

แนวคิดทางการถ่ายทอดความรู้ทางดนตรีไทยผ่านการเล่นเกม

THE CONCEPT OF TRANSMITTING KNOWLEDGE OF THAI MUSIC THROUGH PLAYING

อิสราภา จินสลุต¹

Itsarapa Jeensalute

Article History

Received: 28-11-2024; Revised: 24-12-2024; Accepted: 27-12-2024

<https://doi.org/10.14456/issc.2024.77>

บทคัดย่อ

แนวคิดทางการถ่ายทอดความรู้ทางการศึกษาถือเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน เนื่องจากการพัฒนาของสิ่งต่างๆ เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว ทำให้ต้องคิดค้นและสร้างสิ่งต่างๆ ขึ้นมาเสริมสร้าง ทดแทนหรือพัฒนาต่อยอดจากสิ่งเดิมที่เคยมีมา ด้วยเหตุผลที่ว่า เพื่อความสะดวกสบายหรือเพื่อกระบวนการการเรียนรู้แบบใหม่ นวัตกรรมจึงถูกสร้างมาเพื่อ แก้ไขปัญหาและมีคุณค่าในทิศทางเดียวกัน เพื่อก่อให้เกิดสื่อการศึกษาที่ดีโดยเฉพาะการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้เพื่อให้เกิดความน่าสนใจและการเรียนรู้ที่แปลกใหม่ นำเข้าสู่บทเรียน ดังเช่น ไทยไทยเกมที่เป็นแนวคิดหนึ่งที่เป็นอีกหนึ่งวิธีการถ่ายทอดหรือสอน ด้วยจุดประสงค์ต้องการให้ผู้เล่นได้รับความรู้ผ่านการเล่นโดยใช้เนื้อหาที่ผู้เล่นได้เรียนรู้ภายในห้องเรียนมาก่อนแล้วหรือบุคคลที่สนใจก็สามารถเล่นเกมนี้ได้ เพื่อเป็นตัวช่วยและเสริมสร้างทักษะความจำทางด้านดนตรีไทยที่นอกเหนือจากในห้องเรียน และข้อจำกัดของเครื่องดนตรีไทย ซึ่งจะมีเนื้อหาที่เกี่ยวกับการจดจำในส่วนของส่วนประกอบต่างๆ ของเครื่องดนตรีไทย ดังเช่นส่วนที่ 1 เป็นการอธิบายเนื้อหาและการทำความเข้าใจ ทบทวนความรู้เบื้องต้นของเครื่องดนตรีไทย ส่วนที่ 2 เป็นการฝึกหัดและการทำแบบทดสอบส่วนประกอบของเครื่องดนตรีไทยและในส่วนสุดท้าย คือ ส่วนที่ 3 เป็นการผจญภัยในฟาร์มดนตรีไทย มีเกมการสร้างฟาร์ม เลี้ยงสัตว์ ปลูกพืช และสร้างบ้าน โดยจะต้องต่อส่วนประกอบต่างๆ ของเครื่องดนตรีไทยให้ถูกต้อง ไทยไทยเกมจึงเป็นแนวคิดจากการบูรณาการแบบข้ามศาสตร์และการเรียนรู้ร่วมกัน โดยถือประโยชน์ของผู้เรียนหรือผู้เล่นเป็นสำคัญอันดับหนึ่ง เพื่อให้เกิดนวัตกรรมที่ช่วยแก้ปัญหาการจดจำเนื้อหาภายในห้องเรียน แนวคิดนี้จึงต้องการให้ผู้เล่นเกิดความเข้าใจและความรู้พื้นฐานก็สามารถที่จะเรียนรู้และทบทวนเนื้อหาได้ทุกอย่างที่ต้องการ พื้นฐานในการเข้าถึงเนื้อหาและสิ่งที่สำคัญที่สุดในความตั้งใจของผู้สร้างคือ เพื่อให้เกิดการต่อยอดและการประดิษฐ์คิดค้นสิ่งใหม่ พัฒนาและเสริมสร้างผู้เรียนทางดนตรีไทยในรูปแบบใหม่ แนวคิดทางนวัตกรรมด้านการศึกษานี้ จึงเป็นสิ่งที่ควรเกิดขึ้นเป็นอย่างมากในปัจจุบัน

คำสำคัญ: การถ่ายทอด; สื่อการศึกษา; เกมการศึกษาดนตรีไทย

¹อาจารย์ สาขาวิชาดนตรีศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

Lecturer, Department of music education, Faculty of Humanities and Social Sciences, Rambhai Barni Rajabhat University

Email: itsarapa.j@rbru.ac.th *Corresponding author

ABSTRACT

The concept of educational knowledge transfer is something that is happening today because the development of things is happening so fast that we have to invent and create things to enhance, replace or develop from the original things that we used to have. The reason is that for convenience or for a new learning process, innovation is created to solve problems and have value in the same direction to create good educational media, especially learning by using games as a basis for learning to create interest and new learning that is introduced into the lesson, such as Thai Thai Game, which is one idea that is another way to transfer or teach. For the reason that for convenience or for a new learning process Innovations are therefore created to solve problems and have value in the same direction. To create good educational media, especially by using games as the basis for learning, it is important to introduce interest and new learning methods into the lesson. As in Part 1, it explains the content and understanding. Review basic knowledge of Thai musical instruments. Part 2 is practice and testing of the components of Thai musical instruments, and the last part is Part 3 is an adventure in a Thai music farm. There is a game of building a farm, raising animals, growing crops, and building a house by connecting jigsaw puzzle of Thai musical instruments correctly. Using content that players have already learned in the classroom or anyone who is interested can play this game. which has content related to various components of Thai musical instruments Thai Thai Games is born from cross-disciplinary integration and collaborative learning. By considering the interests of the students or players as the number one priority. To create innovations that help solve the problem of remembering content in the classroom transferring knowledge through playing in the past It may happen a little. Because of studying Thai music focuses mostly on memorization. This concept requires players to have basic understanding and knowledge so they can learn and review content wherever they want. The basics for accessing content and the most important thing are the creator's intentions. To allow for further development and invention of new things Develop and strengthen Thai music learners in a new way This innovative idea in education Therefore, it is something that should very much happen today.

Keywords: Transmission; Education media; Thai music educational games

บทนำ

จากเนื้อหาในห้องเรียนสู่เกมการศึกษาที่ผู้เล่นสามารถพกติดตัว นำมาทบทวนความรู้บนพื้นฐานการเล่น เพื่อให้เกิดความสนุกสนานไปพร้อมๆ กับการได้รับความรู้ สิ่งหนึ่งที่น่าสนใจในปัจจุบันที่ทำให้เกิดประเด็นคือ เรื่องของเทคโนโลยีที่เด็กปฐมวัยหรือเยาวชนในโลกยุคศตวรรษที่ 21 นี้ที่ใช้เทคโนโลยีและตอบรับสื่อสังคมออนไลน์มากขึ้น เมื่อกล่าวถึง เด็กปฐมวัย ตามพระราชบัญญัติการพัฒนาเด็กปฐมวัย พ.ศ. 2562 ระบุว่า เด็กปฐมวัย หมายถึง เด็กซึ่งมีอายุต่ำกว่าหกปีบริบูรณ์ และให้หมายความรวมถึง เด็กซึ่งต้องได้รับการพัฒนา ก่อนเข้ารับการศึกษาในระดับประถมศึกษา ช่วงปฐมวัยเป็นช่วงอายุในการพัฒนามนุษย์ที่มีประสิทธิภาพสูงสุด และเป็นรากฐานของการพัฒนาที่ยั่งยืนสูงสุด เป็นช่วงวัยที่พัฒนาการด้านสมองและการเรียนรู้เป็นไปอย่างรวดเร็วที่สุดใน

