

รายงานการวิจัยฉบับร่างสมบูรณ์

เรื่อง

การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์

The development of creative media to reinforce Buddhist learning
in social media

โดย

ผศ.พิเศษ ดร.อยุษกร งามชาติ

พระครูปริยัติกาญจนกิจ

พระครูศรีธรรมวารากรณ์,ดร.

พระครูกาญจนกิจโสภณ, ดร.

พระครูสวัสดิ์กาญจนโนภาส

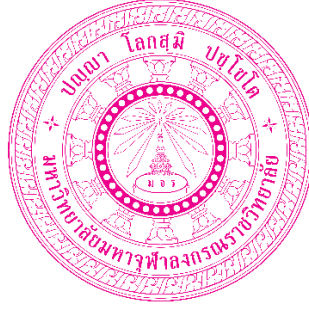
ดร.สันทยา ประภารัตน์

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบูลย์

พ.ศ. ๒๕๖๗

ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากกองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

MCU RS 800767034



รายงานการวิจัยฉบับร่างสมบูรณ์

เรื่อง

การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์

The development of creative media to reinforce Buddhist learning
in social media

โดย

ผศ.พิเศษ ดร.อยุษกร งามชาติ

พระครูปริยัติกาญจนกิจ

พระครูศรีธรรมวารากรณ์,ดร.

พระครูกาญจนกิจโสภณ, ดร.

พระครูสวัสดิ์กาญจนภาส

ดร.สันทยา ประภารัตน์

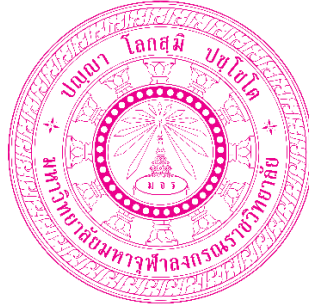
มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบูลย์

พ.ศ. ๒๕๖๗

ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากกองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

MCU RS 800767034

(ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย)



Progress Research Report

The development of creative media to reinforce Buddhist learning
in social media

By

Asst.Prof. Dr.Ayusakorn Ngamchat

Phrakhropriyatikanchanakic

Phrakhrusritammawaraporn,Dr.

Phrakhrukanchanakitsophon,Dr.

PhrakruSawatkanchanophat

Dr.Santhaya Prapharat

Mahachulalongkornrajavidyalaya University

Kanchanaburi Sripaiboon Sanggha (Buddhist) College

B.E 2567

Research Project Funded

By Thailand Science Research and Innovation Fund

MCU RS 800767034

(Copyright Mahachulalongkornrajavidyalaya University)

ชื่อรายงานการวิจัย : การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์
ผู้วิจัย : ผศ.(พิเศษ) ดร. อยุษกร งามชาติ, ระครูปลัดสุวัฒน์ สุวทฒโน,
พระครูศรีธรรมวารารณ,ดร.,พระครูโสภณกาญจนกิจ,ดร.,
พระครูสวัสดิ์กาญจนภาส, ดร.สันทยา ประภารัตน์
ส่วนงาน : วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบูลย์ จังหวัดกาญจนบุรี
ปีงบประมาณ : ๒๕๖๗
ทุนอุดหนุนการวิจัย : กองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม

บทคัดย่อ

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

ผลการวิจัยพบว่า 1) รูปแบบการใช้สื่อวิถีพุทธในสังคมออนไลน์ในปัจจุบันมีหลากหลายรูปแบบ และเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เป็นที่นิยมมากที่สุด ได้แก่ เฟซบุ๊ก (Facebook) ในประเทศไทยปี 2023มีผู้ใช้เฟซบุ๊ก 48.10 ล้านคน งานวิจัยฉบับนี้ผู้วิจัยเน้นการพัฒนาสื่อต้นแบบในรูปแบบเกมการ์ดซึ่งจัดเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ชนิดหนึ่ง จากนั้นจึงนำสื่อการ์ดต้นแบบมาพัฒนาเป็นการ์ดในรูปแบบดิจิทัลเพื่อเผยแพร่ในสื่อสังคมออนไลน์ ช่องทางเฟซบุ๊กและเว็บไซต์ของวิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบูลย์ การนำเสนอข้อมูลผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์มีความจำเป็นมากขึ้นต่อการให้บริการการศึกษาผ่านอินเทอร์เน็ต โดยมีการพัฒนาสื่อใหม่ (New Media) ให้เป็นช่องทางเทคโนโลยีการสื่อสารหรืออินเทอร์เน็ต และการพัฒนาสื่อทางสังคม (Social Media) เป็นเครื่องมือที่นำมาใช้ในเชิงบูรณาการของเนื้อหาผ่านการถ่ายทอดจากการเขียนและการส่งผ่านข้อมูลผ่านทางเว็บไซต์หรือเว็บเพจ

2)การพัฒนาต้นแบบสื่อการเรียนรู้วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ดผ่านกระบวนการเสริมสร้างการเรียนรู้จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผู้เรียนมีส่วนร่วมและให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเองนอกชั้นเรียนโดยผู้สอนทำหน้าที่เป็นโค้ชและผู้อำนวยความสะดวกเพื่อให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาทักษะชีวิตของตนเอง การเรียนรู้ผ่านสื่อเกมจะช่วยสร้างประสบการณ์ตรงที่มีความหมายให้แก่ผู้เรียนผ่านการเชื่อมโยงประสบการณ์ตรงและการตีความหมายจากถ้อยคำและสัญลักษณ์ รวมถึงวจนะสัญลักษณ์หรือตัวอักษร ให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้หลากหลายมิติ ทำให้เข้าใจง่ายขึ้น และกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้คำสอนจากพระคัมภีร์

3)การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์ ได้พัฒนาต้นแบบสื่อในรูปแบบเกมการ์ดและสื่อดิจิทัล แล้วนำเนื้อหาและรูปแบบของสื่อการเรียนรู้วิถีพุทธมาพัฒนาเป็นโปรแกรมประยุกต์ในรูปแบบเกมการ์ดดิจิทัล และอธิบายองค์ความรู้จากการ์ดในแต่ละใบผ่านเครือข่ายออนไลน์เว็บไซต์

วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบูลย์ เป็นการพัฒนาการเรียนรู้วิถีพุทธด้วยตนเอง เมื่อผู้เรียนเกิดความสนใจใฝ่เรียนรู้ด้วยตนเองผ่านสื่อการเรียนรู้เกมการ์ดวิถีพุทธ ทั้งรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อดิจิทัล พร้อมกับคำอธิบายองค์ความรู้ของการ์ดดิจิทัลแต่ละใบ ผู้เรียนย่อมเกิดการเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับองค์ความรู้ใหม่ที่ได้รับในลักษณะของการถ่ายโยงการเรียนรู้เชิงบวกด้วยตนเอง

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

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

Segment : Kanchanaburi Sripaiboon Sanggha (Buddhist) College

Research Grants : Thailand Science Research and Innovation Fund

Abstract

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

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

2) The development of a prototype Buddhist learning media in the form of a card game through the process of enhancing learning from organizing learner-centered learning activities and allowing learners to seek knowledge on their own outside the classroom, with the instructor acting as a coach and facilitator to enable learners to develop their own learning process and life skills. Learning through game cards will help create meaningful directed

experiences for learners by linking directed experiences and the interpretation of words and symbols, including verbal symbols or letters, to enable learners to develop a multidimensional learning process, making it easier to understand and stimulating interest in learning the teachings from the Buddhist scriptures.

3) The development of creative media to enhance Buddhist learning in social media has led to the development of prototype in the form of cards and digital media. The content and format of Buddhist learning media were then developed into an application in the form of a digital card, and the knowledge from each card was explained via the online network of the Kanchanaburi Sri Phaiboon Sangha College website. This is the development of self-directed Buddhist learning. When learners are interested in self-directed learning through Buddhist game cards learning media, both in printed and digital media formats, along with an explanation of the knowledge of each digital card, learners will naturally link their previous experiences with the new knowledge they have gained in the form of self-directed positive transfer.

กิตติกรรมประกาศ

รายงานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี เนื่องด้วยความเมตตาอนุเคราะห์ และความช่วยเหลือของบุคคลหลายฝ่ายประกอบกัน ขอขอบคุณไว้ ณ โอกาสนี้

กราบขอบพระคุณ พระเทพปริยัติโสภณ ผู้อำนวยการวิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบูลย์ ที่เมตตาสนับสนุนการขับเคลื่อนงานวิจัยของคณาจารย์ในหน่วยงาน

กราบขอบพระคุณ พระครูกิตติชัยกาญจน ที่ให้ความอนุเคราะห์จัดสถานที่อบรมพระสอนศีลธรรม ณ วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบูลย์ และพระมหาวิทยา ญาณฐธมโม ที่จัดทำคลิปวิดีโอในงานวิจัยครั้งนี้

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

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

ความสำเร็จและคุณค่าของงานเล่มนี้ ขออุทิศแด่ครูบาอาจารย์ทุกท่าน ผู้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ให้ผู้วิจัยได้พัฒนา และเจริญก้าวหน้าในงานวิจัย และวิชาการมากยิ่งขึ้น

ผศ.(พิเศษ) ดร.อยุษกร งามชาติ และคณะ

๒๕๖๗

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บทที่ ๑ บทนำ	๑
๑.๑ ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	๑
๑.๒ วัตถุประสงค์ของการวิจัย	๒
๑.๓ ปัญหาการวิจัย	๓
๑.๔ ขอบเขตการวิจัย	๓
๑.๕ สมมติฐานการวิจัย และกรอบแนวคิดของการวิจัย	๕
๑.๖ นิยามศัพท์	๖
๑.๗ ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	๖
บทที่ ๒ แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	๗
๒.๑ แนวคิดเกี่ยวกับสื่อการเรียนรู้เกมการ์ดดิจิทัลในสังคมออนไลน์	๗
๒.๑.๑ ความหมายของสื่อการเรียนรู้เกมการ์ด	๗
๒.๑.๒ หลักการสำคัญของสื่อการเรียนรู้เกมการ์ด	๑๑
๒.๑.๓ ประเภทของสื่อการเรียนรู้เกมการ์ด	๑๓
๒.๑.๔ กระบวนการของสื่อการเรียนรู้เกมการ์ดในสังคมออนไลน์	๑๗
๒.๒ แนวคิดและเนื้อหาในคัมภีร์ขุททกนิกาย ขุททกปาฐะ-ธรรมบท-อุทาน ที่นำมาประยุกต์ใช้กับสื่อการเรียนรู้เกมการ์ด	๒๕
๒.๒.๑ ความหมายของแนวคิด	๒๖
๒.๒.๒ หลักการสำคัญของคัมภีร์ขุททกนิกาย	๒๖
๒.๒.๓ องค์ประกอบของขุททกนิกาย ขุททกปาฐะ - ธรรมบท - อุทาน	๒๘
๒.๒.๔ เนื้อหาในคัมภีร์ขุททกนิกายที่นำมาประยุกต์ใช้กับสื่อการเรียนรู้เกมการ์ด	๓๐
๒.๓ การพัฒนาสื่อการเรียนรู้เกมการ์ดดิจิทัลในสังคมออนไลน์	๓๖
๒.๓.๑ ความหมายของการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เกมการ์ดดิจิทัลในสังคมออนไลน์	๖๑
๒.๓.๒ รูปแบบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลในสังคมออนไลน์	๖๙
๒.๓.๓ รูปแบบสื่อการเรียนรู้เกมการ์ดดิจิทัลในสังคมออนไลน์	๗๒
๒.๓.๔ กระบวนการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เกมการ์ดดิจิทัลในสังคมออนไลน์	๗๕

สารบัญ (ต่อ)

เรื่อง	หน้า
๒.๓.๕ การประยุกต์ใช้สื่อเกมการ์ดวิถีพุทธ	๗๗
๒.๔ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	๘๐
บทที่ ๓ ระเบียบวิธีวิจัย	๘๖
๓.๑ รูปแบบการวิจัย	๘๖
๓.๒ พื้นที่ และผู้ให้ข้อมูลสำคัญ	๘๖
๓.๓ เครื่องมือการวิจัย	๘๘
๓.๔ การเก็บรวบรวมข้อมูล การปฏิบัติงานวิจัย	๘๘
๓.๕ การวิเคราะห์ข้อมูล	๙๓
๓.๖ สรุปกระบวนการวิจัย	๙๔
บทที่ ๔ ผลการศึกษาวิจัย	๙๕
๔.๑ ผลการศึกษาตามวัตถุประสงค์ข้อที่ ๑ เพื่อศึกษาและสังเคราะห์รูปแบบการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคม	๙๕
๔.๒ ผลการศึกษาตามวัตถุประสงค์ข้อที่ ๒ เพื่อพัฒนาต้นแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์	๑๐๐
๔.๓ ผลการศึกษาตามวัตถุประสงค์ข้อที่ ๓ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้วิถีพุทธผ่านสื่อสร้างสรรค์ในสังคมออนไลน์	๑๑๖
บทที่ ๕ สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	๑๒๕
๕.๑ สรุป	๑๒๕
๕.๒ อภิปรายผลการวิจัย	๑๒๕
๕.๓ องค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัย	๑๒๗
๕.๔ ข้อเสนอแนะ	๑๒๗
บรรณานุกรม	๑๒๙
ภาคผนวก ก	๑๓๕
ภาคผนวก ข	๑๓๙
ภาคผนวก ค	๑๔๖
ภาคผนวก ง	๑๖๖
ภาคผนวก จ	๑๗๐
ภาคผนวก ฉ	๑๗๖
ภาคผนวก ช	๑๗๙
ประวัติผู้วิจัย	๑๙๑

อธิบายสัญลักษณ์และคำย่อ

(๑) การใช้อักษรย่อ

อักษรย่อชื่อคัมภีร์ในงานวิจัยเล่มนี้ ใช้อ้างอิงจากคัมภีร์พระไตรปิฎก คือ พระไตรปิฎกภาษาไทย ฉบับมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ๒๕๓๙

พระสุตตันตปิฎก

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

อรรถกถาพระสุตตันตปิฎก

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

(๒) การระบุหมายเลขย่อ

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

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

บทที่ ๑

บทนำ

๑.๑ ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สภาวะแวดล้อมปัจจุบันของประเทศไทยและต่างประเทศทั่วโลกต่างประสบปัญหานานาประการทั้งทางด้านเศรษฐกิจและทางด้านสังคม สะท้อนจากข้อมูลสายด่วนสุขภาพจิต ๑๓๒๓ ผู้เข้าใช้บริการในปี ๒๕๖๔ มีจำนวน ๑๒๐,๕๑๐ สาย โดยสาเหตุ ๓ อันดับแรกในการโทรมาปรึกษาคือ ความเครียดวิตกกังวล ร้อยละ ๕๒ ผู้ป่วยจิตเวช ร้อยละ ๓๘ และผู้มีความคิดฆ่าตัวตายร้อยละ ๒๑^๑

จิน แบรี่ นักจิตวิทยาการศึกษาให้ความเห็นว่า “ปัญหาที่ผู้รับการศึกษานี้มองตนเองไม่ตรงกับความเป็นจริง ไม่เข้าใจความรู้สึกความต้องการของตนเองอย่างแท้จริง”^๒ เมื่อผู้คนในสังคมประสบปัญหาภาวะความตึงเครียดสูง บางคนอาจสามารถผ่านพ้นปัญหาไปได้ด้วยตนเอง บางคนอาจมีกัลยาณมิตรหรือคนใกล้ชิดในครอบครัวคอยสนับสนุนและให้กำลังใจจึงสามารถผ่านพ้นวิกฤตของปัญหาไปได้ และอีกหลายๆคนที่ไม่มีความรู้หรือความเข้าใจที่ถูกต้องหรือให้กำลังใจที่ถูกต้องจนชีวิตตนเองไป นับเป็นปรากฏการณ์ทางสังคมที่พบได้บ่อยจากสื่อต่าง ๆ นั้นแสดงให้เห็นว่าผู้คนเกิดสภาวะที่ทนอยู่ได้ยาก ซึ่งเรียกว่าทุกข์ ในพระพุทธศาสนา

เนื่องจากสภาพการณ์ทางสังคมเกิดภาวะที่ผู้คนขาดมิติความเชื่อมโยงทางจิตวิญญาณ เกิดภาวะวิกฤติทางจิตใจ ความเชื่อทางศาสนาย่อมสามารถช่วยเยียวยาจิตใจของผู้คนให้เกิดความมั่นคงทางจิตใจมากขึ้นได้ แต่ขณะเดียวกันการเข้าใจและเข้าถึงคัมภีร์ทางพระพุทธศาสนาอาจเป็นเรื่องเข้าใจได้ยากสำหรับผู้ที่ไม่ได้ศึกษาทางพุทธศาสนามามากนัก การใช้สื่อการสอนจึงมีส่วนสำคัญให้ผู้ต้องการศึกษาคำสอนในพระคัมภีร์เกิดการเรียนรู้ได้ง่ายขึ้น และดึงดูดความสนใจได้ดี

ดังนั้นการพัฒนาและออกแบบสื่อการเรียนรู้อันเข้าใจและเชื่อมโยงองค์ความรู้ของพระพุทธศาสนาให้เข้ากับชีวิตของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพโดยสร้างสรรค์รูปแบบการเรียนรู้ใหม่จึงมีความสำคัญ และการเรียนรู้ยุคใหม่ที่ให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ตลอดชีวิต การพัฒนาให้เกิดการเรียนรู้ทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ ๒๑ ผู้สอนจึงต้องเปลี่ยนจากการสอนเป็นการจุดประกายความใฝ่รู้^๓ ซึ่งการสอนคือการถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความเชื่อ ทักษะจากผู้สอนสู่ผู้เรียน โดยเน้นหนักที่บทบาทของผู้สอน^๔ ผู้สอนจึงเป็นศูนย์กลางในการจัดการเรียนรู้ ขณะที่การเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ เน้นหนักที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งการ

^๑ <https://www.hfocus.org/content/2023/03/27358>.

^๒ จิน แบรี่, การให้การปรึกษา, พิมพ์ครั้งที่ ๕, (กรุงเทพมหานคร : เจริญวิทย์การพิมพ์, ๒๕๔๙), หน้า ๙.

^๓ วิจารณ์ พาณิช, วิธีการเรียนรู้เพื่อศิษย์ ในศตวรรษที่ ๒๑, กรุงเทพฯ : มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์, ๒๕๕๕, หน้า ๓.

^๔ สมจิต จันทรฉาย, การออกแบบและการพัฒนาการเรียนการสอน, นครปฐม : บริษัทเพชรเกษม พรินต์ติ้ง กรุ๊ป จำกัด, ๒๕๕๗, หน้า ๔.

เรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ผู้สอนได้เปลี่ยนจากผู้ถ่ายทอดมาเป็นผู้ให้คำแนะนำหรือที่ปรึกษา สร้างสิ่งแวดล้อมที่เอื้ออำนวยให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง

จากงานวิจัยของยียงศ เกตจินดา และไพฑูริย์ ศรีฟ้า^๕พบว่าการใช้การ์ดเกมเสริมในการเรียนรู้สามารถทำเนื้อหาที่เป็นนามธรรมมาอยู่ในรูปแบบที่เป็นรูปธรรม ช่วยพัฒนาศักยภาพในการเรียนรู้แก่ผู้เรียนเกิดความคิดในสิ่งที่เรียนรู้ได้ด้วยตนเอง

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

ด้วยเหตุนี้ ทีมนักวิจัยจึงขอเสนอโครงวิจัยเรื่องการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์ ที่เป็นการสร้างสรรค์สื่อในสังคมออนไลน์ผ่านรูปแบบชุดสื่อเกมการ์ดสอดแทรกองค์ความรู้สำคัญทางพระพุทธศาสนาซึ่งช่วยให้ผู้คนเรียนรู้คำสอนทางพระพุทธศาสนาได้ง่ายขึ้นและช่วยเยียวยาจิตใจผู้คนในสภาวะการณปัจจุบันได้

การวิจัยครั้งนี้ ทีมวิจัยมีแนวความคิดในการออกแบบและการพัฒนาชุดความรู้สื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์เพื่อสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองในรูปแบบของชุดเกมการ์ด โดยเชื่อมโยงกับคำสอนจากคัมภีร์ในพระไตรปิฎก ได้เป็นชุดสื่อเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธ ในรูปแบบชุดเกมการ์ด และคู่มือแนะแนวทางปฏิบัติ และนำมาพัฒนาในรูปแบบสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อให้ผู้คนเข้าถึงได้ง่ายเกิดผลลัพธ์ในการช่วยเยียวยาจิตใจผู้คน และผู้ใช้สื่อสามารถทำความเข้าใจ เรียนรู้หลักคำสอนทางพระพุทธศาสนาได้ด้วยตนเองผ่านสื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธ

๑.๒ วัตถุประสงค์การวิจัย

- ๑.๒.๑ เพื่อศึกษาและสังเคราะห์รูปแบบการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคม
- ๑.๒.๒ เพื่อพัฒนาต้นแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์
- ๑.๒.๓ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้วิถีพุทธผ่านสื่อสร้างสรรค์ในสังคมออนไลน์

^๕ ยียงศ เกตจินดา และไพฑูริย์ ศรีฟ้า, การพัฒนากา์ดเกมความเป็นจริงเสริม เรื่องวรรณคดีรามเกียรติ์ วิชาภาษาไทยสำหรับนักเรียนระดับชั้นปีที่ ๖ โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรี เขต ๑, ศึกษาศาสตรสาร มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ปีที่ ๕ ฉบับที่ ๑, ๒๕๖๔, หน้า ๗๖.

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

๑.๓ ปัญหาการวิจัย

๑.๓.๑ เนื้อหาคำสอนจากคัมภีร์ในพระไตรปิฎกสามารถสร้างสรรค์เป็นสื่อการเรียนรู้รูปแบบเกมการ์ดได้หรือไม่

๑.๓.๒ สื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบเกมการ์ดสามารถนำมาพัฒนาเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธได้หรือไม่

๑.๓.๓ สื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบเกมการ์ดสามารถยกระดับการเรียนรู้ผ่านสังคมออนไลน์ได้หรือไม่

๑.๔ ขอบเขตการวิจัย

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

๑.๔.๑ ขอบเขตด้านเนื้อหา

๑ แนวคิดและทฤษฎีทางพระพุทธศาสนา

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

๒ องค์ความรู้เกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนาสื่อ

แนวคิดและทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยการหยั่งรู้ของวูฟกัง โคห์เลอร์ แนวคิดและทฤษฎีการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบและพัฒนาชุดสื่อเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ด

๓ องค์ความรู้เกี่ยวกับเกมการ์ด

นักวิจัยรวบรวมองค์ความรู้เกี่ยวกับเกมการ์ดเพื่อนำมาออกแบบและพัฒนาพร้อมกับแนวคิดทางพระพุทธศาสนา หลักการใช้เพื่อเพิ่มพลังบวกและช่วยเยียวยาจิตใจ (healing)

๑.๔.๒ ขอบเขตด้านพื้นที่การจัดการเรียนรู้ วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์ และ แอปพลิเคชันเฟซบุ๊ก (Facebook)

๑.๔.๓ ขอบเขตผู้ให้ข้อมูลสำคัญ โดยมีเกณฑ์คัดเลือก คือ ผู้ให้ข้อมูลสำคัญสอนหรือเรียนที่วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์ที่เข้าร่วมโครงการวิจัย และสมัครใจที่จะเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ดังนี้

๑.๔.๓.๑ ผู้ให้ข้อมูลสำคัญในการสัมภาษณ์ จำนวน ๒๕ รูป/คน

- อาจารย์วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์ จำนวน ๓ รูป
- นิสิตวิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์ ได้แก่ นิสิตชั้นปี ๑ จำนวน ๘ รูป

และชั้นปี ๒ จำนวน ๑๔ รูป

๑.๔.๓.๒ ผู้ให้ข้อมูลสำคัญในการสนทนากลุ่ม (Focus group) จำนวน ๑๓ รูป/คน

- ผู้เชี่ยวชาญทางการออกแบบสื่อ จำนวน ๒ รูป/คน
- ผู้เชี่ยวชาญด้านพระพุทธศาสนา จำนวน ๒ คน
- ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้ จำนวน ๒ รูป/คน
- อาจารย์วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์บุปผารักษ์ จำนวน ๒ คน
- นิสิตชั้นปี ๔ วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์บุปผารักษ์ จำนวน ๕ รูป

๑.๕ สมมติฐานการวิจัย และกรอบแนวคิดของการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ เน้นการออกแบบและพัฒนา (Design and Development) จาก การวิจัยเชิงเอกสารโดยมีขอบเขตทางด้านเนื้อหาในคัมภีร์ขุททกนิกาย ๓ คัมภีร์ย่อย ได้แก่ ขุททกปาฐะ, ธรรม บพ และอุทาน เป็นฐานองค์ความรู้ข้อมูลเพื่อการวิจัยครั้งนี้ ดังรายละเอียดของทฤษฎีต่อไปนี้

๑ แนวคิดและทฤษฎีทางพระพุทธศาสนา

นักวิจัยใช้ฐานข้อมูลจากพระไตรปิฎก เล่มที่ ๒๕ พระสุตตันตปิฎก ขุททกนิกาย คัมภีร์ย่อย ๓ คัมภีร์ ได้แก่ ขุททกปาฐะ, ธรรมบพ และอุทาน เน้นศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับหลักคำสอนสำคัญ, เทคนิควิธี และแนวทางการประยุกต์ใช้ในชีวิต มาเป็นกรอบแนวคิดในการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธ

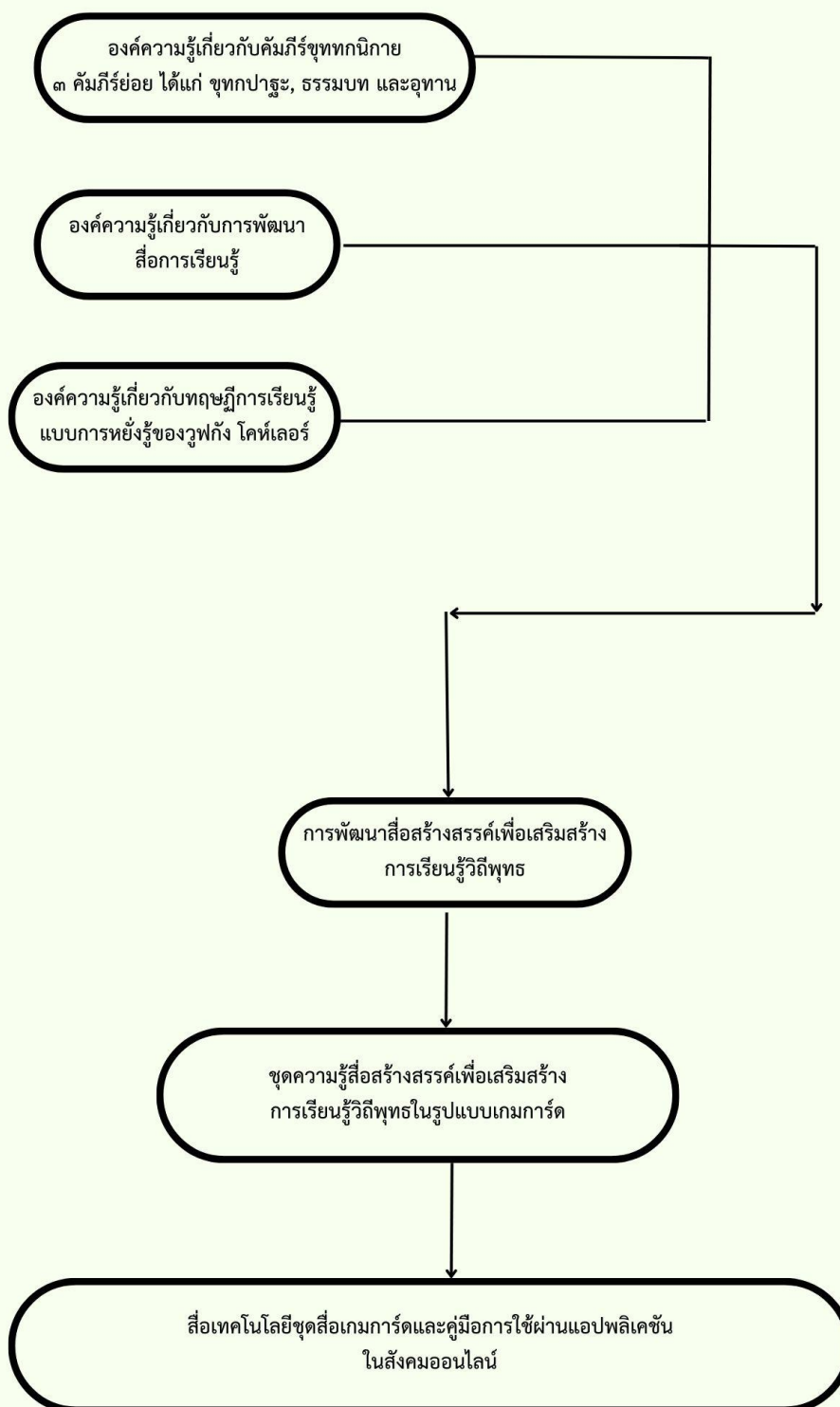
๒ องค์ความรู้เกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนาสื่อเกมการ์ด

นักวิจัยรวบรวมข้อมูลแนวคิดและทฤษฎีการออกแบบและพัฒนาสื่อการ์ดเพื่อนำมาออกแบบและ พัฒนาร่วมกับแนวคิดทางพระพุทธศาสนา หลักการใช้เพื่อเพิ่มพลังบวกและช่วยเยียวยาจิตใจ (healing) เพื่อ พัฒนาชุดสื่อเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ด

๓ องค์ความรู้เกี่ยวกับทฤษฎีการเรียนรู้แบบการหยั่งรู้ของวูฟกัง โคห์เลอร์

นักวิจัยรวบรวมองค์ความรู้เกี่ยวกับทฤษฎีการเรียนรู้แบบการหยั่งรู้ของวูฟกัง โคห์เลอร์ โดยเฉพาะ กฎของความชัดเจน กฎของความใกล้ชิด และกฎของความสมบูรณ์

กรอบแนวคิดของการวิจัย



๑.๖ นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีศัพท์เฉพาะที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาวิจัยที่ผู้วิจัยได้ให้คำจำกัดความไว้ดังนี้

- ๑.๖.๑ การพัฒนา หมายถึง การนำเสนอเนื้อหา รูปแบบ และการเพิ่มทักษะชีวิตในการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตให้ดีขึ้น
- ๑.๖.๒ สื่อสร้างสรรค์ หมายถึง สื่อในรูปแบบการ์ด และอี-การ์ด (E-card) ที่นำเสนอสิ่งดีที่มีคุณค่า มีประโยชน์ ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจ
- ๑.๖.๓ การเสริมสร้าง หมายถึง การฝึกทักษะชีวิตของผู้เรียนให้เพิ่มพูนมากยิ่งขึ้น เข้าถึงเนื้อหาข้อมูลได้ง่ายขึ้น สามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้ไปใช้ในชีวิตของตนเองได้ ผ่านกิจกรรมที่เสริมสร้างการเรียนรู้ด้วยตนเอง
- ๑.๖.๔ การเรียนรู้วิถีพุทธ หมายถึง การได้รับความรู้หรือทักษะเพื่อให้ผู้เรียนสร้างความคิดใหม่ด้วยตนเองจากหลักคำสอนทางพระพุทธศาสนา
- ๑.๖.๕ สังคมออนไลน์ หมายถึง การเชื่อมโยงถึงกันผ่านเว็บไซต์ที่มีการเชื่อมต่อเครือข่ายสังคมกันทางอินเทอร์เน็ต เพื่อแบ่งปันสื่อในรูปแบบ E-card และ Photo Sharing เพื่อให้ความรู้และเป็นประโยชน์ผ่านช่องทางเฟซบุ๊ก

๑.๗ ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- ๑.๗.๑ ได้นำเนื้อหาคำสอนจากคัมภีร์ในพระไตรปิฎกมาพัฒนาเพื่อสร้างสรรค์เป็นสื่อการเรียนรู้รูปแบบเกมการ์ด
- ๑.๗.๒ ได้พัฒนาสื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบเกมการ์ดสามารถนำมาพัฒนาเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธ
- ๑.๗.๓ ได้พัฒนาสื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบเกมการ์ดโดยยกระดับการเรียนรู้ผ่านสังคมออนไลน์

บทที่ ๒

แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

นวัตกรรมการออกแบบสื่อสร้างสรรค์มุ่งพัฒนาเพื่อสร้างสรรค์สื่อเพื่อใช้เสริมสร้างการเรียนรู้และการเยียวยาจิตใจโดยคำนึงถึงการเสริมสร้างองค์ความรู้วิถีพุทธ การออกแบบและพัฒนาสื่อทำในรูปแบบของเกมการ์ด จึงต้องทำความเข้าใจการเรียนรู้ในรูปแบบของสื่อเกมการเรียนรู้ (Game Base Learning) และทำความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบสื่อเกมการเรียนรู้ เพื่อนำมาปรับใช้ในการปฏิบัติการเพื่อเสริมสร้างสื่อการเรียนรู้วิถีพุทธ ดังนี้

๒.๑ แนวคิดเกี่ยวกับสื่อการเรียนรู้เกมการ์ดวิถีพุทธในสังคมออนไลน์

๒.๒ แนวคิดและเนื้อหาในคัมภีร์ขุททกนิกาย ขุททกปาฐะ-ธรรมบท-อุทาน ที่นำมาประยุกต์ใช้กับสื่อการเรียนรู้เกมการ์ด

๒.๓ แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เกมการ์ดวิถีพุทธในสังคมออนไลน์

๒.๔ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

๒.๑ แนวคิดเกี่ยวกับสื่อการเรียนรู้เกมการ์ดวิถีพุทธในสังคมออนไลน์

การเรียนรู้และสื่อการเรียนรู้เป็นกระบวนการหนึ่งที่สำคัญต่อการพัฒนาความคิดและสติปัญญาของบุคคลผ่านประสบการณ์ การฝึกฝนจนเกิดทักษะความชำนาญ ความสามารถในการเรียนรู้ของบุคคลจึงเป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลต่อความสำเร็จและการบรรลุเป้าหมายของบุคคล

๒.๑.๑ ความหมายของสื่อการเรียนรู้เกมการ์ด

การออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้เกมการ์ดวิถีพุทธในสังคมออนไลน์ จำเป็นต้องเข้าใจความหมายของการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ และสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมการ์ด ดังนี้

๒.๑.๑.๑ ความหมายของการเรียนรู้

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.๒๕๕๔ ให้ความหมายของคำว่า เรียนรู้ (Learn) เป็นคำกริยา หมายถึง เข้าใจความหมายของสิ่งใดสิ่งหนึ่งโดยประสบการณ์ ซึ่งเป็นลูกคำของคำว่า “เรียน เป็นคำกริยา หมายถึง รับการฝึกอบรมเพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจหรือความชำนาญ ส่วนคำว่า การเรียนรู้ (Learning) เป็นคำนาม จึงหมายถึง ความเข้าใจความหมายของสิ่งใดสิ่งหนึ่งโดยประสบการณ์”^๑

นักจิตวิทยาและนักการศึกษาได้ให้ความหมายของคำว่า การเรียนรู้ ดังนี้

^๑ คุรยละเอียดใน (การเรียนรู้), เว็บไซต์สำนักงานราชบัณฑิตยสภา <https://dictionary.orst.go.th>.

ไคลน์ (Klien) กล่าวว่า “การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ได้มาจากประสบการณ์ซึ่งส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม”^๒

เวย์เทน (Weiten) กล่าวว่า “การเรียนรู้เป็นการเปลี่ยนแปลงลักษณะนิสัยและความรู้โดยอาศัยประสบการณ์”^๓

พล็อตนิค (Plotnik) กล่าวว่า “การเรียนรู้เป็นการเปลี่ยนแปลงลักษณะนิสัยอย่างถาวรอันเป็นผลมาจากประสบการณ์”^๔

จิราภา เต็งไตรรัตน์ กล่าวว่า “การเรียนรู้ หมายถึง การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ค่อนข้างถาวรซึ่งเป็นผลเนื่องจากประสบการณ์หรือการฝึกหัด พฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงที่ไม่จัดว่าเกิดจากการเรียนรู้เนื่องจากเป็นการเปลี่ยนแปลงเพียงชั่วคราวเท่านั้น เช่น ความเหน็ดเหนื่อย ผลจากการกินยา การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเนื่องมาจากภาวะ การได้รับการบาดเจ็บทางร่างกายเหล่านี้ไม่นับว่าเกิดจากการเรียนรู้”^๕

กันยา สุวรรณแสง กล่าวว่า การเรียนรู้ คือ กระบวนการที่ประสบการณ์ตรงหรือ ประสบการณ์ทางอ้อม กระทำให้อินทรีย์เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ค่อนข้างถาวรแต่ไม่รวมถึงการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอันเนื่องมาจากเหตุอื่น เช่น ภาวะ ความเจ็บป่วย ฤทธิ์ยา หรือ สารเคมี ฯลฯ”^๖

ดวงเดือน ศาสตร์ภัทร กล่าวว่า “การเรียนรู้ หมายถึง การเปลี่ยนแปลง พฤติกรรมทางด้าน พุทธิพิสัย (Cognitive Domain) ด้านจิตพิสัย (Affective Domain) หรือ ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) ที่ค่อนข้างถาวร หรือการเปลี่ยนแปลงขีดความสามารถของพฤติกรรม เท่าที่จะเป็นไปได้ ซึ่งจะเป็ผลมาจากประสบการณ์ หรือการฝึกฝนที่ได้รับการเสริมแรงหรือการ สังกัดจากการกระทำของตัวแบบที่ได้รับการเสริมแรง แต่ไม่ใช่การเปลี่ยนแปลงทางกายอย่างชั่วคราว เช่น การเจ็บป่วย ความอ่อนเพลีย หรือผลจากการใช้ยาและไม่ใช่การตอบสนองที่เกิดขึ้นตาม ธรรมชาติ เช่น สัญชาตญาณ ภาวะหรือปฏิกิริยาสะท้อน เป็นต้น”^๗

ทิตินา แชมมณี กล่าวว่า “การเรียนรู้ หมายถึง กระบวนการทางสติปัญญาและกระบวนการ ทางจิตใจของบุคคลในการรับรู้สิ่งเร้าต่าง ๆ และพยายามสร้างความหมายของสิ่งเร้าหรือประสบการณ์ ที่ตนได้รับ เพื่อให้เกิดความเข้าใจในประสบการณ์นั้น โดยอาศัยกระบวนการทางสังคมเข้ามาช่วยและ มีเป้าหมายเพื่อนำ

^๒ Klein, Stephen B. , *Learning : Principles and Applications*, 6th ed., USA : SAGE Publications, Inc., 2012, p.1-17.

^๓ Weiten Wayne, *Psychology : Themes and Variations*, 9th ed., USA : Wadsworth Cengage Learning, 2013, p.12-13.

^๔ Plotnik, Road. *Introduction to Psychology*, 10th ed., USA : Wadsworth Cengage Learning, 2014, p.194-212.

^๕ จิราภา เต็งไตรรัตน์, *จิตวิทยาทั่วไป*, พิมพ์ครั้งที่ ๗, กรุงเทพฯ:สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, ๒๕๕๕, หน้า ๑๒๓.

^๖ กันยา สุวรรณแสง. *จิตวิทยาทั่วไป*, กรุงเทพฯ : รวมสาส์น, ๒๕๔๔.

^๗ ดวงเดือน ศาสตร์ภัทร, *สารานุกรมศึกษาศาสตร์*, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ฉบับที่ ๒๘, ๒๕๔๖, หน้า ๘๒.

ความรู้ไปใช้ในการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงตนเอง ทั้งทางด้านเจตคติ ความรู้สึก ความคิดและการกระทำต่าง ๆ ในการดำรงชีวิตประจำวันร่วมกับผู้อื่น”^๘

สุรางค์ โค้วตระกูล กล่าวว่า “การเรียนรู้ หมายถึง การเปลี่ยนพฤติกรรม ซึ่งเป็นผล เนื่องมาจาก ประสบการณ์ที่คนเรามีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม หรือจากการฝึกหัด รวมทั้งการเปลี่ยน ปริมาณความรู้ของผู้เรียน”^๙

กล่าวโดยสรุป การเรียนรู้ หมายถึง กระบวนการทางจิตใจและสติปัญญาในการเข้าใจสิ่งใดสิ่งหนึ่งผ่าน ประสบการณ์ทั้งโดยทางตรงหรือทางอ้อม

๒.๑.๑.๒ ความหมายของสื่อการเรียนรู้

อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์^{๑๐} กล่าวว่า “สื่อการเรียนรู้ หมายถึง ทุกสิ่งทุกอย่างที่อยู่รอบตัว ทั้งวัตถุ บุคคล เหตุการณ์ สถานที่ หรือความคิด ที่นำเข้ามาสู่การเรียนรู้ และเป็นเครื่องมือที่ผู้รับสารเกิดกระบวนการ เรียนรู้”

อาภรณ์ ใจเที่ยง^{๑๑} กล่าวถึงสื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนว่า “สื่อการสอนเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ชัดเจนเร็วขึ้น สื่อการสอนที่ดีจะช่วยให้การสอนดำเนินไปได้ราบรื่นและสะดวก คล่องตัวแก่ผู้เรียน”

ดังนั้น สื่อการเรียนรู้ (Educational Materials) หมายถึง สื่อกลางที่ใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารองค์ ความรู้ระหว่างผู้สอนและผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์การเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ สื่อการเรียนรู้ จึงรวมทั้งวัสดุ สิ่งพิมพ์ ทัศนศึกษา การสาธิต กิจกรรม กระบวนการ และเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาต่าง ๆ ด้วย ซึ่ง ในงานวิจัยครั้งนี้เน้นการใช้สื่อในรูปแบบเกมการ์ดเป็นเครื่องมือสื่อ

๒.๑.๑.๓ ความหมายของสื่อการเรียนรู้เกมการ์ด

กิงกาญจน์ บุณสินวัฒนกุล^{๑๒} กล่าวเกี่ยวกับสื่อในรูปแบบเกมการศึกษาไว้ว่า เกมการศึกษามี จุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ พัฒนาการด้านอารมณ์ สังคม สติปัญญา ด้วยการสร้างบรรยากาศ การเรียนรู้ที่สนุกสนานเพื่อให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์การเรียนรู้ด้านต่างๆได้ดีขึ้น

วิลาวัลย์ อินทร์ชำนาญ^{๑๓} กล่าวว่า สื่อการเรียนรู้ผ่านเกม หรือ Game Based Learning (GBL) เป็น สื่อในการเรียนรู้แบบหนึ่งซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้มีความสนุกสนานพร้อมๆกับการได้รับความรู้ และกิจกรรม

^๘ ทิศนา ขัมมณี, ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ, พิมพ์ครั้งที่ ๘, กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๖๐.

^๙ สุรางค์ โค้วตระกูล, จิตวิทยาการศึกษา, พิมพ์ครั้งที่ ๗, กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๐.

^{๑๐} อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์, การออกแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่องวงสี่ธรรมชาติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ หลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา, ๒๕๕๗, หน้า ๙ - ๑๓.

^{๑๑} อาภรณ์ ใจเที่ยง, หลักการสอน, กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, ๒๕๕๐, หน้า ๘

^{๑๒} กิงกาญจน์ บุณสินวัฒนกุล, การพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชา พัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยและความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี, รายงานการวิจัย หลักสูตรการศึกษา บัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ๒๕๖๒, หน้า ๓๔.

^{๑๓} วิลาวัลย์ อินทร์ชำนาญ, การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ประเภทเกมเพื่อให้ความรู้ในเรื่องกฎระเบียบและข้อปฏิบัติในศูนย์ฝึกและ อบรมเด็กและเยาวชน, รายงานวิจัย มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต, ๒๕๖๑, หน้า ๑๔-๑๕.

ในเกมเป็นสื่อสนับสนุนการเรียนรู้เนื่องจากเกมมีความหลากหลาย (complex and diverse) ที่จะสนับสนุนให้ผู้เรียนมีแนวทางในการค้นหา สู่การสร้างความเคยชินต่อปัจจัยการเรียนรู้

ประหยัด จิระวรพงศ์^{๑๔} ได้กล่าวว่า Game Based Learning (GBL) เป็นสื่อในการเรียนรู้แบบหนึ่ง ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้มีความสุขสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับการได้รับความรู้ โดยสอดแทรกเนื้อหาทั้งหมดของหลักสูตรนั้น ๆ เอาไว้ในเกมและให้ผู้เรียนลงมือเล่นเกมโดยที่ผู้เรียนจะได้รับความรู้ต่าง ๆ ของหลักสูตรนั้นผ่านการเล่นเกมอีกด้วย

สุชาติ แสนพิช^{๑๕} กล่าวว่า Game Based Learning (GBL) เป็นนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่ ที่ออกแบบและสอดแทรกเนื้อหาบทเรียนลงไปในเกม ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ลงมือเล่นและฝึกปฏิบัติในการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยในขณะที่ลงมือเล่น ผู้เรียนจะได้รับทักษะ และความรู้จากเนื้อหาบทเรียนไปด้วย ขณะที่เล่น เกมมักมีสถานการณ์จำลองเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกท้าทายและอยากที่จะเล่น

Jack Dalton^{๑๖} กล่าวว่า Game Based Learning (GBL) เป็นรูปแบบการเล่นเกมที่มีการกำหนดผลการเรียนรู้ ซึ่งโดยทั่วไปแล้ว Game Based Learning จะถูกออกแบบเพื่อให้มีความเหมาะสมทั้งเนื้อหาในการเล่น และความสามารถของผู้เล่น เพื่อให้ผู้เล่นสามารถจดจำและนำเนื้อหาที่อยู่ในเกมไปใช้กับโลกแห่งความเป็นจริง โดยผู้เล่นสามารถใช้ความรู้ในสภาพแวดล้อมจากการจำลองสถานการณ์จริงที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อเชื่อมโยงวัตถุประสงค์เข้ากับลำดับขั้นตอนต่าง ๆ ซึ่งสิ่งที่ได้จากเกมคือการที่ผู้เล่นมีแรงจูงใจที่จะเข้าร่วมในเกม และทำหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายให้เสร็จสมบูรณ์

Homer & Kinzer^{๑๗} กล่าวว่า การเรียนรู้ด้วย Game based learning เป็นการเน้นให้นักเรียนมีส่วนร่วม ซึ่งประเภทของเกมต้องสอดคล้องกับเป้าหมายการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน โดยมุ่งเน้นการพัฒนาความสามารถในการคิดของตนเอง Venera-Mihaela Cojocariua and Loana Boghian^{๑๘} กล่าวว่า การเรียนรู้แบบ Game based learning (GBL) หมายถึงการเล่นเกมที่มียุทธศาสตร์การเรียนรู้และโดยทั่วไป GBL ได้รับการออกแบบมาเพื่อให้เหมาะสมกับความสามารถของผู้เล่นและเนื้อหาเพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

ดังนั้น สื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมการ์ด หมายถึง สื่อกลางที่ใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารองค์ความรู้ระหว่างผู้สอนและผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ โดยใช้เกมการ์ดเป็นสื่อการเรียนรู้ นอกเหนือจากรูปแบบวัสดุ สิ่งพิมพ์ วิดีทัศน์ การสาธิต กิจกรรม กระบวนการ และเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาต่าง ๆ

^{๑๔} ประหยัด จิระวรพงศ์, *Game Based Learning (เกมการศึกษา)*, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, ๒๕๕๖.

^{๑๕} สุชาติ แสนพิช, *Game Based Learning (เกมการศึกษา)*, มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, ๒๕๕๕.

^{๑๖} Jack Dalton, *Game Based Learning and whilst having fun*, Attended Victoria University, 2016.

^{๑๗} Homer&kinzer, *Applying game mechanics and student-generated questions to anonline puzzle-based game learning system to promote algorithmicthinking skills*Chih-Chao Hsu, Tzone-I. Wan, 2015.

^{๑๘} Venera-Mihaela Cojocariua and Loana Boghian, *Teaching the relevance of Game Based Learning to Preschool and Primary teachers*, 2014.

๒.๑.๒ หลักการสำคัญของสื่อการเรียนรู้เกมการ์ด

การออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้เกมการ์ดดิจิทัลพุดในสังคมออนไลน์ จำเป็นต้องเข้าใจหลักการสำคัญของการเรียนรู้ หลักการสำคัญของสื่อการเรียนรู้ และหลักการสำคัญของสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมการ์ด ดังนี้

๒.๑.๒.๑ หลักการสำคัญของการเรียนรู้กลุ่มเกสตัลท์

การวิจัยครั้งนี้เน้นทฤษฎีการเรียนรู้ของวูฟกัง โคห์เลอร์ (Wolfgang Kohler) ที่เรียกว่า การหยั่งรู้ซึ่งเป็นหลักการเรียนรู้ของนักจิตวิทยาเกสตัลท์ที่ให้ความสำคัญกับกระบวนการรู้คิดและความสำคัญของผู้เรียน โดยเห็นว่าการเรียนรู้เป็นผลของการที่ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม และการรับรู้เป็นสิ่งสำคัญต่อการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเกิดการหยั่งรู้ในการแก้ไขปัญหาได้^{๑๙}

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

คำว่า เกสตัลท์ (Gestalt) เป็นภาษาเยอรมัน หมายถึง ภาพรวมทั้งหมด หรือรูปแบบ โดยนักจิตวิทยาเกสตัลท์ ได้ให้ความสำคัญกับภาพรวม หรือผลรวมมากกว่า ส่วนย่อย ในการศึกษาวิจัยพบว่าการรับรู้ของเรามักจะรับรู้ภาพรวมมากกว่า รายละเอียดปลีกย่อย ในการเรียนรู้ และการแก้ปัญหา ก็เช่นเดียวกัน คนเรามักจะเรียนอะไรได้เข้าใจก็ต้องศึกษาภาพรวมก่อน หลังจากนั้น พิจารณา รายละเอียดปลีกย่อย จะทำให้เกิดความเข้าใจในเรื่องนั้นได้ชัดเจนขึ้น เนื่องจากการรับรู้และแปลความหมายของสถานการณ์ทั้งหมดเป็นส่วนรวมภายใต้สติสำนึกหรือสติสัมปชัญญะ (Conscious Mind)^{๒๐}

การเรียนรู้ตามหลักทฤษฎีนี้จึงประกอบด้วย^{๒๑}

- ๑ การจัดระเบียบ คือ การรวมข้อปลีกย่อยเข้าเป็นหมวดหมู่เพื่อพิจารณาให้เกิดความเข้าใจในขั้นต่อไป
- ๒ ในการจัดระเบียบนี้มีเรียนจะเห็นความสัมพันธ์ของรายละเอียดหน่วยย่อยต่าง ๆ
- ๓ เมื่อได้เห็นความสัมพันธ์รายละเอียดแต่ละหน่วยย่อยจึงเกิดความเข้าใจ
- ๔ การที่ผู้เรียนได้ศึกษารายละเอียดจนเกิดความเข้าใจที่เรียกว่าเกิดความคิดภายใน หรือเกิดการหยั่งรู้

หลักการเรียนรู้ของกลุ่มเกสตัลท์เน้น "การรับรู้เป็นส่วนรวมมากกว่าส่วนย่อย" ได้สรุปเป็นกฎการเรียนรู้ของทั้งกลุ่ม เรียกว่ากฎการจัดระเบียบเข้าด้วยกัน (The Laws of Organization) ดังนี้^{๒๒}

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

^{๑๙} ดูรายละเอียดใน จิราภา เต็งไตรรัตน์, *จิตวิทยาทั่วไป*, หน้า ๑๓๓ - ๑๓๔.

^{๒๐} อุบลวรรณ ภาวนันท์, *จิตวิทยาทั่วไป*, พิมพ์ครั้งที่ ๗, กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, ๒๕๕๕, หน้า ๘.

^{๒๑} ดวงเดือน ศาสตราภรณ์, *สารานุกรมศึกษาศาสตร์*, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ฉบับที่ ๒๘, ๒๕๔๖, หน้า ๙๐.

^{๒๒} วิจิตภาณี เจริญขวัญ, *ระบบและทฤษฎีทางจิตวิทยา*, กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง, ๒๕๕๑, หน้า ๑๑๙ - ๑๓๔.

- ก. ภาพหรือข้อมูลที่ต้องการให้สนใจ เพื่อเกิดการเรียนรู้ในขณะนั้น (Figure)
 ข. ส่วนประกอบหรือพื้นฐานของการรับรู้ (Background or Ground) เป็นสิ่งแวดล้อมที่ประกอบอยู่ในการเรียนรู้ นั้น ๆ

บางครั้ง Figure อาจเปลี่ยนเป็น Ground และ Ground อาจเปลี่ยนเป็น Figure ก็ได้ ถ้าผู้สอนหรือผู้ นำเสนอ เปลี่ยนสิ่งที่ต้องการให้ผู้เรียน หรือกลุ่มเป้าหมายเบนความสนใจไปตามที่ตนต้องการ คนบางคนยังเห็นไม่เหมือนกัน ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับประสบการณ์เดิมของแต่ละคน อิทธิพลของประสบการณ์ที่มีต่อ การรับรู้ภาพและพื้น การมองเห็นรูป เป็นภาพ (Figure) และพื้น (Ground) สลับกันนั้นตามทฤษฎี ของกลุ่ม เกสตัลท์ เชื่อว่า การรับรู้ในลักษณะเช่นนี้ ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ ของบุคคลเป็นสำคัญ หรือ ประสบการณ์เดิม ของบุคคล มีผลต่อการรับรู้ ภาพและพื้น หรือภาพสองนัย

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

๓) กฎแห่งความใกล้ชิด (Law of Proximity) สาระสำคัญของกฎนี้ มีอยู่ว่า ถ้าสิ่งใด หรือสถานการณ์ ใดที่เกิดขึ้นในเวลาต่อเนื่องกัน หรือในเวลาเดียวกัน อินทรีย์จะเรียนรู้ ว่า เป็นเหตุและผลกัน หรือ สิ่งเร้าใดๆ ที่อยู่ใกล้ชิดกัน มนุษย์มีแนวโน้มที่จะรับรู้ สิ่งต่างๆ ที่อยู่ใกล้ชิดกันเป็นพวกเดียวกัน หมวดยุติเดียวกัน

๔) กฎแห่งการสิ้นสุด (Law of Closure) สาระสำคัญของกฎนี้มีอยู่ว่า "แม้ว่าสถานการณ์หรือปัญหา ยังไม่สมบูรณ์ อินทรีย์ก็จะเกิดการเรียนรู้ ได้จากประสบการณ์เดิมต่อสถานการณ์นั้น"

๕) กฎแห่งความต่อเนื่อง (Law of Continuity) สิ่งเร้าที่มีทิศทางในแนวเดียวกัน ซึ่งผู้เรียนจะรับรู้ว่าเป็นพวกเดียวกัน

๖) กฎแห่งความสมบูรณ์ (Law of Closure) สิ่งเร้าที่ขาดหายไปผู้เรียนสามารถรับรู้ให้เป็นภาพสมบูรณ์ ได้โดยอาศัยประสบการณ์เดิม

๒.๑.๒.๒ หลักการสำคัญของการเรียนรู้

ทิตินา แชมมณี กล่าวไว้ว่า “เกมเป็นสื่อการเรียนการสอนรูปแบบหนึ่งที่น่าสนใจ ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ผู้เรียนได้รับความสนุกสนานและเกิดการเรียนรู้จากการเล่น”^{๒๓}

หลักการสำคัญของการใช้สื่อการเรียนรู้ที่ดี คือ

๑ เลือกสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวหรือสิ่งที่อยู่รอบตัวเป็นสื่อแรกที่เป็นประสบการณ์เดิมหรือคุ้นเคยก่อนเพื่อ เชื่อมโยงไปหาสิ่งที่ไกลตัวหรือประสบการณ์ใหม่ต่อไป

๒ เริ่มต้นจากสื่อที่สะท้อนบทเรียนที่ง่ายไปหายาก เพราะสิ่งง่าย ๆ นั้นผู้เรียนจะเข้าใจได้ดี เพื่อเป็น พื้นฐานในการเรียนรู้สิ่งที่เข้าใจยากขึ้น

๓ การใช้กระบวนการและกิจกรรมเป็นสื่อที่สำคัญและช่วยกระตุ้นศักยภาพทางการคิดให้กับผู้เรียนได้ ดี และน่าดึงดูดสำหรับการเรียนรู้

^{๒๓} ทิตินา แชมมณี, ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อจัดระบบการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ, พิมพ์ครั้งที่ ๓, กรุงเทพฯ : ด่าน สุธราการพิมพ์, ๒๕๕๑, หน้า ๓๖๘ - ๓๖๙.

๒.๑.๒.๓ หลักการสำคัญของสื่อการเรียนรู้เกมการ์ด
งานวิจัยฉบับนี้เน้นการใช้สื่อในรูปแบบเกมการ์ดมีหลักการสำคัญ ดังนี้

หลักการสำคัญของสื่อเกมการ์ด ได้แก่

๑ สื่อเกมการ์ดสามารถสร้างความมีส่วนร่วม (Engage) กับผู้เรียนแต่ละคนได้ เพราะว่า Game Based Learning ได้ออกแบบให้มีจุดสำคัญในการเรียนรู้ (Learning Point) ลงไปในบริบท (Context) ของเกมส ทำให้ เรียนรู้ไปพร้อมกับได้รับความเพลิดเพลิน เป็นเรื่องที่ต้องให้ความสำคัญ อย่างมากสำหรับผู้เรียนที่ไม่ชอบเรียน

๒ สื่อเกมการ์ด เป็นเครื่องมือที่ใช้ในกระบวนการโดยเน้นให้ทุกคนมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน และกันเรียนรู้ร่วมกัน (Interactive Learning Process) สามารถทำให้ความคิดเห็นของคนที่หลากหลายรวมกันเป็นเป้าหมายเดียวกันได้

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

๒.๑.๓ ประเภทของสื่อการเรียนรู้เกมการ์ด

การออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้เกมการ์ดวิธีพุทธในสังคมออนไลน์ จำเป็นต้องเข้าใจองค์ประกอบสำคัญของการเรียนรู้ ประเภทของสื่อการเรียนรู้ และองค์ประกอบของสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมการ์ด ดังนี้

๒.๑.๓.๑ องค์ประกอบสำคัญของการเรียนรู้

การเรียนรู้ด้วยการหยั่งรู้ เป็นกระบวนการของการรู้คิด (Cognitive process) ซึ่งเกิดกระบวนการจากการรับรู้ข้อมูลภายนอกสู่กระบวนการภายในตนเอง และปัจจุบันการเรียนรู้ด้วยตนเองได้รับการสนใจอย่างกว้างขวางและหลายท่านที่สนใจศึกษาเกี่ยวกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง อาทิ

รศ.ดร.วิชัย วงษ์ใหญ่ และ รศ.ดร.มารุต พัฒนา ได้นำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์ (Creative self-directed learning) โดยเน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทปฏิบัติการเรียนรู้ด้วยตนเอง เริ่มต้นจากการแสวงหาความรักที่จะเรียนรู้ (Passion) ด้วยตนเอง ด้วยความสนใจใฝ่รู้ (Curiosity) อย่างมีเป้าหมาย (Goal) และมีวินัย (Discipline)^{๒๔}

คาร์ล โรเจอร์ (Carl Roger, 1940) ได้ค้นพบการสอนแบบให้เรียนโดยที่ไม่มีใครนำ (Nondirective teaching) กล่าวคือผู้สอนมีหน้าที่เพียงส่งเสริมด้วยการคัดสรรบทเรียน การเลือกตำราเรียนและเตรียมกิจกรรม รวมทั้งสภาพแวดล้อมสำหรับการเรียนรู้เพื่อช่วยเสริมความสามารถให้เกิดขึ้น จึงเป็นการเรียนรู้ด้วยตนเอง^{๒๕}

^{๒๔} รศ.ดร.วิชัย วงษ์ใหญ่และ รศ.ดร.มารุต พัฒนา, การเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์, กรุงเทพฯ : ศูนย์ผู้นำนวัตกรรมหลักสูตรและการเรียนรู้, ๒๕๖๔, หน้า ๑-๖.

^{๒๕} Chunqui Wang, Comparison between Non-directive Teaching Model and Other Teaching Models, 3rd, U.K. :Francis Academic Press 2019, p.1502-1503.

การเรียนรู้จะได้ผลดีย่อมขึ้นอยู่กับองค์ประกอบสำคัญบางประการ ที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ได้แก่^{๒๖}

๑. วุฒิภาวะ (Maturity) ของผู้เรียน หมายถึงขั้นตอนของความเจริญเติบโต หรือพัฒนาการของบุคคลที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ โดยไม่ต้องอาศัยการฝึกฝนใด ๆ วุฒิภาวะของแต่ละบุคคลจะพัฒนาไปตามวัย ทั้งทางร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม วุฒิภาวะเป็นภาวะของการบรรลุถึงขั้นสุดยอดของการเจริญเติบโตเต็มที่ในระยะเวลาใดระยะหนึ่ง และพร้อมที่จะประกอบกิจกรรม อย่างใดอย่างหนึ่งได้เหมาะสมกับวัย ซึ่งการเปลี่ยนแปลงไปตามธรรมชาตินี้ไม่จัดว่าเป็นการเรียนรู้ แต่ จะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยอาศัยการเตรียมความพร้อมและการฝึกทักษะเบื้องต้นให้เหมาะสมกับวัย

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

๓. แรงจูงใจ (Motivation) เป็นแรงผลักดันที่จะทำให้ผู้เรียนเกิด ความต้องการที่จะเรียนรู้ และส่งผลให้การเรียนรู้นั้นได้ผลสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

๔. การเสริมแรง (Reinforcement) เมื่อผู้เรียนได้เกิดกระบวนการเรียนรู้และแสดงพฤติกรรมออกมา การได้รับการเสริมแรง จะทำให้เกิดความรู้สึกพึงพอใจ และการเสริมแรงจะเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดปฏิกิริยาตอบสนองต่อการเรียนรู้อีกขึ้น แสดงพฤติกรรมนั้นบ่อยขึ้น

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

ลักษณะการถ่ายโยงการเรียนรู้ สามารถจำแนกได้เป็น 3 ลักษณะดังนี้^{๒๗}

๑) การถ่ายโยงการเรียนรู้เชิงบวก (Positive Transfer of Learning) หมายถึง การถ่ายโยงการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในลักษณะที่มีการเรียนรู้อย่างหนึ่งมาก่อน ทำให้มีผลต่อการเรียนรู้ใหม่ เช่น คนที่เคยเรียนและมีความรู้เรื่องการใช้ภาษาจีน เมื่อมีโอกาสได้ไปศึกษาและใช้ชีวิตในประเทศจีนที่ ก็ทำให้สามารถสื่อสารด้วยภาษาจีนได้เข้าใจชัดเจนมากกว่าคนที่ไม่เคยเรียนภาษาจีนมาก่อน เพราะความรู้เดิมที่เรียนมาส่งเสริมการเรียนรู้ใหม่เป็นต้น

๒) การถ่ายโยงการเรียนรู้เชิงลบ (Negative Transfer of Learning) หมายถึง การเรียนรู้ที่เกิดขึ้น เมื่อการเรียนรู้หนึ่งหรือการเรียนรู้เดิมที่ได้เรียนรู้มามีผลในทางลบ ต่อมาการเรียนรู้ใหม่ทำให้เป็นอุปสรรคขัดขวางการเรียนรู้ใหม่ ทำให้เรียนได้ยาก และช้ากว่าเดิม เช่น การเรียนรู้กำหนดลมหายใจที่ต้นลม คือลมหายใจช่องปลายจมูก มาแล้วเป็นเวลานาน แล้วมาเรียนรู้การกำหนดอากาศท้องพองยุบภายหลัง ธรรมชาติของจิตย่อมคุ้นชิน

^{๒๖} อภรณ์ ใจเที่ยง, หลักการสอน, กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, ๒๕๕๐, หน้า ๑๗.

^{๒๗} ผศ.ดร.เต็มศักดิ์ คชวณิช, จิตวิทยาทั่วไป, กรุงเทพฯ:ซีเอ็ดยูเคชั่น, ๒๕๔๖, หน้า ๑๖๗ - ๑๗๑.

กับการฝึกฝนที่ทำต่อเนื่องมายาวนานมากกว่า ในตอนแรกของการเรียนรู้จะทำให้ ผู้เรียนเกิดความสับสน เป็นอุปสรรคต่อการเรียนรู้ใหม่ จัดว่าไม่เป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ใหม่ เป็นต้น

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

ดังนั้น การถ่ายโยงการเรียนรู้จะเกิดผลได้ดีหรือไม่ ขึ้นอยู่กับความคล้ายคลึงกันระหว่างสิ่งที่ถ่ายโยงการเรียนรู้ และคุณสมบัติของบุคคลที่เรียนรู้เป็นปัจเจกบุคคล เช่น ความรู้ความสามารถ ประสบการณ์เดิม และสติปัญญา เป็นต้น

๒.๑.๓.๒ ประเภทของสื่อการเรียนรู้

โรเบิร์ต อี เดอ คีฟเฟอร์ (Robert E. de Kirffer, 1965)^{๒๘} ได้จำแนก “สื่อการเรียนการสอนเป็น ๓ ประเภท ตามลักษณะที่ใช้สื่อความหมายทางเสียงและภาพ เรียกว่า “สื่อโสตทัศน์” (audio visual materials) ดังนี้

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

๒ สื่อเครื่องฉาย (projected materials and equipment)

๓ สื่อเสียง (audio materials and equipment)”

โดนัลด์ พี อีลี (Donald P. Ely)^{๒๙} จำแนก “สื่อการเรียนการสอนตามทรัพยากรการเรียนรู้เป็น ๕ รูปแบบ

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

^{๒๘} De Kieffer, E. Robert, Audio visual instruction, Newyork : Center for applied research in education, 1965, อ้างถึงใน มุจรินทร์ อธิพิงษ์, ผศ., นวัตกรรมการออกแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อใช้ในการเรียนการสอน สำหรับรายวิชา 450121-54 และ 450125-59 ศิลปะการแสดงเอเชียร่วมสมัย , การประชุมมหาดไทยวิชาการระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ ๑๐, หน้า ๓๔๕.

^{๒๙} Ely, Donald P., Visual Materials of Instruction, Chicago : University of Chicago, อ้างถึงใน มุจรินทร์ อธิพิงษ์, ผศ., นวัตกรรมการออกแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อใช้ในการเรียนการสอน สำหรับรายวิชา 450121-54 และ 450125-59 ศิลปะการแสดงเอเชียร่วมสมัย , การประชุมมหาดไทยวิชาการระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ ๑๐, หน้า ๓๔๖ – ๓๔๗, กิดานันท์ มลิทอง, เทคโนโลยีการศึกษาและการสื่อสารการศึกษา, กรุงเทพฯ : อรุณการพิมพ์, ๒๕๔๘, หน้า ๗๙.

๒) วัสดุ (material) วัสดุในการศึกษา หมายถึงวัสดุที่บรรจุเนื้อหาบทเรียน โดยรูปแบบของวัสดุมีใช้รูปแบบที่ ต้องคำนึงถึง เช่น หนังสือ สไลด์ แผนที่ แผ่นซีดี หรือสื่อต่าง ๆ

๓) อาคารสถานที่ (settings) ตัวตึก ที่ว่าง สิ่งแวดล้อม ซึ่งมีผลเกี่ยวกับทรัพยากรรูปแบบอื่น ๆ และมีผลกับ ผู้เรียน สถานที่ต่าง ๆ ของชุมชนก็สามารถประยุกต์ใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนได้ เช่น สถานที่ทาง ประวัติศาสตร์ พิพิธภัณฑ์ เป็นต้น

๔) เครื่องมือและอุปกรณ์ (tool and equipment) ทรัพยากรทางการเรียนรู้เพื่อช่วยในการผลิตหรือใช้ ร่วมกับทรัพยากรอื่น ๆ

๕) กิจกรรม (Activities) สื่อกิจกรรมเป็นกระบวนการที่ผู้สอนและผู้เรียนตกลงร่วมกันเพื่อใช้เสริมสร้าง ประสบการณ์การเรียนรู้ทั้งในห้องเรียนหรือนอกห้องเรียน เช่น การสัมมนา การจัดทำศศึกษา ซึ่งกิจกรรม เหล่านี้มักมีวัตถุประสงค์เฉพาะที่จัดตั้งขึ้น

กรมวิชาการจำแนก “สื่อการเรียนรู้ได้ ๓ ประเภท คือ^{๓๐}

๑) สื่อสิ่งพิมพ์ ได้แก่ หนังสือ นิตยสาร เอกสารต่าง ๆ ที่เป็นสิ่งพิมพ์

๒) สื่อเทคโนโลยี ได้แก่ สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน วิดีทัศน์ สไลด์ สื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่ใช้ควบคู่กับ เครื่องมือเทคโนโลยี

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

งานวิจัยฉบับนี้มีรูปแบบในลักษณะสื่อเกมการ์ดเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธ เพื่อพัฒนาทักษะชีวิต โดยทั่วไปสื่อเกมการ์ดสามารถจำแนกเป็นประเภทใหญ่ ๆ ตามวัตถุประสงค์การใช้งาน ดังนี้

๑) เกมสำหรับการศึกษา ใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ โดยมีการกำหนดเป้าหมายในการเรียนรู้ ผลลัพธ์ และประสบการณ์จากการเรียนรู้ที่ผู้เรียนควรได้รับจากการเล่นเกม

๒) เกมสำหรับนันทนาการ ใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างความสนุกสนานและผ่อนคลายให้แก่ผู้เล่น บางครั้งอาจเกิดกระบวนการเรียนรู้ ขึ้นอยู่กับการออกแบบกระบวนการเรียนรู้และจัดรูปแบบของเกมแต่ละ ชนิด

๒.๑.๓.๓ องค์ประกอบของสื่อการเรียนรู้เกมการ์ด

^{๓๐} กรมวิชาการ, **คู่มือพัฒนาสื่อการเรียนรู้**, กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์, ๒๕๔๕, หน้า ๔๗-๔๘, กิ่ง ภาณุจันท์ บูรณสินวัฒน์กุล, รายงานวิจัยการพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ใน รายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยและความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี, **หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ**, ๒๕๖๒, หน้า ๑๗, **อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรรม, การ ออกแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่องวงสี่ธรรมชาติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖, หลักสูตรปริญญาการศึกษา มหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ**, ๒๕๕๗, หน้า ๙ - ๑๓.

การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานเป็นการนำองค์ประกอบของเกมมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ แนะนำแนวทาง และเป้าหมายให้กับผู้เรียน ซึ่งจุดมุ่งหมายแต่ละเกมขึ้นอยู่กับผู้เล่นและวางกฎเกณฑ์ตามเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ของผู้เล่น และสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามสถานการณ์ มีองค์ประกอบดังนี้

องค์ประกอบของการเรียนรู้โดยใช้เกม^{๓๑}

- ๑) ผู้เล่น (Player) วางกำหนดกฎเกณฑ์ของผู้เล่น
- ๒) อุปกรณ์ (Equipment) กำหนดเครื่องมือหรืออุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่น
- ๓) วิธีการเล่น (Procedure) การบอกรายละเอียดของการเตรียมเกมเพื่อเริ่มเล่น วิธีการเล่น
- ๔) ข้อบังคับ (Constraint) มีไว้เพื่อเพิ่มรายละเอียดของวิธีการเล่น
- ๕) คำแนะนำในการใช้ (Direction for use) การบอกวิธีเล่น

๒.๑.๔ กระบวนการของสื่อการเรียนรู้เกมการ์ดในสังคมออนไลน์

๒.๑.๔.๑ กระบวนการการเรียนรู้ (Learning process)

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

กระบวนการของการเรียนรู้ มี ๒ ส่วน คือ^{๓๒}

- ๑) การรับรู้ (Perception) เป็นกระบวนการแปลความหมายของสิ่งเร้าที่มากกระทบประสาทสัมผัส ซึ่งจะเน้นความสำคัญของการรับรู้เป็นส่วนรวมที่สมบูรณ์มากกว่าการรับรู้ส่วนย่อยที่ละส่วน
- ๒) การหยั่งรู้ (Insight) เป็นการรู้แจ้ง เกิดความคิดความเข้าใจแวบเข้ามาทันทีทันใด ขณะที่บุคคลกำลังเผชิญปัญหา และจัดระบบการรับรู้

๑) การรับรู้ (Perception)

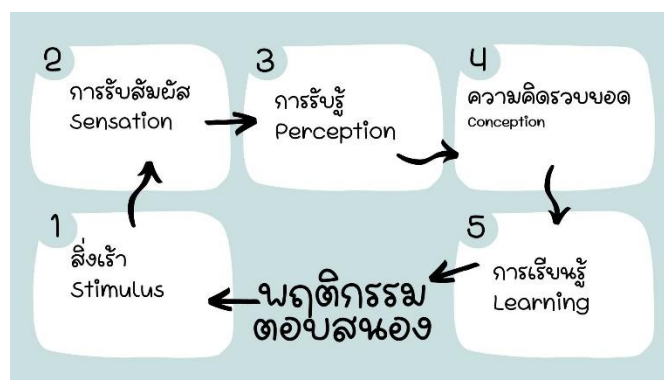
การรับรู้หมายถึงการแปลความหมายหรือการตีความต่อสิ่งเร้าของ อวัยวะรับสัมผัสส่วน ใดส่วนหนึ่งหรือทั้งห้าส่วน ได้แก่ หู ตา จมูก ลิ้น และผิวหนัง และการตีความนี้ มักอาศัย ประสบการณ์เดิมตั้งนั้น แต่ละคนอาจรับรู้ในสิ่งเร้าเดียวกันแตกต่างกันได้ แล้วแต่ประสบการณ์ เช่น นางสาว ก. เห็นสีแดง แล้วนึกถึงเลือดแต่นางสาว ข. เห็นสีแดงอาจนึกถึงดอกกุหลาบสีแดงก็ได้

^{๓๑} เอกสิทธิ์ ชนินทรภูมิ, การศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสร้างความรู้ใหม่, วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศิลปากร (๑๔) ๑, หน้า ๕๔ -๕๙, ๒๕๕๙.

^{๓๒} สุนิสา วงศ์อารีย์, จิตวิทยาสำหรับครู, มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี, ๒๕๕๙, หน้า ๓๐-๓๑.

