

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ดนตรีเป็นศิลปะแขนงหนึ่งที่มีคุณค่าอย่างมากทางการศึกษาการจัดการประสบการณ์ กิจกรรมการเรียนการสอนดนตรีได้เหมาะสมกับความถนัดตามความแตกต่างของเด็กแต่ละบุคคล ช่วยส่งเสริมให้เด็กเจริญงอกงามทั้งร่างกายจิตใจอารมณ์สังคมและสติปัญญาได้อย่างแท้จริงดนตรีเป็นวิชาที่ทำให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาร่างกายทุก ๆ ด้านของการเติบโตไม่ว่าความจำสังคมค่านิยมการคิดหาเหตุผลการสร้างสรรค์การพัฒนากล้ามเนื้อการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า และการพัฒนาตนเองให้เข้ากับกลุ่มหรือสภาพแวดล้อมของสังคมต่าง ๆ ดนตรีนับว่าเป็นวิชาเดียวเท่านั้นที่ทำให้เด็กได้สนุกสนานรื่นเริงอย่างเต็มที่ในการแสดงออกทางร่างกายและความคิดตลอดจนการพัฒนาทางจิตใจและนอกจากนั้นวิชาดนตรีสามารถนำไปสัมพันธ์กับวิชาอื่น ๆ ได้ทุกวิชาและทุกกิจกรรมที่โรงเรียนจัดขึ้นด้วย ธรรมชาติมอบของขวัญสุดพิเศษให้โลกใบนี้ ดนตรี คือ ของขวัญที่วามันเนื่องจากการเรียนดนตรีมีส่วนช่วยในการพัฒนาจิตใจมนุษย์ให้แจ่มใสทั้งเป็นกิจกรรมที่ก่อเกิดประโยชน์ในการพัฒนาทักษะสร้างสมาธิ และสร้างความคิดที่เป็นระบบ (ตรีรัตน์ อุปถัมภ์โพธิวัฒน์, 2552 : 53)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่เน้นให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะชื่นชมความงาม สุนทรียภาพ ความมีคุณค่าซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิต มนุษย์ ส่งเสริมให้นักเรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง สามารถค้นพบศักยภาพของตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพ สาระการเรียนรู้ศิลปะแบ่งออกเป็น 3 สาระ คือ ดนตรีทัศนศิลป์ และนาฏศิลป์ โดยในส่วนของสาระดนตรีแบ่งออกเป็น 2 มาตรฐาน คือ มาตรฐาน ศ 2.1 : เข้าใจ และแสดงออกทางดนตรีอย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์ คุณค่าถ่ายทอดความรู้สึกความคิดต่อดนตรีอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน มาตรฐาน ศ 2.2 : เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างดนตรี ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม เห็นคุณค่าของดนตรีที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 : 18)

การเรียนรู้ในด้านดนตรีสากล เป็นวิชาแขนงหนึ่ง ที่มุ่งพัฒนาอย่างต่อเนื่อง แต่ถ้าเรียนในด้านทฤษฎีเพียงอย่างเดียวโดยไม่ใช้ทักษะปฏิบัติ ก็จะไม่เกิดผลประโยชน์ การศึกษาทฤษฎีในเบื้องต้นแล้วจึงลงมือปฏิบัติควบคู่กันไป การที่จะเรียนดนตรีให้ได้ผลนั้นจำเป็นจะต้องมีทักษะปฏิบัติควบคู่ไปกับทฤษฎีผู้ที่เรียนรู้นดนตรีให้ได้ผลดี ในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานได้กำหนดไว้ด้วยว่า ให้สถานศึกษาเป็นผู้จัดหลักสูตรของตนเองให้เป็นไปตามกรอบหลักสูตรหรือมาตรฐานที่กล่าว ในหลักสูตรสถานศึกษาจำเป็นต้องพัฒนาหลักสูตรของตนเองขึ้นมาโดยคำนึงถึงประโยชน์ที่ผู้เรียนควรได้รับจากการศึกษา และมุ่งเน้นให้สถานศึกษาสามารถกำหนดสาระการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับสภาพท้องถิ่นของตนเองด้วย (ณรุทธ์ สุทธจิตต์. 2545 : 3)