ชีวิต และเป็นช่วงวัยที่เด็กมีความกระตือรือร้นและมีความสามารถในการเรียนรู้ทุกสิ่ง เด็กจึงจำเป็นที่จะต้องได้รับการเลี้ยงดูและพัฒนาการตามช่วงวัยที่เหมาะสม

ตามพระราชบัญญัติได้กล่าวไว้ว่าในปัจจุบันเด็กปฐมวัยขึ้นไป เข้าถึงสื่อทางสังคมได้ง่ายมากยิ่งขึ้น ถึงแม้ว่าในบางครั้งจะไม่ตั้งใจที่จะรับสื่อนั้นก็ตาม โลกของเราเปลี่ยนไปเร็วมาก ทำให้เกิดการพัฒนาและการสร้างสิ่งใหม่ให้เกิดขึ้น เพื่อให้เกิดความสะดวกสบาย เพื่อตอบโจทย์การใช้ชีวิตในแบบปัจจุบันที่มนุษย์มีความต้องการสูง (พระราชบัญญัติ:2567) แต่หากเป็นผู้ใหญ่หรือวัยที่สามารถคิดวิเคราะห์และตัดสินใจในเหตุการณ์ต่างๆ ได้แล้วนั้น ปัญหาในการใช้สื่อหรือเทคโนโลยี อาจเกิดขึ้นน้อยกว่าวัยปฐมวัยที่อาจจะยังไม่มีระบบการคิด และตัดสินใจได้อย่างเป็นอย่างดีเมื่อเทียบกับผู้ใหญ่ ดังนั้น ผู้ใหญ่จึงจำเป็นที่จะต้องใส่ใจและดูแลอย่างใกล้ชิดเพื่ออธิบายและเป็นแบบอย่างในยุคที่สามารถเข้าถึงเทคโนโลยีได้อย่างรวดเร็ว หากเปลี่ยนสื่อทางเทคโนโลยีที่อาจจะไร้ประโยชน์หรือเกิดประโยชน์น้อย เป็นการเพิ่มพูนความรู้และเสริมสร้างกระบวนการเรียนรู้ ย่อมจะส่งผลที่ดีกว่า เท่ากับว่า เด็กสามารถเรียนรู้เนื้อหาทางวิชาการไปพร้อมๆ กับการเล่น เป็นต้น ปัญหาที่เกิดขึ้นในปัจจุบันคือ สื่อเทคโนโลยีทางวิชาการมีน้อยเกินไป ผู้เขียนจึงมีความสนใจทางด้านการสร้างนวัตกรรมที่ทำให้เด็กเข้าถึงเนื้อหาจากที่เรียนภายในห้องแล้วยังสามารถทบทวนและเพลิดเพลินไปกับการเรียนรู้ผ่านการเล่นเกมที่เกิดประโยชน์

วัตถุประสงค์ของการสร้างแนวคิดทางการถ่ายทอดความรู้ทางดนตรีไทยผ่านการเล่นเกม เนื่องจากทางด้านศิลปศึกษาได้ให้ความสนใจกับการสร้างและการผลิตแนวคิดที่เป็นตัวเสริมสร้างให้กับผู้เล่นเกมเพื่อเป็นการสร้างสิ่งใหม่ที่น่าสนใจและเกิดประโยชน์ไปพร้อมๆ กัน และเพื่อนำเสนอแนวคิดทางการถ่ายทอดความรู้ในยุคของเทคโนโลยี จากการศึกษาและสังเกตการณ์ภายในห้องเรียนระหว่างผู้เรียนและผู้สอนนั้น ทำให้เห็นถึงปัญหาที่นอกเหนือจากภายในห้องเรียน โดยเฉพาะวิชาดนตรีไทย โดยเน้นเนื้อหาสาระหัวข้อส่วนประกอบของเครื่องดนตรีไทยที่ผู้เรียนจะต้องจดจำส่วนประกอบของเครื่องดนตรีไทย จากการเรียนภายในห้องทำให้ผู้เรียนจำจดส่วนประกอบต่างๆ ของเครื่องดนตรีไทยได้เป็นอย่างดี เพราะเกิดจากการเห็นและการสัมผัสจากเครื่องดนตรีไทยโดยตรง ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนานและเกิดความแปลกใหม่ ทำให้บรรยากาศภายในห้องเรียนสนุกสนาน และเกิดความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ในหลากหลายของเครื่องดนตรีไทย ปัญหาที่เกิดขึ้นหลังจากการได้เรียนรู้ภายในห้องเรียนแล้วนั้น เกิดขึ้นหลังจากที่ผู้เรียนจะต้องมาเรียนในคาบต่อไป คือ ผู้เรียนจดจำส่วนประกอบของเครื่องดนตรีไทยได้ไม่มากเท่าที่ควร เนื่องจากผู้เรียนส่วนใหญ่ไม่มีเครื่องดนตรีไทยเป็นของตนเอง จึงเล็งเห็นปัญหานี้เป็นสำคัญและเพื่อการต่อยอดการเรียนรู้ของผู้เรียนและความต้องการสร้างแนวคิดทางด้านศิลปศึกษาขึ้นมา เพื่อพัฒนาทั้งผู้เรียนและผู้สอนได้ลองเรียนรู้ผลิตสิ่งใหม่ที่อาจจะยังเกิดขึ้นน้อยในสังคมไทยปัจจุบัน ที่เรียกว่านวัตกรรมทางการศึกษาหรือสื่อเกมการศึกษาทางเทคโนโลยี โดยใช้ชื่อว่า ไทยไทยเกม โดยคาดหวังว่าจะเป็นส่วนหนึ่งในการช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ทางดนตรีไทยให้สอดคล้องกับสถานการณ์ของสังคมในยุคปัจจุบัน

การถ่ายทอดความรู้ทางดนตรีไทยที่ผ่านมา

การถ่ายทอดดนตรีไทยมีองค์ประกอบที่สำคัญได้แก่ ครู ศิษย์ หลักการและวิธีการสอน เพลงที่สอน และปลูกฝังจริยธรรมแก่ศิษย์ การถ่ายทอดนิยมใช้หลักการสอน ได้แก่ การทำตามครู การท่องจำ และการรักษาไว้ในจาริตประเพณี มีลักษณะการถ่ายทอดแบบมุขปาฐะ การเรียนการสอนดนตรีไทยในปัจจุบันผู้เรียนสามารถเลือกเรียนได้ 2 รูปแบบ คือ รูปแบบการเรียนดนตรีไทยกับสำนักบ้านดนตรีไทย และรูปแบบการเรียนดนตรีไทยในสถานศึกษา เนื้อหาสาระเริ่มต้นของผู้เรียนดนตรีไทยมักเริ่มจากการทำความรู้จักกับเครื่องดนตรี เช่น เครื่องดนตรีไทย ประเภทของเครื่องดนตรีไทย ส่วนประกอบของเครื่องดนตรีไทยที่รวมไปถึงองค์ประกอบของดนตรีไทย ที่ผู้เรียนสามารถนำไปปฏิบัติจริงและแสดงเพื่อประกอบอาชีพได้จริง โดยเริ่มจากการเรียนรู้พื้นฐานต่างๆ เหล่านี้ ผู้สอนจึงต้องค้นหาวีธี ความเหมาะสมในการจัดการเรียนรู้ การถ่ายทอดความรู้ผ่านการเล่นในอดีต อาจเกิดขึ้นน้อย เนื่องจากการเรียนดนตรีไทยจะเน้นการท่องจำเป็นส่วนใหญ่

