรวจสอบองค์ความรู้สื่อเกมการ์ดวิถีพุทธโดยประเมินความสอดคล้องและความถูกต้องด้านเนื้อหาและด้านเทคนิค ดังนี้

๑) ความเหมาะสมด้านเนื้อหา

- เนื้อหาส่งเสริมให้เรียนรู้ด้วยตนเองได้
- เนื้อหาเข้ากับยุคสมัยและสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้
- เนื้อหามีความเหมาะสมกับการพัฒนาจิตและปัญญา

๒) ความเหมาะสมด้านการใช้ภาษา

- ภาษาที่ใช้กระชับเข้าใจชัดเจน
- ภาษาที่ใช้ถูกต้องตามหลักธรรม

๓) ด้านสื่อเกมการ์ด

- การใช้สัญลักษณ์รูปภาพดึงดูดและน่าสนใจ
- การใช้ตัวอักษร อ่านง่ายชัดเจน
- การใช้สีในสื่อเกมการ์ด

๔) การออกแบบรูปแบบสื่อเกมการ์ด

- รูปแบบสื่อเกมการ์ด
- วัสดุที่ใช้

จากนั้นนำมาปรับปรุงเพื่อให้ได้ชุดความรู้สื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธที่สมบูรณ์ และนำเสนอข้อมูลการวิจัย ผลผลิตต้นแบบชุดสื่อสร้างสรรค์เกมการ์ดวิถีพุทธในรูปแบบออนไลน์ผ่านเว็บไซต์วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบุลย์ จัดทำรายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์และเผยแพร่งานวิจัยฉบับสมบูรณ์

๓.๖ สรุปกระบวนการวิจัย



๓.๑ ภาพสรุปกระบวนการวิจัย

บทที่ ๔

ผลการศึกษาวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ เน้นการออกแบบและพัฒนา (Design and Development) ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากกองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ได้รับหนังสือรับรองจริยธรรมจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัย หมายเลขข้อเสนอการวิจัย ว.06/2567 วันที่รับรอง 10 กุมภาพันธ์ 2567

๔.๑ ผลการศึกษาวิจัยระยะที่ ๑ การศึกษาและสังเคราะห์รูปแบบการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคม

การเรียนรู้วิถีพุทธเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงหลักคำสอนของพระพุทธศาสนามาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาตน พัฒนาจิต พัฒนาปัญญา ให้ตระหนักรู้ภายในตัวเอง เข้าใจตนเอง และหยั่งรู้สถานการณ์ของตน

ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมจำแนกได้ ๒ รูปแบบ คือ

๑. รูปแบบการเรียนรู้แบบดั้งเดิม (Traditional Pattern) ซึ่งเป็นการเรียนรู้ทางด้านศาสนาเป็นการใช้สื่อแบบดั้งเดิม หมายถึง สื่อประเพณีทางพระพุทธศาสนา (Buddhist Traditional Media) ได้แก่ สื่อบุคคล สื่อพิธีกรรม สื่อสถานที่ สื่อวัตถุ การเทศน์ พระสงฆ์เผยแผ่ศาสนาด้วยปากเปล่า (มุขปาฐะ) เป็นหลัก เช่น การเทศนาสั่งสอนในวันพระ ซึ่งทั้งพระสงฆ์และพุทธศาสนิกชนจะต้องอยู่ต่อหน้าในเวลาและสถานที่เดียวกัน นับเป็นการสื่อสารรูปแบบดั้งเดิมที่ใช้สืบต่อกันมายาวนาน เช่น หลวงพ่อชา สุภทฺโท ใช้ “สื่อบุคคล” คือ ตัวหลวงพ่องานเป็นสื่อในการ ถ่ายทอดธรรมะ ผ่านการบรรยายธรรมแบบต่อหน้า ซึ่งถือว่าเป็นรูปแบบการสื่อสารแบบดั้งเดิมของพระพุทธศาสนา มีกลยุทธ์ทางการสื่อสารที่สำคัญ ได้แก่ กลยุทธ์การเล่าเรื่อง การอุปมาอุปมัย และความสอดคล้องระหว่างคำสอนและวิถีแห่งการปฏิบัติในทางธรรม โดยอธิบายหลักธรรมที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมผ่านตัวอย่างที่อยู่รอบ ๆ ตัว ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้ฟังล้วนแต่ มีประสบการณ์มาก่อนจึงทำให้นึกภาพตามได้ง่าย

๒. รูปแบบการเรียนรู้แบบสมัยใหม่ (Modern Pattern) มีรูปแบบสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายที่ตอบสนองความต้องการและความชอบที่แตกต่างกัน ต่อไปนี้เป็นรูปแบบสื่อที่ใช้กันทั่วไป ได้แก่

๑) สื่อสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร วารสาร รวมทั้งรูปภาพ การ์ด หรือโปสเตอร์ ก็จัดอยู่ในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อสิ่งพิมพ์ให้ข้อมูลเชิงลึกและเข้าถึงได้ง่ายแบบออฟไลน์ เป็นที่ต้องการของหลาย ๆ คนเนื่องจากมีลักษณะที่จับต้องได้และอ่านง่าย

๒) สื่อดิจิทัล ด้วยการถือกำเนิดของเทคโนโลยี สื่อดิจิทัลจึงได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้น ประกอบด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-books) บทความออนไลน์ บล็อก และนิตยสารดิจิทัล สื่อดิจิทัลมีข้อได้เปรียบในการเข้าถึงที่รวดเร็ว คุณลักษณะเชิงโต้ตอบ และความสามารถในการอัปเดตข้อมูลแบบเรียลไทม์

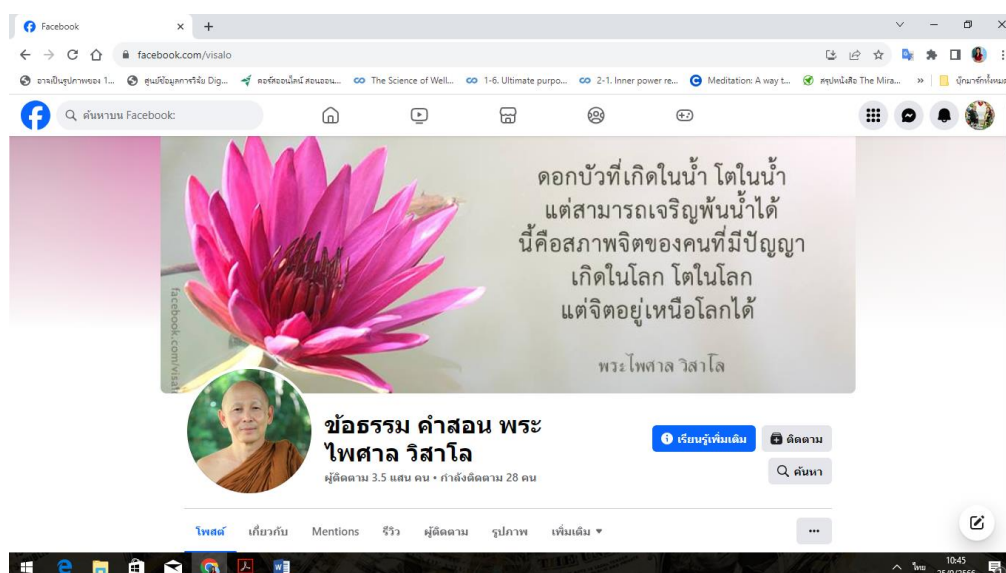
๓) สื่อเสียง รูปแบบนี้ประกอบด้วยพอดแคสต์ หนังสือเสียง และการออกอากาศวิทยุ สื่อเสียงเหมาะสำหรับผู้ที่ต้องการเรียนรู้หรือบริโภคข้อมูลขณะทำกิจกรรมอื่น ๆ เช่น การขับรถหรือออกกำลังกาย มอบประสบการณ์การเรียนรู้แบบแฮนด์ฟรี

๔) สื่อวิดีโอ สื่อวิดีโอประกอบด้วยวิดีโอเพื่อการศึกษา บทช่วยสอนออนไลน์ สารคดี และการสัมมนาผ่านเว็บ รูปแบบนี้ช่วยให้สามารถเรียนรู้ด้วยภาพและการได้ยิน ทำให้น่าสนใจและมีประสิทธิภาพสำหรับบุคคลจำนวนมาก แพลตฟอร์ม เช่น YouTube และแพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ทำให้นิเวศวิดีโอเข้าถึงได้อย่างกว้างขวาง

๕) สื่อเชิงโต้ตอบ รูปแบบนี้ประกอบด้วยแอปเพื่อการศึกษา แพลตฟอร์ม E-learning และเว็บไซต์เชิงโต้ตอบ สื่อเชิงโต้ตอบนำเสนอประสบการณ์การเรียนรู้ที่เป็นส่วนตัวและปรับเปลี่ยนได้ ทำให้ผู้ใช้สามารถมีส่วนร่วมกับเนื้อหาได้อย่างแข็งขัน

๖) สื่อสังคมออนไลน์ (social media) แพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook) ทวิตเตอร์ (Twitter) เป็นต้น ซึ่งทำหน้าที่เป็นแหล่งข้อมูลและการเรียนรู้ และแบ่งปันความรู้

รูปแบบการใช้สื่อวิถีพุทธในสังคมออนไลน์ในปัจจุบันมีหลากหลายรูปแบบ และเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เป็นที่นิยมมาก ได้แก่ เฟซบุ๊ก (Facebook)



๔.๑ ภาพแสดงโปรไฟล์เฟซบุ๊ก ช่อธรรม คำสอน พระไพศาล วิสาโล

ตัวอย่างเช่น พระไพศาล วิสาโล ซึ่งมีเอกลักษณ์ในการเป็นพระสงฆ์นักสื่อสารศาสนา รูปแบบการสื่อสารศาสนาของพระไพศาล วิสาโล แตกต่างแปลกใหม่ไปจากการสื่อสารทางพระพุทธศาสนาใน

รูปแบบดั้งเดิม โดยเฉพาะ “นวัตกรรมสื่อ” (Innovative Media) คือ การประยุกต์ใช้สื่อสมัยใหม่ให้เข้ากับบริบททางการสื่อสาร ต่าง ๆ และ “นวัตกรรมสาร” (Innovative Message) คือ การเลือกใช้สารได้เหมาะสมกับสื่อ และประเด็นที่ต้องการสื่อสาร ดังที่ พระไพศาล วิสาโล ได้ให้สัมภาษณ์ในนิตยสาร CHIP ว่าท่านใช้ เฟซบุ๊กในการเผยแผ่ธรรมะ เพราะว่าเฟซบุ๊กได้รับความนิยมมากกว่า และเข้าถึงผู้คนได้ง่ายกว่า

ส่วนสื่อสิ่งพิมพ์ในรูปแบบการ์ดพบว่ามีการ์ดพุทธประวัติออกแบบโดย กฤษณะ สุริยกานต์ ในชื่อชุด Buddha History Souvenir Card¹⁶⁷ ซึ่งภาพชุดนี้มีทั้งหมด ๔๖ ภาพ สร้างสรรค์จากเรื่องราวจากพุทธประวัติ



๔.๒ ภาพแสดงการ์ดพุทธประวัติในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์

การ์ดชุดนี้ สามารถนำมาใช้เป็นสื่อเกมการ์ดการเรียนรู้ประวัติพระพุทธเจ้า ในรูปแบบเกมการ์ดการเล่าเรื่องผ่านภาพแสดงเหตุการณ์ในชีวิตของพระพุทธเจ้า

อีกมิติหนึ่งในการนำการ์ดพุทธประวัติมาประยุกต์ใช้พบว่า สมุณทา ประทุมทัย (หม่อมเข้มนบ้านยิปซี) นักบำบัดปัญหาด้วยไฟทาโรต์ได้นำการ์ดชุดนี้มาใช้เป็นเครื่องมือทำนายโชคชะตาผ่านไฟพุทธประวัติและเป็นกุศโลบายในการใช้ไฟเป็นเครื่องมือให้ผู้มารับคำปรึกษาได้มีโอกาสอ่านและศึกษาพุทธประวัติจากคู่มือที่ได้จัดทำไว้

นอกจากนี้พบว่า ปรากฏการณ์ตัวอย่างที่น่าสนใจคือ การ์ดเพื่อนใจ ใน ๑ ชุดมีทั้งหมด ๕๒ ใบ ซึ่งพระจิตร์ จิตตสัโร รวบรวมจากคำสอนของครูบาอาจารย์ และบทสนทนากับกัลยาณมิตร เพื่อเป็นเครื่องมือเยียวยาจิตใจ หรือเป็นคำแนะนำสำหรับชีวิตในการเป็นเพื่อนใจให้กับผู้ที่ต้องการ ในเวลาที่ต้องการ¹⁶⁸ และเผยแพร่สื่อช่องทางเฟซบุ๊กในเพจวิชาใจ จัดเป็นเกมการ์ดสะสมสำหรับนักสะสมการ์ดคำสอนจากหลักธรรม หรืออีกมิติหนึ่ง กระบวนการสามารถนำมาเป็นเครื่องมือใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกมการ์ดเพื่อนใจซึ่งนำมาจากคำสอนของครูบาอาจารย์ได้ รวมทั้งสามารถดูภาพจากการ์ดเพื่อนใจออนไลน์ได้ผ่านเว็บไซต์ <https://mindfriend.co>

¹⁶⁷ กฤษณะ สุริยกานต์, Buddha history art souvenir card, (สิงห์บุรี: โรงพิมพ์บุญยไพศาลเจริญ, ๒๕๕๘), หน้า ๕๘.

¹⁶⁸ พระจิตร์ จิตตสัโร, การ์ดเพื่อนใจ, พิมพ์ครั้งที่ ๒, (กรุงเทพฯ: บริษัทแปลนปรินท์ติ้ง จำกัด), หน้า ๑๑๐.



๔.๓ ภาพแสดงการ์ดเพื่อนใจในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์

ตารางแสดงรูปแบบการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคม

รูปแบบการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคม	รูปแบบสื่อ
๑ รูปแบบการเรียนรู้แบบดั้งเดิม	๑ สื่อบุคคล คือตัวพระภิกษุผู้มีจริยวัตรงดงาม เป็นที่น่าเลื่อมใสบูชา ประพฤติปฏิบัติตนให้ดูเป็นตัวอย่างเพื่อให้พุทธศาสนิกชนประพฤติปฏิบัติตาม อาทิ หลวงพ่อชา หลวงพ่อพุทธทาส ๒ สื่อพิธีกรรม คือประเพณีพิธีกรรมต่างๆในและนอกพุทธสถาน อาทิ ประเพณีตักบาตรเทโว ประเพณีเวียนเทียนวันวิสาขบูชา ที่พุทธศาสนิกชนได้เรียนรู้ถึงพุทธประวัติของพระพุทธเจ้า และวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา ๓ สื่อสถานที่ คือสถานที่ที่สื่อถึงความเป็นพระพุทธศาสนา อาทิ วัดวาอาราม สังฆเวไนยสถาน และการจำลองสังฆเวไนยสถาน ภายในวัดบางแห่ง นับเป็นสื่อการเรียนรู้สำหรับพุทธศาสนิกชนในการทำความเข้าใจถึงประวัติศาสตร์พุทธศาสนา ๓ สื่อวัตถุ คือศาสนวัตถุต่าง ๆ อาทิ พระพุทธรูป ซึ่งเป็นเครื่องระลึกถึงพระมหากรุณาธิคุณ พระบริสุทธิคุณ และพระปัญญาคุณ เพื่อน้อมใจในพุทธานุสติ ๔ สื่อโดยการเทศนา คือพระสงฆ์เผยแผ่พระธรรมคำสอนของพระพุทธเจ้าโดยการเทศน์ เป็น

	การเผยแพร่แบบมูขปาฐะ ซึ่งเป็นรูปแบบดั้งเดิมในสมัยพุทธกาล
๒ รูปแบบการเรียนรู้แบบสมัยใหม่	๑) สื่อสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร วารสาร รวมทั้งรูปภาพ การ์ด หรือโปสเตอร์ ก็จัดอยู่ในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อสิ่งพิมพ์ให้ข้อมูลเชิงลึกและเข้าถึงได้ง่ายแบบออฟไลน์ เป็นที่ต้องการของหลาย ๆ คน เนื่องจากมีลักษณะที่จับต้องได้และอ่านง่าย ๒) สื่อดิจิทัล ด้วยการถือกำเนิดของเทคโนโลยี สื่อดิจิทัลจึงได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้น ประกอบด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-books) บทความออนไลน์ บล็อก และนิตยสารดิจิทัล สื่อดิจิทัลมีข้อได้เปรียบในการเข้าถึงที่รวดเร็ว คุณลักษณะเชิงโต้ตอบ และความสามารถในการอัปเดตข้อมูลแบบเรียลไทม์ ๓) สื่อเสียง รูปแบบนี้ประกอบด้วยพอดแคสต์ หนังสือเสียง และการออกอากาศวิทยุ สื่อเสียงเหมาะสำหรับผู้ที่ต้องการเรียนรู้หรือบริโภคข้อมูลขณะทำกิจกรรมอื่น ๆ เช่น การขับรถหรือออกกำลังกาย มอบประสบการณ์การเรียนรู้แบบแฮนด์ฟรี ๔) สื่อวิดีโอ สื่อวิดีโอประกอบด้วยวิดีโอเพื่อการศึกษา บทความสอนออนไลน์ สารคดี และการสัมมนาผ่านเว็บ รูปแบบนี้ช่วยให้สามารถเรียนรู้ด้วยภาพและการได้ยิน ทำให้น่าสนใจและมีประสิทธิภาพสำหรับบุคคลจำนวนมาก แพลตฟอร์ม เช่น YouTube และแพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ทำให้เนื้อหาวิดีโอเข้าถึงได้อย่างกว้างขวาง ๕) สื่อเชิงโต้ตอบ รูปแบบนี้ประกอบด้วยแอปเพื่อการศึกษา แพลตฟอร์ม E-learning และเว็บไซต์เชิงโต้ตอบ สื่อเชิงโต้ตอบนำเสนอประสบการณ์การเรียนรู้ที่เป็นส่วนตัวและปรับเปลี่ยนได้ ทำให้ผู้ใช้สามารถมีส่วนร่วมกับเนื้อหาได้อย่างเข้มข้น

	๖) สื่อสังคมออนไลน์ (social media) แพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook) ทวิตเตอร์(Twitter) เป็นต้น ซึ่งทำหน้าที่เป็นแหล่งข้อมูลและการเรียนรู้ และแบ่งปันความรู้
--	--

งานวิจัยฉบับนี้ผู้วิจัยเน้นการพัฒนาสื่อต้นแบบในรูปแบบเกมการ์ดซึ่งจัดเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ชนิดหนึ่ง จากนั้นจึงนำสื่อการ์ดต้นแบบมาพัฒนาเป็นการ์ดในรูปแบบดิจิทัลเพื่อเผยแพร่ในสื่อสังคมออนไลน์ช่องทาง เฟซบุ๊กและเว็บไซต์ของวิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพลย์ โดยจัดรูปแบบการเรียนรู้วิถีพุทธในรูปแบบการเรียนรู้ผ่านการเล่นแบบ (Game Based Learning) และตัวผู้วิจัยจากการเป็นครูสอน กลายเป็นครูโค้ช และผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ในการแนะนำข้อมูลจากเกมการ์ดสู่การค้นคว้ารายละเอียดข้อมูลเพิ่มเติมจากพระไตรปิฎก ซึ่งสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑

การปรับเปลี่ยนบทบาทของผู้วิจัย จากครูผู้สอนกลายเป็นครูโค้ชนั้นเป็นกระบวนการที่สอดคล้องกับแนวคิดของอมรรัตน์ แซ่ก๊วง¹⁶⁹ ที่มีความคิดเห็นว่า บทบาทของครูไทยในศตวรรษที่ ๒๑ ต้องเปลี่ยนแปลง จากครูสอน กลายเป็น ครูโค้ช เมื่อบทบาทของครูปรับเปลี่ยน กลยุทธ์ในการจัดการเรียนการสอน รวมทั้งสื่อการเรียนรู้จึงต้องพัฒนาต่อไปเรื่อย ๆ ให้เกิดประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น และพัฒนาสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบมัลติมีเดีย เพื่อนำเสนอข้อมูลผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่มีความจำเป็นมากขึ้นต่อการให้บริการการศึกษาผ่านอินเทอร์เน็ต หรือเรียกว่า อีเลิร์นนิง (E - learning) โดยมีการพัฒนาสื่อใหม่ (New Media) ให้เป็นช่องทางเทคโนโลยีการสื่อสารหรืออินเทอร์เน็ต และการพัฒนาสื่อทางสังคม (Social Media) เป็นเครื่องมือที่นำมาใช้ในเชิงบูรณาการของเนื้อหาผ่านการถ่ายทอดจากการเขียนและการส่งผ่านข้อมูลผ่านทางเว็บไซต์หรือเว็บเพจ

๔.๒ ผลการศึกษาวิจัยระยะที่ ๒ การพัฒนาต้นแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์

ขั้นตอนการพัฒนาต้นแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธมีกระบวนการในการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธ แบ่งเป็น ๔ ขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอน	การดำเนินการ
ขั้นตอนที่ ๑ ขั้นประดิษฐ์คิดค้น	ศึกษาหลักธรรมที่ปรากฏในคัมภีร์ขุททกนิกาย ๓ คัมภีร์ย่อย ได้แก่ ขุททกปาฐะ ๙ พระสูตร, ธรรมบท ๒๖ พรรค, อุทาน ๘ พรรค และเก็บ

¹⁶⁹ อมรรัตน์ แซ่ก๊วง, “การจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อใหม่”, วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี, ปีที่ ๘ ฉบับที่ ๑ มกราคม-เมษายน ๒๕๕๙, หน้า ๒๕๑.

	รวบรวมข้อมูลทางด้านเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสื่อเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ด จากนั้นวิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อให้ได้หลักการสำคัญของคำสอนและเทคนิควิธีการนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิต และนำมาวางแผน
ขั้นตอนที่ ๒ ขั้น ออกแบบ และพัฒนา	การออกแบบและพัฒนาต้นแบบชุดความรู้สื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธ ชุดสื่อเกมการ์ด และสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อเพื่อเพิ่มพลังบวกและเยียวยาจิตใจตนเองและผู้อื่นในชีวิตประจำวันได้ ซึ่งเน้นเนื้อหาการประยุกต์ใช้ ขั้นตอนการออกแบบและพัฒนา ดังนี้ ๖) ศึกษาเนื้อหาเพื่อออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ ๗) ศึกษารูปแบบของสื่อการเรียนรู้ ทั้งรูปแบบของสื่อการเรียนรู้ และการนำเสนอเนื้อหา อาทิ คุณสมบัติของสื่อ ได้แก่ เนื้อหา การดำเนินเรื่อง ภาษา ตัวอักษร ภาพ สี ๘) ศึกษาโปรแกรมที่ใช้พัฒนาและออกแบบการ์ด โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป canva และโปรแกรม Microsoft BING Image Creator ๙) ออกแบบและพัฒนาภาพประกอบและเนื้อหาประกอบเกมการ์ด จัดทำคู่มือการใช้เกมการ์ด การออกแบบและพัฒนาสื่อด้วยความคิดสร้างสรรค์ (Creative thinking) การคิดสร้างสรรค์เป็นผลรวมของหน่วยความคิด ประกอบด้วย (๑) มโนทัศน์ (concept) (๒) จินตภาพ (Image) กับการตอบสนองทางกายภาพ (Physical response) (๓) คำพูด (words) ภาษา (Language) สัญลักษณ์ (Symbols) ผ่านคำสอน (Precepts) ออกแบบและพัฒนาต้นแบบชุดความรู้สื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธ และ ชุดสื่อต้นแบบในรูปแบบเกมการ์ด ๓ ชุด ได้แก่ ชุดเก้าอี้มั่งคั่ง จำนวน ๙ ใบ ชุดทางแห่งธรรม จำนวน ๒๖ ใบ และชุดพุทธอุทยาน จำนวน ๘ ใบ   
ระยะที่ ๓ ขั้นปฏิบัติการ	นำชุดต้นแบบสื่อสร้างสรรค์วิถีพุทธในรูปแบบการ์ดมาจัดกระบวนการเรียนรู้เชิงปฏิบัติการ (Workshop) ผ่านกิจกรรมกระบวนการให้แก่อาจารย์และนิสิตของวิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบุลย์ จำนวน ๓๖ รูป/

	คน โดยมีขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมผ่านกระบวนการเรียนรู้ ๓ ขั้นตอน ดังนี้ ๑) ขั้นนำ ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ และเข้าใจกติกาการเล่นเกมการ์ด ๒) ขั้นดำเนินกิจกรรม ผู้วิจัยดำเนินกิจกรรมในฐานกระบวนการเพื่อนำผู้เรียนเข้าสู่กระบวนการเรียนรู้โดยใช้เกมการ์ดทั้ง ๓ ชุดเป็นเครื่องมือดำเนินกระบวนการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม “การโค้ชด้วยการ์ด” ๓) ขั้นสรุป ถอดบทเรียนจากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน และสนทนาเพื่อฟังการสะท้อนผลการตระหนักรู้ภายในที่เกิดขึ้นด้วยการประเมินตนเอง
ระยะที่ ๔ ขั้นประเมินคุณภาพสื่อ	ผู้วิจัยประเมินผลด้านความเข้าใจ คือความสามารถนำความรู้ความเข้าใจมาใช้เชื่อมโยงกับสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวันของตนเองได้ ผ่านการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสังเกต การสัมภาษณ์ และการปฏิบัติการ การสะท้อนผลกลับของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล ซึ่งกระบวนการเรียนรู้ในระดับปฏิบัติการมีการเก็บข้อมูลหลากหลายประกอบด้วย ๒) การสังเกตในระหว่างการปฏิบัติการ โดยผู้วิจัยศึกษาและสังเกตประสบการณ์จากการใช้ชุดต้นแบบสื่อสร้างสรรค์วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ด และสังเกตตามคำบอกเล่าจากการเสวนาวิวาทะ (Discourse) ๒) การสัมภาษณ์เชิงลึกโดยรวบรวมข้อมูลจาก - การสนทนาอย่างไม่เป็นทางการระหว่างผู้วิจัยและผู้ให้ข้อมูลสำคัญ - การสนทากลุ่มย่อยหลังการอบรมกระบวนการเรียนรู้ในแต่ละครั้ง เพื่อสะท้อนผลการปฏิบัติการ (reflection) ซึ่งประเมินผลด้านทักษะชีวิต ความเข้าใจและความสามารถนำความรู้จากคัมภีร์หรือเรื่องราวเดิมมาคิดเชื่อมโยงกับตนเองได้ และสามารถนำความรู้ความเข้าใจไปใช้ในสถานการณ์จริงในชีวิตของตนเองได้

ผลการวิจัยเชิงเอกสารพบว่า งานวิจัยฉบับนี้พัฒนาสื่อต้นแบบในรูปแบบการ์ดโดยใช้ข้อความที่คัดสรรจากถ้อยคำที่เป็นลายลักษณ์อักษรผ่านภาษาและสัญลักษณ์ในรูปแบบของคำสอนที่ปรากฏในคัมภีร์ขุททกนิกาย ๓ คัมภีร์คือ ขุททกนิกาย ขุททกปาฐะ, ขุททกนิกาย ธรรมบท และขุททกนิกาย อุทาน มีขั้นตอนดังนี้

๔.๒.๑.๑ ขั้นตอนที่ ๑ ขั้นประดิษฐ์คิดค้น การออกแบบและพัฒนาสื่อในรูปแบบเกม การ์ดเป็นกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ (Creative thinking) ซึ่งเป็นผลรวมของหน่วยความคิด ประกอบด้วย

๑) มโนทัศน์ (concept)

๒) จินตภาพ (Image) กับการตอบสนองทางกายภาพ (Physical response)

๓) คำพูด (words) ภาษา (Language) สัญลักษณ์ (Symbols) ผ่านคำสอน (Precepts)

๑) มโนทัศน์ (concept)

มโนทัศน์เป็นความคิดรวบยอดตามความเข้าใจของแต่ละบุคคล และมโนทัศน์เป็นส่วนสำคัญต่อกระบวนการเรียนรู้และการสร้างประสบการณ์สำหรับบุคคล ในงานวิจัยฉบับนี้ได้พัฒนาสื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบการ์ดเพื่อขยายกรอบความคิดและปรับกรอบความคิดของผู้ใช้สื่อในรูปแบบการ์ด โดยมีฐานความรู้จากชุดทกนิกาย ๓ คัมภีร์ ได้แก่ ชุดทกนิกาย ชุดทกปาฐะ, ชุดทกนิกาย ธรรมบท และชุดทกนิกาย อุทาน

๒) จินตภาพ (Image) กับการตอบสนองทางกายภาพ (Physical response)

จินตภาพคือการสร้างภาพในสมองหรือนึกคิดเป็นภาพในใจโดยไม่มีเหตุการณ์หรือสิ่งของที่นึกคิด ปรากฏในขณะนั้น เมื่อสมองได้รับการกระตุ้นจากความคิดจึงเกิดการตอบสนองทางกายภาพขึ้น ตามประสบการณ์เดิมที่เคยรับรู้ของบุคคลนั้น ๆ ดังนั้น เมื่อบุคคลนึกถึงภาพในใจ จะพบว่าการรับรู้ทางประสาทสัมผัสอื่น ๆ จะเกิดขึ้น เช่น เมื่อบุคคลนึกถึง “มะนาว” คนที่เคยรับรู้รสของมะนาวว่าเปรี้ยว จะเกิดการรับรู้และตอบสนองทางกายภาพขึ้น คือปรากฏอาการน้ำลายสอ ทั้งที่ขณะนั้นไม่มีมะนาวปรากฏอยู่จริง เป็นเพียงการนึกถึงภาพในใจจากจินตภาพเท่านั้น

งานวิจัยฉบับนี้จึงมีขั้นตอนของการจินตภาพเป็นกระบวนการพัฒนาสื่อด้วยการคิดสร้างสรรค์ เพื่อเป็นสื่อเชื่อมโยงกับอารมณ์ความรู้สึกในการรับรู้ผ่านรูปภาพจากการ์ด อาทิ การ์ดใบที่ ๘ จากชุดพุทธอุทาน กล่าวถึงความโศก ความคร่ำครวญ ผู้วิจัยสื่อถึงความรู้สึกโศกด้วยภาพประกอบรูปภาพผู้หญิงมีน้ำตาอาบแก้ม ซึ่งสามารถเชื่อมโยงอารมณ์ความรู้สึกจากการรับรู้ได้ เมื่อเกิดกระบวนการรับรู้จะสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมเพื่อถ่ายโอนความรู้สู่การหยั่งรู้ หรือ aha moment สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ของวูฟกัง โคห์เลอร์ที่การหยั่งรู้แบบ aha moment มีกระบวนการเชื่อมโยงและถ่ายโอนประสบการณ์ความรู้จากประสบการณ์เดิมสู่การรับรู้ใหม่ ดังภาพด้านล่าง



ใบที่ ๘ ปาฐลิตามิยวรรค วิสาขาสูต

พุทธรูทาน
ความโศก ความเศร้าครวญ
และความทุกข์หลากหลายมีในโลกนี้
ย่อมเกิดมิได้เพราะอาศัยสิ่งเป็นที่รัก
เมื่อไม่มีสิ่งเป็นที่รัก ความเศร้าโศกเป็นต้น
เหล่านั้นก็ไม่มี
เพราะฉะนั้น คนที่ไม่มีสิ่งเป็นที่รักในโลกไหนๆ
จึงชื่อว่ามีความสุข ปราศจากความเศร้าโศก
ดังนั้น ผู้ปรารถนาความไม่เศร้าโศก
ปราศจากกิเลสจورลี
จึงไม่ควรยึดสิ่งเป็นที่รักในโลกไหนๆ

๔.๔ ภาพแสดงภาพประกอบการ์ดใบที่ ๘ จากชุดพุทธรูทาน

๓) ถ้อยคำ (words) ภาษา (Language) สัญลักษณ์ (Symbols) ผ่านคำสอน (Precepts)

กระบวนการในการคัดสรรเนื้อหาใช้วิธีการคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Selection) โดยมีเกณฑ์ในการพิจารณาดังนี้ ๑) หลักธรรมซึ่งเป็นองค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ใน ชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้ ๒) เนื้อหาหลักธรรมสามารถสะท้อนออกมา เป็นรูปภาพที่จินตนาการได้ง่าย โดยคัดสรรถ้อยคำผ่านคำสอนจากพระไตรปิฎกได้จำนวน ๔๓ ใบ จำแนกรายละเอียด ดังนี้

(๑) ชุดเก้าอี้แก้ว เป็นการสร้างสรรคส์จากเนื้อหาในคัมภีร์ขุททกนิกาย ขุททก ปาฐะ ๔ ส่วน มีเกมการ์ดจำนวน ๔ ใบ/ชุดเกม (สแกน QR Code เพื่อดูสื่อเกมการ์ดดิจิทัลชุดเก้าอี้แก้ว)



(๒) ชุดทางแห่งธรรม เป็นการสร้างสรรคส์จากคัมภีร์ขุททกนิกาย ธรรมบท ๒๖ วรรค มีเกมการ์ดจำนวน ๒๖ ใบ/ชุดเกม (สแกน QR Code เพื่อดูสื่อเกมการ์ดดิจิทัลชุดทางแห่งธรรม)



(๓) ชุดพุทธรูทาน เป็นการสร้างสรรคส์จากคัมภีร์ขุททกนิกาย อุทาน ๘ วรรค มีเกมการ์ดจำนวน ๘ ใบ/ชุดเกม (สแกน QR Code เพื่อดูสื่อเกมการ์ดดิจิทัลชุดพุทธรูทาน)



๔.๒.๑.๒ ขั้นตอนที่สอง หลักการสร้างสื่อเกมการ์ด ยึดหลัก 3C 1R ได้แก่

๑) Concept คือแนวคิดเกี่ยวกับการ์ดที่ต้องการสร้างสรรค์ ซึ่งในงานวิจัยฉบับนี้สร้างสรรค์เกี่ยวกับคำสอนที่ปรากฏในคัมภีร์ขุททกนิกาย ๓ คัมภีร์ ได้แก่ ขุททกนิกาย ขุททกปาฐะ, ขุททกนิกาย ธรรมบท และขุททกนิกาย อุทาน

๒) Condition คือเงื่อนไขที่กำหนดในการสร้างสรรค์เกมการ์ด โดยมีกระบวนการในการคัดสรรเนื้อหาใช้วิธีการคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Selection) โดยมีเกณฑ์ในการพิจารณาดังนี้

(๑) หลักธรรมซึ่งเป็นองค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้

(๒) เนื้อหาหลักธรรมสามารถสะท้อนออกมาเป็นรูปภาพที่จินตนาการได้ง่าย

๓) Card คือประเภทในการใช้การ์ด ซึ่งในงานวิจัยฉบับนี้ออกแบบเพื่อเป็นเกมการ์ดการเรียนรู้เพื่อการหยั่งรู้ ซึ่งมีฐานแนวคิดมาจากทฤษฎีการเรียนรู้แบบการหยั่งรู้ของวูฟกัง โคห์เลอร์ กล่าวคือ การหยั่งรู้ เป็นการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยจะเกิดแนวความคิดในการเรียนรู้หรือการแก้ปัญหา ขึ้นอย่างฉับพลันทันทีทันใด (เกิดความคิดแวบขึ้นมาในสมองทันที) มองเห็นแนวทาง การแก้ปัญหาตั้งแต่จุดเริ่มต้นเป็น ขั้นตอนจนถึงจุดสุดท้ายที่สามารถจะแก้ปัญหาได้ กระบวนการเรียนรู้นี้จะทำให้เกิดประสบการณ์ aha moment หรือ Eureka moment เหมือนกับที่นักวิทยาศาสตร์กรีกคือ อาร์คิมิดีส นักขบคิดปัญหา เมื่อนึกคำตอบได้จึงเปล่งออกมาว่า “ยูเรก้า” ซึ่งคำตอบนั้นเกิดจากกระบวนการคิดที่ลึกซึ้งอยู่ภายใน เมื่อกระจำจัดในใจจึงเกิดเป็นองค์ความรู้ใหม่ที่ตอบปัญหาซับซ้อนในใจได้

๔) Resource คือแหล่งข้อมูล ในงานวิจัยฉบับนี้ได้แก่ คำสอนที่ปรากฏในคัมภีร์ขุททกนิกาย ๓ คัมภีร์ ได้แก่ ขุททกนิกาย ขุททกปาฐะ, ขุททกนิกาย ธรรมบท และขุททกนิกาย อุทาน

๔.๒.๑.๓ ขั้นตอนที่สาม ขั้นปฏิบัติการด้วยการจัดกระบวนการเรียนรู้โดยใช้เกมการ์ดการเรียนรู้เพื่อการหยั่งรู้

การจัดกระบวนการเรียนรู้โดยใช้เกมการ์ดการเรียนรู้เพื่อการหยั่งรู้มีฐานคิดมาจากทฤษฎีการเรียนรู้แบบการหยั่งรู้ของวูฟกัง โคห์เลอร์ (Wolfgang Kohler) โดยการสร้างสรรค์เกมการ์ดเพื่อเป็นเครื่องมือกระบวนการ (Facilitator's tool) ดังนั้นผู้ให้ข้อมูลสำคัญในงานวิจัยนี้จึงเป็นบุคคลที่มีพื้นฐานในคำสอนพระพุทธศาสนาดีระดับหนึ่ง กล่าวคือเป็นผู้สอนพระพุทธศาสนา หรือเป็นผู้ศึกษาคำสอนพระพุทธศาสนา เมื่อประสบการณ์เดิมของคำสอนพระพุทธศาสนาที่มีอยู่ผสานกับการจัดรูปแบบกระบวนการคิดผ่านเกมการ์ดคำสอนทางพระพุทธศาสนา จึงสามารถจัดแบบ (Pattern)

ของความคิดใหม่เพื่อใช้ในการแก้ปัญหาที่ตนเองเผชิญอยู่ได้ สอดคล้องกับวิธีการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ในการเปลี่ยนบทบาทของครู จากครูสอน (teach) ไปเป็นครูฝึก (coach) และผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ (learning facilitator)¹⁷⁰ หรือเรียกว่า กระบวนการ โดยใช้หลักการในจัดกระบวนการประกอบการใช้เครื่องมือสื่อสร้างสรรค์ที่พัฒนาในงานวิจัย ผ่านกิจกรรม “โค้ชด้วยการ์ด” จัดตามกระบวนการ 7C ซึ่งเป็นยุทธศาสตร์ในการเสริมสร้างการเรียนรู้ด้วยตนเอง ดังนี้

หลักปรัชญาที่สำคัญต่อการจัดกระบวนการเรียนรู้แนวพุทธเพื่อการเปลี่ยนแปลงภายใน คือ หลักจิตตปัญญา ๗ ประการหรือที่เรียกว่า 7C ได้แก่

๑) การพิจารณาด้วยใจอย่างใคร่ครวญ (contemplation) คือ การเข้าสู่สภาวะจิตใจที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้ เข้าถึงศักยภาพภายในของตนเองด้านภายในบุคคล (Intrapersonal)

๒) ความรักความเมตตา (compassion) คือ การสร้างบรรยากาศของความรักความเมตตา ความไว้วางใจ ความเข้าใจและการยอมรับ บนพื้นฐานของการเชื่อมั่นในศักยภาพของความเป็นมนุษย์ เพื่อให้เกิดสิ่งแวดล้อมและบริบทที่เกื้อกูลต่อการเรียนรู้

๓) การเชื่อมโยงสัมพันธ์ (connectedness) คือ การช่วยให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการเชื่อมโยงประสบการณ์ในกระบวนการเข้ากับชีวิต เพื่อนำมาเข้าสู่ตนเอง ให้กระบวนการเข้ามาสู่ภายในใจตน (internalization) บูรณาการกับวิถีชีวิตของตน รวมถึงการเอื้อให้เกิดการเชื่อมโยงระหว่างผู้เข้าร่วมกระบวนการด้วยกัน สอดประสานเป็นองค์ประกอบในการเรียนรู้

๔) การเผชิญความจริง (confronting reality) คือ การจัดสภาพแวดล้อมและบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการนำพาตนเองออกจากพื้นที่ปลอดภัย หรือความคุ้นชิน เพื่อเผชิญกับพื้นที่เสี่ยงหรือความไม่คุ้นเคย ซึ่งถือเป็นการเปิดพื้นที่ให้กับการเรียนรู้ใหม่ๆ อันจะช่วยให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการมองเห็นความจริงในตนเอง และในบริบทแวดล้อม

๕) ความต่อเนื่อง (continuity) คือ การสร้างความไหลลื่นของกระบวนการ ซึ่งจะช่วยให้เกิดพลังและพลวัตในการเรียนรู้ ที่เอื้อให้ศักยภาพการเรียนรู้ ของผู้เข้าร่วมกระบวนการได้รับการปลดปล่อย จนสามารถบ่มเพาะพัฒนาคุณภาพภายในของตนได้อย่างต่อเนื่อง

๖) ความมุ่งมั่น (commitment) คือ การสร้างเงื่อนไขให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการเกิดความมุ่งมั่นที่จะเปลี่ยนแปลงตนเอง และนำการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนการกลับไปบูรณาการในชีวิต เพื่อให้การพัฒนาและการเปลี่ยนแปลงภายในตนดำรงอยู่อย่างต่อเนื่องและยั่งยืน

๗) ชุมชนแห่งการเรียนรู้ (community) คือ ความรู้สึกเป็นชุมชนร่วมกันของผู้เข้าร่วมกระบวนการทั้งกระบวนการ ที่เกื้อหนุนให้เกิดการเรียนรู้และการเปลี่ยนแปลงภายในของแต่ละ

¹⁷⁰ ศ.นพ.วิจารณ์ พานิช, วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ ๒๑, (กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์, ๒๕๕๕), หน้า ๑๑-๑๓.

