



รายงานการวิจัย

เรื่อง

ค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยา
บูรณาการของสามเณร

Value and Behavioral Model of Consuming in Online Social Network Using
Integration of Buddhist Psychology for Thai Novices

โดย

ดร.กมลาศ ภูวนาธิพงศ์และคณะ

สถาบันวิจัยพุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
พ.ศ. ๒๕๕๙

ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

MCU RS 610759133



รายงานการวิจัย

เรื่อง

ค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการบริโภคสื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธ
จิตวิทยาบูรณาการของสามเณร

Value and Behavioral Model of Consuming in Online Social Network Using
Integration of Buddhist Psychology for Thai Novices

โดย

ดร.กมลลาศ ภูวนาธิพงษ์ และคณะ

สถาบันวิจัยพุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
พ.ศ. ๒๕๕๙

ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

MCU RS 610758159

(ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย)



Research Report

Value and Behavioral Model of Consuming in Online Social Network Using
Integration of Buddhist Psychology for Thai Novices

By

Dr.Kamalas Phoowachanathipong and others

Buddhist Research Institute
Mahachulalongkornrajavidyalaya University
B.E. 2559

Research Project Funded by Mahachulalongkornrajavidyalaya University

MCU RS 610758159

(Copyright Mahachulalongkornrajavidyalaya University)

ชื่อรายงานการวิจัย : ค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธ
จิตวิทยาบูรณาการของสามเณร
ผู้วิจัย : ดร.กมลาศ ภูวนาธิพงศ์ และคณะ
ส่วนงาน : คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
ปีงบประมาณ : ๒๕๕๙
ทุนอุดหนุนการวิจัย : มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้จุดมุ่งหมาย ๑) เพื่อศึกษาสภาพปัญหาและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยาของสามเณร ๒) เพื่อพัฒนากระบวนการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยาของสามเณร ๓) เพื่อศึกษาผลของการเปลี่ยนแปลงค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยาของสามเณรกลุ่มตัวอย่างได้แก่ สามเณรโรงเรียนพระปริยัติธรรมแผนกสามัญ จังหวัดน่าน ระดับมัธยมศึกษา ๓ โดยมีสามเณรที่อาสาสมัครเข้าร่วมฝึกอบรม จำนวน ๗๘รูป สุ่มแบบแยกประเภท (Stratified random sampling) ตามระดับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็น ๓กลุ่มๆละ ๒๖รูป แบ่งเป็น กลุ่มทดลอง A ทำการฝึกอบรมรูปแบบที่ ๑ จำนวน ๓ วัน และทำโครงการ ระยะเวลา ๓ เดือน กลุ่มทดลอง B ทำการฝึกอบรมรูปแบบที่ ๒ ทำการฝึกอบรม จำนวน ๓ วัน และกลุ่มควบคุม ไม่ทำการฝึกอบรม การวิจัยครั้งนี้ออกแบบการวิจัยในลักษณะการวัดซ้ำ (Repeated Measure Design) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ๑) แบบวัดความรู้ความเข้าใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ๓) แบบวัดความมีเหตุผลในการคิด ๓) แบบวัดค่านิยมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ๔) แบบวัดการควบคุมตนเองต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และ ๕) แบบวัดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ วิธีการวัด ๔ ครั้ง ได้แก่ ก่อนการทดลอง ภายหลังการฝึกอบรมระยะที่ ๑ ภายหลังการฝึกอบรมระยะที่ ๒ (ฝึกทำโครงการ ระยะเวลา ๓ เดือน) และหลังการทดลองเพื่อติดตามผลการทำโครงการ (Project based learning) ๑ เดือน หลังจากนั้นนำข้อมูลมาวิเคราะห์โดยใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนหลายตัวแปรแบบวัดซ้ำ (Repeated measures ANOVA)

ผลการวิจัยพบว่า

๑) กลุ่มตัวอย่างสามเณรส่วนใหญ่มีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในทางไม่ถูกต้องและสร้างสรรค์ผ่านโทรศัพท์มือถือ เช่น เฟซบุ๊ก (facebook) ไลน์ (line) ยูทูบ (youtube) โดยเฉลี่ยมากกว่า ๓ ชั่วโมงต่อวัน เพื่อความบันเทิงมากกว่าแสวงหาความรู้ ได้แก่ เล่นเกมออนไลน์ สนทนากับเพื่อน การแชร์ข้อมูลต่างๆ ติดตามข่าวสารเพื่อน ตามลำดับ

๒) การพัฒนากระบวนการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เหมาะสมตามแนวพุทธจิตวิทยาของสามเณร มี ๔ ขั้นตอน คือ ขั้นตอนที่ ๑ “จุดเริ่มต้น..เตรียมความพร้อม” ขั้นตอนที่ ๒ เปลี่ยนวิธีคิด...เปลี่ยนพฤติกรรม” ขั้นตอนที่ ๓ “รู้ชัดในปัญหา...พบแนวทางการแก้ไข” ขั้นตอนที่ ๔ “ค้นพบศักยภาพของตนเอง”

๓) รูปแบบฝึกอบรมที่เหมาะสมที่สุดในการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยา คือ รูปแบบการฝึกอบรมที่ ๑ (กลุ่มทดลอง A) มีคะแนนเฉลี่ยมากกว่ารูปแบบการฝึกอบรมที่ ๒ (กลุ่มทดลอง B) และกลุ่มควบคุมที่ไม่มีการฝึกอบรม คือ การเปลี่ยนแปลงค่านิยมและพฤติกรรมต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เหมาะสม ๔ ด้าน คือ ด้านเหตุผลในการคิด การควบคุมตนเอง ด้านค่านิยมการใช้เครือข่ายออนไลน์ และพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ สูงกว่าก่อนรับการอบรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .๐๕ และ พบผลการเปลี่ยนแปลงเชิงประจักษ์ด้านต่างๆ ได้แก่ (๑) การเปลี่ยนแปลงด้านความสนใจในการเรียน (๒) การสร้างภาวะผู้นำในกลุ่ม (๓) สร้างสมาชิกเครือข่ายผ่านกระบวนการกลุ่ม (๔) การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมทางสังคม (๕) การมีส่วนร่วมทำกิจกรรมที่ยั่งยืนในโรงเรียน และพบว่า มีการเปลี่ยนแปลงค่านิยมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ในด้านต่างๆสูงขึ้น ได้แก่ (๑) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านกายภาพ (๒) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านสังคม (๓) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านจิตใจ (๔) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านปัญญา

คำสำคัญ: ค่านิยมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ พุทธจิตวิทยา

Research Title : Value and Behavioral Model of Consuming in Online Social Network Using Integration of Buddhist Psychology for Thai Novices

Researchers : Dr.KamalasPhoowachanathipongand others

Department : Humanities Faculty,
Mahachulalongkornrajavidyalaya University

Fiscal Year : ၂၀၁၈/ ၂၀၁၉

Abstract

This objectives of this research were:၁)To study the state of problems and behavior of consuming in online social networks using integration of Buddhist psychology for novices၂) To develop the creating process of value and behavioral model of consuming in online social networks using integration of Buddhist psychology for novices and ၃) To study the changing effect of value and behavioral model of consuming in online social networks using integration of Buddhist psychology for novices. The study sample consisted of ၈၄ novices participating in the program, studies in Grade ၈ (Matthayom ၈) at the General Education Section of PhraPariyattidhamma Schools of Nan province. The random sampling were stratified random sampling based on the level of behavior of consuming in online social network and simple and they are divided into ၃ groups which were the experimental group A; ၈ days training and ၈ months project, the experimental group B; only ၈ days training and control group did not participate in any training, which consisting of ၂၈ novices in each group. This research design was Repeated Measure Design and the instruments used in this research were ၁) Cognitive measurement of online social networkusing၂) Rationality of thinking measurement ၃) Value of using in online social network measurement ၄) Self-control measurement of online social networkusing၅) .Online social network using behavior change measurement. The four measures were pre-test, post-training phase ၁, post-training phase ၂(after ၈ months project), and post-test for follow-up. The data obtained from this experiment were analyzed to test the hypothesis using Repeated measures ANOVA

The results of research as follow:

၁) Most novices were using social networks in an inaccurate and not creative way via mobile phones, such as facebook, line, youtube, on average more than ၈ hours per day and they used for entertainment rather than seeking knowledge including online gaming, chatting with a friend, sharing information and follow up with friends, respectively.

၂) The development of the process of creating values and behavioral model consuming the appropriate online social network integration of Buddhist psychology of the novice has ၄ steps; step ၁ "Starting point preparation", Step ၂ "Change mindset change behavior", step ၃ "Enlightened in trouble find solution" and step ၄ "Discover your potential".

၃) The most appropriate model of training for creating values and behaviors of consuming social networks integration of Buddhist psychology was the training model of experimental group A which had an average score over the experimental group B) and control group without training. The changes in values and behaviors towards the use of appropriate social networks were four aspects of rational thinking, self-control, value of using online networks and behavior of using social networks which was higher than before the training at the .05 level of significance. The results of the empirical changes include: (၁) Change in interest in learning (၂) creating leadership in the group (၃) creating network members through group processes (၄) social behavior modification (၅) participation in sustainable activities in schools. Moreover, also found that there was a higher change in the behavior of using social networks in aspects of (၁) The use of physical online social networks (၂) The use of social networks, (၃) The use of psychological online social networks and (၄) The use of Intellectual online social networks

Keyword: Value of Consuming in Online Social Network, Behavioral of consuming in Online Social Network, Buddhist Psychology

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้ สำเร็จได้ด้วยดี ด้วยความกรุณาอย่างสูง จากคณาจารย์ และผู้ที่เกี่ยวข้องหลายท่าน จึงขออนุโมทนา กราบขอบพระคุณไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณ พระมหาสุทิตย์ อาภาภโร, ดร. ที่ปรึกษาโครงการวิจัย ผศ.ดร. วุฒินันท์ กันทะเตียน ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจประเมินรายงานวิจัย ผู้อำนวยการสถาบันวิจัยพุทธศาสตร์ พระมหาชุตีภัก อภินนโท ผู้อำนวยการส่วนงานวางแผนและส่งเสริมการวิจัย สถาบันวิจัยพุทธศาสตร์. ดร.อานาจ บัวศิริ ดร. พรรณี บุญประกอบ ดร.มนัส บุญประกอบ ที่กรุณาให้คำปรึกษา แนะนำ เพื่อแก้ไขปรับปรุงข้อบกพร่องของงาน ตลอดระยะเวลาของการวิจัย

ขอกราบขอบพระคุณ พระชยานันท์มนี ผศ.ดร รองผู้อำนวยการวิทยาลัยสงฆ์นครน่าน เฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารีฯ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ที่เมตตาให้การสนับสนุนและทดลองวิจัยในโรงเรียนพระปริยัติธรรม วัดพระธาตุแช่แห้ง เป็นอย่างดี และขอขอบคุณนายเชษฐ นิยมมาพัฒน์ ผู้อำนวยการสำนักงานวิทยาลัย วิทยาลัยสงฆ์นครน่าน เฉลิมพระเกียรติฯ นายสิทธิชัย อุ่นสวน อาจารย์ประจำ สาขาวิชารัฐศาสตร์ วิทยาลัยสงฆ์นครน่าน เฉลิมพระเกียรติฯ และประธานกลุ่มโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา ผู้อำนวยการโรงเรียน และครู อาจารย์ โรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา จังหวัดน่าน ทุกรูป/คน ที่ให้ข้อมูลและอำนวยความสะดวกในการวิจัยครั้งนี้

ความสำเร็จและคุณค่าของงานเล่มนี้ทั้งหมด ขอน้อมถวายเพื่อเป็นพุทธบูชาแด่องค์สมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้า เพื่อตอบแทนพระคุณบิดา มารดา ผู้มีพระคุณและคณาจารย์ทุกท่านที่ได้ชี้แนะแนวทางการวิจัย จนผู้วิจัยมีพัฒนาการและความก้าวหน้าทางวิชาการมากยิ่งขึ้น

ดร. กมลาศ ภูวนาธิพงศ์ และคณะ

๒๓ กรกฎาคม ๒๕๖๐

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	(ก)
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	(ค)
กิตติกรรมประกาศ.....	(จ)
สารบัญ.....	(ฉ)
สารบัญตาราง.....	(ณ)
สารบัญภาพ	(ญ)
คำอธิบายสัญลักษณ์	(ฎ)
บทที่ ๑ บทนำ.....	๑
๑.๑ ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	๑
๑.๒ วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย.....	๔
๑.๓ ขอบเขตของการวิจัย	๔
๑.๔ ปัญหาที่ต้องการทราบ.....	๕
๑.๕ สมมติฐานการวิจัย	๕
๑.๖ นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการวิจัย.....	๖
๑.๗ ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	๘
บทที่ ๒ แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	๙
๒.๑ แนวคิดเกี่ยวกับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	๙
๒.๑.๑ ความหมายของเครือข่ายสังคมออนไลน์.....	๙
๒.๑.๒ ประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์.....	๑๑
๒.๑.๓ พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	๑๓
๒.๑.๔ ผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของเด็กและเยาวชน.....	๑๕
๒.๒ แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบตามแนวพุทธจิตวิทยา.....	๑๗
๒.๒.๑ แนวคิดเกี่ยวกับค่านิยม	๑๗
๒.๒.๒ แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรม.....	๑๙
๒.๒.๓ แนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบ	๒๑
๒.๒.๓.๑ การเรียนรู้ตามทฤษฎีของบลูม.....	๒๒
๒.๒.๓.๒ ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของแบนดูรา.....	๒๕
๒.๒.๓.๓ กระบวนการทำความเข้าใจในค่านิยม (Value clarification) ตามแนวคิดของแรธสและไซมอน	๒๘
๒.๓ รูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างค่านิยมและพฤติกรรม.....	๓๓
๒.๓.๑ แนวคิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑.....	๓๕

๒.๓.๒ แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการกลุ่ม	๓๗
๒.๓.๓ แนวคิดจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน	๔๑
๒.๓.๔ แนวคิดการจัดการการเรียนรู้และพัฒนาพฤติกรรมเชิงพุทธ	๔๔
๒.๓.๔.๑ แนวคิดการเรียนรู้เชิงพุทธ	๔๔
๒.๓.๔.๒ แนวคิดการพัฒนาพฤติกรรมตามหลักพระพุทธศาสนา	๔๗
๒.๓.๕ ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการสร้างค่านิยมและพฤติกรรม	๕๓
๒.๓.๕.๑ ปัจจัยภายนอก	๕๔
๒.๓.๕.๒ ปัจจัยภายใน	๖๐
๒.๓.๖ การวัดผลการเปลี่ยนแปลงค่านิยมและพฤติกรรม	๖๓
๒.๔ แนวคิดเกี่ยวกับสามเณร	๖๗
๒.๔.๑ ความหมายของสามเณร	๖๙
๒.๔.๒ ความเป็นมาของสามเณร	๖๙
๒.๔.๓ วัตรปฏิบัติของสามเณร	๗๒
๒.๔.๔ การจัดการศึกษาของโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา	๗๕
๒.๔.๕ กลุ่มโรงเรียนพระปริยัติธรรม จังหวัดน่าน	๗๗
๒.๕ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	๗๙
๒.๕.๑ งานวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	๘๐
๒.๕.๒ งานวิจัยเกี่ยวกับการเรียนรู้และพัฒนาพฤติกรรมสามเณร	๘๔
๒.๖ กรอบแนวคิดในการวิจัย	๘๘
บทที่ ๓ วิธีดำเนินการวิจัย	๙๐
๓.๑ รูปแบบการวิจัย	๙๐
๓.๒ ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	๙๒
๓.๓ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	๙๓
๓.๔ การเก็บรวบรวมข้อมูล	๑๐๑
๓.๕ การวิเคราะห์ข้อมูล	๑๐๖
บทที่ ๔ ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	๑๑๑
๔.๑ ผลวิเคราะห์การสำรวจสภาพปัญหาและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	๑๑๒
๔.๒ พัฒนาระบบการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยาของสามเณร	๑๑๗
๔.๒.๑ ลักษณะของกลุ่มตัวอย่างและค่าสถิติพื้นฐานของตัวแปร	๑๑๗
๔.๒.๒ ผลการทดสอบสมมติฐาน	๑๒๑
๔.๓ ผลการเปลี่ยนแปลงค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เหมาะสมตามแนวพุทธจิตวิทยาของสามเณร	๑๓๐
๔.๓.๑ ผลวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	๑๓๐

๔.๓.๑.๑ ผลสัมภาษณ์ผู้บริหาร และครู อาจารย์ในโรงเรียน	๑๓๐
๔.๓.๑.๒ ผลวิเคราะห์จากการสัมภาษณ์สามเณรกลุ่มตัวอย่าง	๑๓๔
๔.๓.๑.๓ ผลวิเคราะห์กระบวนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมผ่านโครงการ (Project based learning)	๑๓๙
๔.๓.๑.๔ ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบ การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยา	๑๔๓
๔.๔ บทสรุปผลวิเคราะห์การพัฒนาระบบและผลการเปลี่ยนแปลงค่านิยมและ พฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เหมาะสมตามแนวพุทธจิตวิทยา ของสามเณร	๑๕๐
บทที่ ๕ บทสรุปและข้อเสนอแนะ	๑๕๓
๕.๑ สรุปผลการวิจัย	๑๕๕
๕.๒ การอภิปรายผล	๑๕๘
๕.๓ ข้อเสนอแนะ	๑๖๕
บรรณานุกรม	๑๖๗
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก บทความวิจัยและการนำเสนอผลงานวิจัย	๑๗๗
ภาคผนวก ข กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการนำผลวิจัยไปใช้ประโยชน์	๑๙๔
ภาคผนวก ค ตารางเปรียบเทียบวัตถุประสงค์ กิจกรรมที่วางแผนไว้ และกิจกรรมที่ได้ ดำเนินการมาและผลที่ได้รับจากโครงการ	๑๙๖
ภาคผนวก ง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย/การอบรม/ข้อคิดที่ได้จากการอบรม	๑๙๙
ภาคผนวก จ หนังสือตรวจสอบเครื่องมือวิจัย	๒๖๙
ภาคผนวก ฉ ภาพกิจกรรมการดำเนินงานวิจัย	๒๗๙
ภาคผนวก ช ใบรับรองจริยธรรม	๒๘๕
ภาคผนวก ฌ แบบสรุปโครงการวิจัย	๒๘๗
ประวัติผู้วิจัย	๒๙๓

สารบัญตาราง (ต่อ)

เรื่อง	หน้า
ตารางที่ ๓.๒ ค่าดัชนีความสอดคล้อง.....	๑๐๐
ตารางที่ ๓.๓ แสดงการหาคุณภาพของเครื่องมือวิจัย	๑๐๐
ตารางที่ ๓.๔ แสดงรูปแบบการวิจัยกึ่งทดลอง.....	๑๐๔
ตารางที่ ๓.๖ ระยะเวลาการวัดผลการใช้เครือข่ายสื่อสังคมออนไลน์ก่อน-หลังการฝึกอบรม.....	๑๐๔
ตารางที่ ๓.๗ สรุปขั้นตอนวิธีการดำเนินการวิจัย	๑๐๘
ตารางที่ ๔.๑ ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม	๑๑๒
ตารางที่ ๔.๒ แสดงความถี่และร้อยละของพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคม	๑๑๓
ตารางที่ ๔.๓ แสดงความคิดเห็นข้อเสียของการใช้สื่อออนไลน์	๑๑๔
ตารางที่ ๔.๔ แสดงความคิดเห็นว่ามีความรู้สึกต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์	๑๑๕
ตารางที่ ๔.๕ แสดงข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่าง จำนวนและร้อยละของข้อมูลลักษณะส่วนบุคคล ของกลุ่มทดลอง A, B และกลุ่มควบคุม C(N=๒๖).....	๑๑๘
ตารางที่ ๔.๖ ผลรวม (Σ) ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ของคะแนนเฉลี่ย ...	๑๑๙
ตารางที่ ๔.๗ ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ของคะแนนเฉลี่ย ความรู้ความเข้าใจใน การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์.....	๑๒๐
ตารางที่ ๔.๘ ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ของคะแนนเฉลี่ย ความรู้ความเข้าใจใน การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ค่านิยมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ การควบคุม ตนเองต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (สูง และต่ำ) ของกลุ่มควบคุม	๑๒๑
ตารางที่ ๔.๙ ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ของคะแนนเฉลี่ย เพื่อเปรียบเทียบการ เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ของการวัดครั้งที่ ๑ (ก่อนการฝึก อบรม).....	๑๒๒
ตารางที่ ๔.๑๐ ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของรูปแบบการ การฝึกอบรมรูปแบบที่ ๑ รูปแบบการฝึกอบรมที่ ๒ และกลุ่มควบคุม ก่อนทำการ ทดลอง	๑๒๒
ตารางที่ ๔.๑๑ ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ รูปแบบการ การฝึกอบรมรูปแบบที่ ๑ รูปแบบการฝึกอบรมที่ ๒ และกลุ่มควบคุม หลังทำการ ทดลอง	๑๒๓
ตารางที่ ๔.๑๒ ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนระหว่างรูปแบบการฝึกอบรม และจำนวนครั้งของการ วัดต่อต้านรู้ความเข้าใจ.....	๑๒๓
ตารางที่ ๔.๑๓ ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนระหว่างรูปแบบการฝึกอบรม และจำนวนครั้งของการ วัดต่อความมีเหตุผลในการคิด	๑๒๔
ตารางที่ ๔.๑๔ ผลการเปรียบเทียบรายคู่ค่าเฉลี่ยความมีเหตุผลในการคิด ตามรูปแบบการฝึกอบรม (A B and C)	๑๒๔

ตารางที่ ๔.๑๕ ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนระหว่างรูปแบบการฝึกอบรม และจำนวนครั้งของการวัดต่อค่านิยมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์.....	๑๒๕
ตารางที่ ๔.๑๖ ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนระหว่างรูปแบบการฝึกอบรม และจำนวนครั้งของการวัดต่อการควบคุมตนเองต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	๑๒๕
ตารางที่ ๔.๑๗ ผลการเปรียบเทียบรายคู่ค่าเฉลี่ยการวัดต่อการควบคุมตนเองต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ตามรูปแบบการฝึกอบรม (A B and C)	๑๒๖
ตารางที่ ๔.๑๘ ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนระหว่างรูปแบบการฝึกอบรม และจำนวนครั้งของการวัดต่อพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธิจิตวิทยา	๑๒๗
ตารางที่ ๔.๑๙ ผลการเปรียบเทียบรายคู่ค่าเฉลี่ยการวัดต่อการควบคุมตนเองต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ตามรูปแบบการฝึกอบรม (A B and C)	๑๒๗
ตารางที่ ๔.๒๐ เปรียบเทียบค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และผลรวม (Σ) ของความรู้ความเข้าใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ค่านิยมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์การควบคุมตนเองต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ระหว่างรูปแบบการฝึกอบรมที่ ๑ (A) รูปแบบการฝึกอบรมที่ ๒ (B) และกลุ่มควบคุม	๑๒๘

สารบัญแผนภาพ (ต่อ)

เรื่อง	หน้า
แผนภาพที่ ๒.๑ แสดงการเชื่อมโยงแนวคิดทฤษฎี นำไปสู่การสร้างกรอบแนวคิดในการสร้างชุดกิจกรรม.....	๘๗
แผนภาพที่ ๒.๒ กรอบแนวคิดในการวิจัย	๘๙
แผนภาพที่ ๓.๑ การพัฒนากระบวนการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยา ตามกระบวนการวิจัยและพัฒนา.....	๙๑
แผนภาพที่ ๓.๕ แสดงการวัดผลการฝึกอบรม	๑๐๔
แผนภาพที่ ๔.๒๑ ปัจจัยที่เอื้อต่อความสำเร็จต่อการเปลี่ยนแปลงค่านิยมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	๑๔๙
แผนภาพที่ ๔.๒๒ แผนภาพแสดงรูปแบบ “หลักพุทธจิตวิทยาสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม” 3 BP:LAPA Model.....	๑๕๐

คำอธิบายสัญลักษณ์และคำย่อ

ก. คำย่อเกี่ยวกับพระไตรปิฎก

อักษรย่อในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ อ้างอิงจากพระไตรปิฎก ภาษาบาลีและพระไตรปิฎก ภาษาไทย ฉบับมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย การอ้างอิงใช้ระบบระบุ เล่ม/ข้อ/หน้า หลังคำย่อคัมภีร์ ดังตัวอย่างเช่น ที.สี. (บาลี) ๙/๒๗๖/๙๗. ที.ปา. (ไทย) ๑๑/๓๕๓/๓๗๔. หมายถึง ทีฆนิกาย สีลขันธวรรคปาลิ ภาษาบาลี เล่ม ๙ ข้อ ๒๗๖ หน้า ๙๗ ฉบับมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ๒๕๐๐ และ ทีฆนิกาย ปาฎีกาธรรม ภาษาไทย เล่ม ๑๑ ข้อ ๓๕๓ หน้า ๓๗๔ ฉบับมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ๒๕๓๙

พระสุตตันตปิฎก

ที.สี.	(ไทย)	=	สุตตันตปิฎก ทีฆนิกาย สีลขันธวรรค	(ภาษาไทย)
ที.ม.	(ไทย)	=	สุตตันตปิฎก ทีฆนิกาย มหาวรรค	(ภาษาไทย)
ที.ปา.	(ไทย)	=	สุตตันตปิฎก ทีฆนิกาย ปาฎีกาธรรม	(ภาษาไทย)
ม.ม.	(ไทย)	=	สุตตันตปิฎก มัชฌิมนิกาย มูลปณณาสก์	(ภาษาไทย)
ม.อ.	(ไทย)	=	สุตตันตปิฎก มัชฌิมนิกาย อุปรปณณาสก์	(ภาษาไทย)
ส.ส.	(ไทย)	=	สุตตันตปิฎก สังยุตตนิกาย สคาถวรรค	(ภาษาไทย)
ส.สพ.	(ไทย)	=	สุตตันตปิฎก สังยุตตนิกาย สฬายนตวรรค	(ภาษาไทย)
ส.ม.	(ไทย)	=	สุตตันตปิฎก สังยุตตนิกาย มหาวรรค	(ภาษาไทย)
ข.ธ.	(ไทย)	=	สุตตันตปิฎก ขุททกนิกาย ธรรมบท	(ภาษาไทย)
ข.ม.	(ไทย)	=	สุตตันตปิฎก ขุททกนิกาย มหานิเทศ	(ภาษาไทย)

บทที่ ๑

บทนำ

๑.๑ ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สื่อใหม่อันทันสมัยในโลกดิจิทัลไม่ได้มีบทบาทเพียงแค่อำนวยความสะดวกให้กับจังหวะการใช้ชีวิตและเพิ่มอัตราความเร็วในการสื่อสารในกับเราเท่านั้น แต่ยังเข้ามามีบทบาทในการเปลี่ยนแปลงรูปแบบพฤติกรรมและแบบแผนในการดำรงชีวิต รวมทั้งยังเปลี่ยนมุมมอง วิถีคิด วิถีการมองโลก รวมทั้งค่านิยมทางสังคมและวัฒนธรรมของผู้ใช้อีกด้วย เด็กและเยาวชนที่เติบโตมาพร้อมเทคโนโลยีในโลกดิจิทัลสมัยใหม่ (Digital Generation) จึงมีมุมมองเกี่ยวกับโลก สังคม และวัฒนธรรม แตกต่างออกไป รวมทั้งการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างตัวตนของเขากับผู้อื่นผ่านโลกดิจิทัล^๑ ซึ่งสื่ออินเทอร์เน็ตเป็นสื่อเกิดใหม่ที่มีการพัฒนาอย่างรวดเร็วและขยายตัวอย่างกว้างขวาง การติดต่อสื่อสารผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เป็นวิธีการสื่อสารที่มีความสำคัญที่กลุ่มเยาวชนคนรุ่นใหม่ให้ความสนใจมากที่สุด เนื่องจากผู้ใช้สามารถโต้ตอบ (Interact) กับผู้ที่ต้นสื่อสารได้ทันที (Real time) ทั้งภาพและเสียง ทำให้การติดต่อผ่านอินเทอร์เน็ตมีลักษณะโลกเสมือนมีตัวตนจริง^๒

โดยในปัจจุบันการใช้อินเทอร์เน็ตที่มีอิทธิพลต่อวิถีชีวิตคนรุ่นใหม่ ได้แก่ เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network Sites) หมายถึง การรวมตัวกันของคนกลุ่มหนึ่งที่เกิดขึ้นด้วยสมัครใจ เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นการรวมตัวกันของคนกลุ่มหนึ่งที่เกิดขึ้นด้วยสมัครใจ เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเว็บไซต์ที่ผู้ใช้งานสามารถสื่อสารไปยังคนอื่นๆ ในรูปแบบของกลุ่มหรือแบบเดี่ยว โดยกิจกรรมที่เกิดขึ้นหมายถึงการแบ่งปันความสนใจ ค่านิยม และแนวคิดต่างๆ ที่แต่ละบุคคลจะสร้างประวัติของตนเองบนโลกออนไลน์ผ่านเครื่องมือต่างๆ เช่น การนำรูปภาพของตนเองมาอัปโหลด จากนั้นจะมีการชวนเพื่อนกลุ่มต่างๆ มาเข้าร่วมกับกลุ่มที่ตัวเองเป็นสมาชิกอยู่ โดยที่การเติบโตของเครือข่ายนั้น จะทำผ่านการสื่อสารแบบต่อปาก ผ่านลิงค์หรืออีเมลต่างๆ^๓ สำหรับประเทศไทยเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ในรูปแบบต่างๆ เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook) ทวิตเตอร์ (Twitter) Line (ไลน์) มาปรับใช้หลากหลายวงการทั้งภาครัฐและภาคเอกชน เนื่องจากลักษณะการสื่อสารที่มีความสะดวก

^๑ รุติณัน บ.คอมมอน, “สื่อใหม่กับการเรียนรู้และการสร้างค่านิยมทางสังคมของเยาวชนไทย”, บทความวิจัย, วารสารสุทธิปริทัศน์ ปีที่ ๒๗ ฉบับที่ ๘๔ ตุลาคม-ธันวาคม ๒๕๕๖.

^๒ วันวิสา สรีระศาสตร์, “ปัจจัยเชิงสาเหตุด้านสถานการณ์ทางสังคมและการมีภูมิคุ้มกันทางจิตที่เกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัยของนักเรียนหญิงระดับมัธยมศึกษาในโรงเรียนที่เข้าร่วมและไม่เข้าร่วมโครงการส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย”, วารสารพฤติกรรมศาสตร์เพื่อการพัฒนา, ปีที่ ๔ ฉบับที่ ๑ (ม.ค. ๒๕๕๕) : ๑ – ๑๓.

^๓ Laudon และ Traver (๒๐๐๓, p. ๔๐๙) อ้างถึงใน วสุพล ตรีโสภาคกุล, “การศึกษากระบวนการ และปัจจัยเชิงสาเหตุของความยึดมั่นผูกพันบนเฟซบุ๊กแฟนเพจในกลุ่มบริโภคนคนไทย” วิทยานิพนธ์ดุษฎีบัณฑิต (สาขาวิชาวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์), (บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ๒๕๕๘), หน้า ๑๕.

รวดเร็ว ทำให้เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นยอดนิยมของคนรุ่นใหม่ในสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งเยาวชนในช่วงวัยรุ่น ใช้การสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตมากที่สุด เมื่อเปรียบเทียบกับช่วงวัยอื่น

จากข้อมูลสำรวจการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. ๒๕๕๔-๒๕๕๗ ของสำนักงานสถิติแห่งชาติ พบว่ากลุ่มที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ส่วนใหญ่เป็นกลุ่มวัยรุ่นอายุ ๑๕-๒๔ ปี ใช้อินเทอร์เน็ตผ่านอุปกรณ์มือถือ เพื่อเล่นเกมต่างๆ มากถึงร้อยละ ๔๒.๒. จากจุดนี้เองทำให้สังคมเริ่มให้ความสนใจและห่วงใยเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น จากผลการสำรวจพฤติกรรมบริโภคสื่อของวัยรุ่น ของบริษัท ซินโนเวต จำกัด ซึ่งเก็บข้อมูลจากกลุ่มอายุ ๑๕-๒๔ ปี ในหลายๆ ประเทศในแถบเอเชีย พบว่า วัยรุ่นไทยมีการใช้อินเทอร์เน็ตสูงถึง ๓.๑ ชั่วโมงต่อวัน และใช้เวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ผ่านคอมพิวเตอร์และโทรศัพท์มือถือ รวมทั้งเกมอิเล็กทรอนิกส์แบบพกพาสูงที่สุดครองแชมป์อันดับหนึ่งในเอเชีย คือ เฉลี่ยวันละ ๖๐.๗ นาที สูงกว่าค่าเฉลี่ยของวัยรุ่นในหลายๆ ประเทศ เช่น สิงคโปร์ ๕๙.๔ นาที/วัน ฮองกง ๕๖ นาที/วัน เกาหลี ๔๖ นาที/วัน และจีน ๔๓.๒ นาที/วัน เป็นต้น เมื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมของวัยรุ่นไทยกับประเทศอื่น ที่มีศักยภาพทางด้านเทคโนโลยีสูงกว่าไทยแล้ว จะเห็นว่าวัยรุ่นไทยนับวันน่าเป็นห่วงมาก โดยเฉพาะติดทั้งอินเทอร์เน็ต และสังคมออนไลน์ เช่น ฟันออนไลน์ ติดเว็บบล็อก และจากการวิจัยเยาวชนที่ติดอินเทอร์เน็ตจะมีขนาดสมองส่วนหน้าเล็กและมีการเชื่อมโยงของเซลล์ประสาทของสมองส่วนหน้าลดลง ขาดทักษะการเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น^๔

นอกจากนี้จะเห็นได้ว่าการเปลี่ยนแปลงของสังคมไทยมุ่งสู่สังคมดิจิทัล ก่อให้เกิดค่านิยมในด้านลบแก่เยาวชนในด้านพฤติกรรม อารมณ์ ทัศนคติ และการใช้ภาษา รวมทั้งการตามกระแสที่ผิดขาดความเป็นตัวของตัวเอง เพราะกลัวจะตกกระแส เลียนแบบดารานักแสดงผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ การโพสต์ภาพและข้อความที่ไม่เหมาะสมผ่านสื่อ อยากให้คนมาติดตามและกดถูกใจจนพรั้งเพรีอ^๕ กระแสการบริโภคสื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์มากเกินไปจนความพอดี ขาดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ย่อมเป็นปัญหาที่มีผลกระทบต่อสุขภาพกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม ของเยาวชนไทยในอนาคตได้ โดยพระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตโต) ได้แสดงทัศนะไว้ในหนังสือ คนไทยยุคไอทีไว้ว่า เทคโนโลยีนำค่านิยมแบบวัตถุนิยมเข้ามา ทำให้เกิดความหลงใหลมัวเมายิ่งขึ้น แม้วัฒนธรรมทางชาติอันไม่พึงประสงค์ต่างๆ ก็หลั่งไหลเข้ามา ทำให้ถูกครอบงำทางวัฒนธรรม เป็นปัญหาระดับสังคมที่มีผลกว้างไกล^๖ จากสถานการณ์ปัญหาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ผ่านมา สะท้อนให้เห็นถึงค่านิยมและพฤติกรรมในการขาดสื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ขาดการไตร่ตรอง และการไม่รู้จักเท่าทันการใช้สื่อของเด็กและเยาวชน และอาจเป็นเพราะรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูในครอบครัวและการจัดการเรียนการสอนในโรงเรียนขาดการฝึกฝนให้เด็กและเยาวชนฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ต่อสถานการณ์ต่างๆในชีวิต

^๔ เสมาธิการ, “เยาวชนไทย กับสื่อออนไลน์ รู้เท่าทัน ก่อนสายเกินไป” บทความ, สยามรัฐสัปดาห์วิจารณ์ ฉบับที่ ๑๔ เมษายน พ.ศ. ๒๕๕๗.

^๕ อู๋ตินัน บ.คอมมอน, “สื่อใหม่กับการเรียนรู้และการสร้างค่านิยมทางสังคมของเยาวชนไทย”, บทความวิจัย, วารสารสุทธิปริทัศน์ ปีที่ ๒๗ ฉบับที่ ๘๔ ตุลาคม-ธันวาคม ๒๕๕๖.

^๖ พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ. ปยุตโต), คนไทยยุคไอที, พิมพ์ครั้งที่ ๘, (กรุงเทพมหานคร:โรงพิมพ์สวาย, ๒๕๕๐), หน้า ๑๒๖-๑๒๗.

ดังนั้น คนในสังคมจึงจำเป็นต้องเรียนรู้เพื่อการรู้เท่าทันสื่อ ให้สามารถรู้จักคิดวิเคราะห์ เลือกสาระที่เป็นประโยชน์จากสื่อได้และสื่ออย่างมีเหตุผลเป็นไปอย่างสร้างสรรค์ให้เกิดประโยชน์ทั้งตนเอง ครอบครัว ชุมชนและสังคม^๗ ซึ่งการฝึกฝนวิธีคิดด้วยการนำหลักคำสอนทางพระพุทธศาสนา มาประยุกต์ใช้พัฒนาพฤติกรรมที่เหมาะสมให้เด็กและเยาวชนในชีวิตประจำวันเป็นสิ่งที่สำคัญอย่างยิ่ง ดังคำกล่าวของพระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตโต) ที่ว่า หลักคำสอนทางพระพุทธศาสนามี กระบวนการศึกษาที่พัฒนาเด็กและเยาวชนแบบเป็นองค์รวม คือ การฝึกเด็กให้รู้จักคิดที่สำคัญ คือ ให้เขามีโยนิโสมนสิการหมายถึง การรู้จักคิด รู้จักพิจารณา หรือ มองเป็น คิดเป็น มีหลักใหญ่ ๒ อย่าง คือ ๑) เอาความจริงจากประสบการณ์นั้น สถานการณ์นั้นหรือสิ่งนั้นให้ได้ ๒) เอาประโยชน์จากมันให้ได้ ทั้งสองอย่าง เรียกว่า มองให้เห็นความจริงและมองให้เห็นประโยชน์ เมื่อเด็กรู้จักคิด เขาจะสามารถพลิกสถานการณ์ พลิกสิ่งที่กำลังเผชิญอยู่ ให้กลับร้ายเป็นดีได้ เด็กจะมีความรู้เท่าทัน ปัญหาที่ฝึกอยู่เป็นประจำ จะทำให้เขาคิดไวขึ้น ได้แก่ พอมองอะไรก็เห็นทั้งแง่คุณและโทษ ทำให้เป็นคนที่ไม่มองอะไรด้านเดียว แต่มองทั้งด้านคุณและโทษ มีทั้งส่วนดีและส่วนเสีย การมีโยนิโสมนสิการ จะเอาประโยชน์ได้จากทุกสถานการณ์ โดยรู้ตระหนักว่าวัตถุประสงค์ คือ ได้เรียนรู้ พัฒนาชีวิต พัฒนาปัญญาได้^๘

การศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกศึกษาเยาวชนเป็นสามเณรที่นักบวชในพระพุทธศาสนาอายุไม่ถึง ๒๐ ปี ซึ่งสามเณรส่วนใหญ่ที่มาบวชเรียนและศึกษาในโรงเรียนพระปริยัติธรรมมีลักษณะชีวสังคม และภูมิหลังทางครอบครัวแตกต่างกัน รวมทั้งอุปนิสัยแตกต่างกัน สามเณรบางรูปสมัครใจมาบวชเพื่อศึกษาเล่าเรียน สามเณรบางรูปไม่ได้สมัครใจเข้ามาบวช แต่ถูกผู้ปกครองบังคับมาบวชเรียน ส่วนใหญ่มาจากครอบครัวค่อนข้างมีฐานะยากจน ขาดโอกาสทางการศึกษา^๙ เมื่อเข้ามาอยู่ร่วมกันในโรงเรียนพระปริยัติธรรม จึงต้องปรับตัวกับบทบาทใหม่ให้เข้ากับสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลง กฎระเบียบของสงฆ์ ที่แตกต่างกับวัยรุ่นทั่วไป ซึ่งจากการศึกษาที่ผ่านมาพบว่า ปรากฏข่าวในด้านลบเกี่ยวกับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ทางสื่อมวลชนอยู่เป็นประจำ เป็นกระแสความโต้แย้งในเชิงความเหมาะสมของการใช้การสื่อสารสังคมออนไลน์ขัดต่อพระวินัยของนักบวช และการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อบันเทิงมากเกินไป สะท้อนให้เห็นถึงการขาดการพิจารณาไตร่ตรองการรู้เท่าทันสื่อที่ส่งผลต่อความเสื่อมใสศรัทธาทางพระพุทธศาสนาอีกด้วย

จากสภาพปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยเห็นถึงความสำคัญและความจำเป็นศึกษาการพัฒนา ค่านิยมและพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในกลุ่มวัยรุ่น เพื่อสร้างกระบวนการฝึกฝนให้สามเณรรู้เท่าทันการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างเหมาะสม โดยนำหลักธรรมคำสอนมาประยุกต์ใช้ในการสร้างภูมิคุ้มกันทางจิตใจผ่านการออกแบบกิจกรรมอบรมเพื่อพัฒนาการคิด จิตใจ และพฤติกรรม และ

^๗ นรินทร์ ศิริไทย, ความรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อเพื่อสุขภาพภูมิคุ้มกันสุขภาพที่ดีสำหรับเด็กและเยาวชนในการพัฒนาองค์ความรู้การรู้เท่าทันสื่อสุขภาพ สู่หลักสูตรในระบบและนอกระบบการศึกษาของไทย, (กรุงเทพมหานคร: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ, ๒๕๕๗), หน้า ๕๕.

^๘ พระธรรมปิฎก (ป.อ.ปยุตโต), พัฒนาการแบบองค์รวมของเด็กไทย, (กรุงเทพมหานคร: ธรรมสภาและสถาบันบันลือธรรม, ๒๕๕๖), หน้า ๓๔-๓๕.

^๙ เรื่องเดียวกัน, หน้า ๒.

การทำโครงการ ๓ เดือน โดยผู้วิจัยได้ตั้งสมมุติฐานการวิจัยไว้ว่าสามเณรที่ได้เข้าร่วมฝึกอบรมเพื่อพัฒนาค่านิยมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มีค่านิยมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์สูงขึ้นกว่าก่อนการฝึกอบรม เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนากระบวนการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของสามเณรต่อไป

๑.๒. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑.๒.๑ เพื่อศึกษาสภาพปัญหาและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยาของสามเณร

๑.๒.๒ เพื่อพัฒนากระบวนการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยาของสามเณร

๑.๒.๓ เพื่อศึกษาผลของการเปลี่ยนแปลงค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยาของสามเณร

๑.๓. ขอบเขตของการวิจัย

๑.๓.๑ ขอบเขตด้านพื้นที่/ระยะเวลา

ประชากร กลุ่มโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา จังหวัดน่าน มีโรงเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาที่ ๑- ๖ จำนวน ๑๕ โรงเรียน ดำเนินการวิจัยระยะเวลา ๑ ปี ระหว่าง เดือน ธันวาคม พ.ศ. ๒๕๕๘- ธันวาคม พ.ศ.๒๕๕๙

๑.๓.๒ ขอบเขตด้านเนื้อหา

ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ทั้งทางตะวันตกและทางพระพุทธศาสนา ดังนี้ ได้แก่

- แนวคิดเกี่ยวกับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์
- แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการกลุ่ม
- พฤติกรรมทางจริยธรรมตามทฤษฎีของบลูม
- ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของแบนดูรา
- รูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างค่านิยมและพฤติกรรม
- แนวคิดจัดการเรียนรู้แบบโครงการ (Project-Based Instruction)
- แนวคิดจัดการเรียนรู้เชิงพุทธ
- แนวคิดเกี่ยวกับสามเณร
- หลักธรรมที่เกี่ยวข้องได้แก่ หลักไตรสิกขา หลักอินทริยสังวร และภavana ๔

๑.๓.๓ ขอบเขตด้านประชากร/กลุ่มตัวอย่าง/ผู้ให้ข้อมูลหลัก

ประชากรในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ สามเณรในกลุ่มโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา ในระดับมัธยมศึกษา จังหวัดน่าน มีสามเณรทั้งหมด จำนวน ๑,๕๓๑ รูป

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ สามเณรระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ในโรงเรียนพระปริยัติธรรม จำนวน ๓๐๖ รูป ตอบแบบสอบถามเชิงสำรวจ และกลุ่มตัวอย่างการทดลองจากโรงเรียนที่เข้าร่วมในโครงการอบรม “รู้เท่าทันสื่อตามแนวพุทธจิตวิทยา Smart Novices” จำนวน ๓ โรงเรียน

ในการวิจัยนี้ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างหลายขั้นตอนดังนี้

๑) เนื่องจากงานวิจัยนี้มีการทดลองใช้ชุดกิจกรรม จึงใช้วิธีเลือกกลุ่มตัวอย่างโรงเรียนเข้าร่วมโครงการนำร่อง ๓ โรงเรียน ด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่ายด้วยวิธีจับฉลาก ๓ โรงเรียน

๒) กำหนดเกณฑ์เลือกกลุ่มตัวอย่างจากช่วงชั้นที่มีพฤติกรรมการใช้เครื่องสังคมออนไลน์สูง คือ ชั้นมัธยมศึกษาที่ ๓

๓) เมื่อได้โรงเรียนมาแล้ว จึงใช้วิธีการสุ่มแยกประเภท (Stratified random sampling) ตามระดับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคม คัดคะแนนกลุ่มตัวอย่างเฉลี่ยใกล้เคียงกัน คือ ๓๐ รูป และจับฉลากแบ่งเป็นกลุ่มทดลอง ๒ โรงเรียน และกลุ่มควบคุม ๑ กลุ่ม

โดยมีเกณฑ์ในการคัดเลือก (Inclusion Criteria) ดังนี้ คือ

(๑) สมัครใจที่จะเข้าร่วมในการวิจัย

(๒) เข้าร่วมกิจกรรมได้ตลอดหลักสูตรอย่างต่อเนื่องตลอดโครงการ

๔) ได้กลุ่มตัวอย่างสามเณรที่เข้าร่วมฝึกอบรมได้ตลอดโครงการ จำนวน ๗๘ คน เป็นกลุ่มทดลอง A กลุ่มทดลอง B และกลุ่มควบคุม กลุ่มละ ๒๖ คน ทั้ง ๓ กลุ่มมีสามเณร ที่มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์สูงและต่ำ โดยแบ่งออกเป็น ๖ กลุ่มย่อยในสัดส่วนที่เท่ากันคือ ๑๓ คน

ผู้ให้ข้อมูลหลัก (key informants) จำนวน ๑๐ รูป/คน ดังนี้

๑) ผู้บริหารระดับผู้บริหาร ได้แก่ ผู้อำนวยการโรงเรียนพระปริยัติธรรม จังหวัดน่าน อาจารย์ใหญ่ จำนวน ๖ รูป

๒) ครู โรงเรียนปริยัติธรรม แผนสามัญศึกษา จำนวน ๓๐ รูป/คน

๑.๔ ปัญหาที่ต้องการทราบ

๑.๔.๑ สภาพปัญหาการใช้เครือข่ายสื่อสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยาของสามเณรเป็นอย่างไร

๑.๔.๒ การพัฒนากระบวนการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยาของสามเณรเป็นอย่างไร

๑.๔.๓ ผลของการเปลี่ยนแปลงค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยาของสามเณรเป็นอย่างไร

๑.๕ สมมุติฐานการวิจัย

๑.๕.๑ สามเณรกลุ่มทดลองได้รับการฝึกอบรมกระบวนการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยามีคะแนนเฉลี่ยหลังจากการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง

๑.๕.๒ มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างรูปแบบการฝึกอบรม และจำนวนครั้งของการวัดด้านความรู้ความเข้าใจด้านเหตุผลในการคิด ด้านการควบคุมตนเอง ด้านค่านิยม และพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยาที่เหมาะสม

๑.๕.๓ สามเณรกลุ่มที่ได้รับการฝึกอบรมกระบวนการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยารูปแบบที่ ๑ จะมีคะแนนเฉลี่ยด้านความรู้ความเข้าใจ

ด้านเหตุผลในการคิด ด้านการควบคุมตนเอง ด้านค่านิยม และพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยาที่เหมาะสมสูงกว่าสามเณรกลุ่มที่ได้รับการฝึกอบรมรูปแบบที่ ๒ และสามเณรกลุ่มที่ไม่ได้รับการฝึกอบรมกระบวนการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

๑.๕.๔ สามเณรกลุ่มทดลองได้รับการฝึกอบรมกระบวนการสร้างค่านิยมและพฤติกรรม การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยามีความรู้ความเข้าใจ การควบคุมตนเอง เหตุผลในการคิด ค่านิยมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เหมาะสมสูงกว่ากลุ่มควบคุม

๑.๖ นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการวิจัย

ค่านิยมศัพท์เฉพาะ

สามเณร หมายถึง สามเณร คือ เหล่ากอแห่งสมณะ บรรพชิตในพระพุทธศาสนาผู้ยังมีได้อุปสมบทเพียงแต่รับบรรพชาด้วยไตรสรณคมน์ ถือสิกขาบท ๑๐^{๑๐} และกิจวัตรบางอย่างปกติ มีอายุไม่ครบ ๒๐ ปีบริบูรณ์^{๑๑} ในที่นี้หมายถึง สามเณรที่ศึกษาในโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา จังหวัดน่าน

พุทธจิตวิทยาบูรณาการ หมายถึง การประยุกต์แนวคิดกระบวนการเปลี่ยนแปลงค่านิยม และพฤติกรรมทางตะวันตกบูรณาการกับหลักคำสอนทางพระพุทธศาสนามาพัฒนากระบวนการฝึกอบรมให้เยาวชนเกิดการเปลี่ยนแปลงค่านิยมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ให้เหมาะสม

พฤติกรรมต้นแบบ หมายถึง การกระทำของผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่เป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ มีความรู้ความเข้าใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ มีเหตุผลในการคิด การควบคุมตนเอง มีค่านิยมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์

ค่านิยมปฏิบัติการ

การควบคุมตนเองต่อการใช้อินเทอร์เน็ต หมายถึง สิ่งที่แสดงถึงความสามารถในการควบคุมความคิด ความรู้สึก การกระทำของตนเอง และตลอดจนความสามารถในการเลือกใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เหมาะสมและละเว้นการใช้อินเทอร์เน็ตที่ไม่เหมาะสม ๓ ด้าน ได้แก่ ๑) ควบคุมตนเองจากอิทธิพลของเพื่อน เช่น การได้รับแบบอย่างที่ดีจากเพื่อน ๒) การควบคุมตนเองจากอิทธิพลของผู้ปกครอง เช่น การสนับสนุนการใช้อินเทอร์เน็ตที่เหมาะสมจากผู้ปกครอง ๓) การควบคุมตนเองจากการรับรู้ด้วยตนเอง วัดโดยแบบวัดที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง

ค่านิยมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ หมายถึง สิ่งที่แสดงถึงความเชื่อ ความรู้สึก และวิถีปฏิบัติในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ มีระดับการรับรู้การคิดในเชิงประเมินค่าว่าสิ่งใดมี

^{๑๐} สิกขาบท หมายถึง ข้อที่ต้องศึกษา ข้อศีล ข้อวินัย บทบัญญัติข้อหนึ่งในพระวินัย อ้างถึงใน พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ. ปยุตโต), พจนานุกรมพุทธศาสน์ ฉบับประมวลศัพท์, (กรุงเทพมหานคร:โรงพิมพ์ สหธรรมิก จำกัด, ๒๕๕๓), หน้า ๔๕๒.

^{๑๑} พระพรหมคุณาภรณ์(ป.อ. ปยุตโต), พจนานุกรมพุทธศาสน์ ฉบับประมวลศัพท์, หน้า ๔๔๓.

ประโยชน์หรือโทษของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ รวมถึงแสดงความรู้สึกพอใจประโยชน์การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และไม่พอใจในโทษของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ วัดโดยแบบวัดที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง

เหตุผลในการคิดต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ หมายถึง ความสามารถในการคิดอย่างถูกวิธี การคิดอย่างมีระบบ สามารถแสดงเหตุผลในการเลือกตัดสินใจแก้ปัญหา จากข้อความแสดงสถานการณ์การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างถูกต้องในชีวิตประจำวันตามกระบวนการคิดตามหลักโยนิโสมนสิการ วิธีคิดแบบคุณ โทษ วิธีคิดแบบเห็นคุณค่าและทางออก วิธีคิดแบบรู้คุณค่าแท้คุณค่าเทียม วิธีคิดแบบเร้าคุณธรรม วิธีคิดแบบอริยสัจ ๔ วัดโดยแบบวัดที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง

การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านกายภาพ หมายถึง การกระทำของผู้เข้าร่วมกิจกรรมผ่านกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผลในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในชีวิตประจำวันอย่างเหมาะสม มี การรู้จักพิจารณาถึงคุณประโยชน์เพื่อพัฒนาตนเองก่อนการใช้ในแต่ละครั้ง รู้จักใช้สื่อเพื่อพัฒนาตนเองมากกว่าการใช้เพื่อความบันเทิง มีความควบคุมตนเองการใช้เครือข่ายออนไลน์ให้มีความรู้ คำนึงถึงประโยชน์หรือโทษต่อตนเองอย่างสร้างสรรค์ โดยเฉพาะให้การรับรู้ทางอินทรีย์ ๕ คือ ดู ฟัง เป็นไปอย่างพอดีที่จะได้คุณค่าที่เป็นประโยชน์จริง วัดโดยแบบวัดที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง

การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านสังคม หมายถึง การกระทำของผู้เข้าร่วมกิจกรรมผ่านกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผลในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในชีวิตประจำวันอย่างเหมาะสม มีความระมัดระวังการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ มีการใช้คำพูดสื่อสารที่สุภาพ การส่งข้อความให้กำลังใจผู้อื่น การใช้สื่อเพื่อส่งข่าวสารที่เป็นประโยชน์ต่อผู้อื่น มีระเบียบวินัยในการใช้ มีการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์เพื่อการเรียนรู้ร่วมกันในสังคม เลือกใช้ที่ปลอดภัยและสามารถป้องกันตนเองจากอันตรายจากการใช้สื่อ การใช้สื่ออย่างถูกกาลเทศะ เลือกใช้สื่อเพื่อสร้างสัมพันธภาพที่ดีในสังคม วัดโดยแบบวัดที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง

การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านจิตใจ คือ การกระทำของผู้เข้าร่วมกิจกรรมผ่านกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผลในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในชีวิตประจำวันอย่างเหมาะสม การควบคุมตนเองในการใช้สื่อที่ปลอดภัย มีความเบิกบานใจที่ได้แบ่งปันข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์ให้เพื่อน มีความเข้มแข็งทางจิตใจในการใช้สื่อที่ไม่เหมาะสม มีสติในการพิจารณาการใช้อย่างถูกต้อง มีความมั่นคงทางจิตใจในการเลือกใช้สื่อที่ปลอดภัยอย่างสม่ำเสมอ การยกย่องและชื่นชมคุณค่าแห่งการทำความดีของผู้อื่นในการใช้สื่อที่สร้างสรรค์และเป็นประโยชน์ วัดโดยแบบวัดที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง

การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านปัญญา หมายถึง การกระทำของผู้เข้าร่วมกิจกรรมผ่านกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผลในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในชีวิตประจำวันอย่างเหมาะสม มีความสามารถในการใช้สื่อเพื่อการพัฒนาตนเอง การใช้สื่อเพื่อแสวงหาความรู้และเทคโนโลยีใหม่ๆ มากกว่าความบันเทิง พิจารณารู้อะไรที่เห็นโทษในการเสพความสุขเกินความพอดี รู้จักคิดอย่างมีเหตุผลในการใช้สื่ออย่างเหมาะสม ไม่หลงติดกับกระแสหรือตามสภาวะสังคม มีสติรู้เท่าทัน เห็นโทษของสิ่งที่ไม่เป็นประโยชน์ต่อชีวิต มีจิตใจที่เป็นอิสระ เห็นคุณค่าของการใช้สื่อเพื่อคุณค่าแท้ของชีวิต รู้จักลดความต้องการการใช้สื่อเพื่อความบันเทิง และเพิ่มการใช้สื่อเพื่อศึกษาหาความรู้ให้ตนเอง วัดโดยแบบวัดที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง

๑.๗ ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑.๗.๑ ได้พัฒนากระบวนการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยา เพื่อสามารถนำไปบูรณาการในการเรียนการสอนในโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา

๑.๗.๒ สถาบันการศึกษาหน่วยงานภาครัฐและเอกชน ครู อาจารย์ ผู้อำนวยการ ผู้บริหารระดับผู้นำ ทั้งภาครัฐและเอกชน ได้ข้อมูลไปเพื่อเป็นการเพิ่มองค์ความรู้ด้านกระบวนการในการปลูกฝังค่านิยม คุณธรรม จริยธรรมสำหรับเยาวชน และจัดทำคู่มือโครงการอบรมด้านการรู้เท่าทันการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เหมาะสมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๑.๗.๓ ผลสำเร็จในการวิจัยครั้งนี้สามารถนำไปใช้เพื่อประกอบการกำหนดนโยบายการส่งเสริมการจัดโครงการอบรมเครือข่ายโรงเรียนต้นแบบ การรู้เท่าทันสื่อตามแนวพุทธจิตวิทยาสำหรับสามเณร ในโรงเรียนพระปริยัติธรรมทั่วประเทศ เพราะสามารถนำไปประยุกต์ใช้อย่างเหมาะสมและสอดคล้องกับความต้องการของของแต่ละจังหวัดที่มีโรงเรียนพระปริยัติธรรม เพื่อสร้างศาสนทายาทที่ดีในการสืบทอดพระศาสนาต่อไป

บทที่ ๒

แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในบทนี้ผู้วิจัยได้ประมวลแนวคิด ทฤษฎีและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ แนวคิดกระบวนการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบตามแนวพุทธจิตวิทยาโดยประมวลหลักคำสอนทางพระพุทธศาสนาและแนวคิดทฤษฎีทางตะวันตก รวมทั้งแนวคิดเกี่ยวกับสามเณรตลอดจนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยขอนำเสนอเชิงเรียบเรียงและสังเคราะห์ตามลำดับดังต่อไปนี้

๒.๑ แนวคิดเกี่ยวกับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

๒.๑.๑ ความหมายของเครือข่ายสังคมออนไลน์

เอมิกา เหมมินทร์^{๑๒} อธิบายว่า Social Media เป็นสื่อสังคมออนไลน์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมีการทำกิจกรรมร่วมกันบนอินเทอร์เน็ตในรูปแบบของเว็บไซต์สามารถสื่อสารได้ทั้ง๒ทาง โดยผู้ใช้เป็นผู้สื่อสารเรื่องราวรูปภาพและวิดีโอเชื่อมโยงกับความสนใจและกิจกรรมของผู้อื่นแบ่งปันให้ผู้อื่นที่อยู่ในเครือข่ายของตนได้รับรู้ช่วยให้หาเพื่อนบนโลกอินเทอร์เน็ตได้ง่ายเป็นสถานที่พบปะสังสรรค์แบบออนไลน์อีกแห่งหนึ่งที่ให้ผู้ใช้บริการสามารถที่จะสร้างประวัติส่วนตัวเพื่อแนะนำตัวเองและสร้างเครือข่ายส่วนบุคคลของตนเพื่อติดต่อกับผู้อื่นเช่น MySpace Facebook Line Instagram Twitter Google+ Youtube เป็นต้นเหล่านี้ล้วนแล้วแต่เป็นเว็บที่สร้างขึ้นมาเพื่อการตอบสนองความต้องการในการติดต่อธุรกิจหรือหาเพื่อนบนโลกไซเบอร์ทั้งสิ้น

อดิสรณ์ อันสงคราม^{๑๓} ได้สรุปความหมายของเครือข่ายสังคมออนไลน์หมายถึงสังคมเสมือนรูปแบบหนึ่งที่ปัจเจกบุคคลสามารถเชื่อมโยงถึงหรือสื่อสารกันผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งการเชื่อมโยงนั้นได้มีการแบ่งปันผลประโยชน์ประสบการณ์ความคิดเห็นกิจกรรมต่างๆรูปภาพวิดีโอ

SchiffmanและKanuk^{๑๔} ได้นิยามเครือข่ายสังคมออนไลน์ว่า เป็นชุมชนเสมือนจริงที่ให้บุคคลต่าง ๆ เข้ามาแบ่งปันข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับตัวเอง โดยเนื้อหาส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องความสนใจที่

^{๑๒}เอมิกา เหมมินทร์, “พฤติกรรมการใช้และความคิดเห็นเกี่ยวกับผลที่ได้จากการใช้ เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Media)” , ในวารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต, ปีที่ ๙-๑๐ ฉบับที่ ๑๖-๑๗ (มกราคม – ธันวาคม ๒๕๕๗) : ๙๔๖-๙๕๖.

^{๑๓}อดิสรณ์ อันสงคราม, “ ผลกระทบจากการใช้สื่อโซเชียลมีเดียของคนวัยทำงานในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล ” รายงานวิจัย ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากมหาวิทยาลัยศรีปทุม ,๒๕๕๖ , หน้า ๑๐.

^{๑๔}Schiffman, L.G. & Kanuk, L. L. Customer behavior (๑๐th ed), (New Jersey: Prentice Hall. ๒๐๑๐), P.๒๘๓.

คล้ายคลึงกันกับสมาชิกคนอื่น ๆ ในชุมชน โดยที่ผู้ใช้งานสามารถสร้างความสัมพันธ์ในรูปแบบต่าง ๆ บนโลกออนไลน์แห่งนี้ได้

Laudon และ Traver^{๑๕} ได้นิยามว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นการรวมตัวกันของคนกลุ่มหนึ่งที่เกิดขึ้นด้วยความสมัครใจ เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเว็บไซต์ที่ผู้ใช้งานสามารถสื่อสารไปยังคนอื่น ๆ ในรูปแบบของกลุ่ม หรือแบบเดี่ยว โดยกิจกรรมที่เกิดขึ้นหมายรวมถึงการแบ่งปันความสนใจ ค่านิยม และแนวคิดต่าง ๆ ที่แต่ละบุคคลจะสร้างประวัติของตนเองบนโลกออนไลน์ผ่านเครื่องมือต่าง ๆ เช่น การนำรูปภาพของตนเองมาอัปโหลด จากนั้นจะมีการชวนเพื่อนกลุ่มต่าง ๆ มาเข้าร่วมกับกลุ่มที่ตัวเองเป็นสมาชิกอยู่ โดยที่การเติบโตของเครือข่ายนั้นจะทำการสื่อสารแบบปากต่อปาก ผ่านลิงค์ หรืออีเมลต่าง ๆ

ภิเชก ชัยนิรันดร์^{๑๖} ได้นิยามลักษณะของเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ไว้ว่า

๑) เป็นสื่อที่แพร่กระจายด้วยการ พุดคุยกันทางสังคม คือเป็นการแพร่กระจายข้อมูลผ่านเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์สามารถทำได้ง่ายขึ้น การแบ่งปันข้อมูล (Content Sharing) สามารถทำได้ทุกที่ และจากใครก็ได้

๒) มีการเปลี่ยนแปลงจากสื่อเดิมที่แพร่กระจายข่าวสารแบบทางเดียว (One-to-many) ไปเป็นสื่อที่ทำให้เกิดรูปแบบการสนทนาแบบสองทาง โดยสื่อลักษณะนี้ทำให้ผู้เข้าร่วมสนทนาสามารถเข้าร่วมสนทนาได้หลายคนในเวลาเดียวกัน โดยมีเนื้อหาหรือหัวข้อสนทนาที่คนในกลุ่ม หรือในชุมชนมีความสนใจร่วมกันจนสามารถดึงคนกลุ่มต่าง ๆ ให้เข้ามาอยู่ร่วมกันได้

๓) เป็นสื่อที่เปลี่ยนคนใช้งานจากเดิมที่เป็นเพียงผู้บริโภคเนื้อหาเพียงอย่างเดียวให้กลายเป็นผู้ผลิตเนื้อหา ซึ่งแต่เดิมผู้บริโภคสื่อดั้งเดิมจะเป็นเพียงผู้รับสารจากผู้มีอิทธิพลในสังคมออนไลน์ แต่ปัจจุบันการใช้งานเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ไม่มีค่าใช้จ่าย และมีรูปแบบที่ใช้งานง่ายหากสามารถผลิตเนื้อหาที่น่าสนใจสำหรับคนวงกว้าง สามารถทำให้คนบนโลกออนไลน์หันมาให้ความสนใจกับเนื้อหาที่สร้างขึ้นโดยไม่มีใครคำนึงว่าใครเป็นผู้ผลิตเนื้อหานั้นออกมา

ดังนั้น เครือข่ายสังคมออนไลน์ จึงหมายถึงช่องทางในการติดต่อสื่อสารแบบสองทาง การแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารการพูดคุยตอบโต้กันระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร รวมไปถึงการแบ่งปันสื่อต่าง ๆ ที่สามารถส่งผ่านทางระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ การเชื่อมโยงกันเพื่อสร้างเครือข่ายในการตอบสนองความต้องการทางสังคมที่มุ่งเน้นการสร้างความสัมพันธ์ทางสังคมในกลุ่มคนที่มีความสนใจหรือมีกิจกรรมร่วมกัน บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์จะให้บริการผ่านหน้าเว็บและให้มีการตอบโต้กันระหว่างผู้ใช้งานผ่านอินเทอร์เน็ต

^{๑๕} Laudon, K.C.; & Traver, C.G. **E-commerce: Business, Technology, Society**. ๓rd ed. (New Jersey: Prentice Hall, ๒๐๐๗), P.๔๐๘, วสุพล ตรีโสภาคกุล, “กระบวนการและปัจจัยจิตเสาคูของความยึดมั่นผูกพันบนเฟซบุ๊กแฟนเพจในกลุ่มผู้บริโภคคนไทย”, **ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต** สาขาวิชาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์, (มหาวิทยาลัยศรี นครินทรวิโรฒ, ๒๕๕๘).

^{๑๖} ภิเชก ชัยนิรันดร์, **การตลาดแนวใหม่ผ่าน Social Media**, (กรุงเทพมหานคร: ซีเอ็ดดูเคชั่น, ๒๕๕๓), หน้า ๒๓-๒๔.

๒.๑.๒ ประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์

เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ให้บริการตามเว็บไซต์สามารถแบ่งขอบเขตตามการใช้งานอีกแบบหนึ่งโดยดูที่วัตถุประสงค์หลักของการเข้าใช้งาน และคุณลักษณะของเว็บไซต์ที่มีร่วมกัน กล่าวคือ วัตถุประสงค์ของการเข้าใช้งานมีเป้าหมายในการใช้งานไปในทางเดียวกัน มีการแบ่งประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์ออกตามวัตถุประสงค์ของการเข้าใช้งาน ได้ ๗ ประเภท^{๑๗} ได้แก่

๑) สร้างและประกาศตัวตน (Identity Network) เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทนี้ใช้สำหรับให้ผู้เข้าใช้งานได้มีพื้นที่ในการสร้างตัวตนขึ้นมาบนเว็บไซต์ และสามารถที่จะเผยแพร่เรื่องราวของตนผ่านทางอินเทอร์เน็ต โดยลักษณะของการเผยแพร่อาจจะเป็นรูปภาพ วิดีโอ การเขียนข้อความลงในบล็อก อีกทั้งยังเป็นเว็บที่เน้นการหาเพื่อนใหม่ หรือการค้นหาเพื่อนเก่าที่ขาดการติดต่อ การเขียนบทความได้อย่างเสรี ซึ่งอาจจะถูกนำมาใช้ได้ ๒ รูปแบบ ได้แก่

(๑) Blog บล็อก เป็นชื่อเรียกสั้นๆ ของ Weblog ซึ่งมาจากคำว่า “Web” รวมกับคำว่า “Log” ที่เป็นเสมือนบันทึกหรือรายละเอียดข้อมูลที่เก็บไว้ ดังนั้นบล็อกจึงเป็นโปรแกรมประยุกต์บนเว็บที่ใช้เก็บบันทึกเรื่องราว หรือเนื้อหาที่เขียนไว้โดยเจ้าของเขียนแสดงความรู้สึกนึกคิดต่างๆ โดยทั่วไปจะมีผู้ที่ทำหน้าที่หลักที่เรียกว่า “Blogger” เขียนบันทึกหรือเล่าเหตุการณ์ที่อยากให้คนอื่นอ่านได้รับรู้ หรือเป็นการเสนอมุมมองและแนวความคิดของตนเองใส่เข้าไปในบล็อกนั้น

(๒) ไมโครบล็อก (Micro Blog) เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทนี้มีลักษณะเด่นโดยการให้ผู้โพสต์ข้อความจำนวนสั้นๆ ผ่านเว็บผู้ให้บริการ และสามารถกำหนดให้ส่งข้อความนั้นๆ ไปยังโทรศัพท์เคลื่อนที่ได้ เช่น Twitter Facebook

๒) สร้างและประกาศผลงาน (Creative Network) เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทนี้เป็นสังคมสำหรับผู้ใช้ที่ต้องการแสดงออกและนำเสนอผลงานของตนเอง สามารถแสดงผลงานได้จากทั่วทุกมุมโลก จึงมีเว็บไซต์ที่ให้บริการพื้นที่เสมือนเป็นแกลเลอรี (Gallery) ที่ใช้จัดโชว์ผลงานของตนเองไม่ว่าจะเป็นวิดีโอ รูปภาพ เพลง อีกทั้งยังมีจุดประสงค์หลักเพื่อแชร์เนื้อหาระหว่างผู้ใช้เว็บที่ใช้ฝากหรือแบ่งปัน โดยใช้วิธีเดียวกันแบบเว็บฝากภาพ แต่เว็บนี้เน้นเฉพาะไฟล์ที่เป็นมัลติมีเดีย ซึ่งผู้ให้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ ประเภทนี้ ได้แก่ YouTube, Flickr, Multiply, Photobucket, Instagram และ Slideshare เป็นต้น

๓) ความชอบในสิ่งเดียวกัน (Passion Network) เป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ทำหน้าที่เก็บในสิ่งที่ชอบไว้บนเครือข่าย เป็นการสร้างที่คั่นหนังสือออนไลน์ (Online Bookmarking) มีแนวคิดเพื่อให้ผู้ใช้สามารถเก็บหน้าเว็บเพจที่ค้นไว้ในเครื่องคนเดียวก็นำมาเก็บไว้บนเว็บไซต์ได้ เพื่อที่จะได้เป็นการแบ่งปันให้กับคนที่มีความชอบในเรื่องเดียวกัน สามารถใช้เป็นแหล่งอ้างอิงในการเข้าไปหาข้อมูลได้ และนอกจากนี้ยังสามารถโหวตเพื่อให้คะแนนกับที่คั่นหนังสือออนไลน์ที่ผู้ใช้คิดว่ามีประโยชน์และเป็นที่ยอมรับ ซึ่งผู้ให้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ ได้แก่ Digg, Zickr, Ning, del.icio.us, Catchh และ Reddit เป็นต้น

^{๑๗} เอกสารประกอบการเรียนวิชา ๘๘๕๑๐๑๕๙ ก้าวทันสังคมดิจิทัลด้วยไอซีที, คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยบูรพา, ๒๕๕๙(ออนไลน์) แหล่งที่มา <https://www.informatics.buu.ac.th> (สืบค้น ๒ พฤษภาคม ๒๕๖๐).

๔) เวทีทำงานร่วมกัน (Collaboration Network) เป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ต้องการความคิด ความรู้ และการต่อยอดจากผู้ใช้ที่เป็นผู้มีความรู้ เพื่อให้ความรู้ที่ได้ออกมามีการปรับปรุงอย่างต่อเนื่องและเกิดการพัฒนานิเวศน์ ซึ่งหากลองมองจากแรงจูงใจที่เกิดขึ้นแล้ว คนที่เข้ามาในสังคมนี้มักจะเป็นคนที่มีความภูมิใจที่ได้เผยแพร่สิ่งที่ตนเองรู้ และทำให้เกิดประโยชน์ต่อสังคม เพื่อรวบรวมข้อมูลความรู้ในเรื่องต่างๆ ในลักษณะเนื้อหา ทั้งวิชาการ ภูมิศาสตร์ประวัติศาสตร์ สินค้าหรือบริการ โดยส่วนใหญ่มักเป็นนักวิชาการหรือผู้เชี่ยวชาญ ผู้ให้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ในลักษณะเวทีทำงานร่วมกัน ในลักษณะเวทีทำงานร่วมกัน เช่น Wikipedia, Google earth และ Google Maps เป็นต้น

๕) ประสบการณ์เสมือนจริง (Virtual Reality) เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทนี้มีลักษณะเป็นเกมออนไลน์ (Online games) ซึ่งเป็นเว็บที่นิยมมากเพราะเป็นแหล่งรวบรวมเกมไว้มากมาย มีลักษณะเป็นวิดีโอเกมที่ใช้ผู้เล่นสามารถเล่นบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เกมออนไลน์นี้มีลักษณะเป็นเกม ๓ มิติที่ผู้เล่นนำเสนอตัวตนตามบทบาทในเกม ผู้เล่นสามารถติดต่อปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่นๆ ได้เสมือนอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง สร้างความรู้สึกสนุกสนานเหมือนได้มีสังคมของผู้เล่นที่ชอบในแบบเดียวกัน อีกทั้งยังมีกราฟิกที่สวยงามดึงดูดความสนใจและมีกิจกรรมต่างๆ ให้ผู้เล่นรู้สึกบันเทิง เช่น Second Life, Audition, Ragnarok, Pangya และ World of Warcraft เป็นต้น

๖) เครือข่ายเพื่อการประกอบอาชีพ (Professional Network) เป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อการทำงาน โดยจะเป็นการนำประโยชน์จากเครือข่ายสังคมออนไลน์มาใช้ในการเผยแพร่ประวัติผลงานของตนเอง และสร้างเครือข่ายเข้ากับผู้อื่น นอกจากนี้บริษัทที่ต้องการคนมาร่วมงานสามารถเข้ามาหาจากประวัติของผู้ใช้ที่อยู่ในเครือข่ายสังคมออนไลน์นี้ได้ ผู้ให้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทนี้ได้แก่ LinkedIn เป็นต้น

๗) เครือข่ายที่เชื่อมต่อกันระหว่างผู้ใช้ (Peer to Peer : P๒P) เป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์แห่งการเชื่อมต่อกันระหว่างเครื่องผู้ใช้ด้วยกันเองโดยตรง จึงทำให้เกิดการสื่อสารหรือแบ่งปันข้อมูลต่างๆ ได้อย่างรวดเร็ว และตรงถึงผู้ใช้ทันที ซึ่งผู้ให้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ ประเภทนี้ได้แก่ Skype และ BitTorrent เป็นต้น

กัณยรัตน์ สมเกตุ^{๑๘} ได้แบ่งประเภทเครือข่ายสังคมออนไลน์ไว้ดังนี้

๑) เผยแพร่ตัวตน (Identity Network) ใช้สำหรับนำเสนอตัวตนและเผยแพร่เรื่องราวของตนเองทางอินเทอร์เน็ตสามารถสร้างอัลบั้มรูปของตนเองสร้างกลุ่มเพื่อนและสร้างเครือข่ายขึ้นมาได้ เครือข่ายประเภทนี้ได้แก่ ไฮไฟว์ (Hi๕) เฟสบุ๊ก (Facebook) มายสเปซ (MySpace) ทวิตเตอร์ (Twitter)

๒) เผยแพร่ผลงาน (Creative Network) สามารถนำเสนอผลงานของตนเองได้ในรูปแบบของวิดีโอภาพหรือเสียงเพลงเครือข่ายประเภทนี้ได้แก่ ยูทูบ (Youtube) มัลติพลาย (Multiply) ฟลิค (Flickr) ไอมีม (Imeem)

^{๑๘} กัณยรัตน์ สมเกตุ อ้างถึงใน อติสร อันสงคราม, “ผลกระทบจากการใช้สื่อโซเชียลมีเดียของคนวัยทำงานในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล” รายงานวิจัยได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากมหาวิทยาลัยศรีปทุม ๒๕๕๖, หน้า ๑๑-๑๒.

๓) ความสนใจตรงกัน (Interested Network) เป็นสังคมของกลุ่มคนที่มีความสนใจเหมือนกันเช่น Delicio.us เป็นออนไลน์บุ๊กมาร์คกิ้ง (Online Bookmarking) หรือโซเซียลบุ๊กมาร์คกิ้ง (Social Bookmarking) โดยเป็นการบุ๊กมาร์ค (Bookmark) เว็บไซต์ที่เราสนใจไว้บนอินเทอร์เน็ตสามารถแบ่งปันให้ผู้อื่นดูได้และยังสามารถบอกความนิยมของเว็บไซต์ต่างๆได้โดยดูจากจำนวนตัวเลขที่เว็บไซต์นั้นๆถูกบุ๊กมาร์ค (Bookmark) เอาไว้จากสมาชิกคนอื่นๆ

๔) ร่วมกันทำงาน (Collaboration Network) เป็นการร่วมกันพัฒนาซอฟต์แวร์ (Software) หรือส่วนต่างๆของซอฟต์แวร์เช่นวิกิพีเดีย (Wikipedia) เป็นสารานุกรมออนไลน์ขนาดใหญ่ที่รวบรวมความรู้ข่าวสารและเหตุการณ์ต่างๆไว้มากมายหรือปัจจุบันเราสามารถใช้กูเกิ้ลแมพ (Google Maps) สร้างแผนที่ของตัวเองหรือจะแบ่งปันแผนที่ให้คนอื่นได้ใช้ด้วยจึงทำให้มีสถานที่สำคัญหรือสถานที่ต่างๆถูกปักหมุดเอาไว้พร้อมกับข้อมูลของสถานที่นั้นๆไว้แสดงผลจากการค้นหา

๕) โลกเสมือน (Gaming/Virtual Reality) ตัวอย่างโลกเสมือนเช่นเกมส์ออนไลน์เซคคอนด์ไลฟ์ (Secondlife) เป็นโลกเสมือนจริงสามารถสร้างตัวละครโดยสมมติให้เป็นตัวเราเองขึ้นมาได้ใช้ชีวิตอยู่ในเกมส์อยู่ในชุมชนเสมือน (Virtual Community) สามารถซื้อขายที่ดินและหารายได้จากการทำกิจกรรมต่างๆได้

๖) Peer to Peer (P2P) เป็นการเชื่อมต่อกันระหว่างไคลเอนต์ (Client) (เครื่องผู้ใช้, เครื่องลูกข่าย) กับเซิร์ฟเวอร์ (Server) โดยตรงโปรแกรมสกายป์ (Skype) จึงได้นำหลักการนี้มาใช้เป็นโปรแกรมสนทนาผ่านอินเทอร์เน็ตและก็มีบิตทัวเร็นท์ (BitTorrent) เกิดขึ้นมาเป็นเทคโนโลยีที่ทำให้เกิดการแบ่งไฟล์ต่างๆได้อย่างกว้างขวางและรวดเร็วแต่ก่อให้เกิดปัญหาเรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์

๒.๑.๓ พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นการแสดงออกถึงจุดประสงค์และเป้าหมายของบุคคลใช้งานบนเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ มีรายละเอียดดังนี้

Bruns^{๑๙} ได้ตีพิมพ์บทความเรื่อง Social Media: Tools for User-Generated Content ว่า การศึกษาพฤติกรรมของผู้ใช้งานบนเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นไปได้ยากเนื่องจากความแตกต่างในเรื่องความต้องการ และการได้รับอิทธิพลจากสภาพแวดล้อมที่ไม่เหมือนกันทำให้ผู้ใช้งานมีพฤติกรรมหรือการใช้งานบนเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกันออกไปBruns ยังได้แสดงให้เห็นว่า ลักษณะของผู้ใช้งานเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามเกณฑ์เรื่องความต้องการความเป็นส่วนตัว-ทางสังคม และความพึงพอใจส่วนตัว-การได้รับรางวัลทางสังคม โดยได้แบ่งประเภทของผู้ใช้งานที่แตกต่างกันไว้ ๔ ประเภท

๑) นักแบ่งปันความรู้ (Knowledge Sharers) คนกลุ่มนี้รู้สึกพึงพอใจจากการที่ได้แบ่งปันข้อมูลส่วนตัวกับคนอื่น ๆ ในชุมชนออนไลน์ คนกลุ่มนี้ไม่ให้ความสำคัญกับสถานภาพทางสังคมของคนภายในชุมชน แต่มุ่งเน้นเรื่องเนื้อหาที่คนในชุมชนสนใจอยู่

^{๑๙}Bruns, A, Social Media: Tools for User-Generated Content Project, (Australia: Smart Services CRC, ๒๐๐๙). อ้างถึงใน วสุพล ตรีโสภาคกุล, “กระบวนการและปัจจัยจิตเสาคเหตุของความยึดมั่นผูกพันบนเฟซบุ๊กแฟนเพจในกลุ่มผู้บริโภคนคนไทย”, **ปรัชญาดุสิตบัณฑิต** สาขาวิชาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์, (มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ๒๕๕๘), หน้า ๒๐-๒๑.

๒) ผู้จัดการชุมชน (Community Facilitators) คนกลุ่มนี้มีจุดมุ่งหมายในการจัดการสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชุมชนให้เป็นไปอย่างเรียบร้อย ไม่ให้มีสิ่งใดมารบกวน คนกลุ่มนี้ให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ของสมาชิกในชุมชนก่อน และปรารถนาให้ชุมชนมีความสุขมากกว่าการได้รับการยอมรับจากคนอื่น ๆ ในฐานะผู้นำ

๓) นักแสวงหาข้อมูล (Information Seekers) คนกลุ่มนี้ให้ความสำคัญกับความต้องการส่วนตัว สาเหตุหลักที่คนกลุ่มนี้มีความยึดมั่นผูกพันกับชุมชนต่าง ๆ คือความพยายามค้นหาคำตอบที่ดีที่สุดสำหรับปัญหาที่ตนเองเผชิญอยู่ หรือเพื่อให้ได้รับความพึงพอใจสูงสุด

๔) ผู้เรียกร้องความสนใจ (Attention Seekers) คนกลุ่มนี้พยายามสร้างสถานภาพทางสังคมให้มีความโดดเด่นขึ้นในชุมชน และปรารถนาที่จะสร้างสถานภาพบนโลกออนไลน์ให้น่าสนใจ เนื่องจากสามารถเติมเต็มความเป็นตนเองที่ต้องการภายในจิตใจ เช่น การได้เป็นที่รู้จัก หรือ การมีภาพลักษณ์ของการเป็นผู้เชี่ยวชาญในด้านแขนงต่าง ๆ บนโลกออนไลน์

TNS Research International^{๒๐} ได้ทำการศึกษารูปแบบของพฤติกรรม และเจตคติของผู้ใช้งานเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ ทำให้ได้ข้อสรุปว่าผู้ใช้งานเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์สามารถแบ่งได้ ๖ ประเภทดังนี้

๑) ผู้มีอิทธิพล (Influencers) เป็นผู้ที่เชื่อว่าอินเทอร์เน็ตเป็นส่วนหนึ่งในชีวิต ชอบการเล่นเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ตลอดเวลา รวมทั้งเป็นผู้ที่รักการซื้อสินค้า และบริการผ่านอินเทอร์เน็ต

๒) นักการสื่อสาร (Communicators) เป็นผู้ที่ชอบคุยและเปิดเผยตัวเอง เช่น การพูดคุยแบบเจอกันต่อหน้า เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ทางโทรศัพท์มือถือ โปรแกรม messaging ต่าง ๆ รวมไปถึงการรับส่งอีเมล คนกลุ่มนี้เป็นผู้ที่ชอบแสดงความเป็นตัวเองในโลกออนไลน์ที่ไม่สามารถทำได้บนโลกแห่งความจริง โดยคนส่วนใหญ่จะเป็นผู้ใช้โทรศัพท์มือถือประเภทสมาร์ทโฟน และเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตจากมือถือเป็นหลัก

๓) ผู้แสวงหาข้อมูล (Knowledge-seekers) เป็นผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในการแสวงหาความรู้ ข้อมูลข่าวสาร และศึกษาสิ่งต่าง ๆ ด้วยตัวเอง คนกลุ่มนี้ไม่สนใจการใช้งานเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์มากนัก แต่ชอบที่จะรับฟังคนอื่น ๆ มากกว่าโดยเฉพาะคนที่มีส่วนช่วยในการตัดสินใจซื้อสินค้าหรือบริการต่าง ๆ

๔) นักสร้างเครือข่าย (Networkers) บทบาทของอินเทอร์เน็ตสำหรับคนกลุ่มนี้คือการสร้าง และรักษาความสัมพันธ์กับคนอื่น ๆ คนกลุ่มนี้ใช้เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการติดต่อกับเพื่อน ซึ่งคนกลุ่มนี้มักจะเป็นคนที่ใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้าน และเปิดรับสินค้าใหม่ ๆ รวมไปถึงแสวงหาโปรโมชั่นใหม่ ๆ

^{๒๐}The Digital Lifestyle.(ออนไลน์), แหล่งที่มา <http://discoverdigitallife.com/downloads/pdf/สืบค้น ๒๒ ตุลาคม ๒๕๖๐>, วสุพล ตรีโสภากุล, “กระบวนการและปัจจัยจิตเสาคเหตุของความยึดมั่นผูกพันบนเฟซบุ๊กแฟนเพจในกลุ่มผู้บริโภคคนไทย”, **ปรัชญาดุขปฏิบัติ** สาขาวิชาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์, (มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ๒๕๕๘), หน้า ๑๙-๒๐.

๕) ผู้สร้างแรงบันดาลใจ (Aspirers) เป็นคนที่ชอบสร้างเนื้อหาบนบล็อก และจัดการสิ่งต่าง ๆ หรือข้อมูลบนโลกออนไลน์

๖) ผู้ใช้งานพื้นฐาน (Functionals) คนกลุ่มนี้ไม่ชอบแสดงตัวตนทางอินเทอร์เน็ต แต่เป็นคนที่ชอบ ส่งข้อความทางอีเมลล์ เช็คข้อมูลข่าวสาร กีฬา และอากาศ และเป็นคนที่ไม่สนใจในเนื้อหาใหม่ ๆ ที่ปรากฏบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ นอกจากนี้ยังกังวลกับข้อมูลส่วนตัวและความปลอดภัยบนโลกออนไลน์

๒.๑.๔ ผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของเด็กและเยาวชน

พญ.มธุรดา สุวรรณโพธิ์^{๒๑} ผอ.สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข ได้สำรวจพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนพบว่า เด็กไทยติดเกมออนไลน์ บางคนถึงขั้นเสพติดรุนแรงไม่สามารถหยุดเล่นเกมได้ คิดเป็นร้อยละ ๑๐ - ๑๕ ของเด็กนักเรียนทั่วประเทศ ที่สำคัญยังพบว่า จากการสำรวจยังพบว่า เด็กไทยเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์และอินเทอร์เน็ต สูงถึง ๓.๑ ชั่วโมงต่อวัน ถือเป็นอันดับ ๑ ของประเทศในแถบเอเชีย การใช้เวลาเล่นเกมมากกว่า ๖๐.๗ นาที/วัน จะส่งผลต่อเด็กวัยรุ่นไทย ทั้งด้านการเรียน ความเครียด สภาพอารมณ์ และจิตใจแปรปรวน อีกทั้งไม่มีพัฒนาการที่ดี และเสี่ยงต่อการติดการพนันจากเกมด้วย จากข้อมูลที่มีผู้ปกครองโทรศัพท์เข้ามาปรึกษาปัญหาเรื่อง ลูกติดเกม พบว่า เด็กเกิดปัญหาสุขภาพจิต ความเครียด และการเรียนตกต่ำ ร้อยละ ๕๔ เด็กเกี่ยวข้องกับการพนัน ร้อยละ ๒๗.๒ เด็กเสพติดจากเกม เพราะเป็นหนี้สิน ไม่สามารถหยุดเล่นได้ ร้อยละ ๑๙ เด็กมีปัญหาครอบครัว ร้อยละ ๑๔ เด็กเกิดปัญหาความสัมพันธ์ทางสังคมและครอบครัวลดลง ร้อยละ ๙ และเด็กมีปัญหาการฆ่าตัวตายที่เกิดจากเกม ร้อยละ ๔-๕

น.พ.ญ.เรือง ไตรเรืองวรรณ^{๒๒} อธิบดีกรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข ได้ให้ข้อมูลของศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาดังกล่าว สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ พบผลสำรวจว่าในปี ๒๕๖๐ นี้ ช่วง ๓ เดือนแรก พบผู้ป่วยเด็กและวัยรุ่นที่ได้รับการวินิจฉัยว่ามีปัญหาพฤติกรรมและอาการเสพติดเกมอยู่ในระดับปานกลางถึงรุนแรงที่ต้องเข้ารับการบำบัดรักษาทางจิตเวชอย่างเร่งด่วน และต่อเนื่อง รวมจำนวน ๕๓ คน ซึ่งเป็นสถิติที่เพิ่มสูงขึ้นถึง ๑.๕ เท่าตัวในรอบ ๓ ปี ร้อยละ ๙๖ เป็นชายโดยจิตแพทย์ตรวจพบว่าเด็กกลุ่มนี้จะมีโรคร่วมทางจิตเวช เช่น โรคสมาธิสั้น โรคติดต่อต้าน โรควิตกกังวลโรคซึมเศร้า โรคกลัวเนื้อตากระตุก โรคบกพร่องทักษะการเรียนรู้ นอกจากนี้ยังพบปัญหาพฤติกรรมโกหก ขโมยเงิน เล่นการพนัน หนีเรียน ไม่ยอมไปโรงเรียน และหนีออกจากบ้าน ส่วนใหญ่พบในกลุ่มอายุ ๑๔-๑๖ ปี แนวโน้มพบอายุน้อยลงเรื่อยๆ น้อยที่สุดคือ ๕ ขวบ ซึ่งสัมพันธ์กับปัญหาการเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลย นับว่าเป็นเรื่องที่น่าห่วงมาก โดยเรื่องติดเกมนี้ยังเป็นปัญหาอันดับ ๒ ที่พ่อแม่โทรปรึกษาสายด่วน ๑๓๒๓ รองจากปัญหาสุขภาพจิตวัยรุ่นเช่น เรื่องความรัก

^{๒๑}สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ, สสส. เด็กไทยติดเกมหนัก อันดับ ๑ ของเอเชีย, (ออนไลน์), แหล่งที่มา <http://www.thaihealth.or.th/Content/๒๔๘๑๔> (สืบค้น ๔ สิงหาคม ๒๕๖๐)

^{๒๒}ไทยพีบีเอส (ออนไลน์), แหล่งที่มา <http://news.thaipbs.or.th/content/๒๖๒๖๗๑> (สืบค้น ๔ สิงหาคม ๒๕๖๐).

นอกจากนี้สุภาวดี เจริญวานิช^{๒๓} ได้ศึกษาผลกระทบที่เกิดจากพฤติกรรมการติดเกม: ผลกระทบและการป้องกัน สรุปได้ดังนี้

๑) ด้านสุขภาพร่างกายทำให้มีเวลาในการออกกำลังกายลดน้อยลงและส่งผลโดยตรงในการแสดงออกของอาการทางกายที่หาสาเหตุไม่ได้ ได้แก่ ปวดศีรษะ ปวดหลัง ปวดท้องเจ็บหน้าอก อ่อนเพลีย เป็นต้น แต่เมื่อหยุดเล่นเกมแล้วอาการจะหายไป โดยการเล่นเกมนั้นทำให้หัวใจเต้นเร็วขึ้น ความดันโลหิตสูงขึ้น และยังสัมพันธ์กับการเป็นโรคอ้วนในเด็กและวัยรุ่นที่เพิ่มมากขึ้นในปัจจุบันด้วย นอกจากนี้การเล่นเกมอาจกระตุ้นให้เกิดอาการลมชักได้โดยโรคลมชักยังมีชนิดที่ไวต่อแสงซึ่งจะถูกกระตุ้นให้เกิดอาการลมชักจากการเล่นเกมได้ง่ายขึ้นและหากมีการนั่งอยู่กับที่เป็นเวลานานๆ อาจทำให้เกิดลิ่มเลือดไปอุดตันหลอดเลือดส่วนต่างๆ ได้ที่พบได้บ่อย คือ ลิ่มเลือดอุดตันหลอดเลือดที่ขาทำให้การไหลเวียนของเลือดที่อวัยวะส่วนนั้นผิดปกติไป และอาจส่งผลถึงอาการปวดบวมอย่างรุนแรง

๒) ด้านพัฒนาการมีผลโดยตรงในเรื่องของพัฒนาการด้านสังคม แม้ว่าเด็กจะมีสังคมแบบออนไลน์จากการเล่นเกมก็ตาม แต่ไม่เหมือนกับการปฏิสัมพันธ์ในสังคมของความเป็นจริง และอาจส่งผลถึงภาวะสภาพทางจิตใจของเด็ก ได้แก่ ซึมเศร้า รู้สึกว่าเหว วิตกกังวล และเครียดจากการเล่นเกม ที่สำคัญคือความสัมพันธ์ภายในครอบครัวที่ลดลง เด็กติดเกมมักไม่ค่อยเข้าร่วมกิจกรรมหรือสานสัมพันธ์กับคนในครอบครัวเพราะแม้แต่ครุ่นคิดอยู่กับการเล่นเกมเพื่อต้องการได้ชัยชนะ และยังหมายรวมถึงพัฒนาการทางสติปัญญาที่ลดน้อยลง เนื่องจากการไม่ได้รับการฝึกฝนและไม่สนใจในการเรียนจนอาจทำให้ผลการเรียนตกต่ำลง

๓) ด้านพฤติกรรมและสภาพจิตใจเด็กติดเกมจะเสี่ยงต่อการมีพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงด้วยการเลียนแบบมาจากเกมที่ตนเองเล่นอยู่แล้วนำมาใช้ในชีวิตจริง โดยเริ่มจากการมีความคิดและอารมณ์ที่รุนแรงจนแสดงออกมาเป็นพฤติกรรมในที่สุด เนื่องจากการเล่นเกมจะมีบทบาทของผู้เล่นให้เป็นผู้กระทำความรุนแรงด้วยตนเองและได้รับรางวัลหรือไถ่ระดับความสามารถในเกมนั้นๆ ขึ้นเรื่อยๆ เป็นการเสริมแรงให้กับผู้เล่น การที่เล่นเกมที่มีความรุนแรงเป็นเวลานาน ทำให้บุคคลนั้นมีการรับรู้ แปลความหมาย ตัดสินใจ และตอบสนองต่อสถานการณ์ต่าง ๆ ไปในทางก้าวร้าวรุนแรงมากขึ้นจนทำให้เกิดเป็นความเคยชิน

๔) ด้านการเรียน การทำงานและสังคมผู้เล่นเกมจะหมกมุ่นอยู่แต่กับการเล่นเกมจนไม่สนใจในการเรียน ไม่รับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเอง ผลการเรียนตกต่ำลง ไม่มีสมาธิเวลาทำงานและขาดสัมพันธ์ภาพกับผู้อื่นโดยเฉพาะกับคนในครอบครัว จนก่อให้เกิดเป็นอาการซึมเศร้า วิตกกังวลและความเครียดได้ แต่ที่เด่นชัดคือจะมีการแยกตัวออกจากสังคม แล้วนำตนเองเข้าไปอยู่ในสังคมออนไลน์ ซึ่งไม่มีปฏิสัมพันธ์ของความเป็นจริงแต่อย่างใดจึงอาจส่งผลต่อสภาพจิตใจในทางลบได้ง่ายยิ่งขึ้น

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่าพฤติกรรมการติดเกมเกิดจากหลายปัจจัยด้วยกัน ทั้งปัจจัยทางชีวภาพ ปัจจัยทางจิตสังคม ปัจจัยทางครอบครัว และปัจจัยทางสังคม นอกจากนี้เกมนั้นยัง

^{๒๓} สุภาวดี เจริญวานิช, “พฤติกรรมการติดเกม : ผลกระทบและการป้องกัน”, วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ปีที่ ๒๒ ฉบับที่ ๖ (ฉบับพิเศษ, ๒๕๕๗) : ๘๗๑ – ๘๗๙.

ก่อให้เกิดผลกระทบต่าง ๆ ตามมาอีกมากมาย อาทิเช่น ด้านสุขภาพร่างกาย ด้านพัฒนาการ ด้านพฤติกรรมและจิตใจและด้านสังคม

ฉะนั้นแนวทางป้องกันและแก้ไขพฤติกรรมดังกล่าว คือ การร่วมมือกันเพื่อวางมาตรการรองรับและดูแลแก้ไขปัญหาพฤติกรรมเกมให้ครอบคลุมในทุกด้านโดยเฉพาะเด็กและวัยรุ่น เพื่อส่งเสริมการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น และการสร้างแบบอย่างที่ดี (idol) ให้กับเด็กรุ่นใหม่ เช่น การแข่งขันกีฬา ดนตรี หรือการแสดงออกซึ่งความสามารถเฉพาะทางของเด็กและวัยรุ่น พยายามสร้างความตระหนักถึงพิษภัยอันตรายความสูญเสียต่อตัวเด็ก ครอบครัว และสังคม อันเกิดจากภาวะติดเกม ให้พ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู-อาจารย์รวมถึงผู้ที่ทำงานใกล้ชิดกับเด็ก และวัยรุ่นทุกระดับได้รับทราบ ควรมีการส่งเสริมให้มีเครือข่ายป้องกันการติดเกมในแต่ละชุมชนและระหว่างชุมชน เพื่อแลกเปลี่ยนครอบครัว โรงเรียน ชุมชน ภาครัฐและเอกชนที่มีส่วนเกี่ยวข้องควรตระหนักถึงปัญหาและให้ความสำคัญกับการแก้ไขปัญหาอย่างจริงจัง

จากการทบทวนเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์ จะเห็นได้ว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์มีการพัฒนาแยกได้หลากหลายประเภทตามวัตถุประสงค์ของผู้ใช้งาน และมีการพัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็วต่อเนื่อง ซึ่งการใช้เครือข่ายสังคมสามารถตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้หลากหลายทั้งในด้านที่เป็นเนื้อหาสาระ การสื่อสารที่เป็นประโยชน์ในการดำเนินชีวิตการทำงาน และเพื่อความบันเทิง สนุกสนาน พุดคุยผ่อนคลาย การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นการจำลองโลกเสมือนจริงซึ่งผู้ใช้อาจให้ข้อมูลบุคคลและข้อมูลแสดงตัวตนใด ๆ ที่เป็นตัวตนจริงหรือไม่ใช้ก็ได้ การใช้สังคมออนไลน์อาจทำให้ลุ่มหลงจากความพึงพอใจ ขาดปฏิสัมพันธ์จากโลกความเป็นจริง ก่อให้เกิดปัญหาแก่ตนเองและสังคมตามมาได้ โดยเฉพาะในเด็กและวัยรุ่นที่พบว่า พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ไม่เหมาะสมและสร้างสรรค์ เช่น การติดเกมออนไลน์กันเป็นจำนวนมาก ส่งผลกระทบต่อสุขภาพกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม ดังนั้นในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ได้ออกแบบงานวิจัยเพื่อสร้างค่านิยมและพฤติกรรมใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เหมาะสมและสร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชน เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างภูมิคุ้มกันทางจิตใจและป้องกันการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ไม่เหมาะสมและสร้างสรรค์

๒.๒ แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบตามแนวพุทธจิตวิทยา

จากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องพบแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวกับการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบตามแนวพุทธจิตวิทยา ดังนี้

๒.๒.๑ แนวคิดเกี่ยวกับค่านิยม

คำว่า “ค่านิยม” ได้มีนักวิชาการได้ให้ความหมายไว้ดังนี้^{๒๔}

^{๒๔} ดูรายละเอียดใน ชญานิษฐ์ กุลรัตนณิพร และคณะ, การเสริมสร้างค่านิยม: การทบทวนองค์ความรู้และแนวทางวิจัยด้านค่านิยมไทยในอนาคต, (กรุงเทพมหานคร: กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม, ๒๕๕๕).

ค่านิยม มาจากคำในภาษาอังกฤษว่า “Value” และมาจากคำสองคำคือ “ค่า” “นิยม” เมื่อคำสองคำรวมกันแปลว่า การกำหนดคุณค่า คุณค่าที่เราต้องการทำให้เกิดคุณค่า คุณค่าดังกล่าวนี้มีทั้งคุณค่าแท้และคุณค่าเทียม ซึ่งคุณค่าแท้เป็นคุณค่าที่สนองความต้องการในการพัฒนาคุณภาพชีวิต ส่วนคุณค่าเทียม หมายถึงคุณค่าที่สนองความต้องการอยากเสพสิ่งปรนเปรอชั่วคู่ชั่วยาม

ค่านิยม หมายถึง สิ่งที่บุคคลพอใจหรือเห็นว่าเป็นสิ่งที่มีคุณค่า แล้วยอมรับไว้เป็นความเชื่อหรือความรู้สึกนึกคิดของตนเอง ค่านิยมจะอยู่ในตัวบุคคลในรูปของความเชื่อตลอดไปจนกว่าจะพบกับค่านิยมใหม่ซึ่งตนพอใจกว่าก็จะยอมรับไว้ เมื่อบุคคลประสบกับการเลือกหรือเผชิญกับเหตุการณ์ที่ต้องตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่ง บุคคลนั้นจะนำค่านิยมมาประกอบการตัดสินใจทุกครั้งไป ค่านิยมจึงเป็นเสมือนพื้นฐานแห่งการประพฤติปฏิบัติของบุคคลโดยตรง

ค่านิยม เป็นความเชื่อหรือความรู้สึกนึกคิดของบุคคล มีช่วงระยะเวลาในการสร้างและดำเนินจนกลายเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิต ค่านิยมจะเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมของบุคคลให้แสดงออก โดยบุคคลที่มีค่านิยมที่เหมือนหรือคล้ายกันก็จะรวมตัวกันเป็นกลุ่ม ค่านิยมจึงเป็นความเชื่ออย่างหนึ่งซึ่งในบางครั้งก็ต้องใช้ดุลยพินิจเข้าไปเกี่ยวข้องด้วย

นอกจากนี้แล้ว ค่านิยมยังมียุคประกอบสำคัญอีก ๓ ประการ ดังนี้

๑) ค่านิยมมีลักษณะเป็นความระลึกรู้ (Cognitive) ในความหมายที่ว่าบุคคลหนึ่งรู้ในทางที่ถูกของการประพฤติ หรือรับรู้ในเป้าหมายที่ถูกในชีวิตของเขา

๒) ค่านิยมมีลักษณะเป็นความรู้สึกสัมผัส (Affective) ในความหมายที่บุคคลนั้นมีอารมณ์อ่อนไหวเกี่ยวข้องกับค่านิยมนั้นๆ คือ ชอบ เห็นด้วย สนับสนุน ค่านิยมหนึ่งๆ หรือเกลียด ไม่เห็นด้วย คัดค้าน อีกค่านิยมหนึ่ง

๓) ค่านิยมเป็นองค์ประกอบของพฤติกรรม (Behavioral) ในความหมายที่เป็นตัวแทรกซ้อนที่นำไปสู่พฤติกรรม เมื่อถูกกระตุ้นให้เกิดการกระทำขึ้น ค่านิยมนั้นกล่าวกันโดยทั่วไปว่ามี ๒ ประเภท คือ ค่านิยมส่วนบุคคลและค่านิยมของสังคม

มิลเลอร์ (Miller:๑๙๖๕)^{๒๕} กล่าวว่า ค่านิยมเป็นทัศนคติและความเชื่อที่ฝังลึกในชีวิตของบุคคล ค่านิยมมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของบุคคลทุกๆด้าน จากพฤติกรรมง่ายจนสู่พฤติกรรมที่ยากและซับซ้อน

บาร์โธลและมิลเล (Barthol and Mille:๑๙๗๐)^{๒๖} ได้อธิบายว่า ธรรมชาติของมนุษย์ ย่อมปฏิบัติในสิ่งที่ตนชอบหรือเห็นว่าดี มีคุณค่าและนิยมแสดงพฤติกรรมที่สังคมยอมรับ พฤติกรรมที่แต่ละคนแสดงออก จึงอยู่ภายในมาตรฐานของสังคม ดังนั้นถ้าเราทราบว่าคุณค่านิยมชมชอบของบุคคล และมาตรฐานของสังคมว่ามีลักษณะหรือแนวโน้มเป็นอย่างไรใด จะสามารถทำนายพฤติกรรมของสมาชิกในสังคมได้ เนื่องจากความนิยมชมชอบของบุคคลก็ดี มาตรฐานของสังคมก็ดี ล้วนแต่เป็นเครื่องแสดงทิศทางของค่านิยมได้อย่างดี ฉะนั้นค่านิยมสามารถเป็นตัวทำนายพฤติกรรมได้

^{๒๕} Miller,C.H., **Guldance Services:An Introduction**, (New York: A Haper International Student,๑๙๖๕), p ๑๐๐.

^{๒๖} Barthol,R.B and Mille,R,**Project ECHO**, (California:General Research Coperation, ๑๙๗๐) , p. ๑๔.

โรคิช (Rokeach)^{๒๗} ได้สำรวจค่านิยมในสังคม แบ่งค่านิยมเป็น ๒ กลุ่ม

๑) ค่านิยมเป้าหมาย (Terminal Values) หมายถึง จุดหมายค่านิยมเป็นปลายทางของชีวิต เช่นความประสบความสำเร็จในชีวิต ความสงบสุขทางใจ ความอิสระ ครอบครัวที่มั่นคง

๒) ค่านิยมที่เป็นวิถีปฏิบัติ (Instrumental Values) ประกอบด้วย

(๑) ค่านิยมที่มีศูนย์รวมอยู่ที่ด้านคุณธรรม (Moral Values) เป็นความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ซึ่งหากค่านิยมนี้ถูกละเมิด จะรู้สึกสำนึกผิด (Guilt Feeling) หรือขัดต่อมโนธรรมภายในใจ เช่น ค่านิยมเกี่ยวกับความซื่อสัตย์

(๒) ค่านิยมที่มีศูนย์รวมอยู่ที่ด้านความสามารถ (Competence Values) หรือค่านิยมสร้างตน (Self-actualization) ซึ่งเสริมให้เป็นตัวของตัวเองอย่างเต็มที่ ไม่เกี่ยวกับคุณธรรม (Morality) การละเมิดค่านิยมประเภทนี้จะทำให้เกิดความรู้สึกอับอาย (Shame feeling) ที่ขาดความสามารถส่วนตัว เช่น ค่านิยมเกี่ยวกับความสามารถและประสิทธิภาพของบุคคล

จากการทบทวนแนวคิดเกี่ยวกับค่านิยมสรุปได้ว่า ค่านิยมเป็นความเชื่อในสิ่งที่ตนเองเห็นว่ามีคุณค่าและนำมาปฏิบัติและแสดงออกพฤติกรรมต่อความเชื่อนั้น ประกอบด้วยค่านิยมส่วนบุคคลและค่านิยมทางบุคคล จึงอาจกล่าวได้ว่า ค่านิยมเป็นส่วนหนึ่งของพฤติกรรมภายในซึ่งเกี่ยวข้องกับจิตใจความรู้สึกนึกคิดของบุคคล

๒.๒.๒ แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรม

จากการศึกษาเอกสาร พบว่าที่ผ่านมามีนักจิตวิทยา นักวิชาการด้านพฤติกรรมศาสตร์ได้ให้ความหมายของคำว่าพฤติกรรมไว้มากมาย พอจะสรุป ดังนี้

พฤติกรรม หมายถึง กิริยาอาการต่างๆ ที่เกิดขึ้นกับมนุษย์หรือที่มนุษย์ได้แสดงหรือปฏิบัติที่เกิดขึ้นกับมนุษย์เมื่อได้เผชิญกับสิ่งเร้า รูปแบบพฤติกรรมของมนุษย์ แบ่งได้เป็น ๒ อย่างคือ

๑) พฤติกรรมเปิดเผยหรือพฤติกรรมภายนอก (Overt Behavior) เป็นพฤติกรรมที่บุคคลแสดงออกมา ทำให้ผู้อื่นสามารถมองเห็นได้ สังเกตได้ เช่น การเดิน การหัวเราะ การพูด เป็นต้น

๒) พฤติกรรมปกปิดหรือพฤติกรรมภายใน (Covert Behavior) เป็นพฤติกรรมที่บุคคลแสดงแล้ว แต่ผู้อื่นไม่สามารถมองเห็นได้ สังเกตได้โดยตรง จนกว่าบุคคลนั้นจะเป็นผู้บอกหรือแสดงบางอย่างเพื่อให้คนอื่นรับรู้ได้ เช่น ความคิด อารมณ์ การรับรู้^{๒๘}

สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต^{๒๙} ได้ให้ความหมายของ พฤติกรรม ว่าหมายถึง สิ่งที่บุคคลกระทำแสดงออกมา ตอบสนองหรือโต้ตอบสิ่งใดสิ่งหนึ่งในสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่งที่สามารถสังเกตเห็นได้ ได้ยินได้ นับได้ อีกทั้งวัดได้ตรงกันด้วยเครื่องมือที่เป็นวัตถุวิสัยไม่ว่าจะแสดงออกหรือ

^{๒๗} สุพานี สฤษฏ์วานิช, พฤติกรรมองค์การสมัยใหม่ แนวคิด ทฤษฎี, พิมพ์ครั้งที่ ๒, (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, ๒๕๕๒), หน้า ๗๐.

^{๒๘} พฤติกรรมมนุษย์กับการพัฒนาดน, [ออนไลน์], แหล่งที่มา: <http://www.novabizz.com/Behavior/> [สืบค้น ๒๒ พฤศจิกายน ๒๕๕๙].

^{๒๙} สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต, ทฤษฎีและเทคนิคการปรับพฤติกรรม, พิมพ์ครั้งที่ ๘, (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๖), หน้า ๙.

การตอบสนองนั้น เป็นภายในหรือภายนอกก็ตาม เช่น การร้องไห้ การเดิน การคิด การเต้นของชีพจร การอ่านหนังสือ เป็นต้น

ในทัศนะทางพระพุทธศาสนาอธิบายว่า แรงผลักดันพฤติกรรมของมนุษย์อันเป็นผลมาจากแรงผลักดันในตัวมนุษย์นั้น คือ ความทะยานอยาก ความอยากเสพ อยากได้ อยากเอาเพื่อตัว ซึ่งเรียกว่า ตัณหา^{๓๐} ซึ่งแบ่งออกได้เป็น ๓ อย่าง คือ

(๑) กามตัณหา คือ ความอยากในสิ่งที่น่าใคร่ น่าปรารถนา น่าพอใจ

(๒) ภวตัณหา คือ ความอยากจะเป็นในสิ่งต่างๆ อยากเป็นนั่นเป็นนี่

(๓) วิภวตัณหา คือ ความอยากพ้นดับสูญ ความไม่อยากเป็นนั่นเป็นนี่

จากตัณหาทั้ง ๓ อย่างนี้ จะทำให้มนุษย์เกิดความยึดมั่นในความอยากเหล่านั้น และความอยากก็จะเป็นตัวผลักดันให้มนุษย์กระทำทุกสิ่งทุกอย่าง เพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งที่จะสนองความอยากเหล่านั้น หรือเพื่อให้ความอยากเหล่านั้นบรรลุความมุ่งหวังที่ตั้งเอาไว้

ตามหลักพระพุทธศาสนา เรียก “พฤติกรรม” ว่า กรรม หมายถึง การกระทำที่ประกอบด้วยเจตนา คือ ทำด้วยความตั้งใจหรือจงใจทำ เป็นกรรมดีหรือกรรมชั่วก็ตาม ดังพุทธพจน์ที่ปรากฏในอังคุตตรนิกาย ปัญจก นิวกนิบาตกล่าวว่า ^{๓๑}“เรากล่าวเจตนาว่าเป็นตัวกรรม บุคคลคิดแล้วจึงกระทำการกรรมด้วยกาย วาจา ใจ”เมื่อจำแนกกรรมตามคุณภาพหรือตามธรรมสามารถจำแนกได้ ๒ ประการ คือ อกุศลกรรม หมายถึง กรรมที่เป็นอกุศลหรือกรรมชั่ว คือเกิดจากอกุศลมูล และกุศลกรรม หมายถึง กรรมที่เป็นกุศลหรือกรรมดี คือเกิดจากกุศลมูล ถ้าหากจำแนกกรรม ตามทวารหรือทางที่ใช้กระทำการกรรมสามารถจำแนกได้ ๓ ประการ คือ กายกรรม หมายถึง การกระทำทางกาย วจีกรรม หมายถึง การกระทำทางวาจา และ มโนกรรม หมายถึง การกระทำทางใจ

หากจำแนกทางแห่งกุศลกรรม ทางทำความดี กรรมดีอันเป็นทางนำไปสู่ความสุขความเจริญหรือสุคติ สามารถจำแนกออกเป็น ๒ ทาง คือ

(๑) กุศลกรรมบถ ๑๐ หมายถึง ทางแห่งกรรมดี ทางทำดี ทางแห่งกรรมที่เป็นกุศล กรรมดีอันเป็นทางนำไปสู่ความสุขความเจริญหรือสุคติ มี ๑๐ ประการ คือ กายสุจริต ๓ วจีสุจริต ๔ และ มโนสุจริต ๓ อธิบายโดยสังเขป คือ กายสุจริต ๓ ได้แก่ เว้นจากทำลายชีวิต เว้นจากถือเอาของที่เขาไม่ได้ให้ และเว้นจากประพฤติดิฉินในกาม วจีสุจริต ๔ ได้แก่ เว้นจากพูดเท็จ พูดส่อเสียด พูดคำหยาบ และ พูดเพื่อเจ้า มโนสุจริต ๓ ได้แก่ ไม่โลภอยากได้ของเขา ไม่พยาบาทปองร้ายเขา และเห็นชอบตามคลองธรรม

(๒) อกุศลกรรมบถ ๑๐ หมายถึง ทางแห่งกรรมชั่ว ทางแห่งกรรมที่เป็นอกุศล กรรมชั่วอันเป็นทางนำไปสู่ทุกข์ มี ๑๐ ประการ คือ กายทุจริต ๓ วจีทุจริต ๔ และมโนทุจริต ๓ อธิบายโดยสังเขป คือ กายทุจริต ๓ ได้แก่ ฆ่าสัตว์ ลักทรัพย์ และ ประพฤติผิดในกาม วจีทุจริต ๔ ได้แก่ พูด

^{๓๐}ที่.ม. (ไทย) ๑๐/๑๑๒-๑๑๓ /๖๔, พระพรหมคุณาภรณ์(ป.อ.ปยุตโต), **พจนานุกรมพุทธศาสน์ ฉบับประมวลศัพท์**, พิมพ์ครั้งที่ ๒๓ , (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ผลิธัมม์ , ๒๕๕๘), หน้า ๑๐๒.

^{๓๑}อง.ปญจก. (ไทย) ๒๒/๓๓๔/๔๒๒-๔๒๓., พระพรหมคุณาภรณ์(ป.อ.ปยุตโต), **พจนานุกรมพุทธศาสน์ ฉบับประมวลศัพท์**, พิมพ์ครั้งที่ ๒๓ , (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ผลิธัมม์ , ๒๕๕๘), หน้า ๓-๔., พระธรรมปิฎก (ป.อ.ปยุตโต), **พจนานุกรมพุทธศาสน์ ฉบับประมวลธรรม**, พิมพ์ครั้งที่ ๑๒, (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, ๒๕๔๖, หน้า, ๓๒๐.

เท็จ พูดส่อเสียด พูดคำหยาบ และพูดเพ้อเจ้อ มโนทุจริต ๓ ได้แก่ ความเพ่งเล็งอยากได้ จ้องจะเอาของเขา ความขัดเคืองคิดร้าย และความเห็นผิดจากคลองธรรม

สรุปได้ว่า พฤติกรรมของมนุษย์เป็นการแสดงออกที่เกิดจากลักษณะภายในของมนุษย์และสิ่งแวดล้อมที่มีอิทธิพลในการหล่อหลอมให้เป็นรูปแบบพฤติกรรมที่แตกต่างกันในแต่ละบุคคล มีการแสดงออกที่ปรากฏเปิดเผยหรือพฤติกรรมภายนอก และพฤติกรรมที่ปกปิดหรือพฤติกรรมภายใน ซึ่งตามหลักพระพุทธศาสนา พฤติกรรม หมายถึง การกระทำที่ประกอบด้วยเจตนา คือ ความตั้งใจหรือความตั้งใจทำทั้งการกระทำทางกาย การกระทำทางใจ และการกระทำทางวาจา

๒.๒.๓ แนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบ

การสร้างหรือพัฒนาพฤติกรรมเกิดจาก “การเรียนรู้” เป็นรากฐาน จากนิยามการเรียนรู้ที่หมายถึง กระบวนการของประสบการณ์ที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอย่างค่อนข้างถาวร ซึ่งการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมนี้ไม่ได้มาจากภาวะชั่วคราว วุฒิภาวะ หรือสัญชาตญาณ^{๓๒}

ทิตนา แชมมณี^{๓๓} ได้ให้ความหมายของ “การเรียนรู้ (Learning)” ว่ามีขอบเขตครอบคลุมความหมาย ๒ ประการ คือ การเรียนรู้ในความหมายของ “กระบวนการเรียนรู้ (Learning process)” ซึ่งหมายถึง การดำเนินการอย่างเป็นขั้นตอนหรือใช้วิธีการต่างๆ ที่ช่วยให้บุคคลเกิดการเรียนรู้ในความของ “ผลการเรียนรู้ (learning outcome)” ได้แก่ ความรู้ความเข้าใจในสาระต่างๆ ความสามารถในการกระทำ การใช้ทักษะกระบวนการต่างๆ รวมถึงความรู้สึกรู้สึกหรือเจตคติอันเป็นผลที่เกิดขึ้นจากกระบวนการเรียนรู้หรือการใช้วิธีการเรียนรู้

สุวรรณี ยะหะกร^{๓๔} การเรียนรู้ หมายถึง การเปลี่ยนพฤติกรรม ดังนั้น จึงต้องมีการจัดการให้ผู้เรียนเปลี่ยนพฤติกรรมตามที่กำหนดไว้ และมีการเสริมแรงตามขั้นตอน ตามแนวคิดของบีเอฟ สกินเนอร์ (B.F. Skinner) การเรียนรู้ เป็นการใส่ใจ การเลียนแบบ การเชื่อมโยง การถ่ายโอนหรือการกระทำซ้ำๆ กัน เพื่อให้ทำได้ปฏิบัติได้

Pressey^{๓๕} การเรียนรู้เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ค่อนข้างถาวร โดยเป็นผลจากการฝึกฝนเมื่อได้รับการเสริมแรง มิใช่เป็นผลจากการตอบสนองตามธรรมชาติที่เรียกว่า ปฏิกริยาสะท้อน การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ทำให้พฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม อันเป็นผลจากการฝึกฝนและประสบการณ์ แต่มิใช่ผลจากการตอบสนองที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติการเรียนรู้เป็นการแสดงให้เห็นถึง

^{๓๒} Klein, D., *The Humiliation Dynamic: An Overview*, (The Journal of Primary Prevention, ๑๒, No. ๒, ๑๙๙๑). p. ๘๗-๙๒.

^{๓๓} ทิตนา แชมมณี อ้างถึงใน มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, เอกสารการสอนชุดวิชา จิตวิทยาและวิทยาการการเรียนรู้ ๒๐๓๐๓ หน่วยที่ ๑๐ ทฤษฎีการเรียนรู้และการสอน, พิมพ์ครั้งที่ ๕, (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์สุโขทัยธรรมาธิราช, ๒๕๕๗), หน้า ๑๐-๕.

^{๓๔} สุวรรณี ยะหะกร, มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, เอกสารการสอนชุดวิชา จิตวิทยาและวิทยาการการเรียนรู้ ๒๐๓๐๓ หน่วยที่ ๑๐ ทฤษฎีการเรียนรู้และการสอนมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, พิมพ์ครั้งที่ ๕, (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์สุโขทัยธรรมาธิราช, ๒๕๕๗), หน้า ๑๐-๕.