การที่ผู้เรียนจะสามารถมีความรู้ความเข้าใจมีทักษะในการปฏิบัติกิจกรรมทางดนตรีจนสามารถแสดงออกทางดนตรีอย่างสร้างสรรค์ได้นั้นจะต้องได้รับการฝึกฝนและพัฒนาทักษะทางดนตรีที่ถูกต้องเหมาะสมกับผู้เรียน (นภาพรพิกมี 2552 : 1 – 2; อ้างอิงจากTorrance. 1965) ได้สนับสนุนว่าความคิดสร้างสรรค์สามารถพัฒนาได้ด้วยการสอนฝึกฝนและฝึกปฏิบัติที่ถูกต้อง และควรส่งเสริมตั้งแต่วัยเด็กเพราะศักยภาพด้านความคิดสร้างสรรค์ของเด็กกำลังพัฒนาหากได้รับประสบการณ์หรือกิจกรรมที่เหมาะสมการจัดกิจกรรมดนตรีในระดับประถมศึกษาไม่ควรให้ผู้เรียนต้องนั่งฟังคำอธิบายเนื้อหาดนตรีอยู่เป็นเวลานานเนื่องจากนักเรียนในวัยนี้ยังมีสมาธิในระยะสั้นหากผู้เรียนในวัยนี้ได้รับความสนุกสนานในกิจกรรมนั้น ๆ ก็จะทำให้เกิดการเรียนรู้เนื้อหาและทักษะดนตรีขึ้นมาโดยอัตโนมัติ ดังนั้นการเรียนการสอนจำเป็นต้องมีสื่อกลางช่วยในการเรียนการสอนเพราะสื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายและเร็วขึ้นฉะนั้นวิธีการจัดการเรียนรู้จึงมุ่งเน้นการสร้างแรงบันดาลใจและแรงจูงใจให้มากโดยใช้วิธีการที่หลากหลาย เช่นการใช้สื่อด้านมัลติมีเดีย เพื่อนำเสนอเทคนิคการฝึกหัดด้านดนตรีวิถีทัศนการบรรเลงดนตรีในระดับสากลคู่มือครูและสื่อการสาธิตการสอนเป็นต้น (วรรณวุฒิวรรณาการุณ. 2553 : 1) สื่อประเภทมัลติมีเดียเป็นสื่อที่มีการตอบสนองการเรียนรู้ของผู้เรียนมีภาพสีประกอบฉากในบทเรียนและการออกแบบที่ดึงดูดความสนใจของผู้เรียนดังนั้นสื่อวีดิทัศน์ จึงเป็นสื่อการเรียนการสอนที่น่าสนใจและมีประโยชน์สามารถช่วยลดภาระงานของครูสามารถสรุปเนื้อหา กำหนดเวลาและรายละเอียดต่าง ๆ ได้ล่วงหน้าช่วยจูงใจให้เกิดการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดีผู้เรียนจะรู้สึกสนุกสนานน่าสนใจน่าตื่นต่อนการเปลี่ยนภาพเสียงแสงสีและความหลากหลายเพราะมีทั้งภาพเคลื่อนไหวและเสียงเหมือนจริงเป็นสัทธิธรรมชาติเช่นเดียวกับภาพยนตร์ทำให้สื่อความหมายได้ดียิ่งขึ้นสามารถสอนผู้เรียนพร้อม ๆ กันได้เป็นจำนวนมากช่วยในการสาธิตได้เป็นอย่างดี (กรกตรัชชศฤงคารสกุล. 2554 : 409)

