



การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมสวมบทบาท “Ultimate Werewolf Deluxe Edition” เพื่อส่งเสริมทักษะการแสดงนาฏศิลป์ไทย

สุเมธ ฟักเลื่อน¹

วันที่รับบทความ:	29 กรกฎาคม 2568
วันแก้ไขบทความ:	17 กันยายน 2568
วันตอบรับบทความ:	30 กันยายน 2568

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมสวมบทบาทด้วยบอร์ดเกม Ultimate Werewolf Deluxe Edition (เกมล่าปริศนามนุษย์หมาป่า) ในการส่งเสริมทักษะการแสดงนาฏศิลป์ไทย โดยมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการตีความบทบาท การแสดงออกผ่านภาษาท่าทาง และการทำงานร่วมกับผู้อื่นในบริบทของการเรียนรู้ศิลปะการแสดงแบบไทย ผ่านการดัดแปลงโครงสร้างของเกมให้สอดคล้องกับสาระนาฏศิลป์ไทย การศึกษาใช้กรอบแนวคิดการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-based Learning) การเรียนรู้แบบสวมบทบาท (Role-playing Learning) และทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences) โดยเฉพาะทางด้านร่างกายและดนตรี

ผลการศึกษาพบว่า บอร์ดเกม Ultimate Werewolf Deluxe Edition (เกมล่าปริศนามนุษย์หมาป่า) มีศักยภาพในการเสริมสร้างทักษะด้านนาฏศิลป์ไทยอย่างสร้างสรรค์ โดยเฉพาะการตีความและการสื่อสารเชิงบทบาท ผ่านการดัดแปลงตัวละครในเกมให้เป็นตัวละครในนาฏศิลป์ไทย และการใช้ท่ารำนาฏยศัพท์ ภาษาท่าแทนสัญลักษณ์การสื่อสาร ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกการเคลื่อนไหวร่างกาย การสื่อสารเชิงสัญลักษณ์ และการเข้าใจบทบาทที่สอดคล้องกับวัฒนธรรมไทย นอกจากนี้ ผลการศึกษายังเน้นย้ำความสำคัญของการประเมินผล โดยเสนอให้ใช้วิธีการประเมินที่ครอบคลุม เช่น การสังเกตพฤติกรรมการแสดงออก การสะท้อนความคิดเห็นของผู้เรียน และการวัดทัศนคติที่มีต่อศิลปวัฒนธรรมไทย เพื่อใช้เป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ในการยืนยันประสิทธิภาพของการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมในบริบทของการเรียนการสอนนาฏศิลป์ไทย บทความนี้จึงมีส่วนช่วยเสนอแนวทางใหม่ในการพัฒนาการเรียนรู้นาฏศิลป์ไทยให้มีความร่วมสมัยและเข้าถึงผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: บอร์ดเกมสวมบทบาท; นาฏศิลป์ไทย; การเรียนรู้ผ่านการเล่น; เกมล่าปริศนามนุษย์หมาป่า; การพัฒนาทักษะการแสดง

ประเภทบทความ: บทความวิชาการ

¹ นักวิชาการอิสระ, 47 หมู่ที่ 7 ตำบลสามะโรง อำเภอมือง จังหวัดเพชรบุรี 76000

* ผู้รับผิดชอบบทความ อีเมล: sumate.fuktuen@gmail.com



An Application of the Role-Playing Board Game 'Ultimate Werewolf Deluxe Edition' for the Promotion of Thai Dance Performance Skills

Received: 29 July 2025
Revised: 17 September 2025
Accepted: 30 September 2025

Sumate Fuktuen ¹

Abstract

This article aims to explore the application of role-playing through the board game Ultimate Werewolf Deluxe Edition in enhancing Thai dance performance skills. The focus is placed on developing role interpretation, expressive movement, and collaborative learning within the context of Thai performing arts education by adapting the game's structure to align with Thai dance content. The study is grounded in the frameworks of Play-based Learning, Role-playing Learning, and Multiple Intelligences, particularly bodily-kinesthetic and musical intelligences.

The findings indicate that Ultimate Werewolf Deluxe Edition holds strong potential for fostering Thai dance performance skills in creative ways, especially in role interpretation and symbolic communication. This is achieved by modifying the game's characters into Thai dance characters and employing classical dance gestures (Natayasap) together with the gesture language of Thai dance as communicative symbols. Such adaptation enables learners to practice bodily movement, symbolic expression, and cultural role comprehension in alignment with Thai traditions. Moreover, the study underscores the importance of comprehensive assessment, recommending the use of behavioral observation, learner self-reflection, and attitude measurement toward Thai cultural arts as evidence-based approaches to validate the effectiveness of applying the board game in Thai dance education. Ultimately, this article proposes an innovative pathway for advancing Thai dance learning, making it more contemporary, engaging, and accessible for 21st-century learners effectively.

Keywords: Role-playing Board Game, Thai Dance, Play-based Learning, Ultimate Werewolf

Type of Article: Academic Article

¹ Independent Scholar, 47, Moo 7, Samma Rong Subdistrict, Mueang District, Phetchaburi Province, 76000

* Corresponding author Email: sumate.fuktuen@gmail.com



บทนำ

นาฏศิลป์ไทยถือเป็นศิลปะแขนงหนึ่งที่สะท้อนอัตลักษณ์และวัฒนธรรมอันลึกซึ้งของชาติ ผ่านการเคลื่อนไหวของร่างกาย จังหวะดนตรี และการสื่อสารด้วยภาษาท่าทางซึ่งมีระบบระเบียบและความงดงามเฉพาะตัว การเรียนการสอนนาฏศิลป์ในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานนอกจากจะมุ่งหวังให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาและแบบแผนของศิลปะดังกล่าวแล้ว ยังควรเน้นการฝึกปฏิบัติ การมีส่วนร่วม และการสร้างเจตคติที่ดีต่อศิลปวัฒนธรรมไทยเพื่อผลักดันให้เกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งและยั่งยืน (ชนาพร กองจินดา, 2564)

อย่างไรก็ตาม การจัดการเรียนรู้ด้านนาฏศิลป์ไทยในชั้นเรียนทั่วไปยังคงเผชิญกับความท้าทายหลายประการ เช่น ปัญหาด้านความน่าสนใจของบทเรียน การมีส่วนร่วมของผู้เรียนที่ยังต่ำ รวมถึงความกล้าแสดงออก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มนักเรียนที่ขาดความมั่นใจในตนเอง หรือมีทัศนคติว่านาฏศิลป์ไทยเป็นเรื่องไกลตัวและเข้าใจยาก ซึ่งส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพการเรียนรู้และการสืบทอดศิลปวัฒนธรรมไทย (สิทธิพล อาจอินทร์, 2564) ด้วยเหตุนี้ นักวิจัยและครูจำนวนมากจึงเริ่มมองหาแนวทางใหม่ในการจัดการเรียนรู้ที่เน้นความสนุก ความสร้างสรรค์ และการมีส่วนร่วมของผู้เรียนมากยิ่งขึ้น หนึ่งในแนวทางที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายคือ การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-based Learning) ซึ่งเป็นวิธีที่ช่วยกระตุ้นแรงจูงใจและเพิ่มพูนทักษะต่าง ๆ ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ทินกร พันเดช, 2561)

เกมที่อยู่ในกลุ่ม สวมบทบาท (Role-playing Games) เช่น เกม Ultimate Werewolf Deluxe Edition (เกมล่าปริศนามนุษย์หมาป่า) ได้รับความนิยมในแวดวงการศึกษา เนื่องจากส่งเสริมทักษะการสื่อสาร การตีความ การโน้มน้าวใจ และการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม แนวคิดพื้นฐานและโครงสร้างสามารถประยุกต์ใช้เป็นเกมที่มีวัตถุประสงค์เพื่อการเรียนรู้ การฝึกฝน การให้ข้อมูล หรือการพัฒนาในด้านอื่น ๆ นอกเหนือจาก ความบันเทิง โดยเฉพาะในบริบทของการศึกษา (Dörner, Göbel, Effelsberg, & Wiemeyer, 2016) โดยงานวิจัยของ พิมศิริ พุ่มพิช (2564) พบว่า การใช้บอร์ดเกม Ultimate Werewolf ในรายวิชาภาษาไทย สามารถพัฒนาทักษะการพูดเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้อย่างมีนัยสำคัญ ทั้งยังช่วยส่งเสริมความมั่นใจในการสื่อสารและทักษะการโน้มน้าวใจภายในบริบทของห้องเรียน

