

บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้มรดกวัฒนธรรมชุมชนท่าพระจันทร์ของเด็กปฐมวัย Board Game to Enhance Learning Tha Phrachan Cultural Heritage for Early Childhood Children

สุทัศนีย์ นิตธีรรัตน์ และรัชนิกร แซ่หวัง
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
Suthatsanee Nithitirat and Ratchaneekorn Sae-Wang
Thammasat University

ประวัติย่อ

1. นางสาวสุทัศนีย์ นิตธีรรัตน์ (Corresponding Author) นักศึกษา สาขาการจัดการ มรดกวัฒนธรรมและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ วิทยาลัยนวัตกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ e-mail: jing.17863@gmail.com ความเชี่ยวชาญ วิทยากรกลุ่มสัมพันธ์/กิจกรรมเด็กและเยาวชน
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัชนิกร แซ่หวัง อาจารย์ประจำหลักสูตร สาขาการจัดการมรดกวัฒนธรรม และ อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ วิทยาลัยนวัตกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ e-mail: ratchaneekorntu23sep15@gmail.com ความเชี่ยวชาญ Gender, Interpretation, Cultural heritage

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัย “บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้มรดกวัฒนธรรมชุมชนท่าพระจันทร์ของเด็กปฐมวัย” สำเร็จลุล่วงด้วยดี ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. รัชนิกร แซ่หวัง เป็นอย่างสูง ซึ่งเป็น อาจารย์ที่ปรึกษาในการทำวิจัยครั้งนี้ตลอดระยะเวลา 2 ภาคการศึกษาที่ผ่านมา ผู้ให้คำปรึกษา คำแนะนำ และให้แนวทางในการศึกษาข้อมูลตลอดจนวิจัยนี้เสร็จสมบูรณ์ รวมถึงการเปิดโอกาสให้ผู้วิจัยได้แสดงศักยภาพทางด้านวิชาการ เพื่อให้เกิดการต่อยอดและเปิดประสบการณ์ทางด้านวิชาการต่อไป และขอขอบพระคุณ อาจารย์ทุกท่านในวิทยาลัยนวัตกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ผู้มีส่วนในการชี้แนะแนวทางต่าง ๆ การให้ความช่วยเหลือและสนับสนุน

ทั้งนี้ งานวิจัยนี้ได้รับการช่วยเหลือจากเพื่อน ๆ ในการเก็บรวบรวมข้อมูลและออกแบบบอร์ดเกม ที่ใช้สำหรับการวิจัย ประกอบด้วย นางสาวพิรญาณ์ เฟือกเอี่ยม นางสาวฮาวาลิน นาคสุข และ นางสาวพิชญ์สินี แสงแก้ว ณ โอกาสนี้ ขอขอบคุณเพื่อน ๆ ตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา

สุดท้ายนี้ ขอขอบพระคุณ ผู้บริหาร คณะครู นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 ประจำปีการศึกษา 2566 โรงเรียนวัดมหาธาตุ ที่ให้ความร่วมมือในการทำวิจัยในครั้งนี้

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้มรดกวัฒนธรรมในชุมชนท่าพระจันทร์ แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 ที่ส่วนใหญ่ได้รับผลกระทบด้านพัฒนาการตามวัยและการเข้าถึงการเรียนรู้ในชุมชน จากสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ผลการศึกษาดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยได้ออกแบบและพัฒนาเกมกระดาน (board game) ชุด “ล่าเหมียวเที่ยวท่าพระจันทร์” เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้มรดกวัฒนธรรมชุมชนท่าพระจันทร์ของเด็กปฐมวัย พร้อมทั้งนำไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 โรงเรียนวัดมหาธาตุ จำนวน 20 คน พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีระดับการเรียนรู้มรดกวัฒนธรรมชุมชนท่าพระจันทร์เพิ่มขึ้น 55%

คำสำคัญ: มรดกวัฒนธรรม, ชุมชนท่าพระจันทร์, บอร์ดเกม, เด็กปฐมวัย

Abstract

This research aims to enhance the learning of cultural heritage in the Tha Prachan community among Grade 4–6 students, who have been predominantly affected in terms of developmental milestones and access to community-based learning due to the COVID-19 pandemic. The study findings led the researcher to design and develop a board game titled “*The Cat Hunt: Exploring Tha Prachan*” to promote cultural heritage learning in the Tha Prachan community for young children. The game was tested on a sample group of 20 Grade 4–6 students from Wat Mahathat School. The results revealed that the majority of the participants demonstrated a 55% increase in their knowledge of the cultural heritage of the Tha Prachan community.

Keywords: Cultural Heritage, Tha Prachan Community, Board Games, Early Childhood

บทนำ

นับตั้งแต่ปลายปี พ.ศ.2562 ตลอดระยะเวลาเกือบ 4 ปีที่โลกต้องก้าวเข้าสู่ยุค “มหันต์ภัยโรคระบาด” มนุษยชาติต้องเผชิญกับโรคระบาดร้ายแรงอย่าง เชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ไวรัสเริ่มลุกลามกระจายตัวอย่างรวดเร็วจนไม่สามารถควบคุมได้ ส่งผลให้องค์การอนามัยโลกต้องประกาศให้เป็น “การระบาดใหญ่” เมื่อวันที่เมื่อวันที่ 11 มีนาคม 2563 ด้วยเหตุนี้ ประเทศไทยจึงต้องยกระดับการบริหารจัดการทั้งภาครัฐและเอกชนต้องปฏิบัติตามมาตรการการควบคุมโรคอย่างเคร่งครัด โดยมีใจความเกี่ยวกับการ “อยู่บ้าน หยุดเชื้อ เพื่อชาติ” ปรับการเรียนการสอนเป็นทางออนไลน์ ประกาศสถานการณ์ฉุกเฉินในทุกเขต รวมถึง การใช้มาตรการ Social distancing การเว้นระยะห่างซึ่งกันและกัน ส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ที่เสื่อมถอย รวมถึง การขาดปฏิสัมพันธ์กับคนอื่นด้วย แต่ในขณะเดียวกันสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัส โคโรนา 2019 แสดงให้เห็นถึงปรากฏการณ์ของโลกาภิวัตน์ คือ ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่ได้เข้ามาช่วยให้ชีวิตของผู้คนในสังคมสามารถดำเนินต่อไปได้ โดยการปรับเปลี่ยนรูปแบบ “ชีวิตวิถีใหม่ (New Normal)” ไม่ว่าจะเป็นการเรียนออนไลน์ การประชุมออนไลน์ ฯลฯ รวมถึงการสั่งอาหารในช่องทางออนไลน์ (Food Delivery) ทั้งนี้การเข้ามาของเทคโนโลยีทำให้เด็ก ๆ สามารถค้นคว้าความรู้ได้อย่างรวดเร็วและกว้างขวาง ซึ่งสามารถเรียนรู้วัฒนธรรมได้ ทั่วทุกมุมโลกจนละเลยวัฒนธรรมภายในชุมชนของตนเองไป

