

การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์

The Development of Creative Media to Reinforce

Buddhist Learning in Social Media

¹อัยุษกร งามชาติ, ²พระครูปริยัติกาญจนกิจ, ³พระครูศรีธรรมวรารักษ์,

⁴พระครูกาญจนกิจโสภณ และ ⁵สันทยา ประภารัตน์

¹Ayusakorn Ngamchat, ²Phrakhrupriyatikanchanakic,

³Phrakhrusritammawaraporn, ⁴Phrakhrukanchanakitsohon

and ⁵Santhaya Prapharat

^{1,2,3,4}วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบูลย์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

^{1,2,3,4}Kanchanaburi Sripaibool Buddhist College, Mahachulalongkornrajavidyalaya University.

⁵คณะพุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

⁵Faculty of Buddhism, Mahachulalongkornrajavidyalaya University.

¹Corresponding Author's Email: ayusakorn@hotmail.com

Received: March 22, 2024; **Revised:** April 18, 2024; **Accepted:** April 19, 2024

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาและสังเคราะห์รูปแบบการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคม 2) เพื่อพัฒนาต้นแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์ 3) เพื่อพัฒนาการเรียนรู้วิถีพุทธผ่านสื่อสร้างสรรค์ในสังคมออนไลน์ การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ เน้นที่การออกแบบและพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อสร้างเสริมการเรียนรู้วิถีพุทธในรูปแบบชุดเกมการ์ดการเรียนรู้เพื่อการหยั่งรู้ ในพื้นที่วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบูลย์ โดยมีผู้ให้ข้อมูลสำคัญในการสัมภาษณ์ 25 รูป/คน และการสนทนากลุ่ม 13 รูป

ผลการวิจัยพบว่า 1) รูปแบบการใช้สื่อ มีรูปแบบดั้งเดิม ได้แก่ สื่อบุคคล สื่อวัตถุ เป็นต้น และรูปแบบสมัยใหม่ ได้แก่ สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อดิจิทัล เป็นต้น สื่อการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์ในปัจจุบันมีหลากหลายรูปแบบ และเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เป็นที่นิยมมากที่สุด ได้แก่ เฟซบุ๊ก งานวิจัยฉบับนี้ผู้วิจัยเน้นการพัฒนาสื่อต้นแบบในรูปแบบเกมการ์ดซึ่งจัดเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ จากนั้นจึงนำสื่อการ์ดต้นแบบมาพัฒนาเป็นการ์ดในรูปแบบดิจิทัลเพื่อเผยแพร่ในสื่อสังคมออนไลน์ช่องทางเฟซบุ๊กและเว็บไซต์ของวิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบูลย์ 2) การพัฒนาต้นแบบสื่อการเรียนรู้วิถีพุทธผ่านกระบวนการเสริมสร้างการเรียนรู้จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผู้เรียนมีส่วนร่วมและให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเองนอกชั้นเรียน การเรียนรู้ผ่านสื่อเกมจะช่วยสร้างประสบการณ์ตรงที่มีความหมายให้แก่ผู้เรียนผ่านการเชื่อมโยงประสบการณ์ตรง 3) การพัฒนาต้นแบบสื่อในรูปแบบเกมการ์ดและสื่อดิจิทัล แล้วนำเนื้อหาและรูปแบบของสื่อการเรียนรู้วิถีพุทธมา

พัฒนาเป็นโปรแกรมประยุกต์ในรูปแบบเกมการ์ดดิจิทัล และอธิบายองค์ความรู้จากการด้นแต่ละใบผ่านเครือข่ายออนไลน์เว็บไซต์วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบูลย์

จากการวิจัยทำให้เกิดมิติเชื่อมโยงขององค์ความรู้ มิติของการใช้สื่อสิ่งพิมพ์และสื่อเทคโนโลยีเชื่อมโยงกับมิติทางพระพุทธศาสนาเกิดมิติการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์ เป็นองค์ความรู้ใหม่ทางด้านนวัตกรรมทางพระพุทธศาสนา โดยการน้อมนำพระพุทธพจน์จากพระคัมภีร์มาพัฒนาเป็นสื่อสร้างสรรค์การเรียนรู้วิถีพุทธ ทำให้เข้าใจง่ายขึ้น และกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้คำสอนจากพระคัมภีร์ในรูปแบบของ “การโค้ชด้วยการ์ด” เพื่อน้อมนำคำสอนของพระพุทธเจ้าไปประยุกต์ใช้ในชีวิตของตนเอง

คำสำคัญ: การพัฒนาสื่อ; การเรียนรู้วิถีพุทธ; สังคมออนไลน์

Abstract

This research aims to 1) study and synthesize the learning patterns of Buddhism in society, 2) develop a prototype for creative media to enhance the learning of Buddhism in online society, and 3) develop the learning of Buddhism through creative media in online society. This research is a qualitative research that focuses on the design and development of creative media to promote the learning of Buddhism in the form of a learning card game set for insight in the area of Kanchanaburi Sangha College, Si Phaiboon. There were 25 monks/individuals who provided important information in the interview and 13 monks in the group discussion.

The research results found that 1) the pattern of media usage has traditional forms, such as personal media, object media, etc., and modern forms, such as print media, digital media, etc. Currently, there are various forms of media for learning Buddhism in online society. The most popular social network is Facebook. In 2023, there were 48.10 million Facebook users in Thailand. In this research, the researcher focused on developing a prototype media in the form of a card game, which is considered a form of print media. The prototype card media was then developed into a digital card to be disseminated on Facebook and the website of Kanchanaburi Sangha College, Si Phaiboon. 2) The development of a prototype for media for learning Buddhism through the process of enhancing learning from organizing learning activities in which learners participate and seek knowledge on their own outside the classroom. Learning through game media will help create meaningful hands-on experience for learners through connecting hands-on experience. 3) The development of a prototype media in the form of a card game and digital media, and then developing the content and format of the media for learning Buddhism into an application program in the form of a digital card game. The knowledge from each card is explained through the online network of the website of Kanchanaburi Sangha College, Si Phaiboon.

