



คู่มือ

แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาศาสนาสาทุก ระดับชั้นมัธยมศึกษา
ด้วยบอร์ดเกม The Religio

วรพล ศิริชื่นวิจิตร

โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

คณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

2566

คู่มือ

แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาศาสนาสาทุก ระดับชั้นมัธยมศึกษา

ด้วยบอร์ดเกม The Religio

วรพล ศิริชื่นวิจิตร

ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (ประวัติศาสตร์)

โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

คณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

2566

คำนำ

คู่มือ แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาศาสนาสาทุก ระดับชั้นมัธยมศึกษา ด้วยบอร์ดเกม The Religio นี้ ผู้เขียนได้เรียบเรียงขึ้นอย่างเป็นระบบ ครอบคลุมเนื้อหาเกี่ยวกับการปฏิบัติงานด้าน แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาศาสนาสาทุก ระดับชั้นมัธยมศึกษา ด้วยบอร์ดเกม The Religio เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ของกลุ่มประสบการณ์การเรียนรู้มนุษย์กับสังคม โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และโรงเรียนระดับมัธยมศึกษา ที่ใช้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551

คู่มือนี้ มีเนื้อหาทั้งหมด 4 บท ซึ่งให้เขียนหัวข้อเรื่องในแต่ละบท จนครบทุกบท]

ผู้เขียนหวังว่าคู่มือนี้ จะมีประโยชน์ต่อการปฏิบัติงานด้าน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ของโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และโรงเรียนอื่น ๆ ต่อไป หากท่านที่นำไปใช้มีข้อเสนอแนะใด ๆ กรุณาแจ้งให้ผู้เขียนทราบด้วย ผู้เขียนยินดีรับฟังข้อคิดเห็นต่าง ๆ และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้ด้วย

วรพล ศิริชื่นวิจิตร

7 ตุลาคม 2566

สารบัญ

	หน้า
คำนำ.....	(3)
สารบัญ.....	(4)
สารบัญภาพ	(6)
บทที่ 1	
ที่มาและความสำคัญ.....	1
สภาพการณ์การจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาศาสนา	1
เป้าหมายของการพัฒนาคู่มือ	3
ขั้นตอนการดำเนินการพัฒนาคู่มือ	3
ผลที่คาดว่าจะได้รับ	4
บทสรุปประจำบท	4
เอกสารอ้างอิงประจำบท.....	5
บทที่ 2	
การวิเคราะห์เนื้อหาและแนวทางการพัฒนาบอร์ดเกม The Religio.....	6
ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับศาสนา	6
ประวัติศาสตร์ และความเป็นมาของศาสนาและปัจจัยในการเผยแผ่ศาสนา	8
หลักธรรม และพิธีกรรมสำคัญของศาสนาต่าง ๆ	9
แนวทางการอยู่ร่วมกันของผู้คนในสังคมที่มีความแตกต่างหลากหลาย	9
การศึกษางานวิจัยและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้	10
บทสรุปประจำบท	11
เอกสารอ้างอิงประจำบท.....	12
บทที่ 3	
การสังเคราะห์เนื้อหาที่ปรากฏในบอร์ดเกม The Religio.....	13
ประเด็นการเผยแผ่ศาสนาไปยังดินแดนต่าง ๆ	13
ประเด็นการนำเนื้อหาในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551	
มาปรับใช้ในบอร์ดเกม	15
บทสรุปประจำบท	17
เอกสารอ้างอิงประจำบท.....	18

บทที่ 4

แนวทางการจัดกระบวนการเรียนรู้รายวิชาศาสนาสากลสำหรับนักเรียน

ระดับชั้นมัธยมศึกษา.....	19
ความสอดคล้องของเนื้อหาและหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน	
พ.ศ. 2551.....	19
การจัดการเรียนรู้โดยให้ความสำคัญกับการเป็นผู้เรียนเชิงรุก (Active Learning)	20
บทสรุปประจำบท.....	21
เอกสารอ้างอิงประจำบท.....	22
บรรณานุกรม.....	23
ภาคผนวก	24



สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1.1 แสดงการ์ดตัวละครอาชีพกษัตริย์ หนึ่งในสถานภาพทางสังคมที่มีความสำคัญในการเผยแพร่ศาสนา	13
1.2 แสดงกระดานเกมที่เป็นดินแดนต่าง ๆ ในการให้ตัวละคร (ผู้เล่น) ได้ปฏิบัติภารกิจเผยแพร่ศาสนา	14
1.3 แสดงตัวอย่างการ์ดสถานที่ ซึ่งเป็นพื้นที่ในการเผยแพร่ศาสนาของตัวละคร	14
1.4 แสดงตัวอย่างการ์ดสถานที่ ซึ่งเป็นพื้นที่ในการเผยแพร่ศาสนาของตัวละคร	14
1.5 กระดานค่าพลังศรัทธา แสดงการสะสมองค์ประกอบของศาสนาพุทธ	15
1.6 การ์ดคำถามเป็นเนื้อหาในบทเรียนที่ใช้เป็นภารกิจในการสะสมคะแนนของผู้เล่น	16
1.7 ภาพการ์ดภารกิจแสดงถึงเรื่องราวประวัติศาสตร์ความเป็นมาของศาสนาฮินดูโบราณ	16
1.8 แสดงการ์ดภารกิจที่เป็นคำถามเกี่ยวกับการแสดงทัศนคติที่มีต่อการอยู่ร่วมกันของผู้ที่นับถือศาสนาที่หลากหลาย	17

บทที่ 1

ที่มาและความสำคัญ

การจัดทำคู่มือแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาศาสนาสาทุก ระดับชั้นมัธยมศึกษา ด้วยบอร์ดเกม The Religio ในครั้งนี้มีเป้าประสงค์ของการดำเนินการจัดทำโดยได้นำนวัตกรรมการเรียนรู้บอร์ดเกม The Religio ที่ได้พัฒนาขึ้นมาจากงานวิจัยในชั้นเรียนของกองทุนวิจัยคณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ประจำปี พ.ศ. 2563 โดยในการทำคู่มือนี้จึงเป็นการวางกรอบแนวทางการนำบอร์ดเกมที่พัฒนาขึ้นมาประยุกต์ใช้ควบคู่กับกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ของโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ทั้งคู่มือเล่มนี้ยังเป็นแนวทางให้กับการจัดการเรียนรู้ในวิชาศาสนาสาทุกในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนในสังกัดการศึกษาขั้นพื้นฐานที่ใช้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ได้ด้วย ซึ่งจะเป็นคุณูปการต่อการศึกษาในกลุ่มวิชาด้านศาสนาสาทุกและการศึกษาและการสอนสังคมศึกษาต่อไป

1.1 สภาพการณ์การจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาศาสนา

ด้วยคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ได้จัดทำแผนพัฒนาและปรับปรุงหลักสูตรโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ พ.ศ. 2566 ซึ่งปรับปรุงจากหลักสูตรโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2563) โดยมุ่งพัฒนาศักยภาพผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นและผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ให้เป็นผู้มีมุมมองที่เปิดกว้าง เป็น “นักตรัสถาม” มุ่งแก้ปัญหาหรือพัฒนาสังคม ด้วยแนวคิดแนวปฏิบัติในการจัดการปัญหาสังคมอย่างยั่งยืน ด้วยกระบวนการที่คนใหม่ มีการจัดสรรการใช้ทรัพยากรให้เต็มประสิทธิภาพ ตลอดจนการสร้างความร่วมมือทุกภาคส่วน (หลักสูตรโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ พ.ศ. 2566, 2566 :2) โดยกลุ่มประสบการณ์การเรียนรู้มนุษย์กับสังคม ได้เปิดรายวิชาในหลักสูตรระดับมัธยมศึกษาตอนต้นทั้งสิ้น 6 รายวิชา ซึ่งเน้นการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการประสบการณ์ชีวิตและองค์ความรู้ด้านสังคมศึกษาเข้าด้วยกัน ซึ่งเนื้อหาวิชาของศาสนาจะถูกบรรจุอยู่ในบทเรียนวิชาศาสนา ในรายวิชา มส 21003 สังคมหลากหลายมิติ 1 ซึ่งมุ่งเน้นการเรียนรู้เพื่อสร้างความเข้าใจในความแตกต่างหลากหลายของความเชื่อ และศาสนาเพื่อให้นักเรียนเข้าใจในพื้นฐานของหลักคิดและแก่นแท้ของศาสนาเพื่อเรียนรู้ที่จะเข้าใจ และยอมรับในความแตกต่างหลากหลายของศาสนาในสังคมตลอดจนก่อปรสร้างความสำเร็จอันดีระหว่างเพื่อนมนุษย์ เพื่อดำรงอยู่ได้ภายใต้ความเป็นพหุสังคม

ปัญหาสำหรับการจัดการเรียนการสอนของบทเรียนวิชาศาสนาอยู่ที่ผู้เรียนไม่สามารถที่จะคิดวิเคราะห์ความเป็นมา และความเหตุเป็นผลของศาสนาและคติความเชื่อที่อยู่ในสังคมไทยได้ ทั้งเนื้อหาของบทเรียนเกี่ยวกับความเป็นมาและประวัติศาสตร์ของศาสนาสาทุกเป็นเรื่องนามธรรม ห่างไกลจากความเข้าใจของผู้เรียน ทำให้

ผู้เรียนไม่ให้ความสนใจในเนื้อหาของบทเรียนนี้เท่าที่ควร ส่งผลให้การเรียนการสอนไม่สามารถบรรลุตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง (Expected Learning Outcomes) ข้อที่ 2 แสดงการคิดวิเคราะห์ลักษณะทางสังคม วัฒนธรรม ศาสนา เพื่อสร้างความเข้าใจและตระหนักถึงความแตกต่างหลากหลายในสังคมพหุวัฒนธรรม ซึ่งผลการบรรลุผลการเรียนรู้ที่คาดหวังข้อนี้ผู้เรียนจะต้องมีพื้นฐานความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติความเป็นมา และหลักเหตุผลของการเกิดของศาสนาต่าง ๆ ก่อนจึงจะสามารถนำความรู้ดังกล่าวมาต่อยอดและสามารถบรรลุตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวังไว้ได้

เกมเป็นสื่อการเรียนการสอนรูปแบบหนึ่งที่นักเรียนให้ความสนใจ เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง ผู้เรียนได้รับความสนุกสนานและเกิดการเรียนรู้จากการเล่น ข้อดี ของเกมคือมีความท้าทายเปิดโอกาสให้ผู้เล่นลองผิดลองถูกและมี อำนาจตัดสินใจในการเล่น เนื้อหาของเกมเข้าถึงความรู้ ความต้องการสามัญชนมนุษย์ มีลักษณะที่ตอบสนองท้าทายให้อยาก เอาชนะ ให้ความสนุกสนาน ชวนติดตาม (ทิสนา แคมมณี, 2551: 368 - 369) โดยให้โดยให้ผู้เล่นไปอยู่ในสิ่งจำลองแล้วปล่อยให้ผู้เล่นมีโอกาสแสดงออกมาซึ่งจะต้องเล่นตามเงื่อนไขที่กำหนดมิตนั้นผู้เล่นจะไม่สามารถเล่นเกม นั้นได้ กิจกรรมเกมการศึกษาเป็นกิจกรรมหนึ่งซึ่งมีความสำคัญ เพราะเป็นการเล่นที่มีกระบวนการในการเล่นตามชนิดของเกมประเภทต่าง ๆ ทำให้เกิดการเรียนรู้และเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน

งานวิจัยในชั้นเรียนเรื่องการพัฒนาบอร์ดเกมการเรียนรู้ เรื่องศาสนาสาทุก ระดับชั้นมัธยมศึกษาโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ที่ผู้เขียนได้ดำเนินการวิจัยขึ้นนี้มีวัตถุประสงค์การวิจัย 1) เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ เรื่อง ศาสนาสาทุก สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนในการใช้บอร์ดเกมเพื่อกิจกรรมนันทนาการนอกห้องเรียนและทบทวนบทเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา มุ่งศึกษาหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอนเกี่ยวกับเรื่องศาสนาสาทุก เพื่อออกแบบและพัฒนาเป็นบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ และสร้างข้อสรุปทั่วไปเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ความเป็นมาของศาสนาต่าง ๆ หลักธรรม และพิธีกรรมสำคัญของศาสนาสาทุก ได้แก่ ศาสนาพราหมณ์ - ฮินดู ศาสนาพุทธ ศาสนายูดาห์ ศาสนาคริสต์ ศาสนาอิสลาม และศาสนาสิกข์ ให้กับนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษา โดยอิงตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง (Expected Learning Outcomes) ที่ปรากฏในหลักสูตรระดับมัธยมศึกษาของโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ พ.ศ.2563 กลุ่มประสบการณ์มนุษย์กับสังคม ร่วมประกอบการพิจารณาออกแบบบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ด้วย ผลการวิจัยพบว่า ผู้เชี่ยวชาญ ด้านศาสนาเปรียบเทียบ ด้านสังคมศึกษา และด้านหลักสูตรและการสอน ได้ประเมินประสิทธิภาพและคุณภาพของบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ เรื่องศาสนาสาทุก ระดับชั้นมัธยมศึกษาที่มีค่าเฉลี่ยที่ระดับ “มากที่สุด” ($x = 4.88$) และกลุ่มตัวอย่างจำนวน 50 คนที่เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 5 ของโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ มีระดับความพึงพอใจค่าเฉลี่ยโดยรวมอยู่ในระดับ “มาก” ($x = 4.44$) คิดเป็นร้อยละ 88.8 โดยกลุ่มตัวอย่างสามารถถอดบทเรียน และสะท้อนการเรียนรู้ซึ่งเป็นการวิเคราะห์จุดเด่น จุดด้อย และประโยชน์จากการได้ทดลองเล่นบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ เรื่องศาสนาสาทุก

ระดับชั้นมัธยมศึกษาได้เข้าใจถึงแนวทาง และจุดประสงค์ของเกมได้ดี ทั้งยังมีทักษะและความสนใจในการวิเคราะห์ถึงกลไกต่าง ๆ ที่จะทำให้เกมบรรลุตามเป้าหมายได้เป็นอย่างดี

ทั้งนี้ผู้เขียนได้เข้าใจถึงจุดมุ่งหมายของของหลักสูตรสถานศึกษา และผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของบทเรียนวิชาศาสนา จึงนำมาซึ่งแนวคิดในการต่อยอดงานวิจัยในชั้นเรียนเรื่องการพัฒนาบอร์ดเกมการเรียนรู้ เรื่อง ศาสนาสากล ระดับชั้นมัธยมศึกษาโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ โดยมีวัตถุประสงค์สำคัญของการพัฒนาคู่มือแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาศาสนาสากล ระดับชั้นมัธยมศึกษา ด้วยบอร์ดเกม The Religio เพื่อการจัดการเรียนรู้วิชาศาสนาสากลในห้องเรียนเรียนระดับมัธยมศึกษาให้มีประสิทธิภาพ เกิดประสิทธิผลกับผู้เรียนมากที่สุดต่อไป

1.2 เป้าหมายของการพัฒนาคู่มือ

1.2.1 เพื่อพัฒนาคู่มือแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาศาสนาสากล ระดับมัธยมศึกษาด้วยบอร์ดเกม The Religio สำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

1.2.2 เพื่อพัฒนาตัวอย่างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาศาสนาสากล ระดับมัธยมศึกษา

1.3 ขั้นตอนการดำเนินการพัฒนาคู่มือ

การจัดทำเอกสารคู่มือแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาศาสนาสากล ระดับชั้นมัธยมศึกษา ด้วยบอร์ดเกม The Religio ในครั้งนี้ผู้เขียนได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1.3.1 สำรวจสภาพปัญหาและบริบทแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาศาสนาสากลระดับมัธยมศึกษา จากหลักสูตรโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ และหลักสูตรหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551

1.3.2 สังเคราะห์เนื้อหาของศาสนาสากลที่เหมาะสมสำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับมัธยมศึกษา

1.3.3 ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยเป็นการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับหลักสูตรและจุดประสงค์การเรียนรู้ที่บรรจุไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 และหลักสูตรสถานศึกษา โดยนำบอร์ดเกม The Religio เป็นสื่อการเรียนรู้หลักในการใช้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อใช้ร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อใช้ในการสรุปเนื้อหาหลังกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาศาสนาสากล

1.4 ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1.4.1 คู่มือแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาศาสนาสาทุก ระดับมัธยมศึกษาด้วยบอร์ดเกม The Religio สำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

1.4.2 ตัวอย่างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาศาสนาสาทุก ระดับมัธยมศึกษา ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551

บทสรุปประจําบท

การพัฒนาคู่มือแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาศาสนาสาทุก ระดับชั้นมัธยมศึกษา ด้วยบอร์ดเกม The Religio ได้พัฒนามาจากรากฐานแนวคิดของการต่อยอดงานวิจัยในชั้นเรียน เรื่อง การพัฒนาบอร์ดเกมการเรียนรู้ เรื่องศาสนาสาทุก ระดับชั้นมัธยมศึกษาโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ที่ผู้เขียนได้รับการสนับสนุนจากกองทุนวิจัยคณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ประจำปี พ.ศ. 2563 นั้นสามารถนำมาออกแบบเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชา มส 21003 สังคมหลาทุกมิติ 1 หัวข้อศาสนาสาทุก ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

นอกจากนี้คู่มือฉบับนี้มีความมุ่งหมายที่จะออกแบบและพัฒนาการแผนการจัดการเรียนรู้สำหรับรายวิชาศาสนาสาทุก สำหรับผู้เรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ของโรงเรียนที่ใช้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 รวมด้วยเพื่อให้เป็นประโยชน์ต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในกลุ่มผู้สอนสังคมศึกษาในประเทศไทยต่อไป

เอกสารอ้างอิงประจำบท

- ทิตนา แคมมณี. (2558). ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ . พิมพ์ครั้งที่ 19.กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. (2566). หลักสูตรโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ พ.ศ. 2566.ปทุมธานี: คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- วรพล ศิริชื่นวิจิตร. (2564). รายงานการวิจัยในชั้นเรียน เรื่อง การพัฒนาบอร์ดเกมการเรียนรู้ เรื่องศาสนาสากล ระดับชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.ปทุมธานี: คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2551). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ

บทที่ 2

การวิเคราะห์เนื้อหาและแนวทางการพัฒนาบอร์ดเกม The Religio

ในการวิจัยและพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ The Religio จากโครงการวิจัยในชั้นเรียน เรื่อง การพัฒนาบอร์ดเกมการเรียนรู้เรื่องศาสนาสาธิต ระดับชั้นมัธยมศึกษาโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ นั้นผู้เขียนได้ออกวางแผนการทดลองในการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ เรื่องศาสนาสาธิต ระดับชั้นมัธยมศึกษา (Research & Development) โดยได้ดำเนินการศึกษาและสังเคราะห์เนื้อหาที่ระบุไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 และหลักสูตรของโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ พ.ศ. 2566

การศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 สารการเรียนรู้ศาสนา ศีลธรรม และจริยธรรมในระดับชั้นมัธยมศึกษา และหลักสูตรโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และรายวิชาในกลุ่มการเรียนรู้เฉพาะทางในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พ.ศ.2566 พบว่าขอบข่ายของเนื้อหาเรื่องศาสนาสาธิต จะประกอบไปด้วยโครงสร้างเนื้อหาหลักได้ 4 ประเด็นหลัก กล่าวคือ ประเด็นแรก ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับศาสนา ประเด็นต่อมา ประวัติศาสตร์ และความเป็นมาของศาสนาและปัจจัยในการแผ่ศาสนา ประเด็นที่สาม หลักธรรมและพิธีกรรมของศาสนาต่าง ๆ และประเด็นสุดท้ายคือแนวทางการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุขในสังคมพหุวัฒนธรรม โดยขอบข่ายเนื้อหาดังกล่าวผู้วิจัยได้นำมาเป็นโครงสร้างเนื้อหาหลักในการออกแบบประเด็นการสื่อสารเนื้อหาภายในบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ โดยประเด็นโครงเนื้อหาหลักสามารถแบ่งเนื้อหาโดยสังเขปได้ดังนี้

2.1 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับศาสนา

ขอบข่ายเนื้อหาในประเด็นความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับศาสนา เป็นขอบข่ายเนื้อหาเกี่ยวกับความหมายของศาสนา องค์ประกอบของศาสนา มูลเหตุของการเกิดขึ้นของศาสนา ประเภทของศาสนา และคุณค่าของศาสนา ซึ่งเป็นการศึกษารวบรวมเอกสารเนื้อหาจากงานวิจัย เอกสารประกอบบทเรียน และหนังสือเรียน/แบบเรียนของกระทรวงศึกษาธิการในระดับชั้นมัธยมศึกษาทั้งระดับมัธยมศึกษาตอนต้น และระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ดังมีรายละเอียดของขอบข่ายเนื้อหาโดยสังเขปดังนี้

ความหมายของศาสนา

คำว่า “ศาสนา” ที่ใช้ในภาษาไทย มาจากคำศัพท์ภาษาบาลีว่า “สาสน์” และภาษาสันสกฤตว่า “ศาสน์” หมายถึง คำสั่งสอน ในภาษาอังกฤษใช้คำว่า “Religion” หมายถึง ความสัมพันธ์ (ทางวิญญาณ) ระหว่างมนุษย์กับพระเจ้า (มีรากศัพท์มาจากภาษาละตินว่า Religio แปลว่า สัมพันธ์ หรือผูกพัน)

มูลเหตุที่ทำให้เกิดศาสนา

ความกลัวปรากฏการณ์ธรรมชาติ สมัยโบราณเมื่อมนุษย์ประสบกับสิ่งที่น่าสะพรึงกลัว เช่น ฟ้าแลบ ฟ้าร้อง ฟ้าผ่า แผ่นดินไหว ภูเขาไฟระเบิด ฯลฯ มนุษย์นั้นไม่สามารถหาคำอธิบายปรากฏการณ์ต่าง ๆ เหล่านี้ได้ จึงคิดว่าน่าจะมีอะไรบางอย่างที่ทำให้เกิดปรากฏการณ์ต่าง ๆ เหล่านี้ นั่นก็คือเทพเจ้า และเพื่อไม่ให้เกิดเหตุการณ์ต่าง ๆ เหล่านี้ มนุษย์จะต้องจงรักภักดี ด้วยการทำพิธีบูชาต่าง ๆ เป็นต้น

ความต้องการความอบอุ่นทางจิตใจ เป็นมูลเหตุที่ทำให้เกิดศาสนา และนักการศาสนาหลายท่าน กล่าวว่า “ความกลัวเป็นต้นเหตุให้เกิดศาสนา” กล่าวคือ ความกลัวเป็นเหตุให้เกิดความต้องการความอบอุ่นทางจิตใจ และความต้องการความอบอุ่นทางจิตใจนี้เองที่เป็นต้นเหตุให้เกิดศาสนา

ความไม่รู้ (อวิชชา) คือการไม่รู้จริงในธรรมชาติ ไม่รู้จริงในเรื่องสัจธรรม ในเรื่องการตายและในเรื่องวิญญาณ ความต้องการความรู้แจ้งความจริงแห่งชีวิต เป็นมูลเหตุให้เกิดศาสนา ศาสนาประเภทนี้เป็นฝ่ายอเทวนิยม เน้นความรู้แจ้งประจักษ์ความจริงเป็นสำคัญ

ความต้องการหาหลักประกันสังคม หรือ ความต้องการความสงบสุขของสังคม ด้วยเหตุที่ว่ากฎหมายระเบียบ ข้อบังคับ กฎเกณฑ์ ต่าง ๆ ที่มนุษย์สร้างขึ้นมาเพื่อเป็นข้อตกลงร่วมกันยังไม่สามารถทำให้สังคมสงบสุขได้ทั้งหมด ดังนั้นการมีหลักธรรมทางศาสนามาช่วยขัดเกลาจิตใจของมนุษย์ก็จะทำให้มนุษย์สามารถอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุขได้มากขึ้น

องค์ประกอบของศาสนา ศาสนาจะต้องมีองค์ประกอบสำคัญดังต่อไปนี้

ศาสดาหรือผู้ตั้งศาสนา

ศาสนธรรม หรือ คัมภีร์ทางศาสนา คือคำสอน ซึ่งเป็นหลักความเชื่อ เพื่อเป็นแนวทางให้ผู้นับถือ

ศาสนวัตถุ เป็นสัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายของศาสนา

ศาสนบุคคล หรือผู้สืบทอดศาสนา คือการนำหลักคำสอนของศาสนาไปเผยแพร่หรือปฏิบัติ

ศาสนพิธี คือ พิธีกรรมของแต่ละศาสนาที่ศาสนิกชนของศาสนานั้นๆพึงปฏิบัติ

ศาสนสถาน หรือ สถานที่ประกอบพิธีกรรมทางศาสนา

ประเภทของศาสนา ศาสนาในโลกถึงแม้จะมีมากแต่ถ้าจัดเป็นประเภทก็ได้เป็น 2 ประเภท คือ

ศาสนาประเภทเทวนิยม (Theism) คือศาสนาที่เชื่อว่ามีเทพเจ้าผู้ยิ่งใหญ่เหนือกว่าเทพเจ้าทั้งหลาย หรือที่เรียกกันว่า พระเจ้า พระองค์เป็นผู้สร้างโลกและสรรพสิ่งและเชื่อกันว่าพระเจ้าอาจจะติดต่อกับมนุษย์ โดยผ่านทางศาสดาพยากรณ์ของพระองค์ เช่น พระอัลเลาะห์ทรงติดต่อกับท่านนบีมุฮัมมัด พระเยซูคริสต์ทรงติดต่อกับท่านโมเสส เป็นต้น ศาสนาประเภทนี้อาจแบ่งแยกออกไปได้อีก ตามจำนวนพระเจ้าที่นับถือ คือ

เอกเทวนิยม (Monotheism) เชื่อว่าพระเจ้าสูงสุดมีองค์เดียว เช่น ศาสนาคริสต์ ศาสนาอิสลาม เป็นต้น

พหุเทวนิยม (Polytheism) เชื่อว่าพระเจ้าสูงสุดมีหลายพระองค์ เช่น ศาสนาพราหมณ์ – ฮินดู

ศาสนาประเภทเทวนิยม (Atheism) ศาสนาประเภทนี้ไม่เชื่อว่าพระเจ้าเป็นผู้สร้างโลกและสรรพสิ่ง ไม่เชื่อว่ามีเทพเจ้าหรือพระเจ้าคอยบันดาลให้บุคคลเจริญหรือเสื่อม แต่เชื่อว่าทุกอย่างเกิดขึ้นตามเหตุปัจจัยและเชื่อว่าการกระทำเป็นพลังแห่งการเปลี่ยนแปลง ศาสนาประเภทนี้เช่น ศาสนาพุทธ ศาสนาเซน เป็นต้น

คุณค่าของศาสนา

ศาสนาให้ความคิดเชิงปรัชญา กล่าวคือ ศาสนาได้อธิบายความจริงแท้ และการเกิดของโลกและชีวิต ว่าโลกและชีวิตเกิดจากอะไร มีคุณลักษณะทำให้มนุษย์มีที่มาในการอ้างเหตุผล เช่น การสืบสาวหาต้นเหตุที่แท้จริงของความทุกข์ได้ ย่อมทำให้เราหลุดพ้นจากความทุกข์ เป็นต้น

ศาสนากำหนดในด้านคุณธรรมและจริยธรรม หมายความว่า ศาสนามีส่วนช่วยให้การหล่อหลอมคุณธรรมและจริยธรรมของมนุษย์ ทั้งในด้านการอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างสันติสุข และการดำเนินชีวิตของมนุษย์ ทำให้เกิดความสะอาดในการปกครองขึ้นด้วย

ศาสนาทำให้มนุษย์มีเป้าหมายในการดำเนินชีวิต ให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์พ้นจากความป่าเถื่อน ทำให้มนุษย์สามารถควบคุมตนเองได้ หรือระงับจิตใจได้นั่นเอง

ศาสนาให้ความคิดในหลักศรัทธาว่าทำความดีได้รับผลดีตอบแทน ทำชั่วจะต้องได้รับโทษ จากอำนาจเหนือมนุษย์ ซึ่งจะมีส่วนช่วยทำให้ค่านิยม ตลอดจนความคิดความเชื่อของบุคคล และกลุ่มบุคคลเป็นไปในแนวทางที่ดีงามอยู่ในกรอบของศีลธรรมจรรยามากยิ่งขึ้น

ศาสนาเป็นที่พึ่งทางใจในยามชีวิตมนุษย์ประสบปัญหา

ศาสนาเป็นบ่อเกิดแห่งแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ศิลปวัฒนธรรมของมนุษย์

2.2 ประวัติศาสตร์ และความเป็นมาของศาสนาและปัจจัยในการเผยแผ่ศาสนา

ขอบข่ายของเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ ความเป็นมาของศาสนาสากลที่ปรากฏในแบบเรียนสังคมศึกษา ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานจะมุ่งเน้นไปที่การศึกษาประวัติของศาสนาของแต่ละศาสนาเป็นหลัก อีกทั้งเนื้อหาที่ปรากฏในแบบเรียนจะพบว่าเป็นการสอนศาสนาสากลเฉพาะกลุ่มของศาสนาที่ปรากฏและพบได้ทั่วไปในประเทศไทย ซึ่งเป็น 6 อันดับของศาสนาที่มีผู้นับถือมากที่สุดเป็นอันดับต้น ๆ ของโลก ได้แก่ ศาสนาพราหมณ์ - ฮินดู, ศาสนาพุทธ, ศาสนาสิกข์, ศาสนายูดาห์, ศาสนาคริสต์, และศาสนาอิสลาม ซึ่งผู้วิจัยจะนำเนื้อหาในส่วนของประวัติความเป็นมาของศาสนาแต่ละศาสนาข้างต้นมาออกแบบเป็นโครงร่างเนื้อหาหลักในบอร์ดเกม

โดยบอร์ดเกมนี้นักเรียนจะศึกษาเนื้อหาของศาสนาแต่ละศาสนาในแง่ของประวัติศาสตร์ ที่เชื่อมโยงกันผ่านการเผยแผ่ศาสนา ประวัติศาสตร์อารยธรรมตะวันออก อารยธรรมยุโรปในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 5 - 15 ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่ศาสนาต่าง ๆ มีการเปลี่ยนผ่านและมีพัฒนาการที่เป็นจุดที่ทำให้การเผยแผ่ศาสนาต่าง ๆ ออกไปทั่วโลก

อนึ่ง เนื้อหาด้านปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดการเผยแผ่ศาสนามีหลายปัจจัยด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็นปัจจัยด้านสงคราม การเมือง ปัจจัยด้านการค้าขาย และการส่งนักบวชออกไปประกาศศาสนา ซึ่งปัจจัยทั้งหมดที่กล่าวมา

ส่งผลให้เกิดการกระจายของศาสนาและการประดิษฐ์ศาสนาลงไปยังดินแดนต่าง ๆ โดยการที่ผู้เรียนได้ศึกษาประวัติศาสตร์ ประวัติความเป็นมา และปัจจัยในการเผยแผ่ศาสนาต่าง ๆ ย่อมทำให้เกิดการวิเคราะห์ เข้าใจถึงคนที่มาที่ไป และรากของวัฒนธรรมที่ปรากฏในดินแดนต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี

2.3 หลักธรรม และพิธีกรรมสำคัญของศาสนาต่าง ๆ

ขอบข่ายของเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับหลักธรรม และพิธีกรรมของศาสนาต่าง ๆ รวมไปถึงคัมภีร์ คำสอนของศาสนา และการแบ่งแยกนิกายของศาสนาต่าง ๆ ผู้วิจัยจะเน้นการคัดสรรเนื้อหาหลักธรรมที่เป็นหลักธรรมสำคัญ และได้รับการยกย่องว่าเป็นหลักธรรม พิธีกรรมที่เป็นที่ยอมรับของศาสนิกชนของศาสนานั้น ๆ โดยทำการทบทวนจากเอกสารประเภทหนังสือ ตำราวิชาการ งานวิจัย และแบบเรียนระดับมัธยมศึกษา ซึ่งเป็นหลักธรรม พิธีกรรมสำคัญ อาทิ หลักเรื่องอริยสัจ 4 ในศาสนาพุทธ หลักเรื่องความรัก การให้อภัยในศาสนาคริสต์ การประกอบพิธีละหมาด ของศาสนาอิสลาม เป็นต้น

ทั้งนี้ขอบข่ายของเนื้อหาหลักธรรม พิธีกรรม และนิกายของศาสนาต่าง ๆ ทั้ง 6 ศาสนานั้นจะไม่ลงลึกเกินกว่าระดับชั้นมัธยมศึกษา

2.4 แนวทางการอยู่ร่วมกันของผู้คนในสังคมที่มีความแตกต่างหลากหลาย

ความแตกต่างหลากหลายของผู้คนในสังคมนั้นก่อให้เกิดความขัดแย้ง และความรุนแรงต่าง ๆ มากมาย โดยเฉพาะความแตกต่างทางศาสนา โดยเหตุการณ์ความรุนแรงทางศาสนาปรากฏขึ้นอย่างแพร่หลาย ไม่ว่าจะเป็นการเคลื่อนไหวของกลุ่มรุนแรงจากอุดมการณ์สุดโต่ง การไล่ทำร้ายและลงโทษชาวโรฮิงญาในพม่า หรือความขัดแย้งระหว่างภายในศาสนาระหว่างนิกายต่าง ๆ เช่น ระหว่างมุสลิมนิกายชีอะห์และ ซุนนีในตะวันออกกลาง และระหว่างคนต่างศาสนา เช่น คนพุทธและมุสลิมในเอเชีย หรือคนคริสต์และมุสลิมในทวีปแอฟริกา ซึ่งความรุนแรงดังกล่าวเกิดขึ้นมาจากสิ่งที่เรียกว่า “อคติ” ซึ่งเกิดมาจากการเหมารวม (stereotype) คือ ทักษะคิดจากประสบการณ์ที่เคยเจอ ซึ่งคนกลุ่มหนึ่งมีต่อคนอีกกลุ่มหนึ่ง จนกลายเป็นมาตรฐานในการตัดสิน และเชื่อไปว่าพวกเขาเป็นแบบนั้นเหมือนกันหมด ทั้งที่ยังไม่รู้จักตัวตนจริง ๆ โดยอาจเป็นไปได้ทั้งในทางที่ดี และไม่ดี

"การเหมารวม" เกิดจาก "อคติ" ความขัดแย้งระหว่างวัฒนธรรมที่เกิดขึ้น ส่วนหนึ่งมาจากการพยายาม "มองหา" และ "เน้นย้ำ" ความแตกต่างและมี "อคติ" หรือ ความเชื่อว่า "ความไม่เหมือน"หรือสิ่งที่แตกต่างจากเราเป็น "สิ่งที่ไม่ถูกไม่ควร"

อคติจึงเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้กับทุกคน และทุกคนล้วนมี “อคติ” อคติ ทำงานในระดับความคิด ความเชื่อ อุดมการณ์ของเรา อคติ ไม่สามารถจัดให้หมดไปได้ แต่สามารถ “เท่าทัน” ได้เมื่อเท่าทันแล้วจะทำให้เราไม่ดำเนินชีวิตด้วย “อคติ”

กล่าวโดยสรุปแล้วการอยู่ร่วมกันในสังคมที่มีความแตกต่างหลากหลายทางวัฒนธรรม ความเชื่อ และศาสนา ย่อมทำให้เกิดทัศนคติและมุมมองต่อผู้ที่นับถือความเชื่อและศาสนาที่แตกต่างกันได้ทั้งความขัดแย้งและ

ความสมานฉันท์ การเรียนรู้ที่จะเข้าใจผู้ที่มีความแตกต่างหลากหลายจึงเป็นแนวทางหนึ่งในการแก้ไขข้อขัดแย้งอันเกิดจากความไม่เข้าใจในความคิด ความเชื่อ และการปฏิบัติตามศาสนกิจของผู้อื่นนั่นเอง

2.5 การศึกษางานวิจัยและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้

การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้นี้ผู้เขียนได้ดำเนินการทบทวนเอกสารและงานวิจัยทางการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาบอร์ดเกม ทำให้ผู้เขียนได้ทำการออกแบบและพัฒนาบอร์ดเกม ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับศาสนาสาทุกในระดัชั้นมัธยมศึกษา เพื่อเป็นเครื่องมือในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาของศาสนาสาทุกมากยิ่งขึ้น ซึ่งกระบวนการพัฒนาเครื่องมือ และการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือนั้นดำเนินการด้วยระเบียบวิธีการวิจัยและพัฒนา (Research & Development)¹ โดยมีแผนการวิจัยดังนี้

1. การสำรวจสภาพปัญหา และความต้องการในการพัฒนารูปแบบ/วิธีการ/เครื่องมือที่มีส่วนช่วยในการเรียนรู้เรื่องศาสนาสาทุก ของนักเรียนในระดัชั้นมัธยมศึกษาตอนห้องเรียน
2. ศึกษางานวิจัย แนวคิด ทฤษฎี เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการนำบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้มาพัฒนาคุณภาพด้านการเรียนรู้ของผู้เรียน (R1 – Research)
3. ดำเนินการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ เรื่องศาสนาสาทุก ระดัชั้นมัธยมศึกษา “The Religio” พร้อมทั้งแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ เรื่องศาสนาสาทุก (D1 - Development)
4. ดำเนินการตรวจสอบหาคุณภาพ และประสิทธิภาพของบอร์ดเกมด้านความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content Validity) และหาความตรงตามโครงสร้าง (Construct Validity) โดยวิเคราะห์จากในรูปแบบมาตราประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามแบบของ ลิเคิร์ท (Likert’s Scale) ซึ่งพิจารณาจากคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน (R2 – Research)
5. พัฒนาและปรับปรุงบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ และแบบสอบถามความคิดเห็นตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ (D2 - Development)
6. นำบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ เรื่องศาสนาสาทุก ระดัชั้นมัธยมศึกษา ไปให้กลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มประชากรจริง (Pilot test) จำนวน 20 คน โดยทุกคนเป็นนักเรียนระดัชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น และมัธยมศึกษาตอนปลายจากการสุ่มนักเรียนจากโรงเรียนในสังกัดคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานด้วยความสมัครใจ (R3 – Research)
7. ดำเนินการพัฒนาบอร์ดเกมตามคำแนะนำและความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มประชากรจริง (D3 - Development)

¹ อ้างถึง วรพล ศิริชื่นวิจิตร. (2563). รายงานการวิจัย การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ เรื่องศาสนาสาทุก ระดัชั้นมัธยมศึกษา. ปทุมธานี: โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

8. นำบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ เรื่องศาสนาสาทุก ระดับชั้นมัธยมศึกษา ไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ พร้อมทั้งนำแบบสอบถามความคิดเห็น ที่มีต่อบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ เรื่องศาสนาสาทุก มาใช้ในการสอบถามความคิดเห็นและถอดบทเรียนจากกลุ่มตัวอย่าง

9. สรุปและอภิปรายผลการทดลอง

บทสรุปประจําบท

เนื้อหาที่ผู้เขียนได้ดำเนินการคัดสรรมาเป็นเนื้อหาที่ใช้ในการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ เรื่องศาสนาสาทุก “The Religio” ได้พิจารณาจากตัวชี้วัด และมาตรฐานการเรียนรู้ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประกอบกับการพิจารณาการออกแบบกิจกรรมในบอร์ดเกมให้เหมาะสมกับผู้เล่นที่กลุ่มเป้าหมายคือนักเรียนระหว่างช่วงอายุ 12 – 18 ปี โดยเน้นไปที่สร้างสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาของประวัติศาสตร์ศาสนาผ่านชีวประวัติของศาสดา หลักธรรม พิธีกรรมสำคัญ ตลอดจนแนวทางการอยู่ร่วมกันของผู้ที่มีความแตกต่างหลากหลายในสังคมพหุวัฒนธรรม ซึ่งกระบวนการในการพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยและพัฒนา (Research & Development)

เอกสารอ้างอิงประจำบท

กীরติ บุญเจือ. (2541). ศาสนศาสตร์เบื้องต้น. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิชย์.

