

บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ดนตรีได้แทรกซึมเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของมนุษย์ตั้งแต่เกิดจนตาย เป็นการแสดงอารมณ์ ความรู้สึก ในช่วงเวลาต่างๆ ของมนุษย์ในรูปแบบของงานศิลปะ โดยส่งผ่านความงามทางเสียง อรรถวรรณ บรรจงศิลป์ (2545: 41) กล่าวว่า “ดนตรีเป็นศิลปะอย่างหนึ่งซึ่งมีประจำอยู่ในทุกกลุ่มของสังคม ถึงแม้ดนตรีจะไม่ใช่ภาษาสากลของโลกและดนตรีของแต่ละชุมชนมีความแตกต่างกัน แต่มนุษย์ทั่วโลกมีเพลงมีดนตรีเพื่อใช้เฉลิมฉลอง แสดงความคร่ำครวญ แสดงออกถึงความรัก ความสนุกสนาน รื่นเริง ความเสียใจ และการสูญเสียที่ยิ่งใหญ่” ปัจจุบันมนุษย์ใช้ดนตรีประกอบในการสร้างงานอื่นๆ มากมาย อาทิ ภาพยนตร์ สื่อโฆษณา ละครโทรทัศน์ วิทยุ เป็นต้น เห็นได้ว่าดนตรีเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตมนุษย์ มนุษย์ผลิตเสียงดนตรีโดยผ่านทางเสียงร้องและเครื่องดนตรีหลากหลายชนิด

เปียโนเป็นเครื่องดนตรีชนิดหนึ่งที่ได้รับคามนิยมมากเนื่องจากมีคุณภาพที่สมบูรณ์สามารถผลิตเสียงสูงที่อ่อนหวานคมใส หรือเสียงต่ำที่มีพลังและคุ้ย และกลไกที่ทำให้บรรเลงได้ไว เทคนิคที่ใช้เล่นก็แพรวพราว ดึงดูดสายตาผู้ชม เพลงของเปียโนจึงมีมากมายและหลากหลาย ทำให้เกิดการเรียนการสอนวิชาเปียโนขึ้น ดังเช่น วิชญ์ลักข์ ปัทมพงศ์ (2554: 126) กล่าวว่า “เปียโนเป็นเครื่องดนตรี ที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก สังเกตได้จากจำนวนนักเรียนเปียโนในโรงเรียนดนตรีมาตรา 15 (2) จะมีจำนวนมากที่สุดถ้าเปรียบเทียบกับนักเรียนที่เรียนเครื่องดนตรีชนิดอื่น” ซึ่งสอดคล้องกับ คมขำ เฉลยพจน์ อ่างถึงโน ธวัช อัครเวชชาฤทธิ (2553: 2) กล่าวว่า “สถิติโดยทั่วไปวิชาปฏิบัติเครื่องดนตรีที่นิยมเรียนมากที่สุด คือ เปียโน เนื่องมาจากเป็นเครื่องดนตรีที่มีความเป็นสากลได้รับการยอมรับทั่วโลก รวมถึงการเรียนเปียโน สามารถเป็นพื้นฐานของการเรียนเครื่องดนตรีชนิดอื่นๆ ต่อไปได้เป็นอย่างดี ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้เครื่องดนตรีอื่นๆ ได้อย่างรวดเร็ว”

เนื่องจากเปียโนเป็นเครื่องดนตรีที่ได้รับความนิยมมากดังกล่าวข้างต้น ทำให้สถาบันดนตรีต่างๆ ทั่วโลกให้ความสำคัญกับการสร้างและพัฒนาหลักสูตรวิชาเปียโนและยังได้มีการจัดการวัดผลประเมินผลความสามารถทางด้านดนตรี ซึ่งสถาบัน Trinity Guildhall เป็นสถาบันหนึ่งที่ได้มาตรฐานระดับโลกก่อตั้งมาตั้งแต่ปี 1875 ที่กรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ มีการนำหลักสูตรมาใช้ในประเทศไทยในปี พ.ศ. 2510 เริ่มที่กรุงเทพฯ โดยมีศูนย์สอบที่จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และในปี พ.ศ. 2515 ได้ขยายมายังจังหวัดเชียงใหม่ มีศูนย์สอบอยู่ที่สวนเจ็ดริ้น ถนนห้วยแก้ว การสอบความสามารถด้านดนตรีกับสถาบัน Trinity Guildhall เป็นที่นิยมมากในจังหวัดเชียงใหม่ ปัจจุบันศูนย์สอบประจำอยู่ที่วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยพายัพ หลักสูตรดังกล่าวจะประเมินผู้สอบตามความสามารถแล้วนำมาวัดกับเกณฑ์มาตรฐานเป็นหลัก โดยแบ่งระดับการสอบออกเป็นเกรด 1-8 หลักสูตร Trinity Guildhall จัดประเมินผลการบรรเลงเปียโน แบ่งเป็น 5 หัวข้อ ได้แก่ การสอบปฏิบัติเพลง (Pieces) 3 บท มีคะแนนร้อยละ 66 การสอบเล่นเทคนิค (Technical Work: Scales & Arpeggios and Study & or Exercises) มีคะแนนร้อยละ 14 การสอบการอ่านโน้ตแบบจับพลัน (Sight Reading) มีคะแนนร้อยละ 10 และการสอบทักษะการฟัง (Aural Test) มีคะแนนร้อยละ 10 ซึ่งเป็นการวัดผลประเมินผลด้านดนตรีที่ครอบคลุมทักษะที่สำคัญในการบรรเลงเปียโน (ธวัช อัครวเดชาฤทธิ์: 2553)

