

**แนวทางพัฒนาการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนยุคดิจิทัลตามหลักอริยสัจ 4
โรงเรียนในกลุ่มภาชีระพีพัฒนา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา**
**GUIDELINES FOR DEVELOPING CREATIVE LEARNING FOR STUDENTS
IN THE DIGITAL AGE BASED ON THE FOUR NOBLE TRUTHS
AMONG SCHOOLS IN THE PHACHIRAPIPHAT GROUP
PHRA NAKHON SI AYUTTHAYA PROVINCE**

¹ธิติมา พูลสวัสดิ์ Thitima Poolsawat ²สุทธิศ สวัสดิ์ Suthit Sawaddi
³วารีย์ โศกเตี้ย Waree Sektia

^{1, 2, 3}มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย Mahachulalongkornrajavidyalaya University, Thailand
Corresponding Author E-mail: pthitima222@gmail.com

Article Received: November 03, 2025. Revised: March 27, 2026. Accepted: March 29, 2026.

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนยุคดิจิทัล 2) เพื่อศึกษาวิธีพัฒนาการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนยุคดิจิทัลตามหลักอริยสัจ 4 และ 3) เพื่อเสนอแนวทางพัฒนาการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนยุคดิจิทัลตามหลักอริยสัจ 4 โรงเรียนในกลุ่มภาชีระพีพัฒนา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา เป็นการวิจัยแบบผสมวิธี โดยการใช้แบบสอบถามประชากรทั้งหมดจำนวน 90 คน ทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญด้วยแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้าง ทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการเนื้อหา

ผลการวิจัยพบว่า 1) สภาพปัจจุบันการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนยุคดิจิทัลโดยภาพรวมและรายด้านอยู่ในระดับมากที่สุด 2) วิธีพัฒนาการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนยุคดิจิทัลตามหลักอริยสัจ 4 ประกอบด้วย (1) ทุกข์ (ตระหนักรู้ปัญหา) เริ่มต้นจากการให้ผู้เรียน ค้นหาปัญหาจริง ในชีวิตหรือสังคม เพื่อใช้เป็นโจทย์ตั้งต้นในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ (2) สมุทัย (เข้าใจสาเหตุ) ส่งเสริมการ วิเคราะห์สาเหตุ ของปัญหาอย่างลึกซึ้ง เพื่อให้สามารถวางแผนทางแก้ไขได้ตรงจุด ไม่หลงประเด็น (3) นิโรธ (ปลดปล่อยศักยภาพ) เปิดพื้นที่ให้ ระดมความคิดอย่างอิสระ เพื่อมองหาภาพความสำเร็จและแนวทางแก้ไขที่หลากหลาย ไร้ขีดจำกัด (4) มรรค (กระบวนการปฏิบัติ) ลงมือสร้างนวัตกรรมโดยใช้ เทคโนโลยี การตั้งคำถาม และการปฏิบัติจริง เป็นเครื่องมือหลัก เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่มีประสิทธิภาพและเป็นระบบ และ 3) แนวทางพัฒนาการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนยุคดิจิทัลตามหลักอริยสัจ 4 โรงเรียนในกลุ่มภาชีระพีพัฒนา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา (1) ทุกข์ (ตระหนักรู้ปัญหา) เริ่มจากการให้นักเรียนเผชิญและยอมรับ ปัญหาการเรียนรู้ที่ขาดความคิดสร้างสรรค์ โดยไม่มองข้าม แต่หยิบยกมาเป็นโจทย์ตั้งต้นในการพัฒนา (2) สมุทัย (วิเคราะห์สาเหตุ) ค้นหา รากเหง้าของปัญหา ซึ่งมักเกิดจาก การสอนที่เน้นครูเป็นศูนย์กลาง หรือการใช้เทคโนโลยีแบบผิดวัตถุประสงค์ (ใช้สื่อสารแต่ไม่สร้างสรรค์) (3) นิโรธ (ตั้งเป้าหมายสำเร็จ) กำหนดผลลัพธ์ที่ต้องการ คือการที่นักเรียนสามารถปลดปล่อยศักยภาพ สร้างนวัตกรรมหรือผลงานใหม่ๆ โดยมีเทคโนโลยีเป็นเครื่องมือตอบโจทย์เป้าหมายอย่าง

ชัดเจน (4) มรรค (กระบวนการลงมือทำ) ใช้แนวทางการเรียนรู้เชิงรุกที่เน้นการตั้งคำถามและการปฏิบัติจริง เพื่อสร้างผลงานที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคมอย่างเป็นรูปธรรม
คำสำคัญ: การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์, นักเรียน, ยุคดิจิทัล, หลักอริยสัจ 4

Abstract

This research article aimed to: 1) study the current state of creative learning among digital-age students, 2) study methods for developing creative learning among digital-age students based on the Four Noble Truths, and 3) propose guidelines for developing creative learning among digital-age students based on the Four Noble Truths in schools in the Phachiraphiphat group, Phra Nakhon Si Ayutthaya Province. This employed a mixed-methods research design using questionnaires administered to all 90 respondents, with data analyzed using percentages, means, standard deviations, and semi-structured interviews with key informants, and data were analyzed using content analysis.

The research findings revealed that: 1) The current state of creative learning among digital-age students, both overall and in each aspect, was at the highest level. 2) Methods for developing creative learning among digital-age students based on the Four Noble Truths included: (1) Suffering (Dukkha - recognizing the problem), starting with students identifying real problems in life or society to use as starting points for creating new things; (2) The origin of suffering (Samudaya - understanding the cause), promoting in-depth analysis of the causes of problems to enable the development of targeted solutions without losing focus; and (3) The cessation of suffering (Nirodha - unleashing potential), providing space for free brainstorming. To look for a picture of success and a variety of solutions, without limits (4) Path (Maggā - Process of action) to create innovation by using technology, questioning and practical application as the main tools to get efficient and systematic results and 3) Creative learning development guidelines for digital age students based on the Four Noble Truths, schools in the Phachiraphiphat group, Phra Nakhon Si Ayutthaya Province (1) Dukkha (Awareness of the problem) begins with having students confront and accept the learning problems that lack creativity, not overlooking them but bringing them up as the starting point for development (2) Samudaya (Analysis of the cause) finds the root of the problem, which often comes from teaching that focuses on the teacher as the center or the use of technology in the wrong purpose (using it to communicate but not creatively) (3) Nirodha (Setting a goal to achieve) defines the desired result, which is that students can unleash their potential, create new innovations or works, with technology as a tool to clearly answer the goal (4) Maggā (Process of action) uses an active learning approach that emphasizes questioning and practical application to create works that are beneficial to themselves and society in a tangible way.