เชิดชัย เลิศจิตรเลขา. (2548). คริสตจริยศาสตร์พื้นฐาน. กรุงเทพฯ: คณะนักบวชคามิลเลียนแห่งประเทศไทย.

ชัยยิต อะลี อัสมอร รัชวี. (2542). ชำระประวัติศาสตร์อิสลามและมุสลิม ค.ศ. 570 - 661. กรุงเทพฯ:

14 พับลิเคชั่น.

दनัย ไชยโยธา. (2551). ศาสนาสากล ม. 4-6. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.

บุญมี แทนแก้ว. (2546). ประวัติศาสนาต่างๆ และปรัชญาธรรม. กรุงเทพฯ: ใบบัว.

ประทีป สาวาโย. (2545). สิบเอ็ดศาสนาของโลก. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

พิน ดอกบัว. (2539). ศาสนาเปรียบเทียบ. กรุงเทพฯ : บุรพาสาน์.

วรพล ศิริชื่นวิจิตร. (2564). รายงานการวิจัยในชั้นเรียน เรื่อง การพัฒนาบอร์ดเกมการเรียนรู้ เรื่องศาสนาสากล
ระดับชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.ปทุมธานี: คณะวิทยาการเรียนรู้
และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2551). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการ
เรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช
2551.กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ

บทที่ 3

การสังเคราะห์เนื้อหาที่ปรากฏในบอร์ดเกม The Religio

ในการพัฒนาบอร์ดเกม The Religio ผู้เขียนได้สังเคราะห์เนื้อหาจากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 โดยได้ออกแบบกลไกการเรียนรู้ของเกมให้สอดคล้องกับเนื้อหาและสถานการณ์ที่นำไปสู่การเกิดศาสนาต่าง ๆ โดยบูรณาการกับเนื้อหารายวิชาประวัติศาสตร์ของการเผยแผ่ศาสนาไปยังดินแดนต่าง ๆ ด้วย โดยสามารถสังเคราะห์ได้เป็นประเด็นดังนี้

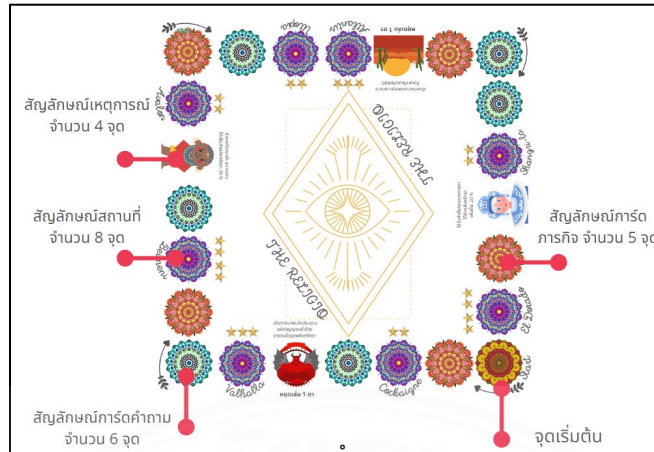
3.1 ประเด็นการเผยแผ่ศาสนาไปยังดินแดนต่าง ๆ

การเผยแผ่ของศาสนาไปยังดินแดนต่าง ๆ ทั่วโลกนั้นเกิดจากการออกเดินทางของผู้ที่มีศาสนาไปยังดินแดนอนารยชน หรือดินแดนที่ศาสนายังไม่ปรากฏในลักษณะที่มีชนบธรรมเนียมหรือองค์ประกอบชัดเจน อาทิ ศาสนาในกลุ่มเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ซึ่งนับถือความเชื่อเรื่องผี และเทวดาที่เกิดจากธรรมชาติ เมื่ออารยธรรมอินเดียเผยแผ่มายังภูมิภาคศาสนาพราหมณ์ – ฮินดู ศาสนาพุทธก็มาพร้อมการเผยแผ่พร้อมพ่อค้า หรือนักบวช เป็นต้น

การออกแบบกิจกรรมในบอร์ดเกม The Religio ผู้เขียนจึงเน้นนำประเด็นการเผยแผ่ศาสนามาเป็นภารกิจหลักของผู้เล่นแต่ละคนที่จะต้องปฏิบัติการเผยแผ่ศาสนาไปยังภูมิภาคต่าง ๆ ซึ่งดินแดนต่าง ๆ โดยผู้เผยแผ่นั้นมาจากสถานภาพและบทบาททางสังคมที่หลากหลาย ซึ่งสอดคล้องกับบริบททางสังคมและประวัติศาสตร์ของแต่ละศาสนา ผู้เล่นจะสะสมค่าพลังศรัทธาเพื่อให้เพียงพอต่อการครอบครองดินแดนต่าง ๆ ตามที่กำหนด ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าการเผยแผ่ศาสนานั้นใช้ความศรัทธา และความเชื่อจากผู้ที่ยเผยแผ่ไปยังผู้ที่ไม่เชื่อถือ หรือการใช้กำลังเข้ายึดครองและให้มีการเปลี่ยนแปลงทางสังคม แล้วจึงใช้ความเชื่อเข้าไปหลอมรวมทางวัฒนธรรม ดังภาพ



ภาพที่ 1 แสดงการ์ดตัวละครอาชีพกษัตริย์ หนึ่งในสถานภาพทางสังคมที่มีความสำคัญในการเผยแผ่ศาสนา



ภาพที่ 2 แสดงกระดานเกมที่เป็นดินแดนต่าง ๆ ในการให้ตัวละคร (ผู้เล่น) ได้ปฏิบัติภารกิจเผยแพร่ศาสนา

อนึ่งการเผยแพร่ศาสนาไปยังดินแดนต่าง ๆ นั้น เนื่องจากประวัติศาสตร์ของการเผยแพร่ศาสนาไปยังดินแดนต่าง ๆ มีความบาดหมาง และมีบาดแผลของความทรงจำที่โหดร้ายไม่ว่าจะเป็นสงคราม การฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ ผู้เขียนจึงนำข้อมูลดินแดนที่เป็นข้อมูลจากบริบทความเป็นจริงทางประวัติศาสตร์ออกเพื่อป้องกันปัญหาอันเนื่องมาจากความแตกต่างทางศาสนา จึงใช้ดินแดนจากเทพนิยายแทน เพื่อให้การครอบครองและการเผยแพร่ศาสนาในการเล่นเกมนี้นี้เป็นไปเพื่ออยู่ในโลกสมมติมากกว่าโลกของความเป็นจริง

จำนวนดาว คือ จำนวนขององค์ประกอบที่ผู้เล่นจะต้องสะสมให้ครบก่อนจะเข้าเผยแพร่ศาสนาไปยังเมืองได้ เช่น ตัวอย่าง 2 ดาว คือต้องสะสมองค์ประกอบให้ครบ 2 องค์ประกอบ หรือมีค่าพลังศรัทธาไม่น้อยกว่า 50 % เป็นต้น

Cockaigne

ดินแดนที่ไม่มีทุกข์ยากและไม่มีกฎใดๆ ในเมืองแห่งนี้ ดินแดนที่อาหารทิพย์ มีอาหารอุดมสมบูรณ์ซึ่งกินแล้วไม่เลี่ยนแสบท้อง และรสชาติดีเยี่ยมจนหาที่กำเริบ

การ์ดสถานที่

การ์ดสถานที่ เป็นดินแดนใบจุดมณี จำนวน 8 แห่ง ที่ผู้เล่นแต่ละคนจะต้องเดินทางไปเพื่อเผยแพร่ศาสนาของตนเอง ตามภารกิจที่ได้รับมอบหมาย ซึ่งแต่ละสถานที่นั้น จะต้องการค่าพลังศรัทธาจากองค์ประกอบของศาสนาที่ไม่เท่ากัน

ผู้เล่นจะต้องสะสมค่าพลังศรัทธา และองค์ประกอบของศาสนาให้ครบ และเมื่อเดินทางมายังเมืองนี้จึงจะสามารถเข้าเผยแพร่และประดิษฐานไปยังเมืองของตนเองได้

ภายหลังจบเกม จะนับคะแนนเมืองที่เผยแพร่ศาสนาตามจำนวนดาว โดย 1 ดาว มีค่า = 20 % ค่าพลังศรัทธา

เมื่อมีผู้เล่นคนใดเดินทางมาถึงเมืองที่มีเจ้าของแล้ว ผู้เล่นคนนั้นจะต้องเสียค่าพลังศรัทธาให้กับผู้ที่เป็นผู้เผยแพร่ศาสนาของเมืองนี้ตามจำนวนค่าพลังศรัทธาที่ระบุไว้

Utopia

★★★★ 10%

ดินแดนที่ผู้คนเป็นคนดีมีศีลธรรม และความพึงพอใจในการใช้ชีวิต ไม่ให้ความสำคัญกับวัตถุ เห็นเงินทองเป็นสิ่งหยาบช้า ไม่มีค่า กฎหมายไม่มีความจำเป็น

Shangri-la

★★★★ 10%

เมืองแห่งความสงบ ณ ภูเขาหิมาลีย ตัดขาดจากโลกภายนอกโดยสิ้นเชิง สถานที่ทุกอย่างสวยงาม และอุดมสมบูรณ์ ผู้คนอายุยืนจนเกือบเป็นอมตะ

ภาพที่ 3 - 4 แสดงตัวอย่างการ์ดสถานที่ ซึ่งเป็นพื้นที่ในการเผยแพร่ศาสนาของตัวละคร

3.2 ประเด็นการนำเนื้อหาในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 มาปรับใช้ในบอร์ดเกม

การนำเนื้อหาวิชาศาสนาสาทุกในระดัมัธยมศึกษา ผู้เขียนได้เลือกนำหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมมาดำเนินการออกแบบให้เนื้อหาดังกล่าวเป็นภารกิจในการที่ผู้เล่นจะต้องตอบคำถามเพื่อผ่านด่านและสะสมค่าพลังศรัทธา เพื่อนำแต้มสะสมดังกล่าวใช้ในการเผยแพร่ศาสนาไปยังดินแดนต่าง ๆ และใช้เป็นแต้มในการจบของเกมได้ด้วยเช่นกัน

การสะสมแต้มในแต่ละครั้ง ทุก ๆ 25 คะแนนพลังศรัทธา ผู้เล่นจะสามารถสะสมองค์ประกอบของศาสนาได้ 1 องค์ประกอบ หากสะสมครบ 100 คะแนนพลังศรัทธา จะสามารถสะสมองค์ประกอบของศาสนาได้ครบคลุม 4 องค์ประกอบหลักที่สามารถจะก่อตั้งศาสนาได้ 1 ศาสนา ทั้งนี้กระดานสะสมคะแนนและองค์ประกอบของศาสนาของผู้เล่นแต่ละคนนั้นจะมีความสอดคล้องกับสถานภาพและบทบาทของผู้เล่นที่ได้รับ เช่น ได้รับเป็นกษัตริย์ที่นับถือศาสนาพุทธ ผู้เล่นก็จะได้กระดานที่เป็นองค์ประกอบของศาสนาพุทธไปด้วย ดังภาพ



ภาพที่ 5 กระดานค่าพลังศรัทธา แสดงการสะสมองค์ประกอบของศาสนาพุทธ



ภาพที่ 6 การ์ดคำถามเป็นเนื้อหาในบทเรียนที่ใช้เป็นภารกิจในการสะสมคะแนนของผู้เล่น

นอกจากนี้การดำเนินกิจกรรมของเกมนั้น ผู้เล่นจะต้องผจญภัยและเจอกับภารกิจที่นอกเหนือจากการตอบคำถามด้วย โดยในภารกิจนี้จะมีประเด็นเนื้อหาเกี่ยวกับคำถามปลายเปิดที่ถามเกี่ยวกับการอยู่ร่วมกันกับผู้ที่มีความแตกต่างหลากหลายทางศาสนา และประเด็นเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของแต่ละศาสนาอยู่ เพื่อให้การเรียนรู้ในมิติอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกันกับศาสนาและพัฒนาการของศาสนา ตลอดจนการอยู่ร่วมกันบนความแตกต่างหลากหลายของผู้ที่นับถือศาสนาต่างกันอีกด้วย



ภาพที่ 7 ภาพการ์ดภารกิจแสดงถึงเรื่องราวประวัติศาสตร์ความเป็นมาของศาสนาอิสลาม



ภาพที่ 8 แสดงการ์ดภารกิจที่เป็นคำถามเกี่ยวกับการแสดงทัศนคติที่มีต่อการอยู่ร่วมกันของผู้ที่นับถือศาสนาที่หลากหลาย

บทสรุปประจำบท

การออกแบบบอร์ดเกม The Religio เป็นการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ในรายวิชาศาสนาสากล โดยมีการใช้การเล่าเรื่อง (Story Telling) ให้ผู้เล่นได้สวมบทบาทผ่านกลุ่มบุคคลอาชีพต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นพ่อค้า กษัตริย์ และนักบวช ผู้เขียนได้ออกแบบและพัฒนามาจากเนื้อหาสาระการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ของ ศาสนา หลักธรรม พิธีกรรม และเนื้อหาเกี่ยวกับการเผยแผ่ศาสนาโดยการค้า การสงคราม และการเทศนาสั่งสอน

เรื่องราวของเกมนี้จะพาผู้เล่นได้สวมบทบาทเป็นตัวแทน ของศาสนิกชนที่มีภารกิจจะต้องไปเผยแผ่ศาสนา ยังดินแดนต่าง ๆ ซึ่งมีทั้งหมด 8 ดินแดนด้วยกัน ผู้เล่นจะต้องออกเดินทางไป พร้อมกับการปฏิบัติภารกิจที่เกี่ยวข้องไม่ว่าจะเป็นการตอบคำถาม การเผชิญกับสถานการณ์ที่ยากลำบาก โดยจะต้องสะสมค่าพลังศรัทธาให้เพิ่มขึ้น เพื่อแลกกับไอเทมขององค์ประกอบของแต่ละศาสนา ตามความสามารถของแต่ละคน โดยตัวละครที่สามารถเดินทางได้ครบ 3 รอบจะเป็นผู้ยุติการเผยแผ่ศาสนา และตัดสินแพ้ชนะที่ค่าพลังศรัทธา และการเผยแผ่ศาสนาของตนเอง ซึ่งผู้เล่นคนนั้นจะเป็นผู้ชนะของเกมนี้

เนื้อหาสาระและข้อมูลในเกมนี้เหมาะสำหรับนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา และผู้ที่สนใจเกี่ยวกับศาสนาทั้ง 6 ศาสนา ได้แก่ ศาสนาพราหมณ์-ฮินดู ศาสนาพุทธ ศาสนายูดาห์ ศาสนาคริสต์ ศาสนาอิสลาม และศาสนาสิกข์

เอกสารอ้างอิงประจำบท

วรพล ศิริชื่นวิจิตร. (2564). คู่มือการเล่น THE RELIGIO. ปทุมธานี: คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

วรพล ศิริชื่นวิจิตร. (2564). รายงานการวิจัยในชั้นเรียน เรื่อง การพัฒนาบอร์ดเกมการเรียนรู้ เรื่องศาสนา สากล ระดับชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.ปทุมธานี: คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.