From studying and developing creative media to enhance the learning of Buddhism in online society, the researcher found knowledge dimensions of using print media and technology media connected with Buddhist dimensions, resulting in a dimension of learning Buddhism in online society. It is new knowledge in terms of Buddhist innovation by humbly presenting the Lord Buddha's words from the scriptures to develop into creative media for learning Buddhism, making it easier to understand and stimulating interest in learning the teachings from the scriptures in the form of “coaching with cards” to humbly apply the Lord Buddha's teachings in one's own life.

Keywords: Media development; Buddhist learning; Social media

บทนำ

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

เนื่องจากสภาพการณ์ทางสังคมเกิดภาวะที่ผู้คนขาดมิติความเชื่อมโยงทางจิตวิญญาณ เกิดภาวะวิกฤติทางจิตใจ ความเชื่อทางศาสนาย่อมสามารถช่วยเยียวยาจิตใจของผู้คนให้เกิดความมั่นคงทางจิตใจมากขึ้นได้ แต่ขณะเดียวกันการเข้าใจและเข้าถึงคัมภีร์ทางพระพุทธศาสนาอาจเป็นเรื่องเข้าใจได้ยากสำหรับผู้ที่ไม่ได้ศึกษาทางพุทธศาสนามามากนัก การใช้สื่อการสอนจึงมีส่วนสำคัญให้ผู้ต้องการศึกษาคำสอนในพระคัมภีร์เกิดการเรียนรู้ได้ง่ายขึ้น และดึงดูดความสนใจได้ดี จากงานวิจัยของยิ่งยศ เกตจินดา และไพฑูรย์ ศรีฟ้า (2564) พบว่าการใช้การ์ดเกมเสริมในการเรียนรู้สามารถทำเนื้อหาที่เป็นนามธรรมมาอยู่ในรูปแบบที่เป็นรูปธรรม ช่วยพัฒนาศักยภาพในการเรียนรู้แก่ผู้เรียนเกิดความคิดในสิ่งที่เรียนรู้ได้ด้วยตนเอง

ดังนั้นการพัฒนาและออกแบบสื่อการเรียนรู้ให้เข้าใจและเชื่อมโยงองค์ความรู้ของพระพุทธศาสนาให้เข้ากับชีวิตของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพโดยสร้างสรรค์รูปแบบการเรียนรู้ใหม่จึงมีความสำคัญ และการเรียนรู้ยุคใหม่ที่ให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ตลอดชีวิต การพัฒนาให้เกิดการเรียนรู้ทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ผู้สอนจึงต้องเปลี่ยนจากการสอนเป็นการจุดประกายความรู้ ซึ่งการสอนคือการถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความเชื่อ ทักษะจากผู้สอนสู่ผู้เรียน โดยเน้นหนักที่บทบาทของผู้สอน (สมจิต จันทรฉาย, 2557) ผู้สอนจึงเป็นศูนย์กลางในการจัดการเรียนรู้ ขณะที่การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เน้นหนักที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ผู้สอนได้เปลี่ยนจากผู้ถ่ายทอดมาเป็นผู้ให้คำแนะนำหรือที่ปรึกษา สร้างสิ่งแวดล้อมที่เอื้ออำนวยให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง

การสร้างสรรค์สื่อเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ทางพระพุทธศาสนาในสังคมออนไลน์ทำให้ผู้คนเข้าถึงและเข้าใจหลักคำสอนสำคัญของพระพุทธศาสนาได้ง่ายขึ้นจึงเป็นสิ่งสำคัญ สอดคล้องกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ “ก้าวข้ามสาระวิชา ไปสู่การเรียนรู้ทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21” (วิจารณ์ พานิช, 2555) รวมทั้งสอดคล้องกับนโยบายของมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัยที่ส่งเสริมให้คณาจารย์พัฒนาสื่อพุทธนวัตกรรมโดยการนำภูมิปัญญา มรดกทางวัฒนธรรม ที่ปรากฏเป็นหลักธรรมคำสอนในพระไตรปิฎกมาประยุกต์ใช้เป็นเครื่องมือนำทางของชีวิต ช่วยเยียวยาจิตใจและพัฒนาการดำเนินชีวิตของผู้คนด้วยการสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้วิถีพุทธผ่านเทคโนโลยีสมัยใหม่ ให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย และ

สร้างเสริมการเรียนรู้ด้านทักษะชีวิต ด้วยเหตุนี้ ทีมนักวิจัยจึงเสนอโครงวิจัยเรื่องการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์ ที่เป็นการสร้างสรรค์สื่อในสังคมออนไลน์ผ่านรูปแบบชุดสื่อเกมการ์ดสอดแทรกองค์ความรู้สำคัญทางพระพุทธศาสนาซึ่งช่วยให้ผู้คนเรียนรู้คำสอนทางพระพุทธศาสนาได้ง่ายขึ้นและช่วยเยียวยาจิตใจผู้คนในสภาวะการณ์ปัจจุบันได้

การวิจัยครั้งนี้ ทีมวิจัยมีแนวความคิดในการออกแบบและการพัฒนาชุดความรู้สื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์เพื่อสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองในรูปแบบของชุดเกมการ์ด โดยเชื่อมโยงกับคำสอนจากคัมภีร์ในพระไตรปิฎก ได้เป็นชุดสื่อเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธ ในรูปแบบชุดเกมการ์ด และคู่มือแนะแนวทางปฏิบัติ และนำมาพัฒนาเพื่อเผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อให้ผู้คนเข้าถึงได้ง่าย เกิดผลลัพธ์ในการช่วยเยียวยาจิตใจผู้คน และผู้ใช้สื่อสามารถทำความเข้าใจ เรียนรู้หลักคำสอนทางพระพุทธศาสนาได้ด้วยตนเองผ่านสื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธ

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาและสังเคราะห์รูปแบบการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคม
2. เพื่อพัฒนาต้นแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์
3. เพื่อพัฒนาการเรียนรู้วิถีพุทธผ่านสื่อสร้างสรรค์ในสังคมออนไลน์

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นโครงการวิจัยเดี่ยวเรื่องการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์ ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากกองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ได้รับหนังสือรับรองจริยธรรมจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัย หมายเลขข้อเสนอการวิจัย ว.06/2567 วันที่รับรอง 10 กุมภาพันธ์ 2567 การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ เน้นการออกแบบและพัฒนา (Design and Development) ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาด้านเนื้อหา/เอกสาร/แนวคิดทฤษฎี (Documentary Study) การวิจัยเชิงเอกสารมีขอบเขตทางด้านเนื้อหาในคัมภีร์ขุททกนิกาย 3 คัมภีร์ย่อย ได้แก่ ขุททกปาฐะ, ธรรมบท และอุทาน, ทฤษฎีการเรียนรู้แบบการหยั่งรู้ของวูปกัง โคห์เลอร์ และแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนาสื่อเกมการ์ด มาเป็นฐานองค์ความรู้ข้อมูลเพื่อการวิจัย

ขั้นตอนที่ 2 พื้นที่กรณีศึกษา (Field Study) การเลือกพื้นที่ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง(Purposive Selection) ได้แก่ วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพลย์ อำเภอพนมทวน จังหวัดกาญจนบุรี และเทคโนโลยีแอปพลิเคชัน เฟซบุ๊กในสังคมออนไลน์

ขั้นตอนที่ 3 ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informant)

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญในการสัมภาษณ์ จำนวน 25 รูป/คน ได้แก่ อาจารย์วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์ 5 รูป/คน และนิสิตวิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์ 20 รูป 2) ผู้ให้ข้อมูลสำคัญในการสนทนากลุ่ม (Focus group) จำนวน 10 รูป/คน 3) ผู้ให้ข้อมูลสำคัญในการจัดฝึกอบรมการใช้การ์ด จำนวน 25 รูป

ขั้นตอนที่ 4 เครื่องมือและวิธีการที่ใช้ในการวิจัย

1. การสัมภาษณ์ (In-depth Interviews) เป็นการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ ควบคู่กับการสังเกต โดยผ่านการสนทนาระหว่างผู้สัมภาษณ์ และผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ประเด็นสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ ดังนี้ (1) ท่านเคยเล่นเกมการ์ดมาก่อนหรือไม่ และชอบหรือไม่ เพราะเหตุใด (2) เทคนิคใดในเกมการ์ดชุดนี้ที่ท่านชื่นชอบมากที่สุด เพราะเหตุใด (3) เมื่อท่านนึกถึงปัญหาที่ยากลำบาก หรืออุปสรรค (pain point) เกมการ์ดชุดนี้ช่วยชี้แนวทางแก้ไขปัญหาท่านได้บ้างหรือไม่ อย่างไร (4) ท่านได้เรียนรู้สิ่งใดบ้างจากสื่อเกมการ์ดชุดนี้

2. การจัดประชุมกลุ่มย่อย (Focus group) เพื่อสะท้อนสภาพการณ์ มุมมองและโลกทัศน์ของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ จากการตั้งคำถามเพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบและการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เชิงพุทธในสังคมออนไลน์

3. การอบรมเชิงปฏิบัติการ นำชุดต้นแบบสื่อสร้างสรรค์วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ดที่ปรับปรุงแล้ว มาจัดกระบวนการเรียนรู้เชิงปฏิบัติการ (Workshop) ผ่านกิจกรรมกระบวนการให้แก่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ได้แก่ อาจารย์และนิสิตของวิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์ จำนวน 25 รูป/คน ซึ่งจัดเป็นกิจกรรมเสริมการเรียนรู้นอกเวลาเรียน โดยมีขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมผ่านกระบวนการเรียนรู้ 3 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นนำ ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ และเข้าใจกติกาการเล่นเกมการ์ด 2) ขั้นดำเนินกิจกรรมผู้วิจัยดำเนินกิจกรรมในฐานะกระบวนการเพื่อนำผู้เรียนเข้าสู่กระบวนการเรียนรู้โดยใช้เกมการ์ดทั้ง 3 ชุดเป็นเครื่องมือดำเนินกระบวนการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม “โค้ชด้วยการ์ด” จากนั้นให้นิสิตทำกิจกรรมการโค้ชด้วยการ์ด ต่อเนื่องเป็นระยะเวลา 7 วัน โดยสุ่มเลือกการ์ดวันละใบจากการ์ดชุดทางแห่งธรรม และแบ่งปันความรู้ที่ได้จากการ์ดที่ตนเองสุ่มเลือกได้ผ่านช่องทางเฟซบุ๊กในกลุ่มกิจกรรมการโค้ชด้วยการ์ด 3) ขั้นสรุป ถอดบทเรียนจากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน

ขั้นตอนที่ 5 การรวบรวมข้อมูล/การตรวจสอบข้อมูล 1) การรวบรวมข้อมูลทางด้านเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสื่อเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ด จากนั้นวิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อให้ได้หลักการสำคัญของคำสอนและเทคนิควิธีการนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิต และนำมาวางแผนออกแบบต้นแบบชุดความรู้สื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธและ ชุดสื่อต้นแบบสื่อเกมการ์ด 3 ชุด 2) การออกแบบและพัฒนา (Design and Develop) การออกแบบและพัฒนาต้นแบบชุดความรู้สื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธ ชุดสื่อเกมการ์ด และสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อเพิ่มพลังบวกและเยียวยาจิตใจตนเองและผู้อื่นในชีวิตประจำวันได้ ซึ่งเน้นเนื้อหาการประยุกต์ใช้ ขั้นตอนการออกแบบและพัฒนา 3) การตรวจสอบประสิทธิภาพของสื่อ การตรวจสอบประสิทธิภาพของชุดต้นแบบสื่อสร้างสรรค์วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ด