เมื่อเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทมากขึ้นในยุคชีวิตวิถีใหม่นั้น ซึ่งมีประโยชน์อย่างมากในแง่ การติดต่อสื่อสาร หากแต่การใช้อุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีกลับมีผลต่อสุขภาพอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ไม่ว่าจะเป็นหน้าจอคอมพิวเตอร์ หน้าจอแท็บเล็ต และหน้าจอโทรศัพท์มือถือ จากผลการสำรวจพฤติกรรม ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยปี 2563 คนไทยมีการใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องในทุกปี โดยผู้ตอบแบบสำรวจร้อยละ 78.3 มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มมากขึ้น โดยมีปัจจัยหลักคือการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ง่าย รวดเร็ว และมีเครือข่ายที่ครอบคลุม ปัจจัยรองคือมีความจำเป็นต้องใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้น และ บริการต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันสามารถทำผ่านออนไลน์มากขึ้น รวมถึงมีผลกระทบสถานการณ์ การแพร่ระบาดของ โรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 จึงเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้คนหันมาเลือกทำกิจกรรมออนไลน์ เพิ่มมากขึ้นแทนการเดินทางจากบ้านเรือน เพื่อหลีกเลี่ยงการต้องพบปะผู้คนโดยเฉพาะในที่สาธารณะอีกด้วย (ชัยชนะ มิตรพันธ์, กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, 2563) จากปัจจัยดังกล่าว ส่งผลให้เด็กใช้เวลาอยู่กับหน้าจอเป็นระยะเวลานานขึ้นทำให้มีผลกระทบทางระบบประสาทและการพัฒนาสมองคือ เด็กมีสมาธิในการจดจ่อน้อยลง วิตกกังวลที่ได้รับความพึงพอใจที่ได้รับการตอบสนองอย่างรวดเร็ว แสงสีฟ้าจากหน้าจอเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ปิดการทำงานของต่อมไพเนียล เกิดการนอนหลับไม่เพียงพอ คุณภาพและระยะเวลาการนอนน้อย ผลกระทบทางด้านสังคมและอารมณ์คือ ความเครียดเพิ่มขึ้น การทำงานให้สำเร็จใช้ระยะเวลาเพิ่มขึ้น ความวิตกกังวลเพิ่มขึ้นเมื่อไม่ได้ใช้เครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ การควบคุมอารมณ์ลดลง การสูญเสียความสมบูรณ์ของสมองในส่วนต่าง ๆ การทำงานของความคิดบกพร่อง ฯลฯ (Maker, 2563) โดยเฉพาะในเด็กปฐมวัยอายุ 5 - 12 ปี ที่ถือเป็นช่วงสำคัญของเด็กในการเรียนรู้ทักษะชีวิต สมองของเด็กพัฒนาอย่างรวดเร็ว ทักษะการใช้กล้ามเนื้อพัฒนาอย่างเต็มที่ ผู้ปกครองควรหากิจกรรมให้เด็กได้ปลดปล่อยและส่งเสริมให้เด็กเรียนรู้ทักษะการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับคนรอบข้าง เด็กจะเริ่มเปรียบเทียบตัวเองกับผู้อื่นและรู้สึกภูมิใจเมื่อทำสิ่งใดสำเร็จ สำหรับพัฒนาการทางด้านสมอง เด็กวัยนี้สามารถคิด วิเคราะห์ และแก้ปัญหาตัดสินใจได้ดียิ่งขึ้น ผู้ปกครองอาจปล่อยให้ลูกได้ตัดสินใจเองบ้าง (โรงพยาบาลบำรุงราษฎร์, 2562)

การเปลี่ยนแปลงของการศึกษาทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน “ไม่ใช่ทุกวิชาหรือทุกคณะจะเปลี่ยนมาสอนออนไลน์ได้ทั้งหมด เพราะต้องคำนึงถึงความเหมาะสมและประสิทธิภาพของการสอนที่สำคัญที่สุด คือ ห้องเรียนออนไลน์ยังทดแทน "ห้องเรียนออฟไลน์" หรือห้องเรียนจริง ๆ ไม่ได้ คือ “ปฏิสัมพันธ์” การเรียน

ออนไลน์นั้นมีข้อจำกัดเรื่องความพร้อมส่วนบุคคลมากมายเช่นเดียวกับการเรียนรู้นอกห้องเรียน” (อรุณพล อนันตวรสกุล, 2563) โดยเฉพาะวัฒนธรรมภายในชุมชน เนื่องจากมรดกทางวัฒนธรรมนั้นต่างก็มีความสำคัญที่ไม่น้อยไปกว่าการเรียนในห้องเรียน สถานการณ์โควิด-19 และการพัฒนาของเทคโนโลยีจึงส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การถกเถียง และการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้คนมีน้อยลงอย่างมาก เพราะเด็กมิได้มีการปฏิสัมพันธ์กับโลกความเป็นจริงมากเท่าในอดีต จากบริบทการเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลงไปส่งผลให้การเรียนรู้เรื่องมรดกวัฒนธรรม และการศึกษาชุมชน ทำพระจันทร์ในมิติวัฒนธรรมถูกลดทอน ความสนใจลง โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กปฐมวัย ซึ่งเป็นช่วงที่ต้องการการส่งเสริมพัฒนาการการเรียนรู้ ผ่านประสบการณ์ตรงมากกว่าการเรียนรู้ผ่านเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ ในขณะที่ชุมชนทำพระจันทร์ มีแหล่งเรียนรู้ทางมรดกวัฒนธรรมที่จับต้องได้และมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ หากแต่ขาด การจัดการกระบวนการการเรียนรู้ให้เด็กปฐมวัยได้ศึกษาและเห็นคุณค่าของมรดกทางวัฒนธรรม ในชุมชนทำพระจันทร์อย่างเป็นระบบ

ด้วยเหตุนี้จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องใช้เครื่องมือสื่อการเรียนรู้ด้านอื่น เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยได้ โดยส่งผลให้เกิดทักษะการเรียนรู้ที่สามารถเป็นพื้นฐานของการพัฒนาศักยภาพในอนาคต อาทิ การทำกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกายแบบมีลำดับขั้นตอน (Xiong et al., 2018) เพื่อฝึกให้เด็กปฐมวัยมีระบบความคิดอย่างเป็นระบบ ผ่านการเรียนรู้เป็นลำดับขั้นตอน รู้จักการวางแผน เพื่อไปถึงเป้าหมายของชีวิตหรือสิ่งที่ปรารถนา รวมถึงการใช้สื่อในการเรียนรู้ จึงเป็นสิ่งสำคัญเพื่อให้เกิดการพัฒนาที่ดีขึ้น สื่อสำหรับเด็กปฐมวัยควรเป็นสื่อที่เข้าใจง่าย เรียนรู้ได้เอง และมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นผ่านการใช้บอร์ดเกม (Board game) ซึ่งเป็นหนึ่งในเครื่องมือช่วยส่งเสริมพัฒนาการของเด็กได้เป็นอย่างดี

