

พุทธวิธีการพัฒนาสื่อวัตกรรมการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนา สำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

Buddhist Methods for Developing Innovative Instructional Media in Buddhism for 21st-Century Learners

พระมหาอภิชาติ ชยเมธี (ถาวร)

Phramaha Apichat Chayamete (Taworn)

ธนานพ เสนาชุม

Tananop senachum

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

Faculty of Education University of Mahachulalongkornrajavidyalaya University, Thailand

Corresponding Author E-mail: apichatchayamete@gmail.com

Received: 21 October 2025; Revised: 3 November 2025; Accepted: 8 November 2025

บทคัดย่อ

บทความนี้นำเสนอพุทธวิธีการพัฒนาสื่อวัตกรรมการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนาสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 เนื่องจากว่า การจัดการเรียนรู้แบบดั้งเดิมที่เน้นการบรรยายและท่องจำกำลังเผชิญวิกฤตความท้าทาย ไม่สามารถตอบสนองต่อธรรมชาติของผู้เรียนยุคดิจิทัลได้ ส่งผลให้เกิดความเหินห่างระหว่างผู้เรียนกับแก่นธรรม และล้มเหลวในการบรรลุเป้าหมายการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ตามเจตนารมณ์ของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ บทความนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและสังเคราะห์หลักพุทธวิธีซึ่งเป็นกระบวนการสอนของพระพุทธเจ้าที่สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้สมัยใหม่ เพื่อนำมาเป็นกรอบแนวคิดในการออกแบบสื่อวัตกรรมการเรียน โดยเสนอเป็นแนวทางการพัฒนาที่สำคัญ 3 ประการ ได้แก่ 1) การใช้เรื่องราวเปรียบเทียบ (อุปมาอุปไมย) ที่มุ่งสร้างสื่อเชิงโต้ตอบให้ผู้เรียนเรียนรู้จากประสบการณ์จำลอง 2) การสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ที่ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการสร้างเส้นทางการเรียนรู้เฉพาะบุคคล และ 3) การสอนเป็นลำดับขั้น (อนุพุทธพิกถา) ที่ออกแบบสื่อในรูปแบบเกมมิฟิเคชัน เพื่อสร้างเส้นทางการฝึกฝนตนเองอย่างเป็นระบบ พุทธวิธีดังกล่าวสามารถเปลี่ยนกระบวนการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนาจากการเป็นผู้รับสารสู่การเป็นผู้ปฏิบัติ ทำให้การเรียนรู้มีความน่าสนใจและสอดคล้องกับยุคสมัย เพื่อให้พระพุทธศาสนาเป็นแนวทางในการบ่มเพาะปัญญาและคุณธรรมแก่ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างยั่งยืน

คำสำคัญ: พุทธวิธี, สื่อวัตกรรมการจัดการเรียนรู้, ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

Abstract

This article presents Buddhist methods for developing innovative instructional media in Buddhism for 21st-century learners. The traditional learning management, which emphasizes lectures and rote memorization, is facing a critical challenge as it fails to meet the needs of digital-age learners. This has resulted in a disconnect between students and the core principles of Dhamma, thereby failing to achieve the goal of developing learners into complete human beings as stipulated in the National Education Act.

Therefore, this article aims to study and synthesize the principles of Buddhist methods, the Buddha's pedagogical processes that align with modern learning theories, to serve as a conceptual framework for designing innovative media. The study proposes three key development guidelines: 1) The use of parables and analogies (Upamā-upameyya), which focuses on creating interactive media for students to learn through simulated experiences; 2) A learner-centered approach, which utilizes Artificial Intelligence (AI) to create personalized learning paths; and 3) Progressive instruction (Anupubbikathā), which designs media in a gamified format to establish a systematic path for self-training. These Buddhist methods can shift the learning paradigm in Buddhism from passive reception to active practice, making learning engaging and relevant to the modern era. This approach ensures that Buddhism can serve as a sustainable means of cultivating wisdom and virtue for learners in the 21st century.

Keywords: Buddhist Methods, Innovative Instructional Media, 21st-Century Learners

บทนำ

การจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนาในบริบทของสังคมไทยมีความสำคัญอย่างยิ่งในฐานะกลไกหลักของการบ่มเพาะคุณธรรม จริยธรรม และการพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้เรียนให้เป็นพลเมืองที่สมบูรณ์ อย่างไรก็ตาม การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของโลกในศตวรรษที่ 21 ได้สร้างความท้าทายอย่างใหญ่หลวงต่อรูปแบบการจัดการศึกษาแบบดั้งเดิม ผู้เรียนในยุคปัจจุบัน ซึ่งเติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยีดิจิทัลมีลักษณะเฉพาะตัวที่แตกต่างจากผู้เรียนในอดีตอย่างสิ้นเชิง พวกเขาสามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้อย่างไร้ขีดจำกัด มีช่วงความสนใจที่สั้นลง ต้องการการเรียนรู้ที่รวดเร็ว ได้ตอบโต้ และเชื่อมโยงกับชีวิตจริง (Partnership for 21st Century Skills, 2015) สภาพการณ์ดังกล่าวส่งผลให้การจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนาด้วยรูปแบบเดิมที่เน้นการบรรยายและการท่องจำเนื้อหาทางทฤษฎี (Rote Learning) ขาดพลังในการดึงดูดความสนใจและไม่สามารถสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งให้แก่ผู้เรียนได้ ปัญหาที่เกิดขึ้นอย่างชัดเจนคือ “ความเหินห่างระหว่างผู้เรียนกับหลักธรรม” ผู้เรียนจำนวนมากมองว่าวิชาพระพุทธศาสนาเป็นเรื่องไกลตัว น่าเบื่อ ลำบาก และไม่สามารถนำไปประยุกต์ใช้แก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้จริง การสอนที่มุ่งเน้นการถ่ายทอดความรู้เชิงเนื้อหา มากกว่าการฝึกฝนทักษะการคิดเชิงวิพากษ์และการไตร่ตรองอย่างลึกซึ้ง ทำให้แก่นแท้ของพระพุทธศาสนาซึ่งเป็นศาสตร์แห่งการพัฒนาปัญญาถูกลดทอนคุณค่าลงเหลือเพียงการสวดเพื่อวัดความจำ (ทิตินา แคมมณี, 2560) สิ่งนี้คือวิกฤตการณ์ทางการศึกษาที่ส่งผลกระทบโดยตรงต่อการสร้างสังคมที่สงบสุขและมีคุณธรรม เพราะเมื่อเยาวชนขาดความเข้าใจในหลักการพื้นฐานของชีวิต ย่อมส่งผลให้ขาดเครื่องมือในการรับมือกับความท้าทายและความทุกข์ที่ซับซ้อนในโลกสมัยใหม่