บทที่ 4

แนวทางการจัดกระบวนการเรียนรู้รายวิชาศาสนาสากล สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา

การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในเนื้อหาสาระวิชาที่เกี่ยวข้องกับศาสนาต่าง ๆ นั้น ผู้เขียนได้ศึกษาข้อมูล โดยอิงจากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 – 6 เป็นหลัก โดยใช้มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดที่มีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาประวัติความเป็นมาของศาสนาต่าง ๆ ชีวประวัติของ ศาสดา หลักธรรมและพิธีกรรมสำคัญ โดยนำมาออกแบบเป็นกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคและวิธีสอนที่เน้น การให้ความสำคัญกับการเป็นผู้เรียนเชิงรุก (Active Learning) ของผู้เรียนซึ่งเป็นสมรรถนะสำคัญในการเรียนรู้ ของศตวรรษที่ 21

4.1 ความสอดคล้องของเนื้อหาและหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ได้ปรากฏเนื้อหาเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของ ศาสนาต่าง ๆ ตลอดจนหลักธรรม และพิธีกรรมสำคัญของศาสนาต่าง ๆ นอกเหนือจากศาสนาพุทธโดยระบุเนื้อหา ให้ผู้เรียนจะต้องศึกษาไว้ในมาตรฐานการเรียนรู้ ส. 1.1 รู้และเข้าใจประวัติ ความสำคัญ ศาสดา หลักธรรมของ พระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือ และศาสนาอื่น มีศรัทธาที่ต้อง ยึดมั่น และปฏิบัติตามหลักธรรม เพื่ออยู่ ร่วมกันอย่างสันติสุข ตัวชี้วัด ม. 4 – 6/17 อธิบายประวัติศาสดาของศาสนาอื่น ๆ โดยสังเขป และตัวชี้วัด ม.4 – 6 / 21 วิเคราะห์หลักธรรมสำคัญในการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุขของศาสนาอื่น ๆ และชักชวน ส่งเสริมสนับสนุนให้ บุคคลอื่นเห็นความสำคัญของการทำความดีต่อกัน ซึ่งเป็นตัวชี้วัดของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ผู้เขียนได้ดำเนินการรวบรวมเอกสาร และหนังสือที่มีเนื้อหากล่าวถึงประวัติความเป็นมาของศาสนาต่าง ๆ ตลอดจนหลักธรรมและพิธีกรรมสำคัญของศาสนาต่าง ๆ ไว้มากมาย ซึ่งได้พิจารณาคัดเลือกเนื้อหาที่มีความ เกี่ยวข้องกับศาสนาที่มีผู้นับถือในประเทศไทยมาเป็นเนื้อหาหลักในการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ได้แก่ ศาสนายูดาห์ ศาสนาคริสต์ ศาสนาอิสลาม ศาสนาพราหมณ์ - ฮินดู ศาสนาพุทธ และศาสนาสิกข์ ซึ่งประกอบไป ด้วยเนื้อหาที่มุ่งนำเสนอประเด็นสำคัญได้แก่ ประวัติความเป็นมาของศาสนาที่อิงกับประวัติศาสตร์ของชาติและ อาณาจักรที่เกี่ยวข้องกับศาสนานั้น ๆ หลักธรรมคำสอนสำคัญของศาสนาต่าง ๆ และเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับพิธีกรรม สำคัญที่ศาสนิกชนได้ปฏิบัติตามบัญญัติของศาสนคัมภีร์ (ดูการสังเคราะห์เนื้อหาในบทที่ 2)

นอกจากนี้ผู้เขียนได้เพิ่มเติมเนื้อหาในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการอยู่ร่วมกันท่ามกลางความแตกต่าง หลากหลายของสังคมพหุวัฒนธรรม ซึ่งมีความสำคัญมาในการสร้างสันติสุข และการลดอคติของผู้คนในสังคม

การวิเคราะห์เนื้อหาที่ใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้จึงมีความสอดคล้องกับเนื้อหาที่ปรากฏในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 โดยเนืหาดังกล่าวนี้นักเขียนได้ดำเนินการออกแบบร่วมกับหลักสูตรโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ในประเด็นการเรียนรู้ของรายวิชาวิศรฐาระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นร่วมด้วย ทั้งยังนำเนืหาดังกล่าวมาเป็นส่วนสำคัญในการออกแบบบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ The Religio ด้วย

4.2 การจัดการเรียนรู้โดยให้ความสำคัญกับการเป็นผู้เรียนเชิงรุก (Active Learning)

การเรียนการสอนแบบ Active Learning เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติที่หลากหลายรูปแบบ เช่น การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การระดมสมอง การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการทบทวนศึกษา เป็นต้น โดยการจัดการเรียนรู้ในลักษณะนี้จะให้ความสำคัญกับการเป็นผู้เรียนเชิงรุก (Active Learning) ซึ่งเป็นการให้ผู้เรียนมีบทบาทและการมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ของตนเองอย่างมีความสนใจและคิดวิเคราะห์ ผ่านการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย อาทิ ใช้การสนทนาและการอภิปรายในชั้นเรียน เพื่อกระตุ้นความคิดและความเข้าใจของผู้เรียน การใช้สถานการณ์ที่ต้องการการคิดเชิงวิเคราะห์และการแก้ปัญหาจากผู้เรียน การเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถสืบค้นทดลอง และทำความเข้าใจได้ด้วยตนเอง

ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้ในลักษณะนี้การให้คำแนะนำที่สอดคล้องกับความก้าวหน้าและความเข้าใจของผู้เรียนหลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จึงมีความสำคัญมากเช่นกัน เนื่องจากการสร้างโอกาสให้ผู้เรียนปรับปรุงผลงานของตนเองจากข้อคิดและคำแนะนำของผู้สอน

ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาศาสนาสาทุก ได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยแนวคิดดังกล่าวนำมาซึ่งกระบวนการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนที่ดำเนินการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้รายหน่วยการเรียนรู้ ซึ่งแบ่งเป็นหน่วยการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับประวัติความเป็นมาของศาสนาต่าง ๆ และหน่วยการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับหลักธรรมและพิธีกรรมสำคัญของศาสนาต่าง ๆ (ตัวอย่างการออกแบบกิจกรรมในภาคผนวก)

นักเขียนได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการใช้วิธีการสอนแบบการสนทนาแบบอภิปรายถามตอบ (Question and Answer, Q&A) ซึ่งเป็นวิธีการสอนที่สามารถสร้างการมีส่วนร่วมและกระตุ้นการคิดเชิงวิเคราะห์ของผู้เรียนในระดับมัธยมศึกษาได้เป็นอย่างดี ประกอบกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบแบ่งกลุ่มทำงาน (Committee Work Method) ซึ่งเป็นวิธีที่เน้นการทำงานร่วมกันของผู้เรียนโดยแบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่มร่วมกันทำงานที่ได้รับมอบหมาย วิธีการสอนนี้จะสามารถสร้างโอกาสให้ผู้เรียนได้ร่วมแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และเรียนรู้ร่วมกันเองได้ เพื่อทำการกิจตามหัวข้อที่ผู้สอนกำหนดไว้ ทำให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ในเนื้อหาของบทเรียนตลอดจนเสริมทักษะทางสังคมของผู้เรียนร่วมด้วย

บทสรุปประจำบท

แนวทางการจัดกระบวนการเรียนรู้รายวิชาศาสนาสาธิตสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาที่ผู้เขียนได้เรียบเรียงขึ้นนั้น เป็นการวิเคราะห์เนื้อหาจากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 เพื่อนำเนื้อหาที่ปรากฏในหลักสูตรมาออกแบบเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ ร่วมกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 คือการจัดการเรียนรู้ที่สนับสนุนให้ผู้เรียนเป็นผู้เรียนเชิงรุก (Active Learning) โดยการใช้การออกแบบวิธีการสอนแบบการอภิปรายถามตอบ ร่วมกับการจัดกิจกรรมกลุ่มในชั้นเรียน ซึ่งมีความเหมาะสมกับช่วงวัยของผู้เรียนในระดับมัธยมศึกษา ซึ่งเป็นวัยที่สามารถคิด วิเคราะห์ และเข้าใจเรื่องราวผ่านการอภิปรายแสดงความคิดเห็น และการทำงานร่วมกันกับผู้อื่น เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ระหว่างกันของผู้เรียนในการค้นคว้าหาคำตอบ ตลอดจนทักษะทางสังคมที่ผู้เรียนจะต้องเข้าใจบทบาทหน้าที่ของตนเองที่มีต่อกลุ่ม

การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ของรายวิชาศาสนาสาธิต ที่มุ่งให้ผู้เรียนเป็นผู้เรียนเชิงรุกตามแนวคิดของการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 นั้น ผู้เขียนได้กำหนดแผนการจัดการเรียนรู้ไว้จำนวน 2 หน่วยการเรียนรู้ได้แก่ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เป็นเนื้อหาที่สร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ความเป็นมาของศาสนาต่าง ๆ และหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 มุ่งหมายให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักธรรม และพิธีกรรมสำคัญของศาสนาต่าง ๆ กอปรกับการสร้างความเข้าใจในความแตกต่างหลากหลายของสังคมพหุวัฒนธรรม ทั้งนี้กิจกรรมการเรียนรู้ที่ออกแบบมาทั้งหมด สามารถใช้บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้ The Religio เพื่อสรุปและทบทวนเนื้อหากับผู้เรียนภายหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้ง 2 หน่วยการเรียนรู้แล้วก็จะสามารถตรวจสอบและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนอิงสมรรถนะการเรียนรู้ได้อีกวิธีหนึ่ง

เอกสารอ้างอิงประจำบท

- ทิตนา แคมมณี. (2558). ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ . พิมพ์ครั้งที่ 19.กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ทิตนา แคมมณี. (2566). **14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์, พเยาว์ ยินดีสุข. (2566). การเรียนรู้เชิงรุกแบบรวมพลังกับ PLC เพื่อการพัฒนา. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ และคณะ. (2566). การเรียนรู้เชิงรุกเสริมสร้างสมรรถนะ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2551). **ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ

บรรณานุกรม

- กิริติ บุญเจือ. (2541). ศาสนศาสตร์เบื้องต้น. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิชย์.
- เชิดชัย เลิศจิตรเลขา. (2548). คริสตจริยศาสตร์พื้นฐาน. กรุงเทพฯ: คณะนักบวชคามิลเลียนแห่งประเทศไทย.
- ชัยยิต อะลี อัสมอร รัชวี. (2542). ชำระประวัติศาสตร์อิสลามและมุสลิม ค.ศ. 570 - 661. กรุงเทพฯ: 14 พับลิเคชั่น.
- दनัย ไชโยธธา. (2551). ศาสนาสาทุก ม. 4-6. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- ทิตนา แวมมณี. (2558). ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ . พิมพ์ครั้งที่ 19.กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ทิตนา แวมมณี. (2566). 14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญมี แทนแก้ว. (2546). ประวัติศาสนาต่างๆ และปรัชญาธรรม. กรุงเทพฯ: ใบบัว.
- ประทีป สาวาโย. (2545). สิบเอ็ดศาสนาของโลก. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- พิน ดอกบัว. (2539). ศาสนาเปรียบเทียบ. กรุงเทพฯ : บุรพาสาสน์.
- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์, พเยาว์ ยินดีสุข. (2566). การเรียนรู้เชิงรุกแบบรวมพลังกับ PLC เพื่อการพัฒนา. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ และคณะ. (2566). การเรียนรู้เชิงรุกเสริมสร้างสมรรถนะ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. (2566). หลักสูตรโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ พ.ศ. 2566.ปทุมธานี: คณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- วรพล ศิริชื่นวิจิตร. (2564). คู่มือการเล่น THE RELIGIO. ปทุมธานี: คณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- วรพล ศิริชื่นวิจิตร. (2564). รายงานการวิจัยในชั้นเรียน เรื่อง การพัฒนาบอร์ดเกมการเรียนรู้ เรื่องศาสนาสาทุก ระดับชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.ปทุมธานี: คณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2551). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ

ภาคผนวก



ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้รายหน่วยที่ 1

เรื่อง ประวัติความเป็นมาของศาสนาต่าง ๆ จำนวน 5 ชั่วโมง

• มาตรฐานการเรียนรู้

ส 1.1 รู้และเข้าใจประวัติ ความสำคัญ ศาสดา หลักธรรมของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือ และศาสนาอื่น มีศรัทธาที่ถูกต้อง ยึดมั่น และปฏิบัติตามหลักธรรม เพื่ออยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข

• ตัวชี้วัด

ม. 4 – 6/17 อธิบายประวัติศาสตร์ของศาสนาอื่น ๆ โดยสังเขป

• ข้อสรุปทั่วไป

ศาสนาเป็นเครื่องมือที่มนุษย์ผลิตขึ้นมาเพื่อสนองตอบความต้องการทางจิตใจ และเป็นหลักประกันให้บุคคลและสังคมอยู่อย่างปรกติสุขและปลอดภัย

การศึกษาชีวประวัติของศาสดาของศาสนาต่าง ๆ จะทำให้เกิดความเข้าใจในหลักความเชื่อ และประวัติความเป็นมาของศาสนานั้น ๆ นำไปสู่ความเข้าใจ การยอมรับในความแตกต่าง และอยู่ร่วมกันได้อย่างปรกติสุข

การศึกษาประวัติความเป็นมาของศาสนา จะทำให้เกิดความเข้าใจในหลักความเชื่อ และพัฒนาการของศาสนานั้น ๆ นำไปสู่ความเข้าใจ และการยอมรับในความแตกต่าง เพื่ออยู่ร่วมกันได้อย่างสันติสุข

• จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถอธิบายความหมายของคำว่าศาสนาได้
2. นักเรียนสามารถระบุสาเหตุของการเกิดศาสนาได้
3. จากตัวอย่างที่กำหนดให้นักเรียนสามารถจำแนกประเภทของศาสนาได้
4. นักเรียนสามารถบอกองค์ประกอบที่สำคัญของศาสนาได้
5. นักเรียนสามารถบอกคุณค่าของศาสนาที่มีต่อมนุษย์ได้อย่างน้อย 4 ข้อ
6. นักเรียนสามารถอธิบายเหตุการณ์สำคัญของชีวประวัติพระเยซูได้ถูกต้อง
7. นักเรียนสามารถลำดับเหตุการณ์ก่อนหลังในชีวประวัติของพระเยซูได้
8. นักเรียนสามารถเลือกหลักธรรมจากการเทศนาบนภูเขามาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้
9. นักเรียนสามารถอธิบายชีวประวัติของศาสดานบีมุฮัมมัดได้
10. นักเรียนสามารถบอกมูลเหตุของการได้เป็นศาสดาของนบีมุฮัมมัดได้
11. นักเรียนสามารถนำแนวทางการดำเนินชีวิตของนบีมุฮัมมัดไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

12. นักเรียนสามารถลำดับยุคสมัยของพัฒนาการทางศาสนาของศาสนาพราหมณ์ได้ถูกต้อง
13. นักเรียนสามารถอธิบายเหตุการณ์สำคัญในแต่ละยุคสมัยของศาสนาพราหมณ์ได้ถูกต้อง
14. นักเรียนสามารถบอกลักษณะของคัมภีร์ต่างๆในศาสนาพราหมณ์ได้ถูกต้องอย่างน้อย 3 คัมภีร์
15. นักเรียนสามารถอธิบายชีวประวัติของศาสดาของศาสนาสิกข์ได้
16. นักเรียนสามารถบอกมูลเหตุของการได้เป็นศาสดาของคุรุนานักได้
17. นักเรียนสามารถจำแนกเหตุการณ์ตามประวัติของศาสดาองค์ต่างๆในศาสนาสิกข์อย่างน้อย 7 องค์

• สารการเรียนรู้

1. ศาสนา

1.1 ความหมายของศาสนา

คำว่า “ศาสนา” ที่ใช้ในภาษาไทย มาจากคำศัพท์ภาษาบาลีว่า “สาสน์” และภาษาสันสกฤตว่า “ศาสนา” หมายถึง คำสั่งสอน ในภาษาอังกฤษใช้คำว่า “Religion” หมายถึง ความสัมพันธ์ (ทางวิญญาณ) ระหว่างมนุษย์กับพระเจ้า (มีรากศัพท์มาจากภาษาละตินว่า Religio แปลว่า สัมพันธ์ หรือผูกพัน)

1.2 มูลเหตุที่ทำให้เกิดศาสนา

1. ความกลัวปรากฏการณ์ธรรมชาติ
2. ความต้องการความอบอุ่นทางจิตใจ
3. ความไม่รู้ (อวิชชา)
4. ความต้องการความรู้แจ้งความจริงแห่งชีวิต
5. ความต้องการหาหลักประกันสังคม หรือ ความต้องการความสงบสุขของสังคม

1.3 ลำดับความเชื่อทางศาสนา

1. นับถือธรรมชาติ (Animatism) เชื่อว่าธรรมชาติมีชีวิต มีอำนาจบันดาลสิ่งต่างๆ
2. นับถือผีสิง เทวดา (Animism) เชื่อว่าวิญญาณที่มีอำนาจบังคับมนุษย์ เช่น ผีแกลน ผีฟ้า
3. บูชาบรรพบุรุษ (Ancestor worship) เชื่อในอำนาจของผู้ที่ตายไปแล้ว เช่น การไหว้บรรพบุรุษของชาวจีน
4. นับถือเทพเจ้าหลายองค์ (Polytheism) เชื่อว่าในธรรมชาตินั้นจะมีอำนาจในแต่ละด้าน โดยแต่ละด้านจะมีผู้กำกับ ดูแล โดยส่วนมากมักเกิดมาจากจินตนาการของมนุษย์เอง เช่น ศาสนาฮินดู, เทพเจ้ากรีก, เทพเจ้าอียิปต์
5. นับถือเทพประจำกลุ่ม (Heno - theism) เชื่อว่ามีเทพเจ้าประจำกลุ่ม/เผ่า ของตน
6. นับถือพระเจ้าองค์เดียว (Montheism) เชื่อว่ามีเทพเจ้าองค์เดียวบันดาลทุกสิ่ง
7. การยึดหลักเหตุผล (Logic) ใช้เหตุผลทางตรรกะในการพิจารณาสรรพสิ่ง เช่น ศาสนาพุทธ

1.4 องค์ประกอบของศาสนา

ศาสนาจะต้องมีองค์ประกอบสำคัญดังต่อไปนี้

1. ศาสดาหรือผู้ตั้งศาสนา
2. ศาสนธรรม หรือ คัมภีร์ทางศาสนา คือคำสอน ซึ่งเป็นหลักความเชื่อ เพื่อเป็นแนวทางให้ผู้นับถือได้ปฏิบัติตาม
3. ศาสนวัตถุ เป็นสัญลักษณ์ หรือเครื่องหมายของศาสนา
4. ศาสนบุคคล หรือผู้สืบทอดศาสนา คือการนำหลักคำสอนของศาสนาไปเผยแพร่หรือปฏิบัติกันเอง
5. ศาสนพิธี คือ พิธีกรรมของแต่ละศาสนาที่ศาสนิกชนของศาสนานั้นๆพึงปฏิบัติ
6. ศาสนสถาน หรือ สถานที่ประกอบพิธีกรรมทางศาสนา

1.5 ประเภทของศาสนา

ศาสนาในโลกถึงแม้จะมีมากแต่ถ้าจัดเป็นประเภทก็ได้เป็น 2 ประเภท คือ

1. ศาสนาประเภทเทวนิยม (Theism) ศาสนาประเภทนี้อาจแบ่งแยกออกไปได้อีกตามจำนวนพระเจ้าที่นับถือ

1.1 เอกเทวนิยม (Monotheism) เชื่อว่าพระเจ้าสูงสุดมีองค์เดียว เช่น ศาสนาคริสต์ ศาสนาอิสลาม

1.2 ทวินิยม (Dusltheism) เชื่อว่าพระเจ้าสูงสุดมีสองพระองค์ เช่น ศาสนาโซโรอัสเตอร์

1.3 พหุเทวนิยม (Polytheism) เชื่อว่าพระเจ้าสูงสุดมีหลายพระองค์ เช่น ศาสนาพราหมณ์ – ฮินดู