แม้ว่าเกมดังกล่าวจะไม่ได้ออกแบบมาเพื่อสื่อสารเนื้อหาทางวัฒนธรรมโดยตรง แต่ลักษณะของเกมที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นสวมบทบาทและแสดงออกผ่านกิริยา ท่าทาง และกลยุทธ์ส่วนตัวนั้น เป็นสิ่งที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาทักษะด้านนาฏศิลป์ได้ โดยเฉพาะในด้านการแสดงออกทางร่างกายและการตีความบทบาทตัวละคร บทความฉบับนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อเสนอแนวทางการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมประเภท Social Deduction Game (เกมแนวสวมบทบาท-หักล้างทางสังคม) โดยใช้เกม Ultimate Werewolf Deluxe Edition (เกมล่าปริศนามนุษย์หมาป่า) ซึ่งเป็นเกมที่ผู้เล่นต้องซ่อนบทบาทจริงของตนเอง และใช้การพูดคุย การวิเคราะห์ หรือการแสดงพฤติกรรมเพื่อโน้มน้าวหรือหลอกล่อผู้เล่นอื่น อันช่วยกระตุ้นให้เกิดการตีความ การสื่อสาร และการสร้างสรรค์ทางการแสดง โดยเน้นการออกแบบกิจกรรม การเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกลไกของเกมเข้ากับสาระสำคัญของนาฏศิลป์ไทย ทั้งในด้านภาษาท่าทาง การเข้าใจบทบาท และการแสดงออกเชิงสร้างสรรค์ อีกทั้งยังส่งเสริมการทำงานร่วมกับผู้อื่นในฐานะสมาชิกกลุ่ม ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญยิ่งในศตวรรษ

ที่ 21 (วิสุตา โสติกุล และคณะ, 2565) อันจะนำไปสู่การเรียนรู้ที่สนุกมีความหมาย และสอดคล้องกับบริบทของผู้เรียนในยุคปัจจุบัน

แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การประยุกต์เกมสวมบทบาทเพื่อส่งเสริมทักษะการแสดงนาฏศิลป์ไทยจำเป็นต้องตั้งอยู่บนพื้นฐานของแนวคิดทางการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และส่งเสริมการเรียนรู้เชิงร่างกาย ความคิดสร้างสรรค์ และการมีส่วนร่วมอย่างลึกซึ้ง โดยสามารถอธิบายผ่านแนวคิดสำคัญต่อไปนี้

1. แนวคิดการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-based Learning)

แนวคิดการเรียนรู้ผ่านการเล่น มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้โดยธรรมชาติ ผ่านกิจกรรมที่สนุก สอดคล้องกับความสนใจ และสร้างแรงจูงใจในตนเอง การเล่นทำให้ผู้เรียนได้ทดลอง แสดงออก และเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมเข้ากับความรู้ใหม่ ซึ่งส่งผลต่อพัฒนาการทั้งด้านสติปัญญา อารมณ์ และสังคม (Bodrova & Leong, 2007)

การเล่นเก็เป็นรูปแบบของ “การเรียนรู้ที่มีความหมาย” เพราะกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วม และพัฒนาทักษะที่หลากหลายในเวลาเดียวกัน โดยเฉพาะในด้านการแก้ปัญหา การสื่อสาร และการทำงานร่วมกับผู้อื่น (Pramling Samuelsson & Carlsson, 2008) บอร์ดเกมจึงสามารถส่งเสริมทักษะการตีความบทบาท การสื่อสารผ่านท่าทาง และการแสดงออกทางร่างกายในบริบทที่สนุก มีปฏิสัมพันธ์ และสร้างแรงจูงใจในตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. แนวคิดการเรียนรู้แบบสวมบทบาท (Role-playing Learning)

การเรียนรู้แบบสวมบทบาทเป็นแนวทางที่ผู้เรียนได้รับมอบหมายให้แสดงบทบาทสมมุติในสถานการณ์ที่ออกแบบไว้ ซึ่งช่วยให้เข้าใจมุมมองของตัวละคร เกิดการสื่อสารทั้งทางวาจาและไม่ใช้คำพูด ตลอดจนฝึกการแสดงออกและการคิดวิเคราะห์ การสวมบทบาทสามารถกระตุ้นพัฒนาการทางอารมณ์ ความเห็นอกเห็นใจ และการจัดการความขัดแย้งในกลุ่ม (Bonwell & Eison, 1991)

ในบริบทของนาฏศิลป์ไทย การสวมบทบาทเป็นหัวใจสำคัญของการฝึกฝน ผู้แสดงจำเป็นต้องผ่านการเรียนรู้ขั้นพื้นฐานอย่างเป็นลำดับ ตั้งแต่การฝึกท่ามาราตรฐาน การควบคุมร่างกายและจังหวะ การใช้ภาษาท่าทาง ไปจนถึงการเชื่อมโยงอารมณ์และความหมาย ก่อนที่จะสามารถถ่ายทอดบทบาทที่ซับซ้อน เช่น พระนาง ยักษ์ และลิงได้อย่างสมบูรณ์ กระบวนการฝึกดังกล่าวไม่เพียงสร้างทักษะทางกายภาพ แต่ยังพัฒนาการตีความ การแสดงออก และการทำงานร่วมกับผู้อื่น ซึ่งเป็นคุณลักษณะสำคัญของการแสดงนาฏศิลป์ ดังนั้น การฝึกผ่านเกมที่ใช้กลไกสวมบทบาท เช่น Ultimate Werewolf Deluxe Edition (เกมล่าปริศนามนุษย์หมาป่า) ที่มีความหลากหลายของบทบาทและต้องอาศัยการวิเคราะห์การตีความ การสื่อสาร และการแสดงออกเช่นเดียวกัน จึงสามารถเชื่อมโยงและสอดคล้องกับการฝึกนาฏศิลป์ไทยได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะในมิติของการฝึกการรับรู้บทบาท การพัฒนาเชิงสร้างสรรค์ และการทำงานร่วมกับผู้อื่น



3. ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligences Theory)

Gardner (1983) เสนอแนวคิดที่ว่ามนุษย์มีความฉลาดหลายด้าน ซึ่งสามารถพัฒนาได้หลากหลายทาง ไม่จำกัดแค่ความสามารถทางคณิตศาสตร์หรือภาษา ในบริบทของนาฏศิลป์ไทย มีความเกี่ยวข้องโดยตรงกับ 2 พหุปัญญาหลัก ได้แก่ ปัญญาด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว (Bodily-Kinesthetic Intelligence) ความสามารถในการใช้ร่างกายในการแสดงออก เคลื่อนไหวอย่างมีจังหวะ และควบคุมอวัยวะต่าง ๆ อย่างแม่นยำ และปัญญาด้านดนตรี (Musical Intelligence) ความสามารถในการรับรู้จังหวะ ทำนอง และการแสดงออกทางอารมณ์ผ่านเสียงระหว่างเจรจา เป็นการสนับสนุนทางอ้อมโดยการใช้น้ำเสียงและจังหวะคำพูดในการโน้มน้าวหรือสื่อสาร การเล่นเกมที่มีองค์ประกอบของจังหวะ การเคลื่อนไหว และการสวมบทบาท จึงสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนพัฒนาทั้งสองปัญญานี้ได้พร้อมกัน ซึ่งเป็นคุณสมบัติสำคัญของผู้เรียนด้านนาฏศิลป์