เพื่อก้าวข้ามความท้าทายดังกล่าว การปฏิรูปกระบวนการจัดการเรียนรู้จึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างเร่งด่วน การนำสื่อนวัตกรรมเข้ามาประยุกต์ใช้เป็นเพียงส่วนหนึ่งของคำตอบ แต่หัวใจสำคัญอยู่ที่กระบวนการพัฒนาสื่อสื่อนวัตกรรมเหล่านั้นให้สามารถนำผู้เรียนไปสู่เป้าหมายสูงสุดของการศึกษาเชิงพุทธ นั่นคือ การดับทุกข์และการเข้าถึงปัญญา ด้วยเหตุนี้ พุทธวิธี (Buddhist Methods) ซึ่งเป็นกระบวนการสอนและการเรียนรู้ที่พระพุทธองค์ทรงใช้และได้พิสูจน์แล้วว่ามีประสิทธิภาพสูงที่สุดในการพัฒนาปัญญามนุษย์เมื่อกว่า 2,500 ปีก่อน จึงเป็นแนวทางที่มีศักยภาพอย่างยิ่ง “พุทธวิธี” นอกจากจะเป็นเทคนิคการสอนแล้ว ยังเป็นปรัชญาและกระบวนการที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางอย่างแท้จริง โดยมุ่งเน้นการสร้างสถานะที่เอื้อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากภายในตนเองผ่านการปฏิบัติและการไตร่ตรองอย่างแยบคาย หรือ “โยนิโสมนสิการ” (พระพรหมคุณาภรณ์ (ป. อ. ปยุตฺโต), 2559) หลักการนี้สอดคล้องกับทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ที่เน้นการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) การแก้ปัญหา (Problem Solving) และการสร้างสรรค์ (Creativity) ดังนั้น การพัฒนาสื่อนวัตกรรมจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนาจึงไม่ใช่เพียงการนำเสนอข้อมูลในรูปแบบดิจิทัลที่สวยงามน่าตื่นตาตื่นใจ แต่ต้องเป็นการออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ที่กระตุ้นให้

ผู้เรียนได้คิด ได้ตั้งคำถาม และได้ค้นพบคำตอบด้วยตนเอง เช่น การสร้างแอปพลิเคชันที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับอริยมรรคมีองค์ 8 การใช้พุทธวิธีอานาไปสู่การสร้างเกมสถานการณ์จำลอง (Simulation Game) ที่ผู้เรียนต้องตัดสินใจเลือกเส้นทางชีวิตโดยใช้หลักมรรคมีองค์ 8 เป็นแนวทาง และเห็นผลลัพธ์ของการตัดสินใจนั้นๆ ด้วยตนเอง หรือการใช้เทคโนโลยีความจริงเสมือน (VR) เพื่อจำลองประสบการณ์การทำสมาธิในสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกัน เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจสภาวะของจิตใจตนเองอย่างเป็นรูปธรรม การบูรณาการพุทธวิธีเข้ากับการออกแบบสื่อจึงเป็นการเปลี่ยนสถานะของสื่อจากผู้ถ่ายทอดความรู้ (Knowledge Transmitter) ให้กลายเป็นกัลยาณมิตรดิจิทัล (Digital Kalyanamitta) ที่คอยชี้แนะและกระตุ้นให้ผู้เรียนเดินทางบนเส้นทางแห่งการเรียนรู้และพัฒนาปัญญาด้วยตนเอง (ไพฑูริย์ สีนารถน์, 2558) ด้วยเหตุนี้ ครูผู้สอนในศตวรรษที่ 21 จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีความเข้าใจในพุทธวิธี เพื่อที่จะสามารถเลือกสรร สร้างสรรค์ และใช้สื่อนวัตกรรมได้อย่างเต็มศักยภาพ อันจะนำไปสู่การฟื้นฟูการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนาให้กลับมามีชีวิตชีวาและทรงคุณค่าต่อผู้เรียนและสังคมไทยได้อย่างยั่งยืน

นวัตกรรมการศึกษา

คำว่า “นวัตกรรม” (Innovation) มีรากศัพท์มาจากภาษาละติน “Innovare” หมายถึง การทำสิ่งใหม่ขึ้นมา โดยนักวิชาการคนสำคัญที่ได้รับการยอมรับว่าเป็นผู้บุกเบิกแนวคิดนี้คือ Joseph Schumpeter ซึ่งได้อธิบายว่านวัตกรรมคือ การทำลายล้างอย่างสร้างสรรค์ (Creative Destruction) เป็นกระบวนการที่สิ่งใหม่เข้ามาแทนที่สิ่งเก่า ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคมอย่างมีนัยสำคัญ (Schumpeter, 1942) ในขณะที่ Everett M. Rogers (2003) ผู้เขียนทฤษฎีการแพร่กระจายนวัตกรรม (Diffusion of Innovations) ได้ให้คำนิยามว่า นวัตกรรมคือ ความคิด การปฏิบัติ หรือสิ่งประดิษฐ์ที่ถูกรับรู้ว่าเป็นสิ่งใหม่โดยบุคคลหรือหน่วยงานที่นำไปใช้ ซึ่งการยอมรับนวัตกรรมจะเกิดขึ้นผ่านกระบวนการสื่อสารในช่องทางต่างๆ ตลอดช่วงระยะเวลาหนึ่งในระบบสังคม โดยสรุปแล้วองค์ประกอบสำคัญของนวัตกรรม ประกอบด้วย (วุฒิพงษ์ ภักดีเหล่า, 2554)

1. ความใหม่ คือ การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อน ไม่ว่าจะเป็นผลิตภัณฑ์หรือกระบวนการทำงาน โดยเป็นการสังเคราะห์ความรู้เดิมเข้าด้วยกัน หรือเกิดจากองค์ความรู้ใหม่ทั้งหมด เพื่อนำเสนอวิธีการใหม่ที่สามารถเปลี่ยนความคิดเชิงสร้างสรรค์ให้กลายเป็นการกระทำที่เพิ่มคุณค่าแก่องค์กรได้จริง

2. การพัฒนาต่อยอด คือ การปรับปรุงของเก่าให้ดีขึ้น ไม่ใช่การล้มล้างสิ่งที่มีอยู่เดิม แต่เป็นการพัฒนาศักยภาพ ต่อยอดสิ่งเก่าให้เหมาะสมกับยุคสมัยมากขึ้น ผ่านการทดลองและพัฒนาจนมั่นใจได้ว่ามีประสิทธิภาพสูงขึ้นจริง และช่วยให้การดำเนินงานบรรลุเป้าหมายได้ดียิ่งขึ้น

3. การยอมรับ นวัตกรรมจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อมีคนยอมรับว่าสิ่งนั้นเป็นของใหม่ ไม่ว่าจะเป็นความคิด การกระทำ หรือวัตถุ สิ่งสำคัญคือการรับรู้ของบุคคลหรือสังคมที่มองว่าสิ่งนั้นเป็นเรื่องใหม่และยอมรับที่จะนำไปใช้ ซึ่งรวมถึงสิ่งที่เป็นามธรรม เช่น วัฒนธรรม หรือความเชื่อใหม่ๆ ด้วย

4. ด้านเศรษฐศาสตร์ นวัตกรรม คือ เครื่องมือในการสร้างความได้เปรียบทางการแข่งขันและผลกำไร โดยเป็นความสามารถขององค์กรในการนำความคิดสร้างสรรค์ไปปฏิบัติจริง เพื่อใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ให้เกิดประโยชน์สูงสุด สร้างความมั่นคง และความสามารถในการทำกำไรให้แก่องค์กร

