

การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการพัฒนาการสอนสังคมศึกษา

ผสานหลักโยนิโสมนสิการ

Application of Technology in Developing Social Studies Teaching,

Integrating the Principles of Yonisomanasikara

ทิพวัลย์ บริพันธ์

นิสิตดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการสอนสังคมศึกษา คณะครุศาสตร์

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

Thipawan Bohripan

Ph.d Student for Department Teaching Social Studies, Faculty of Education

Mahachulalongkornrajavidyalaya University

E-mail : tip.bohri@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิชาการฉบับนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการพัฒนาการสอนสังคมศึกษาผสานหลักโยนิโสมนสิการ อันเนื่องมาจากบริบทของโลกยุคใหม่ที่เทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามามีบทบาทสำคัญในการใช้ชีวิตและการเรียนรู้ การจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาจำเป็นต้องมีการปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงดังกล่าว โดยเฉพาะการ บูรณาการหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา คือ หลักโยนิโสมนสิการ มาสอดแทรกในการเรียนรู้ ซึ่งเป็นกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผลและลึกซึ้ง อันส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ แยกแยะ และเชื่อมโยงความรู้สู่การปฏิบัติได้อย่างเหมาะสม การบูรณาการเทคโนโลยีสามารถดำเนินการได้ผ่านการใช้สื่อเทคโนโลยีการเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น สื่อมัลติมีเดีย แพลตฟอร์มออนไลน์ และเครื่องมือเสมือนจริง (VR/AR) การเรียนรู้ผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่ เช่น แท็บเล็ตหรือสมาร์ทโฟน, Gamification การใช้เกมเพื่อสร้างแรงจูงใจและประสบการณ์การเรียนรู้ที่สนุกสนาน สามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีปฏิสัมพันธ์สูง ตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล และกระตุ้นการเรียนรู้ที่มีความหมาย

ผลลัพธ์ที่คาดว่าจะเกิดขึ้นคือผู้เรียนมีความเข้าใจเนื้อหาสังคมศึกษาอย่างลึกซึ้ง มีทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ และสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ในชีวิตจริงได้อย่างเหมาะสม ดำเนินชีวิตอย่างมีคุณธรรมให้ผู้เรียนคิดเป็นทำเป็น และแก้ปัญหาเป็นและเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบต่อสังคมในโลกยุคใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: การประยุกต์ใช้เทคโนโลยี, วิชาสังคมศึกษา, โยนิโสมนสิการ



Abstract

This academic article aims to study the application of technology in developing social studies teaching by integrating the principles of Yoniso Manasikara. Due to the context of the modern world where digital technology plays an important role in life and learning. Social studies learning management needs to be adjusted to be consistent with these changes, especially by integrating Buddhist principles, namely the principle of Yoniso Manasikara, into learning. It is a process of thinking rationally and deeply, which encourages learners to analyze, distinguish and link knowledge to practice appropriately. Technology integration can be carried out through the use of various learning technology media. Such as multimedia, online platforms and virtual reality (VR/AR) tools, learning via mobile devices such as tablets or smartphones, Gamification, using games to create motivation and fun learning experiences. It can create highly interactive learning experiences that cater to individual differences and stimulate meaningful learning.

The expected outcome is that learners will gain a deeper understanding of social studies content. Possess analytical thinking skills and can apply knowledge appropriately in real life. Live a moral life, enabling learners to think, act, and solve problems effectively. Become responsible citizens of society in the modern world.

Keywords: Application of technology, social studies, Yoniso Manasikara

1. บทนำ

การศึกษาแนวทางการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการพัฒนาการเรียนการสอนสังคมศึกษา โดยผสมผสานกับหลักโยนิโสมนสิการ ซึ่งเป็นกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผลและลึกซึ้ง อันส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ แยกแยะ และเชื่อมโยงความรู้สู่การปฏิบัติได้อย่างเหมาะสม การบูรณาการเทคโนโลยี เช่น สื่อมัลติมีเดีย แพลตฟอร์มออนไลน์ และเครื่องมือเสมือนจริง (VR/AR) ร่วมกับกระบวนการโยนิโสมนสิการ สามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีปฏิสัมพันธ์สูง ตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล และกระตุ้นการเรียนรู้ที่มีความหมาย ผลลัพธ์ที่คาดว่าจะเกิดขึ้นคือผู้เรียนมีความเข้าใจเนื้อหาสังคมศึกษาอย่างลึกซึ้ง มีทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ และสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ในชีวิตจริงได้อย่างเหมาะสมในศตวรรษที่ 21 การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีดิจิทัลได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อวิถีชีวิตของมนุษย์ ทั้งในด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และการศึกษา โดยเฉพาะในภาคการศึกษาที่ต้องเผชิญกับความท้าทายจากการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ ผู้เรียนในยุคปัจจุบันเติบโตมาท่ามกลางสภาพสังคมดิจิทัลที่มีข้อมูล