^{๓๕} Pressey, S. L.; Robinson, F. P. & Horrocks, J. E. , *Psychology in Education*, (New York: Harper – Collins, ๑๙๕๙).

พฤติกรรมที่มีการเปลี่ยนแปลง อันเป็นผลเนื่องมาจากประสบการณ์ที่แต่ละคนได้ประสบมา การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่บุคคลได้พยายามปรับพฤติกรรมของตน เพื่อเข้ากับสภาพแวดล้อมตามสถานการณ์ต่าง ๆ จนสามารถบรรลุถึงเป้าหมายตามที่แต่ละบุคคลได้ตั้งไว้

ที่ผ่านมา มีนักจิตวิทยา นักวิชาการ ได้ใช้ทฤษฎีการเรียนรู้มาใช้อธิบายการเปลี่ยนแปลงเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์ไว้หลายแนวคิด ในที่นี้ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

๒.๒.๓.๑. การเรียนรู้ตามทฤษฎีของบลูม

เบนจามินบลูมและคณะ (Bloom, B.S. & Other) นักการศึกษาชาวอเมริกันได้แบ่งประเภทของพฤติกรรมโดยอาศัยทฤษฎีการเรียนรู้และจิตวิทยาพื้นฐานว่า มนุษย์จะเกิดการเรียนรู้ใน ๓ ด้านคือ ด้านสติปัญญา ด้านร่างกาย และด้านจิตใจ บลูมได้แบ่งการเรียนรู้เป็น ๖ ระดับ คือ^{๓๖}

๑) ความรู้ที่เกิดจากความจำ (Knowledge) หมายถึง ความรู้และความจำ ประสบการณ์ในสิ่งที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้

๒) ความเข้าใจ (Comprehend) หมายถึง มีความเข้าใจเรื่องราวหรือเหตุการณ์ ความหมาย สัญลักษณ์ ความสัมพันธ์ ข้อมูล คติพจน์และหลักการ

๓) การประยุกต์ (Application) หมายถึง สามารถนำความรู้ที่ได้เรียนมาใช้ทำสิ่งใหม่ๆ ได้

๔) การวิเคราะห์ (Analysis) หมายถึง สามารถแยกวัตถุสิ่งของเป็นส่วนๆ เป็นชิ้นเป็นอันทำให้ทราบถึงองค์ประกอบของวัตถุสิ่งของนั้นๆ เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ต่อการศึกษาขั้นสูงต่อไป

๕) การสังเคราะห์ (Synthesis) หมายถึง สามารถรวมความคิดเห็น ความเชื่อที่แตกต่างกัน เชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างข้อความรวมสิ่งย่อยเข้าเป็นสิ่งใหญ่

๖) การประเมินค่า (Evaluation) หมายถึง สามารถใช้ความรู้ในการวัดเพื่อประเมินผลเพื่อใช้ประกอบในการตัดสินใจว่าอะไรถูกหรือผิดบนพื้นฐานของเหตุผลและกฎเกณฑ์ที่แน่ชัด

โดยที่บลูมได้จำแนกจุดมุ่งหมายการเรียนรู้ออกเป็น ๓ ด้าน ครอบคลุมพฤติกรรมด้านสติปัญญา ด้านร่างกาย และด้านจิตใจ กล่าวคือ

๑) พุทธิพิสัย (Cognitive Domain) พฤติกรรมด้านสมองเป็นพฤติกรรมเกี่ยวกับสติปัญญา ความรู้ ความคิด ความเฉลียวฉลาด ความสามารถในการคิดเรื่องราวต่างๆ อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นความสามารถทางสติปัญญา พฤติกรรมทางพุทธิพิสัยมีครบทั้ง ๖ ระดับ ได้แก่

^{๓๖} Bloom, B.S. Engelhart, M., Furst, E., Hill, W., & Krathwohl, D., *Taxonomy of Educational Objective: The classification of Educational Goals, Handbook I: Cognitive Domain*. (New York: Long Man Green, ๑๙๕๖), Bloom, B.S. *Taxonomy of Educational Objectives*, (New York: David McKay, ๑๙๕๖), คุรุยาละเอียตใน ทิศนา ขัมมณี, *การพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม จากทฤษฎีสู่การปฏิบัติ*, (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ, ๒๕๕๐), หน้า ๔๔., คุรุยาละเอียตใน ทิศนา ขัมมณี, *ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*, พิมพ์ครั้งที่ ๑๖, (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๕), หน้า ๒๓๘-๒๓๙.

๑.๑) ความรู้ความจำ ความสามารถในการเก็บรักษามวลประสบการณ์ต่าง ๆ จากการที่รับรู้ไว้และระลึกสิ่งนั้นได้เมื่อต้องการเปรียบเทียบกับบันทึกเสียงหรือวิดิทัศน์ ที่สามารถเก็บเสียงและภาพของเรื่องราวต่างๆได้ สามารถเปิดฟังหรือ ดูภาพเหล่านั้นได้เมื่อต้องการ

๑.๒) ความเข้าใจ เป็นความสามารถในการจับใจความสำคัญของสื่อ และสามารถแสดงออกมาในรูปของการแปลความ ตีความ คัดคะแนน ขยายความ หรือ การกระทำอื่นๆ

๑.๓) การนำความรู้ไปใช้ เป็นขั้นที่ผู้เรียนสามารถนำความรู้ ประสบการณ์ไปใช้ในการแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ ซึ่งจะต้องอาศัยความรู้ความเข้าใจ จึงจะสามารถนำไปใช้ได้

๑.๔) การวิเคราะห์ ผู้เรียนสามารถคิด หรือ แยกแยะเรื่องราวสิ่งต่าง ๆ ออกเป็นส่วนย่อย เป็นองค์ประกอบที่สำคัญได้ และมองเห็นความสัมพันธ์ของส่วนที่เกี่ยวข้องกัน ความสามารถในการวิเคราะห์จะแตกต่างกันไปแล้วแต่ความคิดของแต่ละคน

๑.๕) การสังเคราะห์ ความสามารถในการที่ผสมผสานส่วนย่อยๆ เข้าเป็นเรื่องราวเดียวกันอย่างมีระบบ เพื่อให้เกิดสิ่งใหม่ที่สมบูรณ์และดีกว่าเดิม อาจเป็นการถ่ายทอดความคิดออกมาให้ผู้อื่นเข้าใจได้ง่าย การกำหนดวางแผนวิธีการดำเนินงานขึ้นใหม่ หรือ อาจจะเกิดความคิดในอันที่จะสร้างความสัมพันธ์ของสิ่งที่เป็นนามธรรมขึ้นมาในรูปแบบ หรือ แนวคิดใหม่

๑.๖) การประเมินค่า เป็นความสามารถในการตัดสิน ตีราคา หรือ สรุปเกี่ยวกับคุณค่าของสิ่งต่างๆ ออกมาในรูปของคุณธรรมอย่างมีกฎเกณฑ์ที่เหมาะสม ซึ่งอาจเป็นไปตามเนื้อหาสาระในเรื่องนั้นๆ หรืออาจเป็นกฎเกณฑ์ที่สังคมยอมรับก็ได้

๒) จิตพิสัย (Affective Domain) ค่านิยม ความรู้สึก ความซาบซึ้ง ทศนคติ ความเชื่อ ความสนใจและคุณธรรม พฤติกรรมด้านนี้อาจไม่เกิดขึ้นทันที ดังนั้น การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม และสอดแทรกสิ่งที่ดึงดูดอยู่ตลอดเวลา จะทำให้พฤติกรรมของผู้เรียนเปลี่ยนไปในแนวทางที่พึงประสงค์ได้ ด้านจิตพิสัย จะประกอบด้วยพฤติกรรมย่อยๆ ๕ ระดับ ได้แก่

๒.๑) การรับรู้ เป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นต่อปรากฏการณ์ หรือสิ่งเร้าอย่างใดอย่างหนึ่งซึ่งเป็นไปในลักษณะของการแปลความหมายของสิ่งเร้านั้นว่าคืออะไร แล้วจะแสดงออกมาในรูปของความรู้สึกที่เกิดขึ้น

๒.๒) การตอบสนอง เป็นการกระทำที่แสดงออกมาในรูปของความเต็มใจ ยินยอม และพอใจต่อสิ่งเร้านั้น ซึ่งเป็นการตอบสนองที่เกิดจากการเลือกสรรแล้ว

๒.๓) การเกิดค่านิยม การเลือกปฏิบัติในสิ่งที่เป็นที่ยอมรับกันในสังคม การยอมรับนับถือในคุณค่านั้น ๆ หรือปฏิบัติตามในเรื่องใดเรื่องหนึ่งจนกลายเป็นความเชื่อ แล้วจึงเกิดทัศนคติที่ดีในสิ่งนั้น

๒.๔) การจัดระบบ การสร้างแนวคิด จัดระบบของค่านิยมที่เกิดขึ้นโดยอาศัยความสัมพันธ์ถ้าเข้ากันได้ก็จะยึดถือต่อไปแต่ถ้าขัดกันอาจไม่ยอมรับอาจจะยอมรับค่านิยมใหม่โดยยกเลิกค่านิยมเก่า

๒.๕) บุคลิกภาพ การนำค่านิยมที่ยึดถือมาแสดงพฤติกรรมที่เป็นนิสัยประจำตัว ให้ประพฤติปฏิบัติแต่สิ่งที่ถูกต้องดีงามพฤติกรรมด้านนี้ จะเกี่ยวกับความรู้สึกและจิตใจ ซึ่ง

จะเริ่มจากการได้รับรู้จากสิ่งแวดล้อม แล้วจึงเกิดปฏิกิริยาโต้ตอบ ขยายกลายเป็นความรู้สึกด้านต่างๆ จนกลายเป็นค่านิยม และยังพัฒนาต่อไปเป็นความคิด อุดมคติ ซึ่งจะเป็นควบคุมทิศทางพฤติกรรมของคนคนจะรู้ตัวรู้ชั่วอย่างไรนั้น ก็เป็นผลของพฤติกรรมด้านนี้

๓) ทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) พฤติกรรมที่บ่งถึงความสามารถในการปฏิบัติงานได้อย่างคล่องแคล่วชำนาญ ซึ่งแสดงออกมาได้โดยตรงโดยมีเวลาและคุณภาพของงานเป็นตัวชี้ระดับของทักษะพฤติกรรมด้านทักษะพิสัย ประกอบด้วยพฤติกรรมย่อยๆ ๕ ระดับ กล่าวคือ

๓.๑) การรับรู้ เป็นการให้ผู้เรียนได้รับรู้หลักการปฏิบัติที่ถูกต้อง หรือเป็นการเลือกหาตัวแบบที่สนใจ

๓.๒) กระทำตามแบบ หรือ เครื่องชี้แนะ เป็นพฤติกรรมที่ผู้เรียนพยายามฝึกตามแบบที่ตนสนใจและพยายามทำซ้ำ เพื่อที่จะให้เกิดทักษะตามแบบที่ตนสนใจให้ได้ หรือ สามารถปฏิบัติงานได้ตามข้อแนะนำ

๓.๓) การหาความถูกต้อง พฤติกรรมสามารถปฏิบัติได้ด้วยตนเอง โดยไม่ต้องอาศัยเครื่องชี้แนะ เมื่อได้กระทำซ้ำแล้ว ก็พยายามหาความถูกต้องในการปฏิบัติ

๓.๔) การกระทำอย่างต่อเนื่องหลังจากตัดสินใจเลือกรูปแบบที่เป็นของตนเอง จะกระทำตามรูปแบบนั้นอย่างต่อเนื่อง จนปฏิบัติงานที่ย่งยากซับซ้อนได้อย่างรวดเร็ว ถูกต้องคล่องแคล่ว การที่ผู้เรียนเกิดทักษะได้ ต้องอาศัยการฝึกฝนและกระทำอย่างสม่ำเสมอ

๓.๕) การกระทำได้อย่างเป็นธรรมชาติ พฤติกรรมที่ได้จากการฝึกอย่างต่อเนื่องจนสามารถปฏิบัติได้คล่องแคล่วว่องไวโดยอัตโนมัติ เป็นไปอย่างธรรมชาติ ซึ่งถือเป็นความสามารถของการปฏิบัติในระดับสูง

จากแนวคิดและทฤษฎีของบลูม ผู้วิจัยได้นำมาเป็นแนวทางการออกแบบกระบวนการสร้างค่านิยมและเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมผ่านชุดกิจกรรมและสร้างเครื่องมือวัดประเมินพฤติกรรมทั้งด้านพุทธิพิสัย ด้านจิตพิสัย และด้านทักษะพิสัย โดยประยุกต์ใช้ในบริบทเนื้อหาการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามลำดับขั้นการเรียนรู้ไปสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่เหมาะสมและสร้างสรรค์ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ผู้เรียนสามารถนำความรู้และประสบการณ์จากการฝึกอบรมไปใช้ในการแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่างๆได้ ซึ่งจะต้องอาศัยความรู้ความสามารถจากประสบการณ์ที่ได้วางแผนและลงมือปฏิบัติผ่านโครงงาน

๒.๒.๓.๒ ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของแบนดูรา

ศาสตราจารย์แบนดูรา (Bandura) แห่งมหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด ประเทศสหรัฐอเมริกา^{๓๗} มีความเชื่อว่าการเรียนรู้ของมนุษย์ส่วนมากเป็นการเรียนรู้โดยการสังเกตหรือการเลียนแบบ จึงเรียกการเรียนรู้จากการสังเกตว่า “การเรียนรู้โดยการสังเกต” หรือ “การเลียนแบบ”

^{๓๗} Bandura, A, “Behavior Modification through Modeling Procedures.”, In I., P. Ullman & L., Krasner (Eds.), Research in Behavior Modification, (New York: Holt, Rinehart and Winston, ๑๙๖๕.)

และเนื่องจากมนุษย์มีปฏิสัมพันธ์ (Interact) กับสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบๆ ตัวอยู่เสมอ แบนดูรา อธิบายว่า การเรียนรู้เกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและสิ่งแวดล้อมในสังคม ซึ่งทั้งผู้เรียนและสิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลต่อกันและกัน แบนดูราพบจากการทดลองว่า สาเหตุที่สำคัญอย่างหนึ่งในการเรียนรู้ด้วยการสังเกต คือ ผู้เรียนจะต้องเลือกสังเกตสิ่งที่ต้องการเรียนรู้โดยเฉพาะ และสิ่งสำคัญอีกอย่างหนึ่งก็คือ ผู้เรียนจะต้องมีการเข้ารหัส (Encoding) ในความทรงจำระยะยาวได้อย่างถูกต้อง นอกจากนี้ผู้เรียนต้องสามารถที่จะประเมินได้ว่าตนเลียนแบบได้ดีหรือไม่ดีอย่างไร และจะต้องควบคุมพฤติกรรมของตนเองได้ด้วย (Metacognitive) แบนดูรามีความเชื่อว่าการเรียนรู้ส่วนใหญ่ของคนเรานั้นเกิดขึ้นจากการสังเกตจากตัวแบบ ในการเรียนรู้โดยการผ่านตัวแบบนั้น ตัวแบบเพียงคนเดียวสามารถที่จะถ่ายทอดทั้งความคิด และการแสดงออกได้พร้อม ๆ กัน และเนื่องจากคนเรานั้นใช้ชีวิตในแต่ละวันในสภาพแวดล้อมที่แคบๆ ดังนั้นการรับรู้เกี่ยวกับสภาพการณ์ต่าง ๆ ของสังคมจึงผ่านมาจากประสบการณ์ของผู้อื่น โดยการได้ยินและได้เห็นโดยไม่มีประสบการณ์ตรงมาเกี่ยวข้องคนส่วนมากรับรู้เรื่องราวต่างๆ ของสังคมโดยผ่านทางสื่อแทบทั้งสิ้น^{๓๘}

แบนดูรา สรุปไว้ว่า การเรียนรู้โดยการสังเกตจึงเป็นกระบวนการทางความคิดหรือพุทธิปัญญา (Cognitive Processes) การเรียนรู้โดยการสังเกตหรือการเลียนแบบ ทั้งสิ่งแวดล้อมและตัวผู้เรียนมีความสำคัญเท่าๆ กัน กล่าวคือ คนเรามีปฏิสัมพันธ์ (Interact) กับสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบๆ ตัวเราอยู่เสมอ การเรียนรู้เกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและสิ่งแวดล้อม ซึ่งทั้งผู้เรียนและสิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลต่อกันและกัน พฤติกรรมของคนเรามากจะเป็นการเรียนรู้โดยการสังเกต (Observational Learning) หรือการเลียนแบบจากตัวแบบ (Modeling) สำหรับตัวแบบไม่จำเป็นต้องเป็นตัวแบบที่มีชีวิตเท่านั้น แต่อาจจะเป็นตัวสัญลักษณ์ เช่น ตัวแบบที่เห็นในโทรทัศน์ หรือภาพยนตร์ หรืออาจจะเป็นรูปภาพการ์ตูนหนังสือก็ได้ นอกจากนี้ คำบอกเล่าด้วยคำพูดหรือข้อมูลที่เขียนเป็นลายลักษณ์อักษรก็เป็นตัวแบบได้ โดยตัวแบบ (Modeling) มีความสำคัญในการเรียนรู้ของมนุษย์แบ่งเป็น ๒ ประเภท คือ

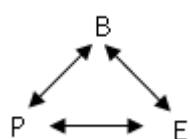
๑) ตัวแบบที่เป็นบุคคลจริง (Live Modeling) คือ ตัวแบบที่เป็นบุคคลจริง (Live Modeling) คือ ตัวแบบที่บุคคลได้มีโอกาสสังเกตและได้มีการปฏิสัมพันธ์ด้วยโดยตรง ไม่ต้องผ่านสื่อหรือสัญลักษณ์อื่น เช่น พ่อแม่ ครู เพื่อน ญาติ และบุคคลอื่นๆ ที่เป็นตัวแบบมีชีวิตจริง

๒) ตัวแบบที่เป็นสัญลักษณ์ (Symbolic Modeling) เป็นตัวแบบที่เสนอผ่านสื่อต่างๆ เช่น วิทยุ โทรทัศน์ วีดิโอ ภาพยนตร์ การ์ตูน หนังสือ หนังสือพิมพ์ คำบอกเล่า คอมพิวเตอร์ หรือตัวแบบที่ผ่านมาระบบอินเตอร์เน็ต^{๓๙}

แบนดูราได้ให้ความสำคัญของการปฏิสัมพันธ์ของอินทรีย์และสิ่งแวดล้อม และถือว่าการเรียนรู้ก็เป็นผลของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและสิ่งแวดล้อม โดยผู้เรียนและสิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลต่อกันและกัน แบนดูราได้ถือว่าทั้งบุคคลที่ต้องการจะเรียนรู้และสิ่งแวดล้อมเป็นสาเหตุของพฤติกรรม และได้อธิบายการปฏิสัมพันธ์ ดังนี้

^{๓๘} สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต, **ทฤษฎีและเทคนิคการปรับพฤติกรรม**, พิมพ์ครั้งที่ ๘, (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๖), หน้า ๕๐-๖๐.

^{๓๙} ดุราละเยียดโน วิภาพร มาพบสุข, **จิตวิทยาทั่วไป**, (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ, ๒๕๔๐), หน้า ๓๕๗.



B = พฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งของบุคคล

P = บุคคล (ตัวแปรที่เกิดจากผู้เรียน)

E = สิ่งแวดล้อม

แบนดูรา (Bandura ๑๙๖๙ : ๒๒-๒๙) ได้กล่าวว่า คนส่วนมากผ่านการเรียนรู้มาแล้วจากการสังเกตพฤติกรรมของผู้อื่นในการเรียนรู้โดยการสังเกตจากตัวแบบ แบ่งออกเป็น ๔ กระบวนการดังต่อไปนี้

๑) กระบวนการตั้งใจ (Attentional Processes) บุคคลไม่สามารถเรียนรู้ได้มากจากการสังเกต ถ้าเขาไม่มีความตั้งใจ และรับรู้ได้อย่างแม่นยำถึงพฤติกรรมที่ตัวแบบแสดงออก กระบวนการตั้งใจจะเป็นตัวกำหนดว่าบุคคลจะสังเกตอะไรจากตัวแบบนั้น องค์ประกอบที่มีผลต่อกระบวนการตั้งใจแบ่งออกได้เป็น ๒ องค์ประกอบด้วยกัน ได้แก่ องค์ประกอบของตัวแบบเอง พบว่าตัวแบบที่ทำให้บุคคลมีความตั้งใจจะสังเกตนั้นต้องเป็นตัวแบบที่มีลักษณะเด่นชัด เป็นตัวแบบที่ทำให้ผู้สังเกตเกิดความพึงพอใจ พฤติกรรมที่แสดงออกไม่สลับซับซ้อนมากนัก จิตใจรวมทั้งพฤติกรรมของตัวแบบที่แสดงออกนั้นควรมีคุณค่าในการใช้ประโยชน์อีกด้วย นอกจากองค์ประกอบของตัวแบบแล้วยังมีองค์ประกอบของผู้สังเกตอีกด้วย ซึ่งได้แก่ความสามารถในการรับรู้ ซึ่งรวมทั้งการเห็น การได้ยิน การรับรู้รส กลิ่น และสัมผัส จุดของการรับรู้ ความสามารถทางปัญญา ระดับของการตื่นตัว และความชอบที่เคยได้เรียนรู้มาก่อนแล้ว

๒) กระบวนการเก็บจำ (Retention Processes) บุคคลจะไม่ได้รับอิทธิพลมากนักจากตัวแบบถ้าเขาไม่สามารถจะจดจำได้ถึงลักษณะของตัวแบบ บุคคลจะต้องแปลงข้อมูลจากตัวแบบเป็นรูปแบบของสัญลักษณ์ และจัดโครงสร้างเพื่อให้จำได้ง่ายขึ้น ซึ่งแน่นอนปัจจัยที่จะส่งผลต่อกระบวนการเก็บจำ คือการเก็บรหัสเป็นสัญลักษณ์ เพื่อให้ง่ายแก่การจำ การจัดระบบโครงสร้างทางปัญญา การชักซ้อมลักษณะของตัวแบบที่สังเกตในความคิดของตนเอง และชักซ้อมด้วยการกระทำ นอกจากนี้ยังขึ้นอยู่กับความสามารถทางปัญญา และโครงสร้างทางปัญญาของผู้สังเกตอีกด้วยสรุปได้ว่า กระบวนการเก็บจำประกอบด้วย ๑) ปัจจัยที่เป็นการเก็บจำ อาจเก็บจำเป็นภาพ หรือเก็บจำเป็นคำพูด การจัดระบบทางปัญญา และการทบทวนการกระทำ ๒) ปัจจัยที่เกี่ยวกับลักษณะของผู้สังเกต ทักษะทางปัญญาและโครงสร้างทางปัญญา

๓) กระบวนการกระทำ (Production Processes) เป็นกระบวนการที่ผู้สังเกตแปลงสัญลักษณ์ที่เก็บจำไว้นั้นมาเป็นการกระทำ ซึ่งจะกระทำได้ดีหรือไม่ขึ้นอยู่กับสิ่งที่จำได้ในการสังเกตการกระทำของตนเอง การได้ข้อมูลย้อนกลับจากการกระทำของตนเอง และการเทียบเคียงการกระทำกับภาพที่จำได้ นอกจากนี้ยังขึ้นอยู่กับลักษณะของผู้สังเกตอีกด้วย ซึ่งได้แก่ ความสามารถทางกาย และทักษะในพฤติกรรมย่อยๆ ต่างๆ ที่จะทำให้สามารถแสดงพฤติกรรมได้ตามตัวแบบสรุปได้ว่า กระบวนการกระทำ ประกอบด้วย (๑) ปัจจัยที่เป็นการกระทำ การระลึกภาพจากปัญญา การสังเกตการกระทำ ข่าวสารป้อนกลับ ตัวอย่างที่เห็นชัด และการเทียบเคียงการกระทำจากภายในปัญญา (๒) ปัจจัยเกี่ยวกับลักษณะของผู้สังเกต ประกอบด้วย ๒ ปัจจัย คือ ความสามารถทางกายและทักษะของพฤติกรรมย่อย

๔) กระบวนการจูงใจ (Motivational Processes) การที่บุคคลที่เกิดการเรียนรู้แล้วจะแสดงพฤติกรรมหรือไม่ขึ้นอยู่กับกระบวนการจูงใจ ซึ่งแรงจูงใจเกิดจากตัวจูงใจภายนอก

ตัวใจที่เห็นคนอื่นได้รับ และ ตัวใจของตัวเอง กระบวนการใจย่อมขึ้นอยู่กับองค์ประกอบของสิ่งล่อใจจากภายนอก สิ่งนั้นจะต้องกระตุ้นการรับรู้ เป็นสิ่งของที่จับต้องได้ เป็นที่ยอมรับของสังคม และพฤติกรรมที่กระทำตามตัวแบบนั้นสามารถที่จะควบคุมเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้ นอกจากนี้ยังขึ้นอยู่กับสิ่งล่อใจที่เห็นผู้อื่นได้รับ ตลอดจนสิ่งล่อใจของตนเอง ซึ่งอาจจะเป็นวัตถุสิ่งของ และการประเมินตนเอง นอกจากนี้ในแง่ของผู้สังเกตนั้น ยังขึ้นอยู่กับความพึงพอใจในสิ่งล่อใจ ความลำเอียงจากการเปรียบเทียบทางสังคม และมาตรฐานภายในของตนเอง^{๔๐}

นอกจากนี้ Bandura ได้เสนอแนวคิด การรับรู้ความสามารถของตนเอง (Perceived Self-Efficacy) โดยให้ความจำกัดความว่าเป็นการที่บุคคลตัดสินใจเกี่ยวกับความสามารถของตนเอง ที่จะจัดการและดำเนินการกระทำพฤติกรรมให้บรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ การรับรู้ความสามารถของบุคคลนั้น พัฒนามาจากปัจจัยหลัก ๔ ด้าน (Bandura, ๑๙๘๖) ดังนี้

๑) ความสำเร็จจากการกระทำ (enactive attainment) เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ความสามารถของบุคคลมากที่สุด เนื่องจากความสำเร็จจากการกระทำนั้น เป็นประสบการณ์ที่บุคคลได้รับโดยตรงและเป็นข้อมูลที่มีความเที่ยงตรงสูง การที่บุคคลทำงานแล้วประสบความสำเร็จซ้ำๆ กันหลายๆ ครั้ง จะทำให้บุคคลมีการรับรู้ความสามารถของตนเองเพิ่มมากขึ้น

๒) การได้เห็นประสบการณ์ของผู้อื่นที่ประสบความสำเร็จ (vicarious experience) การรับรู้ความสามารถของบุคคลนั้น ส่วนหนึ่งได้รับอิทธิพลมาจากการได้เห็นประสบการณ์ของผู้อื่นที่ประสบความสำเร็จจากการกระทำ การที่บุคคลได้เห็นผู้อื่นกระทำพฤติกรรมที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน แล้วประสบความสำเร็จ ก็จะทำให้บุคคลรับรู้เกี่ยวกับความสามารถของตนเองเพิ่มขึ้นได้

๓) การพูดชักชวนจากผู้อื่น (verbal persuasion) หมายถึง การที่ผู้อื่นใช้ความสามารถในการพูดกับบุคคลอื่นให้เขาเชื่อว่า เขามีความสามารถที่จะกระทำพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งให้ประสบความสำเร็จได้ การพูดเกลี้ยกล่อมจากผู้อื่น จะเป็นสิ่งที่มีส่วนช่วยให้บุคคลมีกำลังใจ มีความเชื่อมั่นในการกระทำพฤติกรรมต่างๆ มากยิ่งขึ้น เช่น พ่อ แม่ ครู เพื่อน หรือบุคคลที่มีอิทธิพล พูดเกลี้ยกล่อม จะต้องพูดในสิ่งที่บุคคลนั้นมีความสามารถที่จะกระทำพฤติกรรมนั้นๆ แต่ถ้าหากผู้เกลี้ยกล่อมพูดในสิ่งที่เกินความสามารถของบุคคลจะทำให้การกระทำนั้นล้มเหลวได้

๔) สภาวะทางสรีรวิทยา (physiological state) การรับรู้ความสามารถของบุคคลจะสูงหรือต่ำนั้น ส่วนหนึ่งก็ขึ้นอยู่กับสภาวะทางสรีรวิทยาของเขา นั่นก็คือ ในสภาวะที่ร่างกายเกิดความตื่นตัว เช่น เกิดความเครียด ความวิตกกังวล ตื่นเต้น มีอาการอ่อนเพลีย เมื่อยล้า หรือเมื่ออยู่ในสภาพการณ์ที่ถูกดูต่ำ ว่ากลัวตกเตียง หรือในสภาวะที่ร่างกายถูกกระตุ้นมากๆ มักจะทำให้บุคคลกระทำพฤติกรรมได้ผลไม่ดีเท่าที่ควร จะเห็นได้ว่า การรับรู้ความสามารถของตนเองนั้นเกิดขึ้นจาก

^{๔๐} ดูรายละเอียดใน วิชาพร มาพบสุข, **จิตวิทยาทั่วไป**, (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ, ๒๕๔๐), หน้า ๓๕๗. ดูรายละเอียดใน สมโภช เอี่ยมสุภาจิต, **ทฤษฎีและเทคนิคการปรับพฤติกรรม**, พิมพ์ครั้งที่ ๘, (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, ๒๕๕๖), หน้า ๔๑, Bandura, A, **Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory**, (Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall, ๑๙๘๖), pp. ๔๔-๕๐.

ปัจจัยหลายประการดังกล่าวมาแล้ว การรับรู้เกี่ยวกับความสามารถของตนเองนั้น อาจเกิดจากปัจจัยใดปัจจัยหนึ่งหรืออาจเกิดจากปัจจัยหลายประการมาผสมผสานกันก็ได้^{๔๑}

ทิสนา แคมมณี^{๔๒} ได้เสนอวิธีการพัฒนาจริยธรรมและค่านิยมต่าง ๆ โดยใช้การสังเกตตัวแบบนั้น ควรดำเนินการเป็น ๕ ขั้นตอน ดังนี้

- ๑) การกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความใส่ใจและตั้งใจสังเกตตัวแบบ
- ๒) การเสนอตัวแบบ ตัวแบบจะต้องมีลักษณะเด่นชัด ไม่สลับซับซ้อนจนเกินไป เป็นตัวแบบที่มีคุณค่ามีประโยชน์ สามารถดึงดูดจิตใจและทำให้ผู้สังเกตพึงพอใจ
- ๓) การช่วยให้ผู้เรียนเก็บจำตัวแบบนั้น โดยใช้วิธีการต่างๆ เช่น การจัดทำเป็นรหัสหรือโครงสร้างให้จำได้ง่าย การชักซ้อมลักษณะของตัวแบบในความคิด และการชักซ้อมด้วยการกระทำ
- ๔) การจูงใจให้ผู้เรียนปฏิบัติโดยการช่วยให้ผู้เรียนได้รับรู้ เห็นคุณค่า หรือเห็นผลที่น่าพึงพอใจของการปฏิบัติ รวมทั้งการช่วยให้ผู้เรียนได้รับรู้ความสามารถของตน และเรียนรู้วิธีการกำกับตนเอง
- ๕) การลงมือกระทำหรือปฏิบัติโดยช่วยให้ผู้เรียนได้ลงมือทำ สังเกตการณ์กระทำของตนเอง ให้ผู้เรียนได้ข้อมูลป้อนกลับ และให้ผู้เรียนได้เทียบเคียงการกระทำของตนกับภาพตัวแบบในความคิด^{๔๓}

จากทฤษฎีการเรียนรู้ของแบนคูรา จะเห็นได้ว่า พฤติกรรมบุคคลเกิดขึ้นจากทั้งแรงผลักดันภายในตัวของมนุษย์และสิ่งแวดล้อม เป็นตัวก่อให้เกิดพฤติกรรม บางครั้งสิ่งแวดล้อมอาจจะมีส่วนในการทำให้เกิดพฤติกรรมได้มากกว่าองค์ประกอบภายในตัวบุคคล หรือบางสถานการณ์องค์ประกอบภายในตัวบุคคลก็อาจจะมีอิทธิพลต่อการแสดงพฤติกรรมของมนุษย์มากกว่าสิ่งแวดล้อม จะเห็นได้ว่าความสัมพันธ์เช่นนี้อยู่ในลักษณะพึ่งพาอาศัยกัน ผู้วิจัยได้นำแนวคิดดังกล่าวมาออกแบบกิจกรรมให้เกิดการเรียนรู้จากต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เหมาะสมและสร้างสรรค์ อาศัยสภาพแวดล้อม ชุมชน วัด เพื่อน ครูบาอาจารย์ และการใช้สื่อต่างๆ เป็นตัวแบบในกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้และเลือกกระทำพฤติกรรมที่เหมาะสมผ่านชุดกิจกรรมและโครงการที่ออกแบบด้วยตนเอง

๒.๒.๓.๓ กระบวนการทำความเข้าใจในค่านิยม (Value clarification) ตามแนวคิดของแรทส์และไซมอน

แนวคิดนี้ แรทส์ ฮามินท์ และไซมอนด์ (Raths, Hamin and Simon)^{๔๔} ได้พัฒนาทฤษฎีกระจ่างค่านิยม จากแนวคิดของ จอห์น ดิวอี้ (John Dewey) ได้อธิบายว่า ค่านิยมเป็นสิ่งที่

^{๔๑} วัลภา สบายยิ่ง, เอกสารการสอนชุดวิชาจิตวิทยาและวิทยาการการเรียนรู้ หน่วยที่ ๓ จิตวิทยาพัฒนาการผู้ใหญ่มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมิกราช, พิมพ์ครั้งที่ ๖, (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมิกราช, ๒๕๕๘), หน้า ๓-๑๙.

^{๔๒} ทิสนา แคมมณี, การพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม จากทฤษฎีสู่การปฏิบัติ, หน้า ๒๐-๒๑.

^{๔๓} อ่างแล้ว

บุคคลยึดถือ เป็นหลักหรือแนวทางในการดำรงชีวิตของตน บุคคลที่ไม่มีค่านิยมในการดำรงชีวิต มักเป็นผู้ที่มีลักษณะโลเล ไม่แน่ใจ ตัดสินใจช้า หรือตัดสินใจไม่ได้ บางคนอาจมีลักษณะเฉื่อยชา ล่องลอย ซึ่งต่างกับบุคคลที่มีค่านิยมที่ชัดเจนในการดำรงชีวิต มีความมั่นใจในตนเองและมีเอกลักษณ์ของตนโดดเด่น โดยถือว่าค่านิยมเกิดจากการเรียนรู้ของแต่ละบุคคล จะแสดงออกมาในรูปของความเชื่อและทัศนคติ พฤติกรรม และความรู้สึกของแต่ละบุคคล เพราะกลุ่มนี้มองว่าความเชื่อ ทัศนคติ และพฤติกรรมที่บุคคลจะแสดงออกในชีวิตประจำวันที่มีมากมาย คนเราจะตัดสินใจใช้ชีวิตอย่างไร มักจะตั้งอยู่บนค่านิยมที่เรายึดถือ^{๔๔}

โดยค่านิยมพื้นฐานของแรทส์ (Raths) มี ๒ ค่านิยม คือ ค่านิยมส่วนตัว (Self values) และค่านิยมในบุคคลอื่น (Values in others)

ค่านิยมส่วนตัว หมายถึง ความสามารถด้วยตนเอง ยอมรับตนเองมีค่า มีศักดิ์ศรีและเห็นค่าตัวเอง

ค่านิยมในบุคคลอื่น หมายถึง มองว่าคนอื่นเป็นคนน่ารัก และมีค่าเท่ากับตนเองด้วย หรืออาจพูดได้ว่า ค่านิยมพื้นฐานของมนุษย์คือ รักตัวเอง และเห็นค่าของตนเอง รักและเห็นค่าของคนอื่นด้วย

แรทส์ (Raths) และคณะ^{๔๖} ได้ศึกษาและค้นคว้า กระบวนการสร้างค่านิยมของมนุษย์ว่า จะต้องผ่านกระบวนการที่เป็นมาตรฐาน ๗ ขั้น จึงจะเป็นค่านิยมที่เสริมสร้างแล้ว (Full Values) กระบวนการดังกล่าว แบ่งเป็น ๓ ฐานใหญ่ แต่ละฐานมีขั้นตอนย่อย ๆ รวมเป็น ๗ ขั้นตอนดังนี้

๑) ฐานที่ ๑ การเลือกความเชื่อและพฤติกรรม

ขั้นที่ ๑ สำรวจทางปฏิบัติ

ขั้นที่ ๒ พิจารณาผลที่จะเกิดทางปฏิบัติแต่ละทาง

ขั้นที่ ๓ ตัดสินใจเลือกอย่างเสรี

๒) ฐานที่ ๒ การนิยมและเห็นชอบ

ขั้นที่ ๔ เห็นชอบและเน้นทางบวก

ขั้นที่ ๕ เสริมความมั่นใจ

๓) ฐานที่ ๓ การปฏิบัติให้เป็นกิจนิสัย

ขั้นที่ ๖ แสดงค่านิยม

ขั้นที่ ๗ ทำซ้ำๆให้เป็นลักษณะนิสัย

^{๔๔} Rath,L.E, Hamin,M. and Simon,S.B, **Values and teaching**, (Columbus,Ohio: Charles E.Merill Publishing Co., ๑๙๖๖), อ้างถึงใน ทิศนา ขัมมณี,การพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม จากทฤษฎีสู่การปฏิบัติ, หน้า ๒๔.

^{๔๕} จันทนา เริ่มสินธ์, “ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อค่านิยมชีวิตของนักศึกษาครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏการวิเคราะห้และประเมินพระระดับ”, วิทยานิพนธ์ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต, หน้า ๑๘.

^{๔๖} นงเยาว์ แข่งเพ็ญแข,การเรียนรู้ที่เน้นสมรรถนะการการสมองครบส่วนและพหุปัญญา, พิมพ์ครั้งที่ ๒ , (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์เลียงเชียง, ๒๕๔๘), หน้า ๔๑-๔๒.

โดย แรทส์ (Raths)^{๔๗} กล่าวว่า การอบรมสั่งสอนจริยธรรม มิได้อธิบายให้ผู้เข้ารับ การอบรมเห็นแจ้ง ถึงความแตกต่างและความสัมพันธ์ระหว่างความคิดกับการกระทำของมนุษย์ มนุษย์ทำตามความคิดค่านิยมของตน แต่วิธีการสอนไม่ได้ช่วยให้ผู้เรียนรู้ว่า ควรคิดอย่างไรและควร ทำอย่างไร ทุกความคิด ทุกการกระทำจะมีผลตามมาเมื่อกระทำทางหนึ่ง ก็จะมีผลตามมาทุกครั้งทั้ง ด้านดีและด้านลบและส่งผลต่อบุคคลรอบข้าง

โดยกระบวนการเกิดค่านิยมมีผลต่อบุคคลในทิศทางบวกและลบ ซึ่งแรทส์(Raths)^{๔๘} กล่าวถึงพัฒนาการของการเกิดค่านิยมไปในทิศทางบวกหรือลบ และชี้ให้เห็นถึงความจำเป็นที่ต้องทำ ค่านิยมให้กระจ่างได้ดังนี้

๑) บุคคลรับค่านิยมโดยตรงหรือโดยอ้อม คือ การปลูกฝังค่านิยมไม่มีประสิทธิภาพ เท่าที่ควร สถาบันต่างๆให้ค่านิยมไม่เหมือนกัน เช่น พ่อแม่ อาจารย์ นักการเมือง สื่อมวลชน เป็นต้น ทำให้เยาวชนสับสนว่าอะไรคือ ค่านิยมที่ถูกต้อง ไม่สามารถวิเคราะห์ว่าอะไรดีหรือเลวดังนั้น การ ตัดสินใจมักจะได้รับอิทธิพลจากเพื่อน หรือตัดสินใจโดยไม่ได้คิด

๒) ไม่มีค่านิยมระบบใดระบบหนึ่งที่ถูกต้องสำหรับทุกคน ทุกคนจะจัดชุดค่านิยม ของตนเองขึ้นมา หากตัดสินใจที่ดีก็ดีไป การตัดสินใจโดยตนเองมักพบข้อขัดแย้ง เยาวชนต้องการ ความช่วยเหลือจากผู้ที่จะให้ทิศทาง โดยไม่มีการบังคับแต่จะคอยช่วยเหลือตลอดเวลา

๓) การเลียนแบบเป็นหนทางในการถ่ายทอดค่านิยม การเสนอรูปแบบที่น่าปฏิบัติ ตามเยาวชนที่พบเห็นมีความรู้สึกประทับใจในตัวเองและค่านิยมของคนๆนั้น

๔) กระบวนการทำค่านิยมให้กระจ่าง พยายามช่วยให้เยาวชนตอบคำถามและสร้าง ระบบค่านิยม เป็นแนวทางที่เป็นระบบและนำไปประยุกต์ใช้ได้กว้างขวางกว่า

โคมและซิงค์(Combs & Snygg)^{๔๙} ได้เห็นความสำคัญของค่านิยมของแรทส์ (Raths) ว่าเป็นพื้นฐานการสร้างลักษณะนิสัยและการประพฤติปฏิบัติตนของแต่ละบุคคล มนุษย์เราต่างก็แสวง ค่านิยมในการดำเนินชีวิต ทุกพฤติกรรมที่แสดงออกล้วนมีสาเหตุ มีความหมายกับผู้แสดงขณะนั้น ความต้องการเป็นเป้าหมายและเป็นแรงจูงใจต้นเหตุ ดังนั้น หากต้องการให้เปลี่ยนพฤติกรรมจากลบ เป็นบวก จึงต้องใช้วิธีเปลี่ยนกรอบความคิด (Reframe) เป็นแนวบวก เพื่อจะทำให้ประพฤติปฏิบัติใน ทิศทางบวก กรอบความคิดมีทั้งบวกและลบ ผู้มองจะหยิบขึ้นมามองในมุมใด ขึ้นอยู่กับทุนที่ตนเองสั่งสม ไว้ในกรอบความคิดว่ามีบวกหรือลบมากน้อยเพียงใด

กระบวนการทำความเข้าใจความกระจ่างในค่านิยม (value Clarification : VC) เป็นขั้นตอน การพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดค่านิยมที่ถูกต้อง โดยให้ผู้เรียนมีโอกาสเลือกค่านิยมซึ่งเป็นสิ่งที่บุคคลยึดถือมี คุณค่า มีความสำคัญควรแก่การเทิดทูนรักษาไว้ เป็นสิ่งที่บุคคลกระทำอยู่เป็นกิจวัตร เป็นสิ่งที่บุคคล

^{๔๗} เรื่องเดียวกัน, หน้า ๔๐.

^{๔๘} Simon,S.B and other , **Values clarification: A handbook of practical strategies for teachers and student**, (New York: Hart, ๑๙๗๒), อ้างถึงใน จันทนา เริ่มสินธุ์ “ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อค่านิยม ชีวิตของนักศึกษาครูมหาวิทยาลัยราชภัฏ: การวิเคราะห์และประเมินพระระดับ”, **วิทยานิพนธ์ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต**, หน้า ๒๒-๒๓.

^{๔๙} นงเยาว์ แสงเพ็ญแข, **การเรียนรู้ที่เน้นสมอง เทคนิคบูรณาการ สมองครบส่วนและพหุปัญญา การเสริมสร้างพลังจิตใจ จริยธรรม วินัยในตน ร่วมกับกระบวนการคิดของสมอง**,, หน้า ๓๘.

ภาคภูมิใจ ยอมรับและเต็มใจ ต้องการที่จะแสดงออก และมีการสนับสนุนอย่างเปิดเผย โดยมีการเลือกค่านิยมนั้นอย่างเสรีและมีโอกาสเลือกจากสิ่งให้เลือกอย่างหลากหลาย แล้วนำสิ่งที่เลือกมาผ่านกระบวนการคิดการพิจารณาไตร่ตรองถึงข้อดีข้อเสียและตัดสินใจด้วยตนเองอย่างรอบคอบ

แรธส์ และ ไชมอน (Raths, Harmin and Simon, ๑๙๖๖)^{๕๐} เป็นผู้มีชื่อเสียงในการสอนจริยศึกษา ตามหลักปรัชญาของกลุ่มมนุษยนิยม ซึ่งเชื่อว่า ในสังคมยุคยากลำบากซับซ้อนบุคคลควรมีเสรีภาพที่จะใช้ความคิดของตนและพิจารณาด้วยตนเองว่าอะไรที่เหมาะสมกับตน เนื่องจากตนเป็นบุคคลที่จะได้รับผลจากการกระทำที่เกิดจากการเลือกนั้น ด้วยเหตุนี้ กลุ่มมนุษยนิยมทั้งหลาย จึงเห็นว่าการสอนจริยศึกษานั้นไม่ควรเน้นที่จะสอนว่าอะไรคือสิ่งที่บุคคลควรทำ แต่ควรสอนวิธีการที่จะช่วยให้บุคคลได้คิดพิจารณาและตัดสินใจด้วยตนเอง ซึ่ง Raths, Harmill and Simon ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาค่านิยม แล้วสรุปเป็นกระบวนการพัฒนาค่านิยม โดยเรียกวิธีการนี้ว่า “การทำ ความกระจ่างค่าในค่านิยม” (value Clarification หรือย่อว่า VC) โดยเชื่อว่าคนเราจะมีค่านิยมที่สมบูรณ์ได้นั้นจะต้องตรวจสอบจากกระบวนการทำความเข้าใจในค่านิยมเสียก่อน ต่อมาได้ใช้ระบบการทำ ความกระจ่างในค่านิยมเป็นวิธีสอนจริยธรรมอย่างกว้างขวางในประเทศสหรัฐอเมริกา โดยมี กฎเกณฑ์ ๗ ประการ สำหรับตัดสินว่าพฤติกรรมที่แสดงออกนั้นสะท้อนค่านิยมของบุคคลหรือไม่ ดังนี้^{๕๑}

๑) ค่านิยมจะต้องเป็นสิ่งที่เกิดจากการเลือกโดยเสรี ไม่ได้เกิดจากการถูกบีบบังคับ ถ้ามีการบีบบังคับให้เลือกถือว่าไม่ใช่ค่านิยม

๒) ค่านิยมต้องเป็นการเลือกจากสิ่งให้เลือกหลายๆ อย่าง ถ้าไม่มีให้เลือกหรือมีตัวเลือกเพียงอย่างเดียวและเป็นสิ่งจำเป็นต้องเลือกก็ไม่ถือว่าเป็นค่านิยม

๓) สิ่งทีเลือกมานั้นเป็นสิ่งที่บุคคลได้มีการพิจารณาไตร่ตรองถึงข้อดีข้อเสียอย่างรอบคอบแล้ว

๔) เป็นสิ่งที่บุคคลยึดถือ เพราะถือว่าเป็นสิ่งที่มีคุณค่า มีความสำคัญ ควรแก่การเทิดทูนรักษาไว้

๕) เป็นสิ่งที่ภาคภูมิใจ ยอมรับและเต็มใจ ต้องการที่จะแสดงออก กล่าวถึงและสนับสนุนอย่างเปิดเผย

๖. เป็นการปฏิบัติตามที่ตนได้เลือกเอาไว้ เพราะสิ่งที่เราเรียกว่า ค่านิยมนั้นจะเป็นสิ่งที่นำไปสู่การปฏิบัติจริง

๗) เป็นสิ่งที่บุคคลกระทำอยู่เป็นประจำ เป็นกิจวัตร สิ่งทีกระทำเพียงครั้งเดียวแล้วเลิก ก็ไม่เรียกว่าค่านิยม

การสอนตามแนวคิดกระบวนการกระจ่างค่านิยม (VC) คือ การช่วยให้ผู้เรียนเกิดความกระจ่างในความเชื่อในทัศนคติ ในพฤติกรรมและความรู้สึกของตนเอง หน้าที่ของผู้สอนในการ

^{๕๐} Raths Louis E., Harmill., Simon Sidey B, **Values and teaching : working with values in the classroom**, Columbus : Charles E. Merrill, ๑๙๖๖.

^{๕๑} วลัยยา ธรรมอภิบาล, “พัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างจิตสาธารณะ สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตสงขลา” , **วิทยานิพนธ์ดุษฎีบัณฑิต**, (บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ๒๕๕๕), หน้า ๑๓๘-๑๔๖.

ปลูกฝังค่านิยม คือ การชี้แนะ หรือจัดการให้มีการชี้แนะเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการอุทิศตนขึ้นมาว่า ความเชื่อก็คือทัศนคติพฤติกรรมและความรู้สึกของตนที่มีต่อสิ่งหนึ่งนั้น เป็นไปตามเกณฑ์ ๗ ประการของกระบวนการของค่านิยมที่แท้จริง^{๕๒} การใช้คำถามของผู้สอนสามารถช่วยทำความเข้าใจในค่านิยมให้แก่ผู้เรียนได้ และผู้สอนยังสามารถนำกิจกรรมอื่น ๆ เช่น การแสดงละคร สถานการณ์จำลอง การเล่านิทาน การแสดงบทบาทสมมติ เกม เป็นต้น ไปใช้ในชั้นเรียนได้อย่างสนุกสนานและน่าสนใจ โดยใช้กิจกรรมเป็นเครื่องมือกระตุ้นให้ผู้เรียนแต่ละคนแสดงความคิดเห็นของตนเองเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ออกมา เช่น เรื่องสิ่งแวดล้อม การใช้สถานที่สาธารณะ การใช้เวลาว่าง การเมืองและสังคม การบริการสังคม เป็นต้น ต่อจากนั้น ผู้สอนหรือเพื่อนผู้เรียนด้วยกันก็จะช่วยกันใช้คำถามเพื่อทำความเข้าใจให้ผู้แสดงได้เกิดการอุทิศตน และเกิดความกระตือรือร้นในค่านิยมของตนเอง และปฏิบัติตามค่านิยมของตนที่ตั้งใจไว้อย่างสม่ำเสมอ

นอกจากนี้ นาทยาปิลันธนาณนท์^{๕๓} ได้เสนอแนวคิดการทำความเข้าใจในค่านิยมดังนี้

๑) การแสดงความรู้สึก ได้แก่ การแสดงความใจกว้างต่อประสบการณ์และความรู้สึกของแต่ละบุคคล โดย

- (๑) การตระหนักในประสบการณ์และความรู้สึกของบุคคล
- (๒) การยอมรับในประสบการณ์และความรู้สึกของบุคคล

๒) การแสดงความคิด

(๑) การแสดงความคิดในระดับต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

- แสดงความคิดในลักษณะของการจดจำข้อมูลได้
- การแปลความหมายของสิ่งที่คิด
- การนำความคิดไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ
- การตีความสิ่งที่คิด
- การวิเคราะห์ความคิด
- การสังเคราะห์ความคิด
- การประเมินความคิด

(๒) การแสดงความคิดในลักษณะของการวิเคราะห์วิจารณ์

- การแยกความแตกต่างระหว่างข้อเท็จจริงกับความคิด
- การแยกความแตกต่างระหว่างข้อคิดเห็นที่มีสิ่งสนับสนุนรองรับ

กับที่ไม่มีสิ่งสนับสนุน

- การวิเคราะห์ข้อคิดเห็นที่มีลักษณะการโฆษณาชวนเชื่อ งามาย

หรือมีอคติ ความลำเอียง เป็นต้น

- การแสดงความคิดในเชิงตรรกวิทยา

^{๕๒} ชัยพร วิชาวุธ และ ชีระพร อุวรรณโณอ้างถึงใน ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, ๘๐ นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ, (กรุงเทพมหานคร: แดเน็กซ์ อินเทอร์เน็ตคอร์ปอเรชั่น, ๒๕๕๒), หน้า ๑๔๓.

^{๕๓} นาทยาปิลันธนาณนท์, เอกสารการสอนชุดวิชาจริยศึกษา หน่วยที่ ๖ – ๑๐ สาขาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, พิมพ์ครั้งที่ ๒, (กรุงเทพมหานคร : บางกอกบล็อกการพิมพ์, ๒๕๒๘).

- การแสดงความคิดในเชิงสร้างสรรค์
- การแสดงความคิดที่อาศัยทักษะพื้นฐานทางปัญญาได้แก่ ทักษะ

การใช้ภาษาทักษะการคิดคำนวณทักษะการค้นคว้า

๓) การสื่อสารด้วยวาจาและลักษณะอื่น ๆ

- (๑)การส่งสารเป็นคำพูดหรือข้อความที่เขียนอย่างชัดเจน
- (๒)การตั้งใจฟังอย่างมีอารมณ์ร่วม
- (๓)การพิจารณาอย่างใคร่ครวญ
- (๔)การถามคำถามเพื่อให้เกิดความกระจ่าง
- (๕)การให้และรับผลย้อนกลับ
- (๖)การแก้ปัญหาความขัดแย้ง

๔). การเลือก

- (๑)การรวบรวมและพิจารณาทางเลือกต่าง ๆ
- (๒) การพิจารณาผลที่เกิดขึ้นทั้งในแง่บวกและแง่ลบ
- (๓) การเลือกอย่างมียุทธวิธีได้แก่ การกำหนดเป้าหมายของการเลือก
- (๔)การรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการแก้ปัญหาการวางแผนการเลือกอย่าง

อิสระ

- (๕) การปฏิบัติ
- (๖)การปฏิบัติซ้ำ
- (๗)การปฏิบัติจนกลายเป็นแบบแผนและคงที่
- (๘)การปฏิบัติด้วยความชำนาญ

จากแนวคิดดังกล่าว ผู้วิจัยได้นำมาออกแบบกระบวนการสร้างค่านิยมในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เหมาะสมเริ่มจากการสำรวจตนเองและสภาพปัญหาในโรงเรียนหรือชุมชน กระตุ้นคำถามให้พิจารณาในการเลือกปฏิบัติ ผ่านกิจกรรม เช่น เกม การตั้งคำถาม การเล่นเกมบทบาทสมมติ วางแผนออกแบบและตัดสินใจเลือกปฏิบัติในแต่ละสถานการณ์ การแก้ปัญหาร่วมกัน รวมทั้งกระตุ้นให้เลือกทำโครงการตามความถนัดและความสนใจที่จะปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการใช้เครือข่ายตามความสนใจของกลุ่ม เพื่อสร้างแรงจูงใจให้เห็นคุณค่าและตอบสนองในการปฏิบัติให้เป็นลักษณะนิสัย คือ การใช้เครือข่ายสังคมที่เหมาะสมและสร้างสรรค์

๒.๓ รูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อสร้างค่านิยมและพฤติกรรม

ชนาธิป พรกุล^{๕๔} กล่าวว่า การออกแบบการจัดการเรียนรู้ เป็นการวางเค้าโครง (outline) ของการจัดการเรียนรู้ ทำให้เห็นภาพรวมของการจัดการเรียนรู้เป็นขั้นตอนที่มีการเลือกวิธีการจัดการ

^{๕๔} ชนาธิป พรกุล, การออกแบบการสอน การบูรณาการ การอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน, (กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๑), หน้า ๑๐๙.

เรียนรู้ ที่มีความเกี่ยวข้องกับรูปแบบการสอน วิธีสอน เทคนิคการสอน เพื่อใช้เป็นแนวทางกำหนด กิจกรรมการเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้

เรียม ศรีทอง^{๕๕} ยังได้กล่าวถึงความหมายของการออกแบบการจัดการเรียนรู้ (Designing for Learning Management) ว่าหมายถึง กระบวนการจัดทำโครงสร้างต้นแบบความคิดสำหรับผู้เรียนในการพัฒนาศักยภาพของตน ในด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย เพื่อบรรลุผลสำเร็จของการเรียนรู้อย่างเป็นระบบตามขั้นตอนของหลักการเรียนรู้ ภายใต้บรรยากาศที่ส่งเสริมการเรียนรู้ และเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์^{๕๖} กล่าวว่า การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางเป็นแนวทางการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนใช้กระบวนการสร้างความรู้ด้วยตนเอง เป็นการเรียนการสอนให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมอย่างกระฉับกระเฉงเกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมายเป็นวิธีการที่ให้อำนาจแก่ผู้เรียน ซึ่งจะนำไปสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิต

ทิตินา แวมมณี^{๕๗} กล่าวว่า กระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นสำคัญ เป็นการจัดการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นตัวตั้งโดยคำนึงถึงความเหมาะสมกับผู้เรียนและประโยชน์สูงสุดที่ผู้เรียนควรจะได้รับ และมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้ ได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างตื่นตัวและได้ใช้กระบวนการเรียนรู้ต่างๆ อันจะนำผู้เรียนไปสู่การเกิดการเรียนรู้ในการออกแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ จะต้องจัดประสบการณ์ให้ผู้เรียนได้ทำในสิ่งต่างๆ ได้แก่

- ๑) ทำงานเฉพาะตัว
- ๒) ได้ใช้กระบวนการคิด สร้างความเข้าใจ ความหมายของสิ่งต่าง ๆ
- ๓) ได้มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับบุคคลอื่นหรือแหล่งข้อมูลอื่น ๆ
- ๔) เกิดความสุขจากการได้เรียนรู้
- ๕) ได้รับการกระตุ้นให้เกิดการแสวงหาความรู้ไม่รู้จักจบ
- ๖) ได้นำความรู้ไปใช้และรับรู้ผลการพัฒนาของตนเอง

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมการจัดการเรียนรู้เพื่อนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เหมาะสมและสร้างสรรค์มีแนวคิดที่เกี่ยวข้องดังนี้

^{๕๕} เรียม ศรีทอง, พฤติกรรมมนุษย์กับการพัฒนาดน, (กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์เสมาธรรม, ๒๕๕๒), หน้า ๑๒.

^{๕๖} พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ และคณะ, การสอนคิดด้วยโครงงาน การเรียนการสอนแบบบูรณาการ, (กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๓), หน้า ๒๑.

^{๕๗} ทิตินา แวมมณี, ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ, พิมพ์ครั้งที่ ๑๐, (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์บริษัทด้านสุทธาการพิมพ์, ๒๕๕๕), หน้า ๑๒๐-๑๒๑.

๒.๓.๑ แนวคิดการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑

สถานการณ์โลกในศตวรรษที่ ๒๑ มีความแตกต่างจากศตวรรษที่ ๒๐ และ ๑๙ ทำให้ระบบการศึกษาจำเป็นต้องมีการพัฒนาเพื่อให้สอดคล้องกับภาวะความเป็นจริง ในประเทศสหรัฐอเมริกาแนวคิดเรื่อง "ทักษะแห่งอนาคตใหม่: การเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑" ได้ถูกพัฒนาขึ้น โดยภาคส่วนที่เกิดจากวงการนอกการศึกษา ประกอบด้วย บริษัทเอกชนชั้นนำขนาดใหญ่ เช่น บริษัทแอปเปิล บริษัทไมโครซอฟท์ บริษัทวอลต์ดิสนีย์ องค์การวิชาชีพระดับประเทศ และสำนักงานด้านการศึกษาของรัฐ รวมตัวและก่อตั้งเป็นเครือข่ายองค์กรความร่วมมือเพื่อทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (Partnership for ๒๑st Century Skills) หรือเรียกย่อๆว่า เครือข่าย ๒๑

หน่วยงานเหล่านี้มีความกังวลและเห็นความจำเป็นที่เยาวชนจะต้องมีทักษะสำหรับการออกไปดำรงชีวิตในโลกแห่งศตวรรษที่ ๒๑ ที่เปลี่ยนไปจากศตวรรษที่ ๒๐ และ ๑๙ จึงได้พัฒนาวิสัยทัศน์และกรอบความคิดเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ขึ้น สามารถสรุปทักษะสำคัญอย่างย่อๆ ที่เด็กและเยาวชนควรมีได้ว่า ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม หรือ ๔R และ ๔C ซึ่งมีองค์ประกอบดังนี้

- ๓ R ได้แก่ Reading (การอ่าน), การเขียน(Writing) และ คณิตศาสตร์ (Arithmetic) และ

- ๔ C (Critical Thinking - การคิดวิเคราะห์, Communication- การสื่อสาร Collaboration-การร่วมมือ และ Creativity-ความคิดสร้างสรรค์ รวมถึงทักษะชีวิตและอาชีพ และทักษะด้านสารสนเทศสื่อและเทคโนโลยี และการบริหารจัดการด้านการศึกษาแบบใหม่^{๕๘}

ในศตวรรษที่ ๒๑การให้การศึกษาตามทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูม (Bloom's Taxonomy of Learning) จะเปลี่ยนไป เน้นทักษะการเรียนรู้ขั้นที่สูงขึ้น (higher order learning skills) โดยเฉพาะทักษะการประเมินค่า (evaluating skills) จะถูกแทนที่โดยทักษะการนำเอาความรู้ใหม่ไปใช้อย่างสร้างสรรค์ (ability to use new knowledge in a creative way) ในอดีตที่ผ่านมา นักเรียนไปโรงเรียนเพื่อใช้เวลาในการเรียนรายวิชาต่างๆ เพื่อรับเกรด และเพื่อให้จบการศึกษา แต่ในปัจจุบันจะพบปรากฏการณ์ใหม่ที่แตกต่างกันไป เช่น การเรียนการสอนที่ช่วยให้นักเรียนได้เตรียมตัวเพื่อใช้ชีวิตในโลกที่เป็นจริง (life in the real world) เน้นการศึกษาตลอดชีวิต (lifelong learning) ด้วยวิธีการสอนที่มีความยืดหยุ่น (flexible in how we teach) มีการกระตุ้นและจูงใจให้ผู้เรียนมีความเป็นคนเจ้าความคิดเจ้าปัญญา (resourceful) ที่ยังคงแสวงหาการเรียนรู้แม้จะจบการศึกษาออกไป

แนวคิดทักษะแห่งอนาคตใหม่: การเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑และกรอบแนวคิดเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ เป็นการกำหนดแนวทางยุทธศาสตร์ในการจัดการเรียนรู้ โดยร่วมกันสร้างรูปแบบและแนวปฏิบัติในการเสริมสร้างประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑โดยเน้นที่องค์ความรู้ ทักษะ ความเชี่ยวชาญและสมรรถนะที่เกิดกับตัวผู้เรียน เพื่อใช้ในการดำรงชีวิตในสังคมแห่งความเปลี่ยนแปลงในปัจจุบัน โดยจะอ้างอิงถึงรูปแบบ (Model) ที่พัฒนามาจากเครือข่ายองค์กรความร่วมมือเพื่อทักษะแห่งการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ (Partnership For ๒๑ st Century Skills)

^{๕๘} กระทรวงศึกษาธิการ, การเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑(ออนไลน์) แหล่งที่มา <http://www.moe.go.th/> (สืบค้น ๒ พฤษภาคม ๒๕๖๐)

ที่มีชื่อย่อว่า เครือข่าย P๒๑ ซึ่งได้พัฒนากรอบแนวคิดเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑โดยผสมผสานองค์ความรู้ ทักษะเฉพาะด้าน ความชำนาญการและความรู้เท่าทันด้านต่างๆ เข้าด้วยกัน เพื่อความสำเร็จของผู้เรียนทั้งด้านการงานและการดำเนินชีวิต^{๕๙}

ศ.นพ.วิจารณ์ พานิช^{๖๐} ได้ระบุหลักการหรือปัจจัยสำคัญด้านการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ไว้ ๕ ประการคือ

๑) Authentic learning การเรียนรู้ที่แท้จริงอยู่ในโลกจริงหรือชีวิตจริง การเรียนวิชาในห้องเรียนยังไม่ใช่ว่าการเรียนรู้ที่แท้จริง ยังเป็นการเรียนแบบสมมติ ดังนั้น ครูเพื่อศิษย์จึงต้องออกแบบการเรียนรู้ให้ศิษย์ได้เรียนในสภาพที่ใกล้เคียงชีวิตจริงที่สุด กล่าวในเชิงทฤษฎีได้ว่า การเรียนรู้ขึ้นอยู่กับบริบทหรือสภาพแวดล้อมในขณะที่เรียนรู้ ห้องเรียนไม่ใช่บริบทที่จะทำให้เกิดการเรียนรู้ในมิติที่ลึก เพราะห้องเรียนไม่เหมือนสภาพในชีวิตจริง การสมมติโจทย์ที่คล้ายจะเกิดในชีวิตจริงก็ได้รับความสมจริงเพียงบางส่วน แต่หากไปเรียนในสภาพจริงก็จะได้รับการเรียนรู้ในมิติที่ลึกและกว้างขวางกว่าสภาพสมมติ

การออกแบบการเรียนรู้ให้ศิษย์เกิด “การเรียนรู้ที่แท้” (authentic learning) เป็นความท้าทายต่อครูเพื่อศิษย์ ในสภาพที่มีข้อจำกัดด้านเวลาและทรัพยากรอื่น ๆ รวมทั้งจากความเป็นจริงว่าเด็กนักเรียนในเมืองกับในชนบทมีสภาพแวดล้อมและชีวิตจริงที่แตกต่างกันมาก

๒) Mental Model Building การเรียนรู้ในระดับสร้างกระบวนทัศน์อาจมองอีกมุมหนึ่งว่าเป็น authentic learning แนวหนึ่ง ผมมองว่านี่คือ การอบรมบ่มนิสัย หรือ การปลูกฝังความเชื่อหรือค่านิยมในถ้อยคำเดิมของเรา แต่ในความหมายข้อนี้เป็นการเรียนรู้วิธีการนำเอาประสบการณ์มาสังสมจนเกิดเป็นกระบวนทัศน์ (หรือความเชื่อ ค่านิยม) และที่สำคัญกว่านั้นคือ สังสมประสบการณ์ใหม่ เอามาได้แย้งความเชื่อหรือค่านิยมเดิม ทำให้ละจากความเชื่อเดิมหันมายึดถือความเชื่อหรือกระบวนทัศน์ใหม่นั้นคือ เป็นการเรียนรู้ ไปพร้อมๆ กัน ทำให้เป็นคนที่มีความคิดเชิงกระบวนทัศน์ชัดเจน และเกิดการเรียนรู้เชิงกระบวนทัศน์ใหม่ได้ แต่การจะมีทักษะหรือความสามารถขนาดนี้จำต้องมีความสามารถรับรู้ข้อมูลหลักฐานใหม่ ๆ และนำมาสังเคราะห์เป็นความรู้เชิงกระบวนทัศน์ใหม่ได้

๓) Internal Motivation การเรียนรู้ที่แท้จริงขับเคลื่อนด้วยฉันทะ ซึ่งเป็นสิ่งที่อยู่ภายในตัวคน ไม่ใช่ขับเคลื่อนด้วยอำนาจของครูหรือพ่อแม่ เด็กที่เรียนเพราะไม่อย่างขาดใจครูหรือพ่อแม่จะเรียนได้ไม่ดีเท่าเด็กที่เรียนเพราะอยากเรียนเมื่อเด็กมีฉันทะและได้รับการส่งเสริมที่ถูกต้องจากครู วิริยะ จิตตะ และวิมังสา (อิทธิบาทสี่) ก็จะตามมาทำให้เกิดการเรียนรู้ในมิติที่ลึกซึ้งและเชื่อมโยง

๔) Multiple Intelligence เวลานี้เป็นที่เชื่อกันทั่วไปแล้วว่า มนุษย์เรามีพหุปัญญา (Multiple Intelligence) และเด็กแต่ละคนมีความถนัดหรือปัญญาที่ติดตัวมาแต่กำเนิดต่างกัน รวมทั้งสไตล์การเรียนรู้ก็ต่างกัน ดังนั้น จึงเป็นความท้าทายต่อครูเพื่อศิษย์ในการจัดการเรียนรู้โดยคำนึงถึงความแตกต่างของเด็กแต่ละคน และจัดให้การเรียนรู้ส่วนหนึ่งเป็นการเรียนรู้เฉพาะตัว (personalized learning) เรื่องนี้มีการวิจัยและการออกแบบการเรียนรู้ได้มากมาย ดังตัวอย่าง

^{๕๙} กระทรวงศึกษาธิการ, การเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑(ออนไลน์) แหล่งที่มา <http://www.moe.go.th/> (สืบค้น ๒ พฤษภาคม ๒๕๖๐)

^{๖๐} ดูรายละเอียดใน วิจารณ์ พานิช, วิถีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ ในศตวรรษที่ ๒๑, (กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์), ๒๕๕๕), หน้า ๔-๗.

Universal Design for Learning ซึ่งก็คือ เครื่องมือสร้างความยืดหยุ่นหลากหลายในการออกแบบการเรียนรู้นั่นเอง

๕) Social Learning การเรียนรู้เป็นกิจกรรมทางสังคม หากยึดหลักการนี้ ครูเพื่อศิษย์ก็จะสามารถออกแบบกระบวนการทางสังคมเพื่อให้ศิษย์เรียนสนุก และเกิดนิสัยรักการเรียนรู้ เพราะการเรียนรู้จะไม่ใช้กิจกรรมส่วนบุคคลที่ห้อยเหงาน่าเบื่อ

นอกจากนี้ยังได้ระบุว่าทักษะของคนในศตวรรษที่ ๒๑ ที่คนทุกคนต้องเรียนรู้ตั้งแต่ชั้นอนุบาลไปจนถึงมหาวิทยาลัย และตลอดชีวิต คือ ๓R x ๗C

๓R ได้แก่ Reading (อ่านออก), (W)Writing (เขียนได้) และ (A)Rithmetics (คิดเลขเป็น) ๗C ได้แก่

Critical thinking & problem solving (ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะในการแก้ปัญหา)

Creativity & innovation (ทักษะด้านการสร้างสรรค์ และนวัตกรรม)

Cross-cultural understanding (ทักษะด้านความเข้าใจต่างวัฒนธรรม ต่างกระบวนทัศน์)

Collaboration, teamwork & leadership (ทักษะด้านความร่วมมือการทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ)

Communications, information & media literacy (ทักษะด้านการสื่อสารสารสนเทศ และรู้เท่าทันสื่อ)

Computing & ICT literacy (ทักษะด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร)

Career & learning skills (ทักษะอาชีพและทักษะการเรียนรู้)

ครูเพื่อศิษย์ต้องฝึกฝนตนเองให้มีทักษะในการเป็นโค้ช และเป็น “คุณอำนวย” (facilitator) ในการเรียนรู้แบบ PBL (Project-Based Learning) ของศิษย์ ขอย้ำว่าครูต้องเลิกเป็น “ผู้สอน” ผันตัวเองมาเป็นโค้ช หรือ “คุณอำนวย” ของการเรียนรู้ของศิษย์ที่ส่วนใหญ่เรียนแบบ PBL นั้นหมายถึง โรงเรียนในศตวรรษที่ ๒๑ ต้องเลิกเน้นสอน หันมาเน้นเรียน ซึ่งต้องเน้นทั้งการเรียนรู้ของศิษย์และของครู

๒.๓.๒ แนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการกลุ่ม (Group Process-Oriented Instruction)

ความหมายของกระบวนการกลุ่ม

ทิสนา แคมมณี^{๖๑} ได้ให้ความหมายของ กระบวนการกลุ่ม เป็นกระบวนการในการทำงานร่วมกันของบุคคลตั้งแต่ ๒ คนขึ้นไป โดยมีวัตถุประสงค์ร่วมกัน และมีการดำเนินงานร่วมกัน โดยผู้นำ

^{๖๑}ทิสนา แคมมณี, ศาสตราจารย์, องค์กรความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ, พิมพ์ครั้งที่ ๑๘, หน้า ๑๔๓.

กลุ่มและสมาชิกกลุ่มต่างก็ทำหน้าที่ของตนอย่างเหมาะสม และมีกระบวนการทำงานที่ดี เพื่อนำกลุ่มไปสู่วัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ^{๖๒} ได้ให้ความหมายของ กระบวนการกลุ่ม ว่าเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้รับความรู้จากการลงมือร่วมกันปฏิบัติเป็นกลุ่ม กลุ่มจะมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ของสมาชิกแต่ละคน และสมาชิกแต่ละคนในกลุ่มก็มีอิทธิพลและปฏิสัมพันธ์ต่อกันและกัน

คาร์สไรท์และแซนเดอร์ (Cartwright & Zander)^{๖๓} กล่าวว่า กิจกรรมกลุ่มเป็นการทำวิธีการต่างๆ เช่น บทบาทสมมติ สถานการณ์จำลอง เกม การอภิปราย การสังเกต และการให้ปฏิกริยาย้อนกลับซึ่งกันและกัน เพื่อช่วยในการตัดสินใจร่วมกันและการใช้ฝึกทักษะเกี่ยวกับมนุษย์สัมพันธ์ร่วมกัน

จากความหมายข้างต้น สรุปได้ว่า กระบวนการกลุ่มเป็นกระบวนการเรียนรู้ของบุคคลตั้งแต่ ๒ คนขึ้นไป มีการลงมือปฏิบัติร่วมกัน ในรูปแบบของกิจกรรมต่างๆ เพื่อให้สมาชิกในกลุ่มได้เรียนรู้ ฝึกทักษะ นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงตามเป้าหมายของกลุ่มที่ตั้งไว้

กิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้กระบวนการกลุ่ม

การเรียนการสอนแบบเรียนรู้จากกลุ่ม เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่เกิดจากการผสมผสานระหว่างทักษะของการอยู่ร่วมกันในสังกัดและทักษะในด้านเนื้อหาวิชาการต่างๆ เป็นการเรียนการสอนที่ยึดนักเรียนเป็นสำคัญ มีจุดมุ่งหมายเดียวกัน ช่วยเหลือซึ่งกันและกันภายในกลุ่ม ผู้เรียนเก่งจะช่วยผู้เรียนอ่อนกว่า และต้องยอมรับซึ่งกันและกันเสมอ ความสำเร็จของกลุ่มขึ้นอยู่กับสมาชิกภายในกลุ่ม และบทบาทของผู้สอน^{๖๔}

การดำเนินกิจกรรมกลุ่มสามารถใช้เทคนิคต่าง ๆ เพื่อนำไปสู่การบรรลุเป้าหมายของการฝึกอบรม ซึ่งการเรียนรู้โดยกระบวนการกลุ่มมีองค์ประกอบสำคัญ คือ^{๖๕}

- (๑) เนื้อหาหรือประสบการณ์
- (๒) กิจกรรมที่ใช้ในกระบวนการกลุ่ม
- (๓) ผลการเรียนรู้จากกลุ่ม

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ ได้เสนอการดำเนินกิจกรรมในการเรียนรู้ผ่านกระบวนการกลุ่ม มีหลายวิธีดังนี้

๑) เกม (Game) เป็นกิจกรรมการเล่นง่ายๆ ที่มีกฎกติกาไม่ยุ่งยาก ซับซ้อน การเล่นเกมจะทำให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมเกิดความสุขสนุกสนาน มีแรงจูงใจและมีความสุขในการเรียนได้ดี วิธีการเล่นเกมจะช่วยให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ความรู้สึกรู้สึกนึกคิดต่างๆ เพื่อนำไปสู่การตัดสินใจที่ดีได้

^{๖๒} สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ, ๑๙ วิธีจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ, พิมพ์ครั้งที่ ๙, (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ภาพพิมพ์, ๒๕๕๓), หน้า ๑๒๔.

^{๖๓} Cartwright, D & Alvin, Zander, Group Dynamics: Research and Theory, (New York: Happer and Raw, ๑๙๖๘), p ๓.

^{๖๔} มนัท ธาตุทอง, หลักการสอนคิด: การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการคิด, พิมพ์ครั้งที่ ๒, (กรุงเทพมหานคร: เพชรเกษมการพิมพ์, ๒๕๕๔), หน้า ๑๘๘.

^{๖๕} ดุรายละเอียดใน สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ, ๑๙ วิธีจัดการเรียนรู้: เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ, หน้า ๑๒๕.

๒) บทบาทสมมุติ (Role playing) วิธีนี้จะมีการกำหนดบทบาทของผู้เล่น ตามสถานการณ์ที่สมมุติขึ้นแล้วให้ผู้เรียนเข้าสวมบทบาทนั้น โดยผู้เรียนจะต้องแสดงตามบทบาทที่ได้รับตามประสบการณ์และความรู้สึกนึกคิดของตนเอง วิธีนี้จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ได้ดี ผู้เรียนมีโอกาสศึกษาวิเคราะห์ความรู้สึกและพฤติกรรมของตนเองอย่างลึกซึ้ง ช่วยให้บรรยากาศการเรียนรู้ น่าสนใจและน่าติดตามได้ดี

๓) กรณีตัวอย่าง (Case study) เป็นวิธีหนึ่งที่ใช้กรณีหรือเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริง มาดัดแปลงและใช้เป็นตัวอย่างให้ผู้เรียนได้ศึกษาวิเคราะห์ อภิปราย เพื่อสร้างความเข้าใจและฝึกฝน การหาทางแก้ปัญหา นั้น วิธีนี้ทำให้ผู้เรียนมีโอกาสแลกเปลี่ยนข้อมูล รวมทั้งนำเอากรณีต่าง ๆ ที่คล้ายคลึงกับชีวิตจริงมาใช้ จะช่วยให้การเรียนรู้ใกล้ความเป็นจริง กรณีตัวอย่างมีลักษณะดังนี้

- (๑) เป็นเรื่องจริง
- (๒) เป็นเรื่องที่จะช่วยพัฒนาความรู้ความเข้าใจและมีโอกาสฝึกทักษะ
- (๓) เป็นเรื่องที่ทำให้เกิดความก้าวหน้า หรือเปลี่ยนแปลงในตัวผู้เรียน
- (๔) มีการวิเคราะห์กรณี (Case analysis) การวิเคราะห์เป็นหัวใจของกรณีตัวอย่าง มีระบบการแนะแนวให้กับผู้เรียน ยืดหยุ่นได้ และมีการสรุป
- (๕) มีการอภิปรายกรณี (Case discussion)
- (๖) มีการสร้างสถานการณ์ที่เหมือนจริง

๔) การอภิปรายกลุ่ม (Group discussion) เป็นการสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือหัวข้อที่กลุ่มสนใจร่วมกัน การอภิปรายกลุ่มแต่ละกลุ่มอาจมีสมาชิกประมาณ ๖-๑๒ คน โดยมีผู้นำกลุ่มคนหนึ่งมีหน้าที่เป็นผู้ดำเนินอภิปราย สมาชิกในกลุ่มมีส่วนร่วมอย่างเป็นอิสระ และเป็นธรรมชาติในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ตลอดจนสมาชิกในกลุ่มมีความเข้าใจจุดมุ่งหมายของกลุ่มร่วมกัน สรุปปัญหาของกลุ่มได้ตรงประเด็น การอภิปรายมีหลายชนิด ซึ่งผู้สอนต้องเลือกตามความเหมาะสม^{๖๖} อีกทั้งขนาดของกลุ่มมีผลต่อการเรียนรู้ การทำกิจกรรมกลุ่มควรมีสมาชิกไม่เกิน ๑๒ คน หรือมากกว่านั้นไม่ควรเกิน ๑๕ คน เพราะจะช่วยให้สมาชิกมีการแสดงออกอย่างอิสระเสรี^{๖๗}

ขั้นตอนการทำกิจกรรมกลุ่ม

สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ^{๖๘} ได้เสนอขั้นตอนกระบวนการกลุ่มดังนี้

- ๑) ขั้นตอนจุดมุ่งหมายของการจัดการเรียนรู้ ก่อนที่จะจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้สอนจะต้องตั้งจุดมุ่งหมายของการเรียนรู้
- ๒) ขั้นตอนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ โดยเน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเองและทำงานเป็นกลุ่ม มีขั้นตอน คือ

^{๖๖}ดูรายละเอียดใน สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ, ๑๙ วิธีจัดการเรียนรู้: เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ, หน้า ๑๒๗-๑๒๘.

^{๖๗}Ottaway, A.K.C, *Learning Through Group Experience*, (London: Routhledge and Kegan Paul, ๑๙๖๖), p ๗.

^{๖๘}ดูรายละเอียดใน สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ, ๑๙ วิธีจัดการเรียนรู้: เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ, หน้า ๑๒๕-๑๒๖.

(๑) ขั้นนำ เป็นการสร้างบรรยากาศและสมาชิกของผู้เรียนให้มีความพร้อมในการเรียนการสอน การจัดสถานที่ การแบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มย่อย แนะนำวิธีดำเนินการสอน กติกาหรือกฎเกณฑ์การทำงาน ระยะเวลาในการทำงาน

(๒) ขั้นสอน เป็นขั้นที่ผู้สอนลงมือสอน ให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมเป็นกลุ่ม เพื่อให้เกิดประสบการณ์ตรง โดยที่กิจกรรมต่าง ๆ จะต้องคัดเลือกให้เหมาะสมกับเนื้อเรื่องในบทเรียน เช่น กิจกรรมเกมและเพลง บทบาทสมมติ สถานการณ์จำลอง การอภิปรายกลุ่ม

(๓) ขั้นวิเคราะห์ เมื่อดำเนินการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แล้ว จะให้ผู้เรียนวิเคราะห์และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับพฤติกรรมต่าง ๆ ความสัมพันธ์ในกลุ่ม ตลอดจนความร่วมมือในการทำงานร่วมกัน โดยวิเคราะห์ประสบการณ์ที่ได้รับจากความรู้สึกและการรับรู้ของผู้เรียน แสดงข้อคิดที่ได้จากการทำงานกลุ่มให้คนอื่นได้รับรู้

(๔) ขั้นสรุปและนำหลักการไปประยุกต์ใช้ ผู้เรียนสรุปรวบรวมความคิดให้เป็นหมวดหมู่ โดยผู้สอนกระตุ้นให้แนวทางและหาข้อสรุป จากนั้นนำข้อสรุปที่ค้นพบจากเนื้อหาวิชาที่เรียนไปประยุกต์ใช้ให้เข้ากับตนเองและนำหลักการที่ได้ไปใช้เพื่อปรับปรุงตนเอง ประยุกต์ใช้กับคนอื่นได้

๓) ขั้นประเมินผล ผู้เรียนบรรลุผลตามจุดมุ่งหมายมากน้อยเพียงใด โดยจะประเมินทั้งด้านเนื้อหาวิชาและด้านกลุ่มสัมพันธ์ ได้แก่ ประเมินด้านมนุษยสัมพันธ์ ผลสัมฤทธิ์ของกลุ่ม เช่น ผลของการทำงาน ความสามัคคี คุณธรรมหรือค่านิยมของกลุ่ม

การจัดการเรียนรู้โดยเน้นกระบวนการกลุ่ม คือการดำเนินการเรียนการสอนโดยที่ผู้สอนให้ผู้เรียนทำงาน/กิจกรรมร่วมกันเป็นกลุ่ม พร้อมทั้งสอน/ฝึก/แนะนำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับกระบวนการทำงานกลุ่มที่ดีควบคู่ไปกับการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เนื้อหาสาระตามวัตถุประสงค์

สิ่งที่ต้องข้อบ่งชี้สำหรับผู้สอนในการจัดการเรียนรู้โดยเน้นกระบวนการกลุ่ม ได้แก่

๑) ผู้เรียนมีการปฏิสัมพันธ์/ทำงาน/ทำกิจกรรมร่วมกันเป็นกลุ่มเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์

๒) ผู้สอนมีการฝึก/ชี้แนะ/สอนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับกระบวนการทำงานกลุ่มที่ดีในจุดใดจุดหนึ่งของกระบวนการ เช่น ในเรื่องบทบาทผู้นำกลุ่ม บทบาทสมาชิกกลุ่ม กระบวนการทำงานกลุ่ม องค์ประกอบอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

๓) ผู้เรียนมีการวิเคราะห์การเรียนรู้ของตนเองทั้งในด้านเนื้อหาสาระที่เรียน และกระบวนการทำงานร่วมกัน

๔) ผู้สอนมีการวิเคราะห์และประเมินผลการเรียนทั้งด้านเนื้อหาสาระ และกระบวนการกลุ่ม^{๒๙}

^{๒๙} อภิรักษ์ อนุมาน, เอกสารการสอนชุดวิชา จิตวิทยาและวิทยาการการเรียนรู้ หน่วยที่ ๑๑
 แบบการเรียนรู้และวิธีการจัดการเรียนรู้, (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช: สำนักพิมพ์
 มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, ๒๕๕๗), หน้า ๑๑-๕๙.

๒.๓.๓ แนวคิดจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-Based Learning)

ความหมายของโครงงาน

ทิตนา แชมมณี^{๗๐} ได้ให้ความหมายของโครงงาน หมายถึง การจัดสภาพการณ์ของการเรียนการสอน โดยให้ผู้เรียนได้ร่วมกันเลือกทำโครงการที่ตนสนใจ โดยร่วมกันสำรวจ สังเกต และกำหนดเรื่องที่สนใจ วางแผนในการทำโครงการร่วมกัน ศึกษาหาข้อมูลความรู้ที่จำเป็น และลงมือปฏิบัติตามแผนงานที่วางไว้จนได้ข้อค้นพบหรือสิ่งประดิษฐ์ใหม่แล้วจึงเขียนรายงานและนำเสนอต่อสาธารณะ เก็บข้อมูล แล้วนำผลงานและประสบการณ์ทั้งหมดมาอภิปราย แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ความคิดค้น และสรุปผลการเรียนรู้ที่ได้รับจากประสบการณ์ทั้งได้รับทั้งหมด

พิมพันธ์ เดชะคุปต์ และคณะ^{๗๑} ได้ให้ความหมายการทำโครงงาน หมายถึง การศึกษาเพื่อค้นพบความรู้ใหม่ สิ่งประดิษฐ์ใหม่และวิธีการใหม่ ด้วยตัวนักเรียนเอง โดยใช้วิธีการทางวิทยาศาสตร์มีครูอาจารย์และผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ให้คำปรึกษา ความรู้ใหม่ สิ่งประดิษฐ์ใหม่และวิธีการใหม่นั้นทั้งนักเรียนและครูไม่เคยรู้หรือมีประสบการณ์มาก่อน โดยใช้ให้นักเรียนทำโครงงานด้วยการใช้วิธีการทางวิทยาศาสตร์ คือ การให้เด็กได้ใช้ความคิดต่างๆ ในแต่ละขั้นตอนจัดเป็นกระบวนการคิดที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการคิด

วิจารณ์ พานิช^{๗๒} ได้อธิบายว่า การจัดการเรียนรู้โดยการทำโครงงานเป็นการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับทักษะการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ ๒๑ ได้อธิบายว่า ที่ครูสอนไม่ได้ นักเรียนต้องเรียนเอง หรือพูดใหม่ว่าครูต้องไม่สอน แต่ต้องออกแบบการเรียนรู้ และอำนวยความสะดวก (facilitate) ในการเรียนรู้ ให้นักเรียนเรียนรู้แบบลงมือทำ แล้วการเรียนรู้ก็จะเกิดจากภายในใจและสมองของตนเอง การเรียนรู้แบบนี้เรียกว่า PBL (Project-Based Learning) เป็นการเรียนรู้ที่นักเรียนมีบทบาท (student engagement) สูงมาก หรืออาจเรียกว่า เป็นการเรียนแบบที่ผู้เรียนกำหนด (Learners-Directed Learning)

แนวทางการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน

- ๑) โครงงานเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับบริบทจริงสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน
- ๒) การให้ผู้เรียนทำโครงงานเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เข้าสู่กระบวนการสืบสอบ (process of inquiry) ซึ่งเป็นการใช้กระบวนการคิดขั้นสูง
- ๓) การจัดการสอนโดยใช้โครงงานเป็นฐานช่วยให้ผู้เรียนได้ผลิตงานที่เป็นรูปธรรมออกมา
- ๔) การแสดงผลงานต่อสาธารณชนสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้และการทำงานให้แก่ผู้เรียนได้

^{๗๐}ทิตนา แชมมณี, ศาสตราจารย์, องค์กรความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ, พิมพ์ครั้งที่ ๑๐, (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์บริษัทด้านสุขภาพการพิมพ์, ๒๕๕๕), หน้า ๑๓๙.

^{๗๑}ดูรายละเอียดใน พิมพันธ์ เดชะคุปต์ และคณะ, การสอนคิดด้วยโครงงาน การเรียนการสอนแบบบูรณาการ, (กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๓), หน้า ๒๕-๒๖.

^{๗๒}วิจารณ์ พานิช, วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ ๒๑, พิมพ์ครั้งที่ ๕, (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ บริษัทธาดา พับลิเคชั่น จำกัด, ๒๕๕๔), หน้า ๑๕, ๖๕.

๕) การให้ผู้เรียนทำโครงการสามารถช่วยดึงศักยภาพต่างๆที่มีอยู่ในตัวของผู้เรียนออกมาใช้ประโยชน์

๖) ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าและลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยความสนใจ

๗) ผู้เรียนเรียนรู้ตามความถนัดและความสามารถของตนเอง

๘) ใช้กระบวนการวิทยาศาสตร์หรือกระบวนการอื่นๆที่เป็นระบบ

๙) หาคำตอบภายใต้คำแนะนำของครูผู้สอนหรือผู้เชี่ยวชาญ

๑๐) สอนได้ทุกชั้นเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่มก็ได้ทั้งในเวลาเรียนหรือนอกเวลาเรียนก็ได้

ได้

ขั้นตอนการสอนทำโครงการ

การสอนโครงการ เป็นวิธีการจัดการเรียนการสอน ให้นักเรียนทำโครงการด้วยการใช้วิธีการทางวิทยาศาสตร์ คือ การให้เด็กใช้ความคิดต่าง ๆ ในแต่ละขั้นตอนจัดเป็นกระบวนการคิดที่นักเรียนใช้การเปิดโอกาสให้นักเรียนพัฒนาทักษะการคิด ตามขั้นตอนด้วยวิธีการทางวิทยาศาสตร์ดังนี้

๑) ระบุปัญหา คือ การสังเกต สรุปล้างอิง แยกแยะ เปรียบเทียบ วิเคราะห์ สื่อสาร และกำหนดปัญหาเพื่อหาคำตอบ

๒) ออกแบบรวบรวมข้อมูล คือ การตั้งสมมติฐาน คิดเชิงเหตุผล การพิสูจน์สมมติฐาน การระบุตัวแปร การนิยามเชิงปฏิบัติการ การวางแผนเพื่อวิธีเก็บข้อมูล การสร้างเครื่องมือ และวางแผนวิเคราะห์ข้อมูล

๓) ปฏิบัติการรวบรวมข้อมูล คือ การสังเกต การสัมภาษณ์ การสอบถาม การวัดการใช้ อุปกรณ์ และเครื่องมือ การใช้ตัวเลข การบันทึกผล

๔) วิเคราะห์ผลและสื่อความหมายของข้อมูล คือ การสังเกต การแยกแยะ การจัดกลุ่ม การจำแนกประเภท การเรียงลำดับ การจัดระบบ การใช้ตัวเลข รวมทั้งการสื่อความหมายข้อมูลแบบต่างๆ เช่น ตาราง กราฟ ภาพ เป็นต้น

๕) การสรุปผล คือ การแปลผลข้อมูลแบบต่าง ๆ เช่น ตาราง กราฟ ภาพ เป็นต้น

การสอนแบบโครงการ เป็นการสอนให้ผู้เรียนได้ประยุกต์สิ่งที่ได้เรียนรู้ไปแล้วมาแก้ปัญหาในการปฏิบัติตามที่ผู้สอนมอบหมาย ซึ่งผู้สอนส่วนใหญ่มักจะกำหนดงานให้ผู้เรียนปฏิบัติเหมือนๆ กัน โดยผู้เรียนไม่มีโอกาสในการเลือกงานตามที่ตนเองสนใจ หรือตรงความถนัดของตนเองแต่อย่างใด การสอนแบบโครงการ ผู้สอนควรมีบทบาทในการช่วยเหลือ อำนวยความสะดวกเป็นที่ปรึกษาในการทำงาน ให้ผู้เรียนมีบทบาทในการเลือกงาน วางแผนการทำงาน รับผิดชอบการทำงานและเป็นผู้ประเมินผลด้วยตนเอง. จัดกิจกรรมสนับสนุน กระตุ้นความคิด โดย

- จัดกิจกรรมในบทเรียนที่ทำหาย

- มอบหมายงานที่ไม่ซับซ้อน

^{๗๓} สำนักงานการบริหารงานการมัธยมศึกษาตอนปลาย สพฐ., แนวทางการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่

๒๑,(ออนไลน์) แหล่งที่มา : [https://webs.rmutl.ac.th/assets/upload/files/pdf\(สืบค้น ๓ สิงหาคม ๒๕๖๐\).](https://webs.rmutl.ac.th/assets/upload/files/pdf(สืบค้น ๓ สิงหาคม ๒๕๖๐).)

- คิดหาคำตอบง่าย ๆ โดยใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์
- จัดนิทรรศการ
- ศึกษาในห้องเรียน

สิ่งที่ป็นข้อบ่งชี้สำหรับผู้สอนในการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงการเป็นหลัก ได้แก่

๑) ผู้สอนและผู้เรียนมีการอภิปรายปัญหาต่าง ๆ ร่วมกัน ผู้เรียนมีการเลือกปัญหาที่ตนสนใจที่จะจัดทำเป็นโครงการหรือโครงการ

๒) ผู้สอนมีการชี้แจงหรือทำความเข้าใจกับผู้เรียนถึงวัตถุประสงค์ในการทำโครงการ ความคาดหวังต่อการทำโครงการ วิธีการและกระบวนการในการดำเนินการ รวมทั้งบทบาทของผู้เรียนและผู้สอน

๓) ผู้เรียนมีการร่วมกันศึกษาหาความรู้ในเรื่องที่จะทำจากแหล่งความรู้ที่หลากหลาย

๔) ผู้เรียนมีการร่วมกันวางแผนการจัดทำโครงการ ซึ่งมักประกอบด้วยความเป็นมาและความสำคัญของประเด็นปัญหา วัตถุประสงค์ กระบวนการ หรือขั้นตอนในการดำเนินงาน แหล่งทรัพยากรและวัสดุต่าง ๆ ที่ต้องการบทบาทหน้าที่ของบุคคลที่เข้าร่วมโครงการ เครื่องมือ เวลา และค่าใช้จ่ายที่ต้องการ ความรู้และทักษะที่จำเป็นต่อการดำเนินงานโครงการ การประเมินผลโครงการ การอภิปรายผลการเรียนรู้ ผู้สอนมีการให้คำปรึกษาแนะนำ และให้ความรู้ที่จำเป็นต่อการทำโครงการตามความจำเป็น

๕) ผู้เรียนมีการเขียนโครงการและนำเสนอผู้สอน ผู้สอนอาจให้คำแนะนำ และความช่วยเหลือต่าง ๆ ตามความจำเป็น ไม่มากเกินไป และไม่น้อยเกินไป ผู้สอนมีการให้ความเห็นชอบในการทำโครงการ และช่วยเหลืออำนวยความสะดวกในด้านต่าง ๆ ตามความจำเป็น

๖) ผู้เรียนมีการดำเนินงานตามแผนงานที่ได้กำหนด จนกระทั่งสามารถผลิตชิ้นงานออกมาได้ ผู้สอนมีบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวก ติดตามการทำงานของนักเรียน ให้คำแนะนำและความช่วยเหลือตามความจำเป็นและให้แรงเสริมตามสมควร

๗) ผู้สอนและผู้เรียนมีการนำผลงานของผู้เรียนออกมาแสดง ชี้แจง และร่วมกันวิพากษ์วิจารณ์ผลงานแลกเปลี่ยนกัน

๘) ผู้เรียนมีการปรับปรุงผลงานและเขียนรายงาน

๙) ผู้เรียนมีการนำผลงานออกแสดงต่อสาธารณชน โรงเรียน และเก็บข้อมูล

๑๐) ผู้สอนมีการจัดให้ผู้เรียนนำผลงาน ประสพการณ์ และข้อมูลทั้งหมดมาอภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน และสรุปผลการเรียนรู้ที่ได้รับจากการทำโครงการ

๑๑) ผู้สอนมีการวัดและประเมินผลทั้งทางด้านผลผลิต คือ ชิ้นงานจากการทำโครงการ และเนื้อหาความรู้ที่ได้เรียนรู้ กระบวนการและทักษะต่าง ๆ ที่ได้พัฒนา และเจตคติที่เกิดขึ้น^{๗๔}

^{๗๔} อภิรักษ์ อนุชาน, เอกสารการสอนชุดวิชา จิตวิทยาและวิทยาการการเรียนรู้ หน่วยที่ ๑๑ แบบการเรียนรู้และวิธีการจัดการเรียนรู้ (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, ๒๕๕๗), หน้า ๑๑-๕๗, ๑๑-๕๘.

๒.๓.๔ แนวคิดการจัดการการเรียนรู้และพัฒนาพฤติกรรมเชิงพุทธ

๒.๓.๔.๑ แนวคิดจัดการเรียนรู้เชิงพุทธ

พระพุทธเจ้าทรงให้ความสำคัญของเด็กถือว่าหลักประกันของชีวิตที่พัฒนา กล่าวคือ เด็กทั้งหลายเป็นฐานรองรับมนุษยชาติ ลูกในครอบครัวคือ ในสังคม ควรได้รับการฝึกการอบรมให้เป็นผู้มีคุณสมบัติที่เป็นต้นทุนในตัว ซึ่งจะทำให้พร้อมที่จะก้าวหน้าไปในการศึกษาพัฒนาชีวิตของตน และเป็นสมาชิกที่มีคุณค่าของสังคม ด้วยการปลูกฝังคุณสมบัติที่เรียกว่าแสงเงินแสงทองของชีวิตที่งดงามหรือ รุ่งอรุณของการศึกษา ๗ ประการ ดังนี้

- ๑) แสวงหาแหล่งปัญญาและแบบอย่างที่ดี
- ๒) มีวินัยเป็นฐานของการพัฒนาชีวิต
- ๓) มีจิตใจใฝ่รู้ใฝ่สร้างสรรค์
- ๔) มุ่งมั่นฝึกตนจนเต็มสุดภาวะที่ความเป็นคนจะให้ถึงได้
- ๕) ยึดถือหลักเหตุปัจจัยมองอะไร ๆ ตามเหตุและผล
- ๖) ตั้งตนอยู่ในความไม่ประมาท
- ๗) ฉลาดคิดแยกคายให้ได้ประโยชน์และความจริง^{๗๕}

การสอนเยาวชนมีปรากฏเป็นหลักฐาน เช่น พระราหุลกุมารทรงผนวชเป็นสามเณร หลังจากพระพุทธเจ้าทรงตรัสรู้แล้วใน พรรษา ที่ ๑ พระราหุลเป็นโอรสของเจ้าชายสิทธัตถะกับพระนางพิมพา ซึ่งขณะนั้นพระราหุลมีพระชนมพรรษา ๗ ปี พระพุทธเจ้าเสด็จมาโปรดพระญาติที่กรุงกบิลพัสดุ์แล้ว ทรงโปรดให้พระสารีบุตรบวชพระราหุลเป็นสามเณรองค์แรกในพระพุทธศาสนา ดังปรากฏในราหุลวัตถุ^{๗๖} โดยคุณสมบัติของผู้สอน ทั้งหลักการ วิธีการ อุปกรณ์ อุบายต่างๆยกตัวอย่าง เช่น การใช้อุปกรณ์ประกอบการสอนธรรมะแก่พระราหุลและพระองค์ทรงใช้วิธีการสอนแบบยกคำอุปมาเปรียบเทียบ เพื่อให้เข้าใจสิ่งที่เป็นนามธรรมได้ง่ายยิ่งขึ้น

เทคนิคการสอนของพระพุทธเจ้าตามที่ปรากฏในพระไตรปิฎกมีหลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ บุคคล กาลเทศะ ภูมิความรู้ของผู้ฟัง^{๗๗} สรุปได้ดังนี้

๑) เกี่ยวกับเนื้อหาหรือเรื่องที่สอน

(๑) ในการสอนนั้น การเริ่มต้นเป็นจุดสำคัญมากอย่างหนึ่ง การเริ่มต้นที่ดีมีส่วนช่วยให้การสอนสำเร็จผลดีเป็นอย่างมาก อย่างน้อยก็เป็นเครื่องดึงดูดความสนใจ และนำเข้าสู่เนื้อหาได้ พระพุทธเจ้าทรงมีวิธีเริ่มต้นที่น่าสนใจมาก คือ ไม่ทรงเริ่มสอนด้วยการเข้าสู่เนื้อหาธรรมทีเดียว แต่จะทรงเริ่มสนทนากับผู้ทรงพบหรือมาเฝ้า ด้วยเรื่องที่เขารู้เข้าใจดีหรือสนใจอยู่

(๒) สร้างบรรยากาศในการสอนให้ปลอดโปร่ง เพลิดเพลินไม่ให้ตึงเครียด ไม่ให้เกิดความอึดอัดใจ และให้เกียรติแก่ผู้เรียน ให้เขามีความภูมิใจในตัว

(๓) สอนมุ่งเนื้อหา มุ่งให้เกิดความรู้ความเข้าใจในสิ่งที่สอนเป็นสำคัญ ไม่กระทบตนและผู้อื่น ไม่มุ่งยกตน

^{๗๕} ดูรายละเอียดใน พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตโต), **ธรรมบุญชีวิต**, พิมพ์ครั้งที่ ๑๑๖, (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด), หน้า ๖๗.

^{๗๖} ดูรายละเอียดใน วิ.ม. (ไทย) ๔/๑๐๕/๑๖๔-๑๖๘.

^{๗๗} ดูรายละเอียดใน วิ.ม. (ไทย) ๑/๑/๑.

(๔) สอนโดยความเคารพ คือ ตั้งใจสอน ด้วยความรู้สึกว่า เป็นเรื่องจริงจัง มีคุณค่า มองเห็นความสำคัญของผู้เรียนและของงานสั่งสอนนั้น ไม่ใช่สักว่าทำ หรือเห็นผู้เรียนโง่เขลา หรือเห็นเป็นชั้นต่ำ^{๗๘}

๒) เกี่ยวกับตัวผู้เรียน

(๑) การรู้ค่านิ่ง และสอนให้เหมาะสมตามความแตกต่างระหว่างบุคคล เช่น ค่านิ่งถึง จริต ๖ ได้แก่ รากจิริต โทสจิริต โมหจิริต ศรัทธาจิริต พุทธจิริต และวิตกกจิริต และระดับความสามารถของบุคคล

(๒) การปรับวิธีสอนผ่อนให้เหมาะกับบุคคล แม้สอนเรื่องเดียวกันแต่ต่างบุคคล อาจใช้ต่างวิธี

(๓) การสอนค่านิ่งถึงความพร้อม ความเกรงอินทรีย์หรือญาณ ของผู้เรียนแต่ละบุคคลเป็นรายไป พิจารณาว่าเวลาใด ควรเรียนอะไร หรือว่าสิ่งที่ต้องการให้เขารู้นั้น ควรให้เขาเรียนได้หรือยัง

(๔) สอนโดยให้ผู้เรียนลงมือทำด้วยตนเอง ซึ่งจะช่วยให้เกิดความรู้ความเข้าใจชัดเจน แม่นยำและได้ผลจริง

(๕) ผู้เรียนกับผู้สอนมีบทบาทร่วมกัน ในการแสวงหาความจริง ให้มีการแสดงความคิดเห็น ได้ตอบเสรี มักใช้ในรูปการถามตอบ แยกเป็นลักษณะดังนี้

(๕.๑) การให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นของตนออกมา ชี้ข้อคิดให้แก่เขา ส่งเสริมให้เขาคิด และให้ผู้เรียนเป็นผู้วินิจฉัยความรู้ตนเอง ผู้สอนเป็นเพียงผู้นำชี้ช่องทางเข้าสู่ความรู้ ผู้สอนเป็นผู้ตั้งคำถาม แทนที่จะเป็นผู้ตอบ

(๕.๒) มีการแสดงความคิดเห็น ได้ตอบเสรี แต่มุ่งหาความรู้ ไม่ใช่มุ่งแสดงภูมิหรือข่มกัน

(๖) เอาใจใส่บุคคลที่ควรได้รับความสนใจพิเศษเป็นรายๆไปตามควรแก่กาลเทศะ และเหตุการณ์

(๗) ช่วยเหลือเอาใจใส่คนที่ด้อยและที่มีปัญหา^{๗๙}

จะเห็นได้ว่า การสอนจำเป็นต้องให้ความสำคัญแก่ผู้เรียน โดยต้องรู้พื้นฐานของผู้เรียนมีความแตกต่างกันอย่างไร เพื่อสามารถปรับเนื้อหาและวิธีการสอนให้เหมาะสมกับผู้เรียน นอกจากนี้การสอนให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง เป็นการส่งเสริมความคิดให้เกิดความแม่นยำมากยิ่งขึ้นได้

๓) รูปแบบการสอน

รูปแบบของพระพุทธเจ้ามีองค์ประกอบที่เป็นคุณลักษณะ ๔ ประการ ดังนี้

(๑) สันทิสสนา เพื่อชี้แจงให้เห็นชัด คือ จะสอนอะไร ก็ชี้แจงจำแนกแยกแยะอธิบาย และแสดงเหตุผลให้ชัดเจน จนผู้ฟังเข้าใจแจ่มแจ้ง เห็นจริงเห็นจัง

^{๗๘} ดูรายละเอียดใน พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตโต), **พุทธลีลาการสอน**, (กรุงเทพมหานคร: บริษัทพิมพ์สวย จำกัด, ๒๕๕๖), หน้า ๔๑-๔๔.

^{๗๙} วิมหา.(ไทย) ๒/๕๑๕/๓๙ (เชิงอรธ), ดูรายละเอียดใน พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตโต), **รู้หลักก่อนแล้วศึกษาและสอนให้ได้ผล**, (กรุงเทพมหานคร: ธรรมสภา, ๒๕๕๑), หน้า ๒๑๑-๒๑๗.

(๒) สมาทปนา ชวนใจให้อยากรับเอาไปปฏิบัติ คือ สิ่งใดควรปฏิบัติหรือห้ามนั้น แนะนำหรือบรรยายให้ซาบซึ้งในคุณค่า มองเห็นความสำคัญที่จะต้องฝึกฝนบำเพ็ญจนใจยอมรับ อยากลงมือทำ หรือนำไปปฏิบัติ

(๓) สมุตเตชนา ระวังให้อาจารย์แก่กล้า คือ ปลุกเร้าใจให้กระตือรือร้นเกิดความรู้สึกมีกำลังใจแข็งขัน มั่นใจที่จะทำให้สำเร็จได้ สู้งาน ไม่กลัวเหนื่อย ไม่กลัวยาก

(๔) สัมปหังสนา ปลอบประโลมใจให้สดชื่นร่าเริง คือ บำรุงจิตให้เข้มแข็งเบิกบาน โดยชี้ให้เห็นผลดีหรือคุณประโยชน์ที่ได้รับและทางที่จะก้าวหน้าบรรลุผลสำเร็จยิ่งขึ้นไป ทำให้ผู้ฟังมีความหวังและร่าเริงเบิกบานใจ^{๘๐}

นอกจากนี้พระองค์ทรงยังมีพุทธวิธีการสอนหลายรูปแบบ ดังนี้

(๑) แบบสากัจฉา หรือสนทนา พระพุทธเจ้าทรงเป็นฝ่ายถาม นำคู่สนทนาเข้าไปสู่ความเข้าใจธรรม

(๒) แบบบรรยาย วิธีสอนแบบนี้ ทรงใช้ในที่ประชุมใหญ่ในการแสดงธรรมประจำวัน ซึ่งมีประชาชน หรือพระสงฆ์จำนวนมาก และส่วนมากเป็นผู้มีพื้นฐานความรู้ความเข้าใจ กับมีความเลื่อมใสศรัทธาอยู่แล้ว มาฟังเพื่อหาความรู้ความเข้าใจเพิ่มเติมและหาความสงบสุขทางจิตใจ

(๓) แบบตอบปัญหา ผู้ที่มาถามปัญหานั้น นอกจากผู้ที่มีความสงสัยข้องใจในข้อธรรมต่างๆ แล้ว โดยมากเป็นผู้นับถือลัทธิศาสนาอื่น ในการตอบปัญหา พระองค์ทรงสอนให้พิจารณาคุณลักษณะของปัญหา และใช้วิธีตอบให้เหมาะสม

(๔) แบบวางกฎข้อบังคับ เมื่อเกิดเรื่องมีภิกษุกระทำความผิดอย่างใดอย่างหนึ่งขึ้นครั้งแรก พระสงฆ์หรือประชาชนเล่าลือโพนทนาติเตียนกันอยู่ มีผู้นำความมากราบทูลพระพุทธเจ้า พระองค์ก็จะทรงเรียกประชุมสงฆ์ สอบถามพระภิกษุผู้กระทำความผิด แล้วทรงบัญญัติสิกขาบทให้พระสงฆ์ปฏิบัติตาม^{๘๑}

นอกจากพุทธวิธีการสอนดังกล่าวแล้ว พระองค์ยังมีเทคนิคที่ช่วยทำให้ผู้ฟัง เกิดความสนใจ เข้าใจ ในธรรมที่ทรงแสดงได้ นับว่าเป็นพุทธกลวิธี หรือ อุบายสอนคน ซึ่งนับว่าได้ผลอย่างยิ่ง ดังนี้

(๑) การยกตัวอย่างเรื่องเล่า หรือนิทานประกอบ สะท้อนจากคำสอนของพระพุทธเจ้าที่ปรากฏอยู่ในพระไตรปิฎก การเล่าเรื่อง มีตัวอย่างประกอบทำให้เข้าใจในธรรมะได้ง่ายขึ้น และยังช่วยให้เกิดการจดจำ ผู้ฟังเกิดเพลิดเพลินสร้างอารมณ์ในการเรียนรู้

(๒) การยกตัวอย่างอุปมาอุปมัยเปรียบเทียบ ทำให้สิ่งที่เข้าใจได้ยากเพราะมีความลึกซึ้ง เป็นนามธรรมสะท้อนออกมาเป็นรูปธรรม ทำให้เห็นชัดจากการเปรียบเทียบ แม้กระทั่งการเปรียบเทียบที่เป็นรูปธรรมกับรูปธรรม ยังช่วยให้เกิดความเข้าใจที่หนักแน่นมากขึ้น (เทคนิคนี้พระพุทธเจ้าทรงนำมาใช้บ่อยที่สุด)

^{๘๐}วิมहा. ๒/๕๑๕/๓๙, ดุรายละเอียดใน พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตฺโต), พจนานุกรมพุทธศาสตร์ฉบับประมวลธรรม, หน้า ๑๓๔; พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตฺโต), พุทธลีลาการสอน, (กรุงเทพมหานคร: บริษัทพิมพ์สวัย จำกัด, ๒๕๕๖), หน้า ๔๖.

^{๘๑}ดุรายละเอียดใน พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตฺโต), พุทธลีลาการสอน, หน้า ๔๗-๕๑.

(๓) การใช้ภาษาเล่นคำในความหมายใหม่ สามารถนำสิ่งที่เคยได้ยินได้ฟังมาแปรเป็นความหมาย คำพูดใหม่ที่เป็นประโยชน์ เสริมในทางที่ดีงาม ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ ช่วยให้พิจารณาเปรียบเทียบอย่างไหนถูกหรือผิด เป็นการเปลี่ยนมุมมองของผู้เรียน

(๔) การทำเป็นตัวอย่าง เป็นการสอนแบบสาธิตให้ดู หรือสร้างประสบการณ์ตรงให้เห็น แล้วตั้งประเด็นคำถามในสิ่งที่สาธิต หรือประสบการณ์ที่อยู่ตรงหน้า ทำให้เกิดการเรียนรู้ว่าอะไรเทคนิคนี้นับว่าเป็นวิธีสอนที่ดีที่สุดอย่างหนึ่ง

(๕) การใช้อุปกรณ์สื่อการสอน ด้วยการประยุกต์ใช้จากสิ่งที่อยู่รอบข้างมาใช้ให้เกิดประโยชน์ และเห็นภาพ เพื่อนำมาเปรียบเทียบกับสิ่งที่ต้องการสอน เช่น กรณีใบไม้ในกำมือ หรือกรณีน่าน้ำที่ล้างภาชนะที่เหลือน้ำสามเนรราหล เป็นต้น

จากรูปแบบการเรียนรู้ข้างต้น ผู้วิจัยได้นำหลักการและรูปแบบการสอนมาใช้จัดกิจกรรมในรูปแบบผสมผสาน โดยเลือกใช้เทคนิคการดำเนินการกระบวนการกลุ่ม เพื่อปลูกฝังค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายออนไลน์ ด้วยกิจกรรมที่หลากหลาย และใช้เทคนิค การบรรยาย เกม บทบาทสมมุติ กรณีตัวอย่าง การอภิปรายกลุ่ม การระดมสมอง กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ การฝึกปฏิบัติ เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้รับการอบรมมีการพัฒนาตนเองและเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น สามารถนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ดีขึ้นได้

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมโดยคำนึงถึงพุทธวิธีการสอน เพื่อสอนวิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการ และปลูกฝังค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายออนไลน์ ผ่านกิจกรรมโครงการ โดยให้ระยะเวลาในการร่วมดำเนินกิจกรรมด้วยตนเอง แล้วนำมาวิเคราะห์ อภิปรายร่วมกันเพื่อสรุปประโยชน์ในการประยุกต์ใช้ต่อไป ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑

๒.๓.๔.๒ แนวคิดการพัฒนาพฤติกรรมตามหลักพระพุทธศาสนา

หลักธรรมที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาพฤติกรรมที่เหมาะสมในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในงานวิจัยนี้ มีดังนี้

หลักไตรสิกขา

พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตฺโต)^{๔๒} ได้อธิบายว่า การเกื้อกูลและสัมพันธ์ของไตรสิกขาในวิธีการดำเนินชีวิตของมนุษย์มี ๓ ด้าน ที่ประสานสัมพันธ์เป็นปัจจัยหนุนเนื่องไปด้วยกันไว้ดังนี้ว่า

ด้านที่ ๑ การสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ทั้งระบบเข้าและแสดงออก ได้แก่ พฤติกรรมในการสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ทั้งทางวัตถุคือสิ่งของเครื่องใช้ปัจจัย ๔ เริ่มแต่อาหารการกิน สภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ เทคโนโลยี และทางสังคม คือเพื่อนมนุษย์ด้วยกันมีความสัมพันธ์เหล่านี้

^{๔๒} พระธรรมปิฎก (ป.อ. ปยุตฺโต). กระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาคนสู่ประชาธิปไตย ฉบับปรับปรุง, พิมพ์ครั้งที่ ๔, (กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์ มหาจุฬาลงกรณวิทยาลัย, ๒๕๔๓) หน้า ๕๔

ด้วยพฤติกรรมทางกายและวาจาทั้งรับเข้าและการแสดงออกภายนอก ทั้งหมดนี้เป็นด้านหนึ่งของชีวิต รวมเรียกว่า ด้านพฤติกรรม

ด้านที่ ๒ การสื่อสัมพันธ์และพฤติกรรมทั้งหมดมีการเกิดขึ้นโดยการตั้งใจ ไม่ว่าจะเป็นการพูด ทำ คิด ย่อมมาจากความตั้งใจ จงใจ เจตจำนง และมีแรงจูงใจอยู่เบื้องหลังอันมีทั้งดีและไม่ดี เช่น ความรัก ความชอบ ความเกลียด ความโกรธ และมีความสุขทุกข์ที่สัมพันธ์กับความเคลื่อนไหว ความสัมพันธ์ด้านการดำเนินชีวิตที่มีความสัมพันธ์นี้ รวมเรียกว่า ด้านจิตใจ

ด้านที่ ๓ เมื่อเราขยับพฤติกรรมทั้งหมดต้องอาศัยความรู้ เรามีความรู้แค่ไหนก็ทำพฤติกรรมแค่นั้น คนมีปัญญาน้อย ความรู้น้อย พฤติกรรมก็จะทำเพียงต้น ๆ แต่ถ้ามีความรู้มาก พฤติกรรมก็จะลุ่มลึกเหมือนปัญญาที่มี องค์ประกอบของชีวิตส่วนนี้ เรียกว่า ด้านปัญญา

กระบวนการศึกษาเรียนรู้ตามหลักพระพุทธศาสนาเป็นการพัฒนาแบบองค์รวม มีสาระสำคัญของการศึกษา คือ “สิกขา” มีองค์ประกอบ ๓ ประการ เรียกว่า “ไตรสิกขา” คำว่า สิกขา แปลว่า การศึกษา การสำเหนียก การฝึก ฝึกปรี ฝึกอบรม เป็นการศึกษาเล่าเรียนให้รู้เข้าใจ และฝึกฝนปฏิบัติจนเป็นคุณสมบัติที่เกิดขึ้นในตน หรือให้ทำได้ ทำเป็น ตลอดจนแก้ไขปรับปรุงหรือพัฒนาให้ดียิ่งขึ้นไปจนถึงความสมบูรณ์หลักไตรสิกขา ประกอบด้วย อธิศีลสิกขา อธิจิตตสิกขา และ อธิปัญญาสิกขา ได้แก่ การปฏิบัติที่เป็นหลักสำหรับฝึกอบรมกาย วาจา ใจ ดังนี้^{๘๓}

๑) อธิศีลสิกขา (Training in Higher Morality) เป็นการฝึกอบรมในด้านการประพฤติ ระเบียบวินัย ให้มีสุจริตทางกาย วาจา และอาชีวะ เป็นการฝึกหัดพฤติกรรมภายนอกในทางที่ถูก เป็นการจัดสรรสภาพแวดล้อมทั้งทางวัตถุและสังคมที่ปิดกั้นโอกาสในการทำชั่ว และส่งเสริมโอกาสในการทำความดี จัดระเบียบชีวิต และสังคม มรรคมีองค์ ๘ ที่จัดลงในหมวดนี้คือ สัมมาวาจา สัมมากัมมันตะ และสัมมาอาชีวะ

๒) อธิจิตตสิกขา (Training in Higher Mentality) เป็นการฝึกอบรมทางจิตใจ การปลูกฝังคุณธรรม สร้างเสริมคุณภาพจิต รู้จักใช้ความสามารถในกระบวนการสมาธิ เป็นการฝึกฝนอบรมบ่มเพาะจิตใจให้เข้าถึงความสงบ รวมถึงวิธีการต่างๆ ที่ช่วยชักจูงจิตใจของคนให้สงบ ยึดมั่น และมั่นคงในคุณธรรม เช่น การสร้างบรรยากาศในสถานที่อยู่อาศัยและทุกๆ สถานที่ให้สดชื่นแจ่มใส ด้วยเมตตากรุณา ปลูกเร้าให้อยากทำแต่ความดี มรรคมีองค์ ๘ ที่จัดลงในหมวดนี้ คือ สัมมาวายามะ สัมมาสติ และสัมมาสมาธิ

๓) อธิปัญญาสิกขา (Training in Higher Wisdom) เป็นการฝึกอบรมทางปัญญาอย่างสูง ทำให้เกิดความรู้แจ้งที่สามารถชำระจิตให้บริสุทธิ์หลุดพ้นเป็นอิสระโดยสมบูรณ์ เป็นขั้นฝึกฝนด้วยการไตร่ตรองพิจารณาจนเกิดปัญญาในการค้นหาความจริงของชีวิต และการฝึกฝนให้เกิดปัญญานั้นอาศัยกาลยามเมตร เช่น ครู อาจารย์ เป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ สามารถสร้างศรัทธา และชี้แนะให้ผู้เรียนรู้จักคิด มรรคมีองค์ ๘ ที่จัดลงในหมวดนี้ คือ สัมมาทิฐิ สัมมาสังกัปปะ

กล่าวได้ว่า ศีล สมาธิ ปัญญา เป็นการเรียนรู้ฝึกฝนพัฒนาตนทั้ง ๓ ด้าน คือ พัฒนาการด้านพฤติกรรม ด้านจิตใจ และด้านปัญญา ซึ่งหลักการเรียนรู้ในพระพุทธศาสนาการฝึกหัด

^{๘๓}ดูรายละเอียดใน พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตฺโต), พุทธธรรม ฉบับปรับปรุงและขยายความ, พิมพ์ครั้งที่ ๑๕, หน้า ๖๐๑-๖๐๔.