5. ผู้บริโภค คือ การสร้างความพึงพอใจและทางเลือกใหม่ๆ ให้กับผู้บริโภค นวัตกรรมจึงเป็นผลจากความคิดสร้างสรรค์ของผู้ประกอบการที่ต้องการนำเสนอสินค้าหรือบริการที่ทันสมัยและหลากหลายกว่าเดิม โดยมีเป้าหมายเพื่อสร้างคุณค่าและความพึงพอใจสูงสุดให้แก่ผู้บริโภค

ดังนั้น นวัตกรรมจึงเป็นมากกว่าสิ่งประดิษฐ์ แต่เป็นกระบวนการทั้งหมดตั้งแต่การสร้างสรรค์แนวคิดใหม่ไปจนถึงการนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์อย่างแพร่หลาย เมื่อนำแนวคิดนวัตกรรมมาประยุกต์ใช้ในบริบททางการศึกษา จึงเกิดเป็นนวัตกรรมการศึกษา (Educational Innovation) ซึ่งหมายถึง การนำสิ่งใหม่ๆ ซึ่งอาจเป็นความคิด วิธีการ กระบวนการ หรือสื่อการสอนที่ผ่านการวิจัยและพัฒนาอย่างเป็นระบบ มาใช้ในการแก้ปัญหาและเพิ่มประสิทธิภาพของการจัดการศึกษา เพื่อให้ผู้เรียน

สามารถบรรลุจุดมุ่งหมายทางการศึกษาได้ดียิ่งขึ้น (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2556) นวัตกรรมการศึกษาไม่ได้จำกัดอยู่แค่เพียงเทคโนโลยีหรืออุปกรณ์ไฮเทคเท่านั้น แต่ครอบคลุมในมิติที่กว้างกว่า เช่น

1. นวัตกรรมด้านหลักสูตร การพัฒนาหลักสูตรฐานสมรรถนะ หลักสูตรบูรณาการ
2. นวัตกรรมด้านการจัดการเรียนรู้ การสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL) การสอนแบบโครงงาน (Project-Based Learning) ห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom)
3. นวัตกรรมด้านสื่อการสอน บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) E-learning, Gamification, เทคโนโลยี VR/AR
4. นวัตกรรมด้านการวัดและประเมินผล การประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) การประเมินจากแฟ้มสะสมงาน (Portfolio)

หัวใจสำคัญของนวัตกรรมการศึกษาคือการเปลี่ยนกระบวนทัศน์จากการสอนที่เน้นครูเป็นศูนย์กลางไปสู่การเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางโดยมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับอนาคต และทำให้การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่น่าสนใจ ทำทาย และมีความหมายสำหรับผู้เรียนแต่ละคน

สรุปได้ว่า นวัตกรรมคือการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่มีคุณค่าและนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง เมื่อนำมาใช้ในแวดวงการศึกษาจึงเรียกว่า นวัตกรรมการศึกษา ซึ่งเป็นเครื่องมือสำคัญในการยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ โดยเปลี่ยนรูปแบบการศึกษาให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนและสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป

การสอนวิชาพระพุทธศาสนาในปัจจุบัน

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 (แก้ไขเพิ่มเติม พ.ศ. 2545) กำหนดเป้าหมายสูงสุดไว้ว่า การศึกษาต้องมุ่งพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา และคุณธรรม เพื่อให้อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดวิชาพระพุทธศาสนาไว้ในส่วนหนึ่งของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โดยมีเนื้อหาหลักอยู่ใน สาระที่ 1 ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม ซึ่งมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในประวัติ ความสำคัญ หลักธรรม และพิธีกรรมทางศาสนาที่ตนนับถือ รวมถึงศาสนาอื่นๆ เพื่อให้สามารถนำหลักปฏิบัติมาใช้เป็นแนวทางในการดำเนินชีวิต พัฒนาตนเอง และอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างสันติสุข ซึ่งการจัดกลุ่มดังกล่าวมีเจตนาเพื่อบูรณาการความเข้าใจในมิติทางสังคมและวัฒนธรรม แต่ในทางปฏิบัติก็อาจเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้การสอนเน้นหนักไปที่ความรู้เชิงประวัติศาสตร์และสังคมศาสตร์ มากกว่าการฝึกฝนเพื่อพัฒนาจิตใจและปัญญา ซึ่งเป็นแก่นแท้ของพระพุทธศาสนา ส่งผลให้แนวทางการสอนยังคงเป็นรูปแบบดั้งเดิมที่เน้นการบรรยายและท่องจำในหัวข้อที่คุ้นเคย เช่น พุทธประวัติที่เน้นอิทธิปาฏิหาริย์ หลักธรรม ภาษาบาลี และเรื่องพระไตรปิฎก แม้ตำราเรียนจะพยายามเพิ่มบทวิเคราะห์ท้ายบท แต่ก็ยังเป็นการสรุปเชิงเหตุผลทางทฤษฎี มากกว่าจะส่งเสริมให้ผู้เรียนนำไปปฏิบัติเพื่อสร้างความเข้าใจเชิงประจักษ์ด้วยตนเอง โดยสรุปแล้ว กระบวนการเรียนรู้ส่วนใหญ่จึงยังคงเน้นการท่องจำเพื่อสอบ ซึ่งยังห่างไกลจากเป้าหมายในการสร้างมนุษย์ที่สมบูรณ์ ตามที่กฎหมายการศึกษากำหนดไว้

ในปัจจุบันจะเห็นได้ว่า การเรียนวิชาพระพุทธศาสนาในโรงเรียนถูกปรับเปลี่ยนตามบริบทของสังคม ซึ่งเมื่อพิจารณาครูผู้สอนวิชาพระพุทธศาสนาในโรงเรียนจะพบปัญหาดังต่อไปนี้ประการที่ 1 ผู้สอนไม่สามารถสอนวิชาพระพุทธศาสนาให้นักเรียนบางส่วนเข้าใจอย่างถ่องแท้และนำมาซึ่งความซาบซึ้งในพระพุทธศาสนาได้ ประการที่ 2 ครูที่จะรับผิดชอบในการสอนวิชาพระพุทธศาสนาไม่ค่อยมี หน้าที่การสอนวิชาพระพุทธศาสนาก็จะตกไปอยู่ที่นักศึกษาฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูจะได้ทำการสอนวิชานี้ ประการที่ 3 ครูผู้สอนนั้นยังขาดเทคนิคในการสอนและการเป็นต้นแบบของการปฏิบัติตามหลักพระพุทธศาสนา ผู้สอนจึงมีอิทธิพลในการพัฒนาผู้เรียน ซึ่งส่งผลถึงบรรยากาศของการเรียนรู้ในห้องเรียนด้วย ส่วนในด้านบุคลิกภาพของครูผู้สอน นอกจากการแสดงออกของครูจะเป็นแบบอย่างให้แก่ผู้เรียนแล้วยังทำให้การสอนดำเนินไปด้วยดี บุคลิกภาพของครูที่ดี เช่น มีกิริยา ท่าทางดี อารมณ์ดี และมีความเห็นอกเห็นใจผู้เรียน ซึ่งจะเป็นสิ่งหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในตัวครูผู้สอนและในวิชาที่ครูสอน สิ่งสำคัญประการต่อมา คือ วิธีการสอนซึ่งเป็นปัจจัยหลักที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ได้