จากความสำคัญดังกล่าว “บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้มรดกวัฒนธรรมชุมชนทำพระจันทร์ของเด็กปฐมวัย” นำไปเสริมสร้างให้เด็ก ๆ มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิถีชีวิต วัฒนธรรม และพื้นที่ภายในชุมชนมากยิ่งขึ้น เนื่องจากบอร์ดเกมสามารถฝึกทักษะทางสังคม โดยมีการสื่อสารช่วยในสร้าง การมีมนุษยสัมพันธ์กับบุคคลอื่น นอกจากนี้เด็กต้องใช้ทักษะในการคิดวิเคราะห์ การวางแผนความคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการ เนื่องจากเกมมีเงื่อนไขและกฎเกณฑ์ที่เด็ก ๆ ต้องเรียนรู้และจัดการร่วมกับผู้อื่นอีกด้วย

วัตถุประสงค์

เพื่อสร้างการเรียนรู้มรดกวัฒนธรรมชุมชนทำพระจันทร์ด้วยเครื่องมือบอร์ดเกมสำหรับเด็กปฐมวัย

ประโยชน์ที่ได้รับ

บอร์ดเกมมรดกวัฒนธรรมชุมชนทำพระจันทร์ สำหรับเด็กปฐมวัย

ทบทวนวรรณกรรม

การวิจัย “บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้มรดกวัฒนธรรมชุมชนทำพระจันทร์ของเด็กปฐมวัย” เป็น การวิจัยโดยใช้หลักแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งประกอบด้วยเนื้อหา ดังนี้

1. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับมรดกทางวัฒนธรรม

1.1. มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้และมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ภายในชุมชนทำพระจันทร์ จากเอกสารประกอบการสัมมนาฯรับฟังความคิดเห็นร่างพระราชบัญญัติส่งเสริมมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม พ.ศ. 2556 มีการกล่าวถึงมรดกวัฒนธรรมไว้ว่ามรดกทางวัฒนธรรมมีคุณค่าในฐานะที่เป็นเครื่องมือในการแสดงออกของรากฐานและความเป็นมาของชาติบ้านเมือง ซึ่งสมควรที่จะช่วยกันดูแลรักษาไว้ให้เป็นมรดกของคนในชาติ เพื่อนำมาใช้ประโยชน์และให้คนในโลกได้ชื่นชม ทั้งนี้ มรดกทางวัฒนธรรมนั้น (องค์การการศึกษาวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ [UNESCO], 2546) ได้แบ่งการคุ้มครองมรดกทางวัฒนธรรมออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

1. มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้ (Tangible Cultural Heritage) เป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นได้ทางกายภาพโดยครอบคลุมทั้งมรดกทางวัฒนธรรมที่เป็นวัตถุเคลื่อนที่ได้และที่เป็นวัตถุเคลื่อนที่ไม่ได้ เช่น โบราณสถาน โบราณวัตถุ อนุสาวรีย์ เครื่องแต่งกาย ภาพจิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม เป็นต้น

2. มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (Intangible Cultural Heritage) หรือ มรดกภูมิปัญญา หมายถึง ความรู้ ขนบธรรมเนียม ประเพณี หรือแนวปฏิบัติทุกรูปแบบ โดยจะต้องถูกสร้างขึ้นและมีการต่อยอดจากรุ่นสู่รุ่นไม่ว่าด้วยวิธีการใด ซึ่งมีการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงโดยกระบวนการสั่งสมความรู้และประยุกต์ใช้ ในส่วนของประเทศไทย กรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรมได้จำแนกประเภทของมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมออกเป็น 7 ประเภท ได้แก่ ศิลปะการแสดง งานช่างฝีมือดั้งเดิม วรรณกรรมพื้นบ้าน กีฬาภูมิปัญญาไทย แนวปฏิบัติทางสังคม พิธีกรรม และงานเทศกาล ความรู้และแนวปฏิบัติเกี่ยวกับธรรมชาติและจักรวาล และภาษา ซึ่งมรดกเหล่านี้ช่วยให้ชุมชนมีอัตลักษณ์และความต่อเนื่อง และความต่อเนื่องถือเป็นลักษณะสำคัญของมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (UNESCO, 2003)

1.2 การประเมินคุณค่ามรดกทางวัฒนธรรมในชุมชนท่าพระจันทร์

นักวิชาการทางด้านโบราณคดีและนักจัดการทรัพยากรทางวัฒนธรรมอย่าง (Lipe, 1984; McGimsey, 1984) ได้แบ่งประเภทคุณค่าและความหมายของมรดกทางวัฒนธรรมไว้ดังนี้ (เกรียงไกร วัฒนาสวัสดิ์, 2560)

1. คุณค่าเชิงสัญลักษณ์ (Associative/ Symbolic Value) ลักษณะทางกายภาพที่สำคัญของทรัพยากรทางวัฒนธรรมมีนัยสำคัญในฐานะที่เป็นตัวแทนของอดีตเป็นสิ่งที่เชื่อมโยงความทรงจำในอดีตและปัจจุบัน

2. คุณค่าเชิงวิชาการ (Informative Value) ทรัพยากรทางวัฒนธรรมมีคุณค่าในฐานะที่เป็นข้อมูลแหล่งความรู้ในการศึกษาเรื่องราวต่าง ๆ

3. คุณค่าเชิงเศรษฐกิจ (Economic Value) มรดกทางวัฒนธรรมนั้น ๆ ถูกนำมาใช้ประโยชน์ในการเป็นต้นทุนเพื่อสร้างมูลค่าให้กับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในมรดกนั้น

4. คุณค่าเชิงสุนทรียะ (Aesthetic value) คุณค่าในด้านนี้มองว่ามรดกทางวัฒนธรรมที่เป็นวัตถุจับต้องได้ มีลักษณะที่สำคัญบางอย่าง เช่น รูปทรง ลวดลาย ลักษณะพื้นผิว ฯลฯ ที่รู้สึกว่าตัวมรดกนั้นมีความงดงาม

จากการศึกษามรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้ในเขตชุมชนท่าพระจันทร์มีอยู่มากมาย เนื่องจากพื้นที่ภายในชุมชนมีความสำคัญที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์การตั้งถิ่นฐานสร้างเป็นบ้านเมืองมีคุณค่าและความสำคัญทางประวัติศาสตร์ โบราณคดี ศิลปกรรมและสถาปัตยกรรม โดยแบ่งเป็น 4 ประเภท คือ 1) ศาสนสถาน 2) ที่อยู่อาศัย 3) สถานที่ราชการและสถาบันการศึกษา 4) อนุสาวรีย์

2. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้

ทฤษฎีการเรียนรู้เป็นกระบวนการของการพบเจอประสบการณ์ที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลง จนส่งผลถึงการแสดงพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไป ซึ่งการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมนี้จะไม่ได้มาจากภาวะชั่วคราว สัญชาตญาณ หรือวุฒิภาวะ แต่เป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอย่างถาวร โดยจะมีองค์ประกอบต่อการเรียนรู้ด้วยปัจจัย 3 ด้าน (เสรี วงษ์มณฑา, 2542) ดังนี้

1. ความรู้ (Knowledge) เกิดจากการที่ได้รับความรู้ ทั้งการได้รับจากผู้อื่นหรือมีผู้อื่นมาสอน
2. ประสบการณ์ตรง (Direct Experience) เกิดจากประสบการณ์ที่ได้พบเจอรับรู้หรือสัมผัสด้วยตนเอง

3. การเชื่อมโยง (Association) เชื่อมโยงถึงความคิดกับประสบการณ์ที่เคยได้สังเกตผู้อื่นหรือมีผู้อื่นมาบอก

2.1 ทฤษฎีการเรียนรู้ตามธรรมชาติสมอง (Brain-Based Learning) หรือ BBL เป็นทฤษฎีที่อธิบายวิธีการเรียนรู้ของสมอง ทำให้นักเทคโนโลยีการศึกษาสามารถเลือกใช้สื่อการเรียนการสอนหรือนวัตกรรมการศึกษาให้เหมาะสมกับผู้เรียนให้เหมาะสมที่สุดเกิดจากความสนใจของนักการศึกษา นักจิตวิทยา และนักวิทยาศาสตร์ด้านสมอง มองว่าการจัดการศึกษาในระบบโรงเรียนที่แบ่งเป็นระดับชั้นต่าง ๆ ไม่ใช่การเรียนรู้ที่แท้จริงของมนุษย์ แต่เป็นวิธีคิดของมนุษย์ที่จะจัดการศึกษาเรียนรู้ให้สอดคล้องกับข้อจำกัด ที่มีอยู่ เช่น ผู้สอนจำนวนน้อยกับผู้เรียนจำนวนมากหลากหลาย การแบ่งชั้นเรียนตามช่วงอายุของผู้เรียน (สุธาวลัย ชาญรสข, 2563)

2.2 การพัฒนาการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัยเด็กปฐมวัยจะเรียนรู้ได้ดีผ่านการเล่น การใช้เกมเป็นเครื่องมือในการฝึกทักษะการคิดเชิงบริหาร เพราะเด็กในวัย 5 - 7 ปี จะเริ่มสนุกกับเกมที่มีกฎ มีการท้าทาย และมีความยากเหมาะกับช่วงวัย ซึ่งกิจกรรมการเล่นจะช่วยส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหารในเด็กได้ (Center on the Developing Child at Harvard University, 2014)

2.3 แนวคิดสี่และผลต่อการพัฒนาการเด็กปฐมวัย จิตวิทยาของสี่ สี่มีความสำคัญต่อมนุษย์ สี่แสดงออกถึงอารมณ์ ความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไป สี่ที่มีอยู่ตามธรรมชาติและที่มนุษย์ประดิษฐ์ขึ้นนี้ จะมีความเข้มข้นในระดับต่าง ๆ ตั้งแต่สี่อ่อนไปจนสี่เข้ม มนุษย์จะนำสี่ที่สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อแต่งเติมในวัตถุทุกอย่างในโลกนี้ ดังนั้น การสนับสนุนให้เด็กสังเกตสี่ของวัตถุตามธรรมชาติและวัตถุที่ผลิตจากคนเรา จะทำให้เด็กรู้จักสี่ต่าง ๆ ระดับความเข้มข้น แหล่งที่มาของสี่ การนำสี่มาใช้ประโยชน์หรือการเกิดประโยชน์จากสี่ และเรียนรู้ความรู้สึกที่สัมผัสสี่ เพราะสี่มีอิทธิพลต่อความรู้สึกของคนเรา สี่ช่วยกระตุ้นพัฒนาการรอบด้าน (บุบผา เรืองรอง, 2566)

จากการศึกษาได้นำกระบวนการเรียนรู้ที่จำเป็นต่อเด็กปฐมวัยมาใช้ในการออกแบบการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกม เพื่อให้เด็กปฐมวัยได้รับความรู้ผ่านประสบการณ์จริงด้วยตนเอง เนื่องจากเด็กปฐมวัย สามารถเรียนรู้ผ่านการเล่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงเป็นการฝึกทักษะการคิดภายใต้กฎ กติกา ซึ่งการออกแบบบอร์ดเกมในครั้งนี้ผู้วิจัยได้คำนึงถึงการใช้สี่เป็นส่วนประกอบสำคัญของบอร์ดเกม โดยผู้วิจัยได้เลือกสี่หลักในการออกแบบบอร์ดเกมคือ สี่แดง สี่ส้ม สี่ม่วง และสี่เหลือง สี่ที่สดใสช่วยให้เด็ก มีพัฒนาการทางอารมณ์ที่ดี และที่สำคัญคือช่วยกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์

3 ข้อมูลเกี่ยวกับบอร์ดเกม

3.1 ความหมายและความสำคัญของบอร์ดเกม

เกมกระดานหรือบอร์ดเกม (Board Game) เป็นเกมที่สร้างปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนผู้เล่นที่อยู่ตรงหน้า มีหลายประเภทและหลากหลายรูปแบบ เป็นเกมที่ใช้การ์ดหรือเกมที่ใช้ชิ้นส่วนหรือตัวหมากวางไว้บนพื้นที่เล่น มีการเคลื่อนที่ หรือหยิบออกจากพื้นที่เล่น มีทั้งแบบที่มีกติกาง่าย ๆ จนถึงเกมที่มีกติกาซับซ้อนต้องใช้แผนการหรือกลยุทธ์เข้าช่วยเพื่อที่จะให้ตนชนะ สอดคล้องกับหลักของการคิดเชิงบริหาร ซึ่งเกมกระดานจะมีรูปภาพหรือรูปแบบเฉพาะสำหรับเกมนั้น ๆ บางเกมสอนให้รู้จักการวางแผนระยะสั้นและระยะยาว (Hinebaugh, 2009)

นอกจากนี้ระหว่างการทำกิจกรรมทำให้ผู้เรียนสามารถสรุปประเด็นเนื้อหาทางด้านภาษาหรือการรับรู้ภายในด้านการตัดสินใจในกิจกรรมเกมกระดาน เหตุผลและอารมณ์ความรู้สึกที่จะสะท้อนความคิดจากการทำกิจกรรม (ศิตา เยี่ยมขันติถาวร, 2560)

ความสำคัญของ บอร์ดเกม (Board Game) ในการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนไว้ (Play Academy, 2560) ดังนี้

