

Academic Article

Active Thai Music Learning: A Motivation Strategy through Gamification

Teekapat Sontinuch

M.A. (Thai and Asian Music), Academician
Faculty of Fine Arts Srinakharinwirot University

Nattapon Lertwiriapiti*

M.Ed. (Arts Education), Teacher (Professional Level)
Princess Chulabhorn Science High School Lopburi

*Corresponding author: Nattapon.lertwiriapiti@gmail.com

Received: November 11, 2025/ Revised: March 5, 2026/ Accepted: March 12, 2026

Abstract

This article presents an innovative approach to Thai music education through active learning integrated with gamification and modern digital technologies. The objective is to enhance learners' motivation and align with the learning behaviors of the new generation, who are familiar with digital media. The model promotes holistic development knowledge, skills, critical thinking, and desirable characteristics by connecting Thai music education with interdisciplinary subjects such as Thai language, social studies, and information technology. This learning method expands the scope of Thai music from a traditional classroom subject to a dynamic cultural force in contemporary society. Consequently, the article proposes a foundational framework for educational reform that fosters both creativity and cultural preservation in a balanced and sustainable manner.

Keywords: Thai music, Active learning, Gamification, Motivation

บทความวิชาการ

การเรียนรู้ดนตรีไทยเชิงรุก : กลยุทธ์สร้างแรงจูงใจผ่านเกมมิฟิเคชัน

ทิพย์ภัต สนธิสุข

ศศ.ม. (ดุริยางคศาสตร์ไทยและเอเชีย), นักวิชาการ
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ณัฐพล เลิศวิริยะปิติ*

กศ.ม (ศิลปศึกษา), ข้าราชการครู วิทยฐานะชำนาญการ
โรงเรียนวิทยาศาสตร์จุฬาภรณราชวิทยาลัย ลพบุรี
*ผู้ประสานงาน: Nattapon.lertwiriapiti@gmail.com

วันรับบทความ: 11 พฤศจิกายน 2568/ วันแก้ไขบทความ: 5 มีนาคม 2569/ วันตอบรับบทความ: 12 มีนาคม 2569

บทคัดย่อ

บทความนี้นำเสนอแนวคิดการจัดการเรียนรู้ดนตรีไทยในรูปแบบเชิงรุก (Active Learning) โดยบูรณาการเกมมิฟิเคชันและเทคโนโลยีสมัยใหม่ เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจแก่ผู้เรียน และให้สอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของคนรุ่นใหม่ที่คุ้นเคยกับสื่อดิจิทัล ซึ่งมุ่งเสริมประสิทธิภาพการเรียนรู้ให้รอบด้านทั้งด้านความรู้ ทักษะ กระบวนการคิด และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ การเรียนรู้รูปแบบนี้ยังเชื่อมโยงดนตรีไทยเข้ากับวิชาอื่น ๆ ในลักษณะของการบูรณาการข้ามศาสตร์ เช่น ภาษาไทย สังคมศึกษา และเทคโนโลยีสารสนเทศ อันเป็นการขยายขอบเขตของดนตรีไทยจาก “บทเรียนในชั้นเรียน” ไปสู่ “พลังทางวัฒนธรรม” ที่ร่วมสมัยและยั่งยืน บทความนี้จึงเสนอแนวทางที่เป็นต้นแบบในการพัฒนานโยบายการศึกษาไทยที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และการอนุรักษ์วัฒนธรรมควบคู่กันอย่างสมดุล

คำสำคัญ: ดนตรีไทย, การเรียนรู้เชิงรุก, เกมมิฟิเคชัน, แรงจูงใจ

บทนำ

ดนตรีไทยถือเป็นศิลปวัฒนธรรมที่มีคุณค่าต่อสังคมไทย ทั้งในด้านความงดงามทางศิลป์ การสืบทอดภูมิปัญญา และการสร้างอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม อีกทั้งยังเป็นส่วนหนึ่งของเนื้อหาหลักสูตรการเรียนรู้ศิลปะ สารคดีดนตรีที่กำหนดอยู่ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 การจัดการเรียนรู้ดนตรีไทยในปัจจุบันยังคงเผชิญกับความท้าทายหลายประการ โดยเฉพาะรูปแบบวิธีการจัดการเรียนรู้ที่ยังคงเน้นการบรรยาย ประกอบกับการสร้างบรรยากาศของชั้นเรียนไม่กระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจเนื้อหา ผู้เรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาของวิชาดนตรีไทยและขาดแรงจูงใจในการเรียน ส่งผลให้ผู้เรียนมีความสนใจดนตรีไทยลดลง อีกทั้งดนตรีไทยยังต้องแข่งขันกับดนตรีสมัยนิยม และสื่อดิจิทัลที่เป็นที่นาสนใจของเยาวชน ดังนั้นการแสวงหาวิธีการจัดการเรียนรู้ที่สามารถสร้างแรงจูงใจและให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้จึงเป็นสิ่งจำเป็น ในยุคพลวัตทางการศึกษานักการศึกษาได้นำความรู้ทางการศึกษาที่หลากหลาย มาพัฒนา และประยุกต์ใช้อย่างหลากหลายวิธี เพื่อใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างลึกซึ้งและมีแรงบันดาลใจ หนึ่งในแนวทางที่ได้รับความนิยมคือ การเรียนรู้บนฐานความท้าทาย (Challenge-Based Learning: CBL) ซึ่งมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเผชิญกับโจทย์หรือปัญหาจริง และใช้ทักษะในการคิดวิเคราะห์ และสร้างสรรค์เพื่อหาคำตอบ โดย CBL เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการแก้ปัญหา ร่วมมือกับครูผ่านประเด็นที่ใกล้ตัว และมีความหมาย เพื่อกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และนำไปสู่การสะท้อนผลการเรียนรู้ (Prachusilpa et al., 2020) กระบวนการนี้ยังเน้นการกำหนดเป้าหมายที่ชัดเจน และเชื่อมโยงกับประเด็นทางสังคม โดยผู้สอนทำหน้าที่ชี้แนะให้นักเรียนเผชิญกับความท้าทายที่แท้จริง สามารถนำประสบการณ์ไปใช้ และสร้างข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติที่อิงจากการเรียนรู้ เพื่อปรับปรุงประสิทธิภาพของประสบการณ์ และสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ (da Silva Ovando, et al., 2025) อีกทั้งการประยุกต์ใช้แนวคิด Gamification หรือการนำกลไกของเกม เช่น คะแนน รางวัล การปลดล็อกด่าน และการแข่งขัน มาเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนการสอน ได้รับความสนใจอย่างกว้างขวางในหลายสาขา แม้ว่าผลลัพธ์ที่วัดได้ในบางบริบทอาจยังไม่เปลี่ยนแปลงอย่างชัดเจน แต่การนำ Gamification มาประยุกต์ใช้ในหลักสูตรออนไลน์หรือการเรียนรู้ผ่านเกมถือเป็นแนวทางที่มีศักยภาพและควรได้รับการศึกษาเพิ่มเติมในงานวิจัยอนาคต (Cook & Aaron, 2025) สำหรับการจัดการเรียนการสอนดนตรีไทย

