



รายงานการวิจัย

การพัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการ
ของกลุ่มนักเรียนสามเณรโรงเรียนพระปริยัติธรรมแผนกสามัญศึกษา
ที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ จังหวัดเชียงใหม่

THE DEVELOPMENT OF INNOVATIVE BOARD GAMES TO PROMOTE
YONISOMANASIKAN THINKING SKILLS AMONG NOVICE STUDENTS
WITH ETHNIC DIVERSITY IN PHRAPARIYATTIDHAM SECONDARY SCHOOL,
GENERAL EDUCATION DEPARTMENT, CHIANG MAI PROVINCE.

เขมินทรา ตันธิกุล

พิมภัสสร เต็ดขาด

อุเทน ลาพิงค์

นพรัตน์ กันทะพิกุล

ทองสาย ศักดิ์วีระกุล

รายงานการวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจาก
สถาบันวิจัยญาณสังวร มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย
ประจำปีงบประมาณ 2565

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

บทคัดย่อ

บทความวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อสร้างนวัตกรรมการบอร์ดเกม 2) เพื่อศึกษาประสิทธิผลการใช้นวัตกรรมการบอร์ดเกม 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนในการใช้นวัตกรรมการบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามแฉกรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ จังหวัดเชียงใหม่ กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนสามแฉกร ปีการศึกษา 2565 จำนวน 310 รูป จากวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือในการวิจัยประกอบด้วย นวัตกรรมการบอร์ดเกม แบบประเมินความพึงพอใจในการใช้นวัตกรรมการ

ผลการวิจัยพบว่า การสร้างนวัตกรรมการบอร์ดเกมการศึกษา (Educational Board Game) ผสมผสานเรื่องราวเนื้อหา เหตุการณ์ในพุทธประวัติ หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา พุทธสุภาษิต บทสวดต่าง ๆ ทางพุทธศาสนา รวมไปถึงศาสนพิธีที่เกี่ยวข้องกับพุทธศาสนาใช้ชื่อบอร์ดเกมว่า “นักแสวงบุญแห่งพุทธภูมิ” ประสบการณ์ที่ได้รับ (Player Experience) พบว่า วิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการ เป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดสัมมาทิฐิ คือ ความรู้ ความเข้าใจตามความเป็นจริง สามารถพัฒนาตนเองไปสู่อิสรภาพได้กลไกในการเล่น (Mechanic) พบว่า ในตัวเกมมีการตั้งจุดประสงค์ของการเล่น โดยใช้การกำหนดข้อคำถาม ผู้เล่นจะได้รับการพัฒนาจิตและปัญญาหรือเรียกว่า “ความรู้สึกรู้คิด” เกิดความรักในความรู้ที่ได้ศึกษาพระพุทธศาสนา ฝึกสมาธิเพื่อให้จิตสงบ ซึ่งกิจกรรมเกมช่วยสร้างศรัทธาต่อการเรียนเป็นอันมากผ่านการฝึกใช้ความคิดพิจารณา ส่งเสริมให้พัฒนาปัญญามีผลต่อการพัฒนาจิตของผู้เล่นได้อย่างสำคัญและสามารถนำเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเกมมาประยุกต์ใช้ ประกอบการเรียน เพื่อสอนให้นักเรียนนำความรู้ไปใช้แก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน ประสิทธิภาพของนวัตกรรมการบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการ มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 85.86/85.16 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 และค่าดัชนีประสิทธิผลของนวัตกรรมการบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการ มีค่าเท่ากับ 0.787 หรือร้อยละ 78.70 แสดงว่านักเรียนมีคะแนนความก้าวหน้าทางการเรียนจริง กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจการใช้นวัตกรรมการบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามแฉกรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์จังหวัดเชียงใหม่ โดยรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมาก (\bar{X} = 4.01, S.D. = 0.40)

คำสำคัญ: 1. นวัตกรรมการบอร์ดเกม 2. ทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการ 3. ความหลากหลายทางชาติพันธุ์

ABSTRACT

The purposes of this research article is 1) to create board game innovations 2) to study the effectiveness of using board game innovation development 3) to study students' satisfaction in using board game innovations to promote Yonisomanasika thinking skills. A group of novice students at Phrapariyattidhamma School with diverse ethnicities. Chiang Mai Province. Sample groups include: Novice students, Academic Year 2022, totaling 310 photos from the purposive sampling method. The research tools consisted of Innovative board games Evaluation of satisfaction in using innovations.

The results of the research showed that the creation of innovative educational board games (Educational Board Game) combines stories, contents. Events in the history of Buddhism Buddhist principles, Buddhist proverbs, various Buddhist chants, as well as religious ceremonies related to Buddhism, use the name of the board game that "Pilgrimage of the Buddha landscape" experience gained (Player Experience) Yonisomanasika thinking method It is a factor that causes right view, which is knowledge and understanding according to reality. Able to develop oneself towards freedom. Mechanism of playing (Mechanic) found that in the game there is a setting of the purpose of playing using the formulation of questions. Players will receive mental and intellectual development, also known as "Feelings and thoughts" arise from love of the knowledge gained from studying Buddhism. Practice meditation to calm your mind. The game activities help build a lot of faith in learning through practicing thinking and considering. Promoting intellectual development has an important effect on the mental development of the players and can use events that occur in the game to teach students to apply knowledge to solve problems in daily life. Board game innovation to promote Yonisomanasikam thinking skills has a value of 85.86/85.16, which is in line with the set 80/80, and the index value of board game innovation to promote Yonisomanasikam thinking skills is equal to 0.787 or 78.70 percent. of students actually have full academic scores. remember the day The sample group was satisfied with the use of innovative board games to promote Yonisomanasikam thinking skills among novice students of Phrapariyattidhamma School, who have diverse ethnicities, Chiang Mai Province. Overall at a very satisfied level (\bar{x} = 4.01, S.D. = 0.40)

Keywords: 1. Board Game Innovation 2. Yonisomanasikam Thinking Skills 3. Ethnic Diversity

กิตติกรรมประกาศ

รายงานวิจัยฉบับนี้ได้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี เพราะคณะผู้วิจัยได้รับความกรุณาอันดียิ่งจาก ดร.ชาลี ภัคดี, ดร.ฉัตรชัย ศิริกุลพันธ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ พูลสุข กรรณาริก ซึ่งทุกท่านได้สละเวลาอันมีค่าเพื่อตรวจเครื่องมือการวิจัย พร้อมทั้งให้ความรู้และคำแนะนำปรึกษาในการทำวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใคร่ขออนุโมทนาขอบคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบนมัสการขอบคุณ อธิการบดี มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย รองอธิการบดีวิทยาเขตล้านนา ผู้อำนวยการสถาบันวิจัยญาณสังวร ผู้อำนวยการวิทยาลัยศาสนศาสตร์ล้านนา และผู้บริหารทุกท่านที่ให้โอกาสและการสนับสนุนทุนการวิจัย ตลอดจนให้กำลังใจในระหว่างการศึกษาจนทำให้คณะผู้วิจัยสามารถทำวิจัยสำเร็จได้ด้วยดี

ขอขอบคุณ คณาจารย์ทุกท่านที่เป็นกัลยาณมิตรที่ดีช่วยเหลือในการจัดเก็บข้อมูล ตลอดจนขอขอบคุณคณาจารย์และเจ้าหน้าที่มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้านนา ซึ่งได้อำนวยความสะดวกและช่วยวิเคราะห์ข้อมูลแก่คณะผู้วิจัยเป็นอย่างดี

ขอกราบนมัสการขอบคุณ พระครูศรีวิระคุณสุนทร และกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดำรง เบญจศิริ ที่ได้เมตตาวิเคราะห์เสียสละเวลาอ่านและตรวจรายงานการวิจัยเรื่องนี้ พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะต่าง ๆ แก่คณะผู้วิจัยในครั้งนี้ นอกจากนั้น คณะผู้วิจัยก็ขอขอบคุณกลุ่มตัวอย่างทุกท่านที่ได้เสียสละเวลาในการตอบแบบสอบถามและให้สัมภาษณ์ ทำให้ได้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์อย่างมากต่อการศึกษาวิจัยครั้งนี้

ผู้วิจัยหวังว่า รายงานวิจัยฉบับนี้คงจะเป็นประโยชน์ต่อหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง และผู้ที่สนใจจะศึกษาวิจัยเกี่ยวกับเรื่องเช่นเดียวกันนี้ต่อไป

หัวหน้าโครงการวิจัย และคณะ

10 เมษายน 2567

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญภาพ	ช
บทที่	
1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 ปัญหาการวิจัย	3
1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย	3
1.4 นิยามศัพท์	3
1.5 ขอบเขตของการวิจัย	5
1.6 ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย	6
2 แนวคิดทฤษฎีและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
2.1 การจัดการเรียนการสอน	7
2.2 ความสัมพันธ์ของหลักสูตรและการออกแบบการเรียนการสอน	19
2.3 การเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับสังคมศึกษา	21
2.4 หลักการและแนวทางจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา	36
2.5 นวัตกรรมการศึกษา	37
2.6 บอร์ดเกมทางการศึกษา	41
2.7 หลักโยนิโสมนสิการ	44
2.8 บริบททั่วไปของโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา จังหวัดเชียงใหม่	65
2.9 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	68
2.10 สรุปรอบแนวความคิด	73
3 วิธีดำเนินการงานวิจัย	75
3.1 การกำหนดพื้นที่วิจัย	75
3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	75

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.3 เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย	76
3.4 การสร้างและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย	77
3.5 วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล	79
3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล	81
3.7 สถิติที่ใช้ในการวิจัย	81
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	84
4.1 ผลการวิเคราะห์การสร้างนวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามเณรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์จังหวัดเชียงใหม่	84
4.2 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิผลการใช้การพัฒนาวัตกรรมการบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามเณรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์จังหวัดเชียงใหม่	89
4.3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนในการใช้นวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามเณรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์จังหวัดเชียงใหม่	93
5 สรุปอภิปรายผลและข้อเสนอแนะ	94
5.1 สรุปผลการวิจัย	94
5.2 อภิปรายผลการวิจัย	99
5.2 ข้อเสนอแนะ	104
บรรณานุกรม	105
ภาคผนวก	112
ประวัติผู้วิจัย	154

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
4.1	ความสอดคล้องระหว่างทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 และเป้าหมายเชิงคุณภาพ	86
4.2	ผลการหาประสิทธิภาพ (E1/E2) ตามเกณฑ์ 80/80 ของนวัตกรรมบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการ	89
4.3	แสดงค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) ของนวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการ	90
4.4	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจากผลการประเมินความพึงพอใจการใช้ นวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่ม นักเรียนสามแฉงโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ จังหวัดเชียงใหม่	93

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
2.1	จุดมุ่งหมายสิ่งที่ควรพิจารณาในการออกแบบการเรียนการสอน	16
2.2	ขอบข่ายของวิชาสังคมศึกษา	24
2.3	สรุปกรอบแนวความคิด	74
3.1	กรอบการพัฒนานวัตกรรมการบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโส มนสิการ	80

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การดำเนินชีวิตของคนไทย พระพุทธศาสนาถือว่าเป็นสถาบันที่สำคัญมีบทบาทและมีอิทธิพลอย่างมาก ทั้งในด้านการเมืองการปกครอง เศรษฐกิจ สังคม ขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรม ตลอดจนการเสริมสร้างคุณธรรมและจริยธรรม รวมถึงด้านการศึกษา (พระเทพเวที, 2534, น. 2) และในทางพระพุทธศาสนามีหลักคำสอนที่เกี่ยวข้องกับวิถีคิด ได้แก่ โยนิโสมนสิการที่พระพุทธเจ้าทรงแนะนำไว้เพื่อนำไปสู่กระบวนการสร้างปัญญาเป็นวิถีคิด พิจารณา กำหนดให้มองสิ่งทั้งหลายให้ได้คุณค่า ให้เข้าถึงความจริงซึ่งทำให้สามารถแก้ปัญหาได้และรู้จักริเริ่มทำการต่าง ๆ อย่างถูกต้องได้ด้วยตนเอง เนื่องจากเป็นวิถีคิดที่มีระบบมีการวิเคราะห์อันเป็นวิธีการสำคัญสำหรับการสร้างปัญญาอันบริสุทธิ์ (กานต์สินี จันทร์วิภาติล, 2551, น. 2) โยนิโสมนสิการสามารถนำมาใช้ในการดำเนินชีวิตในการแก้ปัญหาและนำไปใช้เพื่อมุ่งสู่ความหลุดพ้น เป็นวิถีคิดที่มีเฉพาะในพระพุทธศาสนาเพราะเป็นวิถีที่มีหลักพุทธธรรม ซึ่งการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณให้เกิดขึ้นแก่ผู้เรียนเป็นสิ่งที่ยากและท้าทายแต่สามารถทำได้โดยอาศัยระยะเวลาที่มากพอในการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเด็กไทยในปัจจุบันขาดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณเหตุผลหนึ่ง เป็นเพราะระบบการศึกษาในบ้านเราไม่เอื้อให้เด็กคิดวิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์ การเรียนการสอนไม่เอื้อให้เด็กตั้งข้อโต้แย้งหรือข้อสงสัย และหาข้อพิสูจน์กับครู (Bensley & Haynes, 1995; Halpern, 2009; อุษณีย์ อนุรุทธ์วงศ์, 2555) ซึ่งการวิจัยของเครือข่ายงานวิจัยระดับนานาชาติ สถาบันวิจัย DQ Institute ได้ดำเนินการศึกษาวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตและการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนกว่า 600,000 คนทั่วโลก พบว่า เยาวชนไทยมีความเสี่ยงต่อภัยคุกคามในโลกออนไลน์สูงกว่าค่าเฉลี่ยประมาณร้อยละ 60 ประกอบไปด้วย การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ (Cyber bullying) การเข้าถึงสื่อลามก การดาวน์โหลดภาพหรือวิดีโอที่ยั่วยุอารมณ์ทางเพศและการพูดคุยเรื่องเพศกับบุคคลแปลกหน้าในโลกออนไลน์ (DQ Institute, 2017) ดังนั้นการพัฒนาความคิดให้มีเหตุผล รอบคอบ และฝึกให้คิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อนำไปสู่การตัดสินใจ เลือกรับและใช้ข้อมูลได้อย่างเหมาะสม ตลอดจนสามารถวิเคราะห์ข้อมูลประเมินข้อมูล เช่น สามารถแยกแยะความจริงออกจากความคิดเห็นได้ สามารถพิจารณาความน่าเชื่อถือของข้อมูล สามารถคาดการณ์และแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ได้ดีซึ่งจะเป็นประโยชน์ทั้งในการวางแผนการดำเนินชีวิต และช่วยให้ตนเองรอดพ้นจากปัญหาอุปสรรคต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็วในยุคสมัยนี้ (อรพรรณ สือบุญธวัช ชัย, 2543; ทิศนา ขัมมณี, 2544; อุษณีย์ อนุรุทธ์วงศ์, 2545)

ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณได้ถูกใส่ไว้เป็นหนึ่งในทักษะจำเป็นของยุคสมัยปัจจุบัน ซึ่งได้ถูกบรรจุไว้เป็นหนึ่งในทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม นั่นคือ เป็นทักษะ 1C จากทั้งหมด 4Cs ได้แก่ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) การสื่อสาร (Communication) การร่วมมือ (Collaboration) และความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) (วีระ สุตสังข์, 2550) โดยทักษะเหล่านี้จะเป็นตัวชี้วัดคุณภาพของผู้เรียนแห่งศตวรรษที่ 21 (ชัยวัฒน์ คุประตกุล, 2555) อีกทั้งในยุคปัจจุบันเป็นยุคโลกาภิวัตน์ จนทำให้การสื่อสารเป็นไปอย่างรวดเร็ว ข้อมูลข่าวสารมีปริมาณมากทั้งที่เชื่อถือได้และไม่น่าเชื่อถือ เช่น จากข่าวสารบนอินเทอร์เน็ตหรือตามสื่อต่าง ๆ (Smith, 1999) ซึ่งบุคคลที่มีความคิดอย่างมีวิจารณญาณจะไม่ถูกหลอกหรือถูกชักจูงได้ง่าย เกมที่มีองค์ประกอบในการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณได้ เช่น การที่ผู้เล่นทำความเข้าใจสถานการณ์หรือปัญหาที่เกิดขึ้นในแต่ละรอบเป็นการพัฒนาเรื่องการระบุปัญหา การวางแผนในการเล่นของตัวเองแต่ละรอบ โดยพิจารณาจากการเดินของคู่ต่อสู้เป็นการพัฒนาเรื่องการวิเคราะห์ การเจรจาต่อรอง การประเมิน ความเสี่ยง หรือการประเมินทางเลือกทั้งหมดที่เป็นไปได้ในรอบของตัวเองเป็นการพัฒนาเรื่องการประเมิน ส่วนสุดท้ายคือการตัดสินใจเลือกทางเลือกที่ดีที่สุดของตัวเองเป็นการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา นอกจากนี้เกมยังสามารถเชื่อมโยงเข้ากับบริบทชีวิตจริงหรือสถานการณ์ในชีวิตประจำวันได้ (Kiryakova, 2014)

การพัฒนาบอร์ดเกมร่วมกับการคิดอย่างมีวิจารณญาณสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่ง บรรจง อมรชีวิน (2556, น. 35-37) ได้กล่าวว่า การคิดอย่างมีวิจารณญาณเป็นเครื่องมือสำคัญในสังคมยุคข้อมูลข่าวสาร เพราะจะทำให้ผู้เรียนฉลาดในการเลือกรับข้อมูลข่าวสารที่มาจากสื่อมวลชนต่าง ๆ และเป็นผู้ที่มีการตัดสินใจอย่างถูกต้อง และ ชีรภาพ แซ่เซี่ย (2560) ที่เสนอแนะว่าการใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะจำเป็นต้องใช้ร่วมกับกระบวนการอื่น การพัฒนาบอร์ดเกมร่วมกับแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณในครั้งนี้ แสดงให้เห็นว่าการคิดอย่างมีวิจารณญาณมีความสำคัญกับผู้เรียนเป็นอย่างยิ่งในการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ให้สามารถดำเนินชีวิตอยู่ในโลกที่มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีความคิดอย่างมีวิจารณญาณ เพื่อที่จะช่วยในการตัดสินใจในเรื่องต่าง ๆ ตามแนวทางการพัฒนาตนให้มีคุณลักษณะตามมาตรฐานการศึกษาชาติ พ.ศ.2561 ประกอบด้วย การเป็นผู้ก้าวทันโลก และมีสมรรถนะ (competency) ที่เกิดจากความรู้ ความเข้าใจ เป็นผู้ที่มีทักษะในศตวรรษที่ 21 คือ ความฉลาดดิจิทัล (digital intelligence) และเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบ ร่วมสร้างสรรค์และพัฒนานวัตกรรมที่เกิดประโยชน์ต่อไปในอนาคต ผลจากการวิจัยครั้งนี้สามารถแสดงให้เห็นเป็นที่ประจักษ์ว่า การพัฒนาบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สามารถมุ่งส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของผู้เรียน ให้มีความสามารถในการตัดสินใจบนฐานการคิดเชิงเหตุ และผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลข้างต้นผู้วิจัยจึงจะส่งเสริมส่งทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่ม

นักเรียนที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ด้วยการประยุกต์ใช้ “บอร์ดเกม (Board Game)” มาเป็นแนวในการพัฒนาทักษะการคิดระดับสูงโดยมุ่งส่งเสริมผู้เรียนให้มีความสามารถในการตัดสินใจบนฐานการคิดเชิงเหตุและผล พัฒนาความสามารถในการแยกแยะระหว่างข้อมูลจริง ข้อมูลเท็จ และการใช้หลักธรรมทางพระพุทธศาสนาในเรื่องโยนิโสมนสิการมาช่วยกระตุ้นให้มีความกระตือรือร้นและเร้าความสนใจ อีกทั้งสามารถใช้บอร์ดเกม (Board Game) เป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนได้

1.2 ปัญหาการวิจัย

นวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการช่วยให้กลุ่มนักเรียนสามแฉกรโรงเรียนพระปริยัติธรรมแผนกสามัญศึกษาที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ จังหวัดเชียงใหม่มีทักษะการคิดเพิ่มมากขึ้น

1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อสร้างนวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามแฉกรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ จังหวัดเชียงใหม่
2. เพื่อศึกษาประสิทธิผลการใช้นวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามแฉกรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ จังหวัดเชียงใหม่
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนในการใช้นวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามแฉกรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ จังหวัดเชียงใหม่

1.4 นิยามศัพท์

บอร์ดเกม (Board Game) หมายถึง เกมกระดาน ที่มีลักษณะเฉพาะเจาะจง มีกลไกของเกม กฎกติกาที่มีความซับซ้อนหลากหลายรูปแบบมาให้ผู้เล่นได้วางแผน คิด ในเชิงกลยุทธ์ และมีอุปกรณ์ที่มีความหลากหลายแตกต่างกัน ใช้เพื่อความบันเทิง สร้างความสัมพันธ์หรือเพื่อการเรียนรู้ในการสร้างแรงจูงใจในการเรียนการสอน

นวัตกรรม หมายถึง การปฏิบัติหรือสิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ ที่ยังไม่เคยมีใช้มาก่อน หรือเป็นการพัฒนาดัดแปลงมาจากของเดิมที่มีอยู่แล้ว ให้ทันสมัยและใช้ได้ผลดียิ่งขึ้น เมื่อนำนวัตกรรมมาใช้จะช่วยให้การทำงาน การเรียนรู้ หรือการจัดกิจกรรม นั้นได้ผลดีมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูงกว่าเดิม

นวัตกรรมบอร์ดเกม หมายถึง เกมกระดานเพื่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ อยู่ในแนวทางของการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (GBL) โดยรูปแบบ ลักษณะและโครงสร้างของบอร์ดเกมมีความ

หลากหลาย และแตกต่างกันไปตามบริบทของเกม เมื่อนำบอร์ดเกมมาใช้ในการเรียนรู้ หัวใจสำคัญของการใช้บอร์ดเกมเพื่อการสอน คือการใช้กระบวนการ Active Learning เพื่อให้นำไปสู่ Transformation Level โดยการเข้าไปสู่ระดับของการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียนภายใต้แนวคิดของการเรียนรู้เชิงรุก และฐานความเชื่อของการใช้เกมเพื่อการเรียนรู้

ทักษะการคิด (Thinking skill) หมายถึง ความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานเพื่อนำไปสู่การคิดระดับสูง ทักษะของการคิดมีมากมายหลายทักษะ เช่น การจำแนก การแยกแยะ ขยายความ สรุป คิดวางแผน ทักษะการคิด แต่ละลักษณะประกอบด้วยทักษะการคิดที่แตกต่างกัน ทำให้จุดมุ่งหมายของการคิดแตกต่างกันไปตามลักษณะการคิด เช่น การคิดกว้าง การคิดละเอียดลึกซึ้ง การคิดไกลเพื่อผู้เรียนสามารถใช้ในการแก้ไขปัญหาได้ในชีวิต

ประสิทธิผล หมายถึง การบรรลุตามวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายที่ผู้วิจัยพึงปรารถนาให้เป็นไปตามที่คาดหวังไว้ โดยพิจารณาจากการนำผลของงานผ่านการจัดกิจกรรมนวัตกรรมการบอร์ดเกมที่ได้รับเปรียบเทียบกับวัตถุประสงค์ หรือเป้าหมายของการวิจัยที่ตั้งไว้

ความพึงพอใจ หมายถึง ความพึงพอใจไว้ว่าเป็นทฤษฎีว่าด้วย ความรู้สึกสองแบบของมนุษย์ คือ ความรู้สึกในทางบวก และความรู้สึกทางลบ ความรู้สึกทุกชนิดของมนุษย์จะต้อง อยู่ในกลุ่มความรู้สึกทั้งสองแบบนี้ ความรู้สึกทางบวก คือ ความรู้สึกที่เมื่อเกิดขึ้นแล้วจะทำให้เกิดความสุข ความรู้สึกนี้เป็นความรู้สึกที่แตกต่างจากความรู้สึกทางบวกอื่นๆ กล่าวคือ เป็นความรู้สึกที่มีระบบย้อนกลับผ่านการทำกิจกรรมนวัตกรรมการบอร์ดเกมของนักเรียนผู้ใช้งานในกิจกรรมเพื่อประเมินความพอใจในการจัดกิจกรรม

โยนิโสมนสิการ (Yonisomanasikan) หมายถึง เป็นความคิดที่ สกัถกัณ อวิชา ตัณฑหา อวิชา การคิดอย่างมีเหตุและผล ไม่คิดตามความต้องการของตนที่ไร้ซึ่งเหตุและผล เพราะปฤชณ ทัวไปมักคิดภายใต้พื้นฐานความต้องการของตน ซึ่งเป็นการพิจารณาอย่างรอบคอบถี่ถ้วน ทางพุทธศาสนาถือว่ามีคุณค่าเท่ากับความไม่ประมาทหรือ “อัปมาท” ซึ่งเป็นแหล่งรวมแห่งธรรมฝ่ายดีหรือ “กุศลธรรม” ทั้งปวงการกระทำในใจโดยแยบคาย มองสิ่งทั้งหลายด้วยความคิดพิจารณาสืบค้นถึงต้นเค้า สวหาเหตุผลจนตลอดสายแยกแยะออกพิเคราะห์ดูด้วยปัญญาที่คิดเป็นระเบียบและโดยอุบายวิธี ให้เห็นสิ่งนั้น ๆ หรือปัญหานั้น ๆ ตามสภาวะและตามความสัมพันธ์แห่งเหตุปัจจัย

นักเรียนสามเณร (Novice Student) หมายถึง นักบวชชายในพระพุทธศาสนาที่มีอายุน้อย และยังมีได้รับการอุปสมบทเป็นพระภิกษุ และศึกษาอยู่ในระบบการศึกษาขั้นพื้นฐานในโรงเรียนที่มีวัตถุประสงค์พิเศษ ที่จัดตั้งขึ้นเพื่อให้นักศึกษาสำหรับสามเณรที่มีชื่อเรียกว่า โรงเรียนพระปริยัติธรรม

โรงเรียนพระปริยัติธรรม (Phrapariyatthamma School) หมายถึง สถานศึกษาที่วัดจัดการศึกษาพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา และเป็นการศึกษาพระพุทธศาสนาทั้งแผนกบาลี

สนามหลวงและธรรมสนามหลวง ควบคู่กับหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานของกระทรวงศึกษาธิการ โดยมีคณะกรรมการการศึกษาพระปริยัติธรรม เป็นผู้กำหนดนโยบาย แผนการจัดการศึกษาพระปริยัติธรรมและมาตรฐานสถานศึกษาพระปริยัติธรรมแผนกสามัญศึกษา ควบคุมดูแลและกำกับการจัดการศึกษาพระปริยัติธรรมให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ โดยมีสำนักงานการศึกษาพระปริยัติธรรมแผนกสามัญศึกษา เป็นหน่วยงานกลางในการส่งเสริม สนับสนุน ประสานงานการศึกษาพระปริยัติธรรมและ มีสำนักงานพระพุทธศาสนาแห่งชาติ เป็นสำนักงานเลขานุการของคณะกรรมการการศึกษาพระปริยัติธรรม

ความหลากหลายทางชาติพันธุ์ (Ethnic Diversity) กลุ่มที่มีความหลากหลายทางสังคม ชาติพันธุ์ วัฒนธรรม ประเพณี ภาษา รูปแบบของการดำเนินชีวิต รวมทั้งลักษณะทางชีวภาพ ผ่านการอพยพ ซึ่งมีความน่าสนใจผ่านการนำเสนออัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม และเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาประเทศ

1.5 ขอบเขตของการวิจัย

1.5.1 ขอบเขตด้านประชากร

ประชากร ที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนที่ศึกษาอยู่ในโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 1,158 รูป ปีการศึกษา 2565

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนที่ศึกษาอยู่ในโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 โดยใช้ตารางการกำหนดกลุ่มตัวอย่างของ Krejcie & Morgan จะได้กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ทั้งสิ้น จำนวน 310 รูป

1.5.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา

ขอบเขตด้านเนื้อหาในครั้งนี้เป็นการผสมผสานเรื่องราว เหตุการณ์ในพุทธประวัติ รวมทั้งใช้หลักธรรมในการสร้างบอร์ดเกมโดยมีเนื้อหา ดังนี้

1. เหตุการณ์ในพุทธประวัติ
2. หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา
 - ศีล 5
 - โยนิโสมนสิการ
 - ไตรสิกขา
 - อริยสัจ 4
 - มรรค 8
 - อิทธิบาท 4

- ฯลฯ

3. พุทธสุภาษิต
4. บทสวดต่าง ๆ ทางพุทธศาสนา
5. ศาสนพิธี

1.5.3 ขอบเขตพื้นที่ในการวิจัย

โรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่

1.6 ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. ส่งเสริมการผลิตนวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดของกลุ่มนักเรียนสามเณรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์
2. พัฒนาประสิทธิภาพการเรียนการสอนของนักเรียนสามเณรโรงเรียนพระปริยัติธรรม โดยประยุกต์ใช้หลักธรรมที่หลากหลายในการจัดการเรียนการสอนสำหรับนักเรียนที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์
3. สร้างแรงจูงใจในการเรียนเรียนพระพุทธศาสนาในกลุ่มนักเรียนสามเณรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์

บทที่ 2

แนวคิดทฤษฎีและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง “การพัฒนาวัตกรรมการบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามเณรโรงเรียนพระปริยัติธรรมแผนกสามัญศึกษาที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ จังหวัดเชียงใหม่” เป็นงานวิจัยแบบผสมผสานระหว่างงานวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ซึ่งประกอบด้วยแนวคิด ทฤษฎี รวมทั้งงานวิจัยที่เกี่ยวข้องต่อไปนี้

- 2.1 การจัดการเรียนการสอน
- 2.2 ความสัมพันธ์ของหลักสูตรและการออกแบบการเรียนการสอน
- 2.3 การเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับวิชาสังคมศึกษา
- 2.4 หลักการและแนวทางจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา
- 2.5 วัตกรรมการศึกษา
- 2.6 บอร์ดเกมทางการศึกษา
- 2.7 หลักโยนิโสมนสิการ
- 2.8 บริบททั่วไปของโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา จังหวัดเชียงใหม่
- 2.9 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 2.10 สรุปกรอบแนวความคิด

2.1 การจัดการเรียนการสอน

การจัดการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 นั้น เป็นสิ่งที่ผู้สอนต้องตระหนักเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงของสถานการณ์โลกและความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วทำให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ ๆ มากมายอันส่งผลต่อการเรียนรู้และวิถีการดำเนินชีวิตของผู้เรียน ผู้สอนจึงต้องเตรียมพร้อมในการจัดการเรียนรู้เพื่อเตรียมความพร้อมให้แก่ผู้เรียนได้มีความรู้ความสามารถและทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำเนินชีวิตในศตวรรษที่ 21 ดังนั้นกระบวนการจัดการเรียนรู้ของผู้สอน จึงเป็นหัวใจสำคัญในการพัฒนาคุณภาพของผู้เรียน การที่ผู้สอนจะจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและเกิดสัมฤทธิ์ผลต่อผู้เรียนได้นั้น ผู้สอนจะต้องมีองค์ความรู้ที่จำเป็นหลากหลาย และสามารถบูรณาการความรู้ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสมกับผู้เรียน รวมถึงสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เป็นอยู่ในชั้นเรียน เพื่อให้ผู้สอนสามารถดำเนินการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับสภาวะความเป็นจริงได้ (กัลยาณู เพชรภรณ์, 2563)

วิชัย ประสิทธิ์วุฒิวณิช (2542, น. 255) ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้เป็นกระบวนการที่มีระบบ ระเบียบครอบคลุมการดำเนินการตั้งแต่การวางแผนการจัดการเรียนรู้จนถึงการประเมินผล

กุลิสรา จิตรชญาวณิช (2563, น. 2) ได้ให้ความหมายของการจัดการเรียนรู้ไว้ว่าหมายถึง กระบวนการต่าง ๆ ในการดำเนินงานของผู้สอนตั้งแต่การวางแผนการจัดการเรียนรู้จนสิ้นสุดการประเมินผลการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ ความสามารถ มีคุณธรรมจริยธรรมและเกิดทักษะ หรือสมรรถนะต่าง ๆ ตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้

Hough and Duncan (1970, p. 144) (อ้างในสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน, 2557, น. 7) อธิบายความหมายของการจัดการเรียนรู้ ว่าหมายถึง กิจกรรมที่บุคคลได้ใช้ความรู้ของตนเองอย่างสร้างสรรค์เพื่อสนับสนุนให้ผู้อื่นเกิดการเรียนรู้และมีความสุข ดังนั้นการจัดการเรียนรู้จึงเป็นกิจกรรมในแง่มุมต่าง ๆ 4 ด้านดังนี้

1. ด้านหลักสูตร (Curriculum) หมายถึง การศึกษาจุดมุ่งหมายของการศึกษา ความเข้าใจในจุดประสงค์รายวิชา และการตั้งจุดประสงค์การจัดการเรียนรู้ที่ชัดเจน ตลอดจนเลือกเนื้อหาได้เหมาะสม สอดคล้องกับท้องถิ่น

2. ด้านการจัดการเรียนรู้ (Instruction) หมายถึง การเลือกวิธีสอนและเทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม เพื่อช่วยให้ผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ที่วางไว้

3. ด้านการวัดผล (Measuring) หมายถึง การเลือกวิธีการวัดผลที่เหมาะสมและสามารถวิเคราะห์ผลได้

4. ด้านการประเมินผลการจัดการเรียนรู้ (Evaluation) หมายถึง ความสามารถในการประเมินผลของการจัดการจัดการเรียนรู้ทั้งหมดได้

ทิตินา แคมมณี (2550) ได้วิเคราะห์วิวัฒนาการของการสอนไว้อย่างชัดเจนโดยกล่าวว่าการสอนเป็นพฤติกรรมทางธรรมชาติของมนุษย์ในการที่จะช่วยเหลือกันและกันในการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัวเพื่อประโยชน์ในการดำรงชีวิตในยุคแรก ๆ การสอนมีลักษณะของการถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความเชื่อ ทักษะและเจตคติในยุคหนึ่งเชื่อว่าความสามารถที่สอนผู้อื่นได้เป็นความสามารถพิเศษเฉพาะที่บางคนมีเป็นสิ่งที่ติดตัวมาแต่กำเนิด ไม่สามารถฝึกฝนกันได้การสอนในช่วงนี้จึงมีลักษณะเป็น ศิลป์มากกว่าศาสตร์คำศัพท์ที่ใช้ในช่วงนี้ได้แก่ “การครอบงำ” (indoctrination) ใช้ในความหมายที่เป็นการใช้อิทธิพลในการดำเนินการโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เรียนละทิ้งความคิด ความเชื่อเดิม “การปลูกฝัง” (inculcation) ใช้ในความหมายที่เป็นการพร่ำสอนความคิดความเชื่อ ด้วยวิธีการชักจูง โน้มน้าวให้ผู้เรียนคล้อยตาม “การสอน” (teaching) เป็นการดำเนินการสอนในลักษณะที่เป็นทางการในเรื่องอื่น ๆ นอกเหนือจากลัทธิความเชื่อ เช่น ในเรื่องของอาชีพ การสอนเป็นการถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความเชื่อ ทักษะและเจตคติโดยเน้นหนักที่บทบาทของผู้สอนและความสัมพันธ์ของผู้สอนกับผู้เรียน หรือ “ครูกับศิษย์” การถ่ายทอดโดยครู เรียกว่าเป็น “การสั่งสอน” หรือ “การสอน” ต่อมา

เมื่อวิทยาการทางการศึกษาก้าวหน้าขึ้นตามลำดับ การสอนก็เริ่มเปลี่ยนแปลงเป็นศาสตร์มากขึ้น เนื่องจากมีการศึกษาวิจัยซึ่งชี้ว่า การจัดการเรียนการสอนที่มีการวางแผนและมีการใช้หลักการทางการศึกษาต่าง ๆ อย่างเหมาะสมจะช่วยให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ในยุคนี้ จึงนิยมใช้คำว่า “การเรียนการสอน” (instruction) ดังนั้น การเรียนการสอนจึงหมายถึงการจัดเตรียมเงื่อนไขการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมาย การเรียนรู้ตามที่กำหนดไว้อย่างตั้งใจเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสามารถในด้านใดด้านหนึ่งตามที่ ต้องการ นอกจากนี้คำว่า “การสอน” และ “การเรียนการสอน” ก็เป็นคำที่มักใช้แทนกัน (Smith & Ragan, 1999, p. 3) ในยุคที่การสอนเป็นทั้งศาสตร์และศิลป์นี้ยังมีคำศัพท์อื่น ๆ ที่ใช้สื่อความหมายเช่นเดียวกับคำว่า “การสอน” แต่ต่างกันในเรื่องละเอียด ซึ่ง ทิศนา แชนมณี (2555, น. 7-11) ได้แจกแจงไว้อย่าง ชัดเจน สรุปได้ดังนี้

การศึกษา (education) เป็นคำที่ใช้ในวงกว้าง หมายถึง ประสบการณ์การเรียนรู้ที่ไม่เจาะจงส่วนใหญ่ไม่ได้มีการวางแผน เกิดขึ้นอย่างไม่เป็นทางการ

การฝึกอบรม (training) หมายถึง ประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีโครงสร้างเฉพาะเพื่อพัฒนาทักษะเฉพาะซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ทันทีเช่น การฝึกอบรมทักษะวิชาชีพต่าง ๆ

การติวหรือกวดวิชา (tutoring) หมายถึง การสอนซ่อมเสริมเพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในจุดที่เป็นปัญหาหรือเป็นความต้องการของผู้เรียน ซึ่งมักเป็นการสอนแบบกลุ่มเล็กหรือตัวต่อตัวเพื่อให้ได้ผลต่อผู้เรียนสูงสุด

การชี้แนะ (coaching) หมายถึง การสอนเป็นรายบุคคลโดยผู้สอนทำหน้าที่สาธิตและกำกับการปฏิบัติของผู้เรียน ให้คำชี้แนะเพื่อปรับปรุงแก้ไขการปฏิบัติของผู้เรียนจนผู้เรียนประสบความสำเร็จมักนิยมใช้ในวงการที่เน้นลักษณะงานที่เป็นการเคลื่อนไหวร่างกาย เช่น วงการกีฬา เป็นต้น

การนิเทศ (supervising) ใช้ในความหมายเดียวกับการชี้แนะ มักนิยมใช้ในวงวิชาชีพ เช่น ในวงการศึกษามีศึกษานิเทศก์ทำหน้าที่ในการนิเทศการศึกษา ในวงการธุรกิจมีบุคลากรทำหน้าที่นิเทศการปฏิบัติงาน เป็นต้น

การสอนทางไกล (distance learning) เป็นการสอนที่ผู้เรียนและผู้สอนไม่จำเป็นต้องอยู่ที่เดียวกัน ผู้เรียนจำนวนมากไม่ว่าจะอยู่ที่ใดสามารถจะเรียนรู้จากครูผู้สอนคนเดียวกันได้ในเวลาเดียวกัน โดยอาศัยสื่ออิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ เช่น โทรศัพท์วีดิทัศน์คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือในการรับรู้ข้อมูลข่าวสาร

การสอนแบบไม่มีครู (instruction without teacher) เป็นการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป (programmed instruction) ที่มีผู้จัดทำไว้เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ด้วยตนเองโปรแกรมสำเร็จรูปนี้มีทั้งที่อยู่ในรูปของสื่อสิ่งพิมพ์ตำรา เอกสารหรือแผ่นดิสก์

ที่ใช้กับเครื่องคอมพิวเตอร์ที่เรียกว่า “คอมพิวเตอร์ช่วยสอน” (computer-assisted instruction หรือ CAI) ซึ่งการเรียนรู้ในลักษณะนี้จะมีบทบาทมากขึ้นในอนาคต

การสร้างความรู้โดยผู้เรียน (construction) เป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ซึ่งมีพื้นฐานจากแนวคิดการเรียนรู้ที่เปลี่ยนบทบาทของครูจากผู้ดำเนินการเรียนการสอนมาเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ของผู้เรียน และเน้นบทบาทของผู้เรียนเป็นผู้กระทำ (acting on) เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจประสบการณ์เหตุการณ์หรือสิ่งต่าง ๆ ในสังคม และสิ่งแวดล้อมรอบตัวที่ได้ประสบด้วยกระบวนการทางปัญญาและกระบวนการทางสังคม ไม่ใช่การรับเข้ามา (taking in) จากการที่ครูเป็นผู้ถ่ายทอด

คำศัพท์ที่ใช้กับการสอนที่มีอยู่อย่างหลากหลายดังกล่าวข้างต้น สะท้อนให้เห็นแนวโน้มของบทบาทของครูในกระบวนการเรียนรู้ของมนุษย์ที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างชัดเจน จากผู้ที่มีบทบาทเด่นและเป็นฝ่ายกระทำ เพื่อให้ผู้เรียนได้รับความรู้มาเป็นผู้เรียนมีบทบาทเด่นและเป็นฝ่ายลงมือกระทำเองเพื่อสร้างความรู้ ซึ่งตรงกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 (แก้ไขเพิ่มเติมฉบับที่ 2 พ.ศ. 2545) ซึ่งกล่าวถึงแนวการจัดการศึกษาในมาตรา 22 ไว้ดังนี้

“การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ” การสอนจึงเป็นกระบวนการที่เน้นปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนโดยมีจุดมุ่งหมาย เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยการดำเนินการที่เกิดขึ้นนั้นเป็นไปอย่างมีการวางแผนหรือตั้งใจ ให้เกิดขึ้นมิใช่การเกิดขึ้นตามยถากรรม ส่วนการเรียนการสอนอาจมีครูหรือไม่มีครูก็ได้ (Smith & Ragan, 1999, p. 3) ได้แสดงภาพความสัมพันธ์ของคำที่มีการใช้มากที่สุดคือคำว่าการศึกษา

สรุปได้ว่า ความหมายที่เป็นศิลปะ เป็นความหมายที่เป็นพฤติกรรมการถ่ายทอดของครูในยุคดั้งเดิมที่ถ่ายทอดประสบการณ์ให้แก่ผู้มีประสบการณ์น้อยกว่า ผลการเรียนรู้ของผู้เรียนขึ้นอยู่กับอารมณ์และความพอใจของผู้สอน การสอนถือว่าเป็นความสามารถหรือศิลปะเฉพาะตัวของผู้สอนที่ถ่ายทอดหรือสอน เพราะผู้สอนจะมีลีลาหรือเล่ห์เหลี่ยมการสอนที่แตกต่างกันออกไปตามความรู้ความสามารถและทักษะของแต่ละคนและความหมายที่เป็นศาสตร์ เป็นการสอน (Teaching) ที่มีระบบระเบียบมากขึ้น มีขั้นตอนที่ชัดเจน มีการแสดงให้เห็นปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับผู้เรียน มีการศึกษาค้นคว้าทดลองเกี่ยวกับ จิตวิทยา การเรียนรู้ของผู้เรียน ในช่วงต้น ๆ ครูเป็นศูนย์กลางในการจัดประสบการณ์ให้แก่ผู้เรียน ตามสถานการณ์และความพอใจของครู นอกจากนั้นความหมายที่เป็นศาสตร์และศิลปะเป็นการปรับเปลี่ยนจากการสอน (Teaching) มาสู่การเรียนการสอน (Instruction) ครูต้องใช้ความรู้ในการวางแผนการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่กำหนด โดยอาศัยสื่อและวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ เข้ามาช่วย

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับผู้เรียนขยายวงกว้างออกไป รวมไปถึงปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ ซึ่งครูที่มีประสิทธิภาพ (Effective Teacher) นอกจากจะมีความรู้ในศาสตร์ของการสอน และมีศิลปะของการสอนแล้ว ยังต้องมีคุณลักษณะ 4 ประการ การประยุกต์ทฤษฎีและการวิจัยการสอนไปใช้ การสะสมประสบการณ์การสอน การคิดวินิจฉัยไตร่ตรองและแก้ปัญหา และการเรียนรู้การสอนอย่างต่อเนื่องเพื่อให้เกิดการบูรณาการความรู้กับประสบการณ์เข้าด้วยกัน

2.1.1 ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้เป็นกระบวนการที่สำคัญในการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพ ทำให้ผู้เรียนมีพัฒนาการที่เจริญงอกงามทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา โดยภาพรวมการจัดการเรียนรู้มีความสำคัญหลายประการดังนี้ (กุลิศรา จิตรชญาวนิช, 2563, น. 11)

1. การจัดการเรียนรู้ช่วยให้ผู้เรียนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปในทางที่ดีงาม ในการจัดการเรียนรู้แต่ละครั้ง โดยทั่วไปผู้สอนจะกำหนดจุดประสงค์ในการเรียนรู้เอาไว้ เพื่อเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีพัฒนาการในด้านต่าง ๆ ที่ดีขึ้น หรือต้องการให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่พึงประสงค์ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา

2. การจัดการเรียนรู้ช่วยให้จุดมุ่งหมายการจัดการศึกษาบรรลุผลตามเป้าหมาย ทั้งนี้การกำหนดจุดมุ่งหมายของการจัดการศึกษาไว้ในหลักสูตรแต่ละระดับการศึกษาของสังคมไทย อาจจะมีทั้งความเหมือนกัน และต่างกัน แต่ไม่ว่าจุดมุ่งหมายของการศึกษาในแต่ละระดับจะกำหนดไว้อย่างไรสิ่งสำคัญที่จะทำให้จุดมุ่งหมายของการศึกษาบรรลุผลก็คือการจัดการเรียนรู้ ซึ่งการจัดการเรียนรู้ที่ดีมีประสิทธิภาพจะส่งผลทำให้การศึกษามีคุณภาพ

3. การจัดการเรียนรู้ช่วยเสริมสร้างทักษะต่าง ๆ ให้ผู้เรียนสามารถที่จะนำไปใช้ในการดำรงชีวิตอย่างมีความสุข ซึ่งทักษะที่สำคัญและจำเป็นสำหรับผู้เรียนที่สถานศึกษาควรจัดให้กับผู้เรียนมีหลายทักษะด้วยกัน เช่น ทักษะกระบวนการคิด ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะทางสังคม ทักษะการสื่อสาร ทักษะทางวิทยาศาสตร์ ทักษะการใช้เทคโนโลยี เป็นต้น

4. การจัดการเรียนรู้ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีคุณธรรม จริยธรรม ทำให้ผู้เรียนเป็นคนที่สามารถแยกดีชั่ว ถูกผิด ออกอย่างมีเหตุผล มีหลักยึดปฏิบัติในการใช้ชีวิตอยู่บนพื้นฐานของความถูกต้อง ดีงามและทำให้ผู้เรียนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปในทางที่พึงประสงค์

5. การจัดการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนรู้จักเอาตัวรอด เนื่องจากการเรียนรู้เป็นปัจจัยที่สำคัญในการสร้างองค์ความรู้พัฒนาให้ผู้เรียนมีสติปัญญาที่ชาญฉลาด รวมทั้งพัฒนาทักษะต่าง ๆ ที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนและยังสามารถช่วยเสริมสร้างประสบการณ์ต่าง ๆ ที่หลากหลายให้ผู้เรียนนำไปประยุกต์ใช้ได้จริงในการดำรงชีวิตให้มีความสุขในสังคม

การจัดการเรียนรู้เปรียบเสมือนเครื่องมือที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนรักการเรียน ตั้งใจเรียน และเกิดการเรียนรู้ขึ้น การเรียนของผู้เรียนจะไปสู่จุดมุ่งหมายปลายทาง คือ ความสำเร็จในชีวิตหรือไม่

เพียงได้นั้น ย่อมขึ้นอยู่กับการจัดการเรียนรู้ที่ดีของผู้สอนด้วยเช่นกัน หากผู้สอนรู้จัก เลือกใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ดีและเหมาะสมแล้ว ย่อมจะมีผลดีต่อการเรียนของผู้เรียน ดังนี้ (มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์, 2553, น. 3)

1. ผู้เรียนมีความรู้และความเข้าใจในเนื้อหาวิชาหรือกิจกรรมที่เรียนรู้
2. ผู้เรียนเกิดทักษะหรือมีความชำนาญในเนื้อหาวิชาหรือกิจกรรมที่เรียนรู้
3. ผู้เรียนเกิดทัศนคติที่ดีต่อสิ่งที่เรียน
4. ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้
5. ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมต่อไปอีกได้

การที่ผู้สอนจะส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเจริญงอกงามในทุก ๆ ด้านทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญานั้นการส่งเสริมที่ดีที่สุดก็คือการให้การศึกษา ซึ่งจากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญในการให้การศึกษาแก่ผู้เรียนเป็นอย่างมาก

กระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรค์ทางปัญญา (Constructivism) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเองด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ ที่มีครูผู้สอนเป็นผู้แนะนำ กระตุ้นหรืออำนวยความสะดวก ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้นโดยกระบวนการคิดขั้นสูง กล่าวคือผู้เรียนมีการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการประเมินค่าจากสิ่งที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความหมายและนำไปใช้ในสถานการณ์อื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สภาพพฤษภูมิ, 2558)

ลักษณะของการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning เป็นดังนี้ (ไชยยศ เรืองสุวรรณ, 2553)

1. เป็นการเรียนการสอนที่พัฒนาศักยภาพทางสมอง ได้แก่ การคิด การแก้ปัญหา และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้
2. เป็นการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด
3. ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้และจัดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง
4. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนทั้งในด้านการสร้างองค์ความรู้ การสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกันร่วมมือกันมากกว่าการแข่งขัน
5. ผู้เรียนเรียนรู้ความรับผิดชอบร่วมกัน การมีวินัยในการทำงานและการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ
6. เป็นกระบวนการสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนอ่าน พูด ฟัง คิดอย่างลุ่มลึก ผู้เรียนจะเป็นผู้จัดระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง
7. เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นทักษะการคิดขั้นสูง

8. เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูลข่าวสารหรือสารสนเทศ และหลักการความคิดรวบยอด

9. ผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง

10. ความรู้เกิดจากประสบการณ์ การสร้างองค์ความรู้ และการสรุปบทวนของผู้เรียน

บทบาทของอาจารย์ผู้สอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางของ Active Learning ดังนี้ (ณชนัน แก้วชัยเจริญกิจ, 2550) จัดให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนการสอน กิจกรรมต้องสะท้อนความต้องการในการพัฒนาผู้เรียนและเน้นการนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตจริงของผู้เรียน

1. สร้างบรรยากาศของการมีส่วนร่วม และการเจรจาโต้ตอบที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้สอนและเพื่อนในชั้นเรียน

2. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้เป็นพลวัต ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในทุกกิจกรรม รวมทั้งกระตุ้นให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้

3. จัดสภาพการเรียนรู้แบบร่วมมือ ส่งเสริมให้เกิดการร่วมมือในกลุ่มผู้เรียน

4. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ท้าทาย และให้โอกาสผู้เรียนได้รับวิธีการสอนที่หลากหลาย

5. วางแผนเกี่ยวกับเวลาในการจัดการเรียนการสอนอย่างชัดเจน ทั้งในส่วนของเนื้อหาและกิจกรรม

6. ครูผู้สอนต้องใจกว้าง ยอมรับในความสามารถในการแสดงออก และความคิดเห็นของผู้เรียน

ตัวอย่างเทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning สามารถสร้างให้เกิดขึ้นได้ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน รวมทั้งสามารถใช้ได้กับนักเรียนทุกระดับ ทั้งการเรียนรู้เป็นรายบุคคล การเรียนรู้แบบกลุ่มเล็กและการเรียนรู้แบบกลุ่มใหญ่ (McKinney, 2008) ได้เสนอตัวอย่างรูปแบบหรือเทคนิค การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบ Active Learning ได้ดี ได้แก่

1. การเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนความคิด (Think-Pair-Share) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนคิดเกี่ยวกับประเด็นที่กำหนดแต่ละคน ประมาณ 2-3 นาที (Think) จากนั้นให้แลกเปลี่ยนความคิดกับเพื่อนอีกคน 3-5 นาที (Pair) และนำเสนอความคิดเห็นต่อผู้เรียนทั้งหมด (Share)

2. การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยจัดเป็นกลุ่ม ๆ ละ 3-6 คน

3. การเรียนรู้แบบทบทวนโดยผู้เรียน (Student-led review sessions) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้และพิจารณาข้อสงสัยต่าง ๆ ในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ โดยครูจะคอยช่วยเหลือกรณีที่มีปัญหา

4. การเรียนรู้แบบใช้เกม (Games) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนนำเกมเข้าบูรณาการในการเรียนการสอน ซึ่งใช้ได้ทั้งในชั้นการนำเข้าสู่บทเรียน การสอน การมอบหมายงาน และหรือชั้นการประเมินผล

5. การเรียนรู้แบบวิเคราะห์วิดีโอ (Analysis or reactions to videos) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ดูวิดีโอ 5-20 นาที แล้วให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น หรือสะท้อนความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งที่ได้ดู อาจโดยวิธีการพูดโต้ตอบกัน การเขียน หรือ การร่วมกันสรุปเป็นรายกลุ่ม

6. การเรียนรู้แบบโต้วาที (Student debates) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดให้ผู้เรียนได้นำเสนอข้อมูลที่ได้จากประสบการณ์และการเรียนรู้ เพื่อยืนยันแนวคิดของตนเองหรือกลุ่ม

7. การเรียนรู้แบบผู้เรียนสร้างแบบทดสอบ (Student generated exam questions) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนสร้างแบบทดสอบจากสิ่งที่ได้เรียนรู้มาแล้ว

8. การเรียนรู้แบบกระบวนการวิจัย (Mini-research proposals or project) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่อิงกระบวนการวิจัย โดยให้ผู้เรียนกำหนดหัวข้อที่ต้องการเรียนรู้ วางแผนการเรียนรู้ เรียนรู้ตามแผน สรุปความรู้หรือสร้างผลงาน และสะท้อนความคิดในสิ่งที่ได้เรียนรู้ หรืออาจเรียกว่า การสอนแบบโครงการ (project-based learning) หรือ การสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (problem-based learning)

9. การเรียนรู้แบบกรณีศึกษา (Analyze case studies) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้อ่านกรณีตัวอย่างที่ต้องการศึกษา จากนั้นให้ผู้เรียนวิเคราะห์และแลกเปลี่ยนความคิดเห็น หรือแนวทางแก้ปัญหาภายในกลุ่ม แล้วนำเสนอความคิดเห็นต่อผู้เรียนทั้งหมด

10. การเรียนรู้แบบการเขียนบันทึก (Keeping journals or logs) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนจดบันทึกเรื่องราวต่าง ๆ ที่ได้พบเห็น หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละวัน รวมทั้งเสนอความคิดเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับบันทึกที่เขียน

11. การเรียนรู้แบบการเขียนจดหมายข่าว (Write and produce a newsletter) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนร่วมกันผลิตจดหมายข่าว อันประกอบด้วย บทความ ข้อมูลสารสนเทศ ข่าวสารและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น แล้วแจกจ่ายไปยังบุคคลอื่น ๆ

12. การเรียนรู้แบบแผนผังความคิด (Concept mapping) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนออกแบบแผนผังความคิด เพื่อนำเสนอความคิดรวบยอดและความเชื่อมโยงกันของกรอบความคิด โดยการใช้เส้นเป็นตัวเชื่อมโยงอาจจัดทำเป็นรายบุคคลหรืองานกลุ่ม แล้วนำเสนอผลงานต่อผู้เรียนอื่น ๆ จากนั้นเปิดโอกาสให้ผู้เรียนคนอื่นได้ซักถามและแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม

สรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้มีลักษณะและองค์ประกอบการจัดการเรียนรู้ที่สำคัญที่ผู้สอนควรศึกษาอยู่หลายประการ โดยเฉพาะอย่างยิ่งองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้ ที่ผู้สอนจะสามารถ

ดำเนินการ จัดกิจกรรมการเรียนรู้ไปได้ด้วยดี ทำให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้ได้อย่างมาก

2.1.2 ลักษณะของการจัดการเรียนรู้

ระบบการสอน หรือ รูปแบบการเรียนการสอน (Teaching / Instructional Model) คือ แบบแผนการดำเนินการสอนที่ได้รับการจัดเป็นระบบ อย่างสัมพันธ์สอดคล้องกับทฤษฎี หลักการเรียนรู้หรือการสอนที่รูปแบบนั้นยึดถือและได้รับการพิสูจน์ ทดสอบว่ามีประสิทธิภาพสามารถ ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมาย เฉพาะของรูปแบบนั้น ๆ โดยทั่วไปแบบแผน การดำเนินการสอนดังกล่าว มักประกอบด้วย ทฤษฎี/หลักการที่รูปแบบนั้นยึดถือและกระบวนการ สอนที่มีลักษณะเฉพาะอันจะนำผู้เรียนไปสู่จุดมุ่งหมายเฉพาะที่รูปแบบนั้นกำหนด ซึ่งผู้สอนสามารถ นำไปใช้เป็นแบบแผนหรือแบบอย่างในการจัดและดำเนินการสอนอื่น ๆ ที่มีจุดมุ่งหมายเฉพาะ เช่นเดียวกันได้

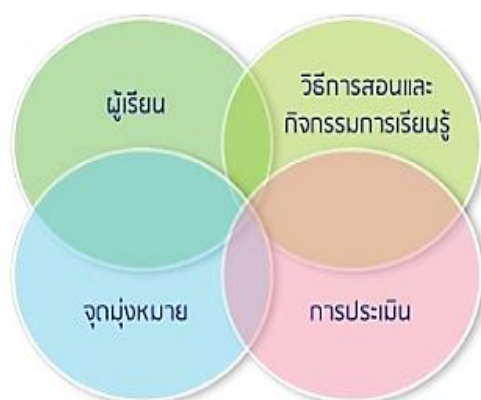
การออกแบบการเรียนการสอนจะช่วยให้ผู้สอนวางแผนการสอนอย่างมีระบบ เพื่อให้ การจัดการเรียนการสอนบรรลุจุดมุ่งหมายและประสบความสำเร็จ ผู้สอนต้องพิจารณาหลักการ ในการออกแบบการเรียนการสอน คือ

1. การออกแบบและพัฒนาการเรียนการสอนนี้เพื่อใคร ใครเป็นผู้เรียนหรือกลุ่มเป้าหมาย ผู้ออกแบบควรมีความเข้าใจและรู้จักลักษณะของกลุ่มผู้เรียนที่เป็นเป้าหมายในการเรียนอีเลิร์นนิ่ง
2. ต้องการให้ผู้เรียนเรียนอะไร มีความรู้ความเข้าใจ และ/หรือ มีความสามารถอะไร ผู้สอน จึงต้องกำหนดจุดมุ่งหมายของการเรียนการสอนให้ชัดเจน
3. ผู้เรียนจะเรียนรู้เนื้อหาวิชานั้น ๆ ได้ดีที่ที่สุดอย่างไร ควรใช้วิธีการและกิจกรรมการเรียนรู้ อะไรที่จะช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ และมีสิ่งใดที่ต้องคำนึงถึงบ้าง
4. เมื่อผู้เรียนเข้าสู่กระบวนการเรียน จะทราบได้อย่างไรว่าผู้เรียนมีการเรียนรู้เกิดขึ้น และประสบผลสำเร็จในการเรียนรู้ จะใช้วิธีใดประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

หลักการของการออกแบบการเรียนการสอน

1. มีจุดมุ่งหมายเพื่อช่วยเหลือกระบวนการเรียนรู้มากกว่ากระบวนการสอน
2. คำนึงถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อการเรียนรู้
3. ประยุกต์หลักการเรียนการสอนมาใช้ในการออกแบบ
4. ใช้วิธีการและสื่อที่หลากหลาย
5. มีการพัฒนาการเรียนการสอนอย่างต่อเนื่อง
6. มีการประเมินทั้งกระบวนการเรียนการสอนและการประเมินผลผู้เรียน
7. องค์ประกอบการเรียนการสอนทุกองค์ประกอบมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกัน

การออกแบบการเรียนการสอน ควรมีการวางแผนเพื่อพิจารณาว่าผู้เรียนเป็นใคร มีคุณลักษณะพื้นฐานอย่างไร กำหนดจุดมุ่งหมายในการสอนครั้งนั้นอย่างไร จะใช้วิธีการเรียนการสอน และกิจกรรมการเรียนรู้ และวิธีการประเมินผลการเรียนอะไรบ้าง จึงจะสามารถทำให้การสอนนั้น บรรลุเป้าหมาย คือ ภายหลังเรียนแล้วรู้ เข้าใจ จดจำ นำไปใช้ ทำได้ สร้างสรรค์ สิ่งใหม่ได้ เป็นต้น ดังนั้นสิ่งที่ควรพิจารณาในการออกแบบการเรียนการสอน ได้แก่ ผู้เรียน วิธีการสอนและกิจกรรม การเรียนรู้จุดมุ่งหมายและการประเมิน ดังภาพที่ 2.1



ภาพที่ 2.1 จุดมุ่งหมายสิ่งที่ควรพิจารณาในการออกแบบการเรียนการสอน

ที่มา : ขอบฟ้า จันท์เจริญ (2556). หลักการจัดการเรียนรู้

2.1.3 การวางแผนการจัดการเรียนรู้

การออกแบบการเรียนการสอนเป็นการวางแผนเพื่อพิจารณาว่าผู้เรียนเป็นใคร มีคุณลักษณะพื้นฐานอย่างไร กำหนดจุดมุ่งหมายในการสอนครั้งนั้นอย่างไร จะใช้วิธีการเรียนการสอนและกิจกรรมการเรียนรู้ และวิธีการประเมินผลการเรียนอะไรบ้าง จึงจะสามารถทำให้การสอนนั้นบรรลุเป้าหมาย คือ ภายหลังเรียนแล้วรู้ เข้าใจ จดจำ นำไปใช้ ทำได้ สร้างสรรค์ สิ่งใหม่ได้ เป็นต้น ดังนั้นสิ่งที่ควรพิจารณาในการออกแบบการเรียนการสอนซึ่งการออกแบบการเรียนการสอนจะช่วยให้ผู้สอนวางแผนการสอนอย่างมีระบบ เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนบรรลุจุดมุ่งหมาย และประสบความสำเร็จผู้สอนต้องพิจารณาหลักการในการออกแบบการเรียนการสอน การออกแบบและพัฒนาการเรียนการสอนนี้เพื่อใคร ใครเป็นผู้เรียนหรือกลุ่มเป้าหมาย ผู้ออกแบบควรมีความเข้าใจ และรู้จักลักษณะของกลุ่มผู้เรียนที่เป็นเป้าหมายในการเรียนและต้องการให้ผู้เรียนเรียนอะไร มีความรู้ ความเข้าใจ และ/หรือมีความสามารถอะไร ผู้สอนจึงต้องกำหนดจุดมุ่งหมายของการเรียนการสอนให้ชัดเจนจนทำให้ผู้เรียนจะเรียนรู้เนื้อหาวิชานั้น ๆ ได้ดีที่สุดในที่สุดอย่างไร ควรใช้วิธีการและกิจกรรมการเรียนรู้อะไรที่จะช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้ และมีสิ่งใดที่ต้องคำนึงถึงบ้างเมื่อผู้เรียนเข้าสู่กระบวนการเรียน

จะทราบได้อย่างไรว่าผู้เรียนมีการเรียนรู้เกิดขึ้น และประสบผลสำเร็จในการเรียนรู้ จะใช้วิธีใด ประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

2.1.3.1 ความหมายของการออกแบบการเรียนการสอน

การออกแบบการเรียนการสอน เป็นคำที่ประกอบด้วยคำสำคัญ 2 คำ คือ “การออกแบบ” และ “การเรียนการสอน” ดังนั้นเพื่อให้เกิดความเข้าใจความหมายของการออกแบบการเรียนการสอนอย่างชัดเจนเมื่อเปรียบเทียบกับกรออกแบบในเรื่องอื่น ๆ และงานของนักออกแบบการเรียนการสอนว่าเป็นอย่างไร จึงขอกล่าวถึงในรายละเอียดของคำทั้งสอง ดังนี้

การออกแบบ (design) เป็นคำที่มีการใช้ในศาสตร์สาขาต่าง ๆ เช่น การออกแบบสถาปัตยกรรม การออกแบบมัณฑนศิลป์ การออกแบบเครื่องประดับ เป็นต้น คำว่า “การออกแบบ” หมายถึง การแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบและเป็นกระบวนการที่ดำเนินการก่อนการพัฒนาหรือสร้างบางสิ่งบางอย่าง หรือมีจุดมุ่งหมายเพื่อแก้ไขปัญหอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งเป็นการแก้ปัญหาที่มีเป้าหมายเฉพาะเจาะจงไม่ใช่การแก้ปัญหาทั่วไป ดังนั้น เมื่อนำการออกแบบมาใช้ในการเรียนการสอน การออกแบบการเรียนการสอนจึงแตกต่างจากการวางแผนการเรียนการสอนทั่วไป ตรงที่การออกแบบการเรียนการสอนมีจุดมุ่งหมายที่มีความเฉพาะเจาะจง มุ่งเน้นเพื่อแก้ปัญหการเรียนรู้ อย่างใดอย่างหนึ่งของนักเรียนการออกแบบโดยทั่วไปเป็นกระบวนการที่รวมถึงการวางแผน การพัฒนาและการประเมินผล ทั้งสามส่วนนี้ล้วนส่งผลต่อจุดประสงค์หรือเป้าหมายที่ต้องการ เช่นเดียวกับการออกแบบการเรียนการสอนที่มุ่งผลการเรียนรู้ของนักเรียน ดังนั้น จึงต้องทำด้วยความแน่นอนระมัดระวังและใช้ความชำนาญการ สิ่งนี้นักออกแบบต้องคำนึงถึงคือ ด้านประสิทธิผลหรือผลการเรียนรู้ที่ต้องการประสิทธิภาพ คือ การประหยัดในด้านของเวลาและการใช้ทรัพยากร และความพึงพอใจที่มีต่อผลงาน นอกจากนี้การออกแบบยังเป็นงานที่ต้องอาศัยทั้งความคิดสร้างสรรค์และความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่ต้องการออกแบบ ดังนั้นผลงานของการออกแบบแม้จะมีจุดมุ่งหมายอย่างเดียวกัน ใช้แนวคิดและหลักการอย่างเดียวกัน ผลงานการออกแบบก็อาจจะแตกต่างกันได้จากการรวบรวมข้อสังเกตในการออกแบบในงานต่าง ๆ จำนวนมาก รวมถึงงานการออกแบบการเรียนการสอน โดยโรว์แลนด์ (Rowland, 1993 cited in Smith & Ragan, 1999, pp. 4-5) ได้สรุปลักษณะที่สำคัญของการออกแบบไว้ดังนี้

1. การออกแบบเป็นกระบวนการที่มีเป้าหมายเป็นเส้นทางเพื่อสร้างสิ่งใหม่
2. สิ่งใหม่ที่เป็นผลงานการออกแบบต้องนำไปใช้ได้และมีประโยชน์
3. งานพื้นฐานในการออกแบบคือการแปลงสารสนเทศจากความต้องการไปสู่สารสนเทศในการออกแบบผลงาน
4. การออกแบบต้องอาศัยปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

5. การออกแบบเกี่ยวข้องกับกำกับการแก้ไข้ปัญหา แต่การแก้ไข้ปัญหาทั้งหลายไม่จำเป็นต้องผ่านการออกแบบ

6. ในการออกแบบนั้นกระบวนการแก้้ปัญหาเป็นได้ทั้งกระบวนการที่มีขั้นตอนเป็นลำดับขั้นหรือเป็นไปเองโดยอัตโนมัติ

7. การออกแบบเป็นศาสตร์หรือผสมผสานระหว่างศาสตร์และศิลป์

8. การออกแบบต้องอาศัยทักษะทางเทคนิค ความคิดสร้างสรรค์ความเป็นเหตุผลและใช้กระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ

9. กระบวนการออกแบบเป็นกระบวนการพัฒนา

2.1.3.2 หลักการพื้นฐานในการออกแบบการเรียนการสอน

ในการออกแบบการเรียนการสอนมีหลักการพื้นฐานที่ผู้ออกแบบการเรียนการสอนควรคำนึงถึงเพื่อช่วยให้การออกแบบการเรียนการสอนมีคุณภาพ ดังนี้ (Gagné, Wager, Golas, & Keller, 2005, pp. 2-3; Smith & Ragan, 1999, p.18.)

1. คำนึงถึงผลการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นเป้าหมายสำคัญการออกแบบการเรียนการสอนมีจุดมุ่งหมายเพื่อส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ มากกว่ากระบวนการสอน ผู้ออกแบบการเรียนการสอนจะต้องพิจารณาผลการเรียนรู้อย่างชัดเจน เพื่อนำไปใช้เป็นแนวทางสำหรับการเลือกกระบวนการเรียนการสอน กิจกรรมการเรียนการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนบรรลุผลการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ อย่างมีประสิทธิภาพ

2. คำนึงถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ ได้แก่ การอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน เวลาที่ใช้คุณภาพการสอน เจตคติและความสามารถในการเรียนรู้ของผู้เรียน ปัจจัยเหล่านี้ควรนำมาพิจารณาในการออกแบบการเรียนการสอน

3. รู้จักประยุกต์ใช้หลักการเรียนการสอน วิธีสอน รูปแบบการเรียนการสอน ให้เหมาะสมกับระดับวัยของผู้เรียนและเนื้อหาสาระ เพื่อให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ และมีส่วนร่วมทั้งทางด้านร่างกาย สติปัญญาและจิตใจในกิจกรรมการเรียนการสอน

4. ใช้วิธีการและสื่อที่หลากหลาย ผู้ออกแบบการเรียนการสอนควรเลือกใช้สื่อที่ช่วยให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และความแตกต่างในการเรียนรู้ของผู้เรียนซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนมีความสนใจและกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น

5. มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง การเรียนการสอนที่มีคุณภาพควรได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องเริ่มจากการวางแผน การนำไปทดลองใช้จริง และนำผลการทดลองและข้อเสนอแนะจากผู้เรียนมาปรับปรุงการเรียนการสอนให้มีคุณภาพมากขึ้น การพัฒนาอย่างต่อเนื่องเช่นนี้จะทำให้การเรียนการสอนมีคุณภาพ

6. มีการประเมินผลครอบคลุมทั้งกระบวนการเรียนการสอนและการประเมินผลผู้เรียน ทั้งนี้เพื่อนำผลการประเมินไปใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพ ประสิทธิภาพ และน่าสนใจมากขึ้น การประเมินผลผู้เรียน ไม่ควรมีจุดมุ่งหมายเพียงเพื่อทราบผลการเรียนรู้ของผู้เรียนเท่านั้น แต่ควรให้ได้ข้อมูลที่นำไปพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้

7. องค์ประกอบการเรียนการสอนมีความสัมพันธ์กัน องค์ประกอบการเรียนการสอน เช่น จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนการสอน และการวัดประเมินผล ควรมีความสัมพันธ์ สอดคล้องกัน และเหมาะสมกับผู้เรียนและบริบทการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ต้องการหลักการพื้นฐานในการออกแบบการเรียนการสอนที่นำมากล่าวข้างต้นนี้เป็นแนวทางทั่วไป สำหรับนักออกแบบการเรียนการสอนที่เริ่มต้นการทำงานในด้านนี้ได้นำไปประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับสภาพและบริบทการเรียนการสอน

2.2 ความสัมพันธ์ของหลักสูตรและการออกแบบการเรียนการสอน

สิ่งที่ต้องดำเนินการก่อนการออกแบบการเรียนการสอน คือการวิเคราะห์หลักสูตร เพราะหลักสูตรเป็นแหล่งข้อมูลที่สำคัญซึ่งจะบอกให้เราทราบว่า ผู้เรียนควรรู้อะไรและทำอะไรได้ หรือบอกผลการเรียนรู้ที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน ซึ่งเป็นเป้าหมายที่ต้องยึดถือในการออกแบบการเรียนการสอน สำหรับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ซึ่งโรงเรียนยึดถือเป็นกรอบแนวทางในการจัดการเรียนการสอนให้กับนักเรียนในปัจจุบันนั้น ได้กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดในกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ ไว้ 8 กลุ่มสาระ การวิเคราะห์ตัวชี้วัดเหล่านี้ จะทำให้ทราบว่าผู้เรียนควรจะมีรู้อะไรและสามารถปฏิบัติสิ่งใดได้ ซึ่งนำมาใช้ในการกำหนดผลการเรียนรู้และเนื้อหาการเรียนรู้ ซึ่งนำมาจัดทำเป็นหน่วยการเรียนรู้ ที่ประกอบด้วยโครงสร้างของเนื้อหา และเวลาดำเนินการไว้สำหรับการจัดการเรียนการสอน จากหน่วยการเรียนรู้พัฒนาต่อไป เป็นบทเรียนและแผนการเรียนการสอนประจำบทเรียน ที่มีจุดประสงค์การเรียนรู้แต่รายละเอียดย่อยออกมาจากผลการเรียนรู้เป็นเป้าหมายในการจัดการเรียนการสอน จะเห็นว่าการพัฒนาหลักสูตร เป็นกิจกรรมที่มีความสัมพันธ์กับการออกแบบการเรียนการสอน การออกแบบการเรียนการสอน มีขอบเขตของการดำเนินการแตกต่างกัน ตั้งแต่การออกแบบการเรียนการสอนเป็นรายแผน ไปจนถึง การออกแบบการเรียนการสอนทั้งหน่วยการเรียนรู้ และทั้งรายวิชาขอบเขตในการดำเนินงานที่แตกต่างกันอย่างชัดเจนนี้ ทำให้มีความซับซ้อน และยุ่งยากในการดำเนินงานแตกต่างกันเป็นอย่างมาก อย่างไรก็ตามรูปแบบในการออกแบบการเรียนการสอนทั่วไปยังนำมาประยุกต์ใช้ได้กับการดำเนินงาน สิ่งสำคัญที่ต้องยึดเป็นหลักในการดำเนินการออกแบบการเรียนการสอน คือ การยึดผลการเรียนรู้/จุดประสงค์การเรียนรู้ เป็นเป้าหมายในการดำเนินงาน ขั้นตอนในการนำหลักสูตรไปสู่การออกแบบการเรียนการสอน มีดังนี้

1. การวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดเป็นผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง
2. การกำหนดหน่วยการเรียนรู้หรือหัวข้อการเรียนรู้ และกำหนดผลการเรียนรู้ของแต่ละหน่วยการเรียนรู้และเวลาที่จะต้องใช้
3. การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ของหน่วยการเรียนรู้แต่ละหน่วย
4. การแตกหน่วยการเรียนรู้เป็นบทเรียนย่อยและกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ของบทเรียน
5. วางแผนการเรียนการสอนโดยใช้กระบวนการออกแบบการเรียนการสอนตามรูปแบบการออกแบบการเรียนการสอนที่ยึดถือนับจากขั้นนี้ไป หลักสูตรก็พร้อมที่จะนำไปใช้สำหรับการเรียนการสอนในห้องเรียน โดยครูใช้กระบวนการออกแบบการเรียนการสอนในการพัฒนาแผนการเรียนการสอน กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการเรียนการสอน และการประเมินผลผู้เรียน ซึ่งเป็นองค์ประกอบการเรียนการสอนที่นำไปใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียน

2.2.1 ลักษณะของการจัดการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้มีลักษณะที่เด่นชัดอยู่ 3 ลักษณะ คือ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ (2553)

1. การจัดการเรียนรู้เป็นกระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ซึ่งการจัดการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้นั้น ทั้งผู้สอนและผู้เรียนต้องมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันและเป็นปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง เป็นไปตามลำดับขั้นตอนเพื่อทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้
2. การจัดการเรียนรู้มีจุดประสงค์ให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ โดยการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมนี้เป็นพฤติกรรมทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านความรู้ ความคิด หรือด้านพุทธิพิสัย ด้านทักษะกระบวนการ หรือด้านทักษะพิสัย และด้านเจตคติ หรือด้านจิตพิสัย
3. การจัดการเรียนรู้จะบรรลุจุดประสงค์ได้ดีต้องอาศัยทั้งศาสตร์และศิลป์ของผู้สอน ซึ่งการจัดการเรียนรู้จะบรรลุจุดประสงค์ได้หรือไม่จำเป็นต้องอาศัยความรู้ความสามารถของผู้สอนทั้งด้านวิชาการ (ศาสตร์) ทักษะและเทคนิคการจัดการเรียนรู้ (ศิลป์) เป็นสำคัญ

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้จะต้องมีกระบวนการสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน มีจุดประสงค์ในการจัดการเรียนรู้ และการจัดการเรียนรู้จะประสบผลสำเร็จได้ดี ผู้สอนต้องมีทั้งความรู้และเทคนิคการจัดการเรียนรู้

2.2.2 องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้

ผู้สอนจำเป็นจะต้องศึกษาจากข้อมูลหลายประการเพื่อนำมาช่วยเสริมสร้างการจัดการเรียนรู้ของตนเองและการเรียนรู้ของผู้เรียน การจัดการเรียนรู้ไม่ว่าจะระดับใดก็ตามขึ้นอยู่กับองค์ประกอบ 3 ประการคือ ผู้เรียน บรรยากาศทางจิตวิทยาที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ และปฏิสัมพันธ์ระหว่าง ผู้เรียนกับบรรยากาศทางจิตวิทยาในชั้นเรียน ถ้าองค์ประกอบของการจัดการ

เรียนรู้ทั้ง 3 ประการนี้ ดำเนินไปได้ด้วยดีจะทำให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้ได้อย่างมาก องค์ประกอบดังกล่าวมี รายละเอียด ดังนี้ (สุวรรณ จุ้ยทอง, 2559)

1. ผู้เรียน ธรรมชาติของผู้เรียนเป็นสิ่งที่ผู้สอนจะต้องคำนึงถึงเป็นอันดับแรก เกี่ยวกับความสามารถทางสมอง ความถนัด ความสนใจ พัฒนาการทางร่างกาย อารมณ์และจิตใจ ความต้องการ พื้นฐานเป็นสิ่งที่ผู้สอนจะต้องคำนึงถึงและจะละเลยไม่ได้

2. บรรยากาศทางจิตวิทยาที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ ผู้สอนเป็นส่วนสำคัญ และเป็นส่วนหนึ่งที่จะกำหนดบรรยากาศในชั้นเรียนให้เป็นไปในรูปแบบที่ต้องการ ความเป็นประชาธิปไตย ความเคร่งเครียด ความขี้บอของนักเรียน สิ่งเหล่านี้จะเกิดขึ้นได้โดยผู้สอนเป็นผู้กำหนด แต่ถึงกระนั้นก็ตามบรรยากาศในชั้นเรียนยังมีองค์ประกอบอื่น ๆ อีกนอกเหนือไปจากตัวผู้สอน คือ ผู้เรียนเข้าชั้นเรียนโดยไม่ได้รับประทานอาหารเช้าหรืออาหารกลางวัน ผู้เรียนเริ่มเรียนชั่วโมงแรกด้วยความรู้สึกหิวหรือบางครั้งผู้เรียนได้รับสิ่งกระทบกระเทือนใจติดตามมาจากความไม่ปรองดองในครอบครัว เป็นต้น ส่วนทางด้านตัวผู้สอนนั้นอาจจะมีความกดดันจากฝ่ายบริหารหรือจากครอบครัว เศรษฐกิจ อาหารเช้า ก่อนมาสถานศึกษาของผู้สอนมีเพียงน้ำแก้วเดียวเท่านั้น สิ่งที่น่ามาก่อนเหล่านี้เกิดขึ้นก่อนที่ผู้สอนและผู้เรียนจะมาพบกัน ซึ่งเป็นสิ่งที่บ่งได้ว่าบรรยากาศทางจิตวิทยาในชั้นเรียนที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้จะปรากฏออกมาในรูปแบบใด

3. ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับบรรยากาศทางจิตวิทยาในชั้นเรียน ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน จะเป็นเครื่องชี้บ่งถึงเงื่อนไขหรือสถานการณ์ว่าผู้เรียนจะประสบความสำเร็จหรือความล้มเหลวต่อการเรียนรู้ ผู้สอนควรจะคิดถึงผู้เรียนในฐานะเป็นบุคคลหนึ่ง ผู้เรียนมีสิทธิที่จะได้รับความต้องการพื้นฐาน และผู้สอนควรจะฝึกให้มีความรู้สึกไวต่อความรู้สึกนึกคิดของผู้เรียน เพื่อความสำเร็จแห่งการเรียนรู้และการเจริญเติบโตเป็นบุคคลที่สมบูรณ์ต่อไป

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้ทั้ง 3 ประการ ได้แก่ ผู้เรียน บรรยากาศทางจิตวิทยาที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับบรรยากาศทางจิตวิทยาในชั้นเรียน มีส่วนสำคัญอย่างยิ่งต่อการจัดการเรียนรู้

2.3 การเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับวิชาสังคมศึกษา

การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ต้องก้าวข้าม “สาระวิชา” ไปสู่การเรียนรู้ “ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21” ซึ่งครูจะเป็นผู้สอนไม่ได้ แต่ต้องให้นักเรียนเป็นผู้เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยครูจะออกแบบการเรียนรู้ ฝึกฝนให้ตนเองเป็นโค้ช (Coach) และอำนวยความสะดวก (Facilitator) ในการเรียนรู้แบบ PBL (Problem-Based Learning) ของนักเรียน ซึ่งสิ่งที่เป็นตัวช่วยของครูในการจัดการเรียนรู้คือ ชุมชนการเรียนรู้ครูเพื่อศิษย์ (Professional Learning Communities : PLC) เกิดจากการรวมตัวกันของครูเพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์การทำงานที่ของครูแต่ละคนนั่นเอง

สังคมศึกษา เป็นการบูรณาการประสบการณ์และความรู้ที่เชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์หรือการศึกษาเพื่อความเป็นพลเมืองดี

สังคมศาสตร์กับสังคมศึกษา กลุ่มวิชาสังคมศาสตร์ ประกอบด้วย ภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ สังคมวิทยา มานุษยวิทยา เศรษฐศาสตร์ รัฐศาสตร์ จิตวิทยา กลุ่มวิชาทางมนุษยศาสตร์ เป็นศาสตร์ที่มีการจัดระเบียบ และระบบ มีลำดับขั้นตอน แสดงโครงสร้างของวิชา ซึ่งประกอบไปด้วยมโนทัศน์พื้นฐานและกระบวนการวิธีการศึกษาหรือแสวงหาความรู้ในศาสตร์นั้น ๆ

2.3.1 สารหลักในการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมว่าด้วยการอยู่ร่วมกันในสังคมที่มีความเชื่อมสัมพันธ์กันและมีความแตกต่างกันอย่างหลากหลาย เพื่อช่วยให้สามารถปรับตนเองกับบริบทสภาพแวดล้อม เป็นพลเมืองดี มีความรับผิดชอบ มีความรู้ ทักษะ คุณธรรม และค่านิยมที่เหมาะสม โดยได้กำหนดสาระต่าง ๆ ไว้ ดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

1. ศาสนา ศีลธรรมและจริยธรรม แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม หลักธรรมของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือ การนำหลักธรรมคำสอนไปปฏิบัติในการพัฒนาตนเองและการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข เป็นผู้กระทำความดี มีค่านิยมที่ดีงาม พัฒนาการอยู่เสมอรวมทั้งบำเพ็ญประโยชน์ต่อสังคมและส่วนรวม

2. หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิต ระบบการเมืองการปกครองในสังคมปัจจุบัน การปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข ลักษณะและความสำคัญ การเป็นพลเมืองดี ความแตกต่างและความหลากหลายทางวัฒนธรรม ค่านิยม ความเชื่อ ปลูกฝังค่านิยมด้านประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข สิทธิ หน้าที่ เสรีภาพ การดำเนินชีวิตอย่างสันติสุขในสังคมไทยและสังคมโลก

3. เศรษฐศาสตร์ การผลิต การแจกจ่าย และการบริโภคสินค้าและบริการ การบริหารจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัดอย่างมีประสิทธิภาพการดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพและการนำหลักเศรษฐกิจพอเพียงไปใช้ในชีวิตประจำวัน

4. ประวัติศาสตร์ เวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ วิธีการทางประวัติศาสตร์ พัฒนาการของมนุษยชาติจากอดีตถึงปัจจุบัน ความสัมพันธ์และเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ผลกระทบที่เกิดจากเหตุการณ์สำคัญในอดีต บุคคลสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ในอดีตความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย แหล่งอารยธรรมที่สำคัญของโลก

5. ภูมิศาสตร์ ลักษณะของโลกทางกายภาพ ลักษณะทางกายภาพแหล่งทรัพยากรและภูมิอากาศของประเทศไทย และภูมิภาคต่าง ๆ ของโลก การใช้แผนที่และเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ ความสัมพันธ์กันของสิ่งต่าง ๆ ในระบบธรรมชาติ ความสัมพันธ์ของมนุษย์กับสภาพแวดล้อม

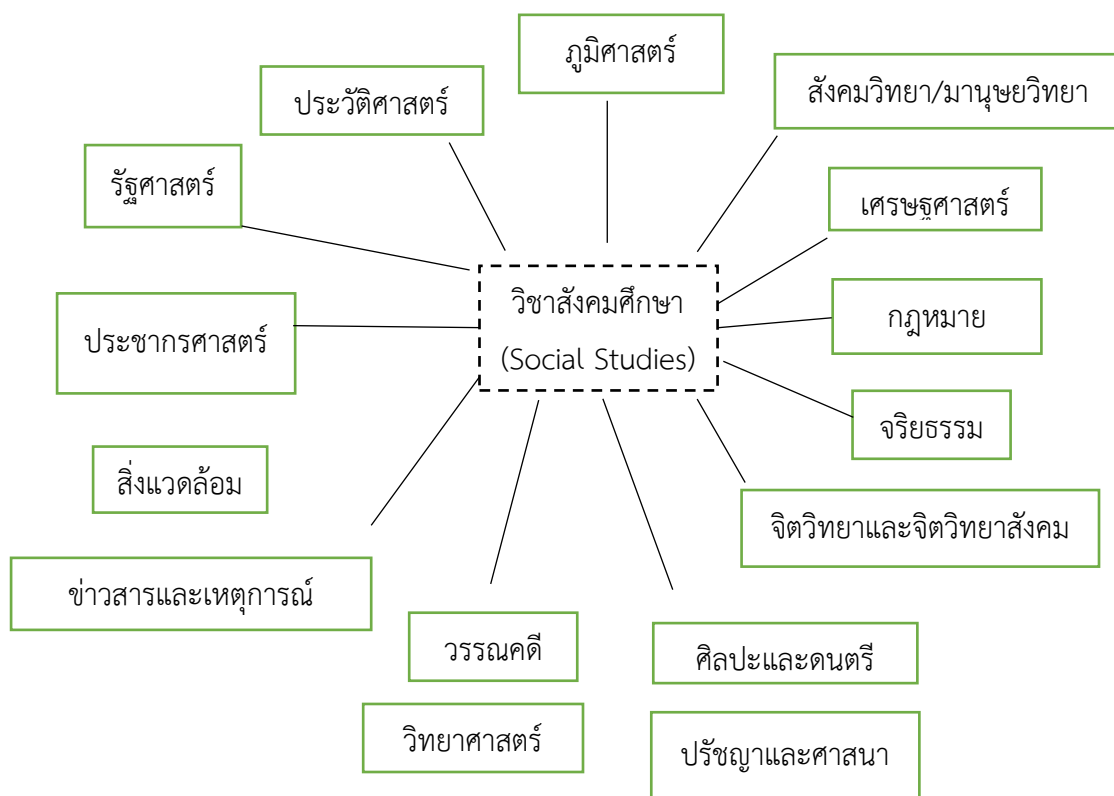
ทางธรรมชาติและสิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้น การนำเสนอข้อมูลภูมิสารสนเทศการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

สรุปได้ว่าสังคมศึกษาเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนเข้าใจการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ความคิด คนสามารถของคนซึ่งเกิดจากการสัมผัส การอ่าน การใช้เทคโนโลยี การเรียนรู้ความแตกต่าง กันระหว่างวัฒนธรรมโดยผ่านการเรียนรู้จนทำให้เกิดประสบการณ์ ผู้สอนในสาระสังคมศึกษา ต้องนำเสนอโดยการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ผู้สอนจะเป็นผู้ที่สร้างบรรยากาศ ที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ ที่จะให้เกิดขึ้นเป็นรูปแบบที่หลากหลายตามจุดมุ่งหมายของการเรียนสังคม ศึกษาที่จะช่วยพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความเข้าใจในมิติของสังคม

2.3.2 หลักพื้นฐานในการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสังคมศึกษา

สังคมศึกษา คือ การศึกษาสังคมในระดับโรงเรียน ผู้สอนเป็นผู้มีบทบาทสำคัญที่ทำให้ผู้เรียน ได้เรียนรู้เกี่ยวกับสังคมในบริบทที่ผู้เรียนอาศัยอยู่ ซึ่งมีทั้งผู้คนและสิ่งแวดล้อมที่หลากหลาย การเรียนรู้เกี่ยวกับสังคมจะต้องใช้เนื้อหาสาระที่เป็นองค์ความรู้ต่าง ๆ ซึ่งสังคมศึกษาที่สอน ในโรงเรียนได้จากเนื้อหาในวิชาสังคมศาสตร์ เนื้อหาจากวิชาสังคมศาสตร์เป็นพื้นฐานสำคัญ และจำเป็น เพราะถ้าไม่มีเนื้อหาที่ไม่สามารถสอนได้ ความรู้ในสังคมศึกษามีลักษณะพิเศษ คือ ได้มาจากความรู้ที่คัดสรรจากความรู้ในสาขาสังคมศาสตร์โดยส่วนใหญ่ ได้แก่ ภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ รัฐศาสตร์ สังคมวิทยา และมานุษยวิทยา รวมทั้งสาขาวิชาอื่น ๆ ที่เห็นว่าเหมาะสม ซึ่งองค์ความรู้ของสังคมศึกษานั้น สามารถแยกเป็นข้อเท็จจริง มโนคติ และหลักการหรือแนวคิดสำคัญ (สิริวรรณ ศรีพหล, 2555, น. 14)

ขอบข่ายของวิชาสังคมศึกษา เมื่อพิจารณาลักษณะของวิชาสังคมศึกษา จากนิยาม ความหมายดังกล่าวมาแล้วว่าสังคมศึกษานำมาจากสังคมศาสตร์แขนงต่าง ๆ และศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง โดยคัดเลือกมาเฉพาะส่วนที่จำเป็น สอดคล้องกับความต้องการของสภาพเศรษฐกิจ และสังคมให้แก่เยาวชนของชาติ จึงเป็น วิชาที่มีลักษณะเป็นสหวิทยาการ (Interdisciplinary Subject) เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง ดังภาพที่ 2.2



ภาพที่ 2.2 ขอบข่ายของวิชาสังคมศึกษา ที่มา: หทัย ดันหยง (2525, น. 20)

จากภาพที่ 2.2 จะเห็นว่า วิชาสังคมศึกษามีขอบเขตกว้างขวางมากเท่ากับทุกสิ่งทุกอย่างในโลกมีความยาวนานและลึกซึ้งคิดเป็นระยะเวลาล้าน ๆ ปี ก่อนประวัติศาสตร์ ไปจนถึง การเตรียมการเพื่อสภาพแวดล้อมทางสังคมและทางธรรมชาติในอนาคต ดังนั้นจึงต้องหลอมรวมศาสตร์ในสาขาสังคมศาสตร์ต่าง ๆ และศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องเข้าด้วยกันเป็นสหวิทยาการ และเรียบเรียง เนื้อหาเข้าด้วยกันอย่างสัมพันธ์สอดคล้องต่อเนื่องและเป็นเหตุผลต่อกัน โดยมีความคิดรวบยอดและหลักการใดหลักการหนึ่งเป็นแกนกลาง แม้ในบางครั้งจะให้น้ำหนัก หรือเน้นเนื้อหาจากแขนงวิชาใดวิชาหนึ่ง แต่จะนำเนื้อหาจากวิชาสังคมศึกษาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง มาสนับสนุนหรือขยายให้สอดคล้องกัน เพื่อให้เกิดความชัดเจน มองเห็นทิศทางในการจัดการเรียน การสอนไปในแนวทางเดียวกัน

สรุปได้ว่า ศาสตร์ของสาระสังคมศึกษาเป็นศาสตร์ที่มีมิติการเชื่อมโยงความสำคัญของความรู้ ในศาสตร์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับคนในสังคมซึ่งในการจัดการเรียนการสอนต้องประยุกต์แนวคิด ของกลุ่มพัฒนาการนิยมและกลุ่มอัตถิภาวนิยม ซึ่งเชื่อว่าเป็นโปรแกรมการเรียนรู้ควรยึดถือนักเรียน เป็นศูนย์กลางหรือให้ความสำคัญแก่ นักเรียน และควรจะพัฒนานักเรียนทั้งตัว ทั้งทางสังคม อารมณ์ สติปัญญาและกาย ความเข้าใจในตนเองและสังคม

2.3.3 หลักการและแนวทางจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา

หลักการและแนวทางในการจัดการเรียนรู้เป็นสิ่งที่มีความสำคัญ ซึ่งในการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา ครูผู้สอนนับว่าเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการในการส่งเสริม สนับสนุนและพัฒนาการเรียนของผู้เรียน การจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพต้องได้รับความร่วมมือทั้งจากผู้สอนและผู้เรียน ดังที่ อธิติเดช น้อยไม้ (2560, น. 78) ได้เสนอแนะว่า การจัดการเรียนการสอนต้องเป็นความร่วมมือกัน ระหว่างครูผู้สอนและผู้เรียน ความสนใจและความอยากรู้อยากเห็นของผู้เรียน การจัดการเรียนการสอนจะสามารถตอบสนองความต้องการ ทำให้ผู้เรียนได้ข้อมูล ข้อเท็จจริง แนวคิด และหลักการต่าง ๆ เพิ่มขึ้น

หลักการสำคัญเพื่อการจัดการเรียนรู้ที่สังคมศึกษาที่มีประสิทธิภาพมีหลักการที่สำคัญหลายประการ ซึ่ง วลัย อิศรางกูร ณ อยุธยา (2554, น. 18-19) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับหลักการสำคัญของการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ว่าควรมีลักษณะดังนี้

1. เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและลงมือปฏิบัติให้มากที่สุด
2. เน้นกิจกรรมที่เป็นประสบการณ์ตรง
3. เน้นผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตรจริงได้ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย
4. วางแผนการจัดเนื้อหาและกิจกรรมให้เป็นขั้นตอน จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น
5. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น
6. ใช้สื่อการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสิ่งที่เป็นนามธรรมหรือมีความซับซ้อนให้เข้าใจง่ายขึ้น

นอกจากนี้ ดวงกมล สิ้นเพ็ง (2551, น. 53-54) ได้เสนอแนะหลักการจัดการเรียนรู้ในวิชาสังคมศึกษาให้มีประสิทธิภาพไว้ดังนี้

1. จัดการเรียนรู้ที่มีความหมาย โดยเน้นแนวคิดที่สำคัญ ๆ ที่ผู้เรียนสามารถ นำไปใช้ทั้งในและนอกโรงเรียนได้ เป็นแนวคิด ความรู้ที่คงทน ยั่งยืน มากกว่าที่จะศึกษาในสิ่งที่ เป็น เนื้อหาหรือข้อเท็จจริงที่มากมายกระจัดกระจายแต่ไม่เป็นแก่นสาร ด้วยการจัดกิจกรรมที่มีความหมายต่อผู้เรียน และด้วยการประเมินผลที่ทำให้ผู้เรียนต้องใส่ใจสิ่งที่เรียน เพื่อแสดงให้เห็นว่า เขาได้เรียนรู้ และสามารถทำอะไรได้บ้าง

2. จัดการเรียนรู้ที่บูรณาการ การบูรณาการตั้งแต่หลักสูตร หัวข้อที่เรียนโดย เชื่อมโยงเหตุการณ์ พัฒนาการต่าง ๆ ทั้งในอดีตและปัจจุบันที่เกิดขึ้นในโลกเข้าด้วยกัน บูรณาการ ความรู้ ทักษะ ค่านิยม และจริยธรรมลงสู่การปฏิบัติจริงด้วยการใช้แหล่งความรู้ สื่อ และเทคโนโลยีต่าง ๆ และสัมพันธ์กับวิชาต่าง ๆ

3. จัดการเรียนรู้ที่เน้นการพัฒนา ค่านิยม จริยธรรม จัดหัวข้อหน่วยการเรียนรู้ สะท้อน ค่านิยม จริยธรรม บรรทัดฐานในสังคม การนำไปใช้ในการดำรงชีวิต ช่วยผู้เรียนให้ได้คิด

อย่างมีวิจารณ์ญาณ ตัดสินใจแก้ปัญหาต่าง ๆ ยอมรับและเข้าใจในความคิดเห็นที่แตกต่างไปจากตน และรับผิดชอบต่อสังคมส่วนรวม

4. จัดการเรียนที่ท้าทาย คาดหวังให้ผู้เรียนได้บรรลุเป้าหมายที่วางไว้ทั้งในส่วน ความรู้ด้วยตนเอง จัดการตัวเองได้ มีวินัยในตนเองทั้งด้านการเรียนและการดำเนินชีวิต เน้นการจัดกิจกรรมที่เป็นจริงเพื่อให้ผู้เรียนนำความรู้ ความสามารถไปใช้ในชีวิตจริง

5. จัดการเรียนการสอนที่เน้นการปฏิบัติให้ผู้เรียนได้พัฒนาการคิด การตัดสินใจ สร้างสรรค์ความรู้ด้วยตนเอง จัดการตัวเองได้ มีวินัยในตนเองทั้งด้านการเรียนและการดำเนินชีวิต เน้นการจัดกิจกรรมที่เป็นจริง เพื่อให้ผู้เรียนนำความรู้ ความสามารถไปใช้ในชีวิตจริง จากที่กล่าวมาข้างต้น

สรุปได้ว่า หลักการสำคัญของการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ได้แก่ จัดการเรียนรู้อที่มีความหมาย โดยเน้นแนวคิดที่สำคัญ ๆ เน้นการพัฒนาค่านิยม จริยธรรม มีการบูรณาการ เน้นการปฏิบัติให้ผู้เรียนได้พัฒนาการคิด ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและลงมือปฏิบัติให้มากที่สุด จัดการเรียน ที่ท้าทายผู้เรียน เน้นกิจกรรมที่เป็นประสบการณ์ตรง และใช้สื่อการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจง่ายขึ้น

แนวทางการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาเป็นเสมือนแนวทางให้ผู้สอนได้ปฏิบัติตามเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหานั้น ๆ สิทธิวรรณ ศรีพหล (2547, น. 166-167) ได้เสนอแนะแนวทางการจัดการเรียนรู้ในวิชาสังคมศึกษาไว้ ดังนี้

1. การจัดการเรียนรู้ที่ดีต้องช่วยให้ผู้เรียนสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ในด้านความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาสาระ ด้านเจตคติ และด้านทักษะ

2. ควรกำหนดเป้าหมายของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้แน่ชัดว่ากิจกรรมการเรียนรู้ นั้น ๆ จะจัดขึ้นเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ด้านใดของการเรียนรู้

3. กิจกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ คือ กิจกรรมที่สามารถสนองวัตถุประสงค์ของบทเรียนได้หลายประการ และก่อให้เกิดการเรียนรู้หลายด้านไปพร้อม ๆ กันด้วย

4. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ควรมีลำดับขั้นตอน ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่ต่อเนื่อง ดังนั้นกิจกรรมการเรียนรู้จึงควรเชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิมของผู้เรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การสอนเพื่อพัฒนาเจตคติและวิธีคิด ควรจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ผู้เรียนจากสื่อการสอนเพื่อพัฒนาเจตคติและวิธีคิด ควรจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ผู้เรียนเรียนจากสิ่งที่ยากไปสู่สิ่งที่ยาก และซับซ้อนขึ้น และจากใกล้ตัวไปสู่สิ่งที่ห่างจากตัวผู้เรียนหรือเรียนจากสิ่งที่เป็นรูปธรรมไปสู่สิ่งที่เป็นนามธรรม เป็นต้น

5. การจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพจะช่วยให้ผู้เรียนมีพัฒนาการทั้งด้านความรู้ ความคิด และทักษะ ตลอดจนความสามารถที่นำความรู้ ความคิด และทักษะต่าง ๆ เหล่านั้นไปใช้ประโยชน์ในการเรียนรู้ขั้นที่สูงกว่า และซับซ้อนกว่าเป็นลำดับได้

6. การจัดการเรียนรู้ที่ท้าทาย ผู้เรียนได้ประยุกต์ความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ สามารถคาดการณ์ ตั้งข้อสมมติเพื่อแก้ปัญหาใหม่ ๆ ได้ จะช่วยให้ผู้เรียนนำวิธีการนี้ไปใช้ศึกษาด้วยตนเองได้ตลอดไป

7. การจัดการเรียนรู้ที่เกี่ยวกับการพัฒนาทักษะทางปัญญาควรมีครบทั้งสองลักษณะ คือ การรับรู้และเข้าใจเรื่องราวใหม่ที่ได้รับการเรียบเรียง ดีความ และอธิบายในรูปของโมเดลสำเร็จรูป กับอีกลักษณะหนึ่ง คือ การเรียนรู้เกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่งแล้วสามารถสรุปและอธิบายได้ด้วยวิธีการของตนเอง

8. ในการพัฒนาความคิดให้แตกฉาน ผู้เรียนต้องมีโอกาสเสรีที่จะสรุปแนวคิดและ ทักษะ ในการเรียบเรียงข้อมูล ดังนั้น การจัดการเรียนรู้ที่ดีควรกระตุ้นให้ผู้เรียนแสวงหาข้อมูล คิดและหาวิธีการแก้ปัญหา และกำหนดข้อสรุปได้ด้วยตนเองหลาย ๆ แบบ

9. การเรียนรู้ที่นั่นอาจทำได้หลายวิธีการ เช่น อาจจะเรียนจากหนังสือเรียน จากการสังเกต จากการวิเคราะห์ และจากการอภิปรายโต้เถียงกัน และเนื่องจากผู้เรียนแต่ละคนก็มีวิธีเรียน แตกต่างกันไป ดังนั้น การจัดการเรียนรู้ที่ดีจึงควรกว้างขวาง และยืดหยุ่นพอที่ผู้เรียนสามารถเลือกทำ กิจกรรม ได้ตามความสามารถและความสนใจของตน

10. การจัดการเรียนรู้ควรคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน โดยจัดให้มีกิจกรรมการเรียนรู้หลาย ๆ ลักษณะ ทั้งในและนอกห้องเรียนเพื่อให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จตามความสามารถของตน และควรติดตามผลพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของผู้เรียนอย่างสม่ำเสมอ

11. การฝึกหัดเป็นสิ่งจำเป็น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการพัฒนาทักษะ ดังนั้นกิจกรรมการเรียนการสอนที่ดีควรเปิดโอกาสให้นักเรียนมีโอกาสปฏิบัติทักษะต่าง ๆ อย่างทั่วถึง

12. การจัดการเรียนรู้ที่ดีต้องสอดคล้องกับปรัชญาการศึกษา จิตวิทยาการศึกษา และสภาพแวดล้อมทางสังคมของผู้เรียนด้วย จากที่กล่าวมาข้างต้น

สรุปได้ว่า แนวทางการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาควรมีการจัดกิจกรรม การเรียนรู้อย่างมีลำดับขั้นตอน คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียนโดยจัดให้มีกิจกรรม การเรียนรู้หลาย ๆ ลักษณะ ควรเปิดโอกาสให้นักเรียนมีโอกาสปฏิบัติทักษะต่าง ๆ อย่างทั่วถึง เพื่อให้การจัดการเรียนรู้นั้นทำให้ผู้เรียนสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ทั้งในด้านความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหา สาระ ด้านเจตคติ และด้านทักษะ

2.3.4 องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้ทางสังคมศึกษา

2.3.4.1 หลักการจัดการเรียนการสอน

สมิทและราแกน (Smith & Ragan, 1999, p. 125-126) ได้เสนอหลักในการพิจารณาว่า ควรใช้ลักษณะการเรียนการสอนที่เน้นบทบาทของผู้เรียนหรือผู้สอนเป็นบทบาทนำในการเรียน

การสอน โดยพิจารณาจากองค์ประกอบ 3 ด้าน คือ ลักษณะของผู้เรียน บริบทการเรียนรู้และงาน เพื่อการเรียนรู้ โดยพิจารณาที่ละตัวแปร ดังนี้

1. ลักษณะของผู้เรียน ถ้าองค์ประกอบด้านอื่น ๆ เท่ากัน พบว่าผู้เรียนที่มีลักษณะต่อไปนี้ได้แก่ ระดับความรู้เดิม ความถนัดทางการเรียน กลวิธีการเรียนรู้และความใส่ใจในการเรียนรู้ ถ้ามีมากควรใช้วิธีที่ผู้เรียนเป็นผู้นำในการเรียนรู้ แต่ถ้าผู้เรียนมีลักษณะต่อไปนี้คือ มีความวิตกกังวลมาก มีลักษณะพึ่งพาปัจจัยภายนอกที่ส่งผลต่อความสำเร็จหรือความล้มเหลว เช่น การช่วยเหลือจากผู้อื่นควรใช้วิธีที่ผู้สอนมีบทบาทนำในการเรียนการสอน

2. บริบทการเรียนรู้ถ้าองค์ประกอบด้านอื่น ๆ เท่ากันพบว่า หากเวลาสำหรับการเรียนรู้มีจำกัด เป้าหมายการเรียนรู้มุ่งที่ผลสัมฤทธิ์มากกว่าวิธีการเรียนรู้ ผู้เรียนทุกคนคาดหวังให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์ที่กำหนด ควรใช้วิธีที่ผู้สอนมีบทบาทชี้แนะในการเรียนการสอน แต่หากเป้าหมายการเรียนรู้คือวิธีการเรียนรู้ควรใช้วิธีที่ผู้เรียนเป็นผู้มีบทบาทนำในการเรียนรู้

3. ภาระงานเพื่อการเรียนรู้ถ้าองค์ประกอบด้านอื่น ๆ เท่ากันพบว่า หากเป็นภาระงานที่เน้นการพัฒนาทักษะทางปัญญาระดับสูงหรือทักษะการแก้ปัญหาควรให้ผู้เรียนมีบทบาท หากปัญหามีความซับซ้อนมากผู้สอนควรเข้าไปมีบทบาทชี้แนะช่วยเหลือ หากงานที่มอบหมายอาจทำให้เกิดอันตรายแก่ร่างกาย กระทบต่ออารมณ์ ความรู้สึก หรือต้องใช้สมรรถภาพระดับสูง จำเป็นต้องให้ผู้สอนเข้าไปมีบทบาทชี้แนะในการเรียนการสอน อย่างไรก็ตามการจัดการเรียนการสอนควรมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้มีบทบาทนำให้มากที่สุดยกเว้นหากมีข้อจำกัดดังกล่าวมาแล้ว ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนได้สร้างความรู้ ความเข้าใจ พัฒนาทักษะและมีความเชื่อมั่นในศักยภาพการเรียนรู้ของตนเอง

2.3.4.2 วิธีสอน

วิธีสอน คือ ขั้นตอนที่ผู้สอนดำเนินการให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ด้วย วิธีการต่าง ๆ ที่แตกต่างกันไปตามองค์ประกอบและขั้นตอนสำคัญอันเป็นลักษณะเด่นหรือลักษณะเฉพาะที่ขาดไม่ได้ของวิธีนั้น ๆ เช่น วิธีสอนโดยใช้การบรรยาย องค์ประกอบสำคัญของการบรรยาย คือ เนื้อหาสาระที่จะบรรยาย และขั้นตอนสำคัญคือการเตรียมเนื้อหาสาระ การบรรยาย (พูด บอก เล่า อธิบาย) และการประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนที่เกิดจากการบรรยาย ดังนั้นวิธีสอนโดยใช้การบรรยาย ก็คือกระบวนการหรือขั้นตอนที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการเตรียมเนื้อหาสาระที่จะบรรยาย แล้วบรรยาย คือ พูด บอก เล่า อธิบาย เนื้อหาสาระหรือสิ่งที่ต้องการสอนแก่ผู้เรียนและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนด้วยวิธีใดวิธีหนึ่ง

คุณภาพของผู้เรียนนั้นนอกจากจะเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบในตัวผู้เรียนเอง เช่น ความพร้อม สติปัญญา เจตคติ และสภาพแวดล้อมอื่น ๆ แล้ว กระบวนการเรียนการสอนที่ครูจัดให้ก็นับว่าเป็นสิ่งสำคัญยิ่งต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนเช่นกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง

การนำนวัตกรรมต่าง ๆ มาใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ เข้าใจในสิ่งที่ต้องการให้ผู้เรียนรู้นั้น นับว่าเป็นอีกก้าวหนึ่งของการพัฒนาคุณภาพของผู้เรียน ดังนั้นเพื่อให้เกิดประโยชน์โดยตรงต่อการส่งเสริมให้ผู้สอนได้เห็นแนวทางในการสอนให้มีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น ความรู้เรื่องเทคนิคการสอนแนวใหม่จึงมีความจำเป็นที่ผู้สอนควรจะศึกษาเพื่อจะเป็น “ผู้สอนในยุคโลกาภิวัตน์”

เทคนิคการสอนแนวใหม่ที่นิยมใช้ในปัจจุบันและใช้ได้ผล ประกอบด้วยเทคนิค การสอนดังต่อไปนี้

1. เทคนิคการสอนแบบทำงานรับผิดชอบร่วมกัน (Co-operative Learning) ความหมายเป็นการจัดประสบการณ์เรียนรู้ที่ผู้เรียนทำงานร่วมกันและช่วยเหลือกันในชั้นเรียน ซึ่งจะสร้างบรรยากาศที่ดีในชั้นเรียนและยังเพิ่มปฏิสัมพันธ์ที่ยอมรับซึ่งกันและกัน สร้างความภาคภูมิใจให้ผู้เรียนทุกคน นอกจากนี้ยังเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอีกด้วย เพราะในชั้นเรียนมีความร่วมมือผู้เรียนจะได้ฟัง เขียน อ่าน ทวนความ อธิบาย และปฏิสัมพันธ์ ผู้เรียน จะเรียนด้วยการลงมือกระทำ ผู้เรียนที่มีจุดบกพร่องจะได้รับการช่วยเหลือจากเพื่อนในกลุ่ม

2.3.4.3 ความมุ่งหมายของการสอน

ความมุ่งหมายของการเรียนแบบทำงาน รับผิดชอบ ร่วมกัน คือ การให้สมาชิกทุกคนใช้ความสามารถอย่างเต็มที่ในการทำงานกลุ่ม โดยยังคงรักษาสัมพันธภาพที่ดีต่อสมาชิกกลุ่มในการเรียนเป็นกลุ่มแบบเดิมนั้น จุดมุ่งหมายอยู่ที่การทำงานให้สำเร็จเท่านั้น ขั้นตอนการสอนมี 5 ขั้น ดังนี้

1. แนะนำด้วยการบอกว่าชั้นเรียนแบ่งเป็นกี่กลุ่ม กลุ่มละกี่คน สมาชิกแต่ละคนต้องรับผิดชอบที่จะเรียนเกี่ยวกับหัวข้อที่กลุ่มได้รับให้ได้มากที่สุด แต่ละกลุ่มเป็นผู้เชี่ยวชาญในหัวข้อนั้น มีหน้าที่จะสอนกลุ่มอื่น ๆ ด้วย ทุกคนจะได้รับเกรตรายบุคคลและเป็นกลุ่ม

2. แบ่งกลุ่มให้ละกัน แล้วให้กลุ่มตั้งชื่อกลุ่ม เขียนชื่อกลุ่ม และสมาชิกบนป้ายนิเทศ ผู้สอนแจ้งกฎเกณฑ์ที่ต้องปฏิบัติระหว่างการประชุมกลุ่ม

- ห้ามคนใดออกจากกลุ่มก่อนที่จะเสร็จงานกลุ่ม

- แต่ละคนในกลุ่มต้องรับผิดชอบที่จะให้สมาชิกทุกคนเข้าใจและทำงานให้เสร็จ

สมบูรณ์

- ถ้าผู้เรียนคนใดไม่เข้าใจเรื่องใด ต้องขอความช่วยเหลือจากเพื่อนในกลุ่มก่อนที่จะถามผู้สอน

3. สร้างกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ โดยผู้สอนแจกเอกสารหัวข้อต่าง ๆ ซึ่งภายในบรรจุด้วยเนื้อหา ถ้ามีกลุ่ม 6 กลุ่ม ผู้สอนต้องเตรียมเอกสาร 6 ชุด ผู้เรียนที่ได้รับหัวข้อเดียวกันจะศึกษาเรื่องนั้นด้วยกัน เมื่อทุกคนเข้าใจดีแล้วก็เตรียมตัววางแผนการสอนเพื่อกลับไปสอนสมาชิกในกลุ่มเดิมของตน

4. ผู้เชี่ยวชาญสอนเพื่อนในกลุ่ม ทุกคนจะผลัดกันสอนเรื่องที่เคยศึกษามา ตรวจสอบความเข้าใจ และช่วยเพื่อนสมาชิกในการเรียน

5. ประเมินผลและให้คะแนนแต่ละคน ผู้สอนทำการทดสอบเพื่อดูว่าต้องสอนเพิ่มเติมหรือไม่ให้เกรดและคิดคะแนนกลุ่ม

สรุปได้ว่า การสอนเป็นงานหลักของผู้ที่มีหน้าที่ถ่ายทอดองค์ความรู้ ซึ่งปัจจุบันถือว่าครู อาจารย์ เป็นวิชาชีพชั้นสูง ที่บุคคลในวิชาชีพนี้ ต้องได้รับการศึกษาอบรมมาโดยเฉพาะ เพื่อให้มีความเชี่ยวชาญในการปฏิบัติหน้าที่ สามารถเลือกศึกษา สามารถเลือกวิธีปฏิบัติงานที่เหมาะสม เพื่อช่วยให้นักเรียนมีความรู้ ทักษะและเจตคติ ดังที่ระบุไว้ในจุดประสงค์การสอน ครูต้องมีการฝึกฝนด้านการสอนอยู่เสมอเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด ในการทำงานเช่นเดียวกับวิชาชีพชั้นสูงอื่น ๆ และต้องมีมาตรฐานของวิชาชีพ การที่ครูสามารถปฏิบัติงานการสอนได้ดีขึ้นอยู่กับความสามารถในการผสมผสานศาสตร์ว่าด้วยการสอนกับศิลปะของการสอนเข้าด้วยกันเพื่อให้เกิดประสิทธิผลของการสอนสูงสุดและเกิดประสิทธิผล (Effective Teacher) นอกจากนี้ศาสตร์ของการสอนเป็นศิลปะที่ต้องการประยุกต์ทฤษฎีและการวิจัยการสอนไปใช้ การสะสมประสบการณ์ การสอน การคิดวินิจฉัยไตร่ตรองและแก้ปัญหา การเรียนรู้การสอนอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เกิดการบูรณาการความรู้กับประสบการณ์เข้าด้วยกัน

Preston Ralph C. (1960, p. 1-2) ได้ให้ทัศนะเกี่ยวกับสังคมศึกษาว่า เป็นส่วนหนึ่งของเนื้อหาวิชาสังคมศาสตร์ที่เลือกเฟ้น และปรับปรุงให้เหมาะสมที่จะใช้สอนในโรงเรียน ระดับประถมและมัธยมศึกษา เนื้อหาส่วนใหญ่ ได้แก่

1. ประวัติศาสตร์ เป็นการศึกษาเรื่องอดีตของมนุษย์
2. ภูมิศาสตร์ เป็นการศึกษาเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับแผ่นดินที่อยู่อาศัย
3. หน้าที่พลเมือง เป็นการศึกษาเรื่องสิทธิ และหน้าที่ของมนุษย์
4. สังคมวิทยา เป็นการศึกษาเกี่ยวกับสถาบันของมนุษย์และกระบวนการทางสังคม
5. มานุษยวิทยา เป็นการศึกษาเกี่ยวกับวัฒนธรรมของกลุ่มชน
6. เศรษฐศาสตร์ เป็นการศึกษาเกี่ยวกับผลผลิต การแจกจ่าย การใช้สิ่งที่มีค่า

ในการแลกเปลี่ยน และปรากฏการณ์ทางสังคมอันเกิดจากกิจกรรมดังกล่าว

Jarolimek John (1967, p. 4) ได้กล่าวไว้ว่า สังคมศึกษาเป็นวิชาที่ว่าด้วยความสัมพันธ์ของมนุษย์กับสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติและทางสังคม ทั้งกล่าวถึงวิธีที่มนุษย์จะใช้สิ่งแวดล้อมเพื่อสนองความต้องการของตนในการดำรงชีวิต

Carter V .Good (1975, p. 541) กล่าวถึงสังคมศึกษาว่า เป็นส่วนต่าง ๆ ของเนื้อหาสาระของสังคมศาสตร์ โดยเฉพาะประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ รัฐศาสตร์ และสังคมวิทยาได้เลือกให้เหมาะสมกับการศึกษาในระดับประถมศึกษาและระดับมัธยมศึกษา มีการพัฒนาขึ้นเป็น

รายวิชาต่างเพื่อการศึกษา ไม่ว่าจะบูรณาการแล้วหรือไม่ และต้องมีทั้งเนื้อหาสาระและจุดหมายที่เกี่ยวข้องกับสังคม แต่ต้องไม่สับสนกับวิชาในสายสังคมศาสตร์ หรือวิชาอื่นที่มีจุดหมายทางสังคม แต่เนื้อหาไม่เกี่ยวกับสังคม หรือไม่อยู่ในขอบเขตที่แคบหรือตามตัวเกินไปในการศึกษาแบบบูรณาการ

Michaelis John U. (1980, p. 3-4) ได้ให้ความหมายของวิชาสังคม ศึกษาว่า “เป็นวิชาที่ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับสังคมมนุษย์ เศรษฐกิจ กิจกรรมทางการเมืองทั้งในอดีต ปัจจุบัน และอนาคต ตลอดจนสิ่งแวดล้อมที่มีอิทธิพลต่อมนุษย์ การเปลี่ยนแปลงสิ่งแวดล้อมเพื่อนำมาใช้ประโยชน์ การแก้ปัญหาและวางแนวทางสำหรับอนาคตของผู้เรียนด้วย” และยังคงกล่าวถึง ความหมายของวิชาสังคมศึกษาในเชิงปรัชญาและความเชื่อแบบต่าง ๆ สรุปไว้ 5 ประเภท ดังนี้

1. สังคมศึกษาในฐานะการถ่ายทอดความเป็นพลเมืองดี (Social Studies as Citizenship Transmission) ผู้ที่ยึดเช่นนี้เชื่อว่า สังคมศึกษาควรจะถ่ายทอดลักษณะพื้นฐานทางประวัติศาสตร์และมรดกทางวัฒนธรรมของสังคม พลเมืองดีที่มีความรับผิดชอบควรจะได้พัฒนาจากความเข้าใจต่อสิ่งที่ดี ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมของสังคมนั้น

2. สังคมศึกษาในฐานะเป็นการศึกษาทางสังคมศาสตร์ (Social Studies as Social Science Education) ผู้ที่ยึดเช่นนี้เชื่อว่า เนื้อหาของสังคมศึกษาและวิธีการศึกษาควรจะนำมาจากสังคมศาสตร์ พลเมืองดีที่มีประสิทธิภาพควรจะรู้มโนคติพื้นฐาน และวิธีการศึกษาของสังคมศาสตร์ เพื่อสามารถจัดการกับประเด็นเรื่องราวและปัญหาต่าง ๆ

3. สังคมศึกษาในฐานะการคิดอย่างไตร่ตรอง (Social Studies as Reflective Thinking) แนวคิดนี้ยึดถือโดยกลุ่มประจักษ์นิยม ซึ่งเชื่อว่าเป้าหมายของสังคมศึกษา คือ การพัฒนาความสามารถในการคิดและการตัดสินใจ ซึ่งพลเมืองดีที่มีประสิทธิภาพจะใช้แบบและกระบวนการในการคิดและการตัดสินใจเพื่อแก้ปัญหาและสรุปเรื่องราวต่าง ๆ ได้

4. สังคมศึกษาในฐานะเป็นการวิพากษ์สังคม และการปฏิบัติ (Social Studies as Social Criticism and Action) ลักษณะนี้เป็นการเน้นของกลุ่มปฏิรูป ซึ่งเชื่อว่าเป้าหมายสำคัญของสังคมศึกษา คือ เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะที่จำเป็นสำหรับการปรับปรุงสังคมและพลเมืองที่รับผิดชอบ จะสามารถวิเคราะห์เรื่องราวเหตุการณ์ปัจจุบัน และปัญหาอย่างวิพากษ์และปฏิบัติการอย่างเหมาะสม

5. สังคมศึกษาในฐานะเป็นการพัฒนาเอกัตบุคคล (Social Studies as Personal Development of the Individual) ลักษณะนี้เป็นแนวคิดของกลุ่มพัฒนาการนิยมและกลุ่มอัตถิภาวนิยม ซึ่งเชื่อว่าเป็นโปรแกรมการเรียนควรยึดถือนักเรียนเป็นศูนย์กลางหรือให้ความสำคัญแก่นักเรียน และควรจะพัฒนานักเรียนทั้งตัว ทั้งทางสังคม อารมณ์ สติปัญญาและกาย ความเข้าใจในตนเองและการนำตนเอง ซึ่งเป็นลักษณะหรือคุณสมบัติที่จำเป็นสำหรับความเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบ

การสอนสังคมศึกษาของครูสังคมศึกษาควรเน้นทั้ง 5 ลักษณะ เพื่อให้กว้างขวาง และครอบคลุมสอดคล้องกับสภาพความเป็นจริงในสังคมปัจจุบัน นอกจากนี้ยังสรุปความหมายของวิชาสังคมศึกษาว่า เป็นการบูรณาการความรู้และประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ต่าง ๆ ของมนุษย์เพื่อวัตถุประสงค์ของการศึกษาและความเป็นพลเมืองดี