Keywords: Creative Learning, Students, Digital Age, The Four Noble Truths

บทนำ

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 และ (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2553 มาตรา 4 ในพระราชบัญญัตินี้ว่า “การศึกษา” หมายความว่า กระบวนการเรียนรู้เพื่อความเจริญงอกงามของบุคคลและสังคมโดยการถ่ายทอดความรู้ การฝึก การอบรม การสืบสานทางวัฒนธรรม การสร้างสรรค์จรรโลงความก้าวหน้าทางวิชาการ การสร้างองค์ความรู้อันเกิดจากการจัดสภาพแวดล้อม สังคม การเรียนรู้และปัจจัยเกื้อหนุนให้บุคคลเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต “การศึกษาตลอดชีวิต” หมายความว่า การศึกษาที่เกิดจากการผสมผสานระหว่างการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย เพื่อให้สามารถพัฒนาคุณภาพชีวิตได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต “มาตรฐานการศึกษา” หมายความว่า ข้อกำหนดเกี่ยวกับคุณลักษณะ คุณภาพ ที่พึงประสงค์และมาตรฐานที่ต้องการให้เกิดขึ้นในสถานศึกษาทุกแห่ง และเพื่อใช้เป็นหลักในการเทียบเคียงสำหรับการส่งเสริมและกำกับดูแล การตรวจสอบ การประเมินผล และการประกันคุณภาพทางการศึกษา สอดคล้องกับมาตรา 10 การจัดการศึกษา ต้องจัดให้บุคคลมีสิทธิและโอกาสเสมอกันในการรับการศึกษา และการจัดการศึกษาสำหรับบุคคลซึ่งมีความบกพร่องทางร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์สังคม การสื่อสารและการเรียนรู้ หรือมีร่างกายพิการ หรือทุพพลภาพหรือบุคคลซึ่งไม่สามารถพึ่งตนเองได้หรือไม่มีผู้ดูแลหรือด้อยโอกาส ต้องจัดให้บุคคลดังกล่าวมีสิทธิและโอกาสได้รับการศึกษาขั้นพื้นฐานเป็นพิเศษการศึกษาสำหรับคนพิการในวรรคสอง ให้จัดตั้งแต่แรกเกิดหรือพบความพิการโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย และให้บุคคลดังกล่าวมีสิทธิได้รับสิ่งอำนวยความสะดวก สื่อ บริการ และความช่วยเหลืออื่นใดทางการศึกษา ตามหลักเกณฑ์และวิธีการที่กำหนดในกฎกระทรวงการจัดการศึกษาสำหรับบุคคลซึ่งมีความสามารถพิเศษ ต้องจัดด้วยรูปแบบที่เหมาะสมโดยคำนึงถึงความสามารถของบุคคลนั้นโดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ (พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ ฉบับที่ 3, 2553) ในศตวรรษที่ 21 การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีดิจิทัลได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยเฉพาะในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน นักเรียนสามารถเข้าถึงแหล่งความรู้ได้อย่างรวดเร็วและหลากหลายผ่านสื่อดิจิทัล ส่งผลให้รูปแบบการเรียนรู้ในปัจจุบันเปลี่ยนแปลงไปอย่างสิ้นเชิง อย่างไรก็ตาม แม้จะมีการเข้าถึงข้อมูลที่ง่ายขึ้น แต่นักเรียนจำนวนไม่น้อยยังคงขาดทักษะการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เช่น การคิดวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การเชื่อมโยงความรู้ และการใช้ความรู้ในการแก้ปัญหาอย่างมีจริยธรรมและมีวิจารณญาณ จากรายงานการศึกษาของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (สกศ.) และสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) พบว่า ปัญหาที่พบมากในกลุ่มนักเรียนระดับประถมศึกษาในยุคดิจิทัล ได้แก่ การขาดแรงจูงใจในการเรียน ขาดเป้าหมายในการใช้เทคโนโลยี ขาดทักษะการคิดอย่างเป็นระบบ และมีพฤติกรรมติดเกมหรือติดโซเชียลมีเดีย ทั้งยังมีผลกระทบด้านอารมณ์ สมาธิสั้น และขาดการควบคุมตนเอง ซึ่งส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพฤติกรรมในชีวิตประจำวัน

โรงเรียนในกลุ่มภาชีระพีพัฒน์ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ซึ่งเป็นกลุ่มโรงเรียนในเขตชนบทและกิ่งเมือง แม้ว่าโรงเรียนในกลุ่มภาชีระพีพัฒน์ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา จะเริ่มมีการนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในการจัดการเรียนการสอน เช่น การใช้คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต อินเทอร์เน็ต และแพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ต่าง ๆ แต่จากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน พบว่า นักเรียนบางส่วนมีแนวโน้มที่จะใช้เทคโนโลยีในทางที่ไม่เกิดประโยชน์ เช่น ใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อความบันเทิงมากกว่าการแสวงหาความรู้ ใช้เวลาในโซเชียลมีเดียอย่างต่อเนื่องโดยไม่มีการควบคุมตนเอง หรือหลงใหลในการเล่นเกมนอนไลน์จนขาดสมาธิในการเรียน ส่งผลให้การเรียนรู้ของนักเรียนไม่บรรลุผลตามเป้าหมาย นอกจากนี้ ปัญหาที่ตามมาคือ นักเรียนจำนวนไม่น้อยยังคงขาด

เป้าหมายที่ชัดเจนในการเรียนรู้ ขาดการวางแผนชีวิตและอนาคตทางการศึกษา บางคนเรียนเพียงเพื่อให้ผ่านพ้นไปในแต่ละวัน โดยไม่มีแรงจูงใจภายในที่แท้จริง หรือความมุ่งมั่นในการพัฒนาตนเองให้เติบโตในระยะยาว ผลที่ตามมาคือ เด็กเหล่านี้ไม่สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ในห้องเรียนให้เกิดประโยชน์ในชีวิตจริงไม่สามารถนำข้อมูลที่ได้จากแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ไปต่อยอด หรือสร้างคุณค่าใหม่ที่สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมและบริบทของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ ยิ่งไปกว่านั้น พฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนในกลุ่มนี้ยังสะท้อนถึงปัญหาเชิงลึกหลายประการ ได้แก่ การขาดแรงจูงใจในการเรียนขาดความกระตือรือร้นในการค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติม นอกจากนี้ยังมีความบกพร่องในทักษะการคิดอย่างเป็นระบบ เช่น การวิเคราะห์ข้อมูล การคิดเชิงวิพากษ์ การแก้ปัญหา และการตัดสินใจอย่างมีเหตุผล ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่งต่อการดำรงชีวิตในโลกยุคใหม่ นักเรียนจำนวนมากยังไม่ตระหนักถึงคุณค่าของการเรียนรู้ตลอดชีวิต มองว่าการเรียนรู้เป็นภาระชั่วคราวในห้องเรียน ไม่เห็นความเกี่ยวข้องของการศึกษากับอนาคตของตนเองหรือชุมชน ปัญหาทั้งหมดนี้ไม่ได้เป็นเพียงผลลัพธ์ของพฤติกรรมนักเรียนเท่านั้น แต่ยังเป็นผลสะท้อนจากปัจจัยแวดล้อมทางสังคม เศรษฐกิจ วัฒนธรรม และการจัดการเรียนรู้ในโรงเรียนที่ยังอาจไม่ตอบโจทย์นักเรียนในยุคปัจจุบันมากพอ ระบบการเรียนการสอนที่เน้นความรู้เชิงวิชาการและการท่องจำมากกว่าการสร้างแรงบันดาลใจหรือกระตุ้นการคิดอย่างอิสระ อาจเป็นอีกหนึ่งเหตุผลที่ทำให้นักเรียนขาดความหมายในการเรียนรู้เพื่อแก้ไขสถานการณ์ดังกล่าว จำเป็นอย่างยิ่งที่โรงเรียน ครู จะต้องออกแบบกระบวนการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบริบทของนักเรียนและท้าทายให้ผู้เรียนกลายเป็นผู้แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง การส่งเสริมให้เกิด “ทักษะชีวิตในโลกยุคดิจิทัล” จึงเป็นสิ่งสำคัญ ไม่ว่าจะเป็นการคิดอย่างมีวิจารณญาณ การจัดการเวลาการตั้งเป้าหมายชีวิต รวมถึงการใช้เทคโนโลยีอย่างรู้เท่าทันและสร้างสรรค์ นอกจากนี้ ครูควรได้รับการพัฒนาศักยภาพในการออกแบบการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริง สร้างกิจกรรมที่ผู้เรียนมีบทบาทเป็นเจ้าของการเรียนรู้ และมีโอกาสในการลงมือทำ (วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนาผล, 2567)

การนำหลักอริยสัจ 4 ซึ่งเป็นหลักธรรมสำคัญในพระพุทธศาสนา มาใช้เป็นกรอบแนวคิดในการพัฒนาการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน ทุกข์ คือ ปัญหาหรืออุปสรรคที่ผู้เรียนต้องเผชิญ ไม่ว่าจะเป็นความเบื่อหน่าย ขาดแรงจูงใจ ความเครียดจากการเรียน การไม่เข้าใจเนื้อหา สมุทัย คือ สาเหตุของทุกข์ หมายถึง เงื่อนไขที่ทำให้เกิดปัญหานั้น เช่น การไม่มีเป้าหมายในการเรียน ขาดวินัย ขาดความเชื่อมั่นในตนเอง หรือใช้เทคโนโลยีอย่างไม่เหมาะสม นิโรธ คือ การดับทุกข์ หมายถึง ภาวะหรือเป้าหมายที่นักเรียนต้องการไปให้ถึง นั่นคือการแก้ไขปัญหา หรือการกลับมามีแรงจูงใจและความสุขในการเรียนรู้ เช่น การสามารถบริหารเวลาได้ดีขึ้น หรือการเปลี่ยนมุมมองจากการเรียน คือหน้าที่ มาเป็น การเรียนคือโอกาสในการเติบโต จุดหมายปลายทางนี้ไม่เพียงแต่แก้ปัญหาเฉพาะหน้า แต่ยังช่วยทำให้เกิดความมั่นใจในตนเอง มรรค คือ แนวทางการดับทุกข์ หมายถึง หนทางที่นำไปสู่ความพ้นทุกข์ ในด้านการพัฒนาการเรียนรู้ มรรคเทียบได้กับแผนการเรียนรู้ที่มีเป้าหมายชัดเจน เช่น การฝึกคิดอย่างมีวิจารณญาณ การตั้งเป้าหมาย การใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ การขอความช่วยเหลือจากครูหรือเพื่อน การสะท้อนผลลัพธ์ของตนเองเป็นระยะและการฝึกสติ สมาธิเพื่อเสริมสร้างพลังใจ ช่วยให้นักเรียนเติบโตทั้งด้านสติปัญญาและจิตใจ (พระพรหมคุณาภรณ์ (ป. อ. ปยุตโต), 2560) การนำหลักอริยสัจ 4 มาใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนจึงไม่ใช่เพียงการแก้ไขปัญหาด้านวิชาการเท่านั้น แต่ยังเป็นการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม และการตระหนักรู้ในตนเองซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการเรียนรู้ที่ยั่งยืน นักเรียนที่รู้จักวิเคราะห์ปัญหา ค้นหาสาเหตุ ตั้งเป้าหมายและวางแผน

แนวทางด้วยตนเอง ย่อมจะกลายเป็นผู้เรียนรู้ที่แท้จริง มีความคิดเป็นระบบ มีความรับผิดชอบ และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมอย่างมีคุณภาพ

ดังนั้น การวิจัยในครั้งนี้จึงมุ่งศึกษาสภาพปัจจุบัน ปัญหา และแนวทางพัฒนาการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนในยุคดิจิทัลตามหลักอริยสัจ 4 โรงเรียนในกลุ่มภาชีระพีพัฒนา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ในประเด็นที่ต้องการศึกษา ใน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้ ด้านรูปแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ด้านพฤติกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์โดยประยุกต์ใช้หลักอริยสัจ 4 เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเกิด การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ และเป็นผู้เรียนรู้ที่มีคุณภาพ สามารถเติบโตอย่างมีสมดุลทั้งด้านสติปัญญาและคุณธรรม จริยธรรม และการตระหนักรู้ในตนเอง อันจะนำไปสู่การพัฒนาศักยภาพของนักเรียนในกลุ่มโรงเรียนภาชีระพีพัฒนาต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพปัจจุบันการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนยุคดิจิทัล โรงเรียนในกลุ่มภาชีระพีพัฒนา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา
2. เพื่อศึกษาวิธีพัฒนาการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนยุคดิจิทัลตามหลักอริยสัจ 4 โรงเรียนในกลุ่มภาชีระพีพัฒนา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา
3. เพื่อเสนอแนวทางพัฒนาการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนยุคดิจิทัลตามหลักอริยสัจ 4 โรงเรียนในกลุ่มภาชีระพีพัฒนา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

วิธีดำเนินการวิจัย

- การวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบเป็นการวิจัยแบบผสมผสานวิธี โดยมีวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้
1. ประชากรในการวิจัย ได้แก่ ครูผู้สอนโรงเรียนประถมศึกษาในกลุ่มโรงเรียนภาชีระพีพัฒนา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา จำนวน 8 โรงเรียน จำนวน 90 คน
 2. ผู้ให้ข้อมูลสำคัญในการวิจัย ได้แก่ ผู้บริหารโรงเรียนในกลุ่มภาชีระพีพัฒนา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา และผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญจำนวน 7 รูป/คน
 3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
 - 3.1 แบบสอบถาม มีการสร้างแบบสอบถามดังนี้ 1) ศึกษาเอกสารข้อมูลเกี่ยวกับแนวทางพัฒนาการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน ยุคดิจิทัลตามหลักอริยสัจ 4 จากวารสาร ตำราเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 2) กำหนดกรอบแนวคิดในการสร้างเครื่องมือวิจัย 3) ดำเนินการสร้างเครื่องมือวิจัย 4) นำเสนอร่างเครื่องมือวิจัยเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ 5) นำแบบสอบถามเพื่อการวิจัยนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญด้านทักษะ ด้านดิจิทัลตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหาความเหมาะสมของภาษาและเนื้อหารายข้อ จากนั้นนำไปหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับเนื้อหาที่ต้องการวิจัย (Item-Objective Congruence Index IOC) และเลือกข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.8-1.00 ขึ้นไป และจัดพิมพ์แบบสอบถามฉบับสมบูรณ์และนำไปใช้จริงเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูล โดยแบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้ ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลพื้นฐานทั่วไป ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับสภาพปัจจุบันการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนยุคดิจิทัล โรงเรียนในกลุ่มภาชีระพีพัฒนา จังหวัดพระนครศรีอยุธยาทั้ง 3 ด้านเป็นการ

เก็บข้อมูลแบบสอบถามความคิดเห็นใน 4 ด้าน ลักษณะแบบสอบถามเป็นแบบใช้มาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ

3.2 แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง เพื่อศึกษาวิธีพัฒนาการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนยุคดิจิทัลตามหลักอริยสัจ 4 โรงเรียนในกลุ่มภาชีระพีพัฒนา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม นำแบบสอบถามที่มีความสมบูรณ์มาวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้วิธีวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติที่นิยมใช้ทางสังคมศาสตร์ การวิเคราะห์แบบสอบถามข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม วิเคราะห์โดยการหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา

สรุปผลการวิจัย

1. สภาพปัจจุบันของการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนยุคดิจิทัล โรงเรียนในกลุ่มภาชีระพีพัฒนา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.93 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.30 รายด้าน ทุกด้าน อยู่ในระดับมากที่สุด เรียงจากมากไปหาน้อย ได้แก่ ด้านการใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.92 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.31 ด้านพฤติกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.89 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.44 และด้านรูปแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.88 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.45 ตามลำดับ ดังในภาพที่ 1

ตารางที่ 1 สภาพปัจจุบันของการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนยุคดิจิทัล โรงเรียนในกลุ่มภาชีระพีพัฒนา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา โดยภาพรวม

สภาพปัจจุบันการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน ยุคดิจิทัล โรงเรียนในกลุ่มภาชีระพีพัฒนาจังหวัดพระนครศรีอยุธยา	N= 90 คน			
	ระดับความคิดเห็น			
	μ	σ	แปลผล	อันดับ
1. ด้านการใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้	4.92	0.31	มากที่สุด	1
2. ด้านรูปแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	4.88	0.45	มากที่สุด	3
3. ด้านพฤติกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	4.89	0.44	มากที่สุด	2
ภาพรวม	4.93	0.30	มากที่สุด	

2. วิธีพัฒนาการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนยุคดิจิทัลตามหลักอริยสัจ 4 โรงเรียนในกลุ่มภาชีระพีพัฒนา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

รูปแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ตามหลักอริยสัจ 4 การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ตามหลักอริยสัจ 4 ผู้บริหารโรงเรียนในกลุ่มภาชีระพีพัฒนา จังหวัดพระนครศรีอยุธยาการมองเห็นปัญหาในระบบการศึกษาและพฤติกรรมผู้เรียน (ทุกข์), เข้าใจต้นเหตุที่มาของปัญหา (สมุทัย), มุ่งหมายสู่สภาวะการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ (นิโรธ), และใช้แนวทางการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม คิด วิเคราะห์ และใช้เทคโนโลยีอย่างมีคุณค่า (มรรค) โดยครูเป็นผู้สนับสนุนสำคัญในกระบวนการนี้ 1) ทุกข์ ปัญหาที่พบในการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล ครูกำหนดปัญหามีความสับสนจากข้อมูลจำนวนเรียน การเรียนรู้แบบเดิมไม่ตอบโจทย์ยุคดิจิทัล ขาดทักษะในการคิดสร้างสรรค์ ระบบการเรียนรู้ยังเน้นตำรา และการท่องจำ นักเรียนไม่รู้

วิธีคิดสร้างสรรค์ และขาดทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 2) สมุทัย สาเหตุของปัญหา ครูส่งเสริมการฝึกสติสัมปชัญญะในการใช้เทคโนโลยี และสมาธิในการเรียนรู้ ตีถ้อยคำกับกรอบความคิดแบบเดิม การเรียนรู้แบบไม่เปิดกว้าง การสอนแบบถ่ายทอดทางเดียวและระบบการเรียนรู้ที่เน้นตำรา ไม่กระตุ้นการคิด 3) นิโรธ การดับทุกข์/สภาวะเป้าหมาย ครูส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์มีศักยภาพผ่านการสร้างผลงานจริงสามารถคิด วิเคราะห์ และสร้างนวัตกรรมเด็กสามารถสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่เป็นประโยชน์ 4) มรรค แนวทางในการพัฒนา/วิธีการแก้ปัญหา ครูส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีอย่างมีเป้าหมายและสร้างสรรค์ ฝึกสมาธิ และกระบวนการคิดวิเคราะห์ ออกแบบการเรียนรู้แบบ Active Learning ใช้กระบวนการตั้งคำถาม แก้ปัญหาทดลองจริงสนับสนุนให้นักเรียนคิดอย่างอิสระ และสร้างสรรค์และครูทำหน้าที่เป็นผู้ออกแบบและอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้

3. แนวทางพัฒนาการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนยุคดิจิทัลตามหลักอริยสัจ 4 โรงเรียนในกลุ่มภาชีระพีพัฒนา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา

3.1 ด้านการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล 1) ครูออกแบบกิจกรรมที่ให้นักเรียนลงมือปฏิบัติจริง ทดลองคิดวิเคราะห์ และสร้างผลงาน เช่น การทำคลิปวิดีโอ ทำ Infographic หรือออกแบบเกมการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ 2) ครูมีการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น Canva, Coding และ AR/VR ในการเรียนรู้ เพื่อกระตุ้นความสนใจและส่งเสริมนักเรียนสร้างผลงานนวัตกรรม 3) ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนเลือกวิธีการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเอง ใช้เทคโนโลยีสนับสนุนให้เรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา 4) ครูและนักเรียนร่วมออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์และแก้ปัญหา โดยให้นักเรียนได้คิดวิเคราะห์ ตั้งคำถาม และออกแบบแนวทางแก้ไขอย่างสร้างสรรค์ 5) ครูใช้กระบวนการ Active Learning ผสานเทคโนโลยี จัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง เช่น เกมออนไลน์ กระดานเสมือน และการโต้ตอบผ่าน Kahoot หรือ Quizizz

3.2 การพัฒนาการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัลตามหลักอริยสัจ 4 1) ทุกข์ คือ การที่ครูและนักเรียนตระหนักว่าการเรียนรู้ซ้ำซาก ขาดความคิดสร้างสรรค์ นักเรียนไม่เห็นคุณค่า เบื่อหน่าย และสับสนจากการใช้เทคโนโลยี 2) สมุทัย คือ สาเหตุของทุกข์ เช่น การเรียนการสอนแบบเดิมที่เน้นครูเป็นศูนย์กลาง ไม่เปิดโอกาสให้นักเรียนคิดสร้างสรรค์ การใช้เทคโนโลยีอย่างขาดสติเน้นเพื่อความบันเทิงมากกว่า การเรียนรู้และการเรียนที่เน้นท่องจำ 3) นิโรธ คือ เป้าหมายการปลดทุกข์ ให้นักเรียนและครูร่วมกันพัฒนาการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างและออกแบบนวัตกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม 4) มรรค คือ แนวทางปฏิบัติ โดยจัดกิจกรรมให้ลงมือทำจริง บูรณาการเทคโนโลยี เปิดโอกาสเลือกวิธีการเรียนรู้ ออกแบบกิจกรรมที่เน้นคิดสร้างสรรค์และแก้ปัญหา ใช้ Active Learning

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยพบผลการวิจัยสำคัญที่สามารถนำมาอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลการศึกษาสภาพปัจจุบันการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนยุคดิจิทัล โรงเรียนในกลุ่มภาชีระพีพัฒนา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา พบว่า ครูมีความคิดเห็นต่อสภาพปัจจุบันการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนยุคดิจิทัล โรงเรียนในกลุ่มภาชีระพีพัฒนา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา โดยภาพรวม ด้านการใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้ ด้านรูปแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ด้านพฤติกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ อยู่ในระดับมากที่สุด อาจเป็นเพราะโรงเรียนมีการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้นักเรียนลงมือปฏิบัติจริง ใช้เทคโนโลยีเป็นสื่อการเรียนรู้ ฝึกคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา และสร้างผลงานอย่างสร้างสรรค์ ครูจัดการเรียนการสอนแบบ Active

Learning และใช้สื่อดิจิทัลหลากหลาย ทำให้นักเรียนสนุกกับการเรียนและเกิดแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ อย่างแท้จริง สอดคล้องกับงานวิจัยของเบญญา พัฒนาพิภพ และนัจภัก มีอุสาห์ (2565) ที่พบว่า องค์ประกอบของกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ในการสร้างสื่อยุคดิจิทัลที่ผู้เรียนจำเป็นต้องรู้ ประกอบด้วย 1) การเปลี่ยนแปลงของกระบวนการสร้างสรรค์สื่อในยุคดิจิทัล 2) วิธีการคิดสร้างสรรค์สื่อในยุคดิจิทัล 3) กระบวนการคิดสร้างสรรค์สื่อในยุคดิจิทัล และ 4) การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างสื่อในยุคดิจิทัล และผลการเปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้การทดสอบค่า T-test แบบ Dependent samples มีคะแนนเฉลี่ยรวมหลังเรียน (25.59) สูงกว่าก่อนเรียน (13.58) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และผลประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อสื่อการเรียนรู้ อยู่ในระดับพึงพอใจมาก ซึ่งจากผลการวิจัยจะเห็นได้ว่า สื่อการเรียนรู้ สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนเข้าใจกระบวนการคิดสร้างสรรค์สื่อได้เป็นอย่างดี และกระตุ้นให้ผู้เรียนมีระดับความคิดสร้างสรรค์มากขึ้นอีกด้วย โดยสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนวิชาความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานสำคัญในการทำงานด้านสื่อสารมวลชน งานออกแบบ และงานที่เกี่ยวข้องในแขนงต่างๆ โดยมีอภิปรายผลการวิจัยดังนี้

1.1 ด้านเทคโนโลยีการเรียนรู้ พบว่า ครูมีความคิดเห็นต่อสภาพปัจจุบันการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนยุคดิจิทัล โรงเรียนในกลุ่มภาคีระพีพัฒน์ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา อยู่ในระดับมากที่สุด อาจเป็นเพราะโรงเรียนมีการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนอย่างหลากหลาย เช่น การใช้คอมพิวเตอร์ โปรแกรมต่างๆ สื่อออนไลน์ และเกมการศึกษา ทำให้นักเรียนมีทักษะการใช้เทคโนโลยี สามารถค้นคว้าหาความรู้ได้ด้วยตนเอง สร้างสรรค์ผลงาน และเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ และที่อยู่ในระดับมาก เพราะโรงเรียนมีการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนอย่างต่อเนื่อง ครูผู้สอนใช้คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต และสื่อดิจิทัลต่างๆ เป็นเครื่องมือจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการใช้เทคโนโลยี ค้นคว้าหาความรู้ และสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเอง อีกทั้งโรงเรียนยังจัดอบรมเพิ่มพูนความรู้ด้านดิจิทัลให้ครูและนักเรียน ส่งเสริมการเรียนรู้ที่สนุก ทันท่วงที และตอบโต้ความต้องการในยุคศตวรรษที่ 21 ทำให้นักเรียนเกิดทักษะคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา และใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย สอดคล้องกับงานวิจัยของจันทร์งาม มาลัยอินทร์ (2565) ที่พบว่า นวัตกรรมการเรียนการสอนยุคดิจิทัลตามหลักพุทธธรรมของครูอำเภอบึง จังหวัดพระนครศรีอยุธยา พบว่า ผู้บริหารและครูมีความคิดเห็นต่อสภาพการเรียนการสอนยุคดิจิทัลของครู ด้านเนื้อหาอยู่ในระดับมาก

1.2 ด้านรูปแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ พบว่า ครูมีความคิดเห็นต่อสภาพปัจจุบันการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนยุคดิจิทัล โรงเรียนในกลุ่มภาคีระพีพัฒน์ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา อยู่ในระดับมากที่สุด เพราะ โรงเรียนมีการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ผ่านกิจกรรมที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ครูออกแบบบทเรียนโดยใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลหลากหลายรูปแบบ รวมถึงเกมการศึกษา ทำให้นักเรียนมีความสุขสนุกสนานและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ นอกจากนี้ยังส่งเสริมให้นักเรียนพัฒนาทักษะศตวรรษที่ 21 เช่น การคิดเชิงวิพากษ์ การสื่อสาร และการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งช่วยให้นักเรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างแท้จริง และที่อยู่ในระดับมาก เพราะโรงเรียนมุ่งเน้นการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ผ่านกิจกรรมที่ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และสร้างสรรค์ ครูใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลหลากหลายรูปแบบ รวมทั้งเกมการศึกษา ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วม สนุกสนาน และพัฒนาทักษะศตวรรษที่ 21 ที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับงานวิจัยของอรอนงค์ ศรีชัยสุวรรณ (2558) ที่พบว่า ผลการใช้ชุดการสอนแบบ

อริยสังคี ที่มิต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4” ผลการวิจัย คือ 1) ชุดการสอนแบบอริยสังคีที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดการสอนแบบอริยสังคีมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการ ทดลองสูงกว่าก่อน การทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 3) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการ การเรียนรู้โดยใช้ชุดการสอนแบบอริยสังคี มีความสามารถในการคิดแก้ปัญหาหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการ ทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

1.3 ด้านพฤติกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ พบว่า ครูมีความคิดเห็นต่อสภาพปัจจุบันการ เรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนยุคดิจิทัล โรงเรียนในกลุ่มภาคีระพีพัฒน์ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา อยู่ใน ระดับมากที่สุด เพราะ นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ กล้าคิด กล้าตั้งคำถาม และแสดงความเห็น อย่างสร้างสรรค์ รวมทั้งมีความสนใจในการทดลองและค้นคว้าหาคำตอบด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง นักเรียนยัง สามารถปรับเปลี่ยนวิธีการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับตนเอง และนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงได้อย่าง มีประสิทธิภาพ ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการสร้างสรรค์และพัฒนาตนเองอย่างแท้จริง และ 2 ข้อที่อยู่ในระดับมาก เพราะ โรงเรียนจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้นักเรียนลงมือปฏิบัติจริง ใช้เทคโนโลยีและสื่อ ดิจิทัลหลากหลายรูปแบบ ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และสร้างสรรค์อย่างเต็มศักยภาพ นักเรียนมีความ กระตือรือร้น กล้าคิดตั้งคำถาม ทดลองค้นคว้าด้วยตนเอง และสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้ อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับงานวิจัยของ อภิรติ จันทรลอย ได้วิจัยเรื่อง “แนวทางการพัฒนาการ จัดการเรียนการสอนตามหลักอริยสัง 4 ในโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ประถมศึกษาสระบุรี เขต 2” ผลการวิจัยพบว่า 1. สภาพการจัดการเรียนการสอนในโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสระบุรี เขต 2 โดยภาพรวมทั้ง 4 ด้าน มีระดับความคิดเห็นอยู่ ในระดับมาก เมื่อพิจารณาสภาพที่มีปัญหาได้แก่ ด้านการวางแผนการสอน 1) มีเทคนิคและวิธีการสอนที่มุ่ง พัฒนาให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน 1) ผู้เรียนมีส่วนร่วมใน การเรียน การสอน ด้านการผลิตและการใช้สื่อการเรียนการสอน 1) ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติด้านการวัดและ ประเมินผล 1) มีการประเมินคุณภาพทักษะ ความรู้ ความเข้าใจของนักเรียนแต่ละบุคคลเพื่อนำไปพัฒนาการ เรียนการสอน

2. ผลการศึกษาแนวทางการพัฒนาการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนยุคดิจิทัลตามหลักอริยสัง 4 โรงเรียนในกลุ่มภาคีระพีพัฒน์ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ประกอบด้วย (1) ทุกข์ (ตระหนักปัญหา) เริ่มต้นจาก การให้ผู้เรียน ค้นหาปัญหาจริง ในชีวิตหรือสังคม เพื่อใช้เป็นโจทย์ตั้งต้นในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ (2) สมุทัย (เข้าใจสาเหตุ) ส่งเสริมการ วิเคราะห์สาเหตุ ของปัญหาอย่างลึกซึ้ง เพื่อให้สามารถวางแผนแนวทางแก้ไขได้ตรงจุด ไม่หลงประเด็น (3) นิโรธ (ปลดปล่อยศักยภาพ) เปิดพื้นที่ให้ ระดมความคิดอย่างอิสระ เพื่อมองหาภาพ ความสำเร็จและแนวทางแก้ไขที่หลากหลาย ไร้ขีดจำกัด (4) มรรค (กระบวนการปฏิบัติ) ลงมือสร้างนวัตกรรม โดยใช้ เทคโนโลยี การตั้งคำถาม และการปฏิบัติจริง เป็นเครื่องมือหลัก เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่มีประสิทธิภาพและ เป็นระบบ สอดคล้องกับงานวิจัยของสุทิศ สวัสดิ์ (2564) ที่พบว่า การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย ตามหลักอริยสัง 4 สำหรับสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา 6 องค์ประกอบ ได้แก่ ความจำ การสื่อความหมาย การประยุกต์ใช้ การวิเคราะห์แยกแยะ การประเมินค่า และการคิดสร้างสรรค์ และ ผลการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้พุทธิพิสัยตามหลักอริยสัง 4 สำหรับสถานศึกษานำไปพัฒนาการเรียนรู้อีก แก่นักเรียนมัธยมศึกษา ประกอบด้วย 1) กำหนดปัญหา 2) การตั้งสมมติฐาน 3) การวิเคราะห์ข้อมูล 4) การ

ทดลองและรวบรวมข้อมูล และกระบวนการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ มีองค์ประกอบ 4 ด้าน ได้แก่ 1) การเรียนรู้จากประสบการณ์ 2) การเรียนรู้ทักษะชีวิต 3) การเรียนรู้ทักษะเทคโนโลยีสารสนเทศ 4) กิจกรรมที่สอนน้อง และสอดคล้องกับงานวิจัยของจันทร์งาม มาลัยอินทร์ (2565) ที่พบว่า นวัตกรรมการเรียนการสอนยุคดิจิทัลตามหลักพุทธธรรม (อริยสัจ 4) มีดังนี้ 1) ด้านเนื้อหา ผู้บริหารและครูกำหนดเนื้อหาเรียนรู้ที่เป็นปัญหา (ทุกข์) ให้สอดคล้องกับนวัตกรรมในยุคดิจิทัล (สมุทัย) นำนวัตกรรมมาพัฒนาทักษะการเรียนรู้ให้เข้าใจ (นิโรธ) การเชื่อมโยงเนื้อหาการเรียนรู้ (มรรค) 2) ด้านผู้เรียน ขาดความกระตือรือร้นในการเรียน (ทุกข์) เพราะขาดสิ่งกระตุ้นให้ตื่นตัวและขาดการเสริมแรงทางบวก (สมุทัย) ครูและผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาในบทเรียนและมีความกระตือรือร้นมากขึ้น (นิโรธ) พัฒนากระบวนการเรียน การสอนเสริมนวัตกรรมต่าง ๆ เข้ามาในบทเรียน (มรรค) และ 3) ด้านผู้สอน ครูมีความเข้าใจเนื้อหาที่นำมาสอน (ทุกข์) สถานศึกษาให้การส่งเสริมพัฒนาครูน้อยในเรื่องนวัตกรรม (สมุทัย) ผู้บริหารและครูมีการ พัฒนาทักษะกระบวนการเรียนการสอนอย่างต่อเนื่อง (นิโรธ) ครูเข้าใจกระบวนการนวัตกรรมที่นำมาจัดการเรียนการสอน (มรรค) 3. นวัตกรรมการเรียนการสอนยุคดิจิทัลตามหลักพุทธธรรม (อริยสัจ 4) ของครู อำเภอกุทัย จังหวัด พระนครศรีอยุธยา มีดังนี้ 1) ด้านเนื้อหา: ควรกำหนดขอบข่ายนวัตกรรมการเรียนรู้อื่นๆ เพื่อให้นำมาบูรณาการ เรียนรู้ (ทุกข์) ควรจำแนกองค์ประกอบต่างๆ ของนวัตกรรมที่เลือกมาจัดการเรียนสอน (สมุทัย) ผู้บริหารและครู เข้าใจเนื้อหา องค์ประกอบของนวัตกรรมที่นำมาจัดการเรียนการสอน (นิโรธ) สรุปแนวทางการเรียนรู้นวัตกรรม ให้เข้าใจถ่องแท้ (มรรค) 2) ด้านผู้เรียน ผู้เรียนเข้าใจนวัตกรรมการเรียนรู้อื่นๆ ที่ควร (ทุกข์) สร้างบทเรียนการเรียนรู้บนสื่อดิจิทัลเพื่อป้องกันปัญหาการเรียนรู้ของผู้เรียน (สมุทัย) ใช้กระบวนการของอริยสัจกระตุ้นให้ผู้เรียน ปฏิบัติให้บรรลุผลตามแผนที่วางไว้ (นิโรธ) วิเคราะห์นวัตกรรมให้ชัดเจนในการนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน (มรรค) และ 3) ด้านผู้สอน (ทุกข์) กำหนดปัญหาที่เกิดขึ้นให้ชัดเจน การแสวงหาสาเหตุต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ของปัญหา (สมุทัย) ปฏิบัติการตามแผนงานที่วางไว้จนบรรลุความสำเร็จ (นิโรธ) นำข้อมูลมาวิเคราะห์ เปรียบเทียบหาแนวทางการเรียนรู้ต่อไป (มรรค)

3. ผลการเสนอแนวทางการพัฒนาการเรียนรู้อื่นๆ ของนักเรียนยุคดิจิทัลตามหลักอริยสัจ 4 โรงเรียนในกลุ่มภาคีระพีพัฒน์ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา (1) ทุกข์ (ตระหนักปัญหา) เริ่มจากการให้นักเรียนเผชิญและยอมรับ ปัญหาการเรียนรู้ที่ขาดความคิดสร้างสรรค์ โดยไม่มองข้าม แต่หยาบมาเป็นโจทย์ตั้งต้นในการพัฒนา (2) สมุทัย (วิเคราะห์สาเหตุ) ค้นหาสาเหตุของปัญหา ซึ่งมักเกิดจาก การสอนที่เน้นครูเป็นศูนย์กลาง หรือการใช้เทคโนโลยีแบบผิดวัตถุประสงค์ (ใช้สื่อสารแต่ไม่สร้างสรรค์) (3) นิโรธ (ตั้งเป้าหมายสำเร็จ) กำหนดผลลัพธ์ที่ต้องการ คือการที่นักเรียนสามารถ ปลดปล่อยศักยภาพ สร้างนวัตกรรมหรือผลงานใหม่ๆ โดยมีเทคโนโลยีเป็นเครื่องมือตอบโจทย์เป้าหมายอย่างชัดเจน (4) มรรค (กระบวนการลงมือทำ) ใช้แนวทางการเรียนรู้เชิงรุกที่เน้นการตั้งคำถามและการปฏิบัติจริง เพื่อสร้างผลงานที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคมอย่างเป็นรูปธรรม สอดคล้องกับงานวิจัยของพระครูปลัดศักดิ์ มหาวิโร (โกศลสุภวัฒน์) (2563) ที่พบว่า กระบวนการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนตามหลักอริยสัจ 4 ผ่าน 5 กระบวนการพัฒนา 1) กระบวนการที่ 1 ทุกข์ (การกำหนดปัญหา) สภาพปัญหาที่เกิดขึ้น และสาเหตุของความทุกข์ 2) กระบวนการที่ 2 สมุทัย (สาเหตุ) ตั้งสมมติฐาน พัฒนาการด้านการวิเคราะห์ และ กระบวนการค้นหาความทุกข์ กระบวนการที่ 3 นิโรธ (ผล) รวบรวมข้อมูล และวิธีการทดลอง เพื่อ พิสูจน์สมมติฐาน มีการวางแผน การแก้ไขปัญหาคะบวนการที่ 4 มรรค (วิธีการแก้ปัญห) พัฒนาการวิเคราะห์ตามหลักมรรค จัดหมวดหมู่ข้อมูล แยกประเภทของปัญหา กระบวนการที่ 5 สรุปผล เกิดการเรียนรู้เชิงบูรณาการเข้ากับหลักอริยสัจ 4

องค์ความรู้การวิจัย

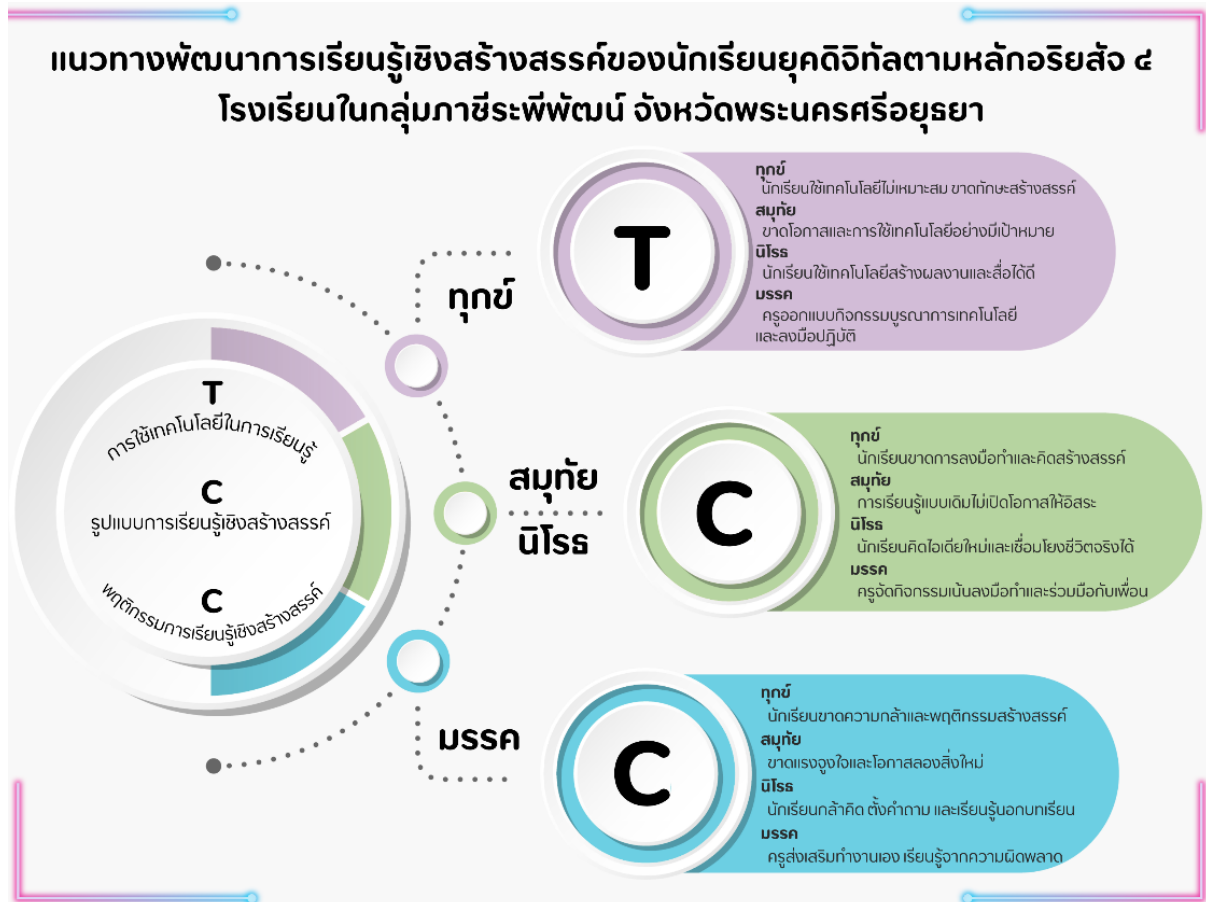
องค์ความรู้จากการวิจัยครั้งนี้ คือ แนวทางพัฒนาการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนยุคดิจิทัลตามหลักอริยสัจ 4 โรงเรียนในกลุ่มภาคีระพีพัฒน์ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา อธิบายความได้ดังนี้

T: การใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้ (The use of technology in learning) หมายถึง การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้เป็นเครื่องมือหรือสื่อกลางในการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถค้นคว้า ทดลอง ผักฝน และสร้างผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยอธิบายผ่านหลักอริยสัจ 4 ดังนี้ 1) ทุกข์: นักเรียนใช้เทคโนโลยีอย่างไม่เหมาะสม เช่น ใช้เพื่อความบันเทิงเกินไป ติดโซเชียล ขาดทักษะการเลือกข้อมูลที่ต้องการ ไม่สามารถใช้เครื่องมือดิจิทัลในการสร้างสรรค์ผลงานได้จริง เกิดผลเสียต่อการเรียนและทักษะในศตวรรษที่ 21 2) สมุทัย: นักเรียนขาดโอกาสเข้าถึงเทคโนโลยีคุณภาพ ขาดการชี้แนะที่ถูกต้อง การใช้เทคโนโลยีส่วนใหญ่เน้นการรับข้อมูลมากกว่าการสร้างสรรค์ อีกทั้งยังไม่มีเป้าหมายหรือทิศทางใน การใช้ ส่งผลให้ไม่เกิดทักษะเชิงสร้างสรรค์ 3) นิโรธ: นักเรียนสามารถใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ เช่น การออกแบบสื่อดิจิทัลการผลิตชิ้นงานหรือโครงการ การใช้แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง เกิดการเรียนรู้ที่ลึกและยั่งยืน 4) มรรค: ครูออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการเทคโนโลยี เช่น การเรียนรู้ผ่านโครงการ (Project-based learning) การเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน (Flipped classroom) และการใช้เครื่องมือดิจิทัลในการนำเสนอผลงาน พร้อมทั้งสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการทดลองและการลงมือปฏิบัติจริง

C: รูปแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative learning models) หมายถึง แนวทางหรือกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้คิด ลงมือทำ และสร้างสรรค์ผลงานอย่างมีอิสระ โดยเชื่อมโยงกับหลักอริยสัจ 4 ดังนี้ 1) ทุกข์: นักเรียนส่วนมากยังคงอยู่ในระบบการเรียนรู้แบบเดิมที่เน้นการท่องจำและการสอนแบบบรรยาย ทำให้ขาดโอกาสในการลงมือปฏิบัติจริง ไม่ได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์อย่างเต็มศักยภาพ 2) สมุทัย: การจัดการเรียนการสอนที่ไม่เปิดพื้นที่ให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นหรือแสดงออก ครูเน้นสอนตามตำรา ขาดการบูรณาการกับสถานการณ์จริง และไม่ได้ใช้กระบวนการที่กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ 3) นิโรธ: การปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนรู้ จะทำให้นักเรียนมีโอกาสคิดไอเดียใหม่ๆ ทดลองเชื่อมโยงความรู้เข้ากับชีวิตประจำวัน เกิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และสามารถสร้างชิ้นงานที่เป็นรูปธรรมได้ 4) มรรค: ครูออกแบบรูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือทำ (Learning by doing) การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning) และการเรียนรู้จากปัญหา (Problem-based learning) เปิดโอกาสให้นักเรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ ทดลอง ทำงานกับเพื่อน และสะท้อนผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง

C: พฤติกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative learning behaviors) หมายถึง ลักษณะการ แสดงออกและพฤติกรรมของนักเรียนที่สะท้อนการคิดสร้างสรรค์ การเรียนรู้ด้วยตนเอง และการพัฒนา ต่อเนื่อง โดยอธิบายผ่านอริยสัจ 4 ได้ดังนี้ 1) ทุกข์: นักเรียนจำนวนหนึ่งไม่กล้าแสดงออกทางความคิด ขาดความมั่นใจ ไม่กล้าลองสิ่งใหม่ๆ และไม่สามารถนำเสนอความคิดเห็นเชิงสร้างสรรค์ได้ 2) สมุทัย: สาเหตุ เกิดจากการเรียนรู้ที่จำกัด ขาดแรงจูงใจ ขาดโอกาสในการทดลองหรือทำผิดพลาด ครูยังไม่เปิดพื้นที่ให้นักเรียนได้ฝึกฝนการคิดริเริ่มและการทำงานด้วยตนเอง 3) นิโรธ: เมื่อนักเรียนได้รับการส่งเสริม จะกล้าแสดงออกมากขึ้น กล้าตั้งคำถามใหม่ๆ หาคำตอบด้วยตนเอง สนใจค้นคว้านอกห้องเรียน และสามารถปรับ พฤติกรรมให้เหมาะสมกับสถานการณ์การเรียนรู้ได้ 4) มรรค: ครูควรสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ปลอดภัย และเป็นมิตร ส่งเสริมให้นักเรียนทำงานด้วยตนเอง เรียนรู้จากความผิดพลาด และเห็นคุณค่าในความพยายาม

ของตนเอง รวมทั้งจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ทดลอง ลงมือทำ และสร้างผลงานที่สะท้อนความคิดสร้างสรรค์อย่างแท้จริง ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 องค์ความรู้การวิจัย TCC Model

ข้อเสนอแนะการวิจัย

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้
 - 1.1 โรงเรียนควรนำข้อมูลสภาพปัจจุบันการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนไปใช้เป็นฐานในการวางแผนพัฒนา กำหนดกิจกรรม และจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับศักยภาพและความต้องการที่แท้จริงของผู้เรียน
 - 1.2 โรงเรียนควรนำวิธีพัฒนาการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ตามหลักอริยสัจ 4 ไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้นักเรียนสามารถคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหา และสร้างสรรค์ความรู้ด้วยตนเองอย่างเป็นระบบ
 - 1.3 โรงเรียนควรนำแนวทางที่ได้จากการวิจัยไปปรับใช้จริงในหลักสูตรและกิจกรรมการเรียนรู้ พร้อมทั้งเผยแพร่เป็นรูปแบบหรือแนวปฏิบัติที่ดีแก่โรงเรียนในกลุ่มวิชาชีพพัฒนาหรือกลุ่มโรงเรียนอื่นเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาโดยรวม
2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป
 - 2.1 ควรมีการขยายการวิจัยไปยังโรงเรียนในพื้นที่อื่น ๆ หรือโรงเรียนที่มีบริบทแตกต่างกัน เพื่อเปรียบเทียบความเหมือนและความต่างด้านการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนยุคดิจิทัล การศึกษาใน

หลายบริบทจะทำให้ได้ข้อค้นพบที่หลากหลาย ครอบคลุม และสามารถนำไปใช้ประโยชน์เชิงนโยบายได้กว้าง
ขึ้น ไม่จำกัดเฉพาะกลุ่มภาชีระพีพัฒนเท่านั้น

2.2 พัฒนาเครื่องมือวัดผล ควรสร้างเครื่องมือวัดผลที่มีความเที่ยงตรงและน่าเชื่อถือมากขึ้น
เช่น แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับพฤติกรรมในยุคดิจิทัล หรือแบบวัดผลสัม

2.3 การพัฒนาคู่มือและสื่อการสอน หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง จัดทำคู่มือและสื่อการสอนสำหรับ
ครูเพื่อเป็นแนวทางในการนำหลักอริยสัจ 4 ไปประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิด
สร้างสรรค์ของนักเรียน

เอกสารอ้างอิง

- จันทร์งาม มาลัยอินทร์. (2565). นวัตกรรมการเรียนการสอนยุคดิจิทัลตามหลักพุทธธรรมของครูอำเภอบึง
จังหวัดพระนครศรีอยุธยา. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราช
วิทยาลัย.
- เบญญา พัฒนาพิภพ และนัจฉิ มีอุสาห์. (2565). การพัฒนาสื่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมกระบวนการคิดเชิง
สร้างสรรค์ในการสร้างสื่อยุคดิจิทัลร่วมกับเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (AR). วารสาร
มหาวิทยาลัยศิลปากร, 42(1), 14-15.
- พระครูปลัดศักดิ์ มหาวิโร (โกศลสุภวัฒน์). (2563). รูปแบบการจัดการเรียนการสอนตามหลักอริยสัจ 4 สำหรับ
นักเรียนประถมศึกษาในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์พุทธศาสตรดุษฎีบัณฑิต.
มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- พระพรหมคุณาภรณ์ (ป. อ. ปยุตฺโต). (2560). พจนานุกรมพุทธศาสตร์ ฉบับประมวลธรรม. กรุงเทพมหานคร:
มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ (ฉบับที่ 3). (2553). ราชกิจจานุเบกษา เล่ม 127 ตอนที่ 45 ก หน้า 1. (22
กรกฎาคม 2553).
- วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒผล. (2567). การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning). พิมพ์ครั้งที่ 4.
กรุงเทพมหานคร: จรัสสินทวงศ์การพิมพ์.
- สุทิศ สวัสดิ์. (2564). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัยตามหลักอริยสัจ 4 สำหรับสถานศึกษา สังกัด
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา. วิทยานิพนธ์พุทธศาสตรดุษฎีบัณฑิต. มหาวิทยาลัยมหา
จุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- อรอนงค์ ศรีชัยสุวรรณ. (2558). ผลการใช้ชุดการสอนแบบอริยสัจสี่ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ
ความสามารถในการคิดแก้ปัญหาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. รายงานการวิจัย.
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.