2. ศาสนาประเภทอเทวนิยม (Atheism) ศาสนาประเภทนี้ไม่เชื่อว่าพระเจ้าเป็นผู้สร้างโลกและสรรพสิ่ง ไม่เชื่อว่ามีเทพเจ้าหรือพระเจ้าคอยบันดาลให้บุคคลเจริญหรือเสื่อม แต่เชื่อว่าทุกอย่างเกิดขึ้นตามเหตุปัจจัยและเชื่อว่าการกระทำเป็นพลังแห่งการเปลี่ยนแปลง ศาสนาประเภทนี้เช่น ศาสนาพุทธ ศาสนาเซน เป็นต้น

1.6 คุณค่าของศาสนา

1. ศาสนาให้ความคิดเชิงปรัชญา กล่าวคือ ศาสนาได้อธิบายความจริงแท้ และการเกิดของโลกและชีวิตว่าโลกและชีวิตเกิดจากอะไร มีคุณลักษณะทำให้มนุษย์มีที่มาในการอ้างเหตุผล เช่น การสืบสาวหาต้นเหตุที่แท้จริงของความทุกข์ได้ ย่อมทำให้เราหลุดพ้นจากความทุกข์ เป็นต้น
2. ศาสนากำหนดในด้านคุณธรรมและจริยธรรม หมายความว่า ศาสนามีส่วนช่วยให้การหล่อหลอมคุณธรรมและจริยธรรมของมนุษย์ ทั้งในด้านการอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างสันติสุข และการดำเนินชีวิตของมนุษย์ ทำให้เกิดความสะดวกในการปกครองขึ้นด้วย
3. ศาสนาทำให้มนุษย์มีเป้าหมายในการดำเนินชีวิต ให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์พ้นจากความป่าเถื่อน ทำให้มนุษย์สามารถควบคุมตนเองได้ หรือระงับจิตใจได้นั่นเอง
4. ศาสนาให้ความคิดในหลักศรัทธาว่าทำความดีได้รับผลดีตอบแทน ทำชั่วจะต้องได้รับโทษ จากอำนาจเหนือมนุษย์ ซึ่งจะมีส่วนช่วยทำให้ค่านิยม ตลอดจนความคิดความเชื่อของบุคคล และกลุ่มบุคคลเป็นไปในแนวทางที่ดีงามอยู่ในกรอบของศีลธรรมจรรยามากยิ่งขึ้น

5. ศาสนาเป็นที่พึ่งทางใจในยามชีวิตมนุษย์ประสบปัญหา
6. ศาสนาเป็นบ่อเกิดแห่งแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์วัฒนธรรม ศิลปะ วรรณกรรม และประเพณีของมนุษย์

2. ประวัติประเยซู

2.1 พระเยซูประสูติ

พระเยซู (Jesus หรือ Jeshua) ประสูติเมื่อวันที่ 25 ธันวาคม (ตรงกับ พ.ศ. 543) ที่หมู่บ้านเบธเลเฮม แคว้นยูเดีย ในดินแดนปาเลสไตน์ มารดาของพระเยซูชื่อนางมารีย์ และมีบิดาชื่อโยเซฟ

2.2 การเริ่มต้นเทศนา

เมื่อพระเยซูมีพระชนม์ได้ประมาณ 30 พรรษา ได้เข้ารับพิธีล้างบาปจากยอห์นบัพติสตา แม่น้ำจอร์แดน (Jordan) ต่อมาพระเยซูได้พบสาวก และเรียกสาวกให้มาติดตามพระองค์ โดยพระเยซูนี้มีอัครสาวกทั้งสิ้น 12 คน

2.3 กิจการและการเทศสอน

วิธีการเทศนาและการให้การช่วยเหลือคนผู้ยากไร้ของพระเยซูทำให้เกิดศรัทธาของพระเยซูเลื่องลือออกไปไกล นอกจากการช่วยเหลือและรักษาให้หายแล้ว ยังได้ทรงกระทำการอัศจรรย์ต่างๆ อีกมาก ซึ่งการกระทำอัศจรรย์ต่างๆ ของพระเยซูล้วนมีจุดมุ่งหมายเพื่อที่จะสั่งสอนหลักธรรมบางประการ พระองค์จะไม่ทรงกระทำอัศจรรย์เพื่อแสดงอำนาจต่อคำท้าทายของผู้ที่ไม่มีความเชื่อ

2.4 การวางแผนเพื่อกำจัดพระเยซู

พระเยซูได้เทศนาสั่งสอนเป็นเวลาประมาณ 3 ปี มีสาวกและประชาชนที่มีความเชื่อและติดตามพระองค์เป็นจำนวนมาก ทำให้บรรดานักบวชชาวยิวพากันริษยา รวมทั้งคำสั่งสอนของพระเยซูบางประการขัดแย้งต่อคำสั่งสอนดั้งเดิมที่ยึดถือปฏิบัติกันมาทำให้นักบวชชาวยิวพยายามหาทางกำจัดพระองค์

2.5 อัครสาวกผู้ทรยศ

ยูดาส อิสคาริโอต เป็นอัครสาวกคนหนึ่งของพระเยซู เขารู้ว่าบรรดานักบวชชาวยิวกำลังหาทางกำจัดพระองค์ ด้วยความโลภ ยูดาสจึงไปพบบรรดานักบวชเหล่านั้น เพื่อบอกวิธีจับกุมพระองค์และกับเงินจำนวน 30 เหรียญเดนาเรียน

2.6 อาหารค่ำมื้อสุดท้าย

เวลาเย็นก่อนวันฉลองปัสกา ซึ่งเป็นการฉลองประจำปีรำลึกถึงการออกจากประเทศอียิปต์ของชาวยิว พระเยซูทรงสั่งให้บรรดาสาวกจัดงานเลี้ยงตามประเพณี คือ เตรียมอาหารที่ประกอบด้วยเนื้อแกะและขนมปังไร้เชื้อ เมื่อมาถึงห้องโถงอัครสาวกต่างถกเถียงกันว่าใครสมควรจะนั่งใกล้พระองค์ พระเยซูจึงทรงล้างเท้าให้บรรดาอัครสาวกทุกคนเพื่อสอนถึงความสุภาพอ่อนน้อม เมื่อทุกคนพร้อมกันที่โต๊ะแล้วพระองค์ทรงยกถ้วยน้ำองุ่นส่งให้สาวกแล้วตรัสว่า “จงรับไปกิน นี่เป็นกายของเรา” จากนั้นพระองค์ทรงยกถ้วยน้ำองุ่นส่งให้สาวกแล้วตรัสอีกว่า “จงดื่มด้วยกัน นี่เป็นโลหิตของเราซึ่งจะหลั่งออกมาเพื่อไถ่บาปของมนุษย์ทั้งปวง”

2.7 พระเยซูถูกจับกุม

ทหารพากันจับกุมพระเยซูด้วยข้อหาที่ว่าพระเยซูอ้างตนเป็นบุตรของพระเจ้า ซึ่งเป็นการดูหมิ่นพระเจ้า และศาสนาตามประเพณี พระองค์ถูกนำไปสอบสวนต่อหน้ามหาปุโรหิตและปิลาตซึ่งเป็นข้าหลวงของจักรวรรดิโรมัน โดยปิลาตฟังเหตุผลพระเยซูแล้วกลับไม่ติดใจเอาความทั้งยังสั่งให้ปล่อยพระเยซูแล้วปล่อยตัวไป แต่นักบวชชาวยิวปลุกปั่นให้ประชาชนเรียกร้องให้ตรึงกางเขนพระเยซู ปิลาตเห็นว่าตมหาชนรุนแรงมากจึงขอไม่เกี่ยวข้องกับเรื่องนี้ ปล่อยให้เป็นเรื่องที่ชาวยิวตัดสินใจเอง ซึ่งชาวยิวได้ตัดสินให้ประหารชีวิตพระเยซูด้วยการตรึงกางเขน

2.8 การตรึงกางเขน

พระเยซูถูกควบคุมไว้แล้วให้แบกไม้กางเขนไปตรึงบนเนินเขาแห่งหนึ่งที่ตำบลโกลโกธา (Golgotha) เมื่อถึงที่หมายนอกกรุงเยรูซาเลม พวกผู้คุมถอดพระภูษาออกให้พระองค์นอนบนกางเขนเอาตะปูตรึงพระหัตถ์ พระบาท และนำลวดหนามมาร้อยเป็นมงกุฎสวมให้กับพระองค์ แล้วตั้งกางเขนขึ้น พระองค์ทรงภาวนาว่า “พระบิดาเจ้าข้า ยกโทษเขาเถิด เพราะเขาไม่รู้ว่าได้ทำอะไรลงไป” พระองค์ทนทรมานอยู่บนกางเขนประมาณ 3 ชั่วโมง จึงสิ้นพระชนม์

2.9 การกลับคืนพระชนม์ชีพ

สามวันต่อมา พวกสตรีที่ศรัทธาในคำสอนของพระเยซูได้เตรียมน้ำมันหอมมาเพื่อขโลมพระศพของพระองค์ แต่เมื่อไปถึงยังถ้ำกลับพบว่าก้อนหินที่ปิดปากถ้ำนั้นถูกเปิดออกจึงพากันเข้าไปในถ้ำแต่ก็ไม่พบพระศพ แต่เห็นทูตสวรรค์ยืนอยู่และพวกกับสตรีกลุ่มนั้นว่า “พระเยซูกลับคืนพระชนม์ชีพแล้ว” พวกสตรีจึงพากันรีบนำข่าวนี้ไปบอกแก่บรรดาสาวกทราบ หลังจากนั้นพระเยซูก็ได้ปรากฏพระองค์แก่บรรดาสาวกหลายครั้ง

2.10 เสด็จขึ้นสวรรค์

หลังจากการคืนพระชนม์ได้ 40 วันซึ่งตรงกับวันพฤหัสบดี พระเยซูทรงเสด็จไปยังภูเขามะกอกกับคณะสาวก

ทรงแนะนำให้เทศน์สอนประชาชน ทรงอวยพระพรให้ แล้วเสด็จขึ้นเคหะสวรรค์

2.11 หลักธรรมที่ทรงแสดงบนภูเขามะกอก

เทศนาครั้งนี้มีความสำคัญมากถือว่าเป็นปฐมเทศนา เป็นการแสดงหลักใหม่ หลักสำคัญของคริสต์ศาสนา และการแสดงธรรมครั้งนี้มีคนฟังเป็นจำนวนมาก

3. ประวัติวันปัสกา

3.1 ชาตินิยาม

ท่านมุฮัมหมัด เกิดเมื่อวันจันทร์ที่ 29 สิงหาคม พ.ศ.1113 ณ เมืองมักกะ ประเทศซาอุดีอาระเบีย บิดาชื่อ अबดุลเลาะห์ มารดาชื่อมาดีนะห์ ชื่อ มุฮัมหมัด เป็นชื่อเกียรติคุณนาม ได้หลังจากเป็นศาสดาแล้ว แปลว่าผู้ควรบูชา ส่วนชื่อเดิมของท่าน คือ อาบูคัสซิม

3.2 อุปนิสัยของศาสดา

ท่านมุฮัมมัด เป็นคนนิสัยใฝ่สงบ ซื่อสัตย์สุจริต เข้มแข็งอดทน เด็ดเดี่ยว รักระเบียบ รักความสะอาด เหนียวฉลาด และเป็นนักคิด แม้ท่านจะอ่านหนังสือไม่ออก แต่ท่านก็พยายามเสาะแสวงหาความรู้อยู่เสมอ

3.3 มูลเหตุของการได้เป็นศาสดา

เนื่องจากเทวทูตขององค์อัลเลาะห์ได้มาปรากฏให้ท่านมุฮัมมัดเห็นและแจ้งข่าวกับท่านว่า องค์อัลเลาะห์ได้แต่งตั้งให้มุฮัมมัดเป็นศาสดาส่งสอนศาสนาอิสลามของพระองค์ นั้นมุฮัมมัดจึงกลายเป็นนบิตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา

3.4 การประกาศศาสนา

เมื่อท่านออกประกาศศาสนาครั้งแรก คนแรกที่ท่านได้เผยแพรศาสนา ก็คือ คอดียะ ภรรยาของท่านนั่นเอง ก็ประสบความสำเร็จ จากนั้นการเผยแพรศาสนาก็ขยายไปสู่วงศาณาญาติ เมื่อได้รับผลพอควรแล้วจึงขยายวงกว้างออกไปสู่คนภายนอก

3.5 การบริหารศาสนา

การเผยแพรศาสนาได้ขยายวงกว้างออกไป จึงทำให้มีศาสนิกชนมากขึ้นทุกที ท่านนบิจึงต้องวางระเบียบปกครองหมู่คณะ โดยท่านนบิเป็นผู้ปกครองสูงสุด วินิจฉัยตัดสินปัญหาต่างๆด้วยตนเอง นั้นท่านนบิมุฮัมมัดจึงเป็นประมุขทั้งอาณาจักรและศาสนจักร

3.6 วาระสุดท้ายแห่งชีวิต

นบิมุฮัมมัดสิ้นชีพเมื่อวันที่ 12 สิงหาคม พ.ศ.1175 รวมอายุได้ 62 ปี ปัจจุบันศพของท่านก็ยังถูกฝังอยู่ที่เมืองมะดีนา เรียกกันว่ามัสยิดนะบะวีย หรือมัสยิดนบิ อันเป็นสถานที่ที่มุสลิมทั่วโลกพากันไปทำละหมาดอยู่เสมอ

4. ประวัติศาสนาพราหมณ์

4.1 ยุคพระเวท (Vedic period)

เกิดเมื่อประมาณ 1000 – 100 ปี ก่อนพุทธศักราช การสอนศาสนาในยุคนี้ได้เกิดจากการที่ฤาษี 10 คน ไปบำเพ็ญตบะอยู่บนภูเขาหิมาลัย และได้ยินเสียงจากเทพเจ้าถึงเรื่องราวต่างๆ ที่เกี่ยวกับโลก สวรรค์ การเวียนว่ายตายเกิดของมนุษย์ ฯลฯ และนำมาเขียนเป็นคัมภีร์พระเวท และฤาษีทั้ง 10 คนนั้นก็นำสิ่งที่ได้ยินได้ฟังมาเล่า ต่อกับบรรดาพราหมณ์ ดังนั้นจึงถือว่าศาสนาพราหมณ์เกิดมาจากการศรัทธา (ศรัทธา หมายถึง การได้ยินได้ฟังมา) ดังนั้นศาสนาพราหมณ์จึงไม่มีศาสดา เพราะเชื่อว่า การศรัทธานั้นมาจากเทพเจ้าโดยตรง

4.2 ยุคพราหมณ์ (Brahman period) เกิดเมื่อประมาณ 100 ปีก่อนพุทธศักราชถึง พุทธศักราช 700 ยุคนี้พวกพราหมณ์มีอำนาจมาก ทั้งได้ยกฐานะของพวกตนให้สูงด้วยวิธีการต่างๆ หนึ่งในวิธีการที่ทำให้เป็นผลสืบเนื่องมาจนถึงปัจจุบันนี้คือ การที่พวกพราหมณ์ได้ยกย่องให้พระพรหมเป็นพระผู้สร้างโลกและสรรพสิ่ง ได้สร้างมนุษย์ให้เกิดมา มีความแตกต่างกันทางฐานะและฐานะันดรศักดิ์ของวงศ์ตระกูลที่ตนเกิดมา เนื่องจากเป็นผลมาจากการกรรมของตน โดยพราหมณ์ได้กำหนดและสอนว่า พราหมณ์เกิดมาจากพระโอษฐ์ของพระพรหม กษัตริย์เกิดมาจาก

พระพาหาของ พระพรหม แพศย์เกิดมาจากพระโสณิของพระพรหม และศูทรเกิดมาจากพระบาทของพระพรหม โดยนัยนี้พราหมณ์จึงเป็นผู้มีวรรณะสูงสุด ประเสริฐสุด เหนือกว่าพวกวรรณะอื่น ๆ มีหน้าที่สอนพระเวทอันศักดิ์สิทธิ์ เพราะเกิดมาจากพระโอษฐ์ของพระพรหมมีหน้าที่ในการสั่งสอนวรรณะอื่น ๆ ดังนั้นพวกวรรณะอื่น ๆ จะต้องเคารพยกย่องและอุปถัมภ์พวกวรรณะพราหมณ์

4.3 ยุคฮินดู (Hindu period) เกิดเมื่อประมาณ พ.ศ. 700 เป็นต้นมา ในยุคนั้นคนโดยเฉพาะพวกพราหมณ์กลับมีความคิดไม่ชอบพระพรหมที่เป็นนามธรรม เพราะเมื่อไม่มีตัวตนแล้วจะสามารถบันดาลอะไรให้ใครได้ จึงเปลี่ยนให้พระพรหมไปเป็นรูปธรรมอีก และต่อมาได้บังเกิดมีเทพเจ้าต่าง ๆ อีกมากมาย แต่พวกพราหมณ์จะจัดเทพเจ้า 3 องค์ให้เป็นเทพสูงสุด เรียกว่า ตรีมูรติ คือให้พระพรหม เป็นพระผู้สร้างโลกและสรรพสิ่ง พระนารายณ์หรือพระวิष्ณุเป็นพระผู้รักษา และพระศิวะหรือพระอิศวรผู้ทำลายโลก

5. ประวัติคฤณานักและศาสนิกหลังสิ้นคฤณานัก

5.1 ประวัติคฤณานัก

ท่านน่านักเกิดเมื่อวันที่ 15 เมษายน พ.ศ. 2012 ณ เมืองตลวันที บิดาของท่านชื่อมหิตา กัลป์ยานทาส มารดาชื่อ ศรีตริปตา ครอบครัวของท่านเป็นคนวรรณะกษัตริย์ เคร่งครัดในศาสนาพราหมณ์มาก ท่านได้สมรสกับภรรยาชื่อนางศรี สลักขณี มีบุตร 2 คน คือ บาบา ศรีจันทร์ และبابา ลักขมีทาส

ท่านน่านักเป็นคนมีนิสัยใฝ่สงบ เคารพธรรม เป็นนักคิด นักประพันธ์และนักศาสนา มีเมตตากรุณา โดยท่านน่านักเกิดในช่วงที่ประชาชนมีความทุกข์เดือดร้อนมาก อันเนื่องมาจากศาสนจักรและอาณาจักร กล่าวคือศาสนิกชนของศาสนาพราหมณ์ – ฮินดู และศาสนิกชนของศาสนาอิสลามประกาศตัวเป็นปฏิปักษ์กันอย่างรุนแรง ทำให้ ท่านน่านักหดหู่ใจเป็นอย่างมาก ได้ครุ่นคิดอย่างหนักที่จะหาหลักธรรมหรือหลักปฏิบัติใดที่จะมาสร้างความสงบสุขให้เกิดขึ้นในสังคมอินเดีย วันหนึ่งท่านได้เข้าไปป่าเพื่ญเพียรทางจิตในป่า และได้พบกับพระเจ้า พระเจ้าทรงยื่นน้ำทิพย์ถ้วยหนึ่งให้ท่านน่านักดื่ม แล้วตรัสให้น่านักออกประกาศศาสนา