ไม่ใช่แค่เพียงในด้านการปฏิบัติเท่านั้น ในปัจจุบันได้มีการสร้างองค์ความรู้ เช่น ตำรา หรือหนังสือในการหาความรู้ทางด้านทฤษฎีเกิดขึ้นมากมาย ถึงแม้ว่าในอดีตอาจจะมีตำราไม่มากที่จะบรรจุความรู้ต่างๆ ออกมาเป็นลายลักษณ์อักษรได้ เนื่องจากในอดีต คนไทยเกิดจากการบรณรงในพิธีกรรมต่างๆ บ้างก็เพื่อความบันเทิงจริง บ้างก็เพื่อความต้องการบางอย่าง โดยใช้ดนตรีเป็นเครื่องมือสื่อสารหรือเป็นตัวแทนในพิธีกรรมต่างๆ อย่างมากมายและหลากหลาย ดังเช่น การเรียนดนตรีไทยในสมัยก่อนนั้น ผู้เรียนจะต้องเข้ามาเรียนที่บ้านของครูโดยตรง หรือที่เรียกว่ากินและนอนที่บ้านของครู โดยจะต้องมีผู้ฝากเพื่อรับรองความประพฤติและมีวิธีการคัดเลือกลูกศิษย์ที่แตกต่างกันออกไปในแต่ละบ้านหรือสำนักนั้นๆ การเรียนดนตรีไทยมักมีความเชื่อมโยงในเรื่องของความเชื่ออยู่เสมอ ดังเช่น การเรียนเพลงที่ใช้บรณรงในงานอวมงคล จะไม่นิยมเรียนกันที่บ้านหรือต่อเพลงจากสำนักของครูโดยตรง อาทิเช่น เพลงเรื่องนางหงส์ บรณรงโดยวงปี่พาทย์นางหงส์ หรือเพลงมอญที่ใช้ในงานศพ เป็นต้น การเรียนเพลงเหล่านี้จึงเรียนและต่อเพลงที่วัด เพื่อป้องกันสิ่งชั่วร้ายหรือสิ่งที่ไม่ดีที่จะเกิดขึ้นกับตนเอง แต่ในขณะเดียวกันความเชื่อเหล่านี้ยังคงส่งผลมาถึงปัจจุบัน การเรียนการสอนดนตรีไทยในอดีต มักจะไม่มีการอธิบายเพลงหรือกล่าวถึงประวัติความเป็นมา ผู้เรียนไม่เกิดการซักถาม นอกจากครูจะเป็นผู้พูดให้ฟัง เพราะผู้เรียนมีความเชื่อที่ว่า นักดนตรีไทยจะต้องรู้จักวางตัวให้เหมาะสม ไม่หยับเครื่องดนตรีไทยมาเล่นอย่างผิดทาง ครูจึงได้เชื่อมโยงความเชื่อที่เกี่ยวกับดนตรีไทยเข้าไว้กับความศักดิ์สิทธิ์ เพื่อไม่ให้เครื่องดนตรีเกิดความเสียหาย (ณรงค์:2541) ปัจจุบันจึงเกิดแนวคิดและการเรียนรู้แบบใหม่ ทั้งในสถานการศึกษาหรือตามสถาบันต่างๆ จึงเกิดแนวคิดในการถ่ายทอดองค์ความรู้ทางดนตรีไทยที่นอกเหนือจากที่กล่าวมา เพื่อให้ทันกับปัจจุบันที่กำลังเปลี่ยนผ่านอย่างรวดเร็ว

การถ่ายทอดความรู้ทางดนตรีไทยในเชิงนวัตกรรมการศึกษา

การถ่ายทอดความรู้หรือการสอนดนตรีไทยในสถาบันหรือในระดับช่วงชั้นต่างๆ นั้น มุ่งเน้นในเรื่องเสริมสร้างคุณลักษณะที่ดี การมีวินัยในตนเอง รู้จักการเป็นผู้นำและผู้ตามในสถานการณ์ต่างๆ ค้นหาวิธีการทำกิจกรรมหรือเข้าสังคมกับผู้อื่น เน้นการฝึกสมาธิ ฝึกพื้นฐานทักษะทางดนตรี เพื่อให้เกิดสมาธิและความอดทน มีความรับผิดชอบ และสามารถใช้นวัตกรรมเป็นสื่อในการถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึก รวมไปถึงการตระหนักถึงคุณค่าทางดนตรี เกิดประสบการณ์การการบรณรงดนตรี มีส่วนร่วมและมีส่วนช่วยในการพัฒนา และปลูกฝังให้ผู้เรียนได้มีโอกาสแสดงออกทางความคิดเห็นได้อย่างอิสระ เพื่อให้ผู้เรียนได้เปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น ซึ่งเป็นพื้นฐานการพัฒนาชีวิตที่สมบูรณ์ ยกระดับคุณภาพชีวิต เพื่อให้เกิดความสมดุลทั้งทางร่างกายและจิตใจ สติ ปัญญา สังคมและอารมณ์

นวัตกรรมการศึกษา (Educational innovation) หมายถึง นวัตกรรมที่จะช่วยให้การศึกษาและการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพที่ดียิ่งขึ้น ผู้เรียนสามารถเกิดการเรียนรู้อย่างรวดเร็ว เกิดแรงจูงใจในการเรียนและเกิดการคิดค้นรูปแบบของการเรียนการสอนเพื่อให้นักเรียนมีส่วนร่วมมากยิ่งขึ้น และนวัตกรรมทางการศึกษานั้นยังหมายถึงสิ่งใหม่ ที่สร้างขึ้นมาเพื่อช่วยแก้ปัญหาเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนหรือพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ได้แก่ แนวคิด รูปแบบ วิธีการ กระบวนการ สื่อต่างๆ ที่เกี่ยวกับการศึกษา ซึ่งการกำเนิดนวัตกรรมทางการศึกษานี้ ทำให้เกิดทฤษฎีการแพร่กระจายนวัตกรรมเกิดจากการผ่านกระบวนการใช้เทคโนโลยีที่ปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้ประดิษฐ์และผู้ใช้ในสังคมกลับไปกลับมาหลายครั้ง จนเกิดการยอมรับในสังคม กลุ่มคนในสังคมที่ยอมรับการแพร่กระจายทางเทคโนโลยี ทำให้นวัตกรรมนี้เกิดประโยชน์และนำไปสู่การต่อยอด (สุคนธ์:2561) นอกจากทฤษฎีแล้ว แนวคิดทางด้านนวัตกรรมการศึกษาที่สอดคล้องกัน คือ แนวคิดความแตกต่างระหว่างบุคคล เป็นสิ่งที่ต้องให้ความสำคัญมากกับการเรียนและการสอน โดยแผนการศึกษาจัดการศึกษาตามความถนัด ความสนใจและความสามารถของแต่ละบุคคลเป็นเกณฑ์ เช่น การจัดห้องเรียนโดยใช้อายุเป็นเกณฑ์ การเรียนแบบไม่แบ่งชั้นหรือใช้เทคโนโลยีในการช่วยสอน (กันตวรรณและกาญจนา:2561)

จากการศึกษาทฤษฎีและแนวคิดนวัตกรรมการศึกษาแล้วนั้น จึงเกิดแนวคิดการสร้างนวัตกรรมการศึกษาที่มีจุดประสงค์เพื่อการทบทวนและเรียนรู้เนื้อหาเกี่ยวกับเครื่องดนตรีไทย และส่วนประกอบของเครื่องดนตรีไทยโดยคำนึงถึงผู้เรียนและผู้เล่นเป็นสำคัญ เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน นอกจากนั้นยังเป็นการพัฒนาผู้สอน ในการบูรณาการศาสตร์ทางดนตรีร่วมกับการใช้และการสร้างเทคโนโลยีใหม่ให้เกิดขึ้น ซึ่งปัจจุบันยังถือว่ามีความต้องการผลิตทางด้านดนตรีไทยน้อย นอกจากที่ผู้เล่นจะได้ทบทวนเนื้อหาผ่านการเล่นเกมแล้ว ผู้เล่นยังสามารถคิดต่อยอดจากสิ่งที่มี โดยมีพื้นฐานมาจากนวัตกรรมการศึกษาที่ต่อไปนี้จะเรียกว่า สื่อเกมการศึกษาและอาจจะมีเครื่องดนตรีไทยชนิดใหม่เกิดขึ้นได้อีกด้วย