สื่อวีดิทัศน์เป็นสื่อการจัดการเรียนรู้อย่างหนึ่ง ที่มีความเหมาะสมในการที่จะนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ดนตรีสากลด้านทักษะปฏิบัติ และ ความรับผิดชอบต่อน้ำที่ เพราะสื่อประเภทนี้สามารถให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ได้ทั้งภาพ เสียง สี และสิ่งต่าง ๆ ที่ประกอบเข้าด้วยกัน ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้เร็วขึ้น เพราะการจัดการเรียนรู้ โดยมีทั้งภาพและเสียงที่สัมพันธ์กันสมจริงครบถ้วนจะดึงดูดความสนใจ ทำให้เกิดความเข้าใจทักษะโดยตรงได้ง่ายและลึกซึ้งสามารถจดจำบทเรียนได้นาน ที่สำคัญอีกประการหนึ่ง คือ วีดิทัศน์สามารถนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้ทุกระดับชั้นตั้งแต่อนุบาลจนถึงระดับอุดมศึกษา รวมทั้งการศึกษานอกโรงเรียน (วสันต์ อดิศัพท์. 2533 : 13) สื่อวีดิทัศน์ จัดอยู่ในประเภทสื่อเทคโนโลยีที่มีความน่าสนใจที่ผู้เรียนได้เห็นทั้งแสงสี เสียง ภาพเคลื่อนไหว ภาพเคลื่อนไหวได้อย่างชัดเจน สื่อวีดิทัศน์ที่นำมาใช้ประกอบการเรียนการสอนที่พบเห็นทั่วไปมี 2 ประเภท คือ วีดิทัศน์เพื่อการเรียนการสอนโดยตรงและวีดิทัศน์เพื่อการศึกษาทั่วไป วีดิทัศน์เพื่อการเรียนการสอนโดยตรงจัดทำตรงตามเนื้อหาสาระของหลักสูตรสามารถใช้สอนแทนครูได้ วีดิทัศน์เพื่อการศึกษาทั่วไปจัดทำขึ้นเพื่อเสริมบทเรียน (ถวัลย์ มาศจรัส. 2548 : 134)

ปัญหาที่พบในการจัดการเรียนการสอนคือในชั้นเรียนมีนักเรียนจำนวนมากทำให้ครูไม่สามารถสอนนักเรียนแบบตัวต่อตัวได้อย่างทั่วถึง ขาดแคลนครูผู้สอนอีกทั้งในด้านของเวลาที่มีจำกัดจำนวนเครื่องดนตรีที่มีจำกัดและความแตกต่างระหว่างบุคคลนักเรียนบางคนเรียนรู้ได้ไวบางคนเรียนรู้ได้ช้าทำให้ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนดนตรีต่ำ ซึ่งการเรียนกีตาร์นั้นผู้เรียนจำเป็นต้องมีการฝึกฝนเพิ่มเติมด้วยตนเอง เพื่อให้เกิดทักษะและความชำนาญในการเล่นดนตรีอาศัยเวลาเรียนในคาบเรียนอย่างรวดเร็วไม่เพียงพอ วิธีการสอนปัจจุบันเป็นการสอนโดยบรรยายมีการสาธิตและปฏิบัติแต่พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ไม่เข้าใจและไม่สามารถปฏิบัติแบบฝึกหัดได้เนื่องจากนักเรียนมีจำนวนมาก จึงทำให้การสาธิตทำได้ไม่ทั่วถึงมองเห็นไม่ชัดเจนบางครั้งมองไม่เห็นทำให้ผู้สอนต้องอธิบายซ้ำกันบ่อยครั้งและยังขาดแหล่งทบทวนความรู้ (จิตพัฒนา โภภณพรณกุล. 2554 : 215) การจัดการเรียนการสอนกีตาร์สำหรับนักเรียนนั้นจำเป็นต้องมีอุปกรณ์สื่อการเรียนการสอนที่เพียงพอ และเหมาะสมวิธีการเรียนการสอนที่ดีทันต่อความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีและการสื่อสารที่ทันสมัยในสังคมปัจจุบันครูผู้สอนทำหน้าที่คอยกำกับดูแลให้คำปรึกษาและแนะนำส่งเสริมให้นักเรียนมีกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบจากการสำรวจสภาพการเรียนการสอนกีตาร์ในปัจจุบันด้วยการสังเกตสัมภาษณ์การเรียนการสอนส่วนใหญ่ยังคงดำเนินในรูปแบบครูเป็นศูนย์กลาง ไม่กระตุ้นให้นักเรียนมีพัฒนาการเรียนรู้เพิ่มขึ้นเนื้อหาการสอน ขาดการพัฒนาปรับปรุงรวมถึงการเตรียมการสอนการสร้าง

บรรยากาศในการเรียนการสอนการนำเสนอสื่อการสอนคีย์บอร์ดมีอยู่ในวงจำกัดขาดสื่อสมัยใหม่วิธีการสอนจึงไม่สามารถกระตุ้นการเรียนรู้ของนักเรียนให้เกิดขึ้นได้ (อรนุชบุญถนอม, 2542 : 2)