กำหนดไว้นั้น แต่ที่ผ่านมาการจัดการเรียนการสอนวิชาพระพุทธศาสนานั้นพบปัญหาทั้งตัวหลักสูตร เนื้อหา ครูผู้สอน กิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความเป็นพลเมืองดี (สิริวรรณ ศรีพหล, 2554) ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ จิระวัฒน์ โรจนศิลป์ และคณะ (2566) ที่ได้พบปัญหาของการเรียนการสอนวิชาพระพุทธศาสนา ดังนี้

1. สภาพเนื้อหาสาระในหลักสูตรการเรียนการสอนวิชาพระพุทธศาสนา ค่อนข้างจะมีตัวชี้วัดที่มากกว่าเนื้อหาสาระอื่นๆ ในกลุ่มของสังคมศึกษา การสอนส่วนใหญ่สอนแบบบรรยาย ทำให้ไม่ค่อยได้ผลเท่าที่ควร นักเรียนขาดความสนใจหรือให้ความสนใจในรายวิชาพระพุทธศาสนา เนื้อหาสาระเป็นแบบเดิม ต้องเริ่มต้นเรียนรู้เกี่ยวกับพระพุทธศาสนาและศาสนาต่างๆ ศาสนาและศีลธรรมของหลักสูตรแกนกลาง และตัวชี้วัดพฤติกรรมการเรียนรู้มีมากไม่สอดคล้องกับเวลาที่สอนของครูผู้สอนและผู้เรียนในหลักสูตรรายวิชาพระพุทธศาสนา

2. สภาพปัญหาหลักสูตรการเรียนการสอนวิชาพระพุทธศาสนา ครูผู้สอนหลายคนในการจัดการเรียนการสอนแต่ละคนอาจมีทักษะในการสอนที่แตกต่างกัน ปัญหาหลักสูตรที่อัดแน่นจนเกินไปเพราะหลักสูตรมากเกินไปทำให้มีตัวชี้วัดมาก เนื้อหาไม่ได้นำมาใช้ในชีวิตจริงจึงกลายเป็นเรื่องไกลตัว ผู้เรียนเรียนเพื่อจำและนำไปสอบให้ผ่านเท่านั้น ไม่ได้สอนให้เด็กเรียนรู้ถึงคุณค่าที่แท้จริงของพระพุทธศาสนาอย่างแท้จริง

ดังนั้น การจัดการเรียนการสอนวิชาพระพุทธศาสนาในปัจจุบัน จึงต้องปรับปรุงตั้งแต่หลักสูตรไปจนถึงครูผู้สอน โดยต้องปรับลดเนื้อหาที่เน้นการท่องจำและตัวชี้วัดที่ไม่จำเป็นลงหันมามุ่งเน้นการสกัดแก่นธรรมที่สำคัญมาออกแบบเป็นกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกที่สร้างประสบการณ์ตรง และเชื่อมโยงกับชีวิตจริงของผู้เรียนอย่างเป็นรูปธรรม นอกจากนี้ ยังต้องเร่งพัฒนาครูผู้สอนให้มีเทคนิคการสอนที่หลากหลายและสร้างสรรค์สื่อวัตกรรมการสอนที่ทันสมัย สามารถสร้างแรงบันดาลใจและเป็นต้นแบบที่ดี เพื่อเปลี่ยนห้องเรียนจากการท่องจำเพื่อสอบ ให้เป็นพื้นที่ของการฝึกฝนและค้นพบคุณค่าของพระพุทธศาสนาด้วยตนเองอย่างแท้จริง

สรุปได้ว่า ภูมิหายการศึกษามุ่งสร้างมนุษย์ที่สมบูรณ์ แต่การสอนพระพุทธศาสนาในปัจจุบันยังคงเผชิญปัญหารอบด้าน ทั้งหลักสูตรที่เนื้อหาอัดแน่น มีตัวชี้วัดมากเกินไป เน้นการท่องจำ และไม่เชื่อมโยงกับชีวิตจริง ประกอบกับปัญหาครูผู้สอนที่ขาดแคลนผู้เชี่ยวชาญ ขาดเทคนิคการสอนที่ทันสมัย และไม่ได้เป็นต้นแบบที่ดี ส่งผลให้นักเรียนขาดความสนใจและความซาบซึ้งในหลักสูตร เรียนเพียงเพื่อสอบผ่านเท่านั้น ซึ่งทั้งหมดนี้สวนทางกับเป้าหมายสูงสุดของการศึกษาอย่างสิ้นเชิง

สื่อวัตกรรมการจัดการเรียนรู้

สื่อวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ คือ สื่อการเรียนการสอนที่ได้รับการออกแบบและพัฒนาขึ้นใหม่โดยอาศัยหลักการ ทฤษฎีการเรียนรู้ และความคิดสร้างสรรค์เพื่อแก้ไขปัญหาการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ และส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด สื่อเหล่านี้มีลักษณะที่แตกต่างจากสื่อแบบดั้งเดิม เช่น ตำราเรียน กระดานดำ คือ มักจะมีคุณสมบัติในการโต้ตอบ สามารถปรับเปลี่ยนให้เข้ากับระดับความสามารถของผู้เรียนแต่ละคนได้ และสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ได้สูงกว่าคุณลักษณะสำคัญของสื่อวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ ได้แก่

1. ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก สื่อนวัตกรรมที่ดีจะเปลี่ยนสถานะผู้เรียนจากผู้รับสาร ให้กลายเป็นผู้มีส่วนร่วม โดยมอบอำนาจในการควบคุมให้แก่ผู้เรียน ไม่ว่าจะเป็นการคลิกเพื่อสำรวจ การตัดสินใจเลือกเส้นทางในสถานการณ์จำลอง หรือการสร้างสรรค์ผลงานบางอย่างผ่านสื่ออื่นๆ

2. นำเสนอเนื้อหาได้หลากหลายรูปแบบ การผสมผสานสื่อหลายชนิดเข้าด้วยกัน เป็นรากฐานมาจากทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยสื่อประสมของเมเยอร์ (Mayer's Cognitive Theory of Multimedia Learning) ซึ่งอธิบายว่าสมองมนุษย์มีช่องทางการรับข้อมูลสองช่องทางหลัก คือทางตา (Visual) และทางหู (Auditory) การนำเสนอข้อมูลที่สอดคล้องกันผ่านทั้งสองช่องทาง เช่น ภาพพร้อมเสียงบรรยาย จะช่วยลดภาระการทำงานของสมอง และทำให้ผู้เรียนสร้างแบบจำลองทางความคิด และเกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งและจดจำได้ดีขึ้น (Mayer, 2009)

3. ตอบสนองและให้ข้อมูลย้อนกลับทันที ในกระบวนการเรียนรู้ การได้รับข้อมูลป้อนกลับที่รวดเร็วเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่ง สื่อนวัตกรรมสามารถให้พีดแบ็กแก่ผู้เรียนได้ทันทีหลังการตอบคำถามหรือการตัดสินใจ ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนทราบข้อผิดพลาดและเกิดการปรับแก้ความเข้าใจได้ในทันที ทำให้วงจรการเรียนรู้เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพ

4. เรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลาและเป็นส่วนบุคคล สื่อนวัตกรรมในรูปแบบดิจิทัลหลายข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่ ทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต นอกจากนี้ เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ยังช่วยยกระดับไปสู่การเรียนรู้ที่ปรับให้เหมาะกับบุคคล (Personalized Learning) โดยสื่อสามารถวิเคราะห์ระดับความเข้าใจและปรับเปลี่ยนเนื้อหาหรือระดับความยากง่ายให้เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละคนได้โดยอัตโนมัติ

สรุปได้ว่า สื่อนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เป็นเครื่องมือในการเปลี่ยนโฉมหน้าของการศึกษา โดยอาศัยหลักการทางปรัชญาและปัญหาวิทยาในการออกแบบ เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่น่าดึงดูดใจ มีปฏิสัมพันธ์ และส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการสร้างความรู้ด้วยตนเอง อันเป็นหนทางในการพัฒนาทั้งความรู้และทักษะที่จำเป็นได้อย่างเต็มศักยภาพ

ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 หรือที่มักถูกเรียกว่า Digital Natives มีลักษณะและพฤติกรรมการเรียนรู้ที่แตกต่างจากคนรุ่นก่อน เนื่องจากเติบโตและใช้ชีวิตท่ามกลางความก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัลและอินเทอร์เน็ต ซึ่งหล่อหลอมวิถีคิด วิธีการสื่อสาร และการรับรู้ข้อมูลของผู้เรียนกลุ่มนี้ การทำความเข้าใจคุณลักษณะเหล่านี้จึงเป็นกุญแจสำคัญในการออกแบบการจัดการเรียนรู้และสื่อนวัตกรรมให้ตอบสนองต่อความต้องการได้อย่างแท้จริง (Prensky, 2001) คุณลักษณะเด่นของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วย

1. ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 เติบโตมาในสภาพแวดล้อมที่ข้อมูลข่าวสารไหลผ่านอย่างรวดเร็วและมาในหลากหลายรูปแบบ ส่งผลให้สมองพัฒนาวิธีการประมวลผลที่แตกต่างออกไป แทนที่จะรับข้อมูลเป็นเส้นตรง เช่น การอ่านหนังสือตั้งแต่ต้นจนจบ เป็นการสแกนและคัดกรองข้อมูลอย่างรวดเร็วเพื่อจับเฉพาะประเด็นที่เกี่ยวข้องหรือน่าสนใจ และพฤติกรรมการทำงานหลายอย่างพร้อมกัน ซึ่งเป็นกลยุทธ์ในการจัดการข้อมูลหลายกระแสพร้อมกัน และด้วยเหตุนี้ สื่อที่เน้นภาพ เช่น อินโฟกราฟิก วิดีโอสั้น หรือแผนภาพ จึงมีประสิทธิภาพสูงกว่าข้อความยาวๆ เพราะสมองสามารถประมวลผลและทำความเข้าใจได้ในเวลาที่สั้นกว่ามาก การเรียนรู้สำหรับคนกลุ่มนี้จึงต้องออกแบบให้กระชับ เข้าใจง่ายผ่านภาพ และมีการโต้ตอบเพื่อดึงดูดความสนใจไว้ตลอด (Prensky, M., 2001)

2. สำหรับผู้เรียนยุคใหม่ เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการสื่อสาร สร้างตัวตน และเรียนรู้ การเรียนรู้ไม่ได้จำกัดอยู่แค่ในห้องเรียนหรือเกิดขึ้นจากครูเพียงคนเดียว แต่เป็นกระบวนการทางสังคมที่เกิดขึ้นบนเครือข่าย ผู้เรียนคาดหวังที่จะเรียนรู้ร่วมกับเพื่อน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และร่วมกันสร้างสรรค์ผลงานผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ ความรู้ที่น่าเชื่อถือในมุมมองของผู้เรียนในยุคนี้ไม่ได้มาจากตำราเสมอไป แต่ยังมาจากการรีวิว ความคิดเห็น และองค์ความรู้ที่สร้างขึ้นร่วมกันโดยชุมชนออนไลน์ ดังนั้น การจัดการเรียนรู้จึงควรส่งเสริมการทำงานเป็นทีม และใช้ประโยชน์จากเครือข่ายสังคมเพื่อสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ (Jenkins, H. and others, 2009).

3. ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ถูกขับเคลื่อนด้วยคำถามเพื่อต้องการเห็นคุณค่าและความเชื่อมโยงที่ชัดเจนระหว่างสิ่งที่กำลังเรียนกับชีวิตจริงหรือปัญหาในโลกรอบตัว การเรียนรู้แบบท่องจำเพื่อไปสอบนั้นไม่สามารถสร้างแรงจูงใจที่ยั่งยืนได้ ผู้เรียนจะยอมทุ่มเทและมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ก็ต่อเมื่อมองเห็นว่าความรู้นั้นสามารถนำไปใช้แก้ปัญหาจริง พัฒนาทักษะที่จำเป็นได้ หรือสร้างผลกระทบเชิงบวกได้ การเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-Based Learning) หรือการใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) จึงเป็นแนวทางที่ตอบโจทย์อย่างยิ่ง เพราะจะมอบเป้าหมายที่แท้จริงให้กับการเรียนรู้ ทำให้รู้สึกว่าการเรียนมีความหมายและคุ้มค่ากับเวลาที่เสียไป (Partnership for 21st Century Skills, 2015)

4. มีความเป็นอิสระและเป็นผู้กำกับการเรียนรู้ของตนเอง ผู้เรียนคุ้นเคยกับการเข้าถึงความรู้ได้ด้วยตนเองผ่านเสิร์ชเอนจินและแพลตฟอร์มวิดีโอ จึงมีความคาดหวังที่จะมีส่วนร่วมในการกำหนดเส้นทางและวิธีการเรียนรู้ของตนเอง ไม่พอใจกับ

การเรียนรู้แบบรับฝ่ายเดียวที่ครูเป็นผู้กำหนดเนื้อหาทั้งหมด การเรียนรู้ที่ดีในมุมมองของผู้เรียนกลุ่มนี้ คือการที่ครูเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้อำนวยความสะดวกที่คอยกระตุ้นด้วยคำถามท้าทาย และจัดสรรทรัพยากรให้ผู้เรียนไปสำรวจและสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (วิจารณ์ พานิช, 2555)

5. ต้องการการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์และการลงมือทำ ทฤษฎีที่เป็นนามธรรมจะขาดความหมายหากผู้เรียนไม่เห็นคุณค่าผ่านการปฏิบัติหรือการประยุกต์ใช้จริง ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ต้องการการเรียนรู้ผ่านการทำ (Learning by Doing) มากกว่าการฟัง ต้องการสร้างสรรค์ผลงาน แก้ไขปัญหาจริง หรือมีส่วนร่วมในสถานการณ์จำลองที่ทำให้เกิดความเข้าใจจากประสบการณ์ตรง แนวคิดนี้สอดคล้องกับทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ที่เน้นว่าการเรียนรู้ที่มีความหมายเกิดจากการที่ผู้เรียนสร้างความเข้าใจขึ้นมาเองผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม (ทิตินา แคมมณี, 2560)