การนำแนวคิด Challenge-Based Learning และ Gamification มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ดนตรีไทยจะสร้างกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนได้เผชิญกับการแก้ปัญหาที่หลากหลาย ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ มีบรรยากาศการเรียนรู้ที่ท้าทาย ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการและเปลี่ยนเรียนรู้ และอภิปรายอย่างเข้มข้นและก่อให้เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น อีกทั้งการประเมินผลโดยใช้เกณฑ์สมรรถนะที่เข้มงวดสามารถช่วยพัฒนาทักษะสำคัญที่เพิ่มขีดความสามารถของผู้เรียน (Membrillo-Hernández et al., 2019) ด้วยเหตุนี้ แนวทางดังกล่าวจึงนับเป็นทิศทางที่น่าสนใจ และส่งเสริมให้ผู้เรียนมีประสบการณ์การเรียนรู้ดนตรีไทย ให้สอดคล้องกับทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 สอดคล้องกับงานวิจัยของ Tasadduq et al. (2021) กลุ่มที่เรียนด้วยการใช้แนวทางเกมแสดงให้เห็นถึงประสิทธิภาพการเรียนรู้ที่เหนือกว่าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยเฉพาะในด้านผลการปฏิบัติงานและคะแนนสอบ นอกจากนี้ ยังพบความสัมพันธ์เชิงบวกอย่างมีนัยสำคัญระหว่างผลคะแนนจากการสอบสองช่วงเวลาในกลุ่มที่ใช้เกมซึ่งชี้ให้เห็นว่าการออกแบบการเรียนรู้ที่ผสมผสานกลไกเกมอย่างเหมาะสม สามารถส่งผลดีต่อความต่อเนื่องและความมั่นคงของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนในระยะยาว

ดนตรีไทยในยุคเปลี่ยนผ่าน โอกาส และความท้าทายทางการศึกษา

ดนตรีไทยถือเป็นรากฐานทางศิลปวัฒนธรรมที่สะท้อนภูมิปัญญา ความงดงามทางศิลป์ และอัตลักษณ์ของสังคมไทย การบรรจุเนื้อหาดนตรีไทยไว้ในโรงเรียนทั่วไปใช้เริ่มใช้หลักสูตรในโรงเรียนต้นแบบ ตั้งแต่ปีการศึกษา 2551 และปีการศึกษา 2555 เป็นต้นไป ให้ใช้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ทุกชั้นเรียน (Ministry of Education, 2010) ซึ่งเป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ถึงความตั้งใจของชาติในการธำรงและสืบทอดศิลปะการแสดงแขนงนี้ให้คงอยู่ในสังคมปัจจุบันและอนาคต ดนตรีไทยยังช่วยพัฒนาทักษะที่สำคัญของผู้เรียน เช่น ความมีวินัยในการฝึกซ้อม การทำงานร่วมกันในวง

และการสร้างสุนทรียภาพทางอารมณ์ ยกตัวอย่างเช่น การเรียนระนาดเอกหรือซอด้วง นอกจากผู้เรียนจะได้พัฒนาทักษะการบรรเลงแล้ว ยังได้เรียนรู้การทำงานเป็นทีม และการฟังเสียงผู้อื่น เพื่อสร้างความกลมกลืนของวงดนตรี อันเป็นทักษะที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันและการทำงานในอนาคตได้

การจัดการเรียนรู้ดนตรีไทยในทุกระดับควรดำเนินการอย่างเป็นระบบ โดยเริ่มจากการกำหนดวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน และสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนแต่ละกลุ่ม เน้นการยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง สำรวจความสนใจ และศักยภาพเฉพาะบุคคล การกำหนดเนื้อหาสาระควรออกแบบให้ผู้เรียนเข้าใจเสียง และเอกลักษณ์ของดนตรีไทย การฟังเพลง การรู้จักวงดนตรีประเภทต่าง ๆ และการฝึกอ่าน-เขียนโน้ตไทยเดิม เพื่อบูรณาการฐานการเรียนรู้ที่มั่นคง **รูปแบบวิธีการสอน**ควรจัดกิจกรรมแบบมีส่วนร่วม ลดการบรรยาย และเพิ่มกิจกรรมที่ส่งเสริมการฟัง วิเคราะห์ และแสดงความคิดเห็นผ่านสื่อการสอนที่น่าสนใจ เพื่อให้การเรียนรู้มีความหมายและเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน สุดท้ายคือ **การวัดและประเมินผล** ซึ่งควรใช้วิธีที่หลากหลายและยืดหยุ่นตามลักษณะกิจกรรมและผู้เรียน ไม่ควรใช้วิธีเดียวกันทุกห้อง แต่ควรเน้นการประเมินผลในสภาพจริง (authentic assessment) เช่น การสังเกตพฤติกรรม การสัมภาษณ์ การอภิปราย และการแสดงความคิดเห็นของผู้เรียนในชั้นเรียน วิธีการเหล่านี้จะสะท้อนถึงพัฒนาการ ความเข้าใจ และทักษะของผู้เรียนได้อย่างรอบด้าน มากกว่าการสอบแบบดั้งเดิม (Juthaset & Bankrithong, 2021) การเรียนรู้แบบยืดหยุ่นเป็นการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นด้วยเวลา สถานที่ และวิธีการ เป็นผลจากการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างทางเศรษฐกิจ-สังคม และการเข้าสู่ยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีเติบโตอย่างรวดเร็ว กระบวนการดำเนินชีวิตให้ต้องใช้เทคโนโลยีอย่างเต็มประสิทธิภาพและเรียนรู้ผ่านออนไลน์ (Saenpraew & Prompes, 2025)

แม้ดนตรีไทยจะมีคุณค่าในฐานะศิลปวัฒนธรรมที่สะท้อนอัตลักษณ์ของชาติ แต่การเรียนการสอนกลับต้องเผชิญกับความท้าทายที่ซับซ้อนในบริบทสังคมปัจจุบัน วิธีการสอนที่ยังคงเน้นการท่องจำและการถ่ายทอดแบบดั้งเดิมอาจไม่สอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนรุ่นใหม่ ซึ่งคุ้นเคยกับการใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลเป็นเครื่องมือหลักในการเรียนรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนบางส่วนรู้สึกว่าการเรียนดนตรีไทยไม่น่าสนใจและขาดแรงจูงใจ อีกทั้งความนิยมของดนตรีสมัยนิยม ทั้งเพลงสากลและเพลงลูกทุ่งร่วมสมัย ก็ยังเป็นคู่แข่งสำคัญที่ดึงดูดความสนใจของเยาวชน ยกตัวอย่างเช่น นักเรียนบางคนอาจเลือกฝึกกีตาร์หรือคีย์บอร์ดตามเพลงยอดนิยมในสื่อออนไลน์มากกว่าการเรียนซอหรือจะเข้ในห้องเรียน ซึ่งสะท้อนถึงความจำเป็นที่ครูผู้สอนต้องปรับเปลี่ยนวิธีการสอนเพื่อสร้างแรงบันดาลใจและเชื่อมโยงดนตรีไทยให้ใกล้ชิดกับผู้เรียนมากขึ้น เพื่อสร้างแรงบันดาลใจและเชื่อมโยงดนตรีไทยให้ใกล้ชิดกับผู้เรียนในทุกระดับการศึกษาควรได้รับการพัฒนาอย่างรอบด้าน ทั้งในด้านความรู้ ทักษะกระบวนการคิด และคุณลักษณะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต และการประกอบอาชีพในอนาคต บทบาทของการศึกษาในยุคปัจจุบันจึงมิได้จำกัดอยู่เพียงการสร้างรากฐานทางวิชาการ หากแต่ต้องมุ่งเน้นไปที่การเสริมสร้างศักยภาพในการปรับตัว การอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์ และการดำรงชีวิตได้อย่างมั่นคงและปลอดภัยท่ามกลางพลวัตของการเปลี่ยนแปลงทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และเทคโนโลยี (Saifa, 2014) การจัดการศึกษาในปัจจุบันจึงควรสอดคล้องกับทิศทางการพัฒนาประเทศและการเปลี่ยนแปลงของสังคมในศตวรรษที่ 21 ผู้เรียนทุกระดับจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาอย่างรอบด้าน ไม่เพียงแต่ด้านวิชาการ แต่ยังรวมถึงทักษะการคิด การแก้ปัญหา ความสามารถในการปรับตัว และการอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์ เพื่อดำรงชีวิตได้อย่างมั่นคงและปลอดภัยท่ามกลางพลวัตทางเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และเทคโนโลยี ตัวอย่างเช่น การออกแบบแผนการสอนอย่างยืดหยุ่นด้วยแนวคิดยูดีแอล (Universal Design for Learning: UDL) ในรายวิชาทฤษฎีดนตรี ถือว่าเป็นทั้งความท้าทายและโอกาสสำคัญ จุดแข็งของยูดีแอลคือความยืดหยุ่น ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้สอนสามารถปรับเปลี่ยนกิจกรรมการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับผู้เรียนที่มีความแตกต่างกัน โดยยังคงรักษา “วัตถุประสงค์การเรียนรู้” ให้ชัดเจน ขณะเดียวกันก็แยกออกจาก “วิธีการสอน” ได้อย่างชัดเจน ซึ่งนับเป็นหัวใจสำคัญของการจัดการเรียนการสอนที่เท่าเทียมและมีประสิทธิภาพ (Khochprasert & Anukul, 2022) ดังนั้น การพัฒนาครูดนตรีในทศวรรษหน้า (พ.ศ. 2561–2571) จึงควรมุ่งเน้นทั้งด้านคุณลักษณะและทักษะที่สอดคล้องกับบริบทสังคมร่วมสมัย ครูดนตรีไม่เพียงต้องปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพและเป็นแบบอย่างที่ดี แต่ยังต้องเสริมสร้างความสามารถด้านเทคโนโลยี นวัตกรรม และการสื่อสารภาษาต่างประเทศ เพื่อยกระดับคุณภาพการเรียนรู้ แนวทางดังกล่าวจำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือจากทุกฝ่าย ตั้งแต่สถาบันผลิตครู กระทรวงศึกษาธิการ ไปจนถึงสถานศึกษา เพื่อสร้างระบบสนับสนุนการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง อันจะนำไปสู่การยกระดับศักยภาพผู้เรียนและการสืบสานคุณค่าของดนตรีไทยให้คงอยู่ในสังคมร่วมสมัยได้อย่างมั่นคงและยั่งยืน (Posrithong, 2019) เพื่อสร้างระบบสนับสนุนการ

พัฒนาอย่างต่อเนื่อง อันจะนำไปสู่การยกระดับศักยภาพผู้เรียนและการสืบสานคุณค่าของคนตรีไทยให้คงอยู่ในสังคมร่วมสมัยได้อย่างมั่นคงและยั่งยืน พร้อมทั้งเปิดพื้นที่ให้คนตรีไทยก้าวข้ามจาก “บทเรียนในชั้นเรียน” ไปสู่ “พลังทางวัฒนธรรม” ที่สร้างแรงบันดาลใจ และคุณค่าร่วมแก่คนรุ่นใหม่และสังคมไทยในอนาคต

การจัดการเรียนการสอนดนตรีไทยในบริบทปัจจุบัน ครุจึงจำเป็นต้องปรับรูปแบบการสนทนาและการจัดกระบวนการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับผู้เรียน โดยเน้นคุณลักษณะสำคัญ เช่น ความเปิดกว้าง ความอ่อนน้อมถ่อมตน ความซื่อสัตย์ และความเข้าใจซึ่งกันและกัน การตีความดนตรีจึงถูกมองว่าเป็นกระบวนการซับซ้อน ต่อเนื่องและเปิดกว้าง เปิดโอกาสให้เกิดมุมมองที่หลากหลายและแม้กระทั่งขัดแย้งกัน ซึ่งช่วยลดพ้นจากรูปแบบครู-ศิษย์ และอุดมการณ์ที่จำกัดในปัจจุบัน (Holmgren, 2022) ดนตรียังคงเป็นพลังทางสังคมและวัฒนธรรมที่สำคัญ ซึ่งหล่อหลอมอัตลักษณ์ทั้งในระดับบุคคล ชุมชน และสังคม อีกทั้งเชื่อมโยงกับเศรษฐกิจและการมีส่วนร่วมของผู้คนในหลายมิติ เมื่อกิจกรรมทางดนตรีตั้งอยู่บนพื้นฐานของปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ศักยภาพของโซเชียลมีเดีย จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการขยายและเพิ่มความเข้มข้นของการเรียนรู้ทางดนตรีสำหรับพลเมืองในศตวรรษที่ 21 จึงสะท้อนความจำเป็นในการปรับเปลี่ยนการศึกษาดนตรีให้สอดคล้องกับรูปแบบการใช้ดนตรีของผู้คนในยุคดิจิทัลที่ซึ่งดนตรีมิได้เป็นเพียงบทเรียน แต่เป็นเครื่องมือทางสังคมและวัฒนธรรมที่ทรงพลังในอนาคต (Horsley & Waldron, 2017) ดนตรีมิได้เป็นเพียงกระบวนการเรียนรู้เชิงทักษะเท่านั้น แต่ยังเป็นช่องทางในการสร้างความเชื่อมโยงทางสังคมและอารมณ์ที่ลึกซึ้ง การมีส่วนร่วมในวงดนตรีเปิดโอกาสให้นักเรียนที่มีความสนใจร่วมกันทำงานอย่างใกล้ชิดและมีเป้าหมายร่วม ซึ่งช่วยเสริมสร้างทั้งความรู้สึกเป็นส่วนตัวและความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม ผลการมีส่วนร่วมดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า ดนตรีสามารถเป็นเครื่องมือทรงพลังในการเสริมสร้างความเป็นอยู่ที่ดีโดยรวม (overall well-being) ของผู้เรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทของสภาพแวดล้อมโรงเรียน ที่ความร่วมมือและปฏิสัมพันธ์ในกระบวนการดนตรีส่งผลเชิงบวกต่อการเรียนรู้และชีวิตทางสังคมของผู้เรียน (Merrick, 2024) การสนับสนุนครูผู้สอนดนตรีในระดับเริ่มต้นอย่างมีประสิทธิภาพจึงเป็นปัจจัยสำคัญในการนำนโยบายและองค์ประกอบทางดนตรีที่กำหนดในหลักสูตรระดับชาติมาใช้ในทางปฏิบัติ แม้ว่าข้อจำกัดด้านเวลาในการจัดการเรียนการสอนของหลักสูตรครูจะไม่ใช่ประเด็นใหม่ แต่สิ่งที่ควรตระหนักคือการตอกย้ำคุณค่าของการศึกษาดนตรีต่อผู้เรียนและสังคมในวงกว้าง อีกทั้งยังสะท้อนถึงความจำเป็นที่นักการศึกษาควรพิจารณาอย่างมีวิจารณญาณต่อทางเลือกและแนวทางในการสอนภายใต้เงื่อนไขที่ท้าทาย เพื่อให้การจัดการเรียนรู้ดนตรีบรรลุเป้าหมายทั้งด้านทักษะและการพัฒนาคุณลักษณะของผู้เรียน (Trinick & Joseph, 2017) ดังนั้น ดนตรีไทยจึงมิได้เป็นเพียงบทเรียนหรือกิจกรรมทางศิลปะ แต่เป็นเครื่องมือทรงพลังที่หล่อหลอมอัตลักษณ์ เสริมสร้างความเชื่อมโยงทางสังคมและพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้เรียน ครูดนตรีในศตวรรษที่ 21 จึงต้องพร้อมปรับตัวและพัฒนาทักษะทั้งด้านเทคโนโลยี นวัตกรรม และการสื่อสาร เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมายและมีส่วนร่วม การสนับสนุนครูอย่างต่อเนื่องในทุกระดับ ตั้งแต่สถาบันผลิตครู กระทรวงศึกษาธิการ จนถึงสถานศึกษา เป็นกุญแจสำคัญในการยกระดับคุณภาพผู้เรียนและสืบสานคุณค่าของคนตรีไทยให้คงอยู่ในสังคมร่วมสมัยได้อย่างยั่งยืน พร้อมปลุกแรงบันดาลใจให้ผู้เรียนเห็นว่าดนตรีไทยไม่ใช่เพียงอดีต แต่คือพลังสร้างสรรค์ และวัฒนธรรมที่สามารถเชื่อมมิติใหม่เข้าด้วยกันในอนาคต