จากปัญหาดังกล่าวและข้อดีของวิดิทัศน์ที่กล่าวมา ผู้วิจัยจึงมีความสนใจทำบทเรียนวิดิทัศน์ เรื่องดนตรีสากลประเภทคีย์บอร์ดขึ้นเพื่อใช้ประกอบการเรียนคีย์บอร์ดในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งอาจจะช่วยก่อให้เกิดการเรียนรู้แก่ผู้เรียนได้อย่างดีนอกจากนี้ยังสามารถนำไปเผยแพร่ได้อย่างสะดวกนำไปใช้ประกอบการสอนของครูผู้สอนหรือเป็นสื่อเสริมการเรียนรู้ได้ภายในบทเรียนวิดิทัศน์นี้มีการนำเสนอด้วยภาพเสียงกราฟิกต่าง ๆ เป็นการสร้างความสนใจในการเรียนมากขึ้นทั้งยังเสนอแก่ผู้เรียนแบบรายบุคคลและแบบยกชั้นเรียนได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติประกอบวิดิทัศน์ให้มีคุณภาพ
2. เพื่อพัฒนาวิดิทัศน์ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติให้มีคุณภาพ
3. เพื่อเปรียบเทียบผลการปฏิบัติการเล่นคีย์บอร์ดของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติประกอบวิดิทัศน์เรื่องการเล่นคีย์บอร์ดเบื้องต้นกับนักเรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบปกติ
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติประกอบวิดิทัศน์เรื่องการเล่นคีย์บอร์ดเบื้องต้น

สมมติฐานการวิจัย

1. ผลการปฏิบัติการเล่นคีย์บอร์ดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติประกอบบทเรียนวิดิทัศน์เรื่องการเล่นคีย์บอร์ดเบื้องต้นหลังเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ที่ใช้ในการวิจัย คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มโรงเรียน เอกชนในอำเภอสิเกา จังหวัดนครราชสีมา ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 มี 2 โรงเรียน 8 ห้องเรียน จำนวน 344 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียน มงคลกุลวิทยาที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 จำนวน 2 ห้องเรียน คือ ป.5/2 โรงเรียนมงคลกุลวิทยา จำนวน 45 คน และ ป.5/4 โรงเรียนมงคลกุลวิทยา จำนวน 45 คนด้วย วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (cluster random sampling) และสุ่มอย่างง่ายเป็นห้องทดลองและ ห้องควบคุมโดยการจับสลาก ได้นักเรียนห้อง ป.5/2 จำนวน 45 คน เป็นกลุ่มทดลองเรียนด้วย สื่อวีดิทัศน์ ส่วนกลุ่มควบคุมคือ นักเรียนห้อง ป.5/4 โรงเรียนมงคลกุลวิทยา จำนวน 45 คน เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ปกติ

1.3 เนื้อหาที่ใช้ในการเรียนการสอนเกี่ยวกับดนตรีสากลเบื้องต้นประกอบด้วยเรื่อง คนตรีนำรู้ ตัวโน้ต ตัวหยุด บรรทัด 5 เส้น เครื่องหมายเพิ่มอัตราตัวโน้ต คุณแจประจําหลัก เครื่องหมายกำหนดจังหวะ บันไดเสียง รวมทั้งการปฏิบัติคีย์บอร์ด

1.4 ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย คือ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 รวมระยะเวลา 20 สัปดาห์ 20 ชั่วโมง

2. ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

ตัวแปรต้นหรือตัวแปรอิสระได้แก่

1. กิจกรรมการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติประกอบวีดิทัศน์
2. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

ตัวแปรตามได้แก่

3. ทักษะปฏิบัติการเล่นคีย์บอร์ดของนักเรียน
4. ความพึงพอใจของนักเรียน

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติ หมายถึง การใช้รูปแบบการเรียนการสอน ทักษะปฏิบัติของเดวีส์ (Davies, 1971 : 50-56) ได้นำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะปฏิบัติไว้ว่า ทักษะส่วนใหญ่จะประกอบไปด้วยทักษะย่อย ๆ จำนวนมาก การฝึกให้ผู้เรียนสามารถทำทักษะย่อย ๆ เหล่านั้นได้ก่อนแล้วค่อยเชื่อมโยงต่อกันเป็นทักษะใหญ่ จะช่วยให้ผู้เรียนประสบผลสำเร็จได้ดีและรวดเร็วขึ้น ซึ่งกระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบมีทั้งหมด 5 ขั้น คือ