การเรียนรู้นั้นอาจเกิดขึ้นได้จากทั้งความตั้งใจและโดยความบังเอิญ แต่ไม่ว่าจะเกิดจากสาเหตุใดก็ตาม การเรียนรู้จะมีลักษณะการเกิดเป็นกระบวนการตามลำดับขั้นตอนดังนี้คือ

- (๑) มีสิ่งเร้า (stimulus) มาเร้าอินทรีย์ (organism)
- (๒) อินทรีย์เกิดการรับสัมผัส (sensation) ประสาทสัมผัสทั้งห้า ได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้น ผิวกาย
- (๓) ประสาทสัมผัสส่งกระแสสัมผัสไปยังระบบประสาทส่วนกลางเกิดการรับรู้ (perception)
- (๔) สมองแปลผลออกมาว่าสิ่งที่สัมผัสคืออะไรเรียกว่าความคิดรวบยอด (conception)
- (๕) พฤติกรรมได้รับคำแปลผลทำให้เกิดความคิดรวบยอดก็จะเกิดการเรียนรู้ (learning)
- (๖) เมื่อเกิดกระบวนการเรียนรู้บุคคลก็จะเกิดการตอบสนอง (response) พฤติกรรมนั้น ๆ สามารถแสดงแผนผัง ดังนี้



แผนภาพแสดงกระบวนการเรียนรู้

๒) การหยั่งรู้ (Insight)

การหยั่งรู้ (Insight) หมายถึง การเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยจะเกิดแนวความคิดในการ เรียนรู้หรือการแก้ปัญหา ขึ้นอย่างฉับพลันทันทีทันใด (เกิดความคิดแวบขึ้นมาในสมองทันที) มองเห็นแนวทาง การแก้ปัญหา ตั้งแต่จุดเริ่มต้นเป็น ขั้นตอนจนถึงจุดสุดท้ายที่สามารถจะแก้ปัญหาได้

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

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

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

ขั้นตอนการทดลอง

การทดลองของเขาครั้งแรกมีจุดประสงค์เพราะไม่เห็นด้วยกับทฤษฎีการเรียนรู้ของธอร์นไดค์ที่กล่าว สัตว์โลกทั่วไปทำอะไรไม่มีแบบแผนหรือระเบียบวิธีใด ๆ การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นเป็นการเดาสุ่มหรือการลองถูกลอง ผิด โดยมีการเสริมกำลังเป็นรางวัล เช่น อาหารเป็นแรงจูงใจที่ผลักดันให้เกิดการเรียนรู้ โดยไม่มีกระบวนการ แก้ปัญหาโดยใช้ปัญญา

โคห์เลอร์ได้สังเกตและศึกษาเกี่ยวกับปัญหาเหล่านี้ เพราะมีความเชื่อว่าในสถานการณ์หนึ่ง ถ้ามี เครื่องมือเครื่องใช้อุปกรณ์ในการแก้ปัญหาและปฏิบัติการพร้อม สัตว์และคนสามารถแก้ปัญหาได้โดยการหยั่งรู้ โดยการมองเห็นความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งต่าง ๆ ที่มีอยู่ เมื่อสัตว์ได้เรียนรู้การแก้ปัญหาโดยการหยั่งเห็นและเห็น ช่องทางในสิ่งนั้นได้แล้ว การกระทำครั้งต่อไปจะสามารถแก้ปัญหาพฤติกรรมที่ยากขึ้นไปเรื่อย ๆ และสมบูรณ์ มากยิ่งขึ้น

โคห์เลอร์ได้ทดลองโดยการชั่งลิงชิมแปนซี ตัวหนึ่งไว้ในกรงที่ใหญ่พอที่ลิงจะอยู่ได้ภายในกรงมีไม้หลาย ท่อน มีลักษณะสั้นยาวต่างกันวางอยู่ นอกกรงเขาได้แขวนกล้วยไว้หริหนึ่งเกินกว่าที่ลิงจะเอื้อมหยิบได้การใช้ ท่อนไม้เหล่านั้น บางท่อนก็สั้นเกินไปสอยกล้วยไม่ถึงเหมือนกัน มีบางท่อนยาวพอที่จะสอยได้

ในขั้นแรกลิงชิมแปนซีพยายามใช้มือเอื้อมหยิบกล้วยแต่ไม่สำเร็จ แม้ว่าจะได้ลองทำหลายครั้งเป็น เวลานาน มันก็หันไปมองรอบรอบกรง เขย่ากรง ส่งเสียงร้อง ปีนปายและทำทุกอย่างที่จะช่วยให้ได้กินกล้วย แต่เมื่อไม่ได้ผลไม่สามารถแก้ปัญหาได้มันหันมาลองจับไม้เล่นแบะใช้ไม้สั้นสอยกล้วยแต่เมื่อไม่ได้ผล ไม่สามารถ จะแก้ปัญหาได้ มันหันมาลองจับไม้อันอื่นเล่น และใช้ไม้สั้นสอยกล้วย การกระทำเกิดขึ้นเร็วและสมบูรณ์

ไม่ได้ค่อยเป็นค่อยไปอย่างช้า ๆ เลย ในที่สุดมันก็สามารถใช้ไม้สอยกล้วยมากินได้ วิธีการที่ลิงใช้ แก้ปัญหานี้ โคห์เลอร์เรียกพฤติกรรมนี้ว่าเป็นการหยั่งเห็น เป็นการมองเห็นช่องทางในการแก้ปัญหาโดยลิงชิมแปนซีได้มีการรับรู้ในความสัมพันธ์ระหว่างไม้สอย กล้วยที่แขวนอยู่ข้างนอกกรงและสามารถใช้ไม้สั้นสอย กล้วยได้เป็นการนำไปสู่เป้าหมาย

กระบวนการแก้ปัญหาของลิงชิมแปนซีมีดังนี้

- ก. วิธีการแก้ปัญหาโดยการหยั่งเห็นจะเกิดขึ้นทันทีทันใดเหมือนความกระฉ่างแจ้งในใจ
- ข. การเรียนรู้การหยั่งเห็นเป็นการที่ผู้เรียนมองเห็นรับรู้ความสัมพันธ์ของเหตุการณ์ ไม่ใช่เป็นการตอบสนอง ของสิ่งเร้าเพียงอย่างเดียว
- ค. ความรู้เดิมของผู้เรียน ประสบการณ์ของผู้เรียนมีส่วนที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการหยั่งรู้ในเหตุการณ์ที่ ประกอบขึ้นเป็นปัญหาและช่วยให้การหยั่งรู้เกิดขึ้นเร็ว

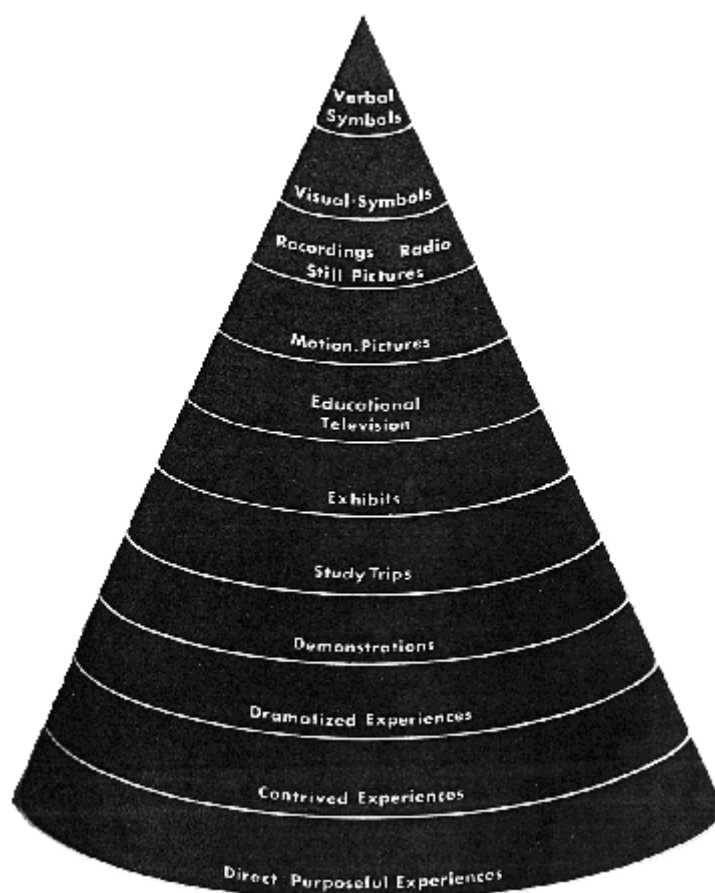
หลักของการหยั่งเห็นสรุปได้ดังนี้

๑. การหยั่งรู้ขึ้นอยู่กับสภาพปัญหา การหยั่งเห็นจะเกิดขึ้นได้ง่ายถ้ามีการรับรู้องค์ประกอบของปัญหาที่สัมพันธ์ กัน บุคคลสามารถสร้างภาพในใจเกี่ยวกับขั้นตอนเหตุการณ์ หรือสภาพการณ์ที่เกี่ยวข้องเพื่อ พยายามหาคำตอบ

๒. คำตอบที่เกิดขึ้นในใจถือว่าเป็นการหยั่งรู้ ถ้าสามารถแก้ปัญหาได้บุคคลจะนำมาใช้ในโอกาสต่อไปอีก
 ๓. คำตอบหรือการหยั่งรู้ที่เกิดขึ้นสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ใหม่ได้

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

๒.๑.๔.๒ ขั้นตอนประสบการณ์การเรียนรู้จากสื่อการเรียนรู้
 เอ็ดการ์ เดล (Edgar Dale)^{๓๓} จัดแบ่งสื่อการเรียนรู้โดยแสดงขั้นตอนประสบการณ์การเรียนรู้ และการพัฒนาความคิดของบรูเนอร์ (Bruner) นักจิตวิทยา นำมาสร้างเป็นกรวยประสบการณ์ (cone of experiences)



แผนภาพแสดงกรวยประสบการณ์ของ เอ็ดการ์ เดล

ชั้นที่ ๑ ประสบการณ์ตรงและมีความมุ่งหมาย (Direct purposeful experience) เป็นประสบการณ์ที่เป็นรากฐานของประสบการณ์ทั้งปวง เพราะได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ได้เห็น ได้ยินเสียง ได้สัมผัสด้วยตนเอง

^{๓๓} Edgar Dale, *Audiovisual methods in teaching*, 3rd ed., New York : the Dryden Press, 1969, p.107.

เช่น การเรียนจากสถานการณ์จริง ได้ร่วมกิจกรรมการเรียนรู้จากการลงมือกระทำจริง เป็นต้น ประสบการณ์ตรงเป็นประสบการณ์ขั้นแรกที่เป็นรูปธรรมมากที่สุด

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

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

ขั้นที่ ๔ การสาธิต (Demonstration) เป็นการอธิบายข้อเท็จจริง ลำดับความคิดหรือกระบวนการที่เหมาะสมกับเนื้อหาเพื่อเกิดความเข้าใจและพัฒนาทักษะ เช่น สาธิตการผายปอด

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

ขั้นที่ ๖ นิทรรศการ (Exhibition) เป็นการจัดแสดงสิ่งต่าง ๆ รวมทั้งมีการสาธิต การฉายวิดีโอทัศน์ประกอบเพื่อให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์การเรียนรู้หลายด้าน

ขั้นที่ ๗ โทรทัศน์ (Television) เป็นการใช้โทรทัศน์การศึกษา และโทรทัศน์การสอนเพื่อให้ข้อมูลความรู้แก่ผู้เรียนที่อยู่ในห้องเรียนหรืออยู่ที่บ้าน

ขั้นที่ ๘ ภาพยนตร์ (Motion Pictures) เป็นภาพที่บันทึกเรื่องราวลักษณะเคลื่อนไหวเพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ทั้งภาพและเสียง รับรู้ทั้งประสาทตาและหู

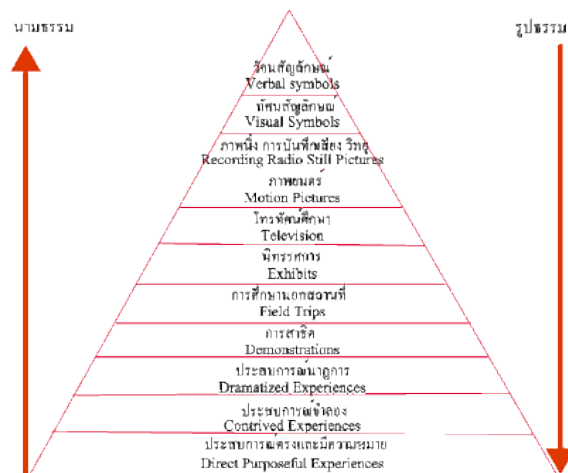
ขั้นที่ ๙ การบันทึกเสียง วิทยู และภาพนิ่ง (Recording, radio and pictures) เป็นรูปแบบของเทปบันทึกเสียง วิทยู รูปภาพ สไลด์ ข้อมูลในขั้นนี้เป็นการให้ประสบการณ์แก่ผู้เรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาได้แม้ผู้นั้นจะอ่านตัวหนังสือไม่ออก

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

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

การใช้กรวยประสบการณ์ของเอดการ์ เดล เริ่มต้นขั้นที่ ๑ ด้วยการให้ประสบการณ์ตรงเป็นรูปธรรมมากที่สุด คือการให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในเหตุการณ์หรือการกระทำจริง เพื่อให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์ตรง แล้วจึงเรียนรู้โดยการสังเกตการณ์เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นซึ่งเป็นประสบการณ์รองในขั้นต่อมา ต่อจากนั้นจึงเป็น

การเรียนรู้ประสบการณ์ผ่านสื่อต่าง ๆ และขั้นที่ง่ายที่สุดเป็นนามธรรมมากที่สุด คือการให้ผู้เรียนเรียนจากสัญลักษณ์ซึ่งเป็นเสมือนตัวแทนของเหตุการณ์ที่จะเรียนรู้



แผนภาพแสดงการจัดลำดับกระบวนการเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรม-นามธรรม

กรวยประสบการณ์ของ เอ็ดการ์ เดล

การเรียนรู้ผ่านสื่อเกมจะช่วยสร้างประสบการณ์ตรงที่มีความหมายให้แก่ผู้เรียนผ่านการเชื่อมโยงประสบการณ์ตรงและการตีความหมายจากถ้อยคำและสัญลักษณ์ รวมถึงวจนะสัญลักษณ์หรือตัวอักษร ให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้หลากหลายมิติ ทำให้เข้าใจง่ายขึ้น และกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้คำสอนจากพระคัมภีร์

๒.๑.๔.๓ ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้จากสื่อเกม

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อเกมขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ในการจัดการเรียนรู้ และข้อกำหนดกฎกติกาที่ผู้สอนและผู้เล่นตกลงร่วมกันโดยมีกรอบคิดกว้างๆของขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม^{๓๔}

๑) ชั้นเลือกเกม เกมที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่เรียกว่า “เกมการศึกษา” คือเป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์ชัดเจน โดยมุ่งให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ ดังนั้นผู้สอนสามารถเลือกเกมที่นำมาใช้จัดการเรียนรู้ ดังนี้

(๑) ผู้สอนสร้างเกมขึ้นมาให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ โดยผู้สอนจะต้องทดลองเกมที่สร้างหลาย ๆ ครั้ง จนสามารถใช้ได้ดี

^{๓๔} อัจฉรา เปรมปรีดา, ผลของการใช้เกมและการสอนแบบวัฏจักรการเรียนรู้ ๕ ขั้น (5Es) ประกอบการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ในสังคมพหุวัฒนธรรม เรื่องระบบร่างกายมนุษย์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒, วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, ๒๕๕๘, อ้างถึงใน พนิดา สีนบัว, การพัฒนาทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ ๕ โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา, วิทยานิพนธ์หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยศิลปากร, ๒๕๖๕, หน้า ๔๘.

(๒) ผู้สอนเลือกเกมที่มีผู้สร้างเอาไว้แล้ว และนำมาปรับให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์

๒) ชั้นชี้แจงการเล่นและกติกา ผู้สอนควรดำเนินการดังนี้

(๑) บอกชื่อเกมแก่ผู้เล่น

(๒) ชี้แจงกติกา โดยผู้สอนควรจัดลำดับขั้นตอนและให้รายละเอียดที่ ชัดเจนพร้อมทั้งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามได้

(๓) สาธิตการเล่นเกมที่มีวิธีการเล่นที่ซับซ้อน

(๔) ซ้อมก่อนเล่นจริง เกมที่มีวิธีการเล่นที่ซับซ้อนควรให้ผู้เล่นลองซ้อมเล่นก่อน เพื่อ ความเข้าใจที่ ชัดเจน

๓) ชั้นเล่นเกม ผู้สอนควรดำเนินการดังนี้

(๑) จัดสถานที่สำหรับการเล่นเกมให้อยู่ในสภาพที่เอื้อต่อการเล่น

(๒) ให้ผู้เรียนเล่นเกมและผู้สอนควบคุมการเล่นให้เป็นไปตามขั้นตอน และในบางกรณีต้องควบคุม เวลาในการเล่นด้วย

(๓) ผู้สอนควรติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนอย่างใกล้ชิดและควรบันทึก ข้อมูลที่เป็น ประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนไว้ เพื่อนำไปใช้อภิปรายหลังการเล่น หรือมอบหมายให้ ผู้เรียนบางคนทำ หน้าที่สังเกตการเล่น บันทึกพฤติกรรมและควบคุมเวลาเล่นด้วยก็ได้

๔) ชั้นอภิปรายหลังการเล่นและสรุปผล ผู้สอนควรดำเนินการดังนี้

ชั้นตอนนี้สำคัญมากสำหรับการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม เพราะจุดเน้นของเกมอยู่ที่การเรียนรู้ทฤษฎีต่าง ๆ ที่ จะเอาชนะอุปสรรคเพื่อให้ไปถึงเป้าหมายที่ต้องการและโยงเข้าไปประเด็นการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ควรดำเนินการดังนี้

(๑) ผู้สอนควรตั้งประเด็นคำถามเพื่อนำไปสู่การอภิปราย เช่น ผู้ชนะมีวิธีการเล่นอย่างไร ผู้ชนะหรือผู้ แพ้มีความรู้สึกอย่างไร ผู้ชนะ ชนะเพราะเหตุใด ผู้แพ้ แพ้เพราะเหตุใด

(๒) ประเด็นคำถามเกี่ยวกับเทคนิคหรือทักษะต่าง ๆ ที่ผู้เรียนได้รับ เช่น ผู้เรียนได้พัฒนา ทักษะ อะไรบ้าง ได้พัฒนามากน้อยเพียงใด ประสบความสำเร็จตามที่ต้องการหรือไม่ มีข้อผิดพลาด อะไรบ้าง และมี วิธีใดจะช่วยให้ประสบความสำเร็จมากขึ้น

(๓) ประเด็นคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาสาระต่าง ๆ ที่ได้รับ เช่น การทดสอบ ความรู้ การให้ เขียนแผนผัง ความคิด เป็นต้น

การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นสื่อการเรียนรู้ เป็นเครื่องมือที่ดึงดูดความสนใจ และกระตุ้นให้ผู้เรียนพัฒนา ศักยภาพทางความคิด พัฒนาศักยภาพในการคิดวิเคราะห์ การแก้ไขปัญหา ในขณะเดียวกันก็เป็นกิจกรรมการ

เรียนรู้ที่สร้างการใฝ่รู้ สนุกสนานเพลิดเพลิน สร้างความกลมเกลียวในหมู่คณะพร้อมกับทำให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ไปด้วย การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานจึงได้รับความนิยมมากในปัจจุบัน

เกมการ์ดเพื่อการศึกษาเป็นวิธีที่น่าสนใจและมีปฏิสัมพันธ์ในการเรียนรู้วิชาและทักษะต่างๆ ตัวอย่างเช่น



เกมถอดรหัสดา วิน ชี

เกมถอดรหัสคำประสม (ดา วิน ชี) เป็นเกมที่นำบัตรภาพและบัตรคำมาประสมกันเพื่อทายคำศัพท์ หรือการใบ้คำ และครูผู้สอนได้นำมาเผยแพร่ทางเว็บไซต์ <https://pubhtml5.com> Published by Kanlayanee Buarapha เพื่อเป็นสื่อการเรียนรู้สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ ๑^{๓๕}



การใช้การ์ดเสริมสร้างการคิดเชิงวิพากษ์^{๓๖}

^{๓๕} <https://pubhtml5.com/awlb/sbvl/basic>.

^{๓๖} <https://insku.com/idea>.

การใช้เกมการ์ดเสริมสร้างความคิดเชิงวิพากษ์เป็นการสร้างสรรค์ผลงานของคุณครูแม่กและเผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ช่องทางเฟซบุ๊ก เพจสอนภาษาไทย By Cool Max^{๓๗} โดยใช้การ์ดเกมในเนื้อหาเรื่องโคลงสุภาชิตโสฬสไตรยางค์ และโคลงสุภาชิตนฤมุนาการ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

เริ่มจากให้นักเรียนเรียนบทนำ ประวัติผู้แต่ง ลักษณะคำประพันธ์ จุดมุ่งหมาย และเนื้อหาในวรรณคดีเรื่องดังกล่าวก่อน จากนั้นจึงใช้การ์ดทบทวนเนื้อหาเพื่อฝึกการคิดวิเชิงวิพากษ์ แล้วตกผลึกความรู้ที่ได้ไปปรับใช้ในชีวิตจริง

การ์ดแบ่งออกเป็น 3 ใบ ดังนี้



วิธีการเล่น

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

นอกจากนี้จะมีการ์ดอีกหนึ่งชนิด คือ กลุ่มการ์ดสีเขียว ซึ่งจะเป็นภารกิจช่วยเหลือให้การทำกิจกรรมสนุกขึ้น แต่มีที่นักเรียนแต่ละกลุ่มได้รับ จะวัดจากการสังเกตพฤติกรรมการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นของคนภายในกลุ่มและคำตอบที่ต้องให้เหตุผล และยกตัวอย่างการนำไปใช้ให้เห็นอย่างชัดเจน

สิ่งสำคัญคือ คำถามในการ์ดที่คุณครูนำมาร่วมกิจกรรมต้องเป็นคำถามที่ทำให้นักเรียนตกผลึกเป็น การคิดเชิงวิพากษ์ได้อย่างแท้จริง และครูต้องเป็นกระบวนกรที่เปิดใช้รับฟัง และใช้คำถามกระตุ้นความคิดของนักเรียนตลอดการจัดกิจกรรม

ทั้งสองเกมการ์ดที่ยกมาแสดงเป็นตัวอย่งนั้นสามารถสร้างกิจกรรมผ่านห้องเรียนออนไลน์ได้ และสร้างความสนุกสนานในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนเป็นการเรียนรู้ผ่านการเล่นเกมโดยมีครูเป็นกระบวนกรในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

การเล่นกิจกรรมเกมการ์ดเป็นกิจกรรมที่ผู้วิจัยสนใจนำมาประยุกต์ใช้สร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้เกมการ์ดวิถีพุทธจากคัมภีร์ขุททกนิกาย

๒.๒ แนวคิดและเนื้อหาในคัมภีร์ขุททกนิกาย ขุททกปาฐะ-ธรรมบท-อุทาน ที่นำมาประยุกต์ใช้กับสื่อการเรียนรู้เกมการ์ด

^{๓๗} <https://www.facebook.com/profile.php?id=61552783283811>.

คัมภีร์ขุททกนิกายจัดเป็นนิกายหนึ่งใน ๕ นิกาย^{๓๘}ซึ่งจัดอยู่ในหมวดพระสูตรหรือพระสุตตันตปิฎก เป็นพระธรรมเทศนาหรือการอธิบายธรรมที่พระพุทธองค์ตรัสกับบุคคลตามโอกาสต่าง ๆ ตลอดถึงบทประพันธ์ เรื่องเล่า เรื่องราวต่าง ๆ ในพระพุทธศาสนา ประกอบด้วย^{๓๙}

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

๒.๒.๑ ความหมายของแนวคิด

คำว่า “นิกาย” แปลว่า หมวดหรือหมู่ หมายถึงหมวดหรือหมู่ของพระธรรมชั้น (กองธรรม) คำว่า “ขุททก” แปลว่า เล็กน้อยหรือย่อย ๆ ดังนั้น คำว่า “ขุททกนิกาย” จึงหมายถึงหมวดพระธรรมชั้นหรือสูตร เล็กน้อยหรือย่อย ๆ กล่าวคือหมวดพระธรรมหรือพระสูตรใดที่มีจำนวนเล็กน้อย ไม่อยู่ในกฎเกณฑ์ที่จะจัดเข้า ในคัมภีร์ทีฆนิกาย มัชฌิมนิกาย สังยุตตนิกาย และอังคุตตรนิกายได้^{๔๐}

๒.๒.๒ หลักการสำคัญของคัมภีร์ขุททกนิกาย

ขุททกนิกาย แบ่งเป็น ๑๕ คัมภีร์ จัดหมวดพระธรรม หรือพระสุตตันตปิฎกได้ ๙ เล่ม ได้แก่^{๔๑}

๑) พระไตรปิฎกเล่มที่ ๒๕ รวมคัมภีร์ย่อย ๕ คือ

(๑) คัมภีร์ขุททกปาฐะ รวมบทสวดย่อย ๆ เช่น มงคลสูตร รตนสูตร กรณียเมตตสูตร

(๒) คัมภีร์ธรรมบท บทแห่งธรรม หรือบทร้อยกรองเอื้อนธรรม มี ๔๒๓ คาถา

(๓) คัมภีร์อุทาน พระสูตรแสดงคาถาพุทธอุทาน มีความน่าเป็นร้อยแก้ว ๘๐ เรื่อง

(๔) คัมภีร์อิติวุตตกะ พระสูตรที่ไม่ขึ้นต้นด้วย “เอวมเม สุต” แต่เชื่อมความเข้าสู่คาถาด้วยคำว่า “อิติวุจจติ” รวม ๑๑๒ สูตร

(๕) คัมภีร์สุตตนิบาต ชุมนุมพระสูตรชุดพิเศษ ซึ่งเป็นคาถาล้วนหรือมีร้อยแก้วเฉพาะส่วนที่เป็นความ นำ รวม ๗๑ สูตร

๒) พระไตรปิฎกเล่มที่ ๒๖ มีคัมภีร์ย่อย ๔ ซึ่งเป็นบทประพันธ์ร้อยกรองคือคาถาล้วน ได้แก่

^{๓๘} การจำแนกหมวดหมู่ ๕ นิกาย ได้แก่ ทีฆนิกาย, มัชฌิมนิกาย, สังยุตตนิกาย, อังคุตตรนิกาย และขุททกนิกาย.

^{๓๙} พระพุทธโฆสเถระ, อรรถกถาภาษาไทย พระสุตตันตปิฎก ขุททกนิกาย ธรรมบท ภาค ๒, ฌบับมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย พุทธศักราช ๒๕๕๖, หน้า [๑๔].

^{๔๐} อติศักดิ์ ทองบุญ, เก็บเพชรจากคัมภีร์พระไตรปิฎก, โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร 2542 หน้า 56-71, [#http://www.mcu.ac.th/mcutrai/menu2/Article/article_18.htm#ขุททกนิกาย](http://www.mcu.ac.th/mcutrai/menu2/Article/article_18.htm#ขุททกนิกาย) #พระไตรปิฎก.

^{๔๑} ดูรายละเอียดใน พระธรรมปิฎก (ป.อ. ปยุตโต), รู้จักพระไตรปิฎกเพื่อเป็นชาวพุทธที่แท้, พิมพ์ครั้งที่ ๙, ๒๕๔๖, หน้า ๗๗

(๑) คัมภีร์วิมานวัตถุ เรื่องผู้เกิดในสวรรค์อยู่วิมาน เล่าการทำความดีของตนในอดีต ที่ทำให้ได้ไปเกิด เช่นนั้น ๘๕ เรื่อง

(๒) คัมภีร์เปตวัตถุ เรื่องเปรตเล่ากรรมชั่วในอดีตของตน ๕๑ เรื่อง

(๓) คัมภีร์เถรคาถา คาถาของพระอรหันตเถระ ๒๖๔ รูปที่กล่าวแสดงความรู้สึกสงบประณีตในการ บรรลุธรรม เป็นต้น

(๔) คัมภีร์เถรีคาถา คาถาของพระอรหันตเถรี ๗๓ รูปที่กล่าวแสดง ความรู้สึกเช่นนั้น

๓) พระไตรปิฎกเล่มที่ ๒๗ ขาดก ภาค ๑ รวมบทร้อยกรองคือคาถาแสดงคติธรรมที่พระพุทธเจ้าตรัสเมื่อครั้ง เป็นพระโพธิสัตว์ในอดีตชาติ และมีคาถาภษิตของผู้อื่นปนอยู่บ้าง ภาคแรก ตั้งแต่เรื่องที่มีคาถาเดียว (เอก นิบาต) ถึงเรื่องมี ๔๐ คาถา (จัดตามสี่นิบาต) รวม ๕๒๕ เรื่อง

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

๕) พระไตรปิฎกเล่มที่ ๒๙ มหานิทเทศ ภษิตของพระสารีบุตรอธิบายขยายความพระสูตร ๑๖ สูตร ในอรรถก วรรคแห่งสุดตนิบาต

๖) พระไตรปิฎกเล่มที่ ๓๐ จุฬนิทเทศ ภษิตของพระสารีบุตรอธิบายขยายความพระสูตร ๑๖ สูตรในปา รายนวรรคและชัคควิสาณสูตรในอุรควรรคแห่งสุดตนิบาต

๗) พระไตรปิฎกเล่มที่ ๓๑ ปฐมัมภิทามวรรค ภษิตของพระสารีบุตรอธิบายข้อธรรมที่ลึกซึ้งต่างๆ เช่น เรื่อง ญาณ ทิฎฐิ อานาปาน อินทรีย์ วิโมกข์ เป็นต้น อย่างพิสดาร เป็นทางแห่งปัญญาแตกฉาน

๘) พระไตรปิฎกเล่มที่ ๓๒ อปทาน ภาค ๑ บทประพันธ์ร้อยกรอง (คาถา) แสดงประวัติพระอรหันต์ โดยเฉพาะในอดีตชาติ เริ่มด้วยพุทธอปทาน (ประวัติของพระพุทธเจ้า) ปัจเจกพุทธอปทาน (เรื่องราวของพระ ปัจเจกพุทธเจ้า) ต่อด้วยเถรอปทาน (อดีตประวัติแห่งพระอรหันตเถระ) เริ่มแต่พระสารีบุตร พระมหาโมคคัล ลานะ พระมหากัสสปะ พระอนุรุทธ ฯลฯ พระอานนท์ ต่อเรื่อยไปจนจบภาค ๑ รวม ๔๑๐ รูป

๙) พระไตรปิฎกเล่มที่ ๓๓ อปทาน ภาค ๒ คาถาประพันธ์แสดงอดีตประวัติพระอรหันตเถระต่ออีกจนถึงรูปที่ ๕๕๐ ต่อจากนั้นเป็นเถรอปทานแสดงเรื่องราวของพระอรหันตเถรี ๔๐ เรื่อง เริ่มด้วยพระเถรีที่ไม่คันทนาม ๑๖ รูป ต่อด้วยพระเถรีที่สำคัญ คือ พระมหาปชาบดีโคตมี พระเขมา พระอุบลวรรณา พระปฎาจารย์ ฯลฯ พระ ยโสธรา และท่านอื่น ๆ ต่อไปจนจบ

เมื่อจบอปทานแล้ว ท้ายเล่ม ๓๓ นี้ มีคัมภีร์พุทธวงศ์ เป็นคาถาประพันธ์แสดงเรื่องของพระพุทธเจ้าใน อดีต ๒๔ พระองค์ที่พระพุทธเจ้าพระองค์ปัจจุบันเคยได้ทรงเฝ้าและได้รับพยากรณ์ จนถึงประวัติของพระองค์ เอง รวมเป็นพระพุทธเจ้า ๒๕ พระองค์ จากนั้นมีคัมภีร์สั้นๆ ชื่อ *จริยาปิฎก* เป็นลำดับสุดท้าย เป็นการแสดง พุทธจริยาในอดีตชาติ ๓๕ เรื่องซึ่งมีปรากฏแล้วในชาดก แต่นำเล่าด้วยคาถาประพันธ์ใหม่ เน้นตัวอย่างการ บำเพ็ญบารมีบางประการ

๒.๒.๓ องค์ประกอบของขุททกนิกาย ขุททกปาฐะ - ธรรมบท - อุทาน

คัมภีร์ขุททกนิกายนี้เป็นพระสูตรต้นตอปิฎกเล่มที่ ๑๗ จัดอยู่ในพระไตรปิฎกเล่มที่ ๒๕ หากกล่าวโดยภาพรวมมีลักษณะเป็นที่ชุมนุมของคัมภีร์ปลีกย่อยเบ็ดเตล็ด ๑๕ คัมภีร์ จัดหมวดหมู่พระสูตรต้นตอปิฎกได้ถึง ๙ เล่ม แต่มีเพียงพระไตรปิฎกเล่มที่ ๒๕ นี้ที่เน้นในด้านเนื้อหา หลักธรรม และในเล่มเดียวนี้มีคัมภีร์ย่อยถึง ๕ คัมภีร์ ซึ่งทุกคัมภีร์มีความสำคัญและลึกซึ้งมาก

งานวิจัยฉบับนี้จึงเน้นศึกษาองค์ความรู้จากพระไตรปิฎกเล่มที่ ๒๕ ในคัมภีร์ขุททกนิกาย ๓ คัมภีร์ย่อย ได้แก่

๑) คัมภีร์ขุททกปาฐะ รวมบทสั้น ๆ จำนวน ๙ บท ๙ พระสูตร ได้แก่

- (๑) สรณคัมภีร์ ว่าด้วยการถึงพระรัตนตรัยเป็นสรณะ
- (๒) ทสสิกขาบท ว่าด้วยสิกขาบท ๑๐ ประการ
- (๓) ทวัตติงสาการ ว่าด้วยอาการ ๓๒
- (๔) สามเณรปัญหา ว่าด้วยการถามปัญหา กับโสปากสามเณร
- (๕) มงคลสูตร ว่าด้วยมงคล
- (๖) รตนสูตร ว่าด้วยรัตนะอันประณีต
- (๗) ตีโรกฺขทสูตร ว่าด้วยเรื่องเปรตที่อยู่ภายนอกฝาเรือน
- (๘) นิธิกัมภีร์สูตร ว่าด้วยการฝังขุมทรัพย์
- (๙) เมตตสูตร ว่าด้วยการแผ่เมตตา

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

- (๑) ยมกวรรค หมวดว่าด้วยธรรมเป็นคู่กัน มี ๒๐ คาถา
- (๒) อัปมาทวรรค หมวดว่าด้วยความไม่ประมาท มี ๑๒ คาถา
- (๓) จิตตวรรค หมวดว่าด้วยการฝึกจิต มี ๑๑ คาถา
- (๔) ปุพฺพวรรค หมวดว่าด้วยดอกไม้ มี ๑๖ คาถา
- (๕) พาลวรรค หมวดว่าด้วยคนพาล มี ๑๖ คาถา
- (๖) ปันนิตตวรรค หมวดว่าด้วยบัณฑิต มี ๑๔ คาถา
- (๗) อรหันตวรรค หมวดว่าด้วยพระอรหันต์ มี ๑๐ คาถา
- (๘) สหัสสวรรค หมวดว่าด้วยหนึ่งในร้อยในพัน มี ๑๖ คาถา

- (๙) ปาปวรรค หมวดว่าด้วยบาป มี ๑๓ คาถา
- (๑๐) ทัณชวรรค หมวดว่าด้วยการลงทัณฑ์ มี ๑๗ คาถา
- (๑๑) ชรวรรค หมวดว่าด้วยความชรา มี ๑๑ คาถา
- (๑๒) อัถตวรรค หมวดว่าด้วยตน มี ๑๐ คาถา
- (๑๓) โลกวรรค หมวดว่าด้วยเรื่องโลก มี ๑๒ คาถา
- (๑๔) พุทธวรรค หมวดว่าด้วยเรื่องพระพุทธเจ้า มี ๑๘ คาถา
- (๑๕) สุขวรรค หมวดว่าด้วยความสุข มี ๑๒ คาถา
- (๑๖) ปิยวรรค หมวดว่าด้วยสิ่งเป็นที่รัก มี ๑๒ คาถา
- (๑๗) โภจวรรค หมวดว่าด้วยความโภจร มี ๑๔ คาถา
- (๑๘) มลวรรค หมวดว่าด้วยมลทินทางใจ มี ๒๑ คาถา
- (๑๙) อัมมัญญวรรค หมวดว่าด้วยผู้ตั้งอยู่ในธรรม มี ๑๗ คาถา
- (๒๐) มัคควรรค หมวดว่าด้วยมรรค มี ๑๗ คาถา
- (๒๑) ปกิณณกวรรค หมวดว่าด้วยเรื่องเบ็ดเตล็ด มี ๑๖ คาถา
- (๒๒) นิรยวรรค หมวดว่าด้วยคนทำกรรมชั่วตคนรก มี ๑๔ คาถา
- (๒๓) นาควรรค หมวดว่าด้วยช้าง มี ๑๔ คาถา
- (๒๔) ตัณหาวรรค หมวดว่าด้วยตัณหา มี ๒๖ คาถา
- (๒๕) ภิกขุวรรค หมวดว่าด้วยภิกษุ มี ๒๓ คาถา
- (๒๖) พราหมณวรรค หมวดว่าด้วยพราหมณ์ มี ๔๑ คาถา

๓) คัมภีร์อุทาน พระสูตรแสดงคาถาพุทธอุทาน ว่าด้วยพระพุทธรูปที่ทรงเปล่งออกมาด้วยกำลังปิติโสมนัส มี ๘๐ สูตร ๙๕ คาถา แบ่งเป็นวรรคได้ ๘ วรรค

- (๑) โโพธิวรรค หมวดว่าด้วยการถึงพระรัตนตรัยเป็นสรณะ มี ๑๐ พระสูตร
- (๒) มุจจลินทวรรค หมวดว่าด้วยพญานาคมุจจลินท์ มี ๑๐ พระสูตร
- (๓) นันทวรรค หมวดว่าด้วยพระนันทเถระ มี ๑๐ พระสูตร
- (๔) เมฆิยวรรค หมวดว่าด้วยพระเมฆิยเถระ มี ๑๐ พระสูตร
- (๕) โสณเถรวรรค หมวดว่าด้วยพระโสณเถระ มี ๑๐ พระสูตร
- (๖) ชัจฉันธวรรค หมวดว่าด้วยผู้บอดโดยกำเนิด มี ๑๐ พระสูตร

(๗) จุฬวรรค หมวดว่าด้วยเรื่องเล็กน้อย มี ๑๐ พระสูตร

(๘) ปาฏลิกามิยวรรค หมวดว่าด้วยปาฏลิกาม มี ๑๐ พระสูตร

๒.๒.๔ เนื้อหาในคัมภีร์ขุททกนิกายที่นำมาประยุกต์ใช้กับสื่อการเรียนรู้เกมการ์ด

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

๑)คัมภีร์ขุททกปาฐะ จำนวน ๙ บท ๙ พระสูตร คัดสรรพระสูตรละ ๑ เนื้อหาสำหรับข้อความประกอบเกมการ์ด ดังนี้

(๑) สรณคัมภีร์ ว่าด้วยการถึงพระรัตนตรัยเป็นสรณะ

พระสูตรที่ ๑ - ใบที่ ๑ การถึงพระรัตนตรัยเป็นสรณะ^{๔๒}

องค์ความรู้จากพระสูตรที่ ๑ สรณคัมภีร์ ว่าด้วยการถึงพระรัตนตรัยเป็นสรณะ : พระพุทธเจ้าได้ตรัสที่อิสิปตนมฤคทายวัน กรุงพาราณสี เมื่อพระยสะบรรลพพระอรหันต์พร้อมกับพระอรหันต์ ๖๑ องค์ ครั้งนั้นพระพุทธเจ้าตรัสว่า

“ดูก่อนภิกษุทั้งหลาย ก็แลอุปสัมปทาเปกขะอันภิกษุพึงให้บรรพชา อุปสมบท อย่างนี้ ข้อแรกให้ปลงผมและหนวด ให้ครองผ้ากาสายะ ใหนึ่งกระหย่ง ให้ประคองอัญชลี (ประนมมือ) ฟังสอนให้ว่าตามอย่างนี้ว่า พุทธฺ สรณํ คจฺฉามิ, ธมฺมํ สรณํ คจฺฉามิ, สงฺฆํ สรณํ คจฺฉามิ”^{๔๓}

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้ :

การเข้าถึงพระรัตนตรัย พระพุทธ พระธรรม พระสงฆ์ เป็นสรณะคือการน้อมใจด้วยความศรัทธาด้วยความเคารพเลื่อมใส ว่ามีพระพุทธเจ้าเปรียบเหมือนผู้ชี้ทาง ผู้ทรงกำจัดความทุกข์เศร้าหมอง ความสะดุ้งกลัว มีพระธรรมคือคำสอนที่เป็นประโยชน์เปรียบเหมือนเส้นทางที่ดี เป็นพื้นที่ที่ปลอดภัย และพระสงฆ์เปรียบเหมือนผู้ที่เดินทางถึงที่ที่ปลอดภัย^{๔๔} เมื่อมีพระพุทธเจ้าเป็นกัลยาณมิตร น้อมใจเข้าไปใกล้ ย่อมนำพาผู้น้อมตนเป็นศิษย์ข้ามพันวิญญูะแห่งทุกข์ รวมทั้งอุปสรรคความเศร้าหมองแห่งจิตได้

ดังที่คัมภีร์ชั้นนอรรถกถาปรมัตถโชติกากล่าวว่ “เอตฺโข สรณํ เขมํ เอตํ สรณมุตฺตมํ สรณํนั้นแลเกษม ปลอดภัย สรณะนั้นนุคฺตม”^{๔๕} แสดงให้เห็นว่า พระรัตนตรัยอันมีพระพุทธเจ้าเป็นประธานนั้น ทั้งเกษมและอุดม กำจัดภัยแก่ผู้ถึงสรณคัมภีร์ได้จริง

^{๔๒} ขุ.ขุ (ไทย) ๒๕/๑/๑.

^{๔๓} ขุ.ขุ.อ.(ไทย) ๓๙/๗.

^{๔๔} ขุ.ขุ.อ.(ไทย) ๓๙/๒๐.

^{๔๕} ขุ.ขุ.อ.(ไทย) ๓๙/๑๔.

(๒) ทสสิกขาบท ว่าด้วยสิกขาบท ๑๐ ประการ

พระสูตรที่ ๒ - ใบที่ ๒ การสมาทานสิกขาบท ๑๐ ประการ^{๔๖}

องค์ความรู้จากพระสูตรที่ ๒ ทสสิกขาบท ว่าด้วยสิกขาบท ๑๐ ประการ : สิกขาบท ๑๐ ประการ ได้แก่

๑. ข้าพเจ้าขอสมาทานสิกขาบท คือเจตนางดเว้นจากการฆ่าสัตว์
๒. ข้าพเจ้าขอสมาทานสิกขาบท คือเจตนางดเว้นจากการถือเอาสิ่งของที่ เจ้าของมิได้ให้
๓. ข้าพเจ้าขอสมาทานสิกขาบท คือเจตนางดเว้นจากพฤติกรรมอันมิใช่ พรหมจรรย์
๔. ข้าพเจ้าขอสมาทานสิกขาบท คือเจตนางดเว้นจากการพูดเท็จ
๕. ข้าพเจ้าขอสมาทานสิกขาบท คือเจตนางดเว้นจากการดื่มน้ำเมาคือสุรา และเมรัยอันเป็นเหตุแห่งความประมาท
๖. ข้าพเจ้าขอสมาทานสิกขาบท คือเจตนางดเว้นจากการบริโภคอาหารในเวลาวิกาล
๗. ข้าพเจ้าขอสมาทานสิกขาบท คือเจตนางดเว้นจากการฟ้อนรำ ขับร้อง บรรเลงดนตรี และดูการละเล่นอันเป็นข้าศึกต่อกุศล
๘. ข้าพเจ้าขอสมาทานสิกขาบท คือเจตนางดเว้นจากการตัดทรงประดับ ตกแต่งร่างกายด้วยดอกไม้ ของหอม และ เครื่องลูบไล้
๙. ข้าพเจ้าขอสมาทานสิกขาบท คือเจตนางดเว้นจากการนอนบนที่นอน สูงและที่นอนใหญ่
๑๐. ข้าพเจ้าขอสมาทานสิกขาบท คือเจตนางดเว้นจากการรับทองและเงิน

พระพุทธเจ้าทรงตรัสทสสิกขาบท ๑๐ ในการบรรพชาพระราหุลเป็นสามเณร ณ พระเชตวัน อารามของท่านอนาถบิณฑิกะ กรุงสาวัตถี ดังพุทธพจน์ว่า

“ดูก่อนภิกษุทั้งหลาย เราตถาคตอนุญาตสิกขาบท ๑๐ สิกขาบท สำหรับสามเณรทั้งหลาย เพื่อสามเณรทั้งหลายศึกษาสิกขาบท ๑๐ นั้น คือปาณาติปาตาเวรมณี ฯลฯ ชาตुरुป^{๔๗}รชต^{๔๘} ปฎิคุคคณา^{๔๙} เวมณี ดังนี้.”^{๕๐}

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้ :

^{๔๖} ชุ.ชุ. (ไทย) ๒๕/๒/๒-๓.

^{๔๗} ชาตुरुป ได้แก่ ทอง.

^{๔๘} รชต ได้แก่ กหาปณะ โลหะหรือของที่ใช้แลกเปลี่ยนกันในประเทศ คือเงินตรา.

^{๔๙} ปฎิคุคหะ คือการรับ.

^{๕๐} ชุ.ชุ.อ. (ไทย) ๓๙/๒๔.

การสมาทานสิกขาบท ๑๐ นั้นเป็นการยึดถือโดยเจตนาไม่ล่องละเมิด ประกอบด้วยจิตอันเป็น กามาวจรกุศล เป็นการศึกษาเบื้องต้น คืออิศीलสิกขาสำหรับสามเณรเพื่อการละบรรเทาเวร หรือทำให้สิ้นสุด การสมาทานศีลจึงเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวพื้นฐานของบุคคลผู้ไม่ปรารถนาก่อเวรภัย หรือปรารถนาทำให้เวรภัย สิ้นสุด ไม่ผูกพันด้วยอกุศลกรรมอีกต่อไป

(๓) ทวัตติงสาการ ว่าด้วยอาการ ๓๒

พระสูตรที่ ๓ - ใบที่ ๓ อาการ ๓๒^{๕๑}

องค์ความรู้จากพระสูตรที่ ๓ ทวัตติงสาการ ว่าด้วยอาการ ๓๒ : ในคัมภีร์ขุททกปาฐะ มีกรรมฐานคือ กายคตาสติ ทวัตติงสาการกรรมฐานเป็นการเจริญอสุภกาวานา^{๕๒} ดังพระพุทธเจ้าทรงแสดงไว้ว่า “ดูก่อนภิกษุทั้งหลาย อีกข้อหนึ่ง ภิกษุพิจารณาเห็นกายนี้แล ตั้งแต่พื้นเท้าขึ้นไป ปลายผมลงมา มีหนังหุ้มอยู่โดยรอบเต็ม ไปด้วยของไม่สะอาดมีประการต่าง ๆว่า ในการนี้ มีผม ขน ฯลฯ มูตร ดังนี้”^{๕๓}

อาการ ๓๒ ประกอบด้วย

- | | |
|--------------------------------|------------------------|
| ๑ เกสา - ผม | ๒ โลมา - ขน |
| ๓ นขา - เล็บ | ๔ ทนตา - ฟัน |
| ๕ ตโจ - หนัง | ๖ มंस - เนื้อ |
| ๗ นหารุ - เอ็น | ๘ อฏฐิ - กระดูก |
| ๙ อฏฐิ มิณขั - เยื่อในกระดูก | ๑๐ วกกั - ไต |
| ๑๑ หทยั - หัวใจ | ๑๒ ยกนั - ตับ |
| ๑๓ กิโถมกั - พังผืด | ๑๔ ปิหกั - ม้าม |
| ๑๕ ปปฬาสั - ปอด | ๑๖ อนุตั - ใส้ใหญ่ |
| ๑๗ อนตคณั - ใส้ย่อย | ๑๘ อุทรียั - อาหารใหม่ |
| ๑๙ กรีสั - อาหารเก่า (อุจจาระ) | ๒๐ มตถลุงคั - มันสมอง |
| ๒๑ ปิตตั - ดี | ๒๒ เสมหั - เสลด |
| ๒๓ ปุพโพ - หนอง | ๒๔ โลหิตั - เลือด |
| ๒๕ เสโท - เหงื่อ | ๒๖ เมโท - มันชั้น |

^{๕๑} ขุ.ขุ. (ไทย) ๒๕/๓/๔.

^{๕๒} ขุ.ขุ.อ.(ไทย) ๓๙/๕๐.

^{๕๓} ขุ.ขุ.อ.(ไทย) ๓๙/๔๙.

๒๗ อสุสุ - น้ำตา

๒๘ วสา - มั่นเหลว

๒๙ เชโซ - น้ำลาย

๓๐ สิงฆานิกา - น้ำมูก

๓๑ ลลิกา - ไช้ข้อ

๓๒ มุตต - มุตร (ปัสสาวะ)

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้ :

การพิจารณาอาการ ๓๒ เป็นกรรณฐาน เป็นการเจริญอสุภภาวนาสามารถนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศวัยเพื่อความไม่ประมาทในการใช้ชีวิต และเข้าใจตามความเป็นจริงของสิ่งต่าง ๆ ในร่างกายของตน

(๔) สามเณรปัญหา ว่าด้วยการถามปัญหากับโสปากสามเณร

พระสูตรที่ ๔ - ใบที่ ๔ สามเณรปัญหา^{๔๔}

องค์ความรู้พระสูตรที่ ๔ สามเณรปัญหา ว่าด้วยการถามปัญหากับโสปากสามเณร : สามเณรชื่อว่าโสปากะ เป็นพระมหาสาวกของพระพุทธเจ้าซึ่งสำเร็จเป็นพระอรหันต์ตั้งแต่อายุ ๗ ปี พระพุทธเจ้าทรงประสงค์จะอุปสมบทแก่ท่าน จึงตรัสถามปัญหาเพื่อให้ท่านพยากรณ์ และท่านก็พยากรณ์ พระพุทธเจ้าทรงยินดีในการพยากรณ์นั้น จึงเป็นที่มาของสามเณรปัญหา ดังนี้^{๔๕}

พระพุทธเจ้าตรัสถามปัญหาที่ ๑ คือ “อะไรชื่อว่า หนึ่ง”

พระโสปากะพยากรณ์ว่า “ที่ชื่อว่า หนึ่ง ได้แก่ สัตว์ทั้งปวงดำรงอยู่ได้ด้วยอาหาร”

พระพุทธเจ้าตรัสถามปัญหาที่ ๒ “อะไรชื่อว่า สอง”

พระโสปากะพยากรณ์ว่า “ที่ชื่อว่า สอง ได้แก่ นามและรูป”

พระพุทธเจ้าตรัสถามปัญหาที่ ๓ “อะไรชื่อว่า สาม”

พระโสปากะพยากรณ์ว่า “ที่ชื่อว่า สาม ได้แก่ เวทนา ๓”

พระพุทธเจ้าตรัสถามปัญหาที่ ๔ “อะไรชื่อว่า สี่”

พระโสปากะพยากรณ์ว่า “ที่ชื่อว่า สี่ ได้แก่ อริยสัจ ๔”

พระพุทธเจ้าตรัสถามปัญหาที่ ๕ “อะไรชื่อว่า ห้า”

พระโสปากะพยากรณ์ว่า “ที่ชื่อว่า ห้า ได้แก่ อุปาทานชั้น ๕”

พระพุทธเจ้าตรัสถามปัญหาที่ ๖ “อะไรชื่อว่า หก”

^{๔๔} พุ.พ. (ไทย) ๒๕/๔/๕.

^{๔๕} พุ.พ. (ไทย) ๒๕/๔/๕.

พระโสပါกะพยากรณ์ว่า “ที่ชื่อว่า หก ได้แก่ อายุตนะภายใน ๖”

พระพุทธเจ้าตรัสถามปัญหาที่ ๗ “อะไรชื่อว่า เจ็ด”

พระโสปากะพยากรณ์ว่า “ที่ชื่อว่า เจ็ด ได้แก่ โภชนงค์ ๗”

พระพุทธเจ้าตรัสถามปัญหาที่ ๘ “อะไรชื่อว่า แปด”

พระโสปากะพยากรณ์ว่า “ที่ชื่อว่า แปด ได้แก่ อริยมรรคมีองค์ ๘”

พระพุทธเจ้าตรัสถามปัญหาที่ ๙ “อะไรชื่อว่า เก้า”

พระโสปากะพยากรณ์ว่า “ที่ชื่อว่า เก้า ได้แก่ สัตตवास ๙”

พระพุทธเจ้าตรัสถามปัญหาที่ ๑๐ “อะไรชื่อว่า สิบ”

พระโสปากะพยากรณ์ว่า “ที่ชื่อว่า สิบ ได้แก่ บุคคลผู้ประกอบด้วยองค์คุณ ๑๐ เรียกว่า พระอรหันต์”

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้ :

ผู้ที่ตั้งอยู่ในศีล เจริญจิต และปัญญาไม่ได้จำกัดด้วยวัย ดังเช่นพระโสปากะ สำเร็จเป็นพระอรหันต์ ตั้งแต่อายุ ๗ ปี การพยากรณ์ปัญหา คือปัญญาภาวณา ซึ่งเป็นเครื่องตรวจสอบธรรมต่าง ๆ สำหรับผู้มีจิตตั้งมั่น

(๕) มงคลสูตร ว่าด้วยมงคล ๓๘ ประการ

พระสูตรที่ ๕ - ใบที่ ๕ มงคล ๓๘ ประการ^{๕๖}

องค์ความรู้พระสูตรที่ ๕ ว่าด้วยมงคล ๓๘ ประการ : มงคลสูตรนี้ พระอานนท์เป็นผู้กล่าวเมื่อครั้งมหาสังคยนาครั้งแรกว่าได้ฟังจากพระพุทธเจ้าเมื่อครั้งพระพุทธองค์ประทับ ณ พระเชตวัน กรุงสาวัตถี ในยามราตรีเทวดาองค์หนึ่งซึ่งมีวรรณะงดงามเปล่งรัศมีสว่าง ทูลถามพระพุทธเจ้าว่า

“เทวดาและมนุษย์จำนวนมาก ต่างมุ่งหวังความสุขดี ร่วมกันคิดถึงเรื่องมงคล

ขอพระองค์ตรัสบอกมงคลอันสูงสุดด้วยเถิด”^{๕๗}

พระพุทธเจ้าตรัสตอบว่า “(๑) การไม่คบคนพาล (๒) การคบแต่บัณฑิต (๓) การบูชาคนที่ควรบูชา
นี้เป็นมงคลอันสูงสุด

(๔) การอยู่ในถิ่นที่เหมาะสม (๕) การได้สร้างบุญไว้ในปางก่อน (๖) การตั้งตนไว้ชอบ

นี้เป็นมงคลอันสูงสุด

(๗) ความเป็นพหูสูต (๘) ความเป็นผู้มีศีลปะ (๙) วินัยที่ศึกษามาดี (๑๐) วาจาสุภาสิต

^{๕๖} ชุ.ช. (ไทย) ๒๕/๑-๑๓/๖-๘.

^{๕๗} ชุ.ช. (ไทย) ๒๕/๒/๗.

นี่เป็นมงคลอันสูงสุด

(๑๑) การบำรุงมารดาบิดา (๑๒) การสงเคราะห์บุตร (๑๓) การสงเคราะห์ภรรยา (๑๔) การงานที่ไม่อาภูล

นี่เป็นมงคลอันสูงสุด

(๑๕) การให้ทาน (๑๖) การประพฤติธรรม (๑๗) การสงเคราะห์ญาติ (๑๘) การงานที่ไม่มีโทษ

นี่เป็นมงคลอันสูงสุด

(๑๙) การงดเว้นจากบาป (๒๐) การเว้นจากการดื่มน้ำเมา (๒๑) ความไม่ประมาทในธรรม

นี่เป็นมงคลอันสูงสุด

(๒๒) ความเคารพ (๒๓) ความถ่อมตน (๒๔) ความสันโดษ (๒๕) ความกตัญญู (๒๖) การพึงธรรมตามกาล

นี่เป็นมงคลอันสูงสุด

(๒๗) ความอดทน (๒๘) ความเป็นคนว่าง่าย (๒๙) การพบเห็นสมณะ (๓๐) การสนทนาธรรมตามกาล

นี่เป็นมงคลอันสูงสุด

(๓๑) การเผาผลาญบาป (๓๒) การประพฤติพรหมจรรย์^{๕๘} (๓๓) การเห็นอริยสัจ (๓๔) การทำนิพพานให้แจ้ง

นี่เป็นมงคลอันสูงสุด

(๓๕) จิตของผู้ที่ถูกละทิ้งกรรมกระทบแล้วไม่หวั่นไหว (๓๖) จิตไม่เศร้าโศก (๓๗) จิตปราศจากธุลี (๓๘) จิตเกษม

นี่เป็นมงคลอันสูงสุด

เทวดาและมนุษย์ทำมงคลดังกล่าวมานี้แล้ว ไม่พ่ายแพ้ข้าศึกทั้งปวง ย่อมถึงความสวัสดิ์ในที่ทุกสถาน ทั้ง ๓๘ ประการนั้น เป็นมงคลอันสูงสุด ของเทวดาและมนุษย์เหล่านั้น”^{๕๘}

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้ :

ผู้ใดประพฤติปฏิบัติตามมงคล ๓๘ ประการนี้ ย่อมถึงความสำเร็จ ความสุข ทั้งโลกียสุข และโลกุตตรสุข ดังเช่นครั้งพุทธกาลที่พระพุทธเจ้าเทศนามงคล ๓๘ แก่เทวดาทั้งหลาย เทวดาเหล่านั้น แสนโกฏิบรรลุประอรหันต์ พระพุทธเจ้าจึงตรัสให้พระอานนท์เรียนมงคลสูตรนี้ และสั่งสอนพระภิกษุทั้งหลาย^{๕๙}

(๖) รตนสูตร ว่าด้วยรตนอันประณีต

พระสูตรที่ ๖ - ใบที่ ๖ รตนสูตร ว่าด้วยรตนอันประณีต^{๖๐}

^{๕๘} ชุ.ช. (ไทย) ๒๕/๓-๑๓/๗-๘.

^{๕๙} ชุ.ช.อ. (ไทย) ๓๙/๒๑๓.

^{๖๐} ชุ.ช. (ไทย) ๒๕/๑๘/๑๔.

องค์ความรู้พระสูตรที่ ๖ ว่าด้วยรัตนะอันประณีต : พระสูตรนี้พระพุทธเจ้าทรงแสดงเพื่อการปกป้องรักษาผู้นอกจากภัยที่เกิดจากอมนุษย์ ทรงแสดงพระสูตรนี้เมื่อครั้งกรุงเวสาลีเกิดภัย ๓ อย่าง คือเกิดทุพภิกขภัย อมนุษย์ภัย และโรค ฝนแล้ง ข้าวกล้าตาย คนยากจนอดอยากจนตาย เกิดอหิวาตโรค พระเจ้าลิจฉวีมีศรัทธาว่า พระพุทธเจ้าเป็นผู้มีฤทธาภาพมาก พระพุทธองค์ย่างพระบาทไปที่ไหน ที่นั่นก็จะระงับภัย พระเจ้าลิจฉวีจึงทูลเชิญพระพุทธเจ้าเสด็จรับนิมนต์ที่กรุงเวสาลีเพื่อความสวัสดิ์จะได้เกิดขึ้นแก่พระเจ้าลิจฉวีและชาวเมืองเวสาลี พระพุทธเจ้าตรัสกับพระอานนท์ว่า “ดูกอนอานนท์ เธอจงเรียนรัตนสูตรนี้ ถือเครื่อง ประกอบพิธีกรรม เทียวเดินไปประหว่งปรากฏการ ๓ ชั้นแห่งกรุงเวสาลีกับพวก เจาลิจฉวีราชกุมารทำพระปริตร” แลวดรสรรัตนสูตรเพื่อบำบัดอุปัทวะ โดยทรงตรัสถึงภุตทั้งหลายที่อยู่ภาคพื้นดิน ที่อยู่ในอากาศ ขอให้ภุตทั้งปวงเป็นผู้ใจดี เมตตาต่ออวมลมนุษย์ รักษาอวมลมนุษย์ และฟังภาชิตจากพระพุทธเจ้าด้วยความเคารพ”^{๖๑}

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้ :

รัตนสูตรเป็นพระสูตรที่แสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างเทวดาและมนุษย์อย่างชัดเจน ซึ่งการระลึกถึงเทวดาเป็นเทวดานุสติ นำมาซึ่งการเกื้อกูลประโยชน์สุขให้แก่บุคคลที่ทำพิธีกรรม อุทิศบุญแต่เทวดาทั้งหลาย ดังภาชิตว่า

“มนุษย์เหล่าใดสร้างเทวดาแม่ด้วยภาพ และแกะด้วยไม้ เป็นต้น แล้วเข้าไปยังรุกขเจดีย์ เป็นต้น ทำพิธีกรรมเช่นสรวงในเวลากลางวัน และทำพิธีกรรมในเวลากลางคืน วันข้างแรม เป็นต้น อุทิศเทวดาทั้งหลาย หรือถวายสลากภัตตทานเป็นอาทิ ทำพิธีกรรมมุ่งถึงอารักเทวดาจนถึงด้วยการมอบปตติทานให้สวนบุญแกพรหมและเทวดาทั้งหลายและทำพิธีกรรมในเวลากลางคืน ด้วยการยกฉัตรตามประทีปประดับมาลัย และด้วยจัดให้มีการฟังธรรม ตลอดคืนยังรุ่ง เป็นต้น...ฉะนั้น พวกทานจงคุ้มครองรักษามนุษย์พวกนั้น คือเป็นผู้ไม่ประมาท ทำความเป็นผู้กตัญญูนั้น ไฉนดวงใจระลึกถึงอยู่เป็นนิตย์ จงนำสิ่งที่ไม่เป็นประโยชน์เกื้อกูลแกพวกเขาออกไป จงนำเขาไปแต่สิ่งที่เป็นประโยชน์เกื้อกูล”^{๖๒}

อย่างไรก็ตาม แม้เทวดาทุกหมู่เหล่าที่เกื้อกูลประโยชน์แก่บุคคลที่ทำพิธีกรรมก็ยังเคารพยำเกรงพุทธรัตนะ แม้กระทั่งท้าวสัทหมบตีพรหมก็ยังเคารพบูชาพระพุทธเจ้า บุคคลปรารถนาพรใด พรนั้นย่อมสำเร็จผลได้ด้วยพุทธรัตนะ

(๗) ติโรกษทสูตร ว่าด้วยเรื่องเปรตที่อยู่ภายนอกฝาเรือน

พระสูตรที่ ๗ - ใบที่ ๗ ติโรกษทสูตร ว่าด้วยเรื่องเปรตที่อยู่ภายนอกฝาเรือน^{๖๓}

องค์ความรู้พระสูตรที่ ๗ ติโรกษทสูตร ว่าด้วยเรื่องเปรตที่อยู่นอกฝาเรือน : พระพุทธเจ้าตรัสติโรกษทสูตร เมื่อครั้งเสด็จสู่กรุงราชคฤห์ ทรงรับมหาทานจากพระเจ้าพิมพิสาร และในขณะที่ถวายทานแต่พระพุทธเจ้าพระเจ้าพิมพิสารทรงดำริถึงแต่พระพุทธเจ้า ไม่ได้ทรงอุทิศทานให้แก่ผู้ล่วงลับใด ๆ เปรตทั้งหลายที่หวังว่าจะ

^{๖๑} ขุ.ขุ.(ไทย) ๒๕/๑-๒/๙.

^{๖๒} ขุ.ขุ.อ.(ไทย) ๓๙/๒๓๒-๒๓๓.

^{๖๓} ขุ.ขุ. (ไทย) ๒๕/๘/๑๖.

ได้รับส่วนกุศลจากการที่พระเจ้าพิมพิสารถวายทานแด่พระพุทธเจ้าจึงผิดหวัง เมื่อไม่ได้รับส่วนกุศล จึงส่งเสียงร้องหวีดน่าสะพรึงกลัวในพระราชวัง พระเจ้าพิมพิสารทรงหวาดกลัวมาก เมื่อพระพุทธเจ้าทรงทราบความจริงตรัสอธิบายแก่พระเจ้าพิมพิสาร พระเจ้าพิมพิสารเข้าใจ และถวายภัตตาหารแด่พระพุทธเจ้า และหลังน้ำทักษิโณทก อุทิศส่วนกุศลแก่เปรตทั้งหลาย เปรตเหล่านั้นจึงระงับความหิวกระหาย ความลำบากกระวนกระวาย และมีผิวพรรณดุจทอง^{๖๔}

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้ :

ติโรกฐตสูตร ว่าด้วยเรื่องเปรตที่อยู่นอกฝาเรือน แสดงให้เข้าใจถึงปิตติวิสัย คือเปรต ที่มีกรรมอันเกิดจากความตระหนี่ของตนที่เคยกระทำไว้ ทำให้ มารดาหรือบุตร ญาติใกล้ชิดลิ้มเลือนที่จะระลึกถึงและอุทิศส่วนกุศลให้เพราะกรรมปิดบังไว้ ทำให้เกิดความทุกข์ หิวกระหาย กระวนกระวาย การระลึกถึงและอุทิศส่วนกุศลให้แก่ญาติผู้ล่วงลับจึงเป็นสิ่งที่พึงกระทำทุกครั้งที่ทำเพื่อบุญกุญญา

(๘) นิธิกัณฐสูตร ว่าด้วยการฝังขุมทรัพย์

พระสูตรที่ ๘ - ใบที่ ๘ นิธิกัณฐสูตร ว่าด้วยการฝังขุมทรัพย์^{๖๕}

องค์ความรู้ในพระสูตรที่ ๘ นิธิกัณฐสูตร ว่าด้วยการฝังขุมทรัพย์ : ในกรุงสาวัตถี กุฎุมพีผู้มั่งคั่งร่ำรวยคนหนึ่งมีความศรัทธาเลื่อมใสในพระพุทธเจ้า ขณะที่กำลังถวายทานแด่พระพุทธเจ้าและพระภิกษุสงฆ์ พระราชาได้ส่งราชบุรุษไปเชิญกุฎุมพีผู้นี้มาเข้าเฝ้า กุฎุมพีตอบกลับว่า “ไปก่อนเถิดท่านราชบุรุษ ข้าพเจาจะมาทีหลัง ข้าพเจาจะฝังขุมทรัพย์ในขณะนี้เสียก่อน”^{๖๖} เมื่อพระพุทธเจ้าเสวยภัตตาหารเสร็จจึงทรงแสดงบุญสัมปทา ได้ตรัสพระคาถาว่า “นิธิ นิเชติ ปุริโส เป็นต้น”^{๖๗} เพื่ออนุโมทนาแก่กุฎุมพีนั่น เพราะขุมทรัพย์ที่สำเร็จด้วยบุญเป็นขุมทรัพย์ที่ฝังลึกที่สุด และเป็นขุมทรัพย์ที่ติดตามตัวไปได้ในทุกภพชาติ

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้ :

บุญเป็นขุมทรัพย์โดยปรมาตม ไม่ใช่ของทั่วไปของใคร ๆที่จะฉกฉวยเอาไปได้ แต่เป็นขุมทรัพย์ที่ติดตามผู้กระทำบุญนั้นได้ ผู้ฉลาดมีปัญญาพึงบำเพ็ญบุญไว้เป็นนิตย์ เพราะบุญย่อมให้ผลที่น่าปรารถนาแก่ทั้งเทวดาและมนุษย์ทั้งหลาย

(๙) เมตตสูตร ว่าด้วยการแผ่เมตตา

พระสูตรที่ ๙ - ใบที่ ๙ เมตตสูตร ว่าด้วยการแผ่เมตตา^{๖๘}

องค์ความรู้ในพระสูตรที่ ๙ เมตตสูตร : ช่วงเวลาใกล้จำพรรษา ขณะที่พระพุทธเจ้าประทับอยู่ ณ กรุงสาวัตถี พระภิกษุทั้งหลายรับพระกรรมฐานจากพระพุทธเจ้า และแสวงหาเสนาสนะที่สัปปายะ ภิกษุทั้งหลาย

^{๖๔} พุ.พ.อ.(ไทย) ๓๙/๒๘๒-๒๘๔.

^{๖๕} พุ.พ. (ไทย) ๒๕/๙/๑๘.

^{๖๖} พุ.พ.อ.(ไทย) ๓๙/๓๐๖.

^{๖๗} พุ.พ.อ.(ไทย) ๓๙/๓๐๖.

^{๖๘} พุ.พ. (ไทย) ๒๕/๕-๗/๒๑-๒๒.

เหล่านั้นได้ถูกเทวดาข้างภูเขาหิมวันต์รบกวน พระพุทธเจ้าตรัสเมตตสูตรกับพระภิกษุทั้งหลายเพื่อป้องกัน และเพื่อเป็นกรรมฐานสำหรับพระภิกษุเหล่านั้น^{๖๙}

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้ :

การเจริญเมตตาให้แก่สัตว์ทั้งหลายเป็นบุญสัมปทา และให้อานิสงส์มาก เป็นกรรมฐานหนึ่งที่สัปปายะ สำหรับผู้มีโศสจิริต และเมตตาพระปริตรยังเป็นเครื่องป้องกันภัยเมื่อไปสถานที่อื่น ๆ ที่ไม่คุ้นเคย การเจริญเมตตาภาวนานั้นไม่ใช่เป็นเพียงการมนสิการหรือการคิด แต่เป็นไปโดยอาการ คือใจที่ประกอบด้วยเมตตา รักใสใจ ปราศจากดี

๒) คัมภีร์ธรรมบท บทแห่งธรรม หรือบทร้อยกรองเอ่ยเอื้อนธรรม มี จำนวน ๔๒๗ คาถา แบ่งเป็นวรรคได้ ๒๖ วรรค คัดสรร วรรคละ ๑ เนื้อความสำหรับข้อความประกอบเกมการ์ด ดังนี้

(๑) ยมกวรรค หมวดว่าด้วยธรรมเป็นคู่กัน

วรรคที่ ๑ - ใบที่ ๑ ยมกวรรค หมวดว่าด้วยธรรมเป็นคู่กัน มัญญกฺกณทลิวัดถุ^{๗๐}

องค์ความรู้ในยมกวรรค หมวดว่าด้วยธรรมเป็นคู่กัน : ในวรรคนี้ พระพุทธเจ้าตรัสสอนธรรมเป็นคู่ ๆ เช่น เรื่องคนมีใจชั่ว ตรัสสอนใจจักชุปาลเถรวัดถุ ส่วน คนมีใจดีตรัสสอนเป็นเรื่องที่ ๒ ในมัญญกฺกณทลิวัดถุ มัญญกฺกณทลิวัดถุเป็นบุตรของอทินนปุพพกพรหมณผู้ตระหนี่ถี่เหนียว เมื่อมัญญกฺกณทลิวัดถุป่วยหนัก พรหมณผู้เป็นบิดาไม่ยอมให้การรักษากลับเสียทรัพย์ จนบุตรชายตาย มัญญกฺกณทลิวัดถุจึงไปบังเกิดในดาวดึงส์สเทวโลก เพราะอำนาจของการระลึกถึงพระพุทธเจ้าเป็นพุทธานุสติ ต่อมาพระพุทธเจ้าได้เสด็จไปโปรดสั่งสอนมัญญกฺกณทลิวัดถุ และอทินนปุพพกพรหมณจนบรรลุโสดาบัน โดยพระพุทธเจ้าตรัสสอนเป็นพระคาถาสั้น ๆ ดังนี้

ธรรมทั้งหลาย มีใจเป็นหัวหน้า

มีใจเป็นใหญ่ สำเร็จด้วยใจ

ถ้าคนมีใจดี ก็จะทำดีหรือทำดีตามไปด้วย

เพราะความดีนั้น สุขย่อมติดตามเขาไป

เหมือนเงาติดตามตัวเขาไป ฉะนั้น

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้ :

ใจเป็นใหญ่ในกรรม ทุกอย่างสำเร็จลุล่วงได้ด้วยใจเป็นผู้สั่งการ จึงควรฝึกตนให้เป็นคนพูดดี ทำดี คิดดี เมื่อจะพูดก็ใช้วาจาสุจริต ๔ (ไม่พูดโกหก ไม่พูดหยาบคาย ไม่พูดเพื่อเจ้อ พูดส่อเสียด) เมื่อจะทำ ย่อมทำแต่กายสุจริต ๓ (ไม่ฆ่าสัตว์ ไม่ลักทรัพย์ ไม่ประพฤตินิโคตม) เมื่อคิดย่อมคิดแต่มนุสุจริต ๓ (ไม่โลภอยากได้ ของของผู้อื่น ไม่พยาบาท ความเห็นถูกต้องตามทำนองคลองธรรม) เหมือนเช่นมัญญกฺกณทลิวัดถุที่นอนป่วยหนัก เมื่อเห็น

^{๖๙} พุ.อ.(ไทย) ๓๙/๓๓๑.

^{๗๐} พุ.ธ.(ไทย) ๒๕/๒/๒๔.

พระพุทธเจ้าเสด็จมา แม้จะยกมือทำความเคารพก็ไม่ไหว แต่จิตใจมีความศรัทธาเลื่อมใสในพระพุทธองค์ เป็นพุทธานุสติ เกิดปิติจิตใจผ่องใส เมื่อตายลงได้ไปเกิดบนสวรรค์ชั้นดาวดึงส์

(๒) อัปมาทวรรค หมวดว่าด้วยความไม่ประมาท

วรรคที่ ๒ - ใบที่ ๒ อัปมาทวรรค หมวดว่าด้วยความไม่ประมาท เทวสหายกภิกขุวัตถุ^{๗๑}

องค์ความรู้ในอัปมาทวรรค หมวดว่าด้วยความไม่ประมาท : เทวสหายกภิกขุวัตถุ เรื่องสหายภิกษุสองสหาย เป็นเรื่องที่ ๖ ในอัปมาทวรรค กล่าวถึงเรื่องของภิกษุ ๒ รูป บวชอยู่ด้วยกัน รูปหนึ่งมีความประมาท เกียจคร้าน ไม่บำเพ็ญสมณธรรม อีกรูปหนึ่งไม่ประมาท ขยัน พยายามบำเพ็ญสมณธรรมจนบรรลุอรหัตผล พระพุทธเจ้าได้กล่าวยกย่องภิกษุผู้ไม่ประมาท และติเตียนภิกษุผู้ประมาท จากนั้นพระพุทธเจ้าตรัสสอนเป็นพระคาถาสั้น ๆ ดังนี้

ผู้มีปัญญาดี เป็นผู้ไม่ประมาท ในเมื่อผู้อื่นประมาท

เป็นผู้ตื่นอยู่โดยมาก ในเมื่อผู้อื่นหลับ

ย่อมละทิ้งคนมีปัญญาทรมานไปไกล

เหมือนม้าไฟเท้าจืดวิ่งละทิ้งม้าที่หมดแรงไว้ ฉะนั้น

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้ :

ผู้มีปัญญา คือผู้ที่ไม่ประมาท เป็นผู้ที่ดำรงอยู่ในธรรมเป็นเครื่องตื่น คือความโพบูลย์แห่งสติ มีความเพียรพยายามฝึกฝนตนด้วยศีล สมาธิ ปัญญา เพื่อมุ่งสู่จุดหมายปลายทางคือ ความพ้นทุกข์ เปรียบคนปัญญาดีเหมือนเป็นม้าอาชาไนยที่มีฝีเท้าดี ทั้งคนมีปัญญาที่บซึ่งเปรียบเหมือนม้าที่ไม่มีกำลังไว้ในวัฏฏะ แล้วได้ถอนตนออกจากวัฏฏะไปโดยแท้ ดังนั้นผู้มีปัญญาพึงหมั่นเพียรการเจริญสติ ดำรงตนในความไม่ประมาท

(๓) จิตตวรรค หมวดว่าด้วยการฝึกจิต

วรรคที่ ๓ - ใบที่ ๓ จิตตวรรค หมวดว่าด้วยการฝึกจิต เมฆียเถรวัตถุ^{๗๒}

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

จิตที่ตื่นรน กวัดแกว่ง รักษายาก ห้ามยาก

ผู้มีปัญญาสามารถควบคุมให้ตรงได้

เหมือนช่างครดัดลูกศรให้ตรง ฉะนั้น

^{๗๑} พุ.ธ. (ไทย) ๒๕/๒๙/๓๓.

^{๗๒} พุ.ธ. (ไทย) ๒๕/๓๓/๓๕.

จิตนี้ย่อมคืนรนไปมา

เหมือนปลาที่ถูกยกขึ้นจากน้ำโยนไปบนบก ฉะนั้น

ดังนั้น ผู้มีปัญญาจึงควรละบ่วงแห่งมาร

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้ :

ธรรมชาติของจิตมนุษย์นั้น มักจะยินดีในกามคุณ ๕ คือมีความยินดีพอใจในรูป เสียง กลิ่น รส สัมผัส ที่น่าใคร่ น่าปรารถนา จิตมักหวั่นไหว ไม่อาจจะตั้งมั่นอยู่ในอารมณ์เดียวได้นาน ดุจทารกไม่อาจทรงตัวอยู่ในอิริยาบถเดียวได้นาน การที่จะให้จิตดำรงอยู่ในอารมณ์ธรรมที่เป็นสัปบายะได้ยาก ห้ามไม่ให้คิดได้ยาก ไม่อาจจะตั้งมั่นอยู่ได้ มักถูกอารมณ์ที่ชอบใจและไม่ชอบใจครอบงำ ผู้ฉลาดจึงต้องใช้ปัญญาอบรมจิตให้รู้เห็นตามความเป็นจริง ทำจิตให้ตั้งมั่น ไม่ให้ฟุ้งซ่านไปในอารมณ์ต่างๆ โดยการสำรวมระวัง ตา หู จมูก ลิ้น กาย ใจ ทำจิตให้เป็นธรรมชาติควรแก่การงาน ไม่ให้กิเลสตัณหาเข้ามาแทรกแซงให้เกิดความเห็นผิด ปัญหาต่าง ๆ ที่มีอยู่ในใจให้ใช้ปัญญาแก้ไข ระวังไม่ให้กิเลสสร้างปัญหาใหม่ขึ้นมา

(๔) ปุพพวรรค หมวดว่าด้วยดอกไม้

วรรคที่ ๔ - ใบที่ ๔ ปุพพวรรค หมวดว่าด้วยดอกไม้อปาฐกาสีวกวัตถุ^{๗๓}

องค์ความรู้ในปุพพวรรค หมวดว่าด้วยดอกไม้อปาฐกาสีวกวัตถุ เรื่องอาชีวกชื่อปาฐิกะ เป็นเรื่องที่ ๖ ในปุพพวรรค กล่าวถึงเรื่องของอุบาสิกาผู้เป็นหญิงรับใช้ของอาชีวกชื่อปาฐิกะ หญิงผู้นี้ปรารถนาจะฟังธรรมของพระพุทธเจ้า ปาฐิกาสีวกเกรงว่าหญิงนี้จะเลื่อมใสพระพุทธเจ้า ทำให้ตนเองเสื่อมลาภที่เคยได้จากหญิงผู้นี้ จึงออกอุบายให้บุตรชายของหญิงนั้นไม่ให้มีมนต์พระพุทธเจ้าตามคำสั่งของมารดา แต่ปรากฏว่าพระพุทธเจ้าก็ไปแสดงธรรมแก่อุบาสิกาผู้นี้ที่เรือนของเธอ ปาฐิกาสีวกไม่พอใจจึงกล่าวว่าร้ายนางด้วยถ้อยคำหยาบคาย พระพุทธเจ้าทรงทราบวาระจิตของนางที่มีต่อคำหยาบคาย จึงตรัสสอนเป็นพระคาถาสั้น ๆ ดังนี้

บุคคลไม่พึงใส่ใจถ้อยคำแสดงหยาบของผู้อื่น

ไม่พึงเพ่งเล็งกิจที่คนอื่นทำแล้วหรือยังไม่ได้ทำ

แต่พึงตรวจดูกิจที่ตนทำแล้วและยังไม่ได้ทำเท่านั้น

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้ :

ไม่ควรใส่ใจในคำพูดและการกระทำของผู้อื่น เพราะจะทำให้จิตใจหวั่นไหวฟุ้งซ่านเกิดความทุกข์ใจได้ เมื่อเห็นก็สักว่าเห็น เมื่อได้ยินก็สักว่าได้ยิน ไม่ต้องไปสนใจกับคำพูดหรือการกระทำของผู้อื่น แต่ให้ความสำคัญกับภาระหน้าที่ของตน ตนมีภาระหน้าที่อะไรบ้าง ก็ควรทำสิ่งนั้นให้ถูกต้องตามครรลอง สิ่งใดที่ยังไม่ได้ทำก็ให้รีบชวนขวยทำ สิ่งใดที่ทำแล้วก็พึงตรวจสอบความถูกต้องตั้งงามอยู่เสมอ

(๕) พาลวรรค หมวดว่าด้วยคนพาล

^{๗๓} ขุ.ธ. (ไทย) ๒๕/๕๐/๔๒.