ปัจจุบันมีครูสอนดนตรีในจังหวัดเชียงใหม่เป็นจำนวนมากที่เล็งเห็นความสำคัญในการส่งเสริมให้นักเรียนสอบวัดระดับความสามารถในการบรรเลงเปียโนกับสถาบัน Trinity Guildhall อย่างสม่ำเสมอ เนื่องจากเห็นความสำคัญในการพัฒนาทักษะต่างๆ ที่สำคัญในการบรรเลงเปียโนของนักเรียน และเห็นว่าการสอบเกรดเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนพยายามฝึกฝนให้สามารถบรรเลงเปียโนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นโอกาสที่นักเรียนจะได้เรียนรู้ทักษะอื่นๆ ที่จำเป็นสำหรับการบรรเลงเปียโนด้วย จากผลการสอบของนักเรียนที่ผ่านมา พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีคะแนนสอบหัวข้อการสอบปฏิบัติเพลง การเล่นเทคนิค และการสอบทักษะการฟังอยู่ในระดับที่น่าพอใจ แต่พบว่า การสอบหัวข้อการอ่านโน้ตแบบจับพลันมีคะแนนอยู่ในระดับต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ ร้อยละ 60 เมื่อวิเคราะห์ผลการสอบหัวข้อการอ่านโน้ตจับพลัน พบว่าคะแนนมีแนวโน้มลดลงตั้งแต่การสอบในเกรด 2 ขึ้นไป

จากการสัมภาษณ์ครูสอนเปียโนและนักเรียนที่เคยสอบเกรด แบบไม่เป็นทางการ พบว่านักเรียนไม่ให้ความสำคัญกับการฝึกทักษะการอ่านโน้ต ทำให้มีความสามารถอยู่ในระดับต่ำกว่าเกณฑ์ และเวลาเรียนเปียโนมี 1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ แต่ครูต้องสอนหลายทักษะ ซึ่งส่วนใหญ่ จะใช้เวลาไปกับการสอนเล่นบันไดเสียง แบบฝึกหัด และเพลง ทำให้เหลือเวลาน้อยมากสำหรับการสอนการอ่านโน้ตแบบจับพลัน อีกทั้งนักเรียนที่สอบเกรด 2 ขึ้นไป ไม่สามารถฝึกฝนทักษะดังกล่าวได้ด้วยตนเอง เนื่องจากนักเรียนที่สอบส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 8 - 9 ปี ซึ่งสอดคล้องกับ คำรณี บรรณวิทยกิจ (2554: 41) กล่าวว่า "เด็กในช่วงวัย 8 - 9 ปี บางคนอาจเริ่มลดความสนใจที่จะซ้อมได้ เพราะเนื่องจากเรียนดนตรีมาระยะหนึ่งแล้ว ครูจะต้องหาทางกระตุ้นให้นักเรียนซ้อมและ กลับมาสนใจดนตรี" นอกจากนี้ สื่อการเรียนการสอนก็เป็นปัญหาหนึ่งที่ทำให้เด็กไม่สนใจ เนื่องจาก สื่อไม่สนุก ไม่ดึงดูดให้เด็กอยากเรียนรู้ จากปัญหาดังกล่าวผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์หนังสือที่ใช้ฝึก การอ่านโน้ตแบบจับพลัน (Sound at Sight Piano) ของสถาบัน Trinity Guildhall พบว่าข้อสอบ ในเกรด 2 มีความยากขึ้นกว่าเกรด 1 มาก เนื่องจากมีการเพิ่มสัญลักษณ์ทางดนตรีมากขึ้น ประกอบด้วย เครื่องหมายโยงเสียง (Tie) และโน้ตประจูด (Dotted Notes) ในบันไดเสียง ซีเมเจอร์ (C Major) จีเมเจอร์ (G Major) และเอไมเนอร์ (A minor) การเล่นโน้ตในอัตราจังหวะ 2/4, 3/4 และ 4/4 โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเล่นพร้อมกัน 2 มือจำนวน 8 ห้อง ซึ่งเป็นปัจจัยหลักที่ทำให้ นักเรียนมีคะแนนสอบทักษะการอ่านโน้ตแบบจับพลันอยู่ในระดับต่ำกว่าเกณฑ์