1. พัฒนาทักษะการคิด (Thinking Skill) ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนรวบรวมข้อมูลได้ดีตั้งแต่การเข้าใจเป้าหมายในสิ่งที่ตัวเองกำลังลงมือทำ และกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณขณะลงมือเล่น
2. พัฒนาทักษะการแก้ปัญหา (Problem-Solving Skill) บอร์ดเกมมักจำลองสถานการณ์ที่ผู้เล่นต้องแก้ปัญหาภายใต้ทรัพยากรและเวลาที่จำกัด ผู้เล่นจะพัฒนาความสามารถได้อย่าง มีประสิทธิภาพ และยังส่งเสริมให้ผู้ผู้เล่นเห็นคุณค่าในตัวเองอีกด้วย
3. พัฒนาทักษะทางสังคม (Social Emotional Learning Skill) บอร์ดเกมที่มีกระบวนการเล่นเป็นคู่หรือทีม ผู้เรียนจะต้องรู้จักแบ่งหน้าที่กัน จึงได้รับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกัน รู้จัก การใช้เหตุผลของตัวเอง ส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้อารมณ์และเหตุผลของผู้อื่น
4. พัฒนาศีลธรรมจรรยา (Ethical Characteristics) ระหว่างการเล่นผู้เล่นต้องซื่อสัตย์ต่อกติกาการเล่น เมื่อพบว่าตนเองทุจริตโดยตั้งใจหรือไม่ได้ตั้งใจก็ลายอมรับความผิดด้วยตนเองเป็นความรับผิดชอบที่มีมาจากภายใน และนำไปสู่ความนับถือตัวเอง (Self-respect)
5. พัฒนาการเห็นคุณค่าในตัวเอง (High Self-Esteem) และมีภาพลักษณ์แห่งตน (Self-Image) ที่ดี เพราะหากมีความพยายามในการเล่นอย่างต่อเนื่อง ผู้เรียนจะสามารถพัฒนาการเล่น จนบรรลุเป้าหมายได้ในที่สุด

องค์ประกอบของเกมว่าประกอบไปด้วย 3 ส่วน (Duke, 1974) ได้แก่

1. Symbolic structure คือ การออกแบบโครงสร้างหลักของเกมในเชิงสัญลักษณ์ ได้แก่ การกำหนดบทบาทต่าง ๆ ในเกม เช่น บทบาทผู้เล่น บทบาทสมมติ หรือบทบาทของเกม เป็นต้น โดยบทบาทของผู้เล่นในเกมจะมีลักษณะเฉพาะ อาจมีการสลับบทบาทกันได้
2. Procedures คือ กฎ กติกาต่าง ๆ ที่ครอบคลุมทุกส่วนในเกม เพื่อกำหนดทิศทาง วิธีการ หรือขั้นตอนการเล่น และบรรยากาศในเกม ซึ่งจะประกอบเป็น 2 ส่วนย่อย ได้แก่ ส่วนที่เป็นกฎของเกม (Rules) และส่วนที่เป็นกลไกวิธีการเล่นเกม (Mechanics) ซึ่งเป็นลักษณะวงจรการเล่นซ้ำ ๆ (Cycle) ตั้งแต่ต้นจนจบเกม
3. Scenario คือ การออกแบบสถานการณ์จำลอง บรรยากาศในเกมว่าให้เป็นรูปแบบใด หรืออยากให้มีเหตุการณ์อะไรที่เกิดขึ้นบ้าง และเกิดในรูปแบบไหน เช่น เป็นระบบหรือสุ่ม เป็นต้น

3.2 ประเภทของบอร์ดเกม

1. เกมครอบครัว (Family Game) เกมที่มีกติกาไม่ซับซ้อน อธิบายให้คนที่ไม่เคยเล่นเข้าใจได้ภายใน 5 - 10 นาที แต่ก็ไม่ง่ายจนรู้สึกว่าจะไม่ท้าทาย บอร์ดเกมแนวครอบครัว มักจะมีสีสันสวยงาม เน้นให้ผู้เล่นต้องพูดคุย
2. เกมวางแผน (Strategy Game) เกมที่ต้องใช้ทักษะในการวางแผนมากกว่าเกมครอบครัว เหมาะสำหรับผู้ที่อยากเล่นเกมที่ท้าทายขึ้น เกมวางแผนอาจมี “ดวง” เป็นส่วนประกอบ ใช้เวลาเล่น 60 - 120 นาที
3. पार्टीเกม (Party Game) สำหรับเล่นเป็นหมู่คณะ หมายถึง 8 - 20 คนหรือมากกว่า पार्टीเกมที่น่าสนใจคือ อุปกรณ์ไม่มาก อาจมีดวงเกี่ยวข้องกับตัวเล็กน้อย ส่วนใหญ่ต้องใช้มนุษยสัมพันธ์และปฏิภาณไหวพริบ

3.3 แนวคิดหลักการออกแบบบอร์ดเกม

การออกแบบที่เหมาะสมจะต้องคำนึงถึงเรื่องต่าง ๆ มากมาย การฝึกปฏิบัติการออกแบบ ซึ่งต้องแฝงแบบฝึกหัด เพื่อให้ผู้เรียนได้ทดลองและทำการเรียนรู้ โดยจะต้องเน้นการเรียนรู้ด้วยตัวเอง การเรียนรู้ด้วยตัวเองจะทำให้ได้รับการฝึกฝน การเรียนรู้ที่ผิดพลาดทำให้ผู้เรียนเรียนรู้และยังจะช่วยให้ผู้เรียนได้รับความรู้ที่ดี

อีกด้วย การเรียนรู้ที่มุ่งเน้นเป้าหมายต้องมีความชัดเจนในเกมเพื่อให้ผู้เรียนพยายามที่จะสามารถเข้าถึงได้ จุดเรียนรู้ต้องแฝงไปด้วยข้อมูลหรือจุดสำคัญต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ที่จะนำไปสู่การได้รับรู้ความจริง (วรรัตน์ อินทสระ, 2562)

หลักสำคัญของการเล่นเกมประกอบด้วยหลักสำคัญ (Tinsman, 2008) ดังต่อไปนี้ 1. ระยะเวลาในการเล่น 2. กลไกหรือกติกาของเกม 3. การเขียนกติกาการเล่น 4. เรื่องของโชคและกลยุทธ์ 5. ข้อมูลป้อนกลับ 6. ลักษณะของการไล่ตามทัน 7. บรรลุความคาดหวังของผู้เล่น 8. ผลประโยชน์ ความเสี่ยง และรางวัล

3.4 หลักการออกแบบตัวละคร

หลักการออกแบบตัวละคร หมายถึง การออกแบบตัวละครให้เหมาะกับผู้ชมและแนวของเรื่อง โดยอาศัยเรื่องสี รูปร่าง โดยอาศัย ข้อมูลพื้นฐานเช่น เพศ อายุ สีผม สีตา จุดเด่น เช่น สวมแว่นตลอดเวลา บุคลิก ภูมิหลัง พลังพิเศษ ความชอบ ความเกลียด ทั้งนี้ควรออกแบบให้มีลักษณะเฉพาะที่สังเกตได้ง่าย เช่น สีผิวที่ต่างกัน ทรงผมที่ต่างกัน ความสูงที่ ต่างกัน เป็นต้น