วรรคที่ ๕ - ใบที่ ๕ พาลวรรค หมวดว่าด้วยคนพาล อัญญตรปฐิสวัตถุ^{๗๔}

องค์ความรู้ในพาลวรรค หมวดว่าด้วยคนพาล: อัญญตรปฐิสวัตถุ เรื่องชายคนใดคนหนึ่ง เป็นเรื่องแรก ในพาลวรรค กล่าวถึงพระเจ้าปเสนทิโกศลวางอุบายเพื่อกำจัดชายคนหนึ่งให้ตาย เพื่อชิงภรรยาของชายผู้นั้น มาครอบครองเป็นภรรยาตน คืบหนึ่งพระเจ้าปเสนทิโกศลได้ยินเสียงร้องของเปรต ๔ ตน พระพุทธเจ้าทราบ ความจึงเล่าบุพกรรมของเปรต ๔ ตนนั้นที่ได้ล่วงละเมิดภรรยาของคนอื่น และต้องเสวยผลกรรมนั้น พระเจ้าปเสนทิโกศลระลึกได้ว่าตนเพียงแค่นี้คิดปรารถนาภรรยาผู้อื่น ยังนอนไม่หลับตลอดคืน หากได้กระทำผิดคงต้อง เสวยผลกรรมเช่นเดียวกับเปรต ๔ ตนนั้น พระพุทธเจ้าจึงตรัสสอนพระเจ้าปเสนทิโกศลด้วยพระคาถาสั้น ๆ ดังนี้

ราตรีหนึ่ง ยาวนานสำหรับคนผู้ตื่นอยู่

ระยะทางโยชน์หนึ่ง ยาวไกลสำหรับคนผู้เมื่อยล้า

สังสารวัฏยาวนานสำหรับคนพาลผู้ไม่รู้แจ้งสัจธรรม

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้ :

บุคคลที่นอนไม่หลับ มีความคิดฟุ้งซ่านวิตกกังวลตลอดทั้งคืน ไม่สามารถข่มตาหลับได้ เหมือนดั่งพระเจ้าปเสนทิโกศลที่คิดคำนึงถึงแต่หญิงสาวภรรยาของผู้อื่น และต่อมาก็ได้ยินเสียงเปรตมาร้อง ก็เกิดความหวาดกลัว คนที่นอนไม่หลับจึงรู้สึกว่าคุณค่าคืนนี้ทำไมถึงยาวนานนัก

สำหรับคนที่เดินทางมาตลอดทั้งวันแล้ว ย่อมมีความปวดเมื่อยอ่อนเพลียเหนื่อยล้า แม้มีคนบอกว่าเหลือระยะทางอีกเพียง ๑ โยชน์ ก็จะมีอยู่แล้ว แต่ผู้เดินทางนั้นก็จะมีความรู้สึกว่าจะถึงระยะทางยังอีกไกลเหลือเกิน ในใจคิดอยากให้อถึงจุดหมายปลายทางเร็วๆ

คนพาลมีลักษณะประกอบด้วยทุจริต ๓ คือ กายทุจริต วจีทุจริต มโนทุจริต เมื่อเป็นคนเช่นนี้จึงทำให้ยากที่ศึกษาเรียนรู้พระสัจธรรม อันได้แก่ ปริยัติ ปฏิบัติ ปฏิเวธ จึงทำให้ตกอยู่ในวังวนของสังสารวัฏอีกยาวนาน ดังนั้น หากปรารถนาการบรรลุความสำเร็จพึงหลีกเลี่ยงภัยพาลทั้งจากภายนอก(บุคคลอื่น) และจากภายใน(ตนเอง)

(๖) ปณิติตวรรค หมวดว่าด้วยบัณฑิต

วรรคที่ ๖ - ใบที่ ๖ ปณิติตวรรค หมวดว่าด้วยบัณฑิต ลกฺขณชกภทฺทียเถรวัตถุ^{๗๕}

องค์ความรู้ในปณิติตวรรค หมวดว่าด้วยบัณฑิต: ลกฺขณชกภทฺทียเถรวัตถุ เรื่องลกฺขณชกภทฺทียเถระ เป็นเรื่องที่ ๖ ในปณิติตวรรค กล่าวถึงพระลกฺขณชกภทฺทียเถระซึ่งเป็นพระภิกษุร่างเล็กเหมือนเด็ก ทำให้พระภิกษุและสามเณรรูปอื่นล้อเลียน แต่พระเถระไม่โกรธ พระพุทธเจ้าทราบความจึงตรัสสอนพระภิกษุทั้งหลายด้วยพระคาถาสั้น ๆ ดังนี้

^{๗๔} พ.ศ. (ไทย) ๒๕/๖๐/๔๕.

^{๗๕} พ.ศ. (ไทย) ๒๕/๘๑/๕๓.

ภูเขาศิลาล้วน เป็นแห่งที่บ ย่อมไม่สะเทือนเพราะลม ฉันทไค

บัณฑิตทั้งหลาย ย่อมไม่หวั่นไหวเพราะนินทาหรือสรรเสริญ ฉันทนั้น

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้ :

บัณฑิต คือผู้มีปัญญา เป็นผู้มีสุจริต๓ อันได้แก่ กายสุจริต วาสุจริต มโนสุจริต เป็นผู้ที่อบรมฝึกฝนตน ด้วย ศีล สมาธิ ปัญญา ย่อมไม่หวั่นไหวในโลกธรรม ๘ อันมีสรรเสริญ นินทา เป็นต้น แม้มีผู้สรรเสริญก็ไม่ยินดี แม้มีผู้นินทาก็ไม่ยินร้าย วางใจเป็นกลาง จิตใจไม่ฟูไม่แฟบไปกับสิ่งที่มากระทบ เจริญด้วยอุเบกขาธรรม

(๗) อรหันตวรรค หมวดว่าด้วยพระอรหันต์

วรรคที่ ๗ - ใบที่ ๗ อรหันตวรรค หมวดว่าด้วยพระอรหันต์ โกสัมพีวาสีตีสสเถระสามเณรวัตถุ^{๗๖}

องค์ความรู้ในอรหันตวรรค หมวดว่าด้วยพระอรหันต์ : โกสัมพีวาสีตีสสเถระสามเณรวัตถุ เรื่องสามเณรของพระตีสสเถระชาวเมืองโกสัมพี เป็นเรื่องที่ ๗ ในอรหันตวรรค กล่าวถึงพระตีสสเถระบวชสามเณรให้แก่กุมารน้อย โดยให้ ตจปัญจกัมมัญฐานแก่กุมาร ระหว่างที่พระตีสสเถระกำลังปลงผมให้แก่กุมาร กุมารผู้นั้นก็บรรลอรหัตผลถึงพร้อมด้วยปฏิสัมภิทาญาณในเวลาทีปลงผมเสร็จนั่นเอง ต่อมาพระตีสสเถระและสามเณรเดินทางมาเข้าเฝ้าพระพุทธเจ้า จึงต้องจำวัดในเสนาสนะเดียวกัน สามเณรผู้บรรลอรหัตผลแล้วเกรงจะทำให้พระตีสสเถระต้องสทไสยาบัติ จึงนั่งสมาธิตลอดคืน จนรุ่งเช้าพระตีสสเถระใช้ด้ามพัดตีเพื่อปลุกสามเณร แต่กลับไปกระทบตาของสามเณรจนทำให้สามเณรน้อยตาบอด พระเถระคุกเข่าลงไหว้ขอให้สามเณรยกโทษให้พระพุทธเจ้าทราบความจึงตรัสพระคาถาสอนแก่พระตีสสเถระ ดังนี้

ผู้หลุดพ้นเพราะรู้ชอบ ผู้สงบ ผู้คงที่

ย่อมมีมโนกรรมที่สงบ วากรรมที่สงบ กายกรรมที่สงบ

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้ :

พระขีณาสพผู้ถึงที่สุดแห่งสังสารวัฏ ย่อมสิ้นอาสวะ เป็นผู้มีจิตใจผ่องใส ไม่โกรธไม่ประทุษร้ายใคร เป็นผู้มีกาย วาจา ใจ ที่สงบระงับจากกิเลสอันเป็นเครื่องร้อยรัด (หมายถึงกิเลส ๔ อย่าง คือ (๑) อภิชฌา ความเพ่งเล็งอยากได้ของคนอื่น (๒) พยาบาท ความคิดร้ายผู้อื่น (๓) สัตถ์พตปรามาส ความถือมั่นศีลและวัตร (๔) อิหังสัจจาภินเวส ความถือมั่นว่านี่เท่านั้นจริง) ย่อมไม่มีความเร้าร้อน ไม่ยึดมั่นถือมั่นในขันธทั้ง ๕

(๘) สหัสสวรรค หมวดว่าด้วยหนึ่งในร้อยในพัน

วรรคที่ ๘ - ใบที่ ๘ สหัสสวรรค หมวดว่าด้วยหนึ่งในร้อยในพัน ตัมพทาฐิกโจรฆาตกวัตถุ^{๗๗}

องค์ความรู้ในสหัสสวรรค หมวดว่าด้วยหนึ่งในร้อยในพัน: ตัมพทาฐิกโจรฆาตกวัตถุ เรื่องเพชฌฆาตโจรเคราแดง เป็นเรื่องแรกในสหัสสวรรค กล่าวถึงนายตัมพทาฐิกะผู้มีจิตใจโหดเหี้ยม ได้ทำหน้าที่เพชฌฆาต

^{๗๖} ชุ.ธ. (ไทย) ๒๕/๙๖/๕๙.

^{๗๗} ชุ.ธ. (ไทย) ๒๕/๑๐๐/๖๑.

สังหารโจรเป็นจำนวนมาก ต่อมาได้ถวายทานแด่พระสารีบุตรและฟังเทศนาธรรมจากพระสารีบุตร แต่ไม่อาจทำจิตให้อนุโมทนาบุญตามได้เนื่องจากระลึกถึงกรรมที่ตนเองได้ฆ่าผู้อื่นจำนวนมากขึ้นมา

พระสารีบุตรจึงกล่าววาทะโศบายแก่นายตัมพทาฐิกะ ทำให้เขาทำใจได้แยกคายพิจารณาธรรมจนบรรลุโสดาบัน และสิ้นชีวิตในวันนั้น ได้บังเกิดในวิมานชั้นดุสิต ภิกษุทั้งหลายได้โจษจันถึงกรรมของนายตัมพทาฐิกะ พระพุทธเจ้าทราบความจึงตรัสสอนพระภิกษุทั้งหลายด้วยพระคาถาสั้น ๆ ดังนี้

คำพูดที่มีประโยชน์คำเดียว

ที่คนฟังแล้วสงบระงับได้

ย่อมดีกว่าคำพูดที่ไร้ประโยชน์ตั้ง ๑,๐๐๐ คำ

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้ :

การได้ฟังธรรมแม้คำเดียว หากมีคุณค่าในการนำไปประพฤติปฏิบัติ ย่อมมีประโยชน์ การฟังธรรมด้วยความเคารพ ตั้งใจฟัง ฟังแล้วจิตใจผ่องใส ตั้งมั่น มีความสุขสงบเย็น ย่อมบรรลุธรรมได้

(๙) ปาปวรรค หมวดว่าด้วยบาป

วรรคที่ ๙ - ใบที่ ๙ ปาปวรรค หมวดว่าด้วยบาป อสังกตปริกาหารภิกขุวัตถุ^{๗๘}

องค์ความรู้ในปาปวรรค หมวดว่าด้วยบาป : อสังกตปริกาหารภิกขุวัตถุ เรื่องภิกษุผู้ไม่เก็บรักษาบริขาร เป็นเรื่องที่ ๕ ในปาปวรรค กล่าวถึงเรื่อง เมื่อครั้งพระพุทธเจ้าประทับ ณ พระเชตวัน ทรงปรารภถึงภิกษุรูปหนึ่งผู้ไม่ถนอมรักษาเครื่องบริขาร เครื่องใช้สอย ทิ้งไว้ที่นั่นที่นี้บ้าง ทำให้เครื่องบริขารเสียหายจากแดดฝน ปลวกแมลง เป็นต้น แล้วเข้าใจว่าเป็นเพียงเรื่องเล็กน้อย พระพุทธเจ้าจึงตรัสสอนแก่พระภิกษุด้วยพระคาถา ดังนี้

บุคคลอย่าสำคัญว่าบาปเล็กน้อยคงจักไม่มาถึง

แม้หมอน้ำยังเต็มด้วยน้ำที่ตกลงมาที่ละหยาด ๆ ได้ ฉันทใด

คนพาล เมื่อสั่งสมบาปทีละเล็กทีละน้อย ก็เต็มด้วยบาปได้ ฉันทนั้น

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้ :

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

(๑๐) ทิณทวรรค หมวดว่าด้วยการลงทัณฑ์

^{๗๘} ขุ.ธ. (ไทย) ๒๕/๑๒๑/๖๙.

วรรคที่ ๑๐ - ใบที่ ๑๐ ทัณฑวรรค หมวดว่าด้วยการลงทัณฑ์^{๗๙} ฉัพพัคคียภิกขุวัตถุ^{๘๐}

องค์ความรู้ในทัณฑวรรค หมวดว่าด้วยการลงทัณฑ์ : ฉัพพัคคียภิกขุวัตถุ เรื่องพระฉัพพัคคีย์ เป็นเรื่องแรกในทัณฑวรรค กล่าวถึงกลุ่มภิกษุฉัพพัคคีย์ ที่อ้างว่าพวกตนมีอาวุโสกว่า และขับไล่กลุ่มภิกษุสัตตรสพัคคีย์ผู้ซึ่งซ่อมแซมเสนาสนะ แต่กลุ่มภิกษุสัตตรสพัคคีย์ไม่ยินยอมออกจากเสนาสนะที่พวกตนซ่อมแซมแล้ว กลุ่มภิกษุฉัพพัคคีย์จึงมุ่งประหารกลุ่มภิกษุสัตตรสพัคคีย์ ซึ่งพวกท่านเหล่านั้นกลัวมรณภัยจึงส่งเสียงร้องลั่น ความทราบถึงพระพุทธเจ้า พระองค์ตรัสสอนแก่ภิกษุทั้งหลาย ดังนี้

สัตว์ทุกประเภท ย่อมสะดุ้งกลัวโทษทัณฑ์

สัตว์ทุกประเภท ย่อมหวาดกลัวความตาย

บุคคลนำตนเข้าไปเปรียบเทียบกับแล้ว

ไม่ควรฆ่าเอง ไม่ควรใช้ให้คนอื่นฆ่า

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตรประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้ :

ธรรมชาติของสัตว์ทั้งหลาย ที่เมื่อตนทำผิด ย่อมกลัวภัยที่จะมาถึงตนทำให้ต้องรับโทษทัณฑ์จากการกระทำนั้น เมื่อมีภัยต่างๆเกิดขึ้นกับตนก็ย่อมหวาดกลัวต่อความตาย ไม่อยากตาย เมื่อคิดได้เช่นนี้ จึงไม่ควรเบียดเบียนสัตว์อื่น ไม่ว่าจะกระทำด้วยตนเอง หรือใช้ให้ผู้อื่นกระทำแทนตน เพราะเมื่อตนหวาดกลัวต่อภัยนั้นๆแล้ว คนอื่นก็ย่อมกลัวเหมือนเช่นกันกับตน

(๑๑) ชรวรรค หมวดว่าด้วยความชรา

วรรคที่ ๑๑ - ใบที่ ๑๑ ชรวรรค หมวดว่าด้วยความชรา วิสาขาสหાયิกาวัตถุ^{๘๑}

องค์ความรู้ในชรวรรค หมวดว่าด้วยความชรา: วิสาขาสหાયิกาวัตถุ เรื่องหญิงสหายของนางวิสาขา เป็นเรื่องแรกในชรวรรค กล่าวถึง เมื่อครั้งที่พระพุทธเจ้าประทับ ณ พระเชตวัน นางวิสาขาและหญิงสหาย ๕๐๐ คนที่ไปยังวิหารของพระพุทธเจ้า และเมาสุราร้องรำส่งเสียง และมีเทวดาองค์ซึ่งนับเนื่องในหมู่मारสังรังหญิงเหล่านั้น แสดงอาการมิควรต่อหน้าพระพักตร์ของพระพุทธเจ้า พระพุทธเจ้าทรงรำพึงและดำริว่า “เราจักไม่ให้เทวดาผู้นับเนื่องในหมู่मारได้ช่อง” จึงบันดาลให้วิหารมีดมิต หญิงเหล่านั้นจึงหวาดหวั่นกลัวภัย สร้างเมามีสติกลับคืนมา พระพุทธเจ้าจึงตรัสสอนแก่หญิงสหายเหล่านั้นของนางวิสาขา ดังนี้

เมื่อโลกถูกเป็นไฟอยู่เป็นนิตย์

ทำไมจึงมัวหัวเราะรำเริงกันอยู่เล่า

^{๗๙} ลงทัณฑ์ ตามความหมายในวรรคนี้คือ การใช้กำลังทำร้าย เช่น ฆ่า หรือเบียดเบียนบุคคลอื่น ให้ได้รับความเดือดร้อน โดยการใช้ท่อนไม้ ก้อนดิน และวาจาที่หยาบคายให้ร้ายป้ายสี ตลอดถึงการใช้บทบัญญัติ บทลงโทษที่เอื้อประโยชน์ตนเป็นเครื่องมือ ((พ.ธ.อ. ๕/๔๐-๕๘)

^{๘๐} พ.ธ. (ไทย) ๒๕/๑๓๐/๗๒.

^{๘๑} พ.ธ. (ไทย) ๒๕/๑๔๖/๗๗.

เธอทั้งหลายถูกความมืดปกคลุม

โฉนไม่แสวงหาดวงประทีปกันเล่า

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้ :

โลกคือหมู่สัตว์ มักถูกไฟ คือ รากะ โทสะ โมหะ ชาติ ชรา มรณะ โสกะ ปริเทวะ ทุกข์ โทมนัส และอุปายาส แผลเผาอยู่เสมอ ทั้งยังถูกลอบคลุมด้วยความมืด คืออวิชชา ถ้ามีแต่หาความสุข สนุกสนานไปวันๆ ภัยจะมาถึงตนได้ จึงไม่ควรประมาทในการดำเนินชีวิต พึงนำพระธรรมคำสอนของพระพุทธเจ้าเป็นแสงสว่างนำทางชีวิต

(๑๒) อัตตวรรค หมวดว่าด้วยตน

วรรคที่ ๑๒ - ใบที่ ๑๒ อัตตวรรค หมวดว่าด้วยตน อุปันนทสัถยปุตตเถรวัตถุ^{๘๒}

องค์ความรู้ในอัตตวรรค หมวดว่าด้วยตน: อุปันนทสัถยปุตตเถรวัตถุ เรื่องพระอุปันนทศากยบุตรเถระ เป็นเรื่องที่ ๒ ของอัตตวรรค กล่าวถึงพระภิกษุสองรูปซึ่งได้รับถวายผ้าสาฎก ๒ ผืน ผ้ากัมพล ๑ ผืน แต่ภิกษุ ๒ รูปนี้แบ่งผ้ากันไม่ได้ จึงให้พระอุปันนทศากยบุตรเถระเป็นผู้ตัดสิน พระอุปันนทศากยบุตรเถระจึงตัดสินให้ภิกษุ ๒ รูป แบ่งผ้าสาฎก รูปละ ๑ ผืน และพระอุปันนทศากยบุตรเถระผ้ากัมพล ๑ ผืนนั้นไว้เป็นของตนเอง ภิกษุ ๒ รูปนี้ทูลความนี้ต่อพระพุทธเจ้า พระองค์ทราบความแล้วตรัสเล่าบุพกรรมของ พระอุปันนทศากยบุตรเถระ ว่า "ภิกษุทั้งหลาย อุปันนทสนี้ถือเอาของๆ พวกเธอ กระทำให้พวกเธอเดือดร้อนในบัดนี้เท่านั้น ก็หาไม่ได้ แม้ในกาลก่อน ก็ได้ทำแล้วเหมือนกัน" และตรัสพระคาถาสอนพระภิกษุ ๒ รูป ดังนี้

บัณฑิตพึงตั้งตนไว้ในคุณธรรมที่เหมาะสมก่อน

แล้วสอนคนอื่นในภายหลังจึงจะไม่ผิดพลาด

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้ :

บุคคลเมื่อจะสั่งสอนผู้อื่นด้วยคุณธรรมอันมีความมักน้อย เป็นต้น บุคคลนั้นพึงตั้งตนให้อยู่ในคุณธรรมนั้นก่อน แล้วจึงพึงสั่งสอนผู้อื่นด้วยคุณธรรมนั้น เช่นนี้ย่อมได้รับการสรรเสริญ บุคคลเมื่อตนยังไม่มีคุณธรรมเช่นนั้น เมื่อไปสอนผู้อื่นย่อมได้รับความนิทาจากผู้อื่น ย่อมพาดนให้เศร้าหมอง

(๑๓) โลกวรรค หมวดว่าด้วยเรื่องโลก

วรรคที่ ๑๓ - ใบที่ ๑๓ โลกวรรค หมวดว่าด้วยเรื่องโลก สุทโธทนวัตถุ^{๘๓}

องค์ความรู้ในโลกวรรค หมวดว่าด้วยเรื่องโลก: สุทโธทนวัตถุ เรื่องพระเจ้าสุทโธทน เป็นเรื่องที่ ๒ ของโลกวรรค กล่าวถึงเมื่อครั้งพระพุทธเจ้าเสด็จไปกรุงกบิลพัสดุ์ครั้งแรก เสด็จไปสู่โคธาราม ทรงนิรมิตตนจกกรมในอากาศ จกกรมบนรัตนจกกรมนั้น ทรงแสดงธรรมเพื่อต้องการทำลายมานะของพระญาติทั้งหลาย

^{๘๒} พุ.ธ. (ไทย) ๒๕/๑๕๘/๘๑.

^{๘๓} พุ.ธ. (ไทย) ๒๕/๑๖๙/๘๕.

พระญาติทั้งหลายมีจิตเลื่อมใสแล้ว ถวายบังคมตั้งต้นแต่พระเจ้าสุทโธทนะ ตามลำดับ ฝนโบกขรพรรษตกใน
 สมาคมแห่งพระญาตินั้น พระพุทธเจ้าตรัสพระคาถาแก่พระเจ้าสุทโธทนะพระบิดาของพระองค์ ดังนี้

ภิกษุไม่พึงประมาทบิณฑบาตที่ตนยื่นรับ

พึงประพฤติสุจริตธรรม

ผู้ประพฤติธรรมย่อมอยู่เป็นสุขทั้งในโลกนี้และโลกหน้า

พึงประพฤติสุจริตธรรม

ไม่พึงประพฤติทุจริตธรรม

ผู้ประพฤติธรรมย่อมอยู่เป็นสุขทั้งในโลกนี้และโลกหน้า

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้ :

บุคคลพึงประพฤติตนด้วยความสุจริตทางกาย (ไม่ฆ่าสัตว์ ไม่ลักทรัพย์ ไม่ประพฤตินิโคต ในกาม)
 ทางวาจา (ไม่โกหก ไม่ส่อเสียด ไม่พูดเพ้อเจ้อ ไม่พูดหยาบคาย) และทางใจ (ไม่เพ่งเล็งอยากได้ของผู้อื่น ไม่มี
 จิตคิดร้ายต่อผู้อื่น มีความเห็นชอบ) เมื่อปฏิบัติเช่นนี้แล้วย่อมนำความสุขมาให้ทั้งในปัจจุบันและอนาคต จึงไม่
 ควรประมาทในการประพฤติปฏิบัติตน

(๑๔) พุทธวรรค หมวดว่าด้วยเรื่องพระพุทธเจ้า

วรรคที่ ๑๔ - ใบที่ ๑๔ พุทธวรรค หมวดว่าด้วยเรื่องพระพุทธเจ้า เอรกปัตตนาคราชวัตถุ^{๘๔}

องค์ความรู้ในพุทธวรรค หมวดว่าด้วยเรื่องพระพุทธเจ้า : เอรกปัตตนาคราชวัตถุ เรื่องพญานาคชื่อเอ
 รกปัตต เป็นเรื่องที่ ๓ ในพุทธวรรค กล่าวถึงเมื่อครั้งพระพุทธเจ้าประทับอยู่ที่โคนไม้ชีก ๗ ต้น ที่นครพาราณสี
 ทรงปรารภถึงพญานาคชื่อเอรกปัตตตะ ในกาลสมัยพระพุทธเจ้ากัสสปะ ภิกษุหนุ่มผู้หนึ่งเล่นดึงใบตระไคร้มาให้
 ขาด เพราะคิดว่าเป็นโทษเพียงเล็กน้อย ด้วยผลกรรมนั้น เมื่อละอัตรภาพได้ไปเกิดเป็นพญานาคชื่อ เอรกปัตตตะ

เอรกปัตตพญานาคเฝ้าคอยการอุบัติของพระพุทธเจ้าเรื่อยมาตลอดพุทธันดรหนึ่งจนถึงสมัยพระสมณ
 โคดมพุทธเจ้าและได้เข้าเฝ้าเพื่อฟังธรรมเทศนา พระพุทธเจ้าตรัสพระคาถาแก่เอรกปัตตนาคราช ดังนี้

การได้เกิดมาเป็นมนุษย์ก็นับว่ายาก

การดำรงชีวิตอยู่ของเหล่าสัตว์ก็นับว่ายาก

การที่จะได้ฟังธรรมก็นับว่ายาก

การที่พระพุทธเจ้าทั้งหลายจะเสด็จอุบัติขึ้นก็ยิ่งยาก

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้ :

^{๘๔} ขุ.ธ. (ไทย) ๒๕/๑๘๒/๙๐.

การเกิดเป็นมนุษย์นับว่ายาก เพราะจะต้องได้มาด้วยความเพียรพยายามและบำเพ็ญกุศลเป็นอย่างมาก การดำรงชีวิตอยู่นับว่ายาก เพราะต้องทำการงานหาเลี้ยงชีวิต และดำรงชีวิตอยู่เพียงชั่วระยะเวลาหนึ่ง การได้ฟังสัทธรรมนับว่ายาก เพราะหาผู้แสดงได้ยาก การที่พระพุทธเจ้าทั้งหลายเสด็จอุบัติขึ้นนับว่ายาก เพราะจะต้องบำเพ็ญบารมีด้วยความพยายามอันยิ่งใหญ่จึงจะสำเร็จได้ และจะต้องใช้เวลาหลายพันโกฏิกัปจึงจะเสด็จอุบัติขึ้นได้

(๑๕) สุขวรรค หมวดว่าด้วยความสุข

วรรคที่ ๑๕ - ใบที่ ๑๕ สุขวรรค หมวดว่าด้วยความสุข ปเสนทิโกศลวัตถุ^{๕๕}

องค์ความรู้ในสุขวรรค หมวดว่าด้วยความสุข : ปเสนทิโกศลวัตถุ เรื่องพระเจ้าปเสนทิโกศล เป็นเรื่องที่ ๖ ในสุขวรรค กล่าวถึงเมื่อครั้งพระพุทธเจ้าประทับ ณ พระเชตะวัน ทรงปรารภถึงพระเจ้าปเสนทิโกศลที่เข้าเฝ้าพระองค์แต่ยังคงเมาในพระกายาหารที่เสวยอยู่ ถูกความมั่งงั่งครอบงำ พระพุทธเจ้าตรัสสอนพระเจ้าปเสนทิโกศลด้วยพระคาถา ดังนี้

ความไม่มีโรคเป็นลาภอย่างยิ่ง

ความสันโดษเป็นทรัพย์อย่างยิ่ง

ความคุ้นเคยเป็นญาติอย่างยิ่ง

นิพพานเป็นสุขอย่างยิ่ง

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้ :

ลาภทั้งหลายแม้มีอยู่แก่คนมีโรค ไม่จัดเป็นลาภแท้ เพราะฉะนั้น ลาภทั้งปวงจึงมีแก่คนไม่มีโรคเท่านั้น ภาวะคืออันยินดีด้วยวัตถุที่ตนได้แล้ว ซึ่งเป็นของมีอยู่แห่งตน ของคุณศัพท์หรือบรรพชิตนั้นแล ชื่อว่าสันโดษ, สันโดษนั้นเป็นทรัพย์อันยิ่งกว่าทรัพย์ที่เหลือความยินดีด้วยของที่มีอยู่นั้นเป็นทรัพย์อย่างยิ่ง ความยินดีในของที่ตนมี ซึ่งได้มาโดยชอบธรรม

ความไม่มีโรคเป็นลาภอย่างยิ่ง คนที่ไม่มีโรคร้ายเบียดเบียน ถือว่าเป็นคนโชคดีเหมือนได้ลาภก้อนโต ไม่ต้องทุกข์ทรมานกับการเจ็บป่วย ความสันโดษเป็นทรัพย์อย่างยิ่ง คือการที่บุคคลมีความพอใจในสิ่งที่ตนมี ซึ่งได้มาโดยชอบธรรม ความคุ้นเคยเป็นญาติอย่างยิ่ง การที่มีความคุ้นเคยกับบุคคลใดที่ถึงแม้ไม่ใช่ญาติ ก็เสมือนว่าคนนั้นเป็นญาติ และนิพพานเป็นสุขเหนือกว่าความสุขใดใดทั้งปวง

(๑๖) ปิยวรรค หมวดว่าด้วยสิ่งเป็นที่รัก

วรรคที่ ๑๖ - ใบที่ ๑๖ ปิยวรรค หมวดว่าด้วยสิ่งเป็นที่รัก ปัญจสตทวารกวัตถุ^{๕๖}

องค์ความรู้ในปิยวรรค หมวดว่าด้วยสิ่งเป็นที่รัก: ปัญจสตทวารกวัตถุ เรื่องเด็กน้อย ๕๐๐ คน เป็นเรื่องที่ ๗ ในปิยวรรค กล่าวถึงเมื่อครั้งพระพุทธเจ้าประทับอยู่ ณ พระเวฬุวัน ทรงปรารภถึงเด็กน้อย ๕๐๐ คนที่

^{๕๕} ชุ.ธ. (ไทย) ๒๕/๒๐๔/๙๖.

^{๕๖} ชุ.ธ. (ไทย) ๒๕/๒๑๗/๑๐๐.

ถวายขนมแด่พระมหากัสสปเถระ โดยไม่ถวายขนมแด่พระภิกษุองค์อื่น ๆ พระมหากัสสปเถระได้แนะนำเด็กน้อยทั้งหลายให้ถวายขนมแด่พระพุทธเจ้าพร้อมพระภิกษุรูปอื่น ๆ ด้วย ภิกษุทั้งหลายจึงโจษจันในเรื่องนี้ พระพุทธเจ้าทรงสดับถ้อยคำของภิกษุเหล่านั้นแล้ว ตรัสว่า "ภิกษุทั้งหลาย ภิกษุผู้เช่นกับมหากัสสปผู้บุตรของเรา ย่อมเป็นที่รักของเหล่าเทวดาและมนุษย์ เทวดาและมนุษย์ทั้งหลายย่อมทำบูชาด้วยปัจจัย ๔ แก่เธอโดยแท้"^{๘๗} แล้วตรัสพระคาถานี้ว่า

บุคคลผู้สมบูรณ์ด้วยศีลและทัสสนะ

ดำรงอยู่ในธรรม กล่าวคำสัตย์ ทำหน้าที่ของตน

ย่อมเป็นที่รักของประชาชน

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้ :

ผู้ถึงพร้อมด้วยจตุปาริสุทธิศีล และความเห็นชอบอันสัมปยุตด้วยมรรคและผล ผู้ตั้งอยู่ในโลกุตรธรรม ๙ ประการ ผู้มีปกติกล่าววาจาสัตย์ด้วยสัญญา ผู้บำเพ็ญตนด้วย ศีล สมาธิ ปัญญา ย่อมทำบุคคลนั้นให้เป็นที่รัก คือเป็นผู้ใคร่จะเห็น ใคร่จะไหว้ ใคร่จะบูชาด้วยปัจจัย ๔ โดยแท้

(๑๗) โภทวารรค หมวดว่าด้วยความโกรธ

วรรคที่ ๑๗ - ใบที่ ๑๗ โภทวารรค หมวดว่าด้วยความโกรธ อุตตราอุปาสิกาวัตถุ^{๘๘}

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

บุคคลพึงชนะคนโกรธด้วยความไม่โกรธ

พึงชนะคนไม่ดีด้วยความดี

พึงชนะคนตระหนี่ด้วยการให้

พึงชนะคนพูดเหลวไหลด้วยคำสัตย์

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้ :

พึงชนะคนโกรธด้วยความไม่โกรธ เพราะเมื่อต่างฝ่ายต่างโกรธ ก็จะทำให้เหตุการณ์ยิ่งรุนแรงขึ้น ไม่เกิดประโยชน์แก่ผู้ใด พึงชนะคนไม่ดีด้วยความดี เพราะการทำความดีนั้น ทำให้ผู้กระทำมีความสุข จิตใจเบิกบาน พึงชนะคนตระหนี่ด้วยการให้ เพราะยิ่งให้ยิ่งได้ ยิ่งหวังยิ่งอด พึงชนะคนพูดเหลวไหลด้วยคำสัตย์

^{๘๗} พุ.ธ.อ.(ไทย) ๔๒/๔๑๔.

^{๘๘} พุ.ธ. (ไทย) ๒๕/๒๒๓/๑๐๒.

เจริญด้วยเมตตาภาวนาให้มาก เหมือนดังเช่นนางอุตรา ที่ไม่โกรธนางสิริมาที่มาทำร้ายตน ทำให้นางสิริมาสำนึกได้แล้วเกิดความละอายในสิ่งที่ตนได้ทำลงไป ในกรณีอื่นเช่นกัน การที่เราทำในสิ่งที่ตรงกันข้ามกับบุคคลนั้นทำ ก็จะทำให้บุคคลนั้นเกิดความละอายไปเอง

(๑๘) มลวรรค หมวดว่าด้วยมลทินทางใจ

วรรคที่ ๑๘ - ใบที่ ๑๘ มลวรรค หมวดว่าด้วยมลทินทางใจ อัญญตรพราหมณวัตถุ^{๘๙}

องค์ความรู้ในมลวรรค หมวดว่าด้วยมลทินทางใจ: อัญญตรพราหมณวัตถุ เรื่องพรหามณ์คนใดคนหนึ่ง เป็นเรื่องที่ ๒ ในมลวรรค กล่าวถึงเมื่อครั้งพระพุทธเจ้าประทับ ณ พระเชตวัน ทรงปรารภถึงพรหามณ์คนใดคนหนึ่งผู้ทำกุศลอยู่บ่อย ๆ ได้ทำอนุเคราะห์แก่พระภิกษุ เช่น การถางหญ้า การเกลี่ยดิน การเกลี่ยทราย การสร้างมณฑปและศาลา^{๙๐} พระพุทธเจ้าตรัสกับพรหามณ์นั้นด้วยพระคาถานี้ว่า

ผู้มีปัญญา พึงกำจัดมลทินของตน

ทีละน้อย ทุกขณะ โดยลำดับ

เหมือนช่างทองกำจัดสนิมทอง ฉะนั้น

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้ :

ผู้ประกอบด้วยปัญญาอันรุ่งเรืองในธรรม ย่อมทำกุศลอยู่บ่อยๆในทุกโอกาสที่พึงทำได้ บัณฑิตย่อมเป็นผู้ซึ่งว่ามีมลทินอันขจัดแล้ว คือไม่มีกิเลส เหมือนช่างทองหากหลอมแล้วทุบทองเพียงครั้งเดียว ย่อมไม่อาจเอาสนิมออกแล้วทำเครื่องประดับต่างๆ ได้ แต่เมื่อหลอมทุบบ่อยๆ ย่อมเอาสนิมออกได้ นำมาทำเป็นเครื่องประดับต่างๆ ได้ เช่นเดียวกับบัณฑิตผู้ฝึกหัดปฏิบัติตน ขจัดขัดเกลากิเลสอยู่เนืองๆ ทำความดี เจริญกุศลธรรมอยู่เป็นนิตย์ย่อมเจริญรุ่งเรืองในธรรม

(๑๙) อัมมัญญวรรค หมวดว่าด้วยผู้ตั้งอยู่ในธรรม

วรรคที่ ๑๙ - ใบที่ ๑๙ อัมมัญญวรรค หมวดว่าด้วยผู้ตั้งอยู่ในธรรม ฉัพพัคคิยวัตถุ^{๙๑}

องค์ความรู้ในอัมมัญญวรรค หมวดว่าด้วยผู้ตั้งอยู่ในธรรม: ฉัพพัคคิยวัตถุ เรื่องพระฉัพพัคคิย เป็นเรื่องที่ ๒ ในอัมมัญญวรรค กล่าวถึงเมื่อครั้งพระพุทธเจ้าประทับ ณ พระเชตวัน ทรงปรารภถึงภิกษุฉัพพัคคิยที่สำคัญตนว่าเป็นบัณฑิต ภิกษุเหล่าอื่นมิใช่บัณฑิต พระพุทธเจ้าทรงตรัสถึงลักษณะบัณฑิต และมีใช่บัณฑิตแก่ภิกษุทั้งหลาย^{๙๒}ด้วยพระคาถาดังนี้

บุคคลไม่เชื่อว่าเป็นบัณฑิตเพียงเพราะพูดมาก

แต่ผู้มีความเกษม ไม่มีเวร ไม่มีภัย จึงจะชื่อว่า เป็นบัณฑิต

^{๘๙} พุ.ธ. (ไทย) ๒๕/๒๓๙/๑๐๖.

^{๙๐} พุ.ธ.อ.(ไทย) ๔๓/๑๔.

^{๙๑} พุ.ธ. (ไทย) ๒๕/๒๕๘/๑๑๒.

^{๙๒} พุ.ธ.อ.(ไทย) ๔๓/๗๑.

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้ :

บัณฑิต คือผู้ที่ดำเนินชีวิตด้วยปัญญา เป็นผู้ที่มีความสุขอย่างแท้จริง มีกายสุจริต วาจาสุจริต และมโนสุจริต ปฏิบัติตนตามหลัก ศีล สมาธิ ปัญญา การที่บุคคลพูดมาก อาจพูดเพราะรู้เพียงตำรา แต่ไม่สามารถลงมือปฏิบัติได้ นั้นไม่นับว่าเป็นบัณฑิต

(๒๐) มัคควรรค หมวดว่าด้วยมรรค

วรรคที่ ๒๐ - ใบที่ ๒๐ มัคควรรค หมวดว่าด้วยมรรค ปธานกัมมิกตีสสเถรวัตถุ^{๔๓}

องค์ความรู้ในมัคควรรค หมวดว่าด้วยมรรค : ปธานกัมมิกตีสสเถรวัตถุ เรื่องพระปธานกัมมิกตีสสเถระ เป็นเรื่องที่ ๕ ในมัคควรรค กล่าวถึงเมื่อครั้งพระพุทธเจ้าประทับ ณ พระเชตวัน ทรงปรารภถึงภิกษุชาวเมืองสาวัตถี ๕๐๐ รูปที่บวชในสำนักของพระพุทธเจ้า และแยกย้ายกันบำเพ็ญสมณธรรม ภิกษุหนุ่มมาก ๔๙๙ รูป บำเพ็ญสมณธรรมในป่า บรรลุอรหัตผล พระพุทธเจ้าทรงกล่าวสรรเสริญ ส่วนภิกษุเพียงรูปเดียวไม่ได้ไปสู่ป่า ไม่บำเพ็ญสมณธรรมใดใด บรรณาคายกย่องเช่นนั้นบ้างจึงพยายามเดินจงกรมตลอดคืนจนเข้า ความง่วงครอบงำจึงหล้มกระตุกขาแตก พระพุทธเจ้าตรัสแก่ภิกษุทั้งหลาย ดังนี้

คนที่ไม่ขยันในเวลาสมควรขยัน

ทั้งที่ยังหนุ่มยังสาว มีกำลัง

แต่กลับเกียจคร้าน มีความคิดใฝ่ต่ำ

ปราศจากความเพียร เกียจคร้านมาก

ย่อมไม่ประสบทาง^{๔๔}ด้วยปัญญา

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้ :

บุคคลเมื่อยังหนุ่มยังสาว ร่างกายแข็งแรง ควรทำหน้าที่การงานของตนด้วยความขยันหมั่นเพียร เพราะหากเกียจคร้าน ไม่มีความพากเพียรพยายาม จิตใจมักหมกมุ่นในมิจฉาวิตก ๓ ประการ คือ กามวิตก พยาบาทวิตก และวิหิงสาวิตก ก็ยากที่จะเกิดปัญญาเห็นหนทางที่จะประสบผลสำเร็จได้ ด้วยเหตุนี้จึงไม่ควรประมาทในการใช้ชีวิต

(๒๑) ปกิณณกวรรค หมวดว่าด้วยเรื่องเบ็ดเตล็ด

วรรคที่ ๒๑ - ใบที่ ๒๑ ปกิณณกวรรค หมวดว่าด้วยเรื่องเบ็ดเตล็ด จิตตคหปติวัตถุ^{๔๕}

องค์ความรู้ในปกิณณกวรรค หมวดว่าด้วยเรื่องเบ็ดเตล็ด: จิตตคหปติวัตถุ เรื่องจิตตคหปติ เป็นเรื่องที่ ๗ ในปกิณณกวรรค กล่าวถึงเมื่อครั้งพระพุทธเจ้าประทับ ณ พระเชตวัน พระองค์ปรารภกับพระอานนท์ถึง

^{๔๓} ชุ.ธ. (ไทย) ๒๕/๒๘๐/๑๑๙.

^{๔๔} ทาง หมายถึงอริยมรรค (ชุ.ธ.อ. ๗/๕๙)

^{๔๕} ชุ.ธ. (ไทย) ๒๕/๓๐๓/๑๒๗.

ลากสักการะที่เกิดขึ้นแก่จิตตคหบดีผู้ประกอบด้วยศีลสำหรับผู้ครองเรือนว่า “อานนท์ เมื่อจิตตคหบดีนั้นมาสู่น่านกของเราก็ดี ไปในที่อื่นก็ดี สักการะย่อมเกิดขึ้นทั้งนั้น เพราะอุบาสกนี้เป็นผู้มีศรัทธาเลื่อมใส สมบูรณ์ด้วยศีล, อุบาสกผู้เห็นปานนี้ ย่อมไปประเทศใด ๆ ลากสักการะย่อมเกิดแก่เขาในประเทศนั้น ๆ ที่เดียว”^{๙๖} และตรัสพระคาถาแก่พระอานนท์ดังนี้

คนมีศรัทธา สมบูรณ์ด้วยศีล

เพียบพร้อมด้วยยศและโภคทรัพย์

จะไปสู่ถิ่นใด ๆ ย่อมได้รับการบูชาในถิ่นนั้น ๆ

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้ :

บุคคลผู้มีความเลื่อมใสถ่อมมั่นในศีล ๕ บุคคลนั้นย่อมเพียบพร้อมไปด้วยบริวาร และมีทรัพย์อันเป็นทรัพย์ภายนอก ได้แก่ทรัพย์สินเงินทอง เป็นต้น และทรัพย์ภายใน คืออริยทรัพย์ ได้แก่ ศรัทธา ศีล หิริ โอตตปปะ สุตตะ จาคะ ปัญญา เมื่อเดินทางไปในที่ใดก็ตาม ย่อมได้ลากสักการะ

(๒๒) นิรยวรรค หมวดว่าด้วยคนทำกรรมชั่วตกนรก

วรรคที่ ๒๒ - ใบที่ ๒๒ นิรยวรรค หมวดว่าด้วยคนทำกรรมชั่วตกนรก อีสสาปกตอิติถิวัตถุ^{๙๗}

องค์ความรู้ในนิรยวรรค หมวดว่าด้วยคนทำกรรมชั่วตกนรก: อีสสาปกตอิติถิวัตถุ เรื่องหญิงชู้หึง เป็นเรื่องที่ ๖ ในนิรยวรรค กล่าวถึงเมื่อครั้งพระพุทธเจ้าประทับ ณ พระเชตะวัน ทรงปรารภถึงหญิงชู้หึงคนหนึ่งที่มีสามีของนางได้ใกล้ชิดกับหญิงรับใช้ในเรือน ด้วยความหึงหวงหญิงชู้หึงจึงมดมีมดเห่า ตัดหูตัดจมูกขังไว้ในห้อง และเพื่อปกปิดความผิดจึงชวนสามีไปวัดนั่งฟังธรรม ต่อมาหญิงรับใช้หลุดรอดมาได้ นำความทูลแด่พระพุทธเจ้า พระพุทธเจ้าตรัสพระคาถาแก่หญิงชู้หึงและบริษัท ๔ ดังนี้

ความชั่ว ไม่ทำเสียเลยดีกว่า

เพราะระลึกถึงความชั่ว บุคคลย่อมเดือดร้อนในภายหลัง

ส่วนความดี ทำไว้เถิดดีกว่า เพราะทำแล้วระลึกถึงภายหลังบุคคลย่อมไม่เดือดร้อน

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้ :

บุคคลไม่ควรทำบาปอกุศลกรรมทั้งปวง เพราะแม้คนอื่นไม่รู้ แต่ตนนั้นแหละรู้ดี เมื่อคิดขึ้นมาครั้งใดก็จะทำให้ทุกข์เดือดร้อนใจ และมีทุกขติฎฐิเป็นที่ไป บุคคลควรทำความดีอันเป็นกุศลกรรมทั้งปวง แม้คนอื่นไม่รู้ แต่ตนย่อมรู้ดี ครั้นพอนึกถึงเมื่อใด จิตใจย่อมมีความสุข และมีสุคติภูมิเป็นที่ไป

(๒๓) นาควรรค หมวดว่าด้วยช้าง

^{๙๖} พุ.ธ.อ.(ไทย) ๔๓/๑๘๐.

^{๙๗} พุ.ธ. (ไทย) ๒๕/๓๑๔/๑๓๑.

วรรคที่ ๒๓ - ใบที่ ๒๓ นาควรรค หมวดว่าด้วยช้าง อตตันทันตวัตถุ^{๔๘}

องค์ความรู้ในนาควรรค หมวดว่าด้วยช้าง: อตตันทันตวัตถุ เรื่องการฝึกตน เป็นเรื่องแรกในนาควรรค กล่าวถึงเมื่อครั้งพระพุทธเจ้าประทับ ณ กรุงโกสัมพี ทรงปรารภถึงพระองค์เองเมื่อครั้งถูกนางมาคันทิยา มิจฉาทิภูฏีให้ร้าย ถูกบริภาษ พระอานนท์มีอาจทนคำเหล่านั้นได้ จึงชักชวนพระพุทธเจ้าให้เสด็จไปที่อื่น แต่พระพุทธเจ้าปฏิเสธ และตรัสพระคาถาแก่พระอานนท์ ดังนี้

เราจักอดกลั้นถ้อยคำล่วงเกิน

เหมือนพญาช้างในสงคราม

อดทนลูกศรที่ตกจากแล่ง

เพราะคนจำนวนมากเป็นผู้ทุศีล

คนทั้งหลายนำสัตว์พาหนะที่ฝึกแล้วไปสู่ที่ประชุม

พระราชาย่อมทรงราชพาหนะที่ฝึกแล้ว

ในหมู่มนุษย์ คนที่อดกลั้นถ้อยคำล่วงเกินได้

ชื่อว่าเป็นผู้ฝึกตนได้แล้ว เป็นผู้ประเสริฐที่สุด

ม้าอัสตร ม้าอาชาไนย ม้าสินธพ ช้างใหญ่

ที่ได้รับการฝึกหัดแล้ว เป็นสัตว์ประเสริฐ

แต่คนที่ฝึกตนได้แล้ว ประเสริฐกว่าสัตว์พาหนะเหล่านั้น

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้ :

บุคคลที่ศึกษาฝึกฝนอบรมพัฒนาตนได้ดีแล้ว ย่อมอดทนต่อคำพูดที่ผู้อื่นกล่าวล่วงเกินแก่ตนได้ ผู้นั้น ชื่อว่าเป็นผู้ประเสริฐ แม้จะมีผู้ใดมากล่าวร้ายด้วยถ้อยคำหยาบคาย โทก ส่อเสียด เป็นต้น ย่อมไม่ทำให้โกรธได้ เปรียบกับสัตว์ เช่น ช้าง ม้า ซึ่งเป็นสัตว์ป่า มนุษย์ยังสามารถนำมาฝึกให้เชื่อใจได้ ส่วนมนุษย์นั้นประเสริฐกว่าสัตว์เพราะสามารถพัฒนาตนจาก ปุถุชน เป็นอารยชน ก้าวสู่ความพ้นทุกข์ได้ ดังนั้นพึงควรอดทนอดกลั้นหมั่นเพียรฝึกหัดปฏิบัติตนให้ประเสริฐ

(๒๔) ตัณหาวรรค หมวดว่าด้วยตัณหา

วรรคที่ ๒๔ - ใบที่ ๒๔ ตัณหาวรรค หมวดว่าด้วยตัณหา สักกเทวราชวัตถุ^{๔๙}

องค์ความรู้ในตัณหาวรรค หมวดว่าด้วยตัณหา: สักกเทวราชวัตถุ เรื่องท้าวสักกะจอมเทพ เป็นเรื่องที่ ๑๐ ในตัณหาวรรค กล่าวถึงเมื่อครั้งพระพุทธเจ้าประทับ ณ พระเชตวัน ทรงปรารภถึงท้าวสักกะจอมเทพ และ

^{๔๘} พุ.ธ. (ไทย) ๒๕/๓๒๐ - ๓๒๑/๑๓๓.

^{๔๙} พุ.ธ. (ไทย) ๒๕/๓๕๔/๑๔๔.

เหล่าเทวดาในดาวดิงส์เทวโลก ที่สอบถามกันถึงที่สุดของท่าน รส ความยินดี และเหตุใดบัณฑิตจึงกล่าวว่า
ความสิ้นไปแห่งตัณหาเป็นสิ่งประเสริฐ ท้าวสักกะจอมเทพจึงพาเหล่าเทวดามาทูลถามพระพุทธเจ้า
พระพุทธเจ้าตรัสพระคาถา ดังนี้

การให้ธรรม ชนะการให้ทั้งปวง

รสแห่งธรรม ชนะรสทั้งปวง

ความยินดีในธรรม ชนะความยินดีทั้งปวง

ความสิ้นตัณหา ชนะทุกข์ทั้งปวง

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้ :

การให้ธรรม ชนะการให้ทั้งปวง เพราะการเผยแผ่พระธรรม คำสอนของพระพุทธเจ้าย่อมนำความสงบ
สุขร่มเย็นมาสู่ทั้งผู้รับและผู้ให้ ผู้มีธรรม และประพุดิธรรมมีจำนวนมากเท่าไร ความสุขสงบร่มเย็นย่อมเกิดขึ้น
แก่สังคมและโลกมนุษย์มากขึ้นเท่านั้น รสแห่งพระธรรมจึงนำความสงบสุขร่มเย็นมาสู่ชีวิตของผู้ประพุดิ
ปฏิบัติ

ชนะความยินดีทั้งปวง หมายถึงความยินดีอื่นๆ เช่น ความยินดีในทรัพย์สินเงินทอง ลาภ ยศ สรรเสริญ
ล้วนเป็นปัจจัยให้เสวยทุกข์ในสังสารวัฏ แต่ความยินดีในธรรม การได้ฟังธรรม ย่อมก่อให้เกิดปิติสุข และเป็น
ปัจจัยให้บรรลอรหัตตผล สิ้นทุกข์ในสังสารวัฏ ตัดกิเลสตัณหาได้ ความสิ้นตัณหา ชนะทุกข์ทั้งปวงได้ บังเกิด
อรหัตตผลที่สุดแห่งความสิ้นตัณหาได้ จึงเป็นสภาวะที่ตัดขาดทุกข์ในสังสารวัฏได้อย่างสิ้นเชิง

(๒๕) ภิกขุวรรค หมวดว่าด้วยภิกษุ

วรรคที่ ๒๕ - ใบที่ ๒๕ ภิกขุวรรค หมวดว่าด้วยภิกษุ นังคลกุฎเณรวัตถุ^{๑๐๐}

องค์ความรู้ในภิกขุวรรค หมวดว่าด้วยภิกษุ: นังคลกุฎเณรวัตถุ เรื่องพระนังคลกุฎเณระ เป็นเรื่องที่ ๑๐
ในภิกขุวรรค กล่าวถึงเมื่อครั้งพระพุทธเจ้าประทับ ณ พระเชตะวัน ทรงปรารภถึงพระนังคลกุฎเณระ ภิกษุผู้เดิม
ก่อนออกบวชเป็นชายยากเข็ญ เมื่อใดที่กระสันจะสึก พระนังคลกุฎเณระจะไปที่โคนต้นไม้และให้อิวาทนด้วย
ตนเองว่า "เจ้าผู้ไม่มีศิริ หมดยายอายุ เจ้าอยากจะนุ่งห่มผ้าชีวีรผืนนี้ สึกไปทำการรับจ้างเลี้ยงชีพ (หรือ)"^{๑๐๑}
เมื่อท่านอิวาทนอยู่อย่างนั้นแล จิตถึงความเป็นธรรมชาติเบา (คลายกระสัน) แล้ว ท่านกลับมาแล้ว โดยกาล
ล่วงไป ๒-๓ วัน ก็กระสันขึ้นอีก จึงสอนตนเหมือนอย่างนั้นนั่นแล ท่านกลับใจได้อีก จนในที่สุดพระนังคลกุฎ
เณระได้บรรลอรหัตตผล ภิกษุอื่นโจษจันถ้อยคำที่พระนังคลกุฎเณระพยากรณ์อรหัตตผลของตน จึงทูลความนี้แด่
พระพุทธเจ้า พระพุทธเจ้าตรัสพระคาถาแก่ภิกษุทั้งหลาย ดังนี้

ภิกษุ เธอจงเตือนตนด้วยตนเอง จงพิจารณาคูตนด้วยตนเอง

ถ้าเธอคุมครองตนเองได้แล้ว มีสติ

^{๑๐๐} พุ.ธ.(ไทย) ๒๕/๓๗๙-๓๘๐/๑๕๑.

^{๑๐๑} พุ.ธ.อ.(ไทย) ๔๓/๓๘๙.

เธอก็จักอยู่เป็นสุข

ตนแลเป็นที่พึ่งของตน

ตนแล เป็นคติของตน

เพราะฉะนั้น เธอจงสงวนตนให้ดี

เหมือนพ่อค้าม้าสงวนม้าพันธุ์ดี ฉะนั้น

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้ :

บุคคลควรหมั่นตัดเตือนตน ตรวจสอบตราตนเอง เมื่อตัดเตือนพิจารณาคุณตนอย่างนั้นแล้ว เชื่อว่าปกครองตนได้ เพราะปกครองตนเองได้ เชื่อว่ามีสติ เพราะเป็นผู้มีสติตั้งมั่นแล้ว จึงอยู่สุขสบาย คนอื่นใครเล่า พึ่งเป็นที่พึ่งได้ ตนนั้นแหละเป็นที่พึ่งแห่งตน กุศลใดในตนที่มีอยู่แล้วพึงรักษาไว้ และป้องกันระวังไม่ให้กุศลเกิดขึ้น อกุศลใดที่มีอยู่ในตน พึงละอกุศลนั้น มีสติเป็นเครื่องคุ้มครองตน ย่อมอยู่เป็นสุข

(๒๖) พราหมณวรรค หมวดว่าด้วยพราหมณ์

วรรคที่ ๒๖ - ใบที่ ๒๖ พราหมณวรรค หมวดว่าด้วยพราหมณ์ อานันทเถรวัตถุ^{๑๐๒}

องค์ความรู้ในพราหมณวรรค หมวดว่าด้วยพราหมณ์: อานันทเถรวัตถุ เรื่องพระอานันทเถระ เป็นเรื่องที่ ๕ ในพราหมณวรรค กล่าวถึงเมื่อครั้งพระพุทธเจ้าประทับในปราสาทของอุบาสิกาชื่อมิตราภรรมา ทรงปรารภถึงพระอานันทที่แลเห็นรัศมีของพระเจ้าปเสนทิโกศลทรงเครื่องราชอิสริยาภรณ์ รัศมีของพระกาฬทายีขณะเข้าฉาน รัศมีของพระจันทร์ที่กำลังขึ้น รัศมีของพระอาทิตย์ยามอัสดง และรัศมีของพระพุทธเจ้าที่ไพโรจน์กว่ารัศมีอื่นใด^{๑๐๓} เมื่อพระอานันทกราบทูลแด่พระพุทธเจ้า พระพุทธเจ้าจึงตรัสคาถาแก่พระอานันท ดังนี้

ดวงอาทิตย์ส่องสว่างเฉพาะกลางวัน

ดวงจันทร์ส่องสว่างเฉพาะกลางคืน

กษัตริย์ทรงเครื่องรบแล้ว จึงสง่างาม

พราหมณ์เฟื่องพินิจ จึงสง่างาม

แต่พระพุทธเจ้าทรงสง่างามด้วยพระเดช

ตลอดทั้งกลางวันและกลางคืน

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้ :

พระอาทิตย์ย่อมส่องแสงสว่างเฉพาะในเวลากลางวัน กลางคืนหาส่องแสงไม่ พระจันทร์ก็ส่องแสงสว่างเฉพาะเวลากลางคืน กลางวันหาส่องแสงไม่ พระราชาผู้ทรงประดับด้วยเครื่องอิสริยาภรณ์อันวิจิตร และ

^{๑๐๒} พุ.ธ. (ไทย) ๒๕/๓๘๗/๑๕๔

^{๑๐๓} พุ.ธ.อ.(ไทย) ๔๓/๔๓๒-๔๓๓.

แวดล้อมด้วยพลช้าง พลม้า พลรถ พลเดินเท้า จึงรุ่งเรือง ฝ่ายพระชีนาสพ ผู้เจริญภาวนาเพียรเพ่งอยู่ ชื่อว่า ย่อมรุ่งเรือง แต่พระสัมมาสัมพุทธเจ้าทรงพระเดชแห่งศีล แห่งคุณ แห่งปัญญา แห่งบุญ และแห่งธรรม ย่อมรุ่งเรืองตลอดกาล

๓) คัมภีร์อุทาน พระสูตรแสดงคาถาพุทธอุทาน ว่าด้วยพระพุทธรูปที่ทรงเปล่งออกมาด้วยกำลังปิติโสมนัส มี ๘๐ สูตร ๙๕ คาถา แบ่งเป็นวรรคได้ ๘ วรรค คัดสรร วรรคละ ๑ เนื้อความสำหรับข้อความประกอบเกมการ์ด ดังนี้

(๑) โภทิวรรค หมวดว่าด้วยการถึงพระรัตนตรัยเป็นสรณะ

วรรคที่ ๑ - ใบที่ ๑ โภทิวรรค ปฐมโภทิสสูตร^{๑๐๔}

องค์ความรู้ในโภทิวรรค ปฐมสูตร : พระพุทธเจ้าแรกตรัสรู้ ประทับอยู่ ณ ควางตันโภทิพฤษ์ ใกล้ฝั่งแม่น้ำเนรัญชรา เขตตำบลอรุเวลา เสวยวิมุตติสุขอยู่เป็นเวลา ๗ วัน เมื่อทรงออกจากสมาธิแล้ว ทรงพิจารณาปัจจุสมุปบาท(ธรรมที่อาศัยกัน เกิดขึ้น) โดยอนุโลมอย่างละเอียด ตลอดปฐมยามแห่งราตรีว่า “เมื่อสิ่งนี้มี สิ่งนี้จึงมี เพราะสิ่งนี้เกิดขึ้น สิ่งนี้จึงเกิดขึ้น”^{๑๐๕} เริ่มต้นจากอวิชชาเป็นปัจจัย สังขารจึงมี ฯลฯ กองทุกข์ทั้งปวงเกิดด้วยอาการอย่างนี้ และทรงเปล่งพุทธอุทานดังนี้

“เมื่อใดแล ธรรมทั้งหลาย ปรากฏแก่พราหมณ์^{๑๐๖} ผู้มีความเพียร เพ่งอยู่

เมื่อนั้น ความสงสัยทั้งปวงของพราหมณ์นั้นย่อมสิ้นไป เพราะได้รู้ธรรมพร้อมทั้งเหตุ”^{๑๐๗}

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้ :

การตรัสรู้ครั้งแรกของพระพระพุทธเจ้า พระองค์เสวยวิมุตติสุข จากนั้นจึงมณฑลการปัจจัยธรรม คือปัจจุสมุปบาท มีอวิชชาเป็นต้น ซึ่งการเข้าใจองค์ธรรมปัจจุสมุปบาท ภาวะที่อาศัยเหตุปัจจัยให้เกิด และดับเมื่อเหตุปัจจัยนั้นดับ เมื่อบุคคลมณฑลการด้วยใจอันแยบคาย ย่อมดับเหตุปัจจัยแห่งทุกข์ เกิดสุขเป็นผลได้

(๒) มุจจลินทวรรค หมวดว่าด้วยพญานาคมุจจลินท์

วรรคที่ ๒ - ใบที่ ๒ มุจจลินทวรรค มุจจลินทสูตร^{๑๐๘}

องค์ความรู้ในมุจจลินทวรรค มุจจลินทสูตร : พญานาคผู้มีอำนาจมากกำเนิดในนาถาพอยู่ภายใต้สระโบกขรณี ใกล้ต้นมุจจลินท พญานาคนั้นได้มีความคิดว่า พระพุทธเจ้าประทับอยู่ ณ โคนไม้ใกล้ภพของเรา และฝนพรำตลอด ๗ วันนี้ ควรจะมีที่พักสำหรับพระองค์ พญานาคเมื่อไม่สามารถเนรมิตปราสาทได้ ก็คิดว่า จักเนรมิตกายใหญ่ใหญ่ ใช้ขนดกายล้อมพระพระพุทธเจ้า ๗ รอบแล้วแผ่พังพานไว้เบื้องบน ขนดร่างล้อมพระกายพระพุทธเจ้า ๗ รอบแผ่พังพานใหญ่ของตนเบื้องบนสวนพระเศียรของพระพุทธเจ้า ซึ่งพระองค์

^{๑๐๔} ชุ.อ. (ไทย) ๒๕/๑/๑๗๑-๑๗๒.

^{๑๐๕} ชุ.อ. (ไทย) ๒๕/๑/๑๗๑.

^{๑๐๖} พราหมณ์ คือพระชีนาสพผู้ลอยบาปได้แล้ว (ชุ.อ.อ.๑/๔๖).

^{๑๐๗} ชุ.อ. (ไทย) ๒๕/๑/๑๗๒.

^{๑๐๘} ชุ.อ. (ไทย) ๒๕/๑๑/๑๘๙-๑๙๐.

ประทับอยู่ด้วยอิริยาบถที่ทรงมุ่งมาดปรารถนา อยู่หนึ่งสัปดาห์ เป็นผู้เสวยสุขอันเกิดแต่วิเวก ทรงเปล่งอุทานนี้ อันแสดงถึงอานาภาพแห่งความสุข อันเกิดแต่วิเวก

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้ : องค์ความรู้ใน มุจจลินทสูตรสะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของพญานาคในพระพุทธศาสนา ความปรารถนาในการสร้างสมบุญของพญานาคที่มีต่อพระพุทธเจ้าด้วยการใช้กำลังกายและร่างกายในการปกป้องคุ้มครองพระพุทธเจ้า

(๓) นันทวรรค หมวดว่าด้วยพระนันทเถระ

วรรคที่ ๓ - ใบที่ ๓. นันทวรรค ยโสชสูตร^{๑๐๙}

องค์ความรู้ในนันทวรรค ยโสชสูตร : สมัยหนึ่งพระพุทธเจ้าประทับอยู่ ณ พระเชตวัน อารามของอนาถบิณฑิกเศรษฐี เขตกรุงสาวัตถี สมัยนั้น ภิกษุประมาณ ๕๐๐ รูป โดยมีพระยโสชะเป็นหัวหน้าเดินทางมาถึงกรุงสาวัตถี เพื่อจะเฝ้าพระพุทธเจ้า แต่พระภิกษุเหล่านั้นส่งเสียงอื้ออึงทักทายพระพุทธเจ้าทรงเปรียบเทียบว่าเหมือน ชาวประมงแย่งปลากัน จึงตรัสบอกพระอานนท์ให้พระภิกษุ ๕๐๐ รูปนั้นกลับไป ภิกษุเหล่านั้นก็ถือบาตรและ จีวรจาริกไปที่แคว้นวัชชี ใกล้ฝั่งแม่น้ำวัคคุมุทา สร้างกุฏิมุงด้วยใบไม้

ครั้งนั้น ท่านพระยโสชะผู้เข้าจำพรรษาอยู่ด้วย ได้เรียกภิกษุทั้งหลายมา กล่าวว่า “ท่านผู้มีอายุทั้งหลาย พระผู้มีพระภาคทรงมุ่งหวังประโยชน์ แสวงหาประโยชน์ ทรงอนุเคราะห์ อาศัยความอนุเคราะห์ จึงทรงขับไล่พวกเรา เอาเถิดท่านผู้มีอายุทั้งหลาย ขอพวกเราจงอยู่อย่าง ที่พระผู้มีพระภาคทรงมุ่งหวังประโยชน์แก่พวกเราเถิด”

ภิกษุเหล่านั้นรับคำของท่านพระยโสชะ แล้วก็ปลีกตัวไป ไม่ประมาณ มีความเพียร อุทิศกายและใจอยู่ ภายในพรรษานั้นแล ทุกรูปก็ได้ทำให้แจ้งวิชา ๓ ประการ คือ (๑) ปุพเพนิวาสานุสสติญาณ (๒) ทิพพจักขุญาณ (๓) อาสวักขยญาณ^{๑๑๐}

ครั้งนั้น พระพุทธเจ้าประทับอยู่ในกรุงสาวัตถี แล้วจึงเสด็จจาริกไปทางกรุงเวสาลี ประทับอยู่ ณ ภูฏาคารศาลา ในป่ามหาวัน เขตกรุงเวสาลีนั้น ขณะประทับอยู่ที่นั่น พระผู้มีพระภาคทรงมนสิการกำหนดจิตของภิกษุที่อยู่ ใกล้ฝั่งแม่น้ำวัคคุมุทาด้วยพระทัย ทราบว่าภิกษุเหล่านั้นเป็นผู้ละกิเลส บรรลุธรรมแล้ว จึงรับสั่งให้ภิกษุ ๕๐๐ รูปเหล่านั้นมาเข้าเฝ้า

ขณะนั้น พระผู้มีพระภาคประทับนั่งเข้าอานนชสมาธิ ภิกษุเหล่านั้นมีความคิดว่า พระพุทธเจ้าประทับอยู่ด้วยวิหารธรรมใด และเมื่อได้รู้ว่าพระพุทธเจ้าประทับอยู่ด้วยอานนชสมาธิวิหารธรรม ทุกรูปจึงพากันนั่งเข้าอานนชสมาธิ ครั้งนั้น เมื่อพระพุทธเจ้าเสด็จออกจากสมาธิ ทรงเปล่งอุทาน ในเวลานั้นว่า

ภิกษุใดละหนามคือกามได้

ชนะการต่ำได้ ชนะการทำร้ายได้

^{๑๐๙} ชุ.อ. (ไทย) ๒๕/๒๓/๒๑๘.

^{๑๑๐} ชุ.อ. (ไทย) ๒๓/๑๙๓.

และชนะการจงจำได้

ภิกษุเหล่านั้นดำรงมั่น ไม่หวั่นไหวดุจภูเขา

ย่อมไม่หวั่นไหวเพราะสุขและทุกข์

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้ : องค์ความรู้ในโยสัชสูตรแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของภาวะผู้นำของพระยโสชะในการเป็นหัวหน้าหมู่คณะของภิกษุสงฆ์ในการประพฤติปฏิบัติด้วยความเพียรและอุทิศตนจนภิกษุทุกรูปเข้าอเนญชสมาธิได้

(๔) เมฆิยวรรค หมวดว่าด้วยพระเมฆิยเถระ

วรรคที่ ๔ – ใบที่ ๔ เมฆิยวรรค สุนทรียสูตร^{๑๑๑}

องค์ความรู้ในเมฆิยวรรค สุนทรียสูตร : พระพุทธเจ้าประทับอยู่ ณ พระเชตวัน อารามของอนาถบิณฑิกเศรษฐี เขตกรุงสาวัตถี สมัยนั้น พระพุทธเจ้าและพระภิกษุสาวกเป็นผู้ที่มหาชนเคารพสักการะ นับถือบูชา ส่วนพวกอัญเดียรถีย์ปริพาชกเป็นผู้ที่มหาชนไม่สักการะ ไม่เคารพ ไม่นับถือ ปริพาชกจึงทนเห็นสักการะเกิดขึ้นแก่พระพุทธเจ้า และภิกษุสงฆ์ไม่ได้ จึงมีอุบายให้นางสุนทรียปริพาชิกา ไปพระเชตวันเนื่อง ๆ เมื่อพวกอัญเดียรถีย์ปริพาชกเหล่านั้นรู้ว่า คนจำนวนมากเห็นนางสุนทรียปริพาชิกาไปพระเชตวันเนื่อง ๆ จึงได้จ้างนักเลงให้ฆ่านางแล้วหมกไว้ในคูรอบพระเชตวัน จากนั้นได้พากันเข้าไปเฝ้าพระเจ้าปเสนทิโกศลถึงที่ประทับ และกราบทูลพระเจ้าปเสนทิโกศลว่าไม่เห็นนางสุนทรียปริพาชิกา ขอค้นพระเชตวัน จากนั้น อัญเดียรถีย์ปริพาชกเหล่านั้นจึงค้นพระเชตวันแล้วขุดศพนางสุนทรียปริพาชิกาตามที่ตนสั่งให้หมกไว้ขึ้นจากคู แล้วให้หามเข้าไปยังกรุงสาวัตถี เดินจากถนนนี้ไปถนนโน้น จากตรอกนี้ไปตรอกโน้น พร้อมกับให้คนทั้งหลายโพนทนาว่า พระสมณะเชื้อสายศากยบุตรเหล่านี้ไม่มียางอาย ทูศีลไม่ประพฤติพรหมจรรย์

พระพุทธเจ้าทราบความจริงตรัสว่า “ภิกษุทั้งหลาย เสียง(โจษ)นั้นจักมีไม่นาน จักมีเพียง ๗ วันเท่านั้น ครั้นพ้น ๗ วันก็จักหายไป ภิกษุทั้งหลาย เธอทั้งหลาย จงกล่าวตอบกับคนทั้งหลายที่เห็นภิกษุแล้วด่า บริภาษ เกรี้ยวกราด เบียดเบียนด้วยวาจาหยาบคายที่ไม่ใช่ของสัตบุรุษ ด้วยคานี้ว่า คนที่ชอบกล่าวคำไม่จริง หรือคนที่ทำความชั่วแล้วกล่าวว่า

“ฉันไม่ได้ทำ” ต่างก็ตกนรก คน ๒ จำพวกนั้น ต่างก็มีกรรมชั่ว

ตายไปแล้ว มีคติเท่าเทียมกันในโลกหน้า”

เมื่อภิกษุทั้งหลายเรียนคานี้ในสำนักพระพุทธเจ้าแล้วกล่าวตอบ คนที่เห็นภิกษุแล้วด่า เกรี้ยวกราดด้วยวาจาหยาบคาย ที่ไม่ใช่ของสัตบุรุษ ด้วยคานี้ เพียง ๗ วัน คนทั้งหลายก็เปลี่ยนความคิดและเสียงโจษจันก็หายไป พระผู้มีพระภาคทรงทราบความนั้นแล้ว จึงทรงเปล่งอุทานว่า

“คนทั้งหลายผู้ไม่สำรวม ชอบกล่าวที่มั่งแห่งผู้อื่นด้วยวาจา

^{๑๑๑} ขุ.อ. (ไทย) ๒๕/๘๓/๒๕๐.

เหมือนทหารเข้าศึกที่มั่งคั่งที่ออกศึกด้วยลูกศร ฉะนั้น

ภิกษุผู้มีจิตไม่คิดประทุษร้าย ฟังคำหยาบคาย ที่คนพาลกล่าวแล้ว ฟังอดกลั้นไว้ได้”

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้ : องค์ความรู้ในสุนทรียศาสตร์เป็นคำสอนที่พระพุทธเจ้าเน้นถึงความอดทนอดกลั้นต่อความไม่สำรวมของผู้อื่นทั้งทางกายกรรมและวจีกรรม ด้วยจิตใจที่ไม่คิดประทุษร้าย ไม่ปรารถนาในการก่อเวรภัย จึงฟังอดทนอดกลั้น

(๕) โสณเถรวรรค หมวดว่าด้วยพระโสณเถระ

วรรคที่ ๕ - ใบที่ ๕ โสณเถรวรรค ปิยตรสูตร^{๑๑๒}

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

“ขอเดชะใต้ฝ่าละอองธุลีพระบาท ใครอื่น ซึ่งเป็นที่รักยิ่งกว่าตนของหมอนฉันไม่มีเลย และใครอื่นซึ่งเป็นที่รักยิ่งกว่าตนของ พระองค์มีอยู่หรือ”

พระเจ้าปเสนทิโกศลตรัสว่า “มัลลิกา ใครอื่นซึ่งเป็นที่รักยิ่งกว่าตนของเรา ไม่มีเลย”

ต่อมาได้ตรัสเล่าให้พระพุทธเจ้าทราบ ครั้งนั้น เมื่อพระพุทธเจ้าทรงทราบเนื้อความแล้ว จึงทรงเปล่งอุทานนี้ว่า

บุคคลตั้งใจค้นหาทั่วทุกทิศ

ก็ไม่พบใครซึ่งเป็นที่รักยิ่งกว่าตนในที่ไหน ๆ เลย

สัตว์ทั้งหลายเหล่าอื่นก็รักตนมากเช่นนั้นเหมือนกัน

เพราะฉะนั้น ผู้รักตนจึงไม่ควรเบียดเบียนผู้อื่น

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้ : องค์ความรู้ในปิยตรสูตรแสดงให้เห็นถึงธรรมชาติของสิ่งมีชีวิตทั้งมนุษย์และสัตว์ทั้งหลายว่าต่างปรารถนาในตนเองเป็นสุข มีความรักความห่วงต่อตนเองเป็นที่สุด ด้วยเหตุนี้เมื่อเรารักเราห่วงใยต่อตัวเองก็พึงเอาใจเขามาใส่ใจเราว่าเราปรารถนาความสุขความดีงามต่อตัวเองอย่างไร บุคคลอื่นสัตว์อื่นก็ปรารถนาความสุขความดีงามต่อตัวพวกเขาเช่นนั้น จึงไม่พึงเบียดเบียนกันและกัน

(๖) ชัจฉินธวรรค หมวดว่าด้วยผู้บอดโดยกำเนิด

วรรคที่ ๖ - ใบที่ ๖ ชัจฉินธวรรค อุปปัชชติสูตร^{๑๑๓}

^{๑๑๒} ชุ.อ. (ไทย) ๒๕/๔๑/๒๕๔.

^{๑๑๓} ชุ.อ. (ไทย) ๒๕/๖๐/๓๐๘.

องค์ความรู้ในชาจันฉวรรค อุปัชฌาย์สูตร : พระพุทธเจ้าประทับ ณ พระเชตวัน อารามของอนาถบิณฑิก เศรษฐี เขตกรุงสาวัตถี สมัยนั้น พระอานนท์เข้าไปเฝ้าพระพุทธเจ้าทูลว่า อัญเดียรถีย์ปริพาชกเคยเป็นที่เคารพสักการะของมหาชน เมื่อครั้งพระพุทธเจ้า และภิกษุสาวกยังไม่อุบัติขึ้น

พระผู้มีพระภาคตรัสว่า “จริงอย่างนั้น อานนท์ อัญเดียรถีย์ปริพาชกเป็นผู้ที่มหาชนสักการะ ...ตราบเท่าที่ตถาคตอรหันตสัมมาสัมพุทธเจ้ายังไม่อุบัติขึ้นในโลก แต่พอตถาคตอรหันตสัมมาสัมพุทธเจ้าอุบัติขึ้นในโลกแล้ว อัญเดียรถีย์ปริพาชกก็เป็นผู้ที่มหาชนไม่สักการะ ไม่เคารพ ไม่นับถือ ไม่บูชา ไม่นอบน้อม ไม่ได้จีวร บิณฑบาต เสนาสนะ และคิลานปัจจัยเภสัชบริวาร บัดนี้ ตถาคตและภิกษุสงฆ์ เป็นผู้ที่มหาชนสักการะ เคารพ นับถือ บูชา นอบน้อม ได้จีวร บิณฑบาต เสนาสนะ และคิลานปัจจัยเภสัชบริวาร” จากนั้น พระผู้มีพระภาคทรงทราบเนื้อความนั้นแล้ว จึงทรงเปล่งอุทานว่า

หิ่งห้อยนั้นส่องสว่างอยู่ได้ชั่วเวลาดวงอาทิตย์ยังไม่ขึ้น

เมื่อดวงอาทิตย์ขึ้นแล้ว ก็อับแสงและไม่ส่องสว่างได้เลย

อัญเดียรถีย์ก็เหมือนกัน รุ่งเรืองอยู่ได้

ชั่วเวลาที่พระสัมมาสัมพุทธเจ้ายังไม่อุบัติขึ้นในโลก

แต่เมื่อใด พระสัมมาสัมพุทธเจ้าอุบัติขึ้นในโลก

เมื่อนั้น อัญเดียรถีย์พร้อมทั้งสาธุศิษย์ก็อับเฉา

หมดความรู้เรื่องอีกต่อไป

พวกเขามีความเห็นผิด จึงไม่พ้นจากทุกข์ไปได้

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้ : ทัศนคติคือความเห็นที่ไม่บริสุทธิ์ของบุคคล ย่อมไม่งดงาม ธรรมวินัยที่กล่าวไว้ไม่ดี ไร้ความปฏิบัติชอบ ย่อมไม่บริสุทธิ์เปรียบเสมือนแสงของหิ่งห้อย ส่วนทัศนคติที่บริสุทธิ์ ความเห็นที่ชอบของบุคคล ย่อมงดงาม ธรรมวินัยที่กล่าวไว้ดีแล้ว และประพฤติปฏิบัติดีปฏิบัติชอบ ย่อมบริสุทธิ์ แผดแสงโชติช่วงตั้งพระอาทิตย์ขับไล่ความมืดมิดของราตรี ด้วยเหตุนี้บุคคลผู้ปรารถนาความสุข พึงปฏิบัติตนให้บริสุทธิ์ถึงงดงามทั้งความคิด คำพูด และการกระทำ ชีวิตจึงจะรุ่งโรจน์ส่องสว่างตั้งแสงแห่งพระอาทิตย์

(๗) จุฬวรรค หมวดว่าด้วยเรื่องเล็กน้อย

วรรคที่ ๗ – ใบที่ ๗ จุฬวรรค ปฐมลक्षणกัณฑ์ยสูตร^{๑๑๔}

องค์ความรู้ในจุฬวรรค ปฐมลक्षणกัณฑ์ยสูตร : สมัยหนึ่ง พระผู้มีพระภาคประทับอยู่ ณ พระเชตวัน อารามของอนาถบิณฑิกเศรษฐี เขตกรุงสาวัตถี สมัยนั้น ท่านพระสารีบุตรชี้แจงให้ท่านพระลक्षणกัณฑ์ยเห็นชัด

^{๑๑๔} พ.อ. (ไทย) ๒๕/๖๑/๓๐๙.

ชวนใจให้อยากรับเอาไปปฏิบัติ เราใจให้อาจหาญ แก้วกล้า ปลอดภัยใจให้สดชื่นร่าเริงด้วยธรรมีกถาโดยวิธีต่าง ๆ จิตของท่านพระลูกณฎกภัททียะหลุดพ้นจากอาสวะทั้งหลาย เพราะไม่ถือมั่น

พระผู้มีพระภาคได้ทอดพระเนตรเห็นท่านพระสารีบุตรชี้แจงให้ท่านพระลูกณฎกภัททียะเห็นชัด ชวนใจให้อยากรับเอาไปปฏิบัติ เราใจให้อาจหาญ แก้วกล้า ปลอดภัยใจให้สดชื่นร่าเริงด้วยธรรมีกถาโดยวิธีต่าง ๆ จิตของท่านพระลูกณฎกภัททียะ หลุดพ้นจากอาสวะทั้งหลาย เพราะไม่ถือมั่น ลำดับนั้น พระผู้มีพระภาคทรงทราบเนื้อความนั้นแล้ว จึงทรงเปล่งอุทานนี้ ในเวลานั้นว่า

บุคคลหลุดพ้นแล้วในธรรมทั้งปวงทั้งชั้นสูงและชั้นต่ำ

ไม่หลงเข้าใจว่า นี่เป็นของเรา นี่เป็นตัวเรา

มีจิตหลุดพ้นได้เด็ดขาดอย่างนี้ ชื่อว่าข้ามพ้นโอชะ

ที่ตนยังไม่เคยข้ามได้ ไม่ต้องมีภพใหม่อีก

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้ : พระลูกณฎกภัททียะเป็นผู้มีโมกษทรัพย์มาก แต่มีวรรณะไม่งาม รูปร่างเตี้ยไม่น่าเลื่อมใส มีความเข้าใจในจิตที่บกพร่องของตน แสวงหาบรรพชาด้วยการขอกรรมฐานและฟังธรรมจากพระสารีบุตรผู้เลิศด้วยปัญญา จึงหลุดพ้นจากอาสวะทั้งหลายได้ เมื่อใดที่หม่อมธรรมเข้ามาใส่ตัวเมื่อนั้นย่อมรู้ธรรม เห็นธรรม เข้าใจธรรมได้ในที่สุดเช่นเดียวกับพระลูกณฎกภัททียะ ผู้ที่ไม่ยึดมั่นถือมั่นในรูปร่างภายนอก แต่ให้ความสำคัญต่อการพัฒนาจิตใจภายในให้เจริญย่อมประสบความสำเร็จได้ในที่สุด

(๘) ปาฐลิตคามิยวรรค หมวดว่าด้วยปาฐลิตคาม

วรรคที่ ๘ – ใบที่ ๘ ปาฐลิตคามิยวรรค วิสาขาสูต^{๑๑๕}

องค์ความรู้ในปาฐลิตคามิยวรรค วิสาขาสูต : สมัยหนึ่ง พระผู้มีพระภาคประทับอยู่ ณ ปราสาทในบุพพารามของนางวิสาขา มิคารมาตา เขตกรุงสาวัตถี สมัยนั้น หลานสาวผู้เป็นที่รัก ที่ชอบใจ ของนางวิสาขามิคารมาตา เสียชีวิตลง ครั้งนั้น นางวิสาขามิคารมาตามีผ้าเปียก ผมเปียก เข้าไป เฝ้าพระผู้มีพระภาคแต่เพียงวัน ถวายอภิวาทแล้วนั่ง ณ ที่สมควร พระผู้มีพระภาค ได้ตรัสถามนางวิสาขามิคารมาตาดังนี้ว่า “วิสาขา เธอมาจากไหน จึงมีผ้าเปียก ผมเปียก เข้ามาที่นี่แต่เพียงวัน” นางวิสาขาทูลตอบว่า “ข้าแต่พระองค์ผู้เจริญ หลานสาวผู้เป็นที่รัก ที่ชอบใจ ของหม่อมฉันเสียชีวิตแล้ว จึงทำให้หม่อมฉันมีผ้าเปียก ผมเปียกเข้ามาที่นี่แต่เพียงวัน พระพุทธเจ้าข้า”

พระผู้มีพระภาคตรัสถามว่า “วิสาขา เธอต้องการมีบุตรและหลานจำนวนเท่ากับ ชาวกรุงสาวัตถีหรือ”

นางวิสาขาทูลตอบว่า “ข้าแต่พระองค์ผู้เจริญ หม่อมฉันต้องการมีบุตรและ

หลานจำนวนเท่ากับชาวกรุงสาวัตถี พระพุทธเจ้าข้า”

^{๑๑๕} ขุ.อุ. (ไทย) ๒๕/๗๘/๓๔๑.

พระผู้มีพระภาคตรัสถามว่า “วิสาขา ชาวกรุงสาวัตถีเสียชีวิตลง แต่ละวันมากเท่าไร”

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

พระผู้มีพระภาคตรัสถามว่า “วิสาขา เธอเข้าใจเรื่องนั้นว่าอย่างไร เธอมีต้องมี ผ่าเปื่อย ผมเปื่อย ทุกครั้งทุกคราวหรือ”

นางวิสาขาทูลตอบว่า “ไม่ถึงขนาดนั้นหรอก พระพุทธเจ้าข้า มีลูกและหลานมากขนาดนั้น หม่อมฉันก็พอใจแล้ว พระพุทธเจ้าข้า”

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

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

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้ : องค์ความรู้ในวิชาสาสตรแสดงให้เห็นถึงความจริงของชีวิตว่าทุกชีวิตเมื่อมีเกิดขึ้น ย่อมมีความดับสิ้นไปเป็นธรรมดาของชีวิต ย่อมทำให้บุคคลเกิดความทุกข์ ความโศกเพราะพลัดพรากจากสิ่งอันเป็นที่รัก หากมีสิ่งอันเป็นที่รักมากก็ย่อมเกิดความทุกข์มาก หากมีสิ่งอันเป็นที่รักน้อยก็ทุกข์น้อย ปราศจากสิ่งอันเป็นที่รัก ก็ย่อมไม่ทุกข์เพราะความพลัดพรากจากสิ่งอันเป็นที่รัก

๒.๓ การพัฒนาสื่อการเรียนรู้เกมการควิฤทธิ์พุทธในสังคมออนไลน์

๒.๓.๑ ความหมายของการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เกมการควิฤทธิ์พุทธในสังคมออนไลน์

ความหมายของการพัฒนาสามารถใช้ได้หลากหลายบริบททั้งการพัฒนาบุคคล การพัฒนาสถานที่รวมทั้งการพัฒนาจิตใจ การพัฒนาสติปัญญา ในงานวิจัยฉบับนี้มุ่งเน้นการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ ซึ่งจำเป็นต้องเข้าใจความหมายของการพัฒนาเป็นเบื้องต้น

๒.๓.๑.๑ ความหมายของการพัฒนา

การพัฒนา (Development) คือกระบวนการหรือกิจกรรมที่มุ่งเน้นการเปลี่ยนแปลงหรือปรับปรุงเพื่อนำสิ่งที่มีอยู่ไปสู่สถานะที่ดีขึ้น หรือที่มีคุณค่ามากขึ้นตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ล่วงหน้า การพัฒนามีลักษณะ

ที่หลากหลายและสามารถเกี่ยวข้องกับหลายด้านของชีวิต ดังนั้นความหมายของการพัฒนาสามารถเข้าใจได้ในหลายบริบท

๑ การพัฒนาบุคคล: การพัฒนาบุคคลหมายถึงกระบวนการที่เน้นการเรียนรู้, การพัฒนาทักษะ, และการเติบโตทางบุคคล เพื่อเสริมสร้างความสามารถและปรับตัวต่อสถานการณ์ที่เปลี่ยนไป

๒ การพัฒนาระบบ: การพัฒนาระบบเกี่ยวข้องกับการปรับปรุงหรือสร้างระบบที่มีอยู่ เพื่อให้สามารถทำงานได้มีประสิทธิภาพและตอบสนองต่อความต้องการ

๓ การพัฒนาเศรษฐกิจ: การพัฒนาทางเศรษฐกิจมีต่อการสร้างความมั่งคั่ง การลงทุน และการพัฒนาทรัพยากรที่สำคัญ

๔. การพัฒนาเทคโนโลยี: การพัฒนาทางเทคโนโลยีเน้นการสร้าง พัฒนา และนวัตกรรมเทคโนโลยีเพื่อให้ได้ผลิตภัณฑ์หรือบริการที่มีประสิทธิภาพ

๕. การพัฒนาสังคม: การพัฒนาสังคมมุ่งเน้นการปรับปรุงคุณภาพชีวิต การเพิ่มพูนความรู้ และการสร้างสังคมที่ยั่งยืน

การพัฒนาจึงมีบทบาทสำคัญในการสร้างการเปลี่ยนแปลงที่เชื่อมโยงกับการเจริญเติบโตและความยั่งยืนทั้งในระดับบุคคล องค์กร และสังคม สอดคล้องกับงานวิจัยของ โชครวีร์ อ้นถาวร^{๑๖} สรุปแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาของนักวิชาการแบ่งเป็น ๓ กลุ่ม ดังนี้

๑ การพัฒนา หมายถึง ความเจริญ คือเป็นการเพิ่มผลผลิตซึ่งกระทำโดยระบบสังคมร่วมกับสิ่งแวดล้อม เช่น การผลิตข้าวเพิ่มขึ้น การสร้างถนน สร้างสะพาน สร้างเขื่อน

๒ การพัฒนา หมายถึง การเปลี่ยนแปลงระบบกระทำการ เช่น มีการเปลี่ยนระบบการเมือง ระบบสังคม ระบบการบริหาร

๓ การพัฒนา เป็นการเน้นวัตถุประสงค์หลักและความต้องการที่ได้รับความเห็นชอบหรือสนับสนุนจากบุคคลอย่างกว้างขวาง

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

๒.๓.๑.๒ ความหมายของการพัฒนาสื่อการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์

การพัฒนาสื่อการเรียนรู้วิถีพุทธเป็นกระบวนการสร้างสื่อหรือทรัพยากรทางการศึกษาที่เอื้อต่อการเรียนรู้และการได้มาซึ่งความรู้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเกี่ยวข้องกับการออกแบบ การผลิตสื่อประเภทต่าง ๆ

^{๑๖} โชครวีร์ อ้นถาวร, รูปแบบการพัฒนาแบบบูรณาการเพื่อความเป็นเลิศของตำบลเขาหินอำเภอบางปะกง จังหวัดฉะเชิงเทรา, วิทยานิพนธ์ดุษฎีบัณฑิต : มหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนครินทร์, ๒๕๖๑, หน้า ๑๓.

เช่น หนังสือ e-book วิดีโอ มัลติมีเดีย หลักสูตรออนไลน์ และแอปพลิเคชันบนมือถือ เพื่อสร้างเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาในหลักคำสอนของพระพุทธศาสนาได้ดีขึ้น กลุ่มเป้าหมายเข้าถึงสื่อได้ดีขึ้น ในยุคปัจจุบันจึงนำเทคโนโลยีต่าง ๆ เข้ามาประยุกต์ใช้ในการผลิตสื่อเพื่อการเรียนรู้และเผยแพร่ความรู้ตามหลักคำสอนของพระพุทธศาสนา

ตัวอย่าง การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ทางด้านศาสนาของพระไพศาล วิสาโล เจ้าอาวาสวัดป่าสุคะโต อำเภอแก่งคร้อ จังหวัดชัยภูมิ ซึ่งท่านเป็นพระนักคิด นักเขียน และพระนักปฏิบัติธรรมและบรรยายธรรมที่สร้างสรรค์ผลงานทางศาสนาเผยแพร่อย่างสม่ำเสมอ จากงานวิจัยของ นายวศิน ประดิษฐ์ศิลป์^{๑๑๗} ได้ศึกษานวัตกรรมทางวิจิตรคิดเพื่อการสื่อสารศาสนาของพระไพศาล วิสาโล พบว่าพระไพศาล วิสาโล ใช้ “นวัตกรรมสื่อ” ได้แก่

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

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

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

๒.๓.๑.๓ รูปแบบการเรียนรู้วิถีพุทธ

กระทรวงศึกษาธิการ อธิบายความไว้ว่า วิถีพุทธเป็นแนวทางดำเนินชีวิต (Buddhist way of life) ที่เป็นมัชฌิมาปฏิปทาโดยยึดหลักไตรสิกขา คือ ศีล สมาธิ ปัญญา ซึ่งเป็นวิถีชีวิตและวัฒนธรรมที่ได้มาจากคำสอนทางพระพุทธศาสนา ซึ่งหลักพุทธธรรมเป็นองค์ความรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้ศึกษาเข้าใจธรรมชาติของโลกและชีวิตที่แท้จริง สามารถใช้เป็นแนวทางการดำเนินชีวิตตั้งแต่ระดับการดำเนินชีวิตประจำวันของคนทั่วไป จนถึงระดับของนักบวชผู้มุ่งมีชีวิตที่บริสุทธิ์^{๑๑๘}

การเรียนรู้วิถีพุทธมีหลากหลายรูปแบบเพื่อให้พุทธศาสนิกชนได้เรียนรู้และเข้าใจในการนำหลักธรรมคำสอนของพระพุทธเจ้าไปใช้ในการดำเนินชีวิตตามแนวทางของชาวพุทธ

ทิพย์วดี เหลืองกระจ่าง ได้อธิบายความหมายของการเรียนรู้ตามแนวพุทธศาสตร์ว่าเป็นการเรียนรู้ในการดำเนินชีวิตที่ดี โดยการพัฒนาค้นทั้งทางด้านศีล(พฤติกรรม) สมาธิ (จิตใจ) และปัญญา^{๑๑๙}

^{๑๑๗} นายวศิน ประดิษฐ์ศิลป์ วิทยานิพนธ์ นวัตกรรมทางวิจิตรคิดเพื่อการสื่อสารศาสนาของพระไพศาล วิสาโล ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (นิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการศึกษา) ปีการศึกษา 2556. หน้า บทคัดย่อ.

^{๑๑๘} กระทรวงศึกษาธิการ, **แนวทางการดำเนินงานโรงเรียนวิถีพุทธ**, กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์อุษากการพิมพ์, ๒๕๔๗, หน้า ๙-๑๑.

^{๑๑๙} ทิพย์วดี เหลืองกระจ่าง, การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ตามแนวพุทธศาสตร์เพื่อพัฒนาผู้สูงอายุ, **วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต** สาขาวิชาพัฒนศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๔, หน้า ๔๘.

วิภาดา พินลา ได้อธิบายความหมายของการจัดการเรียนรู้ตามแนวพุทธ ศาสตร์ว่าเป็นขั้นตอนการจัดกิจกรรมของครูที่มุ่งเน้นกระตุ้นให้ผู้เรียนได้สัมผัส รับรู้ และลงมือปฏิบัติ ด้วยตนเอง จากการบูรณาการหลักธรรมทางพระพุทธศาสนามาประยุกต์ใช้ชั้นเรียน เพื่อเป็นแนวทาง ปฏิบัติสู่ความเป็นคนดี คนเก่ง และมีความสุข เติบโตตามศักยภาพของผู้เรียนยุคใหม่ทั้งในด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา^{๑๒๐}

นรา ตรีธัญญา ได้อธิบายความหมายของการจัดการเรียนรู้ตามแนว พระพุทธศาสนาว่าเกี่ยวข้องกับพฤติกรรม ซึ่งพฤติกรรมของมนุษย์ในทางพระพุทธศาสนา จะต้องทำ ความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องกรรม และเรื่องสิกขา โดยเรื่องกรรม เป็นเรื่องของพฤติกรรมของมนุษย์ ส่วน เรื่องสิกขาเป็นเรื่องการพัฒนาพฤติกรรม^{๑๒๑}

พระมหาวิระพงษ์ สิงห์ครุฑ ได้อธิบายความหมายของกระบวนการเรียนรู้ แบบพุทธะว่าเป็นการพัฒนาตนให้เป็นคนดีของสังคม โดยผ่านกระบวนการฝึกตนทั้งด้านพฤติกรรม (ศีล) ด้านจิตใจ (สมาธิ) และด้านความรู้ (ปัญญา) เป็นกระบวนการศึกษา เพื่อพัฒนาตนเองให้เกิด ปัญญาเห็นแจ้งตามความเป็นจริง^{๑๒๒}

พระศักดิ์ดา งานหมั่น ได้อธิบายความหมายของการเรียนรู้ตามหลักพุทธ ศาสตร์ว่าเป็นการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาร่างกาย จิตใจ และปัญญา เน้นวิธีการเรียนรู้ การค้นพบด้วย ตนเอง การประเมินตนเองและปรับปรุงแก้ไขผลแห่งการปฏิบัตินั้นเป็นนิจ โดยมีครูเป็นกัลยาณมิตร คอยชี้แนะแนวทาง ช่วยสร้างบรรยากาศทางวิชาการเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเป็นเลิศด้านร่างกาย จิตใจ และปัญญาในศตวรรษที่ ๒๑^{๑๒๓}

มณฑา ชุ่มสุคนธ์และคณะ ได้นำเสนอ โมเดลการเรียนรู้ที่ยึดหลัก พุทธวิธีการสอน ๔ วิธี คือ

- ๑ การอธิบาย สนทนา ชักถามให้เข้าใจชัดเจน (สันทัสสนา)
- ๒ ทำการสาธิตให้ยอมรับและปฏิบัติตาม (สมาทปนา)
- ๓ เผชิญสถานการณ์ เพื่อปลูกเร้าให้เกิดความกระตือรือร้น (สมุตเตชนา)

^{๑๒๐} วิภาดา พินลา, กระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวพุทธศาสตร์สำหรับครูสังคมศึกษา เพื่อปลูกฝังจริยธรรมในผู้เรียนยุคศตวรรษที่ ๒๑, วารสาร Veridian E Journal ๖ สาขา มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ, ๙(๑), ๑๔๓๐ - ๑๔๓๙.

^{๑๒๑} นรา ตรีธัญญา, การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ตามแนวพุทธศาสน์เพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามแนวปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมปลาย, วิทยานิพนธ์ปริญญาคุษฎ์บัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, ๒๕๕๘, หน้า ๓๗.

^{๑๒๒} พระมหาวิระพงษ์ สิงห์ครุฑ, ผลการจัดการเรียนการสอนแบบพุทธะ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เจตคติต่อการเรียน และทักษะทางสังคม สาระพระพุทธศาสนา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖, วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชา วิทยาการทางการศึกษาและการจัดการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ, ๒๕๕๗, หน้า ๒๔.

^{๑๒๓} พระศักดิ์ดา งานหมั่น, การจัดการเรียนรู้ตามแนวพุทธศาสตร์ในศตวรรษที่ ๒๑, วารสารสหวิทยาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, ๑(๑), ๒๕๖๑, หน้า ๕.

๔ แข่งขันเกมให้เกิดความเพลิดเพลินสนุกกับการปฏิบัติ (สัมปหังสนา)^{๑๒๔}

วิภาดา พินลา^{๑๒๕} ได้นำเสนอกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวพุทธศาสตร์สำหรับครูสังคัมศึกษา ซึ่งมีกระบวนการละเอียด ดังต่อไปนี้

ขั้นที่ ๑ กระตุ้นร่างกาย เป็นการให้ผู้เรียนรับรู้สิ่งเร้าภายนอก ผ่านการสัมผัสทางด้านร่างกาย ผู้สอน นำข่าว ภาพ เหตุการณ์ (กรณีศึกษา) วิดีทัศน์หรือเล่านิทานเกี่ยวกับธรรมะที่จะเรียน โดย ผู้เรียนร่วมกันอภิปราย หรือ ให้ผู้เรียนออกมาเล่าเรื่องราวเคยประสบเหตุการณ์ดังกล่าวหรือไม่ ให้เพื่อนๆ ฟังในห้องเรียน เพื่อให้พิจารณาถึงปัญหาที่เกิดขึ้น แล้ววางแผนหาแนวทางในการแก้ปัญหา และเห็น คุณค่าของการแก้ปัญหาอย่างถูกต้องต่อไป

ขั้นที่ ๒ รวบรวมจิตใจ เป็นการให้ผู้เรียนระลึกอยู่กับลมหายใจ ด้วยการทำสมาธิ ๕-๑๐ นาที แล้ว ผู้สอน อธิบายถึงกฎ ระเบียบ วินัยทั้งทางกาย และวาจาในชั้นเรียน จากนั้นบอกถึงหลักการหรือ ข้อเท็จจริง เกี่ยวกับเรื่องที่เรียน เช่น หลักการของหลักธรรม เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจใน เบื้องต้นเกี่ยวกับหลักธรรมนั้น ๆ ก่อน

ขั้นที่ ๓ วิเคราะห์สติปัญญา เป็นการให้ผู้เรียนแยกแยะข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็น จากการทำใบงาน เพื่อฝึกการ คิดอย่างมีเหตุผล โดยให้ค้นหาข้อเท็จจริงในเอกสาร ตำรา หนังสือประเภทต่าง ๆ ป้ายนิเทศ สื่ออุปกรณ์ต่าง ๆ ตลอดจนแหล่งความรู้ด้านเทคโนโลยีประเภทต่าง ๆ ทั้งข้อเท็จจริงและ ข้อคิดเห็นต่าง ๆ จากนั้นผู้เรียนแต่ละ กลุ่มออกมานำเสนองานเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้กับกลุ่มอื่น ๆ เกี่ยวกับประเด็นหัวข้อปัญหา หรืออุปสรรค หา สาเหตุของปัญหา หลักธรรมที่นำมาใช้ในชีวิตประจำวันอันเป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหา

ขั้นที่ ๔ ทบทวนสังคัม เป็นการให้ผู้เรียนตรวจสอบความคิดเพื่อนำไปปฏิบัติ โดยการให้ ผู้เรียน แบ่งกลุ่ม โดย ต้องคละเพศและความสามารถเป็นกลุ่ม ๕-๖ คน ตั้งคำถามกระตุ้นและส่งเสริม ให้ผู้เรียนทุกคนมี ส่วนร่วมในการตอบคำถามเกี่ยวกับข้อเท็จจริงก่อนนำไปใช้^{๑๒๖}

สุนน อมรวิวัฒน์ ได้นำเสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบไตรสิกขา โดยประกอบด้วยขั้นตอนในการศึกษา ๓ ขั้น ได้แก่

ขั้นที่ ๑ ศิล เป็นการควบคุมให้ผู้เรียนอยู่ในระเบียบวินัยทั้งทางกาย และวาจาให้อยู่ในสภาพ เรียบร้อยเป็นปกติ พร้อมทั้งจะเรียน

^{๑๒๔} มณฑา ชุ่มสุคนธ์, โมดูลการเรียนรู้ที่ยึดหลักพุทธวิธีการสอนสำหรับเกษตรกรกลุ่มชาวอินทรีวัย เรื่องการจัดการหลังการเก็บเกี่ยว, วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม, ๑๓ (๒), ๒๕๕๗, หน้า ๑๖๘.

^{๑๒๕} วิภาดา พินลา, กระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวพุทธศาสตร์สำหรับครูสังคัมศึกษาเพื่อปลูกฝังจริยธรรมในผู้เรียนยุคศตวรรษที่ ๒๑, วารสาร viridian E journal , สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ, ๒๕๕๙, หน้า ๑๔๓๙.

^{๑๒๖} วิภาดา พินลา, กระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวพุทธศาสตร์สำหรับครูสังคัมศึกษาเพื่อปลูกฝังจริยธรรมในผู้เรียนยุคศตวรรษที่ ๒๑, วารสาร viridian E journal , สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ, ๒๕๕๙, หน้า ๑๔๓๐ - ๑๔๓๙.

ขั้นที่ ๒ สมาธิ เป็นการให้ผู้เรียนรวบรวมจิตใจ ความคิดให้แน่วแน่เป็นจุดเดียว ผู้เรียนตัดสิ่งรบกวนอื่น ๆ ออกจากความคิดและจิตใจ

ขั้นที่ ๓ ปัญญา เป็นขั้นที่ผู้เรียนใช้สมาธิ การมีจิตแน่วแน่ ทำความเข้าใจปัญหา แก้ไขปัญหา จนเกิดความรู้แจ้งเข้าใจ แก้ปัญหาได้ เกิดการเรียนรู้ เกิดปัญญาญาณขึ้นในตนเอง มีมโนทัศน์ในเรื่อง นั้นได้ถูกต้อง ตามเป็นจริง^{๑๒๗}

กล่าวโดยสรุป รูปแบบการเรียนรู้วิถีพุทธมีหลากหลายรูปแบบการเรียนรู้ เน้นเพื่อให้เกิดความเข้าใจวิถีชีวิตของชาวพุทธ เข้าใจคำสอนทางพระพุทธศาสนา นำสู่ปัญญาในการดำเนินชีวิตตามวิถีชาวพุทธ ดังนี้

๑ รูปแบบการเรียนรู้จากการฝึกปฏิบัติ การอบรมศีล สมาธิ เพื่อให้เกิดสติปัญญาในการดำเนินชีวิต ด้วยการเข้าหลักสูตรฝึกอบรมปฏิบัติธรรมตามสถานปฏิบัติธรรมต่าง ๆ ในพระพุทธศาสนา

๒ รูปแบบการเรียนรู้จากการศึกษาธรรมะ การเข้าร่วมกลุ่มศึกษาธรรมะ การสนทนาธรรมเกี่ยวกับคำสอนและคัมภีร์ทางพระพุทธศาสนา ทั้งในระดับปฐมภูมิ ทุตติยภูมิ ตติยภูมิ บุคคลที่รวมกลุ่มศึกษาธรรมะมีใจเดียวกัน กลุ่มเหล่านี้มักพบปะกันเป็นประจำเพื่อศึกษา ไตร่ตรอง และแบ่งปันข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับหลักพุทธศาสนาและวิธีการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

๓ รูปแบบการเรียนรู้ทางหลักสูตรออนไลน์ ปัจจุบันมีการอบรมหลักสูตรปฏิบัติธรรมทางออนไลน์หลายสำนักปฏิบัติธรรม เช่น หลักสูตรอบรมการปฏิบัติธรรมออนไลน์ของวัดมเหยงค์ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา หลักสูตรการสัมมนาออนไลน์ผ่านเว็บไซต์ที่นำเสนอโดยองค์กรและครูชาวพุทธที่มีชื่อเสียง หลักสูตรเหล่านี้ครอบคลุมหัวข้อต่าง ๆ มากมาย รวมถึงจริยธรรมทางพุทธศาสนา การทำสมาธิ การมีสติ และการประยุกต์ใช้หลักธรรมทางพุทธศาสนาในสังคม

๔ รูปแบบการเรียนรู้จากการเยี่ยมชมวัดวาอาราม พุทธสถาน การเยี่ยมชมวัดหรือวัดวาอารามในท้องถิ่นเพื่อเข้าร่วมการฟังธรรมบรรยาย หรือร่วมพิธีกรรม ที่สามารถเรียนรู้เกี่ยวกับการปฏิบัติทางพุทธศาสนา และการมีส่วนร่วมร่วมกับชุมชน

๕ รูปแบบการเรียนรู้จากงานอาสาสมัคร การมีส่วนร่วมในงานอาสาสมัครภายในองค์กรพุทธศาสนา หรือโครงการชุมชนที่ส่งเสริมความเห็นอกเห็นใจ ความเมตตา และสวัสดิการสังคม เมื่อเข้าร่วมกิจกรรมเหล่านี้ อย่างจริงจัง จะสามารถนำหลักพุทธศาสนาแห่งการบริการ ความมีน้ำใจ และความเชื่อมโยงถึงกัน

การเรียนรู้เกี่ยวกับวิถีชีวิตของชาวพุทธคือการเดินทางตลอดชีวิต และจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องเข้าถึงวิถีชีวิตนั้นด้วยใจที่เปิดกว้าง ความอดทน และความเต็มใจที่จะนำคำสอนไปใช้ในชีวิตประจำวันของตนเอง

๒.๓.๑.๔ รูปแบบสื่อการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคม

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

^{๑๒๗} สุมน อมรวิวัฒน์, **พุทธวิธีสอน** [เอกสารการประชุมทางวิชาการพระพุทธศาสนากับการศึกษาใน ประเทศไทย].

กรุงเทพฯ: กรมการศาสนา, ๒๕๑๓, หน้า ๔๗ - ๔๘.

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

ปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศได้พัฒนาไปอย่างรวดเร็ว ทุกคนสามารถเข้าถึงระบบอินเทอร์เน็ตได้ง่าย ประกอบกับจำนวนผู้ใช้งานที่มีเพิ่มมากขึ้นทุกวัน ทุกคนมีอิสระที่จะเข้าไปแบ่งปันความรู้และเลือก เครื่องมือที่ดีที่สุด เพื่อนำไป เผยแพร่ความรู้ที่ตัวเองต้องการสื่อสาร และเสนอความคิดใหม่ ๆ ได้โดยไม่ถูก ปิดกั้น รูปแบบการสอน ของผู้สอนต้องตระหนักกับการเปลี่ยนถ่ายของข้อมูล (Content) จากข้อมูลที่คงที่ (Static Content) เข้าสู่ยุคของข้อมูลที่มีการเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา (Dynamic Content) เช่นเดียวกันกับสื่อการเรียนรู้ทางพระพุทธศาสนา

การเรียนรู้ทางด้านศาสนาในอดีต เป็นการใช้สื่อแบบดั้งเดิม หมายถึง สื่อประเพณีทางพระพุทธศาสนา (Buddhist Traditional Media) ได้แก่ สื่อบุคคล สื่อพิธีกรรม สื่อสถานที่ สื่อวัตถุ การเทศน์ พระสงฆ์เผยแผ่ศาสนาด้วยปากเปล่า (มุขปาฐะ) เป็นหลัก เช่น การเทศนาสั่งสอนในวันพระ ซึ่งทั้งพระสงฆ์และพุทธศาสนิกชนจะต้องอยู่ต่อหน้าในเวลาและสถานที่เดียวกัน นับเป็นการสื่อสารรูปแบบดั้งเดิมที่ใช้สืบต่อกันมายาวนาน

เช่น หลวงพ่อชา สุภัทโท ใช้ “สื่อบุคคล” คือ ตัวหลวงพ่อชาเองเป็นสื่อในการถ่ายทอดธรรมะ ผ่านการบรรยายธรรมแบบต่อหน้า ซึ่งถือว่าเป็นรูปแบบการสื่อสารแบบดั้งเดิมของพระพุทธศาสนา มีกลยุทธ์ทางการสื่อสารที่สำคัญ ได้แก่ กลยุทธ์การเล่าเรื่อง การอุปมาอุปมัย และความสอดคล้องระหว่างสิ่งที่พูดและสิ่งที่ปฏิบัติซึ่งอยู่ในมุมมองทางธรรมล้วนๆ^{๑๒๘}

จิราพร เนติธาดาได้ศึกษา เรื่อง “วิธีการถ่ายทอดธรรมะของหลวงพ่อชา สุภัทโท” พบว่าใช้วิธีการสื่อสารศาสนา ๓ ลำดับ คือ ๑) เล่าเรื่องให้ฟัง โดยใช้เรื่องที่ไม่ซับซ้อนมีตัวละคร เพียง ๑-๒ ตัว เหตุการณ์ที่เล่ามีความสัมพันธ์เป็นเหตุเป็นผลตามหลักธรรมชาติ ๒) ปฏิบัติให้ดูเป็น ตัวอย่าง (เป็นสื่ออวัจนภาษาและสัญลักษณ์ของการปฏิบัติธรรม) แล้วจึง ๓) ให้ผู้ฟังปฏิบัติตาม^{๑๒๙}

การถ่ายทอดของหลวงพ่อชาจะใช้คำพูดสั้นๆ ง่ายๆ ไม่ใช้ศัพท์พระพุทธศาสนา (คำบาลี) แต่เมื่อต้องใช้ ก็จะมีการอธิบายตัวอย่างประกอบ การยกตัวอย่างใช้วิธีอุปมาอุปมัย โดยอธิบายหลักธรรมที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมผ่านตัวอย่างที่อยู่รอบ ๆ ตัว ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้ฟังล้วนแต่ มีประสบการณ์มาก่อนจึงทำให้นึกภาพตามได้ง่าย จุดเด่นของการถ่ายทอดสื่อธรรมะของหลวงพ่อชา คือสื่อบุคคล คือการปฏิบัติตนได้ดังเช่นที่พูด จึงเป็นส่วนสำคัญในการนำใจผู้ฟังให้มีส่วนร่วมกับประสบการณ์ตรงของท่านที่ถ่ายทอด

^{๑๒๘} จิราพร เนติธาดา, วิธีการถ่ายทอดธรรมะของหลวงพ่อชา สุภัทโท, นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๔๒, หน้า ๑๗.

^{๑๒๙} จิราพร เนติธาดา, วิธีการถ่ายทอดธรรมะของหลวงพ่อชา สุภัทโท, นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๔๒, หน้า ๑๗.

ปัจจุบันรูปแบบการเผยแพร่ศาสนาเปลี่ยนแปลง พระสงฆ์นำสื่อสมัยใหม่ (Modern Contemporary Media) มาประยุกต์ใช้ รวมทั้งสื่อสังคมออนไลน์ (Social media) ที่ใช้เชื่อมโยงคนในสังคม เพื่อเผยแพร่คำสอน แลกเปลี่ยนเนื้อหา สร้างเครือข่าย กระจายข่าวสารอย่างรวดเร็วแบบเรียลไทม์ (real time) และมี “นวัตกรรมสาร” ได้แก่ กลยุทธ์การออกแบบสารโดยคำนึงถึงผู้รับสาร ธรรมชาติของสื่อ ช่วงเวลา และสถานที่ในการสื่อสาร ธรรมะในชีวิตประจำวัน วาทศิลป์ทางภาษา เช่น ใช้สัมผัส ช้ำคำ สำนวนและภาษาต่างประเทศ คำถามเชิงวรรณศิลป์ การเปรียบเทียบ ฯลฯ และกลยุทธ์การใช้อารมณ์ขัน ในขณะที่หลักคิดในการเผยแพร่ศาสนาเป็นการเผยแพร่พระพุทธศาสนาในเชิงรุก (Active Buddhism) โดยมียุทธศาสตร์ว่า “เข้าใจ เข้าถึง”^{๑๓๐} อันประกอบด้วยกลวิธีในการดำเนินงาน ๓ ประการ คือ ๑) การเปลี่ยนภาพลักษณ์ของพระพุทธศาสนาให้ทันสมัย (การนำศาสนามาเชื่อมโยงกับทางโลก) ๒) นำเสนอหลักธรรมที่เข้าใจง่าย และ ๓) การแปรทฤษฎีสู่การปฏิบัติในชีวิตจริงโดยใช้หลักการตลาดเพื่อสังคม โดยผลการวิจัยพบว่า ผู้รับสาร มีความคิดเห็นต่อสารของท่าน ว. วชิรเมธี ทั้งในเชิงบวกและลบ^{๑๓๑}

สังคมปัจจุบัน มีรูปแบบสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายที่ตอบสนองความต้องการและความชอบที่แตกต่างกัน ต่อไปนี้เป็นรูปแบบที่ใช้กันทั่วไป ได้แก่

๑. สื่อสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร และวารสาร สื่อสิ่งพิมพ์ให้ข้อมูลเชิงลึกและเข้าถึงได้ง่ายแบบออฟไลน์ เป็นที่ต้องการของหลาย ๆ คนเนื่องจากมีลักษณะที่จับต้องได้และอ่านง่าย
๒. สื่อดิจิทัล การถือกำเนิดของเทคโนโลยี สื่อดิจิทัลจึงได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้น ประกอบด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-books) บทความออนไลน์ บล็อก และนิตยสารดิจิทัล สื่อดิจิทัลมีข้อได้เปรียบในการเข้าถึงที่รวดเร็ว คุณลักษณะเชิงโต้ตอบ และความสามารถในการอัปเดตข้อมูลแบบเรียลไทม์
๓. สื่อเสียง สื่อรูปแบบนี้ประกอบด้วยพอดแคสต์ หนังสือเสียง และการออกอากาศวิทยุ สื่อเสียงเหมาะสำหรับผู้ที่ต้องการเรียนรู้หรือบริโภคข้อมูลขณะทำกิจกรรมอื่น ๆ เช่น การขับรถหรือออกกำลังกาย มอบประสบการณ์การเรียนรู้แบบแฮนด์ฟรี
๔. สื่อวิดีโอ สื่อวิดีโอประกอบด้วยวิดีโอเพื่อการศึกษา บทช่วยสอนออนไลน์ สารคดี และการสัมมนาผ่านเว็บ รูปแบบนี้ช่วยให้สามารถเรียนรู้ด้วยภาพและการได้ยิน ทำให้น่าสนใจและมีประสิทธิภาพสำหรับบุคคลจำนวนมาก แพลตฟอร์ม เช่น YouTube และแพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ทำให้นิเวศการเรียนรู้เข้าถึงได้อย่างกว้างขวาง
๕. สื่อเชิงโต้ตอบ สื่อรูปแบบนี้ประกอบด้วยแอปเพื่อการศึกษา แพลตฟอร์ม E-learning และเว็บไซต์ที่มีกระดานโต้ตอบ สื่อเชิงโต้ตอบนำเสนอประสบการณ์การเรียนรู้ที่เป็นส่วนตัวและปรับเปลี่ยนได้ ทำให้ผู้ใช้สามารถมีส่วนร่วมกับเนื้อหาได้อย่างเข้มข้น โดยมีมักจะประกอบด้วยแบบทดสอบ การจำลอง และองค์ประกอบแบบโต้ตอบอื่นๆ
๖. สื่อสังคมออนไลน์ (social media) แพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook) ทวิตเตอร์ (Twitter) เป็นต้น ซึ่งทำหน้าที่เป็นแหล่งข้อมูลและการเรียนรู้ และแบ่งปันความรู้ ในการเข้าร่วมกลุ่มสังคมออนไลน์ และเข้าถึงเนื้อหาที่ได้รับการดูแลจัดการ อย่างไรก็ตาม การประเมินความน่าเชื่อถือและความถูกต้องของข้อมูลที่แชร์บนสื่อสังคมออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณเป็นสิ่งสำคัญ

^{๑๓๐} ฉวีเมธย์ สุขไพบูลย์, การประยุกต์แนวคิดการตลาดเพื่อสังคมในการเผยแพร่ธรรมะ : กรณีศึกษา พระมหาวุฒิชัย วชิรเมธี, วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๓.

^{๑๓๑} วศิน ประดิษฐ์ศิลป์, วิทยานิพนธ์ นวัตกรรมทางวิถีคิดเพื่อการสื่อสารศาสนาของพระไพศาล วิสาโล, ๒๕๕๖, หน้า ๑๗.

๒.๓.๒ รูปแบบสื่อการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์

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

คำว่า “social media” ราชบัณฑิตยสภาบัญญัติศัพท์ภาษาไทยว่า “สื่อสังคม”^{๑๓๒} หรือที่คนทั่วไปเรียกว่า “สื่อออนไลน์” หรือ “สื่อสังคมออนไลน์” โดยทางเทคนิค หมายถึง โปรแกรมกลุ่มหนึ่งที่ทำงานโดยใช้พื้นฐานเทคโนโลยีของเว็บ เช่น เฟซบุ๊ก เว็บไซต์ และบล็อกต่างๆ

ตัวอย่างเช่น เฟซบุ๊ก (Facebook) เป็นเว็บไซต์ซึ่งบริษัทอเมริกันที่ชื่อว่า Facebook เป็นผู้ให้บริการ เฟซบุ๊กเป็นเว็บไซต์เครือข่ายสังคมเว็บไซต์หนึ่ง เริ่มขึ้นเมื่อ พ.ศ. ๒๕๔๗ โดยนักศึกษามหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด ได้แก่ มาร์ก ซักเคอร์เบิร์ก และเพื่อนร่วมห้องในมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด สมาชิกเพื่อนผู้ก่อตั้ง คือ เอดูอาโด ซาเวอริน, แอนดรูว์ แม็กคอลลัม, ดัสติน มอสโควิส และคริส ฮิวจ์ส เปิดบริการผ่านคอมพิวเตอร์ให้นักศึกษาในมหาวิทยาลัยของตนได้ติดต่อกัน ต่อมาสมาชิกก็ขยายวงออกไปเป็นนักศึกษาจากมหาวิทยาลัยอื่น นักเรียนชั้นมัธยม และในที่สุดก็เป็นประชาชนทั่วไปที่อายุเกิน ๑๓ ปี การเข้าเป็นสมาชิกเฟซบุ๊กไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายใด ๆ ผู้สมัครใหม่เพียงแต่ส่งประวัติ ภาพ แล้วก็เริ่มต้นสร้างเครือข่ายใหม่ เว็บไซต์นี้มีบริการต่าง ๆ มากมาย เช่น มีกระดานข่าวส่วนตัว (profile wall) เพื่อให้เพื่อนในเครือข่ายเข้ามาติดตามข่าวสาร มีบริการคอยเตือนเพื่อน ๆ ว่าตอนนี้ตนอยู่ที่ไหนกำลังทำอะไร เพื่อการแข่งขันทางธุรกิจ เฟซบุ๊กจึงเพิ่มบริการให้สมาชิกอีกมากมาย เช่น การสร้างเครือข่ายชุมชนการเรียนรู้ทางการศึกษา หรือเครือข่ายกิจกรรมที่น่าสนใจร่วมกันผ่านกลุ่มทางเฟซบุ๊ก เช่น กลุ่ม เอไอ พุทธศิลป์ ศิลปะสร้างสรรค์ ประเทศไทย ที่มีความสนใจในการสร้างภาพพุทธศิลป์จาก AI และใช้พื้นที่ในเครือข่ายกลุ่มแสดงรูปภาพที่สร้างสรรค์ และแลกเปลี่ยนความรู้การใช้ชุดคำสั่งร่วมกันในกลุ่ม หรือเพจครูอภิวัด “สอนสร้างสื่อ” ที่แบ่งปันองค์ความรู้ในการผลิตสื่อการสอนผ่านช่องทางเฟซบุ๊ก เป็นต้น ซึ่งจัดเป็นช่องทางหนึ่งของสื่อสังคมออนไลน์

แนวคิดการนำสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนนับจึงเป็นกลยุทธ์ที่สำคัญ ในระดับอุดมศึกษาที่ส่งเสริมและสนับสนุนให้เกิดเป็นรูปธรรมที่ชัดเจน และปัจจุบันสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ได้กลายเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการสร้างสื่อให้เกิดเป็นเครือข่ายเชื่อมโยงกันในโลกออนไลน์ ที่เปิดโอกาสให้ทุกคนสามารถใช้เป็นช่องทางในการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างง่ายและสะดวก รวดเร็ว ซึ่งจะทำให้เกิดประโยชน์ต่อการจัดการศึกษาเป็นอย่างมากโดยไม่เสียค่าใช้จ่ายในการซื้อลิขสิทธิ์แต่อย่างใด

ปัจจุบันสื่อสังคมออนไลน์มีอิทธิพลต่อผู้คนมากขึ้นทุกเพศวัย จากการจัดอันดับสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของ Electronic Transaction Development Agency (Public Organizations) ๓ ลำดับแรกที่มีผู้นิยมใช้บ่อยได้แก่ เฟซบุ๊ก (Facebook), ไลน์ (Line) และ ยูทูบ (Youtube) สอดคล้องกับผลงานวิจัยเรื่องผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์วิชาสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต ของ

^{๑๓๒} <https://royalsociety.go.th/ศัพท์บัญญัติของสำนักงานราชบัณฑิตยสภา>.

นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยยะลา ของบุปผา ไชยแสง ได้พบว่า ผู้เรียนสาขาวิชาการจัดการนิยมใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนอันดับหนึ่ง คือ เฟซบุ๊ก (Facebook) ในขณะที่ผู้เรียนสาขาวิชาภาษาอังกฤษใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียน คือ ยูทูป เป็นอันดับหนึ่ง^{๑๓๓}

การพัฒนาการเรียนการสอนของครูที่กำลังผลักดันให้เป็นชุมชนการเรียนรู้ครูเพื่อศิษย์ เป็นเส้นทางพัฒนาการสอนในยุคการเปลี่ยนแปลง สู่ยุคศตวรรษที่ ๒๑ ที่ต้องใช้ทักษะการเรียนรู้ ทักษะชีวิต และทักษะ ICT ครูจะต้องพัฒนาตนเองอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้มีคุณภาพ มีความสามารถ เหมาะกับการเป็นครูยุคใหม่ สื่อการเรียนการสอนเป็นสิ่งสำคัญที่มีบทบาทสำคัญในการจัดการเรียนรู้เนื่องจากเป็นตัวกลางที่ช่วยให้การสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้ผู้เรียนเข้าใจความหมายในเนื้อหาบทเรียนได้ตรงตามที่ต้องการ บทบาทของครูไทยในศตวรรษที่ ๒๑ จึงต้องเปลี่ยนแปลง จากครูสอน กลายเป็น ครูโค้ช เมื่อบทบาทของครูปรับเปลี่ยน กลยุทธ์ในการจัดการเรียนการสอน รวมทั้งสื่อการเรียนรู้จึงต้องพัฒนาต่อไปเรื่อย ๆ ให้เกิดประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น และการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบมัลติมีเดีย เพื่อนำเสนอข้อมูลผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ก็มีความจำเป็นมากขึ้นต่อการให้บริการการศึกษาผ่านอินเทอร์เน็ต หรือเรียกว่า อีเลิร์นนิ่ง (E - learning) โดยมีการพัฒนาสื่อใหม่ (New Media) ให้เป็นช่องทางเทคโนโลยีการสื่อสารหรืออินเทอร์เน็ต และการพัฒนาสื่อทางสังคม (Social Media) เป็นเครื่องมือที่นำมาใช้ในเชิงบูรณาการของเนื้อหาผ่านการถ่ายทอดจากการเขียนและการส่งผ่านข้อมูลผ่านทางเว็บไซต์หรือเว็บเพจ สื่อประเภทดังกล่าวสามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอนของครูได้หลากหลายรูปแบบ วิวัฒนาการของสื่อทางการศึกษาจากอดีตสู่ปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาปรับเปลี่ยนไปอย่างรวดเร็ว ล้วนมีคุณค่าแก่การปรับใช้ในวงการศึกษาให้เหมาะสมกับสภาพการณ์ทางสังคมในปัจจุบัน^{๑๓๔}

แวร์ิกเนอร์^{๑๓๕} (Ronald Wagner, Ph.D.) แห่ง California University of Pennsylvania ประเทศสหรัฐอเมริกาได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับการใช้สื่อทางสังคม (Social Media) เพื่อการเรียนรู้ โดยใช้ช่องทางของสื่อกระแสหลักที่เป็นที่นิยม คือ เฟซบุ๊ก (Facebook) เพื่อนำมาปรับใช้ในการเรียนการสอนดังต่อไปนี้

แนวคิด ๕ ประการสำหรับการใช้เฟซบุ๊ก (Facebook) เพื่อการเรียนการสอน

- ๑ ใช้เฟซบุ๊ก (Facebook) เสมือนหนึ่งเป็นการสร้างระบบบริหารจัดการความรู้ (Use as Learning Management Systems : LMS)
- ๒ ใช้เฟซบุ๊ก (Facebook) เพื่อเป็นแหล่งสำหรับการสืบค้นอ้างอิง (Reference Citations)
- ๓ ใช้สำหรับการประกาศหรือประชาสัมพันธ์ (Announcements)

^{๑๓๓} บุปผา ไชยแสง, “ผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ วิชาสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา”, วารสารอินฟอร์เมชัน มหาวิทยาลัยขอนแก่น, ๒๕๖๒, หน้า ๑ - ๓.

^{๑๓๔} อมรรรัตน์ แซ่กวาง, “การจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อใหม่”, วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี, ปีที่ ๘ ฉบับที่ ๑ มกราคม-เมษายน ๒๕๕๙, หน้า ๒๕๑.

^{๑๓๕} Wagner, R., Social Media Tools for Teaching and learning, *Athletic Training Education Journal*, 6(1) (2011, January-March), p. 51 - 52.

๔ ใช้ในการสื่อสารข้อความภายหลังการสอนหรือจบบทเรียนในชั้นเรียน (Post Class Notes)

๕ ใช้ในการอภิปรายกลุ่มเชิงสร้างสรรค์ (Create Group Discussions)

ประเภทของสื่อการเรียนรู้ในสังคมออนไลน์ มีดังนี้^{๑๓๖}

๑ เว็บบล็อก (Web blogs) หรือ blogs คือ สื่อส่วนบุคคลบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่ใช้เผยแพร่ ในรูปแบบของ ข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ ข้อคิดเห็น บันทึกส่วนตัวสามารถแบ่งปันให้ผู้อื่น เข้าไปอ่านหรือแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมได้

๒ โซเชียลเน็ตเวิร์กิ้ง (Social Networking) หรือ เครือข่ายทางสังคมในอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นเครือข่ายทางสังคมที่ใช้เชื่อมต่อระหว่างบุคคล กลุ่มบุคคลเพื่อให้เกิดเป็นกลุ่มสังคม เพื่อร่วมกันแลกเปลี่ยนแบ่งปันข้อมูลระหว่างกันทั้งด้านธุรกิจ การเมือง การศึกษา เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook) อินสตราแกรม (Instagram) เป็นต้น

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

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

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

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

๗ โลกเสมือนจริง (Virtual Worlds) การสร้างโลกจินตนาการโดยจำลองส่วนหนึ่งของชีวิตลงไปจัดเป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่ผู้ท่องโลกไซเบอร์ใช้เพื่อสื่อสารระหว่างกันบนอินเทอร์เน็ตในลักษณะโลกเสมือนจริง (Virtual Reality)

๘ คราวด์ซอร์ซิง (Crowd Sourcing) มาจากการรวมของคำสองคำคือ Crowd และ Outsourcing เป็นหลักการขอความร่วมมือจากบุคคลในเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยสามารถจัดทำในรูปแบบของเว็บไซต์ที่มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อค้นหาคำตอบและวิธีการแก้ปัญหาต่าง ๆ ทั้งทางธุรกิจการศึกษา รวมทั้งการสื่อสาร โดยอาจจะเป็นการดึงความร่วมมือจากเครือข่ายทางสังคมมาช่วยตรวจสอบข้อมูลเสนอความคิดเห็นหรือให้ข้อเสนอแนะ กลุ่มคนที่เข้ามาให้ข้อมูลอาจจะเป็นประชาชนทั่วไป หรือผู้มีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านที่อยู่ในภาคธุรกิจ หรือเชี่ยวชาญด้านอื่น ๆ

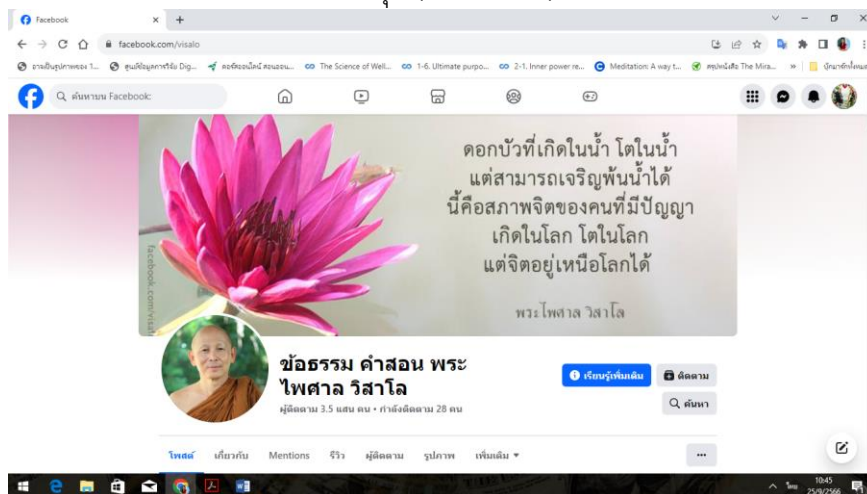
๙ พอดคาสติ้ง (Podcasting or Podcast) มาจากการรวมตัวของสองคำ คือ “Pod” กับ “Broadcasting” ซึ่ง “POD” หรือ Personal On – Demand คือ อุปสงค์หรือความต้องการส่วนบุคคล ส่วน

^{๑๓๖} สำนักงานประชาสัมพันธ์, กลยุทธ์การประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ด้วยการใช้เฟซบุ๊ก (Facebook), กรุงเทพมหานคร : สำนักงานประชาสัมพันธ์ สำนักเลขาธิการวุฒิสภา, ๒๕๖๑, หน้า ๔-๖.

“Broadcasting” เป็นการนำสื่อต่าง ๆ มารวมกันในรูปของภาพและเสียงหรืออาจกล่าวง่าย ๆ Podcast คือ การบันทึกภาพและเสียงแล้วนำมาไว้ในเว็บเพจ (Web Page) เพื่อเผยแพร่ให้บุคคลภายนอก ที่สนใจดาวน์โหลดเพื่อนำไปใช้งาน

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

รูปแบบการใช้สื่อการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์ในปัจจุบันมีหลากหลายรูปแบบ และเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เป็นที่นิยมมาก ได้แก่ เฟซบุ๊ก (Facebook)



ตัวอย่างเช่น พระไพศาล วิสาโล ซึ่งมีเอกลักษณ์ในการเป็นพระสงฆ์นักสื่อสารศาสนา รูปแบบการสื่อสารศาสนาของพระไพศาล วิสาโล แตกต่างแปลกใหม่ไปจากการสื่อสารทางพระพุทธศาสนาแบบดั้งเดิม โดยเฉพาะ “นวัตกรรมสื่อ” (Innovative Media) คือ การประยุกต์ใช้สื่อสมัยใหม่ให้เข้ากับบริบททางการสื่อสารต่าง ๆ และ “นวัตกรรมสาร” (Innovative Message) คือ การเลือกใช้สารได้เหมาะสมกับสื่อ และประเด็นที่ต้องการสื่อสาร ดังที่ พระไพศาล วิสาโล ได้ให้สัมภาษณ์ในนิตยสาร CHIP ว่า “ทุกวันนี้ อาตมาใช้เฟซบุ๊กในการเผยแพร่ธรรมะ คิดว่าเฟซบุ๊กได้รับความนิยมมากกว่า และเข้าถึงผู้คนได้ง่ายกว่าเว็บไซต์ของอาตมาที่ visalo.org ก็ยังทำอยู่ แต่คนเข้าน้อยกว่ามาก”^{๑๓๗} สอดคล้องกับงานวิจัยของหลายเล่ม เช่น งานวิจัยของ บุปผา ไชยแสง, งานวิจัยของ บุญคำ ดีสุขลามา, งานวิจัยของมนตรี วิวัฒน์สุข และงานวิจัยของ สภารักษ์ จุตระกูล ซึ่งกล่าวว่าเครือข่ายสังคมออนไลน์เฟซบุ๊ก (Facebook) เป็นที่มากที่สุดของพระภิกษุในการใช้เผยแพร่หลักธรรม

อีกตัวอย่างที่น่าสนใจในการใช้สื่อวิถีพุทธในสังคมออนไลน์ คือเว็บไซต์ อาทิ เว็บไซต์ของวัดญาณเวศกวัน^{๑๓๘}ซึ่งมีการเผยแพร่หลักธรรมคำสอนของพระพุทธศาสนาหลากหลายรูปแบบทั้งสื่อธรรมะรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (ebook) สื่อธรรมะบรรยายรูปแบบเสียง และรูปแบบออนไลน์วีดิโอผ่านช่องทางเฟซบุ๊ก^{๑๓๙}

๒.๓.๓ รูปแบบสื่อการเรียนรู้เกมการ์ตูนวิถีพุทธในสังคมออนไลน์

^{๑๓๗} พระไพศาล วิสาโล, “เทคโนโลยีในทัศนะของพุทธศาสนา” มีนาคม, ปีที่ ๑๐, ฉบับที่ ๓, อ้างอิงจาก <http://visalo.org/columnInterview>.

^{๑๓๘} <https://www.watnyanaves.net>, <https://nyanavesk.online>.

^{๑๓๙} <https://www.facebook.com/WatNyanaves.official>.

สื่อเกมการ์ดวิถีพุทธสามารถสร้างสรรค์ได้หลากหลายมิติ ตัวอย่างเช่น
การ์ดพุทธประวัติ ออกแบบโดย กฤษณะ สุริยกานต์ ในชื่อชุด Buddha History Souvenir Card^{๑๔๐}
ซึ่งภาพชุดนี้มีทั้งหมด ๔๖ ภาพ สร้างสรรค์จากร่องราวจากพุทธประวัติ



การ์ดชุดนี้ สามารถนำมาใช้เป็นสื่อเกมการ์ดการเรียนรู้ประวัติพระพุทธเจ้า ในรูปแบบเกมการ์ดการเล่าเรื่องผ่านภาพแสดงเหตุการณ์ในชีวิตของพระพุทธเจ้า

อีกมิติหนึ่ง สมณชา ประทุมทัย (หมอเข้ม บ้านยิปซี) นักบำบัดปัญหาด้วยไฟฟ้าโรตส์ได้นำการ์ดชุดนี้มาใช้เป็นเครื่องมือทำนายโชคชะตาผ่านไฟพุทธประวัติและเป็นกุศโลบายในการใช้ไฟเป็นเครื่องมือให้ผู้มารับคำปรึกษาได้มีโอกาสอ่านและศึกษาพุทธประวัติจากคู่มือที่ได้จัดทำไว้

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



ดังกรณีตัวอย่างการใช้เครื่องมือทำนายโชคชะตาดังนี้



^{๑๔๐} กฤษณะ สุริยกานต์, Buddha history art souvenir card, สิงหาคม : โรงพิมพ์บุญญไพศาลเจริญ,๒๕๕๘.

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

พุทธประวัติตอนอภิเชกสมรส : พระราชบิดามีพระประสงค์ให้เจ้าชายอยู่ครองราชย์ ไม่ประสงค์จะให้ออกบวช จึงผูกมัดเจ้าชายด้วยความสุข ทางโลกต่างๆ โดยสร้างปราสาท ๓ ถดู ได้แก่ ๑. ร่มยปราสาท ถดูหนาว ๒. สุรมยปราสาท ถดูร้อน ๓. สุภปราสาท ถดูฝน ไว้เป็นที่ประทับแต่ละถดู ในปราสาทให้มีแต่คนหนุ่มสาว ประโคมดนตรีขับกล่อมทั้งกลางวันกลางคืน และจัดพิธีคัดเลือกพระชายาให้กับเจ้าชาย ซึ่งผู้ที่ได้รับคัดเลือกให้อภิเชกสมรสกับเจ้าชาย คือ เจ้าหญิงยโสธรา หรือพิมพา พระราชธิดาพระเจ้าสุปปพุทธะ แห่งกรุงเทวทหะ

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

พุทธประวัติตอนราหุลกุมารประสูติ : ครั้นพบเห็นสมณะแล้ว เจ้าชายทรงพำนักที่อุทยานตลอดวัน ณ ที่นั้นราชบุรุษมาทูลแจ้งการประสูติพระโอรสของพระนางยโสธรา ทรงเปล่งอุทานว่า ราหุล ชาต บ่วงเกิดแล้วหนอ เป็นที่มาของชื่อพระโอรสว่า ราหุลกุมาร จากนั้น เสด็จกลับพระราชนิเวศน์ทรงสดับคำมเหยยจากพระนางกสิกาโคตมี ธิดาของกษัตริย์องค์หนึ่งว่า “พระราชกุมารนี้ เป็นบุตร เป็นสามี ของผู้ใด ผู้นั้นย่อมดับทุกข์ได้” ทรงพอพระทัยกับคำว่า ดับทุกข์ (นิพพุตตา) จึงเปลื้องสร้อยมุกดาให้เป็นรางวัลแก่พระนาง

ใบที่ ๑๐ มารขวางการออกบวช คำทำนาย : มีสิ่งขัดขวาง หรืออุปสรรค มีความลังเล ในการทำกิจการต่างๆ หรือในหน้าที่การงาน หรือตัวคุณสองจิตสองใจ ขัดแย้งกันในตัวเอง ระวังอย่าตกสู่ภายใต้อำนาจกิเลสตัณหาเข้าสู่ด้านมืด มีสติพิจารณา และแน่วแน่ในทางที่ถูกต้อง หมายถึง การทำทนาย มีความตึงเครียด และการเอาชนะ แต่ต้องใช้ความพยายามอย่างหนัก ในการฟันฝ่าอุปสรรคหากคุณมีจิตใจดีมองโลกในแง่ดี ก็สามารถฝ่าฟันอุปสรรคให้ผ่านพ้นไปได้

พุทธประวัติตอนพญามารขวางการออกบวช : พญามารสัตว์มารทราบว่าเป็นพระบรมโพธิสัตว์ จะออกบวชและตรัสรู้พ้นจากอำนาจของตน จึงปรากฏกายเข้าไปขัดขวางเกลี้ยกล่อมให้ เปลี่ยนพระทัยกลับไปครองราชย์ แต่พระองค์ ทรงยืนยันทนหนักแน่นต่อพญามารว่าจักออกบวช^{๑๔๑}

อีกกรณีตัวอย่างที่น่าสนใจคือ การ์ดเพื่อนใจ ใน ๑ ชุดมีทั้งหมด ๕๒ ใบ ซึ่งพระจิตร์ จิตตสัรวโรรวบรวมจากคำสอนของครูบาอาจารย์ และบทสนทนากับกัลยาณมิตร เพื่อเป็นเครื่องมือเยียวยาจิตใจ หรือเป็นคำแนะนำสำหรับชีวิตในการเป็นเพื่อนใจให้กับผู้ที่ต้องการ ในเวลาที่ต้องการ^{๑๔๒} และเผยแพร่สื่อช่องทางเฟซบุ๊กในเพจวิชาใจ จัดเป็นเกมการ์ดสะสมสำหรับนักสะสมการ์ดคำสอนจากหลักธรรม หรืออีกมิติหนึ่ง กระบวนการสามารถนำมาเป็นเครื่องมือใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกมการ์ดเพื่อนใจซึ่งนำมาจากคำสอนของครูบาอาจารย์ได้ รวมทั้งสามารถดูภาพจากการ์ดเพื่อนใจออนไลน์ได้ผ่านเว็บไซต์ <https://mindfriend.co>



ภาพแสดงการ์ดเพื่อนใจ

^{๑๔๑} <https://www.lcbp.co.th/พุทธประวัติ>.

^{๑๔๒} พระจิตร์ จิตตสัรวโร, การ์ดเพื่อนใจ, พิมพ์ครั้งที่ ๒, กรุงเทพฯ : บริษัทแปลนปรินทร์ตั้ง จำกัด.

๒.๓.๔ กระบวนการพัฒนาสื่อการเรียนรู้เกมการ์ดวิถีพุทธในสังคมออนไลน์
งานวิจัยนี้เน้นการออกแบบและพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบเกมการ์ด ดังนั้นการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์ มีขั้นตอนในการพัฒนาดังนี้

๑ กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่เฉพาะเจาะจง กลุ่มเป้าหมาย และรูปแบบสื่อที่เหมาะสมสำหรับเนื้อหา วัตถุประสงค์ในการพัฒนาสื่อเพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากเนื้อหาของสื่อไปประยุกต์ใช้และเชื่อมโยงกับการดำเนินชีวิตของตนได้ ดังนั้นวัตถุประสงค์ไม่ได้เน้นในการท่องจำเนื้อหา แต่เน้นให้ผู้เรียนมีความสนใจในการค้นคว้าหาความรู้จากคัมภีร์พระไตรปิฎกและสามารถนำความรู้จากเนื้อหาข้อมูลไปปรับใช้กับชีวิตของตนได้

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

๓ การออกแบบสื่อ การออกแบบสื่อมุ่งเน้นไปที่ด้านภาพและข้อความของสื่อการเรียนรู้ โดยเกี่ยวข้องกับการสร้างเลย์เอาต์ การเลือกสี แบบอักษร และรูปภาพประกอบที่เหมาะสม โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป canva และโปรแกรม Microsoft Bing Image Creator

๔ การผลิต หลังจากสรุปเนื้อหาและการออกแบบแล้ว ขั้นตอนการผลิตจึงเริ่มต้นขึ้น ซึ่งเกี่ยวข้องกับการพิมพ์เอกสาร สื่อสิ่งพิมพ์ในรูปแบบการ์ด การบันทึกและตัดต่อวิดีโอ การพัฒนาอัลติเมตตีเดีย การสร้างสื่อในแพลตฟอร์มออนไลน์ ได้แก่ เฟซบุ๊ก และเว็บไซต์ของวิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์

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

ครั้งที่ ๑ นำชุดต้นแบบสื่อสร้างสรรค์วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ดไปใช้กับนิสิตชั้นปีที่ ๓ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วังน้อย คณะพุทธศาสตร์สาขาวิชาพระพุทธศาสนาจำนวน ๓ รูป/คน เพื่อสังเกตการสื่อความหมายและความคิดเห็นของนิสิตที่มีต่อชุดต้นแบบสื่อสร้างสรรค์วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ด

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

ครั้งที่ ๓ นำชุดต้นแบบสื่อสร้างสรรค์วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ดที่ปรับปรุง มาจัดกระบวนการเรียนรู้เชิงปฏิบัติการ (Workshop) ผ่านกิจกรรมกระบวนการให้แก่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ได้แก่ อาจารย์ ๕ รูป/คนและนิสิตของวิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์ ชั้นปีที่ ๑ จำนวน ๖ รูป, ชั้นปีที่ ๒ จำนวน ๑๔ รูป และชั้นปีที่ ๔

จำนวน ๕ รูป รวมจำนวน ๓๐ รูป/คน และการขอคำติชมจากผู้ใช้หรือผู้เชี่ยวชาญจากวงสนทนากลุ่ม (Focus group) จำนวน ๕ รูป/คน เพื่อพัฒนาชุดต้นแบบสื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบเกมการ์ดวิถีพุทธ

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

การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้มีจุดมุ่งหมายเพื่อมอบทรัพยากรที่น่าสนใจ และเข้าถึงได้ ซึ่งรองรับรูปแบบการเรียนรู้และความชอบที่แตกต่างกัน โดยมีบทบาทสำคัญในการศึกษายุคใหม่โดยเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียน และอำนวยความสะดวกในสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยตนเองและเป็นส่วนตัว

งานวิจัยการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์แนวพุทธฉบับนี้มีฐานคิดจากแนวคิดการเรียนรู้ด้วยการหยั่งรู้ สร้างสรรค์เป็นเครื่องมือกระบวนการ (Facilitator's tool) ดังนั้นผู้ให้ข้อมูลสำคัญในงานวิจัยนี้จึงเป็นบุคคลที่มีพื้นฐานในคำสอนพระพุทธศาสนาในระดับหนึ่ง กล่าวคือเป็นผู้สอนพระพุทธศาสนา หรือเป็นผู้ศึกษาคำสอนพระพุทธศาสนา เมื่อประสบการณ์เดิมของคำสอนพระพุทธศาสนาที่มีอยู่ผสมผสานกับการจัดรูปแบบกระบวนการคิดผ่านเกมการ์ดคำสอนทางพระพุทธศาสนา จึงสามารถจัดแบบ (Pattern) ของความคิดใหม่เพื่อใช้ในการแก้ปัญหาที่ตนเผชิญอยู่ได้ สอดคล้องกับวิถีการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ในการเปลี่ยนบทบาทของครูจากครูสอน (teach) ไปเป็นครูฝึก (coach) และผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ (learning facilitator)^{๑๔๓} หรือเรียกว่า กระบวนการ โดยใช้หลักการในจัดกระบวนการประกอบการใช้เครื่องมือสื่อสร้างสรรค์ที่พัฒนาในงานวิจัย ผ่านกิจกรรม “โค้ชด้วยการ์ด” จัดตามกระบวนการ 7C ซึ่งเป็นยุทธศาสตร์ในการเสริมสร้างการเรียนรู้ด้วยตนเอง ดังนี้

“หลักปรัชญาที่สำคัญต่อการจัดกระบวนการเรียนรู้แนวพุทธเพื่อการเปลี่ยนแปลงภายใน คือ หลักจิตตปัญญา ๗ ประการหรือที่เรียกว่า 7C ได้แก่

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

^{๑๔๓} ศ.นพ.วิจารณ์ พานิช, วิถีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ ๒๑, (กรุงเทพฯ : มูลนิธิสตรี้-สฤกษ์ดีวงศ์, ๒๕๕๕), หน้า ๑๑-๑๓.

- ๔) การเผชิญความจริง (confronting reality) คือ การจัดสภาพแวดล้อมและบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการนำพาตนเองออกจากพื้นที่ปลอดภัย หรือความคุ้นชิน เพื่อเผชิญกับพื้นที่เสี่ยง หรือความไม่คุ้นเคย ซึ่งถือเป็นการเปิดพื้นที่ให้กับการเรียนรู้ใหม่ๆ อันจะช่วยให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการมองเห็นความจริงในตนเอง และในบริบทแวดล้อม
- ๕) ความต่อเนื่อง (continuity) คือ การสร้างความไหลลื่นของกระบวนการ ซึ่งจะช่วยให้เกิดพลังและพลวัตในการเรียนรู้ ที่เอื้อให้ศักยภาพการเรียนรู้ ของผู้เข้าร่วมกระบวนการได้รับการปลดปล่อย จนสามารถบ่มเพาะพัฒนาคุณภาพภายในของตนได้อย่างต่อเนื่อง
- ๖) ความมุ่งมั่น (commitment) คือ การสร้างเงื่อนไขให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการเกิดความมุ่งมั่นที่จะเปลี่ยนแปลงตนเอง และนำการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนการกลับไปบูรณาการในชีวิต เพื่อให้การพัฒนาและการเปลี่ยนแปลงภายในตนดำรงอยู่อย่างต่อเนื่องและยั่งยืน
- ๗) ชุมชนแห่งการเรียนรู้ (community) คือ ความรู้สึกเป็นชุมชนร่วมกันของผู้เข้าร่วมกระบวนการทั้งกระบวนการ ที่เกื้อหนุนให้เกิดการเรียนรู้และการเปลี่ยนแปลงภายในของแต่ละคน รวมไปถึงการสร้างเครือข่ายความสัมพันธ์และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกลุ่ม ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่ต่อเนื่องและเชื่อมโยงกับชีวิต”^{๑๔๔}

กระบวนการเสริมสร้างการเรียนรู้ในงานวิจัยนี้เน้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผู้เรียนมีส่วนร่วม และให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเองนอกชั้นเรียนโดยผู้สอนทำหน้าที่เป็นโค้ชและผู้อำนวยความสะดวก เพื่อให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาทักษะชีวิตของตนเอง

๒.๓.๕ การประยุกต์ใช้สื่อการเรียนรู้เกมการ์ดวิถีพุทธ

๒.๓.๕.๑ การประยุกต์ใช้สื่อการเรียนรู้วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ด

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

ขั้นตอนการจัดกระบวนการเรียนรู้ในงานวิจัยฉบับนี้ใช้รูปแบบเกมการ์ดเป็นสื่อเพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้เรียนเกิดความใฝ่รู้ในการศึกษาพระคัมภีร์ และพัฒนาทักษะชีวิตผ่านคำสอนพระพุทธเจ้าที่คัดสรรมาจากหลักคำสอนในคัมภีร์ขุททกนิกาย ๓ คัมภีร์ ได้แก่ ขุททกปาฐะ ธรรมบท และอุทาน ๓ ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

ขั้นที่ ๑ ขั้นนำ

^{๑๔๔} ธนา นิลชัยโกวิท, อติศร จันทรสุข, ศิลปะการจัดการกระบวนการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง : คู่มือกระบวนการจัดตั้งปัญญา, (นครปฐม:ศูนย์จิตตปัญญาศึกษา มหาวิทยาลัยมหิดล, ๒๕๕๒) หน้า ๑๔๐-๑๔๑.

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

(๒) ผู้นำกระบวนการนำเข้าสู่กระบวนการโดยให้ผู้เล่นกลับมาตระหนักรู้ภายในจิตใจของตนเอง เชื่อมโยงประสบการณ์ในกระบวนการเข้ากับชีวิต ใ่ว่างใจ มองเห็นความจริงในตนเอง และถามคำถามเพื่อค้นหาคำตอบของตนเอง

ขั้นที่ ๒ ขั้นปฏิบัติกิจกรรม

(๑) เลือกการ์ด ๓ ใบ

(๒) ผู้เล่นแต่ละคนอ่านการ์ดที่ตนได้รับให้เพื่อนฟัง และอธิบายความเชื่อมโยงของการ์ดแต่ละใบที่ตนเลือกกับคำถามที่ตนได้ถามกับตนเอง และแลกเปลี่ยนกับเพื่อน สร้างความไหลลื่นของกระบวนการ ซึ่งจะช่วยให้เกิดพลังและพลวัตในการเรียนรู้ และนำการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนการกลับไปบูรณาการในชีวิต

ขั้นที่ ๓ ขั้นสรุปกิจกรรม

ผู้นำกระบวนการสรุปกิจกรรม และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน สร้างความรู้สึกเป็นชุมชนร่วมกันของผู้เข้าร่วมกระบวนการเพื่อสร้างเครือข่ายความสัมพันธ์และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกลุ่ม และเชื่อมโยงการเรียนรู้ที่ได้ไปใช้ในชีวิต

๒.๓.๕.๒ การประยุกต์ใช้สื่อการเรียนรู้เกมการ์ดวิถีพุทธในรูปแบบออนไลน์

หลังจากที่งานวิจัยนี้ออกแบบและพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบเกมการ์ดแล้ว จึงพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์ โดยพัฒนาเกมการ์ดดิจิทัลเผยแพร่ผ่านทางเฟซบุ๊กและเว็บไซต์วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบุลย์ ดังนี้

๑) สื่อสังคมออนไลน์แพลตฟอร์ม เฟซบุ๊ก

หลังจากการเรียนรู้การใช้เกมการ์ด ๓ ชุดโดยสุ่มเลือกชุดละใบแล้ว จากนั้นได้ทำกิจกรรมการโค้ชด้วยการ์ดเป็นกิจกรรมต่อเนื่องเป็นระยะเวลา ๗ วัน โดยสุ่มเลือกการ์ดวันละใบจากการ์ดชุดทางแห่งธรรม และแบ่งปันความรู้ที่ได้จากการ์ดที่ตนเองสุ่มเลือกได้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์แพลตฟอร์มเฟซบุ๊กในกลุ่มกิจกรรมการโค้ชด้วยการ์ดเพื่อสร้างเครือข่ายความสัมพันธ์และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกลุ่ม และเชื่อมโยงการเรียนรู้ที่ได้ไปใช้ในชีวิต



ภาพแสดงกลุ่มกิจกรรมโค้ชด้วยการ์ด

และพัฒนาเกมการ์ดวิถีพุทธในรูปแบบดิจิทัลเผยแพร่ในเพจเฟซบุ๊กกลุ่มกิจกรรมโค้ชด้วยการ์ด โดย การสแกนคิวอาร์โค้ดเพื่อดาวน์โหลดเกมการ์ดวิถีพุทธดิจิทัล และคู่มือการใช้ในรูปแบบอีบุ๊ก ดังนี้

(๑) ชุดคัมภีร์ ๙ พระสูตร เป็นการสร้างสรรค์สื่อจากพระสูตร 9 พระสูตรในคัมภีร์ขุททกนิกาย ขุททกปาฐะ มีเกมการ์ดจำนวน ๙ ใบ/ชุดเกม (สแกน QR Code เพื่อดูสื่อเกมการ์ดดิจิทัลชุดคัมภีร์ ๙ พระสูตร)



(๒) ชุดทางแห่งธรรม เป็นการสร้างสรรค์สื่อจากคัมภีร์ขุททกนิกาย ธรรมบท ๒๖ วรรค มีเกม การ์ดจำนวน ๒๖ ใบ/ชุดเกม (สแกน QR Code เพื่อดูสื่อเกมการ์ดดิจิทัลชุดทางแห่งธรรม)



(๓) ชุดพุทธอุทาน เป็นการสร้างสรรค์สื่อจากคัมภีร์ขุททกนิกาย อุทาน ๘ วรรค มีเกมการ์ด จำนวน ๘ ใบ/ชุดเกม (สแกน QR Code เพื่อดูสื่อเกมการ์ดดิจิทัลชุดพุทธอุทาน)

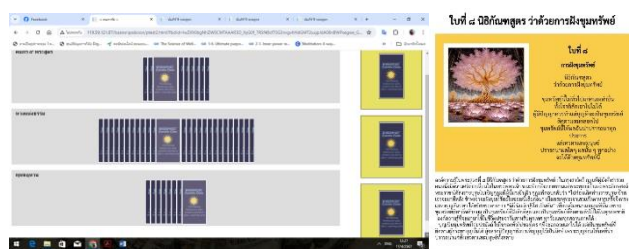


จากนั้นอ่านคู่มือการใช้และองค์ความรู้จากการ์ดแต่ละใบในรูปแบบอีบุ๊กโดยการสแกนคิวอาร์โค้ด



(สแกน QR code เพื่ออ่านคู่มือการใช้เกมการ์ดและองค์ความรู้ของการ์ดแต่ละใบ)

๒) สื่อออนไลน์เว็บไซต์วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบูลย์ การพัฒนาต้นแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์ ผ่านลิงค์ที่เปิดให้ ทดสอบใช้ทั่วไป <http://119.59.121.87/baansripaiboon/ptest2.html> ผ่านทางกลุ่มเฟซบุ๊ก Buddhist Coaching Cards และเว็บไซต์วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบูลย์



ใบที่ ๑ ยมกรรค หมวกว่าด้วยธรรมเป็นคู่กันมัญญ
ภูณทสิวัตถุ



ใบที่ ๑
ยมกรรค
มัญญภูณทสิวัตถุ

ธรรมทั้งหลายมีใจเป็นหัวหน้า
มีใจเป็นใหญ่ สำเร็จด้วยใจ
ถ้าคนมีใจ ก็จะทำดีหรือทำชั่ว
ตามไปด้วย
เพราะความดีนั้น
สุขย่อมติดตามเข้าไป
เหมือนเงาติดตามตัวเขาไปฉะนั้น

องค์ความรู้นิพนธ์โดย หมวกว่าด้วยธรรมเป็นคู่กันมัญญ : ใบธรรมนี้ พระพุทธเจ้าตรัสสอนธรรมเป็นคู่ ๆ เช่น ธรรมมีใจไว้ ครบถ้วนใจชุ่มแลด้วยจิต ส่วน คนมีใจผู้ตรองตนเป็นใจสติ ๗ ไม่มัญญภูณทสิวัตถุ มัญญภูณทสิวัตถุเป็นพระอรหันต์เพราะพระอรหันต์ผู้ตรองเห็นเนื้อตัว เมื่อมีมัญญภูณทสิวัตถุ เพราะคนผู้ไปคิดไม่โยนโยน การรักษาเพราะกลิ้งระเหยรี่ จนดูระเหยรี่ มัญญภูณทสิวัตถุจึงไปจำกัดในคราวดีแห่งโลกเพราะอำนาจของการกลิ้งระเหยรี่จึงเป็นทุกข์อาตมิตย ถ้าพระพุทธรูปเจ้าได้เสด็จไปโปรดสิ่งอันมัญญภูณทสิวัตถุ และที่ตนปฏิบัติเพราะพ้นบ่วงโลกาวัตร โดย พระพุทธเจ้าตรัสสอนเป็นพระอรหันต์ ๆ ดังนี้

ธรรมมีสหาย มีใจเป็นหัวหน้า
มีใจเป็นใหญ่ สำเร็จด้วยใจ
ถ้าคนมีใจ ก็จะทำดีหรือทำชั่วตามไปด้วย
เพราะความดีนั้น สุขย่อมติดตามเข้าไป
เหมือนเงาติดตามตัวเขาไป ฉะนั้น

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกคน ทุกวัย และทุกสถานการณ์ได้ :
ใจเป็นใหญ่ ยุทธวิธีสำเร็จที่ได้ดีก็ว่าเป็นผู้มีการ จึงควรมีคนได้เป็นคนที่ดี ช่าง ดีคิด เมื่อจะพูดก็ใช้ราชวิธี ๔ (ไม่พูดขัด ไม่พูดเยาะเย้ย ไม่พูดตึงใจ พูดสอดสีสน) เมื่อจะฟัง ย่อมตามทัน กุญแจวิธี ๓ (ไม่ตะโกน ไม่ใส่ทรัพย์ ไม่ประทุษฐานใส่เขา) เมื่อจะคอยแค้นคนในชุด ๓ (ไม่โลกอยากได้ของผู้อื่น ไม่เขาบาท ความเห็นถูกตามความคลองธรรม) เหมือนใจมัญญภูณทสิวัตถุที่นอนปายอนหัน แล้วหันพระพักตร์เสด็จมา แม้จะยกมือทวงถามการพิไนโร แล้วใจไม่ความครีหา

ใบที่ ๗ อรหันตวรค หมวกว่าด้วยพระอรหันต์ โกลี
มพีวาสิติสสเถระสามเณรวัตถุ



ใบที่ ๗
อรหันตวรค
โกลีมพีวาสิติสสเถระสามเณรวัตถุ

ผู้หลุดพ้นเพราะรู้ชอบ ผู้สงบ ผู้คนที่
ยอมมีไม้นิกรณที่สงบ
วิการณที่สงบ
กายกรณที่สงบ

องค์ความรู้ในอรหันตวรค หมวกว่าด้วยพระอรหันต์ โกลี : องค์ความรู้มีลึกละเอียดครบถ้วน เชิงความหมายของพระอรหันตเถระสามเณรโกลี เป็นเรื่องที่ ๗ ใบอรหันตวรค อรหันต์พระอรหันตเถระสามเณรโกลีมาให้ถูกกว่าใคร โดยให้ ฉะเชิงชุกที่มีภูณทสิวัตถุควบคู่กันระหว่างพระอรหันตเถระสามเณรโกลีกับการปฏิบัติที่บรรลุจิตดีพร้อมด้วยปฏิสนธิปัญญาในเวลาทีปลงกรรมเครื่องไปแต่การกระทำอันดีการกระทำดีพร้อมด้วยปฏิสนธิปัญญาในเวลาทีปลงกรรมเครื่องไปแต่การกระทำดีและสามเณรเดินหาทางเข้ามีพระพุทธรูปเจ้า จึงต้องเงาไว้ในสามเณรมิตรวัน สามเณรผู้บรรลุอรหันต์แลแล้วกระทำให้พระอรหันตเถระต้องสพโยธาดี จึงนั่งมณีชาติอดทน จนรุ่งเช้าพระอรหันตเถระใช้ด้านพัดตีเพื่อปลุกสามเณร แต่กลับไปกระทบตบอาสน์สามเณรจนทำให้สามเณรมีอาสน์ตบตบ พระเถระคู่พูดลงให้หรือให้สามเณรยกไฟให้ พระพุทธเจ้าทราบความจึงรับพระอรหันตเถระสามเณรลึกละเอียด

ผู้หลุดพ้นเพราะรู้ชอบ ผู้สงบ ผู้คนที่
ยอมมีไม้นิกรณที่สงบ วิการณที่สงบ กายกรณที่สงบ

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกคน ทุกวัย และทุกสถานการณ์ได้ :
พระสุภาภพผู้ดีที่สุดแห่งสังขารผู้ ย่อมเห็นอาสน์ เป็นผู้มีจิตใจเองไม่ ไม่ใคร่ไม่ประหวัชใจใครเป็นผู้อื่นกาย วาจา ใจ ทั้งระบับจากกลิ้งเป็นเครื่องยึด (เหยียดกลิ้ง ๔ ย่าง คือ (๑) อภิชาต ความตั้งใจเอาใจต้องจนชิน (๒) พหุบาท ความรู้รอบรู้ขั้น (๓) สัพพพราสาท ความเมื่อมีศีลและวัตร (๔) สัตยซึ่งซำกับสพ ความกลิ้งมณีทั้งห้าจริง) ย่อมไม่ผิดความแท้จริง ไม่ผิดเนื้อไม่ผิดใจทั้ง ๔

๒.๔ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จุฑารัตน์ ศราวณะวงศ์ และคณะ^{๑๔๔} ผลวิจัยพบว่านิสิตส่วนใหญ่มีประสบการณ์การใช้สื่อสังคมออนไลน์มากกว่า 7 ปี ขึ้นไป ประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้มากที่สุดคือ Line, Youtube, Facebook และไม่เคยใช้ LinkedIn นิสิตส่วนใหญ่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ผ่านสมาร์โฟนโดยใช้งานทั้งวันและใช้มากที่สุดในช่วงเวลา 6 โมงเย็นถึง 3 ทุ่ม วัตถุประสงค์การใช้เพื่อการเรียนรู้มากกว่าเพื่อการดำเนินชีวิตประจำวัน ซึ่งได้แก่เพื่อทำงานกลุ่ม ติดต่อสื่อสารกับเพื่อน/อาจารย์ ดาวนโหลดสื่อการเรียน และส่งการบ้าน รวมทั้งใช้เพื่อการบันเทิงด้วยการดูหนังและฟังเพลง ทศนคติและความคิดเห็นต่อผลกระทบของสื่อสังคมออนไลน์เป็นเชิงบวก โดยเฉพาะด้านการสื่อสาร ผลการทดสอบสมมุติฐานพบว่าตัวแปรเพศและคณะที่สังกัดต่างกันมีการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ไม่แตกต่างกัน แต่ใช้เพื่อการดำเนินชีวิตแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนนิสิตที่เรียนในชั้นปีที่ต่างกันมีการใช้เพื่อการเรียนรู้แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่ใช้เพื่อการดำเนินชีวิตไม่แตกต่างกัน นอกจากนี้ตัวแปรเพศ คณะและชั้นปีที่ต่างกันมีทัศนคติต่อสื่อสังคมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน ตัวแปรทัศนคติกับความคิดเห็นต่อผลกระทบของการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

นฤมล บุญส่ง^{๑๔๖} สื่อสังคมได้รับความนิยมอย่างยิ่งต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ สามารถใช้บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และถูกประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ด้านการศึกษา สำหรับแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร และถ่ายทอดเรื่องราวต่างๆ กับบุคคลอื่นๆ ได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 มีเป้าหมายเพื่อให้เด็กเรียนสามารถเรียนรู้และฝึกการปฏิบัติทักษะด้านต่างๆ ด้วยตนเอง เพื่อการพัฒนาและตอบสนองการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น ซึ่งสื่อสังคมสามารถช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ต่างๆ ได้ตลอดเวลา อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมการสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีระหว่างครูและนักเรียนอีกด้วย

^{๑๔๔} จุฑารัตน์ ศราวณะวงศ์ และคณะ, “พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์” วารสารบรรณศาสตร์ มศว, ปีที่ 10 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม 2560: หน้า 17.
^{๑๔๖} นฤมล บุญส่ง, “สื่อสังคมกับการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21” วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ ปีที่ 11 ฉบับที่ 1 เดือนมกราคม - เมษายน 2561: หน้า 2873.

บุปผา ไชยแสง^{๑๔๗} นำเสนอเรื่อง ผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ วิชาสารสนเทศ เพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา นักศึกษาที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ วิชาสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต บทเรียนเรื่อง ทรัพยากรสารสนเทศ และการสืบค้นสารสนเทศ มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ภาพรวมความสามารถในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ใช้ Youtube มากกว่าประเภทอื่น โดยใช้ค้นหาสื่อจากวิดีโอมากที่สุด รองลงมาคือ Facebook โดยใช้ในการเชื่อมโยงความรู้ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสื่อสังคมออนไลน์ที่นักศึกษาใช้ในการเรียนรู้ที่น้อยที่สุด คือ Slide Share โดยใช้สืบค้นข้อมูลและนำผลงานของตนเองที่เผยแพร่ เมื่อจำแนกตามสาขาวิชา พบว่า สื่อสังคมออนไลน์ประเภท Facebook และ Slide share นักศึกษาศาขาวิชาการจัดการ มีความสามารถในการใช้ มากกว่าสาขาอื่น และ Youtube นักศึกษาศาขาวิชาอื่น ๆ (นิติศาสตร์ ชีววิทยา ฟิสิกส์ ฯลฯ) มีความสามารถในการใช้ มากกว่าสาขาอื่น โดยนักศึกษามีความพึงพอใจที่มีแหล่งเรียนรู้และเผยแพร่ ผลงานหรือองค์ความรู้สู่อินเทอร์เน็ต มากกว่าข้ออื่น ๆ อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ การสอนด้วยวิธีนี้ทำให้ นักศึกษารู้จักเทคโนโลยีใหม่ๆ มีความสามารถในการสรุปองค์ความรู้ได้อย่างถูกต้อง และมีความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น

บุญคำ ดีสุขลามา และดวงกมล โพธิ์นาค^{๑๔๘} ได้นำเสนอ แนวคิดการใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นช่องทาง การเผยแพร่พระพุทธศาสนา เนื่องจากปัจจุบันอินเทอร์เน็ตเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวัน คนส่วนใหญ่ใช้เวลาท่องโลกอินเทอร์เน็ตมากขึ้น ในจำนวนนี้มีผู้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ หรือ Social Media แอปพลิเคชัน เฟซบุ๊ก ไลน์ ๘๕ ทำให้โลกของ Social Media มีบทบาทในการดำเนินชีวิตของคนส่วนมาก ช่องทางการเผยแพร่พระพุทธศาสนาจึงเป็นประโยชน์ต่อการเผยแพร่แหล่งข้อมูลเพื่อสืบทอดพระพุทธศาสนาต่อไป

พระครูขันตวิโรภาส (ขาว ขนติโก)^{๑๔๙} นำเสนอหัวข้อ พุทธความรู้ในสังคมออนไลน์ มีประเด็นเชื่อมโยงกันอย่างสมเหตุสมผลเมื่อได้อ่านพุทธประวัติและอนุพุทธประวัติจะเห็นประเด็นจุดเริ่มต้นการแสวงหาความรู้และกระบวนการแสวงหาความรู้ตลอดถึงวิธีการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับความรู้ในสังคมออนไลน์ ความคิดสร้างสรรค์การแก้ไขปัญหา ภาวะผู้นำในการแสวงหาความรู้และความรู้ในการรักษาชีพของตนที่ไม่ขัดแย้งกับหลักพระธรรมวินัยและกฎหมายบ้านเมือง ทางพุทธศาสนาเรียกว่า ความรู้ทางสายกลาง ต่างแต่ว่าสังคมออนไลน์เป็นสังคมที่รู้จักความรู้ชั่วคราวเพราะเป็นความรู้ที่เกิดขึ้นใหม่อยู่ตลอดเวลาและเป็นไปเพื่อสนองความต้องการของมนุษย์

^{๑๔๗} บุปผา ไชยแสง, “ผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ วิชาสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา”, วารสารอินฟอร์เมชัน มหาวิทยาลัยขอนแก่น, ๒๕๖๒, หน้า ๑ - ๓.

^{๑๔๘} บุญคำ ดีสุขลามา และดวงกมล โพธิ์นาค, แนวคิดการใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นช่องทางการเผยแพร่พระพุทธศาสนา, วารสารวิชาการครุศาสตร์อุตสาหกรรม พระจอมเกล้าพระนครเหนือ ปีที่ ๕ ฉบับที่ ๑ มกราคม - มิถุนายน ๒๕๕๗, หน้า ๑๖๑ - ๑๖๗.

^{๑๔๙} พระครูขันตวิโรภาส (ขาว ขนติโก), “พุทธความรู้ในสังคมออนไลน์”, วารสารครุศาสตร์ปริทรรศน์, ปีที่ ๓ ฉบับที่ ๓, กันยายน-ธันวาคม ๒๕๕๙, หน้า ๑๐๒.

พระทัฬหทง ทีปธมโม (สุวรรณวิเศษ) และจำลอง สุนา^{๑๕๐} นำเสนอ พุทธวิธีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนในสังคมไทยเป็นการตระหนักถึงการใช้งานอย่างมีสติไม่ว่าผู้ใช้จะอยู่ในสถานภาพของผู้รับสารที่กำลังรับเนื้อหาต่าง ๆ ทั้งข้อความภาพเสียงหรือภาพเคลื่อนไหวนั้นต้องคำนึงถึงว่าข้อความจากผู้ส่งสารนั้นมีความน่าเชื่อถือหรือมีจุดประสงค์ใดในการสื่อสารนั้นในขณะที่ผู้รับสารต้องมีความรู้เท่าทันไตร่ตรองข้อมูลเหล่านั้นอย่างมีสติ เมื่อเราได้วิเคราะห์และประเมินข้อมูลข่าวสารในสื่อสังคมออนไลน์อย่างรอบคอบ และระมัดระวังในข้อมูลที่ได้รับหลังจากวิเคราะห์และประเมินข้อมูลจากสื่อสังคมออนไลน์แล้วเราจะต้องมีคำตอบที่เหมาะสมกับการตอบสนองของเราเอง ซึ่งเราเข้าใจว่าแหล่งข้อมูลนั้นถูกต้องเหมาะสมที่จะแสดงความคิดเห็นของเราในการตอบสนองและจำเป็นต้องแบ่งปันข้อมูลกับผู้อื่นอะไรก็ตามที่เราตอบสนองต่อข้อมูลที่มีข้อสงสัยเราหลีกเลี่ยงการรับรู้ผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ กรณีนี้คือเราพร้อมที่จะรับผิดชอบต่อผลกระทบที่เกิดขึ้นหรือไม่ ดังนั้นข้อเสนอแนะในการใช้สื่อเหล่านี้ คือ ถ้าทุกคนใช้ความระมัดระวังอย่างระมัดระวังและรู้จักตนเองว่าผลที่ตามมาคืออะไรปัญหาที่เกิดขึ้นจากการใช้สื่อดังกล่าวก็ลดน้อยลงอย่างต่อเนื่อง

พระมหาทวี มหาปัญญา, ผศ.ดร.^{๑๕๑}. นำเสนอแนวคิดเรื่องพระพุทธศาสนากับการใช้ชีวิตในสังคมออนไลน์ อธิบายว่าสื่อออนไลน์เปรียบเสมือนดาบสองคม มีทั้งประโยชน์และโทษ ดังนั้นการจะทำให้เกิดประโยชน์ทั้งต่อตนเองและผู้อื่นจึงต้องอาศัยรูปแบบและกระบวนการ กล่าวคือ ทำการสื่อออนไลน์กับบุคคลอื่น (โปรดโมสะ) + ทำการสื่อออนไลน์กับตนเอง (โยนิโสมนสิการ) + ทำการสื่อออนไลน์ตามแนวทางประพฤติกปฏิบัติในศีล สมาธิ ปัญญา ย่อมนำพาให้ผู้รับสารเกิดประโยชน์ซึ่งนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงทางสังคมทั้งในระดับปัจเจกและระดับสังคม

พระมหาธนิต สิริวิฑฒโน^{๑๕๒} ได้ทำการศึกษาเรื่อง รูปแบบและกระบวนการสื่อสารพุทธธรรมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของพระสงฆ์ในสังคมไทย พบว่ากระบวนการสื่อสารพุทธธรรมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของพระสงฆ์ในสังคมไทยมีประโยชน์ต่อการเผยแผ่สารไปสู่พุทธศาสนิกชนและบุคคลทั่วไปในวงกว้าง ส่งผลให้มีการแพร่หลายสารไปได้ทั่วโลก อีกทั้งผู้สนใจยังสามารถตั้งกระทู้คำถามเพื่อกลับมาหาคำตอบในภายหลัง หรือแลกเปลี่ยนสนทนาทางบอร์ดในเว็บไซต์ การบรรยายธรรมสามารถเข้าถึงผู้ชมได้จำนวนมากและรวดเร็วผ่านช่องทางทูบซึ่งมีทั้งเสียงและภาพเคลื่อนไหวสามารถดึงดูดผู้ชมให้สนใจ โดยเฉพาะกลุ่มเยาวชนซึ่งมีความสนใจในสื่อออนไลน์ อีกทั้งสื่อออนไลน์ปราศจากข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่ และสะดวกรวดเร็ว จึงทำให้พุทธธรรมเข้าถึงคนทั่วทั้งโลก

^{๑๕๐} พระทัฬหทง ทีปธมโม (สุวรรณวิเศษ) และจำลอง สุนา, “พุทธวิธีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนในสังคมไทย”, วารสารวิชาการธรรมทรรศน์, ปีที่ 19 ฉบับที่ 4, ๒๕๖๒, หน้า ๑๑๑.

^{๑๕๑} พระมหาทวี มหาปัญญา, พระพุทธศาสนากับการใช้ชีวิตในสังคมออนไลน์, สารนิพนธ์พุทธศาสตรบัณฑิต ประจำปี ๒๕๖๐, หน้า ๒๐๑ - ๒๐๗.

^{๑๕๒} พระมหาธนิต สิริวิฑฒโน, รูปแบบและกระบวนการสื่อสารพุทธธรรมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของพระสงฆ์ในสังคมไทย, วิทยานิพนธ์พุทธศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพระพุทธศาสนา, บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, ๒๕๕๘, หน้า ๒๓.

พระครูสมุห์ประเสริฐ เสฎฐบุตโต^{๑๕๓} ได้ทำการศึกษาวิทยานิพนธ์เรื่องศึกษาคุณค่าของการเผยแผ่พระพุทธศาสนาในรูปแบบสื่อออนไลน์ของพระสงฆ์ในจังหวัดสุรินทร์ พบว่าคุณค่าของการเผยแผ่ธรรมในรูปแบบสื่อออนไลน์ของพระสงฆ์ในจังหวัดสุรินทร์ ให้คุณค่าใน ๓ ด้าน ได้แก่ ๑) ด้านสังคม มีผลสองด้าน คือ ด้านแรก ประโยชน์ ทำให้สังคมสงบสุข มีความ สามัคคี มีความเอื้อเฟื้อต่อกัน รู้จักมารยาท กฎ กติกา ในการอยู่ร่วมกันในสังคม ด้านที่สอง โทษคือการเผยแผ่ข่าวปลอม โจมตีฝ่ายตรงข้ามหรือทำลายกัน การแสดงความคิดเห็นแบบรุนแรง ซึ่งอาจนำไปสู่การหมิ่นประมาทด้วยสื่อ หรือผิดตามพระราชบัญญัติ (พ.ร.บ.) ว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.๒๕๖๐ ได้ ๒) ด้านจิตใจ ทำให้เกิดปิติในหลักธรรม ที่พระสงฆ์นำมาถ่ายทอดได้ลึกซึ้ง สามารถนำไปปฏิบัติได้จริงในการไหว้พระ สวดมนต์ เดินจงกรม นั่งสมาธิ ผลจากการปฏิบัติทำให้มีจิตใจสงบ เยือกเย็น มีเมตตา มีความรอบคอบ และมีความ รับผิดชอบมากขึ้น ช่วยให้ผ่อนคลายจากความเครียดและปัญหาต่าง ๆ ๓) ด้านปัญญา เมื่อได้รับสารข้อธรรมะอยู่เสมอ ๆ ทำให้มีสติระลึก รู้ เกิดปัญญา มีไหวพริบในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ สามารถนำหลักธรรมไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้

พินิจ ลาภานานนท์ และ แทนพันธุ์ เสนะพันธุ์ บัวใหม่^{๑๕๔} ได้กล่าวไว้ในหนังสือเรื่องพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่เหมาะสมของพระสงฆ์ ว่าปัจจุบันวงการพุทธศาสนาพยายามใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือในการเผยแผ่ธรรม โดยการปรับเปลี่ยนให้คำสอนศาสนาถ่ายทอดการศึกษาเพื่อความรู้ความเข้าใจในหลักธรรม พระสงฆ์ใช้อินเทอร์เน็ตผ่านสื่อออนไลน์ ๒ รูปแบบ คือ เว็บไซต์ และเฟซบุ๊ก ซึ่งเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมสูงสุด ขณะที่อินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการเผยแผ่หลักธรรม ในขณะที่เดียวกันอินเทอร์เน็ตก็เป็นช่องทางเผยแผ่ข่าวสารทางลบของพระสงฆ์และพุทธศาสนาที่สะท้อนภาพจากการไม่สำรวมกาย วาจา ใจ ของพระสงฆ์บางรูป จนกลายเป็นประเด็นปัญหาสำคัญที่ทำลายภาพลักษณ์ของพุทธศาสนาและทำให้สังคมมองพระสงฆ์ในทางอคติมากขึ้น เนื่องจากยังไม่มีข้อบังคับและข้อกำหนดขอบเขตและระเบียบในการใช้อินเทอร์เน็ตของพระภิกษุและสามเณรจึงอาจส่งผลต่อความเสียหายในภาพลักษณ์และกิจการพระพุทธศาสนาได้ง่าย

มนต์กนิษฐ ชัตติยากรจรรยา^{๑๕๕} ได้ศึกษาวิจัยในวิทยานิพนธ์เรื่องกลยุทธ์การสื่อสารผ่านสื่อใหม่ของพระภิกษุสงฆ์ในการเผยแผ่พระพุทธศาสนา กรณีศึกษาวัดพระธรรมกาย จังหวัดปทุมธานีพบว่า วัดพระธรรมกายมีการนำนวัตกรรมสื่อใหม่ (New Media) อาทิ เว็บไซต์ ไลน์มีเดีย E-book เข้ามาร่วมใช้ ทำให้การเผยแผ่พระพุทธศาสนาของวัดพระธรรมกายประสบความสำเร็จในการขยายงานอย่างรวดเร็วไปทั่วโลก ทั้งประหยัดเวลาและงบประมาณด้วย

^{๑๕๓} พระครูสมุห์ประเสริฐ เสฎฐบุตโต, ศึกษาวิทยานิพนธ์เรื่องศึกษาคุณค่าของการเผยแผ่พระพุทธศาสนาในรูปแบบสื่อออนไลน์ของพระสงฆ์ในจังหวัดสุรินทร์, วิทยานิพนธ์พุทธศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพระพุทธศาสนา, บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, ๒๕๖๕, หน้า ๑๕๗ - ๑๖๖.

^{๑๕๔} พินิจ ลาภานานนท์ และ แทนพันธุ์ เสนะพันธุ์ บัวใหม่, พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่เหมาะสมของพระสงฆ์, กรุงเทพฯ : สถาบันวิจัยสังคม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๗, หน้า ๑ - ๗.

^{๑๕๕} มนต์กนิษฐ ชัตติยากรจรรยา, กลยุทธ์การสื่อสารผ่านสื่อใหม่ของพระภิกษุสงฆ์ในการเผยแผ่พระพุทธศาสนา กรณีศึกษา วัดพระธรรมกาย จังหวัดปทุมธานี, ปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, ๒๕๖๕, หน้า ค.

มนตรี วิวัฒน์สุข และเทพพร มังธานี^{๑๕๖} ได้กล่าวไว้ในรายงานผลการวิจัยเรื่องรูปแบบสื่อสังคมออนไลน์ของวัดในภาคตะวันออกเฉียงของประเทศไทยว่า เฟซบุ๊กคือสื่อสังคมออนไลน์ที่วัดนิยมใช้มากที่สุดเพื่อประชาสัมพันธ์กิจกรรมของวัด ทั้งนี้มนตรี วิวัฒน์สุขเสนอว่าสื่อสังคมออนไลน์ที่เหมาะสมกับวัดมากที่สุดคือเว็บไซต์ และเสนอให้มีการศึกษาเพื่อพัฒนาเว็บไซต์ในการส่งเสริมและเผยแผ่พระธรรมอย่างกว้างขวาง

มูจรินทร์ อธิพิงษ์^{๑๕๗} ได้นำเสนอ การออกแบบสื่อสร้างสรรค์ในรายวิชา ๔๕๐๑๒๑-๕๔ และ ๔๕๐๑๒๘-๕๕ ศิลปะการแสดงเอเชียร่วมสมัย “เพลงตุ๊กแก” เป็นการออกแบบนวัตกรรมด้านสื่อการสอนโดยมุ่งพัฒนาและออกแบบสื่อการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับเนื้อหาวิชา เพื่อให้การสอนดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพอย่างเต็มที่จนนำไปสู่การเรียนรู้อย่างแท้จริง การประยุกต์หลักสูตรต่อยอดจากจากองค์ความรู้เดิมสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจและย้อนกลับไปศึกษาค้นคว้าองค์ความรู้เดิมได้

เมธี เชษฐวิสูตร^{๑๕๘} ได้เสนอไว้ในบทความวิทยานิพนธ์เรื่องสื่อสังคมออนไลน์กับการเผยแผ่พระพุทธศาสนาว่า ความเจริญทางเทคโนโลยีได้กลายเป็นเครื่องมือในการเผยแผ่หลักธรรมของพระพุทธศาสนาให้กระจายเข้าถึงกลุ่มคนได้มากยิ่งขึ้นเนื่องจากเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นสังคมกลุ่มใหญ่ การเผยแผ่ธรรมะในพระพุทธศาสนาผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตสามารถทำได้ตลอดเวลาเพียงมีอุปกรณ์ในการเชื่อมต่อกับเครือข่าย เช่น คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ ซึ่งผู้วิจัยเสนอให้สอดแทรกหลักคำสอนในการประยุกต์ใช้ผ่านเทคโนโลยี เช่น เป็นเสียงริงโทนของโทรศัพท์มือถือ หรือข้อความพุทธสุภาษิตผ่านมือถือ เพื่อให้ทุกคนรับรู้หลักคำสอนโดยไม่รู้สึกรู้ว่ากำลังศึกษาหลักคำสอนของพระพุทธศาสนา

สุชาลักษณ์ ธรรมดวงศรี^{๑๕๙} ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม มีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์คือ มีความถี่ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่า 1 ครั้งต่อวัน โดยมีระยะเวลาในการใช้แต่ละครั้ง 3 ชั่วโมงขึ้นไป และมักใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในช่วงกลางคืน โดยเข้าใช้จากที่บ้านหรือหอพัก ทั้งนี้นักศึกษาส่วนใหญ่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์จากโทรศัพท์มือถือ (Smart Phone) โดยมีความนิยมใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทเฟซบุ๊ก (Facebook) และเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทเฟซบุ๊ก (Facebook) มากที่สุด ทั้งนี้นักศึกษาส่วนใหญ่มีการตกแต่งหน้าตาของเครือข่ายสังคมออนไลน์ (เช่น พื้นหลังหรืออิม) บ้างแต่ไม่มาก รวมไปถึงมีการเปลี่ยนภาพประจำตัว (Profile) แบบนาน ๆ ครั้ง ส่วนพฤติกรรมการเปิดรับข้อมูลข่าวสารของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม พบว่านักศึกษาส่วนใหญ่รู้จักเครือข่ายสังคมออนไลน์จากการแนะนำของเพื่อนหรือแฟนมีวัตถุประสงค์ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อพูดคุยติดต่อสื่อสาร และนักศึกษาส่วนใหญ่มักใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีเนื้อหาด้านความบันเทิง และผลกระทบ

^{๑๕๖} มนต์รี วิวัฒน์สุข และเทพพร มังธานี, รูปแบบสื่อสังคมออนไลน์ของวัดในภาคตะวันออกเฉียงของประเทศไทย, รายงานการวิจัย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา, ๒๕๖๒, หน้า (๒).

^{๑๕๗} มูจรินทร์ อธิพิงษ์, “นวัตกรรมการออกแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อใช้ในการเรียนการสอน สำหรับรายวิชา ๔๕๐๑๒๑-๕๔ และ ๔๕๐๑๒๘-๕๕ ศิลปะการแสดงเอเชียร่วมสมัย”, เอกสารการประชุมมหาดใหญ่วิชาการระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ ๑๐, ๒๕๖๑, หน้า ๓๔๓-๓๕๒.

^{๑๕๘} เมธี เชษฐวิสูตร, สื่อสังคมออนไลน์กับการเผยแผ่พระพุทธศาสนา, วารสารพุทธศาสตร์ศึกษา ปีที่ ๑๐ ฉบับที่ ๒ กรกฎาคม - ธันวาคม, ๒๕๖๒, หน้า ๕๒๑ - ๕๓๑.

^{๑๕๙} สุชาลักษณ์ ธรรมดวงศรี, “พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม”, ทฤษฎีทุนจากสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ปีงบประมาณ 2561: บทความย่อ.

จากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ นักศึกษามีความคิดเห็นว่าการใช้สื่อสังคมออนไลน์มีผลกระทบในด้านการเรียน ด้านครอบครัว และด้านสังคมในระดับปานกลาง และมีผลกระทบด้านอารมณ์ในระดับน้อย อีกทั้งผลจากการเปรียบเทียบผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์จากแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล พบว่านักศึกษาต่างชั้นปีมีความคิดเห็นต่อผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกันในด้านครอบครัว นักศึกษาต่างคณะมีความคิดเห็นต่อผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกันในด้านอารมณ์และด้านสังคม นักศึกษาที่มีประสบการณ์การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ต่างก็มีความคิดเห็นต่อผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ต่างกันทั้งในด้านการเรียน และนักศึกษาที่ได้รับทุนและไม่ได้รับทุนมีความคิดเห็นต่อผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ทุกด้านไม่แตกต่างกัน

สุภารักษ์ จูตระกูล^{๑๖๐} ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่องการใช้โซเชียลมีเดียในการเผยแพร่พุทธศาสนาเชิงรุกของพระสงฆ์ พบว่าพระสงฆ์รุ่นใหม่เป็นผู้มีบทบาทสำคัญในฐานะผู้ส่งสาร ทำหน้าที่ขับเคลื่อนพุทธศาสนาเชิงรุกในฐานะสื่อบุคคล ด้วยการสร้างสรรค์สื่อด้วยตนเองและกระจายสื่อผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์โดยการนำเสนอหาที่เป็นสื่อธรรมชาติ การนั่งสมาธิ ข้อคิดในการดำเนินชีวิต รวมถึงกิจกรรมบุญที่ทำในแต่ละวัน ซึ่งเฟซบุ๊กเป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่พระสงฆ์ใช้ในการเผยแพร่พุทธศาสนาเชิงรุกมากที่สุด

^{๑๖๐} สุภารักษ์ จูตระกูล, การใช้โซเชียลมีเดียในการเผยแพร่พุทธศาสนาเชิงรุกของพระสงฆ์, คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ, ๒๕๖๐, หน้า ๑.

บทที่ ๓

ระเบียบวิธีวิจัย

๓.๑ รูปแบบการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์ ใช้วิธีเก็บข้อมูลวิจัยเชิงคุณภาพ เน้นที่การออกแบบและพัฒนา (Design and Development)

๓.๒ พื้นที่และผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

การเลือกพื้นที่ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง(Purposive Selection)

๓.๒.๑ พื้นที่

พื้นที่ในการพัฒนามีคุณลักษณะดังนี้ ๑) เป็นสถานศึกษาในพื้นที่ชุมชน ๒) สถานที่ศึกษานี้เป็นแหล่งรวมองค์ความรู้ในการเผยแผ่พระพุทธศาสนา

การใช้สื่อสร้างสรรค์เพื่อสร้างเสริมการเรียนรู้วิถีพุทธในรูปแบบชุดเกมการ์ดการเรียนรู้เพื่อการหยั่งรู้ ได้แก่ วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบุลย์ อำเภอนมทวน จังหวัดกาญจนบุรี และเทคโนโลยีแอปพลิเคชันเฟซบุ๊กในสังคมออนไลน์

๓.๒.๒ ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

การเลือกผู้ให้ข้อมูลสำคัญ มีเกณฑ์ในการคัดเลือกดังนี้

๑) เป็นอาจารย์/นิสิตที่ทำการสอน/การเรียน ในวิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบุลย์ หรือเป็นผู้มีความเชี่ยวชาญการสอนพระพุทธศาสนา สนใจในหลักคำสอนพระพุทธศาสนา

๒) มีความสนใจในการใช้สื่อแนวพุทธเป็นเครื่องมือกระบวนการเรียนรู้

๓) มีความสมัครใจเข้าร่วมโครงการวิจัย

ดังต่อไปนี้

๓.๒.๒.๑ ผู้ให้ข้อมูลสำคัญในการสัมภาษณ์ จำนวน ๒๕ รูป/คน

- อาจารย์วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบุลย์ จำนวน ๓ รูป ได้แก่
 - ๑ พระครูกิตติชัยกาญจน อาจารย์ประจำหลักสูตรพระพุทธศาสนา
 - ๒ พระสุภกิจ สุปญโญ, ดร. อาจารย์ประจำหลักสูตรวิปัสสนาภาวนา
 - ๓ พระมหาญาณภัทร อติพโล อาจารย์ประจำวิทยาลัยสงฆ์
- นิสิตวิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบุลย์ ได้แก่
 - ๑ นิสิตชั้นปี ๑ จำนวน ๖ รูป
 - ๒ นิสิตชั้นปี ๒ จำนวน ๑๔ รูป

๓.๒.๒.๒ ผู้ให้ข้อมูลสำคัญในการสนทนากลุ่ม (Focus group) จำนวน ๑๓ รูป/คน

- ผู้เชี่ยวชาญทางการออกแบบสื่อพุทธศิลป์ จำนวน ๑ รูป ได้แก่

พระครูปลัดวิศรุต ธีรสทโร,ดร.
- ผู้เชี่ยวชาญทางการออกแบบสื่อ จำนวน ๑ คน ได้แก่

ผศ.ดร.ทัศนีย์ เจนวิถีสุข
- ผู้เชี่ยวชาญด้านพระพุทธศาสนา จำนวน ๒ คน ได้แก่
 - ๑ รศ.ดร.สุเทพ พรหมเลิศ
 - ๒ ผศ.(พิเศษ) ดร.นันทพล โรจนโกศล
- ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้ จำนวน ๒ รูป/คน ได้แก่
 - ๑ พระครูปลัดมารุต วรมงคล ,ผศ.ดร.
 - ๒ ผศ.สอนประจันท์ เสียงเย็น
- อาจารย์วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบุลย์ จำนวน ๒ รูป/คน ได้แก่
 - ๑ พระมหาแวนสัน พุทธสีโล อาจารย์ประจำหลักสูตรพระพุทธศาสนา
 - ๒ อาจารย์กัญญาพร สุทธิพันธ์ อาจารย์ประจำหลักสูตรรัฐประศาสนศาสตร์
- นิสิตชั้นปี ๔ วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบุลย์ จำนวน ๕ รูป ได้แก่
 - ๑ พระปลัดอุดม อภินนโท พระนิสิตชั้นปี ๔
 - ๒ พระบัญชา สิริจันโท พระนิสิตชั้นปี ๔
 - ๓ พระมหาวิทยา ทิฏฐธมโม พระนิสิตชั้นปี ๔

๔ พระอลงกรณ์ ภูริวฑฒโก พระนิสิตชั้นปี ๔

๕ พระอธิการสมพงษ์ ฐิตสีโล พระนิสิตชั้นปี ๔

๓.๓ เครื่องมือการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

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

ประเด็นสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ ดังนี้

- ๑) ท่านเคยเล่นเกมการ์ดมาก่อนหรือไม่ และชอบหรือไม่ เพราะเหตุใด
- ๒) เทคนิคใดในเกมการ์ดชุดนี้ที่ท่านชื่นชอบมากที่สุด เพราะเหตุใด
- ๓) เมื่อท่านนึกถึงปัญหาที่ยากลำบาก หรืออุปสรรค (pain point) เกมการ์ดชุดนี้ช่วยชี้แนวทางแก้ไข ปัญหาให้ท่านได้บ้างหรือไม่ อย่างไร
- ๔) ท่านได้เรียนรู้สิ่งใดบ้างจากสื่อเกมการ์ดชุดนี้

๓.๓.๒ การสนทนากลุ่ม (Focus Group) เพื่อสะท้อนสภาพการณ์ มุมมองและโลกทัศน์ของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ จากการตั้งคำถามเพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบและการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เชิงพุทธในสังคมออนไลน์

๓.๓.๓ ชุดต้นแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในรูปแบบชุดความรู้ ชุดสื่อการ์ดเกมการเรียนรู้เพื่อการหยั่งรู้ที่ออกแบบเพื่อพัฒนา จำนวน ๓ ชุด ได้แก่

๑) ชุดคัมภีร์ ๙ พระสูตร เป็นการสร้างสรรค์สื่อจากพระสูตร ๙ พระสูตรในคัมภีร์ขุททกนิกาย ขุททกปาฐะ มีการ์ดเกมการเรียนรู้เพื่อการหยั่งรู้ จำนวน ๙ ใบ/ชุดเกม

๒) ชุดทางแห่งธรรม เป็นการสร้างสรรค์สื่อจากคัมภีร์ขุททกนิกาย ธรรมบท ๒๖ วรรค มีการ์ดเกมการเรียนรู้เพื่อการหยั่งรู้ จำนวน ๒๖ ใบ/ชุดเกม

๓) ชุดพุทธอุทาน เป็นการสร้างสรรค์สื่อจากคัมภีร์ขุททกนิกาย อุทาน ๘ วรรค มีการ์ดเกมการเรียนรู้เพื่อการหยั่งรู้ จำนวน ๘ ใบ/ชุดเกม

๓.๔ การเก็บรวบรวมข้อมูล การปฏิบัติงานวิจัย

โดยแบ่งเป็น ๔ ระยะดังนี้

๓.๔.๑ ระยะที่ ๑ ขึ้นประดิษฐ์คิดค้น

ศึกษาหลักธรรมที่ปรากฏในคัมภีร์ขุททกนิกาย ๓ คัมภีร์ย่อย ได้แก่ ขุททกปาฐะ ๙ พระสูตร, ธรรมบท ๒๖ วรรค, อุทาน ๘ วรรค และเก็บรวบรวมข้อมูลทางด้านเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสื่อเพื่อ

เสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ด จากนั้นวิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อให้ได้หลักการสำคัญของคำสอนและเทคนิควิธีการนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิต และนำมาวางแผนออกแบบต้นแบบชุดความรู้สื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธและ ชุดสื่อต้นแบบสื่อเกมการ์ด ๓ ชุด

๓.๔.๒ ระยะที่ ๒ ขั้นออกแบบและพัฒนา (Design and Develop)

การออกแบบและพัฒนาต้นแบบชุดความรู้สื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธ ชุดสื่อเกมการ์ด และสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อเพิ่มพลังบวกและเยียวยาจิตใจตนเองและผู้อื่นในชีวิตประจำวันได้ ชึ่งเน้นเนื้อหาการประยุกต์ใช้ ขั้นตอนการออกแบบและพัฒนา ดังนี้

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

โดยมีกระบวนการ ดังนี้

- ๑) โครงสร้างเกม เกมการ์ดการเรียนรู้เพื่อการหยั่งรู้เป็นสื่อการเรียนรู้รูปแบบเกมการ์ด พัฒนาขึ้น

จากพื้นฐานแนวคิดการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game Base Learning) ในรูปแบบเกมการ์ด โดยใช้เนื้อหาของคัมภีร์ขุททกนิกาย ๓ คัมภีร์ ได้แก่ ขุททกปาฐะ, ธรรมบท และอุทาน ซึ่งคัดสรรเนื้อหาที่เป็นองค์ความรู้ที่สามารถนำมาใช้ในชีวิตประจำวันได้สำหรับทุกเพศวัยและสถานภาพ

- ๒) อุปกรณ์ในการเล่น สามารถแบ่งเป็น ๓ ชุด ดังรายละเอียดใน QR Code ดังนี้

(๑) ชุดคัมภีร์ ๙ พระสูตร เป็นการ์ดภาพประกอบคำสอนจากพระสูตรในคัมภีร์ขุททกปาฐะที่สามารถตีความได้หลากหลายมุมมองตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้นกับชีวิตของผู้เล่นที่ต้องการคำชี้แนะจากเกมการ์ด โดยชุดคัมภีร์ ๙ พระสูตรมีการ์ด ๙ ใบ เริ่มต้นเกมการ์ดจากการเลือกการ์ด ๑ ใน ๙ ใบนี้ เพื่อสะท้อน point of you (สแกน QR Code เพื่อดูสื่อเกมการ์ดชุดคัมภีร์ ๙ พระสูตร)



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



(๓) ชุดพuzzle ความเป็นการ์ดภาพประกอบคำสอนจากคัมภีร์อุทานให้ผู้เล่นที่ต้องการหลักคิดในการดำเนินชีวิต ปัจจุบันจากเกมการ์ด โดยชุดพuzzle ความเป็นการ์ด ๘ ใบ เกมการ์ดที่ให้เลือกใบที่ ๓ เพื่อสะท้อนการสรุปหลักคิด ด้วยวิธีแห่งธรรม (สแกน QR Code เพื่อดูสื่อเกมการ์ดชุดพuzzle ความเป็น)



๓) การออกแบบและพัฒนาสื่อด้วยความคิดสร้างสรรค์ (Creative thinking)

การคิดสร้างสรรค์เป็นผลรวมของหน่วยความคิด ประกอบด้วย

(๑) จินตภาพ (Image) กับการตอบสนองทางกายภาพ (Physical response)

(๒) มโนทัศน์ (concept)

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

(๑) จินตภาพ (Image) กับการตอบสนองทางกายภาพ (Physical response)

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

งานวิจัยฉบับนี้มีขั้นตอนการจินตภาพเป็นกระบวนการพัฒนาสื่อด้วยการคิดสร้างสรรค์ เป็นสื่อเชื่อมโยงกับอารมณ์ความรู้สึกในการรับรู้ผ่านสีสัน และรูปภาพจากการ์ด

(๒) มโนทัศน์ (concept)

มโนทัศน์เป็นความคิดรวบยอดตามความเข้าใจของแต่ละบุคคล และมโนทัศน์เป็นส่วนสำคัญต่อกระบวนการเรียนรู้และการสร้างประสบการณ์สำหรับบุคคล ในงานวิจัยฉบับนี้ได้พัฒนาสื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบการ์ดเพื่อขยายกรอบความคิดและปรับกรอบความคิดของผู้ใช้สื่อในรูปแบบการ์ด โดยมีฐานความรู้จากชุดทบทวนกาย ๓ คัมภีร์ ได้แก่ ชุดทบทวนปาฐะ ธรรมบท และพuzzle ความเป็น

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

ในงานวิจัยฉบับนี้ได้พัฒนาสื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบการ์ดโดยใช้ข้อความที่คัดสรรจากถ้อยคำที่เป็นลายลักษณ์อักษรผ่านภาษาและสัญลักษณ์ในรูปแบบของคำสอนที่ปรากฏในคัมภีร์ขุททกนิกาย ๓ คัมภีร์ ได้แก่ ขุททกปาฐะ ธรรมบท และพุทธอุทาน

๓.๔.๓ ระยะที่ ๓ ขึ้นตรวจสอบประสิทธิภาพของสื่อ

การตรวจสอบประสิทธิภาพของชุดต้นแบบสื่อสร้างสรรค์วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ดมีดังนี้

ครั้งที่ ๑ นำชุดต้นแบบสื่อสร้างสรรค์วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ดไปใช้กับนิสิตชั้นปีที่ ๓ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วังน้อย คณะพุทธศาสตร์สาขาวิชาพระพุทธศาสนาจำนวน ๓ รูป/คน เพื่อสังเกตการสื่อความหมายและความคิดเห็นของนิสิตที่มีต่อชุดต้นแบบสื่อสร้างสรรค์วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ด

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

๓.๔.๔ ระยะที่ ๔ ขึ้นนำไปปฏิบัติการ

นำชุดต้นแบบสื่อสร้างสรรค์วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ดที่ปรับปรุงแล้ว มาจัดกระบวนการเรียนรู้เชิงปฏิบัติการ (Workshop) ผ่านกิจกรรมกระบวนการให้แก่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ได้แก่ อาจารย์และนิสิตของวิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์ลัย จำนวน ๓๐ รูป/คน ซึ่งจัดเป็นกิจกรรมเสริมการเรียนรู้นอกเวลาเรียน โดยมีขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมผ่านกระบวนการเรียนรู้ ๓ ขั้นตอน ดังนี้

๑) ขั้นนำ ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ และเข้าใจกติกาการเล่นเกมการ์ด

๒) ขั้นดำเนินกิจกรรม ผู้วิจัยดำเนินกิจกรรมในฐานะกระบวนการเพื่อนำผู้เรียนเข้าสู่กระบวนการเรียนรู้โดยใช้เกมการ์ดทั้ง ๓ ชุดเป็นเครื่องมือดำเนินกระบวนการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม “โค้ชด้วยการ์ด”

สแกน QR Code เพื่อดูรายละเอียดต้นแบบสื่อเกมการ์ด ๓ ชุด ดังนี้

(๑) ชุดคัมภีร์ ๙ พระสูตร เป็นการสร้างสรรค์สื่อจากพระสูตร ๙ พระสูตรในคัมภีร์ขุททกนิกาย

ขุททกปาฐะ มีเกมการ์ดจำนวน ๙ ใบ/ชุดเกม (สแกน QR Code เพื่อดูสื่อเกมการ์ดชุดคัมภีร์ ๙ พระสูตร)



(๒) ชุดทางแห่งธรรม เป็นการสร้างสรรค์สื่อจากคัมภีร์ขุททกนิกาย ธรรมบท ๒๖ วรรค มีเกมการ์ดจำนวน ๒๖ ใบ/ชุดเกม (สแกน QR Code เพื่อดูสื่อเกมการ์ดชุดทางแห่งธรรม)



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



จากนั้นให้นิสิตทำกิจกรรมการโค้ชด้วยการ์ด ต่อเนื่องเป็นระยะเวลา ๗ วัน โดยสุ่มเลือกการ์ดวันละใบ จากการ์ดชุดทางแห่งธรรม และแบ่งปันความรู้ที่ได้จากการ์ดที่ตนเองสุ่มเลือกได้ผ่านช่องทางเฟซบุ๊ก ในกลุ่มกิจกรรมการโค้ชด้วยการ์ด

๓) ชั้นสรุป ถอดบทเรียนจากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน

๓.๔.๕ ระยะเวลาที่ ๕ ชั้นประเมินผล และปรับปรุง

ชั้นประเมินผล เป็นการประเมินผลจากการใช้สื่อการเรียนรู้เกมการ์ดวิถีพุทธจากงานวิจัยชั้นนี้ จาก การสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้ใช้สื่อ การสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วมขณะปฏิบัติการ และการสนทนากลุ่ม และนำผลการสรุปมาใช้ในการปรับปรุงพัฒนาต้นแบบสื่อ

ผู้วิจัยประเมินผลด้านความเข้าใจ คือความสามารถนำความรู้ความเข้าใจหลักคำสอนจากพระคัมภีร์ มาใช้เชื่อมโยงกับสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวันของตนเองได้ ผ่านการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสังเกต การสัมภาษณ์ และการปฏิบัติการ การสะท้อนผลกลับของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล ซึ่งกระบวนการเรียนรู้ในระดับปฏิบัติการมีการเก็บข้อมูลหลากหลายมิติประกอบด้วย

๑) การสังเกตในระหว่างการปฏิบัติการ โดยผู้วิจัยศึกษาและสังเกตประสบการณ์จากการใช้ ชุดต้นแบบสื่อสร้างสรรค์วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ด และสังเกตตามคำบอกเล่าจากการ เสวนาวิวาทะ (Discourse)

๒) การสัมภาษณ์เชิงลึกโดยรวบรวมข้อมูลจาก

- การสนทนาอย่างไม่เป็นทางการระหว่างผู้วิจัยและผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

- การสนทนากลุ่มย่อยหลังการอบรมกระบวนการเรียนรู้ในแต่ละครั้ง เพื่อสะท้อน ผลการปฏิบัติการ (reflection) ซึ่งประเมินผลด้านพุทธิพิสัยจากความเข้าใจ และความสามารถนำความรู้หรือ เรื่องราวเดิมมาคิดเชื่อมโยงกับตนเองได้ และสามารถนำความรู้ความเข้าใจไปใช้ในสถานการณ์จริงในชีวิตของ ตนเองได้

๓.๕ การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

๓.๕.๑ การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเอกสารโดยผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามเนื้อหา (Content analysis) แล้วสรุปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยการวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลจากการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยผู้วิจัยจะนำข้อมูลจากการวิเคราะห์จากเอกสาร ประกอบกับข้อมูลที่ได้จากแบบสัมภาษณ์ (Interview Form) และการสนทนากลุ่มเฉพาะ (Focus Group Discussion) หลังจากนั้น ผู้วิจัยยืนยันความน่าเชื่อถือได้ของข้อมูลด้วยการให้บุคคลที่อยู่ในปรากฏการณ์ที่ศึกษาและบุคคลที่มีความรู้เกี่ยวกับเรื่อง การออกแบบสื่อเกม การ์ดและสื่อพุทธศิลป์ทำการศึกษาตรวจสอบและรับรองความถูกต้อง แล้วนำข้อมูลจากการสัมภาษณ์โดยผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Information) นำมาวิเคราะห์เชิงพรรณนาและการนำเสนอภาพกิจกรรมและชุดองค์ความรู้ และนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง โดยมุ่งเน้นการวิเคราะห์และสังเคราะห์เพื่อพัฒนาต้นแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธ

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

๓.๕.๓ นำชุดองค์ความรู้ใหม่และชุดสื่อสร้างสรรค์วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ดที่ออกแบบและพัฒนาให้ผู้เชี่ยวชาญ ๓ คน ตรวจสอบองค์ความรู้ ได้แก่ ๑) ผศ.พิเศษ ดร.นันทพล โรจนโกศล ผู้เชี่ยวชาญด้านพระพุทธศาสนา มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ๒) ผศ.ดร.ทัศนีย์ เจนวิถีสุข ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม ๓) ผศ.สอนประจันต์ เสียงเย็น ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี และปรับปรุงเพื่อให้ได้ชุดความรู้สื่อสร้างสรรค์เชิงพุทธที่สมบูรณ์ และนำเสนอข้อมูลการวิจัย ผลผลิตต้นแบบชุดสื่อสร้างสรรค์เกมการ์ดวิถีพุทธในรูปแบบออนไลน์ผ่านเว็บไซต์วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบุลย์ จัดทำรายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์และเผยแพร่งานวิจัยฉบับสมบูรณ์

๓.๖ สรุปกระบวนการวิจัย

สรุปกระบวนการวิจัย

ขั้นที่ ๑

๑

ขั้นประดิษฐ์คิดค้น

ศึกษาหลักการที่ปรากฏในคัมภีร์ทุกภคภูมิฯ ๓ คัมภีร์ย่อย ได้แก่ บุคคลปาฐะ ๙ พระสูตร, ธรรมบท ๒๖ วรรค, อุทาน ๘ วรรค และที่รวบรวมข้อมูลทางด้านเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสื่อเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ด จากนั้นวิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อให้ได้หลักการสำคัญของคำสอนและเทคนิควิธีการนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิต และนำมาวางแผนออกแบบต้นแบบ

ขั้นที่ ๒

2

ขั้นออกแบบและพัฒนา

ขั้นตอนการออกแบบและพัฒนา ดังนี้
 ๑) ศึกษาโปรแกรมที่ใช้พัฒนาและออกแบบการ์ด โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป canva และ Microsoft BING Image Creator
 ๒) ออกแบบและพัฒนาภาพประกอบและเนื้อหาประกอบเกมการ์ด
 ๓) จัดทำคู่มือการใช้เกมการ์ด

ขั้นที่ ๓

3

ขั้นนำไปปฏิบัติการ

ขั้นตอนการดำเนินการกิจกรรมผ่านกระบวนการเรียนรู้ ๓ ขั้นตอน ดังนี้
 ๑) ขั้นนำ ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ และเข้าใจกติกาการเล่นเกมการ์ด
 ๒) ขั้นดำเนินกิจกรรม ผู้วิจัยดำเนินกิจกรรมในฐานะกระบวนการเพื่อนำผู้เรียนเข้าสู่กระบวนการเรียนรู้โดยใช้เกมการ์ดถึง ๓ ชุดเป็นเครื่องมือดำเนินกระบวนการเรียนรู้
 ๓) ขั้นสรุป ถอดบทเรียนจากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน

ขั้นที่ ๔

4

ขั้นประเมิน และปรับปรุง

ผู้วิจัยประเมินผลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสังเกต การสัมภาษณ์ และการปฏิบัติการ สะท้อนผลกลับให้ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลหากมีข้อประกอบด้วยการ) สังเกตตามคำบอกเล่าจากการเสวนาวิพากษ์ (Discourse) การสนทนาอย่างไม่เป็นทางการ เพื่อสะท้อนผลการปฏิบัติการ (reflection)

บทที่ ๔

ผลการศึกษาวิจัย

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

๔.๑ ผลการศึกษาตามวัตถุประสงค์ข้อที่ ๑ เพื่อศึกษาและสังเคราะห์รูปแบบการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคม

การเรียนรู้วิถีพุทธเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงหลักคำสอนของพระพุทธศาสนามาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาตน พัฒนาจิต พัฒนาปัญญาให้ตระหนักรู้ภายในตัวเอง เข้าใจตนเอง และหยั่งรู้สถานการณ์ของตน

ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมจำแนกได้ ๒ รูปแบบ คือ

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

๒ รูปแบบการเรียนรู้แบบสมัยใหม่ (Modern Pattern) มีรูปแบบสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลายที่ตอบสนองความต้องการและความชอบที่แตกต่างกัน ต่อไปนี้เป็นรูปแบบสื่อที่ใช้กันทั่วไป ได้แก่

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

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

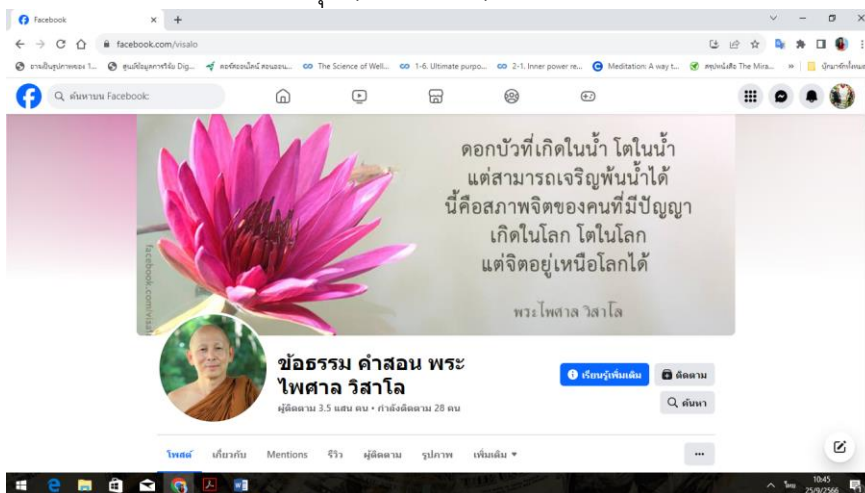
๓) สื่อเสียง รูปแบบนี้ประกอบด้วยพอดแคสต์ หนังสือเสียง และการออกอากาศวิทยุ สื่อเสียงเหมาะสำหรับผู้ที่ต้องการเรียนรู้หรือบริโภคข้อมูลขณะทำกิจกรรมอื่น ๆ เช่น การขับรถหรือออกกำลังกาย มอบประสบการณ์การเรียนรู้แบบแฮนด์ฟรี

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

๕) สื่อเชิงโต้ตอบ รูปแบบนี้ประกอบด้วยแอปเพื่อการศึกษา แพลตฟอร์ม E-learning และเว็บไซต์เชิงโต้ตอบ สื่อเชิงโต้ตอบนำเสนอประสบการณ์การเรียนรู้ที่เป็นส่วนตัวและปรับเปลี่ยนได้ ทำให้ผู้ใช้สามารถมีส่วนร่วมกับเนื้อหาได้อย่างแข็งขัน

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

รูปแบบการใช้สื่อวิถีพุทธในสังคมออนไลน์ในปัจจุบันมีหลากหลายรูปแบบ และเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เป็นที่นิยมมาก ได้แก่ เฟซบุ๊ก (Facebook)



ตัวอย่างเช่น พระไพศาล วิสาโล ซึ่งมีเอกลักษณ์ในการเป็นพระสงฆ์นักสื่อสารศาสนา รูปแบบการสื่อสารศาสนาของพระไพศาล วิสาโล แตกต่างแปลกใหม่ไปจากการสื่อสารทางพระพุทธศาสนาในรูปแบบดั้งเดิม โดยเฉพาะ “นวัตกรรมสื่อ” (Innovative Media) คือ การประยุกต์ใช้สื่อสมัยใหม่ให้เข้ากับบริบททางการสื่อสาร ต่าง ๆ และ “นวัตกรรมสาร” (Innovative Message) คือ การเลือกใช้สารได้เหมาะสมกับสื่อและประเด็นที่ต้องการสื่อสาร ดังที่ พระไพศาล วิสาโล ได้ให้สัมภาษณ์ในนิตยสาร CHIP ว่าท่านใช้ เฟซบุ๊กในการเผยแผ่ธรรมะ เพราะว่าเฟซบุ๊กได้รับความนิยมมากกว่า และเข้าถึงผู้คนได้ง่ายกว่า

ส่วนสื่อสิ่งพิมพ์ในรูปแบบการ์ดพบว่ามีการ์ดพุทธประวัติออกแบบโดย กฤษณะ สุริยกานต์ ในชื่อชุด Buddha History Souvenir Card^๑ ซึ่งภาพชุดนี้มีทั้งหมด ๔๖ ภาพ สร้างสรรค์จากเรื่องราวจากพุทธประวัติ

^๑ กฤษณะ สุริยกานต์, Buddha history art souvenir card, สิงห์บุรี : โรงพิมพ์บุญไพศาลเจริญ, ๒๕๕๘.



ภาพแสดงการ์ดพุทธประวัติในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์

การ์ดชุดนี้ สามารถนำมาใช้เป็นสื่อเกมการ์ดการเรียนรู้ประวัติพระพุทธเจ้า ในรูปแบบเกมการ์ดการเล่าเรื่องผ่านภาพแสดงเหตุการณ์ในชีวิตของพระพุทธเจ้า

อีกมิติหนึ่งในการนำการ์ดพุทธประวัติมาประยุกต์ใช้พบว่า สุนัขฉา ประทุมทัย (หมอเข้ม บ้านยิปซี) นักบำบัดปัญหาด้วยไฟทาโรต์ได้นำการ์ดชุดนี้มาใช้เป็นเครื่องมือทำนายโชคชะตาผ่านไฟพุทธประวัติและเป็นกุศโลบายในการใช้ไฟเป็นเครื่องมือให้ผู้มารับคำปรึกษาได้มีโอกาสอ่านและศึกษาพุทธประวัติจากคู่มือที่ได้จัดทำไว้

นอกจากนี้พบว่า ปรากฏกรณีตัวอย่างที่น่าสนใจคือ การ์ดเพื่อนใจ ใน ๑ ชุดมีทั้งหมด ๕๒ ใบ ซึ่งพระจิตร์ จิตตสัวโร รวบรวมจากคำสอนของครูบาอาจารย์ และบทสนทนากับกัลยาณมิตร เพื่อเป็นเครื่องมือเยียวยาจิตใจ หรือเป็นคำแนะนำสำหรับชีวิตในการเป็นเพื่อนใจให้กับผู้ที่ต้องการ ในเวลาที่ต้องการ^๒ และเผยแพร่สื่อช่องทางเฟซบุ๊กในเพจวิชาใจ จัดเป็นเกมการ์ดสะสมสำหรับนักสะสมการ์ดคำสอนจากหลักธรรมหรืออีกมิติหนึ่ง กระบวนการสามารถนำมาเป็นเครื่องมือใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเกมการ์ดเพื่อนใจซึ่งนำมาจากคำสอนของครูบาอาจารย์ได้ รวมทั้งสามารถดูภาพจากการ์ดเพื่อนใจออนไลน์ได้ผ่านเว็บไซต์ <https://mindfriend.co>

ภาพแสดงการ์ดเพื่อนใจในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์



^๒ พระจิตร์ จิตตสัวโร, การ์ดเพื่อนใจ, พิมพ์ครั้งที่ ๒, กรุงเทพฯ : บริษัทแพลนปรินท์ติ้ง จำกัด.

ตารางแสดงรูปแบบการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคม

รูปแบบการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคม	รูปแบบสื่อ
๑ รูปแบบการเรียนรู้แบบดั้งเดิม	<p>๑ สื่อบุคคล คือตัวพระภิกษุผู้มีจริยวัตรตรงดงามเป็นที่น่าเลื่อมใสบูชา ประพฤติปฏิบัติตนให้ดูเป็นตัวอย่าง เพื่อให้พุทธศาสนิกชนประพฤติปฏิบัติตาม อาทิ หลวงพ่อชา หลวงพ่อพุทธทาส</p> <p>๒ สื่อพิธีกรรม คือประเพณีพิธีกรรมต่างๆในและนอกพุทธสถาน อาทิ ประเพณีตักบาตรเทโว ประเพณีเวียนเทียนวันวิสาขบูชา ที่พุทธศาสนิกชนได้เรียนรู้ถึงพุทธประวัติของพระพุทธเจ้า และวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา</p> <p>๓ สื่อสถานที่ คือสถานที่ที่สื่อถึงความเป็นพระพุทธศาสนา อาทิ วัดวาอาราม สังฆนียสถาน และการจำลองสังฆนียสถาน ภายในวัดบางแห่ง นับเป็นสื่อการเรียนรู้สำหรับพุทธศาสนิกชนในการทำความเข้าใจถึงประวัติศาสตร์พุทธศาสนา</p> <p>๓ สื่อวัตถุ คือศาสนวัตถุต่าง ๆ อาทิ พระพุทธรูป ซึ่งเป็นเครื่องระลึกถึงพระมหากษัตริย์คุณ พระบริสุทธิคุณ และพระปัญญาคุณ เพื่อน้อมใจในพุทธานุสติ</p> <p>๔ สื่อโดยการเทศนา คือพระสงฆ์เผยแผ่พระธรรมคำสอนของพระพุทธเจ้าโดยการเทศน์ เป็นการเผยแผ่แบบมุขปาฐะ ซึ่งเป็นรูปแบบดั้งเดิมในสมัยพุทธกาล</p>
๒ รูปแบบการเรียนรู้แบบสมัยใหม่	<p>๑) สื่อสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร วารสาร รวมทั้งรูปภาพ การ์ด หรือโปสเตอร์ ก็จัดอยู่ในรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อสิ่งพิมพ์ให้ข้อมูลเชิงลึกและเข้าถึงได้ง่ายแบบออฟไลน์ เป็นที่ต้องการของหลายๆ คนเนื่องจากมีลักษณะที่จับต้องได้และอ่านง่าย</p> <p>๒) สื่อดิจิทัล ด้วยการถือกำเนิดของเทคโนโลยี สื่อดิจิทัลจึงได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้น ประกอบด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-books) บทความออนไลน์ บล็อก และนิตยสารดิจิทัล สื่อดิจิทัลมีข้อได้เปรียบในการเข้าถึงที่รวดเร็ว คุณลักษณะเชิงโต้ตอบ และความสามารถในการอัปเดตข้อมูลแบบเรียลไทม์</p> <p>๓) สื่อเสียง รูปแบบนี้ประกอบด้วยพอดแคสต์ หนังสือเสียง และการออกอากาศวิทยุ สื่อเสียงเหมาะสำหรับผู้ที่ต้องการเรียนรู้หรือบริโภคข้อมูล</p>





	<p>ขณะทำกิจกรรมอื่น ๆ เช่น การขับรถหรือออกกำลังกาย มอบประสบการณ์การเรียนรู้แบบแฮนด์ฟรี</p> <p>๔) สื่อวิดีโอ สื่อวิดีโอประกอบด้วยวิดีโอเพื่อการศึกษา บทช่วยสอนออนไลน์ สารคดี และการสัมมนาผ่านเว็บ รูปแบบนี้ช่วยให้สามารถเรียนรู้ด้วยภาพและการได้ยิน ทำให้น่าสนใจและมีประสิทธิภาพสำหรับบุคคลจำนวนมาก แพลตฟอร์ม เช่น YouTube และแพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ ทำให้เนื้อหาวิดีโอเข้าถึงได้อย่างกว้างขวาง</p> <p>๕) สื่อเชิงโต้ตอบ รูปแบบนี้ประกอบด้วยแอปเพื่อการศึกษา แพลตฟอร์ม E-learning และเว็บไซต์เชิงโต้ตอบ สื่อเชิงโต้ตอบนำเสนอประสบการณ์การเรียนรู้ที่เป็นส่วนตัวและปรับเปลี่ยนได้ ทำให้ผู้ใช้สามารถมีส่วนร่วมกับเนื้อหาได้อย่างเข้มข้น</p> <p>๖) สื่อสังคมออนไลน์ (social media) แพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook) ทวิตเตอร์ (Twitter) เป็นต้น ซึ่งทำหน้าที่เป็นแหล่งข้อมูลและการเรียนรู้ และแบ่งปันความรู้</p>
--	--

งานวิจัยฉบับนี้ผู้วิจัยเน้นการพัฒนาสื่อต้นแบบในรูปแบบเกมการ์ดซึ่งจัดเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ชนิดหนึ่ง จากนั้นจึงนำสื่อการ์ดต้นแบบมาพัฒนาเป็นการ์ดในรูปแบบดิจิทัลเพื่อเผยแพร่ในสื่อสังคมออนไลน์ช่องทางเฟซบุ๊กและเว็บไซต์ของวิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบุลย์ สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ และสอดคล้องกับแนวคิดของอมรรัตน์ แซ่กวาง^๓ ที่มีความคิดเห็นว่า บทบาทของครูไทยในศตวรรษที่ ๒๑ ต้องเปลี่ยนแปลง จากครูสอน กลายเป็น ครูโค้ช เมื่อบทบาทของครูปรับเปลี่ยน กลยุทธ์ในการจัดการเรียนการสอน รวมทั้งสื่อการเรียนรู้จึงต้องพัฒนาต่อไปเรื่อย ๆ ให้เกิดประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น และการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบมัลติมีเดีย เพื่อนำเสนอข้อมูลผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ก็มีความจำเป็นมากขึ้น ต่อการให้บริการการศึกษาผ่านอินเทอร์เน็ต หรือเรียกว่า อีเลิร์นนิง (E - learning) โดยมีการพัฒนาสื่อใหม่ (New Media) ให้เป็นช่องทางเทคโนโลยีการสื่อสารหรืออินเทอร์เน็ต และการพัฒนาสื่อทางสังคม (Social Media) เป็นเครื่องมือที่นำมาใช้ในเชิงบูรณาการของเนื้อหาผ่านการถ่ายทอดจากการเขียนและการส่งผ่านข้อมูลผ่านทางเว็บไซต์หรือเว็บเพจ

^๓อมรรัตน์ แซ่กวาง, “การจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อใหม่”, วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี, ปีที่ ๘ ฉบับที่ ๑ มกราคม-เมษายน ๒๕๕๙, หน้า ๒๕๑.

๔.๒ ผลการศึกษาตามวัตถุประสงค์ข้อที่ ๒ เพื่อพัฒนาต้นแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์

ขั้นตอนการพัฒนาต้นแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธมีกระบวนการในการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธ แบ่งเป็น ๔ ระยะดังนี้

ขั้นตอน	การดำเนินการ
ระยะที่ ๑ ขั้นประดิษฐ์คิดค้น	ศึกษาหลักธรรมที่ปรากฏในคัมภีร์ขุททกนิกาย ๓ คัมภีร์ย่อย ได้แก่ ขุททกปาฐะ ๙ พระสูตร, ธรรมบท ๒๖ วรรค, อุทาน ๘ วรรค และเก็บรวบรวมข้อมูลทางด้านเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสื่อเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ด จากนั้นวิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อให้ได้หลักการสำคัญของคำสอนและเทคนิควิธีการนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิต และนำมาวางแผน
ระยะที่ ๒ ขั้นออกแบบและพัฒนา	<p>การออกแบบและพัฒนาต้นแบบชุดความรู้สื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธ ชุดสื่อเกมการ์ด และสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อเพื่อเพิ่มพลังบวกและเยียวยาจิตใจตนเองและผู้อื่นในชีวิตประจำวันได้ ซึ่งเน้นเนื้อหาการประยุกต์ใช้ ขั้นตอนการออกแบบและพัฒนา ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> ๑) ศึกษาเนื้อหาเพื่อออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ ๒) ศึกษารูปแบบของสื่อการเรียนรู้ ทั้งรูปแบบของสื่อการเรียนรู้ และการนำเสนอเนื้อหา อาทิ คุณสมบัติของสื่อ ได้แก่ เนื้อหา การดำเนินเรื่อง ภาษา ตัวอักษร ภาพ สี ๓) ศึกษาโปรแกรมที่ใช้พัฒนาและออกแบบการ์ด โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป canva และโปรแกรม Microsoft BING Image Creator ๔) ออกแบบและพัฒนาภาพประกอบและเนื้อหาประกอบเกมการ์ด <p>จัดทำคู่มือการใช้เกมการ์ด</p> <p>การออกแบบและพัฒนาสื่อด้วยความคิดสร้างสรรค์ (Creative thinking) การคิดสร้างสรรค์เป็นผลรวมของหน่วยความคิด ประกอบด้วย</p> <p>(๑) จินตภาพ (Image) กับการตอบสนองทางกายภาพ (Physical response)</p> <p>(๒) มโนทัศน์ (concept)</p> <p>(๓) คำพูด (words) ภาษา (Language) สัญลักษณ์ (Symbols) ผ่านคำสอน (Precepts)</p> <p>ออกแบบและพัฒนาต้นแบบชุดความรู้สื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธและ ชุดสื่อต้นแบบในรูปแบบเกมการ์ด ๓ ชุด ได้แก่ ชุดคัมภีร์ ๙ พระสูตร จำนวน ๙ ใบ ชุดทางแห่งธรรม จำนวน ๒๖ ใบ และชุดพุทธอุทาน จำนวน ๘ ใบ</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>ชุดคัมภีร์ ชุดคัมภีร์ ๙ พระสูตร</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>ชุดคัมภีร์ ชุดคัมภีร์ ๙ พระสูตร</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>ชุดคัมภีร์ ชุดคัมภีร์ ๙ พระสูตร</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>ชุดคัมภีร์ ชุดคัมภีร์ ๙ พระสูตร</p> </div> </div>
ระยะที่ ๓ ขั้นปฏิบัติการ	นำชุดต้นแบบสื่อสร้างสรรค์วิถีพุทธในรูปแบบการ์ดมาจัดกระบวนการเรียนรู้เชิงปฏิบัติการ (Workshop) ผ่านกิจกรรมกระบวนการให้แก่อาจารย์และนิสิตของ

	<p>วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์บุปผา จำนวน ๓๖ รูป/คน โดยมีขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมผ่านกระบวนการเรียนรู้ ๓ ขั้นตอน ดังนี้</p> <p>๑) ขั้นนำ ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ และเข้าใจกติกาการเล่น เกมการ์ด</p> <p>๒) ขั้นดำเนินกิจกรรม ผู้วิจัยดำเนินกิจกรรมในฐานะกระบวนการเพื่อนำ ผู้เรียนเข้าสู่กระบวนการเรียนรู้โดยใช้เกมการ์ดทั้ง ๓ ชุดเป็นเครื่องมือดำเนินกระบวนการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม “การโค้ชด้วยการ์ด”</p> <p>๓) ขั้นสรุป ถอดบทเรียนจากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน และสนทนา เพื่อฟังการสะท้อนผลการตระหนักรู้ภายในที่เกิดขึ้นด้วยการประเมินตนเอง</p>
<p>ระยะที่ ๔ ขั้นประเมินคุณภาพสื่อ</p>	<p>ผู้วิจัยประเมินผลด้านความเข้าใจ คือความสามารถนำความรู้ความเข้าใจมาใช้เชื่อมโยงกับสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวันของตนเองได้ ผ่านการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสังเกต การสัมภาษณ์ และการปฏิบัติการ การสะท้อนผลกลับของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล ซึ่งกระบวนการเรียนรู้ในระดับปฏิบัติการมีการเก็บข้อมูลหลากหลายมิติประกอบด้วย</p> <p>๑) การสังเกตในระหว่างการปฏิบัติการ โดยผู้วิจัยศึกษาและสังเกตประสบการณ์จากการใช้ชุดต้นแบบสื่อสร้างสรรค์ วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ด และสังเกตตามคำบอกเล่าจากการเสวนาวิวาทะ (Discourse)</p> <p>๒) การสัมภาษณ์เชิงลึกโดยรวบรวมข้อมูลจาก</p> <ul style="list-style-type: none"> - การสนทนาอย่างไม่เป็นทางการระหว่างผู้วิจัยและผู้ให้ข้อมูลสำคัญ - การสนทนากลุ่มย่อยหลังการอบรมกระบวนการเรียนรู้ในแต่ละครั้ง เพื่อสะท้อนผลการปฏิบัติการ (reflection) ซึ่งประเมินผลด้านทักษะชีวิต ความเข้าใจและความสามารถนำความรู้จากคัมภีร์หรือเรื่องราวเดิมมาคิดเชื่อมโยงกับตนเองได้ และสามารถนำความรู้ความเข้าใจไปใช้ในสถานการณ์จริงในชีวิตของตนเองได้

งานวิจัยฉบับนี้พัฒนาสื่อต้นแบบในรูปแบบการ์ดโดยใช้ข้อความที่คัดสรรจากถ้อยคำที่เป็นลายลักษณ์อักษรผ่านภาษาและสัญลักษณ์ในรูปแบบของคำสอนที่ปรากฏในคัมภีร์ขุททกนิกาย ๓ คัมภีร์คือ ขุททกปาฐะธรรมบท และอุทาน มีขั้นตอนดังนี้

๔.๒.๑.๑ ขั้นตอนที่ ๑ ขั้นประดิษฐ์คิดค้น การออกแบบและพัฒนาสื่อในรูปแบบเกมการ์ดเป็นกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ (Creative thinking) ซึ่งเป็นผลรวมของหน่วยความคิด ประกอบด้วย

๑) จินตภาพ (Image) กับการตอบสนองทางกายภาพ (Physical response)

๒) มโนทัศน์ (concept)

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

๑) จินตภาพ (Image) กับการตอบสนองทางกายภาพ (Physical response)

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

งานวิจัยฉบับนี้จึงมีขั้นตอนของการจินตภาพเป็นกระบวนการพัฒนาสื่อด้วยการคิดสร้างสรรค์ เพื่อเป็นสื่อเชื่อมโยงกับอารมณ์ความรู้สึกในการรับรู้ผ่านรูปภาพจากการ์ด อาทิ การ์ดใบที่ ๘ จากชุดพุทธอุทยาน กล่าวถึงความโศก ความเศร้าครวญ ผู้วิจัยสื่อถึงความรู้สึกโศกด้วยภาพประกอบรูปภาพผู้หญิงมีน้ำตาอาบแก้ม ซึ่งสามารถเชื่อมโยงอารมณ์ความรู้สึกจากการรับรู้ได้ เมื่อเกิดกระบวนการรับรู้จะสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมเพื่อถ่ายโอนความรู้สู่การหยั่งรู้ สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ของวูฟกัง โคห์เลอร์ ดังภาพด้านล่าง

ภาพแสดงภาพประกอบการ์ดใบที่ ๘ จากชุดพุทธอุทยาน



๒) มโนทัศน์ (concept)

มโนทัศน์เป็นความคิดรวบยอดตามความเข้าใจของแต่ละบุคคล และมโนทัศน์เป็นส่วนสำคัญต่อกระบวนการเรียนรู้และการสร้างประสบการณ์สำหรับบุคคล ในงานวิจัยฉบับนี้ได้พัฒนาสื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบการ์ดเพื่อขยายกรอบความคิดและปรับกรอบความคิดของผู้ใช้สื่อในรูปแบบการ์ด โดยมีฐานความรู้จากขุททกนิกาย ๓ คัมภีร์ ได้แก่ ขุททกปาฐะ ธรรมบท และอุทาน

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

กระบวนการในการคัดสรรเนื้อหาใช้วิธีการคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Selection) โดยมีเกณฑ์ในการพิจารณาดังนี้ ๑) หลักธรรมซึ่งเป็นองค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้ ๒) เนื้อหาหลักธรรมสามารถสะท้อนออกมาเป็นรูปภาพที่จินตนาการได้ง่าย โดยคัดสรรถ้อยคำผ่านคำสอนจากพระคัมภีร์ได้จำนวน ๔๓ ใบ จำแนกรายละเอียด ดังนี้

(๑) ชุดคัมภีร์ ๙ พระสูตร เป็นการสร้างสรรค์สื่อจากพระสูตร 9 พระสูตรในคัมภีร์ขุททกนิกาย ขุททกปาฐะ มีเกมการ์ดจำนวน ๙ ใบ/ชุดเกม (สแกน QR Code เพื่อดูสื่อเกมการ์ดดิจิทัลชุดคัมภีร์ ๙ พระสูตร)



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



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



๔.๒.๑.๒ ขั้นตอนที่สอง หลักการสร้างสื่อเกมการ์ด ยึดหลัก 3C 1R ได้แก่

๑) Concept คือแนวคิดเกี่ยวกับการ์ดที่ต้องการสร้างสรรค์ ซึ่งในงานวิจัยฉบับนี้สร้างสรรค์เกี่ยวกับคำสอนที่ปรากฏในคัมภีร์ขุททกนิกาย ๓ คัมภีร์ ได้แก่ ขุททกปาฐะ ธรรมบท และอุทาน

๒) Condition คือเงื่อนไขที่กำหนดในการสร้างสรรค์เกมการ์ด โดยมีกระบวนการในการคัดสรรเนื้อหาใช้วิธีการคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Selection) โดยมีเกณฑ์ในการพิจารณาดังนี้

(๑) หลักธรรมซึ่งเป็นองค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้

(๒) เนื้อหาหลักธรรมสามารถสะท้อนออกมาเป็นรูปภาพที่จินตนาการได้ง่าย

๓) Card คือประเภทในการใช้การ์ด ซึ่งในงานวิจัยฉบับนี้ออกแบบเพื่อเป็นเกมการ์ดการเรียนรู้เพื่อการหยั่งรู้ ซึ่งมีฐานแนวคิดมาจากทฤษฎีการเรียนรู้แบบการหยั่งรู้ของวูฟกัง โคท์เลอร์ กล่าวคือ การหยั่งรู้ (Insight) เป็นการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยจะเกิดแนวความคิดในการเรียนรู้หรือการแก้ปัญหา ขึ้นอย่างฉับพลันทันทีทันใด (เกิดความคิดแวบขึ้นมาในสมองทันที) มองเห็นแนวทาง การแก้ปัญหาตั้งแต่จุดเริ่มต้นเป็น ขั้นตอนจนถึงจุดสุดท้ายที่สามารถจะแก้ปัญหาได้ กระบวนการเรียนรู้นี้จะทำให้เกิดประสบการณ์ aha moment หรือ Eureka moment เหมือนกับที่นักวิทยาศาสตร์กรีก คือ อาร์คีมีดีส นักขบคิดปัญหา เมื่อนึกคำตอบได้จึงเปล่งออกมาว่า “ยูเรก้า” ซึ่งคำตอบนั้นเกิดจากกระบวนการคิดที่ลึกซึ้งอยู่ภายใน เมื่อกระจ่างชัดในใจจึงเกิดเป็นองค์ความรู้ใหม่ที่ตอบปัญหาซับซ้อนในใจได้

๔) Resource คือแหล่งข้อมูล ในงานวิจัยฉบับนี้ได้แก่ คำสอนที่ปรากฏในพระไตรปิฎก คัมภีร์ขุททกนิกาย ๓ คัมภีร์ ได้แก่ ขุททกปาฐะ ธรรมบท และอุทาน

๔.๒.๑.๓ ขั้นตอนที่สาม ขั้นปฏิบัติการด้วยการจัดกระบวนการเรียนรู้โดยใช้เกมการ์ดการเรียนรู้เพื่อการหยั่งรู้

การจัดกระบวนการเรียนรู้โดยใช้เกมการ์ดการเรียนรู้เพื่อการหยั่งรู้มีฐานคิดมาจากทฤษฎีการเรียนรู้แบบการหยั่งรู้ของวูฟกัง โคห์เลอร์ (Wolfgang Kohler) โดยการสร้างสรรค์เกมการ์ดเพื่อเป็นเครื่องมือกระบวนการ (Facilitator's tool) ดังนั้นผู้ให้ข้อมูลสำคัญในงานวิจัยนี้จึงเป็นบุคคลที่มีพื้นฐานในคำสอนพระพุทธศาสนาในระดับหนึ่ง กล่าวคือเป็นผู้สอนพระพุทธศาสนา หรือเป็นผู้ศึกษาคำสอนพระพุทธศาสนา เมื่อประสบการณ์เดิมของคำสอนพระพุทธศาสนาที่มีอยู่ผสมผสานกับการจัดรูปแบบกระบวนการคิดผ่านเกมการ์ดคำสอนทางพระพุทธศาสนา จึงสามารถจัดแบบ (Pattern) ของความคิดใหม่เพื่อใช้ในการแก้ปัญหาที่ตนเผชิญอยู่ได้ สอดคล้องกับวิธีการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ในการเปลี่ยนบทบาทของครู จากครูสอน (teach) ไปเป็นครูฝึก (coach) และผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ (learning facilitator)^๔ หรือเรียกว่า กระบวนการโดยใช้หลักการในจัดกระบวนการประกอบการใช้เครื่องมือสื่อสร้างสรรค์ที่พัฒนาในงานวิจัย ผ่านกิจกรรม “โค้ชด้วยการ์ด” จัดตามกระบวนการ 7C ซึ่งเป็นยุทธศาสตร์ในการเสริมสร้างการเรียนรู้ด้วยตนเอง ดังนี้

“หลักปรัชญาที่สำคัญต่อการจัดกระบวนการเรียนรู้แนวพุทธเพื่อการเปลี่ยนแปลงภายใน คือ หลักจิตตปัญญา ๗ ประการหรือที่เรียกว่า 7C ได้แก่

- ๑) การพิจารณาด้วยใจอย่างใคร่ครวญ (contemplation) คือ การเข้าสู่สภาวะจิตใจที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้ เข้าถึงศักยภาพภายในของตนเองด้านภายในบุคคล (Intrapersonal)
- ๒) ความรักความเมตตา (compassion) คือ การสร้างบรรยากาศของความรักความเมตตา ความไว้วางใจ ความเข้าใจและการยอมรับ บนพื้นฐานของการเชื่อมั่นในศักยภาพของความเป็นมนุษย์ เพื่อให้เกิดสิ่งแวดล้อมและบริบทที่เกื้อกูลต่อการเรียนรู้
- ๓) การเชื่อมโยงสัมพันธ์ (connectedness) คือ การช่วยให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการเชื่อมโยงประสบการณ์ในกระบวนการเข้ากับชีวิต เพื่อน้อมนำเข้าสู่ตนเอง ให้กระบวนการเข้ามาสู่ภายในใจตน (internalization) บูรณาการกับวิถีชีวิตของตน รวมถึงการเอื้อให้เกิดการเชื่อมโยงระหว่างผู้เข้าร่วมกระบวนการด้วยกัน สอดประสานเป็นองค์ประกอบในการเรียนรู้
- ๔) การเผชิญความจริง (confronting reality) คือ การจัดสภาพแวดล้อมและบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการนำพาตนเองออกจากพื้นที่ปลอดภัย หรือความคุ้นชิน เพื่อเผชิญกับพื้นที่เสี่ยงหรือความไม่คุ้นเคย ซึ่งถือเป็นการเปิดพื้นที่ให้กับการเรียนรู้ใหม่ๆ อันจะช่วยให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการมองเห็นความจริงในตนเอง และในบริบทแวดล้อม

^๔ ศ.น.วิจารณ์ พานิช, วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ ๒๑, (กรุงเทพฯ : มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์, ๒๕๕๕), หน้า ๑๑-๑๓.

- ๕) ความต่อเนื่อง (continuity) คือ การสร้างความไหลลื่นของกระบวนการ ซึ่งจะช่วยให้เกิดพลังและพลวัตในการเรียนรู้ ที่เอื้อให้ศักยภาพการเรียนรู้ ของผู้เข้าร่วมกระบวนการได้รับการปลดปล่อย จนสามารถบ่มเพาะพัฒนาคุณภาพภายในของตนได้อย่างต่อเนื่อง
- ๖) ความมุ่งมั่น (commitment) คือ การสร้างเงื่อนไขให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการเกิดความมุ่งมั่นที่จะเปลี่ยนแปลงตนเอง และนำการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนการกลับไปบูรณาการในชีวิต เพื่อให้การพัฒนาและการเปลี่ยนแปลงภายในตนดำรงอยู่อย่างต่อเนื่องและยั่งยืน
- ๗) ชุมชนแห่งการเรียนรู้ (community) คือ ความรู้สึกเป็นชุมชนร่วมกันของผู้เข้าร่วมกระบวนการทั้งกระบวนการ ที่เกื้อหนุนให้เกิดการเรียนรู้และการเปลี่ยนแปลงภายในของแต่ละคน รวมไปถึงการสร้างเครือข่ายความสัมพันธ์และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกลุ่ม ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่ต่อเนื่องและเชื่อมโยงกับชีวิต”^๕

กระบวนการเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในงานวิจัยนี้เน้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผู้เรียนมีส่วนร่วมและให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเองนอกชั้นเรียนโดยผู้สอนทำหน้าที่เป็นโค้ชและผู้อำนวยความสะดวก เพื่อให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาทักษะชีวิตของตนเอง การเรียนรู้ผ่านสื่อเกมจะช่วยสร้างประสบการณ์ตรงที่มีความหมายให้แก่ผู้เรียนผ่านการเชื่อมโยงประสบการณ์ตรงและการตีความหมายจากถ้อยคำและสัญลักษณ์ รวมถึงวงสนทนาสัญลักษณ์หรือตัวอักษร ให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้หลากหลายมิติ ทำให้เข้าใจง่ายขึ้น และกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้คำสอนจากพระคัมภีร์ สอดคล้องกับขั้นตอนประสบการณ์การเรียนรู้กรวยประสบการณ์ (cone of experience) ของเอ็ดการ์ เดล (Edgar Dale)^๖

งานวิจัยฉบับนี้พัฒนาสื่อการเรียนรู้เกมการ์ดวิถีพุทธเพื่อการหยั่งรู้โดยพัฒนาแนวคิดมาจากหลักคำสอนที่ปรากฏในคัมภีร์ขุททกนิกาย ๓ คัมภีร์ ได้แก่ ขุททกปาฐะ ธรรมบท และอุทาน มีขั้นตอนการจัดกระบวนการโดยนำชุดต้นแบบสื่อสร้างสรรค์วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ดที่ปรับปรุงแล้ว มาจัดกระบวนการเรียนรู้เชิงปฏิบัติการ (Workshop) ผ่านกิจกรรมกระบวนการให้แก่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ได้แก่ อาจารย์และนิสิตสาขาวิชาพระพุทธศาสนา ชั้นปี ๑ , ชั้นปี ๒ และชั้นปี ๔ ของวิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบูลย์ รวมจำนวน ๓๐ รูป/คน ซึ่งจัดเป็นกิจกรรมเสริมการเรียนรู้นอกเวลาเรียน ผู้วิจัยดำเนินกิจกรรมในฐานะกระบวนการเพื่อนำผู้เรียนเข้าสู่กระบวนการเรียนรู้โดยใช้เกมการ์ดทั้ง ๓ ชุดเป็นเครื่องมือดำเนินกระบวนการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม “โค้ชด้วยการ์ด” โดยมีขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมผ่านกระบวนการเรียนรู้ ๓ ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

ขั้นที่ ๑ ขั้นนำ

(๑) ผู้นำกระบวนการอธิบายแนวคิดพื้นฐานของการ์ด นำกระบวนการเข้าสู่การพิจารณาด้วยใจอย่างใคร่ครวญ (contemplation) เข้าสู่ภาวะจิตใจที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้ เข้าถึงศักยภาพภายในของตนเอง (Intrapersonal)

^๕ ธนา นิลชัยโกวิทย์, อติศร จันทรสุข, ศิลปะการจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง : คู่มือกระบวนการจิตตปัญญา, (นครปฐม:ศูนย์จิตตปัญญาศึกษา มหาวิทยาลัยมหิดล, ๒๕๕๒) หน้า ๑๔๐-๑๔๑.

^๖ Edgar Dale, *Audiovisual methods in teaching*, 3rd ed., New York : the Dryden Press, 1969, p.107.

(๒) ผู้นำกระบวนการนำเข้าสู่กระบวนการโดยให้ผู้เล่นกลับมาตระหนักรู้ภายในจิตใจของตนเอง เชื่อมโยงประสบการณ์ในกระบวนการเข้ากับชีวิต ใ่ว่างใจ มองเห็นความจริงในตนเอง และถามคำถามเพื่อ ค้นหาคำตอบของตนเอง



ภาพแสดงขั้นนำ

ขั้นที่ ๒ ขั้นปฏิบัติกิจกรรม

(๑) เลือกการ์ด ๓ ใบ

(๒) ผู้เล่นแต่ละคนอ่านการ์ดที่ตนได้รับให้เพื่อนฟัง และอธิบายความเชื่อมโยงของการ์ดแต่ละใบที่ตนเลือกกับคำถามที่ตนได้ถามกับตนเอง และแลกเปลี่ยนกับเพื่อน สร้างความไหลลื่นของกระบวนการ ซึ่งจะช่วยให้เกิดพลังและพลวัตในการเรียนรู้ และนำการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกระบวนการกลับไปบูรณาการในชีวิต



ภาพแสดงขั้นปฏิบัติกิจกรรม

ขั้นที่ ๓ ขั้นสรุปกิจกรรม

ผู้นำกระบวนการสรุปกิจกรรม และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน สร้างความรู้สึกเป็นชุมชนร่วมกันของผู้เข้าร่วมกระบวนการเพื่อสร้างเครือข่ายความสัมพันธ์และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกลุ่ม และเชื่อมโยงการเรียนรู้ที่ได้ไปใช้ในชีวิต



ภาพแสดงชุมชนแห่งการแลกเปลี่ยนเรียนรู้

จากนั้นให้นิสิตทำกิจกรรมการโค้ชด้วยการ์ด ต่อเนื่องเป็นระยะเวลา ๗ วัน โดยสุ่มเลือกการ์ดวันละใบ จากการ์ดชุดทางแห่งธรรม และแบ่งปันความรู้ที่ได้จากการ์ดที่ตนเองสุ่มเลือกได้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ แพลตฟอร์มเฟซบุ๊กในกลุ่มกิจกรรมการโค้ชด้วยการ์ดเพื่อสร้างเครือข่ายความสัมพันธ์และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในกลุ่ม และเชื่อมโยงการเรียนรู้ที่ได้ไปใช้ในชีวิต



ภาพแสดงกลุ่มกิจกรรมโค้ชด้วยการ์ด

๔.๒.๑.๔ ขั้นตอนที่สี่ ขึ้นประเมินผลคุณภาพสื่อจากการสัมภาษณ์ และการสนทนากลุ่ม

การวิเคราะห์ข้อมูลการสัมภาษณ์อาจารย์ โดยใช้อักษรย่อ T = อาจารย์ (เช่น T1 = อาจารย์คนที่ ๑) และนิสิตชั้นปี ๑, นิสิตชั้นปี ๒ และการสนทนากลุ่มของนิสิตชั้นปี ๔ วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์บุลย์ และผู้เชี่ยวชาญ

๑) การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์อาจารย์วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์บุลย์ จำนวน ๕ รูป/คน

การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์อาจารย์วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์บุลย์ จำนวน ๕ รูป/คน	
คำถาม	ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ
คำถามที่ ๑ ท่านเคยเล่นเกมการ์ดมาก่อนหรือไม่ และชอบเกมการ์ดชุดนี้หรือไม่ เพราะเหตุใด	ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ T1 ไม่เคยเล่น ชอบ เหตุผลเพราะ ๑.ทำให้เราเป็นเครื่องเตือนในเรื่องธรรมะ ขณะที่เราปัจจุบันไม่มีสติหอก เราจะเป็นคนมีธรรมะเยอะ แต่ตัวการ์ดจะเป็นตัวกระตุ้น บางเรื่องเราลืมไปแล้วแหละ อาจจะใช้ธรรมะมาสอนใจในปัจจุบันแต่เรานึกไม่ออก แต่ตัวการ์ดเนี่ยมันก็จะดึงมาตัวหนึ่ง ซึ่งธรรมะมีลักษณะคล้ายๆกันมันเชื่อมโยงหลักธรรมพระพุทธเจ้าเนี่ย

	<p>เหมือนรอยเท้าช้างใหญ่ๆทุกรอยสัตว์จะลงไปบนรอยเท้าช้าง ซึ่งมันมักจะตรงลงมา เชื่อมโยงตัวอื่น และมันคืออยู่อย่างที่เราบอกเมื่อไม่เข้าใจให้เราไปค้นต่อทำให้เรา ค้นคว้าได้แตกฉานขึ้น</p> <p>๒.สนุกเพราะมันเป็นเกม มันมาในรูปแบบเกมสนุกมันเหมือน อ่า คนเราเดี๋ยวนี้มันชอบ อะไรสั้นๆ มันชอบเหมือนตึกตอกแป๊บๆ เดียวถ้าเราไปให้ธรรมะอ่านเป็นหน้าๆมัน รู้สึกแบบเยอะเยอะ นี่เป็นคำหนึ่งคำ นิดหนึ่งสั้นๆแล้วเข้ากับคนในยุคปัจจุบันที่ชอบ อะไรเล็กๆ น้อยๆ สั้นๆ ไม่เยอะเริ่มจากจุดเล็กๆ คือความน้อยความกระชับและอีก อย่าง คนที่เป็นพุทธก็ชอบหลักธรรมพระพุทธเจ้า ชอบอีกอย่างมันเป็นเกม คน ปัจจุบันชอบเรื่องเกม เรื่องความสงบแปลกใหม่อย่างนี้ก็เหมือนกันแล้วคนมันมัก หลงด้วยความเชื่อถ้ามันไม่เชื่อมันก็จะไม่ไป แต่มันมีความศรัทธาและความเชื่อ แล้ว มีอีกคำที่บอกว่าเชื่อมโยง มันเท่ากับเราเดินตรงเข้าสติ ตอนที่เรารู้ฐานเราก็มีสติ มันทำให้เราได้แอบบำเพ็ญภาวนาเล็กๆ ให้เราตั้งสติก่อนที่เราจะเชื่อมโยง แล้วตั้ง มาอยู่กับตัวเอง มันจะมีตัวหลักๆ เข้าไปอยู่ในกิจกรรมนี้เลย แล้วทำให้เราตั้งเข้า มาเนี่ยก็คือความเป็นเกมสนุก</p> <p>๓.ความค้นคว้าและธรรมะ ความสั้นและความกระชับ นี่คือข้อดี จุดที่บอก สนุก สั้น กระชับ</p>
<p>คำถามที่ ๒</p> <p>เทคนิคใดในเกม การ์ดชุดนี้ที่ท่านชื่นชอบมากที่สุด เพราะเหตุใด</p>	<p>๑. เทคนิคแรกคือการเข้ามาเชื่อมโยงทำให้อยู่กับตัวเอง ทำให้มีสติ</p> <p>๒.เชื่อมโยงกับหลักคำสอนโดยตั้งสติมากๆ เพราะคำสอนเป็นตัวกระทบความคิดเรา เลย เราอาจจะเพลิน บางส่วนบางคำเราเคยได้ยินมาแล้ว แต่ก็ลืมไปแล้วเพราะว่า สถานการณ์มันรุ่มเร้าแต่พอเห็นปั๊บเรียกกลับคืนมาแล้วเราก็มาอยู่กับหลักธรรม</p> <p>เทคนิคคือหลักธรรมสั้นๆกระชับให้เราไปเชื่อมโยงหนึ่งสองเชื่อมโยงกับตัวเอง เชื่อมโยงการ์ดแล้วก็เชื่อมโยงกับหลักธรรม ชอบในการหลักการเชื่อมโยง</p>
<p>คำถามที่ ๓</p> <p>เมื่อท่านนึกถึงปัญหาที่ยากลำบาก หรืออุปสรรค (pain point) เกมการ์ดชุดนี้ช่วยชี้แนวทางแก้ไขปัญหาให้ท่านได้บ้างหรือไม่ อย่างไร</p>	<p>ช่วยชี้แนวทางแก้ไขปัญหาได้ เหมือนว่าบางครั้ง เราไม่สามารถดำรงสติได้ตลอดเวลา เกมการ์ดนี้จะเป็นอุปกรณ์เป็นเครื่องมือในการตั้งสติเรา ตั้งสติตัวแรก ตั้งมาอยู่กับตัวเอง ตั้งสติตัวที่สองอยู่กับการ์ด ตั้งสติตัวที่สาม ตั้งอยู่กับหลักธรรมคำสอน ตัวสติที่ดีที่สุดถ้าอะไรก็แล้วแต่ไม่ว่าจะเป็นเครื่องมือ จะเป็นกฎ จะเป็นวัตถุ บางทีหลวงพ่อบุญเขียนคำว่าสติเป็นโมบายและเป็นภาพ ตัวไหนเป็นสติตัวนั้นดีหมดเลย อาจารย์ชอบตัวนี้ช่วยได้ ตัวแรกมันตั้งสติเมื่อมีปัญหา คนทุกคนสามารถ แก้ปัญหาได้ด้วยตัวเองเมื่อมีสติ ที่เราชอบทำได้อะล็อกกัน คุณก็เพราะให้เขาตั้งสติ</p> <p>ได้อะล็อกไม่ได้มีการสอนให้คนแนะนำคน แต่ทำให้ความฟุ้งซ่านมัน ตกตะกอน ตั้งสติเมื่อตั้งสติมันจะเห็นภาพรวมทั้งหมดแล้วจะเห็นช่องทางเห็นแสงสว่างปลายอุโมงค์ที่ไปแก้ปัญหา ตัวนี้ก็เหมือนกันเริ่มจากเป็นปฐมบท อาจจะมากน้อย ไม่รู้แล้วแต่คนสติคนไม่เหมือนกัน แต่เบื้องต้นที่บอกว่า ถ้าหนึ่งถ้าเรียกศรัทธาได้จากตรงนี้หนึ่งมันจะเชื่อมโยงเลย อยู่กับตัวเอง จริงๆก่อนทำมันต้องตั้งนะโมก่อน บูชาคุณคือให้เห็นความเข้มแข็ง เพราะทุกอย่างทำเป็นพิธีกรรมเหมือนนิเวศภาวนา</p>
<p>คำถามที่ ๔</p>	<p>ได้เรียนรู้ว่า การที่จะเข้าถึงธรรมะมันไม่ได้เข้าถึงมันไม่ได้รูปแบบเดียวแล้วทุกวันนี้ มันมีความหลากหลาย ธรรมะสามารถบูรณาการได้หมดแล้ว ไปอยู่ตรงไหนก็ได้ อย่างเช่นการ์ด หรือเครื่องมืออย่างอื่น นอกจากนี้ยังมีอะไร อีกหลายอย่างที่</p>

<p>ท่านได้เรียนรู้สิ่งใดบ้างจากสื่อเกมการ์ดชุดนี้</p>	<p>เกม ถ้าธรรมะไปอยู่ตรงนั้นก็แค่ผ่านไปอีก เข้าถึงคนกลุ่มอื่น การ์ดก็เหมือนกัน พระอาจารย์เชื่อว่าหลายคนชอบเรื่องการ์ด เรื่องตูดวง ซึ่งตัวนี้ก็เจาะเข้ากลุ่มความเชื่อคนที่ชอบดูการ์ดและ ข้อเรียนรู้ของอาจารย์คือ ธรรมะไปได้ทั่ว และสามารถที่จะสร้างเครื่องมือได้เพิ่มมากกว่านี้ และนวัตกรรมที่จะให้เป็นตัวส่งผ่าน เขาเรียกว่าซาแนลส่งผ่านธรรมะ อะไรที่เขาทำกัน เช่น โมบาย รูปภาพ หนังสือ ของเล่น เกม แล้วก็มารวมถึงการ์ด สามารถเป็นช่องทางให้ธรรมะเข้าไปสู่คนได้ง่ายมากขึ้น ทำธรรมะให้มันง่ายมากขึ้นแล้วก็สนุกมากขึ้นนะครับ แล้วปัจจุบันชอบง่ายและก็สนุก ไม่ชอบเรื่องยุ่งยากวุ่นวาย แต่เกมการ์ดทำให้ง่ายมันเริ่มจากเรื่องความสงบก่อนที่อาจารย์บอกมีความสุขและผนวกกับเกมในความภาพพจน์ของอาจารย์ชอบเรื่องการ์ดเพราะมันสนุก การทำกิจกรรมหลายๆเกี่ยวกับเรื่องจิตวิญญาณคนเขาจะชอบใช้การ์ดเป็นการบูรณาการรวมแนวคิดอาจจะเป็นเรื่องจิตวิทยาอยู่ในนี้ก็ได้อะไรก็ได้ความเชื่อก็ได้และก็อีกอย่างก็คือพุทธ ซึ่งเป็นบูรณาการสามอย่างก็ถือว่าเป็นการเรียนรู้ว่าธรรมะมันไปทางนี้ได้มันมาในรูปแบบการ์ด อันนี้เหมือนว่าเราก็กัมผัสโดยตรงเลยอันนี้ยกพระสูตรมาเลยต่อยอดมาแล้ว</p>
<p>คำถามที่ ๑ ท่านเคยเล่นเกมการ์ดมาก่อนหรือไม่ และชอบเกมการ์ดชุดนี้หรือไม่ เพราะเหตุใด</p>	<p>ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ T2 ไม่เคย ครั้งนี้เป็นครั้งแรก ชอบส่วนหนึ่งก็แมนไกล้เคียงกับความเป็นจริงที่ผ่านมา มีความไกล้เคียงพอสมควร ครั้งแรกอาจจะไม่ตั้งใจ ครั้งที่สองและสามพอตั้งใจค่อนข้างตรงกับที่ประสบพบเจอ ในปัจจุบันและเป็นแนวทางที่น่าจะเป็นแนวทางในการปฏิบัติในอนาคตได้ เพราะบางทีก็ท้อและเครียด การ์ดใบที่สองได้บอกว่า เหมือนกับเราพยายามทำอะไรอย่างหนึ่ง เหมือนนำหน้าคนอื่นเกินไปก็มี การ์ดที่ได้มาก็ทำให้ตีความได้ ทำให้เรามีกำลังใจควรจะทำสิ่งนี้ต่อไป การ์ดบอกให้ทำต่อไป โดยไม่สนใจคนอื่นว่าเขาจะหลับจะตื่นแต่ให้เราทำ คือโอเค</p>
<p>คำถามที่ ๒ เทคนิคใดในเกมการ์ดชุดนี้ที่ท่านชื่นชอบมากที่สุด เพราะเหตุใด</p>	<p>การใช้ธรรมะเข้ามาผสมผสาน ข้อความส่วนในการ์ดเป็นส่วนที่เราที่พอรู้ แต่เราไม่ได้สามารถนำมาประยุกต์ใช้ ความคิดเห็นคือเป็นเครื่องมือที่มีประโยชน์ ในการนำธรรมะมาประยุกต์ใช้ ในการที่เป็นเกมอย่างหนึ่ง ก็เป็นประโยชน์ และก็สามารถประยุกต์เตือนเรา หรือว่าบางทีก็กระตุ้นให้เราพยายามทำให้มากขึ้น ทำให้เตือนว่าให้ทำดีขึ้น ถ้าทำอยู่แล้วก็ให้ทำมากขึ้น เพราะว่าเกมการ์ดนี้เหมือนหมอดูทุกเลยนะ ว่าตอนนี้ไม่ดีนะอย่าพูดมาก ก็อาจจะทำให้เราพูดระวังขึ้น ถ้าทำดีแล้วก็ทำต่อไป ก็ช่วยในการ หนึ่งยัง สองคือเพิ่ม การ์ดอันที่เราจับได้ถือว่าเป็นประโยชน์ส่วนหนึ่งคือเตือนใจเรา ส่วนสองคือเป็นกำลังใจทำให้เราอยากจะทำสิ่งที่ดีเพิ่มมากขึ้น ถ้าเราจับได้ใบที่ไม่ดีอาจทำให้เรามีความพยายามละสิ่งนั้นและทำสิ่งใหม่ที่ดีกว่าเก่าก็ได้ เพราะว่าเราจับใบนั้นมาแล้ว ก็เป็นประโยชน์อีกอย่างหนึ่ง</p>
<p>คำถามที่ ๓ เมื่อท่านนึกถึงปัญหาที่ยากลำบาก หรืออุปสรรค (pain point) เกมการ์ดชุด</p>	<p>ชี้แนวทางแก้ไขปัญหาได้ อย่างตัวเองที่จับได้อันที่สอง คือส่วนหนึ่งที่ท้อนะ เมื่อเข้าก็คิดว่าไม่อยากสอนแล้ว รู้สึกเบื่อ หหมดกำลังใจ การ์ดก็ออกมาตรง ส่วนหนึ่งที่ท้อเอง เพราะเราคิดมากไปเอง อีกส่วนหนึ่งก็ได้รับกำลังใจ ว่าควรจะทำโดยไม่ต้องรอใคร ทำเองดีกว่า ไม่ต้องไปมองคนอื่นว่าเขาทำอะไร ทำไม่ทำหรือเขาทำมากกว่าเราก็ก้าวหน้าแล้วแต่เขา ก็เป็นประโยชน์</p>

<p>นี้ช่วยชี้แนวทางแก้ไข ปัญหาให้ท่านได้บ้าง หรือไม่ อย่างไร</p>	
<p>คำถามที่ ๔ ท่านได้เรียนรู้สิ่ง ใดบ้างจากสื่อเกม การ์ดชุดนี้</p>	<p>สามารถนำประยุกต์ใช้ได้ ส่วนหนึ่งผมว่าถ้าให้นิสิตและคนที่สนใจทำแบบนี้ ผมว่า ส่วนหนึ่งไปกระตุ้นความสามารถมาใส่ทำให้เขาน่าจะมีอะไรเพิ่มพูนด้านจิตใจมาก ขึ้น เสี่ยงไปจับใบที่ไม่ดีเขาก็อาจทำให้ตัวเองปรับปรุงตัวเองมากขึ้น จับใบที่ดีอยู่ แล้วก็จะมีความตั้งใจในการทำต่อไปเพิ่มมากขึ้น น่าจะเป็นประโยชน์กับคนที่สนใจ เรื่องเหล่านี้ เพราะว่าส่วนใหญ่หมอดูที่เขาทำก็ส่วนหนึ่งก็จะเป็นอย่างนี้เนื่องจากถ้า ทำไม่ดีคนก็จะระวังมากขึ้น อย่างเช่นตัวเองเมื่อก่อนก็ไม่เชื่อเรื่องดวง เปิดเน็ต สมัยก่อนก็เข้าไปดูเห็นบอกปีนี้ตกคอกขาดก็ให้ระวังในการเดินทางบ้าง ระวังในการ ใช้ชีวิตบ้างมันก็ทำให้เตือนเราว่าจะทำอะไรแต่ละอย่างก็ระวังกว่าเก่า แต่เดิมบางที เราอาจไม่ระวังมันก็เป็นประโยชน์อย่างนี้ บางทีบางอย่างมันดีเราก็กทำให้มันดีขึ้นแต่ บางอย่างมันเตือนอย่างเช่นว่า เราอาจจะช้ากว่าคนอื่นเหมือนม้าบางคนเราอาจจะ เป็นม้าที่นอนหลับก็ได้ เราก็กลองพิจารณาตัวเองถ้าเราเป็นอย่างนี้เราก็ต้องทำให้ มันดีขึ้นกว่าเก่า ก็เป็นประโยชน์ในการใช้ธรรมะในการเป็นสื่อในการสอนคนและถ้า ในรอบปี ในรอบหนึ่งอาทิตย์ ในรอบหนึ่งเดือนก็ได้จะได้เอาธรรมะมาเตือนใจ เพราะว่าเชื่อว่าอาจจะไม่ได้จับใบเดิมทุกครั้ง มันก็จะได้ความคิดใหม่ๆจากการ์ดเพื่อ จะไปเตือนสติตัวเอง แล้วก็เอาภูมิธรรม ธรรมะที่อยู่ในการ์ดมาใช้ประโยชน์ในการ ทำให้ดีขึ้น เพราะส่วนหนึ่งควรจะตั้งอ่านทุกใบก่อนสามารถใช้ธรรมะที่มีอยู่ ในการ์ดเตือนสติเราได้มีประโยชน์สะกิดใจเราให้เราสามารถนำมาดำเนินในชีวิต ต่อไป</p>
<p>คำถามที่ ๑ ท่านเคยเล่นเกม การ์ดมาก่อนหรือไม่ และชอบเกมการ์ดชุด นี้หรือไม่ เพราะเหตุ ใด</p>	<p>ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ T3 ไม่เคย แต่ถ้าเป็นไพ่ยิปซีนะ เคยดู เคยเห็น แต่ไม่เคยไปดูหมอดูเป็นเรื่องเป็นราว นะ เคยเห็นว่าเป็นไพ่ยิปซีเข้าใจยัง แต่ถ้าเป็นอันนี้ยังไม่เคย ผมว่าอันนี้น่าจะเป็น อันแรกของโลกละมัง ชอบๆด้วยรูปลักษณ์แล้วมันก็ไม่เคยมีคนเคยทำ ชอบ เพราะว่ามันทำให้เรารู้สึกว่ามันดึงดูดใจและแปลกตา ทำให้สร้างความสนใจ นอกจากจะเป็นรูปแบบของคู่มือนะ หรือเป็นพวก (POP UP) แต่ที่มันเป็นการ์ดที่ มันรู้สึกว่ามันจับต้องแล้วเข้าถึงได้มากกว่า มีอะไรที่อธิบายได้เยอะ แล้วมันก็ สามารถสื่อไปถึงเรื่องอื่นต่อได้อีก แล้วก็วิศดุอุปกรณ์ก็ดูแล้วมันคงทนนะ มัน สวยงาม ภาพที่รู้สึกมันดึงดูดใจ น่าสนใจให้เข้ามาสัมผัสและทดลองเล่นดูและเข้าใจ เบื้องต้น สนใจทำให้ดึงดูดเป็นทางดึงดูดไปถึงหลักธรรม ที่มันมีความลึกซึ้งมากกว่า นี้ อันนี้น่าสนใจ</p>
<p>คำถามที่ ๒ เทคนิคใดในเกม การ์ดชุดนี้ที่ท่านชื่น ชอบมากที่สุด เพราะ เหตุใด</p>	<p>น่าจะเป็นรูปแบบนะครับ แล้วก็วิธีการวางจิต คือให้เรารู้สึกว่า อธิษฐานนะครับ การทำจิตอธิษฐานได้ รู้สึกว่าต้องมีสมาธิสร้างสมาธิโปร่งโล่งของใจก่อน เหมือนกับ เป็นกุศโลบายให้เรารู้สึกว่า การที่เราเองมีความรู้สึกปลอดภัยโปร่ง ทำอะไรก็รู้สึกว่าจะ ประสบความสำเร็จ แม้จะมีปัญหาให้ต้องแก้ก็จะแก้ได้ด้วยพื้นฐานของการมีสติ มากกว่า อันนี้เป็นเทคนิคเบื้องต้นที่จะต้องใช้ในการอธิษฐาน คือความตั้งมั่นของจิต เพราะเป็นเหตุผลที่ดี มันแตกต่างจากการที่เราเองไปดูไพ่ยิปซีหรือดูดวงนะ อันนั้น</p>

	คือเอาคำพูดของโยมที่เขาเรียกว่าหมอดูเนี่ย และเขาใช้หลักทางจิตวิทยาพูดจะถูกบ้างไม่ถูกบ้างไม่รู้ แต่เนี่ยเอาสิ่งที่พระองค์ทรงสอน มาเป็นตัวที่บอก เล่าเรื่องให้เราฟังเองโดยฉะเพราะมันเป็นเทคนิคที่ดีนะ เอาสิ่งที่เรียกว่าพระไตรปิฎกยื่นย่อออกมาอยู่ในการ์ด ทำให้เรามีโอกาสได้เข้าใจ มีความชัดเจน มีความถูกต้องมากขึ้น โดยที่เราเองไม่ต้องไปคลั่งแคลงในคำพูดของคนที่เป็นหมอดู
คำถามที่ ๓ เมื่อท่านนึกถึงปัญหาที่ยากลำบาก หรืออุปสรรค (pain point) เกมการ์ดชุดนี้ช่วยชี้แนวทางแก้ไขปัญหาให้ท่านได้บ้างหรือไม่ อย่างไร	ก็ได้ค่ะ ถ้าเอาตรงนี้จะได้ ๓ อย่างถ้าพูดถึงเกมการ์ดชุดนี้ในขณะที่ใช้เวลาไม่ถึงกึ่งนาที่ที่จับและเล่น ก็รู้สึกว่ามันจะมี ๓ อย่างเกิดขึ้น ๑. เรารู้ตัวก่อนในขณะที่เราตั้งจิตอธิษฐานตอนนั้นเรารู้ตัวหัวพร้อมก่อนแล้ว เมื่อเรารู้ตัวแล้วเนี่ยในการอธิษฐานเปิดการ์ดออกมาเนี่ย ปัญหาที่มันแบและเปิดเผยให้เราเห็น นั่นคือการนำพาให้เราไปสู่การยอมรับ คือยอมรับปัญหาว่ามันเกิดขึ้นจริงนะ อันที่ ๓ การ์ดใบที่ ๓ ที่มันเปิดขึ้นมามันทำให้เรารู้ว่า ต้องปรับเปลี่ยนก็ คือการปรับเปลี่ยนไปในแนวทางของพระธรรมคำสั่งสอนของพระผู้มีพระภาคเจ้าแค่นั้นเอง ฉะนั้นให้ไว้ก็คือ รู้ตัว ยอมรับ และก็ปรับเปลี่ยน
คำถามที่ ๔ ท่านได้เรียนรู้สิ่งใดบ้างจากสื่อเกมการ์ดชุดนี้	คนทั่วไปอย่างน้อยๆเขาได้รู้ว่า คำสั่งสอนของ พระผู้มีพระภาคเจ้าและธรรมะเนี่ยมันมีความลึกซึ้งมากกว่าที่เราเองได้รู้ โดยเฉพาะเรื่องของหัวข้อพระสูตรนะครึบ ที่มีเขียนอยู่ในเนี่ย บางคนอาจจะไม่เคยรู้ อ้อนี่เขาเรียกว่าพระสูตรหรือ อ้อคำๆเนี่ยมาจากพระสูตรนี้หรือ เราได้รู้แล้วและ ได้รู้ความหมายได้รู้ความเป็นไปในรูปของรายละเอียดของพระสูตรที่มีการเกิดขึ้นในส่วนของผู้ที่มีความรู้ในทางธรรมอยู่แล้วเนี่ย อย่างน้อยๆเนี่ยได้แนวทางให้เข้าถึงได้มีความถูกต้องมากยิ่งขึ้นนะครึบ มากกว่าความถูกต้อง ต้องถูกและก็ต้องตรงทาง เพราะบางทีความถูกต้องของคนเนี่ย มันเป็นไปด้วยตรรกะของความคิดนะครึบ แนวทางความคิดก็ใช้หลักจิตวิทยาของคนอื่น เมื่อเปิดออกมาแล้วเนี่ย เป็นคำพูดเป็นพุทธพจน์ของพระผู้มีพระภาคเจ้าเนี่ยมันไม่ใช่ถูกต้องและ มันเป็นทางที่ถูกและตรงเส้นทางอริยมรรคมีองค์แปด อย่างยกตัวอย่างเปิดมาฟังประพาสสุจริตธรรมไม่ฟังประพาสทุจริตธรรม คำว่าสุจริตธรรม ทุจริตธรรมเนี่ยมันก็ควบรวมให้รู้แล้วคือ ทำดีไม่ทำชั่ว อยู่เป็นสุขทั้งโลกนี้และโลกหน้าแค่นั้น มันไม่ต้องไปเอาคำพูดอะไรมาโน้มน้าว ว่าเราต้องไปทำอย่างนั้นไม่ต้องและไม่ต้องฟังใคร ไปอ้อนวอนใคร เนี่ยมันได้สิ่งมันมีความถูกต้อง มากกว่าความถูกต้อง นี่คือสิ่งที่ได้
คำถามที่ ๑ ท่านเคยเล่นเกมการ์ดมาก่อนหรือไม่ และชอบเกมการ์ดชุดนี้หรือไม่ เพราะเหตุใด	ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ T4 เคยได้รับเกมการ์ดแบบนี้ จากหน่วยงานพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ เนื่องจากไปเป็นวิทยากรกระบวนการให้ สมัชชาสตรีจังหวัดกาญจนบุรี แต่ยังไม่เล่นไม่เป็นเพราะน้องๆให้มาเป็นของที่ระลึก ยังไม่ได้แนะนำการเล่นแต่อย่างใด

<p>คำถามที่ ๒</p> <p>เทคนิคใดในเกมการ์ดชุดนี้ที่ท่านชื่นชอบมากที่สุด เพราะเหตุใด</p>	<p>ความรู้สึกว่าถ้าเรานำเทคนิคการมีสมาธิ ในการเล่นเกมส์ จะได้ผลที่ออกมาค่อนข้างตรงกับความรู้สึกของตนเองในขณะนั้น ทำให้เราคิดว่ามีใช้เล่นเพื่อความสนุกอย่างเดียว แต่มีนัยยะของธรรมแฝงอยู่ด้วย</p>
<p>คำถามที่ ๓</p> <p>เมื่อท่านนึกถึงปัญหาที่ยากลำบาก หรืออุปสรรค (pain point) เกมการ์ดชุดนี้ช่วยชี้แนวทางแก้ไขปัญหาให้ท่านได้บ้างหรือไม่ อย่างไร</p>	<p>เราต้องทำความเข้าใจในนัยของธรรม ทางแห่งธรรม และเข้าใจเชื่อมโยงกับพระสูตร เป็นเหตุ เป็นผลกัน แล้วนำมาสิ่งที่ได้รับจากมาดูแบบลึกซึ้ง จึงนำมาเป็นหลักธรรมในการแก้ปัญหาของตัวเอง</p>
<p>คำถามที่ ๔</p> <p>ท่านได้เรียนรู้สิ่งใดบ้างจากสื่อเกมการ์ดชุดนี้</p>	<p>เรียนรู้การใช้เครื่องมือนวัตกรรมใหม่ๆทางด้านพุทธศาสนา ซึ่งเรื่องเหล่านี้จะมีให้เราได้ทดลองทำไม่ค่อยมี และได้เรียนรู้พฤติกรรมของบุคคลที่เข้าร่วมโครงการทำกิจกรรมกับเราด้วย แล้วทำใจเป็นกลาง มีความเข้าใจไปกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น</p>
<p>คำถามที่ ๑</p> <p>ท่านเคยเล่นเกมการ์ดมาก่อนหรือไม่ และชอบเกมการ์ดชุดนี้หรือไม่ เพราะเหตุใด</p>	<p>ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ T5</p> <p>ไม่เคยเล่นเกมการ์ดนี้มาก่อน เคยเล่นแต่แบบที่เป็นภาษาอังกฤษ ชอบเกมการ์ดนี้เพราะดูแล้วได้หลักการ ทำให้เราเข้าใจ รู้ในพระสูตร รู้ในข้อธรรม ที่เราสามารถโยงเข้ามาสู่ตัวเราได้และก็รู้ว่าเมื่อเกิดลักษณะอย่างนี้แล้ว เราจะดำเนินการวิธีแก้ไขตามหลักธรรมนั้นอย่างไร</p>
<p>คำถามที่ ๒</p> <p>เทคนิคใดในเกมการ์ดชุดนี้ที่ท่านชื่นชอบมากที่สุด เพราะเหตุใด</p>	<p>เทคนิคการใช้การ์ด นำไปเป็นกิจกรรมในการเรียนการสอนของเยาวชนของเด็ก เป็นสิ่งที่ดึงดูดและสามารถที่จะอธิบายธรรมะ เอาธรรมะจากการ์ด สอนให้เด็กเข้าใจได้ง่าย คือการนำเทคนิคจากเกมการ์ดเอาไปใช้</p>
<p>คำถามที่ ๓</p> <p>เมื่อท่านนึกถึงปัญหาที่ยากลำบาก หรืออุปสรรค (pain point) เกมการ์ดชุดนี้ช่วยชี้แนวทางแก้ไขปัญหาให้ท่านได้บ้างหรือไม่ อย่างไร</p>	<p>บางทีการตีความสำหรับคนที่ไม่เข้าใจความหมาย ถ้าสำหรับคนที่เข้าใจความหมายมันก็ไม่ยากอะไร ซึ่งให้เรารู้จักการปรับตัวให้เข้าลักษณะของหลักธรรมที่การ์ดนั้นบ่งบอก สามารถที่จะบางครั้งเราอาจจะลืมวิธีการ พอเจอปัญหาแล้วเราจะแก้ไขอย่างไร แต่พอมาได้ตัวการ์ดเป็นตัวชี้แนะ เราสามารถมีวิธีเลือกที่เราอยากปรับแก้ไขอย่างนี้ บางทีถ้าเราอยู่เฉยๆเราอาจนึกไม่ออกว่า เวลาเราเกิดอุปสรรคเราจะแก้ไขอย่างไร หรือว่าเราแก้ไขในแนวทางที่อาจจะไม่ถูกต้องก็ได้ แต่ถ้ามันมีไกด์ไลน์มาเป็นเครื่องมือว่าควรจะไปทางนี้นะ ใช้หลักธรรมนี้นะ ในการดำเนินชีวิตในการแก้ปัญหา จะทำให้เราไม่ต้องคิดมาก ไม่ต้องไปเสียเวลาเพราะว่ามันมีไกด์ไลน์ ทำให้</p>

	เราสามารถแก้ปัญหาได้ และเป็นหลักธรรมพุทธเจ้าที่แน่นอน ว่าเป็นแนวทางที่ถูกต้องไม่สามารถชี้ในทางที่ผิดแน่นอน
คำถามที่ ๔ ท่านได้เรียนรู้สิ่งใดบ้างจากสื่อเกมการ์ดชุดนี้	เรียนรู้จากการ์ดนี้ก็คือ ทำให้เราสามารถเรียนรู้ ทำให้เรารู้หลักธรรม รู้ถึงพระสูตร รู้ถึงอรรถกถาที่บางที่เราไม่ได้สนใจ บางที่ทัวไปก็ไม่ได้สนใจลึกซึ้ง มากไปกว่าธรรมะที่เราสอนกันตาม ปกติ พอเราได้การ์ดขึ้นมาแล้วๆ เราก็รู้ว่าเออ หลักธรรมนี้มันอยู่ในพระสูตรไหน แล้วมันจะทำให้เราอยากรู้ มีความรู้เพิ่มเติมมากขึ้นว่า แล้วจะทำให้เราไปอ่านในรายละเอียดว่าพระสูตรนี้อยู่ที่ไหน เนื้อความโดยละเอียด มีเนื้อความว่าอย่างไร อันนี้มันเป็นแค่คำคล้ายๆกับเป็นคาถาเป็นคำที่สรุปของหลักธรรมทั้งหมด แต่ว่าเรื่องราวต่างๆที่มาที่ไปของพระสูตร ของคำคาถา ของคำที่พระพุทธเจ้าตรัส มีที่มาที่ไปอย่างไร เพราะอย่างนั้นก็อยากทำให้เราเข้าไปต่อยอดศึกษาต่อเรียนรู้เพิ่มเติมมากขึ้น

๒)การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์นิสิตชั้นปีที่ ๑ สาขาวิชาพระพุทธศาสนา วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์บุปผ์ จำนวน ๖ รูป/คน

การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์นิสิตชั้นปีที่ ๑ สาขาวิชาพระพุทธศาสนา วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์บุปผ์ จำนวน ๖ รูป/คน	
คำถามที่ ๑ ท่านเคยเล่นเกมการ์ดมาก่อนหรือไม่ และชอบเกมการ์ดชุดนี้หรือไม่ เพราะเหตุใด	นิสิตชั้นปีที่ ๑ จำนวน ๖ รูป ไม่เคยเล่นเกมการ์ด และ ชอบเล่นเกมการ์ด จำนวน ๕ รูป ไม่ชอบเล่นเกมการ์ด จำนวน ๑ รูป เหตุผล ไม่ชอบเล่นเกมไพ่
คำถามที่ ๒ เทคนิคใดในเกมการ์ดชุดนี้ที่ท่านชื่นชอบมากที่สุด เพราะเหตุใด	นิสิตชั้นปีที่ ๑ จำนวน ๖ รูป ชอบเทคนิคในเกมการ์ด เหตุผล ดังนี้ - จำนวน ๑ รูป ตอบว่า ชอบการเลือกการ์ดมาอ่านวันละใบ ได้ภาวนาในการอ่าน ข้อธรรมทุกวัน - จำนวน ๓ รูป ตอบว่า ชอบที่มีหลักธรรมดีดี ปัจจุบันมีตู้พระไตรปิฎกราคาหลายหมื่นบาทแต่ไม่มีใครเปิดอ่าน การมีการ์ดใส่ข้อความจากพระคัมภีร์ในพระไตรปิฎกเมื่อได้อ่านแล้วทำให้มีแรงบันดาลใจอยากค้นคว้าเพิ่มเติมจากพระคัมภีร์ - จำนวน ๒ รูป ตอบว่า ชอบ คำสอนดี การคัดข้อธรรมสั้นๆจากที่เยอะๆ ทำให้น้อยลง ช่วยทำให้เข้าใจง่ายและค้นหาง่าย ตรงดี และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้
คำถามที่ ๓ เมื่ót่านนึกถึงปัญหาที่ยากลำบาก หรืออุปสรรค (pain	นิสิตชั้นปีที่ ๑ จำนวน ๖ รูป มีความเห็นว่า เกมการ์ดชุดนี้ช่วยชี้แนวทางการแก้ไขปัญหาได้ดี เหตุผล ดังนี้ -จำนวน ๓ รูป ตอบว่า หลักธรรมของพระพุทธเจ้าสอนไว้ช่วยให้มีสติปัญญามากขึ้น ควบคุมอารมณ์ได้ดีขึ้น

point) เกมการ์ดชุดนี้ช่วยชี้แนวทางแก้ไขปัญหาให้ท่านได้บ้างหรือไม่ อย่างไร	- จำนวน ๓ รูป ตอบว่า หลักธรรมของพระพุทธเจ้าจากการ์ดช่วยได้มากเวลามีปัญหาและอุปสรรคในการผจญมารทั้งภายนอกและภายใน ช่มใจตัวเอง ช่มกิเลสตัวเอง นำหลักธรรมมาปฏิบัติ ช่วยทำให้จิตใจสงบขึ้น ทำให้คลายทุกข์ลง คิดวิเคราะห์แยกแยะดีขึ้น
คำถามที่ ๔ ท่านได้เรียนรู้สิ่งใดบ้างจากสื่อเกมการ์ดชุดนี้	นิสิตชั้นปีที่ ๑ จำนวน ๖ รูป มีความคิดเห็นว่า กิจกรรมการโค้ชด้วยการ์ดวันละใบ ๗ วัน ช่วยให้ได้เรียนรู้ร่วมกันในกลุ่มเฟซบุ๊ก ต่างคนต่างได้อ่านการ์ดของตัวเองและการ์ดของเพื่อนในกลุ่มแต่ละใบที่โพสต์ลงกลุ่ม ได้เรียนรู้ประสบการณ์ชีวิต ถือว่าดีมาก เพราะเฟซบุ๊กกระจายวงสู่คนอื่นได้กว้างขวางมาก และได้ความรู้จากคนอื่นด้วย เมื่อได้อ่านข้อความจากการ์ดบ่อยๆสามารถนำไปใช้พูดและสอนคนอื่นได้ เพราะเป็นข้อความสั้นๆ เข้าใจง่าย ได้เรียนรู้คำสอนจากพระไตรปิฎกมากขึ้น เข้าใจมากขึ้น

๓) การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์นิสิตชั้นปีที่ ๒ สาขาวิชาพระพุทธศาสนา วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบูลย์ จำนวน ๑๔ รูป/คน

การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์นิสิตชั้นปีที่ ๒ สาขาวิชาพระพุทธศาสนา วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบูลย์ จำนวน ๑๔ รูป/คน	
คำถามที่ ๑ ท่านเคยเล่นเกมการ์ดมาก่อนหรือไม่ และชอบเกมการ์ดชุดนี้หรือไม่ เพราะเหตุใด	<p>นิสิตชั้นปีที่ ๒ ไม่เคยเล่นเกมการ์ดมาก่อน จำนวน ๑๓ รูป และ เคยเล่นเกมการ์ดมาก่อน จำนวน ๑ รูป</p> <p>นิสิตชั้นปี ๒ จำนวน ๑๔ รูป ชอบเกมการ์ดชุดนี้ เหตุผล ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> -จำนวน ๑๐ รูป ตอบว่า เกมการ์ดมีหลักธรรมคำสอนของพระพุทธเจ้าจากพระไตรปิฎก ทำให้ได้ความรู้จากพระไตรปิฎกในเรื่องที่ไม่เคยรู้ -จำนวน ๑ รูป ตอบว่า รู้สึกแปลกใหม่ อยากค้นหาความหมายของการ์ดแต่ละใบจากพระไตรปิฎก -จำนวน ๓ รูป ตอบว่า ทำให้มีสติ และสมาธิ
คำถามที่ ๒ เทคนิคใดในเกมการ์ดชุดนี้ที่ท่านชื่นชอบมากที่สุด เพราะเหตุใด	<ul style="list-style-type: none"> -จำนวน ๑๐ รูป ตอบว่า การอธิษฐานก่อนเปิดการ์ด ทำให้เกิดสติ สมาธิ กลับมาพิจารณาภายในตนเอง กลับมาอยู่กับตัวเอง และได้ศึกษาหลักธรรมของพระพุทธเจ้า น้อมนำธรรมะที่ได้จากการดมาปฏิบัติได้ดี เข้าใจข้อธรรม ข้อธรรมได้ดี -จำนวน ๑ รูป ตอบว่า การนำหลักคำสอนมาทำเป็นการ์ดทำให้น่าสนใจ และเข้าใจง่ายกว่าหนังสือมาวางให้เปิดอ่าน เพราะคนชอบอ่านหนังสือน้อย เล่นแบบเกมดีกว่า คนเข้าถึงได้ง่ายกว่า -จำนวน ๓ รูป ตอบว่า ขณะที่เปิดการ์ด มีสติกลับมาอยู่กับตนเอง พิจารณาภายในตนเองกับเรื่องราวของตนเอง และเชื่อมโยงกับคำสอนที่ได้รับจากการ์ด ทำให้พิจารณาเชื่อมโยงความหมายของการ์ดแต่ละใบที่ได้ เกิดศรัทธา เกิดความสนใจ อยากค้นคว้าเรื่องราวในพระไตรปิฎก ได้ศึกษาคำสอนของพระพุทธเจ้า คำแนะนำที่ได้เหมือนเชื่อมโยงถึงจิต สือถึงกันได้ รู้สึกดี

<p>คำถามที่ ๓</p> <p>เมื่อท่านนึกถึงปัญหาที่ยากลำบาก หรืออุปสรรค (pain point) เกมการ์ดชุดนี้ช่วยชี้แนวทางแก้ไขปัญหาให้ท่านได้บ้างหรือไม่ อย่างไร</p>	<p>นิสิตชั้นปี ๒ จำนวน ๑๔ รูป ตอบว่า เกมการ์ดชุดนี้ช่วยชี้แนวทางแก้ไขปัญหาได้ เหตุผล ดังนี้</p> <p>-จำนวน ๓ รูป ตอบว่า บางครั้งไม่สามารถปรึกษาใครได้ สามารถใช้เกมการ์ดเป็นที่ปรึกษาได้ เพราะถือเป็นคำชี้แนะจากคำสอนของพระพุทธเจ้า เป็นแนวทางปฏิบัติได้</p> <p>-จำนวน ๑๑ รูป ตอบว่า เวลาที่ขอคำชี้แนะจากการ์ดชุดนี้ รู้สึกผ่อนคลาย สบายใจ คลายความเครียดได้ เหมือนได้ใช้ธรรมะเข้ามาบรรเทาความทุกข์ในใจ ทำให้ใจเร้าดีขึ้น นำธรรมะที่ได้ไปใช้กับตัวเองปรับตัวเองให้ดีขึ้น</p>
<p>คำถามที่ ๔</p> <p>ท่านได้เรียนรู้สิ่งใดบ้างจากสื่อเกมการ์ดชุดนี้</p>	<p>นิสิตชั้นปี ๒</p> <p>-จำนวน ๓ รูป ได้เรียนรู้คำสอนของพระพุทธเจ้าในพระไตรปิฎกจากการ์ด สามารถนำสื่อการ์ดไปประยุกต์ใช้สอนเด็กนักเรียน และญาติโยมได้</p> <p>-จำนวน ๑๑ รูป ได้เรียนรู้คำสอนในพระไตรปิฎกจากการ์ด สามารถนำหลักคำสอนมาใช้แก้ไขปัญหาในชีวิตประจำวัน นำมาเชื่อมโยงกับตัวเองทำให้เกิดความเข้าใจ ความหมาย และเห็นความสำคัญในการนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง และสนใจค้นคว้ารายละเอียดเพิ่มเติมในพระไตรปิฎกเพื่อความเข้าใจให้มากขึ้น</p>

๔)การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสนทนากลุ่ม นิสิตชั้นปีที่ ๔ สาขาวิชาพระพุทธศาสนา วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์บุปผ์ และผู้เชี่ยวชาญ จำนวน ๑๓ รูป/คน

<p>การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสนทนากลุ่ม นิสิตชั้นปีที่ ๔ สาขาวิชาพระพุทธศาสนา วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์บุปผ์ จำนวน ๕ รูป/คน</p>	
<p>คำถามที่ ๑</p> <p>ท่านเคยเล่นเกมการ์ดมาก่อนหรือไม่ และชอบเกมการ์ดชุดนี้หรือไม่ เพราะเหตุใด</p>	<p>ผู้ให้ข้อมูลสำคัญจากการสนทนากลุ่มกล่าวทิศทางเดียวกัน ว่า ชอบเกมการ์ดชุดนี้ เหตุผล คือ เกมการ์ดนี้มีประโยชน์สำหรับการโค้ช เป็นเครื่องมือบอกตัวตนของเรา สามารถทลายสิ่งที่อึดอัดฐานได้ตรงความรู้สึกของเรา เป็นแนวทางในการเรียนรู้ปฏิบัติในชีวิตประจำวันได้</p>
<p>คำถามที่ ๒</p> <p>เทคนิคใดในเกมการ์ดชุดนี้ที่ท่านชื่นชม</p>	<p>ผู้ให้ข้อมูลสำคัญจากการสนทนากลุ่ม กล่าวตรงกันว่า การเชื่อมโยงตัวเองกับข้อความคำสอนในพระไตรปิฎกในการ์ดที่เลือกได้ บ่งบอกถึงตัวตนของเรา การให้ความหมายและการตีความทำให้จิตมีทางออก หลักคำสอนสามารถนำมาปฏิบัติในชีวิตประจำวันได้</p>

ชอบมากที่สุด เพราะเหตุใด	
คำถามที่ ๓ เมื่อท่านนึกถึงปัญหาที่ยากลำบาก หรืออุปสรรค (pain point) เกมการ์ดชุดนี้ช่วยชี้แนวทางแก้ไขปัญหาให้ท่านได้บ้างหรือไม่ อย่างไร	ผู้ให้ข้อมูลสำคัญจากการสนทนากลุ่มกล่าวสอดคล้องกันว่า เกมการ์ดชุดนี้สามารถช่วยแนะแนวทางการแก้ไขปัญหา นำหลักคำสอนมาประยุกต์ใช้ เพราะการ์ดทุกใบเป็นคำสอนของพระพุทธเจ้า สามารถนำมาใช้ในการแก้ไขปัญหาได้จริง แต่ขึ้นอยู่กับภูมิรู้ ภูมิธรรม ภูมิปัญญาของแต่ละบุคคลด้วย
คำถามที่ ๔ ท่านได้เรียนรู้สิ่งใดบ้างจากสื่อเกมการ์ดชุดนี้	ผู้ให้ข้อมูลสำคัญจากการสนทนากลุ่ม กล่าวในทิศทางเดียวกันว่า ได้เรียนรู้ความแปลกใหม่ เพราะไม่เคยทำกิจกรรมแบบนี้ เป็นสิ่งใหม่ที่ได้ทำกิจกรรมแบบนี้ เป็นกิจกรรมที่น่าสนใจ รู้สึกดี ใจฟูที่ได้อ่านการ์ดแต่ละใบและเชื่อมโยงกับตัวเองกับคำสอนที่มาจากพระไตรปิฎก ทำให้รู้จักคิดวิเคราะห์ และเชื่อมโยงข้อมูลจากการ์ดเพื่อเป็นแนวทางปฏิบัติให้แก่ชีวิตของเราเอง

๔.๓ ผลการศึกษาตามวัตถุประสงค์ข้อที่ ๓ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้วิถีพุทธผ่านสื่อสร้างสรรค์ในสังคมออนไลน์

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

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

๔.๓.๑ การพัฒนาการเรียนรู้วิถีพุทธผ่านสื่อสังคมออนไลน์แพลตฟอร์มเฟซบุ๊ก

งานวิจัยนี้มีฐานคิดจากการเรียนรู้เพื่อการหยั่งรู้ซึ่งมีอุดมการณ์ในการให้เกิดการตระหนักรู้ภายในตน สัมผัสภาวะภายในตนเอง แบบรู้ชื่อๆอย่างที่ตนเองเป็น จากโจทย์ชีวิตของตนเอง และน้อมนำหลักคำสอนของ พระพุทธเจ้ามาเชื่อมโยงกับตนเอง และนำไปเป็นแนวทางการประพฤติปฏิบัติในชีวิตของตนเองได้ เป็นการพัฒนา ทักษะชีวิต ไม่ได้มุ่งเน้นในการเรียนรู้เพื่อวัดระดับความจำ หรือการแตกฉานขององค์ความรู้ทางทฤษฎี แต่เน้น สร้างสรรค์การใช้สื่อในชุมชนแห่งการเรียนรู้ แวดล้อมด้วยกัลยาณมิตร ด้วยเมตตาธรรม เพลิดเพลินสบายใจ เป็นพื้นที่ปลอดภัย ภายในกลุ่มกิจกรรมโค้ชด้วยการ์ด ด้วยการใช้สื่อต้นแบบเกมการ์ดวิถีพุทธทั้งรูปแบบการ์ด และรูปแบบดิจิทัล ในการทำกิจกรรมโค้ชด้วยการ์ดวันละ ๑ ใบ จากชุดทางแห่งธรรม ซึ่งมีการ์ดจำนวน ๒๖ ใบ และแบ่งปันสิ่งที่ได้เรียนรู้กันภายในกลุ่มด้วยบรรยากาศที่เพลิดเพลิน สบายๆ



ภาพแสดงวิดีโอแนะนำการใช้เกมการ์ดวิถีพุทธผ่านสื่อสังคมออนไลน์

สอดคล้องกับแนวคิดของ ผศ.ดร.สิน งามประโคน จากบทความวิจัยเรื่องนวัตกรรมแห่งการเรียนรู้เชิงพุทธว่า หลักการสอนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่เร็วขึ้น การสร้างบรรยากาศในการสอนให้เพลิดเพลิน ปลอดภัย ไม่ตึงเครียด ไม่ให้เกิดความอึดอัดใจแก่ผู้เรียน และให้เกียรติผู้เรียนและให้ผู้เรียนมีบทบาทร่วมกันเป็นหลักการที่สำคัญ^๗



ภาพแสดงกลุ่มกิจกรรมโค้ชด้วยการ์ด

^๗ สิน งามประโคน, นวัตกรรมแห่งการเรียนรู้เชิงพุทธ, สารนิพนธ์พุทธศาสตรบัณฑิต ประจำปี ๒๕๖๐ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, หน้า ๓๓๔.

กิจกรรมการโค้ชด้วยการ์ดวันละใบ

กิจกรรมการโค้ชด้วยการ์ดโดยใช้ Buddhist Coaching Cards เป็นเครื่องมือที่ออกแบบเพื่อการตระหนักรู้ภายในตนเอง ให้คนเข้ามาตระหนักรู้และสัมผัสด้านในของตนเองเพื่อค้นพบความหมายที่แท้จริงของชีวิต^๘ ผ่านกิจกรรมการโค้ชด้วยการ์ด ซึ่งเป็นกิจกรรมเสริมหลักสูตรสาขาพระพุทธศาสนา โดยมีอาจารย์ทำหน้าที่จัดกระบวนการเรียนรู้นอกเวลาเรียนให้แก่นิสิตชั้นปีที่ ๑ นิสิตชั้นปีที่ ๒ และนิสิตชั้นปีที่ ๔ เพื่อกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ โดยสร้างพื้นที่การเรียนรู้ร่วมกันในระบบออนไลน์ทางกลุ่มเฟซบุ๊ก เปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนใคร่ครวญสะท้อนการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง จากการค้นคว้าองค์ความรู้เพิ่มเติมนอกเวลาเรียน และการเขียนบันทึกประสบการณ์การเรียนรู้ในระยะเวลา ๑ สัปดาห์

หลักการสำคัญที่ควรคำนึงถึงในการใช้สื่อการเรียนรู้วิถีพุทธเพื่อการหยั่งรู้ คือ

- ๑) ลักษณะปัจเจกบุคคล ผู้จัดกระบวนการเรียนรู้พึงมีความยืดหยุ่นในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับลักษณะปัจจัยของปัจเจกบุคคลในขณะที่ลงปฏิบัติการ
- ๒) ความใส่ใจต่อการรับรู้ ซึ่งเป็นพื้นฐานของกระบวนการเรียนรู้เพื่อการหยั่งรู้ การที่ผู้เรียนมีความพอใจในสิ่งที่ผ่านการรับรู้ที่เข้ามาทางประสาทสัมผัสทั้งหก ได้แก่ ทางตา ทางหู ทางจมูก ทางลิ้น ทางกาย และทางใจ ล้วนมีผลต่อกระบวนการรับรู้ หากเป็นทิศทางเชิงบวก ความสนุกสนาน ความผ่อนคลายสบายใจ กระบวนการรับรู้ที่ทำให้เกิดความคิดรวบยอด และหลักการของเรื่องราวในการเรียนรู้จะง่ายขึ้น
- ๓) การที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติการ และนำองค์ความรู้เชื่อมโยงกับตัวตนภายในตนเอง ทำให้เกิดความเชื่อมโยงสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมร่วมกับข้อมูลที่ตนเองกำลังศึกษาโดยตรง
- ๔) ทำให้เกิดการเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับข้อมูลใหม่ เกิดประสบการณ์ตรงในการเรียนรู้ของผู้เรียน
- ๕) ทำให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ สร้างประสบการณ์และความหมายใหม่ให้แก่ผู้เรียน

หลักการสำคัญในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ดนี้สอดคล้องกับแนวคิดของกึ่งกาญจน์ บุรณสินวัฒน์กุล^๙ จากงานวิจัยเรื่องการพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยและมีความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี กล่าวโดยสรุปว่า ผู้สอนต้องเข้าใจหลักการในการใช้สื่อ การจัดการเรียนรู้ ซึ่งปัจจุบันบทบาทของผู้สอนเปลี่ยนแปลงไป จากครูผู้สอนกลายเป็นผู้อำนวยการความสะดวก หรือผู้จัดแหล่งประสบการณ์ต่างๆให้แก่ผู้เรียน ดังนั้นความยืดหยุ่นและสภาวะแวดล้อมที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความผ่อนคลาย สบายใจ จึงเป็นกระบวนการที่สำคัญในการสร้างประสบการณ์และการสร้างความหมายใหม่ให้แก่การเรียนรู้

^๘ ทศนีย์ จารุสมบัติ, บนเส้นทางสู่การเป็นโค้ชเพื่อการเปลี่ยนแปลง, นครปฐม : มหาวิทยาลัยมหิดล, ๒๕๕๖, หน้า ๓๘.

^๙ กึ่งกาญจน์ บุรณสินวัฒน์กุล, การพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยและมีความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี, รายงานการวิจัย หลักสูตรการศึกษามัธยมศึกษา สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ๒๕๖๒, หน้า ๒๗-๒๘.

๔.๓.๒ การพัฒนาการเรียนรู้วิถีพุทธผ่านสื่อออนไลน์เว็บไซต์วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบูลย์

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

รวมทั้งแนวความคิดนำสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน นับจึงเป็นกลยุทธ์ที่สำคัญ ในระดับอุดมศึกษาที่ส่งเสริมและสนับสนุนให้เกิดเป็นรูปธรรมที่ชัดเจน และปัจจุบันสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ได้กลายเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการสร้างสื่อให้เกิดเป็นเครือข่ายเชื่อมโยงกันในโลกออนไลน์ ที่เปิดโอกาสให้ทุกคนสามารถใช้เป็นช่องทางในการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างง่ายและสะดวกรวดเร็ว ซึ่งจะทำให้เกิดประโยชน์ต่อการจัดการศึกษาเป็นอย่างมากโดยไม่เสียค่าใช้จ่ายในการซื้อลิขสิทธิ์

เมื่อปัจจุบันสื่อสังคมออนไลน์มีอิทธิพลต่อผู้คนมากขึ้นทุกเพศวัย จากการจัดอันดับสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ของ datataportal^{๑๐} เว็บไซต์การเก็บข้อมูลดังของโลก ๓ ลำดับแรกที่มีผู้นิยมใช้บ่อยได้แก่ เฟซบุ๊ก (Facebook) มีผู้ใช้ ๔๘.๑๐ ล้านคน, ยูทูบ (Youtube) มีผู้ใช้ ๔๓.๙๐ ล้านคน และติ๊กต็อก (Tiktok) มีผู้ใช้ ๔๐.๒๘ ล้านคน สอดคล้องกับผลงานวิจัยเรื่องผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์วิชา สารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยยะลา ของบุปผา ไชยแสง ได้พบว่า ผู้เรียนสาขาวิชาการจัดการนิยมนำสื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนอันดับหนึ่ง คือ เฟซบุ๊ก (Facebook) ในขณะที่ผู้เรียนสาขาวิชาภาษาอังกฤษใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการเรียน คือ ยูทูบ เป็นอันดับหนึ่ง^{๑๑}

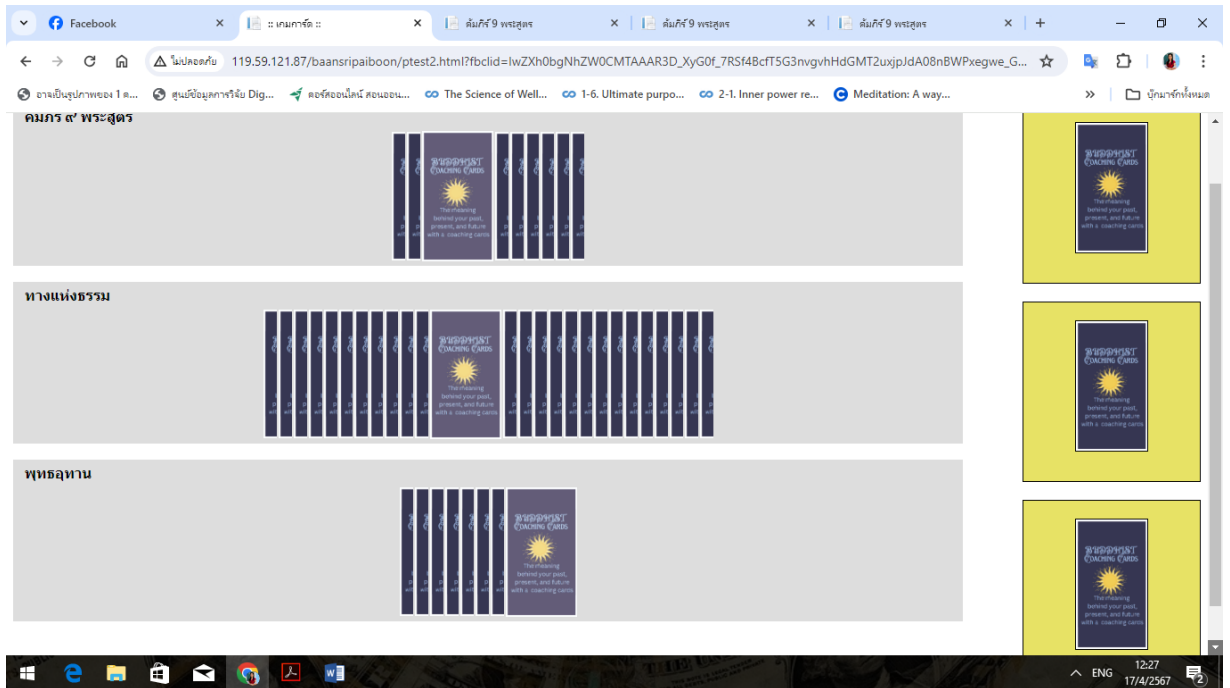
งานวิจัยชิ้นนี้นอกจากพัฒนาสื่อการเรียนรู้วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ดและสื่อดิจิทัลแล้ว ได้นำเนื้อหาและรูปแบบของสื่อการเรียนรู้วิถีพุทธมาพัฒนาเป็นโปรแกรมประยุกต์ในรูปแบบเกมการ์ดดิจิทัล และการอธิบายองค์ความรู้จากการ์ดในและละใบผ่านเครือข่ายออนไลน์เว็บไซต์วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบูลย์ เป็นการพัฒนาการเรียนรู้ด้วยตนเอง เมื่อผู้เรียนเกิดความสนใจใฝ่เรียนรู้ด้วยตนเองผ่านสื่อการเรียนรู้เกมการ์ดดิจิทัลวิถีพุทธ พร้อมกับคำอธิบายองค์ความรู้ของการ์ดดิจิทัลแต่ละใบ ผู้เรียนย่อมเกิดการเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับองค์ความรู้ใหม่ที่ได้รับในลักษณะของการถ่ายโยงการเรียนรู้เชิงบวกด้วยตนเอง สอดคล้องกับรายงานวิจัยของกิตติชัย สุขาสีโนบล เรื่องการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการตามแนวพุทธเพื่อสะท้อนแนวคิดปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ในบริบทแห่งสังคมไทยยุคปัจจุบันที่พบว่า การที่ผู้เรียนเป็นผู้สร้างสรรค์องค์ความรู้ด้วยตนเอง จะทำให้เกิดการเรียนรู้ในลักษณะถ่ายโยงการเรียนรู้ (Transfer of

^{๑๐} Simon kemp, <https://datareportal.com/reports/digital-2023-thailand,2023>.

^{๑๑} บุปผา ไชยแสง, “ผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ วิชาสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา”, วารสารอินฟอร์เมชั่น มหาวิทยาลัยขอนแก่น, ๒๕๖๒, หน้า ๑ - ๓.

Learning) อย่างเป็นระบบ มีกระบวนการที่ชัดเจน ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการดำเนินชีวิตและการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน^{๑๒}

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



ภาพแสดงต้นแบบสื่อการ์ดดิจิทัลวิถีพุทธ

^{๑๒} กิตติชัย สุชาสีโนบล, การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการตามแนวพุทธเพื่อสะท้อนแนวคิดปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ในบริบทแห่งสังคมไทยยุคปัจจุบัน, รายงานการวิจัย คณะศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาประถมศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ๒๕๕๕, หน้า ๑๓.

ใบที่ ๘ นิธิกณทสูตร ว่าด้วยการฝังขุมทรัพย์



ใบที่ ๘
การฝังขุมทรัพย์
 นิธิกณทสูตร
 ว่าด้วยการฝังขุมทรัพย์

ขุมทรัพย์นี้ไม่ทั่วไปแก่คนเหล่าอื่น
 ทั้งใจก็ลักเอาไปไม่ได้
 ผู้มีปัญญาควรทำแต่บุญที่จะเป็นขุมทรัพย์
 ติดตามคนตลอดไป
 ขุมทรัพย์นี้ให้ผลอันน่าปรารถนาทุก
 ประการ
 แก่เทวดาและมนุษย์
 ปรารถนาผลใดๆ ผลนั้น ๆ ทุกอย่าง
 จะได้ด้วยขุมทรัพย์นี้

องค์ความรู้ในพระสูตรที่ ๘ นิธิกณทสูตร ว่าด้วยการฝังขุมทรัพย์ : ในกรุงสาวัตถี ภูมิตูฬมั่งคั่งร่ำรวย คนหนึ่งมีความศรัทธาเลื่อมใสในพระพุทธเจ้า ขณะที่กำลังถวายทานแด่พระพุทธเจ้าและพระภิกษุสงฆ์ พระราชาได้ส่งราชบุรุษไปเชิญภูมิตูฬมั่งคั่งเข้ามาเฝ้า ภูมิตูฬตอบกลับว่า “ไปก่อนเถิดท่านราชบุรุษ ข้าพเจ้าย่อมไม่รับ ข้าพเจ้าจะฝังขุมทรัพย์ในขณะนี้เสียก่อน” เมื่อพระพุทธเจ้าเสวยภัตตาหารเสร็จจึงทรงแสดงบุญสัมปะทา ใต้ศรีพระศาสดาว่า “นิธิ นีเอติ บุริโส เป็นต้น” เพื่ออนุโมทนาแก่ภูมิตูฬนั้น เพราะขุมทรัพย์ที่สร้างด้วยบุญเป็นขุมทรัพย์ที่ฝังลึกที่สุด และเป็นขุมทรัพย์ที่ติดตามตัวไปได้ในทุกภพชาติ องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้ : บุญเป็นขุมทรัพย์โดยปรมาตม ไม่ใช่ของทั่วไปของใคร ๆ ที่จะถอยเอาไปได้ แต่เป็นขุมทรัพย์ที่ติดตามผู้กระทำบุญนั้นได้ ผู้ฉลาดมีปัญญาพึงบำเพ็ญบุญไว้เป็นนิตย์ เพราะบุญย่อมให้ผลที่น่าปรารถนาแก่เทวดาและมนุษย์ทั้งหลาย

ภาพแสดงการ์ดดิจิทัลชุดคัมภีร์ ๙ พระสูตร ที่สุ่มเลือกจากชุดการ์ดดิจิทัล

ใบที่ ๑ ยมกวรรค หมวดว่าด้วยธรรมเป็นคู่กันมัญญกุณฑลวิัตถุ



ใบที่ ๑
ยมกวรรค
มัญญกุณฑลวิัตถุ

ธรรมทั้งหลายมีใจเป็นหัวหน้า
 มีใจเป็นใหญ่ สำเร็จด้วยใจ
 ถ้าคนมีใจดี ก็จะทำดีหรือทำดีตามไปด้วย
 เพราะความดีนั้น สุขย่อมติดตามเขาไป
 เหมือนเงาติดตามตัวเขาไปฉะนั้น

องค์ความรู้ในยมกวรรค หมวดว่าด้วยธรรมเป็นคู่กัน : ในวรรคนี้ พระพุทธเจ้าตรัสสอนธรรมเป็นคู่ ๆ เช่น เรื่องคนมีใจชั่ว ตรัสสอนใจจักชุกปลาเกรววิัตถุ ส่วน คนมีใจดีตรัสสอนเป็นเรื่องที่ ๒ ในมัญญกุณฑลวิัตถุ มัญญกุณฑลวิัตถุเป็นบุตรของอินทปุตพรพราหมณ์ผู้ตระหนี่เหนียว เมื่อมัญญกุณฑลวิัตถุป่วยหนัก พราหมณ์ผู้บิดาไม่ยอมให้การรักษาก็เพราะกลัวเสียทรัพย์ จนบุตรชายตาย มัญญกุณฑลวิัตถุจึงไปบังเกิดในดาวดึงส์เหวโลกเพราะอำนาจของการระลึกถึงพระพุทธเจ้าเป็นพุทธานุสติ ต่อมาพระพุทธเจ้าได้เสด็จไปโปรดสังฆมัญญกุณฑลวิัตถุบุตร และอินทปุตพรพราหมณ์จนบรรลุโสดาบัน โดยพระพุทธเจ้าตรัสสอนเป็นพระคาถาสั้น ๆ ดังนี้

ธรรมทั้งหลาย มีใจเป็นหัวหน้า
 มีใจเป็นใหญ่ สำเร็จด้วยใจ
 ถ้าคนมีใจดี ก็จะทำดีหรือทำดีตามไปด้วย
 เพราะความดีนั้น สุขย่อมติดตามเขาไป
 เหมือนเงาติดตามตัวเขาไป ฉะนั้น

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้ : ใจเป็นใหญ่ ทุกอย่างสำเร็จลุล่วงได้ด้วยใจเป็นผู้สั่งการ จึงควรมุ่งมั่นให้เป็นคนพูดดี ทำดี คิดดี เมื่อจะพูดก็ใช้วาจาสุจริต ๔ (ไม่พูดโกหก ไม่พูดหยาบคาย ไม่พูดเพ้อเจ้อ พูดส่อเสียด) เมื่อจะหา ย่อมหาแต่กายสุจริต ๓ (ไม่ฆ่าสัตว์ ไม่ลักทรัพย์ ไม่ประพฤตินอกใจ) เมื่อคิดย่อมคิดแต่ในสุจริต ๓ (ไม่โลกอยากได้ของผู้อื่น ไม่พยาบาท ความเห็นถูกตามทานองคละอธรรม) เหมือนเช่นมัญญกุณฑลวิัตถุที่นอนป่วยหนัก เมื่อเห็นพระพุทธเจ้าเสด็จมา แม้จะยกมือหาความเคารพก็ไม่ไหว แต่จิตใจมีความศรัทธา

ภาพแสดงการ์ดดิจิทัลชุดทางแห่งธรรม ที่สุ่มเลือกจากชุดการ์ดดิจิทัล

ใบที่ ๗ อรหันตวรค หมวดว่าด้วยพระอรหันต์ โกลัมพีวาสีติสสเถรสามเณรวัตถุ



ใบที่ ๗
อรหันตวรค
โกลัมพีวาสีติสสเถรสามเณรวัตถุ

ผู้หลุดพ้นเพราะรู้ชอบ ผู้สงบ ผู้คงที่
ย่อมมีมโนกรรมที่สงบ
วจีกรรมที่สงบ
กายกรรมที่สงบ

องค์ความรู้ในอรหันตวรค หมวดว่าด้วยพระอรหันต์ : โกลัมพีวาสีติสสเถรสามเณรวัตถุ เรื่องสามเณรของพระติสสเถรชาวเมืองโกลัมพี เป็นเรื่องที่ ๗ ในอรหันตวรค กล่าวถึงพระติสสเถรละบวชสามเณรให้แก่กุมารน้อย โดยให้ ตจปัญจกัมมัญฐานแก่กุมาร ระหว่างที่พระติสสเถรกำลังปลงผมให้แก่กุมาร กุมารผู้นั้นกับรอรุทผลถึงพร้อมด้วยปฏิสัมภิทาญาณในเวลาทีปลงผมเสร็จนั่นเอง ต่อมาพระติสสเถรและสามเณรเดินทางมาเข้าเฝ้าพระพุทธเจ้า จึงต้องจำวัดในเสนาสนะเดียวกัน สามเณรผู้บรรลอรหันต์ผลแล้วเกรงจะทำให้พระติสสเถรต้องสทไสยาบัติ จึงนั่งสมาธิตลอดคืน จนรุ่งเช้าพระติสสเถรใช้ค้ำพัดเพื่อปลุกสามเณร แต่กลับไปกระทบตาของสามเณรจนทำให้สามเณรน้อยตาบอด พระเถระคุกเข่าลงไหว้ขอให้สามเณรยกโทษให้ พระพุทธเจ้าทราบความจึงตรัสพระคาถาสอนแก่พระติสสเถรดังนี้

ผู้หลุดพ้นเพราะรู้ชอบ ผู้สงบ ผู้คงที่
ย่อมมีมโนกรรมที่สงบ วจีกรรมที่สงบ กายกรรมที่สงบ

องค์ความรู้ที่จะนำมาใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับทุกเพศ ทุกวัยและทุกสถานภาพได้ :

พระขีณาสพผู้ถึงที่สุดแห่งสังสารวัฏ ย่อมสิ้นอาสวะ เป็นผู้มึนจิตใจผ่องใส ไม่โกรธไม่ประทุษร้ายใคร เป็นผู้ที่มีกาย วาจา ใจ ที่สงบระงับจากกิเลสอันเป็นเครื่องร้อยรัด (หมายถึงกิเลส ๔ อย่าง คือ (๑) อภิชฌา ความพึงเล็งอยากได้ของคนอื่น (๒) พยาบาท ความคิดร้ายผู้อื่น (๓) สัมพตปรมาส ความถือมั่นถือและวัตร (๔) อิทธิสังจาภินเวส ความถือมั่นว่านั่นเท่านั้นจริง) ย่อมไม่มีความเร่าร้อน ไม่ยึดมั่นถือมั่นในชั้นถึง ๔

ภาพแสดงการ์ดดิจิทัลชุดพุทธอุทยาน ที่สุ่มเลือกจากชุดการ์ดดิจิทัล

จากการวิเคราะห์ข้อมูลในการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยพบว่า ผู้ให้ข้อมูลสำคัญส่วนใหญ่ไม่เคยใช้เกมการ์ดเพื่อการเรียนรู้มาก่อน และชื่นชอบการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมการ์ดเป็นเครื่องมือในการจัดการกระบวนการเรียนรู้ เพราะให้ความรู้สึกแปลกใหม่ น่าสนใจ ในขณะเดียวกันก็ได้รับความรู้จากข้อมูลในการ์ดซึ่งเป็นคำสอนของพระพุทธเจ้าในพระไตรปิฎก ทำให้ได้ศึกษาหลักธรรมของพระพุทธเจ้า น้อมนำธรรมะที่ได้จากการ์ดมาปฏิบัติได้ดี เข้าใจข้ออรรถ ข้อธรรมได้ดี

ผู้วิจัยพบว่า การใช้สื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมการ์ดวิถีพุทธช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนในการค้นคว้าหาข้อมูลจากพระไตรปิฎกในเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับตนเอง กระบวนการเรียนรู้เกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนรู้สึกมีส่วนร่วมสัมพันธ์กับองค์ความรู้จึงทำให้เกิดความใฝ่รู้ ดังความเห็นของนิสิตผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่กล่าวว่า

“ปัจจุบันมีตู้พระไตรปิฎกราคาหลายหมื่นบาทแต่ไม่มีใครเปิดอ่าน การมีการ์ดใส่ข้อความจากพระคัมภีร์ในพระไตรปิฎก เมื่อได้อ่านแล้วทำให้มีแรงบันดาลใจอยากค้นคว้าเพิ่มเติมจากพระคัมภีร์”^{๑๓}

^{๑๓} สัมภาษณ์ นิสิตชั้นปีที่ ๑ ผู้ให้ข้อมูลสำคัญรูปที่ ๒.

สอดคล้องกับงานวิจัยของกึ่งกาญจน์^{๑๔} งานวิจัยของ Lee, Moreau and Lochnan^{๑๕} ที่กล่าวว่า สื่อการเรียนรู้ เป็นเครื่องมือจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ เป็นเครื่องช่วยสนับสนุนการเข้าถึงความรู้ของนิสิต เป็นนวัตกรรมที่ทำให้ผู้เรียนได้รับความรู้พร้อมกับความสนุก

ด้านการเชื่อมโยงองค์ความรู้ที่ได้รับจากสื่อการเรียนรู้เพื่อหยั่งรู้ภายในตนเอง และน้อมนำหลักคำสอนของพระพุทธเจ้ามาเชื่อมโยงกับตนเอง และนำไปเป็นแนวทางการประพฤติปฏิบัติในชีวิตของตนเองได้นั้น ผู้วิจัยพบว่า ผู้ให้ข้อมูลสำคัญทุกรูป/คน สามารถเชื่อมโยงหลักคำสอนจากพระคัมภีร์เข้ากับโจทย์ชีวิตของตนเอง เพื่อประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหาและแนวทางการดำเนินชีวิตประจำวันได้ สอดคล้องกับแนวคิดของ Daul^{๑๖} ที่กล่าวว่า เกมเป็นเครื่องมือถ่ายโอนการเรียนรู้เชิงบวก (Positive transfer) ดังความเห็นของนิสิตจากการสนทนากลุ่มสรุปเป็นไปในทิศทางเดียวกันว่า

“ได้เรียนรู้ความแปลกใหม่ เพราะไม่เคยทำกิจกรรมแบบนี้ เป็นสิ่งใหม่ที่ได้ทำกิจกรรมแบบนี้ เป็นกิจกรรมที่น่าสนใจ รู้สึกดี ใจฟูที่ได้อ่านการ์ดแต่ละใบและเชื่อมโยงกับตัวเองกับคำสอนที่มาจากพระไตรปิฎก ทำให้รู้จักคิดวิเคราะห์ และเชื่อมโยงข้อมูลจากการ์ดเพื่อเป็นแนวทางปฏิบัติให้แก่ชีวิตของเราเอง”^{๑๗}

และจากการสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการ การสนทนากลุ่ม และการสะท้อนข้อมูลกลับพบว่า เครื่องมือเกมการ์ดวิถีพุทธนี้สามารถช่วยเยียวยาจิตใจและช่วยให้รู้สึกผ่อนคลาย สบายใจในขณะที่เรียนรู้และนำองค์ความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ดังที่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญกล่าวไปในทิศทางเดียวกันว่า

“บางครั้งไม่สามารถปรึกษาใครได้ สามารถใช้เกมการ์ดเป็นที่ปรึกษาได้ เพราะถือเป็นคำชี้แนะจากคำสอนของพระพุทธเจ้า เป็นแนวทางปฏิบัติได้”

“เวลาที่ขอคำชี้แนะจากการ์ดชุดนี้ รู้สึกผ่อนคลาย สบายใจ คลายความเครียดได้ เหมือนได้ใช้ธรรมะเข้ามาบรรเทาความทุกข์ในใจ ทำให้ใจเราดีขึ้น นำธรรมะที่ได้ไปใช้กับตัวเองปรับตัวเองให้ดีขึ้น”^{๑๘}

^{๑๔} กึ่งกาญจน์ บุรณสินวัฒนกุล, การพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชา พัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยและความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี, รายงานการวิจัย หลักสูตรการศึกษาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ๒๕๖๒, หน้า ๓๔.

^{๑๕} Lee E., Moreau K. and Lochnan H.A., “A customized board game enhances learning about obesity”, *Medical Education*, 49(11), 2015, P.1149 – 1150.

^{๑๖} Daul Stephanie, *Game Design for Learning*, (Place of publication not identified) : American Society for Training & Development, 2014.

^{๑๗} ข้อมูลจากการสนทนากลุ่มของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ นิสิตชั้นปีที่ ๔.

^{๑๘} ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ.

สอดคล้องกับแนวคิดของสิน งามประโคนจากบทความวิจัยเรื่องนวัตกรรมแห่งการเรียนรู้เชิงพุทธว่า หลักการสอนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่เร็วขึ้น การสร้างบรรยากาศในการสอนให้เพลิดเพลิน ปลอดภัย ไม่ตึงเครียด ไม่ให้เกิดความอึดอัดใจแก่ผู้เรียน และให้เกียรติผู้เรียนและให้ผู้เรียนมีบทบาทร่วมกันเป็นหลักการที่สำคัญ^{๑๔}

^{๑๔} สิน งามประโคน, นวัตกรรมแห่งการเรียนรู้เชิงพุทธ, สารนิพนธ์พุทธศาสตรบัณฑิต ประจำปี ๒๕๖๐ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, หน้า ๓๓๔.

บทที่ ๕

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

๕.๑ สรุป

การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ เน้นการออกแบบและพัฒนา (Design and Development) โดยพัฒนาต้นแบบสื่อในรูปแบบเกมการ์ดและสื่อดิจิทัล แล้วนำเนื้อหาและรูปแบบของสื่อการเรียนรู้วิถีพุทธมาพัฒนาเป็นโปรแกรมประยุกต์ในรูปแบบเกมการ์ดดิจิทัล และอธิบายองค์ความรู้จากการ์ดในแต่ละใบผ่านเครือข่ายออนไลน์เว็บไซต์วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบูลย์ เป็นการพัฒนาการเรียนรู้วิถีพุทธด้วยตนเอง เมื่อผู้เรียนเกิดความสนใจใฝ่เรียนรู้ด้วยตนเองผ่านสื่อการเรียนรู้เกมการ์ดดิจิทัล ทั้งรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อดิจิทัล พร้อมกับคำอธิบายองค์ความรู้ของการ์ดดิจิทัลแต่ละใบ ผู้เรียนย่อมเกิดการเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับองค์ความรู้ใหม่ที่ได้รับในลักษณะของการถ่ายโยงการเรียนรู้เชิงบวกด้วยตนเอง ซึ่งเป็นกระบวนการพัฒนาการเรียนรู้เพื่อการหยั่งรู้ที่มีอุดมการณ์เพื่อการเกิดการตระหนักรู้ภายในตน การที่ผู้เรียนเป็นผู้สร้างสรรค์องค์ความรู้ด้วยตนเอง จะทำให้เกิดการเรียนรู้ภายใน มีกระบวนการที่ชัดเจน ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการดำเนินชีวิตและการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้

๕.๒ อภิปรายผลการวิจัย

ผลจากการวิจัยที่ ๑ พบว่า รูปแบบการใช้สื่อวิถีพุทธในสังคมออนไลน์ในปัจจุบันมีหลากหลายรูปแบบ และเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เป็นที่นิยมมากที่สุด ได้แก่ เฟซบุ๊ก ผู้วิจัยจึงเน้นการพัฒนาสื่อต้นแบบในรูปแบบเกมการ์ดซึ่งจัดเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ชนิดหนึ่ง จากนั้นจึงนำสื่อการ์ดต้นแบบมาพัฒนาเป็นการ์ดในรูปแบบดิจิทัลเพื่อเผยแพร่ในสื่อสังคมออนไลน์ช่องทางเฟซบุ๊กและเว็บไซต์ของวิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบูลย์ สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ และสอดคล้องกับแนวคิดของอมรรัตน์ แซ่กวาง^๑ ที่มีความคิดเห็นว่าการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ต้องเปลี่ยนแปลง จากครูสอน กลายเป็น ครูโค้ช เมื่อบทบาทของครูปรับเปลี่ยน กลยุทธ์ในการจัดการเรียนการสอน รวมทั้งสื่อการเรียนรู้จึงต้องพัฒนาต่อไปเรื่อย ๆ ให้เกิดประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น และการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบมัลติมีเดีย เพื่อนำเสนอข้อมูลผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ก็มีความจำเป็นมากขึ้นต่อการให้บริการการศึกษาผ่านอินเทอร์เน็ต หรือเรียกว่า อีเลิร์นนิ่ง (E - learning) โดยมีการพัฒนาสื่อใหม่ (New Media) ให้เป็นช่องทางเทคโนโลยีการสื่อสารหรือ

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

อินเทอร์เน็ต และการพัฒนาสื่อทางสังคม (Social Media) เป็นเครื่องมือที่นำมาใช้ในเชิงบูรณาการของเนื้อหา ผ่านการถ่ายทอดจากการเขียนและการส่งผ่านข้อมูลผ่านทางเว็บไซต์หรือเว็บเพจ

ผลจากการวิจัยที่ ๒ พบว่า การพัฒนาต้นแบบสื่อการเรียนรู้วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ดผ่านกระบวนการเสริมสร้างการเรียนรู้จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผู้เรียนมีส่วนร่วมและให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเองนอกชั้นเรียนโดยผู้สอนทำหน้าที่เป็นโค้ชและผู้อำนวยความสะดวกเพื่อให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาทักษะชีวิตของตนเอง การเรียนรู้ผ่านสื่อเกมจะช่วยสร้างประสบการณ์ตรงที่มีความหมายให้แก่ผู้เรียนผ่านการเชื่อมโยงประสบการณ์ตรงและการตีความหมายจากถ้อยคำและสัญลักษณ์ รวมถึงวจนะสัญลักษณ์หรือตัวอักษร ให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้หลากหลายมิติ ทำให้เข้าใจง่ายขึ้น และกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้คำสอนจากพระคัมภีร์ สอดคล้องกับขั้นตอนประสบการณ์การเรียนรู้กรวยประสบการณ์ (cone of experience) ของเอ็ดการ์ เดล (Edgar Dale)^๒

ผลจากการวิจัยที่ ๓ พบว่า กิจกรรมการโค้ชด้วยการ์ด เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิถีพุทธเสริมหลักสูตร โดยอาจารย์ทำหน้าที่จัดกระบวนการเรียนรู้นอกเวลาเรียนให้แก่ นิสิตชั้นปีที่ ๑ นิสิตชั้นปีที่ ๒ และ นิสิตชั้นปีที่ ๔ เพื่อกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้วิถีพุทธ และสร้างพื้นที่การเรียนรู้ร่วมกันในระบบออนไลน์ ทางกลุ่มเฟซบุ๊ก เปิดพื้นที่ให้ผู้เรียน ใคร่ครวญสะท้อนการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง จากการค้นคว้าองค์ความรู้เพิ่มเติมนอกเวลาเรียน และการเขียนบันทึกประสบการณ์การเรียนรู้ในระยะเวลา ๑ สัปดาห์ เป็นเครื่องมือในการเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธ โดยงานวิจัยนี้มีฐานคิดจากการเรียนรู้เพื่อการหยั่งรู้ซึ่งมีอุดมการณ์ในการให้เกิดการตระหนักรู้ภายในตน สัมผัสภาวะภายในตนเอง แบบรู้ซึ้งๆอย่างที่ตนเองเป็น จากโจทย์ชีวิตของตนเอง และน้อมนำหลักคำสอนของพระพุทธเจ้ามาเชื่อมโยงกับตนเอง และนำไปเป็นแนวทางการประพฤติปฏิบัติในชีวิตของตนเองได้ เป็นการพัฒนาทักษะชีวิตซึ่งสอดคล้องกับการเรียนรู้แบบการหยั่งรู้ของวูฟกัง โคห์เลอร์ที่มุ่งเน้นการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยจะเกิดแนวความคิดในการเรียนรู้หรือการแก้ปัญหา ขึ้นอย่างฉับพลันทันทีทันใด (เกิดความคิดแวบขึ้นมาในสมองทันที) มองเห็นแนวทาง การแก้ปัญหาตั้งแต่จุดเริ่มต้นเป็นขั้นตอนจนถึงจุดสุดท้ายที่สามารถจะแก้ปัญหาได้ ไม่ได้มุ่งเน้นในการเรียนรู้เพื่อวัดระดับความจำ หรือการแตกฉานขององค์ความรู้ทางทฤษฎี แต่เน้นสร้างสรรค์การใช้สื่อในชุมชนแห่งการเรียนรู้ แวดล้อมด้วยกัลยาณมิตร ด้วยเมตตาธรรม เพลิดเพลินสบายใจ เป็นพื้นที่ปลอดภัย ภายในกลุ่มกิจกรรมโค้ชด้วยการ์ด ด้วยการใช้สื่อต้นแบบเกมการ์ดวิถีพุทธทั้งรูปแบบการ์ดและรูปแบบดิจิทัล ในการทำกิจกรรมโค้ชด้วยการ์ดวันละ ๑ ใบ จากชุดทางแห่งธรรม ซึ่งมีการ์ดจำนวน ๒๖ ใบ และแบ่งปันสิ่งที่ได้เรียนรู้กันภายในกลุ่มด้วยบรรยากาศที่เพลิดเพลิน สอดคล้องกับแนวคิดของ ผศ.ดร.สิน งามประโคน จากบทความวิจัยเรื่องนวัตกรรมแห่งการเรียนรู้

^๒ Edgar Dale, *Audiovisual methods in teaching*, 3rd ed., New York : the Dryden Press, 1969, p.107.

เชิงพุทธว่า หลักการสอนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่เร็วขึ้น การสร้างบรรยากาศในการสอนให้เพลิดเพลิน ปลอดภัย โปร่ง ไม่ตึงเครียด ไม่ให้เกิดความอึดอัดใจแก่ผู้เรียน และให้เกียรติผู้เรียนและให้ผู้เรียนมีบทบาทร่วมกันเป็น หลักการที่สำคัญ^๓

๕.๓ องค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัย

จากการผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์ พบองค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัย ดังนี้

๑)การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์ เป็นการสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมการ์ดทั้งรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อออนไลน์ผ่านช่องทางเฟซบุ๊กและเว็บไซต์วิทยาลัย สงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพนาลัย การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้มีจุดมุ่งหมายเพื่อมอบทรัพยากรที่น่าสนใจ และเข้าถึงได้ ซึ่งรองรับรูปแบบการเรียนรู้และความชอบที่แตกต่างกัน บทบาทสำคัญในการศึกษายุคใหม่คือการเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียน และอำนวยความสะดวกในสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยตนเอง และมีความยืดหยุ่นตามลักษณะปัจเจกบุคคล

๒)งานวิจัยนี้มีฐานคิดจากแนวคิดการเรียนรู้ด้วยการหยั่งรู้ พัฒนาต้นแบบสื่อเป็นเครื่องมือกระบวนการ (Facilitator's tool) ดังนั้นผู้ให้ข้อมูลสำคัญในงานวิจัยนี้จึงเป็นบุคคลที่มีพื้นฐานในคำสอนพระพุทธศาสนาดีระดับหนึ่ง กล่าวคือเป็นผู้สอนพระพุทธศาสนา หรือเป็นผู้ศึกษาคำสอนพระพุทธศาสนา เมื่อประสบการณ์เดิมของคำสอนพระพุทธศาสนาที่มีอยู่ผสมผสานกับการจัดรูปแบบกระบวนการคิดผ่านเกมการ์ดคำสอนทางพระพุทธศาสนาโดยใช้หลักการในจัดกระบวนการประกอบการใช้เครื่องมือสื่อสร้างสรรค์ที่พัฒนาในงานวิจัยผ่านกิจกรรม “โค้ชด้วยการ์ด” ทั้งรูปแบบออฟไลน์โดยสื่อสิ่งพิมพ์และรูปแบบออนไลน์ผ่านแพลตฟอร์มเฟซบุ๊ก

๓)สร้างสรรค์ต้นแบบสื่อการเรียนรู้วิถีพุทธและชุดองค์ความรู้เพื่อใช้ในการตอบโจทยชีวิตของตนเอง และน้อมนำหลักคำสอนของพระพุทธเจ้าจากพระคัมภีร์ในรูปแบบเกมการ์ดมาประพฤติปฏิบัติในชีวิตประจำวัน

๕.๔ ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

๑)ข้อเสนอแนะการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมการ์ดเป็นเครื่องมือในการจัดกระบวนการเรียนรู้ เพราะให้ความรู้สึกแปลกใหม่ น่าสนใจ น่าสนใจ ในขณะที่เดียวกันก็ได้รับความรู้จากข้อมูลในการ์ดซึ่งเป็นคำสอนของพระพุทธเจ้าในพระไตรปิฎก ทำให้ได้ศึกษาหลักธรรมของพระพุทธเจ้า ดังนั้นการพัฒนาสื่อเกมควรได้รับการ

^๓ สีน งามประโคน, นวัตกรรมแห่งการเรียนรู้เชิงพุทธ, สารนิพนธ์พุทธศาสตรบัณฑิต ประจำปี ๒๕๖๐ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, หน้า ๓๓๔.

สนับสนุนในการนำไปใช้ประโยชน์ในการจัดการเรียนการสอนให้กับนิสิตในสถาบันการศึกษา และขยายเครือข่ายการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมเป็นเครื่องมือในการจัดกระบวนการเรียนรู้

๒) ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

สำหรับประเด็นในการทำวิจัยครั้งต่อไป

๒.๑ การพัฒนาสื่อเกมจากคัมภีร์ชาดก เนื่องจากคัมภีร์ชาดกเป็นเนื้อหาที่น่าสนใจ เข้าใจง่ายสำหรับเด็กและเยาวชน และสามารถนำเสนอในรูปแบบเรื่องเล่าผ่านการเล่นเกมธรรมะ

๒.๒ การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้สื่อมัลติมีเดียจากคัมภีร์ชาดก เนื่องจากคัมภีร์ชาดกสามารถนำมาพัฒนารูปแบบสื่อได้หลากหลายมิติและน่าสนใจต่อการเรียนรู้สำหรับเด็กและเยาวชน

บรรณานุกรม

ก. ข้อมูลปฐมภูมิ

๑. พระไตรปิฎก

มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ๒๕๓๙. พระไตรปิฎกภาษาไทย ฉบับมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.

๒. อรรถกถา

พระพุทธโฆสเถระ. ๒๕๕๖. อรรถกถาภาษาไทย พระสูตรตันตปิฎก ขุททกนิกาย ธรรมบท ภาค ๒. ฉบับมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.

ข. ข้อมูลทุติยภูมิ

๑. หนังสือภาษาไทย

(๑) ข้อมูลหนังสือ

กฤษณะ สุริยกานต์. ๒๕๕๘. Buddha history art souvenir card. สิ่งห้บุรี : โรงพิมพ์บุญยไพศาลเจริญ.
กรมวิชาการ. ๒๕๔๘. คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมเอกสาร
ประกอบหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๔๔, พิมพ์ครั้งที่ ๒, กรุงเทพฯ:
โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

กรมวิชาการ. ๒๕๔๕. คู่มือพัฒนาสื่อการเรียนรู้. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.

¹ กระทรวงศึกษาธิการ, แนวทางการดำเนินงานโรงเรียนวิถีพุทธ, กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์อุษากการพิมพ์, ๒๕๔๗, หน้า ๙-๑๑.

กันยา สุวรรณแสง. ๒๕๔๔. จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพฯ : รวมสาส์น.

กึ่งกาญจน์

กิดานันท์ มลิทอง, เทคโนโลยีการศึกษาและการสื่อสารการศึกษา, กรุงเทพฯ : อรุณการพิมพ์, ๒๕๔๘, หน้า ๗๙.

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

¹ จิน แบรี่, การให้การปรึกษา, พิมพ์ครั้งที่ ๕, (กรุงเทพมหานคร : เจริญวิทย์การพิมพ์, ๒๕๔๙), หน้า ๙.

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

¹ ดวงเดือน ศาสตราภิทร, สารานุกรมศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ฉบับที่ ๒๘, ๒๕๔๖, หน้า ๘๒.

เดิมศักดิ์ คชวณิช, ผศ.ดร. ๒๕๔๖. จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.

¹ ทศนีย์ จารุสมบัติ, บนเส้นทางสู่การเป็นโค้ชเพื่อการเปลี่ยนแปลง, นครปฐม : มหาวิทยาลัยมหิดล, ๒๕๕๖, หน้า ๓๘.

ทศนา แชมมณี, ศาสตราจารย์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ, พิมพ์ครั้งที่ ๘, กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่ง
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๖๐.

ธนา นิลชัยโกวิทย์และอดิสร จันทรสุข. ๒๕๕๒. ศิลปะการจักระบวนการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง : คู่มือกระบวนการจัด
ปัญญา. นครปฐม: ศูนย์จิตตปัญญาศึกษา มหาวิทยาลัยมหิดล.

¹ ประหยัด จิระวรพงศ์, Game Based Learning (เกมการศึกษา), มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, ๒๕๕๖.

พระจิตร์ จิตตสวโร, การ์ดเพื่อนใจ, พิมพ์ครั้งที่ ๒, กรุงเทพฯ : บริษัทแปลนปริ้นท์ตั้ง จำกัด.

พระธรรมปิฎก (ป.อ.ปยุตฺโต) ๒๕๔๖. **พจนานุกรมพุทธศาสตร์ ฉบับประมวลธรรม**, พิมพ์ครั้งที่ ๘, กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.

————— . ๒๕๕๑. **พจนานุกรมพุทธศาสตร์ ฉบับประมวลศัพท์**, พิมพ์ครั้งที่ ๑๗. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.

————— . ๒๕๔๖. **รู้จักพระไตรปิฎกเพื่อเป็นชาวพุทธที่แท้**. พิมพ์ครั้งที่ ๙.

พลอยไพลิน นิลกรรณ์ ๒๕๖๒. **แนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)**, หน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน.

¹ พินิจ ลาภานานนท์ และ แทนพันธุ์ เสนาะพันธุ์ บัวใหม่, **พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่เหมาะสมของพระสงฆ์**, กรุงเทพฯ : สถาบันวิจัยสังคม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๗, หน้า ๑ - ๗.

ราชบัณฑิตยสถาน ๒๕๔๒. **พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน**, กรุงเทพมหานคร:

นานมีบุ๊คส์ จำกัด. .

วิจารณ์ พานิช, ศ.นพ. ๒๕๕๕. **วิถีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ ๒๑**. กรุงเทพฯ : มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.

วิจิตภานี เจริญขวัญ, **ระบบและทฤษฎีทางจิตวิทยา**, กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง, ๒๕๕๑, หน้า ๑๑๙ - ๑๓๔.

วิชัย วงษ์ใหญ่, รศ.ดร. และ มารุต พัฒนาผล รศ.ดร. ๒๕๖๔. **การเรียนรู้แบบนำตนเองเชิงสร้างสรรค์**. กรุงเทพฯ : ศูนย์ผู้นำนวัตกรรม หลักสูตรและการเรียนรู้.

สมจิต จันทร์ฉาย, **การออกแบบและการพัฒนาการเรียนการสอน**, นครปฐม : บริษัทเพชรเกษม พรินติ้ง กรุ๊ป จำกัด, ๒๕๕๗, หน้า ๔.

¹ สุชาติ แสนพิช, **Game Based Learning (เกมการศึกษา)**, มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, ๒๕๕๕.

สุนิสา วงศ์อารีย์, **จิตวิทยาสำหรับครู**, มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี, ๒๕๕๙, หน้า ๓๐-๓๑.

¹ สุมน อมรวิวัฒน์, **พุทธวิธีสอน [เอกสารการประชุมทางวิชาการพระพุทธศาสนากับการศึกษาในประเทศไทย]**. กรุงเทพฯ: กรมการศาสนา, ๒๕๑๓, หน้า ๔๗ - ๔๘.

¹ สุรางค์ ไคว้ตระกูล, **จิตวิทยาการศึกษา**, พิมพ์ครั้งที่ ๗, กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๐.

¹ สำนักงานประชาสัมพันธ์, **กลยุทธ์การประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ด้วยการใช้เฟซบุ๊ก (Facebook)**, กรุงเทพมหานคร : สำนักงานประชาสัมพันธ์ สำนักเลขาธิการวุฒิสภา, ๒๕๖๑, หน้า ๔-๖.

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

อดิศักดิ์ ทองบุญ. 2542. **เก็บเพชรจากคัมภีร์พระไตรปิฎก**. โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร.

อาภรณ์ ใจเที่ยง. ๒๕๕๐. **หลักการสอน**. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

อุบลวรรณ ภาวนันท์, **จิตวิทยาทั่วไป**, พิมพ์ครั้งที่ ๗, กรุงเทพฯ:สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, ๒๕๕๕, หน้า ๘.

(๒) วารสาร

¹ จุฑารัตน์ ศราวณะวงศ์ และคณะ, “พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์” **วารสารบรรณศาสตร์ มศว**, ปีที่ 10 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม 2560: หน้า 17.

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

¹ บุพผา ไชยแสง, “ผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ วิชาสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา”, วารสารอินฟอร์เมชั่น มหาวิทยาลัยขอนแก่น, ๒๕๖๒, หน้า ๑ - ๓.

¹ บุญคำ ดีสุขงาม และดวงกมล โพธิ์นาค, แนวคิดการใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นช่องทางการเผยแผ่พระพุทธศาสนา, วารสารวิชาการครุศาสตร์อุตสาหกรรม พระจอมเกล้าพระนครเหนือ ปีที่ ๕ ฉบับที่ ๑ มกราคม - มิถุนายน ๒๕๕๗, หน้า ๑๖๑ - ๑๖๗.

1

¹ บุพผา ไชยแสง, “ผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ วิชาสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา”, วารสารอินฟอร์เมชั่น มหาวิทยาลัยขอนแก่น, ๒๕๖๒, หน้า ๑ - ๓.

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

พรทิพย์ วงศ์ไพบุลย์๒๕๖๐, การเรียนรู้เชิงรุกและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน (Active Learning), วารสารสถาบันวิจัยญาณสังวร ปีที่ ๘ ฉบับที่ ๒ (กรกฎาคม – ธันวาคม).

พระครูขันตวิโรภาส (ขาว ขนดีโก), “พุทธความรู้ในสังคมออนไลน์”, วารสารครุศาสตร์ปริทรรศน์ฯ, ปีที่ ๓ ฉบับที่ ๓, กันยายน-ธันวาคม ๒๕๕๙, หน้า ๑๐๒.

¹ พระทับทอง ทีปธมโม (สุวรรณวิเศษ) และจำลอง สุณา, “พุทธวิธีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนในสังคมไทย”, วารสารวิชาการธรรมทรรศน์, ปีที่ 19 ฉบับที่ 4, ๒๕๖๒, หน้า ๑๑๑.

¹ พระมหาทวี มหาปัญญา, พระพุทธศาสนากับการใช้ชีวิตในสังคมออนไลน์, สารนิพนธ์พุทธศาสตรบัณฑิต ประจำปี ๒๕๖๐, หน้า ๒๐๑ - ๒๐๗.

¹ พระศักดิ์ดา งานหมั่น, การจัดการเรียนรู้ตามแนวพุทธศาสตร์ในศตวรรษที่ ๒๑, วารสารสหวิทยาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, ๑(๑), ๒๕๖๑, หน้า ๕.

¹ มณฑา ชุ่มสุคนธ์, โมเดลการเรียนรู้ที่ยึดหลักพุทธวิธีการสอนสำหรับเกษตรกรกลุ่มชาวอินทรี เรื่องการจัดการหลังการเก็บเกี่ยว, วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม, ๑๓ (๒), ๒๕๕๗, หน้า ๑๖๘.

มูจรินทร์ อธิพิงษ์, ผศ., นวัตกรรมการออกแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อใช้ในการเรียนการสอน สำหรับรายวิชา 450121-54 และ 450125-59 ศิลปะการแสดงเอเชียร่วมสมัย , การประชุมมหาดใหญ่วิชาการระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ ๑๐, หน้า ๓๔๕.

¹ เมธี เชษฐวิสุต, สื่อสังคมออนไลน์กับการเผยแผ่พระพุทธศาสนา, วารสารพุทธศาสตร์ศึกษา ปีที่ ๑๐ ฉบับที่ ๒ กรกฎาคม - ธันวาคม, ๒๕๖๒, หน้า ๕๒๑ - ๕๓๑.

รุ่งภรณ์ กล้ายประยงค์ ๒๕๖๓. การจัดการเรียนรู้เชิงรุกในสาระการเรียนรู้การศึกษาด้วยตนเอง, วารสารสถาบันวิจัยญาณสังวร ปีที่ ๑๑ ฉบับที่ ๑ (มกราคม – มิถุนายน). โฆสปริทรรศน์ ปีที่ ๖ ฉบับที่ ๒.

¹ ยິงยศ เกตจินดา และไพฑูรย์ ศรีฟ้า, การพัฒนากิจกรรมความเป็นจริงเสริม เรื่องวรรณคดีรามเกียรติ์ วิชาภาษาไทยสำหรับนักเรียนระดับชั้นปีที่ ๖ โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรี เขต ๑, ศึกษาศาสตร์สาร มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ปีที่ ๕ ฉบับที่ ๑, ๒๕๖๔, หน้า ๗๖.

วิภาดา พินลา, กระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวพุทธศาสตร์สำหรับครูสังคมศึกษา เพื่อปลูกฝังจริยธรรมในผู้เรียนยุคศตวรรษที่ ๒๑, วารสาร Veridian E Journal ๓ สาขา มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ, ๙(๑), ๑๔๓๐ - ๑๔๓๙.

¹ สีน งามประโคน, นวัตกรรมแห่งการเรียนรู้เชิงพุทธ, สารนิพนธ์พุทธศาสตรบัณฑิต ประจำปี ๒๕๖๐ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, หน้า ๓๓๔.

¹ อมรรัตน์ แซ่ก๊วง, “การจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อใหม่”, วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี, ปีที่ ๘ ฉบับที่ ๑ มกราคม-เมษายน ๒๕๕๙, หน้า ๒๕๑.

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

(๓) วิทยานิพนธ์

¹ จิราพร เนติธาดา, วิธีการถ่ายทอดธรรมะของหลวงพอลา สุภัทโท, นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๔๒, หน้า ๑๗.

¹ ฉวีเมธย์ สุขไพบูลย์, การประยุกต์แนวความคิดการตลาดเพื่อสังคมในการเผยแพร่ธรรมะ : กรณีศึกษา พระมหาภูมิจัย วชิรเมธี, วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๓.

โชคทวีร์ อ้นถาวร, รูปแบบการพัฒนาแบบบูรณาการเพื่อความเป็นเลิศของตำบลเขาหินอำเภอบางปะกง จังหวัดฉะเชิงเทรา, วิทยานิพนธ์ดุษฎีบัณฑิต : มหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนรินทร์, ๒๕๖๑, หน้า ๑๓.

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

นรา ตรีธัญญา, การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ตามแนวพุทธศาสตร์เพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามแนวปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมปลาย, วิทยานิพนธ์ปริญญา ดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, ๒๕๕๘ .

พนิตดา สีนบัว. ๒๕๖๕. การพัฒนาทักษะการฟังภาษาญี่ปุ่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ ๕ โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมดิจิทัลเพื่อการศึกษา. วิทยานิพนธ์ หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยศิลปากร.

¹ พระมหาอนิต สิริวฑฒโน, รูปแบบและกระบวนการสื่อสารพุทธธรรมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของพระสงฆ์ในสังคมไทย, วิทยานิพนธ์พุทธศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพระพุทธศาสนา, บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, ๒๕๕๘, หน้า ๒๓.

¹ พระครูสมุห์ประเสริฐ เสฎฐปุตโต, ศึกษาวิทยานิพนธ์เรื่องศึกษาคุณค่าของการเผยแพร่พระพุทธศาสนาในรูปแบบสื่อออนไลน์ของพระสงฆ์ในจังหวัดสุรินทร์, วิทยานิพนธ์พุทธศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพระพุทธศาสนา, บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, ๒๕๖๕, หน้า ๑๕๗ - ๑๖๖.

พระมหาวิระพงษ์ สิงห์ครุฑ, ผลการจัดการเรียนการสอนแบบพุทธะ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เจตคติต่อการเรียน และทักษะทางสังคม สารพระพุทธศาสนา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖, วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการทางการศึกษาและการจัดการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ, ๒๕๕๗, หน้า ๒๔.

¹ มนต์กนิษฐ ชัตติยากรจรูญ, กลยุทธ์การสื่อสารผ่านสื่อใหม่ของพระภิกษุสงฆ์ในการเผยแพร่พระพุทธศาสนา กรณีศึกษาวัดพระธรรมกาย จังหวัดปทุมธานี, ปริญญาโทศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, ๒๕๖๕, หน้า ค.

วดีน ประดิษฐ์ศิลป์, วิทยานิพนธ์ นวัตกรรมทางวิถีคิดเพื่อการสื่อสารศาสนาของพระไพศาล วิสาโล, ๒๕๕๖, หน้า ๑๗.

¹ สุชาลักษณ์ ธรรมดวงศรี, “พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม”, ทุนอุดหนุนจากสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ปีงบประมาณ 2561: บทคัดย่อ.

¹ สุภารักษ์ จูตระกูล, การใช้โซเชียลมีเดียในการเผยแพร่พระพุทธศาสนาเชิงรุกของพระสงฆ์, คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ, ๒๕๖๐, หน้า ๑.

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

(๔) รายงานวิจัย

กึ่งกาญจน์ บุรณสินวัฒนกุล. ๒๕๖๒. **การพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริมความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยและความสุขในการเรียนรู้สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี**. รายงานการวิจัย หลักสูตร การศึกษาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

กิตติชัย สุชาลีโนบล. (๒๕๕๕). **การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการตามแนวพุทธเพื่อสะท้อนแนวคิดปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ในบริบทแห่งสังคมไทยยุคปัจจุบัน**, รายงานการวิจัย คณะศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาประถมศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

มนตรี วิวัฒน์สุข และเทพพร มังธานี. (๒๕๖๒). **รูปแบบสื่อสังคมออนไลน์ของวัดในภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย**. รายงานการวิจัย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.

วิลาวัลย์ อินทร์ชำนาญ. (๒๕๖๑). **การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ประเภทเกมเพื่อให้ความรู้ในเรื่องกฎระเบียบและข้อปฏิบัติในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน**. รายงานวิจัย มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์.

๒. หนังสือภาษาอังกฤษ

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

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

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

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

Edgar Dale. (1969). **Audiovisual method in teaching**. New York: the Dryden Press.

Ely, Donald P. **Visual Materials of Instruction**. Chicago : University of Chicago.

Felder, R. M., & Brent, R. (1996). **Navigating the Bumpy Road to Student - Centred Instruction**, College Teaching, 44.

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

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

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

Lee E., Moreau K. and Lochnan H.A.. (2015). "A customized board game enhances learning about obesity" . **Medical Education**.49(11).

Meyers, C., & Jones, T. B. 1993. **Promoting Active Learning: Strategies for the College Classroom**, San Francisco, CA: Jossey-Bass Inc.

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

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

Wagner, R..(2011). Social Media Tools for Teaching and learning, **Athletic Training Education Journal**, 6(1). January-March).

Weiten Wayne. (2013). **Psychology : Themes and Variations.** 9th ed.. USA : Wadsworth Cengage Learning.

๓. ออนไลน์

กมลวรรณ สุภากุล, **การจัดการเรียนการสอนแบบ Active learning เพื่อให้ผู้เรียนรู้จริง**, [ออนไลน์], แหล่งที่มา: <http://apr.nsruc.ac.th> [18พฤศจิกายน 2565].

กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย, **การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)**, [ออนไลน์], แหล่งที่มา: <https://touchpoint.in.th> [12 พฤศจิกายน 2565].

ณัชนัน แก้วชัยเจริญกิจ, **บทบาทของครูผู้สอนในการจัดกิจกรรมและวิธีการปฏิบัติตามแนวทางของ Active Learning**, [ออนไลน์], แหล่งที่มา : [๒๗พฤศจิกายน ๒๕๖๕].

นนทสิพร ธาดาวิทย์, **สรุปองค์ความรู้เรื่อง Active Learning**, [ออนไลน์], แหล่งที่มา: <http://www.teched.rmutt.ac.th>[๑๒พฤศจิกายน ๒๕๖๕].

¹ พระไพศาล วิสาโล. เทคโนโลยีในทัศนะของพุทธศาสนา. [มีนาคม ปีที่ ๑๐ ฉบับที่ ๓]. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา : <http://visalo.org/columnInterview>.

สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. แหล่งที่มา : <https://dictionary.orst.go.th>.

Active Learning คืออะไร ทำไมถึงสำคัญกับการเรียนยุคใหม่, [ออนไลน์], แหล่งที่มา: <https://www.bangkokbiznews.com>[๑๘พฤศจิกายน ๒๕๖๕].

Active Learning คืออะไร ทำไมถึงสำคัญกับการเรียนยุคใหม่, [ออนไลน์], แหล่งที่มา <https://www.bangkokbiznews.com> [๒๕ พฤศจิกายน ๒๕๖๕].

Simon Kemp.[ออนไลน์]. แหล่งที่มา : <https://datareportal.com/reports/digital-2023-thailand>. [13 February 2023].

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

<https://insku.com/idea>.

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

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

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

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

<https://www.lcbp.co.th/พุทธประวัติ>.

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

๔. สัมภาษณ์

สัมภาษณ์ นิสิตชั้นปีที่ ๑ ผู้ให้ข้อมูลสำคัญรูปที่ ๒.

ข้อมูลจากการสนทนากลุ่มของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ นิสิตชั้นปีที่ ๔.

ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ.

ภาคผนวก ก

ใบรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์



ใบรับรองจริยธรรมการวิจัยของข้อเสนอการวิจัย
เอกสารข้อมูลคำอธิบายสำหรับผู้เข้าร่วมการวิจัยและยินยอม
หมายเลขข้อเสนอการวิจัย ว.๐๖/๒๕๖๗

ข้อเสนอการวิจัยนี้และเอกสารประกอบของข้อเสนอการวิจัยตามรายงานการแสดงด้านล่าง ได้รับการพิจารณาจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัย มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัยแล้ว คณะกรรมการฯ มีความเห็นว่าข้อเสนอการวิจัยที่จะดำเนินการมีความสอดคล้องกับหลักจริยธรรมสากล ตลอดจนกฎหมาย ข้อบังคับและข้อกำหนดภายในประเทศ จึงเห็นสมควรให้ดำเนินการวิจัยตามข้อเสนอการวิจัยนี้ได้

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

รหัสข้อเสนอการวิจัย: MCU RS 800767034

สถาบันที่สังกัด: มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรีศรีโพธิ์ลุย

ผู้วิจัยหลัก: ผศ.พิเศษ ดร.อยุษกร งามชาติ

เอกสารที่พิจารณาทบทวน

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

(พระมหาสมบุญญ์ วุฑฒิกโร, รศ.ดร.)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัย

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

๑๐ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๗

หมายเลขใบรับรอง: ว.๐๖/๒๕๖๗

วันที่ให้การรับรอง: ๑๐ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๗

วันหมดอายุใบรับรอง: ๑๐ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๘

หนังสือแสดงเจตนายินยอม

ข้าพเจ้า..... ได้ทราบรายละเอียดของโครงการวิจัย
ตลอดจนประโยชน์ และข้อเสียที่จะเกิดขึ้นต่อข้าพเจ้าจากผู้วิจัยแล้วอย่างชัดเจน ไม่มีสิ่งใดปิดบังซ่อนเร้นและ
ยินยอมให้ทำการวิจัยในโครงการที่มีชื่อข้างต้น และข้าพเจ้ารู้ว่าถ้ามีปัญหาหรือข้อสงสัยเกิดขึ้นข้าพเจ้า
สามารถสอบถามผู้วิจัยได้ และข้าพเจ้าสามารถไม่เข้าร่วมโครงการวิจัยนี้เมื่อใดก็ได้ โดยไม่มีผลกระทบต่อ
ข้าพเจ้า นอกจากนี้ผู้วิจัยจะเก็บข้อมูลเฉพาะเกี่ยวกับตัวข้าพเจ้าเป็นความลับ และจะเปิดเผยได้เฉพาะในรูปที่
เป็นสรุปผลการวิจัย การเปิดเผยข้อมูลเกี่ยวกับตัวข้าพเจ้าต่อหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง กระทำได้เฉพาะ
กรณีจำเป็นด้วยเหตุผลทางวิชาการเท่านั้น

จึงยินยอมให้ ผศ.(พิเศษ) ดร.อยุษกร งามชาติ นักวิจัย/อาจารย์ประจำหลักสูตร สาขาวิชา
พระพุทธศาสนา วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์มฤตยู มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ทำการ
เก็บข้อมูล ประกอบการทำงานโครงการวิจัย เรื่อง การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธใน
สังคมออนไลน์

ลงชื่อ.....(ผู้เข้าร่วมการวิจัย)

วันที่เดือน.....พ.ศ.

คำอธิบายของผู้วิจัย

ข้าพเจ้าได้อธิบายรายละเอียดของโครงการ ตลอดจนประโยชน์ของการวิจัย รวมทั้งข้อเสียที่อาจจะ
เกิดขึ้นแก่ผู้เข้าร่วมการวิจัยทราบแล้วอย่างชัดเจนโดยไม่มีสิ่งใดปิดบังซ่อนเร้น

ลงชื่อ.....(ผู้วิจัย)

วันที่เดือน.....พ.ศ.

หนังสือรับรองความปลอดภัยแก่ผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย

ข้าพเจ้า ผศ.(พิเศษ) ดร.อยุษกร งามชาติ นักวิจัย/อาจารย์ประจำหลักสูตร สาขาวิชาพระพุทธศาสนา วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์บุปผ์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ขอรับรองความปลอดภัยของผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย เรื่อง การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์ ดังต่อไปนี้

๑.ความปลอดภัยในชีวิตและร่างกาย ขณะเข้าร่วมโครงการวิจัย หากเกิดการเจ็บไข้ ผู้วิจัยจะเป็นรับผิดชอบการรักษาพยาบาล ตามความเหมาะสม

๒.ความปลอดภัยในเกียรติยศ และชื่อเสียง ผู้วิจัยจะไม่นำข้อมูลส่วนบุคคลของผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย ไปเผยแพร่ ซึ่งอาจจะกระทบต่อเกียรติยศชื่อเสียงของผู้ร่วมโครงการวิจัยและผู้อื่น และผู้เข้าร่วมโครงการวิจัยมีสิทธิในการยกเลิกการเข้าร่วมโครงการวิจัย

๓.ความมั่นคงในอาชีพการงาน ผู้วิจัยขอรับรองว่าผู้เข้าร่วมโครงการวิจัยที่จะยังคงมีความมั่นคงในอาชีพการงานของตน ไม่ว่าจะทำงานในองค์กรอย่างนี้ หรือในองค์กรอื่น โดยที่โครงการวิจัยชุดนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อเสริมสร้างความรู้ ทักษะ และสันติขึ้นทั้งในระดับปัจเจกบุคคลและระดับองค์กร

คำอธิบายของผู้วิจัย

ข้าพเจ้าได้อธิบายรายละเอียดของโครงการ ตลอดจนประโยชน์ของการวิจัย รวมทั้งข้อเสี่ยงที่อาจจะเกิดขึ้นแก่ผู้เข้าร่วมการวิจัยทราบแล้วอย่างชัดเจนโดยไม่มีสิ่งใดปิดบังซ่อนเร้น

ลงชื่อ.....(ผู้วิจัย)

ผศ.(พิเศษ) ดร.อยุษกร งามชาติ

วันที่เดือน.....พ.ศ.

ภาคผนวก ข

หนังสือนำ



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน วิทยาลัยสงฆ์กาฬจนบุรี ศรีไพบูลย์

ที่ อว ๘๐๗๔/ ๐๐๒

วันที่ ๒ มกราคม ๒๕๖๗

เรื่อง เชิญเข้าร่วมประชุมกลุ่มงานวิจัย (Focus group)

นมัสการ พระครูปลัดตมารุต วรมงคลโล, (ผศ.ดร.)

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

ดังนั้น วิทยาลัยสงฆ์กาฬจนบุรี ศรีไพบูลย์จึงขอความอนุเคราะห์ท่านมาเข้าร่วมประชุมกลุ่มงานวิจัยครั้งนี้ เพื่อให้เกิดประโยชน์ในองค์ความรู้ทางด้านวิชาการ ตามเอกสารที่แนบมานี้

เจริญพรมมาเพื่อทราบและอนุโมทนาบุญในการครั้งนี้

พระเทพปริยัติโสภณ

(พระเทพปริยัติโสภณ)

ผู้อำนวยการวิทยาลัยสงฆ์กาฬจนบุรี ศรีไพบูลย์



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์

ที่ อว ๘๐๗๔ /๐๐๔

วันที่ ๒ มกราคม ๒๕๖๗

เรื่อง เชิญเข้าร่วมประชุมกลุ่มงานวิจัย (Focus group)

เจริญพร รศ.ดร.สุเทพ พรมเลิศ

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

ดังนั้น วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์จึงขอความอนุเคราะห์ท่านมาเข้าร่วมประชุมกลุ่มงานวิจัยครึ่งนี้ เพื่อให้เกิดประโยชน์ในองค์ความรู้ทางด้านวิชาการ ตามเอกสารที่แนบมานี้

เจริญพรมาเพื่อทราบและอนุโมทนาบุญในการครั้งนี้

พระเทพปริยัติโสภณ
(พระเทพปริยัติโสภณ)

ผู้อำนวยการวิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์

ที่ **อว ๘๐๗๔ /๐๐๓**

วันที่ **๒ มกราคม ๒๕๖๗**

เรื่อง เชิญเข้าร่วมประชุมกลุ่มงานวิจัย (Focus group)

เจริญพร ผศ.ดร.ทัศนีย์ เจนวิถีสุข

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

ดังนั้น วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์จึงขอความอนุเคราะห์ท่านมาเข้าร่วมประชุมกลุ่มงานวิจัยครั้งนี้ เพื่อให้เกิดประโยชน์ในองค์ความรู้ทางด้านวิชาการ ตามเอกสารที่แนบมานี้

เจริญพรมาเพื่อทราบและอนุโมทนาบุญในการครั้งนี้


(พระเทพปริยัติโสภณ)

ผู้อำนวยการวิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์

ที่ อว ๘๐๓๔ /๐๐๖

วันที่ ๒ มกราคม ๒๕๖๗

เรื่อง เชิญเข้าร่วมประชุมกลุ่มงานวิจัย (Focus group)

เจริญพร ผศ.สอนประจันต์ เสียงมัน

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

ดังนั้น วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์จึงขอความอนุเคราะห์ท่านมาเข้าร่วมประชุมกลุ่มงานวิจัยครั้งนี้ เพื่อให้เกิดประโยชน์ในองค์ความรู้ทางด้านวิชาการ ตามเอกสารที่แนบมานี้

เจริญพรมาเพื่อทราบและอนุโมทนาบุญในการครั้งนี้

พระเทพปริยัติโสภณ

(พระเทพปริยัติโสภณ)

ผู้อำนวยการวิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์

ที่ อว ๘๐๓๔ /๐๐๕

วันที่ ๒ มกราคม ๒๕๖๗

เรื่อง เชิญเข้าร่วมประชุมกลุ่มงานวิจัย (Focus group)

เจริญพร ผศ.(พิเศษ) ดร.นันทพล โรจนโกศล

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

ดังนั้น วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์จึงขอความอนุเคราะห์ท่านมาเข้าร่วมประชุมกลุ่มงานวิจัยครั้งนี้ เพื่อให้เกิดประโยชน์ในองค์ความรู้ทางด้านวิชาการ ตามเอกสารที่แนบมานี้

เจริญพรมาเพื่อทราบและอนุโมทนาบุญในการครั้งนี้

พระเทพปริยัติโสภณ

(พระเทพปริยัติโสภณ)

ผู้อำนวยการวิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์

ที่ อว ๘๐๗๔ /๐๐๑

วันที่ ๒ มกราคม ๒๕๖๗

เรื่อง เชิญเข้าร่วมประชุมกลุ่มงานวิจัย (Focus group)

นมัสการ พระครูปลัดวิศรุต ธีรสัทโธ

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

ดังนั้น วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์จึงขอความอนุเคราะห์ท่านมาเข้าร่วมประชุมกลุ่มงานวิจัยครึ่งนี้ เพื่อให้เกิดประโยชน์ในองค์ความรู้ทางด้านวิชาการ ตามเอกสารที่แนบมานี้

เจริญพรมาเพื่อทราบและอนุโมทนาบุญในการครั้งนี้

พระเทพปริยัติโสภณ
(พระเทพปริยัติโสภณ)

ผู้อำนวยการวิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์

ภาคผนวก ค
เครื่องมือการวิจัย

เครื่องมือวิจัย

ที่ใช้ในการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบ่งเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ประเมินสื่อและกิจกรรมการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์

ส่วนที่ 2 ประเมินแบบสัมภาษณ์

ส่วนที่ 1 ประเมินสื่อและกิจกรรมการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์

โครงการวิจัยการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์

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

- (๑) ชุดคัมภีร์ ๙ พระสูตร เป็นการ์ดภาพประกอบคำสอนจากพระสูตรในคัมภีร์ขุททกปาฐะที่สามารถตีความได้หลากหลายมุมมองตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้นกับชีวิตของผู้เล่นที่ต้องการคำชี้แนะจากเกมการ์ด โดยชุดคัมภีร์ ๙ พระสูตรมีการ์ด ๙ ไบ เริ่มต้นเกมการ์ดจากการเลือกการ์ด ๑ ใน ๙ ไบนี้ เพื่อสะท้อนถึง point of you

(สแกน QR Code เพื่อดูสื่อเกมการ์ดชุดคัมภีร์ ๙ พระสูตร)



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



- (๓) ชุดพุทธอุทาน เป็นการ์ดภาพประกอบคำสอนจากคัมภีร์อุทานให้ผู้เล่นที่ต้องการหลักคิดในการดำเนินชีวิตปัจจุบันจากเกมการ์ด โดยชุดพุทธอุทานมีการ์ด ๘ ใบ เกมการ์ดที่ให้เลือกใบที่ ๓ เพื่อสะท้อนการสรุปหลักคิดด้วยวิธีแห่งธรรม

(สแกน QR Code เพื่อดูสื่อเกมการ์ดชุดพุทธอุทาน)



ขั้นตอนการใช้ชุดเกมการ์ด

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

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

ขั้นที่ ๓ เลือกชุดพุทธอุทาน การ์ดจำนวน ๘ ใบ ขึ้นมา สับการ์ดเพื่อคละกัน ทำจิตให้สงบ กลับมาตระหนักรู้โลกภายในของตนเอง ขอคำชี้แนะจากตัวตนภายในเพื่อสะท้อนการสรุปหลักคิดด้วยวิธีแห่งธรรม

ชุดคัมภีร์ ๙ พระสูตร

คัมภีร์ขุททกปาฐะ จำนวน ๙ บท ๙ พระสูตร

คัดสรรพระสูตรละ ๑ เนื้อความสำหรับข้อความประกอบเกมการ์ด ดังนี้

(๑) สรณคมน์ ว่าด้วยการถึงพระรัตนตรัยเป็นสรณะ

พระสูตรที่ ๑ - การ์ดใบที่ ๑ การถึงพระรัตนตรัยเป็นสรณะ¹



(๒) ทสสิกขาบท ว่าด้วยสิกขาบท ๑๐ ประการ

พระสูตรที่ ๒ - ใบที่ ๒ การสมาทานสิกขาบท ๑๐ ประการ²



(๓) ทวัตติงสาการ ว่าด้วยอาการ ๓๒

พระสูตรที่ ๓ - ใบที่ ๓ อาการ ๓๒³

¹ ชุ.ชุ. (ไทย) ๒๕/๑/๑.

² ชุ.ชุ. (ไทย) ๒๕/๒/๒-๓.

³ ชุ.ชุ. (ไทย) ๒๓/๓/๔.



(๔) สามเณรปัญหา ว่าด้วยการถามปัญหาเกี่ยวกับโสฬสสามเณร

พระสูตรที่ ๔ - ใบที่ ๔ สามเณรปัญหา⁴



(๕) มงคลสูตร ว่าด้วยมงคล ๓๘ ประการ

พระสูตรที่ ๕ - ใบที่ ๕ มงคล ๓๘ ประการ⁵



(๖) รตนสูตร ว่าด้วยรัตนอันประณีต

พระสูตรที่ ๖ - ใบที่ ๖ รัตนสูตร ว่าด้วยรัตนอันประณีต⁶

⁴ พ.พ. (ไทย) ๒๓/๔/๕.

⁵ พ.พ. (ไทย) ๒๕/๑-๑๓/๖-๘.

⁶ พ.พ. (ไทย) ๒๕/๑๘/๑๔.



(๗) ตีโรกฺขทสฺสูตร ว่าด้วยเรื่องเปรตที่อยู่ภายนอกฝาเรือน

พระสูตรที่ ๗ - ใบที่ ๗ ตีโรกฺขทสฺสูตร ว่าด้วยเรื่องเปรตที่อยู่ภายนอกฝาเรือน⁷



(๘) นิธิกัณทสฺสูตร ว่าด้วยการฝังขุมทรัพย์

พระสูตรที่ ๘ - ใบที่ ๘ นิธิกัณทสฺสูตร ว่าด้วยการฝังขุมทรัพย์⁸



(๙) เมตตสฺสูตร ว่าด้วยการแผ่เมตตา

พระสูตรที่ ๙ - ใบที่ ๙ เมตตสฺสูตร ว่าด้วยการแผ่เมตตา⁹

⁷ ขุ.ขุ. (ไทย) ๒๕/๘/๑๖.

⁸ ขุ.ขุ. (ไทย) ๒๕/๙/๑๘.

⁹ ขุ.ขุ. (ไทย) ๒๕/๕-๗/๒๑-๒๒.



ใบที่ ๙
เมตตสูตร
ว่าด้วยการแผ่เมตตา

ขอให้สัตว์เหล่านั้นทั้งหมด
จงมีตนเป็นสุขเถิด
...แผ่เมตตาจิตอย่างไม่มีประมาณ
ไปยังสรรพสัตว์
ดุจมารดาเฝ้าถอนอมบุตรคนเดียว
ด้วยชีวิตฉะนั้น

ชุดทางแห่งธรรม

คัมภีร์ธรรมบท บทแห่งธรรม หรือบทร้อยกรองเอ่ยเอื้อนธรรม มี จำนวน ๔๒๗ คาถา แบ่งเป็นวรรคได้ ๒๖ วรรค คัดสรร วรรคละ ๑ เนื้อหาสำหรับข้อความประกอบเกมการ์ด ดังนี้

(๑) ยมกวรรค หมวดว่าด้วยธรรมเป็นคู่กัน

วรรคที่ ๑ - ใบที่ ๑ ยมกวรรค หมวดว่าด้วยธรรมเป็นคู่กัน

มีคุณคุณทลีวัตฤ¹⁰



ใบที่ ๑
ยมกวรรค
มีคุณคุณทลีวัตฤ

ธรรมทั้งหลายมีใจเป็นหัวหน้า
มีใจเป็นใหญ่ สำเร็จด้วยใจ
ถ้าคนมีใจ ก็จะทำดีหรือทำดี
ตามไปด้วย
เพราะความดีนั้น
สุขยอมติดตามเขาไป
เหมือนเงาติดตามตัวเขาไปฉะนั้น

(๒) อัปมาทวรรค หมวดว่าด้วยความไม่ประมาท

วรรคที่ ๒ - ใบที่ ๒ อัปมาทวรรค หมวดว่าด้วยความไม่ประมาท เทวสหยภิกขุวัตฤ¹¹



ใบที่ ๒
อัปมาทวรรค
เทวสหยภิกขุวัตฤ

ผู้มีปัญญาดี เป็นผู้ไม่ประมาท
ในเมื่อผู้อื่นประมาท เป็นผู้ตื่นอยู่โดยมาก
ในเมื่อผู้อื่นหลับ
ย่อมละทิ้งคนมีปัญญาทราบบ่ไกล
เหมือนม้าฝีเท้าจัด
วิ่งละทิ้งม้าที่หมดแรงไว้ ฉะนั้น

¹⁰ ชุ.ธ. (ไทย) ๒๕/๒/๒๔.

¹¹ ชุ.ธ. (ไทย) ๒๕/๒๙/๓๓.

(๓) จิตตวรรค หมอว่าด้วยการฝึกจิต

วรรคที่ ๓ - ใบที่ ๓ จิตตวรรค หมอว่าด้วยการฝึกจิต เมธียเถรวัตถุ¹²



(๔) ปุพพวรรค หมอว่าด้วยดอกไม้

วรรคที่ ๔ - ใบที่ ๔ ปุพพวรรค หมอว่าด้วยดอกไม้ ปาฎิกาชิวกวัตถุ¹³



(๕) พาลวรรค หมอว่าด้วยคนพาล

วรรคที่ ๕ - ใบที่ ๕ พาลวรรค หมอว่าด้วยคนพาล อัญญตรปุริสวัตถุ¹⁴



¹² ชุ.ธ. (ไทย) ๒๕/๓๓/๓๕.

¹³ ชุ.ธ. (ไทย) ๒๕/๕๐/๔๒.

¹⁴ ชุ.ธ. (ไทย) ๒๕/๖๐/๔๕.

(๖) ปิณฑิตวารรค หมวดว่าด้วยปิณฑิต

วรรคที่ ๖ - ใบที่ ๖ ปิณฑิตวารรค หมวดว่าด้วยปิณฑิต ลกฺขณทกัถทียเถรวัตถุ¹⁵



(๗) อรหันตวารรค หมวดว่าด้วยพระอรหันต์

วรรคที่ ๗ - ใบที่ ๗ อรหันตวารรค หมวดว่าด้วยพระอรหันต์ โกสัณพีวาสีตีสสเถรสสามเณรวัตถุ¹⁶



(๘) สหัสสวารรค หมวดว่าด้วยหนึ่งในร้อยในพัน

วรรคที่ ๘ - ใบที่ ๘ สหัสสวารรค หมวดว่าด้วยหนึ่งในร้อยในพัน ตัมพทาฐิกโจรฆาตกวัตถุ¹⁷

¹⁵ จุ.ธ. (ไทย) ๒๕/๘๑/๕๓.

¹⁶ จุ.ธ. (ไทย) ๒๕/๙๖/๕๙.

¹⁷ จุ.ธ. (ไทย) ๒๕/๑๐๐/๖๑.



ใบที่ ๘
สหัสสวรรค
ตัมพาทริกโอรฆาตกวัตตุ

คำพูดที่มีประโยชน์คำเดียว
ที่คนฟังแล้วสงบระงับได้
ย่อมดีกว่าคำพูด
ที่ไร้ประโยชน์
ตั้ง ๑,๐๐๐ คำ

(๘) ปาปวรรค หมวดว่าด้วยบาป

วรรคที่ ๘ - ใบที่ ๘ ปาปวรรค หมวดว่าด้วยบาป อสังญุตปริกาหาริกขุวัตตุ¹⁸



ใบที่ ๙
ปาปวรรค
อสังญุตปริกาหาริกขุวัตตุ

บุคคลอย่าสำคัญ ว่าบาปเล็กน้อย
คงจักไม่มาถึง แม้หมิ่นน่ายังเต็ม
ด้วยน้ำที่ตกลงมา ที่ละลายด ๆ ได้ ฉะนั้น
คนพาล เมื่อสั่งสมบาป ที่ละเล็กที่ละน้อย
ก็เต็มด้วยบาปได้ ฉะนั้น

(๑๐) ทัณฑวารค หมวดว่าด้วยการลงทัณฑ์

วรรคที่ ๑๐ - ใบที่ ๑๐ ทัณฑวารค หมวดว่าด้วยการลงทัณฑ์¹⁹ ฉัพพัคคิยิกขุวัตตุ²⁰



ใบที่ ๑๐
ทัณฑวารค
ฉัพพัคคิยิกขุวัตตุ

สัตว์ทุกประเภท
ย่อมสะดุ้งกลัวโทษทัณฑ์
สัตว์ทุกประเภท ย่อมรักชีวิต
บุคคลนำตน เข้าไปเปรียบเทียบแล้ว
ไม่ควรฆ่าเอง ไม่ควรใช้ให้คนอื่นฆ่า

(๑๑) ชรวารค หมวดว่าด้วยความชรา

¹⁸ ชุ.ธ. (ไทย) ๒๕/๑๒๑/๖๙.

¹⁹ ลงทัณฑ์ ตามความหมายในวรรคนี้คือ การใช้กำลังทำร้าย เช่น ฆ่า หรือเบียดเบียนบุคคลอื่น ให้ได้รับความเดือดร้อน โดยการใช้ท่อนไม้ ก้อนดิน และวาจาที่หยาบคายให้ร้ายป้ายสี ตลอดถึงการใช้บทบัญญัติ บทลงโทษที่เอื้อประโยชน์ตนเป็นเครื่องมือ (ชุ.ธ.อ. ๕/๔๐-๕๘)

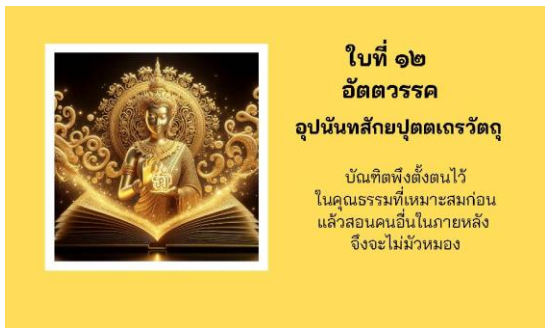
²⁰ ชุ.ธ. (ไทย) ๒๕/๑๓๐/๓๒.