4. ลักษณะของนาฏศิลป์ไทย: ภาษาท่าทาง การแสดงออก บทบาทตัวละคร

นาฏศิลป์ไทยเป็นศิลปะแห่งการเคลื่อนไหวที่หลอมรวมความงดงามของร่างกาย เสียงดนตรี และอารมณ์ความรู้สึกเข้าไว้ด้วยกันอย่างมีเอกลักษณ์ โดยเฉพาะการสื่อสารผ่านภาษาท่าทาง หรือภาษาร่างกายที่ได้รับการถ่ายทอดผ่านท่ารำอันมีแบบแผน เช่น ท่ารำเบื้องต้น ท่ารำแม่บท และท่าประกอบการแสดง ซึ่งมีทั้งแบบท่ามาตรฐานและท่าดัดแปลงตามบทบาทและเรื่องราว (จิตติรัตน์ เกิดหาญ, 2558) องค์ประกอบหลักของนาฏศิลป์ไทย ได้แก่

- 1) ท่ารำ ที่เป็นเครื่องมือหลักในการถ่ายทอดอารมณ์และพฤติกรรมของตัวละคร
- 2) การจัดวางร่างกาย ที่คำนึงถึงความสง่างาม ความสมดุล และความต่อเนื่องของการเคลื่อนไหว
- 3) สีหน้าและแววตา ซึ่งใช้แสดงอารมณ์ของตัวละครอย่างมีชั้นเชิง
- 4) จังหวะดนตรี ที่ทำหน้าที่กำกับกับการเคลื่อนไหว และเสริมสร้างอารมณ์ของฉากการแสดงให้ชัดเจน

ผู้แสดงต้องมีความเข้าใจอย่างลึกซึ้งถึงบทบาทของตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นตัวพระ ตัวนาง ตัวตลก หรือยักษ์ ลิง ซึ่งแต่ละบทบาทจะมีรูปแบบการเคลื่อนไหวเฉพาะที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน เช่น ลักษณะการก้าวเท้า การยกมือ การเหลือบสายตา ฯลฯ ที่ล้วนแสดงถึงอัตลักษณ์ของตัวละครอย่างเด่นชัด ทั้งนี้ การฝึกฝนอย่างต่อเนื่องในบริบทที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สวมบทบาทอย่างมีความเข้าใจ จะช่วยพัฒนา “ความสามารถในการตีความ” และ “การแสดงออกทางร่างกาย” ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ในเกม Ultimate Werewolf Deluxe Edition (เกมล่าปริศนามนุษย์หมาป่า) ซึ่งเป็นเกมสวมบทบาท (Role-playing Game) ที่ให้ผู้เล่นจำลองบทบาทของตัวละครต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง ทั้งในแง่การใช้เสียง การเคลื่อนไหว การแสดงท่าที และการโน้มน้าวใจ จึงสามารถนำมาประยุกต์ใช้เพื่อฝึกภาษาท่าทางและการสวมบทบาทเชิงสร้างสรรค์ได้อย่างสอดคล้องกับแนวคิดพื้นฐานของนาฏศิลป์ไทย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านการตีความบทบาทของตัวละคร การแสดงอารมณ์ผ่านท่าทาง และการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในสถานการณ์สมมติ

ลักษณะของบอร์ดเกม Ultimate Werewolf Deluxe Edition และศักยภาพในการประยุกต์ใช้

Ultimate Werewolf Deluxe Edition หรือที่รู้จักกันในชื่อ เกมล่าปริศนามนุษย์หมาป่า เป็นบอร์ดเกมประเภทสวมบทบาทในหมวดเกมวิเคราะห์ทางสังคม (Social Deduction Game) ซึ่งผู้เล่นแต่ละคนจะได้รับบทบาทลับ เช่น ชาวบ้าน มนุษย์หมาป่า หมอผี ฯลฯ และต้องแสดงบทบาทนั้นอย่างแนบเนียนเพื่อบรรลุเป้าหมายของฝ่ายตน ในแต่ละรอบเกม ผู้เล่นต้องใช้ทักษะการสังเกต การคิดวิเคราะห์ การใช้ท่าทาง และการโต้ตอบทางอารมณ์อย่างชาญฉลาด เพื่อโน้มน้าวผู้อื่นหรือหลีกเลี่ยงการถูกสงสัย ซึ่งกระตุ้นพฤติกรรมและทักษะทางสังคมที่สำคัญ อันเป็นคุณสมบัติที่สอดคล้องกับการเรียนรู้ผ่านการเล่นและการสวมบทบาทอย่างมีประสิทธิภาพ (เดชธนา มหโกไคย, 2566)

จุดเด่นของ Ultimate Werewolf Deluxe Edition (เกมล่าปริศนามนุษย์หมาป่า) คือ ความเข้มข้นของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น ซึ่งทำให้เกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย ทั้งการสื่อสารอย่างมีเป้าหมาย การฟังและจับประเด็น การแสดงออกอย่างมีนัยยะ และการสวมบทบาทในสถานการณ์สมมติ ซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นทักษะพื้นฐานสำคัญในการแสดงนาฏศิลป์ เมื่อพิจารณาจากลักษณะของเกมนี้ พบว่ามีศักยภาพสูงในการนำมาประยุกต์ใช้ในบริบทของการเรียนรู้นาฏศิลป์ไทย โดยสามารถส่งเสริมทักษะที่เกี่ยวข้องได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนี้

1. การสวมบทบาท (Role Immersion)

ผู้เล่นในเกมต้องแสดงบทบาทเฉพาะโดยไม่เปิดเผยตน ซึ่งสอดคล้องกับการแสดงนาฏศิลป์ที่ผู้เรียนต้องเข้าใจบทบาทของตัวละคร เช่น พระ นาง ยักษ์ หรือลิง และถ่ายทอดบทบาทผ่านทางท่าทางและอารมณ์ การเล่นเกมในลักษณะนี้จึงเป็นการฝึกตีความบทบาทอย่างไม่เป็นทางการแต่ให้ผลที่เป็นรูปธรรมในเชิงพฤติกรรม

2. การแสดงออกผ่านท่าทางและอารมณ์ (Nonverbal Communication)

แม้เกมจะมีองค์ประกอบหลักคือการพูดเพื่อโน้มน้าว แต่สามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบให้นับการใช้ “ภาษาท่าทาง” แทนการพูด เพื่อสื่อสารบทบาทและอารมณ์ ซึ่งจะช่วยส่งเสริมทักษะพื้นฐานของนาฏศิลป์ไทย เช่น การสื่อสารผ่านท่ารำ สีหน้า และจังหวะการเคลื่อนไหว

3. การทำงานร่วมกันและปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

ในเกม ผู้เล่นต้องอาศัยการทำงานร่วมกัน การวิเคราะห์พฤติกรรม และการตอบโต้เชิงกลยุทธ์ ซึ่งทักษะเหล่านี้สามารถต่อยอดไปยังการแสดงนาฏศิลป์ร่วมหมู่ที่ต้องอาศัยจังหวะ ความเข้าใจในการเล่นกับผู้อื่น และความสัมพันธ์ของตัวละครบนเวที

4. ความยืดหยุ่นของรูปแบบเกม (Adaptability)

Ultimate Werewolf Deluxe Edition (เกมล่าปริศนามนุษย์หมาป่า) มีความยืดหยุ่นสูง สามารถปรับเปลี่ยนบทบาทและกติกาให้เข้ากับเนื้อหาการเรียนรู้ได้ เช่น

- เปลี่ยนตัวละครให้เป็นตัวละครจากนาฏศิลป์ไทย เช่น นางอัปสร พญายักษ์ หรือฤๅษี
- ใช้ท่ารำหรือภาษาท่าทางเป็นเครื่องมือในการโต้แย้งและสื่อสาร
- เพิ่มภารกิจให้ผู้เล่นต้องแสดงท่ารำอย่างถูกต้องจึงจะได้รับสิทธิ์ในการโหวตหรือผ่านด่าน

