

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การจัดการศึกษาตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน และหลักสูตรสถานศึกษา มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์เป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษา ต่อการประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อ ว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ตามศักยภาพ การจัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้จัดแบ่งเนื้อหาสาระออกเป็น 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ประกอบด้วย สาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ สาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ สาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา สาระการเรียนรู้การงาน อาชีพและเทคโนโลยี สาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ และสาระการเรียนรู้ศิลปะ โดยกลุ่มสาระ การเรียนรู้ศิลปะประกอบด้วยวิชา ทัศนศิลป์ ดนตรี และนาฏศิลป์ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

การจัดการเรียนการสอนวิชาดนตรี เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีสากล ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามหลักสูตรกระทรวงศึกษาธิการ ของนักเรียน โรงเรียนปรินส์รอยแยลส์-วิทยาลัย ซึ่งผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนวิชาดนตรีในสถาบันแห่งนี้ มีประสบการณ์สอนวิชาดนตรี ตั้งแต่ปี 2541 จนถึงปัจจุบัน ได้รวบรวมข้อมูลจาก การสังเกตการสอน การสัมภาษณ์นักเรียน และ พูดคุยกับครูผู้สอนวิชาดนตรี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และหัวหน้ากลุ่มสาระศิลปะ ทำให้ทราบ ว่า ปัญหาของการจัดการเรียนการสอน วิชาดนตรีของ โรงเรียนปรินส์รอยแยลส์วิทยาลัย คือ มีการ จัดแบ่งนักเรียนหลายห้อง โดยนักเรียนแต่ละห้องมีพื้นฐานความรู้ความเข้าใจ และความสามารถ ทางดนตรีแตกต่างกัน ในการเรียนการสอนจะใช้เนื้อหาหรือสื่อการสอน อุปกรณ์การสอนชนิด เดียวกัน และเวลาในการสอนเท่ากัน ผู้เรียนมีจำนวนมาก ทำให้ครูผู้สอนไม่สามารถดูแลได้อย่างทั่วถึง อีกทั้งสื่อการสอนไม่สามารถให้ความกระจ่างแก่ผู้เรียนทำให้ผู้เรียนไม่บรรลุตาม วัตถุประสงค์ตามผลสัมฤทธิ์ในการเรียนเท่าที่ควร ซึ่งวิธีการสอนของครูผู้สอนมีผลต่อการเรียนรู้

ของผู้เรียนมาก ครูมักใช้วิธีการสอนแบบบรรยายทฤษฎี เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีสากล ซึ่งมีปริมาณเนื้อหาไม่มีความน่าสนใจ และมีความยากในการอธิบายให้เห็นภาพจากนามธรรมเป็นรูปธรรม ทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่าย ไม่ให้ความสำคัญและไม่สนใจในการเรียน มีเจตคติที่ไม่ดีต่อการเรียนรู้ ส่งผลต่อประสิทธิผลการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นอย่างมาก ดังนั้นเพื่อเป็นการแก้ปัญหาในการจัดการเรียนการสอนให้เกิดประสิทธิภาพ มีความเป็นรูปธรรม และบรรลุตามวัตถุประสงค์ เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผู้วิจัยจึงเห็นว่าการจัดการเรียนการสอนเนื้อหาวิชาดนตรี เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีสากล ซึ่งมีเนื้อหามาก ควรได้รับการแก้ไขโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมัลติมีเดีย มาเป็นสื่อที่ช่วยกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

ปัจจุบันเทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์มีความเจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว และมีบทบาทในด้านต่างๆ ซึ่งอำนวยความสะดวกสบาย มีคุณภาพในการทำงาน ปริมาณงานสูง การนำคอมพิวเตอร์มาใช้งาน เช่น งานด้านธุรกิจ อุตสาหกรรม การแพทย์ การบริการ เป็นไปอย่างแพร่หลาย รวมทั้งด้านการศึกษา ซึ่งนักการศึกษาได้พัฒนาระบบคอมพิวเตอร์เพื่อใช้ในการศึกษาด้านต่างๆ เช่น คอมพิวเตอร์เพื่อบริหารการศึกษา (Computer for Education Administration) คอมพิวเตอร์เพื่อบริการการศึกษา (Computer for Education Service) และคอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนการสอน (Computer for Instruction) รวมทั้งด้านการเรียนการสอนที่อยู่ในรูปแบบคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI: Computer Assisted Instruction) (กิตานันท์ มลิทอง, 2543 : 242) จะเห็นได้ว่าปัจจุบันเป็นยุคของคอมพิวเตอร์ คาดว่าอนาคตข้างหน้าเยาวชนคนไทยจะมีแนวโน้มที่มีความรู้เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์มากขึ้น เนื่องจากราคาของคอมพิวเตอร์ที่ถูกลง และมีระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาและค้นคว้า (นวลสกุล พวงบุบผา, 2545 : 1)

จากการพัฒนาประสิทธิภาพของคอมพิวเตอร์ทำให้สามารถเชื่อมโยงกับเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ ทำให้การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมัลติมีเดีย (Multimedia) มีประสิทธิภาพมากขึ้น (ครุฑิต มาลัยวงศ์, 2542 : 14) ลักษณะเด่นที่เป็นประสิทธิภาพของสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมัลติมีเดีย ดังที่ ชัยวุฒิ จันมา, 2539 : 36 และ กิตานันท์ มลิทอง, 2543 : 275 ได้กล่าวถึง คือ

1. ดึงดูดความสนใจ เนื่องจากลักษณะสื่อเป็นหลายมิติ ประกอบด้วยภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียง เนื้อหา และตัวอักษร
2. นำเสนอเนื้อหาได้เร็วฉับไว แทนที่ผู้เรียนจะต้องเปิดหนังสือบทเรียนทีละหน้า ก็สามารถกดแป้นพิมพ์คอมพิวเตอร์เพื่อเลือกบทเรียนแทน

3. สามารถเสนอรูปภาพเคลื่อนไหว ซึ่งมีประโยชน์มากในบทเรียนที่มีภาพที่ สลับซับซ้อนหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ต้องการเน้น

4. ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับบทเรียน คือ มีการโต้ตอบระหว่างบทเรียนกับผู้เรียน ทำให้สามารถควบคุมผู้เรียน หรือช่วยเหลือผู้เรียนได้มากในขณะที่การเรียนรู้จากตำราไม่สามารถทำได้

5. สามารถบันทึกผลการเรียนและประเมินผลการเรียน สามารถเรียนซ้ำหลาย ๆ ครั้งโดยไม่จำกัด และประเมินผลผู้เรียนได้

6. ทดสอบความเข้าใจ ผู้เรียนบางคนอาจจะไม่กล้าถามข้อสงสัยหรือตอบคำถาม ในห้องเรียน การใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมัลติมีเดียจะช่วยแก้ปัญหาสิ่งนี้ได้ โดยใช้ใน ลักษณะการศึกษารายบุคคล

7. สามารถนำติดตัวไปเรียนในสถานที่ต่าง ๆ ที่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ได้ โดยไม่มี ข้อจำกัดด้านเวลา และสถานที่

การนำเทคโนโลยีทางการศึกษาเข้ามาประยุกต์ใช้เพื่อแก้ปัญหาดังกล่าว โดยใช้ สื่อการสอน คือ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมัลติมีเดีย จะมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนที่ดีขึ้น ดังเช่น โยธิน หวังทรัพย์ทวี (2544 : 96) ได้ทำวิจัย เรื่อง ผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียน โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่มีการเสริมแรงบวกในการสอนซ่อมเสริม วิชาดนตรี สากล เรื่อง การกระจายค่าของตัวโน้ต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีความยุ่งยาก ทางการเรียนรู้ ผลการวิจัยพบว่า 1) บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เรื่อง การกระจายค่าของ ตัวโน้ต มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก 2) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการสอนซ่อมเสริม ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่มีการเสริมแรงทางบวก สูงกว่าก่อนเรียนอย่างนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ 0.01 สอดคล้องกับ ชัยวัฒน์ พรวิฒนานุกูล (2546 : 57) ซึ่งได้ทำการวิจัย เรื่อง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง เครื่องดนตรีสากลประเภทเครื่องลมทองเหลือง ผลวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนไทยนิยมสงเคราะห์ สังกัดกรุงเทพมหานคร ที่เรียนจากบทเรียน คอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง เครื่องดนตรีสากลประเภทเครื่องลมทองเหลือง หลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

มัลติมีเดียโดยมากจะใช้เพื่อเพิ่มทางเลือกในการเรียน และตอบสนองรูปแบบการ เรียนที่แตกต่างของนักเรียน ด้วยการออกแบบโปรแกรมแบบปฏิสัมพันธ์ให้สามารถนำเสนอสื่อได้ หลายชนิดตามความต้องการของผู้เรียน จึงตอบสนองการเรียนด้วยตนเองแบบเชิงรุกช่วยให้ นักเรียนได้รับประสบการณ์ตรงก่อนลงมือปฏิบัติจริง สามารถทบทวนความรู้ต่าง ๆ หรือฝึกเรียน