ทั้ง ๓ ด้าน นั้น ต่างก็สัมพันธ์เชื่อมโยงกัน และเป็นการประพฤติปฏิบัติเดินตามรอยของหลักมรรคมีองค์ ๘ ประการ หรือมัชฌิมาปฏิปทา ๘ ประกอบซึ่งด้วย สัมมาทิฐิ สัมมาสังกัปป สัมมาวาจา สัมมากัมมันโต สัมมาอาชีโว สัมมาวายาโม สัมมาสติ สัมมาสมาธิ จะเห็นว่าหลักธรรมข้อแรกของอริยมรรค ๘ คือ สัมมาทิฐิ

พระธรรมปิฎก (ป.อ. ปยุตโต)^{๘๔} กล่าวไว้ว่า โดยตัวแท้ของการศึกษานั้น เป็นกระบวนการที่ดำเนินไปภายในตัวบุคคล แก่นนำของกระบวนการแห่งการศึกษา ได้แก่ ความรู้ ความเข้าใจ ความคิดเห็น แนวความคิด ทศนคติ ค่านิยมที่ถูกต้อง ดีงาม เกื้อกูลแก่ชีวิตและสังคม สอดคล้องกับความเป็นจริง เรียกว่า สัมมาทิฐิ เมื่อรู้เข้าใจ คิดเห็นดีงาม ถูกต้องตรงความจริงแล้ว การคิด การพูด การกระทำ และการแสดงออกหรือปฏิบัติการต่างๆ ก็ถูกต้องดีงาม เกื้อกูล นำไปสู่การดับทุกข์ แก้ไขปัญหา ในทางตรงกันข้าม ถ้ารู้เข้าใจคิดเห็นผิด มีค่านิยม ทศนคติ แนวความคิดที่ผิด เรียกว่า มิจฉาทิฐิ แล้ว การคิด การพูด การกระทำ การแสดงออก และปฏิบัติการต่างๆ ก็พลอยดำเนินไปในทางที่ผิดพลาด แทนที่จะแก้ไขปัญหาดับทุกข์ได้

สัมมาทิฐิ แยกได้เป็น ๒ ระดับ คือ^{๘๕}

๑) ทศนะ ความคิดเห็น แนวความคิด ทฤษฎี ความเชื่อถือ ความนิยม ค่านิยม ยอมรับรับรู้การกระทำ และผลการกระทำของตน หรือสร้างความสำนึกในความรับผิดชอบต่อการกระทำของตน เรียกว่า กัมมัสสกตาสัมมาทิฐิ เป็น สัมมาทิฐิระดับโลกีย์ เป็นขั้นจริยธรรม

๒) ทศนะ แนวความคิด ที่มองเห็นความเป็นไปของสิ่งทั้งหลายตามธรรมดาแห่งเหตุปัจจัย ความรู้ความเข้าใจสิ่งทั้งหลายตามสภาวะของมัน หรือตามที่มันเป็น ไม่เอนเอียงไปตามความชอบความชังของตน หรือตามที่อยากให้มันเป็น อย่าไม่ให้มันเป็น ความรู้ความเข้าใจสอดคล้องกับความเป็นจริงแห่งธรรมดา เป็นสัมมาทิฐิแนวโลกุตระ เป็นขั้นสัจธรรม

นอกจากนี้กระบวนการในการพัฒนาปัญญาตามหลักพระพุทธศาสนา แบ่งเป็น ๓ ระดับ เรียกว่า ปัญญา ๓ ได้แก่^{๘๖}

๑) สุตมยปัญญา ปัญญาเกิดจากสุตะ ได้แก่ ปัญญาที่คนทั่วไปจะพัฒนาขึ้นได้ โดยต้องอาศัยสุตะ คือ เมื่อยังคิดเองไม่เป็น หรือ คิดไปไม่ถึง มองอะไร ไม่ออก ไม่เข้าใจ ก็ต้องมีผู้แนะนำ สอนบอกให้ เรียกว่า กัลยาณมิตร อย่างพระพุทธเจ้า ท่านผู้รู้ ครูอาจารย์ มาแนะนำชี้แจงอธิบาย จึงรู้เข้าใจยังรู้ความจริงได้ในระดับหนึ่ง

๒) จินตามยปัญญา ปัญญาเกิดจากจินตะ ได้แก่ การรู้จักคิด คือ เมื่อได้ความรู้ความเข้าใจในสุตะ เกิดมีสุตมยปัญญาจากการเล่าเรียน สดับฟังแล้ว ก็ฝึกโยนิโสมนสิการให้มองเห็นรู้เข้าใจกว้างไกลถี่ถ้วนตลอดจนแยกแยะได้ ทำให้ก้าวต่อไปในการเข้าถึงความจริง และใช้ความรู้อย่างได้ผล

๓) ภาวนามยปัญญา ปัญญาเกิดจากการภาวนา คือ การปฏิบัติบำเพ็ญ ทำให้เป็นให้มีขึ้นได้จริง โดยลงมือกำกับ ประสบการณ์ตรง หมายถึง ปัญญาที่พัฒนาต่อจากสุตมยปัญญาและ

^{๘๔} พระธรรมปิฎก (ป.อ.ปยุตโต), **ความคิด แหล่งสำคัญของการศึกษา**, พิมพ์ครั้งที่ ๒, (กรุงเทพมหานคร: บริษัท สหธรรมิก จำกัด, ๒๕๔๓), หน้า ๑-๒.

^{๘๕} ดูรายละเอียดใน พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตโต), **พุทธธรรมฉบับประชาชน**, หน้า ๒๖๐.

^{๘๖} ที.ปา.(ไทย) ๑๑/๓๐๕/๒๗๑., เรื่องเดียวกัน, หน้า ๖๑.

จินตยปัญญาสองอย่างแรกนั้น คือ อาศัยปัญญาสองอย่างแรกนั้น พัฒนาต่อไปด้วยมโนสิการ (หมายถึง โยนิโสมนสิการ) ที่ตัวสภาวะ จนเกิดปัญญารู้แจ้งจริงที่สำเร็จเป็นมรรคให้บรรลุผล

กระบวนการทำงานของชีวิตมนุษย์ทั้งในด้านของพฤติกรรม จิตใจ และปัญญา จึงมีความสัมพันธ์กันโดยตลอด และอีกนัยหนึ่ง อันเป็นความสัมพันธ์ของไตรสิกขา อันเป็นระบบการเรียนรู้ฝึกฝนอบรมตน และมีความสัมพันธ์กับมรรค อันเป็นหนทางอันประเสริฐในการศึกษาเรียนรู้ และในการดำเนินชีวิตทั้ง ๒ นี้ มีความสัมพันธ์เกื้อกูลเนื่องถึงกัน ดังที่พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตฺโต) ได้กล่าวไว้ว่าไตรสิกขาเป็นระบบการฝึกอบรมจากภายนอกเข้าไปหาภายใน จากส่วนที่หยาบเข้าไปหาส่วนที่ละเอียด และจากส่วนที่ง่ายไปหาส่วนที่ยากอันมีความลึกซึ้งกว่าเมื่อฝึกชั้นละเอียดภายใน คือชั้นจิตและปัญญา ผลก็ส่งกลับออกมาช่วยการดำเนินชีวิตด้านนอก เช่น มีความประพฤติสุจริต มั่นคง มีศีลที่เป็นไปโดยปกติธรรมดาของตนเอง ไม่ต้องฝืนใจหรือตั้งใจคอยควบคุมรักษา คิดแก้ปัญหา และทำกิจต่าง ๆ ด้วยปัญญาบริสุทธิ์ โดยนัยที่กล่าวแล้ว เมื่อฝึกตลอดระบบของสิกขาแล้ว ระบบการดำเนินชีวิต ทั้งหมดก็กลายเป็นระบบของมรรคสอดคล้องกันหมดทั้งภายนอกและภายใน^{๘๗}

ดังนั้น การพัฒนาเด็กและเยาวชนเป็นกระบวนการเรียนรู้พัฒนาแบบองค์รวม คือ พัฒนาพฤติกรรม จิตใจ และปัญญาไปพร้อมๆ กัน ไม่แยกส่วนเป็นระบบการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กัน เป็น การฝึกฝน ๓ ด้านของชีวิต เริ่มตั้งแต่รับรู้สัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมใช้กาย วาจา สัมผัสกับสิ่งแวดล้อม ผ่านอินทรีย์ต่างๆ คือ ตา หู จมูก ลิ้น กายใจ เชื่อมโยงไปกับความสัมพันธ์ด้านจิตใจ ฝึกฝนอบรมจิตใจ ส่งผลต่อพฤติกรรมที่เกิดขึ้น เกิดความรู้ฝึกฝนเกิดเป็นปัญญา

หลักอินทรีย์สังวร

อินทรีย์สังวร หรือ การคุ้มครองอินทรีย์ หมายถึง การรู้จักใช้อินทรีย์ให้มีความสำรวมในอายตนะภายในทั้ง ๖ คือ ตา หู จมูก ลิ้น กาย ใจ มีความรู้เท่าทันต่อการรับสัมผัสในขณะที่ รับต่อการกระทบ ต้องไม่ยินดียินร้าย เมื่อตาเห็นรูป หูได้ยินเสียง จมูกดมกลิ่น ลิ้นลิ้มรส กายถูกต้อง สิ่งกระทบ และใจรู้คิดเรื่องราวต่างๆ^{๘๘} โดยการสำรวมอินทรีย์ทั้ง ๖ หรือ อินทรีย์สังวร คือ ตา หู จมูก ลิ้น กาย และใจ กระทบกับอายตนะภายนอก คือ รูป รส กลิ่น เสียง สัมผัส และธรรมารมณ์ เกิดการรับรู้อารมณ์ ความรู้สึก คือ เวทนา ย่อมจะเกิดขึ้น แต่หากมีการสำรวมระงับปิดกั้นบาปกุศลที่เกิดกับ กาย วาจา ใจ พฤติกรรมทางกายสุจริต วาจาสุจริต และใจสุจริต ย่อมเกิดขึ้นได้ โดยให้พิจารณาสิ่งใด ควรเสพและสิ่งใดไม่ควรเสพ ดังปรากฏในอินทรีย์สังวรสูตร ความว่า

“เรากล่าวรูปที่พึงรู้แจ้งทางตาไว้ ๒ อย่าง คือ รูปที่ควรเสพ ๒ และรูปที่ไม่ควรเสพ กล่าวเสียงที่พึงรู้แจ้งทางหูไว้ ๒ อย่างคือ เสียงที่ควรเสพและเสียงที่ไม่ควรเสพ กล่าวกลิ่นที่ พึงรู้แจ้งทางจมูกไว้ ๒ อย่างคือ กลิ่นที่ควรเสพและกลิ่นที่ไม่ควรเสพ กล่าวรสที่พึงรู้แจ้งทาง ลิ้นไว้ ๒ อย่างคือ รสที่ควรเสพและรสที่ไม่ควรเสพ กล่าวโณภูมิจึงพะที่พึงรู้แจ้งทางกายไว้ ๒

^{๘๗} พระธรรมปิฎก (ป.อ. ปยุตฺโต). กระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาคณะสู่ประชาธิปไตยฉบับปรับปรุง, พิมพ์ครั้งที่ ๔, (กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์ มหาจุฬาลงกรณวิทยาลัย, ๒๕๔๓) หน้า ๔๑

^{๘๘} พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตฺโต), พุทธธรรมฉบับปรับปรุงขยาย, พิมพ์ครั้งที่ ๓๒, (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์พลีนิมิต, ๒๕๕๕), หน้า ๗๙๔.

อย่างคือ โภจณวิภังค์ที่ควรเสพและโภจณวิภังค์ที่ไม่ควรเสพ กล่าวธรรมารมณ์ที่พึงรู้แจ้งทางใจไว้ ๒ อย่างคือ ธรรมารมณ์ที่ควรเสพและธรรมารมณ์ที่ไม่ควรเสพ”^{๘๙}

การรู้จักการสำรวมอินทรีย์ มีวิธีปฏิบัติดังนี้คือ

(๑) เมื่อรู้แจ้งทางอายตนะแล้ว “ไม่รวบถือ” คือ มองภาพรวมโดยไม่พิจารณาลงไป ในรายละเอียด เช่น มองรูปนั้นสวย รูปนี้ไม่สวย^{๙๐} ในที่นี้หมายถึง มองภาพรวมทั้งหมดโดยไม่พิจารณา เช่น การมองอาหารแบบเหมารวมว่าน่ากิน น่าเอร็ดอร่อยไปทุกอย่าง ทำให้ต้องกินไปหมดทุกอย่าง

(๒) เมื่อรู้แจ้งทางอายตนะแล้ว “ไม่แยกถือ” คือ มองแยกพิจารณาเป็นส่วนๆไป เช่น ตาสวย แต่จมูกไม่สวย^{๙๑} ในที่นี้หมายถึง ไม่มองแยกแยะเป็นส่วนๆไป ด้วยอำนาจกิเลส เช่น เลือกกินในสิ่งที่ชอบ หรือไม่เลือกกินสิ่งที่ไม่ชอบ

จากความหมายและพุทธพจน์ แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการฝึกสำรวมอินทรีย์ ซึ่งในการพัฒนาอินทรีย์ก็เริ่มด้วยหลักอินทรีย์สังวร พระพุทธเจ้าตรัสเน้นมากในการศึกษาของผู้เข้ามาบรรพชาในพระธรรมวินัย เรียกว่า เป็นการฝึกขั้นต้น ต่อเนื่องไปกับการฝึกด้านศีล การสัมพันธ์กับวัตถุทั้งหลายที่เป็นปัจจัยยังชีพและหล่อเลี้ยงชีวิตนี้ ในพระธรรมวินัยก็ถือว่าเป็นเรื่องสำคัญในการศึกษา ที่จะต้องฝึกฝนพัฒนาตลอดเวลาในชีวิตประจำวัน ให้เสพปัจจัย ๔ โดยพิจารณา หรือให้บริโภครด้วยปัญญา โดยรู้จักประมาณ ให้ได้ความพอดี ที่จะเกิดคุณค่าแท้จริงที่ชีวิตต้องการ^{๙๒}

การรู้จักพิจารณาไตร่ตรองในการดำเนินชีวิต เป็นจุดเริ่มต้นในการการฝึกปัญญา คือ ปัญญาที่เอาความรู้และปัญญาที่เอาประโยชน์ได้ กล่าวคือ ประการแรก เริ่มต้นจากการใช้ ตา หู จมูก ลิ้น กายของเขา และประการที่สอง คือ จากการกินใช้ บริโภคในชีวิตประจำวันชีวิตต้องสัมพันธ์กับโลกภายนอก ขึ้นนี้เป็นขั้นรับสิ่งเร้า ข้อมูล หรือเนื้อหาการเรียนรู้ต่างๆจากเหตุการณ์ กิจกรรม หรือ บทเรียนในชีวิตประจำวันผ่านอายตนะทั้ง ๖ คือ ทางตา ทางหู ทางจมูก ทางลิ้น ทางกาย และทางใจ การรู้จักสำรวมอินทรีย์ทั้ง ๖ เป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนาการคิดในชีวิตประจำวัน

การพัฒนาอินทรีย์สังวร เป็นกระบวนการคิดตามหลักพระพุทธศาสนา เป็นกระบวนการรับรู้ของมนุษย์ผ่านผัสสะทั้ง ๖ คือ ทางตา หู จมูก ลิ้น กาย และใจ สามารถอธิบายดังนี้

(๑) ทางตา คือ การฝึกสำรวมผ่านทางตา เมื่อตาเห็นรูป ก็ให้มีสติคอยกำกับ ยกตัวอย่างเยาวชนในปัจจุบัน นิยมบริโภคอาหารจานด่วน เลียนแบบวัฒนธรรมตะวันตกเมื่อตาเห็นรูปอาหารที่สวยงาม หลักปฏิบัติในการสำรวมทางตา คือ มีสติรู้เท่าทันตามความเป็นจริง วางเฉยต่อสิ่งนั้น ไม่ปรุงแต่งทางอารมณ์ แต่ให้รู้จักอาหารจานนั้นมี ประโยชน์หรือโทษต่อร่างกาย

(๒) ทางหู คือ การฝึกการสำรวมทางหู เมื่อได้ยินเสียงมากระทบ ให้พิจารณาการรับรู้ว่าเป็นเสียงหรือข่าวสาร ผ่านสื่อต่างๆ เช่น วิทยุ โทรทัศน์ โดยให้พิจารณาถึงเป็นประโยชน์และความรู้ต่อตนเองหรือไม่

^{๘๙} ติ.ม. (ไทย) ๑๐/๓๖๕/๒๕๑-๒๕๒.

^{๙๐} ติ.ส. (ไทย) ๙/๒๑๓ /๓๒ (เชิงอรรถ).

^{๙๑} ติ.ส. (ไทย) ๙/๒๑๓ /๓๒ (เชิงอรรถ).

^{๙๒} ดูรายละเอียดใน พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตฺโต), พุทธธรรมฉบับปรับปรุง, หน้า ๓๕๖, ๓๕๘.

(๓) ทางจุมก คือ การฝึกสำรวจทางจุมก เมื่อได้กลิ่น ให้กำหนดรู้และพิจารณาสติเป็นตัวกำกับ ไม่ให้กิเลสเข้ามาครอบงำ มีสติรับรู้ต่อสิ่งที่มากระทบทางจุมก ไม่ปรุงแต่งไปทางดีและไม่ดี ให้พิจารณารับรู้ตามความเป็นจริง

(๔) ทางลิ้น คือ การฝึกสำรวจทางลิ้น เมื่อได้ชิมรสทางลิ้น ก็พิจารณาสักแต่ว่าได้ชิม ยกตัวอย่าง เมื่อได้ชิมอาหารที่รสชาติอร่อย ให้พิจารณากำหนดรู้ในการชิมรสนั้น เมื่อจิตพิจารณาอาหาร ไม่ติดใจในรสชาติ แต่ให้คำนึงถึงประโยชน์ต่อร่างกาย ในการบริโภคเพื่อคุณค่าแท้จริงของร่างกาย เป็นต้น การรู้จักพิจารณา เป็นการฝึกสติให้เกิดขึ้น เป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนาการคิด

(๕) ทางกายคือ การฝึกสำรวจทางกาย เมื่อมีสิ่งมากระทบสัมผัสทางกาย เช่น ร้อน หนาว เย็น ให้กำหนดรู้ตามอาการของสิ่งที่มากระทบ มีสติรู้เท่าทัน จิตที่กำหนดรู้เท่าทันรับรู้การสัมผัสทางกาย

(๖) ทางใจ คือ การฝึกสำรวจทางใจ กล่าวคือ ใจรับรู้ทางความนึกคิดต่างๆที่เกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา โดยอาศัยสติเป็นตัวกำกับ เฝ้าระวังจิตไม่ให้กิเลส อุกุศลเข้ามาครอบงำจิตใจ เนื่องจากจิตคนเรามักคิดฟุ้งซ่านอยู่ตลอดเวลา การสำรวจทางใจถือเป็นการรับรู้ทางจิตทั้งหมดที่เกิดขึ้น การสำรวจทางใจ เป็นการปิดกั้นกิเลสในการปรุงแต่งทางจิตที่เกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา

สำหรับการประยุกต์ใช้หลักอินทริยสังวรกับใช้ชีวิตประจำวันสำหรับเด็กและเยาวชนนั้น พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตฺโต)^{๙๓} ได้กล่าวว่า อินทริยสังวร คือ การสำรวจรู้จักใช้อินทริย ได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้น กาย ใจ จะต้องให้เป็นจุดเริ่มต้นของการศึกษา การศึกษาพื้นฐาน คือ เรื่องการใช้ตา หู จมูก ลิ้น กาย ใจ จะต้องให้เป็นจุดเริ่มต้นของการศึกษา ถ้าได้จุดนี้แล้วการศึกษาก็เริ่มเดินหน้า มีหลักพิจารณาในการสำรวจอินทริยไว้ดังนี้

๑) ดูแล้วได้ความรู้ใหม่ ได้ความรู้คือ ได้ปัญญา หรือเดินเข้าไปในการที่จะเข้าถึงความจริง เราต้องมีความรู้จึงจะดำเนินชีวิตและทำกิจการต่างๆได้สำเร็จ และจึงจะแก้ปัญหาได้ เพราะฉะนั้นดูแล้วต้องได้ข้อมูล ได้ความรู้ เกิดความเข้าใจ ก้าวไปหาความจริง

๒) ดูแล้วได้ประโยชน์ใหม่ ได้ประโยชน์ คือ สามารถเอามาพัฒนาชีวิตทำการสร้างสรรค์ต่างๆ คือ ดูแล้วได้ตัวอย่างที่ดี ได้แง่มุมความคิด ได้คติ ที่จะเอามาใช้ประโยชน์

ฉะนั้น อินทริยสังวรนี้เป็นข้อปฏิบัติสำคัญที่จะทำให้เป็นนักศึกษา คือ เป็นนักเรียน นักรู้ หมายความว่าใช้ตา หู ฟัง เป็นต้น หรือเกี่ยวข้องกับประสบการณ์ทุกอย่าง ต้องได้ปัญญา ที่เกิดความรู้และเอาประโยชน์จากสิ่งเหล่านั้นได้

จากรูปแบบการเรียนรู้ข้างต้น ผู้วิจัยได้นำหลักการและรูปแบบการสอนมาใช้จัดกิจกรรมในรูปแบบผสมผสานและออกแบบเป็นชุดกิจกรรม โดยเลือกใช้เทคนิคการดำเนินการกระบวนการกลุ่ม เพื่อปลูกฝังค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายออนไลน์ ด้วยกิจกรรมที่หลากหลายเหมาะสมกับพัฒนาการของวัย และใช้เทคนิค การบรรยาย เกม บทบาทสมมุติ กรณีตัวอย่าง การอภิปรายกลุ่ม การระดมสมอง วางแผนปฏิบัติ กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ การฝึกปฏิบัติ การนำเสนองานใน

^{๙๓} ดูรายละเอียดใน พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตฺโต), การศึกษาเริ่มต้นเมื่อคนกินอยู่เป็น, พิมพ์ครั้งที่ ๓๘, (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์พลีธัมม, ๒๕๕๙), หน้า ๔-๕.

ระหว่างกรอบม เป็นโอกาสให้ผู้รับการอบรมมีการพัฒนาตนเองและเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น สามารถนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ดีขึ้นได้

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมโดยคำนึงถึงพุทธวิธีการสอน เพื่อสอนวิธีคิดตามหลักพระพุทธศาสนาและปลูกฝังค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายออนไลน์ ผ่านกิจกรรมโครงการ โดยให้กำหนดระยะเวลาในการร่วมดำเนินกิจกรรมด้วยตนเอง และวางแผนการปฏิบัติร่วมกันในแต่ละกลุ่ม แล้วนำมาวิเคราะห์ อภิปรายร่วมกัน เพื่อกระตุ้นให้เห็นคุณค่า สรุปประโยชน์ในการประยุกต์ใช้ต่อไป ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ที่เน้นผู้เรียนเป็นผู้ออกแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านโครงการ Project based learning

๒.๓.๕ ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการสร้างค่านิยมและพฤติกรรม

ดวงเดือน พันธุนาวิ ^{๔๔} อธิบายว่า แนวการศึกษาสาเหตุของพฤติกรรมมนุษย์โดยทั่วไปสามารถศึกษาได้จากหลัก ๒ ประการ คือ สาเหตุภายนอกตัวมนุษย์ เช่น สภาพแวดล้อมทางสังคม วัฒนธรรม สภาพภูมิประเทศ เป็นต้น และสาเหตุภายในตัวมนุษย์ เช่น ลักษณะทางจิตใจของมนุษย์ จากแนวคิดดังกล่าวนี้ ทำให้นักวิชาการด้านพฤติกรรมศาสตร์ในประเทศไทยทำการศึกษาค้นคว้าสาเหตุของพฤติกรรมโดยศึกษาจากปัจจัยด้านสภาพแวดล้อม และปัจจัยด้านจิตลักษณะ

โรเบิร์ต กาเย่(Robert Gagne) นักปรัชญาและจิตวิทยาการศึกษาชาวอเมริกา (๑๙๑๖-๒๐๐๒) ได้เสนอไว้ว่า องค์ประกอบที่สำคัญที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ ได้แก่

- ผู้เรียน (Learner) มีระบบสัมผัสและระบบประสาทในการรับรู้
- สิ่งเร้า (Stimulus) คือ สถานการณ์ต่างๆ ที่เป็นสิ่งเร้าให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้
- การตอบสนอง (Response) คือ พฤติกรรมที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้

พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตโต) กล่าวว่า กระบวนการศึกษาเรียนรู้ของบุคคล จะเริ่มต้นและดำเนินไปได้ ต้องอาศัยการติดต่อกันเกี่ยวข้องกับสภาพแวดล้อม และอิทธิพลจากภายนอกเป็นแรงผลักดัน หรือเป็นปัจจัยก่อตัว ถ้าได้รับการถ่ายทอดแนะนำชักจูง เรียนรู้จากแหล่งเรียนรู้ ความคิดที่ถูกต้อง หรือรู้จักเลือก รู้จักมอง รู้จักเกี่ยวข้อง พิจารณาโลกและชีวิตในทางที่ถูกต้อง ก็จะทำให้เกิด สัมมาทิฐิ นำไปสู่การศึกษาที่ถูกต้อง หรือมีการศึกษา ดังปรากฏในพระไตรปิฎกความว่า “ภิกษุทั้งหลาย ปัจจัยเพื่อความเกิดขึ้นแห่งสัมมาทิฐิ มี ๒ ประการดังนี้ คือ ปรโตโมหะ (กัลยาณมิตร) และ โยนิโสมนสิการ” ^{๔๕}

ดังนั้น ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมจึงสามารถจัดได้เป็น ๒ ประเภท คือ ปัจจัยภายนอก คือสภาพแวดล้อมหรือสิ่งเร้าต่างๆ และ ปัจจัยภายใน คือ การรู้จักคิด พิจารณาด้วยการรับรู้ภายในตน แสดงรายละเอียดได้ดังนี้

^{๔๔} ดวงเดือน พันธุนาวิ และคณะ. ทฤษฎี การวัด และงานวิจัยเอกลักษณ์แห่งอีโก้ในคนไทยและเทศ ตำราชั้นสูงทางจิตวิทยาและพฤติกรรมศาสตร์. กรุงเทพฯ: คณะพัฒนาสังคม สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์. ๒๕๔๑. หน้า ๑๐๕-๑๐๘

^{๔๕} พระธรรมปิฎก (ป.อ. ปยุตโต). กระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาคนสู่ประชาธิปไตย ฉบับปรับปรุง, พิมพ์ครั้งที่ ๔, (กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์ มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, ๒๕๔๓) หน้า ๕๖

๒.๓.๕.๑ ปัจจัยภายนอก

ปัจจัยภายนอกได้แก่ สิ่งเร้า แรงจูงใจ การเสริมแรงและการสนับสนุนต่างๆ ทางสังคม อันก่อให้เกิดความคิดค่านิยม แสดงเป็นพฤติกรรมของบุคคลออกมา

สิ่งเร้าและแรงจูงใจ

สิ่งเร้าภายนอก (External stimulus) ได้แก่ สิ่งกระตุ้นต่างๆ สิ่งแวดล้อมทางสังคมที่สามารถสัมผัสได้ด้วยประสาททั้ง ๕ คือ หู ตา จมูก ลิ้น และกายสัมผัส แรงจูงใจภายนอก (Extrinsic Motivation) เป็นความต้องการของบุคคลที่จะแสดงพฤติกรรมใดออกมาโดยต้องอาศัยสิ่งจูงใจภายนอก (Extrinsic Incentives) รางวัล แรงเสริมหรือกฎข้อบังคับมาเป็นเงื่อนไขตัวกำหนดให้บุคคลแสดงพฤติกรรมที่พึงประสงค์ออกมา โดยสิ่งจูงใจภายนอกที่ใช้จากอาศัยสิ่งจูงใจภายนอกทางบวกเพื่อให้พฤติกรรมที่พึงประสงค์ดำรงอยู่และมีความเข้มข้นในการแสดงพฤติกรรมนั้น ได้แก่ การให้รางวัลหรือให้ได้รับผลลัพธ์ในทางบวก หลังจากได้กระทำพฤติกรรมนั้น เช่น การแสดงความชื่นชมยกย่อง การให้รางวัล ของขวัญหรือเงินเป็นต้น หรืออาจให้สิ่งจูงใจภายนอกทางลบ เช่น เงื่อนไขข้อบังคับ กฎระเบียบ การกำหนดเวลา เป็นต้นจูงใจให้บุคคลแสดงพฤติกรรมตามที่ต้องการ แรงจูงใจภายนอกเกี่ยวข้องกับแนวคิดเรื่องรางวัล แรงเสริมทางบวก แรงเสริมทางลบ การลงโทษและสิ่งจูงใจภายนอก^{๙๖}

การสนับสนุนทางสังคม

Caplan^{๙๗} ได้ให้คำจำกัดความของแรงสนับสนุนทางสังคมว่า หมายถึง สิ่งที่บุคคลได้รับโดยตรงจากบุคคล หรือกลุ่มบุคคล อาจเป็นในด้านข่าวสาร เงิน กำลังงาน หรือทางด้านอารมณ์ ซึ่งเป็นแรงผลักดันให้ผู้รับไปสู่เป้าหมายที่ผู้รับต้องการ

นาริรัตน์ โพธิ์สุวรรณ^{๙๘} สรุปไว้ว่า แรงสนับสนุนทางสังคม หมายถึง การที่บุคคลได้รับความช่วยเหลือจากการปฏิสัมพันธ์กับคนอื่นในสังคม การช่วยเหลือมีหลายประเภท เช่น ข้อมูล ข่าวสาร เงิน และแรงงาน เป็นต้น แรงสนับสนุนทางสังคมประกอบด้วยบุคคล ๒ ฝ่าย คือ ฝ่ายผู้ให้ เช่น บิดา มารดา และครู กับฝ่ายผู้รับ เช่น บุตร หรือนักเรียน ได้รับคำแนะนำตักเตือนจากบุคคลดังกล่าว เป็นต้น

^{๙๖} Amabile, T. M. (๑๙๙๓), Motivational synergy: Toward new conceptualization of intrinsic and extrinsic motivation in the workplace, Human Resource Management Review, ๓ (๓), ๑๘๕-๒๐๑.

^{๙๗} Caplan G, Support System and Community Mental : Lectures on concept development, (New York : Behavior Publication, ๑๙๗๔), P.๓๘.

^{๙๘} นาริรัตน์ โพธิ์สุวรรณ, “ปัจจัยเชิงเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมเกมการคิดเกมของวัยรุ่น”, หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (การบริหารการพัฒนาสังคม), (คณะพัฒนาสังคมและสิ่งแวดล้อม: สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, ๒๕๕๓).

Kahn^{๙๙} แบ่งการสนับสนุนออกเป็น ๓ ประเภท คือ

๑) ความผูกพันทางด้านอารมณ์และความคิด (Affection) เป็นการแสดงออกถึงอารมณ์ของบุคคลหนึ่งในทางบวก ซึ่งแสดงออกในลักษณะของความผูกพัน การยอมรับ เคารพ ความรัก

๒) การยืนยันและรับรองพฤติกรรมของกันและกัน (Affirmation) เป็นการแสดงออกถึงการเห็นด้วย การยอมรับในความถูกต้องเหมาะสม ทั้งในด้านการกระทำและความคิด

๓) การให้ความช่วยเหลือ (Aid) เป็นปฏิสัมพันธ์ที่มีต่อบุคคลอื่น โดยการให้สิ่งของหรือการช่วยเหลือ อาจเป็นวัสดุ เงินทอง ข่าวสาร หรือเวลา

Weiss^{๑๐๐} ได้แบ่งชนิดของแรงสนับสนุนทางสังคมออกเป็น ๖ ชนิด คือ

๑) ความผูกพันและรักใคร่สนิทสนม เป็นความสัมพันธ์ที่เกิดจากความใกล้ชิด ซึ่งจะทำให้บุคคลเกิดความรู้สึกว่าตนเป็นที่รัก และได้รับความเอาใจใส่ดูแลเกิดความรู้สึกมั่นคงทางจิตใจ ซึ่งมักจะได้รับจากบุคคลใกล้ชิด เช่น คู่สมรส ญาติพี่น้อง สมาชิกในครอบครัวเดียวกัน ถ้าบุคคลขาดแรงสนับสนุนชนิดนี้จะรู้สึกเดียวดาย

๒) การมีส่วนร่วมหรือเป็นส่วนหนึ่งของสังคม หมายถึง การที่บุคคลมีโอกาสร่วมในกิจกรรมสังคม ทำให้มีการแบ่งปันแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกัน ทั้งในด้านความคิด กำลังทรัพย์ และกำลังบุคคลตามโอกาสอันสมควร รวมทั้งทำให้เกิดความหวังซึ่งกันและกัน ถ้าบุคคลขาดแรงสนับสนุนชนิดนี้จะทำให้บุคคลรู้สึกถูกแยกออกจากสังคม รู้สึกโดดเดี่ยว ขาดเพื่อน ขาดที่ปรึกษา เป็นผลทำให้บุคคลขาดกำลังใจ สิ้นหวัง และรู้สึกเบื่อหน่ายต่อการมีชีวิตอยู่

๓) การได้มีโอกาสเลี้ยงดูผู้อื่น หมายถึง การที่บุคคลมีความรับผิดชอบในการเลี้ยงดูหรือช่วยเหลือบุคคลอื่น แล้วทำให้ตัวเองเกิดความรู้สึกว่าเป็นที่ต้องการของบุคคลอื่น และผู้อื่นพึ่งพาได้ ถ้าขาดการสนับสนุนชนิดนี้ จะทำให้บุคคลเกิดความรู้สึกคับข้องใจ และรู้สึกชีวิตนี้ไร้ค่า

๔) การส่งเสริมให้รู้ถึงคุณค่าแห่งตน หมายถึง การที่บุคคลได้รับการยอมรับ ยกย่อง และชื่นชมจากสถาบันครอบครัวหรือเพื่อน ที่บุคคลนั้นสามารถแสดงบทบาททางสังคม ซึ่งอาจจะเป็นบทบาทในครอบครัวหรือในอาชีพ ถ้าบุคคลขาดแรงสนับสนุนชนิดนี้จะทำให้ความเชื่อมั่นหรือความรู้สึกในคุณค่าของตนเองลดลง

๕) ความเชื่อมั่นในความเป็นมิตรที่ดี แรงสนับสนุนนี้เป็นความช่วยเหลือห่วงใยซึ่งกันและกันอย่างต่อเนื่อง ถ้าขาดแรงสนับสนุนชนิดนี้จะทำให้บุคคลขาดความมั่นคงและถูกทอดทิ้ง

๖) การได้รับการชี้แนะ หมายถึง การได้รับความจริงในการช่วยเหลือทางอารมณ์ และชี้แนะข้อมูลข่าวสารจากบุคคลที่ตนเองศรัทธาและเชื่อมั่น เมื่อเกิดความเครียดหรือภาวะวิกฤต เพื่อผ่อนคลายความตึงเครียดที่กำลังประสบอยู่ ถ้าขาดแรงสนับสนุนชนิดนี้จะทำให้บุคคลท้อแท้สิ้นหวัง

^{๙๙} อ้างถึงใน สุปรียา ตันสกุล, **จิตวิทยากับพฤติกรรมสุขภาพ**, ภาควิชาสุขศึกษาและพฤติกรรมศาสตร์, (คณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล, ๒๕๔๘), หน้า ๓๐.

^{๑๐๐} อ้างถึงใน สุปรียา ตันสกุล, **จิตวิทยากับพฤติกรรมสุขภาพ**, ภาควิชาสุขศึกษาและพฤติกรรมศาสตร์, , หน้า ๒๙.

Schaefer^{๑๑๑} ได้กล่าวว่า กลุ่มเพื่อนเป็นบุคคลที่มีอิทธิพลต่อวัยรุ่น ในด้านความเป็นแบบอย่างซึ่งความคิด ความเชื่อ หรือการแสดงพฤติกรรมของกลุ่มเพื่อน จะเป็นตัวแบบที่มีผลต่อวัยรุ่นในด้านการเสริมแรงทั้งทางบวกและทางลบ หากวัยรุ่นคบเพื่อนที่ดี จะชักนำให้มีประสบการณ์ที่ดี สร้างสรรค์ เพื่อนนับว่าเป็นผู้ที่มิบเทาหาสำคัญสำหรับวัยรุ่น ในวัยนี้เพื่อนจะมีอิทธิพลมากกว่าบิดามารดา การคบเพื่อนเป็นสิ่งสำคัญมาก ดังนั้นอิทธิพลของกลุ่มเพื่อนจึงมีผลต่อวัยรุ่น

Jaffe^{๑๑๒} กล่าวถึงอิทธิพลของกลุ่มเพื่อนในช่วงวัยรุ่นว่า มีอิทธิพลทั้งในทางสร้างสรรค์และทำลาย และได้สรุปกลไกการเกิดอิทธิพลของกลุ่มเพื่อน (Mechanisms of Peer Group Influence) ไว้ดังนี้

๑) เกิดโดยการเรียนรู้จากการสังเกต (Observational Learning Modeling and Imitation) วัยรุ่นจะสังเกตพฤติกรรมและการกระทำต่างๆ ของเพื่อนแล้วมักเลียนแบบพฤติกรรมนั้น เช่น การใช้ภาษา การแต่งกาย การตัดผม เป็นต้น

๒) เกิดโดยได้รับการเสริมแรง (Reinforcement) วัยรุ่นจะแสดงพฤติกรรม ทั้งพฤติกรรมเป็นไปตามแบบแผนของสังคมและพฤติกรรมด้านสังคม โดยพฤติกรรมเหล่านั้นจะขึ้นอยู่กับ การปฏิบัติที่เพื่อนแสดงออก ได้แก่ การยอมรับ การให้กำลังใจ การเตือน การลอกเลียนแบบ และขู่ เชื้อให้กระทำพฤติกรรมนั้น

๓) เกิดโดยการลงโทษทางลบ (Negative Sanction) จากการที่วัยรุ่นไม่ปฏิบัติตามบรรทัดฐานของกลุ่ม หรือมีพฤติกรรมที่กลุ่มไม่ยอมรับ โดยการปฏิเสธและกีดกันไม่ให้เข้ากลุ่ม อาจทำให้วัยรุ่นเกิดความวิตกกังวล และรู้สึกว้าตนเองไม่มีคุณค่าในสายตาของเพื่อน

๔) เกิดโดยการมีส่วนร่วมในกิจกรรมของกลุ่ม (Participation in Group Activity) โดยวัยรุ่นมักมีความผูกพันกับกลุ่มและใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับกิจกรรมของกลุ่ม การมีโอกาสเข้าร่วมในการทำกิจกรรมของกลุ่มทำให้วัยรุ่นได้ฝึกทักษะทางสังคมไปด้วย

๕) เกิดโดยการเปรียบเทียบทางสังคม (Social Comparison) เป็นการเปรียบเทียบความคิดเห็นและการกระทำพฤติกรรมของเพื่อนในกลุ่มเพื่อประกอบการตัดสินใจของตน วัยรุ่นที่มีความผูกพันกับเพื่อนมากก็มีแนวโน้มที่จะตัดสินใจและแสดงพฤติกรรมตามเพื่อน โดยไม่คำนึงถึงผลเสียที่อาจเกิดตามมา

๖) เกิดจากการถ่ายทอดทักษะ การให้คุณค่าและพฤติกรรม (Transmission of Skill, Values and Behaviors) ระหว่างเพื่อนในกลุ่ม ได้แก่ การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ การเป็นที่ปรึกษา และการให้คำปรึกษาแนะนำต่างๆ วัยรุ่นมักให้ความสำคัญกับเพื่อนและคิดว่าเพื่อนเป็นผู้ที่เข้าใจตนมากที่สุด

^{๑๑๑}อ้างถึงใน อมรรรัตน์ หาญจริง และคณะ, “การสนับสนุนทางสังคมจากเพื่อนตามการรับรู้ของวัยรุ่นที่ติดแอมเฟตามีน โรงพยาบาลดอกคำใต้”, *วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ*, (กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, ๒๕๕๖), หน้า ๖.

^{๑๑๒}อ้างถึงใน อมรรรัตน์ หาญจริง และคณะ, “การสนับสนุนทางสังคมจากเพื่อนตามการรับรู้ของวัยรุ่นที่ติดแอมเฟตามีน โรงพยาบาลดอกคำใต้”, *วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ*, หน้า ๖.
หน้า ๖.

ปรโตโมสะและกัลยาณมิตร

ปัจจัยภายนอกหรือสิ่งแวดล้อมที่ทำให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ตามแนวพระพุทธศาสนา เรียกว่า “ปรโตโมสะ”^{๑๐๓} ซึ่งแปลตามศัพท์ หมายถึง การได้สดับฟังพระสัทธรรมจากผู้อื่น เป็นฐานของ ทิณฺณู(ความเห็น) ซึ่งมีความหมายว่า เป็นที่ตั้งขึ้น^{๑๐๔} ปรโตโมสะ จึงหมายถึง เสียงจากผู้อื่นการกระตุ้นหรือชักจูงจากภายนอก เช่น การสั่งสอน แนะนำ การถ่ายทอด อธิบาย ข้อเขียน ข่าวสาร คำบอกเล่า การเรียนรู้จากผู้อื่น ในสิ่งที่ตั้งถามถูกต้องจากบุคคลที่เป็นกัลยาณมิตร เรียกได้ว่าเป็นองค์ประกอบภายนอก หรือวิธีการแห่งศรัทธา^{๑๐๕} พระพุทธเจ้าทรงสรรเสริญกัลยาณมิตรว่า “เพราะเหตุถึงองค์ประกอบภายนอก เราไม่เห็นองค์ประกอบอื่นอย่างหนึ่งที่เป็นไปเพื่อประโยชน์ มากเหมือนความมีกัลยาณมิตรนี้”^{๑๐๖} และการมีกัลยาณมิตร (การมีมิตรดี) เป็นบุญนิมิต เหตุให้เกิดอริยมรรคมีองค์ ๘ พระพุทธเจ้าทรงเปรียบกัลยาณมิตรเป็นดัง แสงอรุณในยามเช้าที่ย่อมขึ้นมาก่อนดวงอาทิตย์ที่กำลังจะขึ้น^{๑๐๗}

ปรโตโมสะที่ดีจะช่วยให้เกิดการศึกษาที่ดีในบุคคลขึ้น เช่น การมีกัลยาณมิตรที่ดีคอยตักเตือน แนะนำสิ่งที่ดีจาก พ่อแม่ที่ดี อาจารย์ที่ดี หรือเพื่อนที่ดี เป็นต้น โดยกัลยาณมิตรเป็นปัจจัยสำคัญในการชี้แนะแนวทางให้เยาวชน ซึ่งคำว่า “กัลยาณมิตร” แปลว่า เพื่อนที่ดี หรือมิตรที่มีคุณอันบัณฑิตพึงนับ บุคคลที่เพียบพร้อมด้วยคุณสมบัติที่จะสั่งสอน แนะนำ ชี้แจง ชักจูง ช่วยบอกช่องทางหรือเป็นตัวอย่างให้ผู้อื่นดำเนินไปในการฝึกฝนอบรมตนเองให้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ คำว่า “กัลยาณมิตร” ยังหมายถึง สิ่งแวดล้อมที่งามด้วย ซึ่งความเป็นกัลยาณมิตรนั้นเป็นพื้นฐานเบื้องต้นอันสำคัญ ที่จะช่วยให้ได้ทั้งศีล ให้ได้ฟังเรื่องที่ดีงาม ให้ได้บำเพ็ญเพียร และให้ได้ปัญญาได้

คุณสมบัติของกัลยาณมิตรที่ดี เรียกว่า กัลยาณมิตรธรรม มี ๗ ประการ^{๑๐๘} คือ

๑) ปิโย น่ารัก คือ เข้าถึงจิตใจ สร้างความรู้สึกสนิทสนม เป็นกันเอง ชวนใจผู้เรียนให้อยากเข้าไปปรึกษาไต่ถาม

๒) ครุ น่าเคารพ คือ มีความประพฤติสมควรแก่ฐานะ ให้เกิดความรู้สึกอบอุ่นใจ เป็นที่พึ่งทางใจ และปลอดภัย

๓) ภาวนีโย น่าเจริญใจ คือ มีความรู้จริง ทรงภูมิปัญญาแท้จริง และเป็นผู้ฝึกฝนปรับปรุงตนอยู่เสมอ เป็นที่น่ายกย่อง ควรเอาอย่าง ทำให้ศิษย์เอย่อย่าง และรำลึกถึง ด้วยความซาบซึ้ง มั่นใจ และภูมิใจ

๔) วัตตา รู้จักพูดให้ได้ผล คือ พูดเป็น รู้จักชี้แจงให้เข้าใจ รู้ว่าเมื่อไรควรพูดอะไร อย่างไร คอยให้คำแนะนำว่ากล่าวตักเตือน เป็นที่ปรึกษาที่ดี

^{๑๐๓} อก.ทุก.อ.(ไทย) ๑/๑๒๗/๖๖.

^{๑๐๔} ขุ.ปฎิ.(ไทย) ๓๑/๑๒๔-๕/๑๙๒-๓.

^{๑๐๕} พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตฺโต), พุทธธรรม ฉบับปรับปรุงและขยายความ, หน้า ๖๒๑.

^{๑๐๖} อก.เอก.(ไทย) ๒๐/๑๑๑/๑๗.

^{๑๐๗} ส.ม.(ไทย) ๑๙/๔๙/๔๓.

^{๑๐๘} ดูรายละเอียดใน อก.สตตก.(ไทย) ๒๓/๓๗/๕๗ และดูอธิบายความหมายเพิ่มเติมใน พุทธธรรม ฉบับปรับปรุงและขยายความ, หน้า ๖๓๒-๖๓๓.

๕) วณักขโม ทนต่อถ้อยคำ คือ พร้อมที่จะรับฟังคำปรึกษาซักถามแม้ถูกจิกตลอดจนคำล่วงเกินและคำตักเตือนวิพากษ์วิจารณ์ อดทนฟังได้ ไม่เบื่อหน่าย ไม่เสียอารมณ์

๖) คัมภีร์รัฐจะ กะถัง กัตตา แกลงเรื่องล้าลึกได้ คือ กล่าวชี้แจงเรื่องที่ลึกซึ้งซับซ้อนให้เข้าใจ และสอนศิษย์ให้ได้เรียนรู้เรื่องราวที่ลึกซึ้งขึ้นไป

๗) โน จัฏฐาเน นิโยชะเย ไม่ชักนำในอาชวาท คือ ไม่ชักจูงไปในทางเสื่อมเสียหรือเรื่องเหลวไหลไม่สมควร

บุคคลใดมีคุณสมบัติทั้ง ๗ ประการ เรียกว่ากัลยาณมิตร ย่อมช่วยเกื้อกูลกระตุ้นส่งเสริมเป็นปัจจัยภายนอกที่จะช่วยสร้างสรรค์ ชักนำให้บุคคลมีการฝึกอบรมให้เกิดความรู้

สุมน อมรวิวัฒน์^{๑๐๙} ได้อธิบายว่า กระบวนการกัลยาณมิตร เป็นกระบวนการสานสัมพันธ์ระหว่างบุคคล โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อชี้ทางบรรเทาทุกข์ และชี้สุขเกษมศานต์ ดังนี้

การชี้ทางบรรเทาทุกข์ มี ๔ ขั้นตอน ได้แก่

- ๑) การสร้างความไว้วางใจ
 - ๒) การกำหนดปัญหาและแนวทางแก้ไข
 - ๓) การศึกษาค้นคว้า คิดวิเคราะห์ร่วมกันถึงสาเหตุของปัญหา
 - ๔) การจัดลำดับความเข้มหรือระดับความซับซ้อนของปัญหา
- การชี้สุขเกษมศานต์ มี ๔ ขั้นตอน ได้แก่

- ๑) การกำหนดจุดหมายของการแก้ปัญหา
- ๒) การวิเคราะห์ความเป็นไปได้ หรือทางเลือก
- ๓) การจัดลำดับวัตถุประสงค์และวิธีการ
- ๔) การกำหนดวิธีการที่ถูกต้องเหมาะสมในหลายๆวิธี

กัลยาณมิตรที่มีอิทธิพลต่อการพัฒนาการความคิดของเด็กและเยาวชน มีรายละเอียดต่อไปนี้^{๑๑๐} คือ

๑) บิดามารดา ถือว่าเป็นทิศเบื้องหน้าอนุเคราะห์บุตร^{๑๑๑} พ่อแม่เป็นผู้แสดงโลกนี้แก่ลูก เริ่มต้นก็คือ เด็กจะได้เห็นโลก เห็นธรรมชาติ เห็นผู้คนในโลกว่ามีอะไร เป็นอย่างไร จะเห็นเพียงบางอย่างหรือบางแง่ ก็ขึ้นอยู่กับผู้ชี้แนะ ทั้งโดยรู้ตัวและไม่รู้ตัว พ่อแม่เป็นผู้นำและชี้นำ โดยทั่วไปจะทำให้เด็กพัฒนาความรู้สึก ทำที่ ทศนคติ ต่อโลก ต่อสังคม ต่อเพื่อนมนุษย์ ในทางใดก็ขึ้นอยู่กับพ่อแม่^{๑๑๒} การที่บุคคลจะเติบโตขึ้นเป็นคนที่ดีคนนั้น คงจะต้องเริ่มตั้งแต่วัยเด็ก เด็กควร

^{๑๐๙} สุมน อมรวิวัฒน์, *จิตตตามัชฌิมสูตร*, พิมพ์ครั้งที่ ๕, (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์สินทรัพย์เพลส, ๒๕๔๕), หน้า ๑๘-๒๐.

^{๑๑๐} ดูรายละเอียดใน กมลาศ ภูวนาธิพงศ์, “กระบวนการปลูกฝังค่านิยมการบริโภคด้วยพุทธิปัญญาสำหรับวัยรุ่น”, *วิทยานิพนธ์ดุษฎีบัณฑิต* สาขาวิชาพระพุทธศาสนา, (บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, ๒๕๕๗), หน้า ๔๓-๔๔.

^{๑๑๑} ทิศเบื้องหน้า มีหน้าที่อนุเคราะห์บุตร ๕ ประการคือ ๑) ห้ามไม่ให้ทำความชั่ว ๒) ให้ตั้งอยู่ในความดี ๓) ให้ศึกษาศิลปวิทยา ๔) หาภรรยา (สามี) ที่สมควรให้ ๕) มอบทรัพย์สมบัติให้ในเวลาอันควร, ที.ปา. (ไทย) ๑๑/๒๖๗/๒๑๒-๒๑๓.

^{๑๑๒} พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตโต), *การศึกษาเริ่มต้นเมื่อกินอยู่เป็น*, หน้า ๕๗-๖๐.

ได้รับการส่งเสริมสนับสนุนให้ใช้ความคิดและแสดงความคิด หากเด็กไม่ได้รับโอกาสให้คิดและแสดงความคิด เด็กก็ย่อมคิดได้ช้าและมีความคิดน้อย^{๑๑๓}

๒) ครู อาจารย์ ถือว่าเป็นบุพพการีชนรองจากพ่อแม่ อาจารย์เปรียบเป็นทิศเบื้องขวา อนุเคราะห์ศิษย์^{๑๑๔} จะกล่าวได้ว่า สังคมต้องการครูที่มีความเป็นกัลยาณมิตร กล่าวคือ ครูที่มีความรัก ความเมตตา เอาใจใส่นักเรียนทุกคน คอยให้คำแนะนำ ชี้แนะแนวทาง พร้อมทั้งให้ความช่วยเหลือนักเรียนที่มีปัญหา รวมถึงการเป็นแบบอย่างที่ดีในการพัฒนาตนเองควบคู่ไปกับการสอน^{๑๑๕} ดังนั้น ครูอาจารย์ จึงต้องอาศัยเทคนิควิธีการสอนศิษย์ให้ทันต่อความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี เพื่อลดช่องว่างระหว่างครูกับศิษย์ การสอนให้เด็กคิดครุ่นคิดปัญหาในการจัดสื่อการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับวัย ฝึกให้เด็กรู้จักคิด เรียนรู้การพัฒนาสติปัญญาและคุณธรรมไปพร้อมกัน

๓) เพื่อน หรือ มิตรสหาย เปรียบเสมือนทิศเบื้องซ้าย^{๑๑๖} เป็นบุคคลที่มีอิทธิพลต่อเยาวชนเป็นอย่างยิ่ง การคบมิตรแท้ มิตรดี เรียกว่า กัลยาณมิตร บางครั้งมิตรชนิดในเรือน คือ มารดา บิดา หรือแม้แต่ครูอาจารย์ มีอิทธิพลชักนำที่ภูมิจีนน้อยกว่ามิตรชนิดเพื่อน^{๑๑๗} โดยเฉพาะอย่างยิ่งเยาวชนช่วงวัยรุ่น เป็นวัยที่ชอบเลียนแบบพฤติกรรมของเพื่อน การคบหามิตรแท้จะชวนชี้แนะ ชักจูง ในทางที่ดี การสร้างสภาพแวดล้อมที่ดี ให้กับเยาวชนจึงต้องอาศัยพ่อแม่ ครูอาจารย์ คอยชี้แนะแนวทางที่ถูกต้องให้กับเยาวชน

๔) สิ่งแวดล้อม ในที่นี้ สื่อมวลชน เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) มีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในยุคโลกาภิวัตน์ เนื่องจากเป็นยุคข้อมูลข่าวสาร ที่มีคอมพิวเตอร์และระบบสื่อสารโทรคมนาคมเป็นเครื่องมือเผยแพร่ที่มีประสิทธิภาพ เด็กและเยาวชนเรียนรู้และซึมซับวัฒนธรรมแบบตะวันตกผ่านภาพยนตร์ฮอลลีวูด โทรทัศน์ที่เสนอรายการสารคดี บันเทิง เพลงโฆษณา ข่าว CNN และNBC วิดีทัศน์ แผ่น CD ที่มีเนื้อหาเรื่องต่างๆทุกรูปแบบ อินเทอร์เน็ตและอีเมลที่ผ่านระบบคอมพิวเตอร์ สิ่งเหล่านี้ได้สอดแทรกความคิด อุดมการณ์ และค่านิยมตะวันตกลงไปมาก^{๑๑๘} นอกจากนี้แล้วการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ต่างๆผ่านช่องทางสื่อสังคม เช่นเฟซบุ๊ก ไลน์ ทวิตเตอร์ อินสตาแกรม เกมออนไลน์ เป็นต้นล้วนมีอิทธิพลต่อโลกทัศน์ ความคิด ค่านิยม และทัศนคติต่อเยาวชนรุ่นใหม่ในปัจจุบัน ดังนั้น การสอนให้เยาวชนรู้จักไตร่ตรอง รู้จักพิจารณาก่อนการบริโภค

^{๑๑๓} ทัศนศึกษา แคมป์และคณะ, *วิทยาการด้านการคิด*, (กรุงเทพมหานคร: บริษัท เดอะมาสเตอร์กรุ๊ป แมเนจเม้นท์จำกัด, ๒๕๕๔), หน้า ๑๔๑.

^{๑๑๔} ทิศเบื้องขวา อนุเคราะห์ศิษย์ด้วยหน้าที่ ๕ ประการ คือ ๑) แนะนำให้เป็นคนดี ๒) ให้เรียนดี ๓) บอกความรู้ในศิลปวิทยาทุกอย่างด้วยดี ๔) ยกย่องให้ปรากฏในมิตรสหาย ๕) ทำความป้องกันในทิศทั้งหลาย, ที.ปา. (ไทย) ๑๑/๒๖๘/๒๑๓.

^{๑๑๕} ยุภาติ ปณธราช, "การพัฒนาลักษณะความเป็นกัลยาณมิตรสำหรับนักศึกษาวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยราชภัฏ", *วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตร์สุขภาพบัณฑิต*, (บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ), ๒๕๕๑), หน้า ๒.

^{๑๑๖} มิตรสหาย เปรียบเสมือนทิศเบื้องซ้าย มีหน้าที่ ๑) การแบ่งปันสิ่งของ ๒) พุดจามีน้ำใจ ๓) ประพฤติตนให้เป็นประโยชน์ ๔) วางตนสม่ำเสมอ ๕) ไม่พุดจาหลอกลวงกัน, ที.ปา. (ไทย) ๑๑/๒๗๐/๒๑๔.

^{๑๑๗} พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตโต), *พุทธธรรมฉบับปรับขยาย*, หน้า ๕๘๒.

^{๑๑๘} มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, *ไทยกับสังคมโลก*, พิมพ์ครั้งที่ ๑๑, (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, ๒๕๕๓), หน้า ๒๓๕.

เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนมีสติรู้เท่าทันในการใช้เทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์กับตนเองและใช้อย่างสร้างสรรค์

๒.๓.๕.๒ ปัจจัยภายใน

การรู้จักคิดหรือคิดเป็น เป็นองค์ประกอบภายในที่สำคัญยิ่งของการดำเนินชีวิตที่ต้อง คิดเป็นช่วยให้ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น ดูเป็น ฟังเป็น กินเป็น ใช้เป็น บริโภคเป็น คบหาสมาคมเป็น และการคิดทำให้คนฉลาดในการใช้ชีวิต ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาวิธีคิดตามหลักพระพุทธศาสนามีรายละเอียดดังนี้

การคิดแบบโยนิโสมนสิการ

ปัจจัยที่ทำให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ตามแนวพระพุทธศาสนา หรือกระบวนการเรียนรู้วิถีพุทธ มี ๒ ปัจจัย ได้แก่ ปัจจัยภายนอก คือ ปรโตโฆสะ และปัจจัยภายใน คือ โยนิโสมนสิการ

คำว่า โยนิโสมนสิการ ประกอบด้วย โยนิโส กับ มนสิการ มาจาก โยนิ ซึ่งแปลว่า เหตุ ต้นเค้า แหล่งเกิด ปัญหา อุปาย วิธีทาง ส่วน มนสิการ แปลว่า การทำในใจ การคิดคำนึง นึกถึง ใส่ใจ พิจารณา เมื่อรวมเข้าเป็นโยนิโสมนสิการ แปลว่า การทำในใจโดยแยบคาย^{๑๑๙}

ในทางพระพุทธศาสนาใช้โยนิโสมนสิการเป็นการฝึกการใช้ความคิดให้รู้จักคิดอย่างถูกวิธี คิดอย่างมีระเบียบ คิดวิเคราะห์ ไม่มองสิ่งต่างๆ อย่างผิวเผิน^{๑๒๐} โยนิโสมนสิการเป็นการคิดที่มี ๔ ลักษณะ คือ^{๑๒๑}

๑) อุปายมนสิการ หมายถึง การคิดอย่างถูกวิธี ตรงกับความเป็นจริง ทำให้เข้าใจความเป็นจริงของสรรพสิ่ง

๒) ปณมสิการ หมายถึง การคิดต่อเนื่องเป็นขั้นตอน เป็นระบบตามเหตุผลและแนวทางที่ถูกต้อง

๓) การณมสิการ หมายถึง การคิดสืบค้นตามแนวความสัมพันธ์ของเหตุปัจจัย ทำให้เข้าใจความเป็นมาหรือแหล่งที่ทำให้เกิดผลเช่นนั้น

๔) อุปาทกมสิการ หมายถึง การคิดอย่างมีเป้าหมายในทางดีงาม ทำให้เกิดความเพียร มีสติมั่นคง จิตใจเข้มแข็ง

พระธรรมปิฎก (ป.อ.ปยุตโต) ได้สรุปหลักการของวิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการว่ามี ๒ แบบคือ โยนิโสมนสิการที่มุ่งสกัดหรือกำจัดอวิชชาโดยตรง เป็นแบบที่ต้องใช้ในการปฏิบัติธรรมจนถึงที่สุด และโยนิโสมนสิการเพื่อสกัดหรือบรรเทาต้นเหตุ เพื่อเป็นข้อปฏิบัติขั้นต้น มุ่งเตรียมพื้นฐานหรือพัฒนาตนเองในด้านคุณธรรมให้เป็นผู้พร้อมสำหรับการปฏิบัติขั้นสูงขึ้นไป ในที่นี้โยนิโสมนสิการหมายถึง การพิจารณาโดยแยบคาย แปลว่าความคิดแยบคาย คิดถูกทาง หรือคิดเป็น คือคิดตรงสภาวะ หรือคิดตรงตามเหตุตามผลมี ๑๐ วิธี พอสรุปได้ดังนี้

^{๑๑๙} ที.ม. (ไทย) ๑๐/๒๕๘๘/๒๒๐, ดุราลัยละเอียดใน พระธรรมปิฎก (ป.อ.ปยุตโต), **วิธีคิดตามหลักพุทธธรรม**, พิมพ์ครั้งที่ ๑๐, (กรุงเทพมหานคร: บริษัทธรรมสารพิมพ์, ๒๕๔๗), หน้า ๓๑-๓๒.

^{๑๒๐} พระธรรมปิฎก (ป.อ.ปยุตโต), **พุทธธรรม**, หน้า ๖๗๐.

^{๑๒๑} ที.ม.อ. (ไทย) ๒๕๘๘/๒๕๔

๑) วิธีคิดแบบสืบสาวเหตุปัจจัย คือ การพิจารณาปรากฏการณ์ที่เป็นผล ให้รู้จักสภาวะที่เป็นจริง หรือพิจารณาปัญหา หาหนทางแก้ไข ด้วยการค้นหาสาเหตุและปัจจัยต่างๆ ที่สัมพันธ์ส่งผลสืบทอดกันมา เรียกว่า วิธีคิดแบบอัมพัปัจจัยตา หรือ คิดตามหลักปฏิจจสมุปบาท จัดเป็นวิธีโยนิโสมนสิการพื้นฐาน มีแนวปฏิบัติ ๒ ทางคือ ๑) คิดแบบปัจจัยสัมพันธ์ ๒) คิดแบบสอบสวน หรือตั้งคำถาม

๒) วิธีคิดแบบแยกแยะส่วนประกอบ หรือกระจายเนื้อหา เป็นการคิดที่มุ่งให้มองเห็น และให้รู้จักสิ่งทั้งหลายตามสภาวะของมันเองอีกแบบหนึ่งในทางธรรม ท่านมักใช้พิจารณาเพื่อให้เห็นความไม่มีแก่นสาร หรือความไม่เป็นตัวเป็นตนที่แท้จริงของสิ่งทั้งหลาย ให้หายยึดติดถือมั่นในสมมติบัญญัติ

๓) วิธีคิดแบบสามัญลักษณ์ หรือวิธีคิดแบบรู้เท่าทันธรรมดา คือ มองอย่างรู้เท่าทันความเป็นไปของสิ่งทั้งหลาย ซึ่งจะต้องเป็นอย่างนั้น ๆ ตามธรรมดาของมันเอง ในฐานะที่มันเป็น สิ่งซึ่งเกิดจากเหตุปัจจัยดังกล่าว ประดู่งขึ้นจะต้องเป็นไปตามเหตุปัจจัย แบ่งเป็น ๒ ขั้นตอน คือ

(๑) ขั้นที่หนึ่ง คือ รู้เท่าทันและยอมรับความจริง เป็นขั้นวางใจวางท่าที่ต่อสิ่งทั้งหลายโดยสอดคล้องกับความจริงของธรรมชาติ เป็นท่าที่แห่งปัญญา

(๒) ขั้นที่สอง คือ แก้ไขและทำการไปตามเหตุปัจจัย เป็นขั้นปฏิบัติต่อสิ่งทั้งหลายโดยสอดคล้องกับความเป็นจริงของธรรมชาติ เป็นการปฏิบัติด้วยปัญญา ด้วยความรู้เท่าทันเป็นอิสระ

๔) วิธีคิดแบบอริยสัจหรือคิดแบบแก้ปัญหา เรียกตามโวหารทางธรรมไว้ว่า วิธีแห่งการดับทุกข์ จัดเป็นวิธีคิดแบบหลักอย่างหนึ่ง เพราะสามารถขยายให้ครอบคลุมวิธีคิดแบบอื่นๆ ได้ทั้งหมด วิธีคิดแบบอริยสัจ มีลักษณะทั่วไป ๒ ประการ คือ

(๑) เป็นวิธีคิดตามเหตุและผล หรือเป็นไปตามเหตุและผล สืบสาวจากผลไปหาเหตุ แล้วแก้ไขและทำการที่ต้นเหตุ จัดเป็น ๒ คู่ คือ คู่ที่ ๑ ทุกข์เป็นผล เป็นตัวปัญหา สมุทัยเป็นเหตุ เป็นที่มาของปัญหา

(๒) เป็นวิธีคิดที่ตรงจุดตรงเรื่อง ตรงไปตรงมา มุ่งตรงต่อสิ่งที่จะต้องทำต้องปฏิบัติต้องเกี่ยวข้องของชีวิต ใช้แก้ปัญหา ไม่ฟุ้งซ่านออกไปในเรื่องที่ฟุ้งเพื่อ คิดเพื่อสนองตัณหา มานะทิฐิ ซึ่งไม่อาจนำมาใช้ปฏิบัติ ไม่เกี่ยวกับการแก้ไขปัญหา

๕) วิธีคิดแบบอรรถธรรมสัมพันธ์ หรือคิดตามหลักการและความมุ่งหมาย คือ พิจารณาให้เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างธรรม กับ อรรถหรือหลักการ กับ ความมุ่งหมาย เป็นความคิดที่มีความสำคัญมาก ในเมื่อจะลงมือปฏิบัติธรรมหรือทำการตามหลักการอย่างใดอย่างหนึ่ง เพื่อให้ได้ผลตรงตามความมุ่งหมาย

๖) วิธีคิดแบบเห็นคุณโทษและทางออก หรือพิจารณาให้ครบทั้งอัสสาทะ(ส่วนดี ส่วนอร่อย ส่วนหวานชื่น) อาทีนวะ(ส่วนเสีย ข้อเสีย ช่องเสีย โทษข้อบกพร่อง) และนิสสรณะ (ทางออก ทางรอด ภาวะหลุดรอดปลอดภัยหรือสลัดออกได้ ภาวะที่ปลอดภัยหรือปราศจากปัญหา) เป็นการมองสิ่งทั้งหลายตามความเป็นจริงอีกแบบหนึ่ง ซึ่งเน้นการยอมรับความจริงตามที่สิ่งนั้น ๆ เป็นอยู่ทุกแง่ทุกด้าน ทั้งด้านดีด้านเสีย และเป็นวิธีคิดที่ต่อเนื่องกับการปฏิบัติมาก การคิดแบบนี้มี ๒ ประการ คือ

(๑) การที่จะเชื่อว่ามองเห็นตามเป็นจริงนั้น จะต้องมองเห็นทั้งด้านดี ด้านเสีย หรือทั้งคุณและโทษของสิ่งนั้นๆ ไม่มองแต่ด้านดีหรือคุณอย่างเดียว และไม่ใช้โทษหรือด้านเสียอย่างเดียว

(๒) เมื่อจะแก้ปัญหา ปฏิบัติ หรือดำเนินมรรควิธีออกไปจากภาวะที่ไม่พึงประสงค์ เพียงรู้คุณโทษ ข้อดีข้อเสีย

๗) วิธีคิดแบบรู้คุณค่าแท้ คุณค่าเทียม หรือการพิจารณาเกี่ยวกับปฏิเสธนา คือ การใช้สอยหรือบริโภค เป็นวิธีคิดแบบสกัดหรือบรรเทาต้นเหตุ เป็นขั้นฝึกหัดขัดเกลากิเลสหรือตัดทางไม่ให้กิเลสเข้ามาครอบงำจิตใจแล้วชักจูงพฤติกรรมต่อ ๆ ไป วิธีคิดแบบนี้ใช้มากในชีวิตประจำวัน เพราะเกี่ยวข้องกับการบริโภคใช้สอยปัจจัย ๔ จำแนกได้เป็น ๒ ประเภท คือ

(๑) วิธีคิดแบบคุณค่าแท้ หมายถึง คุณหรือประโยชน์ของสิ่งทั้งหลาย ในแง่ที่สนองความต้องการของชีวิตโดยตรง หรือที่มนุษย์นำมาใช้แก้ปัญหาของตน เพื่อความดีงาม ความดำรงอยู่ด้วยดีของชีวิต หรือเพื่อประโยชน์สุขทั้งของตนเองและผู้อื่น โดยคุณค่าแท้ต้องอาศัยปัญญาเป็นเครื่องตีค่า หรือวัดราคา จะเรียกว่าคุณค่าสนองปัญญาก็ได้

(๒) วิธีคิดแบบคุณค่าเทียมหรือคุณค่าพอกเสริม หมายถึง คุณค่า หรือประโยชน์ของสิ่งทั้งหลายที่มนุษย์พอกเพิ่มให้แก่สิ่งนั้น เพื่อปรนเปรอการเสพส่วยเวทนา หรือเพื่อเสริมราคา เสริมขยายความมั่นคงยิ่งใหญ่ของตัวตนที่ยึดถือไว้ คุณค่าเทียมนี้ อาศัยต้นเหตุเป็นเครื่องตีค่า หรือวัดราคา จะเรียกว่าคุณค่าสนองตัณหาก็ได้

๘) วิธีคิดแบบเร้าคุณธรรม คือ วิธีคิดแบบเร้ากุศล หรือ เร้าคุณธรรมหรือ วิธีคิดแบบกุศลภาวนา เป็นวิธีคิดในแนวสกัดกั้นหรือบรรเทาและขัดเกลาต้นเหตุ จึงจัดได้ว่าเป็นข้อปฏิบัติระดับต้น ๆ สำหรับส่งเสริมความเจริญงอกงามแห่งกุศลธรรม และสร้างเสริมสัมมาทิฐิที่เป็นโลกียะหลักการทั่วไปของวิธีคิดแบบนี้มีอยู่ว่าประสบการณ์คือ สิ่งที่ได้ประสบหรือได้รับรู้อย่างเดียวกัน บุคคลผู้ประสบหรือรับรู้ต่างกันอาจมองเห็นและคิดนึกปรุงแต่งไปคนละอย่าง สุดแต่โครงสร้างของจิตหรือแนวทางความเคยชินต่าง ๆ ที่เป็นเครื่องปรุงจิต คือ สังขารที่ผู้นั้นได้สั่งสมไว้ หรือสุดแต่การทำใจในขณะนั้น

๙) วิธีคิดแบบอยู่ในขณะปัจจุบัน หรือวิธีคิดแบบมีปัจจุบันธรรมเป็นอารมณ์ วิธีคิดแบบนี้มีเนื้อหารวมอยู่ในสติปัฏฐาน ๔ กล่าวไว้ในองค์มรรคข้อที่ ๗ คือ สัมมาสติ ด้วย แต่ที่แยกบรรยายเพ่งถึงการตั้งสติระลึกรู้เต็มตื่นอยู่กับสิ่งที่กำลังเกิดขึ้น กำลังเป็นไปอยู่ กำลังรับรู้ หรือกำลังทำในปัจจุบัน ทันทุกขณะ ส่วนในที่นี้ การบรรยายเพ่งถึงการใช้ความคิดและเนื้อหาของความคิดที่สติระลึกรู้กำหนดอยู่นั้น วิธีคิดแบบอยู่ในขณะปัจจุบัน ไม่ได้หมายความว่าคิดถึงสิ่งที่อยู่เฉพาะหน้า กำลังเป็นไปในปัจจุบันเท่านั้น ไม่ให้คิดพิจารณาเกี่ยวกับอดีตหรืออนาคต ตลอดจนไม่ให้เกิดเตรียมการหรือวางแผนงานเพื่ออนาคตภายหลัง แต่เป็นการพิจารณาเกี่ยวกับเรื่องอดีต ปัจจุบัน และอนาคต

๑๐) วิธีคิดแบบวิวิจจวาท ลักษณะสำคัญของความคิดและการพูดแบบนี้ คือ การมองและแสดงความจริง โดยแยกแยะออกให้เห็นแต่ละแง่ละด้านครบทุกแง่ทุกด้าน ไม่ใช่จับเอาแง่หนึ่งแง่เดียว หรือบางแง่ขึ้นมาวินิจฉัยครอบคลุกลงไปอย่างนั้นทั้งหมด หรือประเมินคุณค่าความดีความชั่ว เป็นต้น คำว่า วิวิจจวาท เป็นชื่อเรียกอย่างหนึ่งของพระพุทธศาสนา หรือเป็นคำหนึ่งที่แสดง

ระบบความคิดของพระพุทธศาสนา เพราะพระพุทธเจ้าทรงเรียกพระองค์เองว่าเป็น วิกัษชาวาท หรือ วิกัษชาวาทิ

จากวิธีคิด ๑๐ ประการข้างต้น เป็นวิธีคิดที่เป็นปัจจัยภายใน ที่อาศัยปัจจัยภายนอกคือ ปรโตโฆสะ หากแต่ทำให้ก้าวผ่านไปสู่องค์ประกอบภายใน คือ โยนิโสมนสิการ ซึ่งวิธีคิดตามหลักโยนิโสมนสิการ เป็นความคิดที่สามารถสกัดกั้นกิเลส ที่เข้ามาครอบงำในชีวิตประจำวัน เป็นวิธีคิดที่หลากหลายในการแก้ปัญหาหลายแง่มุม เพื่อพัฒนาบุคคลให้เกิดปัญญา การดำเนินชีวิตที่ถูกต้องและดีงามในสังคมได้อย่างแท้จริง ในทางพระพุทธศาสนา คือ มัชฌิมา หรือความพอดี โดยการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยมุ่งเน้นวิธีคิด ๔ วิธีคือ (๑) วิธีคิดแบบคุณค่าแท้คุณค่าเทียม (๒) วิธีคิดแบบคุณโทษและทางออก (๓) วิธีคิดแบบอุบายเร้าคุณธรรม และ (๔) วิธีคิดแบบอริยสัจ ๔ นำมาออกแบบบูรณาการในการสร้างชุดกิจกรรมสำหรับอบรมสามเณรตามกระบวนการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เหมาะสมและสร้างสรรค์

๒.๓.๖ การวัดผลการเปลี่ยนแปลงค่านิยมและพฤติกรรม

การเปลี่ยนแปลงค่านิยมและพฤติกรรมเกิดจากการเรียนรู้ การวัดผลการเปลี่ยนแปลงค่านิยมและพฤติกรรมจึงอาศัยการเปลี่ยนแปลงจากกระบวนการเรียนรู้เป็นหลัก โดยองค์ความรู้ในแนวความคิดสมัยใหม่ เป็นการเน้นความสมดุล ระหว่างการเรียนรู้ภายในตนกับการเรียนรู้จากภายนอก ซึ่งเป็นแนวคิดที่เน้นการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง (Transformative Learning) โดยการหลอมรวมหรือบูรณาการความรู้ที่เป็นทั้งศาสตร์ศิลป์ และกระบวนการเรียนรู้ภายในตนเข้าด้วยกัน เรียกว่า การศึกษาแบบองค์รวม

Naoko Saito^{๑๒๒} กล่าวถึง การพัฒนาแนวคิดทางการศึกษาของ จอห์น ดิวอี้ (John Dewey) ว่า เป็นการศึกษาเพื่อพัฒนาบุคลิกภาพและลักษณะนิสัยของมนุษย์อย่างเป็นองค์รวมตามธรรมชาติ เพื่อให้เกิดการพัฒนาทั้งจากภายนอกและภายใน

Ron Miller^{๑๒๓} ได้กล่าวไว้ว่า การศึกษาเชิงองค์รวมเป็นการศึกษาที่ตั้งอยู่บนฐานของการพัฒนาบุคลากรสามารถค้นพบความหมายและเป้าหมายในชีวิตผ่านการเห็นความสัมพันธ์ของตนเองต่อสิ่งแวดล้อม ชุมชน โลกธรรมชาติ จิตวิญญาณ และระบบจักรวาลทั้งหมด

Miller ได้อธิบายเปรียบเทียบระบบการศึกษาแบบองค์รวมและการศึกษากระบวนการทัศน์เก่า โดยให้ความเห็นว่าการศึกษาในกระบวนการทัศน์เก่าส่งเสริมให้มนุษย์ตัดความสัมพันธ์ของตนเองต่อสิ่งรอบตัว โดยกระตุ้นให้เกิดการอยู่รอดผ่านการแข่งขันในตลาดแรงงานของโลกแห่งทุนนิยม ซึ่งการศึกษาเหล่านี้ทำให้มนุษย์เกิดความแตกแยกและเน้นการเอาประโยชน์ส่วนตนเท่านั้น ในขณะที่การศึกษาแบบองค์รวมนั้นเน้นเรื่องความสัมพันธ์ของบุคคลต่อโลก ความหมายของบริบท ทั้งด้านกายภาพ ความสัมพันธ์ ฯลฯ ต่อบุคคลหนึ่งๆ ผ่านทางวัฒนธรรมอันหลากหลายในสถานที่แต่ละแห่ง

^{๑๒๒} Saito, Naoko, *Perfecting Democracy through Holistic Education Dewey's Naturalistic Philosophy of Growth Reconsidered.*, (Teacher College, Columbia University, ๒๐๐๐).

^{๑๒๓} Miller, R, *Making Connections to the World : some Thoughts on Holistic Curriculum*, (Brandon, VT: Foundation for Educational Renewal, ๒๐๐๐).

พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตฺโต)^{๑๒๔} ได้กล่าวถึงแนวทางการศึกษาแบบ Progressive Education ซึ่งมีรากฐานมาจากการเคลื่อนไหวของ Dewey ได้เรียกแนวทางการจัดการเรียนการสอนดังกล่าวว่าเป็นการพัฒนาเด็กในทุกๆ ด้าน (Development of the Wholechild) อันได้แก่ กาย (Physical) จิตใจ (Mental) อารมณ์ (Emotional) และสังคม (Social)

ประไพ ประดิษฐ์สุขถาวร ครูโรงเรียนทอสี^{๑๒๕} อธิบายสมรรถนะของผู้เรียนไว้ว่า การพัฒนาสมรรถนะของเด็กซึ่งเป็นองค์รวมอยู่ในตัว และการทำงานของชีวิต คือ การดำเนินชีวิต ก็เป็นองค์รวม การพัฒนาสมรรถนะโดยใช้ ภาวนา ๔ จะเกิดประโยชน์ต่อเด็ก ดังนี้

๑) การพัฒนาด้านการสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมทางวัตถุ เรียกว่า กายภาวนา หมายถึง การสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมทางวัตถุ เครื่องใช้ไม้สอย เทคโนโลยี อาหารการกิน สิ่งบริโภค สิ่งที่พบเห็น ได้ยิน ได้ฟัง คือ ประสบการณ์ต่างๆ ให้เกิดผลดี เช่น กินอาหาร พัฒนาร่างกายให้แข็งแรงเจริญเติบโต มีสุขภาพดี ใช้เสื้อผ้าเครื่องนุ่งห่ม ฟังวิทยุ ดูทีวี จะทำให้เด็กสามารถ เลือกและใช้เทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตัวเองได้อย่างถูกต้อง

๒) การพัฒนาด้านการสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมทางสังคมกับเพื่อนมนุษย์ เรียกว่า คีลภาวนา หมายถึง การอยู่ร่วมกัน ตั้งแต่ในครอบครัว ให้เป็นความสัมพันธ์ที่ดี ช่วยเหลือเกื้อกูล ไม่เบียดเบียน ไม่ก่อความเดือดร้อน ไม่ทำร้าย ไม่ละเมิด แต่มีความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต ทำให้เด็กสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ดี มีความสัมพันธ์ที่ดีงาม เกื้อกูล และ สื่อสารกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ อันเป็นการสร้างประโยชน์ในการพัฒนาตนเองและสังคม

๓) การพัฒนาด้านจิตใจ เรียกว่า จิตภาวนา หมายถึง สภาวะจิตใจ ทั้งความรู้สึก/อารมณ์ ความสุข ความทุกข์ ความเข้มแข็ง เรื่องของคุณธรรม ความดี เรื่องของสมรรถภาพจิตใจ ความเข้มแข็ง หมั่นเพียร อดทน ความมีสติ สมาธิ ฯลฯ และด้านความสุข ความสดชื่น เบิกบาน ทุกอย่างที่อยู่ในจิตใจ นำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ที่ทำให้เด็กเกิด ความสามารถในการคิด เพื่อตัดสินใจในเรื่องเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม

๔) การพัฒนาด้านความรู้ ความเข้าใจ เรียกว่า ปัญญาภาวนา หมายถึง ความรู้ความเข้าใจที่เน้นการรู้ตรงตามเป็นจริง หรือรู้ตามที่มันเป็น การรู้จักคิด ความมีเหตุผล การรู้จักแสวงหาความรู้ และการแสดงความคิดเห็น ที่จะนำเด็กไปสู่ ความสามารถในการแก้ปัญหา และอุปสรรคต่างๆ ที่เผชิญได้ โดยตั้งอยู่บนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรม และข้อมูลสารสนเทศ ทำให้เกิดการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคม และสิ่งแวดล้อม

พระพุทธศาสนาเชิดชูบุคคลที่ฝึกตนดีแล้วเป็นบุคคลที่ประเสริฐสุด^{๑๒๖} ผู้ที่ฝึกตนดีแล้ว หรือผู้ประเสริฐในพระพุทธศาสนา (ภาวัตถัต) เป็นผู้ที่มีความสำรวมในกาย วาจา และใจ มีความประพฤติที่เป็นไปด้วยชอบประกอบไปด้วยธรรมมีพฤติกรรมตามลักษณะของจริยธรรมในอุดมคติ อัน

^{๑๒๔}พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตฺโต), **พัฒนาการแบบองค์รวมของเด็กไทย** (กรุงเทพมหานคร: ธรรมสภาและสถาบันบันลือธรรม, ๒๕๔๖), หน้า ๒-๓.

^{๑๒๕}ประไพ ประดิษฐ์สุขถาวร, **สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน.**, (ออนไลน์), แหล่งที่มา: www.taamkru.com/th/สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน (สืบค้น ๒ สิงหาคม ๒๕๖๐).

^{๑๒๖}ขุ.อิติ. (ไทย) ๒๕/๘๔/๔๕๐

หมายถึง ผู้ที่อบรมกายดีแล้ว อบรมศีลดีแล้ว อบรมจิตดีแล้ว อบรมปัญญาดีแล้ว ดังนั้นความที่ปรากฏพระสุตตันตปิฎก ขุททกนิกาย จุฬนิกาย ความว่า “พระผู้มีพระภาคทรงอบรมพระวรกายแล้ว อบรมศีล อบรมจิต อบรมปัญญา อบรมสติปัญญา อบรมสัมมัตตปัญญา อบรมอิทธิบาท อบรมอินทรีย์ อบรมพละ อบรมโพชฌงค์ อบรมมรรค ทรงละกิเลสได้แล้ว”^{๑๒๗}

ดังนั้นพฤติกรรมที่พัฒนาแล้วตามแนวคิดของพระพุทธศาสนา จึงหมายถึง ความประพฤติกุศลของบุคคลที่ได้รับการอบรมดีแล้ว กล่าวคือ มีพฤติกรรมภายนอกที่แสดงออกทางกาย วาจา ด้วยความสำรวมระวัง เป็นอยู่อย่างมีสติ (มีกายอบรมดีแล้ว) งดเว้นจากการทำบาปทั้งปวง ประพฤติตนเป็นประโยชน์ต่อสังคม (มีศีลอบรมดีแล้ว) และมีพฤติกรรมภายในคือจิตที่มีสมาธิ ผ่องใส (มีจิตอบรมดีแล้ว) ประกอบด้วยปัญญาสำหรับการคิดใคร่ครวญไตร่ตรองตามหลักความจริง และโน้มไปทางกุศล (มีปัญญาอบรมดีแล้ว)

คำว่า การพัฒนา ตามความหมายในทางพระพุทธศาสนา แปลว่า เจริญ ตรงกับคำบาลีว่า ภาวนา ซึ่งคำว่า ภาวนา ๔ หมายถึง การเจริญ การทำให้เป็นให้มีขึ้น การฝึกอบรม การพัฒนา ซึ่งหลักภาวนา ๔ มีความหมายและลักษณะดังนี้ คือ^{๑๒๘}

๑) กายภาวนา (Physical Development) หมายถึง การเจริญกาย หรือพัฒนากาย คือ พัฒนาความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมทางวัตถุหรือทางกายภาพ (รวมทั้งเทคโนโลยี) โดยเฉพาะรับรู้สิ่งทั้งหลายทางอินทรีย์ ๕ คือ ตา หู จมูก ลิ้น กาย ด้วยดี โดยปฏิบัติต่อสิ่งเหล่านั้นในทางที่เป็นคุณ มิให้เกิดโทษ ให้กุศลธรรมงอกงาม ให้กุศลธรรมเสื่อมสูญ

๒) ศีลภาวนา (Moral Development) หมายถึง การเจริญศีล หรือพัฒนาศีล คือ พัฒนาความประพฤติกุศล พัฒนาความสัมพันธ์ทางสังคม โดยตั้งอยู่ในระเบียบวินัย ไม่เบียดเบียนหรือก่อความเดือดร้อนเสียหาย อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ด้วยดีและเกื้อกูลกัน

๓) จิตตภาวนา (Emotional Development) หมายถึง การเจริญจิต หรือพัฒนาจิต คือ ฝึกอบรมพัฒนาจิตใจ ให้เข้มแข็งมั่นคง เจริญงอกงามด้วยคุณธรรม เช่น มีเมตตากรุณา มีฉันทะ ขยันหมั่นเพียร อุตุน มีสมาธิ และสดชื่น เบิกบาน เป็นสุข ผ่องใส เป็นต้น

๔) ปัญญาภาวนา (Wisdom Development) หมายถึง การเจริญปัญญา คือ ฝึกอบรมพัฒนาปัญญา ให้เจริญงอกงาม จนเกิดความรู้แจ้งชัดความเป็นจริง โดยรู้เข้าใจสิ่งทั้งหลายที่มันเป็น รู้เท่าทัน เห็นแจ้งทางโลกและชีวิตตามสภาวะ สามารถทำจิตใจให้เป็นอิสระ ทำตนให้บริสุทธิ์จากกิเลสและปลดปล่อยจากทุกข์ มีชีวิตเป็นอยู่ แก้ไขปัญหาด้วยการใช้ปัญญาที่รู้ถึงเหตุปัจจัย

จากความหมายและลักษณะของภาวนา ๔ ข้างต้น แสดงให้เห็นถึงวิธีการปฏิบัติตามหลักภาวนา ๔ เมื่อปฏิบัติได้แล้ว ผู้ปฏิบัติจะมีคุณสมบัติของผู้ได้รับการพัฒนา เรียกว่า ภาวิต ๔ ดังนี้^{๑๒๙}

^{๑๒๗} พุ.จ. (ไทย). ๓๐/๑๘/๑๑๕

^{๑๒๘} ที.ปา. (ไทย) ๑๑/๓๐๕/๒๗๒, เรื่องเดียวกัน, หน้า ๗๐-๗๑; พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตโต), **พุทธธรรมฉบับปรับปรุง**, หน้า ๓๔๘-๓๔๙.

^{๑๒๙} ดูรายละเอียดใน อง.ปญจก.๒๒/๗๙/๑๔๔, พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตโต), **พุทธธรรมฉบับปรับปรุง**, หน้า ๓๔๙.

๑) ภาวิตกาย คือ ผู้เจริญกาย หรือมีกายพัฒนาแล้ว คือ ได้รับอบรมพัฒนาความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมทางวัตถุหรือทางกายภาพ โดยรู้จักอยู่ดีมีสุขอย่างเกื้อกูลกันกับสิ่งสรรพและธรรมชาติ โดยเฉพาะให้การรับรู้ทางอินทรีย์ ๕ เช่น ตู ฟัง เป็นไปด้วยสติและปัญญา และให้การใช้สอยเสพบริโภคต่างๆเป็นไปอย่างพอดีที่จะได้คุณค่าแท้ที่เป็นประโยชน์จริง

๒) ภาวิตศีล คือ ผู้เจริญศีล หรือมีศีลที่พัฒนาแล้ว คือ ได้พัฒนาความประพฤติ มีพฤติกรรมดีงามในความสัมพันธ์ทางสังคม โดยตั้งอยู่ในระเบียบวินัย อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ด้วยดี ไม่ใช่ว่าจลาจลและอาชัพในทางที่เบียดเบียนหรือก่อความเดือดร้อนแก่ใคร ช่วยเหลือเกื้อกูลกันสร้างสรรค์สังคม

๓) ภาวิตจิต คือ ผู้ได้เจริญจิต หรือมีจิตในที่พัฒนาแล้ว คือ ได้ฝึกอบรมพัฒนาจิตใจ ให้สดใส เบิกบาน ร่าเริง ผ่องใส โปร่งโล่ง เป็นสุข เจริญองงามด้วยคุณธรรมทั้งหลาย เช่น มีน้ำใจ เมตตากรุณา ศรัทธา กตัญญูกตเวทิตา เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ขยันหมั่นเพียร เข้มแข็ง อดทน สงบ มั่นคง มีสติ มีสมาธิ

๔) ภาวิตปัญญา คือ ผู้ได้เจริญปัญญา หรือมีปัญญาที่พัฒนาแล้ว คือ ได้รับฝึกอบรมพัฒนาปัญญา ให้รู้เข้าใจสิ่งทั้งหลายตามเป็นจริง รู้เท่าทันเห็นแจ้งโลกและชีวิตตามสภาวะ ใช้ปัญญาแก้ไขปัญหาและดับทุกข์ได้ปลดปล่อยตนให้บริสุทธิ์ปลอดพ้นจากกิเลส มีชีวิตเป็นอยู่ด้วยปัญญา

เมื่อนำหลักภาวนา ๔ หรือ ภาวิตต์ ๔ มาประยุกต์ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ผ่านกระบวนการพัฒนาพฤติกรรมเชิงพุทธด้วยหลักไตรสิกขาที่มีสัมมาทิฐิอันมีปรัโตโฆสะและโยนิโสมนสิการเป็นปัจจัยพื้นฐานนั้นสามารถกำหนดแนวทางในการระบุพฤติกรรมการใช้เครือข่ายออนไลน์ที่พึงประสงค์ได้ ๔ ด้าน ดังนี้

๑) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านกายภาพ หมายถึง การกระทำของผู้เข้าร่วมกิจกรรมผ่านกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผลในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในชีวิตประจำวันอย่างเหมาะสม มีการรู้จักพิจารณาถึงคุณประโยชน์เพื่อพัฒนาตนเองก่อนการใช้ในแต่ละครั้ง รู้จักใช้สื่อเพื่อพัฒนาตนเองมากกว่าการใช้เพื่อความบันเทิง มีความควบคุมตนเองการใช้เครือข่ายออนไลน์ให้มีความรู้คำนึงถึงประโยชน์หรือโทษต่อตนเองอย่างสร้างสรรค์ โดยเฉพาะให้การรับรู้ทางอินทรีย์ ๕ คือ ตู ฟัง เป็นไปอย่างพอดีที่จะได้คุณค่าที่เป็นประโยชน์จริง

๒) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านสังคม หมายถึง การกระทำของผู้เข้าร่วมกิจกรรมผ่านกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผลในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในชีวิตประจำวันอย่างเหมาะสม มีความระมัดระวังการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ มีการใช้คำพูดสื่อสารที่สุภาพ การส่งข้อความให้กำลังใจผู้อื่น การใช้สื่อเพื่อส่งข่าวสารที่เป็นประโยชน์ต่อผู้อื่น มีระเบียบวินัยในการใช้ มีการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์เพื่อการเรียนรู้ร่วมกันในสังคม เลือกใช้ที่ปลอดภัยและสามารถป้องกันตนเองจากอันตรายจากการใช้สื่อ การใช้สื่ออย่างถูกกาลเทศะ เลือกใช้สื่อเพื่อสร้างสัมพันธภาพที่ดีในสังคม

๓) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านจิตใจ คือ การกระทำของผู้เข้าร่วมกิจกรรมผ่านกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผลในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในชีวิตประจำวันอย่างเหมาะสม การควบคุมตนเองในการใช้สื่อที่ปลอดภัย มีความเบิกบานใจที่ได้แบ่งปันข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์ให้เพื่อน มีความเข้มแข็งทางจิตใจในการใช้สื่อที่ไม่เหมาะสม มีสติในการพิจารณาการใช้อย่างถูกต้อง มี

ความมั่นคงทางจิตใจในการเลือกใช้สื่อที่ปลอดภัยอย่างสม่ำเสมอ การยกย่องและชื่นชมคุณค่าแห่งการกระทำความดีของผู้อื่นในการใช้สื่อที่สร้างสรรค์และเป็นประโยชน์

๔) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านปัญญา หมายถึง การกระทำของผู้เข้าร่วมกิจกรรมผ่านกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผลในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในชีวิตประจำวันอย่างเหมาะสม มีความสามารถในการใช้เพื่อการพัฒนาตนเอง การใช้สื่อเพื่อแสวงหาความรู้และเทคโนโลยีใหม่ๆ มากกว่าความบันเทิง รู้จักพิจารณารู้เท่าทันและเห็นโทษในการเสพความสุขเกินความพอดี รู้จักคิดอย่างมีเหตุผลในการใช้สื่ออย่างเหมาะสม ไม่หลงติดกับกระแสหรือตามสภาวะสังคม มีสติรู้เท่าทันเห็นโทษของสิ่งที่ไม่เป็นประโยชน์ต่อชีวิต มีจิตใจที่เป็นอิสระ เห็นคุณค่าของการใช้สื่อเพื่อคุณค่าแท้ของชีวิต รู้จักลดความต้องการการใช้สื่อเพื่อความบันเทิง และเพิ่มการใช้สื่อเพื่อศึกษาหาความรู้ให้ตนเอง

๒.๔ แนวคิดเกี่ยวกับสามเณร

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษากลุ่มตัวอย่างเป็นสามเณร ซึ่งถือว่าเป็นช่วงวัยที่อยู่ในขั้นพัฒนาของวัยรุ่นตามแนวคิดทฤษฎีทางตะวันตกทางด้านจิตวิทยา ได้ให้ความหมายคำว่า “วัยรุ่น” ตรงกับคำภาษาอังกฤษว่า “Adolescence” มีรากศัพท์มาจากภาษาละตินว่า “Adolescere” ซึ่งมีความหมายว่า “การเจริญเข้าสู่ภาวะ”^{๑๓๐} โดยมีนิยามคำว่า วัยรุ่น ดังนี้

ดูเสก (Dusek:๑๙๘๗)^{๑๓๑} กล่าวว่า วัยรุ่น (Adolescence) หมายถึง การเจริญเข้าสู่ภาวะ เป็นวัยที่เชื่อมต่อระหว่างความเป็นเด็กและผู้ใหญ่ มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา เป็นระยะที่ต้องมีการปรับตัว และปรับพฤติกรรมแบบเด็กไปสู่การมีพฤติกรรมแบบผู้ใหญ่ตามที่สังคมยอมรับภายในกรอบของวัฒนธรรมของแต่ละสังคม วัยรุ่นจะเจริญเติบโตไปสู่การบรรลุภาวะ

กูต (Good, ๑๙๗๒)^{๑๓๒} ให้ความหมายของวัยรุ่น คือเป็นช่วงวัยของการพัฒนาเข้าสู่วัยรุ่นหนุ่มสาวและการมีภาวะ ซึ่งเป็นช่วงเวลาแห่งความยากลำบาก เริ่มตั้งแต่อายุ ๑๒-๑๓ ปี จนถึงอายุ ๒๐ ปี วัยหนุ่มสาวนี้จะดำเนินไปอีกหลายปีหลังจากมีภาวะทางเพศแล้ว และวัยรุ่นต้องมีความรับผิดชอบสู่ภาวะเป็นผู้ใหญ่

เฮอร์ล็อก (Hurlock, ๑๙๗๓)^{๑๓๓} ให้ความหมายว่า วัยรุ่น หมายถึงการเจริญเติบโตไปสู่การมีภาวะ เป็นช่วงระยะเวลาของการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายและจิตใจจากเด็กสู่ภาวะความเป็นผู้ใหญ่

^{๑๓๐} Dusek,B.J, **Adolescent development and behavior**, (Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, ๑๙๘๗), p.๔.

^{๑๓๑} Op.cit.

^{๑๓๒} Good.T.,&Brophy,J,. “Behavioral expression of teacher attitude” **Journal of Education Psychology**, ๖๓,๖๑๗-๖๒๔,๑๙๗๒ : ๑๖.

^{๑๓๓} Hurlock,E.B., **Adolescent Development**, ๓ rd ed, (New york:McGraw-Hill),Institute of Alcohol Studied.n.d. Adolescent Alcohol:Problem,๑๙๗๓, P.๒.

วัยรุ่นในช่วงทศวรรษที่ผ่าน คือ วัยรุ่นประมาณอายุ ๑๒-๑๘ ปี แต่ในปัจจุบันเป็นที่ยอมรับกันว่า ช่วงความเป็นวัยรุ่นได้ขยายออกไป ประมาณ ๑๒-๒๕ ปี เนื่องจากวัยรุ่นอยู่ในสถาบันศึกษานานขึ้น^{๑๓๔} โดยทั่วไปนักจิตวิทยาแบ่งช่วงวัยรุ่นเป็น ๓ ระยะ ดังนี้

๑ วัยรุ่นตอนต้น (Early Adolescence) อายุ ๑๓-๑๕ ปี เป็นระยะเริ่มแรกในการเข้าสู่วัยรุ่น เป็นวัยที่มีการเจริญเติบโตของร่างกายอย่างเต็มที่และรวดเร็วมาก สมบูรณ์ทั้งเด็กหญิงและเด็กชาย ทำให้วัยรุ่นต้องปรับตัวต่อปัญหาทางร่างกาย อารมณ์ และสังคม อย่างมาก

๒ วัยรุ่นตอนกลาง (Middle Adolescence) อายุ ๑๕-๑๘ ปี เป็นช่วงที่ผ่านการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงต่างๆ ได้ มีพฤติกรรมก้ำกึ่งระหว่างความเป็นเด็กและผู้ใหญ่ มีการเปลี่ยนแปลงทั้งด้านร่างกาย จิตใจและความนึกคิด มีลักษณะค่อยเป็นค่อยไป

๓ วัยรุ่นตอนปลาย (Late Adolescence) อายุ ๑๘-๒๑ ปี วัยรุ่นในระยะนี้มีการเปลี่ยนแปลงเข้าสู่ภาวะอย่างสมบูรณ์แบบ ซึ่งมักมีการพัฒนาการด้านจิตใจมากกว่าทางร่างกาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งทางด้านเกี่ยวกับความนึกคิดและปรัชญาชีวิต^{๑๓๕}

วัยรุ่นในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา คือ วัยรุ่นประมาณอายุ ๑๒-๑๘ ปี แต่ในปัจจุบันเป็นที่ยอมรับกันว่า ช่วงความเป็นวัยรุ่นได้ขยายออกไป ประมาณ ๑๒-๒๕ ปี เนื่องจากวัยรุ่นอยู่ในสถาบันศึกษานานขึ้น^{๑๓๖} สำหรับในช่วงวัยรุ่นแท้จริง คือ อายุ ๑๕-๑๘ เป็นช่วงที่เด็กเติบโตเป็นผู้ใหญ่ทางร่างกายเต็มที่ เป็นช่วงเปลี่ยนวัยที่ปรับเปลี่ยนชีวิตทางสังคม อารมณ์ จิตใจ ค่านิยม อุดมคติ เป็นต้น ความเปลี่ยนแปลงและความเป็นไปต่างๆ ในช่วงวัยนี้ ล้วนเป็นรากฐานของความสนใจ ความมุ่งมั่นหมายในชีวิต หรือตัดสินใจประพฤติปฏิบัติอย่างใดอย่างหนึ่ง การรวมเป็นกลุ่มของเด็กไปโดยธรรมชาติ กลุ่มมีอิทธิพลสำคัญต่อชีวิตจิตใจและอนาคตของเด็กมากที่สุด เด็กจะสนใจรู้สึกเป็นสุข ปลอดภัย และสบายใจในการเล่น เทียว เรียน กิน นอน ทำงาน กับเพื่อนร่วมวัย การคบเพื่อนร่วมวัยเป็นพฤติกรรมสังคมที่สำคัญยิ่งต่อจิตใจของเด็กวัยรุ่น เด็กที่เข้ากลุ่มมีความจงรักภักดีต่อกลุ่ม ยอมรับเอาค่านิยม ความเชื่อ ความสนใจของกลุ่มด้วยความเต็มใจ^{๑๓๗}

โดยทางพระพุทธศาสนา ไม่ได้มีกำหนดความหมายของวัยรุ่นไว้ชัดเจน แต่พอจะกล่าวได้ว่า หมายถึง บุคคลที่อายุต่ำกว่า ๒๐ ปี ด้วยถือว่าเป็นบุคคลไม่มีความเป็นผู้ใหญ่พอ พระพุทธองค์จึงทรงห้ามบวชบุคคลเหล่านี้ไว้ว่า "ภิกษุรู้อยู่ อุปสมบทให้บุคคลผู้มีอายุหย่อนกว่า ๒๐ ปี บุคคลนั้นไม่เป็นอันอุปสมบท และภิกษุเหล่านั้นควรถูกตำหนิ ภิกษุนั้นต้องอาบัติปาจิตตีย์"^{๑๓๘} พระองค์ทรงให้เหตุผลว่าผู้ที่อายุต่ำกว่า ๒๐ ปี ยังไม่มีความอดทน ไม่อดกลั้นต่อสภาพแวดล้อมรอบตัว ไม่อดกลั้นต่อ

^{๑๓๔} ศรีเรือน แก้วกังวาล, จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัยเล่ม ๒, พิมพ์ครั้งที่ ๘, (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, ๒๕๔๕, หน้า ๓๒๙.

^{๑๓๕} Cole, L & Hall, Psychology of adolescence, (New York: Holt, Rinehart and Winston., ๑๙๗๐), p ๓, เพ็ญพิไล ฤทธาณานนท์, พัฒนาการมนุษย์, (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๐), หน้า ๑๘๑-๑๘๔, ศรีเรือน แก้วกังวาล, จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัยเล่ม ๒, หน้า ๓๓๐.

^{๑๓๖} เรื่องเดียวกัน, หน้า ๓๒๙.

^{๑๓๗} เรื่องเดียวกัน, หน้า ๓๒๙-๓๓๐.

^{๑๓๘} วิ.ม. (ไทย) ๒/๔๐๓/๕๑๕.

ความเย็น ความร้อน ความหิวความกระหาย สัมผัสจากเหลือบ ยุง ลม แดด สัตว์เลื้อยคลาน กล่าวร้าย คำที่ฟังแล้วไม่ตี ไม่ได้ทำคนที่ยังไม่เลื่อมใสให้เลื่อมใส หรือทำคนที่เลื่อมใสอยู่แล้วให้เลื่อมใสยิ่งขึ้นได้...^{๑๓๙}

๒.๔.๑ ความหมายของสามเณร

คำว่า สามเณร เป็นคำไทยที่มาจากภาษาบาลี ตามหลักบาลีไวยากรณ์ ลง เณร ปัจจัยในโคตตัตถิต มีรูปวิเคราะหฺว่า สมณฺสสอปจํ สามเณโร แปลว่า เหล่ากอแห่งสมณะชื่อว่าสามเณร^{๑๔๐}

พระพรหมคุณาภรณ์^{๑๔๑} ได้ให้ความหมายของสามเณรว่า คือเหล่ากอของสมณะเป็นบรรพชิตในพระพุทธศาสนาผู้ยังมิได้อุปสมบท เพียงแต่รับบรรพชาด้วยไตรสรณคมน์ ถือนสิกขาบท ๑๐ และกิจวัตรบางอย่างตามปกติ มีอายุไม่ครบ ๒๐ ปีบริบูรณ์

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน^{๑๔๒} ได้ให้ความหมายว่า สามเณร ผู้ดำรงเพศอย่างภิกษุ แต่สมาทานศีล ๑๐ เรียกสั้นๆว่า เณร ที่มีอายุไม่ถึง ๒๐ ปี

สมเด็จพระญาณสังวร^{๑๔๓} ได้ให้ความหมายว่า สามเณร แปลว่า เหล่ากอของสมณะ หมายถึงนักบวชชายในพระพุทธศาสนาที่มีอายุน้อย ยังไม่ได้รับการอุปสมบทเป็นพระภิกษุ แต่ถ้าเป็นทางโลกก็คือเยาวชนซึ่งมีอายุน้อยอยู่เปรียบเสมือนฤดูใบไม้ผลิของมนุษยชาติ ชีวิตของมนุษย์เรานั้นระยะความเป็นเยาวชนเป็นชีวิตที่ล้ำค่ายิ่ง แต่ทว่าความเป็นเยาวชนก็ร่วงโรยง่ายที่สุดหากไม่ได้รับการอบรมบ่มเพาะอย่างดี เยาวชนที่มีคุณภาพสูงส่งมีสติปัญญาเป็นเลิศย่อมจะเป็นผู้กำหนดอนาคตของชาติและความเจริญของเผ่าพันธุ์

๒.๔.๒ ความเป็นมาของสามเณร

การบรรพชาเป็นสามเณรมีมาแต่สมัยพุทธกาลซึ่งพระพุทธองค์ทรงตรัสให้พระสารีบุตร พุทธสาวกทรงบรรพชาให้กับ สามเณร ราหุล ผู้เป็นพุทธบุตร นับเป็นสามเณรองค์แรกในพระพุทธศาสนาและ ถือเป็นประเพณีนิยมในพระพุทธศาสนาที่สำคัญอย่างหนึ่งที่มีการดาบิดานำบุตรหลานที่เป็นชายอายุยังไม่ถึงเบญจเพศ คือ ๒๐ ปีบริบูรณ์ เข้าไปรับการบรรพชาเป็นสามเณร ซึ่งแต่โบราณกาลมานั้น การที่จะได้เล่าเรียนเขียนอ่านตำราต้องอาศัยวัดเป็นสถานที่เล่าเรียนให้กับกุลบุตร และจำเป็นต้องบรรพชาเป็นสามเณรก่อนจึงจะได้ฝากตัวเป็นศิษย์ของพระเถระ เพื่อที่จะได้เข้าไปอยู่ในวัดตามธรรมเนียม วัดจึงเป็นทั้งบ้าน โรงเรียน และศูนย์ฝึกหัดฝีมือทุกแขนงของสามเณร

^{๑๓๙} ติวรายละเอียดยใน วิมหา. (ไทย) ๒/๔๐๒/๕๑๕.

^{๑๔๐} กรมพระยาวชิรญาณวโรรส, สมเด็จพระมหาสมณเจ้า, บาลีไวยากรณ์ วจิวภาค ภาคที่ ๒ สมาสและตัทธิต,(กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหามกุฏราชวิทยาลัย, ๒๕๓๘) หน้า ๑๓๘.

^{๑๔๑} พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตโต),พจนานุกรมพุทธศาสน์ ฉบับประมวลศัพท์, พิมพ์ครั้งที่ ๑๑. (กรุงเทพมหานคร: บริษัท เอสอาร์ปรีตติ้งแมสโปรดักส์ จำกัด, ๒๕๕๑), หน้า ๔๓๔-๔๓๕.

^{๑๔๒} ราชบัณฑิตยสถาน, พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.๒๕๕๒.,(กรุงเทพมหานคร: บริษัท นานมีบุ๊คพับลิเคชันส์, ๒๕๕๖), หน้า ๑๑๗๗.

^{๑๔๓} สมเด็จพระญาณสังวร สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก (เจริญ สุวฑฺฒโน),รายงานผลการดำเนินงาน กองทุนปลูกรากแก้วศาสนทายาท, (กรุงเทพมหานคร: ธรรมการพิมพ์, ๒๕๕๗), หน้า ๗.

หลังจากพระพุทธเจ้าตรัสรู้และได้ออกเสด็จจาริกแสดงธรรมโปรดบุคคลต่างๆ ได้สาวกเป็นผู้ติดตามจำนวนมาก ในระหว่างพรรษาที่ ๓ ที่พระพุทธเจ้าเสด็จกรุงกบิลพัสดุ์ สักกชนบท เมื่อเสด็จไปถึงมีพุทธบิดา คือพระเจ้าสุทโธทนะ เป็นประธานพร้อมด้วยพระญาติได้ถวายการต้อนรับ และจัดให้ประทับที่อารามของเจ้าสหายองค์หนึ่ง ชื่อว่า นิโครธ จึงได้เรียกว่า นิโครธาราม ในวันที่ ๗ ได้เสด็จเข้าไปทรงรับภัตตาหารในพระราชนิเวศน์ พระนางยโสธราพิมพา ซึ่งเป็นพระมารดาของราหุล พระโอรสของพระโพธิสัตว์เมื่อก่อนทรงผนวช ได้ทรงแต่งพระราหุลออกมาให้กราบทูลพระราชาบิดาทำนองว่า กราบทูลขอพระราชสมบัติ พระราหุลเวลานั้นมีพระชนม์ ๗ ขวบออกมากราบทูลขอมรดก พระพุทธเจ้าก็ทรงมีพุทธดำริว่า ทรัพย์ที่เป็นโลกียะนั้นเป็นของที่ไม่ยั่งยืนแต่ว่าอริยทรัพย์เป็นสิ่งยั่งยืนกว่า เพราะฉะนั้นเมื่อมากราบทูลขอมรดกจึงได้ประทานอริยทรัพย์ให้ บรรดาสมบัติใด ๆ ในโลกนี้ก็ตามเมื่อครอบครองแล้วก็ไม่พ้นซึ่งความทุกข์ ไม่พ้นจากความเกิด ความแก่ และความตาย ยังต้องวนเวียนอยู่ในวัฏสังสาร สมบัติชนิดเดียวที่พระองค์จะทรงพระราชทานให้ได้ก็คืออริยสมบัติ คือ สมบัติภายในซึ่งเป็นไปเพื่อความหลุดพ้น คือ พระนิพพาน พระพุทธเจ้าก็ทรงนำพระราหุลไปนิโครธารามด้วยและเมื่อถึงนิโครธารามแล้วทรงโปรดให้ พระสารีบุตรบรรพชาพระราหุล เป็นสามเณรราหุล จึงนับเป็นสามเณรองค์แรกในพระพุทธศาสนาและก็ใช้ชีวิตบวชด้วยให้ถึงสรณะ ๓ (คือรับไตรสรณคมน์) สืบต่อมาจนทุกวันนี้^{๑๔๔}

การออกบวชเพื่อตามเสด็จสมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้าของบรรดาพระประยูรญาติ หรือแม้กระทั่งราหุลราชกุมารที่ได้บรรพชาเป็นสามเณรรูปแรก ตามหลักฐานที่ปรากฏก็มีได้มีวัตถุประสงค์เพื่อความหลุดพ้นจากทุกข์ แต่ทรงหวังในพระราชทรัพย์มรดกและความใกล้ชิดในพระราชบิดาด้วยความไร้เดียงสา^{๑๔๕} แม้จะไม่ได้มีข้อบัญญัติชี้เฉพาะถึงวัตถุประสงค์ของการบวชในพระพุทธศาสนา ไม่ว่าจะเป็นการบรรพชาหรือการอุปสมบทก็ตามที่ หากแต่มีพุทธพจน์ที่ตรัสทั่วไปแก่ผู้ครองเพศบรรพชิต ผู้ประพฤติพรหมจรรย์ ซึ่งหมายถึง สหธรรมิก ๕ ดังปรากฏในมหาสารูปมสูตรว่า “ภิกษุทั้งหลาย ดังพรรณนามาฉะนี้ พรหมจรรย์นี้ จึงมิใช่ลาภสักการะและความสรรเสริญเป็นอันสงส์ (ผลที่มุ่งหมาย) มิใช่มีความถึงพร้อมแห่งศีลเป็นอันสงส์ มิใช่มีความถึงพร้อมแห่งสมาธิเป็นอันสงส์ มิใช่มีความถึงพร้อมแห่งปัญญาเป็นอันสงส์ แต่พรหมจรรย์นี้มีเจโตวิมุตติอันไม่กำเริบเป็นเป้าหมาย เป็นแก่น เป็นที่สุด”^{๑๔๖}

จากพระพุทธพจน์นี้ จะเห็นได้ว่า พระพุทธเจ้าทรงมีพระประสงค์ให้ผู้ที่ยึดการบรรพชาเป็นสามเณร หรือผู้ที่อุปสมบทเป็นพระภิกษุเข้าสู่ร่มกาสาวพัสตร์ เพื่อประพฤติตนให้หลุดพ้นจากกิเลสและตรัสเตือนเหล่าพระสาวกด้วยว่า ไม่ควรมัวเมาในลาภสักการะและคำสรรเสริญอันมีผลมาจากการประพฤติพรหมจรรย์ในเพศบรรพชิตในพระศาสนา นี้ อย่างไรก็ตาม วัตถุประสงค์ของการบวชในพระพุทธศาสนาระหว่างการบรรพชาเป็นสามเณรและอุปสมบทเป็นพระภิกษุ ตามพุทธประสงค์ที่ปรากฏแล้วไม่มีความแตกต่างเลย หากแต่ว่าการบรรพชาเป็นสามเณรนั้น เป็นบุรพประโยคแห่งการ

^{๑๔๔} ดูรายละเอียดใน วิ.ม. (ไทย) ๔/๑๐๕/๑๖๔-๑๖๘

^{๑๔๕} วิ.ม. (ไทย) ๔/๑๐๕/๑๖๕

^{๑๔๖} ม.ม. (ไทย) ๑๒/๓๑๑/๓๔๘

อุปสมบท^{๑๔๗} นั่นก็คือ ผู้ที่จะอุปสมบทเป็นพระภิกษุ นั้น ต้องผ่านขั้นตอนการบรรพชาเป็นสามเณรเสียก่อน แม้ในปัจจุบันนี้ก็เช่นกัน เมื่อถึงยุคที่พระพุทธศาสนาได้แพร่เข้ามาเจริญรุ่งเรืองในประเทศไทย พระพุทธศาสนาดำรงอยู่โดยผ่านกาลเวลาอันยาวนานท่ามกลางสภาพสังคมที่ผันแปรไปในแต่ละยุคแต่ละสมัย เป็นเหตุให้วัตถุประสงค์ของการบวชได้เปลี่ยนแปลงไปจากอดีตมาก ทั้งนี้เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้นับถือพระพุทธศาสนาในแต่ละยุคสมัย สำหรับในปัจจุบัน วัตถุประสงค์ดังกล่าวได้ปรับเปลี่ยนไปให้เหมาะสมกับสภาพการณ์ตามที่ปรากฏในคู่มือการบรรพชาสามเณรภาคฤดูร้อน ดังนี้

๑. เพื่อเป็นการป้องกันการถูกชักนำไปสู่ความเสียหายและเสื่อมเสียได้
๒. เพื่อเป็นการปลูกฝังศีลธรรม วัฒนธรรมและประเพณีอันดีงามไว้ให้คงอยู่ตลอดไป
๓. เพื่อการช่วยสืบต่ออายุพระพุทธศาสนาให้วัฒนาสถาพรยิ่งขึ้น
๔. เพื่อเป็นการรักษาจารีตประเพณีอันดีงามของไทยไว้
๕. เพื่อเป็นการช่วยแก้ปัญหาสังคมเกี่ยวกับเยาวชนที่เหินห่างจากศีลธรรมและวัฒนธรรม

อันดีงาม

๖. เพื่อเป็นการให้กุลบุตรได้มีโอกาสศึกษาธรรมและปฏิบัติธรรมอย่างจริงจัง
- พระธรรมปิฎก (ป.อ. ปยุตฺโต) ได้กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของการบรรพชาเป็นสามเณรเอาไว้

ถึง ๔ ประการด้วยกัน กล่าวคือ

๑. เป็นการทำหน้าที่ของพุทธศาสนิกชนที่จะได้สืบทอดอายุพระศาสนาให้ยืนยาว
๒. เป็นการตอบแทนบุญคุณของบิดามารดาด้วยการรักษาใจให้มีสุขและพัฒนาตนเอง
๓. เป็นการทำหน้าที่ของประชาชนชาวไทยในฐานะพุทธศาสนิกชนเป็นมรดกของชาติ
๔. เป็นการศึกษาฝึกอบรมพัฒนาตนเองตามแนวไตรสิกขา

สุนทร บุษยสกลิต^{๑๔๘} ได้สรุปไว้ว่า สามเณรเป็นพุทธบริษัทที่มีความสำคัญต่อพระพุทธศาสนาไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าพุทธบริษัทอื่น ๆ ในด้านของความหมาย สามเณรคือเหล่ากอแห่งสมณะ หากกล่าวถึงปฐมกำเนิด ก็ยังให้เห็นความสำคัญของสามเณร เพราะว่าพระพุทธรองค์ทรงเป็นผู้ให้กำเนิดสามเณรโดยมีพระโอรสของพระองค์เองได้รับบรรพชาเป็นสามเณรรูปแรก นอกจากนี้พระพุทธรองค์ยังทรงชี้แนะวัตถุประสงค์ที่แท้จริงของการบรรพชา ทรงกำหนดคุณสมบัติของผู้บรรพชาและทรงวางระเบียบวิธีการบรรพชา ตลอดจนทรงได้บัญญัติสิกขาบทสำหรับสามเณร อีกทั้งในด้านของการบริหารและการปกครองสามเณร ทรงมอบให้เป็นภาระหน้าที่ของพระอุปัชฌาย์อาจารย์และพระภิกษุทั้งหลาย เป็นฝ่ายรับผิดชอบดูแล ในขณะที่บทพุทธบัญญัติต่าง ๆ ที่ทรงอนุญาตให้บังคับใช้กับสามเณรก็ล้วนแต่มีความเหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะ ซึ่งแสดงให้เห็นพุทธมหากรุณาธิคุณที่ทรงมีต่อสามเณรทั้งหลาย

สภาพภาพของสามเณรในปัจจุบัน พบว่า วัตถุประสงค์หลักในการบวชเป็นสามเณรของเยาวชนไทยในยุคปัจจุบันน่าจะมีอีกอย่างน้อย ๕ ประการคือ

๑. เพื่อแก้ไขปัญหาคาความยากจนและด้อยโอกาสทางการศึกษา

^{๑๔๗} สุนทร บุษยสกลิต, “สถานภาพ บทบาท และปัญหาของสามเณรในสังคมไทย”, วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต, (บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยมหิดล, ๒๕๔๓), หน้า ๑๗.

^{๑๔๘} สุนทร บุษยสกลิต, “สถานภาพ บทบาท และปัญหาของสามเณรในสังคมไทย”, วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต, หน้า ๑๘-๑๙.