พลังการเรียนรู้ดนตรีไทยด้วย CBL และเกมมิฟิเคชัน

การจัดการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมและสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนจะต้องสามารถกระตุ้นผู้เรียนให้สนใจในเนื้อหาเพื่อนำไปสู่การบรรลุวัตถุประสงค์การจัดการเรียนรู้และตัวชีวิตที่กำหนดการนำการจัดการเรียนรู้โดยใช้ความท้าทายเป็นฐานจะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะการคิดแก้ปัญหา โดยเฉพาะการที่ผู้เรียนได้อภิปรายแนวทางในการแก้ปัญหาจากสิ่งที่ครูผู้สอนได้กำหนด ดังนั้นการได้มาซึ่งคำตอบของผู้เรียนนั้นจะต้องผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์ปัญหาเพื่อแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียนส่งเสริมสมรรถนะการทำงานร่วมกับผู้อื่น การใช้เทคโนโลยีในการสืบค้นข้อมูลส่งเสริมทักษะการใช้เทคโนโลยีซึ่งเป็นทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 และเพื่อเสริมสร้างบรรยากาศชั้นเรียนให้มีความท้าทาย และสร้างแรงจูงใจของผู้เรียนมากยิ่งขึ้นการนำเทคนิคแบบเกมเข้ามาผสมผสานจะสามารถสร้างพันธะระหว่างผู้เรียนกับบทเรียนส่งผลให้ผู้เรียนจะมีสมาธิในการจดจ่อกับเนื้อหามากขึ้น

การจัดการเรียนรู้เชิงรุกผ่านการบูรณาการ Challenge-Based Learning และ Gamification ช่วยสร้างแรงจูงใจและดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้ดีกว่าการสอนแบบบรรยายทั่วไป อีกทั้งยังฝึกฝนทักษะสำคัญ เช่น การคิด การอ่าน การเขียน และการวิเคราะห์ ผ่านการอภิปรายและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ตัวอย่างเช่น การใช้สื่อ และกิจกรรมที่ท้าทายอย่างการเรียนรู้โดยใช้ภาพยนตร์เป็นฐาน สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนได้รับความรู้ เกิดการมีส่วนร่วม ได้รับประสบการณ์ทางอารมณ์ และเข้าใจชีวิตในมิติที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น (Jiemwittayanukul, 2025) นอกจากนี้ การประยุกต์ใช้ รูปแบบการสอนเชิงสร้างสรรค์ (CCPR Model) ซึ่งจะช่วยพัฒนาผู้เรียนใน 4 มิติ ได้แก่ 1) การคิดวิเคราะห์เพื่อความเข้าใจที่ลึกซึ้งและความเข้มแข็ง 2) การคิดสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาสิ่งใหม่จากการสังเกตสิ่งรอบตัว 3) การคิดผลิตภาพเพื่อสร้างผลงานเชิงความคิดและการปฏิบัติที่เป็นของตนเอง และ 4) การคิดรับผิดชอบเพื่อปลูกฝังจิตสำนึกต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม แนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับการพัฒนาผู้เรียนให้สามารถเรียนรู้ดนตรีไทยได้อย่างสร้างสรรค์ มีความรับผิดชอบ และก้าวทันต่อความเปลี่ยนแปลงในสังคม (Sirichokchaitrakool, 2024) ในขณะเดียวกัน การจัดการเรียนรู้ดนตรียุคดิจิทัลของไทยกำลังมุ่งสู่การผสมผสานระหว่างดนตรีดั้งเดิมกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น การใช้ VR, AI และแพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ การบูรณาการดนตรีเข้ากับวิชาอื่น การสร้างคลังเพลง และค่ายดนตรีเสมือนจริง ตลอดจนการพัฒนาครูให้พร้อมรับมือกับการเปลี่ยนแปลง เทคโนโลยี จึงเป็นกุญแจสำคัญที่ช่วยเสริมสร้างทักษะใหม่ สนับสนุนการอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่น และสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ ขณะเดียวกันยังเป็นเครื่องมือที่ช่วยยกระดับดนตรีไทยให้เติบโตบนเวทีโลกได้อย่างสร้างสรรค์ และยั่งยืนโดยไม่สูญเสียเอกลักษณ์ของชาติ (Tosin et al., 2025) ในเชิงงานวิจัย พบว่า แนวทางการสอนทฤษฎีดนตรีไทยสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ควรได้รับการศึกษาและพัฒนาให้เป็นรูปธรรมมากขึ้น เพื่อเผยแพร่เป็นมาตรฐานการสอนที่มีคุณภาพสำหรับครูผู้สอนในอนาคต พร้อมทั้งเสนอให้มีการวิจัยเพิ่มเติมเกี่ยวกับแนวทางการสอนประวัติศาสตร์ดนตรีไทย ซึ่งเป็นเนื้อหาที่ช่วยให้เข้าใจที่มาและพลวัตของดนตรีไทยภายใต้อิทธิพลของศาสนา การเมือง เศรษฐกิจ สังคม ภาษา และวัฒนธรรม ทว่าในปัจจุบันกลับยังไม่ได้ให้ความสำคัญเท่าที่ควร ทั้งที่สามารถบูรณาการกับวิชาอื่น เช่น ภาษา และสังคมศึกษา อีกทั้งสามารถพัฒนาให้การเรียนการสอนมีความน่าสนใจได้อย่างมีศักยภาพ (Juthaset & Bankrithong, 2021) อีกทั้ง บทความวิชาการที่ประยุกต์ใช้ ทฤษฎี 5 เกเลียวรู้ ในการจัดการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ดนตรี ทั้งในส่วนของคุณครูไทยและดนตรีตะวันตก ยังช่วยให้ผู้เรียนมีความเข้าใจเชิงลึก เสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์ การแสวงหาความรู้ และการปรับตัวเพื่อประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ที่หลากหลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสะท้อนการสร้างกระบวนการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ และสอดคล้องกับแนวคิด Holistic Music Education ที่มุ่งเน้นทั้งความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะของผู้เรียนอย่างครบถ้วน (Sontinuch et al., 2025)

ดังนั้น กรอบแนวทางการเรียนรู้ที่ผสมผสาน Challenge-Based Learning, Gamification, CCPR Model และ 5 เกเลียวรู้ จึงถือเป็นทฤษฎีเชิงบูรณาการที่ตอบโจทย์ผู้เรียนยุคใหม่ โดยช่วยเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์การมีส่วนร่วมเชิงรุก และความรับผิดชอบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม อันจะเป็นแรงขับเคลื่อนสำคัญในการยกระดับคุณค่าทางวิชาการ และการปฏิบัติของการเรียนการสอนดนตรีไทยในบริบทการศึกษาที่หลากหลาย ความท้าทายที่สำคัญในอนาคต คือการสร้างสมดุลระหว่างการใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ “หัวใจของดนตรีไทย” ที่ตั้งอยู่บนรากฐานวัฒนธรรมท้องถิ่น เพราะแม้เทคโนโลยีจะช่วยให้การเรียนรู้ก้าวทันโลก แต่การหลอมรวมดนตรีไทยให้มีคุณค่าทางจิตใจ สุนทรียภาพ และความเป็นชุมชน จะเป็นโจทย์ที่ครู นักวิชาการ และผู้กำหนดนโยบายต้องร่วมกันหาคำตอบ เพื่อให้ดนตรีไทยยังคงมีชีวิตชีวาและมีบทบาทในโลกอนาคตได้อย่างแท้จริง

1. การเรียนรู้ดนตรีไทยควรเน้นโจทย์หรือกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับบริบทชีวิตจริงของผู้เรียน เพื่อกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และทำให้ผู้เรียนมองเห็นคุณค่าของดนตรีไทยในชีวิตประจำวัน โดยอ้างอิงแนวคิดของ (Schiavio et al., 2020) การศึกษาดนตรีที่มีคุณภาพควรครอบคลุม 5 มิติหลัก ได้แก่ ด้านร่างกายและการกระทำที่สัมพันธ์กับการเล่นและการเคลื่อนไหวทางดนตรี การใช้เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้และการสร้างสรรค์ดนตรี ประสบการณ์ส่วนตัวที่ช่วยให้ผู้เรียนสร้างความหมายในงานดนตรี บทบาทของครูในฐานะผู้อำนวยความสะดวก และบริบททางสังคม วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อมรอบตัวผู้เรียน แนวทางเหล่านี้นำไปสู่การตั้งคำถามท้าทาย เช่น “จะอย่างไรให้คนรุ่นใหม่สนใจเพลงไทยเดิม?” หรือ “จะเล่าเรื่องเครื่องดนตรีไทยลง TikTok ได้อย่างไร?” สิ่งเหล่านี้ไม่เพียงแต่ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและเกิดแรงจูงใจ แต่ยังช่วยให้เข้าใจบทบาทของดนตรีไทยในโลกสมัยใหม่ได้อย่างแท้จริง

2. การใช้กลไกเกมเพื่อเพิ่มแรงจูงใจ (Gamified Elements) การใช้กลไกของเกมเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของ การเรียนรู้ ช่วยสร้างแรงจูงใจและบรรยากาศที่สนุกสนานให้กับผู้เรียน ตัวอย่างเช่น การสร้างระบบสะสมคะแนน รางวัล ด้าน หรือการปลดล็อกทักษะใหม่เมื่อผู้เรียนทำภารกิจสำเร็จ นอกจากนี้ยังสามารถออกแบบการแข่งขันเชิงสร้างสรรค์ เช่น การ ประกวดการเรียบเรียงเพลงไทยเดิมใหม่โดยใช้แอปดนตรีดิจิทัล หรือการจำลองการเล่นดนตรีไทยเป็นวงในรูปแบบเกมออนไลน์ ที่ผู้เรียนต้องร่วมมือกัน เพื่อให้การเรียนรู้เต็มไปด้วยความตื่นเต้น และเกิดการมีส่วนร่วม อีกทั้งยังสามารถใช้ Leaderboard แบบกลุ่ม เพื่อส่งเสริมการทำงานเป็นทีมมากกว่าการแข่งขันรายบุคคล ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้ใช้ดนตรีไทยเป็นเครื่องมือในการ แก้ปัญหาและสร้างสรรค์สิ่งใหม่ร่วมกัน

3. การเรียนรู้เชิงร่วมมือ (Collaborative Learning) การเรียนรู้ดนตรีไทยสามารถเสริมสร้างทักษะการทำงานเป็นทีมได้ อย่างมีประสิทธิภาพ ตัวอย่างเช่น ให้นักเรียนร่วมกันสร้างวงดนตรีเสมือน (virtual ensemble) โดยใช้ซอฟต์แวร์ หรือแอปพลิเคชันด้านดนตรีในการบันทึก และผสมเสียง จากนั้นนำเสนอเป็นการแสดงออนไลน์ การทำงานลักษณะนี้จะช่วยให้ผู้เรียนได้ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ร่วมกันแก้ปัญหา และเรียนรู้การทำงานอย่างมีระบบ นอกจากทักษะด้านดนตรีแล้ว ผู้เรียนยังได้รับ การพัฒนาในด้านการสื่อสาร การทำงานร่วมกัน และการสร้างความผูกพันทางอารมณ์ผ่านประสบการณ์ทางดนตรี

4. การสะท้อนผลการเรียนรู้ (Reflective Practice) การเรียนรู้จะสมบูรณ์ก็ต่อเมื่อผู้เรียน ได้มีโอกาสสะท้อน (reflection) สิ่งที่ตนเองได้เรียนรู้และประสบพบเจอในกระบวนการ ตัวอย่างเช่น หลังจากที่ได้ทำโครงการบันทึกเพลง ไทย หรือการแสดงดนตรีออนไลน์ พวกเขาควรได้สะท้อนว่าเรียนรู้อะไรทั้งด้านทักษะดนตรี ความคิดสร้างสรรค์ การทำงาน ร่วมกัน รวมถึงการจัดการกับความท้าทายที่เกิดขึ้น ครูควรใช้การประเมินผลแบบ authentic assessment เช่น การประเมิน จากผลงานจริง การแสดงสด หรือการนำเสนอโปรเจกต์ มากกว่าการสอบแบบท่องจำ เพื่อให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าในสิ่งที่ตนเอง สร้างขึ้นและภาคภูมิใจในความก้าวหน้าของตนเอง

5. การรักษาอัตลักษณ์และคุณค่าของดนตรีไทย (Cultural Identity and Value Preservation) แม้การใช้ Challenge- Based Learning และ Gamification จะเน้นความท้าทาย และความสนุก แต่สิ่งสำคัญคือการยึดโยงกับคุณค่าทางวัฒนธรรม และภูมิปัญญาดนตรีไทย เช่น การเรียนรู้ทำนองเดิมก่อนการดัดแปลง หรือการอธิบายความหมายทางประวัติศาสตร์ของเพลงที่ ผู้เรียนกำลังฝึก เพื่อให้พวกเขามองเห็นว่าดนตรีไทยมิใช่เพียงอดีตที่ต้องอนุรักษ์ แต่ยังเป็นวัฒนธรรมที่มีชีวิต สามารถเชื่อมโยง กับโลกสมัยใหม่ และชีวิตประจำวันได้ การเรียนรู้ในลักษณะนี้จะสร้างความรู้ทางดนตรี และสร้างความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ และความเป็นไทยของผู้เรียน

การจัดการเรียนรู้ดนตรีไทยในยุคปัจจุบันต้องเผชิญกับความท้าทายในการปรับเปลี่ยนจากรูปแบบการสอนแบบเดิมที่ เน้นการถ่ายทอดองค์ความรู้จากครู ไปสู่ผู้เรียน มาเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมและสร้างประสบการณ์ด้วยตนเอง โดยเฉพาะการนำกลวิธีเชิงรุกและเกมมิฟิเคชัน มาใช้ในการเรียนการสอนเป็นแนวทางที่ได้รับ ความสนใจ เพราะสามารถปลุกพลังแห่งแรงจูงใจ สร้างความสนุกสนาน และปลูกฝังทักษะในศตวรรษที่ 21 ให้กับผู้เรียนได้ อย่างมีประสิทธิภาพ การเปลี่ยนผ่านนี้ยังเปิดโอกาสให้เกิดการบูรณาการข้ามศาสตร์ เช่น การเชื่อมโยงดนตรีไทยกับเทคโนโลยี ประวัติศาสตร์ หรือภาษา ทำให้ดนตรีไทยมีคุณค่า และเป็นพื้นที่แห่งการเรียนรู้ที่ตอบโจทย์โลกยุคใหม่ จำแนกตาราง เปรียบเทียบ ดังนี้

ตาราง 1

เปรียบเทียบมิติการเรียนรู้ดนตรีไทย: รูปแบบดั้งเดิมกับการเรียนรู้เชิงรุกผ่านเกมมิฟิเคชัน

ประเด็นที่มุ่งเน้น	การเรียนรู้แบบเดิม	การเรียนรู้เชิงรุกผ่านเกมมิฟิเคชัน
แนวทางการเรียนรู้	ครูเป็นศูนย์กลาง ถ่ายทอดความรู้ แบบทางเดียว	ผู้เรียนมีส่วนร่วม เรียนรู้ผ่านกิจกรรม เชิงประสบการณ์ เกม และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้

ประเด็นที่มุ่งเน้น	การเรียนรู้แบบเดิม	การเรียนรู้เชิงรุกผ่านเกมมิฟิเคชัน
แรงจูงใจและการมีส่วนร่วม	แรงจูงใจต่ำ ขาดความสนุกและท้าทาย	สนุก ท้าทาย สร้างแรงจูงใจจากระบบแต้ม รางวัล และการสร้างความสำเร็จเล็ก ๆ ที่จับต้องได้
การเชื่อมโยงยุคสมัยและเทคโนโลยี	จำกัด ไม่สอดคล้องโลกดิจิทัลและความสนใจคนรุ่นใหม่	เชื่อมโยงดนตรีไทยกับเทคโนโลยีโลกเสมือน และความร่วมมือ
บูรณาการข้ามศาสตร์	ขาดการเชื่อมโยงกับศาสตร์แขนงอื่น	บูรณาการกับวิชาอื่น เช่น ภาษาไทย ประวัติศาสตร์ สังคมศึกษา เทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อเสริมสร้างบริบทการเรียนรู้
ผลลัพธ์และทักษะการเรียนรู้	รู้ทฤษฎีและเล่นตามแบบแผน/ขาดทักษะสร้างสรรค์	พัฒนาทักษะชีวิต คิดสร้างสรรค์ แก้ปัญหา และสื่อสารตามแนวคิดทักษะแห่งศตวรรษที่ 21
การประเมินผล	เน้นความถูกต้องของทฤษฎี/การบรณเเลงตามแบบ	ประเมินกระบวนการเรียนรู้ ความคิดสร้างสรรค์ และการพัฒนาเชิงคุณภาพอย่างรอบด้าน
บริบทและพื้นที่การเรียนรู้	จำกัดในห้องเรียนหรือโรงเรียน	ขยายสู่พื้นที่สร้างสรรค์/ชุมชน/โลกออนไลน์ และการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ข้ามบริบท
เป้าหมายด้านวัฒนธรรม	เน้นการสืบทอดแบบเดิม เสี่ยงต่อการลดความนิยมในเยาวชน	เสริมคุณค่าใหม่ให้ดนตรีไทย เป็น "พลังทางวัฒนธรรม" ที่ร่วมสมัย

ที่มา Sontinuch et al. (2025)

การเปรียบเทียบระหว่างแนวทางการเรียนรู้แบบเดิมและรูปแบบเชิงรุกผ่านเกมมิฟิเคชัน สะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาการสำคัญ ที่ควรนำไปปรับใช้ในบริบททางการศึกษา เพื่อเพิ่มพลังการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนรุ่นใหม่ ด้านแรงจูงใจ การเรียนรู้ร่วมกัน การคิดสร้างสรรค์ หรือแม้แต่การสื่อสารและสร้างความเข้าใจข้ามวัฒนธรรม ตลอดจนการขยายพื้นที่การเรียนรู้ จากห้องเรียนสู่ชุมชนและโลกดิจิทัล สิ่งเหล่านี้ชี้ให้เห็นว่า หากสามารถหลอมรวมดนตรีไทยเข้ากับรูปแบบการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับยุคสมัย ดนตรีไทยจะไม่เพียง “ยังอยู่” แต่จะ “เปล่งประกาย” เป็นพลังแห่งวัฒนธรรมร่วมสมัย ที่ทั้งปลูกจิตวิญญาณความเป็นไทยและเสริมสร้างอนาคตการศึกษาอย่างเต็มศักยภาพ

ตาราง 2

ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ดนตรีไทยแบบเชิงรุกด้วยเกมมิฟิเคชัน