จากการศึกษาได้เลือกบอร์ดเกมแนววางแผน เนื่องจากเหมาะสมกับเด็กช่วงปฐมวัยที่มีอายุระหว่าง 11-12 ปี ที่ต้องการพัฒนาทักษะในด้านความคิด การวางแผน ใช้เวลาในการเล่น 60 นาที การเล่นเกมนี้จะมีเรื่องตลกเข้ามาเกี่ยวข้อง อาทิ การสุมหีบการตต่าง ๆ โดยให้ผู้เล่นเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้เล่นจะได้รับประสบการณ์พร้อมกับความสนุก ภายในกล่องบอร์ดเกมจะมีอุปกรณ์พร้อมสำหรับการเล่น อาทิ คำอธิบายของบอร์ดเกม วิธีการเล่น ทิศทางการเดิน การจับเกม ฯลฯ บอร์ดเกมจะมีกลยุทธ์ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เล่นตัดสินใจด้วยตนเอง ส่งเสริมพัฒนาการระบบสมอง รวมถึงเรียนรู้มารยาทสังคม พัฒนา EQ รอคอยจนถึงคิวตัวเอง การสร้างทัศนคติที่ดีให้กับผู้เล่น และออกแบบตัวละครให้เหมาะกับมรดกวัฒนธรรม ชุมชนท่าพระจันทร์ เน้นลักษณะตัวละครเอกจากคนที่อาศัยในชุมชนท่าพระจันทร์ทั้งหมด 4 ตัวคือ 1) ลุงมั่ง อาชีพค้าขายพระเครื่อง 2) ป้าเพ็ญ อาชีพหมอดูทำนายพยากรณ์ 3) เจ้าจุก เด็กผู้ชายในชุมชนท่าพระจันทร์ 4) ลูกแก้ว เด็กผู้หญิงปฐมวัยในชุมชนท่าพระจันทร์

วิธีดำเนินการวิจัย

การดำเนิน “บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้มรดกวัฒนธรรมชุมชนท่าพระจันทร์ของเด็กปฐมวัย” มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้วัฒนธรรมชุมชนท่าพระจันทร์ของเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยดำเนินงานวิจัย ดังนี้

1. รูปแบบงานวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) ซึ่งเป็นแบบขั้นตอนเชิงอธิบาย (Explanatory Sequential Design) มีกลุ่มตัวอย่างคือ เด็กปฐมวัย โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลผ่าน การวิเคราะห์เชิงปริมาณกับกลุ่มตัวอย่างในรูปแบบของการทดสอบก่อนเรียน - หลังเรียน และการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพผ่านการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วมของกลุ่มตัวอย่างและกลุ่มตัวอย่างบางส่วน

2. การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

2.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ประชากรที่ใช้ในวิจัยในครั้งนี้คือ นักเรียนระดับปฐมวัย ในชุมชนท่าพระจันทร์

2.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ซึ่งมีเกณฑ์ในการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

1. นักเรียนประถมศึกษาตอนปลายที่มีความรู้พื้นฐานในชุมชนท่าพระจันทร์

2. โรงเรียนที่คณะผู้บริหาร ครู และนักเรียนให้ความยินยอมและอนุญาตการดำเนินการวิจัย จากเกณฑ์ดังกล่าว กลุ่มตัวอย่างที่ได้มีจำนวน 20 คน

3. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1 เครื่องมือการประเมินคุณค่ามรดกวัฒนธรรม รายละเอียดชุมชน

3.2. แบบทดสอบก่อนและหลังกิจกรรม

แบบทดสอบก่อนและหลังกิจกรรมบอร์ดเกม เรื่อง มรดกวัฒนธรรมชุมชน ท้าพระจันทร์ โดยใช้สื่อการเรียนรู้ ประเภทรูปภาพในการถามสถานที่ที่เห็นจากในภาพ และใช้กระดาษในการเขียนตอบสถานที่ในภาพ โดยใช้รูปแบบคำถามใช่หรือไม่ใช่ ภาพที่ใช้ในการทดสอบมีจำนวน 11 ภาพ ซึ่งเป็นสถานที่ที่อยู่ในบอร์ดเกม “ล่าเหมียว เทียวท้าพระจันทร์”

4. การดำเนินการและการเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัย

การดำเนินการ

การศึกษาโครงการ “บอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้วัฒนธรรมชุมชนของเด็กปฐมวัยในชุมชน ท้าพระจันทร์” ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ออกแบบการดำเนินการและการออกแบบข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

1. จัดทำจดหมายขอความร่วมมือผู้อำนวยการโรงเรียนวัดมหาธาตุ เพื่อการดำเนินกิจกรรม โดยทำการนัดหมายระหว่างเดือนสิงหาคม - กันยายน จำนวน 1 ครั้ง ในวันที่ 15 กันยายน พ.ศ.2566

2. ผู้วิจัยดำเนินการจัดส่งบอร์ดเกม “ล่าเหมียว เทียวท้าพระจันทร์” และแบบทดสอบ เรื่อง วัฒนธรรมชุมชนท้าพระจันทร์ให้ผู้ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดมหาธาตุพิจารณาเห็นชอบและอนุมัติ ให้ดำเนินการใช้คู่มือดังกล่าวในการดำเนินกิจกรรมกับกลุ่มตัวอย่าง

การเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัย

การดำเนินจัดกิจกรรมเรียนรู้มรดกวัฒนธรรมชุมชนท้าพระจันทร์ของเด็กปฐมวัย “บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้มรดกวัฒนธรรมชุมชนท้าพระจันทร์ของเด็กปฐมวัย” สร้างขึ้นเพื่อให้เด็กปฐมวัย ได้เรียนรู้วัฒนธรรมชุมชนท้าพระจันทร์ ช่วยเพิ่มพูนทักษะทางด้านต่าง ๆ อาทิ ทักษะทางศีลธรรม ทักษะการคิด ฯลฯ โดยเฉพาะการเสริมสร้างทักษะทางสังคมให้แก่เด็ก ๆ การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น

การจัดกิจกรรมเรียนรู้มรดกวัฒนธรรมชุมชนท้าพระจันทร์ของเด็กปฐมวัย (บอร์ดเกม) จัดขึ้นในพื้นที่ชุมชนท้าพระจันทร์คือ โรงเรียนวัดมหาธาตุ มีนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 จำนวน 20 คน วันที่ 3 พฤศจิกายน 2566 เวลา 08.30 – 12.00 น. การดำเนินการจัดกิจกรรมการเล่นบอร์ดเกม แบ่งขั้นตอนการจัดกิจกรรมออกเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่