สรุปได้ว่า ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 เป็นผู้เรียนที่มีศักยภาพสูงในการใช้เทคโนโลยีและมีความเป็นอิสระในการแสวงหาความรู้ แต่ก็มีบทบาทในด้านการกรองข้อมูลและความสนใจที่ฉับไว การจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพจึงต้องปรับเปลี่ยนจากการเป็นผู้สอนหน้าชั้นเรียนมาเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ และออกแบบสื่อนวัตกรรมที่สามารถตอบสนองต่อธรรมชาติการเรียนรู้ของผู้เรียนกลุ่มนี้ที่เน้นความรวดเร็ว การโต้ตอบ การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง และการเชื่อมโยงกับโลกแห่งความเป็นจริง

พุทธวิธีการพัฒนาสื่อการจัดการเรียนรู้

พุทธวิธี คือ กระบวนการและกลุ่ลบายในการสอนที่พระพุทธเจ้าทรงใช้เพื่อนำทางผู้เรียนไปสู่การค้นพบความจริงด้วยตนเอง โดยมีหัวใจสำคัญอยู่ที่การเปลี่ยนผู้เรียนจากผู้รับความรู้ให้กลายเป็นผู้แสวงหาและสร้างปัญญา พุทธวิธีไม่ได้เป็นการมอบคำตอบสำเร็จรูป แต่เน้นการสร้างสภาวะที่เอื้อให้เกิดโยนิโสมนสิการ หรือการคิดวิเคราะห์อย่างแยกคายจากภายใน ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของการศึกษาที่สมบูรณ์ (สมเด็จพระพุทธโฆษาจารย์ (ป. อ. ปยุตฺโต), 2559) เปรียบเสมือนการที่ครูไม่ยื่นผลไม่ให้ศิษย์ แต่สอนวิธีปลูกต้นไม้ให้ศิษย์สามารถเก็บเกี่ยวกินเองได้ตลอดไป ความสำคัญของพุทธวิธีอยู่ที่เป้าหมายสูงสุดคือการสร้างปัญญาที่แท้จริง เป็นความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในสภาวะของสิ่งต่างๆ ตามความเป็นจริงเพื่อนำไปใช้แก้ปัญหาและดับทุกข์ในชีวิต ซึ่งเป็นเป้าหมายหลักของการศึกษาธรรมะ (พุทธทาสภิกขุ, 2555) ในโลกที่เต็มไปด้วยข้อมูลที่ฉาบฉวยและสิ่งเร้าที่บิดเบือน พุทธวิธีทำหน้าที่เป็นเครื่องมือฝึกฝนกระบวนการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) ช่วยให้ผู้เรียนสามารถแยกแยะข้อเท็จจริงออกจากความคิดเห็น และเข้าใจถึงเหตุปัจจัยของสรรพสิ่ง ทำให้เกิดเป็นภูมิคุ้มกันทางปัญญาที่แข็งแกร่ง สามารถดำเนินชีวิตได้อย่างไม่ประมาทและมีสติ หากนำพุทธวิธีมาใช้เป็นแกนหลักในการพัฒนาสื่อการจัดการเรียนรู้ จะเกิดการเปลี่ยนแปลงจากการสร้างสื่อที่ให้ความรู้ ไปสู่การสร้างสื่อที่เป็นกัลยาณมิตร คอยชี้แนะแนวทางที่ถูกต้องและสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้เรียนอยากศึกษาและพัฒนาตนเอง (สมเด็จพระพุทธโฆษาจารย์ (ป. อ. ปยุตฺโต), 2559) ผลลัพธ์คือ สื่อการเรียนรู้จะช่วยขัดเกลาจิตใจและบ่มเพาะปัญญาให้แก่ผู้เรียนได้อย่างเป็นรูปธรรม ทำให้หลักธรรมที่เคยดูไกลตัวกลายเป็นสิ่งที่เข้าถึงได้และนำไปใช้ประโยชน์ได้จริงในที่สุด หลักการสำคัญที่สามารถประยุกต์ใช้ในการพัฒนาสื่อได้มีดังนี้

พุทธวิธีการสอนของพระพุทธเจ้าที่เกี่ยวข้องกับสื่อการเรียนรู้สะท้อนถึงหลักการสอนที่ทันสมัยอย่างน่าทึ่ง โดยเน้นการสร้าง ความเข้าใจจากภายในมากกว่าการท่องจำ พระองค์ทรงใช้ธรรมชาติและสิ่งที่อยู่รอบตัวเป็นสื่อในการสอน ดังนี้

1. การใช้เรื่องราวเปรียบเทียบ (อุปมาอุปไมย) พระพุทธองค์ทรงเป็นเลิศในการใช้นิทานชาดกและคำอุปมาเปรียบเทียบหลักธรรมที่ลึกซึ้งกับสิ่งที่ผู้ฟังคุ้นเคยในชีวิตประจำวัน เช่น การเปรียบเทียบธรรมะที่ทรงสอนว่าเป็นดั่งแพที่ใช้อย่างพิกัด เมื่อข้ามได้แล้วก็ไม่ควรแบกไปด้วย (ม.ม. 12/273/287)

2. การสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง พระองค์ไม่ได้สอนหลักธรรมเดียวกันกับทุกคนในรูปแบบเดียวกัน แต่จะทรงพิจารณา พื้นฐานความรู้ อุปนิสัย และความพร้อมของผู้ฟัง (เวไนยสัตว์) ก่อนเสมอ จากนั้นจึงเลือกวิธีการสอนที่เหมาะสมกับบุคคลนั้นๆ เช่นเดียวกับที่นายสารธัมมิกมำด้วยวิธีการที่แตกต่างกันไปตามพศของม้าแต่ละตัว (อ.จตุกก. 21/111/151)

3. การสอนเป็นลำดับขั้น พระพุทธองค์มักจะสอนจากเรื่องง่ายไปหายาก โดยเริ่มจากหลักการพื้นฐานที่จับต้องได้ก่อน เพื่อเตรียมจิตใจของผู้ฟังให้พร้อมสำหรับธรรมะที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น เรียกว่า “อนุบุพพิกถา” ซึ่งประกอบด้วยเรื่อง ทาน ศีล สวรรค์ โทษของกาม และประโยชน์ของการออกจากกาม ตามลำดับ ก่อนจะทรงแสดงอริยสัจ 4 (สมเด็จพระพุทธโฆษาจารย์ (ป. อ. ปยุตฺโต), 2559)

สรุปได้ว่า พุทธวิธีคือกระบวนการสอนของพระพุทธเจ้าที่มุ่งให้ผู้เรียนค้นพบความจริงและสร้างปัญญาด้วยตนเอง ผ่านการคิดวิเคราะห์แทนการท่องจำ เพื่อนำไปสู่เป้าหมายสูงสุดคือการดับทุกข์ หลักการสำคัญในการนำมาพัฒนาสื่อประกอบด้วย 1) การใช้เรื่องราวเปรียบเทียบ เพื่อให้เรื่องลึกซึ้งเข้าใจง่าย 2) การสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยปรับให้เหมาะกับแต่ละบุคคล และ 3) การสอนเป็นลำดับขั้น จากง่ายไปสู่ยาก ซึ่งจะช่วยให้ธรรมะเป็นเรื่องใกล้ตัวและนำไปใช้ในชีวิตจริงได้

พุทธวิธีการพัฒนาสื่อวัตกรรมการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนาสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