1.1 ขั้นสาธิตทักษะหรือการกระทำ ครูผู้สอนทำการสาธิตการอ่านและการกดโน้ต โดยสาธิตขั้นตอนตั้งแต่เริ่มแรกจนถึงขั้นสุดท้ายของการเล่นคีย์บอร์ดให้นักเรียนเห็นภาพรวม และแนะนำนักเรียนให้นักเรียนจดจำขั้นตอนที่สำคัญของการเล่น

1.2 ขั้นสาธิตและให้ผู้เรียนปฏิบัติทักษะย่อย ครูผู้สอนสาธิตการเล่นคีย์บอร์ดในทักษะย่อยต่าง ๆ เช่น การวางมือ การใช้นิ้ว โดยการสาธิตให้นักเรียนดูขั้นตอนการเล่น ซ้ำ ๆ เพื่อให้นักเรียนเข้าใจอย่างชัดเจนยิ่งขึ้น

1.3 ขั้นให้นักเรียนปฏิบัติทักษะย่อย นักเรียนลงมือปฏิบัติเล่นคีย์บอร์ดตามทักษะย่อยต่าง ๆ ที่ได้ดูครูผู้สอนสาธิตไปแล้ว โดยมีครูคอยให้คำแนะนำและช่วยเหลือนักเรียนที่ประสบปัญหาในขณะที่เล่นคีย์บอร์ดอยู่ และให้นักเรียนปฏิบัติการเล่นคีย์บอร์ดไปเรื่อย ๆ จนครบทุกข้อ

1.4 ขั้นให้เทคนิควิธีการ เมื่อนักเรียนปฏิบัติการเล่นคีย์บอร์ดตามขั้นตอนที่ครูผู้สอนสาธิตไปแล้ว ครูผู้สอนแนะนำเทคนิคต่าง ๆ ที่จะช่วยให้นักเรียนสามารถเล่นคีย์บอร์ดได้ดีรวดเร็วขึ้น และไพเราะยิ่งขึ้น

1.5 ขั้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงทักษะย่อย ๆ เป็นทักษะที่สมบูรณ์ ครูผู้สอนให้นักเรียนเล่นคีย์บอร์ดโดยอาศัยทักษะย่อยต่าง ๆ ที่เคยฝึกมาเล่นคีย์บอร์ดให้เกิดความชำนาญและมีความไพเราะ

2. วิดีทัศน์ หมายถึง สื่อในรูปแบบการนำเสนอเป็นภาพเคลื่อนไหวประกอบเสียงที่มีเนื้อหาเรื่องราวเกี่ยวกับการเรียนคีย์บอร์ดประกอบไปด้วยเนื้อหาทฤษฎีและการปฏิบัติ

3. กิจกรรมการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติประกอบวีดิทัศน์ หมายถึง สื่อในรูปแบบการนำเสนอเป็นภาพเคลื่อนไหวประกอบเสียงที่มีเนื้อหาเรื่องราวเกี่ยวกับการเรียนคีย์บอร์ดประกอบไปด้วยเนื้อหาทฤษฎีและการปฏิบัติ ซึ่งเนื้อหาจะเริ่มจากทฤษฎีดนตรีสากลเบื้องต้น การเรียงนิ้ว การไล่โน้ต (scale) การจับคอร์ดมือซ้าย จนไปถึงการเล่นเป็นบทเพลง

4. การจัดการเรียนรู้ปกติ หมายถึง กิจกรรมการเรียนการสอนตามแบบฝึกของบริษัท CMG ซึ่งมีการจัดกระบวนการเรียนการสอนจากแบบฝึกของบริษัท CMG การจัดการเรียนการสอนโดยครูเตรียมเนื้อหาจากแหล่งการเรียนรู้ต่างๆเน้นการถ่ายทอดความรู้แบบบรรยายและใช้สื่อประกอบการสอนเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งมีลักษณะการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนคล้ายกับวิธีการสอนตามคู่มือครูของ กรมวิชาการ (2533 : 24) ซึ่งมีขั้นตอน ดังนี้