เกม ก็ถือเป็นหนึ่งในประเภทของสื่อการเรียนรู้ปฐมวัย โดยเกมในที่นี้ จะหมายถึง เกมการศึกษา ซึ่งก็คือ กิจกรรมการเล่นที่ช่วยพัฒนาการด้านต่างๆ ของเด็กแต่นั่นทางสติปัญญา มีกฎกติกาต่างๆ เหมาะสำหรับเด็กปฐมวัยและความสนุกสนานจากการเล่น มีกระบวนการในการเล่นจากสื่อตามชนิดของเกมประเภทต่างๆ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน จะเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มก็ได้และจากบทความที่กล่าวถึงเกมการศึกษาในอีกความหมายคือ เกมที่เน้นกิจกรรมการเล่นโดยมีครูและกติกาที่ช่วยพัฒนาความคิด เป็นพื้นฐานสำคัญของการเตรียมความพร้อมให้เกิดการเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน มีกระบวนการเล่นที่ช่วยฝึกทักษะความพร้อมทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจสังคม และสติปัญญา เพื่อตอบสนองความต้องการตามวัยของผู้เรียน (Starfish:2566) ซึ่งจุดประสงค์หลักของการเล่นเกมคือ การส่งเสริมการใช้กล้ามเนื้อและการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา ให้เด็กฝึกใช้ความคิดอย่างมีเหตุผล การตัดสินใจแก้ปัญหา การเล่นร่วมกันซึ่งเป็นการสร้างสัมพันธ์ภาพอันดีกับผู้อื่น และทักษะที่ใช้ประสาทสัมผัส คือ ทักษะการฟัง การดู และการจับสัมผัส ประโยชน์ในการเล่นเกมการศึกษานั้นมีมากมาย ได้แก่ 1.เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน 2.ได้เรียนรู้การทำตามกฎกติกา 3.ฝึกการตัดสินใจ การใช้ตรรกะอย่างมีเหตุผลและผล ฝึกการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า 4.ฝึกการสังเกต

จากการวิจัยและการทบทวนวรรณกรรม นักจิตวิทยาและจิตแพทย์พบว่า เกมมีศักยภาพกระตุ้นการตระหนักรู้ ยังช่วยเสริมกำลังใจให้กับผู้ป่วยทางจิต และยังสนับสนุนทักษะการเข้าสังคม โดยการรวมและเพิ่มทัศนคติเชิงบวกเข้าไปในเนื้อหา หากกล่าวถึงการเล่นเกม อาจจะถูกมองว่ายิ่งทำให้เกิดผลในเชิงลบหรือได้รับข้อเสียจากการเล่นเกม เช่น เกิดภาวะโรคซึมเศร้าหรือพัฒนาการใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่นหายไป (ธนศ:2567) นักจิตวิทยาได้เข้ามามีบทบาทในการช่วยเหลือกระบวนการนี้ คือ การพัฒนาเกมที่เป็นเครื่องมือในการบำบัดพฤติกรรมและความตระหนักคิดของผู้ป่วยโรคซึมเศร้า (Cognitive-behavioral therapy)

จุดประสงค์และประโยชน์ที่สอดคล้องกันของเกมการศึกษานี้ ทำให้เกิดแนวคิดทางนวัตกรรมการให้การเรียนรู้ผ่านการเล่นเกม โดยส่วนใหญ่เกิดจากแนวคิดและการเล่นเกมแบบพบปะต่อหน้าซึ่งกันและกัน แต่ด้วยสถานการณ์ต่างๆ ที่ผ่านมานั้น ทำให้ต้องเปลี่ยนแปลงและประยุกต์กระบวนการสอนจากแบบเดิมคือในห้องเรียน กลายมาเป็นแบบออนไลน์ เนื่องมาจากในยุคปัจจุบันผู้เรียนที่อยู่ในวัยปฐมวัยนั้น ได้เกิดการเรียนรู้และเข้าใจการใช้เทคโนโลยีแล้วในระดับหนึ่ง ในขณะที่เดียวกัน ผู้สอนก็ต้องพัฒนาให้เท่าทันโดยเฉพาะในเรื่องของการใช้เทคโนโลยีหรือสื่อการสอนแบบใหม่ เพื่อปรับตัวให้เข้ากับผู้เรียนและถือเป็นการพัฒนาผู้สอนอีกหนึ่งทางด้วย

แต่ถึงอย่างไรก็ตาม การใช้สื่อเทคโนโลยีสำหรับเด็กต้องอยู่ภายใต้เงื่อนไขสำคัญคือ ต้องไม่ใช่ทดแทนการเล่นหรือการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลและสิ่งแวดล้อมรอบตัว โดยที่ไม่ใช้สื่อเทคโนโลยีมากเกินไปจนก่อให้เกิดอันตรายต่อสุขภาพ ควรเลือกใช้สื่อที่เป็นประโยชน์เสริมสร้างความรู้และคำนึงถึงสุขภาพทางด้านสายตาของเด็กในช่วงปฐมวัยอีกด้วย สถาบันสื่อเด็กและเยาวชนได้กล่าวถึงการใช้เวลาหน้าจอไว้ว่า การใช้เวลาหน้าจอ (Screen Time) คือคำที่ใช้เรียกกิจกรรมต่างๆ บนหน้าจอดิจิทัล เช่น การดูทีวี การทำงานหน้า คอมพิวเตอร์ การใช้มือถือหรือแท็บเล็ต หรือการเล่นวิดีโอเกม การใช้เวลาหน้าจอเป็นกิจกรรมที่ผู้ใช้ไม่ค่อยได้เคลื่อนไหวร่างกาย ทำให้เกิดความนิ่งเนือยทางกายภาพ เช่น การนั่งนิ่ง ทำให้ใช้พลังงานไปเพียงเล็กน้อย (ปทุมรัตน์:2564) ดังนั้นจึงต้องมีการจัดการหรือบริหารการใช้เวลาหน้าจอ เพื่อไม่ให้เกิดผลเสียมากมายตามมา