ปัจจุบันได้มีการนำเอาเทคโนโลยีมาจัดการการศึกษาในรูปแบบใหม่ที่มุ่งสร้าง แหล่งส่งเสริมการเรียนรู้ เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เรียนรู้ในสิ่งที่ต้องการได้อย่างรวดเร็ว ช่วยให้ แสวงหาความรู้ และเรียนรู้ได้ในสิ่งที่ต้องการ ด้านดนตรีได้มีการนำสื่อ คอมพิวเตอร์ในรูปแบบ อีเลิร์นนิ่ง (e-learning) มาพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลางซึ่งผู้เรียนสามารถเรียนรู้ ได้ทุกคน ทุกเวลาและทุกสถานที่ มีส่วนสำคัญในการตอบสนองต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งเป็นการนำเอาเทคโนโลยีมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด (สุชาติ สิมมี, 2554) ด้านการศึกษาดนตรี มีการจัดการเรียนการสอนด้วยสื่ออีเลิร์นนิ่งแบบต่างๆ เช่น ซีดีรอม โปรแกรมคอมพิวเตอร์ หรือ การเรียนผ่านระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและเทคโนโลยีการสื่อสาร สื่อที่ทันสมัยที่สุดในขณะนี้ คือ ซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ที่ช่วยคิดคะแนนในการอ่านโน้ต เช่น Teach Me Piano, Adventus Piano Suite Premier Piano Teaching/Learning Software และ Etude Sight Reader โปรแกรมเหล่านี้

มีความยุ่งยากในการติดตั้ง และครูผู้สอนต้องมีความรู้ในการป้อนโจทย์เพลง ส่วนด้านการประเมิน ตัวโน้ตและจังหวะเพียงตรงมาก เครื่องมือต่างๆ เหล่านี้แม้ไม่สมบูรณ์แบบที่สุด แต่หากฝึกฝนจากการใช้หลายโปรแกรมรวมกันก็สามารถทำให้เรียนรู้ได้ดี

จากความสำคัญและปัญหาที่ได้กล่าวมาในข้างต้น ทำให้ตระหนักว่าทักษะการอ่านโน้ตเปียโนแบบจับพลันมีความสำคัญยิ่งในการเรียนเปียโน จึงส่งผลให้ผู้วิจัยสนใจในการสร้างสื่อสำหรับการฝึกทักษะการอ่านโน้ตเปียโนแบบจับพลันด้วยอีเลิร์นนิ่ง และศึกษาประสิทธิภาพของสื่อที่สร้างขึ้น จึงได้เครื่องมือสำหรับฝึกทักษะการอ่านโน้ตแบบจับพลันด้วยอีเลิร์นนิ่ง ที่มีความทันสมัย สามารถดึงดูดให้นักเรียนมีความสนใจในการพัฒนาทักษะการอ่านโน้ตของตนเองมากขึ้น และยังสามารถใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อสำหรับการฝึกทักษะด้านดนตรีอื่นๆ อีกด้วย

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างสื่อสำหรับฝึกทักษะการอ่านโน้ตเปียโนแบบจับพลันด้วยอีเลิร์นนิ่ง
2. เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อสำหรับฝึกทักษะการอ่านโน้ตเปียโนแบบจับพลันด้วยอีเลิร์นนิ่งที่สร้างขึ้น

3. ขอบเขตของการวิจัย

1. ผู้วิจัยสร้างสื่อสำหรับฝึกทักษะการอ่านโน้ตเปียโนแบบจับพลัน ด้วยอีเลิร์นนิ่ง โดยมีความยากเทียบได้กับเกรด 2 ของสถาบัน Trinity Guildhall โดยแยกฝึกเป็นหมวดต่างๆ ได้แก่ การอ่านโน้ตแบบไม่มีจังหวะ การอ่านจังหวะ การวางมือ การวิเคราะห์เพลง และการเล่นทำนองพร้อมกัน 2 มือ