และนำไปปฏิบัติการ จัดกระบวนการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมกระบวนการให้แก่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ได้แก่ อาจารย์ และนิสิตของวิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์ลย์ จำนวน 25 รูป/คน ซึ่งจัดเป็นกิจกรรมเสริมการเรียนรู้นอกเวลาเรียน โดยมีขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมผ่านกระบวนการเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 6 การวิเคราะห์ข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามเนื้อหา (Content analysis) แล้วสรุปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยการวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลจากการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยผู้วิจัยจะนำข้อมูลจากการวิเคราะห์จากเอกสาร ประกอบกับข้อมูลที่ได้จากแบบสัมภาษณ์ (Interview Form) และการสนทนากลุ่มเฉพาะ (Focus Group Discussion) หลังจากนั้น ผู้วิจัยยืนยันความน่าเชื่อถือได้ของข้อมูลด้วยการให้บุคคลที่อยู่ในปรากฏการณ์ที่ศึกษาและบุคคลที่มีความรู้เกี่ยวกับเรื่องการออกแบบสื่อเกมการ์ดและสื่อพุทธศิลป์ทำการศึกษาตรวจสอบและรับรองความถูกต้อง แล้วนำข้อมูลจากการสัมภาษณ์โดยผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Information) นำมาวิเคราะห์เชิงพรรณนาและการนำเสนอภาพกิจกรรมและชุดองค์ความรู้ และนำผลไปใช้ประโยชน์ได้จริง โดยมุ่งเน้นการวิเคราะห์และสังเคราะห์เพื่อพัฒนาต้นแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธ

ขั้นตอนที่ 7 นำเสนอองค์ความรู้สื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์ในรูปแบบเกมการ์ดที่เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ และสื่อดิจิทัลทางเฟซบุ๊ก และเว็บไซต์วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์ลย์ จัดทำรายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์และเผยแพร่รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์

ผลการวิจัย

วัตถุประสงค์ที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมจำแนกได้ 2 รูปแบบ คือ

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

2. รูปแบบการเรียนรู้แบบสมัยใหม่ (Modern Pattern) มีรูปแบบสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายที่ตอบสนองความต้องการและความชอบที่แตกต่างกัน ต่อไปนี้เป็นรูปแบบสื่อที่ใช้กันทั่วไป ได้แก่

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

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

3) **สื่อเสียง** รูปแบบนี้ประกอบด้วยพอดแคสต์ หนังสือเสียง และการออกอากาศวิทยุ สื่อเสียงเหมาะสำหรับผู้ที่ต้องการเรียนรู้หรือบริโภคข้อมูลขณะทำกิจกรรมอื่น ๆ เช่น การขับรถหรือออกกำลังกาย มอบประสบการณ์การเรียนรู้แบบแฮนด์ฟรี

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

5) **สื่อเชิงโต้ตอบ** รูปแบบนี้ประกอบด้วยแอปเพื่อการศึกษา แพลตฟอร์ม E-learning และเว็บไซต์เชิงโต้ตอบ สื่อเชิงโต้ตอบนำเสนอประสบการณ์การเรียนรู้ที่เป็นส่วนตัวและปรับเปลี่ยนได้ ทำให้ผู้ใช้สามารถมีส่วนร่วมกับเนื้อหาได้อย่างแข็งขัน

6) **สื่อสังคมออนไลน์** (social media) แพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook) ทวิตเตอร์ (Twitter) เป็นต้น ซึ่งทำหน้าที่เป็นแหล่งข้อมูลและการเรียนรู้ และแบ่งปันความรู้ และเฟซบุ๊กเป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่เป็นที่นิยมอันดับหนึ่ง จากการสำรวจใน <https://datareportal.com/reports/digital-2023-thailand>

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

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นประดิษฐ์คิดค้น การออกแบบและพัฒนาสื่อในรูปแบบเกมการ์ดเป็นกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ (Creative thinking) ซึ่งเป็นผลรวมของหน่วยความคิด ประกอบด้วย 1) จินตภาพ (Image) กับการตอบสนองทางกายภาพ (Physical response) จินตภาพคือการสร้างภาพในสมองหรือนึกคิดเป็นภาพในใจโดยไม่มีเหตุการณ์หรือสิ่งของที่นึกคิด ปรากฏในขณะนั้น เมื่อสมองได้รับการกระตุ้นจากความคิด จึงเกิดการตอบสนองทางกายภาพขึ้น ตามประสบการณ์เดิมที่เคยรับรู้ของบุคคลนั้น ๆ ดังนั้น เมื่อบุคคลนึกถึงภาพในใจ จะพบว่าการรับรู้ทางประสาทสัมผัสอื่น ๆ จะเกิดขึ้น 2) มโนทัศน์ (concept) มโนทัศน์เป็นความคิดรวบยอดตามความเข้าใจของแต่ละบุคคล และมโนทัศน์เป็นส่วนสำคัญต่อกระบวนการเรียนรู้และการสร้างประสบการณ์สำหรับบุคคล ในงานวิจัยฉบับนี้ได้พัฒนาสื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบการ์ดเพื่อขยายกรอบความคิด

และปรับกรอบความคิดของผู้ใช้สื่อในรูปแบบการ์ด โดยมีฐานความรู้จากพุทธทศนิกาย 3 คัมภีร์ ได้แก่ ขุททกปาฐะ ธรรมบท และอุทาน 3) คำพูด (words) ภาษา (Language) สัญลักษณ์ (Symbols) ผ่านคำสอน (Precepts) กระบวนการในการคัดสรรเนื้อหาใช้วิธีการคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Selection) โดยมีเกณฑ์ในการพิจารณาดังนี้ 1) หลักธรรมซึ่งเป็นองค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้ 2) เนื้อหาหลักธรรมสามารถสะท้อนออกมาเป็นรูปภาพที่จินตนาการได้ง่าย โดยคัดสรรถ้อยคำผ่านคำสอนจากพระคัมภีร์ได้จำนวน 43 ใบ จำแนกรายละเอียด ดังนี้

- 1) ชุดคัมภีร์ 9 พระสูตร เป็นการสร้างสรรค์สื่อจากพระสูตร 9 พระสูตรในคัมภีร์ขุททกนิกาย ขุททกปาฐะ มีเกมการ์ดจำนวน 9 ใบ/ชุด
- 2) ชุดทางแห่งธรรม เป็นการสร้างสรรค์สื่อจากคัมภีร์ขุททกนิกาย ธรรมบท 26 วรรค มีเกมการ์ดจำนวน 26 ใบ/ชุด
- 3) ชุดพุทธอุทาน เป็นการสร้างสรรค์สื่อจากคัมภีร์ขุททกนิกาย อุทาน 8 วรรค มีเกมการ์ดจำนวน 8 ใบ/ชุด

ขั้นตอนที่ 2 หลักการสร้างสื่อเกมการ์ด ยึดหลัก 3C 1R ได้แก่

1. Concept คือแนวคิดเกี่ยวกับการ์ดที่ต้องการสร้างสรรค์ ซึ่งในงานวิจัยฉบับนี้สร้างสรรค์เกี่ยวกับคำสอนที่ปรากฏในคัมภีร์ขุททกนิกาย 3 คัมภีร์ ได้แก่ ขุททกปาฐะ ธรรมบท และอุทาน

2. Condition คือเงื่อนไขที่กำหนดในการสร้างสรรค์เกมการ์ด โดยมีกระบวนการในการคัดสรรเนื้อหาใช้วิธีการคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Selection) โดยมีเกณฑ์ในการพิจารณาดังนี้

- 1) หลักธรรมซึ่งเป็นองค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยทุกสถานภาพได้
- 2) เนื้อหาหลักธรรมสามารถสะท้อนออกมาเป็นรูปภาพที่จินตนาการได้ง่าย

3. Card คือประเภทในการใช้การ์ด ซึ่งในงานวิจัยฉบับนี้ออกแบบเพื่อเป็นเกมการ์ดการเรียนรู้เพื่อการหยั่งรู้ ซึ่งมีฐานแนวคิดมาจากทฤษฎีการเรียนรู้แบบการหยั่งรู้ของวูฟกัง โคห์เลอร์ กล่าวคือ การหยั่งรู้ (Insight) เป็นการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยจะเกิดแนวความคิดในการเรียนรู้หรือการแก้ปัญหาขึ้นอย่างฉับพลันทันทีทันใด (เกิดความคิดแวบขึ้นมาในสมองทันที) มองเห็นแนวทาง การแก้ปัญหาตั้งแต่จุดเริ่มต้นเป็น ขั้นตอนจนถึงจุดสุดท้ายที่สามารถจะแก้ปัญหาได้ กระบวนการเรียนรู้นี้จะทำให้เกิดประสบการณ์ aha moment เมื่อกระจำงัดในใจจึงเกิดเป็นองค์ความรู้ใหม่ที่ตอบปัญหาซับซ้อนในใจได้

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

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นตอนปฏิบัติการด้วยการจัดกระบวนการเรียนรู้ โดยใช้เกมการ์ดการเรียนรู้เพื่อการหยั่งรู้ การจัดกระบวนการเรียนรู้โดยใช้เกมการ์ดการเรียนรู้เพื่อการหยั่งรู้มีฐานคิดมาจากทฤษฎีการเรียนรู้แบบการหยั่งรู้ของวูฟกัง โคห์เลอร์ (Wolfgang Kohler) โดยการสร้างสรรค์เกมการ์ดเพื่อเป็นเครื่องมือกระบวนการ (Facilitator's tool) เมื่อประสบการณ์เดิมของคำสอนพระพุทธศาสนาที่มีอยู่ผสานกับการจัดรูปแบบกระบวนการคิดผ่านเกมการ์ดคำสอนทางพระพุทธศาสนา จึงสามารถจัดแบบ (Pattern) ของความคิดใหม่เพื่อ

ใช้ในการแก้ปัญหาที่ตนเผชิญอยู่ได้ สอดคล้องกับวิธีการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ในการเปลี่ยนบทบาทของครู จากครูสอน (teach) ไปเป็นกระบวนกร หรือเรียกว่า ผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ (learning facilitator) (วิจารณ์ พานิช, 2555) โดยใช้หลักการในจัดกระบวนการประกอบการใช้เครื่องมือสื่อสร้างสรรค์ที่พัฒนาในงานวิจัย ผ่านกิจกรรม “โค้ชด้วยการด”

ขั้นตอนที่ 4 นำต้นแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธ เผยแพร่ในสังคมออนไลน์