เมื่อเรียนรู้กระบวนการเบื้องต้นของการใช้ชีวิตอยู่กับเทคโนโลยีต่างๆ แล้ว ในปัจจุบันเริ่มมีการพัฒนาสื่อการสอน สื่อออนไลน์ต่างๆ มากมาย ถือเป็นการสร้างองค์ความรู้จากเดิมที่มีอยู่แล้วนั้น นำไปใส่ให้ทันสมัยและเข้าถึงได้ง่ายกว่าเดิม จากที่ผู้สอนได้ทำการสอนในระบบห้องเรียนแล้วนั้น ความเห็นส่วนใหญ่ที่เกิดขึ้นคือ ผู้เรียนมักจะชอบเล่นเกมมากกว่าการจดหรือการท่องจำ การเล่นเกมภายในห้องเรียนที่เชื่อมโยงกับเนื้อหาหลักในการสอน ทำให้ผู้เรียนมีกระบวนการเรียนรู้ได้รวดเร็วขึ้น มีการจดจำเนื้อหาได้มากขึ้น และได้สร้างผลงานของตนเองรวมทั้งได้ร่วมกันทำงานกับผู้อื่น รู้จักแก้ปัญหาและเข้าใจบุคคลอื่นได้อีกด้วย จากวัตถุประสงค์ที่ได้กล่าวมาในช่วงแรกของการกำเนิดสื่อการศึกษาไทยไทยเกมนั้น จะทำให้เกิดนวัตกรรมทางศิลปศึกษา ซึ่งได้รวบรวมประสบการณ์จากการสอนภายในห้องเรียนและช่วงเวลาที่ยุติพักภายในโรงเรียน การสังเกตการณ์ทำให้เกิดแรงบันดาลใจในการนำมาสร้างนวัตกรรมจากผู้เรียน โดยมีแนวคิดมาจากการที่ผู้เรียนนิยมเล่นตุ๊กตากระดาษ เกมสร้างฟาร์มเลี้ยงสัตว์และบอร์ดเกมต่างๆ ที่กำลังเป็นจุดสนใจในปัจจุบัน ทำให้เกิดการประยุกต์และสร้างแนวคิดที่ออกแบบในรูปแบบของแอปพลิเคชันที่เป็นสื่อทางการเรียนรู้โดยเป็นตัวเสริมจากการเรียนภายในห้อง โดยคำนึงถึงผู้เล่นเป็นหลัก ซึ่งการสร้างแอปพลิเคชันผู้สอนวิชาดนตรีไทยจำเป็นต้องปรึกษาและทำงานร่วมกับผู้เชี่ยวชาญการสร้างแอปพลิเคชัน ทำให้ผู้สอนเกิดความเข้าใจและเรียนรู้การทำงานเบื้องต้นโดยอ้างอิงจากองค์ประกอบต่างๆ และถือประโยชน์ผู้เล่นเป็นสำคัญ

การสร้างแอปพลิเคชันสำหรับเด็กปฐมวัยถือเป็นความแตกต่างที่ต้องเรียนรู้จากเดิม เนื่องจากต้องให้ความสำคัญและลงรายละเอียดเฉพาะให้กับเด็กปฐมวัย เพื่อให้เกิดข้อเสนอน้อยที่สุด องค์ประกอบก่อนการสร้างแอปพลิเคชันที่ควรศึกษาเรียนรู้คือการเลือกใช้สีที่จะเกิดขึ้นภายในแอปพลิเคชัน ต้องมีสีสันสดใสและตัวหนังสือที่ชัดเจน ซึ่งจะช่วยให้ดูน่าสนใจและง่ายต่อการเล่นเกม ผศ.บุบผา เรืองรอง อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช กล่าวถึงความสำคัญของการสอนเรื่องสีให้เด็กปฐมวัยไว้ว่ารอบตัวเรามีสีเป็นองค์ประกอบของทุกสิ่งบนโลกใบนี้เลยทีเดียวได้สัมผัสทั้งที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ ท้องฟ้า ใบไม้ ดอกไม้ สัตว์ของคน สีตา สีผม เป็นต้น และมนุษย์ยังสร้างสรรค์สีขึ้นมาอีกมากมาย ซึ่งเป็นการนำเอาศิลปะมารวมกับการสร้างนวัตกรรมการศึกษาที่ดีอีกทางหนึ่ง (บุบผา:2566)

แสดงให้เห็นว่าสีมีความสำคัญต่อมนุษย์เรา สีนอกจากจะมีความสวยงามทำให้สิ่งต่างๆ ชวนมองแล้ว สียังแสดงออกถึงอารมณ์ ความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไป สีที่มีอยู่ตามธรรมชาติและที่มนุษย์ประดิษฐ์ขึ้นนี้ จะมีความเข้มในระดับต่าง ๆ ตั้งแต่สีอ่อนไปจนถึงสีเข้ม มนุษย์นำสีที่สร้างสรรค์ขึ้น แต่งเติมในวัตถุทุกอย่างในโลกนี้ ดังนั้น การสนับสนุนให้เด็กสังเกตสีของวัตถุตามธรรมชาติ และวัตถุที่ผลิตจากคนเรา จะทำให้เด็กรู้จักสีต่าง ๆ ระดับความเข้มจางของสี แหล่งที่มาของสี การนำสีมาใช้ประโยชน์หรือการเกิดประโยชน์จากสี และเรียนรู้ความรู้สึกที่สัมผัสสี เพราะสีมีอิทธิพลต่อความรู้สึกของคนเรา สีเป็นตัวช่วยกระตุ้นพัฒนาการรอบด้านของเด็กปฐมวัย ดังนี้ 1. ช่วยให้เด็กปฐมวัยเข้าใจโลกและสิ่งที่อยู่รอบตัว คือ สีเป็นคุณสมบัติข้อหนึ่งของวัตถุ และสีจะเกี่ยวข้องกับตัวเด็ก เพราะสีอยู่ที่ตัวเด็กเองตลอดทั่วร่างกาย ทั้งสีผม สีผิว สีนัยตา สีเล็บ สีฟัน เป็นต้น สีช่วยกระตุ้นพัฒนาการทางด้านการมองเห็นของเด็กได้อย่างดี 2. สีช่วยกระตุ้นการทำงานของสมอง เด็กมีความรู้สึกต่อสีหรือสีสร้างความรู้สึกให้แก่เด็กได้ โดยเฉพาะหากเด็กอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสมและหลากหลายสิ่งเหล่านี้จะไปกระตุ้นสมองทำให้เกิดการสร้างเครือข่ายเส้นใยประสาทและทำให้เส้นใยประสาทอยู่คงทน 3. สีช่วยกระตุ้นประสาทสัมผัสทั้งห้าคือ การเห็น การได้ยิน การได้กลิ่น การสัมผัสรสชาติทั้งหลาย เด็กอาจใช้ประสาทสัมผัสอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างรวมกันเข้าไปสัมผัสกับวัตถุหรือเหตุการณ์ เป็นเหตุให้เด็กเกิดการสังเกต และได้ข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะและคุณสมบัติของวัตถุนั้นได้ 4. การสังเกตสีเป็นพื้นฐานข้อมูลสำหรับเด็ก การมีประสบการณ์การเรียนรู้เกี่ยวกับสีต่าง ๆ รอบตัว ว่ามีสีหลากหลาย ทั้งเหมือนกันและแตกต่างกัน เด็กก็จะเรียนรู้การจำแนกประเภทต่อไป การจำแนกประเภท คือ การแบ่งพวกหรือคัดแยกวัตถุตามกระบวนการการจำแนกนี้เกิดจากเด็กสามารถเปรียบเทียบและบอกข้อแตกต่างของคุณสมบัติของวัตถุนั้นๆ ได้ 5. การเรียนรู้เรื่องสีมีผลต่อการพัฒนาภาษาของเด็ก เมื่อเด็กได้เห็นสี ได้ยินคำศัพท์เกี่ยวกับสี ได้สัมผัสสี มีอารมณ์และความรู้สึกเกี่ยวกับสี ก็จะเป็นการเร้าและเสริมการรับรู้ให้เด็กมีการใช้ภาษา จนกระทั่งสามารถใช้

ภาษาในการติดต่อสื่อสารต่อไป 6. นำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ความรู้เรื่องสีที่เด็กเรียนรู้จะเป็นข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น เด็กสามารถเลือกสวมเสื้อผ้า เครื่องแต่งกายสีที่โรงเรียนกำหนดได้ เด็กจึงเป็นผู้มีวินัย เมื่อเขาจะข้ามถนน เขาจะเลือกข้ามทางม้าลาย เพราะม้าลายใช้สีขาวดำ เป็นสัญลักษณ์ตามกฎจราจร เป็นต้น องค์ประกอบเรื่องสีจึงเป็นตัวกระตุ้นพัฒนาการของเด็กดังที่ได้กล่าวมา