จำนวนมหาศาล การเชื่อมต่อไร้พรมแดน และการสื่อสารที่เกิดขึ้นแบบทันทีทันใด ทำให้รูปแบบการเรียนการสอนในระบบการศึกษาจำเป็นต้องปรับตัว เพื่อให้สอดคล้องกับวิธีการรับรู้ การคิด และการเรียนรู้ของผู้เรียนในโลกยุคใหม่ วิชาสังคมศึกษาเป็นหนึ่งในกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่มีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาความรู้ ความเข้าใจ และค่านิยมที่เกี่ยวข้องกับการอยู่ร่วมกันอย่างสร้างสรรค์ในสังคม ซึ่งครอบคลุมประเด็นด้านสังคม วัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ และศาสนา อย่างไรก็ตาม การจัดการเรียนการสอนสังคมศึกษามักเผชิญข้อจำกัดในด้านความน่าสนใจของเนื้อหาและวิธีการเรียนการสอนที่อาจไม่สามารถสร้างแรงจูงใจหรือเชื่อมโยงกับประสบการณ์จริงของผู้เรียนได้อย่างเพียงพอ จึงเกิดความจำเป็นในการพัฒนานวัตกรรมการสอนที่สามารถผสานทั้งเนื้อหาสาระและกระบวนการเรียนรู้เข้ากับเทคโนโลยีสมัยใหม่

ในขณะเดียวกัน หลักธรรมทางพระพุทธศาสนา โดยเฉพาะหลักโยนิโสมนสิการ (*Yoniso Manasikāra*) เป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยส่งเสริมการคิดอย่างมีเหตุผล รอบคอบ และลึกซึ้ง ช่วยให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินข้อมูลอย่างมีวิจารณญาณ การบูรณาการหลักโยนิโสมนสิการเข้ากับเทคโนโลยีการเรียนรู้ จึงเป็นแนวทางที่มีศักยภาพในการยกระดับคุณภาพการสอนสังคมศึกษา ทั้งในด้านเนื้อหาวิชาการและการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมปัจจุบัน เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา (Educational Technology) มีความหลากหลายและก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว ไม่ว่าจะเป็นสื่อมัลติมีเดีย แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ เครื่องมือเสมือนจริง (VR/AR) การเรียนรู้ผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่ และเทคนิค *Gamification* ที่ใช้กลไกของเกมเพื่อกระตุ้นแรงจูงใจและสร้างประสบการณ์การเรียนรู้เชิงโต้ตอบ การนำเทคโนโลยีเหล่านี้มาผสมผสานกับหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา จึงไม่เพียงแต่ช่วยให้ผู้เรียนมีความเข้าใจเนื้อหาวิชาสังคมศึกษาอย่างรอบด้าน แต่ยังเสริมสร้างทักษะชีวิต การคิดเชิงวิเคราะห์ และความรับผิดชอบต่อสังคม

หลักโยนิโสมนสิการ ซึ่งหมายถึงการใช้ความคิดอย่างถูกต้องและลึกซึ้ง (systematic analytical thinking) เป็นหลักธรรมที่สามารถประยุกต์ใช้ในการสอนเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนมองปัญหาอย่างรอบด้าน วิเคราะห์เหตุและผล และตัดสินใจอย่างมีเหตุผล เมื่อผสมผสานกับเทคโนโลยีการศึกษา เช่น สื่อดิจิทัล อินโฟกราฟิก เกมการศึกษา หรือสภาพแวดล้อมเสมือนจริง ครูสามารถออกแบบกิจกรรมที่ทั้งน่าสนใจและลึกซึ้ง เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจประเด็นสังคมอย่างเชื่อมโยงกับชีวิตจริง² แนวทางการประยุกต์ใช้สื่อเทคโนโลยีในการสอนสังคมศึกษา ผสานหลักโยนิโสมนสิการ

1. ใช้สื่อดิจิทัลเชิงโต้ตอบ (Interactive Digital Media)