วัตถุประสงค์ที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า การเรียนรู้วิถีพุทธ (Learning on Buddhist way) เป็นรูปแบบการเรียนรู้แนวทางการดำเนินชีวิตตามหลักคำสอนของพระพุทธเจ้า ตั้งแต่วิธีคิด วิธีการฝึกหัดปฏิบัติตนตามแนวคำสอนของพระพุทธเจ้า มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดความรู้เข้าใจธรรมชาติของชีวิตเพื่อยุ่อย่างรู้เท่าทันตามความเป็นจริง และน้อมนำคำสอนของพระพุทธเจ้าไปประยุกต์ใช้ในชีวิตของตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับรูปแบบการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 สนุกกับการเรียนรู้ ด้วยการลงมือปฏิบัติ (Learning by doing) มีอิสระทางความคิด ความสนใจ และให้ความสำคัญกับการสืบค้นข้อมูล เรียนรู้ด้วยตนเองในทุกสถานที่ตลอดเวลาโดยมีสื่อเทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการเชื่อมโยงกระบวนการเรียนรู้ งานวิจัยนี้เน้นการออกแบบและพัฒนาการเรียนรู้วิถีพุทธผ่านสื่อสังคมออนไลน์แพลตฟอร์มเฟซบุ๊ก และเว็บไซต์ของวิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบุลย์ ผ่านลิ้งค์ <http://119.59.121.87/baansripaiboon/ptest2.html> ที่เปิดให้ทดสอบใช้ทั่วไป ทางกลุ่มเฟซบุ๊ก Buddhist Coaching Cards และเว็บไซต์วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบุลย์

อภิปรายผลการวิจัย

1. รูปแบบการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคม 2 รูปแบบ คือ รูปแบบการเรียนรู้แบบดั้งเดิม (Traditional Pattern) ซึ่งเป็นการเรียนรู้ทางด้านศาสนาเป็นการใช้สื่อแบบ เช่น พระสงฆ์เผยแผ่ศาสนาด้วย การเทศนาสั่งสอน ซึ่งทั้งพระสงฆ์และพุทธศาสนิกชนจะต้องอยู่ต่อหน้าในเวลาและสถานที่เดียวกัน และรูปแบบการเรียนรู้แบบสมัยใหม่ (Modern Pattern) เช่น สื่อดิจิทัล สื่อวิดีโอ สื่อสังคมออนไลน์ ในยุคปัจจุบันอยู่ในมิติที่เชื่อมโยงเข้าด้วยกัน ตัวอย่างเช่น หลวงพ่อชา สุภัทโท ถ่ายทอดธรรมะ ผ่านการบรรยายธรรมแบบต่อหน้า ซึ่งถือว่าเป็นรูปแบบการสื่อสารแบบดั้งเดิมของพระพุทธศาสนา แต่ขณะเดียวกันก็มีการนำสื่อสมัยใหม่เข้ามาใช้ร่วมด้วยคือการบันทึกเทปเสียง และวิดีโอ แม้หลวงพ่อชาจะมรณภาพแล้ว พุทธศาสนิกชนรุ่นหลังก็ยังได้ยินได้ฟังได้ศึกษาธรรมะผ่านสื่อสมัยใหม่ ดังนั้น สื่อการเรียนรู้จึงต้องพัฒนาต่อไปเรื่อย ๆ ให้เกิดประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น โดยมีการพัฒนาสื่อใหม่ (New Media) ให้เป็นช่องทางเทคโนโลยีการสื่อสารหรืออินเทอร์เน็ต และการพัฒนาสื่อทางสังคม (Social Media) เป็นเครื่องมือที่นำมาใช้ในเชิงบูรณาการของเนื้อหาผ่านการถ่ายทอดจากการเขียนและการส่งผ่านข้อมูลผ่านทางเว็บไซต์หรือเว็บเพจ

2. การพัฒนาต้นแบบสื่อการเรียนรู้วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ด เริ่มตั้งแต่ขั้นตอนการประดิษฐ์คิดค้นและออกแบบเพื่อพัฒนาในรูปแบบเกมการ์ด จนถึงขั้นปฏิบัติการผ่านกระบวนการเสริมสร้างการเรียนรู้จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผู้เรียนมีส่วนร่วม และให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเองนอกชั้นเรียนโดย

ผู้สอนทำหน้าที่เป็นโค้ช และผู้อำนวยความสะดวกเพื่อให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ และพัฒนาทักษะชีวิตของตนเอง การเรียนรู้ผ่านสื่อเกมสามารถช่วยสร้างประสบการณ์ตรงที่มีความหมายให้แก่ผู้เรียนผ่านการเชื่อมโยงประสบการณ์ตรง และการตีความหมายจากถ้อยคำและสัญลักษณ์ รวมถึงวางแผนสัญลักษณ์หรือตัวอักษร ทำให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้หลากหลายมิติ ทำให้เข้าใจง่ายขึ้น และกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ คำสอนจากพระคัมภีร์ สอดคล้องกับขั้นตอนประสบการณ์การเรียนรู้กรวยประสบการณ์ (cone of experience) ของเอ็ดการ์ เดล (1969) จากการสะท้อนข้อมูลพบว่า ผู้ให้ข้อมูลสำคัญส่วนใหญ่ไม่เคยใช้เกมการ์ดเพื่อการเรียนรู้มาก่อน และชื่นชอบการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมการ์ดเป็นเครื่องมือในการจัดกระบวนการเรียนรู้ เพราะให้ความรู้สึกแปลกใหม่ น่าสนใจ ในขณะเดียวกันก็ได้รับความรู้จากข้อมูลในการ์ดซึ่งเป็นคำสอนของพระพุทธเจ้าในพระไตรปิฎก การใช้สื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมการ์ดวิถีพุทธช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนในการค้นคว้าหาข้อมูลจากพระไตรปิฎกในเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับตนเอง กระบวนการเรียนรู้เกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนรู้สึกมีส่วนร่วมสัมพันธ์กับองค์ความรู้จึงทำให้เกิดความใฝ่รู้ จากการสะท้อนข้อมูลพบว่าด้านการเชื่อมโยงองค์ความรู้ที่ได้รับจากสื่อการเรียนรู้เพื่อยังรู้ภายในตนเอง และน้อมนำหลักคำสอนของพระพุทธเจ้ามาเชื่อมโยงกับตนเอง และนำไปเป็นแนวทางการประพฤติปฏิบัติในชีวิตของตนเองได้นั้น ผู้ให้ข้อมูลสำคัญทุกรูป/คน สามารถเชื่อมโยงหลักคำสอนจากพระคัมภีร์เข้ากับโลกชีวิตของตนเอง เพื่อประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหาและแนวทางการดำเนินชีวิตประจำวันได้ สอดคล้องกับแนวคิดของ Daul (2014) ที่กล่าวว่า เกมเป็นเครื่องมือถ่ายโอนการเรียนรู้เชิงบวก (Positive transfer) และสอดคล้องกับแนวคิดของ อารณ ใจเพียง (2550) ที่กล่าวไว้ว่า การถ่ายโอนเชิงบวกมีผลต่อการเรียนรู้สิ่งใหม่

3. การดำเนินกิจกรรมการโค้ชด้วยการ์ด ด้วยขั้นตอนการนำต้นแบบสื่อสร้างสรรค์วิถีพุทธเผยแพร่ในสังคมออนไลน์ ซึ่งเป็นกิจกรรมเสริมหลักสูตรสาขาพระพุทธศาสนา โดยมีอาจารย์ทำหน้าที่จัดกระบวนการเรียนรู้นอกเวลาเรียนให้แก่นิสิตชั้นปีที่ 1 นิสิตชั้นปีที่ 2 และนิสิตชั้นปีที่ 4 เพื่อกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ โดยสร้างพื้นที่การเรียนรู้ร่วมกันในระบบออนไลน์ทางกลุ่มเฟซบุ๊ก ช่วยเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียน ใคร่ครวญสะท้อนการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง จากการค้นคว้าองค์ความรู้เพิ่มเติมนอกเวลาเรียน และการเขียนบันทึกประสบการณ์การเรียนรู้ในระยะเวลา 1 สัปดาห์ เป็นเครื่องมือในการเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธ งานวิจัยนี้มีฐานคิดจากการเรียนรู้เพื่อการยังรู้ซึ่งมีอุดมการณ์ในการให้เกิดการตระหนักรู้ภายในตน สัมผัสภาวะภายในตนเอง แบบรู้ซื่อๆ อย่างที่ตนเองเป็น จากโจทย์ชีวิตของตนเอง และน้อมนำหลักคำสอนของพระพุทธเจ้ามาเชื่อมโยงกับตนเอง และนำไปเป็นแนวทางการประพฤติปฏิบัติในชีวิตของตนเองได้ เป็นการพัฒนาทักษะชีวิตไม่ได้มุ่งเน้นในการเรียนรู้เพื่อวัดระดับความจำ หรือการแตกฉานขององค์ความรู้ทางทฤษฎี แต่เน้นสร้างสรรค์การใช้สื่อในชุมชนแห่งการเรียนรู้ แวดล้อมด้วยกัลยาณมิตร ด้วยเมตตาธรรม เพลิดเพลินสบายใจ เป็นพื้นที่ปลอดภัยภายในกลุ่มกิจกรรมโค้ชด้วยการ์ด

การใช้สื่อต้นแบบเกมการ์ดวิถีพุทธทั้งรูปแบบการ์ดและรูปแบบดิจิทัล ในการทำกิจกรรมโค้ชด้วยการ์ดวันละ 1 ใบ จากชุดทางแห่งธรรม ซึ่งมีการ์ดจำนวน 26 ใบ และแบ่งปันสิ่งที่ได้เรียนรู้กันภายในกลุ่มด้วยบรรยากาศที่เพลิดเพลิน สอดคล้องกับแนวคิดของ ผศ.ดร.สิน งามประโคน จากบทความวิจัยเรื่องนวัตกรรมแห่งการเรียนรู้เชิงพุทธว่า หลักการสอนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่เร็วขึ้น การสร้างบรรยากาศในการสอนให้

เพลิดเพลิน ปลอดภัย ไม่ตึงเครียด ไม่ให้เกิดความอึดอัดใจแก่ผู้เรียน และให้เกียรติผู้เรียนและให้ผู้เรียนมีบทบาทร่วมกันเป็นหลักการที่สำคัญ (สิน งามประโคน, 2560) และสอดคล้องกับแนวคิดของพนิตตา สินบัว (2565) ที่ว่าการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นสื่อการเรียนรู้ เป็นเครื่องมือที่ดึงดูดความสนใจ และกระตุ้นให้ผู้เรียนพัฒนาศักยภาพทางความคิด

องค์ความรู้ใหม่

การวิจัยเรื่องการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ เน้นที่การออกแบบและพัฒนา (Design and Development) จากการศึกษาและพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์ ผู้วิจัยได้พบ

1. องค์ความรู้มิติของการใช้สื่อสิ่งพิมพ์และสื่อเทคโนโลยี เชื่อมโยงกับมิติทางพระพุทธศาสนาเกิดมิติการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์ (Learning on Buddhist way in Social media) เพื่อนำคำสอนของพระพุทธเจ้าไปประยุกต์ใช้ในชีวิตของตนเอง โดยงานวิจัยนี้มีฐานคิดจากการเรียนรู้เพื่อการหยั่งรู้ซึ่งมีอุดมการณ์ในการให้เกิดการตระหนักรู้ภายในตน สัมผัสภาวะภายในตนเอง แบบรู้ซึ้งๆ อย่างที่ตนเองเป็น จากโจทย์ชีวิตของตนเอง และนำคำสอนของพระพุทธเจ้ามาเชื่อมโยงกับตนเอง และให้ความสำคัญกับการสืบค้นข้อมูล เรียนรู้ด้วยตนเองในทุกสถานที่ตลอดเวลาโดยมีสื่อเทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการเชื่อมโยงกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งงานวิจัยนี้เน้นพัฒนาการเรียนรู้วิถีพุทธผ่านสื่อสังคมออนไลน์แพลตฟอร์มเฟซบุ๊ก และเว็บไซต์ของวิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบุลย์

2. องค์ความรู้ใหม่ทางด้านนวัตกรรมทางพระพุทธศาสนา โดยการนำพระพุทธรูปจากพระคัมภีร์มาพัฒนาเป็นสื่อสร้างสรรค์การเรียนรู้วิถีพุทธให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้หลากหลายมิติ ทำให้เข้าใจง่ายขึ้น และกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้คำสอนจากพระคัมภีร์ในรูปแบบของ “การโค้ชด้วยการ์ด” และนำคำสอนของพระพุทธเจ้ามาเชื่อมโยงกับตนเอง เป็นแนวทางการประพฤติปฏิบัติในชีวิตของตนเองได้ เป็นการพัฒนาทักษะชีวิต เน้นสร้างสรรค์การใช้สื่อในชุมชนแห่งการเรียนรู้ แวดล้อมด้วยกัลยาณมิตร ด้วยเมตตาธรรม เพลิดเพลินสบายใจ เป็นพื้นที่ปลอดภัย ภายในกลุ่มกิจกรรมโค้ชด้วยการ์ด ด้วยการใช้สื่อต้นแบบเกมการ์ดวิถีพุทธทั้งรูปแบบการ์ดและรูปแบบดิจิทัล

3. องค์ความรู้ใหม่ทางด้านสื่อเทคโนโลยีในสังคมออนไลน์ โดยการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์ผ่านแพลตฟอร์มเฟซบุ๊กและเว็บไซต์วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบุลย์ เพื่อกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ โดยสร้างพื้นที่การเรียนรู้ร่วมกันในระบบออนไลน์ทางกลุ่มเฟซบุ๊ก เปิดพื้นที่ให้ผู้เรียน ใคร่ครวญสะท้อนการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง จากการค้นคว้าองค์ความรู้เพิ่มเติมนอกเวลาเรียน จึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธ

สรุป

การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์ ได้พัฒนาต้นแบบสื่อในรูปแบบเกมการ์ดและสื่อดิจิทัล แล้วนำเนื้อหาและรูปแบบของสื่อการเรียนรู้วิถีพุทธมาพัฒนาเป็นโปรแกรมประยุกต์ในรูปแบบเกมการ์ดดิจิทัล และอธิบายองค์ความรู้จากการ์ดในแต่ละใบผ่านเครือข่ายออนไลน์เว็บไซต์ วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์บุปผ์ เป็นการพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเอง เมื่อผู้เรียนเกิดความสนใจใฝ่เรียนรู้ด้วยตนเองผ่านสื่อการเรียนรู้เกมการ์ดวิถีพุทธ ทั้งรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อดิจิทัล พร้อมกับคำอธิบายองค์ความรู้ของการ์ดดิจิทัลแต่ละใบ ผู้เรียนย่อมเกิดการเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับองค์ความรู้ใหม่ที่ได้รับในลักษณะของการถ่ายโยงการเรียนรู้เชิงบวกด้วยตนเอง ซึ่งเป็นกระบวนการพัฒนาการเรียนรู้เพื่อการหยั่งรู้ที่มีอุดมการณ์เพื่อการเกิดการตระหนักรู้ภายในตน การที่ผู้เรียนเป็นผู้สร้างสรรค์องค์ความรู้ด้วยตนเอง จะทำให้เกิดการเรียนรู้ภายใน มีกระบวนการที่ชัดเจน ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการดำเนินชีวิตและการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

1. ข้อเสนอแนะการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมการ์ดเป็นเครื่องมือในการจัดกระบวนการเรียนรู้ เพราะให้ความรู้สึกแปลกใหม่ น่าสนใจ น่าสนใจ ในขณะเดียวกันก็ได้รับความรู้จากข้อมูลในการ์ดซึ่งเป็นคำสอนของพระพุทธเจ้าในพระไตรปิฎก ทำให้ได้ศึกษาหลักธรรมของพระพุทธเจ้า ดังนั้นการพัฒนาสื่อเกมควรได้รับการสนับสนุนในการนำไปใช้ประโยชน์ในการจัดการเรียนการสอนให้กับนิสิตในสถาบันการศึกษา

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

สำหรับประเด็นในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 การพัฒนาสื่อเกมจากคัมภีร์ชาดก เนื่องจากคัมภีร์ชาดกเป็นเนื้อหาที่น่าสนใจ เข้าใจง่ายสำหรับเด็กและเยาวชน และสามารถนำเสนอในรูปแบบเรื่องเล่าผ่านการเล่นเกมธรรมะ

2.2 การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้สื่อมัลติมีเดียจากคัมภีร์ชาดก เนื่องจากคัมภีร์ชาดกสามารถนำมาพัฒนารูปแบบสื่อได้หลากหลายมิติและน่าสนใจต่อการเรียนรู้สำหรับเด็กและเยาวชน

บรรณานุกรม

จีน แบรี่. (2549). *การให้การปรึกษา*. กรุงเทพฯ: เจริญวิทย์การพิมพ์.

พนิตดา สีนบัว. (2565). *การพัฒนาทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 5 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา*. วิทยานิพนธ์หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน: มหาวิทยาลัยศิลปากร.

วิจารณ์ พาณิช. (2555). *วิธีการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.

สมจิต จันทรฉาย. (2557). *การออกแบบและการพัฒนาการเรียนการสอน*. นครปฐม: บริษัทเพชรเกษม
พรินติ้ง กรุ๊ป.

สิน งามประโคน. (2560). *นวัตกรรมแห่งการเรียนรู้เชิงพุทธ*. สารนิพนธ์พุทธศาสตรบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย:
มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.

อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2550). *หลักการสอน*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

Daul, S.. (2014). *Game Design for Learning*. N.P.:American Society for Training & Development.

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

Kemp, S. (2023). สืบค้น 27 มิถุนายน 2566 จาก <https://datareportal.com/reports/digital-2023-thailand>.