แนวทางเหล่านี้เปิดโอกาสให้ครูสามารถออกแบบกิจกรรมที่ทั้งสร้างสรรค์และสอดคล้องกับเป้าหมายด้านศิลปวัฒนธรรมไทยได้อย่างยืดหยุ่นและร่วมสมัย

จากลักษณะและกลไกของ Ultimate Werewolf Deluxe Edition ซึ่งเน้นการสวมบทบาท การใช้ท่าทางในการสื่อสาร และการปฏิสัมพันธ์ในกลุ่ม พบว่ามีความสอดคล้องกับเป้าหมายการเรียนรู้นาฏศิลป์ไทย ในด้านการตีความบท การฝึกภาษาท่าทาง และการพัฒนาทักษะการแสดงร่วมกับผู้อื่น จึงถือเป็น “เครื่องมือการเรียนรู้” ที่มีศักยภาพสูงในการประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาทักษะนาฏศิลป์ไทยในรูปแบบที่ทันสมัย สนุก และเข้าถึงผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 อย่างมีประสิทธิภาพ

แนวทางการประยุกต์ใช้ Ultimate Werewolf Deluxe Edition กับการเรียนรู้นาฏศิลป์ไทย

การประยุกต์ใช้บอร์ดเกม Ultimate Werewolf Deluxe Edition (เกมล่าปริศนามนุษย์หมาป่า) ในกิจกรรมการเรียนรู้นาฏศิลป์ไทยสามารถดำเนินการผ่านการดัดแปลงบริบท บทบาท และกลไกของเกมให้สอดคล้องกับเนื้อหาวิชานาฏศิลป์ โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนฝึกทักษะด้านการตีความบทบาท การเคลื่อนไหว และการสื่อสารผ่านภาษาท่าทาง ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของศิลปะการแสดงไทย แนวทางที่สามารถดำเนินการได้ มีดังนี้



ภาพ 1 ภาพการ์ดและกล่องเกม Ultimate Werewolf Deluxe Edition (เกมล่าปริศนามนุษย์หมาป่า)

จัดทำโดย Siam Boardgames

ที่มา Alspach (2014)

1. การดัดแปลงบทบาทของตัวละครในเกม

บทบาทของเกม Ultimate Werewolf Deluxe Edition (เกมล่าปริศนามนุษย์หมาป่า) เช่น หมาป่า ชาวบ้าน หมอผี ผู้หยั่งรู้ สามารถนำมาปรับเปลี่ยนให้กลายเป็นตัวละครจากวรรณคดีไทย หรือนาฏศิลป์ไทย เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกตีความบทบาทและแสดงออกทางท่าทางอย่างสร้างสรรค์ ตัวอย่างการเปรียบเทียบ เช่น

ตาราง 1

เปรียบเทียบการดัดแปลงบทบาทของตัวละคร

บทบาทในเกม	ตัวละครนาฏศิลป์ไทย (ที่ดัดแปลง)	หมายเหตุ
หมาป่า (ผู้ล่า)	ยักษ์ / อสูร / พญามาร	ภายนอกดูเป็นคนแต่แท้จริงคือมนุษย์
ชาวบ้าน (ผู้ถูกล่า)	มนุษย์ / ลิง / นางฟ้า	บทพื้น ๆ แต่สำคัญในฉากรวม
เทพพยากรณ์ / ผู้หยั่งรู้	ฤๅษี / เทวดา / พระอินทร์	บทนำทางศีลธรรม ปัญญา
ผู้พิทักษ์ / ฮีโร่	หนุมาน / พระลักษมณ์ / ทหารเอก	คอยปกป้องพระราชา / ตัวเอก
ยาจก	ยายเฒ่า / คนบ้าเร่ร่อน / นักพรตวิปาส	ดูอ่อนแอไร้บทบาท แต่มีผลกับตอนจบ
นายพราน	นายพราน / พรานบุญ / นักล่าป่า	เหมาะกับบทล่าหมาป่า
กามเทพ	เทวดา / พระอินทร์ / พระนารายณ์	ทำให้ตัวละครสองคนรักกัน
จอมเวท	นางพันธุรัต / ฤๅษีผู้เสกคาถา	ทำให้เป้าหมาย “พูดไม่ได้” ในรอบถัดไป

ผู้เรียนต้องศึกษาลักษณะเฉพาะของตัวละคร เช่น ท่ารำ ท่าทางการเดิน สีหน้า และการแสดงอารมณ์ เพื่อใช้ในการสวมบทบาทระหว่างเกม ผู้สอนสามารถนำวรรณกรรม วรรณคดี บทละคร หรือนิทานเรื่องใดเรื่องหนึ่งมาใช้เพื่อเป็นบริบทในการออกแบบบทบาทตัวละครในเกม พร้อมทั้งกำหนดฉาก สถานการณ์ และความขัดแย้งของเรื่องให้สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น การสวมบทบาท การตีความบุคลิกของตัวละคร และการแสดงออกผ่านภาษาท่าทางตามลักษณะนาฏศิลป์ไทย ซึ่งนอกจากจะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจโครงเรื่องและคุณค่าทางวรรณคดีแล้ว ยังส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้เชิงบูรณาการระหว่างเนื้อหาศิลปวัฒนธรรมกับการคิดเชิงสร้างสรรค์ การทำงานเป็นทีม และทักษะการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ

2. การใช้ท่ารำ และ ภาษาท่าทางแทนการพูด

เพื่อเชื่อมโยงการเรียนรู้เข้ากับทักษะทางนาฏศิลป์ กติกาของเกมสามารถปรับให้ผู้เรียนสื่อสารด้วยภาษาท่าทางแทนการใช้คำพูด ดังนี้

1) แนะนำตนเองด้วยท่ารำสั้น ๆ ที่สื่อถึงบทบาท

ตัวอย่างเช่น หากได้รับบท “ยักษ์” ผู้เล่นอาจใช้ท่ายืน ท่าเดิน ท่าโกรธทางภาษาท่าของตัวยักษ์ ให้แสดงถึงความดุร้าย หรือหากเป็น “เทวดา-นางฟ้า” อาจใช้ท่าเดินอย่างชดช้อย



อ่อนหวาน ทำยิ้ม ทำสวยสง่างาม ทางภาษาท่าของตัวพระ หรือตัวนาง เพื่อสะท้อนความอ่อนโยนของบทบาท

2) โต้แย้งหรือเสนอความเห็นโดยใช้ท่าทางแทนการพูด

ตัวอย่างเช่น เมื่อไม่เห็นด้วยกับข้อกล่าวหา ผู้เล่นอาจใช้ท่าปฏิเสธแบบไทย เช่น ส่ายมือพร้อมแสดงสีหน้าโกรธน้อย ๆ หรือใช้ท่าชี้นิ้วเพื่อกล่าวหาอีกคนอย่างชัดเจน โดยเน้นท่าทางของนิ้วมือและสายตา

3) ในช่วงรอบกลางคืน ให้ใช้สัญญาณท่าทางเพื่อสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่น

ตัวอย่างเช่น หม่าป่าอาจแสดงท่าตะปบเบา ๆ ไปที่เป้าหมายโดยไม่แตะตัว หรือหมอผีอาจใช้ท่าปิดไล่สิ่งชั่วร้าย แสดงบทบาทการปกป้อง หรือในกรณีที่จับบทบาทฤๅษีหรือเทวดา อาจใช้ท่าภาวนา ประนมมือ ส่ายศีรษะ หรือใช้ท่าชี้พร้อมขมวดคิ้วเพื่อบ่งบอกว่าเห็นพฤติกรรมไม่ชอบมาพากล

กิจกรรมเหล่านี้ช่วยให้ผู้เล่นพัฒนาความเข้าใจในสัญญาณทางกายภาพ หรือภาษาท่าทาง (Nonverbal Codes) ซึ่งเป็นหัวใจของการสื่อสารในนาฏศิลป์ไทย โดยเฉพาะการใช้ท่ารำเพื่อสื่อความหมายแทนถ้อยคำ ทั้งยังฝึกการตีความ การควบคุมร่างกาย และการแสดงออกอย่างมีจังหวะและจุดมุ่งหมาย ผู้เขียนจึงขอชี้แจงเพิ่มเติมถึงความหมาย วัตถุประสงค์ และการประยุกต์ใช้ภาษาท่าทางจากนาฏศิลป์ไทยในการนำไปใช้ในเกมให้เกิดความเข้าใจอย่างชัดเจนยิ่งขึ้น ดังนี้

ตาราง 2

การประยุกต์ใช้ท่าทางจากนาฏศิลป์ไทยในเกม *Ultimate Werewolf Deluxe Edition* (เกมล่าปริศนามนุษย์หมาป่า)

สถานการณ์ในเกม	วัตถุประสงค์ของท่าทาง	ตัวอย่างท่าทางที่ใช้	ท่ารำ/ภาษากายที่เกี่ยวข้องในนาฏศิลป์ไทย
การแนะนำบทบาทตัวละคร	บอกใบ้/สื่อบทบาทผ่านท่าทาง	ยักษ์: กำมือแนบเอว ข่มสายตาแล้วเดินช้า ๆ ฤๅษี: พนมมือช้า ๆ แล้วหลบตา	ท่ายักษ์เดิน ท่าฤๅษีภาวนา
การตั้งข้อสงสัย/โต้แย้ง	แสดงความไม่เชื่อ/ขัดแย้ง	ชี้เบา ๆ กวาดมืออย่างสงสัย ท่าคิด ท่าสงสัย กอดอกแล้วส่ายหัว	ท่าสงสัย, ท่าแสดงอารมณ์ในละครรำ
การสื่อสารลับกับฝ่ายเดียวกัน	ส่งสัญญาณลับร่วมมือ	พยักหน้าและออกเบา ๆ ทำท่ายิ้ม แบมือคว่ำประสานกัน (ท่าอยู่)	ท่าสื่อสารด้วยตา - มือ ท่ากระซิบในภาษาท่า
การโหวตผู้เล่นที่สงสัย	บอกใบ้ผู้เล่นที่ควรถูกโหวตออก	ชี้ช้า ๆ แล้วแบมือหงายทั้งสองข้างจากชิดและค่อย ๆ แยกออกจากกัน (ท่าตาย)	เชิงอวัจนภาษา ท่าเชิงประณาม ท่าแสดงอารมณ์เชิงลบ

สถานการณ์ในเกม	วัตถุประสงค์ของท่าทาง	ตัวอย่างท่าทางที่ใช้	ท่าท่า/ภาษากายที่เกี่ยวข้องในนาฏศิลป์ไทย
การถูกเปิดเผย	แสดงตัวตนที่แท้จริงอย่าง	ยักษ์: ทำโกรธแล้วพ่ายแพ้	ท่ายักษ์พ่าย, ท่ารำลาใน
บทบาท/รับส่งท้าย	สร้างสรรค์	นางฟ้า: ทำเดินออกพร้อมรำอำลา	นาฏศิลป์
การสื่อสารแทน	สื่อสารด้วยท่าทางไม่ใช่	นิ้วชี้ตะแคง (เจียบ)	ท่าปฏิเสธร, ท่าอ่อนน้อม,
คำพูดในรอบเกม	เสียง	ส่ายมือไปมา (ไม่เห็นด้วย)	ท่าตักเตือน

ตารางนี้แสดงตัวอย่างการใช้ภาษาท่าทางจากนาฏศิลป์ไทยในการสื่อสารแทนคำพูดภายในเกม เพื่อส่งเสริมการแสดงออกทางร่างกายและการตีความบทบาทของผู้เล่นอย่างสร้างสรรค์ นอกจากนี้จะช่วยพัฒนาทักษะด้านการสื่อสารแบบไม่ใช่คำพูดแล้ว ยังเสริมสร้างความเข้าใจในสัญลักษณ์และความหมายของภาษาท่าทางตามแบบฉบับของนาฏศิลป์ไทยอีกด้วย

3. การประเมินทักษะจากกิจกรรมเกม

ในการประยุกต์ใช้เกม Ultimate Werewolf Deluxe Edition (เกมล่าปริศนามนุษย์หมาป่า) เพื่อส่งเสริมทักษะการแสดงนาฏศิลป์ไทย การประเมินผลการเรียนรู้ถือเป็นขั้นตอนสำคัญที่ช่วยสะท้อนให้เห็นถึงความก้าวหน้าของผู้เรียน ทั้งในด้านความเข้าใจ ความสามารถในการสื่อสาร และการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ครูผู้สอนสามารถกำหนดเกณฑ์การประเมินโดยใช้สมรรถนะหลักที่เกี่ยวข้องกับนาฏศิลป์และทักษะในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างหลากหลาย ตัวอย่างแนวทางการประเมินมีดังนี้

ตาราง 3

แนวทางการประเมินตามตัวชี้วัดที่กำหนด

ตัวชี้วัด	ตัวอย่างพฤติกรรมที่สามารถประเมินได้
ความเข้าใจบทบาท	ผู้เรียนสามารถถ่ายทอดท่าทางให้สอดคล้องกับลักษณะเฉพาะของตัวละคร เช่น แสดงท่ายักษ์ได้เข้มแข็ง หรือแสดงทำนางฟ้าได้อ่อนช้อย
การแสดงออก	ผู้เรียนมีความมั่นใจในการแสดง สีหน้า แววตา และอารมณ์ของตัวละคร สามารถสื่อความหมายได้ชัดเจน เช่น โกรธ กลัว หรือสุขใจ
การสื่อสารด้วยท่าทาง	ผู้เรียนมีความมั่นใจในการแสดง สีหน้า แววตา และอารมณ์ของตัวละคร สามารถสื่อความหมายได้ชัดเจน เช่น โกรธ กลัว หรือสุขใจ
การมีส่วนร่วม	ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น เข้าร่วมกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน และมีบทบาทในเกมอย่างสม่ำเสมอ

เครื่องมือที่สามารถใช้ในการประเมิน (ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ และภัทรพร สุทธิรัตน์, 2565) ดังนี้



1) แบบประเมินพฤติกรรม (Rubric) สามารถออกแบบเกณฑ์ระดับคะแนน เช่น 1–4 คะแนน ตามระดับความสามารถในแต่ละตัวชี้วัด เพื่อให้ครูสามารถประเมินอย่างเป็นระบบและโปร่งใส

2) แบบสะท้อนตนเอง (Self-reflection) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเขียนหรืออภิปรายถึงความรู้สึก บทบาทที่ได้รับ และสิ่งที่ได้เรียนรู้จากเกม เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์และการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง

3) การสังเกต (Observation) ครูสามารถใช้แบบบันทึกสังเกตพฤติกรรมขณะเล่นเกม เพื่อประเมินการแสดงออกจริงของผู้เรียนแบบเรียลไทม์ ทั้งด้านภาษากาย การมีส่วนร่วม และความเข้าใจในบริบทของเกม การประเมินในลักษณะนี้ไม่เพียงเป็นการวัดผลการเรียนรู้ในรูปแบบปกติ แต่ยังสะท้อนคุณค่าทางพฤติกรรม ศิลปะ และกระบวนการเรียนรู้แบบองค์รวมที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกม ช่วยให้ผู้สอนได้ข้อมูลที่ลึกซึ้งมากขึ้นสำหรับการพัฒนาศักยภาพผู้เรียนรายบุคคลในด้านนาฏศิลป์และทักษะชีวิตที่สำคัญอื่น ๆ ควบคู่กัน

4. ตัวอย่างกิจกรรม “นาฏยลวงตา (เกมบทบาทแห่งการแสดง)”

ชื่อกิจกรรม: นาฏยลวงตา (เกมบทบาทแห่งการแสดง) การจำลองสถานการณ์ผ่านเกมสวมบทบาท เพื่อฝึกทักษะการตีความตัวละคร การแสดงออกทางท่าทาง และภาษาร่างกายตามลักษณะของนาฏศิลป์ไทย วัตถุประสงค์ของกิจกรรม

1) เพื่อให้ผู้เรียนได้สวมบทบาทของตัวละครในวรรณคดีไทยผ่านการใช้ท่าทางและภาษาท่าทาง

2) เพื่อส่งเสริมความเข้าใจในลักษณะและบุคลิกของตัวละครนาฏศิลป์ไทย

3) เพื่อพัฒนาทักษะการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม รูปแบบและขั้นตอนกิจกรรม

3.1 แบ่งกลุ่มผู้เรียน ผู้สอนแบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มย่อย กลุ่มละประมาณ 6–10 คน ซึ่งเป็นจำนวนที่เหมาะสมต่อการจัดเกมแบบปฏิสัมพันธ์และรักษาความสนุกในกลุ่มย่อย

3.2 สุ่มบทบาทจากตัวละครในรามเกียรติ์ ผู้เรียนแต่ละคนจะได้รับบทบาทลับ เช่น ยักษ์ (หมาป่า) มนุษย์/ลิง (ชาวบ้าน) ฤๅษี/เทวดา (หมอผี/ผู้หยั่งรู้) ฯลฯ โดยไม่เปิดเผยให้ผู้อื่นทราบ และศึกษาคุณลักษณะของบทบาทนั้น เช่น ท่าทาง สีหน้า จังหวะ

3.3 เล่นเกมตามกติกา Ultimate Werewolf Deluxe Edition (เกมล่าปริศนามนุษย์ หมาป่า) ผู้เล่นลัดกันเล่นในรอบกลางคืน (หมาป่าเลือกเหยื่อ) และกลางวัน (ผู้เล่นอภิปรายและโหวต)

- ผู้เล่นจะต้อง ใช้ท่าทางในการสื่อสารแทนการพูด เช่น โต้แย้งโดยแสดงท่าทางสีหน้าหรือใช้ท่าทางสื่ออารมณ์

- การเลือกหรือสงสัยผู้เล่นอื่นใช้วิธีแสดงบทบาทผ่านท่าทาง หรือสัญญาณร่างกายที่เรียนรู้มา

4) แสดงบทบาทก่อนออกจากเกม ผู้เล่นที่ถูกโหวตออก หรือถูกเปิดเผยบทบาท ต้องแสดงท่าทางที่สะท้อนตัวละครของตน เช่น ยักษ์รำทำยักษ์พ่ายหรือโกรธ นางฟ้ารำสงอำลาอย่างอ่อนช้อย ลิง

ร่ำทำต่อสู่แบบถึงอย่างรวดเร็ว การกระทำนี้เป็นการปิดท้ายอย่างมีความหมาย และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงออกทางนาฏศิลป์ต่อเพื่อนร่วมกิจกรรม

5. คุณค่าการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากกิจกรรม

5.1 ฝึกทักษะพื้นฐานทางนาฏศิลป์ เช่น การเคลื่อนไหวที่มีจังหวะ การใช้ภาษาท่าทาง การควบคุมร่างกาย และสีหน้า ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญในการถ่ายทอดอารมณ์และเรื่องราวอย่างชัดเจน

5.2 พัฒนาความเข้าใจในบทบาทของตัวละครวรรณคดีไทย ผ่านการตีความและถ่ายทอดลักษณะเฉพาะตัวของแต่ละบทบาทอย่างลึกซึ้งและมีความหมาย

5.3 ส่งเสริมความมั่นใจและกล้าแสดงออก โดยเฉพาะในกลุ่มผู้เรียนที่มักขาดความกล้าในการแสดงบทบาทต่อหน้าเพื่อนและผู้ชม ช่วยลดความเขินอายและเสริมสร้างทักษะการสื่อสาร

5.4 สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุก มีความหมาย และร่วมสมัย ทำให้การเรียนรู้นาฏศิลป์เป็นเรื่องที่ผู้เรียนเข้าถึงได้ง่ายขึ้น และรู้สึกมีส่วนร่วมมากขึ้น ตลอดจนกระตุ้นความสนใจอย่างต่อเนื่อง

5.5 เชื่อมโยงการเรียนรู้กับวัฒนธรรมไทย ผ่านการสวมบทบาทในบริบทของนาฏศิลป์ที่ปรับให้เหมาะกับยุคสมัย และความสนใจของผู้เรียนในปัจจุบัน ช่วยสร้างความภาคภูมิใจในเอกลักษณ์ชาติไทย

6. แนวทางการนำไปใช้

6.1 การเริ่มใช้ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 และมัธยมศึกษาตอนต้น

ระดับชั้นนี้เป็นช่วงวัยที่ผู้เรียนเริ่มมีพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ และจินตนาการที่พร้อมต่อการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมแบบสวมบทบาท อีกทั้งยังเปิดรับประสบการณ์การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ได้อย่างดี

6.2 การใช้เป็นกิจกรรมเสริมในชั่วโมงเรียน หรือใช้ฝึกทักษะก่อนการแสดงจริง

กิจกรรมนี้สามารถใช้ควบคู่ไปกับการสอนท่ารำพื้นฐาน หรือเป็น “ชั่วโมงฝึกซ้อมเชิงสร้างสรรค์” ก่อนเข้าสู่การแสดงนาฏศิลป์จริง เพื่อส่งเสริมความเข้าใจในบทบาทและสร้างความมั่นใจแก่ผู้เรียน

6.3 การบูรณาการร่วมกับกลุ่มสาระอื่น เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้แบบองค์รวม เช่น

ภาษาไทย เชื่อมโยงกับวรรณคดีไทย เช่น รามเกียรติ์ อิเหนา สังข์ทอง ให้ผู้เรียนเข้าใจบริบทของตัวละคร

ดนตรี นำจังหวะเพลงไทยเดิมหรือดนตรีประกอบการรำมาใช้ในเกม เพื่อฝึกประสานการเคลื่อนไหวและอารมณ์

ศิลปะ ให้ผู้เรียนวาดภาพตัวละคร ออกแบบฉาก หรือสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายจำลอง

6.4 ใช้เป็นสื่อส่งเสริมสมรรถนะในศตวรรษที่ 21

เช่น การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ การสื่อสาร และการทำงานเป็นทีม ซึ่งเป็นทักษะสำคัญที่ผู้เรียนสามารถพัฒนาได้ผ่านกิจกรรมลักษณะนี้

6.5 การนำไปปรับใช้ได้กับบริบทท้องถิ่นและหลากหลายเรื่องราววรรณคดี



เช่น เลือกตัวละครจากวรรณกรรมพื้นบ้านท้องถิ่น เพื่อส่งเสริมอัตลักษณ์และภูมิปัญญาท้องถิ่นในกระบวนการเรียนรู้

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมสวมบทบาทอย่าง Ultimate Werewolf Deluxe Edition (เกมล่าปริศนามนุษย์หมาป่า) ในการจัดการเรียนรู้ด้านนาฏศิลป์ไทย นอกจากจะช่วยสร้างความสนุกและความมีส่วนร่วมในชั้นเรียนแล้ว ยังส่งผลในเชิงพัฒนาทักษะที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการแสดงอย่างหลากหลาย โดยสามารถแบ่งผลที่คาดว่าจะได้รับออกเป็น 3 ด้านหลัก ได้แก่ ทักษะทางกายภาพและการแสดงออก ทักษะทางสังคมและอารมณ์ และ เจตคติและความเข้าใจทางวัฒนธรรม

1. การพัฒนาทักษะทางนาฏศิลป์ไทย

ความเข้าใจในบทบาทตัวละคร ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงชื่อและบทบาทของตัวละครในวรรณคดีไทย กับลักษณะท่าทางและอารมณ์ได้อย่างลึกซึ้ง ผ่านการรับบทในเกมซึ่งต้องแสดงออกอย่างเหมาะสมกับบทที่ได้รับ