แผน	เป้าหมายผู้เรียน	กิจกรรม/ภารกิจหลัก (Active + Game)	กลไก Gamification	หลักฐาน/ประเมินผล
แผน 1 ผ่านด่านพื้นฐาน	เข้าใจพื้นฐาน จังหวะ/ทำนอง และเล่นได้ถูกต้อง	แบ่งเป็น “ด่าน” สั้น ๆ ให้ฝึกทักษะ (เช่น จังหวะ, ทำนอง, การเข้าห้องเพลง) ทำภารกิจรายบุคคล/คู่	คะแนน หรือ ป้ายรางวัล หรือ ปลดล็อกด่าน	เช็กลิสต์ทักษะ หรือ คลิปสั้นการเล่นผ่าน ด่าน
แผน 2 ทีมสร้างสรรค์	เรียนรู้ร่วมกันและ พัฒนาความคิด สร้างสรรค์	ทำงานกลุ่มสร้างชิ้นงาน (เรียบเรียง/ออกแบบการ นำเสนอเพลง) โดยกำหนด “ภารกิจ ทีม” และรอบสะท้อนคิด	คะแนนทีม หรือ ภารกิจร่วมกัน หรือ โบนัสความร่วมมือ/ ความคิดสร้างสรรค์	rubricงานกลุ่ม และ บันทึกบทบาท สมาชิก/ การสะท้อนคิด

แผน	เป้าหมายผู้เรียน	กิจกรรม/ภารกิจหลัก (Active + Game)	กลไก Gamification	หลักฐาน/ ประเมินผล
แผน 3 จากห้องเรียน สู่ชุมชน/โลกดิจิทัล	สื่อสารและ เผยแพร่คุณค่า ดนตรีไทยสู่ผู้ชม จริง	ทำภารกิจผลิตสื่อ/การแสดง: บันทึก วิดีโอสั้นหรือไลฟ์/จัดมินิโชว์ เชื่อม ชุมชนหรือแพลตฟอร์มออนไลน์ พร้อมสื่อสารข้ามวัฒนธรรม	ภารกิจใหญ่ (Quest) หรือ รางวัล-อันดับ/ ความท้าทาย รายสัปดาห์	ผลงานเผยแพร่ และ การประเมินจาก เพื่อน/ผู้ชม พร้อม สรุปสิ่งที่เรียนรู้

ที่มา Sontinuch et al. (2025)

การบูรณาการ Challenge-Based Learning (CBL) และ Gamification เข้ากับการจัดการเรียนรู้ดนตรีไทย เป็นการนำเสนอการปรับวิธีการสอนให้ทันสมัย การสร้างมิติใหม่ที่ตอบโจทย์ ทั้งด้านการพัฒนาทักษะผู้เรียน และการธำรงคุณค่าทางวัฒนธรรมไปพร้อมกัน ผู้เรียนจะได้เผชิญโจทย์ที่มีความหมาย เชื่อมโยงกับชีวิตจริง และใช้การแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ ขณะที่กลไกเกมช่วยกระตุ้นแรงจูงใจและความสนใจอย่างต่อเนื่อง ทำให้ดนตรีไทยถูกมองไม่ใช่เพียง “วิชาในห้องเรียน” แต่เป็นประสบการณ์ที่ท้าทาย และสนุกสนาน การเรียนรู้ลักษณะนี้จะช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาได้ทั้งทักษะการคิดวิเคราะห์ การทำงานร่วมกัน การสื่อสาร รวมถึงการสะท้อนตนเอง ซึ่งเป็นทักษะสำคัญของศตวรรษที่ 21 ในเชิงระบบการศึกษาการบูรณาการรูปแบบนี้ มีคุณค่าอย่างยิ่งต่อการยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนการสอน โดยเปิดทางให้ครูสามารถทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก (facilitator) มากกว่าผู้ถ่ายทอดเนื้อหาเพียงฝ่ายเดียว อีกทั้งยังสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการบูรณาการข้ามสาระวิชา เช่น ภาษาไทย สังคมศึกษา หรือเทคโนโลยีสารสนเทศ เมื่อขยายผลในระดับนโยบาย ก็สามารถเป็นต้นแบบของการปฏิรูปการศึกษาที่เชื่อมโยงความรู้ ทักษะ และวัฒนธรรมเข้าด้วยกันอย่างสมดุล สุดท้ายแล้วการจัดการเรียนรู้รูปแบบนี้จะช่วยอนุรักษ์ดนตรีไทย เป็นสะพานเชื่อมระหว่างมรดกวัฒนธรรมกับโลกยุคดิจิทัล และเป็นแรงบันดาลใจให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของการเรียนรู้ที่แท้จริง

บทสรุป

การบูรณาการแนวคิด Challenge-Based Learning (CBL) และ Gamification เข้ากับการจัดการเรียนการสอนดนตรีไทย ได้แสดงให้เห็นถึงศักยภาพในการสร้างแรงจูงใจและกระตุ้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนอย่างเป็นรูปธรรม ผู้เรียนไม่เพียงได้ฝึกฝนทักษะทางดนตรีเท่านั้น แต่ยังได้พัฒนาความคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และการทำงานร่วมกันในสภาพแวดล้อมที่ท้าทายและสนุกสนาน แนวทางดังกล่าวช่วยยกระดับการเรียนรู้จากการเป็นเพียง “วิชาดนตรีไทยในห้องเรียน” ไปสู่ “ประสบการณ์ทางวัฒนธรรมร่วมสมัย” ที่มีความหมายและใกล้ชิดกับชีวิตจริงของผู้เรียน ส่งผลให้ดนตรีไทยยังคงคุณค่าและสามารถแข่งขันได้ในยุคดิจิทัล (Jiemwittayanukul, 2025; Sirichokchaitrakool, 2024) สอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง Publishing Preparation, Experiences, and Expectations of Music Education Faculty in Higher Education ของ Koner & Gee (2025) เน้นย้ำว่า การศึกษาดนตรีเป็นรากฐานสำคัญในการสนับสนุนการสนทนาที่เปิดกว้างและตรงไปตรงมาเกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้ ทั้งในแง่ของคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญ และประสบการณ์ของนักวิชาการ การตระหนักถึงความท้าทาย และประสบการณ์เชิงลบที่เกิดขึ้นเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการสนับสนุนผู้สอนรุ่นใหม่ ให้ก้าวเข้าสู่โลกการพัฒนางานด้าน การศึกษาดนตรีอย่างมั่นคง การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์จึงเป็นจุดเริ่มต้นที่ช่วยให้ผู้สอน คิดหาเทคนิคพัฒนา ประสบการณ์นักเรียนอย่างต่อเนื่อง โดยมุ่งสร้างปฏิสัมพันธ์ที่มีคุณภาพระหว่างครูกับนักเรียน และกระตุ้นการมีส่วนร่วมของนักเรียน ทั้งการมองเห็น การฟัง การสัมผัส และการคิด ซึ่งสอดคล้องกับการนำ เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ และสร้างปฏิสัมพันธ์ดนตรี เช่น การรับรู้ดนตรีเชิงนวัตกรรม ดนตรีเชิงปัญญา และระบบการศึกษาเชิงโต้ตอบที่ทันสมัย ช่วยยกระดับทั้งการเรียนรู้และการสร้างสรรค์ดนตรีในระดับมืออาชีพได้อย่างครบวงจร (Al-Jawahry et al., 2024) การจัดการเรียนการสอนในรูปแบบนี้ จึงเป็นทั้งเครื่องมือและแรงผลักดัน ให้ครูและผู้เรียนก้าวไปสู่การเรียนรู้ที่มีความหมาย และทันสมัย ดนตรีไทยสามารถคงคุณค่าในอดีต ขณะเดียวกันยัง