องค์ประกอบต่อมาคือ การใช้ตัวอักษร ซึ่งตัวอักษรที่จะปรากฏในแอปพลิเคชันนั้น จะต้องมีความใหญ่และเห็นได้ง่าย ตัวหนังสือจะต้องไม่มากเกินไป อ่านเข้าใจง่าย หรืออาจจะมีทั้งตัวหนังสือและการใส่เสียงบรรยายไปพร้อมๆ กันด้วย ทอดผ่านสัญลักษณ์เหล่านั้น องค์ประกอบของการอ่านที่เด็กควรเรียนรู้ ได้แก่ 1. ความรู้เกี่ยวกับการใช้หนังสือ ได้แก่ การรู้ทิศทางในการถือหนังสือ การรู้ส่วนประกอบของหนังสือและการรู้ทิศทางในการอ่าน 2. ความรู้เกี่ยวกับตัวอักษร ได้แก่ การรู้ว่าการอ่านกับการเขียนสัมพันธ์กัน การรู้จักคำคุณศัพท์ การรู้คำคืออะไร การรู้จักตัวอักษรตัวแรก และตัวสุดท้ายของคำและการรู้รูปร่างและทิศทางของตัวอักษร 3. ความรู้เกี่ยวกับเครื่องหมายวรรคตอน ได้แก่ การรู้ความหมายของเครื่องหมายคำพูด เครื่องหมายคำถาม และเครื่องหมายอัศเจรีย์ 4. ความรู้เกี่ยวกับการใช้สิ่งชี้แนะในการคาดคะเนและตรวจสอบการคาดคะเน ได้แก่ การคาดคะเนโครงสร้างของประโยค และ/หรือ พยัญชนะต้นของคำ และองค์ประกอบสุดท้าย คือ เนื้อหาเรื่องเครื่องดนตรีไทย ในส่วนหัวข้อส่วนประกอบของเครื่องดนตรีไทย ที่อ้างอิงมาจากตำราเรียนของผู้เรียนและมีการเพิ่มเติมแก้ไขบางส่วนให้กระชับและน่าสนใจมากขึ้น ซึ่งทั้งสามองค์ประกอบนี้ จะนำมารวมกันเพื่อสร้างแอปพลิเคชันไทยไทยเกม เพื่อเป็นการทบทวนเนื้อหาบนพื้นฐานการเล่น ให้เกิดความเพลิดเพลินและไม่ตึงเครียดในขณะที่ต้องทบทวนเนื้อหา

การพัฒนาแนวคิดเกมการศึกษานี้ มุ่งเน้นไปที่การทบทวนความรู้ผ่านการเล่นเกม โดยใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการเข้าถึงและช่วยเหลือผู้เล่น มีจุดมุ่งหมายในการนำดนตรีไทยเป็นหัวข้อของการเกิดเกมการศึกษานี้เพื่อแก้ไขและส่งเสริมพัฒนาทางด้านดนตรีไทย ปัญหาหนึ่งสำหรับผู้เรียนดนตรีไทย คือ ไม่สามารถเข้าถึงเครื่องดนตรีไทยได้ เนื่องจากเครื่องดนตรีไทยมีจำนวนจำกัด ผู้เรียนส่วนใหญ่ไม่มีเครื่องดนตรีไทยเป็นของตนเอง เมื่อหมดชั่วโมงเรียน อาจทำให้ผู้เรียนหลงลืมเนื้อหา แนวคิดทางการเรียนรู้อันตรธานหายไปผ่านการเล่นเกม จึงเป็นส่วนสำคัญในการเกิดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนในปัจจุบันโดยเฉพาะนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เนื่องจากมีบทเรียนในเรื่องส่วนประกอบของเครื่องดนตรีไทย อาจจะมีผลลัพธ์ที่ชัดเจนจากการใช้แนวคิดไทยไทยเกมเป็นองค์ความรู้ใหม่ด้วยการเข้าถึงเทคโนโลยีที่ทันสมัยในปัจจุบัน โดยคาดคะเนว่าแนวคิดนี้จะเกิดขึ้น เพื่อเป็นการเรียนรู้ที่มากกว่าในตำราและการท่องจำ (Playbase learning) ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านเทคโนโลยีในยุคสมัยที่ทุกคนเข้าถึงได้ และเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจในบทเรียนพื้นฐาน จนกระทั่งสามารถต่อยอดและสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ในรูปแบบของตนเองได้

แนวคิดผ่านการเล่นไทยไทยเกมจึงเป็นเกมของผู้ที่สนใจในเรื่องเครื่องดนตรีไทยและต้องการทบทวนเนื้อหาที่นอกเหนือจากในห้องเรียน จึงเป็นแรงบันดาลใจในการคิดค้นแนวคิดเกมทางการศึกษา และนำมาสู่การพัฒนาทางแนวคิดและความตั้งใจที่จะทำในรูปแบบของแอปพลิเคชัน จากเกมที่อยู่ในห้องเรียนสู่เกมการศึกษาออนไลน์ที่คาดว่าจะเหมาะสมกับผู้เล่นในปัจจุบัน แนวคิดการพัฒนาและสร้างรูปแบบเกมที่น่าสนใจ จำเป็นต้องพึงพาและค้นหาความรู้ที่นอกเหนือจากส่วนที่ความรู้ในด้านของตนเอง โดยนำความต้องการและคำนึงถึงผู้เล่นเป็นอันดับหนึ่งของการผลิตเกมนี้ ไทยไทยเกม จะเน้นด้วยเรื่ององค์ประกอบของเครื่องดนตรีไทย ในส่วนของแอปพลิเคชันจะเน้นไปที่การฝึกฝน การเล่นเกมและการประเมินผล โดยมีโหมดหัวข้อต่างๆ คือ เสียง และส่วนประกอบของเครื่องดนตรีไทย โดยแนวคิดนี้ได้แนวคิดมาจาก ตึกตากะระดาช แต่จะเปลี่ยนจากการแต่งตัวตึกตากะระดาชด้วยเสื้อผ้าเป็นส่วนประกอบของเครื่องดนตรีไทยแทน

ภาพที่ 1

ตุ๊กตากระดาษ



ที่มา: ตุ๊กตากระดาษ (ปาไลดา พิมพ์กร, 2567)

สิ่งที่จะเกิดขึ้นในไทยไทยเกมจะแบ่งเป็นหัวข้อใหญ่ทั้งหมด 3 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 คือ การเลือกเครื่องดนตรีไทย โดยผู้เล่นสามารถเลือกเครื่องดนตรีไทยในการเล่นได้ จะมีคำอธิบายและคำแนะนำของเกม เพื่อเป็นการทำความเข้าใจระหว่างผู้เล่นและผู้สร้าง จากนั้นจะเป็นเนื้อหาหลักของแอปนี้ คือ การอธิบายและทำความเข้าใจหรือทบทวนความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเครื่องดนตรีไทย มีทั้งภาพประกอบ คำอธิบายและเสียง เพื่อเป็นตัวเลือกให้กับผู้เล่นตามความต้องการ ในส่วนที่ 1 นี้ จะเหมาะสำหรับผู้ที่ต้องการเรียนรู้และทบทวน แต่จะยังไม่มีการแข่งขันหรือกิจกรรมในส่วนนี้