ทักษะการใช้ภาษาท่าทาง (Nonverbal Expression) ผู้เรียนจะได้ฝึกการเคลื่อนไหวร่างกาย สีหน้า การจัดวางท่า และจังหวะ ซึ่งสอดคล้องกับภาษาท่าทางในนาฏศิลป์ โดยไม่ต้องพึ่งการพูด

ความกล้าแสดงออกและความมั่นใจ เกมในลักษณะนี้จะช่วยลดความเขินอายของผู้เรียน โดยเฉพาะผู้ที่ไม่คุ้นเคยกับการรำหรือการขึ้นเวที ให้อำนาจสื่อสารผ่านท่าทางในรูปแบบที่เป็นกันเองและสนุกสนาน

2. การพัฒนาทักษะทางสังคมและอารมณ์

การมีส่วนร่วมในกลุ่ม (Collaborative Learning) ผู้เรียนจะได้ฝึกการฟัง การแสดงความเห็น การสังเกต และการวิเคราะห์พฤติกรรมของผู้อื่น ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญทั้งในเกมและในการฝึกแสดงร่วมกันบนเวที

การควบคุมอารมณ์และการยอมรับผลลัพธ์ ผู้เรียนจะเรียนรู้การเล่นบทบาทที่อาจไม่ใช่ “ตัวเอง” หรือ “ฝ่ายชนะ” เสมอไป ซึ่งช่วยฝึกทัศนคติในการทำงานร่วมกับผู้อื่น และการยอมรับความหลากหลายของบทบาทในนาฏศิลป์

3. ความสนใจและเจตคติเชิงบวกต่อศิลปวัฒนธรรมไทย

เพิ่มความสนใจในนาฏศิลป์ไทยโดยไม่รู้สึกรำคาญ การนำเกมซึ่งเป็นเครื่องมือร่วมสมัยมาใช้กับเนื้อหาไทยเดิม ช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกว่านาฏศิลป์ไม่ใช่สิ่งล้าสมัย แต่สามารถปรับใช้กับบริบทปัจจุบันได้อย่างสร้างสรรค์

สร้างเจตคติเชิงบวกต่อวรรณคดีและความเป็นไทย ผู้เรียนจะรู้สึกผูกพันกับเรื่องราว ตัวละคร และวัฒนธรรมที่สืบทอดมา ซึ่งอาจต่อยอดสู่ความสนใจในการแสดงนาฏศิลป์อย่างจริงจังมากขึ้น

4. ทักษะที่สอดคล้องกับศตวรรษที่ 21

การคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) ผู้เรียนต้องวิเคราะห์พฤติกรรมของผู้อื่น และใช้เหตุผลในการตัดสินใจ การสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ (Creative Communication) ฝึกการใช้ภาษาท่าทางให้มีประสิทธิภาพ และการเรียนรู้ร่วมกัน (Collaboration) มีปฏิสัมพันธ์ในกลุ่ม พร้อมกับเรียนรู้การรับบทในบริบทของทีม

ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการประยุกต์ใช้เกม Ultimate Werewolf Deluxe Edition (เกมล่าปริศนามนุษย์หมาป่า) กับการเรียนรู้นาฏศิลป์ไทย ไม่ได้จำกัดเฉพาะด้านทักษะการรำ แต่ขยายไปถึงทักษะทางสังคม เจตคติ และการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ศิลปะการแสดงแบบไทย โดยใช้แนวคิดร่วมสมัยเป็นสะพานเชื่อมระหว่างวัฒนธรรมดั้งเดิมกับวิธีการเรียนรู้ใหม่ในศตวรรษที่ 21

บทสรุป

การนำเกมสวมบทบาทอย่าง Ultimate Werewolf Deluxe Edition (เกมล่าปริศนามนุษย์หมาป่า) มาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนนาฏศิลป์ไทยเป็นแนวทางที่สร้างสรรค์และมีศักยภาพสูง เนื่องจากเกมดังกล่าวส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะสำคัญหลายด้าน ทั้งการเข้าใจบทบาทตัวละคร การแสดงออกด้วยภาษาท่าทาง และการทำงานร่วมกับผู้อื่นในรูปแบบที่สนุกสนานและมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่

นอกจากนี้ การประยุกต์บอร์ดเกม Ultimate Werewolf Deluxe Edition (เกมล่าปริศนามนุษย์หมาป่า) ยังช่วยกระตุ้นความสนใจและเจตคติเชิงบวกต่อศิลปวัฒนธรรมไทย โดยผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริงและกิจกรรมที่เน้นการมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้ผ่านการเล่น และการเรียนรู้แบบสวมบทบาทที่เป็นที่ยอมรับในวงการการศึกษาสมัยใหม่

ด้วยข้อดีเหล่านี้ บอร์ดเกม Ultimate Werewolf Deluxe Edition (เกมล่าปริศนามนุษย์หมาป่า) จึงเป็นเครื่องมือที่เหมาะสมสำหรับครูผู้สอนนาฏศิลป์ไทยในการเสริมสร้างทักษะและพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ ควรมีการออกแบบกิจกรรมอย่างรอบคอบเพื่อให้สอดคล้องกับบริบทและวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ รวมถึงการประเมินผลที่เหมาะสมเพื่อวัดพัฒนาการของผู้เรียนอย่างชัดเจน

สุดท้ายนี้ การผสมผสานระหว่างเทคนิคการสอนแบบดั้งเดิมที่เน้นความลึกซึ้งและความละเอียดอ่อนของศิลปะการแสดงนาฏศิลป์ไทย กับนวัตกรรมด้านเกมการเรียนรู้ที่เน้นความสนุกสนานและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน จะช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้จะทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้แล้ว ยังส่งเสริมการพัฒนาทักษะในหลากหลายมิติ ทั้งทักษะทางร่างกาย การคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร และการทำงานร่วมกับผู้อื่นในกลุ่ม นอกจากนี้ยังช่วยเปิดโอกาสให้ครูสามารถออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อความต้องการและความแตกต่างของผู้เรียนแต่ละคนได้อย่างเหมาะสมและมีความยืดหยุ่น ด้วยเหตุนี้ การผสมผสานดังกล่าวจึงไม่เพียงแต่จะยกระดับประสิทธิภาพการเรียนการสอนนาฏศิลป์ไทยเท่านั้น แต่ยังส่งเสริมการอนุรักษ์และสืบสานศิลปวัฒนธรรมไทยให้ดำรงอยู่คู่กับสังคมยุคปัจจุบันและอนาคตอย่างยั่งยืน

องค์ความรู้ที่ได้จากบทความ

บทความฉบับนี้ได้นำเสนอองค์ความรู้สำคัญเกี่ยวกับแนวทางการประยุกต์ใช้เกมสวมบทบาท (Role-Playing Game) ในการจัดการเรียนการสอนนาฏศิลป์ไทย โดยเฉพาะการนำบอร์ดเกม Ultimate Werewolf



Deluxe Edition (เกมล่าปริศนามนุษย์หมาป่า) มาเป็นเครื่องมือส่งเสริมการเรียนรู้ที่มีลักษณะบูรณาการทั้งด้านศิลปะ ด้านทักษะชีวิต และด้านพัฒนาการทางสังคม โดยองค์ความรู้ที่สำคัญสามารถสรุปได้ดังนี้

1. การเรียนรู้ผ่านการสวมบทบาทในเกม (Role-Playing Learning) การใช้เกม Ultimate Werewolf Deluxe Edition (เกมล่าปริศนามนุษย์หมาป่า) ช่วยให้ผู้เล่นมีโอกาสสวมบทบาทอย่างหลากหลาย ซึ่งเป็นกระบวนการที่ส่งเสริมการเข้าใจบทบาทตัวละคร การแสดงออกทางภาษาท่าทาง และการตีความเชิงลึก ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนรู้ทางศิลปะไทยที่เน้นการถ่ายทอดอารมณ์และเจตคติผ่านการเคลื่อนไหวและการแสดง