- การประยุกต์ใช้: ใช้โปรแกรมนำเสนอออนไลน์ เช่น Canva, genially หรือ Google Slides สร้างสื่อที่ผู้เรียนสามารถคลิกสำรวจเนื้อหาได้
- การผสมผสานโยนิโสมนสิการ: ออกแบบคำถามนำเชิงวิเคราะห์ (Why / How / What if) ให้ผู้เรียนเชื่อมโยงข้อมูลจากสื่อกับประสบการณ์ของตนเอง

2. ใช้สภาพแวดล้อมเสมือนจริง (VR) และเสริมจริง (AR)-

- การประยุกต์ใช้: ให้ผู้เรียนทัศนศึกษาเสมือนในสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ ผ่านแว่น VR หรือแอป AR เช่น Google Expeditions
- การผสานโยนิโสมนสิการ: กระตุ้นให้ผู้เรียนสังเกต วิเคราะห์ และตั้งข้อสรุปจากสิ่งที่เห็น โดยให้เปรียบเทียบกับสถานการณ์ปัจจุบัน

3. ใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ร่วมกัน (Collaborative Platforms)

- การประยุกต์ใช้: ใช้ Google Workspace, Padlet หรือ Microsoft Teams ให้ผู้เรียนร่วมกันสร้างแผนที่ความคิดหรือฐานข้อมูล
- การผสานโยนิโสมนสิการ: ออกแบบโจทย์ให้ผู้เรียนสืบค้นและประเมินความน่าเชื่อถือของข้อมูลก่อนบันทึกลงระบบ

4. ใช้มัลติมีเดียเพื่อการเล่าเรื่อง (Digital Storytelling)

- การประยุกต์ใช้: ให้ผู้เรียนสร้างวิดีโอสั้น เล่าเรื่องประเด็นทางสังคมที่ตนสนใจ โดยใช้ภาพ เสียง และคำบรรยายประกอบ
- การผสานโยนิโสมนสิการ: ให้ผู้เรียนวิเคราะห์เหตุและผลของปัญหาที่เล่า และนำเสนอแนวทางแก้ไขที่เป็นไปได้

5. ใช้เกมการศึกษา (Game-based Learning)

- การประยุกต์ใช้: ใช้ Kahoot! Quizizz หรือ Minecraft Education เพื่อจำลองสถานการณ์ทางสังคม
- การผสานโยนิโสมนสิการ: กำหนดคำถามและภารกิจที่ต้องใช้การคิดวิเคราะห์ก่อนตัดสินใจภายในเกม

การพัฒนาเป็นนวัตกรรมให้ครูใช้เทคโนโลยีควบคู่กับหลักสูตร ต้องเริ่มจากการออกแบบเนื้อหาที่สอดคล้องกับบริบท และพัฒนาสื่อที่ตรวจสอบความถูกต้องทางศาสนาได้ สุรัตน์วุฒิ, สุวิทย์ วีระวัฒน์, (2566: 23) ในยุคที่เทคโนโลยีก้าวกระโดดอย่างรวดเร็ว และเข้ามามีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวันของเรา การนำหลักสูตรทางพระพุทธศาสนามาประยุกต์ใช้ร่วมกับเทคโนโลยีจึงเป็นเรื่องที่น่าสนใจและเป็นที่ยกย่องกันอย่างมาก การประยุกต์ใช้หลักสูตรและเทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้ในวิชาสังคมศึกษา ให้เข้าถึงกลุ่มคนได้มากขึ้นและตอบโจทย์ความต้องการของคนรุ่นใหม่ อย่างไรก็ดีตาม การนำเทคโนโลยีมาใช้ต้องคำนึงถึงข้อดีข้อเสีย และควรมีการวางแผนและดำเนินการอย่างรอบคอบ เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียนและสังคม

2. การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการพัฒนาการสอนสังคมศึกษาฐานหลักโยนิโสมนสิการ

การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการพัฒนาการสอนสังคมศึกษาฐานหลักโยนิโสมนสิการ ทำได้ดังนี้

1) นิยามและขอบเขตแนวคิดหลัก

1.1 สังคมศึกษา (Social Studies Education)

สาขาวิชาที่บูรณาการประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ รัฐศาสตร์ สังคมวิทยา และศาสนา เพื่อพัฒนาความเข้าใจสังคมและความเป็นพลเมืองประชาธิปไตยที่มีคุณธรรม

1.2 เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ (Educational Technology)

เครื่องมือ สื่อ และกระบวนการ เช่น สื่อมัลติมีเดีย แพลตฟอร์มออนไลน์ LMS เครื่องมือ VR/AR การเรียนผ่านมือถือ (m-learning) เกมและกลไกเกม (gamification) และปัญญาประดิษฐ์เพื่อการศึกษา (AI in Education)