ส่วนที่ 2 คือ เล่นเกม จะมีคำอธิบายและคำแนะนำของเกม เพื่อเป็นการทำความเข้าใจระหว่างผู้เล่นและผู้สร้าง จากนั้นจะเป็นเนื้อหาหลักของแอปนี้ คือ การอธิบายและทำความเข้าใจหรือทบทวนความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเครื่องดนตรีไทย จะมีทั้งภาพประกอบ ส่วนที่ 2 จะเป็นการเล่นเกมโดยมีชื่อเกมว่า ไทยไทยเกม ซึ่งในส่วนที่ 2 นี้จะมี 2 แบบให้ผู้เล่นเลือกคือ ส่วนการฝึกหัดและการทดสอบ ไทยไทยเกมนี้ถูกสร้างขึ้นมา เพื่อให้ผู้เล่นรู้สึกสนุกสนานและไม่เป็นการกดดันหรือตึงเครียดกับการเล่นเกมนี้ การฝึกเกมนี้นี้ทำได้โดย เลือกเครื่องดนตรีไทยที่ต้องการเรียนรู้หรือทดสอบ จากนั้นจะมีรูปโครงสร้างรูปเครื่องดนตรีไทยขึ้นมา โดยที่ผู้เล่นจะต้องเลือกส่วนต่างๆ ในเกม มาประกอบบนรูปโครงสร้างเครื่องดนตรีไทยให้ถูกต้อง ถ้าหากทำถูกต้องอย่างสมบูรณ์แล้ว จะมีเสียงเครื่องดนตรีไทยเครื่องนั้นดังขึ้นพร้อมกับมีดาวสีเหลืองกระพริบที่มุมขวาของเกมส์ หากประกอบไม่ถูกต้องจะไม่มีเสียงเครื่องดนตรีไทยขึ้น และจะมีดาวสีแดงกระพริบขึ้นที่มุมขวาของเกมส์ กฎกติกานี้ผู้สร้างจะมีการอธิบายและแนะนำไว้ก่อนเข้าเล่นเกมทุกเกมเสมอ เพื่อเป็นการทำความเข้าใจและถือเป็นข้อตกลงร่วมกัน

ส่วนสุดท้ายของเกมนี้ คือส่วนที่ 3 จะเป็นเกมการผจญภัยที่สามารถเล่นต่อเนื่องได้ โดยมีชื่อว่า เดอะ ฟาร์มดนตรีไทย (The Farm Dontrithai) โดยได้แนวคิดมาจากการเกสรสร้างฟาร์ม เลี้ยงสัตว์ ปลูกพืช สร้างบ้าน เป็นต้น โดยที่ผู้เล่นจะเริ่มด้วยการสร้างตนเองขึ้นมาภายในเกมพร้อมกับการตั้งชื่อตนเองและตั้งชื่อฟาร์มของตน จากนั้นจะเข้าสู่ฟาร์มของตน โดยจะต้องทำภารกิจต่างๆ เช่น ให้อาหารสัตว์ ปลูกผัก ขายของ เพื่อให้ฟาร์มของตนเองสมบูรณ์และขยายอาณาเขตขึ้นไปให้มากขึ้น โดยที่ผู้เล่นจะผ่านภารกิจ

นั้นๆ ไปได้ จะต้องต่อจิ๊กซอร์รูปเครื่องดนตรีไทยให้ถูกต้อง เพื่อรับเพชร และนำเพชรนั้นไปแลกหรือซื้อของตามภารกิจของตนเองได้ ในส่วนของเกมนี้ จะมีข้อจำกัดในด้านของเวลา ดังที่ได้กล่าวมาในเรื่องของการใช้เวลาหน้าจอของเด็ก

ปฐมวัย จะถูกจำกัดเงื่อนไขทางเวลา โดยในส่วนนี้จะกำหนดไว้ที่ 30 นาที หากผู้เล่นเล่นเกมไปได้ 20 นาที จะมีรูปแจ้เตือนขึ้นมา หากผู้เล่นรับทราบและกตคำว่าเล่นต่อ จะสามารถเล่นต่อได้อีกเพียง 10 นาที จากนั้นเกมจะแจ้งเตือนทันที แต่ถ้าหากไม่เล่นต่อ ก็สามารถกดออกได้ ในส่วนของเกมนี้จะมีการบันทึกส่วนที่ผู้เล่นทำภารกิจได้ไว้แบบอัตโนมัติ ดังนั้นจะกลับมาเล่นต่ออีกเมื่อไหร่ก็ได้ ตามความต้องการของผู้เล่น

ดังที่ได้กล่าวมาถึงแนวคิดนี้ เนื้อหาภายในเกมถูกสร้างขึ้นบนพื้นฐานของดนตรีไทย ก่อนการเรียนรู้ส่วนประกอบของเครื่องดนตรีไทยนั้น ผู้เล่นจะต้องผ่านความเข้าใจในเรื่องเครื่องดนตรีไทยเป็นอันดับแรก ประเภทของเครื่องดนตรีไทยแบ่งออกเป็น 4 ประเภท คือ ดิด สี ดีและเป่า โดยเครื่องดนตรีไทยประเภทเครื่องตีนั้น หมายถึงเครื่องดนตรีไทยที่ใช้มือหรือไม้ตีแล้ว จึงเกิดเสียงขึ้น คือ ดิดสายให้เกิดเป็นเสียงดนตรีนั่นเอง ได้แก่ จะเข้ พิณ เป็นต้น เครื่องดนตรีประเภทเครื่องสี หมายถึง เครื่องดนตรีที่ใช้คันชัก สีกับสายให้เกิดเสียง ได้แก่ ซออู้ ซอด้วง ซอสามสาย เป็นต้น ซึ่งคันชักถือเป็นส่วนประกอบที่สำคัญของเครื่องดนตรีประเภทเครื่องสี หากไม่มีคันชักแล้ว เครื่องดนตรีประเภทเครื่องสีนั้นจะไม่เกิดเสียง เครื่องดนตรีประเภทเครื่องดี หมายถึง เครื่องดนตรีที่ใช้ไม้ตีหรือมือในการตีให้เกิดเสียง ซึ่งจะแบ่งย่อยออกเป็น 3 ประเภท คือ 1. เครื่องดีที่ทำด้วยไม้ ได้แก่ ระนาดเอก ระนาดทุ้ม เป็นต้น 2. เครื่องดีที่ทำด้วยโลหะ ได้แก่ ข้องวงใหญ่ ฉิ่ง ฉาบ เป็นต้น 3. เครื่องดีที่ทำด้วยหนัง ได้แก่ ตะโพน กลองสองหน้า กลองแขก เป็นต้น และเครื่องดนตรีประเภทเครื่องเป่า หมายถึง เครื่องดนตรีที่ใช้ปากเป่าลมผ่านเครื่องดนตรีให้เกิดเสียง โดยแบ่งย่อยออกเป็น 2 ประเภท คือ 1. เครื่องเป่าที่ไม่ใช้ลิ้น ได้แก่ ขลุ่ยเพียงออ ขลุ่ยหลีบ เป็นต้น 2. เครื่องเป่าที่ใช้ลิ้น ได้แก่ ปี่ใน ปี่นอก ปี่ชวา เป็นต้น (วุฒิสักดิ์:2560)

จากเนื้อหาและความรู้เรื่องเครื่องดนตรีไทยแล้ว จึงนำไปสู่เนื้อหาในหมวดส่วนประกอบของ เครื่องดนตรีไทย ซึ่งจะป็นรายละเอียดที่ทำให้ผู้เล่นเข้าใจในรูปร่างลักษณะและเรียนรู้ส่วนประกอบของเครื่องดนตรีไทย ซึ่งเป็นที่มาของไทยไทยเกม โดยเนื้อหาที่นำมาบรรจุไว้ในเกมนั้น จะเป็นการเรียนรู้ส่วนประกอบของเครื่องดนตรีไทยผ่านการเชื่อมโยงภาพและตัวหนังสือ เช่น เครื่องดนตรีประเภทเครื่องสี ได้แก่ ซออู้ มีส่วนประกอบที่เรียกว่า คันชัก รัตอก ลูกบิด กะโหลกซอ หมอน หางม้าและสายซอ เป็นต้น เครื่องดนตรีประเภทเครื่องตี ได้แก่ จะเข้ มีส่วนประกอบที่เรียกว่า โต๊ะ หย่อง นม สายและลูกบิด เป็นต้น ผ่านการเรียนรู้แบบรูปภาพและเสียงเพลง