1. ขั้นตอนเตรียมความพร้อม (30 นาที)

1.1 ผู้วิจัยดำเนินกิจกรรมเข้าสู่เรียนกระตุ้นการเรียนรู้ (10 นาที) โดยคณะผู้วิจัยจะพูดคุยโดยใช้คำถามเกี่ยวกับวัฒนธรรมชุมชนหรือเชื่อมโยงเกี่ยวกับประสบการณ์ของนักเรียน เช่น กิจกรรมละลายพฤติกรรม นันทนาการ เพื่อให้ให้นักเรียนไม่ตระหนกคนแปลกหน้ามากเกินไป จากนั้นถามคำถามไม่ยากมากนัก เช่น นื่อง ๆ เดินทางมาโรงเรียนยังงัยกันคะ ใครเคยนั่งเรือข้ามฝากบ้างเอ่ย? เป็นต้น

1.2 ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบความรู้ก่อนเรียนรู้บอร์ดเกม

2. ขั้นตอนการเล่นแบ่งออกเป็น 2 ช่วง

2.1 อธิบายกติกา (10 นาที) ผู้วิจัยดำเนินกิจกรรมโดยอธิบายกฎ กติกา ในการเล่นเกม ตลอดจนสาธิตเกมเบื้องต้นการเล่น

2.2 เล่นบอร์ดเกม (45 นาที) ผู้วิจัยจัดแบ่งกลุ่มนักเรียนจำนวน 5 กลุ่ม กลุ่มละ 4 คนในแต่ละบอร์ดเกม

3. ขั้นตอนสรุปกิจกรรม

3.1 ผู้วิจัยสรุปองค์ความรู้ที่ได้จากบอร์ดเกม

3.2 ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบความรู้หลังเรียนรู้บอร์ดเกม

5. การวิเคราะห์ข้อมูล (Data analysis)

ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์ข้อมูล 2 ส่วนประกอบด้วย

1. การวิเคราะห์เปรียบเทียบข้อมูลจากคะแนนการทำแบบสอบถามก่อนเรียน - หลังเรียน โดยการใช้สถิติเพื่อหาระดับนัยความแตกต่าง

2. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสังเกตของคณะผู้วิจัยและการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง รวมถึงการสัมภาษณ์ผู้สังเกตการณ์ในการเก็บข้อมูล อาทิ ผู้บริหาร คุณครู โรงเรียนวัดมหาธาตุ และใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) ในการสังเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้จัดทำ “บอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้มรดกวัฒนธรรมชุมชนท่าพระจันทร์ของเด็กปฐมวัย” เป็นเครื่องมือช่วยในการเรียนรู้มรดกทางวัฒนธรรมของชุมชนท่าพระจันทร์ ซึ่งเป็นหนึ่งในชุมชนที่เก่าแก่ของกรุงเทพมหานครจากประวัติศาสตร์อันยาวนาน ชุมชนท่าพระจันทร์เต็มไปด้วยมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ ซึ่งมีคุณค่าและมีความสำคัญที่ควรอนุรักษ์และสงวนไว้เป็นอย่างดี

การออกแบบบอร์ดเกมได้นำแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้และแนวคิดการออกแบบบอร์ดเกม มาปรับใช้ในการดำเนินการวิจัยนี้ ซึ่งมีอุปกรณ์หลักคือ 1) เกมกระดาน 2) ใบความรู้ 3) ใบคู่มือการเล่น 4) ตัวเดิน 5) ลูกเต๋า 6) ตัวเบี้ยศัตรูแมว 7) การ์ดรายละเอียดต่าง ๆ โดยมีกติกา วิธีการเล่น และเงื่อนไขการชนะที่ชัดเจน นอกจากนี้การออกแบบบอร์ดเกมมีการใช้สีแดง สีส้ม สีม่วง และสีเหลือง เนื่องจากสีที่สดใส ช่วยให้เด็กมีพัฒนาการทางอารมณ์ที่ดี และที่สำคัญคือช่วยกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ เพิ่มความกระตือรือร้นให้มีความสุข สนุกสนาน ตื่นเต้น ซึ่งเป็นปัจจัยหนึ่งที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย ภายในบอร์ดเกมได้ออกแบบให้มีสถานที่สำคัญที่เป็นมรดกวัฒนธรรมที่จับต้องได้ในชุมชนทั้งหมด 11 สถานที่และแต่ละสถานที่ มีข้อมูลประวัติความเป็นมาและความสำคัญสถานที่ไว้ เพื่อให้เด็กปฐมวัยได้เรียนรู้ในระหว่างการเล่นบอร์ดเกม รวมถึงส่งเสริมความสามัคคีในการกำจัดศัตรูแมว ผู้เล่นทุกคนต้องช่วยกันกำจัดศัตรูแมวและเดินไป ถึงจุดสิ้นสุด โดยมีเงื่อนไขต่าง ๆ ที่ได้พัฒนาทักษะ เช่น เงื่อนไขการเปลี่ยนแมวตัวเล็ก 3 ตัวเป็นแมวใหญ่ 1 ตัว การกำจัดแมวใช้ทักษะการคิดวิเคราะห์ วางแผนได้เป็นอย่างดีจากการไล่ศัตรู

ผู้วิจัยได้นำบอร์ดเกมไปใช้ในการจัดกิจกรรมในพื้นที่ชุมชนท่าพระจันทร์ โดยชุมชนแห่งนี้มีสถานศึกษา 1 แห่งคือ โรงเรียนวัดมหาธาตุ ซึ่งเป็นสถานศึกษาที่มีนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 จำนวน 20 คน ณ วันที่ 3 พฤศจิกายน 2566 ดำเนินการ 3 ขั้นตอนคือ 1) ขั้นเตรียมความพร้อม ผ่านการพูดคุย การใช้คำถามเกี่ยวกับวัฒนธรรมชุมชนหรือเชื่อมโยงเกี่ยวกับประสบการณ์ของนักเรียน และการทดสอบความรู้ก่อนเรียนรู้บอร์ดเกม 2) ขั้นตอนการเรียนรู้บอร์ดเกม ผ่านการอธิบายบอร์ดเกมและการเล่นบอร์ดเกม 3) ขั้นสรุปกิจกรรมผ่านการพูดคุยและการทดสอบความรู้หลังเรียนรู้บอร์ดเกม

หลังจากการนำบอร์ดเกมไปใช้ พบว่า นักเรียนโรงเรียนวัดมหาธาตุ ได้รับความรู้ ความเข้าใจใน มรดกทางวัฒนธรรมของชุมชนท่าพระจันทร์ ซึ่งเป็นองค์ประกอบแรกเริ่มที่สำคัญก่อนการพัฒนานำไปสู่ การมองเห็นคุณค่าและการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมต่อไป สามารถสรุปผลการนำบอร์ดเกมไปใช้ ดังนี้