เข้าใจ และนำเสนอเนื้อหาได้ลึกซึ้งกว่าการบรรยายปกติ จึงกล่าวได้ว่า มัลติมีเดียจะกลายมาเป็นสื่อที่มีบทบาทสำคัญยิ่งต่อการเรียนการสอนในอนาคต (พัลลภ พิริยวงค์, 2539 : 14)

การใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมัลติมีเดีย เป็นสื่อในการเรียนการสอนวิชาดนตรี ให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดทางการศึกษา ต้องอาศัยการออกแบบ และพัฒนาบทเรียนให้สอดคล้องกับหลักสูตร โดยการออกแบบในแต่ละเรื่อง ต้องจัดเรียงลำดับเนื้อหาและรูปแบบที่มีขั้นตอนชัดเจนในการนำเสนอ สามารถสอดแทรกสาระวิธีการต่างๆ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในบทเรียนได้ตลอดเวลา ทำให้ผู้เรียนใช้เวลาในการเรียนรู้ทำความเข้าใจในเนื้อหาน้อยลง ผู้เรียนสามารถนำไปทบทวนนอกเวลาเรียนได้หลายครั้ง จนเกิดทักษะในการเรียนรู้ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น อีกทั้งยังเป็นแนวทางให้กับผู้ที่สนใจได้นำไปพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมัลติมีเดีย ในเนื้อหาวิชาดนตรี และระดับสูงขึ้นต่อไป

จากแนวคิด และเหตุผลดังที่กล่าวมา ทำให้ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอน วิชาดนตรี มีความสนใจที่จะพัฒนาสื่อการสอนโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมัลติมีเดีย เรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีสากล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อแก้ปัญหาดังกล่าว โดยคาดว่าสื่อการสอนที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น จะช่วยเพิ่มคุณภาพการเรียนการสอนดังต่อไปนี้

- เพิ่มศักยภาพการจัดการเรียนการสอนให้มีคุณภาพสูงขึ้น
- แก้ปัญหาการเรียนรู้ของนักเรียนในการตอบสนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคล

บุคคล

- เพิ่มแรงจูงใจในการเรียนจากรูปแบบสื่อลักษณะมัลติมีเดีย
- เพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยมีการสรุปบทเรียนเป็นเนื้อหาที่เข้าใจง่าย

มีการโต้ตอบระหว่างโปรแกรมคอมพิวเตอร์กับนักเรียนได้ตลอดเวลา

- ใช้เป็นเครื่องมือในการสอนที่สามารถนำไปเรียนรู้แบบ Offline หรือ Online ได้

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมัลติมีเดีย วิชาดนตรี เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีสากลสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างการเรียนบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมัลติมีเดีย ที่พัฒนาขึ้นกับการสอนโดยวิธีปกติ

ขอบเขตของการศึกษา

1. ขอบเขตด้านประชากร

ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2552 ของ โรงเรียนปรินส์รอยแยลส์วิทยาลัย อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ จำนวนทั้งสิ้น 575 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2552 โรงเรียนปรินส์รอยแยลส์วิทยาลัย ได้มาโดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างประเภทอาศัยความน่าจะเป็น (Probability Sampling) สุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม โดยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบเป็นกลุ่ม (Cluster Random Sampling) จากประชากรที่ถูกแบ่งไว้เป็นห้องเรียน จำนวน 2 ห้อง ห้องละ 20 คน รวมทั้งหมด 40 คน

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมัลติมีเดีย กับการสอนโดยวิธีปกติ โดยมีตัวแปรต้นได้แก่ การสอนโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมัลติมีเดีย ตัวแปรตามได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังจากเรียนโดยใช้สื่อการสอนคือ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมัลติมีเดีย

สมมุติฐานของการวิจัย

1. นักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมัลติมีเดีย วิชาดนตรี เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีสากล กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยวิธีปกติ

2. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมัลติมีเดีย วิชาดนตรี เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีสากล กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

นิยามศัพท์เฉพาะ

คอมพิวเตอร์ช่วยสอน หมายถึง สื่อการเรียนการสอนทางคอมพิวเตอร์ ซึ่งใช้ความสามารถของคอมพิวเตอร์เพื่อทำการถ่ายทอดเนื้อหาบทเรียน หรือ ความรู้ในลักษณะที่ใกล้เคียงกับผู้เรียนในห้องเรียนมากที่สุด โดยนำเสนอสื่อประสม ได้แก่ ข้อความภาพนิ่ง

ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย เสียงดนตรีประกอบ แบบทดสอบก่อนเรียนและ หลังเรียน โดยจะนำเสนอเนื้อหาที่ละเอียด

มัลติมีเดีย หมายถึง สื่อผสมที่มากกว่า 1 สื่อ โดยการนำสื่อมาผสมผสานกัน ได้แก่ ข้อความภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย เสียงดนตรีประกอบ แบบทดสอบก่อนเรียน และ หลังเรียน มีการนำเอาระบบโต้ตอบกับผู้ใช้มาผสมผสานเข้าด้วยกัน โดยมีจุดมุ่งหมายให้ผู้รับสื่อสามารถรับข้อมูลข่าวสารได้มากกว่า 1 ช่องทาง และหลากหลายรูปแบบ

บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมัลติมีเดีย หมายถึง บทเรียนที่สร้างขึ้น มีการนำเสนอเนื้อหาโดย การนำสื่อมาผสมผสานกันอย่างมีระบบ ทั้งข้อความหรือตัวอักษร ข้อความภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย เสียงดนตรีประกอบ แบบทดสอบก่อนเรียนและ หลังเรียน โดยนักเรียนสามารถเรียนรู้เนื้อหาได้ด้วยตนเอง

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ วิชาดนตรี หมายถึง สาระการเรียนรู้ที่เสริมสร้าง พื้นฐานความเป็นมนุษย์และสร้างศักยภาพในการคิดและการทำงานอย่างสร้างสรรค์ โดยมุ่งเน้น เนื้อหา เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดนตรีสากล

ประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมัลติมีเดีย หมายถึง คุณภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมัลติมีเดีย ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตาม จุดประสงค์ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นตามเกณฑ์ 80/80

80 ตัวแรก หมายถึง คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ของนักเรียนทุกคนที่ได้จากการทำ แบบฝึกหัดท้ายบทเรียนทุกบท

80 ตัวหลัง หมายถึง คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ของนักเรียนทุกคนที่ได้จากการทำ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง คะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผล สัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมัลติมีเดีย

ดัชนีประสิทธิผล หมายถึง ค่าที่แสดงความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของนักเรียน ซึ่งทำให้ทราบว่า นักเรียนมีคะแนนเพิ่มขึ้นร้อยละเท่าใด เมื่อเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วย สอนแบบมัลติมีเดีย และการเรียนโดยวิธีปกติ โดยคิดเป็นคะแนนจากการทำแบบทดสอบ

การเรียนการสอนโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบมัลติมีเดีย หมายถึง การเรียนโดยนักเรียนสามารถเรียนรู้เนื้อหาต่างๆ จากบทเรียนได้ด้วยตนเอง ซึ่งมีวิธีการ เรียนรู้ ดังนี้

- ก่อนเรียน ครูปฐมนิเทศ แนะนำวิธีการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ การใช้โปรแกรม และทำแบบทดสอบก่อนเรียน

- **ระหว่างเรียน** นักเรียนศึกษาเนื้อหาจากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบ
มัลติมีเดีย และทำแบบฝึกหัดระหว่างเรียนในแต่ละหน่วยการเรียนรู้

- **หลังเรียน** นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การเรียนการสอนโดยวิธีปกติ หมายถึง กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียน
การสอนซึ่งประกอบด้วย

- **ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน** เริ่มจากการสนทนาระหว่างครูกับนักเรียน พูดคุย ทักทาย
แนะนำ และทำแบบทดสอบก่อนเรียน

- **ขั้นสอน** โดยครูแจ้งผลการเรียนรู้ที่คาดหวังให้นักเรียนศึกษาหาความรู้จาก
เนื้อหาในเอกสารประกอบการเรียนวิชาดนตรี ครูบรรยายเนื้อหาการเรียนการสอน นักเรียน
ซักถามข้อสงสัยต่างๆ และทำแบบฝึกหัดท้ายหน่วยการเรียนรู้ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ ครูตรวจ
ผลงานของนักเรียนให้คำชมเชยพร้อมข้อเสนอแนะ

- **ขั้นสรุป** โดยครูและนักเรียนร่วมกันสรุปบทเรียนที่เรียนผ่านมาแล้ว พร้อมจด
บันทึกลงในสมุด และทำแบบทดสอบหลังเรียน