โดยรวมแล้วเกมนี้นี้จะเน้นไปที่เนื้อหาที่เกี่ยวกับส่วนประกอบของเครื่องดนตรีไทย เป็นการฝึกพัฒนาความเข้าใจในสิ่งที่เรียนรู้มาจากในห้องเรียน ทบทวนเนื้อหาและความเข้าใจโดยใช้เกมเป็นสื่อพื้นฐานในการเข้าถึงเนื้อหาและสิ่งที่สำคัญที่สุดในความตั้งใจของผู้สร้างคือ เพื่อให้เกิดการต่อยอดและการประดิษฐ์คิดค้นสิ่งใหม่ เช่น เครื่องดนตรีใหม่หรือการเสริมสร้างแทนที่วัสดุเดิมที่เคยเป็นส่วนประกอบของเครื่องดนตรีไทย เกิดสิ่งใหม่โดยการเรียนรู้พื้นฐานผ่านการเล่นไทยไทยเกม ซึ่งนำไปสู่แนวคิดหรือนวัตกรรมใหม่ที่เกิดประโยชน์ในด้านต่างๆ ต่อไป การถ่ายทอดความรู้จึงเกิดการเปลี่ยนแปลงได้อย่างเสมอ เกิดสิ่งใหม่และเกิดสื่อการเรียนรู้ที่ทันสมัย เพื่อตอบสนองต่อผู้เรียน ผู้ต้องการศึกษาหาความรู้ แนวคิดในการผลิตสื่อการเรียนรู้ไทย จึงจำเป็นอย่างยิ่งในปัจจุบัน เพื่อให้ก้าวผ่านความน่าเบื่อ ความกลัวหรือความเข้าใจที่ว่า ดนตรีไทยเป็นสิ่งที่เข้าถึงได้ยาก นอกจากนี้ การจัดการศึกษาที่สมบูรณ์ทางด้านดนตรีนั้นจะเกิดความสมบูรณ์ได้สิ่งสำคัญคือ ต้องมีเครื่องดนตรีที่มีความเหมาะสมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ จากเครื่องดนตรีจริงที่มีคุณภาพ ดังนั้นแนวคิดการถ่ายทอดความรู้ผ่านการเล่นนี้ จึงเป็นเพียงแนวคิดที่ยังไม่เกิดขึ้น และหวังว่าจะเป็นส่วนหนึ่งในการเสริมองค์ความรู้จากในห้องเรียนและการได้ปฏิบัติเครื่องดนตรีจริง ที่จะช่วยสนับสนุนและเสริมสร้างการเรียนรู้ทางดนตรีไทยผ่านการเล่นด้วยเทคโนโลยีเพื่อการพัฒนาต่อยอดให้เกิดขึ้นจริงในอนาคต

สรุป

แนวคิดในการคิดค้นไทยไทยเกมนี้ ต้องการสนับสนุนและเสริมสร้างอีกหนึ่งการเรียนรู้ที่เข้าถึงง่ายสำหรับเด็กนักเรียนและเด็กปฐมวัย หรือร่วมไปถึงบุคคลที่สนใจ มีองค์ประกอบและหลักการที่ได้รวบรวมและศึกษาโดยใช้เด็กเป็นจุดศูนย์กลาง และหวังเป็นอย่างยิ่งแนวคิดไทยไทยเกมนี้ จะสามารถเกิดขึ้น จนกระทั่งต่อยอดและพัฒนาเป็นสื่อการเรียนรู้ได้อีกหนึ่งรูปแบบ

องค์ความรู้ใหม่

ในด้านองค์ความรู้ใหม่ที่เกิดขึ้นได้ผ่านการคิด โดยใช้วิธีการที่อยู่ในตำรา ความรู้หรือข้อมูลที่ได้รับการค้นพบ ถูกนำมาพัฒนาขึ้น จากการเรียนรู้ปฏิบัติเครื่องดนตรีไทยภายในห้องเรียนสู่แนวคิดการนำเกมที่เป็นสิ่งที่เข้าถึงได้ง่ายในปัจจุบัน เป็นตัวช่วยในการส่งเสริมและสนับสนุนการเรียนรู้ในเชิงการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-based Learning) ที่ได้เรียนรู้โดยผ่านกิจกรรมการเล่นที่ถูกออกแบบมาอย่างมีจุดมุ่งหมาย โดยการเรียนรู้ลักษณะนี้จะช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา ผ่านการมีส่วนร่วมอย่างเป็นธรรมชาติ สนุกสนาน และมีความหมายต่อผู้เรียน จึงเป็นสิ่งที่สำคัญสำหรับเด็กในยุคปัจจุบันที่โลกเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว การเรียนรู้ผ่านการเล่นไทยไทยเกมนี้ เป็นอีกแนวทางในการเชื่อมโยงความรู้ ทักษะและแนวคิดจากศาสตร์หรือสาขาวิชาต่างๆ เข้าด้วยกัน ซึ่งไทยไทยเกมสามารถส่งเสริมความสร้างสรรค์ตามเป้าหมายของการบูรณาการข้ามศาสตร์ เพื่อให้เกิดการกระตุ้นการคิดแบบนอกกรอบ โดยการรวมศาสตร์ทางด้านดนตรี ศิลปะเข้ากับเทคโนโลยี เพื่อให้เหมาะสมกับโลกที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว และเป็นแนวทางที่สอดคล้องกับยุคสมัยที่ไม่ถูกแบ่งแยกอย่างชัดเจนอีกต่อไป และเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับการสร้างนวัตกรรมและการพัฒนาสังคมในอนาคต

รายการอ้างอิง

- กัญญา มีสมสาร และกันตวรรณ ศิลปะกิจยาน. (2561). การพัฒนาเด็กปฐมวัยในยุค 4.0, *วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์*, 8(1), 171-178. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/var/article/view/146948>.
- ณรงค์ เขียนทองกุล. (2541). ความเชื่อกับดนตรีไทย. *วารสารมนุษยศาสตร์วิชาการ*, 6(1), 44-56. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/abc/article/view/63941/52469>
- ธเนศ รัตนกุล. (2567, 5 มกราคม). *เกมและการกีดกันของเด็ก*. <https://thematter.co/science-tech/games-that-treat-depression/5467>.
- บุปผา เรืองรอง. (2566, 18 มกราคม). *สมีผลต่อพัฒนาการเด็กปฐมวัย*. <https://www.aksorn.com/early-childhood-1>.
- ปยุตต์ รัตน์ พิงคานนท์. (2564). รูปแบบการใช้สื่อดิจิทัลกับการเรียนรู้ทางสังคมและการเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลของเด็กปฐมวัย. [วิทยานิพนธ์ดุขฎิบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต]. <http://libdoc.dpu.ac.th>
- พระราชบัญญัติเด็กปฐมวัย. (2567, 3 พฤศจิกายน). *เด็กปฐมวัย*. <https://www.moe.go.th/backend/wp-content/uploads/2020/10/1.-พรบ.-การพัฒนาเด็ก>.
- ปาติดา พิมพะกร. (2567, 3 พฤศจิกายน). *ตุ๊กตากระดาด*. <https://kiji.life/kisekae-ningyo/>
- วุทธิศักดิ์ โภชนกุล. (2560, 3 พฤศจิกายน). *เครื่องดนตรีไทย*. https://www.gotoknow.org/posts/312085#google_vignette.
- สุคนธ์ สินธพานนท์. (2561). *นวัตกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21*. 9119 เทคนิคพรินติ้ง
- สตาร์ฟิชแล็บ. (2566, 6 มีนาคม). *เกมสำหรับเด็ก*. <https://www.starfishlabz.com/คอร์ส/44-เกมการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย>.