๒. ลดช่องว่างทางสังคมระหว่างคนจนกับคนรวย
๓. ให้มีความรู้แตกฉานในหลักธรรมคำสอนทางพระพุทธศาสนา
๔. เป็นแบบอย่างที่ดีงามให้แก่เยาวชนในชาติ
๕. เป็นกำลังสำคัญของพระศาสนาและชาติบ้านเมืองในอนาคต

๒.๔.๓ วัตรปฏิบัติของสามเณร

สมเด็จพระสมณเจ้ากรมพระยาวชิรญาณวโรรส ได้ให้ความหมายของสามเณรไว้ว่า สามเณร คือ บรรพชิตในพุทธศาสนาถือสิกขาบท ๑๐ และกิจวัตรบางประการ สามเณรในพระพุทธศาสนาจะต้องมีวัตรปฏิบัติที่สมควรแก่สมณะในพุทธศาสนาได้วางข้อวัตรปฏิบัติสามเณรไว้ เรียกว่า สามเณรสิกขา หมายถึง ข้อปฏิบัติสามเณรพึงตระหนักและปฏิบัติธรรม แบ่งออกเป็น ๔ หมวด เป็นหลักการที่สามเณรต้องศึกษาและปฏิบัติตาม ดังต่อไปนี้ ๑) สิกขาบท ๑๐ หรือ คีล ๑๐ ๒) องค์ ๑๐ แห่งสามเณรผู้ที่สงฆ์พึงนาสนะ (การลงโทษสถานหนักคือ ให้สึก) ๓) องค์ ๕ แห่งสามเณรที่สงฆ์พึงลงทัณฑ์กรรม (โทษสถานเบา) ๔) เสขียวัตร ๗๕ ที่สามเณรพึงเอาใจใส่ศึกษาและปฏิบัติตาม แบ่งออกเป็น ๔ หมวด ได้แก่ สารูป มารยาทเกี่ยวกับอริยาบถการเดิน การนั่งในที่สาธารณะ โภชนาปฏิสังยุตต์ มารยาทเกี่ยวกับการฉันอาหาร ฌัมมเทศนาปฏิสังยุตต์ มารยาทในการแสดงธรรมแก่ผู้อื่น และปณณกะ มารยาทที่มีความเหมาะสมแก่สมณสารูปเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม นอกจากนี้ สามเณรสิกขาแล้ว สามเณรยังจะต้องมีธรรมเนียมปฏิบัติในฐานะที่ตนเป็นอันเตวาสิก คิษย์จะพึงปฏิบัติต่อภิกษุที่เป็นอาจารย์หรือครูของตน คือจะต้องถือนิสัยหรือถือปฏิบัติอาจารย์วัตร ๕ ประการ และอุปชฌายวัตร คือ มีความหวังดียิ่งในอาจารย์ การถือปฏิบัติต่อภิกษุที่เป็นครูบาอาจารย์นั้น

๑. สิกขาบท ๑๐ หรือ คีล ๑๐

ภายหลังจากราหุลกุมารบรรพชาเป็นสามเณรแล้ว ได้มีการนิยมนวชนสามเณรอย่างแพร่หลาย จำนวนสามเณรก็เพิ่มขึ้นมาตามลำดับ ได้มีความดำริเกิดขึ้นแก่สามเณรทั้งหลายเกี่ยวกับสิกขาบทที่จะต้องศึกษา พระผู้มีพระภาคเจ้าได้ทรงทราบเรื่องนั้นแล้วรับสั่งกับภิกษุทั้งหลายว่า “ภิกษุทั้งหลาย เราอนุญาตสิกขาบท ๑๐ แก่สามเณรทั้งหลาย และให้สามเณรทั้งหลายศึกษาในสิกขาบท ๑๐ นั้น คือ

- ๑) เว้นจากการทำสัตว์ที่มีชีวิตให้ตกลงไป
- ๒) เว้นจากการถือเอาพัสดุน้ำของมิได้ให้
- ๓) เว้นจากกรรมอันเป็นข้าศึกแก่พรหมจรรย์
- ๔) เว้นจากการกล่าวเท็จ
- ๕) เว้นจากสุราเมรัยและของมึนเมา อันเป็นที่ตั้งแห่งความประมาท
- ๖) เว้นจากการบริโภคอาหารในเวลาวิกาล
- ๗) เว้นจากการฟ้อนรำขับร้อง ประโคมดนตรี และดูการเล่นที่เป็นข้าศึก
- ๘) เว้นจากการทัดทรงตกแต่งด้วยดอกไม้ของหอม และเครื่องลูบไล้อันเป็นฐานแห่งการแต่งตัว
- ๙) เว้นจากที่นั่งและที่นอนอันสูงและใหญ่

๑๐) เว้นจากการรับทองและเงิน ภิกษุทั้งหลาย เราอนุญาตสิกขาบท ๑๐ เหล่านี้แก่สามเณร และให้สามเณรศึกษาใน สิกขาบท ๑๐ เหล่านี้”^{๑๔๙}

๒. องค์ ๑๐ แห่งสามเณรผู้ที่สงฆ์พึงนาสนะเสีย

สมัยต่อมา สามเณรของท่านพระอุปนันทศากยบุตร ชื่อ กัณฐกะ ได้ประทุษร้ายข่มขืนนางภิกษุณี ชื่อ กัณฐิกิ ภิกษุทั้งหลายพากันตำหนิ ประณาม และโทษกันว่า “โฉนสามเณร จึงได้ประพฤติน่าสมควรเช่นนี้เล่า” จึงกราบทูลเรื่องนี้ให้ทรงทราบ พระพุทธเจ้าตรัสว่า “ภิกษุทั้งหลาย เราอนุญาตให้นาสนะสามเณร (ให้สึก) หาก สามเณรประกอบด้วยองค์ ๑๐ คือ

- ๑) ฆ่าสัตว์
- ๒) ถูเอาของที่เจ้าของมิได้ให้
- ๓) ประพฤติกรรมอันมิใช่พรหมจรรย์
- ๔) พุดเท็จ
- ๕) ดื่มน้ำเมา
- ๖) กล่าวติเตียนพระพุทธเจ้า
- ๗) กล่าวติเตียนพระธรรม
- ๘) กล่าวติเตียนพระสงฆ์
- ๙) มีความเห็นผิด

๑๐) ประทุษร้ายภิกษุณี ภิกษุทั้งหลาย เราอนุญาตให้นาสนะสามเณรผู้ประกอบด้วยองค์ ๑๐ เหล่านี้”^{๑๕๐}

๓. องค์ ๕ แห่งสามเณรผู้ที่สงฆ์พึงลงทัณฑ์กรรม

สมัยหนึ่ง สามเณรทั้งหลายไม่มีความเคารพ ไม่มีความยำเกรง มีความประพฤติไม่เหมาะสมในภิกษุทั้งหลาย ภิกษุทั้งหลายพากันตำหนิ ประณามและพากันโทษกันว่า “โฉนพวกสามเณรจึงไม่มีความเคารพ ไม่มีความยำเกรง และมีความประพฤติไม่เหมาะสมในภิกษุทั้งหลาย” แล้วกราบทูลเรื่องนี้ให้ทรงทราบ พระพุทธเจ้าตรัสว่า “ภิกษุทั้งหลาย เราอนุญาตให้ลงทัณฑ์กรรม (การลงโทษ) แก่ สามเณรที่ประกอบด้วยองค์ ๕ คือ

- ๑) พยายามเพื่อให้เกิดความเสื่อมลาภแก่ภิกษุทั้งหลาย
- ๒) พยายามเพื่อให้เกิดความพินาศแก่ภิกษุทั้งหลาย
- ๓) พยายามเพื่อให้เกิดความอยู่ไม่ได้แก่ภิกษุทั้งหลาย
- ๔) ด่า บริภาษภิกษุทั้งหลาย
- ๕) ยุยงภิกษุกับภิกษุให้แตกกัน”^{๑๕๑}

๔. เสขยวัตร ๗๕ ข้อ ที่สามเณรพึงสำเหนียกศึกษาแล้วปฏิบัติตาม

นอกจากสิกขาบท ๑๐ แล้ว สามเณรในประเทศไทยต้องตระหนักและปฏิบัติตามด้วยความเอื้อเฟื้อ ในฐานะที่ตนดำรงอยู่ในสมณเพศ เป็นเหล่ากอหรือเชื้อสายของสมณะ ต้องศึกษาใน

^{๑๔๙}วิ.ม. ๔/๑๐๖/๑๘๑-๑๘๒

^{๑๕๐}วิ.ม. ๔/๑๐๘/๑๘๕

^{๑๕๑}วิ.ม. ๔/๑๐๗/๑๘๒

เรื่องกิริยามารยาทธรรมเนียมปฏิบัติและวัฒนธรรมอันดีงามของสงฆ์ ที่เรียกว่า “เสขียวัตร” เพื่อความเรียบร้อยอันดีงามและน่าเลื่อมใสด้วย เรื่องเสขียวัตรนี้ แบ่งออกเป็น ๔ หมวด ดังนี้

หมวดที่ ๑ เรียกว่า สารูป ว่าด้วยความเหมาะสมแก่สมณเพศ

หมวดที่ ๒ เรียกว่า โภชนสังยุต ว่าด้วยการฉันอาหาร

หมวดที่ ๓ เรียกว่า ธัมมเทศนาปฏิสังยุต ว่าด้วยการแสดงธรรม

หมวดที่ ๔ เรียกว่า ปกิณณกะ ว่าด้วยหมวดเบ็ดเตล็ด

เสขียวัตรทั้ง ๗๕ ข้อนี้พระพุทธเจ้าทรงบัญญัติไว้แก่ภิกษุทั้งหลาย ถึงแม้จะมีได้ทรงบัญญัติแก่สามเณรทั้งหลายโดยตรงก็ตาม แต่ในความเป็นจริงแล้ว สามเณรต้องยึดถือปฏิบัติเช่นเดียวกับภิกษุทั้งนี้เพื่อความเรียบร้อยดีงามและน่าเลื่อมใส

๕. นิสัยหรืออารยวัตร ๕ประการ ได้แก่

๑)มีความรักยิ่งในอาจารย์

๒)มีความเลื่อมใสยิ่งในอาจารย์

๓)มีความละอายยิ่งในอาจารย์

๔)มีความเคารพยิ่งในอาจารย์

๕)มีความหวังดียิ่งในอาจารย์

ชंपนะ ปิ่นเงิน ได้ให้รายละเอียดเกี่ยวกับวัตรปฏิบัติของสามเณรว่า สามเณรในพระพุทธศาสนามีหลักที่ต้องเชื่อฟังและปฏิบัติตาม ๓ ประการ คือ พระวินัย กฎหมายบ้านเมือง และจารีต ส่วนจารีตนั้น พระภิกษุสามเณรต้องปฏิบัติตามจารีตที่เนื่องกับพระวินัย เช่น ธรรมเนียมในการห่มผ้า การออกเสียงสวดกรรมวาจา การรับผ้ากฐิน เป็นต้น^{๑๕๒}

โดยหน้าที่ประจำวันของสามเณร จะต้องศึกษาพระปริยัติธรรมแผนกธรรมและแผนกบาลี รวมทั้งการศึกษาพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษาในระดับมัธยมศึกษาและอุดมศึกษาควบคู่กันไปเท่าที่สามเณรจะศึกษาได้ ซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้สามเณรได้ศึกษาหาความรู้ทั้งทางธรรมและทางโลก ซึ่งคณะสงฆ์พิจารณาเห็นความจำเป็นจึงอนุญาตให้ศึกษาวิชาการทางโลกควบคู่ไปด้วย แต่ในขณะเดียวกันสามเณรก็ต้องปฏิบัติกิจและข้อวัตรของสมณเพศอย่างครบถ้วนไปพร้อมกันกับการศึกษาเล่าเรียนด้วย

กิจวัตรของสามเณรจะเริ่มต้นตั้งแต่ ๔.๐๐ น. หรือ ๕.๐๐ น.ขึ้นอยู่กับกฎระเบียบของวัด ซึ่งสามเณรจะได้รับมอบหมายหน้าที่ให้จัดสถานที่ฉันภัตตาหารเช้าและเพล และจัดสำรับอาหารจากที่พระภิกษุสามเณรบิณฑบาตมา โดยผลัดเวรหมุนเวียนกันภายหลังฉันภัตตาหารเช้าเสร็จแล้ว ภิกษุสามเณรต้องปฏิบัติกิจของสงฆ์ คือ ไหว้พระสวดมนต์ ต่อจากนั้นสามเณรต้องศึกษาพระธรรมวินัยทุกวัน ซึ่งหากตรงกับวันพระจะงดการเรียนการจะมีการแสดงธรรมเทศนาโดยพระเถระผู้ใหญ่ ในภาคบ่าย เมื่อฉันภัตตาหารเพลเสร็จแล้ว สามเณรต้องศึกษาพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา ณ โรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา ณ โรงเรียนพระปริยัติธรรม ซึ่งหากตรงกับวันพระขึ้นหรือ

^{๑๕๒} ดูรายละเอียดใน ชंपนะ ปิ่นเงิน, ลักษณะเด่นและวิวัฒนาการของวรรณกรรมทางพระพุทธศาสนาในล้านนา, (สถาบันวิจัยสังคม: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, ๒๕๕๒).

แรมคำ จะงดการเรียน และจะต้องรับศีลจากพระภิกษุผู้ปกครอง เมื่อถึงเวลาเย็นถึงคำ ภิกษุสามเณร ต้องปฏิบัติกิจของสงฆ์ คือ ไหว้พระสวดมนต์ เช่นเดียวกับในเวลาเช้าของทุกวัน

นอกจากกิจหรือข้อวัตรดังกล่าวข้างต้นแล้ว สามเณรยังต้องทำหน้าที่อุปัชฌาย์พระเถระ หรือพระภิกษุอื่น ตามแต่ท่านจะเรียกใช้ เช่น คอยประเคนสิ่งของต่างๆ ทำความสะอาดกุฏิ ทำความสะอาดบริเวณวัด หรือทำในสิ่งที่พระภิกษุไม่สามารถทำได้ตามพระวินัย ในแต่ละปีมีกิจกรรมที่วัดต้องจัดเตรียมสถานที่สำหรับวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาเป็นประจำ เช่น วันมาฆบูชา วันวิสาขบูชา วันอาสาฬหบูชา หรือ วันเข้าพรรษา เป็นต้น พระภิกษุจะเป็นผู้จัดเตรียมสถานที่โดยอาศัยกำลังของสามเณรเข้ามาช่วย^{๑๕๓}

สามเณรมีวัตรปฏิบัติมากมาย ดังนั้นเด็กวัยรุ่นที่บรรพชาเป็นสามเณร นอกจากจะต้องปรับตัวตามพัฒนาการของวัยรุ่นแล้ว ยังจะต้องปรับตัวให้มีร่างกายและจิตใจที่เข้มแข็ง เพื่อให้สามารถ อดทนต่อความยากลำบากในการปฏิบัติตนให้อยู่ในกรอบของพระธรรมวินัยได้ด้วย^{๑๕๔}

๒.๔.๔ การจัดการศึกษาของโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา

ในสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ได้โปรดเกล้าให้มีการปรับปรุงการจัดการศึกษาของพระสงฆ์เข้าสู่ระบบโรงเรียนเป็นครั้งแรก และในระยะต่อมาได้มีตรากฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาของสงฆ์อีกหลายฉบับ ยังผลให้การศึกษามีสถูการเรียนการสอนที่ชัดเจนเป็นระบบมากยิ่งขึ้นตามพระราชบัญญัติคณะสงฆ์ พ.ศ. ๒๕๓๕ การศึกษาพระปริยัติธรรม จำแนกเป็นสี่ประเภท คือ การศึกษาพระปริยัติธรรมแผนกธรรมศึกษา (ระดับมัธยมศึกษา-อุดมศึกษา) การศึกษาพระปริยัติธรรมแผนกธรรม (ระดับประถมศึกษา) การศึกษาพระปริยัติธรรมแผนกสามัญศึกษา (ระดับมัธยมศึกษา) และการศึกษาในมหาวิทยาลัยสงฆ์ (ระดับอุดมศึกษา)^{๑๕๕}

การศึกษาพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา เป็นการศึกษาในรูปแบบหนึ่งของการศึกษาคณะสงฆ์ เป็นการศึกษาโดยกรมการศาสนา ร่วมกับกรมต่างๆ ที่เกี่ยวข้องได้พิจารณาถึงความเห็นร่วมกันว่า ควรจัดตั้งโรงเรียนประเภทหนึ่งเพื่อสนองความต้องการของพระภิกษุสามเณร โดยจัดให้มีการเรียนทั้งวิชาทางธรรมและวิชาสามัญควบคู่กันไป เพราะทางคณะสงฆ์ยังพิจารณาเห็นความจำเป็นให้พระภิกษุสามเณรมีการศึกษาทางโลกด้วย เพื่อให้การศึกษาทั่วไปเหมาะสมกับสภาพของสังคมปัจจุบันโดยไม่มีการสอบสมทบเช่นแต่ก่อน แต่ให้กระทรวงศึกษาธิการดำเนินการสอบเอง กระทรวงศึกษาธิการจึงได้ประกาศระเบียบกระทรวงศึกษาธิการ ว่าด้วยโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษาขึ้นเมื่อวันที่ ๒๐ กรกฎาคม พ.ศ. ๒๕๑๔ โรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญ

^{๑๕๓} พระสวัสดิ์ เติตฉิม, “ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการปรับตัวของสามเณร ในโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษากรุงเทพมหานคร”, *วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต*, (บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยศิลปากร, ๒๕๔๘), หน้า ๒๔-๒๕.

^{๑๕๔} พระสรพงษ์ สอนทวี, “สภาพแวดล้อมทางบ้าน วัด โรงเรียน และลักษณะทางจิตที่เกี่ยวข้องกับการปรับตัวของสามเณรในกลุ่มโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา”, *วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต*, (บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ๒๕๕๔), หน้า ๑๓.

^{๑๕๕} กรมศาสนา, *การศึกษาผลวิจัยของกรมศาสนา ปีงบประมาณ ๒๕๓๕-๒๕๔๒*, (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์การศาสนา, ๒๕๔๒) หน้า ๒.

ศึกษา จึงเป็นโรงเรียนที่ตั้งขึ้นเพื่อให้การศึกษาแก่พระภิกษุสามเณรทั่วไป ตามหลักสูตรของ กระทรวงศึกษาธิการ^{๑๕๖}

ปัจจุบันการศึกษาสงฆ์มีอยู่ ๓ แผนก ได้แก่ แผนกธรรม แผนกบาลี และแผนกสามัญศึกษา แผนกธรรมและแผนกบาลีนั้นเป็นการจัดการศึกษาเฉพาะด้านหลักธรรมคำสอนในพระพุทธศาสนาล้วนๆ ไม่มีวิชาสามัญศึกษาเข้าไปปะปน ส่วนแผนกสามัญศึกษานั้นเป็นการจัดการศึกษาที่ผสมผสานกันทั้งหลักสูตรแผนกธรรม แผนกบาลี และหลักสูตรสามัญศึกษาของ กระทรวงศึกษาธิการเข้าด้วยกัน แต่หลักสูตรแผนกธรรม - บาลีไม่เข้มข้นมากนัก แต่ก็ยังมีเนื้อหา มากกว่าวิชาพระพุทธศาสนาในโรงเรียน ดังนั้นโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษาจึงเป็นหลักสูตรที่เหมาะสมกับเยาวชนยุคปัจจุบัน เพราะสามารถบูรณาการนำเอาการศึกษาสงฆ์ทั้ง ๓ แผนก มาหลอมเป็นหนึ่งเดียว ซึ่งเป็นการศึกษาแผนกเดียวที่ทุกคนยอมรับว่า เป็นการศึกษาขั้นพื้นฐานของ คณะสงฆ์ตาม พ.ร.บ.การศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. ๒๕๔๒ โดยใช้หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานของ กระทรวงศึกษาธิการซึ่งมี ๘ กลุ่มสาระ ได้แก่ ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สุขศึกษาและพลศึกษา ศิลปะ การงานพื้นฐานและเทคโนโลยี และ ภาษาต่างประเทศ

หลักสูตรของโรงเรียนพระปริยัติธรรมแผนกสามัญ ปีพุทธศักราช ๒๕๔๔ มี ๒ ระดับ คือ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น และระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย มีรายละเอียดดังนี้

๑) หลักสูตรระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ใช้เวลาเรียน ๓ ปี หรือ ๖ ภาคเรียน ผู้เรียนจะต้อง เรียนรวมวิชาทั้งสี่ ให้ครบ ๙๖ หน่วยการเรียนรู้ โดยแยกเป็นวิชาบังคับ จำนวน ๗๘ หน่วยการเรียนรู้ และวิชาเลือกเสรี จำนวน ๑๘ หน่วยการเรียนรู้ วิชาที่เรียนจำแนกเป็น วิชาสามัญ ๖ หมวด ได้แก่ ภาษาไทย ภาษาต่างประเทศ คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ สังคมศึกษา สุขศึกษา และวิชาปรีชา ๔ หมวด ได้แก่ ภาษาบาลี ธรรมวินัย ศาสนปฏิบัติ และศาสนศิลป์

๒) หลักสูตรระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ใช้เวลาเรียน ๓ ปี หรือ ๖ ภาคเรียน ผู้เรียน จะต้องเรียนรวมวิชาทั้งสี่ให้ครบ ๘๑ หน่วยการเรียนรู้ โดยแยกเป็นวิชาบังคับ จำนวน ๔๒ หน่วยการเรียนรู้ และวิชาเสรี จำนวน ๓๙ หน่วยการเรียนรู้ วิชาที่เรียนจำแนกเป็นวิชาสามัญ ๖ หมวด ได้แก่ ภาษาไทย ภาษาต่างประเทศ คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ สังคมศึกษา สุขศึกษา และวิชาปรีชา ๔ หมวด ได้แก่ ภาษาบาลี ธรรมวินัย ศาสนปฏิบัติ และศาสนศิลป์^{๑๕๗}

โรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา ได้กำหนดวิสัยทัศน์ไว้ดังนี้ “ส่งเสริมพระพุทธศาสนาให้เจริญงอกงาม ด้วยศาสนทายาทที่เปี่ยมปัญญาพุทธธรรม ผลักดันให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางการศึกษาพระปริยัติธรรมแผนกสามัญศึกษาของโลกที่มีคุณภาพมาตรฐาน”

^{๑๕๖} พระราชวรเมธี (ประยูร ธมฺมจิตฺโต), การคณะสงฆ์กับพ.ร.บ.การศึกษาแห่งชาติ, (กรุงเทพมหานคร: มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, ๒๕๔๐)

^{๑๕๗} กิตติ ธีรศักดิ์, เทคนิคการบริหารโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา มัธยมศึกษาตอนต้น -มัธยมตอนปลาย, (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์กรมการศาสนา, ๒๕๓๙), หน้า ๑๖-๑๗.

๒.๔.๕ กลุ่มโรงเรียนพระปริยัติธรรม จังหวัดน่าน^{๑๕๘}

ความเป็นมาของกลุ่มโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา จังหวัดน่าน

สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ทรงมีพระราชดำริริเริ่ม “โครงการพัฒนาคุณภาพเด็กและเยาวชนในถิ่นทุรกันดาร” ขึ้นเมื่อปี พ.ศ. ๒๕๒๓ โดยมีเป้าหมายสำคัญในการช่วยให้เด็กและเยาวชนทุกคนมีสุขภาพอนามัยที่ดี และมีโอกาสศึกษาเล่าเรียนในระดับสูงเพื่อเป็นรากฐานชีวิตที่เข้มแข็งในการพัฒนาตนเองและนำความรู้ที่ได้กลับไปประยุกต์ใช้ในชุมชนบ้านเกิด แต่ยังมีเด็กและเยาวชนอีกส่วนหนึ่งที่ขาดโอกาสทางการศึกษาและเลือกบรรพชาเป็นสามเณรเพื่อมีโอกาสศึกษาเล่าเรียนในโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษาซึ่งเปิดสอนทั้งสายสามัญตั้งแต่มัธยมศึกษาตอนต้นจนถึงมัธยมศึกษาตอนปลาย และสายนักระหนกและบาลี ควบคู่กัน

เมื่อครั้งเสด็จพระราชดำเนินทรงเยี่ยมโรงเรียนวัดบ่อหลวงวิทยารธรรม อำเภอบ่อเกลือ จังหวัดน่าน เมื่อวันที่ ๓๐ ธันวาคม ๒๕๔๖ ถึงปัญหาด้านโภชนาการและสุขภาพอนามัยและโอกาสทางการศึกษาของเด็กและเยาวชนกลุ่มดังกล่าว จึงมีพระราชดำริให้ดำเนินงาน “โครงการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของโรงเรียนพระปริยัติธรรมฯ” ขึ้น โดยทรงทราบวัตถุประสงค์ของโครงการคือ (๑) ส่งเสริมให้นักเรียนสามเณรในโรงเรียนพระปริยัติธรรม มีภาวะโภชนาการและสุขภาพอนามัยที่ดีเป็นพื้นฐานทางการศึกษาและการเรียน (๒) เสริมสร้างโอกาสและทางเลือกของการศึกษาสายสามัญ นักระหนกบาลี และด้านวิชาชีพในระดับสูงจากระดับมัธยมศึกษาเป็นต้นไป และ (๓) สร้างศาสนทายาทที่จะทำนุบำรุงและสืบทอดพระพุทธศาสนา

ในการนี้ ทรงอุปถัมภ์กิจกรรมของโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา จังหวัดน่าน ทั้ง ๑๑ โรงเรียน เป็นพื้นที่แรกในเดือนมกราคม พ.ศ.๒๕๔๗ และทรงรับเพิ่มอีก ๔ โรงเรียน ในปี พ.ศ. ๒๕๔๘, ๒๕๕๓และปี พ.ศ. ๒๕๕๔ รวมเป็น ๑๕ โรงเรียนคือ

โรงเรียนนันทบุรีวิทยา อำเภอเมืองน่าน
โรงเรียนวัดปรังค์ อำเภอปัว
โรงเรียนวัดราษฎร์บำรุงวิทยา อำเภอทุ่งช้าง
โรงเรียนพระปริยัติศาสนาพิพัฒนเมืองราม อำเภอเวียงสา
โรงเรียนวัดน้ำไคร้นันทชัยศึกษา อำเภอท่าวังผา
โรงเรียนพระปริยัติธรรมวัดนิโครธาราม อำเภอท่าวังผา
โรงเรียนวัดบุญยืน อำเภอเวียงสา
โรงเรียนวัดดอนมดคลสันติสุขวิทยา อำเภอสันติสุข
โรงเรียนวัดบ่อหลวงวิทยารธรรม อำเภอบ่อเกลือ
โรงเรียนพระปริยัติธรรมานุสรณ์วัดฟ้าสวรรค์ อำเภอบ้านหลวง
โรงเรียนเชียงกลางปริยัติศึกษา อำเภอเชียงกลาง
โรงเรียนวัดนาราบวิทยา อำเภอนาน้อย
โรงเรียนนันทจริมเขตศึกษา อำเภอแม่จริม

^{๑๕๘} กลุ่มโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษาจังหวัดน่าน, เอกสารประกอบการรายงานคุณภาพการศึกษา, เอกสารอัดสำเนา.

โรงเรียนพระปริยัติธรรมวัดพระธาตุแช่แห้ง อำเภอกู่เพียง

โรงเรียนพระปริยัติธรรมวัดภูเก็ต อำเภอปัว

เส้นทางการพัฒนาคุณภาพการศึกษา

โครงการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา นับเป็นหนึ่งในโครงการเป้าหมายของแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนในถิ่นทุรกันดาร เพื่อยกระดับคุณภาพการจัดการศึกษาให้มีความทัดเทียมกับการจัดการศึกษาลักษณะอื่นของประเทศ ทั้งนี้ เนื่องจากโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา เป็นโรงเรียนที่วัดจัดการศึกษาให้กับเด็กและเยาวชน ซึ่งเลือกวิถีการบวชเรียนเพื่อเข้ารับการศึกษาดำเนินทางวัฒนธรรมดั้งเดิมของสังคมไทย เด็กและเยาวชนกลุ่มนี้จึงจัดว่าเป็นกลุ่มที่มีโอกาสต่ออย่างยิ่งในการหลอมรวมทั้งความรู้ทางการศึกษา สายสามัญ คติความเชื่อทางพระพุทธศาสนา และวัฒนธรรมดั้งเดิมของสังคมไทย หากการบริหารการศึกษาได้รับการพัฒนาให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการศึกษาของชาติ

หลักคิดที่สำคัญในการพัฒนาเด็กและเยาวชนซึ่งใช้เป็นพื้นฐานการดำเนินงาน โครงการตามแนวพระราชดำริ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี มาอย่างต่อเนื่อง คือ มุ่งเน้นการพัฒนาโดยยึดเด็กและเยาวชนเป็นศูนย์กลาง โดยมียุทธศาสตร์ในการดำเนินงาน คือ

๑) ต้องใช้โรงเรียนหรือสถานศึกษาเป็นฐานของการพัฒนา ทั้งนี้เพราะสถานศึกษา (๑) เป็นสถานที่รวมตัวของเด็กในวัยเรียน ทำให้เข้าถึงเด็กได้ง่ายและครอบคลุมได้ทั้งหมด ง่ายต่อการดำเนินงาน (๒) เป็นสถานที่ที่รวมของผู้มีความรู้ คือ ครู ซึ่งมีบทบาทในการนำชีวิตของเด็กและเยาวชนไปสู่สภาวะของคนที่มีความรู้ความสามารถ และ (๓) เป็นสถานที่ที่คนในชุมชน เข้าถึงง่าย เนื่องจากผู้ปกครองมักต้องติดตามบุตรหลานเข้ามาติดต่อ ประสานงานโรงเรียน นอกจากนี้โรงเรียนยังเป็นแหล่งความรู้สำคัญของประชาชน

๒) การพึ่งตนเองต้องให้เด็กและเยาวชนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองเพื่อจะได้มีโอกาสฝึกฝนสร้างประสบการณ์การเรียนรู้โดยตรง ๔ ด้าน คือ พุทธิศึกษา จริยศึกษา หัตถศึกษา และพลศึกษา ซึ่งสามารถพัฒนาอย่างบูรณาการเข้าสู่ชีวิตจริง ของเยาวชนแต่ละคนได้

๓) การมีส่วนร่วมของชุมชน โดยเชิญชวนให้ประชาชนในชุมชนที่แวดล้อมโรงเรียน และผู้สนใจหรือผู้ที่เกี่ยวข้องกับโครงการจากภาคส่วนต่าง ๆ เข้าร่วมในทุกกิจกรรมของโรงเรียน เพื่อขยายวงของการเรียนรู้ร่วมกันให้ขยายวงกว้างออกไปจากการเรียนรู้ที่จำกัดอยู่เฉพาะนักเรียนและบุคลากรของโรงเรียนไปสู่ชุมชน อีกทั้งยังเป็นการระดมทรัพยากรทั้งคน ทั้งเงิน และวัสดุอุปกรณ์อื่น ๆ เข้ามาเสริมโครงการให้มีความเข้มแข็งยิ่งขึ้น ซึ่งจะเกิดเป็นการพัฒนาเชิงลูกโซ่ที่ส่งผลให้ชุมชนมีความเข้มแข็งขึ้นเช่นเดียวกัน

๔) การใช้ทรัพยากรร่วมกันอย่างประหยัดและเกิดประสิทธิผลสูงสุด เนื่องจากทรัพยากรต่าง ๆ ที่มาใช้ในโครงการต่าง ๆ มีจำกัด และได้มาจากความร่วมมือให้การสนับสนุนจากบุคคลในภาคส่วนต่าง ๆ เพื่อกระจายลงสู่กลุ่มเป้าหมายที่มีความขาดแคลนหรือยังช่วยตนเองไม่ได้ จำนวนมาก จึงจำเป็นต้องใช้ทรัพยากรเหล่านั้นอย่างรู้คุณค่าและมีประสิทธิภาพ ไม่ให้เกิดความซ้ำซ้อนกันแต่ควรให้มีการสนับสนุนซึ่งกันละกัน

๕) หน่วยงานสนับสนุนด้านการศึกษาของกลุ่มโรงเรียนพระปริยัติธรรม ฯ ในโครงการตามพระราชดำริ ฯ ได้นำกรอบแนวคิดทั้ง ๔ ประการ มาเป็นบรรทัดฐานที่สำคัญในการปฏิบัติงานมาอย่างต่อเนื่อง

เป้าหมายหลักของการพัฒนา

ผู้บริหารสถานศึกษา ครูบรรพชิต ครูคฤหัสถ์ และสามเณรนักเรียน ของกลุ่มโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา ในโครงการตามพระราชดำริ ฯ ได้รับความรู้มีความเข้าใจทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เกิดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการคิดทางวิทยาศาสตร์ที่เน้นการคิดอย่างมีเหตุมีผล และสามารถนำความรู้ไปพัฒนาตนเอง พัฒนาโรงเรียนให้เป็นโรงเรียนแห่งการเรียนรู้ด้านวิทยาศาสตร์ ด้านเทคโนโลยี และด้านสิ่งแวดล้อม ตลอดจนการพัฒนาศักยภาพของพระอาจารย์ผู้บริหารสามารถบริหารจัดการการศึกษาและสร้างความเข้มแข็งระบบประกันคุณภาพภายในสถานศึกษาตามประกาศของกระทรวงศึกษาธิการ เพื่อการรองรับการประเมินคุณภาพการศึกษาภายนอกสถานศึกษารอบที่ ๓ จากสำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (สมศ.) ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาอย่างยั่งยืน

สรุป จะเห็นได้ว่าสามเณร ที่ศึกษาในโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญ เป็นเยาวชนวัยรุ่นที่มีพัฒนาการเหมือนวัยรุ่นทั่วไป เป็นช่วงการเตรียมความเป็นผู้ใหญ่ เป็นช่วงสร้างค่านิยมและอุดมคติ เพื่อเข้าสู่ความเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพ แต่มีข้อปฏิบัติตามหลักสิกขาบทที่เข้มงวดตามศีลของนักบวช จุดมุ่งหมายของการบวชเป็นสามเณรในยุคปัจจุบันเพื่อแก้ไขปัญหาความยากจนและด้อยโอกาสทางการศึกษาลดช่องว่างทางสังคมระหว่างคนจนกับคนรวยให้มีความรู้แตกฉานในหลักธรรมคำสอนทางพระพุทธศาสนาเป็นแบบอย่างที่ดีงามให้แก่เยาวชนในชาติเป็นกำลังสำคัญของพระศาสนาและชาติบ้านเมืองในอนาคต ในงานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาค่านิยมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในกลุ่มตัวอย่างของสามเณร เพื่อสร้างนิยามและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เหมาะสมและสร้างสรรค์ เป็นแนวทางป้องกันและแก้ไขพฤติกรรมการใช้เครือข่ายออนไลน์ที่ไม่ถูกต้อง ส่งเสริมความเลื่อมใสศรัทธาในพระศาสนาอีกทางหนึ่ง อีกทั้งยังเป็นส่วนหนึ่งในการส่งเสริมศาสนาทายาทต้นแบบในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยาต่อไป

๒.๕ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้รวบรวมงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของสามเณรโดยพิจารณาจากความเกี่ยวข้องในเรื่อง กระบวนการฝึกอบรมเพื่อเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม การรู้เท่าทันสื่อ พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ และการบูรณาการหลักพุทธธรรมกับการพัฒนาพฤติกรรม โดยเน้นงานวิจัยที่ใช้กลุ่มตัวอย่างวัยรุ่น และเป็นงานวิจัยย้อนหลังไม่เกิน ๕ ปี ได้ ดังนี้

๒.๕.๑ งานวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมและผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

เพ็ญพณ พ่วงแพ^{๑๕๗} ได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักศึกษาวิชาชีพครู คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ ๑) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักศึกษาวิชาชีพครู คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ๒) เพื่อศึกษาความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศิลปากรศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาวิชาชีพครู คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จำนวน ๑๐๗ คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม ผลการวิจัย พบว่า ๑) พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษาวิชาชีพครู คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร โดยภาพรวมพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ เป็นเพศหญิง มีประสบการณ์ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ มากกว่า ๕ ปี ,เฉลี่ยต่อสัปดาห์มากกว่า ๑๐ ครั้ง และมีระยะเวลาแต่ละครั้งนาน ๕-๗ ชั่วโมง,ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ในช่วงเวลา ๑๘.๐๑-๒๔.๐๐ น. ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ จากที่บ้านหรือหอพัก,มีวัตถุประสงค์ของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อติดต่อสื่อสาร ,ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยวิธีศึกษาด้วยตนเอง และพบว่าส่วนใหญ่ นักศึกษาวิชาชีพครู เข้าใช้งานเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ ประเภท Facebook มากที่สุด ๒. ความคิดเห็นของนักศึกษาวิชาชีพครูที่มีต่อการใช้ประโยชน์เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Media) โดยภาพรวมพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในระดับมาก คือด้านความบันเทิงมากที่สุด รองลงมาด้านการศึกษา และด้านการติดต่อสื่อสารตามลำดับ

เอมิกา เหมมินทร์^{๑๖๐} ได้ทำการวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการใช้และความคิดเห็นเกี่ยวกับผลที่ได้จากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Media) ของประชาชนในเขตกรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่างอายุระหว่าง ๑๕- ๔๔ ปีในกรุงเทพมหานคร ที่มีบัญชีผู้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และใช้เป็นประจำอย่างน้อยสัปดาห์ละ ๔ วัน พบว่า ๑) ประชาชนในกรุงเทพมหานครมีประสบการณ์ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ๓ ปีขึ้นไปมากที่สุด ๒) ประชาชนใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ Facebook บ่อยที่สุด ๓) ช่องทางที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์บ่อยที่สุดคือ Smartphone ๔) ส่วนใหญ่เปิดบริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ไว้ตลอดเวลาทั้งวัน ๕) ช่วงเวลาที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากที่สุดคือ ๑๘.๐๐-๐๖.๐๐ น. ประชาชนมีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ๑-๓ ชั่วโมงต่อวันมากที่สุด ๖) ส่วนใหญ่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อพูดคุยกับเพื่อนมากที่สุด ๗) คุณสมบัติของเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ประชาชนชอบมากที่สุดคือ ทำให้ทราบข่าวสารรวดเร็ว โดยเว็บไซต์เป็นแหล่งหรือสื่อที่ทำ

^{๑๕๗} เพ็ญพณ พ่วงแพ, “การศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Media) ของนักศึกษาวิชาชีพครู คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร”, ใน Veridian E-Journal, Silpakorn University สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์และศิลปะ, ปีที่ ๙ ฉบับที่ ๒ (เดือน พฤษภาคม – สิงหาคม ๒๕๕๙) : ๙๔๖ -๙๕๖.

^{๑๖๐} เอมิกา เหมมินทร์, “พฤติกรรมการใช้และความคิดเห็นเกี่ยวกับผลที่ได้จากการใช้ เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Media)” , ในวารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต, ปีที่ ๙-๑๐ ฉบับที่ ๑๖-๑๗ (มกราคม – ธันวาคม ๒๕๕๗): ๙๔๖-๙๕๖.

ให้ประชาชนสนใจใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากที่สุด ๘) เพศอายุ ระดับการศึกษา อาชีพสถานภาพ สมรส และรายได้เฉลี่ยต่อเดือนที่แตกต่างกัน มีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ๐.๐๕

อดิสรณ์ อันสงคราม^{๑๖๑} (๒๕๕๖) ทำการวิจัยเรื่อง ผลกระทบจากการใช้โซเชียลมีเดีย ของคนวัยทำงานในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล พบว่า ๑) กลุ่มตัวอย่างเป็นสมาชิกเฟสบุ๊กมากที่สุดและเป็นสมาชิกโซเชียลมีเดียมากกว่า ๑ เว็บไซต์จะใช้บริการครั้งละมากกว่า ๓ ชั่วโมงสถานที่ที่จะใช้โซเชียลมีเดียบ่อยที่สุดคือที่บ้าน/หอพัก ๒) กิจกรรมที่ทำเป็นประจำเมื่อเข้าโซเชียลมีเดียคือ สนทนากับเพื่อน (chat), การอัปเดตสถานะ/ข้อมูลส่วนตัว/รูปภาพและแลกเปลี่ยน/ค้นหาข้อมูล ๓) ด้านผลกระทบการใช้โซเชียลมีเดียทำการศึกษาผ่านระดับความสนใจต่อเรื่องราวต่างๆรอบตัวกลุ่ม ตัวอย่างให้ความสนใจในครอบครัวในระดับสูงได้แก่ข้อมูลเกี่ยวกับสมาชิกในครอบครัว, ความใส่ใจต่อ ปัญหาต่างๆของสมาชิกในครอบครัว, ภาพลักษณ์ของตนเองในทุกด้านเช่นเสื้อผ้าของใช้เป็นต้น, การออมเงินการสร้างฐานะทางการเงิน, การพัฒนาเพื่อความก้าวหน้าทางอาชีพ, ข้อมูลเกี่ยวกับ ร้านอาหารหรือสถานบันเทิงใหม่ๆ, ข่าวสารด้านบันเทิงเช่นละครภาพยนตร์คอนเสิร์ต, ข่าวเกี่ยวกับ ศิลปินดาราและข่าวสารเกี่ยวกับสินค้าอิเล็กทรอนิกส์สินค้าไฮเทค ๔) เรื่องที่ให้ความสนใจในระดับ ปานกลางได้แก่ภาพลักษณ์ของเพื่อนร่วมงานในทุกๆด้านเช่นเสื้อผ้าของใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์, วางแผนเกี่ยวกับกิจกรรมที่จะทำกับครอบครัวในวันหยุด, ข่าวสารด้านเศรษฐกิจการเงินและการลงทุน ต่างๆ, ปัญหาสิ่งแวดล้อมหรือปัญหาสังคมต่างๆ, ข่าวสารนิทรรศการทางศิลปะหรือข้อมูลด้าน ประวัติศาสตร์, ข้อมูลการท่องเที่ยวต่างประเทศและข้อมูลเกี่ยวกับบุคคลสำคัญของโลกหรือบุคคลที่มี ชื่อเสียงและเรื่องที่น่าสนใจในระดับต่ำได้แก่การศึกษาธรรมชาติ การปฏิบัติธรรมและการให้ความ ช่วยเหลือองค์กรการกุศลต่างๆ

เสาวภาคย์ แหลมเพ็ชร^{๑๖๒} ได้ทำการวิจัย พฤติกรรมผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคม ออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดนนทบุรี พบว่า ๑) พฤติกรรมการใช้ เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนฯ พบว่ากลุ่มตัวอย่างใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภท Facebook มากเป็นอันดับหนึ่งรองลงมาเป็น LINE และInstagramมีวัตถุประสงค์ในการใช้เครือข่าย สังคมออนไลน์ที่มากเป็นอันดับหนึ่งคือใช้คุยกับเพื่อนเกี่ยวกับทั่วๆไปรองลงมาเป็นการใช้เพื่อคุยกับ เพื่อนเกี่ยวกับการเรียนและการบ้านสำหรับการจัดการเวลาในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในแต่ละ วันพบว่านักเรียนใช้เฉลี่ยวันละ ๗.๓๐ ชั่วโมงผู้ที่ใช้น้อยที่สุดใช้วันละ ๔.๕ นาที่ส่วนผู้ที่ใช้นามากที่สุดใช้ วันละ ๒๔ ชั่วโมงซึ่งหมายถึงนักเรียนเปิดอุปกรณ์เชื่อมต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ไว้ตลอดเวลาทั้ง วันนักเรียนมีประสบการณ์ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เฉลี่ย ๗.๒๙ ปีผู้ที่มประสบการณ์น้อยที่สุด คือเพิ่งเข้ามาเพียง ๑ ปีส่วนผู้ที่มีประสบการณ์มากที่สุดคือเข้ามาเป็นเวลา ๑๐ ปี ๒) เปรียบเทียบ ผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนฯ จำแนกตามเพศและแผนการเรียนพบว่า

^{๑๖๑} อดิสรณ์ อันสงคราม, “ผลกระทบจากการใช้โซเชียลมีเดียของคนวัยทำงานในกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล”, รายงานวิจัย ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากมหาวิทยาลัยศรีปทุม, ปีการศึกษา ๒๕๕๖ .

^{๑๖๒} เสาวภาคย์ แหลมเพ็ชร, “พฤติกรรมผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้น มัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดนนทบุรี”, ในวารสารสุทธิปริทัศน์, ปีที่ ๓๐ ฉบับที่ ๙๓ (กันยายน-ธันวาคม ๒๕๕๙) : ๑๑๖-๑๓๐.

นักเรียนชายและนักเรียนหญิงได้รับผลกระทบทางด้านอารมณ์จากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ๐.๐๕ ได้รับผลกระทบทางด้านสังคมจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ๐.๐๑ และได้รับผลกระทบทางด้านการเรียนจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ๐.๐๑ โดยนักเรียนชายได้รับผลกระทบทางด้านอารมณ์สังคมและการเรียนจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่านักเรียนหญิง ๓) นักเรียนที่มีแผนการเรียนแตกต่างกันได้รับผลกระทบทางด้านอารมณ์จากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ๐.๐๕ โดยนักเรียนแผนศิลป์-คณิตได้รับผลกระทบทางด้านอารมณ์จากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากที่สุด รองลงมาเป็นนักเรียนแผนศิลป์ภาษาและนักเรียนแผนวิทย์-คณิตตามลำดับแต่นักเรียนที่มีแผนการเรียนแตกต่างกันได้รับผลกระทบทางด้านสังคมและผลกระทบทางด้านการเรียนไม่แตกต่างกัน

วรรณประภา เอี่ยมฤทธิ์^{๑๖๓} (๒๕๕๙) ทำการวิจัยเรื่อง พฤติกรรมและจริยธรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยบูรพา พบว่า ๑) นิสิตส่วนใหญ่ใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์จากเฟซบุ๊กมากที่สุดโดยเริ่มต้นใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์จากการศึกษาด้วยตนเองและพบว่าบุคคลที่อยู่ในเครือข่ายสังคมออนไลน์ส่วนใหญ่คือเพื่อนในชั้นเรียนโดยมีวิธีการพิจารณาเลือกรับเพื่อนจากความรู้จักและคุ้นเคยกับบุคคลคนนั้นอยู่ก่อนแล้วมากที่สุด ระยะเวลาการใช้งานส่วนใหญ่อยู่ระหว่าง ๔ - ๕ ชั่วโมง/วันและใช้งานมากที่สุดช่วงเวลา ๒๐.๐๐ - ๒๔.๐๐ น. โดยใช้บริการผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊กที่หอพักเพื่อรับรู้ข่าวสาร ๒) ด้านจริยธรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์พบว่านิสิตมีระดับจริยธรรมด้านความถูกต้องอยู่ในระดับมากด้านความเป็นส่วนตัวและด้านความเป็นเจ้าของอยู่ในระดับปานกลางและด้านการเข้าถึงข้อมูลอยู่ในระดับน้อย ๓) เมื่อให้นิสิตแสดงความคิดเห็นเปรียบเทียบระหว่างอายุเพศสาขาที่ศึกษาและประสบการณ์พบว่าเพศมีผลต่อความแตกต่างทางพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในด้านเนื้อหาและความสนใจในการติดตามข่าวสารและข้อมูลต่างๆเช่นเพศหญิงอาจสนใจเรื่องแฟชั่นในขณะที่เพศชายอาจสนใจเรื่องเกี่ยวกับกีฬามากกว่าส่วนด้านอายุและสาขาที่ศึกษาไม่พบความแตกต่างเนื่องจากกลุ่มนิสิตเป็นกลุ่มซึ่งมีอายุใกล้เคียงกันและสาขาที่ศึกษาไม่ได้ทำให้พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกันอาจเป็นเพราะเป็นกลุ่มที่อยู่ในวัยศึกษาเล่าเรียนดังนั้นเรื่องที่มีความสนใจจึงเป็นไปในทิศทางเดียวกันคือต้องการติดตามข่าวสารเป็นอันดับหนึ่งและติดตามเรื่องเรียนรองลงมา

พรานภา เวียงคำ^{๑๖๔} ได้ทำการวิจัยเรื่อง ตัวแปรที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนในเครือมูลนิธิคณะเซนต์คาเบรียลแห่งประเทศไทยเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล พบว่า ๑) นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนในเครือมูลนิธิคณะเซนต์คาเบรียลแห่งประเทศไทย เขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล มี

^{๑๖๓} วรรณประภา เอี่ยมฤทธิ์ (๒๕๕๙), “พฤติกรรมและจริยธรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยบูรพา” ในวารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, ปีที่ ๒๔ ฉบับที่ ๔๖ (กันยายน - ธันวาคม ๒๕๕๙): ๑๐๐-๑๑๗.

^{๑๖๔} พรานภา เวียงคำ, “ตัวแปรที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนในเครือมูลนิธิ คณะเซนต์คาเบรียลแห่งประเทศไทย เขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล” ในวารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม, ปีที่ : ๑๔ ฉบับที่ ๑ (๒๕๕๘) : ๑๖๑-๑๖๘ .

พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านการสื่อสาร ด้านความบันเทิง และด้านการศึกษา ภาพรวมอยู่ในระดับมาก^๒) ตัวแปรที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ของนักเรียน ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนในเครือมูลนิธิคณะเซนต์คาเบรียลแห่งประเทศไทย เขต กรุงเทพมหานครและปริมณฑล คือ ด้านครอบครัว(X๑) ด้านเพื่อน(X๒) และตัวแปรด้านสื่อ(X๓) โดย ตัวแปรทั้ง ๓ ตัว สามารถร่วมกันพยากรณ์พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ได้ร้อยละ ๔๕.๗๐

วันวิสา สรีระศาสตร์^{๑๖๕} ได้ทำการวิจัยเรื่อง ปัจจัยเชิงสาเหตุด้านสถานการณ์ทางสังคม และการมีภูมิคุ้มกันทางจิตที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย ของนักเรียนหญิงระดับ มัธยมศึกษาในโรงเรียนที่เข้าร่วมและไม่เข้าร่วมโครงการส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย ผลวิจัยพบว่า ๑) นักเรียนที่เรียนอยู่ในโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการฯ และมีการรับรู้ประโยชน์จากการฝึกอบรมการใช้อินเทอร์เน็ตในโรงเรียนมาก มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้มากกว่านักเรียนลักษณะตรงกันข้าม พบผลดังกล่าวในนักเรียน โดยรวม ๒) นักเรียนที่มีผู้ปกครองควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ตมาก และมีภูมิคุ้มกันทางจิตสูง มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยมากกว่านักเรียนลักษณะตรงกันข้าม พบเด่นชัดในนักเรียนที่เรียนอยู่ในโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการฯ นักเรียนที่มีผลการเรียนต่ำ หรือนักเรียนที่มีจำนวนเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตปานกลาง ๓) นักเรียนที่มีการรับรู้ประโยชน์จากการฝึกอบรมการใช้อินเทอร์เน็ตในโรงเรียนมาก และมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้อินเทอร์เน็ตมาก มีพฤติกรรมสนับสนุนให้เพื่อนใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัยมากกว่านักเรียนลักษณะตรงกันข้าม พบเด่นชัดในกลุ่มนักเรียนที่ครอบครัวมีระดับเศรษฐกิจสูง

จินตนา ต้นสุวรรณนนท์ และคณะ^{๑๖๖} ได้ทำการวิจัยเรื่อง ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการบริโภคสื่อด้วยปัญญาของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครพบว่า

๑) สาเหตุของพฤติกรรมการบริโภคสื่อที่ไม่เหมาะสมของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร ได้แก่ (๑) ปัจจัยส่วนบุคคล ประกอบด้วย การไม่รู้เท่าทันสื่อ การขาดความตระหนักถึงผลกระทบของสื่อ การขาดการเฝ้าระวัง การขาดความสามารถในการควบคุมตนเอง และ (๒) ปัจจัยทางสังคม ประกอบด้วย อิทธิพลของกลุ่มเพื่อนในการชักจูงให้เปิดรับสื่อที่ไม่เหมาะสม การถ่ายทอดทางสังคมจากครอบครัวที่ไม่เหมาะสม สถาบันการศึกษาไม่ส่งเสริมการพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อและระบบการคิดของผู้เรียน การขาดจรรยาบรรณของสื่อและการขาดความรับผิดชอบต่อสังคมของผู้ประกอบการและเจ้าหน้าที่ของรัฐ

^{๑๖๕}วันวิสา สรีระศาสตร์, “ปัจจัยเชิงสาเหตุด้านสถานการณ์ทางสังคม และการมีภูมิคุ้มกันทางจิตที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัยของนักเรียนหญิงระดับ มัธยมศึกษาในโรงเรียนที่เข้าร่วมและไม่เข้าร่วมโครงการส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย”ในวารสาร **พฤติกรรมศาสตร์เพื่อการพัฒนา**,ปีที่๔ ฉบับที่ ๑(มกราคม ๒๕๕๕): ๑-๑๓.

^{๑๖๖}จินตนา ต้นสุวรรณนนท์และคณะ, “ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการบริโภคสื่อด้วยปัญญาของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร”ในวารสาร**พฤติกรรมศาสตร์** ,ปีที่ ๑๖ ฉบับที่ ๑ (มกราคม ๒๕๕๓) : ๑๒๒-๑๓๕.

๒) ปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ การควบคุมตน การรู้เท่าทันสื่อ การใฝ่รู้ และการตระหนักถึงผลกระทบของสื่อมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการบริโภคสื่อด้วยปัญญาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๑

๓) ปัจจัยทางสังคม ได้แก่ อิทธิพลของกลุ่มเพื่อนและการถ่ายทอดทางสังคมจากครอบครัวมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการบริโภคสื่อด้วยปัญญาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.๐๑

๔) ปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ การรู้เท่าทันสื่อ การควบคุมตน การใฝ่รู้ และ ปัจจัยทางสังคม ได้แก่อิทธิพลของกลุ่มเพื่อนสามารถร่วมกันทำนายพฤติกรรมการบริโภคสื่อด้วยปัญญาของนักศึกษาได้ร้อยละ๔๐.๐ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๐๑

๒.๕.๒ งานวิจัยเกี่ยวกับการเรียนรู้และพัฒนาพฤติกรรมสามเณร

พระมหาแสนยากร สิริภทโท (เมธีไกรสรพวงศ์)^{๑๖๗} ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาสามเณรผู้เป็นเหล้ากอแห่งสมณะในพระพุทธศาสนาเถรวาท พบว่า

๑) สามเณรคือเหล้ากอแห่งสมณะ เป็นบรรพชิตในพระพุทธศาสนา บรรพชาด้วยไตรสรณคมน์ ถือสิกขาบท ๑๐ และกิจวัตรบางอย่าง มีอายุไม่ครบ ๒๐ ปีบริบูรณ์ พระพุทธองค์ทรงอนุญาตบวชราหุลเป็นสามเณรรูปแรก ทรงชี้แนะวัตถุประสงค์ กำหนดคุณสมบัติ วางระเบียบวิธีการบรรพชา และบัญญัติสิกขาบทสำหรับสามเณร การปกครองเป็นภาระหน้าที่ของพระอุปัชฌาย์อาจารย์และพระภิกษุทั้งหลาย มีสามเณรอนุพุทธะตรัสรู้ตามพระสัมมาสัมพุทธเจ้าปรากฏในพระไตรปิฎก และคำภีร์พระพุทธศาสนาอื่นๆ อยู่อีกจำนวนหนึ่ง ซึ่งนับเป็นศาสนทายาทที่สำคัญเป็นอย่างยิ่ง

๒) จากสภาพปัจจุบันยังมีชาวพุทธในเขตชนบทที่ยังคงส่งเสริมให้บุตรหลานบวชเรียนเป็นสามเณรแม้ไม่มากดังเช่นในอดีต เนื่องจากมีฐานะทางเศรษฐกิจไม่ค่อยจะดี ไม่สามารถที่จะส่งบุตรหลานของตนไปเรียนในสถานศึกษาของรัฐได้ จำเป็นต้องหันมาอาศัยบวชเรียนที่จะให้บุตรหลานของตนได้รับการศึกษาและเป็นการเลื่อนฐานะทางสังคม ด้วยทางคณะสงฆ์ไทยได้มองเห็นถึงความสำคัญทางด้านการศึกษาก็ได้จัดระบบการศึกษาทั้งแผนกนักรธรรม-บาลี และแผนกสามัญศึกษา โดยมีสำนักเรียนวัดและคณะจังหวัดเป็นผู้ดำเนินการ และจากสภาพปัญหาหลายๆ ด้าน ทำให้ต้องหันมาหาทางป้องกันแก้ไข โดยเฉพาะปัญหาที่ทำให้จำนวนสามเณรลดจำนวนลง เช่น การจัดการศึกษาของรัฐ การจัดการศึกษาของคณะสงฆ์ เป็นต้น แม้ว่าโดยสรุปแล้วการหาผู้ที่จะมาบวชนั้นยากขึ้นทุกทีก็ตาม เนื่องจากสามเณรมีความสำคัญในการสืบอายุพระพุทธศาสนา เพราะฉะนั้นแล้ว ทุกภาคส่วนต้องหันมาร่วมมือกัน เพื่อที่จะรับมือกับปัญหาที่อาจจะกระทบไปถึงจำนวนพระภิกษุในอนาคตอีกด้วย

๓) แนวทางการแก้ไขการสืบต่ออายุพระพุทธศาสนาของสามเณรผู้เป็นเหล้ากอแห่งสมณะในสังคมไทยปัจจุบัน (๑) ด้านครอบครัว ควรให้ข้อมูลผลดี-ผลเสียในการบวชเรียนที่เป็นรูปธรรมมากกว่านี้ ใช้การเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ ส่วนสามเณรต้องดูแลให้ความอบอุ่น และส่งเสริมเรื่อง

^{๑๖๗}พระมหาแสนยากร สิริภทโท (เมธีไกรสรพวงศ์), “การศึกษาสามเณรผู้เป็นเหล้ากอแห่งสมณะในพระพุทธศาสนาเถรวาท”, วิทยานิพนธ์พุทธศาสตรมหาบัณฑิต,(บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, ๒๕๕๔.

การศึกษา (๒) ด้านเศรษฐกิจ ควรนำหลักพุทธธรรมที่เกี่ยวข้องการดำรงชีวิตมาใช้ให้เข้ากับยุคสมัย สามเณรควรมีหลักมัตตัญญูตาสำหรับการปฏิบัติตาม เพื่อการดำรงอยู่อย่างสมณะ (๓) ด้านสังคม ควรนำพุทธศาสนาไปแก้ปัญหาสังคม แม้แต่ตัวสามเณรยังต้องปรับปรุงความประพฤติให้อยู่ในสมณสาธูปที่งดงาม (๔) ด้านการจัดการศึกษาของรัฐ รัฐควรคำนึงถึงความเสมอภาค การเรียนการสอน ศีลธรรม และการปฏิรูปคน ควรส่งเสริมสนับสนุนการศึกษาของสามเณรด้วย (๕) ด้านการจัดการศึกษาของคณะสงฆ์ เป็นเรื่องที่ต้องปรับทั้งองค์กร บุคลากร ผู้สอน หลักสูตรที่ทันสมัย และการวัดผลที่เป็นสากล ต้องสร้างแรงจูงใจให้เกิดแก่ผู้เรียนโดยเฉพาะสามเณร (๖) ด้านพระธรรมวินัย สามเณรควรให้ความสำคัญ กับการประพฤติปฏิบัติตามในสิ่งที่ได้ศึกษามา เมื่อทำผิดต้องยอมรับบทลงโทษเพื่อความดีงามและความผาสุกของคณะสงฆ์ในพระพุทธศาสนา

พระสรพงษ์ สอนทวี^{๑๖๘} ทำการวิจัยเรื่อง สภาพแวดล้อมทางบ้าน วัด โรงเรียน และลักษณะทางจิตที่เกี่ยวข้องกับการปรับตัวของสามเณรในกลุ่มโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา พบว่า ๑) แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ลักษณะมุ่งอนาคต-ควบคุมตน ความเชื่อทางพุทธ และการอบรมเลี้ยงดูแบบรักสนับสนุน ร่วมกันทำนุบำรุงการปรับตัวของสามเณรได้ร้อยละ ๖๐.๒๐ โดยแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ มีอิทธิพลต่อการปรับตัวของสามเณรมากที่สุด ๒) ไม่พบปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยภายในตัวบุคคล กับ ปัจจัยสภาพแวดล้อมทางสังคมภายนอก ที่มีอิทธิพลต่อการปรับตัวของสามเณร ๓) สามเณรที่ศึกษาในระดับชั้นต่างกัน มีการปรับตัวด้านร่างกาย ด้านบทบาทและหน้าที่ และด้านการพึ่งพาซึ่งกันและกัน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ โดยสามเณรชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ มีการปรับตัวด้านบทบาทและหน้าที่ และ ด้านพึ่งพาซึ่งกันและกัน สูงกว่า แต่มีการปรับตัวด้านร่างกาย ต่ำกว่า สามเณรระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑ ๔) สามเณรที่มีสภาพการพักอาศัยก่อนบวช แตกต่างกัน มีการปรับตัวแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ โดยสามเณรที่พักอาศัยอยู่กับบิดาหรือมารดา มีการปรับตัวด้านอัตมโนทัศน์สูงสุด ๕) สามเณรที่มีพระพี่เลี้ยงดูแลกับไม่มีพระพี่เลี้ยงดูแล มีการปรับตัวในด้านรวมและด้านอัตมโนทัศน์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ โดยสามเณรที่มีพระพี่เลี้ยงดูแล มีการปรับตัวในด้านรวมและด้านอัตมโนทัศน์ สูงกว่า สามเณรที่ไม่มีพระพี่เลี้ยงดูแล ๖) สามเณรที่มีสภาพการพักอาศัย (จำวัด) ต่างกัน มีการปรับตัวในด้านร่างกาย ด้านบทบาทและหน้าที่ และ ด้านการพึ่งพาซึ่งกันและกัน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ โดยสามเณรที่จำวัดอยู่กับเพื่อนสามเณร มีการปรับตัวด้านร่างกายสูงสุด และสามเณรที่จำวัดอยู่กับพระผู้ปกครองหรือพระภิกษุ มีการปรับตัวด้านบทบาทหน้าที่ และ ด้านการพึ่งพาซึ่งกันและกันสูงสุด

สรุปจากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจะเห็นได้ว่าปัจจุบันเด็กและเยาวชนไทยยุคใหม่เติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยีในโลกดิจิทัลสมัยใหม่การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น เฟสบุ๊กไลน์อินสตาแกรม ทวิตเตอร์ มีอิทธิพลต่อวิถีชีวิต วิธีคิด ค่านิยม รูปแบบการดำเนินชีวิต ที่เปลี่ยนแปลงไปตามกระแสยุคบริโภคนิยมอย่างรวดเร็ว ผลการวิจัยที่ผ่านมาชี้ให้เห็นว่า เยาวชนวัยรุ่น

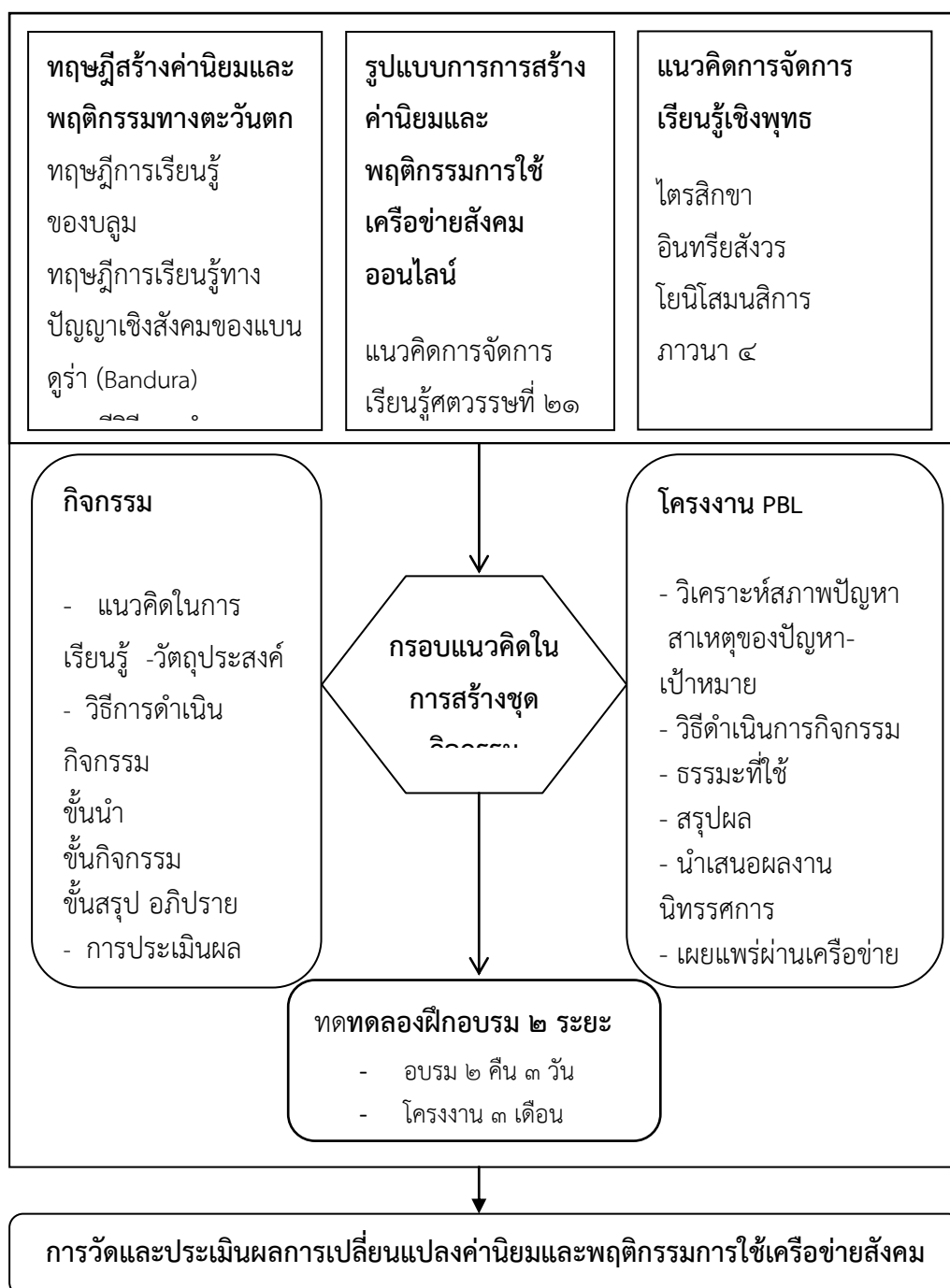
^{๑๖๘} พระสรพงษ์ สอนทวี, “สภาพแวดล้อมทางบ้าน วัด โรงเรียน และลักษณะทางจิตที่เกี่ยวข้องกับการปรับตัวของสามเณรในกลุ่มโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา”. **ปริญญานิพนธ์ วท.ม.** (การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์), บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ๒๕๕๔.

มีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมเพื่อความบันเทิงมากกว่าแสวงหาความรู้ ซึ่งเป็นโอกาสให้เกิดปัญหาสังคมตามมาจากการใช้เทคโนโลยีที่ขาดการพิจารณารู้เท่าทันสื่อ ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการพัฒนา ค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อเป็นแนวทางแก่เด็กและเยาวชนใน การรู้เท่าทันสื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์

ในขณะที่มีการศึกษาวิจัยเพื่อพัฒนาในกลุ่มเด็กและเยาวชนจำนวนมาก แต่เมื่อพิจารณา ถึงเด็กและเยาวชนที่เป็นสามเณร ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีบทบาทสำคัญในการสืบทอดพระศาสนาและเป็น อนาคตของชาติ กลับมีผู้สนใจอยู่ไม่มากนัก และยังไม่มีผู้ใดทำการศึกษาเกี่ยวกับการให้ความรู้ สามเณรในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เหมาะสม นอกจากนี้งานวิจัยส่วนใหญ่เป็นงานวิจัยเชิง สำรวจพฤติกรรม เปรียบเทียบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของพฤติกรรมการใช้เครือข่ายของสังคม ออนไลน์ และยังพบว่างานวิจัยเชิงกระบวนการสร้างชุดกิจกรรมเพื่อพัฒนาพฤติกรรมของสามเณรโดยตรง ยังมีไม่มากนักเช่นกัน ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจพัฒนาค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคม ออนไลน์ในกลุ่มสามเณร โดยเลือกศึกษากลุ่มสามเณรที่ศึกษาเล่าเรียนในโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญ และใช้กลุ่มโรงเรียนพระปริยัติธรรม จังหวัดน่าน เป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย เพื่อสร้าง ค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบที่ดีแก่สามเณรที่เป็นศาสนทายาทในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ อย่างเหมาะสม

การพัฒนาค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบ ผู้วิจัยพัฒนาชุดฝึกอบรมโดยอาศัยแนวคิด ทฤษฎีสมัยใหม่และแนวคิดเชิงพุทธมาบูรณาการกัน โดยอ้างอิงหลักทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูม ทฤษฎี การเรียนรู้ของแบนดูรา ทฤษฎีค่านิยมกระจำของแรท และการเรียนรู้ตามหลักไตรสิกขาใน พระพุทธศาสนา โดยอาศัยเทคนิคการเรียนรู้แบบกระบวนการกลุ่มและการร่วมทำกิจกรรมโครงการ เป็นกระบวนการหลักในการพัฒนา โดยฝึกให้ผู้เข้าร่วมโครงการรู้จักคิดตามหลักโยนิโสมนสิการ ฝึกให้ แยกแยะคุณค่าแท้ คุณค่าเทียม และมองเห็นคุณและโทษของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และรู้จัก ควบคุมตนเอง เป็นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยด้วยหลักพุทธธรรมและพุทธวิธีการสอน อย่าง สอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ โดยได้นำหลักการและรูปแบบการสอนมาใช้จัดกิจกรรมใน รูปแบบผสมผสาน เลือกใช้เทคนิคการดำเนินการกระบวนการกลุ่ม เพื่อปลูกฝังค่านิยมและพฤติกรรม ต้นแบบการใช้เครือข่ายออนไลน์ ด้วยกิจกรรมที่หลากหลาย และใช้เทคนิค การบรรยาย เกม บทบาท สมมติ กรณีตัวอย่าง การอภิปรายกลุ่ม การระดมสมอง กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ การฝึกปฏิบัติ เป็นการ เปิดโอกาสให้ผู้รับการอบรมมีการพัฒนาตนเองและเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น สามารถนำไปสู่การ เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ดีขึ้นได้

ผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมโดยคำนึงถึงพุทธวิธีการสอน เพื่อสอนวิธีคิดแบบโยนิโส มนสิการ และปลูกฝังค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายออนไลน์ ผ่านกิจกรรมโครงการ โดยให้ระยะเวลาในการร่วมดำเนินกิจกรรมด้วยตนเอง แล้วนำมาวิเคราะห์ อภิปรายร่วมกัน เพื่อสรุป ประโยชน์ในการประยุกต์ใช้ต่อไป ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ นำไปร่างชุดกิจกรรมตามกระบวนการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคม ออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยา แสดงเป็นแผนภาพดังนี้



แผนภาพที่ ๒.๑ แสดงการเชื่อมโยงแนวคิดทฤษฎี นำไปสู่การสร้างกรอบแนวคิดในการสร้างชุดกิจกรรม

จากแผนภาพ ตามกระบวนการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยา ประเด็นสำคัญได้ดังนี้

๑) ด้านเนื้อหาดำเนินการตามกรอบแนวคิดการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ แนวคิดการเปลี่ยนแปลงค่านิยมและพฤติกรรมทางตะวันตกและพระพุทธศาสนา

๒) ด้านแนวคิดการจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อให้เกิดแรงจูงใจ เป็นการศึกษา ค้นคว้า เชิงเอกสาร (Document Research) ได้แก่ การศึกษาแนวคิดการจัดกระบวนการเรียนรู้ตามแนวพระพุทธศาสนา และแนวคิดการจัดกระบวนการเรียนรู้ตามแนวคิดตะวันตก

๓) ด้านเนื้อหาหลักสูตร : ธรรมะที่เกื้อหนุนส่งเสริมให้เกิดค่านิยมและพฤติกรรม ต้นแบบการใช้เครือข่ายสื่อสังคมออนไลน์ ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกใช้ประเด็นเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นแกนในการจัดกิจกรรม เพื่อดึงความสนใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรมมาสู่ประเด็นที่จะเรียนรู้ ตลอดจนทำให้เกิดความเข้าใจความหมายและประเภทของสื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อเป็นพื้นฐานความรู้ในกิจกรรมการเรียนรู้ต่อไป โดยภาพรวมของกิจกรรมเน้นวิธีคิด เพื่อปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยมุ่งเน้นวิธีคิด ๔ วิธีคือ (๑) วิธีคิดแบบคุณค่าแท้คุณค่าเทียม (๒) วิธีคิดแบบคุณโทษและทางออก (๓) วิธีคิดแบบอุปายะรักษาคุณธรรม และ (๔) วิธีคิดแบบอริยสัจ ๔ และประเมินค่านิยมและพฤติกรรมตามหลักภavana ๔

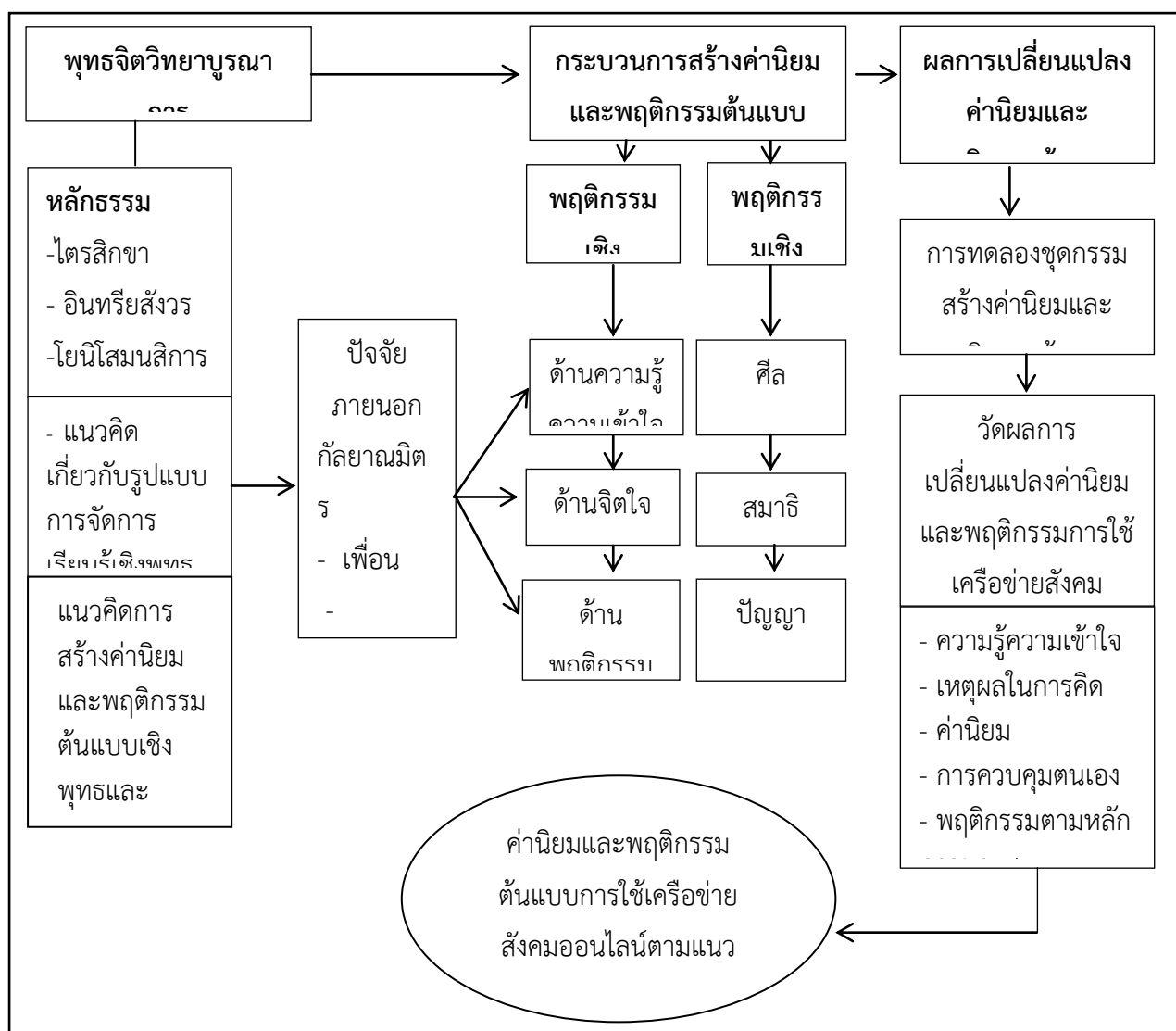
๔) ด้านรูปแบบและเทคนิควิธีการอบรม โครงการหรือกิจกรรมที่นำมาใช้ในการอบรมเป็นกระบวนการกลุ่ม การจัดบรรยากาศการอบรม ต้องเหมาะสมกับผู้เรียน ใช้เทคนิควิธีการสอนและสื่อการสอนมีความหลากหลาย

๕) โครงสร้างของชุดกิจกรรมสำหรับฝึกอบรม จำนวน ๒ คิน ๓ วัน มีองค์ประกอบของกิจกรรม คือ แนวคิด/หลักการ/เนื้อหาในการเรียนรู้ ระยะเวลา วัตถุประสงค์ สื่อการเรียนรู้ วิธีการดำเนินกิจกรรม แบ่งเป็น ๓ ชั้น ชั้่นนำ ชั้่นกิจกรรม และชั้นสรุปอภิปรายร่วมกัน และการประเมินผลจากจุดวัตถุประสงค์การเรียนรู้และการประเมินผลจากสภาพจริง ได้แก่ การตอบคำถาม การสังเกต การอภิปราย การรายงานตัวเอง การสนทนากลุ่ม รวมถึงใบงานต่างๆ โดยโครงสร้างชุดกิจกรรมมีจุดประสงค์เพื่อการเปลี่ยนแปลงค่านิยมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ทั้งด้านความรู้ความเข้าใจ ด้านเหตุผลในการคิด ด้านการควบคุมตนเอง ด้านค่านิยม และด้านพฤติกรรม การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

๖) การกำหนดโครงสร้างกิจกรรมโครงการงานการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยาProject based learning สำหรับปฏิบัติในพื้นที่จริง เป็นเวลา ๓ เดือน มีกำหนดขอบเขตเนื้อหา (๑) วิเคราะห์สภาพปัญหา / ความจำเป็นที่ต้องจัดโครงการ (๒) สาเหตุของปัญหา (๓) เป้าหมาย / ผลที่ต้องการเมื่อเสร็จสิ้นโครงการ (๓) วิธีดำเนินการ / กิจกรรมที่ทำ (๔) ธรรมะที่ใช้ในการดำเนินงาน (๕) สรุปผลโดยการจัดทำรายงานโครงการ (๖) นำเสนอผลงาน ในรูปแบบจัดนิทรรศการและเผยแพร่ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์

๒.๖ กรอบแนวคิดในการวิจัย (Conceptual Framework)

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ผู้วิจัยได้สังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี ทั้งตะวันตกและแนวคิดทางพระพุทธศาสนา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการฝึกค่านิยมและพฤติกรรม นำมาสร้างเป็นรูปแบบการสร้างค่านิยมและพฤติกรรม โดยมีแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องและตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ตามแผนภาพกรอบแนวคิดการวิจัยเชิงกระบวนการดังนี้



แผนภาพที่ ๒.๒ กรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ ๓

วิธีดำเนินการวิจัย

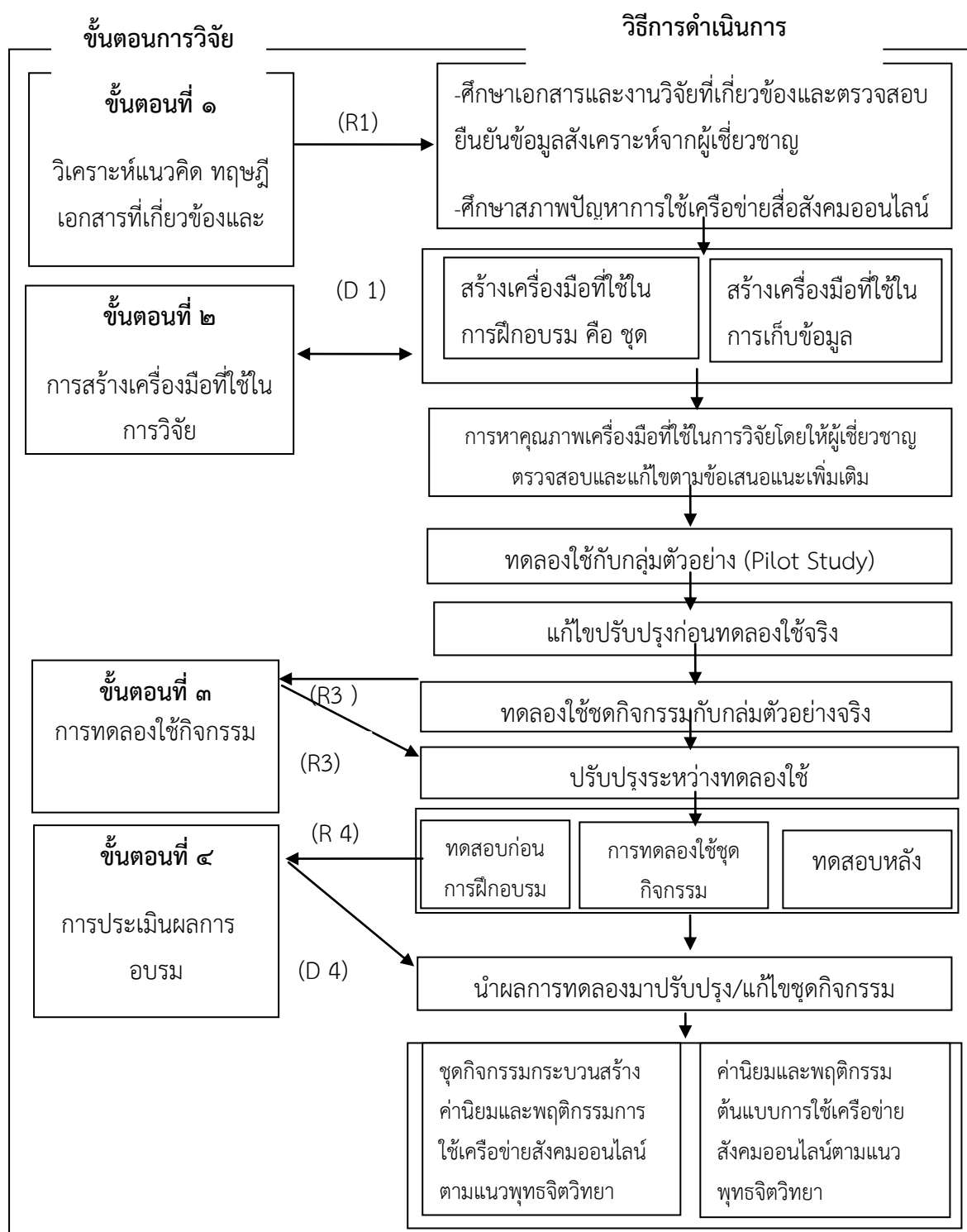
การวิจัยครั้งนี้เป็นกระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) มีวัตถุประสงค์เพื่อ ๑) ศึกษาสภาพปัญหาและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยาของสามเณร ๒) พัฒนาระบบการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยาของสามเณร ๓) ศึกษาผลของการเปลี่ยนแปลงค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยาของสามเณร โดยเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัยจากโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา จังหวัดน่าน มีวิธีการดำเนินวิจัย ดังนี้

๓.๑ รูปแบบการวิจัย

๑. วิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) การสังเคราะห์จากเอกสารในคัมภีร์ชั้นปฐมภูมิ ได้แก่ พระไตรปิฎก อรรถกถาต่างๆ จากตำรา หนังสือ บทความ วารสาร เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งสื่ออินเทอร์เน็ตที่เกี่ยวข้องกับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และนำข้อมูลมาสร้างแบบสัมภาษณ์และเป็นแนวทางการสัมภาษณ์กลุ่มอย่างเกี่ยวกับสภาพปัญหาและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และศึกษาผลการเปลี่ยนแปลงค่านิยมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยาหลังการทดลอง

๒. วิธีเชิงปริมาณ (quantitative research) การออกแบบสอบถามเพื่อสำรวจพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของสามเณร ในจังหวัดน่าน เป็นลักษณะคำถามปลายปิดและคำถามปลายเปิด เพื่อนำผลวิเคราะห์มาเป็นแนวทางในการออกแบบกิจกรรมสำหรับฝึกอบรม และการออกแบบวัดก่อนและหลังการทดลองเป็นมาตรวัดประเมินค่า ๕ ระดับ เพื่อวัดผลการเปลี่ยนแปลงค่านิยมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยา

๓. วิธีวิจัยกึ่งทดลอง (quasi Experimental Research) การนำชุดกิจกรรมไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างและวัดผลหลังการทดลองด้วยเครื่องมือวิจัยที่ได้สร้างขึ้นมา โดยจัดสภาพการทดลองเป็น ๒ ครั้ง คือ ครั้งที่ ๑ เป็นการทดลองใช้กลุ่มตัวอย่างที่ใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างจริง (Pilot Study) เพื่อนำผลการทดลองมาปรับปรุงแก้ไขชุดฝึกอบรมและเครื่องมือวิจัย และครั้งที่ ๒ นำชุดกิจกรรมไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริง และการทำโครงการ ๓ เดือนโดยมีขั้นตอนการดำเนินงานสำคัญ ๔ ขั้นตอน ดังแผนภาพดังนี้



แผนภาพที่ ๓.๑ การพัฒนากระบวนสร้างค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้
เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยา ตามกระบวนการวิจัยและพัฒนา

จากแผนภาพ การพัฒนากระบวนการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยา ตามกระบวนการวิจัยและพัฒนาข้างต้น สามารถสรุปรายละเอียดดังนี้

ขั้นตอนที่ ๑ วิเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี เอกสารที่เกี่ยวข้อง และสภาพปัญหาการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

ในขั้นตอนนี้เป็นการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานเพื่อนำมาเป็นแนวทางการพัฒนากระบวนการสร้างค่านิยมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของสามเณร จากการวิเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี และเอกสารที่เกี่ยวข้องข้างต้น วิจัยได้ตรวจสอบยืนยันเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมของเนื้อหา โดยผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ความชำนาญด้านพระพุทธศาสนา ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ ด้านการจัดกิจกรรมสำหรับฝึกอบรม และศึกษาสภาพปัญหาการใช้เครือข่ายสื่อสังคมออนไลน์ของสามเณร จากความคิดเห็นของผู้บริหาร ครู อาจารย์ และสามเณรในโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญ

ขั้นตอนที่ ๒ การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

จากการสังเคราะห์ข้อมูลเชิงแนวคิด ทฤษฎี และข้อมูลเชิงประจักษ์ในขั้นตอนที่ ๑ นำมาสร้างชุดฝึกอบรมกระบวนการสร้างค่านิยมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ แบ่งเป็น ๒ ประเภท คือ ๑) เครื่องมือที่ใช้ในการฝึกอบรม คือ ชุดฝึกกิจกรรม ๒) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลและประเมินผล และนำเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยที่วิจัยสร้างขึ้น นำไปหาคุณภาพเครื่องมือโดยให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบและแก้ไขตามข้อเสนอแนะเพิ่มเติม หลังจากนั้นนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง (Pilot Study) และนำผลการทดลองมาแก้ไขและปรับปรุงก่อนการนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริง

ขั้นตอนที่ ๓ การทดลองใช้กิจกรรม

การนำชุดกิจกรรมไปใช้ในการทดลองแบ่งเป็น ๒ ระยะ คือ ระยะการฝึกอบรม ๒ คืน ๓ วัน จำนวน ๑๘ กิจกรรม และ ระยะการทำโครงการ ๓ เดือน Project based learning มีการปรับปรุงกระบวนการและเนื้อหากิจกรรมให้สอดคล้องกับกลุ่มการทดลองในระยะการฝึกอบรม

ขั้นตอนที่ ๔ การประเมินผลการอบรม/การทดลอง

การประเมินผลการอบรม/การทดลองก่อนและหลังการทดลอง โดยใช้เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ที่ได้สร้างขึ้นมาจากแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง นำไปเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ นำผลการทดลองมาปรับปรุงชุดกิจกรรมอีกครั้ง ก่อนนำเสนอชุดกิจกรรมกระบวนการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยา

๓.๒ ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ สามเณรโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา จังหวัดน่าน ๑๕ โรงเรียน จำนวน ๑,๕๓๑ รูป ในระดับมัธยมศึกษา ปี พ.ศ. ๒๕๕๙

กลุ่มตัวอย่าง สามเณรโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา จังหวัดน่าน ๑๕ โรงเรียน จำนวน ๓๐๖ รูป ได้จากการคำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่างตารางของเครจซี่และมอร์แกน (Krejcie & Morgan) ระดับความเชื่อมั่น ๙๕% เพื่อตอบแบบสอบถาม โดยใช้วิธีการสุ่มแบบแบ่งชั้น

(Stratified Random Sampling) แล้วเลือกสุ่มกลุ่มตัวอย่างจากแต่ละกลุ่มตามสัดส่วนประชากรทั้ง ๑๕ โรงเรียน ผู้วิจัยได้รับแบบสอบถามสมบูรณ์กลับคืน จำนวน ๓๐๐ ฉบับ คิดเป็นร้อยละ ๘๘

กลุ่มทดลอง

ในการวิจัยนี้ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างหลายขั้นตอนดังนี้

๑) เนื่องจากวิจัยนี้มีการทดลองใช้ชุดกิจกรรม จึงใช้วิธีเลือกกลุ่มตัวอย่างโรงเรียนเข้าร่วมโครงการนำร่อง ๓ โรงเรียน ด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่ายด้วยวิธีจับฉลาก ๓ โรงเรียน

๒) กำหนดเกณฑ์เลือกกลุ่มตัวอย่างจากช่วงชั้นที่มีพฤติกรรมการใช้เครื่องสำอางออนไลน์สูง คือ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓

๓) เมื่อได้โรงเรียนมาแล้ว สุ่มแบบแยกประเภท (Stratified random sampling) ตามระดับพฤติกรรมการใช้เครื่องสำอางออนไลน์ คัดคะแนนขนาดกลุ่มตัวอย่างเฉลี่ยใกล้เคียงกัน คือ ๓๐ รูป และจับฉลากแบ่งเป็นกลุ่มทดลอง ๒ กลุ่ม และกลุ่มควบคุม ๑ กลุ่ม

โดยมีเกณฑ์ในการคัดเข้า (Inclusion Criteria) ดังนี้ คือ

(๑) สมัครใจที่จะเข้าร่วมในการวิจัย

(๒) เข้าร่วมกิจกรรมได้ตลอดหลักสูตรอย่างต่อเนื่องตลอดโครงการ

๔) ได้กลุ่มตัวอย่างสามเณรที่เข้าร่วมฝึกอบรมได้ตลอดโครงการ จำนวน ๗๘ คน เป็นกลุ่มทดลอง A กลุ่มทดลอง B และกลุ่มควบคุม กลุ่มละ ๒๖ คน ทั้ง ๓ กลุ่มมีสามเณรที่มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการใช้เครื่องสำอางออนไลน์สูงและต่ำ โดยแบ่งออกเป็น ๖ กลุ่มย่อยในสัดส่วนที่เท่ากัน คือ ๑๓ คน

ผู้ให้ข้อมูลหลัก

๑) คัดเลือกตัวแทนสามเณรจากโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญ จำนวน ๑๐ รูป อายุเฉลี่ย ๑๓-๑๖ ปี ประชุมกลุ่มย่อยเพื่อสนทนาประเด็น สภาพปัญหาและพฤติกรรมการใช้เครื่องสำอางออนไลน์ในชีวิตประจำวัน

๒) คัดเลือกตัวแทนผู้บริหาร ครู อาจารย์ ในโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา จังหวัดน่านเฉลี่ยโรงเรียนละ ๒ รูป/คน จำนวน ๓๐รูป/คน เพื่อสัมภาษณ์สภาพปัญหาและพฤติกรรมการใช้เครื่องสำอางออนไลน์

๓.๓ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ แบ่งเป็น ๒ ประเภท คือ ๑) เครื่องมือที่ใช้ในการฝึกอบรม คือ ชุดกิจกรรม ๒) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลและประเมินผล มีวิธีการดำเนินการดังนี้

๓.๓.๑ การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการฝึกอบรม

เครื่องมือที่ใช้ในการฝึกอบรมในครั้งนี้ คือ ชุดฝึกอบรมประกอบด้วยกิจกรรม มีขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ ๑ การร่างชุดกิจกรรม

ผู้วิจัยได้ร่างชุดกิจกรรมจากการสังเคราะห์องค์ความรู้จากขั้นตอนที่ ๑ มาร่างเป็นชุดกิจกรรม โดยนำแนวคิด ทฤษฎี และเอกสารที่เกี่ยวข้องทั้งทางตะวันตกและทางพระพุทธศาสนาเป็นแนวทางในการร่างชุดกิจกรรม

๑) ด้านเนื้อหาดำเนินการตามกรอบแนวคิดการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ แนวคิดการเปลี่ยนแปลงค่านิยมและพฤติกรรมทางตะวันตกและพระพุทธศาสนา

๒) ด้านแนวคิดการจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อให้เกิดแรงจูงใจ เป็นการศึกษา ค้นคว้าเชิงเอกสาร (Document Research) ได้แก่ การศึกษาแนวคิดการจัดกระบวนการเรียนรู้ตามแนวพระพุทธศาสนา และแนวคิดการจัดกระบวนการเรียนรู้ตามแนวคิดตะวันตก

๓) ด้านเนื้อหาหลักธรรม : ธรรมะที่เกื้อหนุนส่งเสริมให้เกิดค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสื่อสังคมออนไลน์ ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกใช้ประเด็นเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นแกนในการจัดกิจกรรม เพื่อดึงความสนใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรมมาสู่ประเด็นที่จะเรียนรู้ ตลอดจนทำให้เกิดความเข้าใจความหมายและประเภทของสื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อเป็นพื้นฐานความรู้ในกิจกรรมการเรียนรู้ต่อไป โดยภาพรวมของกิจกรรมเน้นวิธีคิด เพื่อปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยมุ่งเน้นวิธีคิด ๔ วิธีคือ (๑) วิธีคิดแบบคุณค่าแท้คุณค่าเทียม (๒) วิธีคิดแบบคุณโทษและทางออก (๓) วิธีคิดแบบอุปนิสัยคุณธรรม และ (๔) วิธีคิดแบบอริยสัจ ๔ และประเมินค่านิยมและพฤติกรรมตามหลักภาวา ๔

๔) ด้านรูปแบบและเทคนิควิธีการอบรม โครงการหรือกิจกรรมที่นำมาใช้ในการอบรมเป็นกระบวนการกลุ่ม การจัดบรรยากาศการอบรม ต้องเหมาะสมกับผู้เรียน ใช้เทคนิควิธีการสอนและสื่อการสอนมีความหลากหลาย

จากการวิเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี และเอกสารที่เกี่ยวข้องข้างต้น ผู้วิจัยได้ตรวจสอบยืนยันเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมของเนื้อหาทั้ง ๔ ประเด็น ดังกล่าว โดยผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ความชำนาญด้านพระพุทธศาสนา ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ ด้านการจัดกิจกรรมสำหรับฝึกอบรม นำข้อมูลจากการประเมิน มาปรับปรุงตามข้อเสนอแนะเป็นแนวทางสร้างชุดกิจกรรมดังนี้

๑) โครงสร้างของชุดกิจกรรมสำหรับฝึกอบรม จำนวน ๒ คืน ๓ วัน มีองค์ประกอบของกิจกรรม คือ แนวคิด/หลักการ/เนื้อหาในการเรียนรู้ ระยะเวลา วัตถุประสงค์ สื่อการเรียนรู้ วิธีการดำเนินกิจกรรม แบ่งเป็น ๓ ชั้น ขั้นนำ ขั้นกิจกรรม และขั้นสรุป และการประเมินผลจากจุดวัตถุประสงค์การเรียนรู้และการประเมินผลจากสภาพจริง ได้แก่ การตอบคำถาม การสังเกต การอภิปราย การรายงานตัวเอง การสนทนากลุ่ม รวมถึงใบงานต่างๆ โดยโครงสร้างชุดกิจกรรมมีจุดประสงค์เพื่อการเปลี่ยนแปลงค่านิยมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ทั้งด้านความรู้ ความเข้าใจ ด้านเหตุผลในการคิด ด้านการควบคุมตนเอง ด้านค่านิยม และด้านพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

๒) การกำหนดโครงสร้างกิจกรรมโครงการงานการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยาสำหรับการปฏิบัติในพื้นที่จริง เป็นเวลา ๓ เดือน มีกำหนดขอบเขตเนื้อหา (๑) วิเคราะห์สภาพปัญหา / ความจำเป็นที่ต้องจัดโครงการงาน (๒) สาเหตุของปัญหา (๓) เป้าหมาย / ผลที่ต้องการ

เมื่อเสร็จสิ้นโครงการ (๓) วิธีดำเนินการ / กิจกรรมที่ทำ (๔) ธรรมะที่ใช้ในการดำเนินงาน (๕) สรุปผล โดยการจัดทำรายงานโครงการ (๖) นำเสนอผลงาน ในรูปแบบจัดนิทรรศการและเผยแพร่ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์

ขั้นที่ ๒ การประเมินชุดกิจกรรม

ผู้วิจัยได้ร่างชุดกิจกรรมให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน ๘ ท่าน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา ผู้เชี่ยวชาญด้านพระพุทธศาสนา ผู้เชี่ยวชาญด้านวัดและประเมินผล ผู้เชี่ยวชาญด้านกระบวนการฝึกอบรม เพื่อพิจารณาเนื้อหาในแต่ละกิจกรรมมีความถูกต้อง ชัดเจน เหมาะสม ในการฝึกอบรม เพื่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมให้เกิดค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบตามแนวพุทธจิตวิทยา สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของแต่ละกิจกรรม โดยหาดัชนีความสอดคล้อง (Item-Objective Congruence Indexes หรือ IOC) โดยกำหนดเกณฑ์คะแนนประเมิน คือ ใช้ได้ ให้คะแนน +๑ ควรแก้ไขให้คะแนน ๐ และใช้ไม่ได้ให้คะแนน -๑ มีการแปลความหมายดังนี้

ใช้ได้ หมายถึง เนื้อหาในกิจกรรมมีความถูกต้อง เหมาะสม นำไปใช้ได้จริง

ควรแก้ไข หมายถึง เนื้อหาในกิจกรรมมีความถูกต้อง แต่ควรปรับปรุง ก่อนนำไปใช้

ใช้ไม่ได้ หมายถึง เนื้อหาในกิจกรรมไม่ถูกต้อง ไม่เหมาะสม ควรตัดทิ้ง

ผู้วิจัยได้ร่างประเด็นแบบการประเมินจำนวน ๑๒ ข้อ ได้ผลประเมินค่าความสอดคล้องมีค่า .๘๐ และทำการปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติมตามข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญก่อนนำไปทดลองใช้

๓.๓.๒ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลและประเมินผล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลและประเมินผลมี ผู้วิจัยสร้างขึ้นใหม่มาจากแนวคิดและทฤษฎีจากที่กล่าวมาแล้วในบทที่ ๒ แบ่งเป็น ๒ ประเภท ได้แก่ ๑) เครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูลเชิงปริมาณ ๒) เครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ

๓.๒.๒.๑ เครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูลเชิงปริมาณ

๑)แบบสำรวจ

แบบสำรวจพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของสามเณรในชีวิตประจำวันของสามเณร ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน ๑๕ ข้อ แบ่งเป็น ๒ ตอน คือ ตอนที่ ๑ คือ ตอนที่ ๑ เป็นข้อมูลทั่วไป ตอนที่ ๒ เป็นพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นการสำรวจสภาพปัญหาและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

นิยามปฏิบัติการ

แบบสำรวจสภาพปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง กระทำที่แสดงออกในประเด็นปัญหาและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก ไลน์ ทวิตเตอร์ ในชีวิตประจำวัน เป็นลักษณะข้อถามปลายปิดให้เลือกตอบ ๗ ข้อและคำถามปลายเปิด จำนวน ๓ ข้อ รวม ๑๐ ข้อ

๒) แบบวัด

แบบวัดค่านิยมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยา จำนวน ๕ แบบวัด กำหนดนิยามปฏิบัติการของตัวแปรในการศึกษามีรายละเอียดของแบบวัดต่างๆ ดังนี้

๒.๑) แบบวัดความรู้ความเข้าใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

แบบวัดนี้เป็นการวัดระดับความรู้ความเข้าใจการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรายงานความรู้ความเข้าใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ผู้วิจัยสร้างมาจากเนื้อหาการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย สร้างมาจากแนวคิดทฤษฎีของบลูม (Benjamin S. Bloom) และคณะ ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) และวิธีคิดด้านคุณโทษและทางออกตามหลักโยนิโสมนสิการ

นิยามปฏิบัติการ

ความรู้และความเข้าใจในการใช้เครือข่ายสังคม หมายถึง สิ่งที่แสดงออกถึงความรู้และความเข้าใจประโยชน์และโทษของเครือข่ายสังคมออนไลน์ สามารถแยกแยะได้ว่าสิ่งใดไม่ถูกต้องและสิ่งใดถูกต้องถึงวิธีการใช้โซเชียลเน็ตเวิร์คอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัยในชีวิตประจำวัน เป็นแบบวัดประเมินค่า ๖ ระดับ จากจริงที่สุด ถึง ไม่จริงเลย จำนวน ๑๐ ข้อ ข้อความทางบวกให้คะแนนจาก ๖ ถึง ๑ ส่วนข้อความทางลบให้คะแนนในทิศทางตรงข้าม ผู้ตอบที่ได้คะแนนสูงกว่าแสดงว่า มีความรู้ความเข้าใจการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่าผู้ได้คะแนนต่ำกว่า

๒.๒) แบบวัดความมีเหตุผลในการคิด

แบบวัดเหตุผลในการคิดต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นแบบวัดที่ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรายงานเหตุผลในการคิดต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ สร้างมาจากแนวคิดทฤษฎีของบลูม (Benjamin S. Bloom) และคณะ ด้านจิตพิสัย (Affective Domain) และวิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการ ๔ วิธี ได้แก่ วิธีคิดแบบเห็นคุณค่าและทางออก วิธีคิดแบบรู้คุณค่าแท้คุณค่าเทียม วิธีคิดแบบเร้าคุณธรรม วิธีคิดแบบอริยสัจ ๔ และมีเนื้อหาเกี่ยวกับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย

นิยามปฏิบัติการ

เหตุผลในการคิดต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ หมายถึง ความสามารถในการคิดอย่างถูกวิธี การคิดอย่างมีระบบ สามารถแสดงเหตุผลในการเลือกตัดสินใจแก้ปัญหา จากข้อความแสดงสถานการณ์การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างถูกต้องในชีวิตประจำวันตามกระบวนการคิดตามหลักโยนิโสมนสิการ วิธีคิดแบบคุณ โทษ วิธีคิดแบบเห็นคุณค่าและทางออก วิธีคิดแบบรู้คุณค่าแท้คุณค่าเทียม วิธีคิดแบบเร้าคุณธรรม วิธีคิดแบบอริยสัจ ๔ จำนวน ๑๖ ข้อ เป็นแบบทดสอบปรนัยจำนวนประกอบด้วยคำถามปลายปิดที่มีตัวเลือก ๔ ตัวเลือกให้เลือกตอบถูก/ผิด จำนวน ๑๖ ข้อ คำถามแต่ละข้อมีคำตอบที่ถูกต้องเพียงข้อเดียว ถ้าตอบถูกจะได้ข้อละ ๑ คะแนน ถ้าตอบผิดจะไม่ได้คะแนน ผู้ตอบที่ได้คะแนนรวมสูงกว่าแสดงว่า มีเหตุผลในการคิดต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์สูงกว่าผู้ได้คะแนนต่ำกว่า

๒.๓) แบบวัดค่านิยมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

เป็นแบบวัดที่ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรายงาน ความเชื่อ ความรู้สึก และวิถีปฏิบัติในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ สร้างมาจากแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับค่านิยม ได้แก่ ทฤษฎีการทำค่านิยมให้กระจ่างของแรทท์ และแนวคิดทฤษฎีของบลูม (Benjamin S. Bloom) และคณะ ด้านจิตพิสัย (Affective Domain) ประกอบด้วยเนื้อหาใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่สร้างสรรค์และปลอดภัยและวิธีคิดตามหลักโยนิโสมนสิการ วิธีคิดแบบรู้คุณค่าแท้และคุณค่าเทียม

นิยามปฏิบัติการ

ค่านิยมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ หมายถึง สิ่งที่แสดงถึงความเชื่อ ความรู้สึก และวิถีปฏิบัติในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ มีระดับการรับรู้การคิดในเชิงประเมินค่าว่าสิ่งใดมีประโยชน์หรือโทษของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ รวมถึงแสดงความรู้สึกพอใจประโยชน์การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และไม่พอใจในโทษของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นแบบวัดประเมินค่า ๖ ระดับ จากเห็นด้วยอย่างยิ่ง ถึง ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง จำนวน ๑๐ ข้อ ข้อความทางบวกให้คะแนนจาก ๖ ถึง ๑ ส่วนข้อความทางลบให้คะแนนในทิศทางตรงข้าม ผู้ตอบที่ได้คะแนนสูงกว่าแสดงว่า มีค่านิยมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ทางบวกมากกว่าผู้ได้คะแนนต่ำกว่า

๒.๔) แบบวัดการควบคุมตนเองต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

เป็นแบบวัดที่ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมรายงานความสามารถในการกำหนดตนเองด้านความคิด อารมณ์ ความรู้สึก และการกระทำของตนเอง ตลอดจนความสามารถในการละเว้นการกระทำบางอย่างอย่างมีเหตุผล สร้างมาจากแนวคิด ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของแบนดูรา หลักอินทรีย์สังวร หลักกัลยาณมิตร ประกอบด้วยเนื้อหาใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่สร้างสรรค์และปลอดภัย

นิยามปฏิบัติการ

การควบคุมตนเองต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเครือข่ายสังคมออนไลน์ หมายถึง สิ่งที่แสดงถึงความสามารถในการควบคุมความคิด ความรู้สึก การกระทำของตนเอง และตลอดจนความสามารถในการเลือกใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เหมาะสมและละเว้นการใช้อินเทอร์เน็ตที่ไม่เหมาะสม ๓ ด้าน ได้แก่ ๑) ควบคุมตนเองจากอิทธิพลของเพื่อน เช่น การได้รับแบบอย่างที่ดีจากเพื่อน ๒) การควบคุมตนเองจากอิทธิพลของผู้ปกครอง เช่น การสนับสนุนการใช้เครือข่ายที่เหมาะสมจากผู้ปกครอง ๓) การควบคุมตนเองจากการรับรู้ด้วยตนเอง เช่น รู้จักควบคุมการกระทำด้วยตนเองในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เหมาะสม เป็นแบบวัดประเมินค่า ๖ ระดับ จากเห็นด้วยอย่างยิ่ง ถึง ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง จำนวน ๑๐ ข้อ ข้อความทางบวกให้คะแนนจาก ๖ ถึง ๑ ส่วนข้อความทางลบให้คะแนนในทิศทางตรงข้าม ผู้ตอบที่ได้คะแนนสูงกว่าแสดงว่า มีควบคุมตนเองต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเครือข่ายสังคมออนไลน์สูงกว่าผู้ได้คะแนนต่ำกว่า

๒.๕) แบบวัดพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามหลักพุทฺธจิตวิทยา

แบบวัดนี้เป็นการกระทำกิจกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรมผ่านกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผลบนเครือข่ายสังคมออนไลน์เหมาะสม แบบวัดนี้สร้างมาจากแนวคิดทฤษฎีของบลูม (Benjamin S. Bloom) และคณะ ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) บูรณาการหลักโยนิโสมนสิการ ได้แก่ วิธีคิดแบบเห็นคุณค่าและทางออก วิธีคิดแบบรู้คุณค่าแท้และคุณค่าเทียม วิธีคิดแบบรู้คุณธรรม วิธีคิดแบบอริยสัจ ๔ หลักอินทริยสังวร ภายในกรอบหลักภาวนา ๔ และมีเนื้อหาเกี่ยวกับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย

นิยามปฏิบัติการ

พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามหลักพุทฺธจิตวิทยา หมายถึง การกระทำของผู้เข้าร่วมกิจกรรมผ่านกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผลในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อแสวงหาความรู้ที่เป็นประโยชน์เพื่อพัฒนาตนเองมากกว่าการใช้เพื่อความบันเทิง มีความสามารถในการควบคุมตนเองในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างเหมาะสม เป็นแบบวัดประเมินค่า ๖ ระดับ มาตราประเมินค่าให้คะแนน ๖-๑ สำหรับการตอบปฏิบัติเป็น “ประจำ” ถึง “ไม่เคยปฏิบัติ” สำหรับข้อความทางบวก และให้คะแนนในทิศทางตรงกันข้ามสำหรับข้อความทางลบ ผู้ที่ได้คะแนนรวมสูงแสดงถึงการเป็นผู้ที่มีพฤติกรรมการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เหมาะสมมากกว่าผู้ที่ได้คะแนนต่ำกว่า ประกอบด้วย ๔ องค์ประกอบ

(๑) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านกายภาพ หมายถึง การกระทำของผู้เข้าร่วมกิจกรรมผ่านกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผลในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในชีวิตประจำวันอย่างเหมาะสม มีการรู้จักพิจารณาถึงคุณประโยชน์เพื่อพัฒนาตนเองก่อนการใช้ในแต่ละครั้ง รู้จักใช้สื่อเพื่อพัฒนาตนเองมากกว่าการใช้เพื่อความบันเทิง มีความควบคุมตนเองการใช้เครือข่ายออนไลน์ให้มีความรู้คำนึงถึงประโยชน์หรือโทษต่อตนเองอย่างสร้างสรรค์โดยเฉพาะให้การรับรู้ทางอินทริย ๕ คือ ดู ฟัง เป็นไปอย่างพอดีที่จะได้คุณค่าที่เป็นประโยชน์จริง

(๒) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านสังคม หมายถึง การกระทำของผู้เข้าร่วมกิจกรรมผ่านกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผลในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในชีวิตประจำวันอย่างเหมาะสม มีความระมัดระวังการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ มีการใช้คำพูดสื่อสารที่สุภาพ การส่งข้อความให้กำลังใจผู้อื่น การใช้สื่อเพื่อส่งข่าวสารที่เป็นประโยชน์ต่อผู้อื่น มีระเบียบวินัยในการใช้ มีการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์เพื่อการเรียนรู้ร่วมกันในสังคม เลือกใช้ที่ปลอดภัยและสามารถป้องกันตนเองจากอันตรายจากการใช้สื่อ การใช้สื่ออย่างถูกกาลเทศะ เลือกใช้สื่อเพื่อสร้างสัมพันธภาพที่ดีในสังคม

(๓) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านจิตใจ หมายถึง การกระทำของผู้เข้าร่วมกิจกรรมผ่านกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผลในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในชีวิตประจำวันอย่างเหมาะสม การควบคุมตนเองในการใช้สื่อที่ปลอดภัย มีความเบิกบานใจที่ได้แบ่งปันข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์ให้เพื่อน มีความเข้มแข็งทางจิตใจในการใช้สื่อที่ไม่เหมาะสม มีสติในการพิจารณาการใช้อย่างถูกต้อง มีความมั่นคงทางจิตใจในการเลือกใช้สื่อที่ปลอดภัยอย่างสม่ำเสมอ การยกย่องและชื่นชมคุณค่าแห่งการทำความดีของผู้อื่นในการใช้สื่อที่สร้างสรรค์และเป็นประโยชน์

(๖) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านปัญญา หมายถึง การกระทำของผู้เข้าร่วมกิจกรรมผ่านกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผลในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในชีวิตประจำวันอย่างเหมาะสม

มีความสามารถในการใช้เพื่อการพัฒนาตนเอง การใช้สื่อเพื่อแสวงหาความรู้และเทคโนโลยีใหม่ๆ มากกว่าความ พิจารณารู้เท่าทันและเห็นโทษในการเสพความสุขเกินความพอดี รู้จักคิดอย่างมีเหตุผล ในการใช้สื่ออย่างเหมาะสม ไม่หลงติดกับกระแสหรือตามสภาวะสังคม มีสติรู้เท่าทัน เห็นโทษของสิ่งที่ไม่เป็นประโยชน์ต่อชีวิต มีจิตใจที่เป็นอิสระ เห็นคุณค่าของการใช้สื่อเพื่อคุณค่าแท้ของชีวิต รู้จักลดความต้องการการใช้สื่อเพื่อความบันเทิง และเพิ่มการใช้สื่อเพื่อศึกษาหาความรู้ให้ตนเอง

๒) เครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ

๒.๑) แบบสัมภาษณ์

แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างเป็นคำถามปลายเปิดในประเด็นดังนี้ คือ (๑) สภาพปัญหา การใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ส่วนใหญ่ของสามเณรในโรงเรียนพระปริยัติธรรมเป็นอย่างไร (๒) กระบวนการสร้างค่านิยมในการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ (๓) วิธีการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ (๓) กิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมในการสร้างค่านิยมให้สามเณรในการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ถูกต้องและสร้างสรรค์ (๔) ประยุกต์หลักธรรมเพื่อการรู้เท่าทันการใช้สื่อสังคมออนไลน์

๒.๒) แบบบันทึกข้อคิดที่ได้จากกิจกรรม

แบบรายงานบันทึกข้อคิดเห็นที่ได้จากกิจกรรมมีประเด็นดังนี้ (๑) ข้อคิดที่ได้ในแต่ละกิจกรรม (๒) ข้อคิดและสิ่งที่เรียนรู้ในวันนี้ (๓) ความประทับใจในวันนี้ (๔) ความผิดและข้อบกพร่องของตนเอง (๕) ความตั้งใจที่จะทำในวันนี้

๒.๓) แบบบันทึกประจำวัน

แบบบันทึกแสดงความคิดเห็นและเหตุผลในการคิดของนักเรียนมีประเด็นดังนี้ (๑) ให้นักเรียนเลือกเหตุการณ์การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในชีวิตประจำวัน ๑ เหตุการณ์ (๒) ให้นักเรียนอธิบายเหตุผลในการตัดสินใจเลือกใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์นั้น (๓) ให้นักเรียนบอกว่าตนเองใช้วิธีคิดแบบใด เช่น วิธีคิดแบบคุณโทษ วิธีคิดแบบคุณค่าแท้คุณค่าเทียม วิธีคิดเร้าคุณธรรม และวิธีคิดแบบอริยสัจ ๔ ในการตัดสินใจเลือกใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์นั้น โดยให้อธิบายรายละเอียดมาด้วย

๓.๒.๓ การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยขั้นตอนนี้เป็นการพัฒนาและการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มีขั้นตอนดังนี้

๑) การประเมินความตรงของเนื้อหา (Validity) หาความสอดคล้องโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน ๘ คน วิเคราะห์ค่า (Item-Objective Congruence Indexes หรือ IOC) โดยผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์ค่า IOC ตั้งแต่ ๐.๗๐ แสดงว่า แบบวัดนั้นมีคุณภาพ ผ่านการคัดเลือกตรงตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ นอกจากนี้นำผลการประเมินความคิดเห็นเพิ่มเติมของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ด้านความเหมาะสม และด้านความชัดเจน มาปรับปรุงและแก้ไข เพื่อให้เนื้อหาสอดคล้องกับนิยามปฏิบัติการและวัตถุประสงค์ในการวัดกำหนดเกณฑ์พิจารณา คือ

ใช้ได้ หมายถึง เนื้อหาในข้อความถูกต้อง เหมาะสม นำไปใช้ได้จริง (ให้ คะแนน ๑)

ควรแก้ไข หมายถึง เนื้อหาในข้อความถูกต้อง แต่ควรปรับปรุงก่อนนำไปใช้ (ให้คะแนน ๐)

ใช้ไม่ได้ หมายถึง เนื้อหาในข้อความไม่ถูกต้อง ควรตัดทิ้ง(ให้คะแนน ๑)

โดยผลการประเมินดัชนีความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ สรุปดังตารางต่อไปนี้

แบบวัด	ค่าดัชนีความสอดคล้อง	
	IOC	แปลผล
แบบวัดความรู้ความเข้าใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	๑.๐๐	ผ่าน
แบบวัดความมีเหตุผลในการคิด	๑.๐๐	ผ่าน
แบบวัดค่านิยมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	๐.๘๕	ผ่าน
แบบวัดการควบคุมตนเองต่อการใช้อุปกรณ์เครือข่ายสังคมออนไลน์	๐.๘๕	ผ่าน
แบบวัดพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามหลักพุทธจิตวิทยา	๑.๐๐	ผ่าน

ตารางที่ ๓.๒ ค่าดัชนีความสอดคล้อง

๒) การตรวจสอบความเที่ยงตรงภายใน เป็นการหาคุณภาพของแบบวัดทั้งฉบับ วิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ด้วยวิธีการหาค่าความเที่ยงตรงภายใน โดยใช้สูตรค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach, ๑๙๗๐: ๑๖๑) หลังจากให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความตรงของเนื้อหา และนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่ใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างจริงจำนวน ๓๐ คน ผลการทดสอบได้ค่าความเชื่อมั่นและค่าความยากง่าย (Difficulty index)สรุปเป็นตารางดังนี้

แบบวัด	ลักษณะแบบวัด	จำนวนข้อ	ค่าความเชื่อมั่น
แบบวัดความรู้ความเข้าใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	ประเมินค่า ๖ ระดับ	๑๐ ข้อ	.๗๐
แบบวัดความมีเหตุผลในการคิด	ปรนัย ๔ ตัวเลือก	๑๖ ข้อ	ค่าความยากง่าย (Difficulty index) .๔๐ - .๖๐
แบบวัดค่านิยมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	ประเมินค่า ๖ ระดับ	๑๐ ข้อ	.๘๐
แบบวัดการควบคุมตนเองต่อการใช้อุปกรณ์เครือข่ายสังคมออนไลน์	ประเมินค่า ๖ ระดับ	๑๐ ข้อ	.๘๐
แบบวัดพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามหลักพุทธจิตวิทยา	ประเมินค่า ๖ ระดับ	๒๘ ข้อ	.๙๒

ตารางที่ ๓.๓ แสดงการหาคุณภาพของเครื่องมือวิจัย

๓.๔ การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูล แบ่งเป็น ๔ ขั้นตอนหลักดังนี้

ขั้นที่ ๑ ขั้นเตรียมการ

๑) เข้าร่วมประชุมชี้แจงวัตถุประสงค์การวิจัยให้กับประธานกลุ่มโรงเรียนพระปริยัติธรรม และผู้อำนวยการโรงเรียนและผู้บริหารโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา จังหวัดน่าน จำนวน ๑๕ โรงเรียน

๒) ขอความอนุเคราะห์ในการตอบแบบสอบถามและส่งคืนให้คณะผู้วิจัยทางไปรษณีย์ตามเวลาที่นัดหมายไว้ เพื่อผู้วิจัยนำมาวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

๓) ดำเนินจัดสนทนากลุ่มตัวแทนสามเณร ๑๐ รูป คัดเกณฑ์มาจากสามเณรที่มีความสนใจเข้าร่วมแลกเปลี่ยน ความคิดเห็น เกี่ยวกับสภาพปัญหาและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายออนไลน์ในชีวิตประจำวัน ผู้วิจัยนำข้อสรุปจากการสนทนากลุ่มเป็นแนวทางการดำเนินการวิจัยในขั้นต่อไป

๔) การสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างสำหรับตัวแทนผู้บริหาร ครู อาจารย์ โรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา ๑๕ โรงเรียน จำนวน ๓๐ รูป/คน โดยใช้แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างเป็นคำถามปลายเปิดจำนวน ๕ ข้อ ติดต่อกันและชี้แจงวัตถุประสงค์การตอบแบบสัมภาษณ์ในการประชุมประธานกลุ่มโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา จังหวัดน่าน

๕) การสัมภาษณ์เชิงลึก สำหรับตัวแทนผู้อำนวยการโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา เป็นการซักถามประเด็นสภาพปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของสามเณร และแนวทางการแก้ปัญหาและเสริมสร้างค่านิยมและพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ตามแนวพุทธจิตวิทยา โดยการจดบันทึกเอาประเด็นที่สอดคล้องมาเป็นแนวทางการวิเคราะห์ข้อมูล

ขั้นที่ ๒ การทดลองใช้ชุดกิจกรรม

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมด้วยตนเอง โดยแจกใบแสดงเจตนายินยอมเข้าร่วมกิจกรรมกระบวนการสร้างค่านิยมการใช้เครือข่ายสื่อสังคมออนไลน์ของสามเณร ใช้แบบสอบถามและแบบวัด ๖ ฉบับ เก็บข้อมูลก่อนและหลังอบรมตามระยะเวลาตามแผนการทดลองที่ผู้วิจัยได้ออกแบบการทดลอง มีการดำเนินการตามระเบียบดังนี้

การดำเนินการทดลอง

โดยการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยดำเนินการทดลองโดยแบ่งเป็น ๒ ระยะ ดังนี้

๑) ระยะเตรียมการโดยผู้วิจัยทำหนังสือจากสถาบันวิจัยพุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ถึงประธานกลุ่มโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา จังหวัดน่าน เพื่อติดต่อขอเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง และทำหนังสือผู้อำนวยการโรงเรียนเพื่อขออนุญาตใช้เป็นสถานที่อบรม รวมทั้งการเตรียมคู่มือกระบวนการการสร้างค่านิยมการใช้เครือข่ายสื่อสังคมออนไลน์

๒) ผู้วิจัยดำเนินการฝึกอบรมกระบวนการการสร้างค่านิยมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของสามเณร โรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา ลงพื้นที่ทดลองนำร่องจำนวน ๓ โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนพระปริยัติธรรมวัดพระธาตุแช่แห้ง โรงเรียนนันทบุรีวิทยา พระปริยัติธรรม และโรงเรียนพระปริยัติธรรมวัดนิโครธาราม จัดฝึกอบรมเป็น ๒ ระยะคือ

(๑) ระยะที่ ๑ คือ การฝึกอบรมกลุ่มทดลอง เป็นเวลา ๒ คืน ๓ วัน ตามชุดกิจกรรมกระบวนการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามหลักพุทธจิตวิทยา โดยผู้วิจัยเป็นวิทยากรฝึกอบรมร่วมกับคณะวิจัย และมีครู อาจารย์ในโรงเรียนร่วมสังเกตการณ์ทุกกิจกรรม ใช้เวลาอบรมครั้งละประมาณ ๓๐-๑๒๐ นาที จำนวน ๑๘ กิจกรรม (ดูตารางเวลาอบรมภาคผนวก)

(๒) ระยะที่ ๒ เป็นการทดลองปฏิบัติในสถานการณ์จริง Project based learning เป็นเวลา ๓ เดือน ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างนำกิจกรรมโครงการที่วางแผนจากระยะที่ ๑ ไปพัฒนาต่อเป็นโครงการงานสมบูรณ์แบบ Project based learning เป็นเวลา ๓ เดือนวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เข้าฝึกอบรมได้นำความรู้ ทักษะวิธีคิดในระยะฝึกอบรมไปใช้ทดลองในสถานการณ์จริง โดยวิธีการเชื่อมโยงความคิดจากการฝึกอบรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยาไปใช้กับตนเอง และชุมชนตามสภาพแวดล้อมจริงในชีวิตประจำวัน การทำโครงการดังกล่าว ผู้วิจัยร่วมให้คำชี้แนะและให้คำปรึกษา ติดตามผลทุกสัปดาห์ ผ่านทางเฟซบุ๊ก(facebook) ตั้งเป็น fan page (แฟนเพจ) ภายใต้ชื่อ Smart Novicesและประสานงานกับอาจารย์ที่ปรึกษา ในการศึกษาครั้งนี้ได้แบ่งกลุ่มการทำโครงการ เป็น ๕ กลุ่ม กลุ่มละ ๕-๖คน หลังจากนั้นมีการติดตามผล ตรวจสอบเยี่ยมโครงการ ทุก ๑ เดือน เพื่อดูความคืบหน้า และนำเสนอเป็นนิทรรศการหลังจากจบโครงการ ๑ เดือน

รูปแบบการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research)ผู้วิจัยได้กำหนดวิธีการดังนี้

รูปแบบการวิจัยที่ใช้ในการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experiment research design) ครั้งนี้คือ Non-equivalent Control Group Design (Pretest-Posttest Non-randomized Design) จำนวน ๓ กลุ่ม แบ่งเป็น กลุ่มทดลอง ๒ กลุ่ม และกลุ่มควบคุม ๑ กลุ่ม จำนวนดังนี้

O _๑	X	O _๔	O _๗ O _๙	กลุ่มทดลอง (Experimental Group) A
O _๒	X	O _๕	O _๘	กลุ่มทดลอง (Experimental Group) B
O _๓		O _๖		กลุ่มควบคุม (Control Group) C

ตารางที่ ๓.๔ แสดงรูปแบบการวิจัยกึ่งทดลอง

- จุดประ คือ ความไม่เท่าเทียมของกลุ่มตัวอย่างที่เกิดจากการไม่ได้สุ่มตัวอย่างเข้ากลุ่ม (not equated by random assignment)
- O_๑, O_๒, O_๓ คือ การทดสอบก่อนการฝึกอบรม (Pretest)
- X คือ การฝึกอบรม (Treatment)
- O_๔, O_๕, O_๖ คือการทดสอบหลังการฝึกอบรมระยะที่ ๑ (Posttest I)
- O_๗, O_๘ คือ การทดสอบหลังการฝึกอบรมระยะที่ ๒ (Posttest II)
- O_๙ คือ ติดตามผลหลังจากทำโครงการ ๑ เดือน (Posttest III)

ขั้นที่ ๓ ขั้นการทดลอง

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ได้จากสามเณร โรงเรียนพระปริยัติธรรมสมุทรเข้าร่วมฝึกอบรม โดยมีสามเณรที่เข้าร่วมฝึกอบรมได้ตลอดโครงการ จำนวน ๗๘ คน เป็นกลุ่มทดลอง A กลุ่มทดลอง B และกลุ่มควบคุม กลุ่มละ ๒๖ คน ทั้ง ๓ กลุ่มมีสามเณร ที่มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์สูงและต่ำ โดยแบ่งออกเป็น ๖ กลุ่มย่อยในสัดส่วนที่เท่ากันคือ ๑๓ คน

รูปแบบการวิจัยจะประกอบด้วยกลุ่มทดลอง ๒ กลุ่ม และกลุ่มควบคุม ๑ กลุ่มโดยการชุดฝึกกิจกรรมไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างและวัดผลหลังการทดลองด้วยเครื่องมือวิจัยที่ได้สร้างขึ้นมา โดยจัดสภาพการทดลองเป็น ๒ ครั้ง คือ ครั้งที่ ๑ เป็นการทดลองใช้กลุ่มตัวอย่างที่ใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างจริง (Pilot Study) เพื่อนำผลการทดลองมาปรับปรุงแก้ไขชุดฝึกอบรมและเครื่องมือวิจัย และครั้งที่ ๒ นำชุดฝึกกิจกรรมไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริงหรือกลุ่มทดลอง โดยกลุ่มควบคุมไม่ได้รับการฝึกอบรม ทั้งกลุ่มทดลอง A และ กลุ่มทดลอง B และกลุ่มควบคุม C จะได้รับการวัดครั้งแรกก่อนการฝึกอบรม และวัดครั้งหลังภายหลังการสิ้นสุดการฝึกอบรมทันที นอกจากนี้มีการวัดภายหลังการทำโครงการ ๓ เดือน อีกครั้ง เฉพาะในกลุ่มทดลอง A

กลุ่มตัวอย่างการทดลอง

ในการวิจัยนี้ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างหลายขั้นตอนดังนี้

๑) เนื่องจากวิจัยนี้มีการทดลองใช้ชุดกิจกรรม จึงใช้วิธีเลือกกลุ่มตัวอย่างโรงเรียนเข้าร่วมโครงการนำร่อง ๓ โรงเรียน ด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่ายด้วยวิธีจับฉลาก ๓ โรงเรียน

๒) กำหนดเกณฑ์เลือกกลุ่มตัวอย่างจากช่วงชั้นที่มีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์สูง คือ ชั้นมัธยมศึกษาที่ ๓

๓) เมื่อได้โรงเรียนมาแล้ว สุ่มแบบแยกประเภท (Stratified random sampling) ตามระดับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ คัดคะแนนขนาดกลุ่มตัวอย่างเฉลี่ยใกล้เคียงกัน คือ ๓๐ รูป และจับฉลากแบ่งเป็นกลุ่มทดลอง ๒ กลุ่ม และกลุ่มควบคุม ๑ กลุ่ม

โดยมีเกณฑ์ในการคัดเข้า (Inclusion Criteria) ดังนี้ คือ

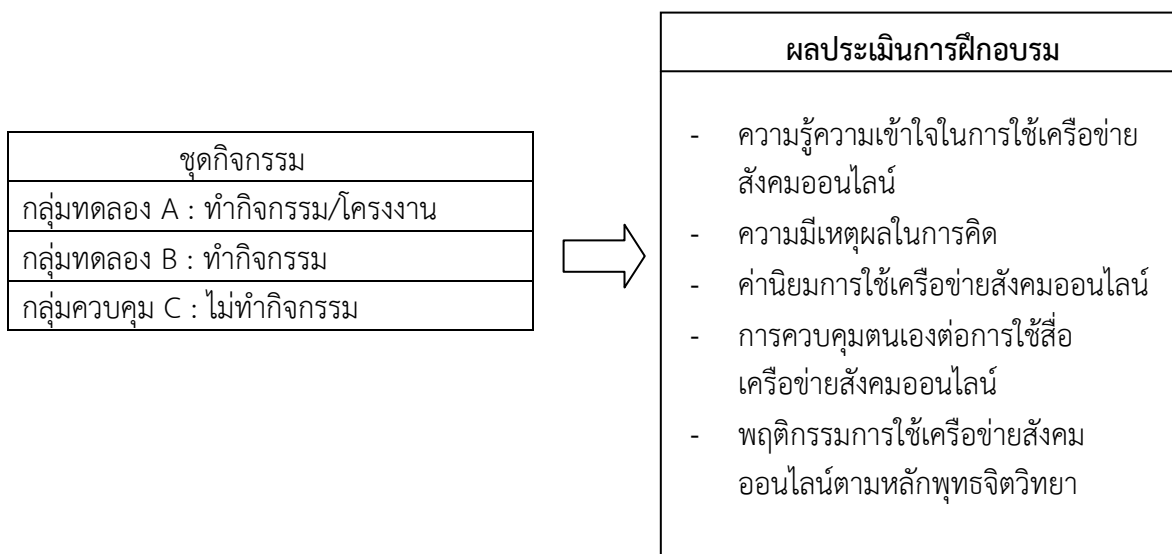
(๑)สมัครใจที่จะเข้าร่วมในการวิจัย

(๒)เข้าร่วมกิจกรรมได้ตลอดหลักสูตรอย่างต่อเนื่องตลอดโครงการ

๔) ได้กลุ่มตัวอย่างสามเณรที่เข้าร่วมฝึกอบรมได้ตลอดโครงการ จำนวน ๗๘คน เป็นกลุ่มทดลอง A กลุ่มทดลอง B และกลุ่มควบคุม กลุ่มละ ๒๖คน ทั้ง ๓กลุ่มมีสามเณร ที่มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์สูงและต่ำ โดยแบ่งออกเป็น ๖กลุ่มย่อยในสัดส่วนที่เท่ากันคือ ๑๓คน

ขั้นที่ ๔ การประเมินผลการอบรม/ทดลอง

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมด้วยตนเอง โดยแจกใบแสดงเจตนายินยอมเข้าร่วมกิจกรรมกระบวนการสร้างค่านิยมการใช้เครือข่ายสื่อสังคมออนไลน์ของสามเณร ใช้แบบสำรวจและแบบวัด ๖ ฉบับ เก็บข้อมูลก่อนและหลังอบรมตามระยะเวลาตามแผนการทดลอง ผู้วิจัยได้ทำการวัดผลตัวแปรในการศึกษาตามแผนภาพดังนี้



แผนภาพที่ ๓.๕ แสดงการวัดผลการฝึกอบรม

การศึกษาครั้งนี้ได้ศึกษาตัวแปรและการวัดตัวแปรดังนี้

๑) ตัวแปรที่ศึกษา จำแนกได้ดังนี้

(๑) ตัวแปรอิสระที่จัดการกระทำ ได้แก่ กลุ่มตัวอย่างการทดลอง

(๒) ตัวแปรตาม ได้แก่ ความรู้ความเข้าใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ความมีเหตุผลในการคิดค่านิยมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์การควบคุมตนเองต่อการใช้อินเทอร์เน็ตพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามหลักพุทธจิตวิทยา

๒) ระยะเวลาการวัดผลของตัวแปร

การวิจัยครั้งนี้ได้ออกแบบการวิจัยในลักษณะการวัดซ้ำ (Repeated Measure Design) ซึ่งทำการวัดตัวแปรด้านความรู้ความเข้าใจ ด้านเหตุผลในการคิด ด้านการควบคุมตนเอง ด้านค่านิยม และพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยา ๔ ครั้ง ได้แก่ การวัดครั้งที่ ๑: ก่อนทดลอง (T๑), การวัดครั้งที่ ๒: ภายหลังการฝึกอบรม (T๒), การวัดครั้งที่ ๓: หลังทดลอง (T๓) การวัดครั้งที่ ๔ ติดตามผลหลังจากโครงการ (T๔)

ตารางที่ ๓.๖ ระยะเวลาการวัดผลการใช้เครือข่ายสื่อสังคมออนไลน์ก่อน-หลังการฝึกอบรม

	ก่อนทดลอง (T๑)	ภายหลังการ ฝึกอบรมครั้งที่ ๑ (T๒)	ภายหลังการ ฝึกอบรมครั้งที่ ๒ (T๓)	หลังทดลอง (T๔)
ระยะเวลา	ก่อนอบรม ๑	หลังจากอบรม ๒ คืน ๓ วัน	หลังจากทำ โครงการ ๑ เดือน	ติดตามผล ๑ เดือน
กลุ่มทดลอง A	✓	✓	✓	✓
กลุ่มทดลอง B	✓	✓	✓	
กลุ่มควบคุม C	✓		✓	

๓) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลและการประเมินผล
แบ่งเป็น ๒ ส่วน คือ (๑) เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง (๒) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บ
รวบรวมข้อมูล มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

๑) เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ประกอบด้วย

(๑) คู่มือดำเนินการฝึกอบรมกระบวนการการสร้างค่านิยมการใช้เครือข่ายสื่อสังคม
ออนไลน์ของสามเณร โรงเรียนปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา (สำหรับวิทยากร)

(๒) เอกสารประกอบหลักสูตรการฝึกอบรมกระบวนการการสร้างค่านิยมการใช้เครือข่าย
สื่อสังคมออนไลน์ของสามเณร โรงเรียนปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา (สำหรับสามเณร)

๒) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลแบ่งเป็น ๒ ประเภท

๒.๑) เครื่องมือที่ใช้รวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณ

(๑) แบบสอบถามข้อมูลพื้นฐาน เป็นแบบสอบถามส่วนตัว ซึ่งประกอบด้วย อายุ ระดับ
การศึกษา ภูมิหลังการบวช ประสบการณ์การบวช เป็นต้น

(๒) แบบวัดความรู้ความเข้าใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ๑๐ ข้อ

(๓) แบบวัดความมีเหตุผลในการคิด ๑๖ ข้อ

(๔) แบบวัดค่านิยมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ๑๐ ข้อ

(๕) แบบวัดการควบคุมตนเองต่อการใช้อุปกรณ์เครือข่ายสังคมออนไลน์ ๑๐ ข้อ

(๖) แบบวัดพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามหลักพุทธจิตวิทยา ๒๘ ข้อ .