ละคน รวมไปถึงการสร้างเครือข่ายความสัมพันธ์และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกลุ่ม ซึ่งเป็น การเรียนรู้ที่ต่อเนื่องและเชื่อมโยงกับชีวิต”¹⁷¹

กระบวนการเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในงานวิจัยนี้เน้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ ผู้เรียนมีส่วนร่วมและให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเองนอกชั้นเรียนโดยผู้สอนทำหน้าที่เป็นโค้ชและ ผู้อำนวยความสะดวกเพื่อให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาทักษะชีวิตของตนเอง การ เรียนรู้ผ่านสื่อเกมจะช่วยสร้างประสบการณ์ตรงที่มีความหมายให้แก่ผู้เรียนผ่านการเชื่อมโยง ประสบการณ์ตรงและการตีความหมายจากถ้อยคำและสัญลักษณ์ รวมถึงขณะสัญลักษณ์หรือ ตัวอักษร ให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้หลากหลายมิติ ทำให้เข้าใจง่ายขึ้น และกระตุ้นความสนใจในการ เรียนรู้คำสอนจากพระไตรปิฎก สอดคล้องกับขั้นตอนประสบการณ์การเรียนรู้กรวยประสบการณ์ (cone of experience) ของเอ็ดการ์ เดล (Edgar Dale)¹⁷² ซึ่งการเรียนรู้ผ่านสื่อเกมการ์ดจะช่วย สร้างประสบการณ์ตรงที่มีความหมายให้แก่ผู้เรียนผ่านการเชื่อมโยงประสบการณ์ตรงและการ ตีความหมายจากถ้อยคำและสัญลักษณ์ รวมถึงขณะสัญลักษณ์หรือตัวอักษร ให้ผู้เรียนเกิด กระบวนการเรียนรู้หลากหลายมิติ ทำให้เข้าใจง่ายขึ้น และกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้คำสอนจาก พระไตรปิฎก

ผลการวิจัยจากการสังเกตแบบมีส่วนร่วมผ่านการจัดกิจกรรมเชิงปฏิบัติการพบว่า งานวิจัยฉบับนี้พัฒนาสื่อการเรียนรู้เกมการ์ดวิถีพุทธเพื่อการหยั่งรู้โดยพัฒนาแนวคิดมาจากหลักคำ สอนที่ปรากฏในคัมภีร์ ขุททกนิกาย ๓ คัมภีร์ ได้แก่ ขุททกนิกาย ขุททกปาฐะ, ขุททกนิกาย ธรรมบท และขุททกนิกาย อุทาน มีขั้นตอนการจัดกระบวนการโดยนำชุดต้นแบบสื่อสร้างสรรค์วิถีพุทธใน รูปแบบเกมการ์ดที่ปรับปรุงแล้ว มาจัดกระบวนการเรียนรู้เชิงปฏิบัติการ (Workshop) ผ่านกิจกรรม กระบวนการให้ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ได้แก่ อาจารย์ ๕ รูป/คน และพระนิสิต สาขาวิชาพระพุทธศาสนา ของวิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์บุปผ์ ชั้นปี ๑ จำนวน ๖ รูป , ชั้นปี ๒ จำนวน ๑๔ รูป และชั้นปี ๔ จำนวน ๕ รูป รวมจำนวน ๓๐ รูป/คน ซึ่งจัดเป็นกิจกรรมเสริมการเรียนรู้นอกเวลาเรียน ผู้วิจัยดำเนิน กิจกรรมในฐานะกระบวนการเพื่อนำผู้เรียนเข้าสู่กระบวนการเรียนรู้โดยใช้เกมการ์ดทั้ง ๓ ชุดเป็น เครื่องมือดำเนินกระบวนการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม “โค้ชด้วยการ์ด” โดยมีขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม ผ่านกระบวนการเรียนรู้ ๓ ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

ขั้นที่ ๑ ขั้นนำกิจกรรมกระบวนการ

(๑) ผู้นำกระบวนการอธิบายแนวคิดพื้นฐานของเกมการ์ด นำกระบวนการเข้าสู่ การพิจารณาด้วยใจอย่างใคร่ครวญ (contemplation) เข้าสู่สภาวะจิตใจที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้ เข้าถึงศักยภาพภายในของตนเอง (Intrapersonal)

¹⁷¹ ธนา นิลชัยโกวิทย์, อติศร จันทรสุข, ศิลปะการจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง: คู่มือกระบวนการจิตตปัญญา, (นครปฐม:ศูนย์จิตตปัญญาศึกษา มหาวิทยาลัยมหิดล, ๒๕๕๒), หน้า ๑๔๐-๑๔๑.

¹⁷² Edgar Dale, *Audiovisual methods in teaching*, 3rd ed., (New York: the Dryden Press, 1969), p.107.

(๒) ผู้นำกระบวนการนำเข้าสู่กระบวนการโดยให้ผู้เล่นกลับมาตระหนักรู้ภายในจิตใจของตนเอง เชื่อมโยงประสบการณ์ในกระบวนการเข้ากับชีวิต ใ้วางใจ มองเห็นความจริงในตนเอง และถามคำถามเพื่อค้นหาคำตอบของตนเอง



๔.๕ ภาพแสดงชั้นนำ

ขั้นที่ ๒ ขั้นปฏิบัติกิจกรรมกระบวนการ

(๑) เลือกการ์ด ๓ ใบ โดยเลือกจากชุดเก้าอี้ ๑ ใบ, ชุดทางแห่งธรรม ๑ ใบ และชุดพุทธอุทยาน ๑ ใบ รวมทั้งหมด ๓ ใบ

(๒) ผู้เล่นแต่ละคนอ่านการ์ดที่ตนได้รับให้เพื่อนฟัง และอธิบายความเชื่อมโยงของการ์ดแต่ละใบที่ตนเลือกกับคำถามที่ตนได้ถามกับตนเอง และแลกเปลี่ยนกับเพื่อน สร้างความไหลลื่นของกระบวนการ ซึ่งจะช่วยให้เกิดพลังและพลวัตในการเรียนรู้ และนำการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนการกลับไปบูรณาการในชีวิต



๔.๖ ภาพแสดงขั้นปฏิบัติกิจกรรม

ขั้นที่ ๓ ขั้นสรุปกิจกรรมกระบวนการ

ผู้นำกระบวนการสรุปกิจกรรม และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน สร้างความรู้สึกเป็นชุมชนร่วมกันของผู้เข้าร่วมกระบวนการเพื่อสร้างเครือข่ายความสัมพันธ์และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกลุ่ม และเชื่อมโยงการเรียนรู้ที่ได้ไปใช้ในชีวิต



๔.๗ ภาพแสดงชุมชนแห่งการแลกเปลี่ยนเรียนรู้

จากนั้นให้นิสิตทำกิจกรรมการโค้ชด้วยการ์ด ต่อเนื่องเป็นระยะเวลา ๗ วัน โดยสุ่มเลือกการ์ดวันละใบจากการ์ดชุดทางแห่งธรรม และแบ่งปันความรู้ที่ได้จากการ์ดที่ตนเองสุ่มเลือกได้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์แพลตฟอร์มเฟซบุ๊กในกลุ่มกิจกรรมการโค้ชด้วยการ์ดเพื่อสร้างเครือข่ายความสัมพันธ์และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกลุ่ม และเชื่อมโยงการเรียนรู้ที่ได้ไปใช้ในชีวิต



๔.๘ ภาพแสดงกลุ่มกิจกรรมโค้ชด้วยการ์ด

๔.๒.๑.๔ ขั้นตอนที่สี่ ขั้นประเมินผลคุณภาพสื่อจากการใช้งานผลรวมของสื่อเกมการ์ด ๑ สำหรับ โดยการสัมภาษณ์ และการสนทนากลุ่ม

การวิเคราะห์ข้อมูลการสัมภาษณ์อาจารย์จากการใช้งานผลรวมของสื่อเกมการ์ด ๑ สำหรับ โดยใช้อักษรย่อ T = อาจารย์ (เช่น T1 = อาจารย์คนที่ ๑) และนิสิตชั้นปี ๑, นิสิตชั้นปี ๒ และการสนทนากลุ่มของนิสิตชั้นปี ๔ วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบูลย์ และผู้เชี่ยวชาญ

๑) การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์อาจารย์วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบูลย์ จำนวน ๕ รูป/คน

การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์อาจารย์วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบูลย์ จำนวน ๕ รูป/คน	
คำถาม	ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ
คำถามที่ ๑ ท่านเคยเล่นเกม การ์ดมาก่อนหรือไม่ และชอบเกมการ์ด ชุดนี้หรือไม่ เพราะ เหตุใด	ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ T1 ไม่เคยเล่น ชอบ เหตุผลเพราะ ๑.ทำให้เราเป็นเครื่องเตือนในเรื่องธรรมะ ขณะที่เราปัจจุบันไม่มีสติหรือ เราจะเป็นคนมีธรรมะเยอะ แต่ตัวการ์ดจะเป็นตัวกระตุ้น บางเรื่องเราลืมไป แล้วแหละ อยากจะใช้ธรรมะมาสอนใจในปัจจุบันแต่เรานึกไม่ออก แต่ตัว การ์ดเนี่ยมันก็จะดึงมาตัวหนึ่ง ซึ่งธรรมะมีลักษณะคล้ายๆกันมันเชื่อมโยง หลักธรรมพระพุทธเจ้าเนี่ย เหมือนรอยเท้าช้างใหญ่ๆทุกรอยสัตว์จะลงไป ในรอยเท้าช้าง ซึ่งมันมักจะตรงลงมาเชื่อมโยงตัวอื่น และมันคืออยู่อย่างที่ว่า ว่าเมื่อไม่เข้าใจให้เราไปค้นต่อทำให้เราค้นคว้าได้แตกฉานขึ้น ๒.สนุกเพราะมันเป็นเกม มันมาในรูปแบบสนุกมันเหมือน อ่า คนเราเดี๋ยวนี้ มันชอบอะไรสั้นๆ มันชอบเหมือนตีกอล์ฟตอกแป๊บๆ เดียวถ้าเราไปให้ธรรมะ อ่านเป็นหน้าๆมันรู้สึกแบบเยะเยะ นี่เป็นคำหนึ่งคำ นิดหนึ่งสั้นๆแล้วเข้า กับคนในยุคปัจจุบันที่ชอบอะไรเล็กๆ น้อยๆ สั้นๆ ไม่เยะเริ่มจากจุดเล็กๆ คือความน้อยความกระชับและอีกอย่าง คนที่เป็นพุทธก็ชอบหลักธรรม พระพุทธเจ้า ชอบอีกอย่างมันเป็นเกม คนปัจจุบันชอบเรื่องเกม เรื่องความ สงบแปลกใหม่อย่างนี้ก็เหมือนกันแล้วคนมันมักจะหลงด้วยความเชื่อถ้ามันไม่ เชื่อมั่นก็จะไม่ไป แต่มันมีความศรัทธาและความเชื่อ แล้วมีอีกคำที่บอกว่า เชื่อมโยง มันเท่ากับเราเดินตรงเข้าสู่สติ ตอนที่เรารู้ฐานเราก็มีสติ มันทำ ให้เราได้แอบบำเพ็ญภาวนาเล็กๆ ให้เราตั้งสติก่อนที่จะเชื่อมโยง แล้วตั้ง มาอยู่กับตัวเอง มันจะมีตัวหลักๆ เข้าไปอยู่ในกิจกรรมนี้เลย แล้วทำให้เรา ตั้งเข้ามานี้ก็คือความเป็นเกมสนุก ๓.ความค้นคว้าและธรรมะ ความสั้นและความกระชับ นี่คือข้อดี จุดที่บอก สนุก สั้น กระชับ
คำถามที่ ๒ เทคนิคใดในเกม การ์ดชุดนี้ที่ท่านชื่นชอบ มากที่สุด เพราะเหตุใด	๑. เทคนิคแรกคือการ์ดเข้ามาเชื่อมโยงทำให้อยู่กับตัวเอง ทำให้มีสติ ๒.เชื่อมโยงกับหลักคำสอนโดยตั้งสติมากๆ เพราะคำสอนเป็นตัวกระตุ้น ความคิดเราเลย เราอาจจะเพลิน บางส่วนบางคำเราเคยได้ยินมาแล้ว แต่ก็ ลืมไปแล้วเพราะว่าสถานการณ์มันรู้มั่วแต่พอเห็นปั๊บเรียกกลับคืนมาแล้ว เราก็มายู่กับหลักธรรม เทคนิคคือหลักธรรมสั้นๆกระชับให้เราไปเชื่อมโยงหนึ่งสองเชื่อมโยงกับ ตัวเอง เชื่อมโยงการ์ดแล้วก็เชื่อมโยงกับหลักธรรม ชอบในการหลักการ เชื่อมโยง
คำถามที่ ๓	ช่วยชี้แนวทางแก้ไขปัญหาได้ เหมือนว่าบางครั้ง เราไม่สามารถดำรงสติได้ ตลอดเวลา เกมการ์ดนี้จะใช่อุปกรณ์เป็นเครื่องมือในการตั้งสติเรา ตั้งสติ

เมื่อท่านนึกถึงปัญหาที่ยากลำบากหรืออุปสรรค (pain point) เกมการ์ดชุดนี้ ช่วยชี้แนะทางแก้ไขปัญหาให้ท่านได้บ้างหรือไม่อย่างไร	ตัวแรก ดึงมาอยู่กับตัวเอง ดึงสติตัวที่สองอยู่กับการ์ด ดึงสติตัวที่สาม ดึงอยู่กับหลักธรรมคำสอน ตัวสติที่ดีที่สุดถ้าอะไรก็แล้วแต่ไม่ว่าจะเป็นเครื่องมือจะเป็นกฎ จะเป็นวัตถุ บางทีหลวงพ่อบุญเขียนคำว่าสติเป็นโมบายและเป็นภาพ ตัวไหนเป็นสติตัวนั้นดีหมดเลย อาจารย์ชอบตัวนี้ช่วยได้ ตัวแรกมันดึงสติเมื่อมีปัญหา คนทุกคนสามารถแก้ปัญหาได้ด้วยตัวเองเมื่อมีสติ ที่เราชอบทำได้อะล็อกกัน คุยกัเพราะให้เขาตั้งสติ ได้อะล็อกไม่ได้มีการสอนให้คนแนะนำคน แต่ทำให้ความฟุ้งซ่านมันตกตะกอน ดึงสติเมื่อสติมันจะเห็นภาพรวมทั้งหมดแล้วจะเห็นช่องทางเห็นแสงสว่างปลายอุโมงค์ที่ไปแก้ปัญหา ตัวนี้ก็เหมือนกันเริ่มจากเป็นปฐมบท อาจจะมากน้อยไม่รู้ แล้วแต่คน สติคนไม่เหมือนกัน แต่เบื้องต้นที่บอกว่า ถ้าหนึ่งถ้าเรียกศรัทธาได้จากตรงนี้หนึ่งมันจะเชื่อมโยงเลย อยู่กับตัวเอง จริงๆก่อนทำมันต้องตั้งนะโมก่อนบูชาคุณคือให้เห็นความเข้มแข็ง เพราะทุกอย่างทำเป็นพิธีกรรมเหมือนนิเวศภาวนา
คำถามที่ ๔ ท่านได้เรียนรู้สิ่งใดบ้างจากสื่อเกมการ์ดชุดนี้	ได้เรียนรู้ว่า การที่จะเข้าถึงธรรมะมันไม่ได้เข้าถึงมันไม่ได้รูปแบบเดียวแล้วทุกวันนี้ มันมีความหลากหลาย ธรรมะสามารถบูรณาการได้หมดแล้ว ไปอยู่ตรงไหนก็ได้ อย่างเช่นการ์ด หรือเครื่องมืออย่างอื่น นอกจากนี้นี่ยังมีอะไรอีกหลายอย่างที่เป็นเกม ถ้าธรรมะไปอยู่ตรงนั้นก็แค่แผ่เข้าไปอีก เข้าถึงคนกลุ่มอื่น การ์ดก็เหมือนกัน พระอาจารย์เชื่อว่าหลายคนชอบเรื่องการ์ด เรื่องดูดวง ซึ่งตัวนี้ก็เจาะเข้ากลุ่มความเชื่อคนที่ชอบดูการ์ดและ ข้อเรียนรู้ของอาจารย์คือ ธรรมะไปได้ทั่ว และสามารถที่จะสร้างเครื่องมือได้เพิ่มมากกว่านี้ และนวัตกรรมที่จะให้เป็นตัวส่งผ่าน เขาเรียกว่าชาแนลส่งผ่านธรรมะ อะไรที่เขาทำกัน เช่น โมบาย รูปภาพ หนังสือ ของเล่น เกม แล้วก็มารวมถึงการ์ด สามารถเป็นช่องทางให้ธรรมะเข้าไปสู่คนได้ง่ายมากขึ้น ทำธรรมะให้มันง่ายมากขึ้นแล้วก็สนุกมากขึ้นนะครับ แล้วปัจจุบันชอบง่ายและก็สนุก ไม่ชอบเรื่องยุ่งยากวุ่นวาย แต่เกมการ์ดทำให้ง่ายมันเริ่มจากความสงบก่อนที่อาจารย์บอกมีความสุขและผนวกกับเกมในภาพพจน์ของอาจารย์ชอบเรื่องการ์ดเพราะมันสนุก การทำกิจกรรมหลายๆเกี่ยวกับเรื่องจิตวิญญาณคนเขาจะชอบใช้การ์ดเป็นการบูรณาการรวมแนวคิดอาจจะเป็นเรื่องจิตวิทยาอยู่ในนี้ได้เรื่องเวทมนต์ อะไรก็ได้ความเชื่อก็ได้และอีกอย่างก็คือพุทธ ซึ่งเป็นบูรณาการสามอย่าง ก็ถือว่าเป็นการเรียนรู้ว่าธรรมะมันไปทางนี้ได้มันมาในรูปแบบการ์ด อันนี้เหมือนว่าเราก็สัมผัสโดยตรงเลยอันนี้ยกพระสูตรมาเลยต่อยอดมาแล้ว
คำถามที่ ๑ ท่านเคยเล่นเกมการ์ดมาก่อนหรือไม่	ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ T2 ไม่เคย ครั้งนี้เป็นครั้งแรก ชอบส่วนหนึ่งก็แม่นใกล้เคียงกับความเป็นจริงที่ผ่านมามีความใกล้เคียงพอสมควร ครั้งแรกอาจจะไม่ตั้งใจ ครั้งที่สองและ

และชอบเกมการ์ด ชุดนี้หรือไม่ เพราะ เหตุใด	สามพอตั้งใจค่อนข้างตรงกับที่ประสบพบเจอ ในปัจจุบันและเป็นแนวทางที่ น่าจะเป็นแนวทางในการปฏิบัติในอนาคตได้ เพราะบางทีก็ท้อและเครียด การ์ดใบที่สองได้บอกว่า เหมือนกับเราพยายามทำอะไรอย่างหนึ่ง เหมือน นำหน้าคนอื่นเกินไปก็มี การ์ดที่ได้มาก็ทำให้ดีใจได้ ทำให้เรามีกำลังใจ ควรจะทำสิ่งนี้ต่อไป การ์ดบอกให้ทำต่อไปโดยไม่สนใจคนอื่นว่าเขาจะกลับ จะตื่นแต่ให้เราทำ คือโอเค
คำถามที่ ๒ เทคนิคใดในเกม การ์ดชุดนี้ที่ท่านชื่น ชมมากที่สุด เพราะเหตุใด	การใช้ธรรมะเข้ามาผสมผสาน ข้อความส่วนในการ์ดเป็นส่วนที่เราที่พอรู้ แต่ เราไม่ได้สามารถนำมาประยุกต์ใช้ ความคิดเห็นคือเป็นเครื่องมือที่มีประโยชน์ ในการนำธรรมะมาประยุกต์ใช้ ในการที่เป็นเกมอย่างหนึ่ง ก็เป็นประโยชน์ และก็สามารถประยุกต์เตือนเรา หรือว่าบางทีก็กระตุ้นให้เราพยายามทำ มากขึ้น ทำให้เตือนว่าให้ทำดีขึ้น ถ้าทำอยู่แล้วก็ให้ทำมากขึ้น เพราะว่าเกม การ์ดนี้เหมือนหมอดูทุกเลยนะ ว่าตอนนี้ไม่ดีขึ้นอย่าพุดมาก ก็อาจจะทำให้ เราพุดระวังขึ้น ถ้าทำดีแล้วก็ทำต่อไป ก็ช่วยในการ หนึ่งยัง สองคือเพิ่ม การ์ดอันที่เราจับได้ถือว่าเป็นประโยชน์ส่วนหนึ่งคือเตือนใจเรา ส่วนสองคือ เป็นกำลังใจทำให้เราอยากจะทำสิ่งที่ดีเพิ่มมากขึ้น ถ้าเราจับได้ใบที่ไม่ดีอาจ ทำให้เรามีความพยายามละสิ่งนั้นและทำสิ่งใหม่ที่ดีกว่าเก่าก็ได้ เพราะว่า เราจับใบนั้นมาแล้ว ก็เป็นประโยชน์อีกอย่างหนึ่ง
คำถามที่ ๓ เมื่อท่านนึกถึง ปัญหาที่ยากลำบาก หรืออุปสรรค (pain point) เกมการ์ดชุด นี้ ช่วยชี้แนว ทางแก้ไขปัญหาให้ ท่านได้บ้างหรือไม่ อย่างไร	ชี้แนวทางแก้ไขปัญหาได้ อย่างตัวเองที่จับได้อันที่สอง คือส่วนหนึ่งที่ท้อนะ เมื่อเข้าก็คุยว่าไม่อยากสอนแล้ว รู้สึกเบื่อ หหมดกำลังใจ การ์ดก็ออกมาตรง ส่วนหนึ่งที่ท้อเอง เพราะเราคิดมากไปเอง อีกส่วนหนึ่งก็ได้รับกำลังใจ ว่า ควรจะทำโดยไม่ต้องรอใคร ทำเองดีกว่า ไม่ต้องไปมองคนอื่นว่าเขาทำ อย่างไร ทำไม่ทำหรือเขาทำมากกว่าเราก็แล้วแต่เขา ก็เป็นประโยชน์
คำถามที่ ๔ ท่านได้เรียนรู้สิ่ง ใดบ้างจากสื่อเกม การ์ดชุดนี้	สามารถนำประยุกต์ใช้ได้ ส่วนหนึ่งผมว่าถ้าให้นิสัยและคนที่สนใจทำแบบนี้ ผมว่าส่วนหนึ่งไปกระตุ้นความสามารถมาใส่ทำให้เขาน่าจะมีอะไรเพิ่มพูน ด้านจิตใจมากขึ้น เสี่ยงไปจับใบที่ไม่ดีเขาก็อาจทำให้ตัวเองปรับปรุงตัวเอง มากขึ้น จับใบที่ดีอยู่แล้วก็จะมีกำลังใจในการทำต่อไปเพิ่มมากขึ้น น่าจะ เป็นประโยชน์กับคนที่สนใจเรื่องเหล่านี้ เพราะว่าส่วนใหญ่หมอดูที่เขาหัก ส่วนหนึ่งก็จะเป็นอย่างนี้เนื่องจากถ้าหักไม่ดีคนก็จะระวังมากขึ้น อย่างเช่น ตัวเองเมื่อก่อนก็ไม่เชื่อเรื่องดวง เปิดเน็ตสมัยก่อนก็เข้าไปดูเห็นบอกปีนี้ตก คอขาดก็ให้ระวังในการเดินทางบ้าง ระวังในการใช้ชีวิตบ้างมันก็ทำให้เตือน เราว่าทำอะไรแต่ละอย่างก็ระวังกว่าเก่า แต่เดิมบางทีเราอาจไม่ระวังมันก็ เป็นประโยชน์อย่างนี้ บางทีบางอย่างมันดีเราก็ทำให้มันดีขึ้นแต่บางอย่างมัน

	เตือนอย่างเช่นว่า เราอาจจะช้ากว่าคนอื่นเหมือนม้าบางคนเราอาจจะเป็นม้าที่นอนหลับก็ได้ เราก็ลองพิจารณาตัวเองถ้าเราเป็นอย่างนี้เราก็ต้องทำให้มันดีขึ้นกว่าเก่า ก็เป็นประโยชน์ในการใช้ธรรมะในการเป็นสื่อในการสอนคนและถ้าในรอบปี ในรอบหนึ่งอาทิตย์ ในรอบหนึ่งเดือนก็ได้จะได้เอาธรรมะมาเตือนใจ เพราะว่าเชื่อว่าอาจจะไม่ได้จับใบเดิมทุกครั้ง มันก็จะมีความคิดใหม่ๆจากการคิดเพื่อจะไปเตือนสติตัวเอง แล้วก็เอาภูมิธรรม ธรรมะที่อยู่ในการ์ดมาใช้ประโยชน์ในการทำให้ดีขึ้น เพราะส่วนหนึ่งควรจะต้องอ่านทุกใบก่อนสามารถใช้ธรรมะที่มีอยู่ในการ์ดเตือนสติเราได้มีประโยชน์สะกิดใจเราให้เราสามารถนำมาดำเนินในชีวิตต่อไป
คำถามที่ ๑ ท่านเคยเล่นเกมการ์ดมาก่อนหรือไม่ และชอบเกมการ์ดชุดนี้หรือไม่ เพราะเหตุใด	ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ T3 ไม่เคย แต่ถ้าเป็นไพ่ยิปซีนะ เคยดู เคยเห็น แต่ว่าไม่เคยไปดูหมอบเป็นเรื่องเป็นราวนะ เคยเห็นว่าเป็นไพ่ยิปซีนะเข้าใจยัง แต่ถ้าเป็นอันนี้ยังไม่เคย ผมว่าอันนี้น่าจะเป็นอันแรกของโลกละมัง ชอบๆด้วยรูปลักษณ์แล้วมันก็ไม่เคยมีคนเคยทำ ชอบ เพราะว่ามันทำให้เรารู้สึกว่ามันดึงดูดใจและแปลกตา ทำให้สร้างความสนใจ นอกจากจะเป็นรูปแบบของคู่มือนะ หรือเป็นพวก (POP UP) แต่มันมันเป็นการ์ด ที่มันรู้สึกว่ามันจับต้องแล้วเข้าถึงได้มากกว่า มีอะไรที่อธิบายได้เยอะ แล้วมันก็สามารถสื่อไปถึงเรื่องอื่นต่อได้อีก แล้วก็วัสดุอุปกรณ์ก็ดูแล้วมันคงทนนะ มันสวยงาม ภาพที่รู้สึกมันดึงดูดใจ น่าสนใจให้เข้ามาสัมผัสและทดลองเล่นดูและเข้าใจเบื้องต้น สนใจทำให้ดึงดูดเป็นทางดึงดูดไปถึงหลักธรรม ที่มันมีความลึกซึ้งมากกว่านี้ อันนี้น่าสนใจ
คำถามที่ ๒ เทคนิคใดในเกมการ์ดชุดนี้ที่ท่านชื่นชอบมากที่สุด เพราะเหตุใด	น่าจะเป็นรูปแบบนะครับ แล้วก็วิธีการวางจิต คือให้เรารู้สึกว่า อธิษฐานนะครับ การทำจิตอธิษฐานได้ รู้สึกว่าต้องมีสมาธิสร้างความโปร่งโล่งของใจก่อน เหมือนกับเป็นกุศโลบายให้เรารู้สึกว่า การที่เราเองมีความรู้สึกปลอดโปร่ง ทำอะไรก็รู้สึกว่าจะประสบผลสำเร็จ แม้จะมีปัญหาให้ต้องแก้ก็จะแก้ได้ด้วยพื้นฐานของการมีสติมากกว่า อันนี้เป็นเทคนิคเบื้องต้นที่จะต้องใช้ในการอธิษฐาน คือความตั้งมั่นของจิต เพราะเป็นเหตุผลที่ดี มันแตกต่างจากการที่เราเองไปดูไพ่ยิปซีหรือดูดวงนะ อันนั้นคือเอาคำพูดของโยมที่เขาเรียกว่าหมอดูเนี่ย และเขาใช้หลักทางจิตวิทยาพูดจะถูกบ้างไม่ถูกบ้างไม่รู้ แต่เนี่ยเอาสิ่งที่พระองค์ทรงสอน มาเป็นตัวที่บอก เล่าเรื่องให้เราฟังเองโดยฉะเพราะมันเป็นเทคนิคที่ดีนะ เอาสิ่งที่เรียกว่าพระไตรปิฎกยกย่องออกมาอยู่ในการ์ด ทำให้เรามีโอกาสได้เข้าใจ มีความชัดเจน มีความถูกต้องมากขึ้น โดยที่เราเองไม่ต้องไปคลางแคลงในคำพูดของคนที่เป็นหมอดู
คำถามที่ ๓ เมื่อท่านนึกถึงปัญหาที่ยากลำบากหรืออุปสรรค (pain	ก็ได้นะ ถ้าเอาตรงนี้จะได้ ๓ อย่างถ้าพูดถึงเกมการ์ดชุดนี้ในขณะที่ใช้เวลาไม่ถึงกึ่งนาที่ที่จับและเล่น ก็รู้สึกว่ามันจะมี ๓ อย่างเกิดขึ้น ๑. เรารู้ตัวก่อนในขณะที่เราตั้งจิตอธิษฐานตอนนั้นเรารู้ตัวทั่วพร้อมก่อนแล้ว เมื่อเรารู้ตัวแล้วเนี่ยในการอธิษฐานเปิดการ์ดออกมาเนี่ย ปัญหาที่มันแบและเปิดเผยให้เรา

point) เกมการ์ดชุดนี้ ช่ ว ย ชี้ แ น วทางแก้ไขปัญหาให้ท่านได้บ้างหรือไม่อย่างไร	เห็น นั่นคือการนำพาให้เราไปสู่การยอมรับ คือยอมรับปัญหาว่ามันเกิดขึ้นจริงนะ อันที่ ๓ การ์ดใบที่ ๓ ที่มันเปิดขึ้นมามันทำให้เราเห็นว่า ต้องปรับเปลี่ยน ก็คือการปรับเปลี่ยนไปในแนวทางของพระธรรมคำสั่งสอนของพระผู้มีพระภาคเจ้าแค่นั้นเอง ฉะนั้นให้ไว้ก็คือ รู้ตัว ยอมรับ และก็ปรับเปลี่ยน
คำถามที่ ๔ ท่านได้เรียนรู้สิ่งใดบ้างจากสื่อเกมการ์ดชุดนี้	คนทั่วไปอย่างน้อยๆเขาได้รู้ว่า คำสั่งสอนของ พระผู้มีพระภาคเจ้าและธรรมะเนี่ยมันมีความลึกซึ้งมากกว่าที่เราเองได้รู้ โดยเฉพาะเรื่องของหัวข้อพระสูตรนะครับ ที่มีเขียนอยู่ในนี้ บางคนอาจจะไม่เคยรู้ อันนี้เขาเรียกว่าพระสูตรหรือ อ้อคำๆเนี่ยมาจากพระสูตรนี้หรือ เราได้รู้แล้วและ ได้รู้ความหมายได้รู้ความเป็นไปในรูปของรายละเอียดของพระสูตรที่มีการเกิดขึ้นในส่วนของผู้ที่มีความรู้ในทางธรรมอยู่แล้วเนี่ย อย่างน้อยๆเนี่ยได้แนวทางให้เข้าถึงได้มีความถูกต้องมากยิ่งขึ้นนะครับ มากกว่าความถูกต้องต้องถูกและก็ต้องตรงทาง เพราะบางทีความถูกต้องของคนเนี่ย มันเป็นไปด้วยตรรกะของความคิดนะครับ แนวทางความคิดที่ใช้หลักจิตวิทยาของคนอื่น เมื่อเปิดออกมาแล้วเนี่ย เป็นคำพูดเป็นพุทธพจน์ของพระผู้มีพระภาคเจ้าเนี่ย มันไม่ใช่ถูกต้องและ มันเป็นทางที่ถูกและตรงเส้นทางอริยมรรคมีองค์แปด อย่างยกตัวอย่างเปิดมาฟังประพาสสุจิตตธรรมไม่ฟังประพาสสุจิตตธรรม คำว่าสุจิตตธรรม สุจิตตธรรมเนี่ยมันก็ควบรวมให้รู้แล้วคือ ทำดีไม่ทำชั่ว อยู่เป็นสุขทั้งโลกนี้และโลกหน้าแค่นั้น มันไม่ต้องไปเอาคำพูดอะไรมาโน้มน้าว ว่าเราต้องไปทำอย่างนั้นไม่ต้องและไม่ต้องฟังใคร ไปอ้อนวอนใคร เนี่ยมันได้สิ่งมันมีความถูกต้อง มากกว่าความถูกต้อง นี่คือสิ่งที่ได้
คำถามที่ ๑ ท่านเคยเล่นเกมการ์ดมาก่อนหรือไม่และชอบเกมการ์ดชุดนี้หรือไม่ เพราะเหตุใด	ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ T4 เคยได้รับเกมการ์ดแบบนี้ จากหน่วยงานพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ เนื่องจากไปเป็นวิทยากรกระบวนการให้ สมัชชาสตรีจังหวัดกาญจนบุรี แต่ยังไม่เล่นไม่เป็นเพราะน้องๆให้มาเป็นของที่ระลึก ยังไม่ได้แนะนำการเล่นแต่อย่างใด
คำถามที่ ๒ เทคนิคใดในเกมการ์ดชุดนี้ที่ท่านชื่นชอบมากที่สุด เพราะเหตุใด	ความรู้สึกว่าถ้าเรานำเทคนิคการมีสมาธิ ในการเล่นเกมส์ จะได้ผลที่ออกมาค่อนข้างตรงกับความรู้สึกของตนเองในขณะนั้น ทำให้เราคิดว่ามีใช้เล่นเพื่อความสนุกอย่างเดียว แต่มันมีเยาะของธรรมแฝงอยู่ด้วย

คำถามที่ ๓ เมื่อท่านนึกถึง ปัญหาที่ยากลำบาก หรืออุปสรรค (pain point) เกมการ์ดชุด นี้ ช่วยชี้แนะ ทางแก้ไขปัญหาให้ ท่านได้บ้างหรือไม่ อย่างไร	เราต้องทำความเข้าใจในนัยของธรรม ทางแห่งธรรม และเข้าใจเชื่อมโยงกับ พระสูตร เป็นเหตุ เป็นผลกัน แล้วนำสิ่งที่ได้รับจากมาดูลักษณะซึ่ง จึง นำมาเป็นหลักธรรมในการแก้ปัญหาของตัวเอง
คำถามที่ ๔ ท่านได้เรียนรู้สิ่ง ใดบ้างจากสื่อเกม การ์ดชุดนี้	เรียนรู้การใช้เครื่องมือนวัตกรรมใหม่ๆทางด้านพุทธศาสนา ซึ่งเรื่องเหล่านี้ จะมีให้เราได้ทดลองทำไม่บ่อยมี และได้เรียนรู้พฤติกรรมของบุคคลที่เข้า ร่วมโครงการทำกิจกรรมกับเราด้วย แล้วทำใจเป็นกลาง มีความเข้าใจไปกับ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น
คำถามที่ ๑ ท่านเคยเล่นเกม การ์ดมาก่อนหรือไม่ และชอบเกมการ์ด ชุดนี้หรือไม่ เพราะ เหตุใด	ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ T5 ไม่เคยเล่นเกมการ์ดนี้มาก่อน เคยเล่นแต่แบบที่เป็นภาษาอังกฤษ ชอบ เกมการ์ดนี้เพราะดูแล้วได้หลักการ ทำให้เราเข้าใจ รู้ในพระสูตร รู้ในข้อ ธรรม ที่เราสามารถโยงเข้ามาสู่ตัวเราได้และก็รู้ว่าเมื่อเกิดลักษณะอย่างนี้ แล้ว เราจะดำเนินการวิธีแก้ไขตามหลักธรรมนั้นอย่างไร
คำถามที่ ๒ เทคนิคใดในเกม การ์ดชุดนี้ที่ท่านชื่น ชมมากที่สุด เพราะเหตุใด	เทคนิคการใช้การ์ด นำไปเป็นกิจกรรมในการเรียนการสอนของเยาวชนของ เด็ก เป็นสิ่งที่ดึงดูดและสามารถที่จะอธิบายธรรมะ เอาธรรมะจากการ์ด สอนให้เด็กเข้าใจได้ง่าย คือการนำเทคนิคจากเกมการ์ดเอาไปใช้
คำถามที่ ๓ เมื่อท่านนึกถึง ปัญหาที่ยากลำบาก หรืออุปสรรค (pain point) เกมการ์ดชุด นี้ ช่วยชี้แนะ ทางแก้ไขปัญหาให้ ท่านได้บ้างหรือไม่ อย่างไร	บางทีการตีความสำหรับคนที่ไม่เข้าใจความหมาย ถ้าสำหรับคนที่เข้าใจ ความหมายมันก็ไม่ยากอะไร ชี้ให้เรารู้จักการปรับตัวให้เข้าลักษณะของ หลักธรรมที่การ์ดนั้นบ่งบอก สามารถที่จะบางครั้งเราอาจจะลืมวิธีการ พอ เจอปัญหาแล้วเราจะแก้ไขอย่างไร แต่พอมาได้ตัวการ์ดเป็นตัวชี้แนะ เรา สามารถมีวิธีเลือกที่เราอยากปรับแก้ไขอย่างนี้ บางทีถ้าเราอยู่เฉยๆเราอาจ นึกไม่ออกว่า เวลาเราเกิดอุปสรรคเราจะแก้ไขอย่างไร หรือว่าเราแก้ไขใน แนวทางที่อาจจะไม่ถูกต้องก็ได้ แต่ถ้ามันมีไคตไลน์มาเป็นเครื่องมือว่าควร จะไปทางนั้นะ ใช้หลักธรรมนี้นะ ในการดำเนินชีวิตในการแก้ปัญหา จะทำ ให้เราไม่ต้องคิดมาก ไม่ต้องไปเสียเวลาเพราะว่ามันมีไคตไลน์ ทำให้เรา สามารถแก้ปัญหาได้ และเป็นหลักธรรมพุทธเจ้าที่แน่นอน ว่าเป็นแนวทางที่ ถูกต้องไม่สามารถชี้ในทางที่ผิดแน่นอน

คำถามที่ ๔ ท่านได้เรียนรู้สิ่งใดบ้างจากสื่อเกมการ์ดชุดนี้	เรียนรู้จากการ์ดนี้ก็คือ ทำให้เราสามารถเรียนรู้ ทำให้เรารู้หลักธรรม รู้ถึงพระสูตร รู้ถึงอรรถกถาที่บางที่เราไม่ได้สนใจ บางที่ทั่วไปก็ไม่ได้สนใจลึกซึ้งมากไปกว่าธรรมะที่เราสอนกันตาม ปกติ พอเราได้การ์ดขึ้นมาแล้วๆ เรารู้ว่าเออ หลักธรรมนี้นั้นอยู่ในพระสูตรไหน แล้วมันจะทำให้เราอยากรู้ มีความรู้เพิ่มเติมมากขึ้นว่า แล้วจะทำให้เราไปอ่านในรายละเอียดว่าพระสูตรนี้อยู่ที่ไหน เนื้อความโดยละเอียด มีเนื้อความว่าอย่างไร อันนี้มันเป็นแค่คำคล้ายๆกับเป็นคาถาเป็นคำที่สรุปของหลักธรรมทั้งหมด แต่ว่าเรื่องราวต่างๆ ที่มาที่ไปของพระสูตร ของคำคาถา ของคำที่พระพุทธเจ้าตรัส มีที่มาที่ไปอย่างไร เพราะอย่างนั้นก็อยากทำให้เราเข้าไปต่อยอดศึกษาต่อเรียนรู้เพิ่มเติมมากขึ้น
--	---

๒) การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์พระนิสิตชั้นปีที่ ๑ สาขาวิชาพระพุทธศาสนา วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์บุลย์ จำนวน ๖ รูป อายุระหว่าง ๒๔ ปี - ๖๐ ปี อายุพรรษา - ๒๕ พรรษา

การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์พระนิสิตชั้นปีที่ ๑ สาขาวิชาพระพุทธศาสนา วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์บุลย์ จำนวน ๖ รูป	
คำถามที่ ๑ ท่านเคยเล่นเกมการ์ดมาก่อนหรือไม่ และชอบเกมการ์ดชุดนี้หรือไม่ เพราะเหตุใด	พระนิสิตชั้นปีที่ ๑ จำนวน ๖ รูป ไม่เคยเล่นเกมการ์ด และ ชอบเล่นเกมการ์ด มีความพึงพอใจระดับมากที่สุด จำนวน ๕ รูป ไม่ชอบเล่นเกมการ์ด มีความพึงพอใจระดับมาก จำนวน ๑ รูป เหตุผล ไม่ชอบเล่นเกมไฟ
คำถามที่ ๒ เทคนิคใดในเกมการ์ดชุดนี้ที่ท่านชื่นชอบมากที่สุด เพราะเหตุใด	พระนิสิตชั้นปีที่ ๑ จำนวน ๖ รูป ชอบเทคนิคในเกมการ์ด เหตุผล ดังนี้ - จำนวน ๑ รูป ตอบว่า ชอบการเลือกการ์ดมาอ่านวันละใบ ได้ภาวนาในการอ่านข้อธรรมทุกวัน - จำนวน ๓ รูป ตอบว่า ชอบที่มีหลักธรรมดีดี ปัจจุบันมีตู้พระไตรปิฎกราคาหลายหมื่นบาทแต่ไม่มีใครเปิดอ่าน การมีการ์ดใส่ข้อความจากพระไตรปิฎกในพระไตรปิฎก เมื่อได้อ่านแล้วทำให้มีแรงบันดาลใจอยากค้นคว้าเพิ่มเติมจากพระไตรปิฎก - จำนวน ๒ รูป ตอบว่า ชอบ คำสอนดี การคัดข้อธรรมสั้นๆจากที่เยอะๆ ทำให้น้อยลง ช่วยทำให้เข้าใจง่ายและค้นหาง่าย ตรงดี และนำไปใช้ในชีวิตรประจำวันได้
คำถามที่ ๓	พระนิสิตชั้นปีที่ ๑ จำนวน ๖ รูป มีความเห็นว่า เกมการ์ดชุดนี้ช่วยชี้แนวทางการแก้ไขปัญหาได้ดี เหตุผล ดังนี้

เมื่อท่านนึกถึงปัญหาที่ยากลำบากหรืออุปสรรค (pain point) เกมการ์ดชุดนี้ ช่วย ชี้ แนวทางแก้ไขปัญหาให้ท่านได้บ้างหรือไม่อย่างไร	-จำนวน ๓ รูป ตอบว่า หลักธรรมของพระพุทธเจ้าสอนไว้ช่วยให้มีสติปัญญามากขึ้น ควบคุมอารมณ์ได้ดีขึ้น - จำนวน ๓ รูป ตอบว่า หลักธรรมของพระพุทธเจ้าจากการได้ช่วยได้มากเวลามีปัญหาและอุปสรรคในการผจญมารทั้งภายนอกและภายใน ช่มไขตัวเอง ช่มกิเลสตัวเอง นำหลักธรรมมาปฏิบัติ ช่วยทำให้จิตใจสงบขึ้น ทำให้คลายทุกข์ลง คติวิเคราะห์แยกแยะดีขึ้น
คำถามที่ ๔ ท่านได้เรียนรู้สิ่งใดบ้างจากสื่อเกมการ์ดชุดนี้	พระนิสิตชั้นปีที่ ๑ จำนวน ๖ รูป มีความคิดเห็นว่า กิจกรรมการโค้ชด้วยการดวันละใบ ๗ วัน ช่วยให้ได้เรียนรู้ร่วมกันในกลุ่มเพชบุ๊ค ต่างคนต่างได้อ่านการ์ดของตัวเองและการ์ดของเพื่อนในกลุ่มแต่ละใบที่โพสต์ลงกลุ่ม ได้เรียนรู้ประสบการณ์ชีวิต ถือว่าดีมาก เพราะเพชบุ๊คกระจายวงสู่คนอื่นได้กว้างขวางมาก และได้ความรู้จากคนอื่นด้วย เมื่อได้อ่านข้อความจากการ์ดบ่อยๆสามารถนำไปใช้พูดและสอนคนอื่นได้ เพราะเป็นข้อความสั้นๆ เข้าใจง่าย ได้เรียนรู้คำสอนจากพระไตรปิฎกมากขึ้น เข้าใจมากขึ้น พระนิสิตทุกรูปเปิดพระไตรปิฎกค้นคว้าเพิ่มเติมประกอบจากเกมการ์ดที่เลือกได้

๓) การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์พระนิสิตชั้นปีที่ ๒ สาขาวิชาพระพุทธศาสนา วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบูลย์ จำนวน ๑๔ รูป อายุระหว่าง ๓๑ ปี - ๖๐ ปี อายุพรรษา - ๑๐ พรรษา - ๓๗ พรรษา

การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์พระนิสิตชั้นปีที่ ๒ สาขาวิชาพระพุทธศาสนา วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบูลย์ จำนวน ๑๔ รูป/คน	
คำถามที่ ๑ ท่านเคยเล่นเกมการ์ดมาก่อนหรือไม่ และชอบเกมการ์ดชุดนี้หรือไม่ เพราะเหตุใด	พระนิสิตชั้นปีที่ ๒ ไม่เคยเล่นเกมการ์ดมาก่อน จำนวน ๑๓ รูป และ เคยเล่นเกมการ์ดมาก่อน จำนวน ๑ รูป พระนิสิตชั้นปี ๒ จำนวน ๑๔ รูป ชอบเกมการ์ดชุดนี้ เหตุผล ดังนี้ -จำนวน ๑๐ รูป ตอบว่า เกมการ์ดมีหลักธรรมคำสอนของพระพุทธเจ้าจากพระไตรปิฎก ทำให้ได้ความรู้จากพระไตรปิฎกในเรื่องที่ไม่เคยรู้ -จำนวน ๑ รูป ตอบว่า รู้สึกแปลกใหม่ อยากค้นหาความหมายของการ์ดแต่ละใบจากพระไตรปิฎก -จำนวน ๓ รูป ตอบว่า ทำให้มีสติ และสมาธิ ความพึงพอใจที่มีต่อสื่อเกมการ์ด -จำนวน ๓ รูป ตอบว่า ไม่ชอบเล่นเกมการ์ด มีความพึงพอใจระดับปานกลาง -จำนวน ๑๑ รูป ตอบว่า มีความพึงพอใจระดับมากที่สุด

คำถามที่ ๒ เทคนิคใดในเกมการ์ดชุดนี้ที่ท่านชื่นชอบมากที่สุด เพราะเหตุใด	-จำนวน ๑๐ รูป ตอบว่า การอธิษฐานก่อนเปิดการ์ด ทำให้เกิดสติ สมาธิ กลับมาพิจารณาภายในตนเอง กลับมาอยู่กับตัวเอง และได้ศึกษาหลักธรรมของพระพุทธเจ้า น้อมนำธรรมะที่ได้จากการดมาปฏิบัติได้ดี เข้าใจข้อธรรมข้อธรรมได้ดี -จำนวน ๑ รูป ตอบว่า การนำหลักคำสอนมาทำเป็นการ์ดทำให้น่าสนใจ และเข้าใจง่ายกว่านำหนังสือมาวางให้เปิดอ่าน เพราะคนชอบอ่านหนังสือน้อย เล่นแบบเกมดีกว่า คนเข้าถึงได้ง่ายกว่า -จำนวน ๓ รูป ตอบว่า ขณะที่เปิดการ์ด มีสติกลับมาอยู่กับตนเอง พิจารณาภายในตนเองกับเรื่องราวของตนเอง และเชื่อมโยงกับคำสอนที่ได้รับจากการ์ด ทำให้พิจารณาเชื่อมโยงความหมายของการ์ดแต่ละใบที่ได้ เกิดศรัทธา เกิดความสนใจอยากค้นคว้าเรื่องราวในพระไตรปิฎก ได้ศึกษาคำสอนของพระพุทธเจ้า คำแนะนำที่ได้เหมือนเชื่อมโยงถึงจิต สู่ถึงกันได้ รู้สึกดี
คำถามที่ ๓ เมื่อท่านนี้ถึงปัญหาที่ยากลำบากหรืออุปสรรค (pain point) เกมการ์ดชุดนี้ ช่วยชี้แนวทางแก้ไขปัญหาให้ท่านได้บ้างหรือไม่อย่างไร	พระนิสิตชั้นปี ๒ จำนวน ๑๔ รูป ตอบว่า เกมการ์ดชุดนี้ช่วยชี้แนวทางแก้ไขปัญหาได้ เหตุผล ดังนี้ -จำนวน ๓ รูป ตอบว่า บางครั้งไม่สามารถปรึกษาใครได้ สามารถใช้เกมการ์ดเป็นที่ปรึกษาได้ เพราะถือเป็นคำชี้แนะจากคำสอนของพระพุทธเจ้าเป็นแนวทางปฏิบัติได้ -จำนวน ๑๑ รูป ตอบว่า เวลาที่ขอคำชี้แนะจากการ์ดชุดนี้ รู้สึกผ่อนคลายสบายใจ คลายความเครียดได้ เหมือนได้ใช้ธรรมะเข้ามาบรรเทาความทุกข์ในใจ ทำให้ใจเราดีขึ้น น้อมนำธรรมะที่ได้ไปใช้กับตัวเองปรับตัวเองให้ดีขึ้น
คำถามที่ ๔ ท่านได้เรียนรู้สิ่งใดบ้างจากสื่อเกมการ์ดชุดนี้	พระนิสิตชั้นปี ๒ -จำนวน ๑๑ รูป ได้เรียนรู้คำสอนของพระพุทธเจ้าในพระไตรปิฎกจากการ์ดสามารถนำหลักคำสอนมาใช้แก้ไขปัญหามานี้ในชีวิตประจำวัน นำมาเชื่อมโยงกับตัวเองทำให้เกิดความเข้าใจความหมาย สามารถนำสื่อการ์ดไปประยุกต์ใช้สอนเด็กนักเรียน และญาติโยมได้และเห็นความสำคัญในการนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง และสนใจค้นคว้ารายละเอียดเพิ่มเติมในพระไตรปิฎกเพื่อความเข้าใจให้มากขึ้น -จำนวน ๓ รูป ไม่ชอบเล่นสื่อเกมการ์ด และไม่ได้ค้นคว้าในพระไตรปิฎก

ผลการวิจัยจากการสัมภาษณ์พบว่า ลักษณะทั่วไปของพระนิสิต ได้แก่ อายุ และอายุพรรษา ไม่เกี่ยวข้องกับระดับคะแนนความพึงพอใจที่มีต่อสื่อเกมการ์ด แต่ความชอบเล่นหรือไม่ชอบเล่นเกมการ์ดมีผลต่อระดับความพึงพอใจที่มีต่อสื่อเกมการ์ด และมีผลต่อการค้นคว้าในพระไตรปิฎกเพิ่มเติมต่อจากการเล่นเกมการ์ด

๔)การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสนทนากลุ่ม พระนิสิตชั้นปีที่ ๔ สาขาวิชาพระพุทธศาสนา วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์บุลย์ จำนวน ๕ รูป และผู้เชี่ยวชาญ จำนวน ๖ คน

การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสนทนากลุ่ม พระนิสิตชั้นปีที่ ๔ สาขาวิชาพระพุทธศาสนา วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์บุลย์ จำนวน ๕ รูป	
คำถามที่ ๑ ท่านเคยเล่นเกมการ์ดมาก่อนหรือไม่ และชอบเกมการ์ดชุดนี้หรือไม่ เพราะเหตุใด	ผู้ให้ข้อมูลสำคัญจากการสนทนากลุ่มกล่าวทิศทางเดียวกัน ว่า ชอบเกมการ์ดชุดนี้ เหตุผล คือ เกมการ์ดนี้มีประโยชน์สำหรับการโค้ช เป็นเครื่องมือบอกตัวตนของเรา สามารถหาสิ่งที่อิฐฐานได้ตรงความรู้สึกของเรา เป็นแนวทางในการเรียนรู้ปฏิบัติในชีวิตประจำวันได้
คำถามที่ ๒ เทคนิคใดในเกมการ์ดชุดนี้ที่ท่านชื่นชอบมากที่สุด เพราะเหตุใด	ผู้ให้ข้อมูลสำคัญจากการสนทนากลุ่ม กล่าวตรงกันว่า การเชื่อมโยงตัวเองกับข้อความคำสอนในพระไตรปิฎกในการ์ดที่เลือกได้ บ่งบอกถึงตัวตนของเรา การให้ความหมายและการตีความทำให้จิตมีทางออก หลักคำสอนสามารถนำมาปฏิบัติในชีวิตประจำวันได้
คำถามที่ ๓ เมื่อท่านนึกถึงปัญหาที่ยากลำบากหรืออุปสรรค (pain point) เกมการ์ดชุดนี้ ช่วยชี้แนวทางแก้ไขปัญหาให้ท่านได้บ้างหรือไม่อย่างไร	ผู้ให้ข้อมูลสำคัญจากการสนทนากลุ่มกล่าวสอดคล้องกันว่า เกมการ์ดชุดนี้สามารถช่วยแนะแนวทางการแก้ไขปัญหา นำหลักคำสอนมาประยุกต์ใช้ เพราะการ์ดทุกใบเป็นคำสอนของพระพุทธเจ้า สามารถนำมาใช้ในการแก้ไขปัญหาได้จริง แต่ขึ้นอยู่กับภูมิรู้ ภูมิธรรม ภูมิปัญญาของแต่ละบุคคล และทักษะเฉพาะตัวของแต่ละบุคคลด้วย
คำถามที่ ๔ ท่านได้เรียนรู้สิ่งใดบ้างจากสื่อเกมการ์ดชุดนี้	ผู้ให้ข้อมูลสำคัญจากการสนทนากลุ่ม กล่าวในทิศทางเดียวกันว่า ได้เรียนรู้ความแปลกใหม่ เพราะไม่เคยทำกิจกรรมแบบนี้ เป็นสิ่งใหม่ที่ได้ทำกิจกรรมแบบนี้ เป็นกิจกรรมที่น่าสนใจ รู้สึกดี ใจฟูที่ได้อ่านการ์ดแต่ละใบและเชื่อมโยงกับตัวเองกับคำสอนที่มาจากพระไตรปิฎก ทำให้รู้จักคิดวิเคราะห์ และเชื่อมโยงข้อมูลจากการ์ดเพื่อเป็นแนวทางปฏิบัติให้แก่ชีวิตของเราเอง

ผลการวิจัยจากการสนทนากลุ่มพบว่า ผู้เชี่ยวชาญและพระนิสิตชั้นปี ๔ มีความคิดเห็นในทิศทางเดียวกันว่าการพัฒนาสื่อเกมการดุดสนี้มีความคิดสร้างสรรค์ แปลกใหม่ และเป็นกุศโลบายในการโน้มนำใจให้นิสิตเข้าไปศึกษาเพิ่มเติมจากพระไตรปิฎก เป็นการประยุกต์วิทยาการสมัยใหม่เข้ากับหลักธรรมคำสอนที่น่าสนใจ ทำให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น และเป็นความคิดสร้างสรรค์ในการเผยแพร่ธรรมในสังคมออนไลน์

๔.๓ ผลการศึกษาวิจัยระยะที่ ๓ การพัฒนาการเรียนรู้วิถีพุทธผ่านสื่อสร้างสรรค์ในสังคมออนไลน์

การเรียนรู้วิถีพุทธ (Learning od Buddhist way) เป็นรูปแบบการเรียนรู้แนวทางการดำเนินชีวิตตามหลักคำสอนของพระพุทธเจ้า ตั้งแต่วิถีคิด วิธีการฝึกหัดปฏิบัติตนตามแนวคำสอนของพระพุทธเจ้า มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดความรู้เข้าใจธรรมชาติของชีวิตเพื่ออยู่อย่างรู้เท่าทันตามความเป็นจริง และน้อมนำคำสอนของพระพุทธเจ้าไปประยุกต์ใช้ในชีวิตของตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับรูปแบบการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑

รูปแบบการเรียนรู้ของผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ นี้ต้องการที่จะเรียนรู้จากปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมแห่งความจริงซึ่งเป็นสิ่งใกล้ตัว สื่อจึงมีความสำคัญในการเชื่อมโยงเรื่องราวต่าง ๆ แบบสหวิทยาการ (Interdisciplinary) สนุกกับการเรียน (Student engagement) ด้วยการกระทำ (Learning by doing) สามารถเห็นผลลัพธ์ (Outcome) ของการกระทำได้ทันทีมีอิสระทางความคิด ความสนใจ และให้ความสำคัญกับการสืบค้นข้อมูล เรียนรู้ด้วยตนเองในทุก สถานที่ตลอดเวลาโดยมีสื่อเทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการเชื่อมโยงกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งงานวิจัยนี้เน้นพัฒนาการเรียนรู้วิถีพุทธผ่านสื่อสังคมออนไลน์แพลตฟอร์ม เฟซบุ๊ก และเว็บไซต์ของวิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์

๔.๓.๑ การพัฒนาการเรียนรู้วิถีพุทธผ่านสื่อสังคมออนไลน์แพลตฟอร์มเฟซบุ๊ก

งานวิจัยนี้มีฐานคิดจากการเรียนรู้เพื่อการหยั่งรู้ซึ่งมีอุดมการณ์ในการให้เกิดการตระหนักรู้ภายในตน สัมผัสภาวะภายในตนเอง แบบรู้ซื่อ ๆ อย่างที่ตนเองเป็น จากโจทย์ชีวิตของตนเอง และน้อมนำหลักคำสอนของพระพุทธเจ้ามาเชื่อมโยงกับตนเอง และนำไปเป็นแนวทางการประพฤติปฏิบัติในชีวิตของตนเองได้ เป็นการพัฒนาทักษะชีวิต ไม่ได้มุ่งเน้นในการเรียนรู้เพื่อวัดระดับความจำ หรือการแตกฉานขององค์ความรู้ทางทฤษฎี แต่เน้นสร้างสรรค์การใช้สื่อในชุมชนแห่งการเรียนรู้ แวดล้อมด้วยกัลยาณมิตร ด้วยเมตตาธรรม เพลิดเพลินสบายใจ เป็นพื้นที่ปลอดภัย ภายในกลุ่มกิจกรรมโค้ชด้วยการใช้สื่อต้นแบบเกมการดุดสนี้ทั้งรูปแบบการ์ดและแบบดิจิทัล ในการทำกิจกรรมโค้ชด้วยการดวันละ ๑ ใบ จากชุดทางแห่งธรรม ซึ่งมีการ์ดจำนวน ๒๖ ใบ และแบ่งปันสิ่งที่ได้เรียนรู้กันภายในกลุ่มด้วยบรรยากาศที่เพลิดเพลิน สบายๆ



๔.๙ ภาพแสดงวิดีโอแนะนำการใช้เกมการ์ดวิสุทธิพุทธผ่านสื่อสังคมออนไลน์

สอดคล้องกับแนวคิดของ ผศ.ดร.สิน งามประโคน จากบทความวิจัยเรื่องนวัตกรรมแห่งการเรียนรู้เชิงพุทธว่า หลักการสอนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่เร็วขึ้น การสร้างบรรยากาศในการสอนให้เพลิดเพลิน ปลอดภัย ไม่ตึงเครียด ไม่ให้เกิดความอึดอัดใจแก่ผู้เรียน และให้เกียรติผู้เรียนและให้ผู้เรียนมีบทบาทร่วมกันเป็นหลักการที่สำคัญ¹⁷³



๔.๑๐ ภาพแสดงกลุ่มกิจกรรมโค้ชด้วยการ์ด

กิจกรรมการโค้ชด้วยการ์ดวันละใบ

กิจกรรมการโค้ชด้วยการ์ดโดยใช้ Buddhist Coaching Cards เป็นเครื่องมือที่ออกแบบเพื่อการตระหนักรู้ภายในตนเอง ให้คนเข้ามาตระหนักรู้และสัมผัสด้านในของตนเองเพื่อค้นพบความหมายที่แท้จริงของชีวิต¹⁷⁴ ผ่านกิจกรรมการโค้ชด้วยการ์ด ซึ่งเป็นกิจกรรมเสริมหลักสูตรสาขาวรรณพุทธศาสนา โดยมีอาจารย์ทำหน้าที่จัดกระบวนการเรียนรู้นอกเวลาเรียนให้แก่นิสิตชั้นปีที่ ๑ นิสิตชั้นปีที่ ๒ และนิสิตชั้นปีที่ ๔ เพื่อกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ โดยสร้างพื้นที่การเรียนรู้ร่วมกันในระบบออนไลน์ทางกลุ่มเฟซบุ๊ก เปิดพื้นที่ให้ผู้เรียน ใคร่ครวญสะท้อนการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงจากการค้นคว้าองค์ความรู้เพิ่มเติมนอกเวลาเรียน

จากการเขียนบันทึกประสบการณ์การเรียนรู้ในระยะเวลา ๑ สัปดาห์ พระนิสิตได้สะท้อนผลกลับในทิศทางเดียวกัน ดังนี้

¹⁷³ สิน งามประโคน, นวัตกรรมแห่งการเรียนรู้เชิงพุทธ, สารนิพนธ์พุทธศาสตรบัณฑิต ประจำปี ๒๕๖๐ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, หน้า ๓๓๔.

¹⁷⁴ ทศนีย์ จารุสมบัติ, บนเส้นทางสู่การเป็นโค้ชเพื่อการเปลี่ยนแปลง, (นครปฐม: มหาวิทยาลัยมหิดล, ๒๕๕๖), หน้า ๓๘.

“รู้สึกดีมาก ชอบมาก เพราะทำให้เราได้ศึกษาเรื่องราวของพระพุทธเจ้าจากข้อธรรมในพระไตรปิฎกเพิ่มมากขึ้น ได้หลักธรรมข้อคิด และแนวทางการปฏิบัติที่สามารถปรับตัวปรับใจของตนเองไปในทางที่ดีและนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้เป็นอย่างดี”¹⁷⁵

“ทำให้ได้ค้นคว้าหลักธรรมในพระไตรปิฎกตามการ์ด สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้และต่อยอดจัดกิจกรรมให้เด็กนักเรียนในฐานะพระสอนศีลธรรมได้”¹⁷⁶

“การได้อ่านการ์ดพุทธพจน์วันละใบทำให้จิตมีหลักคิดในการดำเนินชีวิตที่ประเสริฐเป็นกุศล”¹⁷⁷

จากการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วมของผู้วิจัยพบว่า พระนิสิตที่มีความชื่นชอบ ฟังพอใจในการเล่นเกมการ์ดในระดับมากถึงมากที่สุด จะมีความรู้สึกเพลิดเพลิน และสนุกกับการค้นคว้าเพิ่มเติมเนื้อหาข้อมูลจากพระไตรปิฎก ในขณะที่พระนิสิตที่ไม่ชอบเล่นเกมการ์ด มีความพึงพอใจในการเล่นเกมการ์ดในระดับปานกลาง จะไม่สนใจกับการเล่นเกมการ์ด และไม่ค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมจากพระไตรปิฎก ส่วนระดับอายุ และอายุพรรษา ไม่มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับการชอบเล่นเกมการ์ด หรือไม่ชอบเล่นเกมการ์ด ในขณะที่การชอบเล่นเกมการ์ดหรือไม่ชอบเล่นเกมการ์ด มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกันกับระดับความพึงพอใจที่มีต่อสื่อเกมการ์ด และการค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมในพระไตรปิฎก

หลักการสำคัญที่ควรคำนึงถึงในการใช้สื่อการเรียนรู้วิถีพุทธเพื่อการหยั่งรู้ คือ

๑) ลักษณะปัจเจกบุคคล ผู้จัดกระบวนการเรียนรู้พึงมีความยืดหยุ่นในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับลักษณะปัจจัยของปัจเจกบุคคลในขณะที่ลงปฏิบัติการ เคารพต่ออัธยาศัยในความชอบเล่นเกมหรือไม่ชอบเล่นเกมของแต่ละบุคคล

๒) ความใส่ใจต่อการรับรู้ ซึ่งเป็นพื้นฐานของกระบวนการเรียนรู้เพื่อการหยั่งรู้ การที่ผู้เรียนมีความพอใจในสิ่งที่ผ่านการรับรู้ที่เข้ามาทางประสาทสัมผัสทั้งหก ได้แก่ ทางตา ทางหู ทางจมูก ทางลิ้น ทางกาย และทางใจ ล้วนมีผลต่อกระบวนการรับรู้ หากเป็นทิศทางเชิงบวก ความสนุกสนาน ความผ่อนคลายสบายใจ กระบวนการรับรู้ทำให้เกิดความคิดรวบยอด และหลักการของเรื่องราวในการเรียนรู้จะง่ายขึ้น

๓) การที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติการ และนำองค์ความรู้เชื่อมโยงกับตัวตนภายในตนเอง ทำให้เกิดความเชื่อมโยงสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมกับข้อมูลที่ตนเองกำลังศึกษาโดยตรง

๔) ทำให้เกิดการเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับข้อมูลใหม่ เกิดประสบการณ์ตรงในการเรียนรู้ของผู้เรียน

๕) ทำให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ สร้างประสบการณ์และความหมายใหม่ให้แก่ผู้เรียน

¹⁷⁵ ข้อมูลจากการสนทนากลุ่มของผู้ให้ข้อมูลสำคัญคนที่ ๑ นิสิตชั้นปีที่ ๔, วันอังคารที่ ๑๖ มกราคม พ.ศ. ๒๕๖๗.

¹⁷⁶ สัมภาษณ์ นิสิตชั้นปีที่ ๒ ผู้ให้ข้อมูลสำคัญรูปที่ ๑, วันอังคารที่ ๑๖ มกราคม พ.ศ. ๒๕๖๗.

¹⁷⁷ สัมภาษณ์ นิสิตชั้นปีที่ ๒ ผู้ให้ข้อมูลสำคัญรูปที่ ๒, วันอังคารที่ ๑๖ มกราคม พ.ศ. ๒๕๖๗.

หลักการสำคัญในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ดนี้สอดคล้องกับแนวคิดของกิงกาญจน์ บุรณสินวัฒนกุล¹⁷⁸ จากงานวิจัยเรื่องการพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยและความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี กล่าวโดยสรุปว่า ผู้สอนต้องเข้าใจหลักการในการใช้สื่อ การจัดการเรียนรู้ ซึ่งปัจจุบันบทบาทของผู้สอนเปลี่ยนแปลงไป จากครูผู้สอนกลายเป็นผู้อำนวยความสะดวก หรือผู้จัดแหล่งประสบการณ์ต่างๆ ให้แก่ผู้เรียน ดังนั้นความยืดหยุ่นและสภาวะแวดล้อมที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความผ่อนคลาย สบายใจ จึงเป็นกระบวนการที่สำคัญในการสร้างประสบการณ์และการสร้างความหมายใหม่ให้แก่การเรียนรู้

๔.๓.๒ การพัฒนาการเรียนรู้วิถีพุทธผ่านสื่อออนไลน์เว็บไซต์วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรีศรีโพธิ์บุลย์

ยุคปัจจุบันการสร้างเครือข่ายชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางการศึกษาเกิดขึ้นมากมายเพื่อแบ่งปันองค์ความรู้ซึ่งกันและกันผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ซึ่งถือว่าเป็นเครื่องมือปฏิบัติการทางสังคมที่มีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต โดยเน้นให้ผู้ใช้เป็นทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสาร มีส่วนร่วมอย่างสร้างสรรค์ในรูปแบบของข้อมูลเนื้อหา ภาพ วิดีโอ เป็นต้น ผ่านเครือข่ายทางสังคมออนไลน์ เช่น เว็บไซต์ หรือโปรแกรมประยุกต์ต่าง ๆ อาทิ เฟซบุ๊ก โดยเน้นให้ผู้ส่งสารและผู้รับสารได้มีส่วนร่วมกันอย่างสร้างสรรค์ในการแลกเปลี่ยนและแบ่งปันข้อมูลต่างๆ

รวมทั้งแนวคิดการนำสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนนับจึงเป็นกลยุทธ์ที่สำคัญ ในระดับอุดมศึกษาที่ส่งเสริมและสนับสนุนให้เกิดเป็นรูปธรรมที่ชัดเจน และปัจจุบันสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ได้กลายเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการสร้างสื่อให้เกิดเป็นเครือข่ายเชื่อมโยงกันในโลกออนไลน์ ที่เปิดโอกาสให้ทุกคนสามารถใช้เป็นช่องทางในการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างง่ายและสะดวกรวดเร็ว ซึ่งจะทำให้เกิดประโยชน์ต่อการจัดการศึกษาเป็นอย่างมากโดยไม่เสียค่าใช้จ่ายในการซื้อลิขสิทธิ์

เมื่อปัจจุบันสื่อสังคมออนไลน์มีอิทธิพลต่อผู้คนมากขึ้นทุกเพศวัย จากการจัดอันดับสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของ datatarepotal¹⁷⁹ เว็บไซต์การเก็บข้อมูลดังของโลก ๓ ลำดับแรกที่มีผู้นิยมใช้บ่อยได้แก่ เฟซบุ๊ก (Facebook) มีผู้ใช้ ๔๘.๑๐ ล้านคน, ยูทูบ (Youtube) มีผู้ใช้ ๔๓.๙๐ ล้านคน และติ๊กต็อก (Tiktok) มีผู้ใช้ ๔๐.๒๘ ล้านคน สอดคล้องกับผลงานวิจัยเรื่องผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์วิชาสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต ของนักศึกษา ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยยะลา ของบุปผา ไชยแสง ได้พบว่า ผู้เรียนสาขาวิชาการจัดการนิยมนำใช้

¹⁷⁸ กิงกาญจน์ บุรณสินวัฒนกุล, การพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยและความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี, รายงานการวิจัย หลักสูตรการศึกษาดัชนี สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ๒๕๖๒, หน้า ๒๗-๒๘.

¹⁷⁹ Simon kemp, <https://datareportal.com/reports/digital-2023-thailand,2023>.

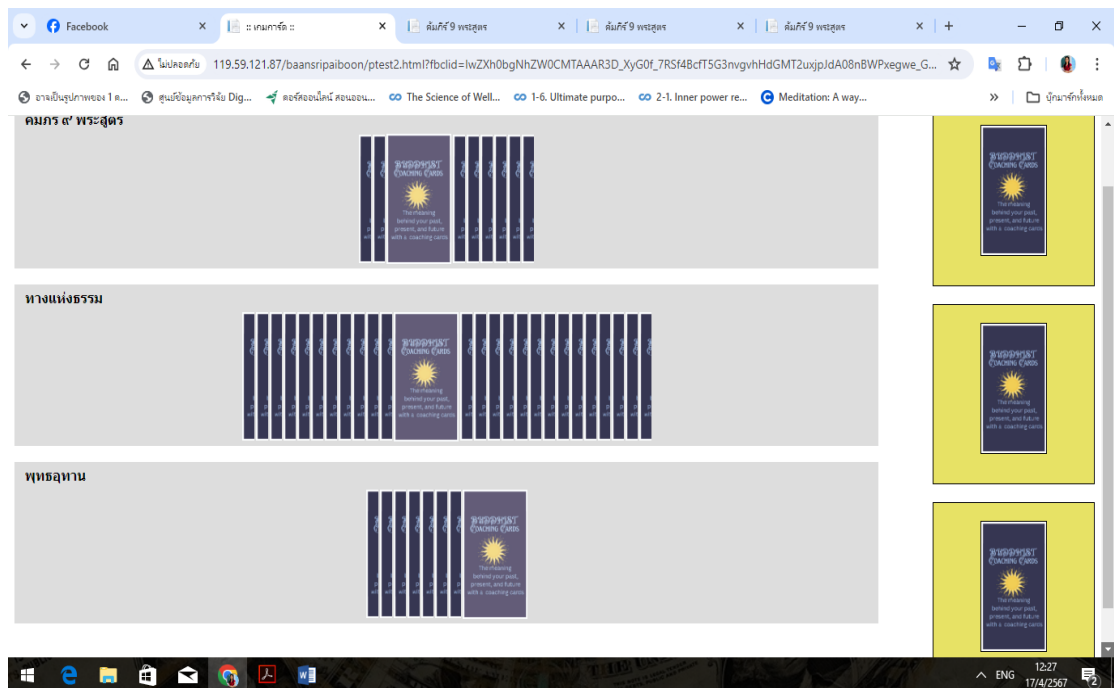
สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนอันดับหนึ่ง คือ เฟซบุ๊ก (Facebook) ในขณะที่ผู้เรียนสาขาวิชาภาษาอังกฤษใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียน คือ ยูทูบ เป็นอันดับหนึ่ง¹⁸⁰

งานวิจัยชิ้นนี้นอกจากพัฒนาสื่อการเรียนรู้วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ดและสื่อดิจิทัลแล้ว ได้นำเนื้อหาและรูปแบบของสื่อการเรียนรู้วิถีพุทธมาพัฒนาเป็นโปรแกรมประยุกต์ในรูปแบบเกมการ์ดดิจิทัล และการอธิบายองค์ความรู้จากการ์ดในและละใบผ่านเครือข่ายออนไลน์เว็บไซต์วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพนบูลย์ เป็นการพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเอง เมื่อผู้เรียนเกิดความสนใจใฝ่เรียนรู้ด้วยตนเองผ่านสื่อการเรียนรู้เกมการ์ดดิจิทัลวิถีพุทธ พร้อมกับคำอธิบายองค์ความรู้ของการ์ดดิจิทัลแต่ละใบ ผู้เรียนย่อมเกิดการเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับองค์ความรู้ใหม่ที่ได้รับในลักษณะของการถ่ายโยงการเรียนรู้เชิงบวกด้วยตนเอง สอดคล้องกับรายงานวิจัยของกิตติชัย สุชาสีโนบล เรื่องการพัฒนาแบบการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการตามแนวพุทธเพื่อสะท้อนแนวคิดปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ในบริบทแห่งสังคมไทยยุคปัจจุบันที่พบว่า การที่ผู้เรียนเป็นผู้สร้างสรรค์องค์ความรู้ด้วยตนเอง จะทำให้เกิดการเรียนรู้ในลักษณะถ่ายโยงการเรียนรู้ (Transfer of Learning) อย่างเป็นระบบ มีกระบวนการที่ชัดเจน ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการดำเนินชีวิตและการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน¹⁸¹

การพัฒนาต้นแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์ ผ่านลิงค์ที่เปิดให้ทดสอบใช้ทั่วไป <http://119.59.121.87/baansripaiboon/ptest2.html> ผ่านทางกลุ่มเฟซบุ๊ก Buddhist Coaching Cards และเว็บไซต์วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพนบูลย์

¹⁸⁰ บุปผา ไชยแสง, “ผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ วิชาสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา”, วารสารอินฟอร์เมชันมหาวิทยาลัยขอนแก่น, ๒๕๖๒, หน้า ๑ - ๓.

¹⁸¹ กิตติชัย สุชาสีโนบล, การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการตามแนวพุทธเพื่อสะท้อนแนวคิดปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ในบริบทแห่งสังคมไทยยุคปัจจุบัน, รายงานการวิจัย คณะศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาประถมศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ๒๕๕๕, หน้า ๑๓.



๔.๑๑ ภาพแสดงต้นแบบสื่อการ์ดดิจิทัลวิถีพุทธ

ใบที่ ๘ นิธิกัณทสูตร ว่าด้วยการฝังชุมทรัพย์



ใบที่ ๘

การฝังชุมทรัพย์

นิธิกัณทสูตร
ว่าด้วยการฝังชุมทรัพย์

ชุมทรัพย์นี้ไม่ทั่วไปแก่คนเหล่าอื่น
ทั้งใจก็ลักเอาไปไม่ได้
ผู้มีปัญญาควรทำแต่บุญที่จะเป็นชุมทรัพย์
ติดตามตนตลอดไป
ชุมทรัพย์นี้ให้ผลอันน่าปรารถนาทุก
ประการ
แก่เทวดาและมนุษย์
ปรารถนาผลใดๆ ผลนั้น ๆ ทุกอย่าง
จะได้ด้วยชุมทรัพย์นี้

องค์ความรู้ในพระสูตรที่ ๘ นิธิกัณทสูตร ว่าด้วยการฝังชุมทรัพย์ : ในกรุงสาวัตถี ภูมพิณผู้มั่งคั่งร่ำรวย คนหนึ่งมีความศรัทธาเลื่อมใสในพระพุทธเจ้า ขณะที่กำลังถวายทานแด่พระพุทธเจ้าและพระภิกษุสงฆ์ พระราชาได้ส่งราชบริพารไปเชิญภูมพิณผู้มั่งคั่งเข้าเฝ้า ภูมพิณทักท้วงว่า “ไปก่อนเถิดท่านราชบริพาร ข้าพเจ้าย่อมไม่รับ” ราชบริพารจึงกราบทูลว่า “ข้าพเจ้าจะฝังชุมทรัพย์ในขณะนี้เสียก่อน” เมื่อพระพุทธเจ้าเสวยภัตตาหารเสร็จจึงทรง แสดงบุญสัมพันธ์ปาฏิหาริย์ว่า “นิธิ นิธิตี ปริโส เป็นต้น” เพื่ออนุโมทนาแก่ภูมพิณผู้นั้น เพราะ ชุมทรัพย์ที่สำเร็จด้วยบุญเป็นชุมทรัพย์ที่ฝังลึกที่สุด และเป็นชุมทรัพย์ที่ติดตามตัวไปในทุกภพชาติ องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้ :

บุญเป็นชุมทรัพย์โดยปริยาย ไม่ใช่ว่าใครจะทำไปของใคร ๆ ก็จะตกอวยเอาไปได้ แต่เป็นชุมทรัพย์ที่ ติดตามผู้กระทำบุญนั้นได้ ผู้ฉลาดมีปัญญาพึงบำเพ็ญบุญไว้เป็นนิตย์ เพราะบุญย่อมให้ผลที่น่า ปรารถนาแก่ทั้งเทวดาและมนุษย์ทั้งหลาย

๔.๑๒ ภาพแสดงการ์ดดิจิทัลชุดเก้าอี้แก้ว ที่สุ่มเลือกจากชุดการ์ดดิจิทัล

ใบที่ ๑ ยมกวรรค หมายความว่าด้วยธรรมเป็นคู่กันมัญญกุลลิวัดฤ



ใบที่ ๑

ยมกวรรค
มัญญกุลลิวัดฤ

ธรรมทั้งหลายมีใจเป็นหัวหน้า
มีใจเป็นใหญ่ สำเร็จด้วยใจ
ถ้าคนมีใจ ก็จะทำดีหรือทำดี
ตามไปด้วย
เพราะความดีนั้น
สุขย่อมติดตามเขาไป
เหมือนเงาติดตามตัวเขาไปฉะนั้น

องค์ความรู้ในยมกวรรค หมายความว่าด้วยธรรมเป็นคู่กัน : ในวรรคนี้ พระพุทธเจ้าตรัสสอนธรรมเป็นคู่ ๆ เช่น เรื่องคนมีใจชั่ว ตรัสสอนใจจึงขุปาลเถรวัดฤ ส่วน คนมีใจดีตรัสสอนเป็นเรื่องราวที่ ๒ ในมัญญกุลลิวัดฤ มัญญกุลลิวัดฤเป็นบุตรของทันทนปุตตพราหมณ์ผู้ตระหนี่ถี่เหนียว เมื่อมัญญกุลลิวัดฤป่วยหนัก พราหมณ์ผู้เป็นบิดาไม่ยอมให้การรักษาทะเลาะวิวาทเสียทรัพย์ จนบุตรชายตาย มัญญกุลลิวัดฤจึงไปบังเกิดในดาวดึงส์เทวโลกเพราะอำนาจของการระลึกถึงพระพุทธเจ้าเป็นพุทธานุสติ ต่อมาพระพุทธเจ้าได้เสด็จไปโปรดสั่งสอนมัญญกุลลิวัดฤเทพบุตร และอันทนปุตตพราหมณ์จนบรรลุโสดาบัน โดยพระพุทธเจ้าตรัสสอนเป็นพระคาถาสั้น ๆ ดังนี้

ธรรมทั้งหลาย มีใจเป็นหัวหน้า
มีใจเป็นใหญ่ สำเร็จด้วยใจ
ถ้าคนมีใจดี ก็จะทำดีหรือทำตามไปด้วย
เพราะความดีนั้น สุขย่อมติดตามเขาไป
เหมือนเงาติดตามตัวเขาไป ฉะนั้น

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้ :
ใจเป็นใหญ่ ทุกอย่างสำเร็จลุล่วงได้ด้วยใจเป็นผู้สั่งการ จึงควรฝึกตนให้เป็นคนพูดดี หาคิด คิดดี เมื่อจะพูดก็ใช้วาจาสุจริต ๔ (ไม่พูดโกหก ไม่พูดหยาบค้าย ไม่พูดเพื่อเจือ พูดต่อเสียด) เมื่อจะหา ย่อมหาแต่กายสุจริต ๓ (ไม่ฆ่าสัตว์ ไม่ลักทรัพย์ ไม่ประพฤติผิดในกาม) เมื่อคิดย่อมคิดแต่ในสุจริต ๓ (ไม่โลภอยากได้ของผู้อื่น ไม่พยาบาท ความเห็นถูกตามทางของคลองธรรม) เหมือนเช่นมัญญกุลลิวัดฤที่นอนป่วยหนัก เมื่อเห็นพระพุทธเจ้าเสด็จมา แม้จะยกมือหาความเคารพก็ไม่ไหว แต่จิตใจมีความศรัทธา

๔.๑๓ ภาพแสดงการประดิษฐ์ลวดทางแห่งธรรม ที่สุมเลือกจากชุดการ์ดดิจิทัล

ใบที่ ๗ อรหันตวรรค หมายความว่าด้วยพระอรหันต์ โกสัณพิวาสิตสเถระสามเณรวัดฤ



ใบที่ ๗

อรหันตวรรค
โกสัณพิวาสิตสเถระสามเณรวัดฤ

ผู้หลุดพ้นเพราะรู้ชอบ ผู้สงบ ผู้คงที่
ย่อมมีมโนกรรมที่สงบ
วจีกรรมที่สงบ
กายกรรมที่สงบ

องค์ความรู้ในอรหันตวรรค หมายความว่าด้วยพระอรหันต์ : โกสัณพิวาสิตสเถระสามเณรวัดฤ เรื่องสามเณรของพระติสสเถระชาวเมืองโกสัณพี้ เป็นเรื่องราวที่ ๗ ในอรหันตวรรค กล่าวถึงพระติสสเถระบวชสามเณรให้แก่ภุมมรณ โดยให้ ตบปญจกัมมัญญานแก่ภุมมรณ ระหว่างที่พระติสสเถระกำลังปลงมโนให้แก่ภุมมรณ ภุมมรณผู้บวชแล้วได้ผลถึงพร้อมด้วยปฏิสัมภิทาญาณในเวลาที่ไม่ปลงมโนเสร็จนั่นเอง ต่อมาพระติสสเถระและสามเณรเดินทางมาเข้าเฝ้าพระพุทธเจ้า จึงต้องจำวัดในสนาสนะเดียวกัน สามเณรผู้บวชแล้วได้ผลแล้วภุมมรณทำให้พระติสสเถระต้องสงสัยว่าภุมมรณผู้นี้จึงนั่งสมาธิออกคติน จินตนาเพื่อพระติสสเถระใช้ด้านพิศมัยเพื่อปลุกสามเณร แต่กลับไปกระทบตาของสามเณรจนทำให้สามเณรน้อยยตาบอด พระเถระคุ้งเกล้าไหวขอให้สามเณรยกโทษให้ พระพุทธเจ้าทราบความจึงตรัสพระคาถาสอนแก่พระติสสเถระดังนี้

ผู้หลุดพ้นเพราะรู้ชอบ ผู้สงบ ผู้คงที่
ย่อมมีมโนกรรมที่สงบ วจีกรรมที่สงบ กายกรรมที่สงบ

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้ :
พระขีณาสพผู้ถึงที่สุดแห่งสังสารวัฏ ย่อมสิ้นอาสวะ เป็นผู้มั่งใจผ่องใส ไม่โกรธไม่ประทุษร้ายใคร เป็นผู้ที่มีกาย วาจา ใจ ทั้งบวชบรรพชาภิกษุเป็นเครื่องร้อยรัด (หมายถึงถึงเลศ ๔ อย่าง คือ (๑) อภิชฌา ความเพ่งเล็งอยากได้ของคนอื่น (๒) พยาบาท ความคิดร้ายผู้อื่น (๓) สัมพิพพรามาส ความถือมั่นคิดและวัตร (๔) อิทธิสังจกานิวาส ความถือมั่นว่านั่นเท่านั้นจริง) ย่อมไม่มีความเร่าร้อน ไม่ยึดมั่นถือมั่นในชั้นที่ถึง ๕

๔.๑๔ ภาพแสดงการประดิษฐ์ลวดพุทธรูปที่สุมเลือกจากชุดการ์ดดิจิทัล

จากการวิเคราะห์ข้อมูลในการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยพบว่า ผู้ให้ข้อมูลสำคัญส่วนใหญ่ไม่เคยใช้เกมการ์ดเพื่อการเรียนรู้มาก่อน และชื่นชอบการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมการ์ดเป็นเครื่องมือในการจัดกระบวนการเรียนรู้ เพราะให้ความรู้สึกแปลกใหม่ น่าสนใจ ในขณะเดียวกันก็ได้รับความรู้จากข้อมูลในการ์ดซึ่งเป็นคำสอนของพระพุทธเจ้าในพระไตรปิฎก ทำให้ได้ศึกษาหลักธรรมของพระพุทธเจ้า น้อมนำธรรมะที่ได้จากการดมาปฏิบัติได้ดี เข้าใจข้อธรรม ข้อธรรมได้ดี ดังความเห็นของนิสิตผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่กล่าวว่า

“ปัจจุบันมีตู้พระไตรปิฎกราคาหลายหมื่นบาทแต่ไม่มีใครเปิดอ่าน การมีการ์ดใส่ข้อความจากพระไตรปิฎกในพระไตรปิฎก เมื่อได้อ่านแล้วทำให้มีแรงบันดาลใจอยากค้นคว้าเพิ่มเติมจากพระไตรปิฎก”¹⁸²

สอดคล้องกับงานวิจัยของกิงกาญจน์¹⁸³ งานวิจัยของ Lee, Moreau and Lochnan¹⁸⁴ ที่กล่าวว่า สื่อการเรียนรู้เป็นเครื่องมือจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ เป็นเครื่องช่วยสนับสนุนการเข้าถึงความรู้ของนิสิต เป็นนวัตกรรมที่ทำให้ผู้เรียนได้รับความรู้พร้อมกับความสนุก

ด้านการเชื่อมโยงองค์ความรู้ที่ได้รับจากสื่อการเรียนรู้เพื่อหยั่งรู้ภายในตนเอง และน้อมนำหลักคำสอนของพระพุทธเจ้ามาเชื่อมโยงกับตนเอง และนำไปเป็นแนวทางการประพฤติปฏิบัติในชีวิตของตนเองได้นั้น ผู้วิจัยพบว่า ผู้ให้ข้อมูลสำคัญทุกรูป/คน สามารถเชื่อมโยงหลักคำสอนจากพระไตรปิฎกเข้ากับจิตวิถีชีวิตของตนเอง เพื่อประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหาและแนวทางการดำเนินชีวิตประจำวันได้ สอดคล้องกับแนวคิดของ Daul¹⁸⁵ ที่กล่าวว่า เกมเป็นเครื่องมือถ่ายทอดการเรียนรู้เชิงบวก (Positive transfer) ดังความเห็นของนิสิตจากการสนทนากลุ่มสรุปเป็นไปในทิศทางเดียวกันว่า

“ได้เรียนรู้ความแปลกใหม่ เพราะไม่เคยทำกิจกรรมแบบนี้ เป็นสิ่งใหม่ที่ได้ทำ กิจกรรมแบบนี้ เป็นกิจกรรมที่น่าสนใจ รู้สึกดี ใจฟูที่ได้อ่านการ์ดแต่ละใบและเชื่อมโยงกับตัวเองกับคำสอนที่มาจากพระไตรปิฎก ทำให้รู้จักคิดวิเคราะห์ และเชื่อมโยงข้อมูลจากการ์ดเพื่อเป็นแนวทางปฏิบัติให้แก่ชีวิตของเราเอง”¹⁸⁶

และจากการสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการ การสนทนากลุ่ม และการสะท้อนข้อมูลกลับพบว่าเครื่องมือเกมการ์ดวิถีพุทธนี้สามารถช่วยเยียวยาจิตใจและช่วยให้รู้สึกผ่อนคลาย สบายใจ

¹⁸² สัมภาษณ์ นิสิตชั้นปีที่ ๑ ผู้ให้ข้อมูลสำคัญรูปที่ ๒, วันอังคารที่ ๑๖ มกราคม พ.ศ. ๒๕๖๗.

¹⁸³ กิงกาญจน์ บุรณสินวัฒนกุล, การพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยและความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี, รายงานการวิจัย หลักสูตรการศึกษาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ๒๕๖๒, หน้า ๓๔.

¹⁸⁴ Lee E., Moreau K. and Lochnan H.A., “A customized board game enhances learning about obesity”, *Medical Education*, 49(11), 2015, P.1149 – 1150.

¹⁸⁵ Daul Stephanie, *Game Design for Learning*, (Place of publication not identified: American Society for Training & Development), 2014.

¹⁸⁶ การสนทนากลุ่ม, ผู้ให้ข้อมูลสำคัญคนที่ ๓ นิสิตชั้นปีที่ ๔, วันอังคารที่ ๑๖ มกราคม พ.ศ. ๒๕๖๗.

ในขณะที่เรียนรู้และนำองค์ความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ดังที่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญกล่าวไปในทิศทางเดียวกันว่า

“บางครั้งไม่สามารถปรึกษาใครได้ สามารถใช้เกมการ์ดเป็นที่ปรึกษาได้ เพราะถือเป็นคำชี้แนะจากคำสอนของพระพุทธเจ้า เป็นแนวทางปฏิบัติได้”¹⁸⁷

“เวลาที่ขอคำชี้แนะจากการ์ดชุดนี้ รู้สึกผ่อนคลาย สบายใจ คลายความเครียดได้เหมือนได้ใช้ธรรมะเข้ามาบรรเทาความทุกข์ในใจ ทำให้ใจเราดีขึ้น นำธรรมะที่ได้ไปใช้กับตัวเองปรับตัวเองให้ดีขึ้น”¹⁸⁸

สอดคล้องกับแนวคิดของสิน งามประโคนจากบทความวิจัยเรื่องนวัตกรรมแห่งการเรียนรู้เชิงพุทธว่า หลักการสอนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่เร็วขึ้น การสร้างบรรยากาศในการสอนให้เพลิดเพลิน ปลอดภัย ไม่ตึงเครียด ไม่ให้เกิดความอึดอัดใจแก่ผู้เรียน และให้เกียรติผู้เรียนและให้ผู้เรียนมีบทบาทร่วมกันเป็นหลักการที่สำคัญ¹⁸⁹

กล่าวโดยสรุป การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์ มีกระบวนการสร้างสรรค์สื่อเกมการ์ดวิถีพุทธ โดยการบูรณาการองค์ความรู้จากคัมภีร์ขุททกนิกาย ๓ คัมภีร์ย่อยนำมาสู่การปรับรูปแบบเป็นสื่อเกมการ์ดเพื่อนำมาไปสู่การค้นคว้าเพิ่มเติมในพระไตรปิฎกมากขึ้น โดยมีกระบวนการสร้างสรรค์สื่อ ดังนี้

๑. องค์ความรู้ทางพระพุทธศาสนา ในคัมภีร์ขุททกนิกาย ๓ คัมภีร์ย่อย ได้แก่

- ๑) คัมภีร์ขุททกนิกาย ขุททกปาฐะ
- ๒) คัมภีร์ขุททกนิกาย ธรรมบท
- ๓) คัมภีร์ขุททกนิกาย อุทาน

๒. การคิดเชิงออกแบบ ในกระบวนการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ ๔ ขั้นตอน

๑) Define สำรวจปัญหาพบว่าพระนิสิตมีความสนใจค้นคว้าคัมภีร์พระไตรปิฎก

น้อย

๒) Design การออกแบบสื่อเกมการ์ดโดยใช้ข้อมูลจากพระไตรปิฎกเป็นฐานเพื่อกระตุ้นความสนใจในการอ่านค้นคว้าพระไตรปิฎก

๓) Develop การพัฒนาสื่อเกมการ์ดวิถีพุทธ ในรูปแบบสื่อเกมการ์ด และสื่อ

ดิจิทัล

๔) Deliver การพัฒนาเพื่อส่งมอบแก่ผู้ใช้ในการนำไปใช้จริง

¹⁸⁷ การสนทนากลุ่ม, ผู้ให้ข้อมูลสำคัญคนที่ ๔ นิสิตชั้นปีที่ ๔, วันอังคารที่ ๑๖ มกราคม พ.ศ. ๒๕๖๗.

¹⁸⁸ ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ของผู้ให้ข้อมูลสำคัญคนที่ ๕ นิสิตชั้นปีที่ ๔, วันอังคารที่ ๑๖ มกราคม พ.ศ. ๒๕๖๗..

¹⁸⁹ สิน งามประโคน, นวัตกรรมแห่งการเรียนรู้เชิงพุทธ, สารนิพนธ์พุทธศาสตรบัณฑิต ประจำปี ๒๕๖๐ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, หน้า ๓๓๔.

ผู้วิจัยเห็นว่า การใช้สื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมการ์ดวิถีพุทธช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนในการ ค้นคว้าหาข้อมูลจากพระไตรปิฎกในเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับตนเอง กระบวนการเรียนรู้เกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนรู้สึกมีส่วนร่วมสัมพันธ์กับองค์ความรู้จึงทำให้เกิดความใฝ่รู้

๔.๔ องค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัย

จากการผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์ พบองค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัย ดังนี้

๔.๔.๑ การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์ เป็นการสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมการ์ดทั้งรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อออนไลน์ผ่านช่องทางเฟซบุ๊กและเว็บไซต์วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบูลย์ คณะผู้วิจัยมีฐานคิดว่าจุดเริ่มต้นของการสร้างสรรค์สื่อควรเริ่มต้นจากสิ่งเล็กๆที่คนทั่วไปพึงพอใจในการใช้สื่อ เช่น การเล่นเกม การทนายไฟ จากนั้นนำมาสู่องค์ความรู้ของคณะผู้วิจัย คือสาขาวิชาพระพุทธศาสนา ซึ่งจากการสำรวจข้อมูลพบว่า พระนิสิตมีการค้นคว้าพระไตรปิฎกน้อยมาก จึงได้ใช้องค์ความรู้ในพระไตรปิฎกมาสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลง การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้จึงมีจุดมุ่งหมายเพื่อมอบทรัพยากรที่น่าสนใจ และเข้าถึงได้ ซึ่งรองรับรูปแบบการเรียนรู้และความชอบที่แตกต่างกัน บทบาทสำคัญในการศึกษายุคใหม่คือการเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียน และอำนวยความสะดวกในสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยตนเองและมีความยืดหยุ่นตามลักษณะปัจเจกบุคคล

๔.๔.๒ งานวิจัยนี้มีฐานคิดจากแนวคิดการเรียนรู้ด้วยการหยั่งรู้ พัฒนาต้นแบบสื่อเป็นเครื่องมือกระบวนการ (Facilitator's tool) ดังนั้นผู้ให้ข้อมูลสำคัญในงานวิจัยนี้จึงเป็นบุคคลที่มีพื้นฐานในคำสอนพระพุทธศาสนาในระดับหนึ่ง กล่าวคือเป็นผู้สอนพระพุทธศาสนา หรือเป็นผู้ศึกษาคำสอนพระพุทธศาสนา เมื่อประสบการณ์เดิมของคำสอนพระพุทธศาสนาที่มีอยู่ผสมผสานกับการจัดรูปแบบกระบวนการคิดผ่านเกมการ์ดคำสอนทางพระพุทธศาสนาโดยใช้หลักการในจัดกระบวนการประกอบการใช้เครื่องมือสื่อสร้างสรรค์ที่พัฒนาในงานวิจัย ผ่านกิจกรรม “โค้ชด้วยการ์ด” ทั้งรูปแบบออฟไลน์โดยสื่อสิ่งพิมพ์และรูปแบบออนไลน์ผ่านแพลตฟอร์มเฟซบุ๊ก

๔.๔.๓ การสร้างสรรค์ต้นแบบสื่อการเรียนรู้วิถีพุทธและชุดองค์ความรู้เพื่อใช้ในการตอบโจทยชีวิตของตนเองและน้อมนำหลักคำสอนของพระพุทธเจ้าจากพระไตรปิฎกในรูปแบบเกมการ์ดมาประยุกต์ปฏิบัติในชีวิตประจำวัน และก่อให้เกิดคุณค่า (value)

๔.๔.๔ การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์ มีกระบวนการสร้างสรรค์สื่อเกมการ์ดวิถีพุทธ โดยการบูรณาการองค์ความรู้จากคัมภีร์ขุททกนิกาย ๓ คัมภีร์ย่อยนำมาสู่การปรับรูปแบบเป็นสื่อเกมการ์ดเพื่อนำมาไปสู่การค้นคว้าเพิ่มเติมในพระไตรปิฎกมากขึ้น โดยมีกระบวนการสร้างสรรค์สื่อ ดังนี้

๑. องค์ความรู้ทางพระพุทธศาสนา ในคัมภีร์ขุททกนิกาย ๓ คัมภีร์ย่อย ได้แก่

๑) คัมภีร์ขุททกนิกาย ขุททกปาฐะ

๒) คัมภีร์ขุททกนิกาย ธรรมบท

๓) คัมภีร์ชุดทกนิกาย อุทาน

๒. การคิดเชิงออกแบบ ในกระบวนการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ ๔ ขั้นตอน

๑) Define การสำรวจปัญหาพบว่าพระนิสิตมีความสนใจค้นคว้าคัมภีร์

พระไตรปิฎกน้อย

๒) Design การออกแบบสื่อเกมการ์ดโดยใช้ข้อมูลจากพระไตรปิฎกเป็นฐานเพื่อ

กระตุ้นความสนใจในการอ่านค้นคว้าพระไตรปิฎก

๓) Develop การพัฒนาสื่อเกมการ์ดวิถีพุทธ ในรูปแบบสื่อเกมการ์ด และสื่อ

ดิจิทัล

๔) Deliver การพัฒนาเพื่อส่งมอบแก่ผู้ใช้ในการนำไปใช้จริง

ผู้วิจัยเห็นว่า การใช้สื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมการ์ดวิถีพุทธช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนในการ ค้นคว้าหาข้อมูลจากพระไตรปิฎกในเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับตนเอง กระบวนการเรียนรู้เกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนรู้สึกมีส่วนร่วมสัมพันธ์กับองค์ความรู้จึงทำให้เกิดความใฝ่รู้

กระบวนการสร้างสรรค์สื่อเกมการ์ดวิถีพุทธ



๔.๑๕ ภาพแสดงกระบวนการสร้างสรรค์สื่อเกมการ์ดวิถีพุทธ

บทที่ ๕

สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

๕.๑ สรุปผลการวิจัย

การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ เน้นการออกแบบและพัฒนา (Design and Development) เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสนใจค้นคว้าพระไตรปิฎกมากขึ้น โดยพัฒนาต้นแบบสื่อในรูปแบบเกมการ์ดและสื่อดิจิทัล แล้วนำเนื้อหาและรูปแบบของสื่อการเรียนรู้วิถีพุทธมาพัฒนาเป็นโปรแกรมประยุกต์ในรูปแบบเกมการ์ดดิจิทัล และอธิบายองค์ความรู้จากการ์ดในแต่ละใบผ่านเครือข่ายออนไลน์เว็บไซต์วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์บุรุษ เป็นการพัฒนาการเรียนรู้วิถีพุทธด้วยตนเอง เมื่อผู้เรียนเกิดความสนใจใฝ่เรียนรู้ด้วยตนเองผ่านสื่อการเรียนรู้เกมการ์ดวิถีพุทธ ทั้งรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อดิจิทัล พร้อมกับคำอธิบายองค์ความรู้ของการ์ดดิจิทัลแต่ละใบ ผู้เรียนย่อมเกิดการเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับองค์ความรู้ใหม่ที่ได้รับในลักษณะของการถ่ายโยงการเรียนรู้เชิงบวกด้วยตนเอง ซึ่งเป็นกระบวนการพัฒนาการเรียนรู้เพื่อการหยั่งรู้ที่มีอุดมการณ์เพื่อการเกิดการตระหนักรู้ภายในตน การที่ผู้เรียนเป็นผู้สร้างสรรค์องค์ความรู้ด้วยตนเอง จะทำให้เกิดการเรียนรู้ภายใน มีกระบวนการที่ชัดเจน ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการดำเนินชีวิตและการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้

กล่าวโดยสรุป การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์ มีกระบวนการสร้างสรรค์สื่อเกมการ์ดวิถีพุทธ โดยการบูรณาการองค์ความรู้จากคัมภีร์ขุททกนิกาย ๓ คัมภีร์ย่อยนำมาสู่การปรับรูปแบบเป็นสื่อเกมการ์ดเพื่อนำมาไปสู่การค้นคว้าเพิ่มเติมในพระไตรปิฎกมากขึ้น โดยมีกระบวนการสร้างสรรค์สื่อ ดังนี้

๑. องค์ความรู้ทางพระพุทธศาสนา ในคัมภีร์ขุททกนิกาย ๓ คัมภีร์ย่อย ได้แก่

- ๑) คัมภีร์ขุททกนิกาย ขุททกปาฐะ
- ๒) คัมภีร์ขุททกนิกาย ธรรมบท
- ๓) คัมภีร์ขุททกนิกาย อุทาน

๒. การคิดเชิงออกแบบ ในกระบวนการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ ๔ ขั้นตอน

๑) Define สำรวจปัญหาพบว่าพระนิสิตมีความสนใจค้นคว้าคัมภีร์พระไตรปิฎกน้อย และมีการเชื่อมโยงหลักคำสอนกับชีวิตประจำวันของตนเองน้อย

๒) Design การออกแบบสื่อเกมการ์ดโดยใช้ข้อมูลจากพระไตรปิฎกเป็นฐานเพื่อกระตุ้นความสนใจในการอ่านค้นคว้าพระไตรปิฎก และนำมาเชื่อมโยงกับปัญหาในชีวิตประจำวันของตนเอง

๓) Develop การพัฒนาสื่อเกมการ์ดวิถีพุทธ ในรูปแบบสื่อเกมการ์ด และสื่อดิจิทัล

๔) Deliver การพัฒนาเพื่อส่งมอบแก่ผู้ใช้ในการนำไปใช้จริง

ดังนั้นการใช้สื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมการ์ดวิถีพุทธจึงช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนให้เพลิดเพลินและผ่อนคลายในการค้นคว้าหาข้อมูลจากพระไตรปิฎกในเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับตนเอง กระบวนการเรียนรู้เกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนรู้สึกมีส่วนร่วมสัมพันธ์กับองค์ความรู้จึงทำให้เกิดความใฝ่รู้ในการค้นคว้าข้อมูลในพระไตรปิฎก

๕.๒ อภิปรายผล

ผลจากการวิจัยระยะที่ ๑ พบว่า รูปแบบการใช้สื่อวิถีพุทธในสังคมออนไลน์ในปัจจุบันมีหลากหลายรูปแบบ และเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เป็นที่นิยมมากที่สุด ได้แก่ เฟซบุ๊ก ผู้วิจัยจึงเน้นการพัฒนาสื่อต้นแบบในรูปแบบเกมการ์ดซึ่งจัดเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ชนิดหนึ่ง จากนั้นจึงนำสื่อการ์ดต้นแบบมาพัฒนาเป็นการ์ดในรูปแบบดิจิทัลเพื่อเผยแพร่ในสื่อสังคมออนไลน์ช่องทางเฟซบุ๊กและเว็บไซต์ของวิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบูลย์ สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ และสอดคล้องกับแนวคิดของอมรรัตน์ แซ่กวง¹⁹⁰ ที่มีความคิดเห็นว่า บทบาทของครูไทยในศตวรรษที่ ๒๑ ต้องเปลี่ยนแปลง จากครูสอน กลายเป็น ครูโค้ช เมื่อบทบาทของครูปรับเปลี่ยน กลยุทธ์ในการจัดการเรียนการสอน รวมทั้งสื่อการเรียนรู้จึงต้องพัฒนาต่อไปเรื่อย ๆ ให้เกิดประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น และการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบมัลติมีเดีย เพื่อนำเสนอข้อมูลผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ก็มีความจำเป็นมากขึ้นต่อการให้บริการการศึกษาผ่านอินเทอร์เน็ต หรือเรียกว่า อีเลิร์นนิง (E - learning) โดยมีการพัฒนาสื่อใหม่ (New Media) ให้เป็นช่องทางเทคโนโลยีการสื่อสารหรืออินเทอร์เน็ต และการพัฒนาสื่อทางสังคม (Social Media) เป็นเครื่องมือที่นำมาใช้ในเชิงบูรณาการของเนื้อหาผ่านการถ่ายทอดจากการเขียนและการส่งผ่านข้อมูลผ่านทางเว็บไซต์หรือเว็บเพจ

ผลจากการวิจัยระยะที่ ๒ พบว่า การพัฒนาต้นแบบสื่อการเรียนรู้วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ดผ่านกระบวนการเสริมสร้างการเรียนรู้จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผู้เรียนมีส่วนร่วมและให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเองนอกชั้นเรียนโดยผู้สอนทำหน้าที่เป็นโค้ชและผู้อำนวยความสะดวกเพื่อให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาทักษะชีวิตของตนเอง การเรียนรู้ผ่านสื่อเกมจะช่วยสร้างประสบการณ์ตรงที่มีความหมายให้แก่ผู้เรียนผ่านการเชื่อมโยงประสบการณ์ตรงและการตีความหมายจากถ้อยคำและสัญลักษณ์ รวมถึงวจนะสัญลักษณ์หรือตัวอักษร ให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้หลากหลายมิติ ทำให้เข้าใจง่ายขึ้น และกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้คำสอนจากพระไตรปิฎก สอดคล้องกับขั้นตอนประสบการณ์การเรียนรู้กรวยประสบการณ์ (cone of experience) ของเอ็ดการ์ เดล (Edgar Dale)¹⁹¹ กล่าวคือการใช้กรวยประสบการณ์ของเอ็ดการ์ เดล

¹⁹⁰ อมรรัตน์ แซ่กวง, “การจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อใหม่”, วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี, ปีที่ ๘ ฉบับที่ ๑ มกราคม-เมษายน ๒๕๕๙, หน้า ๒๕๑.

¹⁹¹ Edgar Dale, *Audiovisual methods in teaching*, 3rd ed., (New York: the Dryden Press, 1969), p.107.

เริ่มต้นขั้นที่๑ ด้วยการให้ประสบการณ์ตรงเป็นรูปธรรมมากที่สุด คือการให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในเหตุการณ์หรือการกระทำจริง เพื่อให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์ตรงของผู้เรียนเอง แล้วจึงนำไปเชื่อมโยงการเรียนรู้โดยการสังเกตการณ์เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นซึ่งเป็นประสบการณ์รองในขั้นต่อมา ต่อจากนั้นจึงเป็นการเรียนรู้ประสบการณ์ผ่านสื่อต่าง ๆ และขั้นท้ายสุดคือขั้นที่ ๑๑ วจนสัญลักษณ์ เป็นการสื่อสารผ่านตัวอักษรหรือถ้อยคำ ซึ่งเป็นนามธรรมมากที่สุด คือการให้ผู้เรียนเรียนจากสัญลักษณ์ซึ่งเป็นเสมือนตัวแทนของเหตุการณ์ที่จะเรียนรู้

ผลจากการวิจัยระยะที่ ๓ พบว่า กิจกรรมการโค้ชด้วยการด เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิถีพุทธเสริมหลักสูตร โดยอาจารย์ทำหน้าที่จัดกระบวนการเรียนรู้นอกเวลาเรียนให้แก่นิสิตชั้นปีที่ ๑ นิสิตชั้นปีที่ ๒ และนิสิตชั้นปีที่ ๔ เพื่อกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้วิถีพุทธ และสร้างพื้นที่การเรียนรู้ร่วมกันในระบบออนไลน์ทางกลุ่มเฟซบุ๊ก เปิดพื้นที่ให้ผู้เรียน ใคร่ครวญสะท้อนการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง จากการค้นคว้าองค์ความรู้เพิ่มเติมนอกเวลาเรียน และการเขียนบันทึกประสบการณ์การเรียนรู้ในระยะเวลา ๑ สัปดาห์ เป็นเครื่องมือในการเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธ โดยงานวิจัยนี้มีฐานคิดจากการเรียนรู้เพื่อการหยั่งรู้ซึ่งมีอุดมการณ์ในการให้เกิดการตระหนักรู้ภายในตน สัมผัสภาวะภายในตนเอง แบบรู้ซึ้งอย่างที่เป็น จากโจทย์ชีวิตของตนเอง และน้อมนำหลักคำสอนของพระพุทธเจ้ามาเชื่อมโยงกับตนเอง และนำไปเป็นแนวทางการประพฤติปฏิบัติในชีวิตของตนเองได้ เป็นการพัฒนาทักษะชีวิตซึ่งสอดคล้องกับการเรียนรู้แบบการหยั่งรู้ของวูฟกัง โคห์เลอร์ที่มุ่งเน้นการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยจะเกิดแนวความคิดในการเรียนรู้หรือการแก้ปัญหา ขึ้นอย่างฉับพลันทันทีทันใด (เกิดความคิดแวบขึ้นมาในสมองทันที) มองเห็นแนวทาง การแก้ปัญหาตั้งแต่จุดเริ่มต้นเป็นขั้นตอนจนถึงจุดสุดท้ายที่สามารถจะแก้ปัญหาได้ ไม่ได้มุ่งเน้นในการเรียนรู้เพื่อวัดระดับความจำ หรือการตกแต่งขององค์ความรู้ทางทฤษฎี แต่เน้นสร้างสรรค์การใช้สื่อในชุมชนแห่งการเรียนรู้ แวดล้อมด้วยกัลยาณมิตร ด้วยเมตตาธรรม เพลิดเพลินสบายใจ เป็นพื้นที่ปลอดภัย ภายในกลุ่มกิจกรรมโค้ชด้วยการด ด้วยการใช้อุปกรณ์แบบเกมการ์ดวิถีพุทธทั้งรูปแบบการ์ดและรูปแบบดิจิทัล ในการทำกิจกรรมโค้ชด้วยการดวันละ ๑ ใบ จากชุดทางแห่งธรรม ซึ่งมีการ์ดจำนวน ๒๖ ใบ และแบ่งปันสิ่งที่ได้เรียนรู้กันภายในกลุ่มด้วยบรรยากาศที่เพลิดเพลิน สอดคล้องกับแนวคิดของ ผศ.ดร.สิน งามประโคน จากบทความวิจัยเรื่องนวัตกรรมแห่งการเรียนรู้เชิงพุทธว่า หลักการสอนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่เร็วขึ้น การสร้างบรรยากาศในการสอนให้เพลิดเพลิน ปลอดภัย ไม่ตึงเครียด ไม่ให้เกิดความอึดอัดใจแก่ผู้เรียน และให้เกียรติผู้เรียนและให้ผู้เรียนมีบทบาทร่วมกันเป็นหลักการที่สำคัญ¹⁹²

๕.๓ ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

¹⁹² สิน งามประโคน, นวัตกรรมแห่งการเรียนรู้เชิงพุทธ, สารนิพนธ์พุทธศาสตรบัณฑิต ประจำปี ๒๕๖๐ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, หน้า ๓๓๔.

๕.๓.๑ ข้อเสนอแนะการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมการ์ดเป็นเครื่องมือในการจัดกระบวนการเรียนรู้ เพราะให้ความรู้สึกแปลกใหม่ น่าสนใจ น่าสนใจ ในขณะเดียวกันก็ได้รับความรู้จากข้อมูลในการ์ดซึ่งเป็นคำสอนของพระพุทธเจ้าในพระไตรปิฎก ทำให้ได้ศึกษาหลักธรรมของพระพุทธเจ้า ดังนั้นการพัฒนาสื่อเกมควรได้รับการสนับสนุนในการนำไปใช้ประโยชน์ในการจัดการเรียนการสอนให้กับนิสิตในสถาบันการศึกษา และขยายเครือข่ายการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมเป็นเครื่องมือในการจัดกระบวนการเรียนรู้

๕.๓.๒ ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

สำหรับประเด็นในการทำวิจัยครั้งต่อไป

๑) การต่อยอดงานวิจัยโดยวิธีวิจัยแบบผสมวิธีเพื่อประเมินประสิทธิภาพของสื่อสร้างสรรค์เกมการ์ด

๒) การพัฒนาสื่อเกมจากคัมภีร์ชาดก เนื่องจากคัมภีร์ชาดกเป็นเนื้อหาที่น่าสนใจ เข้าใจง่ายสำหรับเด็กและเยาวชน และสามารถนำเสนอในรูปแบบเรื่องเล่าผ่านการเล่นเกมธรรมะ

๓) การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้สื่อมัลติมีเดียจากคัมภีร์ชาดก เนื่องจากคัมภีร์ชาดกสามารถนำมาพัฒนารูปแบบสื่อได้หลากหลายมิติและน่าสนใจต่อการเรียนรู้สำหรับเด็กและเยาวชน

๒) การพัฒนาสื่อเกมจากคัมภีร์ชาดก เนื่องจากคัมภีร์ชาดกเป็นเนื้อหาที่น่าสนใจ เข้าใจง่ายสำหรับเด็กและเยาวชน และสามารถนำเสนอในรูปแบบเรื่องเล่าผ่านการเล่นเกมธรรมะ

๓) การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้สื่อมัลติมีเดียจากคัมภีร์ชาดก เนื่องจากคัมภีร์ชาดกสามารถนำมาพัฒนารูปแบบสื่อได้หลากหลายมิติและน่าสนใจต่อการเรียนรู้สำหรับเด็กและเยาวชน

บรรณานุกรม

ก. ข้อมูลปฐมภูมิ

๑. พระไตรปิฎก

มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. พระไตรปิฎกภาษาไทย ฉบับมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, ๒๕๓๙.

ข. อรรถกถา

พระพุทธโฆสเถระ. อรรถกถาภาษาไทย พระสูตรตันตปิฎก ขุททกนิกาย ธรรมบท ภาค ๒. ฉบับ
มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, ๒๕๕๖.

ข. ข้อมูลทุติยภูมิ

๑. หนังสือภาษาไทย

๑) ข้อมูลหนังสือ

กฤษณะ สุริยกันต์. Buddha history art souvenir card. สิงห์บุรี: โรงพิมพ์บุญไพศาลเจริญ,
๒๕๕๘.

กรมวิชาการ. คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมเอกสาร ประกอบ
หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๔, พิมพ์ครั้งที่ ๒, กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์
คุรุสภาลาดพร้าว, ๒๕๕๔.

กรมวิชาการ. คู่มือพัฒนาสื่อการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์,
๒๕๕๕.

กระทรวงศึกษาธิการ. แนวทางการดำเนินงานโรงเรียนวิถีพุทธ. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์อุษาการ
พิมพ์, ๒๕๕๗.

กันยา สุวรรณแสง. จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพฯ: รวมสาส์น, ๒๕๕๔.

กิดานันท์ มลิทอง. เทคโนโลยีการศึกษาและการสื่อสารการศึกษา. กรุงเทพฯ: อรุณการพิมพ์,
๒๕๕๘.

จิราภา เต็งไตรรัตน์. จิตวิทยาทั่วไป. พิมพ์ครั้งที่ ๗. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์,
๒๕๕๕.

จิน แบรี่. การให้การปรึกษา. พิมพ์ครั้งที่ ๕. กรุงเทพมหานคร: เจริญวิทย์การพิมพ์, ๒๕๕๙.

ขยสาโรภิกขุ. คุณธรรม ๑๒ ประการ เพื่อความสำเร็จในการศึกษาวิถีพุทธ โรงเรียนทอสี.
กรุงเทพมหานคร: บริษัท คิว พรินท์ แมเนจเม้นท์ จำกัด, ๒๕๕๑.

ดวงเดือน ศาสตร์ภัทร. สารานุกรมศึกษาศาสตร์. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ฉบับที่ ๒๘, ๒๕๕๖.

เต็มศักดิ์ คทวณิช. จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น, ๒๕๕๖.

ทัศนีย์ จารุสมบัติ. บนเส้นทางสู่การเป็นโค้ชเพื่อการเปลี่ยนแปลง. นครปฐม: มหาวิทยาลัยมหิดล,
๒๕๕๖.

ทศนา แคมมณี. ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. พิมพ์ครั้งที่ ๘.

กรุงเทพ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๖๐.

ธนา นิลชัยโกวิทย์และอดิสร จันทรสุข. ศิลปะการจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง: คู่มือ

กระบวนการจัดตั้งปัญญา. นครปฐม: ศูนย์จัดตั้งปัญญาศึกษา มหาวิทยาลัยมหิดล, ๒๕๕๒.

ประหยัด จิระวรพงศ์. Game Based Learning (เกมการศึกษา). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร, ๒๕๕๖.

พระจิตร จิตตสวโร. การ์ดเพื่อนใจ. พิมพ์ครั้งที่ ๒. กรุงเทพฯ: บริษัทแปลนปริ้นท์ติ้ง จำกัด.

พระธรรมปิฎก (ป.อ.ปยุตฺโต). พจนานุกรมพุทธศาสตร์ ฉบับประมวลธรรม, พิมพ์ครั้งที่ ๘.

กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, ๒๕๔๖.

_____. พจนานุกรมพุทธศาสตร์ ฉบับประมวลศัพท์. พิมพ์ครั้งที่ ๑๗. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์
มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, ๒๕๕๑.

_____. รู้จักพระไตรปิฎกเพื่อเป็นชาวพุทธที่แท้. พิมพ์ครั้งที่ ๙. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหา
จุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, ๒๕๔๖.

พลอยไพลิน นิลกรรม. แนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning). หน่วยงานนิเทศก์
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, ๒๕๖๒.

พินิจ ลาภอนานนท์ และ แทนพันธุ์ เสนะพันธุ์ บัวใหม่. พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่เหมาะสมของ
พระสงฆ์. กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยสังคม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๗.

ราชบัณฑิตยสถาน. พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน. กรุงเทพมหานคร: นานมีบุ๊คส์ จำกัด, ๒๕๕๒.

วิจารณ์ พานิช, ศ.นพ. วิถีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ ๒๑. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์
วงศ์, ๒๕๕๕.

วิจิตภาณี เจริญขวัญ. ระบบและทฤษฎีทางจิตวิทยา. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง,
๒๕๕๑.

วิชัย วงษ์ใหญ่, รศ.ดร.และ มารุต พัฒนา รศ.ดร. การเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ:
ศูนย์ผู้นำนวัตกรรมหลักสูตรและการเรียนรู้, ๒๕๖๔.

สมจิต จันทรฉาย. การออกแบบและการพัฒนาการเรียนการสอน. นครปฐม: บริษัทเพชรเกษม พริน
ติ้ง กรุ๊ป จำกัด, ๒๕๕๗.

สุชาติ แสนพิช. Game Based Learning (เกมการศึกษา). มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช,
๒๕๕๕.

สุนิสา วงศ์อารีย์. จิตวิทยาสำหรับครู. มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี, ๒๕๕๙.

สมน อมรวิวัฒน์. พุทธวิธีสอน [เอกสารการประชุมทางวิชาการพระพุทธศาสนากับการศึกษาใน
ประเทศไทย]. กรุงเทพฯ: กรมการศาสนา, ๒๕๑๓.

สุรางค์ ไคว์ตระกูล. จิตวิทยาการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ ๗. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๐.

สำนักงานประชาสัมพันธ์. กลยุทธ์การประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ด้วยการใช้เฟซบุ๊ก (Facebook). กรุงเทพมหานคร: สำนักงานประชาสัมพันธ์ สำนักเลขาธิการวุฒิสภา, ๒๕๖๑.

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. แนวทางการพัฒนา การวัดและประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑. กรุงเทพฯ: สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, ๒๕๕๒.

อดิศักดิ์ ทองบุญ. เก็บเพชรจากคัมภีร์พระไตรปิฎก . กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, ๒๕๔๒.

อารมณ์ ใจเที่ยง. หลักการสอน. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์. ๒๕๕๐.

อุบลวรรณ ภวกานันท์. จิตวิทยาทั่วไป. พิมพ์ครั้งที่ ๗. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, ๒๕๕๕.

วารสาร

จุฑารัตน์ ศราวณะวงศ์ และคณะ. “พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์”. วารสารบรรณศาสตร์ มศว. ปีที่ ๑๐ ฉบับที่ ๒ กรกฎาคม - ธันวาคม ๒๕๖๐.

นฤมล บุญส่ง. “สื่อสังคมกับการเรียนการสอนในศตวรรษที่ ๒๑”. วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ. ปีที่ ๑๑ ฉบับที่ ๑ เดือนมกราคม - เมษายน ๒๕๖๑.

บุปผา ไชยแสง. “ผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ วิชาสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา”. วารสารอินฟอร์เมชั่น มหาวิทยาลัยขอนแก่น, ๒๕๖๒.

บุญคำ ดีสุขลาม และดวงกมล โพธิ์นาค. แนวคิดการใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นช่องทางการเผยแผ่พระพุทธศาสนา. วารสารวิชาการครุศาสตร์อุตสาหกรรม พระจอมเกล้าพระนครเหนือ. ปีที่ ๕ ฉบับที่ ๑ มกราคม - มิถุนายน ๒๕๕๗.

บุปผา ไชยแสง. “ผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ วิชาสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา”. วารสารอินฟอร์เมชั่น มหาวิทยาลัยขอนแก่น, ๒๕๖๒.

ปรีชาญ เดชศรี. การเรียนรูปแบบ Active Learning: ทำได้อย่างไร. วารสารการศึกษา วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และเทคโนโลยี. ปีที่ ๓๐ ฉบับที่ ๑๑๖ (มกราคม - กุมภาพันธ์), ๒๕๔๕.

พรทิพย์ วงศ์ไพบูลย์. การเรียนรู้เชิงรุกและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน (Active Learning). วารสารสถาบันวิจัยญาณสังวร. ปีที่ ๘ ฉบับที่ ๒ (กรกฎาคม - ธันวาคม), ๒๕๖๐.

พระครูขันตวโรภาส (ขาว ขนติโก). “พุทธความรู้ในสังคมออนไลน์”. วารสารครุศาสตร์ปริทรรศน์. ปีที่ ๓ ฉบับที่ ๓ , กันยายน-ธันวาคม, ๒๕๕๙.

พระทัตถ์ทอง ทีปธมโม (สุวรรณวิเศษ) และจำลอง สุนา. “พุทธวิถีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนในสังคมไทย”. วารสารวิชาการธรรมทรรศน์. ปีที่ ๑๙ ฉบับที่ ๔, ๒๕๖๒.

พระมหาทวี มหาปณฺโณ. พระพุทธศาสนากับการใช้ชีวิตในสังคมออนไลน์. **สารนิพนธ์พุทธศาสตรบัณฑิต** ประจำปี ๒๕๖๐.

พระศักดิ์ดา งานหมั่น. การจัดการเรียนรู้ตามแนวพุทธศาสตร์ในศตวรรษที่ ๒๑. **วารสารสหวิทยาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์**. ๑(๑), ๒๕๖๑.

มณฑา ชุ่มสุคนธ์. โมดูลการเรียนรู้ที่ยึดหลักพุทธวิธีการสอนสำหรับเกษตรกรกลุ่มชาวอินทรี เรื่อง การจัดการหลังการเก็บเกี่ยว. **วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม**. ๑๓ (๒), ๒๕๕๗.

มูจรินทร์ อธิพิงษ์. นวัตกรรมการออกแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อใช้ในการเรียนการสอน สำหรับรายวิชา 450121-54 และ 450125-59 ศิลปะการแสดงเอเชียร่วมสมัย. **การประชุมหาตใหญ่วิชาการระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ ๑๐**.

เมธิ เชษฐวิสูตร. สื่อสังคมออนไลน์กับการเผยแผ่พระพุทธศาสนา. **วารสารพุทธศาสตร์ศึกษา**. ปีที่ ๑๐ ฉบับที่ ๒ กรกฎาคม - ธันวาคม, ๒๕๖๒.

รุ่งภรณ์ กล้ายประยงค์. การจัดการเรียนรู้เชิงรุกในสาระการเรียนรู้การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง. **วารสารสถาบันวิจัยญาณสังวร**. ปีที่ ๑๑ ฉบับที่ ๑ (มกราคม - มิถุนายน

ยิ่งยศ เกตจินดา และไพฑูรย์ ศรีฟ้า. การพัฒนาการวัดเกมความเป็นจริงเสริม เรื่องวรรณคดีรามเกียรติ์ วิชาภาษาไทยสำหรับนักเรียนระดับชั้นปีที่ ๖ โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรี เขต ๑. **ศึกษาศาสตร์สาร มหาวิทยาลัยเชียงใหม่**. ปีที่ ๕ ฉบับที่ ๑, ๒๕๖๔.

วิภาดา พินลา. กระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวพุทธศาสตร์สำหรับครูสังคมศึกษา เพื่อปลูกฝัง จริยธรรมในผู้เรียนยุคศตวรรษที่ ๒๑. **วารสาร Veridian E Journal**, สาขา มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ, ๙(๑).

สิน งามประโคน. นวัตกรรมแห่งการเรียนรู้เชิงพุทธ. **สารนิพนธ์พุทธศาสตรบัณฑิต ประจำปี ๒๕๖๐**, มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.

อมรรัตน์ แสงแก้ว. “การจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อใหม่”. **วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัย ราชภัฏสุราษฎร์ธานี**. ปีที่ ๘ ฉบับที่ ๑ มกราคม-เมษายน ๒๕๕๙.

เอกสิทธิ์ ชนินทรภูมิ. การศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสร้างความรู้ใหม่. **วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร**, (๑๔) ๑, ๒๕๕๙.

วิทยานิพนธ์

จิราพร เนติธาดา. วิธีการถ่ายทอดธรรมะของหลวงพ่อบุชา สุภัทโท. **นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย**, ๒๕๔๒.

ฉวีมนต์ สุขไพบูลย์. การประยุกต์แนวความคิดการตลาดเพื่อสังคมในการเผยแผ่ธรรมะ: กรณีศึกษา พระมหาวิฑูชัย วชิรเมธี. **วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต**. คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๓.

โชควีร์ อ้นถาวร. รูปแบบการพัฒนาแบบบูรณาการเพื่อความเป็นเลิศของตำบลเขาหินอำเภอบางปะกง จังหวัดฉะเชิงเทรา. **วิทยานิพนธ์ดุษฎีบัณฑิต**: มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์, ๒๕๖๑.

ทิพย์วดี เหลืองกระจ่าง. การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ตามแนวพุทธศาสตร์เพื่อพัฒนาผู้สูงอายุ.

วิทยานิพนธ์ปริญญา ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต. สาขาวิชาพัฒนศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๔.

นรา ตรีธัญญา. การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ตามแนวพุทธศาสตร์เพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามแนวปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา.

วิทยานิพนธ์ปริญญา ดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, ๒๕๕๘ .

พนิตตา สีนบัว. การพัฒนาทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ ๕ โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา. **วิทยานิพนธ์ หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต** สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยศิลปากร, ๒๕๖๕.

พระมหาธนิธ สิริวิฑูโน. รูปแบบและกระบวนการสื่อสารพุทธธรรมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของพระสงฆ์ในสังคมไทย. **วิทยานิพนธ์พุทธศาสตรมหาบัณฑิต** สาขาวิชาพระพุทธศาสนา. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, ๒๕๕๘.

พระครูสมุห์ประเสริฐ เสถียรปุโต. ศึกษาวิทยานิพนธ์เรื่องศึกษาคุณค่าของการเผยแผ่พระพุทธศาสนาในรูปแบบสื่อออนไลน์ของพระสงฆ์ในจังหวัดสุรินทร์, **วิทยานิพนธ์พุทธศาสตรมหาบัณฑิต** สาขาวิชาพระพุทธศาสนา. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, ๒๕๖๕.

พระมหาวิระพงษ์ สิงห์ครุฑ. ผลการจัดการเรียนการสอนแบบพุทธะ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เจตคติต่อการเรียน และทักษะทางสังคม สาระพระพุทธศาสนา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖. **วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต** สาขาวิชา วิทยาการทางการศึกษาและการจัดการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ, ๒๕๕๗.

มนต์กนิษฐ์ ชัตติยากรจรรยา. กลยุทธ์การสื่อสารผ่านสื่อใหม่ของพระภิกษุสงฆ์ในการเผยแผ่พระพุทธศาสนา กรณีศึกษาวัดพระธรรมกาย จังหวัดปทุมธานี. **ปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, ๒๕๖๕**

วสิน ประดิษฐ์ศิลป์. นวัตกรรมทางวิธีคิดเพื่อการสื่อสารศาสนาของพระไพศาล วิสาโล, **วิทยานิพนธ์, ๒๕๕๖.**

สุชาลักษณ์ ธรรมดวงศรี. “พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม”. **ทุนอุดหนุนจากสถาบันวิจัยและพัฒนา. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ปีงบประมาณ ๒๕๖๑.**

สุภารักษ์ จูตระกูล. การใช้โซเชียลมีเดียในการเผยแผ่พระพุทธศาสนาเชิงรุกของพระสงฆ์, คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ, ๒๕๖๐.

อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์. การออกแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่องวงศ์ธรรมชาติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖. **หลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต** สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ๒๕๕๗.

รายงานวิจัย

กึ่งกาญจน์ บุณสินวัฒนกุล. การพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยและความสุขในการเรียนรู้สำหรับ นิสิตระดับปริญญาตรี. **รายงานการวิจัย หลักสูตร การศึกษาด้านจิต สาขาวิชา ภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ**, ๒๕๖๒.

กิตติชัย สุชาลีโนบล. การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการตามแนวพุทธเพื่อ สะท้อนแนวคิดปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ในบริบทแห่งสังคมไทยยุคปัจจุบัน. **รายงาน การวิจัย คณะศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาประถมศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ**, ๒๕๕๕.

มนตรี วิวิทย์สุข และเทพพร มังธานี. รูปแบบสื่อสังคมออนไลน์ของวัดในภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย. **รายงานการวิจัย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา**, ๒๕๖๒.

วิลาวลัย อินทร์ชำนาญ. การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ประเภทเกมเพื่อให้ความรู้ในเรื่องกฎระเบียบและข้อ ปฏิบัติในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน. **รายงานวิจัย มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์**. ๒๕๖๑.

หนังสือภาษาอังกฤษ

Bonwell, C. C., & Eison, J. A. **Active Learning: Creating Excitement in the Classroom**. ASHE-ERIC Higher Education Report, Washington DC: School of Education and Human Development, George Washington University, 1991.

Chunqui Wang. **Comparison between Non-directive Teaching Model and Other Teaching Models**. 3rd. U.K.:Francis Academic Press. 2019.

Daul Stephanie. **Game Design for Learning**. Place of publication not identified: American Society for Training & Development, 2014.

De Kieffer, E. Robert, **Audio visual instruction**. Newyork: Center for applied research in Education, 1965.

Edgar Dale. **Audiovisual method in teaching**. New York: the Dryden Press. Ely, Donald P. Visual Materials of Instruction. Chicago: University of Chicago, 1969.

Felder, R. M., & Brent, R. **Navigating the Bumpy Road to Student - Centred Instruction**. College Teaching, 1996.

Homer & kinzer. **Applying game mechanics and student-generated questions to anonline puzzle- based game learning system to promote algorithmicthinking skills**Chih-Chao Hsu. Tzone-I Wan, 2015.

Jack Dalton. **Game Based Learning and whilst having fun**. Attended Victoria University, 2016.

- Klein, Stephen B. **Learning: Principles and Applications**. 6th ed. , USA: SAGE Publications, Inc. 2012.
- Lee E. , Moreau K. and Lochnan H.A. . “ A customized board game enhances learning about obesity” . **Medical Education**. 49(11), 2015.
- Meyers, C. , & Jones, T. B. **Promoting Active Learning: Strategies for the College Classroom**. San Francisco, CA: Jossey-Bass Inc. 1993.
- Plotnik, Road. **Introduction to Psychology**. 10th ed. , USA: Wadsworth Cengage Learning, 2014.
- Venera-Mihaela Cojocariua and Loana Boghian. **Teaching the relevance of Game Based Learning to Preschool and Primary teachers**, 2014.
- Wagner, R.. Social Media Tools for Teaching and learning. **Athletic Training Education Journal**, 6(1). January-March, 2011.
- Weiten Wayne. **Psychology: Themes and Variations**. 9th ed.. USA: Wadsworth Cengage Learning, 2013.

ออนไลน์

- กมลวรรณ สุภากุล. **การจัดการเรียนการสอนแบบ Active learning เพื่อให้ผู้เรียนรู้จริง**. [ออนไลน์], แหล่งที่มา: <http://apr.nsruc.ac.th> [18 พฤศจิกายน 2565].
- กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย. **การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)**. [ออนไลน์], แหล่งที่มา: <https://touchpoint.in.th> [12 พฤศจิกายน 2565].
- ณัชนัน แก้วชัยเจริญกิจ. **บทบาทของครูผู้สอนในการจัดกิจกรรมและวิธีการปฏิบัติตามแนวทางของ Active Learning**. [ออนไลน์], แหล่งที่มา: [๒๗ พฤศจิกายน ๒๕๖๕].
- นนทสิทธิ์ ธาดาวิทย์. **สรุปองค์ความรู้เรื่อง Active Learning**. [ออนไลน์], แหล่งที่มา: <http://www.teched.rmutt.ac.th> [๑๒ พฤศจิกายน ๒๕๖๕].
- พระไพศาล วิสาโล. **เทคโนโลยีในทัศนะของพุทธศาสนา**. [มีนาคม ปีที่ ๑๐ ฉบับที่ ๓]. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <http://visalo.org/columnInterview>.
- สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. แหล่งที่มา: <https://dictionary.orst.go.th>.
- Active Learning คืออะไร ทำไมถึงสำคัญกับการเรียนยุคใหม่**, [ออนไลน์], แหล่งที่มา: <https://www.bangkokbiznews.com> [๑๘ พฤศจิกายน ๒๕๖๕].
- Active Learning คืออะไร ทำไมถึงสำคัญกับการเรียนยุคใหม่**, [ออนไลน์], แหล่งที่มา: <https://www.bangkokbiznews.com> [๒๕ พฤศจิกายน ๒๕๖๕].
- Simon Kemp. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <https://datareportal.com/reports/digital-2023-thailand>. [13 February 2023].
- <https://pubhtml5.com/awlb/sbvl/basic>.
- <https://insku.com/idea>.
- <https://www.facebook.com/profile.php?id=61552783283811>.

<https://royalsociety.go.th/ศัพท์บัญญัติของสำนักงานราชบัณฑิตยสภา>.

<https://www.watnyanaves.net>.

<https://www.facebook.com/WatNyanaves.official>.

<https://www.lcbp.co.th/พุทธประวัติ>.

<https://www.hfocus.org/content/2023/03/27358>.

สัมภาษณ์

การสนทนากลุ่ม. ผู้ให้ข้อมูลสำคัญรูปที่ ๑ พระนิสิตชั้นปีที่ ๔, วันอังคารที่ ๑๖ มกราคม พ.ศ. ๒๕๖๗.

การสนทนากลุ่ม. ผู้ให้ข้อมูลสำคัญรูปที่ ๓ พระนิสิตชั้นปีที่ ๔, วันอังคารที่ ๑๖ มกราคม พ.ศ. ๒๕๖๗.

การสนทนากลุ่ม. ผู้ให้ข้อมูลสำคัญรูปที่ ๔ พระนิสิตชั้นปีที่ ๔, วันอังคารที่ ๑๖ มกราคม พ.ศ. ๒๕๖๗.

การสนทนากลุ่ม. ผู้ให้ข้อมูลสำคัญรูปที่ ๕ พระนิสิตชั้นปีที่ ๔, วันอังคารที่ ๑๖ มกราคม พ.ศ. ๒๕๖๗.

สัมภาษณ์. ผู้ให้ข้อมูลสำคัญรูปที่ ๒, พระนิสิตชั้นปีที่ ๑, วันอังคารที่ ๑๖ มกราคม พ.ศ. ๒๕๖๗.

สัมภาษณ์. ผู้ให้ข้อมูลสำคัญรูปที่ ๑ พระนิสิตชั้นปีที่ ๒, วันอังคารที่ ๑๖ มกราคม พ.ศ. ๒๕๖๗.

สัมภาษณ์. ผู้ให้ข้อมูลสำคัญรูปที่ ๒ พระนิสิตชั้นปีที่ ๒, วันอังคารที่ ๑๖ มกราคม พ.ศ. ๒๕๖๗.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

ใบรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์



ใบรับรองจริยธรรมการวิจัยของข้อเสนอการวิจัย
เอกสารข้อมูลคำอธิบายสำหรับผู้เข้าร่วมการวิจัยและใบยินยอม

หมายเลขข้อเสนอการวิจัย ว.๐๖/๒๕๖๗

ข้อเสนอการวิจัยนี้และเอกสารประกอบของข้อเสนอการวิจัยตามรายงานการแสดงด้านล่าง ได้รับการพิจารณาจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัย มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัยแล้ว คณะกรรมการฯ มีความเห็นว่าข้อเสนอการวิจัยที่จะดำเนินการมีความสอดคล้องกับหลักจริยธรรมสากล ตลอดจนกฎหมาย ข้อบังคับและข้อกำหนดภายในประเทศ จึงเห็นสมควรให้ดำเนินการวิจัยตามข้อเสนอการวิจัยนี้ได้

ชื่อข้อเสนอการวิจัย: การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์
 (The Development of Creative Media to Reinforce Buddhist Learning in Social Media)

รหัสข้อเสนอการวิจัย: MCU RS 800767034

สถาบันที่สังกัด: มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรีศรีโพธิ์

ผู้วิจัยหลัก: ผศ.พิเศษ ดร.อยุษกร งามชาติ

เอกสารที่พิจารณาพบทวน

- | | |
|---|--------------------------------|
| ๑. แบบเสนอโครงการวิจัย | ฉบับที่ วันที่ ๒๐ ธันวาคม ๒๕๖๖ |
| ๒. เอกสารชี้แจงข้อมูลผู้เข้าร่วมการวิจัย | ฉบับที่ วันที่ ๒๐ ธันวาคม ๒๕๖๖ |
| ๓. หนังสือแสดงเจตนายินยอมเข้าร่วมการวิจัย | ฉบับที่ วันที่ ๒๐ ธันวาคม ๒๕๖๖ |
| ๔. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล | ฉบับที่ วันที่ ๒๐ ธันวาคม ๒๕๖๖ |

(พระมหาสมบุญ วุฑฒิกโร, รศ.ดร.)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัย

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

๑๐ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๗

หมายเลขใบรับรอง: ว.๐๖/๒๕๖๗

วันที่ให้การรับรอง: ๑๐ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๗

วันหมดอายุใบรับรอง: ๑๐ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๘

หนังสือแสดงเจตนายินยอม

ข้าพเจ้า..... ได้ทราบรายละเอียดของโครงการวิจัยตลอดจนประโยชน์ และข้อเสี่ยงที่จะเกิดขึ้นต่อข้าพเจ้าจากผู้วิจัยแล้วอย่างชัดเจน ไม่มีสิ่งใดปิดบังซ่อนเร้นและยินยอมให้ทำการวิจัยในโครงการที่มีข้อข้างต้น และข้าพเจ้ารู้ว่าถ้ามีปัญหาหรือข้อสงสัยเกิดขึ้นข้าพเจ้าสามารถสอบถามผู้วิจัยได้ และข้าพเจ้าสามารถไม่เข้าร่วมโครงการวิจัยนี้เมื่อใดก็ได้ โดยไม่มีผลกระทบต่อข้าพเจ้า นอกจากนี้ผู้วิจัยจะเก็บข้อมูลเฉพาะเกี่ยวกับตัวข้าพเจ้าเป็นความลับ และจะเปิดเผยได้เฉพาะในรูปที่เป็นสรุปผลการวิจัย การเปิดเผยข้อมูลเกี่ยวกับตัวข้าพเจ้าต่อหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง กระทำได้เฉพาะกรณีจำเป็นด้วยเหตุผลทางวิชาการเท่านั้น

จึงยินยอมให้ ผศ.(พิเศษ) ดร.ยุษกร งามชาติ นักวิจัย/อาจารย์ประจำหลักสูตร สาขาวิชาพระพุทธศาสนา วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์บุลย์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ทำการเก็บข้อมูล ประกอบการทำงานโครงการวิจัย เรื่อง การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์

ลงชื่อ.....(ผู้เข้าร่วมการวิจัย)

วันที่ เดือน.....พ.ศ.

คำอธิบายของผู้วิจัย

ข้าพเจ้าได้อธิบายรายละเอียดของโครงการ ตลอดจนประโยชน์ของการวิจัย รวมทั้งข้อเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นแก่ผู้เข้าร่วมการวิจัยทราบแล้วอย่างชัดเจนโดยไม่มีสิ่งใดปิดบังซ่อนเร้น

ลงชื่อ.....
(ผู้วิจัย)

วันที่ เดือน.....พ.ศ.

หนังสือรับรองความปลอดภัยแก่ผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย

ข้าพเจ้า ผศ.(พิเศษ) ดร.อยุษกร งามชาติ นักวิจัย/อาจารย์ประจำหลักสูตร สาขาวิชา
พระพุทธศาสนา วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์ มหาววิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
ขอรับรองความปลอดภัยของผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย เรื่อง การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการ
เรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์ ดังต่อไปนี้

๑.ความปลอดภัยในชีวิตและร่างกาย ขณะเข้าร่วมโครงการวิจัย หากเกิดการเจ็บไข้ ผู้วิจัยจะ
เป็นรับผิดชอบการรักษาพยาบาล ตามความเหมาะสม

๒.ความปลอดภัยในเกียรติยศ และชื่อเสียง ผู้วิจัยจะไม่นำข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เข้าร่วม
โครงการวิจัยไปเผยแพร่ ซึ่งอาจจะกระทบต่อเกียรติยศชื่อเสียงของผู้ร่วมโครงการวิจัยและผู้อื่น และ
ผู้เข้าร่วมโครงการวิจัยมีสิทธิในการยกเลิกการเข้าร่วมโครงการวิจัย

๓.ความมั่นคงในอาชีพการงาน ผู้วิจัยขอรับรองว่าผู้เข้าร่วมโครงการวิจัยที่จะยังคงมีความ
มั่นคงในอาชีพการงานของตน ไม่ว่าจะทำงานในองค์กรอย่างนี้ หรือในองค์กรอื่น โดยที่โครงการวิจัย
ชุดนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อเสริมสร้างความรู้ ทักษะ และสันติขึ้นทั้งในระดับปัจเจกบุคคลและระดับองค์กร

คำอธิบายของผู้วิจัย

ข้าพเจ้าได้อธิบายรายละเอียดของโครงการ ตลอดจนประโยชน์ของการวิจัย รวมทั้งข้อเสี่ยงที่
อาจจะเกิดขึ้นแก่ผู้เข้าร่วมการวิจัยทราบแล้วอย่างชัดเจนโดยไม่มีสิ่งใดปิดบังซ่อนเร้น

ลงชื่อ.....(ผู้วิจัย)

ผศ.(พิเศษ) ดร.อยุษกร งามชาติ

วันที่ เดือน.....พ.ศ.

ภาคผนวก ข
หนังสือนำ



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน วิทยาลัยสงฆ์กาฬจนบุรี ศรีไพบูลย์

ที่ อว ๘๐๗๔/ ๐๐๒

วันที่ ๒ มกราคม ๒๕๖๗

เรื่อง เชิญเข้าร่วมประชุมกลุ่มงานวิจัย (Focus group)

นมัสการ พระครูปลัดมารุต วรมงคลโค, (ผศ.ดร.)

ด้วย ผศ.(พิเศษ) ดร.อัยยกร งามชาติ อาจารย์ประจำหลักสูตร สาขาวิชาพระพุทธศาสนา วิทยาลัยสงฆ์กาฬจนบุรี ศรีไพบูลย์ได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยงบประมาณปี พ.ศ.๒๕๖๗ ของ สกสว. เรื่อง “การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธ” เพื่อให้งานวิจัยมีองค์ความรู้ที่ครอบคลุม จึงขอเชิญ พระครูปลัดมารุต วรมงคลโค, (ผศ.ดร.) เข้าร่วมประชุมกลุ่มงานวิจัย ครั้งที่ ๑๖ กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๗ เวลา ๑๓.๐๐ - ๑๕.๓๐ น. โดยผ่านออนไลน์โปรแกรม zoom meeting ในการดำเนินการดังกล่าว

ดังนั้น วิทยาลัยสงฆ์กาฬจนบุรี ศรีไพบูลย์จึงขอความอนุเคราะห์ท่านมาเข้าร่วมประชุมกลุ่มงานวิจัยครั้งนี้ เพื่อให้เกิดประโยชน์ในองค์ความรู้ทางด้านวิชาการ ตามเอกสารที่แนบมานี้

เจริญพามาเพื่อทราบและอนุโมทนาบุญในการครั้งนี้

พระเทพปริยัติโสภณ

(พระเทพปริยัติโสภณ)

ผู้อำนวยการวิทยาลัยสงฆ์กาฬจนบุรี ศรีไพบูลย์



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบูลย์

ที่ อว ๘๐๗๔/๐๐๔

วันที่ ๒ มกราคม ๒๕๖๗

เรื่อง เชิญเข้าร่วมประชุมกลุ่มงานวิจัย (Focus group)

เจริญพร รศ.ดร.สุเทพ พรมเลิศ

ด้วย ผศ.(พิเศษ) ดร.อัยยกร งามชาติ อาจารย์ประจำหลักสูตร สาขาวิชาพระพุทธศาสนา วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบูลย์ได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยงบประมาณปี พ.ศ.๒๕๖๗ ของ สกสว. เรื่อง “การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธ” เพื่อให้งานวิจัยมีองค์ความรู้ที่ครอบคลุม จึงขอเชิญ รศ.ดร.สุเทพ พรมเลิศ เข้าร่วมประชุมกลุ่มงานวิจัย ครั้งที่ ๑๖ กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๗ เวลา ๑๓.๐๐ - ๑๕.๓๐ น. โดยผ่านออนไลน์โปรแกรม zoom meeting ในการดำเนินการดังกล่าว

ดังนั้น วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบูลย์จึงขอความอนุเคราะห์ท่านมาเข้าร่วมประชุมกลุ่มงานวิจัยครั้งนี้ เพื่อให้เกิดประโยชน์ในองค์ความรู้ทางด้านวิชาการ ตามเอกสารที่แนบมานี้

เจริญพรมาเพื่อทราบและอนุโมทนาบุญในการครั้งนี้

พระเทพปริยัติโสภณ
(พระเทพปริยัติโสภณ)

ผู้อำนวยการวิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบูลย์



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์

ที่ อว ๘๐๗๔/๐๐๓

วันที่ ๒ มกราคม ๒๕๖๗

เรื่อง เชิญเข้าร่วมประชุมกลุ่มงานวิจัย (Focus group)

เจริญพร ผศ.ดร.ทัศนีย์ เจนวิถีสุข

ด้วย ผศ.(พิเศษ) ดร.อัยยกร งามชาติ อาจารย์ประจำหลักสูตร สาขาวิชาพระพุทธศาสนา วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์ได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยงบประมาณปี พ.ศ.๒๕๖๗ ของ สกสว. เรื่อง “การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธ” เพื่อให้งานวิจัยมีองค์ความรู้ที่ครอบคลุม จึงขอเชิญ ผศ.ดร.ทัศนีย์ เจนวิถีสุข เข้าร่วมประชุมกลุ่มงานวิจัย ครั้งที่ ๑๖ กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๗ เวลา ๑๓.๐๐ - ๑๕.๓๐ น. โดยผ่านออนไลน์โปรแกรม zoom meeting ในการดำเนินการดังกล่าว

ดังนั้น วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์จึงขอความอนุเคราะห์ท่านมาเข้าร่วมประชุมกลุ่มงานวิจัยครั้งนี้ เพื่อให้เกิดประโยชน์ในองค์ความรู้ทางด้านวิชาการ ตามเอกสารที่แนบมานี้

เจริญพรมาเพื่อทราบและอนุโมทนาบุญในการครั้งนี้

พระเทพปริยัติโสภณ
(พระเทพปริยัติโสภณ)

ผู้อำนวยการวิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบูลย์

ที่ **อว ๘๐๓๔/๐๐๖**

วันที่ **๒ มกราคม ๒๕๖๗**

เรื่อง เชิญเข้าร่วมประชุมกลุ่มงานวิจัย (Focus group)

เจริญพร ผศ.สอนประจันต์ เสียงมัน

ด้วย ผศ.(พิเศษ) ดร.ยุษกร งามชาติ อาจารย์ประจำหลักสูตร สาขาวิชาพระพุทธศาสนา วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบูลย์ได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยงบประมาณปี พ.ศ.๒๕๖๗ ของ สกสว. เรื่อง “การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธ” เพื่อให้งานวิจัยมีองค์ความรู้ที่ครอบคลุม จึงขอเชิญ ผศ.สอนประจันต์ เสียงมัน เข้าร่วมประชุมกลุ่มงานวิจัย ครึ่งนี้ ในวันศุกร์ที่ ๑๖ กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๗ เวลา ๑๓.๐๐ - ๑๕.๓๐ น. โดยผ่านออนไลน์โปรแกรม zoom meeting ในการดำเนินการดังกล่าว

ดังนั้น วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบูลย์จึงขอความอนุเคราะห์ท่านมาเข้าร่วมประชุมกลุ่มงานวิจัยครั้งนี้ เพื่อให้เกิดประโยชน์ในองค์ความรู้ทางด้านวิชาการ ตามเอกสารที่แนบมานี้

เจริญพรมาเพื่อทราบและอนุโมทนาบุญในการครั้งนี้

พระเทพปริยัติโสภณ

(พระเทพปริยัติโสภณ)

ผู้อำนวยการวิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบูลย์



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบูลย์

ที่ **อว ๘๐๓๔/๐๐๕**

วันที่ **๒ มกราคม ๒๕๖๗**

เรื่อง เชิญเข้าร่วมประชุมกลุ่มงานวิจัย (Focus group)

เจริญพร ผศ.(พิเศษ) ดร.นันทพล โรจนโกศล

ด้วย ผศ.(พิเศษ) ดร.อัยยกร งามชาติ อาจารย์ประจำหลักสูตร สาขาวิชาพระพุทธศาสนา วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบูลย์ได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยงบประมาณปี พ.ศ.๒๕๖๗ ของ สกสว. เรื่อง “การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธ” เพื่อให้งานวิจัยมีองค์ความรู้ที่ครอบคลุม จึงขอเชิญ ผศ.(พิเศษ) ดร. นันทพล โรจนโกศล เข้าร่วมประชุมกลุ่มงานวิจัย ครึ่งนี้ ในวันศุกร์ที่ ๑๖ กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๗ เวลา ๑๓.๐๐ - ๑๕.๓๐ น. โดยผ่านออนไลน์โปรแกรม zoom meeting ในการดำเนินการดังกล่าว

ดังนั้น วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบูลย์จึงขอความอนุเคราะห์ท่านมาเข้าร่วมประชุมกลุ่มงานวิจัยครั้งนี้ เพื่อให้เกิดประโยชน์ในองค์ความรู้ทางด้านวิชาการ ตามเอกสารที่แนบมานี้

เจริญพรมาเพื่อทราบและอนุโมทนาบุญในการครั้งนี้

พระเทพปริยัติโสภณ

(พระเทพปริยัติโสภณ)

ผู้อำนวยการวิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบูลย์



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบูลย์

ที่ อว ๘๐๗๔/๐๐๑

วันที่ ๒ มกราคม ๒๕๖๗

เรื่อง เชิญเข้าร่วมประชุมกลุ่มงานวิจัย (Focus group)

นมัสการ พระครูปลัดวิศรุต ธีรสัทโธ

ด้วย ผศ.(พิเศษ) ดร.อยุธยา งามชาติ อาจารย์ประจำหลักสูตร สาขาวิชาพระพุทธศาสนา วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบูลย์ได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยงบประมาณปี พ.ศ.๒๕๖๗ ของ สกสว. เรื่อง “การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธ” เพื่อให้งานวิจัยมีองค์ความรู้ที่ครอบคลุม จึงขอเชิญ พระครูปลัดวิศรุต ธีรสัทโธ เข้าร่วมประชุมกลุ่มงานวิจัย ครังนี้ ในวันศุกร์ที่ ๑๖ กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๗ เวลา ๑๓.๐๐ - ๑๕.๓๐ น. โดยผ่านออนไลน์โปรแกรม zoom meeting ในการดำเนินการดังกล่าว

ดังนั้น วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบูลย์จึงขอความอนุเคราะห์ท่านมาเข้าร่วมประชุมกลุ่มงานวิจัยครั้งนี้ เพื่อให้เกิดประโยชน์ในองค์ความรู้ทางด้านวิชาการ ตามเอกสารที่แนบมานี้

เจริญพามาเพื่อทราบและอนุโมทนาบุญในการครั้งนี้

พระเทพปริยัติโสภณ
(พระเทพปริยัติโสภณ)

ผู้อำนวยการวิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบูลย์

ภาคผนวก ค
เครื่องมือการวิจัย

เครื่องมือวิจัย ที่ใช้ในการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคม ออนไลน์

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบ่งเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ประเมินสื่อและกิจกรรมการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์

ส่วนที่ 2 ประเมินแบบสัมภาษณ์/การสนทนากลุ่ม

ส่วนที่ 1 ประเมินสื่อและกิจกรรมการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์

โครงการวิจัยการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์

แบบประเมินการหาค่าความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ

ส่วนที่ 1 ประเมินสื่อด้านเนื้อหาและเทคนิคเพื่อการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์

การตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ ๓ คนเพื่อตรวจค่าความสอดคล้องทางด้านเนื้อหาและด้านเทคนิคเพื่อพัฒนาต้นแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์และเพื่อพัฒนาการเรียนรู้วิถีพุทธผ่านสื่อสร้างสรรค์ในสังคม

ให้คะแนน +๑ ถ้าแน่ใจในความถูกต้องด้านเนื้อหาและด้านเทคนิคเพื่อพัฒนาต้นแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์และเพื่อพัฒนาการเรียนรู้วิถีพุทธผ่านสื่อสร้างสรรค์ในสังคม

ให้คะแนน ๐ ถ้าไม่แน่ใจ

ให้คะแนน -๑ ถ้าไม่แน่ใจในความถูกต้องด้านเนื้อหาและด้านเทคนิคเพื่อพัฒนาต้นแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์และเพื่อพัฒนาการเรียนรู้วิถีพุทธผ่านสื่อสร้างสรรค์ในสังคม

ข้อที่	ข้อความ	ระดับการพิจารณา									รวม	ค่า IOC	สรุป
		คนที่ ๑			คนที่ ๒			คนที่ ๓					
		๑	๐	-๑	๑	๐	-๑	๑	๐	-๑			
๑	๑ ความเหมาะสม ด้านเนื้อหา	✓			✓			✓			๓	๑	ใช้ได้

	-เนื้อหาส่งเสริมให้เรียนรู้ด้วยตนเองได้ -เนื้อหาเข้ากับยุคสมัยและสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ -เนื้อหา มีความเหมาะสมกับการพัฒนาจิตและปัญญา												
๒	ความเหมาะสมด้านการใช้ภาษา -ภาษาที่ใช้กระชับเข้าใจชัดเจน -ภาษาที่ใช้ถูกต้องตามหลักกรรม	✓			✓			✓			๓	๑	ใช้ได้
๓	ด้านสื่อเกมการ์ด -การใช้สัญลักษณ์รูปภาพดึงดูดและน่าสนใจ -การใช้ตัวอักษรอ่านง่ายชัดเจน -การใช้สีในสื่อเกมการ์ด	✓			✓			✓			๓	๑	ใช้ได้
๔	การออกแบบรูปแบบสื่อเกมการ์ด -รูปแบบสื่อเกมการ์ด -วัสดุที่ใช้	✓			✓			✓			๓	๑	ใช้ได้

งานวิจัยการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบการ์ดโดยใช้ข้อความที่คัดสรรจากถ้อยคำที่เป็นลายลักษณ์อักษรผ่านภาษาและสัญลักษณ์ในรูปแบบของคำสอนที่ปรากฏในคัมภีร์ขุททกนิกาย ๓ คัมภีร์ ได้แก่ ขุททกปาฐะ ธรรมบท และพุทธอุทาน โดยคัดสรรถ้อยคำผ่านคำสอนจากพระคัมภีร์ได้จำนวน ๔๓ ใบ สามารถแบ่งเป็น ๓ ชุด ดังรายละเอียดใน QR Code ดังนี้

(๑) ชุดคัมภีร์ ๙ พระสูตร เป็นการ์ดภาพประกอบคำสอนจากพระสูตรในคัมภีร์ขุททกปาฐะที่สามารถตีความได้หลากหลายมุมมองตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้นกับชีวิตของผู้เล่นที่ต้องการคำชี้แนะจากเกมการ์ด โดยชุดคัมภีร์ ๙ พระสูตรมีการ์ด ๙ ใบ เริ่มต้นเกมการ์ดจากการเลือกการ์ด ๑ ใน ๙ ใบนี้ เพื่อสะท้อนถึง point of you

(สแกน QR Code เพื่อดูสื่อเกมการ์ดชุดคัมภีร์ ๙ พระสูตร)



(๒) ชุดทางแห่งธรรม เป็นการถ่ายภาพประกอบคำสอนจากคัมภีร์ธรรมบทให้ผู้เล่นที่ต้องการหลักการเพื่อเป็นแนวทางการปฏิบัติตนสำหรับการดำเนินชีวิตปัจจุบันจากเกมการ์ด โดยชุดทางแห่งธรรมมีการ์ด ๒๖ ใบ เกมการ์ดที่ให้เลือกเป็นใบที่ ๒ เพื่อสะท้อนถึง Buddha Dhamma's guidance (สแกน QR Code เพื่อดูสื่อเกมการ์ดชุดทางแห่งธรรม)



(๓) ชุดพุทธอุทาน เป็นการถ่ายภาพประกอบคำสอนจากคัมภีร์อุทานให้ผู้เล่นที่ต้องการหลักคิดในการดำเนินชีวิตปัจจุบันจากเกมการ์ด โดยชุดพุทธอุทานมีการ์ด ๘ ใบ เกมการ์ดที่ให้เลือกใบที่ ๓ เพื่อสะท้อนการสรุปหลักคิดด้วยวิธีแห่งธรรม (สแกน QR Code เพื่อดูสื่อเกมการ์ดชุดพุทธอุทาน)



ขั้นตอนการใช้ชุดเกมการ์ด

ขั้นตอนแรก เลือกชุดคัมภีร์ ๙ พระสูตร การ์ดจำนวน ๙ ใบ ขึ้นมา สับการ์ดเพื่อคละกัน ทำจิตให้สงบ กลับมาตระหนักรู้โลกภายในของตนเอง นึกถึง Pain point หรือสถานการณ์ที่เกิดขึ้น สิ่งที่กำลังเผชิญหรือต้องการก้าวข้าม ขอคำชี้แนะจากตัวตนภายในเพื่อสะท้อนถึง point of you แล้วเลือกการ์ดขึ้นมา ๑ ใบ

ขั้นที่สอง เลือกชุดทางแห่งธรรม การ์ดจำนวน ๒๖ ใบ ขึ้นมา สับการ์ดเพื่อคละกัน ทำจิตให้สงบ กลับมาตระหนักรู้โลกภายในของตนเอง ขอคำชี้แนะจากตัวตนภายในเพื่อสะท้อนถึง Buddha Dhamma's guidance แล้วเลือกการ์ดขึ้นมา ๑ ใบ

ขั้นที่ ๓ เลือกชุดพุทธอุทาน การ์ดจำนวน ๘ ใบ ขึ้นมา สับการ์ดเพื่อคละกัน ทำจิตให้สงบ กลับมาตระหนักรู้โลกภายในของตนเอง ขอคำชี้แนะจากตัวตนภายในเพื่อสะท้อนการสรุปหลักคิดด้วยวิธีแห่งธรรม

ชุดคัมภีร์ ๙ พระสูตร

คัมภีร์ขุททกปาฐะ จำนวน ๙ บท ๙ พระสูตร

คัดสรรพระสูตรละ ๑ เนื้อหาสำหรับข้อความประกอบเกมการ์ด ดังนี้

(๑) สรณคมน์ ว่าด้วยการถึงพระรัตนตรัยเป็นสรณะ

พระสูตรที่ ๑ - การ์ดใบที่ ๑ การถึงพระรัตนตรัยเป็นสรณะ¹⁹³



(๒) ทสสิกขาบท ว่าด้วยสิกขาบท ๑๐ ประการ

พระสูตรที่ ๒ - ใบที่ ๒ การสมาทานสิกขาบท ๑๐ ประการ¹⁹⁴



(๓) ทวัตตังสาการ ว่าด้วยอาการ ๓๒

พระสูตรที่ ๓ - ใบที่ ๓ อาการ ๓๒¹⁹⁵



¹⁹³ พ.ช. (ไทย) ๒๕/๑/๑.

¹⁹⁴ พ.ช. (ไทย) ๒๕/๒/๒-๓.

¹⁹⁵ พ.ช. (ไทย) ๒๓/๓/๔.

(๔) สามเณรปัญหา ว่าด้วยการถามปัญหากับโสปากสามเณร
พระสูตรที่ ๔ - ใบที่ ๔ สามเณรปัญหา¹⁹⁶



(๕) มงคลสูตร ว่าด้วยมงคล ๓๘ ประการ
พระสูตรที่ ๕ - ใบที่ ๕ มงคล ๓๘ ประการ¹⁹⁷



(๖) รตนสูตร ว่าด้วยรัตนอันประณีต
พระสูตรที่ ๖ - ใบที่ ๖ รัตนสูตร ว่าด้วยรัตนอันประณีต¹⁹⁸



(๗) ติโรกฺขทสฺสูตร ว่าด้วยเรื่องเปรตที่อยู่ภายนอกฝาเรือน
พระสูตรที่ ๗ - ใบที่ ๗ ติโรกฺขทสฺสูตร ว่าด้วยเรื่องเปรตที่อยู่ภายนอกฝาเรือน¹⁹⁹

¹⁹⁶ ข.ข. (ไทย) ๒๓/๔/๕.

¹⁹⁷ ข.ข. (ไทย) ๒๕/๑-๑๓/๖-๘.

¹⁹⁸ ข.ข. (ไทย) ๒๕/๑๘/๑๔.

¹⁹⁹ ข.ข. (ไทย) ๒๕/๘/๑๖.



ใบที่ ๗
ปรตนอกฝาเรือน
ติโรกฐตสูตร
ว่าด้วยเรื่องปรต

ที่อยู่ภายนอกฝาเรือน
ห้วงน้ำที่เต็ม
ย่อมยังสมุทรสาคร
ให้เต็มเปี่ยมฉนใด
ทวนที่ทวยกอุทิศให้
จากมนุษย์โลกนี้
ย่อมสำเร็จแก่ปรตทั้งหลาย
ฉนนั่นเหมือนกัน

(๘) นิธิกัณฐสูตร ว่าด้วยการฝังชุมทรัพย์

พระสูตรที่ ๘ - ใบที่ ๘ นิธิกัณฐสูตร ว่าด้วยการฝังชุมทรัพย์²⁰⁰



ใบที่ ๘
การฝังชุมทรัพย์
นิธิกัณฐสูตร
ว่าด้วยการฝังชุมทรัพย์

ชุมทรัพย์นี้ไม่ทั่วไปแก่คนเหล่านั้น
ทั้งใจก็รักเอาไปไม่ได้...
ผู้มีปัญญาควรทำแต่บุญที่จะเป็นชุมทรัพย์
ติดตามตนตลอดไป
ชุมทรัพย์นี้ให้ผลอันน่าปรารถนาทุกประการ
แก่เทวดาและมนุษย์
ปรารถนาผลใด ๆ ผลนั้น ๆ ทุกอย่าง
จะได้ด้วยชุมทรัพย์นี้

(๙) เมตตสูตร ว่าด้วยการแผ่เมตตา

พระสูตรที่ ๙ - ใบที่ ๙ เมตตสูตร ว่าด้วยการแผ่เมตตา²⁰¹



ใบที่ ๙
เมตตสูตร
ว่าด้วยการแผ่เมตตา

ขอให้สัตว์เหล่านั้นทั้งหมด
จงมีตนเป็นสุขเถิด
...แผ่เมตตาจิตอย่างไม่มีประมาณ
ไปยังสรรพสัตว์
ดูจุมารดาเฝ้าจนอมบุตรคนเดียว
ด้วยชีวิตฉนน

ชุดทางแห่งธรรม

คัมภีร์ธรรมบท บทแห่งธรรม หรือบทร้อยกรองเอ่ยนธรรม มี จำนวน ๔๒๗ คาถา แบ่งเป็นวรรค
ได้ ๒๖ วรรค คัดสรร วรรคละ ๑ เนื้อความสำหรับข้อความประกอบเกมการ์ด ดังนี้

(๑) ยมกวรรค หมวดว่าด้วยธรรมเป็นคู่กัน

วรรคที่ ๑ - ใบที่ ๑ ยมกวรรค หมวดว่าด้วยธรรมเป็นคู่กัน

²⁰⁰ ข.ข. (ไทย) ๒๕/๙/๑๘.

²⁰¹ ข.ข. (ไทย) ๒๕/๕-๗/๒๑-๒๒.

มัญญกุณฑลวิสูตร²⁰²



ใบที่ ๑
ยมกวรรค
มัญญกุณฑลวิสูตร

ธรรมทั้งหลายมีใจเป็นหัวหน้า
มีใจเป็นใหญ่ สำเร็จด้วยใจ
ถ้าคนมีใจ ก็จะพูดดีหรือทำดี
ตามไปด้วย
เพราะความดีนั้น
สุขย่อมติดตามเขาไป
เหมือนเงาติดตามตัวเขาไปฉะนั้น

(๒) อัปปมาทวรรค หมวดว่าด้วยความไม่ประมาท

วรรคที่ ๒ - ใบที่ ๒ อัปปมาทวรรค หมวดว่าด้วยความไม่ประมาท เทวสหายกภิกขุวิสูตร²⁰³



ใบที่ ๒
อัปปมาทวรรค
เทวสหายกภิกขุวิสูตร

ผู้มีปัญญาดี เป็นผู้ไม่ประมาท
ในเมื่อผู้อื่นประมาท เป็นผู้ตื่นอยู่โดยมาก
ในเมื่อผู้อื่นหลับ
ย่อมละทิ้งคนมีปัญญาพราหมณ์ไปไกล
เหมือนม้าดีเข้าจัด
วิ่งละทิ้งม้าที่หมดแรงไว้ ฉะนั้น

(๓) จิตตวรรค หมวดว่าด้วยการฝึกจิต

วรรคที่ ๓ - ใบที่ ๓ จิตตวรรค หมวดว่าด้วยการฝึกจิต เมขิยเถรวิสูตร²⁰⁴



ใบที่ ๓
จิตตวรรค
เมขิยเถรวิสูตร

จิตที่ดีมีรณ กวัดแกว่ง รักษายาก ห้ามยาก
ผู้มีปัญญา สามารถควบคุมให้ตรงได้
เหมือนช่างศร ดัดลูกศรให้ตรง ฉะนั้น

(๔) ปุพผวรรค หมวดว่าด้วยดอกไม้

วรรคที่ ๔ - ใบที่ ๔ ปุพผวรรค หมวดว่าด้วยดอกไม้ ปาฏิกาสีวกวิสูตร²⁰⁵²⁰² พ.ธ. (ไทย) ๒๕/๒/๒๔.²⁰³ พ.ธ. (ไทย) ๒๕/๒๔/๓๓.²⁰⁴ พ.ธ. (ไทย) ๒๕/๓๓/๓๕.²⁰⁵ พ.ธ. (ไทย) ๒๕/๕๐/๔๒.



(๕) พาลวรรค หมวดว่าด้วยคนพาล

วรรคที่ ๕ - ใบที่ ๕ พาลวรรค หมวดว่าด้วยคนพาล อัญญตรปริสวัตถุ²⁰⁶



(๖) ปณติตตวรรค หมวดว่าด้วยบัณฑิต

วรรคที่ ๖ - ใบที่ ๖ ปณติตตวรรค หมวดว่าด้วยบัณฑิต ลกฺขณทกภทฺทียเถรวัตถุ²⁰⁷



(๗) อรหัตตวรรค หมวดว่าด้วยพระอรหันต์

วรรคที่ ๗ - ใบที่ ๗ อรหัตตวรรค หมวดว่าด้วยพระอรหันต์ โกสัณพีวาสีตีสสเถรสวณณวัตถุ²⁰⁸

²⁰⁶ ข.ธ. (ไทย) ๒๕/๖๐/๔๕.

²⁰⁷ ข.ธ. (ไทย) ๒๕/๘๑/๕๓.

²⁰⁸ ข.ธ. (ไทย) ๒๕/๙๖/๕๙.



(๘) สหัสสวรค หมวดว่าด้วยหนึ่งในร้อยในพัน
 วรคที่ ๘ - ใบที่ ๘ สหัสสวรค หมวดว่าด้วยหนึ่งในร้อยในพัน ตัมพหาฐิกโจรฆาตกวัตถุ²⁰⁹



(๙) ปาปวรค หมวดว่าด้วยบาป
 วรคที่ ๙ - ใบที่ ๙ ปาปวรค หมวดว่าด้วยบาป อสัณฺญตปริกาขารภิกขุวัตถุ²¹⁰



(๑๐) ทัณขวรค หมวดว่าด้วยการลงทัณฑ์
 วรคที่ ๑๐ - ใบที่ ๑๐ ทัณขวรค หมวดว่าด้วยการลงทัณฑ์²¹¹ ฉัพพัคคิยภิกขุวัตถุ²¹²

²⁰⁹ พ.ธ. (ไทย) ๒๕/๑๐๐/๖๑.

²¹⁰ พ.ธ. (ไทย) ๒๕/๑๒๑/๖๙.

²¹¹ ลงทัณฑ์ ตามความหมายในวรรณคดีคือ การใช้กำลังทำร้าย เช่น ฆ่า หรือเบียดเบียนบุคคลอื่น ให้ได้รับความเดือดร้อน โดยการใช้ท่อนไม้ ก้อนดิน และวาจาที่หยาบคายให้ร้ายป้ายสี ตลอดถึงการใช้บทบัญญัติ บทลงโทษที่เอื้อประโยชน์ตนเป็นเครื่องมือ ((พ.ธ.อ. ๕/๔๐-๕๘)

²¹² พ.ธ. (ไทย) ๒๕/๑๓๐/๗๒.



ใบที่ ๑๐
ทณวารรค
ฉัพพคคยภิกขุวัตถุ

สัตว์ทุกประเภท
ย่อมสะดุ้งกลัวโทษทัณฑ์
สัตว์ทุกประเภท ย่อมรักชีวิต
บุคคลนำตน เข้าไปเปรียบเทียบแล้ว
ไม่ควรฆ่าเอง ไม่ควรใช้ให้คนอื่นฆ่า

(๑๑) ขรวารรค หมวดว่าด้วยความขรา

วรรคที่ ๑๑ - ใบที่ ๑๑ ขรวารรค หมวดว่าด้วยความขรา วิสาขาสหยาภิการวัตถุ²¹³

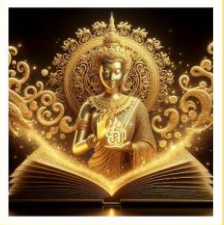


ใบที่ ๑๑
ขรวารรค
วิสาขาสหยาภิการวัตถุ

เมื่อโลกถูกเป็นไฟ อยู่เป็นนิตย์
ทำไมจึงมีหัวเราะเร่าเรงกันอยู่เล่า
เธอทั้งหลายถูกความมืดปกคลุม
ใจไม่แสวงหาดวงประทีปกันเล่า

(๑๒) อัตตวารรค หมวดว่าด้วยตน

วรรคที่ ๑๒ - ใบที่ ๑๒ อัตตวารรค หมวดว่าด้วยตน อุปนันทสัถยปุตตเถรวัตถุ²¹⁴



ใบที่ ๑๒
อัตตวารรค
อุปนันทสัถยปุตตเถรวัตถุ

บัณฑิตพึงตั้งตนไว้
ในคุณธรรมที่เหมาะสมก่อน
แล้วสอนคนอื่นในภายหลัง
จึงจะไม่ผิดพลาด

(๑๓) โลกวารรค หมวดว่าด้วยเรื่องโลก

วรรคที่ ๑๓ - ใบที่ ๑๓ โลกวารรค หมวดว่าด้วยเรื่องโลก สุทโธทนะวัตถุ²¹⁵

²¹³ ขุ.ธ. (ไทย) ๒๕/๑๔๖/๗๗.

²¹⁴ ขุ.ธ. (ไทย) ๒๕/๑๕๘/๘๑.

²¹⁵ ขุ.ธ. (ไทย) ๒๕/๑๖๘/๘๕.



(๑๔) พุทธวรรค หมวดว่าด้วยเรื่องพระพุทธเจ้า

วรรคที่ ๑๔ - ใบที่ ๑๔ พุทธวรรค หมวดว่าด้วยเรื่องพระพุทธเจ้า เอรกปัตตนาคราชวรรค²¹⁶



(๑๕) สุขวรรค หมวดว่าด้วยความสุข

วรรคที่ ๑๕ - ใบที่ ๑๕ สุขวรรค หมวดว่าด้วยความสุข ปเสนทิโกศลวรรค²¹⁷



(๑๖) ปิยวรรค หมวดว่าด้วยสิ่งเป็นที่รัก

วรรคที่ ๑๖ - ใบที่ ๑๖ ปิยวรรค หมวดว่าด้วยสิ่งเป็นที่รัก ปัญจสตทวารกวรรค²¹⁸

²¹⁶ ข.ธ. (ไทย) ๒๕/๑๘๒/๙๐.

²¹⁷ ข.ธ. (ไทย) ๒๕/๒๐๔/๙๖.

²¹⁸ ข.ธ. (ไทย) ๒๕/๒๑๗/๑๐๐.

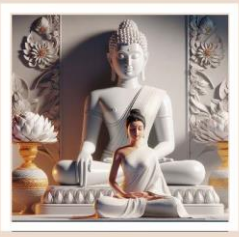


ใบที่ ๑๖
ปิยวารรค
ปัญจสตทวารกัตถุ

บุคคลผู้สมบูรณ์ด้วยศีล และทัสสนะ
ดำรงอยู่ในธรรม กล่าวคำสัตย์
ทำหน้าที่ของตน
ย่อมเป็นที่รักของประชาชน

(๑๗) โกธวารรค หมวดว่าด้วยความโกรธ

วรรคที่ ๑๗ - ใบที่ ๑๗ โกธวารรค หมวดว่าด้วยความโกรธ อุตตราอุปาสิกาวัตถุ²¹⁹

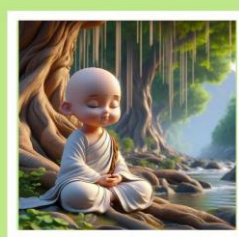


ใบที่ ๑๗
โกธวารรค
อุตตราอุปาสิกาวัตถุ

บุคคลพึงชนะคนโกรธ
ด้วยความไม่โกรธ
พึงชนะคนไม่ดีด้วยความดี
พึงชนะคนดะหนี่ด้วยการให้
พึงชนะคนเลาะเลอะด้วยคำสัตย์

(๑๘) มลวารรค หมวดว่าด้วยมลทินทางใจ

วรรคที่ ๑๘ - ใบที่ ๑๘ มลวารรค หมวดว่าด้วยมลทินทางใจ อัญญตรพราหมณวัตถุ²²⁰



ใบที่ ๑๘
มลวารรค
อัญญตรพราหมณวัตถุ

ผู้มีปัญญา พึงกำจัดมลทินของตน
ทีละน้อย ทุกขณะโดยลำดับ
เหมือนช่างทองกำจัดสนิมทอง ฉะนั้น

(๑๙) ฐัมมภูฏวารรค หมวดว่าด้วยผู้ตั้งอยู่ในธรรม

วรรคที่ ๑๙ - ใบที่ ๑๙ ฐัมมภูฏวารรค หมวดว่าด้วยผู้ตั้งอยู่ในธรรม ฉัพพัคคิยวัตถุ²²¹

²¹⁹ ข.ธ. (ไทย) ๒๕/๒๒๓/๑๐๒.

²²⁰ ข.ธ. (ไทย) ๒๕/๒๓๙/๑๐๖.

²²¹ ข.ธ. (ไทย) ๒๕/๒๕๘/๑๑๒.



ใบที่ ๑๙
ธัมมัญญวรรค
ฉัพพัคคยัตถุ
บุคคลไม่เชื่อว่าเป็นบัณฑิต
เพียงเพราะพูดมาก
แต่ผู้มีความเกษม
ไม่มีเวร ไม่มีภัย
จึงจะชื่อว่า เป็นบัณฑิต

(๒๐) มัคควรรค หมวดว่าด้วยมรรค

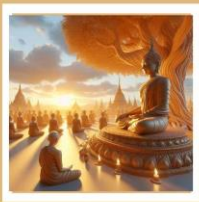
วรรคที่ ๒๐ - ใบที่ ๒๐ มัคควรรค หมวดว่าด้วยมรรค ปธานกัมมิกตีสสเถรวัตถุ²²²



ใบที่ ๒๐
มัคควรรค
ปธานกัมมิกตีสสเถรวัตถุ
คนที่ไม่ขยันในเวลาที่ควรขยัน
ทั้งที่ยังหนุ่มยังสาว มีกำลัง แต่กลับเกียจคร้าน
มีความคิดใฝ่ต่ำ ปราศจากความเพียร
เกียจคร้านมาก ย่อมไม่ประสบความสำเร็จ ด้วยปัญญา

(๒๑) ปกิณณการวรรค หมวดว่าด้วยเรื่องเบ็ดเตล็ด

วรรคที่ ๒๑ - ใบที่ ๒๑ ปกิณณการวรรค หมวดว่าด้วยเรื่องเบ็ดเตล็ด จิตตคหปติวัตถุ²²³



ใบที่ ๒๑
ปกิณณการวรรค
จิตตคหปติวัตถุ
คนมีศรัทธา สมบูรณ์ด้วยศีล
เพียบพร้อมด้วยยศ และโภคทรัพย์
จะไปสู่ถิ่นใด ๆ ย่อมได้รับการบูชา ในถิ่นนั้น ๆ

(๒๒) นิรยวรรค หมวดว่าด้วยคนทำกรรมชั่วตกนรก

วรรคที่ ๒๒ - ใบที่ ๒๒ นิรยวรรค หมวดว่าด้วยคนทำกรรมชั่วตกนรก อีสสาปกตอิติถีวัตถุ²²⁴

²²² พ.ธ. (ไทย) ๒๕/๒๘๐/๑๑๙.

²²³ พ.ธ. (ไทย) ๒๕/๓๐๓/๑๒๗.

²²⁴ พ.ธ. (ไทย) ๒๕/๓๑๔/๑๓๑.



ใบที่ ๒๒
นิริยวรรค

อิสสาปกตอิติวัตถุ

ความชั่ว ไม่ทำลายเสียดีกว่า
เพราะระลึกถึงความชั่ว
บุคคลย่อมเดือดร้อนในภายหลัง
ส่วนความดีทำให้เกิดดีกว่า
เพราะทำแล้วระลึกถึงภายหลัง
บุคคลย่อมไม่เดือดร้อน

(๒๓) นาควรรค หมวดว่าด้วยช้าง

วรรคที่ ๒๓ - ใบที่ ๒๓ นาควรรค หมวดว่าด้วยช้าง อตตันทนัตถุ²²⁵

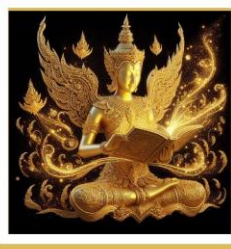


ใบที่ ๒๓
นาควรรค
อตตันทนัตถุ

เราจักอดกลั้นด้วยคำสวดเกิน
เหมือนพญาช้างในสงคราม
อดทนสู้รบที่ตกจากแสง
เพราะคนจำนวนมากเป็นผู้พิสด
คนทั้งหลายนำสัตว์พาหนะที่ฝึกแล้ว
ไปสู่ที่ประชุม
พระราชาย่อมทรงราชพาหนะที่ฝึกแล้ว
ในหมู่มนุษย์
คนที่อดกลั้นด้วยคำสวดเกินได้
ชื่อว่าเป็นผู้ฝึกตนได้แล้ว
เป็นผู้ประเสริฐที่สุด

(๒๔) ตัณหาวรรค หมวดว่าด้วยตัณหา

วรรคที่ ๒๔ - ใบที่ ๒๔ ตัณหาวรรค หมวดว่าด้วยตัณหา สักกเทวราชวัตถุ²²⁶



ใบที่ ๒๔
ตัณหาวรรค
สักกเทวราชวัตถุ

การให้ธรรม ชนะการให้ทั้งปวง
รสแห่งธรรม ชนะรสทั้งปวง
ความยินดีในธรรม ชนะความยินดีทั้งปวง
ความสิ้นตัณหา ชนะทุกขทั้งปวง

(๒๕) ภิกขุวรรค หมวดว่าด้วยภิกษุ

วรรคที่ ๒๕ - ใบที่ ๒๕ ภิกขุวรรค หมวดว่าด้วยภิกษุ นังคลภูฏเณรวัตถุ²²⁷

²²⁵ พ.ธ. (ไทย) ๒๕/๓๒๐ - ๓๒๑/๑๓๓.

²²⁶ พ.ธ. (ไทย) ๒๕/๓๕๔/๑๔๔.

²²⁷ พ.ธ. (ไทย) ๒๕/๓๗๙-๓๘๐/๑๕๑.



(๒๖) พราหมณวรรค หมวดว่าด้วยพราหมณ์

วรรคที่ ๒๖ - ใบที่ ๒๖ พราหมณวรรค หมวดว่าด้วยพราหมณ์ อานันทเถรวัตถุ²²⁸



ชุดพุทธอุทยาน

คัมภีร์อุทยาน พระสูตรแสดงคาถาพุทธอุทยาน ว่าด้วยพระพุทธพจน์ที่ทรงเปล่งออกมาด้วยกำลังปิติ
โสมนัส มี ๘๐ สูตร ๙๕ คาถา แบ่งเป็นวรรคได้ ๘ วรรค คัดสรร วรรคละ ๑ เนื้อความสำหรับข้อความ
ประกอบเกมการ์ด ดังนี้

(๑) โพธิวรรค หมวดว่าด้วยการถึงพระรัตนตรัยเป็นสรณะ

วรรคที่ ๑ - ใบที่ ๑ โพธิวรรค ปฐมโพธิสูตร²²⁹



(๒) มุจจลินทวรรค หมวดว่าด้วยพญานาคมุจลินท์

²²⁸ ข.ธ. (ไทย) ๒๕/๓๘๗/๑๕๔

²²⁹ ข.อุ. (ไทย) ๒๕/๑/๑๗๑-๑๗๒.

วรรคที่ ๒ - ใบที่ ๒ มุจจลินทวรรค มุจจลินทสูตร²³⁰

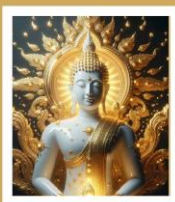


ใบที่ ๒
มุจจลินทวรรค
มุจจลินทสูตร

พุทธอุทาน
 วิเวก เป็นความสุขของผู้สันโดษ
 ผู้มีธรรมปรากฏแล้ว
 ผู้เห็นอยู่ ความไม่เบียดเบียน
 คือความสำเร็จในสัตว์ทั้งหลาย
 เป็นสุขในโลก
 ความเป็นผู้ปราศจากราคะ
 คือความสว่างงามทั้งหลายได้
 เป็นสุขในโลก
 ความกำจัด อัสสมิมานะได้ เป็นสุขอย่างยิ่ง

(๓) นันทวรรค หมวดว่าด้วยพระนันทเถระ

วรรคที่ ๓ - ใบที่ ๓. นันทวรรค ยโสชสูตร²³¹

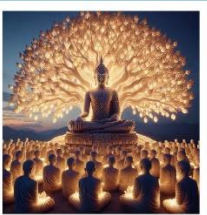


ใบที่ ๓
นันทวรรค
ยโสชสูตร

ภิกษุใดละหนามคือกามได้
 ชนะการค้าได้ ชนะการทำร้ายได้
 และชนะการจองจำได้
 ภิกษุนั้นดำรงมั่น ไม่หวั่นไหวดุจภูเขาย่อมไม่หวั่นไหว เพราะสุขและทุกข์

(๔) เมฆิยวรรค หมวดว่าด้วยพระเมฆิยเถระ

วรรคที่ ๔ - ใบที่ ๔ เมฆิยวรรค สุนทรีสูตร²³²



ใบที่ ๔
เมฆิยวรรค
สุนทรีสูตร

พุทธอุทาน
 คนทั้งหลายผู้ไม่สำรวม
 ชอบกล่าวทิ่มแทงผู้อื่นด้วยวาจา
 เหมือนทหารเข้าศึก ทิ่มแทงช้างที่ออกรศึก
 ด้วยลูกศร ฉะนั้น
 ภิกษุผู้มีจิตไม่คิดประทุษร้าย
 พึงคำหยาบคาย
 ที่คนพาลกล่าวแล้ว
 พึงอดกลั้นไว้ได้

(๕) โสณเถรวรรค หมวดว่าด้วยพระโสณเถระ

วรรคที่ ๕ - ใบที่ ๕ โสณเถรวรรค ปิยตรสูตร²³³

²³⁰ ขุ.อุ. (ไทย) ๒๕/๑๑/๑๘๙-๑๙๐.

²³¹ ขุ.อุ. (ไทย) ๒๕/๒๓/๒๑๘.

²³² ขุ.อุ. (ไทย) ๒๕/๘๓/๒๕๐.

²³³ ขุ.อุ. (ไทย) ๒๕/๔๑/๒๕๔.



(๖) ชัจจันธรรค หมวดว่าด้วยผู้บอดโดยกำเนิด
วรรคที่ ๖ - ใบที่ ๖ ชัจจันธรรค อุปปัชชติสูตร²³⁴



(๗) จุฬวรรค หมวดว่าด้วยเรื่องเล็กน้อย
วรรคที่ ๗ - ใบที่ ๗ จุฬวรรค ปฐมลกฺขณกฺกัฏฐิตยสูตร²³⁵



(๘) ปาฏลิกามิยวรรค หมวดว่าด้วยปาฏลิกาม
วรรคที่ ๘ - ใบที่ ๘ ปาฏลิกามิยวรรค วิสาขาสูต²³⁶

²³⁴ ข.อุ. (ไทย) ๒๕/๖๐/๓๐๘.

²³⁵ ข.อุ. (ไทย) ๒๕/๖๑/๓๐๘.

²³⁶ ข.อุ. (ไทย) ๒๕/๗๘/๓๔๑.



ส่วนที่ 2 ประเมินแบบสัมภาษณ์/การสนทนากลุ่ม

ประเด็นที่ใช้ในการสัมภาษณ์และการสนทนากลุ่ม ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ ๓ คน เพื่อตรวจค่าความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์หรือเนื้อหาเพื่อพัฒนาต้นแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์และเพื่อพัฒนาการเรียนรู้วิถีพุทธผ่านสื่อสร้างสรรค์ในสังคม

ให้คะแนน +๑ ถ้าแน่ใจว่าข้อความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์หรือเนื้อหาเพื่อพัฒนาต้นแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์และเพื่อพัฒนาการเรียนรู้วิถีพุทธผ่านสื่อสร้างสรรค์ในสังคม

ให้คะแนน ๐ ถ้าไม่แน่ใจ

ให้คะแนน -๑ ถ้าแน่ใจว่าข้อความไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์หรือเนื้อหาเพื่อพัฒนาต้นแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์และเพื่อพัฒนาการเรียนรู้วิถีพุทธผ่านสื่อสร้างสรรค์ในสังคม

ข้อที่	ข้อความถาม	ระดับการพิจารณา									รวม	ค่า IOC	สรุป
		คนที่ ๑			คนที่ ๒			คนที่ ๓					
		๑	๐	-๑	๑	๐	-๑	๑	๐	-๑			
๑	ท่านเคยเล่นเกมการ์ดมาก่อนหรือไม่ และชอบหรือไม่ เพราะเหตุใด	✓			✓			✓			๓	๑	ใช้ได้
๒	เทคนิคใดในเกมการ์ดชุดนี้ที่ท่านชื่นชอบมากที่สุด เพราะเหตุใด	✓			✓			✓			๓	๑	ใช้ได้

๓	เมื่อท่านนึกถึง ปัญห า ที่ ยากลำบาก หรือ อุปสรรค (pain point) เกมการ์ด ชุดนี้ช่วยชี้แนว ทางแก้ไขปัญหา ให้ท่านได้เกิดการ เรียนรู้วิถีพุทธบ้าง หรือไม่ อย่างไร	✓			✓			✓			๓	๑	ใช้ได้
๔	ท่านได้เกิดการ เรียนรู้วิถีพุทธ อย่างไรบ้างจาก สื่อเกมการ์ดชุดนี้	✓			✓			✓			๓	๑	ใช้ได้

แบบสัมภาษณ์เพื่อสำรวจข้อมูล

ข้อมูลทั่วไป

1 ชื่อ..... นามสกุล..... ฉายา.....

2 ชั้นปีที่.....

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้วิถีพุทธ

ประเด็นสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ ดังนี้

๑) ท่านเคยเล่นเกมการ์ดมาก่อนหรือไม่ และชอบหรือไม่ เพราะเหตุใด

๒) เทคนิคใดในเกมการ์ดชุดนี้ที่ท่านชื่นชอบมากที่สุด เพราะเหตุใด

๓) เมื่อท่านนึกถึงปัญหาที่ยากลำบาก หรืออุปสรรค (pain point) เกมการ์ดชุดนี้ช่วยชี้แนว
ทางแก้ไขปัญหาให้ท่านได้เกิดการเรียนรู้วิถีพุทธบ้างหรือไม่ อย่างไร

๔) ท่านได้เกิดการเรียนรู้วิถีพุทธอย่างไรบ้างจากสื่อเกมการ์ดชุดนี้

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ

ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบสื่อพุทธศิลป์ จำนวน ๑ รูป ได้แก่

พระครูปลัดวิศรุต ธีรสัทโธ,ดร.

ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบสื่อ จำนวน ๑ คน ได้แก่

ผศ.ดร.ทัศนีย์ เจนวนิสุข

ผู้เชี่ยวชาญด้านพระพุทธศาสนา จำนวน ๒ คน ได้แก่

๑ รศ.ดร.สุเทพ พรมเลิศ

๒ ผศ.(พิเศษ) ดร.นันทพล โรจนโกศล

ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้ จำนวน ๒ รูป/คน ได้แก่

๑ พระครูปลัดमारุต วรมงคล ,ผศ.ดร.

๒ ผศ.สอนประจันต์ เสียงเย็น

ภาคผนวก ง
ภาพประกอบการลงพื้นที่

๑. กิจกรรมอบรมพระสอนศีลธรรมในการจัดการเรียนรู้จากเกมการ์ตูนวิถีพุทธ

- สำนักงานพระสอนศีลธรรมสามารถนำผลการวิจัยไปใช้ในการพัฒนาศักยภาพการจัดการเรียนรู้ให้แก่พระสอนศีลธรรม โดยการจัดกิจกรรมต่อเนื่องจากโครงการวิจัยที่ได้ทำไป
- พระสอนศีลธรรมสามารถนำกิจกรรมที่ใช้ในการวิจัยไปขยายผลในการจัดการเรียนรู้แก่นักเรียนในโรงเรียนวิถีพุทธ

๒. ด้านวิชาการ

- วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรีศรีโพธิ์บุปผ์สามารถการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรเพื่อส่งเสริมการพัฒนาศักยภาพในการบูรณาการองค์ความรู้ทางพระพุทธศาสนามาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

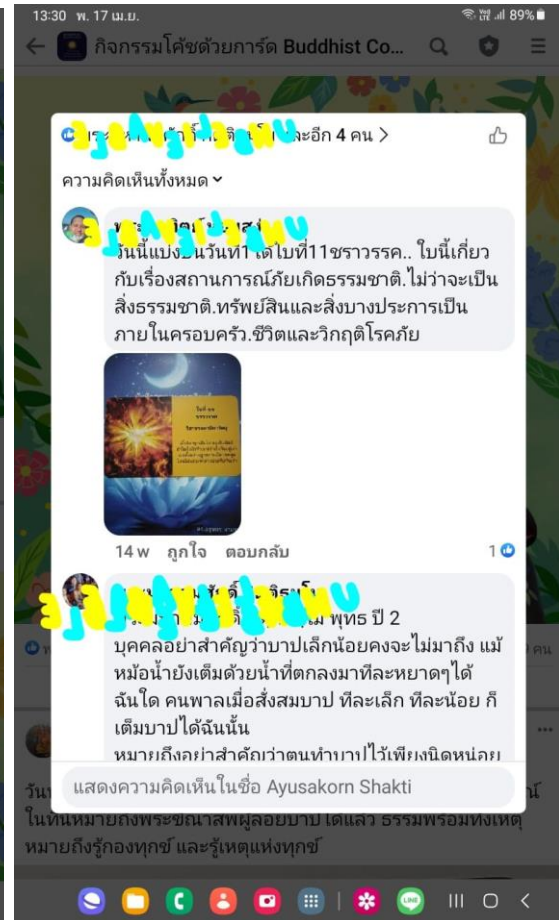
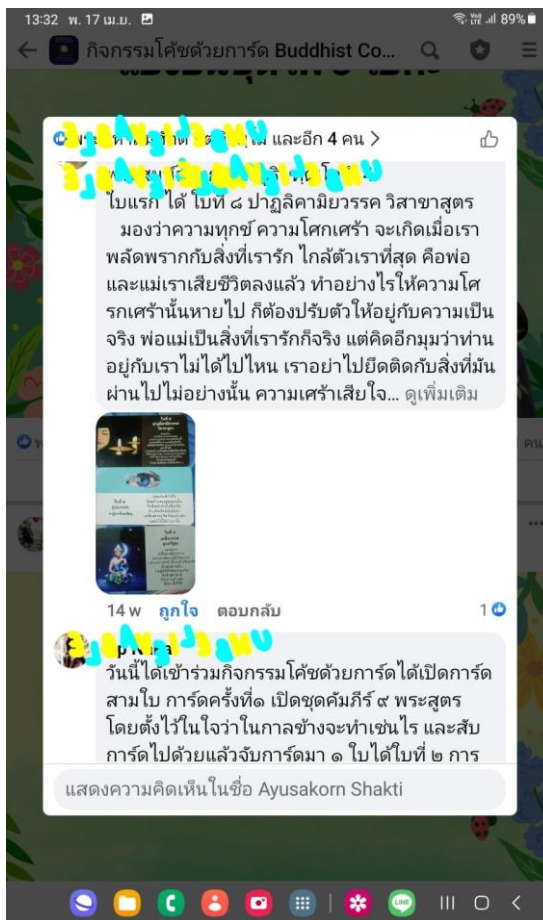
๓. ภาพกิจกรรมโครงการการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์

ภาพการจัดกิจกรรมการอบรมพระสอนศีลธรรมในพื้นที่วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์บุปผ์





ภาพกิจกรรมเสริมหลักสูตรนอกเวลาเรียน: การเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์กับกิจกรรมโค้ชด้วยการ์ด



ภาคผนวก จ
ผลผลิต ผลลัพธ์ ผลกระทบ

ผลผลิตที่ได้รับ

ลำดับ	ผลผลิต	จำนวนนำส่ง/หน่วยนับ	รายละเอียดผลผลิต
๑	บทความตีพิมพ์ในวารสารระดับชาติ (TCI 2)	๑ บทความ	องค์ความรู้เรื่องการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์
๒	ต้นแบบผลิตภัณฑ์ (prototype)	๑ ต้นแบบ	ต้นแบบสื่อสร้างสรรค์การเรียนรู้วิถีพุทธในรูปแบบชุดเกมการ์ด และรูปแบบสื่อดิจิทัล

ต้นแบบสื่อรูปแบบชุดเกมการ์ด

ต้นแบบสื่อรูปแบบสื่อดิจิทัล

สื่อดิจิทัล จำนวน ๔๓ ใบ สามารถแบ่งเป็น ๓ ชุด ดังรายละเอียดใน QR Code ดังนี้

- (๔) ชุดคัมภีร์ ๙ พระสูตร เป็นการถ่ายภาพประกอบคำสอนจากพระสูตรในคัมภีร์ขุททกปาฐะที่สามารถตีความได้หลากหลายมุมมองตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้นกับชีวิตของผู้เล่นที่ต้องการคำชี้แนะจากเกมการ์ด โดยชุดคัมภีร์ ๙ พระสูตรมีการ์ด ๙ ใบ เริ่มต้นเกมการ์ดจากการเลือกการ์ด ๑ ใน ๙ ใบนี้ เพื่อสะท้อนถึง point of you

(สแกน QR Code เพื่อดูสื่อเกมการ์ดชุดคัมภีร์ ๙ พระสูตร)



- (๕) ชุดทางแห่งธรรม เป็นการถ่ายภาพประกอบคำสอนจากคัมภีร์ธรรมบทให้ผู้เล่นที่ต้องการหลักการเพื่อเป็นแนวทางการปฏิบัติตนสำหรับการดำเนินชีวิตปัจจุบันจากเกมการ์ด โดยชุดทางแห่งธรรมมีการ์ด ๒๖ ใบ เกมการ์ดที่ให้เลือกเป็นใบที่ ๒ เพื่อสะท้อนถึง Buddha Dhamma's guidance (สแกน QR Code เพื่อดูสื่อเกมการ์ดชุดทางแห่งธรรม)



- (๖) ชุดพุทธอุทาน เป็นการถ่ายภาพประกอบคำสอนจากคัมภีร์อุทานให้ผู้เล่นที่ต้องการหลักคิดในการดำเนินชีวิตปัจจุบันจากเกมการ์ด โดยชุดพุทธอุทานมีการ์ด ๘ ใบ เกมการ์ดที่ให้เลือกใบที่ ๓ เพื่อสะท้อนการสรุปหลักคิดด้วยวิธีแห่งธรรม

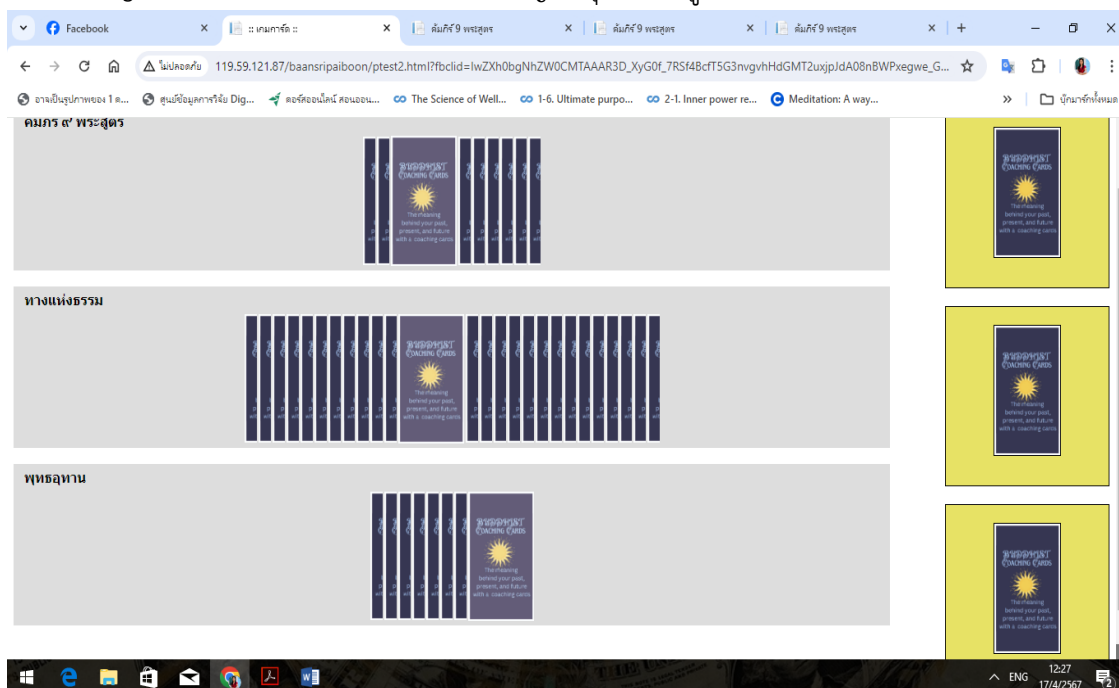
(สแกน QR Code เพื่อดูสื่อเกมการ์ดชุดพุทธอุทยาน)



และสื่อดิจิทัลทางเว็บไซต์วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพลย์

<http://119.59.121.87/baansripaiboon/ptest2.html> ผ่านทางกลุ่มเฟซบุ๊ก Buddhist

Coaching Cards และเว็บไซต์วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพลย์



ภาพแสดงต้นแบบสื่อการ์ดดิจิทัลวิพุทธ

ผลลัพธ์

ลำดับ	ข้อมูลการนำผลผลิตของโครงการวิจัยและนวัตกรรมไปสู่การสร้างผลลัพธ์	จำนวน/หน่วยนับ	รายละเอียดโดยสังเขป
๑	ผลงานการตีพิมพ์	๑ เรื่อง	บทความวิจัยเรื่องการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์
๒	กิจกรรมสร้างการมีส่วนร่วม	๑ กิจกรรม	กิจกรรมการโค้ชด้วยการ์ด

ผลกระทบ

ลำดับ	ผลกระทบบที่เกิดขึ้น	รายละเอียดผลกระทบ
๑	ด้านวิชาการ	พัฒนาชุดความรู้สื่อสร้างสรรค์การเรียนรู้วิถีพุทธ
๒	ด้านสังคม	พระสอนศีลธรรมได้นำชุดเกมการ์ดไปใช้เป็นสื่อในการจัดการเรียนการสอนให้นักเรียนในโรงเรียนวิถีพุทธ
๓	ด้านนโยบาย	การขยายความรู้ให้แก่หน่วยงาน สำนักงานศูนย์ประสานงานสุขภาวะวิถีพุทธ ชัยบุรี จังหวัดพัทลุง



ที่ ๑๓/๒๕๖๗ ศสพ.ชัยบุรี

ชมรมจิตตปัญญา วัดโตนโสภณะปัญญาวิหาร

วันที่ ๒๓ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๗

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ใช้ชื่อย่อการดัดแปลงพุทธ

เรียน ผศ.พิเศษ ดร.อัยยกร งามชาติ

สิ่งที่ส่งมาด้วย รายละเอียด กิจกรรม

ด้วยองค์การบริหารส่วนตำบลชัยบุรี พัทลุง จัดโครงการสืบสานตำนานเมืองเก่าชัยบุรี ปี ๒๕๖๗ นั้น ถือเป็นการร่วมสืบสานตำนานเมืองเก่าชัยบุรี รักษา ต่อยอด เพื่อถวายเป็นพุทธบูชา สักการะครู อาจารย์และสิ่งศักดิ์สิทธิ์ คุณูปการของบรรพชนตั้งแต่อดีต จรรโลงวันสำคัญทางพุทธศาสนา มาชนบูชา

ชมรมจิตตปัญญาวัดโตนโสภณะปัญญาวิหาร และภาคีเครือข่าย ชมรมจิตตปัญญาภาคใต้ ร่วมจัดกิจกรรมเสริมสร้างสุขภาวะทางปัญญา(จิตตปัญญา) แสดงผลงานของสมาชิกกลุ่มสามวัย “หนึ่งเดียวชัยบุรี” สานเสวนา “๓๔๕ ปีวิถีความเข้าใจแห่งรัก: ปัญญา (จิตตปัญญา)” ประวัติศาสตร์ ภูมิปัญญาท้องถิ่น อัตลักษณ์ และคุณค่า วันเสาร์ ๒๔ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๗ เวลา ๐๓.๐๐ น.-๐๕.๐๐ น. จึงขอเชิญท่านร่วมสานเสวนาใช้ชื่อย่อการดัดแปลงพร้อมนวัตกรรมการผ่าน Zoom ตามรายละเอียดแนบท้าย

เจริญพร

(พระครูสิทธิการโสภณ)

สำนักงาน ศสพ.วัดโตนโสภณะปัญญาวิหาร ดร.ณัฐชาญ ธรรมธนไพศาล ๐๙๕๗๗๔๐๓๐๗

ศูนย์เรียนรู้สุขภาวะวิถีพุทธ วัดเขาเมืองเก่า พระศรีชัย กิตติสาโร อ.สุพรรณบุรี เรื่องเพชร ๐๙๙-๐๙๔๒๔๒๓



แบบ สพ.๐๙.

**หนังสือรับรองการใช้ประโยชน์จากผลงานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์
มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย**

วันที่..22 เมษายน 2567.....

เรื่อง การรับรองการใช้ประโยชน์ของผลงานวิจัย/งานสร้างสรรค์**เรียน** ผู้อำนวยการวิจัยสถาบันวิจัยพุทธศาสตร์

ข้าพเจ้า ดร.ณัฐชาญ์ ธรรมธนไพศาล ตำแหน่ง .ประธาน ชมรมจิตตปัญญา (พัทลุง) ภาคใต้.....
 ชื่อหน่วยงาน/องค์กร/ชุมชน สำนักงานศูนย์ประสานงานสุขภาวะวิถีพุทธ ชัยบุรี จังหวัดพัทลุง
 ที่อยู่ วัดโดนโสภณะปัญญาวีราร หมู่ที่ ๑ ต.ชัยบุรี อ.เมือง จ.พัทลุง
 โทรศัพท์ ๐๙๕๗๗๔๐๓๐๗
 ขอรับรองว่าได้มีการนำผลงานวิจัย/งานสร้างสรรค์ ของมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย เรื่อง การ
 พัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์
 ซึ่งเป็นผลงานวิจัย/งานสร้างสรรค์ของ ผศ.พิเศษ ดร.อัยยกร งามชาติ
 โดยนำไปใช้ประโยชน์ ดังนี้

- ☒ การใช้ประโยชน์เชิงวิชาการ เช่น การบรรยาย การสอน การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน
- ☒ การใช้ประโยชน์ด้านความรู้ในพระพุทธศาสนา
- ☐ การใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ เช่น งานวิจัยและ/หรืองานสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาสิ่งประดิษฐ์
- ☐ การใช้ประโยชน์เชิงนโยบายหรือระดับประเทศ
- ☒ การใช้ประโยชน์ตามวัตถุประสงค์/เป้าหมายของงานวิจัย/งานสร้างสรรค์

ช่วงเวลาที่น่าไปใช้ประโยชน์ ตั้งแต่ ๒๔ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๗ ซึ่งการนำผลงานวิจัย/งานสร้างสรรค์ เรื่องนี้ไปใช้
 ประโยชน์นั้น ก่อให้เกิดผลดี ดังนี้

- ๑ การเรียนรู้ผ่านสื่อเกมจะช่วยสร้างประสบการณ์ตรงที่มีความหมายให้แก่ผู้เรียนผ่านการเชื่อมโยง
 ประสบการณ์ตรงและการตีความหมายจากถ้อยคำและสัญลักษณ์ รวมถึงจะสัญลักษณ์หรือตัวอักษร ให้ผู้เรียน
 เกิดกระบวนการเรียนรู้หลากหลายมิติ ทำให้เข้าใจง่ายขึ้น และกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้คำสอนจากพระคัมภีร์
- ๒ การพัฒนาต้นแบบสื่อการเรียนรู้วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ดผ่านกระบวนการเสริมสร้างการเรียนรู้จาก
 การโค้ชด้วยการด ช่วยให้เกิดกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาทักษะชีวิตของตนเองด้วยคำสอนจากพระคัมภีร์
- ๓.การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้เรียนผ่านการโค้ชด้วยไฟมีด้นชีวีตให้เข้าถึงกระบวนการปรับเปลี่ยน
 พฤติกรรมผู้เรียนได้ดีขึ้น

ขอรับรองว่าข้อความข้างต้นเป็นจริงทุกประการ

ลงชื่อ

Nattacha T.

(นางสาวณัฐชาญ์ ธรรมธนไพศาล)

ตำแหน่ง .ประธานชมรมจิตตปัญญา (พัทลุง)ภาคใต้...

หมายเหตุ: ท่านสามารถประทับตราของหน่วยงานในเอกสารนี้ได้ (ถ้ามี)

ภาคผนวก ฉ
หนังสือรับรองการนำงานวิจัยไปใช้ประโยชน์



แบบ สท.๐๙.

**หนังสือรับรองการใช้ประโยชน์จากผลงานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์
มหาวิทยาลัยมหจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย**

วันที่ ๑๕ มีนาคม ๒๕๖๗

เรื่อง การรับรองการใช้ประโยชน์ของผลงานวิจัย/งานสร้างสรรค์

เรียน ผู้อำนวยการวิทยาลัยสถาบันวิจัยพุทธศาสตร์

ข้าพเจ้า พระเทพปริยัติโสภณ, ดร. ตำแหน่ง ผู้อำนวยการวิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์พลย์ ที่อยู่ ๓๖๘ หมู่ ๒ ต.หนองโรง อ.พนมทวน จ.กาญจนบุรี โทรศัพท์ ๐๘๑ ๘๕๗ ๗๔๗๘ ขอรับรองว่าได้มีการนำผลงานวิจัย/งานสร้างสรรค์ ของมหาวิทยาลัยมหจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย เรื่อง การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์ ซึ่งเป็นผลงานวิจัย/งานสร้างสรรค์ของ ผศ.พิเศษ ดร.อยุธยา งามชาติ ได้นำไปใช้ประโยชน์ ดังนี้

- ☒ การใช้ประโยชน์เชิงวิชาการ เช่น การบรรยาย การสอน การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน
- ☒ การใช้ประโยชน์ด้านความรู้ในพระพุทธศาสนา
- ☐ การใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ เช่น งานวิจัยและ/หรืองานสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาสิ่งประดิษฐ์
- ☐ การใช้ประโยชน์เชิงนโยบายหรือระดับประเทศ
- ☒ การใช้ประโยชน์ตามวัตถุประสงค์/เป้าหมายของงานวิจัย/งานสร้างสรรค์

ช่วงเวลาที่ผ่านมาไปใช้ประโยชน์ ตั้งแต่ ๘ มกราคม ๒๕๖๗ จนถึง ๒๙ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๗ ซึ่งการนำผลงานวิจัย/งานสร้างสรรค์ เรื่องนี้ไปใช้ประโยชน์นั้น ก่อให้เกิดผลดี ดังนี้

- ๑ การเรียนรู้ผ่านสื่อเกมจะช่วยสร้างประสบการณ์ตรงที่มีความหมายให้แก่ผู้เรียนผ่านการเชื่อมโยงประสบการณ์ตรงและการตีความจากถ้อยคำและสัญลักษณ์ รวมถึงจะสัญลักษณ์หรือตัวอักษร ให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้หลากหลายมิติ ทำให้เข้าใจง่ายขึ้น และกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้จากพระคัมภีร์
- ๒ การพัฒนาต้นแบบสื่อการเรียนรู้วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ดผ่านกระบวนการเสริมสร้างการเรียนรู้จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผู้เรียนมีส่วนร่วมและให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเองนอกชั้นเรียนโดยผู้สอนทำหน้าที่เป็นโค้ชและผู้อำนวยการความสะดวกเพื่อให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาทักษะชีวิตของตนเองโดยมีอาจารย์ทำหน้าที่จัดกระบวนการเรียนรู้นอกเวลาเรียนให้แก่นิสิตชั้นปีที่ ๑ นิสิตชั้นปีที่ ๒ และนิสิตชั้นปีที่ ๔ เพื่อกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ โดยสร้างพื้นที่การเรียนรู้ร่วมกันในระบบออนไลน์ทางกลุ่มเฟซบุ๊ก เปิดพื้นที่ให้ผู้เรียน ใคร่ครวญสะท้อนการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง จากการค้นคว้าองค์ความรู้เพิ่มเติมนอกเวลาเรียน เป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนอย่างยิ่ง

ขอรับรองว่าข้อความข้างต้นเป็นจริงทุกประการ

พระเทพปริยัติโสภณ

(พระเทพปริยัติโสภณ, ดร.)

ผู้อำนวยการวิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์พลย์



แบบ สฟ.๐๙.

หนังสือรับรองการใช้ประโยชน์จากผลงานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์
มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

วันที่ ๑๘ เมษายน ๒๕๖๗

เรื่อง การรับรองการใช้ประโยชน์ของผลงานวิจัย/งานสร้างสรรค์

เรียน ผู้อำนวยการวิทยาลัยสถาบันวิจัยพุทธศาสตร์

ข้าพเจ้า พระมหาบุญรอด มหาวีโร,ดร ตำแหน่ง ผู้อำนวยการสำนักงานพระสอนศีลธรรม จังหวัดกาญจนบุรี
 ชื่อหน่วยงาน/องค์กร/ชุมชน สำนักงานพระสอนศีลธรรม จังหวัดกาญจนบุรี
 ที่อยู่ เลขที่ ๓๖๘ หมู่ ๒ ต.หนองโรง อ.พนมทวน จ.กาญจนบุรี
 โทรศัพท์ ๐๙๓-๕๑๐๔๖๐

ขอรับรองว่าได้มีการนำผลงานวิจัย/งานสร้างสรรค์ ของมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย เรื่อง การพัฒนาสื่อ
 สร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์
 ซึ่งเป็นผลงานวิจัย/งานสร้างสรรค์ของ ผศ.พิเศษ ดร.อยุษกร งามชาติ
 ได้นำไปใช้ประโยชน์ ดังนี้

- ☒ การใช้ประโยชน์เชิงวิชาการ เช่น การบรรยาย การสอน การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน
- ☒ การใช้ประโยชน์ด้านความรู้ในพระพุทธศาสนา
- ☐ การใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ เช่น งานวิจัยและ/หรืองานสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาสิ่งประดิษฐ์
- ☐ การใช้ประโยชน์เชิงนโยบายหรือระดับประเทศ
- ☒ การใช้ประโยชน์ตามวัตถุประสงค์/เป้าหมายของงานวิจัย/งานสร้างสรรค์

ช่วงเวลาที่น่าไปใช้ประโยชน์ ตั้งแต่ ๘ มกราคม ๒๕๖๗ จนถึง ๒๙ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๗ ซึ่งการนำผลงานวิจัย/งาน
 สร้างสรรค์ เรื่องนี้ไปใช้ประโยชน์นั้น ก่อให้เกิดผลดี ดังนี้

๑ การเรียนรู้ผ่านสื่อเกมจะช่วยสร้างประสบการณ์ตรงที่มีความหมายให้แก่ผู้เรียนผ่านการเชื่อมโยง
 ประสบการณ์ตรงและการตีความหมายจากถ้อยคำและสัญลักษณ์ รวมถึงจะสัญลักษณ์หรือตัวอักษร ให้ผู้เรียนเกิด
 กระบวนการเรียนรู้หลากหลายมิติ ทำให้เข้าใจง่ายขึ้น และกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้คำสอนจากพระคัมภีร์

๒ การพัฒนาต้นแบบสื่อการเรียนรู้วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ดผ่านกระบวนการเสริมสร้างการเรียนรู้จากการ
 จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผู้เรียนมีส่วนร่วมและให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเองนอกชั้นเรียนโดยผู้สอนทำหน้าที่
 เป็นโค้ชและผู้อำนวยการความสวดเพื่อให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาทักษะชีวิตของตนเอง และผู้เรียนที่
 ทำหน้าที่พระสอนศีลธรรมได้พัฒนาทักษะ นำไปประยุกต์ใช้สอนนักเรียนโรงเรียนวิถีพุทธ นับเป็นประโยชน์ต่อการ
 พัฒนาทักษะของพระสอนศีลธรรมเป็นอย่างยิ่ง

ขอรับรองว่าข้อความข้างต้นเป็นจริงทุกประการ

(พระมหาบุญรอด มหาวีโร,ดร)

ผู้อำนวยการสำนักงานวิชาการ

ภาคผนวก ช
บทความวิจัย



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน คณะพุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย โทร. 035 248 000-5

ที่ อว 8002/018

วันที่ 10 เมษายน 2567

เรื่อง การตอบรับตีพิมพ์บทความในวารสาร มจร พุทธศาสตร์ปริทรรศน์

เรียน คุณอุษกร งามชาติ, พระครูปริยัติกาญจนกิจ, พระครูศรีธรรมวรารณ, พระครูกาญจนกิจโสภณ และ คุณสันทยา ประภารัตน์

ตามที่ท่านได้ส่งบทความเรื่อง “การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์ รหัสบทความ 272481” เพื่อตีพิมพ์บทความในวารสาร มจร พุทธศาสตร์ปริทรรศน์ ซึ่งเป็นวารสารที่ได้ผ่านการประเมินคุณภาพจากศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) โดยได้รับการจัดอันดับในวารสารกลุ่มที่ 2 (Tier 2) จนถึงวันที่ 31 ธันวาคม 2567 บัดนี้กองบรรณาธิการวารสารฯ ได้ทำการพิจารณาตรวจสอบบทความ และบทความได้รับการประเมินพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Review) จำนวน 3 ท่าน จึงเห็นสมควรรับรองบทความให้ได้รับการตีพิมพ์ใน วารสาร มจร พุทธศาสตร์ปริทรรศน์ (Print ISSN 3027-7442, Online ISSN 3027-7450) ปีที่ 8 ฉบับที่ 1 (มกราคม - เมษายน 2567)

ทั้งนี้ บทความได้รับการแก้ไขสมบูรณ์แล้ว และได้เผยแพร่ปรากฏสถานะออนไลน์เป็น “Published” ในระบบ Thai Journals Online (ThaiJO) ท่านสามารถดาวน์โหลดบทความฉบับสมบูรณ์ได้จาก <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jmb/index>

จึงเรียนแจ้งเพื่อทราบ และ ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รศ.ดร.ณัฏฐ์ ศรีดี)

บรรณาธิการ วารสาร มจร พุทธศาสตร์ปริทรรศน์

วารสาร มจร พุทธศาสตร์ปริทรรศน์

ติดต่อ: พระมหาดวงเด่น ฐิตญาโณ, ผศ. ดร.

โทร: 092-556-4635, Line: 092-556-4635 อีเมล: Duangden.tun@mcu.ac.th

การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์ The development of creative media to reinforce buddhist learning in social media

¹ผศ.พิเศษ ดร.อัยยกร งามชาติ, ²พระครูปริยัติกาญจนกิจ, ³พระครูศรีธรรมวรารณ
⁴พระครูกาญจนกิจโสภณ และ ⁵สันทยา ประภารัตน์

¹Asst.Prof.Dr.Ayusakorn Ngamchat, ² Phrakhrupriyatikanchanakic,
³Phrakhrusritammawaraporn, ⁴Phrakhrukanchanakitsophon
and ⁵ Santhaya Prapharat

^{1,2,3,4}วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบุลย์

⁵คณะพุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาและสังเคราะห์รูปแบบการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคม 2) เพื่อพัฒนาต้นแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์ 3) เพื่อพัฒนาการเรียนรู้วิถีพุทธผ่านสื่อสร้างสรรค์ในสังคมออนไลน์ การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ เน้นที่การออกแบบและพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อสร้างเสริมการเรียนรู้วิถีพุทธในรูปแบบชุดเกมการ์ดการเรียนรู้เพื่อการหยั่งรู้ ในพื้นที่วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบุลย์ โดยมีผู้ให้ข้อมูลสำคัญในการสัมภาษณ์ 25 รูป/คน และการสนทนากลุ่ม 5 รูป

ผลการวิจัยพบว่า 1) รูปแบบการใช้สื่อวิถีพุทธในสังคมออนไลน์ในปัจจุบันมีหลากหลายรูปแบบ และเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เป็นที่นิยมมากที่สุด ได้แก่ เฟซบุ๊ก (Facebook) ในประเทศไทยปี 2023 มีผู้ใช้เฟซบุ๊ก 48.10 ล้านคน งานวิจัยฉบับนี้ผู้วิจัยเน้นการพัฒนาสื่อต้นแบบในรูปแบบเกมการ์ดซึ่งจัดเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ จากนั้นจึงนำสื่อการ์ดต้นแบบมาพัฒนาเป็นการ์ดในรูปแบบดิจิทัลเพื่อเผยแพร่ในสื่อสังคมออนไลน์ช่องทางเฟซบุ๊กและเว็บไซต์ของวิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบุลย์

2) การพัฒนาต้นแบบสื่อการเรียนรู้วิถีพุทธผ่านกระบวนการเสริมสร้างการเรียนรู้จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผู้เรียนมีส่วนร่วมและให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเองนอกชั้นเรียน การเรียนรู้ผ่านสื่อเกมจะช่วยสร้างประสบการณ์ตรงที่มีความหมายให้แก่ผู้เรียนผ่านการเชื่อมโยงประสบการณ์ตรง 3) การพัฒนาต้นแบบสื่อในรูปแบบเกมการ์ดและสื่อดิจิทัล แล้วนำเสนอหาและรูปแบบของสื่อการเรียนรู้วิถีพุทธมาพัฒนาเป็นโปรแกรมประยุกต์ในรูปแบบเกมการ์ดดิจิทัล และอธิบายองค์ความรู้จากการ์ดในแต่ละใบผ่านเครือข่ายออนไลน์เว็บไซต์วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบุลย์

คำสำคัญ: การพัฒนาสื่อ; การเรียนรู้วิถีพุทธ; สังคมออนไลน์

Abstract

This research article aims to 1) study and synthesize the forms of Buddhist learning in society 2) develop a prototype of creative media to enhance Buddhist learning in social media 3) develop Buddhist learning through creative media in social media. This research is qualitative research that focuses on the design and development of creative media to reinforce Buddhist learning in the form of game cards learning set for the purpose of introspection at Kanchanaburi Sri Phaiboon Sangha College. There were 25 key informants in the interviews and 5 in the focus group.

The research results found that 1) the current use of Buddhist media in social media is diverse, and the most popular social media network is Facebook. In Thailand, there were 48.10 million Facebook users in 2023. This research focuses on developing a prototype in the form of game cards, which is a type of printed media. The prototype was then developed into digital cards to be disseminated on Facebook and the website of Kanchanaburi Sri Phaiboon Sangha College.

2) The development of a prototype Buddhist learning media through the process of enhancing learning from organizing learner-centered learning activities and allowing learners to seek knowledge on their own outside the classroom. Learning through game cards will help create meaningful directed experiences for learners by linking directed experiences.

3) The development of prototype in the form of game cards and digital media. The content and format of Buddhist learning media were then developed into an application in the form of digital cards, and the knowledge from each card was explained via the online network of the Kanchanaburi Sri Phaiboon Sangha College website.

Keywords: Media development; Buddhist learning; Social media

บทนำ

สภาวะแวดล้อมปัจจุบันของประเทศไทยและต่างประเทศทั่วโลกต่างประสบปัญหานานาประการทั้งทางด้านเศรษฐกิจและทางด้านสังคม สะท้อนจากข้อมูลสายด่วนสุขภาพจิต 1323 ผู้เข้าใช้บริการในปี 2564 มีจำนวน 120,510 สาย โดยสาเหตุ 3 อันดับแรกในการโทรมาปรึกษาคือ ความเครียดวิตกกังวล ร้อยละ 52 ผู้ป่วยจิตเวช ร้อยละ 38 และผู้มีความคิดฆ่าตัวตายร้อยละ 21 จิน แบรี นักจิตวิทยาการปรึกษาให้ความเห็นว่า “ปัญหาที่ผู้รับการปรึกษานั้นมองตนเองไม่ตรงกับความเป็นจริง ไม่เข้าใจความรู้สึกความต้องการของตนเองอย่างแท้จริง” (จิน แบรี, 2549) เมื่อผู้คนในสังคมประสบปัญหาภาวะความตึงเครียดสูง บางคนอาจสามารถผ่านพ้นปัญหาไปได้ด้วยตนเอง บางคนอาจมีกัลยาณมิตรหรือคนใกล้ชิดในครอบครัวคอยสนับสนุนและให้กำลังใจจึงสามารถผ่านพ้นวิกฤตของปัญหาไปได้ และอีกหลายๆคนที่ไม่มีผู้ใดให้ความเกื้อกูลสนับสนุนหรือให้กำลังใจก็ต้องจบชีวิตตนเองไป นับเป็นปรากฏการณ์ทางสังคมที่พบได้บ่อยจากสื่อต่าง ๆ นั้นแสดงให้เห็นว่าผู้คนเกิดสภาวะที่ทนอยู่ได้ยาก ซึ่งเรียกว่าทุกข์ ในพระพุทธศาสนา

เนื่องจากสภาพการณ์ทางสังคมเกิดภาวะที่ผู้คนขาดมิติความเชื่อมโยงทางจิตวิญญาณเกิดภาวะวิกฤติทางจิตใจ ความเชื่อทางศาสนาย่อมสามารถช่วยเยียวยาจิตใจของผู้คนให้เกิดความมั่นคงทางจิตใจมากขึ้นได้ แต่ขณะเดียวกันการเข้าใจและเข้าถึงคัมภีร์ทางพระพุทธศาสนาอาจเป็นเรื่องเข้าใจได้ยากสำหรับผู้ที่ไม่ได้ศึกษาทางพุทธศาสนามากนัก การใช้สื่อการสอนจึงมีส่วนสำคัญให้ผู้ต้องการศึกษาคำสอนในพระคัมภีร์เกิดการเรียนรู้ได้ง่ายขึ้น และดึงดูดความสนใจได้ดี จากงานวิจัย

ของยิ่งยศ เกตจินดา และไพฑูรย์ ศรีฟ้า (ยิ่งยศ เกตจินดา และไพฑูรย์ ศรีฟ้า, 2564) พบว่าการใช้การ์ดเกมเสริมในการเรียนรู้สามารถทำเนื้อหาที่เป็นนามธรรมมาอยู่ในรูปแบบที่เป็นรูปธรรม ช่วยพัฒนาศักยภาพในการเรียนรู้แก่ผู้เรียนเกิดความคิดในสิ่งที่เรียนรู้ได้ด้วยตนเอง

ดังนั้นการพัฒนาและออกแบบสื่อการเรียนรู้ให้เข้าใจและเชื่อมโยงองค์ความรู้ของพระพุทธศาสนาให้เข้ากับชีวิตของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพโดยสร้างสรรค์รูปแบบการเรียนรู้ใหม่จึงมีความสำคัญ และการเรียนรู้ยุคใหม่ที่มีความสำคัญกับการเรียนรู้ตลอดชีวิต การพัฒนาให้เกิดการเรียนรู้ทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ ๒๑ ผู้สอนจึงต้องเปลี่ยนจากการสอนเป็นการจุดประกายความใฝ่รู้ ซึ่งการสอนคือการถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความเชื่อ ทักษะจากผู้สอนสู่ผู้เรียน โดยเน้นหนักที่บทบาทของผู้สอน (สมจิต จันทรฉาย, ๒๕๕๗) ผู้สอนจึงเป็นศูนย์กลางในการจัดการเรียนรู้ ขณะที่การเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ เน้นหนักที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ผู้สอนได้เปลี่ยนจากผู้ถ่ายทอดมาเป็นผู้ให้คำแนะนำหรือที่ปรึกษา สร้างสิ่งแวดล้อมที่เอื้ออำนวยให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง

การสร้างสรรค์สื่อเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ทางพระพุทธศาสนาในสังคมออนไลน์ทำให้ผู้คนเข้าถึงและเข้าใจหลักคำสอนสำคัญของพระพุทธศาสนาได้ง่ายขึ้นจึงเป็นสิ่งสำคัญ สอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ที่ “ก้าวข้ามสาระวิชา ไปสู่การเรียนรู้ทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ ๒๑” (วิจารณ์ พานิช, ๒๕๕๕) รวมทั้งสอดคล้องกับนโยบายของมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัยที่ส่งเสริมให้คณาจารย์พัฒนาสื่อพุทธนวัตกรรมโดยการนำภูมิปัญญา มรดกทางวัฒนธรรม ที่ปรากฏเป็นหลักธรรมคำสอนในพระไตรปิฎกมาประยุกต์ใช้เป็นเครื่องมือนำทางของชีวิต ช่วยเยียวยาจิตใจและพัฒนาการดำเนินชีวิตของผู้คนด้วยการสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้วิถีพุทธผ่านเทคโนโลยีสมัยใหม่ ให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย และสร้างเสริมการเรียนรู้ด้านทักษะชีวิต

ด้วยเหตุนี้ ทีมนักวิจัยจึงขอเสนอโครงวิจัยเรื่องการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์ ที่เป็นการสร้างสรรค์สื่อในสังคมออนไลน์ผ่านรูปแบบชุดสื่อเกมการ์ดสอดแทรกองค์ความรู้สำคัญทางพระพุทธศาสนาซึ่งช่วยให้ผู้คนเรียนรู้คำสอนทางพระพุทธศาสนาได้ง่ายขึ้นและช่วยเยียวยาจิตใจผู้คนในสภาวะการณปัจจุบันได้

การวิจัยครั้งนี้ ทีมวิจัยมีแนวความคิดในการออกแบบและการพัฒนาชุดความรู้สื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์เพื่อสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองในรูปแบบของสื่อชุดเกมการ์ด โดยเชื่อมโยงกับคำสอนจากคัมภีร์ในพระไตรปิฎก ได้เป็นชุดสื่อเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธ ในรูปแบบชุดเกมการ์ด และคู่มือแนะแนวทางปฏิบัติ และนำมาพัฒนาเพื่อเผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อให้ผู้คนเข้าถึงได้ง่าย เกิดผลลัพธ์ในการช่วยเยียวยาจิตใจผู้คน และผู้ใช้สื่อสามารถทำความเข้าใจ เรียนรู้หลักคำสอนทางพระพุทธศาสนาได้ด้วยตนเองผ่านสื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธ

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาและสังเคราะห์รูปแบบการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคม

2. เพื่อพัฒนาต้นแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์
3. เพื่อพัฒนาการเรียนรู้วิถีพุทธผ่านสื่อสร้างสรรค์ในสังคมออนไลน์

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์ ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากกองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ได้รับหนังสือรับรองจริยธรรมจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัย หมายเลขข้อเสนอการวิจัย ว.06/2567 วันที่รับรอง 10 กุมภาพันธ์ 2567 โดยมีขั้นตอน 4 ระยะดังนี้

ระยะที่ 1 ขั้นประดิษฐ์คิดค้น ศึกษาหลักธรรมที่ปรากฏในคัมภีร์ขุททกนิกาย 3 คัมภีร์ย่อย ได้แก่ ขุททกปาฐะ 9 พระสูตร, ธรรมบท 26 พรรค, อุทาน 8 พรรค และเก็บรวบรวมข้อมูลทางด้านเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสื่อเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ด จากนั้นวิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อให้ได้หลักการสำคัญของคำสอนและเทคนิควิธีการนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิต และนำมาวางแผนออกแบบต้นแบบชุดความรู้สื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธและ ชุดสื่อต้นแบบสื่อเกมการ์ด 3 ชุด

ระยะที่ 2 ขั้นออกแบบและพัฒนา (Design and Develop) การออกแบบและพัฒนาต้นแบบชุดความรู้สื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธ ชุดสื่อเกมการ์ด และสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อเพื่อเพิ่มพลังบวกและเยียวยาจิตใจตนเองและผู้อื่นในชีวิตประจำวันได้ ซึ่งเน้นเนื้อหาการประยุกต์ใช้ ขั้นตอนการออกแบบและพัฒนา โดยมีกระบวนการ ดังนี้

1) โครงสร้างเกม เกมการ์ดการเรียนรู้เพื่อการหยั่งรู้เป็นสื่อการเรียนรู้รูปแบบเกมการ์ด พัฒนาขึ้น จากพื้นฐานแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Base Learning) ในรูปแบบเกมการ์ดโดยใช้เนื้อหาของคัมภีร์ขุททกนิกาย 3 คัมภีร์ ได้แก่ ขุททกปาฐะ, ธรรมบท และอุทาน ซึ่งคัดสรรเนื้อหาที่เป็นองค์ความรู้ที่สามารถนำมาใช้ในชีวิตประจำวันได้สำหรับทุกเพศวัยและสถานภาพ

2) อุปกรณ์ในการเล่น สามารถแบ่งเป็น 3 ชุด ดังนี้ (1) ชุดคัมภีร์ 9 พระสูตร เป็นการ์ดภาพประกอบคำสอนจากพระสูตรในคัมภีร์ขุททกปาฐะที่สามารถตีความได้หลากหลายมุมมองตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้นกับชีวิตของผู้เล่นที่ต้องการคำชี้แนะจากเกมการ์ด โดยชุดคัมภีร์ 9 พระสูตรมีการ์ด 9 ใบ เริ่มต้นเกมการ์ดจากการเลือกการ์ด 1 ใน 9 ใบนี้ เพื่อสะท้อน point of you (2) ชุดทางแห่งธรรม เป็นการ์ดภาพประกอบคำสอนจากคัมภีร์ธรรมบทให้ผู้เล่นที่ต้องการหลักการเพื่อเป็นแนวทางการปฏิบัติตนสำหรับการดำเนินชีวิตปัจจุบันจากเกมการ์ด โดยชุดทางแห่งธรรมมีการ์ด 26 ใบ เกมการ์ดที่ให้เลือกเป็นใบที่ 2 เพื่อสะท้อนถึง Buddha Dhamma's guidance (3) ชุดพุทธอุทาน เป็นการ์ดภาพประกอบคำสอนจากคัมภีร์อุทานให้ผู้เล่นที่ต้องการหลักคิดในการดำเนินชีวิตปัจจุบันจากเกมการ์ด โดยชุดพุทธอุทานมีการ์ด 8 ใบ เกมการ์ดที่ให้เลือกใบที่ 3 เพื่อสะท้อนการสรุปหลักคิดด้วยวิถีแห่งธรรม

3) การออกแบบและพัฒนาสื่อด้วยความคิดสร้างสรรค์ (Creative thinking) การคิดสร้างสรรค์เป็นผลรวมของหน่วยความคิด ประกอบด้วย (1) จินตภาพ (Image) กับการ

ตอบสนองทางกายภาพ (Physical response) (2) มโนทัศน์ (concept) (3) คำพูด (words) ภาษา (Language) สัญลักษณ์ (Symbols) ผ่านคำสอน (Precepts)

ระยะที่ 3 ขึ้นตรวจสอบประสิทธิภาพของสื่อ การตรวจสอบประสิทธิภาพของชุดต้นแบบสื่อสร้างสรรค์วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ดมีดังนี้

ครั้งที่ 1 นำชุดต้นแบบสื่อสร้างสรรค์วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ดไปใช้กับนิสิตชั้นปีที่ 3 มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วังน้อย คณะพุทธศาสตร์สาขาวิชาพระพุทธศาสนา จำนวน 3 รูป/คน เพื่อสังเกตการสื่อความหมายและความคิดเห็นของนิสิตที่มีต่อชุดต้นแบบสื่อสร้างสรรค์วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ด

ครั้งที่ 2 นำชุดต้นแบบสื่อสร้างสรรค์วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ดไปใช้กับนิสิตชั้นปีที่ 2 และ 4 มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วังน้อย คณะพุทธศาสตร์สาขาวิชาพระพุทธศาสนาจำนวน 6 รูป/คน เพื่อสังเกตกระบวนการใช้สื่อ การสื่อความหมายและความคิดเห็นของนิสิตที่มีต่อชุดต้นแบบสื่อสร้างสรรค์วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ด เพื่อนำข้อมูลมาปรับปรุงสื่อ

ระยะที่ 4 ขึ้นนำไปปฏิบัติการ นำชุดต้นแบบสื่อสร้างสรรค์วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ดที่ปรับปรุงแล้ว มาจัดกระบวนการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมกระบวนการให้แก่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ได้แก่ อาจารย์และนิสิตของวิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์บุลย์ จำนวน 30 รูป/คน ซึ่งจัดเป็นกิจกรรมเสริมการเรียนรู้นอกเวลาเรียน โดยมีขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมผ่านกระบวนการเรียนรู้

ระยะที่ 5 ขึ้นประเมินผล และปรับปรุง ขึ้นประเมินผล เป็นการประเมินผลจากการใช้สื่อการเรียนรู้เกมการ์ดวิถีพุทธจากงานวิจัยชิ้นนี้ จากการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้ใช้สื่อ การสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วมขณะปฏิบัติการ และการสนทนากลุ่ม การสะท้อนผลกลับของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ เพื่อสะท้อนผลการปฏิบัติการ (reflection) ความสามารถนำความรู้หรือเรื่องราวเดิมมาคิดเชื่อมโยงกับตนเองได้ และสามารถนำความรู้ความเข้าใจไปใช้ในสถานการณ์จริงในชีวิตของตนเองได้ และนำผลการสรุปมาใช้ในการปรับปรุงพัฒนาต้นแบบสื่อ จากนั้นนำชุดองค์ความรู้ใหม่และชุดสื่อสร้างสรรค์วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ดที่ออกแบบและพัฒนาให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ตรวจสอบองค์ความรู้ และปรับปรุงเพื่อให้ได้ชุดความรู้สื่อสร้างสรรค์เชิงพุทธที่สมบูรณ์ และนำเสนอข้อมูลการวิจัยผลผลิตต้นแบบชุดสื่อสร้างสรรค์เกมการ์ดวิถีพุทธในรูปแบบออนไลน์ผ่านเว็บไซต์วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์บุลย์ จัดทำรายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์และเผยแพร่งานวิจัยฉบับสมบูรณ์

ผลการวิจัย

วัตถุประสงค์ที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมจำแนกได้ 2 รูปแบบ คือ

1. รูปแบบการเรียนรู้แบบดั้งเดิม (Traditional Pattern) ซึ่งเป็นการเรียนรู้ทางด้านศาสนาเป็นการใช้สื่อแบบดั้งเดิม หมายถึง สื่อประเพณีทางพระพุทธศาสนา (Buddhist Traditional Media) ได้แก่ สื่อบุคคล สื่อพิธีกรรม สื่อสถานที่ สื่อวัตถุ การเทศน์ พระสงฆ์เผยแผ่ศาสนาด้วยปากเปล่า (มุขปาฐะ) เป็นหลัก เช่น การเทศนาสั่งสอนในวันพระ ซึ่งทั้งพระสงฆ์และพุทธศาสนิกชนจะต้อง

อยู่ต่อหน้าในเวลาและสถานที่เดียวกัน นับเป็นการสื่อสารรูปแบบดั้งเดิมที่ใช้สืบทอดกันมายาวนาน เช่น หลวงพ่อชา สุภัทโท ใช้ “สื่อบุคคล” คือ ตัวหลวงพ่อกองเองเป็นสื่อในการ ถ่ายทอดธรรมะ ผ่านการ บรรยายธรรมแบบต่อหน้า ซึ่งถือว่าเป็นรูปแบบการสื่อสารแบบดั้งเดิมของพระพุทธศาสนา มีกลยุทธ์ทางการสื่อสารที่สำคัญ ได้แก่ กลยุทธ์การเล่าเรื่อง การอุปมาอุปมัย และความสอดคล้องระหว่างคำสอนและวิถีแห่งการปฏิบัติในทางธรรม โดยอธิบายหลักธรรมที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมผ่านตัวอย่างที่อยู่รอบ ๆ ตัว ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้ฟังล้วนแต่ มีประสบการณ์มาก่อนจึงทำให้นึกภาพตามได้ง่าย

2. รูปแบบการเรียนรู้แบบสมัยใหม่ (Modern Pattern) มีรูปแบบสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายที่ตอบสนองความต้องการและความชอบที่แตกต่างกัน ต่อไปนี้เป็นรูปแบบสื่อที่ใช้กันทั่วไป ได้แก่

1) สื่อสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร วารสาร รวมทั้งรูปภาพ การ์ด หรือโปสเตอร์ ก็จัดอยู่ในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อสิ่งพิมพ์ให้ข้อมูลเชิงลึกและเข้าถึงได้ง่ายแบบออฟไลน์ เป็นที่ต้องการของหลาย ๆ คนเนื่องจากมีลักษณะที่จับต้องได้และอ่านง่าย

2) สื่อดิจิทัล ด้วยการถือกำเนิดของเทคโนโลยี สื่อดิจิทัลจึงได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้น ประกอบด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-books) บทความออนไลน์ บล็อก และนิตยสารดิจิทัล สื่อดิจิทัลมีข้อได้เปรียบในการเข้าถึงที่รวดเร็ว คุณลักษณะเชิงโต้ตอบ และความสามารถในการอัปเดตข้อมูลแบบเรียลไทม์

3) สื่อเสียง รูปแบบนี้ประกอบด้วยพอดแคสต์ หนังสือเสียง และการออกอากาศวิทยุ สื่อเสียงเหมาะสำหรับผู้ที่ต้องการเรียนรู้หรือบริโภคข้อมูลขณะทำกิจกรรมอื่น ๆ เช่น การขับรถหรือออกกำลังกาย มอบประสบการณ์การเรียนรู้แบบแฮนด์ฟรี

4) สื่อวิดีโอ สื่อวิดีโอประกอบด้วยวิดีโอเพื่อการศึกษา บทช่วยสอนออนไลน์ สารคดี และการสัมมนาผ่านเว็บ รูปแบบนี้ช่วยให้สามารถเรียนรู้ด้วยภาพและการได้ยิน ทำให้น่าสนใจและมีประสิทธิภาพสำหรับบุคคลจำนวนมาก แพลตฟอร์ม เช่น YouTube และแพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ทำให้นิเวศวิดีโอเข้าถึงได้อย่างกว้างขวาง

5) สื่อเชิงโต้ตอบ รูปแบบนี้ประกอบด้วยแอปเพื่อการศึกษา แพลตฟอร์ม E-learning และเว็บไซต์เชิงโต้ตอบ สื่อเชิงโต้ตอบนำเสนอประสบการณ์การเรียนรู้ที่เป็นส่วนตัวและปรับเปลี่ยนได้ ทำให้ผู้ใช้สามารถมีส่วนร่วมกับเนื้อหาได้อย่างแข็งขัน

6) สื่อสังคมออนไลน์ (social media) แพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook) ทวิตเตอร์ (Twitter) เป็นต้น ซึ่งทำหน้าที่เป็นแหล่งข้อมูลและการเรียนรู้ และแบ่งปันความรู้

วัตถุประสงค์ที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนาต้นแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์ งานวิจัยฉบับนี้พัฒนาสื่อต้นแบบในรูปแบบการ์ดโดยใช้ข้อความที่คัดสรรจากถ้อยคำที่เป็นลายลักษณ์อักษรผ่านภาษาและสัญลักษณ์ในรูปแบบของคำสอนที่ปรากฏในคัมภีร์ขุททกนิกาย 3 คัมภีร์คือ ขุททกปาฐะ ธรรมบท และอุทาน มี 4 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นประดิษฐ์คิดค้น การออกแบบและพัฒนาสื่อในรูปแบบเกมการ์ดเป็นกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ (Creative thinking) ซึ่งเป็นผลรวมของหน่วยความคิด ประกอบด้วย

1) จินตภาพ (Image) กับการตอบสนองทางกายภาพ (Physical response) จินตภาพคือการสร้างภาพในสมองหรือนึกคิดเป็นภาพในใจโดยไม่มีเหตุการณ์หรือสิ่งของที่นึกคิด ปรากฏในขณะนั้น เมื่อสมองได้รับการกระตุ้นจากความคิดจึงเกิดการตอบสนองทางกายภาพขึ้น ตามประสบการณ์เดิมที่เคยรับรู้ของบุคคลนั้น ๆ ดังนั้น เมื่อบุคคลนึกถึงภาพในใจ จะพบว่าการรับรู้ทางประสาทสัมผัสอื่น ๆ จะเกิดขึ้น 2) มโนทัศน์ (concept) มโนทัศน์เป็นความคิดรวบยอดตามความเข้าใจของแต่ละบุคคล และมโนทัศน์เป็นส่วนสำคัญต่อกระบวนการเรียนรู้และการสร้างประสบการณ์สำหรับบุคคล ในงานวิจัยฉบับนี้ได้พัฒนาสื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบการ์ดเพื่อขยายกรอบความคิดและปรับกรอบความคิดของผู้ใช้สื่อในรูปแบบการ์ด โดยมีฐานความรู้จากชุดทฤษฎี ๓ คัมภีร์ ได้แก่ ชุดทฤษฎี ธรรมบท และอุทาน 3) คำพูด (words) ภาษา (Language) สัญลักษณ์ (Symbols) ผ่านคำสอน (Precepts) กระบวนการในการคัดสรรเนื้อหาใช้วิธีการคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Selection) โดยมีเกณฑ์ในการพิจารณาดังนี้ 1) หลักธรรมซึ่งเป็นองค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้ 2) เนื้อหาหลักธรรมสามารถสะท้อนออกมาเป็นรูปภาพที่จินตนาการได้ง่าย โดยคัดสรรถ้อยคำผ่านคำสอนจากพระคัมภีร์ได้จำนวน 43 ใบ จำแนกรายละเอียด ดังนี้

(1) ชุดคัมภีร์ 9 พระสูตร เป็นการสร้างสรรค์สื่อจากพระสูตร 9 พระสูตรในคัมภีร์ชุดทฤษฎี ธรรมบท มีเกมการ์ดจำนวน 9 ใบ/ชุด

(2) ชุดทางแห่งธรรม เป็นการสร้างสรรค์สื่อจากคัมภีร์ชุดทฤษฎี ธรรมบท 26 วรรค มีเกมการ์ดจำนวน 26 ใบ/ชุด

(3) ชุดพุทธอุทาน เป็นการสร้างสรรค์สื่อจากคัมภีร์ชุดทฤษฎี อุทาน 8 วรรค มีเกมการ์ดจำนวน 8 ใบ/ชุด

ขั้นตอนที่ 2 หลักการสร้างสื่อเกมการ์ด ยึดหลัก 3C 1R ได้แก่

1) Concept คือแนวคิดเกี่ยวกับการ์ดที่ต้องการสร้างสรรค์ ซึ่งในงานวิจัยฉบับนี้สร้างสรรค์เกี่ยวกับคำสอนที่ปรากฏในคัมภีร์ชุดทฤษฎี 3 คัมภีร์ ได้แก่ ชุดทฤษฎี ธรรมบท และอุทาน

2) Condition คือเงื่อนไขที่กำหนดในการสร้างสรรค์เกมการ์ด โดยมีกระบวนการในการคัดสรรเนื้อหาใช้วิธีการคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Selection) โดยมีเกณฑ์ในการพิจารณาดังนี้ (1) หลักธรรมซึ่งเป็นองค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้ (2) เนื้อหาหลักธรรมสามารถสะท้อนออกมาเป็นรูปภาพที่จินตนาการได้ง่าย

3) Card คือประเภทในการ์ด ซึ่งในงานวิจัยฉบับนี้ออกแบบเพื่อเป็นเกมการ์ดการเรียนรู้เพื่อการหยั่งรู้ ซึ่งมีฐานแนวคิดมาจากทฤษฎีการเรียนรู้แบบการหยั่งรู้ของวูฟกัง โคห์เลอร์ กล่าวคือ **การหยั่งรู้ (Insight)** เป็นการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยจะเกิดแนวความคิดในการเรียนรู้หรือการแก้ปัญหาขึ้นอย่างฉับพลันทันทีทันใด (เกิดความคิดแวบขึ้นมาในสมองทันที) มองเห็นแนวทางการแก้ปัญหาตั้งแต่จุดเริ่มต้นเป็น ขั้นตอนจนถึงจุดสุดท้ายที่สามารถจะแก้ปัญหาได้ กระบวนการ

เรียนรู้จะทำให้เกิดประสบการณ์ aha moment เมื่อกระจ่างชัดในใจจึงเกิดเป็นองค์ความรู้ใหม่ที่ตอบปัญหาซับซ้อนในใจได้

4) Resource คือแหล่งข้อมูล ในงานวิจัยฉบับนี้ได้แก่ คำสอนที่ปรากฏในพระไตรปิฎก คัมภีร์ขุททกนิกาย 3 คัมภีร์ ได้แก่ ขุททกปาฐะ ธรรมบท และอุทาน

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นปฏิบัติการด้วยการจัดกระบวนการเรียนรู้โดยใช้เกมการ์ดการเรียนรู้เพื่อการหยั่งรู้ การจัดกระบวนการเรียนรู้โดยใช้เกมการ์ดการเรียนรู้เพื่อการหยั่งรู้มีฐานคิดมาจากทฤษฎีการเรียนรู้แบบการหยั่งรู้ของวูฟกัง โคห์เลอร์ (Wolfgang Kohler) โดยการสร้างสรรค์เกมการ์ดเพื่อเป็นเครื่องมือกระบวนการ (Facilitator's tool) เมื่อประสบการณ์เดิมของคำสอนพระพุทธศาสนาที่มีอยู่ผสานกับการจัดรูปแบบกระบวนการคิดผ่านเกมการ์ดคำสอนทางพระพุทธศาสนา จึงสามารถจัดแบบ (Pattern) ของความคิดใหม่เพื่อใช้ในการแก้ปัญหาที่ตนเผชิญอยู่ได้ สอดคล้องกับวิธีการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ในการเปลี่ยนบทบาทของครู จากครูสอน (teach) ไปเป็นกระบวนการหรือเรียกว่า ผู้อำนวยการความสะดวกในการเรียนรู้ (learning facilitator) (วิจารณ์ พานิช, 2555) โดยใช้หลักการในการจัดกระบวนการประกอบการใช้เครื่องมือสื่อสร้างสรรค์ที่พัฒนาในงานวิจัย ผ่านกิจกรรม “โค้ชด้วยการ์ด”

ขั้นตอนที่ 4 นำต้นแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธเผยแพร่ในสังคมออนไลน์

วัตถุประสงค์ที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า การเรียนรู้วิถีพุทธ (Learning od Buddhist way) เป็นรูปแบบการเรียนรู้แนวทางการดำเนินชีวิตตามหลักคำสอนของพระพุทธเจ้า ตั้งแต่วิถีคิด วิธีการฝึกหัดปฏิบัติตนตามแนวคำสอนของพระพุทธเจ้า มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดความรู้เข้าใจธรรมชาติของชีวิตเพื่ออยู่อย่างรู้เท่าทันตามความเป็นจริง และน้อมนำคำสอนของพระพุทธเจ้าไปประยุกต์ใช้ในชีวิตของตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับรูปแบบการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สนุกกับการเรียนรู้ ด้วยการลงมือปฏิบัติ (Learning by doing) มีอิสระทางความคิด ความสนใจ และให้ความสำคัญกับการสืบค้นข้อมูล เรียนรู้ด้วยตนเองในทุกสถานที่ตลอดเวลาโดยมีสื่อเทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการเชื่อมโยงกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งงานวิจัยนี้เน้นพัฒนาการเรียนรู้วิถีพุทธผ่านสื่อสังคมออนไลน์แพลตฟอร์มเฟซบุ๊ก และเว็บไซต์ของวิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์

อภิปรายผลการวิจัย

ผลจากการวิจัยที่ 1 พบว่า รูปแบบการใช้สื่อวิถีพุทธในสังคมออนไลน์ในปัจจุบันมีหลากหลายรูปแบบ และเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เป็นที่นิยมมากที่สุด ได้แก่ เฟซบุ๊ก (Facebook) 91% (Simon Kemp, 2023) ซึ่งสอดคล้องงานวิจัยเรื่องผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์วิชาสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยยะลา ของบุปผา ไชยแสง พบว่าผู้เรียนสาขาวิชาการจัดการนิยมนำสื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนอันดับหนึ่งคือ เฟซบุ๊ก (Facebook) (บุปผา ไชยแสง, 2562)

งานวิจัยฉบับนี้ผู้วิจัยเน้นการพัฒนาสื่อต้นแบบในรูปแบบเกมการ์ดซึ่งจัดเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ชนิดหนึ่ง จากนั้นจึงนำสื่อการ์ดต้นแบบมาพัฒนาเป็นการ์ดในรูปแบบดิจิทัลเพื่อเผยแพร่ในสื่อสังคม

ออนไลน์ช่องทางเฟซบุ๊กและเว็บไซต์ของวิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์ สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และสอดคล้องกับแนวคิดของอมรรัตน์ แซ่กวง (อมรรัตน์ แซ่กวง, 2559) ที่มีความคิดเห็นว่า บทบาทของครูไทยในศตวรรษที่ 21 ต้องเปลี่ยนแปลง จากครูสอนกลายเป็น ครูโค้ช เมื่อบทบาทของครูปรับเปลี่ยน กลยุทธ์ในการจัดการเรียนการสอน รวมทั้งสื่อการเรียนรู้จึงต้องพัฒนาต่อไปเรื่อย ๆ ให้เกิดประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น และการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบมัลติมีเดีย เพื่อนำเสนอข้อมูลผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ก็มีความจำเป็นมากขึ้นต่อการให้บริการการศึกษาผ่านอินเทอร์เน็ต หรือเรียกว่า อีเลิร์นนิง (E - learning) โดยมีการพัฒนาสื่อใหม่ (New Media) ให้เป็นช่องทางเทคโนโลยีการสื่อสารหรืออินเทอร์เน็ต และการพัฒนาสื่อทางสังคม (Social Media) เป็นเครื่องมือที่นำมาใช้ในเชิงบูรณาการของเนื้อหาผ่านการถ่ายทอดจากการเขียนและการส่งผ่านข้อมูลผ่านทางเว็บไซต์หรือเว็บเพจ

ผลจากการวิจัยที่ 2 พบว่า การพัฒนาต้นแบบสื่อการเรียนรู้วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ดผ่านกระบวนการเสริมสร้างการเรียนรู้จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผู้เรียนมีส่วนร่วมและให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเองนอกชั้นเรียนโดยผู้สอนทำหน้าที่เป็นโค้ชและผู้อำนวยความสะดวกเพื่อให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาทักษะชีวิตของตนเอง การเรียนรู้ผ่านสื่อเกมจะช่วยสร้างประสบการณ์ตรงที่มีความหมายให้แก่ผู้เรียนผ่านการเชื่อมโยงประสบการณ์ตรงและการตีความหมายจากถ้อยคำและสัญลักษณ์ รวมถึงขณะสัญลักษณ์หรือตัวอักษร ให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้หลากหลายมิติ ทำให้เข้าใจง่ายขึ้น และกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้คำสอนจากพระคัมภีร์ สอดคล้องกับขั้นตอนประสบการณ์การเรียนรู้กรวยประสบการณ์ (cone of experience) ของเอ็ดการ์ เดล (Edgar Dale, 1969) พบว่า ผู้ให้ข้อมูลสำคัญส่วนใหญ่ไม่เคยใช้เกมการ์ดเพื่อการเรียนรู้มาก่อน และขึ้นชอบการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมการ์ดเป็นเครื่องมือในการจัดกระบวนการเรียนรู้ เพราะให้ความรู้สึกแปลกใหม่ น่าสนใจ ในขณะเดียวกันก็ได้รับความรู้จากข้อมูลในการ์ดซึ่งเป็นคำสอนของพระพุทธเจ้าในพระไตรปิฎก การใช้สื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมการ์ดวิถีพุทธช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนในการค้นคว้าหาข้อมูลจากพระไตรปิฎกในเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับตนเอง กระบวนการเรียนรู้เกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนรู้สึกมีส่วนร่วมสัมพันธ์กับองค์ความรู้จึงทำให้เกิดความใฝ่รู้ ผู้วิจัยพบว่าด้านการเชื่อมโยงองค์ความรู้ที่ได้รับจากสื่อการเรียนรู้เพื่อหยั่งรู้ภายในตนเอง และน้อมนำหลักคำสอนของพระพุทธเจ้ามาเชื่อมโยงกับตนเอง และนำไปเป็นแนวทางการประพฤติปฏิบัติในชีวิตของตนเองได้นั้น ผู้ให้ข้อมูลสำคัญทุกรูป/คน สามารถเชื่อมโยงหลักคำสอนจากพระคัมภีร์เข้ากับใจทักชีวิตของตนเอง เพื่อประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหาและแนวทางการดำเนินชีวิตประจำวันได้ สอดคล้องกับแนวคิดของ Daul (Daul Stephanie, 2014) ที่กล่าวว่า เกมเป็นเครื่องมือถ่ายทอดการเรียนรู้เชิงบวก (Positive transfer)

ผลจากการวิจัยที่ 3 พบว่า กิจกรรมการโค้ชด้วยการ์ด ซึ่งเป็นกิจกรรมเสริมหลักสูตรสาขาพระพุทธศาสนา โดยมีอาจารย์ทำหน้าที่จัดกระบวนการเรียนรู้นอกเวลาเรียนให้แก่นิสิตชั้นปีที่ 1 นิสิตชั้นปีที่ 2 และนิสิตชั้นปีที่ 4 เพื่อกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ โดยสร้างพื้นที่การเรียนรู้ร่วมกัน

ในระบบออนไลน์ทางกลุ่มเฟซบุ๊ก เปิดพื้นที่ให้ผู้เรียน ใคร่ครวญสะท้อนการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง จากการค้นคว้าองค์ความรู้เพิ่มเติมนอกเวลาเรียน และการเขียนบันทึกประสบการณ์การเรียนรู้ ในระยะเวลา 1 สัปดาห์ เป็นเครื่องมือในการเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธ โดยงานวิจัยนี้มีฐานคิดจากการเรียนรู้เพื่อการหยั่งรู้ซึ่งมีอุดมการณ์ในการให้เกิดการตระหนักรู้ภายในตน สัมผัสภาวะภายในตนเอง แบบรู้ซึ้งอย่างที่เป็น จากโจทย์ชีวิตของตนเอง และน้อมนำหลักคำสอนของพระพุทธเจ้ามาเชื่อมโยงกับตนเอง และนำไปเป็นแนวทางการประพฤติปฏิบัติในชีวิตของตนเองได้ เป็นการพัฒนาทักษะชีวิต ไม่ได้มุ่งเน้นในการเรียนรู้เพื่อวัดระดับความจำ หรือการแตกฉานขององค์ความรู้ทางทฤษฎี แต่เน้นสร้างสรรค์การใช้สื่อในชุมชนแห่งการเรียนรู้ แวดล้อมด้วยกัลยาณมิตร ด้วยเมตตาธรรม เพลิดเพลินสบายใจ เป็นพื้นที่ปลอดภัย ภายในกลุ่มกิจกรรมโค้ชด้วยการ์ด ด้วยการใช้สื่อต้นแบบเกมการ์ดวิถีพุทธทั้งรูปแบบการ์ดและรูปแบบดิจิทัล ในการทำกิจกรรมโค้ชด้วยการ์ดวันละ 1 ใบ จากชุดทางแห่งธรรม ซึ่งมีการ์ดจำนวน 26 ใบ และแบ่งปันสิ่งที่ได้เรียนรู้กันภายในกลุ่มด้วยบรรยากาศที่เพลิดเพลิน สอดคล้องกับแนวคิดของ ผศ.ดร.สิน งามประโคน จากบทความวิจัยเรื่องนวัตกรรมแห่งการเรียนรู้เชิงพุทธว่า หลักการสอนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่เร็วขึ้น การสร้างบรรยากาศในการสอนให้เพลิดเพลิน ปลอดภัย ไม่ตึงเครียด ไม่ให้เกิดความอึดอัดใจแก่ผู้เรียน และให้เกียรติผู้เรียนและให้ผู้เรียนมีบทบาทร่วมกันเป็นหลักการที่สำคัญ (สิน งามประโคน, 2560)

องค์ความรู้ใหม่

การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์ เป็นการสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมการ์ดทั้งรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อออนไลน์ผ่านช่องทางเฟซบุ๊ก และเว็บไซต์วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพลย์ การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้มีจุดมุ่งหมายเพื่อมอบทรัพยากรที่น่าสนใจ และเข้าถึงได้ ซึ่งรองรับรูปแบบการเรียนรู้และความชอบที่แตกต่างกัน บทบาทสำคัญในการศึกษายุคใหม่คือการเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียน และอำนวยความสะดวกในสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยตนเองและมีความยืดหยุ่นตามลักษณะปัจเจกบุคคล

งานวิจัยนี้มีฐานคิดจากแนวคิดการเรียนรู้ด้วยการหยั่งรู้ พัฒนาต้นแบบสื่อเป็นเครื่องมือกระบวนกร (Facilitator's tool) ดังนั้นผู้ให้ข้อมูลสำคัญในงานวิจัยนี้จึงเป็นบุคคลที่มีพื้นฐานในคำสอนพระพุทธศาสนาในระดับหนึ่ง กล่าวคือเป็นผู้สอนพระพุทธศาสนา หรือเป็นผู้ศึกษาคำสอนพระพุทธศาสนา เมื่อประสบการณ์เดิมของคำสอนพระพุทธศาสนาที่มีอยู่ผสมผสานกับการจัดรูปแบบกระบวนกรคิดผ่านเกมการ์ดคำสอนทางพระพุทธศาสนาโดยใช้หลักการในจัดกระบวนกรประกอบการใช้เครื่องมือสื่อสร้างสรรค์ที่พัฒนาในงานวิจัย ผ่านกิจกรรม “โค้ชด้วยการ์ด” ทั้งรูปแบบออฟไลน์โดยสื่อสิ่งพิมพ์และรูปแบบออนไลน์ผ่านแพลตฟอร์มเฟซบุ๊ก

สรุป

การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์ ได้พัฒนาต้นแบบสื่อในรูปแบบเกมการ์ดและสื่อดิจิทัล แล้วนำเนื้อหาและรูปแบบของสื่อการเรียนรู้วิถีพุทธมาพัฒนาเป็นโปรแกรมประยุกต์ในรูปแบบเกมการ์ดดิจิทัล และอธิบายองค์ความรู้จากการ์ดในแต่ละใบ

ผ่านเครือข่ายออนไลน์เว็บไซต์วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบุลย์ เป็นการพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเอง เมื่อผู้เรียนเกิดความสนใจใฝ่เรียนรู้ด้วยตนเองผ่านสื่อการเรียนรู้เกมการดวลวิถีพุทธ ทั้งรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อดิจิทัล พร้อมกับคำอธิบายองค์ความรู้ของการดวลวิถีแต่ละใบ ผู้เรียนย่อมเกิดการเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับองค์ความรู้ใหม่ที่ได้รับในลักษณะของการถ่ายโยงการเรียนรู้เชิงบวกด้วยตนเอง ซึ่งเป็นกระบวนการพัฒนาการเรียนรู้เพื่อการหยั่งรู้ที่มีอุดมการณ์เพื่อการเกิดการตระหนักรู้ภายในตน การที่ผู้เรียนเป็นผู้สร้างสรรค์องค์ความรู้ด้วยตนเอง จะทำให้เกิดการเรียนรู้ภายใน มีกระบวนการที่ชัดเจน ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการดำเนินชีวิตและการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

1) ข้อเสนอแนะการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมการดวลเป็นเครื่องมือในการจัดกระบวนการเรียนรู้ เพราะให้ความรู้สึกแปลกใหม่ น่าสนใจ น่าสนใจ ในขณะเดียวกันก็ได้รับความรู้จากข้อมูลในการดวลซึ่งเป็นคำสอนของพระพุทธเจ้าในพระไตรปิฎก ทำให้ได้ศึกษาหลักธรรมของพระพุทธเจ้า ดังนั้นการพัฒนาสื่อเกมควรได้รับการสนับสนุนในการนำไปใช้ประโยชน์ในการจัดการเรียนการสอนให้กับนิสิตในสถาบันการศึกษา

2) ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

สำหรับประเด็นในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 การพัฒนาสื่อเกมจากคัมภีร์ชาดก เนื่องจากคัมภีร์ชาดกเป็นเนื้อหาที่น่าสนใจ เข้าใจง่ายสำหรับเด็กและเยาวชน และสามารถนำเสนอในรูปแบบเรื่องเล่าผ่านการเล่นเกมธรรมะ

2.2 การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้สื่อมัลติมีเดียจากคัมภีร์ชาดก เนื่องจากคัมภีร์ชาดกสามารถนำมาพัฒนารูปแบบสื่อได้หลากหลายมิติและน่าสนใจต่อการเรียนรู้สำหรับเด็กและเยาวชน

บรรณานุกรม

บุปผา ไชยแสง. (2562). “ผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ วิชา สารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา”. วารสารอินฟอร์เมชั่น มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

สิน งามประโคน. (2560). *นวัตกรรมแห่งการเรียนรู้เชิงพุทธ*. สารนิพนธ์พุทธศาสตรบัณฑิต ประจำปี ๒๕๖๐ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.

อมรรัตน์ แซ่ก๊ว. (2559). “การจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อใหม่”. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี ปีที่ ๘ ฉบับที่ ๑ มกราคม-เมษายน.

Daul Stephanie. (2014). *Game Design for Learning*. (Place of publication not identified): American Society for Training & Development.

Edgar Dale. (1969) *Audiovisual methods in teaching*. 3rd ed., New York: the Dryden Press.

ประวัติผู้วิจัย

๑ หัวหน้าโครงการวิจัย

ชื่อ นามสกุล (ภาษาไทย)

: ผศ.(พิเศษ) ดร.อยุธยา งามชาติ

ชื่อ นามสกุล (ภาษาอังกฤษ)

: Asst.Prof. Dr.Ayusakorn Ngamchat

เลขหมายบัตรประจำตัวประชาชน

: ██████████

ตำแหน่งปัจจุบัน

: อาจารย์ประจำหลักสูตร วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรี

ไพบูลย์

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

ที่อยู่ปัจจุบัน

: บ้านเลขที่ ๖๐๑/๙ ต.คูคต อ.ลำลูกกา จ.ปทุมธานี

๑๒๑๓๐

โทร . ๐ ๖ ๓ - ๑ ๕ ๙ ๗ ๔ ๕ ๑ อีเมล

ayusakorn@hotmail.com

ประวัติการศึกษา

: ศศ.บ., ศศ.ม., พธ.ด. (พระพุทธศาสนา)

สาขาวิชาที่มีความชำนาญพิเศษ พระไตรปิฎก

พระพุทธศาสนา

วิทยาการพัฒนาศักยภาพในระดับจิตใต้สำนึก, NLP

Master

Coach

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. ๒๕๕๔

: สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาเอก พุทธศาสตรดุษฎีบัณฑิต

(พธ.ด.) สาขาวิชา

พระพุทธศาสนา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณ

ราชวิทยาลัย

พ.ศ. ๒๕๔๖

: สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโท ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (ศศ.

ม.) สาขาวิชา

ศาสนาเปรียบเทียบ คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์

มหาวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยมหิดล

พ.ศ. ๒๕๓๗

: สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี ศิลปศาสตรบัณฑิต (ศศ.บ.)

สาขา

ภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

ประวัติการทำงาน

พ.ศ.๒๕๓๗ – ๒๕๔๒ : ครูโรงเรียนบ้านพลอย จ.ปทุมธานี
พ.ศ.๒๕๔๗ – ๒๕๖๒ : อาจารย์พิเศษ สาขาวิชาพระพุทธศาสนา คณะพุทธศาสตร์
มหาวิทยาลัยมหา

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

พ.ศ. ๒๕๖๓ – ปัจจุบัน : อาจารย์ประจำหลักสูตร วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพนบูลย์
มหาวิทยาลัย

มหาจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผลงานทางวิชาการ (งานวิจัย/บทความทางวิชาการ/หนังสือ/ตำรา)

งานวิจัย การพัฒนารูปแบบการจัดกระบวนการเรียนรู้แนวพุทธสู่
การ

เปลี่ยนแปลงภายใน (ผู้ร่วมวิจัย , ๒๕๖๑)

การออกแบบผังแหล่งโบราณคดีทางพระพุทธศาสนาสมัย

ทวารวดี

ใน จังหวัดนครสวรรค์ - อุทัยธานี (ผู้ร่วมวิจัย, ๒๕๖๕)

การพัฒนารูปแบบและชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อบ่มเพาะ

ความซื่อสัตย์สุจริตของเยาวชนในโรงเรียนวิถีพุทธ จังหวัด

กาญจนบุรี (ผู้ร่วมวิจัย, ๒๕๖๖)

บทความทางวิชาการ

ผศ.ดร.พุทธชาติ แผนสมบุญ, พระครูพิพิธปริยัติกิจ, ผศ.ดร.กมลาส ภูวนาธิพงศ์,
ผศ.ดร. อยุษกร งามชาติ,

ธนวรรณ สารรัมย์, ดร.โกศล จีงเสถียรทรัพย์ และ ผศ.ดร.สุวัฒน์ รักขันโท.
(๒๕๖๑) “กระบวนการเสริมสร้างภาวะพลัดพรากในผู้สูงอายุ” . วารสารมหาจุฬานาครทรรค์ ปีที่
๕ ฉบับที่ ๒ (พฤษภาคม – สิงหาคม ๒๕๖๑) หน้า ๒๖๗-๒๘๓

พระราชปริยัติมุนี,รศ.ดร. , พระมหาสุขสันต์ สุขวฑฒโน,ผศ.ดร. , ผศ.พิเศษ ดร.อยุ
ษกร งามชาติ (๒๕๖๔).

“การพัฒนารูปแบบการจัดกระบวนการเรียนรู้แนวพุทธสู่การเปลี่ยนแปลงภายใน”.
วารสาร มจร บาลีศึกษาพุทธโฆสปริทรรค์ ปีที่ ๗ ฉบับที่ ๑ (มกราคม – เมษายน ๒๕๖๔) หน้า
๑-๑๑.

ผศ.พิเศษ ดร.อยุษกร งามชาติ และ ดร.สันทยา ประภารัตน์ (๒๕๖๔).
“พระพุทธศาสนากับวิธีการป้องกันปัญหาความรุนแรงในครอบครัว”.วารสารการประชุมวิชาการ
ระดับชาติคณะพุทธศาสตร์ ครั้งที่ ๓ (๒๖ มีนาคม ๒๕๖๔) หน้า ๒๙-๓๗.

ผศ.พิเศษ ดร.อยุษกร งามชาติ (๒๕๖๕). “ปฏิจจำสมุปบาทผ่านแนวคิดสมเด็จพระ
พุทธโฆษาจารย์ (ป.อ. ปยุตโต)”. วารสารการประชุมวิชาการทางพระพุทธศาสนาและ

ศิลปวัฒนธรรม การประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ ๘ และการประชุมระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑
(๑๘ - ๒๐ มีนาคม พ.ศ. ๒๕๖๕) หน้า

หนังสือ/ตำรา

อยุธยา งามชาติ, ดร.นันทพล โรจนโกศล. (๒๕๕๖) พุทธจิตวิทยาในพระไตรปิฎก.
กรุงเทพ . ISBN 978-616-361-177-2. ๘๐ หน้า

อยุธยา งามชาติ. (๒๕๕๙) บันทึกกระบวนการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงภายใน
แนวพุทธ: การวิจัยเชิง

ปฏิบัติการในชั้นเรียน. นนทบุรี: ภาพพิมพ์ . ISBN 978-616-423-115-3. ๔๘ หน้า

อยุธยา งามชาติ. (๒๕๖๐) จิตวิทยาพุทธศาสนา: คำสอนว่าด้วยปฏิจจสมุปบาท
แห่งชีวิต (รัก). กรุงเทพ:

สำนักพิมพ์ ช.ช่าง. ISBN 978-61692506-5-4. ๗๖ หน้า

อยุธยา งามชาติ. (๒๕๖๑) จิตวิทยาความรัก ฉบับปรับปรุงและขยายความ.
กรุงเทพ: ปีพีเค พรินต์ติ้ง. ISBN 978-616-8202-02-9. ๑๘๔ หน้า

อยุธยา งามชาติ. (๒๕๖๔) จิตวิทยาในพระไตรปิฎก. กรุงเทพ: ปีพีเค พรินต์ติ้ง. ISBN
978-616-577-808-4. ๒๔๓ หน้า.

อยุธยา งามชาติ. (๒๕๖๔) ปฏิจจสมุปบาท. กรุงเทพ: ปีพีเค พรินต์ติ้ง. ISBN 978-
616-300-770-4. ๑๒๐ หน้า.

ผลงานแปลหนังสือ

ดร.เมล กิลล์ (ผู้เขียน). ดร.อยุธยา งามชาติและเบญญาภา ทำสะดวก ผู้แปล.
(๒๕๖๑). UNCOMMON SENSE มหัศจรรย์แห่งจิต..ปลดปล่อยชีวิต พิชิตเป้าหมาย. กรุงเทพ: ปีพีเค
พรินต์ติ้ง. ISBN 978-616-8202-01-2. ๕๑๖ หน้า.

๒. ผู้ร่วมงานวิจัย

ชื่อ - ฉายา / นามสกุล	:	พระครูปริยัติกาญจนกิจ (สุวัฒน์ สุวตฺตโน/แช่ตั้ง)
วัน/เดือน/ปี เกิด	:	
ภูมิลำเนา	:	๑๒๔ ม.๑ ตำบลวังศาลา อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี
ประวัติการศึกษาทางโลก		
พ.ศ. ๒๕๕๗	:	ปริญญาตรี มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
พ.ศ. ๒๕๕๙	:	ปริญญาโท มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
ประวัติการศึกษาทางธรรม		
พ.ศ. ๒๕๓๙	:	น.ธ. เอก สำนักเรียนวัดนิมมานรดี กรุงเทพมหานคร
พ.ศ. ๒๕๔๕	:	ป.ธ. ๓ สำนักเรียนคณะจังหวัดกาญจนบุรี
อุปสมบท	:	วันที่ ๓ กรกฎาคม พ.ศ. ๒๕๓๗ วัดนิมมานรดี กรุงเทพมหานคร
ตำแหน่งทางคณะสงฆ์	:	รองเจ้าคณะอำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี
ตำแหน่งทางการศึกษา	:	อาจารย์ประจำหลักสูตร คณะพุทธศาสตร์ วัดไชยชุมพลชนะ สงคราม
ที่อยู่ปัจจุบัน	:	วัดวังศาลา ต. วังศาลา อ. ท่าม่วง จ. กาญจนบุรี ๗๑๑๑๐
โทรศัพท์	:	๐๙๕ - ๑๗๒ - ๙๙๖๙
E-mail	:	thesis.5611405937@gmail.com

๓. ผู้ร่วมงานวิจัย

ชื่อ – ฉายา/นามสกุล	:	พระครูศรีธรรมวรารักษ์ (จิรพันธ์ ธรรมปสฺสฺส , นำประเสริฐ)
วัน/เดือน/ปี	:	
บรรพชา	:	29 มีนาคม พ.ศ. 2538
อุปสมบท	:	16 มีนาคม พ.ศ. 2545
ภูมิลำเนา	:	395 หมู่ 7 ตำบลพังตรุ อำเภอยะนิง จังหวัดกาญจนบุรี
การศึกษาทางโลก	:	ปริญญาโท พุทธศาสตรมหาบัณฑิต (พธ.ม.) สาขารัฐประศาสนศาสตร์
การศึกษาทางธรรม	:	มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย เปรียญธรรม 6 ประโยค สำนักเรียนวัดไชยชุมพลชนะสงคราม จังหวัดกาญจนบุรี นักระชั้นนอก สำนักเรียนวัดอรุณราชวราราม กรุงเทพฯ
ประสบการณ์ทำงาน:		
พ.ศ. 2550	:	พระธรรมวิทยากรประจำวัดไชยชุมพลชนะสงคราม
พ.ศ. 2551	:	เลขานุการโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา วัดไชยชุมพลชนะสงคราม
พ.ศ. 2554	:	เลขานุการรองเจ้าคณะจังหวัดกาญจนบุรี
พ.ศ. 2556	:	เจ้าหน้าที่กองวิเทศสัมพันธ์ สำนักงานอธิการบดี มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
พ.ศ. 2557	:	ผู้ช่วยเจ้าอาวาสพระอารามหลวง ฝ่ายการศึกษา
ตำแหน่งหน้าที่ปัจจุบัน	:	อาจารย์ประจำและหัวหน้าสำนักงานโครงการขยายห้องเรียน มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย คณะพุทธศาสตร์ วัดไชยชุมพลชนะสงคราม
ที่อยู่ปัจจุบัน	:	วัดไชยชุมพลชนะสงคราม ตำบลบ้านใต้ อำเภอเมือง จังหวัด กาญจนบุรี 71000
โทรศัพท์	:	086-6611938
e-Mail	:	jocho53@hotmail.com , g53mcu@gmail.com

๔. ผู้ร่วมงานวิจัย

ชื่อ นามสกุล (ภาษาไทย): พระครูกาญจนกิจโสภณ (ทนกร จอมพล)
 ชื่อ นามสกุล (ภาษาอังกฤษ): Phrakhru Kanchanakitsophon (Thanakorn Chomphol)
 เลขหมายบัตรประจำตัวประชาชน: [REDACTED]
 ตำแหน่งปัจจุบัน: อาจารย์ประจำหลักสูตรรัฐประศาสนศาสตร์
 ที่อยู่ปัจจุบัน: วัดกาญจนบุรีเก่า 181 ม.2 ต.ลาดหญ้า อ.เมือง จ.กาญจนบุรี 71190
 โทรศัพท์: 086 107 3987
 e-mail: Kanchanakitsophon@mcu.ac.th

ประวัติการศึกษา:

พ.ศ. ๒๕๔๖ สอบได้นักธรรมชั้นเอก ในสำนักเรียนวัดกาญจนบุรีเก่า จังหวัดกาญจนบุรี
 พ.ศ. ๒๕๕๖ สำเร็จปริญญาตรี พุทธศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาพระพุทธศาสนา มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย (พธ.บ)
 พ.ศ. ๒๕๕๕ สำเร็จปริญญาโท สังคมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการ เชิงพุทธ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย (พธ.ม)
 พ.ศ. ๒๕๕๘ สำเร็จปริญญาโท สังคมศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการ เชิงพุทธ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย (พธ.ด)

สาขาวิชาที่มีความชำนาญพิเศษ: การจัดการเชิงพุทธ

๕. ผู้ร่วมงานวิจัย

ชื่อ นามสกุล (ภาษาไทย): ดร.สันทยา ประภารัตน์
 ชื่อ นามสกุล (ภาษาอังกฤษ): Dr.Santhaya Prapharat

วัน เดือน ปีเกิด:

ที่อยู่ปัจจุบัน: ๕๐/๗๑๑ หมู่บ้านชัยพฤกษ์ ถนนเสมาฟ้าคราม ตำบลคูคต
 อำเภอลำลูกกา จังหวัดปทุมธานี

โทรศัพท์: 065 5989558

e-mail: santhaya@scblife@gmail.com

ประวัติการศึกษา:

- สำเร็จปริญญาตรี นิติศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยรามคำแหง
- สำเร็จปริญญาโท พุทธศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพระพุทธศาสนา มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย (พธ.ม)
- สำเร็จปริญญาเอก พุทธศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาพระพุทธศาสนา มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย (พธ.ด)

ประสบการณ์การทำงาน:

- เลขานุการ บริษัท อีสราเอลแอร์คราฟอินดัสตรี
- เลขานุการ บริษัท วีเอ ลาเท็กซ์
- ผู้อำนวยการสาขา บริษัทไทยพาณิชย์ประกันชีวิต
- อาจารย์พิเศษคณะพุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

สาขาวิชาที่มีความชำนาญพิเศษ: พระพุทธศาสนา

๖. ผู้ร่วมงานวิจัย

ชื่อ นามสกุล (ภาษาไทย): พระครูสวัสดิ์กาญจนภาส

ชื่อ นามสกุล (ภาษาอังกฤษ): PhrakruSawatkanchanophat

วัน เดือน ปีเกิด: [REDACTED]

ที่อยู่ปัจจุบัน: วัดเขาโจด ต.เขาโจด อ.ศรีสวัสดิ์ จ.กาญจนบุรี

โทรศัพท์: ๐๙๕๒๙๔๙๙๗๙

[e-mail: Watkhaojod@gmail.com](mailto:Watkhaojod@gmail.com)

ประวัติการศึกษา:

พุทธศาสตรบัณฑิต คณะพุทธศาสนา สาขา พระพุทธศาสนา

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

พุทธศาสตรมหาบัณฑิต คณะสังคมศาสตร์ สาขาการจัดการเชิงพุทธ

ประสบการณ์การทำงาน: อาจารย์ประจำหลักสูตร สาขารัฐประศาสนศาสตร์

วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบูลย์

สาขาวิชาที่มีความชำนาญพิเศษ: พระพุทธศาสนา