คฤณานักได้ออกประกาศศาสนาทั่วทุกภูมิภาคของอินเดีย เพื่อศาสนิกชนในศาสนาต่างๆ จะได้ปรองดองกัน โดยคฤณานักเองก็ได้แสดงตัวว่าเป็นทั้งฮินดู และมุสลิม โดยท่านคฤณานักได้ประกาศศาสนาเรื่อยไป ได้มีผู้เลื่อมใสศรัทธาและประกาศตัวเป็นศิษย์ และนับถือศาสนาสิกข์มากขึ้นตามลำดับ แต่คฤณานักก็ได้ส่งเสริมให้มีเพศนิกบวช เพราะฉะนั้นจึงไม่มีวัดซึ่งเป็นจุดศูนย์กลางของศาสนิกชน คฤณานักจึงไม่ได้วางกฎเกณฑ์การบริหารศาสนาไว้ โดยปล่อยให้ศาสนิกจะพึงจัดการเอง

คฤณานักออกประกาศศาสนาตั้งแต่อายุ 30 ถึง 70 ปี จึงสิ้นชีพเมื่อ พุทธศักราช 2082 ณ เมืองกรตาปุระ ในแคว้นปัญจาบ ก่อนสิ้นชีพท่านได้มอบหมายให้ ไกลาห์นา หรือ ลาหิना ศิษย์เอกของท่านเป็นครูแทน และตั้งชื่อให้ใหม่ว่า อังคัท

5.2 ศาสนิกหลังจากสิ้นคฤณานัก

หลังจากที่ศาสดาองค์แรกของศาสนาสิกข์ได้สิ้นชีพไปแล้วนั้น ก็ได้เกิดมีศาสดาลำดับถัดมาจนถึงองค์ที่ 10 และท่านคุรุโควินทสิงห์ถือเป็นศาสดาองค์สุดท้ายของศาสนาสิกข์เพราะเนื่องจากก่อนที่จะท่านจะเสียชีวิตท่านมิได้

มอบอำนาจการเป็นครูให้แก่ผู้ใด แต่หากมอบอำนาจการเป็นครูนั้นให้กับคัมภีร์คัมภีร์มถสาหิบบ เป็นศาสดาสั่งสอนชาวสิกข์แทนการมีศาสดาที่เป็นมนุษย์ และหลังจากครองคัมภีร์แล้ว ศาสนาสิกข์ก็มีผู้นับถือและปฏิบัติตามคัมภีร์และคำสอนของศาสดาองค์ต่าง ๆ สืบมาจนถึงปัจจุบัน

• การวัดและประเมินผล

ขอบเขตการวัด	วิธีการ	เครื่องมือ	ผู้ประเมิน
1. ความรู้			
1.1 ความรู้เดิมเรื่องต่อไปนี้ - ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับศาสนา - ศาสดาศาสนาคริสต์ - ศาสดาศาสนาอิสลาม 1.2 ความหมายของศาสนา 1.3 สาเหตุการเกิดศาสนา 1.4 ประเภทของศาสนา คุณค่าของศาสนา 1.5 ชีวิตประวัติของพระเยซู ตั้งแต่ประสูติจนถึงการเสด็จกลับสู่สวรรค์ 1.6 การลำดับเหตุการณ์สำคัญในชีวิตประวัติของพระเยซู 1.7 การนำหลักธรรมจากการเทศนาบนภูเขาไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตประจำวัน 1.8 ชีวิตประวัติของนบีมุฮัมมัด 1.9 มูลเหตุของการได้เป็นศาสดาของนบีมุฮัมมัด 1.10 การนำแนวทางการดำเนินชีวิตของศาสดานบีมุฮัมมัดไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน 1.11 การลำดับยุคสมัยของพัฒนาการทางศาสนาของศาสนาพราหมณ์	1. การทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน 2. การตอบคำถามปากเปล่า 3. การทำแบบฝึกหัด 4. การทำใบงาน 5. การทำกิจกรรมบัตรคำ	1. แบบทดสอบก่อนเรียน/หลังเรียน เรื่องศาสนาสาทุก 2. คำถาม (ปากเปล่า) 3. แบบฝึกหัด 4. ใบงาน	ครูผู้สอน

ขอบเขตการวัด	วิธีการ	เครื่องมือ	ผู้ประเมิน
1.12 เหตุการณ์สำคัญในแต่ละยุคสมัยของศาสนาพราหมณ์ได้ถูกต้อง 1.13 ลักษณะของคัมภีร์ต่างๆในศาสนาพราหมณ์ได้ถูกต้องอย่างน้อย 3 คัมภีร์ 1.14 ชีวประวัติของศาสดาของศาสนาสิกข์ได้ 1.15 มูลเหตุของการได้เป็นศาสดาของคุรุนานักได้ 1.16 เหตุการณ์ตามประวัติของศาสดาองค์ต่าง ๆ ในศาสนาสิกข์ 1.17 ความรู้หลังการเรียนเรื่องศาสนาสาก			
2. ทักษะ/กระบวนการ			
2.1 ทักษะการนิยาม 2.1 ความสามารถในการคิด 2.2 ความสามารถในการสื่อสาร	การสังเกต พฤติกรรม รายบุคคล	แบบสังเกตพฤติกรรม	ครูผู้สอน
3. คุณลักษณะอันพึงประสงค์			
3.1 ความมีวินัย 3.2 ใฝ่เรียนรู้ 3.3 ความซื่อสัตย์ 3.4 มุ่งมั่นในการทำงาน	} การสังเกต พฤติกรรม รายบุคคล	} แบบสังเกตพฤติกรรม	ครูผู้สอน

• กิจกรรมการเรียนรู้

คาบเรียนที่ 1

กิจกรรมปฐมนิเทศ (20 นาที)

1. ครูแนะนำตนเองแก่นักเรียน ได้แก่ ชื่อ นามสกุล สาขาที่เรียน มหาวิทยาลัยที่กำลังศึกษา เป้าหมายที่ต้องการให้นักเรียนบรรลุ เป็นต้น

2. ครูบอกข้อตกลงในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชา พร้อมทั้งสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนในเรื่องของความต้องการเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนและหาข้อตกลงร่วมกัน

3. ครูแนะนำรายวิชาพร้อมทั้งบอกรายละเอียดถึงการจัดการเรียนการสอนคร่าวๆให้กับนักเรียน

4. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนจำนวน 20 ข้อ ใช้เวลาในการทำ 10 นาที

กิจกรรมการเรียนรู้ (30 นาที)

1. ครูสุ่มนักเรียน 2 – 3 คนให้ช่วยกันบอกความหมายของศาสนาตามความเข้าใจของนักเรียน จากนั้นครูและนักเรียนร่วมกันสรุปให้เป็นความหมายโดยสมบูรณ์ (*Obj.1, ความสามารถในการคิด, ทักษะการนิยาม*)

2. ครูอธิบายถึงมูลเหตุของการเกิดศาสนา และลำดับความเชื่อทางศาสนา แล้วใช้คำถามเพื่อตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียน (*Obj.2*)

3. ครูให้นักเรียนชมแผนภาพประเภทของศาสนาแล้วช่วยกันบอกความหมายของคำว่า “เทวนิยม, อเทวนิยม, เอกเทวนิยม, พหุเทวนิยม” โดยครูจะเป็นผู้เสริมความหมายให้สมบูรณ์ (*ความสามารถในการคิด, ทักษะการนิยาม*)

4. ครูนำภาพของศาสนาต่างๆ ได้แก่ ศาสนาคริสต์ ศาสนาอิสลาม ศาสนาพราหมณ์ และศาสนาพุทธ มาให้นักเรียนชมพร้อมทั้งให้นักเรียนจัดประเภทว่าศาสนาดังกล่าวจัดอยู่ในประเภทใด (*Ojb.3*)

5. ครูอธิบายเรื่ององค์ประกอบของศาสนา แล้วใช้คำถามเพื่อตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียน (*Ojb.4*)

6. ครูใช้คำถามถามนักเรียนถึงเรื่องคุณค่าของศาสนาต่อชีวิตมนุษย์ (*Obj.5, ความสามารถในการคิด, ความสามารถในการสื่อสาร*)

7. ครูใช้คำถามถามนักเรียนเพื่อพัฒนาขึ้นความเข้าใจที่คงทน (*Gen.*)

คาบเรียนที่ 2

1. ครูให้นักเรียนดูภาพแผนที่ประเทศอิสราเอลแล้วตอบคำถาม

2. ครูเชื่อมโยงจากคำตอบของนักเรียนแล้วเล่าประวัติเหตุการณ์การประสูติของพระเยซู โดยขณะที่บรรยายครูถามคำถามนักเรียนเพื่อตรวจสอบความเข้าใจ

3. ครูเล่าชีวประวัติของพระเยซูตั้งแต่หลังการได้เข้าพิธีบัพติศมาจากยอห์น จนถึงการฟื้นคืนพระชนม์ชีพ โดยขณะบรรยายครูจะใช้คำถามเพื่อตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียน เป็นระยะๆ ตามลำดับเหตุการณ์

***หมายเหตุ ในการตอบคำถามในแต่ละช่วงนั้น ครูจะสุ่มเรียกถามเป็นรายกลุ่ม และให้กลุ่มที่ไม่ได้ตอบเป็นผู้เฉลยคำตอบว่าถูกหรือไม่ ถ้าไม่ถูกผู้เฉลยจะต้องอธิบายคำตอบนั้นด้วย

4. ครูและนักเรียนร่วมกันเฉลยแบบฝึกหัด เรื่อง รู้ไหม อะไรเกิดก่อน โดยการสุ่มเรียกนักเรียนทีละคน
(Obj.1, Obj.2, ความสามารถในการคิด, ความสามารถในการสื่อสาร, ความมีวินัย, ใฝ่เรียนรู้)

5. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มศึกษาหลักการเทศนาบนภูเขาเป็นเวลา 5 นาที จากนั้นครูแจกบัตรคำให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม โดยให้แต่ละกลุ่มร่วมกันอธิบายความหมายของบัตรคำนั้น

6. ครูให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาอธิบายความหมายของบัตรคำ โดยหลังจากนักเรียนอธิบายความหมายของแต่ละบัตรคำครูจะอธิบายเสริมความจนสมบูรณ์ (Obj.3, ความสามารถในการคิด, ความสามารถในการสื่อสาร)

7. นักเรียนชมวีดิทัศน์ เรื่อง โกละโกธา พระเยซูรักเราทุกคน แล้วตอบคำถามเพื่อพัฒนาความเข้าใจที่คงทน

(Gen., ความสามารถในการคิด, ความสามารถในการสื่อสาร)

คาบเรียนที่ 3

1. ครูให้นักเรียนดูภาพแผนที่ประเทศอิหร่านต่อไปนี้ แล้วตอบคำถาม

2. ครูเชื่อมโยงคำตอบของนักเรียนและกล่าวนำเข้าสู่บทเรียน พร้อมทั้งแจกใบความรู้ เรื่องนบีมุฮัมมัดให้กับนักเรียน และแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่มเท่าๆกัน

3. ครูให้นักเรียนชมวีดิทัศน์ เรื่อง เพลงประวัติพระนบีมุฮัมมัด และใช้คำถามถามเพื่อตรวจสอบความเข้าใจและเชื่อมโยงเนื้อหา

4. ครูเล่าชีวประวัติของนบีมุฮัมมัดตั้งแต่เกิดจนถึงการได้ปกครองสังคมชาวมุสลิม โดยขณะบรรยายครูจะใช้คำถามเพื่อตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียน เป็นระยะๆ ตามลำดับเหตุการณ์

***หมายเหตุ ในการตอบคำถามในแต่ละช่วงนั้น ครูจะสุ่มเรียกถามเป็นรายกลุ่ม และให้กลุ่มที่ไม่ได้ตอบเป็นผู้เฉลยคำตอบว่าถูกหรือไม่ ถ้าไม่ถูกผู้เฉลยจะต้องอธิบายคำตอบนั้นด้วย

(ความสามารถในการคิด, ความสามารถในการสื่อสาร, ความมีวินัย, ใฝ่เรียนรู้)

5. ครูแจกบัตรคำให้กับนักเรียนกลุ่มละ 1 ชุด โดยภายในบัตรคำแต่ละชุดจะประกอบด้วย 2 ส่วน ดังนี้

1. เหตุการณ์สำคัญช่วงต่างๆของชีวประวัติท่านนบีมุฮัมมัด 2. สถานการณ์ในชีวิตของท่านนบีมุฮัมมัดที่สะท้อนถึงอุปนิสัยของท่านนบีมุฮัมมัด

3.1 ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนำบัตรคำส่วนที่ 1 มาช่วยกันเรียงลำดับก่อนหลัง พร้อมทั้งส่งตัวแทนออกมาเล่าเหตุการณ์ต่างๆที่กลุ่มตนได้เรียงไป (Obj.1)

3.2 ครูให้นักเรียนนำบัตรคำส่วนที่ 2 มาวิเคราะห์ว่าจากสถานการณ์ดังกล่าว สะท้อนอุปนิสัยใดของท่านนบีมุฮัมมัดและอุปนิสัยดังกล่าวนี้มีส่วนส่งเสริมในการสนับสนุนให้ท่านนบีมุฮัมมัดเป็นที่ยอมรับของชาวมุสลิมหรือไม่อย่างไร (Obj.2, Obj.3, ความสามารถในการคิด, ความสามารถในการสื่อสาร, ความมีวินัย, ใฝ่เรียนรู้)

4. ครูให้นักเรียนร่วมกันตอบคำถามเพื่อพัฒนาความเข้าใจที่คงทน (*Gen., ความสามารถในการคิด, ความสามารถในการสื่อสาร*)

คาบเรียนที่ 4

1. ครูให้นักเรียนดูภาพแผนที่ภูมิประเทศอินเดีย แล้วถามคำถามเกี่ยวกับการเข้ามาของพวกอารยัน
2. ครูเชื่อมโยงจากคำตอบของนักเรียนแล้วเล่าประวัติความเป็นมาและพัฒนาการในยุคต่างๆของศาสนาพราหมณ์ – ฮินดู โดยขณะที่บรรยายครูถามคำถามนักเรียนเพื่อตรวจสอบความเข้าใจ

***หมายเหตุ ในการตอบคำถามในแต่ละช่วงนั้น ครูจะสุ่มเรียกถามเป็นรายบุคคล และให้นักเรียนที่ไม่ได้ถูกเรียกให้ตอบเป็นผู้เฉลยคำตอบว่าถูกหรือไม่ ถ้าไม่ถูกผู้เฉลยจะต้องอธิบายคำตอบนั้นด้วย

4. ครูและนักเรียนร่วมกันเฉลยแบบฝึกหัด เรื่อง ศาสนาพราหมณ์ – ฮินดู โดยการสุ่มเรียกนักเรียนทีละคน (*Obj.6, Obj.7, Obj.8, ความสามารถในการคิด, ความสามารถในการสื่อสาร, ความมีวินัย, ใฝ่เรียนรู้*)

5. นักเรียนตอบคำถามเพื่อพัฒนาความเข้าใจที่คงทน

(*Gen., ความสามารถในการคิด, ความสามารถในการสื่อสาร*)

6. นักเรียนทำใบงาน เรื่อง ศาสนาแห่งความหลากหลายทางศรัทธาและพิธีกรรม แล้วทำมาส่งในคาบถัดไป (*Obj.7*)

คาบเรียนที่ 5

1. ครูให้นักเรียนร่วมกันเปิดภาพจิ๊กซอร์ ที่เกี่ยวข้องกับศาสนาสิกข์
2. ครูเชื่อมโยงจากรูปภาพแล้วเล่าประวัติความเป็นมาของศาสนาศาสนาสิกข์ และพัฒนาการในช่วงต่างๆของศาสนาจากประวัติของศาสนาศาสนาสิกข์โดยขณะที่บรรยายครูถามคำถามนักเรียนเพื่อตรวจสอบความเข้าใจ

***หมายเหตุ ในการตอบคำถามในแต่ละช่วงนั้น ครูจะสุ่มเรียกถามเป็นรายบุคคล และให้นักเรียนที่ไม่ได้ถูกเรียกให้ตอบเป็นผู้เฉลยคำตอบว่าถูกหรือไม่ ถ้าไม่ถูกผู้เฉลยจะต้องอธิบายคำตอบนั้นด้วย

4. ครูและนักเรียนร่วมกันเฉลยแบบฝึกหัด เรื่อง ศาสนาศาสนาสิกข์ โดยการสุ่มเรียกนักเรียนทีละคน (*Obj.9, Obj.10, Obj.11, ความสามารถในการคิด, ความสามารถในการสื่อสาร, ความมีวินัย, ใฝ่เรียนรู้*)

5. ครูให้นักเรียนร่วมกันตอบคำถามเพื่อพัฒนาความเข้าใจที่คงทน (*Gen., ความสามารถในการคิด, ความสามารถในการสื่อสาร*)

6. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง ศาสนาสาทุก (10 นาที)

ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้รายหน่วยที่ 2

เรื่อง หลักธรรมและพิธีกรรมสำคัญของศาสนา ๆ จำนวน 6 ชั่วโมง

• มาตรฐานการเรียนรู้

ส 1.1 รู้และเข้าใจประวัติ ความสำคัญ ศาสดา หลักธรรมของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือ และศาสนาอื่น มีศรัทธาที่ถูกต้อง ยึดมั่น และปฏิบัติตามหลักธรรม เพื่ออยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข

• ตัวชี้วัด

ม.4 – 6 / 21 วิเคราะห์หลักธรรมสำคัญในการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุขของศาสนาอื่นๆ และชักชวนส่งเสริมสนับสนุนให้บุคคลอื่นเห็นความสำคัญของการทำความดีต่อกัน

• ข้อสรุปทั่วไป

การศึกษาหลักธรรมคำสอนที่สำคัญของศาสนาต่างๆ ย่อมทำให้เกิดความเข้าใจ สามารถเรียนรู้ ยอมรับในความแตกต่าง และสามารถอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างสันติสุข

การศึกษาถึงองค์ประกอบของศาสนาต่างๆ จะทำให้เราเข้าใจในหลักความเชื่อที่สะท้อนถึงวิถีชีวิตและความเป็นอยู่ของศาสนิกชนในศาสนานั้นๆ

พิธีกรรมของศาสนาสามารถสะท้อนถึงหลักความศรัทธาของศาสนิกชนในศาสนานั้นๆ และการศึกษาความสอดคล้องกันของหลักธรรมในศาสนา ย่อมทำให้เกิดความเข้าใจ และดำเนินชีวิตในสังคมได้อย่างสันติสุข

• จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถอธิบายลักษณะสำคัญของหลักธรรมที่กำหนดให้ได้ถูกต้องอย่างน้อย 4 หลักธรรม
2. นักเรียนสามารถวิเคราะห์ความเหมือนและความต่างของหลักธรรมในศาสนาคริสต์และอิสลามได้ถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถวิเคราะห์และบอกแนวทางการนำหลักธรรมไปประยุกต์ใช้ได้อย่างถูกต้อง
4. จากวีดิทัศน์เรื่องการเข้าพิธีบัพติศมาด้วยน้ำของศาสนาคริสต์ และการละหมาดของศาสนาอิสลาม นักเรียนสามารถบอกหลักความเชื่อ และขั้นตอนของการประกอบพิธีกรรมได้โดยสังเขป
5. นักเรียนแต่ละกลุ่มสามารถสรุปสาระสำคัญพร้อมทั้งอธิบายลักษณะสำคัญของนิกาย และพิธีกรรมในศาสนาคริสต์ และอิสลามได้
6. นักเรียนสามารถบอกสาระสำคัญของคัมภีร์ในศาสนาคริสต์และอิสลามได้
7. นักเรียนสามารถอธิบายสาระสำคัญของนิกาย และพิธีกรรมของศาสนาคริสต์และอิสลามได้

8. นักเรียนสามารถวิเคราะห์แนวทางการดำเนินชีวิตของศาสนิกชนตามหลักคำสอน นิกาย และพิธีกรรม ในศาสนาคริสต์ และอิสลามได้

9. นักเรียนสามารถวิเคราะห์ความสอดคล้องของหลักธรรมในศาสนาคริสต์และอิสลามกับหลักธรรมของ ศาสนาที่ตนนับถือได้

10. นักเรียนสามารถอธิบายหลักธรรมคำสอนของศาสนาสิกข์ได้อย่างน้อย 5 หลักธรรม

11. นักเรียนสามารถอธิบายหลักปฏิบัติเรื่อง 5 ก ของศาสนาสิกข์ได้

12. จากพิธีกรรมและหลักปฏิบัติของศาสนาสิกข์ นักเรียนสามารถวิเคราะห์ถึงความแตกต่างของ 2 ประเด็นนี้ได้

13. นักเรียนสามารถอธิบายหลักธรรมคำสอนของศาสนาพราหมณ์ – ฮินดูได้อย่างน้อย 3 หลักธรรม

14. จากการอธิบายลักษณะเรื่องหลักของปรมาตมัน นักเรียนสามารถวาดภาพลักษณะของ พรหมัน และชีวาตมัน ให้มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกันได้

15. จากสถานการณ์ที่กำหนดให้ นักเรียนสามารถนำหลักธรรมเรื่องอาศรม 4 ไปจับคู่กับสถานการณ์ได้

16. จากภาพเทพเจ้าของศาสนาพราหมณ์ – ฮินดู นักเรียนสามารถอธิบายถึงลักษณะของนิกายในศาสนา พราหมณ์ – ฮินดูได้

17. นักเรียนสามารถยกตัวอย่างพิธีกรรมของศาสนาพราหมณ์ – ฮินดูที่เข้ามามีบทบาทในประเพณี และ พิธีกรรมของคนไทยได้

ศาสนาคริสต์

1. หลักธรรมของศาสนาคริสต์

1.1 หลักตรีเอกานุภาพ (Trinity) ศาสนาคริสต์สอนว่ามีพระเจ้าองค์เดียวแต่มี 3 บุคคล หมายความว่า มีองค์เดียวแต่มองได้เป็น 3 องค์ คือ พระบิดา พระบุตร และพระจิต พระบิดาคือพระเจ้าผู้สร้างโลก มนุษย์และสรรพสิ่ง พระบุตร คือ พระเยซูคริสต์ และพระจิต คือพระเจ้าในฐานะที่ปรากฏในจิตวิญญาณของมนุษย์ เพื่อเกื้อหนุนให้มนุษย์มีคุณธรรมความดี

1.2 ความรัก พระเยซูทรงเน้นในปัจฉิมโอวาทก่อนสิ้นพระชนม์ว่าหลักใหญ่และสำคัญที่สุดในคำ สอนของพระองค์ คือ “ความรัก” ทรงกล่าวว่า “ความรักเป็นสิ่งที่มีความ ยิ่งกว่าทรัพย์สินเงินทองและทรัพย์สมบัติ ใดๆ ในโลก” และทรงสอนว่า “จงรักพระเจ้า รักครอบครัว รักเพื่อนบ้าน และรักเพื่อนมนุษย์ และจะได้รับความรัก จากโลกเป็นสิ่งที่ตอบแทน”

1.3 อาณาจักรแห่งพระเจ้า (Kingdom of God) คือ สรวงสวรรค์สถานที่ที่ผู้เลื่อมใสศรัทธาใน พระเจ้าอย่างแท้จริง และปฏิบัติตามคำสั่งสอนของพระองค์เท่านั้นจะมีโอกาสได้ขึ้นไปรวมกับพระองค์ ณ ที่นั้นไม่มี ร้อน ไม่มีหนาว ไม่มีกลางวัน กลางคืน ไม่มีกาลเวลา ไม่ต้องกินอาหาร (อัมทิพย์) ไม่มีเกิด แก่ เจ็บ ตาย มีแต่ความ ร่มรื่นสุขสงบ เรียกว่า “ชีวิตนิรันดร์”

1.4 บัญญัติ 10 ประการ ที่พระเจ้าประทานให้ดังนี้

1. จงอย่ามีพระเจ้าอื่นใดนอกเหนือจากพระยะโฮวา
2. จงอย่าสร้างรูปเคารพและกราบไหว้วันมัสการรูปเคารพใดๆ
3. จงอย่าออกนามพระยะโฮวาโดยไม่สมควร
4. จงนับถือวันสะบาโต
5. จงนับถือบิดามารดาของตน
6. อย่าฆ่าคน
7. อย่าล่วงประเวณีผิดเมียของเขา
8. อย่าลักขโมย
9. อย่าเป็นพยานเท็จต่อเพื่อนบ้าน
10. อย่าโลภอยากได้เรือนของเพื่อนบ้าน หรือสิ่งใดๆที่เป็นของเพื่อนบ้าน

2. นิกาย ของศาสนาคริสต์นั้นมีนิกายสำคัญทั้งสิ้น 3 นิกายด้วยกันดังนี้

2.1 นิกายโรมันคาทอลิก เป็นนิกายดั้งเดิม โดยศาสนิกชนเชื่อว่าหลักธรรมที่ตนยึดถือและสถาบันทางศาสนาที่ตนสังกัด สืบทอดมาจากพระเยซูคริสต์โดยตรง จึงเชื่อว่านิกายของตนเป็นศูนย์รวมของศาสนาคริสต์ทั้งหมดที่มีมาตั้งแต่เริ่มต้น ประมุขของนิกายโรมันคาทอลิกเรียกว่า พระสันตะปาปา (Pope) ประทับอยู่ ณ กรุงวาติกัน

2.2 นิกายออร์ทอดอกซ์ นิกายนี้เกิดมาจากการที่จักรวรรดิโรมันถูกแบ่งออกเป็น 2 ภาค คือโรมเก่า และโรมใหม่ ซึ่งมีศูนย์กลางอยู่ที่กรุงคอนสแตนติโนเปิลได้แต่งตั้งประมุขทางศาสนาขึ้นมาให้มีอำนาจเสมอ กับสังฆราชที่กรุงโรมเก่า เหตุการณ์ครั้งนี้ได้สร้างความไม่พอใจให้กับศาสนจักรที่กรุงโรมเก่ามาก จนนำไปสู่การแตกแยกออกเป็น 2 นิกาย โดยศาสนิกชนที่กรุงคอนสแตนติโนเปิลได้ประกาศแยกตัวตั้งนิกายออร์ทอดอกซ์ขึ้นมา แต่หลัก ความเชื่อและแนวทางการปฏิบัติยังคงคล้ายคลึงกับนิกายเดิมอยู่มาก

2.3 นิกายโปรเตสแตนต์ เป็นชื่อรวมของชาวคริสต์หลายๆกลุ่มที่ไม่สังกัดทั้ง 2 นิกายข้างต้น เกิดมาจากการที่พระเจ้าเยอรมัน ชื่อ มาร์ติน ลูเธอร์ เห็นว่าการประพฤติปฏิบัติของศาสนจักรที่กรุงโรมมีความไม่เหมาะสมในหลายๆเรื่อง จึงแยกออกมาตั้งนิกายใหม่ หลังจากลูเธอร์ได้ตั้งนิกายใหม่ ก็มีชาวคริสต์รวมตัวกันในลักษณะเช่นนี้อีกหลายกลุ่ม โดยมีหลักความเชื่อส่วนใหญ่คล้ายกัน และไม่ถือว่าพระสันตะปาปาเป็นผู้นำทางศาสนาของตน

3. คัมภีร์ ของศาสนาคริสต์เรียกว่า ไบเบิล (Bible) ถือว่าเป็นคัมภีร์ศักดิ์สิทธิ์ เป็นพระวจนะของพระเจ้า แบ่งออกเป็น 2 ภาค คือ ภาคพันธสัญญาเดิม และพันธสัญญาใหม่

4. พิธีกรรม ที่สำคัญของศาสนาคริสต์เรียกว่า พิธีศีลศักดิ์สิทธิ์ (Sacraments) 7 ประการ คือ

1. ศีลล้างบาป หรือ ศีลจุ่ม (Baptism)
2. ศีลกำลั (Confirmation)

3. ศีลมหาสนิท (Holy Communion)
4. ศีลแก้บาป (Penance)
5. ศีลเจิมคนไข้ (Extreme Unction)
6. ศีลสมรส หรือ ศีลกล่าว (Matrimony)
7. ศีลอนุกรม หรือ ศีลบวช (Holy Order)

ศาสนาอิสลาม

1. หลักธรรมของศาสนาอิสลาม

1.1 หลักศรัทธา 6

1. ศรัทธาต่อพระเจ้าคือพระอัลเลาะห์
2. ศรัทธาต่อคัมภีร์ที่พระเจ้าประทานให้แก่ศาสนทูต เพื่อประกาศให้ประชาชนได้ทราบถึงหลักคำสอน
3. ศรัทธาต่อบรรดาศุลหือศาสนทูตที่พระเจ้าได้ส่งมายังหมู่มนุษย์ หนึ่งในนั้นคือท่านนบีมุฮัมมัด
4. ศรัทธาต่อบรรดามะลาอิกะห์ หรือเทวทูตผู้รับใช้พระเจ้า
5. ศรัทธาต่อวันสิ้นสุดท้าย คือหลังจากสิ้นโลกแล้วมนุษย์จะฟื้นขึ้น เพื่อรับการตอบสนองความดีความชั่วที่ได้ทำไปบนโลกนี้
6. ศรัทธาต่อกฎสภาวการณ์ของพระเจ้า

1.2 หลักจริยธรรม ศาสนาอิสลามสอนว่า ในการดำเนินชีวิต จงเลือกสรรเฉพาะสิ่งที่ดีอันเป็นที่ยอมรับของสังคม จงทำตนให้เป็นผู้ดำรงอยู่ในศีลธรรม พัฒนาตนเองไปสู่การมีบุคลิกภาพที่ดี เป็นคนที่มีจรรยาที่ห่วงใย

มีเมตตา มีความรัก ซื่อสัตย์ต่อผู้อื่น รู้จักปกป้องสิทธิของตนไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่น เป็นผู้มีความเสียสละไม่เห็นแก่ตัว และหมั่นใฝ่หาความรู้ ทั้งหมดที่กล่าวมานี้เป็นคุณสมบัติของผู้ที่มีจริยธรรม ซึ่งความสมบูรณ์ทั้งหมดอยู่ที่ความยุติธรรม

2. นิกาย การแยกนิกายในศาสนาอิสลามส่วนใหญ่เกิดมาจากความขัดแย้งทางการเมืองและการปกครอง จนนำไปสู่การแยกตัวก่อตั้งเป็นนิกายต่างๆ ที่สำคัญดังนี้

2.1 นิกายซุนนี เป็นนิกายที่นับถือการปฏิบัติตามแนวทางของศาสนานบีมุฮัมมัด กลุ่มมุสลิม นิกายนี้เชื่อว่าตนเองเป็นผู้เคร่งในแนวทางการปฏิบัติตามคัมภีร์อัลกุรอานและตามวจนะของท่านศาสดารวมทั้งการให้ความเคารพเชื่อถือต่อกาหลิบ หรือผู้สืบตำแหน่งผู้นำต่อจากท่านศาสดาของตน

2.2 นิกายชีอะห์ เป็นนิกายแรกที่ก่อตัวแยกออกจากชาวมุสลิมอื่นๆ โดยถือว่าตนเป็นพวกเดียวกับอาลีผู้เป็นญาติ บุตรเขย และสาวกของศาสนานบีมุฮัมมัด กลุ่มมุสลิม นิกายชีอะห์ถือว่าอาลีคนเดียวเท่านั้นที่เป็นกาหลิบที่ถูกต้อง

2.3 นิายคอวาริช นิกายนี้มีหลักสำคัญอยู่ว่า ตำแหน่งกาหลิบนั้นต้องมาจากการเลือกตั้งอย่างเสรี บุคคลที่ได้รับเลือกจะเป็นใครก็ได้ตามความเหมาะสม

2.4 นิกายซูฟี นิกายนี้ไม่ปรากฏผู้ให้กำเนิด มีแต่กล่าวถึงนักปราชญ์และผลงานของท่าน ซึ่งเป็นการเน้นชำระจิตใจให้บริสุทธิ์ ให้สวดอธิษฐานขอคุณพระเป็นเจ้า ขอมาโทษ และมีความเกรงกลัวต่อพระองค์ นิกายนี้เน้นการปฏิบัติอย่างเคร่งครัด

3. คัมภีร์ ของศาสนาอิสลามคือ คัมภีร์อัลกุรอาน เป็นคัมภีร์ที่บันทึกคำสั่งของพระอัลลอฮ์ซึ่งมีเทวโองการผ่านมาทางพระยปัมฮัมหมัด โดยในคัมภีร์อัลกุรอานนั้นจะมีหลักศรัทธา 6 ประการ และหลักปฏิบัติ 5 ประการ ซึ่งจะเน้นในเรื่องของความเชื่อ ความศรัทธาที่มีต่อพระเป็นเจ้า และการปฏิบัติตนเพื่อให้เป็นผู้ที่มีความบริสุทธิ์ และได้ไปอยู่กับพระเจ้าในสรวงสวรรค์

4. พิธีกรรม

4.1 การละหมาด

4.2 การชะกาต

4.3 การประกอบพิธีฮัจญ์

4.4 การถือศีลอด

ศาสนาสิกข์

1. คัมภีร์ในศาสนา

ศาสนาสิกข์มีคัมภีร์ที่สำคัญคือ **ครันถะสาหิบ** คำว่าครันถะ ตรงกับภาษาบาลีว่า คันถะ แปลว่า คัมภีร์ ส่วนคำว่า สาหิบ แปลว่า พระ ดังนั้นครันถะ สาหิบ แปลว่า **พระคัมภีร์**นั่นเอง คัมภีร์ครันถะสาหิบ แบ่งเป็น 2 ส่วนคือ

1.1 **อาทิกรันถ์สาหิบ** แปลว่าพระคัมภีร์แรก คัมภีร์นี้คุรุอรชุน ศาสตราจารย์ที่ 5 ได้จัดทำขึ้นเมื่อ พ.ศ. 2147 โดยรวบรวมคำสอนของคุรุองค์ก่อนๆ ตั้งแต่คุรุณานักจนถึงตัวท่านเอง

1.2 **ทสมครันถะสาหิบ** แปลว่าพระคัมภีร์ที่ 10 คัมภีร์นี้คุรุโควินทสิงห์ ศาสตราจารย์ที่ 10 เป็นผู้จัดทำขึ้น โดยการรวบรวมคำสอนของคุรุองค์ก่อนบางองค์และของตัวท่านเองไว้รวมกัน

2. นิกายในศาสนา

นิกายของศาสนาสิกข์ที่สำคัญมีอยู่ 2 นิกาย คือ

2.1 **นิกายนาคบันถิ หรือ สหัจจรี** นิกายนี้หนักไปในทางนับถือคุรุณานัก จึงดำรงชีวิตอยู่อย่างเรียบง่าย ดำเนินรอยตามคุรุณานัก นิกายนี้โณมนโณหนดเคราได้

2.2 **นิกายขาลสา หรือ สิงห์** นิกายนี้นับถือหนักไปทางคุรุโควินทสิงห์ผู้ที่นับถือนิกายนี้จะไว้ผม ตลอดทั้งหนวดเครายาว โดยไม่ตัดหรือโกนตลอดชีวิต

3. หลักความเชื่อ และจุดหมายสูงสุด

ชาวสิกข์เชื่อว่ามีพระเจ้าองค์เดียว เป็นพระเจ้าของมนุษยชาติทั้งปวง ไม่ผูกขาดอยู่ในศาสนาใด พระองค์มี

พระนามหลายอย่าง

4. หลักธรรมสำคัญ

4.1 หลักเรื่องขั้นต้น

ชาวสิกข์เชื่อว่าการปฏิบัติของบุคคลมีผลต่อภพที่จะต้องเผชิญหลังจากละร่างในภพนี้แล้ว การปฏิบัติตามคำสอนในศาสนาจะส่งผลตามลำดับขั้นตั้งแต่ขั้นต้นจนถึงขั้นสูงสุด

4.2 หลักเรื่องสามัคคี คือ ความกลมเกลียวไม่ขัดแย้งกันกลุ่มชนใดที่มีความขัดแย้งแย่งดีกันจะเสียประโยชน์ทั้งสองฝ่ายทั้งฝ่ายแพ้ซึ่งเสียประโยชน์อย่างไรก็ยวติและฝ่ายชนะ แม้จะได้รับประโยชน์แต่ก็ได้รับความเสียหายเช่นกันอันเป็นความเสียหายอย่างมีเกียรติสังคมที่ดีต้องสามารถประนีประนอมกันได้

4.3 หลักความเสมอภาค คือ แหล่งกำเนิดของพลังสังคมใดก็ตามที่ไม่มีการแบ่งเพศและชั้นวรรณะคนในสังคม นั้นจะช่วยกันสร้างสรรค์สังคมจนบรรลุถึงความเจริญงอกงามนัยตรงข้ามการแบ่งชั้นวรรณะเป็นการทอนกำลังของตน

4.4 หลักเรื่องศรัทธา คือ ความเชื่อมั่นในพระเจ้าผู้เป็นเอกเอนกการจะทำให้บุคคลมีความกล้าหาญ อดทน และวิริยะอุตสาหะ เมื่อทำสิ่งใดก็จะสำเร็จลุล่วงด้วยดี

4.5 หลักเรื่องความรัก คือ พลังที่ประสานให้ทุกคนอยู่ร่วมกันได้ด้วยความสุข แต่ความโกรธความเกลียดเป็นพลังบ่อนทำลายสังคมทำให้เกิดทุกข์ เกิดโทษในกลุ่มชนนั้นๆ

4.6 หลักนิรวาน หรือ นิรวาณะ

บุคคลสามารถบรรลุได้ด้วยการเพ่งพระเจ้ามีความจงรักภักดี และศรัทธา เปล่งวาจาอยู่เสมอถึงพระนามของพระองค์และโดยการปฏิบัติตามคำสั่งของครู หรือศาสดาแห่งศาสนานั้น

4.7 หลักปฏิบัติเรื่องศีล 5 (หลัก 5 ก)

ในสมัยคุรุโควินทสิงห์ตั้งกฎไว้อย่างหนึ่ง เรียกว่า "ศีล 5" หรือจะรู้จักในเรื่องของ 5 ก ซึ่งถือว่าเป็นระเบียบที่ชาวสิกข์ทุกคนจะต้องทำตามมี 5 ประการดังนี้

1. เกศ คือ เอาผม หนวด เคราไว้ จะโกนไม่ได้ เพราะเชื่อว่าการรักษาเกศาเป็นการแสดงถึงการดำรงชีพที่สอดคล้อง กับความประสงค์ของพระเจ้าผู้เป็นเจ้าของที่ได้ทรงประทานเกศาแก่มนุษย์ การตัดหรือทำลายเกศาอาจเป็นการแสดงออกถึงเจตนามุ่งทำลายสิ่งอันประเสริฐที่ธรรมชาติได้มอบมาให้แก่ มนุษย์

2. กังขา คือ จะต้องไม่หิวเสียบหรือปอกไว้ที่ผมเสมอ ขาดไม่ได้ เพื่อรักษาความสะอาดและความเรียบร้อยของผม

3. กรา คือ กำไลเหล็ก เป็นสัญลักษณ์แห่งความอดกลั้น ถ่อมตนและสุภาพ เป็นเครื่องเตือนใจชาวสิกข์ตลอดเวลาว่า เขามีพันธะผูกพันกับองค์พระศาสดา เมื่อใดที่เขามองดูกำไลในมือของตน เขาจะคิดขังใจหลายครั้งก่อนที่จะกระทำการสิ่งใดที่ผิดคุณธรรม

4. **กิรปาน** คือ จะต้องมีความกล้าหาญ ซึ่งเป็นเครื่องหมายของความกล้าหาญและการผจญภัย เป็นการแสดงออกถึงความเชื่อมั่นในตัวเอง และพร้อมที่จะปกป้องเกียรติของตนและผู้อื่น ดาบจะใช้เป็นเครื่องป้องกันตนเองและผู้อื่นเท่านั้น ไม่ใช่เป็นอาวุธในการรุกรานหรือทำร้ายผู้อื่น

5. **กฉา** คือ จะต้องมีความกล้าหาญโดยนุ่งไว้ข้างในประจำ โดยกฉานี้เป็นสัญลักษณ์แห่งความดีงาม และกระตือรือร้น สร้างความสะอาดสบายและคล่องตัว ในการเดินทางทำงาน ในการสู้รบ และยังสะดวกแม้ในยามพักผ่อน เป็นสัญลักษณ์แห่งความไว้วางใจ ปราดเปรียว

5. พิธีกรรมสำคัญ

1. **การสังคีต** หมายถึง การชุมนุมผู้ที่นับถือศาสนาสิกข์ร่วมกัน เพื่อก่อให้เกิดการสามัคคีในที่ชุมนุมนี้ทุกคนจะต้องช่วยเหลือตัวเองเหมือนกันหมด ไม่นาย ไม่มีบ่าว คนที่ไม่เคยทำงานด้วยตัวเอง เมื่อเข้ามาสู่พิธีนี้แล้วจะต้องทำด้วยตนเองหมดทุกอย่าง

2. **อมฤตสังสการ** หมายถึง พิธีรับคนเข้าสู่ศาสนาสิกข์ เพราะเหตุที่ศาสนานี้เกิดจากการประยุกต์เอาศาสนาอิสลามกับศาสนาฮินดูเข้าด้วยกัน

ศาสนาพราหมณ์ – ฮินดู

หลักธรรมคำสอนของศาสนาพราหมณ์ – ฮินดู ที่สำคัญมีดังต่อไปนี้

1. หลักอาศรม 4

อาศรม 4 หมายถึง การดำเนินชีวิตของชาวฮินดูตามคัมภีร์มนูธรรมศาสตร์ เฉพาะชนชั้นวรรณะพราหมณ์ วรรณะกษัตริย์ และวรรณะแพศย์เท่านั้น โดยกำหนดเกินอายุคนไว้ 100 ปี แบ่งช่วงของการใช้ชีวิตไว้ 4 ตอน ตอนละ 25 ปี ช่วงชีวิตแต่ละช่วงเรียกว่า “อาศรม” แปลว่า “วัย” หรือ “การหยุดพัก” หรือ “ขั้นตอนของชีวิต”

2. หลักปรมาตมัน

ปรมาตมัน คือ วิญญาณดั้งเดิม หรือความจริงสูงสุดในจักรวาล อันหมายถึง สิ่งที่ยิ่งใหญ่ที่เรียกว่า “**พรหมัน**” (ประกอบด้วย อาตมัน หรือ ชีวาตมัน) ทุกสิ่งทุกอย่างมาจากพรหมัน และกลับคือไปสู่พรหมัน พรหมันจึงเป็นหนึ่งใน

และเป็นอมตะ และปรมาตมันกับพรหมจึงเป็นสิ่งเดียวกัน

3. หลักโมกษะ

โมกษะ หมายถึง อิสระภาพทางวิญญาณ เป็นอุดมคติและคุณค่าสูงสุดในชีวิต เป็นระดับที่ข้ามพ้นสังสารวัฏ เพราะว่าการปฏิบัติในขั้นนี้ทำให้ข้ามพ้นจากความตาย ซึ่งเป็นความน่ากลัวในสังสารวัฏ โมกษะจึงเป็นความพยายามของมนุษย์ เพื่อถึงสุขอันเป็นนิรันดร์ ดังคำสอนในศาสนาฮินดูที่ว่า ผู้ใดรู้แจ้งในอาตมันของตนว่าเป็นหลักอาตมันของโลกพรหมแล้ว ผู้นั้นย่อมออกพ้นจากการเวียนว่ายตายเกิดและจะไม่ปฏิสนธิอีก

4. หลักปรัชญา 6 สำนัก

ปรัชญา 6 สำนัก เกิดจากความเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงหลักธรรมและข้อปฏิบัติในศาสนาพราหมณ์ แล้วทำให้ศาสนาพราหมณ์ของชาวอินเดียในยุคหลังมีปรัชญาความเป็นเอกลักษณ์ของตนโดยเฉพาะ จนกลายเป็นศาสนาพราหมณ์มาสู่ความเป็นฮินดูดังในปัจจุบัน หลักปรัชญา 6 สำนักมีลักษณะและแนวความคิดสำคัญดังต่อไปนี้

1. สำนักปรัชญา “สางขยะ”
2. สำนักปรัชญา “โยคะ”
3. สำนักปรัชญา “นยายะ”
4. สำนักปรัชญา “ไวเศษิกะ”
5. สำนักปรัชญา “มีมางสา”
6. สำนักปรัชญา “เวทานตะ”

• การวัดและประเมินผล

ขอบเขตการวัด	วิธีการ	เครื่องมือ	ผู้ประเมิน
1.ความรู้			
1.1 หลักธรรมสำคัญของศาสนาคริสต์และอิสลาม	1. การทำใบงาน	1.คำถาม (ปากเปล่า)	ผู้สอน
1.2 นิกาย คัมภีร์ และพิธีกรรมของศาสนาคริสต์และอิสลาม	2. การทำกิจกรรมเปิดป้ายคำ	2.แบบฝึกหัด	
1.3 หลักธรรมสำคัญของศาสนาคริสต์ อิสลาม และหลักธรรมของศาสนาที่ตนนับถือ	3. การทำแบบบันทึกกิจกรรม	3.ใบงาน	
1.4 หลักธรรมสำคัญของศาสนาสิกข์และพราหมณ์ – ฮินดู	4. การอภิปรายกลุ่ม	4.กิจกรรมกลุ่ม	
1.5 นิกาย คัมภีร์ และพิธีกรรมของศาสนาสิกข์และพราหมณ์ – ฮินดู	5. การชมวีดิทัศน์		
1.6 อิทธิพลของพิธีกรรมที่ส่งผลต่อวัฒนธรรมและประเพณีของไทย	6. การตอบคำถามปากเปล่า		

ขอบเขตการวัด	วิธีการ	เครื่องมือ	ผู้ประเมิน
2. ทักษะ/กระบวนการ			
2.1 ทักษะการมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม 2.2 ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ 2.3 ความสามารถในการสื่อสาร	การสังเกตพฤติกรรม รายบุคคล	แบบสังเกตพฤติกรรม	ผู้สอน
3. คุณลักษณะอันพึงประสงค์			
3.4 ความมีวินัย 3.5 ใฝ่เรียนรู้	การสังเกตพฤติกรรม รายบุคคล	แบบสังเกตพฤติกรรม	ผู้สอน

• กิจกรรมการเรียนรู้

คาบเรียนที่ 1

- นักเรียนดูภาพคัมภีร์ไบเบิล และคัมภีร์อัลกุรอาน แล้วตอบคำถาม
- นักเรียนร่วมกันศึกษาใบความรู้ เรื่อง หลักธรรมสำคัญของการอยู่ร่วมกันในสังคมจากศาสนาคริสต์และศาสนาอิสลาม
- ครูบรรยายเรื่อง หลักธรรมสำคัญของศาสนาคริสต์ และอิสลาม
- นักเรียนทำกิจกรรม “เปิดป้าย ทายคำถาม” โดยมีกติกา คือ เมื่อครูเปิดแผ่นป้ายหลักธรรมใดแล้วให้นักเรียนร่วมกันอธิบายหลักธรรมจากแผ่นป้ายนั้น แล้วตอบคำถามจากป้ายดังกล่าว
(Obj.1, Obj.2, Obj.3, ความสามารถในการคิดวิเคราะห์, ความสามารถในการสื่อสาร)
- นักเรียนทำใบงานที่ 1 เรื่องคู่กัน ฉันและเธอ (Obj.1, Obj.2, Obj.3)
- นักเรียนตอบคำถามเพื่อพัฒนาชั้นความเข้าใจที่คงทน (Gen.)

คาบเรียนที่ 2

- นักเรียนดูภาพองค์ประกอบของศาสนาแล้วตอบคำถาม
- ครูเชื่อมโยงจากคำตอบของนักเรียนว่า “ในแต่ละศาสนานี้ย่อมจะมีองค์ประกอบต่างๆจากที่นักเรียนได้กล่าวมา ซึ่งในแต่ละองค์ประกอบนั้นศาสนาต่างๆจะมีความแตกต่างกันไป ทั้งนี้องค์ประกอบในส่วนของคัมภีร์นิกาย และพิธีกรรมในแต่ละศาสนาย่อมจะสะท้อนถึงหลักความเชื่อที่แตกต่างกันออกไปในแต่ละศาสนา”
- นักเรียนชมวีดิทัศน์ เรื่อง การเข้าพิธีบัพติศมาด้วยน้ำของศาสนาคริสต์ และการละหมาดของศาสนาอิสลาม พร้อมทั้งทำใบงานที่ 2 เรื่อง ให้นับดูแล้วได้อะไร

4. ครูสุ่มนักเรียนให้สรุปสาระสำคัญ และขั้นตอนของการประกอบพิธีกรรมจากวีดิทัศน์ดังกล่าว

(Obj.1, ความสามารถในการคิดวิเคราะห์, ความสามารถในการสื่อสาร)

5. นักเรียนศึกษาใบความรู้ เรื่อง คัมภีร์ นิกายสำคัญ พิธีกรรม ของศาสนาคริสต์และศาสนาอิสลาม จากนั้น ครูบรรยายเรื่องคัมภีร์ของศาสนาคริสต์ และอิสลาม

6. ครูสุ่มนักเรียนให้อธิบายถึงลักษณะสำคัญของคัมภีร์ต่อไปนี้

6.1 คัมภีร์ไบเบิล

6.2 คัมภีร์อัลกุรอาน

(Obj.3, ความสามารถในการคิดวิเคราะห์, ความสามารถในการสื่อสาร)

7. นักเรียนแบ่งกลุ่มจำนวน 9 กลุ่ม โดยแต่ละกลุ่มจะได้รับชุดกิจกรรมกลุ่ม กลุ่มละ 1 ชุด เพื่อศึกษาและบันทึกข้อมูลลงในแบบบันทึกกิจกรรม พร้อมทั้งบอกแนวทางการนำเสนอชิ้นงานสรุปภาพด้วย โดยภายในแต่ละชุดกิจกรรมจะประกอบไปด้วยเรื่องต่อไปนี้

7.1 นิกายคาทอลิก และ นิกายโปรเตสแตนต์

7.2 นิกายออร์ทอดอกซ์ และ ศีลล้างบาป (พิธีบัพติศมา)

7.3 ศีลกำลัง และ ศีลมหาสนิท

7.4 ศีลแก้บาป และ ศีลเจิมคนไข

7.5 ศีลบวช และ ศีลสมรส

7.6 นิกายซุนนี และการละหมาด

7.7 นิกายชีอะห์ และการถือศีลอด

7.8 นิกายคอวาริจญ์ และการทำชะกาต

7.9 นิกายซูฟี และการประกอบพิธีฮัจญ์

8. นักเรียนแต่ละกลุ่มรายงานผลบันทึกจากแบบบันทึกกิจกรรมกลุ่มในข้อ 5 โดยสังเขป

(Obj.1, Obj.2, ความสามารถในการคิดวิเคราะห์, ความสามารถในการสื่อสาร)

9. นักเรียนตอบคำถามเพื่อพัฒนาขั้นความเข้าใจที่คงทน *(Gen.)*

คาบเรียนที่ 3

1. นักเรียนชมวีดิทัศน์เรื่องการปฏิญาณตนเป็นพุทธมามกะ จากนั้นนักเรียนตอบคำถาม

2. ครูกล่าวนำเข้าสู่กิจกรรม “จับเข้าคุย” ว่า “ในวันนี้เราจะมาสนทนากันในเรื่องของนิกายสำคัญ และพิธีกรรมต่างๆ ของศาสนาคริสต์ และอิสลาม ซึ่งจะทำให้เราเข้าใจในหลักความเชื่อ ความศรัทธาของผู้ที่นับถือศาสนาคริสต์และอิสลามได้มากยิ่งขึ้น”

3. นักเรียนนั่งเป็นรูปครึ่งวงกลม เรียงลำดับตามกลุ่ม 9 กลุ่ม (กลุ่มที่แบ่งเมื่อคาบที่ผ่านมา) จากนั้นครูผู้สอนอธิบายกติกาของกิจกรรม “จับเข้าคุย” ดังนี้

3.1 ครูผู้สอนจะเปรียบเสมือนพิธีกรในการเปิดประเด็นในการพูดคุยกับนักเรียนในเรื่องของนิยาย และพิธีกรรม ของศาสนาคริสต์และอิสลาม

3.2 ขณะที่ครูกำลังพูดคุยกับกลุ่มใด กลุ่มที่ถูกพูดคุยจะต้องนำเสนอสรุปภาพพิธีกรรม ประกอบการพูดคุยด้วย

3.3 ขณะสนทนาสมาชิกกลุ่มที่เหลือสามารถยกมือเพื่อถามคำถามกลุ่มที่นำเสนอได้

หมายเหตุ ขณะดำเนินกิจกรรมนักเรียนจะต้องบันทึกความรู้ที่ได้จากการนำเสนอลงในใบงานที่ 3 เรื่อง เมื่อฉันเรียน ฉันต้องรู้

4. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปประเด็นต่างๆที่ได้รับจากการทำกิจกรรม “จับเขาคู่” พร้อมทั้งสื่อนักเรียน ขึ้นมาตอบคำถามจากใบงานที่ 3 เรื่อง เมื่อฉันเรียน ฉันต้องรู้

(Obj.1, Obj.2, Obj.3, ความสามารถในการคิดวิเคราะห์, ความสามารถในการสื่อสาร)

5. นักเรียนตอบคำถามเพื่อพัฒนาขั้นความเข้าใจที่คงทน *(Gen.)*

คาบเรียนที่ 4

1. นักเรียนดูภาพการแต่งกายของศาสนิกชนชาวสิกข์ แล้วตอบคำถาม

2. นักเรียนร่วมกันศึกษาใบความรู้ เรื่อง นานาสาระกับศาสนาสิกข์

3. ครูอธิบายเรื่อง หลักธรรมและพิธีกรรมของศาสนาสิกข์

4. นักเรียนร่วมกันเปิดภาพจิกซอร์ จากกิจกรรมจิกซอร์ อะไรหนอ

(Obj.1, Obj.2, ความสามารถในการคิดวิเคราะห์, ความสามารถในการสื่อสาร)

5. นักเรียนดูรูปสัญลักษณ์ทั้ง 5 ของหลักศีล 5 (5 ก) แล้วร่วมกันวิเคราะห์ถึงข้อแตกต่างของหลัก 5 ก กับ พิธีกรรมในศาสนาสิกข์

(Obj.3, ความสามารถในการคิดวิเคราะห์, ความสามารถในการสื่อสาร)

6. นักเรียนดูภาพการประกอบพิธีกรรมของศาสนาสิกข์ และตอบคำถามเพื่อพัฒนาขั้นความเข้าใจที่คงทน *(Gen.)*

คาบเรียนที่ 5

1. นักเรียนดูภาพพราหมณ์ และตอบคำถาม

2. นักเรียนร่วมกันศึกษาใบความรู้ เรื่อง นานาน่ารู้เกี่ยวกับศาสนาพราหมณ์

3. ครูอธิบาย เรื่องหลักธรรมของศาสนาพราหมณ์ฮินดู

4. นักเรียนตอบคำถามจากกิจกรรม 2 คำถาม 3 หลักธรรม *(Obj.4, ความสามารถในการสื่อสาร)*

5. นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์สถานการณ์ เรื่อง เด็กชายแดง นายแดง ลุงแดง และตาแดง *(Obj.5, ความสามารถในการสื่อสาร)*

6. นักเรียนอธิบายแผนภาพ นิวเคลียส ปริมาตร *(Obj.6, ความสามารถในการสื่อสาร)*

7. นักเรียนทำใบงานที่ 1 เรื่อง พราหมณ์สอนอะไร *(Obj.4, Obj.5, Obj.6, ความสามารถในการคิด)*

8. นักเรียนตอบคำถามเพื่อพัฒนาความเข้าใจที่คงทน (Gen.)

คาบเรียนที่ 6

1. นักเรียนดูวีดิทัศน์เรื่อง การอารตีไฟ และตอบคำถาม
2. นักเรียนร่วมกันศึกษาใบความรู้ เรื่อง นานานารู้เกี่ยวกับศาสนาพราหมณ์ ภาค 2
3. ครูอธิบาย เรื่องนิกาย และพิธีกรรมของศาสนาพราหมณ์
4. นักเรียนทำกิจกรรม องค์กรนี้ นิกายไหน (Obj.7, ความสามารถในการคิด, ความสามารถในการสื่อสาร)
5. นักเรียนทำใบงานที่ 2 เรื่อง พราหมณ์ทำไว้ ไทยรับมา (Obj.8, ความสามารถในการคิด)
6. นักเรียนตอบคำถามเพื่อพัฒนาความเข้าใจที่คงทน (Gen.)