๒.๒) เครื่องมือที่ใช้รวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพ

ผู้วิจัยได้ให้การสัมภาษณ์เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัยจากกลุ่มผู้ให้ข้อมูล
หลัก ได้แก่ แบ่งเป็น ๒ กลุ่ม ดังนี้ ๑) สัมภาษณ์ผู้บริหาร ครู อาจารย์ ๒) สัมภาษณ์และประชุมกลุ่ม
ย่อย กลุ่มตัวอย่างสามเณรที่เข้าร่วมโครงการ มีรายละเอียดดังนี้

(๑) การสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Standardized or Structured Interview) เป็นการ
ใช้แบบสัมภาษณ์ที่สร้างขึ้นไว้ มีคำถามเหมือนกันหมดทุกคน โดยมีแนวคำถามในประเด็นเกี่ยวกับผล
ของการเปลี่ยนแปลงหลังจากการฝึกอบรม ได้แก่ ระยะเวลาการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ การมี
เหตุผลในการคิดในการตัดสินใจใช้อุปกรณ์เครือข่ายสังคมออนไลน์ ปัญหา อุปสรรคในการทำโครงการ ข้อคิด
ที่ได้จากกระบวนการอบรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

(๒) การสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง (Non-Structure Interview or Unstructured
Interview) เป็นการสัมภาษณ์ที่ไม่เป็นทางการ คือไม่จำเป็นต้องใช้คำถามที่เหมือนกันหมดกับผู้ให้
สัมภาษณ์ทุกคน การสัมภาษณ์โดยวิธีนี้อาจใช้วิธีให้ผู้ตอบแสดงความรู้สึกรู้สึกหรือความคิดเห็นออกมาโดย
อิสระ เป็นการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก in depth interview เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับผลการ
เปลี่ยนแปลงค่านิยมและพฤติกรรมการใช้อุปกรณ์เครือข่ายสังคมออนไลน์ในชีวิตประจำวันหลังจากฝึกการ
อบรมเปลี่ยนแปลงเป็นอย่างไบบ้าง

(๓) ประเมินจากสมุดบันทึกกิจกรรมในระหว่างอบรม มีประเด็นคำถาม ได้แก่ ให้นักเรียน
บันทึกข้อคิดที่ได้จากการทำกิจกรรมในแต่ละกิจกรรม โดยบันทึกในประเด็นดังต่อไปนี้ ข้อคิดที่ได้ใน

แต่ละกิจกรรม ข้อคิดและสิ่งที่เรียนรู้ในวันนี้ ความประทับใจในวันนี้ ความผิดพลาดและข้อบกพร่องของตนเอง ความตั้งใจที่จะทำในวันนี้

(๔) ประเมินสมุคบันที่กประจำวันเพื่อควบคุมตนเองเป็นเวลา ๓ เดือน มีประเด็นคำถาม (๑) ให้นักเรียนเลือกเหตุการณ์การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในชีวิตประจำวัน ๑ เหตุการณ์ (๒) ให้นักเรียนเลือกเหตุการณ์การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในชีวิตประจำวัน ๑ เหตุการณ์ (๓) ให้นักเรียนบอกว่าตนเองใช้วิธีคิดแบบใดในการตัดสินใจ

๓.๕ การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลสำหรับการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยแบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น ๒ ส่วน คือ การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณและการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ตามรายละเอียดดังนี้

๑) วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ

๑.๑) วิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานได้ ร้อยละ(percentage) ค่าเฉลี่ย (mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน(standard deviation) สำหรับอธิบายข้อมูลแบบสอบถามเบื้องต้นของกลุ่มตัวอย่าง และใช้ค่าเฉลี่ย (mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน(standard deviation) สำหรับอธิบายข้อมูลที่ได้จากแบบแบบวัดความรู้ความเข้าใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ แบบวัดความมีเหตุผลในการคิดแบบวัดค่านิยมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ แบบวัดการควบคุมตนเองต่อการใช้อินเทอร์เน็ต เครือข่ายสังคมออนไลน์ แบบวัดพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามหลักพุทธจิตวิทยา

๒.๒) วิเคราะห์ข้อมูลที่โดยใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนหลายตัวแปรแบบวัดซ้ำ (Repeated measures ANOVA)

๒) วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) จากผลการใช้กิจกรรมและรูปแบบในการฝึกอบรม ผู้วิจัยมีการเก็บข้อมูลแบบการมีส่วนร่วมในกิจกรรม (Participation) ด้วยวิธีการรวบรวมข้อมูลคือ ๑) การสังเกตแบบมีส่วนร่วม ๒) การสัมภาษณ์ ๓) แบบบันทึกของกลุ่มตัวอย่าง โดยผู้วิจัยได้นำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) และตีความ (Interpretation) โดยพิจารณาจากแหล่งข้อมูลมาจากโรงเรียนที่ต่างกัน และผู้ให้ข้อมูลต่างกัน คือ ผู้บริหาร ครู อาจารย์ จัดข้อมูลมาจัดหมวดหมู่ นำข้อมูลที่สอดคล้องหรือสนับสนุนกันมาเป็นแนวทางการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เหมาะสมกับสามเณร มีรายละเอียดดังนี้

๒.๑) การวิเคราะห์เนื้อหาของข้อมูล

๒.๑.๑) ผลการเปลี่ยนแปลงค่านิยมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยา ด้วยเทคนิคการบันทึก การสังเกต และการสัมภาษณ์ ระหว่างการทดลอง และพิจารณาการบันทึกทำกิจกรรมแต่ละกิจกรรมการประเมินโครงการและรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก (in depth-interview) สามเณร ผู้บริหารครู อาจารย์ เกี่ยวกับผลการเปลี่ยนแปลง

ค่านิยมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามหลักพุทธจิตวิทยา ตามแนวทางของตามแนวทางของโคลีซี (Colaizzi) มีขั้นตอนดังนี้^{๑๖๙}

(๑) สกัดประโยคสำคัญ (significant statement) ที่มีความเกี่ยวข้องโดยตรงกับการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของสามเณร

(๒) กำหนดความหมาย (formulate Meaning) ให้กับประโยคที่สำคัญเหล่านั้นโดยคำนึงถึงความหมายที่ซ่อนอยู่ของปรากฏการณ์การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของสามเณร

(๓) ทำการจัดกลุ่มข้อมูลโดยนำประโยคที่มีความหมายคล้ายกันมาจัดกลุ่มเป็นแต่ละประเด็นสำคัญ (theme clusters)

(๔) สร้างข้อสรุปจากการเชื่อมโยงประเด็นสำคัญที่ได้แล้วนำข้อสรุปที่ได้มาขยายความเชื่อมโยงให้เห็นเป็นภาพรวมเขียนเป็นคำอธิบายโดยละเอียดโดยใช้คำพูดของผู้ให้ข้อมูลมาเป็นตัวอย่างเพื่อแสดงว่าข้อมูลมีความน่าเชื่อถือและสามารถตรวจสอบได้

๒.๑.๒) การตรวจสอบข้อมูล แบบสามเส้า (Triangulation)

ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลเชิงคุณภาพตามวิธีการดังนี้^{๑๗๐}

(๑) การตรวจสอบข้อมูล (Data triangulation) โดยพิจารณาตรวจสอบแหล่งข้อมูลต่างเวลา หรือบุคคลที่ให้ข้อมูลเปลี่ยนไป เพื่อพิสูจน์ความถูกต้องว่าข้อมูลจะเหมือนเดิมหรือไม่จากกลุ่มตัวอย่างสามเณร สมาชิกในกลุ่ม วิทยากร ผู้บริหาร ครู อาจารย์

(๒) การตรวจสอบด้านผู้สังเกต (Investigator triangulation) .ให้มีบุคคลที่สังเกตหลายคน ทั้งผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย หัวหน้าในแต่ละกลุ่ม วิทยากร ผู้บริหาร ครู อาจารย์ เพื่อตรวจสอบว่าผู้สังเกตแต่ละคนได้ข้อมูลต่างกันหรือไม่

(๓) การตรวจสอบวิธีการรวบรวมข้อมูล (Methodology triangulation) ใช้วิธีการรวบรวมข้อมูลในหลากหลายวิธีในเรื่องเดียวกัน ได้แก่ การตอบคำถามก่อนและหลังในแบบวัดความรู้ความเข้าใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ แบบวัดความมีเหตุผลในการคิด แบบวัดค่านิยมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แบบวัดการควบคุมตนเองต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเครือข่ายสังคมออนไลน์ แบบวัดพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามหลักพุทธจิตวิทยา สมุดบันทึกกิจกรรม การสังเกตแบบไม่มีโครงสร้าง การสัมภาษณ์แบบทางการ และการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ จากผู้ที่เกี่ยวข้องทุกฝ่ายในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ หัวหน้าแต่ละกลุ่ม วิทยากร ครู อาจารย์ และอาจารย์ที่ปรึกษา

ผู้วิจัยนำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการวิเคราะห์ข้อมูลแบบสร้างข้อสรุป ตามขั้นตอนการจัดกลุ่มข้อมูล การวิเคราะห์ปัจจัย การระบุความสัมพันธ์ของเหตุการณ์ผ่านกิจกรรม การ

^{๑๖๙}Colaizzi, P. F., “Psychological research as the phenomenologist views it”, Existential phenomenological alternatives for psychology, ed. Ronald S. Valle and Mark King (New York : Oxford University Press, ๑๙๗๘) : ๔๘-๗๑ In Danuta M. Wojnar, and Kristen M. Swanson, “Phenomenology An Exploration”, Journal of Holistic Nursing, Vol. ๒๕ No.๓ (September ๒๐๐๗) : ๑๗๒-๑๘๐.

^{๑๗๐}ดูรายละเอียดใน สุภากร จันทวนิช, วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ, พิมพ์ครั้งที่ ๗, (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๐), หน้า ๑๒๙-๑๓๐.

เชื่อมโยงแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ที่ค้นพบ ประมวลข้อมูล วิเคราะห์และนำเสนอในรูปแบบเป็นข้อความบรรยาย (Description)

จากขั้นตอนวิธีการดำเนินการวิจัยดังกล่าวสรุปเป็นตารางดังนี้

ตารางที่ ๓.๗ สรุปขั้นตอนวิธีการดำเนินการวิจัย

ขั้นตอน	วิธีการ เครื่องมือ	กลุ่มตัวอย่าง ผู้ให้ข้อมูลหลัก	การวิเคราะห์ ข้อมูล	ผลที่ได้รับ
ระยะที่ ๑ ศึกษาสภาพปัญหาและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยาของสามเณร				
๑.๑ วิเคราะห์ แนวคิด ทฤษฎี เอกสาร ที่ เกี่ยวข้อง	ศึกษา และสังเคราะห์ แนวคิด ทฤษฎีที่ เกี่ยวข้องกับ กระบวนการสร้าง และพฤติกรรม การใช้เครือข่าย สังคมออนไลน์ ตามแนวพุทธ จิตวิทยา	เอกสาร พระไตรปิฎก อรรถกถา ตำรา หนังสือ และ งานวิจัยที่ เกี่ยวข้องทั้ง ต่างประเทศและ ในประเทศ	วิเคราะห์เนื้อหา (content analysis)/ ตรวจสอบยืนยันและ ประเมินจาก ผู้ทรงคุณวุฒิ	กรอบแนวคิดมโน ทัศน์ และ แนว ทางการร่างแบบ สัมภาษณ์ และ แบบสอบถาม
๑.๒ การสำรวจ สภาพปัญหาการ ใช้ เครือ ข่าย สังคมออนไลน์	-แบบสัมภาษณ์ แบบมีโครงสร้าง -แบบสำรวจ ๑๕ ข้อ	-ครูอาจารย์ จำนวน ๓๐ รูป/ คน - สามเณรกลุ่ม ตัวอย่าง ๓๐๐ รูป/คน	-วิเคราะห์เนื้อหา ข้อมูลเชิงคุณภาพ -วิเคราะห์สถิติเชิง พรรณา	-สภาพปัญหาการ ใช้เครือข่ายสังคม ออนไลน์ -กรอบแนวคิดใน การสร้างกิจกรรม เพื่อฝึกอบรม -นิ ย า ม เ ชิง ปฏิบัติการ

ระยะที่ ๒ พัฒนาระบบการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยาของสามเณร

๒.๑ การสร้าง
เครื่องมือที่ใช้ใน

การวิจัย

● สร้างเครื่องมือในการฝึกอบรม	- ร่างชุดกิจกรรม ๑๘ กิจกรรม	- Pilot study สามแผนร ๓๐ รูป	- ประเมินและหา ค่า IOC จากผู้ทางคุณวุฒิ - ปรับแก้ไขตามผู้ทรงคุณวุฒิ	ชุดฝึกกิจกรรมที่ผ่าน การหาคุณภาพเครื่องมือจากผู้ทรงวุฒิ พร้อมนำไปใช้จริง
● สร้างเครื่องมือในการรวบรวมข้อมูล	- แบบวัดความรู้ความเข้าใจ - แบบวัดค่านิยม - แบบวัดเหตุผลในการคิด - แบบวัดการควบคุมตนเอง - แบบวัดพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยา	Pilot study จำนวน ๓๐ รูป	ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ - หาค่า IOC จากผู้ทรงคุณวุฒิ - วิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค	แบบวัดที่ผ่านการหาคุณภาพเครื่องมือพร้อมนำไปใช้จริง
๒.๒ ขั้นการทดลอง	การทดลองแบ่งเป็น	กลุ่มตัวอย่างแบ่งเป็น ๓ กลุ่ม	สังเกตพฤติกรรม	-ชุดกิจกรรมฉบับทดลองใช้ที่ผ่าน
การทดลองใช้ชุดกิจกรรมกับกลุ่มตัวอย่างจริง	● ระยะที่ ๑ ทดลอง/อบรม ๒ คืน ๓ วัน ระยะที่ ๒ การทำโครงงาน Project based learning ๓ เดือน	กลุ่มๆละ ๒๖ รูป/คน - กลุ่มทดลอง A - กลุ่มทดลอง B - กลุ่มควบคุม	การรายงานกลุ่มไบบันท์กิจกรรม	การปรับปรุงแก้ไขระหว่างการทดลอง - กระบวนการฝึกอบรม

ขั้นตอน	วิธีการเครื่องมือ	กลุ่มตัวอย่างผู้ให้ข้อมูลหลัก	การวิเคราะห์ข้อมูล	ผลที่ได้รับ
๓) ศึกษาผลของการเปลี่ยนแปลงค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยาของสามเณร				
๓.๑ ประเมินผล การฝึกอบรม/ การทดลอง	● ประเมินผล การทดลองก่อน และ หลัง กลุ่ม	- วัดก่อนและหลัง กลุ่มตัวอย่างทุกกลุ่มจำนวน ๗๘	- วิเคราะห์เนื้อหา ข้อมูลเชิงคุณภาพ	-ชุดกิจกรรมฉบับสมบูรณ์

ตัวอย่าง ทั้ง ๒ ระยะ มีการวัดซ้ำ หลังจากการทำ โครงการ ๓ เดือน -แบบวัดทุกฉบับ -ใบงาน -ใบ บั น ที ก กิจกรรม - การประชุมกลุ่ม ย่อยFocus group สามเณร กลุ่มทดลอง A	รูปลักษณะวัดซ้ำ จำนวน ๔ ครั้ง (ดู ตารางที่ ๓.๖) -สัมภาษณ์ครู อ า จ า ร ย์ ที่ เกี่ยวข้อง -สัมภาษณ์และ ประชุมกลุ่มย่อย ตัว แ ท น ก ลุ่ม ทดลอง ๑๐ รูป	-วิเคราะห์วัดซ้ำ (Repeated measures ANOVA) -ประเมินโครงการ แต่ละกลุ่ม	-ผล ก า ร เปลี่ยนแปลงนิยม และพฤติกรรม ต้นแบบการใช้ เครือข่ายสังคม ออนไลน์ตามแนว พุทธจิตวิทยา -รูปแบบกระบวนการ การสร้างค่านิยม และพฤติกรรม ต้นแบบ -ผล ง า น จ า ก โครงการ
--	--	--	--

บทที่ ๔

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง ค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยาบูรณาการของสามเณรมีสมมุติฐานการวิจัย คือ ๑) สามเณรกลุ่มทดลองได้รับการฝึกอบรมกระบวนการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยามีคะแนนเฉลี่ยหลังจากการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง ๒) มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างรูปแบบการฝึกอบรม และจำนวนครั้งของการวัดต่อความรู้ความเข้าใจเหตุผลในการคิด การควบคุมตนเอง ค่านิยม และพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยาที่เหมาะสม ๓) สามเณรกลุ่มที่ได้รับการฝึกอบรมกระบวนการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยารูปแบบที่ ๑ จะมีคะแนนเฉลี่ยความรู้ความเข้าใจเหตุผลในการคิด การควบคุมตนเอง ค่านิยม และพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยาที่เหมาะสมสูงกว่าสามเณรกลุ่มที่ได้รับการฝึกอบรมรูปแบบที่ ๒ และสามเณรกลุ่มที่ไม่ได้รับการฝึกอบรมกระบวนการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และ ๔) สามเณรกลุ่มทดลองได้รับการฝึกอบรมกระบวนการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยามีความรู้ความเข้าใจ การควบคุมตนเอง เหตุผลในการ

สัญลักษณ์ในการวิเคราะห์ข้อมูล

Σ	แทน	ผลรวม
$\bar{X}$	แทน	ค่าเฉลี่ย
SD	แทน	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
F	แทน	ค่า สถิติ F ที่ได้จากการคำนวณ
Sig.	แทน	ระดับนัยสำคัญทางสถิติ (ที่ระดับ .๐๕)
Std. Error	แทน	ค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน
G	คือ	รูปแบบการฝึกอบรม (GA คือ รูปแบบการฝึกอบรมที่ใช้

กับกลุ่มทดลอง ๑

GB	คือ รูปแบบการฝึกอบรมที่ใช้กับกลุ่มทดลอง ๒)
UE	คือ ความรู้ความเข้าใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์
SE	คือ การมีเหตุผลในการคิด
VE	คือ ค่านิยมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์
CE	คือ การควบคุมตนเองต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์
B	คือ พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (BA คือ พฤติกรรม
	การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านกายภาพ BB คือ พฤติกรรมการใช้เครือข่าย

สังคมออนไลน์ด้านสังคม BC คือ พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านจิตใจ
และ BD คือ พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านปัญญา)
T คือ ครั้งของการวัด

การวิเคราะห์ข้อมูลของงานวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณและวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยกำหนดขอบเขตและนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งเป็น ๓ ตอน ดังนี้

๔.๑ ผลวิเคราะห์การสำรวจสภาพปัญหาและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

๑).ผลสำรวจสภาพปัญหาและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

ในส่วนนี้ผู้วิจัยได้การสำรวจสภาพปัญหาและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์จากกลุ่มตัวอย่างสามเณรในโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญ จังหวัดน่าน จำนวน ๓๐๐ รูป ตอบแบบสอบถามมีลักษณะคำถามปลายปิดและปลายเปิด พบผลวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

ตารางที่ ๔.๑ ข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตัวแปร		ความถี่	ร้อยละ
ระดับชั้นเรียน	ม.๑	๓๓	๑๑.๐๐
	ม.๒	๔๘	๑๖.๐๐
	ม.๓	๖๗	๒๒.๓๓
	ม.๔	๗๐	๒๓.๓๓
	ม.๕	๔๔	๑๔.๖๗
	ม.๖	๓๘	๑๒.๖๗
	รวม	๓๐๐	๑๐๐
อายุ	๑๒	๑๔	๔.๖๗
	๑๓	๖๐	๒๐.๐๐
	๑๔	๗๕	๒๕.๐๐
	๑๕	๘๑	๒๗.๐๐
	๑๖	๔๕	๑๕.๐๐
	๑๗	๒๕	๘.๓๓
	รวม	๓๐๐	๑๐๐
ระยะเวลาบวช (ปี)	๑	๗๕	๒๕.๐๐
	๒	๖๐	๒๐.๐๐
	๓	๙๕	๓๑.๖๗
	๔	๓๐	๑๐.๐๐
	๕	๒๕	๘.๓๓
	๖	๑๕	๕.๐๐
	รวม	๓๐๐	๑๐๐

จากตารางที่ ๔.๑ พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาที่ ๔ ร้อยละ ๒๖.๖๗ รองลงมาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓ ร้อยละ ๒๓.๓๓ อายุเฉลี่ย ๑๕ ปี ร้อยละ ๒๗.๐๐ รองลงมาอายุ ๑๔ ปี ร้อยละ ๒๕.๐๐ ระยะเวลาบวช ๓ ปี ร้อยละ ๓๑.๖๗ รองลงมา ๑ ปี ร้อยละ ๒๕

ตารางที่ ๔.๒ แสดงความถี่และร้อยละของพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคม

ตัวแปร		ความถี่	ร้อยละ
ระยะเวลาในการใช้ สื่อเครือข่ายสังคม ออนไลน์	น้อยกว่า ๑ชม./วัน	๗๐	๒๓.๓๓
	๑-๓ ชม./วัน	๑๓๐	๔๓.๓๓
	๔-๗ ชม./วัน	๗๐	๒๓.๓๓
	มากกว่า ๗ ชม./วัน	๓๐	๑๐.๐๐
	รวม	๓๐๐	๑๐๐
การใช้สื่อเครือข่าย สังคมออนไลน์ที่ใช้ มากที่สุด	ไลน์	๒๐	๖.๖๗
	เฟซบุ๊ก	๑๕๐	๕๐.๐๐
	อินสตาแกรม	๕	๑.๖๗
	อินเทอร์เน็ต	๑๒๕	๔๑.๖๗
	รวม	๓๐๐	๑๐๐
วัตถุประสงค์การใช้ใช้ เครือข่ายสังคม ออนไลน์	ดูวิดีโอ ดูหนัง ฟังเพลง เล่น เกม	๑๒๕	๔๑.๖๗
	เพื่อการศึกษา ดูข่าว/ติดตาม ข่าวสาร	๗๐	๒๓.๓๓
	ซื้อของ ดูรูปภาพ up load รูปภาพ	๕	๑.๖๗
	กดไลก์ คุยเล่นกับเพื่อน	๑๐๐	๓๓.๓๓
	รวม	๓๐๐	๑๐๐
ท่านเคยดูสื่อออนไลน์ ไม่เหมาะสมหรือไม่	ดูประจำ	๕	๑.๖๗
	บางครั้ง	๑๓๕	๔๕.๐๐
	ไม่เคย	๑๖๐	๕๓.๓๓
	รวม	๓๐๐	๑๐๐

ท่านมีการใช้สื่อ	มือถือ	๒๕๐	๘๓.๓๓
เครือข่ายสังคม	เครื่องคอมพิวเตอร์	๒๙	๙.๖๗
ออนไลน์ผ่านอุปกรณ์	แท็บเล็ต	๘	๒.๖๗
ไหน	ทุกข้อ	๑๓	๔.๓๓
รวม		๓๐๐	๑๐๐

จากตารางที่ ๔.๒ พบว่า ระยะเวลาในการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ส่วนใหญ่ใช้เวลา ๑-๓ ชั่วโมงต่อวัน ร้อยละ ๔๓.๓๐ รองลงมา ใช้เวลา ๑ ชั่วโมงต่อวันและ ๔-๗ ชั่วโมงต่อวัน ร้อยละ ๒๓.๓๓ การใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ใช้มากที่สุด คือ เฟสบุ๊ก ร้อยละ ๕๐.๐๐ รองลงมา ใช้ อินเทอร์เน็ต ร้อยละ ๔๑.๖๗ วัตถุประสงค์การใช้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ คือ ดูวิดีโอ ดูหนัง ฟัง เพลง เล่นเกม ร้อยละ ๔๑.๖๗ รองลงมา กดไลค์ คุยเล่นกับเพื่อน ร้อยละ ๓๓.๓๓ การดูสื่อออนไลน์ ไม่เหมาะสม กลุ่มตัวอย่าง ตอบไม่เคย ร้อยละ ๕๓.๓๓ รองลงมา ตอบเป็นบางครั้ง ร้อยละ ๔๕ ท่าน มีการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านอุปกรณ์มือถือ ร้อยละ ๘๓.๓๓ รองลงมา คอมพิวเตอร์ ร้อยละ ๙.๖๗

ตารางที่ ๔.๓ แสดงความคิดเห็นข้อเสียของการใช้สื่อออนไลน์

ตัวแปร	ความถี่	ร้อยละ
ไม่สนใจการเรียนรู้	๕๑	๑๗.๐๐
เสียสุขภาพ เสียสายตา ปวดหัว	๓๙	๑๓.๐๐
ติดเกม	๖๐	๒๐.๐๐
สิ้นเปลืองเงินทอง	๒๐	๖.๖๗
ติดใจใคร่	๒๕	๘.๓๓
ทำให้โดนล่อลวง, หลอกหลวง	๒๘	๙.๓๓
สื่อลามก	๓๐	๑๐.๐๐
ไปยุ่งกับเรื่องคนอื่น	๑๕	๕.๐๐
การโพสรูปภาพไม่เหมาะสม	๑๐	๓.๓๓
อื่นๆ	๒๒	๗.๓๓
รวม	๓๐๐	๑๐๐

จากตารางที่ ๔.๓ พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่แสดงความคิดเห็นว่าการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์มีข้อเสีย คือ ติดเกม ร้อยละ ๖๐ รองลงมา คือ ไม่สนใจการเรียนรู้ ร้อยละ ๕๑

ตารางที่ ๔.๔ แสดงความคิดเห็นว่ามีความรู้สึกต่อการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างไร

ตัวแปร	ความถี่	ร้อยละ
คิด/เชื่อว่าทำให้เป็นคนทันสมัย	๕๑	๑๗.๐๐
ทำให้รู้สึกวุ่นวาย	๒๙	๙.๖๗
รู้สึกเพลิดเพลิน	๑๒๐	๔๐.๐๐
ได้ติดตามข่าวเพื่อนได้ตลอดเวลา	๑๐๐	๓๓.๓๓
อื่นๆ	๑๘	๖.๐๐
รวม	๓๐๐	๑๐๐

จากตารางที่ ๔.๔ พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แล้วรู้สึกเพลิดเพลินร้อยละ ๔๐ รองลงมา ตอบว่า ได้ติดตามข่าวเพื่อนได้ตลอดเวลา ร้อยละ ๓๓

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ทำการประชุมกลุ่มย่อย (Focus group) สามคนในโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา จำนวน ๘ รูปเพื่อพูดคุยและสนทนากลุ่มเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในชีวิตประจำวัน พบว่า สามคนส่วนใหญ่มีการใช้อินเทอร์เน็ต เช่น Facebook Line ผ่านโทรศัพท์มือถือ โดยเฉลี่ย มากกว่า ๓ ชั่วโมงต่อวัน มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเล่นเกม สนทนากับเพื่อน การแชร์ข้อมูลต่างๆ ติดตามข่าวสารเพื่อน และแอบเล่นโทรศัพท์ในเวลาเรียน เป็นต้น ซึ่งผลการประชุมกลุ่มย่อยสะท้อนให้เห็นถึงพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตไม่เหมาะสม มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความสนุกสนานมากกว่าการศึกษา สอดคล้องกับข้อมูลจากการตอบแบบสอบถามข้างต้น

๒) ผลวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้บริหารโรงเรียน ผู้อำนวยการโรงเรียน และครูอาจารย์

ผลสรุปโดยภาพรวมของ ผู้บริหารโรงเรียน ผู้อำนวยการโรงเรียน ครู อาจารย์โดยใช้แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างและแบบสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้างสรุปเป็นประเด็นดังนี้

๑) สภาพปัญหาการใช้อินเทอร์เน็ตของสามคนในโรงเรียนพระปริยัติธรรมส่วนใหญ่ มีการใช้อินเทอร์เน็ตในทางที่ไม่ถูกต้องและสร้างสรรค์ มีการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านมือถือ เช่น facebook line youtube เพื่อความบันเทิงมากกว่าค้นคว้าหาความรู้ ซึ่งส่วนใหญ่จะใช้เวลาเล่นเกมออนไลน์และพูดคุยกับเพื่อน ไม่รู้เท่าทันสื่อ ไม่สามารถแยกแยะข้อมูลจากการใช้อินเทอร์เน็ต

“...การใช้อินเทอร์เน็ตในทางที่ไม่ถูกต้องและสร้างสรรค์ ใช้เวลามากเกินไปจนความจำเป็น ไม่รู้วิธีการใช้อินเทอร์เน็ตที่ถูกต้อง ค้นข้อมูลในทางที่ไม่เกิดประโยชน์ ไม่สามารถแยกแยะข้อมูลจากสื่ออินเทอร์เน็ต เช่น ข้อมูลเท็จ ข้อมูลโฆษณาชวนเชื่อ เป็นต้น...”

“...สามเณรส่วนใหญ่ไม่สามารถแยกแยะเวลาในการใช้งาน เช่น เล่นในขณะเวลาเรียนใช้โทรศัพท์ตลอดเวลาใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ไม่เป็นประโยชน์ต่อการเรียน ”

“มีการใช้สื่อ เช่น อินเทอร์เน็ต โทรศัพท์มือถือ เพื่อความบันเทิง ในการเล่นเกมมากกว่าการค้นคว้าประกอบการเรียน เช่น ดูหนัง ฟังเพลง...”

๒) แนวทางการสร้างค่านิยมและวิธีการปรับพฤติกรรมที่ช่วยส่งเสริมค่านิยมในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นประโยชน์สรุปโดยภาพรวม คือ ควรจะชี้แจงให้สามเณรได้รับทราบถึงประโยชน์ที่ถูกต้องและสร้างสรรค์ จัดอบรมให้ความรู้ให้เห็นคุณค่าและโทษของเครือข่ายสังคมออนไลน์ แนะนำให้เลือกใช้สื่อที่เป็นประโยชน์ต่อตนเอง จัดกิจกรรมที่สนุกสนานเปิดโอกาสให้สามเณรค้นคว้าเพื่อศึกษานำมาบูรณาการทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน

“...จัดกิจกรรมเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ศึกษาค้นคว้าทั้งหนังสือและสื่อออนไลน์ในห้องสมุด ควรมีกฎกติกา ระเบียบ จำกัดเวลาในการใช้สื่อให้เป็นประโยชน์ ไม่ใช่สื่อในทางล่อแหลมเข้าข่ายผิดศีลธรรมอันดีงาม...”

“...กำหนดเวลาในการเล่น ทำอย่างจริงจังและต่อเนื่อง ต้องค่อยๆสร้างค่านิยม สร้างกิจกรรมที่ไม่บังคับ เป็นกิจกรรมที่สนุกอาจให้นักเรียนได้เรียนรู้ร่วมกัน ให้นักเรียนเห็นโทษและประโยชน์จากมือถือ เช่น แบ่งกลุ่มให้นักเรียนทำหนังสือ หรือวาดการ์ตูนสะท้อนการใช้สื่อออนไลน์ โดยมีรางวัลสนับสนุน...”

“...สร้างความตระหนักถึงโทษหรือปัญหาในการใช้เครือข่าย ผลกระทบของการใช้สื่อออนไลน์ไม่ถูกต้อง กระตุ้นให้รู้จักผลดีและประโยชน์จากการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ ส่งเสริมให้ทำกิจกรรมใช้สื่อออนไลน์ในทางที่ถูกต้องและสร้างสรรค์ และควรจำกัดเวลาในการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์...”

๓) หลักธรรมที่นำมาประยุกต์ใช้สอนสามเณรเรียนรู้เพื่อรู้เท่าทันการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ พบว่า หลักธรรมที่สามารถประยุกต์มาใช้อบรมสามเณรให้รู้เท่าสื่อสื่อมีหลายหลักธรรมที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ หลัก อิทธิบาท ๔ โยนิโสมนสิการ สติสัมปชัญญะ หิริโอตตปปะ สัมปฐิธรรม เป็นต้น

“...หิริโอตตปปะ เป็นหลักธรรมให้สามเณรได้นึกคิดถึงสิ่งไหนที่ดี สิ่งไหนที่ไม่ดี สิ่งไหนที่นำพาซึ่งการเสื่อม มีผลกระทบต่อตัวเอง วัด และสถาบัน เป็นเรื่องความละอายและเกรงกลัวต่อบาป ลดผลด้านลบ ป้องกัน และรู้เท่าทันการใช้สื่อออนไลน์ในเบื้องต้นได้...”

“...หลักธรรม อิทธิบาท ๔ ในหัวข้อวิมังสา คือ การรู้ความไตร่ตรอง หมั่นใช้ปัญญาพิจารณาใคร่ครวญตรวจตราหาเหตุผล หลังจากได้มีการเรียนรู้จากการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อที่จะได้รู้จักมีการตระหนักไตร่ตรองการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ในทางที่ถูกต้องและ

สร้างสรรค์ ให้เหมาะสมกับสามเณร การใช้ปัญญาพิจารณาใคร่ครวญเพื่อให้การใช้สื่อสังคมออนไลน์ให้มีผลดีและประโยชน์กับสามเณร”

“...หลักกาลัญญุต ในสัปปริสธรรม คือ การรู้จักเวลาอันเหมาะสม และรู้จักเวลาที่ใช้ในการฟังประกอบกิจต่างๆ รู้จักแบ่งเวลาให้เหมาะสมในแต่ละกิจกรรม เช่น แบ่งเวลาเรียน เวลาทำงาน เวลาอ่านหนังสือ เวลาพักผ่อน นอกจากนั้นจะต้องเป็นคนตรงต่อเวลา เพื่อรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย และกำหนดวางแผนเวลาได้ เพื่อความสำเร็จที่มีต่อตนเองอย่างแท้จริง...”

“...ใช้หลักโยนิโสมนสิการ การพิจารณาแยกแยะ มีสติ สัมปชัญญะ ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ รู้จักคุณค่าประโยชน์ โทษในการใช้สื่อ มีสติ และสามารถแยกแยะออกให้ได้ว่าสิ่งไหนเป็นคุณ สิ่งไหนเป็นโทษรู้เท่าทันโลกแห่งเทคโนโลยี...”

สรุปได้ว่า สภาพปัญหาของสามเณร พบว่า สามเณรส่วนใหญ่มีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ไม่ถูกต้องและสร้างสรรค์ มีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายเพื่อความบันเทิง เล่นเกมมากกว่าค้นคว้าหาความรู้เพื่อการศึกษา โดยแนวทางส่งเสริมการสร้างค่านิยมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างถูกต้องและสร้างสรรค์ ควรมีการจัดอบรมหรือมีกิจกรรมให้ความรู้สามเณรให้ใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ โดยการนำหลักธรรมทางพระพุทธศาสนามาประยุกต์ใช้ เพื่อให้สามเณรรู้จักแยกแยะ คุณและโทษ มีการตระหนักรู้เท่าทันสื่อและใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์

๔.๒ พัฒนาการกระบวนการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยาของสามเณร

๔.๒.๑ ลักษณะของกลุ่มตัวอย่างและค่าสถิติพื้นฐานของตัวแปร

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ได้จากสามเณร โรงเรียนพระปริยัติธรรมสมุทรปราการร่วมฝึกอบรม โดยมีสามเณรที่เข้าร่วมฝึกอบรมได้ตลอดโครงการ จำนวน ๗๘ คน เป็นกลุ่มทดลอง A กลุ่มทดลอง B และกลุ่มควบคุม กลุ่มละ ๒๖ คน ทั้ง ๓ กลุ่มมีสามเณร ที่มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์สูงและต่ำ โดยแบ่งออกเป็น ๖ กลุ่มย่อยในสัดส่วนที่เท่ากันคือ ๑๓ คน

การวิจัยครั้งนี้ได้ออกแบบการวิจัยในลักษณะการวัดซ้ำ (Repeated Measure Design) ซึ่งทำการวัดตัวแปรด้านความรู้ความเข้าใจเหตุผลในการคิดด้านควบคุมตนเอง ด้านค่านิยม และพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยา ๓ ครั้ง ได้แก่ การวัดครั้งที่ ๑: ก่อนทดลอง (T๑), การวัดครั้งที่ ๒: ภายหลังการฝึกอบรม (T๒), การวัดครั้งที่ ๓: หลังทดลอง (T๓) การวัดครั้งที่ ๔ ติดตามผลหลังจากโครงการ (T๔)

สำหรับค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปรคะแนนเฉลี่ย ความรู้ความเข้าใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ความมีเหตุผลในการคิด ค่านิยมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ การ

ควบคุมตนเองต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (สูง และต่ำ) นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ ๔.๕ แสดงข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่าง จำนวนและร้อยละของข้อมูลลักษณะส่วนบุคคล ของกลุ่มทดลอง A, B และกลุ่มควบคุม C(N=๒๖)

ข้อมูลคุณลักษณะส่วนบุคคล	กลุ่มทดลอง A			กลุ่มทดลอง B			กลุ่มควบคุม C		
	จำนวน (คน)	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย $\bar{X}$ (SD)	จำนวน (คน)	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย $\bar{X}$ (SD)	จำนวน (คน)	ร้อยละ	ค่าเฉลี่ย $\bar{X}$ (SD)
ระดับชั้นเรียน									
ม.๑	-	-		-	-		-	-	
ม.๒				-	-		-	-	
ม.๓	๒๕	๙๖.๑๕		๒๕	๙๖.๑๕		๒๖	๑๐๐	
ม.๔				-	-		-	-	
ม.๕				-	-		-	-	
ม.๖	๑			-	๓.๘๕		-	-	
ไม่ตอบ				๑					
ระดับผลการเรียนในภาคเรียนที่ผ่านมา									
			๒.๖๗ (.๖๔๕)			๒.๘๒ (.๕๓๓)			๒.๗๙ (.๕๒๒)
อายุ									
			๑๕ (๑.๐๒๓)			๑๕ (.๕๖๙)			๑๕ (.๗๓๒)
ระยะเวลาที่บวช									
			๓ (๑.๒๑๔)			๓ (๓.๕๕๙)			๓ (๒.๒๗๒)
ระยะเวลาในการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์									
๑-๓ ชม./วัน	๖	๒๓.๐๘		๑๒	๔๖.๑๕		๑๔	๕๓.๘๕	
๔-๗ ชม./วัน	๑๒	๔๖.๑๕		๘	๓๐.๗๗		๘	๓๐.๗๗	
มากกว่า ๗ ชม./วัน	๔	๑๕.๓๘		๔	๑๕.๓๘		๔	๑๕.๓๘	
อื่นๆ	๔	๑๕.๓๘		๒	๗.๖๙		-	-	
การใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้มากที่สุด									
				-	-				

ไลน์	๘	๓๐.๗๗	-	-	๒	๗.๖๙
เฟซบุ๊ก	๑๑	๔๒.๓๑	๑๑	๔๒.๓๑	๑๖	๖๑.๕๔
อินสตาแกรม	-	-	๖	๒๓.๐๘	-	-
เกมออนไลน์	๓	๑๑.๕๔	๓	๑๑.๕๔	๓	๑๑.๕๔
อินเทอร์เน็ต	๓	๑๑.๕๔	๖	๒๓.๐๘	๔	๑๕.๓๘
อื่นๆ	๑	๓.๘๕			๑	๓.๘๕

จากตารางที่ ๔.๕ พบว่ากลุ่มตัวอย่างการศึกษาระดับมัธยมศึกษาปีที่ ๓ อายุเฉลี่ยทุกกลุ่ม ๑๕ ปี กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีระดับการเรียนรู้ในภาคเรียนที่ผ่านมากลุ่มทดลอง B มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ ๒.๘๒ระยะเวลาในการบวชเฉลี่ยเท่ากับ ๓ ปี

กลุ่มทดลอง A มีระยะเวลาในการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์มากที่สุดคือ ๔-๗ ชม./วัน จำนวน ๑๒ คน คิดเป็นร้อยละ ๔๖.๑๕ รองลงมากลุ่มทดลอง B คือ ๑-๓ ชม./วัน คิดเป็นร้อยละ ๔๖.๑๕ สำหรับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างทุกกลุ่มส่วนใหญ่ใช้เฟซบุ๊ก โดยกลุ่มควบคุม C ใช้เฟซบุ๊กมากที่สุด จำนวน ๑๖ คน คิดเป็นร้อยละ ๖๑.๕๔ รองลงมาใช้ไลน์ และเล่นเกมออนไลน์ตามลำดับ

ตารางที่ ๔.๖ ผลรวม (Σ) ค่าเฉลี่ย $\bar{X}$ () และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ของคะแนนเฉลี่ย ความรู้ความเข้าใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ความมีเหตุผลในการคิด ค่านิยมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ การควบคุมตนเองต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (สูง และต่ำ) ของกลุ่มทดลอง A

ตัวแปร	กลุ่มทดลอง A						
	ความรู้	ความมี	ค่านิยม	การ	พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคม		
	ความเข้าใจ	เหตุผลฯ	การใช้ฯ	ควบคุม	ออนไลน์		
	๑	Σ (SD)	$\bar{X}$ (SD)	ตนเองฯ	พฤติกรรม	พฤติกรรม	รวม
	$\bar{X}$ (SD)			$\bar{X}$ (SD)	การใช้น้อย	การใช้สูง	
ก่อนทดลอง	๔.๒๐๒	๘.๙๒๐	๓.๙๗๒	๓.๗๒๓	๓.๙๑๕	๔.๙๐๙	๔.๕๐๐
(T๑)	(.๖๙๕)	(๓.๓๕๘)	(.๔๓๙)	(.๔๕๐)	(.๑๙๒)	(.๑๙๒)	(.๕๙๙)
ภายหลังการ	๔.๗๔๐	๙.๗๓๑	๔.๑๒๕	๓.๙๑๐	๔.๑๐๒	๕.๐๕๑	๔.๖๘๖
ฝึกอบรมครั้งที่	(.๕๒๕)	(๓.๓๑๗)	(.๓๙๓)	(.๕๓๘)	(.๓๙๕)	(.๓๗๒)	(.๖๐๑)
๑ (T๒)							
ภายหลังการ	๔.๕๑๒	๙.๓๔๖	๓.๙๘๘	๔.๐๘๙	๔.๔๘๔	๕.๒๕๔	๔.๘๑๕
ฝึกอบรมครั้งที่	(.๕๒๔)	(๔.๓๑๗)	(.๕๓๘)	(.๕๘๒)	(.๔๗๗)	(.๓๒๙)	(.๕๗๖)
๒ (T๓)							
หลังทดลอง	๔.๖๐๐	๑๐.๐๓๙	๔.๓๗๔	๔.๓๑๙	๔.๔๖๖	๕.๑๖๘	๔.๘๑๗
(T๔)	(.๕๒๓)	(๓.๕๔๙)	(.๕๑๙)	(.๕๑๔)	(.๔๕๙)	(.๒๑๙)	(.๕๘๐)

จากตารางที่ ๔.๖ ในภาพรวมสรุปได้ว่า คะแนนเฉลี่ยความรู้ความเข้าใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ความมีเหตุผลในการคิด คำนิยมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ การควบคุมตนเองต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ภายหลังการฝึกอบรมครั้งที่ ๑ (T๒) มีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนการฝึกอบรม (T๑) ในกลุ่มทดลอง A

สำหรับคะแนนเฉลี่ยความรู้ความเข้าใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ความมีเหตุผลในการคิด คำนิยมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ การควบคุมตนเองต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ภายหลังการทดลอง (T๔) เกือบทุกตัวมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนการฝึกอบรมครั้งที่ ๒ (T๓) ในกลุ่มทดลอง A แต่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ มีคะแนนเฉลี่ยรวมมากกว่า ($\bar{X} = ๔.๘๑๗$ และ ๔.๘๑๕)

ตารางที่ ๔.๗ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ของคะแนนเฉลี่ย ความรู้ความเข้าใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ คำนิยมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ การควบคุมตนเองต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (สูง และ ต่ำ) ของกลุ่มทดลอง B

ตัวแปร	กลุ่มทดลอง B						
	ความรู้ความเข้าใจ $\bar{X}$ (SD)	ความมีเหตุผล Σ (SD)	ค่านิยมการใช้ $\bar{X}$ (SD)	การควบคุมตนเอง $\bar{X}$ (SD)	พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ $\bar{X}$ (SD) พฤติกรรมการใช้ น้อย	พฤติกรรมการใช้สูง	รวม
ก่อนทดลอง (T๑)	๔.๖๕๖ (.๓๖๐)	๙.๒๖๙ (๔.๐๔๕)	๔.๓๗๑ (.๕๕๐)	๔.๒๘๑ (.๔๕๕)	๔.๔๑๐ (.๓๑๑)	๕.๐๗๒ (.๒๒๕)	๔.๘๐๕ (.๔๑๘)
ภายหลังการฝึกอบรม ครั้งที่ (T๒)	๔.๘๓๑ (.๓๒๓)	๙.๔๒๓ (๓.๗๓๓)	๔.๑๑๒ (.๕๓๔)	๔.๓๐๐ (.๒๙๙)	๔.๔๘๑ (.๒๕๙)	๔.๙๙๐ (.๒๙๙)	๔.๘๐๗ (.๔๐๘)
หลังทดลอง (T๓)	๔.๖๗๓ (.๔๗๕)	๑๐.๕๗๗ (๓.๐๙๗)	๔.๐๖๘ (.๓๕๐)	๔.๑๕๕ (.๓๐๖)	๔.๔๕๙ (.๓๙๑)	๕.๑๔๙ (.๓๒๒)	๔.๘๐๙ (.๕๗๓)

จากตารางที่ ๔.๗ ในภาพรวมสรุปได้ว่า คะแนนเฉลี่ยความรู้ความเข้าใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ความมีเหตุผลในการคิด คำนิยมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ การควบคุมตนเองต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ภายหลังการฝึกอบรมครั้งที่ ๑ (T๒) มีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนการฝึกอบรม (T๑) ในกลุ่มทดลอง B แต่สำหรับค่านิยมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ มีคะแนนเฉลี่ยก่อนการทดลองมากกว่าภายหลังการฝึกอบรม ครั้งที่ ๑ (T๒) ($\bar{X} = ๔.๓๗๑$ และ ๔.๑๑๒)

สำหรับคะแนนเฉลี่ยความรู้ความเข้าใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และการควบคุมตนเองต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ภายหลังการฝึกอบรม(T๓) ทุกตัวมีคะแนนเฉลี่ยน้อยกว่าก่อนการฝึกอบรม ครั้งที่ ๑(T๒) ในกลุ่มทดลอง B และควมามีเหตุผลในการคิด คำนิยมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ภายหลังการฝึกอบรม(T๓) มีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่า ก่อนการฝึกอบรม ครั้งที่ ๑(T๒) ($\bar{X} = ๑๐.๕๗๗$ และ ๙.๔๒๓) ตามลำดับ

ตารางที่ ๔.๘ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ของคะแนนเฉลี่ย ความรู้ความเข้าใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ คำนิยมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ การควบคุมตนเองต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (สูง และต่ำ) ของกลุ่มควบคุม

ตัวแปร	กลุ่มควบคุม C						
	ความรู้	ความมี	ค่านิยม	การควบคุม	พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์		
	ความ	เหตุผล	การใช้	ตนเอง	$\bar{X}$ (SD)		
	เข้าใจ				พฤติกรรม	พฤติกรรม	รวม
	$\bar{X}$ (SD)	Σ (SD)	$\bar{X}$ (SD)	$\bar{X}$ (SD)	การใช้น้อย	การใช้สูง	
ก่อน	๔.๑๖๒	๙.๔๑๕	๔.๓๑๕	๔.๑๕๘	๒.๙๗๘	๔.๗๔๔	๔.๕๐๔
ทดลอง	(.๗๗๓)	(๓.๒๕๑)	(.๕๔๖)	(.๕๓๐)	(๑.๐๓๙)	(.๔๒๔๑)	(.๙๐๕)
(T๑)							
หลัง	๔.๕๗๕	๙.๔๔๐	๔.๒๙๓	๔.๐๐๘	๔.๑๗๙	๕.๑๙๙	๔.๗๒๘
ทดลอง	(.๕๘๙)	(.๒๐๔)	(.๕๐๖)	(.๖๒๕)	(.๓๖๗)	(.๓๖๒)	(.๖๒๙)
(T๒)							

จากตารางที่ ๔.๘ในภาพรวมสรุปได้ว่า คะแนนเฉลี่ยความรู้ความเข้าใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ความมีเหตุผลในการคิด การควบคุมตนเองต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ภายหลังการฝึกอบรม (T๒) มีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนการฝึกอบรม (T๑) ในกลุ่มควบคุม C แต่สำหรับค่านิยมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ มีคะแนนเฉลี่ยก่อนการทดลอง (T๑) มากกว่าภายหลังการฝึกอบรม (T๒) ($\bar{X} = ๔.๒๙๓$ และ ๔.๓๑๕)

๔.๒.๒ ผลการทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐาน ข้อที่ ๑ : สามเณรกลุ่มทดลองได้รับการฝึกอบรมกระบวนการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยาหลังจากการทดลองสูงกว่าก่อนทดลอง วิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ของก่อนการฝึกอบรม (การวัดครั้งที่ ๑) กับหลังการฝึกอบรม (การวัดครั้งที่ ๓) ทั้งก่อนการทดลอง และหลังการทดลอง แสดงความสัมพันธ์โดยการวิเคราะห์ ANOVA (One Way ANOVA) รายละเอียดดังต่อไปนี้

ตาราง ๔.๙ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ของคะแนนเฉลี่ย เพื่อเปรียบเทียบการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ของการวัดครั้งที่ ๑ (ก่อนการฝึกอบรม)

การวัด	พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์							
	A (รูปแบบที่ ๑)			B (รูปแบบที่ ๒)			กลุ่มควบคุม	
	$\bar{X}_1$ (SD)			$\bar{X}_2$ (SD)			$\bar{X}_{\text{ควบคุม}}$ (SD)	
	พฤติกรรม การใช้ น้อย	พฤติกรรม การใช้สูง	รวม	พฤติกรรม การใช้ น้อย	พฤติกรรม การใช้สูง	รวม	พฤติกรรม การใช้ น้อย	รวม
ก่อน ทดลอง (T๑)	๓.๙๑๕ (.๑๙๒)	๔.๙๐๙ (.๑๙๒)	๔.๔๑๒ (.๕๕๙)	๔.๔๑๐ (.๓๑๑)	๕.๐๗๒ (.๒๒๕)	๔.๘๐๕ (.๔๑๘)	๒.๙๗๘ (๑.๐๓๙)	๔.๗๔๔ (.๔๒๔๑)
หลัง ทดลอง (T๒)	๔.๔๖๓ (.๔๕๙)	๕.๑๖๘ (.๒๑๙)	๔.๘๑๗ (.๕๘๐)	๔.๔๕๙ (.๓๙๑)	๕.๑๕๙ (.๓๒๒)	๔.๘๐๙ (.๕๗๓)	๔.๑๗๙ (.๓๖๗)	๕.๑๙๙ (.๓๖๒)

จากตาราง ๔.๙ กลุ่มทดลองที่ได้รับการฝึกอบรมรูปแบบที่ ๑ รูปแบบที่ ๒ และกลุ่มควบคุม หลังทดลองมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนทดลอง ($\bar{X}_1 = ๔.๘๑๗$ และ ๔.๔๑๒), ($\bar{X}_2 = ๔.๘๐๙$ และ ๔.๘๐๕) และ ($\bar{X}_{\text{ควบคุม}} = ๔.๗๒๘$ และ ๔.๔๐๔)

ตารางที่ ๔.๑๐ ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของรูปแบบการฝึกอบรมรูปแบบที่ ๑ รูปแบบการฝึกอบรมที่ ๒ และกลุ่มควบคุม ก่อนทำการทดลอง

รูปแบบการฝึกอบรม	พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์				
	df	SS	MS.	F	Sig.
ระหว่างกลุ่ม	๒	๒.๗๓๐	๑.๓๖๕	๓.๐๒๕	.๐๕๕
ภายในกลุ่ม	๗๕	๓๓.๘๔๑	.๔๕๑		
รวม	๗๗	๓๖.๕๗๑			

จากตารางที่ ๔.๑๐ ผลการวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ของรูปแบบการฝึกอบรมที่ ๑ รูปแบบการฝึกอบรมที่ ๒ และกลุ่มควบคุม ก่อนทำการทดลองทั้ง ๓ กลุ่มไม่ต่างกัน

ตารางที่ ๔.๑๑ ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ รูปแบบการฝึกอบรมรูปแบบที่ ๑ รูปแบบการฝึกอบรมที่ ๒ และกลุ่มควบคุม หลังทำการทดลอง

รูปแบบการฝึกอบรม	พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์				
	df	SS	MS.	F	Sig.
ระหว่างกลุ่ม	๒	.๕๗๓	.๒๘๖	.๘๑๐	.๔๔๙
ภายในกลุ่ม	๗๕	๒๖.๕๒๙	.๓๕๔		
รวม	๗๗	๒๗.๑๐๑			

จากตารางที่ ๔.๑๑ ผลการวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ของรูปแบบการฝึกอบรมที่ ๑ รูปแบบการฝึกอบรมที่ ๒ และกลุ่มควบคุม หลังทำการทดลองทั้ง ๓ กลุ่มไม่ต่างกัน

สมมติฐาน ข้อที่ ๒ มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างรูปแบบการฝึกอบรม และจำนวนครั้งของการวัดต่อด้านรู้ความเข้าใจ ด้านเหตุผลในการคิด ด้านค่านิยมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ การควบคุมตนเองต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทฺธจิตวิทยา เพื่อวิเคราะห์ปฏิสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างรูปแบบการฝึกอบรม และจำนวนครั้งของการวัดต่อด้านรู้ความเข้าใจ ด้านเหตุผลในการคิด ด้านค่านิยมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ การควบคุมตนเองต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทฺธจิตวิทยาโดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสองทาง (Two-way ANOVA) รายละเอียดดังต่อไปนี้

ตารางที่ ๔.๑๒ ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนระหว่างรูปแบบการฝึกอบรม และจำนวนครั้งของการวัดต่อด้านรู้ความเข้าใจ

แหล่งความแปรปรวน	ด้านความรู้ความเข้าใจ				
	df	SS	MS.	F	Sig.
รูปแบบการฝึกอบรม	๒	.๑๖๘	.๐๘๔	๕.๕๐๒	.๐๒๘
จำนวนครั้งของการวัด	๓	.๑๗๖	.๐๕๙	๓.๘๓๘	.๐๓๕
รูปแบบการฝึกอบรมxจำนวนครั้งของการวัด	๒	.๐๙๑	.๐๔๕	๒.๙๖๑	.๐๓๐
Error	๑	.๐๑๕	.๐๑๕		
Corrected Total	๘	.๔๑๘			

จากตารางที่ ๔.๑๒ ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อหาปฏิสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการฝึกอบรม และจำนวนครั้งของการวัดต่อด้านรู้ความเข้าใจ โดยพิจารณาตัวแปรอิสระ รูปแบบการฝึกอบรม และจำนวนครั้งของการวัด ไม่พบผลปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรทั้งสอง และเมื่อพิจารณา

ด้านความรู้ความเข้าใจแปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระที่ละตัว (Main effect) ก็ไม่พบความสัมพันธ์

ตารางที่ ๔.๑๓ ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนระหว่างรูปแบบการฝึกอบรม และจำนวนครั้งของการวัดต่อความมีเหตุผลในการคิด

แหล่งความแปรปรวน	ความมีเหตุผลในการคิด				
	df	SS	MS.	F	Sig.
รูปแบบการฝึกอบรม	๒	๓๑.๐๒๓	๑๕.๕๑๒	๑๓๐๘.๑๑๐*	.๐๒๐
จำนวนครั้งของการวัด	๓	๕.๙๓๓	๑.๙๗๘	๑๖๖.๗๘๑	.๐๕๗
รูปแบบการฝึกอบรม×จำนวนครั้งของการวัด	๒	๗.๖๓๕	๓.๘๑๘	๓๒๑.๙๔๕*	.๐๓๙
Error	๑	.๐๑๒	.๐๑๒		
Corrected Total	๘	๔๕.๘๑๔			.

หมายเหตุ * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕

จากตารางที่ ๔.๑๓ ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อหาปฏิสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการฝึกอบรม และจำนวนครั้งของการวัดต่อความมีเหตุผลในการคิด โดยพิจารณาตัวแปรอิสระ รูปแบบการฝึกอบรม และจำนวนครั้งของการวัด พบผลปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรทั้งสอง ($F=๓๑๒.๙๔๕^*$ sig=.๐๓๙) และเมื่อพิจารณาความมีเหตุผลในการคิด แปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระที่ละตัว (Main effect) อย่างเชื่อมั่นได้ พบว่า รูปแบบการฝึกอบรมทั้ง ๓ แบบ มีความสัมพันธ์กับความมีเหตุผลในการคิด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ ($F=๑๓๐๘.๑๑๐^*$ sig=.๐๒๐) สำหรับผลการเปรียบเทียบดังตาราง ๔.๑๐

ตารางที่ ๔.๑๔ ผลการเปรียบเทียบรายคู่ค่าเฉลี่ยความมีเหตุผลในการคิด ตามรูปแบบการฝึกอบรม (A B and C)

รูปแบบการฝึกอบรม	คะแนนเฉลี่ย $\bar{X}$	การเปรียบเทียบ รายคู่	ความแตกต่าง ของค่าเฉลี่ย ระหว่างรูปแบบ การฝึกอบรม	Std. Error	Sig.
A (รูปแบบการฝึกอบรมที่ ๑)	๙.๕๐๙	A-B	.๒๕๓	.๐๘๓	.๒๐๒
		A-C	๔.๕๑๙	.๐๙๔*	.๐๑๓
B(รูปแบบการฝึกอบรมที่ ๒)	๙.๒๑๑	B-A	-.๒๕๓	.๐๘๓	.๒๐๒
		B-C	๔.๗๗๑	.๐๙๔*	.๐๑๓
C (กลุ่มควบคุม)	๙.๐๐๐	C-A	-๔.๕๑๙	.๐๙๔*	.๐๑๓
		C-B	-๔.๗๗๑	.๐๙๔*	.๐๑๓

หมายเหตุ * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕

จากตารางที่ ๔.๑๔ ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ย ตามรูปแบบการฝึกอบรม พบว่า ๑) รูปแบบการฝึกอบรมรูปแบบที่ ๑ (A) มีคะแนนเฉลี่ยมากกว่ากลุ่มควบคุม ที่ไม่มีการฝึกอบรม (C) โดยมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ ๙.๕๐๙ และ ๙.๐๐๐ ตามลำดับ และ ๒) รูปแบบการฝึกอบรมรูปแบบที่ ๒ (B) มีคะแนนเฉลี่ยมากกว่า กลุ่มควบคุมที่ไม่มีการฝึกอบรม (C) โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๙.๒๑๑ และ ๙.๐๐๐ ตามลำดับ

ตารางที่ ๔.๑๕ ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนระหว่างรูปแบบการฝึกอบรม และ จำนวนครั้งของการวัดต่อค่านิยมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

แหล่งความแปรปรวน	ค่านิยมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์				
	df	SS	MS.	F	Sig.
รูปแบบการฝึกอบรม	๒	.๐๒๘	.๐๑๔	.๔๒๓	.๗๓๖
จำนวนครั้งของการวัด	๓	.๐๓๑	.๐๑๐	.๓๐๕	.๘๓๒
รูปแบบการฝึกอบรมxจำนวนครั้งของการวัด	๒	.๐๙๘	.๐๔๙	๑.๔๕๘	.๕๐๕
Error	๑	.๐๓๔	.๐๓๔		
Corrected Total	๘	.๒๐๕			

จากตารางที่ ๔.๑๕ ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อหาปฏิสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการฝึกอบรม และจำนวนครั้งของการวัดต่อค่านิยมโดยพิจารณาตัวแปรอิสระ รูปแบบการฝึกอบรม และจำนวนครั้งของการวัด ไม่พบผลปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรทั้งสอง และเมื่อพิจารณาค่านิยมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระที่ละตัว (Main effect) ก็ไม่พบความสัมพันธ์

ตารางที่ ๔.๑๖ ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนระหว่างรูปแบบการฝึกอบรม และ จำนวนครั้งของการวัดต่อการควบคุมตนเองต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

แหล่งความแปรปรวน	การควบคุมตนเองต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์				
	df	SS	MS.	F	Sig.
รูปแบบการฝึกอบรม	๒	.๑๓๑	.๐๖๖	๓.๖๓.๘๐๓*	.๐๓๗
จำนวนครั้งของการวัด	๓	.๐๕๓	.๐๑๘	๙.๗.๕๔๖	.๐๗๔
รูปแบบการฝึกอบรมxจำนวนครั้งของการวัด	๒	.๐๘๒	.๐๔๑	๒.๒๖.๘๐๙*	.๐๔๗
Error	๑	.๐๐๐	.๐๐๐		
Corrected Total	๘	.๒๙๙			

หมายเหตุ * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕

จากตารางที่ ๔.๑๖ ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อหาปฏิสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการฝึกอบรม และจำนวนครั้งของการวัดต่อการควบคุมตนเองต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดย

พิจารณาตัวแปรอิสระ รูปแบบการฝึกอบรม และจำนวนครั้งของการวัด พบผลปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรทั้งสอง ($F=226.809^*$ sig=.047) และเมื่อพิจารณาการควบคุมตนเองต่อการใช้อุปกรณ์ออกกำลังกายออนไลน์ แปรปรวนไปตามระดับของตัวแปรอิสระที่ละตัว (Main effect) อย่างเชื่อมั่นได้ พบว่ารูปแบบการฝึกอบรมทั้ง ๓ แบบ มีความสัมพันธ์กับการควบคุมตนเองต่อการใช้อุปกรณ์ออกกำลังกายออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($F=363.803^*$ sig=.037) สำหรับผลการเปรียบเทียบดังตาราง ๔.๑๓

ตารางที่ ๔.๑๓ ผลการเปรียบเทียบรายค่าเฉลี่ยการวัดต่อการควบคุมตนเองต่อการใช้อุปกรณ์ออกกำลังกายออนไลน์ ตามรูปแบบการฝึกอบรม (A B and C)

รูปแบบการฝึกอบรม	คะแนนเฉลี่ย $\bar{X}$	การเปรียบเทียบ รายคู่	ความแตกต่าง ของค่าเฉลี่ย ระหว่างรูปแบบ การฝึกอบรม	Std. Error	Sig.
A (รูปแบบการฝึก อบรมที่ ๑)	๔.๙๖๐	A-B	.๒๘๕*	.๐๑๐๓	.๐๒๓
		A-C	.๒๗๓*	.๐๑๑๗	.๐๒๗
B(รูปแบบการฝึก อบรมที่ ๒)	๔.๒๒๓	B-A	-.๒๘๕*	.๐๑๐๓	.๐๒๓
		B-C	.๐๑๒	.๐๑๒๓	.๔๙๘
C (กลุ่มควบคุม)	๔.๒๓๓	C-A	-.๒๗๓*	.๐๑๑๖	.๐๒๗
		C-B	.๐๑๒	.๐๑๒๓	.๔๙๘

หมายเหตุ * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕

จากตารางที่ ๔.๑๓ ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ย ตามรูปแบบการฝึกอบรม พบว่า ๑) รูปแบบการฝึกอบรมรูปแบบที่ ๑ (A) มีคะแนนเฉลี่ยมากกว่ารูปแบบการฝึกอบรมรูปแบบที่ ๒ (B) โดยมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ ๔.๙๖๐ และ ๔.๒๒๓ ตามลำดับ และ ๒) กลุ่มที่มีรูปแบบการฝึกอบรมรูปแบบที่ ๑ (A) มีคะแนนเฉลี่ยมากกว่า และกลุ่มควบคุม ที่ไม่มีการฝึกอบรม (C) โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๙๖๐ และ ๔.๒๓๓ ตามลำดับ

จากตารางที่ ๔.๑๘ ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนระหว่างรูปแบบการฝึกอบรม และจำนวนครั้งของการวัดต่อพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยา

แหล่งความแปรปรวน	พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์				
	df	SS	MS.	F	Sig.
รูปแบบการฝึกอบรม	๒	.๐๙๕	.๐๔๗	๓๗๙๖.๙๕๔*	.๐๑๑
จำนวนครั้งของการวัด	๓	.๐๘๑	.๐๒๗	๒๑๖๐.๓๔๔	.๐๕๖
รูปแบบการฝึกอบรม×จำนวนครั้งของการวัด	๒	.๐๐๖	.๐๐๓	๒๔๖.๕๐๖*	.๐๔๕
Error	๑	๑.๒๕๐	๑.๒๕๐		
Corrected Total	๘				

หมายเหตุ * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕

จากตารางที่ ๔.๑๘ ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อหาปฏิสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการฝึกอบรม และจำนวนครั้งของการวัดต่อพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยา โดยพิจารณาตัวแปรอิสระ รูปแบบการฝึกอบรม และจำนวนครั้งของการวัด พบผลปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรทั้งสอง ($F=๒๔๖.๕๐๖^*$ sig=.๐๔๕) และเมื่อพิจารณาการควบคุมตนเองต่อการใช้อินเทอร์เน็ตตามระดับของตัวแปรอิสระที่ละตัว (Main effect) อย่างเชื่อมั่นได้ พบว่า รูปแบบการฝึกอบรมทั้ง ๓ แบบ มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ ($F=๓๗๙๖.๙๕๔^*$ sig=.๐๑๑) และจำนวนครั้งของการวัดมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ ($F=๒๑๖๐.๓๔๔^*$ sig=.๐๑๖) สำหรับผลการเปรียบเทียบดังตาราง ๑๕

ตารางที่ ๔.๑๙ ผลการเปรียบเทียบรายคู่ค่าเฉลี่ยการวัดต่อการควบคุมตนเองต่อการใช้อินเทอร์เน็ต ตามรูปแบบการฝึกอบรม (A B and C)

รูปแบบการฝึกอบรม	คะแนนเฉลี่ย $\bar{X}$	การเปรียบเทียบ รายคู่	ความแตกต่าง ของค่าเฉลี่ย ระหว่างรูปแบบ การฝึกอบรม	Std. Error	Sig.
A (รูปแบบการฝึกอบรมที่ ๑)	๔.๖๘๐	A-B	.๑๖๐*	.๐๐๒๗	.๐๑๑
		A-C	.๐๖๔*	.๐๐๓๑	.๐๓๑
B (รูปแบบการฝึกอบรมที่ ๒)	๔.๕๕๖	B-A	-.๑๖๐*	.๐๐๒๗	.๐๑๑
		B-C	.๒๒๔*	.๐๐๓๒	.๐๐๙
C (กลุ่มควบคุม)	๔.๐๑๖	C-A	-.๐๖๔*	.๐๐๓๑	.๐๓๑
		C-B	-.๒๒๔*	.๐๐๓๒	.๐๐๙

หมายเหตุ * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕

จากตารางที่ ๔.๑๙ ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ย ตามรูปแบบการฝึกอบรม พบว่า ๑) กลุ่มที่มีการฝึกอบรมรูปแบบการฝึกอบรมรูปแบบที่ ๑ (A) มีคะแนนเฉลี่ยมากกว่า กลุ่มที่มีการฝึกอบรมรูปแบบที่ ๒ (B) โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๖๘๐ และ ๔.๕๕๖ ตามลำดับ ๒) กลุ่มที่มีการฝึกอบรมรูปแบบการฝึกอบรมรูปแบบที่ ๑ (A) มีคะแนนเฉลี่ยมากกว่ากลุ่มควบคุม ที่ไม่มีการฝึกอบรม (C) โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๖๘๐ และ ๔.๐๑๖ ตามลำดับ และ ๓) กลุ่มรูปแบบการฝึกอบรมรูปแบบที่ ๒ (B) มีคะแนนเฉลี่ยมากกว่า กลุ่มควบคุม ที่ไม่มีการฝึกอบรม (C) โดยมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ ๔.๕๕๖ และ ๔.๐๑๖ ตามลำดับ

สมมติฐาน ข้อที่ ๓ สามเณรกลุ่มที่ได้รับการฝึกอบรมกระบวนการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์รูปแบบที่ ๑ จะมีคะแนนเฉลี่ยด้านความรู้ความเข้าใจ ด้านเหตุผลในการคิด ด้านค่านิยม และพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยาที่เหมาะสมสูงกว่า สามเณรในกลุ่มที่ได้รับการฝึกอบรมแบบที่ ๒ และสามเณรกลุ่มที่ไม่ได้รับการฝึกอบรมกระบวนการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยา

ตารางที่ ๔.๒๐ เปรียบเทียบค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และผลรวม (Σ) ของความรู้ความเข้าใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ค่านิยมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ การควบคุมตนเองต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ระหว่างรูปแบบการฝึกอบรมที่ ๑ (A) รูปแบบการฝึกอบรมที่ ๒ (B) และกลุ่มควบคุม

ตัวแปร/รูปแบบการฝึกอบรม	A (รูปแบบการฝึกอบรม รูปแบบที่ ๑)		B (รูปแบบการฝึกอบรม รูปแบบที่ ๒)		C (ไม่มีการฝึกอบรม)	
	$\bar{X}$ (SD)	Σ (SD)	$\bar{X}$ (SD)	Σ (SD)	$\bar{X}$ (SD)	Σ (SD)
ความรู้ความเข้าใจในการใช้ เครือข่ายสังคมออนไลน์	๔.๖๐๐ (.๕๒๓)	-	๔.๖๗๓ (.๔๗๕)	-	๔.๕๗๕ (.๕๘๙)	-
ด้านเหตุผลในการคิด	-	๑๐.๐๓๙ (๓.๕๔๙)	-	๙.๐๗๗ (๓.๐๙๗)	-	๙.๔๔๐
ค่านิยมการใช้เครือข่ายสังคม ออนไลน์	๔.๓๗๔ (.๕๑๙)	-	๔.๐๖๘ (.๓๕๐)	-	๔.๒๙๓ (.๕๐๖)	-
การควบคุมตนเองต่อการใช้ เครือข่ายสังคมออนไลน์	๔.๓๑๙ (.๕๑๔)	-	๔.๑๕๕ (.๓๐๖)	-	๔.๐๐๘ (.๖๒๕)	-
พฤติกรรมการใช้เครือข่าย สังคมออนไลน์	๔.๘๑๗ (.๕๘๐)	-	๔.๗๕๔ (.๕๗๓)	-	๔.๗๒๘ (.๖๒๙)	-

๔.๓ ผลการเปลี่ยนแปลงค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เหมาะสมตามแนวพุทธจิตวิทยาของสามเณร

จากผลทดสอบสมมุติฐานในตารางที่ ๔.๒๐สรุปได้ว่ารูปแบบฝึกอบรมที่เหมาะสมที่สุดในพัฒนาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยา คือ รูปแบบการฝึกอบรมที่ ๑ (กลุ่มทดลอง A) มีคะแนนเฉลี่ยมากกว่ารูปแบบการฝึกอบรมที่ ๒ (กลุ่มทดลอง B) และกลุ่มควบคุมที่ไม่มีการฝึกอบรม คือ การเปลี่ยนแปลงค่านิยมและพฤติกรรมต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เหมาะสม ๔ ด้าน คือ ด้านเหตุผลในการคิด การควบคุมตนเอง ด้านค่านิยมการใช้เครือข่ายออนไลน์ และพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ สูงกว่าก่อนรับการอบรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .๐๕

การวิจัยเชิงคุณภาพที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interviews) สนทนากลุ่ม (Focus Group) และจากการสังเกตแบบมีส่วนร่วมทำการเก็บข้อมูลภาคสนามจากผู้ให้ข้อมูลที่เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมหลังจากเข้ารับการอบรมตามกระบวนการทั้ง ๑๘ กิจกรรมและทำโครงการกิจกรรม Project Based Learning โดยทำการสัมภาษณ์บุคคล ๓ กลุ่มด้วยกันคือกลุ่มที่ ๑ ผู้บริหารสถานศึกษา จำนวน ๑ รูป กลุ่มที่ ๒ ครูอาจารย์ จำนวน ๓ คน และกลุ่มที่ ๓ สามเณรที่เข้าร่วมโครงการ จำนวน ๑๐ รูป โดยมีเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลดังนี้ ๑) การสัมภาษณ์เชิงลึก ๒) การประชุม focus group ๓) การสังเกตพฤติกรรมแบบมีส่วนร่วม ๔) ผลการวิเคราะห์ผ่านสมุดบันทึกความดี หลังจากนั้นนำข้อมูลมาวิเคราะห์เนื้อหาเชิงพรรณนา

๔.๓.๑ ผลวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

จากการศึกษาการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของสามเณร ทำให้สามารถเข้าใจการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ได้ดียิ่งขึ้นโดยผลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มผู้บริหารสถานศึกษาและครูผู้ดูแลสามเณร ซึ่งสามารถสรุปการเปลี่ยนแปลงได้ดังนี้

๔.๓.๑.๑ ผลสัมภาษณ์ผู้บริหาร และครู อาจารย์ในโรงเรียน

การเปลี่ยนแปลงด้านที่ ๑ การเปลี่ยนแปลงด้านการเรียน (ผลการเรียน/ความสนใจในการเรียน)

ความสนใจในการเรียน เป็นพฤติกรรมด้านการเรียนรู้ของสามเณรที่เห็นคุณค่าของการเรียน มากกว่าการใช้หรือเล่นสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งการเปลี่ยนแปลงด้านนี้เป็นปัจจัยสำคัญที่นำไปสู่การมีสมาธิในการเรียนในแต่ละวิชา และผลการเรียนของสามเณรดีขึ้น สามเณรมีวิธีคิดแบบเห็นคุณค่าแท้คุณค่าเทียมในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ และมีความอดทนที่จะหักห้ามใจไม่ให้ใช้สื่อสังคมออนไลน์มากเกินไปหรือเล่นในเวลาเรียน และสิ่งที่ได้ตามมาคือมีเวลาพักผ่อนมากขึ้นทำให้มีสมาธิในการเรียนดีขึ้น

๑) การเปลี่ยนแปลงด้านความสนใจในการเรียน

จากการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้บริหารสถานศึกษา ที่เห็นการเปลี่ยนแปลงของนักเรียนในกลุ่มที่เข้าร่วมกิจกรรม ดังคำพูดต่อไปนี้

“เมื่อก่อนเคยมีปัญหาไม่สนใจเรียน แต่เมื่อมีโครงการเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์นี้ สามารถทำให้นักเรียนสนใจเรียนมากขึ้น เล่นมี้อลดลงน้อยลง นับได้ว่าเราได้แก้ปัญหาได้ตรงจุดคือก่อนเรียนครูจะทำความเข้าใจกับนักเรียน และเขาจะมีอุปกรณ์ที่จัดเก็บโทรศัพท์ไว้ให้

นักเรียนจะมีกล่องจัดเก็บวางไว้บนโต๊ะครูก็ให้นักเรียนนำโทรศัพท์มาวางไว้ในกล่อง กิจกรรมในห้องเรียนของวิชาครูท่านไหน ที่ให้มีการสืบค้นก็มีการอนุญาตให้ใช้ได้ โดยครูจะเดินดูการใช้อุปกรณ์สื่ออิเล็กทรอนิกส์ของนักเรียน ซึ่งโครงการเก็บมือถือไว้ในกล่องนี้มาจากโครงการที่นักเรียนคิดเอง และมีการคืนในช่วงท้ายของคาบเรียน หลังจากจบโครงการวิจัยทางโรงเรียนเราจะมีการดำเนินการทำอย่างต่อเนื่องในทุกๆ ชั้นเรียน”

(สัมภาษณ์:ครู อาจารย์คนที่ ๑)

“นักเรียนที่ร่วมกิจกรรม เกิดการเปลี่ยนแปลงมาก ส่วนมากเมื่อก่อนไม่ตั้งใจเรียน มีการหลบหนี ไม่เข้าเรียน เมื่อก่อนมีสามเณร ที่ไม่สนใจเรียนค่อนข้างเยอะ แต่พอมีกิจกรรมโครงการนี้เค้าก็ตั้งใจทำกิจกรรม ตั้งใจเรียน เรียนในห้องก็ไม่โดดเรียน ไม่หนีเรียน”

(สัมภาษณ์: ครู อาจารย์คนที่ ๒)

เมื่อเล่นมือถือลดน้อยลงทั้งในเวลาเรียนช่วงเวลาพัก และช่วงเวลากลางคืน ทำให้นักเรียนมีเวลาในการพักผ่อนมากขึ้น เมื่อมาเข้าห้องเรียนก็ไม่หลับในเวลาเรียน ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงว่าผลการเรียนดีขึ้น ดังตัวอย่างจากการสัมภาษณ์ครูในสถานศึกษา ที่เห็นการเปลี่ยนแปลงของนักเรียนในกลุ่มที่เข้าร่วมกิจกรรม ดังคำพูดต่อไปนี้

“พอเราใช้โครงการนี้มาจับ ที่ นักเรียน เป็นคนคิดเอง พอครูเข้าไปสอน นักเรียนก็เอาโทรศัพท์มาวางที่กล่อง โดยมีแรงจูงใจว่า ถ้าใครนำมาวางไว้ที่กล่องจะคะแนนจิตพิสัยเพิ่มขึ้นเวลาสอน นักเรียนก็จะมีสมาธิเพิ่มมากขึ้น ถ้าวิชาไหนที่ใช้ในการสืบค้นก็อนุญาตให้ใช้เสียงตอบรับจากครูที่สอนในระดับ ม.ต้น บอกว่า นักเรียน ตั้งใจเรียนมากขึ้น ผลการเรียนดีขึ้น และกำลังขยายไปยัง ม.ปลาย”

(สัมภาษณ์: ครู อาจารย์คนที่ ๑)

“สามเณร ก. ผลการเรียนดีขึ้นมากไม่ติด ศูนย์ จากเดิมจะเรียนแล้วติดศูนย์มาตลอด และก็ ไม่แอบหลับในห้องด้วย ตอนที่เรียนไม่ฟุ้งกับโต๊ะ ซึ่งก่อนหน้านี้เรียกอย่างไรก็ไม่ตื่น และที่สำคัญตั้งใจเรียนมากขึ้น แสดงว่าเขาต้องลดการใช้โทรศัพท์ลงอย่างแน่นอน”

(สัมภาษณ์: ครู อาจารย์คนที่ ๒)

“โดยภาพรวมโครงการนี้ช่วยส่งเสริมสามเณรในเรื่องการเรียนมาก เพราะสามเณรตั้งใจเรียนเพิ่มมากขึ้น ซึ่งทางโรงเรียน ก็หวังผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วย กิจกรรมของทีมวิจัยเป็นการเปลี่ยนฐานคิด ที่สอนวิธีคิด ดังนั้นสามเณรจึงเปลี่ยนพฤติกรรมอย่างแน่นอน”

(สัมภาษณ์: ครู อาจารย์คนที่ ๔)

๒) การสร้างภาวะผู้นำในกลุ่ม

การทำกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง ทำให้เกิดภาวะผู้นำโดยธรรมชาติขึ้นในสามแฉกที่เข้าร่วมกระบวนการทำกิจกรรมในโรงเรียน ดังเช่น

“นักเรียนกลุ่มนี้เป็นคนที่ช่วยเปลี่ยนสังคมในโรงเรียนเพราะได้มีภาวะผู้นำในตัวเพิ่มมากขึ้น เช่นรุ่นพี่นำรุ่นน้อง นอกจากนี้ยังเกิดแกนนำขึ้นหลายคน”

(สัมภาษณ์: ครู อาจารย์คนที่ ๓)

“เกิดภาวะผู้นำ เรียนรู้การเป็นทั้งผู้นำและผู้ตาม ผ่านการทำกิจกรรมร่วมกัน”

(สัมภาษณ์: ครู อาจารย์คนที่ ๒)

๓) สร้างสมาชิกเครือข่ายผ่านกระบวนการกลุ่ม

การเรียนรู้ผ่านกระบวนการกลุ่ม ในการทำโครงการทำให้เกิดการสร้างเครือข่ายของสมาชิกที่มาเข้าร่วมกิจกรรมตามความสนใจ ทำให้เกิดการทำงานร่วมกันและสร้างชิ้นงานที่เกิดจากโครงการที่ร่วมกันคิดและลงมือทำร่วมกัน

“ส่วนกลุ่มทำกิจกรรมพุทธศิลป์ นักเรียนให้ความสนใจมากขึ้น จาก ๕-๖ รูป ตอนนี้เป็น ๑๐ กว่ารูป เกิดเป็นกลุ่มทำกิจกรรมกลุ่มใหญ่ที่มีผลงาน ทางโรงเรียนก็เอาผลงานไปวางในร้าน ม่วงชาติ คล้ายร้านโอท็อปของนักเรียน”

(สัมภาษณ์: ครู อาจารย์คนที่ ๑)

“ผลงานของกลุ่มพุทธศิลป์ เห็นชัดที่สุดเพราะมีชิ้นงานเกิดขึ้นด้วย ในการทำงานของเราได้ชักชวนคนอื่นมาร่วมกระบวนการ มีการสร้างเครือข่าย และเกิดเป็นชิ้นงานขึ้น งานนี้ไม่ได้เกิดจากการทำงานคนเดียว เกิดจากการทำงานร่วมกัน”

(สัมภาษณ์: ครู อาจารย์คนที่ ๒)

“มีจิตสำนึกสาธารณะ ช่วยเหลือส่วนรวมมากขึ้น ในกลุ่มของแฉกที่มาจากอีสานมีจิตสาธารณะช่วยงานได้ดี”

(สัมภาษณ์: ครู อาจารย์คนที่ ๓)

๔) การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมทางสังคม

การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมทางสังคม สามแฉกมีเวลาว่างเล่นกับเพื่อนในโรงเรียนมากขึ้น ทำให้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในโรงเรียนมากกว่าเพื่อนในสังคมออนไลน์ มีแรงเสริมจากเพื่อนรอบข้างในการใช้โทรศัพท์ให้ถูกที่ถูกลเวลา

“สมัยก่อนหน้านี้อ่านแต่เกม ไม่เล่นกับใคร อยู่กับมือถือ แต่เดี๋ยวนี้เปลี่ยนไป เด็กเปลี่ยนไปในทางที่ดีขึ้น เด็กจะไปศึกษาค้นคว้าภาพรวมที่ดีขึ้น เวลาว่างก็ไม่เล่นโทรศัพท์ บางทีก็ปล่อยวางเรื่องนี้ได้ คิดไปทางอื่น ไปเล่นกับเพื่อน มีเพื่อนมากขึ้น ทำให้สุขภาพจิตดีขึ้นร่าเริงแจ่มใส”

(สัมภาษณ์: ครู อาจารย์คนที่ ๓)

“สามเณรมีการร่วมกลุ่มกับเพื่อนๆ ในโรงเรียนมากขึ้น ใช้เวลาว่างทำกิจกรรมร่วมกัน ทำโครงการที่ได้รับมอบหมาย ไปหาสมาชิกมาเข้าร่วมกิจกรรม ทำให้สามเณรมีเพื่อนต่างห้อง รุ่นน้อง รุ่นพี่มากขึ้น จากกิจกรรมที่ทำ”

(สัมภาษณ์: ครู อาจารย์คนที่ ๑)

“หลังจากผ่านไป ๑ เดือน หากใครไม่เอามาวาง เพื่อนจะช่วยบอกว่า ทำไมไม่เอามาออกมา เป็นแรงเสริมจากเพื่อน ผ่านไปอีกประมาณ ๑ เดือน ก็เอามาออกมาวางโดยไม่ต้องบังคับ เหมือนกับว่าเค้ารู้หน้าที่แล้ว ในช่วงแรกใช้กฎกติกาในการควบคุม”

(สัมภาษณ์: ครู อาจารย์คนที่ ๒)

๕) การมีส่วนร่วมทำกิจกรรมที่ยั่งยืนในโรงเรียน

การทำกิจกรรมต่อเนื่อง จากโครงการที่ร่วมกันคิดค้นร่วมกัน โดยทางผู้บริหาร ครู อาจารย์ ร่วมสนับสนุน ขยายไปทำกิจกรรมร่วมกับรุ่นน้อง เช่น การทำกล่องเก็บมือถือ การวาดภาพในชมรมพุทธศิลป์

“ในการดูแลเด็กเราสามารถจัดการได้ ด้วยโครงการวิจัยนี้ ก่อนที่จะมีโครงการมีปัญหาเรื่องการใช้สื่อพอสมควร ครูปกครองต้องมีมาตรการห้ามเอามือถือมาโรงเรียน ใครเอามาโดนยึด พอหมดเทอมก็ส่งคืน เดี๋ยวนี้ เรามีกติการ่วมกันโดยเริ่มจากโครงการนี้ มีการจัดระเบียบการใช้ โดยโครงการนี้ ต่อไปเราจะต้องทำกิจกรรมนี้อย่างต่อเนื่องก็อยากอาศัยผู้วิจัยคิดค้นรูปแบบใหม่ๆ เพื่อเป็นกิจกรรมหรือแรงกระตุ้นเด็กๆ เพื่อช่วยกันดูแลน้องๆ สามเณรต่อไป”

(สัมภาษณ์: ครู อาจารย์คนที่ ๔)

“นักเรียนเอาโทรศัพท์มาได้ เพราะจะต้องใช้สื่อในเวลาเรียนภาษาอังกฤษให้บันทึกในโทรศัพท์ เพื่อนำมาทบทวนได้ จะห้ามไม่ให้เอามาใช้เล่นออนไลน์ เมื่อนุญาตให้เอามา ก็มี การใช้โทรศัพท์ ก็แอบเล่น นักเรียนกลัวครูพระ ไม่กลัวครูธรรมดา แต่พอเราใช้โครงการนี้มาให้นักเรียนเป็นคนคิดกิจกรรมเอง พอครูเข้าไปสอน นักเรียนก็เอาโทรศัพท์มาวางที่กล่อง”

(สัมภาษณ์: ครู อาจารย์คนที่ ๑)

“ชมรมพุทธศิลป์ ยังคงจัดกิจกรรมผลิตชิ้นงานอย่างต่อเนื่อง ใช้เวลาว่างวาดภาพพุทธศิลป์ รุ่นพี่สอนรุ่นน้อง ทางโรงเรียนสนับสนุนให้เป็นกิจกรรมที่ยั่งยืนในโรงเรียน เพราะเห็นว่ามีประโยชน์ ทำให้เกิดสมาธิ ได้เรียนรู้กระบวนการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มอีกด้วย”

(สัมภาษณ์: ครู อาจารย์คนที่ ๒)

สรุปได้ว่า ผลการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยาในด้านต่างๆที่เกิดจากเข้าร่วมโครงการวิจัยคือ การเปลี่ยนแปลงด้านความสนใจในการเรียน การสร้างภาวะผู้นำในกลุ่ม สร้างสมาชิกเครือข่ายผ่านกระบวนการกลุ่ม การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมทางสังคม การมีส่วนร่วมทำกิจกรรมที่ยั่งยืนในโรงเรียน

๔.๓.๑.๒ ผลวิเคราะห์จากการสัมภาษณ์สามเณรกลุ่มตัวอย่าง

จากการสัมภาษณ์และการประชุมกลุ่มย่อยสามเณรกลุ่มตัวอย่าง พบว่า มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์วิเคราะห์ในรอบภาวนา ๔ คือ กายภาวนา คีลภาวนา จิตตภาวนา ปัญญาภาวนา ดังนี้

๑) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านกายภาพ หมายถึงการกระทำของผู้เข้าร่วมกิจกรรมผ่านกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผลในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในชีวิตประจำวันอย่างเหมาะสม มีการรู้จักพิจารณาถึงคุณประโยชน์เพื่อพัฒนาตนเองก่อนการใช้ในแต่ละครั้ง รู้จักใช้สื่อเพื่อพัฒนาตนเองมากกว่าการใช้เพื่อความบันเทิง มีความควบคุมตนเองต่อการใช้เครือข่ายออนไลน์ให้รู้จักใช้สื่อคำนึงถึงประโยชน์หรือโทษต่อตนเองอย่างสร้างสรรค์โดยเฉพาะให้การรับรู้ทางอินทรีย์ ๕ คือ ดู ฟัง เป็นไปอย่างพอดีที่จะได้คุณค่าที่เป็นประโยชน์จริง ดังคำสัมภาษณ์ของสามเณรที่ว่า

“รู้จักใช้สื่อให้เป็นประโยชน์มากขึ้น ได้เอาสิ่งที่ครูสอนไปใช้ค้นคว้าหาความรู้ที่ครูสั่งงานเพิ่มเติม”

(สามเณรรูปที่ ๑)

“ก็เปลี่ยนมาหาข้อสอบทาง อินเทอร์เน็ต เพราะข้อสอบยาก ยุคนี้เป็นยุคอาเซียน เราต้องพูดได้มากกว่า ๑ ภาษา ดังนั้นผมจึงเอาเวลาที่จะเล่นเกมมาใช้ในการแปลบทความพจนานุกรมที่ผมชอบเกี่ยวกับเทพกรีก ที่เป็นภาษาอังกฤษ หรือตำนานยุคสมัยที่เป็นภาษาอังกฤษ ผมใช้ทั้งเปิดโปรแกรมดิกชันนารี เปลี่ยนเกมมาเป็นหาความรู้เรียกว่าเห็นคุณค่าแท้คุณค่าเทียม ก็เพื่ออนาคตครับ”

(สามเณรรูปที่ ๒)

๒) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านสังคม หมายถึง การกระทำของผู้เข้าร่วมกิจกรรมผ่านกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผลในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในชีวิตประจำวันอย่างเหมาะสม มีความระมัดระวังการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ มีการใช้คำพูดสื่อสารที่สุภาพ การส่งข้อความให้กำลังใจผู้อื่น การใช้สื่อเพื่อส่งข่าวสารที่เป็นประโยชน์ต่อผู้อื่น มีระเบียบวินัยในการใช้ มีการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์เพื่อการเรียนรู้ร่วมกันในสังคม เลือกใช้ที่ปลอดภัยและสามารถป้องกันตนเองจากอันตรายจากการใช้สื่อ การใช้สื่ออย่างถูกกาลเทศะ เลือกใช้สื่อเพื่อสร้างสัมพันธภาพที่ดีในสังคม

“ตอนนี้สื่อสังคมออนไลน์ผมไม่ใช้เท่าไรนัก ตอนนี้อยู่เบื่อกเกม เปลี่ยนจากการเล่นเกมมาเป็นวาดภาพ และตอบปัญหาเกมในอินเทอร์เน็ต ในเฟซบุ๊ก (Facebook) มีการประกาศหาคนหายก็ช่วยแชร์ เรื่องที่ดีๆ”

(สามเณรรูปที่ ๓)

“ก็เล่นพอสมควร พยายามบอกใจตัวเองว่าเราควรเลิก พยายามนำความคิดของเราว่าต้องเลิกให้ได้ เปลี่ยนจากการเล่นเกมไปหาความรู้ในด้านที่เราชอบแทน หาวิธีในการพัฒนาตนเองให้ได้ หรือหาสื่อธรรมชาติดีๆ”

(สามเณรรูปที่ ๔)

๓) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านจิตใจ หมายถึง การฝึกอบรมพัฒนาจิตใจ ให้สดใส เบิกบาน ร่าเริง เป็นสุข คือ การสอนให้สามเณรรู้จักควบคุมตัวเอง ด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น การรู้จักควบคุมความต้องการของตนเองในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ การฝึกให้สามเณรฝึกสติและสมาธิ เพื่อให้มีความมั่นคงทางด้านอารมณ์ ซึ่งการควบคุมตนเองต่อการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ หมายถึง สิ่งที่แสดงถึงความสามารถในการควบคุมความคิด ความรู้สึก การกระทำของตนเอง และตลอดจนความสามารถในการเลือกใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เหมาะสมและละเว้นการใช้สื่อที่ไม่เหมาะสม ๓ ด้าน ได้แก่

(๑) ควบคุมตนเองจากอิทธิพลของเพื่อน เช่น การได้รับแรงจูงใจจากเพื่อนและได้แบบอย่างที่ดีจากเพื่อนมีความสุขและมีสัมพันธภาพที่ดีกับเพื่อน สามเณรได้สะท้อนให้เห็นว่าเพื่อนเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการร่วมทำกิจกรรม ดังคำกล่าวของสามเณรว่า

“ภูมิใจที่โครงการและพวกผมได้สร้างกิจกรรมให้สามเณรลดการใช้สื่อออนไลน์ ทำให้มีเวลาอยู่กับเพื่อนเพิ่มมากขึ้น พูดคุยกันมากขึ้น คุยกันเรื่องต่างๆ การเรียน บริจาคเรื่องเรียน เมื่อก่อนอยู่คนเดียว พอมีการทำกิจกรรมโครงการนี้ พวกผมก็พากันเข้าร่วมกิจกรรม มีความสุขมากขึ้น”

(สามเณรรูปที่ ๔)

“รู้สึกสนุกมากขึ้น เหมือนครอบครัวมากกว่า ได้มีการช่วยเหลือกัน มีการซื้อของกินมาเลี้ยงบ้าง บริจาคปัญหาอะไรก็ได้ สมัยก่อนไม่สนิทกันเลย มาพูดคุย มาปรึกษาปัญหาชีวิต”

(สามเณรรูปที่ ๒)

“ลดเวลาเล่น เอาเวลาเล่นเกมไปอยู่กับเพื่อน และไปทำงานกับพระอาจารย์ ผมคิดว่ามิตรภาพสำคัญที่สุด”

(สามเณรรูปที่ ๑๐)

“หลังจากเข้าร่วมโครงการ สามเณรคุยกันมากขึ้นสนิทกันมากขึ้น ทำงานกลุ่มด้วยกันได้ดีมากขึ้น เมื่อก่อนจากไม่ค่อยทำงานกลุ่ม มาทำงานกลุ่มก็ไม่เห็นมีใครสนใจกัน ต่างคนต่างทำ แต่ตอนนี้มาช่วยกันทำงาน นอกจากนั้นผมคิดว่ามีความสุขมากกว่าเมื่อก่อน เพราะว่าเราได้อยู่ร่วมกันเพื่อนครับ มีการไปฉันทะเพลด้วยกัน ทำกิจกรรมด้วยกัน กอดคอกไปทำกิจกรรมด้วยกัน ซึ่งเมื่อก่อนไม่มีครับ”

(สามเณรรูปที่ ๒)

(๒) การควบคุมตนเองจากอิทธิพลของผู้ปกครอง เช่น การสนับสนุนการใช้เครือข่ายที่เหมาะสมจากผู้ปกครอง หรือการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อให้พ่อแม่ได้ภูมิใจ ดังคำสัมภาษณ์สามเณรที่ว่า

“หันมาอ่านหนังสือ เป็นผลดีกับเรา ทำให้พ่อแม่ภูมิใจ ตอนแรกก็ฝืนใจทำ ต่อมาก็ปกติก็กลายเป็นคนชอบอ่านหนังสือ”

(สามเณรรูปที่ ๕)

(๓) การควบคุมตนเองจากการรับรู้ด้วยตนเอง เช่น รู้จักควบคุมการกระทำด้วยตนเองในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เหมาะสม ส่งผลให้ผลการเรียนของสามเณรดีขึ้น

“ผลการเรียนดีขึ้น เกรดดีขึ้นจาก ๒.๓๕ เป็น ๒.๖๙ เกิดจากการไม่เล่นมือถือ เพราะว่าเล่นมือถือแล้วไม่เงยหน้าไปมองกระดาน ผมก็รู้เรื่อง พอไม่เล่นมือถือผมก็เงยหน้ามองกระดานมากขึ้น เข้าใจที่ครูเขียนบนกระดานมากขึ้นไม่ไปลอกเพื่อน”

(สามเณรรูปที่ ๖)

“เปลี่ยนแปลงคือไม่เล่นโทรศัพท์ในห้องเรียน ตอนแรกเล่นในห้อง ตอนที่เอาไปวางไว้ก็เต็มใจเพราะว่าอยากเรียนครับ ถ้ามาเอาไปวางอยู่กับตัวผมไม่เล่นแน่นอน แสดงว่าผมสามารถควบคุมตนเองได้”

(สามเณรรูปที่ ๗)

“มีการเปลี่ยนแปลงหลายอย่างครับ ช่วงแรกนำไปวางแบบไม่เต็มใจ แต่พอช่วงหลังเต็มใจเพราะการที่เก็บโทรศัพท์ไว้หน้าห้องเพราะผลการเรียนดีขึ้น ได้คุยได้สนทนากับคนรอบข้าง ตัวผมเองได้คิดมองย้อนดูว่าถ้ามีแต่เล่นโทรศัพท์ผลการเรียนตกต่ำ ทำให้พ่อแม่เสียใจ ที่การเรียนตกต่ำ”

(สามเณรรูปที่ ๘)

“มีการเปลี่ยนแปลงตัวเอง คือในแต่ละวันปกติจะจับโทรศัพท์มาก แต่เดี๋ยวนี้มีงานเพิ่มมากขึ้น ทำให้จับโทรศัพท์น้อยลง รู้ว่าเวลาไหนควรเล่น เวลาไหนไม่ควรเล่น รู้ว่าเวลาเรียนไม่ควรเอาโทรศัพท์ขึ้นมาเล่น”

(สามเณรรูปที่ ๙)

“การเปลี่ยนแปลงในการเรียนติด ร. น้อยลง เพราะครูยึดโทรศัพท์ ตอนแรกไม่เต็มใจ แต่หลังๆเต็มใจที่จะเอาไปวาง ตอนนี้อยู่ได้นอนมากขึ้น จากเมื่อก่อนนอน ๔-๕ ชม. เดิวนี้นอนตั้งแต่ ๔ ทุ่ม-๑๑ โมง เมื่อก่อนเล่นตั้งแต่เช้ายังเที่ยงวัน ตอนกลางคืนเล่นตั้งแต่ ๑ ทุ่ม ถึงเที่ยงคืน ปัจจุบันเล่นประมาณ ๒-๓ ชม. เล่น ๒๐.๓๐-๒๒.๐๐ น. จุดเปลี่ยนของผมที่ไม่เล่นเพราะว่าไปร่วมงานสวดพระอภิธรรม และมีกิจกรรมอื่นมากขึ้น”

(สามเณรรูปที่ ๕)

๔) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านปัญญา หมายถึง การกระทำของผู้เข้าร่วมกิจกรรมผ่านกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผลในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในชีวิตประจำวันอย่างเหมาะสม มีความสามารถในการใช้เพื่อการพัฒนาตนเอง การใช้สื่อเพื่อแสวงหาความรู้และเทคโนโลยีใหม่ รู้จักคิดอย่างมีเหตุผลในการใช้สื่ออย่างเหมาะสม มีสติรู้จักพิจารณารู้เท่าทัน เห็นโทษของสิ่งที่ไม่เป็นประโยชน์ต่อชีวิต มีจิตใจที่เป็นอิสระ เห็นคุณค่าของการใช้สื่อเพื่อคุณค่าแท้ของชีวิต รู้จักลดความต้องการการใช้สื่อเพื่อความบันเทิง และเพิ่มการใช้สื่อเพื่อศึกษาหาความรู้ให้ตนเอง ให้ความสำคัญกับครอบครัวมากกว่าเพื่อนในสื่อสังคมออนไลน์

(๑) การรู้จักเท่าทันการใช้สื่อ หมายถึง สิ่งที่แสดงออกถึงการรู้จักแยกแยะประโยชน์และโทษของเครือข่ายสังคมออนไลน์ สามารถแยกแยะได้ว่าสิ่งใดไม่ถูกต้องและสิ่งใดถูกต้องถึงวิธีการใช้โซเชียลเน็ตเวิร์คอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัยในชีวิตประจำวัน นอกจากนี้รู้ว่าควรจะใช้เพื่ออะไร หรือสิ่งใดเป็นเรื่องที่ดี ที่ควรแชร์ หรือเป็นเรื่องไม่ดีที่ไม่ควรแชร์ต่อไปบนโลกออนไลน์ ดังคำสัมภาษณ์ของสามเณรว่า

“เมื่อก่อนเพื่อนน้อยครับ พอมาทำกิจกรรมพุทธศิลป์ หลังจากที่ทำกิจกรรมเป็นรูปธรรมก็มีเพื่อนเพิ่มมากขึ้น ผมรู้สึกมีความสุขมาก และมีความเป็นผู้นำมากขึ้น มีความคิดเป็นผู้ใหญ่มากขึ้น ตอนนี้น้องๆ ยอมรับมากขึ้น ผมรู้สึกภูมิใจในตัวเองมากครับ จากการผ่านกิจกรรมผมภูมิใจมาก และเป็นที่ยอมรับของสังคม และครอบครัว เช่น โยมแม่จะโทรมาถาม ว่าวันนี้ทำอะไรบ้าง ผมก็พูดว่าวันนี้มาสามเณรมาเข้าพรรษา ผมก็สอน แม่ก็ภูมิใจ ว่าผมกล้าแสดงออกมากขึ้น เรียกว่าผมค้นพบศักยภาพของตนเองได้ในระดับหนึ่งแล้วครับ”

(สามเณรรูปที่ ๒)

“โดยส่วนตัวก็คิดว่ามีความเป็นผู้นำมากขึ้น รู้สึกดีกับตัวเอง กล้าแสดงออกมากขึ้น เพราะว่าครูให้นำเสนอ (Present) ในทุกๆ กิจกรรมตอนนี้ผมกล้าสบตาคนมากขึ้น กิจกรรมส่วนใหญ่เป็นเรื่องของการคิด แรกๆ เครียดเพราะว่าไม่เต็มใจเข้าร่วมกิจกรรม แต่พอทำไปรู้สึกดีขึ้น กล้าแสดงออก กล้าพูด เป็นตัวของตัวเองมากขึ้น”

(สามเณรรูปที่ ๓)

“โครงการการใช้โทรศัพท์ที่ถูกที่ถูกเวลา ผลทำแล้วรู้สึกภูมิใจที่สามเณรส่วนมากครั้งแรกผื่นและเบื่อว่าไม่มีอะไรเล่น แต่พอเวลาผ่านไป ผมไม่รู้ว่าเค้าคิดอะไร เขาก็เอาโทรศัพท์ไปวาง ส่วนผมก็เข้าใจมากขึ้น เมื่อก่อนไม่เข้าใจอะไรเลยครับ ในกลุ่มนี้ผมทำกับนักเรียนม.ต้น และกำลังขยายผลไปยัง ม.ปลายเล่นอินเทอร์เน็ตมากไปจะมีโลกส่วนตัวสูง ก็แก้โดยการหากิจกรรมให้กับตนเอง ไปทำงานร่วมกับคนอื่น วาดภาพ ไปพบปะสามเณรน้องๆ พาไปเก็บขยะบ้าง”

(สามเณรรูปที่ ๔)

“เวลาอยากเล่นเกม ก็หันไปเล่นกีฬา หรือทำงานแทน เพราะถ้าเราเล่น net จะเสียบตา มาก สุขภาพก็เสียด้วยครับ”

(สามเณรรูปที่ ๕)

“หลังจากอบรมสามารถแยกแยะได้ว่าสื่ออะไรดี หรือไม่ดี อะไรควรแชร์ ไม่ควรแชร์”
(สามเนรรูปที่ ๖)

“ได้รู้จักการใช้สื่อมากขึ้น เช่นการเล่นเฟซบุ๊ก การโพสต์ คือไม่โพสต์ให้คนอื่นเดือดร้อน”
(สามเนรรูปที่ ๒)

“มีการเปลี่ยนแปลงตัวเอง คือในแต่ละวันปกติจะจับโทรศัพท์มาก แต่เดี๋ยวนี้ม้งานเพิ่มมากขึ้น ทำให้จับโทรศัพท์น้อยลง รู้ว่าเวลาไหนควรเล่น เวลาไหนไม่ควรเล่น รู้ว่าเวลาเรียนไม่ควรเอาโทรศัพท์ขึ้นมาเล่น”
(สามเนรรูปที่ ๓)

“สื่อออนไลน์มีทั้งคุณทั้งโทษ สามารถหาความรู้เพิ่มเติม ส่วนโทษคือใช้ในทางที่ผิดก็จะส่งผลกระทบต่อตนเองและคนรอบข้าง เช่น หลอกลวงผู้อื่นเป็นต้น การใช้โทรศัพท์ให้ถูกที่ถูกเวลา”
(สามเนรรูปที่ ๔)

“รู้ว่าอะไรดีไม่ดี และถ้าเพื่อนโพสต์ข้อความไม่ดีในเฟซบุ๊ก (Facebook) ให้ตักเตือนและไม่แชร์ต่อ”
(สามเนรรูปที่ ๕)

(๒) เหตุผลในการคิดต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ คือความสามารถในการคิดอย่างถูกวิธี การคิดอย่างมีระบบ สามารถแสดงเหตุผลในการเลือกตัดสินใจแก้ปัญหา ดังคำสัมภาษณ์ของสามเนรว่า

“ก็เล่นพอสมควร พยายามบอกใจตัวเองว่าเราควรเลิก พยายามนำความคิดของเราว่าต้องเลิกให้ได้ เปลี่ยนจากการเล่นเกมไปหาความรู้ในด้านที่เราชอบแทน หาวิธีในการพัฒนาตนเองให้ได้ หรือหาสื่อธรรมะ หาสุขภาพที่ดีๆ”

(สามเนรรูปที่ ๗)

“ได้เรียนรู้กระบวนการทำงานเป็นกลุ่ม ได้ทำงานพุทธศิลป์ ทำให้มีสมาธิมากขึ้น คล้ายเป็นการฝึกสมาธิ”

(สามเนรรูปที่ ๘)

“ได้เรียนรู้การทำงานเป็นกลุ่ม ต้องมีการปรับตัวเข้าหากัน เพราะว่าแต่ละคนก็มีความแตกต่างกัน”

(สามเนรรูปที่ ๑๐)

(๓) ค่านิยมต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ หมายถึง สิ่งที่แสดงถึงความเชื่อ ความรู้สึก และวิถีปฏิบัติในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ มีระดับการรับรู้การคิดในเชิงประเมินค่าว่าสิ่งใดมีประโยชน์หรือโทษของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ รวมถึงแสดงความรู้สึกพอใจประโยชน์การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และไม่พอใจในโทษของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และส่งเสริมด้านการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ดังคำสัมภาษณ์ของสามเณรที่ว่า

“วิธีคิดที่ครูสอน ได้นำเอาไปใช้ในชีวิตประจำวันด้วยครับ เช่นวัดมีโครงการอะไรหลายๆ อย่าง ผมก็ up รูป และเขียน status ธรรมะ หรือคำที่ดีๆ หรือสะท้อนถึงภาพลักษณ์ของวัดครับ ก็มีการใช้ในการหาความรู้ทางอินเทอร์เน็ต มีการคิดทบทวนก่อนตัดสินใจโดยผมต้องคิดก่อนทำ ไม่ใช่ทำก่อนคิด ส่วนมากเป็นเรื่องการเรียนเพราะว่าโดนพ่อแม่บ่น ก็จะเอามาคิดว่า ถ้าไม่ตั้งใจเรียนพ่อแม่ก็จะเสียใจ”

(สามเณรรูปที่ ๑)

“สมัครอินเทอร์เน็ต วันเว้นวัน ไม่สมัครทุกวัน เพราะสิ้นเปลืองค่าใช้จ่าย ควบคุมผ่านการบริหารจัดการ”

(สามเณรรูปที่ ๒)

“หักห้ามใจด้วยการไปอ่านหนังสือ เล่นมากไป แสบตา เลยไปอ่านหนังสือแทน เพราะได้ความรู้เยอะกว่า”

(สามเณรรูปที่ ๓)

“กิจกรรมโครงการนี้ได้ประโยชน์เพราะว่าส่งเสริมให้ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ สามารถเป็นอาชีพเสริมได้ เราทำงานกันเป็นกลุ่ม และให้สามเณรรู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ได้เรียนรู้กระบวนการทำงาน ได้ฝึกสมาธิไปในตัวด้วย”

(สามเณรรูปที่ ๔)

จากการทำกิจกรรมเพื่อเปลี่ยนพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของสามเณรสามารถสรุปได้ว่าสามเณรเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ จากการสัมภาษณ์ผู้บริหารสถานศึกษา และครูอาจารย์ มีการเปลี่ยนแปลงในด้านต่างๆพบผลเชิงประจักษ์คือ (๑) การเปลี่ยนแปลงด้านความสนใจในการเรียน (๒) การสร้างภาวะผู้นำในกลุ่ม (๓) สร้างสมาชิกเครือข่ายผ่านกระบวนการกลุ่ม (๔) การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมทางสังคม (๕) การมีส่วนร่วมทำกิจกรรมที่ยั่งยืนในโรงเรียน และเมื่อเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์และการประชุมกลุ่มย่อยสามเณรพบว่าการเปลี่ยนแปลงค่านิยม และพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ในด้านต่างๆสูงขึ้น ได้แก่ (๑) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านกายภาพ (๒) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านสังคม (๓) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านจิตใจ (๔) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านปัญญา

๔.๓.๑.๓ ผลวิเคราะห์กระบวนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมผ่านโครงการงาน (Project based learning)

ผู้วิจัยการออกแบบกิจกรรมบูรณาการแนวคิดทางตะวันตกและทางพระพุทธศาสนา คือ กระบวนการฝึกฝนให้สามเณรรู้จักการสะท้อนคิด การสะท้อนความรู้ และความรู้สึกที่ได้จากการทำ

กิจกรรมแต่ละกิจกรรม สรุปได้ว่านิยามของการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามแนวทางของพระพุทธศาสนา คือ การมุ่งพัฒนาให้สามเณรที่เข้าร่วมโครงการมีความคิดอย่างแยกแยะ โดยเฉพาะรู้จักวิธีคิดแบบคุณค่าแท้ คุณค่าเทียม คุณโทษและทางออก ซึ่งการจะพัฒนาความคิดนี้ได้ก็ต้องมีกลยุธมิตรที่ช่วยเหลือ หรือสร้างกระบวนการให้เกิดการเรียนรู้ พัฒนาเป็นความเข้าใจ เปลี่ยนฐานคิดเข้าใจต่อสิ่งที่เกิดขึ้น วิเคราะห์ แยกแยะสิ่งดีไม่ดีได้ ผ่านวิธีการของศีล สมาธิ และปัญญาจนเกิดการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมในทิศทางที่ดีขึ้น และจากการทำกิจกรรมโครงการ (Project based Learning) เพื่อให้สามเณรผู้เข้าร่วมโครงการได้ เรียนรู้การสรุปความคิดรวบยอด และสามารถนำเสนอให้ผู้อื่นได้รับรู้และเข้าใจได้ โดยในการนำเสนอผลงานโครงการ Smart Novicesสามารถทำได้ในรูปแบบต่างๆ เช่น การแสดงนิทรรศการ ซึ่งมีการจัดแสดงและการอธิบายด้วยคำพูด หรือในรูปแบบของการรายงานปากเปล่า ไม่ว่าจะเป็นการนำเสนอผลงานในรูปแบบใด ต้องมีความชัดเจน เข้าใจง่าย และมีความถูกต้องของเนื้อหาในการแสดงผลงานเป็นขั้นตอนที่สำคัญของการทำโครงการ เพราะเป็นการแสดงผลผลิตของงาน ความคิด และความพยายามทั้งหมดที่ผู้ทำโครงการได้ทุ่มเทลงไป และเป็นวิธีการที่ทำให้ผู้อื่นได้รับรู้ และเข้าใจถึงการวางแผน การออกแบบ รวมทั้งเป้าหมายของโครงการ โดยในการฝึกในกิจกรรมนี้เป็นการฝึกสามเณรให้สามารถเรียงลำดับความคิดได้ ฝึกการนำเสนอหลังจากที่ได้ทำการคิดร่วมกันในการทำโครงการ

จากผลการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพในช่วงแรกเป็นกิจกรรมที่ให้ความรู้เรื่องสื่อสังคมออนไลน์ สามเณรได้เรียนรู้และทำความเข้าใจที่ถูกต้องต่อความหมายและประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ และสามารถกำหนดบทบาทของตนเองต่อการใช้สื่อได้ แล้วนำไปสู่การให้ความรู้เกี่ยวกับคุณและโทษของเครือข่ายสังคมออนไลน์ ทั้งนี้มีแรงจูงใจเป็นปัจจัยกระตุ้นการแสดงพฤติกรรมเป้าหมาย โดยมีแรงเสริมเป็นตัวสนับสนุนให้มีการแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ ทั้งนี้สามเณรวิเคราะห์เชื่อมโยงพฤติกรรมของตนเองในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ได้อย่างถูกต้อง และสามารถเห็นคุณค่าของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ทั้งจากการที่เพื่อนสะท้อนให้ และจากการที่สามเณรพิจารณาตนเอง โดยมีการยอมรับตนเองตามความเป็นจริง ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของกระบวนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของสามเณรผ่านกระบวนการอบรม ผู้วิจัยขอเรียกขั้นตอนนี้ว่า **“จุดเริ่มต้น...เตรียมความพร้อม”**

หลังจากที่เข้าใจความหมาย ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ ผู้วิจัยออกแบบกระบวนการเรียนรู้ให้เชื่อมโยงฐานคิด ค่านิยม คุณธรรม ไปจนถึงประโยชน์ของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อให้สามเณรเข้าใจเรื่องคุณค่าแท้คุณค่าเทียมของเครือข่ายสังคมออนไลน์ รวมทั้งกิจกรรมบทบาทสมมติ ให้แสดงละครตามหัวข้อที่กำหนด พบว่าสามเณรรู้จักวิธีแยกแยะคุณค่าแท้คุณค่าเทียมของสื่อสังคมออนไลน์ได้ แม้ว่าสื่อนั้นจะสอดคล้องกับความสนใจมากเพียงใด แต่สามเณรเลือกใช้สื่อที่เป็นประโยชน์ คือใช้เพื่อการศึกษา หาความรู้ มากกว่าการใช้สื่อเพื่อความสนุกสนานบันเทิงเพียงอย่างเดียว สอดคล้องกับดังสัมภาษณ์ของครูในโรงเรียนที่ว่า **“โดยภาพรวมโครงการนี้ช่วยส่งเสริมสามเณรในเรื่องการเรียนมาก เพราะสามเณรตั้งใจเรียนเพิ่มมากขึ้น ซึ่งทางโรงเรียน ก็หวังผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วย กิจกรรมของทีมวิจัยเป็นการเปลี่ยนฐานคิด ที่สอนวิธีคิด ดังนั้นสามเณรจึงเปลี่ยนพฤติกรรมอย่างแน่นอน”**ซึ่งพฤติกรรมที่สะท้อนถึงการเปลี่ยนวิธีคิดของสามเณร ซึ่งสอดคล้องกับงานของ

จินตนาตันสุวรรณนันท และคณะ^{๑๗๑} ที่กล่าวว่า การควบคุมตนเอง การรู้เท่าทันสื่อ การใฝ่รู้ และการตระหนักถึงผลกระทบของสื่อมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการบริโภคสื่อด้วยปัญญา

นอกจากนี้ ในกิจกรรมถอดรหัสชุมชน สามเณรได้ทำการวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในชุมชนของตนเอง พร้อมทั้งยกตัวอย่างสถานการณ์ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น อภิปรายหาทางแก้ไขโดยใช้กระบวนการคิดแบบอริยสัจ ๔ สามเณรสามารถแสดงความคิดเห็นได้เพิ่มมากขึ้น เริ่มเรียนรู้ขั้นตอนการทำงานร่วมกัน สามเณรได้มีการสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และหาแนวทางในการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น เริ่มรู้จักแยกแยะพฤติกรรมเชิงบวก และพฤติกรรมเชิงลบ และเกิดการเปลี่ยนแปลงด้านวิถีคิด ที่ส่งผลต่อผลการเรียนและความสนใจในการเรียน โดยความสนใจในการเรียน เป็นพฤติกรรมด้านการเรียนรู้ของสามเณรที่เห็นคุณค่าของการเรียน มากกว่าการใช้หรือเล่นสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งการเปลี่ยนแปลงด้านนี้เป็นปัจจัยสำคัญที่นำไปสู่การมีสมาธิในการเรียนในแต่ละวิชา และผลการเรียนของสามเณรดีขึ้นจนเห็นได้ชัดในสามเณรหลายรูป ด้วยมีวิถีคิดแบบเห็นคุณค่าแท้คุณค่าเทียมของสื่อสังคมออนไลน์ และมีความอดทนที่จะหักห้ามใจไม่ให้ใช้สื่อสังคมออนไลน์มากเกินไป หรือใช้ในเวลาเรียน และสิ่งที่ได้ตามมาก็คือมีเวลาพักผ่อนมากขึ้น ทำให้มีสมาธิในการเรียนดีขึ้น ดังคำสัมภาษณ์ของครูที่ว่า “นักเรียนที่ร่วมกิจกรรม เกิดการเปลี่ยนแปลงมาก ส่วนมากเมื่อก่อนไม่ตั้งใจเรียน มีการหลบหนี ไม่เข้าเรียน เมื่อก่อนเยอะที่ไม่สนใจเรียนแต่พอมีกิจกรรมโครงการนี้ เค้าก็ตั้งใจทำกิจกรรม ตั้งใจเรียน เรียนในห้องก็ไม่โดด ไม่หนี” และเมื่อเล่นมือถือลดน้อยลง ไม่ว่าจะในเวลาเรียนหรือในช่วงเวลาพัก หรือช่วงเวลากลางคืน ทำให้นักเรียนมีเวลาในการพักผ่อนมากขึ้น เมื่อมาเข้าห้องเรียนก็ไม่หลับในเวลาเรียน ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงว่าผลการเรียนดีขึ้น

ดังตัวอย่างจากการสัมภาษณ์ครูในโรงเรียน ที่เห็นการเปลี่ยนแปลงของนักเรียนในกลุ่มที่เข้าร่วมกิจกรรม ดังคำพูดต่อไปนี้ “พอเราใช้โครงงานนี้มาจับที่นักเรียน เป็นคนคิดเอง พอครูเข้าไปสอน นักเรียนก็เอาโทรศัพท์มาวางที่กล่อง โดยมีแรงจูงใจว่า ถ้าใครนำมาวางไว้ที่กล่องจะคะแนนจิตพิสัยเพิ่มขึ้นเวลาสอน นักเรียนก็จะมีความสนใจเพิ่มขึ้น ถ้าวิชาไหนที่ใช้ในการสืบค้นก็อนุญาตให้ใช้ เสี่ยงตอบรับจากครูที่สอนในระดับ ม.ต้น บอกว่า นักเรียน ตั้งใจเรียนมากขึ้น ผลการเรียนดีขึ้น และกำลังขยายไปยัง ม.ปลาย” ผู้วิจัยขอเรียกขั้นตอนนี้ว่า “เปลี่ยนวิถีคิด....เปลี่ยนพฤติกรรม”

การออกแบบกิจกรรมโครงงาน โดยการนำแนวคิดหลักการถ่ายโยงการเรียนรู้มาใช้ให้สามเณรนำความรู้ที่ได้จากการฝึกอบรมการรู้เท่าทันสื่อไปประยุกต์ใช้ในการทำโครงงาน และนำแนวคิดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานมาใช้ฝึกปฏิบัติด้วยการทำโครงงาน ผ่านการรวบรวมความคิดรวบยอด โดยในการนำเสนอโครงการ Smart Novices เพื่อให้ผู้อื่นได้รับรู้และเข้าใจในเนื้อหาหรือประเด็นที่สนใจ และเข้าใจถึงการวางแผน การออกแบบ รวมทั้งเป้าหมายของโครงการ การฝึกในกิจกรรมนี้เป็นฝึกการเรียงลำดับความคิด ฝึกการนำเสนอ และฝึกภาวะผู้นำของสามเณร พบว่าสามเณรมีวิถีคิดเป็นระบบ และมีความคิดเป็นของตนเอง สามารถแลกเปลี่ยนกับเพื่อนในกลุ่มได้อย่างคล่องแคล่ว สามารถเข้าใจความหมายของพฤติกรรมการใช้สื่อในทางที่เป็นประโยชน์ สามารถนำปัญหาที่มีในสถานศึกษามาออกแบบโครงงาน และหาวิธีการในการแก้ปัญหาเหล่านั้นได้ รวมทั้งสามารถออกแบบ

^{๑๗๑}จินตนา ตันสุวรรณนันทและคณะ ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการบริโภคสื่อด้วยปัญญาของนักศึกษา ระดับอุดมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร วารสารพฤติกรรมศาสตร์ ปีที่ ๑๖ ฉบับที่ ๑ มกราคม ๒๕๕๓: ๑๒๑-๑๓๕.