1.3 หลักโยนิโสมนสิการ (Yoniso Manasikāra)

การใคร่ครวญอย่างแยบคายบนฐานเหตุผลและเหตุปัจจัย มุ่งให้ผู้เรียนตั้งคำถาม วิเคราะห์เหตุผล พิจารณาทางเลือก คาดการณ์ผลลัพธ์ และสะท้อนคิด เพื่อก่อให้เกิดปัญญาและคุณธรรม

1.4 การบูรณาการ (Integration)

การออกแบบการสอนที่เชื่อมโยง เนื้อหา-วิธีสอน-เทคโนโลยี-คุณธรรม เข้าด้วยกัน เพื่อพัฒนาสมรรถนะด้านความรู้ ทักษะคิดเชิงเหตุผล และคุณค่าทางจริยธรรม

2) ฐานคิดทางทฤษฎีที่รองรับ

2.1 ทฤษฎีการเรียนรู้

- *คอนสตรัคติวิสต์* และ *สังคมคอนสตรัคติวิสต์*: ผู้เรียนสร้างความรู้ผ่านปฏิสัมพันธ์และประสบการณ์จริง

- *เมตาคอกนิชัน/การกำกับตนเอง*: สอดคล้องกับการไตร่ตรองเชิงโยนิโสมนสิการ

- *ภาระทางปัญญา (Cognitive Load)*: ชี้แนะการออกแบบมัลติมีเดียอย่างพอเหมาะ

- *เรียนรู้จากปัญหา/โครงการ/บริการสังคม*: เอื้อต่อการเชื่อมทฤษฎีกับชีวิตจริง

2.2 กรอบเทคโนโลยีการสอน

- TPACK: บูรณาการ Content-Pedagogy-Technology ของครู

- SAMR: ระดับการใช้เทคโนโลยี (แทนที่→เพิ่มพูน→ปรับเปลี่ยน→เกิดใหม่)

- Design Thinking / ADDIE: วงจรออกแบบและพัฒนาบทเรียน

2.3 ฐานคิดทางพุทธศึกษา

- ไตรสิกขา (ศีล-สมาธิ-ปัญญา) เป็นกรอบพัฒนาคุณธรรมและปัญญา
- หลักเหตุปัจจัย/อิทัปปิจจยตา สนับสนุนการคิดเชิงระบบและความเชื่อมโยง
- สติ-สัมปชัญญะ เป็นฐานของการใคร่ครวญและการสะท้อนคิดหลังเรียน

3) องค์ประกอบของรูปแบบการสอนผสมโยนิโสมนสิการ (Model)

3.1 วัตถุประสงค์การเรียนรู้ (สามมิติ)

- พุทธิพิสัย: เข้าใจเนื้อหาสังคม วัฒนธรรม ศาสนา
- ทักษะพิสัย/สมรรถนะ: วิเคราะห์เหตุ-ผล อภิปราย ตัดสินใจ แก้ปัญหา
- จิตพิสัย/คุณธรรม: เมตตา ความรับผิดชอบ จิตสาธารณะ

3.2 สมรรถนะที่ผู้เรียนควรมี

- การตั้งคำถามแบบโยนิโสฯ การให้เหตุผลจากหลักฐาน การไตร่ตรองสะท้อนคิด (reflective practice) และพลเมืองดิจิทัล

3.3 สารและประเด็นเรียนรู้

- ปัญหาสังคมร่วมสมัย ความหลากหลายทางวัฒนธรรม ศาสนาในสังคมไทยและโลก
- สิทธิ-หน้าที่พลเมือง เศรษฐศาสตร์พลเมือง ฯลฯ

3.4 สื่อและเครื่องมือ

- มัลติมีเดียเชิงหลักฐาน: แผนที่เชิงโต้ตอบ อินโฟกราฟิก สารคดีสั้น
 - แพลตฟอร์มออนไลน์/LMS: ห้องเรียนกลับด้าน ฟอรัมอภิปราย
 - VR/AR: จำลองเหตุการณ์ประวัติศาสตร์/แผนที่โลก
 - Mobile Learning: งานภาคสนามผ่านแอปสำรวจ/แผนที่
 - Gamification: แควสท์ ป้ายเชิดชู (badges) คะแนนความก้าวหน้า
 - AI เพื่อการเรียนรู้: ผู้ช่วยตั้งคำถามเชิงโยนิโสฯ ตรวจงานเบื้องต้น วิเคราะห์ฐานข้อมูล
- สาธารณะ