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีคะแนนการเรียนรู้ที่เพิ่มขึ้น 55.0% เป็นผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านทางสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมตามทฤษฎีการเรียนรู้ตามธรรมชาติสมองที่ผู้วิจัยได้นำบอร์ดเกมเป็นสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย กล่าวคือระหว่างการจัดกิจกรรมของเด็กปฐมวัยกลุ่มตัวอย่างโรงเรียนวัดมหาธาตุ จำนวน 20 คน เริ่มการเรียนรู้จากการหยิบ จับ เนื่องจากเด็กในวัย 5-7 ปี สามารถเรียนรู้ได้ดีที่สุดผ่านการเล่นเกมที่มีกฎ เกณฑ์ให้มีความท้าทายที่ไม่ซับซ้อนและเข้าใจได้ยากจนเกินไป จากการสังเกตที่ออกแบบขึ้นในประเภทเกมครอบครัวหนึ่งในประเภทของบอร์ดเกมที่เน้นสีสันสวยงาม

และเน้นให้ผู้เล่นได้พูดคุย แลกเปลี่ยนในเรื่องมรดกทางวัฒนธรรมชุมชนท่าพระจันทร์ และการใช้สีในบอร์ดเกม ส่งผลต่อพัฒนาการของเด็กปฐมวัยตามแนวคิดสีและจิตวิทยาสี นอกจากนี้ ผลการเรียนรู้จากกลุ่มตัวอย่าง มีการเรียนรู้เท่าเดิม 15% และสัดส่วนที่กลุ่มตัวอย่างที่เกิดการเรียนรู้ที่น้อยลง 30%

จากองค์ประกอบที่กล่าวไปข้างต้นล้วนมีส่วนส่งเสริมการเรียนรู้มรดกทางวัฒนธรรมชุมชนท่าพระจันทร์ในกลุ่มตัวอย่างและพัฒนาทักษะในด้านต่าง ๆ ดังนี้ ทักษะการคิด ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะทางสังคม พัฒนาศีลธรรมจรรยา และพัฒนาการเห็นคุณค่าในตนเอง รวมถึงผู้วิจัยได้เห็นข้อบกพร่องของ สื่อการเรียนรู้บอร์ดเกม “ล่าเหมียว เทียวท่าพระจันทร์” ในด้านต่าง ๆ ขณะทำกิจกรรมร่วมกับเด็กปฐมวัย

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. บอร์ดเกม “ล่าเหมียว เทียวท่าพระจันทร์” เกิดขึ้นเพื่อนำไปส่งเสริมการเรียนรู้มรดกทางวัฒนธรรมชุมชนท่าพระจันทร์ของเด็กปฐมวัยควรออกแบบให้มีข้อมูลที่เป็นตัวอักษรให้มีสัดส่วนที่น้อยลงในกระดานเกม โดยมีกระดานเกมที่มีขนาดใหญ่ขึ้นเพื่อรองรับการมองเห็นและทำกิจกรรมของเด็กหลายคน

2. ควรเพิ่มส่วนที่จะช่วยดึงดูดความสนใจของเด็ก อาทิ การมีหลากหลายพื้นผิวรองรับการสัมผัสของเด็กให้เด็กได้รับประสบการณ์และเรียนรู้จากการหยิบจับได้ดียิ่งขึ้น หรือเพิ่มเติมเทคโนโลยีเพื่อให้เหมาะสมกับสถานการณ์ในปัจจุบัน เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- เกรียงไกร วัฒนาสวัสดิ์. (2560). เอกสารประกอบการเรียนรายวิชา HIM 320 เรื่อง การจัดการมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม [เอกสารไม่ตีพิมพ์]. วิทยาลัยนวัตกรรม, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ชัยชนะ มิตรพันธ์ และกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (2563). รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2563 (Thailand Internet User Behavior 2020). สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. <https://www.etda.or.th/th/pr-news/IUB2020.aspx>
- บุบผา เรืองรอง. (2566). สัมผัสต่อพัฒนาการเด็กอย่างไร. <https://www.aksorn.com/early-childhood-1>
- โรงพยาบาลบำรุงราษฎร์. (2562). อันตรายจากแสงสีฟ้าต่อดวงตาเด็ก. <https://www.bumrungrad.com/th/health-blog/october-2019/blue-light-harmful-to-children-eyes>
- วรรตต์ อินทสระ. (2562). บอร์ดเกม (Board Game) เพื่อการเรียนรู้ (Game Based Learning). วารสารวิชาการนวัตกรรมและการจัดการ, 4(1), 1-15. https://so02.tci-thaijo.org/index.php/p_edu/article/view/178631
- ศิตา เยี่ยมขันติถาวร. (2560). แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมกระดานเพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. ใน รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติทางการศึกษาระดับชาติ ครั้งที่ 4. มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์.
- สุธาวัลย์ หาญจรสุข. (2563). การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain Based Learning) ตอนที่ 1. <https://lc.rsu.ac.th/weblog/11> (แก้ไขจากปี 2653 เป็น 2563)
- เสรี วงษ์มณฑา. (2542). การวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภค. ซีรีส์ฟิล์มและซีเท็กซ์.
- องค์การการศึกษาวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ. (2546). อนุสัญญาว่าด้วยการคุ้มครองมรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ ค.ศ. 2003. https://www.youtube.com/watch?v=NBEIKWW_RfM

- Play Academy. (2560). *บอร์ดเกมคืออะไร? ทำความรู้จักกับบอร์ดเกมและการนำมาใช้ในการเรียนรู้*.
<https://www.playacademy.in.th/what-is-board-game/>
- Center on the Developing Child at Harvard University. (2014). *Excessive Stress Disrupts the Architecture of the Developing Brain: Working Paper No. 3*.
<https://developingchild.harvard.edu/resources/wp3/>
- Duke, R. D. (1974). *Gaming: The Future's Language*. Sage Publications.
- Hinebaugh, J. P. (2009). *A Board Game Education*. Rowman & Littlefield Education.
- Lipe, W. D. (1984). Value and meaning in cultural resources. In H. Cleere (Ed.), *Approaches to the Archaeological Heritage* (pp. 1-11). Cambridge University Press.
- Maker, A. H. (2020). *Mental Health and Remote Learning during COVID-19*. Psychology Today. <https://www.psychologytoday.com/us/blog/helping-kids-cope/202010/mental-health-and-remote-learning-during-covid-19>
- McGimsey, C. R. (1984). *Public Archaeology*. Academic Press.
- Tinsman, B. (2008). *The Game Inventor's Guidebook: How to Invent and Sell Board Games, Card Games, Role-Playing Games, and Everything in Between*. Morgan James Publishing.
- Xiong, J., Li, J., & Tao, H. (2018). The Influence of the Internet on the Social Development of Children and Adolescents. In *2018 International Conference on Social Science, Public Health and Education (SSPHE 2018)*. Atlantis Press.