2. การมีส่วนร่วมและแรงจูงใจในการเรียนรู้ (Engagement and Motivation) เกมสามารถกระตุ้นความสนใจและแรงจูงใจในการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยเปลี่ยนประสบการณ์เรียนรู้ให้น่าสนใจและมีความหมายมากขึ้น ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ที่ไม่เพียงแต่ฝึกทักษะทางศิลปะ แต่ยังพัฒนาเจตคติเชิงบวกต่อศิลปวัฒนธรรมไทยอีกด้วย

3. การพัฒนาทักษะหลากหลายมิติ (Multidimensional Skill Development) การประยุกต์ใช้เกมสวมบทบาทช่วยพัฒนาทักษะที่หลากหลาย ได้แก่ ทักษะการแสดงออกและการสื่อสาร ทักษะการคิดวิเคราะห์ และการตัดสินใจ ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นและการอยู่ร่วมในสังคม ทักษะทางกายภาพและการควบคุมร่างกายตามลักษณะการเคลื่อนไหวของตัวละคร

4. การออกแบบการเรียนรู้แบบยืดหยุ่น (Flexible Learning Design) บทความเสนอแนวคิดการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นและตอบสนองต่อความแตกต่างของผู้เรียน โดยสามารถประยุกต์ใช้ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบดั้งเดิมเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและความคล่องตัวของเนื้อหา

5. การอนุรักษ์และสืบสานศิลปวัฒนธรรมไทยผ่านนวัตกรรม (Cultural Preservation through Innovation) การบูรณาการเกมการเรียนรู้กับนาฏศิลป์ไทยไม่เพียงเป็นแนวทางในการยกระดับการเรียนการสอน แต่ยังช่วยเชื่อมโยงผู้เรียนยุคใหม่ให้เข้าถึงคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมไทยผ่านประสบการณ์ตรงที่สอดคล้องกับบริบททางสังคมปัจจุบัน

ข้อจำกัดและข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษาต่อ

ข้อจำกัด

1. ขนาดและลักษณะกลุ่มตัวอย่าง การศึกษานี้อาจจำกัดเฉพาะกลุ่มนักเรียนในช่วงวัยหรือพื้นที่ที่จำกัด ทำให้ผลการวิจัยอาจไม่สามารถสรุปแทนประชากรกลุ่มกว้างได้อย่างสมบูรณ์

2. การปรับเปลี่ยนกติกาเกม เนื่องจาก Ultimate Werewolf Deluxe Edition (เกมล่าปริศนามนุษย์หมาป่า) เป็นเกมที่มีรูปแบบกติกาเดิมอยู่แล้ว การดัดแปลงเพื่อให้เหมาะกับการเรียนรู้ทางศิลปะไทยอาจทำให้เกิดความสับสนหรือความยากในการเข้าใจสำหรับบางผู้เรียน โดยเฉพาะผู้ที่ไม่เคยเล่นเกมมาก่อน

3. ข้อจำกัดทางด้านเวลาและทรัพยากร การฝึกฝนทักษะนาฏศิลป์ผ่านเกมจำเป็นต้องใช้เวลาและการเตรียมการที่เหมาะสม เช่น การออกแบบบทบาททาง หรือการฝึกซ้อมก่อนเล่นเกม ซึ่งอาจมีข้อจำกัดในบริบทโรงเรียนที่มีเวลาจำกัด

4. การประเมินผล การประเมินผลทักษะการแสดงผ่านเกมสวมบทบาทอาจมีความเป็นนามธรรมและขึ้นอยู่กับ การสังเกตของผู้สอน จึงอาจขาดความเป็นมาตรฐานหรือความเที่ยงตรงในบางกรณี

ข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษาต่อ

1. ขยายกลุ่มตัวอย่างและบริบทการศึกษา ควรทำการวิจัยในกลุ่มผู้เรียนที่หลากหลายมากขึ้น รวมทั้งในบริบทโรงเรียนต่างๆ เพื่อทดสอบประสิทธิภาพของการใช้เกม Ultimate Werewolf Deluxe Edition (เกมล่าปริศนามนุษย์หมาป่า) ในการพัฒนาทักษะนาฏศิลป์ไทยอย่างครอบคลุม

2. พัฒนารูปแบบเกมและสื่อการสอน ควรมีการออกแบบสื่อและกติกาเกมที่ชัดเจน ตรงตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ และเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน เพื่อช่วยลดความสับสนและเพิ่มประสิทธิภาพ

3. พัฒนาระบบการประเมินที่เป็นมาตรฐาน ควรพัฒนารูปแบบการประเมินทักษะและเจตคติที่ชัดเจน และเชิงปริมาณ รวมถึงการใช้เทคโนโลยีช่วยในการบันทึกและวิเคราะห์พฤติกรรมของผู้เรียนขณะเล่นเกม

4. ศึกษาองค์ประกอบทางจิตวิทยาและพฤติกรรม การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมสวมบทบาทกับการพัฒนาด้านอารมณ์ สังคม และความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนจะช่วยเสริมความเข้าใจในกระบวนการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

ชนาพร กองจินดา. (2564). คุณลักษณะและวิธีการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนวิชานาฏศิลป์ไทย.

วารสารมนุษยสังคมปริทัศน์, 22(1), 83–100.

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์และภัทรพร สุทธิรัตน์. (2565). วิธีการจัดการเรียนรู้ และการวัดและประเมินผล

ในศตวรรษที่ 21 (พิมพ์ครั้งที่ 3). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ฐิติรัตน์ เกิดหาญ. (2558). นาฏศิลป์ไทย : ชุดสืบสานมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมไทย (พิมพ์ครั้งที่ 2).

สำนักพิมพ์สกายบุ๊กส์.

เดชธนา มหโกไคย. (2566). การศึกษาพฤติกรรมและกลุ่มของผู้เล่นเกมบอร์ดเกมในประเทศไทย.

บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ทินกร พันเดช. (2561). การพัฒนามโนทัศน์เรื่องโมลและสูตรเคมีของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

ด้วยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐาน. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต,

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.



- พิมศิริ พุ่มพิช. (2564). การพัฒนาทักษะการพูดเพื่อการสื่อสารโดยใช้บอร์ดเกม Ultimate Werewolf ในรายวิชา ท 21101 ภาษาไทย 1 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนกลางดงปทุมณวิทยา อำเภอบางบาล จังหวัดนครราชสีมา. *วารสารพัฒนาทักษะทางวิชาการอย่างยั่งยืน*, 3(3), 14–24.
- รวีสุดา โสติกกุล, จารุณี ทิพยมณฑลและชรินทร์ มั่งคั่ง. (2565). การจัดการเรียนรู้ฐานเกมดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษและทักษะการทำงานร่วมกันในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา. *วารสารราชพฤกษ์*, 20(2), 43–56.
- สิทธิพล อาจอินทร์. (2564). *ศาสตร์และศิลป์การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21* (พิมพ์ครั้งที่ 3) สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Alspach, T. (2014). *Ultimate Werewolf: Deluxe Edition* [Board game]. Bézier Games.
- Bodrova, E., & Leong, D. J. (2007). Tools of the mind: *The Vygotskian approach to early childhood education* (2nd ed.). Columbus, OH: Merrill/Prentice Hall.
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active learning: Creating excitement in the classroom*. ASHE-ERIC Higher Education Report. Washington, DC: School of Education and Human Development, George Washington University.
- Dörner, R., Göbel, S., Effelsberg, W., & Wiemeyer, J. (Eds.). (2016). *Serious games: Foundations, concepts and practice*. Springer International Publishing.
- Gardner, H. (1983). *Frames of mind: A theory of multiple intelligences*. NY: Basic Books.
- Pramling, S. I., & Carlsson, M. A. (2008). The playing learning child: Towards a pedagogy of early childhood. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 52(6), 623–641.