การสอนพระพุทธศาสนาให้แก่ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 มีแนวทางสำคัญคือการหวนคืนสู่แก่นแท้ของพุทธวิธีและนำมาประยุกต์ใช้กับเทคโนโลยีสมัยใหม่ บทความนี้จะนำเสนอแนวทางการพัฒนาสื่อวัตกรรมการศึกษา 3 รูปแบบ ที่เปลี่ยนการเรียนรู้จากการท่องจำที่น่าเบื่อให้เป็นการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้สร้างความเข้าใจจากประสบการณ์ตรง ดังนี้

1. โมดูลนิทานธรรมะเชิงโต้ตอบ พระพุทธเจ้าทรงใช้เรื่องราวเปรียบเทียบเพื่อให้เรื่องที่ลึกซึ้งเข้าใจง่าย เราสามารถนำหลักการนี้มาพัฒนาเป็นสื่อการเรียนรู้ยุคใหม่ได้ โดยวิธีการสร้างโมดูลบทเรียนในรูปแบบแอนิเมชันสั้นๆ โดยใช้เรื่องราวจากนิทานชาดก หรือสร้างสถานการณ์สมมติที่อิงกับปัญหาชีวิตของวัยรุ่นในปัจจุบัน โดยการเพิ่ม “การโต้ตอบ” (Interactivity) เข้าไปในเรื่องราว ในระหว่างที่เรื่องดำเนินไปจะมีจุดให้ผู้เรียนต้องตัดสินใจเลือกแทนตัวละครหลัก เช่น เมื่อถูกเพื่อนชักชวนให้โกหกจะเลือกทำอย่างไร แต่ละทางเลือกจะนำไปสู่ฉากจบและผลลัพธ์ที่แตกต่างกัน ทำให้ผู้เรียนได้เห็นผลแห่งกรรม หรือผลของการกระทำด้วยตนเองอย่างเป็นรูปธรรม วิธีนี้จะเปลี่ยนการเรียนรู้จากการฟังเรื่องเล่า ไปสู่การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จำลองที่น่าจดจำและกระตุ้นการคิดวิเคราะห์ได้ดีกว่าการสอนแบบบรรยาย

2. เส้นทางการเรียนรู้ธรรมะอัจฉริยะ พระพุทธเจ้าทรงสอนโดยพิจารณาจากพื้นฐานและความพร้อมของผู้ฟังแต่ละคน ดังนั้น ครูผู้สอนสามารถใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) มาสร้างนวัตกรรมที่ทำหน้าที่คล้ายกันได้ โดยพัฒนาแพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ที่เริ่มต้นด้วยการให้ผู้เรียนทำแบบประเมินสั้นๆ เพื่อวิเคราะห์ความสนใจ เช่น สนใจเรื่องการทำสมาธิ ประวัติศาสตร์ หรือการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน และรูปแบบการเรียนรู้ที่ถนัด เช่น ชอบดูวิดีโอ ฟังพอดแคสต์ หรืออ่านบทความ จากนั้น AI จะทำหน้าที่จัดเส้นทางการเรียนรู้ที่ไม่เหมือนกันสำหรับผู้เรียนแต่ละคน คนที่ชอบดูวิดีโอและสนใจเรื่องการจัดกรรมจะได้รับการแนะนำเป็นคลิปแอนิเมชันสั้นๆ เกี่ยวกับอานาปานสติ ในขณะที่คนที่ชอบอ่านและสนใจเรื่องประวัติศาสตร์ ก็จะได้รับบทความพร้อมภาพประกอบเกี่ยวกับสังเวชนียสถาน นวัตกรรมนี้จะแก้ปัญหาของการสอนแบบเดิมๆ ทำให้เนื้อหาธรรมะมีความเกี่ยวข้องกับชีวิตจริงของผู้เรียนแต่ละคนมากที่สุด ส่งผลให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจและไม่รู้สึกท้อว่าวิชาพระพุทธศาสนาเป็นเรื่องน่าเบื่อ

3. แพลตฟอร์มเกมมิฟิเคชันเส้นทางแห่งคุณธรรม พระพุทธเจ้าทรงสอนจากง่ายไปยาก (อนุบุพพิกถา) เพื่อสร้างความเข้าใจที่มั่นคง ครูผู้สอนสามารถนำหลักการนี้มาออกแบบเป็นสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเกม (Gamification) ได้โดยสร้างเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันที่มีลักษณะเหมือนเกมที่ผู้เรียนต้องผ่านด่านหรือภารกิจต่างๆ เพื่อสะสมคะแนนและเลื่อนระดับ โดยต้องออกแบบด่าน หรือ Level ในเกมให้สอดคล้องกับหลักอนุบุพพิกถา อย่างเป็นระบบ ดังนี้

3.1 Level 1-2 (ทาน-ศีล) เริ่มต้นด้วยภารกิจง่ายๆ ที่จับต้องได้ในชีวิตจริง เช่น ภารกิจแบ่งปันสิ่งของให้เพื่อน หรือ ภารกิจพูดจาไพเราะตลอดวัน แล้วถ่ายรูปหรือเขียนบันทึกส่งเพื่อรับคะแนน

3.2 Level 3-4 (สมาธิ) เมื่อผ่านด่านพื้นฐาน จะปลดล็อกด่านที่ท้าทายขึ้น เช่น ภารกิจฝึกสมาธิผ่านมินิเกม หรือ การใช้แอปฯ นำลมหายใจ

3.3 Level 5+ (ปัญญา) ด้านสูงสุดจะเป็นการแก้ปัญหาสถานการณ์สมมติที่ซับซ้อนโดยใช้หลักธรรมที่เรียนมาทั้งหมด

วิธีนี้จะเปลี่ยนกระบวนการพัฒนาตนเองที่ดูเป็นนามธรรม ให้กลายเป็นความท้าทายที่สนุกและวัดผลได้ ผู้เรียนจะรู้สึกมีเป้าหมายและอยากที่จะพัฒนาตนเองให้ผ่านไปยังด่านต่อไปอย่างต่อเนื่อง

สรุปได้ว่า แนวทางการพัฒนาสื่อนวัตกรรมทั้ง 3 รูปแบบ มีหัวใจสำคัญร่วมกันคือ การใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือเพื่อฟื้นคืนพุทธวิธีในการสอน โดยมุ่งเปลี่ยนสถานะผู้เรียนจากผู้รับสารที่รอฟังการบรรยาย ให้กลายเป็นผู้ปฏิบัติที่ได้เรียนรู้ผ่านการตัดสินใจ การฝึกฝน และการไตร่ตรองด้วยตนเอง นวัตกรรมเหล่านี้ทำให้การเรียนรู้สนุกสนาน และเป็นการสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้ที่ช่วยบ่มเพาะปัญญาและคุณธรรมให้งอกงามในใจผู้เรียน ทำให้วิชาพระพุทธศาสนาไม่ใช่แค่วิชาที่ต้องสอบ แต่เป็นวิชาที่ใช้เป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตที่มีคุณค่าสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