2. ผู้วิจัยหาประสิทธิภาพของสื่อสำหรับฝึกทักษะการอ่านโน้ตเปียโนแบบจับพลันด้วยอีเลิร์นนิ่ง โดยนำไปทดลองใช้กับนักเรียนวิชาเปียโนที่กำลังเรียนอยู่ในเกรด 2 จำนวน 6 คน โดยการคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง มีเกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

2.1 เป็นนักเรียนเปียโนที่อายุไม่เกิน 14 ปี เคยเรียนเปียโนมาแล้วไม่เกิน 3 ปี และเป็นผู้ที่มีเวลาเรียนเพิ่มเพื่อทดลองใช้สื่อสำหรับฝึกทักษะการอ่านโน้ตเปียโนแบบจับพลันด้วยอีเลิร์นนิ่ง

2.2 ผู้ปกครองของนักเรียนยินดีให้ความร่วมมือในการทดลองใช้
เครื่องมือและดูแลการฝึกฝนเพิ่มเติม

2.3 ครูผู้สอนนักเรียนยินดีให้ความร่วมมือในการใช้เครื่องมือและดูแล
การฝึกฝนเพิ่มเติม

4. สมมุติฐานการวิจัย

เมื่อนักเรียนเปียโนได้ใช้สื่อสำหรับฝึกทักษะการอ่านโน้ตเปียโนแบบจับพลันด้วย
อีเลิร์นนิ่งที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นนี้แล้ว จะสามารถสอบทักษะการอ่านโน้ตแบบจับพลันผ่านเกณฑ์
การประเมินที่กำหนดไว้อย่างน้อยร้อยละ 60

5. นิยามศัพท์เฉพาะ

สื่อสำหรับฝึกทักษะการอ่านโน้ต หมายถึง เครื่องมือที่ช่วยในการเรียนรู้การอ่าน
โน้ตเปียโนแบบจับพลันด้วยอีเลิร์นนิ่ง

เปียโนเกรด 2 หมายถึง ความสามารถในการบรรเลงเปียโนในระดับเบื้องต้น
ของสถาบัน Trinity Guildhall

การอ่านโน้ตแบบจับพลัน หมายถึง เมื่อเห็นสัญลักษณ์ทางดนตรีแล้ว
สามารถปฏิบัติเครื่องดนตรีได้ทันที โดยไม่จำเป็นต้องฟังบทเพลงหรือฝึกเล่นโน้ตเพลงนั้นมาก่อน

อีเลิร์นนิ่ง หมายถึง การเรียนรู้ด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ รวมไปถึงการเรียนรู้ผ่าน
ระบบเครือข่ายเทคโนโลยีสารสนเทศ และเทคโนโลยีการสื่อสาร

Musical Space Invaders หมายถึง โปรแกรมเกมฝึกทักษะด้านการอ่านโน้ตดนตรี
ด้วยการกดลิ้มนิ้วของเครื่องคีย์บอร์ด แทนการกดปุ่มยิงตัวโน้ตที่เห็นบนหน้าจอ

MusicAce Maestro หมายถึง โปรแกรมสอนพื้นฐานดนตรี แบ่งออกเป็น 48 บท
แต่ละบทประกอบด้วยบทเรียนและเกม ซึ่งในบทที่ 3 เป็นเกมลูกบอลที่นำมาใช้เป็นแนวคิดในการ
สร้างสื่อหมวดการอ่านจังหวะ

Motion Artist หมายถึง โปรแกรมสร้างเกมและภาพเคลื่อนไหวอย่างง่าย
ในรูปแบบของเกมแฟลช

Midi Translator Pro หมายถึง โปรแกรมสำหรับแปลงสัญญาณ MIDI จากเครื่อง
ดนตรี เพื่อควบคุมการใช้เมาส์และแป้นพิมพ์ของเครื่องคอมพิวเตอร์

6. ประโยชน์ที่ได้รับ

1. มีสื่อสำหรับฝึกทักษะการอ่านโน้ตเปียโนแบบจับพลันด้วยอิเล็กทรอนิกส์
2. นักเรียนเปียโนมีทักษะการอ่านโน้ตแบบจับพลันดีขึ้น
3. สามารถใช้เป็นแนวทางในการสร้างและพัฒนาสื่อสำหรับเครื่องดนตรีอื่นๆ

PAYAP UNIVERSITY