โครงการที่เกิดผลกระทบในทางสังคมได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้การนำเสนอและการสร้างเครือข่ายของสามเณร ผ่านการประชาสัมพันธ์ทางสื่อสังคมออนไลน์ ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม โดยในขั้นตอนนี้สามเณรได้เริ่มกระบวนการเรียนรู้เชิงเหตุและผล โดยมีกิจกรรมโครงการ ๕ กิจกรรมดังนี้

- กลุ่มคั่วโห้ : “โครงการ ไม่เหลียวไม่แลไม่แคร์บุหรี”
- กลุ่มแมวยิ้ม : “โครงการธนาคารขยะรีไซเคิล”
- กลุ่มสายย่อ : “โครงการการใช้โทรศัพท์ที่ถูกที่ถูกเวลา”
- กลุ่มสายเขียว : “โครงการการปรับภูมิทัศน์ในบริเวณโรงเรียนวัดพระธาตุแช่

แห้ง”

- กลุ่มเจ็ดปัญญา : “โครงการพุทธศิลป์”

โดยมีขั้นตอนการทำงานดังนี้ คิดประเด็นโครงการ และนำเสนอตามขั้นตอนกระบวนการวิจัย เริ่มจากสภาพปัญหา สาเหตุของปัญหา เป้าหมายหรือผลที่ต้องการเมื่อสิ้นสุดโครงการ วิธิตำเนินงาน/กิจกรรมที่ทำ ธรรมชาติที่ใช้ในการดำเนินงาน

หลังจากเขียนโครงการแล้วก็ทำการปฏิบัติจริงในพื้นที่พบว่าเมื่อเวลาผ่านไป ๑ เดือนผู้วิจัยและสามเณรได้พูดคุยถึงปัญหาและอุปสรรคการดำเนินกิจกรรมโครงการ สามเณรได้วิเคราะห์และสะท้อนถึงอุปสรรคในการทำงานหลายประเด็น เช่น ปัญหาเพื่อนไม่ให้ความร่วมมือ ปัญหาเรื่องการบริหารเวลา ปัญหาการประชาสัมพันธ์ไม่ตรงประเด็น ปัญหามุมมองในการทำงานไม่ตรงกัน ปัญหาเพื่อนต่างโรงเรียน จากนั้นร่วมกันวางแผนเพื่อปรับปรุงพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ผ่านกิจกรรมโครงการ โดยสามเณรทั้ง ๕ กลุ่มได้ร่วมกันวางแผนกิจกรรมโครงการต่อเนื่อง และกำหนดวันพูดคุยกับอาจารย์ที่ปรึกษากลุ่ม พร้อมทั้งมีการมอบหมายหน้าที่ความรับผิดชอบ ร่วมกันแก้ไขปัญหาอุปสรรคในการทำกิจกรรม เช่น เพื่อนไม่ให้ความร่วมมือ มีการประชาสัมพันธ์ไม่ตรงประเด็น ปัญหามุมมองในการทำงานไม่ตรงกัน ดังนั้นสามเณรได้ร่วมกันวางแผนแก้ไขจุดอ่อนของโครงการด้วยการวางแผนประชาสัมพันธ์ในหลากหลายรูปแบบ เช่น การประชาสัมพันธ์หน้าเสาธง ในห้องเรียน หรือการปิดป้ายบอร์ดประชาสัมพันธ์ตามสถานที่ต่างๆ มีการจัดทำเฟซบุ๊ก (Facebook) ประชาสัมพันธ์กิจกรรมโครงการทั้ง ๕ กิจกรรม เป็นการสร้างเครือข่ายกับกลุ่มเพื่อนในเฟซบุ๊กเพื่อเชิญชวนเพื่อนสามเณรเข้าร่วมกิจกรรม และยังเป็นการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสื่อสารสิ่งที่นโยบายนี้ให้ผู้อื่นได้รับรู้ ซึ่งสามเณรให้ความสนใจในการทำกิจกรรมโครงการมากขึ้น ทำให้เกิดความรู้สึกในการอยากทำเพื่อประโยชน์แก่สถานศึกษา และทำให้คุณครูภูมิใจ ผู้วิจัยให้ชื่อขั้นตอนนี้ว่า **“รู้ชัดในปัญหา...พบแนวทางการแก้ไข”**

จากการคิดกิจกรรมร่วมกันนำไปสู่การปฏิบัติจริง โดยทั้ง ๕ โครงการเกิดจากการนำสภาพปัญหาที่พบในโรงเรียนมาหาแนวทางในการแก้ไข สามเณรตระหนักรู้และค้นพบความสามารถของตนเองผ่านการกระบวนการกลุ่ม ซึ่งกระบวนการทำกิจกรรมโครงการ (Project based Learning) ต่อยอดจากการอบรมการรู้เท่าทันสื่อ เป็นสื่อกลางให้สามเณรมีประสบการณ์ใหม่ด้วยการลงมือกระทำด้วยตนเอง ผ่านประสบการณ์จริงที่แตกต่างกันในแต่ละกลุ่ม นอกจากนี้การทำงานร่วมกันก่อให้เกิดความร่วมมือ ร่วมแรง ร่วมใจ ปรับตัวเข้าหากัน ช่วยเหลือซึ่งกันและกันแล้ว สามเณรยังสามารถเข้าใจทัศนคติแห่งตน มีความภาคภูมิใจในตนเอง และมีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในทางที่เหมาะสมและสร้างสรรค์ สอดคล้องกับคำกล่าวของสามเณรว่า **“ได้เรียนรู้การทำงานเป็น**

กลุ่ม ต้องมีการปรับตัวเข้าหากัน เพราะว่าแต่ละคนก็มีความแตกต่างกัน โครงการจะไม่สำเร็จถ้าพวกเราไม่ช่วยกัน” นอกจากนี้สามเณรยังสามารถเข้าใจโมโนทัศน์แห่งตน มีความภาคภูมิใจในตนเอง และมีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในทางที่สร้างสรรค์ผู้วิจัยขอเรียกขั้นตอนนี้ว่า “ค้นพบศักยภาพของตนเอง”

ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่ติดตามผลการดำเนินงานโครงการได้สนทนากับสามเณรเพื่อสังเกตพฤติกรรม โดยให้สามเณรลงมือปฏิบัติและสังเกตพฤติกรรมของตนเองพบว่าสามเณรส่วนใหญ่มีค่านิยมและพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์เปลี่ยนไปจากเดิมในทิศทางที่ดีขึ้นเช่น เล่นน้อยลง ให้ความสำคัญทำกิจกรรมโครงการมากขึ้นเรียกว่า เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ดังสามเณรกล่าวว่า “กิจกรรมโครงการนี้ได้ประโยชน์เพราะส่งเสริมให้ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ สามารถเป็นอาชีพเสริมได้ เราทำงานกันเป็นกลุ่ม และให้สามเณรรู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ได้เรียนรู้กระบวนการทำงาน ได้ฝึกสมาธิไปในตัวด้วย” ซึ่งการทำงานเป็นกลุ่มเป็นแรงเสริมที่สำคัญทำให้สามเณรใช้สื่อสังคมออนไลน์ในทางสร้างสรรค์ ซึ่งสอดคล้องกับงานของจินตนาตันสุวรรณนันทน์ และคณะ^{๑๗๒} ที่กล่าวว่า อิทธิพลของกลุ่มเพื่อนมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการบริโภคสื่อด้วยปัญญานอกจากนี้สามเณรที่เข้าร่วมกิจกรรมเห็นการเปลี่ยนแปลงภายในใจตนเองกล่าวคือ มีความสุขมากขึ้น แทนที่จะอยู่กับมือถือหรือสื่อสังคมออนไลน์ ก็ได้คุยกับเพื่อนได้ทำกิจกรรมร่วมกัน นอกจากนี้สามเณรยังเกิดการเรียนรู้ในการทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกับผู้อื่น เกิดการเรียนรู้ในการปรับตัวเมื่อต้องอยู่ด้วยกัน เกิดการเรียนรู้ในความแตกต่างของบุคคลทำให้เกิดการปรับตัวเพื่ออยู่ในหมู่คณะอย่างมีความสุขซึ่งผลที่ได้จากการทำกิจกรรมโครงการยังก่อให้เกิดความสัมพันธ์อันดีกับเพื่อนที่ร่วมโครงการอีกด้วยก่อนที่จะนำเสนอผลงานในงานของจังหวัดสามเณรได้ให้ motto ของโครงการ Smart Novices ไว้ว่า “อนาคตสามเณรไทยจะก้าวหน้า ถ้าห่างไกลเกมออนไลน์”

สรุปผล จากการทำกิจกรรมโครงการ พบผลการเปลี่ยนแปลงค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เหมาะสมตามแนวพุทธจิตวิทยาของสามเณรได้ ๔ ขั้นตอนคือ ขั้นตอนที่ ๑ “จุดเริ่มต้น..เตรียมความพร้อม” ขั้นตอนที่ ๒ เปลี่ยนวิธีคิด...เปลี่ยนพฤติกรรม” ขั้นตอนที่ ๓ “รู้ชัดในปัญหา...พบแนวทางการแก้ไข” ขั้นตอนที่ ๔ “ค้นพบศักยภาพของตนเอง”

๔.๓.๑.๔ ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยา

การเปลี่ยนแปลงค่านิยมและพฤติกรรมที่เกิดขึ้น นอกจากตัวสามเณรที่เข้าร่วมโครงการเองแล้ว ยังมีปัจจัยหลักที่ส่งผลทำให้สามเณรเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในทางที่ดีคือ ภัลยาณมิตร ซึ่งในที่นี้หมายถึงผู้วิจัยและคณาจารย์รวมทั้งผู้บริหารสถานศึกษาที่ให้โอกาสสามเณรได้แสดงความสามารถ และครูได้มีการสนับสนุนส่งเสริมกิจกรรมโครงการตลอดระยะเวลาในการดำเนินการ ดังคำสัมภาษณ์ของครูในโรงเรียนที่ว่า

^{๑๗๒}จินตนา ตันสุวรรณนันทน์และคณะ “ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการบริโภคสื่อด้วยปัญญาของนักเรียนระดับอุดมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร”วารสารพฤติกรรมศาสตร์, ปีที่ ๑๖ฉบับที่ ๑ มกราคม ๒๕๕๓: ๑๒๑-๑๓๕.

“การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของสามเณรเกิดจาก (๑) โครงการวิจัย (๒) โครงการงานที่ได้ทำ โดยมีการเอาโครงการมาควบคุมพฤติกรรมเด็ก (๓) ครูทุกคนให้ความร่วมมือ (๔) ปัจจัยที่สำเร็จที่ทำให้เด็กเปลี่ยน และสามารถขับเคลื่อนเกิดจากปัจจัยภายนอกก่อน คือมีนักวิจัย มีโครงการ และจากปัญหาของโรงเรียนที่ไม่ลงตัว เป็นปัญหาที่ไม่สามารถจัดการได้ พอมีปัจจัยภายนอกคือโครงการวิจัย และนักวิจัยเข้ามา ทำให้เกิดการควบคุมได้ ผู้บริหารสถานศึกษาเห็นด้วย มีคำสั่งลงมาที่ครู แล้วครูก็ช่วยขับเคลื่อน โดยมีเทคนิคในการร่วมมือ เช่น ใช้คะแนนจิตพิสัย”

โยนิโสมนสิการ คือ การพิจารณาสิ่งต่างๆ อย่างแยกคาง ซึ่งสามเณรได้ถูกเรียนรู้ผ่านกระบวนการอบรมในกิจกรรมทั้ง ๑๘ กิจกรรมและการทำโครงการ แม้ว่าสามเณรจะแวดล้อมด้วยกัลยาณมิตรมากมาย แต่ถ้าไม่ได้นำข้อมูลที่ได้รับมาพิจารณา ความเข้าใจที่ถูกต้องก็จะไม่เกิดขึ้น พฤติกรรมที่เป็นอยู่ก็ไม่เปลี่ยนไปจากเดิม ดังพุทธพจน์ที่ว่า “คนพาลแม้จะอยู่ใกล้บัณฑิตชั่วชีวิตก็ไม่รู้แจ้งธรรมเหมือนทัฬหีไม่รู้รสแกล”^{๑๗๓} จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่สามเณรต้องพิจารณาสิ่งต่างๆ ที่ได้เรียนรู้ รู้จักคิดวิเคราะห์ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างแยกคางเพื่อให้เกิดความเข้าใจ นอกจากนี้ครู นักวิจัย และการพิจารณาอย่างแยกคางแล้วพระพุทธานุชายังได้เสนอกระบวนการพัฒนามนุษย์ตามหลักไตรสิกขา คือ ศีล สมาธิ และปัญญา^{๑๗๔} ซึ่งการทำกิจกรรมผ่าน ๑๘ กิจกรรมและการทำโครงการ

นอกจากนี้ยังพบปัจจัยปัจจัยที่เอื้อต่อความสำเร็จต่อการเปลี่ยนแปลงค่านิยมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และปัจจัยที่เป็นอุปสรรคในการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ดังนี้

๑. ปัจจัยที่เอื้อต่อความสำเร็จต่อการเปลี่ยนแปลงค่านิยมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

๑) ลักษณะรูปแบบการจัดกระบวนการเรียนรู้หรือการอบรม

(๑) การยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ เข้าใจความแตกต่างระหว่างบุคคล ความสามารถในการรับรู้ไม่เท่ากัน ประสบการณ์ ภูมิธรรม หรืออินทรีย์ไม่เท่ากัน การจัดการเรียนรู้ที่มีความยืดหยุ่นตามความพร้อมของผู้เรียน

(๒) การเรียนรู้ผ่านกระบวนการกลุ่มแบบมีส่วนร่วม เกิดปัญญาจากการฟัง คิดหรือจินตนาการ การลงมือ ปฏิบัติ เกิดประสบการณ์จากการเรียนรู้ด้วยตนเอง การใช้กระบวนการกลุ่มทำให้ผู้เรียนได้ฝึกฝน เรียนรู้จากชีวิตจริง

(๓) การจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการไตรสิกขา สร้างให้ผู้นำเกิดการเรียนรู้ เปลี่ยนแปลงจากด้านในจิตใจ มีจุดหมาย คือ การรู้จักตนเอง เข้าใจตนเอง และต้องการพัฒนาตนเอง ปรับเปลี่ยนตนเองให้ดำเนินชีวิตในทางที่ดีงาม

^{๑๗๓} พ.ร.บ. (ไทย) ๒๕/๖๔/๔๗.

^{๑๗๔} พ.ป. (ไทย) ๑๑/๓๐๕/๒๗๒., พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตโต), พุทธธรรมฉบับปรับปรุงขยาย, หน้า ๕๔๖.

๒) ตัวผู้สอน : ทำหน้าที่เป็นกัลยาณมิตร เอื้ออำนวยแนะแนวทาง จัดสภาพแวดล้อมที่อำนวยให้เกิดการเรียนรู้ บทบาทเป็นผู้จัดการเรียนรู้วิถีพุทธ (Buddhist Learning Facilitator) วางตนเป็นต้นแบบของผู้มีศีล ๕ ในการดำเนินชีวิต ให้ผู้เข้าอบรมได้เห็นและซึมซับ เชื่อมมั่นในตัวผู้สอน

(๑) ด้านเทคนิควิธีการสอนมีความหลากหลาย และให้ผู้เข้าอบรมได้มีส่วนร่วม สร้างความสนุกอยากเรียนรู้ เช่น การตั้งประเด็นให้วิเคราะห์ การใช้บทบาทสมมติ, ฝึกการฟังอย่างลึกซึ้ง, การใช้เกมหรือกิจกรรม, การฝึกใจให้สงบด้วย การภาวนา, การเดินปิงปอง เป็นต้น, การฝึกอ่านออกเสียง ทวนซ้ำ, สอนโดยยกตัวแบบที่เป็นบุคคลหรือเป็นตัวแทนเชิงสัญลักษณ์ ทั้งนี้จะใช้เทคนิคใดต้องคำนึงถึงความ สอดคล้องกับเนื้อหาและวัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมนั้นๆ

(๒) ด้านสื่อการสอน มีทั้งสื่อภายนอกที่ต้องอาศัยเครื่องใช้ไฟฟ้า เพื่อกระตุ้นให้เกิดความสนใจ เพื่อความผ่อนคลาย และเพื่อดึงความสนใจของผู้เข้าอบรม เช่น การใช้ตัวอย่างภาพยนตร์สื่อถึงการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ การใช้ดนตรี การใช้เพลง การใช้ภาพนิ่งในพาวเวอร์พอยท์ (power point) เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีสื่อที่ไม่ต้องอาศัยเครื่องใช้ไฟฟ้า เป็นฝึกการคิด การทำงานกลุ่ม เช่น การใช้ฟิลิปชาร์ต การใช้เสียงเพลง การใช้บัตรคำ เป็นต้น และสื่อที่สำคัญที่สุด คือ ตัวผู้สอน หรือผู้จัดฯ ซึ่งผู้เรียนสังเกตเห็นได้ชัดเจน ไม่ว่าการสังเกตจากวิธีการพูด ท่าที สีหน้า และแววตา ความสามารถในการตอบคำถามและแสดงเนื้อหาที่สอน

๓) ด้านตัวผู้เรียน : เข้าใจแก่นของการเรียนรู้ในโครงการวิจัยฯ การมาเรียนรู้ การเปิดโอกาสให้ได้รับรู้จัก ทบทวนตนเอง ประเมินตนเอง เป็นต้น

(๑) ผู้เรียนเปิดใจเกิดการยอมรับ ด้านบรรยากาศการอบรมเป็นสิ่งที่เอื้อให้การเรียนรู้เกิดความสมบูรณ์ และมีผลสำเร็จมากยิ่งขึ้น การสร้างบรรยากาศเป็นสิ่งที่ผู้สอนหรือผู้จัด การแสดงออกต่อผู้เรียนเริ่มด้วยการต้อนรับที่อบอุ่น บรรยากาศการเรียนรู้ที่เป็นพื้นที่ปลอดภัย ซึ่งต้องอาศัยการมีข้อตกลงร่วมกันก่อนอบรมที่ผู้อบรม ควรให้ความร่วมมือ เพื่อให้การเรียนรู้บรรลุวัตถุประสงค์ บรรยากาศที่ไม่เป็นทางการมีความเป็นกันเอง การเรียนต้องสนุกไม่ตึงเครียด สามารถผ่อนคลาย อิริยาบถ ทำให้ผู้อบรมรู้สึกมีอิสระ ทำให้ผู้เข้าอบรมมีความพร้อมทั้งทางกายและทางใจ

(๒) การประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง ช่วยทำให้ผู้อบรมได้รู้จักการนำความรู้ไปใช้กับสังคมชุมชนของตนเองในชีวิตจริง หลักประเมินที่ให้ผู้อบรมสังเกตประเมินตนเอง ควรเกี่ยวข้องกับสัมพันธทั้ง ๔ ด้าน คือ ด้านกาย ได้แก่ พฤติกรรมส่วนตน สัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมทางกายภาพ ด้านศีล คือ ความสัมพันธ์กับเพื่อนมนุษย์หรือทางสังคม ด้านสมาธิ คือ การพัฒนาด้านจิตใจมีความสงบเมื่อต้องเผชิญปัญหา ด้าน ปัญญา คือ สามารถรู้เข้าใจ คิดได้ หยั่งเห็นได้ นำความรู้ที่ได้ไปแก้ปัญหาให้ตนเองและผู้อื่นได้ การฝึก ให้ผู้เข้าอบรมเรียนรู้ที่จะประเมินตนเอง นอกจากทำให้เกิดกำลังใจเมื่อรู้สึกว่าคุณสมบัติพัฒนาขึ้นแล้ว ยังเป็นการทบทวนเตือนสติตนเองให้รู้จักพัฒนาตนเองยิ่ง ๆ ขึ้นไป เป็นแรงจูงใจภายในที่ต้องการพัฒนา ความดีงามในตนเอง

๔) สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ กิจกรรมที่นำมาใช้ในการอบรม การจัดบรรยากาศ การอบรม ต้องเหมาะสมกับผู้เรียน และสามารถกระตุ้น สร้างความสนใจ ทำให้เกิดความรู้สึกอยากเรียนรู้ และทำให้เกิดความสนุกในการเรียนรู้ การทำกิจกรรมโครงการในโรงเรียน ด้วยบรรยากาศที่สนุกสนาน ผ่อนคลาย ให้ความเป็นมิตรที่ดี ให้ความช่วยเหลือชี้แนะ เปิดโอกาสให้สามเณรแต่ละกลุ่มร่วมคิดแผนกิจกรรม ตามเป็นกลุ่มตามความสนใจและตามความถนัด มองเห็นเป้าหมายของ

ความสำเร็จ สร้างบรรยากาศการฝึกอบรมเต็มไปด้วยความสนุกสนานแบบมีส่วนร่วม การเปิดโอกาสให้ออกมานำเสนองานร่วมกันทุกคน การแบ่งปันความรู้และประสบการณ์ โดยอาศัยความร่วมมือของผู้บริหาร ครู บัณฑิตในโรงเรียน จัดประชุมอย่างต่อเนื่อง และคอยสนับสนุนให้สามเณรทำกิจกรรมให้ประสบความสำเร็จ

๕) ด้านเนื้อหาหลักสูตร : ธรรมะที่เกื้อหนุนส่งเสริมให้เกิดค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบ การใช้เครือข่ายสื่อสังคมออนไลน์ ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกใช้ประเด็นเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นแกนในการจัดกิจกรรม เพื่อดึงความสนใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรมมาสู่ประเด็นที่จะเรียนรู้ ตลอดจนทำให้เกิดความเข้าใจความหมายและประเภทของสื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อเป็นพื้นฐานความรู้ในกิจกรรมการเรียนรู้ต่อไป โดยภาพรวมของกิจกรรมเน้นวิธีคิด เพื่อปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยมุ่งเน้นวิธีคิด ๔ วิธีคือ

(๑) วิธีคิดแบบคุณค่าแท้คุณค่าเทียม โดยวิธีคิดแบบคุณค่าแท้ หมายถึง คุณหรือประโยชน์ของเครือข่ายสังคมออนไลน์ ในแง่ที่มนุษย์นำมาใช้แก้ปัญหาของตน เพื่อความดีงาม ความดำรงอยู่ด้วยดีของชีวิต หรือเพื่อประโยชน์สุขทั้งของตนเองและผู้อื่น โดยคุณค่าแท้ต้องอาศัยปัญญาเป็นเครื่องตีค่า หรือวัดราคา จะเรียกว่าคุณค่าสนองปัญญาก็ได้ เช่น การใช้สื่อเพื่อแสวงหาความรู้และแบ่งปันความรู้ให้กับผู้อื่น ส่วนวิธีคิดแบบคุณค่าเทียมหรือคุณค่าพอกเสริม หมายถึง คุณค่า หรือประโยชน์ของสิ่งทั้งหลายที่มนุษย์พอกเพิ่มให้แก่สิ่งนั้น เพื่อปรนเปรอการความต้องการ โดยคุณค่าเทียมจะอาศัยต้นหาเป็นเครื่องตีค่า หรือวัดราคา เช่น การใช้สื่อเพื่อความบันเทิง การเล่นเกมเกินความพอดี

(๒) วิธีคิดแบบคุณโทษและทางออก โดยมุ่งเน้นการให้ความรู้เกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความเข้าใจในความหมาย และประเภทของเครือข่ายสังคม แล้วนำไปสู่การให้ความรู้เกี่ยวกับคุณและโทษของเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยอาศัยสื่อการเรียนรู้ (บัตรคำ) ประกอบกิจกรรม แล้วกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีวิเคราะห์เชื่อมโยงพฤติกรรมของตนเองในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ได้อย่างถูกต้อง นอกจากนี้ยังสามารถเห็นคุณโทษของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

(๓) วิธีคิดแบบอุบายเร้าคุณธรรม โดยมุ่งเน้นให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเข้าใจแนวทางในการแก้ปัญหาที่เกิดจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านการออกแบบและแสดงบทบาทสมมติ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถเข้าใจแนวทางในการปฏิบัติตนในการใช้เครือข่ายสังคมอย่างเป็นรูปธรรมเพื่อนำไปสู่การปรับเปลี่ยนพฤติกรรม

(๔) วิธีคิดแบบอริยสัจ ๔ ด้วยการวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดจากการใช้โซเชียลในชุมชนของตนเอง โดยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมยกตัวอย่างสถานการณ์ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น พร้อมทั้งอภิปรายหาทางแก้ไขร่วมกันโดยใช้กระบวนการคิดแบบอริยสัจ ๔

๖) การเสริมสร้างพลังศรัทธา คือ การประยุกต์วิธีคิดแบบโยนิโสณมสิการ ๔ วิธีเข้าในกระบวนการอบรม เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ในวิธีคิดแบบต่างๆ และสามารถนำมาใช้เพื่อปรับเปลี่ยนพฤติกรรมในการใช้เครือข่ายสื่อสังคมออนไลน์ของตนเองได้ เป็นการเสริมสร้างความเห็นถูก หรือสัมมาทิฐิ ระดับแรก คือ สร้างความเห็นถูกแบบทางโลก (โลกียะสัมมาทิฐิ) คือ รู้ดี รู้ชั่ว และเชื่อมั่นในความดี เชื่อมั่นในตนเองว่าสามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมได้จริง นอกจากนี้ยัง

เสริมสร้างความมั่นใจเพียร คือ เพียรที่จะลด ละ เลิกพฤติกรรมที่ไม่ดี โดยการตอกย้ำถึงคุณค่าประโยชน์ที่แท้จริงของเครือข่ายสังคมออนไลน์

๗) การเสริมสร้างพลังแห่งสติ คือ การฝึกสังเกตตนเอง รู้เท่าทันตนเอง มีการระลึกถึงสติสัมปชัญญะ รู้ทันกิเลสตัณหาของตนเอง, เสริมสร้างพลังของสมาธิ คือ ฝึกทำจิตใจให้สงบไม่ฟุ้งซ่าน เสริมสร้างพลังแห่งปัญญา คือ ฝึกการพิจารณาใคร่ครวญ ต่อปัญหาที่เกิดขึ้น ด้านการเสริมสร้างพลังแห่งมิตรที่ดี คือ ทำให้เห็นความสำคัญของการคบหามิตรที่ช่วยส่งเสริมให้กำลังใจ ชักชวนให้คิด พูด ทำ เล่นเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ถูกที่เหมาะสม ทั้งนี้ การเลือกเนื้อหา ทิมวิจัยเลือกสรรในสิ่งที่จำเป็นช่วยส่งเสริมให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ค่านิยมและการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยเนื้อหาสามารถยืดหยุ่นได้ตามความพร้อมของผู้เรียน และลำดับเนื้อหา ควรนำเสนอ กรอบใหญ่ให้เห็น ชี้ให้เห็นจุดหมายหลักของการจัดอบรมและผลที่คาดหวังว่าผู้อบรมจะได้รับ ตัวการสอน เป็นไปในลักษณะให้ผู้เข้าอบรมเรียนรู้ที่จะเปลี่ยนแปลงตนเองจากภายในสู่ภายนอก เห็นความจริง ของชีวิตตามหลักอริยสัจ ๔ สอนโดยชี้จากเหตุ ไปหาผล จากการเห็นปัญหาไปสู่หนทางแก้ปัญหาเรียนจากเรื่องที่ยากไปสู่เรื่องที่ยากเรียงจากเรื่องไกลตัวมาสู่เรื่องใกล้ตัวชี้ให้เห็นภาพกว้างไปสู่รายละเอียดปลีกย่อยสอนให้รู้จักตรวจสอบใคร่ครวญเหตุผลด้วยตนเองก่อนเชื่อเรื่องใดๆ

๒. ปัจจัยที่เป็นอุปสรรคในการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

๑) ความแตกต่างของพื้นฐานกลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยครั้งนี้ได้ศึกษาโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญ จังหวัดน่าน สามเณรส่วนใหญ่มาจากพื้นฐานครอบครัวที่แตกต่างกัน แม้อายุเฉลี่ยใกล้เคียงกันในกลุ่มทดลอง แต่พื้นฐานครอบครัวที่แตกต่างกัน บางครอบครัวยากจน ผู้ปกครองไม่มีเงินส่งลูกเรียนหนังสือ จึงส่งลูกมาบวช บางครอบครัวมีฐานะปานกลาง ส่งลูกมาบวชเพื่อให้มาปรับพฤติกรรม สามเณรบางรูปกำพร้า ผู้ปกครอง ทำให้การเรียนรู้แตกต่างกัน การจัดกระบวนการอบรมจึงต้องปรับเปลี่ยนตลอดเวลาเพื่อให้กระบวนการอบรมไปตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

๒) ระบบการเรียนการสอนในโรงเรียน

การทำโครงการวิจัยครั้งนี้ เป็นกิจกรรมนอกหลักสูตร บางครั้งสามเณรกลุ่มตัวอย่างไม่ได้ปฏิบัติกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง จำเป็นต้องใช้เทคนิคการกระตุ้นอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้โครงการแต่ละกิจกรรมสำเร็จ เนื่องจากสามเณรกลุ่มตัวอย่างมีการเรียนการสอนในชั้นเรียน ตามรายวิชา มีกิจกรรมในชั้นเรียน นอกจากนี้ยังทำกิจกรรมให้กับวัดในวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา บางครั้งสามเณรไม่สามารถแบ่งเวลา来做โครงการได้อย่างเต็มที่

๓) ข้อจำกัดของการติดต่อสื่อสารในพื้นที่

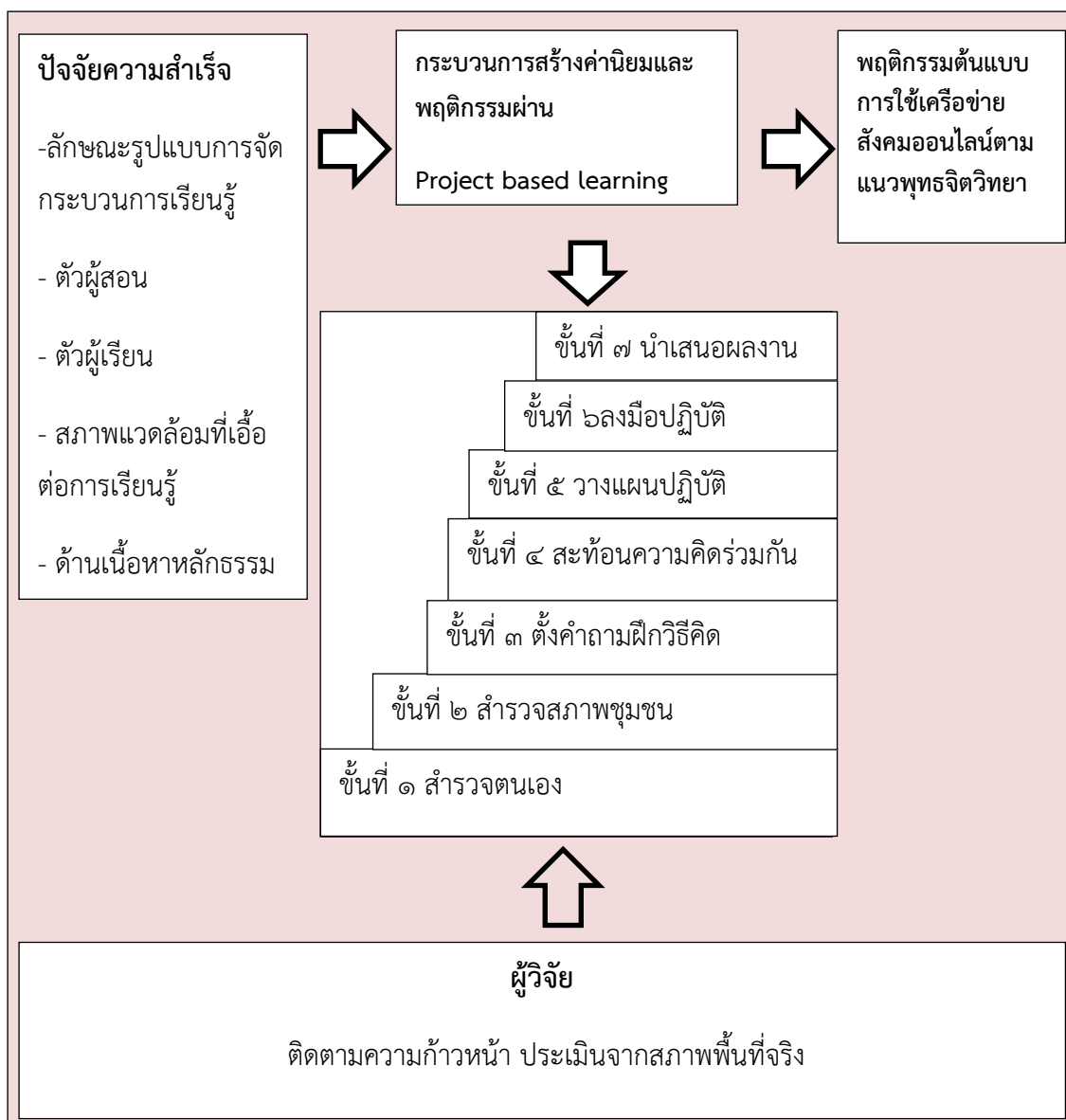
ทิมวิจัยเป็นบุคคลนอกพื้นที่จังหวัดน่าน จึงต้องติดต่อประสานสร้างความสัมพันธ์กับบุคคลที่เกี่ยวข้องในพื้นที่ เพื่อช่วยประสานกับกลุ่มตัวอย่างและช่วยเก็บรวบรวมข้อมูล ทำให้ดำเนินการวิจัยล่าช้า บางครั้งข้อมูลการสื่อสารผิดพลาด แม้ว่าจะมีการติดต่อสื่อสารผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ก็ตาม แต่อย่างไรก็ตาม เนื่องจากงานวิจัยนี้เป็นประโยชน์สำหรับสามเณร จึงได้ความ

อนุเคราะห์และความร่วมจากผู้บริหารโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา ทุกแห่ง ทำให้งานวิจัยสำเร็จได้

๔) การเปิดรับข้อมูลข่าวสารผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างอิสระ

เนื่องจากสามเณรส่วนใหญ่อาศัยอยู่ในวัด มีเวลาว่างหลังจากเลิกเรียนมากกว่าวัยรุ่นทั่วไป ทำให้สามเณรสามารถเปิดรับข่าวสารต่างๆได้อย่างเสรีและสะดวกรวดเร็วผ่านทางโทรศัพท์มือถือ เนื่องจากพระพี่เลี้ยงไม่สามารถดูแลอย่างทั่วถึง สามเณรบางรูปมีการแอบเล่นโทรศัพท์ในกุฏิหลังวัตรปฏิบัติประจำวันอยู่ตลอดเวลา ทำให้มีโอกาสติดเกมได้ง่าย ติดเล่นสื่อออนไลน์อย่างไม่เหมาะสม

จากปัจจัยที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยาดังกล่าว ผู้วิจัยสรุปเป็นแผนภาพดังนี้



แผนภาพ ๔.๒๑ ปัจจัยที่เอื้อต่อความสำเร็จต่อการเปลี่ยนแปลงค่านิยมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

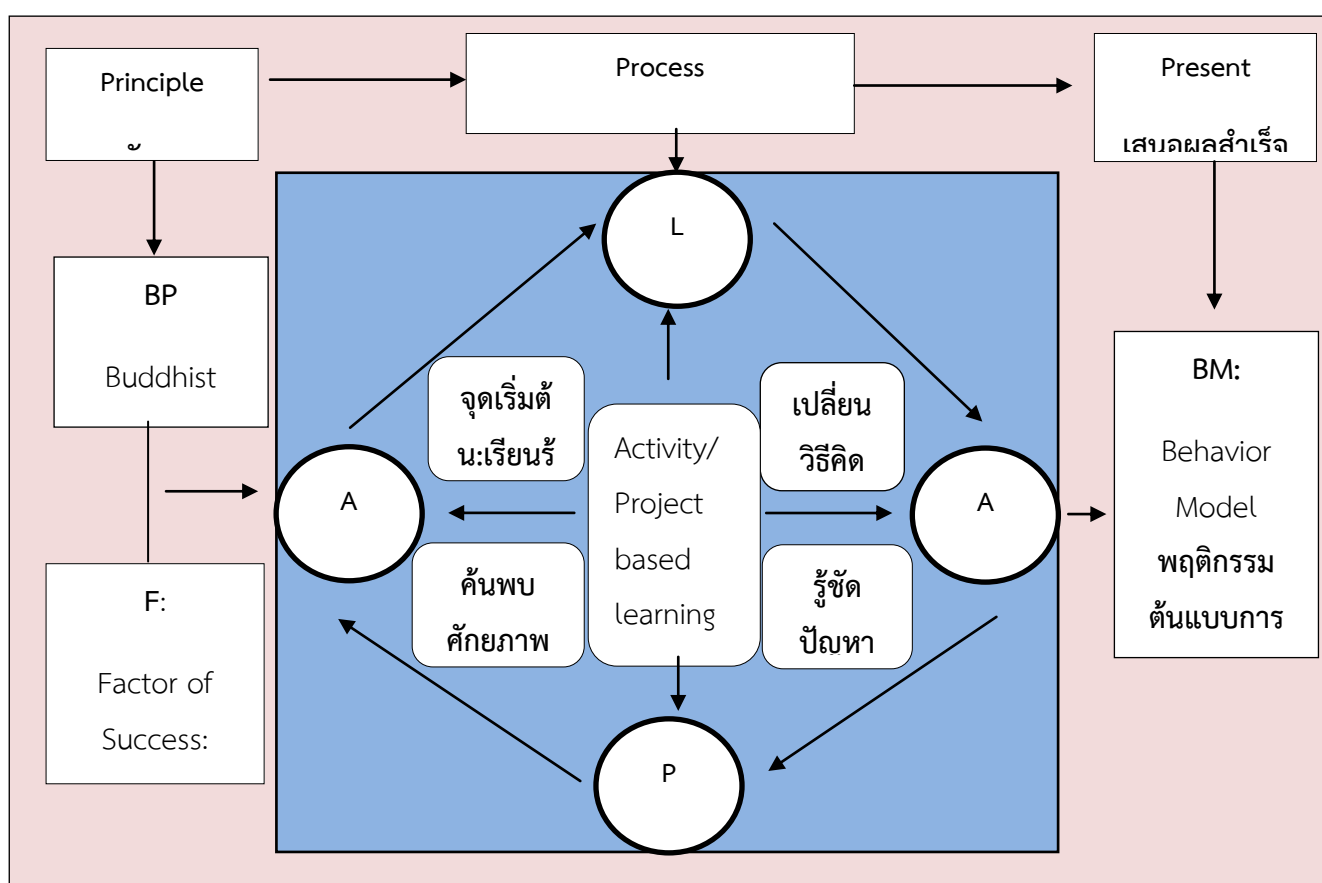
สรุปได้ว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงค่านิยมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เกิดจาก (๑) โครงการวิจัย (๒) โครงการที่เด็กทำ โดยมีการเอาโครงการมาควบคุมพฤติกรรมเด็ก (๓) ครูทุกคนให้ความร่วมมือ (๔) ปัจจัยที่สำเร็จที่ทำให้เด็กเปลี่ยน และสามารถขับเคลื่อนเกิดจากปัจจัยภายนอกก่อน คือ มีนักวิจัย มีโครงการ แยกเป็น ๒ ประเด็น ๑) ปัจจัยเอื้อต่อความสำเร็จต่อการเปลี่ยนแปลงค่านิยมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ได้แก่ (๑) ลักษณะรูปแบบการจัดกระบวนการเรียนรู้หรือการอบรม (๒) ด้านเทคนิควิธีการสอนมีความหลากหลาย (๓) ด้านสื่อการสอน (๔) ด้านตัวผู้เรียน (๕) สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ (๕) ด้านเนื้อหาหลักสูตร และ ๒) ส่วนปัจจัยที่เป็นอุปสรรคในการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ได้แก่ (๑)

ความแตกต่างของพื้นฐานกลุ่มตัวอย่าง (๒) ระบบการเรียนการสอนในโรงเรียน (๓) ข้อจำกัดของการติดต่อสื่อสารในพื้นที่ (๔) การเปิดรับข้อมูลข่าวสารผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างอิสระ

๔.๔ บทสรุปผลวิเคราะห์การพัฒนาระบบและผลการเปลี่ยนแปลงค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เหมาะสมตามแนวพุทธจิตวิทยาของสามเณร

จากการวิเคราะห์การพัฒนาระบบการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เหมาะสมทั้งข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยของนำเสนอเป็นแผนภาพรูปแบบ “หลักพุทธจิตวิทยาสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม” เรียกว่า ๓ BP:LAPAModel ดังแผนภาพดังนี้

แผนภาพ ๔.๒๒ แผนภาพแสดงรูปแบบ “หลักพุทธจิตวิทยาสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม” ๓ BP:LAPA Model



จากแผนภาพดังกล่าว สามารถอธิบายรูปแบบ (Model) ตามลำดับได้แก่ ๑) ๓ BP หมายถึง การประยุกต์หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา และแนวคิด ทฤษฎีทางจิตวิทยา มากำหนดเป็นหลักการ (Principle) กระบวนการ (Process) และ นำเสนอผลสำเร็จ (Present) ๒) Factor of Success หมายถึง ปัจจัยแห่งความสำเร็จ ๓) L: Learning หมายถึง การเรียนรู้ ๔) A: Analyzing หมายถึง

การวิเคราะห์ปัญหา ๕) P: Planning หมายถึงการวางแผนปฏิบัติ ๖) A : Active Experimentation หมายถึง ทดลองปฏิบัติจริง จากแผนภาพความสัมพันธ์เชื่อมโยงของหลักการ แนวคิด ทฤษฎี และความสัมพันธ์เชื่อมโยงของตัวแปร สามารถอธิบายการพัฒนากระบวนการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยา ดังนี้

๑) ๓ BP หมายถึง การประยุกต์หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา และแนวคิด ทฤษฎีทางจิตวิทยา มากำหนดเป็นหลักการ (Principle) กระบวนการ (Process) และ นำเสนอผลสำเร็จ (Present) ผลการศึกษาพบว่า หลักธรรมพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของสามเณรตามหลักพุทธจิตวิทยา ได้แก่ อินทริยสังวร โยนิโสมนสิการ และภาวนา ๔ และทฤษฎีทางตะวันตกสำคัญ ได้แก่ ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของแบนดูรา ทฤษฎีเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบลูม แนวคิดการจัดการเรียนรู้สำหรับวัยรุ่น ได้แก่ กระบวนการกลุ่ม การทำโครงการ Project based Learning

๒) F: Factor of Success หมายถึง ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จ ผลวิจัยครั้งนี้พบว่า การเปลี่ยนแปลงค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยาของสามเณร เป็นผลมาจากปัจจัยภายนอกสำคัญได้แก่ ๑) โครงการวิจัย ๒) โครงการที่เด็กทำ โดยการเอากิจกรรมในโครงการมาควบคุมพฤติกรรมเด็ก ๓) ครูทุกคนให้ความร่วมมือ ๔) นักวิจัยสนับสนุน ๕) กระบวนการกลุ่มที่สอนผ่านกิจกรรมกิจกรรมและการทำโครงการร่วมกัน

๓) L: Learning หมายถึง การเรียนรู้ เป็นกระบวนการจุดเริ่มต้นของความรู้และการเข้าใจที่ถูกต้องต่อความหมายและประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ และสามารถกำหนดบทบาทของตนเองต่อการใช้อุปกรณ์ได้อย่างเหมาะสม รู้คุณและโทษของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยมีแรงเสริมด้านบวกจากกัลยาณมิตรได้แก่ ผู้บริหาร ครู อาจารย์ และทีมงานวิจัย ขั้นตอนนี้ เรียกว่า **จุดเริ่มต้น...เตรียมความพร้อม**

๔) A: Analyzing หมายถึง การวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดจากการใช้อุปกรณ์สังคมออนไลน์ของตัวเองและของชุมชนของตนเอง รู้จักวิเคราะห์สถานการณ์ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น อภิปรายหาทางแก้ปัญหาโดยใช้กระบวนการคิดแบบอริยสัจ ๔ ตามหลักโยนิโสมนสิการ แสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนและสะท้อนความคิด หาแนวทางการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นร่วมกัน เป็นจุดเริ่มต้นของการเปลี่ยนแปลงวิธีคิด ที่ส่งผลพฤติกรรมการใช้สื่อที่เหมาะสม ขั้นตอนนี้เรียกว่า **“รู้ชัดปัญหา...พบแนวทางการแก้ไข”**

๕) P: Planning หมายถึง การวางแผนปฏิบัติเป็นขั้นตอนการนำแนวคิดหลักการถ่ายทอดการเรียนรู้ ผูกพันทวนวิเคราะห์ปัญหาการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของตนเองและวิเคราะห์ปัญหาการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในบริบทชุมชน ได้แก่ โรงเรียน สามารถนำความรู้ที่ได้จากการฝึกอบรมไปประยุกต์ใช้ในการทำโครงการได้ เข้าใจถึงการวางแผน การออกแบบกิจกรรม รวมทั้งเป้าหมายของโครงการ วิเคราะห์และสะท้อนความคิดการทำงาน อุปสรรคในการทำงาน หาทางออกและแก้ไขจุดอ่อนของกิจกรรมในโครงการได้ ขั้นตอนนี้เรียกว่า **“รู้ชัดในปัญหา...พบแนวทางการแก้ไข”**

๖) A : Active Experimentation ทดลองปฏิบัติจริง เป็นขั้นตอนการตระหนักรู้และค้นพบความสามารถ ความถนัดของตนเอง ผ่านกระบวนการกลุ่ม การทำกิจกรรมในโครงการ Project based learning ต่อยอดจากกิจกรรมอบรมการเรียนรู้เท่าทันสื่อ ด้วยการลงมือกระทำด้วยตนเองผ่านประสบการณ์จริงที่แตกต่างในแต่ละกลุ่ม ทำให้เกิดทักษะการทำงานร่วมกัน ร่วมแรงร่วมใจ

เรียนรู้การปรับตัว ทำงานเป็นกลุ่ม ทำให้สามารถเข้าใจโมทัศน์แห่งตนมากขึ้น รู้จักตัวตนของตัวเอง ความถนัดและความสนใจของตนเอง มีความภาคภูมิใจในตนเอง และมีการปรับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เหมาะสมและสร้างสรรค์มากขึ้น ขั้นตอนนี้เรียกว่า **“ค้นพบศักยภาพของตนเอง”**

๗) BM: Behavior Model หมายถึง พฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมตามแนวพุทธิจิตวิทยา พบว่า การวิจัยการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในด้านต่างๆ เพิ่มขึ้นหลังจากการฝึกอบรมและการทำโครงการ ได้แก่ ด้านเหตุผลการคิดต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้านค่านิยมการใช้เครือข่ายสังคม การควบคุมตนเองต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และมีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เหมาะสมและสร้างสรรค์ตามแนวพุทธิจิตวิทยา

สรุปได้ว่า จากผลวิเคราะห์ทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ จะเห็นผลการเปลี่ยนแปลงค่านิยม และพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธิจิตวิทยาหลังจากการฝึกอบรม ๒ ระยะ คือ ระยะที่ ๑ คือ ระยะฝึกอบรม ๑๘ กิจกรรม และระยะที่ ๒ คือ การทำโครงการ (Project based learning) ทั้งด้านเหตุผลการคิด การควบคุมตนเอง ค่านิยม และพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมที่เหมาะสมและสร้างสรรค์ตามแนวพุทธิจิตวิทยา นอกจากนี้ยังพบผลเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมด้านอื่นๆ ได้แก่ (๑) การเปลี่ยนแปลงด้านความสนใจในการเรียน (๒) การสร้างภาวะผู้นำในกลุ่ม (๓) สร้างสมาชิกเครือข่ายผ่านกระบวนการกลุ่ม (๔) การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมทางสังคม (๕) การมีส่วนร่วมทำกิจกรรมที่ยั่งยืนในโรงเรียน

บทที่ ๕

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development เรื่อง “ค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยาบูรณาการของ สามเณร” สรุปสาระสำคัญการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะตามลำดับดังนี้

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อศึกษาสภาพปัญหาและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยาของสามเณร
๒. เพื่อพัฒนากระบวนการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยาของสามเณร
๓. เพื่อศึกษาผลของการเปลี่ยนแปลงค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยาของสามเณร

สมมุติฐานการวิจัย

๑. สามเณรกลุ่มทดลองได้รับการฝึกอบรมกระบวนการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยามีคะแนนเฉลี่ยหลังจากการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง
๒. มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างรูปแบบการฝึกอบรม และจำนวนครั้งของการวัดต่อต้านความรู้ความเข้าใจด้านเหตุผลในการคิด ด้านควบคุมตนเอง ด้านค่านิยม และพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยาที่เหมาะสม
๓. สามเณรกลุ่มที่ได้รับการฝึกอบรมกระบวนการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยารูปแบบที่ ๑ จะมีคะแนนเฉลี่ยด้านความรู้ความเข้าใจด้านเหตุผลในการคิด ด้านควบคุมตนเอง ด้านค่านิยม และพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยาที่เหมาะสมสูงกว่าสามเณรกลุ่มที่ได้รับการฝึกอบรมรูปแบบที่ ๒ และสามเณรกลุ่มที่ไม่ได้รับการฝึกอบรมกระบวนการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์
๔. สามเณรกลุ่มทดลองได้รับการฝึกอบรมกระบวนการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยามีความรู้ความเข้าใจ ควบคุมตนเอง เหตุผลในการคิด ค่านิยมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เหมาะสมสูงกว่ากลุ่มควบคุม

รูปแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นกระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) มีวัตถุประสงค์ โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลจากโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา จังหวัดน่าน มีการดำเนินวิจัยเป็น ๓ ระยะ ตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

ระยะที่ ๑ ศึกษาสภาพปัญหาและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยาของสามเณร

ระยะที่ ๒ พัฒนาระบบการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยาของสามเณร

ระยะที่ ๓ ศึกษาผลการเปลี่ยนแปลงค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เหมาะสมตามแนวพุทธจิตวิทยาของสามเณร

โดยมีการดำเนินวิจัยดังนี้

๑. วิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) การสังเคราะห์จากเอกสารในคัมภีร์ชั้นปฐมภูมิ ได้แก่ พระไตรปิฎก อรรถกถาต่างๆ จากตำรา หนังสือ บทความ วารสาร เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งสื่ออินเทอร์เน็ตที่เกี่ยวข้องกับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และนำข้อมูลมาสร้างแบบสัมภาษณ์และเป็นแนวทางการสัมภาษณ์กลุ่มอย่างเกี่ยวกับสภาพปัญหาและพฤติกรรม การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และศึกษาผลการเปลี่ยนแปลงค่านิยมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยาหลังการทดลอง

๒. วิจัยเชิงปริมาณ (quantitative research) การออกแบบสอบถามเพื่อสำรวจพฤติกรรม การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของสามเณร ในจังหวัดน่าน เป็นลักษณะคำถามปลายปิดและคำถามปลายเปิด เพื่อนำผลวิเคราะห์มาเป็นแนวทางในการออกแบบกิจกรรมสำหรับฝึกอบรม และการออกแบบวัดก่อนและหลังการทดลองเป็นมาตรวัดประเมินค่า ๕ ระดับ เพื่อวัดผลการเปลี่ยนแปลงค่านิยมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยา

๓. วิจัยกึ่งทดลอง (quasi Experimental Research) การนำชุดกิจกรรมไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างและวัดผลหลังการทดลองด้วยเครื่องมือวิจัยที่ได้สร้างขึ้นมา โดยจัดสภาพการทดลองเป็น ๒ ครั้ง คือ ครั้งที่ ๑ เป็นการทดลองใช้กลุ่มตัวอย่างที่ใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างจริง (Pilot Study) เพื่อนำผลการทดลองมาปรับปรุงแก้ไขชุดฝึกอบรมและเครื่องมือวิจัย และครั้งที่ ๒ นำชุดกิจกรรมไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริง และการทำโครงการ ๓ เดือน

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ได้จากสามเณร โรงเรียนพระปริยัติธรรมสมัครเข้าร่วมฝึกอบรม โดยมีสามเณรที่เข้าร่วมฝึกอบรมได้ตลอดโครงการ จำนวน ๗๘ คน เป็นกลุ่มทดลอง A กลุ่มทดลอง B และกลุ่มควบคุม กลุ่มละ ๒๖ คน ทั้ง ๓ กลุ่มมีสามเณร ที่มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์สูงและต่ำ โดยแบ่งออกเป็น ๖ กลุ่มย่อยในสัดส่วนที่เท่ากันคือ ๑๓ คน

รูปแบบการวิจัยจะประกอบด้วยกลุ่มทดลอง ๒ กลุ่ม และกลุ่มควบคุม ๑ กลุ่มโดยการชุดฝึกอบรมไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างและวัดผลหลังการทดลองด้วยเครื่องมือวิจัยที่ได้สร้างขึ้นมา โดยจัดสภาพการทดลองเป็น ๒ ครั้ง คือ ครั้งที่ ๑ เป็นการทดลองใช้กลุ่มตัวอย่างที่ใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างจริง (Pilot Study) เพื่อนำผลการทดลองมาปรับปรุงแก้ไขชุดฝึกอบรมและเครื่องมือวิจัย และครั้งที่ ๒ นำชุดฝึกอบรมไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริงหรือกลุ่มทดลอง โดยกลุ่มควบคุมไม่ได้รับการ

ฝึกอบรม ทั้งกลุ่มทดลอง A และ กลุ่มทดลอง B และกลุ่มควบคุม C จะได้รับการวัดครั้งแรกก่อนการฝึกอบรม และวัดครั้งหลังภายหลังการสิ้นสุดการฝึกอบรมทันที นอกจากนี้มีการวัดภายหลังการทำโครงการ ๓ เดือน อีกครั้ง เฉพาะในกลุ่มทดลอง A

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ

๑. วิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานได้ ร้อยละ(percentage) ค่าเฉลี่ย (mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน(standard deviation) สำหรับอธิบายข้อมูลแบบสอบถามเบื้องต้นของกลุ่มตัวอย่าง และใช้ค่าเฉลี่ย (mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน(standard deviation) สำหรับอธิบายข้อมูลที่ได้จากแบบวัดทุกแบบวัด

๒. วิเคราะห์ข้อมูลที่ใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนหลายตัวแปรแบบวัดซ้ำ (Repeated measures ANOVA)

วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ด้วยวิธีการรวบรวมข้อมูลคือ ๑) การสังเกตแบบมีส่วนร่วม ๒) การสัมภาษณ์ จากการรวบรวมตามขั้นตอนดังนี้

ใช้วิธีการวิเคราะห์เชิงคุณภาพ (Qualitative Analysis) ในลักษณะจัดข้อมูลเป็นหมวดหมู่ จัดลำดับความสำคัญของข้อมูล การเชื่อมโยงความสำคัญของข้อมูล วิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของเนื้อหา เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา เพื่อประมวลประเด็นสำคัญของข้อมูลทั้งหมด และสร้างข้อสรุปในการนำเสนอข้อมูลในเชิงพรรณนา

๕.๑ สรุปผลการวิจัย

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยขอสรุปผลการศึกษาตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยดังนี้การวิจัย ดังนี้

๕.๑.๑.ศึกษาสภาพปัญหาและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยาของสามเณร

การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในทางไม่ถูกต้องและสร้างสรรค์ ใช้เวลามากเกินไปจนเป็น ภาระ ไม่รู้วิธีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ถูกต้อง ค้นข้อมูลในทางที่ไม่เกิดประโยชน์ ไม่สามารถแยกแยะข้อมูลจากสื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ มีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ เช่น เฟซบุ๊ก (facebook) ไลน์(line) ยูทูบ(youtupe)โดยเฉลี่ยมากกว่า ๓ ชั่วโมงต่อวัน มีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อเล่นเกม สนทนากับเพื่อน การแชร์ข้อมูลต่างๆติดตามข่าวสารเพื่อนและแอบเล่นโทรศัพท์ในเวลาเรียน แนวทางการสร้างค่านิยมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างถูกต้องและสร้างสรรค์ ควรมีการจัดอบรมหรือกิจกรรมให้ความรู้สามเณรใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ โดยการนำหลักธรรมทางพระพุทธศาสนามาประยุกต์ใช้ เพื่อให้สามเณรรู้จักแยกแยะ คุณและโทษ มีการตระหนักรู้เท่าทันสื่อและใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์

๕.๑.๒. พัฒนาระบบการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยาของสามเณร

จากผลการศึกษากระบวนการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยา ๒ ระยะ คือ ระยะการฝึกอบรมหรือทดลองชุดกิจกรรม ๑๘ กิจกรรมเป็นเวลา ๒ คืน ๓ วัน และระยะปฏิบัติโครงการ (project based learning) ในโรงเรียน เป็นเวลา ๓ เดือน พบผลทดสอบสมมุติฐานทางสถิติสามารถยืนยันประสิทธิภาพของกระบวนการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยา คือ กลุ่มตัวอย่างสามเณรที่ได้เข้าร่วมฝึกอบรมเพื่อพัฒนาค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยาสูงกว่าก่อนอบรม สรุปผลการพัฒนาระบบการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เหมาะสมตามแนวพุทธจิตวิทยาของสามเณร ได้ ๔ ขั้นตอน คือ ขั้นตอนที่ ๑ “จุดเริ่มต้น...เตรียมความพร้อม” ขั้นตอนที่ ๒ เปลี่ยนวิธีคิด...เปลี่ยนพฤติกรรม” ขั้นตอนที่ ๓ “รู้ชัดในปัญหา...พบแนวทางการแก้ไข” ขั้นตอนที่ ๔ “ค้นพบศักยภาพของตนเอง” ดังนี้

๑) ขั้นตอนที่ ๑ คือ **จุดเริ่มต้น....เตรียมความพร้อม** หมายถึง การเรียนรู้และทำความเข้าใจที่ถูกต้องต่อความหมายและประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ และสามารถกำหนดบทบาทของตนเองต่อการใช้อุปกรณ์ได้ มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับคุณและโทษของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ทั้งนี้มีแรงจูงใจเป็นปัจจัยกระตุ้นการแสดงพฤติกรรมที่เหมาะสม โดยมีแรงเสริมเป็นตัวสนับสนุนให้มีการแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ จากผู้บริหาร ครู อาจารย์ และทีมงานวิจัย

๒) ขั้นตอนที่ ๒ คือ **เปลี่ยนวิธีคิด....เปลี่ยนพฤติกรรม** หมายถึง การรู้จักวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในชุมชนของตนเอง พร้อมทั้งยกตัวอย่างสถานการณ์เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น อภิปรายหาทางแก้ไขโดยใช้กระบวนการคิดแบบอริยสัจ ๔ สามเณรสามารถแสดงความคิดเห็นได้เพิ่มมากขึ้น เริ่มเรียนรู้ขั้นตอนการทำงานร่วมกัน การสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและหาแนวทางในการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น เริ่มรู้จักแยกแยะพฤติกรรมเชิงบวก และพฤติกรรมเชิงลบ และเกิดการเปลี่ยนแปลงด้านวิธีคิด ที่ส่งผลต่อผลการเรียนและความสนใจในการเรียน สะท้อนให้เห็นพฤติกรรมด้านการเรียนรู้ของสามเณรที่เห็นคุณค่าของการเรียน มากกว่าการใช้สื่อสังคมออนไลน์

๓) ขั้นตอนที่ ๓ คือ **“รู้ชัดในปัญหา...พบแนวทางการแก้ไข”** หมายถึง การออกแบบกิจกรรมโครงการ โดยการนำแนวคิดหลักการถ่ายทอดการเรียนรู้ ฝึกทบทวนวิเคราะห์ปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของตนเอง และวิเคราะห์ปัญหาการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในบริบทชุมชนของตนเอง สามเณรสามารถนำความรู้ที่ได้จากการฝึกอบรมการรู้เท่าทันสื่อไปประยุกต์ใช้ในการทำโครงการ การคิดเป็นระบบผ่านการสร้างกรอบแนวคิดของกิจกรรมโครงการ เข้าใจถึงการวางแผน การออกแบบ รวมทั้งเป้าหมายของโครงการสามเณรได้วิเคราะห์และสะท้อนถึงอุปสรรคในการทำงานร่วมกันแก้ไขปัญหาอุปสรรคที่เกิดขึ้นระหว่างการทำกิจกรรม ร่วมกันวางแผนหาทางออกและแก้ไขจุดอ่อนของโครงการด้วยการวางแผนประชาสัมพันธ์ในหลากหลายรูปแบบ เพื่อเผยแพร่และสร้างเครือข่ายทำกิจกรรมโครงการของแต่ละกลุ่ม

๔) ขั้นตอนที่ ๔ **“ค้นพบศักยภาพของตนเอง”** หมายถึง สามเณรตระหนักรู้และค้นพบความสามารถของตนเองผ่านกระบวนการกลุ่มซึ่งกระบวนการทำกิจกรรมโครงการ (Project based Learning) ต่อยอดจากการอบรมการรู้เท่าทันสื่อ เป็นสื่อกลางให้สามเณรมีประสบการณ์ใหม่

ด้วยการลงมือกระทำด้วยตนเอง ผ่านประสบการณ์จริงที่แตกต่างกันในแต่ละกลุ่มนอกจากนี้การทำงานร่วมกันก่อให้เกิดความร่วมมือ ร่วมแรงร่วมใจ ปรับตัวเข้าหากัน ช่วยเหลือซึ่งกันและกันแล้ว สามเณรยังสามารถเข้าใจมโนทัศน์แห่งตน รู้จักตัวตนของตัวเอง มีความภาคภูมิใจในตนเอง และมีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในทางที่เหมาะสมและสร้างสรรค์

๕.๑.๓ ศึกษาผลการเปลี่ยนแปลงค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เหมาะสมตามแนวพุทธจิตวิทยาของสามเณร

ผลสรุปการวิจัยเชิงปริมาณดังนี้

๑) กลุ่มที่ได้รับการฝึกอบรมกระบวนการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์รูปแบบที่ ๑ มีคะแนนเฉลี่ยด้านความรู้ความเข้าใจ น้อยกว่ากลุ่มที่ได้รับการฝึกอบรมแบบที่ ๒ ($\bar{X} = ๔.๖๐๐$ และ ๔.๖๗๓) และ กลุ่มที่ได้รับการฝึกอบรมกระบวนการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์รูปแบบที่ ๑ มีคะแนนเฉลี่ยด้านความรู้ความเข้าใจ สูงกว่ากลุ่มที่ไม่ได้รับการฝึกอบรม ($\bar{X} = ๔.๖๐๐$ และ ๔.๕๗๕)

๒) กลุ่มทดลอง A ที่ได้รับการฝึกอบรมรูปแบบที่ ๑ มีคะแนนเฉลี่ยด้านเหตุผลในการคิด สูงกว่ากลุ่มทดลอง B ที่ได้รับการฝึกอบรมแบบที่ ๒ ($\Sigma = ๑๐.๐๓๙$ และ ๙.๐๗๗) กลุ่มทดลอง A ที่ได้รับการฝึกอบรมแบบที่ ๑ มีคะแนนเฉลี่ยด้านเหตุผลในการคิด มากกว่ากลุ่มควบคุม C ที่ไม่ได้รับการฝึกอบรม ($\Sigma = ๑๐.๐๓๙$ และ ๙.๔๔) และกลุ่มควบคุม C ที่ไม่ได้รับการฝึกอบรม มีคะแนนรวมด้านเหตุผลในการคิด สูงกว่ากลุ่มทดลอง B ที่ได้รับการฝึกอบรมแบบที่ ๒ ($\Sigma = ๙.๔๔๐$ และ ๙.๐๗๗)

๓) กลุ่มที่ได้รับการฝึกอบรมกระบวนการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์รูปแบบที่ ๑ มีคะแนนเฉลี่ยด้านค่านิยมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์สูงกว่ากลุ่มที่ได้รับการฝึกอบรมแบบที่ ๒ ($\bar{X} = ๔.๓๗๔$ และ ๔.๐๖๘) และกลุ่มที่ได้รับการฝึกอบรมกระบวนการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์รูปแบบที่ ๑ มีคะแนนเฉลี่ยด้านค่านิยมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์สูงกว่ากลุ่มที่ไม่ได้รับการฝึกอบรม ($\bar{X} = ๔.๓๗๔$ และ ๔.๒๙๓)

๔) กลุ่มที่ได้รับการฝึกอบรมกระบวนการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์รูปแบบที่ ๑ มีคะแนนเฉลี่ยด้านการควบคุมตนเองต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ มากกว่ากลุ่มที่ได้รับการฝึกอบรมแบบที่ ๒ ($\bar{X} = ๔.๓๑๙$ และ ๔.๑๕๕) สำหรับกลุ่มที่ได้รับการฝึกอบรมกระบวนการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์รูปแบบที่ ๑ มีคะแนนเฉลี่ยด้านการควบคุมตนเองต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่ากลุ่มที่ไม่ได้รับการฝึกอบรม ($\bar{X} = ๔.๓๑๙$ และ ๔.๐๐๘) และกลุ่มที่ได้รับการฝึกอบรมแบบที่ ๒ มีคะแนนเฉลี่ยด้านการควบคุมตนเองต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่ากลุ่มที่ไม่ได้รับการฝึกอบรม ($\bar{X} = ๔.๑๕๕$ และ ๔.๐๐๘)

๕) กลุ่มที่ได้รับการฝึกอบรมกระบวนการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์รูปแบบที่ ๑ มีคะแนนเฉลี่ยด้านพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่ากลุ่มที่ได้รับการฝึกอบรมแบบที่ ๒ $\bar{X} = ๔.๘๑๗$ และ ๔.๗๕๔) สำหรับกลุ่มที่ได้รับการฝึกอบรมกระบวนการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์รูปแบบที่ ๑ มีคะแนนเฉลี่ย

ด้านพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่ากลุ่มที่ไม่ได้รับการฝึกอบรม ($\bar{X} = ๔.๘๑๗$ และ ๔.๗๒๘) และกลุ่มที่ได้รับการฝึกอบรมแบบที่ ๒ มีคะแนนเฉลี่ยด้านพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่ากลุ่มที่ไม่ได้รับการฝึกอบรม ($\bar{X} = ๔.๗๕๔$ และ ๔.๗๒๘)

ผลสรุปการวิจัยเชิงคุณภาพมีดังนี้

จากการสัมภาษณ์ผู้บริหารสถานศึกษาและครูอาจารย์ มีการเปลี่ยนแปลงในด้านต่างๆพบผลเชิงประจักษ์ คือ (๑) การเปลี่ยนแปลงด้านความสนใจในการเรียน (๒) การสร้างภาวะผู้นำในกลุ่ม (๓) สร้างสมาชิกเครือข่ายผ่านกระบวนการกลุ่ม (๔) การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมทางสังคม (๕) การมีส่วนร่วมทำกิจกรรมที่ยั่งยืนในโรงเรียน และเมื่อเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์และการประชุมกลุ่มย่อยสามเณรกลุ่มตัวอย่างพบว่า มีการเปลี่ยนแปลงค่านิยมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ในด้านต่างๆสูงขึ้น ได้แก่ (๑) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านกายภาพ (๒) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านสังคม (๓) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านจิตใจ (๔) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านปัญญา

จากผลวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยของนำเสนอผลวิจัยเป็นรูปแบบการพัฒนาระบวนการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เรียกว่า “หลักสูตรจิตวิทยาสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม” เรียกว่า ๓ BP:LAPA Model คือ ๑) ๓ BP หมายถึง การประยุกต์หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา และแนวคิด ทฤษฎีทางจิตวิทยา มากำหนดเป็นหลักการ (Principle) กระบวนการ (Process) และ นำเสนอผลสำเร็จ (Present) ๒) Factor of Success หมายถึง ปัจจัยแห่งความสำเร็จ ๓) L: Learning หมายถึง การเรียนรู้ ๔) A: Analyzing หมายถึง การวิเคราะห์ปัญหา ๕) P: Planning หมายถึง การวางแผนปฏิบัติ ๖) A : Active Experimentation หมายถึง ทดลองปฏิบัติจริง

๕.๒ การอภิปรายผล

จากผลวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณพบว่ารูปแบบฝึกอบรมที่เหมาะสมที่สุดในการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยา คือ รูปแบบการฝึกอบรมที่ ๑ (กลุ่มทดลอง A) มีคะแนนเฉลี่ยมากกว่ารูปแบบการฝึกอบรมที่ ๒ (กลุ่มทดลอง B) และกลุ่มควบคุมที่ไม่มีการฝึกอบรม คือ การเปลี่ยนแปลงค่านิยมและพฤติกรรมต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เหมาะสม ๔ ด้าน คือ ด้านเหตุผลในการคิด การควบคุมตนเอง ด้านค่านิยมการใช้เครือข่ายออนไลน์ และพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ สูงกว่าก่อนรับการอบรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .๐๕

ผู้วิจัยอภิปรายข้อค้นพบตามสมมุติฐานการวิจัยดังนี้

หลังจากการฝึกอบรมพบว่า กลุ่มทดลอง A ที่ได้รับการฝึกอบรมรูปแบบที่ ๑ คือ การฝึกอบรม ระยะเวลา ๒ คืน ๓ วัน และการทำโครงการ Project based learning ๓ เดือน กลุ่มทดลอง B ที่ได้รับการฝึกอบรมรูปแบบที่ ๒ คือ การฝึกอบรมระยะเวลา ๒ คืน ๓ วัน มีหลังคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนทดลองอาจสืบเนื่องมาจากการเข้าร่วมโครงการอบรม ได้รับการถ่ายทอดความรู้ความเข้าใจ การ

ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เหมาะสมผ่านกิจกรรม ที่ฝึกวิเคราะห์ให้เห็นในแง่ดีและไม่ดีในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และการได้รับอิทธิพลจากครู และเพื่อนในการชักชวนให้เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการใช้สื่อให้เหมาะสม สอดคล้องกับผลวิจัยของวันวิสา สรีระศาสตร์ (๒๐๑๒) พบว่า การรับรู้ประโยชน์จากการฝึกอบรมการใช้อินเทอร์เน็ตในโรงเรียนมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้ผ่านเจตคติที่ดีต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย ซึ่งการควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ตจากครู การมีเพื่อนเป็นแบบอย่างที่ดี มีผลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย นอกจากนี้พื้นฐานกลุ่มตัวอย่างในที่นี้เป็นลักษณะชีวสังคมแตกต่างจากวัยรุ่นทั่วไป คือ เป็นผู้ที่บวชในพระพุทธศาสนา มีวินัยเป็นข้อปฏิบัติในชีวิตประจำวันตามพระวินัยของคณะสงฆ์ ได้รับการอบรมทางศีลธรรมและจริยธรรมตามหลักคำสอนทางพระพุทธศาสนาในโรงเรียนมากกว่าโรงเรียนทั่วไป การเปิดรับสื่อสังคมออนไลน์น้อยกว่าวัยรุ่นทั่วไป เนื่องจากข้อจำกัดการใช้อินเทอร์เน็ต จึงเป็นปัจจัยสำคัญทำให้การรับรู้ประโยชน์จากการฝึกอบรมเพื่อปรับเปลี่ยนพฤติกรรมในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่เหมาะสมสูงขึ้นตามด้วย

จากผลการวิเคราะห์เพื่อทดสอบสมมติฐานไม่พบปฏิสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างรูปแบบการฝึกอบรม และจำนวนครั้งของการวัดต่อด้านรู้ความเข้าใจ ด้านค่านิยมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ อาจเป็นเพราะพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่างมีความรู้ความเข้าใจ และค่านิยมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ถูกต้องอยู่ในระดับหนึ่งอยู่แล้ว แต่อาจขาดการพิจารณาไตร่ตรองและการรู้จักยับยั้งพฤติกรรมให้ใช้สื่ออย่างเหมาะสม นำไปสู่เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการใช้สื่อที่เหมาะสมและสร้างสรรค์ นอกจากนี้อาจเป็นเพราะระดับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของกลุ่มสูงและต่ำมีความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยที่ใกล้เคียงกัน ฉะนั้น การกระตุ้นการเรียนรู้ผ่านรูปแบบของการอบรมและจำนวนครั้งในการอบรม จึงไม่มีความสัมพันธ์ต่อความรู้ความเข้าใจและค่านิยมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

แต่อย่างไรก็ตามพบปฏิสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการฝึกอบรม และจำนวนครั้งของการวัดต่อความมีเหตุผลในการคิด การควบคุมตนเอง และพฤติกรรมการใช้เครือข่ายอาจเป็นเพราะกลุ่มตัวอย่างมีการควบคุมตนเองสูงทำให้เกิดพฤติกรรมการใช้เครือข่ายที่สร้างสรรค์สูงด้วย สอดคล้องกับผลวิจัยของจินตนา ต้นสุวรรณนนท์และคณะ^{๑๗๕} พบว่า การควบคุมตนเองเป็นปัจจัยที่มีอยู่ในตัวบุคคลอยู่แล้ว การควบคุมตนเองเป็นความสามารถในการกำหนดตนเองของบุคคลทั้งด้านความคิด อารมณ์ ความรู้สึกและการกระทำ นอกจากนี้งานวิจัยนี้ได้ให้กลุ่มตัวอย่างบันทึกพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ อย่างเหมาะสม โดยนำวิธีคิดคุณค่าแท้ คุณค่าเทียม ตามหลักโยนิโสมนสิการเป็นข้อมูลป้อนกลับที่ส่งผลต่อการพัฒนาพฤติกรรมในการเลือกรับและใช้สื่อของกลุ่มตัวอย่าง สอดคล้องกับแนวคิดของจินตนา ต้นสุวรรณนนท์และคณะ^{๑๗๖} ที่กล่าวว่า กระบวนการพัฒนาในส่วนนอกจากจะมีผลต่อการพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อแล้วยังอาจส่งผลต่อการพัฒนาการรับรู้ความสามารถ

^{๑๗๕} จินตนา ต้นสุวรรณนนท์และคณะ, “ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการบริโภคสื่อด้วยปัญญาของนักศึกษา ระดับอุดมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร”, วารสารพฤติกรรมศาสตร์ ปีที่ ๑๖ ฉบับที่ ๑ (มกราคม ๒๕๕๓): ๑๒๑-๑๓๕.

^{๑๗๖} จินตนา ต้นสุวรรณนนท์และคณะ, “ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการบริโภคสื่อด้วยปัญญาของนักศึกษา ระดับอุดมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร”, วารสารพฤติกรรมศาสตร์ ปีที่ ๑๖ ฉบับที่ ๑ (มกราคม ๒๕๕๓): ๑๒๑-๑๓๕.

ของตนในการใช้สื่อให้สูงขึ้นด้วย โดยเฉพาะในกลุ่มทดลองที่มีการรับรู้ความสามารถของตนในการใช้สื่อต่ำเมื่อได้รับการฝึกอบรมอาจมีผลทำให้การรับรู้ความสามารถของตนในการใช้สื่อเพิ่มสูงขึ้นได้

ทั้งนี้อาจเป็นเพราะกลุ่มตัวอย่างเกิดการรู้เท่าทันผ่านการฝึกอบรม และการทำโครงการที่ใช้หลักวิธีคิด อภิปรายร่วมกัน ฝึกฝนวิเคราะห์แยกแยะคุณและโทษผ่านสถานการณ์การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในชีวิตประจำวัน ทำให้กลุ่มตัวอย่างเกิดกระบวนการคิดอย่างมีระบบมากขึ้น สอดคล้องกับแนวคิดของพระธรรมปิฎก (ป.อ.ปยุตโต)^{๑๗๗} กล่าวว่า เด็กจะมีความรู้เท่าทัน เอาความจริงจากประสบการณ์หรือสถานการณ์นั้น มองให้เห็นความจริงและมองให้เห็นประโยชน์ เมื่อเด็กรู้จักคิด เขาจะสามารถพลิกสถานการณ์ พลิกสิ่งที่กำลังเผชิญอยู่ ปัญหาที่ฝักอยู่เป็นประจำ จะทำให้เขาคิดไวขึ้น มองทั้งด้านคุณและโทษ มีทั้งส่วนดีและส่วนเสีย การมีหลักโยนิโสมนสิการ จะเอาประโยชน์ได้จากทุกสถานการณ์ โดยรู้ตระหนักว่าวัตถุประสงค์ คือ ได้เรียนรู้ พัฒนาชีวิต พัฒนาปัญญาได้

หลังการทดลองเพื่อติดตามผลหลังจากการทำโครงการ (Project based learning) ๑ เดือน เมื่อวิเคราะห์ตัวแปรรายด้านพบว่า สามเณรกลุ่มทดลอง A ที่ได้รับการฝึกอบรมกระบวนการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์รูปแบบที่ ๑ มีคะแนนเฉลี่ยด้านความรู้ความเข้าใจ น้อยกว่ากลุ่มทดลอง B ที่ได้รับการฝึกอบรมกระบวนการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ผลวิจัยแสดงให้เห็นว่ารูปแบบการอบรมที่แตกต่างกัน ไม่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงความรู้ความเข้าใจ อาจเป็นกลุ่มตัวอย่างพื้นฐานของกลุ่มทดลอง B มีพื้นฐานความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เหมาะสมระดับสูงอยู่แล้ว และเมื่อได้รับการฝึกอบรมในระยะที่ ๑ กลุ่มทดลอง B เกิดการกระตุ้นซ้ำให้เกิดการรับรู้ถึงประโยชน์ของการใช้อินเทอร์เน็ตเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เหมาะสมเพิ่มขึ้น ทำให้เกิดจิตสำนึกรู้เท่าทันในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่เหมาะสมได้ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของอรพินท์ชুম และคณะ^{๑๗๘} พบว่า ปัจจัยทางจิตสังคมที่ความสัมพันธ์ต่อจิตสำนึกทางปัญญาและคุณภาพชีวิตสูงขึ้น นอกจากนี้ยังเป็นเพราะปัจจัยบุคคลเช่น การควบคุมตนเอง อิทธิพลของสังคมรอบข้าง เช่น ครูควบคุมพฤติกรรมให้ใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม และเพื่อนปฏิบัติเป็นแบบอย่าง ชักชวนให้ใช้สื่อที่สร้างสรรค์ สอดคล้องกับแนวคิดของจินตนา ต้นสุวรรณนนท์และคณะ^{๑๗๙} ที่กล่าวว่าวัยรุ่นเป็นวัยที่ต้องการได้รับการยอมรับจากสังคม โดยเฉพาะกลุ่มเพื่อนซึ่งมีอิทธิพลต่อความคิดและการกระทำของช่วงวัยนี้เป็นอย่างมาก พฤติกรรมการบริโภคของคนในวัยนี้จึงมักจะกระทำตามกลุ่มเพื่อน

แต่เมื่อวิเคราะห์มีคะแนนเฉลี่ยด้านเหตุผลในการคิด ด้านค่านิยม การควบคุมตนเอง และพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ พบว่า กลุ่มทดลอง A ที่ได้รับการฝึกอบรมรูปแบบที่ ๑ มีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าสามเณรกลุ่มทดลอง B ที่ได้รับการฝึกอบรมแบบที่ ๒ และสามเณรกลุ่มควบคุม C ที่ไม่ได้รับการฝึกอบรมสะท้อนให้เห็นว่าระยะเวลาในการฝึกปฏิบัติการใช้สื่อเครือข่ายอย่างสร้างสรรค์

^{๑๗๗} พระธรรมปิฎก (ป.อ.ปยุตโต), พัฒนาการแบบองค์รวมของเด็กไทย, (กรุงเทพมหานคร: ธรรมสภาและสถาบันบันลือธรรม, ๒๕๔๖), หน้า ๓๔-๓๕.

^{๑๗๘} อรพินท์ ชุม และคณะ. “การวิเคราะห์ปัจจัยทางจิตสังคมที่สัมพันธ์กับจิตสำนึกทางปัญญาและคุณภาพชีวิตของเยาวชนไทย”. รายงานวิจัย(สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ๒๕๔๗).

^{๑๗๙} จินตนา ต้นสุวรรณนนท์และคณะ, “ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการบริโภคสื่อด้วยปัญญาของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร”, วารสารพฤติกรรมศาสตร์ ปีที่ ๑๖ ฉบับที่ (๑ มกราคม ๒๕๕๓):๑๓๐-๑๓๑.

ผ่านโครงการ ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเหตุผลในการคิด ค่านิยม การควบคุมตนเอง และพฤติกรรม การใช้เครือข่ายที่เหมาะสมสูงขึ้น กลุ่มทดลอง A ได้รับการสะท้อนความคิดผ่านกระบวนการวิจัยและติดตามผลเป็นระยะ ทำให้กลุ่มทดลอง A มีความรู้พฤติกรรมตนเองสูงขึ้น มีทักษะในการการแก้ปัญหาผ่านสถานการณ์การทำโครงการฝึกคิดเป็นกลุ่ม สอดคล้องกับแนวคิดของ(Johnson and Johnson, ๑๙๙๔: ๖๐)^{๑๘๐} ที่กล่าวว่า การฝึกการคิดเป็นกลุ่มส่งผลต่อพฤติกรรมได้ การเข้ากลุ่มโดยการเรียนรู้ประสบการณ์ การได้ปฏิบัติด้วยตนเอง ได้มีการไตร่ตรอง และใช้ทักษะการทำงานกลุ่มสามารถพัฒนากระบวนการในการเปลี่ยนแปลงความรู้คิด (Cognitive) เจตคติ (Attitude) และ แบบแผนของพฤติกรรม (Behavioral pattern) นอกจากนี้แล้วการฝึกฝนให้วัยรุ่นเกิดความรู้ความเข้าใจในการใช้สื่อที่เหมาะสมส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมสอดคล้องกับแนวคิดของ Pressey, S. L.; Robinson, F. P. & Horrocks ที่กล่าวว่า การเรียนรู้เป็นการแสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมที่มีการเปลี่ยนแปลง อันเป็นผลเนื่องมาจากประสบการณ์ที่แต่ละคนได้ประสบมา การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่บุคคลได้พยายามปรับพฤติกรรมของตน เพื่อเข้ากับสภาพแวดล้อมตามสถานการณ์ต่าง ๆ จนสามารถบรรลุถึงเป้าหมายตามที่แต่ละบุคคลได้ตั้งไว้^{๑๘๑}

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยขออภิปรายตามประเด็นข้อพบดังนี้

จากผลการเปลี่ยนแปลงค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ประเด็นการเปลี่ยนแปลงคือ (๑) การเปลี่ยนแปลงด้านความสนใจในการเรียน (๒) การสร้างภาวะผู้นำในกลุ่ม (๓) สร้างสมาชิกเครือข่ายผ่านกระบวนการกลุ่ม (๔) การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมทางสังคม (๕) การมีส่วนร่วมทำกิจกรรมที่ยั่งยืนในโรงเรียน และมีการเปลี่ยนแปลงค่านิยมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ในด้านต่างๆผ่านการวิเคราะห์ในกรอบแนวคิดทฤษฎี ๔ ได้แก่ (๑) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านกายภาพ (๒) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านสังคม (๓) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านจิตใจ (๔) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านปัญญา ที่สูงขึ้น อาจสืบเนื่องมาจากปัจจัยหลักที่สำคัญที่ทำให้สามเณรเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในทางที่ดีคือ ภัยแล้งมิตร ซึ่งในที่นี้หมายถึงผู้วิจัยและคณาจารย์รวมทั้งผู้บริหารสถานศึกษาที่ให้โอกาสสามเณรได้แสดงความสามารถ และครูได้มีการสนับสนุนส่งเสริมกิจกรรมโครงการตลอดระยะเวลาในการดำเนินการ ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของครูว่า “การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของสามเณรเกิดจาก (๑) โครงการวิจัย (๒) โครงการที่เด็กทำ โดยมีการเอาโครงการมาควบคุมพฤติกรรมเด็ก (๓) ครูให้ความร่วมมือ ครูทุกคนให้ความร่วมมือ (๔) ปัจจัยที่สำเร็จที่ทำให้เด็กเปลี่ยน และสามารถขับเคลื่อน เกิดจากปัจจัยภายนอกก่อน คือมีนักวิจัย มีโครงการ และจากปัญหาของโรงเรียนที่ไม่ลงตัว เป็นปัญหาที่ไม่สามารถจัดการได้ พอมีปัจจัยภายนอกคือโครงการวิจัย และนักวิจัยเข้ามา ทำให้เกิดการควบคุมได้ ผู้บริหารสถานศึกษาเห็นด้วย มีคำสั่งลงมาที่ครู แล้วครูก็ช่วยขับเคลื่อน โดยมีเทคนิคในการร่วมมือ เช่น ใช้คะแนนจิตพิสัย” นอกจากนี้ยังมีโยนิโสมนสิการ คือการพิจารณาสิ่งต่างๆอย่างแยกคาง ซึ่ง

^{๑๘๐} Johnson, David W.; & Johnson, Frank P., *Joining Together: Group Theory and Group Skills*, ๕th ed, (Boston: Allyn and Bacon, ๑๙๙๔), p. ๖๐.

^{๑๘๑} Pressey, S. L.; Robinson, F. P. & Horrocks, J. E., *Psychology in Education*, (New York: Harper – Collins, ๑๙๕๙).

สามเณรได้ถูกเรียนรู้ผ่านกระบวนการอบรมในกิจกรรมทั้ง ๑๘ กิจกรรมในโครงการ แม้ว่าสามเณรจะแวดล้อมด้วยกัลยาณมิตรมากมาย แต่ถ้าไม่ได้นำข้อมูลที่ได้รับมาพิจารณาความเข้าใจที่ถูกต้องก็จะไม่เกิดขึ้น พฤติกรรมที่เป็นอยู่ก็ไม่เปลี่ยนไปจากเดิม ดังพุทธพจน์ที่ว่าคนพาลแม้จะอยู่ใกล้บัณฑิตชั่วชีวิตก็ไม่รู้แจ้งธรรมเหมือนทัพพีไม่รู้รสแกง^{๑๘๒} จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่สามเณรต้องพิจารณาสิ่งต่างๆ ที่ได้เรียนรู้ จักคิดวิเคราะห์ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างแยบคายเพื่อให้เกิดความเข้าใจ นอกจากนี้ครู นักวิจัย และการพิจารณาอย่างแยบคายแล้วพระพุทธานุศาสนายังได้เสนอกระบวนการพัฒนามนุษย์ตามหลักไตรสิกขา คือ ศีล สมาธิ และปัญญา^{๑๘๓} การทำกิจกรรมมุ่งพัฒนาให้สามเณรที่เข้าร่วมโครงการมีความคิดอย่างแยบคาย โดยเฉพาะรู้จักวิธีคิดแบบคุณค่าแท้ คุณค่าเทียม คุณโทษประโยชน์และทางออก ซึ่งการจะพัฒนาความคิดนี้ได้ก็ต้องมีกัลยาณมิตรที่ช่วยเหลือ หรือสร้างกระบวนการให้เกิดการเรียนรู้ พัฒนาเป็นความเข้าใจ เปลี่ยนฐานคิดเข้าใจต่อสิ่งที่เกิดขึ้น วิเคราะห์ แยกแยะ สิ่งดีไม่ดีได้ผ่านกระบวนการปลูกฝังแบบองค์รวมคือ ศีล สมาธิ และปัญญาจนเกิดการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมในทิศทางที่ดีขึ้น

จากการทำกิจกรรมโครงการ (Project based Learning) เพื่อให้สามเณรผู้เข้าร่วมโครงการได้เรียนรู้การสรุปความคิดรวบยอด และสามารถนำเสนอให้ผู้อื่นได้รับรู้และเข้าใจได้ โดยในการนำเสนอผลงานโครงการ Smart Novicesสามารถทำได้ในรูปแบบต่างๆ เช่น การแสดงนิทรรศการ ซึ่งมีการจัดแสดงและการอธิบายด้วยคำพูด หรือในรูปแบบของการรายงานปากเปล่า ไม่ว่าจะเป็นการนำเสนอผลงานในรูปแบบใด ต้องมีความชัดเจน เข้าใจง่าย และมีความถูกต้องของเนื้อหา ในการแสดงผลงานเป็นขั้นตอนที่สำคัญของการทำโครงการ เพราะเป็นการแสดงผลผลิตของงาน ความคิด และความพยายามทั้งหมดที่ผู้ทำโครงการได้ทุ่มเทลงไป และเป็นวิธีการที่ทำให้ผู้อื่นได้รับรู้ และเข้าใจถึงการวางแผน การออกแบบ รวมทั้งเป้าหมายของโครงการ โดยในการฝึกในกิจกรรมนี้เป็นการฝึกสามเณรให้สามารถเรียงลำดับความคิดได้ ฝึกการนำเสนอหลังจากที่ได้ทำการคิดร่วมกันในการทำโครงการ ในขั้นตอนต่างๆ รวมทั้งเป็นการฝึกภาวะผู้นำให้เกิดขึ้นด้วย สอดคล้องกับแนวคิดของเบนจามิน บลูมและคณะ (Bloom, B.S. & Other)^{๑๘๔} กล่าวว่า การรับรู้ เป็นการให้ผู้เรียนได้รับรู้หลักการปฏิบัติที่ถูกต้อง หรือเป็นการเลือกหาตัวแบบที่สนใจ และการกระทำอย่างต่อเนื่องหลังจากตัดสินใจเลือกรูปแบบที่เป็นของตนเองจะกระทำตามรูปแบบนั้นอย่างต่อเนื่อง จนปฏิบัติงานที่ย่างยากซับซ้อนได้อย่างรวดเร็ว ถูกต้อง คล่องแคล่ว การที่ผู้เรียนเกิดทักษะได้ ต้องอาศัยการฝึกฝนและกระทำอย่างสม่ำเสมอ

จากการจัดกระบวนการอบรมสามเณรในรูปแบบการอบรม ๓ วัน ๒ คืน และกิจกรรมโครงการ Project based Learning เพื่อเป็นการพัฒนาการคิดวิเคราะห์ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ให้รู้จักคุณค่าที่แท้จริงของสื่อที่ใช้ โดยผู้วิจัยจัดกิจกรรมส่งเสริมให้สามเณรได้ฝึกการคิดทั้งแบบรู้คุณค่าแท้คุณค่าเทียม แบบคุณโทษและทางออก รวมทั้งแบบอริยสัจ ๔ โดยการเปิดโอกาสให้สามเณร

^{๑๘๒} พ.ธ. (ไทย) ๒๕/๖๔/๔๗.

^{๑๘๓} ศ.ปา (ไทย) ๑๑/๓๐๕/๒๗๒., พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตโต), พุทธธรรมฉบับปรับปรุงขยาย, หน้า ๕๔๖.

^{๑๘๔} Bloom, B.S. Engelhart, M., Furst, E., Hill, W., & Krathwohl. D., *Taxonomy of Educational Objective: The classification of Educational Goals, Handbook I: Cognitive Domain*, (New York: Long Man Green, ๑๙๕๖).

ได้ฝึกการคิดเป็นรายบุคคลโดยการจัดสถานการณ์ต่างๆเพื่อสนับสนุนการฝึกคิดและใช้คำถามกระตุ้นเพื่อให้สามเณรได้ฝึกการคิดเป็นรายบุคคลเพื่อหาคำตอบการทำโครงการ เป็นการเปิดโอกาสให้สามเณรได้ฝึกการทำงานร่วมกันและฝึกคิดเป็นกลุ่มซึ่งสอดคล้องกับงานของ Johnson and Johnson,^{๑๘๕} ที่กล่าวว่าเมื่อมีการทำงานร่วมกัน มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน ความคิดเห็นที่แตกต่างกันทำให้เกิดความขัดแย้งทางความคิดผู้เรียนจะพยายามค้นหาข้อมูลมาปรับความคิดใหม่การมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นได้จะลดการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางเพราะจะต้องเผชิญกับความคิดเห็นที่แตกต่างจากตนเองจะเรียนรู้ที่จะจัดการกับความคิดเห็นที่แตกต่างกันและร่วมมือกับคนที่มีการพัฒนาการในแต่ละระดับแลกเปลี่ยนความคิดเห็นทำให้มีการปรับปรุงความคิดของตนเองและ Takington,^{๑๘๖} กล่าวว่า การอภิปรายกลุ่มมีผลต่อการพัฒนาการคิดของผู้เรียนและการเรียนรู้ร่วมกันยังช่วยเสริมสร้างบรรยากาศที่ส่งเสริมการคิดอีกด้วย

เมื่อปรับกระบวนการคิดของสามเณรแล้ว พบว่าสามเณรมีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ไปในทิศทางที่ดี กล่าวคือ ใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้มากกว่าเพื่อความบันเทิง หรือสนุกสนาน พร้อมทั้งมีการใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นช่องทางในการประชาสัมพันธ์ข่าวสารที่ดีให้กับผู้อื่นได้รับรู้ และจากการเริ่มคิดกิจกรรมโครงการทั้ง ๕ กลุ่ม ได้จัดกระบวนการเรียนรู้ให้มีการนำเสนอให้กับกลุ่มอื่นได้รับฟังขั้นตอนการทำกิจกรรมของตนเอง พบว่าสามเณรมีความคิดในการสร้างสรรค์กิจกรรมเพื่อดำเนินการในสถานศึกษา โดยนำเอาประเด็นปัญหาที่พบในสถานศึกษาจริงๆ มาออกแบบกิจกรรมเพื่อแก้ปัญหาต่างๆ โดยในกระบวนการนำเสนอสามเณรได้ตกผลึกความคิดและมีการแลกเปลี่ยนกับผู้วิจัยได้ดี ซึ่งสอดคล้องกับงานของ Gall & Gall cited in Dillon^{๑๘๗} ที่พบว่ากิจกรรมการนำเสนอและอภิปรายผลการคิดจะช่วยพัฒนากระบวนการคิดของนักเรียนเพราะปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียนและผู้เรียนกับผู้เรียนจะทำให้ผู้เรียนขยายขอบเขตความคิดให้กว้างและซับซ้อนยิ่งขึ้นซึ่งจะส่งผลให้นักเรียนมีการคิดวิเคราะห์ที่เพิ่มขึ้นโดยกิจกรรมโครงการนี้เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญซึ่งสามเณรได้ทำกิจกรรม โครงการพร้อมทั้งสร้างสรรค์องค์ความรู้ด้วยตนเองทำให้

^{๑๘๕} Johnson, David W. & Johnson, Roger T, **Learning Together and Alone : Cooperative and Individualistic Learning.** ๔th ed. Boston :Allyn and Bacon, ๑๙๙๔.

^{๑๘๖} Takington, S.A., **Improving Critical Thinking Skills Using Paideia Seminars in a seven-Grade Literature Curriculum,** Doctoral Dissertation, University of San Diego, ๑๙๙๘.

^{๑๘๗} Dillon, J.T, **Research on Questioning and Discussion Educational Leadership,** ๑๙๘๔, ๔๒ (๓), ๕๐-๕๖ : November.

^{๑๘} คุรุรายละเอียดใน สมโภช เขียมสุภาชิต, **ทฤษฎีและเทคนิคการปรับพฤติกรรม,** พิมพ์ครั้งที่ ๔, (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, ๒๕๔๓), หน้า ๔๑, Bandura, A, **Social foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory,** (Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall, ๑๙๘๖), pp.๔๔-๕๐.

สามเณรมีความสุขในการทำโครงการและมีความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้และจัดกิจกรรมให้บรรลุเป้าหมาย ส่งผลให้สามเณรมีผลสัมฤทธิ์ด้านกิจกรรมโครงการบรรลุเป้าหมายที่วางไว้

นอกจากการบรรลุเป้าหมายของโครงการ พร้อมทั้งเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมใช้สื่อสังคมออนไลน์ในทางสร้างสรรค์แล้ว จากการสัมภาษณ์เชิงลึกสามเณรที่เข้าร่วมโครงการ ยังพบว่า กิจกรรมโครงการที่สามเณรได้ทำขึ้นในระยะเวลา ๓ เดือนนั้น สามเณรเกิดการเรียนรู้การทำงานเป็นกลุ่ม สามเณรบางรูปเกิดภาวะผู้นำ บางรูปเกิดความมั่นใจในตัวเองมากขึ้นจนกระทั่งค้นพบศักยภาพที่แท้จริงของตนเอง

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพชี้ให้เห็นว่าทั้งปัจจัยที่ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงค่านิยมและพฤติกรรมที่เกิดขึ้น นอกจากตัวสามเณรที่เข้าร่วมโครงการเองแล้วยังมีปัจจัยหลักที่ส่งผลทำให้สามเณรเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในทางที่ดีคือ กลยุณมิตร ซึ่งในที่นี้หมายรวมถึงทีมผู้วิจัย ผู้บริหาร ครู บออาจารย์ ในโรงเรียนที่ให้โอกาสสามเณรได้แสดงความสามารถ การสนับสนุน ชี้แนะ สร้างแรงจูงใจ ส่งเสริมกิจกรรมโครงการตลอดระยะเวลาในการดำเนินการกิจกรรม สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมของแบนดูรา Bandura ที่เชื่อว่าการพูดชักชวนจากผู้อื่น (verbal persuasion) หมายถึง การที่ผู้อื่นใช้ความสามารถในการพูดกับบุคคลอื่นให้เขาเชื่อว่า เขามีความสามารถที่จะกระทำพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งให้ประสบความสำเร็จได้ การพูดเกลี้ยกล่อมจากผู้อื่น จะเป็นสิ่งที่มีส่วนช่วยให้บุคคลมีกำลังใจ มีความเชื่อมั่นในการกระทำพฤติกรรมต่าง ๆ มากยิ่งขึ้น เช่น พ่อ แม่ ครู เพื่อน หรือบุคคลที่มีอิทธิพล พฤติกรรมของคนเรานั้นไม่ได้เกิดขึ้นและเปลี่ยนแปลงไป เนื่องจากปัจจัยทางสภาพแวดล้อมแต่เพียงอย่างเดียว หากแต่จะต้องมีปัจจัยส่วนบุคคลร่วมด้วยและการร่วมของปัจจัยส่วนบุคคลนั้นจะต้องร่วมกันในลักษณะซึ่งกันและกันกับปัจจัยด้านพฤติกรรมและสภาพแวดล้อมด้วย

สรุปได้ว่า รูปแบบฝึกอบรมที่เหมาะสมที่สุดในการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยา คือ รูปแบบการฝึกอบรมที่ ๑ คือ การฝึกอบรม ๒ ระยะ คือ การอบรม ๑๘ กิจกรรม เป็นเวลา ๒ คืน ๓ วัน และการทำกิจกรรมโครงการ Project based learning ๓ เดือน พบผลการเปลี่ยนแปลงค่านิยมและพฤติกรรมต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เหมาะสม ๔ ด้าน คือ ด้านเหตุผลในการคิด การควบคุมตนเอง ด้านค่านิยมการใช้เครือข่ายออนไลน์ และพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ สูงกว่าก่อนรับการอบรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .๐๕ โดยการพัฒนาระบบการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เหมาะสมตามแนวพุทธจิตวิทยาของสามเณรมี ๔ ขั้นตอน คือ ขั้นตอนที่ ๑ “จุดเริ่มต้น..เตรียมความพร้อม” ขั้นตอนที่ ๒ เปลี่ยนวิธีคิด...เปลี่ยนพฤติกรรม” ขั้นตอนที่ ๓ “รู้ชัดในปัญหา...พบแนวทางการแก้ไข” ขั้นตอนที่ ๔ “ค้นพบศักยภาพของตนเอง” และพบผลการเปลี่ยนแปลงค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยา คือ (๑) การเปลี่ยนแปลงด้านความสนใจในการเรียน (๒) การสร้างภาวะผู้นำในกลุ่ม (๓) สร้างสมาชิกเครือข่ายผ่านกระบวนการกลุ่ม (๔) การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมทางสังคม (๕) การมีส่วนร่วมทำกิจกรรมที่ยั่งยืนในโรงเรียน และเมื่อเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์และการประชุมกลุ่มย่อยสามเณรกลุ่มตัวอย่างพบว่า มีการเปลี่ยนแปลงค่านิยมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ในด้านต่างๆสูงขึ้น

ได้แก่ (๑) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านกายภาพ (๒) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านสังคม (๓) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านจิตใจ (๔) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านปัญญา

๕.๓ ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยครั้งนี้พบผลการเปลี่ยนแปลงค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์สูงขึ้นหลังจากการฝึกอบรม และงานวิจัยนี้น่าจะมีการพัฒนาให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้นเพื่อนำไปปรับใช้ในอนาคตได้ จึงขอเสนอแนะต่อการปฏิบัติและการวิจัยในครั้งต่อไปดังนี้

๕.๓.๑ ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

๑) การบริหารนโยบายภาครัฐควรมีนโยบายสนับสนุน สร้างเครือข่ายสังคมออนไลน์ สร้างสรรค์ ผ่านการสร้างเว็บไซต์และคลังข้อมูลความรู้สำหรับเยาวชน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเผยแพร่ไปยังโรงเรียนพระปริยัติธรรม ทั้งแผนกบาลีและแผนกสามัญศึกษา

๒) ผู้บริหารสถาบันศึกษา ควรให้ความสำคัญของการนำสื่อเทคโนโลยีมาพัฒนาเยาวชน โดยจัดอบรมและพัฒนาบุคลากรในโรงเรียนและสนับสนุนโครงการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ให้กับเยาวชนที่เป็นสามเณร

๓) การสร้างเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ในสถาบันศึกษา โดยเฉพาะในกลุ่มโรงเรียนพระปริยัติธรรม เพื่อสร้างเครือข่ายกระบวนให้ความรู้แก่เยาวชนเกี่ยวกับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ เป็นพื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้การใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์สำหรับการพัฒนาค่านิยมและพฤติกรรมที่พึงประสงค์สำหรับสามเณร

๕.๓.๒ ข้อเสนอแนะเพื่อการปฏิบัติ

๑) จากผลของการวิจัยพบว่ารูปแบบฝึกอบรมที่เหมาะสมที่สุดในการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยา คือ รูปแบบการฝึกอบรมที่ ๑ คือ การฝึกอบรม ๒ ระยะ คือ การอบรม ๑๘ กิจกรรม เป็นเวลา ๒ คืน ๓ วัน และการทำกิจกรรมโครงการ Project based learning ๓ เดือน ดังนั้น ผู้บริหาร ครู อาจารย์ ในโรงเรียนพระปริยัติธรรม ควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้นอกห้องเรียน เพื่อฝึกทักษะการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ เป็นโครงการระยะยาว เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันทางจิตใจให้เข้มแข็ง มีสติรู้เท่าทันในการใช้ชีวิตมากขึ้น

๒) จากผลวิจัยพบว่า การทำกิจกรรมโครงการเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่สร้างสรรค์ ดังนั้น ควรส่งเสริมให้สามเณรออกแบบกิจกรรมผ่านการเรียนรู้การทำโครงการ ให้มีการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ให้เกิดกระบวนการเปลี่ยนแปลงวิธีการคิด การควบคุมตนเอง และนำหลักธรรมมาปรับใช้กับกิจกรรมให้เกิดการตระหนักรู้เท่าทันสื่อ นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และศึกษาปัจจัยสาเหตุอื่นๆ ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อเครือข่ายออนไลน์ที่เหมาะสม ตลอดจนจัดเผยแพร่ผลงานของนักศึกษาผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Internet) ในรูปแบบต่างๆ เพื่อแสดงผลงานให้เป็นที่ยอมรับสู่สาธารณชน เนื่องจากสามเณรเป็นอยู่ในช่วงวัยรุ่น ต้องการให้ผู้อื่นยอมรับและเห็นคุณค่าของตนเองตามพัฒนาการของวัยนี้

๕.๓.๓ ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

๑) กลุ่มตัวอย่างทดลองในการศึกษาในครั้งนี้เป็นสามเณรอายุเฉลี่ยประมาณ ๑๕ ปีงานวิจัยครั้งต่อไป จึงควรมีก่อนเยาวชนสามเณรในช่วงอายุอื่นๆเพื่อเปรียบเทียบและยืนยันการวิจัยกระบวนการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบที่ชัดเจนยิ่งขึ้นและสร้างองค์ความรู้ใหม่ในการวิจัยต่อไป

๒) เนื่องจากการศึกษาครั้งนี้เป็นการทดลองระยะสั้น ดังนั้นควรนำชุดกิจกรรมนี้ไปทดลองซ้ำกับกลุ่มวัยรุ่นอื่นๆในสถานการณ์และสภาพแวดล้อมอื่นๆ มีการศึกษาและติดตามผลพฤติกรรมในระยะยาว เพื่อหาทางแก้ไขและป้องกันปัญหาการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยาที่เหมาะสมต่อไป

๓) ควรทำวิจัยถึงทดลองและพัฒนาชุดกิจกรรม เพื่อศึกษาเยาวชนกลุ่มเสี่ยงที่มีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ไม่เหมาะสม เน้นการออกแบบกิจกรรมผ่านการเรียนรู้การทำโครงการ ให้มีการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ให้เกิดกระบวนการเปลี่ยนแปลงวิธีการคิด การควบคุมตนเอง และนำหลักธรรมมาปรับใช้กับกิจกรรมให้เกิดการตระหนักรู้เท่าทันสื่อ นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และศึกษาปัจจัยสาเหตุอื่นๆที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อเครือข่ายออนไลน์ที่เหมาะสม

บรรณานุกรม

๑. ภาษาไทย

ก. ข้อมูลปฐมภูมิ

มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. พระไตรปิฎกภาษาไทย ฉบับมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, ๒๕๓๙.

ข. ข้อมูลทุติยภูมิ

(๑) หนังสือ

กรมพระยาวชิรญาณวโรรส, สมเด็จพระมหาสมณเจ้า. บาลีไวยากรณ์ วจวิภาค ภาคที่ ๒ สมาส
และศัพท์. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, ๒๕๓๘.