3.5 กระบวนการเรียนรู้ 6 ขั้น (Y-ADDIE)

- กำหนดโจทย์เชิงโยนิโสฯ: ชวนตั้งคำถาม “เหตุ-ปัจจัยคืออะไร/ผลกระทบต่อใคร”
- สืบค้นหลักฐาน: ใช้ฐานข้อมูล มัลติมีเดีย แผนที่ ข้อมูลเปิด (open data)
- วิเคราะห์เหตุ-ผล: แยกองค์ประกอบ สร้างแผนผังเหตุปัจจัย/สาเหตุ-ผล
- สร้างคำอธิบาย/ทางเลือก: เปรียบเทียบแนวทาง พร้อมเกณฑ์คุณธรรม
- ตัดสินใจ-ลงมือ/สื่อสาร: ผลิตงานดิจิทัล/รณรงค์/โครงการบริการสังคม
- สะท้อนคิด (ภาวนา): ไตร่ตรองสิ่งที่เรียนรู้ ความลำเอียง ผลต่อสังคม และปรับปรุง

3.6 การประเมินผล (Assessment)

- เพื่อพัฒนา (Formative): โพลสั้น ๆ บันทึกสะท้อนคิด การให้ข้อเสนอแนะเพื่อน
- ปลายภาค (Summative): พอร์ตโฟลิโอ โครงการงานศึกษาประเด็นสาธารณะ นำเสนอเชิงนโยบาย

3.7 สภาพแวดล้อมการเรียนรู้

- ออกแบบให้ปลอดภัยทางจิตใจ (psychological safety) มีพื้นที่อภิปรายเชิงเคารพ รับฟังความเห็นต่าง และใส่ใจการเข้าถึงสำหรับผู้เรียนที่หลากหลาย

4) การใช้สื่ออุปกรณ์/เครื่องมือเทคโนโลยี (Practical Playbook)

4.1 มัลติมีเดีย

- ใช้คลิปสั้น/อินโฟกราฟิกเพื่อจัดลำดับความซับซ้อน ลดภาระทางปัญญา
- ให้ผู้เรียนสร้าง “วิดีโอสตอรี่เล่าเรื่องหลักฐาน” 2-3 นาที จบด้วยคำถามโยนโยส

4.2 แพลตฟอร์มออนไลน์/LMS

- ออกแบบฟอร์ม 3 ช่วง: ตั้งคำถาม—นำหลักฐาน—สังเคราะห์ร่วม
- ใช้ rubric ความลึกของเหตุผลและมารยาทดิจิทัลในการให้คะแนน

4.3 VR/AR

- ทัศนศึกษาเสมือน: เดินชมวัด/พิพิธภัณฑ์/แหล่งประวัติศาสตร์ พร้อมใบงาน “เหตุ-ปัจจัย-ผล”
- AR แผนที่: ซ้อนชั้นข้อมูลประชากร เศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อม เพื่อฝึกคิดเชิงระบบ

4.4 Mobile Learning ภาคนาม

- เก็บข้อมูลชุมชนจริง (ภาพ/เสียง/พิกัด) ผ่านแอป แล้วทำแผนที่เรื่องเล่า (story map)

4.5 Gamification

- เควสต์ “นักสืบเหตุปัจจัย”: ปลดล็อกด่านจากการตั้งคำถามเชิงโยนโยส ที่มีคุณภาพ
- Badge พิเศษสำหรับ “การใช้หลักฐานข้ามสาขา” และ “การถอดบทเรียนคุณธรรม”

4.6 AI เพื่อการเรียนรู้

- ตัวช่วยตั้งคำถาม: ให้คำแนะนำ 3 ระดับ (พื้นฐาน-วิเคราะห์-สังเคราะห์)
- ระบบโค้ชสะท้อนคิด: bot ถามชี้้นำหลังส่งงาน (“ข้อสันนิษฐานของคุณคืออะไร/หลักฐานรองรับอะไร/ผลกระทบต่อกลุ่มเปราะบาง”)
- วิเคราะห์งานเขียนเบื้องต้นเชิงโครงสร้าง (ไม่ให้คะแนนสุดท้าย) เพื่อชี้จุดเสริมหลักฐาน

5) มิติคุณธรรมและจริยธรรมดิจิทัล

- เป็นส่วนตัวและความปลอดภัยของข้อมูลผู้เรียน
- การอ้างอิงแหล่งที่มา/ลิขสิทธิ์/สื่อที่เป็นธรรม
- อนาคตของอัลกอริทึม: ฝึกตั้งคำถามเชิงโยนิโสฯ ต่อผลลัพธ์จากระบบดิจิทัล
- สุขภาวะดิจิทัล: เวลาใช้หน้าจอ สมดุลชีวิต-การเรียนรู้

6) ตัวชี้วัดผลลัพธ์ (Outcomes & Indicators)

6.1 ระดับผู้เรียน

- คะแนนรูบริกซ์เชิงโยนิโสฯ ($\geq$ ระดับ “ดี”)
- คุณภาพการอ้างอิงหลักฐาน/การโต้แย้งเชิงเหตุผล
- พฤติกรรมพลเมืองดิจิทัล: เคารพความเห็นต่าง/ตรวจสอบข่าวลวง
- โครงการเพื่อสาธารณะ: มีผลลัพธ์ที่วัดได้ (เช่น เอกสารข้อเสนอเชิงนโยบาย/กิจกรรมรณรงค์)

6.2 ระดับครูและชั้นเรียน

- ดัชนี TPACK ของครูเพิ่มขึ้น
- การมีส่วนร่วมบนแพลตฟอร์ม (อัตราตอบกลับ/เวลามีคุณภาพ)
- วงจรสะท้อนคิดครู (lesson study / PLC) ต่อเนื่อง

7) บทเรียนต้นแบบ (Prototype) — ตัวอย่างโครงเรื่องสั้น

หัวข้อ: “เศรษฐกิจแพลตฟอร์มกับความเป็นธรรมทางสังคม”

- สัปดาห์ 1: ปูพื้นเนื้อหา + ตั้งคำถามโยนิโสฯ
- สัปดาห์ 2: สืบค้นหลักฐาน (บทความ รายงาน ข้อมูลเปิด) + แผนผังเหตุ-ผล
- สัปดาห์ 3: ถกเถียงเชิงนโยบายในฟอรัม + โครงการจำลอง (stakeholder role-play)
- สัปดาห์ 4: ผลิตอินโฟกราฟิก/วิดีโอสั้นเสนอทางเลือก พร้อมเกณฑ์คุณธรรม
- สัปดาห์ 5: สะท้อนคิดรายบุคคลและรายกลุ่ม + ประเมินด้วยรูบริกซ์

8) ปัจจัยสู่ความสำเร็จและข้อจำกัด

- ปัจจัยสู่ความสำเร็จ: วิสัยทัศน์ของโรงเรียน/ผู้บริหาร, การพัฒนาครูต่อเนื่อง, โครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล, วัฒนธรรมการเรียนรู้ร่วม, การมีส่วนร่วมของชุมชน ข้อจำกัดที่พึงระวัง: ช่องว่างดิจิทัล, ภาระงานครู, ความลำเอียงของข้อมูลออนไลน์, คุณภาพ/ความน่าเชื่อถือของแหล่งข้อมูล, ความเป็นส่วนตัวและจริยธรรมการใช้ AI

9) กรอบแนวคิดสังเคราะห์ (Conceptual Framework—บรรยาย)

- ปัจจัยนำเข้า (Input): ผู้เรียน/ครู/เนื้อหา/ทรัพยากรเทคโนโลยี/บริบทโรงเรียน
- กระบวนการ (Process): โมเดลการสอน 6 ขั้นตอน Y-ADDIE ผสาน TPACK & SAMR
- ผลผลิต (Output): ผลงานดิจิทัล โครงการงานสังคมศึกษา การสื่อสารสาธารณะเชิงหลักฐาน
- ผลลัพธ์ (Outcome/Impact): สมรรถนะคิดเชิงเหตุผล-คุณธรรม พลเมืองดิจิทัล และความสามารถปรับตัวต่อสังคมที่เปลี่ยนแปลง

10) ชุดเครื่องมือ (Toolkit) ที่แนะนำสำหรับผู้สอน

- แม่แบบใบงาน “เหตุ-ปัจจัย-ผล” (Cause–Consequence–Ethics Map)
- รูบริกชี้การโต้แย้งเชิงหลักฐาน + เช็กลิสต์อ้างอิงแหล่งข้อมูล
- แม่แบบบันทึกสะท้อนคิด 3 ระดับ: ข้อเท็จจริง→ความหมาย→คุณธรรม
- ชุดคำถามกระตุ้นโยนิโสฯ 20 ข้อสำหรับแต่ละสาระ (ประวัติศาสตร์/ภูมิศาสตร์/เศรษฐศาสตร์/ศาสนา)
- แนวทางใช้ AI อย่างรับผิดชอบในชั้นเรียน (purpose, prompt, privacy, proof)

3. บทสรุป

แนวทางการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาโดยผสมผสานหลักธรรมทางพุทธศาสนากับเทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาในศตวรรษที่ 21 เป็นแนวทางที่ช่วยให้การเรียนการสอนมีความทันสมัย น่าสนใจ และส่งเสริมการพัฒนาคุณภาพชีวิตผู้เรียนในมิติที่ครบถ้วนทั้งความรู้ ความเข้าใจ และคุณธรรม จึงเป็นโมเดลการจัดการเรียนรู้ที่ตอบโจทย์ความท้าทายของยุคสมัยอย่างแท้จริง เทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันอย่างแพร่หลาย การจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาจึงจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนทั้งรูปแบบ วิธีการ และเนื้อหาให้สอดคล้องกับโลกยุคใหม่ หนึ่งในองค์ความรู้ใหม่ที่มีความสำคัญ คือการบูรณาการหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาเข้ากับเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อเสริมสร้างคุณธรรม ความเข้าใจทางสังคม และทักษะชีวิตของผู้เรียนให้เท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลง แนวคิดหลักขององค์ความรู้นี้ประกอบด้วย

1. การบูรณาการเนื้อหาและสื่อ

นำหลักธรรมโยนิโสมนสิการมาผนวกเข้ากับสื่อดิจิทัล อาทิ วิดีโอ, อินโฟกราฟิก, เกมการศึกษา และแอปพลิเคชัน เพื่อให้ผู้เรียนเข้าถึงหลักธรรมได้อย่างมีความหมายและสนุกสนาน

2. การใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning)

การจัดการเรียนรู้ทั้งในห้องเรียนและผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ ช่วยเพิ่มความยืดหยุ่นและกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม พร้อมฝึกทักษะดิจิทัลควบคู่กับการพัฒนาจิตใจ การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) คือ การจัดการเรียนการสอนที่ผสมผสานระหว่างการเรียนการสอนในรูปแบบดั้งเดิม (Face-to-Face) กับการเรียนการสอนผ่านระบบออนไลน์ (Online Learning) โดยมุ่งหวังให้เกิดการเรียนรู้ที่มี

ประสิทธิภาพมากขึ้น เข้าถึงผู้เรียนได้ในวงกว้าง และสามารถปรับให้เหมาะสมกับความต้องการของผู้เรียนแต่ละคนได้

3. พัฒนาทักษะชีวิตและคุณธรรมควบคู่กัน

การจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาในศตวรรษที่ 21 ไม่เพียงเน้นการถ่ายทอดความรู้เกี่ยวกับสังคม วัฒนธรรม หรือประวัติศาสตร์เท่านั้น แต่ยังต้องมุ่งเน้นการพัฒนา ทักษะชีวิต (Life Skills) ควบคู่ไปกับการปลูกฝัง คุณธรรม จริยธรรม ให้ผู้เรียนสามารถดำรงชีวิตได้อย่างมีคุณภาพ เป็นพลเมืองที่รับผิดชอบต่อสังคม และอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างสันติ การจัดการเรียนรู้ที่เน้นทั้งความรู้ ความเข้าใจ และการประยุกต์ใช้หลักธรรมในชีวิตจริง ช่วยส่งเสริมจิตสำนึกทางสังคม ความมีวินัย ความรับผิดชอบ และสมาธิ ซึ่งล้วนเป็นทักษะสำคัญของพลเมืองในสังคมปัจจุบัน

4. ส่งเสริมการมีส่วนร่วมและสร้างสรรค์ของผู้เรียน

การจัดการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษาในศตวรรษที่ 21 ควรเน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน (Student Participation) และส่งเสริมให้เกิด ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) ในการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกเป็นเจ้าของการเรียนรู้ มีแรงจูงใจ และสามารถนำความรู้ไปต่อยอดได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5. ให้ผู้เรียนผลิตสื่อธรรมะหรือสื่อสังคมศึกษาในรูปแบบดิจิทัล เป็นการเรียนรู้เชิงรุกที่

พัฒนาทั้งทักษะการคิด วิเคราะห์ การสื่อสาร และจิตสำนึกที่ดี การส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นผู้ผลิต (Creator) แทนการเป็นเพียงผู้รับสาร (Consumer) เป็นแนวทางสำคัญในการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะในวิชาสังคมศึกษาและการเรียนรู้ด้านพุทธธรรม การให้ผู้เรียนผลิตสื่อในรูปแบบดิจิทัล เช่น วิดีโอ สั้น, อินโฟกราฟิก, พอดแคสต์, การ์ตูนแอนิเมชัน หรือบทความออนไลน์ ช่วยให้ผู้เรียนได้ ฝึกคิด วิเคราะห์ สังเคราะห์ และสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ อีกทั้งยังส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้อย่างลึกซึ้งและต่อยอดไปสู่การเผยแพร่ความรู้เพื่อประโยชน์ของผู้อื่น

6. บทบาทของครูในยุคดิจิทัล

ในยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในทุกมิติของการเรียนรู้ ครูไม่ใช่เพียง "ผู้ถ่ายทอดความรู้" แต่ต้องปรับบทบาทเป็น "ผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้" (Facilitator), "นักออกแบบการเรียนรู้" (Learning Designer) และ "โค้ช" (Coach) ที่ส่งเสริมศักยภาพของผู้เรียนอย่างรอบด้าน โดยเฉพาะในการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาที่บูรณาการหลักธรรมกับเทคโนโลยีครูต้องทำหน้าที่เป็นทั้ง “ผู้นำทางวิญญาณ” และ “ผู้อำนวยการเรียนรู้” โดยมีความเข้าใจทั้งในหลักธรรมและการใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์

ในยุศตวรรษที่ 21 การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและสังคมอย่างรวดเร็วทำให้การจัดการเรียนรู้ต้องปรับตัวให้ทันต่อบริบทใหม่ นักเรียนในยุคนี้เป็น “พลเมืองดิจิทัล” ที่เข้าถึงข้อมูลได้ง่ายและใช้เทคโนโลยีเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน ส่งผลให้รูปแบบการเรียนรู้ต้องมีความทันสมัย น่าสนใจ และเชื่อมโยงกับโลกแห่งความจริงอย่างไ้ก็ตาม การเรียนรู้ในยุคนี้หากขาดกรอบคุณธรรมและจริยธรรม อาจทำให้ผู้เรียนขาด

สมดุลทางจิตใจและขาดทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างลึกซึ้ง ดังนั้น การบูรณาการ หลักธรรมทางพุทธศาสนา เข้ากับเทคโนโลยีจึงเป็นแนวทางสำคัญที่จะช่วยเสริมสร้างคุณภาพการเรียนรู้ ทั้งในด้านเนื้อหาและด้านจิตใจ การผสมผสานหลักธรรมกับเทคโนโลยีมิได้หมายถึงการทำให้ศาสนาเป็นเรื่องทันสมัย แต่คือการทำให้หลักธรรมสามารถเข้าถึง เข้าใจ และนำไปใช้ได้จริงในชีวิตของผู้เรียนที่อยู่ในโลกยุคดิจิทัล เป็นการสร้างสมดุลระหว่าง “ความรู้ทางโลก” และ “ปัญญาทางธรรม” เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เป็น “พลเมืองดี” ที่มีคุณภาพทั้งด้าน ความคิด จิตใจ และสังคม การบูรณาการหลักธรรมกับเทคโนโลยีในบริบทการจัดการเรียนรู้ยุคใหม่ ไม่เพียง ปรับการเรียนการสอนให้เข้ากับผู้เรียนยุคดิจิทัล แต่ยังสร้างสมดุลระหว่าง “ปัญญา” และ “จิตใจ” ซึ่งถือเป็นรากฐานสำคัญของพลเมืองที่มีคุณธรรมและพร้อมอยู่ร่วมในสังคมอย่างยั่งยืน

4. เอกสารอ้างอิง

พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ. ปยุตฺโต). (2564). *พจนานุกรมพุทธศาสตร์ ฉบับประมวลธรรม*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิพุทธธรรม.

วิจารณ์ พานิช. (2560). *การเรียนรู้เชิงรุกในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยมหิดล.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2563). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560–2579*. กรุงเทพฯ: פרקหวานกราฟฟิค.

Jonassen, D. H. (2014). *Learning to Solve Problems: A Handbook for Designing Problem Solving Learning Environments*. New York: Routledge.

Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning*. (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.

Molenda, M., & Januszewski, A. (2013). *Educational Technology: A Definition with Commentary*. New York: Routledge.

Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill.

Volume 5 No 3 (September – December 2025)

ปีที่ 5 ฉบับที่ 3 (กันยายน – ธันวาคม 2568)



~ AA 12 ~

Wishing Journal Review.

วารสารภาวนาสารปริทัศน์