ความรู้จากการศึกษา

การศึกษาครั้งนี้ทำให้เห็นถึงปัญหาสำคัญของการจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนาในประเทศไทย ซึ่งมีช่องว่างขนาดใหญ่ระหว่างเป้าหมายอันสูงส่งของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติที่มุ่งสร้างมนุษย์ที่สมบูรณ์ กับสภาพความเป็นจริงในห้องเรียนที่ยังคงยึดติดกับรูปแบบการสอนแบบดั้งเดิม ปัญหาเชิงโครงสร้างนี้เกิดจากหลักสูตรที่เน้นการท่องจำเนื้อหาที่มีมากเกินไปและไม่เชื่อมโยงกับชีวิตจริง ประกอบกับปัญหาครูผู้สอนที่ขาดแคลนผู้เชี่ยวชาญและยังใช้เทคนิคการสอนแบบบรรยายเป็นหลัก ส่งผลให้ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นชาวดิจิทัล เกิดความรู้สึกว่าพระพุทธศาสนาเป็นเรื่องไกลตัว น่าเบื่อ และเรียนเพียงเพื่อสอบผ่านเท่านั้น บทความนี้ได้ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับนวัตกรรมการศึกษา ซึ่งเป็นเครื่องมือสำคัญในการเปลี่ยนกระบวนการเรียนรู้จากครูเป็นศูนย์กลางไปสู่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยมีสื่อนวัตกรรมเป็นเครื่องมือสำคัญที่สามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้เชิงรุก นำเสนอเนื้อหาหลากหลายรูปแบบ และปรับเปลี่ยนให้เข้ากับผู้เรียนแต่ละคนได้ ซึ่งคุณลักษณะเหล่านี้สอดคล้องโดยตรงกับธรรมชาติของผู้เรียนยุคใหม่ที่ต้องการการเรียนรู้ที่รวดเร็ว โต้ตอบได้ และเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง

หัวใจสำคัญของข้อเสนอแนะจากการศึกษานี้ คือการหวนคืนสู่แก่นแท้ของพุทธวิธี ซึ่งเป็นกระบวนการสอนที่พระพุทธเจ้าทรงใช้และได้พิสูจน์แล้วว่ามีประสิทธิภาพสูงสุดในการพัฒนาปัญญา โดยมีหลักการสำคัญ 3 ประการ เป็นรากฐานในการออกแบบนวัตกรรม ได้แก่ 1) การใช้เรื่องราวเปรียบเทียบ (อุปมาอุปไมย) เพื่อทำให้เรื่องยากเข้าใจง่าย 2) การสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยปรับเนื้อหาให้เหมาะกับแต่ละบุคคล และ 3) การสอนเป็นลำดับขั้น (อนุพุทธิกถา) เพื่อสร้างความเข้าใจจากง่ายไปสู่ยาก เพื่อออกแบบนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรม 3 รูปแบบ ได้แก่ 1) โมดูลนิทานธรรมะเชิงโต้ตอบ ที่ให้ผู้เรียนตัดสินใจและเรียนรู้จากผลลัพธ์ 2) เส้นทางการเรียนรู้ธรรมะอัจฉริยะ ที่ใช้ AI จัดเนื้อหาให้ตรงกับความสนใจของผู้เรียนแต่ละคน และ 3) แพลตฟอร์มเกมมิฟิเคชันเส้นทางแห่งคุณธรรม ที่เปลี่ยนการปฏิบัติธรรมให้เป็นภารกิจที่สนุกและท้าทาย โดยสรุปแล้ว องค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษานี้คือ พุทธวิธีการพัฒนาสื่อนวัตกรรมจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนา ที่เป็นการฟื้นฟูการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนาให้กลับมามีชีวิตชีวาและมีความหมายต่อผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 อย่างแท้จริง

สรุปได้ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 ความรู้จากการศึกษา

บทสรุป

การศึกษานี้ชี้ชัดว่าการจะทำให้วิชาพระพุทธศาสนามีความหมายต่อผู้เรียนในยุคดิจิทัลนั้น จำเป็นต้องก้าวข้ามการสอนแบบท่องจำไปสู่การสร้างประสบการณ์ตรง การนำพุทธวิธีอันเป็นปัญญาดั้งเดิมของพระพุทธองค์มาเป็นแกนหลักในการออกแบบสื่อนวัตกรรมที่ทันสมัย คือคำตอบสำคัญที่จะเปลี่ยนสถานะผู้เรียนจากผู้รับสารให้กลายเป็นผู้ปฏิบัติที่ได้เรียนรู้ผ่านการตัดสินใจ การฝึกฝน และการไตร่ตรองด้วยตนเอง พุทธวิธีการพัฒนาสื่อนวัตกรรมจัดการเรียนรู้วิชาพระพุทธศาสนาสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 นี้เป็นแนวทางที่จะทำให้การเรียนรู้สนุกสนาน อีกทั้งเป็นการสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้ที่ช่วยบ่มเพาะปัญญาและคุณธรรมให้งอกงามในใจผู้เรียนอย่างยั่งยืน

รายการอ้างอิง

- จิระวัฒน์ โรจนศิลป์ และคณะ. (2566). รูปแบบการจัดการเรียนการสอนวิชาพระพุทธศาสนา. วารสารสังคมศาสตร์และวัฒนธรรม, 7(6), 262-271.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556). การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน. วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย, 5(1), 7-20.
- ทิตินา แคมมณี. (2560). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. พิมพ์ครั้งที่ 21. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พระพรหมคุณาภรณ์ (ป. อ. ปยุตโต). (2559). พจนานุกรมพุทธศาสตร์ ฉบับประมวลธรรม. พิมพ์ครั้งที่ 34. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์อริยมรรค.
- พุทธทาสภิกขุ. (2555). คู่มือมนุษย. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์สุภาพใจ.
- ไพฑูรย์ สินลารัตน์. (2558). ครูและโรงเรียนในศตวรรษที่ 21: ต้องทำอะไรและทำอย่างไร. วารสารครูศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 43(2), 296-299.

- มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. (2539). พระไตรปิฎกภาษาไทย ฉบับมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- วุฒิพงษ์ ภัคดีเหล่า. (2554). การศึกษาคูณลักษณะขององค์กรนวัตกรรม: กรณีศึกษาองค์กรที่ได้รับรางวัลด้านนวัตกรรม. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต. สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- สมเด็จพระพุทธโฆษาจารย์ (ป. อ. ปยุตโต). (2559). พุทธธรรม (ฉบับปรับปรุงและขยายความ). กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- สิริวรรณ ศรีพล. (2554). การจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา. ใน เอกสารประกอบการสอนรายวิชา 472 552 สัมมนาหลักสูตรและการสอนสังคมศึกษา ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอนคณะศึกษาศาสตร์. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- Jenkins, H., and others. (2009). Confronting the challenges of a participatory culture: Media education for the 21st century. The MIT Press.
- Mayer, R. E. (2009). Multimedia learning. New York, NY: Cambridge University Press.
- Partnership for 21st Century Skills. (2015). P21 framework for 21st century learning. P21. From <http://www.p21.org/our-work/p21-framework> Retrieved 19 October 2025.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants Part 1. On the Horizon, 9(5), 1-6.
- Everett M. Rogers. (2003). Diffusion of innovations. New York, NY: Free Press.
- Schumpeter, J. A. (1942). Capitalism, socialism, and democracy. New York, NY: Harper & Brothers.