กรมศาสนา. คู่มือการศึกษาพระปริยัติธรรมแผนกธรรมบาลี. กรุงเทพฯ: การศาสนา, ๒๕๔๑.

กรรณิการ์ พงศ์เลิศวุฒิ. ผลการจัดกิจกรรมเล่านิทานประกอบละครสร้างสรรค์ต่อความมีวินัยใน
ตนเองของเด็กปฐมวัย. ปริญญาโท กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร, ๒๕๕๗.

กิตติ ธีรศักดิ์. เทคนิคการบริหารโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษามัธยมศึกษาตอนต้น-
มัธยมศึกษาตอนปลาย. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์กรมการศึกษา, ๒๕๓๙.

ฉันท ชาติทอง. หลักการสอนคิด: การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการคิด. พิมพ์ครั้งที่ ๒,
กรุงเทพมหานคร: เพชรเกษมการพิมพ์, ๒๕๕๔

ชญาธิศวรร์ กุลรัตนมณีพร และคณะ. การเสริมสร้างค่านิยม: การทบทวนองค์ความรู้และแนวทาง
วิจัยด้านค่านิยมไทยในอนาคต. กรุงเทพฯ: กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม.
๒๕๕๕.

ชนาธิป พรกุล. การออกแบบการสอน การบูรณาการ การอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียน.
กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๑.

ชัยชนะ ปิ่นเงิน. ลักษณะเด่นและวิวัฒนาการของวรรณกรรมทางพระพุทธศาสนาในล้านนา.
เชียงใหม่: สถาบันวิจัยสังคม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, ๒๕๕๒.

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. ๘๐ นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ. กรุงเทพฯ: แด่น้ำกษ
อินเตอร์คอร์ปอเรชั่น. ๒๕๕๒

ดวงเดือน พันธมนาวิน และคณะ. ทฤษฎี การวัด และงานวิจัยเอกลักษณ์แห่งอีโก้ในคนไทยและเทศ
ตำราขั้นสูงทางจิตวิทยาและพฤติกรรมศาสตร์. กรุงเทพฯ: คณะพัฒนาสังคม สถาบัน
บัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์. ๒๕๔๑.

ทิตนา แคมมณี. ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ,
พิมพ์ครั้งที่ ๑๘, กรุงเทพฯ: ๒๕๕๑.

นงเยาว์ แข่งเพ็ญแข. การเรียนรู้ที่เน้นสมอง เทคนิคบูรณาการ สมองครบส่วนและพหุปัญญาการ

- เสริมสร้างพลังจิตใจ จริยธรรม วินัยในตน ร่วมกับกระบวนการคิดของสมอง, พิมพ์ครั้งที่ ๒ กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์เลียงเชียง, ๒๕๔๘.
- นรินทร์ ศิริไทย. ความรู้เรื่องการรู้เท่าทันสื่อเพื่อสุขภาพภูมิคุ้มกันสุขภาพที่ดีสำหรับเด็กและเยาวชนในการพัฒนาองค์ความรู้การรู้เท่าทันสื่อสุขภาพ สู่หลักสูตรในระบบและนอกระบบการศึกษาของไทย, กรุงเทพมหานคร: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ, ๒๕๔๗
- นัตยา ปลื้มนันทน์. เอกสารการสอนชุดวิชาจริยศึกษา หน่วยที่ ๖ - ๑๐ สาขาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. พิมพ์ครั้งที่ ๒. กรุงเทพฯ : บางกอกบล็อกรการพิมพ์. ๒๕๒๘.
- พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ ปยุตโต). คนไทยสู่ยุคไอที, พิมพ์ครั้งที่ ๘, (กรุงเทพ- มหานคร: โรงพิมพ์ สาย, ๒๕๕๐), หน้า ๑๒๖-๑๒๗.
- _____ . พจนานุกรมพุทธศาสน์ ฉบับประมวลศัพท์. กรุงเทพมหานคร:โรงพิมพ์ สหธรรมิก จำกัด, ๒๕๕๓.
- _____ . กระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาคนสู่ประชาธิปไตย (ฉบับปรับปรุง). พิมพ์ครั้งที่ ๑๔.
- _____ . วิธีคิดตามหลักพุทธธรรม. พิมพ์ครั้งที่ ๖. กรุงเทพมหานคร: สยามการพิมพ์, ๒๕๔๒.
- _____ . พุทธธรรม ฉบับปรับปรุงและขยายความ. พิมพ์ครั้งที่ ๑๕ กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ สหธรรมิก จำกัด, ๒๕๕๗.
- _____ . พุทธธรรมฉบับปรับขยาย. พิมพ์ครั้งที่ ๓๒, กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ผลิธัมม, ๒๕๕๕.
- _____ . พจนานุกรมพุทธศาสน์ ฉบับประมวลศัพท์. พิมพ์ครั้งที่ ๑๑. กรุงเทพมหานคร: บริษัท เอสอาร์ ปริ้นติ้ง แมสโปรดักส์ จำกัด, ๒๕๕๑.
- พระธรรมปิฎก (ป.อ.ปยุตโต). พัฒนาการแบบองค์รวมของเด็กไทย. กรุงเทพมหานคร: ธรรมสภา และสถาบันบันลือธรรม, ๒๕๔๖
- _____ . ความคิด แหล่งสำคัญของการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ ๒, กรุงเทพมหานคร: บริษัท สหธรรมิก จำกัด, ๒๕๔๓
- พระราชวรมณี (ประยูร ธมมจิตโต). การคณะสงฆ์กับ พ.ร.บ.การศึกษาแห่งชาติ. กรุงเทพมหานคร: มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, ๒๕๔๐
- ภิเชก ชัยนิรันดร์. การตลาดแนวใหม่ผ่าน Social Media. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น. ๒๕๕๓.
- รัตติกาล จงวิศาล. ภาวะผู้นำ: ทฤษฎี การวิจัย และแนวทางสู่การพัฒนา. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๖, ๒๕๕๖
- ราชบัณฑิตยสถาน. พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.๒๕๕๒. กรุงเทพมหานคร: บริษัทนานมีบุ๊คพับลิเคชั่นส์, ๒๕๔๖.
- เรียม ศรีทอง. พฤติกรรมมนุษย์กับการพัฒนาตน. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์เสมอธรรม, ๒๕๔๒.
- วัลภา สบายยิ่ง. เอกสารการสอนชุดวิชาจิตวิทยาและวิทยาการการเรียนรู้ หน่วยที่ ๓ จิตวิทยาพัฒนาการผู้ใหญ่. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. พิมพ์ครั้งที่ ๖, ๒๕๕๘.

วิจารณ์ พานิช. **วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ ๒๑**. พิมพ์ครั้งที่ ๕. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์บริษัทตลาดา พับลิเคชั่น จำกัด, ๒๕๕๔.

_____. **วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ ในศตวรรษที่ ๒๑**. กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์, ๒๕๕๕.

วิชัย ธรรมเจริญ. **คู่มือการปฏิบัติงานโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา**. ๒๕๔๑.

วิภาพร มาพบสุข. **จิตวิทยาทั่วไป**. (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ, ๒๕๔๐.

ศรีเรือน แก้วกังวาน. **จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัยเล่ม ๒**. พิมพ์ครั้งที่ ๘. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, ๒๕๔๕.

สมเด็จพระญาณสังวร สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก (เจริญ สุวฑฺฒโน). **รายงานผลการดำเนินงาน กองทุนปลูกรากแก้วศาสนทายาท**. กรุงเทพมหานคร: รมธรรมการพิมพ์, ๒๕๔๗.

สมทรง รัชเฝ้า และ สรวงศ์ภรณ์ ดวงคำสวัสดิ์. **กระบวนการดำเนินงานสุขศึกษาเพื่อพัฒนาพฤติกรรมสุขภาพ กรณี: การพัฒนาพฤติกรรมผู้บริโภคในชุมชน**. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานปลัดกระทรวงสาธารณสุข, ๒๕๔๐ .

สมโภช เอี่ยมสุภาชิต. **ทฤษฎีและเทคนิคการปรับพฤติกรรม**. พิมพ์ครั้งที่ ๔, กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, ๒๕๔๓.

สำนักงานพระพุทธศาสนาแห่งชาติ. **แนวทางจัดการศึกษาตามหลักสูตรสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน สำหรับโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์สำนักงานพระพุทธศาสนาแห่งชาติ, ๒๕๕๕.

สำนักงานพระพุทธศาสนาแห่งชาติ. **หลักสูตรมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลายโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชวนพิมพ์, ๒๕๔๕.

สำนักงานสถิติแห่งชาติ. **สำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. ๒๕๕๗**. กรุงเทพมหานคร: สำนักสถิติพยากรณ์. ๒๕๕๗.

สุปรียา ตันสกุล. **จิตวิทยากับพฤติกรรมสุขภาพ**. ภาควิชาสุขศึกษาและพฤติกรรมศาสตร์ คณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล. ๒๕๔๘

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. **๑๙ วิธีจัดการเรียนรู้: เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ**. พิมพ์ครั้งที่ ๙, (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ภาพพิมพ์, ๒๕๕๓),

สุปรียา ตันสกุล. **จิตวิทยากับพฤติกรรมสุขภาพ**. ภาควิชาสุขศึกษาและพฤติกรรมศาสตร์คณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล. ๒๕๔๘.

สุพานี สฤษฏ์วานิช. **พฤติกรรมองค์การสมัยใหม่ แนวคิด ทฤษฎี**, พิมพ์ครั้งที่ ๒. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, ๒๕๕๒.

(๒) งานวิจัย/วิทยานิพนธ์

กมลาค ภูวนาธิพงษ์. “กระบวนการปลูกฝังค่านิยมการบริโภคด้วยพุทธิปัญญาสำหรับวัยรุ่น”, **วิทยานิพนธ์ดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาพระพุทธศาสนา**. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, ๒๕๕๗.

จันทนา เริ่มสินธ์. “ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อค่านิยมชีวิตของนักศึกษาक्रमหาวิทยาลัยราชภัฏการวิเคราะห์และประเมินพระระดับ”, **วิทยานิพนธ์ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต**, วิทยาลัย ธรรมอภิบาล, “พัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างจิตสาธารณะ สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตสงขลา”. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ๒๕๕๕.

จินตนา ต้นสุวรรณนท. “ผลการฝึกอบรมเพื่อพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต”. **วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตร์ดุษฎีบัณฑิต**. (การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์). บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ๒๕๕๐.

นาริรัตน์ โพธิ์สุวรรณ, สิบตำรวจเอกหญิง. ปัจจัยเชิงเหตุที่มีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมของวัยรุ่น.

หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (การบริหารการพัฒนาสังคม). คณะพัฒนาสังคมและสิ่งแวดล้อม สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์. ๒๕๕๓.

พระมหาสมพงษ์ สอนทวี, “สภาพแวดล้อมทางบ้าน วัด โรงเรียน และลักษณะทางจิตที่เกี่ยวข้องกับการปรับตัวของสามเณรในกลุ่มโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา”. **วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต** (สาขาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์, (บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ๒๕๕๔.

พระมหาแสนยากร สิริภทโท (เมธีไกรสรพงศ์). การศึกษาสามเณรผู้เป็นเหล้ากอแห่งสมณะในพระพุทธศาสนาเถรวาท. **วิทยานิพนธ์พุทธศาสตรมหาบัณฑิต** สาขาพระพุทธศาสนา. มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, ๒๕๕๔.

พระสวัสดิ์ เติตฉิม. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการปรับตัวของสามเณร ในโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษากรุงเทพมหานคร. **วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต**. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยศิลปากร, ๒๕๕๘.

ยุภาติ ปณะราช. "การพัฒนาลักษณะความเป็นกัลยาณมิตรสำหรับนักศึกษาวิชาชีพระวมหาวิทยาลัยราชภัฏ". **วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตร์ดุษฎีบัณฑิต**. บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ๒๕๕๑.

วสุพล ตรีโสภาค, “การศึกษากระบวนการ และปัจจัยเชิงสาเหตุของความยึดมั่นผูกพันบนเฟสบุ๊คแฟนเพจในกลุ่มบริโภคคนไทย”. **วิทยานิพนธ์ดุษฎีบัณฑิต**. สาขาวิชาวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์, บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ๒๕๕๘.

วันวิสา สิริระศาสตร์. “ปัจจัยเชิงสาเหตุด้านสถานการณ์ทางสังคมและการมีภูมิคุ้มกันทางจิตที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัยของนักเรียนหญิงระดับมัธยมศึกษาในโรงเรียนที่เข้าร่วมและไม่เข้าร่วมโครงการเสริมการการใช้

- อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย”. **วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต**. สาขาวิชาวิจัย
พฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์, บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ๒๕๕๔
- วัลนิกา ฉลากบาง. “การพัฒนาความสามารถในการรู้จักคิดแบบโยนิโสมนสิการและการบริโภคด้วย
ปัญญาของนักศึกษาสถาบันราชภัฏสกลนคร”. **วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรดุษฎีบัณฑิต**.
บัณฑิตวิทยาลัย: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ๒๕๕๘.
- วัลลยา ธรรมอภิบาล. “พัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างจิตสาธารณะ สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี
มหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตสงขลา”. **วิทยานิพนธ์ดุษฎีบัณฑิต**. บัณฑิตวิทยาลัย:
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ๒๕๕๕.
- สุนทร บุญสกลิต. สถานภาพ บทบาท และปัญหาของสามเณรในสังคมไทย. **วิทยานิพนธ์อักษรศาสตร
มหาบัณฑิต**. มหาวิทยาลัยมหิดล, ๒๕๕๓.
- อมรรัตน์ หาญจริง และคณะ. การสนับสนุนทางสังคมจากเพื่อนตามการรับรู้ของวัยรุ่นที่ติดแอมเฟตา
มีน โรงพยาบาลดอกคำใต้. **วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิตมหาวิทยาลัยเชียงใหม่**.
๒๕๕๖.
- สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล. โครงการวิจัยคุณลักษณะและ
กระบวนการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมในประเทศไทย. **รายงานวิจัย**. ศูนย์ส่งเสริมและ
พัฒนาพลังแผ่นดินเชิงคุณธรรม: สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้, ๒๕๕๒.

(๓) บทความ/วารสาร

- จินตนา ต้นสุวรรณนันทและคณะ. ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการบริโภคสื่อด้วยปัญญาของ
นักศึกษาระดับอุดมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร. **วารสารพฤติกรรมศาสตร์**. ปีที่ ๑๖
ฉบับที่ ๑ มกราคม ๒๕๕๓ :
- ฐิตินัน บ.คอมมอน, “สื่อใหม่กับการเรียนรู้และการสร้างค่านิยมทางสังคมของเยาวชนไทย”,บทความ
วิจัย.**วารสารสุทธิปริทัศน์**. ปีที่ ๒๗ ฉบับที่ ๘๔ ตุลาคม-ธันวาคม ๒๕๕๖.
- ภัทริกา วงศ์อนันต์นันท. พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชน. **วารสารพยาบาล
ทหารบก**. ปีที่ ๑๕ ฉบับที่ ๒ (พ.ค.-ส.ค.) ๒๕๕๗.
- วันวิสา สรีระศาสตร์. “ปัจจัยเชิงสาเหตุด้านสถานการณ์ทางสังคมและการมีภูมิคุ้มกันทางจิตที่
เกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัยของนักเรียนหญิง
ระดับมัธยมศึกษาในโรงเรียนที่เข้าร่วมและไม่เข้าร่วมโครงการส่งเสริมการใช้
อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย”. **วารสารพฤติกรรมศาสตร์เพื่อการพัฒนา**.
ปีที่ ๔ ฉบับที่ ๑ (ม.ค. ๒๕๕๕) : ๑ – ๑๓.
- เสมาธิการ, สยามรัฐสัปดาห์วิจารณ์. “เยาวชนไทย กับสื่อออนไลน์ รู้เท่าทัน ก่อนสายเกินไป”
บทความ. ฉบับที่ ๐๔ เมษายน พ.ศ.๒๕๕๗.
- เพ็ญพนอ พ่วงแพ. “การศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Media) ของ
นักศึกษาวิชาชีพครู คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร”, ใน **Veridian E-**

- Journal, Silpakorn University สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์และศิลปะ, ปีที่ ๙ ฉบับที่ ๒ (พฤษภาคม – สิงหาคม ๒๕๕๙) : ๙๔๖ – ๙๕๖.
- เอมิกา เหมมินทร์. “พฤติกรรมการใช้และความคิดเห็นเกี่ยวกับผลที่ได้จากการใช้ เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Media)”. **วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์**. มหาวิทยาลัยรังสิต, ปีที่ ๙ – ๑๐ ฉบับที่ ๑๖ – ๑๗ (มกราคม – ธันวาคม ๒๕๕๗) : ๙๔๖ – ๙๕๖.
- อดิสรณ์ อันสงคราม. “ผลกระทบจากการใช้สื่อโซเชียลมีเดียของคนวัยทำงานในกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล”. **รายงานวิจัย**. ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากมหาวิทยาลัยศรีปทุม, ๒๕๕๖.
- เสาวภาคย์ แหลมเพ็ชร. “พฤติกรรมผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดนนทบุรี”. **วารสารสุทธิปริทัศน์**. ปีที่ ๓๐ ฉบับที่ ๙๓ (กันยายน-ธันวาคม ๒๕๕๙) : ๑๑๖ – ๑๓๐.
- วันวิสา สรีระศาสตร์. “ปัจจัยเชิงสาเหตุด้านสถานการณ์ทางสังคม และการมีภูมิคุ้มกันทางจิตที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัยของนักเรียนหญิงระดับ มัธยมศึกษาในโรงเรียนที่เข้าร่วมและไม่เข้าร่วมโครงการส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย”. **วารสารพฤติกรรมศาสตร์เพื่อการพัฒนา**. ปีที่ ๔ ฉบับที่ ๑ (มกราคม ๒๕๕๕): ๑ – ๑๓.
- จินตนา ต้นสุวรรณนนท์และคณะ, “ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือด้วยปัญญาของนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร” **วารสารพฤติกรรมศาสตร์**. ปีที่ ๑๖ ฉบับที่ ๑ (มกราคม ๒๕๕๓) : ๑๒๒-๑๓๕.
- วรรณประภา เอี่ยมฤทธิ์. “พฤติกรรมและจริยธรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยบูรพา”. **วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์**. ปีที่ ๒๔ ฉบับที่ ๔๖ (กันยายน - ธันวาคม ๒๕๕๙): ๑๐๐ – ๑๑๗.
- พรานภา เวียงคำ. “ตัวแปรที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนในเครือมูลนิธิ คณะเซนต์คาเบรียลแห่งประเทศไทย เขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล”. **วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม**. ปีที่ ๑๔ ฉบับที่ ๑ (๒๕๕๘): ๑๖๑ – ๑๖๘.

เสาวภาคย์ แหลมเพ็ชร. “พฤติกรรมผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในจังหวัดนนทบุรี”. **วารสารสุทธิปริทัศน์**. ปีที่ ๓๐ ฉบับที่ ๙๓ (กันยายน-ธันวาคม ๒๕๕๙) : ๑๑๖ – ๑๓๐.

(๔) เอกสาร/หนังสือภาษาอังกฤษ

Amabile, T. M. Motivational synergy: Toward new conceptualization of intrinsic and extrinsic motivation in the workplace. Human Resource Management Review, ๑๙๙๓.

- Baltaretu, C.M.; & Balaban, D.C. Motivation in Using Social Network Sites by Romanian Students. A Qualitative Approach. **Journal of Media Research**. ୨୦୧୦.
- Barthol, R.B and Mille, R. **Project ECHO**. California: General Research Cooperation, ୧୯୩୦.
- Bandura, A. **Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory**. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall, ୧୯୮୬.
- _____. "Behavior Modification through Modeling Procedures." In I., P. Ullman & L., Krasner (Eds.), **Research in Behavior Modification**. New York: Holt, Rinehart and Winston, ୧୯୬୫.
- Bloom, B.S. Engelhart, M., Furst, E., Hill, W., & Krathwohl. D. **Taxonomy of Educational Objective: The classification of Educational Goals**, Handbook I: Cognitive Domain. New York: Long Man Green, ୧୯୫୬.
- Boyd, M.; & Ellison, B. "Social Network Sites: Definition, History and Scholars". **Journal of Computer-Mediated Communication**. ୨୦୦୮.
- Bruns, A. **Social Media: Tools for User-Generated Content Project**. Australia: Smart Services CRC. ୨୦୦୯.
- Caplan G. **Support System and Community Mental: Lectures on concept development**. New York: Behavior Publication, ୧୯୩୮
- Cartwright, D & Alvin , Zander. **Group Dynamics: Research and Theory**. New York: Happer and Raw, ୧୯୬୮.
- Cobb. **Social support as moderator of life stress**. Psychomatrix Medicine. (Sep.-Oct.), ୧୯୩୬.
- Colaizzi, P. F. **Psychological research as the phenomenologist views it**. Existential phenomenological alternatives for psychology. ed. Ronald S. Valle and Mark King. New York : Oxford University Press, ୧୯୩୮.
- Cole, L & Hall. **Psychology of adolescence**. New York: Holt, Rinehart and Winston, ୧୯୩୦.
- Dillon, J.T. **Research on Questioning and Discussion**. Educational Leadership, ୧୯୮୮.
- Forbes, S. **Values in Holistic Education**. Third Annual Conference on Education, Spirituality and the Whole child. Roehampton Institute. ୧୯୯୬.
- Gagne, M., & Deci, E. **Self-determination theory and work motivation**. Journal of Organizational Behavior, ୨୦୦୫.
- House, J.S. **Work Stress and Social Support**. Minnesota: Addison-Wesley Publishing Company. ୧୯୮୧.

- Hurlock, E.B. **Adolescent Development**. ୩rd ed. New York: McGraw-Hill. Institute of Alcohol Studied. n.d. Adolescent Alcohol: Problem, ୧୯୯୩.
- Johnson, David W. & Johnson, Roger T. **Learning Together and Alone: Cooperative and Individualistic Learning**. ୫th ed. Boston: Allyn and Bacon, ୧୯୯୫.
- Johnson, David W.; & Johnson, Frank P. **Joining Together: Group Theory and GroupSkills**. ୫th ed. Boston: Allyn and Bacon, ୧୯୯୫.
- Klein, D. "The Humiliation Dynamic: An Overview". **The Journal of Primary Prevention**, ୧୧, No. ୨, ୧୯୯୦.
- Laudon, K.C.; & Traver, C.G. **E-commerce: Business, Technology, Society**. ୩rd ed. New Jersey: Prentice Hall. ୨୦୦୩.
- Maw, W.H. & Maw, E.W. **An exploratory study into the measurement of curiosity in elementary school children**. New York : McGraw-Hill, ୧୯୬୫.
- Miller, C.H. **Guidance Services: An Introduction**. New York: A Haper International Student, ୧୯୬୫.
- Miller, R. **Making Connections to the World: some Thoughts on Holistic Curriculum**. Brandon, VT: Foundation for Educational Renewal, ୨୦୦୦.
- Ottaway, A.K.C. **Learning Through Group Experience**. London: Routhledge and Kegan Paul, ୧୯୬୬.
- Pressey, S. L.; Robinson, F. P. & Horrocks, J. E. **Psychology in Education**. New York: Harper – Collins, ୧୯୫୫.
- Rath, L. E, Hamin, M. and Simon, S. B, **Values and teaching**, Columbus, Ohio: Charles E. Merrill Publishing Co., ୧୯୬୬.
- Raths Louis E., Harmill., Simon Sidey B. **Values and teaching : working with values in the classroom**. Columbus: Charles E. Merrill. ୧୯୬୬.
- Saito, Naoko. **Perfecting Democracy through Holistic Education Dewey's Naturalistic Philosophy of Growth Reconsidered**. Teacher College, Columbia University, ୨୦୦୦.
- Schiffman, L.G. & Kanuk, L. L. **Customer behavior**. ୧୦th ed. New Jersey: Prentice Hall. ୨୦୧୦.
- Simon, S.B and others. **Values clarification: A handbook of practical strategies for teachers and student**. New York: Hart, ୧୯୯୧.
- Stroud. **Social Networking: an Age Neutral Commodity-social Networking Becomes a Mature**. Communication of the ACM. ୨୦୦୫.
- Takington, S.A. Improving Critical Thinking Skills Using Paideia Seminars in a seven-

Grade Literature Curriculum, **Doctoral Dissertation**, University of San Diego, ๑๙๙๘.

Varol, A.; & Aydin, O. **Social Network Analysis: A Case Study in Turkey**. ๗th International Conference on Intellectual Capital, Knowledge Management & Organizational Learning, The Hong Kong Polytechnic University, Hong Kong China, ๒๐๑๐.

(๕) Internet

กระทรวงศึกษาธิการ. **การเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑**. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.moe.go.th/> [๒ พฤษภาคม ๒๕๖๐]

ไทยพีบีเอส. **ตะลึง!! พบเด็กติดเกมพุ่ง ๑.๕ เท่า อายุลดต่ำเหลือแค่ ๕ ขวบ**. [ออนไลน์], แหล่งที่มา <http://news.thaipbs.or.th/content/๒๖๒๖๗๑> [๔ สิงหาคม ๒๕๖๐].

ประไพ ประดิษฐ์สุขถาวร. **สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน**. [ออนไลน์] แหล่งที่มา: www.taamkru.com/th/ [๒ สิงหาคม ๒๕๖๐].

พฤติกรรมมนุษย์กับการพัฒนาตน. [ออนไลน์], แหล่งที่มา: <http://www.novabizz.com/NovaAce/Behavior/> [๒๒ พฤศจิกายน ๒๕๕๘].

สพธอ. **สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์**. [ออนไลน์] แหล่งที่มา: <https://www.etcha.or.th> [๒๙ พ.ค. ๒๕๖๐]

สำนักงานการบริหารงานการมัธยมศึกษาตอนปลาย สพฐ. **แนวทางการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑**. [ออนไลน์] แหล่งที่มา : <https://webs.rmutl.ac.th/assets/upload/files/.pdf> [๓ สิงหาคม ๒๕๖๐].

สำนักงานสถิติแห่งชาติ สสช , “วัยรุ่น : อินเทอร์เน็ต : เกมออนไลน์” [ออนไลน์]. แหล่งที่มา : http://service.nso.go.th/nso/nsopublish/citizen/news/news_internet_teen.jsp [๑ ธันวาคม ๒๕๕๘]

สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) [ออนไลน์] แหล่งที่มา <http://www.thaihealth.or.th> [๒๙ พ.ค. ๒๕๖๐]

เสฐียรพงษ์ วรรณปก. **สามเณรเหล้ากอแห่งสมณะ**. [ออนไลน์], แหล่งที่มา: สายตรงศาสนา. **อานิสงส์ที่ยิ่งใหญ่ของการบรรพชาสามเณร** <http://www.phrathai.net/> [๒๗ พฤษภาคม ๒๕๖๐]

[ออนไลน์] แหล่งข้อมูล <http://www.healthygamer.net/information/story/๑๘๗๒๖๓> [๒๗ พฤษภาคม ๒๕๖๐]

เอกสารประกอบการเรียนวิชา ๘๘๕๑๐๑๕๙ **ก้าวทันสังคมดิจิทัลด้วยไอซีที**. คณะวิทยาการ
สารสนเทศ มหาวิทยาลัยบูรพา. ๒๕๕๙. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา :
https://www.informatics.buu.ac.th/๘๘๕๑๐๑๕๙/docs_lec.html [๒๘
พฤษภาคม ๒๕๖๐]

Positioning. **คนไทยติดหนึบ ‘โซเชียล มีเดีย ยอดเฟซบุ๊กทะลุ ๔๑ ล้านราย ติดอันดับ ๘ ของโลก**
[ออนไลน์] แหล่งที่มา: <http://positioningmag.com/๑๐๙๒๐๙๐> [๒๙ พ.ค. ๒๕๖๐]

TheDigital Lifestyle. [ออนไลน์] แหล่งที่มา: [http://discoverdigitalife.com/downloads/pdf/
The_Digital_Lifestyles.pdf](http://discoverdigitalife.com/downloads/pdf/The_Digital_Lifestyles.pdf). [๒๙ พ.ค. ๒๕๖๐]

ภาคผนวก ก

- บทความวิจัยตีพิมพ์ใน Journal of International Buddhist Studies JIBS Vol.๘ No.๑ : June ๒๐๑๗
- หลักฐานการนำเสนอบทความวิจัย ในงานประชุมนานาชาติประเทศอังกฤษ Seventh International Conference On Religion & Spirituality in Society ๒๐๑๗ Special Focus :Understanding Globalism , Respecting Difference ๑๗-๑๘ April ๒๐๑๗ Imperial College London, London, UK

Value and Behavioral Model of Consuming in Online Social Network Using Integration of Buddhist Psychology for Thai Novices

Kamalas Phoowachanathipong

Faculty of Humanitie, Mahachulalongkornrajavidyalaya University Thailand

Email: kamalas๒๐๑๓@gmail.com

Abstract

The purpose of this paper was to study the effect of changes of value and behavior model of consuming in online social network following integration of philosophy in Buddhist psychology of novices. The sample consisted of ๗๘ grade ๙ novices, participated the training program, of the General Education Section of PhraPariyattidhamma Schools in Nan Province. The random sampling were stratified random sampling based on the level of behavior of consuming in online social network and simple random. The samples were selected into three groups ๑) the experimental group A consisting of ๒๖ novices participated in the ๓-day training and a ๓-month project based learning ๒) the experimental group B consisting of ๒๖ novices participated in the ๓-day training ๓) the control group consisting of ๒๖ novices who did not participate in any training and the research was designed Repeated Measure Design. The instruments used in this research were as follows: ๑) Cognitive measurement of online social network consuming ๒) Rationality of thinking measurement ๓) Value of consuming in online social network measurement ๔) Self-control measurement of online social network consuming ๕) Online social network consuming behavior change measurement. The data were collected for ๔ times: pre-test, post-test after training ๑, post-test after training ๒ (๓-month project based learning) and post-test after ๑ month of Project based learning. The data were analyzed by Repeated measures ANOVA

The results of this research were as follow: ๑) The average score of value and behavior of consuming in online social network following integration of philosophy in Buddhist psychology both the experimental group A and B novices after the experiment were higher than before the experiment ๒) No statistically significant interaction was found between training formats, number of measurements of cognitive and value of consuming in online social network measurement and Interaction between type of programs and times of measurement was found but

found the interaction between the training formats, number of measurements of rationality of thinking , self-control measurement of online social network consuming and online social network consuming behavior at statistically significant .၀၅၂၈) According to comparison of the average scores of each aspect with the training ,the most appropriate format of consuming in online social network behavior following integration of philosophy in Buddhist psychology of novices was Training ၁ (experimental group A) which had higher mean score than Training ၂ (experiment group B) and controlled group in ၄ aspects: cognitive,self-control, value and behavior of consuming in online social network.

Keywords: Value and Behavioral Model, Online Social Network, Buddhist Psychology

Introduction

Modern digital media does not just play a role in facilitating the pace of life and speeding up communication with us but it also plays a role in changing behavioral patterns and patterns of living and change the viewpoint, the way of thinking, worldview Including the social and cultural values of the users as well. Children and young people in digital generation have a different perspective on the world, society, culture and relationship linking between their identity and others through the digital world.(Thitinan B.Common, ၂၀၁၈: ၂၈(၄၄). Nowadays, the Internet that influences the way of life of the new generation is social networking sites such as Facebook Twitter and Line and is deployed at the public and private sectors. Due to the convenience of communication, social networking sites are popular among the new generation in society, especially compared to other ages, teenagers use most internet communication.

According to the survey of media consumption behavior among adolescents aged ၁၅-၂၄ in many Asian countries and comparing the behavior of Thai adolescents with other countries with higher technology potential than Thailand. Thai teenagers took time to use internet up to ၈.၈ hours per day and spend most of their time playing online games in Asia on average ၆၀.၈ minutes per day which higher than average teenagers in many countries such as Singapore ၄၄.၄ minutes / day, Hong Kong ၄၆ minutes / day, South Korea ၄၆ minutes / day and China ၄၈.၂ Minutes / days, etc. And the results of the study and research also found that teenagers have a habit of using social media is not appropriate such as opening and

receiving pornographic media , using harsh words through the media, sharing inappropriate images , exposing too much personal information which cause fraud through the media. These situations shown that teenagers lacked of though, knowledge and unknowingly media using. However, learning experiences for using appropriate media through the Buddhist concept probably will be the one of the ways to prevent and solve such problems for quality youth living in digital world.(Samthikarn, ୨୦୧୫)

In Buddhist doctrine, there is a holistic educational process for children and youth development which emphasizes reflective thinking, Yonisomanasikāra. There are two mains principles of reflective thinking: ୧) Take the truth from that experiences and situations ୨) Take advantage of it. When children and youth know the way to think, will be able to turn situation what they are facing from bad to good knowingly. Moreover, The wisdom which is practiced regularly will make him think up about advantages and disadvantages from every situations and realize that the objective is learning and life and wisdom development. (PhraBrahmagunabhorn (P. A. Payutto: ୩୫-୩୬). From such problems, researcher recognizes the importance and necessity of studying the development of value and behavior of consuming in online social network among adolescents with training process for properly online social network use of adolescents by applying the doctrine to psychological immunity through the design of training activities to develop mental and behavioral thinking and project work ୩ months.

The samples that researcher choose to study were adolescent Buddhism novice under the age of ୨୦ who difference in bio-social characteristics, family background and habits. Some novices volunteered to be ordained for study but some were forced by the parents to ordain. Moreover, most of them come from relatively poor families and lack of educational opportunities.(Ibid, p. ୬)

In PhraPariyattidhamma Schools, they must adapt to new roles to the changing environment and ecclesiastical regulations that is different with the general teenager. By studying the past research, there were quite a few study about novices and disagreements about appropriateness and social media using behavior that contravene to the disciplines of the priest including using too much social media for entertainment. These reflects the lack of deliberate media awareness and also have affect on the belief in Buddhism doctrine so the researcher hypothesized that novices who participated in training to develop value and behavior of consuming in online social network following integration of philosophy in Buddhist psychology had

higher value and behavior of consuming in online social network than before training and control groups.

Methods

Study Design

The study sample consisted of There are ၈၄ novices participating in the program, aged between ၁၈-၂၄ years old, of the General Education Section of PhraPariyattidhamma Schools. The inclusion criteria were as follows, novices:

(၁) Voluntary to participate in research and Signing in Human Research Ethics form

(၂) Continuing to participate in the project throughout the research project

The samples were selected into three groups, the experimental group A, Band control group, which consisting of ၂၈ novices in each group.

All three groups had novices who had high and low consuming in online social network behavior changes. The random sampling were stratified random sampling based on the level of behavior of consuming in online social network and simple and they are divided into ၂ sub-groups in equal proportions of ၁၄ people. After that, random number of novices in each group will divide into ၂ different training formats by simple random sampling.

Procedure

The experimental design was divided into training formats and experimental groups:

၁. Experiment Group A was trained in the consuming in online social network in ၂ phases. Phase ၁ was developed in three aspects: rational thinking and behavior based on Buddhist psychology consisting ၁၄ activities for ၂ nights, ၈ days for ၂၄ hours and Phase ၂ have been Project Based Learning for ၈ months.

၂. Experiment Group B was trained in the consuming in online social only phase ၁ consisting ၁၄ activities for ၂ nights, ၈ days for ၂၄ hours

၃. Control group did not participate in any training

Instruments

The instruments have created from conceptual and theories related to the values and behavior of consuming in online social network behavior based on Buddhist psychology and tested the quality of the instruments by collecting data from the ୩୦ samples which were similar to the actual samples. There were two types of the instruments in this study:

୧. Study measurement for data collection and evaluation

୧.୧ Cognitive measurement of online social network consuming: This instrument including ୩୦ items uses a ୫-point Likert-type response format to obtain data regarding the frequency of the reported behaviors with scores ranging from 'Most true' to 'Not really true'. The Cronbach's alpha value was recorded at ୦.୭୧୦

୧.୨ Rationality of thinking measurement: The multiple choice with ୫ options consists of ୩୦ closed items. The difficulty index was between .୫୦-.୬୦.

୧.୩ Value of consuming in online social network measurement: This instrument including ୩୦ items uses a ୫-point Likert-type response format to obtain data regarding the frequency of the reported behaviors with scores ranging from 'Strongly agree' to 'Strongly disagree'. The Cronbach's alpha value was recorded at ୦.୫୦

୧.୪ Self-control measurement of online social network consuming: This instrument including ୩୦ items uses a ୫-point Likert-type response format to obtain data regarding the frequency of the reported behaviors with scores ranging from 'Strongly agree' to 'Strongly disagree'. The Cronbach's alpha value was recorded at ୦.୫୦

୧.୫ Online social network consuming behavior change measurement: This instrument including ୩୫ items uses a ୫-point Likert-type response format to obtain data regarding the frequency of the reported behaviors with scores ranging from 'Always practice' to 'Never Practice'. The cronbach's alpha value was recorded at ୦.୫୭

୨. Study interventions for training

The intervention of this study is a series of activities to develop cognition, reasoning, value and online social network consuming behavior which developed from the conceptual education literature, theories and research related to the development of values and online social network consuming behavior based on Buddhist psychology. To obtain content and activities validity, the interventions were scrutinized by experts. After improving, tested the quality of the interventions by collecting data from the ୩୦ samples which were similar to the actual samples

considering the consistency between time, activity contents and what to measure and modified before re-apply.

Measures

The research was designed Repeated Measure Design which which measures Cognitive, Rationality of thinking, value and Online social network consuming behavior based on Buddhist psychology ၈ times : First measurement : before experiment(T၁), Second measurement : after experiment(T၂), Third measurement : after experiment(T၃) and Fourth measurement : after a ၁-month Project based learning(T ၄). The steps are as follows.

၁. To measure online social network consuming which was dependent before experiment in all ၈ groups

၂. Online social network consuming Online Phase ၁ Training in ၂ groups consisting ၁၈ activities for ၂ nights ၈ days, ၈၀-၁၀ minute for each activity and a total of ၂၄ hours

၃. To measure online social network consuming Phase ၁ Training after experiment in all ၈ groups by online social network consuming behavior change measurement.

၄. Experiment Group A conducted Project-based learning in Phase ၂ in schools for ၈ months. Samples were divided into ၄ groups of ၄-၆ people and have to go to group meetings which are held twice per ၁ hour to plan activities in each project group and reported on activity progress including problems and obstacles. Then advisors and researchers advised, encouraged, suggested and evaluate the activity each month.

၅. To measure online social network consuming Phase ၂ Training after experiment in all ၈ groups by online social network consuming behavior change measurement

The data obtained from this experiment were analyzed to test the hypothesis using Repeated measures ANOVA with computer programs.

Result

Descriptive Statistics

The results of this research are summarized as follows

Hypothesis ୧: The novice experimental groups were trained in participated the training program had an average score after the experiment higher than before the experiment

Result of Hypothesis ୧ testing: The average score of value and behavior of consuming in online social network following integration of philosophy in Buddhist psychology both the experimental group A and B novices after the experiment were higher than before the experiment by ANOVA analyzing as follows.

Table ୧ Total mean and SD of online social network consuming behavior of ୧st measurement (before training)

measurement	Online social network consuming behavior								
	Experiment Group A (training format ୧)			Experiment Group B (training format ୨)			Control Group $\bar{X}_{\text{control}}$ (SD)		
	$\bar{X}_a$ (SD)			$\bar{X}_b$ (SD)					
	Low	High	Total	Low	High	Total	Low	High	Total
Before experimental (T୧)	୩.୯୧୧ (.୧୯୭)	୫.୯୦୯ (.୧୯୭)	୫.୫୧୭ (.୫୯୯)	୫.୫୧୦ (.୩୧୧)	୫.୦୩୭ (.୧୭୫)	୫.୫୦୫ (.୫୧୫)	୭.୯୩୯ (୧.୦୩୯)	୫.୩୫୫ (.୫୭୫୫)	୫.୫୦୫ (.୯୦୫)
After experimental (T୨)	୫.୫୧୩ (.୫୫୯)	୫.୧୦୯ (.୧୭୯)	୫.୫୧୩ (.୫୫୦)	୫.୫୫୯ (.୩୯୧)	୫.୧୫୯ (.୩୭୭)	୫.୫୦୯ (.୫୭୩)	୫.୧୩୯ (.୩୭୩)	୫.୧୯୯ (.୩୭୭)	୫.୩୭୯ (.୬୭୯)

As presented in Table ୧, experiment group A (training format ୧), experiment group B (training format ୨) and control group had an average score after the experiment higher than before the experiment ($\bar{X}_a = ୫.୫୧୩$ and ୫.୫୧୭), ($\bar{X}_b = ୫.୫୦୯$ and ୫.୫୦୫) and ($\bar{X}_{\text{control}} = ୫.୩୭୯$ and ୫.୫୦୫)

Hypothesis ୨: There was statistically significant interaction between training formats, number of measurements of cognitive, value, rationality of thinking, self-control and online social network consuming behavior

Result of Hypothesis ୨ testing: No statistically significant interaction was found between training formats, number of measurements of cognitive, value, rationality of thinking, self-control and online social network consuming behavior but found the interaction between the training formats, number of measurements of rationality of thinking by Two-way analysis of variance (Two-way ANOVA) as follows

Table ୨ Two-way analysis of variance of training formats, number of measurements of cognitive

Sources of Variance	cognitive				
	Df	SS	MS.	F	Sig.
Training formats	୨	୩୦.୦୭୩	୧୫.୫୧୧	୩୦୦୫.୦୦୦	.୦୦୦
Number of measurements	୩	୫.୫୩୩	୧.୮୪୪	*	.୦୫୩
Training formatsx Number of measurements	୬	୩.୬୩୫	୦.୬୦୬	୧୨୦.୩୩୩	.୦୦୦
Error	୧୮	.୦୦୦	.୦୦୦	୩୦୦.୫୫୫	
Corrected Total	୨୩	୫୫.୫୫୫			

Note:* statistically significant the .୦୫ level

As presented in Table ୨, there was statistically significant interaction between training formats and number of measurements of cognitive ($F=3005.000$ sig=.000). There was a significant difference in the main effect of cognitive the .୦୫ level ($F=5.533$ sig=.053). Multiple comparison test results are shown in Table ୩

Table ୩ Multiple comparison test of cognitive according to training format (A B and C)

Training format	Mean score $\bar{X}$	Post Hoc	Mean Difference	Std. Error	Sig.
Experiment Group A (training format ୧)	୫.୫୦୦	A-B	.୨୫୫	.୦୫୫	.୦୦୦
		A-C	୫.୫୫୫	.୦୫୫	.୦୦୦
Experiment Group B (training format ୨)	୫.୨୫୫	B-A	-.୨୫୫	.୦୫୫	.୦୦୦
		B-C	୫.୩୩୩	.୦୫୫	.୦୦୦
Control Group	୫.୦୦୦	C-A	-୫.୫୫୫	.୦୫୫	.୦୦୦
		C-B	-୫.୩୩୩	.୦୫୫	.୦୦୦

Note:* statistically significant the .୦୫ level

As presented in Table ୩, found that ୧) experiment group A had higher mean score than control group (C) ($\bar{X}=5.500$ and ୫.୦୦୦, respectively) ୨) experiment group B had higher mean score than control group (C) ($\bar{X}=5.255$ and ୫.୦୦୦, respectively).

Result of Hypothesis ୩ testing: experiment group A had higher mean score of cognitive, value, rationality of thinking and online social network consuming behavior than experiment group B and control group which did not participate in any training.

Table ୫ Comparison of mean score ($\bar{X}$) and sum score of Cognitive, Rationality of thinking, Value, Self-control and Online social network consuming behavior between Training Format ୧(A) Training Format ୨ (B) and Control group(C)

	Experiment Group A (Training Format ୧)		Experiment Group B (Training Format ୨)		Control group (No training)	
	$\bar{X}$ (SD)	Σ (SD)	$\bar{X}$ (SD)	Σ (SD)	$\bar{X}$ (SD)	Σ (SD)
Cognitive of online social network consuming	୫.୬୦୦ (.୫୧୩)	-	୫.୬୩୩ (.୫୩୫)	-	୫.୫୩୫ (.୫୫୫)	-
Rationality of thinking	-	୧୦.୦୩୫ (୩.୫୫୫)	-	୫.୦୩୩ (୩.୦୩୩)	-	୫.୫୫୦ (.୧୦୫)
Value of consuming in online social network	୫.୩୩୫ (.୫୫୫)	-	୫.୦୬୫ (.୩୫୦)	-	୫.୧୩୩ (.୫୦୬)	-
Self-control of online social network consuming	୫.୩୩୫ (.୫୫୫)	-	୫.୦୫୫ (.୩୦୬)	-	୫.୦୦୫ (.୬୧୫)	-
Online social network consuming behavior	୫.୫୩୩ (.୫୫୦)	-	୫.୩୫୫ (.୫୩୩)	-	୫.୩୩୫ (.୬୧୫)	-

As presented in Table ୫, found that ୧) experiment Group A (Training Format ୧) had less mean score of cognitive of online social network consuming than experiment group B (Training Format ୨) ($\bar{X}$ = ୫.୬୦୦ and ୫.୬୩୩) and experiment group A (Training Format ୧) had higher mean score of cognitive of online social network consuming than control group ($\bar{X}$ = ୫.୬୦୦ and ୫.୫୩୫)
 ୨) experiment group A (Training Format ୧) had higher sum score of cognitive of online social network consuming than experiment group B (Training Format ୨) (Σ = ୧୦.୦୩୫ and ୫.୦୩୩), experiment group A (Training Format ୧) had higher sum score of cognitive of online social network consuming than control group (Σ = ୧୦.୦୩୫ and ୫.୫୫୦) and control group had higher sum score of cognitive of online social network consuming than experiment group B (Training Format ୨) (Σ = ୫.୫୫୦ and ୫.୦୩୩) ୩) experiment

Group A(Training Format ୧) had higher mean score of value of online social network consuming than experiment group B(Training Format ୨) ($\bar{X} = ୧.୩୩୯$ and ୧.୦୬୯) and experiment group A(Training Format ୧) had higher mean score of value of online social network consuming than control group ($\bar{X} = ୧.୩୩୯$ and ୧.୨୯୩) experiment Group A(Training Format ୧) had higher mean score of self-control of online social network consuming than experiment group B(Training Format ୨) ($\bar{X} = ୧.୩୦୯$ and ୧.୧୫୫), experiment group A(Training Format ୧) had higher mean score of self-control of online social network consuming than control group ($\bar{X} = ୧.୩୦୯$ and ୧.୦୦୯) and experiment group B(Training Format ୨) had higher mean score of self-control of online social network consuming than control group ($\bar{X} = ୧.୧୫୫$ and ୧.୦୦୯)

୫) experiment Group A(Training Format ୧) had higher mean score of online social network consuming behavior than experiment group B(Training Format ୨) ($\bar{X} = ୧.୯୦୩$ and ୧.୩୫୫), experiment group A(Training Format ୧) had higher mean score of online social network consuming behavior than control group ($\bar{X} = ୧.୯୦୩$ and ୧.୩୧୯) and experiment group B(Training Format ୨) had higher mean score of online social network consuming behavior than control group ($\bar{X} = ୧.୩୫୫$ and ୧.୩୧୯)

Discussion

Based on data analysis results, researcher presents discussion of findings according to research hypotheses, which are described as follows

After training, the results revealed that the experimental group A, training format ୧, participated in the ୩-day training and a ୩-month project based learning and the experimental group B, training format ୨, participated in the ୩-day training had higher mean score than control group. This may be due to participation in the training program, novices have passed the cognizance and properly online social network consuming through activities which trained about optimistic and pessimistic analysis of online social network consuming and the influence of teachers and peers on persuading them to change their media habits. This result was supported by the study of WanvisaSareerasart(୨୦୧୨) who found that the perception of the benefits of the school internet training program had more influence on internet behavior for usefulness than other variables. Furthermore, the parents' control of internet use influenced the peer supportive behavior of safe and useful internet uses. In addition, the samples of this study were novices who were different from the general adolescent, must practice in the daily life according to the discipline of monks and trained in morals and morals according to Buddhist doctrine in monk schools rather

than general schools so online social media exposure of novices was less than teenagers. Internet usage restrictions were an important factor which increased awareness of the benefits of online social network consuming training

The results revealed that no statistically significant interaction was found between training formats, number of measurements of cognitive and value of online social network consuming. It may be that the examples are understandable and valuable of online social network consuming but lack of deliberation and inhibition of media misuse and because of the difference in average scores of social networking behaviors of high and low were similar groups, stimulation of learning through the format of training and the number of training sessions did not correlation with cognitive and online social network consuming values.

However, it found that there was interaction between training formats, number of measurements of cognitive, self-control and online social network consuming behavior. It maybe that because the samples have high self-control and leaded to highly creative networking using behaviors. This result was supported by the study of ChintanaTansuwannond(၂၀၁၀) who found that self-control is a factor in the individual already and is the ability to define oneself in terms of thoughts, emotions, and actions. In addition, based on the appropriateness of online social networking behavior of the sample record, true and artificial value of Yonisomanasikāra is feedback that influences the development of media exposure behavior and online social network consuming. This result was supported by the study of ChintanaTansuwannond(၂၀၀၈) who said that this development process affect on media literacy development and media self-efficacy development especially low media self-efficacy experimental group may have increased their media self-efficacy. This maybe the sample have media literacy and through training and project work by reflective thinking of social network consuming in everyday life and this result was supported by the concept of PhraBrahmagunabhorn (P. A. Payutto)(၂၀၁၁). who said that when children know the way to think or take the truth from experiences, they will be able to turn situation what they are facing from bad to good knowingly. Moreover, the wisdom which is practiced regularly will make him think up about advantages and disadvantages from every situations and realize that the objective is learning and life and wisdom development

When analyzing the each variable after a ၁-month Project based learning, it was found experiment Group A(Training Format ၁) had less mean score of online social network consuming behavior than experiment group B(Training Format ၂). It shown that different training formats did not affect on cognitive change, it may be

the experimental group B has understanding of the properly advanced online social media consuming and There was a renewed perception of the benefits of appropriate online social media consuming caused media literacy in appropriate behavior changing. This result was supported by the study of Arapin Chuchomand others (၂၀၀၆) who found that psychosocial factors are associated with higher cognitive and quality of life. Moreover, It may be because of personal factors like self-control, social influence such as control from the teacher and friend as good model

The mean score analysis results of value, rationality of thinking, self-control and online social network consuming behavior shown that the experiment group A(Training Format ၁) had higher mean score of online social network consuming behavior than experiment group B(Training Format ၂) and control group, it reflected that time to practice online social network consuming through the project based learning led to the changing of thinking, value self-control and online social network consuming behavior. The experiment group A(Training Format ၁) was reflected through periodic research and follow-up and had higher self-control behaviors and problem solving skills through the scenario of group project based learning practice. This result was supported by the concept of Johnson and Johnson (၁၉၉၉: ၁၀) who said that group thinking practicing can effect on behavior and grouping by learning experiences, self-realization, and group work skills can develop the process to change cognitive, attitude, and behavioral pattern. Furthermore, this result was supported by the concept of WannikaChalakbang (၂၀၀၆) was proposed that caused of lack of right consumption is ignorance or intellectual weakness. Problem solving must strengthen the intellectual core of the inner circle to change attitudes or attitude towards things. It will be mental strength, behaviors changing and behavioral strength instead.

Suggestion of next study is that should do quasi-experimental research and development activities for risky youth who use unappropriated online social network. To focus on activities design through project based learning which process of thinking change , self-control and applying doctrine to media literacy activities leads to behavior change and study other causal factors that affect the behavior of using the appropriate online network media.

References

ArapinChuchomand others.(၂၀၀၆).Analysis of psychosocial factors related to

- intellectual and quality of life of Thai youth..**Research report**.Applied Behavioral Science Research:Srinakharinwirot University.
- ChintanaTansuwannond. (๒๐๑๐) .Factors Related to Intellectual Media Consumption Behavior of Undergraduate Students in Bangkok, Journal of Behavioral Science for Development ๑๖ (๑)January.
- ChintanaTansuwannond.(๒๐๐๗). Effects of Training on Media Literacy Development ofSuanDusitRajabhat University Students .Dissertation,Ph.D.(Applied BehavioralScience Research).Graduate School.Srinakharinwirot University.
- Johnson, David W. & Johnson, Frank P. (๑๙๙๔).Joining Together: Group Theory and GroupSkills. ๕th ed. Boston: Allyn and Bacon
- PhraBrahmagunabhorn (P. A. Payutto). (๒๐๐๗). Holistic development of Thai children , (Bangkok: Thamamsapa and BunleaTham Institute, p.๗๔-๗๕.
- Samathikarn, SiamratSubdawijan.(๒๐๑๕). Thai Youth with online media literacy: before too late.Article,๔ April .
- Thitinan B.Common. (๒๐๑๗).New Media, Socialisation and theConstruction of Social Values of Thai Youth, Journal ofSuddhiparitat.๒๗(๙๔): October-December.
- WannikaChalakbang.(๒๐๐๕).The Development of the Attentive Consideration Performance and Right Consumption of Rajabhat Institute SakonNakhon Students.Dissertation, Ph.D. (Applied Behavioral Science Research). Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University.
- WanvisaSareerasart.(๒๐๑๒).The Ralationship among Social Situation and Psychological Immunity to Internet Behavior Focusing on Safety and Usefulness of Female Students in High Schools with or without Internet Safety Project , Journal of Behavioral Science for Development ๔ (๑):January.

ภาพนำเสนองานในที่ประชุมวิชาการนานาชาติที่ลอนดอน (Proceedings)



ใบเกียรติบัตรนำเสนอที่ลอนดอน



Religion in Society

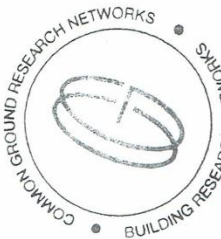
Seventh International Conference on Religion and Spirituality in Society

Imperial College London
London, UK
17-18 April 2017
www.religioninsociety.com

Kamalas Phoowachanathipong of Mahachulalongkornrajavidyalaya University, Thailand, Thailand, attended the Seventh International Conference on Religion and Spirituality in Society as an in-person participant. KamalasPhoowachanathipong presented the papers, *Value and Behavioral Model of Consuming in Online Social Network Using Integration of Buddhist Psychology for Thai Novices and A Process of Buddhist Psychology for Encouraging Self-Sufficient Lifestyles in Community towards Sustainable Happiness*.

Kamalas Phoowachanathipong played an important role in the International Conference on Religion and Spirituality in Society, which sets out to describe, analyze, and interpret the role of religion and spirituality in society. The bases of this endeavor are cross-disciplinary. The intellectual project is neutral with respect to the agendas of particular religions or explicit counterpoints to religion such as agnosticism or atheism. These media are intended to provide spaces for careful scholarly reflection and open dialogue

Dr. Phillip Kalantzis-Cope, Director
Common Ground Research Network



 COMMON GROUND

ภาคผนวก ข

- กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการนำผลจากโครงการวิจัยไปใช้ประโยชน์

๑. กิจกรรมพัฒนาการเรียนการสอนธรรมศึกษาในสถาบันการศึกษา

- สามารถนำผลวิจัยไปพัฒนาการเรียนการสอนในโรงเรียน การนำสื่อเทคโนโลยีมาใช้พัฒนาเยาวชน โดยจัดอบรมและพัฒนาบุคลากรในโรงเรียน และสนับสนุนโครงการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ให้กับเยาวชนที่เป็นสามเณร

- สามารถผลวิจัยไปเป็นแนวทางในการกำหนดนโยบายของสถาบันศึกษา การสร้างเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ในสถาบันศึกษา โดยเฉพาะในกลุ่มโรงเรียนพระปริยัติธรรม เพื่อสร้างเครือข่ายกระบวนให้ความรู้แก่เยาวชนเกี่ยวกับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ เป็นพื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้การใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์สำหรับการพัฒนาค่านิยมและพฤติกรรมที่พึงประสงค์สำหรับสามเณร

๒. กิจกรรมด้านวิชาการ

- นำผลวิจัยเสนอหน่วยงานที่เกี่ยวข้องโดยตรง คือ โรงเรียนพระปริยัติธรรม จัดประชุมสัมมนา เพื่อนำผลการวิจัยไปใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนแบบโครงการ (Project based learning) ดังนั้น ผู้บริหาร ครู อาจารย์ ในโรงเรียนพระปริยัติธรรม ควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้นอกห้องเรียน เพื่อฝึกทักษะการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ เป็นโครงการระยะยาว เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันทางจิตใจให้เข้มแข็ง มีสติรู้เท่าทันในการใช้ชีวิตมากขึ้น

- นำผลวิจัยไปจัดกิจกรรมส่งเสริมการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ในโรงเรียน และจัดส่งเสริมโครงการที่ประสบความสำเร็จจากผลวิจัยนี้ สนับสนุนให้เป็นกิจกรรมที่ยั่งยืนในโรงเรียน เช่น โครงการพุทธศิลป์ เพื่อนำไปสู่การสร้างค่านิยมและพฤติกรรมที่พึงประสงค์ให้กับสามเณร ตลอดจนจัดเผยแพร่ผลงานของสามเณรผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Internet) ในรูปแบบต่างๆ เพื่อแสดงผลงานให้เป็นที่ยอมรับสู่สาธารณชน

ภาคผนวก ค

ตารางเปรียบเทียบวัตถุประสงค์ กิจกรรมที่วางแผนไว้ และกิจกรรมที่ได้ดำเนินการมา
และผลที่ได้รับจากโครงการ

ตารางเปรียบเทียบวัตถุประสงค์ กิจกรรมที่วางแผนไว้ และกิจกรรมที่ได้ดำเนินการมา และผลที่ได้รับจากโครงการ

วัตถุประสงค์	ผลที่ได้รับ	บรรลु วัตถุประสงค์	โดยทำให้
๑. สภาพปัญหา และพฤติกรรม การใช้เครือข่าย สังคมออนไลน์ ตาม แนว พุทธ จิต วิ ทยา ของ สามเณร	๑.ทราบถึงสภาพปัญหา ของการใช้เครือข่ายสังคม ออนไลน์สามเณร	ข้อที่ ๑	ทำให้ทราบข้อมูลพื้นฐาน ของสภาพปัญหาและ พฤติกรรมการใช้ เครือข่ายสังคมออนไลน์ ของสามเณร เพื่อเป็น แนวทางการออกแบบชุด กิจกรรม
	๒.ทราบถึงพฤติกรรมการใช้ เครือข่ายสังคมออนไลน์ ของสามเณร	ข้อที่ ๑	
๒. เพื่อพัฒนา กระบวนการสร้าง ค่านิยม และ พฤติกรรม ต้นแบบการใช้ เครือข่ายสังคม ออนไลน์ตามแนว พุทธจิตวิทยาของ สามเณร	๑.ได้ชุดกิจกรรม กระบวนการสร้างค่านิยม และพฤติกรรมต้นแบบการใช้ เครือข่ายสังคมออนไลน์ ของสามเณร	ข้อ ๒	ได้ชุดกิจกรรม กระบวนการสร้างค่านิยม และพฤติกรรมการใช้ เครือข่ายสังคมออนไลน์ ของสามเณรเพื่อใช้เป็น คู่มือการฝึกอบรมในการ เปลี่ยนแปลงค่านิยมและ พฤติกรรมการใช้ เครือข่ายสังคมออนไลน์
	๒.ได้กระบวนการพัฒนา ค่านิยมและพฤติกรรม ต้นแบบการใช้เครือข่าย สังคมออนไลน์ของสามเณร	ข้อ ๒	
	๓.ได้แบบวัดการสร้าง ค่านิยมและพฤติกรรมการใช้ เครือข่ายสังคมออนไลน์ ของสามเณรตามแนวพุทธ จิตวิทยา	ข้อ ๒	
วัตถุประสงค์	ผลที่ได้รับ	บรรลु วัตถุประสงค์	โดยทำให้
๓.ศึกษาผลของ การเปลี่ยนแปลง ค่านิยมและ พฤติกรรม ต้นแบบการใช้ เครือข่ายสังคม ออนไลน์ตามแนว พุทธจิตวิทยาของ	๑. ได้โครงการ Smart Novices ๖ โครงการ เป็น โครงการที่เกิดจากการ ออกแบบของสามเณร	ข้อ ๓	ได้รูปแบบ “หลักพุทธ จิตวิทยาสู่การ เปลี่ยนแปลงพฤติกรรม” ๓BP:LAPA Model เพื่อ ใช้เป็นชุดความรู้สำหรับ การฝึกอบรมให้สามเณร รู้เท่าทันสื่อต่อไป
	๒.ได้ผลการเปลี่ยนแปลง ค่านิยมและพฤติกรรม ที่เหมาะสมในการใช้	ข้อ ๓	

สามเณร	เครือข่ายสังคมออนไลน์ ตามแนวพุทธจิตวิทยาของ สามเณร		
--------	--	--	--

ภาคผนวก ง

- เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- สรุปข้อคิดที่ได้จากกิจกรรม
- รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ

- ชุดกิจกรรมสำหรับฝึกอบรม

กิจกรรม ๑ เสริมสร้างสัมพันธภาพ

เวลาที่ใช้ ๖๐ นาที

แนวความคิด/หลักการ

กิจกรรม “เสริมสร้างสัมพันธภาพ” เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้มีโอกาสแสดงความเป็นตัวของตัวเอง ทำความรู้จัก และเปิดเผยตนเองออกมาให้สมาชิกในกลุ่มได้รู้จักกันมากขึ้น ซึ่งโดยธรรมชาติ ของมนุษย์เมื่อเข้าสู่สังคมใหม่ สถานที่ใหม่ หรือพบกับคนใหม่ๆ มักจะปิดกั้นตนเอง กิจกรรมนี้ทำให้เกิดความคุ้นเคยกันของผู้เข้าร่วมกิจกรรมและทีมวิทยากร ให้เกิดความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน มีความรู้สึกเป็นพวกเดียวกัน เสริมสร้างบรรยากาศที่เป็นมิตร

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อส่งเสริมให้เกิดการรู้จักกันและความคุ้นเคยในกลุ่มผู้เข้าร่วมกิจกรรม
๒. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้มีโอกาสเปิดเผยตนเอง และก่อให้เกิดความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน (Team)

ขั้นตอนการดำเนินงาน

ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนั่งล้อมเป็นวงกลม จากนั้นถามถึงสิ่งที่คาดหวังจากการเข้าร่วมกิจกรรมในครั้งนี้ เพื่อสร้างบรรยากาศความเป็นกันเอง ทำความเข้าใจความคาดหวังของผู้เข้าร่วมกิจกรรม นอกจากนี้ทำการชี้แจงวัตถุประสงค์ ชี้แจงข้อตกลงและกติกาในการอยู่ร่วมกัน

ชั้นนำ

- วิทยากรแนะนำตนเองและทีมงาน
- วิทยากรชี้แจงวัตถุประสงค์ของการฝึกอบรมเพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเห็นความสำคัญและประโยชน์ที่จะได้รับการฝึกอบรมครั้งนี้ รวมทั้งชี้แจงข้อตกลงและกติกาในการอยู่ร่วมกัน

ขั้นกิจกรรม

- วิทยากรสร้างให้เกิดความคุ้นเคยกับผู้เข้าร่วมกิจกรรมแล้วให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละท่านแนะนำตัว
- วิทยากรถามถึงสิ่งที่คาดหวังจากการเข้าร่วมกิจกรรม / ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมบอกความรู้สึกของตนเองในการเข้าร่วมกิจกรรมในครั้งนี้ และบันทึกคำตอบลงในกระดาษฟลิปชาร์ต

ขั้นวิเคราะห์และอภิปราย

- หลังจากที่ได้เข้าร่วมกิจกรรม ได้ตอบครบทุกคนแล้ว วิทยากรสะท้อนภาพรวมที่ได้จากวงสนทนา ว่าในการทำกิจกรรมในครั้งนี้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคาดหวังอะไรบ้างจากการทำกิจกรรม

การวัดและประเมินผล

- การสังเกตการมีส่วนร่วมในกิจกรรม
- ใบสรุปข้อคิดจากกิจกรรม

กิจกรรมที่ ๒: ใครเป็นใครบนโลกโซเชียล

เวลาที่ใช้ ๙๐ นาที

แนวความคิด/หลักการ

กิจกรรม “ใครเป็นใครบนโลกโซเชียล” เป็นกิจกรรมที่ผู้เข้ารับการอบรมจะได้ทราบลักษณะต่างๆ ของสื่อบนโลกโซเชียล ว่ามีลักษณะแบบใดบ้าง และเพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเห็นช่องทางในการใช้/เข้าถึงสื่อบนโลกโซเชียล รวมถึงประโยชน์ของสื่อบนโลกโซเชียลในด้านต่างๆ โดยกิจกรรมนี้ใช้ประเด็นการเข้าถึง (การใช้) สื่อบนโลกโซเชียลเป็นแกนหลัก นอกจากนี้ผู้เข้ารับการอบรมยังสามารถเข้าใจความหมายและประเภทของสื่อบนโลกโซเชียล เพื่อเป็นพื้นฐานความรู้ในกิจกรรมการเรียนรู้ต่อไป

วัตถุประสงค์

เพื่อทราบถึงความหมาย ประเภท ช่องทางและประโยชน์ของสื่อบนโลกโซเชียล

สื่อ/อุปกรณ์ในการสอน

-ใบงานใครเป็นใครบนโลกออนไลน์

-กระดาศี ๗ สี

-ปากกา/สีเทียน

-กระดาศาว/เทปกาวสองหน้า

วิธีการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ

- วิทยากรชี้แจงวัตถุประสงค์ของกิจกรรม “ใครเป็นใครบนโลกโซเชียล” เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทราบถึงเป้าหมายของกิจกรรม “ใครเป็นใครบนโลกโซเชียล”
- วิทยากรแบ่งกลุ่มผู้เข้าร่วมกิจกรรมเป็น ๖ กลุ่ม กลุ่มละ ๕ คน โดยใช้วิธีการนับ ให้แต่ละกลุ่มตั้งชื่อกลุ่ม แต่งตั้งหัวหน้ากลุ่ม

ขั้นกิจกรรม

วิทยากรนำเข้าสู่กิจกรรม “ใครเป็นใครบนโลกโซเชียล” โดยทีมงานจะแจกใบงานชิ้นคือ ใครในโลกโซเชียล แล้วให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนำใบงานดังกล่าวไปสำรวจชื่อและสัมผัสความสนใจด้านโซเชียลจากผู้เข้าร่วมกิจกรรมท่านอื่นๆ ภายในเวลาที่กำหนด

ขั้นวิเคราะห์และอภิปราย

นำข้อมูลมาตรวจเช็คในห้อง โดยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแนะนำชื่อ และความสนใจด้านโซเชียลของเพื่อนที่ได้บันทึกรายชื่อไว้ กลุ่มที่ได้รายชื่อและข้อมูลที่ถูกต้องมากที่สุดเป็นผู้ชนะ เพื่อทราบถึงความหมาย ประเภท ช่องทางและประโยชน์ของสื่อบนโลกโซเชียล

การวัดและประเมินผล

- ๑) การสังเกตการมีส่วนร่วมในกิจกรรม

ใบงานที่ ๑: ใครเป็นใครบนโลกโซเชียล

๑. ผู้ที่ชอบอ่านข่าวจากอินเทอร์เน็ตได้แก่

๒. ผู้ที่ชอบโพสต์บนเฟสบุ๊กได้แก่

๓. ผู้ที่ชอบดูวิดีโอคลิปบนยูทูบ

๔. ผู้ที่ชอบติดตามข้อมูลของนักร้อง ดารา นักกีฬาที่ชื่นชอบ

๕. ผู้ที่ชอบแชทกับเพื่อนๆ ได้แก่

๖. ผู้ที่ชอบเล่นเกมได้แก่

๗. ผู้ที่ไม่ค่อยได้เล่นโซเชียลเน็ตเวิร์คได้แก่

กิจกรรม ๓ : ฉันทคือใคร?

เวลาที่ใช้ ๖๐ นาที

แนวคิดในการทำกิจกรรม

กิจกรรมนี้ใช้วิธีคิดแบบคุณค่าแท้คุณค่าเทียม โดยวิธีคิดแบบคุณค่าแท้ หมายถึง คุณหรือประโยชน์ของเครือข่ายสังคมออนไลน์ ในแง่ที่มนุษย์นำมาใช้แก้ปัญหาของตน เพื่อความดีงาม ความดำรงอยู่ด้วยดีของชีวิต หรือเพื่อประโยชน์สุขทั้งของตนเองและผู้อื่น โดยคุณค่าแท้ต้องอาศัยปัญญา เป็นเครื่องตีค่า หรือวัดราคา จะเรียกว่าคุณค่าสนองปัญญาก็ได้ เช่น การใช้สื่อเพื่อแสวงหาความรู้และแบ่งปันความรู้ให้กับผู้อื่น

วิธีคิดแบบคุณค่าเทียมหรือคุณค่าพอกเสริม หมายถึง คุณค่า หรือประโยชน์ของสิ่งทั้งหลายที่มนุษย์พอกเพิ่มให้แก่สิ่งนั้น เพื่อปรนเปรอการความต้องการ โดยคุณค่าเทียมจะอาศัยตัณหาเป็นเครื่องตีค่า หรือวัดราคา เช่น การใช้สื่อเพื่อความบันเทิง การเล่นเกมเกินความพอดี

กิจกรรมนี้จะใช้วิธีการตั้งคำถามเพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ได้กลับมาวิเคราะห์ตนเองว่า บทบาทและหน้าที่ของตนเองในเครือข่ายสังคมออนไลน์คืออะไร ว่าตนเองมีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แบบคุณค่าแท้หรือคุณค่าเทียม

ระยะเวลาที่ใช้ ๖๐ นาที

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อวิเคราะห์บทบาทและหน้าที่ของตนเองบนโลกสังคมออนไลน์ (ตามความเป็นจริง)
๒. เพื่อรู้จักแยกแยะการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แบบคุณค่าแท้คุณค่าเทียม

สื่อ/อุปกรณ์ในการสอน

- กระดาษ A๔ หรือกระดาษฟลิปชาร์ต (flipchart)
- สีเทียน

วิธีการดำเนินกิจกรรม

ชั้นนำ

- วิทยากรนำเข้าสู่กิจกรรม “ฉันทคือใครบนโลกโซเชียล” โดยทีมงานจะแจกกระดาษ A๔ หรือกระดาษฟลิปชาร์ต แล้วให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสำรวจตัวเองว่ามีการทำกิจกรรมอะไรบนเครือข่ายสังคมออนไลน์บ้าง ใช้เวลาประมาณ ๑๐-๑๕ นาที

ขั้นกิจกรรม

วิทยากรให้ความรู้เกี่ยวกับวิธีคิดแบบคุณค่าแท้คุณค่าเทียม โดยการตั้งคำถามการฝึกคิดเกี่ยวกับคุณค่าแท้ คุณค่าเทียม เช่น ในชีวิตประจำวันของนักเรียนมีการพิจารณาเลือกภาพยนตร์ที่ชมหรือไม่ เพราะอะไร นักเรียนคิดว่าสื่อที่มีประโยชน์จำเป็นต้องสนุกเสมอไปหรือไม่ แล้วให้นักเรียนทำการ

วิเคราะห์ตนเอง โดยแบ่งเป็น ๒ ประเด็นคือ (๑) การแสดงบทบาทของตนเองบนโลกโซเชียลตามที่
เป็นจริง และ (๒) บทบาท และหน้าที่ของตนเองบนโลกสังคมออนไลน์ที่เหมาะสมกับนักเรียน

ขั้นวิเคราะห์และอภิปราย

วิทยากรร่วมสรุปและหาแนวทางการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แบบคุณค่าแท้คุณค่าเทียม
ที่ถูกต้องในชีวิตประจำวัน

การวัดและประเมินผล

- ๑) การสังเกตการมีส่วนร่วมในกิจกรรม
- ๒) บันทึกว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรม มีสถานะเป็นอะไรบ้าง
- ๓) ใบสรุปข้อคิดจากกิจกรรม

กิจกรรมที่ ๔: รู้จักโซเชียลเน็ตเวิร์ค/เครือข่ายสังคมออนไลน์

เวลาที่ใช้ ๖๐ นาที

แนวความคิด/หลักการ

กิจกรรมนี้สร้างขึ้นตามแนวคิดพุทธรพัสัย (cognitive domain) ตามทฤษฎีของบลูม หมายถึงความรู้ความเข้าใจการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ถูกต้อง โดยอาศัยวิธีคิดตามหลักโยนิโส มนสิการ แบบคุณโทษและทางออก โดยมุ่งเน้นการให้ความรู้เกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความเข้าใจในความหมาย และประเภทของเครือข่ายสังคม แล้วนำไปสู่การให้ความรู้เกี่ยวกับคุณและโทษของเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยอาศัยสื่อวีดีทัศน์ประกอบการอภิปราย แล้วกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความสามารถในการวิเคราะห์เชื่อมโยงพฤติกรรมของตนเองในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ได้อย่างถูกต้อง นอกจากนี้ยังสามารถเห็นคุณโทษของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถอธิบายความหมายและประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์
๒. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเข้าใจและแยกแยะคุณโทษของเครือข่ายสังคมออนไลน์

สื่อ/อุปกรณ์ในการสอน

กระดาษฟลิปชาร์ต
ปากกาเมจิก
สียีน
สื่อวีดีทัศน์ “ใช้มือถือแต่พอดี”, “เข้าถึงอย่างเข้าใจ”
กระดาษใบงานที่ ๒ : รู้จักโซเชียลเน็ตเวิร์ค

วิธีการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ

- วิทยากรชี้แจงวัตถุประสงค์ของกิจกรรม
- ทีมงานแจกกระดาษฟลิปชาร์ต กลุ่มละ ๑ แผ่น พร้อมทั้งปากกาเมจิก และสียีนกลุ่มละ ๑ กล่อง
- วิทยากรให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรม จับสลากประเด็นจาก ๖ ประเด็นที่กำหนดไว้ กลุ่มละ ๑ ประเด็น

ขั้นกิจกรรม

- จากนั้นให้แต่ละกลุ่ม ร่วมกันพิจารณาประเด็นที่ได้ แล้วเขียนคำตอบของแต่ละประเด็นลงในกระดาษฟลิปชาร์ต ในระยะเวลาที่กำหนด

- จากนั้นนำเสนอตามประเด็นที่กลุ่มของตนเองได้

ขั้นวิเคราะห์และอภิปราย

- ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมร่วมกันสะท้อนภาพรวมที่ได้ฟังจากทุกกลุ่ม
- ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมร่วมสะท้อนคุณโทษและทางออกของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

ขั้นสรุปและประยุกต์

- วิทยากรร่วมสรุปคำตอบที่ได้จากการสรุปประเด็นทั้ง ๖ ประเด็น

การวัดและประเมินผล

- ๑) การสังเกตการมีส่วนร่วมในกิจกรรม
- ๒) ความรู้ความเข้าใจที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม
- ๓) คำตอบของแต่ละประเด็นที่นักเรียนเขียนลงในฟลิปชาร์ต
- ๔) สรุปข้อคิดของกิจกรรม

ใบงานที่ ๒: รู้จักโซเชียลเน็ตเวิร์ค

ให้นักเรียนอธิบายและแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นดังต่อไปนี้แล้วเขียนคำตอบของประเด็นลงในฟลิปชาร์ต

- ประเด็นที่ ๑ : ความหมายของเครือข่ายสังคมออนไลน์ (โซเชียล)
- ประเด็นที่ ๒ : ประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) มีอะไรบ้าง
- ประเด็นที่ ๓ : ประโยชน์ของการใช้เครือข่ายสังคม
- ประเด็นที่ ๔ : ปัญหา/โทษของการใช้เครือข่ายสังคมและทางออก
- ประเด็นที่ ๕ : สื่อโซเชียลมีอิทธิพลในการสื่อสารในปัจจุบันอย่างไร
- ประเด็นที่ ๖ : ผลกระทบและข้อควรระวังในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

กิจกรรม ๕ : ต้นไม้สะท้อนสื่อ

เวลาที่ใช้ ๖๐ นาที

แนวความคิด/หลักการ

กิจกรรมนี้สร้างขึ้นตามแนวคิดพุทธรัสัย (cognitive domain) ตามทฤษฎีของบลูม โดยอาศัยวิธีคิดตามหลักหลักโยนิโสมนสิการ แบบคุณค่าแท้คุณค่าเทียม โดยมุ่งเน้นการให้ความรู้เกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความรู้ความเข้าใจ และสามารถเชื่อมโยงวิธีคิดผ่านกระบวนการกลุ่มได้ครบตลอดกระบวนการ

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถเข้าใจ และเชื่อมโยงฐานคิด ค่านิยม คุณธรรม ไปจนถึงประโยชน์ของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์
๒. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเข้าใจเรื่องคุณค่าแท้คุณค่าเทียมของเครือข่ายสังคมออนไลน์

สื่อ/อุปกรณ์ในการสอน

- กระดาษสี จำนวน ๕ สี
- ปากกาเมจิก
- กระดาษใบงาน ๓ ต้นไม้สะท้อนสื่อ
- โพสต์อิท (Post-it) ๕ สี
- ภาพต้นไม้ ๑ ภาพ

วิธีการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ

- วิทยากรชี้แจงวัตถุประสงค์ของกิจกรรม
- ทีมงานแจกกระดาษสี จำนวน ๕ สีให้ โพสต์อิท พร้อมทั้งปากกาเมจิก ให้แต่ละกลุ่ม

ขั้นกิจกรรม

- ทีมวิทยากรบรรยายถึง “ต้นไม้สะท้อนสื่อ” ว่าในการเติบโตของต้นไม้สะท้อนสื่อนี้จะมีปัจจัยอยู่ ๕ ปัจจัย คือ
- ผลผลิตของต้นไม้ : ท่านคิดว่าประโยชน์ที่แท้จริงของเครือข่ายสังคมออนไลน์ คืออะไร
- กิ่งของต้นไม้ : การตรวจสอบว่าเราใช้สื่อสังคมเครือข่ายสังคม (Social Network) ที่ตรงกับประโยชน์ที่คิดในข้อ “ผลผลิตของต้นไม้คืออะไร”
- ลำต้นของต้นไม้ : หน่วยสนับสนุน หรือแรงสนับสนุนเพื่อให้ใช้เครือข่ายสังคมได้เป็นประโยชน์มีอะไรบ้าง
- รากของต้นไม้ : หลักการ หรือแนวคิด (สร้างเครือข่าย เป็นการแบ่งปันข้อมูล)
- ดินที่ใช้ในการปลูกต้นไม้ : ค่านิยม/คุณธรรม ที่ควรมีในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

- จากนั้นตามด้วยประเด็นคำถาม ข้อที่ ๑ ว่า “ท่านคิดว่าประโยชน์ของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์คืออะไร” แล้วให้แต่ละกลุ่มร่วมกันพิจารณาประเด็นที่ถาม แล้วเขียนลงในกระดาษสีเหลือง
- เมื่อเขียนครบทุกกลุ่มแล้ว ให้นำกระดาษสีเหลืองมาติดไว้ที่ ภาพต้นไม้สะท้อนสื่อ ในส่วนของดอกผล
- วิทยากร อ่านประเด็นที่ทุกกลุ่มนำเสนอเรื่องประโยชน์บนต้นไม้สะท้อนสื่อ
- ประเด็นที่ ๒ “ท่านคิดว่า เราต้องมีคุณธรรมข้อใด หรือมีค่านิยมเช่นใด ในการที่จะใช้สื่อให้ถูกวิธีและใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด” โดยให้เขียนลงในกระดาษสีชมพู
- เมื่อเขียนครบทุกกลุ่มแล้ว ให้นำกระดาษสีชมพูมาติดไว้ที่ ภาพต้นไม้สะท้อนสื่อ ในส่วนของดินที่ใช้ในการปลูกต้นไม้
- วิทยากร อ่านประเด็นที่ทุกกลุ่มนำเสนอเรื่องคุณธรรม/ค่านิยม/ฐานคิดบนต้นไม้สะท้อนสื่อ
- ประเด็นที่ ๓ “ท่านคิดว่า อะไรคือหลักการของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ หรือ หลักการที่แท้จริงของเครือข่ายสังคมออนไลน์นั้นมีวัตถุประสงค์เพื่ออะไร” โดยให้เขียนลงในกระดาษสีเขียว
- เมื่อเขียนครบทุกกลุ่มแล้ว ให้นำกระดาษสีเขียวมาติดไว้ที่ ภาพต้นไม้สะท้อนสื่อ ในส่วนของรากของต้นไม้
- วิทยากร อ่านประเด็นที่ทุกกลุ่มนำเสนอเรื่องหลักการบนต้นไม้สะท้อนสื่อ
- ประเด็นที่ ๔ “ท่านคิดว่า หน่วยสนับสนุน หรือ ผู้ที่มีหน้าที่สนับสนุนให้เกิดการใช้ประโยชน์ของเครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างถูกต้องนั้นต้องทำอะไรบ้าง” โดยให้เขียนลงในกระดาษสีฟ้า
- เมื่อเขียนครบทุกกลุ่มแล้ว ให้นำกระดาษสีฟ้ามาติดไว้ที่ ภาพต้นไม้สะท้อนสื่อ ในส่วนของลำต้นของต้นไม้
- วิทยากร อ่านประเด็นที่ทุกกลุ่มนำเสนอเรื่องหน่วยสนับสนุนบนต้นไม้สะท้อนสื่อ
- ประเด็นที่ ๕ “ท่านคิดว่า จะตรวจสอบว่าเราใช้สื่ออย่างเป็นประโยชน์ ด้วยวิธีอะไร” โดยให้เขียนลงในกระดาษสีส้ม
- เมื่อเขียนครบทุกกลุ่มแล้ว ให้นำกระดาษสีส้มมาติดไว้ที่ ภาพต้นไม้สะท้อนสื่อ ในส่วนของลำต้นของต้นไม้
- วิทยากร อ่านประเด็นที่ทุกกลุ่มนำเสนอเรื่องการตรวจสอบบนต้นไม้สะท้อนสื่อ

ขั้นวิเคราะห์และอภิปราย

- ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมร่วมกันสะท้อนภาพรวม ต้นไม้สะท้อนสื่อของตนเอง ว่าโดยภาพรวมเป็นอย่างไร โดยร่วมแลกเปลี่ยนในกลุ่มใหญ่

ขั้นสรุปและประยุกต์

- วิทยากรร่วมสรุปประเด็นที่ได้จากการนำเสนอของทุกกลุ่ม

การวัดและประเมินผล

- ๑) การสังเกตการมีส่วนร่วมในกิจกรรม
- ๒) ความรู้ความเข้าใจที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม
- ๓) สรุปข้อคิดของกิจกรรม

กิจกรรม ๖ : จรรยาบรรณและกฎหมายกับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เวลาที่ใช้ ๖๐ นาที

แนวความคิด/หลักการ

กิจกรรมนี้สร้างขึ้นตามแนวคิดพุทธิพิสัย (affective domain) ทฤษฎีของบลูม เป็นการพัฒนา ความรู้ความเข้าใจ และสามารถนำไปใช้ โดยอาศัยตามหลักโยนิโสมนสิการ แบบวิธีคิดคุณโทษ และทางออก โดยมุ่งเน้นให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความรู้และเข้าใจเกี่ยวกับ จรรยาบรรณและกฎหมายเกี่ยวกับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถอธิบายวิธีการใช้เครือข่ายสังคมอย่างมีจรรยาบรรณ และปฏิบัติตามกฎหมายการใช้สื่อที่ถูกต้อง
๒. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถตระหนักและสามารถวิเคราะห์พฤติกรรมการใช้ เครือข่ายสังคมของตนเองอย่างถูกกฎหมาย

สื่อ/อุปกรณ์ในการสอน

กระดานฟลิปชาร์ต

ปากกาเมจิก

คำตอบ จรรยาบรรณและกฎหมายการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ๑๕ ประเด็น

วิธีการดำเนินกิจกรรม

ชั้นนำ

- วิทยากรให้ความรู้เรื่องจรรยาบรรณและกฎหมายของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์
- แจกประเด็นจรรยาบรรณและกฎหมายการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ให้กับ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกกลุ่ม โดยประเด็นที่แจก คือคำตอบที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะต้องตอบให้ถูกต้องตาม คำถามที่ทีมวิทยากรถาม
- วิทยากรกำหนดกติกาในการทำกิจกรรม “จรรยาบรรณและกฎหมายกับการใช้ เครือข่ายสังคมออนไลน์” โดยมีกติกาว่า ตอบถูกได้ ๒ คะแนน ตอบผิด ติดลบ ๑ โดยสามารถตอบได้ แม้ว่าวิทยากรจะยังอ่านคำถามไม่ครบทั้งคำถาม

ขั้นกิจกรรม

วิทยากร อ่านคำถาม แล้วให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมตอบ โดยมีประเด็นคำถาม ๑๕ คำถามคือ

- ประเด็นที่ ๑ : ข้อกำหนดที่ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตพึงกระทำ เพื่อดำรงไว้ซึ่งความสงบ ไม่ขัดต่อ กฎหมาย
- คำถามที่ ๑ คือ จรรยาบรรณการใช้งาน อินเทอร์เน็ต คือ

- ประเด็นที่ ๒ : การ hack ข้อมูล
- คำถามที่ ๒ คือ การขโมยตัวตนในเครือข่ายสังคมออนไลน์ เรียกอีกอย่างหนึ่งว่าอะไร
- ประเด็นที่ ๓ : มาตรา ๑๔ แห่งพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. ๒๕๕๐
- คำถามที่ ๓ คือ การใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ในทางที่ผิด เช่น การโพสต์รูปภาพหรือข้อความที่ไม่เป็นความจริงโดยมีเจตนาที่จะก่อให้เกิดความเสียหายแก่ผู้อื่นหรือสร้างความปั่นป่วนให้กับสังคมนั้น อาจเข้าข่าย เป็นการกระทำความผิดตาม มาตราอะไร
- ประเด็นที่ ๔ : ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน ๕ ปี หรือปรับไม่เกิน ๑๐๐,๐๐๐ บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ
- คำถามที่ ๔ : การเผยแพร่หรือส่งต่อข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่เป็นการโพสต์รูปหรือส่งข้อความเท็จ โดยรู้อยู่แล้วว่าเป็นข้อมูลคอมพิวเตอร์ (๑) อันเป็นเท็จโดยประการที่น่าจะเกิดความเสียหายแก่ผู้อื่นหรือประชาชน หรือ (๒) นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลอันเป็นเท็จโดยประการที่น่าจะเกิดความเสียหายต่อความมั่นคงของประเทศหรือก่อให้เกิดความตื่นตระหนกแก่ประชาชน มีโทษปรับอย่างไร
- ประเด็นที่ ๕ : การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นที่ระบายความแค้นหรือกลั่นแกล้งผู้อื่นโดยการโพสต์ข้อความว่าร้ายผู้อื่นไม่ว่าจะด้วยความนึกสนุกหรือเพื่อต้องการให้คนที่อยู่ในเครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้โพสต์ข้อความได้รับรู้ถึงความเลวร้ายหรือข้อมูลในด้านที่ไม่พึงประสงค์ของคนที่ถูกกล่าวถึง ไม่ว่าจะเป็นหัวหน้างาน เพื่อนร่วมงาน คู่ริสมัยเรียน หรือคนรักเก่าของสามี แม้จะทำให้ผู้โพสต์ข้อความได้รับความสนใจในชั่วขณะหนึ่ง แต่ก็อาจทำให้เกิดทุกขมหันต์ตามมา เนื่องจากการโพสต์ข้อความในลักษณะดังกล่าวอาจเป็นเหตุให้ผู้กระทำได้ต้องรับผิดชอบทั้งทางแพ่งและทางอาญา
- คำตอบที่ ๕ : ต้องรับผิดฐานหมิ่นประมาทโดยการโฆษณาซึ่งต้องระวางโทษ จำคุกไม่เกิน ๒ ปี และปรับไม่เกิน ๒๐๐,๐๐๐ บาท
- ประเด็นที่ ๖ : สื่อสังคม เขียนภาษาอังกฤษว่า
- คำตอบที่ ๖ : Social Media
- ประเด็นที่ ๗ : ในรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ.๒๕๕๐ ก็มีการรับรองการกระทำประเภทนี้เช่นกัน ในมาตรา ๔๕ วรรคแรก ว่า
- คำตอบที่ ๗ : “บุคคลย่อมมีเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น การพูด การเขียน การพิมพ์ การโฆษณา และการสื่อความหมายโดยวิธีอื่น”
- ประเด็นที่ ๘ : การกำหนดมาตรการในการป้องกันและปราบปรามการกระทำที่ใช้ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งก่อให้เกิดความเสียหาย กระทบกระเทือนต่อเศรษฐกิจ สังคมและความมั่นคงของรัฐ รวมทั้งความสงบสุขและศีลธรรมอันดีของประชาชน คือ พ.ร.บ. อะไร
- คำตอบที่ ๘ : พ.ร.บ.ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.๒๕๕๐ เกิดขึ้นเนื่องจาก คนละเลยถึงการเคารพในสิทธิขั้นพื้นฐานของคนด้วยกัน รัฐจึงมีความจำเป็นต้องจัดทำกฎหมายเกี่ยวกับเรื่องนี้โดยเฉพาะ
- ประเด็นที่ ๙ : การผู้ใช้ชื่อ และนามแฝงบนโลกสังคมออนไลน์

- คำตอบที่ ๙ : โลกอินเทอร์เน็ตนั้นจะเปิดช่องทางให้ผู้ใช้งานสามารถตั้งชื่อปลอม นามแฝง และสามารถโกหกถึงสถานภาพและอายุได้อย่างง่ายดาย ในกรณีที่ใช้ “นามแฝง” ที่ตั้งขึ้นมาเองหรือไม่เกี่ยวข้องกับผู้อื่น และไม่ได้เข้าไปเขียนข้อความให้ร้ายบุคคลอื่นนั้น ก็ไม่มีปัญหาแต่อย่างใด แต่ถ้ามีการนำชื่อของบุคคลอื่นมาใช้โดยเจ้าตัวไม่ได้รับรู้ จนทำให้เกิดความเสียหายนั้นจะต้องมีการรับผิดชอบ ซึ่งอาจมีการถูกฟ้อง เพื่อเรียกร้องค่าเสียหายจากการกระทำความผิด
- ประเด็นที่ ๑๐ : มาตรฐาน ๕ ปรับไม่เกิน ๑๐,๐๐๐ บาท จำคุกไม่เกิน ๖ เดือน
- คำถามที่ ๑๐ : การใช้ user name หรือ password ของผู้อื่น Log in เข้าสู่ระบบ
- ประเด็นที่ ๑๑ : มาตรฐาน ๑๖ ปรับไม่เกิน ๖๐,๐๐๐ บาท จำคุกไม่เกิน ๓ ปี
- คำถามที่ ๑๑ : เผยภาพตัดต่อให้ผู้อื่นได้รับความเสื่อมเสีย หรืออับอาย
- ประเด็นที่ ๑๒ : Facebook, Twitter, LinkedIn, Google Plus, MySpace, YouTube, Blog, Wikipedia รวมทั้งเว็บไซต์ต่างๆทั้งในประเทศและต่างประเทศ ที่เปิดให้บริการ file sharing, photo sharing, video sharing และกระดานข่าว (webboard) เป็นต้น
- คำถามที่ ๑๒ : เครือข่ายทางสังคมเกิดขึ้นบนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เช่น
- ประเด็นที่ ๑๓ : เกมคอมพิวเตอร์ที่เล่นบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์หรือโครงข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งผู้เล่นสามารถที่จะเล่นได้โดยลำพังหรือเล่นร่วมกับบุคคลอื่นบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์หรือโครงข่ายอินเทอร์เน็ต
- คำถามที่ ๑๓ : “เกมออนไลน์” หมายความว่าอย่างไร
- ประเด็นที่ ๑๔ : พ.ร.บ.
- คำถามที่ ๑๔ : พระราชบัญญัติ ย่ออย่างไร
- ประเด็นที่ ๑๕ : การ copy รูปภาพ หรือข้อความบนเว็บไซต์ของผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต ดังนั้นในการจำเป็นต้องขออนุญาตเจ้าของเสียก่อน แต่ถ้าหากใช้เพื่อการศึกษาโดยมีการอ้างอิง และขออนุญาตจากเจ้าของลิขสิทธิ์ก็สามารถใช้ได้
- คำถามที่ ๑๕ : การกระทำแบบใดเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ ใช้
- หลังจากที่ได้ตอบคำถามครบ ๑๕ ข้อแล้ว นักคะแนน กลุ่มที่ได้คะแนนมากเป็นจะเป็นผู้ชนะ

ขั้นวิเคราะห์และอภิปราย

- ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมร่วมกันสะท้อนสิ่งที่ได้จากกิจกรรม

ขั้นสรุปและประยุกต์

- วิทยากรร่วมสรุปวิธีการใช้เครือข่ายสังคมอย่างมีจรรยาบรรณและปฏิบัติตามกฎหมายการใช้สื่อที่ถูกต้อง

การวัดและประเมินผล

- ๑) การสังเกตการมีส่วนร่วมในกิจกรรม
- ๒) ความรู้ความเข้าใจที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม
- ๓) สรุปข้อคิดของกิจกรรม

กิจกรรมที่ ๗ : เราคือเขา เขาคือเรา (บทบาทสมมติ)

เวลาที่ใช้ ๙๐ นาที

แนวความคิด/หลักการ

กิจกรรมนี้สร้างขึ้นตามแนวคิดทักษะพิสัย (psychomotor domain) ตามทฤษฎีของบลูม โดยอาศัยการผสมผสานวิธีคิดทุกแบบตามหลักโยนิโสมนสิแบบเร้าคุณธรรม การโดยมุ่งเน้นให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเข้าใจแนวทางในการแก้ปัญหาที่เกิดจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านการออกแบบและแสดงบทบาทสมมติ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถเข้าใจแนวทางในการปฏิบัติตนในการใช้เครือข่ายสังคมอย่างเป็นรูปธรรมเพื่อนำไปสู่การปรับเปลี่ยนพฤติกรรม

วัตถุประสงค์

เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถวิเคราะห์และนำเสนอวิธีการแก้ปัญหาที่เกิดจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ได้

สื่อ/อุปกรณ์ในการสอน

บัตรปัญหาการใช้เครือข่ายสังคม ๖ ประเด็น ได้แก่ (๑) ปัญหาการติดเกม (๒) ปัญหาความสัมพันธ์ของคน (๓) ปัญหาการโพสต์ข้อความที่ไม่เหมาะสม (๔) ปัญหาการใช้เวลาไม่เหมาะสม และไม่เป็นประโยชน์ (๕) ปัญหาผลการเรียนตกต่ำ และ (๖) การเสพติดโดยขาดวิจารณญาณ

วิธีการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ

- วิทยากรทบทวนวิธีการใช้เครือข่ายสังคมที่เหมาะสม แล้วชี้แจงกติกาในการให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละกลุ่มเข้ามาจับฉลากบัตร “ปัญหาโซเชียล” แล้วให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแสดงบทบาทสมมติในการแก้ปัญหา

ขั้นกิจกรรม

- ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมออกแบบบทบาทสมมติและแสดงบทบาทสมมติในการแก้ปัญหาแต่ละปัญหาที่จับฉลากได้ กลุ่มละไม่เกิน ๑๕ นาที

ขั้นวิเคราะห์และอภิปราย

- ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมร่วมกันอภิปรายแสดงความคิดเห็นต่อแนวทางการแก้ปัญหาที่แต่ละกลุ่มได้นำเสนอ

ขั้นสรุปและประยุกต์

- วิทยากรสรุปแนวทางการแก้ปัญหาการใช้เครือข่ายสังคมโดยเชื่อมโยงกับวิธีการใช้เครือข่ายสังคมที่ถูกต้องและสร้างสรรค์ที่เหมาะสม

การวัดและประเมินผล

- ๑) การสังเกตการมีส่วนร่วมในกิจกรรม
- ๒) ประเมินจากกิจกรรมบทบาทสมมติที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ออกแบบแก้ปัญหาการใช้เครือข่ายสังคม

กิจกรรมวันที่ ๒

กิจกรรมที่ ๘ : Social... So smart :ใช้โซเชียลเน็ตเวิร์กอย่างไรให้สร้างสรรค์

เวลาที่ใช้ ๙๐ นาที

แนวความคิด/หลักการ

กิจกรรมนี้สร้างขึ้นตามแนวคิดจิตพิสัย (affective domain) ตามทฤษฎีของบลูม โดยอาศัยวิธีคิดตามหลักโยนิโสมนสิการแบบวิธีคิดคุณค่าแท้คุณค่าเทียมและวิธีคิดแบบปลูกเร้าคุณธรรม โดยมุ่งเน้นให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความเข้าใจวิธีการใช้เครือข่ายสังคมอย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์ โดยอาศัยสไลด์และวีดิทัศน์เป็นสื่อประกอบการบรรยาย และให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมร่วมกันอภิปราย แล้วกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมวิเคราะห์เชื่อมโยงพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของตนเองที่สร้างสรรค์เป็นอย่างไร

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถอธิบายวิธีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างปลอดภัยและสร้างสรรค์
๒. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถตระหนักและสามารถวิเคราะห์พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของตนเอง

สื่อ/อุปกรณ์ในการสอน

- กระดาษฟลิปชาร์ต
- ปากกาเมจิก
- สีเทียน
- ประเด็นโซเชียลเน็ตเวิร์กอย่างไรให้สร้างสรรค์ แยกประเด็นให้เป็น ๖ ประเด็น คือ
 - ประเด็นที่ ๑ : การใช้ภาษา การใช้ถ้อยคำ (ฟังดเว้นการโต้ตอบด้วยความรุนแรง)
 - ประเด็นที่ ๒ : รู้เท่าทันสื่อ ที่นำเสนอ (อาจโดนหลอกด้วยการโฆษณา)
 - ประเด็นที่ ๓ : แสดงรูปที่แสดงตัวตนที่แท้จริง
 - ประเด็นที่ ๔ : แสดงความคิดเห็นโดยไตร่ตรองก่อน
 - ประเด็นที่ ๕ : ก่อนแชร์ข้อมูล มีการพิจารณาอย่างถี่ถ้วน
 - ประเด็นที่ ๖ : มีระยะเวลาในการใช้สื่อที่เหมาะสม

วิธีการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ

- วิทยากรเกริ่นย้อนถึงคุณและโทษของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ได้เรียนรู้แล้ว โดยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแสดงความคิดเห็นถึงแนวทางการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่สร้างสรรค์และ

ปลอดภัย เช่น ให้แสดงความคิดเห็นว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรมควรใช้เวลาไปกับเครือข่ายสังคมออนไลน์วันละเท่าไรจึงจะเหมาะสม

ขั้นกิจกรรม

- วิทยากรให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรม จับสลากประเด็นจาก ๖ ประเด็นที่กำหนดไว้ กลุ่มละ ๑ ประเด็น
- ร่วมกันพิจารณาประเด็นที่ได้ แล้วเขียนลงในกระดาษฟลิปชาร์ต ในระยะเวลาที่กำหนด
- จากนั้นนำเสนอตามประเด็นที่กลุ่มของตนเองได้

ขั้นวิเคราะห์และอภิปราย

- ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมร่วมกันอภิปรายวิธีการใช้เครือข่ายสังคมที่ถูกต้องและสร้างสรรค์ที่เหมาะสมสำหรับผู้เข้าร่วมกิจกรรม จากนั้นให้เชื่อมโยงกับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม
-

ขั้นสรุปและประยุกต์

- วิทยากรสรุปวิธีการใช้เครือข่ายสังคมที่ถูกต้องและสร้างสรรค์

การวัดและประเมินผล

- ๑) การสังเกตการมีส่วนร่วมในกิจกรรม
- ๒) ความรู้ความเข้าใจที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม
- ๓) ใบสรุปข้อคิดที่ได้จากกิจกรรม

กิจกรรมที่ ๙ ถอดรหัสชุมชนของฉันทัน

เวลาที่ใช้ ๙๐ นาที

แนวคิดของกิจกรรม

กิจกรรมนี้สร้างขึ้นตามแนวคิดกิจกรรมการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project based learning) คือ ให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติด้วยตนเองทุกขั้นตอน และแนวคิดจิตพิสัย (affective domain) ตามทฤษฎีของบลูม โดยใช้วิธีคิดโยนิโสมนสิการแบบอริยสัจ ๔ ด้วยการวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดจากการใช้โซเชียลมีเดียในชุมชนของตนเอง โดยให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมยกตัวอย่างสถานการณ์ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น พร้อมทั้งอภิปรายหาทางแก้ไขร่วมกันโดยใช้กระบวนการคิดแบบอริยสัจ ๔

วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

เพื่อวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดจากการใช้โซเชียลมีเดียในชุมชนของตนเอง : ยกตัวอย่างสถานการณ์ อภิปรายแนวทางแก้ไขร่วมกันโดยใช้กระบวนการคิดแบบอริยสัจ ๔

สื่อ/อุปกรณ์ในการสอน

กระดาษฟลิปชาร์ต

ปากกาเมจิก

สีกีเยน

วิธีการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ

วิทยากรให้แต่ละกลุ่มระดมสมองร่วมกัน (Brainstorming) ปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในชุมชน จากนั้นให้แต่ละกลุ่มเลือกปัญหามา ๑ ปัญหา เพื่อที่ให้เป็นโครงงาน ในการแก้ปัญหาของชุมชนนั้น

ขั้นกิจกรรม

- ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมระดมสมอง ว่ามีปัญหอะไรบ้างที่เกิดขึ้นในชุมชน จากนั้นสรุปออกมาเป็นประเด็นปัญหา และเลือกปัญหาที่ได้มา ๑ ปัญหา เพื่อที่ให้เป็นโครงงาน แก้ปัญหานั้น

ขั้นวิเคราะห์และอภิปราย

- ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมร่วมกันอภิปรายแสดงความคิดเห็นต่อแนวทางการแก้ปัญหาที่แต่ละกลุ่มได้นำเสนอ

ขั้นสรุปและประยุกต์

- วิทยากรสรุปแนวทางการแก้ปัญหาชุมชนนาภาพรวมทั้ง ๖ กลุ่ม

การวัดและประเมินผล

- ๑) การสังเกตการมีส่วนร่วมในกิจกรรม
- ๒) ความรู้ความเข้าใจที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม

- ๓) ข้อเสนอที่บันทึกในฟลิปชาร์ต
- ๔) ข้อเสนอข้อคิดที่ได้จากกิจกรรม

กิจกรรมที่ ๑๒ Smart Novice Orientation (สอนการเขียนโครงงาน)

เวลาที่ใช้ ๙๐ นาที

แนวคิด

PBL (Project based learning)

วัตถุประสงค์

๑ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถออกแบบโครงงาน และหาทางแนวในการแก้ปัญหา

ขั้นนำ

วิทยากรกล่าวถึงวัตถุประสงค์ของกิจกรรม ให้ความรู้เกี่ยวกับการทำโครงงาน และเกณฑ์ในการให้คะแนนตามประเด็นดังนี้ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ความเป็นไปได้ของโครงงาน เทคนิควิธีการนำเสนออย่างสร้างสรรค์ ประโยชน์ต่อชุมชน มุ่งเน้นกระบวนการอริยสัจ ๔ ความเข้าใจในกระบวนการทำโครงงาน การมีส่วนร่วมของสมาชิกในกลุ่ม

ขั้นตอนการ

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมออกแบบโครงงาน ตามประเด็นที่กลุ่มของตนเลือก ให้นักเรียนเขียนโครงงานตามขั้นตอนดังนี้

๑. ชื่อโครงงาน และ สภาพปัญหา
๒. สาเหตุของปัญหา
๓. เป้าหมายผลที่ต้องการเมื่อเสร็จสิ้นโครงงาน
๔. วิธีดำเนินการ/กิจกรรมที่ทำให้โครงงานสำเร็จ
๕. ธรรมะที่ใช้ในการดำเนินงาน

ตัวแทนกลุ่มออกมานำเสนอโครงงานที่ออกแบบไว้ และมอบหมายให้พระพี่เลี้ยงแสดงความคิดเห็นร่วมกับทีมวิทยากร

ขั้นวิเคราะห์และอภิปราย

- ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมร่วมกันอภิปรายแสดงความคิดเห็นต่อแนวทางการแก้ปัญหาที่แต่ละกลุ่มได้นำเสนอ

ขั้นสรุปและประยุกต์

- วิทยากรสรุปแนวทางการแก้ปัญหาชุมชนในภาพรวมทั้ง ๖ กลุ่ม

การวัดและประเมินผล

- ๑) การสังเกตการมีส่วนร่วมในกิจกรรม
- ๒) โครงงานที่นักเรียนนำเสนอ
- ๓) ใบสรุปข้อคิดที่ได้จากกิจกรรม

กิจกรรมที่ ๑๗ Sharpen the Project

เวลาที่ใช้ ๑๘๐ นาที

แนวคิดของกิจกรรม

ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เรียนรู้ต้นแบบโครงการที่ประสบความสำเร็จเพื่อนำแนวคิดมาปรับปรุงโครงการของตนเองให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อให้เห็นตัวอย่างที่ดีของการทำโครงการที่มีประสิทธิภาพ
๒. เพื่อให้สามารถนำสิ่งที่ได้รับรู้มาพัฒนา ปรับปรุงโครงการของตนเองได้
๓. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถพัฒนาโครงการออกมาให้เป็นที่สำเร็จ

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ

วิทยากรชี้ให้เห็นความสำคัญของโครงการที่ทำแล้วเกิดประโยชน์ต่อชุมชนจริงๆ เป็นอย่างไร

ขั้นกิจกรรม

วิทยากร นำเสนอวิดีโอ เกี่ยวกับโครงการที่ประสบผลสำเร็จ

ขั้นวิเคราะห์

เมื่อดูแล้วกลับมาวิเคราะห์โครงการของตนเองว่าเป็นอย่างไร มีข้อบกพร่องตรงไหน ให้เพิ่มเติมหรือแก้ไขข้อบกพร่องนั้น

กิจกรรมที่ ๑๘ นำเสนอโครงการ Smart Novice

เวลาที่ใช้ ๑๕๐ นาที

แนวคิดกิจกรรม

เพื่อให้ผู้เข้าร่วมโครงการได้ เรียนรู้การสรุปความคิดรวบยอด และสามารถนำเสนอให้ผู้อื่นได้รับรู้แบบเข้าใจได้ โดยในการนำเสนอผลงานโครงการ Smart Novice สามารถทำได้ในรูปแบบต่างๆ เช่น การแสดงนิทรรศการ ซึ่งมีการจัดแสดงและการอธิบายด้วยคำพูด หรือในรูปแบบของการรายงานปากเปล่า ไม่ว่าจะเป็นการนำเสนอผลงานในรูปแบบใด ต้องมีความชัดเจน เข้าใจง่าย และมีความถูกต้องของเนื้อหา

การแสดงผลงานเป็นขั้นตอนที่สำคัญของการทำโครงการ เพราะเป็นการแสดงผลผลิตของงาน ความคิด และความพยายามทั้งหมดที่ผู้ทำโครงการได้ทุ่มเมลงไป และเป็นวิธีการที่ทำให้ผู้อื่นได้รับรู้ และเข้าใจถึงการวางแผน การออกแบบ รวมทั้งเป้าหมายของโครงการ โดยในการฝึกกิจกรรมนี้เป็นฝึกการเรียงลำดับความคิด ฝึกการนำเสนอ และฝึกภาวะผู้นำ

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อให้สามารถนำเสนอโครงการได้อย่างมีประสิทธิภาพ
๒. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมโครงการสามารถฝึกภาวะผู้นำได้

ขั้นตอนการดำเนินงาน

ขั้นนำ

วิทยากรอธิบายถึงวัตถุประสงค์ของการทำกิจกรรมนี้ และองค์ประกอบที่สำคัญที่ต้องมีในนำเสนอโครงการ เช่น ชื่อโครงการ ผู้จัดทำ ความเป็นมาของเรื่องที่จะทำ วิธีดำเนินการ ผลที่ได้หรือข้อสังเกตที่ได้จากการทำโครงการ

ขั้นกิจกรรม

- ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนำเสนอโครงการ Smart Novice
- ประกาศรางวัลโครงการสร้างสรรค์และแต่งตั้งอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ
- นำเสนอเฟสบุ๊คกลุ่มโครงการ Smart Novice และวิธีการใช้งาน
- รวมถึงแนวทางการติดตามโครงการ

ขั้นประเมินผล

- การสังเกตอย่างมีส่วนร่วม
- ประเมินจากประสิทธิภาพการนำเสนอโครงการ

กิจกรรมที่ ๑๓ สัญญาใจ

เวลาที่ใช้ ๑๒๐ นาที

แนวคิดในการทำกิจกรรม

วิเคราะห์และตั้งเป้าหมายในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของตัวเอง โดยระบุถึงพฤติกรรมที่เกิดผลเสีย ความตั้งใจที่จะลด/ เลิก /เปลี่ยนและให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจดบันทึกคู่มือสัญญาใจทุกวันเป็นเวลา ๒ เดือน

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถค้นหาปัญหา และหาทางแนวในการแก้ปัญหา
๒. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถตั้งเป้าหมาย ของตนเอง และกำหนดเป้าหมายนั้นให้

ชัดเจน

สื่ออุปกรณ์

๑. ปากกาเมจิก
๒. กระดาษ A๔
๓. สีเทียน

ขั้นนำ

วิทยากรกล่าวถึงวัตถุประสงค์ของกิจกรรม

ขั้นดำเนินการ

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้วิเคราะห์และตั้งเป้าหมายของตนเอง ใน ๓ ระยะ ระยะใกล้ ระยะกลาง และระยะไกล

ขั้นวิเคราะห์และอภิปราย

- ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมร่วมกันอภิปรายแสดงความคิดเห็นต่อเป้าหมายทั้ง ๓ ระยะของตนเอง

ขั้นสรุปและประยุกต์

- วิทยากรสรุปเป้าหมายในภาพรวมทั้งหมด

**ตารางกิจกรรมการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์
ของสามเณรโรงเรียนปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา**

กิจกรรมวันที่ ๑

เวลา ๐๙.๐๐-๑๐.๐๐ น.	กิจกรรมที่ ๑ เสริมสร้างสัมพันธภาพ
เวลา ๑๐.๐๐-๑๑.๓๐ น.	กิจกรรมที่ ๒ ใครเป็นใครบนโลกโซเชียล
เวลา ๑๑.๓๐-๑๒.๓๐ น.	รับประทานอาหารกลางวัน
เวลา ๑๒.๓๐-๑๓.๓๐ น.	กิจกรรมที่ ๓ ฉันทาคือใคร
เวลา ๑๓.๓๐-๑๔.๓๐ น.	กิจกรรมที่ ๔ รู้จักโซเชียล
เวลา ๑๔.๓๐-๑๕.๐๐ น.	พัก/น้ำปานะ
เวลา ๑๕.๐๐-๑๖.๐๐ น.	กิจกรรมที่ ๕ ต้นไม้สะท้อนสื่อ
เวลา ๑๖.๐๐-๑๗.๐๐ น.	กิจกรรมที่ ๖ จรรยาบรรณและกฎหมายกับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์
เวลา ๑๗.๐๐- ๑๘.๓๐ น.	อาบน้ำและภารกิจส่วนตัว
เวลา ๑๘.๓๐-๑๙.๐๐ น.	กิจกรรมที่ ๗ บริหารจิตเจริญปัญญา
เวลา ๑๙.๐๐-๒๐.๓๐ น.	กิจกรรมที่ ๘ ดุละครย่อนดูตน/สะท้อน
เวลา ๒๐.๓๐ น.	พักผ่อน

กิจกรรมวันที่ ๒

เวลา ๐๕.๐๐-๐๖.๐๐ น.	ตื่นนอน/ทำภารกิจส่วนตัว
เวลา ๐๖.๐๐-๐๗.๐๐ น.	กิจกรรมที่ ๙ บริหารจิตเจริญภาวนา
เวลา ๐๗.๐๐-๐๘.๓๐ น.	ฉันภัตตาหารเช้า
เวลา ๐๘.๓๐-๑๐.๐๐ น.	กิจกรรมที่ ๑๐ Social... So smart :ใช้โซเชียลอย่างไรให้สร้างสรรค์
เวลา ๑๐.๐๐-๑๑.๓๐ น.	กิจกรรมที่ ๑๑ ถอดรหัสชุมชนของฉัน
เวลา ๑๑.๓๐-๑๓.๐๐ น.	พักรับประทานอาหารกลางวัน
เวลา ๑๓.๐๐-๑๔.๓๐ น.	กิจกรรมที่ ๑๒ Smart Novice Orientation
แนวคิด PBL (Project based learning)	
เวลา ๑๔.๓๐-๑๕.๐๐ น.	พัก/น้ำปานะ
เวลา ๑๕.๐๐-๑๗.๐๐ น.	กิจกรรมที่ ๑๓ เป้าหมายที่สร้างสรรค์
เวลา ๑๗.๐๐- ๑๘.๓๐ น.	อาบน้ำและภารกิจส่วนตัว
เวลา ๑๘.๓๐-๑๙.๐๐ น.	กิจกรรมที่ ๑๔ บริหารจิตเจริญปัญญา
เวลา ๑๙.๐๐-๒๐.๐๐ น.	กิจกรรมที่ ๑๕ เราคือเขา เขาคือเรา (บทบาทสมมติ)
เวลา ๒๐.๐๐ น.	พักผ่อน

กิจกรรมวันที่ ๓

เวลา ๐๕.๐๐-๐๖.๐๐ น.	ตื่นนอน/ทำภารกิจส่วนตัว
---------------------	-------------------------

เวลา ๐๖.๐๐-๐๗.๐๐ น.	กิจกรรมที่ ๑๖ บริหารจิตเจริญภาวนา
เวลา ๐๗.๐๐-๐๘.๓๐ น.	ฉันภัตตาหารเช้า
เวลา ๐๘.๓๐-๑๑.๓๐ น.	กิจกรรมที่ ๑๗ Sharpen the Project (๑)
เวลา ๑๑.๓๐-๑๓.๐๐ น.	ฉันภัตตาหารเพล
เวลา ๑๓.๐๐-๑๕.๓๐ น.	กิจกรรมที่ ๑๘ นำเสนอโครงการ Smart Novice ประกาศรางวัลโครงการสร้างสรรค์

แต่งตั้งอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ

เวลา ๑๕.๓๐ น. ปิดโครงการอบรม

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิประเมินเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

๑. พระมหาสมบุญ วุฑฒิโกโร, ดร.
๒. พระมหาวิชาญ สุวิชาโน
๓. รศ.ไพบุลย์ เทวรักษ์
๔. รศ.มุกดา ศรียงค์
๕. ดร.พรณี บุญประกอบ
๖. ผศ.รท.ดร.บรรจบ บรรณรุจิ
๗. ว่าที่ร้อยตรีมนัส บุญประกอบ
๘. ดร.อำนาจ บัวศิริ

- แบบวัด

ตอนที่ ๒

แบบวัดชุดที่ ๑ แบบสอบถามความรู้ความเข้าใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์
คำชี้แจงในการตอบ

แบบสอบถามนี้เพื่อสอบถามเกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในชีวิตประจำวันของนักเรียน ขอให้นักเรียนอ่านคำถามอย่างช้า ๆ แล้วพิจารณาข้อความนั้น ขอให้
นักเรียนเลือกตอบตามความเข้าใจของนักเรียน โดยเลือกทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง “จริง
ที่สุด” “จริง” “ค่อนข้างจริง” “ค่อนข้างไม่จริง” “ไม่จริง” และ “ไม่ไม่จริงเลย” ที่ตรงกับ
ความเข้าใจของนักเรียนมากที่สุด เพียงแห่งเดียวในแต่ละประโยค (กรุณาตอบให้ครบ ๑๐ ข้อ)

ข้อ	ข้อความ	จริง ที่สุด	จริง	ค่อนข้าง จริง	ค่อนข้าง ไม่จริง	ไม่ จริง	ไม่จริง เลย
๑	ข้าพเจ้ามีความเข้าใจว่าการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น Facebook Line ทำให้ได้รับความรู้และข่าวสารต่างๆ รวดเร็ว						
๒	ข้าพเจ้ามีความเข้าใจว่าการเล่น Line มากเกินไปจะมีผลกระทบต่อผลการเรียนได้						
๓	ข้าพเจ้ามีความเข้าใจว่าการเล่นเกมออนไลน์มากเกินไปทำให้เสียสุขภาพ						
๔	ข้าพเจ้ามีความเข้าใจว่าการโพสต์ข้อความที่ไม่เหมาะสมลงใน facebook ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น						
๕	ข้าพเจ้ามีความเข้าใจว่าการกด like บน page ที่ไม่เหมาะสมใน facebook จะทำให้ผู้อื่นมองข้าพเจ้าในแง่ลบได้						
๖	ข้าพเจ้ามีความเข้าใจว่าการแชร์รูปภาพและข้อความที่เป็นเท็จเป็นเรื่องผิดกฎหมาย						
๗	ข้าพเจ้ามีความเข้าใจว่าการเล่นเกมออนไลน์มากเกินไปเป็นการสิ้นเปลืองเงิน						
๘	ข้าพเจ้ามีความเข้าใจว่าการติดตาม page ที่เกี่ยวกับความรู้และนวัตกรรมใหม่ๆ จะช่วยให้ข้าพเจ้ามีความรู้ที่ทันสมัยมากขึ้นได้						
๙	ข้าพเจ้าเข้าใจว่าการเล่นเกมที่มีความรุนแรงทำให้ผู้เล่นมีความก้าวร้าวขึ้น						
๑๐	ข้าพเจ้าเข้าใจว่าการติดตามโพสต์ของเพื่อน						

	เสมอ ๆ ทำให้ข้าพเจ้าเป็นที่ยอมรับของเพื่อน						
--	--	--	--	--	--	--	--

แบบวัดชุดที่ ๒ ความเหตุผลในการคิด

คำชี้แจงในการตอบ

ข้อความในแต่ละข้อเป็นเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้นกับนักเรียน ขอให้นักเรียนสมมติว่าตนเองอยู่ในเหตุการณ์ดังกล่าว และให้เลือกคำตอบข้อที่ตรงกับการตัดสินใจของท่านมากที่สุดเพียงข้อเดียวในแต่ละเหตุการณ์ โดยทำเครื่องหมายวงกลมข้อที่ท่านเลือกเพียง ๑ ข้อ (กรุณาตอบให้ครบทั้ง ๑๖ ข้อ)

๑. ถ้าเพื่อนแชร์คลิปหลุดดาราท่านจะทำอย่างไร

- ก. แชร์ต่อทันทีเพราะต้องการให้เพื่อนเห็นว่าเราเป็นคนทันสมัย
- ข. กดไลค์เฉยๆ ไม่แชร์
- ค. แชร์ทันที เพราะอยากให้ทุกคนรับรู้
- ง. พิจารณาว่าคลิปที่แชร์นั้นไม่เหมาะสม ทำให้ผู้อื่นเสียหาย จะตักเตือนเพื่อนให้ลบข้อมูล

๒. ขณะที่ท่านกำลังดูหนังในยูทูป มีระบบ pop up วิดีโอไม่สุภาพ / ล่อแหลม หรือสื่อลามก ภาพโป๊หนังโป๊ขึ้นมา ท่านจะทำอย่างไร

- ก. กดดูเพราะอยากรู้อย่างจะเกี่ยวกับอะไร
- ข. กดปิดหน้าต่าง เพราะไม่สนใจ
- ค. กดปิดหน้าต่าง เพราะ รู้ว่ามันไม่ดีต่อตนเอง
- ง. กดปิด เพราะกลัวผู้ปกครองเห็น

๓. เพื่อนในห้องกำลังนิยมเล่นเกมคาสีโนซึ่งกำลังเป็นที่นิยมในหมู่วัยรุ่นและส่งคำเชิญมาให้ติดตั้ง ท่านจะทำอย่างไร