4.1 ชี้นำเข้าสู่บทเรียน เป็นการทบทวนความรู้เดิมแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้และตั้งผู้เรียนสู่เนื้อหาใหม่โดยใช้วิธีการที่หลากหลาย เช่น เกม บทบาทสมมุติ นิทาน เพลง เป็นต้น

4.2 ขั้นกิจกรรมการเรียนการสอน ประกอบด้วย การเสนอเนื้อหาการเรียนให้กับผู้เรียนใช้วิธีการต่าง ๆ เช่น การอธิบาย การสนทนาซักถาม ตอบปากเปล่า อภิปราย การทำแบบฝึกหัดการทำกิจกรรมตามใบงานหรือทำงานกลุ่มประกอบการใช้สื่อการสอนของจริง รูปภาพ ใบงาน หรือสัญลักษณ์ประกอบการเรียนการสอน

4.3 ขั้นสรุปบทเรียน ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปหลักการและสารร่วมกัน

4.4 ขั้นวัดและประเมินผล เป็นการตรวจสอบเพื่อวินิจฉัยว่านักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้หรือไม่ ถ้านักเรียนยังไม่บรรลุวัตถุประสงค์ก็จะได้รับการสอนซ่อมเสริมก่อนเรียนเนื้อหาต่อไป โดยสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะปฏิบัติกิจกรรม การตอบคำถาม การทำแบบฝึกหัด และการตรวจแบบทดสอบ

4.5 ความพึงพอใจนักเรียนต่อการเรียนการสอนทั้งกระบวนการซึ่งสามารถวัดได้จากแบบสอบถามมาตราส่วน 5 ระดับ

4.6 ผลการปฏิบัติการเล่นคีย์บอร์ด หมายถึง ความสามารถของนักเรียนที่ทำการสอบปฏิบัติการเล่นคีย์บอร์ด วัดได้โดยแบบประเมินศักยภาพผู้เรียนทางดนตรีที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

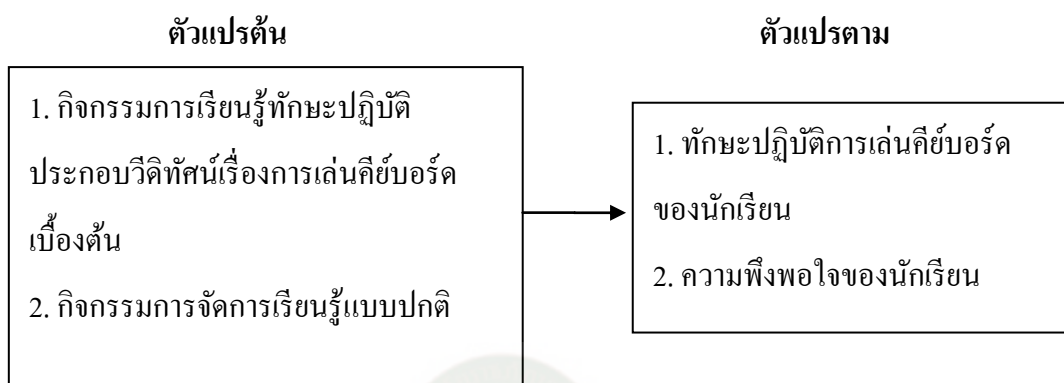
เมื่อเสร็จงานวิจัยนี้ผลการวิจัยจะเกิดประโยชน์ ดังนี้

1. เป็นแนวทางในการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอน สำหรับผู้ที่สนใจในการใช้สื่อวีดิทัศน์

2. เป็นข้อสารสนเทศสำหรับการพัฒนาการเรียนการสอนโดยใช้สื่อวีดิทัศน์ ประกอบการปฏิบัติของสาระนี้ในระดับอื่น ๆ ต่อไป

กรอบแนวคิดการวิจัย

ในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ทักษะปฏิบัติประกอบวีดิทัศน์เรื่อง การเล่นเกมคีย์บอร์ด เบื้องต้นสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยได้ใช้กรอบแนวคิดในการศึกษาวิจัยดังนี้



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย