

บทความวิจัย

การศึกษาเพื่อพัฒนานวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษาเพื่อสร้างสรรค์การเรียนรู้ ทางด้านพระพุทธศาสนาสำหรับเยาวชนไทย ยุค 4.0

พระศรีรัชมงคลบัณฑิต, แหวนทอง บุญคำ, กำธร เพี้ยเอี้ย,

วิธวินท์ ภาคแก้ว และนิคม ปาทะวงศ์

มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

อีเมล: jowkoonarun101@gmail.com เบอร์โทร. 089-6925059

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานและพฤติกรรมการเรียนรู้ทางด้านพระพุทธศาสนาของเยาวชนไทย ที่มีอายุระหว่าง 15-24 ปี เพื่อศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับพระพุทธศาสนาของเยาวชนที่มีอายุระหว่าง 15-24 ปี เพื่อศึกษาปัญหาการเรียนรู้ทางด้านพระพุทธศาสนาของเยาวชนที่มีอายุระหว่าง 15-24 ปีและเพื่อสร้างนวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษาทางด้านพระพุทธศาสนาสำหรับเยาวชนที่มีอายุระหว่าง 15-24 ปี ประชากรที่ใช้ในการศึกษา จำนวน 9,140,544 คน กลุ่มตัวอย่างจำนวน 440 คน การรวบรวมข้อมูลวิจัยเชิงปริมาณใช้แบบสอบถาม จำนวน 440 ชุด และเชิงคุณภาพใช้วิธีการสัมภาษณ์กลุ่มจำนวน 20 คน การวิเคราะห์ผลใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบน และประมวลผลข้อมูลด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปทางสถิติ การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยวิธีวิเคราะห์สังเคราะห์เชิงพรรณนา

ผลการวิจัยเชิงปริมาณ พบว่า ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม เพศหญิง จำนวน 270 คน และเพศชาย จำนวน 170 คน โดยมากเฉลี่ยมีอายุระหว่าง 15-17 ปี จำนวน 297 คน และโดยมากศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 158 คน พฤติกรรมการเรียนรู้ทางด้านพระพุทธศาสนาของเยาวชนไทย ที่มีอายุระหว่าง 15 - 24 ปี ผลการวิจัยพบว่า มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.94$ S.D.= 0.56) องค์ความรู้เกี่ยวกับพระพุทธศาสนาของเยาวชนที่มีอายุระหว่าง 15 - 24 ปี ผลการวิจัยพบว่า มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.91$ S.D. = 0.50) ปัญหาการเรียนรู้ทางด้านพระพุทธศาสนาของเยาวชนที่มีอายุระหว่าง 15 - 24 มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.91$ S.D. = 0.50) และนวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้พระพุทธศาสนาสำหรับเยาวชนไทย โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.96$ S.D. = 0.46)

คำสำคัญ: พฤติกรรมการเรียนรู้, การเรียนรู้พระพุทธศาสนาของเยาวชน, นวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้พระพุทธศาสนา

(Received: April 4, 2022; Revised: April 5, 2022; Accepted: April 9, 2022)

THE STUDY OF INNOVATION AND EDUCATION TECHNOLOGY DEVELOPMENT FOR CREATIVE LEARNING OF BUDDHISM THAI YOUTH 4.0

Phrasrirajamongkolpandit, Waenthong Boonkham, Kamthon PiaEia,

Vitawin Pagkaew and Nikom patawong

Mahamakutbuddhistuniversity

jowkoonarun101@gmail.com, 089 692 5059

Abstract

The objective of research aim to study was to study the basic information and learning behaviors of Buddhism among Thai youths. who are between the ages of 15-24 years. to study the body of knowledge about Buddhism among the youth. to study the problems of learning Buddhism among youths. and to create innovation and technology in Buddhism education for youths. The population of the study was 9,140,544 people, the sample group was 440 people. The quantitative research data consisted of 440 people, and the qualitatively Focus group were used with 20 people. The results were analyzed using descriptive statistics such as percentage, mean, deviation. and processing the data with a statistical computer program. The qualitative data analysis by descriptive synthetic analysis method.

The results revealed that the general data of 270 female respondents and 170 male respondents, most of whom were aged 15-17 years, were 297 people, most of whom were studying. at the secondary school level 6, the number of 158 people. elementary information and learning behavior in Buddhism of Thai youth. aged between 15-24 years. The results showed that the mean was moderate ($\bar{X} = 2.94$ S.D. = 0.56). The body of knowledge about Buddhism among youth aged 15-24 years. Overall, it was at a moderate level ($\bar{X} = 2.91$ S.D. = 0.50). The Problems in learning Buddhism among youths aged 15-24 were at a moderate level ($\bar{X} = 2.91$ S.D. = 0.50) and innovation and technology for learning Buddhism for Thai youths. Overall, it was at a moderate level ($\bar{X} = 2.96$ S.D. = 0.46).

Keywords: *learning behavior, learning Buddhism, innovation and technology*

คำขอบคุณ

งานวิจัยเรื่องนี้ สำเร็จลงได้เพราะได้รับความอนุเคราะห์ และการให้ความช่วยเหลือจาก มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย และสำนักงานวิจัยแห่งชาติ (วช.)และสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (สกสว.) ที่ได้จัดสรรงบประมาณเพื่อให้ดำเนินการวิจัยในการพัฒนานวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พระพุทธศาสนาของเยาวชน เป็นการสืบทอดพระศาสนาและทำให้เยาวชนมีหลักปฏิบัติที่ดีในการอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุขมั่นคง และยั่งยืน ตามกรอบการพัฒนาของประเทศ ดังที่ปรากฏอยู่ในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 และเป็นการปฏิบัติหน้าที่ตามกรอบภาระ

งานของมหาวิทยาลัย คือ การผลิตบัณฑิต การวิจัยและพัฒนา การบริการทางวิชาการ การทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม และการพัฒนานักศึกษา

ผู้วิจัยขอขอบคุณผู้ทรงคุณวุฒิ ที่ได้อ่านตรวจทานเพื่อปรับแก้ไขในสิ่งที่ผิดพลาด ที่ปรึกษาโครงการวิจัยที่ให้คำปรึกษาแนะนำและผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย ที่ได้สละเวลาอันมีค่าให้ความอนุเคราะห์ช่วยตรวจแบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์งานวิจัยเกิดความสมบูรณ์ในครั้งนี้ รวมถึงเจ้าหน้าที่ของสถาบันวิจัยญาณสังวรที่ได้ช่วยประสานงานให้ความสะดวกต่อคณะวิจัย รวมถึงผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการวิจัยในครั้งนี้ คุณค่าของงานวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยขอน้อมบูชาต่อคุณพระรัตนตรัย พ่อ แม่ ครู อาจารย์ทุกรูป/ท่าน ที่ได้ประสิทธิ ประสาทวิชาความรู้ให้กับผู้วิจัยด้วยดีเสมอมา อนึ่ง ผู้วิจัยมีความมุ่งมั่นที่จะนำเอาจุดบกพร่องที่เป็นปัญหาและอุปสรรคต่อการพัฒนานวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พระพุทธศาสนาของเยาวชนมาปรับปรุงแก้ไข เพื่อให้พระพุทธศาสนาคงอยู่คู่สืบต่อไปตราบนานเท่านาน

บทนำ (Introduction)

ประเทศไทยกำหนดยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561-2580) ตามรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย เป็นยุทธศาสตร์ชาติฉบับแรก ยุทธศาสตร์ชาติ 2561 มีวิสัยทัศน์ว่า “ประเทศไทยมีความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน เป็นประเทศพัฒนาแล้วด้วยการพัฒนาตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง” (ฉบับประกาศราชกิจจานุเบกษา, 2561) ยุทธศาสตร์ชาติที่มุ่งพัฒนาประกอบความอยู่ดีของประชาชนไทยกับการพัฒนาความสามารถด้านการแข่งขันรวมไปถึงการพัฒนาเศรษฐกิจที่เน้นการกระจายรายได้เป็นหลัก ตลอดจนการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศให้เข้าสู่โลกของการแข่งขัน อีกทั้งยังมุ่งพัฒนาสิทธิและเสรีภาพอย่างเท่าเทียมกันของทุกคนในสังคม ซึ่งมีทั้งความหลากหลายด้านชีวภาพกับคุณภาพสิ่งแวดล้อม และการใช้ทรัพยากรธรรมชาติอย่างคุ้มค่า ทั้งนี้โดยมีมิติด้านประสิทธิภาพการบริหารจัดการและการเข้าถึงการ ให้บริการของภาครัฐเป็นแกนกลาง (ฉบับประกาศราชกิจจานุเบกษา, 2561) กระทรวงศึกษาธิการเป็นหน่วยงานที่มีหน้าที่ความรับผิดชอบในการจัดการดำเนินการ และ ให้บริการทางการศึกษาสำหรับประชาชน เป็นกระทรวงหลักที่ต้องร่วมขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ชาติ โดยเฉพาะอย่างยิ่งยุทธศาสตร์ที่ 3 การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศ ซึ่งเป็นปัจจัยขับเคลื่อน สำคัญในการยกระดับการพัฒนาประเทศในทุกมิติไปสู่เป้าหมายการเป็นประเทศที่พัฒนาแล้ว โดยมี สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เป็นหน่วยงานในการจัดและการส่งเสริมการศึกษา ขั้นพื้นฐาน พัฒนานวัตกรรมทางการศึกษา ประสาน ส่งเสริม สนับสนุน และกำกับดูแล การจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานให้กับเยาวชนวัยเรียนให้เป็นทรัพยากรมนุษย์ที่ดี เก่ง และมีคุณภาพ มีภูมิปัญญา และมีนวัตกรรม ตามความคาดหวังของประเทศ และได้มีการประกาศ กฎกระทรวง การ ประกันคุณภาพการศึกษา พ.ศ. 2561 มาตรฐานการศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อการประกันคุณภาพภายใน ของสถานศึกษา มาตรฐานที่ 1 ด้านคุณภาพผู้เรียน ให้ผู้เรียนมีความสามารถในการสร้างนวัตกรรม ดังนั้นการสร้างนวัตกรรมจึงเป็นเรื่องที่หน่วยงานของรัฐจำเป็นต้องให้ความสำคัญ ซึ่งลักษณะ พงษ์ภูมิ วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี ชลบุรี ได้กล่าวว่าปัจจุบัน ปัญหาของวัยรุ่นในสังคมไทยรุนแรงและซับซ้อนมากขึ้น เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทั้งด้านกายภาพ เศรษฐกิจและสังคมเมือง ประกอบกับวัยรุ่นเป็นช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อของการเจริญเติบโตมีความเปลี่ยนแปลงด้านร่างกาย จิตใจ และอารมณ์ ทำให้วัยรุ่นประสบปัญหามากมาย เช่น ปัญหาเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร ปัญหาการทำแท้ง ปัญหาโรคเอดส์ ปัญหาการใช้ความรุนแรง เป็นต้น ทั้งนี้ เมื่อปัญหาเกิดขึ้นแล้วแก้ปัญหาไม่ได้ก็หันเข้าหายาเสพติด ใช้ยาเสพติดเป็นที่พึ่งในการแก้ปัญหาตนเอง นำไปสู่การเกิดปัญหาทางสังคมอื่นๆ อีกหลายประการตามมา ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าการนำหลักธรรมในพระพุทธศาสนามาปรับประยุกต์ใช้ในการดำรงชีวิต เพื่อให้วัยรุ่นได้มีสติพิจารณาปัญหาต่างๆ อย่างรอบคอบก่อนที่จะดำเนินการใดๆ จะเป็นทางเลือกหรือเป็นทางออกที่ดีประการหนึ่ง แต่ในปัจจุบันการเรียนรู้หลักธรรมในพระพุทธศาสนายังเป็นเรื่องที่วัยรุ่นในสังคมไทยยังเข้าถึงได้ยากอยู่ แต่อย่างไรก็

ตาม ปัญหาวัยรุ่นของไทยในปัจจุบัน มีสาเหตุจากการเรียนรู้ของวัยรุ่นที่ก่อเกิดมาเรื่อยๆ นับแต่เด็กสามารถรับรู้ได้จากการสัมผัสทั้ง 5 ต่อสิ่งที่ล้อมรอบตัวเขา การแก้ไขปัญหา การพัฒนาวัยรุ่นให้เป็นบุคคลที่มีคุณภาพของชาติในอนาคตจึงต้องแก้ไขที่ สิ่งที่เป็นตัวสื่อให้เขาสัมผัสได้ เริ่มจากคนที่ใกล้ชิดเขามากที่สุด และค่อยขยายออกไปไกลตัวขึ้น ซึ่งพ่อ แม่ คือบุคคลสำคัญที่สุดที่จะหล่อหลอมเด็กให้เติบโตมาอย่างเข้มแข็ง และมีภูมิคุ้มกันต่อสิ่งเร้าที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา เด็กบางคนไม่ได้มีความสมบูรณ์พร้อมทั้งรูปร่าง สมบัติ ทรัพย์สินสมบัติ และครอบครัว แต่เขาสามารถเติบโตมาอย่างเข้มแข็ง ดำเนินชีวิตในทางที่เหมาะสมที่ควร ใช้ชีวิตอย่างมีคุณค่า มองเห็นคุณค่าของตนเอง และคุณค่าของความเป็นมนุษย์ที่อยู่รายล้อมเขา หากเขาได้รับการอบรมเลี้ยงดูอย่างดี ปัญหาเหล่านี้เป็นสิ่งที่เราต้องหันกลับมาศึกษาความรู้ในชีวิตจริงที่มีใช้การนำความรู้ทางตำรามาเปรียบเทียบเพื่อค้นหาชีวิตของเด็กวัยรุ่นคนหนึ่งว่าสูงหรือต่ำกว่ามาตรฐาน และตัดสินว่าวัยรุ่นคนนั้นไม่ดี ซึ่งการศึกษาย้อนกลับถึงภูมิหลัง รูปแบบ วิธีการ กระบวนการของการเรียนรู้ชีวิต ปัจจัยภายนอกอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งรูปแบบการเรียนรู้หลักพระพุทธศาสนาในมิติต่างๆ แล้วนำผลที่ได้มาวิเคราะห์สังเคราะห์เป็นองค์ความรู้ และนำมาวางเป็นแนวปฏิบัติเพื่อการแก้ปัญหาวัยรุ่นให้ตรงกับสาเหตุ เป็นประโยชน์ต่อทุกคนต่อไป

ด้วยปัญหาดังกล่าวมาแล้ว ผู้วิจัยเห็นว่าหลักธรรมในพระพุทธศาสนาจะเป็นสิ่งสำคัญในการเยียวยาหรือแก้ปัญหาของเยาวชนได้ดีประการหนึ่งหากเราสามารถทำให้เขาได้เรียนรู้และเข้าใจในการนำแนวคิดและแนวปฏิบัติตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนาไปประยุกต์ใช้ จึงต้องการวิจัยเพื่อพัฒนานวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษาเพื่อสร้างสรรค์การเรียนรู้ทางด้านพระพุทธศาสนาสำหรับเยาวชนไทย ยุค 4.0 เพื่อเป็นแนวทางให้ผู้มีหน้าที่บริหารจัดการในการแก้ปัญหาของวัยรุ่น ที่เป็นปัญหาของสังคมทำให้เกิดความสับสนวุ่นวาย มีผลกระทบต่อตัวของวัยรุ่นเอง ครอบครัว สังคม และประเทศชาติ ซึ่งปัญหานี้ต้องได้รับการดูแลเอาใจใส่ ตลอดถึงเป็นแนวทางการศึกษาเรียนรู้ของเยาวชนทั่วไป เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการดำรงชีวิต อยู่ในสังคมอย่างมีความสุขแบบยั่งยืนต่อไป

ทบทวนวรรณกรรม

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 ได้ให้ความหมายของคำว่า "เยาวชน" ไว้หมายถึง บุคคลที่มีอายุเกิน 14 ปี บริบูรณ์ แต่ยังไม่ถึง 18 ปีบริบูรณ์ และไม่ใช่เป็นผู้บรรลุนิติภาวะแล้วด้วยการสมรส(ราชบัณฑิตยสถาน. 2525) ขณะที่องค์การสหประชาชาติได้ให้ความหมายสากลของคำว่า เยาวชนเป็นคนหนุ่มสาว คือ เป็นผู้ที่มีอายุระหว่าง 15-25 ปีและอาจกล่าวได้ว่า เยาวชนเป็นคนที่อยู่ในช่วงชีวิตเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ที่มีการเปลี่ยนแปลงทั้งในด้านร่างกาย จิตใจ และสังคมนอกจากนี้แล้วเยาวชนยังถูกมองว่าเป็นกลุ่มคนที่ต้องได้รับการดูแลเอาใจจากคนในครอบครัวอย่างเหมาะสม ทั้งนี้เพื่อให้มีชีวิตที่เจริญเติบโตและสามารถทำประโยชน์ให้แก่ประเทศชาติได้ เพราะฉะนั้นกลุ่มเยาวชนจึงควรค่าแก่การพิจารณาศักยภาพโดยเฉพาะที่เกี่ยวกับการเรียนรู้และความรู้ที่ได้เหมาะสมด้วยเช่นกัน

เยาวชนไทยที่ได้รับการพัฒนาเต็มตามศักยภาพอันจะช่วยให้มีคุณภาพชีวิตที่ดียิ่งขึ้นและสอดคล้องกับสภาพเศรษฐกิจ สังคมและการเมือง ที่มีการเปลี่ยนแปลงในอนาคต จึงกำหนดคุณลักษณะเด็กและเยาวชนไว้เพื่อเป็นเกณฑ์วัดเป้าหมายสุดท้ายของการพัฒนา ดังนี้ 1. มีความผูกพันในครอบครัว ภาคภูมิใจในความเป็นไทย มีทักษะในอาชีพและการดำรงชีวิตที่รู้จักเคารพสิทธิผู้อื่น 2. มีสุขภาพและพลานามัยแข็งแรง และรู้จักป้องกันตนเองจากโรคและสิ่งเสพติด 3. มีวุฒิภาวะทางอารมณ์ จริยธรรมคุณธรรม และมีพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบตามวัย 4. มีเจตคติที่ดีต่อการทำงาน มีศักดิ์ศรีและความภูมิใจในการทำงานสุจริต 5. รู้จักคิดอย่างมีเหตุผลรอบด้านและพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง 6. รู้จักช่วยเหลือผู้ด้อยโอกาสและมีส่วนร่วมเพื่อการพัฒนาชุมชนและประเทศชาติ(แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 พ.ศ.2560 - 2564. 2559) ขณะเดียวกันที่ประเทศไทย 4.0 คือ ประเทศไทยที่ขับเคลื่อนด้วยสังคมและเศรษฐกิจด้วยนวัตกรรมเพื่อหลุดพ้น กับดักการเป็นประเทศรายได้ต่ำถึงปานกลาง สู่การเป็นประเทศที่มีรายได้สูง อย่างไรก็ตามการที่ประเทศจะสร้างผลผลิตในเชิงนวัตกรรมได้นั้นต้องอาศัยทรัพยากร

บุคคลที่มีความรู้และทักษะเฉพาะหลายด้านอันนำไปสู่คำถามที่ว่า เราต้องสร้างคนไทยที่มีคุณลักษณะอย่างไรจึงจะสามารถขับเคลื่อนระบบเศรษฐกิจและสังคมให้เป็นไปตามนโยบายประเทศไทย 4.0 ปัจจัยสำคัญอย่างหนึ่งในการพัฒนาทรัพยากรบุคคลของประเทศคือการศึกษาซึ่งผู้ที่ได้รับการศึกษาและเป็นอนาคตของชาติก็คือเยาวชนนั่นเอง

วิจารณ์ พานิช. (2556) กล่าวว่า เยาวชนไทยแลนด์ 4.0 เป็นช่วงวัยของกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่เกิดมาบนสังคมที่ไหลเททางวัตถุและเทคโนโลยี โดยเป็น Gen Y และ Gen Z ซึ่งมีความถนัดด้านเทคโนโลยี และเข้าถึงการใช้เทคโนโลยีได้ดีกว่ากลุ่มคนรุ่นอื่น โดยเฉพาะการเข้าถึงแหล่งข้อมูลที่หลากหลายกับการนำมาใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน ทั้งจากการทำงานและการประกอบกิจกรรมอื่นในสังคม เช่น การเรียน หรือความสามารถในการทำงานได้หลายอย่างในเวลาเดียวกัน ภาวะโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทำให้เกิดปัญหาที่ทำให้เยาวชนไทย ต้องปรับตัวให้รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง มีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะเรื่อง 3 R 7 C และ 2 L เป็นทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วดังกล่าว ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายไทยแลนด์ 4.0 ที่จะนำพาประเทศไปสู่สังคมที่ยั่งยืน เมตต์ เมตต์การุณจิต (2556) ให้ความหมายว่า การพัฒนา หมายถึง กระบวนการเปลี่ยนแปลงทุก ๆ ด้านอย่างเป็นไปตามธรรมชาติ เพื่อไปสู่ความเจริญก้าวหน้าหรือความทันสมัยที่มั่นคงยั่งยืนด้วยความชอบธรรม แต่ยังคงดำรงไว้ซึ่งวัฒนธรรมประเพณีที่ดีงามของสังคมนั้น ๆ โดยไม่ลืมรากเหง้าของตนเองสำหรับการพัฒนาประเทศจะมีขอบข่ายครอบคลุมทุกระบบและบริบททั้งด้านเศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง สังคม ความมั่นคงและรวมถึงการพัฒนาการบริหารด้วย อย่างไรก็ตามบางครั้งมนุษย์ก็เร่งการพัฒนาในอัตราที่เร็วกว่าธรรมชาติที่ค่อยเป็นค่อยไป

เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นสิ่งที่จำเป็นและเป็นที่ยอมรับในยุคปัจจุบันและในยุคที่หน่วยงานต่าง ๆ เห็นความจำเป็นและใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการดำเนินงาน การบริหารงานและการตัดสินใจ ซึ่งในหลายหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชนทั้งในวงการธุรกิจ อุตสาหกรรมและการศึกษา ต้องมีข้อมูลสารสนเทศที่ดีโดยมีกระบวนการจัดการผ่านคอมพิวเตอร์ เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพ นับตั้งแต่การผลิต การจัดเก็บ การประมวลผล การเรียกใช้และการสื่อสารสารสนเทศ รวมทั้งการแลกเปลี่ยนและการใช้ทรัพยากรสารสนเทศร่วมกันให้เกิดประโยชน์อย่างเต็มที่ ซึ่งความสำคัญของเทคโนโลยีสารสนเทศมีนักการศึกษาได้ให้ทัศนะเกี่ยวกับความสำคัญหรือประโยชน์ของเทคโนโลยีไว้ดังนี้ 1) ช่วยให้นักศึกษามีความสะดวกสบายขึ้น 2) ช่วยให้เราทันสมัย 3) ช่วยประหยัดเวลา และ 4) ช่วยในการทำงาน (ออนไลน์) และนวัตกรรมทางการศึกษา (Educational Innovation) หมายถึง การนำเอาสิ่งใหม่ซึ่งอาจจะอยู่ในรูปของความคิดหรือการกระทำ รวมทั้งสิ่งประดิษฐ์ก็ตามเข้ามาใช้ในระบบการศึกษา เพื่อมุ่งหวังที่จะเปลี่ยนแปลงสิ่งที่มีอยู่เดิมให้ระบบการจัดการศึกษามีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ทำให้ผู้เรียนสามารถเกิดการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็วเกิดแรงจูงใจในการเรียน และช่วยให้ประหยัดเวลาในการเรียน เช่น การสอนโดยใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอน การใช้วีดิทัศน์เชิงโต้ตอบ (Interactive Video) สื่อหลายมิติ (Hypermedia) และอินเทอร์เน็ต เหล่านี้

กระบวนการพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษา แบ่งเป็น 3 ขั้นตอนหลัก คือ (1) การประดิษฐ์คิดค้น เป็นขั้นตอนการศึกษาสภาพปัญหาและการคิดค้นเพื่อกำหนดรูปแบบนวัตกรรมที่ใช้ในการปรับปรุงแก้ไขปัญหา โดยพิจารณาความเป็นไปได้ตามหลักการที่เกี่ยวข้อง (2) การสร้างและพัฒนานวัตกรรม เป็นขั้นตอนการจัดทำนวัตกรรมตามรูปแบบที่กำหนด จากขั้นตอนที่ 1 สำหรับวิธีพัฒนานวัตกรรมอาจทำได้หลายวิธี ซึ่งวิธีที่ได้รับความนิยมและได้รับความเชื่อถือ คือ การทดลองเพื่อพิสูจน์ประสิทธิภาพของนวัตกรรมในการแก้ปัญหาหรือพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนรู้ และ (3) การยอมรับและนำนวัตกรรมไปใช้ เป็นขั้นตอนการยอมรับนวัตกรรมที่ได้สร้างและพัฒนาขึ้น และนำนวัตกรรมนั้นไปใช้ปรับปรุง แก้ไข และพัฒนาการจัดการเรียนรู้ในสถานการณ์และสภาพแวดล้อมปกติ (สำนักงานเขตพื้นที่มัธยมศึกษาสุโขทัย) ส่วนนวัตกรรมทางการศึกษาที่เป็นแอปพลิเคชันในการสร้างนวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้ เป็นการประดิษฐ์คิดค้น แนวคิด หรือระบบ รูปแบบให้เกิดขึ้นใหม่ หรือปรับปรุงแก้ไขให้เกิดความแปลกใหม่ แม้ว่าบางอย่างจะเป็นรูปแบบเดิมๆ แต่เมื่อนำนวัตกรรมมาปรับใช้ ก็กลายเป็นสิ่งใหม่ๆ ขึ้นมา เพื่อให้สะดวก รวดเร็ว เข้าถึงผู้เรียน

ได้ง่ายด้วยเทคโนโลยีที่ทันสมัย ทำให้ผู้เรียน อยากรู้ มีความกระตือรือร้นอยากรู้ อยากเห็น ในแนวใหม่ๆ อยู่ตลอดเวลา ระบบการศึกษาที่นำนวัตกรรมเข้ามาช่วย ทำให้สิ่งที่มีอยู่เดิม กลายเป็นสิ่งใหม่เกิดขึ้นและกลายเป็นสิ่งที่ไม่ล้าสมัย

เทคโนโลยีการศึกษา คือการผสมผสานความคิด ความเข้าใจ ในการปฏิบัติงานระหว่างคนกับเครื่องมือและวัสดุ อย่างมีระบบโดยมีวัตถุประสงค์ในการ พัฒนาปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น จึงทำให้เทคโนโลยีทางการศึกษา เป็นการประยุกต์เอาบุคคล องค์กร กระบวนการและผลผลิตของเทคโนโลยีทางด้านวัสดุอุปกรณ์ เทคนิควิธีการรวมถึงหลักการทางด้านจิตวิทยา มาใช้เพื่อช่วยแก้ปัญหาในการจัดการ การบริหารและการปรับปรุงการเรียนการสอน สุทธิธรรม ต้นตอจนววงค์ (2560) ได้ศึกษาเรื่อง ทิศทางการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 พบว่าโลกกำลังเปลี่ยนแปลงและส่งผลกระทบต่อ การปรับปรุงทุกระบบในสังคมรวมไปถึงการพัฒนากระบวนการจัดการศึกษา ที่มุ่งเน้นต่อการตอบสนองความต้องการทั้งในระดับปัจเจกบุคคลไปจนถึงความต้องการในระดับโลก และด้วยเหตุนี้สถาบันทางการศึกษาจึงจำเป็นต้องพัฒนาความพร้อมผู้เรียนสำหรับโลกในศตวรรษที่ 21 โดยโรงเรียนจำเป็นต้องเปลี่ยนวิธีการจัดการเรียนการสอน ตลอดจนกรอบแนวคิดในการจัดการศึกษาที่เน้นตัวผู้เรียนอย่างจริงจัง ทั้งนี้เพื่อการพัฒนาคุณภาพการศึกษามีสภาพจริงทั้งในระดับจุลภาคและมหภาค ดังนั้นในศตวรรษที่ 21 โรงเรียนต้องสร้างหลักสูตรที่ช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมความรู้และทักษะต่อกับโลกและเข้าใจถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในโลก โรงเรียนควรเป็นสถานที่ใช้เป็นศูนย์รวมการประสานระหว่าง ครู และผู้เรียนในการติดต่อกับชุมชนและสังคม ครูในสภาพแวดล้อมใหม่นี้จะเป็นผู้ทำกิจกรรมการเรียนการสอนน้อยลงและเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการช่วยเหลือให้ผู้เรียนจัดการเรียนรู้ข้อมูลด้วยตนเองมากขึ้น จะทำให้ผู้เรียนสามารถเปลี่ยนความรู้เป็นภูมิปัญญาของตนเองการเรียนรู้ของผู้เรียนจะเกิดขึ้นได้ในสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ดีมีการเรียนรู้ด้วยวิธีการแก้ปัญหาและการควบคุมตนเอง ผู้เรียนทุกคนในศตวรรษที่ 21 ต้องสามารถคิดแก้ปัญหา คิดวิเคราะห์ สื่อสารได้ และตระหนักรู้สิ่งต่างๆ ได้ทั่วโลก

การศึกษาเกี่ยวกับคุณธรรมจริยธรรมกับการพัฒนาผู้เรียนในยุคไทยแลนด์ 4.0 พบว่า ครูผู้สอนจะต้องปรับปรุงพัฒนาทักษะและประสบการณ์ในการสอนให้สอดคล้องกับความต้องการ ความสนใจ และเจตคติของผู้เรียน โดยเน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง เน้นกระบวนการเรียนรู้ให้สามารถเรียนรู้ขึ้นเพื่อการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและนำไปใช้ในการสร้างและเตรียมทรัพยากรมนุษย์ให้ประเทศมีคุณภาพที่เหมาะสมและสอดคล้องกับการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศแบบยั่งยืนสู่การปฏิรูปการศึกษาในยุคไทยแลนด์ 4.0 คุณธรรมจริยธรรมจึงเป็นสิ่งสำคัญในสังคม ที่จะนำความสุขสงบและความและความเจริญก้าวหน้ามาสู่สังคมนั้นๆ เพราะเมื่อคนในสังคมมีคุณธรรมจริยธรรมแล้ว จิตใจก็ย่อมสูงส่ง มีความสะอาด และสว่างในจิตใจ จะทำงานใดก็ไม่ก่อให้เกิดความเดือดร้อน ไม่ก่อให้เกิดทุกข์แก่ตนเองและผู้อื่น เป็นบุคคลที่มีคุณค่ามีประโยชน์ และสร้างสรรค์คุณงามความดีอันเป็นประโยชน์ต่อสังคมประเทศชาติ พระศาสนา ขณะที่การศึกษาเรื่อง การพัฒนารูปแบบการประเมินเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนระดับบัณฑิตศึกษา ผลการศึกษาพบว่า รูปแบบการประเมินผลเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ระหว่างการพัฒนาการเรียนรู้และตัวผู้เรียน นอกจากนี้แล้วยังพบว่า การนำเอาความรู้ไปปรับใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการดำรงชีวิตประจำวันของผู้เรียนเป็นสิ่งสำคัญมากกว่าผลสัมฤทธิ์ด้านวิชาการ ส่วนการใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการบริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21 ของโรงเรียนแสนสุข สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 18 ผลการศึกษาพบว่า 1. สภาพการใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการบริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21 ของโรงเรียนแสนสุข สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเรียงลำดับ ค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อยดังนี้ ค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ด้านการบริหารงานบุคคลอยู่ในระดับมาก รองลงมาคือด้านการบริหารงบประมาณอยู่ในระดับมาก ด้านการบริหารทั่วไป และค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ด้านการบริหารวิชาการอยู่ในระดับมาก 2. ปัญหาการใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการบริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ ความไม่รู้ไม่เข้าใจเกี่ยวกับนวัตกรรมการบริหาร ทั้งด้านบริหารวิชาการงบประมาณ การ

บริหารงานบุคคล และการบริหารทั่วไป โดยมีข้อเสนอแนะว่าควรเชิญวิทยากรมาให้ความรู้ด้านนวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อการบริหารสถานศึกษาในศตวรรษที่ 21

นอกจากนี้แล้ว การพัฒนารูปแบบการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่ส่งเสริมพัฒนาการเรียนรู้ของสมอง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี ผลการศึกษาพบว่า 1. รูปแบบการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่ส่งเสริมพัฒนาการเรียนรู้ของสมองสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรีประกอบด้วยหลัก 5 ด้าน คือ ด้านสนามพัฒนาสมอง ด้านห้องเรียนเปลี่ยนสมอง ด้านพลิกกระบวนการเรียนรู้แบบ BBL ด้านการเรียนรู้ด้วยแบบฝึกและใบงาน ด้านการใช้สื่อนวัตกรรมพัฒนาการเรียนรู้ ซึ่งทุกด้านปฏิบัติอยู่ในระดับมาก 2. รูปแบบการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของสมอง ที่พัฒนาขึ้นมีความเป็นไปได้และมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ส่วน Martha et al (2018) ได้กล่าวว่า เปรียบเทียบความคิดที่ซับซ้อนของระบบเศรษฐกิจสมัยใหม่ ซึ่งมาจากการออกแบบระบบนิเวศที่เกิดขึ้นใหม่ กับการคิดแบบเดิมๆ สำหรับยุคอุตสาหกรรม โดยดึงข้อมูลเชิงลึกเพื่อการเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้นไปสู่การเติบโตที่นำโดยนวัตกรรม เราสรุปด้วยบทสรุปของการค้นพบที่สำคัญ นัยเชิงปฏิบัติและเชิงนโยบาย และข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษาต่อไป ขณะที่ Roberto et al (2020) กล่าวว่า หัวใจสำคัญของกระบวนการสร้างนวัตกรรมคือแนวปฏิบัติพื้นฐาน: วิธีที่ผู้คนสร้างแนวคิดและแก้ปัญหา ด้าน "การตัดสินใจ" ของนวัตกรรมคือสิ่งที่นักวิชาการและผู้ปฏิบัติงานเรียกว่า "การออกแบบ" มนุษย์ตัดสินใจในกระบวนการสร้างนวัตกรรม Marko et al (2020) กล่าวว่า แทนที่จะสนับสนุนเพียงการวิจัยและพัฒนาและการเสริมสร้างระบบนวัตกรรม ปัจจุบันจุดเน้นของนโยบายนวัตกรรม กำลังเปลี่ยนไปสู่การจัดการกับความท้าทายทางสังคมด้วยการเปลี่ยนแปลงระบบเศรษฐกิจและสังคม แนวโน้มเฉพาะในยุคที่เกิดขึ้นใหม่ของนโยบายนวัตกรรมที่เปลี่ยนแปลงได้คือการแสวงหาภารกิจด้านนวัตกรรมที่ท้าทาย

กรอบแนวคิดวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดวิจัย

วัตถุประสงค์ (Objective of the Research)

1. เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานและพฤติกรรมการเรียนรู้ทางด้านพระพุทธศาสนาของเยาวชนไทย ที่มีอายุระหว่าง 15 - 24 ปี
2. เพื่อศึกษาองค์ความรู้เกี่ยวกับพระพุทธศาสนาของเยาวชนที่มีอายุระหว่าง 15 - 24 ปี
3. เพื่อศึกษาปัญหาการเรียนรู้ทางด้านพระพุทธศาสนาของเยาวชนที่มีอายุระหว่าง 15-24 ปี

4. เพื่อสร้างนวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษาทางด้านพระพุทธศาสนาสำหรับเยาวชนที่มีอายุระหว่าง 15 - 24 ปี

วิธีวิจัย (Research Methodology)

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) โดยผู้วิจัยได้ใช้การวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) และการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

ประชากรที่ศึกษาและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ทำการศึกษาในครั้งนี้ คือ เยาวชนที่มีอายุระหว่าง 15-24 ปี ในพื้นที่ทั้ง 4 ภาคของประเทศไทยรวมทั้งสิ้น 9,140,544 คน โดยการสุ่มกลุ่มตัวอย่างโรงเรียนจำนวน 10 โรงเรียน (สุ่มแบบง่าย) ได้แก่ ภาคเหนือจำนวน 2 โรงเรียน ภาคกลางจำนวน 3 โรงเรียน ภาคตะวันออกเฉียงเหนือจำนวน 3 โรงเรียน และภาคใต้จำนวน 2 โรงเรียน และได้กลุ่มตัวอย่างเยาวชนที่มีอายุระหว่าง 15-24 ปี ในประเทศไทยจำนวน 440 คน โดยใช้สูตรการสุ่มตัวอย่าง จากวิธีการคำนวณของ Yamane (1967) ขนาดตัวอย่างได้กำหนดที่ระดับความคลาดเคลื่อนร้อยละ 5 (0.05) การคำนวณขนาดตัวอย่างได้จากสมการโดยที่ n คือ ขนาดตัวอย่าง (Sample size) ที่ศึกษา N คือขนาดประชากร (Population size) ในพื้นที่ศึกษา และ e คือความคลาดเคลื่อนของการสุ่มตัวอย่างที่ระดับ 0.05 วิธีการสุ่มตัวอย่างจะเป็นการเลือกตัวอย่างประชากรในพื้นที่โดยในการสุ่มตัวอย่างจะเป็นการสุ่มแบบง่าย (Random Sampling) ซึ่งมีวิธีการสุ่มโดยคำนวณจากฐานจำนวนประชากรเยาวชนไทย ผลจากการคำนวณตามสูตรจะได้เท่ากับ 400 ตัวอย่าง แต่ตัวอย่างที่จะเก็บจริงจะเก็บเพิ่มร้อยละ 10 ซึ่งจะเท่ากับ 440 ตัวอย่าง

วิธีสุ่มอย่างง่าย (Sample Random Sampling)

เป็นการสุ่มตัวอย่างซึ่งหน่วยตัวอย่างในประชากรมีโอกาสถูกเลือกเท่าๆ กัน ผู้วิจัยใช้การสุ่มตัวอย่าง จากประชากรทั้งหมด ซึ่งสะดวกและลำดับการให้ข้อมูลตอบแบบสอบถามโดยไม่เจาะจงคนใดมาก่อนก็สามารถให้ตอบแบบสอบถามและรับการสัมภาษณ์กลุ่ม จึงทำให้ได้กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย และสถานที่การพัฒนานวัตกรรมและการอบรม ดังรายละเอียดในตารางที่ 1 ตารางแสดงสถานที่ของประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ภาค	จังหวัด	จำนวนประชากร	ตัวอย่างที่คำนวณได้	ตัวอย่างที่คาดว่าจะเก็บ
เหนือ	เชียงใหม่	189,596	28	33
	กำแพงเพชร	92,423	14	19
ใต้	นครศรีธรรมราช	233,638	35	40
	ชุมพร	157,466	35	40
กลาง	กรุงเทพมหานคร	779,666	117	122
	นครปฐม	135,297	20	25
	ตราด	225,742	34	39
ตะวันออก	นครราชสีมา	382,311	57	62
เฉียงเหนือ	ขอนแก่น	267,048	40	45
	บุรีรัมย์	205,971	31	36
รวม		2,669,158	400	400
เยาวชนทั้งประเทศ		9,140,544	400	440

ข้อมูลที่ใช้ในการทำวิจัย มี 2 ประเภท คือ

1) ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลผ่านแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์กลุ่ม การสังเกตพฤติกรรม และการทดสอบ ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลการศึกษาเพื่อพัฒนานวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษาเพื่อสร้างสรรค์การเรียนรู้ทางด้านพระพุทธศาสนาสำหรับเยาวชนไทย ยุค 4.0 และ 2) ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารต่าง ๆ เช่น พระไตรปิฎก พจนานุกรมพุทธศาสตร์ ฉบับประมวลธรรม ตำรามงคลชีวิต ตำราทางพระพุทธศาสนา วารสารและอื่นๆ รวมทั้งผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนข้อมูลผ่านเว็บไซต์ แอปพลิเคชันและสื่อโซเชียลในรูปแบบต่างๆ

การสร้างเครื่องมือวิจัย

ในการวิจัยเรื่องนี้เครื่องมือที่ใช้ได้แก่ แบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์ ซึ่งผู้วิจัยได้สร้างขึ้นโดยอาศัยแนวคิดและทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องตามผลการวิจัย ขอบเขตของการวิจัย การนิยาม ซึ่งมีทั้งคำถามปลายปิด (Closed – ended) และปลายเปิด (Open – ended) แล้วให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา (Content validity) และนำไปทดลองใช้ (Try – out) กับกลุ่มประชากรที่มีลักษณะคล้ายกันในพื้นที่ๆ ไม่ได้คัดเลือกเข้าทำการวิจัย จำนวน 37 ตัวอย่าง แล้วนำข้อบกพร่องมาปรับปรุงแก้ไข จึงเป็นเครื่องมือที่ได้มาตรฐาน ซึ่งแบ่งออกเป็น 6 ตอน คือ ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม ตอนที่ 2 พฤติกรรมการเรียนรู้ทางด้านพระพุทธศาสนา ตอนที่ 3 องค์ความรู้เกี่ยวกับพระพุทธศาสนา ตอนที่ 4 ปัญหาการเรียนรู้ทางด้านพระพุทธศาสนา ตอนที่ 5 นวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ทางด้านพระพุทธศาสนา และตอนที่ 6 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ ซึ่งแบบสอบถามเป็นแบบมาตราวัด 5 ระดับตามวิธีของลิเคิร์ท โดยการหาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยกำหนดเกณฑ์ในการแปลความหมายของค่าเฉลี่ย โดยถือเกณฑ์ดังนี้ บุญชม ศรีสะอาด (2545)

ค่าเฉลี่ย	แปลความหมาย
4.50 – 5.00	อยู่ในระดับมากที่สุด
3.50 – 4.49	อยู่ในระดับมาก
2.50 – 3.49	อยู่ในระดับปานกลาง
1.50 – 2.49	อยู่ในระดับน้อย
1.00 – 1.49	อยู่ในระดับน้อยที่สุด

การสร้างแบบสัมภาษณ์ในการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) มีข้อคำถามที่ครอบคลุมในประเด็นต่อไปนี้ คือ

1) ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์ 2) ข้อมูลสภาพปัญหาและปัจจัยด้านต่างๆที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาเพื่อพัฒนานวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษาเพื่อสร้างสรรค์การเรียนรู้ทางด้านพระพุทธศาสนาสำหรับเยาวชนไทย ยุค 4.0 และ 3) ข้อเสนอแนะอื่น ๆ เกี่ยวกับการศึกษาเพื่อพัฒนานวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษาเพื่อสร้างสรรค์การเรียนรู้ทางด้านพระพุทธศาสนาสำหรับเยาวชนไทย ยุค 4.0

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1) ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถาม (Questionnaire) และแบบสัมภาษณ์ที่สร้างขึ้นไปนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ (Specialist) เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมด้านเนื้อหา ความเชื่อมั่น (Reliability) แอลฟา (α - Coefficient) ตามสูตรของ Cronbach (สำเร็จ จันทรสุวรรณ และสุวรรณ บัวทวน, 2537) และความเที่ยงตรง (Validity) ของเครื่องมือการวิจัยทั้งข้อคำถามเชิงปริมาณ (Quantitative Research) และข้อคำถามเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยมีผู้เชี่ยวชาญ (Specialist) ในด้านการตรวจสอบเครื่องมือวิจัยครั้งนี้ จำนวน 3 คน ส่วนการตรวจสอบของผู้เชี่ยวชาญ (Specialist) เป็นการนำแบบสอบถามเสนอ

ผู้เชี่ยวชาญให้พิจารณาและทำการตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหาและภาษาโดยพิจารณาถึงความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์และนิยามศัพท์โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence หรือ IOC) ซึ่งผู้เชี่ยวชาญจะใช้ดุลยพินิจพิจารณาความสอดคล้องของ ข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยมีเกณฑ์ในการให้ค่าคะแนน ดังนี้ คะแนน -1 หมายถึง เมื่อผู้เชี่ยวชาญพิจารณาข้อคำถามแล้วเห็นว่าข้อคำถามนั้นไม่ได้มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย คะแนน 0 หมายถึง เมื่อผู้เชี่ยวชาญพิจารณาแล้ว ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย และคะแนน +1 หมายถึง เมื่อผู้เชี่ยวชาญพิจารณาแล้วเห็นว่าข้อคำถามนั้นมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย 2) ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถาม (Questionnaire) ที่ผ่านการตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมด้านเนื้อหา และความเที่ยงตรง (Content Validity) จากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 คน แล้วนำมาปรับปรุง แก้ไขเพิ่มเติม 3) ปรับปรุง แก้ไขเพิ่มเติมแบบสอบถามการวิจัย (Questionnaire) ตามคำแนะนำแล้วผู้วิจัยได้นำไปเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญได้ตรวจสอบความถูกต้องอีกครั้งหนึ่ง 4) หลังจากที่ได้แบบสอบถามการวิจัย (Questionnaire) ที่มีความสมบูรณ์แล้ว ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามไปทดลองใช้กับเยาวชนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย แต่มีลักษณะคล้ายคลึงกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งอาศัยอยู่ในจังหวัดนครปฐม จำนวน 37 ชุด ทั้งนี้ เพราะเยาวชนดังกล่าวมีบริบทที่ใกล้เคียงกันกับกลุ่มตัวอย่างที่อยู่ในพื้นที่ของจังหวัดนครปฐม (ซึ่งเป็นพื้นที่ของการวิจัยจริง) เพื่อหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถามทั้งหมด 5) นำแบบสอบถาม (Questionnaire) จำนวน 37 ชุด มาวิเคราะห์ทางสถิติเพื่อหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป (Package Software) แล้วนำไปปรับแก้ ซึ่งผลการตรวจสอบความเชื่อมั่นได้ค่าความเชื่อมั่นของคำถามโดยรวม 0.914 นอกจากนี้แบบสอบถามที่สร้างขึ้นยังได้ผ่านการตรวจสอบเนื้อหาการหาค่าความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์จากผู้เชี่ยวชาญเรียบร้อยแล้วซึ่งมีค่ารวม 0.774 จึงสรุปได้ว่าแบบสอบถามที่ได้สามารถนำไปใช้ในการเก็บข้อมูลได้ 6) นำแบบสอบถาม (Questionnaire) ที่ผ่านการอนุมัติจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว และผ่านคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ไปลงพื้นที่เพื่อสอบถามกลุ่มตัวอย่างตามระเบียบวิธีวิจัยทางสังคมศาสตร์ต่อไป 7) ผู้วิจัยได้นำแบบสัมภาษณ์ที่สร้างขึ้นไปนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ (Specialist) เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมด้านเนื้อหา 8) ผู้วิจัยได้นำแบบสัมภาษณ์ที่ผ่านการตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมด้านเนื้อหา จากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 คน แล้วนำมาปรับปรุง แก้ไขเพิ่มเติม 9) หลังจากที่ได้ปรับปรุง แก้ไขเพิ่มเติมแบบสัมภาษณ์ตามคำแนะนำแล้ว ผู้วิจัยได้นำไปเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญได้ตรวจสอบความถูกต้องอีกครั้งหนึ่ง และ 10) นำแบบสัมภาษณ์ ที่ผ่านการอนุมัติจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว และผ่านคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ไปลงพื้นที่เพื่อสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างตามระเบียบวิธีวิจัยทางสังคมศาสตร์ต่อไป

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลวิเคราะห์และประมวลผล

งานวิจัยนี้ได้วางแผนดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลไว้ ดังนี้ 1) มีหนังสือไปถึงโรงเรียนที่คัดเลือกแล้วทั้ง 4 ภาค รวม 10 โรงเรียน เพื่อขอความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลและสัมภาษณ์ 2) เนื่องจากเป็นช่วงของการระบาดของไวรัสโคโรนา (Covid 19) อย่างรุนแรง ทำให้ไม่สามารถลงพื้นที่ได้สะดวก การส่งแบบสอบถามจึงเป็นการส่งแบบออนไลน์ และการสัมภาษณ์ก็ได้ปรับเปลี่ยนมาเป็นแบบสัมภาษณ์ออนไลน์ 3) อธิบายและชี้แจงเทคนิคการเข้าระบบและการรับลิงค์ข้อมูลแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ผ่านแอปพลิเคชันออนไลน์พร้อมทั้งขอความร่วมมือและขอเวลาตอบแบบสอบถามตามความเป็นจริง โดยนัดวัน เวลาในการส่งข้อมูลแบบสอบถามและวันเวลาสัมภาษณ์กลุ่มล่วงหน้า 4) ในการเก็บรวบรวมข้อมูลแบบสอบถามได้ใช้การเก็บข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถามโดยอัตโนมัติผ่านแอปพลิเคชัน ส่วนการเก็บรวบรวมข้อมูลแบบสัมภาษณ์กลุ่ม จะทำการนัดวันและเวลาในการเข้าระบบพร้อมกันแล้วทำการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างโดยตรง (Face to face) โดยมีการบันทึกเสียงและภาพของผู้ให้สัมภาษณ์และจดบันทึกรายละเอียดข้อมูลจากการสัมภาษณ์พร้อมทั้งสังเกตพฤติกรรมของผู้ให้สัมภาษณ์ หลังจากนั้นก็ถอดข้อมูลเสียงและสรุป

ข้อมูลที่จัดบันทึกไว้เพื่อนำไปวิเคราะห์ และ 5) นำผลข้อมูลที่ถูกวิเคราะห์แล้วด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป ไปดำเนินการสรุป ส่วนข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์ที่เป็นเชิงคุณภาพ ได้ทำการวิเคราะห์ สังเคราะห์เชิงเนื้อหาและเขียนบรรยายในภาพรวมต่อไป

สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผล

ผลการศึกษาวิจัยพบว่า พฤติกรรมการเรียนรู้พระพุทธศาสนาของเยาวชน โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.94$ S.D. = 0.56) ด้านที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือเรียนในห้องเรียน ($\bar{X} = 3.27$ S.D. = 1.00) อธิบายได้ว่า การเรียนในห้องเรียนยังเป็นการเรียนรู้ที่สำคัญที่สุดของเยาวชน ดังนั้น จึงควรให้ความสำคัญกับการเรียนการสอนรายวิชาพระพุทธศาสนาในห้องเรียนสำหรับเยาวชน ควรปรับปรุงหลักสูตรและเนื้อหาของหลักสูตรสื่อการเรียนการสอนให้มีความทันสมัยน่าสนใจและสามารถเรียนรู้ได้ง่ายผ่านนวัตกรรมและสื่อต่างๆ ในยุคปัจจุบัน จะทำให้ผลการเรียนรู้พระพุทธศาสนาของเยาวชนดียิ่งขึ้น ส่วนด้านที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือฟังรายการวิทยุ ($\bar{X} = 2.65$ S.D. = 1.04) อธิบายได้ว่า เยาวชนมักจะชอบเห็นทั้งภาพและฟังเสียง จึงจะสนใจเรียนรู้มากกว่าฟังเสียงบรรยายอย่างเดียว ดังนั้นรายการบรรยายธรรมผ่านรายการวิทยุหรือรายการธรรมะอื่นๆ จึงไม่ได้รับการสนใจจากเยาวชนมากเท่าที่ควร จากผลการวิจัยดังกล่าว มีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative Data) ที่ได้จากทัศนคติของเยาวชนที่มีมุมมองตรงกันว่า ผู้สอนหรือครูบางคนรู้หลักธรรมเยอะแต่ไม่มีเทคนิควิธีการสอนที่สามารถถ่ายทอดความรู้ไปสู่ผู้เรียน ทำให้เกิดข้อเปรียบเทียบเมื่อเรียนรายวิชาพระพุทธศาสนาที่เข้าใจยากทำให้ผู้เรียนสนใจที่จะเรียนรายวิชาอื่นที่น่าสนใจมากกว่าพระพุทธศาสนา เยาวชนบางคนอ่านภาษาบาลีไม่ออกและแปลไม่ได้ ส่วนบางคนอ่านออกแต่แปลไม่ได้ บางคนแปลเนื่องจากภาษาบาลีแล้วยังต้องมาแปลความหมายให้เป็นภาษาไทยที่ใช้ในชีวิตประจำวันทั่วไปอีก ซึ่งถือว่าเป็นปัญหาสำคัญของการเรียนรู้พระพุทธศาสนาของเยาวชนประการหนึ่ง เนื้อหาบางส่วนที่นำมาสอนหรืออบรมให้แก่เยาวชนมีความหมายลึกซึ้งเกินไปยากต่อการเข้าถึงความหมาย เป็นเนื้อหาเดิมๆ ทำให้เด็กไม่ค่อยสนใจมีเนื้อหาเยอะบางครั้งคำบาลีเข้าใจยาก เพื่อให้เยาวชนเข้าใจง่ายขึ้นควรปรับเนื้อหาให้มีภาษาบาลีน้อยลง และลดปัญหาด้านเนื้อหาการเรียนยาวและต้องจำเนื้อหาเยอะ ควรคัดเนื้อหาเฉพาะหมวดหมู่ที่จำเป็นต่อการเข้าใจให้เป็นเนื้อหาสำหรับการเรียนรู้ของเยาวชน ปรับให้เข้ากับยุคสมัยทำให้ผู้เรียนนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ส่วนทางด้านห้องเรียนพระพุทธศาสนาควรมีสื่อภาพหรือสื่อมัลติมีเดียต่างๆ ที่สอดแทรกคุณธรรมและจริยธรรม โดยห้องเรียนควรมีสื่อที่ดูแล้วเกิดแรงจูงใจ สามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันของผู้เรียนและประการสุดท้ายควรให้ความสำคัญรายวิชาพระพุทธศาสนา ให้มีการประเมินที่มีน้ำหนักหรือมีค่าหน่วยกิตมากขึ้น ควรปรับให้มีความเหมาะสมเหมือนหน่วยการเรียนรู้ของรายวิชาอื่นๆ ที่เป็นรายวิชาสายสังคม ถ้าหากรายวิชาพระพุทธศาสนา มีผลการเรียนที่มีความสำคัญรายวิชาหนึ่ง ก็จะเป็นการกระตุ้นความสนใจที่จะทำให้ผู้เรียนมีความตั้งใจหรือสนใจในรายวิชานี้มากขึ้น ส่วนการศึกษาแนวทางการจัดการนวัตกรรมการศึกษา ไปใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนและการทำวิจัยนั้นได้สรุปข้อคิดเห็นเกี่ยวกับความรู้ ทักษะและเจตคติที่เกี่ยวข้องกับการจัดการนวัตกรรมการศึกษาทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านการพัฒนาความรู้ความเข้าใจเป็นสิ่งที่ต้องให้ความสำคัญ มีการฝึกอบรมวิธีการประดิษฐ์สื่อการเรียนรู้และนวัตกรรม โดยควรมีการจัดอบรมในทุกปี เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้ให้ทันสมัยเหมาะสมกับกลุ่มผู้เรียนและกลุ่มวิชาต่างๆ ด้านการพัฒนาทักษะควรเลือกนวัตกรรมที่เข้ากับวัยและสามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้ดี และส่งเสริมให้ทำการวิจัยรูปแบบการเรียน การสอนแบบใหม่ๆ เพื่อออกแบบกิจกรรมที่น่าสนใจและด้านการพัฒนาเจตคติควรให้มีการปรับปรุงประสิทธิภาพของสื่อ โดยสามารถนำเทคโนโลยีมาต่อยอดพัฒนาให้เป็นสื่อการเรียนรู้ สรุปประเด็นได้ว่า พฤติกรรมการเรียนรู้ของเยาวชนจะมีการตอบสนองหรือสนใจเรียนรู้ในสิ่งนั้นมากเป็นพิเศษหากเขาได้มองเห็นว่าเป็นเรื่องที่เหมาะกับวัยหรือเข้ากับยุคสมัยที่เขาได้รับรู้และโลกที่เป็นจริงในปัจจุบัน สามารถนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวันในลักษณะเป็นรูปธรรมและเป็นเรื่องง่ายรวดเร็วเข้ากับยุคสมัย

ด้านองค์ความรู้เกี่ยวกับพระพุทธศาสนาของเยาวชน ผลการศึกษาวิจัย พบว่า โดยรวมอยู่ในระดับปานกลางมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$ = 2.91 S.D. = 0.50) และด้านที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือเรื่องศีล 5 หลักการปฏิบัติตนพื้นฐานเพื่อเป็นคนดี ($\bar{X}$ = 3.25 S.D. = 0.94) อธิบายได้ว่า เยาวชนได้มีองค์ความรู้เกี่ยวกับเรื่องศีล 5 ซึ่งถือว่าเป็นหลักจริยธรรมพื้นฐานของการดำรงชีวิตที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ ส่วนด้านที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือเรื่องความกตัญญูกตเวทีคือการรู้จักบุญคุณที่บุคคลอื่นกระทำต่อเรา และตอบแทนเมื่อมีโอกาส ($\bar{X}$ = 2.93 S.D. = 0.96) อธิบายได้ว่าเยาวชนยังมีความเข้าใจหลักจริยธรรมข้อสำคัญข้อหนึ่งของการเอื้อเฟื้อซึ่งกันและกันของคนในสังคมซึ่งในทางพระพุทธศาสนาถือว่าหลักธรรมเรื่องความกตัญญูเป็นเครื่องหมายเบื้องต้นของการเป็นคนดีของบุคคล จากผลการวิจัยดังกล่าว มีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative Data) ที่ได้จากทัศนคติของเยาวชนที่มีมุมมองตรงกันว่าองค์ความรู้เกี่ยวกับพระพุทธศาสนาของเยาวชน มีองค์ความรู้มากที่สุดคือเรื่องศีล 5 หลักการปฏิบัติตนพื้นฐานเพื่อเป็นคนดี และเรื่องศีล 8 หลักการปฏิบัติตนเป็นคนดีที่ประเสริฐขึ้น โดยองค์ความรู้และความเข้าใจในคำสอนพระพุทธศาสนาผ่านการเรียนที่ปรับใช้โดยสื่อหรือนวัตกรรมที่เข้ากับยุคสมัยปัจจุบันหรือผ่านการอบรมเป็นต้น ซึ่งเยาวชนให้ความสำคัญในหลักคำสอนที่มีการสอนสอดคล้องกับการใช้ชีวิตประจำวันและสามารถนำไปใช้ได้จริง เข้าใจในแง่มุมของการอ่านธรรมะหรือเรียนแล้วทำให้จิตใจผ่องคลาย ได้ความรู้สำหรับการเห็นคุณค่าของตนเองว่าควรตั้งเป้าหมายอะไร ได้รู้เกี่ยวกับการใช้ชีวิตหลังจากฟังธรรมะแล้วสามารถนำไปปฏิบัติในชีวิตจริงได้ และทำให้การพัฒนาการเรียนรู้ตามหลักไตรสิกขาของนักศึกษาวิชาเขตศีรธรรมาโสกราช จังหวัดนครราชสีมา ผลการศึกษาคพบว่า สภาพการพัฒนาการเรียนรู้ตามหลักไตรสิกขาของนักศึกษาวิชาเขตศีรธรรมาโสกราช จังหวัดนครราชสีมาอยู่ในระดับมากทั้งภาพรวมและรายด้านส่วนที่สำคัญคือผลกระทบที่เกิดขึ้นของ บ้าน วัด สถาบันการศึกษาที่นำไปสู่การได้รับประโยชน์จริงจากการจัดการเรียนรู้ตามหลักไตรสิกขา

ปัญหาการเรียนรู้อย่างด้านพระพุทธศาสนาของเยาวชน ผลการศึกษาวิจัย พบว่า โดยรวมอยู่ในระดับปานกลางมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$ = 2.91 S.D. = 0.50) ซึ่งด้านที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือเรียนพระพุทธศาสนาในชั้นเรียนไม่ค่อยเข้าใจ ($\bar{X}$ = 3.05 S.D. = 1.01) อธิบายได้ว่า การเรียนในห้องเรียนเป็นปัญหาสำคัญที่สุดสำหรับเยาวชนในการเรียนรู้พระพุทธศาสนา ส่วนด้านที่เป็นปัญหารองลงมาคือ เนื้อหาไม่เหมาะกับเยาวชน ($\bar{X}$ = 2.99 S.D. = 1.02) อธิบายได้ว่า เนื้อหาเป็นปัญหาสำคัญประการหนึ่งในการเรียนรู้พระพุทธศาสนาของเยาวชน ดังนั้นจึงควรปรับให้มีเนื้อหาเข้าใจง่ายทั้งด้านการใช้ภาษาและการเชื่อมโยงพระพุทธศาสนาให้มีความเข้ากับยุคสมัยปัจจุบันซึ่งเป็นที่สนใจของเยาวชน จากผลการวิจัยดังกล่าว มีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative Data) ที่ได้จากทัศนคติของเยาวชนที่มีมุมมองตรงกันว่าปัญหามาจากผู้สอนหรือครูบางคนรู้หลักธรรมเยอะแต่ไม่มีเทคนิควิธีการสอนที่สามารถถ่ายทอดความรู้ไปสู่ผู้เรียน ทำให้เกิดข้อเปรียบเทียบเมื่อเรียนรายวิชาพระพุทธศาสนาที่เข้าใจยากทำให้ผู้เรียนสนใจที่จะเรียนรายวิชาอื่นที่น่าสนใจมากกว่าพระพุทธศาสนา ปัญหาอีกประการหนึ่งการสอนเนื้อหาเยอะและยาก เนื่องจากหลักธรรมมากเกินไป และผู้สอนส่วนใหญ่สอนแบบบรรยายเป็นหลักทำให้เข้าใจยาก การเรียนรู้หรือการสอนรายวิชาพระพุทธศาสนาควรให้เข้าใจง่ายเนื้อหากระชับไม่ควรเน้นภาษาบาลีมากเกินไป เนื้อหาที่มีภาษาบาลีมากเกินไปเป็นปัญหาสำคัญของผู้เรียนพระพุทธศาสนาซึ่งเยาวชนโดยมากอ่านภาษาบาลีไม่ออกและแปลไม่ได้ และปัญหาอีกประการคือเนื้อหาบางส่วนที่นำมาสอนหรืออบรมให้แก่เยาวชนมีความหมายลึกซึ้งเกินไปยากต่อการเข้าถึงความหมาย เป็นเนื้อหาเดิมๆ ไม่ได้ถูกปรับให้เข้ากับยุคสมัยทำให้ผู้เรียนรู้มีความสับสนนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้น้อยมาก ส่วนปัญหาด้านสื่อประจำห้องเรียนพระพุทธศาสนา ยังมีสื่อการเรียนน้อย ไม่ว่าจะเป็นสื่อภาพหรือสื่อมัลติมีเดียต่างๆ ที่สอดแทรกคุณธรรมและจริยธรรม รวมทั้งยังขาดสื่อหรือนวัตกรรมที่ผู้เรียนสามารถเข้าไปเรียนรู้ได้ด้วยตนเองซึ่งสามารถเรียนรู้ได้โดยตลอดซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย พระมหาอนันต์ องค์กรศิริ (2561) ได้ศึกษาเกี่ยวกับคุณธรรมจริยธรรมกับการพัฒนาผู้เรียนในยุคไทยแลนด์ 4.0 พบว่า ครูผู้สอนจะต้องปรับปรุงพัฒนาทักษะและประสิทธิภาพในการสอนให้สอดคล้องกับความต้องการ ความสนใจ และเจตคติของผู้เรียน โดยเน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง เน้นกระบวนการเรียนรู้ให้สามารถเรียนรู้เป็นเพื่อ

การเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและนำไปใช้ในการสร้างและเตรียมทรัพยากรมนุษย์ให้ประเทศมีคุณภาพที่เหมาะสมและสอดคล้องกับการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศแบบยั่งยืนสู่การปฏิรูปการศึกษาในยุคไทยแลนด์ 4.0 คุณธรรมจริยธรรมจึงเป็นสิ่งที่สำคัญที่นำความสุขสงบของสังคม

ประการสุดท้ายด้านนวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษาทางด้านพระพุทธศาสนาสำหรับเยาวชน ผลการศึกษาวิจัย พบว่าโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 2.96$ S.D. = 0.46) ด้านที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือสื่อผ่านแอปพลิเคชันสำหรับการเรียนรู้ประวัติพระพุทธเจ้าและพระสาวก ($\bar{X} = 3.04$ S.D. = 0.88) อธิบายได้ว่าเยาวชนให้ความสนใจนวัตกรรมประเภทแอปพลิเคชันที่รวมเอาสื่อประวัติศาสตร์ทางพระพุทธศาสนา ซึ่งสามารถเรียนรู้ได้ง่ายเช่นการเปิดผ่านคอมพิวเตอร์หรือสมาร์ทโฟนและอุปกรณ์อื่นๆ ที่สามารถเชื่อมต่อกับโซเชียล เป็นการเรียนรู้ที่กำลังเป็นที่นิยมในยุค 4.0 เข้าถึงง่าย เข้าใจง่าย สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา ส่วนรองลงมาคือนวัตกรรมประเภทแอปพลิเคชันนำเสนอสื่อสำหรับการเรียนรู้พระพุทธศาสนา ($\bar{X} = 3.01$ S.D. = 0.94) อธิบายได้ว่าอธิบายได้ว่าเยาวชนให้ความสนใจนวัตกรรมประเภทแอปพลิเคชันที่รวมเอาหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา ซึ่งสามารถเรียนรู้ได้ง่ายสามารถเชื่อมต่อกับโซเชียลเช่นเว็บไซต์เป็นต้นซึ่งปัจจุบันยังเป็นที่นิยมของการค้นคว้าและการศึกษาหาความรู้ที่หลากหลาย จากผลการวิจัยดังกล่าว มีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative Data) ที่ได้จากทัศนคติของเยาวชนที่มีมุมมองตรงกันว่านวัตกรรมควรให้ความสำคัญสองด้านคือด้านเนื้อหาควรมีการบูรณาการเนื้อหาของสื่อให้เข้ากับยุคสมัยใหม่ทันสมัยและสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้เหมือนวิชาการทั่วไปที่ ด้านลักษณะของนวัตกรรม ควรเป็นสื่อการเรียนรู้ที่สามารถสอนหรือเรียนรู้ได้ตลอดเวลาใช้เทคโนโลยีเข้ามาเป็นสื่อกลางในการเรียนธรรมะเช่นเว็บไซต์เป็นที่รวบรวมความรู้ในทางพระพุทธศาสนาที่หลากหลายสามารถเข้าศึกษาด้วยตนเองได้ หรือให้ทำเป็นคลิปสอนธรรมะสั้นๆ ที่น่าสนใจและเข้าใจง่าย สื่อนิทานหรือการ์ตูนแอนิเมชันที่มีภาพสวยๆ เชิงคุณธรรมจริยธรรมที่สอดแทรกธรรมะซึ่งผู้เรียนสามารถอ่านเนื้อหาและฟังเนื้อหาที่บรรยายอัตโนมัติโดยไม่ต้องอ่านเอง ดังนั้น ลักษณะเนื้อหาของสื่อหรือนวัตกรรมที่เหมาะสมกับเยาวชนในยุค 4.0 นี้ ควรนำเสนอในเรื่องที่ใกล้ตัวมีเนื้อหาที่ปรับเข้ากับยุคปัจจุบัน ใช้ภาษาที่อ่านเข้าใจได้ง่าย เข้าถึงง่าย ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ทุกที่ทุกเวลาไม่จำเป็นต้องอยู่ในห้องเรียนอาจเป็นรูปแบบของเกมส์ที่สอดแทรกธรรมะ แอปพลิเคชันต่างๆ จากผลการวิจัยได้สอดคล้องกับงานวิจัย สุทธิวรรณ ดันตริจนาวงศ์ (2560) ได้ศึกษาเรื่อง ทิศทางการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 พบว่า โลกกำลังเปลี่ยนแปลงระบบการศึกษาในปัจจุบันต้องมีการเปลี่ยนแปลงเพื่อตอบสนองความต้องการของสังคมโลก โรงเรียนต้องเตรียมพร้อมผู้เรียนสำหรับโลกในศตวรรษที่ 21 ทั้งในด้านความรู้ ทักษะและจริยธรรมที่เหมาะสมสำหรับประชาคมโลก

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

- 1) ปัญหาของเยาวชนหรือนักเรียนในการเรียนรู้รายวิชาพระพุทธศาสนาจากครูผู้สอนมีความรู้ ความชำนาญเฉพาะด้านวิชาพระพุทธศาสนาทำให้เกิดปัญหาด้านการสอนและการถ่ายทอดความรู้แก่ผู้เรียน ดังนั้น นโยบายของกระทรวงหรือองค์กรที่เกี่ยวข้อง ควรมีนโยบายการบรรจุแต่งตั้งตำแหน่งผู้สอนเฉพาะสาขาด้านพระพุทธศาสนาโดยตรง
- 2) กระทรวงศึกษาธิการ โดยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ควรปรับหลักสูตรทางด้านพระพุทธศาสนาให้เป็นรายวิชาสำคัญรายวิชาหนึ่งเหมือนรายวิชาสามัญทั่วไป
- 3) กระทรวงศึกษาธิการ โดยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานและกรมการศาสนาโดยมหาเถรสมาคมควรมีนโยบายร่วมกันปรับปรุงเนื้อหาของหลักสูตรในรายวิชาทางพระพุทธศาสนา โดยให้มีเนื้อหาที่จำเป็นต่อการสามารถนำไปใช้หรือปฏิบัติได้ง่ายสำหรับเยาวชนและควรใช้ภาษาที่เข้าใจง่ายโดยเฉพาะภาษาบาลีควรปรับใช้ให้น้อยลง

4) หลักสูตรการเรียนการสอนรายวิชาพระพุทธศาสนาควรมีทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติและกิจกรรมการฝึกอบรบธรรมะควบคู่กันไปซึ่งจากผลการวิจัยเยาวชนมีความสนใจในกิจกรรมการอบรมธรรมะที่สื่อให้เห็นว่าสามารถนำไปปฏิบัติได้จริงในชีวิตประจำวัน

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1) การสอนหรืออบรมธรรมะควรนำสื่อโซเชียลการไลฟ์สดผ่านแอปพลิเคชันไปเป็นเครื่องมือการสอนประการหนึ่ง ซึ่งจะทำให้เยาวชนมีความสนใจมากขึ้น

2) จากการวิจัยพบว่านวัตกรรมสำหรับส่งเสริมการเรียนรู้พระพุทธศาสนา ซึ่งเยาวชนให้ความสำคัญมากที่สุดคือนวัตกรรมประเภทที่เข้าถึงง่าย ใช้งานง่าย สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง เข้ากับยุคสมัยปัจจุบัน

3) นวัตกรรมประเภทเกี่ยวกับ เทคโนโลยี เกมส์(Game) แอนิเมชัน(animations)และ vr.(Virtual reality) เป็นสิ่งที่เยาวชนในยุคปัจจุบันให้ความสนใจ ผู้สอนควรนำมาประยุกต์แทรกธรรมะหรือคุณธรรม จริยธรรม ใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนการสอนพระพุทธศาสนาสำหรับเยาวชน

4) งานวิจัยนี้ได้สร้างเว็บไซต์ www.dhammasara.com ขึ้นมา เผยแผ่สาธารณะเป็นที่รวบรวมความรู้พระพุทธศาสนาที่หลากหลายสามารถนำไปเป็นสื่อการเรียนรู้ได้ทั่วไป

5.) ควรนำข้อมูลที่ได้จากการวิจัยในเรื่องนี้เผยแพร่ไปยังสถานที่ราชการที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้พระพุทธศาสนา รวมถึงสถาบันสงฆ์ที่มีบทบาทโดยตรงในการอบรมประชาชน

เอกสารอ้างอิง (References)

- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- พระมหาอนันต์ องค์กรศิริ. (2561). คุณธรรมจริยธรรมกับการพัฒนาผู้เรียนในยุคไทยแลนด์ 4.0. *วารสาร-นวัตกรรมการศึกษาและการวิจัย*, 2(2), 81-90.
- เมตต์ เมตต์การุณจิต. (2556). ยุทธศาสตร์การพัฒนา: จากทฤษฎีสู่การปฏิบัติเชิงรุก. กรุงเทพฯ: ไทยร่มเกล้า.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ สำนักงานนายกรัฐมนตรี. (2559). *แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 พ.ศ.2560 – 2564*. สำนักงานคณะกรรมการฯ.
- สำนักงานเลขาธิการของคณะกรรมการยุทธศาสตร์ชาติ สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2561). *ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ.2561-2580)*, พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: สำนักงานเลขาธิการฯ.
- สุทธิวรรณ ตันติธนาวงศ์. (2560). ทิศทางการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21. *วารสารสาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ*, 10(2), 2843-2854.
- วิจารณ์ พานิช. (2556). *การสร้างการเรียนรู้สู่ศตวรรษที่ ๒๑*. กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิสยามกัมมาจล.
- สืบค้น 24 มีนาคม 2564 จาก <https://www.gotoknow.org/posts/646525>.
- สำนักงานเขตพื้นที่มัธยมศึกษาสุโขทัย. (2564). *นวัตกรรมทางการศึกษา*. (บทความออนไลน์). สืบค้น 25 ตุลาคม 2564 จาก <https://elearning.sesaoskt.go.th/course/view.php?id=14>
- สำเร็จ จันทรสวรรณ และสุวรรณ บัวทวน. (2537). *สถิติสำหรับการวิจัยทางสังคมศาสตร์*. ภาควิชาสังคมวิทยาและมนุษยวิทยา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, มหาวิทยาลัยขอนแก่น: ขอนแก่น.

-
- Hancock, A. (1977). Planning for Educational. Mass Medil.London : Longman. [Martha G.Russell](#), Nataliya V.Smorodinskaya. *Leveraging complexity for ecosystemic innovation Technological Forecasting and Social Change*. 136, 114-131. สืบค้น 27 มีนาคม 2565.
จาก <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0040162517316475>.
- Marko P.H, JanssenJoeri, J.H., Simona, W. & Negro, O. (2020). *Mission-oriented innovation systems: Environmental Innovation and Societal Transitions*. 34, 76-79. สืบค้น 27 มีนาคม 2565 จาก <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2210422420300010>.