- ก. ติดตั้งทันที เพราะต้องการให้คุยกับเพื่อนรู้เรื่องและอยากให้เพื่อนยอมรับเราเข้ากลุ่ม
- ข. ติดตั้งทันที เพราะ อยากรู้ว่าทำไมเกมนี้จึงเป็นที่นิยม
- ค. ไม่ติดตั้งทันที เพราะ ต้องพิจารณาว่าเกมนี้มีโทษอย่างไรหรือไม่ก่อน
- ง. ไม่ติดตั้งทันที เพราะไม่อยากให้ผู้ปกครองเสียค่าอินเทอร์เน็ต

๔. เพื่อนส่งภาพงูส่างมาให้แล้วบอกว่าถ้าส่งครบ ๙ คนจะโชคดี ท่านจะอย่างไร

- ก. ส่งต่อทันทีเพราะอยากให้ตัวเองโชคดี
- ข. ส่งต่อทันที เพราะพิจารณาแล้วว่าเป็นสิ่งที่ดี
- ค. ไม่ส่งต่อ เพราะ พิจารณาแล้วเป็นข้อมูลเท็จและไม่อยากรบกวนผู้รับ
- ง. ส่งต่อ เพราะ อยากให้ผู้รับโชคดี

๕. ถ้าครูไม่มาสอนในชั่วโมงเรียน เพราะติดธุระ แต่ให้นักเรียนเข้าห้องคอมพิวเตอร์แทน ท่านจะทำอย่างไร

- ก. เข้าไปดูภาพยนตร์ตลก นานๆจะมีโอกาสสักที
- ข. เข้าไปเล่นเกมที่ชื่นชอบ เพื่อผ่อนคลาย เพราะครูไม่ได้ห้ามไว้
- ค. เข้าไปศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมในอินเทอร์เน็ตเกี่ยวกับบทเรียน
- ง. ไม่เข้าห้องคอมพิวเตอร์แต่ไปนั่งคุยเล่นในห้องสมุดแทน

๖. เกมที่ท่านเล่นอยู่ต้องใช้อาวุธพิเศษในการผ่านด่านแต่ท่านไม่มี ท่านจะอย่างไร

- ก. เล่นจนกว่าจะได้แต่มีไปแลกอาวุธนั้น ทำลายความสามารถตนเอง
- ข. ขอเงินผู้ปกครองไปซื้ออาวุธในเกมนั้น
- ค. ไปขโมยอาวุธจากไอทีเพื่อน แล้วค่อยไปบอกเพื่อนที่หลัง
- ง. เลิกเล่นเพราะว่าไม่เกิดประโยชน์ต่อตนเอง

๗. ท่านกำลังเล่นเกมที่ชื่นชอบอย่างเพลิดเพลินแต่ปรากฏว่ามีสัญญาณเข้าห้องเรียนดังขึ้น ท่านจะทำอย่างไร

- ก. ขอดเวลาเล่นอีกซัก ๕ นาที เพราะครูยังไม่มาหรอก
- ข. เซฟเกมนั้นแล้วเดินเข้าห้องเรียน เพราะคิดว่าการเรียนสำคัญมากกว่า
- ค. เข้าห้องเรียนแล้วแอบเล่นใต้โต๊ะ เพราะเราสามารถเล่นไปเรียนไปได้
- ง. เล่นต่อให้จบเลเวล (level) ไม่ต้องสนใจสัญญาณ เพราะวิชานี้สามารถอ่านเองได้

๘. เมื่ออยู่ในวงสนทนากับเพื่อนๆ ถ้ามีเสียงไลน์ดังขึ้นท่านจะอย่างไร

- ก. หยิบไลน์มาดูแล้วคุยกับเพื่อนในไลน์ โดยไม่สนใจเพื่อนที่กำลังคุยอยู่
- ข. หยิบไลน์มาอ่านว่าใครไลน์มาแล้ววางลง
- ค. ไม่สนใจเสียงไลน์ แต่ให้ความสำคัญกับเพื่อนที่กำลังคุยกัน
- ง. หยิบไลน์มาอ่านและแชร์ข้อมูลเป็นความรู้ต่อทันที

๙. ท่านได้ชมคลิปการแข่งขันกีฬาที่ชื่นชอบทางยูทูบ ผลการแข่งขันพบว่าทีมที่ท่านชื่นชอบพ่ายแพ้ ท่านจะอย่างไร

- ก. โปสต์ข้อความกำลังใจนักกีฬาให้มีความตั้งใจในการแข่งขันต่อไป เพราะยอมรับว่าการเล่นกีฬาย่อมมีแพ้และชนะ
- ข. โปสต์ข้อความตำหนินักกีฬาว่าไม่ตั้งใจซ้อม
- ค. โปสต์ตำหนิกรรมการไม่ยุติธรรม เพราะว่าย้อนกลับไปดูซ้ำเห็นว่ามีกรรมการไม่ชัดเจนในการตัดสินจริง
- ง. ไม่โปสต์ข้อความใดๆ เพราะหงุดหงิด

๑๐. ท่านกำลังเล่นเกมออนไลน์อย่างเพลิดเพลิน แต่ปรากฏว่าค่าอินเทอร์เน็ตหมด ท่านจะอย่างไร

- ก. ตัดใจเลิกเล่น แต่ในใจยังอยากเล่นอยู่
- ข. รีบไปขอเงินผู้ปกครองมาเติมเงินอินเทอร์เน็ตทันที
- ค. เลิกเล่น แล้วไปทำกิจกรรมอื่นที่เป็นโยชน์ตนเองและส่วนรวม
- ง. ไปขอให้เพื่อนเปิดฮอตสปอต เพื่อแชร์สัญญาณเน็ตให้

๑๑. เพื่อนโปสต์ข้อความระบายความรู้สึกใน facebook ที่ไม่เหมาะสม และใช้ภาษาไม่สุภาพ ท่านจะอย่างไร

- ก. โปสต์ตำหนิต่อว่าเพื่อนทันทีว่าพูดจาไม่สุภาพ
- ข. เลิกคบเพื่อน เพราะคิดว่าเพื่อนเป็นคนไม่มีมารยาท
- ค. เข้าใจว่าเพื่อนคงมีเหตุผลในการโปสต์ จึงส่งข้อความส่วนตัวทางอินบ็อกซ์ (inbox) แนะนำเพื่อนให้ใช้ภาษาที่สุภาพ เพื่อจะได้ไม่มีปัญหากระทบต่อผู้อื่นภายหลัง
- ง. คัดลอก (copy) โปสต์ข้อความนั้นแล้วแชร์ต่อทันที เพื่อจะให้เพื่อนสบายใจ

๑๒. ท่านได้ชมภาพยนตร์โฆษณาเกี่ยวกับเด็กที่ช่วยพ่อแม่ที่มีอาชีพเก็บทำงานขยะ ท่านจะอย่างไร

- ก. โปสต์ข้อความดุถูกเด็กเพราะมีฐานะยากจน
- ข. เอาข้อดีมาเป็นตัวอย่างในการดำเนินชีวิตของตนเองได้
- ค. เฉยๆ เพราะเห็นว่าไม่เกี่ยวข้องกับตนเอง
- ง. โปสต์ข้อความว่าเป็นการสร้างภาพของเด็ก

๑๓. เพื่อนสนิทของท่านโปสต์ข้อความที่ทำให้คนอื่นเสียหาย ท่านจะอย่างไร

- ก. ช่วยเพื่อนแชร์ข้อความดังกล่าว เพื่อความสนใจ
- ข. ตักเตือนเพื่อนสนิทให้ปรับเปลี่ยนข้อความให้รุนแรงน้อยลงแล้วแชร์ต่อ
- ค. ตักเตือนเพื่อนให้ลบข้อความนั้น เพราะทำให้ผู้อื่นเสียหาย
- ง. อยู่เฉยๆ เพราะไม่เกี่ยวกับเรา

๑๔. ถ้าเพื่อนที่รู้จักทางอินเทอร์เน็ตมาขอให้ท่านออกไปพบ ท่านรู้สึกอยากออกไปพบมาก ท่านจะทำอย่างไร

- ก. ออกไปพบตามวันเวลาที่เพื่อนนัด
- ข. แอบเช็คไลน์ของเพื่อนคนนั้นก่อน แล้วค่อยตัดสินใจว่าจะออกไปพบหรือไม่
- ค. ตอบตกลงแต่ขונัดช่วงที่เวลาที่ผู้ปกครองไม่อยู่
- ง. แจ้งผู้ปกครองให้ทราบเพื่อช่วยตัดสินใจว่าควรจะไปพบหรือไม่

๑๕. หากท่านเล่นเกมวันละ ๕ ชั่วโมงเป็นเวลา ๑ เดือน ต่อมาท่านมีอาการปวดตา ท่านจะอย่างไร

- ก. แจ้งให้ผู้ปกครองไปซื้อยามาหยอดตา แต่ก็ยังเล่นเกมต่อไป
- ข. หยุดเล่นเกมแล้วพักสายตาให้หายปวดก่อนแล้วกลับมาเล่นต่อ
- ค. รู้ว่าการเล่นเกมทำให้ปวดตาเลยพักสายตา ตัดสินใจไปทำกิจกรรมที่เป็นประโยชน์มากกว่า
- ง. รู้ว่าการเล่นเกมทำให้ปวดตาเลยเล่นเกมให้น้อยลง

๑๖. ท่านเล่นเกมถึงเที่ยงคืนติดต่อกัน ส่งผลให้เกรดเฉลี่ยลดลง ท่านมีทางออกอย่างไร

- ก. กำหนดเวลาให้ตัวเองเล่นเกมได้ถึงสองทุ่มเพื่อให้มีเวลาพักผ่อนเพียงพอ
- ข. เลิกเล่นเกมแล้วหันมาทบทวนบทเรียนหลังเลิกเรียน เพราะอยากเป็นเด็กดี
- ค. เลิกเล่นเกมแต่หันไปคุยกับเพื่อนทางไลน์แทน
- ง. เล่นเกมต่อไป เพราะเป็นการเล่นนอกเวลาเรียน

แบบวัดชุดที่ ๓ ค่านิยมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

คำชี้แจงในการตอบ

แบบสอบถามนี้เพื่อสอบถามเกี่ยวกับความเชื่อ ความรู้สึกของนักเรียนที่มีต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยให้อ่านคำถามอย่างช้า ๆ แล้วพิจารณาข้อความนั้น ขอให้นักเรียนเลือกตอบตามความรู้สึกที่แท้จริงของนักเรียนเอง โดยเลือกทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง “เห็นด้วยอย่างยิ่ง” “เห็นด้วย” “ค่อนข้างเห็นด้วย” “ค่อนข้างไม่เห็นด้วย” “ไม่เห็นด้วย” และ “ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง” ที่ตรงกับความรู้สึกของนักเรียนมากที่สุด เพียงข้อเดียวในแต่ละประโยค (กรุณาตอบให้ครบ ๑๐ ข้อ)

ข้อ	ข้อความ	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ค่อนข้างเห็นด้วย	ค่อนข้างไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง
๑	ข้าพเจ้ามักจะดาวน์โหลดเกมใหม่ๆ ที่กำลังได้รับความนิยมเพราะไม่อยากถูกมองว่าเป็นคนเชย (เอ้าท์)						
๒	ข้าพเจ้ารู้สึกภูมิใจที่สามารถอัพเลเวล (level) ในการเล่นเกมออนไลน์สูงกว่าเพื่อนในกลุ่ม						
๓	ฉันเชื่อว่าเงินหายาก ฉันจึงต้องระมัดระวังในการเติมเงินมือถือเพื่อเล่นเกมออนไลน์						
๔	ข้าพเจ้าตั้งใจจะไม่ดูคลิปผ่านโทรศัพท์มือถือเพราะเชื่อว่าเป็นการสิ้นเปลืองค่าใช้จ่าย						
๕	ข้าพเจ้ามักจะระมัดระวังในการโพสต์รูปภาพของตนเองที่ไม่เหมาะสมลงบน facebook เพราะรู้ว่าอาจจะส่งผลกระทบต่อตนเองภายหลัง						
๖	การใช้เวลาไปกับการเล่นเกมออนไลน์เป็นเวลานานทำให้เกิดผลเสียต่อการเรียน						

ข้อ	ข้อความ	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ค่อนข้างเห็นด้วย	ค่อนข้างไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง
๗	ข้าพเจ้าเชื่อว่าการรับชมสื่อลามกผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นประจำสามารถช่วยลดปัญหาพฤติกรรมทางเพศได้						
๘	ข้าพเจ้าเชื่อว่าการเล่นเกมออนไลน์ไม่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวในเด็กและเยาวชน						
๙	ข้าพเจ้าจะระมัดระวังการใช้คำพูดในการโพสต์ข้อมูลลงบน facebook เพราะอาจทำให้เพื่อนรู้สึกไม่สบายใจ						
๑๐	ข้าพเจ้ามักจะติดตามเพจความรู้ด้านการศึกษาบน facebook เพราะเชื่อว่าจะพัฒนาความรู้ของข้าพเจ้า						
๑๑	ข้าพเจ้าเชื่อว่าข้อมูลในโซเชียลไม่มีพิษภัยต่อเด็กและเยาวชน						

แบบวัดชุดที่ ๔ การควบคุมตนเองต่อการใช้อินเทอร์เน็ต

คำชี้แจงในการตอบ

แบบสอบถามนี้เพื่อสอบถามเกี่ยวกับการปฏิบัติตนของนักเรียนในการใช้อินเทอร์เน็ต โดยให้อ่านคำถามอย่างช้า ๆ แล้วพิจารณาข้อความนั้น ขอให้นักเรียนเลือกตอบที่สอดคล้องกับการปฏิบัติตนนักเรียนมากที่สุด โดยเลือกทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง “เห็นด้วยอย่างยิ่ง” “เห็นด้วย” “ค่อนข้างเห็นด้วย” “ค่อนข้างไม่เห็นด้วย” “ไม่เห็นด้วย” และ “ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง” ที่ตรงกับความรู้สึกของนักเรียนมากที่สุด เพียงข้อเดียวในแต่ละประโยค (กรุณาตอบให้ครบ ๑๐ ข้อ)

ข้อ	ข้อความ	เห็น ด้วย อย่าง ยิ่ง	เห็น ด้วย	ค่อนข้าง เห็นด้วย	ค่อนข้าง ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง
๑	ข้าพเจ้าทำการบ้านเสร็จ ก่อนที่จะเล่นโซเชียลเน็ตเวิร์ค เช่น facebook Line หรือเล่นเกมเสมอ						
๒	ในช่วงเวลาเปิดเทอมข้าพเจ้าใช้เวลาในการดูหนังและเล่นออนไลน์มากกว่าอ่านหนังสือเรียน						
๓	ถ้าไม่มีผู้ปกครองคอยเตือน ข้าพเจ้ามักจะตื่นสายเพราะเล่นเกมออนไลน์ติดกับเพื่อน						
๔	ข้าพเจ้าไม่แอบเล่นอินเทอร์เน็ตตอนกลางคืน แม้เพื่อนมาชวนให้เล่นก็ตาม						
๕	ข้าพเจ้าระวังการเล่นเกมที่ให้กินเวลาที่เหมาะสม						

ข้อ	ข้อความ	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	เห็นด้วย	ค่อนข้างเห็นด้วย	ค่อนข้างไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง
๖	ข้าพเจ้าใช้คำพูดสุภาพและโพสต์ข้อความที่มีประโยชน์ใน facebook เสมอ เพราะเห็นเพื่อนในกลุ่มก็โพสต์ข้อความที่สุภาพและมีประโยชน์						
๗	เมื่อข้าพเจ้าเห็นโพสต์ของดารารหรือนักร้องที่ข้าพเจ้าชื่นชอบแสดงออกอย่างไม่เหมาะสม ข้าพเจ้าไม่คิดจะเลียนแบบ						
๘	ข้าพเจ้าจะหักห้ามใจไม่เสียเงินซื้อของในเกมออนไลน์ เพราะรู้เงินทองเป็นของหายาก						
๙	แม้พຼຽงนี้จะมีการสอบ ข้าพเจ้าไม่สามารถห้ามใจให้หยุดเล่นเกมได้						
๑๐	ข้าพเจ้าปฏิบัติตามข้อตกลงที่ให้ไว้กับผู้ปกครองหรือครูในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเคร่งครัด						

แบบวัดชุดที่ ๕ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

คำชี้แจงในการตอบ

แบบสอบถามนี้เพื่อสอบถามเกี่ยวกับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนในชีวิตประจำวันของนักเรียนในช่วงเวลา ๖ เดือนที่ผ่านมา ขอให้อ่านคำถามอย่างตั้งใจ แล้วพิจารณาข้อความนั้น ขอให้นักเรียนเลือกตอบที่สอดคล้องกับการปฏิบัติตนนักเรียนมากที่สุด โดยเลือกทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง “ประจำ” “บ่อยครั้ง” “บางครั้ง” “น้อยครั้ง” “เกือบไม่เคย” และ “ไม่เคย” ที่ตรงกับพฤติกรรมการปฏิบัติของนักเรียนมากที่สุด เพียงข้อเดียวในแต่ละประโยค (กรุณาตอบให้ครบ ๑๐ ข้อ)

๑) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านกายภาพ

ข้อ	ข้อความ	ประจำ	บ่อยครั้ง	บางครั้ง	น้อยครั้ง	เกือบไม่เคย	ไม่เคย
๑	ข้าพเจ้าใช้อินเทอร์เน็ตในการค้นหาความรู้เพื่อพัฒนาตนเอง						
๒	เมื่อถึงเวลาที่จะต้องเลิกเล่นเกมข้าพเจ้าสามารถหยุดเล่นได้โดยไม่ต้องขอต่อเวลาเพิ่ม						
๓	ข้าพเจ้าพิจารณาประโยชน์และโทษของการใช้โซเชียลเน็ตเวิร์คก่อนใช้ทุกครั้ง						
๔	ข้าพเจ้าเลือกแอด/รับแอดกลุ่มเพื่อนที่พิจารณาแล้วว่าเป็นกลุ่มที่แบ่งปันข้อมูลที่สร้างสรรค์						
๕	ข้าพเจ้ามีการเปลี่ยนอิริยาบถหลังจากการใช้โซเชียลเน็ตเวิร์คเป็นเวลานาน						
๖	เมื่อได้อ่านข่าวอินเทอร์เน็ตข้าพเจ้าจะไม่เชื่อโดยทันทีแต่จะตรวจสอบข้อมูลจากหลายๆ แห่งก่อน เพื่อจะไม่เผยแพร่ข่าวสารที่ผิดให้ผู้อื่นรับทราบ						
๗	ข้าพเจ้าไม่เสียเงินซื้อของในเกมออนไลน์						

๒) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านสังคม

ข้อ	ข้อความ	ประจำ	บ่อยครั้ง	บางครั้ง	น้อยครั้ง	เกือบไม่ เคย	ไม่เคย
๘	ข้าพเจ้าพิจารณาก่อนที่จะโพสต์หรือแชร์ข้อความใน facebook หรือ Line ว่าทำให้ผู้อื่นเสียหายหรือไม่						
๙	ข้าพเจ้าแลกเปลี่ยนความรู้และข่าวสารดีๆ ทางอินเทอร์เน็ตที่เป็นประโยชน์กับเพื่อนที่รู้จัก						
๑๐	ข้าพเจ้าปฏิเสธหากเพื่อนที่รู้จักทางอินเทอร์เน็ตชักชวนไปทำพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม						
๑๑	ข้าพเจ้าใช้เวลาในการเรียนมากกว่าการเล่นเกมออนไลน์กับเพื่อน						
๑๒	ข้าพเจ้าพิจารณาก่อนที่จะเชื่อคำพูดของเพื่อนที่รู้จักทางอินเทอร์เน็ตเสมอ						
๑๓	ข้าพเจ้าใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อแชร์ข้อมูลธรรมะ แง่คิดดีๆ ในการดำเนินชีวิตทาง line หรือ facebook อย่างสม่ำเสมอ						
๑๔	ข้าพเจ้าระมัดระวังการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวในโลกโซเชียล						

๓) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านจิตใจ

ข้อ	ข้อความ	ประจำ	บ่อยครั้ง	บางครั้ง	น้อยครั้ง	เกือบไม่ เคย	ไม่เคย
๑๕	ข้าพเจ้ารู้สึกอึดอัดใจที่ได้แนะนำแหล่งข้อมูลที่สร้างสรรค์ให้กับผู้อื่น						
๑๖	ข้าพเจ้ามีความเข้มแข็งทางใจเพียงพอที่จะควบคุมตนเองไม่ให้ดูลิขสิทธิ์ที่ไม่เหมาะสม						
๑๗	ข้าพเจ้ารู้สึกว่าตนเองมีคุณค่าเมื่อได้แบ่งปันข้อมูลที่เป็นประโยชน์ให้เพื่อน						
๑๘	ข้าพเจ้ามีสติพิจารณาในการใช้สื่ออย่างถูกต้อง						
๑๙	ข้าพเจ้ารับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายให้เสร็จก่อนที่จะเล่นโซเชียลเน็ตเวิร์ค						
๒๐	เมื่อใกล้วันสอบข้าพเจ้าจะหักห้ามใจไม่เล่นโซเชียลเน็ตเวิร์ค						
๒๑	ข้าพเจ้ารู้สึกเบิกบานใจเมื่อได้โพสต์ข้อความที่ทำให้กำลังใจต่อผู้อื่น						

๔) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านปัญญา

ข้อ	ข้อความ	ประจำ	บ่อยครั้ง	บางครั้ง	น้อย ครั้ง	เกือบไม่ เคย	ไม่เคย
๒๒	ข้าพเจ้ากระตือรือร้นในการใช้โซเชียลเน็ตเวิร์คเพื่อแสวงหาความรู้ใหม่ๆ อย่างสม่ำเสมอ						
๒๓	ข้าพเจ้ารู้เท่าทันการใช้โซเชียลเน็ตเวิร์คว่าสิ่งใดที่เป็นประโยชน์/โทษต่อตนเองและสังคม						
๒๔	ข้าพเจ้าให้ความสำคัญกับสัมพันธภาพกับคนรอบข้างมากกว่าสัมพันธภาพกับเพื่อนในอินเทอร์เน็ต						
๒๕	ข้าพเจ้ารู้จักความพอดีในการใช้โซเชียลเน็ตเวิร์คในที่เหมาะสมกับตนเอง						
๒๖	ข้าพเจ้าเข้าใจว่าการใช้อินเทอร์เน็ตเกินความพอดีทำให้เกิดความห่างเหินกับคนใกล้ตัว						
๒๗	ข้าพเจ้าแสวงหาความสุขจากการใช้โซเชียลเพื่อการเผยแพร่ข้อมูลที่สร้างสรรค์ให้เกิดคุณค่าในการพัฒนาตนเอง						
๒๘	ข้าพเจ้าใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อแสวงหาความรู้มากกว่าความบันเทิง						

*****ขอขอบพระคุณและขออนุโมทนาในการตอบคำถามครั้งนี้ค่ะ*****

- แบบสำรวจสภาพปัญหาการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

แบบสำรวจสภาพปัญหาการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์
ของสามเณรโรงเรียนปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา
คำชี้แจง โปรดอ่านข้อความต่อไปนี้ แล้วเลือกตอบตามความรู้สึกที่แท้จริง และสิ่งที่ท่านปฏิบัติใน
 ชีวิตประจำวัน ที่ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด

ตอนที่ ๑ : ข้อมูลทั่วไป

๖. ข้าพเจ้าเป็นนักเรียนโรงเรียน (ระบุชื่อ)
๗. ระดับชั้นเรียน
 ก. ม. ๑ ข. ม. ๒ ค. ม. ๓ ง. ม. ๔ จ. ม. ๕ ฉ. ม. ๖
๘. ระดับผลการเรียนในภาคเรียนที่ผ่านมา ข้าพเจ้าได้เกรดเฉลี่ย (ระบุ)
 (เกรดเฉลี่ยอยู่ระหว่าง ๐.๐๐-๔.๐๐)
๙. อายุ ปี ระยะเวลาที่บวช ปี
๑๐. จำพรรษาที่วัด.....

ตอนที่ ๒ : สภาพปัญหาของสามเณร โรงเรียนปริยัติธรรม

๑. ระยะเวลาในการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์
 ก. น้อยกว่า ๑ ชม./วัน ข. ๑-๓ ชม./วัน ค. ๔-๗ ชม./วัน ง. มากกว่า ๗ ชม./วัน
๒. การใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ใช้มากที่สุด
 ก. ไลน์
 ข. เฟสบุ๊ก
 ค. อินสตาแกรม
 ง. อินเทอร์เนต
 จ. เกมออนไลน์
 ฉ. อื่นๆ ระบุ
๓. ท่านเคยเข้าดูสื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ไม่เหมาะสม หรือไม่ (เช่น สื่อลามก ภาพโป๊ หนังโป๊)
 ก. ดูประจำ ข. บางครั้ง ค. ไม่เคย
๔. การใช้งานสื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อวัตถุประสงค์อะไร (ตอบได้มากกว่า ๑ ข้อ)

ก. ดูรูปภาพ	ข. up load รูปภาพ
ข. ดูวิดีโอ/you tube	ข. คุยเล่นกับเพื่อน
ค. กดไลค์	ฉ. ดูหนัง
ง. เพื่อการศึกษา	ญ. ฟังเพลง
จ. ช้อปของ	ฎ. เล่นเกมส์
ฉ. แสดงความคิดเห็น	ฏ. ดูข่าว/ติดตามข่าวสาร

๕. ท่านใช้งานสื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทไหนมากที่สุด ให้เรียงลำดับจากมากไปหาน้อย (ใส่หมายเลขกำกับจาก ๑-๑๑ หน้าข้อ)

- | | |
|-------------------------|---------------------------|
|ดูรูปภาพ | up load รูปภาพ |
|ดูวิดีโอ/ you tube |คุยเล่นกับเพื่อน |
|กดไลค์ |ดูหนัง |
|เพื่อการศึกษา |ฟังเพลง |
|ซื้อของ |เล่นเกมส์ |
|แสดงความคิดเห็น |ดูข่าว/ติดตามข่าวสาร |

๖. ท่านมีการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านอุปกรณ์ชนิดไหน

- ก. มือถือ ข. เครื่องคอมพิวเตอร์ ค. แทปเล็ต

๗. ท่านมีความรู้สึกรายการใดต่อการใช้เครือข่ายสื่อสังคมออนไลน์ (ตอบได้มากกว่า ๑ ข้อ)

- ก. ท่านคิดว่า/ท่านเชื่อว่า การใช้เครือข่ายสื่อสังคมออนไลน์ทำให้เป็นคนทันสมัย
 ข. ทำให้รู้สึกว้าวกู้หรือ
 ค. รู้สึกเพลิดเพลิน
 ง. ได้ติดตามข่าวเพื่อนได้ตลอดเวลา
 จ. อื่นๆ (ระบุ)

๘. ท่านคิดว่าการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์มีประโยชน์อย่างไรบ้าง

.....

.....

.....

.....

๙. ท่านคิดว่าการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ มีข้อเสียอย่างไรบ้าง

.....

.....

.....

๑๐. ท่านคิดว่าการใช้เวลาของท่านมีความเหมาะสมหรือไม่ในการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์

.....

.....

.....

คณะผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณท่านที่กรุณาตอบแบบสอบถามเพื่อเป็นประโยชน์ในการวิจัยครั้งนี้คะ

แนวทางการการสัมภาษณ์

แนวคำถามในการสัมภาษณ์

งานวิจัยเรื่อง : ค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยา
บูรณาการของสามเณร

๑. หลังจากที่สามเณรได้รับการอบรมไปแล้ว ในช่วงเวลาที่สามเณรใช้สื่อสังคมออนไลน์ สามเณรเคยคิดก่อนใช้ใหม่ว่า จะใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่ออะไร และคำนึงถึงคุณโทษหรือประโยชน์ของสื่อสังคมออนไลน์หรือไม่
๒. สามเณรมีเหตุผลในการสื่อสังคมออนไลน์อย่างไร แตกต่างจากก่อนได้รับการอบรมหรือไม่
๓. เมื่อกำลังใช้สื่อสังคมออนไลน์สามเณรรู้เท่าทันสื่อที่ใช้หรือไม่ ถ้ารู้สามเณรรู้อย่างไร
๔. สามเณรใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อทำกิจกรรมอะไรบ้าง
๕. ระยะเวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์มากขึ้น หรือน้อยลงกว่าเดิม หลังจากที่ได้รับการอบรมไปแล้ว
๖. กิจกรรมการอบรมที่ครูทำนี้ สามเณรได้ข้อคิดอะไรบ้าง
๗. ปัญหาและอุปสรรคในการทำโครงการนี้มีอะไรบ้าง สามเณรมีแนวทางในการแก้ปัญหาอย่างไร
๘. หลังจากได้รับการอบรมไปแล้วสามเณรมีการเปลี่ยนแปลงตัวเองอย่างไร
๙. เมื่อมีปัญหาเกิดขึ้นในชีวิต สามเณรได้นำเทคนิคต่างๆ ที่ได้รับจากการอบรมไปใช้ในการแก้ปัญหาหรือไม่ นำไปประยุกต์ใช้อย่างไร

แบบสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ

แบบสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ
สภาพปัญหาการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ของสามเณรโรงเรียนปรีดิธรรม แผนกสามัญ
ศึกษา

คำชี้แจง โปรดแสดงความคิดเห็น ตามสภาพความเป็นจริง ที่ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด

ตอนที่ ๑ : ข้อมูลทั่วไป

๑๑. ชื่อ นามสกุล
๑๒. ตำแหน่งสังกัดโรงเรียน
๑๓. วัด

ตอนที่ ๒ : สภาพปัญหาแนวทางในการแก้การใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ของสามเณร

๑๑. สภาพปัญหาการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ส่วนใหญ่ของสามเณรในโรงเรียนพระปริยัติธรรมเป็นอย่างไร

.....

.....

๑๒. ท่านคิดว่ากระบวนการสร้างค่านิยมในการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ให้เป็นประโยชน์เป็นอย่างไร

.....

.....

๑๓. ท่านคิดว่าวิธีการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ควรจะเป็นอย่างไร

.....

.....

๑๔. กิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมในการสร้างค่านิยมให้สามเณรในการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ถูกต้องและสร้างสรรค์ ควรมีลักษณะอย่างไร

.....

.....

๑๕. ท่านคิดว่าควรจะมีหลักสูตรหรืออะไรบ้างให้สามเณรเรียนรู้เพื่อรู้เท่าทันการใช้สื่อสังคมออนไลน์

.....

.....

คณะผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณท่านที่กรุณาตอบแบบสอบถามเพื่อเป็นประโยชน์ในการวิจัยครั้งนี้ค่ะ

สมุดบันทึกประจำวัน

สมุดบันทึกประจำวัน
ค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยา
บูรณาการของสามเณร

ชื่อ

.....

.....



สมุดบันทึกประจำวัน

คำชี้แจง

เวลาที่ใช้ ๒ เดือน

แนวความคิด/หลักการ

ชีวิตของเราดำรงอยู่ได้ จำเป็นต้องมีการสื่อสารกับโลกภายนอก สิ่งที่จะช่วยสื่อสารหรือเครื่องมือสื่อสารคือ ตา หู จมูก ลิ้น กายใจ ของเรา ถ้าเราใช้ตา หู จมูก ลิ้น กายใจ ไม่เป็น ตาหู จมูก ลิ้น กายใจ ของเรา กลับเป็นทางมาของโทษความเสียหาย ทำให้เกิดความเดือดร้อนทั้งตนเองและผู้อื่น การรู้จักสำรวจในการใช้ชีวิต ไม่ให้ลุ่มหลง เพลิดเพลินมัวเมา การมีสติในการรู้จักพิจารณา เป้าหมาย สิ่งใดมีประโยชน์ต่อชีวิตมากน้อยเพียงไร จะช่วยให้การดำเนินชีวิตแบบมีคุณภาพได้

วัตถุประสงค์

๑ เพื่อให้นักเรียนรู้จักสำรวจพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในชีวิตประจำวันในเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง

๒ เพื่อให้นักเรียนรู้จักพิจารณาไตร่ตรองอย่างรอบคอบก่อนตัดสินใจเลือกปฏิบัติใช้สื่อสังคมออนไลน์ในแต่ละกิจกรรม

๓ เพื่อให้นักเรียนสามารถอธิบายเหตุผลการตัดสินใจใช้สื่อสังคมออนไลน์ในแต่ละเหตุการณ์ว่าเป็นวิธีคิดแบบใด

สื่อ/อุปกรณ์ในการสอน

สมุดบันทึก

วิธีการดำเนินกิจกรรม

วิทยากรชี้แจงวัตถุประสงค์ของกิจกรรม และยกตัวอย่างเหตุการณ์ ในการบันทึกตัวอย่าง

วันที่	ข้อมูลที่บันทึก/กิจกรรม	วิธีการคิด/เหตุผลในการคิด
๑	วันนี้เป็นวันเสาร์ สามเณรเคนคิดว่าจะชวนสามเณรหมากเล่นดีกว่าเกมออนไลน์ (เกมพีฟ่า) (เสียเงิน เสียเวลา) ส่วนอีกใจหนึ่ง ก็อยากจะเข้า net เพื่อทำรายงานส่งอาจารย์ คิดไปคิดมา เข้า net เพื่อทำรายงานส่งอาจารย์ดีกว่า	วิธีคิดแบบคุณโทษ และทางออก
๒	โยมพ่อของสามเณรใจพร้อม อยากซื้อมือถือรุ่นใหม่เรียกว่า smart Phone ให้สามเณรใจพร้อม เมื่อโยมพ่อพาสามเณรไปซื้อมือถือใหม่ก็พบว่ามือถือ ๒ แบบ แบบที่หนึ่งราคาไม่แพง มี	วิธีคิดแบบคุณค่าแท้ คุณค่าเทียม

	ลักษณะเรียบๆ ไม่สวยดูฉูดฉาดแต่สามารถใช้งานอินเทอร์เน็ตได้ ส่วนมือถืออีกเครื่องหนึ่งมีลักษณะการออกแบบสวยงาม ราคาค่อนข้างแพง ในใจสามเณรใจพร้อมอยากได้มือถือเครื่องที่มีการออกแบบสวยหรู แต่ก็คิดว่า ไม่ว่าราคาจะถูกหรือแพง มือถือทั้ง ๒ เครื่องก็ใช้งานอินเทอร์เน็ตได้เหมือนกัน ดังนั้นจึงตัดสินใจบอกโยมพ่อว่าจะให้ซื้อมือถือเครื่องที่มีราคาถูกกว่า เพราะถึงอย่างไรก็ใช้งานได้เหมือนกัน	
--	---	--

ให้นักเรียนจดบันทึกกิจวัตรประจำวัน เพื่อสำรวจตัวเองในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ในแต่ละวันเป็นเวลา ๒ เดือน ดังนี้

๑. ให้นักเรียนเลือกเหตุการณ์การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในชีวิตประจำวัน ๑ เหตุการณ์
๒. ให้นักเรียนอธิบายเหตุผลในการตัดสินใจเลือกใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์นั้น
๓. ให้นักเรียนบอกว่าตนเองใช้วิธีคิดแบบใด เช่น วิธีคิดแบบคุณโทษ วิธีคิดแบบคุณค่าแท้คุณค่าเทียม วิธีคิดเร้าคุณธรรม และวิธีคิดแบบอริยสัจ ๔ ในการตัดสินใจเลือกใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์นั้น โดยให้อธิบายรายละเอียดมาด้วย

การวัดและประเมินผล

ประเมินผลจากสมุดบันทึกกิจกรรมในแต่ละวัน

วันที่

๑. ให้นักเรียนเลือกเหตุการณ์การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในชีวิตประจำวัน ๑ เหตุการณ์

.....

๒. ให้นักเรียนอธิบายเหตุผลในการตัดสินใจเลือกใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์นั้น

.....

๓. ให้นักเรียนบอกว่าตนเองใช้วิธีคิดแบบใด เช่น วิธีคิดแบบคุณโทษ วิธีคิดแบบคุณค่าแท้คุณค่าเทียม วิธีคิดเร้าคุณธรรม และวิธีคิดแบบอริยสัจ ๔ ในการตัดสินใจเลือกใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์นั้น โดยให้อธิบายรายละเอียดมาด้วย

.....

.

สมุดบันทึก
 ข้อคิดที่ได้จากกิจกรรม
 โครงการการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์
 ของสามเณรโรงเรียนปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา

เค้ามีกิจกรรมอะไรบ้าง



สิ่งที่ทำมันคือดีงาม

ครูบอกให้บันทึกก็บันทึก.....นะนะ

คำชี้แจง

ให้นักเรียนบันทึกข้อคิดที่ได้จากการทำกิจกรรมในแต่ละกิจกรรม โดยบันทึกในประเด็นดังต่อไปนี้

๑. ข้อคิดที่ได้ในแต่ละกิจกรรม
๒. ข้อคิดและสิ่งที่เรียนรู้ในวันนี้
๓. ความประทับใจในวันนี้
๔. ความผิดและข้อบกพร่องของตนเอง
๕. ความตั้งใจที่จะทำในวันนี้
๖. อื่นๆ

กิจกรรมที่ ๑ เสริมสร้างสัมพันธภาพ

ข้อคิดที่ได้จากกิจกรรม

ความประทับใจในกิจกรรม

ความผิดและข้อบกพร่องของตนเองในกิจกรรม

กิจกรรมที่ ๒ ฉันคือใคร

ข้อคิดที่ได้จากกิจกรรม

ความประทับใจในกิจกรรม

ความผิดและข้อบกพร่องของตนเองในกิจกรรม

กิจกรรม	ข้อคิดที่ได้จากกิจกรรม	ความประทับใจในกิจกรรม	ความผิดและข้อบกพร่องของตนเองในกิจกรรม
กิจกรรมที่ ๑ เสริมสร้าง สัมพันธภาพ	1. ได้ความรู้เกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ คุณ และโทษ (๔) 2. การใช้โทรศัพท์ให้ถูกเวลาหากิจกรรมทำแทนการเล่นโทรศัพท์ (๒) 3. ได้รู้จักพี่ๆ เพื่อนๆ น้องๆ ที่มาอบรม สามารถเรียกและติดต่อสื่อสารกันได้อย่างเข้าใจตรงกันมีความสนิทสนม (๙) 4. ได้มีสติ ฝึกการวางแผนในการนับ โดยเลี่ยงการผิดพลาดให้มากที่สุด 5. การทำงานร่วมกัน การทำงานเป็นทีม การแสดงความคิดเห็นในกลุ่ม การรับฟังความคิดเห็นของคนในกลุ่ม และการทำงานแข่งกับเวลา (๓) 6. ได้ฝึกสมาธิ 7. การแนะนำชื่อ การได้รู้จักเพื่อน พี่ๆ น้องๆ และอาจารย์วิทยากร (๖) 8. ได้รู้จักพิธีกรที่ให้ความรู้ (๓) 9. ได้สร้างความรู้สึกร่วมกันแต่บุคคลรอบข้าง 10. ได้เรียนรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ 11. มีความสามัคคีสอนให้รู้ว่าการร่วมมือกันทำงาน	1. การนำเสนอโครงการ (๒) 2. มีความสุข สนุกสนาน (๑๑) 3. ตลกดี เล่นก็ครั้งก็นับไม่ถึง ๑๐ 4. มีความสามัคคี (๒) 5. ได้ฝึกสมาธิ 6. ได้รู้จักเพื่อนมากขึ้น (๗) 7. งานของกลุ่มที่ได้ทำร่วมกันจนเสร็จออกมาด้วยดีจนมีความภาคภูมิใจ 8. ได้รู้เกี่ยวกับการใช้สื่ออย่างถูกวิธี 9. ได้จัดเก้าอี้เป็นวงกลม 10. การแสดงละคร	1. ไม่ใส่ป้ายชื่อ 2. ไม่ค่อยใส่ใจในกิจกรรม (๒) 3. ไม่ค่อยกล้าแสดงออก ไม่ค่อยกล้าที่จะพูด 4. ไม่มีความสามัคคีของตนเองและในทีม ไม่พร้อมกัน การวางแผนไม่ราบรื่น (๓) 5. ไม่ค่อยมีสติและสมาธิเต็มร้อย 6. รายงานผิดเป็นบางประโยคในการออกไปนำเสนอในหัวข้อต่างๆ 7. สามเณรคุยกัน 8. หาท่เข้าเกินไป 9. ครูพิธีกรดีเกินไป 10. นำแนะตัวมั่ว

	12. ช่วยกันเรียงเก้าอี้เป็นวงกลม (๒) 13. วิธีการลดการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ 14. ได้ความรู้เกี่ยวกับการเสริมสร้างสัมพันธภาพ		
กิจกรรม	ข้อคิดที่ได้จากกิจกรรม	ความประทับใจในกิจกรรม	ความผิดและข้อบกพร่องของตนเองในกิจกรรม
กิจกรรมที่ ๒ ฉันคือใคร	1. ได้รู้จักตัวตนที่แท้จริงของ Social Network (๓) 2. ได้รู้จักตัวเอง เพื่อน พี่ น้อง ให้มีความเข้าใจกันมากขึ้น (๖) 3. ได้รู้ว่าใครเล่นแอปพลิเคชันอะไรบ้างเช่น การแชท เกมออนไลน์ 4. ได้แสดงการเล่นเกมที่แท้จริงเขียนลงไว้ในกระดานจรวด (๔) 5. ได้รู้เกี่ยวกับเครื่องบิน 6. การฝึกสมาธิ 7. ลดการใช้โทรศัพท์จะดีต่อตนเอง ในเรื่องผลการเรียน และสุขภาพจะได้ดีขึ้น 8. มีความรู้หลายอย่าง 9. ได้รู้จักคนในสังคมออนไลน์ (๓) 10. ได้รู้ว่าเราเป็นใคร การตั้งโปรไฟล์ให้ผู้อื่นรู้จักเรา (๔) 11. ได้รู้ว่าแต่ละคนชอบใช้สื่อสังคมออนไลน์มากที่สุด (๕)	1. วิธีการใช้ความรู้อย่างเข้าใจ 2. สนุก (๓) 3. อาจารย์ทำตามที่นักเรียนอยากทำแต่ก็ไม่ลืมวัตถุประสงค์ของกิจกรรมนี้ 4. ได้เปิดเผยความจริงที่เล่นเกมกินเวลา 5. การอยู่ร่วมกันมีความร่วมมือกัน (๒) 6. ทำให้รู้จักตัวเองมากขึ้น ได้ฝึกทักษะตนเอง (๔) 7. พิธีกรให้ความรู้เข้าใจ 8. ทันต่อโลกอินเทอร์เน็ต 9. มีสมาธิ 10. ได้นำเสนอเรื่องราวของตนเองให้ผู้อื่นฟัง 11. ทำให้คนหันมาใช้สื่อสังคมออนไลน์มากขึ้น 12. การตั้งโปรไฟล์ที่ถูกต้อง (๓) 13. รู้จักเพื่อนๆดีขึ้น	1. ไม่ค่อยกล้าแสดงออก (๒) 2. พับกระดาษไม่เก่ง 3. ใช้เวลาเกินในการเล่นอยู่ในโลกออนไลน์ 4. ขาดสมาธิ 5. ไม่ตั้งใจทำกิจกรรม (๒) 6. ไม่ค่อยฟังอาจารย์

กิจกรรม	ข้อคิดที่ได้จากกิจกรรม	ความประทับใจในกิจกรรม	ความผิดและข้อบกพร่องของตนเองในกิจกรรม
กิจกรรมที่ ๓ รู้จักโซเชียลเน็ตเวิร์ค/เครือข่ายสังคมออนไลน์	1. การใช้โซเชียลเน็ตเวิร์คให้เกิดประโยชน์ และปัญหาต่างๆ (๕) 2. ได้ประโยชน์จากการใช้แอปพลิเคชัน สื่อการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน 3. ได้รู้/ได้ใช้หลายๆด้าน เช่น ข้อดี และข้อเสียของโซเชียลเน็ตเวิร์คเกมออนไลน์ Youture Line (๘) 4. ได้รู้ว่าสื่อสังคมออนไลน์ในด้านการติตเกม ทำให้เสียเวลาในการเรียนและได้เกรดเฉลี่ยน้อยลง 5. เรียนรู้การทำงานร่วมกันอย่างเป็นระบบ 6. ความสามัคคี การมีส่วนร่วม ช่วยกันลงมือ ออกความคิด ลงความเห็น ในการนำเสนอผลงาน (๒) 7. การใช้โทรศัพท์ในทางที่ดี 8. โซเชียลเน็ตเวิร์ค/สังคมออนไลน์ มีทั้งคุณ และโทษ ถ้าเราใช้ให้เกิดประโยชน์ก็จะทำให้ได้ความรู้ แต่ถ้าเราใช้อย่างผิดวิธีก็จะทำให้มีโทษต่อเรา การลดเวลาในการใช้ (๖) 9. การลดเวลาในการใช้สังคมออนไลน์ ทำให้เราได้ทราบว่า การใช้สื่อของเยาวชนไทยเป็นอย่างไรและมีวิธีแก้ไขปัญหาของเด็กติตเกมเป็นอย่างไร (๕)	1. ได้รู้จักประโยชน์ รู้คุณ และโทษของสื่อออนไลน์ (๕) 2. ได้ความรู้ (๒) 3. ได้เห็นความสามารถของสมาชิกในกลุ่ม และความสามารถของเพื่อนๆ (๒) 4. ความสามัคคี 5. ได้รู้การแก้ปัญหาการติตเกม 6. มีความกล้าแสดงออกมากขึ้น (๓) 7. การอยู่ร่วมกันการทำงานร่วมกันอย่างมีความสุข (๒) 8. การใช้เวลาให้เกิดประโยชน์ 9. รู้จักวิธีแก้ปัญหา 10. การพับเครื่องบิน 11. ให้รู้จักตัวเองมากขึ้น 12. ได้นำไปทดลองใช้ในชีวิตประจำวัน 13. รู้จักการใช้ได้มากขึ้น	1. อาจจะเขินบาง เพราะไม่ชินกับวิทยากร ทำให้การนำเสนออาจจะกระตุก หัวเราะขณะนำเสนอ มือสั่นตื้นเต้น (๕) 2. ไม่ตั้งใจ (๒) 3. ชอบเล่นโทรศัพท์ในเวลาทำกิจกรรม (๒) 4. ไม่ค่อยเข้าใจ

	10. ได้ความรู้เกี่ยวกับการใช้สังคมออนไลน์		
กิจกรรม	ข้อคิดที่ได้จากกิจกรรม	ความประทับใจในกิจกรรม	ความผิดและข้อบกพร่องของตนเองในกิจกรรม
กิจกรรมที่ ๔ ต้นไม้สะท้อนสื่อ	1. ให้รู้ข้อดี ข้อเสียของสื่อสังคมออนไลน์ (๓) 2. ความสามัคคี 3. มีความรู้เกี่ยวกับการใช้สื่อ (๗) 4. ได้รู้เกี่ยวกับการแก้ปัญหาต้นมะม่วง 5. ความคิด 6. ต้นไม้สะท้อนสื่อเห็นการเจริญเติบโตของการรู้จักใช้โซเชียลเน็ตเวิร์คให้พอดี จะได้มีผลดีต่อตัวเราเอง (๒) 7. ได้รู้จักวิธีแก้ปัญหาต่างๆ 8. การใช้เวลาให้เป็นประโยชน์ (๒) 9. ได้เห็นคุณค่าของโซเชียลเน็ตเวิร์ค 10. ได้ตอบคำถาม (๖) 11. ได้รู้จักเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่อยู่รอบตัวเรา (๒) 12. ได้รู้จักสื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ ที่นำไปใช้ในชีวิตประจำวัน	1. สนุกไม่เครียด (๔) 2. ความคิดในการปัญหาของสมาชิกในกลุ่ม การยอมรับความคิดเห็นของแต่ละคนไม่เอาตนเองเป็นที่ตั้ง 3. ความสามัคคี 4. การแก้ปัญหา (๒) 5. พร้อมเพียง 6. เพื่อนทุกคนในการออกความคิดเห็น 7. ได้รับการแนะนำ 8. ได้ความรู้ 9. ต้นไม้ในชีวิต 10. ได้รู้จัก/ได้รู้ประโยชน์การใช้โซเชียลเน็ตเวิร์ค 11. ความคิดสร้างสรรค์ ความสวยงาม	1. ไม่ค่อยได้ออกความคิดเห็น 2. ไม่ค่อยเข้าใจ

กิจกรรม	ข้อคิดที่ได้จากกิจกรรม	ความประทับใจในกิจกรรม	ความผิดและข้อบกพร่องของตนเองในกิจกรรม
กิจกรรมที่ ๕ เราคือเขา เขาคือเรา (บทบาทสมมติ)	1. เปรียบเทียบเรากับเขาอะไรคือดี หรือไม่ดีเหมือนคุณและโทษ (๒) 2. การแบ่งเวลาในการเล่นเกม (๓) 3. ทำให้รู้ว่าการแสดงออกทำได้หลายวิธี สิ่งที่อาจารย์นำมาบอกทำให้เห็นภาพที่ชัดเจน 4. ความสามัคคี จนผ่านการแสดงมาได้ ได้ฝึกสติในการเดาใจผู้แสดงในทีม 5. การให้ความร่วมกันซึ่งกันและกัน ในการแสดงละคร แสดงได้อย่างภูมิใจ 6. ได้รู้เกี่ยวกับบทละคร 7. การเล่นเกมทำให้เสียการเรียน หรือสายตา (๔) 8. อนาคตจะก้าวไกลถ้าห่างไกลเกมออนไลน์ (๒) 9. ได้รู้ว่าเพื่อนเราทำอะไรบ้าง 10. ได้ดูการแสดงต่างๆ รู้จักวิธีการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น กล้าแสดงออกมากขึ้น ทำให้มีศักยภาพขึ้น 11. การโพสต์ข้อความที่ไม่เหมาะสม (๗) 12. ได้รู้จัก Social Network หรือสังคมออนไลน์ ข้อดี ข้อเสียของการใช้ (๒)	1. การใช้โทรศัพท์ 2. ครูใหญ่กับดีเปส 3. ได้ดูความสามารถของแต่ละกลุ่ม ความแตกต่างกัน (๓) 4. ความสามัคคี 5. ได้ความรู้เกี่ยวกับสื่อ 6. การแต่ละครเกี่ยวกับ Social Media เกี่ยวกับเฟสบุ๊ก ไลน์ 7. ได้แสดงละคร ได้ดูการแสดงของกลุ่มแต่ละกลุ่ม(๒) 8. สนุก (๒) 9. การได้พูดเรื่องราวของเพื่อน 10. อนาคตของสามเณรไทย ถ้าเด็กไทยห่างไกลเกมออนไลน์ 11. ได้รู้ข้อดี ข้อเสียของสังคมออนไลน์ 12. เรารู้จักเขามากขึ้นโดยดูจากโปรไฟล์	1. ไม่ได้ฝึกซ้อม 2. ปัญหาการติดเกมและเล่นเฟสบุ๊ก 3. พูดไม่ถูกในเรื่องที่เพื่อนบอก 4. อ่านบทไม่ออก มือไม้ ขา สั่น

	13.ได้แสดงละครการใช้สื่อสังคมออนไลน์		
กิจกรรม	ข้อคิดที่ได้จากกิจกรรม	ความประทับใจในกิจกรรม	ความผิดและข้อบกพร่องของตนเองในกิจกรรม
กิจกรรมที่ ๖ จรรยาบรรณและ กฎหมายกับการใช้ เครือข่ายสังคม ออนไลน์	1. รู้คุณ และโทษของสื่อออนไลน์ (๒) 2. ข้อควรปฏิบัติ กฎการใช้อินเทอร์เน็ต (๔) 3. ได้รู้จักกฎหมาย พ.ร.บ มาตราต่างๆ ที่เกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ (๑๕) 4. ควรรู้เท่าทันสื่อ (๔) 5. กิจกรรมการบรรยายเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ 6. รู้จรรยาบรรณของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ 7. ได้เข้าใจทุกอย่างในกิจกรรม	1. ได้ความรู้ (๕) 2. สนุก (๕) 3. ชอบรุ่นน้องช่วยกันยกป้ายคำตอบ 4. ตอบคำถาม (๔) 5. มีความรู้ และรู้เท่าทันสื่อ 6. การใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างพอประมาณ 7. ทำให้รู้จักกฎหมายของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ 8. ผู้ให้ความรู้ใจดี 9. เพื่อป้องกันข้อเสียของการใช้ Social Network 10. ชอบทุกอย่างที่สอน 11. ไม่ควรเปิดเผยข้อมูลในชีวิตจริงในโลกออนไลน์	1. อาจคิดไม่ถึงถ่วงในการตอบคำถาม 2. การใช้สื่อมากเกินไป
กิจกรรมที่ ๗ Social..so Smart: ใช้ โซเชียลเน็ตเวิร์ค อย่างไรให้สร้างสรรค์	1. การใช้โซเชียลเน็ตเวิร์คอย่างถูกต้อง มีเหตุผล รู้ข้อดี และข้อเสีย ใช้อย่างมีสติ สร้างสรรค์ เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม (๑๘) 2. ได้แยกประเด็นตามกลุ่มที่วิทยากรให้หัวข้อมา	1. ทำให้รู้เท่าทันสื่อ (๒) 2. ได้ความรู้ ความรู้ใหม่ๆ (๒) 3. พี่ๆ เป็นกันเอง 4. ชอบรุ่นน้องช่วยกันออกความคิดเห็น	1. การแยกข้อมูลยังดีไม่พอ 2. ไม่ให้ความร่วมมือ

	3. ความคิดสร้างสรรค์กับงานศิลปะ 4. รู้จักการแบ่งเวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์เกม (๖) 5. ใช้หาข้อมูลที่ต้องการ	5. สามารถให้ข้อคิดเกี่ยวกับการใช้ข้อมูลต่างๆ และเป็นคนดี 6. ความคิดสร้างสรรค์งานที่ดีต่อสังคม 7. รู้จักใช้โซเชียลเน็ตเวิร์คอย่างมีประโยชน์ 8. ได้รู้จักข้อดี ข้อเสีย ของแต่ละกลุ่ม 9. ได้รู้จักคิด (๒) 10. สร้างสรรค์ Social Network ของตนเอง	
--	--	---	--

กิจกรรม	ข้อคิดที่ได้จากกิจกรรม	ความประทับใจในกิจกรรม	ความผิดและข้อบกพร่องของตนเองในกิจกรรม
กิจกรรมที่ ๘ ถอดรหัสชุมชน	1. ได้รู้จักการใช้สื่อ (๔) 2. ได้รู้ว่าโรงเรียนของเรามีปัญหาเกี่ยวกับอะไร และวิธีการแก้ไขปัญหาให้ดีขึ้น 3. ได้วางแผนร่วมกัน ช่วยกันคิดว่าจะช่วยคนอื่นได้ 4. ได้คิดโครงการที่จะพัฒนาผู้ใช้สังคมออนไลน์ โดยแก้ปัญหาด้วยสื่อออนไลน์ 5. ความสามัคคีมีความจำเป็นต่อสังคมเราเสมอ (๒) 6. เกี่ยวกับ ขยะ บุหรี่ การใช้มือถือ 7. ฝึกที่จะได้เป็นผู้นำในการทำดีและแก้ปัญหของโรงเรียน 8. ได้รู้จักความเป็นผู้อื่นมากขึ้นและมีการพูดฟัง(๓) 9. ได้รู้จักการใช้และการแบ่งเวลาในการเล่นเกมส์ (๔) 10. ได้ความรู้มากมาย 11. รู้จักการทำงานต่างๆ ทำทุกอย่างที่สอน 12. ได้ความรู้ ถอดรหัส MC hack 13. การใช้ให้เป็นทีในการหาข้อมูล 14. ลดเวลาในการเล่นไลน์ จาก ๔ ชั่วโมง เหลือ ๒ ชั่วโมง	1. ความสามัคคีของคนในกลุ่ม ช่วยกันคิด ช่วยกันทำ ช่วยกันออกความคิดเห็น และช่วยกันแก้ไข ปัญหา (๒) 2. ชอบวิทยากรมาแนะนำวิธีการคิดทำให้คิดได้ง่ายขึ้น (๒) 3. การแก้ไขการสูบบุหรี่ และการใช้มือถืออย่างมีประสิทธิภาพ 4. ได้มีความกล้าแสดงออกและได้เป็นผู้นำ 5. เข้าใจความหมายของคำว่า “ถอดรหัสชุมชน” (๒) 6. สนุกสนาน	1. ยังคิดได้ไม่ดีพอ 2. โครงการซ้ำซ้อนกัน ต้องเปลี่ยนโครงการใหม่ 3. เคยใช้มือถือเกินเวลา

กิจกรรม	ข้อคิดที่ได้จากกิจกรรม	ความประทับใจในกิจกรรม	ความผิดและข้อบกพร่องของตนเองในกิจกรรม
กิจกรรมที่ ๙ Smart Novice Orientations	1. แนวทางการแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้นกับโรงเรียนและคนในโรงเรียน วิธีการคิด 2. การเริ่มต้นด้วยตัวเองดีที่สุด 3. การทำภูมิทัศน์ธนาคารขยะ 4. คิด แก้ปัญหาที่มีอยู่ 5. ใช้สื่อได้อย่างถูกวิธีและถูกต้อง(๒) 6. ได้รับการเรียนรู้การเขียนด้วยตนเอง และการนำเสนอ ผลงาน การคิด การทำงาน (๗) 7. ได้รู้จำนวนคนที่เข้าไปใช้สื่อสังคมออนไลน์ 8. การนำเสนอผลงาน 9. ได้รู้จัก Social Network ต่างๆ และเข้าใจ 10. ได้ความคิดสร้างสรรค์	1. ได้แสดงออกเป็นตัวเอง ไม่ต้องปิดบัง ไม่กลัวใคร 2. มีความสนุก 3. ได้ความรู้ (๒) 4. รณรงค์เพื่อการเก็บขยะและปรับเปลี่ยนภูมิทัศน์ 5. จะได้ทำสิ่งที่ดี และแก้ปัญหาที่มีมีอยู่ 6. บอกวิธีการใช้สื่ออย่างเป็นระบบและระเบียบ 7. การใช้สื่อเป็น 8. การนำเสนอผลงานของกลุ่ม 9. การแบ่งกลุ่มทำโครงการ	
กิจกรรมที่ ๑๐ Sharpen the Project	1. ข้อผิดพลาดของโครงการและแนวคิดที่ทำให้โครงการดำเนินต่อไปได้ 2. ได้วิธิตัดเรื่องโครงการใหม่จากวิทยากรและครูที่ปรึกษา 3. การรู้จักใช้โทรศัพท์ 4. เกี่ยวกับการทำงาน 5. ปัญหาที่มีอยู่จะถูกแก้ไขในไม่ช้า	1. พี่ๆที่ให้คำแนะนำอย่างตรงไปตรงมา ทำให้เราแก้ไขข้อผิดพลาดได้อย่างตรงจุด 2. ได้มีส่วนช่วยรุ่นน้องมากขึ้น 3. สามเณรให้ความร่วมมือ 4. การแก้ปัญหาของนักเรียน 5. ได้ร่วมกันทำงานกับพี่ น้องๆ และได้ช่วยเหลือ	1. ขาดความรอบคอบในด้านของเวลา

	6. ได้สร้างผลงานของตนเองอย่างตั้งใจ 7. กำหนดเป้าหมายในการทำโครงการ (๙) 8. การนำไปใช้ในชีวิตประจำวันและสอนให้คนอื่นได้รู้(๓) 9. การแนะนำเครือข่ายสังคมออนไลน์ 10.ให้ความรู้เกี่ยวกับ Project	ผู้อื่น 6. ทำให้กล้าแสดงออก 7. ได้นำเสนอผลงานของตนเอง (๒) 8. ได้รู้วิธีการทำโครงการ	
กิจกรรม	ข้อคิดที่ได้จากกิจกรรม	ความประทับใจในกิจกรรม	ความผิดและข้อบกพร่องของตนเองในกิจกรรม
กิจกรรมที่ ๑๑ นำเสนอโครงการ Smart Novice	1. คำแนะนำจากวิทยากร (๓) 2. ปัญหาทุกอย่างมีทางออกเสมอ 3. นำหลักการของกลุ่มอื่นๆ มาปรับใช้กับโครงการของตนเอง 4. การนำเสนองาน สภาพปัญหา สาเหตุ ของ Smart Novice 5. ได้คิดริเริ่มการแก้ไขปัญหา 6. ได้รู้ถึงข้อบกพร่องของโครงการ 7. ได้เรียนรู้สื่อต่างๆ (๒) 8. ทำให้ทราบว่าแต่ละกลุ่มทำโครงการอะไร และมีรายละเอียดในการทำโครงการอย่างไร (๖) 9. การนำเสนอโครงการที่เกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์	1. การคิดแบบใหม่คิดโครงการใหม่ๆ (๓) 2. การยอมรับความคิดเห็นของกันและกัน การใช้ความคิดอย่างเต็มที่ของสมาชิกในกลุ่ม 3. เห็นความกล้าแสดงออก 4. การนำเสนอโครงการผ่านไปได้ด้วยดี 5. มีความสุข และได้ทำงานที่ชอบ 6. วิทยากรให้คำแนะนำ 7. เข้าใจสื่อสังคมออนไลน์อย่างง่าย (๒) 8. สนุกสนาน	1. ต้องเจาะลึกในเรื่องของเวลา ชื่อ กิจกรรม

	10. ได้ความรู้ในการร่วมการอบรม (๒) 11. ได้ความรู้กับการพิมพ์ ชื่อเฟสบุ๊ก เพื่อน		
กิจกรรมที่ ๑๒ สัญญาใจ	1. ได้วางแผนทำกิจกรรมภายใน ๑ เดือน 2. เกี่ยวกับการแสดงงาน และการทำงานเป็นกลุ่ม 3. ต้องทำให้ได้ และแก้ปัญหาที่มีอยู่ให้ได้ 4. จะใช้โทรศัพท์ในห้องเรียนและตอนเรียนน้อยลง(๒) 5. ได้เป็นผู้นำเสนอโครงการ 6. การลดเวลาในการเล่นเกมส์/ลดการใช้สื่อสังคมออนไลน์ให้น้อยลง 7. ได้ความรู้ที่ทำโครงการ (๒)	1. ทุกคนช่วยกัน ได้ความสามัคคี 2. รุ่นน้องในทีมมีความพยายามมากกว่าทุกวัน 3. ความรู้คือความถูกต้องจงทำจริง	

ข้อคิดที่ได้จากกิจกรรมฝึกอบรม
โครงการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ของสามเณรโรงเรียนปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา

สรุปสิ่งที่ได้จากกิจกรรมฝึกอบรม
โครงการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ของสามเณรโรงเรียนปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา

กิจกรรม	ข้อคิดและสิ่งที่เรียนรู้ในวันนี้	ความประทับใจในวันนี้	ความตั้งใจที่จะทำในวันนี้	อื่นๆ
สรุปในวันแรกของกิจกรรม	1. ได้ความรู้เกี่ยวกับคุณโทษของสื่อสังคมออนไลน์ (๕๔) 2. การใช้สื่อสังคมออนไลน์อยู่ที่คนใช้และวิธีใช้ 3. เรียนรู้วิธีการแก้ไขปัญหา เรียนรู้การทำงานเป็นทีม และเป็นระบบ 4. การใช้โทรศัพท์ควรใช้ในทางที่ถูกต้อง 5. ความสามัคคี (๔) 6. การนำสื่อมาใช้ในชีวิตประจำวัน 7. การแก้ปัญหา 8. จงใช้เวลากับตนเองและผู้อื่นหาเวลาว่างมาออกกำลังกายดีกว่าเล่นโทรศัพท์ 9. การหัวเราะ	1. สนุก ไม่ทำให้เครียด (๕) 2. พี่ๆ ที่ไม่ว่าเราว่าดี (๒) 3. สมาชิกในกลุ่มช่วยกันเป็นอย่างดี มีความสามัคคี (๒) 4. ภูมิใจที่สามเณรตั้งใจทำกิจกรรมต่างๆ 5. ลดการใช้สื่อสังคมออนไลน์ 6. มีการแสดงละคร (๒) 7. ได้รู้จักตนเองมากขึ้น 8. รู้จักคุณและโทษของโซเชียลเน็ตเวิร์ค (๓) 9. การใช้และการแบ่งเวลาในการใช้โทรศัพท์ 10. ดีใจที่เป็นผู้กำกับ 11. เพื่อไม่ให้ความสนใจ 12. มีการแสดงละคร	1. ฟังและรักษาสิ่งที่พี่ๆ สอน เพื่อประโยชน์ให้กับตนเอง และสมาชิกในกลุ่ม 2. ตั้งใจทำโครงการเพื่อลดปัญหาต่างๆ และพัฒนานิสัยของตนเอง 3. จะลดชั่วโมงในการเล่นเกม 4. การนำข้อมูลเกี่ยวกับการใช้สื่อต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น 5. การใช้สื่อสังคมออนไลน์ให้น้อยลง 6. การแสดงออก (๓) 7. จะเล่นให้น้อยลง 8. ตั้งใจทำผลงานเพื่อให้ออกมาดี สวยงาม และเสร็จตามทันเวลา (๓) 9. ได้นั่งพื้น	๑.ชอบ - ความ - ร่าเริง - ของ - วิทยา - กร

	10. ได้รู้หลายเรื่องในการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ (๒) 11. การคิด การมีสมาธิ การทำงาน และการออกแบบ 12. ได้ความรู้มากมาย (๗) 13. ได้แนะนำตัวเองและได้รู้จักคนอื่นๆ การทำงานร่วมกัน 14. ได้รู้จัก Social Network แบบต่างๆ 15. รู้จักเพื่อนๆ ดีขึ้น	13. ได้รู้จักคนมากมาย		
กิจกรรม	ข้อคิดและสิ่งที่เรียนรู้ในวันนี้	ความประทับใจในวันนี้	ความตั้งใจที่จะทำในวันนี้	อื่นๆ
สรุปในวันที่สองของกิจกรรม	1. ได้ฝึกการใช้สมองอย่างละเอียด 2. การใช้โทรศัพท์ควรใช้ในทางที่ดี 3. เกี่ยวกับธนาคารขยะ และการใช้มือถือ 4. ได้รู้เกี่ยวกับ กฎหมาย โทษ การละเมิดลิขสิทธิ์ต่างๆ ของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (๒) 5. ความสามัคคี 6. ได้รับรู้ความรู้ต่างๆ (๘) 7. ได้เรียนรู้การใช้สื่อต่างให้เกิดประโยชน์(๒)	๑. มีความสุข สนุก (๓) ๒. ชอบที่มีครูที่ปรึกษามาร่วมโครงการด้วย ๓. การนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ๔. ได้นำเสนอผลงาน (๓) ๕. ความกล้าแสดงออก ๖. ได้เรียนรู้การอยู่ร่วมกับผู้อื่น(๒) ๗. อาหารอร่อย (๒) ๘. พิธีกรน่ารัก	1. เปลี่ยนเรื่องโครงการใหม่ 2. ตั้งใจทำกิจกรรม/ โครงการให้สำเร็จ (๕) 3. นำไปใช้ในชีวิตประจำวัน 4. พยายามฟัง (๒)	

	8. การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ไม่เหมาะสม เช่น เฟสบุ๊ก ไลน์ และเครือข่ายอื่นๆ (๒) 9. สนุก ทำให้กล้าแสดงออก และบอกความเป็นจริง. 10.การนำเสนอในการทำงานด้วยตนเอง 11.การลดเวลาในการเล่นเกม ให้เรียนมากขึ้น อ่านหนังสือมากๆ			
สรุปในวันที่สามของกิจกรรม	1.คณะวิทยากรให้คำแนะนำที่ดี(๒) 2.ทำให้รู้ว่าการเรียนเป็นเรื่องที่สำคัญมาก 3.ได้ฝึกทำโครงการด้วยฝีมือของคนในทีม 4.มีความรวบรวมนกิจกรรมที่ทำด้วยกัน 5.ความสามัคคี 6.ได้เรียนรู้เรื่องการใช้สื่อสังคมออนไลน์(๓) 7.ได้ความรู้ (๕) 8.การกำหนดเป้าหมายในการทำโครงการ การทำโครงการงานของแต่ละกลุ่ม	1. เห็นทุกคนช่วยกันแก้ปัญหา เช่นปัญหาเรื่องบุหรี ขยะ 2. ได้ถ่ายรูปด้วยกัน 3. การนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน 4. กล้าแสดงออก 5. ได้รับรู้ ได้เข้าใจในเรื่องสื่อต่างๆ (๓) 6. สนุก	1. ทำสิ่งที่พี่ๆ มอบหมายให้เสร็จก่อนพี่ๆจะกลับ กทม 2. ตั้งใจทำโครงการต่อไป/ตั้งใจทำงานกลุ่ม (๓)	

ภาคผนวก จ

- หนังสือ

ที่ ศธ. ๖๑๐๗/๑๔๑



มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
๗๙ หมู่ ๑ ตำบลลำไทร อำเภอน้อย
จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ๑๓๑๗๐
โทรศัพท์ ๐ ๓๕๒๔ ๘๐๐๐-๕
โทรสาร ๐ ๓๕๒๔ ๘๐๓๔ www.mcu.a.th

๖ มิถุนายน ๒๕๕๙

เรื่อง เชิญผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องที่ใช้ในการวิจัย

เรียน พระมหาสมบุรณ์ วุฑฒิกโร, ดร.
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ๑) ชุดฝึกอบรม ๒) แบบวัด

ด้วย ดร.กมลาศ ภูวนาธิพงษ์ นักวิจัยประจำโครงการ สถาบันวิจัยพุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ได้ดำเนินการวิจัยประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๕๙ เรื่อง ค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ตามหลักพุทธจิตวิทยาบูรณาการของสามเณร ในการศึกษาวิจัยเรื่องนี้ ได้สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยขึ้นใหม่ ประกอบด้วย ๑) ชุดฝึกอบรม ๒) แบบวัดค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์

ดังนั้น ทางสถาบันวิจัยพุทธศาสตร์ ได้พิจารณาเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความเชี่ยวชาญ จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบคุณภาพและแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยดังกล่าว เพื่อความสมบูรณ์ในการทำวิจัย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดอนุเคราะห์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจักได้รับความอนุเคราะห์ด้วยดี และขออนุโมทนาขอบคุณในความเอื้อเฟื้อมา ณ โอกาสนี้

เรียนมาด้วยความนับถือ

(พระมหาสุทิตย์ อาภากร,ดร.)

ผู้อำนวยการสถาบันวิจัยพุทธศาสตร์

สถาบันวิจัยพุทธศาสตร์

โทรศัพท์/โทรสาร ๐ ๓๕๒๔ ๘๐๐๐-๕/ โทรสาร ๐ ๓๕๒๔ ๘๐๓๔ E-mail: Budrsin@mcu.ac.th

ที่ ศธ. ๖๑๐๗/๑๔๒



มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
๗๙ หมู่ ๑ ตำบลลำไทร อำเภอน้อย
จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ๑๓๑๗๐
โทรศัพท์ ๐ ๓๕๒๔ ๘๐๐๐-๕
โทรสาร ๐ ๓๕๒๔ ๘๐๓๔ www.mcu.a.th

๖ มิถุนายน ๒๕๕๙

เรื่อง เชิญผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องที่ใช้ในการวิจัย

เรียน พระมหาวิชาญ สุวิชาโน
ผู้อำนวยการส่วนวางแผนและพัฒนาการอบรม

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ๑) ชุดฝึกอบรม ๒) แบบวัด

ด้วย ดร.กมลาศ ภูวนาธิพงษ์ นักวิจัยประจำโครงการ สถาบันวิจัยพุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัย
มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ได้ดำเนินการวิจัยประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๕๙ เรื่อง ค่านิยมและ
พฤติกรรมต้นแบบการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ตามหลักพุทธจิตวิทยาบูรณาการของสามเณร ใน
การศึกษาวิจัยเรื่องนี้ ได้สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยขึ้นใหม่ ประกอบด้วย ๑) ชุดฝึกอบรม ๒) แบบ
วัดค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์

ดังนั้น ทางสถาบันวิจัยพุทธศาสตร์ ได้พิจารณาเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความเชี่ยวชาญ จึง
เรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบคุณภาพและแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
ดังกล่าว เพื่อความสมบูรณ์ในการทำวิจัย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดอนุเคราะห์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจักได้รับความอนุเคราะห์ด้วยดี และขอ
อนุโมทนาขอบคุณในความเอื้อเฟื้อมา ณ โอกาสนี้

เรียนมาด้วยความนับถือ

(พระมหาสุทิตย์ อากาศโร,ดร.)

ผู้อำนวยการสถาบันวิจัยพุทธศาสตร์

สถาบันวิจัยพุทธศาสตร์

โทรศัพท์/โทรสาร ๐ ๓๕๒๔ ๘๐๐๐-๕/ โทรสาร ๐ ๓๕๒๔ ๘๐๓๔ E-mail: Budrsin@mcu.ac.th

ที่ ศธ. ๖๑๐๗/๒๑



มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
๗๙ หมู่ ๑ ตำบลลำไทร อำเภอน้อย
จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ๑๓๑๗๐
โทรศัพท์ ๐ ๓๕๒๔ ๘๐๐๐-๕
โทรสาร ๐ ๓๕๒๔ ๘๐๓๔ www.mcu.a.th

๖ มิถุนายน ๒๕๕๙

เรื่อง เชิญผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องที่ใช้ในการวิจัย

เจริญพร ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ร้อยโท ดร. บรรจบ บรรณรุจิ

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ๑) ชุดฝึกอบรม ๒) แบบวัด

ด้วย ดร.กมลาศ ภูวนาธิพงศ์ นักวิจัยประจำโครงการ สถาบันวิจัยพุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัย
มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ได้ดำเนินการวิจัยประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๕๙ เรื่อง ค่านิยมและ
พฤติกรรมต้นแบบการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ตามหลักพุทธจิตวิทยาบูรณาการของสามเณร ใน
การศึกษาวิจัยเรื่องนี้ ได้สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยขึ้นใหม่ ประกอบด้วย ๑) ชุดฝึกอบรม ๒) แบบ
วัดค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์

ดังนั้น ทางสถาบันวิจัยพุทธศาสตร์ ได้พิจารณาเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความเชี่ยวชาญ จึง
เรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบคุณภาพและแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
ดังกล่าว เพื่อความสมบูรณ์ในการทำวิจัย

จึงเจริญมาเพื่อโปรดอนุเคราะห์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจักได้รับความอนุเคราะห์ด้วยดี และขอ
อนุโมทนาขอบคุณในความเอื้อเฟื้อมา ณ โอกาส นี้

ขอเจริญพร

(พระมหาสุทิตย์ อากาศโร,ดร.)
ผู้อำนวยการสถาบันวิจัยพุทธศาสตร์

สถาบันวิจัยพุทธศาสตร์

โทรศัพท์/โทรสาร ๐ ๓๕๒๔ ๘๐๐๐-๕/ โทรสาร ๐ ๓๕๒๔ ๘๐๓๔ E-mail: Budrsin@mcu.ac.th

ที่ ศธ. ๖๑๐๗/๒๒



มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
๗๙ หมู่ ๑ ตำบลลำไทร อำเภอลำทะเมนชัย
จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ๑๓๑๗๐
โทรศัพท์ ๐ ๓๕๒๔ ๘๐๐๐-๕
โทรสาร ๐ ๓๕๒๔ ๘๐๓๔ www.mcu.a.th

๖ มิถุนายน ๒๕๕๙

เรื่อง เชิญผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องที่ใช้ในการวิจัย

เจริญพร รศ.ดร.เมธาวี อุดมธรรมานุภาพ

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ๑) ชุดฝึกอบรม ๒) แบบวัด

ด้วย ดร.กมลาศ ภูวนาธิพงษ์ นักวิจัยประจำโครงการ สถาบันวิจัยพุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัย
มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ได้ดำเนินการวิจัยประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๕๙ เรื่อง ค่านิยมและ
พฤติกรรมต้นแบบการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ตามหลักพุทธจิตวิทยาบูรณาการของสามเณร ใน
การศึกษาวิจัยเรื่องนี้ ได้สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยขึ้นใหม่ ประกอบด้วย ๑) ชุดฝึกอบรม ๒) แบบ
วัดค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์

ดังนั้น ทางสถาบันวิจัยพุทธศาสตร์ ได้พิจารณาเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความเชี่ยวชาญ จึง
เรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบคุณภาพและแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
ดังกล่าว เพื่อความสมบูรณ์ในการทำวิจัย

จึงเจริญมาเพื่อโปรดอนุเคราะห์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจักได้รับความอนุเคราะห์ด้วยดี และขอ
อนุโมทนาขอบคุณในความเอื้อเฟื้อมา ณ โอกาสนี้

ขอเจริญพร

(พระมหาสุทิตย์ อาภาโร,ดร.)
ผู้อำนวยการสถาบันวิจัยพุทธศาสตร์

สถาบันวิจัยพุทธศาสตร์

โทรศัพท์/โทรสาร ๐ ๓๕๒๔ ๘๐๐๐-๕/ โทรสาร ๐ ๓๕๒๔ ๘๐๓๔ E-mail: Budrsin@mcu.ac.th

ที่ ศธ. ๖๑๐๗/๒๓



มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
๗๙ หมู่ ๑ ตำบลลำไทร อำเภอลำทะเมนชัย
จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ๑๓๑๗๐
โทรศัพท์ ๐ ๓๕๒๔ ๘๐๐๐-๕
โทรสาร ๐ ๓๕๒๔ ๘๐๓๔ www.mcu.a.th

๖ มิถุนายน ๒๕๕๙

เรื่อง เชิญผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องที่ใช้ในการวิจัย

เจริญพร รองศาสตราจารย์ ดร.ไพฑูริย์ เทวรักษ์

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ๑) ชุดฝึกอบรม ๒) แบบวัด

ด้วย ดร.กมลาศ ภูวนาธิพงษ์ นักวิจัยประจำโครงการ สถาบันวิจัยพุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัย
มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ได้ดำเนินการวิจัยประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๕๙ เรื่อง ค่านิยมและ
พฤติกรรมต้นแบบการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ตามหลักพุทธจิตวิทยาบูรณาการของสามเณร ใน
การศึกษาวิจัยเรื่องนี้ ได้สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยขึ้นใหม่ ประกอบด้วย ๑) ชุดฝึกอบรม ๒) แบบ
วัดค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์

ดังนั้น ทางสถาบันวิจัยพุทธศาสตร์ ได้พิจารณาเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความเชี่ยวชาญ จึง
เรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบคุณภาพและแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
ดังกล่าว เพื่อความสมบูรณ์ในการทำวิจัย

จึงเจริญมาเพื่อโปรดอนุเคราะห์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจักได้รับความอนุเคราะห์ด้วยดี และขอ
อนุโมทนาขอบคุณในความเอื้อเฟื้อมา ณ โอกาสนี้

ขอเจริญพร

(พระมหาสุทิตย์ อาภาโร,ดร.)
ผู้อำนวยการสถาบันวิจัยพุทธศาสตร์

สถาบันวิจัยพุทธศาสตร์

โทรศัพท์/โทรสาร ๐ ๓๕๒๔ ๘๐๐๐-๕/ โทรสาร ๐ ๓๕๒๔ ๘๐๓๔ E-mail: Budrsin@mcu.ac.th



ที่ ศธ. ๖๑๐๗/๒๔

มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
๗๙ หมู่ ๑ ตำบลลำไทร อำเภอน้อย
จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ๑๓๑๗๐
โทรศัพท์ ๐ ๓๕๒๔ ๘๐๐๐-๕
โทรสาร ๐ ๓๕๒๔ ๘๐๓๔ www.mcu.a.th

๖ มิถุนายน ๒๕๕๙

เรื่อง เชิญผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องที่ใช้ในการวิจัย

เจริญพร ผศ.ดร.เอมอร กฤษณะรังสรรค์

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ๑) ชุดฝึกอบรม ๒) แบบวัด

ด้วย ดร.กมลาศ ภูวนาธิพงษ์ นักวิจัยประจำโครงการ สถาบันวิจัยพุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัย
มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ได้ดำเนินการวิจัยประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๕๙ เรื่อง ค่านิยมและ
พฤติกรรมต้นแบบการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ตามหลักพุทธจิตวิทยาบูรณาการของสามเณร ใน
การศึกษาวิจัยเรื่องนี้ ได้สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยขึ้นใหม่ ประกอบด้วย ๑) ชุดฝึกอบรม ๒) แบบ
วัดค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์

ดังนั้น ทางสถาบันวิจัยพุทธศาสตร์ ได้พิจารณาเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความเชี่ยวชาญ จึง
เรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบคุณภาพและแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
ดังกล่าว เพื่อความสมบูรณ์ในการทำวิจัย

จึงเจริญมาเพื่อโปรดอนุเคราะห์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจักได้รับความอนุเคราะห์ด้วยดี และขอ
อนุโมทนาขอบคุณในความเอื้อเฟื้อมา ณ โอกาสนี้

ขอเจริญพร

(พระมหาสุทิตย์ อาราภโร,ดร.)
ผู้อำนวยการสถาบันวิจัยพุทธศาสตร์

สถาบันวิจัยพุทธศาสตร์

โทรศัพท์/โทรสาร ๐ ๓๕๒๔ ๘๐๐๐-๕/ โทรสาร ๐ ๓๕๒๔ ๘๐๓๔ E-mail: Budrsin@mcu.ac.th



ที่ ศธ. ๖๑๐๗/๒๕

มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
๗๙ หมู่ ๑ ตำบลลำไทร อำเภอลำทะเมนชัย
จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ๑๓๑๗๐
โทรศัพท์ ๐ ๓๕๒๔ ๘๐๐๐-๕
โทรสาร ๐ ๓๕๒๔ ๘๐๓๔ www.mcu.a.th

๖ มิถุนายน ๒๕๕๙

เรื่อง เชิญผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องที่ใช้ในการวิจัย

เจริญพร ดร.อำนาจ บัวศิริ

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ๑) ชุดฝึกอบรม ๒) แบบวัด

ด้วย ดร.กมลาศ ภูวนาธิพงษ์ นักวิจัยประจำโครงการ สถาบันวิจัยพุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัย
มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ได้ดำเนินการวิจัยประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๕๙ เรื่อง ค่านิยมและ
พฤติกรรมต้นแบบการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ตามหลักพุทธจิตวิทยาบูรณาการของสามเณร ใน
การศึกษาวิจัยเรื่องนี้ ได้สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยขึ้นใหม่ ประกอบด้วย ๑) ชุดฝึกอบรม ๒) แบบ
วัดค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์

ดังนั้น ทางสถาบันวิจัยพุทธศาสตร์ ได้พิจารณาเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความเชี่ยวชาญ จึง
เรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบคุณภาพและแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
ดังกล่าว เพื่อความสมบูรณ์ในการทำวิจัย

จึงเจริญมาเพื่อโปรดอนุเคราะห์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจักได้รับความอนุเคราะห์ด้วยดี และขอ
อนุโมทนาขอบคุณในความเอื้อเฟื้อมา ณ โอกาสนี้

ขอเจริญพร

(พระมหาสุทิตย์ อาภาโร,ดร.)
ผู้อำนวยการสถาบันวิจัยพุทธศาสตร์

สถาบันวิจัยพุทธศาสตร์

โทรศัพท์/โทรสาร ๐ ๓๕๒๔ ๘๐๐๐-๕/ โทรสาร ๐ ๓๕๒๔ ๘๐๓๔ E-mail: Budrsin@mcu.ac.th

ที่ ศธ. ๖๑๐๗/๒๖



มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
๗๙ หมู่ ๑ ตำบลลำไทร อำเภอน้อย
จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ๑๓๑๗๐
โทรศัพท์ ๐ ๓๕๒๔ ๘๐๐๐-๕
โทรสาร ๐ ๓๕๒๔ ๘๐๓๔ www.mcu.a.th

๖ มิถุนายน ๒๕๕๙

เรื่อง เชิญผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องที่ใช้ในการวิจัย

เจริญพร รองศาสตราจารย์ มุกดา ศรียงค์

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ๑) ชุดฝึกอบรม ๒) แบบวัด

ด้วย ดร.กมลาศ ภูวนาธิพงษ์ นักวิจัยประจำโครงการ สถาบันวิจัยพุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัย
มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ได้ดำเนินการวิจัยประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๕๙ เรื่อง ค่านิยมและ
พฤติกรรมต้นแบบการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ตามหลักพุทธจิตวิทยาบูรณาการของสามเณร ใน
การศึกษาวิจัยเรื่องนี้ ได้สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยขึ้นใหม่ ประกอบด้วย ๑) ชุดฝึกอบรม ๒) แบบ
วัดค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์

ดังนั้น ทางสถาบันวิจัยพุทธศาสตร์ ได้พิจารณาเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความเชี่ยวชาญ จึง
เรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบคุณภาพและแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
ดังกล่าว เพื่อความสมบูรณ์ในการทำวิจัย

จึงเจริญมาเพื่อโปรดอนุเคราะห์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจักได้รับความอนุเคราะห์ด้วยดี และขอ
อนุโมทนาขอบคุณในความเอื้อเฟื้อมา ณ โอกาสนี้

ขอเจริญพร

(พระมหาสุทิตย์ อาภาโร,ดร.)
ผู้อำนวยการสถาบันวิจัยพุทธศาสตร์

สถาบันวิจัยพุทธศาสตร์

โทรศัพท์/โทรสาร ๐ ๓๕๒๔ ๘๐๐๐-๕/ โทรสาร ๐ ๓๕๒๔ ๘๐๓๔ E-mail: Budrsin@mcu.ac.th

ภาคผนวก ฉ

- ภาพกิจกรรมการดำเนินงานวิจัย

การนำเสนอนิทรรศการ





กิจกรรมโครงงานชุมชน





กิจกรรมฝึกอบรม



ภาคผนวก ข

- ใบรับรองจริยธรรม



ใบรับรองจริยธรรมการวิจัยของข้อเสนอการวิจัย
เอกสารข้อมูลคำอธิบายสำหรับผู้เข้าร่วมการวิจัยและไบนินยอม

หมายเลขข้อเสนอการวิจัย ว.๑๐/๒๕๕๙

ข้อเสนอการวิจัยนี้และเอกสารประกอบของข้อเสนอการวิจัยตามรายงานการแสดงด้านล่าง ได้รับการพิจารณาจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัย มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัยแล้ว คณะกรรมการฯ มีความเห็นว่าข้อเสนอการวิจัยที่จะดำเนินการมีความสอดคล้องกับหลักจริยธรรมสากล ตลอดจนกฎหมาย ข้อบังคับและข้อกำหนดภายในประเทศ จึงเห็นสมควรให้ดำเนินการวิจัยตามข้อเสนอการวิจัยนี้ได้

ชื่อข้อเสนอการวิจัย: ค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการบริโภคสื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์
ตามแนวพุทธจิตวิทยาบูรณาการของสามเณร
(Value and Behavior Model of Media Consuming in Online
Social Network Following Integration of Philosophy in
Buddhist Psychology of Novices)
รหัสข้อเสนอการวิจัย: MCU RS 610759133
สถาบันที่สังกัด: คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
ผู้วิจัยหลัก: ดร.กมลลาศ ภูวนาธิพงศ์

เอกสารที่พิจารณาทบทวน

๑. แบบเสนอโครงการวิจัย	ฉบับที่ วันที่ ๘ มิถุนายน ๒๕๕๙
๒. เอกสารชี้แจงข้อมูลผู้เข้าร่วมการวิจัย	ฉบับที่ วันที่ ๘ มิถุนายน ๒๕๕๙
๓. หนังสือแสดงเจตนายินยอมเข้าร่วมการวิจัย	ฉบับที่ วันที่ ๘ มิถุนายน ๒๕๕๙
๔. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล	ฉบับที่ วันที่ ๘ มิถุนายน ๒๕๕๙

(พระศรีคัมภีรญาณ, ศ.ดร.)

รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัย
มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

๓ กรกฎาคม ๒๕๕๙

หมายเลขใบรับรอง: ว.๑๐/๒๕๕๙
วันที่ให้การรับรอง: ๓ กรกฎาคม ๒๕๕๙
วันหมดอายุใบรับรอง: ๓ กรกฎาคม ๒๕๖๐

ภาคผนวก ณ

- แบบสรุปโครงการวิจัย

แบบสรุปโครงการวิจัย

สัญญาเลขที่	ว.๑๓๓/๒๕๕๙
ชื่อโครงการ	ค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยา บูรณาการของสามเณร
หัวหน้าโครงการ	ดร.กมลลาศ ภูวนาธิพงศ์ และคณะ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย โทรศัพท์ ๐๙๕ ๕๙๖ ๘๘๖๔ E mail : kamalas.kat@hotmail.com
ความเป็นมาและความสำคัญ	จากผลการสำรวจพฤติกรรมบริโภคสื่อของวัยรุ่นอายุ ๑๕-๒๔ ปี ในหลายๆ ประเทศในแถบเอเชีย พบว่า วัยรุ่นไทยมีการใช้อินเทอร์เน็ตสูงถึง ๓.๑ ชั่วโมงต่อวัน และใช้เวลาในการเล่นเกมส์ออนไลน์ผ่านคอมพิวเตอร์และโทรศัพท์มือถือ รวมทั้งเกมอิเล็กทรอนิกส์แบบพกพาสูงที่สุด ครองแชมป์อันดับหนึ่งในเอเชีย คือ เฉลี่ยวันละ ๖๐.๗ นาที สูงกว่าค่าเฉลี่ยของวัยรุ่นในหลายๆ ประเทศ เช่น สิงคโปร์ ๕๙.๔ นาที/วัน ฮองกง ๕๖ นาที/วัน เกาหลี ๔๖ นาที/วัน และจีน ๔๓.๒ นาที/วัน เป็นต้นเมื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมของวัยรุ่นไทยกับประเทศอื่น ที่มีศักยภาพทางด้านเทคโนโลยีสูงกว่าไทยแล้ว^{๑๘๘} และจากผลการศึกษาและวิจัยต่างๆ ยังพบว่าวัยรุ่นมีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ไม่เหมาะสม เช่น การเปิดและรับสื่อสื่ออนาจาร การใช้คำพูดรุนแรงผ่านสื่อ การแบ่งปันภาพที่ไม่เหมาะสม การเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวมากเกินไป ก่อให้เกิดการหลอกลวงผ่านสื่อ จากสถานการณ์ดังกล่าว สะท้อนให้เห็นถึงการขาดการคิดพิจารณาไตร่ตรอง การขาดความรู้ความเข้าใจ และการไม่รู้เท่าทันการใช้สื่อของวัยรุ่น อย่างไรก็ตามการจัดประสบการณ์การเรียนรู้การใช้สื่อที่เหมาะสมผ่านแนวคิดทางหลักพุทธธรรม น่าจะเป็นแนวทางหนึ่งที่ป้องกันและการแก้ปัญหาดังกล่าว เพื่อสร้างเยาวชนในการใช้ชีวิตอยู่ในโลกดิจิทัลอย่างมีคุณภาพได้ โดยหลักคำสอนทางพระพุทธศาสนามีกระบวนการศึกษาที่พัฒนาเด็กและเยาวชนแบบเป็นองค์รวม คือ การฝึกเด็กให้รู้จักคิดที่สำคัญ คือ ให้เขามีโยนิโสมนสิการหมายถึง การรู้จักคิด รู้จักพิจารณา หรือ มองเป็น คิดเป็น มีหลักใหญ่ ๒ อย่าง คือ ๑) เอาความจริงจากประสบการณ์นั้น สถานการณ์นั้นหรือสิ่งนั้นให้ได้ ๒) เอาประโยชน์จากมันให้ได้ ทั้งสองอย่าง เรียกว่า มองให้เห็นความจริงและมองให้เห็นประโยชน์ เมื่อเด็กรู้จักคิด เขาจะสามารถพลิกสถานการณ์ พลิกสิ่งที่กำลังเผชิญอยู่ให้กลับร้ายเป็นดีได้ เด็กจะมีความรู้เท่าทัน ปัญหาที่ฝึกอยู่เป็นประจำ จะทำให้เขาคิดไวขึ้น ได้แก่ พอมองอะไรก็เห็นทั้งแง่คุณและโทษ ทำให้เป็นคนที่ไม่มองอะไรด้านเดียว แต่มองทั้งด้านคุณและโทษ มีทั้งส่วนดีและส่วนเสีย การมีโยนิโสมนสิการ จะเอาประโยชน์ได้จากทุกสถานการณ์ โดยรู้ตระหนักว่า วัตถุประสงค์ คือ ได้เรียนรู้ พัฒนาชีวิต พัฒนาปัญญาได้^{๑๘๙} จากสภาพปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยเห็นถึง

^{๑๘๘} เสมาธิการ, สยามรัฐสัปดาห์วิจารณ์, “เยาวชนไทย กับสื่อออนไลน์ รู้เท่าทัน ก่อนสายเกินไป” บทความ, ฉบับที่ ๐๔ เมษายน พ.ศ.๒๕๕๗.

^{๑๘๙} พระธรรมปิฎก (ป.อ.ปยุตโต), พัฒนาการแบบองค์รวมของเด็กไทย, (กรุงเทพมหานคร: ธรรมสภา และสถาบันบันลือธรรม, ๒๕๔๖), หน้า ๓๔-๓๕.

ความสำคัญและความจำเป็นศึกษาการพัฒนาค่านิยมและพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในกลุ่มวัยรุ่น เพื่อสร้างกระบวนการฝึกฝนให้เยาวชนวัยรุ่นรู้เท่าทันการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างเหมาะสม โดยนำหลักธรรมคำสอนมาประยุกต์ใช้ในการสร้างภูมิคุ้มกันทางจิตใจผ่านการออกแบบกิจกรรมอบรมเพื่อพัฒนาการคิด จิตใจ และพฤติกรรม และการทำโครงการ ๓ เดือน

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกศึกษาวัยรุ่นเป็นสามเณรที่นักบวชในพระพุทธศาสนาอายุไม่ถึง ๒๐ ปี ซึ่งสามเณรส่วนใหญ่ที่มาบวชเรียนและศึกษาในโรงเรียนพระปริยัติธรรมมีลักษณะชีวิตสังคมและภูมิหลังทางครอบครัวแตกต่างกัน รวมทั้งอุปนิสัยแตกต่างกัน สามเณรบางรูปสมัครใจมาบวชเพื่อศึกษาเล่าเรียน สามเณรบางรูปไม่ได้สมัครใจเข้ามาบวช แต่ถูกผู้ปกครองบังคับมาบวชเรียน ส่วนใหญ่มาจากครอบครัวค่อนข้างมีฐานะยากจน ขาดโอกาสทางการศึกษา^{๑๑๐} เมื่อเข้ามาอยู่ร่วมกันในโรงเรียนพระปริยัติธรรม จึงต้องปรับตัวกับบทบาทใหม่ให้เข้ากับสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลง กฎระเบียบของสงฆ์ที่แตกต่างกับวัยรุ่นทั่วไป โดยจากการศึกษางานวิจัยที่ผ่านมา การศึกษากลุ่มตัวอย่างเป็นสามเณร ยังมีค่อนข้างน้อย อีกทั้งมีข้อขัดแย้งในข้อมูลเกี่ยวกับการบริโภคสื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ปรากฏทางสื่อมวลชน เป็นกระแสความโต้แย้งในเชิงความเหมาะสมและพฤติกรรมใช้การสื่อสังคมออนไลน์ขัดต่อพระวินัยของนักบวช ตลอดจนการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อบันเทิงมากเกินไป ซึ่งสะท้อนถึงการขาดพิจารณาไตร่ตรองการรู้เท่าทันสื่อ และยังส่งผลต่อภาพลบในความสัมพันธ์ต่อคำสอนทางพระพุทธศาสนาอีกด้วย โดยผู้วิจัยได้ตั้งสมมุติฐานการวิจัยไว้ว่าสามเณรที่ได้เข้าร่วมฝึกอบรมเพื่อพัฒนาค่านิยมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มีค่านิยมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์สูงขึ้นกว่าก่อนการฝึกอบรมและกลุ่มควบคุม

วัตถุประสงค์โครงการ

- ๑ เพื่อศึกษาสภาพปัญหาและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยาของสามเณร
- ๒ เพื่อพัฒนากระบวนการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยาของสามเณร
- ๓ เพื่อศึกษาผลของการเปลี่ยนแปลงค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยาของสามเณร

ผลการวิจัย

๑) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในทางไม่ถูกต้องและสร้างสรรค์ ใช้เวลามากเกินไป ความจำเป็น ไม่รู้วิธีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ถูกต้อง ค้นข้อมูลในทางที่ไม่เกิดประโยชน์ ไม่สามารถแยกแยะข้อมูลจากสื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ มีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ เช่น เฟซบุ๊ก (facebook) ไลน์ (line) ยูทูบ (youtube) โดยเฉลี่ยมากกว่า ๓ ชั่วโมงต่อวัน มีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อเล่นเกม สนทนากับเพื่อน การแชร์ข้อมูลต่างๆ ติดตามข่าวสารเพื่อนและแอบเล่นโทรศัพท์ในเวลาเรียน แนวทางการสร้างค่านิยมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างถูกต้อง

^{๑๑๐} เรื่องเดียวกัน, หน้า ๒.

และสร้างสรรค์ ควรมีการจัดอบรมหรือกิจกรรมให้ความรู้สามเณรใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ โดยการนำหลักธรรมทางพระพุทธศาสนามาประยุกต์ใช้ เพื่อให้สามเณรรู้จักแยกแยะ คุณและโทษ มีการตระหนักรู้เท่าทันสื่อและใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างเหมาะสมและสร้างสรรค์

๒) การพัฒนากระบวนการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เหมาะสมตามแนวพุทธจิตวิทยาของสามเณร ได้ ๔ ขั้นตอน คือ ขั้นตอนที่ ๑ “จุดเริ่มต้น..เตรียมความพร้อม” ขั้นตอนที่ ๒ เปลี่ยนวิธีคิด...เปลี่ยนพฤติกรรม” ขั้นตอนที่ ๓ “รู้ชัดในปัญหา...พบแนวทางการแก้ไข” ขั้นตอนที่ ๔ “ค้นพบศักยภาพของตนเอง”

๓) รูปแบบฝึกอบรมที่เหมาะสมที่สุดในการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยา คือ รูปแบบการฝึกอบรมที่ ๑ (กลุ่มทดลอง A) มีคะแนนเฉลี่ยมากกว่ารูปแบบการฝึกอบรมที่ ๒ (กลุ่มทดลอง B) และกลุ่มควบคุมที่ไม่มีการฝึกอบรม คือ การเปลี่ยนแปลงค่านิยมและพฤติกรรมต่อการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เหมาะสม ๔ ด้าน คือ ด้านเหตุผลในการคิด การควบคุมตนเอง ด้านค่านิยมการใช้เครือข่ายออนไลน์ และพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ สูงกว่าก่อนรับการอบรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .๐๕ และ พบผลการเปลี่ยนแปลงในด้านต่างๆพบผลเชิงประจักษ์ คือ (๑) การเปลี่ยนแปลงด้านความสนใจในการเรียน (๒) การสร้างภาวะผู้นำในกลุ่ม (๓) สร้างสมาชิกเครือข่ายผ่านกระบวนการกลุ่ม (๔) การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมทางสังคม (๕) การมีส่วนร่วมทำกิจกรรมที่ยั่งยืนในโรงเรียน และเมื่อเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์และการประชุมกลุ่มย่อยสามเณรกลุ่มตัวอย่างพบว่า มีการเปลี่ยนแปลงค่านิยมและพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ในด้านต่างๆสูงขึ้น ได้แก่ (๑) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านกายภาพ (๒) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านสังคม (๓) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านจิตใจ (๔) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ด้านปัญญา

การนำผลงานวิจัยไปใช้ประโยชน์

- สามารถนำผลวิจัยไปพัฒนาการเรียนการสอนในโรงเรียน การนำสื่อเทคโนโลยีมาพัฒนาเยาวชน โดยจัดอบรมและพัฒนาบุคลากรในโรงเรียน และสนับสนุนโครงการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ให้กับเยาวชนที่เป็นสามเณร

- สามารถผลวิจัยไปเป็นแนวทางในการกำหนดนโยบายของสถาบันศึกษา การสร้างเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ปลอดภัยและสร้างสรรค์ในสถาบันศึกษา โดยเฉพาะในกลุ่มโรงเรียนพระปริยัติธรรม เพื่อสร้างเครือข่ายกระบวนการให้ความรู้แก่เยาวชนเกี่ยวกับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ เป็นพื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้การใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์สำหรับการพัฒนาค่านิยมและพฤติกรรมที่พึงประสงค์สำหรับสามเณร

- นำผลวิจัยเสนอหน่วยงานที่เกี่ยวข้องโดยตรง คือ โรงเรียนพระปริยัติธรรม จัดประชุมสัมมนา เพื่อนำผลการวิจัยไปใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนแบบโครงการ (Project based learning) ดังนั้น ผู้บริหาร ครู อาจารย์ ในโรงเรียนพระปริยัติธรรม ควรจัดกิจกรรมการเรียนรู้นอกห้องเรียน เพื่อฝึกทักษะการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ เป็นโครงการระยะยาว เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันทางจิตใจให้เข้มแข็ง มีสติรู้เท่าทันในการใช้ชีวิตมากขึ้น

- นำผลวิจัยไปจัดกิจกรรมส่งเสริมการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ในโรงเรียน และจัดส่งเสริมโครงการที่ประสบความสำเร็จจากผลวิจัยนี้ สนับสนุนให้เป็นกิจกรรมที่ยั่งยืนในโรงเรียน เช่น

โครงการพุทธศิลป์ เพื่อนำไปสู่การสร้างค่านิยมและพฤติกรรมที่พึงประสงค์ให้กับสามเณร ตลอดจนจัดเผยแพร่ผลงานของสามเณรผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Internet) ในรูปแบบต่างๆ เพื่อแสดงผลงานให้เป็นที่ยอมรับสู่สาธารณชน

การประชาสัมพันธ์

อยู่ในระหว่างการดำเนินการประชาสัมพันธ์กิจกรรมและผลงานวิจัยทางอินเทอร์เน็ต <http://www.mcu.ac.th>. และประชาสัมพันธ์ทางสิ่งพิมพ์ หนังสือพิมพ์บ้านเมือง ข่าวสด กรุงเทพมหานครกิจ เว็บไซต์ สสส. และกรมสุขภาพจิต

ใช้หลักพุทธสร้างทักษะ
‘สามบาร’ ทำกับโลก
ออนไลน์

สอนสามเณร ‘รู้ทันสื่อ’

อุบายการเลี้ยงดูเด็กในโลกยุคใหม่... การใช้สื่อเทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้... เด็กยุคใหม่ต้องรู้ทันสื่อ... การใช้สื่อเทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้... เด็กยุคใหม่ต้องรู้ทันสื่อ...



แบ่งปันสามบาร... แต่เยาวชนยุคนี้... พฤติกรรมการใช้สื่อ... ไม่ต่างจากเยาวชนอื่น

ปัจจุบันเป็นสังคม... เด็กยุคใหม่... การใช้สื่อเทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้... เด็กยุคใหม่ต้องรู้ทันสื่อ...

เด็กยุคใหม่... การใช้สื่อเทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้... เด็กยุคใหม่ต้องรู้ทันสื่อ...

เด็กยุคใหม่... การใช้สื่อเทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้... เด็กยุคใหม่ต้องรู้ทันสื่อ...

เด็กยุคใหม่... การใช้สื่อเทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้... เด็กยุคใหม่ต้องรู้ทันสื่อ...

เด็กยุคใหม่... การใช้สื่อเทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้... เด็กยุคใหม่ต้องรู้ทันสื่อ...



เด็กยุคใหม่... การใช้สื่อเทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้... เด็กยุคใหม่ต้องรู้ทันสื่อ...

เด็กยุคใหม่... การใช้สื่อเทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้... เด็กยุคใหม่ต้องรู้ทันสื่อ...

บันทึก “คู่บารวเกเรเจ้า” ผ่านเลนส์ สืบสานพระราชปณิธานในหลวงรัชกาลที่๙



บันทึก... คู่บารวเกเรเจ้า... สืบสานพระราชปณิธานในหลวงรัชกาลที่๙...



บันทึก... คู่บารวเกเรเจ้า... สืบสานพระราชปณิธานในหลวงรัชกาลที่๙...

บันทึก... คู่บารวเกเรเจ้า... สืบสานพระราชปณิธานในหลวงรัชกาลที่๙...

บันทึก... คู่บารวเกเรเจ้า... สืบสานพระราชปณิธานในหลวงรัชกาลที่๙...

บันทึก... คู่บารวเกเรเจ้า... สืบสานพระราชปณิธานในหลวงรัชกาลที่๙...



ประวัติคณะผู้วิจัย

๑. ดร.กมลาศ ภูวนาธิพงศ์ หัวหน้าโครงการวิจัย

การศึกษา

- ปริญญาตรี นิเทศศาสตรบัณฑิต (สาขาประชาสัมพันธ์) เกียรตินิยมอันดับ ๒ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
- ปริญญาโท วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (จิตวิทยาพัฒนาการ) มหาวิทยาลัยรามคำแหง
- ปริญญาเอก พุทธศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาพระพุทธศาสนา มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

ประสบการณ์ทำงาน

- ปริญญาตรี นิเทศศาสตรบัณฑิต เกียรตินิยมอันดับ ๒ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
- ปริญญาโท วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (จิตวิทยาพัฒนาการ) M.S. (Developmental Psychology)
- ปริญญาเอก พุทธศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาพระพุทธศาสนา Ph.D.(Buddhist studies)

ปัจจุบันทำงาน

อาจารย์ประจำหลักสูตรพุทธศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาพุทธจิตวิทยา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

ประสบการณ์ในการสอน

- ระเบียบวิธีวิจัยทางจิตวิทยา
- การทดสอบและการประเมินทางจิตวิทยา
- จิตวิทยาผู้ใหญ่และผู้สูงอายุ
- ระเบียบวิธีวิจัยและสถิติทางจิตวิทยา

ความเชี่ยวชาญพิเศษ

- ผู้ทรงคุณวุฒิสถาบันวิจัยพุทธศาสตร์ มจร.
- รับผิดชอบตรวจสอบและประเมินผลงานวิจัยของสถาบันวิจัยพุทธศาสตร์
- คณะทำงานขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศด้านการเมือง สมาชิกขับเคลื่อนการปฏิรูปประเทศ (ร่างหลักสูตรระดับปริญญาตรี พุทธศาสนากับวัฒนธรรมประชาธิปไตย)
 - วิทยากรร่วมอบรมกับผู้ต้องขังคดียาเสพติด

- โครงการพัฒนาชุดความรู้ เรื่องวัฒนธรรมพลเมืองประชาธิปไตยตามแนวพุทธ ในหัวข้อ : พระพุทธศาสนากับค่านิยมการมีจิตสาธารณะ
- โครงการอบรมแนวทางการดำเนินโครงการพัฒนาสมรรถนะพระสอนศีลธรรมตามแนวทางปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
- โครงการร่างแนวทางการจัดการเรียนรู้บูรณาการสาระเรียนรู้พระพุทธศาสนาชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ และธรรมศึกษาชั้นตรี

ผลงานวิชาการ

รายงานวิจัย

- ๑) การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของสาระการเรียนรู้หลักสูตรธรรมศึกษาและหลักสูตรวิชาพระพุทธศาสนาในโรงเรียน ทนอดหนุนจากสถาบันวิจัยพุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ปี ๒๕๕๘ หัวหน้าโครงการวิจัย
- ๒) การสร้างและพัฒนาตัวชี้วัดความสุขของประชาชนตามหลักคำสอนของพระพุทธศาสนา ผู้ร่วมวิจัย
- ๓) การพัฒนารูปแบบการเสริมสร้างพลีพลังสำหรับผู้สูงอายุ ปีงบประมาณ ๒๕๖๐ ผู้ร่วมวิจัย
- ๔) โครงการวิจัย การพัฒนาจิตและปัญญาแบบองค์รวมด้วยกระบวนการ Bio Feedback (โครงการชุด ปีงบประมาณ ๒๕๖๐)
โครงการย่อยที่ ๒ การพัฒนากิจกรรมเพื่อเสริมสร้างสุขชีวิตตามแนวทางการพัฒนาจิตและปัญญาแบบองค์รวม ผู้ร่วมวิจัย
- ๕) การขับเคลื่อนการปฏิรูปกิจการพระพุทธศาสนา: นโยบายและแนวปฏิบัติเพื่อการพัฒนาสังคมสันติสุขอย่างยั่งยืน ปี ๒๕๖๐ ผู้ร่วมวิจัย
- ๖) โครงการย่อย โครงการวิจัย (ภาษาไทย) อัตลักษณ์กับการท่องเที่ยว : ศึกษาการนำอัตลักษณ์มาใช้ในการท่องเที่ยว เชิงวัฒนธรรมของเมืองหลวงพระบาง ประเทศสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว ปีงบประมาณ ๒๕๖๐ ผู้ร่วมวิจัย

บทความทางวิชาการ

- ๑) บทความวิจัย เรื่อง การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของสาระการเรียนรู้หลักสูตรธรรมศึกษาและหลักสูตรวิชาพระพุทธศาสนาในโรงเรียน
The Analytical study of Relation of the Curriculum of Dhamma Studies and the School Curriculum in the Subject of Buddhist Studies
ตีพิมพ์ในวารสารบัณฑิตปริทรรศน์ (TCI) มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ตีพิมพ์เผยแพร่ ฉบับที่ ๓ ปี ๒๕๕๘
- ๒) ค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยา
บูรณาการของสามเณร: Value and Behavioral Model of Consuming in Online Social Network Using Integration of Buddhist Psychology for Thai Novices

วารสารสันติศึกษาปริทรรศน์ มจร Journal of MCU Peace Studies ปีที่ ๕ ฉบับที่ ๒
(พฤษภาคม - สิงหาคม ๒๕๖๐) Vol. ๕ No. ๒ (May -August ๒๐๑๗)

๓) ผลการพัฒนากระบวนการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยาของสามเณร (THE RESULT ON DEVELOPMENT PROCESS OF BUILDING VALUES AND MODEL BEHAVIOR OF USING ONLINE SOCIAL NETWORKS OF NOVICE BASED ON THE INTEGRATIONAL BUDDHIST PSYCHOLOGY.)

ตีพิมพ์ในวารสารการบริหารท้องถิ่น มหาวิทยาลัยขอนแก่น

๔) VALUE AND BEHAVIORAL MODEL OF CONSUMING IN ONLINE SOCIAL NETWORK USING INTEGRATION OF BUDDHIST PSYCHOLOGY FOR THAI NOVICES

บทความวิจัยตีพิมพ์ใน JOURNAL OF INTERNATIONAL BUDDHIST STUDIES JIBS
VOL.๘ NO.๑ : JUNE ๒๐๑๗

PROCEEDINGS

1. A Process of Buddhist Psychology for Encouraging Self-Sufficient Lifestyles in Community towards Sustainable Happiness

Seventh International Conference On Religion & Spirituality in Society ๒๐๑๗
Special Focus :Understanding Globalism , Respecting Difference ๑๗-๑๘ April ๒๐๑๗
Imperial College London, London, UK.

Seventh International Conference On Religion & Spirituality in Society ๒๐๑๗
Special Focus :Understanding Globalism , Respecting Difference ๑๗-๑๘ April ๒๐๑๗
Imperial College London, London, UK.

2.Value and Behavioral Model of Consuming in Online Social Network Using Integration of Buddhist Psychology for Thai Novices

Seventh International Conference On Religion & Spirituality in Society ๒๐๑๗
Special Focus :Understanding Globalism , Respecting Difference ๑๗-๑๘ April ๒๐๑๗
Imperial College London, London, UK.

3. The Process of the Consumptional Value as Cognitive Approach For Adolescents

The ๗th International Buddhist Research Seminar on cultural geography in Buddhism IBRS ๒๐๑๖ will be held in Nan province, Thailand during February ๑๘-๒๐, ๒๐๑๖.

ที่อยู่ปัจจุบัน : ๓๐/๒๐๖ หมู่ ๑ ถนนศรีนครินทร์ ต.บางแก้ว อ.บางพลี จ.สมุทรปราการ

Email kamalas๒๐๑๓@gmail.com , kamalas.kat@hotmail.com เบอร์โทร ๐๙๕ ๕๙๖๘๘๖๔

๒. ดร.พุทธชาติ แผนสมบุญ ผู้ร่วมวิจัย

การศึกษา

- วท.บ. (ชีววิทยา) เกียรตินิยมอันดับ ๒ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- วท.ม. (เทคโนโลยีชีวภาพ) คณะทรัพยากรชีวภาพและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี (บางมด)
- พธ.ด. (พระพุทธศาสนา) มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

ตำแหน่งปัจจุบัน อาจารย์ประจำหลักสูตรพุทธศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาพุทธจิตวิทยา

Email: saha70@gmail.com, คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

ประสบการณ์การทำงาน

- นักวิจัย ห้องปฏิบัติการ คณะทรัพยากรชีวภาพและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
- ผู้สื่อข่าวเกษตร บริษัท สื่อเกษตร จำกัด ดูแลการผลิตรายการโทรทัศน์ และรายการวิทยุ
- เลขานุการมูลนิธิบรรจงสนิท
- วิทยากรกระบวนการ ประจำค่ายพุทธบุตรอารยาภิวัตน์ อ.ด่านช้าง จ.สุพรรณบุรี
- ผู้จัดการศูนย์จิตตปัญญาศึกษา มหาวิทยาลัยมหิดล
- อาจารย์พิเศษ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ,
- มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม และสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
- อาจารย์ที่ปรึกษาและกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ ระดับปริญญาโท ปริญญาเอก
- อาจารย์ประจำหลักสูตรพุทธศาสตรมหาบัณฑิต สาขาพุทธศาสตร์และศิลปแห่งชีวิต สภาวิทยาลัย เสถียรธรรมสถาน
- อาจารย์ประจำหลักสูตรพุทธศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาพุทธจิตวิทยา คณะมนุษยศาสตร์

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

- นักวิจัยโครงการ สำนักงานวิจัยสังคมและสุขภาพ (สวสส.) กระทรวงสาธารณสุข
- กรรมการเผยแผ่พระพุทธศาสนาประจำจังหวัดสุพรรณบุรี
- คณะอนุกรรมการปฐมวัยจังหวัดสุพรรณบุรี
- กรรมการมูลนิธิชาติภูมิสถาน ป.อ. ปยุตโต
- คณะกรรมการพัฒนาศักยภาพสถานประกอบการสปาเพื่อสุขภาพสู่ระดับสากล

ประสบการณ์การสอน

- จิตวิทยากับการพัฒนาชีวิต
- พุทธศาสนากับการพัฒนาชุมชน
- จริยธรรมทางธุรกิจ

- ระเบียบวิธีวิจัยทางพระพุทธศาสนา
- สุขภาพจิต
- จิตวิทยาการศึกษาเพื่อการพัฒนาตนเอง
- ทฤษฎีการให้การศึกษา
- เทคนิคและกระบวนการการให้การศึกษา

ความชำนาญและประสบการณ์ในการทำงาน

- การวิจัยแบบมีส่วนร่วม (PAR)
- จัดเวทีเสวนา
- กระบวนการค่ายอบรมเยาวชน
- นักจัดรายการวิทยุ/โทรทัศน์
- การออกแบบและพัฒนาหลักสูตรการอบรม
- แนวทางการพัฒนาบุคลิกภาพ “การเปลี่ยนแปลงจากภายในสู่ภายนอก”,
- แนวทางการเยียวยาพ่อแม่เพื่อลูกวัยรุ่น
- อบรมบุคลากร “ภาวะผู้นำ”, สติ ในชีวิตประจำวัน และ การพัฒนาบุคลิกภาพสู่ความสำเร็จ

บทความ

- ๑) พุทธธรรมเพื่อการพัฒนาเยาวชน มุลินิธิตศรี –สฤทธิวงศ์ มิถุนายน ๒๕๕๓
- ๒) กระบวนการปลูกฝังความกตัญญูทศวิถีแก่เยาวชน ตีพิมพ์ในวารสารสมาคมจิตวิทยาแห่งประเทศไทย มิถุนายน ๒๕๕๔

The Process of Cultivation of Gratitude for The Youth. ในงาน International Buddhist Research Seminar on Cultural Geography on Buddhism ครั้งที่ ๗ จังหวัดน่าน ๒๕๕๙

๓) ผลการพัฒนากระบวนการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยาของสามเณร (The result on development process of building values and Model behavior of using online social networks of novice based on the integrational Buddhist psychology.) ตีพิมพ์ในวารสารการบริหารท้องถิ่น มหาวิทยาลัยขอนแก่น

๔) ค่านิยมและพฤติกรรมต้นแบบการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ตามแนวพุทธจิตวิทยา บุรณาการของสามเณร: Value and Behavioral Model of Consuming in Online Social Network Using Integration of Buddhist Psychology for Thai Novices

วารสารสันติศึกษาปริทรรศน์ มจร Journal of MCU Peace Studies ปีที่ ๕ ฉบับที่ ๒ (พฤษภาคม - สิงหาคม ๒๕๖๐) Vol. ๕ No. ๒ (May -August ๒๐๑๗)

งานวิจัย

- ๑) การออกแบบสภาพแวดล้อมสถานพยาบาลให้เอื้อต่อการเยียวยา(Healthcare Healing Environment Design) (ระยะเวลา ๓ ปี)

(ชุดโครงการที่เสนอขอทุน ชุดที่ ๙ ชุดโครงการวิจัย เพื่อพัฒนาคุณภาพและความปลอดภัยของผู้ป่วย
กลุ่มที่ ๑ : การออกแบบโครงสร้างที่ส่งเสริมคุณภาพของโรงพยาบาลและความปลอดภัยของผู้ป่วย)

โครงการวิจัย : ทุนวิจัยมุ่งเป้าด้านสุขภาพ และชีวเวชศาสตร์ ประจำปี ๒๕๕๖ เสนอต่ สถาบันวิจัย
ระบบสาธารณสุข (สวรส.) (จะเริ่มดำเนินการในปีที่ ๓)

๒).การพัฒนาแบบการเสริมสร้างพลังในผู้สูงอายุ

๓).อัตลักษณ์กับการท่องเที่ยว: ศึกษาการนำอัตลักษณ์มาใช้ในการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของ
หลวงพระบาง ประเทศสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว Identity and Tourism : The Study
of Applying Identity for Cultural Tourism of Luangprabang, Lao People's Democratic
Republic โครงการย่อยที่ ๕ ภายใต้แผนงาน วิจัยอัตลักษณ์กับการท่องเที่ยว: ศึกษาการนำอัตลักษณ์
มาใช้ในการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของอาเซียน Identity and Tourism: The Study of Applying
Identity for Cultural Tourism in ASEAN
(กำลังปิดเล่ม)

๔).โครงการวิจัย การพัฒนาจิตและปัญญาแบบองค์รวมด้วยกระบวนการ Bio Feedback
(โครงการชุด ปีงบประมาณ ๒๕๖๐)

โครงการย่อยที่ ๒ การพัฒนากิจกรรมเพื่อเสริมสร้างสุขชีวีตามแนวทางการพัฒนาจิตและ
ปัญญาแบบองค์รวม ผู้ร่วมวิจัย

๕).การพัฒนาต้นแบบการปรับสภาพที่อยู่อาศัยเพื่อส่งเสริมคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุ
(Development of Housing Modification Model for Promotion Elderly Life Quality)
หนังสือ สถาปัตยกรรมโรงพยาบาลและสิ่งแวดล้อมเพื่อการเยียวยา (Health care Architecture
and Healing Environment)

๖) ผลงานวิจัยนิทรรศการงานวิจัยมุ่งเป้า คอบช. : การออกแบบสภาพแวดล้อมสถานพยาบาล
ให้เพื่อต่อการเยียวยา ในงานมหกรรมงานวิจัยแห่งชาติ ๒๕๕๙ (Thailand Research Expo ๒๐๑๖)

คณะผู้ช่วยผู้วิจัย

พระครูพิพิธปริยัติกิจ,ดร.

อาจารย์ประจำคณะมนุษยศาสตร์

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

ดร.อรจิรา วงษาพาน

นักวิชาการอิสระ

อาจารย์ญาณินี ภูพัฒน์

อาจารย์ประจำคณะมนุษยศาสตร์

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย