



## เปลี่ยนทุกที่ให้เป็นห้องเรียน : แนวทางปฏิบัติเพื่อพัฒนาแหล่งเรียนรู้ด้วยอิทธิบาท ๔

TURNING EVERYWHERE INTO A CLASSROOM A PRACTICAL GUIDE TO DEVELOPING LEARNING  
RESOURCES WITH THE FOUR BASES OF POWER

พระมหาศวัสกร อธิปญโญ (หีบไซ)<sup>๑</sup>, รศ.ดร.สิน งามประโคน<sup>๒</sup>,  
ดร.ทองดี ศรีตระการ<sup>๓</sup>

สาขาวิชาพุทธบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย<sup>๑,๒,๓</sup>

Phra Maha Sawatkorn Theerapanyo (Heep Sai)<sup>1</sup>, Assoc. Prof. Dr. Sin Ngamphrakon<sup>2</sup>,

Dr. Thongdee Sritrakarn<sup>3</sup>

Department of Buddhist Educational Administration, Mahachulalongkornrajavidyalaya University<sup>1,2,3</sup>

E-mail Sawatkar@ksvs.ac.th

(Received: February 15, 2025; Edited: March 21, 2025; Accepted: March 21, 2025)

### บทคัดย่อ

ในยุคแห่งการเชื่อมต่อที่ไร้ขีดจำกัดและพลวัตขององค์ความรู้ที่เกิดขึ้นใหม่อย่างต่อเนื่อง แนวคิด "ห้องเรียน" ในรูปแบบพื้นที่จำกัดแบบดั้งเดิมได้กลายเป็นอุปสรรคสำคัญต่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 บทความวิจัยนี้มุ่งนำเสนอแนวทางการปรับเปลี่ยนสถานะแวดล้อมรอบตัวให้กลายเป็น "นิเวศการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์" โดยการบูรณาการหลักอิทธิบาท 4 ซึ่งเป็นพุทธธรรมแห่งความสำเร็จมาเป็นแกนกลางในการขับเคลื่อน เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์จากภายใน สามารถแสวงหาความรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา (Anywhere Anytime) และมุ่งสู่การพัฒนาตนเองอย่างยั่งยืนผ่านกระบวนการเรียนรู้ตลอดชีวิต

**คำสำคัญ** แหล่งเรียนรู้, การเรียนรู้ตลอดชีวิต, อิทธิบาท ๔, การพัฒนานักเรียน

### Abstract

In an era of ubiquitous connectivity and constant knowledge evolution, the traditional "classroom" paradigm, confined by physical boundaries, has emerged as a significant constraint to 21st-century learning. This article proposes a strategic framework for transforming diverse environments into "vibrant learning ecosystems" by integrating the principles of *Iddhipāda* 4—the Buddhist path to success—as a core driver. This framework is designed to cultivate intrinsic motivation, empowering learners to engage in seamless learning ("Anywhere, Anytime") and achieve sustainable self-actualization through a lifelong learning approach.

**Keywords** Learning Spaces, Lifelong Learning, *Iddhipāda* 4, Student Development

## บทนำ

การเรียนรู้ของนักเรียนในสถานการณ์ปัจจุบัน ถือว่าเร็วและง่ายขึ้นมากเพราะมีหลายช่องทางที่จะเรียนรู้ เช่นการใช้โทรศัพท์หาความรู้ผ่านอินเทอร์เน็ต และเว็บไซต์ต่างๆ จึงคาดว่าหลายกำแพงห้องเรียนสู่โลกกว้างแห่งการเรียนรู้การศึกษาในศตวรรษที่ 21 กำลังเผชิญกับความท้าทายครั้งสำคัญในการเตรียมผู้เรียนให้พร้อมสำหรับอนาคตที่ไม่แน่นอน การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นเพียงในห้องเรียนตามตารางสอนนั้นไม่เพียงพออีกต่อไป แนวคิด "เปลี่ยนทุกที่ให้เป็นห้องเรียน" (Everywhere is a Classroom) จึงเกิดขึ้นเพื่อตอบสนองต่อความต้องการนี้ โดยมองว่าแหล่งเรียนรู้ไม่ได้จำกัดอยู่ในโรงเรียน แต่ยังรวมถึงบ้าน ชุมชน ธรรมชาติ พิพิธภัณฑ์ แหล่งข้อมูลออนไลน์ หรือแม้กระทั่งปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล

อย่างไรก็ตาม การมีแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายอาจไม่เกิดประโยชน์สูงสุด หากผู้เรียนขาดแรงจูงใจและแนวทางในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ด้วยเหตุนี้ต้องหาแรงจูงใจในการกระตุ้นให้การแรงขับโดยอาศัยหลักอิทธิบาท ๔ ในพระพุทธศาสนา ซึ่งเป็นหลักธรรมสากลว่าด้วยหนทางสู่ความสำเร็จ สามารถนำมาประยุกต์ใช้เป็นเครื่องมืออันทรงพลังในการออกแบบและพัฒนาแหล่งเรียนรู้ที่กระตุ้นแรงขับเคลื่อนจากภายในของผู้เรียนได้อย่างน่าทึ่ง ลองมาคิดว่าแหล่งเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ต้องพัฒนาด้านใดเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเองต่อไป

ทำความเข้าใจ "แหล่งเรียนรู้" ในมิติใหม่

ก่อนจะพัฒนาแหล่งเรียนรู้ ขอนิยามคำนี้ให้กว้างขึ้นกว่าเดิม แหล่งเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑ ครอบคลุมถึงด้านใดบ้าง

๑. แหล่งเรียนรู้ทางกายภาพ บ้าน, ชุมชน, สวนสาธารณะ, ป่าชายเลน, ตลาด, บริษัท

แนวคิดเรื่องการใช้สถานที่ต่างๆ เป็นแหล่งเรียนรู้ มีรากฐานมาจากปรัชญาการศึกษาที่สำคัญหลายแขนง เช่น ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning Theory) ของ David Kolb ที่เน้นย้ำว่าการเรียนรู้เกิดจากการลงมือปฏิบัติและสะท้อนคิดจากประสบการณ์ตรง และ แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้บริบทเป็นฐาน (Contextual Learning) ที่เชื่อว่าการเรียนรู้จะมีประสิทธิภาพสูงสุดเมื่อผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงเนื้อหาเข้ากับสภาพแวดล้อมและชีวิตจริงของตนเองได้ดังนี้

๑. บ้าน สถาบันหลักของการเรียนรู้ปฐมวัย (Primary Learning Institution)

บ้านไม่ใช่เป็นเพียงที่อยู่อาศัย แต่เป็นสถาบันแห่งแรกที่ทำหน้าที่ถ่ายทอดทางสังคม (Socialization) และปลูกฝังทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต การเรียนรู้ในบ้านจึงเป็นรากฐานที่สำคัญของการศึกษาทั้งหมด กิจกรรมประจำวันภายในบ้านเป็นกระบวนการเรียนรู้แบบไม่เป็นทางการ (Informal Learning) ที่มีประสิทธิภาพสูง เด็กเรียนรู้บทบาททางสังคม, บรรทัดฐาน, ค่านิยม, และทักษะชีวิตผ่านการสังเกต, การมีส่วนร่วม, และการปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกในครอบครัว ห้องครัวสามารถเปลี่ยนเป็นห้องปฏิบัติการวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์เบื้องต้นผ่านการทำอาหาร ซึ่งต้องใช้ทักษะการชั่ง ตวง วัด และการสังเกตการเปลี่ยนแปลงของสสาร การทำงานบ้านสอนให้เกิดความรับผิดชอบและการจัดการ ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นต่อการเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพ (Grolnick & Farkas, 2002) การเรียนรู้ภายในบ้านจึงเป็นการสร้าง "ทุนมนุษย์" ในระยะเริ่มต้น

๒. ชุมชน ห้องปฏิบัติการทางสังคมและการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community-Based Learning)

ชุมชนคือแหล่งรวมภูมิปัญญา, ประวัติศาสตร์, และพลวัตทางสังคมที่ซับซ้อน การเรียนรู้ในชุมชนช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจความเชื่อมโยงระหว่างตนเองกับสังคมในวงกว้าง และเห็นคุณค่าของท้องถิ่นที่ตนอาศัยอยู่การเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community-Based Learning) เป็นกระบวนการทางการศึกษาที่มุ่งใช้ "ปัญหาและทรัพยากรในชุมชนเป็นโจทย์ในการเรียนรู้" (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2550, น. 17) ผู้เรียนสามารถศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นจากสถานที่จริง, เรียนรู้เศรษฐกิจจากการสำรวจตลาดและร้านค้า, ทำความเข้าใจโครงสร้างการปกครองจากการเยี่ยมชมเทศบาลหรือ อบต., และเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นจากปราชญ์ชาวบ้านโดยตรง กระบวนการนี้ไม่เพียงแต่ให้ความรู้ แต่ยังสร้างความรู้สึกเป็นเจ้าของ (Sense of Ownership) และส่งเสริมการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง (Active Citizenship)

๓. สวนสาธารณะ แหล่งเรียนรู้นิเวศวิทยาเมืองและสุขภาพ (Urban Ecology & Well-being) สวนสาธารณะเป็นพื้นที่สีเขียวที่มีบทบาทสำคัญในการเป็นแหล่งเรียนรู้ด้านสิ่งแวดล้อมศึกษา (Environmental Education) และส่งเสริมสุขภาพทางกายและใจของคนเมือง ในฐานะ "ห้องเรียนธรรมชาติกลางแจ้ง" สวนสาธารณะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สัมผัสและสังเกตความหลากหลายทางชีวภาพในเมือง (Urban Biodiversity) เช่น พันธุ์ไม้ต่างๆ นก และแมลง ซึ่งช่วยเสริมสร้างความเข้าใจในระบบนิเวศเมือง การได้สัมผัสกับธรรมชาติในสวนสาธารณะยังได้รับการพิสูจน์แล้วว่าส่งผลดีต่อพัฒนาการทางสติปัญญาและอารมณ์ของเด็กนอกจากนี้ ยังเป็นพื้นที่สำหรับการเรียนรู้ด้านพลศึกษาและการส่งเสริมสุขภาพผ่านกิจกรรมนันทนาการที่หลากหลาย

๔. ป่าชายเลน ห้องเรียนระบบนิเวศวิทยาและการอนุรักษ์ (Ecosystem & Conservation Education)

ป่าชายเลนคือตัวอย่างของระบบนิเวศที่มีความเปราะบางแต่มีความสำคัญอย่างยิ่งยวด การศึกษาจากสถานที่จริงช่วยสร้างความเข้าใจและความตระหนักรู้ถึงคุณค่าของทรัพยากรธรรมชาติ

การจัดกิจกรรมทัศนศึกษาในพื้นที่ป่าชายเลนถือเป็นรูปแบบหนึ่งของ \*\*การเรียนรู้นอกสถานที่ (Field Trip) ที่มีประสิทธิภาพสูง ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับความสัมพันธ์เชิงพึ่งพิงของสิ่งมีชีวิต, การปรับตัวของพืชและสัตว์ในสภาวะพิเศษ, และบทบาทของป่าชายเลนในฐานะปราการป้องกันชายฝั่งและแหล่งอนุบาลสัตว์น้ำ ซึ่งความรู้เหล่านี้ยากที่จะเข้าใจได้อย่างลึกซึ้งผ่านการเรียนในห้องเรียนเพียงอย่างเดียว การได้เห็นสภาพจริงของปัญหา เช่น ชยะในป่าชายเลน หรือการบุกรุกพื้นที่ ยังสามารถกระตุ้นให้เกิดจิตสำนึกในการอนุรักษ์ได้อย่างทรงพลัง

๕. ตลาด พื้นที่เรียนรู้ทางวัฒนธรรมอาหารและเศรษฐศาสตร์ภาคปฏิบัติ (Food Culture & Practical Economics) ตลาดสดคือภาพสะท้อนที่มีชีวิตของวัฒนธรรม เศรษฐกิจ และวิถีชีวิตของผู้คนในท้องถิ่น เป็นแหล่งข้อมูลทางสังคมและมานุษยวิทยาชั้นเยี่ยม ตลาดเป็นพื้นที่ทางสังคมที่ผู้คนมาพบปะแลกเปลี่ยน ไม่ใช่แค่สินค้าแต่รวมถึงข้อมูลข่าวสารและวัฒนธรรม การศึกษาดูตลาดทำให้ผู้เรียนเข้าใจ วัฒนธรรมอาหาร (Food Culture) ของท้องถิ่น ตั้งแต่แหล่งที่มาของวัตถุดิบไปจนถึงการบริโภค ในเชิงเศรษฐศาสตร์ ตลาดเป็นห้องทดลองภาคปฏิบัติของหลักการอุปสงค์-อุปทาน, การตั้งราคา, และการเจรจาต่อรอง ซึ่งเป็นทักษะทางการเงินในชีวิตประจำวัน (Financial Literacy) ที่สำคัญ นอกจากนี้ การสังเกตปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในตลาดยังช่วยพัฒนาทักษะการสังเกตและการเข้าสังคมได้อีกด้วย

๖. บริษัท/โรงงาน แหล่งเรียนรู้โลกอาชีพและกระบวนการทางอุตสาหกรรม (Career Exploration & Industrial Process) การเยี่ยมชมบริษัทหรือโรงงานทำให้ผู้เรียนได้เห็นภาพจริงของกระบวนการผลิต ตั้งแต่วัตถุดิบไปจนถึงสินค้าสำเร็จรูป (Value Chain) ช่วยให้เข้าใจทฤษฎีทางธุรกิจหรือวิทยาศาสตร์ที่เรียนมาในบริบทจริง นอกจากนี้ ยังเป็นโอกาสสำคัญในการสำรวจโลกอาชีพ (Career Exploration) ผู้เรียนจะเห็นความหลากหลายของตำแหน่งงานและทักษะที่จำเป็นในแต่ละสายอาชีพ ซึ่งสามารถสร้างแรงบันดาลใจและช่วยในการตัดสินใจเลือกเส้นทางการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพในอนาคตได้อย่างมีข้อมูล

#### ๒. แหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรม (Cultural Learning Resources)

เป็นแหล่งเรียนรู้ที่ช่วยให้เข้าใจรากเหง้า, อัตลักษณ์, และมรดกทางปัญญาที่สั่งสมมาของมนุษย์ ทำให้เกิดความภาคภูมิใจ และสามารถเชื่อมโยงอดีตเข้ากับปัจจุบันได้

๑) พิพิธภัณฑ์และโบราณสถาน ทำหน้าที่เป็น "ห้องเรียนแห่งวัตถุ" ที่ให้ผู้เรียนได้สัมผัสหลักฐานทางประวัติศาสตร์และศิลปวัตถุของจริง ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรมและกระตุ้นการตีความอดีตด้วยตนเอง

๒) หอศิลป์ เป็นพื้นที่ส่งเสริม "สุนทรียศึกษา" และการพัฒนาความฉลาดทางสายตา (Visual Literacy) ผู้ชมได้ฝึกฝนทักษะการวิเคราะห์, การตีความ, และการวิจารณ์ผ่านงานศิลปะ ซึ่งเป็นทักษะการคิดขั้นสูง

๓) การพบปะประชาชนชาวบ้าน คือการเรียนรู้จาก "คลังความรู้ที่มีชีวิต" เป็นการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น (Indigenous Knowledge) ที่สั่งสมจากประสบการณ์ตรง เช่น การทำเกษตร, การแพทย์แผนไทย, หรือหัตถกรรม ซึ่งเป็นความรู้ที่ไม่ได้ถูกบันทึกในตำราเรียน

#### ๓. แหล่งเรียนรู้ดิจิทัล (Digital Learning Resources)

เป็นเครื่องมือการเรียนรู้แห่งศตวรรษที่ 21 ที่หลายข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่ ช่วยให้การเรียนรู้ได้ตลอดชีวิตตามความสนใจและความเร็วของผู้เรียนแต่ละคน

๑) คอร์สเรียนออนไลน์ (เช่น MOOCs), พอดแคสต์, ช่อง YouTube เป็นรูปแบบของ การศึกษาตามอัธยาศัยแบบเปิด (Open and Informal Education) ที่ให้ผู้คนเข้าถึงความรู้จากผู้เชี่ยวชาญทั่วโลกได้อย่างสะดวกและมักไม่มีค่าใช้จ่าย ส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self-Directed Learning) อย่างกว้างขวาง

๒) แอปพลิเคชันและสารคดี ทำหน้าที่เป็นสื่อการเรียนรู้เชิงโต้ตอบ (Interactive Media) ที่สามารถเปลี่ยนเรื่องที่ซับซ้อนให้เข้าใจง่ายผ่านภาพ, เสียง, และกิจกรรม (Gamification) กระตุ้นความสนใจและทำให้การเรียนรู้เป็นเรื่องสนุกสนาน

#### ๔. แหล่งเรียนรู้ภายในตนเอง (Internal Learning Resources)

เป็นกระบวนการเรียนรู้จากภายในที่สำคัญที่สุด เกิดจากการทำงานของสมองและจิตใจเพื่อทำความเข้าใจตนเองและโลกรอบตัว เป็นหัวใจของการสร้างองค์ความรู้ใหม่ การใคร่ครวญ, การตั้งคำถาม, การไตร่ตรองสะท้อนคิด กระบวนการเหล่านี้เรียกรวมว่า อภิปัญญา (Metacognition) หรือ "การตระหนักรู้และควบคุมกระบวนการคิดของตนเอง" การตั้งคำถามนำไปสู่การแสวงหาคำตอบ และการไตร่ตรองสะท้อนคิด (Reflection) หลังได้รับประสบการณ์หรือความรู้ใหม่ๆ คือขั้นตอนที่ทำให้การเรียนรู้นั้นกลายเป็นส่วนหนึ่งของเราอย่างแท้จริง ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของแนวคิดการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ (Adult Learning) และการเรียนรู้จากประสบการณ์

โจทย์สำคัญคือ ครูจะใช้หลักอภิปัญญา ๔ เพื่อเชื่อมโยงผู้เรียนเข้ากับแหล่งเรียนรู้เหล่านี้ และบ่มเพาะคุณลักษณะของผู้ใฝ่เรียนรู้ตลอดชีวิตได้อย่างไร

กรอบแนวคิดเพื่อสร้างนักเรียนผู้ตลอดชีวิตด้วยอิทธิบาท ๔

ก่อนอื่นขอทำความเข้าใจกับหลักอิทธิบาท ๔ คือ คุณธรรมที่นำไปสู่ความสำเร็จในสิ่งที่มุ่งหวัง ประกอบด้วย ๔ องค์ประกอบ ซึ่งสามารถนำมาเป็นแนวทางในการพัฒนาแหล่งเรียนรู้ได้ดังนี้

๑. การสร้าง "ฉันทะ" (Passion) จุดประกายความรักที่จะเรียนรู้

"ฉันทะ" คือความพอใจ ความรักใคร่ และความปรารถนาอย่างแรงกล้าที่จะทำสิ่งนั้นให้ดี แหล่งเรียนรู้ที่สร้างฉันทะได้ ต้องสามารถจุดประกายความอยากรู้อยากเห็นของผู้เรียน

แนวทางปฏิบัติ

๑) เชื่อมโยงกับความสนใจ ออกแบบกิจกรรมที่เชื่อมโยงแหล่งเรียนรู้ในชุมชนเข้ากับสิ่งที่นักเรียนสนใจ เช่น หากนักเรียนชอบเล่นเกม อาจพาไปเรียนรู้เรื่องการออกแบบกราฟิกหรือการเขียนโค้ดที่บริษัทสตาร์ทอัพ หรือหากสนใจเรื่องสิ่งแวดล้อม อาจจัดกิจกรรมเรียนรู้ระบบนิเวศที่ป่าชายเลนใกล้โรงเรียน

๒) สร้างประสบการณ์ตรงที่น่าประทับใจ แทนที่จะเรียนเรื่องเศรษฐศาสตร์จากตำรา ลองพานักเรียนไปเรียนรู้ "เศรษฐกิจพอเพียง" จากปราชญ์ชาวบ้านตัวจริง หรือเรียนรู้เรื่องประวัติศาสตร์จากการลงพื้นที่สำรวจโบราณสถาน

๓) ครูและผู้ปกครองคือผู้จุดประกาย ทำหน้าที่เป็น "ภัณฑารักษ์แห่งการเรียนรู้" (Learning Curator) คอยคัดสรรแหล่งเรียนรู้ที่น่าสนใจมาแนะนำ และแสดงความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ให้เป็นแบบอย่าง

๒. การส่งเสริม "วิริยะ" (Perseverance) สร้างพื้นที่สำหรับความพากเพียร

"วิริยะ" คือความพากเพียร ความมุ่งมั่นไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค แหล่งเรียนรู้ต้องถูกออกแบบมาเพื่อสนับสนุนความต่อเนื่องและความอดทนในการเรียนรู้

แนวทางปฏิบัติ

๑) สร้างเส้นทางการเรียนรู้ (Learning Path) ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลจัดทำเส้นทางการเรียนรู้ที่นักเรียนสามารถศึกษาเพิ่มเติมได้ด้วยตนเองหลังกลับจากแหล่งเรียนรู้จริง เช่น การแนะนำช่อง YouTube ที่เกี่ยวข้อง หรือการสร้างคลังบทความออนไลน์

๒) ส่งเสริมวัฒนธรรม "ล้มแล้วลุกได้" (Growth Mindset) ทำให้ผู้เรียนเห็นว่าความผิดพลาดคือส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ เมื่อการทดลองในชุมชนล้มเหลว หรือการสืบค้นข้อมูลไม่เป็นไปตามคาด ให้มองว่าเป็นโอกาสในการเรียนรู้และเริ่มต้นใหม่ ไม่ใช่ความล้มเหลว

๓) สร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ (Learning Community) จัดตั้งพื้นที่ออนไลน์หรือชมรมในโรงเรียน เพื่อให้ให้นักเรียนที่สนใจเรื่องเดียวกันได้มาแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ให้กำลังใจ และช่วยเหลือกัน

๓. การออกแบบเพื่อ "จิตตะ" (Focus) จัดสภาพแวดล้อมให้เอื้อต่อสมาธิ

"จิตตะ" คือความเอาใจใส่ จดจ่อ และไม่ปล่อยให้ใจฟุ้งซ่านจากสิ่งที่ทำ แหล่งเรียนรู้ที่ดีต้องช่วยให้ผู้เรียนสามารถจดจ่อกับสิ่งที่กำลังเรียนรู้ได้

แนวทางปฏิบัติ

๑) กำหนดเป้าหมายที่ชัดเจน ก่อนจะพาผู้เรียนไปยังแหล่งเรียนรู้ใดๆ ควรกำหนด "ภารกิจ" หรือ "คำถามชี้นำ" ที่ชัดเจน เพื่อให้ผู้เรียนรู้ว่าต้องไปค้นหาหรือสังเกตอะไร

๒) ออกแบบพื้นที่ให้ปลอดสิ่งรบกวน หากเป็นการเรียนรู้ในบ้านหรือโรงเรียน ควรจัดมุมเรียนรู้ที่สงบ ปราศจากเสียงรบกวนจากโทรทัศน์หรือการแจ้งเตือนจากโซเชียลมีเดีย

๓) ฝึกทักษะการอยู่กับปัจจุบัน สอดแทรกกิจกรรมฝึกสติ (Mindfulness) สั้นๆ ก่อนเริ่มกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนดึงสมาธิกลับมาอยู่กับสิ่งที่ต้องทำตรงหน้า

๔. การเปิดพื้นที่ให้ "วิมังสา" (Inquiry & Reflection) สร้างนักไตร่ตรองและนักตั้งคำถาม

"วิมังสา" คือการใช้ปัญญาไตร่ตรอง ทดลอง และสืบสวนหาเหตุผลในสิ่งที่ทำ เพื่อค้นหาความจริงและแนวทางการปรับปรุงพัฒนา แหล่งเรียนรู้ต้องเปิดโอกาสให้เกิดกระบวนการนี้

แนวทางปฏิบัติ

๑) เปลี่ยนจาก "ผู้บอก" เป็น "ผู้ถาม" ครูและผู้ปกครองต้องเปลี่ยนบทบาทจากการเป็นผู้ให้คำตอบ มาเป็นผู้ตั้ง "คำถามทรงพลัง" (Powerful Questions) ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดต่อยอด เช่น "จากสิ่งที่เห็น เราจะนำมาปรับใช้กับชุมชนเราได้อย่างไร?" หรือ "ถ้าปัจจัย...เปลี่ยนไป ผลลัพธ์จะเป็นอย่างไร?"

๒) ส่งเสริมการจดบันทึกการเรียนรู้ (Learning Journal) จัดทำสมุดบันทึกหรือบล็อกออนไลน์ เพื่อให้ผู้เรียนได้สะท้อนคิดสิ่งที่ได้เรียนรู้จากแหล่งต่างๆ ทั้งความรู้ที่ได้รับ ข้อสงสัย และแนวคิดใหม่ๆ

๓) สร้างพื้นที่สำหรับการนำเสนอและอภิปราย หลังจากกลับจากแหล่งเรียนรู้ ควรมีเวทีให้ผู้เรียนได้นำเสนอสิ่งที่ค้นพบ แลกเปลี่ยนมุมมอง และถกเถียงในประเด็นต่างๆ อย่างมีเหตุผล

บทสรุปการขับเคลื่อนการศึกษาผ่านแนวคิดการเปลี่ยนพื้นที่ทุกแห่งให้เป็นห้องเรียนโดยใช้หลักอิทธิบาท ๔ เป็นแกนกลาง ถือเป็น การปฏิวัติกระบวนทัศน์จากการยึด "สถานที่" และ "เนื้อหา" มาสู่การมุ่งเน้น "ตัวผู้เรียน" และ "กระบวนการเรียนรู้" อย่างเต็มรูปแบบ โดยเริ่มจาก **ฉันทะ** หรือความรักในสิ่งที่ศึกษา ซึ่งเป็นแรงผลักดันภายในที่เปลี่ยนนักเรียนจากผู้รับความรู้สู่การเป็น "ผู้แสวงหาความรู้เชิงรุก" (Active Seeker) ที่สามารถเปลี่ยนสภาพแวดล้อมรอบตัวให้กลายเป็นพื้นที่เรียนรู้ส่วนบุคคล ควบคู่ไปกับ **วิริยะ** หรือความเพียรพยายามที่สร้างทัศนคติแบบเติบโต (Growth Mindset) ช่วยให้ผู้เรียนก้าวข้ามอุปสรรคและความล้มเหลวด้วยความมุ่งมั่น ในขณะที่ **จิตตะ** จะทำหน้าที่เป็นเครื่องมือในการสร้างความจดจ่อ (Deep Engagement) ทำให้เกิดการสังเกตและเชื่อมโยงข้อมูลรอบตัวได้อย่างลึกซึ้ง และท้ายที่สุดคือ **วิมังสา** หรือการคิดวิเคราะห์และสะท้อนคิด (Critical Reflection) ซึ่งเป็นขั้นตอนการตกผลึกทางปัญญาที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถแยกแยะและสังเคราะห์ความรู้เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้อย่างยั่งยืน การบูรณาการพุทธธรรมทั้ง ๔ ประการนี้จึงมิใช่เพียงการพัฒนาทักษะทางวิชาการ แต่คือการสร้าง "นักเรียนรู้ตลอดชีวิต" ที่มีสมรรถนะและความมั่นคงทางจิตใจ พร้อมสำหรับการเป็นพลเมืองในโลกอนาคตที่ไร้ขีดจำกัด



### เอกสารอ้างอิง

- Castaño-Muñoz, J., Kreijns, K., & Kalz, M. (2016). **A framework for the study of the use of social media in informal learning.** *Journal of Universal Computer Science*, 22(10), 1339–1356. <https://doi.org/10.3217/jucs-022-10-1339>
- Costa, A. L., & Kallick, B. (Eds.). (2008). **Learning and leading with habits of mind 16 essential characteristics for success.** ASCD.
- Dweck, C. S. (2006). **Mindset The new psychology of success.** Random House.
- Grolnick, W. S., & Farkas, M. (2002). **Parenting and the coping process The role of the family in children's development.** In E. M. Hetherington (Ed.), *\*Family-peer links The study of the family\** (pp. 145-168). Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Hein, G. E. (1998). **Learning in the museum.** Routledge.
- Schön, D. A. (1983). **The reflective practitioner How professionals think in action.** Basic Books.
- Siemens, G. (2005). **Connectivism A learning theory for the digital age.** *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 3-10.
- Taylor, A. F., & Kuo, F. E. (2009). **Children with attention deficits concentrate better after walk in the park.** *Journal of Attention Disorders*, 12 ( 5 ) , 402 – 409 .  
[<https://doi.org/10.1177/1087054708323000>](<https://doi.org/10.1177/1087054708323000>)
- กรมทรัพยากรทางทะเลและชายฝั่ง. (ม.ป.ป.). **ความสำคัญของป่าชายเลน.** สืบค้นเมื่อ 5 สิงหาคม 2568, จาก [<https://www.dmcr.go.th/detailAll/135/n/n>](<https://www.google.com/search?q=https://www.dmcr.go.th/detailAll/135/n/n>)
- พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ. ปยุตโต). (2561). **พุทธธรรม ฉบับปรับปรุงและขยายความ.** สำนักพิมพ์พลีธัมม.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). **วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21.** มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2544). **ภูมิปัญญาไทย การสังเคราะห์และสกัดองค์ความรู้.** สำนักนายกรัฐมนตรี.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2550). **การเรียนรู้สู่โลกกว้าง การสังเคราะห์รูปแบบการจัดการศึกษาที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตและวัฒนธรรม.** พริกหวานกราฟฟิค.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2550). **แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน,บริษัท พริกหวานกราฟฟิค จำกัด.**