วรรคที่ ๑๑ - ใบที่ ๑๑ ขรวรรค หมวคิดว่าด้วยความชรา วิสาขาสหัยกาวัตถุ²¹



(๑๒) อัตถวรรค หมวคิดว่าด้วยตน

วรรคที่ ๑๒ - ใบที่ ๑๒ อัตถวรรค หมวคิดว่าด้วยตน อุปันนทสัถยปุตตเถรวัตถุ²²



(๑๓) โลกวรรค หมวคิดว่าด้วยเรื่องโลก

วรรคที่ ๑๓ - ใบที่ ๑๓ โลกวรรค หมวคิดว่าด้วยเรื่องโลก สุทโธทนวัตถุ²³



(๑๔) พุทธวรรค หมวคิดว่าด้วยเรื่องพระพุทเจ้า

²¹ ชุ.ธ. (ไทย) ๒๕/๑๔๖/๗๗.

²² ชุ.ธ. (ไทย) ๒๕/๑๕๘/๘๑.

²³ ชุ.ธ. (ไทย) ๒๕/๑๖๙/๘๕.

วรรคที่ ๑๔ - ใบที่ ๑๔ พุทธวรรค หมวดว่าด้วยเรื่องพระพุทธรูป เอเรกปัตตนาคราชวัตถุ²⁴



(๑๕) สุขวรรค หมวดว่าด้วยความสุข

วรรคที่ ๑๕ - ใบที่ ๑๕ สุขวรรค หมวดว่าด้วยความสุข ปเสนทิโกสลวัตถุ²⁵



(๑๖) ปิยวรรค หมวดว่าด้วยสิ่งเป็นที่รัก

วรรคที่ ๑๖ - ใบที่ ๑๖ ปิยวรรค หมวดว่าด้วยสิ่งเป็นที่รัก ปัญจสตทวารกวัตถุ²⁶



(๑๗) โภชวรรค หมวดว่าด้วยความโกรธ

²⁴ ชุ.ธ. (ไทย) ๒๕/๑๘๒/๙๐.

²⁵ ชุ.ธ. (ไทย) ๒๕/๒๐๔/๙๖.

²⁶ ชุ.ธ. (ไทย) ๒๕/๒๑๗/๑๐๐.

วรรคที่ ๑๗ - ใบที่ ๑๗ โภชวรรค หมวดว่าด้วยความโกรธ อุตตราอุปาสีกาวัตถุ²⁷



(๑๘) มลวรรค หมวดว่าด้วยมลทินทางใจ

วรรคที่ ๑๘ - ใบที่ ๑๘ มลวรรค หมวดว่าด้วยมลทินทางใจ อัญญตรพราหมณวัตถุ²⁸



(๑๙) ธัมมัญญวรรค หมวดว่าด้วยผู้ตั้งอยู่ในธรรม

วรรคที่ ๑๙ - ใบที่ ๑๙ ธัมมัญญวรรค หมวดว่าด้วยผู้ตั้งอยู่ในธรรม ฉัพพัคคิยวัตถุ²⁹



(๒๐) มัคควรรค หมวดว่าด้วยมรรค

²⁷ จุ.ธ. (ไทย) ๒๕/๒๒๓/๑๐๒.

²⁸ จุ.ธ. (ไทย) ๒๕/๒๓๙/๑๐๖.

²⁹ จุ.ธ. (ไทย) ๒๕/๒๕๘/๑๑๒.

วรรคที่ ๒๐ - ใบที่ ๒๐ มัคควรรค หมวดว่าด้วยมรรค ปธานกัมมิกตีสสเถรวัตถุ³⁰



ใบที่ ๒๐
มัคควรรค
ปธานกัมมิกตีสสเถรวัตถุ

คนที่ไม่ขยันในเวลาที่ต้องขยัน
ทั้งที่ยังหนุ่มยังสาว มีกำลัง แต่กลับเกียจคร้าน
มีความคิดไม่ต่ำ ปราศจากความเพียร
เกียจคร้านมาก ย่อมไม่ประสบทาง ด้วยปัญญา

(๒๑) ปกิณณการวรรค หมวดว่าด้วยเรื่องเบ็ดเตล็ด

วรรคที่ ๒๑ - ใบที่ ๒๑ ปกิณณการวรรค หมวดว่าด้วยเรื่องเบ็ดเตล็ด จิตตคหปติวัตถุ³¹



ใบที่ ๒๑
ปกิณณการวรรค
จิตตคหปติวัตถุ

คนมีศรัทธา สมบูรณ์ด้วยศีล
เพียบพร้อมด้วยยศ และโภคทรัพย์
จะไปสู่ถิ่นใด ๆ ย่อมได้รับการบูชา ในถิ่นนั้น ๆ

(๒๒) นิรยวรรค หมวดว่าด้วยคนทำกรรมชั่วตกนรก

วรรคที่ ๒๒ - ใบที่ ๒๒ นิรยวรรค หมวดว่าด้วยคนทำกรรมชั่วตกนรก อิสสาปกตอิตถิวัตถุ³²



ใบที่ ๒๒
นิรยวรรค
อิสสาปกตอิตถิวัตถุ

ความชั่ว ไม่ทำให้เสียเลยดีกว่า
เพราะระสีกถึงความชั่ว
บุคคลยอมเดือดร้อนในภายหลัง
ส่วนความดีทำให้ได้ดีกว่า
เพราะทำแล้วระสีกถึงภายหลัง
บุคคลยอมไม่เดือดร้อน

(๒๓) นาควรรค หมวดว่าด้วยช้าง

³⁰ ชุ.ธ. (ไทย) ๒๕/๒๘๐/๑๑๙.

³¹ ชุ.ธ. (ไทย) ๒๕/๓๐๓/๑๒๗.

³² ชุ.ธ. (ไทย) ๒๕/๓๑๔/๑๓๑.

วรรคที่ ๒๓ - ใบที่ ๒๓ นาควรรค หมอว่าด้วยช้าง อตตพันตัวตฤ³³



ใบที่ ๒๓
นาควรรค
อตตพันตัวตฤ
 เราจักอดกลั้นน้อยคำสว่างเกิน
 เหมือนพญาช้างในสงคราม
 อดทนลูกศรที่ตกจากแล่ง
 เพราะคนจำนวนมากเป็นผู้ที่ศีล
 คนทั้งหลายนำสัตว์พาหนะที่ฝึกแล้ว
 ไปสู่ที่ประชุม
 พระราชายอมทรงราชพาหนะที่ฝึกแล้ว
 ในหมู่มนุษย์
 คนที่อดกลั้นน้อยคำสว่างเกินได้
 ชื่อว่าเป็นผู้ฝึกตนได้แล้ว
 เป็นผู้ประเสริฐที่สุด

(๒๔) ตัณหาวรรค หมอว่าด้วยตัณหา

วรรคที่ ๒๔ - ใบที่ ๒๔ ตัณหาวรรค หมอว่าด้วยตัณหา สักกเทวราชวัตฤ³⁴



ใบที่ ๒๔
ตัณหาวรรค
สักกเทวราชวัตฤ
 การให้ธรรม ชนะการให้ทั้งปวง
 รสแห่งธรรม ชนะรสทั้งปวง
 ความยินดีในธรรม ชนะความยินดีทั้งปวง
 ความสิ้นตัณหา ชนะทุกข์ทั้งปวง

(๒๕) ภิกขุวรรค หมอว่าด้วยภิกษุ

วรรคที่ ๒๕ - ใบที่ ๒๕ ภิกขุวรรค หมอว่าด้วยภิกษุ นังคलगูเธรวัตฤ³⁵



ใบที่ ๒๕
ภิกขุวรรค
นังคलगูเธรวัตฤ
 ภิกษุเรอจงเตือนตนด้วยตนเอง
 จงพิจารณาตนด้วยตนเอง
 ถ้าเรอคุ้มครองตนเองได้แล้ว
 มีสติ เรอก็จักอยู่เป็นสุข
 ตนแล เป็นที่พึ่งของตน
 ตนแล เป็นคติของตน
 เพราะฉะนั้น เรอจงสงวนตนให้ดี
 เหมือนพ่อค้าม้า
 สงวนม้าพันธ์ดี ฉะนั้น

(๒๖) พรหมณวรรค หมอว่าด้วยพรหมณ์

³³ ชุ.ธ. (ไทย) ๒๕/๓๒๐ - ๓๒๑/๑๓๓.

³⁴ ชุ.ธ. (ไทย) ๒๕/๓๕๔/๑๔๔.

³⁵ ชุ.ธ. (ไทย) ๒๕/๓๗๙-๓๘๐/๑๕๑.

วรรคที่ ๒๖ - ใบที่ ๒๖ พราหมณวรรค หมวคิดว่าด้วยพราหมณ์ อานันทเถรวัตถุ³⁶



ชุดพุทธอุทาน

คัมภีร์อุทาน พระสูตรแสดงคาถาพุทธอุทาน ว่าด้วยพระพุทธพจน์ที่ทรงเปล่งออกมาด้วยกำลังปิติโสมนัส มี ๘๐ สูตร ๕๕ คาถา แบ่งเป็นวรรคได้ ๘ วรรค คัดสรร วรรคละ ๑ เนื้อความสำหรับข้อความประกอบเกมการ์ด ดังนี้

(๑) โปธิวรรค หมวคิดว่าด้วยการถึงพระรัตนตรัยเป็นสรณะ

วรรคที่ ๑ - ใบที่ ๑ โปธิวรรค ปฐมโปธิสูตร³⁷



(๒) มุจจลินทวรรค หมวคิดว่าด้วยพญานาคมุจจลินท์

วรรคที่ ๒ - ใบที่ ๒ มุจจลินทวรรค มุจจลินทสูตร³⁸

³⁶ จุ.ธ. (ไทย) ๒๕/๓๘๗/๑๕๔

³⁷ จุ.อุ. (ไทย) ๒๕/๑/๑๗๑-๑๗๒.

³⁸ จุ.อุ. (ไทย) ๒๕/๑๑/๑๘๙-๑๙๐.

ใบที่ ๒
มัจฉลินทวารค
มัจฉลินทสูตร

พุทธอุทยาน
วิเวก เป็นความสุขของผู้สันโดษ
ผู้มีธรรมปรากฏแล้ว
ผู้เห็นอยู่ ความไม่เบียดเบียน
คือความสำรวมในสัตว์ทั้งหลาย
เป็นสุขในโลก
ความเป็นผู้ปราศจากราคะ
คือความสว่างงามทั้งหลายได้
เป็นสุขในโลก
ความกำจัด อัสมีมานะได้ เป็นสุขอย่างยิ่ง



(๓) นันทวารค หมวดว่าด้วยพระนันทเถระ

วรรคที่ ๓ - ใบที่ ๓. นันทวารค ยโสชสูต³⁹

ใบที่ ๓
นันทวารค
ยโสชสูต

ภิกษุใดละหนามคือกามได้
ชนะการดำได้ ชนะการทำร้ายได้
และชนะการจงจำได้
ภิกษุนั้นดำรงมั่น ไม่วุ่นไหวคดงูเขา
ยอมไม่วุ่นไหว เพราะสุขและทุกข์



(๔) เมฆิยวรรค หมวดว่าด้วยพระเมฆิยเถระ

วรรคที่ ๔ - ใบที่ ๔ เมฆิยวรรค สุนทรีสูต⁴⁰

ใบที่ ๔
เมฆิยวรรค
สุนทรีสูต

พุทธอุทยาน
คนทั้งหลายผู้ไม่สำรวม
ชอบกล่าวทิ่มแทงผู้อื่นด้วยวาจา
เหมือนทหารเข้าศึก ทิ่มแทงซึ่งที่ออกศึก
ด้วยลูกศร ฉะนั้น
ภิกษุผู้มีจิตไม่คิดประทุษร้าย
ทิ้งคำหยาบคาย
ที่คนพาลกล่าวแล้ว
ฟังอดกลั้นไว้ได้



(๕) โสณเถรวรรค หมวดว่าด้วยพระโสณเถระ

วรรคที่ ๕ - ใบที่ ๕ โสณเถรวรรค ปยตสูต⁴¹

³⁹ ชุ.อุ. (ไทย) ๒๕/๒๓/๒๑๘.

⁴⁰ ชุ.อุ. (ไทย) ๒๕/๘๓/๒๕๐.

⁴¹ ชุ.อุ. (ไทย) ๒๕/๔๑/๒๕๔.



ใบที่ ๕
โสณเถรวรรค
ปิยตรสูตร
พุทธทาน
บุคคลตั้งใจค้นหาทั่วทุกทิศ
ก็ไม่พบใครซึ่งเป็นที่รักยิ่งว่าตน
ในที่ไหน ๆ เลย
สัตว์ทั้งหลายเหล่านั้นก็รักตนมาก
เช่นนั้นเหมือนกัน
เพราะฉะนั้น ผู้รักตน
จึงไม่เคารพเยียดเบียนผู้อื่น

(๖) ชัจฉินธวรรค หมวดว่าด้วยผู้บอดโดยกำเนิด

วรรคที่ ๖ - ใบที่ ๖ ชัจฉินธวรรค อุปปชขันติสูตร⁴²



ใบที่ ๖
ชัจฉินธวรรค
อุปปชขันติสูตร
พุทธทาน
หิ่งห้อยนั้นส่องสว่างอยู่ได้ ชั่วเวลาดวงอาทิตย์ยังไม่ขึ้น
เมื่อดวงอาทิตย์ขึ้นแล้ว ก็ดับแสงและไม่ส่องสว่างได้เลย
อัญเดียรติย์ก็เหมือนกัน รุ่งเรืองอยู่ได้
ชั่วเวลาที่พระสัมมาสัมพุทธเจ้า ยังไม่อุบัติขึ้นในโลก
แต่เมื่อใดพระสัมมาสัมพุทธเจ้า อุบัติขึ้นในโลก
เมื่อนั้น อัญเดียรติย์ พร้อมทั้งสาธุบุรุษก็ดับเงา
หมดความรุ่งเรืองอีกต่อไป
พวกเขามัวมีความเห็นผิด จึงไม่พ้นจากทุกข์ไปได้

(๗) จุฬวรรค หมวดว่าด้วยเรื่องเล็กน้อย

วรรคที่ ๗ - ใบที่ ๗ จุฬวรรค ปฐมลกุณฏกัททียสูตร⁴³



ใบที่ ๗
จุฬวรรค
ปฐมลกุณฏกัททียสูตร
พุทธทาน
บุคคลหลุดพ้นแล้วในธรรมทั้งปวง
ทั้งชั้นสูงและชั้นต่ำ
ไม่หลงเข้าใจว่า นี่เป็นของเรา
นี่เป็นตัวเรา
มีจิตหลุดพ้นได้เด็ดขาดอย่างนี้
ชื่อว่าข้ามพ้นโอชะ ที่ตนยังไม่เคยข้ามได้
ไม่ต้องมีภพใหม่อีก

⁴² ขุ.อ. (ไทย) ๒๕/๖๐/๓๐๘.

⁴³ ขุ.อ. (ไทย) ๒๕/๖๑/๓๐๙.

(๘) ปาฐลิตคามิยวรรค หมวดว่าด้วยปาฐลิตคาม

วรรคที่ ๘ – ใบที่ ๘ ปาฐลิตคามิยวรรค วิสาขาสุตร⁴⁴



ใบที่ ๘
ปาฐลิตคามิยวรรค
วิสาขาสุตร
 พุทธอุทาน
 ความโศก ความเศร้าครวญ
 และความทุกข์หลากหลายมีในโลกนี้
 ย่อมเกิดมิได้เพราะอาศัยสิ่งเป็นที่รัก
 เมื่อไม่มีสิ่งเป็นที่รัก ความเศร้าโศกเป็นต้น
 เหล่านี้ก็ไม่มี
 เพราะฉะนั้น คนที่ไม่มีสิ่งเป็นที่รักในโลกไหนๆ
 จึงชื่อว่ามีความสุข ปราศจากความเศร้าโศก
 ดังนั้น ผู้ปราศจากความไม่เศร้าโศก
 ปราศจากกิเลสจอร์ฐี
 จึงไม่ควรยึดสิ่งเป็นที่รักในโลกไหน ๆ

ส่วนที่ 2 ประเมินแบบสัมภาษณ์

แบบสัมภาษณ์เพื่อสำรวจข้อมูล

ข้อมูลทั่วไป

1 ชื่อ..... นามสกุล..... ฉายา.....

2 ชั้นปีที่.....

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้วิถีพุทธ

ประเด็นสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ ดังนี้

๑) ท่านเคยเล่นเกมการ์ดมาก่อนหรือไม่ และชอบหรือไม่ เพราะเหตุใด

๒) เทคนิคใดในเกมการ์ดชุดนี้ที่ท่านชื่นชอบมากที่สุด เพราะเหตุใด

๓) เมื่อท่านนึกถึงปัญหาที่ยากลำบาก หรืออุปสรรค (pain point) เกมการ์ดชุดนี้ช่วยชี้แนวทางแก้ไข
 ปัญหาให้ท่านได้เกิดการเรียนรู้วิถีพุทธบ้างหรือไม่ อย่างไร

๔) ท่านได้เกิดการเรียนรู้วิถีพุทธอย่างไรบ้างจากสื่อเกมการ์ดชุดนี้

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ

ผู้เชี่ยวชาญทางการออกแบบสื่อพุทธศิลป์ จำนวน ๑ รูป ได้แก่

พระครูปลัดวิศรุต ธีรสทโร,ดร.

ผู้เชี่ยวชาญทางการออกแบบสื่อ จำนวน ๑ คน ได้แก่

⁴⁴ ขุ.อุ. (ไทย) ๒๕/๗๘/๓๔๑.

ผศ.ดร.ทัศนีย์ เจนวนิธิสุข

ผู้เชี่ยวชาญด้านพระพุทธศาสนา จำนวน ๒ คน ได้แก่

๑ รศ.ดร.สุเทพ พรมเลิศ

๒ ผศ.(พิเศษ) ดร.นันทพล โรจนโกศล

ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้ จำนวน ๒ รูป/คน ได้แก่

๑ พระครูปลัดमारุต วรมงคล ,ผศ.ดร.

๒ ผศ.สอนประจันต์ เสียงเย็น

ภาคผนวก ง
ภาพประกอบการลงพื้นที่

๑. กิจกรรมอบรมพระสอนศีลธรรมในการจัดการเรียนรู้จากเกมการ์ดวิถีพุทธ

- สำนักงานพระสอนศีลธรรมสามารถนำผลการวิจัยไปใช้ในการพัฒนาศักยภาพการจัดการเรียนรู้ให้แก่พระสอนศีลธรรม โดยการจัดกิจกรรมต่อเนื่องจากโครงการวิจัยที่ได้ทำไป
- พระสอนศีลธรรมสามารถนำกิจกรรมที่ใช้ในการวิจัยไปขยายผลในการจัดการเรียนรู้แก่นักเรียนในโรงเรียนวิถีพุทธ

๒. ด้านวิชาการ

- วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรีศรีโพธิ์สามารถจัดการกิจกรรมเสริมหลักสูตรเพื่อส่งเสริมการพัฒนา ศักยภาพในการบูรณาการองค์ความรู้ทางพระพุทธศาสนามาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

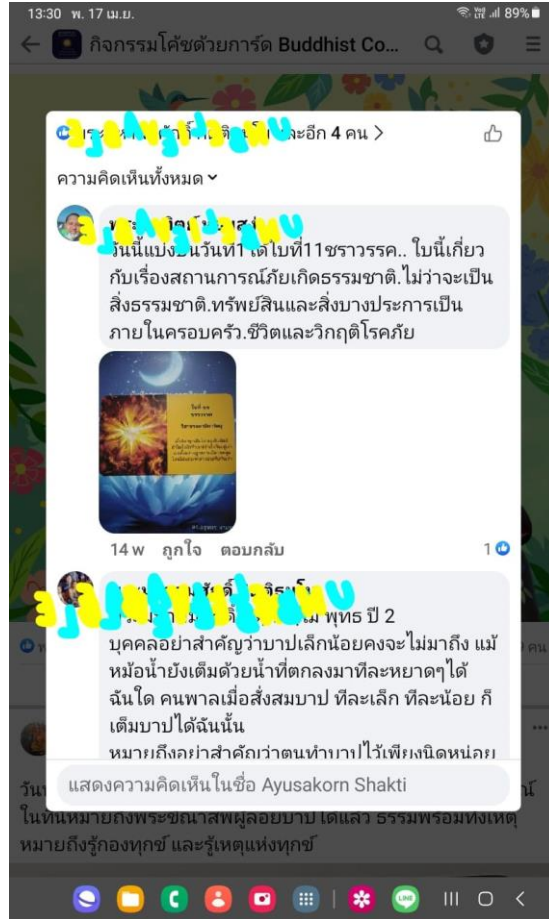
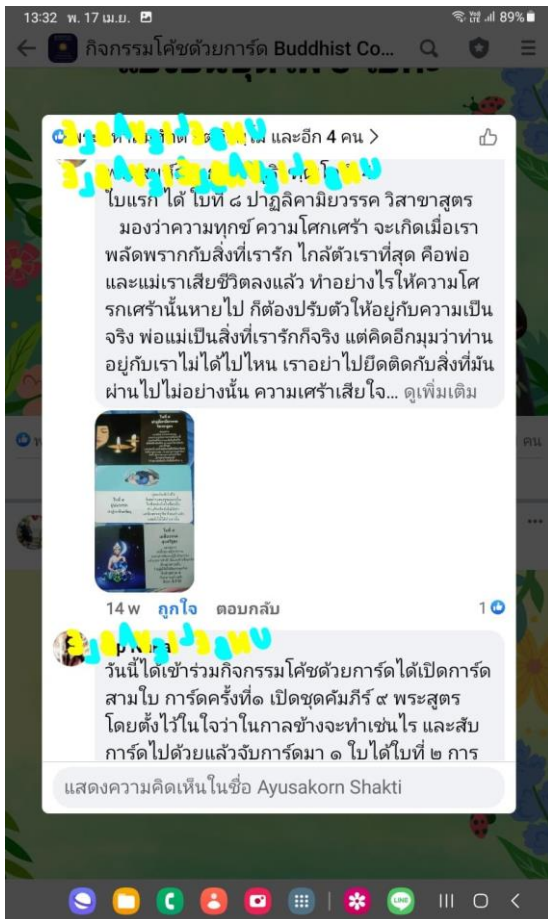
๓. ภาพกิจกรรมโครงการการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์

ภาพการจัดกิจกรรมการอบรมพระสอนศีลธรรมในพื้นที่วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์





ภาพกิจกรรมเสริมหลักสูตรนอกเวลาเรียน : การเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์กับกิจกรรมโต้ชด้วยการ์ด



ภาคผนวก จ

ผลผลิต ผลลัพธ์ ผลกระทบ (นวัตกรรมที่ได้)

ผลผลิตที่ได้รับ

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

ต้นแบบสื่อรูปแบบชุดเกมการ์ด

ต้นแบบสื่อรูปแบบสื่อดิจิทัล

สื่อดิจิทัล จำนวน ๔๓ ใบ สามารถแบ่งเป็น ๓ ชุด ดังรายละเอียดใน QR Code ดังนี้

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

(สแกน QR Code เพื่อดูสื่อเกมการ์ดชุดคัมภีร์ ๙ พระสูตร)



(๕) ชุดทางแห่งธรรม เป็นการ์ดภาพประกอบคำสอนจากคัมภีร์ธรรมบทให้ผู้เล่นที่ต้องการหลักการเพื่อเป็นแนวทางการปฏิบัติตนสำหรับการดำเนินชีวิตปัจจุบันจากเกมการ์ด โดยชุดทางแห่งธรรมมีการ์ด

๒๖ ใบ เกมการ์ดที่ให้เลือกเป็นใบที่ ๒ เพื่อสะท้อนถึง Buddha Dhamma’s guidance (สแกน QR Code เพื่อดูสื่อเกมการ์ดชุดทางแห่งธรรม)



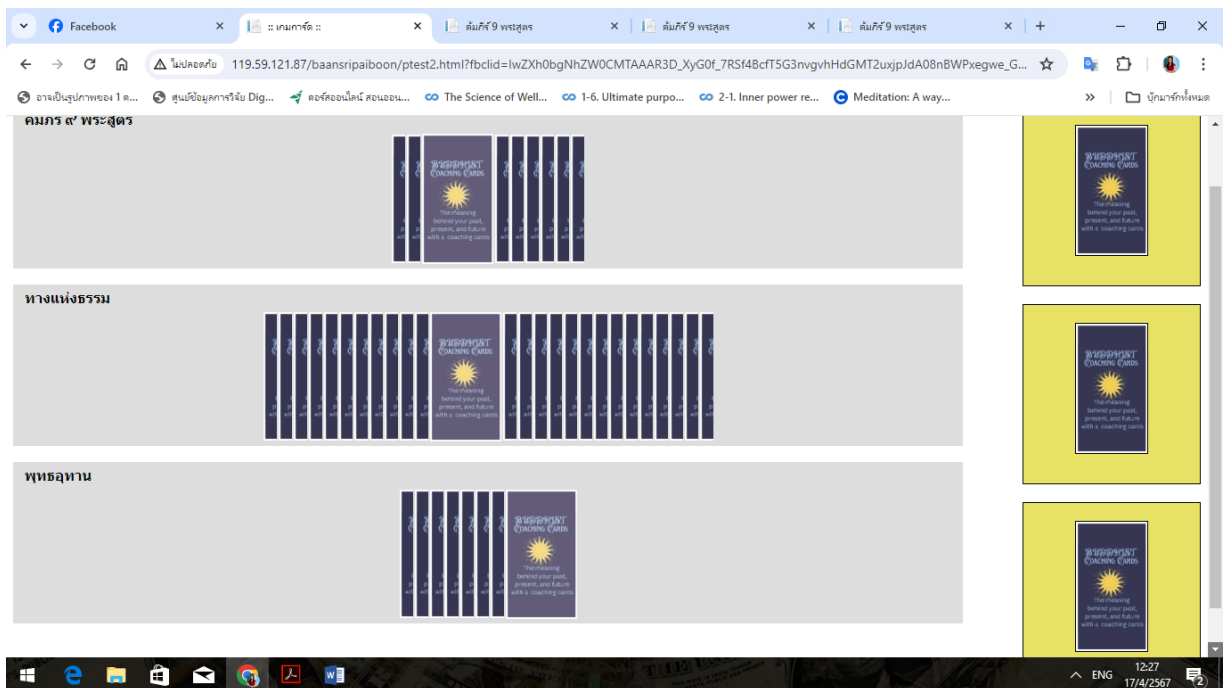
(๖) ชุดพุทธอุทาน เป็นการ์ดภาพประกอบคำสอนจากคัมภีร์อุทานให้ผู้เล่นที่ต้องการหลักคิดในการดำเนินชีวิตปัจจุบันจากเกมการ์ด โดยชุดพุทธอุทานมีการ์ด ๘ ใบ เกมการ์ดที่ให้เลือกใบที่ ๓ เพื่อสะท้อนการสรุปหลักคิดด้วยวิธีแห่งธรรม

(สแกน QR Code เพื่อดูสื่อเกมการ์ดชุดพุทธอุทาน)



และสื่อดิจิทัลทางเว็บไซต์วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบูลย์

<http://119.59.121.87/baansripaiboon/ptest2.html> ผ่านทางกลุ่มเฟซบุ๊ก Buddhist Coaching Cards และเว็บไซต์วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบูลย์



ภาพแสดงต้นแบบสื่อการ์ดดิจิทัลวิพุทธ

ผลลัพธ์

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

ผลกระทบ

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



ที่ ๑๓/๒๕๖๗ ศสพ.ชัยบุรี

ชมรมจิตตปัญญา วัดโดนโสมณะปัญญาวีหาร

วันที่ ๒๓ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๗

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์ให้ใช้ด้วยการจัดเชิงพุทธ

เรียน ผศ.พิเศษ ดร.อยุษกร งามชาติ

สิ่งที่ส่งมาด้วย รายละเอียด กิจกรรม

ด้วยองค์การบริหารส่วนตำบลชัยบุรี พัทลุง จัดโครงการสืบสานตำนานเมืองเก่าชัยบุรี ปี ๒๕๖๗ นั้น ถือเป็นความร่วมมือสืบสานตำนานเมืองเก่าชัยบุรี รักษา ต่อยอด เพื่อถวายเป็นพุทธบูชา สักการะครูอาจารย์และสิ่งศักดิ์สิทธิ์ คุณูปการของบรรพชนตั้งแต่อดีต จรรโลงวันสำคัญทางพุทธศาสนา มาชมบูชา

ชมรมจิตตปัญญาวัดโดนโสมณะปัญญาวีหาร และภาคีเครือข่าย ชมรมจิตตปัญญาภาคใต้ ร่วมจัดกิจกรรมเสริมสร้างสุขภาวะทางปัญญา(จิตตวิญญาน) แสดงผลงานของสมาชิกกลุ่มสามวัย "หนึ่งเดียวชัยบุรี" สานเสวนา "๓๔๕ ปีวิถีความเข้าใจแห่งรัก": ปัญญา (จิตตวิญญาน) "ประวัติศาสตร์ ภูมิปัญญาท้องถิ่น อัตลักษณ์ และคุณค่า วันเสาร์ ๒๔ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๗ เวลา ๐๓.๐๐ น.-๑๕.๐๐ น. จึงขอเชิญท่านร่วมเสวนาเสวนาโค้ชเชิงพุทธพร้อมนวัตกรรม ผ่าน Zoom ตามรายละเอียดแนบท้าย

เจริญพร

(พระครูสิทธิการโสมณ)

สำนักงาน ศสพ.วัดโดนโสมณะปัญญาวีหาร ดร.ณัฐชาญ์ ธรรมธนไพศาล ๐๙๕๗๗๔๐๓๐๗

ศูนย์เรียนรู้สุขภาวะวิถีพุทธ วัดเขาเมืองเก่า พระศรีชัย กิตติสาโร อ.สุรพรรณ เรื่องเพชร ๐๙๙-๑๙๔๒๘๒๓



แบบ สพ.๐๙.

หนังสือรับรองการใช้ประโยชน์จากผลงานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์
มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

วันที่..22 เมษายน 2567.....

เรื่อง การรับรองการใช้ประโยชน์ของผลงานวิจัย/งานสร้างสรรค์

เรียน ผู้อำนวยการวิจัยสถาบันวิจัยพุทธศาสตร์

ข้าพเจ้า ดร.ณัฐชาญ์ ธรรมธนไพศาล ตำแหน่ง .ประธาน ชมรมจิตตปัญญา (พัทลุง) ภาคใต้.....
ชื่อหน่วยงาน/องค์กร/ชุมชน สำนักงานศูนย์ประสานงานสุขภาพวิถีพุทธ ชัยบุรี จังหวัดพัทลุง
ที่อยู่ วัดโคกนโสภณะปัญญาวิหาร หมู่ที่ ๑ ต.ชัยบุรี อ.เมือง จ.พัทลุง
โทรศัพท์ ๐๙๕๙๗๔๐๓๐๗
ขอรับรองว่าได้มีการนำผลงานวิจัย/งานสร้างสรรค์ ของมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย เรื่อง การ
พัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์
ซึ่งเป็นผลงานวิจัย/งานสร้างสรรค์ของ ผศ.พิเศษ ดร.อวยุทธ งามชาติ
โดยนำไปใช้ประโยชน์ ดังนี้

- การใช้ประโยชน์เชิงวิชาการ เช่น การบรรยาย การสอน การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน
- การใช้ประโยชน์ด้านความรู้อันพระพุทธานุภาพ
- การใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ เช่น งานวิจัยและ/หรืองานสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาสิ่งประดิษฐ์
- การใช้ประโยชน์เชิงนโยบายหรือระดับประเทศ
- การใช้ประโยชน์ตามวัตถุประสงค์/เป้าหมายของงานวิจัย/งานสร้างสรรค์

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

- ๑ การเรียนรู้ผ่านสื่อเกมจะช่วยสร้างประสบการณ์ตรงที่มีความหมายให้แก่ผู้เรียนผ่านการเชื่อมโยง
ประสบการณ์ตรงและการตีความหมายจากถ้อยคำและสัญลักษณ์ รวมถึงขณะสัญลักษณ์หรือตัวอักษร ให้ผู้เรียน
เกิดกระบวนการเรียนรู้หลากหลาย ทำให้เข้าใจง่ายขึ้น และกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้คำสอนจากพระคัมภีร์
- ๒ การพัฒนาต้นแบบสื่อการเรียนรู้วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ดผ่านกระบวนการเสริมสร้างการเรียนรู้จาก
การโต้ตอบด้วยการ์ด ช่วยให้เกิดกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาทักษะชีวิตของตนเองด้วยคำสอนจากพระคัมภีร์
- ๓.การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้เรียนผ่านการโต้ตอบที่มีชีวิตชีวาให้เข้าถึงกระบวนการปรับเปลี่ยน
พฤติกรรมผู้เรียนได้ดีขึ้น

ขอรับรองว่าข้อความข้างต้นเป็นจริงทุกประการ

ลงชื่อ

Nattacha T.

(นางสาวณัฐชาญ์ ธรรมธนไพศาล)

ตำแหน่ง .ประธานชมรมจิตตปัญญา (พัทลุง)ภาคใต้...

หมายเหตุ: ท่านสามารถประทับตราของหน่วยงานในเอกสารนี้ได้ (ถ้ามี)

ภาคผนวก ฉ

หนังสือรับรองการนำงานวิจัยไปใช้ประโยชน์



แบบ สท.๐๙.

หนังสือรับรองการใช้ประโยชน์จากผลงานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์
มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

วันที่ ๑๕ มีนาคม ๒๕๖๗

เรื่อง การรับรองการใช้ประโยชน์ของผลงานวิจัย/งานสร้างสรรค์

เรียน ผู้อำนวยการวิทยาลัยสถาบันวิจัยพุทธศาสตร์

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

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

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

- ๑ การเรียนรู้ผ่านสื่อเกมจะช่วยสร้างประสบการณ์ตรงที่มีความหมายให้แก่ผู้เรียนผ่านการเชื่อมโยงประสบการณ์ตรงและการตีความหมายจากถ้อยคำและสัญลักษณ์ รวมถึงจะสัญลักษณ์หรือตัวอักษร ให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้หลากหลายมิติ ทำให้เข้าใจง่ายขึ้น และกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้คำสอนจากพระคัมภีร์
- ๒ การพัฒนาต้นแบบสื่อการเรียนวิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ดผ่านกระบวนการเสริมสร้างการเรียนรู้จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผู้เรียนมีส่วนร่วมและให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเองนอกชั้นเรียนโดยผู้สอนทำหน้าที่เป็นโค้ชและผู้อำนวยการเรียนรู้เพื่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาทักษะชีวิตของตนเองโดยมีอาจารย์ทำหน้าที่จัดกระบวนการเรียนรู้นอกเวลาเรียนให้แก่บัณฑิตชั้นปีที่ ๑ นิสิตชั้นปีที่ ๒ และนิสิตชั้นปีที่ ๔ เพื่อกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ โดยสร้างพื้นที่การเรียนรู้ร่วมกันในระบบออนไลน์ทางกลุ่มเฟซบุ๊ก เปิดพื้นที่ให้ผู้เรียน ใคร่ครวญสะท้อนการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง จากการค้นคว้าองค์ความรู้เพิ่มเติมนอกเวลาเรียน เป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนอย่างยิ่ง

ขอรับรองว่าข้อความข้างต้นเป็นจริงทุกประการ

พระเทพปริยัติโสภณ

(พระเทพปริยัติโสภณ, ดร.)

ผู้อำนวยการวิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์บุลย์



แบบ สพ.๐๙.

หนังสือรับรองการใช้ประโยชน์จากผลงานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์
มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

วันที่ ๑๘ เมษายน ๒๕๖๗

เรื่อง การรับรองการใช้ประโยชน์ของผลงานวิจัย/งานสร้างสรรค์

เรียน ผู้อำนวยการวิทยาลัยสถาบันวิจัยพุทธศาสตร์

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

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

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

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

๑ การเรียนรู้ผ่านสื่อเกมจะช่วยสร้างประสบการณ์ตรงที่มีความหมายให้แก่ผู้เรียนผ่านการเชื่อมโยง
ประสบการณ์ตรงและการตีความหมายจากถ้อยคำและสัญลักษณ์ รวมถึงจะสัญลักษณ์หรือตัวอักษร ให้ผู้เรียนเกิด
กระบวนการเรียนรู้หลากหลายมิติ ทำให้เข้าใจง่ายขึ้น และกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้คำสอนจากพระคัมภีร์

๒ การพัฒนาต้นแบบสื่อการเรียนรู้วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ดผ่านกระบวนการเสริมสร้างการเรียนรู้จากการ
จัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผู้เรียนมีส่วนร่วมและให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเองนอกชั้นเรียนโดยผู้สอนทำหน้าที่
เป็นโค้ชและผู้อำนวยการความสะดวเพื่อให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาทักษะชีวิตของตนเอง และผู้เรียนที่
ทำหน้าที่พระสอนศีลธรรมได้พัฒนาทักษะ นำไปประยุกต์ใช้สอนนักเรียนโรงเรียนวิถีพุทธ นับเป็นประโยชน์ต่อการ
พัฒนาทักษะของพระสอนศีลธรรมเป็นอย่างยิ่ง

ขอรับรองว่าข้อความข้างต้นเป็นจริงทุกประการ

(พระมหาบุญรอด มหาวิโร,ดร)

ผู้อำนวยการสำนักงานวิชาการ

ภาคผนวก ช
บทความวิจัย



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน คณะพุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย โทร. 035 248 000-5

ที่ อว 8002/018

วันที่ 10 เมษายน 2567

เรื่อง การตอบรับตีพิมพ์บทความในวารสาร มจร พุทธศาสตร์ปริทรรศน์

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

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

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

จึงเรียนแจ้งเพื่อทราบ และ ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รศ.ดร.ณัฏธีร์ ศรีดี)

บรรณาธิการ วารสาร มจร พุทธศาสตร์ปริทรรศน์

วารสาร มจร พุทธศาสตร์ปริทรรศน์

ติดต่อ: พระมหาดวงเด่น ฐิตญาโณ, ผศ. ดร.

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

การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์

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

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

¹Asst.Prof.Dr.Ayusakorn Ngamchat, ² Phrakhrupriyatikanchanakic,

³Phrakhrusritammawaraporn, ⁴Phrakhrukanchanakitsophon

and ⁵ Santhaya Prapharat

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

⁵คณะพุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

บทคัดย่อ

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

ผลการวิจัยพบว่า 1) รูปแบบการใช้สื่อวิถีพุทธในสังคมออนไลน์ในปัจจุบันมีหลากหลายรูปแบบ และเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เป็นที่นิยมมากที่สุด ได้แก่ เฟซบุ๊ก (Facebook) ในประเทศไทยปี 2023 มีผู้ใช้เฟซบุ๊ก 48.10 ล้านคน งานวิจัยฉบับนี้ผู้วิจัยเน้นการพัฒนาต้นแบบในรูปแบบเกมการ์ดซึ่งจัดเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ จากนั้นจึงนำสื่อการ์ดต้นแบบมาพัฒนาเป็นการ์ดในรูปแบบดิจิทัลเพื่อเผยแพร่ในสื่อสังคมออนไลน์ช่องทางเฟซบุ๊กและเว็บไซต์ของวิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์บุปผ์

2) การพัฒนาต้นแบบสื่อการเรียนรู้วิถีพุทธผ่านกระบวนการเสริมสร้างการเรียนรู้จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผู้เรียนมีส่วนร่วมและให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเองนอกชั้นเรียน การเรียนรู้ผ่านสื่อเกมจะช่วยสร้างประสบการณ์ตรงที่มีความหมายให้แก่ผู้เรียนผ่านการเชื่อมโยงประสบการณ์ตรง 3) การพัฒนาต้นแบบสื่อในรูปแบบเกมการ์ดและสื่อดิจิทัล แล้วนำเนื้อหาและรูปแบบของสื่อการเรียนรู้วิถีพุทธมาพัฒนาเป็นโปรแกรมประยุกต์ในรูปแบบเกมการ์ดดิจิทัล และอธิบายองค์ความรู้จากการ์ดในแต่ละใบผ่านเครือข่ายออนไลน์เว็บไซต์วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์บุปผ์

คำสำคัญ: การพัฒนาสื่อ; การเรียนรู้วิถีพุทธ; สังคมออนไลน์

Abstract

This research article aims to 1) study and synthesize the forms of Buddhist learning in society 2) develop a prototype of creative media to enhance Buddhist learning in social media 3) develop Buddhist learning through creative media in social media. This research is qualitative research that focuses on the design and development of creative media to reinforce

Buddhist learning in the form of game cards learning set for the purpose of introspection at Kanchanaburi Sri Phaiboon Sangha College. There were 25 key informants in the interviews and 5 in the focus group.

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

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

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

Keywords : Media development; Buddhist learning; Social media

บทนำ

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

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

ดังนั้นการพัฒนาและออกแบบสื่อการเรียนรู้ให้เข้าใจและเชื่อมโยงองค์ความรู้ของพระพุทธศาสนาให้เข้ากับชีวิตของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพโดยสร้างสรรค์รูปแบบการเรียนรู้ใหม่จึงมีความสำคัญ และการเรียนรู้ยุคใหม่ที่มีความสำคัญกับการเรียนรู้ตลอดชีวิต การพัฒนาให้เกิดการเรียนรู้ทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ ๒๑ ผู้สอนจึงต้องเปลี่ยนจากการสอนเป็นการจุดประกายความใฝ่รู้ ซึ่งการสอนคือการถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความเชื่อ ทักษะจากผู้สอนสู่ผู้เรียน โดยเน้นหนักที่บทบาทของผู้สอน (สมจิต จันทรฉาย, ๒๕๕๗) ผู้สอนจึงเป็นศูนย์กลางในการจัดการเรียนรู้ ขณะที่การเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ เน้นหนักที่ผู้เรียนเป็น

ศูนย์กลาง ซึ่งการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ผู้สอนได้เปลี่ยนจากผู้ถ่ายทอดมาเป็นผู้ให้คำแนะนำหรือที่ปรึกษา สร้างสิ่งแวดล้อมที่เอื้ออำนวยให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง

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

ด้วยเหตุนี้ ทีมนักวิจัยจึงขอเสนอโครงวิจัยเรื่องการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์ ที่เป็นการสร้างสรรค์สื่อในสังคมออนไลน์ผ่านรูปแบบชุดสื่อเกมการ์ดสอดแทรกองค์ความรู้สำคัญทางพระพุทธศาสนาซึ่งช่วยให้ผู้คนเรียนรู้คำสอนทางพระพุทธศาสนาได้ง่ายขึ้นและช่วยเยียวยาจิตใจผู้คนในสภาวะการณปัจจุบันได้

การวิจัยครั้งนี้ ทีมวิจัยมีแนวความคิดในการออกแบบและการพัฒนาชุดความรู้สื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์เพื่อสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองในรูปแบบของชุดสื่อเกมการ์ด โดยเชื่อมโยงกับคำสอนจากคัมภีร์ในพระไตรปิฎก ได้เป็นชุดสื่อเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธ ในรูปแบบชุดเกมการ์ด และคู่มือแนะแนวทางปฏิบัติ และนำมาพัฒนาเพื่อเผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อให้ผู้คนเข้าถึงได้ง่าย เกิดผลลัพธ์ในการช่วยเยียวยาจิตใจผู้คน และผู้ใช้สื่อสามารถทำความเข้าใจ เรียนรู้หลักคำสอนทางพระพุทธศาสนาได้ด้วยตนเองผ่านสื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธ

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาและสังเคราะห์รูปแบบการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคม
2. เพื่อพัฒนาต้นแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์
3. เพื่อพัฒนาการเรียนรู้วิถีพุทธผ่านสื่อสร้างสรรค์ในสังคมออนไลน์

วิธีดำเนินการวิจัย

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

ระยะที่ 1 ขั้นประดิษฐ์คิดค้น ศึกษาหลักธรรมที่ปรากฏในคัมภีร์ขุททกนิกาย 3 คัมภีร์ย่อย ได้แก่ ขุททกปาฐะ 9 พระสูตร, ธรรมบท 26 พรรค, อุทาน 8 พรรค และเก็บรวบรวมข้อมูลทางด้านเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสื่อเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ด จากนั้นวิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อให้ได้

หลักการสำคัญของคำสอนและเทคนิควิธีการนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิต และนำมาวางแผนออกแบบต้นแบบชุดความรู้สื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธและ ชุดสื่อต้นแบบสื่อเกมการ์ด 3 ชุด

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

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

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

3) การออกแบบและพัฒนาสื่อด้วยความคิดสร้างสรรค์ (Creative thinking) การคิดสร้างสรรค์เป็นผลรวมของหน่วยความคิด ประกอบด้วย (1) จินตภาพ (Image) กับการตอบสนองทางกายภาพ (Physical response) (2) มโนทัศน์ (concept) (3) คำพูด (words) ภาษา (Language) สัญลักษณ์ (Symbols) ผ่านคำสอน (Precepts)

ระยะที่ 3 ขึ้นตรวจสอบประสิทธิภาพของสื่อ การตรวจสอบประสิทธิภาพของชุดต้นแบบสื่อสร้างสรรค์วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ดมีดังนี้

ครั้งที่ 1 นำชุดต้นแบบสื่อสร้างสรรค์วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ดไปใช้กับนิสิตชั้นปีที่ 3 มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วังน้อย คณะพุทธศาสตร์สาขาวิชาพระพุทธศาสนาจำนวน 3 รูป/คน เพื่อสังเกตการสื่อความหมายและความคิดเห็นของนิสิตที่มีต่อชุดต้นแบบสื่อสร้างสรรค์วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ด

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

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

ระยะที่ 5 ขึ้นประเมินผล และปรับปรุง ขึ้นประเมินผล เป็นการประเมินผลจากการใช้สื่อการเรียนรู้ เกมการ์ดวิถีพุทธจากงานวิจัยชิ้นนี้ จากการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้ใช้สื่อ การสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม ขณะปฏิบัติการ และการสนทนากลุ่ม การสะท้อนผลกลับของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ เพื่อสะท้อนผลการปฏิบัติการ (reflection) ความสามารถนำความรู้หรือเรื่องราวเดิมมาคิดเชื่อมโยงกับตนเองได้ และสามารถนำความรู้ความเข้าใจไปใช้ในสถานการณ์จริงในชีวิตของตนเองได้ และนำผลการสรุปมาใช้ในการปรับปรุงพัฒนาต้นแบบสื่อ จากนั้นนำชุดองค์ความรู้ใหม่และชุดสื่อสร้างสรรค์วิถีพุทธในรูปแบบเกมการ์ดที่ออกแบบและพัฒนาให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ตรวจสอบองค์ความรู้ และปรับปรุงเพื่อให้ได้ชุดความรู้สื่อสร้างสรรค์เชิงพุทธที่สมบูรณ์ และนำเสนอข้อมูลการวิจัย ผลผลิตต้นแบบชุดสื่อสร้างสรรค์เกมการ์ดวิถีพุทธในรูปแบบออนไลน์ผ่านเว็บไซต์ วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบูลย์ จัดทำรายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์และเผยแพร่งานวิจัยฉบับสมบูรณ์

ผลการวิจัย

วัตถุประสงค์ที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมจำแนกได้ 2 รูปแบบ คือ

1 รูปแบบการเรียนรู้แบบดั้งเดิม (Traditional Pattern) ซึ่งเป็นการเรียนรู้ทางด้านศาสนาเป็นการใช้สื่อแบบดั้งเดิม หมายถึง สื่อประเพณีทางพระพุทธศาสนา (Buddhist Traditional Media) ได้แก่ สื่อบุคคล สื่อพิธีกรรม สื่อสถานที่ สื่อวัตถุ การเทศน์ พระสงฆ์เผยแผ่ศาสนาด้วยปากเปล่า (มุขปาฐะ) เป็นหลัก เช่น การเทศนาสั่งสอนในวันพระ ซึ่งทั้งพระสงฆ์และพุทธศาสนิกชนจะต้องอยู่ต่อหน้าในเวลาและสถานที่เดียวกัน นับเป็นการสื่อสารรูปแบบดั้งเดิมที่ใช้สืบต่อกันมายาวนาน เช่น หลวงพ่อชา สุภัทโท ใช้ “สื่อบุคคล” คือ ตัวหลวงพ่อชาเองเป็นสื่อในการ 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 คน เนื่องจากมีลักษณะที่จับต้องได้และอ่านง่าย

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 และแพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ทำให้นิเวศการเรียนรู้เข้าถึงได้อย่างกว้างขวาง

5) สื่อเชิงโต้ตอบ รูปแบบนี้ประกอบด้วยแอปเพื่อการศึกษา แพลตฟอร์ม E-learning และเว็บไซต์เชิงโต้ตอบ สื่อเชิงโต้ตอบนำเสนอประสบการณ์การเรียนรู้ที่เป็นส่วนตัวและปรับเปลี่ยนได้ ทำให้ผู้ใช้สามารถมีส่วนร่วมกับเนื้อหาได้อย่างแข็งขัน

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

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

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นประดิษฐ์คิดค้น การออกแบบและพัฒนาสื่อในรูปแบบเกมการ์ดเป็นกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ (Creative thinking) ซึ่งเป็นผลรวมของหน่วยความคิด ประกอบด้วย 1) จินตภาพ (Image) กับการตอบสนองทางกายภาพ (Physical response) จินตภาพคือการสร้างภาพในสมองหรือนึกคิดเป็นภาพในใจ โดยไม่มีเหตุการณ์หรือสิ่งของที่นึกคิด ปรากฏในขณะนั้น เมื่อสมองได้รับการกระตุ้นจากความคิดจึงเกิดการตอบสนองทางกายภาพขึ้น ตามประสบการณ์เดิมที่เคยรับรู้ของบุคคลนั้น ๆ ดังนั้น เมื่อบุคคลนึกถึงภาพในใจ จะพบว่าการรับรู้ทางประสาทสัมผัสอื่น ๆ จะเกิดขึ้น 2) มโนทัศน์ (concept) มโนทัศน์เป็นความคิดรวบยอดตามความเข้าใจของแต่ละบุคคล และมโนทัศน์เป็นส่วนสำคัญต่อกระบวนการเรียนรู้และการสร้างประสบการณ์สำหรับบุคคล ในงานวิจัยฉบับนี้ได้พัฒนาสื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบการ์ดเพื่อขยายกรอบความคิดและปรับกรอบความคิดของผู้ใช้สื่อในรูปแบบการ์ด โดยมีฐานความรู้จากขุททกนิกาย ๓ 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 พรรค มีเกมการ์ดจำนวน 26 ใบ/ชุด

(3) ชุดพุทธอุทยาน 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 ทุกวัยและทุกสถานภาพได้ (2) เนื้อหาหลักธรรมสามารถสะท้อนออกมาเป็นรูปภาพที่จินตนาการได้ง่าย

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

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

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นปฏิบัติการด้วยการจัดกระบวนการเรียนรู้โดยใช้เกมการ์ดการเรียนรู้เพื่อการหยั่งรู้ การจัดกระบวนการเรียนรู้โดยใช้เกมการ์ดการเรียนรู้เพื่อการหยั่งรู้มีฐานคิดมาจากทฤษฎีการเรียนรู้แบบการหยั่งรู้ของวูฟกัง โคห์เลอร์ (Wolfgang Kohler) โดยการสร้างสรรค์เกมการ์ดเพื่อเป็นเครื่องมือกระบวนการ (Facilitator's tool) เมื่อประสบการณ์เดิมของคำสอนพระพุทธศาสนาที่มีอยู่ผสมผสานกับการจัดรูปแบบกระบวนการคิดผ่านเกมการ์ดคำสอนทางพระพุทธศาสนา จึงสามารถจัดแบบ (Pattern) ของความคิดใหม่เพื่อใช้ในการแก้ปัญหาที่ตนเผชิญอยู่ได้ สอดคล้องกับวิธีการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ในการเปลี่ยนบทบาทของครู จากครูสอน (teach) ไปเป็นกระบวนการ หรือเรียกว่า ผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ (learning facilitator) (วิจารณ์ พานิช, 2555) โดยใช้หลักการในจัดกระบวนการประกอบการใช้เครื่องมือสื่อสร้างสรรค์ที่พัฒนาในงานวิจัย ผ่านกิจกรรม “โค้ชด้วยการ์ด”

ขั้นตอนที่ 4 นำต้นแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธเผยแพร่ในสังคมออนไลน์

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

เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการเชื่อมโยงกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งงานวิจัยนี้เน้นพัฒนาการเรียนรู้อิทธิพลผ่านสื่อสังคมออนไลน์แพลตฟอร์มเฟซบุ๊ก และเว็บไซต์ของวิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบูลย์

อภิปรายผลการวิจัย

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

งานวิจัยฉบับนี้ผู้วิจัยเน้นการพัฒนาสื่อต้นแบบในรูปแบบเกมการ์ดซึ่งจัดเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ชนิดหนึ่ง จากนั้นจึงนำสื่อการ์ดต้นแบบมาพัฒนาเป็นการ์ดในรูปแบบดิจิทัลเพื่อเผยแพร่ในสื่อสังคมออนไลน์ช่องทางเฟซบุ๊กและเว็บไซต์ของวิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบูลย์ สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และสอดคล้องกับแนวคิดของอมรรัตน์ แซ่กวาง (อมรรัตน์ แซ่กวาง, 2559) ที่มีความคิดเห็นว่า บทบาทของครูไทยในศตวรรษที่ 21 ต้องเปลี่ยนแปลง จากครูสอน กลายเป็น ครูโค้ช เมื่อบทบาทของครูปรับเปลี่ยน กลยุทธ์ในการจัดการเรียนการสอน รวมทั้งสื่อการเรียนรู้จึงต้องพัฒนาต่อไปเรื่อย ๆ ให้เกิดประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น และการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบมีลติมีเดีย เพื่อนำเสนอข้อมูลผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ก็มีความจำเป็นมากขึ้นต่อการให้บริการการศึกษาผ่านอินเทอร์เน็ต หรือเรียกว่า อีเลิร์นนิ่ง (E - Learning) โดยมีการพัฒนาสื่อใหม่ (New Media) ให้เป็นช่องทางเทคโนโลยีการสื่อสารหรืออินเทอร์เน็ต และการพัฒนาสื่อทางสังคม (Social Media) เป็นเครื่องมือที่นำมาใช้ในเชิงบูรณาการของเนื้อหาผ่านการถ่ายทอดจากการเขียนและการส่งผ่านข้อมูลผ่านทางเว็บไซต์หรือเว็บเพจ

ผลจากการวิจัยที่ 2 พบว่า การพัฒนาต้นแบบสื่อการเรียนรู้อิทธิพลในรูปแบบเกมการ์ดผ่านกระบวนการเสริมสร้างการเรียนรู้จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผู้เรียนมีส่วนร่วมและให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเองนอกชั้นเรียนโดยผู้สอนทำหน้าที่เป็นโค้ชและผู้อำนวยความสะดวกเพื่อให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาทักษะชีวิตของตนเอง การเรียนรู้ผ่านสื่อเกมจะช่วยสร้างประสบการณ์ตรงที่มีความหมายให้แก่ผู้เรียนผ่านการเชื่อมโยงประสบการณ์ตรงและการตีความหมายจากถ้อยคำและสัญลักษณ์ รวมถึงวางแผนสัญลักษณ์หรือตัวอักษร ให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้หลากหลายมิติ ทำให้เข้าใจง่ายขึ้น และกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้คำสอนจากพระคัมภีร์ สอดคล้องกับขั้นตอนประสบการณ์การเรียนรู้กรวยประสบการณ์ (cone of experience) ของเอ็ดการ์ เดล (Edgar Dale, 1969) พบว่า ผู้ให้ข้อมูลสำคัญส่วนใหญ่ไม่เคยใช้เกมการ์ดเพื่อการเรียนรู้มาก่อน และชื่นชอบการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อเกมการ์ดเป็นเครื่องมือในการจัดกระบวนการเรียนรู้ เพราะให้ความรู้สึกแปลกใหม่ น่าสนใจ ในขณะที่เดียวกันก็ได้รับความรู้จากข้อมูลในการ์ดซึ่งเป็นคำสอนของพระพุทธรูปเจ้าในพระไตรปิฎก การใช้สื่อการเรียนรู้อิทธิพลในรูปแบบเกมการ์ดวิธีพุทธช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนในการค้นคว้าหาข้อมูลจากพระไตรปิฎกในเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับตนเอง กระบวนการเรียนรู้เกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนรู้สึกมีส่วนร่วมสัมพันธ์กับองค์ความรู้จึงทำให้เกิดความใฝ่รู้ ผู้วิจัยพบว่าด้านการเชื่อมโยงองค์ความรู้ที่ได้รับจากสื่อการเรียนรู้อิทธิพลในตนเอง และนำมาหลักคำสอนของพระพุทธรูปเจ้ามาเชื่อมโยงกับตนเอง และนำไปเป็นแนวทางการประพฤติปฏิบัติในชีวิตของตนเองได้นั้น ผู้ให้ข้อมูลสำคัญทุกรูป/คน สามารถเชื่อมโยง

หลักคำสอนจากพระคัมภีร์เข้ากับโจทย์ชีวิตของตนเอง เพื่อประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหาและแนวทางการดำเนินชีวิตประจำวันได้ สอดคล้องกับแนวคิดของ Daul (Daul Stephanie,2014) ที่กล่าวว่า เกมเป็นเครื่องมือถ่ายโอนการเรียนรู้เชิงบวก (Positive transfer)

ผลจากการวิจัยที่ 3 พบว่า กิจกรรมการโค้ชด้วยการ์ด ซึ่งเป็นกิจกรรมเสริมหลักสูตรสาขาพระพุทธศาสนา โดยมีอาจารย์ทำหน้าที่จัดกระบวนการเรียนรู้นอกเวลาเรียนให้แก่นิสิตชั้นปีที่ 1 นิสิตชั้นปีที่ 2 และนิสิตชั้นปีที่ 4 เพื่อกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ โดยสร้างพื้นที่การเรียนรู้ร่วมกันในระบบออนไลน์ทางกลุ่มเฟซบุ๊ก เปิดพื้นที่ให้ผู้เรียน ใคร่ครวญสะท้อนการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง จากการค้นคว้าองค์ความรู้เพิ่มเติมนอกเวลาเรียน และการเขียนบันทึกประสบการณ์การเรียนรู้ในระยะเวลา 1 สัปดาห์ เป็นเครื่องมือในการเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธ โดยงานวิจัยนี้มีฐานคิดจากการเรียนรู้เพื่อการหยั่งรู้ซึ่งมีอุดมการณ์ในการให้เกิดการตระหนักรู้ภายในตน สัมผัสภาวะภายในตนเอง แบบรู้ซื่อๆอย่างที่ตนเองเป็น จากโจทย์ชีวิตของตนเอง และน้อมนำหลักคำสอนของพระพุทธเจ้ามาเชื่อมโยงกับตนเอง และนำไปเป็นแนวทางการประพฤติปฏิบัติในชีวิตของตนเองได้ เป็นการพัฒนาทักษะชีวิต ไม่ได้มุ่งเน้นในการเรียนรู้เพื่อวัดระดับความจำ หรือการแตกฉานขององค์ความรู้ทางทฤษฎี แต่เน้นสร้างสรรค์การใช้สื่อในชุมชนแห่งการเรียนรู้ แวดล้อมด้วยกัลยาณมิตร ด้วยเมตตาธรรม เพลิดเพลินสบายใจ เป็นพื้นที่ปลอดภัย ภายในกลุ่มกิจกรรมโค้ชด้วยการ์ด ด้วยการใช้สื่อต้นแบบเกมการ์ดวิถีพุทธทั้งรูปแบบการ์ดและรูปแบบดิจิทัล ในการทำกิจกรรมโค้ชด้วยการ์ดวันละ 1 ใบ จากชุดทางแห่งธรรม ซึ่งมีการ์ดจำนวน 26 ใบ และแบ่งปันสิ่งที่ได้เรียนรู้กันภายในกลุ่มด้วยบรรยากาศที่เพลิดเพลิน สอดคล้องกับแนวคิดของ ผศ.ดร.สิน งามประโคน จากบทความวิจัยเรื่องนวัตกรรมแห่งการเรียนรู้เชิงพุทธว่า หลักการสอนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่เร็วขึ้น การสร้างบรรยากาศในการสอนให้เพลิดเพลิน ปลอดภัย ไม่ตึงเครียด ไม่ให้เกิดความอึดอัดใจแก่ผู้เรียน และให้เกียรติผู้เรียนและให้ผู้เรียนมีบทบาทร่วมกันเป็นหลักการที่สำคัญ (สิน งามประโคน,2560)

องค์ความรู้ใหม่

การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้วิถีพุทธในสังคมออนไลน์ เป็นการสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกมการ์ดทั้งรูปแบบสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อออนไลน์ผ่านช่องทางเฟซบุ๊กและเว็บไซต์วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบุลย์ การพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้มีจุดมุ่งหมายเพื่อมอบทรัพยากรที่น่าสนใจ และเข้าถึงได้ ซึ่งรองรับรูปแบบการเรียนรู้และความชอบที่แตกต่างกัน บทบาทสำคัญในการศึกษาคุณใหม่คือการเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียน และอำนวยความสะดวกในสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยตนเอง และมีความยืดหยุ่นตามลักษณะปัจเจกบุคคล

งานวิจัยนี้มีฐานคิดจากแนวคิดการเรียนรู้ด้วยการหยั่งรู้ พัฒนาต้นแบบสื่อเป็นเครื่องมือกระบวนการ (Facilitator's tool) ดังนั้นผู้ให้ข้อมูลสำคัญในงานวิจัยนี้จึงเป็นบุคคลที่มีพื้นฐานในคำสอนพระพุทธศาสนาในระดับหนึ่ง กล่าวคือเป็นผู้สอนพระพุทธศาสนา หรือเป็นผู้ศึกษาคำสอนพระพุทธศาสนา เมื่อประสบการณ์เดิมของคำสอนพระพุทธศาสนาที่มีอยู่ผสมผสานกับการจัดรูปแบบกระบวนการคิดผ่านเกมการ์ดคำสอนทางพระพุทธศาสนาโดยใช้หลักการในจัดกระบวนการประกอบการใช้เครื่องมือสื่อสร้างสรรค์ที่พัฒนาในงานวิจัยผ่านกิจกรรม “โค้ชด้วยการ์ด” ทั้งรูปแบบออฟไลน์โดยสื่อสิ่งพิมพ์และรูปแบบออนไลน์ผ่านแพลตฟอร์มเฟซบุ๊ก

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

บุปผา ไชยแสง. (2562). “ผลการจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ วิชาสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา”. วารสารอินฟอร์เมชัน มหาวิทยาลัยขอนแก่น.,.

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

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

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

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

ประวัติผู้วิจัย

๑ หัวหน้าโครงการวิจัย

- ชื่อ นามสกุล (ภาษาไทย) : ผศ.(พิเศษ) ดร.อยุษกร งามชาติ
 ชื่อ นามสกุล (ภาษาอังกฤษ) : Asst.Prof. Dr.Ayusakorn Ngamchat
 เลขหมายบัตรประจำตัวประชาชน : 3719900254901
 ตำแหน่งปัจจุบัน : อาจารย์ประจำหลักสูตร วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์
 มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
 ที่อยู่ปัจจุบัน : บ้านเลขที่ ๖๐๑/๙ ต.คูคต อ.ลำลูกกา จ.ปทุมธานี ๑๒๑๓๐
 โทร. ๐๖๓-๑๕๙๗๔๕๑ อีเมล ayusakorn@hotmail.com
 ประวัติการศึกษา : ศศ.บ., ศศ.ม., พธ.ด. (พระพุทธศาสนา)
 สาขาวิชาที่มีความชำนาญพิเศษ พระไตรปิฎก พระพุทธศาสนา
 วิทยาการพัฒนาศักยภาพในระดับจิตใต้สำนึก, NLP Master
 Coach

ประวัติการศึกษา

- พ.ศ. ๒๕๕๔ : สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาเอก พุทธศาสตรดุษฎีบัณฑิต (พธ.ด.)
 สาขาวิชา พระพุทธศาสนา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราช
 วิทยาลัย
 พ.ศ. ๒๕๕๖ : สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโท ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (ศศ.ม.)
 สาขาวิชา ศาสนาเปรียบเทียบ คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์มหาวิทยาลัย
 มหาวิทยาลัยมหิดล
 พ.ศ. ๒๕๓๗ : สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี ศิลปศาสตรบัณฑิต (ศศ.บ.) สาขา
 ภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

ประวัติการทำงาน

- พ.ศ.๒๕๓๗ – ๒๕๔๒ : ครูโรงเรียนบ้านพลอย จ.ปทุมธานี
 พ.ศ.๒๕๔๗ – ๒๕๖๒ : อาจารย์พิเศษ สาขาวิชาพระพุทธศาสนา คณะพุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัย
 มหา
 จุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
 พ.ศ. ๒๕๖๓ – ปัจจุบัน : อาจารย์ประจำหลักสูตร วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีโพธิ์
 มหาวิทยาลัย
 มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

ผลงานทางวิชาการ (งานวิจัย/บทความทางวิชาการ/หนังสือ/ตำรา)

งานวิจัย

การพัฒนารูปแบบการจัดกระบวนการเรียนรู้แนวพุทธสู่การเปลี่ยนแปลงภายใน (ผู้ร่วมวิจัย , ๒๕๖๑)
 การออกแบบผังแหล่งโบราณคดีทางพระพุทธศาสนาสมัยทวารวดี
 ใน จังหวัดนครสวรรค์ - อุทัยธานี (ผู้ร่วมวิจัย, ๒๕๖๕)
 การพัฒนารูปแบบและชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อบ่มเพาะ
 ความซื่อสัตย์สุจริตของเยาวชนในโรงเรียนวิถีพุทธ จังหวัด
 กาญจนบุรี (ผู้ร่วมวิจัย, ๒๕๖๖)

บทความทางวิชาการ

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

ธนวรรณ สารระรัมย์, ดร.โกศล จิ่งเสถียรทรัพย์ และ ผศ.ดร.สุวัฒน์ รักขันโท. (๒๕๖๑)
 “กระบวนการเสริมสร้างภาวะพลัดพลังในผู้สูงอายุ” . วารสารมหาจุฬานาครทรรศน์ ปีที่ ๕ ฉบับที่ ๒
 (พฤษภาคม – สิงหาคม ๒๕๖๑) หน้า ๒๖๗-๒๘๓

พระราชปริยัติมุนี,รศ.ดร. , พระมหาสุขสันต์ สุขวฑฒโน,ผศ.ดร. , ผศ.พิเศษ ดร.อยุษกร งาม
 ชาติ (๒๕๖๔).

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

ผศ.พิเศษ ดร.อยุษกร งามชาติ และ ดร.สันทยา ประภารัตน์ (๒๕๖๔). “พระพุทธศาสนากับ
 วิธีการป้องกันปัญหาความรุนแรงในครอบครัว”.วารสารการประชุมวิชาการระดับชาติคณะพุทธศาสตร์ ครั้งที่ ๓ (๒๖ มีนาคม ๒๕๖๔) หน้า ๒๙-๓๗.

ผศ.พิเศษ ดร.อยุษกร งามชาติ (๒๕๖๕). “ปฏิจจสมุปปาทผ่านแนวคิดสมเด็จพระพุทธโฆษา
 จารย์ (ป.อ. ปยุตโต)”. วารสารการประชุมวิชาการทางพระพุทธศาสนาและศิลปวัฒนธรรม การประชุม
 วิชาการระดับชาติ ครั้งที่ ๘ และการประชุมระดับนานาชาติ ครั้งที่ ๑ (๑๘ - ๒๐ มีนาคม พ.ศ. ๒๕๖๕)
 หน้า

หนังสือ/ตำรา

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

อยุษกร งามชาติ. (๒๕๕๙) บันทึกกระบวนการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงภายในแนวพุทธ
 : การวิจัยเชิง

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

อยุษกร งามชาติ. (๒๕๖๐) จิตวิทยาพุทธศาสนา : คำสอนว่าด้วยปฏิจจสมุปปาทแห่งชีวิต
 (รัก). กรุงเทพฯ :

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

อยุษกร งามชาติ. (๒๕๖๑) จิตวิทยาความรัก ฉบับปรับปรุงและขยายความ. กรุงเทพฯ : ปีพีเค
 พรินติ้ง. ISBN 978-616-8202-02-9. ๑๘๔ หน้า

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

อยุธยา งามชาติ. (๒๕๖๔) **ปฏิจสมุปปาท**. กรุงเทพฯ : ปีพีเค พรินต์ติ้ง. ISBN 978-616-300-770-4. ๑๒๐ หน้า.

ผลงานแปลหนังสือ

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

๒ ผู้ร่วมงานวิจัย

ชื่อ - ฉายา / นามสกุล	:	พระครูปริยัติกาญจนกิจ (สุวัฒน์ สุวฑฒโน/แช่ตั้ง)
วัน/เดือน/ปี เกิด	:	วันที่ ๒๖ มกราคม พ.ศ. ๒๕๑๖
ภูมิลำเนา	:	๑๒๔ ม.๑ ตำบลวังศาลา อำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี
ประวัติการศึกษาทางโลก		
พ.ศ. ๒๕๕๗	:	ปริญญาตรี มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
พ.ศ. ๒๕๕๙	:	ปริญญาโท มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
ประวัติการศึกษาทางธรรม		
พ.ศ. ๒๕๓๙	:	น.ธ. เอก สำนักเรียนวัดนิมมานรดี กรุงเทพมหานคร
พ.ศ. ๒๕๔๕	:	ป.ธ. ๓ สำนักเรียนคณะจังหวัดกาญจนบุรี
อุปสมบท	:	วันที่ ๓ กรกฎาคม พ.ศ. ๒๕๓๗ วัดนิมมานรดี กรุงเทพมหานคร
ตำแหน่งทางคณะสงฆ์	:	รองเจ้าคณะอำเภอท่าม่วง จังหวัดกาญจนบุรี
ตำแหน่งทางการศึกษา	:	อาจารย์ประจำหลักสูตร คณะพุทธศาสตร์ วัดไชยชุมพลชนะสงคราม
ที่อยู่ปัจจุบัน	:	วัดวังศาลา ต. วังศาลา อ. ท่าม่วง จ. กาญจนบุรี ๗๑๑๑๐
โทรศัพท์	:	๐๙๕ - ๑๗๒ - ๙๙๖๙
E-mail	:	thesis.5611405937@gmail.com

๓ ผู้ร่วมงานวิจัย

- ชื่อ – ฉายา/นามสกุล : พระครูศรีธรรมวารารักษ์ (จිරพันธ์ ธรรมปสฺสโฐ , นำประเสริฐ)
 วัน/เดือน/ปี : วันที่ 13 มีนาคม พ.ศ. 2525
 บรรพชา : 29 มีนาคม พ.ศ. 2538
 อุปสมบท : 16 มีนาคม พ.ศ. 2545
 ภูมิลำเนา : 395 หมู่ 7 ตำบลพังตรุ อำเภอพนมทวน จังหวัดกาญจนบุรี
 การศึกษาทางโลก : ปริญญาโท พุทธศาสตรมหาบัณฑิต (พธ.ม.) สาขารัฐประศาสนศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
 การศึกษาทางธรรม : เปรียญธรรม 6 ประโยค สำนักเรียนวัดไชยชุมพลชนะสงคราม จังหวัดกาญจนบุรี นักระรมชั้นเอก สำนักเรียนวัดอรุณราชวราราม
- กรุงเทพฯ
- ประสบการณ์ทำงาน :**
- พ.ศ. 2550 : พระธรรมวิทยากรประจำวัดไชยชุมพลชนะสงคราม
 พ.ศ. 2551 : เลขานุการโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา วัดไชยชุมพลชนะสงคราม
 พ.ศ. 2554 : เลขานุการรองเจ้าคณะจังหวัดกาญจนบุรี
 พ.ศ. 2556 : เจ้าหน้าที่กองวิเทศสัมพันธ์ สำนักงานอธิการบดี มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
 พ.ศ. 2557 : ผู้ช่วยเจ้าอาวาสพระอารามหลวง ฝ่ายการศึกษา
- ตำแหน่งหน้าที่ปัจจุบัน** : อาจารย์ประจำและหัวหน้าสำนักงานโครงการขยายห้องเรียน มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย คณะพุทธศาสตร์ วัดไชยชุมพลชนะสงคราม
- ที่อยู่ปัจจุบัน** : วัดไชยชุมพลชนะสงคราม ตำบลบ้านใต้ อำเภอเมือง จังหวัดกาญจนบุรี 71000
- โทรศัพท์** : 086-6611938
- e-Mail** : jocho53@hotmail.com, g53mcu@gmail.com

๔ ผู้ร่วมงานวิจัย

ชื่อ นามสกุล (ภาษาไทย): พระครูกาญจนกิจโสภณ (ทนากร จอมพล)

ชื่อ นามสกุล (ภาษาอังกฤษ): Phrakhru Kanchanakitsophon (Thanakorn Chomphol)

เลขหมายบัตรประจำตัวประชาชน: 3 7101 01042 59 9

ตำแหน่งปัจจุบัน: อาจารย์ประจำหลักสูตรรัฐประศาสนศาสตร์

ที่อยู่ปัจจุบัน: วัดกาญจนบุรีเก่า 181 ม.2 ต.ลาดหญ้า อ.เมือง จ.กาญจนบุรี 71190

โทรศัพท์: 086 107 3987

e-mail : Kanchanakitsophon@mcu.ac.th

ประวัติการศึกษา:

พ.ศ. ๒๕๔๖ สอบได้นักธรรมชั้นเอก ในสำนักเรียนวัดกาญจนบุรีเก่า จังหวัดกาญจนบุรี

พ.ศ. ๒๕๕๖ สำเร็จปริญญาตรี พุทธศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาพระพุทธศาสนา มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย (พธ.บ)

พ.ศ. ๒๕๕๕ สำเร็จปริญญาโท สังคมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการเชิงพุทธ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย (พธ.ม)

พ.ศ. ๒๕๕๘ สำเร็จปริญญาโท สังคมศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการเชิงพุทธ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย (พธ.ด)

สาขาวิชาที่มีความชำนาญพิเศษ: การจัดการเชิงพุทธ

๕ ผู้ร่วมงานวิจัย

ชื่อ นามสกุล (ภาษาไทย): ดร.สันทยา ประภารัตน์

ชื่อ นามสกุล (ภาษาอังกฤษ): Dr.Santhaya Prapharat

วัน เดือน ปีเกิด : ๒ กุมภาพันธ์ ๒๕๐๖

ที่อยู่ปัจจุบัน: ๕๐/๗๑๑ หมู่บ้านชัยพฤกษ์ ถนนเสมาฟ้าคราม ตำบลคูคต
อำเภอลำลูกกา จังหวัดปทุมธานี

โทรศัพท์: 065 5989558

e-mail : santhaya@scblife.gmail.com

ประวัติการศึกษา:

-สำเร็จปริญญาตรี นิติศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยรามคำแหง

-สำเร็จปริญญาโท พุทธศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพระพุทธศาสนา มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย (พธ.ม)

-สำเร็จปริญญาเอก พุทธศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาพระพุทธศาสนา มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย (พธ.ด)

ประสบการณ์การทำงาน:

- เลขานุการ บริษัท อีสราเอลแอร์คราฟอินดัสตรี

- เลขานุการ บริษัท วีเอ ลาเท็กซ์

- ผู้อำนวยการสาขา บริษัทไทยพาณิชย์ประกันชีวิต

- อาจารย์พิเศษคณะพุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

สาขาวิชาที่มีความชำนาญพิเศษ: พระพุทธศาสนา

๖ ผู้ร่วมงานวิจัย

ชื่อ นามสกุล (ภาษาไทย): พระครูสวัสดิ์กาญจนภาส

ชื่อ นามสกุล (ภาษาอังกฤษ): PhrakruSawatkanchanophat

วัน เดือน ปีเกิด : ๒๓ ธันวาคม ๒๕๑๔

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

โทรศัพท์: ๐๙๕๒๙๔๙๙๗๙

e-mail : Watkhaojod@gmail.com

ประวัติการศึกษา:

พุทธศาสตรบัณฑิต คณะพุทธศาสนา สาขา พระพุทธศาสนา
มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
พุทธศาสตรมหาบัณฑิต คณะสังคมศาสตร์ สาขาการจัดการเชิงพุทธ

ประสบการณ์การทำงาน: อาจารย์ประจำหลักสูตร สาขา รัฐประศาสนศาสตร์

วิทยาลัยสงฆ์กาญจนบุรี ศรีไพบูลย์

สาขาวิชาที่มีความชำนาญพิเศษ: พระพุทธศาสนา