เติบโตและสร้างสรรค์สิ่งใหม่ในโลกยุคดิจิทัลได้อย่างเต็มศักยภาพ ครูดนตรีและผู้เรียน จึงสามารถเรียนรู้ รับรู้ อีกทั้งยังรักษามรดกทางวัฒนธรรม เป็นผู้สร้างแรงบันดาลใจ และตัวแทนแห่งความคิดสร้างสรรค์ของอนาคตด้วยตนเองด้วย

ในเชิงวิชาการ แนวทางนี้เป็นกระบวนการที่ตอบสนองต่อเป้าหมายการเรียนรู้ของศตวรรษที่ 21 และเป็นฐานสำหรับการสร้างนวัตกรรมทางการศึกษาในอนาคต การเชื่อมโยงระหว่างดนตรีไทย เทคโนโลยี และรูปแบบการเรียนรู้เชิงรุก ทำให้เกิดการบูรณาการองค์ความรู้หลากหลายสาขา ทั้งภาษา สังคมศึกษา และวิทยาศาสตร์ อีกทั้งยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนตระหนักถึงอัตลักษณ์และคุณค่าของดนตรีไทยในเชิงสุนทรีย์และวัฒนธรรม การประยุกต์ใช้ CBL และ Gamification จึงเป็นแนวทางที่มีความเป็นไปได้เชิงประจักษ์ และสามารถขยายผลไปสู่การปฏิรูปการเรียนการสอนดนตรีไทย เพื่อสร้างผู้เรียนที่มีทักษะรอบด้าน มีความภาคภูมิใจในความเป็นไทย และพร้อมเผชิญโลกยุคใหม่ได้อย่างสร้างสรรค์ และมั่นคง

เอกสารอ้างอิง

- Al-Jawahry, H. M., Al Sadi, H. L., Hussain, E. A., Muhsin, O., & Tabaan, A. K. (2024). Harmonizing Engagement of An Innovative Framework for Inspiring Active Learning in Music Education. 2024 International Conference on Emerging Research in Computational Science (ICERCS), Emerging Research in Computational Science (ICERCS), 2024 International Conference On, 1–6. Retrieved from <https://doi.org/10.1109/ICERCS63125.2024.10895053>
- Membrillo-Hernández, J., Ramírez-Cadena, M. J., Martínez-Acosta, M., et al. (2019). Challenge based learning: The importance of world-leading companies as training partners. *International Journal of Interactive Design and Manufacturing*, 13, 1103–1113. Retrieved from <https://doi.org/10.1007/s12008-019-00569-4>
- Ministry of Education. (2010). *Core Curriculum for Basic Education B.E. 2551*. Cooperative Union of Thailand. [in Thai]
- Koner, K., & Gee, J. (2025). Publishing preparation, experiences, and expectations of music education faculty in higher education. *Journal of Research in Music Education*, 73(2), 137–158. Retrieved from <https://doi.org/10.1177/00224294241285323>
- Khochprasert, J. & Anukul, T. (2022). New decade of music learning: Forward UDL management. *Social Justice and Inequality Journal*, 3(2), 21–37. [in Thai]
- Tosin, J., Kantasiri, K., Saadnak, S. (2025). The direction of music education management in Thailand. *RMUTK Journal of Liberal Arts*, 7(2), 1–12. [in Thai]
- Trinick, R. M., & Joseph, D. (2017). Challenging constraints or constraining challenges: Preservice primary music education across the Tasman. *Teachers' Work*, 14(1), 50–68. Retrieved from <https://doi.org/10.24135/teacherswork.v14i1.103>
- Prachusilpa, P., Sunphakitjumnong, K., & Sompong, N. (2020). Comparison of learning achievement by challenge-based learning among Matthayomsuksa 3rd students with different levels of self-directed readiness. *Sukhothai Thammathirat Open University Journal*, 3 0(2) , 107–117. Retrieved from <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/stouj/article/view/206696> [in Thai].
- Juthaset, C. & Bankrithong. S. (2021). Approaches to teaching Thai music theories to lower secondary students. *Journal of Education Studies, Chulalongkorn University*, 49(2). [in Thai]

- Sontinuch, T., Meearsa, J., & Phansure, V. (2025). Learning music history with the theory of 5 knowledge spirals. *Bansomdej Music Journal*, 7(2), 47–63. Retrieved from <https://so13.tci-thaijo.org/index.php/MusBSRU/article/view/1393> [in Thai]
- Saengpraew, D. & Prompes, P. (2025). Flexible learning: Enhancing learning opportunities in higher education in the digital age. *Journal of Education, Prince of Songkla University, Pattani Campus*, 36(1), 25–36. Retrieved from <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/edupsu/article/view/267420>
- Saifa, Y. (2014). Challenging Issues in elementary education: The beginning of changes and development. *Journal of Education Studies, Chulalongkorn University*, 42(3), 126–142. [in Thai]
- Sirichokchaitrakool, S. (2024). CCPR model: Creation of characteristics of modern learners through creative teaching method. *Journal of Education Studies, Chulalongkorn University*, 52(4), EDUCU5204002. <https://doi.org/10.14456/educu.2024.50> [in Thai]
- Posrithong, A. (2019). The scenario of the characteristics of music teachers during the next decade (A.D.2018-2028). *Journal of Education Research, Faculty of Education, Srinakharinwirot University*, 14(1), 160–170. [in Thai]
- Jiemwittayanukul, E. (2025). Active learning for sustainable development goals through movie-based learning. *Journal of Education, Prince of Songkla University, Pattani Campus*, 36(2), 1–10. [in Thai]
- da Silva-Ovando, A.C., Rojas, B. F. & Manrique, L. E. V. (2025). Implementing challenge-based learning experiences articulated with a social focus: Impact and lessons learned. *IEEE Engineering Education World Conference (EDUNINE)*, Montevideo, Uruguay, 1–6. <https://doi.org/10.1109/EDUNINE62377.2025.10981324>
- Schiavio, A., Nijs, L., van der Schyff, D., & Juntunen, M.-L. (2020). Editorial: Towards a meaningful instrumental music education. *Frontiers in Psychology*, 11, 1–3. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.625994>
- Merrick, B. (2024). 'I love playing music, it's challenging and I meet new people': Investigating co-curricular music participation, student wellbeing and connection in the secondary school setting. *Australian Journal of Music Education*, 56(2), 36–51.
- Cook, K., & Aaron, L. (2025). Exploring the effects of gamification on student engagement, outcomes, and perceptions. *Radiologic Science & Education*, 30(1).
- Holmgren, C. (2022). Empowering piano students of western classical music: Challenging teaching and learning of musical interpretation in higher education. *Music Education Research*, 24(5), 574–587. <https://doi.org/10.1080/14613808.2022.2101632>
- Horsley, S. & Waldron, J. (2017). Challenging music education: The transformative potential of social media. *Proceedings of the 8th International Conference on Social Media & Society*, 1–5.
- Tasadduq, M., Khan, M., Salman, N., Rao, M. A. Jamal. (2021). Exploring the effects of gamification on students with rote learning background while learning computer programming. *Computer Applications in Engineering Education*. 29(6), 1871-1891. <https://doi.org/10.1002/cae.22428>