สรุปได้จากทัศนะต่าง ๆ ของนักการศึกษาสามารถสรุปความหมายของวิชาสังคมศึกษาได้ว่า สังคมศึกษาเป็นส่วนหนึ่งของสังคมศาสตร์ และเลือกสรรเนื้อหาวิชาจากสังคมศาสตร์ทุกแขนง และสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องมาจัดเป็นรายวิชาเพื่อศึกษาเล่าเรียนในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา เป็นวิชาที่มนุษย์ได้เรียนรู้และเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์และมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม เพื่อพัฒนาให้เป็นพลเมืองดีมีประสิทธิภาพ

2.3.5 วิธีการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาตามสาระการเรียนรู้

วิธีการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาในปัจจุบันมีรูปแบบและวิธีการสอนที่หลากหลาย ผู้สอนควรเลือกวิธีการจัดการเรียนอย่างเหมาะสมกับผู้เรียน จากผลงานวิจัยยืนยันว่าไม่มีการสอนวิธีใดดีกว่าอีกวิธีหนึ่ง แต่วิธีที่เหมาะสม คือ วิธีที่สอดคล้องกับจุดประสงค์และเนื้อหาวิชา โดย ประณาท เทียนศรี (2556, น. 15-24) ได้เสนอวิธีการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาตามสาระการเรียนรู้ทั้ง 5 สาระ ดังนี้

2.3.5.1 การจัดการเรียนรู้ในสาระศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม

การเรียนการสอนด้านศีลธรรม จริยธรรมเป็นวิชาที่กล่าวถึงเรื่องควรกระทำ และสิ่งที่ไม่ควรกระทำไม่ปฏิบัติ รวมทั้งเรื่องราวของศาสนาเพื่อให้เข้าใจหลักธรรมคำสอน ที่ต้องศึกษาพิธีกรรม และธรรมะต่าง ๆ เพื่อจะนำไปปฏิบัติในชีวิตประจำวัน เราสามารถสอนศีลธรรม จริยธรรมได้ 2 รูปแบบ คือ การสอนเป็นวิชาเฉพาะ และการสอนโดยการสอดแทรกไปกับวิชาอื่น ๆ ซึ่งการเรียนการสอน จริยธรรมจะต้องจัดหลักสูตรให้สัมพันธ์กับชีวิตประจำวันของผู้เรียน สามารถนำไปใช้ได้ในการดำเนินชีวิตในแต่ละช่วงวัย

หลักการสอน ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม ต้องให้ผู้เรียนเข้าใจเหตุและผลผู้เรียนต้องคิดเป็น สามารถตัดสินใจว่าจะเลือกปฏิบัติอย่างไรให้ถูกต้องเหมาะสมมีการสอนโดยการใช้บุคคลเป็นแบบอย่างที่ดีแก่ผู้เรียนสอนให้ผู้เรียนปฏิบัติเพื่อให้เกิดความเคยชิน เช่น การทำความเคารพ มีการปลูกฝังค่านิยมกับผู้เรียน ให้ผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรมทางศาสนาและการสอนโดยใช้ข่าว เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากเหตุการณ์จริง

การจัดการเรียนรู้สาระนี้ ผู้สอนสามารถประยุกต์ใช้แนวการจัดการเรียนรู้แบบพุทธวิธีมาใช้ได้หลายรูปแบบ ได้แก่

1. การจัดการเรียนรู้แบบอุปมาอุปมัย โดยการบรรยายเนื้อหาเปรียบเทียบ เพื่อให้ นักเรียนเข้าใจและมองเห็นภาพชัดเจนสมจริง

2. การจัดการเรียนรู้แบบปฐมนิเทศ วิชา เป็นการสอนที่ใช้การถาม ตอบ ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน เป็นวิธีทำให้ผู้เรียนเกิดปัญญาในตนเอง คิดเป็น ทำเป็นและแก้ปัญหาเป็น

3. การจัดการเรียนรู้แบบธรรมสภาจฉาย เป็นวิธีสอนที่ผู้สอนเสนอสถานการณ์ที่เป็นปัญหาของการปฏิบัติศีล หรือการขาดหลักธรรม ให้ผู้เรียนสนทนาจนได้ข้อสรุป ซึ่งวิธีนี้ผู้เรียนจำเป็นต้องมีฐานความรู้พอสมควร

4. การจัดการเรียนรู้โดยการสร้างศรัทธา และโยนิโสมนสิการ เป็นการสอนที่ผู้สอนต้องจัดสภาพแวดล้อม จูงใจ และวิธีการสอนให้นักเรียนเกิดความศรัทธาที่จะเรียนรู้ นำไปสู่การปฏิบัติ

5. การจัดการเรียนรู้แบบอริยสัจ ซึ่งวิธีการจัดการเรียนรู้นี้คล้ายคลึงกับการจัดการเรียนรู้แบบวิทยาศาสตร์ มีขั้นตอน ได้แก่ 1. ทฤษฎี คือ การพิจารณาเพื่อกำหนดปัญหา 2. สมมุติ คือ การรู้สาเหตุของปัญหา และหาวิธีแก้ไขปัญหา 3. นิรนัย เป็นการดับทุกข์ คือ การทดลอง การบันทึกผลและการเก็บข้อมูล 4. มรรค คือ การหาเหตุผลและลงมือการแก้ปัญหา

6. การจัดการเรียนรู้แบบไตรสิกขา เป็นวิธีที่ศีล สมาธิ ปัญญา ผูกจิตให้สงบมั่นคง เพื่อให้เข้าใจสภาพความเป็นจริง

2.3.5.2 การจัดการเรียนรู้ในสาระหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรมและการดำเนินชีวิตในสังคม

การสอนหน้าที่พลเมืองที่ดี จะทำให้ผู้เรียนเข้าใจวิถีประชาธิปไตย รู้จักหน้าที่ของตน ใช้สิทธิของตนภายใต้กฎหมาย เป็นผู้ที่มีศีลธรรม รักชาติ ศาสนาและพระมหากษัตริย์ ภาคภูมิใจในความเป็นไทย ปลูกฝังค่านิยมที่ดี คิดเป็น เลือกได้โดยใช้วิจารณญาณ เข้าใจและช่วยกันอนุรักษ์วัฒนธรรมขนบธรรมเนียมประเพณีไทย

การสอนหน้าที่พลเมือง ผู้สอนสามารถสอนเนื้อหาตามหลักสูตรโดยการอธิบายสร้างสถานการณ์จำลองเพื่อให้คิดแก้ปัญหา เลือกใช้สื่อที่เหมาะสม เช่น การใช้ข่าว บทความ มาช่วยกันคิดวิเคราะห์ วิเคราะห์อย่างมีเหตุผล โดยเน้นให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ ผู้สอนยังสามารถจัดกิจกรรมเสริมเพื่อส่งเสริมการสอนหน้าที่พลเมืองได้ เช่น การจัดตั้งสภานักเรียน กรรมการสหกรณ์ร้านค้าโรงเรียน การบำเพ็ญประโยชน์ปลูกฝังจิตสาธารณะ การให้ผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรมใน วันสำคัญ เป็นต้น ฝึกกระงับกิเลส ซึ่งเป็นการสอนที่ทำให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง

2.3.5.3 การจัดการเรียนรู้ในสาระเศรษฐศาสตร์

วิชาเศรษฐศาสตร์เป็นการจัดสรรทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัดให้เกิดประสิทธิภาพมากที่สุด การจัดการเรียนการสอนสาระเศรษฐศาสตร์ ควรเน้นให้ผู้เรียนได้มีโอกาสฝึกฝน รู้จักคิด รู้จักตอบ และหาข้อสรุป โดยเริ่มจากการให้ผู้เรียนมองปัญหา จากนั้นคิดแก้ปัญหา เช่น ผู้เรียนมีเงินจำนวน 100 บาท ไปซื้อของ เกิดอยากได้ของหลายอย่าง ให้ฝึกจัดลำดับความสำคัญของสิ่งของ และถ้ากรณีเงินไม่พอจะทำอย่างไร หรือผู้สอนสามารถให้ผู้เรียนได้แสดงบทบาทสมมติ

การเป็นผู้บริโภค การใช้ข่าวและเหตุการณ์ ที่เกิดขึ้นจริงมาเล่าสู่กันฟังเพื่อให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็น และพยายามเชื่อมโยงให้ผู้เรียนนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

2.3.5.4 การจัดการเรียนรู้ในสาระประวัติศาสตร์

ประวัติศาสตร์เป็นเรื่องของกาลเวลา หลายยุคหลายสมัยต้องอาศัยการศึกษา จากหลักฐานที่หลงเหลืออยู่ เรื่องราวทางประวัติศาสตร์อาจมีการเปลี่ยนแปลงได้ เนื่องจากหลักฐาน ทางวิชาการและเทคโนโลยีที่ค้นพบขึ้นใหม่ ๆ โดยผู้สอนจะต้องคำนึงถึงหลักการสอนประวัติศาสตร์ ดังนี้

1. สอนให้ผู้รู้จักแสวงหาความจริง
 2. การสอนต้องต่อเนื่องไม่ตัดตอนและอาจทำให้เกิดความเข้าใจผิดในประวัติศาสตร์ ที่เป็นเรื่องราวที่ต่อเนื่อง
 3. ความเชื่อมโยงเหตุการณ์ในอดีตกับปัจจุบันให้เกิดความสัมพันธ์กันเพื่อให้ นักเรียนเกิดความเข้าใจกับเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์มากขึ้น
 4. ควรฝึกให้ผู้เรียนมีความคิดรวบยอดเรื่องเวลาด้วยการทำเส้นแสดงเวลา ทั้งนี้ จะช่วยให้การจัดลำดับเหตุการณ์ได้ถูกต้อง ตลอดจนฝึกความคิดรวบยอดในด้านสถานที่
 5. ใช้อุปกรณ์สื่อการเรียนที่เหมาะสม เพื่อก่อประโยชน์แก่ผู้เรียน เช่น รูปภาพ พิพิธภัณฑสถานจริง ภูมิปัญญาในท้องถิ่น ภาพยนตร์ ของจริง สื่อจากอินเทอร์เน็ต เป็นต้น
 6. การส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าหาความรู้ทางประวัติศาสตร์เพิ่มเติม
 7. ผู้สอนมีการสอดแทรกเกร็ดประวัติศาสตร์ เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน
- ซึ่งความมุ่งหมายในการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ มีดังนี้
1. การเรียนรู้เหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ ทำให้มนุษย์รู้จักชาติพันธุ์ของตนเอง การรวมกลุ่มทำให้เกิดความสามัคคีและจงรักภักดี สอนให้ผู้รู้จักประวัติความเป็นมาของชาติ เกิดความภาคภูมิใจและอนุรักษ์มรดกที่บรรพบุรุษสร้างสะสมไว้
 2. ทำให้เข้าใจและเห็นคุณค่าของมรดกอันทรงคุณค่า ได้แก่ ศิลปะ วัฒนธรรม ประเพณี วรรณคดีต่าง ๆ
 3. สิ่งที่เกิดขึ้นของสังคมมนุษย์ปัจจุบัน ย่อมเป็นผลสืบเนื่องจากสิ่งที่คนรุ่นก่อน ได้สร้างสรรค์ไว้ ความคิด ความเชื่อ วิธีการดำเนินชีวิตย่อมเป็นผลของประวัติศาสตร์ การที่จะเข้าใจ สังคมปัจจุบัน ก็ต้องอาศัยการศึกษาสิ่งที่เกิดขึ้นในอดีตให้เข้าใจก่อน
 4. สอนให้ผู้รู้จักคิด ใช้วิจารณญาณ รู้จักใช้เหตุผลในการพิจารณาเรื่องราวที่เกิดขึ้น ยอมรับฟังความคิดเห็นผู้อื่น และรู้จักยอมรับความเป็นจริง ตื่นตัวปรับปรุงตนเอง ไม่หลงอยู่กับอดีต
 5. สอนให้มีความรักชาติ รักบรรพบุรุษ สำนึกในบุญคุณต่อผู้ที่ทำประโยชน์ และเสียสละชีพเพื่อชาติ

วิธีการดำเนินการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์มีดังนี้

1. สอนตามลำดับเหตุการณ์ เรียงจากอดีตมาปัจจุบัน
2. สอนทวนประวัติศาสตร์ เป็นการสอนที่เริ่มจากสิ่งที่อยู่ใกล้ตัว ผู้เรียนออกไปหาสิ่งที่ไกลตัวผู้เรียน
3. สอนโดยยึดวีรบุรุษเป็นหลัก
4. สอนโดยยึดวันสำคัญเป็นหลัก

วิชาประวัติศาสตร์เป็นกระจกของสังคมที่สะท้อนให้เห็นอดีต แล้วนำมาวิเคราะห์ เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่ดี การสอนประวัติศาสตร์ผู้สอนสามารถใช้การสอนแบบบรรยายทัศนศึกษา เชิญวิทยากร การสัมภาษณ์ ฯลฯ โดยเลือกให้เหมาะสมกับระดับของผู้เรียนและเนื้อหา สาระ ในปี 2558 ประเทศไทยเข้าร่วมประชาคมอาเซียนการสอนประวัติศาสตร์ จึงไม่ควรมุ่งเน้นเพียงเรื่องสงคราม วีรบุรุษ วีรสตรี แต่ควรปลูกฝังเรื่องวิธีการศึกษาประวัติศาสตร์ การฝึก กระบวนการคิด อย่างมีวิจารณญาณ โดยผ่านการตั้งประเด็นสงสัย การรวบรวมหลักฐาน วิเคราะห์ ความน่าเชื่อถือของหลักฐานการจัดความสัมพันธ์ของข้อมูลและนำเสนอเรื่องราวสรุปและอธิบายตาม หลักฐานไม่ใช่ตามความเชื่อของตนเอง การเรียนสาระประวัติศาสตร์ ที่ทำให้การเรียนการสอนไม่น่าเบื่อ ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ จำเป็นต้องให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติสืบค้นด้วยตนเอง ผู้สอนต้องมีเทคนิคการเล่าเรื่อง ถ่ายทอดเรื่องราว มีการตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสงสัยและสนใจ ใฝ่รู้เรื่องราว นอกจากนี้ ควรเรียนรู้ประวัติศาสตร์ที่ใกล้ตัวผู้เรียนก่อน

2.3.5.5 การจัดการเรียนรู้ในสาระภูมิศาสตร์ ภูมิศาสตร์

เป็นวิชาที่ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติกับมนุษย์ ทำให้ประชาชนเข้าใจสภาพของประเทศของตนเอง ส่งผลต่อการพัฒนาประเทศให้เจริญยิ่งขึ้น หลักการจัดการเรียนรู้ในภูมิศาสตร์มีดังนี้

1. ควรกำหนดขอบเขตของเนื้อหาให้ชัดเจน เพราะขอบข่ายเนื้อหาภูมิศาสตร์ค่อนข้างกว้าง
2. สอนจากสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวผู้เรียน จากประสบการณ์เดิมหรือสิ่งที่ผู้เรียนคุ้นเคยก่อน โดยการเปรียบเทียบให้สัมพันธ์กัน สอนจากสิ่งที่เป็นรูปธรรมไปสู่เรื่องนามธรรม
3. ควรกระตุ้นสร้างความสนใจให้นักเรียนเกิดความอยากเรียนรู้ มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน
4. รู้จักใช้สื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย ซึ่งปัจจุบันมีสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศที่ทันสมัย ผู้สอนสามารถนำมาเลือกใช้ให้เหมาะสมกับเนื้อหาและวัยของผู้เรียน
5. ควรยกตัวอย่างหรือใช้ข่าวเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบันกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสำนึกอนุรักษ์และป้องกันปัญหาของสิ่งแวดล้อม

สรุปได้ว่า วิธีการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาตามสาระการเรียนรู้ทั้ง 5 สาระ ประกอบด้วย การจัดการเรียนรู้ในสาระศาสนา ศีลธรรมและจริยธรรม การจัดการเรียนรู้ในสาระหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม การจัดการเรียนรู้ในสาระเศรษฐศาสตร์ การจัดการเรียนรู้ในสาระประวัติศาสตร์และการจัดการเรียนรู้ในสาระภูมิศาสตร์ผู้สอนควรเลือก วิธีการจัดการเรียนอย่างเหมาะสมกับผู้เรียน โดยคำนึงถึงความสอดคล้องกับจุดประสงค์และเนื้อหาวิชาเป็นสำคัญ

2.4 หลักการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

การจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เป็นแนวคิดที่ได้รับการกล่าวถึงในวงการศึกษามาอย่างยาวนาน จากแนวคิดของ ดิวอี้ นักการศึกษาคนสำคัญของอเมริกาที่เสนอแนวคิดเรื่อง การพัฒนากระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยให้นักเรียนได้พัฒนาประสบการณ์การเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ ซึ่งโรงเรียนในประเทศไทยก็ได้รับอิทธิพลจากแนวคิดนี้ แต่การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญได้รับการกล่าวถึงมากขึ้น เมื่อมีการปฏิรูปการศึกษา และต่อมาได้กำหนดไว้ในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 (แก้ไขเพิ่มเติม ฉบับที่ 2 พ.ศ. 2545. โดยระบุไว้ในแนวการจัดการศึกษาให้ถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ ซึ่งที่ศนา แชมมณี (2555, น. 120-121) ได้อธิบายว่าผู้เรียนเป็นศูนย์กลางก็คือผู้เรียนเป็นสำคัญนั่นเอง หมายถึง การคำนึงถึงประโยชน์ที่ผู้เรียนจะได้รับให้มากที่สุดในการบวนการเรียนการสอน ซึ่งจะเกิดขึ้นได้เมื่อผู้เรียนต้องมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่หรือมีส่วนร่วมอย่างเต็มตัวทั้งทางกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม บทบาทการมีส่วนร่วมในกิจกรรมกระบวนการเรียนรู้ทั้ง 4 ด้าน ของผู้เรียนมีมากกว่าผู้สอนและผู้เรียนส่วนใหญ่มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างเต็มตัว การจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเป็นสำคัญนั้น ต้องอาศัยบทบาทของครูและบทบาทของนักเรียนร่วมกัน ดังนั้นบทบาทที่จะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของบุคคลทั้งสองฝ่าย จึงควรเป็นไปตามตัวบ่งชี้ที่สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2542, น. 3-4) ได้กำหนดไว้ ดังนี้

พฤติกรรมที่แสดงว่าเป็นการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ได้แก่

1. ผู้เรียนมีประสบการณ์ตรงสัมพันธ์กับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม
2. ผู้เรียนฝึกประสบการณ์จนค้นพบความถนัดและวิธีการของตนเอง
3. ผู้เรียนทำกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากกลุ่ม
4. ผู้เรียนฝึกคิดอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์จินตนาการ ตลอดจนได้แสดงออกอย่างชัดเจนและมีเหตุผล
5. ผู้เรียนได้รับการเสริมแรงให้ค้นหาคำตอบ แก้ปัญหา ทั้งด้วยตนเองและร่วมด้วยช่วยกัน
6. ผู้เรียนได้ฝึกค้นคว้า รวบรวมข้อมูลและสร้างสรรค์ความรู้ด้วยตนเอง

7. ผู้เรียนได้เลือกทำกิจกรรมตามความสามารถ ความถนัดและความสนใจของตนเองอย่างมีความสุข

8. ผู้เรียนฝึกตนเองให้มีวินัยและมีความรับผิดชอบในการทำงาน

9. ผู้เรียนฝึกประสบการณ์ ปรับปรุงตนเองและยอมรับผู้อื่น ตลอดจนสนใจใฝ่หาความรู้อย่างต่อเนื่องต่องานที่มอบหมายและการสอนของครู

พฤติกรรมที่แสดงว่าครูจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ได้แก่

1. ครูเตรียมการสอนทั้งเนื้อหาและวิธีการ
2. ครูจัดสิ่งแวดล้อมและบรรยากาศที่ปลุกเร้า จูงใจและเสริมแรงให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้
3. ครูเอาใจใส่นักเรียนเป็นรายบุคคลและแสดงความเมตตาผู้เรียนอย่างทั่วถึง
4. ครูจัดกิจกรรมและสถานการณ์ให้ผู้เรียนได้แสดงออกและคิดอย่างสร้างสรรค์
5. ครูส่งเสริมให้ผู้เรียนฝึกคิด ฝึกทำและฝึกปรับปรุงตนเอง
6. ครูส่งเสริมกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากกลุ่ม พร้อมทั้งสังเกตส่วนดี

และปรับปรุงส่วนด้อยของผู้เรียน

7. ครูใช้สื่อการสอนเพื่อฝึกการคิด การแก้ปัญหาและการค้นพบความรู้

8. ครูใช้แหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายและเชื่อมโยงประสบการณ์กับชีวิตจริง

9. ครูฝึกฝนกิจกรรมรายสัปดาห์และวินัยตามวิถีวัฒนธรรมไทย

10. ครูสังเกตและประเมินพัฒนาการของผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง

การจัดการเรียนการสอนที่คำนึงถึงผู้เรียนเป็นศูนย์กลางนั้น ครูจำเป็นต้องเข้าใจบทบาทของตนเองและพฤติกรรมที่ควรส่งเสริมให้เกิดขึ้นแก่นักเรียน ดังนั้นตัวบ่งชี้บทบาทครูและนักเรียนที่กล่าวมาข้างต้นนี้จึงเป็นแนวทางสำคัญสำหรับนำไปใช้พัฒนาบทบาทของครูและผู้เรียนในกระบวนการเรียนการสอนที่จัดขึ้น

2.5 นวัตกรรมทางการศึกษา

นวัตกรรมทางการศึกษา Educational Innovation เป็นคำศัพท์เทคโนโลยีการศึกษา ซึ่งนักการศึกษาได้ใช้คำศัพท์บัญญัติวิชาการ 2 ลักษณะ คือ นวัตกรรมการศึกษาและนวัตกรรมทางการศึกษาในบทเรียนนี้ ใช้คำว่านวัตกรรมทางการศึกษาด้วยเหตุว่าเป็นคำที่สื่อความหมายได้อย่างชัดเจนและได้รับความนิยมใช้ในปัจจุบันนวัตกรรมทางการศึกษา หมายถึง การนำแนวคิด วิธีการปฏิบัติ หรือสิ่งประดิษฐ์ที่ได้รับการพัฒนา ปรับปรุงหรือดัดแปลงให้มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับการนำมาใช้ในการจัดการศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อแก้ไขปัญหาเพิ่มประสิทธิภาพและประสิทธิผล และก่อให้เกิดความสำเร็จสูงสุดแก่ผู้เรียน อัญชลี โพธิ์ทอง และอัษรศรี พลอดเปลี่ยว (2542, น.9); อรณุช ลิ้มศิริ (2543, น. 3)

2.5.1 แนวคิดพื้นฐานของนวัตกรรมทางการศึกษา

นวัตกรรมทางการศึกษาได้รับการพัฒนาขึ้นโดยได้รับอิทธิพลจากแนวคิดพื้นฐาน 4 ประการ คือ

1. แนวคิดด้านความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual Difference) หลักการจัดการศึกษาในปัจจุบันมุ่งเน้นจัดการศึกษาตามความสนใจและความสามารถของผู้เรียนเป็นสำคัญซึ่งนักการศึกษาได้พัฒนาวิธีการใหม่ ๆ เพื่อส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนใช้ความสามารถในการเรียนรู้ที่แต่ละคนมีความแตกต่างกันให้เกิดประโยชน์ต่อการเรียนรู้ให้มากที่สุด นวัตกรรมทางการศึกษาที่เกิดจากแนวคิดด้านความแตกต่างระหว่างบุคคล ได้แก่ การจัดการเรียนรู้แบบไม่แบ่งชั้น บทเรียนสำเร็จรูป ชุดการสอน การสอนเป็นคณะ การใช้เครื่องช่วยสอน การจัดโรงเรียนในโรงเรียน เป็นต้น

2. แนวคิดด้านความพร้อม (Readiness) การจัดบทเรียนให้มีความเหมาะสมกับระดับความสามารถของผู้เรียนโดยการปรับปรุงลำดับของเนื้อหาหรือนำนวัตกรรมการศึกษาที่เหมาะสมกับการสร้างความพร้อมจะทำให้การจัดการเรียนรู้ประสบความสำเร็จ นวัตกรรมทางการศึกษาที่เกิดจากแนวคิดด้านความพร้อม ได้แก่ ศูนย์การเรียนรู้ การจัดโรงเรียนในโรงเรียนการสอนรวมชั้น เป็นต้น

3. แนวคิดด้านการใช้เวลาเพื่อการศึกษา เป็นการกำหนดเวลาในการจัดการเรียนรู้ให้สัมพันธ์กับลักษณะเฉพาะของแต่ละวิชา นวัตกรรมทางการศึกษาที่เกิดจากแนวคิดด้านการใช้เวลาเพื่อการศึกษา ได้แก่ การจัดตารางสอนแบบยืดหยุ่น มหาวิทยาลัยเปิด แบบเรียนสำเร็จรูป การเรียนทางไปรษณีย์ บทเรียนโปรแกรมชุดการเรียน เป็นต้น

4. แนวคิดด้านการขยายตัวทางวิชาการและอัตราการเพิ่มประชากรเป็นการเพิ่มโอกาสในการเรียนรู้แก่ประชากรซึ่งอาจมีข้อจำกัดทางการเรียนรู้บางประการนวัตกรรมทางการศึกษาที่เกิดจากแนวคิดด้านการขยายตัวทางวิชาการและอัตราการเพิ่มประชากร ได้แก่ มหาวิทยาลัยเปิดการเรียนทางวิทยุการเรียนทางโทรทัศน์การเรียนทางไปรษณีย์แบบเรียนสำเร็จรูปชุดการเรียนการจัดโรงเรียนสองผลัดบทเรียนโปรแกรม เป็นต้น

2.5.2 ลักษณะของนวัตกรรมทางการศึกษา

นวัตกรรมทางการศึกษาเป็นการนำแนวคิดวิธีการมาใช้ในการจัดการศึกษาเพื่อส่งเสริมกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น มีลักษณะสำคัญ คือ

1. เป็นแนวความคิดที่ไม่ยังไม่มีกรนำมาปฏิบัติในวงการศึกษาและอาจเป็นสิ่งใหม่บางส่วนหรือเป็นสิ่งที่ใหม่ทั้งหมดซึ่งใช้ได้ไม่ได้ผลในอดีตซึ่งได้รับการปรับปรุงแก้ไขให้ดีขึ้น เช่น การนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในการจัดการเรียนรู้

2. เป็นแนวความคิดหรือแนวทางปฏิบัติในลักษณะใหม่ซึ่งดัดแปลงจากแนวความคิดหรือแนวทางปฏิบัติเดิมที่ปฏิบัติไม่ประสบความสำเร็จให้มีความสอดคล้องกับสภาพแวดล้อมในปัจจุบันและก่อให้เกิดความสำเร็จได้ และมีการจัดระบบขั้นตอนการดำเนินงาน (System Approach) โดยการพิจารณาข้อมูล กระบวนการ และผลลัพธ์ ให้เหมาะสมก่อนทำการเปลี่ยนแปลงนั้น ๆ

3. เป็นแนวความคิดหรือแนวทางปฏิบัติซึ่งมีมาแต่เดิมและได้รับการปรับปรุงให้มีลักษณะทันสมัยและได้รับการพิสูจน์ประสิทธิภาพด้วยวิธีทางวิทยาศาสตร์หรืออยู่ระหว่างการวิจัย
4. เป็นแนวความคิดหรือแนวทางปฏิบัติที่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อม ซึ่งเอื้ออำนวยให้เกิดความสำเร็จยิ่งขึ้น เช่น การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง
5. เป็นแนวความคิดหรือแนวทางปฏิบัติที่ค้นพบใหม่อย่างแท้จริงซึ่งยังไม่ได้ทำการเผยแพร่หรือได้รับการยอมรับเป็นส่วนหนึ่งของระบบงานในปัจจุบัน

2.5.3 ประเภทของนวัตกรรมทางการศึกษา

นักรักศึกษาได้แบ่งประเภทของนวัตกรรมทางการศึกษาตามจุดเน้นของการพัฒนาการจัดการศึกษาหลายลักษณะ

วุทธิศักดิ์ โภชนกุล (2550, น. 8) อธิบายว่านวัตกรรมทางการศึกษา แบ่งออกเป็น 5 ประเภท คือ

1. นวัตกรรมทางด้านหลักสูตร เช่น หลักสูตรบูรณาการ หลักสูตรรายบุคคล หลักสูตรกิจกรรมและประสบการณ์ หลักสูตรท้องถิ่น
2. นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ เช่น การสอนแบบศูนย์การเรียนการใช้กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ การสอนแบบเรียนรู้ร่วมกัน และการเรียนผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต กระบวนการสร้างความตระหนัก กระบวนการสร้างเจตคติ กระบวนการสร้างความคิดรวบยอด กระบวนการปฏิบัติ กระบวนการสืบสอบ กระบวนการสร้างทักษะการคิดคำนวณ การสอนแบบศูนย์การเรียนการสอนแบบใช้บทบาทสมมติ การสอนโดยใช้สถานการณ์จำลอง การเรียนแบบสัญญาการเรียน การเรียนเป็นคู่ การเรียนเพื่อรอบรู้ การเรียนแบบร่วมมือ เป็นต้น
3. นวัตกรรมสื่อการสอน เช่น Computer Assisted Instruction (CAI), Web-based Instruction (WBI) Web-based Training (WBT) Virtual Classroom (VC) Web Quest Web Blog บทเรียนสำเร็จรูป บทเรียนโมดูลบทเรียนออนไลน์ คอมพิวเตอร์ช่วยสอน ชุดการสอน จุลบท ชุดสื่อประสม วิกิทัศน์ สไลด์ประกอบเสียง แผ่นโปร่งใส บัตรการเรียนรู้อัตโนมัติ แบบฝึกทักษะ เกม เพลง เป็นต้น
4. นวัตกรรมการประเมินผล เช่น การพัฒนาคลังข้อสอบ การลงทะเบียนผ่านทางเครือข่ายคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต การใช้บัตรสมาร์ตการ์ดเพื่อการใช้บริการของสถาบันศึกษา การใช้คอมพิวเตอร์ในการตัดเกรด
5. นวัตกรรมการบริหารจัดการ เช่น ฐานข้อมูล นักเรียน นักศึกษา ฐานข้อมูล คณะอาจารย์ และบุคลากร ในสถานศึกษา ด้านการเงิน บัญชี พัสดุ และครุภัณฑ์

มหาวิทยาลัยรังสิต (2549, น.1) กล่าวว่า นวัตกรรมทางการศึกษาด้านการจัดการเรียนรู้ที่ครูผู้สอนสร้างหรือพัฒนาขึ้นเพื่อพัฒนาหรือปรับปรุงแก้ไขปัญหาการจัดการเรียนรู้ แบ่งได้ 2 ประเภท คือ

1. กิจกรรมการพัฒนาการเรียนรู้หรือเทคนิควิธีสอน (Instruction) เช่น บทเรียนสำเร็จรูป ชุดการเรียนการสอน ชุดฝึก แบบฝึก แผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นรูปแบบการสอน, กิจกรรมการเรียนรู้, หรือกระบวนการเรียนรู้ ชุดพัฒนาคุณลักษณะเป็นต้น

2. สื่อการเรียนรู้หรือสิ่งประดิษฐ์ (Invention) เช่น สื่อประสม วัสดุทัศน แบบจำลองรูปภาพ, แผ่นโปร่งใส, แผนภาพ เกมประดิษฐ์หรือเกมฝึกทักษะ เป็นต้น

สำหรับนวัตกรรมทางการศึกษาที่เกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับชั้นเรียน แบ่งเป็น 2 ประเภทหลัก คือ ประเภทกิจกรรมการพัฒนาการเรียนรู้และเทคนิควิธีสอน (Learning and Instruction) และประเภทสื่อการเรียนรู้หรือสิ่งประดิษฐ์ (Invention)

2.5.4 กระบวนการพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษา

กระบวนการพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษา แบ่งเป็น 3 ขั้นตอนหลัก คือ

1. การประดิษฐ์คิดค้น เป็นขั้นตอนการศึกษาสภาพปัญหาและการคิดค้นเพื่อกำหนดรูปแบบนวัตกรรมที่ใช้ในการปรับปรุงแก้ไขปัญหาโดยพิจารณาความเป็นไปได้ตามหลักการที่เกี่ยวข้อง

2. การสร้างและพัฒนานวัตกรรมเป็นขั้นตอนการจัดทำนวัตกรรมตามรูปแบบที่กำหนดจากขั้นตอนที่ 1 สำหรับวิธีพัฒนานวัตกรรมอาจทำได้หลายวิธี ซึ่งวิธีที่ได้รับความนิยมและได้รับความเชื่อถือ คือ การทดลองเพื่อพิสูจน์ประสิทธิภาพของนวัตกรรมในการแก้ปัญหาหรือพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนรู้

3. การยอมรับและนำนวัตกรรมไปใช้เป็นขั้นตอนการยอมรับนวัตกรรมที่ได้สร้างและพัฒนาขึ้นและนำนวัตกรรมนั้นไปใช้ปรับปรุง แก้ไข และพัฒนาการจัดการเรียนรู้ในสถานการณ์และสภาพแวดล้อมปกติ

สรุปได้ว่า นวัตกรรมทางการศึกษา เป็นการนำแนวคิด วิธีการปฏิบัติ หรือสิ่งประดิษฐ์ที่ได้รับการพัฒนาให้มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับการนำมาใช้ในการจัดการศึกษาเพื่อแก้ไขปัญหาเพิ่มประสิทธิภาพและประสิทธิผล และก่อให้เกิดความสำเร็จสูงสุดแก่ผู้เรียน โดยทั่วไปนวัตกรรมทางการศึกษาจัดแบ่งได้ 2 ระดับ คือ 1. ระดับหน่วยงานการศึกษา (หน่วยงานทางการศึกษา หรือ สถานศึกษา) 2. ระดับชั้นเรียนสำหรับนวัตกรรมทางการศึกษาที่เกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับชั้นเรียน แบ่งเป็น 2 ประเภทย่อย คือ ประเภทกิจกรรมการพัฒนาการเรียนรู้และเทคนิควิธีสอน (Learning and Instruction) และประเภทสื่อการเรียนรู้หรือสิ่งประดิษฐ์ (Invention) ซึ่งในปัจจุบัน เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารและระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่ก้าวหน้าอย่างต่อเนื่องส่งอิทธิพลอย่างเข้มข้นต่อการพัฒนานวัตกรรมนักการศึกษาและผู้ประกอบการทางการศึกษาจึงสร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อลดข้อจำกัดในการเรียนรู้, สร้างโอกาสเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้, และเพิ่มความสำเร็จในการเรียนรู้ อาทิ โปรแกรมสร้างแบบทดสอบ (Online Test), โปรแกรมแปลงรูปภาพเป็นอักษร OCR (Optical Character Recognition), โปรแกรมการประชุม

ทางไกล (Video Conference), โปรแกรมควบคุมคอมพิวเตอร์ระยะไกล (Remote Desktop Connection), โปรแกรมจัดการเอกสารร่วมกัน (Collaboration Tools) ฯลฯ ซึ่งนวัตกรรมเหล่านี้ล้วนเป็นเครื่องมือที่ช่วยอำนวยความสะดวกในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนอันทรงพลังที่นักการศึกษาควรทำความรู้จักเพื่อนำไปปรับใช้ในการออกแบบนวัตกรรมทางการศึกษาและอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน

2.6 บอร์ดเกมทางการศึกษา

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ในศตวรรษที่ 21 ที่เน้นการพัฒนาผู้เรียน ผู้สอนควรใช้เทคนิคการสอนหลากหลายวิธีผสมผสานกันเพื่อให้ ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ตามวัตถุประสงค์ ในเนื้อหาที่น่าสนใจ วิธีการบรรยายร่วมกับการเรียนรู้ผ่านเกมเป็นวิธีหนึ่งที่น่าสนใจนำมาประยุกต์ใช้ในการสอน ความสามารถการเรียนรู้ขั้นพื้นฐานไปสู่ขั้นสูง คือ 1. ความรู้ความจำ 2. ความเข้าใจ 3. การประยุกต์ใช้ 4. การวิเคราะห์ 5. การประเมินผล และ 6. การสร้างสรรค์ ซึ่งการจัดการเรียนการสอนแบบบรรยายจัดเป็นการสอน โดยอาศัยให้นักเรียนเกิดความรู้ ความจำเป็นหลักถือ เป็นการเรียนรู้ ขั้นพื้นฐาน แต่การจัดการเรียนรู้ ผ่านเกม ผู้เรียนสามารถเข้าใจความสัมพันธ์ของสิ่งที่ได้เรียนมา สามารถนำความรู้ที่ได้รับมาใช้ในการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ได้ game based learning (GBL) คือสื่อในการเรียนรู้อีกรูปแบบหนึ่งออกแบบมาเพื่อให้ผู้เรียนมีความสุขสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับการได้รับความรู้ การเรียนรู้ผ่านเกมนับเป็นนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ รูปแบบใหม่ที่ออกแบบและสอดแทรกเนื้อหา บทเรียนลงไปในเกม ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ลงมือเล่นและฝึกปฏิบัติในการเรียนรู้ ด้วยตนเอง โดย ในขณะที่ลงมือเล่นผู้เรียนจะได้รับทักษะและความรู้ จากเนื้อหาบทเรียนไปด้วยขณะที่เล่น

Kraipinit, Chantuk, & Siriwong (2017) ได้ให้ความหมายว่า การนำเกมมาใช้ในการเรียนรู้ของผู้เรียนจะสร้าง ความตื่นเต้น ทำทาย และความสนใจ เกิดการเรียนรู้ และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้เรียนจึงมีความเหมาะสมที่เกมเป็นสื่อที่สร้างความสนใจและจูงใจให้ ผู้เรียนไม่เบื่อการเรียน

Brathwaite, B. and Schreiber, I. (2009) ได้ให้ความหมายว่า เป็นรูปแบบหนึ่งของการนำแนวคิด game based learning มาประยุกต์ ให้เกิดการเรียนรู้ อย่างเป็นรูปธรรม โดยบอร์ดเกม (board game) เป็นเกมกระดานที่มีผู้เล่นตั้งแต่ 2 คน ขึ้นไป มีเป้าหมายของการเล่นในแต่ละเกมที่ชัดเจน ภายใต้กติกาที่มีอยู่ ส่วนใหญ่ผู้คิดค้นบอร์ดเกมจะ ออกแบบให้ผู้เล่นทั้งหมดมีปฏิสัมพันธ์กัน บรรยากาศ ตื่นเต้น เร้าใจ

สฤณี อาชวานันทกุล (2559, น. 10) ให้ความหมายว่า บอร์ดเกม (board game) หมายถึง เกมที่ต้องใช้ชิ้นส่วนไว้บนพื้นที่ต้องการเล่น โดยผู้เล่นจะต้องทำการเคลื่อนที่หรือหยิบออกจากพื้นที่เล่น ใช้ความสามารถในการตัดสินใจบนฐานการคิดเชิงเหตุผล และการวางแผนไตร่ตรองตามหลักเหตุผลเพื่อที่จะให้ตนเองบรรลุจุดประสงค์ของการเล่นเกมรักชน

รักชน พุทธรังษี (2560, น. 18) ให้ความหมายว่า บอร์ดเกม (board game) หมายถึง เกมประเภทเล่นบนโต๊ะทั้งหมด โดยอาจเล่นโดยใช้กระดานหรือไม่ใช้กระดานก็ได้ ต้องเล่นโดยมี ปฏิสัมพันธ์แบบเผชิญหน้า มีอุปกรณ์การเล่นที่ออกแบบตามรูปแบบเฉพาะของเกมนั้นๆ

รัชনীวรรณ ตั้งภักดี (2565) ให้ความหมายว่า บอร์ดเกม (board game) หมายถึง เกมประเภทหนึ่งที่ใช้วัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ มาผนวกกับกลไกของเกม มีกฎและกติกาที่มีความซับซ้อน หลากหลายรูปแบบมาให้ผู้เล่นได้วางแผนใช้ความสามารถในเชิงกลยุทธ์ หรืออาจใช้โชคดวงในการเล่น เกมผสมผสานรวมด้วย มักมีรูปลักษณะที่น่าสนใจมีความสวยงามดึงดูดใจทำให้อยากลองเล่น บอร์ดเกมมักผลิตจากวัสดุสิ่งพิมพ์ทั้งสองมิติและสามมิติที่จับต้องได้จนถึงปัจจุบัน ที่มีการพัฒนาเป็น แบบดิจิทัล สามารถเล่นออนไลน์ผ่านเว็บไซต์แอปพลิเคชันและอัปเดตเกมใหม่ ๆ ได้อย่าง สะดวกสบาย บอร์ดเกมมีความแตกต่างจากเกมทั่วไปในการสร้างกฎที่สามารถจำลองสถานการณ์ ได้หลากหลาย

ฐิติพล ข้าประถม (2558) ให้ความหมายว่า บอร์ดเกม (board game) หมายถึง เกมที่ถูก สร้างขึ้นเพื่อความบันเทิงอย่างหนึ่ง มีหลายประเภท หลายรูปแบบ เป็นเกมที่ใช้การ์ด หรือใช้ชิ้นส่วน หรือตัวหมากวางไว้บนพื้นที่เล่น เครื่องที่บนพื้นที่เล่นหรือหยิบออกจากพื้นที่เล่น มีทั้งแบบที่มีกติกาง่ายๆ จนถึงเกมที่มีกติกาซับซ้อน ต้องใช้แผนการหรือกลยุทธ์เข้าช่วย โดยพื้นที่เล่นเปรียบได้กับกระดาน ซึ่งจะมียูนิฟอร์มหรือรูปแบบเฉพาะเกมนั้น ๆ

เจียรนัย ธนุธรรมาคูณ (2564) เกมกระดาน หรือ บอร์ดเกม (Board Game) คือเกมที่ต้องใช้ ชิ้นส่วนหรือตัวหมากวางไว้บนพื้นที่เล่น เคลื่อนที่หรือหยิบออกจากพื้นที่เล่น พื้นที่เล่นเปรียบได้กับ “กระดาน” ซึ่งจะมีพื้นผิวหรือรูปภาพเฉพาะสำหรับเกมนั้น ๆ เกมกระดานอาจเป็นเกมที่ใช้ ความสามารถในการเชิงกลยุทธ์หรือใช้โชคหรือดวงเป็นส่วนประกอบก็ได้จากหลักฐานทางโบราณคดี พบว่า วัฒนธรรมการเล่นเกมกระดานมีมาแล้วตั้งแต่อย่างน้อยสามพันปีก่อนคริสตกาล โดยมีการเล่น เกมกระดานในอียิปต์โบราณและในอารยธรรมแถบเมโสโปเตเมีย

จิรกรณ์ ศิริประเสริฐ (2541) ให้ความหมายว่า เกมกระดาน หมายถึง เกมการศึกษา ในรูปแบบหนึ่ง โดยมีลักษณะเป็นการใช้สถานการณ์จำลอง ที่ประกอบด้วย กฎ กติกา วิธีการเล่น และมีจำนวนผู้เล่นทั้งแบบคนเดียวและแบบกลุ่ม อีกทั้งยังเป็นกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนได้มีความสุข กับการเรียนและสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนในการพัฒนาการเรียนรู้

Greg Costikyan (1994) ให้ความหมายว่า บอร์ดเกม (board game) หมายถึง เกมประเภท ที่ใช้การเล่นแบบกายภาพ โดยมีทั้งกระดานและอุปกรณ์ ซึ่งถึงแม้ว่าในปัจจุบันการเล่นเกม บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตหรือการเล่นแบบออนไลน์จะได้รับความนิยมมากขึ้นเรื่อย ๆ แต่ถึงอย่างนั้น เกมกระดานหรือบอร์ดเกมที่แท้จริงจะต้องสามารถเล่นได้โดยไม่ต้องอาศัยระบบออนไลน์

Brathwaite (Brathwaite & Schreiber, 2009; Hinebaugh, 2009) ให้ความหมายว่า บอร์ดเกม (board game) หมายถึง บอร์ดเกม (Board Games) จะมีแผ่นกระดานที่ผู้เล่นสามารถเข้าร่วมเล่นกับผู้เล่นคนอื่น ๆ ได้ โดยมักจะมีหมากนับแต้ม (token) หรือ ตัวเดินหมาก (avatar) แทนตัวผู้เล่น บอร์ดเกมประกอบด้วยกฎกติกาที่เฉพาะเจาะจงสำหรับบอร์ดเกมนั้น ๆ เช่น จำนวนผู้เล่นที่สามารถเล่นได้ จำนวนของพื้นที่บนกระดาน หรือ ความเป็นไปได้ในการเคลื่อนตำแหน่งไปสู่การจบเกม บอร์ดเกมส่วนใหญ่จะใช้ลูกเต๋าหรือการ์ดไพ่ ที่จะให้ข้อมูลหรือผลลัพธ์ของเกม โดยมากบอร์ดเกมมักใช้ผู้เล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่ผู้เล่นจะต้องปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่น ๆ เพื่อการเรียนรู้

Hinebaugh (2009) ให้ความหมายว่า บอร์ดเกม (board game) หมายถึง เกมประเภทหนึ่งซึ่งบอร์ดเกมสมัยโบราณ (Classic board game) มีมายาวนานมากกว่า 1,000 ปี เช่น ในประเทศจีน อินเดีย ญี่ปุ่น ฯลฯ ซึ่งจุดประสงค์ในการเล่นเพื่อเป็นกิจกรรมยามว่างของคนในสมัยก่อน เช่น หมาก รุก โกะ ฯลฯ ในปัจจุบันได้มีการนำบอร์ดเกมมาใช้ในแวดวงการศึกษามากขึ้น โดยนำบอร์ดเกมเข้ามาบูรณาการกับหลักสูตรของสถานศึกษา เช่น การนำหมากฮอสมาสอนนักเรียนในระดับประถมศึกษา และมัธยมศึกษาตอนต้นในประเทศรัสเซียและเนเธอร์แลนด์การนำหมากรูกมาใช้ในหลักสูตรของโรงเรียนกว่า 40 ประเทศ เช่น ฝรั่งเศส อาร์เจนตินา ญี่ปุ่น ฯลฯ การนำเกมเศรษฐี (Monopoly) และเกม Checkers มาสอนในวิชาคณิตศาสตร์ในโรงเรียนหลายแห่งในสหรัฐอเมริกา หรือการนำ Scrabbles มาสอนคำศัพท์ในวิชาภาษาในโรงเรียนกว่า 1,600 แห่ง ในสหรัฐอเมริกาและแคนาดา ทั้งในคาบเรียนและกิจกรรมชมรม

Wise GREEK (2015) ให้ความหมายว่า บอร์ดเกม (board game) หมายถึง เกมที่มีผู้เล่นตั้งแต่สองคนขึ้นไป มีการกำหนดพื้นที่ในการเล่น โดยมีเบี้ย หิน ลูกเต๋า การ์ดหรือชิ้นส่วนอื่น ๆ นำมาใช้ในการเล่นเกม โดยเกมกระดานได้ขุดค้นพบทางโบราณคดีใกล้ประเทศจอร์แดน เมื่อประมาณ 7,000 ปี

Hunsucker (2016) ให้ความหมายว่า บอร์ดเกม (board game) หมายถึง ชุดของวัตถุเชิงกายภาพที่มีความสัมพันธ์กับระบบของเกม โดยมีการควบคุมปฏิสัมพันธ์ของผู้เข้าร่วมที่อาจมีร่วมกัน

Silverman (2013) ให้ความหมายว่า บอร์ดเกม (board game) หมายถึง เกมประเภทหนึ่ง ที่สร้างจากการใช้กระดานวาดลวดลาย รวมถึงใช้ลูกเต๋าเพื่อสร้างเงื่อนไขการเล่นให้สนุกสนาน เพลิดเพลิน จากนั้นก็เปลี่ยนไปและมีความหลากหลายในรูปแบบและการเล่นตามการสร้างสรรค์ของผู้ออกแบบ

สรุปได้ว่า บอร์ดเกม (Board Game) เกมกระดาน เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมการเล่นของมนุษย์ที่มีมาตั้งแต่สมัยอดีตจนถึงปัจจุบัน บรรดานักออกแบบเกม นักวิชาการและนักวิจัยคนต่าง ๆ ได้ให้ความหมายไว้แตกต่างกัน โดยสรุปกลุ่มความหมาย และวิเคราะห์ได้ ซึ่งบอร์ดเกมมีความหมาย

เชื่อมโยงกับอุปกรณ์การเล่น ได้แก่ การอธิบายถึงโต๊ะที่เล่น อุปกรณ์การเล่นต่าง ๆ ที่หลากหลายรูปแบบ มีทั้งหมากตัวเดิน การ์ด ลูกเต๋า ลูกแก้ว และอุปกรณ์ต่าง ๆ มักผลิตจากวัสดุสิ่งพิมพ์ทั้งสองมิติและสามมิติที่สามารถจับต้องได้และมีความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น บอร์ดเกมเป็นเกมที่มีปฏิสัมพันธ์แบบเผชิญหน้า (Face to Face) ระหว่างผู้เล่น โดยส่วนใหญ่มักมีจำนวนผู้เล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ปฏิสัมพันธ์ดังกล่าว อาจจะมีทั้ง ในด้านของการเรียนรู้ และด้านของการเล่น เพื่อความบันเทิงและปฏิสัมพันธ์ดังกล่าว อาจจะมีทั้งลักษณะของการใช้ระบบออนไลน์และไม่ได้ใช้ระบบออนไลน์โดยมีกติกาการเล่น บอร์ดเกมเป็นเกมที่มีกติกาที่ออกแบบมาเฉพาะในเกมนั้น ๆ ซึ่งแต่ละเกมจะมีกติกาแตกต่างกัน โดยกติกาที่มีความสัมพันธ์กันกับอุปกรณ์ ระดับของความยากง่ายมีตั้งแต่กติกา ที่ง่ายจนถึงกติกาที่มีความซับซ้อนโดยต้องใช้แผนหรือกลยุทธ์เข้ามาช่วย หรือมีการใช้ดวงเข้ามาเป็นกติกาในเกม หรือ อาจมีการผสมผสานกติกาหลายแบบไว้ด้วยกันนอกจากนั้นบอร์ดเกมเป็นเกมที่ปรากฏอยู่ในร่องรอยทางประวัติศาสตร์ของสังคมต่าง ๆ ในทุกยุคสมัย เช่น เกมหมากรุก เกมเศรษฐี และเกมแบดเกมอน โดยกลายเป็นหลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่สำคัญ ที่บ่งบอกถึง ลักษณะการเล่นของคนในประวัติศาสตร์ของทุกชนชาติมีอุปกรณ์และกติกาอย่างเฉพาะเจาะจงตามวัตถุประสงค์ในการออกแบบเกม โดยอุปกรณ์มักใช้กระดานเกม การ์ดเกม ลูกเต๋า ไทล์เกม และเหรียญเกม เป็นต้น โดยมีกติกาในการเล่นตั้งแต่ระดับง่ายจนถึงระดับยาก ซึ่งสามารถใช้เทคนิคการเล่นได้หลายแบบ เช่น การวางแผน การใช้กลยุทธ์ การใช้ดวง และเทคนิคอื่น ๆ เพื่อให้สามารถบรรลุเป้าหมายของเกมได้ตามที่กติกาที่กำหนดไว้และนำไปสู่การวางแผนเชิงความคิดในชีวิตจริงได้

2.7 หลักโยนิโสมนสิการ

โยนิโสมนสิการ ที่โบราณแปลสืบมาว่า “ทำในใจโดยแยกกาย” หรือมนสิการโดยแยกกายหรือง่าย ๆ ว่าคิดแยกกาย เป็นการใช้ความคิดอย่างถูกวิธีหรือคิดอย่างมีวิธีตามความหมายที่กล่าวมาแล้วขอทวนความย่อว่า เมื่อเทียบในกระบวนการพัฒนาปัญญา โยนิโสมนสิการ อยู่ในระดับเหนือศรัทธาเพราะเป็นขั้นที่เริ่มใช้ความคิดของตนเองเป็นอิสระ ส่วนในระบบการศึกษาอบรม โยนิโสมนสิการเป็นการฝึกความคิด ให้รู้จักคิดอย่างถูกวิธีคิดอย่างมีระเบียบ รู้จักคิดวิเคราะห์ ไม่มองเห็นสิ่งต่าง ๆ อย่างตื้น ๆ ผิวนั้น เป็นขั้นสำคัญในการสร้างปัญญาที่บริสุทธิ์เป็นอิสระ ทำให้พึ่งตนได้และนำไปสู่จุดหมายของพุทธธรรมอย่างแท้จริง

2.7.1 ความสำคัญของโยนิโสมนสิการ (พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตฺโต) (2556, น. 13-70)

“ภิกษุทั้งหลาย เมื่อดวงอาทิตย์อุทัยอยู่ ย่อมมีแสงรุ่งขึ้นมาก่อน เป็นบุพนิมิตฉันใดความถึงพร้อมด้วยโยนิโสมนสิการ ก็เป็นตัวนำ เป็นบุพนิมิตแห่งการเกิดขึ้นของอริยอัชฎางคิภิมรรค แก่ภิกษุฉันนั้น ภิกษุผู้ถึงพร้อมด้วยโยนิโสมนสิการ พึงหวังสิ่งนี้ได้ คือ จักเจริญ จักทำให้มากซึ่งอริยอัชฎางคิภิมรรค”

“ภิกษุทั้งหลาย เมื่อดวงอาทิตย์อุทัยอยู่ ย่อมมีแสงเงินแสงทอง เป็นบุพนิมิตมาก่อน ฉันทโยนิโสมนสิการก็เป็นตัวนำ เป็นบุพนิมิตแห่งการเกิดขึ้นของโพชฌงค์ 7 แก่ภิกษุ ฉันทนั้น ภิกษุผู้ถึงพร้อมด้วยโยนิโสมนสิการ พึงหวังสิ่งนี้ได้ คือ จักเจริญ จักทำให้มากซึ่งโพชฌงค์ 7”

“ภิกษุทั้งหลาย ร่างกายนี้ดำรงอยู่ด้วยอาหาร อาศัยอาหารจึงดำรงอยู่ได้ ไม่มีอาหารหาดำรงอยู่ได้ไม่ ฉันท นิเวศน์ 5 ก็ฉันทนั้นเหมือนกัน ดำรงอยู่ด้วยอาหาร อาศัยอาหารจึงดำรงอยู่ได้ ไม่มีอาหารหาดำรงอยู่ได้ไม่ อะไรเล่าคืออาหาร ก็คือการกระทำให้มากซึ่งโยนิโสมนสิการ”

“ภิกษุทั้งหลาย ร่างกายนี้ ดำรงอยู่ด้วยอาหาร อาศัยอาหารจึงดำรงอยู่ได้ ไม่มีอาหารหาดำรงอยู่ได้ไม่ ฉันท โพชฌงค์ 7 ก็ฉันทนั้นเหมือนกัน ดำรงอยู่ด้วยอาหาร อาศัยอาหารจึงดำรงอยู่ได้ ไม่มีอาหาร หาดำรงอยู่ได้ไม่ จะไรเล่าคืออาหาร คือ การกระทำให้มากซึ่งโยนิโสมนสิการ”

“ภิกษุทั้งหลาย เพราะโยนิโสมนสิการ เพราะโยนิโสสัมมปปธาน (การตั้งความเพียรชอบ ถูกวิธี) เราจึงได้บรรลุอนุตรวิมุตติ จึงได้ประจักษ์แจ้งอนุตรวิมุตติ แม้เธอทั้งหลายก็จะบรรลุอนุตรวิมุตติได้ ประจักษ์แจ้งอนุตรวิมุตติได้ เพราะโยนิโสมนสิการ เพราะโยนิโสสัมมปปธาน”

“ภิกษุทั้งหลาย เรากล่าวความสิ้นไปแห่งอาสวะทั้งหลาย (ว่าสำเร็จได้) แก่ผู้รู้ผู้เห็น มิใช่แก่ผู้ไม่รู้ มิใช่แก่ผู้ไม่เห็น เมื่อรู้อยู่ เห็นอยู่อย่างไร จึงจะมีความสิ้นไปแห่งอาสวะทั้งหลาย เมื่อรู้เห็น (วิธีทำให้เกิดและไม่ให้เกิด โยนิโสมนสิการ และโยนิโสมนสิการ เมื่อมนสิการโดยไม่แยบคายอาสวะที่ยังไม่เกิด ย่อมเกิดขึ้น และอาสวะที่เกิดขึ้นแล้ว ย่อมเจริญเพิ่มพูน เมื่อมนสิการโดยแยบคาย อาสวะที่ยังไม่เกิด ย่อมไม่เกิดขึ้น และอาสวะที่เกิดขึ้นแล้ว ย่อมถูกละได้”

“ภิกษุทั้งหลาย ธรรมทั้งหลายเหล่านี้เหล่าหนึ่งเหล่าใดก็ตามที่เป็นกุศล อยู่ในภาคกุศล อยู่ในฝ่ายกุศล ธรรมเหล่านั้นทั้งหมด มีโยนิโสมนสิการเป็นมูลราก ประชุมลงในโยนิโสมนสิการ โยนิโสมนสิการ เรียกว่าเป็นยอดของธรรมเหล่านั้น”

“ดูกรรมหาลี โลภะ โทสะ โมหะ โยนิโสมนสิการ จิตที่ตั้งไว้ผิด เป็นเหตุ เป็นปัจจัยเพื่อการกระทำกรรมชั่ว เพื่อความเป็นไปแห่งกรรมชั่ว โภคะ โทสะ โมหะ โยนิโสมนสิการ จิตที่ตั้งไว้ชอบ เป็นเหตุ เป็นปัจจัย เพื่อการกระทำกัลยาณกรรม เพื่อความเป็นไปแห่งกัลยาณกรรม”

“เราไม่เล็งเห็นธรรมอื่น แม้สักอย่างหนึ่ง ที่เป็นเหตุให้กุศลธรรมที่ยังไม่เกิด เกิดขึ้น หรือให้อกุศลธรรมที่เกิดขึ้นแล้วเสื่อมไป เหมือนโยนิโสมนสิการเลย เมื่อมีโยนิโสมนสิการ กุศลธรรมที่ยังไม่เกิด ย่อมเกิดขึ้นและอกุศลธรรมที่เกิดขึ้นแล้วย่อมเสื่อมไป”

“เราไม่เล็งเห็นธรรมอื่นแม้สักอย่าง ที่เป็นไปเพื่อประโยชน์ยิ่งใหญ่ ที่เป็นไปเพื่อความดำรงมั่น ไม่เสื่อมสูญ ไม่อันตรายแห่งสัทธรรม เหมือนโยนิโสมนสิการเลย”

“โดยกำหนดว่าเป็นองค์ประกอบภายใน เราไม่เล็งเห็นองค์ประกอบอื่นแม้สักข้อหนึ่ง ที่เป็นไปเพื่อประโยชน์ยิ่งใหญ่ เหมือนโยนิโสมนสิการเลย”

“สำหรับภิกษุผู้เสาะ ยังไม่บรรลุลอรหัตผล ปรรณนาความเกษมจากโยคะ อันยอดเยี่ยม เราไม่เล็งเห็นองค์ประกอบภายในอย่างอื่นแม้สักอย่าง ที่มีประโยชน์มาก เหมือนโยนิโสมนสิการเลย ภิกษุผู้ใช้โยนิโสมนสิการ ย่อมกำจัดอกุศลได้และบำเพ็ญกุศลให้เกิดขึ้น”

“เราไม่เล็งเห็นธรรมอย่างอื่น แม้สักข้อหนึ่ง ซึ่งเป็นเหตุให้สัมมาทิฏฐิที่ยังไม่เกิด ก็เกิดขึ้น หรือให้สัมมาทิฏฐิที่เกิดขึ้นแล้ว เจริญยิ่งขึ้น เหมือนโยนิโสมนสิการเลย เมื่อมีโยนิโสมนสิการสัมมาทิฏฐิที่ยังไม่เกิด ย่อมเกิดขึ้น และสัมมาทิฏฐิที่เกิดขึ้นแล้ว ย่อมเจริญยิ่งขึ้น”

“เราไม่เล็งเห็นธรรมอื่นแม้สักข้อหนึ่ง ซึ่งเป็นเหตุให้โพชฌงค์ที่ยังไม่เกิด ก็เกิดขึ้นหรือให้โพชฌงค์ที่เกิดขึ้นแล้ว ถึงความเจริญเต็มบริบูรณ์ เหมือนโยนิโสมนสิการเลย เมื่อมีโยนิโสมนสิการ โพชฌงค์ที่ยังไม่เกิด ย่อมเกิดขึ้น และโพชฌงค์ที่เกิดขึ้นแล้ว ย่อมถึงความเจริญเต็มบริบูรณ์”

“เราไม่เล็งเห็นธรรมอื่นแม้สักข้อหนึ่ง ที่จะเป็เหตุให้ความสงสัยที่ยังไม่เกิด ก็ไม่เกิดขึ้น หรือที่เกิดขึ้นแล้ว ก็ถูกกำจัดได้ เหมือนโยนิโสมนสิการเลย”

โยนิโสมนสิการในอสุภนิมิต เป็นเหตุให้ราคะไม่เกิด และราคะที่เกิดแล้ว ก็ถูกละได้ โยนิโสมนสิการในเมตตาเจโตวิมุตติ เป็นเหตุให้โทสะไม่เกิดและโทสะที่เกิดแล้ว ก็ถูกละได้ โยนิโสมนสิการ (โดยทั่วไป) เป็นเหตุให้โมหะไม่เกิด และโมหะที่เกิดแล้ว ก็ถูกละได้

เมื่อโยนิโสมนสิการ นีวรณ 5 ย่อมไม่เกิด ที่เกิดแล้วก็ถูกกำจัดได้ ในขณะที่เดียวกันก็เป็นเหตุให้โพชฌงค์ 7 เกิดขึ้น และเจริญเต็มบริบูรณ์

“ธรรม 9 อย่างที่มีอุปการะมาก ได้แก่ ธรรม 9 อย่าง ซึ่งมีโยนิโสมนสิการเป็นมูล กล่าวคือ เมื่อโยนิโสมนสิการ ปรามหัยย่อมเกิด เมื่อปราโมทย์ ปิตีย่อมเกิด เมื่อมีใจปิติ กายย่อมสงบผ่อนคลาย (ปัสสัทธิ) เมื่อกายสงบผ่อนคลาย ย่อมได้เสวยสุข ผู้มีสุข จิตย่อมเป็นสมาธิ ผู้มีจิตเป็นสมาธิ ย่อมรู้เห็นตามเป็นจริง เมื่อรู้เห็นตามเป็นจริง ย่อมนิพพิทาเอง เมื่อนิพพิทา ก็วิราคะเพราะวิราคะ ก็วิมุตติ”

2.7.2 ความหมายของโยนิโสมนสิการ

ว่าโดยรูปศัพท์ โยนิโสมนสิการ ประกอบด้วย โยนิโส กับ มนสิการ โยนิโส มาจาก โยนิ ซึ่งแปลว่า เหตุ ต้นเค้า แหล่งเกิด ปัญญา อุบาย วิธี ทาง ส่วน มนสิการ แปลว่า การทำในใจ การคิด คำนี้ นึกถึง ใส่ใจพิจารณา เมื่อรวมเข้าเป็นโยนิโสมนสิการ ท่านแปลสับสนๆ กันมาว่า การทำในใจโดยแยบคาย การทำในใจโดยแยบคายนี้ มีความหมายแคบเกินไป คัมภีร์ชั้นอรรถกถาและฎีกา ได้ไขความไว้ โดยวิธีแสดงไวพจน์ให้เห็นความหมายแยกเป็นแง่ ๆ ดังต่อไปนี้

1. อุบายมนสิการ แปลว่า คิดหรือพิจารณาโดยอุบาย คือคิดอย่างมีวิธี หรือคิดถูกวิธี หมายถึง คิดถูกวิธีที่จะให้เข้าถึงความจริง สอดคล้องเข้าแนวกับสัจจะ ทำให้หยั่งรู้สภาวลักษณะ และสามัญลักษณะของสิ่งทั้งหลาย

2. ปถมนสิการ แปลว่า คิดเป็นทาง หรือคิดถูกทาง คือคิดได้ต่อเนื่องเป็นลำดับ จัดลำดับได้ หรือมีลำดับ มีขั้นตอน เล่นไปเป็นแถวเป็นแนว หมายถึง ความคิดเป็นระเบียบ ตามแนวเหตุผล

เป็นต้น ไม่ยุ่งเหยิงสับสน ไม่ใช่ประเดี๋ยวกวเวียนติดพันเรื่องนี้ ที่นี้ เดียวเตลิดออกไปเรื่องนั้น ที่โน้น หรือกระโดดไปกระโดดมา ต่อเป็นขึ้นเป็นอันไม่ได้ ทั้งนี้รวมทั้งความสามารถที่จะชักความนึกคิดเข้าสู่แนวทางที่ถูกต้อง

3. การณมนสิการ แปลว่า คิดตามเหตุ คิดค้นเหตุ คิดตามเหตุผล หรือคิดอย่างมีเหตุผล หมายถึง การคิดสืบค้นตามแนวความสัมพันธ์สืบทอดกันแห่งเหตุปัจจัย พิจารณาสืบสาวหาสาเหตุ ให้เข้าใจถึงต้นเค้าหรือแหล่งที่มา ซึ่งส่งผลต่อเนื่องมาตามลำดับ

4. อุปาทกมนสิการ แปลว่า คิดให้เกิดผล คือใช้ความคิดให้เกิดผลที่พึงประสงค์ เล็งถึงการคิดอย่างมีเป้าหมาย ท่านหมายถึง การคิดการพิจารณาที่ทำให้เกิดกุศลธรรม เช่น ปลูกเรือให้เกิดความเพียร การรู้จักคิดในทางที่ทำให้หายหวาดกลัว ให้หายโกรธ การพิจารณาที่ทำให้มีสติ หรือทำให้จิตใจเข้มแข็งมั่นคง เป็นต้น

ข้อความทั้ง 4 ข้อนี้ เป็นเพียงการแสดงลักษณะด้านต่าง ๆ ของความคิดที่เรียกว่าโยนิโสมนสิการ โยนิโสมนสิการที่เกิดขึ้นครั้งหนึ่ง ๆ อาจมีลักษณะครบที่เดียวทั้ง & ข้อ หรือเกือบครบทั้งหมดนั้น หากจะเขียนลักษณะทั้ง 4 ข้อนั้นสั้น ๆ คงได้ความว่า คิดถูกวิธี คิดมีระเบียบ คิดมีเหตุผล คิดเรากุศล

แต่ถ้าจะสรุปเป็นคำจำกัดความ ก็เห็นได้ว่าทำยากสักหน่อย มักจับเอาไปได้แต่บางแง่บางด้าน ครอบคลุมทั้งหมด หรือไม่ก็ต้องเขียนบรรยายยืดยาว เหมือนอย่างที่เราเขียนไว้ในตอนเริ่มต้นของบทนี้

อย่างไรก็ตาม มีลักษณะเด่นบางอย่างของความคิดแบบนี้ ที่อาจถือเป็นตัวแทนของลักษณะอื่น ๆ ได้ดังที่ได้เคยเปลี่ยนโดยนัยไว้ว่า ความคิดถูกวิธี ความรู้จักคิด การคิดเป็น การคิดตรงตามสภาวะ และเหตุปัจจัยการคิดสืบค้นถึงต้นเค้า เป็นต้น หรือถ้าเข้าใจความหมายดีแล้ว จะถือตามคำแปลสืบ ๆ กันมาว่า “การทำในใจโดยแยบคาย” ก็ได้

ได้กล่าวแล้วในตอนก่อน ๆ ถึงความสัมพันธ์ระหว่างโยนิโสมนสิการที่เป็นองค์ประกอบภายในนี้ กับปรโตโมสะติงามหรือกัลยาณมิตร ที่เป็นองค์ประกอบภายนอกในตอนนี้ พึงสังเกตให้ละเอียดลงไปอีกว่า ถ้าบุคคลคิดเองไม่เป็น คือไม่รู้จักใช้โยนิโสมนสิการ กัลยาณมิตรจึงอาศัยศรัทธาเข้ามาช่วยเหลือ

จะเห็นได้ว่า สำหรับลักษณะ 3 ด้านแรกของโยนิโสมนสิการ กัลยาณมิตรช่วยได้เพียงชี้แนะ ส่องนำให้เห็นช่อง แต่ตัวบุคคลผู้นั้นจะต้องคิดพิจารณาเข้าใจด้วยตนเอง เมื่อถึงขั้นเข้าใจจริง ศรัทธาจะทำให้ไม่ได้

แต่สำหรับลักษณะที่ 4 ศรัทธาแสดงบทบาทได้แรงกล้า เช่น คนบางคนเป็นคนอ่อนแอ มักหดหู่ ท้อถอย หรือชอบคิดเรื่องเหลวไหล เรื่องเสียหายต่าง ๆ ถ้ากัลยาณมิตรสร้างศรัทธาได้สำเร็จ ก็จะช่วยคนเช่นนี้ได้มาก อาจพูดเร้าใจ ปลุกใจ ให้กำลังใจ และชักจูงด้วยวิธีต่าง ๆ อย่างได้ผล

ในทางกลับกัน คนบางคนมีโยนิโสมนสิการเป็นปกติ รู้จักคิดด้วยตนเอง เมื่อมีเหตุให้หดหู่ ท้อถอยหรือเศร้าเสียใจ เขาก็คิดแก้ไข ปลุกใจของเขาเองได้สำเร็จเป็นอย่างดี

ส่วนในด้านตรงข้าม ถ้าได้บาปมิตรหรือมือโยนิโสมนสิการ แม้แต่อยู่ในสถานการณ์ที่ดั่งงาม ประสบสิ่งดีงาม ก็ยังคิดให้เป็นไปในทางร้ายและก่อให้เกิดกรรมร้ายได้ เช่น คนร้ายเห็นที่ร่มรื่นสงัด เป็นที่เหมาะแก่การกระทำชั่ว หรือเตรียมกระทำอาชญากรรม คนบางคนชี้ระวาง เห็นคนอื่นยิ้ม ก็คอยจะคิดว่าเขาเยาะเย้ยดูหมิ่น

ถ้าปล่อยให้กระแสความคิดเดินไปเช่นนั้นอยู่บ่อย ๆ โยนิโสมนสิการก็จะกลายเป็นอาหารหล่อเลี้ยงอกุศลธรรมชนิดนั้น ๆ ให้กล้าแข็งยิ่งขึ้น เช่น คนที่คอยสังสมความคิดมองแง่ร้าย คอยเห็นคนอื่นเป็นศัตรู คนที่เสพคุ่นกับความหวาดระแวงว่าคนอื่นจะคิดร้ายจนสะดุ้งผวากลายเป็นโรคประสาท

วัตถุแห่งความคิดอย่างเดียวกัน แต่ใช้โยนิโสมนสิการ กับโยนิโสมนสิการ ย่อมให้ผลต่อชีวิตจิตใจและพฤติกรรมไปคนละอย่าง เช่น คนหนึ่งคำนึงถึงความตายด้วยโยนิโสมนสิการ ก็เกิดความหวาดหวั่น หดหู่ ท้อถอย ไม่อยากทำอะไร ๆ หรือฟุ้งซ่าน คิดวุ่นวาย อีกคนหนึ่ง คำนึงถึงความตายด้วยโยนิโสมนสิการ กลับทำให้เกิดความสำนึกในการที่จะละเว้นความชั่ว ใจสงบ เกิดความไม่ประมาท กระตือรือร้น เร่งทำสิ่งดีงาม

ในด้านการหยั่งรู้สภาวะธรรม โยนิโสมนสิการไม่ใช่ตัวปัญญาเอง แต่เป็นปัจจัยให้เกิดปัญญา คือให้เกิดสัมมาทิฐิ

คัมภีร์มีลินทปัญหแสดงความแตกต่าง ระหว่างโยนิโสมนสิการ กับปัญญา ว่า

- ประการแรก สัตว์ดิรัจฉานทั้งหลาย เช่น แพะ แกะ วัว ควาย อุฐ ล่า มีมนสิการ (มนสิการ แต่ไม่เป็นโยนิโส) แต่ไม่มีปัญญา

- ประการที่สอง มนสิการมีลักษณะคำนึงพิจารณา ส่วนปัญญามีลักษณะตัดขาด มนสิการรวบจับความคิดมาเสนอ ทำให้ปัญญาทำงานกำจัดกิเลสได้ เหมือนมือซ้ายรวบจับเอารวงข้าวไว้ ให้มือขวาที่ถือเคียวเกี่ยวตัดได้สำเร็จ

ถ้ามองในแง่นี้ โยนิโสมนสิการ ก็คือ มนสิการชนิดที่ทำให้เกิดการใช้ปัญญา พร้อมกับทำให้ปัญญานั้นเจริญงอกงามยิ่งขึ้นไป

คัมภีร์ปปัญจสุทนี กล่าวถึง โยนิโสมนสิการว่า เป็นมูลแห่งวิภูษะ ทำให้ว่ายวนอยู่ในทุกข์หรือสะสม หมักหมมปัญหา และชี้แจงว่า เมื่อโยนิโสมนสิการเจริญงอกงามขึ้น ก็พอกพูนอวิชชาและภวตัณหา

- เมื่อ อวิชชา เกิดขึ้น ก็เข้าสู่กระบวนการธรรมปฏิจจสมุปบาท เริ่มแต่อวิชชาเป็นปัจจัยให้เกิดสังขาร เป็นต้นไป จนเกิดกองทุกข์ครบถ้วนบริบูรณ์

- แม้มีอตัณหา เกิดขึ้น ก็เข้าสู่กระบวนการธรรมปฏิจจสมุปบาทเช่นเดียวกัน เริ่มแต่ตัณหาเป็นปัจจัยให้เกิดอุปาทานส่งต่อตามลำดับ นำไปสู่ความเกิดพร้อมแห่งกองทุกข์

ส่วน โยนิโสมนสิการ เป็นมูลแห่งวิภูฏี ทำให้พ้นจากวงวนแห่งทุกข์ ถึงภาวะไร้ปัญหา หรือแก้ปัญหาได้ เพราะเมื่อโยนิโสมนสิการเกิดขึ้น ก็นำไปสู่การปฏิบัติตามมรรคมองค์ 8 ซึ่งมีสัมมาทิฏฐิ เป็นหัวหน้า สัมมาทิฏฐิก็คือวิชานั่นเอง เมื่อวิชาเกิดขึ้น อวิชาก็ดับไป เมื่ออวิชาดับ กระบวนธรรมนิโรธวารแห่งปฏิจจสมุปบาท ก็ดำเนินไป นำสู่ความดับทุกข์

ถ้ามองในแง่ขอบเขต โยนิโสมนสิการก็กินความกว้าง ครอบคลุมตั้งแต่การคิดนึกอยู่ในแนวทางของศีลธรรม การคิดตามหลักความดีงาม และหลักความจริงต่าง ๆ ที่ตนได้ศึกษา หรือรับการอบรมสั่งสอนมา มีความรู้ความเข้าใจดีอยู่แล้ว เช่น คิดในทางที่จะเป็นมิตร คิดรักคิดปรารถนาดีมีเมตตา คิดในทางที่จะให้หรือช่วยเหลือเกื้อกูล คิดในทางที่จะเข้มแข็งทำการจริงจังไม่ย่อท้อ เป็นต้น ซึ่งไม่ต้องใช้ปัญญาลึกซึ้งอะไร ตลอดขึ้นไปจนถึงการคิดแยกแยะองค์ประกอบ และสืบสาวหาเหตุปัจจัย ที่ต้องใช้ปัญญาละเอียดประณีต

เนื่องด้วยโยนิโสมนสิการมีขอบเขตกว้างอย่างนี้ คนปกติทุกคนจึงสามารถใช้โยนิโสมนสิการได้โดยเฉพาะโยนิโสมนสิการแบบง่าย ๆ นั้น เพียงแต่คอยชักกระแสความคิดให้เข้ามาเดินในแนวทางดีงาม ที่เรียนรู้ไว้ก่อนแล้วหรือที่คุ้นเคยแล้วเท่านั้นเองและสำหรับโยนิโสมนสิการแบบนี้ ซึ่งตามปกติเป็นระดับที่ช่วยให้เกิดโลกียสัมมาทิฏฐิ ศรัทธาซึ่งเกิดจากปัจจัยฝ่ายปรโตโมสะ เช่น การศึกษาอบรมวัฒนธรรมประเพณี และกัลยาณมิตรอื่น ๆ จะมีอิทธิพลได้มาก

ที่กล่าวอย่างนั้นก็เพราะว่า ศรัทธาเป็นศุนย์รวมที่ยึดเหนี่ยวของจิต และเป็นพลังพร้อมอยู่ภายใน พอคนรับรู้อารมณ์ หรือประสบสถานการณ์อย่างใดอย่างหนึ่ง กระแสความคิดก็จะถูกแรงแห่งศรัทธาดึงให้เล่นไปตามแนวทางของศรัทธานั้น เสมือนว่าศรัทธาขุดร่องสำหรับให้กระแสความคิดไหลไว้ก่อนแล้ว

ดังนั้น ท่านจึงแสดงหลักว่า ศรัทธา (ที่ถูกต้อง) เป็นอาหารหล่อเลี้ยงโยนิโสมนสิการ เพราะปรโตโมสะที่เป็นกัลยาณมิตร อาศัยศรัทธานั้นเป็นทางเดิน สามารถช่วยเพิ่มเติมเสริมความรู้ความเข้าใจ และชี้แนะ ส่องนำความคิดได้มากขึ้นโดยลำดับ เช่น ด้วยการปรึกษาหารือ สอบถามข้อติดขัดสงสัย เป็นต้น

โยนิโสมนสิการของคนผู้นั้น เมื่อใช้อยู่บ่อย ๆ และได้อาหารหล่อเลี้ยงเสริมอยู่เรื่อย ๆ ก็เดินได้คล่องและก้าวไกลยิ่งขึ้น ทำให้ปัญญางอกงามยิ่งขึ้น ครั้นพิจารณาเห็นความจริง รู้ว่าคำแนะนำสั่งสอนนั้นถูกต้องดีงาม เป็นประโยชน์จริง ก็ยิ่งมั่นใจ เกิดศรัทธามากขึ้น โยนิโสมนสิการก็กลับเป็นปัจจัยส่งเสริมศรัทธา ขวนให้ตั้งใจศึกษายิ่งขึ้น จนในที่สุดโยนิโสมนสิการของตนเองก็นำบุคคลผู้นั้นไปสู่ความรู้แจ้งและความหลุดพ้นได้

ที่ว่านี่คือ ปฏิปทาที่อาศัยทั้งปัจจัยภายในและปัจจัยภายนอกประสานกัน และนี่คือความหมายอย่างหนึ่งของคำว่า ตนเป็นที่พึ่งของตนและการมีตนเป็นที่พึ่ง ซึ่งเห็นได้ชัดว่า ท่านไม่ได้ปฏิเสธปัจจัยภายนอก ปัจจัยภายนอกและศรัทธามีความสำคัญมาก แต่ตัวตัดสินอยู่ภายใน คือ โยนิโส

มนสิการ ผู้ใดใช้โยนิโสมนสิการได้ดี การอาศัยปัจจัยภายนอกก็น้อยลงตามอัตรา ผู้ใดไม่ใช้โยนิโสมนสิการเลยก็เลยตามมิตรใด ๆ ก็ไม่อาจช่วยให้สำเร็จ สติเป็นองค์ธรรมสำคัญ มีอุปการะมาก จำเป็นต้องใช้ในกิจทุกอย่าง ดังเป็นที่ทราบกันดีอยู่แล้ว แต่มักมีปัญหาว่า ทำอย่างไรจะให้เกิดขึ้นทันเวลาที่ต้องใช้ และเมื่อเกิดขึ้นแล้ว ทำอย่างไรจะให้อยู่ต่อเนื่องไปเรื่อย ๆ ไม่หลุดลอยขาดหายไป

ในเรื่องนี้ ทางธรรมแสดงหลักไว้ว่า โยนิโสมนสิการเป็นอาหารหล่อเลี้ยงสติ ช่วยให้สติที่ยังไม่เกิดก็เกิดขึ้น ช่วยให้สติที่เกิดขึ้นแล้วเกิดต่อเนื่องไปอีก คนที่มีความคิดเป็นระเบียบ ความคิดแล่นเรื่อย ๆ ได้เรื่องได้ราว เดินเป็นแถวเป็นแนว ย่อมคุมเอาสติไว้ใช้ได้เรื่อย ๆ แต่คนที่คิดอะไรไม่เป็น หรือในเวลาที่มีความคิดไม่เดิน ไม่มีจุด ไม่มีหลัก สติก็จะพลัดหายอยู่เรื่อย ๆ รักษาไว้ไม่อยู่ เพราะตามสภาวะแท้จริง เราจะไปรักษา ไปกักไปกวดตึงเอาสติไว้ ย่อมไม่เป็นการถูกต้องและทำไม่ได้ ที่ถูกต้องคือต้องหล่อเลี้ยงมันไว้ หมายความว่า สร้างปัจจัยให้มันอยู่ เมื่อมีปัจจัยให้มันเกิด มันก็เกิด เป็นเรื่องของกระบวนการธรรม เป็นไปตามธรรมดาแห่งเหตุปัจจัย จึงต้องทำตามเหตุปัจจัย

ถ้ามองในแง่การทำหน้าที่ โยนิโสมนสิการก็คือความคิดที่สกัดอวิชชาตัณหาหรือการคิดเพื่อสกัดตัดหน้าอวิชชาและตัณหา (พูดแงบวกว่า ปลุกเร้าปัญญาและกุศลธรรม) กล่าวคือ เมื่อมีการรับรู้อารมณ์ หรือที่เรียกว่าได้รับประสบการณ์อย่างใดอย่างหนึ่งแล้ว ตามปกติกระบวนการความคิดก็จะแล่นต่อไปทันที ตอนนี่คือจุดหรือขั้นตอนของการช่วงชิงบทบาทกัน

- ถ้าอวิชชาตัณหาเข้ามาชิงเอาความคิดไปได้ก่อน ความคิดต่อจากนั้น ก็เป็นกระบวนการธรรมของอวิชชาตัณหา ประกอบด้วยการปรุงแต่งของสังขารตามอำนาจความชอบใจ ไม่ชอบใจ และภาพความคิดที่ยึดถือไว้

- แต่ถ้าโยนิโสมนสิการเข้ามาสกัดตัดหน้าอวิชชาตัณหาได้ ก็จะชักความคิดเข้าสู่ทางที่ถูกต้อง คือเกิดกระบวนการความคิดปลอดอวิชชาตัณหา เป็นกระบวนการธรรมแห่งญาณทัสสนะหรือกระบวนการธรรมแห่งวิชาวิมุตติแทน

สำหรับปุถุชนทั่วไป ตามปกติพอได้รับรู้อารมณ์แล้ว ความคิดก็มักเดินไปตามกระบวนการธรรมแห่งอวิชชา ตัณหา คือเอาความชอบใจไม่ชอบใจต่ออารมณ์ที่รับรู้ขึ้นหรือเอาภาพความคิดที่ยึดถือไว้แล้วมาเทียบทาบ เป็นจุดก่อตัวที่จะปรุงแต่งความคิดเกี่ยวกับอารมณ์หรือประสบการณ์นั้นต่อไป เรียกว่าเป็นกระบวนการธรรมแห่งอวิชชาตัณหา ทั้งนี้เพราะได้สัมผัสความเคยชินไว้อย่างนั้น การมองและการคิดตามแนวของอวิชชาตัณหา นี้ เป็นการมองสิ่งทั้งหลายตามที่อยากให้มันเป็นหรือไม่อยากให้เป็น เป็นการคิดตามอำนาจความติดใจหรือขัดใจ การคิดแบบนี้นอกจากทำให้ไม่มองเห็นตามความเป็นจริง เกิดความเอนเอียงไปตามความชอบความชัง ทำให้เข้าใจผิดหลงผิด หรือได้ภาพที่บิดเบือนแล้ว ยังทำให้เกิดความขุ่นมัว เศร้าหมอง ความเหี่ยวแห้ง อ่างว้าง ว้าเหว่ หวั่นหวาด ความสมหวัง ผิดหวัง ความกดดัน ความคับข้องใจต่าง ๆ ซึ่งรวมเรียกว่าความทุกข์ตามมาด้วย

ส่วนโยนิโสมนสิการ เป็นการมองตามความเป็นจริงหรือมองตามเหตุ ไม่ใช่มองตามอวิชา ตัณหา พูดอีกอย่างหนึ่งว่า มองตามสิ่งที่ทั้งหลายมันเป็นของมัน ไม่ใช่มองตามที่เราอยากให้มันเป็น หรือไม่อยากให้มันเป็น ปุถุชนพอรับรู้อะไร ความคิดก็จะพรวดเข้าสู่ความชอบใจไม่ชอบใจทันที โยนิโสมนสิการทำหน้าที่เข้าสกัดหรือตัดหน้าในตอนนี่ ซึ่งเอาบทบาทไปเสีย แล้วเป็นตัวนำกระบวนการ ความคิดบริสุทธิ์ที่พิจารณาตามสภาวะตามเหตุปัจจัย คิดเป็นทางไปอย่างมีลำดับ ทำให้เข้าใจ ความจริง ทำให้เกิดกุศลธรรม อย่างน้อยก็ทำให้วางใจวางท่าทีและปฏิบัติต่อสิ่งนั้น ๆ ได้เหมาะสมดี ที่สุดในคราวนั้น ๆ

พูดอย่างภาพพจน์ว่า โยนิโสมนสิการทำให้คนเป็นผู้ใช้ความคิด คือเป็นเจ้าของ หรือเป็นนาย ของความคิดเอาความคิดมารับใช้ช่วยแก้ไขปัญหามา ให้คนอยู่สุขสบาย ตรงข้ามกับโยนิโสมนสิการ ซึ่งทำให้คนกลายเป็นทาสของความคิด ถูกความคิดปลุกปั่นจับเช็ดให้เป็นไปต่าง ๆ ซักลากไปหาความ เตือดร้อนวุ่นวายหรือถูกความคิดนั้นเองบีบคั้นให้ได้รับความทุกข์ทรมานต่าง ๆ อย่างไม่เป็นตัว ของตัวเอง พึงสังเกตด้วยว่าในกระบวนการความคิดที่มีโยนิโสมนสิการเช่นนี้ สติสัมปชัญญะจะเข้ามาร่วม ทำงานอยู่ด้วยเองโดยตลอด เพราะโยนิโสมนสิการเป็นอาหารคอยหล่อเลี้ยงมันอยู่เรื่อย ๆ รวมความ แง่นี้ว่า โยนิโสมนสิการ คือความคิดที่สกัดอวิชาตัณหา อวิชาและตัณหาขึ้นมาด้วยกันเสมอ แต่บางครั้งอวิชาแสดงบทบาทเด่น ตัณหาเป็นตัวแฝง บางครั้งตัณหาเด่น อวิชาเป็นตัวแฝง เมื่อเข้าใจความจริงอย่างนี้แล้ว เราอาจแบ่งความหมายของโยนิโสมนสิการออกไปเป็น 2 อย่าง เพื่อความ สะดวกในการศึกษา ตามบทบาทของอวิชาและตัณหาที่ว่า โยนิโสมนสิการ คือ ความคิดที่สกัด อวิชาและความคิดที่สกัดตัณหา และพึงทราบลักษณะความคิดตามอวิชา-ตัณหา ดังนี้

1. เมื่ออวิชา เป็นตัวเด่น ความคิดมีลักษณะติดต้นวถวนอยู่ที่แง่หนึ่งตอนหนึ่งอย่างพร่า มัว ขาดความสัมพันธ์ ไม่รู้ทางไปหรือไม่ก็พุ่งชนสับสน ไม่เป็นระเบียบ ประู้งแต่งอย่างไรเหตุผล เช่น ภาพในความคิดของคนหวาดกลัว

2. เมื่อตัณหา เป็นตัวเด่น ความคิดมีลักษณะโน้มเอียงไปตามความยินดียินร้าย ความชอบใจไม่ชอบใจ หรือความติดใจขัดใจ ติดพันครุ่นอยู่กับสิ่งที่ชอบหรือชังนั้นและประู้งแต่ง ความคิดไปตามความชอบความชัง

อย่างไรก็ตาม เมื่อพูดลึกลงไปอีกในด้านสภาวะ อวิชาเป็นฐานก่อตัวของตัณหา และตัณหา เป็นตัวเสริมกำลังให้แก่อวิชา ดังนั้น ถ้าจะกำจัดความชั่วร้ายให้สิ้นเชิงก็ต้องกำจัดให้ถึงอวิชา

2.7.3 วิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการ

วิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการ ก็คือการนำเอาโยนิโสมนสิการมาใช้ในทางปฏิบัติหรือโยนิโสมนสิการที่เป็นภาคปฏิบัติการ วิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการ หรือเรียกสั้น ๆ ว่า วิธีโยนิโสมนสิการนี้ แม้จะมีหลายอย่างหลายวิธี แต่เมื่อว่าโดยหลักการ ก็มี 2 แบบ คือ

1. โยนิโสมนสิการที่มุ่งสกัดหรือกำจัดอวิชาโดยตรง
2. โยนิโสมนสิการที่มุ่งเพื่อสกัดหรือบรรเทาตัณหา

โยนิโสมนสิการที่มุ่งกำจัดอวิชาโดยตรงนั้น ตามปกติเป็นแบบที่ต้องใช้ในการปฏิบัติธรรมจนถึงที่สุดเพราะทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจตามเป็นจริง ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการตรัสรู้ ส่วนโยนิโสมนสิการแบบสกัดหรือบรรเทาตัณหา มักใช้เป็นข้อปฏิบัติขั้นต้น ๆ ซึ่งมุ่งเตรียมพื้นฐานหรือพัฒนาตนเองในด้านคุณธรรม ให้เป็นผู้พร้อมสำหรับการปฏิบัติขั้นสูงขึ้นไป เพราะเป็นเพียงขั้นขัดเกลากิเลส แต่โยนิโสมนสิการหลายวิธีใช้ประโยชน์ได้ทั้งสองอย่าง คือ ทั้งกำจัดอวิชา และบรรเทาตัณหาไปพร้อมกัน

วิธีโยนิโสมนสิการเท่าที่พบในบาลี พอประมวลเป็นแบบใหญ่ ๆ ได้ดังนี้

1. วิธีคิดแบบสืบสาวเหตุปัจจัย

วิธีคิดแบบสืบสาวเหตุปัจจัย คือ พิจารณาปรากฏการณ์ที่เป็นผลให้รู้จักสภาวะที่เป็นจริงหรือพิจารณาปัญหา หาหนทางแก้ไข ด้วยการค้นหาสาเหตุและปัจจัยต่าง ๆ ที่สัมพันธ์ ส่งผลสืบทอดกันมา อาจเรียกว่าวิธีคิดแบบอัทปปัจจยตาหรือคิดตามหลักปฏิจจสมุปบาท จัดเป็นโยนิโสมนสิการแบบพื้นฐาน ดังจะเห็นว่าบางครั้งท่านใช้บรรยายการตรัสรู้ของพระพุทธเจ้าไม่เฉพาะเริ่มจากผลสืบค้นโดยสาวไปหาสาเหตุและปัจจัยทั้งหลายเท่านั้น ในการคิดแบบอัทปปัจจยตานั้น จะตั้งต้นที่เหตุแล้วสาวไปหาผลหรือจับที่จุดใด ๆ ในกระแสหรือในกระบวนการแล้วค้นไล่ตามไปทางปลายหรือสืบย้อนมาทางต้นก็ได้

2. วิธีคิดแบบแยกแยะส่วนประกอบ

วิธีคิดแบบแยกแยะส่วนประกอบหรือกระจายเนื้อหา เป็นการคิดที่มุ่งให้มองและให้รู้จักสิ่งทั้งหลายตามสภาวะของมันเอง อีกแบบหนึ่งในทางธรรมท่านมักใช้พิจารณาเพื่อให้เห็นความไม่มีแก่นสาร หรือความไม่เป็นตัวเป็นตนที่แท้จริงของสิ่งทั้งหลาย ให้หายยึดติดถือมั่นในสมมติบัญญัติ โดยเฉพาะการพิจารณาเห็นสัตว์บุคคล เป็นเพียงการประชุมกันเข้าขององค์ประกอบต่าง ๆ ที่เรียกว่าขันธ 5 และขันธ 5 แต่ละอย่างก็เกิดขึ้นจากส่วนประกอบย่อยต่อไปอีก การพิจารณาเช่นนี้ ช่วยให้มองเห็นความเป็นอนัตตาแต่การที่จะมองเห็นสภาวะเช่นนี้ได้ชัดเจน มักต้องอาศัยวิธีคิดแบบที่ 3 และหรือแบบที่ 3 ในข้อต่อไป เข้าร่วมโดยพิจารณาไปพร้อม ๆ กัน กล่าวคือ เมื่อแยกแยะส่วนประกอบออก ก็เห็นภาวะที่องค์ประกอบเหล่านั้นอาศัยกันและขึ้นต่อเหตุปัจจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องไม่เป็นตัวของมันเองแท้จริง ยิ่งกว่านั้นองค์ประกอบและเหตุปัจจัยต่าง ๆ เหล่านี้ ล้วนเป็นไปตามกฎธรรมดา คือ มีการเกิดดับอยู่ตลอดเวลา ไม่เที่ยงแท้ ไม่คงที่ ไม่ยั่งยืน ภาวะที่เกิดขึ้นแล้วต้องดับไปและต้องขึ้นต่อเหตุปัจจัยต่าง ๆ ถูกเหตุปัจจัยทั้งหลายบีบคั้นขัดแย้งนั้น ถ้าไม่มองในแง่สืบสาวเหตุปัจจัยตามวิธีที่ 1 ซึ่งอาจจะยากสักหน่อย ก็มองได้ในแง่ลักษณะทั่วไปที่เป็นธรรมดาสามัญของสิ่งทั้งหลาย ซึ่งอยู่ในขอบเขตของวิธีคิดแบบที่ 3 ในบาลีท่านมักกล่าวถึงวิธีคิดแบบที่ 2 นี้ รวมพร้อมไป

ด้วยกันกับแบบที่ 3 แต่ในชั้นอรรถกถา ซึ่งเป็นแนวของอภิธรรมสมัยหลัง นิยมจัดวิธีคิดแบบที่ 2 นี้ เป็นชั้นหนึ่งต่างหากและถือเป็น วิภังชวิธี อย่างหนึ่ง นอกจากนั้นยังนิยมจำแนกชั้นพื้นฐาน โดยถือ นามรูปเป็นหลัก ยิ่งกว่าจะจำแนกเป็นชั้น 5 ชั้นที่

ความจริง วิธีคิดแบบนี้ มิใช่มีแต่การจำแนกแยกแยะหรือแจกแจงออกไปอย่างเดียวเท่านั้น แต่มีการจัดหมวดหมู่หรือจัดประเภทไปด้วยพร้อมกัน แต่ท่านเน้นในแง่การจำแนกแยกแยะ จึงเรียกว่า “วิภังช” ถ้าจะเรียกอย่างสมัยใหม่ก็คงว่า วิธีคิดแบบวิเคราะห์

ในการบำเพ็ญวิปัสสนาตามประเพณีปฏิบัติ ที่บรรยายไว้ในชั้นอรรถกถา เรียกการคิด พิจารณาที่แยกแยะโดยถือเอานามรูปเป็นหลักในขั้นต้นนี้ว่า นามรูปว่าวัตถาน หรือนามรูปปริดคหะ คือ ไม่มองสัตว์บุคคลตามสมมติบัญญัติ ว่าเป็นเขาเป็นเรา เป็นนายนั้นนางนี้ แต่มองตามสภาวะแยก ออกไปว่าเป็นนามธรรมและรูปธรรม กำหนดส่วนประกอบทั้งหลายที่ประชุมกันอยู่แต่ละอย่าง ๆ ว่า อย่างนั้นเป็นรูป อย่างนี้เป็นนาม รูปคือ สภาวะที่มีลักษณะอย่างนี้ นามคือสภาวะที่มีลักษณะอย่างนี้ สิ่งนี้มีลักษณะอย่างนี้ จึงจัดเป็นรูป สิ่งนี้มีลักษณะอย่างนี้ จึงจัดเป็นนาม ดังนี้ เป็นต้น

เมื่อแยกแยะออกไปแล้ว ก็มีแต่นามกับรูปหรือนามธรรมกับรูปธรรม เมื่อหัดมองหรือฝึก ความคิดอย่างนี้จนชำนาญ ในเวลาที่พบเห็นสัตว์และสิ่งต่าง ๆ ก็จะมีมองเห็นเป็นเพียงกอง แห่งนามธรรมและรูปธรรม เป็นเพียงสภาวะ ว่างเปล่าจากความเป็นสัตว์บุคคลตัวตนเราเขา นับว่ามี กระแสความคิดความเข้าใจ ที่คอยช่วยต้านทานไม่ให้คิดอย่างหลงใหลหมายมั่นติดสมมติบัญญัติมากเกินไป

3. วิธีคิดแบบสามัญลักษณ์

วิธีคิดแบบสามัญลักษณ์ หรือ วิธีคิดแบบรู้เท่าทันธรรมดา คือ มองอย่างรู้เท่าทันความเป็นอยู่ เป็นไปของสิ่งทั้งหลาย ซึ่งจะต้องเป็นอย่างนั้น ๆ ตามธรรมดาของมันเอง โดยเฉพาะก็มุ่งที่ประดาสัตว์ และสิ่งที่คนทั่วไปจะรู้เข้าใจถึงได้ ในฐานะที่มันเป็นสิ่งซึ่งเกิดจากเหตุปัจจัยต่าง ๆ ประดุจตั้งขึ้นจะต้อง เป็นไปตามเหตุปัจจัยธรรมดาที่ว่ามัน ได้แก่ อาการที่สิ่งทั้งหลายทั้งปวง ที่เกิดจากปัจจัยปรุงแต่ง เมื่อเกิดขึ้นแล้ว ก็จะต้องดับไป ไม่เที่ยงแท้ ไม่คงที่ ไม่ยั่งยืน ไม่คงอยู่ตลอดไป เรียกว่าเป็น อนิจจัง

ธรรมดานั้นเช่นกัน คือ อาการที่ปัจจัยทั้งหลายทั้งภายในและภายนอกทุกอย่าง ต่างก็เกิดดับ เปลี่ยนแปลงไปตลอดเวลาเสมอเหมือนกัน เมื่อเข้ามาสัมพันธ์กันจึงเกิดความขัดแย้ง ทำให้สิ่งเหล่านั้น มีสภาวะถูกบีบคั้นกดตัน ไม่อาจคงอยู่ในสภาพเดิมได้ จะต้องมีความแปรปรวนเปลี่ยนแปลง เรียกว่า เป็นทุกข์ธรรมดานั้นเอง มีพร้อมอยู่ด้วยว่าในเมื่อสิ่งทั้งหลายเป็นสภาวะ คือมีภาวะของมันเอง ดังเช่น เป็นสังขารที่ต้องเป็นไปตามเหตุปัจจัย มันก็ไม่อาจเป็นของของใคร ไม่อาจเป็นไปตามความปรารถนา ของใคร ไม่มีใครเอาความคิดอยากบังคับมันได้ ไม่มีใครเป็นเจ้าของครอบครองมันได้จริง เช่นเดียวกับที่ไม่อาจมีตัวตนขึ้นมาไม่ว่าข้างนอกหรือข้างใน ที่จะสั่งการบัญชาบังคับอะไร ๆ ได้จริง เพราะมันเป็นอยู่ของมันตามธรรมดา โดยเป็นสังขารที่เป็นไปตามเหตุปัจจัย ไม่ใช่เป็นไปตามใจอยาก ของใคร เรียกว่าเป็น อนัตตา

อยู่ในลำดับด้วย โดยจัดให้เป็นวิธีคิดวิธีพิจารณาที่ต่อเนื่องเป็นชุดเดียวกัน แต่ลำดับของท่านนั้นไม่ตรงกับลำดับข้อในที่นี่ทีเดียวนัก กล่าวคือ

ลำดับที่ 1 ใช้วิธีคิดแบบแยกแยะหรือวิเคราะห์องค์ประกอบ (วิธีที่ 2) กำหนดแยกปรากฏการณ์ต่าง ๆ เป็นนามธรรมกับรูปธรรม ว่าอะไรเป็นรูป อะไรเป็นนาม จำพวกรูปมีอะไรบ้าง จำพวกนามมีอะไรบ้าง มีลักษณะมีคุณสมบัติเป็นอย่างไร ๆ เรียกว่าขั้น นามรูปปริเคราะห์บ้าง นามรูปวัตถุนามบ้าง นามรูปปริเฉทหรือ สังขาร ปริเฉทบ้าง และจัดเป็นทฤษฎีวิสุทธิ (วิสุทธิที่ 3)

อย่างไรก็ตาม ความประสงค์ของท่าน มุ่งเน้นให้กำหนดจับและรู้จักสภาวะหรือองค์ประกอบตามที่พบเห็น ตามที่เป็นอยู่ ว่าอย่างไรเป็นนาม อย่างไรเป็นรูป มากกว่าจะมุ่งเน้นในแง่ของการพยายามแจกแจง

ลำดับที่ 2 ใช้วิธีคิดแบบสืบสาวเหตุปัจจัย (วิธีที่ 1) พิจารณาค้นหาเหตุปัจจัยของนามและรูปนั้น ในแง่ต่าง ๆ เช่น พิจารณาตามแนวปฏิจจนสมุปบาท พิจารณาตามแนววิชาต้นหาอุปาทานกรรมและอาหาร พิจารณาตามแนวกระบวนการรับรู้ (เช่น จักขุวิญญาณ อาศัยจักขุ กัมมุปารมณฺ์ เป็นต้น) พิจารณาตามแนวกรรมวิภวัญญูวิปากวิภวัญญู เป็นต้น แต่รวมความแล้วก็อยู่ในขอบเขตของปฏิจจนสมุปบาทนั่นเอง เป็นแต่แยกบางแง่ออกไปเน้นพิเศษ ขั้นนี้เรียกว่า นามรูปปัจจัยปริคคหะหรือเรียกสั้น ๆ ว่า ปัจจัยปริคคหะ (ปัจจัยปริเคราะห์) เมื่อทำสำเร็จเกิดความรู้เข้าใจ ก็เป็นธรรมตัญญาณหรือยถภูตัญญาณ หรือสัมมาทสฺสนะ จัดเป็นกัณฺหาวิตรณวิสุทธิ (วิสุทธิที่ 4)

ลำดับที่ 3 ใช้วิธีคิดแบบรู้เท่าทันธรรมดาหรือวิธีคิดโดยสามัญลักษณะ (วิธีที่ 3 นำเอานามรูปหรือสังขารนั้นมาพิจารณา ตามหลักแห่งคตฺติธรรมตาของไตรลักษณ์ ให้เห็นภาวะที่เป็นของไม่เที่ยงไม่คงที่ เป็นอนิจจัง ถูกปัจจัยขัดแย้งบีบคั้น เป็นทุกข์ ไม่มีไม่เป็นโดยตัวของมันเอง ใคร ๆ เข้ายึดถือเป็นเจ้าของครอบครองบังคับด้วยความอยากไม่ได้เป็นอนัตตา ขั้นนี้เรียกว่า สัมมสนัญญาณ เป็นต้นเบื้องต้นของมคฺคามคคฺคณฺฑทสฺสนวิสุทธิ (วิสุทธิข้อที่ 5)

4. วิธีคิดแบบอริยสัจ/คิดแบบแก้ปัญหา

วิธีคิดแบบอริยสัจ หรือ คิดแบบแก้ปัญหา เรียกตามโวหารทางธรรมได้ว่า วิธีแห่งความดับทุกข์ จัดเป็นวิธีคิดแบบหลักอย่างหนึ่ง เพราะสามารถขยายให้ครอบคลุมวิธีคิดแบบอื่น ๆ ได้ทั้งหมด

วิธีคิดแบบอริยสัจนี้ มีลักษณะทั่วไป 2 ประการ คือ

1) เป็นวิธีคิดตามเหตุและผลหรือเป็นไปตามเหตุและผล สืบสาวจากผลไปหาเหตุ แล้วแก้ไขและทำการที่ต้นเหตุ จัดเป็น 2 คู่ คือ

คู่ที่ 1: ทุกข์เป็นผล เป็นตัวปัญหา เป็นสถานการณ์ที่ประสบ ซึ่งไม่ต้องการสมุทัยเป็นเหตุเป็นที่มาของปัญหา เป็นตัวการที่ต้องกำจัดหรือแก้ไขจึงจะพ้นปัญหา

คู่ที่ 2: นิโรธเป็นผล เป็นภาวะสิ้นปัญหา เป็นจุดหมาย ซึ่งต้องการจะเข้าถึงมรรคเป็นเหตุ เป็นวิธีการ เป็นข้อปฏิบัติ ที่ต้องกระทำในการแก้ไขสาเหตุ เพื่อบรรลุจุดหมาย คือภาวะสิ้นปัญหา อันได้แก่ความดับทุกข์

2) เป็นวิธีคิดที่ตรงจุดตรงเรื่อง ตรงไปตรงมา มุ่งตรงต่อสิ่งที่จะต้องทำต้องปฏิบัติ ต้องเกี่ยวข้องกับชีวิต ใช้แก้ปัญหา ไม่ฟุ้งซ่านออกไปในเรื่องฟุ้งเฟ้อ ที่สีกว่าคิดเพื่อสนองตัณหา มานะทิฐิ ซึ่งไม่อาจนำมาใช้ปฏิบัติไม่เกี่ยวกับการแก้ไขปัญหา

หลักการหรือสาระสำคัญของวิธีคิดแบบอริยสัจ ก็คือ การเริ่มต้นจากปัญหาหรือความทุกข์ ที่ประสบโดยกำหนดรู้ ทำความเข้าใจปัญหา คือความทุกข์นั้นให้ชัดเจน แล้วสืบค้นหาสาเหตุ เพื่อเตรียมแก้ไขในเวลาเดียวกัน กำหนดเป้าหมายของตนให้แน่ชัดว่าคืออะไร จะเป็นไปได้หรือไม่ และเป็นไปได้ได้อย่างไร แล้วคิดวางวิธีปฏิบัติที่จะกำจัดสาเหตุของปัญหา โดยสอดคล้องกับการ ที่จะบรรลุจุดหมายที่กำหนดไว้นั้น ในการคิดตามวิธีนี้ จะต้องตระหนักถึงกิจหรือหน้าที่ที่พึงปฏิบัติ ต่ออริยสัจแต่ละข้ออย่างถูกต้องด้วย เพื่อให้มองเห็นเค้าความในเรื่องนี้ จะกล่าวถึงหลักอริยสัจ และวิธีปฏิบัติเป็นขั้น ๆ โดยย่อ ดังนี้

ขั้นที่ 1 ทุกข์ คือ สภาพปัญหา ความคับข้อง ติดขัด กัดดัน บีบคั้น บกพร่อง ที่เกิดมีแก่ ชีวิตหรือที่คนได้ประสบ ซึ่งว่าอย่างกว้างที่สุดก็คือ ภาวะที่สังขาร หรือนามรูป หรือขันธ : หรือโลก และชีวิตตกอยู่ใต้อำนาจกฎธรรมดา เป็นของไม่เที่ยงแท้คงที่ ถูกเหตุปัจจัยต่าง ๆ กัดดันบีบคั้น และขึ้นต่อเหตุปัจจัย ไม่มีตัวตนที่อยู่ในอำนาจครอบครองบังคับได้จริง จึงขัดขึ้นฝืนความอยากความ ยึดถือ บีบคั้นใจที่ไม่ได้ตามปรารถนา สำหรับทุกข์นี้ เรามีหน้าที่เพียงกำหนดรู้ คือทำความเข้าใจ และกำหนดขอบเขตให้ชัด เหมือนอย่างแพทย์กำหนดรู้หรือตรวจให้รู้ว่าเป็นอาการของโรคอะไร เป็นที่ไหน หน้าที่นี้เรียกว่า ปริยญา เราไม่มีหน้าที่เอาทุกข์มาครุ่นคิดมาแบกไว้ หรือคิดขัดเคือง เป็นปฏิปักษ์กับความทุกข์หรือห่วงกังวลอยากหายทุกข์ เพราะคิดอย่างนั้นมีแต่จะทำให้ทุกข์เพิ่มขึ้น เราอยากแก้ทุกข์ได้ แต่เราก็แก้ทุกข์ด้วยความอยากไม่ได้ เราต้องแก้ด้วยรู้มันและกำจัดเหตุของมัน ดังนั้นจะอยากไปก็ไม่มีประโยชน์ มีแต่โทษเพิ่มขึ้น ขั้นนี้ นอกจากกำหนดรู้แล้ว ก็เพียงวางใจวางท่าที่ แบบรู้เท่าทันคตินธรรมดาอย่างที่กำลังแล้วในขั้นที่ 1 ของวิธีที่สาม เมื่อกำหนดรู้ทุกข์หรือเข้าใจปัญหา เรียกว่า ทำปริยญาแล้ว ก็เป็นอันปฏิบัติหน้าที่ต่อทุกข์หรือต่อปัญหาเสร็จสิ้น ฟังก้าวไปสู่ขั้นที่ 2 ทันท

ขั้นที่ 2 สมุทัย คือ เหตุเกิดแห่งทุกข์หรือสาเหตุของปัญหา ได้แก่เหตุปัจจัยต่าง ๆ ที่เข้า สัมพันธ์ขัดแย้งส่งผลสืบทอดกันมา จนปรากฏเป็นสภาพบีบคั้น กัดดัน คับข้อง ติดขัด อึดอัด บกพร่อง ในรูปต่างๆ แปลกๆ กันไป อันจะต้องค้นหาให้พบ แล้วทำหน้าที่ต่อมันให้ถูกต้องคือ ปหาน ได้แก่ กำจัดหรือละเสีย ตัวเหตุแกนกลางที่ยืนพื้นหรือยืนโรงกำกับชีวิตอยู่คู่กับความทุกข์พื้นฐานของมนุษย์ พระพุทธเจ้าได้ทรงแสดงไว้ ทั้งระดับตัวแสดงหน้าโรง คือ ตัณหาและระดับเต็มกระบวนหรือเต็มโรง คือ การสัมพันธ์สืบทอดกันแห่งเหตุปัจจัย เริ่มแต่อวิชชาตามหลักปฏิจจสมุปบาท

เมื่อประสบทุกข์หรือปัญหาจำเพาะแต่ละกรณี ก็คือต้องพิจารณาสืบสาวหาสาเหตุและปัจจัยที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ใช้วิธีคิดแบบที่ 1 ถ้าเป็นปัญหาเกี่ยวกับปัจจัยด้านมนุษย์ ก็พึงนำเอาตัวเหตุแกนกลางหรือเหตุยี่นโรงมาพิจารณาร่วมกับเหตุปัจจัยเฉพาะกรณีด้วย เมื่อสืบค้น วิเคราะห์ และวินิจฉัย จับมูลเหตุของปัญหาซึ่งจะต้องกำจัดหรือแก้ไขได้แล้วก็เป็นอันเสร็จสิ้นการคิดขั้นที่สอง

ขั้นที่ 3 นิโรธ คือ ความดับทุกข์ ความพ้นทุกข์ ภาวะไร้ทุกข์ ภาวะพ้นปัญหาหมดหรือปราศจากปัญหา เป็นจุดหมายที่ต้องการ ซึ่งเรามีหน้าที่ สัจฉิกิริยาหรือประจักษ์แจ้ง ทำให้เป็นจริงทำให้สำเร็จ หรือลุถึงในขั้นนี้ จะต้องกำหนดได้ว่า จุดหมายที่ต้องการคืออะไร การที่ปฏิบัติอยู่นี้ หรือจะปฏิบัติเพื่ออะไร จะทำกันไปไหน จุดหมายนั้นเป็นไปได้หรือไม่ เป็นไปได้อย่างไร มีหลักการในการเข้าถึงอย่างไร มีจุดหมายรองหรือจุดหมายลัดหลั่นแบ่งเป็นขั้นตอนในระหว่างได้อย่างไรบ้าง

ขั้นที่ 4 มรรค คือ ทางดับทุกข์ ข้อปฏิบัติให้ถึงความดับทุกข์หรือวิธีแก้ไขปัญหา ได้แก่ วิธีการและรายละเอียดสิ่งที่จะต้องปฏิบัติ เพื่อกำจัดเหตุปัจจัยของปัญหาให้เข้าถึงจุดหมายที่ต้องการ ซึ่งเรามีหน้าที่ภาวนา คือ ปฏิบัติหรือลงมือทำสิ่งที่พึงทำในขั้นของความคิด ก็คือกำหนดวางวิธีการแผนการและรายการสิ่งที่จะต้องทำ ซึ่งจะช่วยให้แก้ไขสาเหตุของปัญหาได้สำเร็จ โดยสอดคล้องกับจุดหมายที่ต้องการ

5. วิธีคิดแบบบรรณธรรมสัมพันธ์

วิธีคิดแบบบรรณธรรมสัมพันธ์หรือคิดตามหลักการและความมุ่งหมาย คือพิจารณาให้เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่าง ธรรม กับ อรรถ หรือ หลักการ กับ ความมุ่งหมาย เป็นความคิดที่มีความสำคัญมากเมื่อจะลงมือปฏิบัติธรรมหรือทำการตามหลักการอย่างใดอย่างหนึ่ง เพื่อให้ได้ผลตรงตามความมุ่งหมายกลายเป็นการกระทำที่เคลื่อนไหวคลาด เลื่อนลอย หรือมุงาย

“ธรรม” แปลว่า หลัก หรือหลักการ คือ หลักความจริง หลักความดีงาม หลักการปฏิบัติ หรือหลักที่จะเอาไปใช้ปฏิบัติ รวมทั้งหลักคำสอนที่จะให้ประพฤติปฏิบัติและกระทำการได้ถูกต้อง

“อรรถ” (อัตถ์ ก็เขียน) แปลว่า ความหมาย ความมุ่งหมาย จุดหมาย ประโยชน์ที่ต้องการ หรือสาระที่พึงประสงค์ในการปฏิบัติธรรมหรือกระทำตามหลักการใด ๆ ก็ตาม จะต้องเข้าใจความหมายและความมุ่งหมายของธรรมหรือหลักการนั้น ๆ ว่า ปฏิบัติ หรือทำไปเพื่ออะไร ธรรมหรือหลักการนั้น กำหนดวางไว้เพื่ออะไร จะนำไปสู่ผลหรือที่หมายใดบ้าง ทั้งจุดหมายสุดท้ายปลายทาง และเป้าหมายท่ามกลางในระหว่าง ที่จะส่งทอดต่อไปยังธรรมหรือหลักการข้ออื่น ๆ ความเข้าใจถูกต้องในเรื่องหลักการและความมุ่งหมายนี้ นำไปสู่การปฏิบัติถูกต้องที่เรียกว่า ธรรมานุธรรมปฏิบัติ

ธรรมานุธรรมปฏิบัติหรือธัมมานุธัมมปฏิบัติ แปลอย่างสืบ ๆ กันมาว่า “ปฏิบัติธรรมสมควรแก่ธรรม” แปลตามความหมายว่า ปฏิบัติธรรมน้อยคล้ายแก่ธรรมใหญ่หรือปฏิบัติธรรมหลักย่อยคล้ายตามหลักใหญ่แปลงง่าย ๆ ว่าปฏิบัติธรรมถูกหลัก คือ ทำให้ข้อปฏิบัติย่อยเข้ากันได้ สอดคล้องกัน

และส่งผลแก่หลักการใหญ่เป็นไปเพื่อจุดหมายที่ต้องการ ธรรมานุธรรมปฏิบัติเป็นสิ่งสำคัญมาก อาจเรียกได้ว่า เป็นตัวตัดสินว่าการปฏิบัติธรรมหรือการกระทำนั้น ๆ จะสำเร็จผลบรรลุจุดหมาย ได้หรือไม่ ถ้าไม่มีธรรมานุธรรมปฏิบัติ การปฏิบัติธรรมหรือดำเนินตามหลักการก็คลาดเคลื่อน ผิดพลาด เลื่อนลอย ว่างเปล่า งามาย ไร้ผล หน้าที่อาจมีผลในทางตรงข้าม คือเกิดโทษขึ้นได้ ธรรมทุกข้อมีอรรถ หลักการทุกอย่างมีความมุ่งหมาย ธรรมเพื่ออรรถ หลักการเพื่อจุดหมาย จะทำอะไรต้องถามได้ตอบได้ ว่าเพื่ออะไร ในทางธรรมท่านเน้นความสำคัญของการมีความคิดมีความเข้าใจ เกี่ยวกับเรื่องนี้ไว้มาก ทั้งในแง่เป็นคุณสมบัติของบุคคล เช่น สัปบุริสธรรม 7 และ ปฏิสัมภทา 4 เป็นต้น และในแง่ลำดับขั้นตอนของการปฏิบัติธรรม เช่น ปัญญาวิมุติธรรม

ในทางธรรม น่าจะได้เน้นความสำคัญของความคิดความเข้าใจแบบนี้ไว้เสมอ ๆ จะเห็นได้ว่า แม้แต่ความเป็นกลางของทางสายกลาง หรือความเป็นมัชฌิมาของมัชฌิมาปฏิปทา ก็กำหนดด้วยความรู้ความเข้าใจตระหนักในจุดหมายของการปฏิบัติ แม้หลักธรรมต่าง ๆ ที่แบ่งย่อยออกมา หรือเป็นองค์ประกอบของมัชฌิมาปฏิปทานั้นแต่ละอย่าง ๆ ก็มีเป้าหมายจำเพาะและจุดหมายรวม ซึ่งจะต้องเข้าใจและตระหนักไว้ เพื่อให้ปฏิบัติได้ถูกต้องเพื่อให้ข้อธรรมเหล่านั้น เข้าสัมพันธ์กลมกลืน และรับช่วงสืบทอดกันนำไปสู่ผลที่มุ่งหมาย พูดอีกนัยหนึ่งว่า ความรู้เข้าใจตระหนักในจุดหมาย และขอบเขตแห่งคุณค่าของหลักธรรมต่าง ๆ เป็นเครื่องกำหนดความถูกต้องพอเหมาะพอดีแห่งการปฏิบัติหลักธรรมนั้น ๆ ซึ่งทำให้เกิดธรรมานุธรรมปฏิบัติเมื่อมองในแง่ปรมาตม (มิใช่ในแง่ทิฐฐัมมิกัตถ์ สัมปรายิกัตถ์ ปรัตถะหรือในแง่สังคมา) ศิล สมาธิและปัญญา ต่างก็มีจุดหมายสุดท้ายเพื่อนิพพาน เหมือนกัน แต่เมื่อมองจำกัดเฉพาะตัว แต่ละอย่างมีขีดชั้นขอบเขตของตน ที่จะต้องไปเชื่อมต่อกับอย่างอื่น จึงจะให้บรรลุจุดหมายสุดท้ายได้ลำพังอย่างหนึ่งอย่างเดียวหาสำเร็จผลล่วงตลอดไม่ได้ แต่จะขาดอย่างหนึ่งอย่างใดเสียทีเดียวก็ไม่ได้

จึงมีหลักว่า ศิลเพื่อสมาธิ สมาธิเพื่อปัญญา ปัญญาเพื่อวิมุติ “ถ้าปฏิบัติศีลขาดเป้าหมาย ก็อาจกลายเป็นสัสสัพตปรัมมาส ช่วยส่งเสริมอรรถกถาญาณโยค ถ้าบำเพ็ญสมาธิโดยไม่คำนึงอรรถ ก็อาจหมกติดอยู่ในฤทธิ์ปาฏิหาริย์ ส่งเสริมมัจฉาทิฐฐิบางอย่างหรือส่งเสริมตริจฉานวิชาบางประเภท ถ้าเจริญปัญญาชนิดที่ไม่เป็นไปเพื่อวิมุติ ก็เป็นอันคลาดออกนอกมัชฌิมาปฏิปทา ไม่ไปสู่จุดหมายของพุทธศาสนา อาจหลงอยู่ข้าง ๆ ระหว่างทางหรือติดค้างในมัจฉาทิฐฐิแบบใดแบบหนึ่ง”

โดยนัยนี้ ผู้ปฏิบัติธรรมที่ขาดโยนิโสมนสิการ จึงอาจปฏิบัติผิดพลาดไขว่เขวได้ทุกขั้นตอน เช่น ในขั้นต้น คือระดับศีล มีหลักทั่วไปอยู่ว่า การรักษาศีลเคร่งครัดบริสุทธิ์ตามบทบัญญัติเป็นคุณสมบัติสำคัญของผู้ปฏิบัติ ผู้ปฏิบัติพึงตระหนักอยู่เสมอว่า จะต้องให้ความสำคัญอย่างมากแก่ศีล อย่างไรก็ตาม ทั้งที่เป็นผู้เคร่งครัดในศีลและให้ความสำคัญแก่ศีลเป็นอย่างมากนี้แหละ ถ้าขาดความตระหนักในด้านอรรถธรรมสัมพันธ์ขึ้นมาเมื่อใด คือลืมนึกถึงความหมายและความมุ่งหมายของศีล ที่เป็นเครื่องชี้บอกขอบเขตคุณค่าและตำแหน่งเชื่อมโยงกับหลักธรรมอื่น ๆ ความผิดพลาดในการปฏิบัติก็เกิดขึ้น

ได้ทันที ผู้ปฏิบัติอาจมองศีลเป็นภาวะสมบูรณ์ในตัว ซึ่งตั้งอยู่โดด ๆ ลอย ๆ ไม่เป็นส่วนหนึ่งในกระบวนการปฏิบัติธรรมหรือไม่อีกอย่างหนึ่ง ความไม่ตระหนักถึงความหมายและความมุ่งหมายของศีลนั้นก็นำไปสู่ความยึดติดถือมั่นในรูปแบบ ทำให้เกิดการกระทำที่สักว่าปฏิบัติสืบ ๆ กันไปโดยไม่เข้าใจเหตุผล ไม่รู้ว่าทำไปเพื่ออะไร ไม่มองศีลในฐานะข้อปฏิบัติเพื่อฝึกอบรมตน บางพวกถือเพลินโดยไม่รู้ตัวถลาละเลยไป เหมือนว่าความเคร่งครัดเข้มงวดเป็นความดีเสรีจลินในตัวเองเมื่อทำได้ อย่างนั้น ๆ แล้วก็จะดีเอง จะสำเร็จเอง หรือจะสำเร็จได้เพียงด้วยการเคร่งครัดเข้มงวดในเรื่องศีลวัตร กลายเป็นให้ศีลวัตรเป็นที่จับส้น มิใช่ศีลมีเพื่อจุดหมายหรือรู้สึกเหมือนว่าเพียงศีลก็พอให้บรรลุจุดหมาย บ้างก็ถือเพลินต่อไปอีกว่า ยิ่งเคร่งครัดเข้มงวดเท่าใดก็ยิ่งดี พอถึงขั้นนี้ก็เป็นอันขาดจากความตระหนักในความมุ่งหมายของศีลโดยสิ้นเชิง ผู้ปฏิบัติจะพยายามปรุงแต่งข้อปฏิบัติที่เคร่งครัดเข้มงวดขึ้นมาถือให้ยิ่ง ๆ ขึ้นไป ฝ่ายผู้มองการปฏิบัติที่ขาดโยนิโสมนสิการในด้านนี้ก็เช่นกัน เมื่อเห็นการปฏิบัติเคร่งครัดเข้มงวด ทำยากเกินปกติมากเท่าใด ก็ยิ่งโน้มเอียงที่จะเลื่อมใสยิ่งขึ้นเท่านั้น ภาวะเช่นนี้เป็นเหตุปัจจัยอย่างหนึ่ง ที่นำไปสู่การปฏิบัติเข้มงวดบีบรัดตนเองผิดวิสัย ที่พระพุทธเจ้าตรัสเรียกว่า ปฏิปทาที่ยึดมั่นเกรียมของพวกนักบวชซีเปลือย ซึ่งเป็นสัทพตปรามาสและเป็นข้อปฏิบัติเอียงสุดฝ่ายอึดติดถือมั่นถลาละเลย เช่น ถือกินแต่ผักดอง ถือกินหญ้า ถือกินแต่ผลไม้หล่น ถือนุ่งห่มผ้าบังสุกุล ถือห่มผ้าคากรอง ถือถอนผมถอนหนวด ถือนอนบนหนาม เป็นต้น และที่รุนแรงผิดธรรมดา กว่านี้อีกเป็นอันมาก

ส่วนผู้ถือศีลโดยเข้าใจความมุ่งหมาย ก็ย่อมมองความเคร่งครัดมีระเบียบเป็นเบื้องต้นเหมือนกัน แต่จะคำนึงหรือถามให้เข้าใจว่าข้อนี้ ๆ เพื่ออะไร สัมพันธ์กับส่วนอื่นในกระบวนการปฏิบัติอย่างไร รู้จักแยก เช่นว่า นี่เป็นศีล (ระเบียบกลาง) นี่เป็นวัตร เป็นพรต (ข้อปฏิบัติเสริม) ท่านผู้นี้ควรถือข้อปฏิบัติเข้มงวดมากข้อนี้ด้วย เหตุผลดังนี้ ๆ ท่านผู้นี้ไม่ควรถือข้อนี้ด้วยเหตุผลดังนี้ ข้อปฏิบัติอย่างนี้ให้ถือบังคับเสมอกันเพราะเหตุหรือเพื่อผลดังนี้ ข้อปฏิบัติอย่างนี้ให้สมัครใจเลือกได้ เพราะเหตุหรือเพื่อผลเกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างบุคคลดังนี้ ผู้นี้ปฏิบัติเคร่งเข้มงวดและได้บรรลุผลสำเร็จด้วยดี ท่านผู้นี้ปฏิบัติเคร่งเข้มงวดแต่ไม่สำเร็จผลดี นี้เพราะอะไร ผู้นี้เคร่งครัดน้อยไม่ค่อยเข้มงวด เหตุใดจึงก้าวหน้าในการปฏิบัติดีกว่าผู้โน้นที่เคร่งครัดเข้มงวด ดังนี้ เป็นต้น

ในทางปฏิบัติ วิธีคิดแบบนี้อาจจะลดความสำคัญลงบ้าง ในกรณีที่มีกัลยาณมิตรคอยเป็นที่เลี้ยงอยู่ใกล้ชิด ก็ดำเนินปฏิบัติด้วยศรัทธาโดยไว้วางใจต่อปัญญาของกัลยาณมิตรนั้น ก็หวังว่าค่อย ๆ ทำค่อย ๆ รู้ไป ถ้ากัลยาณมิตรมีปัญหา มีคุณภาพดีจริง ก็จะชี้แจงหรือชี้ช่องให้เราเข้าใจหรือรู้ เข้าใจธรรมไปตามลำดับ

6. วิธีคิดแบบรู้ทันคุณโทษและทางออก

วิธีคิดแบบรู้ทันคุณโทษและทางออก หรือพิจารณาให้เห็นครบทั้ง อัสสาทะ อาทีนวะ และนิสสรณะเป็นการมองสิ่งทั้งหลายตามความเป็นจริงอีกแบบหนึ่ง ซึ่งเน้นการยอมรับความจริง

ตามที่สิ่งนั้น ๆ เป็นอยู่ทุกแง่ทุกด้าน ทั้งด้านดีด้านเสียและเป็นวิธีคิดที่ต่อเนื่องกับการปฏิบัติมาก เช่นบอกว่า ก่อนจะแก้ปัญหาก็ต้องเข้าใจปัญหาให้ชัดและรู้ที่ไปให้ดีกว่าก่อน หรือก่อนจะละสิ่งหนึ่งไปหาอีกสิ่งหนึ่ง ต้องรู้จักทั้งสองฝ่ายดีพอ ที่จะให้เห็นได้ว่า การละและไปหานั้นหรือการทิ้งอย่างหนึ่งไปเอาอีกอย่างหนึ่งนั้น เป็นการกระทำที่รอบคอบ สมควรและดีจริง

อัสสาทะ แปลว่า ส่วนดี ส่วนอร่อย ส่วนหวานชื่น คุณ คุณค่า ข้อที่น่าพึงพอใจ

อาทีนวะ แปลว่า ส่วนเสีย ข้อเสีย ช่องเสีย โทษ ข้อบกพร่อง (อาทีนพ ก็เขียน)

นิสสรณะ แปลว่า ทางออก ทางรอด ภาวะหลุดรอดปลอดภัยหรือสลัดออกได้ ภาวะที่ปลอดภัยหรือปราศจากปัญหา มีความสมบูรณ์ในตัว ติงามจริง โดยไม่ต้องขึ้นต่อข้อดีข้อเสีย ไม่ขึ้นต่อ

อัสสาทะ และอาทีนวะ ของสิ่งที่เป็นปัญหาหรือภาวะที่สลัดออกมานั้น (นิสสรณ ก็ได้)

การคิดแบบนี้ มีลักษณะที่พึงยำ 2 ประการ

1. การที่จะเชื่อว่ามองเห็นตามเป็นจริงนั้น จะต้องมองเห็นทั้งด้านดี ด้านเสีย หรือทั้งคุณ และโทษของสิ่งนั้น ๆ ไม่ใช่มองแต่ด้านดีหรือคุณอย่างเดียวและไม่ใช้เห็นแต่โทษหรือด้านเสียอย่างเดียว เช่น ที่เชื่อว่ามองเห็นตามเป็นจริง คือ รู้ทั้งคุณ และโทษของกาม

2. เมื่อจะแก้ปัญหาก็ปฏิบัติ หรือดำเนินมรรควิธีออกไปจากภาวะที่ไม่พึงประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่งนั้นเพียงรู้คุณโทษ ข้อดีข้อเสีย ของสิ่งที่เป็นปัญหาหรือภาวะที่ไม่ต้องการเท่านั้น ยังไม่เพียงพอ จะต้องมองเห็นทางออก มองเห็นจุดหมาย และรู้ว่าจุดหมายหรือที่จะไปนั้น คืออะไร คืออย่างไร ดีกว่าและพ้นจากข้อบกพร่องจุดอ่อน โทษ ส่วนเสีย ของสิ่งหรือภาวะที่เป็นปัญหาอยู่ที่นี่อย่างไร ไม่ต้องขึ้นต่อคุณโทษ ข้อดีข้อเสียแบบเก่าอีกต่อไปจริงหรือไม่ จุดหมายหรือที่ไป หรือภาวะปลอดภัยเช่นนั้น มีอยู่จริงหรือเป็นไปได้อย่างไร

ทั้งนี้ ไม่พึงผลิผลลามละทิ้งสิ่งที่คิดว่าเป็นปัญหาหรือผลิผลลามปฏิบัติ เช่น พระพุทธเจ้า ทั้งที่ทรงทราบแจ่มแจ้งว่ากามมีข้อเสีย มีโทษมากมาย แต่ถ้ายังไม่ทรงเห็นนิสสรณะแห่งกาม ก็ไม่ทรงยืนยันว่าจะไม่เวียนกลับมาหากามอีก

7. วิธีคิดแบบคุณค่าแท้-คุณค่าเทียม

วิธีคิดแบบคุณค่าแท้-คุณค่าเทียม หรือ การพิจารณาเกี่ยวกับปฏิเสธนา คือ การใช้สอยหรือบริโภคเป็นวิธีคิดแบบสกัดหรือบรรเทาต้นเหตุ เป็นขั้นฝีกหัดขัดเกลากิเลสหรือตัดทางไม่ให้กิเลสเข้ามาครอบงำจิตใจแล้วชักจูงพฤติกรรมต่อ ๆ ไป

วิธีคิดแบบนี้ใช้มากในชีวิตประจำวัน เพราะเกี่ยวข้องกับการบริโภคใช้สอยปัจจัย 4 และวัสดุอุปกรณ์อำนวยความสะดวกต่าง ๆ มีหลักการโดยย่อว่า คนเราเข้าไปเกี่ยวข้องกับสิ่งต่าง ๆ เพราะเรา มีความต้องการและเห็นว่าสิ่งนั้น ๆ จะสนองความต้องการของเราได้ สิ่งใดสามารถสนองความต้องการของเราได้ สิ่งนั้นก็มีความค่าแก่เราหรือที่เรานิยมเรียกว่ามันมีประโยชน์ คุณค่านี้จำแนกได้เป็น 2 ประเภท ตามชนิดของความต้องการ คือ

1. คุณค่าแท้ หมายถึง ความหมาย คุณค่าหรือประโยชน์ของสิ่งทั้งหลาย ในแง่ที่สนองความต้องการของชีวิตโดยตรงหรือที่มนุษย์นำมาใช้แก้ปัญหของตนเพื่อความดีงาม ความดำรงอยู่ด้วยดีของชีวิต หรือเพื่อประโยชน์สุขทั้งของตนเองและผู้อื่น คุณค่าแท้ที่อาศัยปัญญาเป็นเครื่องตีค่าหรือวัดราคา จะเรียกว่าคุณค่าสนองปัญญาก็ได้ เช่น อาหารมีคุณค่าอยู่ที่ประโยชน์สำหรับหล่อเลี้ยงร่างกายให้ชีวิตดำรงอยู่ได้ มีสุขภาพดี เป็นอยู่ผาสุก มีกำลังเกื้อกูลแก่การบำเพ็ญกิจหน้าที่ รถยนต์ช่วยให้เดินทางได้รวดเร็ว เกื้อกูลแก่การปฏิบัติหน้าที่การงาน ความเป็นอยู่และปฏิบัติการทั้งหลายในงานบำเพ็ญประโยชน์สุข ควรมุ่งเอาความสะอาด ปลอดภัย แข็งแรง ทนทาน เป็นต้น

2. คุณค่าพอกเสริมหรือคุณค่าเทียม หมายถึง ความหมาย คุณค่า หรือประโยชน์ของสิ่งทั้งหลายที่มนุษย์พอกเพิ่มให้แก่สิ่งนั้น เพื่อปรนเปรอการเสพเสวยเวทนาหรือเพื่อเสริมราคาเสริมขยายความมั่นคงยิ่งใหญ่ของตัวตนที่ยึดถือไว้ คุณค่าเทียมนี้ อาศัยตัณหาเป็นเครื่องตีค่าหรือวัดราคา จะเรียกว่าคุณค่าสนองตัณหาก็ได้ เช่น อาหาร มีคุณค่าอยู่ที่ความเอร็ดอร่อย เสริมความสนุกสนาน เป็นเครื่องแสดงฐานะความโก้ ช่วยให้ดูหรูหรา รถยนต์เป็นเครื่องวัดฐานะ แสดงความโก้ ความมั่งมี มุ่งเอาความสวยงามและความเด่น เป็นต้น

วิธีคิดแบบนี้ ใช้พิจารณาในการเข้าเกี่ยวข้องของปฏิบัติต่อสิ่งทั้งหลายได้ทั่ว ๆ ไป ไม่ว่าจะเป็นเป็นการบริโภค ใช้สอย การซื้อหาหรือการครอบครอง โดยมุ่งให้เข้าใจและเลือกเสพคุณค่าแท้ที่เป็นประโยชน์แก่ชีวิตอย่างแท้จริงเป็นไปเพื่อประโยชน์สุขทั้งแก่ตนและผู้อื่น

คุณค่าแท้ นอกจากจะเป็นประโยชน์แก่ชีวิตอย่างแท้จริงแล้ว ยังเกื้อกูลแก่ความเจริญงอกงามของกุศลธรรม เช่น ความมีสติ เป็นต้น ทำให้พ้นจากความเป็นทาสของวัตถุ เพราะเป็นการเกี่ยวข้องด้วยปัญญาและมีขอบเขตอันเหมาะสม มีความพอเหมาะพอดี ต่างจากคุณค่าพอกเสริมด้วยตัณหาซึ่งไม่ค่อยเกื้อกูลแก่ชีวิต บางที่เป็นอันตรายแก่ชีวิต ทำให้อกุศลธรรม เช่น ความโลภ ความมัวเมา ความริษยา มานะ ทิฎฐิ ตลอดจนการยกตนข่มผู้อื่นเจริญขึ้น ไม่มีขอบเขตและเป็นไปเพื่อการแก่งแย่งเบียดเบียน ตัวอย่างเช่น อาหารที่กินด้วยปัญญาเพื่อคุณค่าแท้มีหนึ่งราคาสิบบาท อาจมีคุณค่าแก่ชีวิตร่างกายมากกว่าอาหารมีเดียราคา 1 พันบาท ที่กินด้วยตัณหาเพื่อเสริมราคาของตัวตนหรือสักว่าสนองความอยากและหน้าซำอาจเป็นอันตรายแก่ร่างกาย

8. วิธีคิดแบบเร้ากุศล

วิธีคิดแบบปลูกเร้าคุณธรรม อาจเรียกง่าย ๆ ว่า วิธีคิดแบบเร้ากุศลหรือคิดแบบกุศลาภานา เป็นวิธีคิดในแนวสัดกันหรือบรรเทาและขัดเกลาตัณหา จึงจัดได้ว่าเป็นข้อปฏิบัติระดับต้น ๆ สำหรับส่งเสริมความเจริญงอกงามแห่งกุศลธรรมและสร้างเสริมสัมมาทิฎฐิที่เป็นโลกิยะ หลักการทั่วไปของวิธีคิดแบบนี้ มีอยู่ว่า ประสพการณ์ คือสิ่งที่ได้ประสพหรือได้รับรู้อย่างเดียวกันบุคคลผู้ประสพหรือรับรู้ต่างกัน อาจมองเห็นและคิดนึกปรุงแต่งไปคนละอย่าง สุดแต่โครงสร้างของจิตหรือแนวทาง ความเคยชินต่าง ๆ ที่เป็นเครื่องปรุงของจิต คือสังขารที่ผู้หนึ่งสั่งสมไว้หรือสุดแต่การทำใจในขณะนั้น ๆ

ของอย่างเดียวกันหรืออาการกิริยาเดียวกัน คนหนึ่งมองเห็นแล้ว คิดปรุงแต่งไปในทางดีงาม เป็นประโยชน์ เป็นกุศล แต่อีกคนหนึ่งเห็นแล้ว คิดปรุงแต่งไปในทางไม่ดีไม่งาม เป็นโทษ เป็นอกุศล แม้แต่บุคคลคนเดียวกัน มองเห็นของอย่างเดียวกันหรือประสบการณ์อย่างเดียวกัน แต่ต่างขณะต่างเวลา ก็อาจคิดเห็นปรุงแต่งต่างออกไปครั้งละอย่าง คราวหนึ่งร้าย คราวหนึ่งดี ทั้งนี้โดยเหตุผลที่ได้กล่าวมาแล้ว การทำใจ ที่ช่วยตั้งต้นและชักนำความคิดให้เดินไปในทางที่ดีงามและเป็นประโยชน์ เรียกว่าเป็นวิธีคิดแบบอุบายปลูกเร้าคุณธรรมหรือโยนิโสมนสิการแบบเร้ากุศล

โยนิโสมนสิการแบบเร้ากุศลนี้ มีความสำคัญทั้งในแง่ที่ทำให้เกิดความคิดและการกระทำที่ดีงามเป็นประโยชน์ในขณะนั้น ๆ และในแง่ที่ช่วยแก้ไขนิสัยความเคยชินร้าย ๆ ของจิตที่ได้สั่งสมไว้แต่เดิม พร้อมกับสร้างนิสัยความเคยชินใหม่ ๆ ที่ดีงามให้แก่จิตไปในเวลาเดียวกันด้วย ในทางตรงข้าม หากปราศจากอุบายแก้ไขเช่นนี้ ความคิดและการกระทำของบุคคล ก็จะถูกชักนำให้เดินไปตามแรงชักจูงของความเคยชินเก่า ๆ ที่ได้สั่งสมไว้แต่เดิมเพียงอย่างเดียวและช่วยเสริมความเคยชินอย่างนั้นให้มีความแข็งแรงมากยิ่งขึ้นเรื่อยไป

9. วิธีคิดแบบอยู่กับปัจจุบัน

วิธีคิดแบบเป็นอยู่ในขณะปัจจุบันหรือวิธีคิดแบบมีปัจจุบันธรรมเป็นอารมณ์ เรียกสั้น ๆ ว่า วิธีคิดแบบอยู่กับปัจจุบัน อันจัดเป็นวิธีคิดแบบที่ 9 นี้ เป็นเพียงการมองอีกด้านหนึ่งของการคิดแบบอื่น ๆ จะว่าแทรกหรือคลุมวิธีคิดแบบก่อน ๆ ที่กล่าวมาแล้ว ก็ได้ แต่ที่แยกออกมาแสดงเป็นอีกข้อหนึ่งต่างหาก ก็เพราะมีแง่ที่ควรทำความเข้าใจพิเศษและมีความสำคัญโดยลำพังตัวของมันเอง

อนึ่ง วิธีคิดแบบเป็นอยู่ในขณะปัจจุบันนี้ มีเนื้อหารวมอยู่ในสติปัฏฐาน 4 ซึ่งจะกล่าวถึงในองค์มรรคข้อที่ 7 คือ สัมมาสติด้วย แต่ที่แยกบรรยายก็เพราะเพ่งความหมายคนละแง่ กล่าวคือในสติปัฏฐาน การบรรยายเพ่งถึงการตั้งสติระลึกรู้เต็มต้นอยู่กับสิ่งที่กำลังเกิดขึ้น กำลังเป็นไปอยู่กำลังรับรู้ หรือกำลังกระทำในปัจจุบันทันทุก ๆ ขณะ ส่วนในที่นี้ การบรรยายเพ่งถึงการใช้ความคิดและเนื้อหาของความคิดที่สติระลึกรู้กำหนดอยู่นั้น ข้อที่จะต้องทำความเข้าใจเป็นพิเศษเกี่ยวกับวิธีคิดแบบนี้ ก็คือ การที่มีผู้เข้าใจผิดเกี่ยวกับความหมายของการเป็นอยู่ในปัจจุบันหรือมีปัจจุบันธรรมเป็นอารมณ์โดยเห็นไปว่า พระพุทธศาสนาสอนให้คิดถึงสิ่งที่อยู่เฉพาะหน้า กำลังเป็นไปในปัจจุบันเท่านั้น ไม่ให้คิดพิจารณาเกี่ยวกับอดีตหรืออนาคต ตลอดจนไม่ให้คิดเตรียมการหรือวางแผนงานเพื่อกาลภายหน้า เมื่อเข้าใจผิดแล้ว ถ้าเป็นผู้ปฏิบัติธรรมก็เลยปฏิบัติผิดจากหลักพระพุทธศาสนา ถ้าเป็นบุคคลภายนอกมองเข้ามา ก็เลยเพ่งว่าถึงผลร้ายต่าง ๆ ที่พระพุทธศาสนาจะนำมาให้แก่หมู่ชนผู้ปฏิบัติ

กล่าวโดยสรุป ความหมายที่ควรเข้าใจเกี่ยวกับปัจจุบัน อดีต และอนาคต สำหรับการใช้ความคิดแบบที่ 9 นี้ มีดังนี้

- ความคิดที่ไม่อยู่กับปัจจุบัน คือความคิดที่เกาะติดอดีตและเลื่อนลอยไปในอนาคตนั้น มีลักษณะสำคัญที่พูดได้สั้น ๆ ว่าเป็นความคิดในแนวทางของตัณหา หรือคิดด้วยด้วยอำนาจตัณหา คิดไปตามความรู้สึกหรือใช้คำสมัยใหม่ว่า ตกอยู่ใต้อำนาจอารมณ์ โดยมีอาการหวนละห้อยโหยหา อาลัยอาวรณ์ถึงสิ่งที่ล่วงแล้ว เพราะความเกาะติดหรือค้างคาในรูปใดรูปหนึ่ง หรือเคี้ยวกว้างเลื่อนลอย ฟุ้งซ่านไปในภาพที่ฝันเพื่อปรุ่งแต่ง ซึ่งไม่มีฐานแห่งความเป็นจริงในปัจจุบัน เพราะอดีตไม่พอใจ สภาพที่ประสบอยู่ ปรารถนาจะหนีจากปัจจุบัน ส่วนความคิดชนิดที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน มีลักษณะที่พูดสั้น ๆ ได้ว่า เป็นการคิดในแนวทางของความรู้หรือคิดด้วยอำนาจปัญญา ถ้าคิดในแนวทางของความรู้ หรือคิดด้วยอำนาจปัญญาแล้ว ไม่ว่าจะเป็นเรื่องที่เป็นไปอยู่ในขณะนี้หรือเป็นเรื่องล่วงไปแล้ว หรือเป็นเรื่องของกาลภายหน้า ก็จัดเข้าในการอยู่กับปัจจุบันทั้งนั้น ดังจะเห็นได้ชัดเจนว่า ความรู้ การคิด การพิจารณาด้วยปัญญา เกี่ยวกับเรื่องอดีต ปัจจุบันหรืออนาคตก็ตาม เป็นสิ่งที่ถูกต้อง และมีความสำคัญตามหลักคำสอนของพระพุทธศาสนาในทุกระดับ ตั้งแต่ในระดับชีวิตประจำวัน เช่น การสั่งสอนเกี่ยวกับบทเรียนจากอดีต ความไม่ประมาทระมัดระวังป้องกันภัยในอนาคต เป็นต้น จนถึงในระดับการรู้แจ้งสัจธรรม ตลอดจนการบำเพ็ญพุทธกิจ เช่น ปุพเพนิวาสานุสติญาณ (รู้อดีต) อดีตังสญาณ (รู้อดีต) อนาคตังสญาณ (รู้อนาคต) เป็นต้น

- ว่าโดยความหมายทางธรรม ในขั้นการฝึกอบรมทางจิตใจที่แท้จริง คำว่า อดีต ปัจจุบัน และอนาคตก็ไม่ตรงกับความเข้าใจของคนทั่วไป คำว่า “ปัจจุบัน” ตามที่คนทั่วไปเข้าใจ มักครอบคลุม กาลเวลาช่วงกว้างที่ไม่ชัดเจน ส่วนในทางธรรม เมื่อว่าถึงการปฏิบัติทางจิต ปัจจุบัน หมายถึง ขณะเดียวที่กำลังเกิดขึ้นเป็นอยู่ ในความหมายที่ลึกลงไป เป็นอยู่ในปัจจุบันหรืออยู่กับปัจจุบัน หมายถึงมีสติทันอยู่กับสิ่งที่รับรู้เกี่ยวข้องหรือต้องทำในเวลานั้น ๆ แต่ละขณะ ทุก ๆ ขณะ ถ้าจิตรับรู้สิ่งใดแล้ว เกิดความชอบใจหรือไม่ชอบใจขึ้นก็ติดข้องวนเวียนอยู่กับภาพของสิ่งนั้นที่สร้างซ้อนขึ้นในใจ เป็นอัน ตกไปในอดีต (เรียกว่า “ตกอดีต”) ตามไม่ทันของจริง หลุดหลงพลาดไปจากขณะปัจจุบันแล้ว หรือถ้าจิตหลุดลอยจากขณะปัจจุบัน คิดฝันไปตามความรู้สึกที่เกาะเกี่ยวกับภาพเลยไปข้างหน้า ของสิ่งที่ยัง ไม่มากก็เป็นอันฟุ้งไปในอนาคต โดยนัยนี้ แม้แต่อดีตและอนาคต ตามความหมายทางธรรม ก็อาจยังอยู่ในขอบเขตแห่งเวลาปัจจุบันตามความหมายของคนทั่วไป

ตามเนื้อความที่กล่าวมาแล้วนี้ จะมองเห็นความหมายสำคัญแห่งหนึ่งของคำว่าปัจจุบัน ในทางธรรมว่ามีใช้เฟื่องที่เหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นอยู่ในโลกภายนอกแท้ที่เดียว แต่หมายถึงสิ่งที่เกี่ยวข้องในขณะนั้น ๆ เป็นสำคัญ ดังนั้น มองอีกด้านหนึ่งสิ่งที่ตามความหมายของคนทั่วไปว่าเป็นอดีตหรือเป็นอนาคต ก็อาจกลายเป็นปัจจุบันตามความหมายทางธรรมได้ เช่นเดียวกับที่ปัจจุบันของคนทั่วไปอาจกลายเป็นอดีตหรืออนาคตตามความหมายทางธรรม ดังได้กล่าวมาแล้ว

สรุปง่าย ๆ ว่า ความเป็นปัจจุบันกำหนดเอาที่ความเกี่ยวข้อง ต้องรู้ ต้องทำ เป็นสำคัญ ขยายความหมายออกมาในวงกว้างถึงระดับชีวิตประจำวัน สิ่งที่เป็นปัจจุบันคลุมถึงเรื่องราวทั้งหลาย

ที่เชื่อมโยงต่อกันมาถึงสิ่งที่กำลังรับรู้ กำลังพิจารณาเกี่ยวข้องต้องกระทำอยู่ เรื่องที่เกี่ยวข้องกับการกระทำกิจหน้าที่ เรื่องที่ปรารถนาเพื่อทำกิจสิ่งที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติหรือปฏิบัติได้ ไม่ใช่คิดเลื่อนลอยฟุ้งเพื่อฝันไปกับอารมณ์ที่ชอบใจหรือไม่ชอบใจ หรือติดข้องอยู่กับความชอบ ความชังหรือฟุ้งซ่านพล่านไปอย่างไร้จุดหมาย

10. วิธีคิดแบบวิภังขาท

วิธีคิดแบบวิภังขาท ความจริง วิภังขาทไม่ใช่วิธีคิดโดยตรง แต่เป็นวิธีพูดหรือการแสดงหลักการแห่งคำสอนแบบหนึ่ง อย่างไรก็ตาม การคิด กับการพูด เป็นกรรมใกล้ชิดกันที่สุด ก่อนจะพูดก็ต้องคิดก่อน สิ่งที่ถูกกล่าวสำเร็จมาจากความคิดทั้งสิ้น ในทางธรรมก็แสดงหลักไว้ว่า วจีสังขาร (สภาวะที่ปรุงแต่งคำพูด) ได้แก่วิตกและวิจารณ์ ดังนั้น จึงสามารถกล่าวถึงวิภังขาทในระดับที่เป็นความคิดได้ยิ่งกว่านั้น คำว่า “วาทะ” ต่าง ๆ หรือที่เรียกกันว่าวาทะอย่างนั้นอย่างนี้ ก็มีความหมายลึกซึ้ง เล็งไปถึงระบบความคิดซึ่งเป็นที่มาแห่งระบบคำสอนทั้งหมด ที่เรียกกันว่าเป็นลัทธิหนึ่ง ศาสนาหนึ่ง หรือปรัชญาสายหนึ่ง เป็นต้น คำว่าวาทะ จึงเป็นไวพจน์แห่งกันและกัน ของคำว่า ทิฏฐิ ทิฐิ หรือทฤษฎี เช่น สัพพัตถิกวาท คือ สัพพัตถิกทิฏฐิ นัตถิกวาท คือนัตถิกทิฏฐิ สัสสวาท คือสัสสททิฏฐิ อจฺเณทวาท คืออจฺเณททิฏฐิ อเหตุกวาท คืออเหตุกทิฏฐิ เป็นต้น

คำว่า “วิภังขาท” นี้ เป็นชื่อเรียกอย่างหนึ่งของพระพุทธศาสนา เป็นคำสำคัญคำหนึ่งที่ใช้แสดงระบบความคิด ที่เป็นแบบของพระพุทธศาสนาและวิธีคิดแบบวิภังขาท ก็มีความหมายคลุมถึงวิธีคิดแบบต่าง ๆ ที่กล่าวมาแล้วได้หลายอย่าง การกล่าวถึงวิธีคิดแบบวิภังขาท นอกจากทำให้รู้จักวิธีคิดแง่อื่น ๆ เพิ่มขึ้นแล้ว ยังจะช่วยให้เข้าใจวิธีคิดบางอย่างที่กล่าวมาแล้วข้างต้นชัดเจนขึ้นอีกด้วย

2.7.4 สรุปความเพื่อนำสู่การปฏิบัติ

เมื่อได้กล่าวถึงวิธีคิดที่เป็นโยนิโสมนสิการมาครบจำนวนที่ตั้งไว้แล้ว ขอย้ำความเบ็ดเตล็ดบางอย่างไว้เพื่อเสริมความเข้าใจอีกหน่อย เท่าที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่า ถ้าตรวจสอบขั้นตอนการทำงานของโยนิโสมนสิการ จะเห็นว่า โยนิโสมนสิการ ทำงานทั้ง 2 ช่วง คือ ทั้งตอนรับรู้อารมณ์หรือประสบการณ์จากภายนอกและตอนคิดค้นพิจารณาอารมณ์หรือเรื่องราวที่เก็บเข้ามาแล้ว ในภายในลักษณะที่พึงสังเกตอย่างหนึ่งของการรับรู้ด้วยโยนิโสมนสิการ คือ การรับรู้เพียงเพื่อเป็นความรู้ (ที่ถูกต้องตามเป็นจริง) และเพื่อเป็นข้อมูลสำหรับสติจะเอาไปใช้ประโยชน์ในการดำเนินชีวิตและทำกิจต่าง ๆ ต่อไป พูดอีกอย่างหนึ่งว่า รับรู้ไว้ เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ทางสติปัญญา ไม่รับรู้ชนิดที่กลับผันแปรจากความรู้ไปเป็นสิ่งกระทบกระทั่งติดค้างเปราะเปื้อน ที่ก่อปัญหาแก่ชีวิตจิตใจ รับรู้โดยจิตใจได้ความรู้จากอารมณ์หรือประสบการณ์ ไม่ใช่รับรู้แล้วจิตใจถูกอารมณ์หรือประสบการณ์ครอบงำหรือล่อพาหลงหายไปเสีย ซึ่งแทนที่จะได้ความรู้มาแก้ปัญหาหรือได้ปัญญามาดับทุกข์ กลับได้กิเลสและความทุกข์มาเพิ่มพูนทับถมตน แม้การคิดก็มีลักษณะทำนองเดียวกันนี้ ลักษณะอย่างนี้ คือ ความหมายส่วนหนึ่งของการเป็นอยู่ด้วยปัญญา อาจมีผู้เสียตายน่า ชีวิตที่เป็นอยู่ด้วยปัญญา

ดูจะปราศจากอารมณ์ (อารมณ์ ตามความหมายอย่างสมัยใหม่) มีแต่ความแห้งแล้ง ไร้รสชาติ ฟุ้งซึ้งแจ่ม ว่า สำหรับปุถุชน การเป็นอยู่ด้วยอารมณ์ คอยจะครอบงำคนอยู่แล้วตลอดเวลา โยนิโสมนสิการ มีแต่จะมาช่วยแบ่งเบาแก้ทุกข์ให้ปัญหาบรรเทาลงจึงไม่ต้องห่วงว่าจะขาดอารมณ์

ส่วนสำหรับผู้ใช้โยนิโสมนสิการสำเร็จผลจนพ้นความเป็นปุถุชนได้แล้ว ก็จะมีคุณภาพทางอารมณ์ใหม่อย่างบริสุทธิ์เด่นชัดขึ้นมา กล่าวคือ เกิดคุณธรรมข้อกรณามาช่วยสืบทอดคุณค่าทางด้านความงามอ่อนโยนของชีวิตอยู่ต่อไป พร้อมทั้งแทนที่ความขุ่นมัว หมองเศร้า เครียด เหงา กังวล เป็นต้น ก็จะมีแต่ความรู้สึกที่ประณีต เช่น ความสดชื่น ผ่องใส โปร่งโล่ง เบิกบานใจ ความสุข ความสงบ และความเป็นอิสระเสรีสืบต่อไป

มีข้อควรสังเกตอีกอย่างหนึ่งว่า ธรรมที่เป็นบุพภาคแห่งมัชฌิมาปฏิปทา 2 อย่าง คือ ปรัตโมสะที่ดีหรือกัลยาณมิตร และโยนิโสมนสิการ นี้ เป็นจุดเชื่อมต่อ ระหว่างบุคคล กับโลก หรือสภาพแวดล้อมภายนอกก่อนที่จะก้าวเข้าสู่ตัวมรรคที่เป็นองค์ธรรมภายในเฉพาะตน

กล่าวคือ กัลยาณมิตร (ปรัตโมสะที่ดี) เป็นที่เชื่อมให้บุคคลติดต่อกับโลกอย่างถูกต้อง โดยทางสังคมและโยนิโสมนสิการ เป็นที่เชื่อมให้บุคคลติดต่อกับโลกอย่างถูกต้อง โดยทางจิตใจของตนเอง อันได้แก่ท่าทีแห่งการรับรู้และความคิด ซึ่งเป็นท่าทีแห่งปัญญาหรือการมองตามเป็นจริง ดังได้อธิบายมาแล้ว วิธีโยนิโสมนสิการเท่าที่แสดงมานี้ ได้นำเสนอโดยพยายามรักษารูปร่างตามที่ปรากฏอยู่ในคัมภีร์พุทธศาสนา ผู้ศึกษาไม่พึงติดอยู่เพียงรูปแบบหรือถ้อยคำ แต่พึงมุ่งจับเอาสาระเป็นสำคัญ

อนึ่ง พึงย้ำไว้ด้วยว่า โยนิโสมนสิการนี้ เป็นหลักธรรมภาคปฏิบัติที่ใช้ประโยชน์ได้ทุกเวลา มิใช่จะต้องรอไว้ใช้ต่อเมื่อมีเรื่องที่จะเก็บเอาไปนั่งขบคิดหรือปฏิบัติได้ต่อเมื่อปลีกตัวออกไปนั่งพิจารณา แต่พึงใช้แทรกอยู่ในการดำเนินชีวิตประจำวัน ที่เป็นไปอยู่ทุกที่ทุกเวลานี้เอง

2.8 บริบททั่วไปของโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา จังหวัดเชียงใหม่

โรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา เป็นสถานศึกษาที่วัดจัดการศึกษาพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา และเป็นการศึกษาพระพุทธศาสนาทั้งแผนกบาลีสันามหลวง และธรรมสันามหลวง ควบคู่กับหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานของกระทรวงศึกษาธิการ โดยมีคณะกรรมการการศึกษาพระปริยัติธรรม (กศป.) เป็นผู้กำหนดนโยบาย แผนการจัดการศึกษา พระปริยัติธรรมและมาตรฐานสถานศึกษาพระปริยัติธรรมแผนกสามัญศึกษา ควบคุมดูแลและกำกับการจัดการศึกษาพระปริยัติธรรมให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ โดยมีสำนักงานการศึกษาพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา เป็นหน่วยงานกลางในการส่งเสริม สนับสนุน ประสานงานการศึกษาพระปริยัติธรรมและมีสำนักงานพระพุทธศาสนาแห่งชาติ เป็นสำนักงานเลขานุการของคณะกรรมการการศึกษา

พระปริยัติธรรม (กศป.) มีหน้าที่ด้านงานธุรการและสนับสนุนงานวิชาการให้แก่คณะกรรมการ รวมทั้งมีหน้าที่ตามที่กฎหมายบัญญัติ และปฏิบัติหน้าที่ตามที่คณะกรรมการมอบหมายโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษาดำเนินการจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรการศึกษาพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา พ.ศ. 2558 และหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และมัธยมศึกษาตอนปลาย ให้แก่ พระภิกษุ และ สามเณร ปัจจุบันสังกัดสำนักงานการศึกษาพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา

การศึกษาพุทธศาสนาในประเทศไทยได้รับอิทธิพลจากประเทศอินเดียตั้งแต่อาณาจักรสุวรรณภูมิ จนถึงสมัยสุโขทัยรัชการที่ 5 แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ พระบาทสมเด็จพระปิยมหาราชได้ทรงวางหลักการศึกษาไว้ 3 ชั้น คือ ปรียัติ ปฏิบัติ และปฏิเวท ชั้นปรียัติเป็นการศึกษาขั้นวินัยให้มีความรู้เกิดความกระจ่างในคำสั่งสอนขององค์สมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้า ชั้นการปฏิบัติ เป็นการเอาพระธรรมวินัยด้วย กาย วาจา และใจ มาฝึกปฏิบัติปฏิเวท เป็นขั้นที่แสดงถึงผลของการปฏิบัติตามคำสั่งสอนขององค์สมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้า (มาณพ พลไพรินทร์ 2535) เมื่อปี พ.ศ. 2554 สำนักงานพระพุทธศาสนาแห่งชาติ ได้สำรวจจำนวนโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษาทั่วประเทศ พบว่ามีจำนวนทั้งสิ้น 414 โรง แบ่งเป็นโรงเรียนขนาดเล็ก 249 แห่ง (ต่ำกว่า 120 รูป) โรงเรียนขนาดกลาง 147 แห่ง (212 – 300 รูป) ขนาดใหญ่ 18 แห่ง (301 ขึ้น) รวมจำนวนนักเรียนทั้งสิ้น 52,026 รูป การจัดการศึกษาโรงเรียนพระปริยัติธรรมแผนกสามัญศึกษานั้น เป็นการจัดการศึกษาในระบบ ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และแก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2 พ.ศ. 2545) เพื่อสนอง นโยบายของรัฐในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ (สำนักงานพระพุทธศาสนาแห่งชาติ, 2555) คือประชากรของชาติให้เป็นคนเก่ง ดีและมีความสุขและมีทักษะในการดำรงชีวิตในสังคม ให้เป็นสุข พัฒนาภูมิความรู้ของพระภิกษุ-สามเณร ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคโลกาภิวัตน์การบริหารงานของโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา มีสภาการศึกษาของคณะสงฆ์ เป็นองค์กรหลักที่ควบคุม และส่งเสริมการจัดการศึกษาโดยตรง การบริหารโรงเรียนอยู่ในความปกครองของคณะสงฆ์ในแต่ละระดับได้ช่วยกันรับผิดชอบดูแล จากผลการประเมินคุณภาพภายนอกสถานศึกษารอบสอง ปี พ.ศ. 2551 ของสำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพ การศึกษา (สมศ.) พบว่า โรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษาทั่วประเทศ จำนวน 399 โรง โรงเรียนที่ได้มาตรฐานผ่านการประเมินมีจำนวน 333 โรง ไม่ได้มาตรฐานไม่ผ่านการประเมินมีจำนวน 66 โรง ด้านผู้เรียนที่ไม่ได้มาตรฐานมีดังนี้ 1. ความสามารถในการคิดอย่างเป็นระบบ 2. ความรู้และทักษะที่จำเป็นตามหลักสูตร 3. ทักษะในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง 4. รักการเรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง 5. ทักษะในการทำงานรักการทำงาน สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้และ 6. มีเจตคติที่ดีต่ออาชีพสุจริต ด้านครูที่ไม่ได้มาตรฐาน คือ 1. ความเพียงพอของครู และ 2. ความสามารถของครู ด้านผู้บริหารที่ไม่ได้มาตรฐาน คือ 1. การบริหารวิชาการโดยเฉพาะ

การมีหลักสูตรที่เหมาะสมกับผู้เรียนและท้องถิ่น 2. สื่อการเรียนการสอนที่เอื้อต่อการเรียนรู้ และ 3. การส่งเสริมกิจกรรมและการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2550)

คณะกรรมการการศึกษาพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา ได้จัดประชุมกลั่นกรองร่างประกาศคณะกรรมการการศึกษาพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา เมื่อวันที่ 8 ตุลาคม 2555 โดยมีสมเด็จพระวันรัตกรมการมหาเถรสมาคม (มส.) ในฐานะคณะกรรมการการศึกษาพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา เป็นประธาน ณ วัดบวรนิเวศวิหาร ที่ประชุมได้ผ่านความเห็นชอบและประกาศใช้ประกาศ คณะกรรมการการศึกษาพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา พ.ศ. 2555 จำนวน 6 ฉบับ ประกอบด้วย 1. ประกาศคณะกรรมการฯ ว่าด้วยกลุ่มโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา 2. ประกาศคณะกรรมการฯ ว่าด้วยพนักงานศาสนการด้านการศึกษา 3. ประกาศคณะกรรมการฯ ว่าด้วยขนาดของโรงเรียน กรอบอัตรากำลังพนักงานศาสนการ ด้านการศึกษา 4. ประกาศคณะกรรมการฯ ว่าด้วยคณะกรรมการโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา 5. คณะกรรมการการบริหารหลักสูตรและงานวิชาการโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา และ 6. ประกาศคณะกรรมการฯ ว่าด้วยระบบการประกันคุณภาพการศึกษา โรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา

ข้อมูลทั่วไป

การศึกษาพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา เป็นการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานที่รัฐ กำหนดให้มีขึ้นตามความประสงค์ของคณะสงฆ์ เพื่อให้พระภิกษุสามเณรมีความรู้ทั้งทางโลกและทางธรรมควบคู่กันไป เป็นการจัดการศึกษาที่มุ่งเน้นให้พระภิกษุสามเณร เป็นศาสนทายาทที่ดี มีความรู้ตามมาตรฐานการศึกษาของชาติ และมีความรู้ความเข้าใจในหลักธรรมคำสอนทางพระพุทธศาสนาได้อย่างถูกต้อง ถ่องแท้ ปลุกฝังความศรัทธา มั่นคงต่อพระพุทธศาสนา น้อมนำหลักธรรมและพระวินัยไปประพฤติปฏิบัติเพื่อให้เกิดประโยชน์สุขแก่ชีวิต เกิดปัญญา สามารถดำรงอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข และช่วยเผยแผ่ ปกป้อง รักษาพระพุทธศาสนาให้เจริญรุ่งเรืองและส่งเสริมสันติสุขแก่สังคมไทย และสังคมโลกสืบไป ด้วยเหตุนี้ สำนักงานพระพุทธศาสนาแห่งชาติ จึงส่งเสริมให้วัดที่มีความพร้อมในทุก ๆ ด้านจัดตั้งโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา และขยายชั้นเรียนในระดับสูงขึ้น เพื่อสร้างประโยชน์แก่สังคม พระพุทธศาสนา และประเทศดังกล่าว

วิสัยทัศน์

“ส่งเสริมพระพุทธศาสนาให้เจริญงอกงามด้วยศาสนทายาทที่เปี่ยมปัญญาพุทธธรรม ผลักดันให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางการศึกษาพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา ของโลก มีคุณภาพมาตรฐาน”

พันธกิจ

1. จัดการศึกษาพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา เพื่อผลิตและพัฒนาศาสนทายาทที่เปี่ยมปัญญาพุทธธรรม

2. พัฒนาระบบบริหารโรงเรียนให้เข้มแข็ง เป็นโรงเรียนคุณภาพมาตรฐานของไทยที่เป็นศูนย์กลางการศึกษาพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา

3. เผยแผ่และทำนุบำรุงพระพุทธศาสนาให้เจริญงอกงาม และร่วมสร้างสังคมพุทธธรรมที่มีความเข้มแข็ง

ประเด็นยุทธศาสตร์

1. การสร้างและพัฒนาผู้เรียนให้เป็นศาสนทายาทที่มีคุณภาพ

2. การพัฒนาระบบบริหารโรงเรียนให้เข้มแข็ง มีมาตรฐานเป็นโรงเรียนคุณภาพที่ยั่งยืน

3. การเสริมสร้างศักยภาพให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางการศึกษาพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษาของโลก

4. การทำนุ บำรุง เผยแผ่พระพุทธศาสนาให้เจริญงอกงาม

กฎหมาย ระเบียบ หลักเกณฑ์ ข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง

1. พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2 พ.ศ. 2545) มาตรา 12 “นอกเหนือจากรัฐ เอกชน และองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ให้บุคคล ครอบครัวยุวมชน องค์กรเอกชน องค์กรวิชาชีพ สถาบันศาสนา สถานประกอบการ และสถาบันสังคมอื่น มีสิทธิในการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน ทั้งนี้ ให้เป็นไปตามที่กำหนดในกฎกระทรวง”

2. กฎกระทรวงว่าด้วยสิทธิในการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานโดยสถาบันพระพุทธศาสนา พ.ศ. 2548

3. ประกาศมหาเถรสมาคม ว่าด้วยโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา พ.ศ. 2553

2.9 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วชิรวิทย์ เอี่ยมวิสัย (2563) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 นี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. เพื่อพัฒนาบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล 2. เพื่อศึกษาผลการใช้บอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณ การดำเนินการวิจัยมี 2 ขั้นตอน ประกอบด้วย ขั้นตอนที่ 1 การพัฒนาบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณ หากคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา จำนวน 3 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน นำไปทดลองตัวแทนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 5 คน และสังเกตพฤติกรรม ขั้นตอนที่ 2 ศึกษาผลการใช้บอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนใน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ของโรงเรียนเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระ

ศรีนครินทร์ลพบุรี จำนวน 30 คน ที่ศึกษาใน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย โดยประเมินความเป็นพลเมืองดิจิทัลก่อนและหลังการทดลอง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. บอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณ
2. แบบประเมินบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณ
3. แบบประเมินความเป็นพลเมืองดิจิทัล และ
4. แบบสังเกตพฤติกรรม

การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การเปรียบเทียบความเป็นพลเมืองดิจิทัล โดยใช้ t-test Dependent sample และการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า 1. ผลการพัฒนาบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณ มีความเหมาะสมระดับมาก 2. ผลการใช้บอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล ผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยความเป็นพลเมืองดิจิทัลหลังเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .05

นิษฐา หรุ่นเกษม (2562) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง มรรควิธีลดเวรคาร์บอนแรงด้วยกระบวนการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ “นวัตกรรมบอร์ดเกม” นี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1. เพื่อศึกษาและพัฒนามรรควิธีลดเวรคาร์บอนแรงด้วยกระบวนการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ “นวัตกรรมบอร์ดเกม” และ 2. เพื่อศึกษาผลลัพธ์จากมรรควิธีลดเวรคาร์บอนแรงด้วยกระบวนการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ “นวัตกรรมบอร์ดเกม” บทความวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงกระบวนการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมเชิงปฏิบัติการในการวิจัย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาได้มาด้วยวิธีการ สุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ได้แก่

1. ทีมสนับสนุน ประกอบด้วย คณาจารย์สาขาวิชานิเทศศาสตร์ ตัวแทนจากมูลนิธิหญิงชายก้าวไกล และตัวแทนศิษย์เก่า และ
2. กลุ่มเป้าหมายหลัก ประกอบด้วย นักศึกษาสาขาวิชานิเทศศาสตร์ รหัส 60 ที่ลงเรียนในรายวิชาการรู้เท่าทันสื่อ ปีการศึกษา 2562 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสัมภาษณ์และแบบสนทนากลุ่ม วิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์เนื้อหา และกระบวนการพัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกม ผลการวิจัยพบว่า 1. มรรควิธีลดเวรคาร์บอนแรงด้วยกระบวนการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ “นวัตกรรมบอร์ด เกม” ดำเนินการตามกระบวนการพัฒนานวัตกรรม ได้แก่ การวิเคราะห์ข้อมูลกลุ่มเป้าหมาย การจัดกิจกรรม ยกกระดับความรู้ความเข้าใจในเรื่องของคาร์บอนแรงและการผลิตสื่อบอร์ดเกม การพัฒนาและผลิตสื่อ การทดลองเล่นและการประเมินผล/ถอดบทเรียน ในลักษณะของ ปัจจัยนำเข้า-กระบวนการ-ผลลัพธ์ และเน้นหลักการมีส่วนร่วมทั้งการเป็นผู้ออกแบบบอร์ดเกม ผู้เล่น และผู้ปรับปรุงและประเมินผลบอร์ดเกมของนักศึกษา 2. การมีส่วนร่วมในการออกแบบสร้างสรรค์และเล่นบอร์ดเกม ทำให้นักศึกษาสามารถลดการพูดคำรุนแรง ลงได้และตระหนักในความสำคัญของการใช้สัมมาวาจามากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะการพูดที่ก่อให้เกิดประโยชน์และ การพูดด้วยเมตตาจิต

ทิพรัตน์ สิทธิวงศ์ (2563) ได้ศึกษาการวิจัยเรื่อง การศึกษาผลของการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตที่ใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้
 2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับนิสิต ระดับปริญญาตรี กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นิสิตภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์ ชั้นปีที่ 2 ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาสื่อการเรียนรู้เสมือนจริง ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจงจากนิสิตที่มีลงทะเบียนรายวิชา จำนวน 37 คน เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ 1. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ 2. แบบสอบถามความพึงพอใจของนิสิตที่เรียนจากสื่อประเภทเกมศึกษาสามมิติแบบแข่งขัน วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test) แบบ Dependent ผลการวิจัย พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตที่ใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ 0.05 และนิสิตมีความพึงพอใจต่อการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ โดยรวมอยู่ในระดับมาก (\bar{X} = 4.33, S.D. = 0.42)

ฟิลิกส์ ฌอน บัวกนและคณะ (2564) ได้ศึกษาการวิจัยเรื่อง ผลของบอร์ดเกมต่อฟังก์ชันสติปัญญาด้านการรับรู้ของผู้เรียนบอร์ดเกมเป็นที่พูดถึงกันมากและใช้กันอย่างแพร่หลายในวงการศึกษาระดับยุโรปและ อเมริกา รวมถึงเอเชียบางประเทศ อาทิ สิงคโปร์ ฮองกง จีน และญี่ปุ่น เรียกได้ว่าเป็นเรื่องปกติที่นำ บอร์ดเกมมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน สำหรับประเทศไทยเริ่มให้ความสนใจกับการใช้บอร์ดเกมมากขึ้น แต่ยังไม่เป็นที่แพร่หลาย ด้วยคุ้นชินกับการสอนแบบบรรยายประกอบสื่อ แล้วตรวจสอบผล การรับรู้บทเรียนด้วยการทำแบบฝึกหัด และอีกประการคือ ยังไม่มั่นใจในบอร์ดเกมว่าเกิดประโยชน์ และสามารถส่งเสริมฟังก์ชันสติปัญญาได้ จุดประสงค์ของบทความนี้ต้องการสนับสนุนผลของบอร์ดเกม ต่อฟังก์ชันสติปัญญาด้านการรับรู้ของผู้เรียน โดยแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ทางหลักการ แนวคิด รวมถึงตัวอย่างงานวิจัย เพื่อเห็นความชัดเจนของการใช้บอร์ดเกมต่อผลการรับรู้ซึ่งพบว่า บอร์ดเกมมีผล ในเชิงบวกต่อผลฟังก์ชันสติปัญญาของผู้เรียนเมื่อนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน โดยมีรายละเอียดของการ รับรู้และความรู้เพิ่มขึ้น และยังส่งผลต่อการคลาย ความวิตกกังวลในการเรียนรู้ นอกจากนี้ยังมีส่วนช่วย ในการปรับปรุง และเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล แรงจูงใจในการเรียน การค้นพบชี้ให้เห็นว่า บอร์ดเกมสามารถแก้ปัญหากระบวนการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ศุภจิต จันทรี และอัจฉรา ศรีพันธ์ (2564) ได้ศึกษาการวิจัยเรื่อง การพัฒนาบอร์ดเกมเรื่อง ปัญหามลพิษจากเขม่าควันอ้อยเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะพลเมืองตื่นรู้ผ่านการจัดการศึกษาบนฐานชุมชน สำหรับนักเรียนในพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร พบว่า การศึกษาค้นคว้ามีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนา และศึกษาผลการใช้บอร์ดเกม เรื่อง ปัญหามลพิษจากเขม่าควันอ้อย เพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะพลเมืองตื่นรู้ ผ่านการจัดการศึกษาบนฐานชุมชน ผลการวิจัยพบว่า 1) บอร์ดเกมเรื่องปัญหามลพิษจากเขม่าควันอ้อย เพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะพลเมืองตื่นรู้ผ่านการจัด

การศึกษาบนฐานชุมชนที่พัฒนาขึ้น มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.57$, S.D. = 0.52) และ 2) ผลการใช้บอร์ดเกม เรื่อง ปัญหาลพิษจากเขม่าควันอ้อย เพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะพลเมือง ตื่นรู้ ผ่านการจัดการศึกษาบนฐานชุมชน พบว่า ผู้เรียนมีคุณลักษณะพลเมืองตื่นรู้ที่สำคัญ คือ 1) การปฏิบัติตนเป็นพลเมืองดี 2) มีจิตอาสาหรือจิตสาธารณะ 3) มีสำนึกรับผิดชอบต่อสังคม และ 4) มีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา และมีภาวะผู้นำ

จุฑาพร ปันทวัง และเกศรินทร์ ศรีธนะ (2565) ได้ศึกษาการวิจัยเรื่อง การใช้บอร์ดเกม : เกม ออฟเจอร์มส (Game of Germs) เพื่อพัฒนาทักษะการป้องกันตนเองจากโรคติดต่อในนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษา โรงเรียนแม่ยาววิทยา อำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย การวิจัยครั้งนี้มี วัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาบอร์ดเกม : เกมออฟเจอร์มส (Game of Germs) สำหรับพัฒนาทักษะการ ป้องกัน ตนเองจากโรคติดต่อในนักเรียนระดับประถมศึกษา โรงเรียนแม่ยาววิทยาอำเภอเมือง จังหวัด เชียงราย 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการป้องกันตนเองจากโรคติดต่อในนักเรียนระดับประถมศึกษา ก่อนและหลังการทดลองโดยใช้บอร์ดเกม : เกมออฟเจอร์มส (Game of Germs) และ 3) เพื่อศึกษา ประสิทธิภาพของบอร์ดเกมต่อทักษะการป้องกันตนเองจากโรคติดต่อ ผลการวิจัยพบว่า 1) บอร์ดเกม ได้รับการพัฒนาผ่านการศึกษาค้นคว้าพื้นฐาน หลักการแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบบอร์ด เกมการศึกษาโดยคำนึงถึงองค์ประกอบด้านจุดมุ่งหมายแรงเสริมในเกม กับความเหมาะสมของ วยผู้เล่นและมีการกำหนดประเด็นเนื้อหาของเกมให้มีความทันสมัยเพื่อสร้างการรู้เท่าทันให้กับ การแพร่ระบาดของโรคติดต่อในขณะปัจจุบัน 2) ผลการเปรียบเทียบทักษะการป้องกันตนเองจาก โรคติดต่อก่อนและหลังการใช้บอร์ดเกมในนักเรียนชั้น ประถมศึกษา พบว่า หลังการใช้บอร์ดเกม นักเรียนมีทักษะการป้องกันตนเองจากโรคติดต่อสูงกว่าก่อนการใช้บอร์ดเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 3) บอร์ดเกมมีประสิทธิภาพในด้านเนื้อหาการนำเสนอบอร์ดเกม ภาพประกอบ การใช้ ภาษาอังกฤษการออกแบบกระบวนการพัฒนาและคุณค่าของบอร์ดเกม มีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด

แก้วกรานต์ พิมพพันธ์ และวัชรีย์ เพ็ชรวงษ์ (2565) ได้ศึกษาการวิจัยเรื่อง การสร้างบอร์ดเกม ที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ปัจจัยที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตของพืชสำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 2 การวิจัยเรื่องการสร้างบอร์ดเกมส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง ปัจจัยที่ จำเป็นต่อการดำรงชีวิตของพืชของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างบอร์ด เกม เรื่อง ปัจจัยที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตของพืช วิชาวิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 2) ศึกษาค่าดัชนีประสิทธิผลของบอร์ดเกม เรื่อง ปัจจัยที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตของพืช วิชา วิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ศึกษาแก่นักเรียนช่วงชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนวัดดอน ประดู่ จำนวน 18 คน ผลการศึกษาพบว่า 1) ได้บอร์ดเกม เรื่อง ปัจจัยที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต ของพืช วิชาวิทยาศาสตร์สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ชื่อว่า help my trees มีองค์ประกอบ คือ บอร์ดการ์ดเดิน 1 แผ่น คำแนะนำการเล่น 1 แผ่น การ์ดช่วยชีวิตต้นไม้ แบ่งเป็นอากาศน้ำแสง

และแร่ธาตุ อย่างละ 6 แผ่น ตึกตากนสวน 6 ตัว ตึกตาต้นไม้ 16 ตัว ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ปัจจัยที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตของพืช โดยใช้บอร์ดเกม พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังใช้บอร์ดเกมสูงกว่าก่อนใช้บอร์ดเกม และนักเรียนมีค่าความก้าวหน้าทางการเรียนร้อยละ 63.12 และค่าดัชนีประสิทธิผล มีค่า 0.84 คิดเป็นร้อยละ 84.34

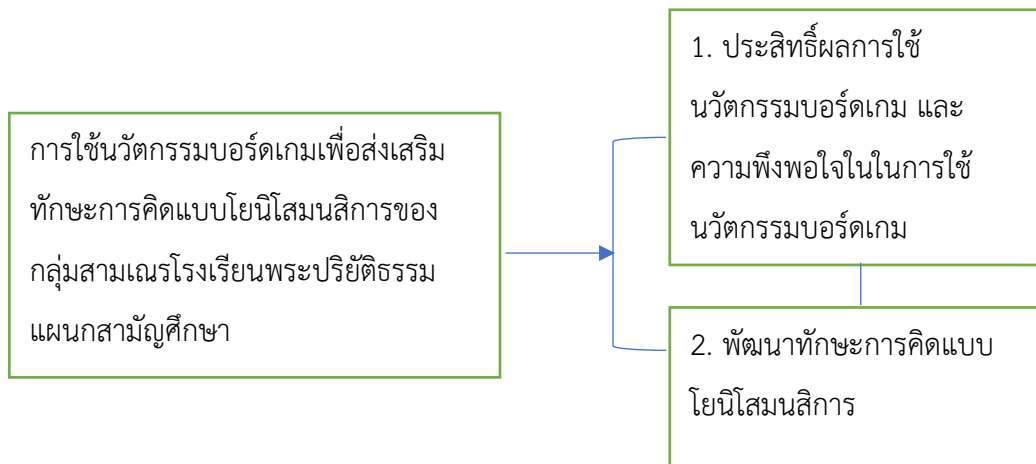
นิษฐา หรุ่นเกษม (2565) ได้ศึกษาการวิจัยเรื่อง มรรควิธีลดเวรณำร่นแรงด้วยกระบวนการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ “นวัตกรรมบอร์ดเกม” มีวัตถุประสงค์คือ 1. เพื่อศึกษาและพัฒนา มรรควิธีลดเวรณำร่นแรงด้วยกระบวนการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ “นวัตกรรมบอร์ดเกม” และ 2. เพื่อศึกษาผลลัพธ์จากมรรควิธีลดเวรณำร่นแรงด้วยกระบวนการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ “นวัตกรรมบอร์ดเกม” บทความวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงกระบวนการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมเชิงปฏิบัติการในการวิจัยผลการวิจัยพบว่า 1. มรรควิธีลดเวรณำร่นแรงด้วยกระบวนการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ “นวัตกรรมบอร์ดเกม” ดำเนินการตามกระบวนการพัฒนานวัตกรรม ได้แก่ การวิเคราะห์ ข้อมูลกลุ่มเป้าหมาย การจัดกิจกรรม ยกย่องความรู้ความเข้าใจในเรื่องของคำร่นแรงและการผลิตสื่อบอร์ดเกม การพัฒนาและผลิตสื่อ การทดลอง เล่น และการประเมินผล/ถอดบทเรียน ในลักษณะของ ปัจจัยนำเข้า-กระบวนการ-ผลลัพธ์ และเน้นหลักการ มีส่วนร่วมทั้งการเป็นผู้ออกแบบบอร์ดเกม ผู้เล่น และผู้ปรับปรุงและประเมินผลบอร์ดเกมของนักศึกษา 2. การมีส่วนร่วมในการออกแบบ สร้างสรรค์ และเล่นบอร์ดเกม ทำให้นักศึกษาสามารถลดการพูดคำร่นแรงลงได้ และตระหนักในความสำคัญของการใช้สัมมาวาจามากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะการพูดที่ก่อให้เกิดประโยชน์ และการพูดด้วยเมตตาจิต

ศศิพมิล ประพินพงศกร (2565) ได้ศึกษาการวิจัยเรื่อง สภาพการดำเนินงานและพฤติกรรม การใช้บริการบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ในห้องสมุด สถาบันอุดมศึกษา วัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาสภาพ การดำเนินงานการจัดบริการบอร์ดเกมและพฤติกรรมการใช้บริการบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ใน ห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา พบว่า ห้องสมุดส่วนใหญ่มีนโยบายเกี่ยวกับแนวทาง การให้บริการบอร์ด เกมโดยทั่วไป ไม่มีโครงสร้างหรือหน่วยงานที่รับผิดชอบสำหรับการจัดบริการบอร์ดเกมโดยเฉพาะ การดำเนินงานภาพรวมมีขั้นตอนคล้ายกับทรัพยากรอื่นทั้งในด้านการจัดหาและรวบรวม การจัดระบบ และทำรายการ การจัดพื้นที่มีทั้งแบบแยกบริการเป็นสัดส่วน และใช้พื้นที่ร่วมกับบริการอื่น ส่วนด้าน การบริการในภาพรวมมีลักษณะคล้ายกับการบริการทรัพยากรอื่นคือมีบุคลากรให้บริการ โดยให้เล่นได้เฉพาะในพื้นที่บริการแต่ไม่อนุญาตให้ยืมกลับบ้าน สำหรับพฤติกรรมการใช้บริการ พบว่า ผู้ใช้มีเหตุผลในการมาใช้บริการบอร์ดเกมเพื่อความบันเทิง สนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่อนคลาย ความตึงเครียดมากที่สุด โดยมีประสบการณ์ใช้มากที่สุดจำนวน 1-3 ครั้ง มักใช้บริการในช่วงเวลาว่าง จากการเรียน ชอบแนวเกมปาร์ตี้มากที่สุด ส่วนปัจจัยที่ส่งผลต่อการใช้บริการบอร์ดเกมในห้องสมุด พบว่า ด้านพื้นที่จัดบริการและสิ่งอำนวยความสะดวกส่งผลต่อการใช้บริการบอร์ดเกมมากที่สุด

อรุณลักษณ์ รัตนพันธ์และคณะ (2565) ได้ศึกษาการวิจัยเรื่อง การใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของบรรณารักษ์สังกัดสำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย (กศน.) จังหวัดกำแพงเพชร การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของบรรณารักษ์สังกัดสำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย (กศน.) จังหวัดกำแพงเพชร ผลการวิจัยพบว่า 1) ระดับความรู้ของบรรณารักษ์ก่อนการใช้ บอร์ดเกมโดยภาพรวมอยู่ในระดับน้อย ($\bar{X} = 1.71$) หลังการใช้บอร์ดเกมระดับ ความรู้โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.59$) 2) ผลการศึกษาความพึงพอใจโดยภาพรวมพบว่า พึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.35$) 3) ผลการพัฒนาบอร์ดเกม พบว่า บรรณารักษ์ที่ผ่านการอบรมสามารถออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกม เพื่อการเรียนรู้ทั้งหมด 4 เกม ได้แก่ เกมการ์ดจังหวัดहरราชอาณาจักร, เกมผลไม้กิน, สมการรักและเกมนายกรัฐมนตรียของไทย 4) ผลการติดตามและประเมินผล พบว่า มีการนำบอร์ดเกมที่ใช้ในออกแบบสื่อการเรียนรู้และงานการศึกษาตามอัธยาศัย (กิจกรรมส่งเสริมการอ่าน) ให้กับนักศึกษา และผู้รับบริการในชุมชน พบว่า ผู้รับบริการมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.59$) เกมที่นิยมเล่น ได้แก่ เกมการ์ดจังหวัดहरราชอาณาจักร เกมนายกรัฐมนตรียของไทย เกมสมการรัก และเกมผลไม้กินได้ ตามลำดับ

2.10 สรุปกรอบแนวความคิด

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้บูรณาการ ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวกับนวัตกรรมบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามเณรที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ โดยมีแนวคิดของเดรสเซลและเมย์ฮิว (Dressel; & Mayhew, 1957, p. 179-181) แนวคิด Game Based Learning (GBL) ที่เน้นให้ผู้เรียนมีความสุขสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับการได้รับความรู้โดยสอดแทรกเนื้อหาทั้งหมดการเรียน รวมทั้งแนวคิดในการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมของ สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ (2545, น. 93); อัจฉรา เปรมปรีดา (2558); สุนน อมรวิวัฒน์ (2530) การใช้วิธีการสอนแบบโยนิโสมนสิการ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ออกแบบเป็นกรอบแนวคิดดังนี้



ภาพที่ 2.3 สรุปกรอบแนวความคิด

บทที่ 3

วิธีดำเนินการงานวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนาวัตกรรมการบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามแฉกรโรงเรียนพระปริยัติธรรมแผนกสามัญศึกษาที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ จังหวัดเชียงใหม่” เป็นการวิจัยผสมผสานวิธีทั้งการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) และงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ได้ดำเนินการวิจัยตามแผนการดำเนินงานวิจัยดังต่อไปนี้

- 3.1 การกำหนดพื้นที่วิจัย
- 3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.3 เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย
- 3.4 การสร้างและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย
- 3.5 วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล
- 3.7 สถิติที่ใช้ในการวิจัย

3.1 การกำหนดพื้นที่วิจัย

พื้นที่ในการวิจัยครั้งนี้เป็นสถานศึกษาที่จัดการศึกษาพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งเป็นนักเรียนสามแฉกร ซึ่งมีความหลากหลายทางชาติพันธุ์

3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มประชากร ที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนที่ศึกษาอยู่ในโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 1,158 รูป ปีการศึกษา 2565

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนที่ศึกษาอยู่ในโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 โดยใช้ตารางการกำหนดกลุ่มตัวอย่างของ Krejcie & Morgan จะได้กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ทั้งสิ้น จำนวน 310 รูป

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ การใช้วัตกรรมการบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการ ของนักเรียนสามเณรโรงเรียนพระปริยัติธรรม แผนกสามัญศึกษา จังหวัดเชียงใหม่

2. ตัวแปรตาม

2.1 ประสิทธิภาพการใช้วัตกรรมการบอร์ดเกม และความพึงพอใจในการใช้วัตกรรมการบอร์ดเกม

2.2 พัฒนาทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการ

ขอบเขตด้านเนื้อหา

ขอบเขตด้านเนื้อหาในครั้งนี้เป็นการผสมผสานเรื่องราว เหตุการณ์ในพุทธประวัติรวมทั้งใช้หลักธรรมในการสร้างบอร์ดเกมโดยมีเนื้อหา ดังนี้

1. เหตุการณ์ในพุทธประวัติ
2. หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา
 - ศีล 5
 - โยนิโสมนสิการ
 - ไตรสิกขา
 - อริยสัจ 4
 - มรรค 8
 - อิทธิบาท 4
 - ฯลฯ
3. พุทธสุภาษิต
4. บทสวดต่าง ๆ ทางพุทธศาสนา
5. ศาสนพิธี

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยผู้วิจัยออกแบบและสร้างขึ้นเองซึ่งประกอบด้วย

1. นวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามเณรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ จังหวัดเชียงใหม่

2. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนา เพื่อศึกษาประสิทธิภาพการใช้การพัฒนาวัตกรรมการบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการ จำนวน 8 แผน

3. แบบวัดความพึงพอใจต่อการใช้นวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามแฉกรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ จังหวัดเชียงใหม่

3.4 การสร้างและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย

การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเรื่องนวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามแฉกรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ จังหวัดเชียงใหม่ ประกอบด้วยวิธีการดังต่อไปนี้

1. นวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามแฉกรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ จังหวัดเชียงใหม่

1.1 **ขั้นการศึกษา** ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด หลักการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในเรื่องการสร้างนวัตกรรมบอร์ดเกม การคิดแบบโยนิโสมนสิการ พุทธประวัติ รวมทั้งหลักธรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องซึ่งผู้วิจัยนำมาประมวลองค์ความรู้ที่ได้เพื่อใช้ในการออกแบบเครื่องมือนวัตกรรมวิจัย

1.2 **ขั้นสร้างเครื่องมือ** ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษามาออกแบบประเมินคุณภาพนวัตกรรมบอร์ดเกมประกอบด้วย 5 ด้านดังนี้ 1. ด้านวัตถุประสงค์ 2. ด้านเนื้อหา 3. ด้านภาษา 4. ด้านกิจกรรม และ 5. ด้านลักษณะสื่อ

1.3 **ขั้นหาประสิทธิภาพของเครื่องมืองานวิจัย** ผู้วิจัยได้นำนวัตกรรมบอร์ดเกม ที่ออกแบบให้ที่ปรึกษาโครงการวิจัยได้ตรวจสอบแก้ไข และผู้วิจัยได้ทำการแก้ไขตามคำแนะนำของที่ปรึกษาโครงการวิจัยเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยจึงให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านประเมินและหาประสิทธิภาพของเครื่องมือ (IOC) เท่ากับ 0.94 จากนั้นนำนวัตกรรมบอร์ดเกมไปทดลองกับนักเรียนสามแฉกรที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง (Try-out) เพื่อหาประสิทธิภาพของนวัตกรรม จำนวน 31 รูป ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ผลการทดลองพบว่า นวัตกรรมมีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.44/81.67 และมีค่าดัชนีประสิทธิผล เท่ากับ 0.7179 หลังจากปรับปรุงนวัตกรรมแล้ว ผู้วิจัยจึงนำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

2. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนา เพื่อศึกษาประสิทธิผลการใช้การพัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการ

2.1 **ขั้นการศึกษา** ผู้วิจัยศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 การจัดการเรียนการสอนรายวิชาพระพุทธศาสนา การคิดแบบโยนิโสมนสิการ พุทธประวัติ รวมทั้งหลักธรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องซึ่งผู้วิจัยนำมาประมวลองค์ความรู้ที่ได้ เพื่อใช้ในการออกแบบแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

2.2 ขั้นสร้างเครื่องมือ ผู้วิจัยสร้างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนา เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการ จำนวน 8 แผน (30 ชั่วโมง) และมีแบบทดสอบ จำนวน 40 ข้อ

2.3 ขั้นหาประสิทธิภาพของเครื่องมืองานวิจัย ผู้วิจัยนำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนา เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการที่สร้างเสร็จแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบความถูกต้อง และนำมาวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องและความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) เท่ากับ 0.92 และนำเครื่องมือที่ได้รับการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนสามเณรที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 31 รูป ที่ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย เพื่อตรวจสอบข้อคำถามใดที่ผู้ตอบแบบสอบถามสงสัย ไม่เข้าใจ แล้วนำกลับมาปรับปรุงให้ได้ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยที่มีคุณภาพ จากนั้นนำผลที่ได้ไปหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของเครื่องมือโดยใช้สูตรประสิทธิ์แอลฟา (Cronbach's alpha coefficient; α) ของครอนบาค (Cronbach) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.93

3. แบบวัดความพึงพอใจต่อการใช้นวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามเณรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ จังหวัดเชียงใหม่

3.1 ขั้นการศึกษา ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด หลักการการสร้างแบบวัดความพึงพอใจต่อการใช้นวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามเณรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ จังหวัดเชียงใหม่ เพื่อสรุปองค์ความรู้ในการใช้ออกแบบ

3.2 ขั้นสร้างเครื่องมือ ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษามาออกแบบ แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้นวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามเณรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ จังหวัดเชียงใหม่ ประกอบด้วยแบบรายการจำนวน 10 ข้อ เพื่อให้ที่ปรึกษาโครงการวิจัยและผู้เชี่ยวชาญได้ประเมินและหาประสิทธิภาพของเครื่องในการวิจัย

3.3 ขั้นหาประสิทธิภาพของเครื่องมืองานวิจัย ผู้วิจัยนำเครื่องมือวิจัยที่สร้างขึ้นจากกรอบแนวคิดนำเสนอให้ผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่านเพื่อประเมินความเหมาะสมของเครื่องมือ มาวิเคราะห์หาค่าดัชนีความเหมาะสมของข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย (IOC) โดยได้ค่าดัชนีความสอดคล้องและความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) เท่ากับ 0.92 และนำเครื่องมือที่ได้รับการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนสามเณรที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 31 รูป ที่ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย เพื่อตรวจสอบข้อคำถามใดที่ผู้ตอบแบบสอบถามสงสัย ไม่เข้าใจ แล้วนำกลับมาปรับปรุงให้ได้เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยที่มีคุณภาพ

จากนั้นนำผลที่ได้ไปหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของเครื่องมือโดยใช้สูตรประสิทธิ์แอลฟา (Cronbach's alpha coefficient; α) ของครอนบาค (Cronbach) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.93 และจัดพิมพ์แบบวัดความพึงพอใจ ฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้เก็บข้อมูลงานวิจัยต่อไป

3.5 วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล

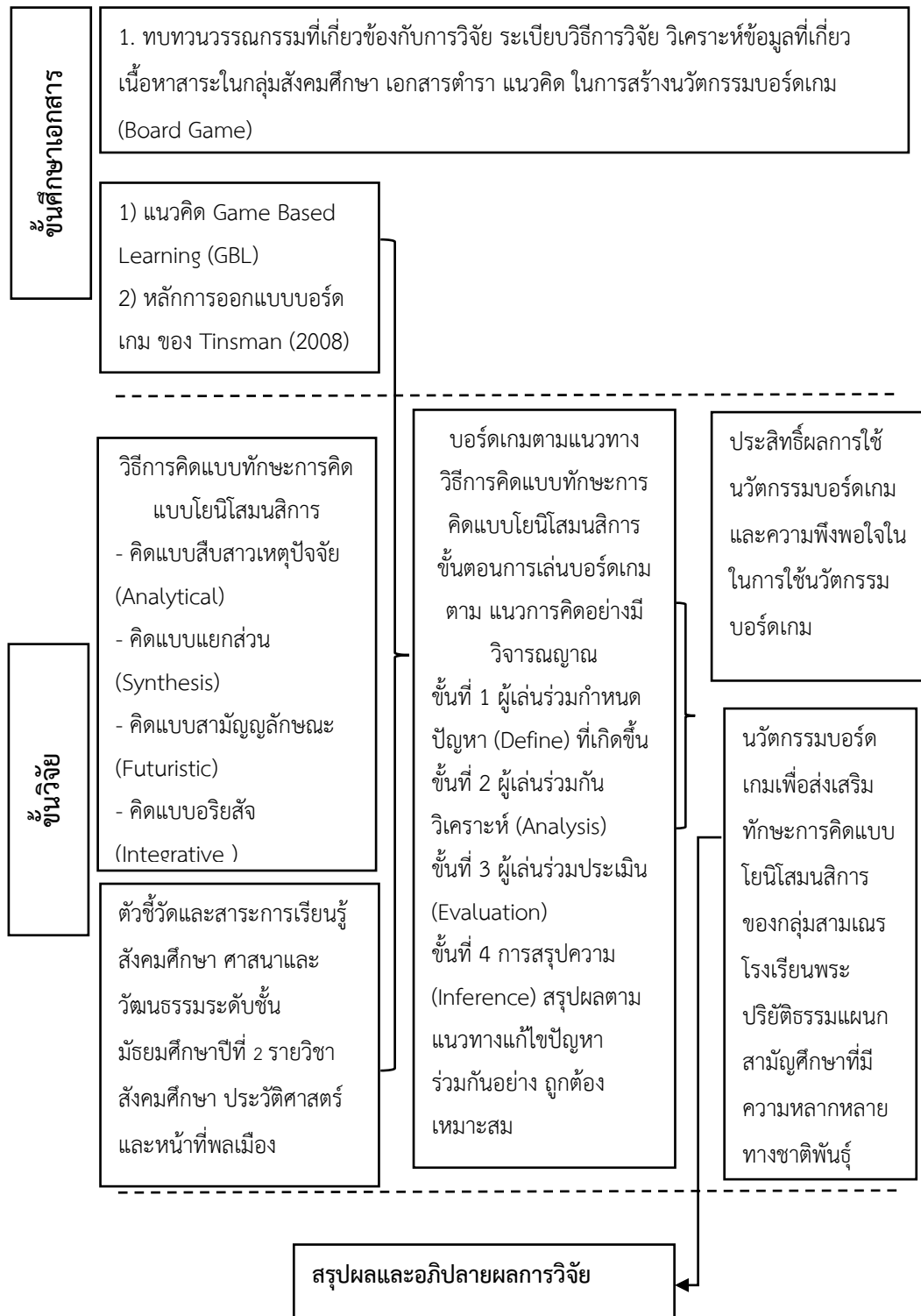
ผู้วิจัยใช้กระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ในการวิจัยซึ่งแบ่งขั้นตอนการวิจัยออกเป็น 4 ขั้นตอนหลัก ดังนี้

การดำเนินการวิจัยระยะที่ 1 การศึกษาแนวคิด หลักการ ในการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามแฉกรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ จังหวัดเชียงใหม่

การดำเนินการวิจัยระยะที่ 2 การพัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการ ซึ่งเป็นกลุ่มทดลองเพื่อตรวจสอบความคุณภาพด้านความเที่ยงตรงและความเหมาะสมของนวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการ โดยนำผลที่ได้หลังจากการทดลองมาปรับปรุงตามคำแนะนำ ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นปรับปรุงแล้วนำไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

การดำเนินการระยะที่ 3 นำนวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนมาใช้ในจริงกับกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนสามแฉกรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ จังหวัดเชียงใหม่ มาจัดกิจกรรมตามกรอบที่ได้วางไว้และเก็บข้อมูลเพื่อใช้ในการสรุปผลวิจัยต่อไป

การดำเนินการระยะที่ 4 นักเรียนประเมินความพึงพอใจต่อการใช้นวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามแฉกรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์และนำผลการประเมินเพื่อวิเคราะห์ผลทางสถิติต่อไปตามกรอบการวิจัยดังต่อไปนี้



ภาพที่ 3.1 กรอบการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการ

3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยเรื่องนวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามเณรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ จังหวัดเชียงใหม่ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. เพื่อสร้างนวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามเณรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ จังหวัดเชียงใหม่ โดยวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของนวัตกรรมบอร์ดเกม ตามเกณฑ์ 80/80 โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย (Mean) ร้อยละ (Percentage) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

2. เพื่อศึกษาประสิทธิผลการใช้นวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามเณรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ จังหวัดเชียงใหม่ โดยวิเคราะห์หาค่าดัชนีประสิทธิผลของ โดยใช้วิธีของกูดแมนเฟลทเชอร์ และชไนเดอร์ (Goodman, Fletcher and Schneider)

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาในการใช้นวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามเณรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ จังหวัดเชียงใหม่ นำมาตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์น้ำหนัก 5 ระดับ จากนั้นจึงนำไปบันทึกและวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วนำผลการวิเคราะห์ที่ได้มาแปลความหมายรายชื่อ และความหมายในภาพรวม การแปลผลค่าเฉลี่ยตามหลักเกณฑ์ของช่วงระดับคะแนน (Class Interval) (บุญชม ศรีสะอาด, 2560, น. 103) 5 ระดับ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย	4.50 – 5.00	หมายถึง	พึงพอใจมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	3.50 – 4.49	หมายถึง	พึงพอใจมาก
ค่าเฉลี่ย	2.50 – 3.49	หมายถึง	พึงพอใจปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	1.50 – 2.49	หมายถึง	พึงพอใจน้อย
ค่าเฉลี่ย	1.00 – 1.49	หมายถึง	ไม่พึงพอใจ

3.7 สถิติที่ใช้ในการวิจัย

1. การวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยใช้สูตรในการวิเคราะห์ ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2560, น. 211)

$$\text{สูตร IOC} = \frac{\sum R}{N}$$

IOC แทน ค่าดัชนีความสอดคล้อง

ΣR	แทน	ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ
N	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ
โดยที่		
+1	แทน	แน่ใจว่าสอดคล้อง/ไม่สอดคล้อง
0	แทน	ไม่แน่ใจว่าสอดคล้อง/ไม่แน่ใจ
-1	แทน	แน่ใจว่าไม่สอดคล้อง/ไม่สอดคล้อง
โดยแปลผลความสอดคล้องของเนื้อหา		
ถ้า	$IOC > 0.5$	แสดงว่าเครื่องมือที่วัดวัตถุประสงค์ข้อนั้นจริง
ถ้า	$ICO < 0.5$	แสดงว่าเครื่องมือที่วัดวัตถุประสงค์ข้อนั้น

2. หาค่าเฉลี่ย (Mean) โดยใช้สูตรดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2560, น. 73)

$$\bar{X} = \frac{\Sigma X}{N}$$

เมื่อ	\bar{X}	แทน	คะแนนเฉลี่ย
	ΣX	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนทั้งหมด

3. หาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยใช้สูตรดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2560, น. 79)

$$S.D. = \sqrt{\frac{N \Sigma x^2 - (\Sigma x)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ	S	แทน	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	Σx	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	Σx^2	แทน	ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง
	N	แทน	จำนวนนักเรียนทั้งหมด
	X	แทน	คะแนนของนักเรียนแต่ละคน

4. การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของนวัตกรรม ใช้สูตร E1/E2 (วชิระ อินทร์อุดม, 2555)

$$E_1 = \frac{\frac{\Sigma x}{N} \times 100}{A}$$

เมื่อ	E_1	แทน	ค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ได้จากการทำแบบฝึกหัดและการปฏิบัติกิจกรรม
	$\sum x$	แทน	คะแนนรวมของแบบฝึกหัดและการปฏิบัติกิจกรรม
	N	แทน	จำนวนนักเรียน
	A	แทน	คะแนนเต็มของแบบฝึกหัดและการปฏิบัติกิจกรรมทุกชุดรวมกัน

$$E_2 = \frac{\frac{\sum x}{N} \times 100}{B}$$

เมื่อ	E_2	แทน	ค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ได้จากการทำแบบฝึกหัดและการปฏิบัติกิจกรรม
	$\sum x$	แทน	คะแนนรวมของแบบฝึกหัดและการปฏิบัติกิจกรรม
	N	แทน	จำนวนนักเรียน
	B	แทน	คะแนนเต็มของแบบฝึกหัดและการปฏิบัติกิจกรรมทุกชุดรวมกัน

5. การหาค่าดัชนีประสิทธิผลของนวัตกรรม ใช้วิธีของกูดแมนเฟลทเชอร์และชไนเดอร์ (Goodman, Fletcher and Schneider, 1980 อ้างถึงในวชิระ อินทร์อุดม, 2555) โดยใช้สูตร ดังนี้

$$E.I. = \frac{\text{ผลรวมของคพแนนหลังเรียนทุกคน} - \text{ผลรวมคะแนนก่อนเรียนทุกคน}}{(\text{จำนวนนักเรียน} \times \text{คะแนนเต็ม}) - \text{ผลรวมคะแนนก่อนเรียนทุกคน}}$$

เมื่อ	E.I.	แทน	ดัชนีประสิทธิผล
-------	------	-----	-----------------

6. ค่าความเชื่อมั่น (reliability) โดยใช้สัมประสิทธิ์ของแอลฟา (alpha-coefficient) ของครอนบาค (Cronbach, 1990) ซึ่งมีสูตรดังนี้ (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2540, น. 125)

$$\alpha = \frac{n}{n-1} \left[1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right]$$

เมื่อ	α	หมายถึง	สัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่น
	n	หมายถึง	จำนวนข้อ
	s_i^2	หมายถึง	คะแนนความแปรปรวนแต่ละข้อ
	s_t^2	หมายถึง	คะแนนความแปรปรวนทั้งฉบับ

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการในรูปแบบการวิจัยเพื่อพัฒนาโดยเป็นการผสมผสานระหว่างการวิจัยเชิงคุณภาพและการวิจัยเชิงปริมาณ จากการดำเนินการวิจัยตามวัตถุประสงค์ ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังต่อไปนี้

4.1 ผลการวิเคราะห์การสร้างนวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามเณรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์จังหวัดเชียงใหม่

การสร้างนวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามเณรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์จังหวัดเชียงใหม่จำแนกเนื้อหาของบอร์ดเชิงคุณภาพของการสร้างนวัตกรรมผู้วิจัยได้ วิเคราะห์ บอร์ดเกมการศึกษา (Educational Board Game) ตามแนวคิดดังนี้

1. แนวคิดหลัก (Concept) พบว่า ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดของพุทธประวัติของพระพุทธเจ้าที่ได้ทรงเริ่มออกเผยแผ่คำสอนในชมพูทวีป ตั้งแต่สมัยพุทธกาล แต่หลังปรินิพพานของพระพุทธเจ้า พระธรรมวินัยที่พระองค์ทรงสั่งสอน ได้ถูกรวบรวมเป็นหมวดหมู่ด้วยการสังคายนาพระธรรมวินัยครั้งแรกจนมีการรวบรวมขึ้นเป็นพระไตรปิฎก ซึ่งเป็นหลักการสำคัญที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลงมาตลอดของฝ่ายเถรวาท ที่ยึดหลักไม่ยอมเปลี่ยนแปลงคำสั่งสอนของพระพุทธเจ้า แต่ในการสังคายนาพระธรรมวินัยครั้งที่สอง ได้เกิดแนวคิดที่เห็นต่างออกไปว่าธรรมวินัยสามารถปรับปรุงเปลี่ยนแปลงได้ตามเวลาและสถานการณ์เพื่อความอยู่รอดแห่งศาสนาพุทธแนวคิดดังกล่าวจึงได้เริ่มก่อตัวและแตกสายออกเป็นนิกายใหม่ในชื่อของ มหายาน ทั้งสองนิกายได้แตกนิกายย่อยไปอีกและเผยแพร่ออกไปทั่วดินแดนเอเชียและใกล้เคียง บ้างก็จัดว่า วัชรยาน เป็นอีกนิกายหนึ่ง แต่บ้างว่าเป็นส่วนหนึ่งของนิกายมหายาน แต่การจัดมากกว่านั้นก็ยังมีหลักพื้นฐานสำคัญของปฏิจัมมูปบาท เป็นเพียงหลักเดียวที่เป็นคำสอนร่วมกันของคติพุทธจึงใช้ชื่อบอร์ดเกมว่า “นักแสวงบุญแห่งพุทธภูมิ” ซึ่งผู้เล่นจะได้รับบาทบาทของตัวแทนในแต่ละดินแดนผ่านการใช้องค์ความรู้ในการตอบคำถาม การแลกเปลี่ยนทรัพยากรที่ค่าผ่านดินแดนต่าง ๆ ในการเล่นเกม

2. เนื้อหา (Content) พบว่า ผู้วิจัยใช้เนื้อในการออกแบบเกมเนื้อหาในครั้งนี้เป็นการผสมผสานเรื่องราว เหตุ ในพุทธประวัติรวมทั้งใช้หลักธรรมในการสร้างบอร์ดเกมโดยมีเนื้อหาเหตุการณ์ในพุทธประวัติ หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา พุทธสุภาษิต บทสวดต่าง ๆ ทางพุทธศาสนา

ร่วมไปถึงศาสนพิธีที่เกี่ยวข้องกับพุทธศาสนา

3. ผู้เล่นเกม/ผู้ใช้ (Players) พบว่า ผู้วิจัยกำหนดช่วงอายุของผู้เล่นคือ 12 ปีขึ้นไป หรืออยู่ในช่วงระดับการศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น หรือผู้ที่สนใจ

4. ประสบการณ์ที่ได้รับ (Player Experience) พบว่า วิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการ เป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดสัมมาทิฐิ คือ ความรู้ ความเข้าใจตามความเป็นจริง สามารถพัฒนาตนเองไปสู่อิสรภาพได้อย่างแท้จริงได้นั้นต้องอาศัยปัจจัย 2 ประการ คือ ปัจจัยภายนอก และปัจจัยภายใน และในการเล่นเกมนั้นยังสร้าง วิธีคิดแบบสืบสาวเหตุปัจจัยการพิจารณาปรากฏการณ์หรือปัญหาที่เป็นผลจากสภาวะที่เห็นจริงด้วยความต่อเนื่องของเรื่องราวที่เกิดขึ้น ด้วยการลำดับเหตุการณ์ ซึ่งจะส่งผลต่อวิธีคิดแบบแยกส่วน เป็นการคิดวิเคราะห์ที่แยกเป็นส่วน ๆ ขององค์ประกอบในประเด็นหลัก ก่อนที่จะนำมาบูรณาการเป็นองค์รวม โดยต้องแยกแยะออกมาเป็นองค์ประกอบ นอกจากนั้นยังในเกมยังส่งเสริมให้ผู้เล่นวิธีคิดแบบสามัญลักษณ์ เป็นกระบวนการคิดให้รู้ และเข้าใจในความธรรมดาของสรรพสิ่งทั้งปวงว่าสิ่งเหล่านั้นย่อมมีขึ้นสูงสุด และต่ำลง สิ่งเหล่านั้น ย่อมมีการตั้งอยู่ และดับไปนั้นก็คือจุดเริ่มต้นของเกมและจุดจบของเกม สถานการณ์ยังส่งผลต่อวิธีคิดแบบอริยสัจ เป็นการแก้ปัญหาที่เริ่มจากเหตุแห่งปัญหาคิดตามเหตุ และผลตรงจุดตรงเรื่อง ตรงไปตรงมา อันจะนำไปสู่วิธีคิดแบบพิจารณาคุณโทษ และหาทางออก เป็นการคิดพิจารณาในเหตุบนทุกแง่มุม และยอมรับความจริง โดยการคิดพิจารณาเกี่ยวกับการกระทำสิ่งต่างๆในการใช้สอยหรือบริโภค หรือคุณค่าในการใช้งานในชีวิตประจำวัน การพิจารณาว่าสิ่งใดที่มีคุณค่าแท้ คุณค่าเทียม จะใช้กิเลสและตัณหา โดยในเกมยังแฝงด้วยวิธีคิดแบบอุบายปลูกเร้าคุณธรรม เป็นวิธีคิดที่ช่วยให้เกิดบวณการความคิดบนพื้นฐานของคุณธรรม โดยการกำหนดจิตให้ระลึกลอยในสิ่งที่กระทำ หรือที่เรียกว่า สติอยู่กับปัจจุบัน เป็นวิธีคิดที่ให้จิตจดจ่อหรือตั้งมั่นในสิ่งที่กระทำในปัจจุบัน ด้วยการคิดที่มีสมาธิ จิตไม่วอกแวก ไม่นำเรื่องอื่นมาคิดให้กระวนกระวายใจ มองความจริงในทุกส่วนที่เกี่ยวข้อง ไม่มองหรือคิดวิธีเฉพาะแง่ใดแง่หนึ่ง

นอกจากนั้นยังส่งเสริมการมีทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ได้แก่ทักษะ 3R เป็นทักษะด้านความรู้ (Hard Skills) เป็นทักษะสำคัญในชีวิต และเพียงพอต่อการดำรงชีวิตจากความสามารถด้านการอ่าน (Reading) และนำมาสู่การวิเคราะห์ได้ ซึ่ง ทักษะนี้ในการเล่นเกมนั้นเป็นการอ่านคำสั่งเนื่องจากทักษะการอ่านที่ดีต้องเกิดการคิดเป็นจับใจความนำมา วิเคราะห์เพื่อมีสติในการเข้าถึงสื่อและข้อมูลต่างๆ สามารถเขียน (writing) เพื่อการสื่อสารให้คนอื่นเข้าใจ แสดงถึงความคิด ความรู้สึก อารมณ์ และถ่ายทอดตัวตนในเชิงบวกได้ ต่อจากนั้นผู้เล่นจะมีทักษะการคำนวณ คิดเลขเป็น (Arithmetic) เพื่อเพียงพอในการใช้ชีวิต มุ่งเน้นไปที่การเรียนรู้แบบองค์รวม (Holistic Learning) โดยเป็นการเชื่อมโยงระหว่างความคิดกับข้อมูลที่สำคัญ และยังเชื่อมโยงกับจิตใจให้เข้ากับธรรมชาติ (Fibonacci) การได้อธิบายได้ด้วยตัวเลข (Fibonacci) การวางแผนการเล่นเกมที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการคิดเชื่อมโยงถึงคณิตศาสตร์และการคำนวณในชีวิตประจำวันได้ ดังนั้นในเกมผู้วิจัยจึงวิเคราะห์

ให้ออกมาเป็นเป้าหมายเชิงคุณภาพเพื่อใช้ประเมินผู้เล่นและสามารถสะท้อนถึงทักษะที่ผู้เล่นจะได้ดังตารางนี้

ตารางที่ 4.1 ความสอดคล้องระหว่างทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 และเป้าหมายเชิงคุณภาพ

ที่	ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21	เป้าหมายเชิงคุณภาพ
1	ทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดอย่างมี วิจรรย์ญาณ และสามารถแก้ไขปัญหาได้ (Critical thinking and problem solving)	ผู้เล่นเกมจะเกิดการคิดวิเคราะห์ แก้ไขปัญหาใน สถานการณ์ใช้ทักษะการสังเกตเห็นปัญหา ตั้ง คำถาม การตอบคำถาม ทั้งนี้ยังใช้ประเมินและ ตัดสินใจจากสิ่งที่สังเกตเห็น หรือการตรวจสอบ ข้อมูล หลักฐานเพื่อพิสูจน์ แก้ปัญหา ที่มี มุมมองที่หลากหลาย และมองภาพรวมเพื่อมุ่งสู่ เป้าหมาย สามารถประยุกต์การแก้ไขปัญหาเดิม กับเรื่องใหม่ได้ในการเล่นเกมน
2	การคิดอย่างสร้างสรรค์และคิดเชิง นวัตกรรม Creativity and innovation	ผู้เล่นเกมจะสามารถสร้างให้มีความคิดนอก กรอบ คิดต่อยอด และคิดเชิงสร้างสรรค์ให้ เกิดขึ้นได้ มีความคิดเปิดกว้าง มองหาโอกาส สร้างความเป็นไปได้ ตลอดจนสื่อสารความคิด ให้ผู้เล่นเกมได้อย่างเข้าใจสามารถยอมรับ ความคิดผู้อื่นได้
3	ความเข้าใจในความแตกต่างของ วัฒนธรรม Cross-cultural understanding	ผู้เล่นเกมสามารถปรับเปลี่ยนตัวตนที่แท้จริง ผ่านตัวละครในการเล่นยอมรับตัวตนเป็นตัว ของตัวเองและสร้างความท้าทายในเกมขึ้นชม และรับรู้ในคุณค่าของตัวเองและของผู้อื่นได้ลด ความเป็นศูนย์กลางของตนเองเข้าไปใน วัฒนธรรมที่แตกต่าง
4	ความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และ ภาวะความเป็นผู้นำ Collaboration teamwork and leadership	ผู้เล่นเกมมีทักษะการทำงานร่วมกันเป็นทีม ยอมรับความแตกต่าง ยืดหยุ่นและปรับตัวใน การทำงานตามสถานการณ์ และมีทักษะบริหาร

		เวลาในการเล่นเกมนั้นมีภาวะผู้นำและผู้ตามเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย
5	ทักษะในการสื่อสารและการรู้เท่าทันสื่อ Communication information and media literacy	ผู้เล่นเกมมีทักษะในการสื่อสาร ผ่านการพูด อ่าน เขียน และสื่อสารภาษากายได้ตามวัตถุประสงค์ รับข้อมูลและตีความข้อมูลได้ รวมถึงการนำเสนอได้ชัดเจน เหมาะสม
6	ทักษะการใช้คอมพิวเตอร์และรู้เท่าทันเทคโนโลยี Computing and IT literacy	ผู้เล่นเกมให้เลือกใช้อินเทอร์เน็ตและสื่อดิจิทัลได้อย่างสร้างสรรค์และเกิดประโยชน์ รู้เท่าทันสื่อ การใช้เครื่องมืออินเทอร์เน็ตและการรับสื่อดิจิทัลหลักจากจบเกมเพื่อต่อยอดและพัฒนาตนเอง
7	ทักษะอาชีพและการเรียนรู้ Career and learning skills	ผู้เล่นเกมให้มีความยืดหยุ่นทางจิตใจคิดและลงมือทำแบบผู้ประกอบการซึ่งเป็นตัวแทนของผู้เล่นในเกม ตื่นตัวต่อ สถานการณ์ โดยฝึกการคิด มองภาพใหญ่เป็น มีบุคลิกที่ดีในการทำงานและเข้าสังคม รวมถึงกล้าคิด กล้าสร้างเครือข่ายของตนเอง
8	ความเมตตา กรุณา มีคุณธรรม และมีระเบียบวินัย Compassion	ผู้เล่นเกมให้เข้าใจตนเอง มีทักษะทางอารมณ์ และสังคม โดยมีคุณลักษณะเบื้องต้น การจดจ่อ ใส่ใจสร้างสมาธิจดจ่อ มุ่งความสนใจอยู่กับสิ่งที่ทำอย่างต่อเนื่องในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่งสามารถควบคุมอารมณ์ตนเอง และแสดงออกได้อย่างเหมาะสมมีการประเมินตนเอง สะท้อนความคิด ความรู้สึก และการกระทำของตนเอง สามารถประเมินงาน เพื่อหาข้อบกพร่องและแนวทางการพัฒนาให้ดีขึ้นจากการเล่นเกม

ดังนั้นจึงสามารถสรุปจากการวิเคราะห์ข้างต้นได้ว่าการเล่นเกมสามารถสร้างทักษะในศตวรรษที่ 21 หรือ 3R x 8C ซึ่งไม่เพียงแต่จะเป็นการสร้างให้ผู้เล่นเกมสู่การเป็นผู้ใหญ่ในสังคมโลกแห่งความจริง แต่ยังสามารถสร้างนักเรียนผู้ตลอดชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ในสังคม เอาตัวรอดได้ในศตวรรษแห่งการเปลี่ยนแปลงที่เปลี่ยนแปลงได้อย่างเต็มรูปแบบด้วย ทักษะทางด้านอารมณ์ มีความรู้ความเข้าใจ มีตรรกะทางความคิด การแก้ไขปัญหาอย่างเป็นระบบ พร้อมเปิดรับข้อมูลข่าวสารใหม่ ๆ อย่าง

มีวิจารณ์ญาณ รู้จักมองเรื่องราวและปัญหาจากหลาย ๆ มุมมอง มีหลักคิดที่เกิดจากความเข้าใจรอบด้าน พร้อมพิจารณาทุกองค์ประกอบ ซึ่งจะช่วยให้สามารถพัฒนาตัวเองได้อย่างไม่หยุดยั้ง และดำเนินชีวิตไปได้อย่างมีความสุขและมีประสิทธิภาพไปพร้อม ๆ กันเสมือนการเล่นเกมที่ผู้เล่นเรียนรู้ อย่างไม่มีที่สิ้นสุด

5. กลไกในการเล่น (Mechanic) พบว่าในตัวยุทธศาสตร์เกมมีการตั้งจุดประสงค์ของการเล่นโดยใช้การกำหนดข้อคำถาม ผู้เล่นจะได้รับการพัฒนาจิตและปัญญาหรือเรียกว่า “ความรู้สึกลึกซึ้ง” ไปในทางดีงาม และสามารถเข้าถึงความรู้ที่แท้จริงจากหลักธรรมคำสอน พุทธประวัติ รวมถึงเหตุการณ์ต่าง ๆ ในประวัติศาสตร์พระพุทธศาสนาโดยการแสดงเจตคติของผู้เล่นแต่ละคน ซึ่งในเกมเน้นการส่งเสริมปัจจัยเกื้อหนุนการศึกษาตามแนวพุทธถึงการจิตสภาพแวดล้อมเหมาะสมผ่านกระดานการเล่น และสิ่งเอื้ออำนวยบรรยากาศการเรียนรู้ใฝ่คิด ใฝ่ทำ ทำให้มีจิตศรัทธา และเกิดความรักในความรู้ที่ได้ศึกษาพระพุทธศาสนา ผีภิกษุสมาธิเพื่อให้เกิดสงบ ซึ่งกิจกรรมเกมช่วยสร้างศรัทธาต่อการเรียนเป็นอันมากผ่านการฝึกใช้ความคิดพิจารณา เปิดโอกาสให้ผู้เรียนพิจารณาสิ่งที่ได้สัมผัสจากการศึกษาเองตามอีกด้วย กิจกรรมการฝึกใช้ความคิดทั้งสองมีผลให้ผู้เล่นแสดงความคิดเห็นสิ่งที่ได้สัมผัสและพิจารณาแล้ว โดยใช้เหตุผลตามหลักธรรมควบคู่กันผู้เล่นเกมยอมรับที่จะควบคุมตัวเองให้ใช้เหตุผลมากกว่าใช้ความรู้สึก แสดงให้เห็นถึงว่าเกมช่วยส่งเสริมให้พัฒนาปัญญาที่มีผลต่อการพัฒนาจิตของผู้เล่นได้อย่างสำคัญ และสามารถนำเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเกมมาประยุกต์ใช้ประกอบการเรียนเพื่อสอนให้นักเรียนนำความรู้ไปใช้แก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้ การสร้างแบบฝึกตามธรรมชาติเกี่ยวข้องกับเรื่องราวเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นรอบ ๆ ตัว

6. องค์ประกอบ (Components) พบว่า ในชุดบอร์ดเกมประกอบด้วยองค์ประกอบดังนี้

- | | |
|--------------------------------------|--------------|
| 1) คู่มือการเล่น | จำนวน 1 เล่ม |
| 2) กระดาษแผ่นที่ 6 ทวีป | จำนวน 1 แผ่น |
| 3) ตัวเดินและตัวละคร | จำนวน 6 ตัว |
| 4) บาท | จำนวน 1 ใบ |
| 5) การ์ด | |
| 5.1 การ์ดคำถาม (Question and answer) | จำนวน 60 ใบ |
| 5.2 การ์ดทรัพยากรจาก 6 เขต | จำนวน 100 ใบ |
| 5.3 การ์ดพิเศษ | จำนวน 30 ใบ |
| 6) เหรียญ coring | |
| 6.1 เหรียญ 10, 20, 50, 100 Coring | จำนวน 1 ชุด |
| 6. 2 เหรียญเงินมงกุฏ | จำนวน 1 ชุด |

7. วิธีการเล่นเกม

7.1 ทอยลูกเต๋าเพื่อเลือกเขตการปกครองทวีปโดยผู้ได้คะแนนสูงสุดเป็นผู้เลือกทวีปก่อน

7.2 ทอยลูกเต๋าเพื่อเริ่มเล่นก่อนหลังตามลำดับโดยผู้ที่ได้คะแนนสูงสุดเป็นผู้เริ่มเล่นก่อน
เป็นอันดับแรก

8. การเริ่มเล่นเกม และจบเกม

8.1 เมื่อจัดเตรียมอุปกรณ์การเล่นแล้วผู้เล่นจะเริ่มเดินเกมโดยการเดินตามลำดับที่ถอย
ได้จากลูกเต๋ามาตามจุดที่อยู่ในกระดานการเล่น

8.2 เมื่อถึงจุดการเล่นในกระดานจะต้องปฏิบัติตามคำสั่งในกระดานผู้เล่นได้แก่การตอบ
คำถามเพื่อเปิดการ์ดคำถาม ปุจฉา-วิสัชนา (Question and answer) และตามคำถาม

8.3 เริ่มเดินจากจุดที่เป็นดินแดนของตนเองตามลูกศรที่กำหนดไว้ในแผนที่ไปตามทาง

8.4 หลังจากนั้นก็เดินตามจำนวนตัวเลขที่ได้จากการทอยลูกเต๋า

8.5 เมื่อถึงตำแหน่งจะมีคำสั่งต่าง ๆ เช่นต้องขายสินค้า หรือซื้อสินค้า ฯลฯ

8.6 ผู้เล่นสามารถใช้เหรียญเงินมงกุฎ ซึ่งเป็นเหรียญพิเศษและอาจได้รับเมื่อทำภารกิจสำเร็จ

8.7 เมื่อจบเกมนับจากเงินที่ได้จากการขายสินค้าหากใครมีเหรียญมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

4.2 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิผลการใช้การพัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริม ทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามแฉกรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มี ความหลากหลายทางชาติพันธุ์จังหวัดเชียงใหม่

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ของนวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อ
ส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามแฉกรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มี
ความหลากหลายทางชาติพันธุ์จังหวัดเชียงใหม่

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยทำการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง นักเรียนสามแฉกร
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 310 คน ดังตารางที่ 4.2

ตารางที่ 4.2 ผลการหาประสิทธิภาพ (E1/E2) ตามเกณฑ์ 80/80 ของนวัตกรรมบอร์ดเกม
เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการ

(n = 310)

ประสิทธิภาพ	คะแนนเต็ม	\bar{x}	S.D.	ร้อยละ
ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1)	139,500	3,863.50	2.14	85.86
ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2)	12,400	340.60	2.46	85.16
ประสิทธิภาพ (E1/E2) ของนวัตกรรมบอร์ดเกม = 85.86/85.16				

จากตาราง 4.2 พบว่า คะแนนจากการทำแบบฝึกหัดและคะแนนจากการทำกิจกรรมรวมทั้งหมดเฉลี่ยเท่ากับ 3,863.50 คิดเป็นร้อยละ 85.86 แสดงว่า ประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1) เท่ากับ 85.86 และประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E2) เท่ากับ 85.16 ซึ่งแสดงว่า นวัตกรรมบอร์ดเกมมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์หาดัชนีประสิทธิผลของนวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามเณรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์จังหวัดเชียงใหม่

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยทำการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง นักเรียนสามเณรระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 310 คน ดังตารางที่ 4.3

ตารางที่ 4.3 แสดงค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) ของนวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการ

(n = 310)				
คะแนนการทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	ผลรวมของ คะแนน	E.I.
คะแนนทดสอบก่อนเรียน	310	12,400	3,800	0.787
คะแนนทดสอบหลังเรียน	310	12,400	10,560	

จากตารางที่ 4.3 ค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) ของนวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการ เท่ากับ 0.787 ซึ่งมีค่าดัชนีประสิทธิผล ตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้จริง

จากการทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างพบว่า การใช้บอร์ดเกมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามเณรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์จังหวัดเชียงใหม่ ส่งผลทำให้ช่วยในการให้ฝึกสมอง เล่นเกมกระดานทำให้มีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น ช่วยให้คิดและตัดสินใจแก้ไขปัญหาได้ดีขึ้น เกมกระดานช่วยให้ผู้เล่นมีสมาธิในการเรียนวิชาพระพุทธศาสนา โดยตัวเกมเป็นอุปกรณ์เครื่องช่วยสอนที่ช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาสติปัญญาด้านการคิด การสังเกต การคิดหาเหตุผล การสื่อสารในหลายรูปแบบ เนื่องจากเกมชุดนี้เน้นให้ผู้เรียนมีวิธีการเล่นในเชิงถาม ตอบ เป็นการใช้เกมการศึกษาเป็นกระบวนการเรียนรู้เนื้อหาในการออกแบบเกมเนื้อหาในครั้งนี้เป็นการผสมผสานเรื่องราว เหตุ ในพุทธประวัติรวมทั้งใช้หลักธรรมในการสร้างบอร์ดเกมโดยมีเนื้อหา เหตุการณ์ในพุทธประวัติ หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา พุทธสุภาษิต บทสวดต่าง ๆ ทางพุทธศาสนาร่วมไปถึงศาสนพิธีที่เกี่ยวข้องกับพุทธศาสนาซึ่ง เน้นให้ผู้เรียนต้อง

ปฏิบัติอย่างจริงจัง หรือลงมือทำ อีกทั้งในชุดเกมยังส่งเสริมทักษะในยุคศตวรรษที่ 21 เป็นการเรียนรู้ที่แท้จริงเกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนให้ผู้เรียนเรียนรู้จากการฟัง ผู้เรียนก็ต้องได้ปฏิบัติภารกิจจริง ๆ อย่างตั้งใจ จึงจะเกิดการเรียนรู้ได้ ที่สำคัญที่สุดในงานที่ใช้การคิดขั้นสูงในระดับวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมิน เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถแสวงหาความรู้และประยุกต์ใช้ทักษะต่าง ๆ สร้างความเข้าใจด้วยตนเอง จนเกิดเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมายการสร้างให้ผู้เล่นเกมสู่การเป็นผู้ใหญ่ในสังคมโลกแห่งความจริง แต่ยังสร้างนักเรียนรู้ตลอดชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ในสังคม เอาตัวรอดได้ในศตวรรษแห่งการเปลี่ยนแปลงที่เปลี่ยนแปลงได้อย่างเต็มรูปแบบด้วย ทักษะทางด้านอารมณ์ มีความรู้ความเข้าใจ มีตรรกะทางความคิด การแก้ไขปัญหาอย่างเป็นระบบ พร้อมเปิดรับข้อมูลข่าวสารใหม่ ๆ อย่างมีวิจารณญาณ รู้จักมองเรื่องราวและปัญหาจากหลาย ๆ มุมมอง มีหลักคิดที่เกิดจากความเข้าใจรอบด้าน พร้อมพิจารณาทุกองค์ประกอบ

นอกจากนี้บอร์ดเกม “นักแสวงบุญแห่งพุทธภูมิ” เป็นกิจกรรมเกมที่มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการฝึกทักษะการคิด และช่วยให้เกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน การเล่นเกมการศึกษาจึงเป็นวิธีการอย่างหนึ่งที่ส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ รวมทั้งช่วยส่งเสริมกระบวนการในการทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคมผ่านวิถีคิดเชิงเหตุปัจจัยการพิจารณาปรากฏการณ์หรือปัญหาที่เป็นผลจากสถานะที่เห็นจริงด้วยความต่อเนื่องของเรื่องราวที่เกิดขึ้น ด้วยการลำดับเหตุการณ์ ซึ่งจะส่งผลต่อวิถีคิดแบบแยกส่วน เป็นการคิดวิเคราะห์ที่แยกเป็นส่วน ๆ ขององค์ประกอบในประเด็นหลัก ก่อนที่จะนำมาบูรณาการเป็นองค์รวม บอร์ดเกมยังส่งเสริมให้ผู้เล่นเกมมีกระบวนการคิดให้รู้ เข้าใจในความธรรมดาของสรรพสิ่งมีขึ้นสูงสุดและต่ำลง สถานการณ์ยังส่งผลต่อวิถีคิดแบบอริยสัจ เป็นการแก้ปัญหาที่เริ่มจากเหตุแห่งปัญหาคิดตามเหตุ และผลตรงจุดตรงเรื่อง ตรงไปตรงมาเป็นการคิดพิจารณาในเหตุบนทุกแง่มุม และยอมรับความจริง โดยการคิดพิจารณาเกี่ยวกับการกระทำสิ่งต่างๆในการใช้สอยหรือบริโภค หรือคุณค่าในการใช้งานในชีวิตประจำวัน การพิจารณาว่าสิ่งใดที่มีคุณค่าแท้ คุณค่าเทียม จะใช้กิเลสและตัณหา โดยในเกมยังแฝงด้วยวิถีคิดแบบอุบายปลุกเร้าคุณธรรม เป็นวิถีคิดที่ช่วยให้เกิดบวณการความคิดบนพื้นฐานของคุณธรรม โดยการกำหนดจิตให้ระลึกละทิ้งในสิ่งที่กระทำ หรือที่เรียกว่า สติอยู่กับปัจจุบัน เป็นวิถีคิดที่ให้จิตจดจ่อหรือตั้งมั่นในสิ่งที่กระทำในปัจจุบัน ด้วยการคิดที่มีสมาธิ จิตไม่วอกแวก ไม่นำเรื่องอื่นมาคิดให้กระวนกระวายใจมองความจริงในทุกส่วนที่เกี่ยวข้อง ไม่มองหรือคิดวิธีเฉพาะแ่งใดแ่งหนึ่ง

ผลการวิเคราะห์สมรรถนะด้านทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการในการใช้วัตกรรมการบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามแฉกรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ จังหวัดเชียงใหม่ ผู้ใช้วัตกรรมการบอร์ดเกมจำนวน 310 รูป 1) การคิดวิเคราะห์ การพิจารณาว่า สิ่งนี้มี สิ่งนี้จึงมี สืบสาวเหตุปัจจัย (Inquiry) จำนวน 198 รูป คิดเป็น

ร้อยละ 63.87 2) คิดแบบธาตุวัตถาน เป็นการคิดแบบสังเคราะห์หรือคิดแยกเป็นส่วน (Analysis) จำนวน 114 รูป คิดเป็นร้อยละ 36.77 3) การพิจารณาว่า ไม่เที่ยง เป็นทุกข์ ไม่ใช่ตัวตน มีการเกิดขึ้น ตั้งอยู่แปรเปลี่ยน ดับไปการคิดในสามัญญลักษณะ (The Three Characteristic) จำนวน 234 รูป คิดเป็นร้อยละ 75.48 4) การคิดแบบแก้ปัญหา แบบหาสาเหตุแห่งปัญหา โดยหาวิธีแก้ที่ต้นเหตุ เพื่อเข้าถึงการแก้ปัญหาคิดแบบอริยสัจ (The Four Noble Truths) จำนวน 302 รูป คิดเป็นร้อยละ 97.42 5) การศึกษาเป้าหมายและวิธีการ ว่าวิธีการถูกต้องต่อการทำงานที่จะทำให้เป้าหมายบรรลุผลคิด อรรถธรรมสัมพันธ์ (Principle and Rational) จำนวน 275 รูป คิดเป็นร้อยละ 88.71 6) การพิจารณาข้อดี (อายุโกศล) ข้อเสีย (อุปายโกศล) และอุปายการใช้ประโยชน์จากข้อดี ข้อเสียนั้น (อุปายโกศล) พิจารณาคุณโทษและทางออก (Reward and Punishment Approach and Avoidance) จำนวน 154 รูป คิดเป็นร้อยละ 49.98 7) การคิดอย่างสร้างสรรค์ คือการคิดสร้างประโยชน์ให้เกิดขึ้น ในสิ่งต่างๆ การคิดบวก วิธีคิดแบบนี้อธิบายว่าปากกาตำหนึ่งใช้ประโยชน์อะไรได้บ้าง การคิดแบบเร้าคุณธรรม (Virtue and stimulation) จำนวน 301 รูป คิดเป็นร้อยละ 97.10 8) การพิจารณาว่าอะไรคือแก่น อะไรคือเปลือก อะไรคือสิ่งประดับ อะไรคือกาฝาก คิดแบบคุณค่าแท้คุณค่าเทียม (Real Value and Unreal Value) 8) การคิดอย่างสร้างสรรค์ คือการคิดสร้างประโยชน์ให้เกิดขึ้นในสิ่งต่างๆ การคิดบวก วิธีคิดแบบนี้อธิบายว่าปากกาตำหนึ่งใช้ประโยชน์อะไรได้บ้าง การคิดแบบเร้าคุณธรรม (Virtue and stimulation) จำนวน 223 รูป คิดเป็นร้อยละ 71.94 9) การคิดที่จะค้นหาความจริงจากประสบการณ์ตรงผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 6 คิดแบบปัจจุบัน (Present Thought) จำนวน 164 รูป คิดเป็นร้อยละ 52.90 10) การคิดแบบองค์รวมโดยไม่เหมารวม คือการพิจารณาสิ่งต่าง ๆ เป็นกรณี ๆ ไป หรือการคิดแบบเทียบเคียงความจริงเฉพาะหน้า คิดแบบวิภัชชวาที (Well-Rounded Thought) จำนวน 122 รูป คิดเป็นร้อยละ 39.35

สรุป คือ การใช้บอร์ดเกมเพื่อการศึกษา มีส่วนช่วยให้เกิดพฤติกรรมการเรียนรู้โดยสรุป ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) บอร์ดเกมสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของวิชาพระพุทธศาสนา พัฒนาการทางการคิด การคิดหาเหตุผล ช่วยให้เกิดการคิดสร้างสรรค์ คิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ และคิดประเมินค่าผ่านการคิดตัดสินใจ ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) บอร์ดเกมสามารถเพิ่มพัฒนาทักษะการสังเกต การฟัง การสื่อสาร ส่งเสริมทักษะการทำงาน การอยู่ร่วมกันในสังคมเข้าใจถึงความต่างวัฒนธรรม ที่มาและให้ความเมตตาตามหลักของศาสนาพุทธ ส่วนด้านจิตพิสัย (Afflictive Domain) มีสมาธิในการเรียนรู้ การถึง การจดจ่อ ความตั้งใจในการเล่นตลอดถึงการเรียน แรงจูงใจในการเรียนรู้ ฝึกคุณลักษณะของการอยู่ร่วมกันในสังคมได้ ทั้งนี้ยังช่วยให้เกิดความคิดเป็นรูปธรรม ช่วยเพิ่มบรรยากาศให้มีความสุขสนุกสนานขึ้น หรือพัฒนาความสามารถในการแก้ไขปัญหา เป็นต้น ดังนั้นเกมจึงมีความสำคัญในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ทำให้เกิดความท้าทายในการใช้กิจกรรมบอร์ดเกมรวมกับการจัดกิจกรรมในห้องเรียน

4.3 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนในการใช้วัตกรรมการบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามแฉกรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์จังหวัดเชียงใหม่

ตารางที่ 4.4 ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) จากผลการประเมินความพึงพอใจการใช้วัตกรรมการบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามแฉกรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์จังหวัดเชียงใหม่

(n = 310)

ข้อที่	ประเด็นความพึงพอใจ	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1	ชั้นนำเข้าสู่กิจกรรมมีความน่าสนใจ กระตุ้นให้คิด	4.08	0.52	มาก
2	นักเรียนได้ใช้ความรู้ทางพระพุทธศาสนาจริง	3.96	0.34	มาก
3	การเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจ	4.04	0.33	มาก
4	การเสนอเนื้อหาชัดเจน เข้าใจง่าย	3.86	0.24	มาก
5	ความยากง่ายของเนื้อหาเหมาะสมกับผู้เรียน	3.97	0.55	มาก
6	มีภาพประกอบช่วยให้น่าสนใจ	4.01	0.35	มาก
7	มีทักษะในการแก้ไขปัญหาได้	3.89	0.37	มาก
8	ความแปลกใหม่ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน	4.63	0.44	มากที่สุด
9	นวัตกรรมมีประโยชน์วิชาพระพุทธศาสนา	4.58	0.49	มากที่สุด
10	เวลาที่มีความเหมาะสมกับเนื้อหา	3.88	0.39	มาก
รวม		4.01	0.40	พึงพอใจมาก

จากตารางที่ 4.4 แสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจการใช้วัตกรรมการบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามแฉกรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์จังหวัดเชียงใหม่ โดยรวมอยู่ในระดับ พึงพอใจมาก ($\bar{X} = 4.01$, S.D. = 0.40) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ค่าที่มากที่สุด คือ ความแปลกใหม่ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ($\bar{X} = 4.63$, S.D. = 0.44) รองลงมาอันดับที่สอง คือ นวัตกรรมมีประโยชน์วิชาพระพุทธศาสนา ($\bar{X} = 4.58$, S.D. = 0.49) และค่าน้อยที่สุด คือ การเสนอเนื้อหาชัดเจน เข้าใจง่าย ($\bar{X} = 3.86$, S.D. = 0.24)

บทที่ 5

สรุปอภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัยการพัฒนานวัตกรรมการบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการ ช่วยให้นักเรียนสามเณรโรงเรียนพระปริยัติธรรมแผนกสามัญศึกษาที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ จังหวัดเชียงใหม่ครั้งนี้มีจุดมุ่งหมาย เพื่อสร้างนวัตกรรมการบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการเพื่อศึกษาประสิทธิภาพการใช้การพัฒนานวัตกรรมการบอร์ดเกม และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาในการใช้นวัตกรรมการบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามเณรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ จังหวัดเชียงใหม่ ผู้วิจัยได้สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะเพื่อต่อบัณฑิตผู้ประสงค์ของการวิจัยดังต่อไปนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

5.1.1 เพื่อสร้างนวัตกรรมการบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามเณรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ จังหวัดเชียงใหม่พบว่า

การสร้างนวัตกรรมการบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามเณรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์จังหวัดเชียงใหม่ จำแนกเนื้อหาของบอร์ดเกมเชิงคุณภาพของการสร้างนวัตกรรมการบอร์ดเกม ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ บอร์ดเกมการศึกษา (Educational Board Game) ตามแนวคิดการออกแบบเกมเนื้อหาในครั้งนี้เป็นการผสมผสานเรื่องราวเหตุ ในพุทธประวัติรวมทั้งใช้หลักธรรมในการสร้างบอร์ดเกม โดยมีเนื้อหาเหตุการณ์ในพุทธประวัติหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา พุทธสุภาษิต บทสวดต่าง ๆ ทางพุทธศาสนารวมไปถึงศาสนพิธีที่เกี่ยวข้องกับพุทธศาสนาใช้ชื่อบอร์ดเกมว่า “นักแสวงบุญแห่งพุทธภูมิ” ผู้วิจัยกำหนดช่วงอายุของผู้เล่นคือ 12 ปีขึ้นไป หรืออยู่ในช่วงระดับการศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น หรือผู้ที่สนใจประสบการณ์ที่ได้รับ (Player Experience) พบว่า วิธีคิดแบบโยนิโสมนสิการ เป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดสัมมาทิฐิ คือ ความรู้ ความเข้าใจตามความเป็นจริง สามารถพัฒนาตนเองไปสู่อิสรภาพได้ กลไกในการเล่น (Mechanic) พบว่าในตัวเกมมีการตั้งจุดประสงค์ของการเล่นโดยใช้การกำหนดข้อคำถาม ผู้เล่นจะได้รับการพัฒนาจิตและปัญญาหรือเรียกว่า “ความรู้สึกรู้จักคิด” ไปในทางดีงาม และสามารถเข้าถึงความรู้ที่แท้จริง จากหลักธรรมคำสอน พุทธประวัติ รวมถึงเหตุการณ์ต่าง ๆ ในประวัติศาสตร์พระพุทธศาสนา โดยการแสดงเจตคติของผู้เล่นแต่ละคน ซึ่งในเกมเน้นการส่งเสริมปัจจัยเกื้อหนุนการศึกษาตามแนวพุทธถึงการจิตสภาพแวดล้อมเหมาะสมผ่านกระดานการเล่นและสิ่งเอื้ออำนวย

บรรยากาศการใฝ่รู้ใฝ่คิด ทำให้มีจิตศรัทธา และเกิดความรักในความรู้ที่ได้ศึกษาพระพุทธศาสนา ฝึกสมาธิเพื่อให้จิตสงบ ซึ่งกิจกรรมเกมช่วยสร้างศรัทธาต่อการเรียนเป็นอันมากผ่านการฝึกใช้ความคิด พิจารณา เปิดโอกาส ให้ผู้เรียนพิจารณาสิ่งที่ได้สัมผัสจากการศึกษาเองตามอีกด้วย กิจกรรมการฝึกใช้ ความคิดทั้งสอง มีผลให้ผู้เล่นแสดงความเห็นสิ่งที่ได้สัมผัสและพิจารณาแล้ว โดยใช้เหตุผล ตามหลักธรรมควบคู่กันผู้เล่นเกมยอมรับที่จะควบคุมตัวเองให้ใช้เหตุผลมากกว่าใช้ความรู้สึก แสดงให้เห็นถึงว่าเกมช่วยส่งเสริมให้พัฒนาปัญญามีผลต่อการพัฒนาจิตของผู้เล่นได้อย่างสำคัญ และสามารถนำเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเกมมาประยุกต์ใช้ประกอบการเรียนเพื่อสอนให้นักเรียนนำความรู้ ไปใช้แก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้องค์ประกอบ (Components) พบว่า ในชุดบอร์ดเกมประกอบด้วย องค์ประกอบด้วยคู่มือการเล่นจำนวน 1 เล่ม กระดาษแผ่นที่ 6 ทวิป จำนวน 1 แผ่น ตัวเดิน และตัวละครจำนวน 6 ตัว บัตร จำนวน 1 ใบ การ์ด การ์ดคำถาม (Question and answer) จำนวน 60 ใบ การ์ดทรัพยากรจาก 6 เขต จำนวน 100 ใบ การ์ดพิเศษ จำนวน 30 ใบ เหรียญ coring เหรียญ 10, 20, 50, 100 Coring จำนวน 1 ชุด เหรียญเงินมงกุฎ จำนวน 1 ชุด วิธีการเล่นเกม ทอยลูกเต๋า เพื่อเลือกเขตการปกครองทวิปโดยผู้ได้คะแนนสูงสุดเป็นผู้เลือกทวิปก่อน การทอยลูกเต๋าเพื่อเริ่มเล่น ก่อนหลังตามลำดับ โดยผู้ที่ได้คะแนนสูงสุดเป็นผู้เริ่มเล่นก่อนเป็นอันดับแรก การเริ่มเล่นเกม และจบเกม พบว่า เมื่อจัดเตรียมอุปกรณ์การเล่นแล้วผู้เล่นจะเริ่มเดินเกมโดยการเดินตามลำดับ ที่ทอยได้จากลูกเต๋าทวิปไปตามจุดที่อยู่ในกระดานการเล่น เมื่อถึงจุดการเล่นในกระดาษจะต้องปฏิบัติตามคำสั่งในกระดาน ผู้เล่น ได้แก่ การตอบคำถามเพื่อเปิดการ์ดคำถาม ปุจฉา-วิสัชนา (Question and answer) และตามคำถาม ส่วนการเริ่มเดินจากจุดที่เป็นดินแดนของตนเองตามลูกศรที่กำหนดไว้ใน แผ่นที่ไปตามทางหลัก จากนั้นเดินตามจำนวนตัวเลขที่ได้จากการทอยลูกเต๋า เมื่อถึงตำแหน่ง จะมีคำสั่งต่าง ๆ เช่น ต้องขายสินค้า หรือซื้อสินค้า ฯลฯ โดยผู้เล่นสามารถใช้เหรียญเงินมงกุฎ ซึ่งเป็น เหรียญพิเศษและอาจได้รับ เมื่อทำภารกิจสำเร็จ เมื่อจบเกมนับจากเงินที่ได้จากการขายสินค้าหากใคร มีเหรียญมากที่สุด เป็นผู้ชนะซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของวชิรวิทย์ เอี่ยมวิสัย (2563) ได้ศึกษา การพัฒนาบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เพื่อพัฒนาบอร์ดเกมตามแนวทางการคิด อย่างมีวิจารณญาณเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล (2) เพื่อศึกษาผลการใช้บอร์ดเกมตามแนว ทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการพัฒนาบอร์ดเกมตามแนวทางการคิด อย่างมีวิจารณญาณ มีความเหมาะสมระดับมาก 2) ผลการใช้บอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมี วิจารณญาณเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล ผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยความเป็นพลเมืองดิจิทัล หลังเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม ตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับการศึกษาของ นิษฐา หุ่นเกษม (2562) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง มรรควิธีลดเวรคาร์บอนแรงด้วยกระบวนการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ “นวัตกรรมบอร์ดเกม” นี้

มีวัตถุประสงค์ คือ 1. เพื่อศึกษาและพัฒนาบรรคิวิธิตเว้นคำรูนแรงด้วย กระบวนการพัฒนาสื่อสร้างสรรค “นวัตกรรมบอรด์เกม” และ 2. เพื่อศึกษาผลลัพท์จากบรรคิวิธิตเว้น คำรูนแรงด้วยกระบวนการพัฒนาสื่อสร้างสรรค “นวัตกรรมบอรด์เกม” ผลการวิจัยพบว่า 1. บรรคิวิธิตเว้นคำรูนแรงด้วยกระบวนการพัฒนาสื่อสร้างสรรค “นวัตกรรมบอรด์เกม” ดำเนินการตามกระบวนการพัฒนานวัตกรรม ได้แก่ การวิเคราะห์ข้อมูลกลุ่มเป้าหมาย การจัดกิจกรรมยกระดับความรู้ความเข้าใจในเรื่องของคำรูนแรงและการผลิตสื่อบอรด์เกม การพัฒนาและผลิตสื่อ การทดลองเล่นและการประเมินผล/ถอดบทเรียน ในลักษณะของ ปัจจัยนำเข้า-กระบวนการ-ผลลัพท์ และเน้นหลักการมีส่วนร่วมทั้งการเป็นผู้ออกแบบบอรด์เกม ผู้เล่น และผู้ปรับปรุงและประเมินผลบอรด์เกมของนักศึกษา 2. การมีส่วนร่วมในการออกแบบสร้างสรรค และเล่นบอรด์เกมทำให้นักศึกษาสามารถลดการพูดคำรูนแรง ลงได้และตระหนักในความสำคัญ ของการใช้สั้มมาวาจา มากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะการพูดที่ก่อให้เกิดประโยชน์ และการพูดด้วยเมตตาคจิต ซึ่งการศึกษาของทิพรัตน์ สิทธิวงศ (2563) ได้ศึกษาการวิจัยเรื่อง การศึกษาผลของการใช้บอรด์เกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร การศึกษาผลของการใช้บอรด์เกมเพื่อส่งเสริม การเรียนรู้ สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตที่ใช้บอรด์เกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อการใช้บอรด์เกม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับนิสิต ระดับปริญญาตรี ผลการวิจัย พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตที่ใช้บอรด์เกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 และนิสิตมีความพึงพอใจต่อการใช้บอรด์เกม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ โดยรวมอยู่ในระดับมาก (\bar{X} = 4.33, S.D. = 0.42)

5.1.2. เพื่อศึกษาประสิทธิผลการใช้การพัฒนาบอรด์เกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามเณรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ จังหวัดเชียงใหม่ พบว่า

ประสิทธิภาพของบอรด์เกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการ มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 85.86/85.16 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 80/80 และค่าดัชนีประสิทธิผลของบอรด์เกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการ มีค่าเท่ากับ 0.787 หรือร้อยละ 78.70 แสดงว่านักเรียนมีคะแนนความก้าวหน้าทางการเรียนจริง

การใช้บอรด์เกมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามเณรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์จังหวัดเชียงใหม่ ส่งผลทำให้ช่วยในการให้ฝึกสมอง เล่นเกมกระดานทำให้มีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น ช่วยให้คิดและตัดสินใจแก้ไขปัญหาได้ดีขึ้น เกมกระดานช่วยให้ผู้เล่นมีสมาธิในการเรียนวิชาพระพุทธศาสนา

โดยตัวเกมเป็นอุปกรณ์เครื่องช่วยสอนที่ช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาสติปัญญาด้านการคิด การสังเกต การคิดหาเหตุผล การสื่อสารในหลายรูปแบบ เนื่องจากเกมชุดนี้เน้นให้ผู้เรียนมีวิธีการเล่นในเชิงเกมตอบ เป็นการใช้เกมการศึกษาเป็นกระบวนการเรียนรู้เนื้อในการออกแบบเกมเนื้อหาในครั้งนี้ เป็นการผสมผสานเรื่องราว เหตุ ในพุทธประวัติรวมทั้งใช้หลักธรรมในการสร้างบอร์ดเกมโดยมีเนื้อหา เหตุการณ์ในพุทธประวัติ หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา พุทธสุภาษิต บทสวดต่าง ๆ ทางพุทธศาสนา รวมไปถึงศาสนพิธีที่เกี่ยวข้องกับพุทธศาสนาซึ่งเน้นให้ผู้เรียนต้องปฏิบัติอย่างจริงจัง หรือลงมือทำ อีกทั้งในชุดเกมยังส่งเสริมทักษะในยุคศตวรรษที่ 21 เป็นการเรียนรู้ที่แท้จริงเกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนให้ผู้เรียนเรียนรู้จากการฟัง ผู้เรียนก็ต้องได้ปฏิบัติการฟังจริง ๆ อย่างตั้งใจ จึงจะเกิดการเรียนรู้ได้ ที่สำคัญที่สุดในงานที่ใช้การคิดขั้นสูงในระดับวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมิน เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถแสวงหาความรู้และประยุกต์ใช้ทักษะต่าง ๆ สร้างความเข้าใจด้วยตนเอง จนเกิดเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมายการสร้างให้ผู้เล่นเกมสู่การเป็นผู้ใหญ่ในสังคมโลกแห่งความจริง แต่ยังคงสร้างนักเรียนรู้ตลอดชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ในสังคม เอาตัวรอดได้ในศตวรรษแห่งการเปลี่ยนแปลงที่เปลี่ยนแปลงอย่างเต็มรูปแบบด้วย ทักษะทางด้านอารมณ์ มีความรู้ความเข้าใจ มีตรรกะทางความคิด การแก้ไขปัญหาอย่างเป็นระบบ พร้อมเปิดรับข้อมูลข่าวสารใหม่ ๆ อย่างมีวิจารณญาณ รู้จักมองเรื่องราวและปัญหาจากหลาย ๆ มุมมอง มีหลักคิดที่เกิดจากความเข้าใจรอบด้าน พร้อมพิจารณาทุกองค์ประกอบ ซึ่งบอร์ดเกม “นักแสวงบุญแห่งพุทธภูมิ” เป็นกิจกรรมเกมที่มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการฝึกทักษะการคิด และช่วยให้เกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน การเล่นเกมการศึกษาจึงเป็นวิธีการอย่างหนึ่งที่ส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ รวมทั้งช่วยส่งเสริมกระบวนการในการทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคมผ่านวิธีคิดเชิงเหตุปัจจัยการพิจารณาปรากฏการณ์หรือปัญหาที่เป็นผลจากสภาวะที่เห็นจริงด้วยความต่อเนื่องของเรื่องราวที่เกิดขึ้น ด้วยการลำดับเหตุการณ์ ซึ่งจะส่งผลต่อวิธีคิดแบบแยกส่วน เป็นความคิดวิเคราะห์ที่แยกเป็นส่วน ๆ ขององค์ประกอบในประเด็นหลัก ก่อนที่จะนำมาบูรณาการเป็นองค์รวม บอร์ดเกมยังส่งเสริมให้ผู้เล่นเกมมีกระบวนการคิดให้รู้

ผลการวิเคราะห์สมรรถนะด้านทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการในการใช้นวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามแฉกรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ จังหวัดเชียงใหม่ ผู้ใช้นวัตกรรมบอร์ดเกมจำนวน 310 รูป
 1) การคิดวิเคราะห์ การพิจารณาว่า สิ่งนี้มี สิ่งนี้จึงมี สืบสาวเหตุปัจจัย (Inquiry) จำนวน 198 รูป คิดเป็นร้อยละ 63.87 2) คิดแบบธาตุวัตถาน เป็นการคิดแบบสังเคราะห์หรือคิดแยกเป็นส่วน (Analysis) จำนวน 114 รูป คิดเป็นร้อยละ 36.77 3) การพิจารณาว่า ไม่เที่ยง เป็นทุกข์ ไม่ใช่ตัวตน มีการเกิดขึ้น ตั้งอยู่แปรเปลี่ยน ดับไปการคิดในสามัญญลักษณะ (The Three Characteristic) จำนวน 234 รูป คิดเป็นร้อยละ 75.48 4) การคิดแบบแก้ปัญหา แบบหาสาเหตุ

แห่งปัญหา โดยหาวิธีแก้ที่ต้นเหตุ เพื่อเข้าถึงการแก้ปัญหาคิดแบบอริยสัจ (The Four Noble Truths) จำนวน 302 รูป คิดเป็นร้อยละ 97.42 5) การศึกษาเป้าหมายและวิธีการ ว่าวิธีการถูกต้อง ต่อการที่จะทำให้เป้าหมายบรรลุผลคิดอรรถธรรมสัมพันธ์ (Principle and Rational) จำนวน 275 รูป คิดเป็นร้อยละ 88.71 6) การพิจารณาข้อดี (อายุโกศล) ข้อเสีย(อุปายโกศล) และอุปายการใช้ ประโยชน์จากข้อดี ข้อเสียนั้น (อุปายโกศล) พิจารณาคุณโทษและทางออก (Reward and Punishment Approach and Avoidance) จำนวน 154 รูป คิดเป็นร้อยละ 49.98 7) การคิดอย่าง สร้างสรรค์ คือการคิดสร้างประโยชน์ให้เกิดขึ้นในสิ่งต่างๆ การคิดบวก วิธีคิดแบบนี้อธิบายว่าปากกา ด้ามหนึ่งใช้ประโยชน์อะไรได้บ้าง การคิดแบบเร้าคุณธรรม (Virtue and stimulation) จำนวน 301 รูป คิดเป็นร้อยละ 97.10 8) การพิจารณาว่าอะไรคือแก่น อะไรคือเปลือก อะไรคือสิ่งประดับ อะไรคือกาฝาก คิดแบบคุณค่าแท้คุณค่าเทียม (Real Value and Unreal Value) 8) การคิด อย่างสร้างสรรค์ คือการคิดสร้างประโยชน์ให้เกิดขึ้นในสิ่งต่างๆ การคิดบวก วิธีคิดแบบนี้อธิบายว่า ปากกาด้ามหนึ่งใช้ประโยชน์อะไรได้บ้าง การคิดแบบเร้าคุณธรรม (Virtue and stimulation) จำนวน 223 รูป คิดเป็นร้อยละ 71.94 9) การคิดที่จะค้นหาความจริงจากประสบการณ์ตรงผ่านประสาท สัมผัสทั้ง 6 คิดแบบปัจจุบัน (Present Thought) จำนวน 164 รูป คิดเป็นร้อยละ 52.90 10) การคิด แบบองค์รวมโดยไม่เหมารวม คือการพิจารณาสิ่งต่าง ๆ เป็นกรณี ๆ ไป หรือการคิดแบบเทียบเคียง ความจริงเฉพาะหน้า คิดแบบวิถัษชาติ (Well-Rounded Thought) จำนวน 122 รูป คิดเป็นร้อยละ 39.35

5.1.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาในการใช้นวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริม ทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามเณรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความ หลากหลายทางชาติพันธุ์ จังหวัดเชียงใหม่ พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจการใช้นวัตกรรม บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามเณรโรงเรียนพระปริยัติ ธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์จังหวัดเชียงใหม่ โดยรวมอยู่ในระดับ พึงพอใจมาก (\bar{X} = 4.01, S.D. = 0.40) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ค่าที่มากที่สุด คือ ความแปลกใหม่ในการจัดกิจกรรม การเรียนการสอน (\bar{X} = 4.28, S.D. = 0.44) รองลงมาอันดับที่สอง คือ นวัตกรรมมีประโยชน์วิชา พระพุทธศาสนา (\bar{X} = 4.18, S.D. = 0.49) รองลงมาอันดับที่สาม คือ ชื่นนำเข้าสู่กิจกรรมมีความ น่าสนใจ กระตุ้นให้คิด (\bar{X} = 4.08, S.D. = 0.52) และค่าที่น้อยที่สุด คือ การเสนอเนื้อหาชัดเจน เข้าใจง่าย (\bar{X} = 3.86, S.D. = 0.24) สามารถสรุปจากการวิเคราะห์ข้างต้นได้ว่าการเล่นเกมสามารถ สร้างทักษะ ในศตวรรษที่ 21 หรือ 3R x 8C ซึ่งไม่เพียงแต่จะเป็นการสร้างให้ผู้เล่นเกมสู่การเป็นผู้ใหญ่ ในสังคมโลกแห่งความจริง แต่ยังสร้างนักเรียนรู้ตลอดชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ในสังคม เอาตัวรอดได้ในศตวรรษแห่งการเปลี่ยนแปลงที่เปลี่ยนแปลงได้อย่างเต็มรูปแบบด้วย ทักษะทางด้านอารมณ์ มีความรู้ความเข้าใจ มีตรรกะทางความคิด การแก้ไขปัญหาอย่างเป็นระบบ พร้อมเปิดรับข้อมูล ข่าวสารใหม่ ๆ อย่างมีวิจารณญาณ รู้จักมองเรื่องราวและปัญหาจากหลาย ๆ มุมมอง มีหลักคิดที่เกิด

จากความเข้าใจรอบด้าน พร้อมพิจารณาทุกองค์ประกอบ ซึ่งจะช่วยให้สามารถพัฒนาตัวเองได้
อย่างไม่หยุดยั้ง และดำเนินชีวิตไปได้อย่างมีความสุขและมีประสิทธิภาพไปพร้อม ๆ กัน เหมือนการ
เล่นเกมที่ผู้เล่นเรียนรู้อย่างไม่รู้ที่สิ้นสุด

5.2 อภิปรายผลการวิจัย

5.2.1. เพื่อสร้างนวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของ
กลุ่มนักเรียนสามเณรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ จังหวัดเชียงใหม่
พบว่า เนื้อหาของบอร์ดเชิงคุณภาพของการสร้างนวัตกรรมผู้วิจัยได้ วิเคราะห์ บอร์ดเกมการศึกษา
(Educational Board Game) ตามแนวคิดการออกแบบเกมเนื้อหาในครั้งนี้เป็นการผสมผสาน
เรื่องราว เหตุ ในพุทธประวัติรวมทั้งใช้หลักธรรมในการสร้างบอร์ดเกมว่า “นักแสวงบุญแห่งพุทธภูมิ”
ผู้วิจัยกำหนดช่วงอายุของผู้เล่นคือ 12 ปีขึ้นไป สามารถพัฒนาตนเองไปสู่อิสรภาพได้ไกลไกลในการเล่น
(Mechanic) พบว่าในตัวเกมมีการตั้งจุดประสงค์ของการเล่นโดยใช้การกำหนดข้อคำถาม ผู้เล่น
จะได้รับการพัฒนาจิตและปัญญาหรือเรียกว่า “ความรู้สึกลึกซึ้ง” ไปในทางดีงาม และสามารถเข้าถึง
ความรู้ที่แท้จริงจากหลักธรรมคำสอน พุทธประวัติ รวมถึงเหตุการณ์ต่าง ๆ ในประวัติศาสตร์
พระพุทธศาสนาซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของวชิรวิทย์ เอี่ยมวิสัย (2564) ได้ศึกษาการพัฒนาบอร์ดเกม
ตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เพื่อพัฒนาบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมี
วิจารณญาณเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล (2) เพื่อศึกษาผลการใช้บอร์ดเกมตามแนวทาง
การคิดอย่างมี วิจารณญาณ ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการพัฒนา บอร์ดเกมตามแนวทางการคิด
อย่างมีวิจารณญาณ มีความเหมาะสมระดับมาก 2) ผลการใช้บอร์ดเกมตามแนว ทางการคิด
อย่างมีวิจารณญาณเพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัล ผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยความเป็นพลเมือง
ดิจิทัลหลังเรียนรู้ ด้วยบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สูงวก่อนเรียน
อย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับการศึกษาของ นิษฐา หุ่นเกษม (2562)
ได้ศึกษาวิจัยเรื่องมรรควิธีลดเวรคาร์บอนแรงด้วยกระบวนการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ “นวัตกรรมบอร์ดเกม”
นี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1. เพื่อศึกษาและพัฒนา มรรควิธีลดเวรคาร์บอนแรงด้วย กระบวนการพัฒนาสื่อ
สร้างสรรค์ “นวัตกรรมบอร์ดเกม” และ 2. เพื่อศึกษาผลลัพธ์จากมรรควิธีลดเวร คาร์บอนแรงด้วย
กระบวนการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ “นวัตกรรมบอร์ดเกม” ผลการวิจัยพบว่า 1. มรรควิธีลดเวรคาร์
บอนแรงด้วยกระบวนการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ “นวัตกรรมบอร์ด เกม” ดำเนินการ
ตามกระบวนการพัฒนานวัตกรรม ได้แก่ การวิเคราะห์ Rอมูลกลุ่มเป้าหมาย การจัดกิจกรรม
ยกระดับความรู้ความเข้าใจในเรื่องของคาร์บอนแรงและการผลิตสื่อบอร์ดเกม การพัฒนาและผลิตสื่อ
การทดลอง เล่น และการประเมินผล/ถอดบทเรียน ในลักษณะของ ปัจจัยนำเข้า-กระบวนการ-ผลลัพธ์

และเน้นหลักการ มีส่วนร่วมทั้งการเป็นผู้ออกแบบบอร์ดเกม ผู้เล่น และผู้ปรับปรุงและประเมินผลบอร์ดเกมของนักศึกษา 2. การมีส่วนร่วมในการออกแบบ สร้างสรรค์ และเล่นบอร์ดเกม ทำให้นักศึกษาสามารถลดการพูดคำรุนแรง ลงได้และตระหนักในความสำคัญของการใช้สมาธิมาจามากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะการพูดที่ก่อให้เกิดประโยชน์และ การพูดด้วยเมตตาจิตซึ่งการศึกษาของทิพรัตน์ สิทธิวงศ (2563) ได้ศึกษาการวิจัยเรื่อง การศึกษาผลของการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร การศึกษาผลของการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตที่ใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับนิสิต ระดับปริญญาตรี ผลการวิจัย พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตที่ใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .05 และนิสิตมีความพึงพอใจต่อการใช้บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.42)

5.2.2 เพื่อศึกษาประสิทธิผลการใช้การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามแฉกรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ จังหวัดเชียงใหม่ พบว่า การใช้บอร์ดเกมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามแฉกรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์จังหวัดเชียงใหม่ ส่งผลทำให้ช่วยในการให้ฝึกสมอง เล่นเกมกระดานทำให้มีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น ช่วยให้คิดและตัดสินใจแก้ไขปัญหาได้ดีขึ้น เกมกระดานช่วยให้ผู้เล่นมีสมาธิในการเรียนวิชาพระพุทธศาสนา อีกทั้งในชุดเกมยังส่งเสริมทักษะในยุคศตวรรษที่ 21 เป็นการเรียนรู้ที่แท้จริงเกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนให้ผู้เรียนเรียนรู้จากการฟัง ผู้เรียนก็ต้องได้ปฏิบัติการฟังจริง ๆ อย่างตั้งใจ จึงจะเกิดการเรียนรู้ได้ ที่สำคัญที่สุดในงานที่ใช้การคิดขั้นสูงในระดับวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมิน เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถแสวงหาความรู้และประยุกต์ใช้ทักษะต่าง ๆ สร้างความเข้าใจด้วยตนเอง จนเกิดเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมายการสร้างให้ผู้เล่นเกมสู่การเป็นผู้ใหญ่ในสังคมโลกแห่งความจริง แต่ยังคงสร้างนักเรียนรู้ตลอดชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ในสังคม เอาตัวรอดได้ในศตวรรษแห่งการเปลี่ยนแปลงที่เปลี่ยนได้อย่างเต็มรูปแบบด้วย ทักษะทางด้านอารมณ์ มีความรู้ความเข้าใจ มีตรรกะทางความคิด การแก้ไขปัญหาอย่างเป็นระบบ พร้อมเปิดรับข้อมูลข่าวสารใหม่ ๆ อย่างมีวิจารณญาณ รู้จักมองเรื่องราวและปัญหาจากหลาย ๆ มุมมอง มีหลักคิดที่เกิดจากความเข้าใจรอบด้าน พร้อมพิจารณาทุกองค์ประกอบ ซึ่งบอร์ดเกม “นักแสวงบุญแห่งพุทธภูมิ” เป็นกิจกรรมเกมที่มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการฝึกทักษะการคิด และช่วยให้เกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน การเล่นเกมการศึกษาจึงเป็นวิธีการอย่างหนึ่งที่ส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ของนักเรียนที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ รวมทั้งช่วยส่งเสริมกระบวนการในการทำงาน และการอยู่ร่วมกัน

ในสังคมผ่านวิธีคิดเชิงเหตุปัจจัยการพิจารณาปรากฏการณ์หรือปัญหา สอดคล้องกับงานวิจัยของทางวิชาการของ (ฟิลลิปส์ ฌอน บัวกนุกและคณะ, 2564) ได้ศึกษาผลของบอร์ดเกมต่อฟังก์ชันสติปัญญา ด้านการรับรู้ของผู้เรียนบอร์ดเกมเป็นที่พูดถึงกันมากและใช้กันอย่างแพร่หลายในวงการศึกษาระดับมัธยมศึกษาและ อเมริกา รวมถึงเอเชียบางประเทศ อาทิ สิงคโปร์ ฮองกง จีน และญี่ปุ่น เรียกได้ว่าเป็นเรื่องปกติที่นำบอร์ดเกมมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน โดยแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ทางหลักการ แนวคิด รวมถึงตัวอย่างงานวิจัย เพื่อเห็นความชัดเจนของการใช้บอร์ดเกมต่อผลการรับรู้ ซึ่งพบว่า บอร์ดเกมมีผลในเชิงบวกต่อผลฟังก์ชันสติปัญญาของผู้เรียนเมื่อนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน โดยมีรายละเอียดของการ รับรู้และความรู้เพิ่มขึ้น และยังส่งผลต่อการคลายความวิตกกังวลในการเรียนรู้นอกจากนี้ยังมีส่วนช่วย ในการปรับปรุงและเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล แรงจูงใจในการเรียน การค้นพบชี้ให้เห็นว่า บอร์ดเกมสามารถแก้ปัญหากระบวนการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสอดคล้องกับการศึกษาของศุภจิต จันทรี และอัจฉรา ศรีพันธ์ (2564) การพัฒนาบอร์ดเกม เรื่อง ปัญหามลพิษจากเขม่าควันอ้อยเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะพลเมืองตื่นรู้ผ่านการจัดการศึกษาบนฐานชุมชน สำหรับนักเรียนในพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร พบว่า การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและศึกษาผลการใช้บอร์ดเกม เรื่อง ปัญหามลพิษจากเขม่าควันอ้อย เพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะพลเมืองตื่นรู้ ผ่านการจัดการศึกษาบนฐานชุมชนผลการวิจัย พบว่า

- 1) บอร์ดเกมเรื่องปัญหามลพิษจากเขม่าควันอ้อย เพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะพลเมืองตื่นรู้ผ่านการจัดการศึกษาบนฐานชุมชนที่พัฒนาขึ้น มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.57$, S.D. = 0.52) และ
- 2) ผลการใช้บอร์ดเกม เรื่อง ปัญหามลพิษจากเขม่าควันอ้อย เพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะพลเมืองตื่นรู้ ผ่านการจัดการศึกษาบนฐานชุมชน พบว่า ผู้เรียนมีคุณลักษณะพลเมืองตื่นรู้ที่สำคัญ คือ
 - 1) การปฏิบัติตนเป็นพลเมืองดี
 - 2) มีจิตอาสาหรือจิตสาธารณะ
 - 3) มีสำนึกรับผิดชอบต่อสังคม และ
 - 4) มีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาและมีภาวะผู้นำและสอดคล้องกับการศึกษาของ จุฑาพร ปันทังและ เกศรินทร์ ศรีธนะ (2565) การใช้บอร์ดเกม : เกมออฟเจอร์มส (Game of Germs) เพื่อพัฒนาทักษะการป้องกันตนเองจากโรคติดต่อในนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา โรงเรียนแม่ยาววิทยา อำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์1) เพื่อพัฒนาบอร์ดเกม : เกมออฟเจอร์มส (Game of Germs) สำหรับพัฒนาทักษะการป้องกันตนเองจากโรคติดต่อในนักเรียนระดับ ประถมศึกษา โรงเรียนแม่ยาววิทยาอำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการป้องกันตนเองจากโรคติดต่อในนักเรียนระดับประถมศึกษา ก่อนและหลังการทดลองโดยใช้บอร์ดเกม : เกมออฟเจอร์มส (Game of Germs) และ 3) เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของบอร์ดเกมต่อทักษะการป้องกันตนเองจากโรคติดต่อ

ผลการวิจัยพบว่า 1) บอร์ดเกมได้รับการพัฒนาผ่านการศึกษาข้อมูลพื้นฐาน หลักการแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบบอร์ดเกมการศึกษาโดยคำนึงถึงองค์ประกอบด้านจุดมุ่งหมายแรงเสริมในเกม กับความเหมาะสมของวัยผู้เล่นและมีการกำหนดประเด็นเนื้อหาของเกมให้มีความ

ทันสมัยเพื่อสร้างการรู้เท่าทันให้กับการแพร่ระบาดของโรคติดต่อในขณะปัจจุบัน 2) ผลการเปรียบเทียบทักษะการป้องกันตนเองจากโรคติดต่อ ก่อนและหลังการใช้บอร์ดเกมในนักเรียนชั้น ประถมศึกษา พบว่า หลังการใช้บอร์ดเกมนักเรียนมีทักษะการป้องกันตนเองจากโรคติดต่อสูงกว่าก่อนการใช้บอร์ดเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .053) บอร์ดเกมมีประสิทธิภาพ ในด้านเนื้อหา การนำเสนอบอร์ดเกม ภาพประกอบ การใช้ภาษา อักษร การออกแบบกระบวนการพัฒนา และคุณค่าของบอร์ดเกม มีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด

5.2.3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาในการใช้นวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามเณรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ จังหวัดเชียงใหม่ พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจการใช้นวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามเณรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์จังหวัดเชียงใหม่ โดยรวมอยู่ในระดับ พึงพอใจมาก ($\bar{X} = 4.01$, S.D. = 0.40) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ค่าที่มากที่สุด คือ ความแปลกใหม่ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ($\bar{X} = 4.28$, S.D. = 0.44) รองลงมาอันดับที่สอง คือ นวัตกรรมมีประโยชน์วิชาพระพุทธศาสนา ($\bar{X} = 4.18$, S.D. = 0.49) และค่าที่น้อยที่สุด คือ การเสนอเนื้อหาชัดเจน เข้าใจง่าย ($\bar{X} = 3.86$, S.D. = 0.24) สามารถสรุปจากการวิเคราะห์ข้างต้นได้ว่าการเล่นเกมสามารถสร้างทักษะในศตวรรษที่ 21 หรือ 3R x 8C ซึ่งไม่เพียงแต่จะเป็นการสร้างให้ผู้เล่นเกมสู่การเป็นผู้ใหญ่ในสังคมโลกแห่งความจริง แต่ยังสามารถสร้างนักเรียนรู้ตลอดชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ในสังคม เอาตัวรอดได้ในศตวรรษแห่งการเปลี่ยนแปลงที่เปลี่ยนได้อย่างเต็มรูปแบบด้วยทักษะทางด้านอารมณ์ มีความรู้ความเข้าใจ มีตรรกะทางความคิด การแก้ไขปัญหาอย่างเป็น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย ของแก้วกรานต์ พิมพพันธ์ และวัชรีย์ เพ็ชรวงษ์ ว่า การสร้างบอร์ดเกมที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ปัจจัยที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตของพืชสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 การวิจัยเรื่องการสร้างบอร์ดเกมที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนเรื่อง ปัจจัยที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตของพืชของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างบอร์ดเกม เรื่อง ปัจจัยที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตของพืช วิชาวิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 2) ศึกษาค่าดัชนีประสิทธิผลของบอร์ดเกม เรื่อง ปัจจัยที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตของพืช วิชาวิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ศึกษาแก่นักเรียนช่วงชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนวัดดอนประดู่ ผลการศึกษาพบว่า 1) การได้บอร์ดเกม เรื่อง ปัจจัยที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตของพืช วิชาวิทยาศาสตร์ สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้บอร์ดเกม พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังใช้บอร์ดเกมสูงกว่าก่อนใช้บอร์ดเกม และนักเรียนมีค่าความก้าวหน้าทางการเรียนร้อยละ 63.12 และค่าดัชนีประสิทธิผล มีค่า 0.84 คิดเป็นร้อยละ 84.34 และสอดคล้องกับการศึกษาของ นิษฐา หุ่นเกษม (2565) วิจัยเรื่องมรรควิธีลดเวรคาร์บอนแรงด้วยกระบวนการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ “นวัตกรรมบอร์ด

เกม” มีวัตถุประสงค์คือ 1. เพื่อศึกษาและพัฒนาบรรควิธีลดเว้นคำรุนแรงด้วยกระบวนการพัฒนาสื่อสร้างสรรค “นวัตกรรมการบอร์ตเกม” และ 2. เพื่อศึกษาผลลัพท์จากบรรควิธีลดเว้นคำรุนแรงด้วยกระบวนการพัฒนาสื่อสร้างสรรค “นวัตกรรมการบอร์ตเกม” การวิจัยผลการวิจัยพบว่า 1. บรรควิธีลดเว้นคำรุนแรงด้วยกระบวนการพัฒนาสื่อสร้างสรรค “นวัตกรรมการบอร์ต เกม” ดำเนินการตามกระบวนการพัฒนานวัตกรรมการได้แก่ การวิเคราะห์ข้อมูลกลุ่มเป้าหมาย การจัดกิจกรรม ยกระดับความรู้ความเข้าใจในเรื่องของคำรุนแรงและการผลิตสื่อบอร์ตเกม การพัฒนาและผลิตสื่อ การทดลองเล่น และการประเมินผล/ถอดบทเรียนในลักษณะของ ปัจจัยนำเข้า-กระบวนการ-ผลลัพท์ และเน้นหลักการ มีส่วนร่วมทั้งการเป็นผู้ออกแบบบอร์ตเกม ผู้เล่น และผู้ปรับปรุงและประเมินผลบอร์ตเกมของนักศึกษา 2. การมีส่วนร่วมในการออกแบบ สร้างสรรค และเล่นบอร์ตเกม ทำให้นักศึกษาสามารถลดการพูดคำรุนแรง ลงได้และตระหนักในความสำคัญของการใช้สัมมาวาจามากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะการพูดที่ก่อให้เกิดประโยชน์ และการพูดด้วยเมตตาจิตซึ่งสอดคล้องกับการวิจัยของ ศศิพมิล ประพินพงศกร (2565) ได้ศึกษาการวิจัยเรื่อง สภาพการดำเนินงานและพฤติกรรมการใช้บริการบอร์ตเกมเพื่อการเรียนรู้ในห้องสมุด สถาบันอุดมศึกษา วัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาสภาพการดำเนินงานการจัดบริการบอร์ตเกมและพฤติกรรมการใช้บริการบอร์ตเกมเพื่อการเรียนรู้ในห้องสมุดสถาบันอุดมศึกษา พบว่าห้องสมุดส่วนใหญ่มีนโยบายเกี่ยวกับแนวทาง การให้บริการบอร์ตเกมโดยทั่วไป ไม่มีโครงสร้างหรือหน่วยงานที่รับผิดชอบสำหรับการจัดบริการบอร์ตเกมโดยเฉพาะการดำเนินงานภาพรวมมีขั้นตอนคล้ายกับทรัพยากรอื่นทั้งในด้านการจัดหาและรวบรวม การจัดระบบและทำรายการ การจัดพื้นที่มีทั้งแบบแยกบริการเป็นสัดส่วน และใช้พื้นที่ร่วมกับบริการอื่น ส่วนด้านการบริการในภาพรวมมีลักษณะคล้ายกับการบริการทรัพยากรอื่นคือมีบุคลากรให้บริการ โดยให้เล่นได้เฉพาะในพื้นที่บริการแต่ไม่อนุญาตให้ยืมกลับบ้าน สำหรับพฤติกรรมการใช้บริการ พบว่า ผู้ใช้มีเหตุผลในการมาใช้บริการบอร์ตเกมเพื่อความบันเทิง สนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความตึงเครียดมากที่สุด โดยมีประสบการณ์ใช้มากที่สุดจำนวน 1-3 ครั้ง มักใช้บริการในช่วงเวลาว่างจากการเรียน ชอบแนวเกมปาร์ตี้มากที่สุด ส่วนปัจจัยที่ส่งผลต่อการใช้บริการบอร์ตเกมในห้องสมุด พบว่า ด้านพื้นที่จัดบริการและสิ่งอำนวยความสะดวกส่งผลต่อการใช้บริการบอร์ตเกมมากที่สุด และสอดคล้องกับการศึกษาของ (อรุณลักษณ์ รัตนพันธ์และคณะ, 2565) การใช้บอร์ตเกมเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของบรรณารักษ์สังกัดสำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย (กศน.) จังหวัดกำแพงเพชร การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการใช้บอร์ตเกมเพื่อพัฒนา ทักษะการเรียนรู้ของบรรณารักษ์สังกัดสำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและ การศึกษาตามอัธยาศัย (กศน.) จังหวัดกำแพงเพชรผลการวิจัยพบว่า 1) ระดับความรู้ของบรรณารักษ์ก่อนการใช้ บอร์ตเกมโดยภาพรวมอยู่ในระดับน้อย ($\bar{X} = 1.71$) หลังการใช้บอร์ตเกมระดับ ความรู้โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.59$) 2) ผลการศึกษาความพึงพอใจ โดยภาพรวมพบว่า พึงพอใจอยู่ในระดับมาก

($\bar{X} = 4.35$) 3) ผลการพัฒนาบอร์ด เกม พบว่า บรรณารักษ์ที่ผ่านการอบรมสามารถออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกม เพื่อการเรียนรู้ทั้งหมด 4 เกม ได้แก่ เกมการ์ดจังหวัดพระธา, เกมผลไม้กิน, สมการรักและเกมนายกรัฐมนตรียองไทย 4) ผลการติดตามและประเมินผล พบว่า มีการนำบอร์ดเกม ที่พัฒนามาใช้ในออกแบบสื่อการเรียนรู้และงานการศึกษาตาม อัยยาศัย (กิจกรรมส่งเสริมการอ่าน) ให้กับนักศึกษา และผู้รับบริการในชุมชน พบว่า ผู้รับบริการมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.59$) เกมที่นิยมเล่น ได้แก่ เกมการ์ดจังหวัดพระธา เกมนายกรัฐมนตรียองไทย เกมสมการรัก และเกม ผลไม้กินได้ ตามลำดับ

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1) ครูผู้สอนและผู้สนใจในการจัดทำสื่อการเรียนรู้ สามารถนำผลการวิจัยไปใช้ในการวางแผนสำหรับผลิตสื่อการเรียนรู้ในกลุ่มสาระสังคมศึกษา ศาสนา วัฒนธรรมได้ หลากหลายรูปแบบมากขึ้น

2) ส่งเสริมการใช้บอร์ดเกมในสาระอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับบุคคลสำคัญทางศาสนาพุทธ เพื่อสร้างสื่อการเรียนรู้มากขึ้น

3) การฝึกทักษะการคิด แบบโยนิโสมนสิการในระดับชั้นอื่น ๆ และทุกวิชาที่เด็กในระดับชั้นต่าง ๆ ได้เรียนรู้ต่อยอด

5.3.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

การนำไปพัฒนาต่อยอดในกิจกรรมอื่นได้เช่นกัน อาทิ ลดเวลาเรียน เพิ่มเวลารู้ หรือใช้ในกิจกรรมลูกเสือ เนตรนารีในการเข้าฐานต่าง ๆ ซึ่งจะเป็นผลดีต่อการฝึกทักษะการคิดของนักเรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน

บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551*.
ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กรมสามัญศึกษา. (2542). *การจัดประสบการณ์เรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง*. หน่วยศึกษานิเทศก์.
กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. ชุมชนสหกรณ์
การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กัลัญญา เพชรภรณ์. (2563). *การออกแบบและเขียนแผนการจัดการเรียนรู้*. สืบค้น 2 มกราคม 2566,
จาก http://www.eledu.ssru.ac.th/kalanyoo_pe/file.php/3/_8_63.pdf.
- กานต์สินี จันทร์วิภาติลก. (2551). *การศึกษาวิเคราะห์รวมวิธีคิดเพื่อการดำเนินชีวิตตามแนว
พุทธศาสนา*. (วิทยานิพนธ์พุทธศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์.
- กุลิสรา จิตรชญาวนิช. (2562). *การจัดการเรียนรู้*. สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กุลิสรา จิตรชญาวนิช. (2563). *วิธีการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21*. สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
- แก้วรณันต์ พิมพ์พันธ์ และวัชรีย์ เพ็ชรวงษ์. (2565). การสร้างบอร์ดเกมที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
เรื่อง ปัจจัยที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตของพืชสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. *วารสาร
วมทสรส. (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)*, 7(1), 109-119
- ขอบฟ้า จันทร์เจริญ. (2556). *หลักการจัดการเรียนรู้*. สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จิรกรณ์ ศิริประเสริฐ. (2541). ความแตกต่างทางเพศในเกมและกิจกรรมพลศึกษาสำหรับเด็ก. *วารสาร
วิทยาศาสตร์การออกกำลังกายและกีฬา*, 2(1), 79-85.
- จุฑาทพร ปันทวังและเกศรินทร์ ศรีธนะ. (2565). การใช้บอร์ดเกม : เกมออฟเจอร์มส (Game of Germs)
เพื่อพัฒนาทักษะการป้องกันตนเองจากโรคติดต่อในนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา โรงเรียน
แม่ยาววิทยา อำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย. *วารสารวิชาการและวิจัยสังคมศาสตร์*, 17(2).
- เจียรนัย ธนุธรรมาคูณ. (2564). *การออกแบบเรขศิลป์เพื่อแบรนด์บอร์ดเกมที่สอดแทรกความรู้สำหรับ
เจนเอเรชั่นวาย*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชัยวัฒน์ คุ ประตกุล. (2555). *คนเก่งในอนาคต*. สืบค้น 11 ตุลาคม 2565, จาก
<https://stanglibrary.wordpress.com>.

- ไชยยศ เรืองสุวรรณ. (2553). *Active Learning*. ข่าวสารวิชาการ คณะเภสัชศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ฐิติพล ขำประถม. (2558). “บอร์ดเกม” ธุรกิจแนวใหม่ที่กำลังเติบโต. สืบค้น 22 มีนาคม 2566, จาก <https://www.komchadluek.net/news/kom-kid/204681>.
- ณัชนัน แก้วชัยเจริญกิจ. (2550). *ภาวะผู้นำและนวัตกรรมทางการศึกษา: บทบาทของครูกับ Active Learning*. สืบค้น 4 มกราคม 2566, จาก <http://www.pochanukul.com>.
- ณิรดา เวชญาลักษณ์. (2561). *หลักการจัดการเรียนรู้*. โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- ดวงกมล สิ้นเพ็ง. (2551). *การพัฒนาผู้เรียนสู่สังคมแห่งการเรียนรู้เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิพรัตน์ สิทธิวงศ์. (2563). การพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์จำลองสถานการณ์ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดเชิงกลยุทธ์ของนิสิตระดับอุดมศึกษา. *วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 19(3), 16-33.
- ทิตนา แคมมณี. (2544). *วิทยาการด้านการคิด*. เดอะมาสเตอร์กรุ๊ปแมนเนจเม้นท์.
- ทิตนา แคมมณี. (2550). *การสอนจิตวิทยาการเรียนรู้ เรื่องศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. (พิมพ์ครั้งที่ 5). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2555). *ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มี ประสิทธิภาพ*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธีรภาพ แซ่เซี่ยง. (2560). *การใช้บอร์ดเกมประเภทวางแผนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณในนักเรียนระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 ในโรงเรียนขนาดใหญ่ สังกัดสำนักงานเขตการศึกษาชั้นพื้นฐาน จังหวัดปทุมธานี*. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- นิษฐา หุ่นเกษม. (2565). มรรควิธีลดเว้นคำรุนแรงด้วยกระบวนการพัฒนาสื่อสร้างสรรค์ “นวัตกรรมบอร์ดเกม”. *วารสารสันติศึกษาปริทรรศน์ มจร.*, 10(6), 2608-2621.
- บรรจง อมรชีวิน. (2556). *Critical Thinking การคิดอย่างมีวิจารณญาณ*. ซีเอ็ด.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). *การวิจัยเบื้องต้น ฉบับปรับปรุงใหม่*. พิมพ์ครั้งที่ 10. บริษัท สุวีริยาสาส์น จำกัด.
- ประณาท เทียนศรี. (2556). *การสอนสังคมศึกษาเพื่อพัฒนาการคิดของนักเรียน ระดับประถมศึกษา*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พระเทพเวที. (2534). *ศาสนาและเยาวชน*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). มูลนิธิพุทธธรรม.

- พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตฺโต). (2556). โยนิโสมนสิการ-วิธีคิดตามหลักพุทธธรรม. ปญญาประดิษฐาน พิมพ์ดี เดชะคุปต์และเพยาว์ ยินดีสุข. (2557). *การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21*. โรงพิมพ์แห่ง จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2540). *วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์*. (พิมพ์ครั้งที่ 7). สำนัก ทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พิสิทธ์ ฌอน บัวกนกและคณะ. (2564). ผลของบอร์ดเกมต่อฟังก์ชันสติปัญญาด้านการรับรู้ของผู้เรียน. *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย*, 14(3).
- มหาวิทยาลัยรังสิต. (2549). นวัตกรรมการเรียนการสอน. *วารสารสนับสนุนและพัฒนาการเรียนการสอน*, 1(3), 1-3.
- มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์. (2553). *คู่มือการจัดระบบการเรียนการสอนที่ ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้*. เทียนวัฒนา พรินทร์ดีง.
- มานพ พลไพรนทร. (2535). *หลักการจัดการศึกษาพระปริยัติธรรม*. กรมการศาสนา.
- รักชน พุทธิรังษี. (2560). การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง. (ปริญา มหาบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รัชนิวรรณ ตั้งภักดี. (2565). การพัฒนารูปแบบการสร้างบอร์ดเกมเพื่อการศึกษาในประเทศไทย. *วารสาร ศึกษาศาสตร์ มสธ*, 119.
- วชิรวิทย์ เอี่ยมวิลัย. (2564). การพัฒนาบอร์ดเกมตามแนวทางการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เพื่อส่งเสริม ความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. *วารสารวิจัยทางการศึกษา*, 16(1), 70-87.
- วชิระ อินทร์อุดม. (2555). *การสร้างและหาประสิทธิภาพสื่อและนวัตกรรมทางการศึกษา*. คณะ ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- วลัย อิศรางกูร ณ อยุธยา. (2554). *หน่วยที่ 2 การจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา. ประมวลชุดสาระชุด วิชาการ จัดประสบการณ์การเรียนรู้สังคมศึกษา หน่วยที่ 1-5*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- วิชัย ประสิทธิ์วุฒิเวชช์. (2542). *การพัฒนาหลักสูตรสถานต่อที่ท้องถิ่น*. เลิฟแอนด์ลิฟ เพรส.
- วีระ สุดสังข์. (2550). *การคิดวิเคราะห์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ และคิดสร้างสรรค์*. สุวีริยาสาส์น.
- วุทธิศักดิ์ โภชนุกูล. (2550). *กระบวนการทางนวัตกรรม*. สืบค้น 24 ธันวาคม 2565, จาก http://www.pochanukul.com/wp-tent/uploads/2007/12/innovation_process.pdf.

- ศศิพมิล ประพินพงศกร. (2565). สภาพการดำเนินงานและพฤติกรรมการใช้บริการบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ในห้องสมุด สถาบันอุดมศึกษา. *วารสารสารสนเทศศาสตร์*, 40(4).
- ศุภจิต จันทรี และอัจฉรา ศรีพันธ์. (2564). การพัฒนาบอร์ดเกม เรื่อง ปัญหามลพิษจากเขม่าควันอ้อย เพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะพลเมืองตื่นรู้ผ่านการจัดการศึกษาบนฐานชุมชน สำหรับนักเรียนในพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร. *วารสารบัณฑิตวิจัย JOURNAL OF GRADUATE RESEARCH*, 13(1).
- สถาพร พฤษพิทกุล. (2558). *คุณภาพผู้เรียน เกิดจากกระบวนการเรียนรู้*. คณะเทคโนโลยีการเกษตร มหาวิทยาลัยบูรพา วิทยาเขตสระแก้ว.
- สฤณี อาชวานันทกุล. (2559). *Board game universe จักรวาลกระดานเดียว*. แชลมอน.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2542). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545*. สำนักงาน.
- สำนักงานคณะกรรมการปฏิรูปการเรียนรู้. (2543). *ปฏิรูปการเรียนรู้ผู้เรียนสำคัญที่สุด*. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.
- สำนักงานพระพุทธศาสนาแห่งชาติ (2555). *ข้อมูลพื้นฐานทางพระพุทธศาสนา 2555*. โรงพิมพ์สำนักงานพระพุทธศาสนาแห่งชาติ.
- สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์. (2557). *คู่มือการจัดระบบการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). ศูนย์เรียนรู้การผลิตและจัดการธุรกิจสิ่งพิมพ์ดิจิทัล มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์.
- สิริวรรณ ศรีพหล. (2555) *การพัฒนาระบบการจัดการเรียนการสอนวิชาประวัติศาสตร์ ตามแนวปฏิรูปการศึกษา ในทศวรรษที่สองสำหรับครูสังคมศึกษา*. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- _____. (2547). *หน่วยที่ 4 การจัดระบบการเรียนการสอนในวิชาสังคมศึกษา*. เอกสารการสอนชุดวิชาการสอนสังคมศึกษา หน่วยที่ 1-7. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- สุมน อมรวิวัฒน์. (2530). *การสอนกลุ่มสร้างเสริมลักษณะนิสัย*. สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- สุวรรณ จ้อยทอง. (2559). การศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงผลิตภาพรายวิชาหลักการจัดการเรียนรู้ที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัย

ราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์. วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์, 12(2).

- สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2545). 21 วิธีจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการคิด. ภาพพิมพ์. หทัย ต้นหยง. (2525). การสอนสังคมศึกษาในโรงเรียนมัธยมศึกษา. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อัจฉรา เปรมปรีดา. (2558). ผลของการใช้เกมและการสอนแบบวัฏจักรการเรียนรู้ 5 ขั้น (5Es) ประกอบการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ในสังคมพหุวัฒนธรรมที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ และเจตคติด้านพหุวัฒนธรรม เรื่องระบบร่างกายมนุษย์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- อรนุช ลิมตศิริ. (2543). นวัตกรรมและเทคโนโลยีการเรียนการสอน. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- อรพรรณ ลือบุญธวัชชัย. (2543). การคิดอย่างมีวิจารณญาณ : การเรียนการสอนทางพยาบาลศาสตร์. ธนาเพรส แอนด์ กราฟฟิค.
- อรุณลักษณ์ รัตนพันธ์ และคณะ. (2565). การใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของบรรณารักษ์สังกัดสำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย (กศน.) จังหวัดกำแพงเพชร. วารสารพิภูล, 20(2).
- อัญชลี โพธิ์ทอง และอัปสรศรี ปลอดภัย. (2542). นวัตกรรมทางการศึกษาเพื่อพัฒนาชีวิต และสังคม EDUCATIONAL INNOVATION FOR LIFE AND SOCIAL DEVELOPMENT. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2553). หลักการสอน. (พิมพ์ครั้งที่ 5). โอ.เอส. พรินติ้ง เฮ้าส์.
- อิทธิเดช น้อยไม้. (2560). หลักสูตรและการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา. บริษัท โอ.เอส.พรินติ้ง เฮ้าส์.
- อุษณีย์ อนุรุทธ์วงศ์. (2545). ฝึกเด็กให้เป็นนักคิด. มูลนิธิสตรี-สฤณีวงศ์.
- _____. (2555). การพัฒนาทักษะความคิดระดับสูง : Developing Higher Level of Thinking Skills. ไอ คิว บুকเซ็นเตอร์.
- Bensley, D. A., & Haynes, C. (1995). The acquisition of general purpose strategic knowledge for argumentation. *Teaching of Psychology*, 22(1), 41-45.
- Brathwaite, B. and Schreiber, I. (2009). *Challenges for game designers*. Boston. Charles River Media Group.

- Brathwaite, B., & Schreiber, I. (2009). *Challenges for Game Designers: Non-digital Exercises for Video Game Designers*.
- Carter V .Good. (1975). *Dictionary of Education*. McGraw-Hill.
- Cronbach, L. J. (1990). *Essentials of psychological testing*. (5th ed). Harper & Row.
- DQ Institute. (2017). *Digital Intelligence*. Search 10 December 2022, From <https://www.dqinstitute.org/what-is-dq>. [Cited].
- Dressel, P.L., and Mayhew, L.B. (1957). *General Education : Explorations in Evaluation*. (2nd ed.). American Council on Education.
- Gagné, R. M., Wager, W. W., Golas, K. C., & Keller, J. M. (2005). *Principles of instructional design*. (5th ed.). Thomson Wadsworth.
- Greg, Costikyan. (2004). *I Have No Words & I Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games*. Search 18 December 2022, From <http://www.digra.org/digital-library/publications/i-have-no-words-i-must-design-toward-a-critical-vocabulary-for-games/>.
- Halpern, D. F. (2009). Foreword. In D. S. Dunn, J. S. Halonen, & R. A. Smith (Eds.), *Teaching critical thinking in psychology: A handbook of best practices*. pp. xv-xvi. Wiley-Blackwell.
- Hinebaugh, J. P. (2009). *A board game education*. R&L Education.
- Hough, B., & Duncan, K. (1970). *Teaching description and analysis*. Addison-Westlu.
- Hunsucker, A., I. (2016). *Board games as a platform for collaborative learning*. (Research Report). [researchgate.net/publication/309385174_Board_Games_as_a_Platform_For_Collaborative_Learning/link/580cda1b08ae2cb3a5e3a394/download](https://www.researchgate.net/publication/309385174_Board_Games_as_a_Platform_For_Collaborative_Learning/link/580cda1b08ae2cb3a5e3a394/download).
- Jarolimek John. (1967). *Social Studies in Elementary Education*. Macmillan.
- Kiryakova, G. (2014). *Gamification in Education Conference Paper*. Trakia University.
- Kraipinit Y., Chantuk T., and Siriwong P. (2017). New Agricultural Management of Thailand. *Journal of Humanities and Social Sciences Valaya Alongkorn*. 12(2): 115-127.

- Mckinney, S. E. (2008). *Developing teachers for high-poverty schools: The role of the internship experience*. *Urban Education*. 43(1), 68-82.
- Michaelis John U. (1980). *Social Studies for Children in Democracy*. Englewood Cliff, N.J.: Prentice-Hall.
- Preston, Ralph C. (1960). *Teaching in Social Studies in Elementary School*. Holt Reinhart and Winston.
- Silverman, D. (2013). *How to learn board game design and development*. McGraw - Hill.
- Smith, P. L. & Ragan, T. J. (1999). *Instructional design*. (2nd ed.). Prentice- Hall.
- Smith, R.H. (1980). *Management: making organization performance*. Free Press.
- Wise GREEK. (2015). *What is a Board Game?*. sportsnhobbies.org/what-is-a-board-game.htm#did.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ

ชื่อ - นามสกุล	วุฒิการศึกษา	ผู้เชี่ยวชาญ
ดร.ชาลี ภัคดี	ปรด. (บริหารการศึกษา)	ตรวจสอบด้านระเบียบ วิธีวิจัย
ดร.ฉัตรชัย ศิริกุลพันธ์	ปรด. (บริหารการศึกษา)	ตรวจสอบด้านเนื้อหา
ผศ.พูลสุข วรรณาริก	ศศ.ม. (ภาษาศาสตร์)	ตรวจสอบด้านภาษา

ภาคผนวก ข
เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

เครื่องมือในงานวิจัย

แบบประเมินคุณภาพนวัตกรรมการเพื่อหาค่า IOC

แบบประเมินคุณภาพนวัตกรรมการบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการ
ของแก่นักเรียนสามเณรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ จังหวัดเชียงใหม่

คำชี้แจง ใส่เครื่องหมาย (✓) ลงในช่องความคิดเห็นของท่านพร้อมเขียนข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์
ในการนำไปพิจารณาปรับปรุงต่อไป

รายการขอความคิดเห็น	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	เหมาะสม 1	ไม่ แน่ใจ 0	ไม่ เหมาะสม -1	
1. ความสอดคล้องเหมาะสมกับหลักสูตร				
2. ความสอดคล้องเหมาะสมกับธรรมชาติวิชา				
3. ความสอดคล้องเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน				
4. ความสอดคล้องเหมาะสมกับสภาพปัจจุบัน และปัญหา				
5. ความเหมาะสมต่อกระบวนการพัฒนาผู้เรียน				
6. ความเหมาะสมของเนื้อหา				
7. ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร				
8. ความเหมาะสมของการใช้ภาษา				
9. ความเหมาะสมกับความสนใจของผู้เรียน				
10. ความเหมาะสมของรูปแบบ				

ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้เชี่ยวชาญ

ตารางวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อชุดนวัตกรรม

แบบประเมินคุณภาพนวัตกรรมการบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการ
 ของกลุ่มนักเรียนสามแฉกรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ จังหวัดเชียงใหม่
คำชี้แจง ขอให้ท่านได้กรุณาแสดงความคิดเห็นโดยใส่เครื่องหมาย (✓) ลงในช่องความคิดเห็นของท่าน
 พร้อมเขียนข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ในการนำไปพิจารณาปรับปรุงต่อไป

ระดับ 5 หมายถึง ดีมาก

ระดับ 4 หมายถึง ดี

ระดับ 3 หมายถึง ปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง พอใช้

ระดับ 1 หมายถึง ควรปรับปรุง

รายการขอความคิดเห็น	ประมาณค่าความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					ค่า IOC	แปลผล
	5	4	3	2	1		
1. ความสอดคล้องเหมาะสมกับหลักสูตร							
2. ความสอดคล้องเหมาะสมกับธรรมชาติวิชา							
3. ความสอดคล้องเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน							
4. ความสอดคล้องเหมาะสมกับสภาพปัจจุบันและปัญหา							
5. ความเหมาะสมต่อกระบวนการพัฒนาผู้เรียน							
6. ความเหมาะสมของเนื้อหา							
7. ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร							
8. ความเหมาะสมของการใช้ภาษา							
9. ความเหมาะสมกับความสนใจของนักเรียน							
10. ความเหมาะสมของรูปแบบ							

ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้เชี่ยวชาญ

แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อนวัตกรรมบอร์ดเกม
เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามเณรโรงเรียนพระปริยัติธรรม
ที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ จังหวัดเชียงใหม่

คำชี้แจง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย (✓) ลงในช่องบอกระดับเพียงช่องเดียว โดยมีระดับและความหมายดังนี้

5 หมายถึง ระดับมากที่สุด

4 หมายถึง ระดับมาก

3 หมายถึง ระดับปานกลาง

2 หมายถึง ระดับน้อย

1 หมายถึง ระดับน้อยที่สุด

ข้อ	ประเด็นความพึงพอใจ	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
1.	ชั้นนำเข้าสู่กิจกรรมมีความน่าสนใจ กระตุ้นให้คิด					
2.	นักเรียนได้ใช้ความรู้ทางพระพุทธศาสนาจริง					
3.	การเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจ					
4.	การเสนอเนื้อหาชัดเจน เข้าใจง่าย					
5.	ความยากง่ายของเนื้อหาเหมาะสมกับผู้เรียน					
6.	มีภาพประกอบช่วยให้ที่น่าสนใจ					
7.	มีทักษะในการแก้ไขปัญหาได้					
8.	ความแปลกใหม่ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน					
9.	นวัตกรรมมีประโยชน์วิชาพระพุทธศาสนา					
10.	เวลามีความเหมาะสมกับเนื้อหา					

ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

.....

.....

.....

ภาคผนวก ค

แบบประเมินฐานสมรรถนะด้านทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการในการใช้นวัตกรรม
บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการ ของกลุ่มนักเรียนสามเณรโรงเรียนพระปริยัติธรรม
ที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ จังหวัดเชียงใหม่

แบบประเมินฐานสมรรถนะด้านทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการในการใช้นวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามแฉกรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ จังหวัดเชียงใหม่

การประเมินโดยใช้หลัก “โยนิโส” มาจาก “โยนิ” แปลว่า เหตุ ต้นเค้า แหล่งเกิด ปัญญา อุบาย วิธีทาง “มนสิการ” (จาก มนสิ (สัจธรรมวิรัตติของ มนส (ใจ)) + การ (การทำ) (จาก กรธาตุ + -ณ ปัจจัย)) หมายถึง การทำในใจ การคิด คำนี้ถึง ใส่ใจ ดังนั้น “โยนิโสมนสิการ” จึงหมายถึง การทำในใจให้แยบคาย หรือการพิจารณาโดยแยบคาย กล่าวคือ ความเป็นผู้ฉลาดในการคิด คิดอย่างถูกวิธีถูกระบบ พิจารณาไตร่ตรองสาวไปจนถึงสาเหตุหรือต้นตอของเรื่องที่กำลังคิด คือคิดถึงรากถึงโคนนั่นเอง แล้วประมวลความคิดรอบด้านจนกระทั่งสรุปออกมาได้ว่าสิ่งนั้นควรหรือไม่ควร ดีหรือไม่ดี เป็นวิถีสงหน่งปัญญาเป็นธรรมสำหรับกลั่นกรองแยกแยะข้อมูลหรือแหล่งข่าวหรือที่เรียก “ปรโตโมสะ” อีกชั้นหนึ่ง กับทั้งเป็นบ่อเกิดแห่งความคิดชอบหรือ “สัมมาทิฐิ” ทำให้มีเหตุผล และไม่มมกาย

การประเมินสมรรถนะมีเกณฑ์การตัดสินเป็น ดีเยี่ยม ดี ผ่าน และไม่ผ่าน ความหมายของแต่ละระดับ ดังนี้

ดีเยี่ยม หมายถึง ผู้เรียนปฏิบัติตนตามสมรรถนะจนเป็นนิสัย และนำไปใช้ในชีวิตรประจำวันเพื่อประโยชน์สุขของตนเองและสังคม โดยพิจารณาจากผลการประเมินระดับดีมากจำนวน 3-5 สมรรถนะ และไม่มีสมรรถนะใดได้ผลการประเมินต่ำกว่าระดับดี

ดี หมายถึง ผู้เรียนมีสมรรถนะในการปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ เพื่อให้เป็นการยอมรับของสังคมโดยพิจารณาจาก

1) ได้ผลการประเมินระดับดีมาก จำนวน 1-2 สมรรถนะ และไม่มีสมรรถนะใดได้ผลการประเมินต่ำกว่าระดับดี หรือ

2) ได้ผลการประเมินระดับดีมาก จำนวน 2 สมรรถนะ และไม่มีสมรรถนะใดได้ผลการประเมิน ต่ำกว่าระดับพอใช้ หรือ

3) ได้ผลการประเมินระดับดี จำนวน 4-5 สมรรถนะ และไม่มีสมรรถนะใดได้ผลการประเมินต่ำ กว่าระดับพอใช้

ผ่าน หมายถึง ผู้เรียนรับรู้และปฏิบัติตามกฎเกณฑ์และเงื่อนไขที่สถานศึกษากำหนด โดยพิจารณาจาก

1) ได้ผลการประเมินระดับพอใช้ จำนวน 4-5 สมรรถนะ และไม่มีสมรรถนะใดได้ผลการประเมินต่ำกว่าระดับพอใช้ หรือ

2) ได้ผลการประเมินระดับดี จำนวน 2 สมรรถนะ และไม่มีสมรรถนะใดได้ผลการประเมินต่ำ กว่าระดับพอใช้

ไม่ผ่าน หมายถึง ผู้เรียนรับรู้และปฏิบัติได้ไม่ครบตามเกณฑ์และเงื่อนไขที่กำหนด โดยพิจารณาจากผล การประเมินระดับต้องปรับปรุง ตั้งแต่ 1 สมรรถนะ

เกณฑ์การให้คะแนนระดับคุณภาพ

ดีเยี่ยม - พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและสม่ำเสมอ ให้ 3 คะแนน

ดี - พฤติกรรมที่ปฏิบัติชัดเจนและบ่อยครั้ง ให้ 2 คะแนน

ผ่าน - พฤติกรรมที่ปฏิบัติบางครั้ง ให้ 1 คะแนน

ไม่ผ่าน - ไม่เคยปฏิบัติพฤติกรรม ให้ 0 คะแนน

เกณฑ์การสรุปผล

ดีเยี่ยม - 16 - 20 คะแนน

ดี - 11 - 15 คะแนน

ผ่าน - 6 - 10 คะแนน

ไม่ผ่าน - 0 - 5 คะแนน

รายการประเมินฐานสมรรถนะด้านทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการในการใช้นวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามเณรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ จังหวัดเชียงใหม่

สมรรถนะ ด้าน	รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
		ดี เยี่ยม (3)	ดี (2)	ผ่าน (1)	ไม่ ผ่าน (0)
ความสามารถในการสื่อสาร					
	1. สามารถรับ-ส่งสารอย่างถูกต้อง				
	2. ถ่ายทอดความรู้ ความคิด ความเข้าใจอย่างเหมาะสม				
	3. มีวิธีการสื่อสารมีประสิทธิภาพ				
	4. เจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ ได้				
	5. เลือกรับและไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยเหตุผล และถูกต้อง				
ความสามารถในการคิด					
	1. มีทักษะในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์				
	2. มีทักษะในการคิดอย่างสร้างสรรค์				
	3. มีทักษะในการคิดอย่างมีวิจารณญาณ				
	4. สร้างองค์ความรู้ใหม่ ๆ ที่ได้จากการคิดวิเคราะห์				
	5. เข้าใจปัญหาและมีทักษะในการแก้ปัญหาได้				
ความสามารถในการแก้ปัญหา					
	1. แก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้				
	2. ใช้เหตุและผลในการแก้ปัญหา				
	3. เข้าใจการเปลี่ยนแปลง และรู้ทันเรื่องราวในสังคม				

	4. หาความรู้และประยุกต์ใช้ในการแก้ไขปัญหา				
	5. มีทักษะการตัดสินใจได้เหมาะสม				
ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต					
	1. มีทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองได้เหมาะสม				
	2. สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้				
	3. ประยุกต์ใช้ความรู้ที่ได้ไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน				
	4. มีวิธีการจัดการปัญหาและความขัดแย้งได้เหมาะสม				
	5. หลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อคนรอบข้าง				
ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี					
	1. เลือกและใช้เทคโนโลยีได้เหมาะสม				
	2. มีทักษะกระบวนการวางแผนในทางเทคโนโลยี				
	3. สามารถนำเทคโนโลยีไปใช้พัฒนาตนเอง				
	4. ใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และเครพสิทธิ์ของผู้อื่น				
	5. มีคุณธรรมจริยธรรมและการอ้างอิงที่มาในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ				
การคิดแบบโยนิโสมนสิการ					
	1. การคิดวิเคราะห์ การพิจารณาว่า สิ่งนี้มี สิ่งนี้จึง มี สืบสาวเหตุปัจจัย (Inquiry)				
	2. คิดแบบธาตุวัตถาน เป็นการคิดแบบสังเคราะห์หรือคิดแยกเป็นส่วน (Analysis)				
	3. การพิจารณาว่า ไม่เที่ยง เป็นทุกข์ ไม่ใช่ตัวตน มีการเกิดขึ้น ตั้งอยู่แปรเปลี่ยน ดับไปการคิดในสามัญญลักษณะ (The Three Characteristic)				

	4. การคิดแบบแก้ปัญหา แบบหาสาเหตุแห่งปัญหา โดยหาวิธีแก้ที่ต้นเหตุ เพื่อเข้าถึงการแก้ปัญหาคิดแบบอริยสัจ (The Four Noble Truths)				
	5. การศึกษาเป้าหมายและวิธีการ ว่าวิธีการถูกต้องต่อการที่จะทำให้เป้าหมายบรรลุผลคืออรรถธรรมสัมพันธ์ (Principle and Rational)				
	6. การพิจารณาข้อดี (อายุโกศล) ข้อเสีย (อุปายโกศล) และอุปายการใช้ประโยชน์จากข้อดี ข้อเสีย นั้น (อุปายโกศล) พิจารณาคุณโทษและทางออก (Reward and Punishment Approach and Avoidance)				
	7. การพิจารณาว่าอะไรคือแก่น อะไรคือเปลือก อะไรคือสิ่งประดับ อะไรคือกาฝาก คิดแบบคุณค่าแท้คุณค่าเทียม (Real Value and Unreal Value)				
	8. การคิดอย่างสร้างสรรค์ คือการคิดสร้างประโยชน์ให้เกิดขึ้นในสิ่งต่างๆ การคิดบวก วิธีคิดแบบนี้อธิบายว่าปากกาตำหนึ่งใช้ประโยชน์อะไรได้บ้าง การคิดแบบเร้าคุณธรรม (Virtue and stimulation)				
	9. การคิดที่จะค้นหาความจริงจากประสบการณ์ตรงผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 6 คิดแบบปัจจุบัน (Present Thought)				
	10. การคิดแบบองค์รวมโดยไม่เหมารวม คือการพิจารณาสิ่งต่างๆเป็นกรณีๆไป หรือการคิดแบบเทียบเคียงความจริงเฉพาะหน้า คิดแบบวิถัชชวาที (Well-Rounded Thought)				

ภาคผนวก ง

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนา

เพื่อศึกษาประสิทธิภาพการใช้การพัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามเณรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ จังหวัดเชียงใหม่

แผนการจัดการจัดกิจกรรมที่ 1

สาระการเรียนรู้ พระพุทธศาสนา

ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

เรื่อง พระพุทธศาสนาในประเทศเพื่อนบ้าน

ชั่วโมงที่ 1 - 5

สาระสำคัญ

พระพุทธเจ้าได้ตรัสรู้หลักธรรมที่เป็นความจริงอันประเสริฐแล้ว ได้ประกาศเผยแผ่พระพุทธศาสนาในชมพูทวีป โดยมีเหล่าพุทธสาวกเป็นผู้สืบทอดและเผยแผ่พระพุทธศาสนาไปยังภูมิภาคต่าง ๆ ในโลก

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

สืบค้นข้อมูล ความเป็นมาการเผยแผ่พระพุทธศาสนาเข้าสู่ประเทศเพื่อนบ้าน และเห็นความสำคัญในฐานะที่เป็นรากฐานของวัฒนธรรมไทย และเป็นเอกลักษณ์ของชาติไทย

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ศึกษาประวัติการเผยแผ่พระพุทธศาสนาเข้ามายังประเทศไทย และประเทศเพื่อนบ้าน
2. ศึกษาการนับถือพระพุทธศาสนาของประเทศไทยและประเทศเพื่อนบ้าน

เนื้อหาสาระ

1. การเผยแผ่พระพุทธศาสนาเข้าสู่ประเทศเพื่อนบ้าน
2. การนับถือพระพุทธศาสนาของประเทศเพื่อนบ้าน

กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. นักเรียนสวดมนต์บูชาพระรัตนตรัย และทำสมาธิ 5 นาที
2. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนจำนวน 40 ข้อก่อนทำการเรียนการสอน
3. แจกสาระสำคัญของเนื้อเรื่อง ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง จุดประสงค์การเรียนรู้
4. นักเรียนทุกคน ศึกษาภาพการประกอบพิธีกรรมในวันสำคัญทาง พระพุทธศาสนาของพุทธศาสนิกชนในประเทศพม่า ลาวและกัมพูชา ว่าเป็นภาพกิจกรรมอะไร เป็นชาวพุทธในประเทศใด แสดงถึงความศรัทธาต่อพระพุทธศาสนาอย่างไร และมีผลต่อสังคมนั้น ๆ อย่างไร
5. นักเรียนที่ถูกลืมออกมาอภิปรายหน้าชั้นเรียน
6. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปผลจากการศึกษาภาพการประกอบพิธีกรรมในวันสำคัญทางพระพุทธศาสนาของพุทธศาสนิกชนในประเทศพม่า ลาวและกัมพูชา
7. นักเรียนแบ่งกลุ่ม ๆ ละ 8 คน ศึกษาเรื่อง
 - การเผยแผ่พระพุทธศาสนาเข้าสู่ประเทศพม่า

- การเผยแพร่พระพุทธศาสนาเข้าสู่ประเทศอินโดนีเซียและมาเลเซีย
- การเผยแพร่พระพุทธศาสนาเข้าสู่ประเทศลาวและกัมพูชา
- การเผยแพร่พระพุทธศาสนาเข้าสู่ประเทศเวียดนาม

จากหนังสือแบบเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระพระพุทธศาสนา
ห้องสมุด และอินเทอร์เน็ต

8. นักเรียนเรียนรู้จากใบงานเรื่อง การเผยแพร่พระพุทธศาสนาเข้าสู่ประเทศต่าง ๆ
9. นักเรียนอภิปรายผลการศึกษาและนำเสนอผลการเรียนรู้จากใบงานหน้าชั้นเรียน
10. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปผลการเรียนรู้จากใบงาน
11. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย
12. นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อทบทวนความรู้

แหล่งเรียนรู้

1. หนังสือแบบเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระพระพุทธศาสนา
2. ห้องสมุด
3. ระบบ Internet

กระบวนการวัดผลประเมินผล

1. แบบประเมินพัฒนาการในการเรียนรู้รายบุคคล
2. แบบประเมินผลงานกลุ่ม

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

สาระการเรียนรู้ พระพุทธศาสนา

ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

เรื่อง ความสำคัญของพระพุทธศาสนา

ชั่วโมงที่ 6 - 8

สาระสำคัญ

พระพุทธศาสนาเป็นศาสนาที่มีหลักธรรมคำสอน ซึ่งเป็นหลักความจริงอันประเสริฐ กล่าวคือ เมื่อสมาชิกในสังคมใดประพฤติตามย่อมจะก่อให้เกิดความสงบสุข พระพุทธศาสนาจะช่วยให้เกิดความเข้าใจอันดีระหว่างสังคมแต่ละสังคม เป็นรากฐานของวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณีอันดีงาม

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

สืบค้นข้อมูล ความเป็นมาการเผยแพร่พระพุทธศาสนาเข้าสู่ประเทศเพื่อนบ้าน และเห็นความสำคัญในฐานะที่เป็นรากฐานของวัฒนธรรมไทย และเป็นเอกลักษณ์ของชาติไทย

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ศึกษาความสำคัญของพระพุทธศาสนาที่ช่วยสร้างความเข้าใจอันดีกับประเทศเพื่อนบ้าน
2. ศึกษาและตระหนักถึงความสำคัญของพระพุทธศาสนาที่เป็นรากฐานของวัฒนธรรมไทย

เนื้อหาสาระ

ความสำคัญของพระพุทธศาสนา

- พระพุทธศาสนาช่วยสร้างความเข้าใจอันดีกับประเทศเพื่อนบ้าน
- พระพุทธศาสนาที่เป็นรากฐานของวัฒนธรรมไทย
- พระพุทธศาสนาเป็นเอกลักษณ์และมรดกของสังคมไทย

กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. นักเรียนสวดมนต์บูชาพระรัตนตรัย และทำสมาธิ 5 นาที
2. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน
3. แจกสาระสำคัญของเนื้อเรื่อง ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง จุดประสงค์การเรียนรู้
4. นักเรียนแบ่งกลุ่ม ๆ ละ 4 คน ศึกษาภาพเกี่ยวกับการประชุมร่วมกันระหว่างคณะสงฆ์ของประเทศต่าง ๆ การประชุมคณะสงฆ์ของไทย การประชุมร่วมกันระหว่างผู้นำของประเทศต่าง ๆ พิธีกรรมในวันสำคัญของพระพุทธศาสนา ภาพจิตรกรรมฝาผนังเกี่ยวกับพุทธประวัติ การประกอบพิธีกรรมทางพระพุทธศาสนา

5. นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมาอภิปรายความสำคัญของภาพดังกล่าวหน้าชั้นเรียน และวาดรูปความประทับใจในกิจกรรมที่แสดงถึงความสำคัญของพระพุทธศาสนา เกี่ยวกับการสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างประเทศ และเขียนบรรยายความสำคัญของภาพนั้น

6. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปผลจากการศึกษาความสำคัญแต่ละภาพ

7. นักเรียนแต่ละกลุ่มศึกษา เรื่อง ความสำคัญของพระพุทธศาสนา จากหนังสือแบบเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระพุทธศาสนา ห้องสมุด และอินเทอร์เน็ต

8. นักเรียนเรียนรู้จากใบงานเรื่อง ความสำคัญของพระพุทธศาสนา

9. นักเรียนอภิปรายผลการศึกษาและนำเสนอผลการเรียนรู้จากใบงานหน้าชั้นเรียน

10. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปผลการศึกษาและการเรียนรู้จากใบงาน

11. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย

12. นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อทบทวนความรู้

แหล่งเรียนรู้

1. หนังสือแบบเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระพุทธศาสนา

2. ห้องสมุด

3. ระบบ Internet

กระบวนการวัดผลประเมินผล

1. แบบประเมินพัฒนาการในการเรียนรู้รายบุคคล

2. แบบประเมินผลงานกลุ่ม

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

สาระการเรียนรู้ พระพุทธศาสนา

ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

เรื่อง พุทธประวัติ

ชั่วโมงที่ 9 - 11

สาระสำคัญ

พระพุทธเจ้าเป็นบุคคลผู้เพียบพร้อมด้วยความดีงาม พระองค์ทรงมีความเพียรความพยายาม แสวงหาความจริงอันประเสริฐ และนำมาเผยแผ่แก่มวลมนุษย เพื่อช่วยบุคคลที่ตกอยู่ในความทุกข์ทั้งปวงได้หลุดพ้น

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

สืบค้นข้อมูล และวิเคราะห์พุทธจริยา เข้าใจประวัติและคุณธรรมพุทธสาวก สาวิกา และชาวพุทธ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ศึกษาพุทธประวัติและพระจริยาวัตรของพระสัมมาสัมพุทธเจ้า
2. ตระหนักในพระมหากรุณาธิคุณและสามารถนำคุณธรรมของพระพุทธองค์ไปเป็นแนวทางใน

การปฏิบัติได้

เนื้อหาสาระ

พระพุทธประวัติ

- ผจญมาร
- การตรัสรู้
- การสั่งสอน

กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. นักเรียนสวดมนต์บูชาพระรัตนตรัย และทำสมาธิ 5 นาที
2. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน
3. แจกสาระสำคัญของเนื้อเรื่อง ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง จุดประสงค์การเรียนรู้
4. ครูและนักเรียนสนทนาเรื่องราวต่าง ๆ ของพุทธประวัติและมีเรื่องใดบ้างที่นักเรียนสนใจ

อธิบายเหตุผล

5. นักเรียนที่ถูกสุ่มออกมาอภิปรายหน้าชั้นเรียน
6. นักเรียนแบ่งกลุ่ม ๆ ละ 4 คน ศึกษาพุทธประวัติตามหัวเรื่องที่นักเรียนศึกษาเพิ่มเติม และศึกษาเรื่อง พุทธประวัติตอนผจญมาร และพุทธประวัติตอนตรัสรู้และการสั่งสอนจากหนังสือ

แบบเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระพุทธศาสนา ห้องสมุด และอินเทอร์เน็ต

7. นักเรียนเรียนรู้จากใบงานเรื่อง พุทธประวัติ
8. นักเรียนอภิปรายผลการศึกษาและนำเสนอผลการเรียนรู้จากใบงานหน้าชั้นเรียน
9. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปผลการศึกษาและการเรียนรู้จากใบงาน
10. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย
11. นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อทบทวนความรู้

แหล่งเรียนรู้

1. หนังสือแบบเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระพุทธศาสนา
2. ห้องสมุด
3. ระบบ Internet

กระบวนการวัดผลประเมินผล

1. แบบประเมินพัฒนาการในการเรียนรู้รายบุคคล
2. แบบประเมินผลงานกลุ่ม

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

สาระการเรียนรู้ พระพุทธศาสนา

ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

เรื่อง ประวัติและคุณธรรมพุทธสาวก สาวิกา

ชั่วโมงที่ 12 - 20

สาระสำคัญ

พระพุทธเจ้าทรงมีพุทธสาวก พุทธสาวิกา ซึ่งเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญต่อการเผยแผ่พระพุทธศาสนาให้ขยายไปในดินแดนต่าง ๆ

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

สืบค้นข้อมูล และวิเคราะห์พุทธจริยา เข้าใจประวัติและคุณธรรมพุทธสาวก สาวิกา และชาวพุทธตัวอย่าง

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ศึกษาประวัติและผลงานสำคัญของพุทธสาวก พุทธสาวิกา
2. ตระหนักถึงคุณค่าของพระจริยาวัตร และการปฏิบัติตนตามหลักธรรมและสามารถนำไปประยุกต์เป็นแบบอย่างในการดำเนินชีวิต
3. ศึกษาประวัติของพระยาลิไทย เห็นความสำคัญในฐานะเป็นชาวพุทธตัวอย่าง และสามารถนำคุณธรรมของพระองค์ไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิต
4. ศึกษาประวัติของสมเด็จพระมหาสมณเจ้ากรมพระยาวชิรญาณวโรรส เห็นความสำคัญในฐานะเป็นชาวพุทธตัวอย่าง และสามารถนำคุณธรรมของท่านไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิต

เนื้อหาสาระ

ประวัติพุทธสาวก พุทธสาวิกา

- พระสารีบุตร
- พระโมคคัลลานะ
- นางขุชชุตตรา
- พระเจ้าพิมพิสาร

ชาวพุทธตัวอย่าง

- ประวัติพระมหาธรรมราชาลิไทย
- ประวัติสมเด็จพระมหาสมณเจ้า กรมพระยาวชิรญาณวโรรส

กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. นักเรียนสวดมนต์บูชาพระรัตนตรัย และทำสมาธิ 5 นาที

2. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน
3. แจกสาระสำคัญของเนื้อเรื่อง ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง จุดประสงค์การเรียนรู้
4. ครูและนักเรียนแสดงความคิดเห็นถึงพุทธสาวก พุทธสาวิกา ที่นักเรียนเคยศึกษามาแล้ว
ในเรื่องชื่อของพุทธสาวก พุทธสาวิกา ผลงานที่สำคัญและคุณธรรมเด่นของท่านที่เราสามารถนำไปปฏิบัติได้
5. นักเรียนที่ถูกสุ่มออกมาแสดงความคิดเห็นหน้าชั้นเรียน
6. นักเรียนแบ่งกลุ่ม ๆ ละ 6 คน ศึกษาเกี่ยวกับประวัติพระสารีบุตร พระโมคคัลลานะจากหนังสือแบบเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระพุทธศาสนา ห้องสมุดและอินเทอร์เน็ต
7. นักเรียนเรียนรู้จากใบงานเรื่อง พระสารีบุตร พระโมคคัลลานะ
8. นักเรียนอภิปรายผลการศึกษาและนำเสนอผลการเรียนรู้จากใบงานหน้าชั้นเรียน
9. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปผลการศึกษาและการเรียนรู้จากใบงาน
10. นักเรียนแต่ละกลุ่มแสดงบทบาทสมมติเรื่องราวความเป็นมาของนางชูชุตตรา พระเจ้าพิมพิสารที่ได้มาเกี่ยวข้องกับพระพุทธศาสนา
11. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเรื่องราวความเป็นมาของนางชูชุตตรา พระเจ้าพิมพิสารที่ได้มาเกี่ยวข้องกับพระพุทธศาสนา
12. นักเรียนที่ถูกสุ่มยกตัวอย่างการกระทำที่จัดว่าสมควรเป็นชาวพุทธตัวอย่าง และแนวทางที่นักเรียนสามารถปฏิบัติตนตามแบบอย่างได้
13. นักเรียนเรียนรู้จากใบงานเรื่อง พระมหาธรรมราชาลิไทย
14. นักเรียนอภิปรายผลการศึกษาและนำเสนอผลการเรียนรู้จากใบงานหน้าชั้นเรียน
15. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปผลการศึกษาและการเรียนรู้จากใบงาน
16. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย
17. นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อทบทวนความรู้

แหล่งเรียนรู้

1. หนังสือแบบเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระพุทธศาสนา
2. ห้องสมุด
3. ระบบ Internet

กระบวนการวัดผลประเมินผล

1. แบบประเมินพัฒนาการในการเรียนรู้รายบุคคล
2. แบบประเมินผลงานกลุ่ม

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5

สาระการเรียนรู้ พระพุทธศาสนา

ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

เรื่อง พระรัตนตรัย : ธรรมคุณ 6

ชั่วโมงที่ 21 - 22

สาระสำคัญ

พระรัตนตรัยประกอบด้วย พุทธคุณ ธรรมคุณ สังฆคุณ พุทธคุณมี 9 ประการ ธรรมคุณมี 6 ประการ สังฆคุณมี 9 ประการ

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

สืบค้นข้อมูล ความหมายองค์ประกอบของหลักธรรมในการพัฒนาตนเองและสังคมและนำไปปฏิบัติ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ศึกษาความหมาย ความสำคัญของพระรัตนตรัย ปฏิบัติตนต่อพระรัตนตรัยได้ถูกต้อง
2. ศึกษาและเข้าใจธรรมคุณ 6 เห็นความสำคัญและสามารถนำไปปฏิบัติได้

เนื้อหาสาระ

1. พระรัตนตรัย
2. ธรรมคุณ 6

กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. นักเรียนสวดมนต์บูชาพระรัตนตรัย และทำสมาธิ 5 นาที
2. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน
3. แจงสาระสำคัญของเนื้อเรื่อง ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง จุดประสงค์การเรียนรู้
4. นักเรียนทุกคนสวดมนต์บทธรรมคุณ
5. ครูและนักเรียนช่วยกันแปลความหมายของบทสวดมนต์ธรรมคุณและยกตัวอย่าง เพื่อขยาย

ความหมายให้ชัดเจน

6. นักเรียนแบ่งกลุ่ม ๆ ละ 3 คน ยกตัวอย่างให้สอดคล้องกับธรรมคุณข้อใดข้อหนึ่ง พร้อมอธิบายเหตุผล โดยศึกษาจากหนังสือแบบเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมสาระพุทธศาสนา ห้องสมุด และอินเทอร์เน็ต

7. นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมาอภิปราย
8. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย
9. นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อทบทวนความรู้

แหล่งเรียนรู้

1. หนังสือแบบเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระพุทธศาสนา
2. ห้องสมุด
3. ระบบ Internet

กระบวนการวัดผลประเมินผล

1. แบบประเมินพัฒนาการในการเรียนรู้รายบุคคล
2. แบบประเมินผลงานกลุ่ม

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6

สาระการเรียนรู้ พระพุทธศาสนา

ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

เรื่อง อริยสัจ 4 : आयตนะ หลักกรรม อกุศลกรรมบถ 10 สุข 2 ดรุณธรรม 6 ชั่วโมงที่ 23 – 26

สาระสำคัญ

หลักธรรมอริยสัจ 4 ในเรื่อง आयตนะ หลักกรรม อกุศลกรรมบถ 10 สุข 2 ดรุณธรรม 6 ย่อมทำให้ได้แนวคิดเพื่อนำไปเป็นหลักในการปฏิบัติตนเพื่อให้พ้นทุกข์ หมดปัญหา และประสบความสำเร็จในชีวิต

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

สืบค้นข้อมูล ความหมายองค์ประกอบของหลักธรรมในการพัฒนาตนเองและสังคมและนำไปปฏิบัติ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ศึกษาหลักธรรมอริยสัจ 4 ในเรื่อง आयตนะ หลักกรรม อกุศลกรรมบถ 10 สุข 2 ดรุณธรรม 6
2. ศึกษาความสำคัญของหลักธรรมอริยสัจ 4 ในเรื่อง आयตนะ หลักกรรม อกุศลกรรมบถ 10 สุข 2 ดรุณธรรม 6 และสามารถนำไปเป็นหลักปฏิบัติในการดำเนินชีวิต

เนื้อหาสาระ

อริยสัจ 4

1. ทุกข์
 - ชั้น 5 (อายตนะ)
2. สมุทัย
 - หลักกรรม (สมบัติ 4, วิบัติ 4)
 - อกุศลกรรมบถ 10
 - อบายมุข 6
3. นิโรธ
 - สุข 2
4. มรรค
 - ดรุณธรรม 6

กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. นักเรียนสวดมนต์บูชาพระรัตนตรัย และทำสมาธิ 5 นาที

2. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน
3. แจ้งสาระสำคัญของเนื้อเรื่อง ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง จุดประสงค์การเรียนรู้
4. นักเรียนศึกษาภาพข่าวที่มีคนประสบอุบัติเหตุ และแสดงความรู้สึกต่อข่าวนั้น นักเรียนช่วยกันพิจารณาหาสาเหตุของความทุกข์และแนวทางแก้ไข การปฏิบัติตนจนในที่สุดสามารถหมดทุกข์
5. นักเรียนที่ถูกสุ่มออกมาแสดงความคิดเห็นหน้าชั้นเรียน
6. นักเรียนแบ่งกลุ่ม ๆ ละ 4 – 5 คน ศึกษาเรื่อง อริยสัจ 4 จากหนังสือแบบเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระพุทธศาสนา ห้องสมุด และอินเทอร์เน็ต
7. นักเรียนอภิปรายผลจากการศึกษา
8. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปผลจากการศึกษา
9. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย
10. นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อทบทวนความรู้

แหล่งเรียนรู้

1. หนังสือแบบเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระพุทธศาสนา
2. ห้องสมุด
3. ระบบ Internet

กระบวนการวัดผลประเมินผล

1. แบบประเมินพัฒนาการในการเรียนรู้รายบุคคล
2. แบบประเมินผลงานกลุ่ม

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7

สาระการเรียนรู้ พระพุทธศาสนา

ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

เรื่อง มงคล 38

ชั่วโมงที่ 27 - 28

สาระสำคัญ

มงคล 38 เป็นธรรมที่นำมาซึ่งความสุขความเจริญ การปฏิบัติตามมงคล 38 เรื่องการประพฤติธรรม เว้นความชั่ว เว้นการดื่มน้ำเมานั้น จะทำให้การดำเนินชีวิตเป็นไปในทางที่ถูกต้อง

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

สืบค้นข้อมูล ความหมายองค์ประกอบของหลักธรรมในการพัฒนาตนเองและสังคมและนำไปปฏิบัติ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ศึกษามงคล 38 ในเรื่องประพฤติธรรม เว้นความชั่ว เว้นการดื่มน้ำเมา
2. ตระหนักถึงความสำคัญของการประพฤติธรรม เว้นความชั่ว เว้นการดื่มน้ำเมาและสามารถนำไปปฏิบัติในการดำเนินชีวิต

เนื้อหาสาระ

มงคล 38 ในเรื่อง

- ประพฤติธรรม
- เว้นความชั่ว
- เว้นการดื่มน้ำเมา

กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. นักเรียนสวดมนต์บูชาพระรัตนตรัย และทำสมาธิ 5 นาที
2. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน
3. แจงสาระสำคัญของเนื้อเรื่อง ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง จุดประสงค์การเรียนรู้
4. นักเรียนศึกษาภาพ เช่น
 - ภาพคนเอาอาหารให้ปลากิน
 - ภาพคนนำส่งของมาบริจาคให้ผู้ประสบภัย
 - ภาพคนเล่นการพนัน
 - ภาพคนนั่งดื่มเหล้า
 แล้ววิเคราะห์ว่าภาพใดบ้างที่มีการกระทำที่เหมาะสม

5. นักเรียนที่ถูกสุ่มออกมาแสดงความคิดเห็น
6. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปภาพดังกล่าวอีกครั้ง
7. นักเรียนแบ่งกลุ่ม ๆ ละ 3 คน ศึกษาเรื่อง มงค 38 เรื่องการประพฤตินิธรรม เว้นความชั่ว เว้นการดื่มน้ำเมา จากหนังสือแบบเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระพุทธศาสนา ห้องสมุด และอินเทอร์เน็ต
8. นักเรียนอภิปรายผลจากการศึกษา
9. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปผลจากการศึกษา
10. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย
11. นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อทบทวนความรู้

แหล่งเรียนรู้

1. หนังสือแบบเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระพุทธศาสนา
2. ห้องสมุด
3. ระบบ Internet

กระบวนการวัดผลประเมินผล

1. แบบประเมินพัฒนาการในการเรียนรู้รายบุคคล
2. แบบประเมินผลงานกลุ่ม

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8

สาระการเรียนรู้ พระพุทธศาสนา

ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

เรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา

ชั่วโมงที่ 29 - 30

สาระสำคัญ

วันสำคัญทางพระพุทธศาสนาเป็นวันที่มีเหตุการณ์สำคัญเกี่ยวเนื่องด้วยพระพุทธ พระธรรม และพระสงฆ์ซึ่งเป็นวันที่พุทธศาสนิกชนจะไปร่วมประกอบพิธีกรรมทำบุญสร้างกุศล ที่วัด

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

สืบค้นข้อมูลวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา การปฏิบัติตนตามประเพณี ขึ้นตอน พิธีการที่ถูกต้องได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ศึกษาเกี่ยวกับวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา
2. ตระหนักถึงคุณค่าของวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา และสามารถปฏิบัติตนได้อย่างถูกต้อง

เนื้อหาสาระ

วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา

- วันมาฆบูชา
- วันวิสาขบูชา
- วันอาสาฬหบูชา
- วันเข้าพรรษา
- วันออกพรรษา
- วันเทโวโรหณะ

กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. นักเรียนสวดมนต์บูชาพระรัตนตรัย และทำสมาธิ 5 นาที
2. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน
3. แจงสาระสำคัญของเนื้อเรื่อง ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง จุดประสงค์การเรียนรู้
4. นักเรียนศึกษาภาพประชาชนที่ปฏิบัติศาสนกิจ เช่น
 - การเวียนเทียน
 - การแห่เทียนเข้าพรรษา
 - การฟังธรรม
 - การทำบุญตักบาตร ฯลฯ

แล้วอธิบายการปฏิบัติศาสนกิจว่ามีผลอย่างไร

5. นักเรียนที่ถูกลูกุ่มออกอธิบายถึงผลดีของการปฏิบัติศาสนกิจ
6. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปภาพดังกล่าวอีกครั้ง
7. นักเรียนแบ่งกลุ่ม ๆ ละ 6 คน ศึกษาเรื่อง วันสำคัญทางพระพุทธศาสนา เช่น วันมาฆบูชา วันวิสาขบูชา วันอาสาฬหบูชา วันเข้าพรรษา วันออกพรรษา วันเทโวโรหณะ ฯลฯ จากหนังสือแบบเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระพุทธศาสนา ห้องสมุด และอินเทอร์เน็ต
8. นักเรียนเล่นเกมโดยใช้บอร์ดเกมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการและอภิปรายผลจากการเล่นเกม
9. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปผลจากการศึกษา
10. นักเรียนศึกษานอกสถานที่ เพื่อศึกษาการประกอบพิธีวันเข้าพรรษาในวัดท้องถิ่นของนักเรียน พร้อมจัดทำใบงาน เรื่อง วันเข้าพรรษา
11. นักเรียนอภิปรายผลจากการศึกษา
12. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปผลจากการศึกษา
13. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัย
14. นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อทบทวนความรู้จำนวน 40 ข้อ

สื่อ/แหล่งเรียนรู้

1. หนังสือแบบเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระพุทธศาสนา
2. ห้องสมุด
3. ระบบ Internet
4. วัดในท้องถิ่นของนักเรียน
5. บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการ
6. แบบทดสอบ

กระบวนการวัดผลประเมินผล

1. แบบประเมินพัฒนาการในการเรียนรู้รายบุคคล
2. แบบประเมินผลงานกลุ่ม

ภาคผนวก จ
แบบทดสอบวัดประสิทธิผล
การใช้นวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่ม
นักเรียนสามเณรโรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์
จังหวัดเชียงใหม่

แบบทดสอบวัดประสิทธิผล

การใช้วัตกรรมการบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามแฉกร
โรงเรียนพระปริยัติธรรมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ จังหวัดเชียงใหม่

1. การมี “สติ สัมปชัญญะ” เป็นธรรมประเภทใด
 1. ธรรมมีอุปการะมาก
 2. ธรรมเป็นโลกบาล
 3. ธรรมอันทำให้งาม
 4. ถูกทุกข้อ
2. คนมีสติสัมปชัญญะมีลักษณะตรงกับข้อใด
 1. กล้าหาญอดทน
 2. ซื่อสัตย์สุจริต
 3. ไม่ประมาท
 4. อายุชั่วกล้วยบาป
3. การทำงานรอบคอบ ไม่ผิดพลาดจำเป็นต้องมีธรรมข้อใด
 1. หิริ โอตตปปะ
 2. สติ สัมปชัญญะ
 3. ชั้นติ โสรจจะ
 4. กตัญญู กตเวท
4. ธรรมประเภทหิริ โอตตปปะ ตรงกับใด
 1. ธรรมมีอุปการะมาก
 2. ธรรมเป็นโลกบาล
 3. ธรรมอันทำให้งาม
 4. ถูกทุกข้อ
5. การละอายต่อบาปทุกจริต ไม่ทำผิดศีลธรรมต่างๆ แสดงว่ามีคุณธรรมใด
 1. สติ
 2. สัมปชัญญะ
 3. หิริ
 4. โอตตปปะ
6. การไม่ทำความชั่ว กล้วยบาป ขึ้นชื่อว่ามิคุณธรรมใด
 1. สติ
 2. สัมปชัญญะ
 3. หิริ
 4. โอตตปปะ
7. “ชั้นติ” เป็นลักษณะที่ตรงกับข้อใด
 1. ทนลำบาก
 2. ทนต่อความเจ็บป่วย
 3. ทนต่อความเจ็บใจ
 4. ถูกทุกข้อ
8. ความงามอย่างไรไม่ขึ้นอยู่กับกาลเวลา
 1. เสื้อผ้าอาภรณ์
 2. รูปร่าง
 3. ผู้ตอบแทนคุณ
 4. ถูกทุกข้อ

10. พระพุทธศาสนาสอนเรื่องบุญคุณซึ่งตรงกับธรรมข้อใด
1. ความมีเมตตา
 2. ความซื่อสัตย์
 3. ความเสียสละ
 4. ความกตัญญู
11. การประพฤติตามหลักธรรมทุจจริต 3 หมายถึงเช่นไร
1. ทำชั่ว
 2. พุดชั่ว
 3. คิดชั่ว
 4. ทำพุดคิดชั่ว
12. กายทุจจริตจัดเป็นคำสอนที่ตรงกับข้อใด
1. คอรัปชั่น
 2. อาฆาต
 3. ใส่ร้าย
 4. หลอกหลวง
13. ข้อใดจัดเป็นการแสดงถึงวจีทุจจริต
1. โกหก
 2. วังราว
 3. ลักขโมย
 4. ทำร้ายผู้อื่น
14. ข้อใดจัดเป็นการแสดงมโนทุจจริต
1. ประทุษร้าย
 2. ปากร้าย
 3. ใจร้าย
 4. ใส่ร้าย
15. ความของหมายสุจจริต 3 เป็นการแสดงประพุดิอย่างไร
1. ทำดี
 2. พุดดี
 3. คิดดี
 4. ทำพุดคิดดี
16. ข้อใดจัดเป็นการแสดงกายสุจจริต
1. ไม่คอรัปชั่น
 2. ไม่หลอกหลวง
 3. ไม่พยาบาท
 4. ไม่โลภ
17. ข้อใดจัดเป็นการแสดงพุดิกรรมวสีสุจจริต
1. ไม่พุดเท็จ
 2. ไม่พุดส่อเสียด
 3. ไม่พุดคำหยาบ
 4. ถูกทุกข้อ
18. ข้อใดจัดเป็นการแสดงพุดิกรรมมโนสุจจริต
1. ไม่โลภ
 2. ไม่พยาบาท
 3. ไม่ปองร้าย
 4. ถูกทุกข้อ

19. ข้อใดแสดงความหมายของ “บุญกิริยาวัตถุ”
1. วิธีทำความดี
 2. พิธีบวงสรวง
 3. พิธีชำระบาป
 4. พิธีไหว้เจ้า
20. การตั้งโรงพยาบาลช่วยเหลือผู้ประสบภัยจัดเข้าในข้อใด
1. ทานมัย
 2. สีลมัย
 3. ภาวนามัย
 4. ถูกทุกข้อ
21. การทำบุญด้วยการฝึกหัดกายตรงกับข้อใด
1. ทานมัย
 2. สีลมัย
 3. ภาวนามัย
 4. อปจายนมัย
22. การสวดมนต์จัดเป็นการทำบุญประเภทใด
1. ทานมัย
 2. สีลมัย
 3. ภาวนามัย
 4. อปจายนมัย
23. หากเปรียบธรรมใด “ดุจล้อรถนำไปสู่ความเจริญ”
1. วุฑฒิธรรม
 2. จักรธรรม
 3. อิทธิบาทธรรม
 4. พรหมวิหารธรรม
24. ข้อใดเป็นความหมายของอัฐตสัมมาปณิธ
1. อยู่ในประเทศสมควร
 2. คบสัตบุรุษ
 3. ตั้งตนไว้ชอบ
 4. ทำความดีมาก่อน
25. เมื่อเกิด “อคติ” ย่อมทำลายสิ่งใด
1. ความยุติธรรม
 2. ความนับถือ
 3. ความเจริญ
 4. ความไวใจ
26. พระพุทธเจ้าทรงแสดงอาทิตตปริยายสูตรโปรดใคร
1. ปัญจวัคคีย์
 2. ยสะและสหาย
 3. ภัททวัคคีย์
 4. ชฎิล 3 พี่น้อง
27. แคว้นใดที่พระพุทธเจ้าทรงเลือกประดิษฐานพระศาสนาเป็นแห่งแรก
1. แคว้นมคธ
 2. แคว้นกาส
 3. แคว้นโกศล
 4. แคว้นวัชช

28. พระพุทธเจ้าเสด็จไปเมืองราชคฤห์พร้อมพระสงฆ์สาวกกี่องค์
1. 1001 องค์
 2. 1002 องค์
 3. 1003 องค์
 4. 1250 องค์
29. พระเจ้าพิมพิสารเสด็จไปเฝ้าพระพุทธเจ้า ขณะประทับอยู่ ณ ที่ใด
1. ลุมพินีวัน
 2. ลัญจิวัน
 3. เขตะวัน
 4. สาลวัน
30. สวนใด ที่พระเจ้าพิมพิสารถวายเป็นสังฆาวาส
1. สวนไผ่
 2. สวนสน
 3. สวนตาล
 4. สวนมะม่วง
- 31 “คนฉลาดจงไปหาพระสมณโคตม คนโง่งงมาหาเรา”เป็นคำพูดของใคร
1. อสิตดาบส
 2. อุปกาชีวก
 3. สัจจชัยปริพาชก
 4. พราหมณ์พาวร
32. พระสารีบุตรได้รับยกย่องว่าเป็นเลิศในด้านใด
1. รู้ราตรีนาน
 2. มีปัญญามาก
 3. มีฤทธิ์มาก
 4. มีบริวารมาก
33. การเผยแผ่พระศาสนาที่แคว้นมคธ ได้รับอุปถัมภ์จากกษัตริย์พระองค์ใด
1. พระเจ้า พิมพิสาร
 2. พระเจ้าปเสนทิโกศล
 3. พระเจ้าอุเทน
 4. พระเจ้าสุทโธทนะ
34. เพราะเหตุใด ปีผลิมาณพจึงละทิ้งการครองเรือนออกบวช
1. เบื่อหน่าย
 2. ไม่มีทุกข์
 3. สิ้นทรัพย์
 4. สิ้นกิเลส
35. กาฬุทายีอำมาตย์ มีความเกี่ยวข้องกับพระพุทธเจ้าในฐานะใด
1. เป็นพระเชษฐา
 2. เป็นพระอนุชา
 3. เป็นพระสหาย
 4. เป็นสหชาติ
36. พระพุทธเจ้าเสด็จไปโปรดพุทธบิดา ณ เมืองใด
1. ราชคฤห์
 2. สาวัตถิ
 3. ไผสาล
 4. กบิลพัสดุ

37. ผู้ใด ทูลเชิญพระพุทธเจ้าให้เสด็จมาทรงประกาศพระศาสนาที่เมืองสาวัตถี
1. ราชคฤหะ
 2. อนาคตภิกขุ
 3. กุมภโฆษก
 4. นางวิสาขา
38. พระสาวกองค์ใด เป็นพระอรหันต์องค์สุดท้ายที่ทันเห็นพระพุทธเจ้า
1. พระนันท
 2. พระอานนท์
 3. พระอนุรุทธ
 4. พระสุภัททะ
39. เมืองใด เป็นสถานที่ปรินิพพานของพระพุทธเจ้า
1. เมืองราชคฤหะ
 2. เมืองกบิลพัสดุ์
 3. เมืองสาวัตถี
 4. เมืองกุสินารา
40. สถานที่ใดไม่จัดเข้าในสังเวชนียสถาน 4
1. ที่ประสูติ
 2. ที่ตรัสรู้
 3. ที่ปลงอายุสังขาร
 4. ที่ปรินิพพาน

ภาคผนวก ฉ
ใบรับรองจริยธรรมการวิจัย



ใบรับรองจริยธรรมการวิจัยของข้อเสนอการวิจัย
เอกสารข้อมูลคำอธิบายสำหรับผู้เข้าร่วมการวิจัยและยินยอม
หมายเลขข้อเสนอการวิจัย ว.๓๗๓/๒๕๖๖

ข้อเสนอการวิจัยนี้และเอกสารประกอบของข้อเสนอการวิจัยตามรายงานการแสดงด้านล่าง ได้รับการพิจารณาจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัย มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัยแล้ว คณะกรรมการฯ มีความเห็นว่าข้อเสนอการวิจัยที่จะดำเนินการมีความสอดคล้องกับหลักจริยธรรมสากล ตลอดจนกฎหมาย ข้อบังคับและข้อกำหนดภายในประเทศ จึงเห็นสมควรให้ดำเนินการวิจัยตามข้อเสนอการวิจัยนี้ได้

ชื่อข้อเสนอการวิจัย: การพัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการ ของกลุ่มนักเรียนสามเณรโรงเรียนพระปริยัติธรรมแผนกสามัญศึกษา ที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ จังหวัดเชียงใหม่
 (The Development of Innovative Board Games to Promote Yonisomanasikan Thinking Skills Among Novice Students with Ethnic Diversity in Phrapariyattidham Secondary School, General Education Department, Chiang Mai Province)

รหัสข้อเสนอการวิจัย: -

สถาบันที่สังกัด: มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้านนา

ผู้วิจัยหลัก: นายเขมินทรา ตันธิกุล

เอกสารที่พิจารณาทบทวน

- | | |
|---|--------------------------------|
| ๑. แบบเสนอโครงการวิจัย | ฉบับที่ วันที่ ๒๙ สิงหาคม ๒๕๖๖ |
| ๒. เอกสารชี้แจงข้อมูลผู้เข้าร่วมการวิจัย | ฉบับที่ วันที่ ๒๙ สิงหาคม ๒๕๖๖ |
| ๓. หนังสือแสดงเจตนายินยอมเข้าร่วมการวิจัย | ฉบับที่ วันที่ ๒๙ สิงหาคม ๒๕๖๖ |
| ๔. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล | ฉบับที่ วันที่ ๒๙ สิงหาคม ๒๕๖๖ |

(พระมหาสมปурณ์ วุฑฒิโกโร, รศ.ดร.)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัย
 มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
 ๕ กันยายน ๒๕๖๖

หมายเลขใบรับรอง: ว.๓๗๓/๒๕๖๖

วันที่ให้การรับรอง: ๕ กันยายน ๒๕๖๖

วันหมดอายุใบรับรอง: ๕ กันยายน ๒๕๖๗

ที่ อว ๘๐๐๗/ว.๓๗๓



มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
๗๙ หมู่ ๑ ตำบลลำไทร อำเภอน้อย
จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ๑๓๑๗๐
โทรศัพท์ ๐ ๓๕๒๔ ๘๐๐๐-๕ โทรสาร ๐ ๓๕๒๔ ๘๐๓๔
www.mcu.ac.th

๕ กันยายน ๒๕๖๖

เรื่อง รับรองจริยธรรมการวิจัยของข้อเสนอการวิจัย

เจริญพร นายเขมินทรา ตันธิกุล / นักวิจัย มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

ตามที่ท่านได้มีหนังสือขอใบรับรองจริยธรรมการวิจัยของข้อเสนอการวิจัย เพื่อทำการวิจัยในเรื่อง “การพัฒนานวัตกรรมบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดแบบโยนิโสมนสิการของกลุ่มนักเรียนสามเณรโรงเรียนพระปริยัติธรรมแผนกสามัญศึกษาที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์จังหวัดเชียงใหม่” มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้านนา

คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัย ได้พิจารณาข้อเสนอการวิจัยของท่านแล้ว มีความเห็นว่า ข้อเสนอการวิจัยที่จะดำเนินการนี้ มีความสอดคล้องกับหลักจริยธรรมสากล ตลอดจนกฎหมาย ข้อบังคับและข้อกำหนด ไม่ต้องแก้ไขปรับปรุงแต่ประการใด จึงเห็นสมควรให้ดำเนินการวิจัยตามข้อเสนอการวิจัยนี้ได้

จึงเจริญพรมาทือรบบและดำเนินการต่อไป.

ขอเจริญพร

(พระมหาสมบูรณ วฑฒิกโร, รศ.ดร.)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัย
มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

ประวัตินักวิจัย

- ชื่อ-สกุล : นายเขมินทรา ตันธิกุล
- ตำแหน่ง : หัวหน้าโครงการวิจัย
- ประวัติการศึกษา : พ.ศ. 2558 ศษ.ม. (บริหารการศึกษา)
มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย
พ.ศ. 2553 ค.บ. (สังคมศึกษา)
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
- ประวัติการทำงาน : อาจารย์ประจำหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา
มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้านนา
- ผลงานทางวิชาการ : 1. ชาลี ภักดี, ฉัตรชัย ศิริกุลพันธ์, พิมภัสสร เต็ดขาด, เขมินทรา ตันธิกุล. (2563). [การพัฒนาหลักสูตรโรงเรียนผู้สูงอายุโดยใช้หลักไตรสิกขาในเขตจังหวัดภาคเหนือตอนบน. วารสาร มจร วิชาการล้านนา, 9\(2\), 46-54.](#)
2. อุเทน ลาพิงค์, ทิตติยา มั่นดี, พิมภัสสร เต็ดขาด, เขมินทรา ตันธิกุล และสรวิศ พรหมลี. (2560). แนวทางพัฒนาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของนักศึกษาสาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้านนา. *วารสารวิชาการธรรมทรรศน์*, 19(2). 61-70.
- ผลงานการวิจัย : เขมินทรา ตันธิกุล. (2563). การพัฒนาสมรรถนะด้านการสอนของนักศึกษาวิชาชีพครูสาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้านนา
- สถานที่ทำงานปัจจุบัน : มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้านนา

ประวัตินักวิจัย

ชื่อ-สกุล	:	นางสาวพิมภัสสร เต็ดขาด
ตำแหน่ง	:	ผู้ร่วมวิจัย
ประวัติการศึกษา	:	พ.ศ. 2561 ศษ.ม. (สังคมศึกษา) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ พ.ศ. 2558 ศษ.ม. (บริหารการศึกษา) มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย พ.ศ. 2554 ค.บ. (คณิตศาสตร์) มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
ประวัติการทำงาน	:	อาจารย์ประจำหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้านนา
ผลงานทางวิชาการ	:	1. ชาลี ภักดี, ฉัตรชัย ศิริกุลพันธ์, พิมภัสสร เต็ดขาด, เขมินทรา ตันธิกุล. (2563). การพัฒนาหลักสูตรโรงเรียนผู้สูงอายุโดยใช้หลักไตรสิกขาในเขตจังหวัดภาคเหนือตอนบน . วารสาร มจร วิชาการล้านนา, 9(2), 46-54. 2. อุเทน ลาพิงค์, ทิตติยา มั่นดี, พิมภัสสร เต็ดขาด, เขมินทรา ตันธิกุล และสรวิศ พรหมลี. (2560). แนวทางพัฒนาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของนักศึกษาสาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้านนา. วารสารวิชาการธรรมทรรศน์, 19(2). 61-70.
ผลงานการวิจัย	:	พิมภัสสร เต็ดขาด. (2564). การพัฒนาศักยภาพการสอนเชิงปฏิบัติการรายวิชาเศรษฐศาสตร์ ของนักศึกษาสาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	:	มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้านนา

ประวัตินักวิจัย

ชื่อ-สกุล	:	ผศ.ดร.อุเทน ลาพิงค์
ตำแหน่ง	:	ผู้ร่วมวิจัย
ประวัติการศึกษา	:	พ.ศ. 2551 Ph.D. (Philosophy) University of Mysore India พ.ศ. 2557 M.A. (Linguistics) University of Mysore India พ.ศ. 2544 M.A. (Philosophy) University of Mysore India พ.ศ. 2542 พธ.บ. (การสอนสังคม) มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
ประวัติการทำงาน	:	อาจารย์ประจำหลักสูตรพุทธศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพุทธศาสตร์เพื่อการพัฒนา มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้านนา
ผลงานวิจัย	:	อุเทน ลาพิงค์. (2560) ปัญหาการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อวิชาการทางพระพุทธศาสนา ของนักศึกษาในระดับปริญญาโท คณะศาสนาและปรัชญา มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้านนา. <i>วารสารธรรมทรรศน์</i> , 1(1), 125. อุเทน ลาพิงค์. (2560). โลกทัศน์ของผู้นำองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นที่เอื้อต่อการรองรับกับเศรษฐกิจประชาคมอาเซียน เพื่อพัฒนาชุมชน ในเขตจังหวัดเชียงใหม่. <i>วารสารธรรมทรรศน์</i> , 1(3), 14. อุเทน ลาพิงค์. (2561). การประเมินผลโครงการพัฒนาพื้นที่ต้นแบบปลอดบุหรี่ ในมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย The Study Evaluation of Non-Smoking Area Development in Mahachulalongkomrajavidyalaya University. <i>วารสารธรรมทัศน์</i> , 18(3).

อุเทน ลาพิงค์. (2561). การพัฒนาสุขภาพทางสังคมของผู้สูงอายุ โดยใช้หลักสังคหวัตถุ 4 ในภาคเหนือ A Study of How to Apply Objects of Sympathy to Develop the Elderly's Social Health in Northern Thailand. *วารสารธรรมทัศน์*, 18(2).

อุเทน ลาพิงค์. (2562). แนวทางพัฒนาการฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู ของนักศึกษาสาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้านนา Developmental Approach to Professional Teacher Experience of Students in English Teaching, Faculty of Education, Mahamakut Buddhist University, Lanna Campus. *วารสารธรรมทัศน์*, 19(2), 16.

อุเทน ลาพิงค์. (2562). การรักษาศีล 5 เพื่อการลด ละ เลิก การเลิก ต้มสุราของชุมชน วัดเจดีย์แม่ครัว ตำบลแม่แฝกใหม่ อำเภอสันทราย จังหวัดเชียงใหม่. *วารสารมหาจุฬานาครธรรม*, 6(3).

อุเทน ลาพิงค์. (2562). การต่อต้านทุจริตตามแนวพระพุทธศาสนา : กรณีศึกษาในจังหวัดแพร่ (ANTI-CORRUPTION ACCORDING TO BUDDHISM : A CASE STUDY IN PHRAE PROVINCE). *วารสาร ศาสตรบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัยวิทยาเขตแพร่*, 5(1), 124.

อุเทน ลาพิงค์. (2565). การพัฒนาทักษะการเรียนรู้การสอนในระบบออนไลน์ ของนักศึกษา สาขาภาษาอังกฤษ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้านนา. ปีที่ 22 (ฉบับที่ 1 มกราคม - มีนาคม 2565) หน้า 80 -91.

อุเทน ลาพิงค์. (2565). นวัตกรรมและกลไกการพัฒนาศักยภาพสุขภาพของผู้สูงอายุโดยใช้ชุมชน ศาสนา เป็นฐาน ในจังหวัดเชียงใหม่. *วารสารวิชาการธรรม*, ปีที่ 22 (ฉบับที่ 1 มกราคม - มีนาคม 2565) หน้า 291.

อุเทน ลาพิงค์. (2565). รูปแบบการจัดการป่าชุมชนแหล่งต้นน้ำชุมชนฐานรากบนพื้นที่สูงตามศาสตร์พระราชาบ้านแอเอาะ หมู่ที่ 1 ตำบลแจ่มหลวง อำเภอภักดีชุมพล จังหวัดชัยภูมิ. *วารสารสังคมศาสตร์และมานุษยวิทยาเชิงพุทธ*, 7(10), 27-37.

อุเทน ลาพิงค์. (2565). การพัฒนารูปแบบการท่องเที่ยวเชิงศาสนาและวิปัสสนากรรมฐานบนเส้นทางแสวงบุญโดยบูรณาการกับหลักพุทธธรรมบำบัดเพื่อเสริมสร้างสุขภาวะและลดความซึมเศร้าของผู้สูงอายุที่อยู่เพียงลำพังในเขตท่องเที่ยวเมืองรองภาคเหนือตอนบน. *วารสารวิชาการวิทยาลัยบริหารศาสตร์*, 5(4), 91-105.

อุเทน ลาพิงค์. (2565). การพัฒนาศูนย์สาธิตและการเรียนรู้การปลูกไม้เศรษฐกิจ เพื่อพัฒนาเศรษฐกิจและสิ่งแวดล้อม ชุมชนฐานรากบนพื้นที่สูงตามศาสตร์พระราชา บ้านขุนแม่รวม จังหวัดชัยภูมิ. *วารสารสังคมศาสตร์และมานุษยวิทยาเชิงพุทธ*, 7(10), 88-100.

อุเทน ลาพิงค์. (2565). การพัฒนาศักยภาพและยกระดับวิสาหกิจชุมชนผู้ปลูกกาแฟอินทรีย์บนพื้นที่สูงชุมชนบ้านขุนแม่หยอด จังหวัดชัยภูมิ ตามศาสตร์พระราชาชัยภูมิ จังหวัดชัยภูมิ. *วารสารสังคมศาสตร์และมานุษยวิทยาเชิงพุทธ*, 7(10), 59-71.

อุเทน ลาพิงค์. (2565). การพัฒนาศักยภาพด้านอาชีพจากผลิตภัณฑ์สมุนไพรภูมิปัญญาล้ำนาของผู้สูงอายุในชมรมสมุนไพรจาวยอง วัดป่าตาล ตำบลบวกค้างอำเภอสันกำแพง จังหวัดชัยภูมิ. *วารสารสังคมศาสตร์และมานุษยวิทยาเชิงพุทธ*, 7(9), 360-372.

อุเทน ลาพิงค์. (2564). พฤติกรรมและการรับรู้ของพระสงฆ์เกี่ยวกับเขตปลอดบุหรี่ภายในวัดและศาสนสถานเขตเทศบาลนครเชียงใหม่ *วารสารสังคมศาสตร์และมานุษยวิทยาเชิงพุทธ*, 6(10), 55-66.

สถานที่ทำงานปัจจุบัน : มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้านนา

ประวัตินักวิจัย

ชื่อ-สกุล	:	นายนพรัตน์ กันทะพิกุล
ตำแหน่ง	:	ผู้ร่วมวิจัย
ประวัติการศึกษา	:	พ.ศ. 2555 ศศ.ม (ภาษาอังกฤษ) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พ.ศ. 2549 ศศ.บ (ภาษาอังกฤษธุรกิจ) มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
ประวัติการทำงาน	:	อาจารย์ประจำหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้านนา
ผลงานวิจัย	:	นพรัตน์ กันทะพิกุล. (2567) การศึกษาวรรณกรรมทางพระพุทธศาสนา กลุ่มแม่น้ำโขงเพื่อส่งเสริมการเผยแพร่พระพุทธศาสนาของเยาวชนกลุ่ม เปราะบางที่มีความหลากหลายทางพหุวัฒนธรรม.
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	:	มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้านนา

ประวัตินักวิจัย

ชื่อ-สกุล	:	นางทองสาย ศักดิ์วีระกุล
ตำแหน่ง	:	ผู้ร่วมวิจัย
ประวัติการศึกษา	:	พ.ศ. 2540 ศษ.ม (การสอนภาษาไทย) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ พ.ศ. 2523 คบ. (ภาษาไทย) วิทยาลัยครูเชียงใหม่
ประวัติการทำงาน	:	อาจารย์ประจำหลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้านนา
ผลงานวิจัย	:	ทองสาย ศักดิ์วีระกุล. (2563). การพัฒนาสมรรถนะด้านการสอนของ นักศึกษาวิชาชีพครูสาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยมหา มกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้านนา.
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	:	มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตล้านนา