



รายงานการวิจัย

การพัฒนานวัตกรรมสื่อดิจิทัลร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พระพุทธศาสนา  
และความคิดเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษา

ในมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

DEVELOPING CONTEMPORARY DIGITAL MEDIA INNOVATIONS TO  
ENHANCE THE LEARNING OF BUDDHISM AND CREATIVE THINKING  
FOR STUDENTS AT MAHAMAKUT BUDDHIST UNIVERSITY

สุธามาศ นพเทศน์

อังคณา สิริอนุศาสน์

วชิรัชญา ทองใบ

พระมหานพรัตน์ ขนฺติธมฺโม

รายงานการวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจาก  
สถาบันวิจัยญาณสังวร มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย  
ประจำปีงบประมาณ 2567

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย



รายงานการวิจัย

การพัฒนานวัตกรรมสื่อดิจิทัลร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พระพุทธศาสนา  
และความคิดเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษา

ในมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

DEVELOPING CONTEMPORARY DIGITAL MEDIA INNOVATIONS TO  
ENHANCE THE LEARNING OF BUDDHISM AND CREATIVE THINKING  
FOR STUDENTS AT MAHAMAKUT BUDDHIST UNIVERSITY

สุธามาศ นพเทศน์

อังคณา สิริอนุศาสน์

วชิรัชญา ทองใบ

พระมหานพรัตน์ ขนดิธมโม

รายงานการวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจาก  
สถาบันวิจัยญาณสังวร มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย  
ประจำปีงบประมาณ 2567

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

## บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สำรวจสื่อดิจิทัลร่วมสมัยด้านพระพุทธศาสนาและด้านความคิดเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาในศตวรรษที่ 21 2) ศึกษาปัจจัยและองค์ประกอบของสื่อดิจิทัลร่วมสมัยในศตวรรษที่ 21 สำหรับส่งเสริมการเรียนรู้พระพุทธศาสนาและความคิดเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาในมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย และ 3) นำเสนอรูปแบบของนวัตกรรมสื่อดิจิทัลร่วมสมัยในศตวรรษที่ 21 สำหรับส่งเสริมการเรียนรู้พระพุทธศาสนาและความคิดเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาในมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย ประชากรเป็นนักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ จำนวน จำนวน 320 รูป/คน กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 175 รูป/คน และผู้ให้ข้อมูลสำคัญ จำนวน 25 รูป/คน เป็นการวิจัยเชิงสำรวจใช้ระเบียบวิธีวิทยาการวิจัยแบบผสมผสาน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์เชิงลึก ข้อมูลเชิงปริมาณแปลผลด้วยสถิติคือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ข้อมูลเชิงคุณภาพแปลผลด้วยการตรวจสอบแบบสามเส้าข้อมูลแล้วอภิปรายเชิงพรรณนา

ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีการใช้สื่อดิจิทัลร่วมสมัยในการเรียนรู้พระพุทธศาสนาในระดับมาก โดยนิยมใช้สื่อภาพเคลื่อนไหว (Visual Media) และสื่ออินเทอร์แอคทีฟ (Interactive Media) มากที่สุด ปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการใช้สื่อ ได้แก่ ความน่าสนใจของเนื้อหา ความเชื่อมโยงกับชีวิตจริง และรูปแบบการนำเสนอที่กระตุ้นการคิดเชิงสร้างสรรค์ องค์ประกอบหลักของนวัตกรรมสื่อดิจิทัลร่วมสมัยที่มีประสิทธิภาพประกอบด้วย 4 ด้าน ได้แก่ (1) เนื้อหาพระพุทธศาสนาเชิงประยุกต์ (2) การออกแบบเชิงสร้างสรรค์ (3) การมีส่วนร่วมของผู้เรียน และ (4) เทคโนโลยีดิจิทัลเชิงปฏิสัมพันธ์ ผลการสังเคราะห์นำไปสู่การสร้าง “รูปแบบการเรียนรู้พุทธะเชิงสร้างสรรค์ด้วยสื่อดิจิทัล (Buddha-Creative Digital Learning Model: BCDL Model)” ซึ่งมุ่งส่งเสริมการเรียนรู้พระพุทธศาสนาและการคิดสร้างสรรค์ผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) ผลการวิจัยนี้สามารถใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อ นวัตกรรม และหลักสูตรดิจิทัลเชิงพุทธ เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะของนักศึกษาในศตวรรษที่ 21

**คำสำคัญ:** 1. นวัตกรรมสื่อดิจิทัลร่วมสมัย 2. พระพุทธศาสนา 3. ความคิดเชิงสร้างสรรค์  
4. การเรียนรู้เชิงพุทธ 5. มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

## ABSTRACT

This study aimed to (1) explore contemporary digital media related to Buddhist learning and creative thinking for 21<sup>st</sup>-century university students, (2) examine the factors and components of effective digital media that enhance Buddhist learning and creativity, and (3) propose an innovative model of contemporary digital media for promoting integrated learning among students at Mahamakut Buddhist University. A mixed-methods research design was employed with 175 quantitative participants and 25 qualitative informants through in-depth interviews. Research instruments included a questionnaire and semi-structured interview. Quantitative data were analyzed using descriptive statistics (percentage, mean, and standard deviation), while qualitative data were analyzed through content and thematic analysis.

The findings revealed that students utilized contemporary digital media for Buddhist learning at a high level, particularly through visual and interactive media. Key factors influencing engagement included content relevance, real-life connection, and creative presentation. Four essential components of effective digital innovation were identified: (1) applied Buddhist content, (2) creative design, (3) learner participation, and (4) interactive digital technology. The study developed the “Buddha–Creative Digital Learning Model (BCDL Model)”, which integrates Buddhist knowledge and creative thinking through participatory digital learning environments. This innovation serves as a practical framework for developing Buddhist-oriented digital media and curricula that foster cognitive, ethical, and creative competencies among 21<sup>st</sup>-century learners.

**Keywords:** 1. contemporary digital media innovation 2. Buddhist learning 3 creative Thinking 4. participatory learning 5. Mahamakut Buddhist University

## กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเรื่อง “การพัฒนาวัตกรรมการสื่อดิจิทัลร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พระพุทธศาสนาและความคิดเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาในมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย” นี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความอนุเคราะห์และความร่วมมือจากหลายฝ่าย ข้าพเจ้าขอกราบขอบพระคุณผู้บริหารมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย ที่ให้การสนับสนุนทางวิชาการและงบประมาณในการดำเนินงานวิจัย ตลอดจน คณาจารย์และบุคลากรในคณะ/สำนักวิชา ที่ให้คำปรึกษาอย่างต่อเนื่อง

ขอขอบพระคุณ อาจารย์วัชรพงษ์ โสภางร ที่ปรึกษาฯ กลุ่มตัวอย่างนักศึกษา จำนวน 175 คน และผู้ให้ข้อมูลเชิงลึก จำนวน 25 คน ที่สละเวลาให้ข้อมูลอย่างเปิดเผยและจริงใจ ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของความสมบูรณ์ของงานวิจัยฉบับนี้ นอกจากนี้ ขอขอบพระคุณ คณะกรรมการที่ปรึกษาผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้เชี่ยวชาญด้านพระพุทธศาสนา ดิจิทัลมีเดีย และนวัตกรรมการเรียนรู้ ที่ให้ข้อเสนอแนะอันทรงคุณค่าในการพัฒนาวัตกรรมการต้นแบบจนสำเร็จเป็นรูปธรรม สุดท้ายนี้ ขอกราบขอบพระคุณ ทุกหน่วยงานและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องที่สนับสนุนทั้งทางตรงและทางอ้อมให้การวิจัยครั้งนี้บรรลุวัตถุประสงค์อย่างสมบูรณ์ งานวิจัยฉบับนี้ขอมอบเป็นพุทธบูชา และเพื่อประโยชน์ในการพัฒนาการเรียนรู้เชิงพุทธในยุคดิจิทัลให้ก้าวทันสังคมแห่งปัญญาในศตวรรษที่ 21

นางสาวสุธามาศ นพเทศน์  
หัวหน้าโครงการวิจัยและคณะ

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญภาพ	ช
บทที่	
1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 ปัญหาวิจัย	3
1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย	3
1.4 ขอบเขตของการวิจัย	4
1.5. นิยามศัพท์	6
1.6 ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย	7
1.7 หน่วยงานที่นำผลการวิจัยไปใช้	8
2 แนวคิดทฤษฎีและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	9
2.1 แนวคิดกับนวัตกรรมทางการศึกษาและสื่อดิจิทัล	9
2.2. แนวคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ในบริบทการศึกษา	13
2.3. แนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมทางพระพุทธศาสนาในยุคดิจิทัล	19
2.4. แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	25
2.5 แนวคิดเกี่ยวกับผลกระทบของสื่อดิจิทัลต่อการเรียนรู้และการปฏิบัติธรรม	30
2.6 กรณีสึกษาและแนวปฏิบัติที่ดี	35
2.7 พื้นที่ที่ศึกษาวิจัย	38
2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	39
2.9 กรอบแนวคิดของการวิจัย	43
3 วิธีดำเนินการวิจัย	44
3.1. ประชากรและกลุ่มเป้าหมาย	44
3.2. ตัวแปร	45
3.3. ประเภทของข้อมูล	45
3.4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	46
3.5 การสร้างและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือการวิจัย	47
3.6 การวิเคราะห์และแปลผลข้อมูล	49
3.7 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	50
3.8 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	51

<b>4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล</b>	52
4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ	52
4.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ	52
4.3 รายละเอียดการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ	53
4.4 รายละเอียดการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ	61
<b>5 สรุปอภิปรายผลและข้อเสนอแนะ</b>	72
5.1. สรุปผลการวิจัย	72
5.2 อภิปรายผลการวิจัย	74
5.3. ข้อเสนอแนะ	78
<b>บรรณานุกรม</b>	79
<b>ภาคผนวก</b>	
ภาคผนวก ก : แบบสอบถามการวิจัยเชิงปริมาณ	88
ภาคผนวก ข : แบบสอบถามการวิจัยเชิงคุณภาพ	93
ภาคผนวก ค : ประวัติผู้วิจัย	97
<b>ประวัติผู้วิจัย</b>	

## สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
4.1	แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามเพศ	54
4.2	แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามอายุ	54
4.3	แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามสถานะ	55
4.4	แสดงผลการทดสอบสถิติค่า t-test แบบ One Sample เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของแต่ละด้านกับค่าเกณฑ์ 3.50 ซึ่งเป็นเกณฑ์มาตรฐานในระดับ “มาก” ตามมาตรวัด Likert 5 ระดับ	55
4.5	แสดงค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ความคิดเห็นเกี่ยวกับด้านนวัตกรรมทางการศึกษาและสื่อดิจิทัล	56
4.6	แสดงค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ความคิดเห็นเกี่ยวกับด้านความคิดสร้างสรรค์ในบริบทการศึกษา	57
4.7	แสดงค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ความคิดเห็นเกี่ยวกับด้านนวัตกรรมทางพระพุทธศาสนาในยุคดิจิทัล	58
4.8	แสดงค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ความคิดเห็นเกี่ยวกับการออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	59
4.9	แสดงค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ความคิดเห็นเกี่ยวกับด้านผลกระทบของสื่อดิจิทัลต่อการเรียนรู้และการปฏิบัติธรรม	59
4.10	แสดงค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ความคิดเห็นเกี่ยวกับด้านทิศทางและแนวโน้มการพัฒนานวัตกรรมสื่อดิจิทัลร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้	60

## สารบัญรูปภาพ

ตารางภาพที่		หน้า
2.1	กรอบแนวคิดในการวิจัย	43

|

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาในศตวรรษที่ 21 ได้รับความสนใจอย่างมาก เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ สังคม และเทคโนโลยี ทำให้แนวทางการศึกษาแบบดั้งเดิมไม่เพียงพอในการเตรียมคนรุ่นใหม่สำหรับความท้าทายที่ต้องเผชิญ การพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21 เช่น ทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ การแก้ไขปัญหา การทำงานร่วมกันและการสื่อสาร กลายเป็นเรื่องสำคัญที่นักการศึกษาและผู้บริหารทางการศึกษาต้องให้ความสนใจในบริบทนี้ คือ ประเด็นที่หนึ่ง การพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21 ในยุคนี้ การศึกษาไม่ได้มุ่งเน้นเฉพาะการเรียนรู้เนื้อหาทางวิชาการเพียงอย่างเดียว แต่เน้นการพัฒนาทักษะที่หลากหลาย การศึกษาจำเป็นต้องส่งเสริมการคิดเชิงวิพากษ์ (critical thinking) การแก้ไขปัญหา (problem solving) และความสามารถในการทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพในสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว (Saavedra & Opfer, 2012) การเรียนรู้ไม่ควรจำกัดอยู่แค่ในห้องเรียน แต่ต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะทางสังคมและอารมณ์ที่สำคัญ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำหรับการทำงานในยุคดิจิทัล (Trilling & Fadel, 2009) ประเด็นที่สอง การเรียนรู้ตลอดชีวิต ทักษะสำคัญที่การศึกษาในศตวรรษที่ 21 ต้องเน้น คือ การส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสามารถในการเรียนรู้ตลอดชีวิต (lifelong learning) ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นเนื่องจากความรู้และทักษะต่าง ๆ กำลังเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเองช่วยให้ผู้เรียนมีความสามารถในการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลง และสามารถเรียนรู้ได้ตลอดช่วงชีวิตของพวกเขา (Chai & Kong, 2017) ประเด็นที่สาม การใช้เทคโนโลยีในการศึกษา เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการศึกษาในศตวรรษที่ 21 เทคโนโลยีช่วยให้การเรียนรู้เป็นเรื่องที่ยืดหยุ่นและสามารถปรับให้เหมาะสมกับความต้องการเฉพาะของผู้เรียน นอกจากนี้ยังช่วยในการพัฒนาทักษะด้านการแก้ไขปัญหาและการสื่อสารในสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกัน (Warschauer, 2006) การใช้เทคโนโลยีช่วยให้การเรียนการสอนมีความหลากหลายและช่วยสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนมีโอกาสเข้าถึงแหล่งข้อมูลและวิธีการเรียนรู้ที่ต่างกันไป (สวัสดี แสงบางปลา, 2560) ประเด็นที่สี่ การส่งเสริมทักษะการคิดเชิงวิพากษ์และความคิดสร้างสรรค์ การศึกษาในศตวรรษที่ 21 ต้องมุ่งเน้นไปที่การพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์และความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นทักษะสำคัญสำหรับการทำงานในยุคเศรษฐกิจดิจิทัล (Robinson, 2011) การเรียนรู้ที่เน้นทักษะเหล่านี้ช่วยให้ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดในเชิงนวัตกรรม คิดหาแนวทางใหม่ ๆ ในการแก้ไขปัญหาและสามารถทำงานร่วมกับคนอื่น ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Ken Robinson, 2015) และประเด็นที่ห้า การเตรียมคนรุ่นใหม่สู่เศรษฐกิจดิจิทัล นอกจากทักษะการคิดและความคิดสร้างสรรค์แล้ว การเตรียมความพร้อมสำหรับเศรษฐกิจดิจิทัลเป็นสิ่งสำคัญที่การศึกษาในศตวรรษที่ 21 ต้องให้ความสำคัญ ผู้เรียนจำเป็นต้องมีทักษะด้านเทคโนโลยีที่แข็งแกร่ง รวมถึงความสามารถในการใช้ข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพและมีความรับผิดชอบ (McKinsey Global Institute, 2017) สถาบันการศึกษาต้องปรับปรุงวิธีการสอนและปรับใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่เพื่อช่วยให้ผู้เรียนมีความ

พร้อมสำหรับการทำงานในโลกที่เทคโนโลยีเป็นปัจจัยสำคัญ กล่าวอีกนัยยะหนึ่งได้ว่าการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ไม่ใช่เพียงแค่การถ่ายทอดความรู้ แต่ยังเป็นการพัฒนาทักษะและสมรรถนะที่จำเป็นสำหรับอนาคต การพัฒนาแนวทางการศึกษาใหม่ ๆ ที่ผสมผสานการเรียนรู้เชิงทฤษฎีและการปฏิบัติควบคู่กับการใช้เทคโนโลยี จะช่วยให้ผู้เรียนพร้อมรับมือกับความท้าทายและโอกาสในยุคดิจิทัล การส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตและทักษะที่สำคัญเช่น ความคิดสร้างสรรค์และการคิดเชิงวิพากษ์ เป็นหัวใจของการศึกษาในศตวรรษที่ 21 (Wagner, 2008)

มหาวิทยาลัยทางพระพุทธศาสนาในประเทศไทยต้องเผชิญกับปัญหาหลายประการในยุคของการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นยุคของความเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วในด้านเทคโนโลยี สังคมและความต้องการทางการศึกษาของนักเรียนและสังคมในปัจจุบัน ปัญหาสำคัญเหล่านี้ครอบคลุมในหลายมิติ เช่น การจัดการภายในมหาวิทยาลัย การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ และการปรับหลักสูตรการศึกษาให้ทันสมัย เป็นต้น และประเด็นที่ควรพิจารณาประกอบด้วย ดังนี้

### 1. โครงสร้างการบริหารและการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลง

โครงสร้างการบริหารงานในมหาวิทยาลัยทางพระพุทธศาสนายังคงมีลักษณะการจัดการแบบอนุรักษนิยม ซึ่งเป็นหนึ่งในอุปสรรคที่ทำให้มหาวิทยาลัยไม่สามารถปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคดิจิทัลและความต้องการของนักศึกษาในศตวรรษที่ 21 ซึ่ง อารีย์ ธรรมคุปต์ (2560) สะท้อนมุมมองว่ามหาวิทยาลัยหลายแห่งยังคงเน้นการบริหารจัดการแบบรวมศูนย์ ซึ่งขาดความยืดหยุ่นในการพัฒนาหลักสูตรใหม่ ๆ และการสนับสนุนการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสมัยใหม่

### 2. การขาดแคลนทักษะด้านเทคโนโลยี

ทักษะด้านเทคโนโลยีเป็นทักษะที่สำคัญสำหรับการเรียนการสอนในยุคปัจจุบัน แต่นักวิชาการในมหาวิทยาลัยทางพระพุทธศาสนายังขาดทักษะเหล่านี้ ในงานวิจัยของ วรเวช เสลานนท์ (2562) ระบุว่าผู้สอนในมหาวิทยาลัยทางพระพุทธศาสนาจำนวนมากยังคงขาดความรู้และความเชี่ยวชาญในการใช้เครื่องมือดิจิทัลในการจัดการเรียนการสอน นอกจากนี้ ความพร้อมในการใช้เทคโนโลยียังมีข้อจำกัดในด้านการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ซึ่งส่งผลให้การปรับตัวเข้ากับเทคโนโลยีใหม่ทำได้ยาก

### 3. หลักสูตรที่ไม่สอดคล้องกับความต้องการในศตวรรษที่ 21

มหาวิทยาลัยทางพระพุทธศาสนายังคงเน้นหลักสูตรที่เกี่ยวกับการสอนศาสนาแบบดั้งเดิมซึ่งไม่ตอบสนองต่อความต้องการในยุคปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านการพัฒนาทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดวิเคราะห์และการแก้ไขปัญหา เป็นต้น และ ชาญชัย สุดโสม (2561) ได้เน้นย้ำว่าหลักสูตรการศึกษาของมหาวิทยาลัยทางพระพุทธศาสนายังขาดการเชื่อมโยงกับความต้องการของตลาดแรงงานและความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม

### 4. การพัฒนาความร่วมมือกับภาคส่วนต่าง ๆ

ความร่วมมือระหว่างมหาวิทยาลัยทางพระพุทธศาสนากับภาคส่วนต่าง ๆ เช่น ภาคธุรกิจและอุตสาหกรรม ยังคงมีน้อยมาก ซึ่งทำให้การพัฒนาทักษะที่สอดคล้องกับความต้องการของ

ตลาดแรงงานเกิดขึ้นได้ช้า เกรียงไกร เครื่องนวน (2560) ชี้ให้เห็นว่าการขาดการเชื่อมโยงนี้ทำให้การจัดการเรียนการสอนยังไม่สามารถสร้างบุคลากรที่มีความสามารถในการปฏิบัติงานในโลกสมัยใหม่ได้

#### 5. ข้อจำกัดทางด้านงบประมาณ

มหาวิทยาลัยทางพระพุทธศาสนายังคงประสบปัญหาด้านงบประมาณซึ่งเป็นอุปสรรคในการพัฒนาเทคโนโลยีและการปรับปรุงหลักสูตรให้ทันสมัย งานวิจัยของ ภัทรสุดา เลหาะ (2563) ระบุว่ามหาวิทยาลัยหลายแห่งขาดแคลนงบประมาณในการจัดซื้อเครื่องมือดิจิทัลใหม่ ๆ และพัฒนาหลักสูตรที่เน้นการเรียนรู้ผ่านสื่อดิจิทัล

จากที่กล่าวมาสะท้อนให้เห็นว่าการศึกษาในศตวรรษที่ 21 เป็นการศึกษาในยุคที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในทุกมิติ โดยเฉพาะในด้านเทคโนโลยีและความคิดสร้างสรรค์ สำหรับมหาวิทยาลัยทางพระพุทธศาสนาที่ต้องการรักษาบทบาทของตนในฐานะสถาบันการศึกษาและการพัฒนาจิตใจ จำเป็นต้องปรับปรุงโครงสร้างการบริหารงาน พัฒนาทักษะดิจิทัลของบุคลากรและนักศึกษา และเชื่อมโยงหลักสูตรการศึกษาให้สอดคล้องกับความต้องการของสังคมและตลาดแรงงานในปัจจุบัน เพื่อสร้างบุคลากรที่มีคุณภาพและมีศักยภาพในการเผชิญกับความท้าทายในอนาคต ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจศึกษาและพัฒนานวัตกรรมสื่อดิจิทัลร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พระพุทธศาสนาและความคิดเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาในมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัยเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนต่อไป

## 1.2 ปัญหาวิจัย

1.2.1 สื่อดิจิทัลร่วมสมัยด้านพระพุทธศาสนาและด้านความคิดเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาในศตวรรษที่ 21 ควรมีบริบทเป็นอย่างไรบ้าง?

1.2.2 ปัจจัยและองค์ประกอบของสื่อดิจิทัลร่วมสมัยในศตวรรษที่ 21 สำหรับส่งเสริมการเรียนรู้พระพุทธศาสนาและความคิดเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาในมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย มีองค์ประกอบอย่างไรบ้าง?

1.2.3 รูปแบบของนวัตกรรมสื่อดิจิทัลร่วมสมัยในศตวรรษที่ 21 สำหรับส่งเสริมการเรียนรู้พระพุทธศาสนาและความคิดเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาในมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย ควรมีองค์ประกอบและบริบทอย่างไร?

## 1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.3.1 เพื่อสำรวจสื่อดิจิทัลร่วมสมัยด้านพระพุทธศาสนาและด้านความคิดเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาในศตวรรษที่ 21

1.3.2 เพื่อศึกษาปัจจัยและองค์ประกอบของสื่อดิจิทัลร่วมสมัยในศตวรรษที่ 21 สำหรับส่งเสริมการเรียนรู้พระพุทธศาสนาและความคิดเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาในมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

1.3.3 เพื่อนำเสนอรูปแบบของนวัตกรรมสื่อดิจิทัลร่วมสมัยในศตวรรษที่ 21 สำหรับส่งเสริมการเรียนรู้พระพุทธศาสนาและความคิดเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาในมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

## 1.4 ขอบเขตของการวิจัย

งานวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ การวิจัยเชิงสำรวจ (survey research) และผู้วิจัยใช้วิธีวิทยาการวิจัยแบบผสมวิธี (research methodology) ด้วยการวิจัยเชิงปริมาณ (quantitative research) และการวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) พื้นที่วิจัย คือ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย ขอบเขตของระเบียบวิธีวิทยาการวิจัย ประกอบด้วย (1) การสำรวจปัญหาและพื้นที่การวิจัย (2) ขอบเขตด้านเนื้อหา (3) ขอบเขตด้านตัวแปร (4) ขอบเขตด้านประชากร กลุ่มตัวอย่าง และกลุ่มเป้าหมายในการวิจัย และ (5) ขอบเขตด้านเวลา มีรายละเอียดดังนี้

### 1.4.1 ชั้นการสำรวจปัญหาและพื้นที่การวิจัย

ผู้วิจัยในฐานะเป็นบุคลากรของมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย ได้ดำเนินการเตรียมการก่อนทำการวิจัยที่ครอบคลุมประเด็นต่อไปนี้

1) ผู้วิจัยกำหนดปัญหาการวิจัยด้วยวิธีการสำรวจปัญหาการวิจัย ประกอบด้วย ทบทวนวรรณกรรม ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อทำความเข้าใจสถานการณ์ปัจจุบันและหาช่องว่างของความรู้ การสนทนากับผู้เชี่ยวชาญโดยใช้การสนทนาเชิงลึกหรือการสัมภาษณ์กับผู้เชี่ยวชาญในสาขาเพื่อตรวจสอบและขยายความเข้าใจเกี่ยวกับปัญหา รวมทั้งสำรวจสถานการณ์หรือปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในพื้นที่ที่ต้องการศึกษา

2) การระบุขอบเขตและพื้นที่การวิจัย ผู้วิจัยกำหนดไว้ดังนี้ กำหนดขอบเขตเนื้อหา การเลือกกลุ่มตัวอย่างและพื้นที่ศึกษา และการประเมินทรัพยากร ตรวจสอบว่าทรัพยากรที่มีอยู่ (เช่น เวลา งบประมาณ บุคลากร) เพียงพอในการดำเนินการวิจัยในพื้นที่นั้นหรือไม่

3) การสำรวจเบื้องต้นในพื้นที่วิจัยผ่านวิธีการสำรวจเบื้องต้น ดังนี้ การสังเกตภาคสนาม การสัมภาษณ์เบื้องต้น และการเก็บข้อมูลสำรวจเบื้องต้น

4) การออกแบบวิธีการวิจัย หลังจากสำรวจพื้นที่และปรับปรุงคำถามวิจัยแล้ว ขั้นตอนสุดท้ายคือการออกแบบวิธีการวิจัยให้เหมาะสมกับปัญหาและบริบทที่เกี่ยวข้อง เช่น การกำหนดเครื่องมือวิจัย การวางแผนการเก็บข้อมูล และออกแบบวิธีการวิเคราะห์ข้อมูลให้สอดคล้องกับข้อมูลที่ได้และคำถามวิจัย

### 1.4.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อทบทวนวรรณกรรม (literature review) ที่เกี่ยวข้อง พร้อมทั้งนำเนื้อหาสาระทางวิชาการไปตีความ (interpretation) วิเคราะห์ (analyze) สังเคราะห์ (synthetic) และประยุกต์ใช้ (apply) ในการสร้างเครื่องมือวิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณ (quantitative data) และข้อมูลเชิงคุณภาพ (qualitative data) โดยกำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัยดังต่อไปนี้

- 1) แนวคิดกับนวัตกรรมทางการศึกษาและสื่อดิจิทัล
- 2) แนวคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ในบริบทการศึกษา
- 3) แนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมทางพระพุทธศาสนาในยุคดิจิทัล
- 4) แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
- 5) แนวคิดเกี่ยวกับผลกระทบของสื่อดิจิทัลต่อการเรียนรู้และการปฏิบัติธรรม
- 6) กรณีศึกษาและแนวปฏิบัติที่ดี

### 1.4.3 ขอบเขตด้านตัวแปร

#### 1. ตัวแปรอิสระ (Independent Variables)

ผู้วิจัยได้กำหนดตัวแปรอิสระ (independent variables) ประกอบด้วย

- 1) นวัตกรรมสื่อดิจิทัลร่วมสมัย (contemporary digital media innovation)
- 2) ลักษณะการออกแบบสื่อ (media design characteristics)
- 3) รูปแบบการนำเสนอสื่อ (presentation mode)

#### 2. ตัวแปรตาม (Dependent Variables)

ผู้วิจัยได้กำหนดคุณลักษณะของตัวแปร (dependent variables) ประกอบด้วย

- 1) ทักษะคิดต่อพระพุทธศาสนาและความคิดสร้างสรรค์
- 2) การพัฒนานวัตกรรมสื่อดิจิทัลร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พระพุทธศาสนา และความคิดเชิงสร้างสรรค์

### 1.4.4 ขอบเขตด้านประชากร กลุ่มตัวอย่าง และกลุ่มเป้าหมาย

ผู้วิจัยกำหนดระเบียบวิธีวิทยาการวิจัยเชิงสำรวจ มีขอบเขต 3 ด้าน ประกอบด้วยดังนี้ ประชากร (population) กลุ่มตัวอย่าง (sample) และกลุ่มเป้าหมาย (target group) ดังนี้ คือ

#### 1. ประชากร (population)

##### 1.1 การสำรวจข้อมูลเบื้องต้น (preliminary data survey)

ก่อนการทำการวิจัยเป็นกระบวนการศึกษาสภาพปัญหาปัจจุบันในพื้นที่วิจัย ประกอบด้วย คณาจารย์ เจ้าหน้าที่อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร อาจารย์ประจำหลักสูตร และอาจารย์ผู้บรรยาย รายวิชา จำนวน 100 รูป/คน ใช้สำรวจข้อมูลเบื้องต้นเท่านั้น

1.2 ประชากร (population) ที่กำหนดใช้ในงานวิจัยมีสถานะภาพเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย คณะศึกษาศาสตร์ ชั้นปีที่ 1, 2, 3 และ 4 ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 320 รูป/คน

#### 2. กลุ่มตัวอย่าง (sample)

กลุ่มตัวอย่าง (sample) ที่ใช้เก็บข้อมูลเชิงปริมาณด้วยแบบสอบถาม เป็นนักศึกษา ชั้นปีที่ 1, 2, 3 และ 4 ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 175 รูป/คน ใช้วิธีการคำนวณตามตารางของ เครซี่และมอร์แกน (Robert V. Krejcie and Eayrle W. Morgan. 1970 อ้างถึงใน ธีรวุฒิ เอกะกุล, 2543)

#### 3. กลุ่มผู้เป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายครั้งนี้ใช้ในการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ จำนวน 25 รูป/คน ดังนี้

##### 3.1 กลุ่มผู้เป้าหมายที่เป็นตัวแทนของนักศึกษา

การสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interviews) จากกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 20 รูป/คน ประกอบด้วย นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ ชั้นปีที่ 1-4 จำนวน 20 รูป/คน โดยกำหนดโควตา ปีละ 5 รูป/คน

##### 3.2 กลุ่มผู้เป้าหมายที่เป็นตัวแทนของอาจารย์

การสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interviews) จากกลุ่มเป้าหมายที่เป็นตัวแทนของอาจารย์ ผู้รับผิดชอบหลักสูตร อาจารย์ประจำหลักสูตร หรืออาจารย์ผู้บรรยายรายวิชา จำนวน 5 รูป/คน

### 1.4.5 ขอบเขตด้านเวลา

ปีการศึกษา 2567 ตั้งแต่วันที่ 4 พฤศจิกายน 2567 ถึง วันที่ 30 กันยายน 2568

## 1.5. นิยามศัพท์

การวิจัยเรื่อง “ การพัฒนานวัตกรรมการสื่อดิจิทัลร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พระพุทธศาสนาและความคิดเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาในมหาวิทยาลัยมหาจุฬาราชวิทยาลัย ” ในครั้งนี้ เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกันในประเด็นของการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงได้กำหนดนิยามคำศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

นวัตกรรมการสื่อดิจิทัลร่วมสมัย หมายถึง การสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลที่ผสมผสานเทคโนโลยีใหม่ ๆ กับการนำเสนอเนื้อหาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ โดยนวัตกรรมการออกแบบสื่อในลักษณะที่ทันสมัย สร้างสรรค์ และเหมาะสมกับยุคดิจิทัล

การเรียนรู้พระพุทธศาสนา หมายถึง กระบวนการที่นักศึกษาได้รับความรู้และความเข้าใจในหลักธรรมคำสอนของพระพุทธศาสนา ไม่ว่าจะเป็นด้านทฤษฎีหรือปฏิบัติ โดยการเรียนรู้ครอบคลุมถึงการศึกษารื่องพระไตรปิฎก หลักการสอน เช่น อริยสัจสี่ มรรคแปด และการปฏิบัติทางศีล สมาธิ และปัญญา เพื่อให้นักศึกษาได้นำหลักธรรมไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ความคิดเชิงสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถในการคิดริเริ่ม สร้างแนวคิดใหม่ ๆ หรือแนวทางใหม่ ๆ ในการแก้ไขปัญหา หรือการสร้างผลงานที่มีความเป็นเอกลักษณ์ โดยในบริบทของงานวิจัยนี้ ความคิดเชิงสร้างสรรค์หมายถึง ความสามารถของนักศึกษาในการสร้างสรรค์ผลงานหรือนวัตกรรมที่สอดคล้องกับการเรียนรู้ทางพระพุทธศาสนา เช่น การนำหลักธรรมไปปรับใช้ในวิธีการใหม่ ๆ หรือการสร้างสรรค์สื่อที่สะท้อนถึงความเข้าใจในศาสนา

สื่อดิจิทัล หมายถึง รูปแบบของเนื้อหาที่สร้างและเผยแพร่ผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล ไม่ว่าจะเป็นภาพ เสียง วิดีโอ ข้อความ หรือสื่อมัลติมีเดีย ซึ่งสามารถเข้าถึงผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ โดยสื่อดิจิทัลในบริบทของงานวิจัยนี้เน้นการพัฒนาเนื้อหาที่ส่งเสริมการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมของผู้ใช้ในรูปแบบที่ทันสมัย

สื่อการเรียนรู้เชิงโต้ตอบ หมายถึง สื่อการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านการโต้ตอบ เช่น การตอบคำถาม การเลือกเส้นทางการเรียนรู้ หรือการปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาโดยตรง ซึ่งช่วยเพิ่มความน่าสนใจและประสิทธิภาพในการเรียนรู้

การเรียนรู้แบบผสมผสาน หมายถึง รูปแบบการเรียนรู้ที่ผสมผสานระหว่างการเรียนรู้ในห้องเรียนปกติ (face-to-face learning) และการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีหรือสื่อดิจิทัล (online learning) เพื่อสร้างการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้เรียนรู้ในรูปแบบที่หลากหลาย

การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ หมายถึง กระบวนการสร้างสรรค์หรือปรับปรุงเครื่องมือวิธีการ หรือสื่อใหม่ ๆ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ โดยในบริบทนี้หมายถึงการพัฒนาสื่อดิจิทัลที่มีความทันสมัยและส่งเสริมการเรียนรู้พระพุทธศาสนาและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาในมหาวิทยาลัยมหาจุฬาราชวิทยาลัย และใช้ในงานวิจัยครั้งนี้เท่านั้น

เทคโนโลยีเสมือนจริง หมายถึง เทคโนโลยีที่สร้างสภาพแวดล้อมเสมือนจริงที่ผู้ใช้สามารถโต้ตอบได้ผ่านอุปกรณ์เช่นแว่น VR ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนสามารถสัมผัสประสบการณ์ที่สมจริงและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ได้มากขึ้น

เทคโนโลยีเสริมความเป็นจริง หมายถึง เทคโนโลยีที่นำเสนอข้อมูลดิจิทัลหรือภาพเสมือนที่ซ้อนทับกับสภาพแวดล้อมจริงผ่านอุปกรณ์มือถือหรืออุปกรณ์สวมใส่ ซึ่งในบริบทนี้อาจใช้ในการเสริมการเรียนรู้พระพุทธศาสนา เช่น การแสดงข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับสถานที่ทางพระพุทธศาสนาหรือวัตถุมงคล

มหาวิทยาลัย หมายถึง มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย และใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้เท่านั้น

อาจารย์ หมายถึง อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร อาจารย์ประจำหลักสูตร และอาจารย์ผู้บรรยายรายวิชาในคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย จังหวัดนครปฐม เท่านั้น

เจ้าหน้าที่ หมายถึง บุคลากรสายสนับสนุนในคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย จังหวัดนครปฐม เท่านั้น

นักศึกษา หมายถึง นักศึกษาบรรพชิต และนักศึกษาคฤหัสถ์ในคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย จังหวัดนครปฐม เท่านั้น

## 1.6 ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

ผลจากการวิจัยมีประโยชน์ต่อฝ่ายที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

### 1.6.1 ประโยชน์ที่จะได้รับจากการวิจัย

1.6.1.1 ได้ทราบถึงสื่อดิจิทัลร่วมสมัยด้านพระพุทธศาสนาและด้านความคิดเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาในศตวรรษที่ 21

1.6.1.2 ได้ทราบถึงปัจจัยและองค์ประกอบของสื่อดิจิทัลร่วมสมัยในศตวรรษที่ 21 สำหรับส่งเสริมการเรียนรู้พระพุทธศาสนาและความคิดเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาในมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

1.6.1.3 ได้แนวทางหรือรูปแบบของนวัตกรรมสื่อดิจิทัลร่วมสมัยในศตวรรษที่ 21 สำหรับส่งเสริมการเรียนรู้พระพุทธศาสนาและความคิดเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาในมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

1.6.1.4 สามารถพยากรณ์ผลลัพธ์การส่งเสริมการเรียนรู้พระพุทธศาสนาและความคิดเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาในมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

1.6.1.5 สามารถสร้างกิจกรรมการถ่ายทอดความรู้เกี่ยวกับการส่งเสริมการเรียนรู้พระพุทธศาสนาและความคิดเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษา

1.6.1.6 สามารถนำรูปแบบของนวัตกรรมสื่อดิจิทัลร่วมสมัยในศตวรรษที่ 21 สำหรับส่งเสริมการเรียนรู้พระพุทธศาสนาและความคิดเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษา ไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนระดับปริญญาตรี ของมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัยต่อไป

### 1.6.2 ประโยชน์ด้านการเผยแพร่

- 1.6.2.1 สามารถนำผลงานวิจัยไปเขียนบทความวิจัยเพื่อลงในเว็บไซต์ (website) มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขต วิทยาลัย และหน่วยงานการศึกษาต่าง ๆ เป็นต้น
- 1.6.2.2 สามารถผลงานวิจัยไปเขียนบทความวิจัยลงตีพิมพ์ในวารสารต่าง ๆ
- 1.6.2.3 สามารถผลงานวิจัยไปเสนอบนเวทีสัมมนาวิชาการ หรือ symposium ทั้ง ภายในและภายนอก เป็นต้น
- 1.6.2.4 สามารถนำผลงานวิจัยไปเผยแพร่บนสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศต่าง ๆ
- 1.6.2.5 สามารถนำผลงานวิจัยไปเผยแพร่ในชุมชน สถานศึกษา/โรงเรียนต่าง ๆ
- 1.6.2.6 สามารถนำผลงานวิจัยไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนต่อไป

## 1.7 หน่วยงานที่นำผลการวิจัยไปใช้

1. มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย
2. มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขต และวิทยาลัย
3. ส่วนงานราชการต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง
4. โรงเรียนและสถานศึกษาต่าง ๆ
5. นักวิจัย นักวิชาการและนักการศึกษา
6. นักเรียน นักศึกษาและประชาชนผู้ที่มีความสนใจทั่วไป

## บทที่ 2

### แนวคิดทฤษฎีและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง “ การพัฒนานวัตกรรมการสื่อดิจิทัลร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ พระพุทธศาสนาและความคิดเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาในมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย ” ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร หลักการ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อทบทวนวรรณกรรมทางวิชาการ พร้อมทั้งนำข้อมูลทางวิชาการไปตีความ วิเคราะห์ สังเคราะห์ และประยุกต์ใช้ในการสร้างเครื่องมือวิจัยและกำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัยภายใต้บริบทดังต่อไปนี้

- 2.1 แนวคิดกับนวัตกรรมทางการศึกษาและสื่อดิจิทัล
- 2.2. แนวคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ในบริบทการศึกษา
- 2.3. แนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมทางพระพุทธศาสนาในยุคดิจิทัล
- 2.4. แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
- 2.5 แนวคิดเกี่ยวกับผลกระทบของสื่อดิจิทัลต่อการเรียนรู้และการปฏิบัติธรรม
- 2.6 กรณีศึกษาและแนวปฏิบัติที่ดี
- 2.7 พื้นที่ที่ศึกษาวิจัย
- 2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 2.9 กรอบแนวคิดของการวิจัย

#### 2.1 แนวคิดกับนวัตกรรมทางการศึกษาและสื่อดิจิทัล

##### 2.1.1 ทฤษฎีและหลักการเกี่ยวกับการพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้

การพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้มีบทบาทสำคัญในการสนับสนุนการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยใช้ทฤษฎีและหลักการต่าง ๆ ในการออกแบบและพัฒนาให้เหมาะสมกับผู้เรียน บทความนี้จะสำรวจทฤษฎีหลักและหลักการที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ ซึ่งจะครอบคลุมทั้งแนวคิดจากนักวิชาการไทยและนักวิชาการต่างประเทศ รวมถึงการอ้างอิงจากแหล่งข้อมูลที่มีอยู่จริง ได้มีแนวคิดและหลักการดังนี้

##### ก. หลักการเกี่ยวกับทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาสื่อดิจิทัล

Piaget (1971) อธิบายว่าทฤษฎีการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (constructivist learning theory) เชื่อว่าผู้เรียนสร้างความรู้จากประสบการณ์ส่วนตัว การพัฒนาสื่อดิจิทัลที่ยึดหลักการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์จะต้องเน้นการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ผ่านการปฏิบัติและการเรียนรู้ที่เน้นบริบท ดังนั้น สื่อดิจิทัลที่ออกแบบตามทฤษฎีนี้ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสร้างและปรับปรุงความรู้ตามประสบการณ์ของตน

Vygotsky (1978) กล่าวว่าทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยความร่วมมือ (collaborative learning theory) การเรียนรู้ด้วยความร่วมมือมีความสำคัญในยุคดิจิทัลที่การทำงานร่วมกันผ่านสื่อออนไลน์เป็นที่แพร่หลาย ดังนั้น นักพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ควรออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมการทำงานร่วมกันระหว่างผู้เรียน เช่น แพลตฟอร์มการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและทำงานเป็นทีมเพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ

Siemens (2005) ทฤษฎีการเรียนรู้แบบแบ่งปัน (connectivism theory) ทฤษฎีนี้เสนอว่าในยุคดิจิทัล ผู้เรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลได้อย่างรวดเร็วและสร้างความรู้จากเครือข่ายข้อมูล สื่อดิจิทัลที่ใช้ทฤษฎีนี้ต้องสามารถเชื่อมต่อผู้เรียนกับแหล่งข้อมูลที่หลากหลายและสร้างสรรค์การเรียนรู้ผ่านการเชื่อมโยงข้อมูลใหม่ ๆ จากแหล่งต่าง ๆ

Mayer (2001) อธิบายว่าทฤษฎีการเรียนรู้จากสื่อหลายประเภท (multimedia learning theory) และการเรียนรู้จากสื่อหลายประเภท เช่น ข้อความ เสียง และภาพ จะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ การออกแบบสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ควรพิจารณาการใช้สื่อหลากหลายรูปแบบเพื่อเพิ่มความเข้าใจและการจดจำของผู้เรียน

ข. หลักการในการพัฒนาสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้

Lynch & Gherguescu (2017) กล่าวว่าความสามารถในการเข้าถึง (accessibility) สื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ต้องออกแบบให้เข้าถึงได้ง่ายทั้งสำหรับผู้เรียนที่มีความต้องการพิเศษและผู้เรียนทั่วไป ดังนั้น การออกแบบต้องคำนึงถึงการให้คำแนะนำที่ชัดเจน การใช้สีและฟอนต์ที่อ่านง่าย รวมถึงการใช้ฟีเจอร์ที่ช่วยอำนวยความสะดวกแก่ผู้เรียน

Lai, (2011) กล่าวถึงการปฏิสัมพันธ์ (interactivity) ว่าสื่อดิจิทัลที่มีการปฏิสัมพันธ์จะช่วยเพิ่มความเข้าใจของผู้เรียน ตัวอย่างของการปฏิสัมพันธ์ เช่น การทดสอบแบบอินเทอร์แอกทีฟ หรือการจำลองสถานการณ์ที่ผู้เรียนสามารถปรับเปลี่ยนได้ การปฏิสัมพันธ์ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่ลึกซึ้งมากขึ้น

Johnson et al. (2016) กล่าวถึงการปรับตัวตามผู้เรียน (adaptability) ว่าสื่อดิจิทัลต้องสามารถปรับตัวตามความต้องการและระดับความรู้ของผู้เรียน และการพัฒนาสื่อดิจิทัลควรมีฟีเจอร์ที่สามารถปรับเปลี่ยนเนื้อหาได้ตามระดับความรู้หรือความสนใจของผู้เรียน เช่น ระบบการเรียนรู้ที่ใช้ AI ในการปรับปรุงประสบการณ์การเรียนรู้

Anderson (2008) กล่าวถึงการประเมินผลการเรียนรู้ (learning assessment) ว่าสื่อดิจิทัลควรมีการประเมินผลการเรียนรู้ที่ชัดเจนเพื่อให้ผู้เรียนสามารถติดตามความก้าวหน้าของตนเอง (Anderson, 2008) การประเมินผลนี้อาจใช้ทั้งแบบทดสอบที่สามารถทำได้ด้วยตนเองและแบบวิเคราะห์ผลการเรียนรู้โดยระบบอัตโนมัติ

### 2.1.2 สื่อการเรียนรู้ดิจิทัลเชิงโต้ตอบ

ขวลิต รัตนพันธ์ (2562) กล่าวถึงสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลเชิงโต้ตอบ (interactive digital learning media) ว่าเป็นสื่อที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสร้างการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและเนื้อหา ไม่ว่าจะในรูปแบบทดสอบเชิงโต้ตอบ การจำลองสถานการณ์ หรือเกมการศึกษา สื่อเหล่านี้ช่วยให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารกับเนื้อหาในรูปแบบที่หลากหลาย ทำให้การเรียนรู้เป็นประสบการณ์ที่มีชีวิตชีวามากยิ่งขึ้น การเรียนรู้เชิงโต้ตอบนี้เป็นการสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนไม่ได้เป็นเพียงผู้รับข้อมูล แต่มีบทบาทในการเลือกหรือควบคุมเนื้อหาที่ต้องการเรียนรู้ ซึ่งจะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการจำและประยุกต์ใช้ความรู้

Laurillard (2012) กล่าวถึงการปฏิสัมพันธ์ (interactivity) ว่าการปฏิสัมพันธ์เป็นหัวใจสำคัญของสื่อการเรียนรู้เชิงโต้ตอบ โดยสื่อจะต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถโต้ตอบกับเนื้อหาได้

เช่น การคลิก เลือกลง หรือใช้ตัวควบคุมอื่น ๆ เพื่อดำเนินการตามต้องการ สื่อการเรียนรู้ที่มีการปฏิสัมพันธ์ช่วยส่งเสริมความสามารถในการเรียนรู้และความเข้าใจ เนื่องจากผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการกระทำที่กระตุ้นกระบวนการคิดเชิงลึก

Anderson (2008) กล่าวถึงการปรับเนื้อหาตามความต้องการผู้เรียน (personalization) ว่าสื่อการเรียนรู้เชิงโต้ตอบที่ดีต้องสามารถปรับเปลี่ยนเนื้อหาให้เหมาะสมกับความต้องการและระดับความรู้ของผู้เรียนได้ ตัวอย่างเช่น ระบบการเรียนรู้ที่สามารถแนะนำเนื้อหาที่เหมาะสมตามระดับความสามารถของผู้เรียนหรือการวิเคราะห์ข้อมูลผู้เรียนผ่านระบบอัจฉริยะ

Ryan & Deci (2000) กล่าวถึงการเสริมสร้างแรงจูงใจ (motivation) ว่าการเรียนรู้เชิงโต้ตอบสามารถสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียนได้ผ่านการออกแบบกิจกรรมที่ท้าทายและน่าสนใจ เช่น เกมการศึกษา หรือสถานการณ์จำลองที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและรู้สึกว่าการเรียนรู้นั้นมีคุณค่า

Hattie & Timperley (2007) อธิบายถึงการให้ผลตอบกลับ (feedback) ว่าการให้ผลตอบกลับในทันทีเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการเรียนรู้เชิงโต้ตอบ เพราะช่วยให้ผู้เรียนสามารถปรับปรุงความเข้าใจและการเรียนรู้ได้โดยทันที ตัวอย่างเช่น การตอบคำถามแบบอินเทอร์แอกทีฟที่ให้คำตอบหรือคำอธิบายทันทีเมื่อผู้เรียนตอบคำถามผิด

การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลเชิงโต้ตอบต้องพิจารณาหลักการต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงและใช้สื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีขั้นตอน คือ (1) การวิเคราะห์ผู้เรียนผู้พัฒนาสื่อดิจิทัลต้องทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมาย เช่น อายุ ระดับการศึกษา และทักษะในการใช้เทคโนโลยี เพื่อให้การออกแบบสื่อมีความเหมาะสมและสามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนได้ (ซวลิตรัตน์พันธ์, 2562) (2) การออกแบบสื่อ การออกแบบสื่อการเรียนรู้ดิจิทัลเชิงโต้ตอบต้องใช้เทคนิคที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม เช่น การใช้ภาพเคลื่อนไหว เสียง หรือกราฟิกที่สร้างความเข้าใจและสนุกสนาน (Clark & Mayer, 2016) นอกจากนี้ยังควรมีฟีเจอร์ที่ให้ผลตอบกลับในทันทีเพื่อให้ผู้เรียนสามารถประเมินตนเองได้ (3) การพัฒนาและทดสอบสื่อ หลังจากออกแบบสื่อแล้ว ควรมีการพัฒนาและทดสอบเพื่อให้แน่ใจว่าสื่อสามารถทำงานได้อย่างถูกต้องและเป็นไปตามเป้าหมายการเรียนรู้ที่วางไว้ การทดสอบนี้ควรรวมถึงการรับฟังความคิดเห็นจากผู้เรียนเพื่อปรับปรุงและพัฒนาสื่อให้เหมาะสมยิ่งขึ้น (Johnson et al., 2016)

### 2.1.3 ความสำคัญของนวัตกรรมทางการศึกษาและสื่อดิจิทัล

นวัตกรรมทางการศึกษาและสื่อดิจิทัลมีบทบาทสำคัญในระบบการศึกษาในศตวรรษที่ 21 โดยช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ ส่งเสริมการเข้าถึงข้อมูล และสร้างโอกาสในการพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับอนาคต บทความนี้จะกล่าวถึงความสำคัญของนวัตกรรมทางการศึกษาและสื่อดิจิทัลในการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการเรียนการสอนและการเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียนในยุคดิจิทัล

#### 1. นวัตกรรมทางการศึกษา: ความหมายและบทบาท

พัฒนาชาติ สังข์ศิริธัญ (2562) อธิบายและสะท้อนถึงนวัตกรรมว่า นวัตกรรมทางการศึกษา (educational innovation) คือการนำเอาวิธีการใหม่ ๆ หรือเทคโนโลยีเข้ามาประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้อะไรและการสอน นวัตกรรมเหล่านี้สามารถเกิดขึ้นได้ในรูปแบบต่าง ๆ ตั้งแต่การเปลี่ยนแปลงกระบวนการสอน การใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ ไปจนถึงการออกแบบหลักสูตรที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง นวัตกรรมทางการศึกษาช่วยเพิ่มความมีประสิทธิภาพในการจัดการศึกษาและ

การเรียนรู้ในยุคปัจจุบัน ซึ่งเน้นการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา การปรับตัวทางการศึกษาด้านนวัตกรรมทำให้สามารถลดความเหลื่อมล้ำในระบบการศึกษาและช่วยให้การเรียนรู้เกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

## 2. ความสำคัญของสื่อดิจิทัลในระบบการศึกษา

สื่อดิจิทัล (digital media) มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ในระบบการศึกษาในปัจจุบัน สื่อดิจิทัลไม่เพียงแต่ช่วยให้การเรียนรู้เข้าถึงได้ง่ายขึ้น แต่ยังสร้างสภาพแวดล้อมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้อย่างยิ่งขึ้น ตัวอย่างเช่น การเรียนรู้ผ่านวิดีโอเชิงโต้ตอบ การเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ และการใช้ระบบปัญญาประดิษฐ์ (AI) เพื่อประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน สื่อดิจิทัลยังช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ที่เปิดกว้างและยืดหยุ่น โดยผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาการเรียนรู้ที่หลากหลายจากทุกที่ทั่วโลก การเรียนรู้แบบออนไลน์ไม่เพียงช่วยลดข้อจำกัดด้านภูมิศาสตร์แต่ยังสามารถช่วยเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง (self-directed learning) และการทำงานร่วมกันในสภาพแวดล้อมดิจิทัล (Clark & Mayer, 2016)

## 3. ประโยชน์ของนวัตกรรมทางการศึกษาและสื่อดิจิทัล

1) ส่งเสริมการเรียนรู้แบบบุคคลเป็นศูนย์กลาง (learner-centered learning) นวัตกรรมทางการศึกษาและสื่อดิจิทัลสามารถปรับให้เข้ากับความต้องการและความสามารถของผู้เรียนแต่ละคนได้ เช่น การใช้ระบบการเรียนรู้แบบปรับเปลี่ยนเนื้อหา (adaptive learning) ที่สามารถปรับรูปแบบการเรียนรู้ตามความสามารถของผู้เรียนได้ทันที (Anderson, 2008)

2) ลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา การใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลในการศึกษาช่วยให้ผู้เรียนในพื้นที่ห่างไกลหรือผู้ที่มีข้อจำกัดทางการศึกษา สามารถเข้าถึงข้อมูลและทรัพยากรการเรียนรู้ได้เท่าเทียมกับผู้เรียนในเมืองหรือในประเทศที่มีการพัฒนาแล้ว (พัฒนาชาติ สังข์หิรัญ, 2562)

3) เสริมสร้างทักษะที่จำเป็นสำหรับอนาคต นวัตกรรมทางการศึกษาและสื่อดิจิทัลช่วยเสริมสร้างทักษะด้านดิจิทัลที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนในยุคอนาคต เช่น ทักษะการสื่อสารในระบบดิจิทัล การใช้เทคโนโลยีในการแก้ปัญหา และการคิดวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ (critical thinking) การพัฒนาทักษะเหล่านี้เป็นสิ่งสำคัญในการเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียนในการเผชิญหน้ากับความท้าทายในยุคดิจิทัล (Johnson et al., 2016)

## 4. การปรับใช้สื่อดิจิทัลและนวัตกรรมในสภาพแวดล้อมการเรียนรู้

การนำสื่อดิจิทัลและนวัตกรรมทางการศึกษาไปใช้ในสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ต้องอาศัยการออกแบบและการวางแผนที่ดี เพื่อให้สามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนและบรรลุเป้าหมายทางการศึกษา การวางแผนควรรวมถึงการประเมินผลกระทบของการใช้สื่อดิจิทัลต่อการเรียนรู้ รวมทั้งการใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมเพื่อสร้างการเรียนรู้ที่เป็นประโยชน์และส่งเสริมการเรียนรู้ที่ยั่งยืน (ชวลิต รัตนพันธ์, 2562)

### 2.1.4 สรุปและการประยุกต์ใช้ในงานวิจัย

#### 1. สรุป

นวัตกรรมทางการศึกษาและสื่อดิจิทัลเป็นปัจจัยที่สำคัญในการขับเคลื่อนการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล การใช้นวัตกรรมช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ยืดหยุ่น และครอบคลุม ทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับอนาคตได้ นอกจากนี้ สื่อดิจิทัลยังช่วยลดความเหลื่อมล้ำ

ทางการศึกษาและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้ที่เข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลา นวัตกรรมเหล่านี้จะมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาการศึกษาในอนาคตอย่างยั่งยืน นวัตกรรมทางการศึกษาและสื่อดิจิทัลมีบทบาทสำคัญในการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาระบบการศึกษาในศตวรรษที่ 21 โดยมุ่งเน้นที่การเพิ่มประสิทธิภาพของการเรียนรู้ การเข้าถึงทรัพยากรการศึกษา และการเสริมสร้างทักษะที่จำเป็นสำหรับอนาคต เช่น การคิดเชิงวิเคราะห์ การแก้ปัญหา และทักษะดิจิทัล นวัตกรรมทางการศึกษามีความหมายครอบคลุมถึงการนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้เพื่อปรับปรุงการเรียนการสอน การออกแบบหลักสูตรที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการศึกษา สื่อดิจิทัล เช่น แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ วิดีโอเชิงโต้ตอบ และระบบการเรียนรู้แบบปรับเปลี่ยนเนื้อหา ช่วยให้การเรียนรู้มีความยืดหยุ่น ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา และส่งเสริมการเรียนรู้ที่เปิดกว้างและมีส่วนร่วม นอกจากนี้ สื่อดิจิทัลยังช่วยลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา โดยทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลและการศึกษาได้มากขึ้น ในภาพรวม นวัตกรรมทางการศึกษาและสื่อดิจิทัลเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการพัฒนาการศึกษาให้มีความทันสมัย ยั่งยืน และครอบคลุมถึงผู้เรียนทุกกลุ่ม

## 2. การประยุกต์ใช้ในงานวิจัย

ผู้วิจัยสรุปสาระสำคัญแล้วนำไปสร้างเป็นเครื่องมือการวิจัยเชิงปริมาณและการวิจัยเชิงคุณภาพเกี่ยวกับประเด็นนวัตกรรมทางการศึกษาและสื่อดิจิทัลต่อไป

## 2.2. แนวคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ในบริบทการศึกษา

แนวคิดเรื่องความคิดสร้างสรรค์ในบริบทของการศึกษามีความสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากความคิดสร้างสรรค์เป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้การเรียนรู้และการพัฒนาของนักเรียนมีประสิทธิภาพมากขึ้นในศตวรรษที่ 21 นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้เรียนสามารถปรับตัวกับการเปลี่ยนแปลงของโลกที่มีความซับซ้อนและไม่แน่นอน แนวคิดเรื่องความคิดสร้างสรรค์ในบริบทการศึกษาจึงเป็นการศึกษาเกี่ยวกับกระบวนการคิดที่เน้นการแก้ปัญหา การสร้างสรรค์แนวคิดใหม่ ๆ และการคิดเชิงวิพากษ์ (critical thinking) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาแนวทางการเรียนรู้ที่ไม่จำกัดแค่ความรู้ที่ได้รับจากการสอนเท่านั้น แต่ยังสามารถสร้างความรู้ใหม่ ๆ ขึ้นมาได้ด้วยตนเอง ดังนั้น แนวคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วยบริบทดังนี้

1) การมองความคิดสร้างสรรค์ในฐานะทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 ความคิดสร้างสรรค์ถือเป็นหนึ่งในทักษะสำคัญที่มักถูกจัดอยู่ในทักษะศตวรรษที่ 21 (21<sup>st</sup> century skills) ซึ่งประกอบด้วยทักษะการคิดวิเคราะห์ การทำงานร่วมกัน การสื่อสาร และการคิดสร้างสรรค์ นักวิชาการอย่าง Ken Robinson ได้กล่าวถึงความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็นสำหรับการศึกษาในปัจจุบัน เนื่องจากมันช่วยให้นักเรียนสามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

2) ทฤษฎีสร้างสรรค์และการเรียนรู้ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์มักเชื่อมโยงกับทฤษฎีการเรียนรู้หลายแบบ เช่น ทฤษฎีการเรียนรู้ของ Jean Piaget ที่เน้นการสร้างความรู้ด้วยตัวเอง (constructivism) โดยการให้ผู้เรียนได้ลงมือทำและคิดเองมากกว่าการเรียนรู้แบบรับความรู้จากผู้สอน นอกจากนี้ Lev Vygotsky นักทฤษฎีสังคมวิทยาและจิตวิทยาการศึกษา ยังได้

กล่าวถึงความสำคัญของการเรียนรู้ผ่านปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

### 3) ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการและผลลัพธ์

ในบริบทการศึกษา ความคิดสร้างสรรค์สามารถถูกมองได้ทั้งในแง่ของกระบวนการและผลลัพธ์ ในแง่ของกระบวนการ มันหมายถึงการที่ผู้เรียนได้พยายามสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ผ่านการคิด การสำรวจ และการลงมือทำ ซึ่งอาจไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งที่ถูกต้องเสมอไป แต่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งขึ้น สำหรับผลลัพธ์นั้น ความคิดสร้างสรรค์จะปรากฏในรูปของสิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ ที่มีคุณค่า ซึ่งอาจเป็นนวัตกรรม ผลงานทางศิลปะ หรืองานวิจัยทางวิชาการ

4) ปัจจัยที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในห้องเรียน ประกอบด้วย (1) บรรยากาศที่เปิดกว้างและไม่จำกัดความคิด (2) บรรยากาศการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นและทดลองทำสิ่งใหม่ ๆ โดยไม่ถูกจำกัดจากกรอบความคิดแบบดั้งเดิม จะส่งผลให้ผู้เรียนรู้สึกมั่นใจในการแสดงออกและมีโอกาสในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของตนเองมากขึ้น (3) การส่งเสริมความคิดเชิงวิพากษ์ กระบวนการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนพิจารณาข้อมูลจากหลายด้าน และคิดหาคำตอบหรือแนวทางแก้ปัญหาอย่างเป็นเหตุเป็นผล จะช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของความคิดสร้างสรรค์ และ (4) การใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้ เทคโนโลยีสมัยใหม่ช่วยส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ได้อย่างมาก เช่น การใช้สื่อดิจิทัล การสร้างสรรค์งานมัลติมีเดีย หรือการเรียนรู้ผ่านเกมและการจำลองสถานการณ์ (simulations)

5) ความสัมพันธ์ระหว่างความคิดสร้างสรรค์และการแก้ปัญหา ความคิดสร้างสรรค์เกี่ยวข้องอย่างใกล้ชิดกับกระบวนการแก้ปัญหา เนื่องจากการสร้างสรรค์มักเกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนพยายามค้นหาวิธีการใหม่ ๆ ในการแก้ปัญหา Edward de Bono ได้เสนอแนวคิดเรื่อง “การคิดนอกกรอบ” (lateral thinking) ที่สนับสนุนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยการมองปัญหาจากมุมมองที่แตกต่างออกไป

6) บทบาทของครูและการประเมินความคิดสร้างสรรค์ในห้องเรียน บทบาทของครูมีความสำคัญอย่างยิ่งในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในห้องเรียน ครูสามารถเป็นผู้นำในการสร้างสรรค์บรรยากาศที่ส่งเสริมการเรียนรู้แบบไม่เป็นทางการ การตั้งคำถามที่กระตุ้นความคิด และการสนับสนุนให้นักเรียนลงมือทำงานที่ท้าทาย นอกจากนี้ยังมีการประเมินความคิดสร้างสรรค์ผ่านกระบวนการที่หลากหลาย เช่น การให้ผู้เรียนแสดงผลงานสร้างสรรค์ของตนเอง หรือการใช้วิธีการประเมินที่เน้นกระบวนการมากกว่าผลลัพธ์เพียงอย่างเดียว

ดังนั้น ความคิดสร้างสรรค์ในบริบทของการศึกษาเป็นสิ่งที่สามารถพัฒนาและส่งเสริมได้ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการเปิดกว้าง การคิดเชิงวิพากษ์ การแก้ปัญหา และการสร้างบรรยากาศที่เหมาะสมในการเรียนรู้ การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์จะช่วยให้ผู้เรียนมีความสามารถในการปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงของโลกได้อย่างมีประสิทธิภาพ และยังเป็นพื้นฐานที่สำคัญในการพัฒนาทักษะอื่น ๆ ในศตวรรษที่ 21

### 2.2.1 หลักการเรียนรู้ในพุทธศาสนา

การศึกษาในพุทธศาสนาไม่เพียงเป็นการถ่ายทอดความรู้หรือศีลธรรมเท่านั้น แต่ยังมุ่งเน้นการพัฒนาทั้งด้านปัญญาและจิตใจ การเรียนรู้ในพุทธศาสนามีหลักการที่เน้นการพัฒนาตนเองผ่าน

กระบวนการศึกษา การทำสมาธิ และการใช้ปัญญาในการพิจารณา หลักการเหล่านี้ได้รับการปรับตัวให้สอดคล้องกับความท้าทายของศตวรรษที่ 21 โดยมีการเชื่อมโยงเข้ากับการเรียนรู้สมัยใหม่ที่เน้นการคิดเชิงวิพากษ์ ความยั่งยืน และการบูรณาการความรู้ในบริบทโลกาภิวัตน์

### 1. หลักการเรียนรู้ในพุทธศาสนา

#### 1.1 โยนิโสมนสิการ (การคิดอย่างถูกต้องและเป็นเหตุผล)

โยนิโสมนสิการ เป็นกระบวนการคิดอย่างลึกซึ้งและถูกต้อง โดยใช้ปัญญาและเหตุผลในการพิจารณาความจริงจากประสบการณ์และสภาวะแวดล้อม หลักการนี้สามารถเชื่อมโยงกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเน้นการคิดเชิงวิพากษ์และการแก้ปัญหาด้วยเหตุผล นักวิชาการไทย เช่น พระธรรมปิฎก (ป.อ. ปยุตฺโต) ได้ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของโยนิโสมนสิการในการพัฒนาปัญญาและการรับรู้ที่ถูกต้องในสังคมปัจจุบัน (ป.อ. ปยุตฺโต, 2540)

#### 1.2 ปัญญาและการพิจารณาธรรม (การใช้ปัญญาในการศึกษาและภาวนา)

การศึกษาในพุทธศาสนามีเป้าหมายเพื่อพัฒนาปัญญาผ่านการฝึกฝนจิตใจและการเรียนรู้จากธรรมชาติของโลกและชีวิต พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ. ปยุตฺโต) เน้นว่าการศึกษาในพุทธศาสนาไม่ได้มุ่งเพียงการรู้แจ้งเท่านั้น แต่ยังเน้นการใช้ปัญญาในการแก้ปัญหาและตัดสินใจอย่างมีสติในชีวิตประจำวัน (ป.อ. ปยุตฺโต, 2540) การพัฒนาปัญญานี้สามารถเชื่อมโยงกับการเรียนรู้เชิงวิพากษ์และการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่เป็นหัวใจของการศึกษาในศตวรรษที่ 21

#### 1.3 ศีล สมาธิ ปัญญา (การเรียนรู้แบบองค์รวม)

หลักการสำคัญของการศึกษาพุทธศาสนาคือการเรียนรู้แบบองค์รวมที่ประกอบด้วย ศีล สมาธิ และปัญญา ศีลเป็นพื้นฐานของการพัฒนาคุณธรรม สมาธิช่วยในการพัฒนาสติ และปัญญาช่วยในการพิจารณาความจริง หลักการนี้สามารถเชื่อมโยงกับการศึกษาในยุคปัจจุบันที่เน้นการเรียนรู้แบบบูรณาการและการพัฒนาทักษะทั้งในด้านความรู้ การคิด และการปฏิบัติ พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ. ปยุตฺโต) ได้กล่าวว่าการศึกษาที่ดีในพุทธศาสนาคือการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงศีล สมาธิ และปัญญาให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน (ป.อ. ปยุตฺโต, 2545)

### 2. การปรับตัวของการเรียนรู้ในพุทธศาสนาต่อศตวรรษที่ 21

ในศตวรรษที่ 21 การศึกษาในพุทธศาสนาได้รับการปรับตัวเพื่อตอบสนองต่อความเปลี่ยนแปลงของสังคม การพัฒนาเทคโนโลยีและการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมได้นำมาซึ่งความท้าทายใหม่ ๆ ทำให้ต้องมีการปรับตัวในด้านการเรียนการสอนและการปฏิบัติทางธรรม นักวิชาการไทย เช่น พระมหาวิฑูริย์ วชิรเมธี (ว.วชิรเมธี) ได้เน้นถึงความสำคัญของการปรับตัวของการศึกษาพุทธศาสนาในยุคดิจิทัล โดยกล่าวถึงการใช้เทคโนโลยีและสื่อออนไลน์ในการเผยแพร่ธรรมและการเรียนรู้ (ว.วชิรเมธี, 2562) การศึกษาในพุทธศาสนาจึงไม่เพียงเป็นการถ่ายทอดความรู้ผ่านตำราและการฟังธรรมเท่านั้น แต่ยังมีการใช้สื่อออนไลน์เพื่อการเรียนรู้และการปฏิบัติสมาธิ นักวิชาการหลายท่านมองว่าการปรับตัวนี้จะช่วยให้พุทธศาสนาสามารถเข้าถึงกลุ่มคนรุ่นใหม่ได้ง่ายขึ้นและสอดคล้องกับวิถีชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว

### 3. บทบาทของครูและผู้สอนในศตวรรษที่ 21

บทบาทของครูและผู้สอนในพุทธศาสนาก็ต้องปรับตัวเช่นกัน พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ. ปยุตฺโต) ได้กล่าวว่าการศึกษานี้ควรเป็นผู้ที่ไม่เพียงถ่ายทอดความรู้ แต่ยังเป็นแบบอย่างใน

การปฏิบัติธรรมและการใช้ชีวิตอย่างมีสติ ครูควรส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์และสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้ (ป.อ. ปยุตโต, 2550) บทบาทของครูในศตวรรษที่ 21 จึงเป็นการนำหลักธรรมและการศึกษาแบบพุทธมาใช้ในการพัฒนาทั้งปัญญาและจิตใจของนักเรียน หลักการเรียนรู้ในพุทธศาสนามีรากฐานที่มั่นคงและสามารถปรับตัวให้เข้ากับบริบทของศตวรรษที่ 21 การเน้นการพัฒนาปัญญาและจิตใจผ่านโยนิโสมนสิการ การพิจารณาธรรม และการเรียนรู้แบบองค์รวมของพุทธศาสนาได้รับการเชื่อมโยงกับแนวคิดการศึกษาเชิงวิพากษ์และการบูรณาการในยุคปัจจุบัน การปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ เป็นกุญแจสำคัญในการพัฒนาการเรียนรู้ในพุทธศาสนาให้สอดคล้องกับความต้องการของโลกในศตวรรษที่ 21

### 2.2.2 การเรียนรู้เชิงศีลธรรมและจริยธรรมในพระพุทธศาสนา

การเรียนรู้เชิงหลักการแห่งศีลธรรมและจริยธรรมในทางพระพุทธศาสนาเป็นหัวใจสำคัญของกระบวนการพัฒนาทางจิตใจและสังคม พระพุทธศาสนาไม่เพียงสอนให้มนุษย์มีความรู้ในด้านวิชาการหรือปัญญาเท่านั้น แต่ยังมุ่งเน้นให้มีการพัฒนาศีลธรรมและจริยธรรมเพื่อส่งเสริมความสมดุลในชีวิตและสังคม หลักการศีลธรรมในพุทธศาสนามีรากฐานมาจากการฝึกฝนจิตใจตามแนวทางของพระพุทธเจ้า และส่งเสริมการดำเนินชีวิตที่ประสานสอดคล้องกับศีลธรรมที่ดีเพื่อประโยชน์ต่อตนเองและผู้อื่น การเรียนรู้เชิงศีลธรรมและจริยธรรมในพระพุทธศาสนามีบทบาทสำคัญในการพัฒนาบุคคลให้เกิดความดีงาม ความสงบสุข และเป็นประโยชน์ต่อสังคมโดยรวมที่ครอบคลุมบริบท ดังนี้

#### 1. ศีลธรรมและจริยธรรมในพุทธศาสนา

1) ศีลธรรมในพระพุทธศาสนา ศีลธรรมในพระพุทธศาสนาคือการปฏิบัติตามหลักศีล ซึ่งเป็นการกระทำที่ไม่เบียดเบียนตนเองและผู้อื่น พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ. ปยุตโต) ได้กล่าวว่า ศีลธรรมในพระพุทธศาสนามีรากฐานมาจากการควบคุมกาย วาจา และใจ เพื่อให้เกิดความเรียบร้อยทางสังคมและความสงบสุขในชีวิตของบุคคล การฝึกฝนศีลธรรมเป็นการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติในชีวิตประจำวัน เช่น การงดเว้นจากการกระทำที่เป็นอันตรายต่อตนเองและผู้อื่น ไม่ว่าจะเป็นการละเมิดชีวิต ทรัพย์สิน หรือความสัมพันธ์ทางสังคม (ป.อ. ปยุตโต, 2540)

2) จริยธรรมในพระพุทธศาสนา จริยธรรมในพุทธศาสนาเน้นการดำรงชีวิตตามหลักปัญญาและความเมตตา โดยการพัฒนาความรู้สึกนึกคิดที่ดีต่อผู้อื่น พระพุทธศาสนาสอนให้บุคคลพิจารณาผลกระทบจากการกระทำของตนที่มีต่อสังคมรอบข้างและการทำตามหลักจริยธรรมในพระพุทธศาสนาเกี่ยวข้องกับการปฏิบัติที่สอดคล้องกับธรรมชาติ เช่น หลักอริยสัจ 4 และมรรค 8 ซึ่งช่วยให้บุคคลพัฒนาทั้งด้านจิตใจและการกระทำที่สอดคล้องกับความถูกต้อง (ป.อ. ปยุตโต, 2545)

3) ศีลและจริยธรรมในการพัฒนาจิตใจ การเรียนรู้เชิงศีลธรรมและจริยธรรมในพระพุทธศาสนามีเป้าหมายเพื่อพัฒนาจิตใจให้เกิดความสงบและสติ การฝึกสมาธิและวิปัสสนาเป็นกระบวนการที่ช่วยให้บุคคลสามารถเผชิญกับความทุกข์และความท้าทายในชีวิตด้วยความสงบ การฝึกฝนดังกล่าวนี้ไม่ได้เป็นเพียงการเรียนรู้ในทางศีลธรรมและจริยธรรมแต่เพียงเท่านั้น แต่ยังเป็นการปฏิบัติที่ช่วยให้บุคคลสามารถรับรู้ถึงความจริงของชีวิตและโลกตามแนวทางของธรรมชาติ (ว.วชิรเมธี, 2562)

## 2. บทบาทของการเรียนรู้เชิงศีลธรรมและจริยธรรมในยุคสมัยใหม่

1) การปรับตัวของศีลธรรมในสังคมสมัยใหม่ ศีลธรรมในพุทธศาสนาได้รับการปรับตัวเพื่อตอบสนองต่อความเปลี่ยนแปลงของสังคมยุคปัจจุบัน โดยเฉพาะในยุคที่มีเทคโนโลยีเข้ามา มีบทบาทสำคัญในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของมนุษย์ นักวิชาการไทยเช่น พระมหาวุฒิชัย วชิรเมธี (ว.วชิรเมธี) ได้ชี้ให้เห็นว่าการปรับตัวของศีลธรรมในยุคดิจิทัลควรมีการสร้างแนวทางที่สอดคล้องกับความท้าทายใหม่ ๆ ของสังคม เช่น การใช้สื่อออนไลน์อย่างมีศีลธรรมและจริยธรรม (ว.วชิรเมธี, 2562) การสร้างสังคมที่มีจิตใจดีงามต้องเริ่มจากการส่งเสริมให้บุคคลสามารถควบคุมพฤติกรรมออนไลน์และการกระทำทางสังคมในเชิงบวก

2) การบูรณาการศีลธรรมและจริยธรรมในการศึกษา การศึกษาเชิงศีลธรรมในพุทธศาสนาไม่ได้จำกัดอยู่แค่ในวงการศาสนาเท่านั้น แต่ยังสามารถนำมาใช้ในการศึกษายุคสมัยใหม่ได้ และการบูรณาการศีลธรรมในกระบวนการศึกษาเป็นสิ่งจำเป็นเพื่อสร้างเยาวชนที่มีคุณธรรมและจริยธรรม การศึกษาไม่เพียงแต่ต้องมุ่งเน้นที่การถ่ายทอดความรู้ทางวิชาการ แต่ยังต้องพัฒนาบุคลิกภาพและจิตใจของนักเรียนเพื่อให้เป็นผู้ที่มีจิตสำนึกที่ดีต่อสังคม

3) ศีลธรรมในกระบวนการพัฒนาสังคม การเรียนรู้เชิงศีลธรรมในพุทธศาสนาไม่ได้เพียงแต่เกี่ยวกับการพัฒนาตนเองเท่านั้น แต่ยังเกี่ยวข้องกับการสร้างความสงบสุขและความสามัคคีในสังคม การปฏิบัติตามหลักศีลธรรมและจริยธรรมช่วยลดความขัดแย้งและความแตกแยกในสังคม พระพุทธศาสนามุ่งเน้นให้บุคคลรู้จักการดำเนินชีวิตด้วยความเป็นธรรมและความเมตตาเพื่อสร้างสังคมที่มีความยุติธรรมและเสมอภาค

## 3. การประยุกต์ใช้ในบริบทการศึกษาและสังคม

การเรียนรู้เชิงศีลธรรมและจริยธรรมในพุทธศาสนาสามารถประยุกต์ใช้ในหลายบริบทในปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นการศึกษา การพัฒนาบุคคล หรือการสร้างสังคมที่มีความยุติธรรมและยั่งยืน โดยการเรียนรู้ศีลธรรมไม่เพียงแต่เป็นการเรียนรู้เชิงทฤษฎีเท่านั้น แต่ยังต้องเป็นการปฏิบัติที่สามารถส่งผลต่อพฤติกรรมและจิตใจของบุคคลในชีวิตประจำวัน ความสำคัญของศีลธรรมและจริยธรรมในพุทธศาสนามีบทบาทอย่างสำคัญในการสร้างความสงบสุขและความสามัคคีในสังคมทั้งในระดับบุคคลและระดับชุมชน ดังนั้น การเรียนรู้เชิงศีลธรรมและจริยธรรมในพระพุทธศาสนาเป็นกระบวนการที่มุ่งเน้นการพัฒนาทั้งด้านจิตใจและการกระทำของบุคคล การฝึกฝนศีลธรรมและจริยธรรมในพระพุทธศาสนามีรากฐานมาจากการปฏิบัติศีล สมาธิ และปัญญา โดยเน้นการกระทำที่ดีงามและการมีจิตสำนึกที่ดีต่อสังคม การปรับตัวของศีลธรรมในยุคสมัยใหม่เป็นสิ่งสำคัญในการส่งเสริมความยั่งยืนและความสงบสุขในสังคมไทย

### 2.2.3 ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ในบริบทการศึกษา

ในบริบทการศึกษาของไทย แนวคิดเรื่องความคิดสร้างสรรค์เริ่มได้รับความสนใจมากขึ้นในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา เนื่องจากมีการตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาทักษะด้านนี้เพื่อตอบสนองต่อความท้าทายในศตวรรษที่ 21 นักวิชาการไทยหลายคนได้เสนอแนวคิดและวิธีการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในระบบการศึกษาไทย โดยมุ่งเน้นการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เปิดกว้างและส่งเสริมให้นักเรียนมีโอกาสด้านความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น มุมมองของนักวิชาการไทยเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

สมพงษ์ จิตระดับ (2556) ได้เน้นถึงความสำคัญของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในนักเรียนไทย โดยเขาเห็นว่าการศึกษาที่เน้นการท่องจำไม่สามารถตอบสนองต่อความท้าทายของศตวรรษที่ 21 ได้ เขาแนะนำให้ครูสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนตั้งคำถามและเสนอแนวทางแก้ปัญหาที่หลากหลาย นอกจากนี้ ยังชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการปรับเปลี่ยนวิธีการสอนแบบดั้งเดิม มาเป็นการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (learner-centered approach) ซึ่งจะช่วยกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้ดีขึ้น

ปราโมทย์ ประสาทกุล (2559) เน้นถึงความสำคัญของการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดยเขาเชื่อว่าเทคโนโลยีเป็นเครื่องมือที่สามารถเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ได้อย่างไร้ขีดจำกัด ตัวอย่างเช่น การใช้โปรแกรมหรือแอปพลิเคชันเพื่อการศึกษา สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานที่หลากหลายและสื่อสารความคิดของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เสน่ห์ จามริก (2560) มองว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาทางสังคมและเศรษฐกิจ เขาเน้นว่าการศึกษาไม่ควรเป็นเพียงการให้ความรู้เชิงวิชาการเท่านั้น แต่ต้องพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เพื่อให้ผู้เรียนสามารถแก้ไขปัญหาที่ซับซ้อนในชีวิตประจำวันได้ นอกจากนี้ เสน่ห์ จามริก ยังเสนอว่าการศึกษาไทยควรเน้นการสร้างทักษะการคิดสร้างสรรค์ผ่านการบูรณาการกับการเรียนรู้ด้านอื่น ๆ เช่น ศิลปะ วัฒนธรรม และจริยธรรม

พัชรี เกียรตินัยกุล (2562) ได้เน้นถึงความสำคัญของการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในห้องเรียนผ่านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ท้าทายและกระตุ้นให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดของตนเอง เธอแนะนำให้ครูจัดการเรียนการสอนที่เน้นการแก้ปัญหาจริงในชีวิตประจำวัน (problem-based learning) ซึ่งจะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนคิดนอกกรอบและสร้างสรรค์วิธีการแก้ปัญหาที่แปลกใหม่

การประยุกต์ใช้แนวคิดความคิดสร้างสรรค์ในบริบทการศึกษาไทย การนำแนวคิดเรื่องความคิดสร้างสรรค์ไปประยุกต์ใช้ในบริบทการศึกษาไทย สามารถทำได้ผ่านหลากหลายแนวทาง ตัวอย่างเช่น

- 1) การเรียนรู้แบบโครงการ (project-based learning) การเรียนรู้แบบโครงการช่วยให้นักเรียนมีโอกาสได้คิดสร้างสรรค์ผลงานผ่านกระบวนการทำโครงการที่เกี่ยวข้องกับปัญหาหรือความสนใจของนักเรียนเอง ครูเป็นผู้ช่วยแนะนำและให้นักเรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบวิธีการแก้ไขปัญหา

- 2) การประเมินผลที่เน้นการแสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ การประเมินผลที่ไม่เน้นเพียงคะแนนสอบหรือการท่องจำ แต่เน้นการให้ผู้เรียนได้แสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ เช่น การสร้างสรรค์ผลงานที่มีความคิดริเริ่มใหม่ หรือการออกแบบแนวทางแก้ปัญหาที่ไม่เคยมีมาก่อน

- 3) การสนับสนุนเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ การใช้เทคโนโลยีช่วยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้ผ่านการใช้เครื่องมือดิจิทัลเพื่อการศึกษา เช่น การเขียนโค้ด การออกแบบกราฟิก หรือการทำแอนิเมชัน ซึ่งเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานที่หลากหลายได้มากขึ้น

จากที่กล่าวมาสะท้อนให้เห็นว่าแนวคิดเรื่องความคิดสร้างสรรค์ในบริบทของการศึกษาไทยยังคงเป็นประเด็นที่ท้าทายในการพัฒนา อย่างไรก็ตาม นักวิชาการไทยหลายคนเห็นถึงความสำคัญ

ของการพัฒนาทักษะนี้เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงในอนาคต การปรับเปลี่ยนวิธีการสอน การสนับสนุนให้ผู้เรียนได้มีโอกาสแสดงความคิดสร้างสรรค์อย่างอิสระ และการใช้เทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ เป็นแนวทางสำคัญที่สามารถช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในบริบทการศึกษาไทย

#### 2.2.4 สรุปและการประยุกต์ใช้ในงานวิจัย

##### 1. สรุป

ในบริบทการศึกษา ความคิดสร้างสรรค์มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ และการแก้ไขปัญหาของผู้เรียน ไม่ว่าจะในระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา หรืออุดมศึกษา การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ช่วยให้นักเรียนมีความสามารถในการคิดนอกกรอบ คิดอย่างอิสระ และสามารถสร้างสรรค์นวัตกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม ความคิดสร้างสรรค์ในทางการศึกษาจึงเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างบุคลากรที่มีคุณภาพ มีความสามารถในการคิดริเริ่ม และสามารถปรับตัวในยุคที่เทคโนโลยีและวิทยาการก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว แนวคิดเรื่องความคิดสร้างสรรค์ในบริบทการศึกษาในพระพุทธศาสนามุ่งเน้นการพัฒนาคุณธรรมและการปฏิบัติที่นำไปสู่ความรู้อย่างแท้จริง (ปัญญา) ที่ไม่เพียงแต่เป็นความรู้ในทางทฤษฎีเท่านั้น แต่ยังเป็นความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตจริง ความคิดสร้างสรรค์ในทางพุทธศาสนาสอนให้ผู้เรียนพิจารณาสิ่งต่าง ๆ อย่างละเอียดอ่อน ทั้งในมิติของสังคมและจิตใจ เป็นการสร้างสรรค์ที่ผสมผสานกับความมีเมตตาและกรุณา เพื่อพัฒนาสังคมที่สมดุลและยั่งยืน การประยุกต์ความคิดสร้างสรรค์ในบริบทการศึกษาจึงควรมีการบูรณาการทั้งทางด้านปัญญาและคุณธรรม เพื่อให้การศึกษามีประสิทธิภาพและเป็นประโยชน์อย่างแท้จริงต่อผู้เรียนและสังคม โดยเน้นการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทดลอง คิดค้น และพัฒนาตนเองอย่างเต็มที่

##### 2. การประยุกต์ใช้ในงานวิจัย

ผู้วิจัยสรุปสาระสำคัญแล้วนำไปสร้างเป็นเครื่องมือการวิจัยเชิงปริมาณและการวิจัยเชิงคุณภาพเกี่ยวกับประเด็นความคิดสร้างสรรค์ในบริบทการศึกษาต่อไป

#### 2.3. แนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมทางพระพุทธศาสนาในยุคดิจิทัล

ในยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีและข้อมูลข่าวสารเข้ามามีบทบาทในทุกมิติของชีวิตมนุษย์ พระพุทธศาสนาก็ไม่หยุดนิ่งในการปรับตัวและพัฒนา นวัตกรรมต่าง ๆ เพื่อเข้าถึงผู้คนให้มากขึ้น และเพื่อให้หลักธรรมคำสอนเข้ากับวิถีชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไป นวัตกรรมในทางพระพุทธศาสนาในยุคดิจิทัลเน้นการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อเผยแพร่คำสอนของพระพุทธเจ้า โดยการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ต่าง ๆ เช่น เว็บไซต์ วิดีโอคอนเฟอเรนซ์ โซเชียลมีเดีย และแอปพลิเคชันบนมือถือ สิ่งเหล่านี้ได้กลายเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการเผยแพร่ธรรมะ ทำให้ผู้คนสามารถเข้าถึงพระธรรมคำสอนจากทุกที่ในโลก ไม่ว่าจะอยู่ในสถานการณ์ใด ตัวอย่างของนวัตกรรมทางพระพุทธศาสนาที่เห็นได้ชัดคือการจัดทำแอปพลิเคชันที่เกี่ยวกับการทำสมาธิ เช่น แอปพลิเคชันที่มีเสียงบรรยายการฝึกสมาธิในรูปแบบต่าง ๆ และการทำสมาธิออนไลน์ ซึ่งเป็นการใช้เทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนการปฏิบัติธรรมในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะสำหรับผู้ที่มีเวลาจำกัดหรือต้องการเข้าถึงการฝึกสมาธิแต่ไม่สะดวกที่จะเดินทางไปย้งวัด นอกจากนี้ การศึกษาพระไตรปิฎกและพระธรรมคำสอนก็ได้รับการพัฒนาใน

รูปแบบดิจิทัล ทำให้สามารถเข้าถึงข้อมูลและพระคัมภีร์ผ่านเว็บไซต์และแอปพลิเคชันที่รวบรวมพระสูตรต่าง ๆ ไว้ ทำให้การศึกษาทางพุทธศาสนามีความสะดวกสบายและเป็นไปอย่างกว้างขวาง การบูรณาการระหว่างเทคโนโลยีและธรรมะการผสมผสานระหว่างธรรมะและเทคโนโลยีดิจิทัลยังได้ก่อให้เกิดการสร้างเนื้อหาที่ทันสมัยและน่าสนใจ เช่น การใช้สื่อมัลติมีเดียและวีดิทัศน์ในการสอนธรรมะ ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจคำสอนที่ซับซ้อนได้ง่ายขึ้น นอกจากนี้ การเผยแพร่คำสอนผ่านวิดีโอ YouTube หรือ Facebook Live ก็ทำให้พระสงฆ์สามารถเข้าถึงกลุ่มคนรุ่นใหม่ได้มากขึ้น นวัตกรรมเหล่านี้ไม่เพียงแต่ทำให้การศึกษาธรรมะสะดวกขึ้น แต่ยังเป็นการสนับสนุนการปฏิบัติธรรมในยุคที่สังคมเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว การนำเทคโนโลยีมาปรับใช้ในทางพระพุทธศาสนาไม่ใช่การเปลี่ยนแปลงสาระสำคัญของคำสอน แต่เป็นการเพิ่มวิธีการให้เหมาะสมกับบริบทปัจจุบัน ทำให้พระพุทธศาสนาเข้าถึงคนหลากหลายกลุ่มได้มากขึ้น

แม้ว่านวัตกรรมทางดิจิทัลจะนำมาซึ่งโอกาสในการขยายพระธรรมคำสอน แต่ก็ยังมีข้อท้าทายที่ต้องพิจารณา หนึ่งในนั้นคือการคัดกรองข้อมูลให้มีคุณภาพ เนื่องจากการเข้าถึงข้อมูลในโลกดิจิทัลสามารถทำให้เกิดความคลาดเคลื่อนหรือการบิดเบือนคำสอนที่แท้จริงได้ การพัฒนานวัตกรรมจึงต้องมาพร้อมกับการควบคุมคุณภาพของเนื้อหาและการตรวจสอบข้อมูลอย่างเคร่งครัด นอกจากนี้ การรักษาความสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนธรรมะกับผู้ปฏิบัติธรรมก็เป็นสิ่งสำคัญ แม้ว่าการสอนทางออนไลน์จะทำให้เข้าถึงง่าย แต่การสร้างความสัมพันธ์ที่ลึกซึ้งและความเข้าใจในธรรมะอย่างแท้จริงอาจต้องอาศัยการปฏิสัมพันธ์ที่ใกล้ชิด เช่น การเข้าร่วมกิจกรรมปฏิบัติธรรมแบบตัวต่อตัว ซึ่งยังคงมีความสำคัญในบริบทของการศึกษาทางพระพุทธศาสนา ดังนั้น นวัตกรรมทางพระพุทธศาสนาในยุคดิจิทัลได้เปิดโอกาสใหม่ ๆ ในการเผยแพร่ธรรมะ และส่งเสริมการศึกษาและการปฏิบัติธรรมให้เข้าถึงผู้คนมากยิ่งขึ้น แม้ว่าจะมีความท้าทายในการรักษาคุณภาพของเนื้อหาและการสร้างปฏิสัมพันธ์ที่มีความหมาย แต่ถ้าใช้อย่างเหมาะสม เทคโนโลยีดิจิทัลก็สามารถเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการเสริมสร้างความเข้าใจในพระพุทธศาสนาและนำไปสู่การพัฒนาจิตใจในสังคมยุคใหม่

### 2.3.1 การปรับตัวของพระพุทธศาสนาในยุคดิจิทัล

ในยุคดิจิทัลที่การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีเกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว พระพุทธศาสนาได้มีการปรับตัวเพื่อให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมที่เกิดขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านการเผยแพร่คำสอน การเข้าถึงข้อมูล และการปฏิบัติธรรมในรูปแบบที่หลากหลายมากขึ้น ดังนี้

#### 1. การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการเผยแพร่ธรรมะ

พระพุทธศาสนาได้ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เช่น เว็บไซต์ โซเชียลมีเดีย และแอปพลิเคชันในการเผยแพร่ธรรมะ โดยการสร้างเนื้อหาที่เข้าใจง่ายและเข้าถึงได้ง่ายขึ้น เช่น การผลิตคลิปวิดีโอเกี่ยวกับธรรมะ การจัดทำแอปพลิเคชันสำหรับการทำสมาธิ และการสร้างเว็บไซต์ที่รวบรวมพระสูตรและคำสอนต่าง ๆ เพื่อให้ผู้สนใจสามารถศึกษาได้จากทุกที่ในโลก ตัวอย่างเช่น วัดพระมหาธาตุยุวราชรังสฤษฎิ์ ได้มีการพัฒนาเว็บไซต์เพื่อเผยแพร่พระธรรมและข้อมูลเกี่ยวกับการปฏิบัติธรรม (วัดพระมหาธาตุยุวราชรังสฤษฎิ์, 2022)

#### 2. การศึกษาและปฏิบัติธรรมออนไลน์

การเรียนรู้และปฏิบัติธรรมผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ได้กลายเป็นทางเลือกที่นิยมในยุคปัจจุบัน โดยมีการจัดสอนธรรมะผ่านการประชุมออนไลน์ การสัมมนาและการถ่ายทอดสด โดยเฉพาะ

ในช่วงที่เกิดสถานการณ์โรคระบาด COVID-19 การศึกษาและปฏิบัติธรรมออนไลน์ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการรักษาการปฏิบัติธรรมของพุทธศาสนิกชน (ชาญชัย ตันติรัตน์, 2020)

### 3. การปรับตัวของพระสงฆ์

การปรับตัวของพระสงฆ์ในยุคดิจิทัลเป็นอีกหนึ่งเรื่องที่สำคัญ พระสงฆ์ต้องมีความเข้าใจในเทคโนโลยีและการสื่อสารเพื่อให้สามารถสื่อสารกับศิษย์และผู้สนใจได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีการนำเสนอธรรมะผ่านแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย เช่น Facebook และ Instagram ซึ่งเป็นช่องทางที่สามารถเข้าถึงกลุ่มคนรุ่นใหม่ได้มากขึ้น (ศศิวิมล พรหมศร, 2019)

### 4. ความท้าทายในการปรับตัว

แม้ว่าการปรับตัวของพระพุทธศาสนาในยุคดิจิทัลจะสร้างโอกาสใหม่ ๆ แต่ก็ยังมีความท้าทายที่ต้องเผชิญ เช่น การรักษาคุณภาพของเนื้อหาที่เผยแพร่ การควบคุมข้อมูลที่บิดเบือน หรือไม่ถูกต้อง รวมถึงการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างพระสงฆ์และศิษย์ที่ต้องมีความหมาย นอกจากนี้ยังมีความจำเป็นที่พระสงฆ์จะต้องฝึกฝนทักษะการใช้เทคโนโลยีเพื่อไม่ให้เกิดช่องว่างระหว่างความรู้ทางธรรมและความรู้ทางเทคโนโลยี (กมลรัตน์ พานิชกุล, 2021)

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่าการปรับตัวของพระพุทธศาสนาในยุคดิจิทัลได้เปิดโอกาสในการเผยแพร่ธรรมะและสร้างความเข้าใจในหลักธรรมคำสอนให้กับผู้คนอย่างกว้างขวาง โดยการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ ถึงแม้ว่าจะมีความท้าทายในการรักษาคุณภาพและการสร้างความสัมพันธ์ที่มีความหมาย แต่การนำพระพุทธศาสนาเข้ามาผสมผสานกับเทคโนโลยีในยุคนี้ได้สร้างทางเลือกใหม่สำหรับการศึกษาและการปฏิบัติธรรมอย่างยั่งยืน

#### 2.3.2 การเผยแพร่พระพุทธศาสนาด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

ในยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญต่อชีวิตประจำวัน การเผยแพร่พระพุทธศาสนาได้มีการปรับตัวเพื่อให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม โดยการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเข้าถึงและเผยแพร่หลักธรรมคำสอนอย่างกว้างขวาง ทั้งในรูปแบบของเว็บไซต์ โซเชียลมีเดีย และแอปพลิเคชันต่าง ๆ ซึ่งช่วยให้ศาสนิกชนสามารถเรียนรู้และปฏิบัติตามคำสอนของพระพุทธเจ้าได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว ดังนี้

##### 1. การใช้เว็บไซต์และแพลตฟอร์มออนไลน์

เว็บไซต์ (website) และแพลตฟอร์มออนไลน์ (online platform) ได้กลายเป็นเครื่องมือสำคัญในการเผยแพร่พระพุทธศาสนา โดยมีการสร้างเว็บไซต์ที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับพระพุทธศาสนา เช่น พระสูตร คำสอนของพระสงฆ์และกิจกรรมต่าง ๆ ของวัด เช่น วัดพระมหาธาตุยุวราชรังสฤษฎิ์ ซึ่งมีเว็บไซต์ที่รวบรวมข้อมูลและสื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับพระพุทธศาสนา (วัดพระมหาธาตุยุวราชรังสฤษฎิ์, 2022) นอกจากนี้ยังมีการจัดทำแอปพลิเคชันที่ให้ผู้ใช้งานสามารถเข้าถึงคำสอนของพระพุทธเจ้าได้ทุกที่ทุกเวลา

##### 2. การใช้โซเชียลมีเดียในการสื่อสาร

โซเชียลมีเดีย เช่น Facebook, Instagram, และ YouTube เป็นช่องทางที่มีการใช้อย่างแพร่หลายในการเผยแพร่ธรรมะ โดยพระสงฆ์และศาสนิกชนสามารถใช้แพลตฟอร์มเหล่านี้ในการโพสต์คำสอน คลิปวิดีโอการบรรยาย และการถ่ายทอดสดการปฏิบัติธรรม ซึ่งช่วยให้ผู้สนใจสามารถ

ติดตามและมีส่วนร่วมในการศึกษาธรรมะได้อย่างสะดวกสบาย (ชาญชัย ตันติรัตน์, 2020) การใช้โซเชียลมีเดียยังช่วยสร้างชุมชนออนไลน์ที่สนับสนุนการปฏิบัติธรรมและการแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างกัน

### 3. การสร้างเนื้อหาที่เหมาะสมกับยุคดิจิทัล

การเผยแพร่พระพุทธศาสนาในยุคดิจิทัลต้องการการสร้างเนื้อหาที่น่าสนใจและเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย โดยมีการใช้เทคนิคการสื่อสารที่เข้าถึงได้ง่าย เช่น การทำกราฟิก การใช้คลิปวีดีโอสั้น ๆ และการสร้างเนื้อหาที่เข้าใจง่าย ซึ่งสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนรู้ใหม่ ๆ ได้ (กมลรัตน์ พานิชกุล, 2021) นอกจากนี้ การใช้สื่อมัลติมีเดีย เช่น ภาพถ่ายและเสียง ยังช่วยเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่หลากหลายและมีประสิทธิภาพมากขึ้น

### 4. การศึกษาและปฏิบัติธรรมออนไลน์

การศึกษาและปฏิบัติธรรมออนไลน์เป็นทางเลือกที่สะดวกสบายและเข้าถึงได้ง่ายขึ้น โดยเฉพาะในช่วงการระบาดของ COVID-19 วัดและสถาบันการศึกษาพุทธศาสนาได้มีการจัดสัมมนาออนไลน์และการเรียนการสอนผ่านแพลตฟอร์มต่าง ๆ เช่น Zoom และ Google Meet เพื่อให้บรรดาศาสนิกชนสามารถเข้าถึงธรรมะได้อย่างต่อเนื่อง (ศศิวิมล พรหมศร, 2019) การเรียนการสอนออนไลน์ยังช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าร่วมได้จากทุกที่ ไม่จำเป็นต้องเดินทางไปยังสถานที่จริง

### 5. ความท้าทายในการเผยแพร่พระพุทธศาสนา

แม้ว่าการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลจะสร้างโอกาสใหม่ ๆ ในการเผยแพร่พระพุทธศาสนา แต่ก็ยังมีความท้าทายที่ต้องเผชิญ เช่น การรักษาคุณภาพของเนื้อหาที่เผยแพร่ การควบคุมข้อมูลที่ไม่ถูกต้องหรือบิดเบือน และการสร้างความสัมพันธ์ที่มีความหมายระหว่างพระสงฆ์และศาสนิกชนในโลกออนไลน์ (ศุภชัย ดำรงเกียรติ, 2020) การเผชิญกับความท้าทายเหล่านี้จำเป็นต้องมีการพัฒนาทักษะการสื่อสารของพระสงฆ์และการจัดการเนื้อหาที่มีคุณภาพ

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่าการเผยแพร่พระพุทธศาสนาด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลในยุคปัจจุบันเป็นการนำเสนอหลักธรรมและคำสอนในรูปแบบใหม่ที่เข้าถึงง่ายและสะดวกสบาย ซึ่งสร้างโอกาสในการศึกษาธรรมะสำหรับผู้คนหลากหลายกลุ่ม แม้ว่าจะมีความท้าทายที่ต้องเผชิญ แต่การใช้เทคโนโลยีเพื่อการเผยแพร่พระพุทธศาสนาสามารถช่วยส่งเสริมให้ผู้คนเข้าถึงธรรมะและมีการปฏิบัติที่ต่อเนื่องมากยิ่งขึ้น

## 2.3.3 ความสำคัญของนวัตกรรมทางพระพุทธศาสนาในยุคดิจิทัล

ในยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญในการดำเนินชีวิตประจำวัน นวัตกรรมทางพระพุทธศาสนาได้เข้ามามีบทบาทในการเผยแพร่และการเข้าถึงคำสอนของพระพุทธเจ้าในรูปแบบที่หลากหลายและทันสมัย นวัตกรรมเหล่านี้ไม่เพียงแต่ช่วยให้ผู้คนสามารถศึกษาและปฏิบัติธรรมได้ง่ายขึ้น แต่ยังช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และการเข้าใจหลักธรรมในชีวิตประจำวันอย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น

### 1. การเข้าถึงข้อมูลและความรู้

นวัตกรรมทางพระพุทธศาสนาในยุคดิจิทัลช่วยให้ผู้คนสามารถเข้าถึงข้อมูลและความรู้เกี่ยวกับพระพุทธศาสนาได้อย่างรวดเร็วและสะดวกสบาย โดยเว็บไซต์และแอปพลิเคชันต่าง ๆ ได้จัดทำข้อมูลเกี่ยวกับหลักธรรม คำสอนของพระพุทธเจ้า และการปฏิบัติธรรมอย่างหลากหลาย (กมล

รัตน์ พานิชกุล, 2021) นอกจากนี้ สื่อสังคมออนไลน์ยังเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้สนใจสามารถติดตาม และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับพระพุทธศาสนาได้ตลอดเวลา

## 2. การเรียนรู้และการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ

การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้และการสื่อสาร โดยมีการจัดสัมมนาออนไลน์ การบรรยายผ่านวิดีโอ และการถ่ายทอดสดการปฏิบัติธรรม ซึ่งทำให้ศาสนิกชนสามารถเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ได้จากทุกที่ (ชาญชัย ตันตริรัตน์, 2020) การเรียนรู้ผ่านสื่อดิจิทัลยังช่วยให้ผู้เรียนสามารถศึกษาธรรมะในเวลาที่เหมาะสม และสามารถทบทวนเนื้อหาได้ตามต้องการ

## 3. การส่งเสริมการปฏิบัติธรรม

นวัตกรรมทางพระพุทธศาสนายังมีบทบาทในการส่งเสริมการปฏิบัติธรรมในชีวิตประจำวัน โดยมีการสร้างแอปพลิเคชันที่ช่วยให้ผู้ใช้สามารถติดตามการปฏิบัติธรรมและการพัฒนาตนเอง เช่น การบันทึกการทำสมาธิ การทำบุญ และการวางแผนในการศึกษาธรรม (ศศิวิมล พรหมศร, 2019) การใช้เทคโนโลยีในการปฏิบัติธรรมช่วยสร้างแรงจูงใจให้ผู้คนมีการฝึกฝนและพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

## 4. การสร้างชุมชนออนไลน์

การเผยแพร่พระพุทธศาสนาในยุคดิจิทัลยังช่วยสร้างชุมชนออนไลน์ที่สนับสนุนการปฏิบัติธรรมและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้คนที่มีความสนใจเดียวกัน (ศุภชัย ดำรงเกียรติ, 2020) ชุมชนออนไลน์เหล่านี้ช่วยสร้างการเชื่อมโยงระหว่างศาสนิกชนและพระสงฆ์ โดยสามารถตั้งคำถาม แสดงความคิดเห็น และแลกเปลี่ยนประสบการณ์ในการปฏิบัติธรรม ซึ่งช่วยสร้างความสัมพันธ์ที่มีความหมายและเสริมสร้างการเรียนรู้ร่วมกัน

## 5. การตอบสนองต่อความต้องการของสังคม

ในยุคที่ผู้คนต้องเผชิญกับความเครียดและความวุ่นวายจากสังคม นวัตกรรมทางพระพุทธศาสนาช่วยตอบสนองต่อความต้องการในการค้นหาความสุขและความหมายในชีวิต โดยการใช้เทคโนโลยีในการเข้าถึงหลักธรรมที่ช่วยให้ผู้คนมีการฝึกฝนจิตใจและการปฏิบัติธรรมที่เหมาะสมกับสถานการณ์ในปัจจุบัน (วัดพระมหาธาตุยุวราชรังสฤษฎิ์, 2022) การนำเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการจัดการความเครียดและการพัฒนาจิตใจในรูปแบบดิจิทัลยังเป็นการส่งเสริมให้ผู้คนหันมาสนใจในพระพุทธศาสนา

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่าความสำคัญของนวัตกรรมทางพระพุทธศาสนาในยุคดิจิทัลนั้นชัดเจนว่าเป็นเครื่องมือที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ การปฏิบัติธรรม และการเข้าถึงคำสอนของพระพุทธเจ้าอย่างกว้างขวาง นวัตกรรมเหล่านี้ช่วยสร้างโอกาสในการศึกษาและการพัฒนาจิตใจที่สามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้คนในสังคมปัจจุบันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### 2.3.4 สรุปและการประยุกต์ใช้ในงานวิจัย

#### 1. สรุป

ในยุคดิจิทัลที่มีการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว การพัฒนานวัตกรรมทางพระพุทธศาสนาได้กลายเป็นสิ่งสำคัญในการเผยแพร่คำสอนของพระพุทธเจ้าให้เข้าถึงผู้คนในหลากหลายบริบท โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสังคมที่เต็มไปด้วยข้อมูลและความวุ่นวายนี้ นวัตกรรมเหล่านี้

ไม่เพียงแต่ช่วยให้การศึกษาและการปฏิบัติธรรมเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ แต่ยังเสริมสร้างความเข้าใจในหลักธรรมและจริยธรรมได้อย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น ดังนี้

1) การใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการเผยแพร่พระพุทธศาสนา การใช้สื่อดิจิทัลเป็นเครื่องมือในการเผยแพร่พระพุทธศาสนานั้นได้มีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว เช่น เว็บไซต์ แอปพลิเคชัน และโซเชียลมีเดีย ที่ให้ข้อมูลและเนื้อหาเกี่ยวกับหลักธรรมคำสอน การปฏิบัติธรรม และการจัดกิจกรรมต่าง ๆ อย่างสะดวกสบาย ส่งผลให้ผู้คนสามารถเข้าถึงคำสอนของพระพุทธเจ้าได้ทุกที่ทุกเวลา (กนกวรรณ ดำเนิน, 2021)

2) การเรียนรู้ที่เปิดกว้างและหลากหลาย นวัตกรรมทางพระพุทธศาสนาในยุคดิจิทัลยังได้ส่งเสริมให้การเรียนรู้มีความหลากหลาย โดยสามารถเข้าถึงหลักสูตรออนไลน์และการอบรมผ่านวิดีโอหรือการสัมมนาออนไลน์ ซึ่งช่วยให้ผู้สนใจสามารถเรียนรู้ตามเวลาที่สะดวก นอกจากนี้ยังมีการพัฒนาโปรแกรมการศึกษาและเนื้อหาที่เข้าถึงได้ง่าย ซึ่งทำให้สามารถตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนในยุคใหม่ได้ดีขึ้น (สุชานาถ พรหมบุตร, 2020)

3) การสร้างชุมชนออนไลน์ การสร้างชุมชนออนไลน์ที่สนับสนุนการปฏิบัติธรรมและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้คนที่มีความสนใจเดียวกันเป็นอีกหนึ่งนวัตกรรมที่สำคัญ ชุมชนเหล่านี้ช่วยสร้างพื้นที่ให้ผู้คนสามารถแบ่งปันประสบการณ์และการเรียนรู้เกี่ยวกับพระพุทธศาสนา ช่วยสร้างความสัมพันธ์ที่มีความหมายระหว่างศาสนิกชนและพระสงฆ์ (วิมลภ คงสุวรรณ, 2022)

4) การปรับใช้หลักธรรมในชีวิตประจำวัน นวัตกรรมทางพระพุทธศาสนายังช่วยให้ผู้คนสามารถนำหลักธรรมไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ง่ายขึ้น มีแอปพลิเคชันที่ช่วยในการติดตามการปฏิบัติธรรม การทำบุญ และการวางแผนในการพัฒนาตนเอง ซึ่งส่งเสริมให้ผู้คนมีการฝึกฝนและพัฒนาจิตใจอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ยังมีการสร้างสรรค์สื่อที่นำเสนอหลักธรรมในรูปแบบที่น่าสนใจ เช่น การ์ตูนหรือวิดีโอสั้นๆ ที่ทำให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น (อนุรักษ์ กฤษฎา, 2023)

5) การตอบสนองต่อปัญหาสังคม ในขณะที่ผู้คนต้องเผชิญกับความเครียดและความท้าทายในชีวิตประจำวัน นวัตกรรมทางพระพุทธศาสนาได้ช่วยให้ผู้คนค้นพบแนวทางการจัดการกับปัญหาและการพัฒนาจิตใจที่มีความเหมาะสม โดยมีการนำเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการจัดการความเครียดและการพัฒนาความสงบในจิตใจ ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ (สมศักดิ์ ชัยมงคล, 2022)

ดังนั้น นวัตกรรมทางพระพุทธศาสนาในยุคดิจิทัลมีบทบาทสำคัญในการเผยแพร่คำสอนและส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับผู้คนอย่างกว้างขวาง การใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลช่วยให้พระพุทธศาสนาเข้าถึงผู้คนในรูปแบบที่ทันสมัยและมีประสิทธิภาพ สร้างโอกาสให้ผู้คนสามารถศึกษาและปฏิบัติธรรมได้ในบริบทที่เหมาะสมกับชีวิตประจำวัน

## 2. การประยุกต์ใช้ในงานวิจัย

ผู้วิจัยสรุปสาระสำคัญแล้วนำไปสร้างเป็นเครื่องมือการวิจัยเชิงปริมาณและการวิจัยเชิงคุณภาพเกี่ยวกับนวัตกรรมทางพระพุทธศาสนาในยุคดิจิทัลต่อไป

## 2.4. แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning) เป็นแนวทางที่มุ่งเน้นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน โดยการออกแบบการเรียนรู้ในลักษณะนี้จะมีการใช้กลยุทธ์และวิธีการที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถคิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์ และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ได้อย่างเต็มที่ แนวคิดนี้ไม่เพียงแต่ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้และทักษะที่จำเป็น แต่ยังส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มและสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์จริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนี้

### 1. หลักการของการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์มีหลักการที่สำคัญหลายประการ ซึ่งรวมถึง (1) การมีส่วนร่วมของผู้เรียน: ผู้เรียนควรเป็นศูนย์กลางของกระบวนการเรียนรู้ โดยมีบทบาทในการตั้งคำถาม ค้นคว้า และสร้างเนื้อหาต่าง ๆ ด้วยตนเอง (Blandford & Tully, 2020) (2) การใช้ประสบการณ์จริง: การนำประสบการณ์จริงเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้กับสถานการณ์จริงได้ โดยผ่านการทำกิจกรรมหรือโครงการที่มีความหมาย (Fisher, 2019) และ (3) การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการสร้างสรรค์: สภาพแวดล้อมที่เป็นมิตรต่อการเรียนรู้และสนับสนุนให้ผู้เรียนกล้าที่จะทดลองและสร้างสรรค์จะช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Torrance, 1998)

### 2. เทคนิคและกลยุทธ์ในการออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

การออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์สามารถใช้เทคนิคและกลยุทธ์ต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ เช่น (1) การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล: การนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในการเรียนการสอนสามารถช่วยให้ผู้เรียนมีโอกาสในการสำรวจและสร้างสรรค์มากขึ้น โดยสามารถใช้เครื่องมือดิจิทัลในการสร้างเนื้อหา สร้างสรรค์โปรเจกต์ หรือแม้แต่การทำงานร่วมกัน (Bennett, 2017) (2) การทำงานกลุ่ม: การส่งเสริมให้ผู้เรียนทำงานกลุ่มจะช่วยให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและสร้างสรรค์ไอเดียใหม่ ๆ ซึ่งจะเป็นการเพิ่มพูนความคิดสร้างสรรค์ในกลุ่ม (Johnson & Johnson, 2009) และ (3) การใช้เทคนิคการคิดอย่างมีวิจารณญาณ: การสอนเทคนิคการคิดเชิงวิจารณญาณ เช่น การตั้งคำถามแบบเปิด การวิเคราะห์ปัญหา และการหาแนวทางแก้ไข จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถคิดสร้างสรรค์และหาทางออกที่มีประสิทธิภาพได้ดียิ่งขึ้น (Facione, 2011)

### 3. บทบาทของครูในการออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

ครูมีบทบาทสำคัญในการออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยมีหน้าที่ในการ (1) สร้างสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนการเรียนรู้: ครูควรสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการทดลองและการสร้างสรรค์ โดยการส่งเสริมให้ผู้เรียนกล้าตั้งคำถามและแบ่งปันความคิดเห็น (Amabile, 1996) (2) เป็นผู้แนะนำและให้คำปรึกษา: ครูควรทำหน้าที่เป็นที่ปรึกษาและให้คำแนะนำแก่ผู้เรียนในการคิดค้นและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ (Goleman, 1998) และ (3) ประเมินผลอย่างสร้างสรรค์: การประเมินผลการเรียนรู้ควรใช้วิธีการที่ไม่จำกัดอยู่เพียงการทดสอบ แต่ควรรวมถึงการประเมินการสร้างสรรค์ เช่น การนำเสนอผลงาน การทำโปรเจกต์ หรือการวิเคราะห์กรณีศึกษา (Biggs & Tang, 2007)

ดังนั้น การออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์เป็นกระบวนการที่มุ่งเน้นการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน โดยผ่านการมีส่วนร่วม การใช้ประสบการณ์จริง และการสร้างสภาพแวดล้อมที่

เอื้อต่อการเรียนรู้ เทคนิคและกลยุทธ์ในการออกแบบการเรียนรู้ควรคำนึงถึงบทบาทของครูในการสนับสนุนและเป็นที่ปรึกษา ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ที่แข็งแกร่งและสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้

#### 2.4.1 การออกแบบหลักสูตรที่ส่งเสริมการคิดเชิงสร้างสรรค์

การออกแบบหลักสูตรที่ส่งเสริมการคิดเชิงสร้างสรรค์เป็นสิ่งสำคัญในยุคที่การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและเทคโนโลยีกำลังเกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว ในการศึกษาที่มีคุณภาพ ผู้เรียนไม่เพียงแต่ต้องได้รับความรู้ แต่ยังต้องพัฒนาทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์เพื่อให้สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์จริงได้ โดยเฉพาะในบริบทการศึกษาไทยที่กำลังพัฒนาเพื่อรองรับความต้องการของสังคมและเศรษฐกิจในศตวรรษที่ 21 (Phakdee, 2020)

##### 1. หลักการออกแบบหลักสูตรที่ส่งเสริมการคิดเชิงสร้างสรรค์

การออกแบบหลักสูตรที่มีประสิทธิภาพควรพิจารณาหลักการสำคัญหลายประการ ได้แก่

1) การเรียนรู้จากประสบการณ์ (experiential learning) การสร้างโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ผ่านการลงมือทำ เช่น โครงการวิจัย การทำงานกลุ่ม หรือการสร้างสรรค์ผลงาน จะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีการคิดวิเคราะห์และสร้างสรรค์ (Kolb, 1984)

2) การพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (critical thinking) หลักสูตรควรรวมการฝึกทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เช่น การตั้งคำถาม การวิเคราะห์ข้อมูล และการประเมินผลการตัดสินใจ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ไอเดียใหม่ ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Facione, 2011)

3) การสนับสนุนการทำงานกลุ่ม (collaborative learning) การเรียนรู้ร่วมกันในกลุ่มจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และร่วมมือกันในการแก้ไขปัญหา ซึ่งจะส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์และการเรียนรู้ที่มีความหมายมากขึ้น (Johnson & Johnson, 2009)

4) การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (information technology) การนำเทคโนโลยีเข้ามามีใช้ในการเรียนการสอนสามารถสร้างความตื่นเต้นและเพิ่มโอกาสในการสร้างสรรค์ โดยสามารถใช้เครื่องมือดิจิทัลในการนำเสนอผลงาน หรือการสร้างเนื้อหาที่เป็นนวัตกรรม (Sangwan & Tripathi, 2020)

##### 2. กระบวนการออกแบบหลักสูตร

การออกแบบหลักสูตรที่ส่งเสริมการคิดเชิงสร้างสรรค์ควรมีการดำเนินการตามกระบวนการดังต่อไปนี้

1) การวิเคราะห์ความต้องการ การศึกษาความต้องการของผู้เรียนและสังคมเป็นสิ่งสำคัญในการกำหนดวัตถุประสงค์และเนื้อหาหลักสูตรที่เหมาะสม (Sangwan & Tripathi, 2020)

2) การพัฒนาเนื้อหาหลักสูตร เนื้อหาควรมีความหลากหลาย และสนับสนุนการคิดเชิงสร้างสรรค์ โดยสามารถใช้วิธีการสอนที่มีความหลากหลาย เช่น การเรียนรู้แบบโปรเจกต์ (project-based learning) หรือการใช้กรณีศึกษา (case studies) (Blandford & Tully, 2020)

3) การประเมินผลการเรียนรู้ การประเมินผลควรใช้วิธีที่หลากหลาย เช่น การประเมินแบบฟอร์มเปิด (open-ended assessment) การใช้โปรเจกต์ หรือการประเมินผลจากการทำงานกลุ่ม เพื่อให้ผู้เรียนมีโอกาสแสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ (Biggs & Tang, 2007)

### 3. ตัวอย่างการออกแบบหลักสูตรที่ส่งเสริมการคิดเชิงสร้างสรรค์

การออกแบบหลักสูตรในระดับมัธยมศึกษาหรืออุดมศึกษาสามารถใช้ตัวอย่างดังนี้

1) วิชาออกแบบผลิตภัณฑ์ สอนให้ผู้เรียนคิดค้นผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ โดยใช้กระบวนการออกแบบที่ชัดเจน รวมถึงการวิจัยตลาด การออกแบบต้นแบบ และการนำเสนอผลงาน (Pongthavorn & Khuhathai, 2018)

2) วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ การใช้เทคโนโลยีในการสร้างแอปพลิเคชันหรือเว็บไซต์ โดยให้ผู้เรียนทำงานกลุ่มเพื่อออกแบบและพัฒนาโครงการที่สามารถแก้ไขปัญหาสังคม (Pramuan & Sangwan, 2019)

ดังนั้น การออกแบบหลักสูตรที่ส่งเสริมการคิดเชิงสร้างสรรค์เป็นการพัฒนาทักษะที่สำคัญในยุคปัจจุบัน โดยการใช้กลยุทธ์ต่าง ๆ เช่น การเรียนรู้จากประสบการณ์ การพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ การทำงานกลุ่ม และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ การออกแบบที่ดีจะช่วยให้ผู้เรียนมีโอกาสในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพในสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป

## 2.4.2 การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับพุทธศาสนาและความคิดสร้างสรรค์

การศึกษาในปัจจุบันมีความสำคัญต่อการพัฒนาทักษะและความสามารถของผู้เรียนในหลายด้าน หนึ่งในนั้นคือการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งสามารถทำได้ผ่านการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับพุทธศาสนา โดยการนำหลักธรรมและแนวคิดของพุทธศาสนามาใช้ในการศึกษา สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนมีจิตสำนึกในด้านคุณธรรมจริยธรรม และสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Sangwan, 2020)

### 1. หลักการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้

1) การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (participatory learning) การออกแบบกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม เช่น การจัดเวิร์กช็อป การทำกิจกรรมกลุ่ม หรือการเล่นบทบาทสมมติ (role-playing) เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนการคิดสร้างสรรค์ร่วมกัน (Baker, 2019)

2) การใช้หลักธรรมในกิจกรรม (integration of dharma principles) การนำหลักธรรม เช่น การเจริญสติ การพัฒนาจิตใจ และการปล่อยวาง มาใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนมีจิตใจที่สงบ และสามารถคิดสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Juthamard, 2018)

3) การสร้างสรรค์ผ่านศิลปะ (creativity through arts) การใช้กิจกรรมศิลปะ เช่น การวาดภาพ การประดิษฐ์ หรือการแสดงละคร เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถแสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ในรูปแบบต่าง ๆ โดยเชื่อมโยงกับหลักธรรมในพุทธศาสนา (Khaowpitak, 2021)

### 2. กระบวนการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้

1) การตั้งเป้าหมาย (goal setting) กำหนดเป้าหมายของกิจกรรมการเรียนรู้ที่ชัดเจน โดยต้องเชื่อมโยงกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และการเรียนรู้เกี่ยวกับพุทธศาสนา (Phukham, 2020)

2) การเลือกเนื้อหา (content selection) เลือกเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับหลักธรรมในพุทธศาสนา เช่น การศึกษาหลักอริยสัจ หรือการพัฒนาจิตใจ ตามแนวทางของผู้เรียน (Suksakorn, 2019)

3) การจัดกิจกรรม (activity design) ออกแบบกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การอภิปราย การสร้างผลงานศิลปะ หรือการจัดการแสดง โดยควรให้ผู้เรียนมีโอกาสแสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์และเรียนรู้จากประสบการณ์จริง (Thiamrong, 2020)

4) การประเมินผล (assessment) ใช้การประเมินผลที่หลากหลาย เช่น การให้ข้อเสนอแนะแบบกึ่งเปิด (semi-open feedback) หรือการประเมินจากผลงานที่สร้างขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนสามารถรับรู้ถึงความก้าวหน้าและพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ (Baker, 2019)

### 3. ตัวอย่างกิจกรรมการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับพุทธศาสนาและความคิดสร้างสรรค์

1) กิจกรรมสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจากธรรมชาติ ผู้เรียนจะได้รับมอบหมายให้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะจากวัสดุธรรมชาติที่หาได้ เช่น ใบไม้ ดิน หรือกิ่งไม้ โดยเชื่อมโยงกับหลักธรรมการรักษารัฐธรรมชาตินิพพาน (Khaowpitak, 2021)

2) การจัดการแสดงละครบทเรียนจากพุทธศาสนา นักเรียนสามารถจัดแสดงละครที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวในพุทธศาสนา เช่น การสอนเกี่ยวกับการใช้ชีวิตอย่างมีคุณธรรม เพื่อแสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์และการเรียนรู้จากรายการในพุทธศาสนา (Juthamard, 2018)

3) เวิร์กช็อปการทำสมาธิและเจริญสติ จัดกิจกรรมที่ส่งเสริมการทำสมาธิ โดยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และฝึกฝนวิธีการเจริญสติ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถมีสมาธิและความคิดสร้างสรรค์ได้มากขึ้น (Thiamrong, 2020)

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่าการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับพุทธศาสนาและความคิดสร้างสรรค์มีความสำคัญต่อการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรม และสามารถกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยการนำเสนอหลักธรรมและกิจกรรมที่หลากหลายในการเรียนรู้ นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้และทักษะที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้

### 2.4.3 ความสำคัญของการออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

การศึกษาในศตวรรษที่ 21 จำเป็นต้องมีการพัฒนาทักษะที่หลากหลายและยืดหยุ่นเพื่อให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและเทคโนโลยี การออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์จึงมีความสำคัญมากขึ้น เนื่องจากมันช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม รวมถึงสามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Khaowpitak, 2021) ในการศึกษา การคิดเชิงสร้างสรรค์นั้นไม่ได้หมายถึงการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ เพียงอย่างเดียว แต่ยังรวมถึงการประยุกต์ใช้ความรู้และประสบการณ์ในรูปแบบที่แตกต่างกันด้วย (Rattanavich, 2019)

#### 1. ความสำคัญของการออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

1) การพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ การออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (critical thinking) และการคิด

สร้างสรรค์ (creative thinking) ผ่านกิจกรรมที่ท้าทาย เช่น การทำโครงการ การแก้ปัญหาในสถานการณ์จำลอง หรือการทำงานร่วมกันในกลุ่ม (Thiamrong, 2020) ทำให้ผู้เรียนสามารถแสดงออกถึงความคิดและแนวทางใหม่ ๆ ในการเรียนรู้

2) การเชื่อมโยงความรู้กับประสบการณ์จริง การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ที่เรียนรู้ในห้องเรียนกับประสบการณ์จริง โดยการออกแบบกิจกรรมที่มีความหมายและเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของผู้เรียน (Sukwan, 2020) เช่น การทำโครงการบริการชุมชนหรือการศึกษาเกี่ยวกับปัญหาสังคมที่เกิดขึ้นในชุมชนของตน

3) การสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ การออกแบบการเรียนรู้ที่เน้นความสร้างสรรค์สามารถเพิ่มความสนใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ โดยการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้และมีโอกาสในการเลือกกิจกรรมที่สนใจ (Khaowpitak, 2021) การเรียนรู้ที่มีความหมายและน่าสนใจช่วยสร้างความกระตือรือร้นในการศึกษา

4) การส่งเสริมความสามารถในการทำงานร่วมกัน การออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์มักจะต้องการการทำงานเป็นทีม ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการสื่อสารและการทำงานร่วมกัน (Rattanavich, 2019) การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในรูปแบบกลุ่มยังส่งเสริมให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเรียนรู้จากกันและกัน

5) การเตรียมความพร้อมสำหรับโลกอนาคต ในยุคที่เทคโนโลยีและข้อมูลมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การมีทักษะการคิดสร้างสรรค์จึงมีความสำคัญในการเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียนในการเผชิญกับความท้าทายใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้นในโลกอนาคต (Sukwan, 2020) การออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาความสามารถในการคิด วิเคราะห์ และสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่าการออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์มีความสำคัญต่อการพัฒนาทักษะและความสามารถของผู้เรียนในหลากหลายด้าน โดยสามารถกระตุ้นการคิดสร้างสรรค์ เชื่อมโยงความรู้กับประสบการณ์จริง สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ ส่งเสริมการทำงานร่วมกัน และเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียนในการเผชิญกับความท้าทายในโลกอนาคต ดังนั้น การมุ่งเน้นการออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์จึงเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการศึกษาที่ยั่งยืนในปัจจุบัน

#### 2.4.4 สรุปและการประยุกต์ใช้ในงานวิจัย

##### 1. สรุป

การออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (creative learning design) เป็นกระบวนการที่มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะและความสามารถของผู้เรียนในด้านการคิดสร้างสรรค์ นวัตกรรม และการแก้ปัญหา โดยมักจะมีการใช้กิจกรรมที่หลากหลายและสร้างสรรค์ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และพัฒนาความคิดของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในยุคปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เทคโนโลยี และเศรษฐกิจอย่างรวดเร็ว การออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์จึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง

##### 1. หลักการของการออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

1) การมีส่วนร่วมของผู้เรียน การออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์จะต้องให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ โดยให้โอกาสผู้เรียนในการเลือกและกำหนดทิศทางการเรียนรู้ของตนเอง เช่น การทำโครงการกลุ่ม การศึกษาเชิงลึก หรือการสำรวจประเด็นที่สนใจ (Khaowpitak, 2021)

2) การกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ กิจกรรมการเรียนรู้ควรกระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถคิดสร้างสรรค์และหาทางออกที่ไม่เหมือนใคร เช่น การใช้เทคนิคการคิดเชิงออกแบบ (design thinking) เพื่อแก้ไขปัญหาจริง ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Thiamrong, 2020)

3) การเชื่อมโยงความรู้กับประสบการณ์จริง การออกแบบการเรียนรู้ควรให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง โดยการทำกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันหรือชุมชน ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของการเรียนรู้และสามารถนำความรู้ไปใช้ได้จริง (Sukwan, 2020)

4) การใช้เทคโนโลยีในการสนับสนุนการเรียนรู้ การใช้เทคโนโลยีในกระบวนการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์จะช่วยให้ผู้เรียนเข้าถึงแหล่งข้อมูลที่หลากหลายและสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้ง่ายขึ้น เช่น การใช้แพลตฟอร์มออนไลน์หรือแอปพลิเคชันต่าง ๆ ที่ส่งเสริมการทำงานร่วมกันและการเรียนรู้แบบโต้ตอบ (Rattanavich, 2019)

5) การประเมินผลที่สร้างสรรค์: การออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ควรมีวิธีการประเมินผลที่หลากหลายและไม่ยึดติดกับการทดสอบเพียงอย่างเดียว การประเมินผลควรเน้นไปที่การพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกัน และการแก้ปัญหา โดยสามารถใช้การประเมินรูปแบบต่าง ๆ เช่น การให้ข้อเสนอแนะแบบกลุ่ม การนำเสนอผลงาน หรือการสะท้อนความคิดเห็น (Thiamrong, 2020)

การออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ไม่เพียงแต่ส่งเสริมการพัฒนาทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 เช่น ความคิดสร้างสรรค์ การทำงานเป็นทีม และการแก้ปัญหา แต่ยังช่วยเพิ่มความสนใจและความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ของผู้เรียนด้วย นอกจากนี้ การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ยังเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนสำหรับการทำงานในอนาคตที่มีความท้าทายและเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ดังนั้น การออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์เป็นกระบวนการที่มีความสำคัญในการพัฒนาทักษะและความสามารถของผู้เรียน โดยการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ เชื่อมโยงความรู้กับประสบการณ์จริง ใช้เทคโนโลยีในการสนับสนุนการเรียนรู้ และประเมินผลที่สร้างสรรค์ การออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์จึงเป็นก้าวสำคัญในการเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

## 2. การประยุกต์ใช้ในงานวิจัย

ผู้วิจัยสรุปสาระสำคัญแล้วนำไปสร้างเป็นเครื่องมือการวิจัยเชิงปริมาณและการวิจัยเชิงคุณภาพเกี่ยวกับการออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ต่อไป

## 2.5 แนวคิดเกี่ยวกับผลกระทบของสื่อดิจิทัลต่อการเรียนรู้และการปฏิบัติธรรม

การออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (creative learning design) เป็นกระบวนการที่มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะและความสามารถของผู้เรียนในด้านการคิดสร้างสรรค์ นวัตกรรมและการแก้ปัญหา โดยมักจะมีการใช้กิจกรรมที่หลากหลายและสร้างสรรค์ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และพัฒนาความคิดของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในยุคปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เทคโนโลยี และเศรษฐกิจอย่างรวดเร็ว การออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์จึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง

### 1. หลักการของการออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

1) การมีส่วนร่วมของผู้เรียน การออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์จะต้องให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ โดยให้ออกแบบการเรียนรู้ในการเลือกและกำหนดทิศทางการเรียนรู้ของตนเอง เช่น การทำโครงการกลุ่ม การศึกษาเชิงลึก หรือการสำรวจประเด็นที่สนใจ (Khaowpitak, 2021)

2) การกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ กิจกรรมการเรียนรู้ควรกระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถคิดสร้างสรรค์และหาทางออกที่ไม่เหมือนใคร เช่น การใช้เทคนิคการคิดเชิงออกแบบ (design thinking) เพื่อแก้ไขปัญหาจริง ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Thiamrong, 2020)

3) การเชื่อมโยงความรู้กับประสบการณ์จริง การออกแบบการเรียนรู้ควรให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง โดยการทำกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับชีวิตประจำวันหรือชุมชน ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของการเรียนรู้และสามารถนำความรู้ไปใช้ได้จริง (Sukwan, 2020)

4) การใช้เทคโนโลยีในการสนับสนุนการเรียนรู้ การใช้เทคโนโลยีในกระบวนการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์จะช่วยให้ผู้เรียนเข้าถึงแหล่งข้อมูลที่หลากหลายและสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้ง่ายขึ้น เช่น การใช้แพลตฟอร์มออนไลน์หรือแอปพลิเคชันต่าง ๆ ที่ส่งเสริมการทำงานร่วมกันและการเรียนรู้แบบโต้ตอบ (Rattanavich, 2019)

5) การประเมินผลที่สร้างสรรค์ การออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ควรมีวิธีการประเมินผลที่หลากหลายและไม่ยึดติดกับการทดสอบเพียงอย่างเดียว การประเมินผลควรเน้นไปที่การพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ การทำงานร่วมกัน และการแก้ปัญหา โดยสามารถใช้การประเมินรูปแบบต่าง ๆ เช่น การให้ข้อเสนอแนะแบบกลุ่ม การนำเสนอผลงาน หรือการสะท้อนความคิดเห็น (Thiamrong, 2020)

### 2. ความสำคัญของการออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

การออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ไม่เพียงแต่ส่งเสริมการพัฒนาทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 เช่น ความคิดสร้างสรรค์ การทำงานเป็นทีม และการแก้ปัญหา แต่ยังช่วยเพิ่มความสนใจและความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ของผู้เรียนด้วย นอกจากนี้ การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ยังเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนสำหรับการทำงานในอนาคตที่มีความท้าทายและเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์เป็นกระบวนการที่มีความสำคัญในการพัฒนาทักษะและความสามารถของผู้เรียน โดยการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ เชื่อมโยงความรู้กับประสบการณ์จริง ใช้เทคโนโลยีในการสนับสนุนการเรียนรู้ และประเมินผลที่สร้างสรรค์ การออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์จึงเป็นก้าวสำคัญในการเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

#### 2.5.1 ผลกระทบเชิงบวกและเชิงลบของสื่อดิจิทัล

ในยุคดิจิทัล สื่อดิจิทัลได้กลายเป็นส่วนสำคัญในชีวิตประจำวันของผู้คน ซึ่งส่งผลต่อการเรียนรู้ การสื่อสาร และการมีปฏิสัมพันธ์ในสังคม ในบทความนี้จะวิเคราะห์ผลกระทบเชิงบวกและเชิงลบของสื่อดิจิทัลในบริบทการศึกษา โดยจะอ้างอิงจากงานวิจัยของนักวิชาการไทย ดังนี้

### 1. ผลกระทบเชิงบวก

1) การเข้าถึงข้อมูลและการเรียนรู้ที่หลากหลาย สื่อดิจิทัลเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลและแหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้งานแพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ ซึ่งช่วยเพิ่มพูนความรู้และทักษะต่าง ๆ (สุขุมาล จันทรสี, 2562)

2) การพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบอิสระ ผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยสามารถเลือกเรียนรู้ตามความสนใจและความต้องการได้อย่างอิสระ ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (นวลลักษณ์ มั่นใจ, 2564)

3) การสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ สื่อดิจิทัลสามารถสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ระหว่างผู้เรียนและผู้สอน ซึ่งทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและการเรียนรู้ร่วมกัน ส่งผลให้เกิดการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมในกระบวนการเรียนการสอน (ชัยวัฒน์ สุนทรทวี, 2563)

### 2. ผลกระทบเชิงลบ

1) การเสพติดสื่อดิจิทัล การใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไปอาจส่งผลให้เกิดการเสพติดส่งผลกระทบต่อสุขภาพจิตและพฤติกรรมของผู้เรียน เช่น การลดลงของความสนใจในกิจกรรมทางสังคม (สุภาภรณ์ เทียนทอง, 2562)

2) การขาดทักษะการคิดวิเคราะห์ การเข้าถึงข้อมูลมากมายในสื่อดิจิทัลอาจทำให้ผู้เรียนขาดทักษะการคิดวิเคราะห์ เนื่องจากมักจะอิงข้อมูลจากแหล่งที่ไม่ถูกต้องหรือมีอคติ (อัครพงษ์ โพธิ์ทอง, 2565)

3) ปัญหาความปลอดภัยทางไซเบอร์ การใช้สื่อดิจิทัลทำให้ผู้เรียนต้องเผชิญกับปัญหาความปลอดภัยทางไซเบอร์ เช่น การถูกล่วงละเมิดข้อมูลส่วนบุคคลและการถูกข่มขู่ทางออนไลน์ ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อความเป็นอยู่และสุขภาพจิตของผู้เรียน (รัชนิกร สุขสันต์, 2564)

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่าสื่อดิจิทัลมีผลกระทบทั้งเชิงบวกและเชิงลบในบริบทการศึกษา แม้ว่าสื่อดิจิทัลจะช่วยเพิ่มโอกาสในการเรียนรู้และการเข้าถึงข้อมูล แต่ก็มีความเสี่ยงที่ต้องการการบริหารจัดการอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อให้ผู้เรียนสามารถใช้ประโยชน์จากสื่อเหล่านี้ได้อย่างเต็มที่

#### 2.5.2 พุทธศาสนากับการใช้เทคโนโลยีอย่างมีสติ

การพัฒนาเทคโนโลยีในศตวรรษที่ 21 มีบทบาทสำคัญต่อการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตของมนุษย์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านการศึกษา การสื่อสาร และการใช้ชีวิตประจำวัน อย่างไรก็ตาม การใช้เทคโนโลยีในทางที่ผิดอาจนำไปสู่ปัญหาทางสังคมและสุขภาพจิต ในบริบทนี้ พุทธศาสนาเสนอแนวคิดเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีอย่างมีสติ ซึ่งสามารถช่วยให้ผู้ใช้สามารถดำเนินชีวิตได้อย่างมีความสุขและเป็นธรรม

##### 1. แนวคิดการใช้เทคโนโลยีอย่างมีสติ

การใช้เทคโนโลยีอย่างมีสติหมายถึงการตระหนักรู้ถึงผลกระทบและการดำเนินการอย่างมีสติในการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อป้องกันการเสพติดและการกระทำที่อาจนำไปสู่ความเครียดหรือปัญหาสุขภาพจิต พุทธศาสนาเน้นการมีสติเป็นหลักการสำคัญในการดำเนินชีวิต เพื่อให้เกิดการตระหนักรู้ในสิ่งที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน (สุรินทร์ บุญรักษา, 2563)

## 2. การมีสติในพุทธศาสนา

พุทธศาสนาสอนให้มีการฝึกสติ (สติ) ซึ่งหมายถึงการตระหนักรู้และการรับรู้ถึงสิ่งที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน การมีสติช่วยให้ผู้เรียนสามารถควบคุมอารมณ์และการตัดสินใจได้อย่างมีเหตุผล (นภัสสร สังข์ทอง, 2564) โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อใช้เทคโนโลยี การมีสติช่วยให้ผู้ใช้สามารถแยกแยะระหว่างข้อมูลที่มีคุณค่าและข้อมูลที่ไม่มีคุณค่าได้

### 3. ผลกระทบเชิงบวกจากการใช้เทคโนโลยีอย่างมีสติ

การใช้เทคโนโลยีอย่างมีสติสามารถนำไปสู่ผลกระทบเชิงบวกในหลายด้าน ได้แก่

- 1) การเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ ผู้เรียนที่ใช้เทคโนโลยีอย่างมีสติสามารถเลือกแหล่งข้อมูลที่มีคุณภาพสูงและเหมาะสมกับการเรียนรู้ของตน (ชัยยศ พรหมดี, 2562)
- 2) การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ การใช้เทคโนโลยีที่ดีช่วยให้ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานและนวัตกรรมใหม่ ๆ ที่มีประโยชน์ต่อสังคม (มยุรี ทองสุข, 2565)
- 3) การสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในสังคม การมีสติในการใช้เทคโนโลยีช่วยให้ผู้คนสามารถสื่อสารและสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นได้ (สุพัตรา เพชรสี, 2564)

### 4. ผลกระทบเชิงลบจากการใช้เทคโนโลยีอย่างขาดสติ

ในทางกลับกัน หากการใช้เทคโนโลยีขาดสติ อาจส่งผลกระทบเชิงลบในหลายด้าน เช่น

- 1) การเสพติดสื่อดิจิทัล การใช้เทคโนโลยีอย่างไม่มีสติอาจนำไปสู่การเสพติดและการลดคุณภาพชีวิต (จิตติมา ปานทอง, 2563)
- 2) ปัญหาสุขภาพจิต การใช้เทคโนโลยีมากเกินไปอาจทำให้เกิดความเครียด ความวิตกกังวล และปัญหาทางอารมณ์ (พิทยา เทียนทอง, 2562)
- 3) การสูญเสียความสัมพันธ์ในโลกจริง การมุ่งเน้นที่ใช้สื่อดิจิทัลอาจทำให้ผู้คนขาดการสื่อสารในชีวิตจริง ส่งผลให้เกิดความเหงา (เสาวลักษณ์ ลีมสวัสดิ์, 2564)

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่าการใช้เทคโนโลยีอย่างมีสติในบริบทของพุทธศาสนาสามารถช่วยให้ผู้ใช้ได้รับประโยชน์สูงสุดจากเทคโนโลยี ในขณะที่เดียวกันก็ลดผลกระทบเชิงลบที่อาจเกิดขึ้น การฝึกสติและการตระหนักรู้ถึงผลกระทบที่เกิดจากการใช้เทคโนโลยีจึงเป็นสิ่งสำคัญที่สามารถนำไปสู่การมีชีวิตที่มีความสุขและมีคุณค่า

### 2.5.3 ความสำคัญของสื่อดิจิทัลต่อการเรียนรู้และการปฏิบัติธรรม

ในยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมีบทบาทสำคัญ สื่อดิจิทัลได้เข้ามามีอิทธิพลต่อวิถีชีวิตและการเรียนรู้ของผู้คนในหลายมิติ โดยเฉพาะในบริบทของการศึกษาและการปฏิบัติธรรมในพระพุทธศาสนา การใช้สื่อดิจิทัลสามารถสร้างโอกาสใหม่ ๆ ในการเข้าถึงข้อมูลและการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

#### 1. การเข้าถึงข้อมูลและความรู้

สื่อดิจิทัลช่วยให้ผู้เรียนและผู้ปฏิบัติธรรมสามารถเข้าถึงข้อมูลและความรู้เกี่ยวกับพระพุทธศาสนาได้อย่างรวดเร็วและง่ายดาย โดยเฉพาะเว็บไซต์และแพลตฟอร์มออนไลน์ที่ให้บริการสื่อการเรียนรู้ เช่น วิดีโอธรรมะ บทความ และเอกสารต่าง ๆ (สมิตรา พรหมชาติ, 2565) การเข้าถึงแหล่งข้อมูลเหล่านี้ทำให้ผู้สนใจสามารถเรียนรู้หลักธรรมและวิธีการปฏิบัติธรรมได้โดยไม่จำกัดสถานที่และเวลา

## 2. การสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้

สื่อดิจิทัลเปิดโอกาสให้เกิดการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ (learning community) ที่มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและประสบการณ์ระหว่างผู้เรียนและผู้ปฏิบัติธรรม ซึ่งส่งผลให้การเรียนรู้อเกิดขึ้นในลักษณะที่มีการสนับสนุนกันและกัน (จิรายุส สติยสังค์, 2564) เช่น การเข้าร่วมกลุ่มออนไลน์ที่มีการอภิปรายเรื่องธรรมะหรือการปฏิบัติธรรม ทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการศึกษาและฝึกปฏิบัติธรรม

## 3. การส่งเสริมการปฏิบัติธรรม

การใช้สื่อดิจิทัลในการเผยแพร่ธรรมะมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมการปฏิบัติธรรมอย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ สื่อดิจิทัลสามารถสร้างแรงจูงใจและความสนใจในการปฏิบัติธรรมผ่านการสร้างสื่อที่มีคุณภาพ เช่น การจัดทำวิดีโอหรือพอดแคสต์ที่ให้ความรู้และแนวทางการปฏิบัติที่เหมาะสม (นพพล ดำรงพานิช, 2562) การเรียนรู้ผ่านสื่อดิจิทัลยังช่วยให้ผู้คนสามารถฝึกฝนและปฏิบัติธรรมได้ตามความสะดวกและสอดคล้องกับวิถีชีวิตของตน

## 4. ความท้าทายในการใช้สื่อดิจิทัล

แม้ว่าสื่อดิจิทัลจะมีข้อดีมากมาย แต่ก็มี ความท้าทายที่ต้องเผชิญ เช่น การเลือกแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้ เนื่องจากมีข้อมูลที่อาจไม่ถูกต้องหรือหลอกลวงแพร่กระจายในอินเทอร์เน็ต (สมชาติ เชื้อจันทร์, 2563) การมีสติในการใช้สื่อดิจิทัลจึงเป็นสิ่งสำคัญเพื่อให้การเรียนรู้และการปฏิบัติธรรมเกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพและไม่เกิดผลเสียตามมา

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่าสื่อดิจิทัลมีความสำคัญต่อการเรียนรู้และการปฏิบัติธรรมในยุคปัจจุบันอย่างมาก ทั้งในด้านการเข้าถึงข้อมูล การสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ และการส่งเสริมการปฏิบัติธรรม แม้ว่าจะมีความท้าทายในการใช้สื่อดิจิทัล แต่การมีสติและการเลือกใช้แหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้จะทำให้การเรียนรู้และการปฏิบัติธรรมเกิดขึ้นอย่างมีคุณค่า

### 2.5.4 สรุปและการประยุกต์ใช้ในงานวิจัย

#### 1. สรุป

ในยุคดิจิทัล สื่อดิจิทัลได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการเรียนรู้และการปฏิบัติธรรมในพระพุทธศาสนา ซึ่งผลกระทบจากการใช้สื่อเหล่านี้มีทั้งด้านบวกและด้านลบ การวิเคราะห์ผลกระทบเหล่านี้สามารถช่วยให้เราเข้าใจถึงวิธีการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถประยุกต์ใช้ในด้านการศึกษาและการปฏิบัติธรรมได้อย่างเหมาะสม

#### 1. ผลกระทบเชิงบวก

1) การเข้าถึงความรู้ที่สะดวกและรวดเร็ว สื่อดิจิทัลช่วยให้ผู้สนใจในพระพุทธศาสนาสามารถเข้าถึงข้อมูลและความรู้เกี่ยวกับธรรมะได้โดยง่ายและรวดเร็ว ผู้คนสามารถค้นหาค้นหาบทธรรมะ วิดีโอ และเสียงธรรมจากพระอาจารย์ที่มีชื่อเสียงได้ตลอดเวลา ซึ่งช่วยส่งเสริมให้ผู้สนใจสามารถเรียนรู้และศึกษาได้ตามความสะดวกของตนเอง (ปรีชา พานิช, 2564)

2) การสร้างชุมชนการเรียนรู้ สื่อดิจิทัลเปิดโอกาสให้เกิดการสร้างชุมชนการเรียนรู้ (learning community) ที่ผู้คนสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและประสบการณ์ได้ เช่น การเข้าร่วมกลุ่มเฟซบุ๊ก หรือฟอรัมออนไลน์เกี่ยวกับการปฏิบัติธรรม ซึ่งช่วยส่งเสริมการสนทนาและการเรียนรู้จากประสบการณ์ของผู้อื่น (อรุณี พันธุ์เจริญ, 2565)

3) การเผยแพร่ธรรมะในรูปแบบใหม่ สื่อดิจิทัลช่วยให้การเผยแพร่ธรรมะเกิดขึ้นในรูปแบบที่หลากหลาย เช่น วิดีโอคลิป ฟังธรรมผ่านพอดแคสต์ หรือการถ่ายทอดสดการสอนธรรมะ ซึ่งทำให้ผู้คนที่ไม่สามารถเข้าร่วมกิจกรรมในวัดสามารถเข้าถึงความรู้ได้ (สมบัติ อารีย์, 2563)

## 2. ผลกระทบเชิงลบ

1) ข้อมูลที่ไม่ถูกต้องหรือบิดเบือน ในยุคของข้อมูลข่าวสารที่หลากหลาย การเข้าถึงข้อมูลผ่านสื่อดิจิทัลอาจทำให้ผู้ใช้ได้รับข้อมูลที่ไม่ถูกต้องหรือมีการบิดเบือนธรรมะ เช่น การเผยแพร่เนื้อหาที่ขัดแย้งกับหลักธรรมที่แท้จริง ซึ่งอาจส่งผลเสียต่อการเข้าใจในพระพุทธศาสนา (นภาพรณ ขวัญปัญญา, 2566)

2) การขาดความลึกซึ้งในการเรียนรู้ การเรียนรู้ผ่านสื่อดิจิทัลที่เน้นความเร็วและความสะดวกอาจทำให้ผู้เรียนขาดความลึกซึ้งในการศึกษาและปฏิบัติธรรม การเรียนรู้ที่มาจาก การอ่านและการทำความเข้าใจที่ละเอียดอาจถูกลดทอนลง ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อคุณภาพของการปฏิบัติธรรมในระยะยาว (วิภา เลี้ยงประเสริฐ, 2564)

3) ความเสี่ยงต่อการติดเทคโนโลยี การใช้สื่อดิจิทัลอย่างไม่มีสติอาจทำให้ผู้ใช้เกิดการติดเทคโนโลยี โดยเฉพาะเมื่อผู้คนใช้เวลาไปกับสื่อดิจิทัลมากเกินไป ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อสุขภาพจิตและการปฏิบัติธรรม ทำให้การฝึกฝนจิตใจกลายเป็นเรื่องที่ทำหายมากขึ้น (อนันต์ โคตรจันทร์, 2563)

ดังนั้น ผลกระทบของสื่อดิจิทัลต่อการเรียนรู้และการปฏิบัติธรรมในพระพุทธศาสนานั้นมีทั้งด้านบวกและด้านลบ การเข้าใจถึงผลกระทบเหล่านี้จะช่วยให้ผู้ใช้สามารถเลือกใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ที่ได้รับมาในชีวิตประจำวันและการปฏิบัติธรรมได้อย่างเหมาะสม การมีสติในการใช้สื่อดิจิทัลจะทำให้การเรียนรู้และการปฏิบัติธรรมเป็นไปอย่างมีคุณค่าและมีความหมาย

## 2. การประยุกต์ใช้ในงานวิจัย

ผู้วิจัยสรุปสาระสำคัญแล้วนำไปสร้างเป็นเครื่องมือการวิจัยเชิงปริมาณและการวิจัยเชิงคุณภาพเกี่ยวกับผลกระทบของสื่อดิจิทัลต่อการเรียนรู้และการปฏิบัติธรรมต่อไป

## 2.6 กรณีศึกษาและแนวปฏิบัติที่ดี

การใช้สื่อดิจิทัลในการเผยแผ่พระพุทธศาสนาเป็นปรากฏการณ์ที่เติบโตขึ้นอย่างรวดเร็วในช่วงสองทศวรรษที่ผ่านมา ไม่เพียงแต่ในประเทศไทย แต่ยังมีเติบโตในหลายประเทศทั่วโลก สื่อดิจิทัลช่วยให้การเผยแผ่คำสอนของพระพุทธศาสนาสามารถเข้าถึงผู้คนได้มากขึ้น โดยไม่ถูกจำกัดด้วยระยะทางและเวลา ทั้งนี้สื่อเหล่านี้ได้พัฒนาไปพร้อมกับการใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) และเทคโนโลยีอื่น ๆ ในการทำให้การสอนและเผยแพร่ธรรมะมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

### 2.6.1 กรณีศึกษาการใช้สื่อดิจิทัลในการศึกษาและการเผยแผ่พระพุทธศาสนา

#### กรณีศึกษา 1: การใช้สื่อดิจิทัลในโรงเรียนพระปริยัติธรรม

การศึกษาเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในโรงเรียนพระปริยัติธรรมในประเทศไทยเป็นตัวอย่างที่สำคัญของการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในระบบการศึกษา โดยเฉพาะในช่วงการแพร่ระบาดของโควิด-19 ซึ่งทำให้การเรียนการสอนต้องย้ายไปอยู่ในรูปแบบออนไลน์อย่างเร่งด่วน โรงเรียนพระปริยัติธรรมหลายแห่งในภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย เช่น โรงเรียนพระ

ปรียัติธรรมแผนกสามัญในจังหวัดอุบลราชธานีและศรีสะเกษ ได้ใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ เช่น Zoom, Google Classroom, และ Line เป็นสื่อกลางในการสอน ทำให้นักเรียนพระภิกษุสามเณรสามารถเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง แม้ว่าจะต้องอยู่ในระยะไกล ความสำเร็จของการใช้เทคโนโลยีนี้สะท้อนให้เห็นว่าการใช้สื่อดิจิทัลสามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบการศึกษาในสถาบันทางศาสนาได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ยังมีการประยุกต์ใช้สื่อมัลติมีเดียในการเสริมสร้างการเรียนการสอนเชิงโต้ตอบ เช่น การใช้สไลด์และวิดีโอในวิชาพระพุทธศาสนา เพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในเนื้อหามากยิ่งขึ้น อาจารย์และพระวิทยากรยังได้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการให้คำปรึกษาทางจิตวิญญาณกับผู้เรียนอย่างใกล้ชิด ซึ่งช่วยส่งเสริมความเข้าใจในพุทธศาสนาอย่างลึกซึ้ง

กรณีศึกษา 2: การเผยแพร่พระพุทธศาสนาในโลกดิจิทัลโดยใช้โซเชียลมีเดีย

การเผยแพร่พระพุทธศาสนาในโลกดิจิทัลได้กลายเป็นกลยุทธ์สำคัญในการเข้าถึงผู้คนทั่วไปในยุคดิจิทัล พระสงฆ์และองค์กรทางพุทธศาสนาในหลากหลายประเทศเริ่มใช้แพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย เช่น Facebook, YouTube, Instagram, และ Twitter เพื่อเผยแพร่คำสอนธรรมะ รวมถึงกิจกรรมทางศาสนาและพิธีกรรมต่าง ๆ การวิจัยโดย John Clifford (2021) แสดงให้เห็นว่าพระสงฆ์ในทิเบตที่อยู่ในประเทศที่มีการห้ามปรามการเผยแพร่ธรรมะแบบดั้งเดิม ได้หันมาใช้สื่อดิจิทัลในการถ่ายทอดคำสอนธรรมะผ่านวิดีโอสั้นๆ ใน YouTube และ Facebook เพื่อเข้าถึงประชาชนทั่วไปและผู้ศรัทธาที่ไม่สามารถเข้าถึงวัดในท้องถิ่นได้ นอกจากนี้ยังมีการพัฒนาบทเรียนและเนื้อหาธรรมะในรูปแบบ e-books และ podcasts ที่ช่วยให้ผู้คนสามารถเรียนรู้เกี่ยวกับพระพุทธศาสนาในเวลาที่เหมาะสม การใช้เทคโนโลยีเหล่านี้ยังช่วยกระจายคำสอนไปยังผู้ชมต่างชาติและกลุ่มที่ไม่คุ้นเคยกับคำสอนแบบดั้งเดิม

กรณีศึกษา 3: การใช้เทคโนโลยี AI ในการแปลและเผยแพร่พระไตรปิฎก

ในระดับนานาชาติ การนำปัญญาประดิษฐ์ (AI) มาใช้ในการเผยแพร่พระพุทธศาสนาถือเป็นความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่สำคัญ โครงการ “AI Sutra” ของมหาวิทยาลัย Tokyo เป็นตัวอย่างที่โดดเด่นของการใช้ AI ในการแปลพระไตรปิฎกจากภาษาบาลีเป็นภาษาญี่ปุ่นและภาษาอังกฤษ เทคโนโลยีนี้ไม่เพียงแต่ช่วยในการแปลภาษา แต่ยังสามารถวิเคราะห์และสรุปเนื้อหาที่ซับซ้อน ทำให้ผู้เรียนจากหลากหลายประเทศสามารถเข้าถึงคำสอนของพระพุทธศาสนาได้อย่างง่ายดายยิ่งขึ้น การใช้ AI ยังช่วยในการสร้างแอปพลิเคชันที่สามารถตอบคำถามทางศาสนาได้ทันที เช่น แอปพลิเคชันที่สร้างขึ้นโดยวัดใหญ่ในญี่ปุ่น ที่ใช้ AI ตอบคำถามของผู้ใช้เกี่ยวกับหลักธรรมคำสอน และช่วยแนะนำการปฏิบัติตนตามแนวทางพระพุทธศาสนา แอปพลิเคชันนี้ถูกออกแบบให้สามารถเรียนรู้จากการตอบคำถามและสามารถแนะนำแนวทางปฏิบัติทางจิตวิญญาณที่เหมาะสมสำหรับผู้ใช้งานแต่ละคนได้

จากกรณีศึกษาทั้งสามนี้ จะเห็นได้ว่าสื่อดิจิทัลมีบทบาทสำคัญในการศึกษาและเผยแพร่พระพุทธศาสนาในปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นการใช้ในโรงเรียนพระปริยัติธรรม โซเชียลมีเดียหรือการนำเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์มาใช้ การพัฒนาทางเทคโนโลยีช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเข้าถึงและการสื่อสารคำสอนของพระพุทธศาสนาในระดับที่กว้างขวางขึ้น และช่วยส่งเสริมการเผยแพร่พุทธศาสนาให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้คนในยุคปัจจุบัน

## 2.6.2 ตัวอย่างที่ประสบความสำเร็จของนวัตกรรมการสอนศาสนา

นวัตกรรมการสอนศาสนาในยุคปัจจุบันได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องเพื่อรองรับความเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและความต้องการในการเรียนรู้ที่มีความหลากหลายมากขึ้น การผสมผสานระหว่างเทคโนโลยีและแนวทางการสอนที่ทันสมัย ทำให้การศึกษาและการเผยแพร่ศาสนาเข้าถึงผู้เรียนได้มากขึ้น รวมถึงเปิดโอกาสให้ผู้คนในสังคมปัจจุบันสามารถเชื่อมโยงและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ศาสนาได้อย่างมีประสิทธิภาพ บทความนี้จะสำรวจกรณีศึกษาตัวอย่างที่ประสบความสำเร็จในการนำนวัตกรรมมาใช้ในการสอนและการเผยแพร่ศาสนาในบริบทสากลและในประเทศไทย โดยแต่ละกรณีศึกษาจะเน้นที่การปรับใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการถ่ายทอดความรู้และการปฏิบัติศาสนา

กรณีศึกษา 1: การใช้แอปพลิเคชันมือถือในการสอนพระพุทธศาสนาในโรงเรียนพระปริยัติธรรมในประเทศไทย

ประเทศไทยเป็นหนึ่งในประเทศที่มีการพัฒนาการศึกษาและการเผยแพร่พระพุทธศาสนา โดยการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล โดยเฉพาะการใช้แอปพลิเคชันมือถือที่ได้รับการพัฒนาเพื่อช่วยในการเรียนรู้ของพระภิกษุสามเณรในโรงเรียนพระปริยัติธรรม แอปพลิเคชันนี้ไม่เพียงแต่มีการนำเสนอเนื้อหาบทเรียนพระพุทธศาสนา แต่ยังมีบททดสอบและบททวนความรู้เพื่อช่วยให้นักเรียนสามารถติดตามความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของตนเองได้ แอปพลิเคชันนี้ยังช่วยให้นักเรียนเข้าถึงคำสอนของพระพุทธเจ้าในรูปแบบที่สะดวกและทันสมัย ซึ่งเป็นประโยชน์โดยเฉพาะในยุคที่ผู้เรียนต้องการความยืดหยุ่นและความสะดวกในการเข้าถึงข้อมูล

กรณีศึกษา 2: การใช้สื่อเสมือนจริง (VR) ในการสอนและปฏิบัติธรรมที่มหาวิทยาลัยพุทธศาสนานานาชาติ (IBC) ประเทศศรีลังกา

มหาวิทยาลัยพุทธศาสนานานาชาติ (International Buddhist College: IBC) ในประเทศศรีลังกา ได้นำเทคโนโลยีสื่อเสมือนจริง (Virtual Reality: VR) มาใช้ในการสอนและการปฏิบัติธรรม VR ถูกใช้ในการจำลองสถานที่สำคัญทางพุทธศาสนา รวมถึงการจำลองการปฏิบัติสมาธิและการสร้างสรรค์ประสบการณ์การเรียนรู้ที่สมจริง เพื่อให้นักศึกษาได้รับความเข้าใจเชิงลึกเกี่ยวกับคำสอนของพระพุทธศาสนาและบริบทของวัฒนธรรมพุทธที่แตกต่างกันไปในแต่ละประเทศ นวัตกรรมนี้ไม่เพียงแต่สร้างความเข้าใจในเชิงทฤษฎี แต่ยังช่วยให้นักศึกษามีส่วนร่วมในกระบวนการปฏิบัติธรรมได้มากขึ้น

กรณีศึกษา 3: การใช้ระบบ MOOC ในการสอนศาสนาที่มหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด (Harvard University)

มหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ดเป็นหนึ่งในสถาบันที่ได้ำนานวัตกรรมการเรียนการสอนแบบเปิดออนไลน์ขนาดใหญ่ (Massive Open Online Course: MOOC) มาใช้ในวิชาศาสนศึกษา โดยเฉพาะในวิชาศาสนาที่เน้นการสอนเรื่องจริยธรรมและการศึกษาเชิงเปรียบเทียบของศาสนาต่าง ๆ ระบบ MOOC ทำให้ผู้เรียนทั่วโลกสามารถเข้าถึงบทเรียนได้โดยไม่ต้องอยู่ในห้องเรียน การใช้ MOOC ช่วยให้ผู้เรียนมีโอกาสที่จะได้รับความรู้ที่หลากหลายและยังเปิดโอกาสในการสนทนาเกี่ยวกับประเด็นทางศาสนากับผู้เรียนคนอื่น ๆ ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ การที่มีเนื้อหาที่เป็นสากลและเข้าถึงได้ง่าย ช่วยให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในศาสนาศึกษาและจริยธรรมในบริบทโลกมากยิ่งขึ้น

จากการสำรวจกรณีศึกษาทั้งสามตัวอย่าง จะเห็นได้ว่าการนำนวัตกรรมดิจิทัลมาใช้ในการสอนและเผยแพร่ศาสนาเป็นวิธีที่สามารถเพิ่มประสิทธิภาพและเข้าถึงผู้เรียนได้ในวงกว้างมากขึ้น เทคโนโลยีที่ถูกนำมาใช้ไม่เพียงแต่ช่วยสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ทันสมัยและน่าสนใจ แต่ยังช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้และปฏิบัติศาสนาได้อย่างลึกซึ้ง นวัตกรรมที่ประสบความสำเร็จในประเทศไทยและต่างประเทศแสดงให้เห็นถึงความเป็นไปได้ในการพัฒนาศาสนศึกษาให้สอดคล้องกับยุคดิจิทัล ทั้งนี้ การปรับใช้เทคโนโลยีควรได้รับการสนับสนุนอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ศาสนาสามารถเชื่อมโยงกับผู้เรียนในยุคปัจจุบันได้อย่างยั่งยืน

## 2.7 พื้นที่ที่ศึกษาวิจัย

### มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย (Mahamakut Buddhist University : MBU) เป็นสถาบันการศึกษาพระพุทธศาสนาที่สำคัญแห่งหนึ่งในประเทศไทย ก่อตั้งขึ้นเพื่อส่งเสริมการศึกษาทางพระพุทธศาสนาและการเผยแพร่ศาสนา รวมถึงเพื่อการพัฒนาพระสงฆ์และบุคลากรทางศาสนา โดยมีประวัติความเป็นมายาวนานและมีความสำคัญทางศาสนาและการศึกษา มหามกุฏราชวิทยาลัยก่อตั้งขึ้นในปี พ.ศ. 2436 ในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 5) โดยได้รับพระราชดำริจากสมเด็จพระมหาสมณเจ้า กรมพระยาวชิรญาณวโรรส พระราชโอรสของพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 4) ซึ่งมีความประสงค์จะสถาปนาสถาบันการศึกษาทางพระพุทธศาสนาที่มีมาตรฐานในระดับสากลและเป็นศูนย์กลางแห่งการศึกษาของพระสงฆ์

สมเด็จพระมหาสมณเจ้า กรมพระยาวชิรญาณวโรรส ทรงมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาการศึกษาของพระสงฆ์ โดยได้เล็งเห็นถึงความจำเป็นในการจัดตั้งสถาบันการศึกษาที่มีระบบการเรียนการสอนอย่างเป็นทางการ ทั้งด้านพระปริยัติธรรมและสามัญศึกษา เพื่อเพิ่มศักยภาพของพระสงฆ์ในด้านความรู้และการปฏิบัติธรรม มหามกุฏราชวิทยาลัยจึงถือกำเนิดขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์หลักในการฝึกอบรมพระภิกษุสงฆ์และสอนหลักธรรมของพระพุทธศาสนาให้มีคุณภาพสูง ในช่วงแรก มหามกุฏราชวิทยาลัยมีการจัดตั้งเป็นสถาบันการศึกษาขนาดเล็กและมีการสอนภายในวัดบวรนิเวศวิหาร ซึ่งเป็นวัดที่สมเด็จพระมหาสมณเจ้าประทับอยู่ ภายใต้การสนับสนุนจากวัดบวรนิเวศวิหาร มหาวิทยาลัยได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและขยายการเรียนการสอนออกไปจนเป็นที่รู้จักกว้างขวางในวงการพระพุทธศาสนา

ในปี พ.ศ. 2540 รัฐบาลไทยได้มีการประกาศใช้พระราชบัญญัติมหามกุฏราชวิทยาลัย พ.ศ. 2540 ซึ่งทำให้มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัยได้รับการพัฒนาทางด้านกฎหมายเพื่อรองรับความเจริญก้าวหน้าของสถาบัน โดยได้มีการจัดการศึกษาในระดับอุดมศึกษาแบบเป็นทางการนับตั้งแต่นั้นมา มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัยได้พัฒนาคณะและหลักสูตรการศึกษาที่หลากหลายมากขึ้น รวมถึงการเปิดรับนักศึกษาในระดับปริญญาตรี ปริญญาโท และปริญญาเอกในสาขาวิชาต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกัพระพุทธศาสนา สังคมศาสตร์ และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย มีวัตถุประสงค์หลักในการเป็นสถาบันที่ส่งเสริมการศึกษาพระพุทธศาสนา และพัฒนาพระสงฆ์และบุคลากรทางศาสนาให้มีความรู้ความสามารถและคุณธรรมในการเผยแพร่ศาสนา มหาวิทยาลัยยังมีเป้าหมายในการเป็นศูนย์กลางการศึกษาพระพุทธศาสนาในระดับนานาชาติ ที่มีการ

เรียนการสอนที่ทันสมัยและสอดคล้องกับบริบทสังคมในยุคปัจจุบัน มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย มีการจัดการศึกษาทั้งในรูปแบบของพระพุทธศาสนาและวิชาการสาขาอื่น ๆ โดยแบ่งออกเป็นคณะวิชาต่าง ๆ เช่น คณะศาสนาและปรัชญา คณะมนุษยศาสตร์ คณะสังคมศาสตร์ และคณะศึกษาศาสตร์ นอกจากนี้ยังมีวิทยาเขตและวิทยาลัย ในเครือข่ายจัดการเรียนการสอนในสาขาต่าง ๆ ตามความต้องการของสังคมและชุมชน มหาวิทยาลัยมีการขยายวิทยาเขตไปยังจังหวัดต่าง ๆ ในประเทศไทย รวมถึงจะมีการเปิดสอนหลักสูตรออนไลน์เพื่อให้นักศึกษาของมหาวิทยาลัยเข้าถึงผู้เรียนทั่วประเทศและทั่วโลกอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัยไม่เพียงแต่เป็นสถาบันการศึกษาที่เน้นการเรียนการสอนในพระพุทธศาสนา แต่ยังมีบทบาทในการพัฒนาชุมชนและสังคม โดยการจัดโครงการเผยแผ่พระพุทธศาสนาในชุมชน โครงการส่งเสริมคุณธรรม และการจัดอบรมวิชาชีพที่เกี่ยวข้องกับศาสนาและสังคม การมีส่วนร่วมเหล่านี้ทำให้มหาวิทยาลัยเป็นที่รู้จักและเป็นที่ยอมรับทั้งในระดับชาติและนานาชาติ ดังนั้น มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัยเป็นสถาบันการศึกษาที่มีความสำคัญต่อการศึกษาและเผยแผ่พระพุทธศาสนาในประเทศไทยและทั่วโลก ด้วยประวัติศาสตร์ที่ยาวนานและการพัฒนาต่อเนื่อง มหาวิทยาลัยยังคงมีบทบาทในการฝึกอบรมพระสงฆ์และบุคลากรทางศาสนาให้มีคุณภาพสูง รวมถึงการส่งเสริมการศึกษาทางด้านพระพุทธศาสนาอย่างเป็นทางการ ซึ่งมีความสำคัญต่อสังคมไทยและชุมชนพุทธทั่วโลก

## 2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาวิจัยครั้งนี้ดังต่อไปนี้

สกุลศรี ศรีสารคาม (2566) ศึกษาวิจัย เรื่อง “นวัตกรรมสื่อสร้างสรรค์จากกรณีศึกษา 5 ประเทศ และความท้าทายของการพัฒนานวัตกรรมสื่อในประเทศไทย” ผลการวิจัยพบว่า (1) หน่วยการภาครัฐองค์กรสื่อและหน่วยงานให้ทุนของแต่ละประเทศให้ความสำคัญต่อบทบาทของสื่อในการพัฒนาพฤติกรรมแก้ปัญหาทางสังคมและสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจจึงมีการกำหนดแผนของชาติและมีเงินทุนสนับสนุนนวัตกรรมสื่อ (2) รูปแบบการพัฒนามีการวางโครงสร้างที่ครบวงจรเริ่มจากการให้ทุนตั้งต้นในการทดลองพัฒนาเทคโนโลยีการเล่าเรื่องและบทบาทใหม่ ๆ ของสื่อการพัฒนาผู้ประกอบการสื่อที่สร้างนวัตกรรมระบบการหาตลาดทั้งในประเทศและต่างประเทศเพื่อต่อยอดนวัตกรรมเชิงพาณิชย์ การถอดบทเรียนองค์ความรู้เพื่อให้เกิดการพัฒนาต่อยอดนวัตกรรมใหม่ และ (3) นวัตกรรมสื่อจากกระบวนการส่งเสริมที่เป็นระบบสร้างการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีความหลากหลายเชิงประเด็นและรูปแบบการเล่าเรื่องใหม่เสริมประสิทธิภาพให้กระบวนการทำงานขององค์กรสื่อ บทบาทของสื่อในการสร้างนวัตกรรมเชิงสังคม นวัตกรรมถูกใช้ประโยชน์ทางสังคมได้จริงและทราบดีเชิงพาณิชย์และเกิดผู้ประกอบการสื่อที่เป็นนวัตกรรมพัฒนาสื่อรูปแบบใหม่อย่างต่อเนื่องนี้ข้อเสนอแนะทางในการพัฒนาการสนับสนุนนวัตกรรมสื่อในไทยควรสร้างระบบนิเวศน์ของนวัตกรรมสื่อทั้งการให้ทุนการบ่มเพาะผู้ประกอบการสื่อกลุ่มสร้างนวัตกรรมการตลาดพัฒนารูปแบบสื่อและเทคโนโลยีการสร้างตลาดและโอกาสการทราบดีให้เป็นวงจรที่ครบกระบวนการในการส่งเสริมการพัฒนา

ประพจน์ ณ บางช้าง และ วิโรจน์ ศรีหิรัญ (2566) ศึกษาวิจัย เรื่อง “การพัฒนานวัตกรรมสื่อสารของสื่อโทรทัศน์ระบบดิจิทัลในมุมมองเชิงวิชาการและวิชาชีพสื่อสารมวลชน” ผลการศึกษาพบว่า สภาพการณ์ปัจจุบันของสื่อโทรทัศน์ระบบดิจิทัลในประเทศไทยนั้นยังมีปัญหาในทุก

ด้านทั้งในด้านความนิยมของผู้ชมรายการโทรทัศน์ที่น้อยลง ส่งผลด้านเศรษฐกิจที่ประสบปัญหาขาดทุนแทบทุกช่องสถานีการค้นหาและวิเคราะห์แนวโน้มวัตกรรมการสื่อสารของสื่อโทรทัศน์ระบบดิจิทัลพบว่าควรเน้น “นวัตกรรมเฉพาะตัว” หรือมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของแต่ละสื่อเองที่แตกต่างจากสื่ออื่น ๆ จุดที่น่าสนใจคือนวัตกรรมเชิงผลิตภัณฑ์นั้นควรปรับเปลี่ยนรูปแบบการสื่อสารที่เน้นการมีปฏิสัมพันธ์ในทุกช่องทางการสื่อสารดิจิทัลการพัฒนาสื่อโทรทัศน์ระบบดิจิทัลในประเทศไทยสู่การเป็นนวัตกรรมสื่อสารทางโทรทัศน์ระบบดิจิทัลควรใช้แนวคิดการหลอมรวมสื่อที่เน้นการผลิตรายการโทรทัศน์เพื่อเผยแพร่ทางสื่อออนไลน์ทุกแพลตฟอร์มในลักษณะ “หนึ่งรายการเผยแพร่หลากหลายสื่อ” และการยกระดับสื่อโทรทัศน์ระบบดิจิทัลนั้นควรใช้กลยุทธ์ในการเผยแพร่และสร้างการมีส่วนร่วมบนทุกแพลตฟอร์มให้กับประชาชนผู้รับสาร มีการเล่าเรื่องข้ามสื่อที่เชื่อมโยงเนื้อหาทั้งหมดให้เสริมกัน และสร้างเนื้อหาจากประเด็นสำคัญที่ตรงกับความสนใจของกลุ่มเป้าหมาย

กัมปนาท ศุภศิริรัตน์ และนุชรัตน์ นุชประยูร (2566) ศึกษาวิจัย เรื่อง “การพัฒนานวัตกรรมสื่อดิจิทัลสำหรับแพลตฟอร์มการเรียนรู้ผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่” ผลการศึกษาพบว่า ผลการประเมินประสิทธิภาพมีค่าเท่ากับ 82.41/80.63 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 ผลการประเมินประสิทธิภาพจากคะแนนหลังเรียนของกลุ่มตัวอย่างสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และค่าพัฒนาการที่เพิ่มขึ้นของผู้เรียนสามารถประเมินได้ด้วยค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) เท่ากับ 0.7007 แสดงว่ากลุ่มตัวอย่างมีพัฒนาการเรียนรู้เพิ่มขึ้นร้อยละ 70.07 และผลการยอมรับนวัตกรรมสื่อดิจิทัลสำหรับแพลตฟอร์มการเรียนรู้ผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่ อยู่ในระดับ มาก ( $\bar{X}$  = 4.22, S.D. = 0.55)

ยุทธศักดิ์ ทองแสน (2567) ศึกษาวิจัย เรื่อง “การพัฒนานวัตกรรมสื่อการเรียนรู้เทคโนโลยีความจริงเสมือนรูปแบบสามมิติ เรื่อง กิ่งก้านแห่งโพธิญาณ สายธารแห่งธรรม กรณีศึกษา ต้นไม้คำสอนของพระโพธิญาณเถร (ชา สุภทฺโท) บนแอปพลิเคชันสมาร์ตโฟนและสื่อสิ่งพิมพ์โปสเตอร์” ผลการศึกษาพบว่า ประสิทธิภาพนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้เทคโนโลยีความจริงเสมือนรูปแบบสามมิติ เรื่อง กิ่งก้านแห่งโพธิญาณ สายธารแห่งธรรม กรณีศึกษา ต้นไม้คำสอนของพระโพธิญาณเถร (ชา สุภทฺโท) ผ่านแอปพลิเคชันสมาร์ตโฟนและสื่อสิ่งพิมพ์โปสเตอร์ โดยผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.26 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.57 และประเมินความพึงพอใจสำหรับกลุ่มผู้ใช้งาน พบว่าอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย 4.37 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.58

นิพนธ์ คำแดง และปรีวิศา โกวรรธนกุล (2567) ศึกษาวิจัย เรื่อง “การพัฒนานวัตกรรมการแก้สมการเชิงเส้นตัวแปรเดียวด้วยอัลกอริทึม” ผลการศึกษาพบว่า ผลการประเมินประสิทธิภาพของสื่อวัตกรรมการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้หลังการจัดการเรียนรู้ของสื่อวัตกรรมการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ต่อสื่อวัตกรรมการแก้สมการเชิงเส้นตัวแปรเดียวด้วยอัลกอริทึมอยู่ในระดับมาก

สงวน หล้าโพทนัน และคณะ (2567) ศึกษาวิจัย เรื่อง “การประยุกต์ใช้นวัตกรรมสื่อสมัยใหม่เพื่อส่งเสริมการพัฒนาคุณภาพชีวิตตามคติธรรมทางพระพุทธศาสนาที่ปรากฏในนิทานพื้นบ้านอีสาน” ผลการศึกษาพบว่า การใช้ปัญญาของตัวละครในนิทานเรื่อง สุวรรณสังข์กุมาร เช่น พระมารดาของพระสังข์ แอบข่มขู่คนความสะอาดบ้านและทำลายหอยสังข์ เพื่อไม่ให้พระสังข์มีที่ซ่อนอีกต่อไป การแสดงความเคารพในนิทานเรื่องอุรังคธาตุ เช่น พระมหากัสสปเถระพร้อมพระอรหันต์

500 ท่าน ได้อัญเชิญอัฐิธาตุของพระสัมพุทธเจ้ามาประดิษฐานที่ภูลังกาเพื่อให้พุทธบริษัทรวมทั้งเทวดาทั้งหลายได้เคารพสักการะบูชา การให้อภัยในนิทานเรื่องนางสิบสอง เช่น ทำวรสัทธีให้อภัยนางสันทะมาลา การปกครองที่ปรากฏในนิทานเรื่องพระยาคนคาก เช่น พระยาคนคากยกไฟพลขึ้นไปรบกับพระยาถนเพื่อไม่ให้พระยาถนปล่อยฝนให้ตกต้องตามฤดูกาล ส่วนการปกครองตามหลักพระพุทธศาสนาในนิทานเรื่อง เสียวสวาสดี คือ การใช้ปัญญาและคุณธรรมในการทำงานของท้าวเสียวสวาสดี, กิจกรรมเกี่ยวกับการใช้ปัญญาไตร่ตรอง คือ กิจกรรม How to (การแก้ปัญหา) กิจกรรมเกี่ยวกับความเคารพผู้อื่น ได้แก่ กิจกรรมส่งเสริมการปลูกฝังจิตสำนึกความเป็นพลเมือง กิจกรรมเกี่ยวกับการให้อภัย กิจกรรม เช่น การทำงานเป็นทีม เป็นต้น กิจกรรมเกี่ยวกับการปกครองตามหลักพระพุทธศาสนา เช่น การเลือกสมาชิกสภาผู้แทนราษฎร เป็นต้น

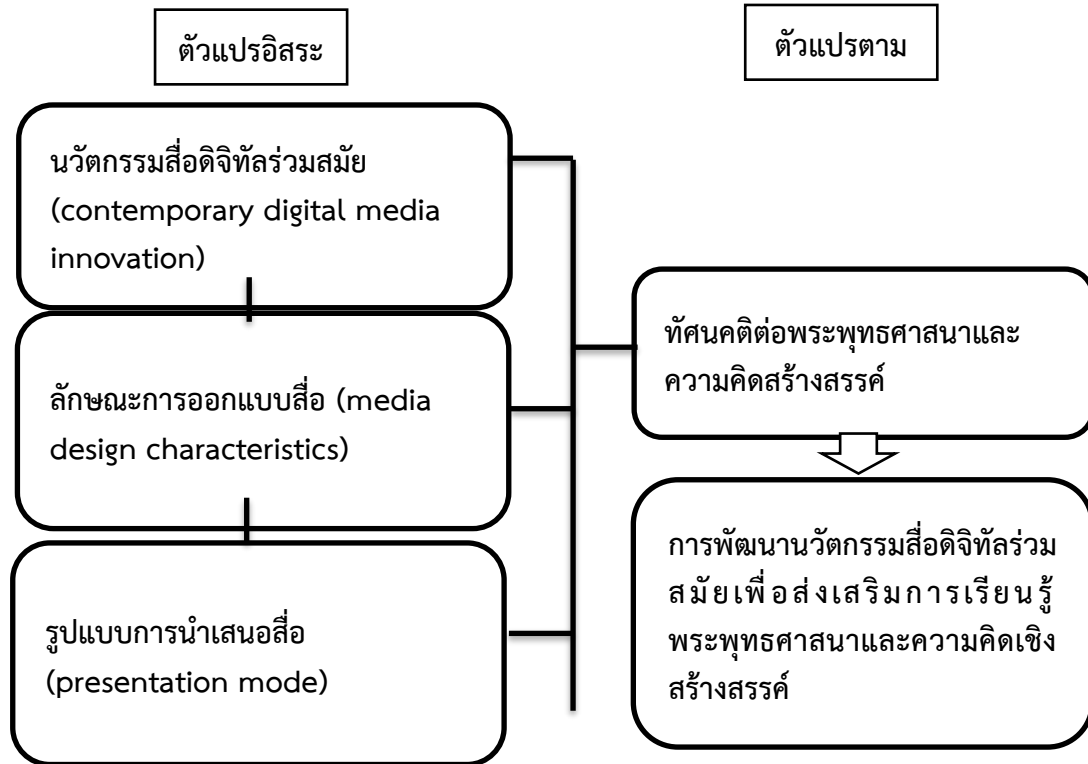
ชูชัย นະนิตย และพีรวัฒน์ ชัยสุข (2567) ศึกษาวิจัย เรื่อง “แนวทางการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ตามหลักสติปัญญา 4 ของครูการศึกษาพิเศษจังหวัดอ่างทอง” ผลการศึกษาพบว่า 1) ความคิดสร้างสรรค์ของครูการศึกษาพิเศษจังหวัดอ่างทอง ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า อยู่ในระดับมากทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านความคิดคล่องแคล่ว ด้านความคิดยืดหยุ่น และด้านความคิดริเริ่ม โดยมีความสามารถคิดแก้ปัญหาได้รวดเร็วในการปฏิบัติงาน ความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นทันที สามารถที่จะพยายามคิดได้หลายอย่างอิสระ มีลักษณะความคิดแปลกใหม่ แตกต่างจากความคิดธรรมดา 2) วิธีการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ตามหลักสติปัญญา 4 ของครูการศึกษาพิเศษจังหวัดอ่างทอง ในด้านความคิดยืดหยุ่นซึ่งเป็นด้านน้อยที่สุดของระดับความคิดสร้างสรรค์ ในส่วนข้อที่น้อยที่สุด 2 อันดับ คือ (1) ความคิดในรายละเอียดเพื่อตกแต่งหรือขยายความคิดหลักให้ได้ความหมายสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ด้วยการพิจารณาเห็นกาย มีความเพียรมีสัมปชัญญะ มีสติ การเรียนรู้สิ่งภายนอกพิจารณาให้เขาใจความจริง เห็นจิต แลเห็นธรรม มีความคิดในรายละเอียด เพื่อตกแต่ง หรือขยายความคิดหลักให้ได้ความหมายสมบูรณ์ยิ่งขึ้น (2) มีความสามารถคิดแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้อย่างคล่องแคล่วทันสถานการณ์ มีสติเพื่อแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้อย่างคล่องแคล่วทันสถานการณ์ การปฏิบัติสติปัญญา 4 ในขั้นต้นนั้น ต้องใช้สติเป็นฐานในการปฏิบัติ มีความสามารถคิดแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้อย่างคล่องแคล่วทันสถานการณ์โดยนำทักษะอื่น ๆ มาเป็นตัวช่วยได้การแก้ปัญหา 3) แนวทางการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ตามหลักสติปัญญา 4 ของครูการศึกษาพิเศษจังหวัดอ่างทอง เน้นด้านความคิดยืดหยุ่น ได้แก่ สามารถที่จะพยายามคิดได้อย่างอิสระ ระวังฟังความคิดเห็นคนอื่นด้วยเหตุผลได้เสมอ คิดได้หลากหลาย และสามารถคิดดัดแปลงจากสิ่งหนึ่งไปหลายสิ่งได้ดี พิจารณาเห็นกาย มีความเพียร มีสัมปชัญญะ มีสติ การเรียนรู้สิ่งภายนอกพิจารณาให้เขาใจความจริง พิจารณาเห็นจิต และเห็นธรรม มีความคิดในรายละเอียด เพื่อแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้อย่างคล่องแคล่วทันสถานการณ์ มีกระบวนการในการแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสมกับปัญหาที่เกิดขึ้น ใช้เหตุผลในการตัดสินใจ ไม่ยึดติดวิธีการแก้ปัญหาแบบเดิม ๆ นำทักษะอื่น ๆ มาเป็นตัวช่วยได้การแก้ปัญหา มีสติเป็นพื้นฐานในการคิดหาแนวทางเหตุผลในการแก้ไข

ยงยุทธ มุ่งหมาย และคณะ (2567) ศึกษาวิจัย เรื่อง “การพัฒนารูปแบบสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้เปิดแบบสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี” ผลการศึกษาพบว่า 1) รูปแบบสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้เปิดแบบสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี พบว่า มีความเหมาะสมภาพรวมอยู่ใน

เกณฑ์เหมาะสมมากที่สุด ( $\bar{X}$  = 4.63, SD = 0.56) 2) ผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ ก่อนเรียนและหลังเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยรูปแบบสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้เปิดแบบสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนซึ่งต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 3) ผลการประเมินความคิดสร้างสรรค์หลังเรียน พบว่า ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}$  = 4.54, SD = 0.55) และ 4) ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียน พบว่า ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X}$  = 4.53, SD = 0.55) สรุปได้ว่า รูปแบบสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้เปิดฯ ที่พัฒนาขึ้น สามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาปริญญาตรี และยังส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นได้

เอกนันท ทองจันทร์ และสร้อยณี อุเสินยาง (2567) ศึกษาวิจัย เรื่อง “บรรยากาศองค์การที่สนับสนุนความคิดสร้างสรรค์ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมเชิงนวัตกรรมของบุคลากรสถาบันการอาชีวศึกษาในสามจังหวัดชายแดนใต้” ผลการศึกษาพบว่า (1) ระดับบรรยากาศองค์การที่สนับสนุนความคิดสร้างสรรค์ ได้แก่ ด้านความเป็นอิสระ ด้านการให้การสนับสนุนของหัวหน้างาน ด้านการให้การสนับสนุนด้านทรัพยากรที่เพียงพอ ด้านการสนับสนุนการทำงานเป็นกลุ่ม ด้านการสนับสนุนขององค์การ และด้านงานที่ทำหาย (2) ระดับพฤติกรรมเชิงนวัตกรรมของบุคลากร ได้แก่ ด้านการมีความคิดริเริ่มใหม่ ด้านการนำเสนอหรือส่งเสริมแนวความคิดใหม่ และด้านการทำให้ความคิดสามารถนำไปปฏิบัติได้จริง และ (3) บรรยากาศองค์การที่สนับสนุนความคิดสร้างสรรค์ ด้านการสนับสนุนขององค์การ ด้านการสนับสนุนทรัพยากรที่เพียงพอ และด้านงานที่ทำหาย ส่งผลต่อพฤติกรรมเชิงนวัตกรรมของบุคลากร โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

## 2.9 กรอบแนวคิดของการวิจัย



ตารางภาพที่ 2.1 กรอบแนวคิดการวิจัย

## บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัย เรื่อง “ การพัฒนานวัตกรรมการสื่อดิจิทัลร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พระพุทธศาสนาและความคิดเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาในมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย ” ครั้งนี้ ใช้ระเบียบวิธีวิทยาการวิจัยเชิงสำรวจ (survey research) เป็นการศึกษาถึงสื่อดิจิทัลร่วมสมัยด้านพระพุทธศาสนาและด้านความคิดเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาในศตวรรษที่ 21 มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย และมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

- 3.1. ประชากร กลุ่มตัวอย่าง และกลุ่มเป้าหมาย
- 3.2. ตัวแปร
- 3.3. ประเภทของข้อมูล
- 3.4. การสร้างเครื่องมือในการวิจัย
- 3.5 วิธีตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย
- 3.6 การวิเคราะห์และแปลผลข้อมูล
- 3.7 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล
- 3.8 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

### 3.1 ประชากร และกลุ่มเป้าหมาย

#### 3.1.1 ประชากร (population)

ผู้วิจัยกำหนดระเบียบวิธีวิทยาการวิจัยเชิงสำรวจ มีขอบเขต 3 ด้าน ประกอบด้วยดั่งนี้ ประชากร (population) กลุ่มตัวอย่าง (sample) และกลุ่มเป้าหมาย (target group) ดังนี้ คือ

#### 1. ประชากร (population)

##### 1.1 การสำรวจข้อมูลเบื้องต้น (preliminary data survey)

ก่อนการทำการวิจัยเป็นกระบวนการศึกษาสภาพปัญหาปัจจุบันในพื้นที่วิจัย ประกอบด้วยคณาจารย์ เจ้าหน้าที่อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร อาจารย์ประจำหลักสูตร และอาจารย์ผู้บรรยายรายวิชา จำนวน 100 รูป/คน ใช้สำรวจข้อมูลเบื้องต้นเท่านั้น

1.2 ประชากร (population) ที่กำหนดใช้ในงานวิจัยมีสถานะภาพเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย คณะศึกษาศาสตร์ ชั้นปีที่ 1, 2, 3 และ 4 ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 320 รูป/คน

#### 3.1.2 กลุ่มตัวอย่าง (sample)

กลุ่มตัวอย่าง (sample) ที่ใช้เก็บข้อมูลเชิงปริมาณด้วยแบบสอบถาม เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 1, 2, 3 และ 4 ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 175 รูป/คน ใช้วิธีการคำนวณตามตารางของ เครซีและมอร์แกน (Robert V. Krejcie and Eayle W. Morgan. 1970 อ้างถึงใน ธีรวุฒิ เอกะกุล, 2543)

### 3.1.3 กลุ่มผู้เป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายครั้งนี้ใช้ในการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ จำนวน 25 รูป/คน ดังนี้

#### 3.1 กลุ่มผู้เป้าหมายที่เป็นตัวแทนของนักศึกษา

การสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interviews) จากกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 20 รูป/คน ประกอบด้วย นักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ ชั้นปีที่ 1-4 จำนวน 20 รูป/คน โดยกำหนดโควตาปีละ 5 รูป/คน

#### 3.2 กลุ่มผู้เป้าหมายที่เป็นตัวแทนของอาจารย์

การสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interviews) จากกลุ่มเป้าหมายที่เป็นตัวแทนของอาจารย์ ผู้รับผิดชอบหลักสูตร อาจารย์ประจำหลักสูตร หรืออาจารย์ผู้บรรยายรายวิชา จำนวน 5 รูป/คน

## 3.2 ตัวแปร

การกำหนดตัวแปร (variable) ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้จะประกอบด้วยตัวแปรอิสระ (independent variable) และตัวแปรตาม (dependent variable) ซึ่งตัวแปรดังกล่าว ผู้วิจัยได้มาจากการศึกษา ค้นคว้าเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลแล้ว กำหนดเป็นตัวแปรในการวิจัยตามระเบียบวิธีวิจัยทางสังคมศาสตร์ ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

### 3.2.1 ตัวแปรอิสระ

ผู้วิจัยได้กำหนดตัวแปรอิสระ (independent variables) ประกอบด้วย

- 1) นวัตกรรมสื่อดิจิทัลร่วมสมัย (contemporary digital media innovation)
- 2) ลักษณะการออกแบบสื่อ (media design characteristics)
- 3) รูปแบบการนำเสนอสื่อ (presentation mode)

### 3.2.2 ตัวแปรตาม

ผู้วิจัยได้กำหนดคุณลักษณะของตัวแปร (dependent variables) ประกอบด้วย

- 1) ทักษะคิดต่อพระพุทธศาสนาและความคิดสร้างสรรค์
- 2) การพัฒนานวัตกรรมสื่อดิจิทัลร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พระพุทธศาสนา และความคิดเชิงสร้างสรรค์

## 3.3 ประเภทของข้อมูล

ประเภทของข้อมูล (data) ที่ใช้ในกระบวนการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ การจัดทำข้อมูล การเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล การแปลความและการสรุปผล ประกอบด้วย ดังนี้

3.3.1 ข้อมูลปฐมภูมิ (primary data) เป็นข้อมูลที่ผู้วิจัยได้มาจากการศึกษา ตีความ วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลแล้วสร้างเป็นข้อมูลเชิงวิชาการตามระเบียบวิธีวิจัยทางสังคมศาสตร์ โดยอาศัยเครื่องมือที่เหมาะสมในการเก็บรวบรวมข้อมูลซึ่งการวิจัยในครั้งนี้จะใช้แบบสอบถาม (questionnaire) กับกลุ่มตัวอย่าง (sample) ซึ่งเป็นกลุ่มบุคคลที่มีความสัมพันธ์และเป็นผู้ที่มีส่วนได้ส่วนเสีย (stakeholders) กับการศึกษาในครั้งนี้

3.3.2 ข้อมูลทุติยภูมิ (secondary data) เป็นข้อมูลที่ผู้วิจัยเก็บรวบรวมมาจากแหล่งข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือและสามารถอ้างอิงได้ในเชิงวิชาการซึ่งประกอบด้วย ดังนี้ (1) ตำรา

หนังสือ เอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง (literature) (2) เอกสาร บทความวิชาการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย และ (3) วารสารและสิ่งพิมพ์ทางวิชาการทั้งที่ใช้ระบบเอกสาร (document) และสื่อในระบบออนไลน์ (internet)

### 3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามเชิงสนทนาข้อมูล (questionnaire) ในกระบวนการวิจัยเชิงปริมาณ (quantitative research) แบบสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) และแบบสนทนากลุ่มอิงผู้เชี่ยวชาญ (connoisseurship) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล (ควบคุม) จากตัวอย่าง (sample) โดยมีรายละเอียดเกี่ยวกับการสร้างเครื่องมือในการวิจัย ดังนี้

3.4.1 ศึกษาและสืบค้นข้อมูลจากเอกสาร หนังสือ ตำรา และงานที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย รวมทั้งการสืบค้นข้อมูลจากสื่อในระบบออนไลน์ (internet) แปลความหมาย วิเคราะห์และสังเคราะห์ แล้วกำหนดขอบเขตประเด็นเพื่อสร้างแบบสอบถามการวิจัยเชิงปริมาณ (quantitative research) และการวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research)

3.4.2 การสร้างแบบสอบถามการวิจัยเชิงปริมาณ (quantitative research) เพื่อสำรวจสำรวจสื่อดิจิทัลร่วมสมัยด้านพระพุทธศาสนาและด้านความคิดเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาในศตวรรษที่ 21 มีข้อความที่ครอบคลุมในประเด็นต่อไปนี้ คือ

ตอนที่ 1 เป็นข้อความเกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการสำรวจสื่อดิจิทัลร่วมสมัยด้านพระพุทธศาสนาและด้านความคิดเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาในศตวรรษที่ 21 และปัจจัยและองค์ประกอบของสื่อดิจิทัลร่วมสมัยในศตวรรษที่ 21 สำหรับส่งเสริมการเรียนรู้พระพุทธศาสนาและความคิดเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาในมหาวิทยาลัยมหาจุฬาราชวิทยาลัย

ตอนที่ 3 เป็นข้อความเกี่ยวกับข้อเสนอแนะของผู้ตอบแบบสอบถาม

3.4.3 การสร้างเครื่องมือแบบสอบถามการวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) เพื่อเก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) มีข้อความที่ครอบคลุมในประเด็นต่อไปนี้ คือ

- 1) ทักษะ/มุมมองเกี่ยวกับนวัตกรรมทางการศึกษาและสื่อดิจิทัล
- 2) ทักษะ/มุมมองเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ในบริบทการศึกษา
- 3) ทักษะ/มุมมองเกี่ยวกับนวัตกรรมทางพระพุทธศาสนาในยุคดิจิทัล
- 4) ทักษะ/มุมมองเกี่ยวกับการออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
- 5) ทักษะ/มุมมองเกี่ยวกับผลกระทบของสื่อดิจิทัลต่อการเรียนรู้และการปฏิบัติธรรม

3.4.4 ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถาม (questionnaire) ที่สร้างขึ้นนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ (specialist) เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมด้านเนื้อหา ความเชื่อมั่น (reliability) และความเที่ยงตรง (validity) ของเครื่องมือการวิจัยทั้งข้อความเชิงปริมาณ (quantitative research) และข้อความเชิงคุณภาพ (qualitative research) และได้มีผู้เชี่ยวชาญ (specialist) ในด้านการตรวจสอบเครื่องมือวิจัยครั้งนี้ จำนวน 3 ท่าน ดังรายนามต่อไปนี้

- |                                   |  |
|-----------------------------------|--|
| 1) พระมหาพิเชษฐ์ อดตานุรักษ์, ดร. | ผู้เชี่ยวชาญด้านความเชื่อมั่น<br>และความเที่ยงตรง        |
| 2) พระจักรพัทธ์ จกภทโท, ดร.       | ผู้เชี่ยวชาญด้านความถูกต้อง<br>และความเหมาะสมด้านเนื้อหา |
| 3) อาจารย์มงคล สารินทร์           | ผู้เชี่ยวชาญด้านความเชื่อมั่น<br>และความเที่ยงตรง        |

ส่วนข้อมูลรายละเอียดเพิ่มของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน เช่น ข้อมูลส่วนบุคคล คุณวุฒิ ทางด้านการศึกษา ตำแหน่งงาน อาชีพ ประสบการณ์ รางวัล และความเชี่ยวชาญ เป็นต้น ที่ได้ทำการตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมด้านเนื้อหา ความเชื่อมั่น (reliability) และตรวจสอบความเที่ยงตรง (validity) ของเครื่องมือการวิจัยนั้น ผู้วิจัยจะนำไปปรากฏในภาคผนวก

3.4.5 ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถาม (questionnaire) ที่ผ่านการตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมด้านเนื้อหา ความเชื่อมั่น (reliability) และความเที่ยงตรง (validity) จากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน แล้วนำมาปรับปรุง แก้ไขเพิ่มเติม

3.4.6 หลังจากที่ได้ปรับปรุง แก้ไขเพิ่มเติมแบบสอบถามการวิจัย (questionnaire) ตามคำแนะนำแล้ว ผู้วิจัยได้นำไปเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญได้ตรวจสอบความถูกต้องอีกครั้งหนึ่ง

3.4.7 หลังจากที่ได้แบบสอบถามการวิจัย (questionnaire) ที่มีความสมบูรณ์แล้ว ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามไปทดลองใช้กับสถานศึกษาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย คือมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตสิรินธรราชวิทยาลัย จำนวน 30 ชุด ทั้งนี้ เพราะพื้นที่ดังกล่าว มีบริบทและการจัดการศึกษาที่ใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เพื่อหาค่าความเชื่อมั่น (reliability) และความเที่ยงตรง (validity) ของแบบสอบถามก่อนลงพื้นที่จริง

3.4.8 นำแบบสอบถาม (questionnaire) จำนวน 30 ชุด ที่ผ่านสนามทดลองแล้วมาตรวจสอบความสมบูรณ์ ความถูกต้อง วิเคราะห์ทางสถิติเพื่อหาค่าความเชื่อมั่น (reliability) และความเที่ยงตรง (validity) ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป (package software) แล้วไปนำเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาอนุมัติก่อนแจกแบบสอบถามจริง

3.4.9 นำแบบสอบถาม (questionnaire) ที่ผ่านการอนุมัติจากผู้เชี่ยวชาญแล้วและผ่านคณะกรรมการวิจัยในคน สถาบันวิจัยญาณสังวร มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย ไปลงพื้นที่เพื่อสอบถามกลุ่มตัวอย่างตามระเบียบวิธีวิจัยต่อไป

### 3.5 การสร้างและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือการวิจัย

#### 3.5.1 วิธีการสร้างและตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

สำหรับวิธีการสร้างและการทดสอบความเชื่อมั่นของเครื่องมือวิจัยนั้น เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยสร้างขึ้นโดยคณะผู้วิจัยเอง ทั้งแบบสอบถาม (questionnaire) และแบบสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) ภายใตกรอบแนวคิด ทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับปัญหาการวิจัย วัตถุประสงค์การวิจัย ดังนั้นเพื่อให้ตอบวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยแบบสอบถามการวิจัยจะใช้คำถาม 2 ลักษณะ คือ ข้อคำถามแบบปลายปิดและข้อเสนอนะ (closed-ended questions) ส่วนแบบข้อคำถามการสัมภาษณ์เชิงลึกเป็นแบบปลายเปิด (open-ended) เมื่อสร้างแบบสอบถาม

เสร็จแล้วก็ตรวจสอบความถูกต้องสมบูรณ์ของเนื้อหา พร้อมประเมินค่า IOC. โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ส่วนการตรวจสอบของผู้เชี่ยวชาญ (specialist) เป็นการนำแบบสอบถามเสนอผู้เชี่ยวชาญให้พิจารณาและทำการตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหาและภาษาโดยพิจารณาถึงความสอดคล้องระหว่างข้อความกับวัตถุประสงค์และนิยามศัพท์โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (index of item objective congruence: IOC) ซึ่งผู้เชี่ยวชาญจะใช้ดุลยพินิจพิจารณาความสอดคล้องของข้อความกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยมีเกณฑ์ในการให้ค่าคะแนน ดังนี้

คะแนน -1 หมายถึง เมื่อผู้เชี่ยวชาญพิจารณาข้อความแล้วเห็นว่าข้อความนั้นไม่ได้มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย

คะแนน 0 หมายถึง เมื่อผู้เชี่ยวชาญพิจารณาแล้ว ไม่แน่ใจว่าข้อความนั้นมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย

คะแนน +1 หมายถึง เมื่อผู้เชี่ยวชาญพิจารณาแล้วเห็นว่าข้อความนั้นมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย

พร้อมนี้ การตรวจสอบความถูกต้องด้านสอบเนื้อหา ผู้วิจัยได้นำเสนอแบบสอบถามที่สร้างขึ้นไปเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ (specialist) จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความครบถ้วนและความสอดคล้องของเนื้อหาของแบบสอบถามที่ตรงกับเรื่องที่จะศึกษา การตรวจสอบความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม ผู้วิจัยได้พิจารณาความถูกต้อง ความสมบูรณ์ และจากค่าสัมประสิทธิ์ครอนบักอัลฟา (Cronbach's Alpha Coefficient) ดังนี้

ส่วนของคำถาม	ค่าอัลฟาแสดงความเชื่อมั่น
1) ด้านนวัตกรรมทางการศึกษาและสื่อดิจิทัล	.879
2) ด้านความคิดสร้างสรรค์ในบริบทการศึกษา	.902
3) ด้านนวัตกรรมทางพระพุทธศาสนาในยุคดิจิทัล	.889
4) ด้านการออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	.789
5) ด้านผลกระทบของสื่อดิจิทัลต่อการเรียนรู้และการปฏิบัติธรรม	.908
รวม	.878

ผลการตรวจสอบความเชื่อมั่นได้ค่าความเชื่อมั่นของคำถามแต่ละประเด็น และได้ค่าแห่งความเชื่อมั่นรวมอยู่ระหว่าง .789 – .908 นอกจากนี้แบบสอบถามที่สร้างขึ้นยังได้ผ่านการตรวจสอบเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน รวมค่าของ IOC คือ .878 เรียบร้อยแล้ว จึงได้สรุปว่าแบบสอบถามที่ได้สามารถนำไปใช้ในการเก็บข้อมูลได้

### 3.5.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ขั้นตอนและการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 ผู้วิจัยและคณะได้ยื่นขอรับการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน ต่อคณะกรรมการจริยธรรมการทำวิจัยในคน สถาบันวิจัยญาณสังวร มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย ก่อนลงพื้นที่เก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยภาคสนาม

ขั้นตอนที่ 2 ผู้วิจัยและคณะได้รับการพิจารณาอนุมัติจากคณะกรรมการการทำวิจัยในคน สถาบันวิจัยญาณสังวร มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

ขั้นตอนที่ 3 หัวหน้าโครงการวิจัย ทำหนังสือขออนุญาตเข้าพื้นที่และเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยในมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย คณะศึกษาศาสตร์ ที่กำหนดไว้ในโครงการวิจัย

ขั้นตอนที่ 4 หัวหน้าโครงการวิจัย ทำหนังสือขอเป็นผู้ให้ข้อมูลและขออนุญาตสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) จำนวน 25 รูป/คน

ขั้นตอนที่ 5 คณะทีมงานวิจัยลงพื้นที่เก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยเชิงปริมาณด้วยแบบสอบถาม อธิบาย ชี้แจงและทำความเข้าใจในรายละเอียดกับผู้ตอบแบบสอบถาม

ขั้นตอนที่ 6 คณะทีมงานวิจัยลงพื้นที่เก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยเชิงคุณภาพด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview)

ขั้นตอนที่ 7 คณะทีมงานวิจัยทำการตรวจสอบความสมบูรณ์ของข้อมูลเชิงปริมาณและการตรวจสอบแบบสามเส้าข้อมูลเชิงคุณภาพก่อนการวิเคราะห์และประมวลผลข้อมูลการวิจัยต่อไป

### 3.6 การวิเคราะห์และแปลผลข้อมูล

ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่รวบรวมได้มาทำการตรวจสอบความสมบูรณ์ของประเด็นข้อคำถามเป็นรายข้อ ถ้าในกรณีที่แบบสอบถามขาดความสมบูรณ์จำนวนเท่าใด ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลใหม่มาเพิ่มเติมจนเกิดความสมบูรณ์และดำเนินการตามขั้นตอนการใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1) ข้อมูลส่วนที่ 1 เกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคล เช่น เพศ อายุ และสถานะวิเคราะห์ โดยการหาค่าร้อยละ (percentage)

2) ข้อมูลส่วนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับความคิดเห็นเกี่ยวกับสื่อดิจิทัลร่วมสมัยด้านพระพุทธศาสนาและด้านความคิดเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาในศตวรรษที่ 21 มีลักษณะเป็นคำถามปลายปิดโดยคำถามแบ่งเป็น 5 ระดับ ตั้งแต่น้อยที่สุด ถึง มากที่สุด ใน 5 ด้านได้ใช้สถิติต่าง ๆ เช่น โดยการหาค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

สำหรับการแปลผลของข้อมูล ผู้ทำวิจัยได้กำหนดค่าอันตรภาคชั้น สำหรับการแปลผลข้อมูลโดยคำนวณค่าอันตรภาคชั้น (interval scale) เพื่อกำหนดช่วงชั้น ด้วยการใส่สูตรคำนวณและคำอธิบายสำหรับแต่ละช่วงชั้น ดังนี้ (กัลยา วาณิชย์บัญชา, 2550, หน้า 78-79)

$$\begin{aligned} \text{อันตรภาคชั้น} &= \frac{\text{ค่าสูงสุด} - \text{ค่าต่ำสุด}}{\text{จำนวนชั้น}} \\ &= \frac{5 - 1}{5} = 0.80 \end{aligned}$$

การให้คะแนนคำตอบในแบบสอบถามใช้มาตราส่วนประมาณค่า (rating scale)

ระดับ 5	หมายถึง	มากที่สุด
ระดับ 4	หมายถึง	มาก
ระดับ 3	หมายถึง	ปานกลาง
ระดับ 2	หมายถึง	น้อย
ระดับ 1	หมายถึง	น้อยที่สุด

นำคะแนนที่ได้มาหาค่าเฉลี่ยแล้วแปรความหมายคะแนน (บุญเรียง ขจรศิลป์, 2545 หน้า 12-13) ซึ่งมีค่าคะแนน ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.21 - 5.00 หมายถึง อยู่ในระดับ มากที่สุด

คะแนนเฉลี่ย 3.41 - 4.20 หมายถึง อยู่ในระดับ มาก

คะแนนเฉลี่ย 2.61 - 3.40 หมายถึง ปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.81 - 2.60 หมายถึง น้อย

คะแนนเฉลี่ย 1.00 - 1.80 หมายถึง น้อยที่สุด

### 3.7 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่รวบรวมได้มาตรวจสอบความสมบูรณ์ของประเด็นคำถามต่าง ๆ ในกรณีที่จำนวนแบบสอบถามขาดความสมบูรณ์จำนวนเท่าใด ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่และแจกแบบสอบถามเพิ่มเติมจำนวนเท่าที่ขาดไป และดำเนินการตามขั้นตอนการใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1) ข้อมูลส่วนที่ 1 เกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคล เช่น เพศ อายุ และสถานะ แปลค่าข้อมูลทางสถิติโดยการหาค่าร้อยละ (percentage)

2) ข้อมูลส่วนที่ 2 ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับสื่อดิจิทัลร่วมสมัยด้านพระพุทธศาสนา และด้านความคิดเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาในศตวรรษที่ 21 ได้ใช้สถิติต่าง ๆ เช่น ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยการประมวลผลข้อมูลจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปทางสถิติ (software package)

3) การตรวจสอบสามเส้าด้านข้อมูล (data triangulation) คือ การตรวจสอบแหล่งของข้อมูล โดยแหล่งที่จะพิจารณาในการตรวจสอบของการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่

ก. การตรวจสอบสามเส้าด้านแหล่งเวลา (time) โดยผู้วิจัยได้การตรวจสอบข้อมูลในเวลาที่แตกต่างกัน จำนวน 3 ครั้ง ทั้งนี้เพื่อทดสอบว่าหากเวลาเปลี่ยนไปข้อมูลของผู้ให้การสัมภาษณ์จะเปลี่ยนไปตามกาลเวลาหรือไม่ อย่างไร

ข. การตรวจสอบสามเส้าด้านข้อมูล (data) โดยผู้วิจัยต้องการทดสอบว่าสิ่งที่ผู้สัมภาษณ์บันทึกข้อมูลจะมีความตรงหรือไม่ โดยใช้วิธีการอ่านข้อความให้ผู้ถูกสัมภาษณ์ตรวจสอบรวมทั้งการให้ผู้ถูกสัมภาษณ์ตรวจอ่านข้อมูลก่อนจบการสัมภาษณ์

ค. การตรวจสอบสามเส้าด้านแหล่งบุคคล (people) โดยผู้วิจัยต้องการทดสอบว่าหากมีการใช้ผู้เก็บข้อมูล/การสัมภาษณ์หลายคน ข้อมูลที่ได้จะมีความแตกต่างกันมากน้อยอย่างไร โดยได้ใช้ทีมผู้วิจัยร่วม หรือผู้ช่วยนักวิจัยได้เก็บข้อมูลทวนซ้ำแล้วพิจารณาเทียบเคียงผลลัพธ์ที่ได้จากการสัมภาษณ์โดยรวมร่วมกันอีกครั้งหนึ่ง

4) การวิเคราะห์ประมวลผลข้อมูลในเชิงคุณภาพ (qualitative data) การสรุปและประมวลผลการวิจัยเชิงคุณภาพที่ได้มาจากวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview methods) ซึ่งผู้วิจัยจะใช้วิธีการตีความใน 3 ลักษณะ ได้แก่ การตีความ วิธีวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา แล้วอธิบายเชิงพรรณนา

### 3.8 สถิติที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดค่าสถิติสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลไว้ดังนี้ คือ

1) สถิติทดสอบประสิทธิภาพของเครื่องมือการวิจัย โดยหาค่าความตรงของข้อคำถามแบบประเมิน (content validity)

2) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ (percentage) ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation)

3) สถิติทดสอบประสิทธิภาพของเครื่องมือการวิจัย โดยหาค่าความตรงของข้อคำถามแบบประเมิน (content validity), (2) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ (percentage) ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation)

4) การนำเสนอรูปแบบของนวัตกรรมสื่อดิจิทัลร่วมสมัยในศตวรรษที่ 21 สำหรับส่งเสริมการเรียนรู้พระพุทธศาสนาและความคิดเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาในมหาวิทยาลัยมหาจุฬาราชวิทยาลัย ในลักษณะอภิปรายเชิงพรรณนา

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัย เรื่อง “การพัฒนาวัตกรรมการสื่อดิจิทัลร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ พระพุทธศาสนาและความคิดเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาในมหาวิทยาลัยมหาจุฬาราชวิทยาลัย” ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณ (quantitative data) และข้อมูลเชิงคุณภาพ (qualitative data) ตรวจสอบความสมบูรณ์ของข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล (analyze) สังเคราะห์ข้อมูล (synthetic) ตีความ (interpretation) แปรผลข้อมูลแล้วนำเสนอตามลำดับ ดังนี้

#### 4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับการพัฒนาวัตกรรมการสื่อดิจิทัลร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ พระพุทธศาสนาและความคิดเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษา 6 ด้าน คือ

- 1) ด้านนวัตกรรมทางการศึกษาและสื่อดิจิทัล
- 2) ด้านความคิดสร้างสรรค์ในบริบทการศึกษา
- 3) ด้านนวัตกรรมทางพระพุทธศาสนาในยุคดิจิทัล
- 4) ด้านการออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
- 5) ด้านผลกระทบของสื่อดิจิทัลต่อการเรียนรู้และการปฏิบัติธรรม
- 6) ด้านทิศทางและแนวโน้มการพัฒนานวัตกรรมสื่อดิจิทัลร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการ

เรียนรู้

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

#### 4.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

ข้อมูลเชิงคุณภาพ (qualitative data) ที่ผู้วิจัยและคณะศึกษาจากการศึกษาข้อมูลเชิงคุณภาพ (qualitative data) กับกลุ่มผู้ให้ข้อมูล จำนวน 25 รูป/คน มีประเด็นรายละเอียดที่ครอบคลุมเนื้อหาดังต่อไปนี้ คือ (1) ท่านมีมุมมองเกี่ยวกับนวัตกรรมทางการศึกษาและสื่อดิจิทัลในศตวรรษที่ 21 ของมหาวิทยาลัยทางด้านพระพุทธศาสนา อย่างไรบ้าง? และความพร้อมของสถานศึกษาในปัจจุบันมีสถานะการณ์อย่างไรบ้าง? (2) ท่านมีมุมมองเกี่ยวกับแนวคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ในบริบทการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ของมหาวิทยาลัยทางด้านพระพุทธศาสนา อย่างไรบ้าง? และมหาวิทยาลัยควรปฏิบัติอย่างไร? (3) ท่านมีมุมมองเกี่ยวกับแนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมทางพระพุทธศาสนาในยุคดิจิทัลของมหาวิทยาลัยทางด้านพระพุทธศาสนา อย่างไรบ้าง? และความพร้อมของมหาวิทยาลัยและผู้ที่มีส่วนได้ส่วนเสียมีในลักษณะอย่างไรบ้าง? (4) ท่านมีมุมมอง และท่านให้ความสำคัญการออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของมหาวิทยาลัยทางด้านพระพุทธศาสนา อย่างไรบ้าง? และสถานะการณ์ที่พึงประสงค์มีในลักษณะอย่างไรบ้าง? (5) ท่านมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวและมีมุมมองเกี่ยวกับผลกระทบของสื่อดิจิทัลต่อการเรียนรู้และการปฏิบัติธรรมในการศึกษาของมหาวิทยาลัยทางพระพุทธศาสนาอย่างไรบ้าง? และ (6) ทิศทางและแนวโน้มการพัฒนานวัตกรรมสื่อ

ดิจิทัลร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พระพุทธศาสนาและความคิดเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาในมหาวิทยาลัยมหาจุฬาราชวิทยาลัย ควรมี ควรเป็นในลักษณะใดบ้าง?

### 4.3 รายละเอียดการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ

#### 4.3.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสาน (mixed research) ระหว่างข้อมูลเชิงปริมาณ (quantitative data) และข้อมูลเชิงคุณภาพ (qualitative data) สำหรับข้อมูลเชิงปริมาณนั้น ผู้วิจัยและคณะได้นำเครื่องมือการวิจัย (แบบสอบถาม) ที่ผ่านการทดลอง (try out) จำนวน 30 ชุด กับบุคคลที่มีคุณสมบัติใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง เช่น บุคลากรทางการศึกษา นักศึกษา ประชาชน เป็นต้น ของมหาวิทยาลัยมหาจุฬาราชวิทยาลัย วิทยาเขตสุรินทร์ จังหวัดนครปฐม จำนวน 30 ชุด เพื่อทำการทดสอบหาค่าความตรง (validity) เชิงเนื้อหาและเชิงโครงสร้าง ค่าความเชื่อมั่น (reliability) และค่าอำนาจจำแนก (discrimination) ของเครื่องมือการวิจัยแล้วมาใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนามโดยได้แจกแบบสอบถามและเก็บข้อมูลในพื้นที่การวิจัย คือ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาราชวิทยาลัย จำนวน 200 รูป/คน (ซึ่งเป็นการเก็บข้อมูลที่เกินมา จำนวน 25 ชุด) ทั้งนี้ เพื่อป้องกันการชำรุดหรือความไม่สมบูรณ์ของข้อมูล (error) แต่ในเวลาทำการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ (quantitative data) จะใช้ข้อมูลในแบบสอบถามที่มีความสมบูรณ์ จำนวน 175 ชุด ตามที่กำหนดไว้ในระเบียบวิธีวิจัยเท่านั้น

แบบสอบถามเกี่ยวกับการพัฒนานวัตกรรมสื่อดิจิทัลร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พระพุทธศาสนาและความคิดเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษา 6 ด้าน คือ (1) ด้านนวัตกรรมทางการศึกษาและสื่อดิจิทัล (2) ด้านความคิดสร้างสรรค์ในบริบทการศึกษา (3) ด้านนวัตกรรมทางพระพุทธศาสนาในยุคดิจิทัล (4) ด้านการออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (5) ด้านผลกระทบของสื่อดิจิทัลต่อการเรียนรู้และการปฏิบัติธรรม และ (6) ด้านทิศทางและแนวโน้มการพัฒนานวัตกรรมสื่อดิจิทัลร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้

#### ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

กลุ่มตัวอย่าง (sample) ที่ใช้เป็นกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญในการเก็บข้อมูลการวิจัยในเชิงปริมาณ (quantitative research) ผู้วิจัยได้นำกลุ่มตัวอย่าง (sample) ทั้งหมด จำนวน 175 รูป/คน ในพื้นที่การวิจัย คือ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาราชวิทยาลัย จังหวัดนครปฐม มาศึกษา พร้อมนี้ ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ (qualitative data) โดยวิธีการใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบเชิงลึก (in-depth interview) จำนวน 25 รูป/คน ใช้เกณฑ์คัดเข้า (inclusion criteria) โดยการพิจารณาจากคุณสมบัติที่กำหนดไว้ในองค์ประกอบของงานวิจัย ความสมัครใจ และความเหมาะสมในการเป็นตัวแทนกลุ่ม เป็นต้น (ธีรวุฒิ เอกะกุล, 2543) ส่วนเกณฑ์ในการคัดออก (exclusion criteria) เช่น การลาออกจากการสนทนากลุ่มด้วยความสมัครใจ หรือการเกิดเหตุสุดวิสัย มรณภาพหรือเสียชีวิต เป็นต้น คณะผู้วิจัยจัดการสัมภาษณ์เชิงลึกจากกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญด้วยความรอบคอบตามระเบียบวิธีวิทยาการวิจัย พร้อมนี้ ผู้วิจัยได้ยึดตามกรอบที่ระบุไว้ในเรื่องจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ของสำนักงานจริยธรรม มหาวิทยาลัยมหาจุฬาราชวิทยาลัย พร้อมนี้ ผู้วิจัยได้ทำการตรวจสอบและแปรผลข้อมูลเชิงคุณภาพ (qualitative data) ผ่านกระบวนการตรวจสอบสามเส้าข้อมูล (triangulation)

ตีความข้อมูล (interpretation) วิเคราะห์ข้อมูล (analyze) สังเคราะห์ข้อมูล (synthetic) และอภิปรายเชิงพรรณนา (descriptive discussion) ต่อไป

**ตารางที่ 4.1** แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามเพศ (n = 175)

ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	จำนวน	ร้อยละ
1. เพศ		
1) บรรพชิต	34	19.43
2) ศฤกษ์ชาย	89	50.85
3) ศฤกษ์หญิง	52	29.72
<b>รวม</b>	<b>175</b>	<b>100.00</b>

จากตารางที่ 4.1 อธิบายได้ว่า ผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกคุณสมบัติตามเพศ (gender) จำนวน 175 รูป/คน ปรากฏรายละเอียด คือ ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ เป็นเพศหญิง (female) จำนวน 89 คน คิดเป็นร้อยละ 50.85 เป็นเพศชาย (male) จำนวน 52 คน คิดเป็นร้อยละ 29.72 และเป็นเพศบรรพชิต (monk) จำนวน รูป คิดเป็นร้อยละ ตามลำดับ

**ตารางที่ 4.2** แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามอายุ (n = 175)

ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	จำนวน	ร้อยละ
2. อายุ		
อายุระหว่าง 18-22 ปี	97	55.43
อายุระหว่าง 23-26 ปี	50	28.57
อายุระหว่าง 27-30 ปี	23	13.15
อายุระหว่าง 31-34 ปี	5	2.85
อายุระหว่าง 35-38 ปี	0	0.00
อายุระหว่าง 39-42 ปี	0	0.00
อายุระหว่าง 43-46 ปี	0	0.00
อายุระหว่าง 47-50 ปี	0	0.00
อายุระหว่าง 51 ปี ขึ้นไป	0	0.00
<b>รวม</b>	<b>175</b>	<b>100.00</b>

จากตารางที่ 4.2 อธิบายได้ว่า ผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกคุณสมบัติตามอายุ ปรากฏรายละเอียด คือ ผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวนทั้งสิ้น 175 รูป/คน โดยผู้ตอบแบบสอบถามที่มีอายุระหว่าง 18-22 ปี มีจำนวนมากที่สุด คือ จำนวน 97 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 55.43 รองลงมา คือ มีอายุระหว่าง 23-26 ปี จำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 28.57 และรองลงมา คือ มีอายุระหว่าง 27-30 ปี มีอายุระหว่าง 27-30 ปี จำนวน 23 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 13.15 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.3 แสดงจำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามสถานะ (n = 175)

ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	จำนวน	ร้อยละ
3. สถานะ		
นักศึกษา ชั้นปีที่ 1	38	21.72
นักศึกษา ชั้นปีที่ 2	75	42.86
นักศึกษา ชั้นปีที่ 3	30	17.15
นักศึกษา ชั้นปีที่ 4	32	18.27
รวม	175	100.00

จากตารางที่ 4.3 อธิบายได้ว่า ผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกคุณสมบัติตามสถานะ ปรากฏรายละเอียด คือ ผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวนทั้งสิ้น 175 รูป/คน มีสถานะเป็นนักศึกษา ชั้นปีที่ 2 จำนวน 75 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 42.86 รองลงมา คือ มีสถานะเป็นนักศึกษา ชั้นปีที่ 1 จำนวน 38 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 21.72 รองลงมา คือ มีสถานะเป็นนักศึกษา ชั้นปีที่ 4 จำนวน 32 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 18.27 และรองลงมา คือ มีสถานะเป็นนักศึกษา ชั้นปีที่ 3 จำนวน 30 รูป/คน คิดเป็นร้อยละ 17.15 ตามลำดับ

#### ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับการพัฒนานวัตกรรมสื่อดิจิทัลร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พระพุทธศาสนาและความคิดเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษา จำนวน 6 ด้าน

แบบสอบถามเกี่ยวกับการพัฒนานวัตกรรมสื่อดิจิทัลร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พระพุทธศาสนาและความคิดเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษา มีลักษณะเป็นคำถามปลายปิด (closed-ended questions) โดยคำถามแบ่งเป็น 5 ระดับ ตั้งแต่น้อยที่สุด ถึงมากที่สุด ในกลุ่มประเด็นข้อความชุด จำนวน 6 ด้าน ประกอบด้วย ดังนี้ (1) ด้านนวัตกรรมทางการศึกษาและสื่อดิจิทัล (2) ด้านความคิดสร้างสรรค์ในบริบทการศึกษา (3) ด้านนวัตกรรมทางพระพุทธศาสนาในยุคดิจิทัล (4) ด้านการออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (5) ด้านการออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ และ (6) ด้านทิศทางและแนวโน้มการพัฒนานวัตกรรมสื่อดิจิทัลร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ ผู้วิจัยใช้วิธีการแปลผลข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างด้วยสถิติพารามेटริก (Parametric) คือ ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) จากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 17 คน ผ่านแบบสอบถามความคิดเห็นแบบมาตรวัดของ Likert 5 ระดับ ค่าความเชื่อมั่นของเครื่องมือ ตรวจสอบโดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha) = .772 มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.4 แสดงผลการทดสอบสถิติค่า t-test แบบ One Sample เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของแต่ละด้านกับค่าเกณฑ์ 3.50 ซึ่งเป็นเกณฑ์มาตรฐานในระดับ “มาก” ตามมาตรวัด Likert 5 ระดับ (n = 175)

ด้านที่ศึกษา	$\bar{X}$	S.D	ค่า t	p-value	ผลการทดสอบ
1. นวัตกรรมทางการศึกษาและสื่อดิจิทัล	4.59	0.51	28.27	0.000	แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ

2. ความคิดสร้างสรรค์ในบริบทการศึกษา	4.62	0.54	27.44	0.000	แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ
3. นวัตกรรมทางพระพุทธศาสนาในยุคดิจิทัล	4.60	0.57	25.53	0.000	แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ
4. การออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	4.60	0.52	27.98	0.000	แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ
5. ผลกระทบของสื่อดิจิทัลต่อการเรียนรู้และการปฏิบัติธรรม	4.55	0.58	23.95	0.000	แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ
6. ทิศทางและแนวโน้มการพัฒนา นวัตกรรมสื่อดิจิทัลร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้	4.58	0.55	25.98	0.000	แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ
หมายเหตุ: ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .01					

จากตารางที่ 4.4 ผลการวิเคราะห์พบว่า ค่าเฉลี่ยของทุกตัวแปรสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด (3.50) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งแสดงว่า นักศึกษามีการรับรู้และประเมินนวัตกรรมสื่อดิจิทัลร่วมสมัยในทุกด้านอยู่ในระดับ “มาก” และสูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะด้าน “ความคิดสร้างสรรค์ในบริบทการศึกษา” (= 4.62) และ “นวัตกรรมทางพระพุทธศาสนาในยุคดิจิทัล” (= 4.60) ถือเป็นด้านที่โดดเด่นที่สุดในการส่งเสริมการเรียนรู้พระพุทธศาสนาเชิงสร้างสรรค์ในศตวรรษที่ 21.

**ตารางที่ 4.5** แสดงค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ความคิดเห็นเกี่ยวกับด้านนวัตกรรมทางการศึกษาและสื่อดิจิทัล (n = 175)

ข้อที่	ด้านนวัตกรรมทางการศึกษาและสื่อดิจิทัล	( $\bar{X}$ )	S.D.	แปลผล
1	การใช้สื่อดิจิทัลในกระบวนการเรียนการสอนสามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของนักศึกษา	4.58	0.62	มากที่สุด
2	นวัตกรรมทางการศึกษาสามารถเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการเรียนการสอน	4.61	0.60	มากที่สุด
3	การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสามารถส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และการแก้ปัญหาของนักศึกษา	4.65	0.56	มากที่สุด
4	ท่านมีความพึงพอใจต่อการฝึกอบรมหรือกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะการใช้สื่อดิจิทัลและนวัตกรรมทางการศึกษาที่ท่านเคยเข้าร่วม	4.53	0.64	มากที่สุด
5	ทักษะด้านสื่อดิจิทัลและนวัตกรรมทางการศึกษามีความสำคัญต่อการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนในอนาคต	4.59	0.61	มากที่สุด
	<b>รวม</b>	<b>4.59</b>	<b>0.61</b>	<b>มากที่สุด</b>

จากตารางที่ 4.5 พบว่า ความคิดเห็นเกี่ยวกับด้านนวัตกรรมทางการศึกษาและสื่อดิจิทัล มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.59$ ) และเมื่อพิจารณารายด้าน โดยเรียงลำดับของค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย พบว่า การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสามารถส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ และการแก้ปัญหาของนักศึกษา มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.65$ ) รองลงมา คือ นวัตกรรมทางการศึกษาสามารถเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการเรียนการสอน มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.61$ ) และรองลงมา คือ ทักษะด้านสื่อดิจิทัลและนวัตกรรมทางการศึกษามีความสำคัญต่อการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนในอนาคต มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.59$ ) ตามลำดับ จากผลการวิเคราะห์ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เห็นด้วยในระดับ “มากที่สุด” ต่อการใช้สื่อดิจิทัลและนวัตกรรมทางการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ สะท้อนให้เห็นว่าผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อเทคโนโลยีทางการศึกษา และเชื่อว่านวัตกรรมดิจิทัลจะช่วยยกระดับคุณภาพการเรียนการสอนอย่างยั่งยืน

ตารางที่ 4.6 แสดงค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ความคิดเห็นเกี่ยวกับด้านความคิดสร้างสรรค์ในบริบทการศึกษา (n = 175)

ข้อที่	ด้านความคิดสร้างสรรค์ในบริบทการศึกษา	( $\bar{X}$ )	S.D.	แปลผล
1	การกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ในห้องเรียนสามารถส่งเสริมการเรียนรู้เชิงลึกและการแก้ปัญหาได้ดียิ่งขึ้น	4.53	0.54	มากที่สุด
2	ท่านมีความพึงพอใจต่อวิธีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน	4.68	0.59	มากที่สุด
3	ทักษะการคิดสร้างสรรค์มีบทบาทสำคัญในการเตรียมนักศึกษาให้พร้อมสำหรับการทำงานในอนาคต	4.67	0.49	มากที่สุด
4	วิธีการสอนหรือกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านระบบดิจิทัลสามารถช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา	4.59	0.55	มากที่สุด
5	การพัฒนาทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ในระบบการศึกษาควรเป็นสิ่งที่ได้รับความสำคัญ	4.62	0.53	มากที่สุด
	<b>รวม</b>	<b>4.62</b>	<b>0.54</b>	<b>มากที่สุด</b>

จากตารางที่ 4.6 พบว่า ความคิดเห็นเกี่ยวกับด้านความคิดสร้างสรรค์ในบริบทการศึกษา มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.62$ ) และเมื่อพิจารณารายด้าน โดยเรียงลำดับของค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย พบว่า ท่านมีความพึงพอใจต่อวิธีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.68$ ) รองลงมา คือ ทักษะการคิดสร้างสรรค์มีบทบาทสำคัญในการเตรียมนักศึกษาให้พร้อมสำหรับการทำงานในอนาคต มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.67$ ) และรองลงมา คือ การพัฒนาทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ในระบบการศึกษาควรเป็นสิ่งที่ได้รับความสำคัญ มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.62$ ) ตามลำดับ จากผลการวิเคราะห์พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นต่อ “ด้านความคิดสร้างสรรค์ในบริบทการศึกษา” ในระดับ “เห็นด้วยมากที่สุด” แสดงให้เห็นว่าผู้ตอบเห็นความสำคัญของการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการเรียนรู้ ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นต่อการแก้ปัญหาและการทำงานในอนาคต

ตารางที่ 4.7 แสดงค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ความคิดเห็นเกี่ยวกับด้านนวัตกรรมทางพระพุทธศาสนาในยุคดิจิทัล (n = 175)

ข้อที่	ด้านนวัตกรรมทางพระพุทธศาสนาในยุคดิจิทัล	( $\bar{X}$ )	S.D.	แปลผล
1	การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในกระบวนการสอนและเผยแพร่พระพุทธศาสนาสามารถเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ธรรมะและหลักคำสอน	4.56	0.58	มากที่สุด
2	การใช้สื่อดิจิทัล เช่น แอปพลิเคชัน พระธรรมเทศนาออนไลน์ หรือสื่อสังคมออนไลน์ สามารถส่งเสริมการเรียนรู้พระพุทธศาสนาของประชาชนในยุคปัจจุบัน	4.60	0.55	มากที่สุด
3	การพัฒนานวัตกรรมทางพระพุทธศาสนา เช่น สื่อการเรียนรู้เสมือนจริง (Virtual Reality) หรือปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการสอนธรรมะ สามารถส่งเสริมการเรียนรู้พระพุทธศาสนาของประชาชนในยุคปัจจุบัน	4.48	0.63	มากที่สุด
4	การบูรณาการนวัตกรรมดิจิทัลกับการศึกษาในด้านพระพุทธศาสนาสามารถช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้และการเข้าใจในหลักธรรม	4.57	0.56	มากที่สุด
5	การพัฒนาศักยภาพของบุคลากรทางพระพุทธศาสนาในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรมทางการศึกษาควรเป็นสิ่งที่ได้รับความสำคัญในอนาคต	4.61	0.54	มากที่สุด
	<b>รวม</b>	<b>4.56</b>	<b>0.57</b>	<b>มากที่สุด</b>

จากตารางที่ 4.7 พบว่า ความคิดเห็นเกี่ยวกับด้านนวัตกรรมทางพระพุทธศาสนาในยุคดิจิทัลมีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.56$ ) และเมื่อพิจารณารายด้าน โดยเรียงลำดับของค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย พบว่า การพัฒนาศักยภาพของบุคลากรทางพระพุทธศาสนาในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรมทางการศึกษาควรเป็นสิ่งที่ได้รับความสำคัญในอนาคต มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.61$ ) รองลงมา คือ การใช้สื่อดิจิทัล เช่น แอปพลิเคชัน พระธรรมเทศนาออนไลน์ หรือสื่อสังคมออนไลน์ สามารถส่งเสริมการเรียนรู้พระพุทธศาสนาของประชาชนในยุคปัจจุบัน มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.60$ ) และรองลงมา คือ การบูรณาการนวัตกรรมดิจิทัลกับการศึกษาในด้านพระพุทธศาสนาสามารถช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้และการเข้าใจในหลักธรรม มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.57$ ) ตามลำดับ จากผลการวิเคราะห์พบว่า ผลการวิเคราะห์ชี้ว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นต่อ นวัตกรรมทางพระพุทธศาสนาในยุคดิจิทัล ในระดับ “เห็นด้วยมากที่สุด” ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงการยอมรับและความพร้อมของผู้เรียน/ผู้ปฏิบัติในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเผยแพร่และเรียนรู้หลักธรรม

ตารางที่ 4.8 แสดงค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ความคิดเห็นเกี่ยวกับด้านการออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (n = 175)

ข้อที่	ด้านการออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	( $\bar{X}$ )	S.D.	แปลผล
1	การออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์สามารถกระตุ้นการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาของนักศึกษาได้	4.55	0.61	มากที่สุด
2	ท่านมีความพึงพอใจต่อวิธีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	4.60	0.56	มากที่สุด
3	การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์มีส่วนช่วยพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกันและทักษะการสื่อสารของนักศึกษา	4.58	0.57	มากที่สุด
4	การออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ควรได้รับการบูรณาการในหลักสูตรการศึกษา	4.47	0.63	มากที่สุด
5	การนำการออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์มาใช้ในห้องเรียนเป็นสิ่งจำเป็นในศตวรรษที่ 21	4.42	0.65	มากที่สุด
	<b>รวม</b>	<b>4.52</b>	<b>0.60</b>	<b>มากที่สุด</b>

จากตารางที่ 4.8 พบว่า ความคิดเห็นเกี่ยวกับด้านการออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.52$ ) และเมื่อพิจารณารายด้าน โดยเรียงลำดับของค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย พบว่า ท่านมีความพึงพอใจต่อวิธีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.60$ ) รองลงมา คือ การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์มีส่วนช่วยพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกันและทักษะการสื่อสารของนักศึกษา มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.58$ ) และรองลงมา คือ การออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์สามารถกระตุ้นการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาของนักศึกษาได้ มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.55$ ) ตามลำดับ จากผลการวิเคราะห์พบว่า ผลการวิเคราะห์ชี้ว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นต่อ “การออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์” อยู่ในระดับ “เห็นด้วยมากที่สุด” สะท้อนให้เห็นว่า การจัดการเรียนการสอนที่เน้นความคิดสร้างสรรค์สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ตารางที่ 4.9 แสดงค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ความคิดเห็นเกี่ยวกับด้านผลกระทบของสื่อดิจิทัลต่อการเรียนรู้และการปฏิบัติธรรม (n = 175)

ข้อที่	ด้านผลกระทบของสื่อดิจิทัลต่อการเรียนรู้และการปฏิบัติธรรม	( $\bar{X}$ )	S.D.	แปลผล
1	การใช้สื่อดิจิทัล เช่น วิดีโอออนไลน์ แอปพลิเคชัน หรือโซเชียลมีเดีย มีส่วนช่วยเสริมการเรียนรู้และความเข้าใจในหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา	4.57	0.59	มากที่สุด

2	การใช้สื่อดิจิทัลในการปฏิบัติธรรม เช่น การฟังเทศนาหรือการฝึกสมาธิออนไลน์ สามารถเพิ่มประสิทธิภาพการปฏิบัติธรรมได้	4.49	0.63	มากที่สุด
3	ท่านมีความพึงพอใจต่อการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้และการปฏิบัติธรรมระดับใด	4.46	0.66	มากที่สุด
4	การใช้สื่อดิจิทัลในการเผยแผ่พระพุทธศาสนาควรได้รับการพัฒนาและปรับปรุง	4.58	0.60	มากที่สุด
5	สื่อดิจิทัลมีผลกระทบต่อการศึกษาปฏิบัติธรรม	4.44	0.67	มากที่สุด
	<b>รวม</b>	<b>4.51</b>	<b>0.64</b>	<b>มากที่สุด</b>

จากตารางที่ 4.9 พบว่า ความคิดเห็นเกี่ยวกับด้านผลกระทบของสื่อดิจิทัลต่อการเรียนรู้และการปฏิบัติธรรม มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.51$ ) และเมื่อพิจารณารายด้าน โดยเรียงลำดับของค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย พบว่า การใช้สื่อดิจิทัลในการเผยแผ่พระพุทธศาสนาควรได้รับการพัฒนาและปรับปรุง ค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.58$ ) รองลงมา คือ การใช้สื่อดิจิทัล เช่น วิดีโอออนไลน์ แอปพลิเคชัน หรือโซเชียลมีเดีย มีส่วนช่วยเสริมการเรียนรู้และความเข้าใจในหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.57$ ) และรองลงมา คือ การใช้สื่อดิจิทัลในการปฏิบัติธรรม เช่น การฟังเทศนาหรือการฝึกสมาธิออนไลน์ สามารถเพิ่มประสิทธิภาพการปฏิบัติธรรมได้ มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.49$ ) ตามลำดับ จากผลการวิเคราะห์พบว่า ผลการวิเคราะห์ชี้ว่า ผลการวิเคราะห์แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นเกี่ยวกับ “ผลกระทบของสื่อดิจิทัลต่อการเรียนรู้และการปฏิบัติธรรม” อยู่ในระดับ “เห็นด้วยมากที่สุด” สะท้อนให้เห็นถึงความต้องการของผู้ตอบในการส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีเพื่อการเผยแผ่ธรรมะอย่างมีประสิทธิภาพ

**ตารางที่ 4.10** แสดงค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ความคิดเห็นเกี่ยวกับด้านทิศทางและแนวโน้มการพัฒนานวัตกรรมสื่อดิจิทัลร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ (n = 175)

ข้อที่	ด้านทิศทางและแนวโน้มการพัฒนานวัตกรรมสื่อดิจิทัลร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้	( $\bar{X}$ )	S.D.	แปลผล
1	การพัฒนานวัตกรรมสื่อดิจิทัลร่วมสมัยจะช่วยเสริมสร้างความรู้ ความสนใจและการมีส่วนร่วมของนักศึกษาในการเรียนรู้	4.54	0.61	มากที่สุด
2	การพัฒนานวัตกรรมสื่อดิจิทัลควรเน้นไปที่ด้านการพัฒนาเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้	4.50	0.62	มากที่สุด
3	การบูรณาการสื่อดิจิทัลเข้ากับการจัดการเรียนการสอนมีความสำคัญต่อการจัดการเรียนการสอน	4.48	0.65	มากที่สุด
4	การใช้แพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ในควรพัฒนาในรูปแบบที่หลากหลาย	4.52	0.63	มากที่สุด

5	ความท้าทายในการพัฒนานวัตกรรมสื่อดิจิทัลร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในอนาคตที่มีความเสี่ยงต่อระบบการศึกษา	4.40	0.68	มากที่สุด
	รวม	4.49	0.64	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.10 พบว่า ความคิดเห็นเกี่ยวกับด้านทิศทางและแนวโน้มการพัฒนานวัตกรรมสื่อดิจิทัลร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.49$ ) และเมื่อพิจารณารายด้าน โดยเรียงลำดับของค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย พบว่า การพัฒนานวัตกรรมสื่อดิจิทัลร่วมสมัยจะช่วยเสริมสร้างความรู้ ความสนใจและการมีส่วนร่วมของ นักศึกษาในการเรียนรู้ ค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.54$ ) รองลงมา คือ การใช้แพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ในควรพัฒนาในรูปแบบที่หลากหลาย มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.52$ ) และรองลงมา คือ การพัฒนานวัตกรรมสื่อดิจิทัลควรเน้นไปที่ด้านการพัฒนาเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.49$ ) ตามลำดับ จากผลการวิเคราะห์พบว่า ผลการวิเคราะห์แสดงว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นเกี่ยวกับ “ทิศทางและแนวโน้มการพัฒนานวัตกรรมสื่อดิจิทัลร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้” อยู่ในระดับ “เห็นด้วยมากที่สุด” การพัฒนานวัตกรรมสื่อดิจิทัลช่วยเสริมความสนใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน สะท้อนให้เห็นว่าผู้ตอบมองว่านวัตกรรมดิจิทัลมีบทบาทสำคัญในการสร้างแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้

### ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

จากการประมวลผลพบข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในประเด็นต่อไปนี้

1. บูรณาการนวัตกรรมสื่อดิจิทัลในแผนพัฒนาการเรียนรู้ของมหาวิทยาลัย ควรกำหนดนโยบายส่งเสริมการใช้สื่อดิจิทัลร่วมสมัยในการจัดการเรียนรู้พระพุทธศาสนาอย่างเป็นระบบ โดยเน้นการใช้เทคโนโลยีที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ เช่น สื่ออินเทอร์เน็ต แอคทีฟ เกมการเรียนรู้ และแพลตฟอร์มออนไลน์เชิงพุทธ
2. จัดตั้งศูนย์นวัตกรรมดิจิทัลทางพระพุทธศาสนา (Buddhist digital innovation center) เพื่อทำหน้าที่เป็นแหล่งวิจัย พัฒนา และเผยแพร่ นวัตกรรมสื่อดิจิทัลที่เชื่อมโยงพระพุทธศาสนากับทักษะในศตวรรษที่ 21 ทั้งด้านความคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร และคุณธรรมเชิงดิจิทัล
3. พัฒนาแพลตฟอร์มออนไลน์สำหรับการเรียนรู้เชิงพุทธ (Digital dhamma learning platform) สร้างพื้นที่การเรียนรู้แบบเปิดที่ผสมผสานเนื้อหาธรรมะกับกิจกรรมออนไลน์ เช่น พอดแคสต์ วิดีโอสั้น หรือสื่อเสวนา เพื่อให้เยาวชนเข้าถึงธรรมะได้ง่ายและร่วมเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม ควรพัฒนาต่อยอดนวัตกรรมสื่อในรูปแบบ VR/AR/Metaverse Buddhist Learning เพื่อขยายประสบการณ์การเรียนรู้พระพุทธศาสนาให้ทันสมัยและเข้าถึงคนรุ่นใหม่

## 4.4 รายละเอียดการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

### 4.4.1 ข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสัมภาษณ์เชิงลึก

การพัฒนานวัตกรรมสื่อดิจิทัลร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พระพุทธศาสนาและความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาในมหาวิทยาลัยมหาจุฬาราชวิทยาลัย ประกอบด้วย 6 ประเด็น คือ

(1) ท่านมีมุมมองเกี่ยวกับนวัตกรรมทางการศึกษาและสื่อดิจิทัลในศตวรรษที่ 21 ของมหาวิทยาลัยทางด้านพระพุทธศาสนา อย่างไรบ้าง? และความพร้อมของสถานศึกษาในปัจจุบันมีสถานะการณ์อย่างไรบ้าง? (2) ท่านมีมุมมองเกี่ยวกับแนวคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ในบริบทการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ของมหาวิทยาลัยทางด้านพระพุทธศาสนา อย่างไรบ้าง? และมหาวิทยาลัยควรปฏิบัติอย่างไร? (3) ท่านมีมุมมองเกี่ยวกับแนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมทางพระพุทธศาสนาในยุคดิจิทัลของมหาวิทยาลัยทางด้านพระพุทธศาสนา อย่างไรบ้าง? และความพร้อมของมหาวิทยาลัยและผู้ที่มีส่วนได้ส่วนเสียมีในลักษณะอย่างไรบ้าง? (4) ท่านมีมุมมอง และท่านให้ความสำคัญการออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของมหาวิทยาลัยทางด้านพระพุทธศาสนา อย่างไรบ้าง? และสภาพการณ์ที่พึงประสงค์มีในลักษณะอย่างไรบ้าง? (5) ท่านมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวและมีมุมมองเกี่ยวกับผลกระทบของสื่อดิจิทัลต่อการเรียนรู้และการปฏิบัติธรรมในการศึกษาของมหาวิทยาลัยทางด้านพระพุทธศาสนา อย่างไรบ้าง? และ (6) ทิศทางและแนวโน้มการพัฒนานวัตกรรมสื่อดิจิทัลร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พระพุทธศาสนาและความคิดเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาในมหาวิทยาลัยมหาจุฬาราชวิทยาลัย ควรมี ควรเป็นในลักษณะใดบ้าง?

### **ประเด็นที่หนึ่ง ท่านมีมุมมองเกี่ยวกับนวัตกรรมทางการศึกษาและสื่อดิจิทัลในศตวรรษที่ 21 ของมหาวิทยาลัยทางด้านพระพุทธศาสนา อย่างไรบ้าง?**

กลุ่มที่ 1: ผู้บริหาร (รหัส EX 01-08) ผู้บริหารส่วนใหญ่มีมุมมองตรงกันว่า “นวัตกรรมทางการศึกษาและสื่อดิจิทัลในศตวรรษที่ 21” ถือเป็นทั้ง “โอกาส” และ “ความท้าทาย” สำหรับมหาวิทยาลัยทางด้านพระพุทธศาสนา เพราะต้องนำเทคโนโลยีใหม่ ๆ มาผสมผสานกับอัตลักษณ์แห่งพุทธธรรมอย่างเหมาะสม EX01 กล่าวว่า “พุทธศาสนาต้องก้าวทันโลกดิจิทัล แต่ไม่สูญเสียจิตวิญญาณความเป็นธรรมะ เราต้องสร้างนวัตกรรมที่ไม่ใช่แค่เทคโนโลยี แต่ต้องมีปัญญาและคุณธรรมอยู่ในนั้นด้วย” EX05 เสริมว่า “มหาวิทยาลัยเรามีศักยภาพด้านบุคลากร แต่ขาดระบบสนับสนุน เช่น ห้องสตูดิโอผลิตสื่อ หรือศูนย์เทคโนโลยีการเรียนรู้ ถ้ามีตรงนี้ครบ นวัตกรรมทางการศึกษาจะเกิดขึ้นจริงได้” ผู้บริหารหลายท่านเห็นพ้องกันว่า มหาวิทยาลัยเริ่มมีการใช้สื่อดิจิทัลในการจัดการเรียนรู่มากขึ้น แต่ยังคงอยู่ในช่วง “เริ่มต้นพัฒนา” และต้องการงบประมาณสนับสนุนด้านเทคโนโลยีและบุคลากรเพิ่มขึ้น

กลุ่มที่ 2: อาจารย์ผู้สอน (รหัส PRO 01-09) คณาจารย์ให้ความเห็นว่า นวัตกรรมทางการศึกษาในยุคนี้ไม่ได้หมายถึงเพียง “เครื่องมือ” หรือ “เทคโนโลยี” เท่านั้น แต่รวมถึง “วิธีคิดในการสอน” และ “กระบวนการสร้างการเรียนรู้เชิงพุทธ” ให้สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียน PRO03 กล่าวว่า “เราต้องสอนให้ธรรมะกลายเป็นชีวิตประจำวันของนักศึกษา ไม่ใช่แค่เนื้อหาในตำรา การใช้สื่อดิจิทัล เช่น คลิปวิดีโอ สื่ออินโฟกราฟิก หรือแอปพลิเคชันธรรมะ จะช่วยให้การสอนมีชีวิตชีวามากขึ้น” PRO07 กล่าวเพิ่มเติมว่า “อาจารย์หลายท่านยังขาดทักษะในการผลิตสื่อเอง ต้องอาศัยทีมเทคนิคหรือหน่วยงานนวัตกรรมการเรียนรู้มาช่วย ถ้ามีการอบรมหรือแลกเปลี่ยนระหว่างคณะ น่าจะพัฒนาได้เร็วกว่านี้” โดยภาพรวม อาจารย์เห็นว่ามหาวิทยาลัยมีความพร้อมในระดับ “ปานกลางถึงมาก” โดยเฉพาะด้านนโยบายและการเปิดรับเทคโนโลยีใหม่ แต่ยังมีข้อจำกัดด้านทรัพยากรและการสนับสนุนต่อเนื่อง

กลุ่มที่ 3: นักศึกษา (รหัส ST 01–08) นักศึกษามีมุมมองที่ค่อนข้างชัดเจนว่าสื่อดิจิทัลช่วยให้เข้าใจพระพุทธรศาสนาได้ง่ายขึ้นและเข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลา โดยเฉพาะในยุคที่การเรียนรู้เกิดขึ้นบนแพลตฟอร์มออนไลน์และสื่อสังคม ST02 กล่าวอย่างสนใจว่า “ถ้ามีคลิปสั้น ๆ หรือเพลงธรรมะที่เล่าเรื่องเข้าใจง่าย เหมือนใน TikTok หรือ YouTube นะครับ ผมเชื่อว่าเพื่อน ๆ จะสนใจธรรมะมากกว่านี้เยอะเลย” ST06 กล่าวเสริมว่า “ตอนนั้นมหาวิทยาลัยเริ่มใช้ Google Classroom กับระบบ e-Learning แล้ว แต่บางวิชายังไม่ต่อเนื่อง ถ้ามีสื่อดิจิทัลที่เชื่อมโยงกับพระธรรมจริง ๆ และเปิดโอกาสให้เรามีส่วนร่วม จะน่าสนใจมาก” นักศึกษามองว่ามหาวิทยาลัยมีความพร้อมทางเทคโนโลยีในระดับ “เริ่มต้นดี” แต่ต้องพัฒนาระบบสนับสนุน เช่น อินเทอร์เน็ต ความเสถียรของระบบ และพื้นที่สร้างสื่อดิจิทัลให้มากขึ้น

### สรุปภาพรวมการสัมภาษณ์

ข้อมูลจากทั้งสามกลุ่มสะท้อนว่า มหาวิทยาลัยทางพระพุทธศาสนาเริ่มตระหนักถึงความสำคัญของนวัตกรรมทางการศึกษาและสื่อดิจิทัลในศตวรรษที่ 21 อย่างชัดเจน แต่ยังคงอยู่ในช่วงพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน บุคลากร และระบบสนับสนุนให้ครบวงจร ผู้บริหารมุ่งสร้างนโยบายเชิงรุก อาจารย์ต้องการการพัฒนาองค์ความรู้ด้านเทคโนโลยี และนักศึกษามีความพร้อมในการเรียนรู้ผ่านสื่อดิจิทัลอย่างเปิดกว้าง กล่าวได้ว่า มหาวิทยาลัยกำลัง “เปลี่ยนผ่านจากระบบการเรียนรู้แบบดั้งเดิม สู่วิทยาลัยเชิงนวัตกรรมทางพุทธดิจิทัล” ซึ่งเป็นแนวโน้มสำคัญในการพัฒนา “มหาวิทยาลัยพุทธศาสนาแห่งศตวรรษที่ 21”

**ประเด็นที่สอง ท่านมีมุมมองเกี่ยวกับแนวคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ในบริบทของการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ของมหาวิทยาลัยทางด้านพระพุทธศาสนา อย่างไรบ้าง? และมหาวิทยาลัยควรปฏิบัติอย่างไร?**

กลุ่มที่ 1: ผู้บริหาร (รหัส EX 01–08)

ผู้บริหารส่วนใหญ่เห็นพ้องกันว่า “ความคิดสร้างสรรค์” เป็นหัวใจสำคัญของการศึกษายุคใหม่ และมหาวิทยาลัยทางพระพุทธศาสนาควรตีความคำนี้ให้ลึกซึ้งกว่าการ “คิดแปลกใหม่” แต่ต้องเป็น “ความคิดสร้างสรรค์ที่มีฐานธรรมะ” หรือ “การคิดสร้างสรรค์อย่างมีปัญญา” EX02 กล่าวว่า “ความคิดสร้างสรรค์ในบริบทพุทธต้องไม่หลุดจากกรอบศีลธรรม แต่ต้องเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนคิดใหม่ ทำใหม่ ด้วยความเคารพในหลักธรรม” EX07 เสริมว่า “มหาวิทยาลัยควรเป็นสนามแห่งปัญญา เปิดโอกาสให้นักศึกษาฝึกคิด ฝึกทำ โดยใช้หลักพุทธธรรมเป็นฐาน เช่น การออกแบบโครงการเพื่อชุมชน การผลิตสื่อธรรมะร่วมสมัย หรือการสร้างนวัตกรรมที่ตอบโจทย์สังคมจริง” ผู้บริหารหลายท่านยังเน้นว่า “ความคิดสร้างสรรค์เชิงพุทธ” ไม่ใช่แค่การผลิตผลงาน แต่คือการฝึกจิตให้รู้จักตั้งคำถาม รู้จักคิดอย่างมีเหตุผล และรู้จักใช้ปัญญาในการแก้ปัญหาอย่างสงบ

**กลุ่มที่ 2: อาจารย์ผู้สอน (รหัส PRO 01–09)**

คณาจารย์มองว่า “ความคิดสร้างสรรค์ในศตวรรษที่ 21” ของมหาวิทยาลัยทางพระพุทธศาสนา ควรพัฒนาไปในลักษณะ “การเรียนรู้เพื่อสร้างคุณค่า” (value-based creativity) มากกว่าการแข่งขันด้านเทคโนโลยี PRO04 กล่าวไว้ว่า “ความคิดสร้างสรรค์ในพุทธศาสตร์ไม่ใช่การทำอะไรให้แตกต่างเพียงอย่างเดียว แต่คือการคิดอย่างเข้าใจและเห็นประโยชน์ของตนเองและผู้อื่น”

PRO06 กล่าวว่า “เราต้องสอนให้นักศึกษาคิดอย่างมีสติ ไม่ใช่คิดโดยใช้อารมณ์หรือแรงกระตุ้นของสื่อ ดิจิทัล มหาวิทยาลัยควรสร้างบรรยากาศให้ผู้เรียนกล้าแสดงความคิด แต่ก็มีสติในการรับฟังคนอื่น” คณาจารย์หลายท่านเสนอแนวทางการปฏิบัติว่า มหาวิทยาลัยควรจัด เวทีหรือโครงการบ่มเพาะ ความคิดสร้างสรรค์เชิงพุทธ (Buddhist creative labs) ที่เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ออกแบบ นวัตกรรมหรือกิจกรรมที่ผสมผสานธรรมะเข้ากับชีวิตจริง เช่น การทำสื่อธรรมะร่วมสมัย การ ออกแบบแคมเปญสื่อสารเชิงจิตวิญญาณ หรือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านชุมชน (community-based learning)

กลุ่มที่ 3: นักศึกษา (รหัส ST 01-08)

นักศึกษามีมุมมองที่น่าสนใจและเป็นเชิงปฏิบัติจริงมาก หลายคนมองว่า “ความคิดสร้างสรรค์” คือการทำให้สิ่งที่ดูไกลตัว เช่น พระธรรม คำสอน หรือเรื่องกรรม กลายเป็นเรื่องที่ “เข้าใจง่ายและเข้าถึงได้ในชีวิตจริง” ST03 กล่าวว่า “ถ้าเราเอาหลักธรรมมาทำเป็นสื่อ เช่น การ์ตูน หรือคลิปสั้นใน TikTok ก็ถือว่าเป็นความคิดสร้างสรรค์เหมือนกัน เพราะช่วยให้คนรุ่นใหม่เข้าใจ ธรรมะได้เร็วขึ้น” ST05 กล่าวเสริมว่า “ตอนนี้เราเรียนธรรมะแบบอ่านหนังสือเป็นหลัก แต่ถ้ามี โอกาสได้ทำสื่อหรือกิจกรรมเอง เช่น ทำคลิปสอนธรรมะ ทำพอดแคสต์ หรือจัดนิทรรศการ ธรรมะ น่าจะสนุกและได้เรียนรู้จริงมากกว่า” นักศึกษาหลายคนเสนอว่ามหาวิทยาลัยควรจัดให้มี ห้องเรียน สร้างสรรค์ (creative learning space) หรือ ศูนย์สื่อธรรมะร่วมสมัย (digital Dhamma studio) ที่นักศึกษาสามารถฝึกผลิตสื่อ สร้างผลงาน และเรียนรู้ร่วมกับเพื่อนข้ามสาขา เพื่อเชื่อมโยงธรรมะกับ ความคิดสร้างสรรค์อย่างเป็นรูปธรรม

**สรุปภาพรวมการสัมภาษณ์** (ประเด็นความคิดสร้างสรรค์)

จากมุมมองของทั้งสามกลุ่ม พบว่า “ความคิดสร้างสรรค์ในบริบทการศึกษาพุทธ” หมายถึง การพัฒนาผู้เรียนให้สามารถคิด วิเคราะห์ และสร้างสรรค์สิ่งใหม่ภายใต้กรอบของศีลธรรมและปัญญา เป็นความคิดสร้างสรรค์ที่มี “รากทางจิตวิญญาณ” และ “เป้าหมายเพื่อสังคม” มากกว่าความคิดเชิง วัตถุหรือเชิงพาณิชย์ ในเชิงการปฏิบัติ มหาวิทยาลัยควรส่งเสริมให้ความคิดสร้างสรรค์เกิดขึ้นผ่าน 3 กลไกหลัก คือ (1) นโยบายเชิงระบบ – สร้างหลักสูตรและกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนคิดและลงมือ ทำด้วยตนเอง (2) การสนับสนุนเชิงเทคโนโลยี – จัดให้มีพื้นที่และเครื่องมือดิจิทัลเพื่อการสร้างสรรค์ สื่อพุทธร่วมสมัย และ (3) การเรียนรู้เชิงพุทธ-เชิงมีส่วนร่วม – เปิดพื้นที่ให้การสร้างสรรค์เป็นการ ปฏิบัติธรรมในชีวิตจริง กล่าวได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ในบริบทของมหาวิทยาลัยพระพุทธศาสนา คือ “การคิดใหม่อย่างมีธรรม นำปัญญาสร้างคุณค่าแก่สังคม” ซึ่งเป็นแนวทางสำคัญในการพัฒนา นวัตกรรมทางการศึกษาในศตวรรษที่ 21

**ประเด็นที่สาม** ท่านมีมุมมองเกี่ยวกับแนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมทางพระพุทธศาสนาในยุค ดิจิทัลของมหาวิทยาลัยทางด้านพระพุทธศาสนา อย่างไรบ้าง? และความพร้อมของมหาวิทยาลัย และผู้ที่มีส่วนได้ส่วนเสียมีลักษณะอย่างไรบ้าง?

กลุ่มที่ 1: ผู้บริหาร (รหัส EX 01-08)

ผู้บริหารส่วนใหญ่เห็นตรงกันว่า “นวัตกรรมทางพระพุทธศาสนาในยุคดิจิทัล” คือการนำ เทคโนโลยีสมัยใหม่มาเป็นเครื่องมือขยายพระธรรมคำสอนให้เข้าถึงผู้คนอย่างกว้างขวาง แต่ต้องรักษา

“จิตวิญญาณของความเป็นพุทธ” ไว้อย่างมั่นคง EX01 กล่าวว่า “นวัตกรรมทางพระพุทธศาสนาไม่ใช่แค่เอาธรรมะไปอยู่บนออนไลน์ แต่คือการทำให้ธรรมะเข้าใจง่าย เข้าถึงใจ และยังคงความลึกของคำสอนเดิมไว้ให้ได้” EX04 กล่าวเสริมว่า “มหาวิทยาลัยต้องมีบทบาทเป็นผู้นำด้าน ‘พุทธดิจิทัล’ สร้างโมเดลการเผยแผ่และการเรียนรู้พระพุทธศาสนาในรูปแบบใหม่ เช่น Virtual Dhamma, Buddhist Metaverse หรือสื่อ AR/VR เพื่อให้คนรุ่นใหม่เข้าถึงธรรมะอย่างมีส่วนร่วม” ในด้านความพร้อมผู้บริหารส่วนใหญ่เห็นว่า มหาวิทยาลัยมีความพร้อมในระดับ “กำลังพัฒนา” โดยเฉพาะด้านบุคลากรที่เริ่มเปิดรับเทคโนโลยีและมีจิตวิญญาณการเผยแผ่ธรรมะ แต่ยังคงขาดทรัพยากรและระบบสนับสนุน เช่น งบประมาณ เทคโนโลยีพื้นฐาน และบุคลากรด้านเทคนิคที่เข้าใจทั้งศาสนาและเทคโนโลยีร่วมกัน

กลุ่มที่ 2: อาจารย์ผู้สอน (รหัส PRO 01-09)

คณาจารย์มีมุมมองว่าการพัฒนานวัตกรรมทางพระพุทธศาสนาในยุคดิจิทัลควรตั้งอยู่บนแนวคิด “เทคโนโลยีเพื่อธรรม” (Technology for Dhamma) ไม่ใช่ “ธรรมะแบบเทคโนโลยี” PRO03 กล่าวอย่างชัดเจนว่า “เราต้องใช้เทคโนโลยีเป็นเพียงเครื่องมือ ไม่ใช่ตัวกำหนดสาระของธรรมะ ต้องคงเนื้อแท้ของพุทธธรรมไว้ แต่ปรับรูปแบบให้เข้ากับยุคดิจิทัล” PRO08 กล่าวเพิ่มเติมว่า “อาจารย์หลายท่านเริ่มผลิตสื่อธรรมะในรูปแบบออนไลน์ เช่น วิดีโอสั้น อินโฟกราฟิก หรือเพลงธรรมะเชิงสร้างสรรค์ แต่มหาวิทยาลัยควรมีการอบรมและสร้างทีมผลิตสื่อที่เป็นระบบ เพื่อให้คุณภาพของเนื้อหาและเทคนิคไปด้วยกัน” อาจารย์ส่วนใหญ่เห็นว่ามหาวิทยาลัยมีความพร้อมในระดับ “ปานกลาง” โดยมีความตั้งใจสูงแต่ยังขาดการประสานงานเชิงระบบ เช่น หน่วยงานกลางที่รับผิดชอบด้าน “นวัตกรรมพระพุทธศาสนาดิจิทัล” โดยเฉพาะ

กลุ่มที่ 3: นักศึกษา (รหัส ST 01-08)

นักศึกษามีทัศนคติที่เปิดกว้างและมองว่าการนำพระพุทธศาสนาเข้าสู่ยุคดิจิทัลเป็นเรื่องที่ “น่าสนใจและจำเป็น” เพราะจะช่วยให้นักรุ่นใหม่เข้าถึงธรรมะได้ง่ายขึ้นในรูปแบบที่คุ้นเคยกับชีวิตประจำวัน ST02 กล่าวอย่างชัดเจนว่า “ถ้ามีแอปพลิเคชันธรรมะ หรือคลิปธรรมะที่เข้าใจง่าย แบบเพจดัง ๆ ผมว่าคนรุ่นใหม่จะเข้าถึงพระพุทธศาสนาได้มากกว่าการฟังเทศน์แบบเดิม” ST07 กล่าวเสริมว่า “เรามีเทคโนโลยีอยู่แล้ว แต่บางทีไม่มีคนชี้ทางว่าควรใช้เพื่อธรรมะอย่างไร ถ้ามีโครงการหรือชั้นเรียนที่ให้เราสร้างสื่อธรรมะเอง จะเป็นการเรียนรู้ที่สนุกและได้บุญไปพร้อมกัน” นักศึกษามองว่ามหาวิทยาลัยมีความพร้อมทางเทคโนโลยีในระดับเริ่มต้นที่ดี โดยเฉพาะระบบ e-Learning และสื่อออนไลน์ที่เริ่มมีบทบาทมากขึ้น แต่ยังคงพัฒนา “พื้นที่สร้างสรรค์ทางดิจิทัล” ที่เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ฝึกใช้เทคโนโลยีเพื่อเผยแผ่ธรรมะอย่างจริงจัง

**สรุปภาพรวมการสัมภาษณ์** (ประเด็นนวัตกรรมทางพระพุทธศาสนาในยุคดิจิทัล)

ข้อมูลจากทั้งสามกลุ่มสะท้อนมุมมองร่วมกันว่า “นวัตกรรมทางพระพุทธศาสนาในยุคดิจิทัล” หมายถึงการผสมผสานระหว่าง เทคโนโลยี ความคิดสร้างสรรค์ และพุทธธรรม เพื่อสร้างรูปแบบการเรียนรู้และการเผยแผ่ที่เข้าถึงจิตใจคนรุ่นใหม่ โดยไม่บิดเบือนหลักธรรมเดิม ในเชิงความพร้อมมหาวิทยาลัยมีความตื่นตัวสูง มีนโยบายและบุคลากรที่พร้อมปรับตัว แต่ยังคงขาดกลไกการขับเคลื่อนที่เป็นระบบ เช่น ศูนย์นวัตกรรมพระพุทธศาสนาดิจิทัล (Digital Buddhist Innovation Hub) เพื่อบูรณาการงานวิชาการ เทคโนโลยี และการมีส่วนร่วมของนักศึกษา นอกจากนี้ ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เช่น

คณาจารย์ ศิษย์เก่า และชุมชนศาสนา มีความพร้อมทางจิตใจและศรัทธาในการเผยแผ่ธรรมะ แต่ยังต้องการการสนับสนุนด้านองค์ความรู้และทรัพยากร เพื่อให้ “นวัตกรรมทางพระพุทธศาสนาในยุคดิจิทัล” กลายเป็นจริงในเชิงปฏิบัติ ไม่เพียงในระดับแนวคิด กล่าวโดยสรุป มหาวิทยาลัยทางพระพุทธศาสนาควรพัฒนาแนวทางนวัตกรรมเชิงพุทธที่ “ใช้เทคโนโลยีด้วยสติ ใช้ความคิดสร้างสรรค์ด้วยปัญญา และใช้ธรรมะเป็นเข็มทิศ” เพื่อให้ศาสนาก้าวทันโลกยุคดิจิทัลโดยไม่สูญเสียคุณค่าทางจิตวิญญาณของพุทธธรรม

**ประเด็นที่สี่ ท่านมีมุมมอง และท่านให้ความสำคัญการออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของมหาวิทยาลัยทางด้านพระพุทธศาสนา อย่างไรบ้าง? และสถานการณ์ที่พึงประสงค์มีในลักษณะอย่างไรบ้าง?**

กลุ่มที่ 1: ผู้บริหาร (รหัส EX 01-08)

ผู้บริหารส่วนใหญ่เห็นตรงกันว่า “การออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์” เป็นหัวใจสำคัญของการพัฒนาการศึกษาในมหาวิทยาลัยทางพระพุทธศาสนาในศตวรรษที่ 21 เพราะต้องเปลี่ยนจาก “การสอนแบบถ่ายทอด” ไปสู่ “การเรียนรู้แบบร่วมสร้าง (Co-Creative Learning)” ที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและธรรมะเป็นฐาน EX03 กล่าวว่า “เราต้องออกแบบการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้คิด ได้ลงมือ และได้เกิดปัญญาจากการปฏิบัติ ไม่ใช่แค่ฟังอาจารย์พูดธรรมะ แต่ต้องได้สัมผัสธรรมะด้วยตนเอง” EX05 เสริมว่า “การออกแบบเชิงสร้างสรรค์ในมหาวิทยาลัยพุทธ หมายถึงการออกแบบให้ผู้เรียนได้เชื่อมโยงหลักธรรมกับชีวิตจริง เช่น การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมจิตอาสา การผลิตสื่อธรรมะร่วมสมัย หรือการทำโครงการเพื่อชุมชน” ในด้านสถานการณ์ที่พึงประสงค์ ผู้บริหารมองว่า มหาวิทยาลัยควรมีระบบสนับสนุนการเรียนรู้แบบเปิด (Open Learning System) ที่ส่งเสริมการคิดอย่างอิสระภายใต้กรอบคุณธรรม มีพื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างคณะ และมีสื่อดิจิทัลที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดอย่างสร้างสรรค์

กลุ่มที่ 2: อาจารย์ผู้สอน (รหัส PRO 01-09)

คณาจารย์มีมุมมองร่วมกันว่า การออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในมหาวิทยาลัยพุทธควรตั้งอยู่บนหลัก “พุทธ-ปัญญา-สร้างสรรค์” (Buddhist-Wisdom-Creativity) ซึ่งหมายถึงการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่ผสมผสานหลักพุทธธรรมเข้ากับการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการลงมือทำ PRO01 กล่าวว่า “อาจารย์ต้องออกแบบการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้คิดด้วยใจ มีสติ มีความสุขในการเรียนรู้ ไม่ใช่แค่เรียนเพื่อสอบ ต้องให้เขาได้ใช้ธรรมะในการแก้ปัญหาและสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ” PRO08 กล่าวเพิ่มเติมว่า “การออกแบบเชิงสร้างสรรค์ต้องไม่ใช่แค่เปลี่ยนสื่อ แต่ต้องเปลี่ยนวิธีคิดของผู้สอน ให้เห็นว่านักศึกษาแต่ละคนมีศักยภาพต่างกัน และเราควรออกแบบกิจกรรมที่เปิดพื้นที่ให้เขาแสดงออกในแนวทางของตน” อาจารย์หลายท่านเสนอให้มีหลักสูตรอบรมอาจารย์ด้าน “การออกแบบการเรียนรู้เชิงพุทธสร้างสรรค์” เพื่อยกระดับความเข้าใจในแนวทางใหม่ ๆ ของการสอน รวมถึงการสร้าง “ชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC)” สำหรับแลกเปลี่ยนแนวปฏิบัติที่ดีระหว่างคณะ ในสถานการณ์ที่พึงประสงค์ คณาจารย์เห็นว่ามหาวิทยาลัยควรมีห้องเรียนต้นแบบ (Model Classroom) ที่ส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ และมีเทคโนโลยีสนับสนุน เช่น Smart Board, สื่อ AR/VR, และแพลตฟอร์มสำหรับการเรียนรู้ร่วมมือ

### กลุ่มที่ 3: นักศึกษา (รหัส ST 01-08)

นักศึกษามีมุมมองที่สอดคล้องกับผู้บริหารและอาจารย์ โดยมองว่าการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ คือ “การเรียนรู้ที่มีชีวิต” ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดและได้ทดลองลงมือทำ ST04 กล่าวว่า “การเรียนรู้ที่ดีสำหรับผม คือการได้ทำจริง เช่น ทำโครงการ ทำคลิป หรือทำกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับธรรมะ มันทำให้เราจำได้ เข้าใจได้ และสนุกด้วย” ST06 กล่าวเสริมว่า “ถ้าอาจารย์ให้อิสระมากขึ้นในวิธีเรียน เช่น ให้เราสร้างสื่อหรือออกแบบกิจกรรมธรรมะเอง จะช่วยให้เราคิดมากขึ้น และเห็นคุณค่าของธรรมะในชีวิตจริง” ในมุมมองของนักศึกษา สภาพการณ์ที่พึงประสงค์ของการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ คือ มหาวิทยาลัยควรจัดให้มี “พื้นที่แห่งการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์” (creative learning space) ที่มีทั้งอุปกรณ์ดิจิทัล ห้องผลิตสื่อ และพื้นที่สำหรับแลกเปลี่ยนความคิดระหว่างนักศึกษาต่างคณะ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้แบบร่วมมือและเกิดแรงบันดาลใจใหม่ ๆ

### สรุปภาพรวมการสัมภาษณ์ (ประเด็นการออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์)

ข้อมูลจากทั้งสามกลุ่มสะท้อนว่า “การออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของมหาวิทยาลัยทางพระพุทธศาสนา” คือการสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ใช้หลักพุทธธรรมเป็นฐาน และส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาทั้งความรู้ ความคิด และคุณธรรมในเวลาเดียวกัน สภาพการณ์ที่พึงประสงค์ควรประกอบด้วย 3 ด้านหลัก คือ (1) ด้านกระบวนการเรียนรู้ (learning process): การเรียนรู้ที่เน้นการลงมือทำ การสะท้อนคิด และการใช้ธรรมะในการสร้างคุณค่าใหม่ (2) ด้านผู้สอน (instructor readiness): อาจารย์เป็นผู้ออกแบบการเรียนรู้ (learning designer) ที่เข้าใจหลักพุทธและหลักจิตวิทยาการเรียนรู้ยุคใหม่ และ (3) ด้านสภาพแวดล้อมและเทคโนโลยี (learning environment): มีห้องเรียนและสื่อดิจิทัลที่เอื้อต่อการเรียนรู้ร่วมกันอย่างสร้างสรรค์ โดยสรุปมหาวิทยาลัยพุทธควรมุ่งสู่การเป็น “มหาวิทยาลัยแห่งการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์บนฐานธรรมะ (Buddhist creative learning university)” ซึ่งหลอมรวมพลังของปัญญา คุณธรรม และเทคโนโลยี เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เป็นทั้ง “ผู้รู้” และ “ผู้มีธรรม” ที่สามารถสร้างสรรค์สังคมอย่างมีสติและเมตตาในศตวรรษที่ 21

**ประเด็นที่ห้า ท่านมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวและมีมุมมองเกี่ยวกับผลกระทบของสื่อดิจิทัลต่อการเรียนรู้และการปฏิบัติธรรมในการศึกษาของมหาวิทยาลัยทางพระพุทธศาสนาอย่างไรบ้าง?**

### กลุ่มที่ 1: ผู้บริหาร (รหัส EX 01-08)

ผู้บริหารส่วนใหญ่มีความเห็นตรงกันว่า “สื่อดิจิทัล” เป็นเหมือน “ดาบสองคม” ที่มีทั้งคุณและโทษต่อการเรียนรู้และการปฏิบัติธรรมในสถาบันการศึกษาพุทธศาสนา EX02 กล่าวว่า “สื่อดิจิทัลช่วยให้พระธรรมเผยแผ่ได้ไกลขึ้น เข้าถึงกลุ่มคนรุ่นใหม่ได้มากขึ้น แต่ขณะเดียวกันก็มีข้อมูลที่บิดเบือนหรือไม่ตรงกับหลักคำสอน ซึ่งอาจทำให้ผู้เรียนเข้าใจธรรมะผิดเพี้ยนได้ถ้าไม่มีการชี้แนะที่ถูกต้อง” EX06 กล่าวเสริมว่า “มหาวิทยาลัยควรเป็นกลไกกลางในการกลั่นกรองและสร้างสื่อธรรมะที่ถูกต้องตามหลักพุทธศาสนา เช่น ช่อง YouTube ทางการ หรือเพจธรรมะที่มีอาจารย์และพระนักวิชาการดูแล เพื่อให้คนรุ่นใหม่ได้เรียนรู้จากแหล่งที่เชื่อถือได้” ผู้บริหารยังมองว่า สื่อดิจิทัลมีผลต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษา ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ “รวดเร็วแต่ผิวเผิน” หากไม่มีการออกแบบการเรียนรู้

ที่ช่วยให้ผู้เรียนใช้สื่ออย่างมีสติ มหาวิทยาลัยควรส่งเสริมให้ “การเรียนรู้ผ่านสื่อ” กลายเป็น “การปฏิบัติธรรมในชีวิตประจำวัน”

กลุ่มที่ 2: อาจารย์ผู้สอน (รหัส PRO 01-09)

คณาจารย์มองว่าสื่อดิจิทัลมีบทบาทสำคัญต่อการเรียนรู้ในยุคใหม่ โดยเฉพาะในการเชื่อมโยงธรรมะกับโลกจริง แต่ต้องมี “ปัญญากำกับเทคโนโลยี” เพื่อไม่ให้เกิดการเรียนรู้หลุดออกจากเจตนารมณ์แห่งพุทธธรรม PRO03 กล่าวไว้อย่างน่าสนใจว่า “นักศึกษาใช้สื่อดิจิทัลตลอดเวลา เราไม่สามารถห้ามได้ แต่เราควรสอนให้เขาใช้สื่ออย่างมีสติ ให้อ่านเท่าทันอารมณ์และข้อมูลที่ได้รับ เพราะการใช้สื่อก็เหมือนการฝึกจิตอย่างหนึ่ง” PRO07 เสริมว่า “ในเชิงการเรียนการสอน สื่อดิจิทัลช่วยให้การสอนธรรมะมีชีวิตชีวามากขึ้น เช่น การใช้คลิปวิดีโอ สื่อภาพ เสียง หรือแอปพลิเคชันธรรมะ แต่ต้องออกแบบให้ผู้เรียนได้สะท้อนคิด ไม่ใช่แค่ดูแล้วจบ” อาจารย์หลายท่านเสนอว่า ควรพัฒนาหลักสูตร “พุทธะกับการรู้เท่าทันสื่อ (Buddhist Media Literacy)” เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันทางจิตใจให้นักศึกษารวมถึงส่งเสริมให้สื่อดิจิทัลเป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติธรรม เช่น การทำสมาธิผ่านแอปพลิเคชัน การฟังธรรมออนไลน์ หรือการสร้างคอนเทนต์ธรรมะด้วยตนเอง

กลุ่มที่ 3: นักศึกษา (รหัส ST 01-08)

นักศึกษามีมุมมองที่เป็นจริงตามประสบการณ์ในชีวิตประจำวัน โดยส่วนใหญ่ยอมรับว่าสื่อดิจิทัลมีอิทธิพลสูงต่อพฤติกรรมการเรียนรู้และการปฏิบัติธรรม ทั้งในทางบวกและทางลบ ST02 กล่าวว่า “สื่อดิจิทัลทำให้ผมเข้าถึงธรรมะได้ง่ายขึ้น เหมือนเปิด YouTube ก็มีเทศน์ให้ฟัง แต่บางครั้งก็ฟังไปเรื่อย ๆ โดยไม่ได้ตั้งใจปฏิบัติจริง” ST05 เสริมว่า “บางทีสื่อธรรมะในออนไลน์ก็มีหลายแนว บางอย่างพุทธธรรมะสนุกแต่ไม่ตรงหลัก ผมว่าถ้ามหาวิทยาลัยมีช่องทางธรรมะของตัวเองจะช่วยให้เราเชื่อมั่นมากขึ้น” นักศึกษาหลายคนเห็นว่ามหาวิทยาลัยควรจัดกิจกรรม “ธรรมะดิจิทัล” ที่เชื่อมโยงการเรียนรู้และการปฏิบัติ เช่น การแข่งขันผลิตสื่อธรรมะ, การจัดโครงการสื่อธรรมะร่วมสมัย, หรือการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ที่มีเนื้อหาเชิงจิตตภาวนา

### สรุปภาพรวมการสัมภาษณ์ (ผลกระทบของสื่อดิจิทัล)

จากการสังเคราะห์ข้อมูลของทั้งสามกลุ่ม พบว่า “สื่อดิจิทัล” มีผลกระทบต่อการเรียนรู้และการปฏิบัติธรรมในสองมิติสำคัญ ได้แก่ (1) ผลเชิงบวก: สื่อดิจิทัลช่วยขยายการเข้าถึงพระธรรม ทำให้การเรียนรู้มีความยืดหยุ่น เป็นมิตรกับคนรุ่นใหม่ และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง ทั้งยังสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการเผยแผ่พระพุทธศาสนาในระดับสากล และ (2) ผลเชิงลบ: หากขาดการกลั่นกรองและการใช้สติ สื่อดิจิทัลอาจทำให้เกิดความเข้าใจผิดในหลักธรรม การเสพติดสื่อ และการเรียนรู้ที่เน้นความรวดเร็วแต่ไม่ลึกซึ้งทางจิตใจ ดังนั้น สภาวการณ์ที่พึงประสงค์ของมหาวิทยาลัยพุทธศาสนาในยุคดิจิทัลควรเป็น “ระบบการเรียนรู้ที่ใช้สื่ออย่างมีสติ” (Mindful Digital Learning System) โดยมีคุณลักษณะดังนี้ (1) มีการบูรณาการ หลักพุทธธรรมกับเทคโนโลยีสื่อดิจิทัลอย่างสมดุล (2) มีการส่งเสริม การรู้เท่าทันสื่อและการใช้สื่ออย่างมีปัญญา (3) มีการสร้างสื่อธรรมะร่วมสมัยที่ “เข้าใจง่ายแต่ไม่ลดทอนสาระ” และ (4) มีการปลูกฝังให้ “การใช้สื่อเป็นการปฏิบัติธรรม” ในชีวิตประจำวัน กล่าวโดยสรุป สื่อดิจิทัลไม่ใช่ศัตรูของการเรียนรู้ทางพุทธศาสนา แต่คือ “เครื่องมือแห่งธรรม” ที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกสติและใช้ปัญญาในการแยกแยะสิ่งที่ควรเสพและสิ่งที่ควรละ หากได้รับการออกแบบและใช้น่าอย่างถูกต้องโดยมหาวิทยาลัย

ประเด็นที่หก ทิศทางและแนวโน้มการพัฒนานวัตกรรมสื่อดิจิทัลร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พระพุทธศาสนาและความคิดเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาในมหาวิทยาลัยมหาจุฬาราชวิทยาลัย ควรมี ควรเป็นในลักษณะใดบ้าง?

กลุ่มที่ 1: ผู้บริหาร (รหัส EX 01-08)

ผู้บริหารส่วนใหญ่เห็นพ้องกันว่า “ทิศทางการพัฒนานวัตกรรมสื่อดิจิทัลของมหาวิทยาลัยมหาจุฬาราชวิทยาลัย” ควรมุ่งไปสู่การสร้าง “ระบบนิเวศแห่งการเรียนรู้เชิงพุทธดิจิทัล” (Buddhist digital learning ecosystem) ที่ผสมผสานหลักธรรมกับเทคโนโลยีอย่างกลมกลืน EX02 กล่าวว่า “เราควรพัฒนานวัตกรรมสื่อที่มีความร่วมสมัย เข้าใจง่าย และตอบโจทย์คนรุ่นใหม่ แต่ยังคงกลิ่นอายของพุทธธรรม เช่น การใช้เทคโนโลยี AR, VR หรือ Metaverse เพื่อให้ผู้เรียนได้สัมผัสประสบการณ์ธรรมะในรูปแบบใหม่” EX05 เสริมว่า “มหาวิทยาลัยควรมีศูนย์นวัตกรรมสื่อดิจิทัลทางพระพุทธศาสนาโดยเฉพาะ เป็นแหล่งบ่มเพาะแนวคิดสร้างสรรค์ การผลิตสื่อ และการวิจัยพัฒนา เพื่อให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ที่ต่อยอดได้จริง” ผู้บริหารหลายท่านเห็นว่าทิศทางในอนาคตควรเน้น “การสร้างนวัตกรรมที่มีรากธรรมะ” (Dhamma-rooted Innovation) ซึ่งไม่ได้วัดความสำเร็จจากจำนวนผู้ชม แต่จาก “คุณค่าทางจิตใจและสติปัญญา” ที่สื่อสามารถส่งต่อได้

กลุ่มที่ 2: อาจารย์ผู้สอน (รหัส PRO 01-09)

คณาจารย์เห็นว่าทิศทางของการพัฒนานวัตกรรมสื่อดิจิทัลในอนาคต ควรเน้น “การบูรณาการระหว่างความรู้ทางศาสนา จิตวิทยาการเรียนรู้ และเทคโนโลยีสมัยใหม่” เพื่อให้เกิดการเรียนรู้แบบลึกซึ้งและยั่งยืน PRO03 กล่าวว่า “สื่อดิจิทัลในอนาคตควรไม่ใช่แค่เครื่องมือประกอบการสอน แต่ต้องเป็น ‘กระบวนการเรียนรู้’ ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดสติปัญญาและเข้าใจธรรมะอย่างลึกซึ้ง” PRO06 กล่าวเพิ่มเติมว่า “เราควรสร้างสื่อที่เชื่อมโยงระหว่างโลกแห่งเทคโนโลยีกับโลกแห่งธรรมะ เช่น คอร์สออนไลน์ธรรมะเชิงสร้างสรรค์ แอปพลิเคชันสมาธิแบบอินเทอร์แอคทีฟ หรือสื่อธรรมะสำหรับการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างรุ่น” อาจารย์หลายท่านเสนอแนวคิดที่ มหาวิทยาลัยควรพัฒนาแพลตฟอร์ม “Buddhist Creative Digital Learning” ที่นักศึกษาและอาจารย์สามารถผลิตสื่อร่วมกันได้ เช่น วิดีโอธรรมะสั้น, พอดแคสต์, เกมการเรียนรู้ หรือสื่อศิลปะดิจิทัลที่สื่อความหมายของพุทธธรรมผ่านความคิดสร้างสรรค์

กลุ่มที่ 3: นักศึกษา (รหัส ST 01-08)

นักศึกษามีมุมมองที่สะท้อนโลกความเป็นจริงและการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี พวกเขาเห็นว่าสื่อธรรมะในยุคดิจิทัลควร “เข้าถึงง่าย เข้าใจเร็ว และมีส่วนร่วมได้จริง” ST02 กล่าวอย่างตรงไปตรงมา “สื่อธรรมะควรอยู่ในรูปแบบที่พวกเราคุ้นเคย เช่น คลิปสั้น อินโฟกราฟิก หรือ TikTok ธรรมะ แต่ต้องเล่าเรื่องให้ลึกซึ้ง ไม่ใช่แค่ให้ข้อคิดสั้น ๆ แล้วผ่านไป” ST07 เสริมว่า “ผมอยากเห็นมหาวิทยาลัยเป็นศูนย์กลางการสร้างสื่อธรรมะร่วมสมัย ที่เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ฝึกทำจริง เช่น ทำพอดแคสต์ ทำแอปธรรมะ หรือสื่อเสมือนจริงเกี่ยวกับการปฏิบัติธรรม” นักศึกษามองว่าทิศทางที่ดีที่สุดคือ “การเรียนรู้ที่ทำให้ธรรมะไม่ห่างจากชีวิต” โดยใช้สื่อดิจิทัลเป็นเครื่องมือให้ธรรมะกลับมามีชีวิตในรูปแบบที่เข้ากับวัฒนธรรมของคนรุ่นใหม่

### สรุปภาพรวมการสัมภาษณ์ (ประเด็น: ทิศทางและแนวโน้มการพัฒนา)

จากการสังเคราะห์ข้อมูลของทั้งสามกลุ่ม พบว่า ทิศทางการพัฒนานวัตกรรมสื่อดิจิทัลร่วมสมัยในมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย ควรมุ่งสู่การสร้าง “นวัตกรรมแห่งปัญญาและความกรุณา” (innovation of wisdom and compassion) ที่เชื่อมโยงเทคโนโลยีเข้ากับการเรียนรู้ทางจิตใจ และแนวโน้มสำคัญที่ควรเป็น มีดังนี้:

- 1) บูรณาการพุทธธรรมกับเทคโนโลยีดิจิทัล (Buddhist-Tech integration): ใช้เทคโนโลยีเพื่อเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ เช่น AR/VR, Metaverse, AI Dhamma Tutor หรือแพลตฟอร์มสื่อธรรมะออนไลน์
- 2) เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน (participatory innovation): ให้นักศึกษาเป็นผู้สร้างนวัตกรรมสื่อร่วมกับอาจารย์ เพื่อปลูกฝังทักษะคิดเชิงสร้างสรรค์และการสื่อสารธรรมะร่วมสมัย
- 3) พัฒนาเครือข่ายสื่อธรรมะสากล (global Buddhist media network): ขยายความร่วมมือกับมหาวิทยาลัยพุทธทั่วโลก เพื่อแลกเปลี่ยนแนวคิดและเผยแพร่สื่อธรรมะในระดับนานาชาติ
- 4) สร้างระบบสนับสนุนการเรียนรู้เชิงพุทธดิจิทัล (digital learning infrastructure): มีศูนย์กลางข้อมูล สื่อ และเครื่องมือสร้างสรรค์ที่เข้าถึงได้ทุกคณะ
- 5) ส่งเสริมคุณธรรมดิจิทัล (digital mindfulness & ethics): สร้างความตระหนักรู้ในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีสติและรับผิดชอบต่อทางจริยธรรม

กล่าวโดยสรุป แนวโน้มการพัฒนานวัตกรรมสื่อดิจิทัลของมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย ควรเป็น “การสร้างสื่อที่ใช้เทคโนโลยีอย่างมีธรรม และใช้ธรรมะอย่างมีเทคโนโลยี” เพื่อปลูกฝังผู้เรียนให้มีทั้งปัญญา คุณธรรม และความคิดสร้างสรรค์ อันเป็นอัตลักษณ์ของการศึกษาเชิงพุทธในศตวรรษที่ 21

### บทสรุปภาพรวมของการสัมภาษณ์เชิงคุณภาพ

จากการวิเคราะห์ข้อมูลการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้ให้ข้อมูลสำคัญจำนวน 25 คน ซึ่งประกอบด้วยผู้บริหาร อาจารย์ และนักศึกษา จากมหาวิทยาลัยทางพระพุทธศาสนา พบว่า ทุกกลุ่มมีความตระหนักถึงบทบาทของ “นวัตกรรมทางการศึกษาและสื่อดิจิทัล” ในการขับเคลื่อนการเรียนรู้พระพุทธศาสนาให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกยุคศตวรรษที่ 21 และเห็นพ้องกันว่า การบูรณาการ “พุทธธรรม-เทคโนโลยี-ความคิดสร้างสรรค์” คือแนวทางสำคัญในการพัฒนาการศึกษาเชิงพุทธในอนาคต

ผู้บริหารมองว่า มหาวิทยาลัยควรเป็น “ต้นแบบแห่งนวัตกรรมพุทธดิจิทัล” ที่สามารถใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่เพื่อเผยแผ่หลักธรรมและพัฒนาผู้เรียนให้มีปัญญาและคุณธรรมควบคู่กัน โดยเฉพาะการสร้างระบบสนับสนุนด้านเทคโนโลยี เช่น ศูนย์นวัตกรรมสื่อพุทธดิจิทัล หรือศูนย์การเรียนรู้แบบเปิด (open learning space) ที่บูรณาการเนื้อหาธรรมะกับเทคโนโลยีสื่อร่วมสมัยอย่างเป็นระบบ

ในมุมมองของอาจารย์ ผู้สอนเห็นว่า “นวัตกรรมทางการเรียนรู้” มิได้หมายถึงเพียงการใช้สื่อใหม่ แต่คือ “การออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์” ที่ให้ผู้เรียนคิด วิเคราะห์ และสร้างคุณค่าใหม่จากหลักธรรม โดยมีอาจารย์เป็นผู้ออกแบบกระบวนการเรียนรู้ (learning designer) มากกว่าผู้

ถ่ายทอดความรู้แบบเดิม พร้อมเสนอให้มหาวิทยาลัยจัดอบรมพัฒนาศักยภาพคณาจารย์ด้านการออกแบบสื่อเชิงพุทธดิจิทัลและการสอนแบบร่วมสร้าง (co-creative learning)

ส่วนนักศึกษามีมุมมองที่สอดคล้องกับผู้บริหารและอาจารย์ โดยเห็นว่าสื่อดิจิทัลช่วยให้พระพุทธศาสนา “เข้าใจง่าย ใกล้ตัว และเข้าถึงได้ทุกเวลา” หากได้รับการออกแบบอย่างสร้างสรรค์ และมีความน่าเชื่อถือ นักศึกษาต้องการให้มหาวิทยาลัยเปิดโอกาสให้พวกเขามีส่วนร่วมในการสร้างสื่อธรรมะในรูปแบบใหม่ เช่น คลิปวิดีโอสั้น พอดแคสต์ธรรมะ เกมการเรียนรู้ หรือโครงการ “ธรรมะดิจิทัลเพื่อชุมชน” เพื่อฝึกใช้เทคโนโลยีอย่างมีสติและจริยธรรม

เมื่อพิจารณาผลการสัมภาษณ์โดยรวม พบว่า “สื่อดิจิทัล” มีทั้งคุณและโทษต่อการเรียนรู้ทางพระพุทธศาสนา เป็นทั้ง “โอกาสและความท้าทาย” ที่ต้องอาศัยการกำกับด้วยสติและปัญญา ดังนั้นมหาวิทยาลัยทางพระพุทธศาสนาควรพัฒนาระบบการเรียนรู้ที่ใช้สื่ออย่างมีจริยธรรม มีการกลั่นกรองเนื้อหา และปลูกฝังให้ผู้เรียนรู้เท่าทันสื่อ เพื่อให้การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติธรรมในชีวิตประจำวัน

ในส่วนของ “ทิศทางและแนวโน้มการพัฒนา” ผู้ให้ข้อมูลทุกกลุ่มเห็นพ้องว่า มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัยควรมุ่งสู่การเป็น “มหาวิทยาลัยพุทธนวัตกรรมดิจิทัล” (Buddhist digital innovation university) ที่บูรณาการพุทธธรรมกับเทคโนโลยีและความคิดสร้างสรรค์อย่างกลมกลืน โดยควรมีลักษณะสำคัญ 3 ประการ คือ (1) นวัตกรรมที่มีรากธรรมะ (Dhamma-rooted Innovation): ใช้หลักพุทธธรรมเป็นฐานในการออกแบบสื่อและการเรียนรู้ (2) นวัตกรรมที่สร้างการมีส่วนร่วม (participatory innovation): เปิดโอกาสให้นักศึกษาและคณาจารย์สร้างสื่อธรรมะร่วมกัน และ (3) นวัตกรรมที่ยกระดับจิตใจ (mindful innovation): ใช้เทคโนโลยีอย่างมีสติ ส่งเสริมการเรียนรู้ที่นำไปสู่การพัฒนาทั้งปัญญาและจิตใจ

โดยสรุป บทสัมภาษณ์ทั้งหมดสะท้อนแนวคิดร่วมกันว่า การพัฒนานวัตกรรมสื่อดิจิทัลในบริบทของมหาวิทยาลัยทางพระพุทธศาสนา มิใช่เพียงการนำเทคโนโลยีมาใช้ในห้องเรียน แต่คือการ “สร้างระบบการเรียนรู้แห่งธรรมะในยุคดิจิทัล” ที่ช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาทั้งความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ และคุณธรรมภายใน เพื่อเป็นบัณฑิตแห่งศตวรรษที่ 21 ที่มีทั้ง ปัญญา-จิตใจ-ความรับผิดชอบต่อสังคม

## บทที่ 5

### สรุปอภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การศึกษางานวิจัย เรื่อง “การพัฒนาวัตกรรมการสื่อดิจิทัลร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พระพุทธศาสนาและความคิดเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาในมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย” เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (survey research) โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ (quantitative research) และเชิงคุณภาพ (qualitative research) ผสมผสานควบคู่กันในการเก็บข้อมูลภาคสนาม การแปลผลและการนำเสนอผลการวิจัย มีรายละเอียดในประเด็นดังต่อไปนี้

- 5.1 สรุปผลการวิจัย
- 5.2 อภิปรายผลการวิจัย
- 5.3 ข้อเสนอแนะ

#### 5.1 สรุปผลการวิจัย

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสาน (mixed research) ระหว่างข้อมูลเชิงปริมาณ (quantitative data) และข้อมูลเชิงคุณภาพ (qualitative data) ในขั้นสำรวจความต้องการจำเป็น (ขั้น Research 1) สำหรับข้อมูลเชิงปริมาณนั้น ผู้วิจัยและคณะได้นำเครื่องมือการวิจัย (แบบสอบถาม) ที่ผ่านการทดลอง (try out) จำนวน 30 ชุด กับบุคคลที่มีคุณสมบัติใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง เช่น บุคลากรทางการศึกษา นักศึกษา ประชาชน เป็นต้น ของมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย จังหวัดนครปฐม จำนวน 30 ชุด และมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตสิรินธร จังหวัดนครปฐม จำนวน 30 ชุด เพื่อทำการทดสอบหาค่าความตรง (validity) เชิงเนื้อหาและเชิงโครงสร้าง ค่าความเชื่อมั่น (reliability) และค่าอำนาจจำแนก (discrimination) ของเครื่องมือการวิจัยแล้วมาใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนามโดยได้แจกแบบสอบถามและเก็บข้อมูลในพื้นที่การวิจัย คือ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย จำนวน 200 รูป/คน (ซึ่งเป็นการเก็บข้อมูลที่เกินมา จำนวน 25 ชุด) ทั้งนี้ เพื่อป้องกันการชำรุดหรือความไม่สมบูรณ์ของข้อมูล (error) แต่ในเวลาทำการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ (quantitative data) จะใช้ข้อมูลในแบบสอบถามที่มีความสมบูรณ์ จำนวน 175 ชุด ตามที่กำหนดไว้ในระเบียบวิธีวิจัยเท่านั้น

แบบสอบถามเกี่ยวกับการพัฒนาวัตกรรมการสื่อดิจิทัลร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พระพุทธศาสนาและความคิดเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษา 6 ด้าน คือ (1) ด้านนวัตกรรมทางการศึกษาและสื่อดิจิทัล (2) ด้านความคิดสร้างสรรค์ในบริบทการศึกษา (3) ด้านนวัตกรรมทางพระพุทธศาสนาในยุคดิจิทัล (4) ด้านการออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (5) ด้านผลกระทบของสื่อดิจิทัลต่อการเรียนรู้และการปฏิบัติธรรม และ (6) ด้านทิศทางและแนวโน้มการพัฒนานวัตกรรมสื่อดิจิทัลร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้

วัตถุประสงค์การวิจัยที่ 1 เพื่อสำรวจสื่อดิจิทัลร่วมสมัยด้านพระพุทธศาสนาและด้านความคิดเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาในศตวรรษที่ 21 ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนานวัตกรรมสื่อดิจิทัลร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พระพุทธศาสนาและความคิดเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษา

จำนวน 6 ด้าน ประกอบด้วย ดังนี้ (1) ด้านนวัตกรรมทางการศึกษาและสื่อดิจิทัล (2) ด้านความคิดสร้างสรรค์ในบริบทการศึกษา (3) ด้านนวัตกรรมทางพระพุทธศาสนาในยุคดิจิทัล (4) ด้านการออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (5) ด้านการออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ และ (6) ด้านทิศทางและแนวโน้มการพัฒนานวัตกรรมสื่อดิจิทัลร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ และค่าเฉลี่ยของทุกตัวแปรสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด (3.50) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งแสดงว่า นักศึกษามีการรับรู้และประเมินนวัตกรรมสื่อดิจิทัลร่วมสมัยในทุกด้านอยู่ในระดับ “มาก” และสูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะด้าน “ความคิดสร้างสรรค์ในบริบทการศึกษา” (= 4.62) และ “นวัตกรรมทางพระพุทธศาสนาในยุคดิจิทัล” (= 4.60) ถือเป็นด้านที่โดดเด่นที่สุดในการส่งเสริมการเรียนรู้พระพุทธศาสนาเชิงสร้างสรรค์ในศตวรรษที่ 21.

วัตถุประสงค์การวิจัยที่ 2 เพื่อศึกษาปัจจัยและองค์ประกอบของสื่อดิจิทัลร่วมสมัยในศตวรรษที่ 21 สำหรับส่งเสริมการเรียนรู้พระพุทธศาสนาและความคิดเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาในมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย ผลการวิจัยพบว่า (1) ความคิดเห็นเกี่ยวกับด้านนวัตกรรมทางการศึกษาและสื่อดิจิทัล มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.59$ ) (2) ความคิดเห็นเกี่ยวกับด้านความคิดสร้างสรรค์ในบริบทการศึกษา มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.62$ ) (3) ความคิดเห็นเกี่ยวกับด้านนวัตกรรมทางพระพุทธศาสนาในยุคดิจิทัล มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.56$ ) (4) ความคิดเห็นเกี่ยวกับด้านการออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.52$ ) (5) ความคิดเห็นเกี่ยวกับด้านผลกระทบของสื่อดิจิทัลต่อการเรียนรู้และการปฏิบัติธรรม มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.51$ ) และ (6) ความคิดเห็นเกี่ยวกับด้านทิศทางและแนวโน้มการพัฒนานวัตกรรมสื่อดิจิทัลร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.49$ )

วัตถุประสงค์การวิจัยที่ 3 เพื่อนำเสนอรูปแบบของนวัตกรรมสื่อดิจิทัลร่วมสมัยในศตวรรษที่ 21 สำหรับส่งเสริมการเรียนรู้พระพุทธศาสนาและความคิดเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาในมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย ผลการวิจัยพบว่า “สื่อดิจิทัล” มีทั้งคุณและโทษต่อการเรียนรู้ทางพระพุทธศาสนา เป็นทั้ง “โอกาสและความท้าทาย” ที่ต้องอาศัยการกำกับด้วยสติและปัญญา ดังนั้นมหาวิทยาลัยทางพระพุทธศาสนาควรพัฒนาระบบการเรียนรู้ที่ใช้สื่ออย่างมีจริยธรรม มีการถ่วงถ่วงเนื้อหา และปลูกฝังให้ผู้เรียนรู้เท่าทันสื่อ เพื่อให้การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติธรรมในชีวิตประจำวัน

ในส่วนของ “ทิศทางและแนวโน้มการพัฒนา” ผู้ให้ข้อมูลทุกกลุ่มเห็นพ้องว่า มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัยควรมุ่งสู่การเป็น “มหาวิทยาลัยพุทธนวัตกรรมดิจิทัล” (Buddhist digital innovation university) ที่บูรณาการพุทธธรรมกับเทคโนโลยีและความคิดสร้างสรรค์อย่างกลมกลืน โดยควรมีลักษณะสำคัญ 3 ประการ คือ (1) นวัตกรรมที่มีรากธรรมะ (Dhamma-rooted Innovation): ใช้หลักพุทธธรรมเป็นฐานในการออกแบบสื่อและการเรียนรู้ (2) นวัตกรรมที่สร้างการมีส่วนร่วม (participatory innovation): เปิดโอกาสให้นักศึกษาและคณาจารย์สร้างสื่อธรรมะร่วมกัน และ (3) นวัตกรรมที่ยกระดับจิตใจ (mindful innovation): ใช้เทคโนโลยีอย่างมีสติ ส่งเสริมการเรียนรู้ที่นำไปสู่การพัฒนาทั้งปัญญาและจิตใจ

## 5.2 อภิปรายผลการวิจัย

วัตถุประสงค์การวิจัยที่ 1 พบว่า การพัฒนานวัตกรรมการสื่อดิจิทัลร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พระพุทธศาสนาและความคิดเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษา จำนวน 6 ด้าน ประกอบด้วย ดังนี้ (1) ด้านนวัตกรรมการทางการศึกษาและสื่อดิจิทัล (2) ด้านความคิดสร้างสรรค์ในบริบทการศึกษา (3) ด้านนวัตกรรมการพระพุทธศาสนาในยุคดิจิทัล (4) ด้านการออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (5) ด้านการออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ และ (6) ด้านทิศทางและแนวโน้มการพัฒนานวัตกรรมการสื่อดิจิทัลร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ และค่าเฉลี่ยของทุกตัวแปรสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด (3.50) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งแสดงว่า นักศึกษามีการรับรู้และประเมินนวัตกรรมการสื่อดิจิทัลร่วมสมัยในทุกด้านอยู่ในระดับ “มาก” และสูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะด้าน “ความคิดสร้างสรรค์ในบริบทการศึกษา” (= 4.62) และ “นวัตกรรมการพระพุทธศาสนาในยุคดิจิทัล” (=4.60) ถือเป็นด้านที่โดดเด่นที่สุดในการส่งเสริมการเรียนรู้พระพุทธศาสนาเชิงสร้างสรรค์ในศตวรรษที่ 21 สอดคล้องกับการศึกษาของ สกุศลศรี ศรีสารคาม (2566) ศึกษาวิจัย เรื่อง “นวัตกรรมการสื่อสร้างสรรค์จากกรณีศึกษา 5 ประเทศ และความท้าทายของการพัฒนานวัตกรรมการสื่อในประเทศไทย” ผลการวิจัยพบว่า (1) หน่วยงานภาครัฐองค์กรสื่อและหน่วยงานให้ทุนของแต่ละประเทศให้ความสำคัญต่อบทบาทของสื่อในการพัฒนาพฤติกรรมแก้ปัญหาทางสังคมและสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจจึงมีการกำหนดแผนของชาติและมีเงินทุนสนับสนุนนวัตกรรมการสื่อ (2) รูปแบบการพัฒนามีการวางโครงสร้างที่ครบวงจรเริ่มจากการให้ทุนตั้งต้นในการทดลองพัฒนาเทคโนโลยีการเล่าเรื่องและบทบาทใหม่ ๆ ของสื่อการพัฒนาผู้ประกอบการสื่อที่สร้างนวัตกรรมระบบการหาดลาดทั้งในประเทศและต่างประเทศเพื่อต่อยอดนวัตกรรมเชิงพาณิชย์ การถอดบทเรียนองค์ความรู้เพื่อให้เกิดการพัฒนาต่อยอดนวัตกรรมใหม่ และ (3) นวัตกรรมสื่อจากกระบวนการส่งเสริมที่เป็นระบบสร้างการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีความหลากหลายเชิงประเด็นและรูปแบบการเล่าเรื่องใหม่เสริมประสิทธิภาพให้กระบวนการทำงานขององค์กรสื่อ บทบาทของสื่อในการสร้างนวัตกรรมเชิงสังคม นวัตกรรมถูกใช้ประโยชน์ทางสังคมได้จริงและทราบดีเชิงพาณิชย์และเกิดผู้ประกอบการสื่อที่เป็นนวัตกรรมพัฒนาสื่อรูปแบบใหม่อย่างต่อเนื่องทั้งนี้ข้อเสนอแนวทางในการพัฒนาการสนับสนุนนวัตกรรมการสื่อในไทยควรสร้างระบบนิเวศน์ของนวัตกรรมการสื่อทั้งการให้ทุนการบ่มเพาะผู้ประกอบการสื่อกลุ่มสร้างนวัตกรรมทดลองพัฒนารูปแบบสื่อและเทคโนโลยี การสร้างตลาดและโอกาสการหารายได้ให้เป็นวงจรที่ครบกระบวนการในการส่งเสริมการพัฒนา

สอดคล้องกับงานวิจัยของประพจน์ ญ บางช้าง และ วิโรจน์ ศรีหิรัญ (2566) ศึกษาวิจัย เรื่อง “การพัฒนานวัตกรรมการสื่อสารของสื่อโทรทัศน์ระบบดิจิทัลในมุมมองเชิงวิชาการและวิชาชีพสื่อสารมวลชน” ผลการศึกษาพบว่า สภาพการณ์ปัจจุบันของสื่อโทรทัศน์ระบบดิจิทัลในประเทศไทยนั้นยังมีปัญหาในทุกด้านทั้งในด้านความนิยมของผู้ชมรายการโทรทัศน์ที่น้อยลง ส่งผลด้านเศรษฐกิจที่ประสบปัญหาขาดทุนแทบทุกช่องสถานีการค้นหาและวิเคราะห์นวัตกรรมการสื่อสารของสื่อโทรทัศน์ระบบดิจิทัลพบว่าควรเน้น “นวัตกรรมเฉพาะตัว” หรือมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของแต่ละสื่อเองที่แตกต่างจากสื่ออื่น จุดที่น่าสนใจคือนวัตกรรมเชิงผลิตภัณฑ์นั้นควรปรับเปลี่ยนรูปแบบการสื่อสารที่เน้นการมีปฏิสัมพันธ์ในทุกช่องทางสื่อสารดิจิทัลการพัฒนาสื่อโทรทัศน์ระบบดิจิทัลในประเทศไทยสู่การเป็นนวัตกรรมการสื่อสารทางโทรทัศน์ระบบดิจิทัลควรใช้แนวคิดการหลอมรวมสื่อที่เน้นการผลิต

รายการโทรทัศน์เพื่อเผยแพร่ทางสื่อออนไลน์ทุกแพลตฟอร์มในลักษณะ “หนึ่งรายการเผยแพร่หลากหลายสื่อ” และการยกระดับสื่อโทรทัศน์ระบบดิจิทัลนั้นควรใช้กลยุทธ์ในการเผยแพร่และสร้างการมีส่วนร่วมบนทุกแพลตฟอร์มให้กับประชาชนผู้รับสาร มีการเล่าเรื่องข้ามสื่อที่เชื่อมโยงเนื้อหาทั้งหมดให้เสริมกัน และสร้างเนื้อหาจากประเด็นสำคัญที่ตรงกับความสนใจของกลุ่มเป้าหมาย

สอดคล้องกับงานวิจัยของกัมปนาท คูศิริรัตน์ และนุชรัตน์ นุชประยูร (2566) ศึกษาวิจัยเรื่อง “การพัฒนาวัตกรรมการสื่อดิจิทัลสำหรับแพลตฟอร์มการเรียนรู้ผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่” ผลการศึกษาพบว่า ผลการประเมินประสิทธิผลมีค่าเท่ากับ 82.41/80.63 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 ผลการประเมินประสิทธิผลจากคะแนนหลังเรียนของกลุ่มตัวอย่างสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และค่าพัฒนาการที่เพิ่มขึ้นของผู้เรียนสามารถประเมินได้ด้วยค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) เท่ากับ 0.7007 แสดงว่ากลุ่มตัวอย่างมีพัฒนาการเรียนรู้เพิ่มขึ้นร้อยละ 70.07 และผลการยอมรับนวัตกรรมสื่อดิจิทัลสำหรับแพลตฟอร์มการเรียนรู้ผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่ อยู่ในระดับมาก ( $=4.22$ ,  $S.D.= 0.55$ )

สอดคล้องกับงานวิจัยของยุทธศักดิ์ ทองแสน (2567) ศึกษาวิจัย เรื่อง “การพัฒนาวัตกรรมการเรียนรู้เทคโนโลยีความจริงเสมือนรูปแบบสามมิติ เรื่อง กิ่งก้านแห่งโพธิญาณ สายธารแห่งธรรม กรณีสึกษา ต้นไม้คำสอนของพระโพธิญาณเถร (ชา สุภทโท)บนแอปพลิเคชันสมาร์ตโฟนและสื่อสิ่งพิมพ์โปสเตอร์” ผลการศึกษาพบว่า ประสิทธิภาพนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้เทคโนโลยีความจริงเสมือนรูปแบบสามมิติ เรื่อง กิ่งก้านแห่งโพธิญาณ สายธารแห่งธรรม กรณีสึกษา ต้นไม้คำสอนของพระโพธิญาณเถร (ชา สุภทโท) ผ่านแอปพลิเคชันสมาร์ตโฟนและสื่อสิ่งพิมพ์โปสเตอร์ โดยผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ย 4.26 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.57 และประเมินความพึงพอใจสำหรับกลุ่มผู้ใช้งาน พบว่าอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย 4.37 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.58

วัตถุประสงค์การวิจัยที่ 2 พบว่า (1) ความคิดเห็นเกี่ยวกับด้านนวัตกรรมทางการศึกษาและสื่อดิจิทัล มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.59$ ) (2) ความคิดเห็นเกี่ยวกับด้านความคิดสร้างสรรค์ในบริบทการศึกษา มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.62$ ) (3) ความคิดเห็นเกี่ยวกับด้านนวัตกรรมทางพระพุทธศาสนาในยุคดิจิทัล มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.56$ ) (4) ความคิดเห็นเกี่ยวกับด้านการออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.52$ ) (5) ความคิดเห็นเกี่ยวกับด้านผลกระทบของสื่อดิจิทัลต่อการเรียนรู้และการปฏิบัติธรรม มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.51$ ) และ (6) ความคิดเห็นเกี่ยวกับด้านทิศทางและแนวโน้มการพัฒนานวัตกรรมสื่อดิจิทัลร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.49$ ) สอดคล้องกับการศึกษาของ นิพนธ์ คำแดง และปรวิศา โกวรรณะกุล (2567) ศึกษาวิจัย เรื่อง “การพัฒนาสื่อวัตกรรมการแก้สมการเชิงเส้นตัวแปรเดียวด้วยอัลกอริทึม” ผลการศึกษาพบว่า ผลการประเมินประสิทธิภาพของสื่อวัตกรรมการเรียนรู้อยู่ในระดับมากที่สุด การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนหลังการจัดการเรียนรู้ของสื่อวัตกรรมการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ต่อสื่อวัตกรรมการแก้สมการเชิงเส้นตัวแปรเดียวด้วยอัลกอริทึมอยู่ในระดับมาก

สอดคล้องกับงานวิจัยของสงวน หล้าโพนทัน และคณะ (2567) ศึกษาวิจัย เรื่อง “การประยุกต์ใช้นวัตกรรมสื่อสมัยใหม่เพื่อส่งเสริมการพัฒนาคุณภาพชีวิตตามคติธรรมทางพระพุทธศาสนาที่ปรากฏในนิทานพื้นบ้านอีสาน” ผลการศึกษาพบว่า การใช้ปัญญาของตัวละครในนิทานเรื่องสุวรรณสังข์กุมาร เช่น พระมารดาของพระสังข์ แอบข่มขู่คนความสะอาดบ้านและทำลายหอยสังข์เพื่อไม่ให้พระสังข์มีที่ซ่อนอีกต่อไป การแสดงความเคารพในนิทานเรื่องอรุโณธตฺต เช่น พระมหากัสสปเถระพร้อมพระอรหันต์ 500 ท่าน ได้อัญเชิญอรุโณธตฺตของพระสัมพุทธเจ้ามาประดิษฐานที่กุฏิกลางเพื่อให้พุทธบริษัทรวมทั้งเทวดาทั้งหลายได้เคารพสักการบูชา การให้อภัยในนิทานเรื่องนางสิบสอง เช่น ท้าววรสิทธิ์ให้อภัยนางสันทะมาลา การปกครองที่ปรากฏในนิทานเรื่องพระยาคันคาก เช่น พระยาคันคากยกไฟพลขึ้นไปรบกับพระยาแถนเพื่อให้พระยาแถนปล่อยฝนให้ตกต้องตามฤดูกาล ส่วนการปกครองตามหลักพระพุทธศาสนาในนิทานเรื่อง เสียวสวาสดี คือ การใช้ปัญญาและคุณธรรมในการทำงานของท้าวเสียวสวาสดี, กิจกรรมเกี่ยวกับการใช้ปัญญาไตร่ตรอง คือ กิจกรรม How to (การแก้ปัญหา) กิจกรรมเกี่ยวกับความเคารพผู้อื่น ได้แก่ กิจกรรมส่งเสริมการปลูกฝังจิตสำนึกความเป็นพลเมือง กิจกรรมเกี่ยวกับการให้อภัย กิจกรรม เช่น การทำงานเป็นทีม เป็นต้น กิจกรรมเกี่ยวกับการปกครองตามหลักพระพุทธศาสนา เช่น การเลือกสมาชิกสภาผู้แทนราษฎร เป็นต้น

วัตถุประสงค์การวิจัยที่ 3 พบว่า “สื่อดิจิทัล” มีทั้งคุณและโทษต่อการเรียนรู้ทางพระพุทธศาสนา เป็นทั้ง “โอกาสและความท้าทาย” ที่ต้องอาศัยการกำกับด้วยสติและปัญญา ดังนั้นมหาวิทยาลัยทางพระพุทธศาสนาควรพัฒนาระบบการเรียนรู้ที่ใช้สื่ออย่างมีจริยธรรม มีการกลั่นกรองเนื้อหา และปลูกฝังให้ผู้เรียนรู้เท่าทันสื่อ เพื่อให้การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติธรรมในชีวิตประจำวัน

ในส่วนของ “ทิศทางและแนวโน้มการพัฒนา” ผู้ให้ข้อมูลทุกกลุ่มเห็นพ้องว่า มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัยควรมุ่งสู่การเป็น “มหาวิทยาลัยพุทธนวัตกรรมดิจิทัล” (Buddhist digital innovation university) ที่บูรณาการพุทธธรรมกับเทคโนโลยีและความคิดสร้างสรรค์อย่างกลมกลืน โดยควรมีลักษณะสำคัญ 3 ประการ คือ (1) นวัตกรรมที่มีรากธรรมะ (Dhamma-rooted Innovation): ใช้หลักพุทธธรรมเป็นฐานในการออกแบบสื่อและการเรียนรู้ (2) นวัตกรรมที่สร้างการมีส่วนร่วม (participatory innovation): เปิดโอกาสให้นักศึกษาและคณาจารย์สร้างสื่อธรรมะร่วมกัน และ (3) นวัตกรรมที่ยกระดับจิตใจ (mindful innovation): ใช้เทคโนโลยีอย่างมีสติ ส่งเสริมการเรียนรู้ที่นำไปสู่การพัฒนาทั้งปัญญาและจิตใจ สอดคล้องกับการศึกษาของ ชูชัย นະนิตย และพีรวัฒน์ ชัยสุข (2567) ศึกษาวิจัย เรื่อง “แนวทางการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ตามหลักสติปัญญา 4 ของครูการศึกษาพิเศษจังหวัดอ่างทอง” ผลการศึกษาพบว่า 1) ความคิดสร้างสรรค์ของครูการศึกษาพิเศษจังหวัดอ่างทอง ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า อยู่ในระดับมากทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านความคิดคล่องแคล่ว ด้านความคิดยืดหยุ่น และด้านความคิดริเริ่ม โดยมีความสามารถคิดแก้ปัญหาได้รวดเร็วในการปฏิบัติงาน ความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นทันที สามารถที่จะพยายามคิดได้หลายอย่างอิสระ มีลักษณะความคิดแปลกใหม่ แตกต่างจากความคิดธรรมดา 2) วิธีการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ตามหลักสติปัญญา 4 ของครูการศึกษาพิเศษจังหวัดอ่างทอง ในด้านความคิดยืดหยุ่นซึ่งเป็นด้านน้อยที่สุดของระดับความคิดสร้างสรรค์ ในส่วนข้อที่น้อยที่สุด 2 อันดับ คือ (1) ความคิดในรายละเอียดเพื่อตกแต่งหรือขยายความคิดหลักให้ได้ความหมายสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ด้วยการพิจารณาเห็น

กาย มีความเพียรมีสัมปชัญญะ มีสติ การเรียนรูสิ่งภายนอกพิจารณาให้เข้าใจความจริง เห็นจิต แลเห็นธรรม มีความคิดในรายละเอียด เพื่อตกแต่ง หรือขยายความคิดหลักให้ได้ความหมายสมบูรณ์ยิ่งขึ้น (2) มีความสามารถคิดแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้อย่างคล่องแคล่วทันสถานการณ์ มีสติเพื่อแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้อย่างคล่องแคล่วทันสถานการณ์ การปฏิบัติสติปัญญา 4 ในขั้นตอนนี้ ต้องใช้สติเป็นฐานในการปฏิบัติ มีความสามารถคิดแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้อย่างคล่องแคล่วทันสถานการณ์โดยนำทักษะอื่น ๆ มาเป็นตัวช่วยได้การแก้ปัญหา 3) แนวทางการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ตามหลักสติปัญญา 4 ของครูการศึกษาพิเศษจังหวัดอ่างทอง เน้นด้านความคิดยืดหยุ่น ได้แก่ สามารถที่จะพยายามคิดได้อย่างอิสระ รับฟังความคิดเห็นคนอื่นด้วยเหตุผลได้เสมอ คิดได้หลากหลาย และสามารถคิดดัดแปลงจากสิ่งหนึ่งไปหลายสิ่งได้ดี พิจารณาเห็นกาย มีความเพียร มีสัมปชัญญะ มีสติ การเรียนรูสิ่งภายนอกพิจารณาให้เข้าใจความจริง พิจารณาเห็นจิต และเห็นธรรม มีความคิดในรายละเอียด เพื่อแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้อย่างคล่องแคล่ว ทันสถานการณ์ มีกระบวนการในการแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสมกับปัญหาที่เกิดขึ้น ใช้เหตุผลในการตัดสินใจ ไม่ยึดติดวิธีการแก้ปัญหาแบบเดิม ๆ นำทักษะอื่น ๆ มาเป็นตัวช่วยได้การแก้ปัญหา มีสติเป็นพื้นฐานในการคิดหาแนวทางเหตุผลในการแก้ไข

สอดคล้องกับงานวิจัยของ ยงยุทธ มุ่งหมาย และคณะ (2567) ศึกษาวิจัย เรื่อง “การพัฒนา รูปแบบสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้เปิดแบบสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของ นักศึกษาระดับปริญญาตรี” ผลการศึกษาพบว่า 1) รูปแบบสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้เปิดแบบ สร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี พบว่า มีความเหมาะสมภาพรวมอยู่ในเกณฑ์เหมาะสมมากที่สุด (= 4.63, SD= 0.56) 2) ผลการเปรียบเทียบ ความคิดสร้างสรรค์ ก่อนเรียนและหลังเรียนของผู้เรียนที่เรียนด้วยรูปแบบสภาพแวดล้อมทางการ เรียนรู้เปิดแบบสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนซึ่งต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 3) ผล การประเมินความคิดสร้างสรรค์หลังเรียน พบว่า ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (= 4.54, SD= 0.55) และ 4) ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียน พบว่า ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (=4.53, SD= 0.55) สรุปได้ว่า รูปแบบสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้เปิดฯ ที่พัฒนาขึ้น สามารถส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์ของนักศึกษาปริญญาตรี และยังส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นได้

สอดคล้องกับงานวิจัยของ เอกนันท์ ทองจันทร์ และสร้อยณี อุเส็นยาง (2567) ศึกษาวิจัย เรื่อง “บรรยากาศองค์การที่สนับสนุนความคิดสร้างสรรค์ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมเชิงนวัตกรรมของ บุคลากรสถาบันการอาชีวศึกษาในสามจังหวัดชายแดนใต้” ผลการศึกษาพบว่า (1) ระดับบรรยากาศ องค์การที่สนับสนุนความคิดสร้างสรรค์ ได้แก่ ด้านความเป็นอิสระ ด้านการให้การสนับสนุนของ หัวหน้างาน ด้านการให้การสนับสนุนด้านทรัพยากรที่เพียงพอ ด้านการสนับสนุนการทำงานเป็นกลุ่ม ด้านการสนับสนุนขององค์การ และด้านงานที่ทำหาย (2) ระดับพฤติกรรมเชิงนวัตกรรมของบุคลากร ได้แก่ ด้านการมีความคิดริเริ่มใหม่ ด้านการนำเสนอหรือส่งเสริมแนวความคิดใหม่ และด้านการทำให้ ความคิดสามารถนำไปปฏิบัติได้จริง และ (3) บรรยากาศองค์การที่สนับสนุนความคิดสร้างสรรค์ ด้าน การสนับสนุนขององค์การ ด้านการสนับสนุนทรัพยากรที่เพียงพอ และด้านงานที่ทำหาย ส่งผลต่อ พฤติกรรมเชิงนวัตกรรมของบุคลากร โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

### 5.3 ข้อเสนอแนะ

ทิศทางการพัฒนาในอนาคตประกอบด้วยดังนี้

ประเด็นที่หนึ่ง บูรณาการนวัตกรรมสื่อดิจิทัลในแผนพัฒนาการเรียนรู้ของมหาวิทยาลัย ควรกำหนดนโยบายส่งเสริมการใช้สื่อดิจิทัลร่วมสมัยในการจัดการเรียนรู้พระพุทธศาสนาอย่างเป็นระบบ โดยเน้นการใช้เทคโนโลยีที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ เช่น สื่ออินเทอร์แอคทีฟ เกมการเรียนรู้ และแพลตฟอร์มออนไลน์เชิงพุทธ

ประเด็นที่สอง จัดตั้งศูนย์นวัตกรรมดิจิทัลทางพระพุทธศาสนา (Buddhist digital innovation center) เพื่อทำหน้าที่เป็นแหล่งวิจัย พัฒนา และเผยแพร่ นวัตกรรมสื่อดิจิทัลที่เชื่อมโยงพระพุทธศาสนากับทักษะในศตวรรษที่ 21 ทั้งด้านความคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร และคุณธรรมเชิงดิจิทัล

ประเด็นที่สาม พัฒนาแพลตฟอร์มออนไลน์สำหรับการเรียนรู้เชิงพุทธ (Digital dhamma learning platform) สร้างพื้นที่การเรียนรู้แบบเปิดที่ผสมผสานเนื้อหาธรรมะกับกิจกรรมออนไลน์ เช่น พอดแคสต์ วิดีโอสั้น หรือสื่อเสวนา เพื่อให้เยาวชนเข้าถึงธรรมะได้ง่ายและร่วมเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม ควรพัฒนาต่อยอดนวัตกรรมสื่อในรูปแบบ VR/AR/Metaverse Buddhist Learning เพื่อขยายประสบการณ์การเรียนรู้พระพุทธศาสนาให้ทันสมัยและเข้าถึงคนรุ่นใหม่

## บรรณานุกรม

### 1. ตำรา หนังสือ งานวิจัย และงานวิชาการ

- กนกวรรณ ดำเนิน. (2021). นวัตกรรมการเผยแพร่พระพุทธศาสนาในยุคดิจิทัล.  
*วารสารพุทธศาสตร์*, 15(2), 30-45.
- กมลรัตน์ พานิชกุล. (2021). การปรับตัวของพระสงฆ์ไทยในยุคดิจิทัล: โอกาสและความท้าทาย.  
*วารสารศาสนาและวัฒนธรรม*, 23(1), 15-30.
- กัลยา วานิชย์บัญชา. (2550). *สถิติสำหรับงานวิจัย*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ:  
ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กัมปนาท คูศิริรัตน์ และนุชรัตน์ นุชประยูร. (2566). การพัฒนานวัตกรรมสื่อดิจิทัลสำหรับ  
แพลตฟอร์มการเรียนรู้ผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่. *วารสารสารสนเทศ*, 22(1), 29-43.
- เกรียงไกร เครือนวน. (2560). การพัฒนาการศึกษาด้านพระพุทธศาสนาในศตวรรษที่ 21.  
*วารสารการศึกษาศาสนาและปรัชญา*, 9(1), 55-72.
- จิรายุส สติธัยสงค์. (2564). สื่อดิจิทัลและการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้.  
*วารสารการพัฒนาศึกษา*, 15(2), 88-97.
- จิตติมา ปานทอง. (2563). ปัญหาการเสถียรสื่อดิจิทัลในวัยรุ่น. *วารสารการศึกษาศาสนาและการพัฒนา*,  
14(2), 90-102.
- ชนัญญา หอมสมบัติ. (2560). การศึกษาในยุคดิจิทัล: ความท้าทายและแนวทางสำหรับ  
มหาวิทยาลัยพระพุทธศาสนา. *วารสารศึกษาศาสตร์*, 15(2), 74-90.
- ชวลิต รัตนพันธ์. (2562). การพัฒนาสื่อการเรียนรู้เชิงโต้ตอบในยุคดิจิทัล. กรุงเทพฯ:  
สำนักพิมพ์การศึกษา.
- ชาญชัย สูดโสม. (2561). ความท้าทายของการศึกษาในศตวรรษที่ 21: บทบาทของมหาวิทยาลัย  
ทางพระพุทธศาสนา. *วารสารการศึกษาศาสนาเพื่อพัฒนา*, 10(1), 37-48.
- ชาญชัย ตันติรัตน์. (2020). พระพุทธศาสนาและการศึกษาธรรมะออนไลน์ในสถานการณ์ COVID-19.  
*วารสารพุทธศาสตร์*, 12(3), 45-60.
- ชัยยศ พรหมดี. (2562). การใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. *วารสารการเรียนการสอน*,  
15(1), 10-20.
- ชัยวัฒน์ สุนทรทวี. (2563). เครือข่ายการเรียนรู้ในสื่อดิจิทัล. *วารสารการศึกษาศาสนาและการพัฒนาชุมชน*,  
15(3), 22-37.
- ชูชัย นະนิตย และพีรวัฒน์ ชัยสุข (2567). แนวทางการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ตามหลักสติปัญญา  
4 ของครูการศึกษาพิเศษจังหวัดอ่างทอง. *Journal of Bovorn Multi-Education  
and Human Social Sciences*. 5(1), 316-326.

- ธีรฤทธิ เอกะกุล. (2543). *ระเบียบวิธีวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์*. อุบลราชธานี: สถาบันราชภัฏอุบลราชธานี
- นภาพรณ ขวัญปัญญา. (2566). ข้อมูลผิดพลาดในยุคดิจิทัลและผลกระทบต่อการศึกษา พระพุทธศาสนา. *วารสารวิจัยการศึกษา*, 10(1), 12-25.
- นวลลักษณ์ มั่นใจ. (2564). การเรียนรู้แบบอิสระในยุคดิจิทัล. *วารสารการศึกษาไทย*, 10(1), 33-47.
- นवल ดำรงพานิช. (2562). การเผยแพร่ธรรมะผ่านสื่อดิจิทัล. *วารสารการศึกษาและเทคโนโลยี*, 9(1), 34-42.
- นิพนธ์ คำแดง และปรีวิศา โกววรรณกุล. (2567). การพัฒนาสื่อวัตกรรมการแก้สมการเชิงเส้น ตัวแปรเดียวด้วยอัลกอริทึม. *Journal of Roi Kaensarn Academi*, 9(2), 81-94.
- บุญเรียง ขจรศิลป์. 2543. *วิธีวิจัยทางการศึกษา*. (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: พี.เอ็น.การพิมพ์.
- ประพจน์ ณ บางช้าง และ วิโรจน์ ศรีหิรัญ. (2566). การพัฒนานวัตกรรมการสื่อสารของสื่อโทรทัศน์ ระบบดิจิทัลในมุมมองเชิงวิชาการและวิชาชีพสื่อสารมวลชน. *วารสารเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มทร.พระนคร*, 8(2), 8-15.
- ประภาส เฉลิมกิจ. (2563). การปรับใช้เทคโนโลยีในการเผยแพร่พระพุทธศาสนา: กรณีศึกษาของ โรงเรียนพระปริยัติธรรมในประเทศไทย. *วารสารพุทธศาสตร์และเทคโนโลยี*, 8(2), 12-29.
- ปราโมทย์ ประสาทกุล. (2559). *เทคโนโลยีกับการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปรีชา พานิช. (2564). การเข้าถึงความรู้ทางพระพุทธศาสนาในยุคดิจิทัล. *วารสารพุทธศาสนาและเทคโนโลยี*, 5(2), 34-45.
- พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ. ปยุตฺโต). (2545). *การศึกษากับการพัฒนาคุณธรรม*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ธรรมสภา.
- พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ. ปยุตฺโต). (2550). *พุทธศาสนากับพัฒนาการศึกษา*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- พระธรรมปิฎก (ป.อ. ปยุตฺโต). (2540). *พุทธธรรม*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ธรรมสภา.
- พระมหาวิฑูริย์ วชิรเมธี (ว.วชิรเมธี). (2562). *การศึกษาในยุคดิจิทัล*. เชียงราย: สำนักพิมพ์บ้านพระพุทธ.
- พัชรี เจียรนัยกุล. (2562). *การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์*. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- พัฒนาชาติ สังข์หิรัญ. (2562). *นวัตกรรมการศึกษาในยุคดิจิทัล*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์การศึกษา.
- พิทยา เทียนทอง. (2562). ผลกระทบของสื่อดิจิทัลต่อสุขภาพจิต. *วารสารจิตวิทยาและสุขภาพ*, 5(1), 33-48.

- ภัทรสุดา เลหาหะ. (2563). ข้อจำกัดด้านงบประมาณและผลกระทบต่อการพัฒนาการศึกษา  
ในมหาวิทยาลัยทางพระพุทธศาสนา. *วารสารเศรษฐศาสตร์และการจัดการ*, 18(2), 83-94.
- ภัสสร สังข์ทอง. (2564). การมีสติในยุคดิจิทัล: การเรียนรู้และการใช้ชีวิต. *วารสารวิจัยการศึกษา*,  
9(2), 22-35.
- ยงยุทธ มุ่งหมาย, ธนดล ภูสีฤทธิ, และสุทธิพงษ์ หกสุวรรณ. (2567). การพัฒนารูปแบบ  
สภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้เปิดแบบสร้างสรรค์เป็นฐานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์  
ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี. *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์  
ในพระบรมราชูปถัมภ์*, 8(2), 92-104.
- ยุทธศักดิ์ ทองแสน. (2567). การพัฒนานวัตกรรมสื่อการเรียนรู้เทคโนโลยีความจริงเสมือน  
รูปแบบสามมิติ เรื่อง กิ่งก้านแห่งโพธิญาณ สายธารแห่งธรรม กรณิศึกษา ต้นไม้คำสอน  
ของพระโพธิญาณเถร (ชา สุภทฺโท) บนแอปพลิเคชันสมาร์ตโฟนและสื่อสิ่งพิมพ์โปสเตอร์.  
*Industrial Technology Journal*, 9(1), 40-54.
- รัชนิกร สุขสันต์. (2564). ความปลอดภัยทางไซเบอร์และผลกระทบต่อผู้เรียน.  
*วารสารเทคโนโลยีและการศึกษา*, 12(4), 91-100.
- มณีนรัตน์ สงวนศรี. (2563). การใช้โซเชียลมีเดียเพื่อเผยแผ่พระพุทธศาสนา: กรณีศึกษาวัด  
ในกรุงเทพมหานคร. *วารสารพุทธศาสนาและเทคโนโลยี*, 9(2), 101-120.
- มยุรี ทองสุข. (2565). นวัตกรรมการศึกษาในยุคดิจิทัล. *วารสารการพัฒนาการศึกษา*, 8(4), 80-95.
- วิภา เลี้ยงประเสริฐ. (2564). ความลึกซึ้งในการเรียนรู้พระพุทธศาสนา. *วารสารศึกษาศาสตร์*,  
12(1), 56-70.
- วรวิมล โภทศ. (2563). การเรียนการสอนผ่านเทคโนโลยีในโรงเรียนพระปริยัติธรรมแผนกสามัญ  
ในสถานการณ์โควิด-19. *วารสารพระพุทธศาสนากับการศึกษา*, 10(1), 45-60.
- วรเวช เสลานนท์. (2562). การพัฒนาทักษะดิจิทัลสำหรับบุคลากรในมหาวิทยาลัย  
ทางพระพุทธศาสนา. *วารสารวิจัยและพัฒนา*, 21(3), 103-115.
- วัดพระมหาธาตุยุวราชรังสฤษฎิ์. (2022). *การเผยแพร่ธรรมะออนไลน์*.  
สืบค้นเมื่อ 1 ตุลาคม 2567, จาก <http://www.watmahathat.org>
- วัลลภ คงสุวรรณ. (2022). การสร้างชุมชนออนไลน์สำหรับการปฏิบัติธรรม: กรณีศึกษา  
พระพุทธศาสนา. *วารสารวิจัยศาสนา*, 12(1), 75-90.
- ศศิวิมล พรหมศร. (2019). พระสงฆ์กับการใช้โซเชียลมีเดียในการเผยแพร่ธรรมะ.  
*วารสารสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์*, 17(2), 77-90.
- ศุภชัย ดำรงเกียรติ. (2020). การสร้างเนื้อหาธรรมะในยุคดิจิทัล: คุณภาพและความถูกต้อง.  
*วารสารวิจัยทางสังคม*, 9(1), 15-28.

- สกุลศรี ศรีสารคาม. (2566). นวัตกรรมสื่อสร้างสรรค์จากกรณีศึกษา 5 ประเทศ และความท้าทายของการพัฒนานวัตกรรมสื่อในประเทศไทย. *วารสารวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่*, 18(1), 25-54.
- สงวน หล้าโพทนัน, พระใบฎีกานรินทร์ สีลเตโช, พระมหาสากล สุภระเมธี, และโสวิทย์ บำรุงภักดิ์ (2567) การประยุกต์ใช้นวัตกรรมสื่อสมัยใหม่เพื่อส่งเสริมการพัฒนาคุณภาพชีวิตตามคตินิยมทางพระพุทธศาสนาที่ปรากฏในนิทานพื้นบ้านอีสาน. *Journal of Graduate Saket Review* 9(1), 142-158.
- สวัสดิ์ แสงบางปลา. (2560). เทคโนโลยีดิจิทัลในยุคศตวรรษที่ 21: บทบาทและความสำคัญต่อการศึกษา. *วารสารการศึกษาและเทคโนโลยีสารสนเทศ*, 15(2), 78-85.
- สมชาติ เชื้อจันทร์. (2563). ความท้าทายของการใช้สื่อดิจิทัลในการศึกษา. *วารสารจิตวิทยาและการศึกษา*, 7(2), 100-110.
- สมชาย น้อยนาม. (2563). การใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ในการเผยแผ่พระพุทธศาสนา: กรณีศึกษาวัดญาณสังวราราม. *วารสารพระพุทธศาสนากับนวัตกรรม*, 11(1), 55-72.
- สมบัติ อารีย์. (2563). การเผยแพร่วรรณธรรมในรูปแบบสื่อดิจิทัล. *วารสารการพัฒนาการศึกษา*, 9(2), 89-102.
- สมพงษ์ จิตระดับ. (2556). *การศึกษาในศตวรรษที่ 21: การเรียนรู้เพื่อชีวิต*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สมศักดิ์ ชัยมงคล. (2022). การตอบสนองต่อปัญหาสังคมด้วยพระพุทธศาสนาในยุคดิจิทัล. *วารสารสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์*, 20(5), 45-59.
- สิทธิชัย แก้วมณี. (2562). การใช้แอปพลิเคชันในการสอนพระพุทธศาสนาในโรงเรียนพระปริยัติธรรม. *วารสารการศึกษาและเทคโนโลยีการศึกษา*, 10(1), 85-102.
- เสน่ห์ จามริก. (2560). *ความคิดสร้างสรรค์ในมิติทางสังคมและเศรษฐกิจ*. นนทบุรี: สำนักพิมพ์มูลนิธิเด็ก.
- สุขุมล จันท์สี. (2562). การใช้สื่อดิจิทัลในการเรียนรู้ของนักเรียน. *วารสารการศึกษาระดับอุดมศึกษา*, 5(2), 45-58.
- สุชานาถ พรหมบุตร. (2020). การศึกษาออนไลน์ในยุคดิจิทัล: บทบาทและความสำคัญของพระพุทธศาสนา. *วารสารการศึกษาศาสนา*, 18(3), 50-65.
- สุพัตรา เพชรสี. (2564). การสร้างความสัมพันธ์ในยุคดิจิทัล. *วารสารจิตวิทยาและการศึกษา*, 7(3), 77-88.
- สุมิตรา พรหมชาติ. (2565). การใช้สื่อดิจิทัลในการเรียนรู้พระพุทธศาสนา. *วารสารการศึกษาพุทธศาสตร์*, 12(3), 45-58.

- สุรัชย์ ทองสุข. (2564). การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนการสอนของโรงเรียนพระปริยัติธรรมในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ. *วารสารการศึกษาพระพุทธศาสนา*, 12(2), 150-169.
- สุรินทร์ บุญรักษา. (2563). พุทธศาสนากับการใช้เทคโนโลยีอย่างมีสติ. *วารสารการศึกษาศาสตร์*, 12(3), 45-58.
- เสาวลักษณ์ ลิ้มสวัสดิ์. (2564). การสื่อสารในยุคดิจิทัลและความเหงา. *วารสารการสื่อสารมวลชน*, 6(2), 55-67.
- อนันต์ โคตรจันทร์. (2563). การติดเทคโนโลยีกับการปฏิบัติธรรมในยุคดิจิทัล. *วารสารศึกษาศาสตร์*, 11(3), 66-78.
- อนรรักษ์ กฤษฎา. (2023). การปรับใช้หลักธรรมในยุคดิจิทัล: แนวทางการพัฒนาจิตใจ. *วารสารพุทธศาสนาและการศึกษา*, 22(4), 15-28.
- อรุณี พันธุ์เจริญ. (2565). การสร้างชุมชนการเรียนรู้ผ่านสื่อดิจิทัล. *วารสารพัฒนาการศึกษานานาชาติ*, 4(2), 45-58.
- อักรพงษ์ โพธิ์ทอง. (2565). การคิดวิเคราะห์ในยุคดิจิทัล. *วารสารการศึกษาและการพัฒนา*, 8(1), 11-20.
- เอกนันท์ ทองจันทร์ และสร้อยณี อุเสินยาง. (2567). บรรยากาศองค์การที่สนับสนุนความสร้างสรรค์ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมเชิงนวัตกรรมของบุคลากรสถาบันการอาชีวศึกษาในสามจังหวัดชายแดนใต้. *Journal of Roi Kaensarn Academi*, 9(5), 378-395.

## 2. เอกสารต่างประเทศ

- Anderson, T. (2008). *The theory and practice of online learning*. Athabasca University Press.
- Amabile, T. M. (1996). *Creativity in context*. Westview Press.
- Baker, J. (2019). Participatory Learning in Education: Engaging Students in the Classroom. *Journal of Educational Studies*, 56(3), 233-245.
- Bennett, S. (2017). Creative learning and digital technologies: A systematic review. *International Journal of Education and Research*, 5(7), 1-16.
- Biggs, J., & Tang, C. (2007). *Teaching for quality learning at university*. McGraw-Hill Education.
- Blandford, A., & Tully, M. (2020). Designing for creative learning: A framework for educators. *Educational Research Review*, 15, 103-117.

- Chai, C. S., & Kong, S.-C. (2017). Professional learning for 21<sup>st</sup> century education. *Educational Technology & Society*, 20(3), 191-196.
- Clifford, J. (2021). Digital media and the transmission of Buddhist teachings in The Tibetan diaspora. *Journal of Contemporary Religion*, 36(1), 45-62.
- Facione, P. A. (2011). *Critical thinking: What it is and why it counts*. Insight Assessment.
- Fisher, R. (2019). *Creative learning: A practical guide to teaching and learning*. Cambridge University Press.
- Goleman, D. (1998). *Working with emotional intelligence*. Bantam Books.
- Gomes, R. (2019). The development of MOOC in religious studies at Harvard University: A case study of successful implementation. *International Journal of Religious Education*, 22(1), 75-89.
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81-112. <https://doi.org/10.3102/003465430298487>
- Jayawardena, P. (2020). Innovative methods in Buddhist education: The use Of blended learning at the International Buddhist College. *Journal of Buddhist Education and Practice*, 15(2), 130-145.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). An educational psychology success story: Social interdependence theory and cooperative learning. *Educational Psychologist*, 44(1), 15-28.
- Johnson, L., Adams Becker, S., Estrada, V., & Freeman, A. (2016). *NMC horizon report: 2016 higher education edition*. The New Media Consortium. Retrieved from <https://library.educause.edu/~media/files/library/2016/2/hr2016.pdf>
- Johnson, M. (2021). Globalizing Religious Education through MOOCs: Lessons From Harvard's Online Religious Studies Courses. *Religious Education*, 116(4), 300-315.
- Juthamard, N. (2018). Dharma in Education: Integrating Buddhist Principles in Learning Activities. *Thai Journal of Education Research*, 14(2), 45-59.
- Khaowpitak, P. (2021). Creativity in Education: Art and Buddhism as a Learning Tool. *Journal of Creative Arts in Education*, 12(1), 67-75.
- Ken Robinson. (2015). *Creative Schools: The Grassroots Revolution That's*

*Transforming Education*. Penguin Books.

- Lai, K. W. (2011). Digital technology and the culture of teaching and learning in higher education. *Australian Journal of Educational Technology*, 27(8), 1263-1278.  
<https://doi.org/10.14742/ajet.903>
- Laurillard, D. (2012). *Teaching as a design science: Building pedagogical patterns for learning and technology*. Routledge.
- Lynch, T., & Gherguescu, I. (2017). A model for accessible and adaptive e-learning based on cognitive styles. *Interaction Design and Architecture(s)*, (33), 91-112.
- Matsumoto, K. (2021). AI and Buddhism: A study of how artificial intelligence is transforming religious practices in Japan. *Journal of Buddhist Studies*, 12(1), 85-102.
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia learning*. Cambridge University Press.
- McKinsey Global Institute. (2017). *Jobs lost, jobs gained: Workforce transitions in a time of automation*. Retrieved from <https://www.mckinsey.com/mgi>
- Piaget, J. (1971). *Biology and knowledge: An essay on the relations between organic regulations and cognitive processes*. University of Chicago Press.
- Phakdee, T. (2020). Educational innovation in the 21st century: Challenges and opportunities in Thai education. *Journal of Educational Research and Practice*, 10(2), 50-60.
- Phukham, T. (2020). Goal Setting in Educational Activities: A Buddhist Perspective. *Journal of Educational Development*, 29(1), 29-38.
- Pongthavorn, S., & Khuhathai, R. (2018). Creative product design for secondary education. *Journal of Educational Technology*, 25(4), 121-134.
- Pramuan, P., & Sangwan, S. (2019). Innovative approaches in IT education: A project based learning perspective. *International Journal of Information Technology and Education*, 3(1), 15-25.
- Rattanavich, S. (2019). The Importance of Creative Thinking in Education: A Thai Perspective. *Thai Journal of Educational Research*, 14(2), 45-59.
- Robinson, K. (2011). *Out of Our Minds: Learning to be Creative*. Capstone.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54-67.

<https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1020>

- Saavedra, A. R., & Opfer, V. D. (2012). Teaching and Learning 21<sup>st</sup> Century Skills: Lessons from the Learning Sciences. *Asia Society*.
- Smith, T. & Perera, G. (2019). Virtual Reality in Buddhist Studies: A New Approach to Religious Education at IBC. *Asian Journal of Religious Education*, 11(3), 25-43.
- Sangwan, S., & Tripathi, S. (2020). Integrating technology in creative learning: A review of the literature. *Journal of Education and Learning*, 14(3), 289-300.
- Siemens, G. (2005). Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1). Retrieved from [http://www.itdl.org/journal/jan\\_05/article01.htm](http://www.itdl.org/journal/jan_05/article01.htm)
- Suksakorn, C. (2019). Content Selection for Integrating Buddhism into Learning Activities. *Thai Journal of Educational Curriculum*, 8(2), 75-88.
- Sukwan, T. (2020). Integrating Real-World Experiences in Creative Learning Activities. *Journal of Educational Development*, 29(1), 29-38.
- Thiamrong, P. (2020). Assessment Techniques for Creative Learning in Buddhist Education. *Journal of Educational Measurement*, 15(2), 102-110.
- Torrance, E. P. (1998). *The nature of creativity: Contemporary psychological perspectives*. Cambridge University Press.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21<sup>st</sup> Century Skills: Learning for Life in Our Times*. Jossey-Bass.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Warschauer, M. (2006). *Technology and social inclusion: Rethinking the digital divide*. MIT Press.
- Yamamoto, T. (2020). AI Sutra: Utilizing artificial intelligence for the translation Of Buddhist scriptures. *Buddhist Studies Review*, 37(2), 123-140.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก  
แบบสอบถามการวิจัยเชิงปริมาณ



## แบบสอบถามการวิจัย

### เรื่อง การพัฒนานวัตกรรมสื่อดิจิทัลร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พระพุทธศาสนา และความคิดเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาในมหาวิทยาลัยมหาจุฬาราชวิทยาลัย

#### คำชี้แจง

1. แบบสอบถามฉบับนี้เป็นแบบสอบถามเชิงสำรวจการพัฒนานวัตกรรมสื่อดิจิทัลร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พระพุทธศาสนาและความคิดเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาในมหาวิทยาลัยมหาจุฬาราชวิทยาลัย เพื่อพัฒนาและยกระดับการศึกษาให้มีความเป็นมาตรฐานสากล

2. แบบสอบถามแบ่งออกเป็น 3 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับการพัฒนานวัตกรรมสื่อดิจิทัลร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พระพุทธศาสนาและความคิดเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษา 6 ด้าน คือ

- 1) ด้านนวัตกรรมทางการศึกษาและสื่อดิจิทัล
- 2) ด้านความคิดสร้างสรรค์ในบริบทการศึกษา
- 3) ด้านนวัตกรรมทางพระพุทธศาสนาในยุคดิจิทัล
- 4) ด้านการออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์
- 5) ด้านผลกระทบของสื่อดิจิทัลต่อการเรียนรู้และการปฏิบัติธรรม
- 6) ด้านทิศทางและแนวโน้มการพัฒนานวัตกรรมสื่อดิจิทัลร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

3. แบบสอบถามแต่ละตอนจะมีคำชี้แจงของตอนนั้น ๆ เพื่อให้ผู้ตอบแบบสอบถามได้ทราบรายละเอียดในการตอบแบบสอบถามให้เป็นไปอย่างถูกต้องสมบูรณ์ (โปรดได้อ่านคำชี้แจงก่อนตอบแบบสอบถาม)

4. คำตอบของท่านจะไม่มีผลกระทบใด ๆ ต่อตัวท่านและผู้อื่น เนื่องจากข้อมูลที่ได้รับจากท่านจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการศึกษา วิจัยและการสร้างความรู้ในด้านการพัฒนาศักยภาพการพัฒนานวัตกรรมสื่อดิจิทัลร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พระพุทธศาสนาและความคิดเชิงสร้างสรรค์ ดังนั้น ผู้วิจัยและคณะจึงขอความกรุณาท่านได้โปรดให้ข้อมูลแบบสอบถามตามสภาพความเป็นจริง

ผู้วิจัยขอขอบคุณทุกท่านที่ให้ความร่วมมือตอบแบบสอบถามมา ณ โอกาสนี้

นางสาวสุธามาศ นพเทศน์

ผู้วิจัย

### ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน  หน้าข้อความที่ตรงกับความเป็นจริงของท่านเพียงข้อเดียวและโปรดกรอกข้อความในช่องว่าง

1. เพศ  1. บรรพชิต  1. คฤหัสถ์ชาย  2. คฤหัสถ์หญิง
2. อายุ  18-22 ปี  23-26 ปี  27-30 ปี  
 31-34 ปี  35-38 ปี  39-42 ปี  
 43-46 ปี  47-50 ปี  51 ปี ขึ้นไป
3. สถานะ จำแนกเป็นนักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ในคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาราชวิทยาลัย  
 นักศึกษา ชั้นปีที่ 1  
 นักศึกษา ชั้นปีที่ 2  
 นักศึกษา ชั้นปีที่ 3  
 นักศึกษา ชั้นปีที่ 4  
 อื่น ๆ (โปรดระบุ).....

### ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับการพัฒนานวัตกรรมสื่อดิจิทัลร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พระพุทธศาสนา และความคิดเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษา จำนวน 6 ด้าน

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุดในแต่ละคำถาม โดยที่ระดับความคิดเห็น แบ่งออกเป็น 5 ระดับ คือ (5 = มากที่สุด, 4 = มาก, 3 = ปานกลาง, 2 = น้อย, 1 = น้อยที่สุด)

ที่	ประเด็นคำถาม	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
<b>1. ด้านนวัตกรรมทางการศึกษาและสื่อดิจิทัล</b>						
1.	การใช้สื่อดิจิทัลในกระบวนการเรียนการสอนสามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของนักศึกษา					
2.	นวัตกรรมทางการศึกษาสามารถเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการเรียนการสอน					
3.	การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสามารถส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และการแก้ปัญหาของนักศึกษา					
4.	ท่านมีความพึงพอใจต่อการฝึกอบรมหรือกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะการใช้สื่อดิจิทัลและนวัตกรรมทางการศึกษาที่ท่านเคยเข้าร่วม					
5.	ทักษะด้านสื่อดิจิทัลและนวัตกรรมทางการศึกษามีความสำคัญต่อการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนในอนาคต					
<b>2. ด้านความคิดสร้างสรรค์ในบริบทการศึกษา</b>						
1.	การกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ในห้องเรียนสามารถส่งเสริมการเรียนรู้เชิงลึกและการแก้ปัญหาได้ดียิ่งขึ้น					

2.	ท่านมีความพึงพอใจต่อวิธีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน					
3.	ทักษะการคิดสร้างสรรค์มีบทบาทสำคัญในการเตรียมนักศึกษาให้พร้อมสำหรับการทำงานในอนาคต					
4.	วิธีการสอนหรือกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านระบบดิจิทัลสามารถช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา					
5.	การพัฒนาทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ในระบบการศึกษาควรเป็นสิ่งที่ได้รับความสำคัญ					
<b>3. ด้านนวัตกรรมทางพระพุทธศาสนาในยุคดิจิทัล</b>						
1.	การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในกระบวนการสอนและเผยแผ่พระพุทธศาสนาสามารถเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ธรรมะและหลักคำสอน					
2.	การใช้สื่อดิจิทัล เช่น แอปพลิเคชัน พระธรรมเทศนาออนไลน์ หรือสื่อสังคมออนไลน์ สามารถส่งเสริมการเรียนรู้พระพุทธศาสนาของประชาชนในยุคปัจจุบัน					
3.	การพัฒนานวัตกรรมทางพระพุทธศาสนา เช่น สื่อการเรียนรู้เสมือนจริง (Virtual Reality) หรือปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการสอนธรรมะ สามารถส่งเสริมการเรียนรู้พระพุทธศาสนาของประชาชนในยุคปัจจุบัน					
4.	การบูรณาการนวัตกรรมดิจิทัลกับการศึกษาในด้านพระพุทธศาสนาสามารถช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้และการเข้าใจในหลักธรรม					
5.	การพัฒนาศักยภาพของบุคลากรทางพระพุทธศาสนาในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรมทางการศึกษาควรเป็นสิ่งที่ได้รับความสำคัญในอนาคต					
<b>4. ด้านการออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์</b>						
1.	การออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์สามารถกระตุ้นการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหาของนักศึกษาได้					
2.	ท่านมีความพึงพอใจต่อวิธีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นการออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์					
3.	การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์มีส่วนช่วยพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกันและทักษะการสื่อสารของนักศึกษา					
4.	การออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ควรได้รับการบูรณาการในหลักสูตรการศึกษา					
5.	การนำการออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์มาใช้ในห้องเรียนเป็นสิ่งที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21					
<b>5. ด้านผลกระทบของสื่อดิจิทัลต่อการเรียนรู้และการปฏิบัติธรรม</b>						
1.	การใช้สื่อดิจิทัล เช่น วิดีโอออนไลน์ แอปพลิเคชัน หรือโซเชียลมีเดีย มีส่วนช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และความเข้าใจในหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา					
2.	การใช้สื่อดิจิทัลในการปฏิบัติธรรม เช่น การฟังเทศนาหรือการฝึกสมาธิออนไลน์สามารถเพิ่มประสิทธิภาพการปฏิบัติธรรมได้					
3.	ท่านมีความพึงพอใจต่อการใช้อุปกรณ์ดิจิทัลเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้และการปฏิบัติ					

	ธรรมระดับใด					
4.	การใช้สื่อดิจิทัลในการเผยแพร่พระพุทธศาสนาควรได้รับการพัฒนาและปรับปรุง					
5.	สื่อดิจิทัลมีผลกระทบต่อการปฏิบัติธรรม					
<b>6. ด้านทิศทางและแนวโน้มการพัฒนานวัตกรรมสื่อดิจิทัลร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้</b>						
1.	การพัฒนานวัตกรรมสื่อดิจิทัลร่วมสมัยจะช่วยเสริมสร้างความรู้ ความสนใจและการมีส่วนร่วมของ นักศึกษาในการเรียนรู้					
2.	การพัฒนานวัตกรรมสื่อดิจิทัลควรเน้นไปที่ด้านการพัฒนาเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้					
3.	การบูรณาการสื่อดิจิทัลเข้ากับการจัดการเรียนการสอนมีความสำคัญต่อการจัดการเรียนการสอน					
4.	การใช้แพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ในควรพัฒนาในรูปแบบที่หลากหลาย					
5.	ความท้าทายในการพัฒนานวัตกรรมสื่อดิจิทัลร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในอนาคตมีความเสี่ยงต่อระบบการศึกษา					

#### ตอนที่ 5 ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ผู้วิจัยขอขอบคุณทุกท่านที่ตอบแบบสอบถาม

ภาคผนวก ข  
แบบสอบถามการวิจัยเชิงคุณภาพ



**การพัฒนานวัตกรรมสื่อดิจิทัลร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พระพุทธศาสนาและ  
ความคิดเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาในมหาวิทยาลัยมหาจุฬาราชวิทยาลัย**

**คำชี้แจง**

ผู้วิจัยขอความกรุณาจากท่าน ในฐานะที่เป็นผู้แทนของผู้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับการการพัฒนา นวัตกรรมสื่อดิจิทัลร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พระพุทธศาสนาและความคิดเชิงสร้างสรรค์สำหรับ นักศึกษาในมหาวิทยาลัยมหาจุฬาราชวิทยาลัย เพื่อพัฒนาและยกระดับการศึกษาให้มีความเป็น มาตรฐานสากล ซึ่งข้อมูลที่ได้จะปกปิดเป็นความลับ ไม่ส่งผลกระทบต่อ ใดๆ ต่อผู้ให้ข้อมูล และผู้วิจัยจะ นำมารวบรวม วิเคราะห์และสังเคราะห์เชิงวิชาการในภาพรวม เพื่อนำไปใช้เป็นแนวทางในการ ปรับปรุงและพัฒนาหลักสูตร ต่อไป

1. ท่านมีมุมมองเกี่ยวกับนวัตกรรมทางการศึกษาและสื่อดิจิทัลในศตวรรษที่ 21 ของมหาวิทยาลัย ทางด้านพระพุทธศาสนา อย่างไรบ้าง? และความพร้อมของสถานศึกษาในปัจจุบันมีสภาวะการณ์ อย่างไรบ้าง?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. ท่านมีมุมมองเกี่ยวกับแนวคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ในบริบทการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ของ มหาวิทยาลัยทางด้านพระพุทธศาสนา อย่างไรบ้าง? และมหาวิทยาลัยควรปฏิบัติอย่างไร?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



6. ทิศทางและแนวโน้มการพัฒนานวัตกรรมสื่อดิจิทัลร่วมสมัยเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้พระพุทธศาสนา และความคิดเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาในมหาวิทยาลัยมหาจุฬาราชวิทยาลัย ควรมี ควรเป็นใน ลักษณะใดบ้าง?

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

7. ข้อเสนอแนะอื่น ๆ (ถ้ามี)

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

ผู้ให้การสัมภาษณ์ ลำดับที่.....

ผู้สัมภาษณ์.....

ผู้บันทึกข้อมูล.....

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

เวลา.....

สถานที่.....

ผู้ตรวจสอบข้อมูล.....

ผู้วิจัยขอขอบคุณทุกท่านที่ตอบแบบสอบถาม

ภาคผนวก ค  
ประวัติผู้วิจัย

## ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล นางสาวสุธามาศ นพเทศน์  
วัน เดือน ปีเกิด วันศุกร์ที่ 23 พฤศจิกายน 2522  
สถานที่เกิด จังหวัดอุดรธานี  
สถานที่อยู่ปัจจุบัน บ้านเลขที่ 55/2 หมู่ 6 ต.บ้านใหม่ อ.บางใหญ่ จ.นนทบุรี 11140

### ตำแหน่งและประวัติการทำงาน

พ.ศ. 2557 - 2562 เจ้าหน้าที่ประกันคุณภาพการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์  
พ.ศ. 2562 - 2566 หัวหน้าฝ่ายบริหารเอกสาร กองบริหารกลาง  
พ.ศ. 2566 - ปัจจุบัน หัวหน้าฝ่ายความร่วมมือกับต่างประเทศ กองวิเทศสัมพันธ์

### ประวัติการศึกษา

ศิลปศาสตรบัณฑิต (ศศ.บ.) บริหารธุรกิจ  
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี  
ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (ศษ.ม.) การบริหารการศึกษา  
มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

### รางวัล

พ.ศ. 2562 บุคลากรดีเด่น “วิชาจรณสมปโนน” มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

### ผลงานวิจัย

#### งบบุคลากรวิจัยจาก สถาบันวิจัยยุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

พ.ศ. 2563 สุธามาศ นพเทศน์, (2563) การพัฒนารูปแบบระบบงานสารบรรณ  
มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย  
พ.ศ. 2565 อีระโชติติกุล ยาวเย็น วัชรพงษ์ โสภจักร และนางสาวสุธามาศ นพเทศน์  
(2565) แนวทางการพัฒนาการเรียนการสอนออนไลน์สำหรับนักศึกษา  
มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย

#### งบบุคลากรวิจัยจาก กองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม (ววน.)

พ.ศ. 2564 พระมหาฉัตรชัย สุธตตชโย สุธามาศ นพเทศน์ พระมหาพิเชษฐ์  
อดตานุกรกษี อุทัย ชุมเหล็ก และพระมหาสันติ อภิสนธิ. (2564) กลไก  
การพัฒนาและส่งเสริมสุขภาวะผู้สูงอายุโดยใช้ชุมชน ศาสนาและภูมิ  
ปัญญาล้านนาเป็นฐานในจังหวัดเชียงใหม่

## ประวัตินักวิจัย

ชื่อ-สกุล	นางอังคณา สิริอนุศาสน์
สถานที่ทำงาน	ข้าราชการบำนาญ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชัยโสธร เขต 1 โทร. 083-4690212 e-mail : Angkanamu7@gmail.com
ประวัติการศึกษา	ศาสตราจารย์มหาบัณฑิต (ศน.ม.) วิชาเอก การบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย
ประวัติการทำงาน	เริ่มรับราชการในตำแหน่ง เจ้าหน้าที่พิมพ์ดีด ระดับ 1 สังกัด สำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดชัยโสธร ตั้งแต่วันที่ 11 เดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2531 จนถึงวันที่ 30 เดือน กันยายน พ.ศ.2567 รวมอายุราชการ 36 ปี ตำแหน่งสุดท้ายก่อนเกษียณอายุราชการ นักวิเคราะห์นโยบายและแผน ชำนาญการพิเศษ ปฏิบัติหน้าที่ ผู้อำนวยการกลุ่มนโยบายและแผน สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชัยโสธร เขต 1
ผลงานทางวิชาการ	-
อื่น ๆ (ถ้ามี)	คณะกรรมการ เลขานุการ ในคณะทำงานต่าง ๆ/เลขานุการ หน้าห้อง รอง ผอ.เขต/ผอ.เขต ได้รับความไว้วางใจจาก ผู้บังคับบัญชาตลอดระยะเวลาการปฏิบัติราชการจนถึงเกษียณ อายุราชการไม่เคยถูกดำเนินการทางวินัย ปฏิบัติหน้าที่ราชการ ด้วยความเรียบร้อย ได้รับพระราชทานเครื่องราชอิสริยาภรณ์ ชั้นสายสะพาย ประถมาภรณ์มงกุฎไทย

## ประวัตินักวิจัย

ชื่อ-นามสกุล นางสาวจิรัชญา ทองใบ  
Miss. Chiratchaya Thongbai

ตำแหน่งที่เป็นปัจจุบัน เจ้าหน้าที่ประกันคุณภาพการศึกษา

หน่วยงานที่สังกัด วิทยาลัยศาสนศาสตร์ยโสธร  
สถานที่อยู่ที่ติดต่อดีสะดวก  
เลขที่ 174 หมู่ที่ 3 ถนนวารัราชเดช ตำบลทุ่งแต้ อำเภอเมือง  
จังหวัดยโสธร 35000  
โทรศัพท์ 093-463-2995  
E-Mail : patchalinmari@gmail.com

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2553 (ศน.ม.) ศาสนศาสตรมหาบัณฑิต : สาขาวิชาการบริหารการศึกษา  
พ.ศ. 2545 (ศศ.บ.) ปริญญาตรี ศิลปศาสตรบัณฑิต : สาขาภาษาอังกฤษธุรกิจ

ผลงานวิจัย

พระมหาจิรายุทธ ปโยโค จิรัชญา ทองใบ วันดี บุญล้อม อธิธิพล ป้องทอง และนวรรตน์ ผิวอุบล  
(2564) ตัวชี้วัดความสำเร็จของการปฏิบัติงานของบุคลากรวิทยาลัยศาสน  
ศาสตร์ยโสธรต่อการเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจระบบประกันคุณภาพ  
การศึกษา

## ประวัตินักวิจัย

- ชื่อ-ฉายา/นามสกุล** พระมหานพรัตน์ ขนฺติธมฺโม (ศิลากุล)
- ตำแหน่ง** อาจารย์ประจำหลักสูตร คณะศึกษาศาสตร์  
สาขาวิชาการสอนภาษาไทย  
มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาลัยศาสนศาสตร์ยโสธร
- ประวัติการศึกษา**
- เปรียญธรรม 5 ประโยค
  - ศน.บ. (การสอนภาษาไทย)
  - ศษ.ม. (การสอนภาษาไทย)
- ประวัติการทำงาน**
- พ.ศ. 2563 – ปัจจุบัน อาจารย์ประจำหลักสูตร คณะศึกษาศาสตร์  
สาขาวิชาการสอนภาษาไทย มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย  
วิทยาลัยศาสนศาสตร์ยโสธร
- ผลงานทางวิชาการ/ผลงานวิจัย**
- จำรัส บุตดาพงษ์ และนพรัตน์ ศิลากุล. (2563).การประยุกต์ใช้หลักธรรมในพระพุทธศาสนาที่มีต่อการครองตนของนักศึกษา มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาลัยศาสนศาสตร์ยโสธร.วารสารพุทธมคัศุูนย์วิจัยธรรมศึกษา สำนักเรียนวัดอาวุธวิกสิตาราม. 5 (2), หน้า 61-68. (TCI 2)
- พระมหานพรัตน์ ขนฺติธมฺโม (ศิลากุล) เจษฎา จันทนาภรณ์และไกรเทพ ผลจันทร์. (2563). เหลียวหลัง - แลหน้า การใช้ภาษาไทยวิถีชีวิตในสังคมยุคนิวนอร์มอล วารสารศึกษาศาสตร์ มจร คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย. 8 (2), หน้า 132-145. .(TCI 2)
- สถานที่ทำงาน** มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาลัยศาสนศาสตร์ยโสธร  
เลขที่ 174 หมู่ 3 ถนนวาริราชเดช บ้านทุ่งแต่ ตำบลทุ่งแต่  
อำเภอเมืองยโสธร จังหวัดยโสธร โทร. 093-269-3961  
e-mail :nunopparat07@gmail.com