

การศึกษาพฤติกรรมเอื้อสังคมโดยใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่ภาวะ
ร่วมกับการสอนดนตรีแบบเดี่ยว



น.ส.วรจสมน ปานทองเสมอ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาดนตรีศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2563

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

A STUDY OF PROSOCIAL BEHAVIORS USING WELLBEING
BINGO GAME WITH PRIVATE MUSIC INSTRUCTION



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Education in Music Education
Department of Art, Music, and Dance Education
FACULTY OF EDUCATION
Chulalongkorn University
Academic Year 2020
Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การศึกษาพฤติกรรมเอื้อสังคมโดยใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะร่วมกับการสอนดนตรีแบบเดี่ยว
โดย	น.ส.วรจสมน ปานทองเสม
สาขาวิชา	ดนตรีศึกษา
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ตนิญา อุทัยสุข

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของ
การศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต

.....	คณบดีคณะครุศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริเดช สุชีวะ)	
คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์	ประธานกรรมการ
.....	
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รังสีพันธุ์ แข็งขัน)	
.....	อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ตนิญา อุทัยสุข)	
.....	กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภัทรภร ผลิตากุล)	



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

วาระจสมน ปานทองเสมอ : การศึกษาพฤติกรรมเอื้อสังคมโดยใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะร่วมกับการสอนดนตรีแบบเดี่ยว . (A STUDY OF PROSOCIAL BEHAVIORS USING WELLBEINGBINGO GAME WITH PRIVATE MUSIC INSTRUCTION) อ.ที่ปรึกษาหลัก : ผศ. ดร.ตนิญา อุทัยสุข

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบพัฒนาการพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนก่อน และหลังการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะร่วมกับการสอนดนตรีแบบเดี่ยว 2) ศึกษากระบวนการเกิดพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนในการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะร่วมกับการสอนดนตรีแบบเดี่ยว 3) ศึกษาลักษณะพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนในการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะร่วมกับการสอนดนตรีแบบเดี่ยว เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ 2) แบบบันทึกคะแนนพฤติกรรมเอื้อสังคม และ 3) แบบบันทึกการแสดงผลพฤติกรรมเอื้อสังคม ผู้เข้าร่วมการวิจัยนี้ได้แก่ นักเรียนที่เรียนวิชาปฏิบัติทักษะดนตรีกับผู้วิจัยเป็นระยะเวลาไม่น้อยกว่า 1 ปี จำนวน 3 คน การดำเนินงานวิจัยประกอบด้วยการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาพฤติกรรมเอื้อสังคมในห้องเรียนดนตรีโดยใช้ทฤษฎีสุขภาวะ เพื่อนำมาพัฒนาเป็นเกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะใช้ร่วมกับบทเรียนดนตรีแบบเดี่ยว จากนั้นนำเกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะไปใช้กับผู้เข้าร่วมการวิจัย โดยมีการสังเกตพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนที่เกิดขึ้น แบ่งออกเป็น 1) การแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนก่อนการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ 2) การแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนระหว่างการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ และ 3) การแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนหลังการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ จากนั้นวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้โดยใช้สถิติบรรยาย เปรียบเทียบคะแนนพฤติกรรมเอื้อสังคมตามทฤษฎีสุขภาวะของนักเรียนก่อนและหลังการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ โดยใช้กราฟ

ผลการวิจัยมีดังนี้ 1) ผู้ให้ข้อมูลสำคัญทุกคนมีคะแนนการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมที่สูงขึ้นหลังการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ จึงสามารถสรุปได้ว่า เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดพฤติกรรมเอื้อสังคมได้ 2) เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะช่วยให้นักเรียนมีพัฒนาการการเรียนรู้ด้านจิตพิสัยอย่างเป็นลำดับขั้น ซึ่งนำไปสู่การแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมตามทฤษฎีสุขภาวะของนักเรียน 3) แม้ไม่มีบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะเป็นสิ่งเสริมแรงให้แสดงพฤติกรรมแล้ว แต่พฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนยังคงอยู่ นักเรียนสามารถนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ และประสบการณ์ที่ได้รับมาพัฒนาต่อยอดทางความคิด และประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับศักยภาพในการเรียนดนตรีของตนเองได้ รวมทั้งตระหนักถึงความหมายและคุณค่าของการเรียนดนตรี เมื่อนักเรียนเรียนรู้อย่างมีความสุขและเข้าใจคุณค่าของสิ่งที่เรียน ส่งผลให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยง และนำความรู้ที่ได้รับจากการเรียนวิชาดนตรีไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

สาขาวิชา ดนตรีศึกษา
ปีการศึกษา 2563

ลายมือชื่อนิสิต

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

6280132327 : MAJOR MUSIC EDUCATION

KEYWORD: CHORAL TEACHING, THAI CHORAL MUSIC, UPPER SECONDARY SCHOOL

Warodsamon Panthongsem : A STUDY OF PROSOCIAL BEHAVIORS USING WELLBEINGBINGO GAME WITH PRIVATE MUSIC INSTRUCTION . Advisor: Asst. Prof. DNEYA UDTAISUK, Ph.D.

The objectives of this research were to : 1) compare the development of prosocial behaviors of students before and after using well being bingo game with private music instruction; 2) study the process of prosocial behavior of students using the well being bingo game with private music instruction; 3) study prosocial behavioral characteristics of students using the well being bingo game with private music instruction. The tools used in this research consisted of 1) well being bingo game, 2) prosocial behavior score record form, and 3) prosocial behavior record form. Participants in this research were: three students who studied music with the researcher for a period of not less than one year. The research consisted of study of documents and research related to the prosocial behavior in the private music instruction using well being theory. Observations of prosocial behavior of the students were divided into 1) the prosocial behavior of the students before using the well being bingo game; 2) the prosocial behavior of the students during the use of the well being bingo game and 3) the prosocial behavior of students after using well being bingo game. The data were analyzed using descriptive statistics comparing the scores of prosocial behavior of students before and after using the well being bingo game using graphs.

The research results are as follows : 1) All key informants had higher prosocial behavior after playing the game. therefore it can be concluded that well being bingo game encourage students to develop prosocial behavior; 2) well being bingo game help students to develop a gradual development of cognitive learning. which led to the behavior of contributing to society according to the theory of student health; 3) Although well being bingo game was omitted prosocial behaviors of the students still remained. Students can crystalize and develop their future ideas from what they have learned and experienced in order to apply the most suitable ways for their own musical learning potentials as well as realizing the meaning and value of learning music. When students learn happily and understand the value of music learning, they will be able to connect and apply the knowledge from music learning into their daily lives naturally.

Field of Study: Music Education

Student's Signature

Academic Year: 2020

Advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ด้วยความกรุณา และความทุ่มเทในการถ่ายทอดวิชาความรู้ของผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ดนีนญา อุทัยสุข อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ที่ให้คำแนะนำ และเสียสละเวลาในการตรวจสอบปรับปรุงแก้ไขวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นอย่างดี

ขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. รัชสิพันธ์ุ แข็งขัน ประธานสอบวิทยานิพนธ์ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภัทรภร ผลิตากุล กรรมการการสอบวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาสละเวลาให้คำแนะนำในการปรับปรุงแก้ไขวิทยานิพนธ์ให้มีความสมบูรณ์

ขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิ ที่กรุณาสละเวลาตรวจสอบเครื่องมือวิจัย รวมทั้งขอบพระคุณผู้ปกครอง และนักเรียนทุกท่าน ที่ได้ให้ความร่วมมือในการเก็บข้อมูลการทำวิจัยครั้งนี้แก่ผู้วิจัย

ขอบพระคุณเพื่อนปริญญาโท สาขาวิชาดนตรีศึกษา รุ่นที่ 12 และ รุ่นที่ 13 ที่ได้ให้ความช่วยเหลือ ให้คำแนะนำ รวมทั้งเป็นกำลังใจในการทำวิจัยครั้งนี้ให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

สุดท้ายนี้ขอบพระคุณ คุณปภพ ปานทองเสมอ บิดาของผู้วิจัย คุณชมสุคนธ์ ถกกลเกียรติ มารดาของผู้วิจัย และครอบครัวของผู้วิจัยทุกท่าน ที่ได้ให้การสนับสนุนด้านการศึกษา และเป็นกำลังใจให้ผู้วิจัยเสมอมา

วรจสมน ปานทองเสมอ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....ค	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....ง	ง
กิตติกรรมประกาศ.....จ	จ
สารบัญ.....ฉ	ฉ
สารบัญตาราง.....ช	ช
สารบัญภาพ.....ฉ	ฉ
บทที่ 1 บทนำ..... 1	1
ความเป็นมาและความสำคัญ..... 1	1
สมมติฐานในการวิจัย..... 5	5
วัตถุประสงค์การวิจัย..... 5	5
ขอบเขตการวิจัย..... 5	5
นิยามคำศัพท์..... 6	6
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ..... 7	7
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง..... 8	8
ตอนที่ 1 ทฤษฎีสุขภาวะ..... 9	9
ตอนที่ 2 พฤติกรรมเอื้อสังคม..... 20	20
ตอนที่ 3 การเรียนรู้ผ่านการเล่น..... 33	33
ตอนที่ 4 กรอบแนวคิดการวิจัย..... 51	51
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย..... 53	53
ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง..... 54	54
ขั้นตอนที่ 2 กำหนดผู้เข้าร่วมการวิจัย..... 54	54

ขั้นตอนที่ 3 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	55
ขั้นตอนที่ 4 การเก็บรวบรวมข้อมูล	62
ขั้นตอนที่ 5 การวิเคราะห์ข้อมูล	63
ขั้นตอนที่ 6 สรุป อภิปรายผล และนำเสนอเป็นวิทยานิพนธ์.....	64
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	65
ตอนที่ 1 ผลการเก็บคะแนนก่อน ระหว่าง และหลังการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ	65
ตอนที่ 2 ผลการแสดงผลพฤติกรรมเอื้อสังคมตามทฤษฎีสุขภาวะของนักเรียน.....	71
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	91
สรุปผลการวิจัย.....	95
อภิปรายผล	97
ข้อเสนอแนะ	102
บรรณานุกรม	104
ภาคผนวก	109
ภาคผนวก ก รายงานผู้ที่เกี่ยวข้อง.....	110
ภาคผนวก ข เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ	112
ภาคผนวก ค แบบบันทึกคะแนนพฤติกรรมเอื้อสังคม.....	116
ภาคผนวก ง แบบบันทึกการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคม	120
ภาคผนวก จ แบบบันทึกคะแนนพฤติกรรมเอื้อสังคม (สำหรับนักเรียน).....	122
ภาคผนวก ฉ แบบบันทึกการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคม (สำหรับครู).....	126
ประวัติผู้เขียน	174

สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 2.1 วิเคราะห์ความแตกต่างของทฤษฎีความสุขที่แท้และทฤษฎีสุขภาวะ	10
ตาราง 2.2 ความสัมพันธ์ของการเกิดภาวะโพลว.....	12
ตาราง 2.3 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างการเรียนการสอนดนตรีแบบ PIMS และ PERMA.....	19
ตาราง 2.4 ลักษณะพฤติกรรมเอื้อสังคม.....	22
ตาราง 2.5 ทฤษฎีพัฒนาการของเหตุผลเชิงจริยธรรมของโคลเบิร์ก.....	41
ตาราง 3.1 แผนการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	63
ตาราง 4.1 บันทึกคะแนนพฤติกรรมเอื้อสังคมตามทฤษฎีสุขภาวะของนักเรียนคนที่ 1.....	66
ตาราง 4.2 บันทึกคะแนนพฤติกรรมเอื้อสังคมตามทฤษฎีสุขภาวะของนักเรียนคนที่ 2.....	67
ตาราง 4.3 บันทึกคะแนนพฤติกรรมเอื้อสังคมตามทฤษฎีสุขภาวะของนักเรียนคนที่ 3.....	69
ตาราง 4.4 สรุปพฤติกรรมเอื้อสังคมตามองค์ประกอบของทฤษฎีสุขภาวะของนักเรียนคนที่ 1	76
ตาราง 4.5 สรุปพฤติกรรมเอื้อสังคมตามองค์ประกอบของทฤษฎีสุขภาวะของนักเรียนคนที่ 2	82
ตาราง 4.6 สรุปพฤติกรรมเอื้อสังคมตามองค์ประกอบของทฤษฎีสุขภาวะของนักเรียนคนที่ 3	88

สารบัญภาพ

หน้า

ภาพ 2.1 รูปแบบการสอนดนตรีในรูปแบบเดี่ยวโดยใช้จิตวิทยาเชิงบวก (PIMS).....	17
ภาพ 2.2 ความคงที่ของปริมาณ.....	34
ภาพ 2.3 พิธีมิดแห่งการเรียนรู้.....	39
ภาพ 3.1 วิธีดำเนินการวิจัย	53
ภาพ 3.2 ตัวอย่างเกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ	56
ภาพ 3.3 ตัวอย่างแบบบันทึกคะแนนพฤติกรรมเอื้อสังคม.....	58
ภาพ 3.4 ตัวอย่างแบบบันทึกการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคม.....	62
ภาพ 4.1 กราฟเปรียบเทียบคะแนนพฤติกรรมเอื้อสังคมตามทฤษฎีสุขภาวะก่อนและหลังการใช้เกมบิงโกของนักเรียนคนที่ 1	66
ภาพ 4.2 กราฟเปรียบเทียบคะแนนพฤติกรรมเอื้อสังคมตามทฤษฎีสุขภาวะก่อนและหลังการใช้เกมบิงโกของนักเรียนคนที่ 2	68
ภาพ 4.3 กราฟเปรียบเทียบคะแนนพฤติกรรมเอื้อสังคมตามทฤษฎีสุขภาวะก่อนและหลังการใช้เกมบิงโกของนักเรียนคนที่ 3	70
ภาพ 4.4 การแสดงพฤติกรรมของนักเรียนคนที่ 1 ก่อนการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ	72
ภาพ 4.5 การแสดงพฤติกรรมของนักเรียนคนที่ 1 ระหว่างการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ	74
ภาพ 4.6 การแสดงพฤติกรรมของนักเรียนคนที่ 1 หลังการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ	75
ภาพ 4.7 การแสดงพฤติกรรมของนักเรียนคนที่ 2 ก่อนการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ	79
ภาพ 4.8 การแสดงพฤติกรรมของนักเรียนคนที่ 2 ระหว่างการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ	80
ภาพ 4.9 การแสดงพฤติกรรมของนักเรียนคนที่ 2 หลังการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ	81
ภาพ 4.10 การแสดงพฤติกรรมของนักเรียนคนที่ 3 ก่อนการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ	84
ภาพ 4.11 การแสดงพฤติกรรมของนักเรียนคนที่ 3 ระหว่างการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ	86
ภาพ 4.12 การแสดงพฤติกรรมของนักเรียนคนที่ 3 หลังการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ.....	87



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญ

ดนตรี เป็นสิ่งที่อยู่คู่กับสังคมมาอย่างยาวนาน และเป็นที่ยกเถียงกันว่าดนตรีมีความสำคัญต่อสังคม และมนุษย์ทางด้านความคิด สติปัญญา อารมณ์ และความสามารถในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมอย่างไร ถึงแม้ในปัจจุบันจะยังไม่มีข้อสรุปที่แน่ชัด แต่นักปรัชญาในอดีตให้ความสำคัญกับดนตรีเป็นอย่างมาก เพราะมีความเชื่อว่าดนตรีส่งผลต่อบุคลิกภาพ และสามารถเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของมนุษย์ได้ การเรียนดนตรีในสมัยก่อนจึงไม่ได้มุ่งเน้นผลสัมฤทธิ์ทางความรู้ และทักษะปฏิบัติเพียงอย่างเดียว แต่ยังใช้ดนตรีเป็นเครื่องมือในการเข้าถึงความงามที่แท้จริง และพัฒนาสังคมให้ดีขึ้นด้วย (Halliwell, 2011) แตกต่างจากการเรียนดนตรีในปัจจุบัน ที่วัตถุประสงค์ในการเรียนดนตรีเปลี่ยนแปลงไปตามค่านิยมของการแข่งขัน ผู้ปกครองสนับสนุนให้นักเรียนเรียนดนตรีเพิ่มเติมที่โรงเรียนเอกชนนอกระบบ ซึ่งเป็นการเรียนดนตรีในรูปแบบเดี่ยว โดยคาดหวังผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและรางวัลในการแข่งขัน ทำให้นักเรียนมองไม่เห็นถึงความหมาย และคุณค่าที่แท้จริงของดนตรี (Pühringer, 2020) รวมทั้งความกดดัน และความเครียดจากการเรียนทำให้นักเรียนขาดความใฝ่รู้ และมีเจตคติที่ไม่ดีต่อการเรียนดนตรี ดังนั้นครูดนตรีจึงควรสอนความรู้และทักษะการปฏิบัติดนตรีควบคู่ไปกับการยกระดับจิตใจของนักเรียน เพื่อให้นักเรียนเข้าใจถึงความหมาย และความสำคัญของการเรียนดนตรี เพราะหากนักเรียนบรรเลงดนตรีโดยปราศจากความเข้าใจก็เป็นแค่เพียงนักเลียนแบบเท่านั้น ไม่อาจกล่าวได้ว่าเป็นนักดนตรีที่แท้จริง เพื่อให้นักเรียนได้รับทั้งความรู้ควบคู่กับการพัฒนาจิตใจและพฤติกรรม การออกแบบการเรียนการสอนของครูดนตรีจึงสำคัญอย่างมาก เพราะเป็นพื้นฐานที่จะนำพานักเรียนให้บรรลุเป้าหมายในการเรียนดนตรีได้อย่างมีความสุข

ทฤษฎีสุขภาวะ ถูกคิดค้นขึ้นโดย มาร์ติน เซลิคแมน (Martin Seligman) นักจิตวิทยาที่ได้รับการยอมรับว่าเป็นบิดาแห่งการใช้จิตวิทยาเชิงบวก โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความสุข และสุขภาวะของผู้เรียน ซึ่งมีองค์ประกอบ 5 อย่าง (Seligman, 2011) เมื่อรวมตัวอักษรย่อของทุกองค์ประกอบจะได้ชื่อว่า PERMA โดยแต่ละองค์ประกอบมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกัน ได้แก่ 1) อารมณ์เชิงบวก (Positive emotion) อารมณ์เป็นปัจจัยหนึ่ง ที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพในการเรียนรู้ ผลการวิจัยของศาสตราจารย์บาร์บาราพบว่า เมื่อผู้เรียนมีอารมณ์เชิงบวกจะทำให้สมองเปิดรับข้อมูลเรียนรู้ได้เร็วและมีประสิทธิภาพมากขึ้น มีความยืดหยุ่นในการเรียนรู้ ลดความกังวล หรืออารมณ์ซึมเศร้าได้ (Fredrickson, 2004) 2) ความลึ้นไหลในการทำกิจกรรม (Engagement) คือความรู้สึกละเมิดเพลินกับการเรียนรู้ และทำกิจกรรมจนกระทั่งลืมเวลาที่กำลังผ่านไป หรือที่นักจิตวิทยาเรียกว่า

ภาวะไหล (Flow) โดยเกิดจากการที่ความท้าทายในการทำกิจกรรม และทักษะของผู้ทำกิจกรรม เกิดขึ้นอย่างสมดุลกัน (Moneta, 2014) 3) ความสัมพันธ์เชิงบวก (Relationship) ความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างครูและนักเรียนจะช่วยสร้างสภาวะในการเรียน นอกจากนี้ ความเมตตาและความใส่ใจของครูยังส่งผลที่ดีต่อพัฒนาการด้านทักษะการปฏิบัติดนตรีของนักเรียนอีกด้วย (Suzuki, 1983) 4) การรู้ซึ่งถึงความหมาย (Meaning) นักเรียนจะมองเห็นความหมายของสิ่งที่ได้เรียนรู้ เมื่อเป็นสิ่งที่เชื่อมโยงกับประสบการณ์ (Ausubel, 1963) ดังนั้นครูดนตรีจึงควรแนะแนวทางว่าดนตรีสามารถนำไปใช้พัฒนาตนเองและสังคมได้อย่างไร เพื่อให้นักเรียนมองเห็น เข้าใจความหมาย และความสำคัญที่แท้จริงของดนตรี ทั้ง 4 องค์ประกอบแรก เป็นเส้นทางนำพานักเรียนไปสู่องค์ประกอบสุดท้ายได้แก่ 5) การบรรลุเป้าหมาย (Accomplishment) จากองค์ประกอบของทฤษฎีสภาวะจะเห็นได้ว่าการเรียนการสอนตามแนวคิดของทฤษฎีนี้ไม่ได้มีเป้าหมายเพื่อที่จะพัฒนาด้านผลสัมฤทธิ์ของการเรียนเพียงอย่างเดียว แต่ให้ความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้ที่จะทำให้นักเรียนเข้าใจ และรู้ซึ่งถึงความหมายของสิ่งที่ได้เรียน รวมทั้งส่งเสริมให้การเรียนรู้เกิดขึ้นด้วยอารมณ์เชิงบวก ซึ่งแนวคิดทฤษฎีสภาวะมีความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของการเรียนดนตรี ที่ช่วยพัฒนาความรู้ และทักษะการปฏิบัติของนักเรียนควบคู่กับการพัฒนาพฤติกรรมและความสุขของนักเรียน การศึกษาของลี จูยอง และคณะ (Juyoung, Amanda, and Jane, 2017) ที่พบว่า โรงเรียนในประเทศออสเตรเลียที่นำทฤษฎีสภาวะมาใช้ร่วมกับการสอนวิชาดนตรี นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของตนเองมากขึ้น ได้ออกแบบกิจกรรมที่อยากเรียนรู้ด้วยตนเอง ทำให้ได้ทดลองทำกิจกรรมดนตรีที่หลากหลาย รวมทั้งส่งเสริมให้นักเรียนมีความสัมพันธ์ที่ดีต่อคนรอบข้าง และมีพฤติกรรมเอื้อสังคมที่ดีขึ้น

การที่นักเรียนได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ อย่างมีความสุข นับเป็นความปรารถนาที่ครูทุกคนต้องการให้เกิดขึ้น ทฤษฎีสภาวะจึงถูกนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนหลากหลายวิชา รวมถึงวิชาดนตรีด้วย แพทส์ตัน และ วอเตอร์ส (Patston & Waters, 2015) เป็นนักวิจัยที่มองเห็นถึงปัญหาความเครียดในการเรียนดนตรีในรูปแบบการเรียนเดี่ยว ว่าเป็นอุปสรรคในการพัฒนาทักษะ และความสามารถด้านการปฏิบัติดนตรีของนักเรียน จึงได้นำเสนอรูปแบบการสอน Positive Instruction in Music Studio (PIMS) ซึ่งเป็นการประยุกต์ใช้จิตวิทยาเชิงบวกเข้ากับการสอนปฏิบัติทักษะดนตรี มีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ในรูปแบบที่หลากหลาย ควบคู่กับการสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างครู และนักเรียน โดยมีขั้นตอนในการจัดการเรียนการสอน 4 ขั้นตอนได้แก่ 1) การนำเข้าสู่บทเรียนด้วยอารมณ์เชิงบวก (Positive priming) คือการให้นักเรียนเริ่มต้นการเรียนด้วยอารมณ์ที่ดี เช่น การให้นักเรียนบรรเลงเพลงที่ชอบ หรือบรรเลงเพลงที่รู้สึกมั่นใจ เป็นเพลงแรก เป็นต้น 2) การใช้คุณลักษณะที่เป็นจุดแข็งของนักเรียนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ (Strengths spotting) นักเรียนแต่ละคนมีลักษณะเด่น หรือจุดแข็งที่แตกต่างกัน ครูดนตรีควรยอมรับในความหลากหลาย และจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมและพัฒนาจุดแข็งของนักเรียนแต่ละคนให้ดียิ่งขึ้น 3) การยุติกระบวนการเรียนการสอน

สอนเชิงบวก (Positive pause) โดยปกติครูจะให้นักเรียนหยุดเล่นเมื่อบรรเลงผิด แต่การสอนดนตรีในรูปแบบ PIMS ครูจะให้นักเรียนหยุดเมื่อบรรเลงได้ดี เพื่อให้นักเรียนรับรู้ว่าได้ดีแล้ว เพื่อเป็นการเพิ่มความมั่นใจ และสร้างกำลังใจให้กับนักเรียน และ 4) การชมโดยเน้นที่กระบวนการและพฤติกรรมที่ชัดเจน (Process praise) คือ การชื่นชมโดยเน้นที่กระบวนการไม่ใช่ผลลัพธ์ เช่น การชื่นชมที่นักเรียนตั้งใจเรียน มีความพยายาม และใส่ใจในการฝึกซ้อม เป็นต้น

สิ่งที่ทำให้ทุกคนอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างเป็นสุขนอกจากกฎระเบียบต่าง ๆ ที่ต้องรักษาไว้แล้ว คนในสังคมควรมีพฤติกรรมที่เอื้ออาทรซึ่งกันและกัน พฤติกรรมดังกล่าวจะช่วยพัฒนาสังคมให้ดีขึ้นได้ ในอดีตนักจิตวิทยาศึกษาพฤติกรรมที่เป็นภัยต่อสังคม (Anti-Social Behavior) และพยายามขจัดพฤติกรรมดังกล่าวไม่ให้เกิดขึ้น (Bandura, 1961) ต่อมานักจิตวิทยาพบว่า การขจัดพฤติกรรมที่เป็นภัยต่อสังคมเพียงอย่างเดียวไม่สามารถเปลี่ยนแปลงสังคมให้ดีขึ้นได้ ดังนั้นจึงควรต้องปลูกฝังพฤติกรรมเอื้อสังคม (Prosocial behavior) ให้แก่เด็กควบคู่กันไปด้วยจึงจะเป็นการพัฒนาสังคมให้ดีขึ้นอย่างยั่งยืน

พฤติกรรมเอื้อสังคมเป็นพฤติกรรมเชิงจริยธรรมที่ทำให้มนุษย์รู้จักการเอื้ออาทร 3 รูปแบบคือการช่วยเหลือ แบ่งปัน และเห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมของสังคม ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าวจะช่วยพัฒนาสังคมให้ดีขึ้นได้ จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง มีผู้ให้ความหมายของคำว่าพฤติกรรมเอื้อสังคมว่า เป็นพฤติกรรมที่บุคคลทำเพื่อให้ประโยชน์ต่อสังคมโดยส่วนรวมหรือเป็นประโยชน์ต่อผู้อื่น โดยปราศจากการหวังผลตอบแทนภายนอกหรือรางวัล สิ่งที่จูงใจให้เกิดพฤติกรรมเอื้อสังคมมาจากภายในหรือการให้รางวัลตนเอง (ราชบัณฑิตยสถาน, 2553; Mussen & Eisenberg, 1977) รวมถึงการมีปฏิสัมพันธ์อันดี ให้ความร่วมมือ ช่วยเหลือ แบ่งปัน บุคคลรอบข้าง ก็นับว่าเป็นพฤติกรรมเอื้อสังคมเช่นกัน (Ilari, Fesjian, & Habibi, 2018)

คำว่าพฤติกรรมเอื้อสังคมมีความหมายที่ค่อนข้างกว้าง เนื่องจากมีความแตกต่างและหลากหลายของประเภทพฤติกรรม จึงเป็นการยากที่จะให้ความหมายแบบชี้เฉพาะ (Dovidio, Piliavin, Schroeder, & Penner, 2006) แต่สามารถระบุถึงความแตกต่างกับคำที่มีความหมายใกล้เคียงกัน คือคำว่าพฤติกรรมช่วยเหลือ (Helping Behavior) และการเอื้อเพื่อ (Altruism) ได้ จากการพิจารณาวัตถุประสงค์และแรงจูงใจในการแสดงออกของพฤติกรรม โดยพฤติกรรมช่วยเหลือ หมายถึง การกระทำทั้งหมดที่ช่วยเหลือ สนับสนุน ส่งเสริม และมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในทุกรูปแบบ ส่วนการเอื้อเพื่อเป็นพฤติกรรมที่มีแรงจูงใจในการแสดงออกของพฤติกรรมเป็นความรู้สึกร่วม (Empathy) ในการช่วยเหลือผู้อื่น แต่พฤติกรรมเอื้อสังคม มีความหมายเพียงแค่เป็นพฤติกรรมที่ช่วยเหลือให้สถานการณ์ของผู้ขอความช่วยเหลือดีขึ้น โดยถูกจูงใจให้เกิดพฤติกรรมด้วยความพึงพอใจ ไม่ใช่แสดงพฤติกรรมเพียงเพราะหน้าที่ (Bierhoff, 2002)

นักจิตวิทยาที่ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมเอื้อสังคมได้อธิบายถึงปัจจัยที่ส่งเสริม และพัฒนาการเกิดพฤติกรรมเอื้อสังคมโดย Bierhoff (2002) และ Dovidi, et al. (2006) ได้นำเสนอแนวทางการพัฒนาพฤติกรรมเอื้อสังคมไว้ 2 วิธี ได้แก่ การเสริมแรง (Reinforcement) คือการใส่สิ่งเร้าเข้าไปในกระบวนการเรียนการสอนเพื่อเพิ่มความถี่ในการแสดงพฤติกรรมอันพึงประสงค์ของนักเรียน และอีกหนึ่งวิธีในการพัฒนาพฤติกรรมเอื้อสังคมคือ การสังเกตตัวแบบ (Modeling) เนื่องจากนักเรียนเป็นทั้งนักสังเกต และนักเรียนแบบพฤติกรรม ดังนั้นครูจึงควรให้ความรู้ ความเข้าใจ และเป็นแบบอย่างที่ดีทั้งทางด้านของการศึกษา และด้านการใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมอย่างมีความสุข เพื่อเป็นแบบอย่างที่มีคุณค่า และพัฒนาพฤติกรรมเอื้อสังคมให้นักเรียนเติบโตไปเป็นบุคลากรที่มีความสมบูรณ์พร้อมทั้งทางด้านความรู้และจิตใจต่อไป

พฤติกรรมเอื้อสังคมจะเกิดขึ้นได้เมื่อนักเรียนมีความตระหนัก เข้าใจ และเห็นคุณค่า ดังนั้นครูควรพิจารณาและพัฒนาและปลูกฝังพฤติกรรมนี้ให้กับนักเรียนที่เริ่มมีความรู้ และความเข้าใจเกี่ยวกับตรรกะ ความเป็นเหตุเป็นผล และนามธรรมอย่างง่าย ไปจนถึงแบบที่ซับซ้อนขึ้น ซึ่งได้แก่นักเรียนที่ศึกษาอยู่ชั้นประถมศึกษา หรือช่วงวัย 7 – 12 ปี (Piaget, 1969) โดยการเรียนรู้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา เป็นการเรียนที่มุ่งเน้นพัฒนาให้เด็กมีความสนใจ รู้จักและรักดนตรี (ณรุทธ์ สุทธจิตต์, 2541) กิจกรรมที่ใช้ในการเรียนการสอนจึงควรเป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมและได้ลงมือปฏิบัติจริง การพัฒนาพฤติกรรมเอื้อสังคมผ่านห้องเรียนดนตรีจึงควรเป็นไปอย่างเป็นธรรมชาติ ผ่านการเล่น ซึ่งการเล่นที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กในระดับชั้นประถมศึกษาคือการเล่นเกม (Bergen, 1998) เนื่องจากนักเรียนในวัยนี้เริ่มเข้าโรงเรียนแล้ว และต้องพบเจอกับเพื่อน ครู รวมทั้งบุคลากรในโรงเรียน นอกจากการเล่นเกมที่ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ อย่างสนุกสนานแล้วยังช่วยให้ได้เรียนรู้ในเรื่องของการเคารพกติกา และทักษะการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข รวมทั้งได้ประเมินตนเองเพื่อสะท้อนถึงจุดแข็ง และจุดด้อย อันจะนำไปสู่การพัฒนาตนเองต่อไป (Andrade, 2008) เกมที่นำมาใช้ร่วมกับการเรียนการสอนจึงควรเป็นเกมที่สนุกสนาน มีกติกาที่ไม่ซับซ้อนมากเกินไป ทุกคนสามารถเล่นได้ และช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับนักเรียน การศึกษาของ คาเรน (Karen, 2007) ได้นำเกมบิงโกไปใช้ร่วมกับการสอนพบว่า เกมบิงโกช่วยทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนมากยิ่งขึ้น ช่วยพัฒนาการเรียนรู้ รวมทั้งลดความเครียด ความกดดันจากการเรียนและการสอบให้นักเรียนอีกด้วย สอดคล้องกับการวิจัยของ เองเจลลา และคณะ (Angela, Ian, Kirstyn, Alex, and Gillian, 2001) ซึ่งพบว่าเกมบิงโกช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้ และได้รับประสบการณ์ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง รวมทั้งมีส่วนร่วมในการออกแบบการเรียนการสอนด้วยตนเอง ทำให้นักเรียนมีความสุข และรู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการในการเรียนการสอน รวมทั้งมีส่วนร่วมและสามารถประเมินผลการเรียนของตนเองได้

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ เพื่อ 1) เปรียบเทียบพัฒนาการพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนก่อน และหลังการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะร่วมกับการสอนดนตรีแบบเดี่ยว 2) ศึกษากระบวนการเกิดพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนในการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะร่วมกับการสอนดนตรีแบบเดี่ยว และ 3) ศึกษาลักษณะพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนในการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะร่วมกับการสอนดนตรีแบบเดี่ยว เพื่อให้ให้นักเรียนได้เรียนรู้ และได้รับประสบการณ์ ในการเรียนปฏิบัติทักษะดนตรีควบคู่กับการพัฒนาพฤติกรรมเอื้อสังคม และสร้างให้นักเรียนเติบโตไปเป็นบุคลากรที่มีคุณภาพของสังคม ที่มีทั้งความพร้อมด้านความรู้ และมีความสมบูรณ์ทางด้านจิตใจต่อไป

สมมติฐานในการวิจัย

การใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะร่วมกับการสอนดนตรีแบบเดี่ยวสามารถพัฒนาพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนได้

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบพัฒนาการพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนก่อน และหลังการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะร่วมกับการสอนดนตรีแบบเดี่ยว
2. เพื่อศึกษากระบวนการเกิดพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนในการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะร่วมกับการสอนดนตรีแบบเดี่ยว
3. เพื่อศึกษาลักษณะพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนในการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะร่วมกับการสอนดนตรีแบบเดี่ยว

ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตด้านผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญในการวิจัยคือ นักเรียนที่เรียนวิชาปฏิบัติทักษะดนตรีแบบเดียวกับผู้วิจัยเป็นระยะเวลาไม่น้อยกว่า 1 ปี จำนวน 3 คน

ขอบเขตด้านตัวแปร

- 2.1 ตัวแปรอิสระคือ เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ
- 2.2 ตัวแปรตามคือ พฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียน

นิยามคำศัพท์

พฤติกรรมเอื้อสังคม หมายถึง พฤติกรรมที่บุคคลทำเพื่อให้ประโยชน์ต่อสังคมโดยส่วนรวม หรือเป็นประโยชน์ต่อผู้อื่น โดยปราศจากการหวังผลตอบแทนภายนอกหรือรางวัล สิ่งที่น่าใจให้เกิด พฤติกรรมเอื้อสังคมมาจากภายในหรือการให้รางวัลตนเอง (พจนานุกรมศัพท์จิตวิทยา ฉบับราชบัณฑิตยสถาน, 2553; Mussen & Eisenberg, 1977) รวมถึงการมีปฏิสัมพันธ์อันดี ให้ความร่วมมือ ช่วยเหลือ แบ่งปัน บุคคลรอบข้าง ก็นับว่าเป็นพฤติกรรมเอื้อสังคมเช่นกัน (Ilari, Fesjian, & Habibi, 2018)

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยกำหนดขอบเขตของการศึกษาโดยให้ความหมายพฤติกรรมเอื้อสังคมว่าหมายถึง พฤติกรรมที่เกิดขึ้นในห้องเรียนคนตรีแบบเดี่ยวและสอดคล้องกับองค์ประกอบของ ทฤษฎีสู่สภาวะ ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่สร้างประโยชน์ให้แก่ตนเอง บุคคลรอบข้าง และสังคม

เกมบิงโก หมายถึง เกมตารางรูปแบบหนึ่ง มีกลยุทธ์ในการเล่นคือการที่ผู้เล่นได้เห็นองค์รวมของสิ่งที่ตนเองมี และได้ประเมินตนเอง (Angela, Ian, Kirstyn, Alex, Gillian, and Andrew, 2001) กติกาในการเล่นบิงโกแบบดั้งเดิม คือผู้เล่นจะได้รับการ์ดเกมซึ่งเป็นตาราง 5x5 กล่าวคือ ตารางที่มีช่องแนวตั้ง และแนวนอนจำนวนอย่างละ 5 ช่อง ภายในแต่ละช่องจะมีตัวเลขที่สุ่มบรรจุไว้ โดยในแถวแนวตั้งของตารางแต่ละแถวจะมีชื่อเรียก และกำหนดช่วงของชุดตัวเลข ดังนี้ แถวที่ 1 แถว B จะเป็นการสุ่มตัวเลขตั้งแต่ 1-15 แถวที่ 2 แถว I จะเป็นการสุ่มตัวเลขตั้งแต่ 16-30 แถวที่ 3 แถว N จะเป็นการสุ่มตัวเลขตั้งแต่ 31-45 แถวที่ 4 แถว G จะเป็นการสุ่มตัวเลขตั้งแต่ 46-60 และแถวที่ 5 แถว O จะเป็นการสุ่มตัวเลขตั้งแต่ 61-75 และมีผู้นำเล่นเกมขานตัวเลขที่ได้จากการหยิบแบบสุ่ม หากผู้เล่นมีตัวเลขที่สุ่มอยู่ในตารางจะได้รับคะแนน และหากได้รับคะแนนเรียงกันครบ 5 ช่องในแนวนอน หรือแนวตั้ง หรือแนวทแยงมุมก่อนเป็นคนแรก จะเป็นผู้ชนะในเกม

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ประยุกต์เกมบิงโกกับทฤษฎีสู่สภาวะ และสร้างเกมบิงโกตามทฤษฎีสู่สภาวะขึ้น โดยเป็นตาราง 5x5 โดยแต่ละช่องในแนวตั้งของตารางจะเป็นองค์ประกอบของทฤษฎีสู่สภาวะ 5 ด้าน ได้แก่ อารมณ์เชิงบวก (Positive emotion) ความสนใจในการทำกิจกรรม (Engagement) การรู้ซึ่งถึงความหมาย (Meaning) และการบรรลุเป้าหมาย (Accomplishment) และบรรจุข้อความพฤติกรรมเอื้อสังคมที่สะท้อนกับแต่ละองค์ประกอบแทนการบรรจุตัวเลข ซึ่งผู้เล่นจะได้รับคะแนนเมื่อแสดงพฤติกรรมที่สอดคล้อง หรือสะท้อนกับข้อความในเกมบิงโกตามทฤษฎีสู่สภาวะ

ทฤษฎีสู่สภาวะ หมายถึง ทฤษฎีที่สร้างความสุข และการเห็นคุณค่าของการใช้ชีวิต โดยคำนึงถึงองค์ประกอบ 5 ด้าน ได้แก่ 1. สภาวะของอารมณ์ที่ดีในการเรียน (Positive emotions) 2. ผู้เรียนมีส่วนร่วม และเป็นศูนย์กลางในการเรียน (Engagement) 3. ผู้เรียนมีความสัมพันธ์อันดีกับ

บุคคลรอบข้าง (Relationships) 4. ผู้เรียนเห็นความหมายและคุณค่าในการเรียน (Meaning) และ 5. ผู้เรียนสามารถบรรลุจุดมุ่งหมายของการเรียน (Accomplishment) (Seligman, 2011)

การสอนดนตรีแบบเดี่ยว หมายถึง การเรียนดนตรีที่ภายในห้องเรียนประกอบด้วยครูดนตรี และนักเรียนเพียงคนเดียวเท่านั้น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ด้านการศึกษาวิจัย

1. ได้ผลการเปรียบเทียบพัฒนาการพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนก่อน และหลังการใช้เกม บิงโกตามทฤษฎีสู่สภาวะร่วมกับการสอนดนตรีแบบเดี่ยว
2. ได้ทราบกระบวนการเกิดพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนในการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่สภาวะร่วมกับการสอนดนตรีแบบเดี่ยว
3. ได้ทราบลักษณะพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนในการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่สภาวะร่วมกับการสอนดนตรีแบบเดี่ยว

ด้านการนำไปใช้ของผู้อ่าน

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ เป็นการศึกษา ประเมิน และพัฒนาพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียน ในบริบทการเรียนดนตรีแบบเดี่ยว ผู้อ่านซึ่งเป็นครูดนตรีในบริบทดังกล่าวจึงสามารถนำแนวทางการศึกษาไปใช้กับการสอนของตนเองได้ หรือผู้อ่านที่สอนดนตรีในบริบทอื่น ๆ เช่น การสอนดนตรี เป็นกลุ่ม หรือสอนดนตรีในชั้นเรียน สามารถนำแนวทาง และเกมบิงโกตามทฤษฎีสู่สภาวะไปประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับบริบทการสอนของตนเอง เพื่อพัฒนานักเรียนให้มีทักษะทางด้านดนตรี ควบคู่ไปกับการมีพฤติกรรมเอื้อสังคมต่อไป

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่องการศึกษาพฤติกรรมเอื้อสังคมโดยใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุนทรียภาพร่วมกับการสอนดนตรีแบบเดี่ยว ผู้วิจัยได้ศึกษางานเอกสารและวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยแบ่งเนื้อหาเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ทฤษฎีสุนทรียภาพ

- 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของทฤษฎีสุนทรียภาพ
- 1.2 องค์ประกอบของทฤษฎีสุนทรียภาพ
- 1.3 ทฤษฎีสุนทรียภาพในบริบทของดนตรีศึกษา

ตอนที่ 2 พฤติกรรมเอื้อสังคม

- 2.1 ความหมายและการเกิดพฤติกรรมเอื้อสังคม
- 2.2 การพัฒนาและการประเมินพฤติกรรมเอื้อสังคม
- 2.3 พฤติกรรมเอื้อสังคมในบริบทของดนตรีศึกษา

ตอนที่ 3 การเรียนรู้ผ่านการเล่น

- 3.1 พัฒนาการด้านการเรียนรู้และจริยธรรม
- 3.2 การเรียนดนตรีแบบเดี่ยว
- 3.3 การเรียนรู้ผ่านการเล่น
- 3.4 การประเมินตนเอง

ตอนที่ 4 กรอบแนวคิดการวิจัย

ตอนที่ 1 ทฤษฎีสุขภาวะ

ทฤษฎีสุขภาวะ เป็นทฤษฎีที่ถูกคิดค้นขึ้นเพื่อให้มนุษย์ได้เข้าใจถึงความหมาย และใช้ชีวิตอย่างมีความสุข เมื่อถูกนำมาประยุกต์ใช้ในบริบทของการศึกษา จึงเป็นทฤษฎีที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้สาระต่าง ๆ โดยเปิดโอกาสให้นักเรียนค้นพบความหมาย และความสำคัญของการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งเป้าหมายของทฤษฎีสุขภาวะไม่เพียงแค่พัฒนาความรู้ทางด้านสติปัญญาเท่านั้น แต่ยังพัฒนาด้านอารมณ์ และทักษะสังคมของนักเรียน นอกจากนี้ยังให้ความสำคัญกับการมีความสุขในทุกกระบวนการ เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเห็นความสำคัญ คุณค่า และมีเจตคติที่ดีกับสิ่งที่ได้เรียนรู้ โดยในตอนที่ 1 ผู้วิจัยศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีสุขภาวะในหัวข้อ ความเป็นมาและความสำคัญ องค์ประกอบของทฤษฎีสุขภาวะ และทฤษฎีสุขภาวะในบริบทของดนตรีศึกษา โดยมีรายละเอียดดังนี้

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของทฤษฎีสุขภาวะ

ทฤษฎีสุขภาวะ (Well-Being Theory) มีพื้นฐานแนวคิดมาจากทฤษฎีความสุขที่แท้ (Authentic Happiness Theory) ที่คิดค้นโดยศาสตราจารย์มาร์ติน เซลิคแมน (Seligman, 2011) นักจิตวิทยาและนักการศึกษาชาวอเมริกัน โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาความสุขของบุคคล และได้วิเคราะห์ว่าองค์ประกอบที่ทำให้เกิดความสุขมี 3 อย่าง ได้แก่ 1) อารมณ์เชิงบวก (Positive emotion) หมายถึงความรู้สึกที่ส่งผลดีต่อบุคคล เช่น ความยินดี ความปลาบปลื้ม ความอบอุ่นใจ ความรู้สึกปลอดภัย 2) สติรู้ตื่นตื่นไหลในกิจกรรม (Engagement) คือประสบการณ์ที่มีความสุขที่มีความสุขในการเรียนรู้ ความเพลิดเพลินขณะทำกิจกรรม มุ่งสมาธิทั้งหมดไปที่กิจกรรมจนกระทั่งลืมเวลาที่กำลังผ่านไป และ 3) ความหมายในชีวิต (Meaning) คือการเห็นถึงคุณค่าของการมีชีวิต

ต่อมาเซลิคแมนได้พัฒนาทฤษฎีความสุขที่แท้เป็นอีกหนึ่งทฤษฎีใหม่คือทฤษฎีสุขภาวะ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาสุขภาวะทางจิตของบุคคล ซึ่งมี 5 องค์ประกอบ โดยได้เพิ่มองค์ประกอบ จากทฤษฎีความสุขที่แท้ 2 องค์ประกอบ ได้แก่ ความสัมพันธ์เชิงบวก (Positive Relationship) คือความรู้สึกว่าตนเองมีความหมาย เป็นส่วนหนึ่งและเป็นที่ยอมรับของบุคคลรอบข้าง ครอบครัว และสังคม และการบรรลุจุดมุ่งหมาย (Accomplishment) เป็นการสร้างความสำเร็จตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งใจไว้อย่างเป็นรูปธรรม

ถึงแม้ทฤษฎีสุขภาวะจะมีพื้นฐานแนวคิดมาจากทฤษฎีความสุขที่แท้ แต่ก็มีแตกต่างกันในด้านของจุดมุ่งหมาย รวมทั้งผลสัมฤทธิ์ที่เกิดจากการนำทฤษฎีไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน โดยผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ และสรุปความแตกต่างของทฤษฎีทั้งสองในรูปแบบของตาราง ดังนี้

ตาราง 2.1 วิเคราะห์ความแตกต่างของทฤษฎีความสุขที่แท้และทฤษฎีสุขภาวะ

หัวข้อ	ชื่อทฤษฎี	
	ทฤษฎีความสุขที่แท้ (Authentic Happiness Theory)	ทฤษฎีสุขภาวะ (Well-Being Theory)
1. ประเด็นสำคัญ	พัฒนาความสุข	พัฒนาสุขภาวะ
2. จุดมุ่งหมาย	เพิ่ม ความพึงพอใจ และความสุขในการดำรงชีวิตให้แก่มนุษย์	ส่งเสริมการมีสุขภาวะที่ดีให้แก่มนุษย์ โดยให้ความสำคัญกับสุขภาพ ทางจิตใจที่แข็งแรง มีอารมณ์เชิงบวก เห็นคุณค่าในตนเอง มีความสัมพันธ์ที่ดีกับคนรอบข้าง และมีจุดมุ่งหมายในชีวิต
3. องค์ประกอบของทฤษฎี	<ol style="list-style-type: none"> 1. อารมณ์เชิงบวก 2. ความสั่นไหวในการทำกิจกรรม 3. การรู้ซึ่งถึงความหมาย 	<ol style="list-style-type: none"> 1. อารมณ์เชิงบวก 2. ความสั่นไหวในการทำกิจกรรม 3. การรู้ซึ่งถึงความหมาย 4. ความสัมพันธ์เชิงบวก 5. การบรรลุเป้าหมาย
4. ผลจากการใช้	มนุษย์มีความพึงพอใจในการดำรงชีวิต	มนุษย์มีสุขภาวะที่ดี

จากตาราง 2.1 พบว่าทฤษฎีความสุขที่แท้ และทฤษฎีสุขภาวะมีความแตกต่างกัน แบ่งเป็น 4 ด้าน ได้แก่ 1. ด้านประเด็นสำคัญ 2. จุดมุ่งหมาย 3. องค์ประกอบของทฤษฎี และ 4. ผลจากการใช้ โดยทฤษฎีความสุขที่แท้มีประเด็นสำคัญคือ การพัฒนาความสุข จุดมุ่งหมายคือ การเพิ่มความพึงพอใจและความสุขในการดำรงชีวิต โดยคำนึงถึง 3 ปัจจัย ได้แก่ อารมณ์เชิงบวก, สติรู้ตื่นสั่นไหวในกิจกรรม และความหมายในชีวิต ซึ่งเมื่อนำทฤษฎีไปประยุกต์ใช้จะทำให้มนุษย์มีความพึงพอใจในการดำรงชีวิตมากยิ่งขึ้น ในขณะที่ทฤษฎีสุขภาวะ มีประเด็นสำคัญคือ การพัฒนาสุขภาวะ จุดมุ่งหมายคือ การส่งเสริมการมีสุขภาวะที่ดีให้แก่มนุษย์ โดยการคำนึงถึง 5 ปัจจัย ได้แก่ อารมณ์เชิงบวก, สติรู้ตื่น

ลื่นไหลในกิจกรรม, ความสัมพันธ์เชิงบวก, ความหมายในชีวิต, และ การบรรลุจุดมุ่งหมาย ซึ่งเมื่อนำทฤษฎีไปประยุกต์ใช้จะทำให้มนุษย์มีสุขภาวะที่ดี

เซลิคแมนได้อธิบายความสำคัญของการใช้ทฤษฎีสุขภาวะในการศึกษา โดยการตั้งคำถาม 2 คำถามต่อพ่อ แม่ ข้อที่ 1 คือ “สิ่งใดที่คุณต้องการจากลูก” คำตอบที่ได้ส่วนมากคือ ต้องการให้ลูกมีความสุข มีความมั่นใจ มีความพึงพอใจในสิ่งที่ตนเองเป็น มีความรักให้แก่บุคคลรอบข้าง จิตใจดี สุขภาพดี รู้จักความหมายของชีวิต โดยสรุปความต้องการของพ่อ แม่ คือต้องการให้ลูกมีสุขภาวะที่ดี และคำถามข้อที่ 2 คือ “สิ่งใดที่โรงเรียนสอน” คำตอบที่ได้ส่วนมากคือ ความรู้ทางวิชาการ กระบวนการในการคิดวิเคราะห์ ทักษะในการทำงาน ความมีวินัย โดยสรุปสิ่งที่โรงเรียนสอนในความเห็นของพ่อ แม่ คือความสำเร็จในการทำงาน

จากคำตอบของคำถามทั้งสองข้อจะเห็นว่า ความต้องการของพ่อ แม่ และสิ่งที่โรงเรียนสอนไม่ตรงกัน ดังนั้นทฤษฎีสุขภาวะจึงมีความสำคัญอย่างมากต่อกระบวนการในการศึกษา เพราะนอกจากจะช่วยพัฒนาผู้เรียนให้ตรงตามความคาดหวังของพ่อ แม่ และสังคมแล้ว ยังทำให้ผู้เรียนมีความสมบูรณ์พร้อมทั้งในด้านของความรู้ทางวิชาการ และมีทักษะสังคม เข้าใจ เห็นใจผู้อื่น สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี กล้าแสดงความคิดเห็นของตนเอง รู้จักการควบคุมตนเอง และสามารถนำความรู้ที่มีไปสร้างประโยชน์ให้แก่สังคม เพื่อที่จะทำให้ผู้เรียนค้นพบคุณค่า และความหมายในชีวิตของตนเองได้อย่างแท้จริง

1.2 องค์ประกอบของทฤษฎีสุขภาวะ

องค์ประกอบของทฤษฎีสุขภาวะมีพื้นฐานมาจากการพัฒนาทฤษฎีความสุขที่แท้ โดยประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ได้แก่

1.2.1 อารมณ์เชิงบวก (Positive emotion)

อารมณ์ เป็นปัจจัยที่ทั้งส่งเสริม และเป็นอุปสรรคในการเรียนรู้ กล่าวคือ หากนักเรียนมีอารมณ์ที่ดี มีความสุข สนุก ตื่นเต้น มีเจตคติที่ดีต่อสิ่งที่ได้เรียนรู้ จะส่งผลให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างราบรื่น ขณะที่หากผู้เรียนอารมณ์เสีย เศร้า หรือมีความเครียด ก็จะทำให้การทำงานของสมองเป็นไปอย่างไม่มีประสิทธิภาพ ศาสตราจารย์บาร์บารา เฟรดริกสัน (Barbara Fredrickson) ศึกษาและค้นพบทฤษฎีที่มีชื่อว่า Broad and Build Theory ซึ่งอธิบายว่าเมื่อผู้เรียนมีอารมณ์เชิงบวกจะทำให้สมองเปิดรับข้อมูล เรียนรู้ได้เร็วและมีประสิทธิภาพมากขึ้น มีความยืดหยุ่นในการเรียนรู้ ลดความกังวล หรืออารมณ์ซึมเศร้าได้ (Fredrickson, 2004) นอกจากนี้การใช้ทฤษฎีสุขภาวะในกระบวนการศึกษายังทำให้สังคมภายในโรงเรียนมีบรรยากาศที่ช่วยเหลือกัน เชื้อใจกัน ลดปัญหาพฤติกรรมที่รุนแรงของผู้เรียนได้อีกด้วย (Fisher, 2014)

1.2.2 ความสิ้นไหวในการทำกิจกรรม (Engagement) หมายถึง ภาวะที่สมาธิทั้งหมดจดจ่ออยู่กับงานหรือกิจกรรมที่ทำจนไม่รู้สึกรถึงเวลาที่ผ่านไป หรือสิ่งรอบตัว เป็นความเพลิดเพลินและรู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งของงานหรือกิจกรรมที่กำลังทำ หรือที่นักจิตวิทยาเรียกภาวะนี้ว่า ภาวะไหล (Flow) (Seligman, 2011) โดยภาวะไหลเกิดจากการที่ความท้าทายในการทำกิจกรรม และทักษะของผู้ทำกิจกรรม เกิดขึ้นอย่างสมดุลกัน (Moneta, 2014) ดังตาราง

ตาราง 2.2 ความสัมพันธ์ของการเกิดภาวะไหล

	สูง										
	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	9	2	3	4	5	6	7	8	9	10	9
	8	3	4	5	6	7	8	9	10	9	8
	7	4	5	6	7	8	9	10	9	8	7
	6	5	6	7	8	9	10	9	8	7	6
	5	6	7	8	9	10	9	8	7	6	5
	4	6	7	8	9	10	9	8	7	6	5
	3	7	8	9	10	9	8	7	6	5	4
	2	8	9	10	9	8	7	6	5	4	3
	1	9	10	9	8	7	6	5	4	3	2
	10	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
	ต่ำ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
		ทักษะ									

จากตาราง 2.2 เป็นการแสดงความสัมพันธ์ระหว่างความท้าทายในการทำกิจกรรม และทักษะของผู้ทำกิจกรรม ซึ่งเป็นการให้คะแนน 1-10 โดยเรียงลำดับจากต่ำไปหาสูง (1 คือคะแนนต่ำที่สุด และ 10 คือคะแนนสูงที่สุด) ด้านบนของเส้นทแยงมุมคะแนนของความท้าทายจะสูงกว่าคะแนนของทักษะ ดังนั้นผู้ทำกิจกรรมจะเกิดภาวะประหมา (Anxiety state) ด้านล่างของเส้นทแยงมุมคะแนนของทักษะจะสูงกว่าคะแนนของความท้าทาย ดังนั้นผู้ทำกิจกรรมจะเกิดภาวะเบื่อหน่าย (Boredom state) ดังนั้นภาวะไหลจะเกิดขึ้นได้เมื่อความท้าทายในการทำกิจกรรม และทักษะของผู้ทำกิจกรรมมีคะแนนที่เท่ากัน (แสดงในช่องตารางที่เป็นสีเข้ม)

ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอน นอกจากประโยชน์และความสนุกที่จะได้รับ ผู้สอนควรคำนึงถึงความท้าทาย และทักษะของผู้ทำกิจกรรมด้วย หากความท้าทายมีมากเกินไป

ทักษะ ผู้ทำกิจกรรมจะรู้สึกประหม่า เกิดความไม่มั่นใจและไม่กล้าปฏิบัติ ทำให้ไม่เกิดการเรียนรู้ ในขณะที่เดียวกัน หากทักษะมีมากกว่าความท้าทาย ผู้ทำกิจกรรมจะรู้สึกเบื่อหน่าย ทำให้ไม่เกิดการพัฒนาองค์ความรู้ใหม่เช่นกัน ดังนั้นผู้สอนควรออกแบบกิจกรรมที่สอดคล้องกับทักษะ และไม่ท้าทายมากเกินไปจนเกินความสามารถ ผู้ทำกิจกรรมจึงจะรู้สึกว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรม ทำให้เกิดความเพลิดเพลินในการเรียนรู้ และพัฒนาตนเองต่อไป

1.2.3 ความสัมพันธ์เชิงบวก (Relationship) การที่ครูมีความสัมพันธ์อันดีกับนักเรียน ส่งผลต่อความสุข และสุขภาวะในการเรียนดนตรี ชินอิจิ ซูซูกิ (Shinichi Suzuki, 1899 - 1999) เสนอแนวคิดว่าความสุขในการเรียนรู้ เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้เกิดพัฒนาการในการเรียน โดยความรักความใส่ใจจากครู คือหัวใจของกระบวนการเรียนรู้ที่จะส่งผลโดยตรงกับทักษะการปฏิบัติดนตรีของนักเรียน และซูซูกิยังเชื่อว่า ความสัมพันธ์ที่ดีระหว่าง ครูดนตรี นักเรียน และผู้ปกครอง จะเป็นสิ่งที่ทำให้การเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น เนื่องจากการนักเรียนส่วนมากที่มาเรียนดนตรีมักอยู่ในวัยเด็ก ผู้ปกครองจึงมีส่วนสำคัญในการดูแลเรื่องการเรียนรู้ และการฝึกซ้อม ดังนั้นหากครู นักเรียน และผู้ปกครองมีเป้าหมาย รวมถึงวัตถุประสงค์ในการเรียนเป็นไปในทิศทางเดียวกัน ก็จะทำให้การเรียนดนตรีประสบความสำเร็จขึ้นได้ (Suzuki, 1983)

การที่ครูดนตรีมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับนักเรียนนอกจากจะทำให้การเรียนดนตรีเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ยังช่วยให้ครูสามารถพัฒนาพฤติกรรมของนักเรียนได้อีกด้วย เนื่องจากการเรียนดนตรีในโรงเรียนเอกชนนอกระบบเป็นการเรียนรูปแบบเดี่ยว ครูดนตรีไม่สามารถสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนเมื่ออยู่ร่วมกับเพื่อน หรือคนในสังคมได้ ดังนั้นการที่ครูมีความสัมพันธ์อันดีกับนักเรียนย่อมทำให้นักเรียนเกิดความไว้วางใจ และเล่าถึงเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน ทำให้ครูดนตรีสามารถใช้โอกาสนี้ในการปลูกฝัง และพัฒนาพฤติกรรมเอื้อสังคมให้กับนักเรียนได้ ผ่านการให้ข้อคิด หรือคำแนะนำ ซึ่งนักเรียนจะยอมเปิดใจรับฟัง และปฏิบัติตาม เนื่องจากมีความไว้วางใจ และเชื่อมั่นในตัวครูว่าเป็นแบบอย่างที่ดี และมีคุณค่า

1.2.4 การรู้ซึ่งถึงความหมาย (Meaning) ในกระบวนการเรียนรู้สำหรับเด็ก ครูมีความสำคัญอย่างมากที่จะทำให้เด็กรู้ซึ่งถึงความหมายและคุณค่าของบทเรียน เนื่องจากพัฒนาการของเด็กยังไม่สามารถเข้าใจและเห็นถึงความสำคัญของสิ่งต่าง ๆ (ณรุทธ์ สุทธจิตต์, 2541) ดังนั้นครูจึงควรออกแบบการเรียนการสอนเพื่อให้เด็กเรียนรู้อย่างมีความหมาย สามารถนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปเชื่อมโยง และแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นได้

นักจิตวิทยาปัญญานิยมได้ให้ความหมายของการเรียนรู้ว่า การเรียนรู้คือ สิ่งที่ผู้เรียนได้รับจากการที่ผู้สอนอธิบายสิ่งที่จะต้องเรียนรู้ให้ฟัง และผู้เรียนรับฟังด้วยความเข้าใจ เห็นความสัมพันธ์และ

สามารถเชื่อมโยงกับความรู้ในความทรงจำ และจะสามารถนำมาใช้ในอนาคต (Ausubel, 1963) โดยแบ่งการเรียนรู้ออกเป็น 4 ประเภท ได้แก่ 1. การเรียนรู้โดยการรับอย่างมีความหมาย (Meaningful Reception Learning) 2. การเรียนรู้โดยการรับแบบท่องจำโดยไม่คิด (Rote Reception Learning) 3. การเรียนรู้โดยการค้นพบอย่างมีความหมาย (Meaningful Discovery Learning) และ 4. การเรียนรู้โดยการค้นพบแบบท่องจำโดยไม่คิด (Rote Discovery Learning) ซึ่งการเรียนรู้อย่างมีความหมาย ทั้งในรูปแบบการเรียนรู้โดยการรับรับและการค้นพบ เป็นสิ่งที่นักจิตวิทยาให้ความสำคัญอย่างมาก เนื่องจากการเรียนรู้ในโรงเรียนส่วนมากจะเป็นในรูปแบบของการท่องจำโดยไม่คิด ทำให้สิ่งที่เคยเรียนรู้และสิ่งที่ได้เรียนรู้ใหม่ขาดการเชื่อมโยงกัน ส่งผลให้ผู้เรียนไม่สามารถนำความรู้ที่มีแก้ไขปัญหาหรือประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ ดังนั้นการเรียนรู้ที่มีความหมายจึงเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ และเห็นถึงคุณค่าของสิ่งที่ได้เรียนรู้ได้อย่างแท้จริง โดย การเรียนรู้โดยการรับอย่างมีความหมาย แบ่งออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่

1. Subordinate Learning คือ การเรียนรู้โดยการเชื่อมโยงสิ่งที่เคยเรียนรู้ที่มีอยู่ในความทรงจำกับสิ่งที่เรียนรู้ใหม่ โดยมีวิธีการ 2 แบบ คือ Derivative Subsumption เป็นการเชื่อมโยงสิ่งที่เรียนรู้ใหม่กับทฤษฎีหรือกฎเกณฑ์เดิมที่เคยเรียนรู้แล้ว ตัวอย่างเช่น เด็กเรียนรู้ว่าสัตว์มีปีกมีความสามารถในการบินได้ หากมีคนบอกว่า นกบินได้ เด็กจะเชื่อมโยงได้ว่าหากนกบินได้ ดังนั้นนกเป็นสัตว์ปีก ซึ่งกระบวนการการเรียนรู้เกิดจากความเข้าใจไม่ใช่การท่องจำ ส่วนวิธีการอีกรูปแบบหนึ่งคือ Correlative Subsumption เป็นการเรียนรู้โดยการขยายความ หรือปรับความรู้เดิมให้มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกับความรู้ใหม่ ซึ่งจะเกิดเป็นความคิดรวบยอด ตัวอย่างเช่น เด็กมีความรู้เดิมว่ารูปสามเหลี่ยมเป็นรูปที่มีด้านราบสามด้าน และปิด เมื่อต้องเรียนรู้เรื่องสามเหลี่ยมในรูปแบบที่แตกต่างไป เช่น สามเหลี่ยมด้านเท่า หรือสามเหลี่ยมมุมฉาก เด็กจะขยายความรู้เดิมเกี่ยวกับลักษณะของสามเหลี่ยมและเชื่อมโยงความคิดรวบยอดให้เข้ากับโครงสร้างทางปัญญาที่มีอยู่

2. Superordinate Learning คือ การเรียนรู้โดยการใช้วิธีการอนุมาน ผู้เรียนอาจจะจัดกลุ่มสิ่งที่เรียนรู้ใหม่กับสิ่งที่เคยเรียนรู้ และเชื่อมโยงเข้ากับความคิดรวบยอด ตัวอย่างเช่น เด็กเรียนรู้ชื่อเครื่องดนตรีต่าง ๆ เช่น ไวโอลิน เปียโน ทรัมเป็ต โดยรวมชื่อเครื่องดนตรีต่าง ๆ เชื่อมโยงกับความคิดรวบยอด “เครื่องดนตรี” เป็นต้น

3. Combinatorial Learning คือ การเรียนรู้หลักการ ทฤษฎี หรือกฎเกณฑ์ต่าง ๆ เชิงผสมผสานในวิชาคณิตศาสตร์ หรือวิทยาศาสตร์ โดยใช้เหตุผลหรือการสังเกต ตัวอย่างเช่น การเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างน้ำหนักและระยะทางในการทำให้ไม้กระดานหกเคลื่อนที่ขึ้น - ลง เป็นต้น

เนื่องจากกระบวนการเรียนรู้โดยการรับอย่างมีความหมายเกิดขึ้นจากการที่ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงสิ่งที่ได้เรียนรู้ใหม่กับสิ่งที่เคยเรียนรู้ที่มีในความทรงจำ ผู้สอนจึงควรจัดการ เรียบเรียงข้อมูล

อย่างเป็นระบบ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าถึงข้อมูลอย่างเป็นขั้นตอน โดยออสซูเบล (Ausubel, 1963) แนะนำเทคนิคในการจัดเรียงข้อมูลที่ต้องการให้ผู้เรียนเรียนรู้ โดยการแบ่งเนื้อหาที่ใช้สอนออกเป็นหมวดหมู่หรือจัดเรียงเป็นหัวข้อที่สำคัญ หากมีความคิดรวบยอดใหม่ที่สำคัญผู้สอนควรอธิบายก่อนเริ่มทำการเรียนการสอน

วิธีการจัดการข้อมูลในการเรียนรู้โดยการรับอย่างมีความหมาย มีความสำคัญอย่างมาก เพราะเป็นสิ่งที่ช่วยทำให้กระบวนการเรียนรู้เกิดขึ้นอย่างเป็นระบบ เป็นขั้นตอน ผู้เรียนจึงสามารถเชื่อมโยงสิ่งที่เรียนรู้ใหม่และสิ่งที่เคยเรียนรู้ที่มีในความทรงจำได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้ผู้เรียนเข้าใจบทเรียนใหม่และช่วยให้ความจำดียิ่งขึ้น ซึ่งการเชื่อมโยงดังกล่าวเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้โดยการรับอย่างมีความหมาย นอกจากการจัดการข้อมูล ยังมีปัจจัยที่สำคัญในการเรียนรู้โดยการรับอย่างมีความหมาย 3 ปัจจัย ดังนี้

1. สิ่งทีเรียนรู้ใหม่ (Materials) สิ่งทีเรียนรู้ใหม่จะต้องมีความหมาย ซึ่งหมายถึงจะต้องเป็นสิ่งทีสัมพันธ์และเชื่อมโยงกับสิ่งที่เคยเรียนรู้และมีอยู่ในความทรงจำ
2. พัฒนาการด้านสติปัญญา ผู้เรียนจะต้องสามารถเชื่อมโยงหรือจัดกลุ่มความรู้ใหม่ให้สัมพันธ์กับสิ่งที่เคยเรียนรู้ ซึ่งความสามารถดังกล่าวเกิดจากการพัฒนาด้านสติปัญญา
3. ความตั้งใจของผู้เรียน ในการเรียนรู้อย่างมีความหมายผู้เรียนจะต้องมีความตั้งใจเปิดรับทีการเรียนรู้สิ่งใหม่ และสิ่งทีได้เรียนรู้ไปเชื่อมโยงกับความรู้ทีมีในความทรงจำ

นอกจากปัจจัยดังกล่าวแล้ว ออสซูเบลมีความเชื่อว่าการเรียนรู้โดยการรับอย่างมีความหมายจะต้องคำนึงถึงพัฒนาการด้านร่างกายและสติปัญญาตามช่วงวัยของผู้เรียนด้วย เพราะหากสิ่งที่สอนมีความซับซ้อนเกินกว่าความสามารถในการเรียนรู้ของผู้เรียน การเรียนรู้อาจเกิดขึ้นในรูปแบบการท่องจำโดยไม่ได้คิด โดยวัยของผู้เรียนทีเหมาะสมในการเรียนรู้โดยการรับอย่างมีความหมายจะต้องเป็นวัยทีสามารถเข้าใจความเป็นเหตุเป็นผล และเข้าใจสิ่งทีเป็นนามธรรมได้ในเบื้องต้น ซึ่งตามทฤษฎีพัฒนาการด้านสติปัญญาของเพียเจต์ (Piaget, 1969) เด็กทีมีคุณสมบัติดังกล่าวจะอยู่ในระยะการรับรู้เชิงนามธรรม (Concrete Operational Stage) ซึ่งคือเด็กในช่วงอายุ 7-12 ปี

ดังนั้นผู้สอนจึงควรพิจารณาความพร้อมของพัฒนาการและวัยของผู้เรียนให้มีความเหมาะสมกับรูปแบบวิธีการเรียนรู้ เมื่อการเรียนรู้เกิดขึ้นอย่างมีความหมาย ผู้เรียนจะเข้าใจและเห็นคุณค่าของสิ่งทีได้เรียนรู้ และนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง และสังคมต่อไป

1.2.5 การบรรลุเป้าหมาย (Accomplishment) ในกระบวนการเรียนการสอน นักเรียนเป็นองค์ประกอบทีสำคัญทีสุด โดยนักเรียนแต่ละคนมีเป้าหมายในการเรียนทีแตกต่างกัน ดังนั้นครูจึงควรเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการกำหนดเป้าหมายของการเรียน และออกแบบการเรียนการสอน

สอนที่ตอบสนองต่อความหลากหลายของนักเรียน รวมทั้งสร้างแรงจูงใจ และเป็นแรงบันดาลใจ เพื่อนำพานักเรียนไปสู่เป้าหมายของการเรียนที่ได้ตั้งไว้ร่วมกัน

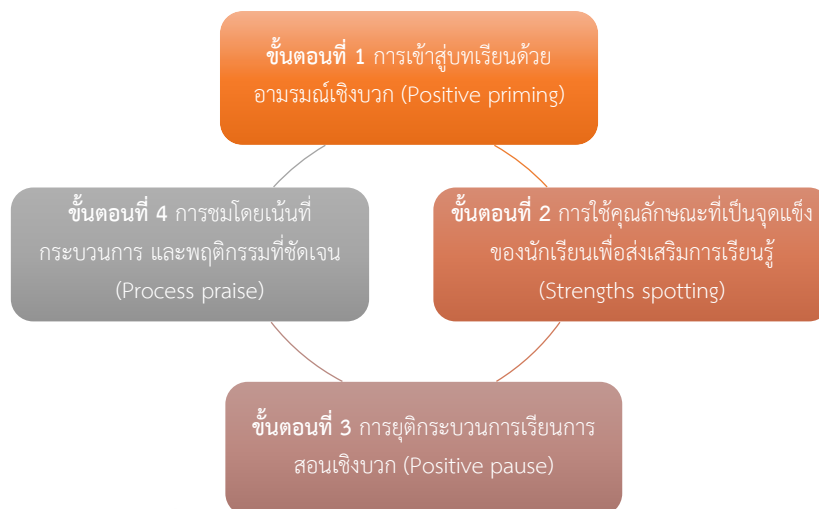
จากการศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบของทฤษฎีสู่สภาวะ พบว่า ครู คือหัวใจสำคัญในทุกขั้นตอน ทั้งในด้านของการออกแบบการเรียนการสอน การสร้างบรรยากาศที่ส่งเสริมการเรียนรู้และความสุข รวมถึงการสร้างความสัมพันธ์เชิงบวกกับนักเรียน และผู้ปกครอง เพื่อให้การเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ โดยองค์ประกอบของทฤษฎีสู่สภาวะ ทั้ง 5 องค์ประกอบ มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกัน โดย 4 องค์ประกอบแรกได้แก่ อารมณ์เชิงบวก ความสั่นไหวในการทำกิจกรรม ความสัมพันธ์เชิงบวก และการรู้ซึ่งถึงความหมาย จะเป็นเส้นทางนำพานักเรียนไปสู่องค์ประกอบที่ 5 คือการบรรลุเป้าหมายได้สำเร็จ

1.3 ทฤษฎีสู่สภาวะในบริบทของดนตรีศึกษา

ดนตรี เป็นวิชาที่มุ่งเน้นพัฒนาความรู้เชิงวิชาการ ทักษะการปฏิบัติ ควบคู่ไปกับการพัฒนาพฤติกรรม และความสุขของนักเรียน ซึ่งมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของทฤษฎีสู่สภาวะที่ต้องการพัฒนาความสุข และสภาวะของมนุษย์ โดยผู้วิจัยสนใจศึกษาแนวคิดของ แพทส์ตัน และ วอเตอร์ส (Patston & Waters, 2015) และ ศศิภา นันทสมบุญ, (2561) ที่ได้นำจิตวิทยาเชิงบวก และทฤษฎีสู่สภาวะมาประยุกต์ใช้กับดนตรีศึกษา โดยมีรายละเอียดดังนี้

1.3.1 ทฤษฎี Positive Instruction in Music Studio (PIMS)

แพทส์ตัน และ วอเตอร์ส (Patston & Waters, 2015) เป็นนักวิจัยที่มองเห็นถึงปัญหาความเครียดในการเรียนดนตรีในรูปแบบการเรียนเดี่ยว ว่าเป็นอุปสรรคในการพัฒนาทักษะ และความสามารถด้านการปฏิบัติดนตรีของนักเรียน จึงได้นำเสนอรูปแบบการสอน Positive Instruction in Music Studio (PIMS) ซึ่งเป็นการประยุกต์ใช้จิตวิทยาเชิงบวกเข้ากับการสอนปฏิบัติทักษะดนตรี มีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ในรูปแบบที่หลากหลาย ควบคู่กับการสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างครู และนักเรียน โดยมีขั้นตอนในการจัดการเรียนการสอน 4 ขั้นตอน ดังภาพ



ภาพ 2.1 รูปแบบการสอนดนตรีในรูปแบบเดียวโดยใช้จิตวิทยาเชิงบวก (PIMS)
(Patston & Waters, 2015)

จากภาพ 2.1 ขั้นตอนการเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้จิตวิทยาเชิงบวกในรูปแบบ PIMS ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ การนำเข้าสู่บทเรียนด้วยอารมณ์เชิงบวก (Positive priming) การใช้คุณลักษณะที่เป็นจุดแข็งของนักเรียนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ (Strengths spotting) การยุติกระบวนการเรียนการสอนเชิงบวก (Positive pause) และการชมโดยเน้นที่กระบวนการและพฤติกรรมที่ชัดเจน (Process praise) โดยแต่ละขั้นตอนนี้มีรายละเอียด ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การนำเข้าสู่บทเรียนด้วยอารมณ์เชิงบวก (Positive priming)

การเริ่มต้นการเรียนรู้เป็นสิ่งส่งผลต่ออารมณ์ของผู้เรียนอย่างมาก และเป็นตัวกำหนดอารมณ์ของผู้เรียนในเวลารับรู้ที่เหลือทั้งหมด ซึ่งอารมณ์ในการเรียนเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพในการเรียนรู้ ดังนั้นครูดนตรีจึงควรเริ่มต้นบทเรียนด้วยการปรับอารมณ์ของนักเรียนให้เกิดอารมณ์เชิงบวกโดยวิธีการ What Went Well (WWW) คือ การให้นักเรียนเล่าถึงความรู้สึก หรือประสบการณ์ที่ดีจากการเรียนครั้งล่าสุด หรืออาจให้ผู้เรียนเริ่มต้นจากการบรรเลงเพลงที่ตนเองมีความมั่นใจมากที่สุดก่อน แล้วครูจึงค่อยเพิ่มเติมสิ่งที่อยากให้นักเรียนเรียนรู้หลังจากที่นักเรียนเกิดอารมณ์เชิงบวกแล้ว

ขั้นตอนที่ 2 การใช้คุณลักษณะที่เป็นจุดแข็งของนักเรียนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ (Strengths spotting)

นักเรียนแต่ละคนมีความหลากหลายทางด้านความถนัด ความชอบ และความสามารถ ดังนั้นครูควรใช้ทักษะในการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน เพื่อค้นหาสิ่งที่นักเรียนสนใจและมีความถนัด เพื่อนำสิ่งที่สังเกตได้มาออกแบบ และพัฒนาการสอนของตนเองให้สอดคล้องกับความต้องการ และส่งเสริมคุณลักษณะเด่นของนักเรียนให้พัฒนาไปยิ่งขึ้นต่อไป

ขั้นตอนที่ 3 การหยุดพักกระบวนการเรียนการสอนเชิงบวก (Positive pause)

การเรียนการสอนดนตรีทั่วไป เมื่อนักเรียนบรรเลงผิดครูควรจะให้หยุดเล่น แต่ในการเรียนในรูปแบบ PIMS ครูควรจะให้ให้นักเรียนหยุดบรรเลงเมื่อนักเรียนทำได้ดี เพื่อให้นักเรียนได้รับรู้ว่าตนเองทำได้ดีแล้ว เป็นการสร้างกำลังใจ และแรงจูงใจให้นักเรียนขยันฝึกซ้อม นอกจากนี้ยังช่วยเพิ่มความมั่นใจในการบรรเลงดนตรีของนักเรียนได้อีกด้วย

ขั้นตอนที่ 4 การชมโดยเน้นที่กระบวนการและพฤติกรรมที่ชัดเจน (Process praise)

การตั้งเป้าหมายในการเรียนเป็นสิ่งสำคัญ เพราะจะช่วยให้การเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีทิศทาง แต่ครูควรต้องไม่ลืมให้ความสำคัญกับกระบวนการที่นำไปสู่เป้าหมาย เพราะกระบวนการเหล่านี้เป็นสิ่งที่ทำให้นักเรียนภาคภูมิใจ และได้เรียนรู้ว่าตนเองมีคุณค่า ดังนั้นครูควรชื่นชมในพฤติกรรมที่นักเรียนแสดงออกถึงความมุ่งมั่น ตั้งใจ มีความพยายาม และใส่ใจในการฝึกซ้อม มากกว่าการให้ความสำคัญกับผลสัมฤทธิ์เพียงอย่างเดียวเพราะอาจทำให้นักเรียนเกิดความกดดัน และมีเจตคติที่ไม่ดีต่อการเรียนดนตรีได้

1.3.2 ทฤษฎีสุขภาวะ (PERMA Well being theory)

ทฤษฎีสุขภาวะ (Seligman, 2011) ถูกนำมาประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอนอย่างหลากหลาย รวมทั้งการเรียนการสอนวิชาดนตรีโดยสามารถเชื่อมโยงองค์ประกอบของทฤษฎีสุขภาวะกับการสอนวิชาดนตรีได้ดังนี้

1. อารมณ์เชิงบวก (Positive emotion) ความสุขของนักเรียนส่งผลต่อพัฒนาการในการเรียนดนตรี ความรัก ความเมตตา และความเอาใจใส่ของครูส่งผลต่อทักษะทางด้านดนตรีของผู้เรียน ดังนั้น การสร้างเจตคติที่ดีเกี่ยวกับการปฏิบัติดนตรี จะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีพัฒนาการด้านทักษะดนตรีที่ดีขึ้น โดยนักเรียนต้องเล่นเครื่องดนตรีได้ด้วยความรู้สึกที่สนุกสนาน

2. ความสั่นไหวในการทำกิจกรรม (Engagement) ในการออกแบบกิจกรรมดนตรี ครูควรออกแบบให้นักเรียนรู้สึกว่าการเรียนมีความท้าทาย แต่ความท้าทายนั้นจะต้องไม่ยากเกินกว่าทักษะของผู้เรียนมากเกินไป ซึ่งกิจกรรมในลักษณะนี้จะทำให้ผู้เรียนเกิดสมาธิจดจ่อกับกิจกรรม และรู้สึกว่าการเวลาผ่านไปอย่างรวดเร็ว

3. ความสัมพันธ์เชิงบวก (Relationship) ภายในห้องเรียนดนตรีรูปแบบเดี่ยว ซึ่งภายในห้องเรียนมีเพียงครูดนตรี และนักเรียนเท่านั้น ครูควรสร้างความสัมพันธ์อันดีกับนักเรียน สร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ที่เต็มไปด้วยความไว้วางใจไม่ใช่ตัดสิน รู้จักและเข้าใจในความหลากหลายของนักเรียนแต่ละคน รวมทั้งสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างครู นักเรียน และผู้ปกครอง

4. การรู้ซึ่งถึงความหมาย (Meaning) เมื่อนักเรียนเรียนดนตรีแล้ว จะต้องรู้สึกว่าคุณค่า มีความภูมิใจ และมีความมั่นใจเมื่อต้องปฏิบัติเครื่องดนตรี รวมถึงการนำความรู้ทางด้านดนตรีไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง และผู้อื่นในสังคม เมื่อนักเรียนมีพฤติกรรมอันพึงประสงค์ให้ครูเน้นชมที่กระบวนการ เช่น ความมุ่งมั่น และความใส่ใจในการฝึกซ้อมดนตรี

5. การบรรลุเป้าหมาย (Accomplishment) นักเรียนควรได้รับโอกาสในการมีส่วนร่วม กำหนดเป้าหมายของการเรียน โดยผู้เรียนควรได้แสดงออก ทั้งการแสดงในรูปแบบเดี่ยว และกลุ่ม ทั้งนี้เป้าหมายของนักเรียนแต่ละคนย่อมมีความ หลากหลาย และแตกต่างกัน

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยพบว่าแนวคิดการสอนดนตรีในรูปแบบ PIMS และ PERMA มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกัน เนื่องจากวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอนทั้งสองรูปแบบคือ มุ่งเน้นพัฒนาทักษะดนตรีของนักเรียนควบคู่ไปกับการส่งเสริมให้นักเรียนเห็นถึงความหมายและคุณค่าของการเรียนดนตรี รวมทั้งมีความสุขกับสิ่งที่ได้เรียนรู้ แต่มีวิธีการที่แตกต่างกัน โดยการเรียนการสอนดนตรีแบบ PIMS ให้ความสำคัญกับพฤติกรรมของครูที่มีต่อนักเรียน ในขณะที่ PERMA ให้ความสำคัญกับความรู้สึกของนักเรียนที่มีต่อสิ่งที่ได้เรียนรู้ ผู้วิจัยเปรียบเทียบแนวคิดทั้งสองในรูปแบบตาราง ดังนี้

ตาราง 2.3 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างการเรียนการสอนดนตรีแบบ PIMS และ PERMA

ทฤษฎีการใช้จิตวิทยาเชิงบวก (PIMS) (เน้นที่พฤติกรรมเชิงบวกของครู)	ทฤษฎีสุขภาวะ (PERMA) (เน้นที่ความรู้สึกของนักเรียน)
1. ครูเริ่มต้นบทเรียนด้วยการให้นักเรียนบรรเลงเพลงที่ชอบ (Positive priming)	1. นักเรียนมีความมั่นใจ และมีทัศนคติที่ดีต่อสิ่งที่เรียน (Positive emotion)
2. ครูใช้คุณลักษณะที่เป็นจุดแข็งของนักเรียนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ (Strengths spotting)	2. นักเรียนเกิดความเพลิดเพลิน และมีความสั่นไหวในการทำกิจกรรม (Engagement)

ทฤษฎีการใช้จิตวิทยาเชิงบวก (PIMS) (เน้นที่พฤติกรรมเชิงบวกของครู)	ทฤษฎีสู่ภาวะ (PERMA) (เน้นที่ความรู้สึกของนักเรียน)
3. ครูหยุดพักการบรรยายเมื่อนักเรียนทำได้ดี และกล่าวชื่นชม (Positive pause)	3. นักเรียนมีกำลังใจในการเรียน การฝึกซ้อม และมีความสัมพันธ์ที่ดีกับครู (Relationship)
4. ครูชมโดยเน้นที่กระบวนการและพฤติกรรมที่ชัดเจน (Process praise)	4. นักเรียนเห็นคุณค่าในตนเอง และภาคภูมิใจที่ตนเองใช้ความมุ่งมั่น และพยายาม จนบรรลุเป้าหมาย (Meaning)
5. ครูให้ความสำคัญกับกระบวนการในการเรียนรู้มากกว่าผลลัพธ์ (Process praise)	5. นักเรียนนำความรู้ไปประยุกต์ใช้เพื่อสร้างประโยชน์ให้กับตนเอง และสังคม (Accomplishment)

จากตาราง 2.3 พบว่าการสอนดนตรีในรูปแบบการเรียนรู้ตามแนวคิดของรูปแบบการสอนแบบ PIMS และ PERMA มีความสอดคล้องและมีวัตถุประสงค์เป็นไปในทิศทางเดียวกัน แตกต่างกันในวิธีการ โดยการสอนแบบ PIMS ให้ความสำคัญกับพฤติกรรมเชิงบวกของครู และ PERMA ให้ความสำคัญกับความรู้สึกของนักเรียนที่มีต่อสิ่งที่ได้เรียนรู้ ดังนั้นครูดนตรีจึงสามารถประยุกต์สองแนวคิดดังกล่าวกับวิธีการสอนตามความเหมาะสมกับบริบทของตนเองได้ เพื่อสร้างการเรียนรู้ของนักเรียนให้เต็มไปด้วยความสุข และเจตคติที่ดีต่อดนตรี อันจะนำไปสู่การพัฒนาทางด้านอื่น ๆ ต่อไป

ทฤษฎีสู่ภาวะ เป็นทฤษฎีที่ช่วยสร้างเสริมความสุขในการเรียน และทำให้ผู้เรียนได้ค้นพบความหมาย และความสำคัญของการเรียนด้วยตนเอง ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบที่มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกัน โดย 4 องค์ประกอบแรกได้แก่ อารมณ์เชิงบวก ความสิ้นไหลในการทำกิจกรรม ความสัมพันธ์เชิงบวก และการรู้ซึ่งถึงความหมาย จะเป็นสิ่งที่นำพานักเรียนไปสู่องค์ประกอบสุดท้าย คือ การบรรลุเป้าหมาย ซึ่งเป็นการพัฒนาความรู้ และทักษะการปฏิบัติดนตรี ควบคู่ไปกับการสร้างเสริมพฤติกรรม ให้นักเรียนเติบโตไปเป็นบุคลากรที่มีคุณภาพของสังคม โดยมีพร้อมทั้งความรู้ความสามารถ ให้ความสำคัญกับสุขภาวะของตนเอง มีความสัมพันธ์อันดีกับบุคคลรอบข้าง รวมถึงการตั้งเป้าหมายที่สอดคล้องกับความถนัด และความชื่นชอบของตนเอง ซึ่งจะนำพาให้นักเรียนประสบความสำเร็จในชีวิตอย่างมีความสุข

ตอนที่ 2 พฤติกรรมเอื้อสังคม

พฤติกรรมเอื้อสังคมเป็นพฤติกรรมเชิงจริยธรรมที่ทำให้มนุษย์รู้จักการเอื้อเพื่อช่วยเหลือแบ่งปัน ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าวจะช่วยพัฒนาสังคมให้ดีขึ้นได้ ในอดีตนักจิตวิทยาศึกษาพฤติกรรมที่เป็น

ภัยต่อสังคม (Anti-Social Behavior) เช่น การศึกษาของศาสตราจารย์อัลเบิร์ต บันดูรา (Bandura) ผู้ซึ่งค้นพบว่าเด็กจะเกิดพฤติกรรมก้าวร้าว (Aggression) จากการเลียนแบบตัวละครที่ได้ชมในโทรทัศน์หรือภาพยนตร์ (Bandura, 1961) ดังนั้นในประเทศสหรัฐอเมริกาจึงห้ามเผยแพร่รายการที่มีการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวเพื่อไม่ให้เป็นตัวอย่างไม่ดีแก่เด็ก ต่อมานักจิตวิทยาคิดว่าการขจัดพฤติกรรมที่เป็นภัยต่อสังคมเพียงอย่างเดียวไม่สามารถเปลี่ยนแปลงสังคมให้ดีขึ้นได้ ดังนั้นจึงควรต้องปลูกฝังพฤติกรรมเอื้อสังคมให้แก่เด็กควบคู่กันไปด้วยจึงจะเป็นการพัฒนาสังคมให้ดีขึ้นอย่างยั่งยืน ในตอนที่ 2 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมเอื้อสังคม ในหัวข้อ ความหมาย และการเกิดพฤติกรรมเอื้อสังคม การพัฒนาและการประเมินพฤติกรรมเอื้อสังคม รวมทั้งพฤติกรรมเอื้อสังคมในบริบทของดนตรีศึกษา โดยแต่ละหัวข้อมีรายละเอียด ดังนี้

2.1 ความหมายและการเกิดพฤติกรรมเอื้อสังคม

จากการศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยพบว่า มีข้อมูลที่น่าเชื่อถือได้ให้ความหมายของคำว่าพฤติกรรมเอื้อสังคมไว้ ดังนี้

พฤติกรรมเอื้อสังคมเป็นพฤติกรรมเชิงจริยธรรมที่ทำให้มนุษย์รู้จักการเอื้อเพื่อ ช่วยเหลือ แบ่งปัน ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าวจะช่วยพัฒนาสังคมให้ดีขึ้นได้ มีผู้ให้ความหมายของคำว่าพฤติกรรมเอื้อสังคมว่า เป็นพฤติกรรมที่บุคคลทำเพื่อให้ประโยชน์ต่อสังคมโดยรวมหรือเป็นประโยชน์ต่อผู้อื่น ผ่านการช่วยเหลือ แบ่งปัน เข้าใจและเห็นใจผู้อื่น รวมทั้งให้ความร่วมมือในฐานะที่ตนเองเป็นส่วนหนึ่งของสังคม โดยปราศจากการหวังผลตอบแทนภายนอกหรือรางวัล สิ่งที่น่าสนใจให้เกิดพฤติกรรมเอื้อสังคมมาจากภายในหรือการให้รางวัลตนเอง (ราชบัณฑิตยสถาน, 2553; ศุภรัตน์ รัตนमुख, 2551; Mussen & Eisenberg, 1977; Krischner & Tomasello (2010) รวมถึงการมีปฏิสัมพันธ์อันดี ให้ความร่วมมือ ช่วยเหลือ แบ่งปัน บุคคลรอบข้าง ก็นับว่าเป็นพฤติกรรมเอื้อสังคมเช่นกัน (Ilari, Fesjian, & Habibi, 2018)

คำว่าพฤติกรรมเอื้อสังคมมีความหมายที่ค่อนข้างกว้าง เนื่องจากมีความแตกต่างและหลากหลายของประเภทพฤติกรรม จึงเป็นการยากที่จะให้ความหมายแบบชี้เฉพาะ (Dovidio, Piliavin, Schroeder, & Penner, 2006) แต่สามารถระบุถึงความแตกต่างกับคำที่มีความหมายใกล้เคียงกัน คือคำว่าพฤติกรรมช่วยเหลือ (Helping Behavior) และการเอื้อเพื่อ (Altruism) ได้ จากการพิจารณาวัตถุประสงค์และแรงจูงใจในการแสดงออกของพฤติกรรม โดยพฤติกรรมช่วยเหลือ หมายถึง การกระทำทั้งหมดที่ช่วยเหลือ สนับสนุน ส่งเสริม และมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในทุกรูปแบบ ส่วนการเอื้อเพื่อเป็นพฤติกรรมที่มีแรงจูงใจในการแสดงออกของพฤติกรรมเป็นความรู้สึกร่วม (Empathy) ในการช่วยเหลือผู้อื่น แต่พฤติกรรมเอื้อสังคม มีความหมาย

เพียงแค่ว่าเป็นพฤติกรรมที่ช่วยเหลือให้สถานการณ์ของผู้ขอความช่วยเหลือดีขึ้น โดยถูกจูงใจให้เกิดพฤติกรรมด้วยความพึงพอใจ ไม่ใช่แสดงพฤติกรรมเพียงเพราะหน้าที่ (Bierhoff, 2002)

จากการศึกษาข้างต้น จะเห็นได้ว่าการให้ความหมายของพฤติกรรมเอื้อสังคมอย่างหลากหลาย โดยผู้วิจัยได้สรุปลักษณะของพฤติกรรมเอื้อสังคมจากการศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ในรูปแบบของตาราง ดังนี้

ตาราง 2.4 ลักษณะพฤติกรรมเอื้อสังคม

ลักษณะพฤติกรรมเอื้อสังคม	ราชบัณฑิตยสถาน (2553)	ศุภรัตน์ รัตน์มุขย์ (2548)	Bierhoff (2002)	Dovidio et al. (2006)	Ilari (2018)	Mussen & Eisenberg (1977)	Krischner & Tomasello (2010)
1. การช่วยเหลือ			√	√	√	√	√
2. การแบ่งปัน		√		√	√	√	√
3. การทำเพื่อผู้อื่น และประโยชน์ของส่วนรวม	√	√					√
4. การเข้าใจและเห็นใจผู้อื่น		√				√	
5. การร่วมมือ				√			
6. การมีปฏิสัมพันธ์อันดีกับบุคคลรอบข้าง					√		

จากตาราง 2.4 พบว่า มีการอธิบายและให้ความหมายของพฤติกรรมเอื้อสังคมที่หลากหลาย แต่มีความสอดคล้องและคล้ายกัน ส่วนใหญ่มีความหมายว่าเป็นพฤติกรรมที่มีเจตนาเพื่อช่วยเหลือ แบ่งปัน หรือทำประโยชน์ให้ผู้อื่นโดยไม่หวังผลตอบแทน

การเกิดพฤติกรรมเอื้อสังคม

นักจิตวิทยาที่ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมเอื้อสังคมตั้งข้อสังเกตว่าเหตุใดบางคนจึงแสดงออกถึงพฤติกรรมเอื้อสังคมในขณะที่บางคนไม่เคยแสดงออกถึงพฤติกรรมเอื้อสังคมเลย ซึ่งข้อสังเกตดังกล่าวนำมาซึ่งกระบวนการหาคำตอบและการกำเนิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับเหตุผลที่ทำให้เกิดพฤติกรรมเอื้อสังคม โดยสามารถแบ่งออกเป็น 3 ทฤษฎี ได้แก่

1. ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา (Cognitive Developmental Theory) นักจิตวิทยา กลุ่มนี้มีกรอบแนวคิดว่าการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมขึ้นอยู่กับพัฒนาการทางด้านสติปัญญา กล่าวคือ เด็กที่สามารถเห็นใจและช่วยเหลือผู้อื่นได้ จะต้องมีความสามารถทางเขาวนปัญญาที่จะเข้าใจและมองเห็นถึงปัญหาของผู้อื่นก่อน จากทฤษฎีพัฒนาการทางด้านสติปัญญาของเพียเจต์ (Piaget, 1964) เชื่อว่าเด็กจะเกิดพฤติกรรมเอื้อสังคมได้ในพัฒนาการขั้นที่ 3 จากทั้งหมด 5 ขั้น คือ ระยะเวลารับรู้เชิงนามธรรม (Concrete Operational Stage) ในช่วงอายุ 7 – 12 ปี (ผู้วิจัยจะกล่าวถึงรายละเอียดในตอนต่อที่ 3) หรือในระดับชั้นประถมศึกษา เนื่องจากในพัฒนาการขั้นนี้เด็กเด็กมีความคิดที่เป็นเหตุเป็นผล เข้าใจความเป็นนามธรรมมากขึ้น รวมทั้งลดการคิดแบบยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง ทำให้เกิดความสามารถในการเข้าใจ เห็นอกเห็นใจผู้อื่นมากยิ่งขึ้น (สุจิตรา แก้วเขียว, 2534)

2. ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม (Social Learning Theory) นักจิตวิทยา กลุ่มนี้มีกรอบแนวคิดว่าพฤติกรรมเอื้อสังคมเป็นพฤติกรรมที่เรียนรู้จากกระบวนการสังเกต การเลียนแบบ และกระบวนการสังคมประกิต (Socialization) ซึ่งเป็นกระบวนการที่สมาชิกในสังคมเรียนรู้ความประพฤติ ค่านิยม และจริยธรรมตามหลักหรือแนวทางของพฤติกรรมของบุคคลในบทบาทต่าง ๆ ที่สังคมได้ตั้งความคาดหวังไว้ ผู้ที่มีบทบาทและหน้าที่อบรมสั่งสอนในกระบวนการสังคมประกิต (Socializing Agents) แบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม (สุรางค์ ไคว์ตระกูล, 2545) ได้แก่

1. ครอบครัว หมายถึง สมาชิกในครอบครัวที่อยู่ใกล้ชิดและมีอายุมากกว่า เช่น พ่อ แม่ ตา ยาย ปู่ ย่า เป็นต้น
2. โรงเรียน หมายถึง สมาชิกที่อยู่ภายในโรงเรียน ครู เพื่อนร่วมวัย เพื่อนต่างวัย รวมทั้งบุคลากรที่คอยดูแลความเรียบร้อยของสถานที่ในโรงเรียน
3. สถาบันสังคม หมายถึง สภาพแวดล้อมและบริบทรอบข้าง เช่น วัด สมาคม องค์กร ทั้งของภาครัฐและเอกชน
4. สื่อมวลชน หมายถึง สื่อกลางที่นำข่าวสาร หรือข้อมูลต่าง ๆ ไปสู่เด็ก เช่น หนังสือพิมพ์ หนังสือการ์ตูน โทรทัศน์ ภาพยนตร์ เป็นต้น

3. ทฤษฎีทางจิตสังคม (Psychosocial Origins) นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้มีกรอบแนวคิดที่ว่าตัวแปรสำคัญที่ทำให้เด็กแสดงออกถึงพฤติกรรมเอื้อสังคมได้แก่ วิธีการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัว จากการศึกษาของ บีแอทริค และ จอห์น ไวทิง (Beatric & John Whiting, 1975) พบว่า เด็กที่มีพฤติกรรมเอื้อสังคมมักมาจากครอบครัวที่มีลักษณะวิธีการอบรมเลี้ยงดู 3 อย่าง ดังนี้

1. ครอบครัวที่มอบหมายหน้าที่ในการดูแล เอื้ออาทรผู้ที่อายุน้อยกว่า และอายุมากกว่า เช่น การหุงหาอาหาร, การดูแลยามเจ็บป่วย
2. ครอบครัวที่มอบหมายหน้าที่ที่มีส่วนในการช่วยเหลือด้านความเป็นอยู่ของสมาชิกและเศรษฐกิจของครอบครัว
3. ครอบครัวที่มอบหมายหน้าที่แบบผู้ใหญ่ให้กับเด็กในด้านการดูแลช่วยเหลือ และพึ่งพาตนเอง

การศึกษาสาเหตุหรือปัจจัยต่าง ๆ ที่ทำให้เกิดพฤติกรรมเอื้อสังคมจะช่วยให้ผู้สอนสามารถจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อกระตุ้นรวมทั้งส่งเสริมให้เด็กเกิดการแสดงออกพฤติกรรมเอื้อสังคมได้มากยิ่งขึ้น เมื่อเด็กเกิดการแสดงออกถึงพฤติกรรมเอื้อสังคมแล้ว ผู้สอนรวมทั้งครอบครัวหรือผู้ที่อยู่ใกล้ชิดควรร่วมมือกันพัฒนาให้เด็กแสดงพฤติกรรมดังกล่าวได้อย่างเหมาะสมมากยิ่งขึ้นต่อไป

2.2 การพัฒนาและการประเมินพฤติกรรมเอื้อสังคม

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า การเกิดพฤติกรรมเอื้อสังคมมีความเชื่อมโยงกับปัจจัยด้านพัฒนาการด้านสติปัญญา พฤติกรรมการเล่นแบบ และสิ่งแวดล้อม ดังนั้นการพัฒนาพฤติกรรมเอื้อสังคมจึงควรนำปัจจัยเหล่านี้มาพิจารณาร่วมด้วย โดยกระบวนการสำคัญที่ทำให้เกิดการพัฒนาพฤติกรรมเอื้อสังคมคือการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning) โดยความแตกต่างทางด้านประเพณี ค่านิยม มีส่วนในการหล่อหลอมให้การแสดงพฤติกรรมของคนในแต่ละสังคมมีความแตกต่างกัน ซึ่งการเรียนรู้ทางสังคมแบ่งได้เป็น 2 ประเภท (Bierhoff, 2002; Dovidio et al, 2006) ได้แก่ การเสริมแรง และการมีแบบอย่างที่ดีให้ปฏิบัติตาม โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. การเสริมแรง (Reinforcement) ในการเรียนการสอนสิ่งที่ผู้สอนคาดหวังคือ การที่ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมอันพึงประสงค์ ซึ่ง สกินเนอร์ นักจิตวิทยาชาวอเมริกัน อธิบายปัจจัยการเกิดพฤติกรรมของมนุษย์ว่ามาจากการเสริมแรง โดยสกินเนอร์แบ่งการเสริมแรงออกเป็น 2 ประเภท (Skinner, 1971 อ้างถึงใน ฌรูธ สุธจิตต์, 2541; สุรางค์ ไคว์ตระกูล, 2545) ได้แก่

1.1 การเสริมแรงทางบวก (Positive Reinforcement) หมายถึง การใส่สิ่งที่นักเรียนต้องการเข้าไปในกระบวนการเพื่อทำให้พฤติกรรมที่ได้รับการเสริมแรงมีความถี่เพิ่มมากขึ้น ซึ่งโดยปกติจะเป็นพฤติกรรมอันพึงประสงค์ที่ต้องการให้เกิดขึ้น เช่น หากต้องการมีทักษะดนตรีที่ดี

ควรขยับฝึกซ้อม การมีทักษะดนตรีที่ดีคือการเสริมแรงทางบวกที่นำเข้ามาในกระบวนการ ทำให้ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมอันพึงประสงค์ คือ การขยับฝึกซ้อมดนตรี

1.2 การเสริมแรงทางลบ (Negative Reinforcement) หมายถึง การให้ในสิ่งที่นักเรียนไม่ต้องการ เพื่อทำให้พฤติกรรมที่ได้รับการเสริมแรงมีความถี่เพิ่มมากขึ้น ซึ่งโดยปกติจะเป็นพฤติกรรมอันพึงประสงค์ที่ต้องการให้เกิดขึ้น เช่น หากไม่ต้องการสอบตกในวิชาปฏิบัติทักษะดนตรี ควรขยับฝึกซ้อม การสอบตกในวิชาปฏิบัติทักษะดนตรีเป็นการเสริมแรงทางลบที่นำออกจากกระบวนการ ทำให้ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมอันพึงประสงค์ คือ การขยับฝึกซ้อมดนตรี

นอกจากนี้ระยะเวลา และรูปแบบที่ให้การเสริมแรง ยังส่งผลกับความต่อเนื่องในการแสดงพฤติกรรมของผู้เรียน โดยรูปแบบของการเสริมแรงแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

1. การเสริมแรงแบบทุกครั้ง (Continuous Reinforcement) คือ การให้แรงเสริมทุกครั้งเมื่อผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่กำหนด

2. การเสริมแรงแบบเป็นครั้งคราว (Partial Reinforcement) คือ ไม่ต้องการให้แรงเสริมทุกครั้งเมื่อผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่กำหนด การให้แรงเสริมแบบทุกครั้งจะช่วยให้กระบวนการเรียนรู้ระยะแรกเท่านั้น ในกระบวนการเรียนรู้ระยะยาว การเสริมแรงแบบเป็นครั้งคราวจะมีประสิทธิภาพมากกว่า

ดนตรี เป็นวิชาที่เน้นถึงการแสดงออกทางพฤติกรรม ดังนั้นผู้สอนสามารถประยุกต์ใช้การเสริมแรงในการเรียนการสอนดนตรีได้ ในการสอนทักษะดนตรี และทฤษฎีดนตรี ตัวอย่างการนำการเสริมแรงไปใช้ในการเรียนการสอนดนตรี ได้แก่

- การให้การเสริมแรงทางบวก เช่น ในการสอนปฏิบัติทักษะดนตรี หากนักเรียนสามารถบรรเลงแบบฝึกหัดหรือบทเพลงได้อย่างดี ครูควรให้การเสริมแรงทางบวกโดยการกล่าวชมเชย หรือมีรางวัล เพื่อให้ผู้เรียนตั้งใจในการฝึกซ้อมต่อไป
- การให้การเสริมแรงทางลบ เช่น ในการสอนทฤษฎีดนตรี ครูให้แบบฝึกหัดแก่ผู้เรียน หากผู้เรียนทำถูกต้อง ครูอาจข้ามแบบฝึกหัดบางข้อ ทำให้ปริมาณแบบฝึกหัดที่ต้องทำลดลง เพื่อเป็นกำลังใจให้ผู้เรียนในการทำแบบฝึกหัดต่อไป

ในบางครั้งการเสริมแรงไม่ได้เพิ่มพฤติกรรมอันพึงประสงค์ เนื่องจากในบางครั้งผู้เรียนอาจมีเหตุผลหรือความสนใจที่แตกต่างจากความคาดหวังของผู้สอน เช่น การเสริมแรงด้วยคะแนน ในความเป็นจริงนักเรียนทุกคนไม่ได้มุ่งหวังที่จะได้รับคะแนนสูงสุด หรือไม่ได้ให้ความสำคัญกับคะแนน หากเป็นเช่นนั้นการเสริมแรงจึงไม่เกิดประโยชน์ ดังนั้นผู้สอนจึงควรสำรวจหาเหตุผล และอาจเปลี่ยนวิธีการ

เสริมแรงเพื่อให้ตรงตามความสนใจของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนแสดงออกถึงพฤติกรรมอันพึงประสงค์ต่อไป

2. การมีตัวแบบที่ดีให้ปฏิบัติตาม (Modeling)

นักจิตวิทยาในกลุ่มหนึ่งมีกรอบแนวคิดว่าการเรียนรู้และการแสดงออกถึงพฤติกรรมต่าง ๆ ของมนุษย์เกิดขึ้นจากการสังเกตหรือการเลียนแบบ โดยศาสตราจารย์ อัลเบิร์ต บันดูรา ศึกษากระบวนการดังกล่าวและคิดค้นขึ้นเป็น ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมเชิงพุทธิปัญญา (Social Cognitive Learning Theory) บันดูราเชื่อว่า มนุษย์มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมอยู่เสมอ การเรียนรู้จึงเกิดขึ้นจากการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและสิ่งแวดล้อมในสังคม (Bandura, 1961) และการที่จะเกิดการเรียนรู้โดยการสังเกตตัวแบบได้ต้องมี 4 กระบวนการ ดังนี้

1. ความใส่ใจเลือกสิ่งเร้า (Selective Attention) ความใส่ใจเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ เนื่องจากมนุษย์จะสามารถเรียนรู้ได้ดีในสิ่งที่ตนเองให้ความสนใจ ดังนั้นครูจึงควรสังเกตลักษณะของผู้เรียนที่มีความสัมพันธ์กับความใส่ใจ เช่น วัยของผู้เรียน ความสามารถในการเรียนรู้ พัฒนาการด้านต่าง ๆ รวมทั้งบุคลิกภาพของผู้เรียน

2. กระบวนการจดจำ (Retention Process) การที่ผู้เรียนจะสามารถเลียนแบบหรือแสดงพฤติกรรมที่เหมือนตัวแบบได้ เกิดจากการที่ผู้เรียนสามารถจดจำสิ่งที่สังเกตจากตัวแบบไว้ในความจำระยะยาว และดึงความจำส่วนนี้มาใช้เมื่อมีสถานการณ์ที่สอดคล้องกับการแสดงออกถึงพฤติกรรมที่จดจำได้แม้เวลาผ่านไปนาน โดยผู้เรียนจะสามารถอธิบายพฤติกรรมของตัวแบบได้ด้วยคำพูด หรือมีภาพอยู่ในความทรงจำ (Visual Imagery) และหากผู้เรียนมีโอกาสได้เห็นตัวแบบแสดงพฤติกรรมซ้ำก็จะเป็นสิ่งที่ช่วยให้จดจำได้ดียิ่งขึ้น

3. กระบวนการแสดงพฤติกรรมเหมือนกับตัวแบบ (Reproduction Process) คือ กระบวนการที่ผู้เรียนแสดงออกถึงพฤติกรรมที่จดจำได้จากการสังเกตตัวแบบ หรือภาพในความทรงจำ ปัจจัยที่สำคัญของกระบวนการนี้คือ พัฒนาการทางด้านร่างกายและสติปัญญาของผู้เรียน เพราะหากผู้เรียนไม่มีความพร้อมด้านร่างกายย่อมไม่สามารถแสดงพฤติกรรมเลียนแบบได้ เช่น การที่ครูสอนเทคนิคขั้นสูงในเครื่องดนตรีให้กับนักเรียนที่ยังไม่มีทักษะการใช้กล้ามเนื้ออกเพียงพอ การเลียนแบบพฤติกรรมย่อมไม่สามารถเกิดขึ้นได้เนื่องจากความไม่พร้อมทางด้านร่างกายของผู้เรียน

4. กระบวนการจูงใจ (Motivation Process) ผู้เรียนจะแสดงออกถึงพฤติกรรมที่สังเกตได้จากตัวแบบเนื่องจากมีแรงจูงใจว่า การเลียนแบบจะเกิดประโยชน์ รวมทั้งคิดว่าการแสดงออกเหมือนตัวแบบจะสามารถทำให้หลีกเลี่ยงปัญหาได้ เช่น ในห้องเรียนหากครูให้รางวัลนักเรียนที่ประพฤติดี นักเรียนคนอื่น ก็จะแสดงออกถึงพฤติกรรมเช่นเดียวกับนักเรียนที่ได้รับรางวัล

เนื่องจากคาดหวังว่าจะได้สิ่งที่เป็นเสริมแรงซึ่งคือ รางวัล ดังนั้นสำหรับการเรียนรู้จากการสังเกต
ตัวแบบการเสริมแรงจึงเป็นปัจจัยที่จะช่วยเพิ่มความถี่ของการแสดงออกพฤติกรรมอันพึงประสงค์ได้

ผู้เรียนและสิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลซึ่งกันและกัน ดังนั้นการแสดงออกถึงพฤติกรรมต่าง ๆ ย่อม
เกิดจากการสังเกตและเลียนแบบจากตัวแบบ ดังนั้นหากครูต้องการพัฒนาพฤติกรรมเอื้อสังคมของ
นักเรียน ก็ควรที่จะศึกษาทำความเข้าใจความสนใจและความต้องการของผู้เรียน เพื่อเลือกวิธีการ
เสริมแรงที่จะช่วยให้การเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น นอกจากนี้ ครูเป็นตัวอย่างที่
มีอิทธิพลต่อนักเรียน เนื่องจาก นักเรียนแต่ละคนเป็นทั้งผู้สังเกตและผู้เลียนแบบ ดังนั้นการแสดงออก
ถึงพฤติกรรมเอื้อสังคมที่เหมาะสมของครูย่อมนับว่าเป็นการได้ช่วยพัฒนานักเรียนและทำให้ครูเป็นตัว
แบบที่มีคุณค่า

ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาพฤติกรรมเอื้อสังคม

พฤติกรรมเอื้อสังคมเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้ ซึ่งการเรียนรู้เป็นกระบวนการที่
ซับซ้อนจึงมีความสัมพันธ์กับปัจจัยอื่น ๆ เป็นจำนวนมาก (ณรุทธ์ สุทนต์จิตต์, 2541) ปัจจัยสำคัญที่จะ
กล่าวถึงได้แก่

1. ความพร้อม (Readiness) ในทางจิตวิทยาความพร้อมหมายถึง สภาพที่ผู้เรียนมีวุฒิ
ภาวะ(Maturity) ในด้านต่าง ๆ ครบถ้วนแล้ว โดยความพร้อมแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่

1.1 ความพร้อมทางกาย คือพัฒนาการทางด้านร่างกายที่เหมาะสมกับการเรียนรู้
เช่น การเรียนวิชาปฏิบัติเครื่องดนตรี ผู้สอนควรจัดสรรเครื่องดนตรีที่มีขนาดเหมาะสมกับผู้เรียน
เพราะหากเครื่องดนตรีมีขนาดใหญ่เกินไปหรือไม่เหมาะสม ก็จะเป็นอุปสรรคต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน
ได้

1.2 ความพร้อมทางอารมณ์ อารมณ์เป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ของเด็ก
หากเด็กอารมณ์ไม่ดี มีความซับซ้อนใจ ย่อมทำให้ปิดกั้นการเรียนรู้ ไม่มีสมาธิในเรื่องที่กำลังเรียน

1.3 ความพร้อมทางสติปัญญา ตามทฤษฎีพัฒนาการด้านสติปัญญาของเปียเจต์แบ่ง
การรับรู้ออกเป็น 4 ชั้น ผู้สอนควรออกแบบการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับความเข้าใจและ
ความสามารถของผู้เรียนในแต่ละช่วงวัย เพราะถ้าหากสอนในหัวข้อที่ผู้เรียนยังมีความสามารถในการ
รับรู้ไม่ถึงตามลำดับขั้น การเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ย่อมไม่เกิดขึ้น

2. ความสนใจ (Interest) โดยปกติมนุษย์จะเรียนรู้ได้ดีเมื่อเป็นเรื่องที่ตนเองสนใจ สำหรับ
เด็ก การสร้างความสนใจให้กับเรื่องที่สอนถือว่าเป็นสิ่งสำคัญ เนื่องจากเด็กยังไม่เข้าใจและเห็นถึง
ความสำคัญของสิ่งต่าง ๆ ผู้สอนจึงควรศึกษาวิธีการสร้างความสนใจเพื่อให้เกิดการเรียนรู้เกิด
ประสิทธิภาพสูงสุด

3. การจูงใจ (Motivation) การจูงใจเป็นปัจจัยที่สร้างให้เด็กเกิดความสนใจในสิ่งที่จะเรียนรู้ โดยปัจจัยที่ส่งผลต่อการสร้างแรงจูงใจ มี 5 ปัจจัย (Hallam, 2016) ประกอบด้วย

3.1 บุคลิกภาพส่วนตัวของผู้เรียน (Enduring Individual characteristics) เนื่องจากผู้เรียนมีความแตกต่างกันทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ อายุ และเพศ ดังนั้นวิธีการสร้างแรงจูงใจย่อมต้องมีความแตกต่างกัน

3.2 ความคาดหวัง และความคิดของผู้เรียนที่มีต่อตนเอง (Malleable aspects of the personality and self-concept) การที่ผู้เรียนมีความคาดหวังและมีภาพในอุดมคติว่าตนเองจะประสบความสำเร็จ มีผลอย่างมากต่อการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ เพราะจะทำให้ผู้เรียนทราบว่าตนเองต้องการสิ่งใด และการนำพาตนเองไปสู่ความสำเร็จนั้นนำมาซึ่งการเห็นคุณค่าในตนเองของผู้เรียนด้วย

3.3 การตั้งเป้าหมาย (Goals and Aims) การตั้งเป้าหมายเป็นการสร้างความปรารถนาอันแรงกล้าที่จะประสบความสำเร็จ (Aspiration) และเป็นปัจจัยหนึ่งที่สร้างแรงจูงใจในการเรียนได้อีกด้วย เช่น การที่ผู้เรียนและผู้สอนกำหนดเป้าหมายระยะสั้นร่วมกันแล้วสามารถประสบความสำเร็จในเป้าหมายนั้น ก็จะทำให้ผู้เรียนมีกำลังใจในการเรียน ภูมิใจและเห็นคุณค่าในตนเองมากยิ่งขึ้น

3.4 กระบวนการในการเรียนรู้ของผู้เรียน (Cognitive characteristics of individual) หมายถึง ความสามารถในการรับรู้ของบุคคลที่มีต่อกระบวนการคิดของตนเอง (Metacognition) เช่น การรู้ว่าตนเองสนใจหรือเหมาะที่จะเรียนรู้เรื่องใด และวิธีการเรียนรู้แบบใดที่จะนำมาซึ่งความรู้ รวมทั้งสามารถประเมินความรู้ความสามารถของตนเองได้

3.5 สิ่งแวดล้อม (Environment) หมายถึง บริบทที่รายล้อมผู้เรียน ครอบครัว เพื่อน ครู รวมทั้งการให้คุณค่าในสังคมและวัฒนธรรม

4. ความจำ (Memory) การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ต่อเนื่อง ความรู้ของการเรียนสิ่งต่าง ๆ ในตอนแรกย่อมเกี่ยวเนื่องกับสิ่งที่จะเรียนต่อไป ดังนั้นการที่ผู้เรียนสามารถจดจำความรู้ได้โดยตลอดย่อมส่งผลให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ในปี ค.ศ. 2001 เบนจามิน บลูม ได้พัฒนาทฤษฎีการเรียนรู้ขึ้น โดยทฤษฎีนี้เชื่อว่า ความจำได้ (Remembering) เป็นพื้นฐานของความเข้าใจ, การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้, การวิเคราะห์, การประเมิน, และการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ (Bloom, 2001 อ้างถึงใน Anderson & Krathwohl, 2001)

5. เซอว์นปัญญา (Intelligence) หมายถึง ความสามารถทางความคิด โดยเป็นสิ่งที่ผสมผสานกันระหว่างพันธุกรรมและสิ่งแวดล้อม การเรียนรู้เป็นเรื่องของการพัฒนาความคิด ดังนั้นผู้ที่มีเซอว์นปัญญาดีย่อมสามารถเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว และมีประสิทธิภาพ

6. ความถนัด (Aptitude) ความถนัดเป็นเรื่องของการแสดงออกเฉพาะตัว ซึ่งเป็นผลรวมของความคิดและความสามารถ การค้นพบว่าเด็กมีความถนัดด้านใดจึงนับว่าเป็นสิ่งที่สำคัญอย่างมาก เพราะจะเป็นโอกาสที่จะให้เด็กได้เรียนรู้และพัฒนาสิ่งที่ตนเองถนัดให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นไป

การออกแบบการเรียนการสอน กิจกรรม และการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน ครูควรคำนึงถึงปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ด้วย เนื่องจากจะทำให้ทราบถึงข้อจำกัดของการสอน และสามารถจัดการเรียนการสอนได้สอดคล้อง เหมาะสมกับผู้เรียนที่มีความหลากหลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การประเมินพฤติกรรมเอื้อต่อสังคม

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยพบว่ามีการประเมินพฤติกรรมเอื้อสังคมที่แตกต่างกันตามความเหมาะสมของการเก็บรวบรวมข้อมูล และคำถามวิจัย โดย Mussen & Eisenberg (1977) นำเสนอวิธีการประเมินพฤติกรรมเอื้อสังคมไว้ 4 วิธี ดังนี้

1. การทดสอบด้วยสถานการณ์จำลอง (Situation test) คือการทดสอบที่มีการออกแบบและควบคุมสถานการณ์ เพื่อกระตุ้นให้เกิดการแสดงออกถึงพฤติกรรมเอื้อสังคม

ศาสตราจารย์อิริริและคณะ (Ilari et al, 2018) ได้ศึกษาการส่งเสริมพฤติกรรมเอื้อสังคมผ่านการทำกิจกรรม โดยกลุ่มตัวอย่างคือเด็กที่เรียนดนตรี นักเรียนที่เรียนกีฬา และนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้เรียนทั้งดนตรีและกีฬา ซึ่งจำลองสถานการณ์ชวนเด็กเล่นเกมสร้างบ้านโดยใช้ตัวต่อที่ทำจากไม้ ตัวต่อดังกล่าววางอยู่ฝั่งตรงข้ามของโต๊ะเรียน จากนั้นครูคอยสังเกตพฤติกรรมของเด็ก 2 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 ก่อนทำกิจกรรม ครูและนักเรียนเดินไปที่ฝั่งตรงข้ามของห้องเพื่อช่วยกันหยิบตุ๊กที่ภายในบรรจุตัวต่อไม้ เพื่อนำกลับมาอีกฝั่งของห้องที่มีโต๊ะเรียนไว้เพื่อทำกิจกรรม ระหว่างทางเดินครูสร้างสถานการณ์ว่าทำตุ๊กใส่ตัวต่อหล่นไปที่พื้น จากนั้นสังเกตพฤติกรรมของเด็กว่าจะช่วยเก็บหรือไม่

ระยะที่ 2 ขณะที่ครูและนักเรียนทำกิจกรรม ในถุงของครูจะมีตัวต่อจำนวนน้อยกว่าถุงของนักเรียน เมื่อครูใช้ตัวต่อจนหมดแล้วให้สร้างสถานการณ์โดยการกล่าวขึ้นว่า “น่าเสียดาย ตัวต่อของครูหมดแล้ว” หรือ “ครูอยากได้ตัวต่อเพิ่ม น่าจะทำให้บ้านของครูสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น” เป็นต้น จากนั้นสังเกตพฤติกรรมของเด็กว่าจะแบ่งตัวต่อของตนเองให้หรือไม่

ผลการศึกษาวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนดนตรีมีค่าเฉลี่ยของการแสดงออกถึงพฤติกรรมเอื้อสังคมสูงกว่านักเรียนที่เรียนกีฬาและนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้เรียนทั้งดนตรีและกีฬาอย่างมีนัยสำคัญ

2. การให้คะแนน (Rating) การให้คะแนนจะมาจากบุคคลรอบข้างของผู้ได้รับการประเมิน เช่น ครู เพื่อน หรือผู้ปกครอง โดยให้คะแนนจากความถี่ของการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคม

ฟิลลิป เลห์เนอร์ (Lehner, 1991) ได้ศึกษาเกี่ยวกับวิธีการสังเกตพฤติกรรมของมนุษย์ โดยการให้คะแนนแบบ หนึ่งถึงศูนย์ (One-zero sampling) คือ หากผู้ถูกสังเกตแสดงพฤติกรรมที่ต้องการสังเกตจะได้รับ 1 คะแนน แต่หากไม่แสดงพฤติกรรมจะไม่ได้รับคะแนน หรือได้คะแนนเท่ากับ 0 แต่วิธีการสังเกตพฤติกรรมและให้คะแนนในลักษณะนี้ผลการสังเกตที่ได้อาจไม่มีความตรงมากนัก เนื่องจากอาจมีตัวแปรแทรกซ้อนขณะสังเกต เช่น ระยะเวลาที่สังเกตเป็นระยะเวลาที่โดยปกติผู้ถูกสังเกตไม่แสดงพฤติกรรม แต่อาจแสดงเวลาอื่น เป็นต้น

3. การใช้แบบสอบถาม (Sociometric Questionnaires) คือการใช้ข้อความถามเพื่อหาผู้ที่แสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมผ่านเพื่อนร่วมชั้นเรียน เช่น การให้เด็กเขียนชื่อของเพื่อนที่คิดว่าเป็นผู้มีพฤติกรรมเอื้อสังคม ช่วยเหลือ แบ่งปัน เป็นต้น

อภิญาพร ชัยวานิชศิริ (2559) ได้ทำการศึกษาผลของการจัดกิจกรรมละครเพลง เพื่อพัฒนาความเข้าใจทางดนตรี ทักษะการเคลื่อนไหวแบบยูริธึมมิคส์ และความสามารถทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 โดยในส่วนของกรรวบรวมข้อมูลด้านความสามารถทางสังคมของนักเรียน ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างตอบคำถามในบัตรสังคมมิติ ตัวอย่างคำถาม เช่น “เพื่อนที่ฉันอยากทำกิจกรรมกลุ่มด้วยมากที่สุด” และให้นักเรียนตอบชื่อเพื่อนจำนวน 3 คน จากนั้นนำมาสรุปเป็นแผนผังสังคมมิติที่แสดงความสัมพันธ์ของนักเรียนในห้องและความสามารถทางสังคมของนักเรียนแต่ละคน

4. การสังเกตพฤติกรรม (Naturalistic Observations) คือการสังเกตพฤติกรรมของเด็กในสถานการณ์หรือสภาพแวดล้อมจริง ไม่มีการออกแบบ ควบคุมสถานการณ์ หรือกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมเนื่องจากการแสดงพฤติกรรม เอื้อสังคมมีความแตกต่าง และหลากหลายของประเภทพฤติกรรม ดังนั้น การประเมินว่านักเรียนมีพฤติกรรมเอื้อสังคมหรือไม่ จึงควรใช้การสังเกตโดยการประเมินตามสภาพจริง (Authentic assessment) เนื่องจากเป็นรูปแบบการประเมินที่วัดการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยใช้วิธีการที่หลากหลาย เน้นการประเมินทักษะการคิดที่ซับซ้อน ทักษะการทำงาน ความสามารถในการแก้ไขปัญหา และการแสดงออกที่เกิดจากการปฏิบัติในสภาพจริง โดยเน้นพัฒนาการที่เกิดขึ้นทั้งใน และนอกห้องเรียน (ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2560)

พฤติกรรมเอื้อสังคม เป็นพฤติกรรมเชิงคุณธรรมจริยธรรม ที่ช่วยพัฒนาให้สังคมดีขึ้น เนื่องจากทำให้คนในสังคมเรียนรู้ที่จะช่วยเหลือ แบ่งปันซึ่งกันและกัน และเห็นประโยชน์ส่วนรวมของสังคมมากกว่าประโยชน์ส่วนตน ดังนั้น ครูดนตรีจึงควรสอนความรู้ และทักษะการปฏิบัติดนตรี ควบคู่กับการพัฒนาพฤติกรรมเอื้อสังคมให้กับนักเรียน โดยการพัฒนาพฤติกรรมเอื้อสังคมสามารถทำได้ 2

วิธี คือ การเสริมแรง คือการที่ครูกล่าวชื่นชม หรือให้รางวัล เพื่อส่งเสริมการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียน และอีกวิธีหนึ่งคือ การเป็นตัวแบบ เนื่องจากการเรียนดนตรีในโรงเรียนเอกชนนอกระบบเป็นการเรียนในรูปแบบเดี่ยว ดังนั้นภายในห้องเรียนจึงมีเพียงครูดนตรีเท่านั้นที่เป็นต้นแบบให้กับนักเรียน ครูดนตรีจึงควรเป็นแบบอย่างที่ดีทั้งในด้านของการศึกษา และการปฏิบัติตัวในสังคม เมื่อครูได้พัฒนาพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนแล้ว ก็ควรจะประเมินผลการเรียนการสอนด้วย โดยพฤติกรรมเอื้อสังคมสามารถใช้วิธีการประเมินได้ 4 รูปแบบ ตามวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล และคำถามวิจัย ได้แก่ การใช้สถานการณ์จำลอง การให้คะแนน การใช้แบบสอบถาม และการสังเกต โดยครูดนตรีควรประเมินผลอย่างรอบด้านทั้งก่อน ระหว่าง และหลังจากการพัฒนาพฤติกรรมเอื้อสังคม เพื่อนำปัญหาหรือข้อบกพร่องไปปรับปรุงพัฒนาการสอนของตนเองให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นต่อไป

2.3 พฤติกรรมเอื้อสังคมในบริบทดนตรีศึกษา

ดนตรี เป็นสิ่งที่สามารถเข้าถึงจิตใจของมนุษย์ได้ ในอดีต นักปรัชญาใช้ดนตรีในการศึกษา และเข้าถึงความจริงของจักรวาล อีกทั้งยังมีความเชื่อว่า ดนตรีเป็นสิ่งที่มียุทธิพลและส่งผลต่อบุคลิกภาพของมนุษย์ (Halliwell, 2011) จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า มีผู้วิจัยศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างดนตรีและการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคม โดยมีงานวิจัยที่สอดคล้องกับการศึกษาในครั้งนี้ ดังนี้

การวิจัยของ ศาสตราจารย์อิลรารี และคณะ (Ilary, Fesjian, and Habibi, 2018) ทำการศึกษาโดยการสังเกตและประเมินพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียน 3 กลุ่ม ได้แก่ นักเรียนที่เรียนดนตรี นักเรียนที่เล่นกีฬา และนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ไม่เล่นดนตรีและกีฬา การวิจัยครั้งนี้ นักเรียนทุกคนจะได้ทำกิจกรรม 2 กิจกรรม ซึ่งเป็นการจำลองสถานการณ์ ได้แก่ 1. กิจกรรมฝึกการเข้าใจ และเห็นใจผู้อื่น (Theory of mind) โดยสถานการณ์คือการให้นักเรียนมองรูปภาพที่เห็นเพียงแค่ดวงตา แล้วคิดถึงคำ 4 คำ ที่อธิบาย หรือบรรยายถึงความรู้สึกในแววตาที่นักเรียนได้เห็น จากการวิจัยพบว่า นักเรียนกลุ่มที่เรียนดนตรีสามารถอธิบายรูปภาพได้สะท้อนและใกล้เคียงกับความรู้สึกจริงของรูปภาพที่กำหนดมากที่สุดเมื่อเปรียบเทียบกับนักเรียนกลุ่มอื่น ๆ เห็นได้ว่า นักเรียนที่เรียนดนตรีจะมีความละเอียดอ่อนในการรับรู้ถึงอารมณ์ ความรู้สึกของผู้อื่น รวมทั้งใส่ใจ และเห็นใจคนรอบข้างด้วยเช่นกัน และ 2. กิจกรรมสร้างบ้าน (Build a house) เป็นสถานการณ์จำลองซึ่งเป็นกิจกรรมในห้องเรียน โดยครูจะทดลองเล่นเกมสร้างบ้านกับนักเรียนโดยใช้บล็อกไม้ ครูจะดำเนินกิจกรรมตามแผนที่กำหนดอย่างเป็นลำดับเพื่อสังเกตพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียน เริ่มต้นจากการพานักเรียนไปหยิบบล็อกไม้ฝั่งตรงข้ามของห้อง แล้วสังเกตว่านักเรียนจะช่วยถือของหรือไม่ หลังจากนั้นขณะเล่นครูจะบอกกับนักเรียนว่า บล็อกไม้ของครูไม่เพียงพอที่จะสร้างบ้านให้

สมบูรณ์ แล้วสังเกตว่านักเรียนจะแบ่งปันบล็อกไม้ให้หรือไม่ และให้คะแนนการแสดงพฤติกรรมโดยใช้มาตรวัดของลิเคิร์ต (Likert scale) ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่เรียนดนตรีมักจะได้รับการศึกษา และมีประสบการณ์ในการประสาน (Entrainment) กล่าวคือ เมื่อบรรเลงดนตรีร่วมกับผู้อื่น นักเรียนจะต้องประสานสมาธิ และรูปแบบการเคลื่อนไหวกับผู้ร่วมบรรเลง โดยในระหว่างการบรรเลงนักเรียนเป็นทั้งผู้สื่อสาร และผู้รับฟัง ซึ่งส่งผลต่อรูปแบบการสื่อสารและความทรงจำ รวมทั้งความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งในสังคมของนักเรียน ดังนั้น นักเรียนกลุ่มที่เรียนดนตรีจึงแสดงพฤติกรรมแบ่งปันมากกว่านักเรียนกลุ่มอื่น ๆ เพราะรู้สึกว่าการบรรเลงดนตรีด้วยกันมีประสบการณ์ประสาน และเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตของนักเรียน นักเรียนจึงแสดงความช่วยเหลือ แบ่งปัน และใส่ใจ ห่วงใยความรู้สึก



การศึกษาของ จูยอง และคณะ (Juyoung, Amanda, and Jane, 2017) ได้ทำการศึกษาผลของการใช้ทฤษฎีสู่ภาวะร่วมกับการสอนดนตรีในโรงเรียนประเทศออสเตรเลียจำนวน 17 แห่ง การศึกษาพบว่า การใช้องค์ประกอบตามทฤษฎีสู่ภาวะซึ่งได้แก่ อารมณ์เชิงบวก (Positive emotion) ความลื่นไหลในการทำกิจกรรม (Engagement) การรู้ซึ่งถึงความหมาย (Meaning) และการบรรลุเป้าหมาย (Accomplishment) ร่วมกับการเรียนการสอนดนตรี จะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความสุขในการเรียน เพราะได้มีส่วนร่วมในการกำหนดเป้าหมาย ออกแบบการเรียนการสอนด้วยตนเอง จึงทำให้นักเรียนได้รับประสบการณ์ในการเรียนดนตรีที่หลากหลาย และสอดคล้องกับความต้องการของตนเอง นอกจากนี้ผลการศึกษายังพบว่า การมีส่วนร่วมในการออกแบบการเรียนการสอนด้วยตนเองทำให้นักเรียนมีความรับผิดชอบต่อการเรียนมากยิ่งขึ้น รวมทั้งเคารพ และให้เกียรติในความคิดเห็นของเพื่อนร่วมชั้น ซึ่งเป็นหนึ่งในทักษะสังคมที่ทำให้นักเรียนสามารถสร้างความสัมพันธ์อันดี และปรับตัวใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างเป็นสุข และจากการเก็บข้อมูลพบว่า การใช้ทฤษฎีสู่ภาวะร่วมกับการเรียนการสอนดนตรีไม่เพียงพัฒนาแค่ทักษะการปฏิบัติดนตรีของนักเรียนเท่านั้น แต่ยังพัฒนาพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนในโรงเรียนควบคู่กันด้วย นักเรียนจึงมีสุขภาวะที่ดี และสามารถสื่อสาร ปรับตัวเพื่ออยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างเป็นสุข

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า วิชาดนตรี ช่วยสร้าง และหล่อหลอมนักเรียนให้ได้เรียนรู้ และได้รับประสบการณ์ที่แตกต่างจากการเรียนวิชาอื่น ๆ เพราะการเรียนดนตรีช่วยให้นักเรียนพยายามทำความเข้าใจ และใส่ใจความรู้สึกของคนรอบข้างโดยการสื่อสารกันผ่านทางเสียงดนตรี นอกจากนี้ องค์ประกอบและกิจกรรมในการเรียนดนตรี เช่น การเคลื่อนไหว และการบรรเลงประสานเสียงร่วมกับผู้อื่น ยังสร้างความสัมพันธ์และความทรงจำร่วมกันระหว่างนักเรียนและผู้ร่วมบรรเลง ส่งผลต่อการเห็นคุณค่าในตนเอง และความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของสังคม ซึ่งช่วยส่งเสริม

และพัฒนาพฤติกรรมของนักเรียนให้มีจิตใจที่โอบอ้อม มีน้ำใจ ช่วยเหลือ และแบ่งปันคนรอบข้าง และคนในสังคม จึงกล่าวได้ว่า ดนตรี สามารถช่วยพัฒนาพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนได้

ตอนที่ 3 การเรียนรู้ผ่านการเล่น

ในการเรียนการสอนดนตรีนักเรียนเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุด ดังนั้นครูจึงควรมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับผู้เรียนในพัฒนาการทุก ๆ ด้าน เพื่อที่จะสามารถออกแบบการเรียนการสอนได้ สอดคล้องและเหมาะสมกับความหลากหลายของนักเรียนแต่ละคน ซึ่งจะทำให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

3.1 พัฒนาการด้านการเรียนรู้และจริยธรรม

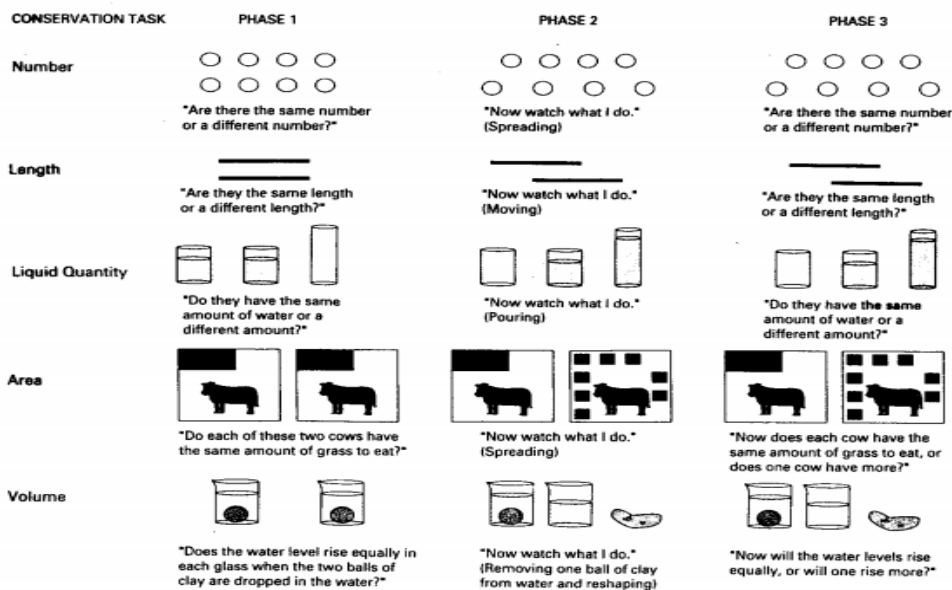
พัฒนาการด้านสติปัญญาของเด็กวัยประถมศึกษาได้รับการพัฒนาต่อจากปฐมวัย เด็กสามารถคิดเกี่ยวกับด้านรูปธรรมอย่างมีเหตุผลได้ แต่ยังมีข้อจำกัดในความคิดทางด้านนามธรรม (ณรุทธ์ สุทธจิตต์, 2561) โดยเด็กจะนำความรู้และประสบการณ์มาบูรณาการในสมองและนำข้อมูลเหล่านั้นเปลี่ยนเป็นความจำและความเข้าใจในตัวเด็กต่อไป (กุลยา ตันติผลาชีวะ, 2543)

3.1.1 ทฤษฎีพัฒนาการด้านสติปัญญาของเปียเจต์

ในปี ค.ศ. 1964 เปียเจต์ (Jean Piaget) ได้พัฒนาทฤษฎีพัฒนาการด้านสติปัญญา โดยแบ่งลำดับการรับรู้ออกเป็น 4 ขั้น ตามการเจริญเติบโต ดังนี้

1. ระยะเวลาการรับรู้ด้วยการสัมผัส (Sensorimotor Stage) ระหว่างแรกเกิด - 2 ขวบ เป็นวัยที่เรียนรู้ผ่านการสัมผัส เนื่องจากเด็กในวัยนี้มีข้อจำกัดในการรับรู้อย่างมาก จึงจะเกิดความเข้าใจได้ในรูปแบบของสิ่งที่เห็นหรือจับต้องได้

2. ระยะเวลาการรับรู้ที่นามธรรม (Preoperational Stage) ระหว่าง 2 - 7 ขวบ เด็กมีการรับรู้ในเรื่องของสัญลักษณ์ ตัวเลข รวมถึงสิ่งที่ป็นนามธรรมง่าย ๆ แต่ยังมีข้อจำกัดในการเรียนรู้ เนื่องจากการรับรู้จะเกิดขึ้นได้ต้องผ่านการสัมผัส การมองเห็น หรือการได้ยิน เช่น การที่เด็กจะสามารถบอกได้ว่าในขณะที่ฝนตกอยู่หรือไม่ จะต้องอาศัยการมองออกไปนอกหน้าต่าง หรือฟังเสียงของฝนที่ตกกระทบหลังคา นอกจากนี้เด็กในวัยประถมศึกษายังมีข้อจำกัดในการเข้าใจความคิดที่ซับซ้อน เช่น เรื่องความคงที่ของปริมาณ (Conservation) ดังภาพ



ภาพ 2.2 ความคงที่ของปริมาณ

จากภาพ 2.2 เป็นการทดสอบความเข้าใจในเรื่องความคงตัวของตัวเลข, ความยาว, ปริมาณของเหลว, พื้นที่, และปริมาตร

ระยะที่ 1 วางวัตถุสองสิ่งในลักษณะเดียวกัน หากเป็นของเหลวก็จะถูกใส่อยู่ในภาชนะที่เหมือนกัน

ระยะที่ 2 มีการเปลี่ยนแปลงลักษณะการวางหรือภาชนะที่ใส่ของเหลวแต่จำนวนและปริมาณคงเดิม

ระยะที่ 3 เปลี่ยนรูปร่างของวัตถุหรือภาชนะที่ใส่ของเหลว แต่จำนวนและปริมาณคงเดิม

ในระยะที่ 1 เด็กจะยอมรับว่าจำนวนหรือปริมาณของวัตถุสองสิ่งเท่ากัน แต่ในระยะที่ 2 และ 3 เด็กจะมีความเข้าใจว่าของสองสิ่งไม่เท่ากันเนื่องจากยังไม่สามารถเข้าใจถึงความคิดซับซ้อนเกี่ยวกับความคงตัวได้

3. ระยะการรับรู้เชิงนามธรรม (Concrete Operational Stage) ระหว่าง 7 – 12 ปี เด็กในวัยนี้มีความเข้าใจในเรื่องของปริมาณได้ดีแล้ว มีความเข้าใจในเรื่องที่เป็นรูปธรรมอย่างเต็มรูปแบบ แต่ยังมีข้อจำกัดในความเข้าใจเรื่องนามธรรมที่มีความซับซ้อน สามารถจัดจำแนกหมวดหมู่ของสิ่งต่าง ๆ ได้ แสดงให้เห็นถึงการคิดอย่างมีเหตุผล

4. ระยะการรับรู้ปกติวิสัย (Formal Operational Stage) ระหว่าง 12 – 15 ปี
 เด็กในวัยนี้จะมีความคิดแบบผู้ใหญ่ มีความเข้าใจในเรื่องนามธรรมที่มีความซับซ้อน เข้าใจเรื่องเวลา สัญลักษณ์ และทฤษฎีต่าง ๆ

จากทฤษฎีการเรียนรู้ของเพียเจต์ จะเห็นได้ว่า นักเรียนในช่วงอายุระหว่าง 2-7 ปี เริ่มมีความเข้าใจในเรื่องของนามธรรมง่าย ๆ แล้ว ซึ่งพฤติกรรมเอื้อสังคม เช่น การช่วยเหลือ การแบ่งปัน การเห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมของสังคม เป็นสิ่งที่อยู่ในรูปของนามธรรม ดังนั้นการพัฒนาพฤติกรรมเอื้อสังคมจึงสามารถเริ่มพัฒนาได้ตั้งแต่นักเรียนอายุ 2 ขวบ โดยครูคนตรีมีหน้าที่ในการออกแบบการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับนักเรียนแต่ละวัย เพื่อให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างเป็นธรรมชาติ และค่อย ๆ เพิ่มความซับซ้อนของพฤติกรรมขึ้นเรื่อย ๆ ตามอายุของนักเรียน จนกระทั่งในวัย 7 – 12 ปี ซึ่งนักเรียนมีความเข้าใจในเรื่องความเป็นนามธรรมอย่างเต็มรูปแบบ

3.1.2 ทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูม

ทฤษฎีการเรียนรู้ของเบนจามิน บลูม แบ่งวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ออกเป็น 3 ด้าน (Bloom, 2001 อ้างถึงใน Anderson & Krathwohl, 2001) ได้แก่ พุทธิพิสัย (Cognitive domain) ทักษะพิสัย (Psychomotor domain) และจิตพิสัย (Affective domain) ในการวิจัยครั้งนี้สนใจที่จะศึกษาการพัฒนาพฤติกรรมเอื้อสังคมผ่านห้องเรียนดนตรี ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ด้านจิตพิสัย ดังนั้นผู้วิจัยจึงขออธิบายรายละเอียด ดังนี้

วัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ด้านจิตพิสัย (Affective domain) เป็นการพัฒนาทางด้านจิตใจ ซึ่งเป็นสิ่งที่อยู่ภายใน เป็นนามธรรม ไม่สามารถมองเห็นได้ เช่น อารมณ์ ความรู้สึก ความสนใจ เจตคติของนักเรียน เป็นต้น โดยวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ด้านจิตพิสัยมี 5 ระดับ คือ

1. การรับรู้ (Receive) เป็นพัฒนาการขั้นแรกที่จะนำไปสู่การพัฒนาจิตใจในขั้นต่อไป โดยในขั้นนี้ นักเรียนจะได้รับการกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ และเริ่มที่จะคัดเลือกตัวแบบที่ตนเองสนใจ
2. ตอบสนอง (Respond) ในการเรียนรู้ขั้นนี้ นักเรียนจะเกิดความสนใจอย่างแท้จริง โดยแสดงออกผ่านการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมในการเรียนการสอน ซึ่งอยู่ในรูปแบบของความเต็มใจ เป็นการตอบสนองที่นักเรียนเลือกสรรแล้ว
3. เห็นคุณค่า (Value) คือ การที่นักเรียนเห็นถึงประโยชน์ของสิ่งที่ได้เรียนรู้ มีความซาบซึ้ง และมีเจตคติที่ดีกับสิ่งที่ได้เรียนรู้ ค่านิยมนี้เกิดจากการประเมินค่าของนักเรียน และส่วนหนึ่งก็เป็นผลมาจากสังคมด้วย
4. จัดระบบคุณค่า (Organize) เมื่อนักเรียนเกิดค่านิยมหลายชนิด จึงมีความจำเป็นต้องจัดค่านิยมให้เข้ากลุ่ม โดยพิจารณาตามความสัมพันธ์ของค่านิยมเหล่านั้น

5. การสร้างลักษณะนิสัย (Characterize) เมื่อจัดระบบคุณค่าของค่านิยมแล้ว นักเรียนจะยึดถือและปฏิบัติตามระบบที่จัดเป็นของตนเองแล้ว เป็นการแสดงออกโดยอัตโนมัติ จนจัดได้ว่าเป็นลักษณะประจำตัวของบุคคลนั้นในที่สุด การสร้างลักษณะนิสัยมี 2 ลักษณะ (พิชิต ฤทธิ์จรูญ, 2545) คือ

1) การสร้างลักษณะนิสัยชั่วคราว คือการแสดงพฤติกรรมโดยคำนึงถึงผลที่จะเกิดตามมาในสถานการณ์นั้น จึงแสดงพฤติกรรมเป็นบางครั้ง เช่น นักเรียนแสดงพฤติกรรมช่วยเหลือเพื่อนเนื่องจากมีสิ่งจูงใจเป็นรางวัลจากครู เป็นต้น

2) การสร้างลักษณะนิสัยถาวร คือการแสดงลักษณะนิสัยที่แท้จริงออกมาอย่างสมบูรณ์ตามความเชื่อ และเจตคติ ถือเป็นจุดสูงสุดของการพัฒนาคน เช่น นักเรียนช่วยเหลือเพื่อนเพราะต้องการสร้างสังคมแห่งการเกื้อกูลอย่างยั่งยืน เป็นต้น

การเรียนดนตรีมีความเกี่ยวข้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ด้านจิตพิสัยโดยตรง เนื่องจากเป็นวิชาที่ช่วยยกระดับจิตใจ และพัฒนาพฤติกรรมของนักเรียน ถึงแม้จิตพิสัยจะเป็นคุณลักษณะที่เกิดขึ้นภายในจิตใจ แต่ครูสามารถวัดประเมินผลได้จากการแสดงพฤติกรรมที่สะท้อนอารมณ์ ความรู้สึก ความสนใจ หรือเจตคติของนักเรียน โดยวิธีการวัดประเมินด้านจิตพิสัยสามารถประเมินได้ 3 รูปแบบ จำแนกตามผู้ประเมิน (ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ, 2539; Hopkins & Antes, 1990) ได้แก่ การสังเกตจากครู (Teacher observation) การรายงานตนเองของนักเรียน (Student self-report) และการประเมินโดยเพื่อน (Peer ratings) เนื่องจากทฤษฎีครั้งนี้ศึกษาในบริบทการเรียนรูแบบเดี่ยว จึงใช้สองวิธีในการประเมิน คือ การสังเกตจากครู และการรายงานตนเองของนักเรียน โดยแต่ละวิธีมีรายละเอียดดังนี้

1. การสังเกตจากครู (Teacher observation) เป็นการประเมินพฤติกรรมของนักเรียน โดยครูเป็นผู้สังเกต โดยมีขั้นตอนการสังเกต ดังนี้

1.1 กำหนดพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่จะสังเกต โดยครูต้องกำหนดนิยาม และคุณลักษณะที่จะสังเกตให้ชัดเจน

1.2 เขียนรายงานพฤติกรรมที่นักเรียนแสดงออกทั้งด้านบวก และด้านลบ

1.3 กำหนดเครื่องมือที่ใช้ในการสังเกต โดยนำพฤติกรรมที่นักเรียนแสดงออกมาสร้างเป็นแบบสังเกต อาจเป็นแบบตรวจสอบรายงาน หรือแบบประเมินค่า

การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนเพื่อประเมินวัตถุประสงค์การเรียนรู้ด้านจิตพิสัยมีวิธีการสังเกต 2 วิธี ได้แก่

1) การสังเกตแบบไม่มีโครงสร้าง (Unstructured observation) เป็นการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนโดยใช้คำถามปลายเปิด (Open Ended question) ไม่ใช่แบบตรวจสอบ

รายการ หรือแบบประเมินค่าในการบันทึก การสังเกตด้วยวิธีนี้ ครูต้องมีแนวทาง และตัวอย่างของ คุณลักษณะที่จะสังเกต การสังเกตแบบไม่มีโครงสร้างมีข้อดีคือ นักเรียนจะมีความเป็นธรรมชาติ (More naturalistic) และไม่ฝืนความรู้สึก แต่มีข้อจำกัดคือ ครูไม่สามารถบันทึกพฤติกรรมได้ครบทุก พฤติกรรมที่นักเรียนแสดงออกได้อย่างครบถ้วน และอาจมีบางพฤติกรรมที่นักเรียนไม่ได้แสดงออก ขณะอยู่ภายในห้องเรียน

2) การสังเกตแบบมีโครงสร้าง (Structured observation) การสังเกตวิธีนี้จะใช้ แบบตรวจสอบรายการ หรือแบบประเมินค่าเป็นเครื่องมือในการสังเกต ครูเป็นผู้หนดรายการ พฤติกรรมต่าง ๆ เมื่อไปสังเกตก็จะทำเครื่องหมายแสดงความถี่ของการแสดงพฤติกรรมที่ต้องการ สังเกต

2. การรายงานตนเองของนักเรียน (Student self-report) เป็นวิธีที่ให้นักเรียนเป็นผู้ ประเมินตนเอง ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยสร้างเครื่องมือในการเก็บข้อมูลโดยให้นักเรียนประเมินตนเอง 2 รูปแบบคือ แบบบันทึกโดยใช้คำถามปลายเปิด (Open Ended Question Journal) สำหรับนักเรียน เป็นผู้บันทึก และแบบประเมินเจตคติในการเรียนดนตรี ซึ่งสร้างขึ้นตามหลักการในการสร้างเครื่องมือ วัดผลด้านจิตพิสัยมีขั้นตอน ดังนี้

1. กำหนดคุณลักษณะ หรือพฤติกรรมที่ต้องการวัด โดยระบุให้ชัดเจนว่าต้องการวัด สิ่งใด ในการวิจัยครั้งนี้ สิ่งที่ต้องการวัดได้แก่ พฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียน
2. นิยามความหมายของสิ่งที่ต้องการวัด โดยการวิเคราะห์คุณลักษณะว่าสิ่งที่ ต้องการวัดมีคุณลักษณะอย่างไร
3. สร้างข้อความ โดยเขียนให้ครอบคลุมคุณลักษณะทุกด้าน แต่ละด้านควรมีหลาย ข้อคำถาม
4. ทดลองเครื่องมือ นำเครื่องมือที่สร้างไปทดลองใช้กับนักเรียน
5. ปรับปรุงคุณภาพของเครื่องมือ นำผลการทดลองเครื่องมือมาวิเคราะห์ ปรับปรุง แก้ไข และพัฒนาเครื่องมือให้ดียิ่งขึ้น
6. สร้างเกณฑ์ในการให้คะแนน รวมทั้งเขียนคู่มือการใช้เครื่องมือที่สร้างขึ้น

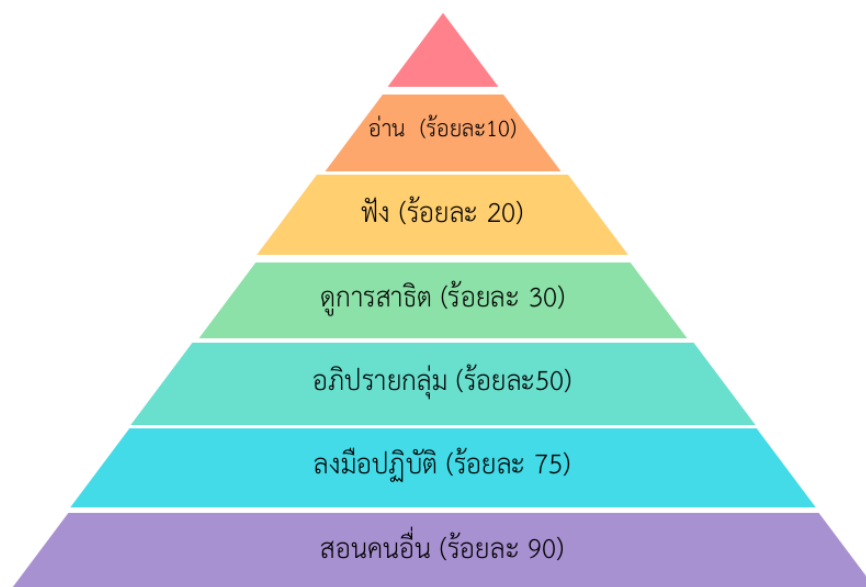
การวัดประเมินด้านจิตพิสัยนับว่าเป็นส่วนหนึ่งของการประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน เพราะจะช่วยให้ครูดนตรีสามารถวิเคราะห์ความรู้สึก เจตคติ และพฤติกรรมของนักเรียน เพื่อนำ ปัญหาหรือข้อบกพร่องที่เกิดขึ้นไปพัฒนาการสอนของตนเอง ดังนั้น หากครูดนตรีมีหลักการ ประเมินผลที่ถูกต้อง เลือกใช้วิธีการประเมินได้อย่างเหมาะสมกับคุณลักษณะที่ต้องการวัดผล ก็จะ ส่งผลให้การประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียนเป็นไปอย่างตรง และเที่ยงธรรม

ดนตรี เป็นวิชาที่พัฒนานักเรียนในทุกด้าน ทั้งด้านทักษะการคิด ทักษะการปฏิบัติ นอกจากนี้ ดนตรียังสามารถยกระดับจิตใจ และพัฒนาพฤติกรรมของนักเรียนได้อีกด้วย ดังนั้นครูดนตรีจึงมีหน้าที่ สำคัญ ในการออกแบบการเรียนการสอนให้ครอบคลุมวัตถุประสงค์ในการสอนทั้ง 3 ด้าน คือ ด้าน พุทธพิสัย ด้านทักษะพิสัย และด้านจิตพิสัย เพื่อมุ่งเน้นพัฒนาทักษะทางด้านดนตรีควบคู่ไปกับการ พัฒนาพฤติกรรมอันพึงประสงค์ให้เกิดขึ้นกับนักเรียน สร้างนักเรียนให้เติบโตไปเป็นผู้ที่พร้อมทั้งด้าน ความรู้ ความสามารถ ศักยภาพ และมีความสมบูรณ์ทางจิตใจ ช่วยเหลือเกื้อกูล แบ่งปันบุคคลรอบ ข้าง เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมของสังคม เพื่อพัฒนาสังคมให้ก้าวหน้าต่อไป

3.1.3 ทฤษฎีการเรียนรู้ของเอ็ดการ์ เดล

พีระมิตแห่งการเรียนรู้ (Learning Pyramid) เกิดขึ้นจากการวิจัยของเอ็ดการ์ เดล (Dale, 1969) โดยศึกษารูปแบบการเรียนรู้ที่จะทำให้อัตราความจำเฉลี่ยของผู้เรียนคงอยู่สูงที่สุด จากการใช้ วิธีการเรียนรู้ 6 รูปแบบ ผลการวิจัยพบว่า

- การเรียนรู้โดยการอ่าน (Reading) การเรียนรู้ในรูปแบบนี้จะทำให้อัตราความจำเฉลี่ยของ ผู้เรียนเท่ากับร้อยละ 10
- การเรียนรู้โดยการฟัง และการได้ยิน (Audiovisual) การเรียนรู้ในรูปแบบนี้จะทำให้อัตรา ความจำเฉลี่ยของผู้เรียนเท่ากับร้อยละ 20
- การเรียนรู้โดยดูการสาธิต (Demonstration) การเรียนรู้ในรูปแบบนี้จะทำให้อัตราความจำ เฉลี่ยของผู้เรียนเท่ากับร้อยละ 30
- การเรียนรู้โดยการอภิปรายกลุ่ม (Discussion) การเรียนรู้ในรูปแบบนี้จะทำให้อัตราความจำ เฉลี่ยของผู้เรียนเท่ากับร้อยละ 50
- การเรียนรู้โดยการลงมือปฏิบัติจริง (Practice) การเรียนรู้ในรูปแบบนี้จะทำให้อัตราความจำ เฉลี่ยของผู้เรียนเท่ากับร้อยละ 75
- การเรียนรู้โดยการสอนผู้อื่น หรือการนำความรู้ไปใช้ทันที (Teach someone else / Use immediately) การเรียนรู้ในรูปแบบนี้จะทำให้อัตราความจำเฉลี่ยของผู้เรียนเท่ากับร้อยละ 90



ภาพ 2.3 พีระมิตแห่งการเรียนรู้

(Dale, 1969)

จากผลการวิจัยพบว่า การเรียนรู้ในรูปแบบที่ผู้เรียนไม่มีส่วนร่วมในการลงมือปฏิบัติ (Passive learning) ได้แก่ การอ่านเอกสารประกอบการสอน การฟังบรรยาย และการดูการสาธิต แสดงตัวอย่างจากครู เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ทำให้นักเรียนมีอัตราความจำเฉลี่ยต่ำกว่ารูปแบบการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง (Active learning) ได้แก่ การอภิปรายกลุ่ม การลงมือปฏิบัติ และรูปแบบการเรียนรู้ที่ทำให้นักเรียนมีอัตราความจำเฉลี่ยสูงที่สุด คือการที่นักเรียนได้นำความรู้ไปใช้ใน ชีวิตประจำวัน และใช้สอนผู้อื่น ดังนั้น เพื่อให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพ ครูจึงควรออกแบบ การเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติผ่านประสบการณ์จริง ตามความชอบ ความถนัด และ ความสนใจ เพื่อให้ นักเรียนได้ค้นหาความหมาย และคุณค่าของสิ่งที่เรียนด้วยตนเอง

พัฒนาการด้านจริยธรรม

พัฒนาการด้านจริยธรรมมีความเกี่ยวข้องกับพัฒนาการด้านการเรียนรู้ เนื่องจากความเข้าใจ และการแสดงพฤติกรรมด้านจริยธรรมจะเกิดขึ้น เมื่อนักเรียนมีความสัมพันธ์กับบุคคลรอบข้าง และ สิ่งแวดล้อมรอบตัว ซึ่งความเข้าใจด้านจริยธรรมจะเป็นพื้นฐานของการมีพฤติกรรมเอื้อสังคมที่จะ สร้างให้นักเรียนสามารถใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างเป็นสุข และสร้างสังคมแห่งการเกื้อกูล

อย่างยั่งยืน จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า มีทฤษฎีที่ศึกษาเกี่ยวกับพัฒนาการด้านจริยธรรม (Piaget, 1932; Kohlberg, 1981) ดังนี้

3.2.1 ทฤษฎีการพัฒนาจริยธรรมของเพียเจต์

เพียเจต์ (Piaget, 1932) ทำการศึกษาพัฒนาการด้านจริยธรรมของเด็กโดยการยกตัวอย่างสถานการณ์เป็นคู่ เรื่องราวของสถานการณ์แต่ละคู่มีความคล้ายกัน แต่มีตัวแปรแทรกซ้อนเพื่อให้นักเรียนใช้เหตุผลทางด้านจริยธรรมในการแก้ไขปัญหา ตัวอย่างสถานการณ์เช่น มีเด็กชายคนหนึ่งเปิดประตูชนกับตู้เก็บของในห้องครัว ทำให้แก้วแตก 5 ใบ โดยไม่เจตนา กับ เด็กชายอีกคนเปิดตู้เก็บของเพื่อหยิบขวดแยม แต่มีแก้ววางขวางอยู่จึงปัดออกทำให้แก้วแตก 1 ใบ หลังจากเล่าสถานการณ์ เพียเจต์สัมภาษณ์นักเรียนถึงความคิดเห็นว่าใครทำผิดมากกว่ากัน ผลการสัมภาษณ์พบว่า นักเรียนอายุระหว่าง 4 – 7 ปี คิดว่าเด็กชายที่ทำแก้วแตก 5 ใบ มีความผิดมากกว่า เนื่องจากสร้างความเสียหายมากกว่าเด็กชายที่ทำแก้วแตก 1 ใบ ในขณะที่เด็กอายุ 7 ปีขึ้นไปคิดว่า เด็กชายที่ทำแก้วแตก 1 ใบ มีความผิดมากกว่าเนื่องจากคำนึงถึงเจตนาในการกระทำผิดร่วมด้วย จากการศึกษาเพียเจต์จึงแบ่งพัฒนาการด้านจริยธรรมตามช่วงวัยได้ ดังนี้

1) **ระยะยึดหลักจริยธรรมจากผู้อื่น (Heteronomous morality)** เป็นระยะแรกซึ่งเป็นพื้นฐานของการสร้างความเข้าใจด้านจริยธรรม เด็กในระยะนี้จะอยู่ในช่วงอายุ 4 – 7 ปี ซึ่งเป็นวัยที่ยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง ดังนั้นเด็กจะยึดถือว่ากฎเกณฑ์เป็นสิ่งที่ตายตัว เมื่อทำความผิดจะต้องได้รับโทษ โดยไม่คำนึงถึงสาเหตุ หรือเจตนาของผู้กระทำความผิด

2) **ระยะยึดหลักจริยธรรมของตนเอง (Autonomous morality)** เป็นระยะที่สอง ซึ่งเด็กมีความเข้าใจเกี่ยวกับจริยธรรมลึกซึ้งมากขึ้น เด็กในระยะนี้จะอยู่ในช่วงอายุ 7 ปีขึ้นไป ซึ่งเด็กในวัยนี้มีความคิดเป็นของตนเอง เริ่มเข้าใจในความเป็นตรรกะ และเหตุผล จึงไม่ยึดติดกับกฎเกณฑ์ แต่สามารถปรับเปลี่ยน ยืดหยุ่นตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้

สรุปผลการวิจัยได้ว่า นักเรียนจะสามารถพัฒนาความเข้าใจด้านจริยธรรมได้ผ่านพัฒนาการด้านการเรียนรู้ตามช่วงวัย กล่าวคือ นักเรียนจะมีความเข้าใจเรื่องของคุณธรรมจริยธรรมได้อย่างลึกซึ้งเมื่ออายุเพิ่มขึ้นตามลำดับ

3.2.2 ทฤษฎีการพัฒนาจริยธรรมของโคลเบอร์ก

ลอเรนซ์ โคลเบอร์ก (Lawrence Kohlberg 1927 - 1987) เป็นนักจิตวิทยาที่มีความเชี่ยวชาญในการศึกษาคุณธรรมและเหตุผล ผู้คิดค้นทฤษฎีพัฒนาการของเหตุผลเชิงจริยธรรม (The cognitive theory of development of moral reasoning ability) โดยแบ่งพัฒนาการออกเป็น 3 ระดับ ในแต่ละระดับแบ่งเป็น 2 ชั้น (Kohlberg, 1981; ดุจเดือน พันธุมาวิน, 2550) ดังตาราง

ตาราง 2.5 ทฤษฎีพัฒนาการของเหตุผลเชิงจริยธรรมของโคลเบอร์ก

ระดับที่ 1 ระดับก่อนกฎเกณฑ์ (Preconventional Level)	ระดับที่ 2 ระดับตามกฎเกณฑ์ (Conventional Level)	ระดับที่ 3 ระดับเหนือ กฎเกณฑ์ (Postconventional Level)
ขั้นที่ 1 หลักการหลบหลีกการ ถูกลงโทษ (Punishment and obedience orientation)	ขั้นที่ 3 หลักการทำตามความ เห็นชอบของผู้อื่น (Interpersonal concordance)	ขั้นที่ 5 หลักการทำตามคำ สัญญา (Social-contact legalistic orientation)
ขั้นที่ 2 หลักการแสวงหา รางวัล (Instrumental- relativist orientation)	ขั้นที่ 4 หลักการทำตามกฎ ข้อบังคับในสังคม (Law and order)	ขั้นที่ 6 หลักการยึดอุดมคติ สากล (Universal-ethic principal orientation)

จากตาราง 2.5 Kohlberg เสนอว่า พัฒนาการของเหตุผลเชิงจริยธรรมมีพื้นฐานมาจากพัฒนาการเรียนรู้ตามช่วงวัย โดยแบ่งช่วงวัยที่สอดคล้องกับการพัฒนาด้านจริยธรรมแต่ละระดับ ดังนี้

ระดับที่ 1 ระดับก่อนกฎเกณฑ์ (Preconventional Level)

เด็กที่อยู่ในพัฒนาการระดับนี้อยู่ในช่วงอายุ 2 – 10 ปี เด็กจะปฏิบัติตามสิ่งที่พ่อแม่ หรือผู้ดูแลสั่งให้กระทำ โดยเรียนรู้ว่าสิ่งใดเป็นสิ่งที่ดีจากการได้รับรางวัล และสิ่งใดเป็นสิ่งที่ไม่ดีจากการถูกลงโทษ พัฒนาการด้านจริยธรรมในระดับนี้แบ่งออกเป็น 2 ขั้น ได้แก่

ขั้นที่ 1 หลักการหลบหลีกการถูกลงโทษ (Punishment and obedience orientation) เป็นพัฒนาการด้านจริยธรรมของเด็กช่วงอายุ 2 – 7 ปี โดยเด็กจะแสดงพฤติกรรมเพราะความกลัว ความเจ็บปวดจากการถูกลงโทษ

ขั้นที่ 2 หลักการแสวงหารางวัล (Instrumental-relativist orientation) เป็นพัฒนาการด้านจริยธรรมของเด็กช่วงอายุ 7 – 10 ปี เด็กจะเรียนรู้ว่าพฤติกรรมอันพึงประสงค์คือพฤติกรรมที่แสดงแล้วได้รับของรางวัลที่น่าพอใจ โดยจะแสดงพฤติกรรมเมื่อมีรางวัลเป็นสิ่งจูงใจเท่านั้น

ระดับที่ 2 ระดับตามกฎเกณฑ์ (Conventional Level)

เด็กที่อยู่ในพัฒนาการระดับนี้อยู่ในช่วงอายุ 10 – 16 ปี ซึ่งได้รับการถ่ายทอดพฤติกรรมทางสังคมจากหลายกลุ่ม เช่น ครอบครัว เพื่อน และสังคม อิทธิพลจากสิ่งแวดล้อมเหล่านี้มีผลต่อเหตุผล

เชิงจริยธรรมของเด็ก โดยเด็กจะแสดงพฤติกรรมที่เป็นสิ่งที่สังคมคาดหวัง พัฒนาการด้านจริยธรรมในระดับนี้แบ่งออกเป็น 2 ชั้น ได้แก่

ขั้นที่ 3 หลักการทำตามความเห็นชอบของผู้อื่น (Interpersonal concordance) เป็นพัฒนาการด้านจริยธรรมของเด็กช่วงอายุ 10 – 13 ปี ในขั้นนี้เด็กจะแสดงพฤติกรรมโดยคำนึงว่าพฤติกรรมนั้นได้รับความเห็นชอบ ยินยอม หรือเป็นไปตามที่คนในสังคมคาดหวัง จึงทำให้มักมีพฤติกรรมคล้อยตาม เลียนแบบ หรือพฤติกรรมที่ทำให้เป็นจุดสนใจ เพื่อเรียกร้องความสนใจจากและการยอมรับจากผู้อื่น

ขั้นที่ 4 หลักการทำตามกฎหมายข้อบังคับในสังคม (Law and order) เป็นพัฒนาการด้านจริยธรรมของเด็กช่วงอายุ 13 – 16 ปี พัฒนาการในขั้นนี้นักเรียนจะปฏิบัติตามสิ่งที่สังคมกำหนด โดยไม่คำนึงถึงครอบครัว หรือเพื่อน เช่น การปฏิบัติตามกฎของโรงเรียน เป็นต้น

ระดับที่ 3 ระดับเหนือกฎเกณฑ์ (Postconventional Level)

เด็กที่อยู่ในพัฒนาการระดับนี้อยู่ในช่วงอายุ 16 ปีขึ้นไป ซึ่งจะตัดสินใจแสดง หรือไม่แสดงพฤติกรรมตามความคิดและเหตุผลของตนเอง ซึ่งเห็นว่าเหมาะสมแล้ว บนพื้นฐานของความถูกต้อง ความยุติธรรม โดยแบ่งได้เป็น 2 ชั้น

ขั้นที่ 5 หลักการทำตามคำสัญญา (Social-contact legalistic orientation) นักเรียนจะแสดงพฤติกรรมโดยยึดข้อตกลงเพื่อประโยชน์ส่วนรวม และความถูกต้องเป็นหลัก

ขั้นที่ 6 หลักการยึดอุดมคติสากล (Universal-ethic principal orientation) คือการที่นักเรียนไม่ยึดติดกฎเกณฑ์ทางสังคม แต่มีความยึดหยุ่นทางจริยธรรม เพื่อประโยชน์ส่วนรวมเป็นหลัก

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยพบว่าพัฒนาการด้านจริยธรรมเป็นพื้นฐานในการนำไปสู่การพัฒนาพฤติกรรมเอื้อสังคม และมีความเกี่ยวข้องกับพัฒนาการด้านการเรียนรู้ ดังนั้นความเข้าใจในเรื่องจริยธรรมของนักเรียนจะมีความลึกซึ้งขึ้นตามอายุที่เพิ่มขึ้น ดังนั้นการพัฒนาพฤติกรรมเอื้อสังคมจึงควรเลือกช่วงวัยที่เริ่มเข้าใจความเป็นตรรกะ เป็นเหตุเป็นผล มีความคิดเป็นของตนเอง และให้เหตุผลเชิงจริยธรรมได้อย่างยืดหยุ่น ปรับเปลี่ยนตามสถานการณ์ได้ ซึ่งคุณลักษณะดังกล่าวสอดคล้องกับนักเรียนในช่วงอายุระหว่าง 7 – 12 ปี เพราะพฤติกรรมเอื้อสังคมไม่ใช่การแสดงพฤติกรรมตามคำสั่ง หรือปฏิบัติตามหน้าที่ แต่เป็นการแสดงพฤติกรรมเนื่องจากนักเรียนเข้าใจในความหมาย และเห็นคุณค่าของการแสดงพฤติกรรมดังกล่าวว่าจะสามารถพัฒนาสังคมได้อย่างแท้จริง

3.2 การเรียนดนตรีแบบเดี่ยว

การเรียนดนตรีในปัจจุบันมีรูปแบบที่หลากหลายมากขึ้น แต่การเรียนในรูปแบบเดี่ยวมีแนวโน้มที่จะเพิ่มจำนวนขึ้นเรื่อย ๆ เนื่องจากค่านิยมในการเรียนดนตรีของผู้ปกครองและนักเรียนในปัจจุบันมีความคาดหวังในผลสัมฤทธิ์ และตั้งเป้าหมายในการเรียนเพื่อการสอบและการแข่งขัน (Pühringer, 2020) ผู้ปกครองจึงต้องการให้บุตรหลานได้เรียนในรูปแบบที่เน้นการสอนสาระดนตรีเป็นหลัก แต่นักเรียนในระดับประถมศึกษาตอนต้น ยังเป็นวัยที่ต้องได้รับการดูแลอย่างใกล้ชิดจากผู้ปกครอง และครูที่โรงเรียน เพราะยังไม่สามารถดูแลพึ่งพาตนเองได้ (ณรุทธ์ สุทธจิตต์, 2541) ดังนั้น การที่นักเรียนมีความสัมพันธ์อันดีกับผู้ปกครองและครูดนตรี จะเป็นสิ่งที่ช่วยส่งเสริมให้การเรียนดนตรีของนักเรียนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

การพัฒนาการในการเรียนดนตรีของนักเรียนในระดับประถมศึกษาตอนต้นควรเริ่มต้นโดยการช่วยให้นักเรียนมีจังหวะที่สม่ำเสมอ ในเรื่องลักษณะของเสียง ควรฝึกให้นักเรียนรู้จักความตึง เบา ซึ่งเป็นพื้นฐานที่ทำให้นักเรียนเข้าใจการถ่ายทอดความรู้สึกในบทเพลงได้มากยิ่งขึ้น และควรเปิดโอกาสให้นักเรียนได้พัฒนาแนวคิดเรื่องเสียงประสาน อาจให้เริ่มต้นจากการฟัง แล้วจึงพัฒนาไปสู่การร้อง การบรรเลงเสียงประสานอย่างง่าย (Bergethon, Bjornar, and Eunice, 1979) ดังนั้นครูดนตรีจึงไม่ควรสอนเพียงแค่ให้นักเรียนท่องจำความรู้เพื่อนำไปใช้สอบ หรือแข่งขัน แต่ควรให้นักเรียนบรรเลงดนตรีด้วยความเข้าใจ และพัฒนาทักษะดนตรีของนักเรียนให้สอดคล้องกับพัฒนาการด้าน การเจริญเติบโตของนักเรียน เพื่อให้การเรียนการสอนดนตรีเป็นไปอย่างเป็นขั้นเป็นตอน มีความต่อเนื่อง และมีประสิทธิภาพ

การเรียนดนตรีแบบเดี่ยว เป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ครูดนตรีได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบการเรียนการสอนอย่างอิสระ เพื่อให้สอดคล้องและตอบสนองต่อความต้องการที่หลากหลายของนักเรียนแต่ละคน แต่ความอิสระดังกล่าวทำให้ครูดนตรีที่สอนในรูปแบบเดี่ยวต้องหมั่นหาความรู้ และพัฒนาตนเองอยู่เสมอ เพื่อให้เท่าทันความหลากหลาย และการเปลี่ยนแปลงค่านิยมในการเรียนดนตรีของสังคมในปัจจุบัน ดังนั้นครูดนตรีที่สอนในห้องเรียนแบบเดี่ยวจึงควรมีคุณลักษณะดังนี้ (Massie, 1977)

1. ครูดนตรีต้องมีความสามารถในการสื่อสารที่ดี เนื่องจากการเรียนการสอนดนตรีในรูปแบบเดี่ยว ภายในห้องเรียนมีเพียงครูและนักเรียนเท่านั้น ครูจึงเป็นมนุษย์คนเดียวภายในห้องเรียนที่จะสื่อสารกับนักเรียนได้ การถ่ายทอดความรู้จึงไม่สามารถหลีกเลี่ยงการสื่อสารได้ นอกจากนี้ความสามารถในการสื่อสารยังเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้ครูดนตรีได้เรียนรู้ และรู้จักนักเรียนผ่านการสอบถาม พูดคุย หรือสังเกตพฤติกรรมเพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปใช้ออกแบบการเรียนการสอนให้มีความเหมาะสม และสอดคล้องกับความชอบ ความถนัดของนักเรียนแต่ละคนได้มากยิ่งขึ้น

2. ครูดนตรีต้องมีความเห็นใจ การเรียนแบบเดี่ยวอาจทำให้นักเรียนเกิดความประหม่า ความกดดัน และความเครียดได้ ดังนั้นครูจึงควรสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน และตอบสนองพฤติกรรมดังกล่าวด้วยความเห็นใจ และใส่ใจ ซึ่งจะเป็นการสร้างควมไว้วางใจ และความสัมพันธ์อันดีระหว่างครูและนักเรียนได้ เพื่อให้บรรยากาศในห้องเรียนเป็นไปอย่างมีความสุข และส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับนักเรียน

3. ครูดนตรีต้องเป็นผู้สร้างแรงจูงใจ ภายในห้องเรียนแบบเดี่ยว มักจะเป็นห้องเรียนเล็ก ๆ ที่มีเพียงเครื่องดนตรี และอุปกรณ์การเรียนจำนวนไม่กี่ชิ้น ดังนั้นสิ่งที่ดีที่สุดในการสร้างแรงจูงใจ และแรงบันดาลใจในการเรียนดนตรีคือครู โดยภายในห้องเรียนแบบเดี่ยวครูสามารถสร้างแรงจูงใจให้กับนักเรียนได้ ดังนี้ (Barfield, 1983)

3.1 พุดคุยเรื่องปัญหาที่เกิดขึ้นจากการเรียนหรือการฝึกซ้อม นักเรียนมักไม่กล้าพูดถึงปัญหา หรือข้อบกพร่องของตนเองเนื่องจากเกรงว่าจะโดนครูตำหนิ ดังนั้นครูจึงควรเป็นผู้เปิดบทสนทนาด้วยคำถามเกี่ยวกับปัญหา หรืออุปสรรคที่นักเรียนพบจากการเรียนหรือการฝึกซ้อม เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนได้พูดคุย และครูควรรับฟังอย่างไม่ตัดสินนักเรียน แต่ควรให้กำลังใจและช่วยหาวิธีในการรับมือและแก้ไขปัญหา เมื่อปัญหาของนักเรียนได้รับการแก้ไข จะช่วยให้นักเรียนพัฒนาศักยภาพ และมีความสุขในการเรียนรู้ดนตรีต่อไป

3.2 สร้างความน่าสนใจให้กับบทเรียนดนตรี ครูดนตรีสามารถสร้างความน่าสนใจให้กับบทเรียนได้ผ่านการเชื่อมโยงความรู้ที่ได้จากการเรียนวิชาดนตรีกับความชอบ หรือสิ่งที่ตรงกับความสนใจของนักเรียนอยู่ในขณะนั้น ดังนั้น ครูดนตรีควรหมั่นสังเกต และพูดคุยกับนักเรียนด้วยความใส่ใจอยู่เสมอ เพื่อติดตามว่านักเรียนกำลังให้ความสนใจกับสิ่งใดเป็นพิเศษ แล้วนำข้อมูลที่ได้มาใช้เชื่อมโยงกับบทเรียนดนตรีที่ต้องการสอนนักเรียน

3.3 เพิ่มความท้าทายในการเรียน ความท้าทายในการเรียนดนตรีจะเกิดขึ้นได้ย่อมต้องอาศัยความสมดุลของความท้าทายและระดับทักษะของนักเรียน เพราะเป้าหมายในการเรียนที่ทำท้าทายจะต้องไม่ง่ายเกินไปจนนักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย แต่ต้องไม่ยากเกินทักษะของนักเรียนที่จะสามารถทำได้ด้วย เนื่องจากจะทำให้นักเรียนเกิดความท้อแท้ และเบื่อหน่ายในการเรียนเช่นกัน

3.4 ให้รางวัลนักเรียนเมื่อทำดี การให้รางวัลอาจไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งของ รางวัลที่ดีที่สุดสำหรับนักเรียนอาจเป็นเพียงคำชื่นชมเมื่อนักเรียนบรรเลงได้ไพเราะ หรือแสดงพฤติกรรมที่ดี และการปลอบใจ ให้กำลังใจเมื่อนักเรียนต้องบรรเลงเพลงที่ยากและท้าทายความสามารถ จะเห็นได้ว่า รางวัลที่นักเรียนแต่ละคนชื่นชอบอาจแตกต่างกัน ดังนั้นครูดนตรีจึงควรสังเกต และประเมินว่ารางวัลที่จูงใจนักเรียนแต่ละคนคือสิ่งใด ที่จะสามารถช่วยจูงใจให้นักเรียนแสดงพฤติกรรมที่ครูต้องการได้

3.5 ตั้งเป้าหมายในการเรียน การมีเป้าหมายในการเรียนช่วยให้การเรียนดนตรีเป็นไปอย่างมีทิศทางและมีประสิทธิภาพ ถึงแม้ในการเรียนแบบเดี่ยว นักเรียนอาจอยู่ในวัยที่เด็กเกินไป และไม่สามารถตั้งเป้าหมายระยะยาวได้ด้วยตนเอง แต่ครูควรส่งเสริมและเปิดโอกาสให้นักเรียนเริ่มต้นด้วยการตั้งเป้าหมายระยะสั้นภายในแต่ละคาบเรียน เพื่อให้ นักเรียนมีส่วนร่วมกับการเรียนการสอน และมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ที่จะบรรลุเป้าหมายที่ตนเองได้ตั้งไว้ให้สำเร็จ

4. ครูดนตรีต้องมีความสามารถในการจัดการการเรียนการสอน เนื่องจากการเรียนดนตรีแบบเดี่ยว เปิดโอกาสให้การเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีอิสระ ครูและนักเรียนสามารถเลือกหัวข้อหรือสาระที่ต้องการเรียนเองได้ ครูจึงต้องเป็นผู้จัดการการเรียนการสอนให้มีความสมดุลระหว่างความชอบของนักเรียน และสาระดนตรีที่นักเรียนควรศึกษา เพื่อจูงใจให้นักเรียนอยากเรียนดนตรีควบคู่กับการพัฒนาทักษะและความรู้ทางด้านดนตรีของนักเรียน

5. ครูดนตรีต้องมีความรู้ด้านดนตรีอย่างกว้างขวาง เนื่องจากการเรียนการสอนเป็นไปอย่างอิสระ รวมทั้งนักเรียนแต่ละคนมีความชื่นชอบ และประเภทของบทเพลงที่ต้องการเรียนแตกต่างกัน ดังนั้นครูดนตรีในการเรียนการสอนแบบเดี่ยวจึงต้องมีความรู้ด้านประเภทของเพลงที่หลากหลาย รวมทั้งมีความสามารถในการปฏิบัติทักษะดนตรีที่ และสามารถถ่ายทอดองค์ความรู้ดังกล่าวให้แก่ นักเรียนได้อย่างยืดหยุ่น

แม้ว่าการเรียนดนตรีแบบเดี่ยวอาจสร้างความเครียด และความกดดันเพราะเป็นการเรียนที่มุ่งเน้นนำความรู้ไปใช้เพื่อการสอบและการแข่งขัน แต่ในขณะเดียวกันก็สร้างความสุขและความทรงจำที่ดีให้แก่ นักเรียนเช่นกัน จากการศึกษาของโนรา และคณะ (Nora, Zachary, Jenifer, and Leah, 2001) ที่ได้สัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียนว่าชอบสิ่งใดมากที่สุดเกี่ยวกับการเรียนดนตรีแบบเดี่ยวพบว่า สิ่งที่นักเรียนชื่นชอบมากที่สุดคือ ครู เพราะครูมีส่วนช่วยในการพัฒนาศักยภาพ และใส่ใจความรู้สึกของนักเรียนแต่ละคนอย่างใส่ใจ รวมทั้งนักเรียนมีความกล้าที่จะเล่าปัญหาของตนเองให้ครูฟังมากกว่าการเรียนแบบกลุ่ม เพราะการเรียนในรูปแบบเดี่ยวมีความเป็นส่วนตัวมากกว่า

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องผู้วิจัยพบว่า การเรียนในรูปแบบเดี่ยวมีข้อจำกัดคือ เป็นการเรียนที่มุ่งเน้นให้นักเรียนแข่งขัน และบรรยากาศในการเรียนไม่ส่งเสริมให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะสังคม หรือพฤติกรรมเพื่ออยู่ร่วมกับผู้อื่น เนื่องจากบริบทภายในห้องเรียนไม่เอื้อต่อการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมเพราะมีเพียงแค่ครูและนักเรียนเพียงสองคนในห้องเรียน แต่ข้อได้เปรียบในการพัฒนาพฤติกรรมเอื้อสังคมผ่านห้องเรียนดนตรีแบบเดี่ยวคือ ครูดนตรีสามารถออกแบบการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับนักเรียนแต่ละคนได้ และนักเรียนไว้วางใจที่จะเล่าเรื่องราวต่าง ๆ หรือแสดงตัวตนของตนเองภายในห้องเรียน ดังนั้นครูจึงสามารถสังเกต และนำข้อมูลที่ได้มาออกแบบการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะดนตรีของนักเรียนควบคู่ไปกับการพัฒนาพฤติกรรมเอื้อสังคมได้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาบริบทการสอนดนตรีแบบเดี่ยวดังเหตุผลที่กล่าวข้างต้น

3.3 การเรียนรู้ผ่านการเล่น

การเล่น เป็นสิ่งที่กระตุ้นพัฒนาการ และส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ นักการศึกษาและนักวิชาการให้ความสำคัญกับการเล่นเป็นอย่างมาก โดยเชื่อว่าการเล่นจะเป็นเครื่องมือในการพัฒนาเด็กเรียนอย่างรอบด้าน ทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ และสังคม นอกจากนี้ยังช่วยพัฒนาพฤติกรรมและความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนให้สามารถต่อยอดความรู้ และเรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างเป็นสุข เฟรดริค วิสเฮมโฟรเบล (Friedrich Froebel, 1782 - 1852) บิดาแห่งการศึกษาปฐมวัย เปรียบเทียบการเล่นว่าเป็นเมล็ดพันธุ์ที่เป็นพื้นฐานแห่งความเจริญงอกงามของความรู้ และแพทย์หญิงมาเรีย มอนเตสซอรี (Maria Montessori) ให้ความเห็นว่าการเล่นทำให้เด็กได้แสดงออกถึงตัวตน และหล่อหลอมให้เกิดบุคลิกภาพโดยรวม นอกจากนี้การเล่นยังเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้และทดลองผ่านประสบการณ์การลงมือปฏิบัติจริง แพทตี สมิธ ฮิลล์ (Patty Smith Hill) อธิบายว่า เด็กจะได้ทดลองค้นคว้าหาวิธีในการค้นพบสิ่งที่มีความหมายด้วยตนเองผ่านการเล่น (กุลยา ตันติผลาชีวะ, 2551)

รูปแบบของการเล่นมีความหลากหลายอย่างมาก โดยการเล่นสามารถเล่นได้ทั้งในรูปแบบการเล่นคนเดียว และการเล่นแบบเป็นกลุ่ม ซึ่งมีประโยชน์แตกต่างกัน การเล่นคนเดียวจะช่วยให้เด็กมีสมาธิจดจ่อกับสิ่งที่ตนเองสนใจอย่างเต็มที่ ในขณะที่การเล่นแบบกลุ่มจะช่วยให้เรียนรู้การทำงานเป็นทีม ส่งเสริมการฝึกทักษะความเป็นผู้นำ นอกจากนี้ยังทำให้เด็กเรียนรู้การใช้ชีวิตในสังคมอย่างมีความสุข ช่วยเหลือเกื้อกูล แบ่งปันคนรอบข้าง เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมของสังคม โดยประสบการณ์ที่ได้รับจากการเล่นจะทำให้เด็กรู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งของสังคม และมองเห็นคุณค่าในตนเอง ดังนั้นการเรียนรู้ผ่านการเล่นจะมีประสิทธิภาพเมื่อเป็นการเล่นที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ในการเรียน และพัฒนาการของผู้เรียน โดย เบอร์กเจน (Bergen, 1998) ได้แบ่งการเล่นที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กแต่ละวัยออกเป็น 3 ช่วง คือ 1) ช่วงอายุแรกเกิด - 2 ปี 2) ช่วงอายุ 3 - 5 ปี และ 3) ช่วงอายุ 6 - 12 ปี

ในการศึกษาครั้งนี้ นักเรียนอยู่ในช่วงอายุ 6 - 12 ปี ซึ่งเด็กในวัยนี้เริ่มเข้าโรงเรียนแล้ว จึงจำเป็นที่จะต้องเรียนรู้ในการสร้างปฏิสัมพันธ์ และการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม นอกจากนี้ยังเป็นวัยที่เริ่มมีความเป็นตัวของตัวเอง และสร้างบุคลิกภาพซึ่งสะท้อนความเป็นตัวตน ดังนั้นการเล่นที่เหมาะสมกับวัยนี้จึงเป็นการเล่นเกม (Game) เนื่องจาก เกม เป็นการสร้างการเรียนรู้ซึ่งเกิดจากความเต็มใจของผู้เรียน และทำให้เด็กได้เรียนรู้เนื้อหาสาระที่เป็นวิชาการควบคู่กับการเรียนรู้ที่จะรักษากฎกติกาเพื่อความสงบเรียบร้อยของสังคม เรียนรู้ที่ยอมรับความผิดหวังจากการพ่ายแพ้ และยินดีกับความสำเร็จของผู้อื่นด้วยความจริงใจ ดังนั้นเกมจึงเป็นการเล่นที่สามารถพัฒนาได้ทั้งความรู้ด้านวิชาการ และส่งเสริมพฤติกรรมอันดี ซึ่งเป็นสิ่งที่จะช่วยพัฒนาสังคมต่อไป

เกมบิงโก

ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นการศึกษาที่นำทฤษฎีสุขภาวะมาใช้ร่วมกับการสอนดนตรี จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า นักเรียนที่มีอายุระหว่าง 7-9 ปี ซึ่งตรงกับช่วงอายุของกลุ่มผู้เข้าร่วมวิจัยในครั้งนี้ มักจะสนุกสนาน และเรียนรู้ได้ดีผ่านการเรียนรู้ในรูปแบบการเล่นเกม เนื่องจากองค์ประกอบของทฤษฎีสุขภาวะมี 5 ด้าน ได้แก่ อารมณ์เชิงบวก (Positive emotion) ความสนใจในการทำกิจกรรม (Engagement) การรู้ซึ่งถึงความหมาย (Meaning) และการบรรลุเป้าหมาย (Accomplishment) ผู้วิจัยจึงนึกถึงเกมบิงโก เนื่องจากเป็นเกมที่สามารถแสดงความเชื่อมโยง และความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบทั้ง 5 ด้านได้ อีกทั้งยังทำให้นักเรียนตระหนัก และมองเห็นภาพรวมของการเรียนการสอน ดังนั้นผู้วิจัยจึงศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมบิงโกร่วมกับการเรียนการสอน และประสิทธิภาพที่ช่วยพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียน โดยมีรายละเอียดดังนี้

เกมบิงโกเป็นเกมที่เป็นที่รู้จักและเล่นกันอย่างแพร่หลายในทั่วทุกมุมของโลก กลยุทธ์ในการเล่นเกมนี้อาจทำให้ผู้เล่นได้เห็นองค์รวมของสิ่งที่ตนเองมี และได้ประเมินตนเอง (Angela, Ian, Kirstyn, Alex, Gillian, and Andrew, 2001) กติกาในการเล่นบิงโกแบบดั้งเดิม คือผู้เล่นจะได้รับการ์ดเกมซึ่งเป็นตาราง 5x5 กล่าวคือ ตารางที่มีช่องแนวตั้ง และแนวนอนจำนวนอย่างละ 5 ช่อง ภายในแต่ละช่องจะมีตัวเลขที่สุ่มบรรจุไว้ โดยในแถวแนวตั้งของตารางแต่ละแถวจะมีชื่อเรียก และกำหนดช่วงของชุดตัวเลข ดังนี้ แถวที่ 1 แถว B จะเป็นการสุ่มตัวเลขตั้งแต่ 1-15 แถวที่ 2 แถว I จะเป็นการสุ่มตัวเลขตั้งแต่ 16-30 แถวที่ 3 แถว N จะเป็นการสุ่มตัวเลขตั้งแต่ 31-45 แถวที่ 4 แถว G จะเป็นการสุ่มตัวเลขตั้งแต่ 46-60 และ แถวที่ 5 แถว O จะเป็นการสุ่มตัวเลขตั้งแต่ 61-75 และมีผู้นำเล่นเกมขานตัวเลขที่ได้จากการหยิบแบบสุ่ม หากผู้เล่นมีตัวเลขที่สุ่มอยู่ในตารางจะได้รับคะแนน และหากได้รับคะแนนเรียงกันครบ 5 ช่องในแนวนอน หรือแนวตั้ง หรือแนวทแยงมุมก่อนเป็นคนแรก จะเป็นผู้ชนะในเกม แต่ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ประยุกต์เกมบิงโกกับทฤษฎีสุขภาวะ และสร้างเกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะขึ้น โดยเป็นตาราง 5x5 โดยแต่ละช่องในแนวตั้งของตารางจะเป็นองค์ประกอบของทฤษฎีสุขภาวะ 5 ด้าน ได้แก่ อารมณ์เชิงบวก (Positive emotion) ความสนใจในการทำกิจกรรม (Engagement) การรู้ซึ่งถึงความหมาย (Meaning) และการบรรลุเป้าหมาย (Accomplishment) และบรรจุข้อความพฤติกรรมเอื้อสังคมที่สะท้อนกับแต่ละองค์ประกอบแทนการบรรจุตัวเลข ซึ่งผู้เล่นจะได้รับคะแนนเมื่อแสดงพฤติกรรมที่สอดคล้อง หรือสะท้อนกับข้อความในเกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ

เกมบิงโกไม่เพียงสร้างความสนุกสนาน และเสริมแรงให้ผู้เรียนอยากแสดงพฤติกรรมอันพึงประสงค์เท่านั้น จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยพบว่า เกมบิงโกช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนของนักเรียนได้ และยังช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ให้กับนักเรียนอีกด้วย การวิจัยของ (Karen, 2007) ได้นำเกมบิงโกไปทดลองใช้ร่วมกับการสอนวิชาเภสัชศาสตร์ซึ่งเป็นวิชาที่นักเรียนมีความกดดันในการเรียน และสอบไม่ผ่านจำนวนมากในแต่ละเทอม เมื่อสัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักเรียนหลังการใช้เกมบิงโกร่วมกับการเรียนพบว่า นักเรียนคิดว่าเกมบิงโกช่วยพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เพราะทำให้นักเรียนได้เห็นภาพองค์รวมของสิ่งที่ต้องเรียนรู้ตลอดปีการศึกษาผ่านข้อความในเกมบิงโก ช่วยให้นักเรียนเข้าใจ และตามเนื้อหาในการเรียนได้ทัน นอกจากนี้ยังช่วยให้รายวิชาที่น่าสนใจเพิ่มมากขึ้น นักเรียนได้ประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะที่มีถ่ายทอดผ่านการแสดงพฤติกรรมเพื่อให้ได้รับคะแนนในเกมบิงโก นอกจากนี้ ความสนุกสนานจากการเรียนรู้ผ่านการเล่นเกม ช่วยลดความกังวลและความเครียดของนักเรียนจากการเรียนและการสอบได้ สอดคล้องกับการศึกษาของ เองเจลล่า และคณะ (Angela et al, 2001) ที่พบว่า เกมบิงโกช่วยส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้ และได้รับประสบการณ์ในการเรียนอย่างเป็นธรรมชาติ เพลิดเพลิน สร้างความสนุกสนาน โดยที่นักเรียนไม่รู้สึกรู้สว่ากำลังเรียนอยู่ จึงทำให้นักเรียนเรียนรู้อย่างมีความสุข และมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยพบว่า การเล่นเกมไม่เพียงทำให้นักเรียนสนุกสนานและเพลิดเพลินเท่านั้น แต่ยังช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ ความคิดสร้างสรรค์ และช่วยพัฒนาพฤติกรรมของนักเรียนได้อีกด้วย ซึ่งการเล่นประกอบด้วยหลากหลายรูปแบบ การเลือกรูปแบบการเล่นเพื่อการเรียนรู้ให้เกิดประสิทธิภาพจึงต้องเลือกตามความเหมาะสมของเนื้อหาสาระที่ต้องการทำการสอน และพัฒนาการของนักเรียน การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะพัฒนาทักษะดนตรี ควบคู่กับการพัฒนาพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียน ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกรูปแบบการเรียนรู้ผ่านการเล่นในรูปแบบเกม เนื่องจากเป็นรูปแบบที่สามารถพัฒนาความรู้ทางด้านวิชาการไปพร้อมกับการพัฒนาพฤติกรรมอันพึงประสงค์ของนักเรียนได้

3.4 การประเมินตนเอง

การประเมินตนเอง (Self - assessment) เป็นกระบวนการที่มุ่งให้นักเรียนเกิดการทบทวน ไตร่ตรองพิจารณาถึงจุดดี และข้อบกพร่องของตนเอง สะท้อนความคิด และนำไปสู่การพัฒนาตนเอง (อวยพร เรื่องตระกูล และสุนทรพจน์ ดำรงพานิช, 2551) ผู้คิดค้นแนวคิดการประเมินตนเองคือ เพียเจต์ ซึ่งได้พัฒนาจากแนวคิดทฤษฎี Constructivist Theory โดยเชื่อว่าการเรียนรู้เกิดจากการเชื่อมโยงระหว่างความรู้เดิมที่มีอยู่แล้ว กับความรู้ที่ได้เรียนรู้ใหม่ แล้วพัฒนาเป็นแนวคิดการประเมินตนเอง นักจิตวิทยาให้ความหมายของการประเมินตนเองว่า เป็นกระบวนการที่นักเรียนประเมิน

ความสามารถของตนเอง และตัดสินคุณค่าของการปฏิบัติ รวมทั้งสามารถอธิบายจุดแข็ง จุดอ่อนเพื่อการพัฒนาปรับปรุงตนเองให้ดีขึ้น (Klenowski, 1995 อ้างถึงใน Ross, 2006) ดังนั้น การประเมินตนเองจึงมีความสำคัญต่อกระบวนการเรียนรู้ เนื่องจากเป็นสิ่งที่ช่วยให้นักเรียนมีจุดมุ่งหมาย และติดตามประเมินการเรียนรู้ของตนเอง และเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบการเรียนการสอน โดยให้นักเรียนตัดสินว่าควรใช้เกณฑ์ในการประเมินอย่างไร มากกว่าการตัดสินที่ขึ้นอยู่กับครูเพียงอย่างเดียว

3.4.1 ความสำคัญของการประเมินตนเอง

จากการศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า การประเมินตนเองส่งผลดีต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน งานวิจัยของ ญญฐณี ศรีโชติ (2559) พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา มีพัฒนาการทักษะปฏิบัติการทดลองในวิชาวิทยาศาสตร์ที่สูงขึ้นเมื่อใช้วิธีการประเมินตนเองในกระบวนการเรียนการสอน นอกจากนี้ การประเมินตนเองยังพัฒนาในด้านเจตคติที่ดี การเห็นคุณค่าของตนเองและสิ่งที่ได้เรียนรู้ โดย Ross (2006) ได้อธิบายว่า การประเมินตนเองมีความสำคัญต่อการเรียนรู้ของนักเรียน 5 ประการ ดังนี้

1. นักเรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบการเรียน และการประเมินผล ทำให้การเรียนการสอนสอดคล้องกับความต้องการในการเรียนรู้ และเหมาะสมกับความแตกต่างของนักเรียนแต่ละคน
2. การประเมินตนเองมีวิธีการประเมินที่หลากหลาย จึงช่วยเพิ่มความสนใจในการเรียนให้กับนักเรียน
3. การประเมินตนเองช่วยพัฒนานักเรียนทั้งในด้านผลสัมฤทธิ์ และเจตคติที่ดีต่อสิ่งที่ได้เรียนรู้
4. นักเรียนสามารถวิเคราะห์จุดแข็ง และจุดที่ต้องพัฒนาในการเรียนรู้ จากการประเมินตนเองได้
5. นักเรียนเรียนรู้ได้มากกว่าเมื่อนักเรียนทราบว่าประเมินอะไรจากการเรียนรู้

จะเห็นได้ว่า การประเมินตนเอง เป็นรูปแบบการประเมินที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบการเรียนรู้อ และการประเมินผลด้วยตนเอง ส่งผลให้มีพัฒนาการที่ดีทั้งทางด้านผลสัมฤทธิ์ และเจตคติที่ดีต่อสิ่งที่ได้เรียนรู้ และเป็นกระบวนการที่สะท้อนให้นักเรียนเห็นถึงจุดแข็ง และจุดที่ต้องพัฒนาของตนเอง ทำให้นักเรียนได้ทบทวน พิจารณา และคิดอย่างมีวิจารณญาณที่จะนำสิ่งที่บกพร่องไปพัฒนาตนเองให้ดีขึ้นต่อไป

3.4.2 เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินตนเอง

เนื่องจากนักเรียนแต่ละคนมีความแตกต่างกัน การใช้เครื่องมือในการประเมินตนเองจึงต้องมีหลายรูปแบบ เพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการเรียน และความหลากหลายของนักเรียนแต่ละคน โดยเครื่องมือในการประเมินที่ได้รับความนิยมในปัจจุบัน มี 6 ประเภท (อรนุช ศรีสะอาด, 2563) ได้แก่ มาตรฐานค่า (Rating scale) แฟ้มสะสมผลงาน (Portfolios) แบบตรวจสอบรายการ (Checklist) อนุทิน (Journal) แบบสอบถามปลายเปิด (Open ended question) และการให้คะแนนแบบรูบริกส์ (Scoring Rubrics) โดยในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำเครื่องมือการประเมินตนเองมาประยุกต์ใช้กับการเก็บข้อมูล 2 ประเภท โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. แบบตรวจสอบรายการ (Checklist) เป็นมาตรที่ใช้วัดพฤติกรรม และตรวจสอบว่ามีพฤติกรรม หรือเหตุการณ์ใดเกิดขึ้น เป็นข้อความปลายปิด คือเป็นการสร้างรายการของข้อความที่สัมพันธ์กับคุณลักษณะของพฤติกรรม สามารถตอบได้มากกว่า 1 ตัวเลือกขึ้นไป (พีระพงษ์ เครื่องสนุก, 2558) โดยผู้วิจัยได้นำมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาเกมบิงโกตามสภาวะ เพื่อเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการศึกษาครั้งนี้

2. อนุทิน (Journal) เป็นการบันทึกเหตุการณ์ และสะท้อนสิ่งที่ได้จากการเรียนรู้ของนักเรียนในแต่ละครั้ง โดยผู้วิจัยนำมาประยุกต์เพื่อสร้างแบบบันทึกการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคม ซึ่งแบ่งลักษณะของพฤติกรรมเป็น 5 ด้านตามองค์ประกอบของทฤษฎีสภาวะ 5 ด้าน ได้แก่ อารมณ์เชิงบวก (Positive emotion) ความสั่นไหวในการทำกิจกรรม (Engagement) การรู้ซึ่งถึงความหมาย (Meaning) และการบรรลุเป้าหมาย (Accomplishment) แต่เนื่องจากผู้เข้าร่วมวิจัยในครั้งนี้มีอายุเพียง 7-9 ปี ดังนั้นผู้วิจัยจึงเป็นผู้บันทึกการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนในการเก็บข้อมูลแต่ละครั้ง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

การประเมินตนเองเป็นวิธีการประเมินที่ทำให้นักเรียนตระหนักรู้ถึงความหมาย และคุณค่าของสิ่งที่ได้เรียนรู้ และสามารถวิเคราะห์ข้อดี ข้อที่ควรพัฒนาได้ด้วยตนเอง ซึ่งเป็นสิ่งที่ส่งผลดีต่อทั้งด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และเจตคติที่ดีต่อการเรียน เมื่อนักเรียนได้ออกแบบการเรียนรู้ และการประเมินด้วยตนเอง นักเรียนจะสามารถประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองได้ และหากนักเรียนสามารถประเมินผลการเรียนรู้ของตนเองได้ นักเรียนจะสามารถพัฒนาตนเองได้ (If students produce it they can assess it; and if they can assess it , they can improve it; Andrade, 2008)

ความรู้ทางจิตวิทยาด้านพัฒนาการ เป็นพื้นฐานในการกำหนดเนื้อหาในการสอน และกิจกรรมที่เหมาะสมกับพัฒนาการของผู้เรียน โดยพัฒนาการด้านการเรียนรู้ของเด็กในระดับชั้นประถมศึกษาเป็นช่วงวัยที่เริ่มเข้าใจตรรกะ เหตุผล และสิ่งที่เป็นนามธรรม เช่น ความสุข การ

ช่วยเหลือ การแบ่งปัน การเห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมแล้ว ดังนั้นครูดนตรีจึงสามารถออกแบบการเรียนการสอนให้ครอบคลุมวัตถุประสงค์การเรียนรู้ทั้งสามด้านตามทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูม ได้แก่ 1) ทฤษฎี หรือประวัติศาสตร์ 2) ทักษะการปฏิบัติดนตรี และ 3) ส่งเสริมให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนดนตรี เพื่อให้นักเรียนมองเห็นความหมายและคุณค่าที่แท้จริง นำความรู้ทางด้านดนตรีไปใช้พัฒนาตนเอง โดยการเรียนรู้ผ่านการเล่น จะช่วยให้ครูดนตรีสามารถพัฒนาพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนได้อย่างเป็นธรรมชาติ สนุกสนาน และนักเรียนยังได้เรียนรู้การเคารพกติกา เรียนรู้ทักษะการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมอย่างเป็นสุขอีกด้วย นอกจากนี้ครูยังสามารถออกแบบการเรียนการสอนและการประเมินผลร่วมกับนักเรียน เนื่องจากการประเมินผลโดยการประเมินตนเองจะช่วยให้ส่งเสริมการเรียนรู้ และทำให้นักเรียนทราบถึงจุดดี และจุดที่ต้องพัฒนาเพื่อใช้ในการปรับปรุงแก้ไขตนเองต่อไป

ตอนที่ 4 กรอบแนวคิดการวิจัย

จากการศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งหมด ผู้วิจัยสรุปความได้ว่า ดนตรีเป็นสิ่งที่มีความสำคัญ เพราะช่วย จรรโลงจิตใจทำให้คนในสังคมอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุขได้ แต่ปัจจุบันค่านิยมของการเรียนดนตรี มุ่งเน้นแต่ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพียงอย่างเดียว ทำให้นักเรียนไม่เห็นความสำคัญและคุณค่าที่แท้จริงของดนตรี ดังนั้น ครูดนตรีจึงควรสอนความรู้ และทักษะการปฏิบัติดนตรีควบคู่ไปกับการช่วยเหลือนักเรียนในการค้นหาความหมายของดนตรีด้วยตนเอง โดยทฤษฎีที่มุ่งเน้นพัฒนานักเรียนให้มีความสุข และเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ อย่างมีความหมาย คือทฤษฎีสู่สภาวะที่ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบที่มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกัน ได้แก่ อารมณ์เชิงบวก ความสั่นไหวในการทำกิจกรรม ความสัมพันธ์เชิงบวก และการรู้ซึ่งถึงความหมาย โดย 4 องค์ประกอบนี้จะเป็นเส้นทางที่นำนักเรียนไปพบกับองค์ประกอบสุดท้ายคือ การบรรลุเป้าหมาย โดยเป้าหมายดังกล่าวไม่ใช่เพียงแค่การมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีเท่านั้น แต่ยังรวมไปถึงการที่นักเรียนมองเห็นว่าดนตรีนั้นมีคุณค่า และสามารถพัฒนาสังคมได้อย่างไร ซึ่งพฤติกรรมที่ช่วยพัฒนาสังคมให้ดีขึ้นได้แก่พฤติกรรมเอื้อสังคม แต่เนื่องจากพฤติกรรมเอื้อสังคมมีความเป็นนามธรรม ดังนั้นการปลูกฝังและพัฒนาพฤติกรรมดังกล่าวจึงควรเริ่มในนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษา เพราะเป็นวัยที่เริ่มเข้าใจใจความเป็นนามธรรมแล้ว โดยการพัฒนาพฤติกรรมควรใช้วิธีการสอนที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ ประเมินผลการปฏิบัติด้วยตนเอง และได้รับประสบการณ์จริง นอกจากนี้ยังควรต้องเป็นสิ่งที่ทำทาสนุกสนาน เพื่อจูงใจให้นักเรียนแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคม และได้เรียนรู้อย่างเป็นธรรมชาติ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่สภาวะ เพื่อศึกษาและพัฒนาทักษะดนตรีควบคู่กับการพัฒนาพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียน โดยมีกรอบแนวคิดในการวิจัยดังนี้

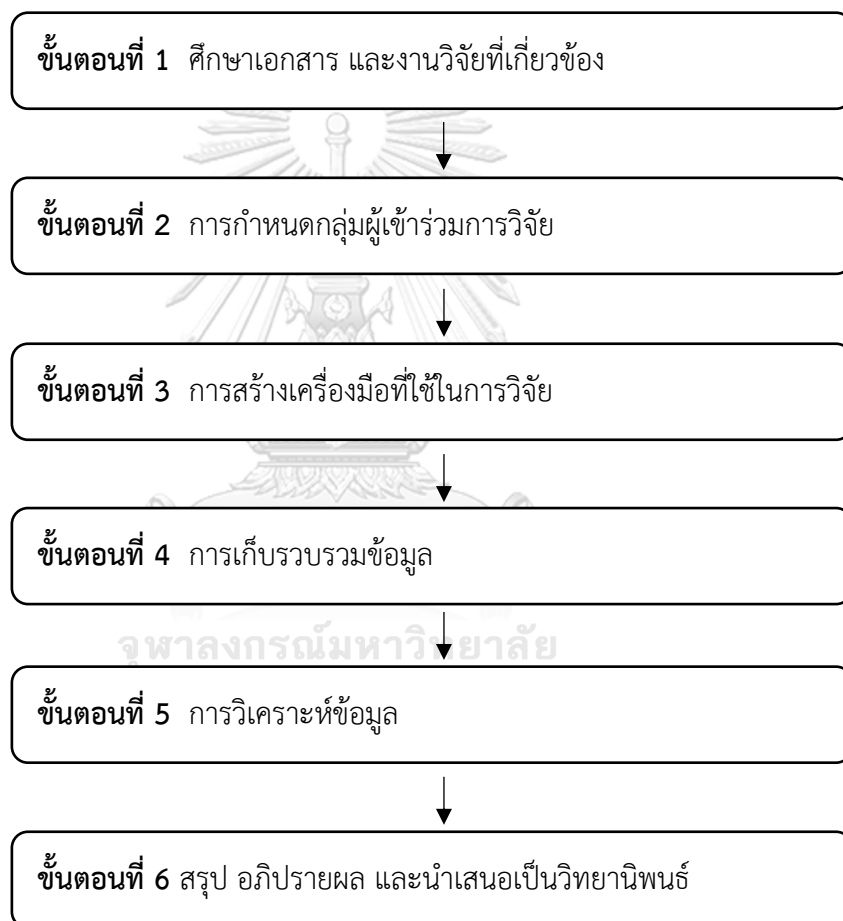
การศึกษาพฤติกรรมเอื้อสังคมโดยใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะร่วมกับการสอนดนตรีแบบเดี่ยว



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมเอื้อสังคมโดยใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะร่วมกับการสอนดนตรีแบบเรียนเดี่ยว ใช้ระเบียบการวิจัยเชิงทดลอง ซึ่งเป็นการเลือกผู้เข้าร่วมวิจัยแบบเจาะจงไม่มีการสุ่มตัวอย่าง การวิจัยครั้งนี้แบ่งขั้นตอนการดำเนินงานออกเป็น 6 ขั้นตอน ดังแผนภาพ



ภาพ 3.1 วิธีดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยเกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษา รวบรวม เอกสาร ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อสร้างกรอบแนวคิดในการวิจัย โดยแบ่งออกเป็นหัวข้อได้ดังนี้

1.1 ทฤษฎีสุนัขภาวะ

- 1.1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของทฤษฎีสุนัขภาวะ
- 1.1.2 องค์ประกอบของทฤษฎีสุนัขภาวะ
- 1.1.3 ทฤษฎีสุนัขภาวะในบริบทของดนตรีศึกษา

1.2 พฤติกรรมเอื้อสังคม

- 1.2.1 ความหมายของพฤติกรรมเอื้อสังคม
- 1.2.2 การเกิดพฤติกรรมเอื้อต่อสังคม
- 1.2.3 การพัฒนาพฤติกรรมเอื้อต่อสังคม
- 1.2.4 การประเมินพฤติกรรมเอื้อต่อสังคม

1.3 การเรียนรู้ของเด็กระดับชั้นประถมศึกษา

- 1.3.1 พัฒนาการด้านการเรียนรู้
- 1.3.2 พัฒนาการด้านจริยธรรม
- 1.3.3 การเรียนรู้ผ่านการเล่น
- 1.3.4 การประเมินตนเอง

ขั้นตอนที่ 2 กำหนดผู้เข้าร่วมการวิจัย

การศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยกำหนดผู้เข้าร่วมโดยใช้วิธีแบบเจาะจง (Purposive sampling) เพื่อคัดเลือกนักเรียนที่มีคุณสมบัติตามเกณฑ์ ดังนี้

เกณฑ์การคัดเลือกผู้เข้าร่วมการวิจัย

1. เป็นนักเรียนชายและหญิงซึ่งมีอายุระหว่าง 7-9 ปี หรือกำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้น
2. เรียนปฏิบัติทักษะดนตรีกับผู้วิจัยมาแล้วเป็นระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 1 ปี
3. สนใจเข้าร่วมการวิจัย และสามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้อย่างสม่ำเสมอจนครบกำหนด 8 สัปดาห์
4. หากเกิดเหตุสุดวิสัยไม่สามารถเข้าร่วมการทำวิจัยในเวลาที่กำหนดได้ ต้องสามารถเข้าร่วมกิจกรรมชดเชยในเวลาที่เหมาะสมระหว่างผู้ปกครอง นักเรียน และผู้วิจัย

จากเกณฑ์การคัดเลือกดังกล่าว ทำให้มีผู้เข้าร่วมวิจัยจำนวน 5 คน แต่เนื่องจากก่อนการเก็บข้อมูลเป็นช่วงที่มีสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 โรงเรียนดนตรีถูกปิดทำการชั่วคราว ทำให้ผู้วิจัยต้องเดินทางไปเก็บข้อมูลที่บ้านของนักเรียนแทนการเก็บข้อมูลที่โรงเรียน จึงทำให้มีผู้เข้าร่วมวิจัยขอถอนตัวจำนวน 2 คน โดยมีเหตุผลดังนี้

1. กังวลใจเกี่ยวกับการแพร่ระบาดของโรคโควิด 19 จึงไม่สะดวกให้มีคนนอก เข้า-ออก บริเวณบ้าน หรือมีการเรียนการสอนที่ใกล้ชิดกับบุตรหลาน จำนวน 1 คน

2. ขอบเขตพักการเรียนเนื่องจากนักเรียนมีภาระในการเรียนออนไลน์ที่มากเกินไป และเกิดความเครียด ไม่สามารถจัดสรรเวลาในการเข้าร่วมกิจกรรมการวิจัยได้ จำนวน 1 คน

ดังนั้น ในการศึกษาคั้งนี้จึงเหลือจำนวนผู้เข้าร่วมวิจัยจำนวน 3 คน ดังเหตุผลที่ได้กล่าวข้างต้น

ขั้นตอนที่ 3 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลจำนวน 3 ชุด ได้แก่ 1) เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ 2) แบบบันทึกคะแนนพฤติกรรมเอื้อสังคม และ 3) แบบบันทึกการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคม โดยแต่ละเครื่องมือมีรายละเอียดในการดำเนินการสร้าง ดังนี้

3.1 เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ (ภาคผนวก ข) เป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูลที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อสังเกต พัฒนา และประเมินพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียน (Teacher & Student assessment) โดยมีขั้นตอนในการสร้างและพัฒนา ดังนี้

1) ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีสุขภาวะ และพฤติกรรมเอื้อสังคม เพื่อกำหนดขอบเขตของเนื้อหาในการสร้างเกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ ให้มีเนื้อหาสอดคล้องกับการสอนปฏิบัติทักษะดนตรีแบบเดี่ยว

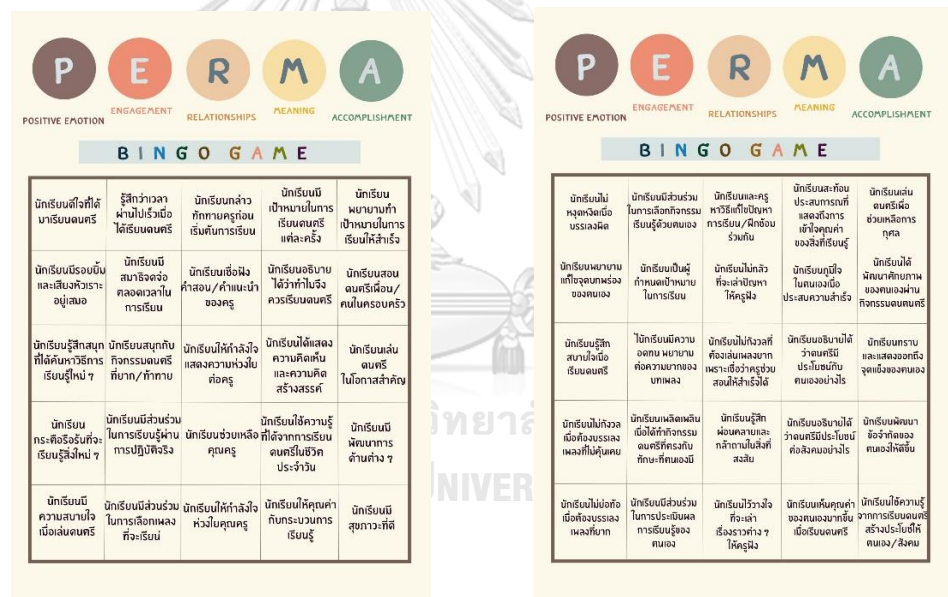
2) วิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับลักษณะของพฤติกรรมเอื้อสังคม (ราชบัณฑิตยสถาน, 2553; ศุภรัตน์ รัตนมุข, 2551; Mussen & Eisenberg, 1977; Krischner & Tomasello, 2010; Ilari, Fesjian, & Habibi, 2018; Dovidio, Piliavin, Schroeder, & Penner, 2006; Bierhoff, 2002) และบทสัมภาษณ์ในบทความวิจัย (วรจสมน, 2564) ซึ่งผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ผู้บริหารและครูสอนดนตรีในโรงเรียนเอกชนนอกระบบที่เชี่ยวชาญด้านการสอนดนตรีแบบเดี่ยว เกี่ยวกับประสบการณ์การพบพฤติกรรมเอื้อสังคมในห้องเรียนดนตรีแบบเดี่ยว แล้วใส่รหัสข้อมูลในคำสำคัญซึ่งเป็นพฤติกรรมเอื้อสังคม จากนั้นจัดกลุ่มพฤติกรรมให้ตรงกับความหมายขององค์ประกอบทฤษฎีสุขภาวะ (Seligman, 2011) ทั้ง 5 องค์ประกอบได้แก่ 1) อารมณ์เชิงบวก (Positive emotion) 2) ความสนใจในการทำกิจกรรม (Engagement) 3) ความสัมพันธ์เชิงบวก (Relationship) 4) การรู้ซึ่งถึงความหมาย (Meaning) และ 5) การบรรลุเป้าหมาย

(Accomplishment) โดยเรียงลำดับตำแหน่งของข้อความในเกมบิงโกแต่ละองค์ประกอบจากพฤติกรรมที่มีความซับซ้อนในการปฏิบัติน้อยไปหาพฤติกรรมที่มีความซับซ้อนในการปฏิบัติมาก

3) นำข้อความในเกมบิงโกปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาและเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบคุณภาพของเกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ โดยพิจารณาด้านความตรงของข้อความในเกมบิงโกที่สะท้อนถึงองค์ประกอบของทฤษฎีสุขภาวะ

4) นำข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษา และผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไขเกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ และส่งให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบอีกครั้ง

5) นำเกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะไปใช้เก็บข้อมูลวิจัยกับนักเรียน โดยผู้วิจัยอธิบายกติกาและขั้นตอนการทำกิจกรรม และเริ่มทำกิจกรรมเกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะเป็นเวลา 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 ครั้ง ครั้งละ 60 นาที ในระหว่างการเรียนปฏิบัติทักษะดนตรี



ภาพ 3.2 ตัวอย่างเกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ

จากภาพ 3.2 ในแต่ละแถว (column) ของตารางบิงโก คือพฤติกรรมในการเรียนดนตรีของนักเรียน โดยแบ่งออกเป็น 5 ด้าน ตามองค์ประกอบของทฤษฎีสุขภาวะ ดังนี้

1. อารมณ์เชิงบวก (Positive emotion) คือการที่นักเรียนมีเจตคติที่ดีในการเรียนดนตรี ตัวอย่างพฤติกรรมได้แก่ รู้สึกดีใจที่ได้มาเรียนดนตรี มีความมั่นใจในการบรรเลง รู้สึกว่าสามารถ

บรรเลงดนตรีได้ดี ไม่รู้สึกหงุดหงิดหรือเครียดเกินไปเมื่อบรรเลงผิด และมีความพยายามที่จะแก้ไขในจุดที่ตนเองบรรเลงผิดพลาด เป็นต้น

2. ความสนใจในการทำกิจกรรม (Engagement) คือการที่สมาธิของนักเรียนจดจ่อกับกิจกรรมที่ทำ จนลืมเวลาที่กำลังผ่านไป ตัวอย่างพฤติกรรมได้แก่ รู้สึกว่าเวลาในการเรียนผ่านไปอย่างรวดเร็ว รู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลินในการทำกิจกรรม ได้มีส่วนร่วมในการออกแบบการเรียนการสอน ร่วมกับครู ได้เลือกบทเพลงที่อยากเรียน หรือได้เรียนในบทเพลงที่ชื่นชอบ เป็นต้น

3. ความสัมพันธ์เชิงบวก (Relationship) คือการที่ครูและนักเรียนมีความสัมพันธ์อันดีต่อกัน ตัวอย่างพฤติกรรมได้แก่ การที่นักเรียนมีความรู้สึกไว้วางใจ และเล่าเรื่องราวต่าง ๆ ให้ครูฟัง ครูและนักเรียนได้ทำกิจกรรมดนตรีร่วมกัน ช่วยกันหาวิธีการแก้ไขปัญหาจากการเรียนหรือการฝึกซ้อม เป็นต้น

4. การรู้ซึ่งถึงความหมาย (Meaning) คือการที่นักเรียนเห็นถึงความหมาย และคุณค่าของสิ่งที่ได้เรียนรู้ ตัวอย่างพฤติกรรมได้แก่ การเล่นดนตรีได้ทำให้นักเรียนรู้สึกภูมิใจในตนเอง นักเรียนมีความสุข และรู้สึกว่าตนเองมีคุณค่าเมื่อได้ใช้ดนตรีช่วยเหลือ หรือสร้างประโยชน์ให้กับผู้อื่น และนักเรียนสามารถประยุกต์ใช้ความรู้ทางด้านดนตรีในชีวิตประจำวันได้ เป็นต้น

5. การบรรลุเป้าหมาย (Accomplishment) คือ การที่นักเรียนได้เรียนรู้ทักษะดนตรี ควบคู่กับการพัฒนาพฤติกรรมเอื้อสังคม ตัวอย่างพฤติกรรมได้แก่ การได้เรียนรู้สิ่งใหม่ การสอนดนตรีเพื่อน การแบ่งของรางวัลที่ได้รับจากการเรียนดนตรีให้เพื่อน หรือคนในครอบครัว และเรียนรู้ที่จะรักษาอุปกรณ์หรือเครื่องใช้ที่เป็นของส่วนรวมภายในห้องเรียนดนตรี เป็นต้น

กติกาในการเล่นเกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ มีดังนี้

1. เริ่มนับคะแนนเกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะใหม่ทุกครั้งในตอนเริ่มต้นของชั่วโมงเรียน

2. นักเรียนอ่าน และทำความเข้าใจพฤติกรรมต่าง ๆ ที่อยู่ในตาราง โดยในแถวแนวนอนของตารางคือองค์ประกอบทั้ง 5 ของทฤษฎีสุขภาวะ ได้แก่ อารมณ์เชิงบวก (Positive emotion) ความสนใจในการทำกิจกรรม (Engagement) ความสัมพันธ์เชิงบวก (Relationship) การรู้ซึ่งถึงความหมาย (Meaning) และการบรรลุเป้าหมาย (Accomplishment) ส่วนในแถวแนวตั้งของตารางจะเป็นพฤติกรรมที่สะท้อนถึงองค์ประกอบแต่ละด้าน

3. ครู และนักเรียนทำการเรียนการสอนตามปกติ โดยเมื่อนักเรียนแสดงพฤติกรรมที่สะท้อนถึงข้อความในช่องตารางของเกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะจะได้รับคะแนน หากสะสมคะแนนครบ 5 ช่องเรียงกันในแนวตั้ง หรือ 5 ช่องเรียงกันในแนวนอน หรือ 5 ช่องเรียงกันในแนวทแยงมุม นักเรียนจะได้รับรางวัลในท้ายชั่วโมง

4. ในช่วงท้ายของคาบเรียน ครูสรุปผลลงในตารางเก็บคะแนน และให้รางวัลนักเรียน

5. ครูบันทึกพฤติกรรมของนักเรียนลงในแบบบันทึกคะแนนพฤติกรรมเอื้อสังคม และแบบบันทึกการแสดงผลพฤติกรรมเอื้อสังคม เพื่อศึกษาพัฒนาการพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนในแต่ละคาบเรียน

3.2 แบบบันทึกคะแนนพฤติกรรมเอื้อสังคม (ภาคผนวก ค) เป็นการสรุปคะแนนที่นักเรียนได้รับจากการเล่นเกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะในแต่ละคาบ ซึ่งเป็นการประเมินการให้คะแนนร่วมกันระหว่างครูและนักเรียน (Teacher & Student self-assessment) แบ่งตามแต่ละองค์ประกอบของทฤษฎีสุขภาวะ 5 องค์ประกอบ ได้แก่ อารมณ์เชิงบวก (Positive emotion) ความสนใจในการทำกิจกรรม (Engagement) ความสัมพันธ์เชิงบวก (Relationship) การรู้ซึ่งถึงความหมาย (Meaning) และการบรรลุเป้าหมาย (Accomplishment) แล้วนำผลคะแนนสะสมที่ได้มาสรุปในรูปแบบของตาราง ดังภาพ

การเก็บข้อมูลครั้งที่	อารมณ์เชิงบวก (Positive emotion)										ความสนใจในการทำกิจกรรม (Engagement)										ความสัมพันธ์เชิงบวก (Relationship)										การรู้ซึ่งถึงความหมาย (Meaning)										การบรรลุเป้าหมาย (Accomplishment)										รวม
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
ครั้งที่ 1																																																			
ครั้งที่ 2																																																			
ครั้งที่ 3																																																			
ครั้งที่ 4																																																			
ครั้งที่ 5																																																			
ครั้งที่ 6																																																			
ครั้งที่ 7																																																			
ครั้งที่ 8																																																			
รวม																																																			

ภาพ 3.3 ตัวอย่างแบบบันทึกคะแนนพฤติกรรมเอื้อสังคม

จากภาพ 3.3 ข้อความของเกมบิงโกถูกแทนด้วยตัวเลข 1-10 ในแต่ละองค์ประกอบของทฤษฎีสุขภาวะ โดยแต่ละตัวเลขแทนข้อความในเกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ ซึ่งข้อความในเกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะมาจากการวิเคราะห์ห้วงสัมภาษณ์ในบทความวิจัย (วรจสมน, 2564) เพื่อหาคำสำคัญที่เป็นพฤติกรรมเอื้อสังคมที่เกิดขึ้นภายในห้องเรียนดนตรีแบบเดี่ยว จากนั้นผู้วิจัยจัดกลุ่มข้อความในเกมบิงโกตามองค์ประกอบของทฤษฎีสุขภาวะ โดยเรียงลำดับจากพฤติกรรมเอื้อที่มีความซับซ้อนในการแสดงออกน้อยที่สุด ไปจนถึงพฤติกรรมเอื้อสังคมที่มีความซับซ้อนในการแสดงออกมากที่สุด ดังนี้

อารมณ์เชิงบวก (Positive emotion)

- 1 หมายถึง นักเรียนตั้งใจที่จะได้มาเรียนดนตรี
- 2 หมายถึง นักเรียนมีรอยยิ้มและเสียงหัวเราะอยู่เสมอ
- 3 หมายถึง นักเรียนรู้สึกสนุกเมื่อได้ค้นหาวิธีการเรียนรู้/เทคนิคต่าง ๆ ด้วยตนเอง/
ได้รับความช่วยเหลือจากครูสอน
- 4 หมายถึง นักเรียนรู้สึกกระตือรือร้นเมื่อได้เรียนรู้สิ่งใหม่
- 5 หมายถึง นักเรียนมีความสบายใจเวลาบรรเลงดนตรีไม่ว่าจะบรรเลงถูกหรือผิด
- 6 หมายถึง นักเรียนไม่หงุดหงิดเมื่อบรรเลงผิดพลาด
- 7 หมายถึง นักเรียนพยายามแก้ไขจุดบกพร่องของตนเองด้วยความเชื่อมั่นว่าตนเอง
ทำได้
- 8 หมายถึง นักเรียนรู้สึกสบายใจเมื่อได้เรียนดนตรี ไม่กดดันตนเองมากเกินไปจน
เกิดความเครียด
- 9 หมายถึง นักเรียนไม่กังวลเมื่อต้องบรรเลงเพลงที่ไม่เคยบรรเลง/เพลงที่ไม่คุ้นเคย
- 10 หมายถึง นักเรียนไม่ย่อท้อเมื่อต้องบรรเลงเพลงที่ยาก

ความสนใจในการทำกิจกรรม (Engagement)

- 1 หมายถึง นักเรียนรู้สึกว่าเวลาผ่านไปเร็วเมื่อได้เรียนดนตรี
- 2 หมายถึง นักเรียนมีสมาธิจดจ่อตลอดเวลาในการเรียน
- 3 หมายถึง นักเรียนสนุกกับกิจกรรมดนตรีที่ยาก/ท้าทาย
- 4 หมายถึง นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง
- 5 หมายถึง นักเรียนมีส่วนร่วมในการเลือกเพลงที่จะเรียน
- 6 หมายถึง นักเรียนมีส่วนร่วมในการเลือกกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง
- 7 หมายถึง นักเรียนเป็นผู้กำหนดเป้าหมายในการเรียน
- 8 หมายถึง นักเรียนมีความอดทน/พยายามต่อความยากของบทเพลง
- 9 หมายถึง นักเรียนเพลิดเพลินเมื่อได้ทำกิจกรรมดนตรีที่ตรงกับความถนัด/ทักษะที่
ตนเองมี
- 10 หมายถึง นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียนรู้ของตนเอง

ความสัมพันธ์เชิงบวก (Positive relationship)

- 1 หมายถึง นักเรียนกล่าวทักทายครูก่อนเริ่มต้นการเรียน
- 2 หมายถึง นักเรียนเชื่อฟังคำสอน/คำแนะนำของคุณครู
- 3 หมายถึง นักเรียนช่วยเหลือคุณครู เช่น ช่วยดูแลความสะอาดของเครื่องดนตรี/
ความสะอาดของ ห้องเรียน
- 4 หมายถึง นักเรียนให้กำลังใจ/แสดงความห่วงใยคุณครู
- 5 หมายถึง นักเรียนและครูหาวิธีแก้ไขปัญหามาจากการเรียนและการฝึกซ้อมร่วมกัน
- 6 หมายถึง นักเรียนไม่กลัวที่จะเล่าปัญหาที่เกิดขึ้นให้ครูฟัง
- 7 หมายถึง นักเรียนไม่กังวลเมื่อต้องเล่นเพลงที่ยากเพราะเชื่อว่าครูจะช่วยสอนให้
เล่นสำเร็จได้
- 8 หมายถึง นักเรียนรู้สึกผ่อนคลาย กล้าที่จะเสนอความคิดเห็นหรือถามสิ่งที่สงสัย
- 9 หมายถึง นักเรียนกล้าที่จะยอมรับข้อผิดพลาดของตนเองโดยไม่กังวลว่าครูจะ
ตำหนิ
- 10 หมายถึง นักเรียนไว้วางใจที่จะเล่าเรื่องราวที่โรงเรียน/ที่บ้านให้ครูฟัง

การรู้ซึ่งถึงความหมาย (Meaning)

- 1 หมายถึง นักเรียนมีเป้าหมายของการเรียนดนตรีในแต่ละครั้ง
- 2 หมายถึง นักเรียนอธิบายได้ว่าทำไมจึงควรเรียนดนตรี
- 3 หมายถึง นักเรียนได้แสดงความคิดเห็น และใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ไข
ปัญหาอย่างมีเป้าหมาย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- 4 หมายถึง นักเรียนใช้ความรู้ที่ได้จากการเรียนดนตรีแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นใน
ชีวิตประจำวัน
- 5 หมายถึง นักเรียนให้คุณค่าและความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้ในมิติต่าง ๆ
- 6 หมายถึง นักเรียนได้สะท้อนประสบการณ์ที่แสดงถึงการเข้าใจถึงคุณค่าของสิ่งที่ได้
เรียนรู้
- 7 หมายถึง นักเรียนภูมิใจในตนเองเมื่อประสบความสำเร็จ
- 8 หมายถึง นักเรียนสามารถอธิบายได้ว่าในอนาคตดนตรีจะมีประโยชน์กับตนเอง
อย่างไรบ้าง
- 9 หมายถึง นักเรียนสามารถอธิบายได้ว่าดนตรีมีประโยชน์ต่อสังคมอย่างไรบ้าง
- 10 หมายถึง นักเรียนเห็นคุณค่าของตนเองมากขึ้นเมื่อเรียนดนตรี

การบรรลุเป้าหมาย (Accomplishment)

- 1 หมายถึง นักเรียนพยายามทำเป้าหมายในการเรียนให้สำเร็จ
- 2 หมายถึง นักเรียนสอนดนตรีเพื่อน/คนในครอบครัว
- 3 หมายถึง นักเรียนแสดงดนตรีเพื่อช่วยเหลือการกุศล
- 4 หมายถึง นักเรียนเล่นดนตรีในโอกาสสำคัญได้ เช่น เล่นเพื่อฉลองวันเกิดให้คนในครอบครัว
- 5 หมายถึง นักเรียนมีพัฒนาการในด้านต่าง ๆ ที่ครูกำหนดไว้
- 6 หมายถึง นักเรียนมีสุขภาวะที่ดี (มีอารมณ์เชิงบวก มีความลื่นไหลในการทำกิจกรรม มีความสัมพันธ์เชิงบวก และรู้ซึ่งถึงความหมาย ในการเรียนดนตรี
- 7 หมายถึง นักเรียนได้พัฒนาศักยภาพของตนเองอย่างต่อเนื่องผ่านกิจกรรมดนตรี
- 8 หมายถึง นักเรียนทราบและแสดงออกถึงจุดแข็ง/ความสามารถที่โดดเด่นของตนเอง
- 9 หมายถึง นักเรียนได้พัฒนาข้อจำกัดของตนเองให้ดีขึ้น
- 10 หมายถึง นักเรียนได้ใช้ความรู้จากการเรียนวิชาดนตรีสร้างประโยชน์ให้กับตนเอง/สังคม

3.3 แบบบันทึกการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคม (ภาคผนวก ง) เป็นการบันทึกการแสดงพฤติกรรมของนักเรียนในการเก็บข้อมูลแต่ละครั้งโดยผู้วิจัยเป็นผู้บันทึก (Teacher assessment) ซึ่งแบ่งการเก็บข้อมูลออกเป็น 3 ระยะเวลา ได้แก่ ก่อน ระหว่าง และหลังการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ มีขั้นตอนการสร้างแบบบันทึกพฤติกรรม ดังนี้

1) ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีสุขภาวะ และพฤติกรรมเอื้อสังคม เพื่อกำหนดขอบเขตของเนื้อหาในการสร้างแบบบันทึกการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคม ให้มีเนื้อหาสอดคล้องกับการสอนปฏิบัติทักษะดนตรีแบบเดี่ยว

2) นำข้อมูลที่ได้ศึกษามากำหนดขอบเขตในการสร้างแบบบันทึกการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคม ซึ่งใช้ในการเก็บข้อมูล 8 ครั้ง แต่ละครั้งแบ่งออกเป็น 5 ด้าน ตามองค์ประกอบของทฤษฎีสุขภาวะ ได้แก่ 1) อารมณ์เชิงบวก (Positive emotion) 2) ความลื่นไหลในการทำกิจกรรม (Engagement) 3) ความสัมพันธ์เชิงบวก (Relationship) 4) การรู้ซึ่งถึงความหมาย (Meaning) และ 5) การบรรลุเป้าหมาย (Accomplishment) ดังภาพ

แบบบันทึกการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคม	
นักเรียนคนที่	
การกับชื่อครูที่	
ด้านอารมณ์เชิงบวก (Positive emotion)
ด้านความสนใจในการทำงาน (Engagement)
ด้านความสัมพันธ์เชิงบวก (Relationship)
ด้านความรู้สึกถึงความหมาย (Meaning)
ด้านการบรรลุเป้าหมาย (Accomplishment)

ภาพ 3.4 ตัวอย่างแบบบันทึกการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคม

ขั้นตอนที่ 4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยแบ่งการดำเนินการออกเป็น 3 ช่วงเวลาคือ ก่อน ระหว่าง และหลังการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีความสุขภาวะ โดยใช้ระยะเวลา 8 สัปดาห์ มีรายละเอียดดังนี้

ขั้นที่ 1 สังเกตพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนก่อนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีความสุขภาวะ โดยใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีความสุขภาวะ (สำหรับครู) บันทึกคะแนนพฤติกรรมเอื้อสังคม และ บันทึกการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคม เก็บข้อมูล 2 ครั้ง ใช้เวลาในการเก็บข้อมูล 2 สัปดาห์

ขั้นที่ 2 ดำเนินการจัดกิจกรรม และสังเกตพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนระหว่างการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีความสุขภาวะ โดยใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีความสุขภาวะ (สำหรับครู และนักเรียน) บันทึกคะแนนพฤติกรรมเอื้อสังคม และ บันทึกการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคม เก็บข้อมูล 4 ครั้ง ใช้เวลาในการเก็บข้อมูล 4 สัปดาห์

ขั้นที่ 3 หยุดพักการจัดกิจกรรม และสังเกตพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนหลังการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีความสุขภาวะโดยใช้โดยใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีความสุขภาวะ (สำหรับครู) บันทึกคะแนน

พฤติกรรมเอื้อสังคม และ บันทึกการแสดงผลพฤติกรรมเอื้อสังคม เก็บข้อมูล 2 ครั้ง ใช้เวลาในการเก็บข้อมูล 2 สัปดาห์ ดังตาราง

ตาราง 3.1 แผนการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือ	การเก็บข้อมูลครั้งที่							
	1	2	3	4	5	6	7	8
1. เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ								
- สำหรับครู	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
- สำหรับนักเรียน			✓	✓	✓	✓		
2. แบบบันทึกคะแนนพฤติกรรมเอื้อสังคมตามทฤษฎีสุขภาวะ	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3. แบบบันทึกการแสดงผลพฤติกรรมเอื้อสังคมตามทฤษฎีสุขภาวะ	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

ขั้นตอนที่ 5 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยแบ่งเป็น 3 ตอน ตามเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

5.1 เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ ผู้วิจัยใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะในการสังเกต และประเมินพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียน ซึ่งทำการเก็บข้อมูลโดยแบ่งออกเป็น 3 ระยะเวลาคือ ก่อน ระหว่าง และหลังการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ ในแต่ละครั้งของการเก็บข้อมูล ผู้วิจัยจะให้คะแนนในช่องที่นักเรียนแสดงพฤติกรรมสะท้อนกับข้อความที่อยู่ในเกมบิงโก จากนั้นนำคะแนนของแต่ละช่วงเวลามาวิเคราะห์โดยใช้แบบบันทึกคะแนนพฤติกรรมเอื้อสังคมว่านักเรียนเกิดพฤติกรรมเอื้อสังคมหรือไม่ และใช้แบบบันทึกการแสดงผลพฤติกรรมเอื้อสังคมเพื่อวิเคราะห์ว่านักเรียนเกิดพฤติกรรมเอื้อสังคมอย่างไร

5.2 แบบบันทึกคะแนนพฤติกรรมเอื้อสังคม เป็นการรวบรวมสถิติความถี่ในการแสดงผลพฤติกรรมของนักเรียน จำแนกตามองค์ประกอบของทฤษฎีสุขภาวะ 5 องค์ประกอบ ได้แก่ อารมณ์เชิงบวก (Positive emotion) ความสนใจในการทำกิจกรรม (Engagement) ความสัมพันธ์เชิงบวก (Relationship) การรู้ซึ่งถึงความหมาย (Meaning) และการบรรลุเป้าหมาย (Accomplishment) โดยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณผลรวมของคะแนนพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนในระยะเวลา ก่อน และหลังการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ

5.3 แบบบันทึกการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคม เป็นการบันทึกประสบการณ์การแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนในห้องเรียนดนตรีแบบเดี่ยว ผู้วิจัยประยุกต์แนวทางการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพตามแบบของ ชาย โปธิสิตา (2562) โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. จัดเรียงข้อมูลที่ได้จากแบบบันทึกพฤติกรรมเอื้อสังคมที่นักเรียนได้จดบันทึกทุกคาบ เพื่อใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล
2. วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบบันทึกประกอบด้วย รูปภาพ และวิดีโอบันทึกการสอน พร้อมทั้งค้นหาประเด็น และตีความว่าพฤติกรรมเอื้อสังคมในห้องเรียนดนตรีมีคุณลักษณะอย่างไร และสะท้อนกับองค์ประกอบของทฤษฎีสุขภาวะหรือไม่ อย่างไร
3. นำข้อมูลที่ผ่านการวิเคราะห์มาสรุปเป็นประเด็นให้เห็นถึงแนวทางในการพัฒนาพฤติกรรมเอื้อสังคมผ่านห้องเรียนดนตรีในโรงเรียนเอกชนนอกระบบ และสรุปเป็นแนวคิดที่สามารถนำไปใช้ได้ทั่วไป

ขั้นตอนที่ 6 สรุป อภิปรายผล และนำเสนอเป็นวิทยานิพนธ์

นำข้อมูลที่รวบรวมทั้งหมดจากการดำเนินงานทั้ง 5 ขั้นตอนมาสรุป และอภิปรายผลเพื่อนำเสนอเป็นรูปเล่มวิทยานิพนธ์ฉบับสมบูรณ์

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมเอื้อสังคมโดยใช้เกม บิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะร่วมกับการสอนดนตรีแบบเดี่ยว มีคำถามวิจัย ได้แก่ 1) เกมบิงโกตามทฤษฎี สุขภาวะจะสามารถพัฒนาพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนได้หรือไม่ และ 2) เกมบิงโกตามทฤษฎี สุขภาวะจะสามารถพัฒนาพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนได้อย่างไร การวิเคราะห์ข้อมูลจึงแบ่ง ออกเป็น 2 ตอน เพื่อตอบคำถามวิจัย ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการเก็บคะแนนก่อน ระหว่าง และหลังการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ

ตอนที่ 2 ผลการแสดงผลพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียน

ตอนที่ 1 ผลการเก็บคะแนนก่อน ระหว่าง และหลังการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ

ผู้วิจัยเก็บข้อมูล ผลคะแนนการแสดงผลพฤติกรรมที่สะท้อนข้อความในเกมบิงโกตามทฤษฎี สุขภาวะ เพื่อให้เห็นภาพรวมว่านักเรียนเกิดพฤติกรรมเอื้อสังคมหรือไม่ โดยเปรียบเทียบคะแนนการ แสดงพฤติกรรมที่เกิดขึ้นในระหว่าง 3 ช่วงเวลา ได้แก่ ก่อน ระหว่าง และหลังจากการใช้เกมบิงโกตาม ทฤษฎีสุขภาวะ โดยผลคะแนนของนักเรียนแต่ละคน เป็นดังนี้

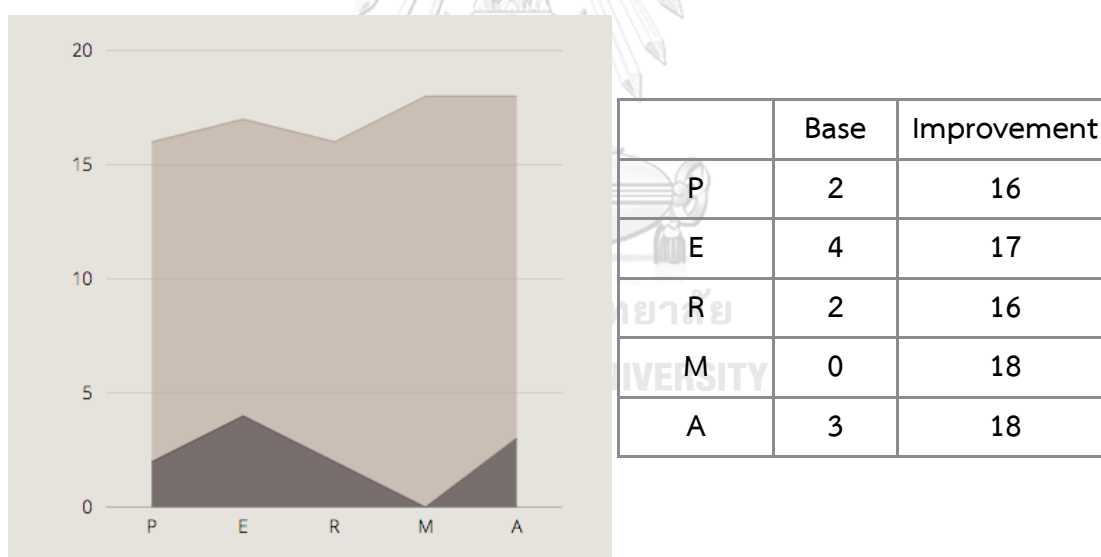
นักเรียนคนที่ 1

นักเรียนชาย อายุ 7 ปี เริ่มเรียนเปียโนตั้งแต่อายุ 4 ปี และเรียนกับผู้วิจัยเป็นเวลาประมาณ 2 ปี นักเรียนอยู่ในครอบครัวที่ค่อนข้างเข้มงวด และให้ความสำคัญกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน นักเรียนไม่ได้ตัดสินใจเรียนดนตรีด้วยตนเอง แต่เรียนเพราะเป็นความต้องการของผู้ปกครอง โดยคุณ พ่อ คุณแม่จะสอบถามพัฒนาการของนักเรียนทุกครั้งหลังการเรียน และคอยกำกับดูแลให้นักเรียน ฝึกซ้อมดนตรีอย่างสม่ำเสมอ ในการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะสังเกตพฤติกรรมเอื้อสังคมของ นักเรียน และเก็บคะแนน พบว่านักเรียนคนที่ 1 ได้คะแนนเฉลี่ยในระยะก่อนการใช้เกมน้อยที่สุด อยู่ในเกณฑ์ที่มีพฤติกรรมเอื้อสังคมน้อยที่สุด แต่ในระยะระหว่างใช้เกมบิงโก นักเรียนมีพัฒนาการ ด้านการแสดงผลพฤติกรรมเอื้อสังคมที่ดีขึ้น และมีแนวโน้มที่จะแสดงผลพฤติกรรมที่สอดคล้องกับข้อความ ในเกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ จนคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นอยู่ในเกณฑ์ที่มีพฤติกรรมเอื้อสังคมปานกลาง และในระยะหลังการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะนักเรียนยังคงแสดงผลพฤติกรรมเอื้อสังคม แม้ไม่มี เกมบิงโกเป็นสิ่งเสริมแรงแล้วก็ตาม คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนคนที่ 1 ในระยะนี้อยู่ในเกณฑ์ที่มี พฤติกรรมเอื้อสังคมชัดเจนมาก ผลคะแนนของนักเรียนคนที่ 1 เป็นดังตาราง 4.1

ตาราง 4.1 บันทึกคะแนนพฤติกรรมเอื้อสังคมตามทฤษฎีสู่สภาวะของนักเรียนคนที่ 1

การเก็บข้อมูลครั้งที่	อารมณ์เชิงบวก (Positive emotion)										ความสนใจในการทำกิจกรรม (Engagement)										ความสัมพันธ์เชิงบวก (Relationship)										การรู้ซึ่งความหมาย (Meaning)										การบรรลุเป้าหมาย (Accomplishment)										รวม
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
ครั้งที่ 1																																																			6
ครั้งที่ 2																																																			5
ครั้งที่ 3																																																			17
ครั้งที่ 4																																																			30
ครั้งที่ 5																																																			33
ครั้งที่ 6																																																			39
ครั้งที่ 7																																																			43
ครั้งที่ 8																																																			42
รวม	5	7	1	4	5	5	7	6	2	7	4	5	5	7	2	5	4	6	6	5	5	5	3	4	6	3	5	5	2	5	4	2	6	3	5	5	4	1	2	4	6	3	0	2	5	3	7	4	5	3	215

จากตาราง 4.1 เมื่อนำคะแนนพฤติกรรมเอื้อสังคมตามทฤษฎีสู่สภาวะที่เก็บข้อมูลก่อน และหลังการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่สภาวะมาสร้างเป็นกราฟ จะสามารถเห็นความสัมพันธ์และพัฒนาการของพฤติกรรมเอื้อสังคมได้ ดังภาพ



ภาพ 4.1 กราฟเปรียบเทียบคะแนนพฤติกรรมเอื้อสังคมตามทฤษฎีสู่สภาวะก่อนและหลังการใช้เกมบิงโกของนักเรียนคนที่ 1

จากภาพ 4.1 จะเห็นว่า นักเรียนคนที่ 1 มีแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมตามทฤษฎีสู่สภาวะสูงขึ้น แม้ในระยะหลังการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่สภาวะที่ไม่มีเกมบิงโกเป็นสิ่งเสริมแรงแล้ว แต่นักเรียนยังคงแสดง และพัฒนาพฤติกรรมเอื้อสังคมของตนเองอย่างต่อเนื่อง นักเรียนคนที่ 1 มี

คะแนนก่อนการใช้เกมบิงโกที่ค่อนข้างต่ำ แต่นักเรียนมีพัฒนาการ และได้รับคะแนนสูงขึ้นในทุกด้านขององค์ประกอบตามทฤษฎีสุขภาวะ โดยด้านที่มีพัฒนาการมากที่สุดคือ การรู้ซึ่งถึงความหมาย (Meaning) โดยมีคะแนนพัฒนาการเท่ากับ 18 คะแนน

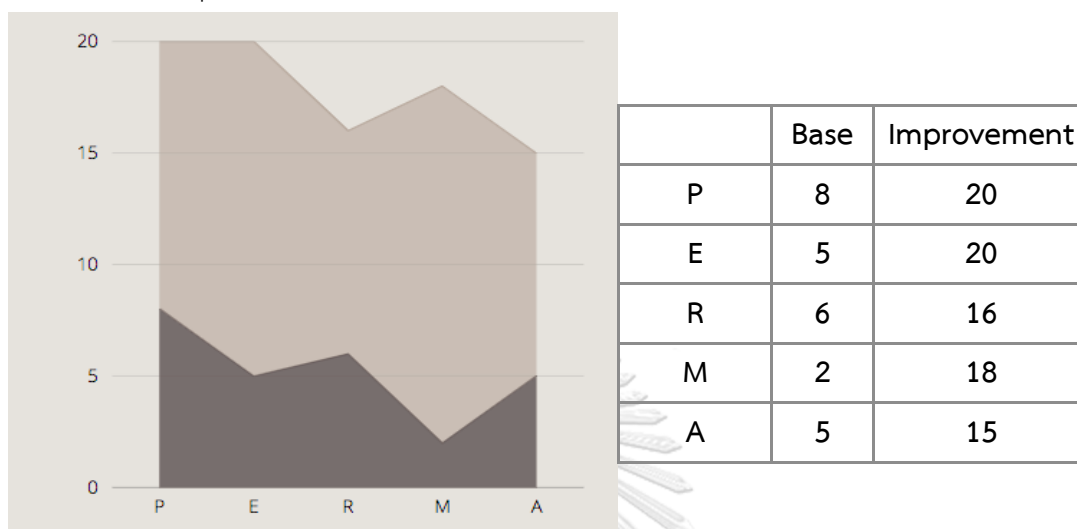
นักเรียนคนที่ 2

นักเรียนชาย อายุ 7 ปี เรียนวิชาเปียโนกับผู้วิจัยมาเป็นเวลาประมาณ 1 ปี เป็นเด็กที่มีพฤติกรรมเรียบร้อย แม้อายุยังน้อยแต่ก็รับผิดชอบหน้าที่ของตนเองในฐานะนักเรียนได้อย่างดี มาเรียนดนตรีและฝึกซ้อมบทเพลงที่ได้รับเป็นการบ้านอย่างสม่ำเสมอ นักเรียนชอบเรียนวิชาดนตรีสังเกตได้จากความกระตือรือร้น และความตั้งใจเรียนในการเรียนแต่ละครั้ง ครอบครัวของนักเรียนทุกคนมีพื้นฐานการบรรเลงดนตรี ปัจจุบันนักเรียน และพี่สาวของนักเรียนเรียนวิชาเปียโน โดยมีระดับทักษะการบรรเลงที่ใกล้เคียงกัน เนื่องจากเริ่มต้นเรียนพร้อมกัน นักเรียนและพี่สาวค่อนข้างที่จะสนิทสนมกัน คอยดูแล ช่วยเหลือซึ่งกันและกันอย่างดี และมักจะแบ่งปันความรู้ที่ได้จากการเรียนวิชาดนตรีให้กันอยู่เสมอ ในการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะสังเกตพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนและเก็บคะแนน พบว่านักเรียนคนที่ 2 มีคะแนนเป็นอันดับที่สอง โดยได้คะแนนเฉลี่ยในระยะก่อนการใช้เกมบิงโกอยู่ในเกณฑ์ที่มีพฤติกรรมเอื้อสังคมน้อยที่สุด แต่ในระยะระหว่างใช้เกมบิงโก นักเรียนมีพัฒนาการด้านการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมที่ดีขึ้น และมีแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมที่สอดคล้องกับข้อความในเกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ จนคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นอยู่ในเกณฑ์ที่มีพฤติกรรมเอื้อสังคมปานกลาง และในระยะหลังการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะนักเรียนยังคงแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคม แม้ไม่มีเกมบิงโกเป็นสิ่งเสริมแรงแล้วก็ตาม คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนคนที่ 2 ในระยะนี้อยู่ในเกณฑ์ที่มีพฤติกรรมเอื้อสังคมชัดเจนมาก ผลคะแนนของนักเรียนคนที่ 2 เป็นดังตาราง 4.2

ตาราง 4.2 บันทึกคะแนนพฤติกรรมเอื้อสังคมตามทฤษฎีสุขภาวะของนักเรียนคนที่ 2

การเก็บข้อมูลครั้งที่	อารมณ์เชิงบวก (Positive emotion)										ความสนใจในการทำงาน (Engagement)										ความสัมพันธ์เชิงบวก (Relationship)										การรู้ซึ่งถึงความหมาย (Meaning)										การบรรลุเป้าหมาย (Accomplishment)										รวม
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
ครั้งที่ 1																																																			10
ครั้งที่ 2																																																			17
ครั้งที่ 3																																																			27
ครั้งที่ 4																																																			35
ครั้งที่ 5																																																			35
ครั้งที่ 6																																																			38
ครั้งที่ 7																																																			42
ครั้งที่ 8																																																			47
รวม	8	8	5	6	6	7	7	6	6	6	6	7	6	8	3	4	3	4	3	6	5	2	1	6	4	7	8	7	2	5	4	5	4	8	6	6	1	1	6	7	1	0	1	7	4	7	6	4	1	251	

จากตาราง 4.2 เมื่อนำคะแนนพฤติกรรมเอื้อสังคมตามทฤษฎีสุขภาวะที่เก็บข้อมูลก่อน และหลังการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะมาสร้างเป็นกราฟ จะสามารถเห็นความสัมพันธ์และ พัฒนาการของพฤติกรรมเอื้อสังคมได้ ดังภาพ



ภาพ 4.2 กราฟเปรียบเทียบคะแนนพฤติกรรมเอื้อสังคมตามทฤษฎีสุขภาวะก่อนและหลังการใช้เกมบิงโกของนักเรียนคนที่ 2

จากภาพ 4.2 จะเห็นว่า นักเรียนคนที่ 2 มีแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมตามทฤษฎีสุขภาวะสูงขึ้น แม้ในระยะหลังการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะที่ไม่มีเกมบิงโกเป็นสิ่งเสริมแรงแล้ว แต่นักเรียนยังคงแสดง และพัฒนาพฤติกรรมเอื้อสังคมของตนเองอย่างต่อเนื่อง นักเรียนคนที่ 2 มีคะแนนก่อนการใช้เกมบิงโกอยู่ในระดับปานกลางเมื่อเทียบกับผู้เข้าร่วมการวิจัยทุกคน แต่นักเรียนยังสามารถพัฒนาพฤติกรรมเอื้อสังคมของตนเอง และได้รับคะแนนสูงขึ้นในทุกด้านขององค์ประกอบตามทฤษฎีสุขภาวะ โดยด้านที่มีพัฒนาการมากที่สุดคือ การรู้ซึ่งถึงความหมาย (Meaning) โดยมีคะแนนพัฒนาการเท่ากับ 16 คะแนน และหลังการใช้เกมบิงโกนักเรียนได้รับคะแนนพฤติกรรมเอื้อสังคมเต็ม 20 คะแนน 2 ด้าน ได้แก่ ด้านอารมณ์เชิงบวก (Positive emotion) และด้านความสนใจในการทำกิจกรรม (Engagement)

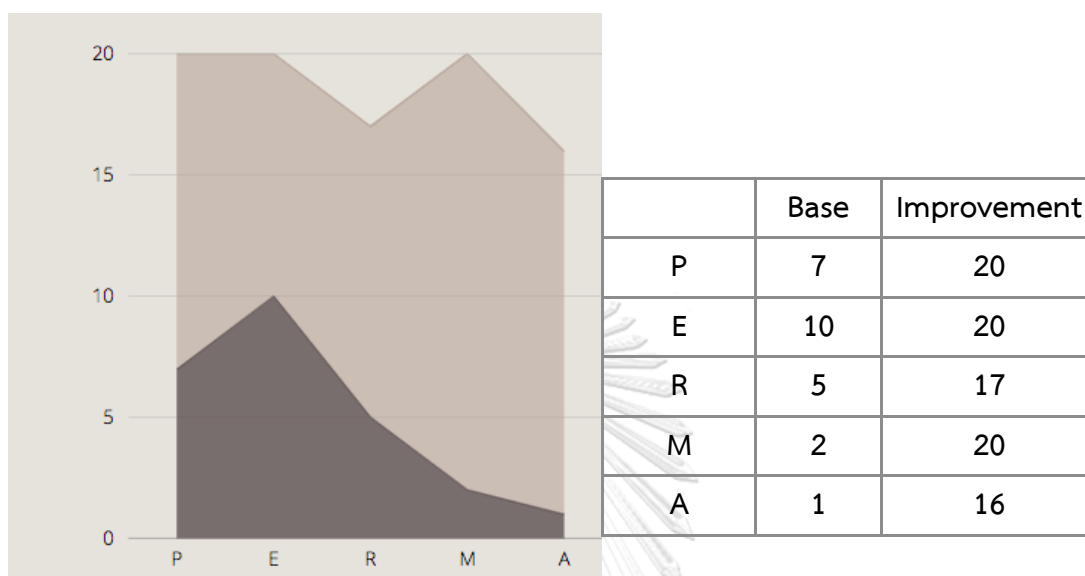
นักเรียนคนที่ 3

นักเรียนหญิง อายุ 8 ปี เริ่มเรียนดนตรีตั้งแต่อายุ 5 ปี เริ่มต้นจากการเรียนวิชาไวโอลิน จากนั้นนักเรียนมีความสนใจที่จะเรียนวิชาเปียโนควบคู่กันด้วย ซึ่งผู้วิจัยเป็นครูผู้สอนให้นักเรียนทั้งสองวิชา โดยได้เดินทางไปสอนที่บ้านของนักเรียน คุณพ่อ และคุณแม่ของนักเรียนส่งเสริมกิจกรรมและการเรียนทุกอย่างที่นักเรียนสนใจ ทั้งทางด้านวิชาการ กีฬา และดนตรี รวมทั้งให้อิสระในการตัดสินใจเลือกว่าอยากเรียนวิชาใดบ้าง แต่นักเรียนมีความสนใจในการเรียนด้านดนตรีมากกว่าด้านอื่น ๆ ในช่วงปิดเทอมนักเรียนจะขอเรียนดนตรีสัปดาห์ละสองครั้ง (โดยปกติเรียนสัปดาห์ละ 1 ครั้ง) รวมทั้งมีความสม่ำเสมอในการเรียน และการฝึกซ้อม นักเรียนมีความโดดเด่นในการแสดงพฤติกรรมด้านความลื่นไหลในการทำกิจกรรมเป็นพิเศษ เนื่องจากในการเรียนทุกครั้ง นักเรียนจะมีสมาธิและมุ่งมั่นตั้งใจเป็นอย่างมาก การใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่สภาวะสังเกตพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียน และเก็บคะแนน พบว่านักเรียนคนที่ 3 ได้คะแนนสูงที่สุดในกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ในระยะก่อนการใช้เกมบิงโก คะแนนเฉลี่ยอยู่ในเกณฑ์ที่มีระดับพฤติกรรมเอื้อสังคมชัดเจนน้อย แต่ในระยะระหว่างใช้เกมบิงโก นักเรียนมีพัฒนาการด้านการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมที่ดีขึ้น และมีแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมที่สอดคล้องกับข้อความในเกมบิงโกตามทฤษฎีสู่สภาวะ ได้รับคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นอยู่ในเกณฑ์ที่มีพฤติกรรมเอื้อสังคมชัดเจนมาก และในระยะหลังการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่สภาวะ นักเรียนยังคงแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคม แม้ไม่มีเกมบิงโกเป็นสิ่งเสริมแรงแล้วก็ตาม คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนคนที่ 3 ในระยะนี้อยู่ในเกณฑ์ที่มีพฤติกรรมเอื้อสังคมชัดเจนมากที่สุด ผลคะแนนของนักเรียนคนที่ 3 เป็นดังตาราง 4.3

ตาราง 4.3 บันทึกคะแนนพฤติกรรมเอื้อสังคมตามทฤษฎีสู่สภาวะของนักเรียนคนที่ 3

การเก็บข้อมูลครั้งที่	อารมณ์เชิงบวก (Positive emotion)										ความลื่นไหลในการทำกิจกรรม (Engagement)										ความสัมพันธ์เชิงบวก (Relationship)										การรู้ซึ่งถึงความหมาย (Meaning)										การบรรลุเป้าหมาย (Accomplishment)										รวม	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
ครั้งที่ 1																																																			11	
ครั้งที่ 2																																																			14	
ครั้งที่ 3																																																			28	
ครั้งที่ 4																																																			38	
ครั้งที่ 5																																																			39	
ครั้งที่ 6																																																			37	
ครั้งที่ 7																																																			46	
ครั้งที่ 8																																																			47	
รวม	8	6	5	5	7	6	8	4	3	8	7	8	7	8	6	3	5	8	7	4	4	5	7	6	2	6	3	6	7	4	3	5	2	6	6	8	6	5	2	2	5	6	3	0	1	7	4	5	6	5	4	260

จากตาราง 4.3 เมื่อนำคะแนนพฤติกรรมเอื้อสังคมตามทฤษฎีสุขภาวะที่เก็บข้อมูลก่อน และหลังการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะมาสร้างเป็นกราฟ จะสามารถเห็นความสัมพันธ์และพัฒนาการของพฤติกรรมเอื้อสังคมได้ ดังภาพ



ภาพ 4.3 กราฟเปรียบเทียบคะแนนพฤติกรรมเอื้อสังคมตามทฤษฎีสุขภาวะก่อนและหลังการใช้เกมบิงโกของนักเรียนคนที่ 3

จากภาพ 4.3 จะเห็นว่า นักเรียนคนที่ 3 มีแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมตามทฤษฎีสุขภาวะสูงขึ้น แม้ในระยะเวลาหลังการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะที่ไม่มีเกมบิงโกเป็นสิ่งเสริมแรงแล้ว แต่นักเรียนยังคงแสดง และพัฒนาพฤติกรรมเอื้อสังคมของตนเองอย่างต่อเนื่อง นักเรียนคนที่ 3 มีคะแนนก่อนการใช้เกมบิงโกสูงที่สุดเมื่อเทียบกับผู้เข้าร่วมการวิจัยทุกคน แต่นักเรียนยังสามารถพัฒนาพฤติกรรมเอื้อสังคมของตนเอง และได้รับคะแนนสูงขึ้นในทุกด้านขององค์ประกอบตามทฤษฎีสุขภาวะ โดยด้านที่มีพัฒนาการมากที่สุดคือ การรู้ซึ่งถึงความหมาย (Meaning) โดยมีคะแนนพัฒนาการเท่ากับ 18 คะแนน และหลังการใช้เกมบิงโกนักเรียนได้รับคะแนนพฤติกรรมเอื้อสังคมเต็ม 20 คะแนน 2 ด้าน ได้แก่ ด้านอารมณ์เชิงบวก (Positive emotion) และด้านความลึ้นไหลในการทำกิจกรรม (Engagement)

จากการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้บันทึกคะแนนพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนพบว่า นักเรียนทุกคนมีพัฒนาการด้านการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมที่ดีขึ้นในระยะระหว่างการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ เนื่องจากนักเรียนมีความกระตือรือร้นและพยายามที่จะแสดงพฤติกรรมที่สอดคล้อง

และสะท้อนถึงข้อความบิงโกเพื่อให้ได้รับคะแนน เป็นที่น่าสนใจว่า ระยะเวลาที่นักเรียนทั้งสามคน แสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมมากที่สุดคือ ระยะเวลาหลังการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่สภาวะ ผู้วิจัยพบว่า แม้ จะไม่มีเกมบิงโกเป็นสิ่งที่เสริมแรงให้แสดงพฤติกรรม แต่พฤติกรรมที่ดีของนักเรียนยังคงอยู่ และมี แนวโน้มที่จะมีพัฒนาการด้านการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมที่ดีขึ้น โดยนักเรียนทั้ง 3 คนมีผลคะแนน ที่สอดคล้องกัน คือมีพัฒนาการด้านการรู้ซึ่งถึงความหมาย (Meaning) สูงที่สุดเมื่อเปรียบเทียบกับ องค์ประกอบของทฤษฎีสู่สภาวะด้านอื่น ๆ เนื่องจากนักเรียนได้เรียนรู้ และได้รับประสบการณ์ใน ระยะเวลาหลังการใช้เกมบิงโก และนำมาประยุกต์ใช้ พัฒนาต่อยอดเพื่อให้เกิดประโยชน์แก่ตนเอง และคน รอบข้างได้

ตอนที่ 2 ผลการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมตามทฤษฎีสู่สภาวะของนักเรียน

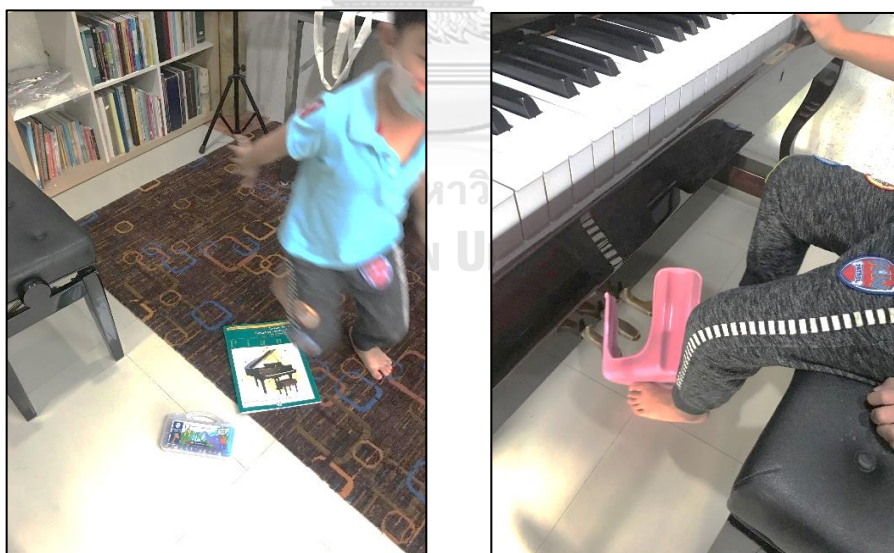
ผู้วิจัยได้สังเกตและบันทึกพฤติกรรมภายในห้องเรียนดนตรีของนักเรียนลงในแบบสังเกต พฤติกรรม เพื่ออธิบายรายละเอียดในการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียน โดยแบ่งการบันทึก ข้อมูลเป็น 3 ช่วงระยะเวลา ได้แก่ ก่อน ระหว่าง และหลังจากการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่สภาวะ ผู้วิจัยแบ่งลักษณะของพฤติกรรมเอื้อสังคมออกเป็น 5 ด้านตามองค์ประกอบของทฤษฎีสู่สภาวะ ได้แก่ อารมณ์เชิงบวก (Positive emotion) ความสนใจในการทำกิจกรรม (Engagement) ความสัมพันธ์เชิงบวก (Relationship) การรู้ซึ่งถึงความหมาย (Meaning) และการบรรลุเป้าหมาย (Accomplishment) จากนั้นวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรม และใส่รหัสให้คำ สำคัญที่สะท้อนถึงองค์ประกอบของทฤษฎีสู่สภาวะ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการแสดงพฤติกรรมเอื้อ สังคมของนักเรียนแต่ละคน เป็นดังนี้

นักเรียนคนที่ 1

ผู้วิจัยได้ทำการบันทึกการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนจำนวน 8 ครั้ง โดยแบ่งเป็น 3 ช่วง ระยะเวลาการเก็บข้อมูลครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 เป็นระยะก่อนที่นักเรียนจะใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่สภาวะ การเก็บข้อมูลครั้งที่ 3, 4, 5 และ 6 เป็นระยะระหว่างที่นักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่สภาวะ และการเก็บข้อมูลครั้งที่ 7 และครั้งที่ 8 เป็นระยะหลังจากการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่สภาวะ เมื่อนำ แบบบันทึกการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนคนที่ 1 (อ่านแบบบันทึกการแสดงพฤติกรรม ของนักเรียนคนที่ 1 ได้ในภาคผนวก ฉ 1) มาวิเคราะห์และหาคำสำคัญ ผลการแสดงพฤติกรรมเอื้อ สังคมของนักเรียนคนที่ 1 เป็นดังนี้

ก่อนการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่ภาวะ

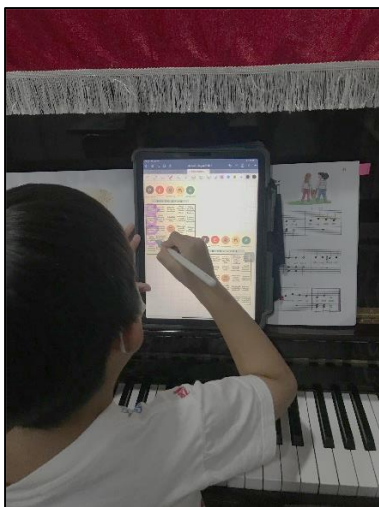
ในการเก็บข้อมูลวิจัยครั้งที่ 1 และ 2 เป็นระยะก่อนที่นักเรียนจะได้ใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่ภาวะ ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่านักเรียนไม่มีความสุข และความเต็มใจในการเรียนดนตรี จะต้องให้ผู้ปกครองออกคำสั่งจึงจะเข้าห้องเรียน ภายในห้องเรียนนักเรียนมักจะขาดสมาธิ และความต่อเนื่องในการเรียน ชอบที่จะวิ่งเล่นไปมา แม้มีจะหนังสือเรียน หรืออุปกรณ์การเรียนที่ตักอยู่ที่พื้น นักเรียนจะกระโดดข้าม ไม่เคยอาสาที่จะช่วยเก็บ และไม่ยอมบรรเลงเปียโนตามที่ผู้วิจัยขอ แต่เมื่อผู้ปกครองเดินมาดูนักเรียนจะรีบวิ่งกลับมาเรียนเพราะกลัวว่าผู้ปกครองจะตำหนิ และเมื่อผู้ปกครองเดินกลับออกไปนักเรียนก็กลับมาวิ่งเล่น และไม่ตั้งใจเรียนเช่นเดิม นักเรียนมักแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว รุนแรง เช่น การทำลายสิ่งของ อุปกรณ์ในการเรียนการสอน หากผู้วิจัยกล่าวตักเตือนก็มักจะแสดงพฤติกรรมต่อต้านและเพิ่มความรุนแรงของพฤติกรรมมากขึ้น นอกจากนี้ นักเรียนยังขาดเป้าหมาย และแรงจูงใจในการเรียนดนตรี เนื่องจากนักเรียนไม่ได้เป็นผู้ตัดสินใจเรียนดนตรีด้วยตนเอง แต่เป็นความต้องการของผู้ปกครอง นักเรียนจึงไม่เคยตั้งเป้าหมายหรือความคาดหวังในการเรียน และเรียนเพียงเพราะกลัวผู้ปกครองจะตำหนิ นักเรียนเล่าให้ผู้วิจัยฟังว่า นักเรียนมีประสบการณ์ที่ไม่ดีเกี่ยวกับการแสดงดนตรี เนื่องจากนักเรียนเคยแสดงบรรเลงเปียโนในงานประจำปีของโรงเรียนแต่บรรเลงผิดพลาด เพื่อน ๆ จึงหัวเราะเยาะ ทำให้นักเรียนรู้สึกอับอาย และขาดความมั่นใจในการบรรเลงเปียโนต่อหน้าผู้อื่น



ภาพ 4.4 การแสดงพฤติกรรมของนักเรียนคนที่ 1 ก่อนการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่ภาวะ

ระหว่างการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่ภาวะ

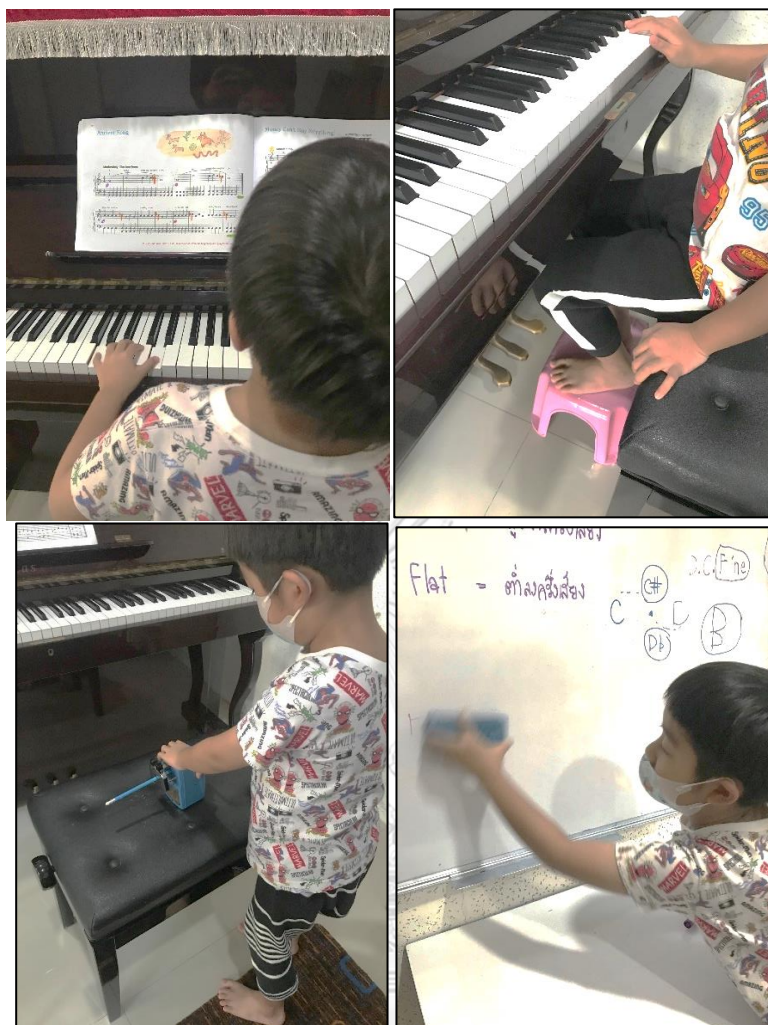
ในการเก็บข้อมูลครั้งที่ 3, 4, 5 และ 6 ซึ่งเป็นระยะระหว่างใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่ภาวะ ผู้วิจัยพบว่า นักเรียนมีพัฒนาการด้านการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมที่ดีขึ้น เนื่องจากนักเรียนพยายามที่จะแสดงพฤติกรรมที่มีความสอดคล้อง และสะท้อนกับข้อความในเกมบิงโกเพื่อให้ได้รับคะแนน ในด้านอารมณ์เชิงบวก นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น ไม่หงุดหงิดเมื่อบรรเลงผิด และพยายามที่จะแก้ไขจุดที่บรรเลงผิดพลาด สามารถควบคุม และรู้เท่าทันอารมณ์ของตนเอง รู้วิธีที่จะปรับตัวและอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ด้านความสนใจในการทำกิจกรรม นักเรียนมีพัฒนาการด้านสมาธิในการเรียน สามารถเรียนรู้และปฏิบัติกิจกรรมดนตรีต่าง ๆ ได้อย่างจดจ่อ และมีความต่อเนื่องมากยิ่งขึ้น รวมทั้งมีส่วนร่วมในการออกแบบ และเลือกกิจกรรมที่ตรงกับความชอบ ความถนัด และความต้องการของตนเองได้ ผู้วิจัยพบว่า เมื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบการเรียนการสอน เช่น การได้เลือกเพลงที่อยากจะเรียนด้วยตนเอง เป็นสิ่งที่ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนมากยิ่งขึ้น นักเรียนจึงไม่ได้เรียนเพราะกลัวว่าผู้ปกครองจะตำหนิ แต่เรียนดนตรีเพราะมีแรงจูงใจที่ดี อยากจะพัฒนาตนเองให้บรรเลงเพลงที่ชื่นชอบได้ ด้านความสัมพันธ์เชิงบวก นักเรียนรับฟังคำแนะนำของผู้วิจัยมากขึ้น มีสติ มีเหตุผลในการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ โดยคำนึงถึงผลประโยชน์ของส่วนรวมมากกว่าผลประโยชน์ของตนเอง ด้านการรู้ซึ่งถึงความหมาย นักเรียนตระหนักถึงบทบาท คุณค่าและความสำคัญของดนตรีที่มีต่อตนเอง และสังคม และนิยามความหมายของดนตรีในแบบของตนเอง ว่าดนตรีคือสิ่งที่ทำให้คนในสังคมใช้ชีวิตร่วมกันอย่างมีความสุข เนื่องจากนักเรียนคิดว่า การฟังดนตรีทำให้มนุษย์หายเศร้า หายโกรธได้ จึงทำให้คนในสังคมไม่ทะเลาะ หรือขัดแย้งกัน ด้านการบรรลุเป้าหมาย นักเรียนมีการตั้งเป้าหมายในการเรียนทั้งในระยะสั้น คือภายในคาบเรียน และระยะยาว นักเรียนเลือกบรรเลงเพลงประกอบการ์ตูนที่ตนเองและเพื่อนชื่นชอบ ซึ่งมีความตั้งใจว่า หากได้เจอเพื่อน ๆ เมื่อใดจะช่วยสอนเปียโนเพลงดังกล่าวให้ จะเห็นได้ว่านักเรียนใช้ดนตรีเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างตนเองและคนรอบข้างเข้าไว้ด้วยกัน และพยายามที่จะพัฒนาศักยภาพของตนเองเพื่อบรรลุเป้าหมายที่ตั้งใจไว้ให้สำเร็จ



ภาพ 4.5 การแสดงพฤติกรรมของนักเรียนคนที่ 1 ระหว่างการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ

หลังการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ

ในการเก็บข้อมูลครั้งที่ 7 และ 8 เป็นระยะหลังการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ ผู้วิจัยพบว่า แม้ไม่มีเกมบิงโกเป็นสิ่งที่เสริมแรงให้นักเรียนแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมแล้ว แต่นักเรียนยังคงปฏิบัติเช่นเดียวกับระหว่างที่ใช้เกมบิงโก รวมทั้งนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ และประสบการณ์ที่ได้รับจากการใช้เกมบิงโกมาประยุกต์ใช้ให้เข้ากับการเรียนดนตรีของตนเอง นักเรียนมีความรับผิดชอบมากขึ้น วางแผนการเรียนและการฝึกซ้อมอย่างมีประสิทธิภาพ อดทนและมีสมาธิต่อการบรรเลงเพลงที่ทำหาคความสามารถของตนเองได้มากขึ้น รวมทั้งได้เรียนรู้วิธีการคิดอย่างมีเหตุผล และตระหนักถึงผลกระทบของตนเองที่จะส่งผลต่อคนรอบข้างเสมอ โดยใช้หลักการคิดว่า หากนักเรียนกระทำสิ่งนี้แล้ว จะส่งผลต่อตนเองอย่างไร และจะส่งผลต่อผู้อื่นอย่างไร การมีแนวคิดเช่นนี้จะช่วยให้นักเรียนมีความใส่ใจ เห็นใจ รู้จักที่จะช่วยเหลือผู้อื่น รวมทั้งเห็นประโยชน์ของส่วนรวมสำคัญกว่าผลประโยชน์ของตนเอง เช่น ก่อนการใช้เกมบิงโกนักเรียนมักจะชอบทำลายอุปกรณ์ในห้องเรียนดนตรี โดยการเตะเก้าอี้ร่อนทำขณะบรรเลงเปียโนจนแตกหัก แต่ในระหว่างการใช้เกมบิงโก นักเรียนได้ทดลองคิดถึงผลการกระทำของตนเอง ว่าส่งผลต่อตนเองคืออาจทำให้บาดเจ็บ และส่งผลต่อผู้อื่นคือ เพื่อนที่มาเรียนต่อจะไม่มีเก้าอี้ไว้สำหรับใช้งาน และส่งผลต่อสังคมคือ โลกจะต้องเสียทรัพยากรในการผลิตเก้าอี้ที่เสียไปมาทดแทน ซึ่งเป็นการสิ้นเปลืองทรัพยากรที่ไม่จำเป็น เมื่อนักเรียนตระหนักดังนี้แล้ว หลังการใช้เกมบิงโกนักเรียนก็ยังคงพฤติกรรมที่ดี ไม่ทำลายสิ่งของในห้องเรียน และระวังการกระทำของตนเองรวมทั้งใส่ใจ ห่วงใย ช่วยเหลือคนรอบข้างมากขึ้นอีกด้วย



ภาพ 4.6 การแสดงพฤติกรรมของนักเรียนคนที่ 1 หลังการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์แบบบันทึกการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคม และใส่รหัสข้อมูล เพื่อสร้างคำสำคัญที่สะท้อนพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนที่สอดคล้องกับทฤษฎีสุขภาวะ 5 องค์ประกอบ คือ อารมณ์เชิงบวก (Positive emotion) ความสนใจในการทำกิจกรรม (Engagement) ความสัมพันธ์เชิงบวก (Relationship) การรู้ซึ่งถึงความหมาย (Meaning) และ การบรรลุเป้าหมาย (Accomplishment) โดยแบ่งการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนออกเป็น 3 ระยะเวลา ได้แก่ ก่อน ระหว่าง และหลังการใช้เกมบิงโก เพื่อแสดงให้เห็นถึงพัฒนาการในการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนในแต่ละระยะเวลา ผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังตาราง 4.4

ตาราง 4.4

การแสดงผลพฤติกรรมของนักเรียนคนที่ 1			
องค์ประกอบของทฤษฎีสุทธภาวะ	ก่อนการใช้เกมปิงปอง	ระหว่างการใช้เกมปิงปอง	หลังการใช้เกมปิงปองตามทฤษฎีสุทธภาวะ (พฤติกรรมเบื้องต้นที่ปรากฏ)
อารมณ์เชิงบวก (Positive emotion)	<p>ตามทฤษฎีสุทธภาวะ</p> <ul style="list-style-type: none"> - สร้างความลำบากใจให้ผู้ปกครองในการที่ออกคำสั่งให้เข้าห้องเรียนทุกครั้ง - หุตหงัดที่จะต้องพูดเล่นเล่นหรือทำกิจกรรมที่ชอบเพื่อเขียน . คนตรี - เล่นดนตรีเพราะกลัวโดนผู้ปกครองตำหนิ - เมื่อบรรเลงสีทพลาและผู้หญิงตัวเล็กแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว - ความสุขอารมณ์ตนเองไม่ได้ สัมพันธ์กับความรู้สึก และไม่มีวิธีการแสดงออกที่เหมาะสม - ไม่มีควมมั่นใจ ผู้ศึกษาที่จะร้องบรรเลงดนตรีต่อหน้าผู้อื่น 	<p>ตามทฤษฎีสุทธภาวะ</p> <ul style="list-style-type: none"> - เข้าห้องเรียนเองโดยไม่ต้องรอคำสั่ง เพราะอยากให้พ่อแม่ และผู้วิจัยไม่ต้องหงุดหงิด หรือลำบากใจ - กระตือรือร้นที่จะเข้าห้องเรียนเพราะตื่นเต้นที่จะได้เรียนรู้อะไรใหม่ ๆ และได้เรียนบทเพลงที่ชื่นชอบ - เมื่อบรรเลงสีทพลาตนักร้องแสดงอาการหงุดหงิดน้อยลง และพยายามแก้ไขจุดที่ผิด - ไม่ย่อท้อต่อบทเพลงที่ยาก และมุ่งมั่นที่จะบรรเลงให้สำเร็จ - รู้สึกสนุกที่ได้บรรเลงบทเพลงที่ชื่นชอบ - มีความมั่นใจในการบรรเลงดนตรีมากขึ้น - ค้นพบวิธีการเรียนรู้ใหม่ ๆ และแบ่งปันประสบการณ์ที่ได้ให้เป็นประโยชน์ต่อผู้อื่น 	<ul style="list-style-type: none"> - ใส่ใจคนรอบข้าง เป็นห่วงความรู้สึกของคนรอบข้าง - ช่วยเหลือผู้อื่นอย่างกระตือรือร้น และมุ่งมั่นที่จะพัฒนากายภาพของตนเองเพื่อช่วยเหลือผู้อื่น - มุ่งมั่นทำสิ่งที่ดี และนำพาตนเองไปสู่ความสำเร็จ
	<p>ความสนใจในการทำกิจกรรม (Engagement)</p> <ul style="list-style-type: none"> - ไม่ตั้งใจเรียนวันละ ๑ ชม. คุยตลอดระหว่างการเรียนรู้การใช้เครื่องดนตรี เช่น การให้รางวัล ด้วยสติ๊กเกอร์ หรือผู้ปกครองชื่นชมดูสิ่งจะตั้งใจเรียน แต่ก็ได้เล่นเพียงชั่วครู่ ไม่ยั่งยืน ทำให้การเรียนขาดความต่อเนื่อง - ไม่มีสมาธิจดจ่อกับการเรียน ไม่สามารถบรรเลงเพลงให้จบได้ มักจะหยุดเล่นกลางเพลง - ไม่ให้ความร่วมมือในการเรียน ไม่มีส่วนร่วมในการกำหนดเป้าหมาย หรือออกแบบกิจกรรมในการเรียน 	<ul style="list-style-type: none"> - มีความรับผิดชอบต่อสิ่งที่ตนเองตัดสินใจ เมื่อเลือกเพลงแล้วแม้ว่าจะยากแค่ไหน นักเรียนก็จะพยายามบรรเลงให้ได้สำเร็จ - มีความขี้เกียจ พิจารณาส่งสิ่งที่ทำ และการแสดงพฤติกรรมได้อย่างรอบคอบ เหมาะสม - พัฒนาศักยภาพของตนเอง ผ่านกิจกรรมดนตรี 	
	<ul style="list-style-type: none"> - เข้าใจว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญของการกระบวนกรเรียนดนตรี 	<ul style="list-style-type: none"> - เห็นคุณค่าในตนเอง รวมทั้งให้ความสำคัญ และเห็นคุณค่าของผู้อื่นเช่นกัน 	

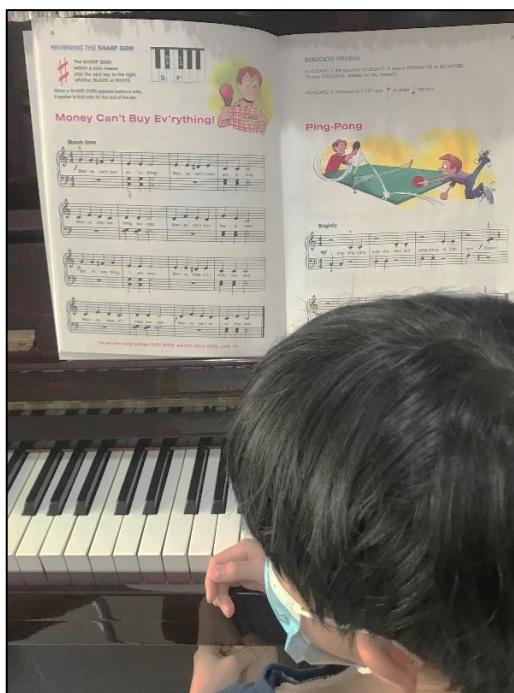
การแสดงผลพฤติกรรมของนักเรียนคนที่ 1			
องค์ประกอบของทฤษฎีสุภาษะ	ก่อนการใช้เกมบิงโก	ระหว่างการใช้เกมบิงโก	หลังการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุภาษะ (พฤติกรรมเมื่อสังเกตที่ปรากฏ)
ความสัมพันธ์เชิงบวก (Relationship)	<p>ตามทฤษฎีสุภาษะ</p> <ul style="list-style-type: none"> - ไม่มีปฏิสัมพันธ์กับครูและเพื่อนข้าง ไม่เคยกล่าวทักทาย หรือ ยกมือไหว้ กล่าวสวัสดี ต้องให้ผู้ใช้ปกครองสังเกตทุกครั้ง - ไม่เชื่อฟังคำสั่งสอน หรือคำแนะนำ - แสดงพฤติกรรมก้าวร้าว และต่อต้าน หากตักเตือนจะยิ่งเพิ่มความรุนแรง - ทำหลายสิ่งของ อุปกรณ์การเรียนภายในห้องเรียน 	<p>ตามทฤษฎีสุภาษะ</p> <ul style="list-style-type: none"> - กล่าวทักทายสวัสดีครูโดยไม่ต้องให้ผู้ใช้ปกครองสั่ง - รับฟังผู้อื่นอย่างใส่ใจ - เชื่อฟังคำแนะนำ และคิดโดยใช้เหตุผลอย่างรอบคอบ โดยพิจารณาผลของการกระทำที่จะเกิดขึ้นกับตนเอง คนรอบข้าง และสังคม - ช่วยรักษาความสะอาด และดูแลอุปกรณ์การเรียนการสอนภายในห้องเรียน ให้ใช้งานได้อย่างยาวนานขึ้น 	<ul style="list-style-type: none"> - มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับคนรอบข้าง - ใส่ใจ เห็นใจผู้อื่น - มีความซื่อสัตย์ พิจารณาสถานการณ์ที่ทำได้ และการแสดงผลพฤติกรรมได้อย่างรอบคอบ เหมาะสม - ประหยัดทรัพยากรของโลก ไม่ทำลาย และรักษาสถานที่ของเพื่อให้มีอายุการใช้งานยาวนานขึ้น
การรู้ถึงความหมาย (Meaning)	<ul style="list-style-type: none"> - เรียนดนตรีเพราะโดนผู้ปกครองบังคับ - ไม่เคยตั้งใจเป้าหมายในการเรียนทั้งในระยสั้น และในระยะยาว - ไม่สามารถเชื่อมโยงตนเองกับชีวิตประจำวันของตนเองได้ - ไม่ตระหนักถึงคุณค่า และไม่เข้าใจความหมายของการเรียนดนตรี - มีทัศนคติที่ไม่ดีต่อการเรียนดนตรี เพราะต้องเสียเวลาในการทำกิจกรรมที่ชอบเพื่อมาเรียนดนตรี - รู้สึกถูกต่อว่า และอับอายเมื่อต้องบรรเลงดนตรีต่อหน้าผู้อื่น 	<ul style="list-style-type: none"> - อยากเรียนดนตรี เพราะตื่นเต้นที่จะได้เรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ และ ได้บรรเลงเพลงที่ชื่นชอบ - มีส่วนร่วมในการเลือกเพลง/กิจกรรมที่จะเรียนรู้ ทำให้รู้สึกว่าการเรียนมีความสำคัญ และเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ - ให้ความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้ มีข้อแม้เพื่อให้บรรเลงเพลงที่ยากได้สำเร็จ - มีความรู้ที่ดึงจากการเรียนดนตรีไปช่วยเหลือ แบ่งปันผู้อื่น 	<ul style="list-style-type: none"> - เห็นความสำคัญของการเรียนดนตรี - มีความรับผิดชอบต่อการตัดสินใจของตนเอง เมื่อเลือกเพลงที่อยากแล้ว ก็มุ่งมั่น พยายามที่จะบรรเลงให้สำเร็จ - อดทน พยายาม ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค - เข้าใจความหมายในการเรียนดนตรี - ภูมิใจในตนเอง เมื่อประสบความสำเร็จ หรือ เมื่อได้ความรู้ที่ได้รับจากการเรียนดนตรีไปช่วยเหลือผู้อื่น
การบรรลุเป้าหมาย (Accomplishment)	<ul style="list-style-type: none"> - ไม่มีเป้าหมายในการเรียน ดนตรีเพราะโดนบังคับ และกลัวโดนตำหนิ - ไม่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ สัมเลิความตั้งใจเมื่อต้องบรรเลงเพลงที่ยาก - ไม่สามารถนำความรู้ที่ได้รับจากการเรียนดนตรีไปใช้ในชีวิตประจำวัน หรือใช้เพื่อช่วยเหลือผู้อื่นได้ - ไม่เห็นความสำคัญของการพัฒนาทักษะของตนเอง 	<ul style="list-style-type: none"> - มีส่วนร่วมในการกำหนดเป้าหมายในการเรียน - ได้แสดงความคิดเห็น และใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการกำหนดวิธีที่จะทำให้บรรลุเป้าหมายที่ตั้งใจไว้ - มีความคิดที่จะนำความรู้ และประสบการณ์ที่ได้รับจากการเรียนดนตรีไปช่วยเหลือผู้อื่น - มีแนวทางที่จะใช้ดนตรีในชีวิตประจำวัน/ ในโอกาสสำคัญ และเชื่อมโยงดนตรีกับความชอบด้านอื่น ๆ ของตนเอง 	<ul style="list-style-type: none"> - มีความรับผิดชอบต่อสิ่งที่ตนเองตัดสินใจเลือก / ตั้งเป้าหมาย - มีแรงจูงใจที่ดี ที่จะทำใ้บรรลุเป้าหมาย และมีความสุขกับการเรียนดนตรีอย่างยั่งยืน - แบ่งปันความรู้ที่ผู้อื่น แบ่งปันประสบการณ์ที่เป็นประโยชน์ให้แก่ผู้อื่น - รู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของสังคม ผ่านการมีสุนทรีประสบการณ์ร่วมกับคนรอบข้าง

นักเรียนคนที่ 2

ผู้วิจัยได้ทำการบันทึกการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนจำนวน 8 ครั้ง โดยแบ่งเป็น 3 ช่วง ระยะเวลาการเก็บข้อมูลครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 เป็นระยะก่อนที่นักเรียนจะใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่สภาวะ การเก็บข้อมูลครั้งที่ 3, 4, 5 และ 6 เป็นระยะระหว่างที่นักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่สภาวะ และการเก็บข้อมูลครั้งที่ 7 และครั้งที่ 8 เป็นระยะหลังจากการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่สภาวะ เมื่อนำแบบบันทึกการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนคนที่ 2 (อ่านแบบบันทึกการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนคนที่ 2 ได้ในภาคผนวก ฉ 2) มาวิเคราะห์และหาคำสำคัญ ผลการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนคนที่ 2 เป็นดังนี้

ก่อนการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่สภาวะ

ในการเก็บข้อมูลวิจัยครั้งที่ 1 และ 2 เป็นระยะก่อนที่นักเรียนจะได้ใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่สภาวะ ผู้วิจัยสังเกตว่า นักเรียนชื่นชอบการเรียนดนตรี เพราะนักเรียนจะจัดเตรียมอุปกรณ์การเรียน และเดินมารอเข้าห้องเรียนด้วยตนเองทุกครั้ง แต่เนื่องจากนักเรียนคนที่ 2 มีอายุเพียง 6 ขวบ ซึ่งเป็นอายุน้อยที่สุดในกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ นักเรียนจึงไม่สามารถตั้งสมาธิให้จดจ่อกับการเรียนได้ตลอด คาบเรียน มักจะขอพักระหว่างการเรียน และไม่สามารถบรรเลงบทเพลงให้ต่อเนื่องตั้งแต่ต้นจนจบได้ จะหยุดบรรเลงกลางเพลงเสมอ และเมื่อต้องบรรเลงเพลงที่มีความยาก และความท้าทาย นักเรียนจะขาดความมั่นใจ ไม่กล้าบรรเลงเนื่องจากกลัวว่าจะบรรเลงผิด และขอผลัดไปเรียนครั้งอื่น นอกจากนี้ นักเรียนยังไม่เคยตั้งเป้าหมายในการเรียนด้วยตนเอง ทำให้ขาดแรงจูงใจที่จะทำให้เป้าหมายสำเร็จ ไม่ตระหนักถึงความหมาย และคุณค่าในการเรียนดนตรี



ภาพ 4.7 การแสดงพฤติกรรมของนักเรียนคนที่ 2 ก่อนการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ

ระหว่างการใช้อเกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ

ในการเก็บข้อมูลครั้งที่ 3, 4, 5 และ 6 ซึ่งเป็นระยะระหว่างใช้อเกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ ผู้วิจัยพบว่า นักเรียนมีพัฒนาการด้านการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมที่ดีขึ้น เนื่องจากนักเรียนพยายามที่จะแสดงพฤติกรรมที่มีความสอดคล้อง และสะท้อนกับข้อความในเกมบิงโกเพื่อให้ได้รับคะแนน ด้านอารมณ์เชิงบวก นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อสิ่งที่ได้เรียนรู้ และให้ความสำคัญกับการฝึกซ้อมและพัฒนาทักษะของตนเอง มีความกังวลในการบรรเลงดนตรีน้อยลง และมีความมั่นใจในตนเองมากขึ้น เนื่องจากนักเรียนค้นพบว่า หากมีความมุ่งมั่นตั้งใจฝึกซ้อมก็จะทำให้บรรเลงผิดพลาดน้อยลง ดังนั้น หากฝึกซ้อมมากพอก็จะทำให้ไม่บรรเลงผิดพลาด ด้านความสิ้นเปลืองในการทำกิจกรรม ผู้วิจัยพบว่า เมื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบและเลือกกิจกรรมที่ตนเองสนใจเรียนรู้ นักเรียนจะสามารถมีสมาธิจดจ่ออยู่กับสิ่งที่เรียนได้เป็นระยะเวลาที่ยาวนานขึ้น และมีแรงจูงใจที่ดี มีเป้าหมายในการเรียนดนตรี นอกจากนี้ยังได้ฝึกความรับผิดชอบของนักเรียน เพราะเมื่อนักเรียนตัดสินใจเลือกเพลงที่ต้องการเรียนมาแล้วจะไม่สามารถเปลี่ยนได้ จะต้องบรรเลงจนสำเร็จก่อน จึงจะเริ่มต้นการเรียนบทเพลงใหม่ได้ ดังนั้น นักเรียนจึงต้องใช้สติ และเหตุผลคิดอย่างรอบคอบก่อนตัดสินใจเลือก ด้านความสัมพันธ์เชิงบวก นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับคนรอบข้างมากขึ้น กล่าวทักทายโดยไม่ต้องให้ผู้ปกครองออกคำสั่ง รวมทั้งแสดงความห่วงใย และใส่ใจ ผู้อื่นด้วยความจริงใจ ด้านการรู้ซึ่งถึง

ความหมาย นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับจากการเรียนดนตรีไปใช้แก้ไขปัญหาในชีวิตประจำวัน และค้นพบความหมายในการเรียนในรูปแบบของตนเอง นักเรียนให้ความหมายและความสำคัญกับการเรียนดนตรีเพราะเชื่อว่าดนตรีคือของขวัญที่มนุษย์มอบให้แก่กัน ด้านการบรรลุเป้าหมาย นักเรียนเริ่มตั้งเป้าหมายระยะสั้นในการเรียนแต่ละคาบเรียนด้วยตนเอง การที่นักเรียนมีส่วนร่วมในการกำหนดเป้าหมายในการเรียนส่งผลให้นักเรียนมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ที่จะทำเป้าหมายให้สำเร็จ มากกว่าการที่จะต้องเรียนตามเป้าหมายที่ครูและผู้ปกครองวางไว้ร่วมกัน



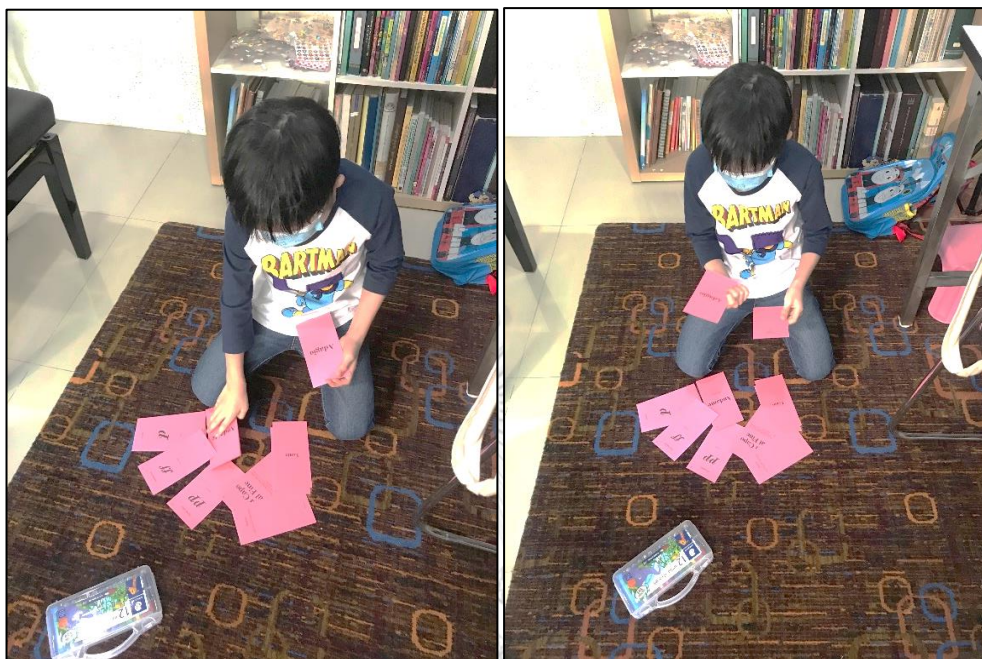
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาพ 4.8 การแสดงพฤติกรรมของนักเรียนคนที่ 2 ระหว่างการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่ภาวะ

หลังการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่ภาวะ

ในการเก็บข้อมูลครั้งที่ 7 และ 8 เป็นระยะหลังการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่ภาวะ ผู้วิจัยพบว่า แม้ไม่มีเกมบิงโกเป็นสิ่งที่เสริมแรงให้นักเรียนแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมแล้ว แต่นักเรียนยังคงปฏิบัติเช่นเดียวกับระหว่างที่ใช้เกมบิงโก นักเรียนมีความกระตือรือร้น และรู้สึกสนุกที่ได้เรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ นักเรียนรู้เท่าทันอารมณ์ของตนเอง และเปลี่ยนความกังวลว่าจะบรรเลงผิดเป็นความตั้งใจในการฝึกซ้อมเพื่อลดข้อผิดพลาด และเพิ่มความมั่นใจในการบรรเลง นักเรียนใส่ใจ ท่วงโยความรื่นรมย์ของรอบข้าง รวมทั้งมีน้ำใจอาสาช่วยเหลือ และดูแลสิ่งของต่าง ๆ ภายในห้องเรียน นอกจากนี้นักเรียนยังฝึกซ้อมอย่างตั้งใจเพื่อบรรเลงเพลงที่พี่สาวของนักเรียนชื่นชอบมอบให้เป็นของขวัญวันเกิด และเมื่อพี่สาวขอให้นักเรียนช่วยสอนบรรเลงเปียโนเพลงดังกล่าว นักเรียนตอบตกลงด้วยความเต็มใจ

เหตุการณ์ดังกล่าวทำให้นักเรียนพบว่า ในอนาคตอยากประกอบอาชีพเป็นครูสอนดนตรี เพื่อสอนให้เด็ก ๆ รัก และอยากเล่นดนตรีไปตลอดชีวิต



ภาพ 4.9 การแสดงพฤติกรรมของนักเรียนคนที่ 2 หลังการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์แบบบันทึกการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคม และใส่รหัสข้อมูล เพื่อสร้างคำสำคัญที่สะท้อนพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนที่สอดคล้องกับทฤษฎีสุขภาวะ 5 องค์ประกอบ คือ อารมณ์เชิงบวก (Positive emotion) ความลื่นไหลในการทำกิจกรรม (Engagement) ความสัมพันธ์เชิงบวก (Relationship) การรู้ซึ่งถึงความหมาย (Meaning) และ การบรรลุเป้าหมาย (Accomplishment) โดยแบ่งการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนออกเป็น 3 ระยะเวลา ได้แก่ ก่อน ระหว่าง และหลังการใช้เกมบิงโก เพื่อแสดงให้เห็นถึงพัฒนาการในการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนในแต่ละระยะเวลา ผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังตาราง 4.5 ตาราง 4.5 สรุปพฤติกรรมเอื้อสังคมตามองค์ประกอบของทฤษฎีสุขภาวะของนักเรียนคนที่ 2

พฤติกรรมของนักเรียนคนที่ 2			
องค์ประกอบของทฤษฎีสุภาวะ	ก่อนการใช้เกมบิงโก	ระหว่างการใช้เกมบิงโก	หลังการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุภาวะ (พฤติกรรมเอ็ลล์ทิมที่ปรากฏ)
การรู้ซึ่งถึงความหมาย (Meaning)	<ul style="list-style-type: none"> - นักเรียนมีความคาดหวังของคู่ปกครอง - ขาดแรงจูงใจ เนื่องจากไม่มีเป้าหมายในการเรียนให้มุ่งเน้นเพื่อทำให้อ่านได้ - ขาดความเชื่อมั่น ไม่มีความมั่นใจ ไม่เห็นคุณค่าของตนเอง 	<ul style="list-style-type: none"> - ชื่นชอบ และกระตือรือร้นที่จะเรียนดนตรี เพราะเล่นดนตรีที่ได้เรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ และได้รับรางวัลเพลงที่ชื่นชอบ - มีส่วนร่วมในการเลือกบทเพลง/กิจกรรมที่จะเรียนรู้ ทำใจรู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้อย่างมีความสุข - ให้ความสำคัญ และเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้อย่างเต็มที่ - ให้ความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้ ผู้มีใจในตนเองที่ฝึกซ้อมแล้วสามารถบรรเลงเพลงที่ยากได้สำเร็จ - นำความรู้ที่ได้จากการเรียนดนตรีไปช่วยเหลือ สร้างความสุขให้กับรอบข้าง ผู้มีใจในตนเองเมื่อบรรเลงเพลงที่ยากได้สำเร็จ - ตระหนักถึงความหมายในการเรียนดนตรี 	<ul style="list-style-type: none"> - กระตือรือร้นในการเขียน ค้นพบวิธีการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับความต้องการของตนเอง - มีเป้าหมายในการเรียนดนตรีโดยตนเองเป็นผู้กำหนด - มีวินัย ตระหนักว่าการจะประสบความสำเร็จด้านดนตรีได้จะต้องฝึกซ้อมอย่างสม่ำเสมอ - เห็นคุณค่าของตนเอง และภาคภูมิใจเมื่อได้บรรเลงดนตรี หรือได้ตีความรู้ที่ได้รับจากการเรียนดนตรีไปช่วยเหลือผู้อื่น - กำหนดคุณค่า และความหมายของการเรียนดนตรีในรูปแบบของตนเอง
การบรรลุเป้าหมาย (Accomplishment)	<ul style="list-style-type: none"> - ไม่เคยตั้งเป้าหมายในการเรียนดนตรีด้วยตนเอง เขียนตามเป้าหมายที่ครูและผู้ปกครองตั้งร่วมกัน - ไม่มีความพยายามที่จะทำเป้าหมายในการเรียนให้สำเร็จ หากต้องบรรเลงเพลงที่ยากจะไม่อยากเรียน - ไม่สามารถเชื่อมโยงความรู้ที่ได้จากการเรียนดนตรีกับการใช้ชีวิตประจำวัน หรือการแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้ 	<ul style="list-style-type: none"> - มีส่วนร่วมในการออกแบบ และกำหนดเป้าหมายในการเรียน - ได้แสดงความคิดเห็น และใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการค้นหาวิธีที่จะทำให้นักเรียนบรรลุเป้าหมายที่ตั้งใจไว้ - มีความพยายามในการแก้ไขจุดบกพร่องของตนเองเพื่อให้อ่านการบรรเลงเป้าหมายได้สำเร็จ - นำความรู้ที่ได้จากการเรียนดนตรีไปใช้แก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันได้ 	<ul style="list-style-type: none"> - กำหนดเป้าหมายในการเรียนเพื่อสร้างประโยชน์ให้ผู้อื่น (อยากเป็นครูดนตรี) - ช่วยเหลือผู้อื่นโดย ใช้ความคิดสร้างสรรค์ และพัฒนาทักษะภาษาของตนเอง - มีความพยายาม รับผิดชอบสิ่งที่ตนเองตัดสินใจเลือก และมีความมุ่งมั่นพยายามทำเป้าหมายที่ได้กำหนดไว้ให้สำเร็จ - สร้างความสุขให้กับครอบครัวได้ใช้ความรู้ที่ได้จากการเรียนดนตรี

นักเรียนคนที่ 3

ผู้วิจัยได้ทำการบันทึกการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนจำนวน 8 ครั้ง โดยแบ่งเป็น 3 ช่วง ระยะเวลาการเก็บข้อมูลครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2 เป็นระยะก่อนที่นักเรียนจะใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ การเก็บข้อมูลครั้งที่ 3, 4, 5 และ 6 เป็นระยะระหว่างที่นักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ และการเก็บข้อมูลครั้งที่ 7 และครั้งที่ 8 เป็นระยะหลังจากการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ เมื่อนำแบบบันทึกการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนคนที่ 3 (อ่านแบบบันทึกการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนคนที่ 3 ได้ในภาคผนวก ฉ 3) มาวิเคราะห์และหาคำสำคัญ ผลการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนคนที่ 3 เป็นดังนี้

ก่อนการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ

ในการเก็บข้อมูลวิจัยครั้งที่ 1 และ 2 เป็นระยะก่อนที่นักเรียนจะได้ใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ นักเรียนคนที่ 3 มีความกระตือรือร้นที่จะเรียนดนตรี ในช่วงเวลาปิดเทอม นักเรียนมักจะขอเรียนเพิ่มเติมอยู่เสมอ นักเรียนเป็นผู้ตัดสินใจเรียนดนตรีด้วยตนเอง เพราะความชื่นชอบ และนักเรียนมีความมุ่งมั่นตั้งใจในการเรียนอย่างมาก ความตั้งใจกลายเป็นความกดดันที่ทำให้นักเรียนเกิดความเครียด และความกังวลขณะบรรเลงดนตรี นักเรียนเป็นเด็กขี้อาย และพูดน้อย ทำให้ไม่กล้าที่จะเล่าเรื่องราวต่าง ๆ หรือเสนอความคิดเห็น นักเรียนไม่เคยตั้งเป้าหมายในการเรียน แต่ชอบเรียนเพราะรู้สึกสนุก และตื่นเต้นที่ได้ทำทายความสามารถของตนเองเมื่อต้องบรรเลงเพลงที่ยาก ในบางครั้งนักเรียนจึงเกิดความเบื่อหน่ายเพราะไม่มีแรงจูงใจในการทำเป้าหมายให้สำเร็จ



ภาพ 4.10 การแสดงพฤติกรรมของนักเรียนคนที่ 3 ก่อนการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ

ระหว่างการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่สภาวะ

ในการเก็บข้อมูลครั้งที่ 3, 4, 5 และ 6 ซึ่งเป็นระยะระหว่างใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่สภาวะ ผู้วิจัยพบว่า นักเรียนมีพัฒนาการด้านการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมที่ดีขึ้น เนื่องจากนักเรียนพยายามที่จะแสดงพฤติกรรมที่มีความสอดคล้อง และสะท้อนกับข้อความในเกมบิงโกเพื่อให้ได้รับคะแนน ด้านอารมณ์เชิงบวก นักเรียนดีใจและกระตือรือร้นเมื่อได้เรียนดนตรี และฝึกซ้อมบทเพลงที่ได้รับเป็น การบ้านอย่างสม่ำเสมอ ผู้วิจัยพบว่า เมื่อใช้เกมบิงโกนักเรียนพยายามจะแสดงพฤติกรรมที่สะท้อนกับข้อความในเกมบิงโกในเรื่องการจัดการกับความเครียดในการเรียน ไม่แสดงอาการหงุดหงิดเมื่อ บรรเลงผิด และทำการแก้ไขข้อผิดพลาด ด้านความสิ้นไหวในการทำกิจกรรม นักเรียนคนที่ 3 มีความโดดเด่นในด้านการมีสมาธิจดจ่อในการเรียน นักเรียนสามารถเพลิดเพลินไปกับการเรียนดนตรี และตั้งสมาธิจดจ่อกับการเรียนได้ตลอดทั้งคาบเรียน รวมทั้งนักเรียนเริ่มมีส่วนร่วมในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยการเลือกเพลงที่ต้องการบรรเลงด้วยตนเอง ด้านความสัมพันธ์เชิงบวก ผู้วิจัยพบว่า การพัฒนาพฤติกรรมเอื้อสังคมในห้องเรียนดนตรีไม่จำเป็นว่าจะเกิดขึ้นได้เมื่อนักเรียนและครูดนตรีมีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันเท่านั้น แต่การที่นักเรียนมีความสัมพันธ์อันดีกับคนรอบข้างก็เป็นสิ่งที่ส่งเสริมให้นักเรียนแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมเช่นกัน นักเรียนแสดงความช่วยเหลือในการจัดสถานที่เรียน และช่วยสอนดนตรีให้พี่สาว ซึ่งนับว่าเป็นการพัฒนาความสัมพันธ์และทักษะการเข้าสังคมให้กับนักเรียน และคนรอบข้าง ด้านการรู้ซึ่งถึงความหมาย นักเรียนค้นพบจุดแข็งที่โดดเด่นของตนเอง รวมทั้งสามารถประเมินข้อจำกัด และปรับปรุงพัฒนาให้ดีขึ้น นักเรียนเชื่อมโยงเรื่องราวในเนื้อเพลงที่เรียนกับการช่วยเหลือ แบ่งปัน และเรื่องราวในชีวิตประจำวันของตนเองได้ และค้นพบความหมายในการเรียนดนตรีว่า ดนตรีเป็นสิ่งที่ช่วยให้นักเรียนสามารถส่งต่อแรงบันดาลใจให้ผู้อื่นได้ การบรรลุเป้าหมาย นักเรียนมีส่วนร่วมในการกำหนดเป้าหมายในการเรียนทั้งในระยะสั้นภายในคาบเรียน และในระยะยาว ซึ่งเป็นสิ่งที่ส่งเสริมให้นักเรียนมีความมุ่งมั่นและพยายามที่จะทำให้เป้าหมายสำเร็จ



ภาพ 4.11 การแสดงพฤติกรรมของนักเรียนคนที่ 3 ระหว่างการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่ภาวะ

หลังการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่ภาวะ

ในการเก็บข้อมูลครั้งที่ 7 และ 8 เป็นระยะหลังการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่ภาวะ ผู้วิจัยพบว่า แม้ไม่มีเกมบิงโกเป็นสิ่งที่เสริมแรงให้นักเรียนแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมแล้ว แต่นักเรียนยังคงปฏิบัติเช่นเดียวกับระหว่างที่ใช้เกมบิงโก นักเรียนเป็นแรงบันดาลใจให้พี่สาวอยากเรียนไวโอลิน และนักเรียนช่วยผู้วิจัยสอนพี่สาว รวมทั้งพยายามฝึกซ้อมที่จะบรรเลงประสานเสียงกัน การที่นักเรียนได้บรรเลงดนตรีร่วมกับผู้อื่นทำให้นักเรียนได้เรียนรู้ว่า การจะบรรเลงดนตรีให้ไพเราะ กลมกลืนกัน ผู้บรรเลงจะต้องมีความรับผิดชอบในการฝึกซ้อมโน้ตส่วนตัวให้ดี และในขณะที่บรรเลง ผู้บรรเลงทุกคนจะต้องรับฟัง ช่วยเหลือ สนับสนุนซึ่งกันและกัน สอดคล้องกับการใช้ชีวิตในสังคม ที่ทุกคนในสังคมควรมีความเห็นใจ ช่วยเหลือ และเคารพ ให้เกียรติซึ่งกันและกัน รวมทั้งต้องรับความคิดเห็นของกันและกัน และให้ความสำคัญกับผลประโยชน์ของสังคมส่วนรวมเป็นหลัก



ภาพ 4.12 การแสดงพฤติกรรมของนักเรียนคนที่ 3 หลังการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์แบบบันทึกการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคม และใส่รหัสข้อมูล เพื่อสร้างคำสำคัญที่สะท้อนพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนที่สอดคล้องกับทฤษฎีสุขภาวะ 5 องค์ประกอบ คือ อารมณ์เชิงบวก (Positive emotion) ความตื่นไหลในการทำกิจกรรม (Engagement) ความสัมพันธ์เชิงบวก (Relationship) การรู้ซึ่งถึงความหมาย (Meaning) และ การบรรลุเป้าหมาย (Accomplishment) โดยแบ่งการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนออกเป็น 3 ระยะเวลา ได้แก่ ก่อน ระหว่าง และหลังการใช้เกมบิงโก เพื่อแสดงให้เห็นถึงพัฒนาการในการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนในแต่ละระยะเวลา ผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังตาราง 4.6

ตาราง 4.6 สรุปพฤติกรรมเอื้อสังคมตามองค์ประกอบของทฤษฎีสุขภาวะของนักเรียนคนที่ 3

ตาราง 4.6 สรุปพฤติกรรมเอื้อสังคมตามองค์ประกอบของทฤษฎีสุขภาพของนักเรียนคนที่ 3

องค์ประกอบของทฤษฎีสุขภาพ	พฤติกรรมของนักเรียนคนที่ 3		
	ก่อนการใช้เกมบิงโก	ระหว่างการใช้เกมบิงโก	หลังการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาพ (พฤติกรรมเอื้อสังคมที่ปรากฏ)
อารมณ์เชิงบวก (Positive emotion)	<p>ก่อนการใช้เกมบิงโก</p> <p>ตามทฤษฎีสุขภาพ</p> <ul style="list-style-type: none"> - นักเขียนชื่นชอบการเรียนดนตรี มีความสนใจในการเล่น และ - มีความตั้งใจเรียนมาก จนในบางครั้งความตั้งใจกลายเป็นแรงกดดัน ทำให้รู้สึกเครียด - ขาดเป้าหมายในการเรียน ส่งผลให้ไม่มีแรงจูงใจที่ดี บางครั้งเกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน - นักเขียนรู้สึกไม่มีความสุขเมื่อต้องบรรเลงเพลงที่ไม่คุ้นเคย ไม่กล้าบรรเลง เพราะกลัวจะเล่นผิดพลาด - ไม่ทราบวิธีการกับความเครียดของตนเอง - ร้องไห้ และตำหนิตนเองเมื่อบรรเลงผิดพลาด หรือไม่มีไปแบบที่คาดหวัง 	<p>ระหว่างการใช้เกมบิงโก</p> <p>ตามทฤษฎีสุขภาพ</p> <ul style="list-style-type: none"> - มีความกระตือรือร้นในการเขียน และการฝึกซ้อมดนตรี - เริ่มเข้าใจวิธีการกับความเครียด และความกังวลของตนเองและเขียน หรือบรรเลงดนตรี - ไม่กดดันตนเองมากเกินไป โดยการตั้งเป้าหมายระยะสั้น และพยายามบรรเลงเป้าหมายที่ตั้งไว้ - มีความมั่นใจในการบรรเลงดนตรีมากขึ้น - ควบคุมและจัดการกับอารมณ์ตนเองได้ดีมากขึ้น 	<p>หลังการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาพ</p> <p>(พฤติกรรมเอื้อสังคมที่ปรากฏ)</p> <ul style="list-style-type: none"> - มีความรับผิดชอบต่อน้ำที่ตนเองอย่างตั้งใจ เต็มใจ และฝึกซ้อมอย่างสม่ำเสมอ - เข้าใจตนเอง และเรียนรู้วิธีการแสดงพฤติกรรมที่จะสามารถทำให้อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างเป็นสุข - มีเป้าหมาย เรียนรู้ และทำสิ่งต่าง ๆ โดยมีเป้าหมายที่ชัดเจน - สร้างความสุข และความภูมิใจให้กับครอบครัว - มีความตั้งใจให้กับตนเอง ภูมิใจในตนเองเมื่อประสบความสำเร็จ และให้กำลังใจตนเองเมื่อผิดพลาด
	<p>ความสนใจในการทำกิจกรรม (Engagement)</p>	<p>ก่อนการใช้เกมบิงโก</p> <p>ตามทฤษฎีสุขภาพ</p> <ul style="list-style-type: none"> - มีสติจดจ่อกับการเรียนอย่างสม่ำเสมอ - ความเครียด ความเหนื่อยล้าจากการเรียน ส่งผลให้นักเรียนรู้สึกเบื่อหน่าย และไม่อยากบรรเลง ทำให้ขาดความต่อเนื่องในการทำกิจกรรมระหว่างคาบเรียน - ไม่มีส่วนร่วมในการเลือกเพลงที่ต้องการจะเรียน เขียนตามบทเรียน ในหนังสือเรียนเท่านั้น ไม่เคยค้นหาความชอบ หรือความถนัดของตนเอง 	<p>ระหว่างการใช้เกมบิงโก</p> <p>ตามทฤษฎีสุขภาพ</p> <ul style="list-style-type: none"> - รู้สึกสนุกเมื่อได้บรรเลงเพลงที่ท้าทาย และมีความมุ่งมั่นที่จะบรรเลงให้สำเร็จ - มีความต่อเนื่องในการทำกิจกรรมมากขึ้น เพราะได้บรรเลงเพลงที่เลือกด้วยตนเอง - มีส่วนร่วมในการออกแบบ และเลือกกิจกรรมในการเรียนรู้ โดยการเลือกเพลงที่ต้องการจะเล่น

พฤติกรรมของนักเขียนคนที่ 3			
องค์ประกอบของทฤษฎีสุภาษะ	ก่อนการใช้เกมบิงโก	ระหว่างการใช้เกมบิงโก	หลังการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุภาษะ (พฤติกรรมเมื่อเล่นที่ปราณี)
ความสัมพันธ์เชิงบวก (Relationship)	<p>ตามทฤษฎีสุภาษะ</p> <ul style="list-style-type: none"> - ไม่เคยกล่าวทักทาย หรือ ยกมือไหว้ กล่าวสวัสดิ์ ต้องให้ผู้ปกครองส่ง - ไม่แสดงพฤติกรรมที่มีน้ำใจช่วยเหลือ ว่างไป ใส่ใจ ผู้อื่น - ไม่กล้าพูดคุย แสดงความคิดเห็น หรือความรู้สึกที่มีต่อสิ่งที่เขียนรู้ 	<p>ตามทฤษฎีสุภาษะ</p> <ul style="list-style-type: none"> - กล่าวทักทายด้วยสวัสดีโดยไม่ต้องให้ผู้ปกครองส่ง - ช่วยเหลือครู และผู้ปกครองในการจัดสถานที่เขียน และรับผิดของหน้าที่ของตนเอง 	<ul style="list-style-type: none"> - มีปฏิสัมพันธ์อันดีกับครอบครัว ครู และคนในครอบครัว - ชวยเหลือ และใส่ใจคนรอบข้าง - เข้าใจความรู้สึกของตนเอง และผู้อื่น โดยการใช้เสียงดนตรีเป็นภาษาในการสื่อสาร
การรู้ซึ่งถึงความหมาย (Meaning)	<ul style="list-style-type: none"> - ขึ้นขอบ และให้ความสำคัญกับการเรียนดนตรี เข้าเรียน และมีเพื่อนอย่างสม่ำเสมอ - ไม่เคยตั้งเป้าหมายในการเรียนทั้งในระยะสั้น และในระยะยาว 	<ul style="list-style-type: none"> - ขึ้นขอบ และกระตือรือร้นที่จะเรียนดนตรี เพราะที่มันได้เรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ และได้บรรเลงเพลงที่ชื่นชอบ - มีส่วนร่วมในการเลือกเพลง/กิจกรรมที่จะเรียนรู้ ทำให้รู้สึกว่ามันมีความสำคัญ และเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ - ให้ความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้ มีเพื่อนเพื่อให้บรรเลงเพลงที่อยากได้สำเร็จ 	<ul style="list-style-type: none"> - กระตือรือร้นที่จะเรียนดนตรี ให้ความสนใจ คุณค่า และความสำคัญของตนดี รวมทั้งสามารถเชื่อมโยงดนตรีกับชีวิตประจำวันของตนเองได้ - มีความรับผิดชอบต่อการตัดสินใจของตนเอง เมื่อเลือกเพลงที่อยากแล้ว ถึงแม้จะมีความยากและท้าทาย แต่ก็ไม่ถ่วง พยายามที่จะบรรเลงให้สำเร็จ
การบรรลุเป้าหมาย (Accomplishment)	<ul style="list-style-type: none"> - บรรเลงตามโน้ตที่บันทึกในหนังสือ แต่ไม่ได้ถ่ายทอดความรู้สึกผ่านเพลงที่ได้บรรเลง - ไม่สามารถเชื่อมโยงดนตรีกับชีวิตประจำวันของตนเองได้ 	<ul style="list-style-type: none"> - เริ่มตระหนักถึงคุณค่าและบทบาทของดนตรีที่มีต่อตนเอง และสังคม โดยใช้ดนตรีเป็นภาษา/สื่อกลางในการสื่อสาร ถ่ายทอดความรู้สึกของตนเอง และรับฟังความรู้สึกของผู้อื่นอย่างใส่ใจ - นำความรู้ที่ได้จากการเรียนดนตรีไปช่วยเหลือ แบ่งปันผู้อื่น - ภูมิใจในตนเองเมื่อบรรเลงเพลงที่อยากได้สำเร็จ 	<ul style="list-style-type: none"> - ใส่ใจ ว่างโย ความรู้สึก และสิ่งที่ผู้อื่นอย่างใส่ใจ - สร้างแรงบันดาลใจให้ผู้อื่นโดยใช้ความรู้ที่ได้จากการเรียนดนตรี - ภูมิใจ และเห็นคุณค่าของตนเองมากขึ้นเมื่อเรียนดนตรี
	<ul style="list-style-type: none"> - ไม่เคยตั้งเป้าหมาย ทำให้เฉื่อยหน่าย ไม่มีแรงจูงใจ และทิศทางในการบรรลุเป้าหมายของการเรียนดนตรี - ไม่เคยได้เห็นหา ความชอบ หรือสิ่งที่เป็นจุดแข็ง หรือข้อจำกัดของตนเอง 	<ul style="list-style-type: none"> - มีส่วนร่วมในการกำหนดเป้าหมายในการเขียน - มีความมั่นใจในความสามารถของตนเอง และความถนัดของตนเอง 	<ul style="list-style-type: none"> - มีความรับผิดชอบต่อสิ่งที่ตนเองตัดสินใจเลือก และมีความมุ่งมั่นพยายามทำเป้าหมายที่ได้กำหนดไว้ให้สำเร็จ - พัฒนาการเองให้สามารถบรรเลงเป้าหมายที่วางไว้ได้สำเร็จ
	<ul style="list-style-type: none"> - ไม่สามารถเชื่อมโยงความรู้ที่ได้จากการเขียนดนตรีกับการใช้ชีวิตประจำวัน หรือการแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้ 	<ul style="list-style-type: none"> - มีความคิดที่จะนำความรู้ และประสบการณ์ที่ได้รับจากการเรียนดนตรีไปใช้ช่วยเหลือผู้อื่น 	<ul style="list-style-type: none"> - ช่วยเหลือผู้อื่นโดยการให้ความรู้ที่ได้จากการเรียนดนตรี

จากการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยพบว่า นักเรียนทุกคนมีพัฒนาการด้านการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมที่ดีขึ้น โดยจากบันทึกคะแนนพฤติกรรมเอื้อสังคมพบว่า นักเรียนทุกคนมีคะแนนพฤติกรรมเอื้อสังคมตามทฤษฎีสุขภาวะที่สูงขึ้นตามลำดับ ก่อน ระหว่าง และหลังการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ นักเรียนคนที่ 1 มีคะแนนก่อนการใช้เกมบิงโกโดยรวมคะแนนขององค์ประกอบทฤษฎีสุขภาวะทั้ง 5 ด้าน เท่ากับ 11 คะแนน ซึ่งเป็นคะแนนที่น้อยที่สุดเมื่อเปรียบเทียบกับคะแนนของผู้เข้าร่วมการวิจัยทุกคน จากนั้นนักเรียนมีพัฒนาการที่ดีขึ้น ทำให้ในหลังการใช้เกมบิงโกนักเรียนมีคะแนนเท่ากับ 85 คะแนน นักเรียนคนที่ 2 มีคะแนนในระยะก่อนการใช้เกมบิงโกเท่ากับ 27 คะแนน จากนั้นนักเรียนมีพัฒนาการที่ดีขึ้น ในระยะหลังการใช้เกมบิงโก นักเรียนมีคะแนนเท่ากับ 89 คะแนน และนักเรียนคนที่ 3 มีคะแนนในระยะก่อนการใช้เกมบิงโกเท่ากับ 18 คะแนน จากนั้นนักเรียนมีพัฒนาการที่ดีขึ้น ทำให้ในระยะหลังการใช้เกมบิงโก นักเรียนมีคะแนนเท่ากับ 93 คะแนน ซึ่งเป็นคะแนนสูงสุดเมื่อเปรียบเทียบกับผู้เข้าร่วมวิจัยทุกคน

แม้จะไม่มีบิงโกเป็นสิ่งเสริมแรงให้แสดงพฤติกรรมแล้ว แต่พฤติกรรมเอื้อสังคมยังคงอยู่ จากแบบบันทึกการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมพบว่า นักเรียนสามารถนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ และประสบการณ์ที่ได้รับมาพัฒนาต่อยอดทางความคิด และประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับศักยภาพในการเรียนดนตรีของตนเองได้ และแม้จะใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะที่มีชุดข้อความเดียวกัน แต่ความแตกต่างของนักเรียนแต่ละคนส่งผลให้พฤติกรรมเอื้อสังคมที่แสดงออกมีความแตกต่างกัน จากการวิเคราะห์ข้อมูลในตอนี่ 2 พบว่านักเรียนซึ่งเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมดังนี้ ใส่ใจคนรอบข้าง ช่วยเหลือผู้อื่นอย่างกระตือรือร้น มุ่งมั่นทำในสิ่งที่ดี สร้างความสุขให้คนรอบข้าง ปรับตัวเพื่ออยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข แบ่งปันความรู้และประสบการณ์ให้ผู้อื่น มีความรับผิดชอบ มีความยั้งคิด พัฒนาศักยภาพของตนเอง เห็นคุณค่าในตนเอง มีปฏิสัมพันธ์อันดีกับคนรอบข้าง ประหยัด(ทรัพยากรของโลก) เห็นความสำคัญและคุณค่าของการเรียนดนตรี อดทน ภูมิใจในตนเอง มีแรงจูงใจที่ดี รู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของสังคม เข้าใจรู้เท่าทันอารมณ์ของตนเอง สร้างความสุขให้คนรอบข้าง ค้นพบความถนัดของตนเอง มีความพยายาม ช่วยเหลือ ใส่ใจ ห่วงใยผู้อื่น ใช้ความคิดสร้างสรรค์เพื่อสร้างประโยชน์ให้แก่ตนเองและผู้อื่น มีวินัย มีเป้าหมายในการเรียน และเป็นแรงบันดาลใจให้ผู้อื่นทำในสิ่งที่ดี ดังนั้นครูดนตรีจึงควรศึกษาทำความเข้าใจกับนักเรียน และออกแบบการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมที่เหมาะสม และตอบสนองความแตกต่างของนักเรียนแต่ละคน

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมเอื้อสังคมโดยใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะร่วมกับการสอนดนตรีแบบเดี่ยว มีสาระสำคัญ ดังนี้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนโดยใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะร่วมกับการสอนดนตรีแบบเดี่ยว
2. เพื่อพัฒนาพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนที่เรียนดนตรีแบบเดี่ยว

วิธีดำเนินงานวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษา รวบรวม เอกสาร ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อสร้างกรอบแนวคิดในการวิจัย โดยแบ่งออกเป็นหัวข้อได้ดังนี้

ตอนที่ 1 ทฤษฎีสุขภาวะ

- 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของทฤษฎีสุขภาวะ
- 1.2 องค์ประกอบของทฤษฎีสุขภาวะ
- 1.3 ทฤษฎีสุขภาวะในบริบทของดนตรีศึกษา

ตอนที่ 2 พฤติกรรมเอื้อสังคม

- 2.1 ความหมายและการเกิดพฤติกรรมเอื้อสังคม
- 2.2 การพัฒนาและการประเมินพฤติกรรมเอื้อสังคม
- 2.3 พฤติกรรมเอื้อสังคมในบริบทของดนตรีศึกษา

ตอนที่ 3 การเรียนรู้ผ่านการเล่น

- 3.1 พัฒนาการด้านการเรียนรู้และจริยธรรม
- 3.2 การเรียนดนตรีแบบเดี่ยว
- 3.3 การเรียนรู้ผ่านการเล่น
- 3.4 การประเมินตนเอง

ขั้นตอนที่ 2 กำหนดผู้เข้าร่วมการวิจัย

ผู้เข้าร่วมการวิจัยในการศึกษาคั้งนี้ได้แก่ นักเรียนที่เรียนปฏิบัติทักษะดนตรี เกี่ยวกับผู้วิจัย เป็นระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 1 ปี จำนวน 3 คน

ขั้นตอนที่ 3 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลจำนวน 3 ชุด ได้แก่ 1) เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ 2) แบบบันทึกคะแนนพฤติกรรมเอื้อสังคม และ 3) แบบบันทึกการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคม โดยแต่ละเครื่องมือมีรายละเอียดในการดำเนินการสร้าง ดังนี้

3.1 เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ (ภาคผนวก ข) เป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูลที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อสังเกต พัฒนา และประเมินพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียน (Teacher & Student assessment) โดยมีขั้นตอนในการสร้างและพัฒนา ดังนี้

1) ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีสุขภาวะ และพฤติกรรมเอื้อสังคม เพื่อกำหนดขอบเขตของเนื้อหาในการสร้างเกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ ให้มีเนื้อหาสอดคล้องกับการสอนปฏิบัติทักษะดนตรีแบบเดี่ยว

2) วิเคราะห์ข้อมูลจากบทสัมภาษณ์ในบทความวิจัย (วรจสมน, 2564) ซึ่งผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ผู้บริหารและครูสอนดนตรีในโรงเรียนเอกชนนอกระบบที่เชี่ยวชาญด้านการสอนดนตรีแบบเดี่ยว เกี่ยวกับประสบการณ์การพบพฤติกรรมเอื้อสังคมในห้องเรียนดนตรีแบบเดี่ยว แล้วใส่รหัสข้อมูลในคำสำคัญซึ่งเป็นพฤติกรรมเอื้อสังคม จากนั้นจัดกลุ่มพฤติกรรมให้ตรงกับความหมายขององค์ประกอบทฤษฎีสุขภาวะ (Seligman, 2011) ทั้ง 5 องค์ประกอบได้แก่ 1) อารมณ์เชิงบวก (Positive emotion) 2) ความสนใจในการทำกิจกรรม (Engagement) 3) ความสัมพันธ์เชิงบวก (Relationship) 4) การรู้ซึ่งถึงความหมาย (Meaning) และ 5) การบรรลุเป้าหมาย (Accomplishment) โดยเรียงลำดับตำแหน่งของข้อความในเกมบิงโกแต่ละองค์ประกอบจากพฤติกรรมที่มีความซับซ้อนในการปฏิบัติน้อยไปหาพฤติกรรมที่มีความซับซ้อนในการปฏิบัติมาก

3) นำข้อความในเกมบิงโกปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาและเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบคุณภาพของเกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ โดยพิจารณาด้านความตรงของข้อความในเกมบิงโกที่สะท้อนถึงองค์ประกอบของทฤษฎีสุขภาวะ

4) นำข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษา และผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไขเกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ และส่งให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบอีกครั้ง

5) นำเกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะไปใช้เก็บข้อมูลวิจัยกับนักเรียน โดยผู้วิจัยอธิบายกติกาและขั้นตอนการทำกิจกรรม และเริ่มทำกิจกรรมเกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะเป็นเวลา 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 ครั้ง ครั้งละ 60 นาที ในระหว่างการเรียนปฏิบัติทักษะดนตรี

3.2 แบบบันทึกคะแนนพฤติกรรมเอื้อสังคม (ภาคผนวก X) เป็นการสรุปคะแนนที่นักเรียนได้รับจากการเล่นเกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะในแต่ละคาบ ซึ่งเป็นการประเมินการให้คะแนนร่วมกันระหว่างครูและนักเรียน (Teacher & Student self-assessment) แบ่งตามแต่ละองค์ประกอบของทฤษฎีสุขภาวะ 5 องค์ประกอบ ได้แก่ อารมณ์เชิงบวก (Positive emotion) ความสั่นไหวในการทำกิจกรรม (Engagement) ความสัมพันธ์เชิงบวก (Relationship) การรู้ซึ่งถึงความหมาย (Meaning) และการบรรลุเป้าหมาย (Accomplishment) แล้วนำผลคะแนนสะสมที่ได้มาสรุปในรูปแบบของตาราง

3.3 แบบบันทึกการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคม (ภาคผนวก X) เป็นการบันทึกการแสดงพฤติกรรมของนักเรียนในการเก็บข้อมูลแต่ละครั้งโดยผู้วิจัยเป็นผู้บันทึก (Teacher assessment) ซึ่งแบ่งการเก็บข้อมูลออกเป็น 3 ระยะเวลา ได้แก่ ก่อน ระหว่าง และหลังการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ มีขั้นตอนการสร้างแบบบันทึกพฤติกรรม ดังนี้

1) ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีสุขภาวะ และพฤติกรรมเอื้อสังคม เพื่อกำหนดขอบเขตของเนื้อหาในการสร้างแบบบันทึกการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคม ให้มีเนื้อหาสอดคล้องกับการสอนปฏิบัติทักษะดนตรีแบบเดี่ยว

2) นำข้อมูลที่ได้ศึกษามากำหนดขอบเขตในการสร้างแบบบันทึกการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคม ซึ่งใช้ในการเก็บข้อมูล 8 ครั้ง แต่ละครั้งแบ่งออกเป็น 5 ด้าน ตามองค์ประกอบของทฤษฎีสุขภาวะ ได้แก่ 1) อารมณ์เชิงบวก (Positive emotion) 2) ความสั่นไหวในการทำกิจกรรม (Engagement) 3) ความสัมพันธ์เชิงบวก (Relationship) 4) การรู้ซึ่งถึงความหมาย (Meaning) และ 5) การบรรลุเป้าหมาย (Accomplishment)

ขั้นตอนที่ 4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยแบ่งการดำเนินการออกเป็น 3 ช่วงเวลาคือ ก่อน ระหว่าง และหลังการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ โดยใช้ระยะเวลา 8 สัปดาห์ มีรายละเอียดดังนี้

ขั้นที่ 1 สังเกตพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนก่อนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ โดยใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ (สำหรับครู) บันทึกคะแนนพฤติกรรมเอื้อสังคม และ บันทึกการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคม เก็บข้อมูล 2 ครั้ง ใช้เวลาในการเก็บข้อมูล 2 สัปดาห์

ขั้นที่ 2 ดำเนินการจัดกิจกรรม และสังเกตพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนระหว่างการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ โดยใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ (สำหรับครู และนักเรียน) บันทึก

คะแนนพฤติกรรมเอื้อสังคม และ บันทึกการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคม เก็บข้อมูล 4 ครั้ง ใช้เวลาในการเก็บข้อมูล 4 สัปดาห์

ขั้นที่ 3 หยุดพักการจัดกิจกรรม และสังเกตพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนหลังการใช้เกม บิงโกตามทฤษฎีสู่ภาวะโดยใช้โดยใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่ภาวะ (สำหรับครู) บันทึกคะแนน พฤติกรรมเอื้อสังคม และ บันทึกการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคม เก็บข้อมูล 2 ครั้ง ใช้เวลาในการเก็บ ข้อมูล 2 สัปดาห์ ดังตาราง

ขั้นตอนที่ 5 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยแบ่งเป็น 3 ตอน ตามเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

5.1 เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่ภาวะ ผู้วิจัยใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่ภาวะในการสังเกต และ ประเมินพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียน ซึ่งทำการเก็บข้อมูลโดยแบ่งออกเป็น 3 ระยะเวลาคือ ก่อน ระหว่าง และหลังการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่ภาวะ ในแต่ละครั้งของการเก็บข้อมูล ผู้วิจัยจะให้ คะแนนในช่องที่นักเรียนแสดงพฤติกรรมสะท้อนกับข้อความที่อยู่ในเกมบิงโก จากนั้นนำคะแนนของ แต่ละช่วงเวลามาวิเคราะห์โดยใช้แบบบันทึกคะแนนพฤติกรรมเอื้อสังคมว่านักเรียนเกิดพฤติกรรมเอื้อ สังคมหรือไม่ และใช้แบบบันทึกการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมเพื่อวิเคราะห์ว่านักเรียนเกิดพฤติกรรม เอื้อสังคมอย่างไร

5.2 แบบบันทึกคะแนนพฤติกรรมเอื้อสังคม เป็นการรวบรวมสถิติความถี่ในการแสดง พฤติกรรมของนักเรียน จำแนกตามองค์ประกอบของทฤษฎีสู่ภาวะ 5 องค์ประกอบ ได้แก่ อารมณ์ เชิงบวก (Positive emotion) ความสนใจในการทำกิจกรรม (Engagement) ความสัมพันธ์เชิงบวก (Relationship) การรู้ซึ่งถึงความหมาย (Meaning) และการบรรลุเป้าหมาย (Accomplishment) โดยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณหา ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (M)

5.3 แบบบันทึกการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคม เป็นการบันทึกประสบการณ์การแสดง พฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนในห้องเรียนดนตรีแบบเดี่ยว ผู้วิจัยประยุกต์แนวทางการวิเคราะห์ ข้อมูลเชิงคุณภาพตามแบบของ ชาย โพรสิตา (2562) โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. จัดเรียงข้อมูลที่ได้จากแบบบันทึกพฤติกรรมเอื้อสังคมที่นักเรียนได้จดบันทึก ทุกคาบ เพื่อใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

2. วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบบันทึกประกอบกับ รูปภาพ และวิดีโอบันทึกการสอน พร้อมทั้งค้นหาประเด็น และตีความว่าพฤติกรรมเอื้อสังคมในห้องเรียนดนตรีมีคุณลักษณะอย่างไร และสะท้อนกับองค์ประกอบของทฤษฎีสุขภาวะหรือไม่ อย่างไร
3. นำข้อมูลที่ผ่านการวิเคราะห์มาสรุปเป็นประเด็นให้เห็นถึงแนวทางในการพัฒนาพฤติกรรมเอื้อสังคมผ่านห้องเรียนดนตรีในโรงเรียนเอกชนนอกระบบ และสรุปเป็นแนวคิดที่สามารถนำไปใช้ได้ทั่วไป

ขั้นตอนที่ 6 สรุป อภิปรายผล และนำเสนอเป็นวิทยานิพนธ์

นำข้อมูลที่รวบรวมทั้งหมดจากการดำเนินงานทั้ง 5 ขั้นตอนมาสรุป และอภิปรายผลเพื่อนำเสนอเป็นรูปเล่มวิทยานิพนธ์ฉบับสมบูรณ์

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมเอื้อสังคมโดยใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะร่วมกับการสอนดนตรีแบบเดี่ยว เป็นการศึกษา และพัฒนาพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนจำนวน 3 คน โดยใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นในการเก็บข้อมูล สังเกตและประเมินพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนร่วมกับแบบบันทึกคะแนนพฤติกรรมเอื้อสังคม และแบบบันทึกการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียน โดยสรุปผลวิจัยได้ดังนี้

1. นักเรียนทุกคนมีพัฒนาการด้านการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมที่ดีขึ้น โดยจากบันทึกคะแนนพฤติกรรมเอื้อสังคมพบว่า นักเรียนทุกคนมีคะแนนพฤติกรรมเอื้อสังคมตามทฤษฎีสุขภาวะที่สูงขึ้นตามลำดับ ก่อน ระหว่าง และหลังการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ นักเรียนคนที่ 1 มีคะแนนก่อนการใช้เกมบิงโกโดยรวมคะแนนขององค์ประกอบทฤษฎีสุขภาวะทั้ง 5 ด้าน เท่ากับ 11 คะแนน ซึ่งเป็นคะแนนที่น้อยที่สุดเมื่อเปรียบเทียบกับคะแนนของผู้เข้าร่วมการวิจัยทุกคน จากนั้นนักเรียนมีพัฒนาการที่ดีขึ้น ทำให้ในหลังการใช้เกมบิงโกนักเรียนมีคะแนนเท่ากับ 85 คะแนน นักเรียนคนที่ 2 มีคะแนนในระยะก่อนการใช้เกมบิงโกเท่ากับ 27 คะแนน จากนั้นนักเรียนมีพัฒนาการที่ดีขึ้น ในระยะหลังการใช้เกมบิงโก นักเรียนมีคะแนนเท่ากับ 89 คะแนน และ นักเรียนคนที่ 3 มีคะแนนในระยะก่อนการใช้เกมบิงโกเท่ากับ 18 คะแนน จากนั้นนักเรียนมีพัฒนาการที่ดีขึ้น ทำให้ในระยะหลังการใช้เกมบิงโก นักเรียนมีคะแนนเท่ากับ 93 คะแนน ซึ่งเป็นคะแนนสูงสุดเมื่อเปรียบเทียบกับผู้เข้าร่วมวิจัยทุกคน จึงสามารถสรุปได้ว่า เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะสามารถส่งเสริมให้นักเรียนเกิดพฤติกรรมเอื้อสังคมได้

2. การใช้ทฤษฎีสุขภาวะร่วมกับการสอนดนตรีแบบเดี่ยว ช่วยให้นักเรียนสามารถที่จะพัฒนาการเรียนรู้ไปสู่ระดับที่สูงขึ้นได้ พฤติกรรมเอื้อสังคมเป็นการเรียนรู้ด้านจิตพิสัย (Affective domain) แบ่งเป็น 5 ระดับ (Bloom, 2001 อ้างถึงใน Anderson & Krathwohl, 2001) ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัย และข้อค้นพบ ดังนี้

ระดับที่ 1 การรับรู้ (Receive) นักเรียนได้รับการกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับลักษณะของพฤติกรรมเอื้อสังคมที่สะท้อนผ่านข้อความในเกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะที่ได้อ่าน และเลือกที่จะแสดงพฤติกรรมที่ตนเองสนใจ และพอใจที่จะแสดงออกด้วยความเต็มใจ

ระดับที่ 2 ตอบสนอง (Respond) การเรียนรู้ในขั้นนี้ นักเรียนแสดงพฤติกรรมที่สะท้อนการเรียนรู้ผ่านการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมในการเรียนการสอน เช่น การเลือกบทเพลงที่จะเรียน หรือการแสดงความคิดเห็น และใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบการเรียน การฝึกซ้อม เป็นต้น

ระดับที่ 3 เห็นคุณค่า (Value) นักเรียนได้ตระหนักถึงคุณค่าและความสำคัญในการเรียนดนตรี และรู้สึกว่าการเรียนดนตรีสามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างตนเองและคนรอบข้าง หรือสังคมได้ จึงทำให้นักเรียนมีพฤติกรรมเอื้อสังคม ห่วงใย ใส่ใจ ช่วยเหลือผู้อื่น เห็นคุณค่าของตนเองมากขึ้นจากการนำความรู้ที่ได้จากการเรียนวิชาดนตรีไปใช้ให้เกิดประโยชน์กับตนเองและสังคม

ระดับที่ 4 จัดระบบคุณค่า (Organize) ทฤษฎีสุขภาวะประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ได้แก่ อารมณ์เชิงบวก (Positive emotion) ความสนใจในการทำกิจกรรม (Engagement) ความสัมพันธ์เชิงบวก (Relationship) การรู้ซึ่งถึงความหมาย (Meaning) และการบรรลุเป้าหมาย (Accomplishment) ผู้ให้ข้อมูลสำคัญแต่ละคนมีความโดดเด่นในการแสดงพฤติกรรมที่สะท้อนถึงองค์ประกอบของทฤษฎีสุขภาวะแตกต่างกัน ตัวอย่างเช่น นักเรียนคนที่ 3 มีความโดดเด่นด้านความสนใจในการทำกิจกรรม นักเรียนจึงเลือกใช้ความโดดเด่นของพฤติกรรมดังกล่าวเป็นหลักในการพัฒนาทักษะและพฤติกรรมเอื้อสังคมของตนเอง และมีพฤติกรรมที่สะท้อนถึงองค์ประกอบด้านอื่น ๆ เป็นสิ่งสนับสนุน เป็นต้น ซึ่งนักเรียนไม่จำเป็นต้องโดดเด่นทุกด้าน เพียงแต่ทราบว่าตนเองถนัดด้านใด และสามารถใช้จุดแข็งที่ค้นพบนำพาตนเองไปสู่เป้าหมายได้

ระดับที่ 5 การสร้างลักษณะนิสัย (Characterize) เมื่อจัดระบบคุณค่าแล้ว นักเรียนจะยึดถือและปฏิบัติตามระบบที่จัดเป็นของตนเอง เป็นการแสดงพฤติกรรมโดยอัตโนมัติ จัดได้ว่าเป็นลักษณะประจำตัวของนักเรียนในที่สุด จากผลการวิจัยพบว่า แม้จะไม่ได้ใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะเป็นสิ่งเสริมแรงให้นักเรียนแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมแล้ว แต่พฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนที่เกิดขึ้นระหว่างการเล่นเกมบิงโกยังคงอยู่ และพัฒนาต่อยอดดียิ่งขึ้น จึงกล่าวได้ว่าเกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะช่วยสร้างลักษณะนิสัยให้นักเรียนเป็นผู้ที่มีพฤติกรรมเอื้อสังคมได้

3. แม้จะไม่มีบิงโกเป็นสิ่งเสริมแรงให้แสดงพฤติกรรมแล้ว แต่พฤติกรรมเอื้อสังคมยังคงอยู่ จากแบบบันทึกการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมพบว่า นักเรียนสามารถนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ และประสบการณ์ที่ได้รับมาพัฒนาต่อยอดทางความคิด และประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับศักยภาพในการเรียนดนตรีของตนเองได้ และแม้จะใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะที่มีชุดข้อความเดียวกัน แต่ความแตกต่างของนักเรียนแต่ละคนส่งผลให้พฤติกรรมเอื้อสังคมที่แสดงออกมีความแตกต่างกัน จากการวิเคราะห์ข้อมูลในตอนต้นที่ 2 พบว่านักเรียนซึ่งเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมดังนี้ ใส่ใจคนรอบข้าง ช่วยเหลือผู้อื่นอย่างกระตือรือร้น มุ่งมั่นทำในสิ่งที่ดี สร้างความสุขให้คนรอบข้าง ปรับตัวเพื่ออยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างเป็นสุข แบ่งปันความรู้และประสบการณ์ให้ผู้อื่น มีความรับผิดชอบ มีความซื่อสัตย์ พัฒนาศักยภาพของตนเอง เห็นคุณค่าในตนเอง มีปฏิสัมพันธ์อันดีกับคนรอบข้าง ประหยัด (ทรัพยากรของโลก) เห็นความสำคัญและคุณค่าของการเรียนดนตรี อดทน ภูมิใจในตนเอง มีแรงจูงใจที่ดี รู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของสังคม เข้าใจรู้เท่าทันอารมณ์ของตนเอง สร้างความสุขให้คนรอบข้าง ค้นพบความถนัดของตนเอง มีความพยายาม ช่วยเหลือ ใส่ใจ ห่วงใยผู้อื่น ใช้ความคิดสร้างสรรค์เพื่อสร้างประโยชน์ให้แก่ตนเองและผู้อื่น มีวินัย มีเป้าหมายในการเรียน และเป็นแรงบันดาลใจให้ผู้อื่นทำในสิ่งที่ดี ดังนั้นครูดนตรีจึงควรศึกษาทำความเข้าใจกับนักเรียน และออกแบบการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมที่เหมาะสม และตอบสนองความแตกต่างของนักเรียนแต่ละคน

อภิปรายผล

จากผลการวิจัย และการวิเคราะห์ข้อมูล มีข้อค้นพบ และประเด็นที่นำมาอภิปรายผล แบ่งออกเป็น 3 ประเด็น ดังนี้

ประเด็นที่ 1 การเรียนรู้ด้วยเกมช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดพฤติกรรมเอื้อสังคมอย่างเป็นธรรมชาติ ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สร้างเกมบิงโกโดยการนำทฤษฎีสุขภาวะ (Seligman, 2011) มาประยุกต์ใช้ เพื่อเป็นเครื่องมือในการวิจัย ในการเก็บรวบรวมข้อมูล สังเกต และประเมินพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียน ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าความสนุกสนาน และความเพลิดเพลิน จากการเล่นเกมทำให้นักเรียนได้เรียนรู้ และได้รับประสบการณ์อย่างเป็นธรรมชาติ ไม่รู้สึกว่าคุณถูกออกคำสั่ง หรือโดนบังคับให้ปฏิบัติตาม แต่แสดงพฤติกรรมเพราะมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ที่จะจะได้คะแนนจากเกมบิงโก หรือทำหายตนเองให้แสดงพฤติกรรมที่ไม่เคยทำมาก่อน กติกาของเกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะคือเมื่อแสดงพฤติกรรมที่สะท้อนกับข้อความในเกมบิงโก นักเรียนจะได้รับคะแนนในช่องนั้น ๆ แต่ นักเรียนไม่สามารถกำหนด หรือจัดเรียงตำแหน่งของข้อความได้ หากนักเรียนต้องการจะเอาชนะเกมบิงโกจึงอาจต้องทดลองแสดงพฤติกรรมที่ไม่เคยแสดง เปรียบเสมือนการใช้ชีวิตประจำวันของทุกคนที่ไม่สามารถทำแต่สิ่งที่ตนเองชื่นชอบ หรือถนัด เนื่องจากไม่มีใครที่สามารถควบคุมทุกอย่างให้เป็นไป

ตามที่ต้องการได้ นักเรียนจึงต้องเรียนรู้จากการลงมือทำในสิ่งที่ตนเองไม่ถนัด หรือเรียนรู้จากปัญหาที่เกิดขึ้น เพื่อปรับปรุง พัฒนาตนเองให้เป็นผู้ที่มีความรู้ ความสามารถ และมีความเข้มแข็งด้านจิตใจ เพื่อใช้ชีวิตอย่างมีความสุขต่อไป ดังนั้น เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ จึงมุ่งเน้นให้นักเรียนเกิดความสุขในการเรียน และได้รับประสบการณ์การแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมในห้องเรียนดนตรี ที่จะสามารถทำให้นักเรียนปรับตัว นำประสบการณ์ที่ได้รับไปปรับใช้ และใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคมอย่างมีความสุข รวมทั้งพัฒนาสังคมให้เป็นสังคมแห่งการช่วยเหลือเกื้อกูลอย่างยั่งยืน

ประเด็นที่ 2 ความเข้าใจและความสนใจเป็นปัจจัยสำคัญในการส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมเอื้อสังคม มากกว่าการเลียนแบบ เนื่องจากพฤติกรรมเอื้อสังคมเกิดจากการเรียนรู้ทางสังคม จึงมีวิธีในการส่งเสริม และพัฒนา 2 วิธี (Bierhoff, 2002; Dovidio et al, 2006) ได้แก่

2.1 การเสริมแรง (Reinforcement) สามารถแบ่งได้ 2 ประเภท (Skinner, 1971 อ้างถึงใน ณรุทธ์ สุทธจิตต์, 2541) คือการเสริมแรงทางบวก (Positive Reinforcement) หมายถึง การให้สิ่งที่นักเรียนต้องการเพื่อเพิ่มความถี่ในการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคม และ การเสริมแรงทางลบ (Negative Reinforcement) คือการให้ในสิ่งที่นักเรียนไม่ต้องการเพื่อเป็นการควบคุมให้นักเรียนแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมมากขึ้น จากผลการวิจัยพบว่า การเสริมแรงทางลบ เช่น การที่ผู้ปกครองตำหนิ หรือลดเวลาเล่นของเล่น เพื่อให้นักเรียนเข้าห้อง และตั้งใจเรียน ไม่อาจทำให้เกิดการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมที่ยั่งยืนได้ เนื่องจากนักเรียนจะแสดงพฤติกรรมเมื่อมีผู้คอยควบคุมเท่านั้น และปฏิบัติด้วยความไม่เต็มใจ เพราะเป็นการโดนบังคับ แต่การใช้การเสริมแรงทางบวก คือการให้รางวัลเป็นคะแนนในเกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ เป็นสิ่งจูงใจที่ให้นักเรียนแสดงพฤติกรรมด้วยความสมัครใจของตนเอง ซึ่งทำให้นักเรียนได้เรียนรู้ และได้รับประสบการณ์ในการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมอย่างเป็นธรรมชาติ ไม่รู้สึกว่าเป็นการโดนบังคับ หรือรู้สึกกดดัน ซึ่งการเสริมแรงทางบวกนำไปสู่การพัฒนาการเรียนรู้ด้านจิตพิสัย (Affective Domain) ของนักเรียนให้ไปถึงระดับสูงสุดคือ การสร้างลักษณะนิสัย หมายถึง แม้จะไม่มีสิ่งเสริมแรงแล้ว แต่นักเรียนยังคงแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมต่อไป

2.2 การมีตัวแบบที่ดีให้ปฏิบัติตาม (Modeling) จากการวิจัยครั้งนี้ การพัฒนาพฤติกรรมเอื้อสังคมด้วยวิธีเป็นตัวแบบที่ดีให้นักเรียนปฏิบัติตาม ผู้วิจัยพบว่า หากแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมเป็นตัวอย่างให้นักเรียนเห็นเพียงอย่างเดียว นักเรียนจะไม่ปฏิบัติตาม แต่หากอธิบายให้นักเรียนตระหนักถึงผลที่เกิดขึ้นจากการกระทำ นักเรียนจะปฏิบัติตาม และพฤติกรรมดังกล่าวจะคงอยู่ และพัฒนาต่อไป เพราะนักเรียนแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมด้วยความเข้าใจที่แท้จริง มิใช่แสดงเพียงเพราะเลียนแบบผู้อื่นเท่านั้น ตัวอย่างเช่น นักเรียนคนที่ 1 มักจะเตะเก้าอี้ที่ใช้สำหรับรองเท้าขณะบรรเลงเปียโน ผู้วิจัยติดข้อตกลงในการใช้ห้องเรียน ว่าไม่ให้เตะหรือทำลายเก้าอี้ รวมทั้งใส่รูปการวางเท้าบนเก้าอี้อย่างถูกต้องในข้อตกลงดังกล่าว แล้วติดไว้หน้าห้องเรียน นักเรียนอ่านแต่ไม่ปฏิบัติตาม แต่เมื่อ

ผู้วิจัยให้นักเรียนลองคิดว่า การเตะเก้าอี้จนเสียหายส่งผลต่อใคร อย่างไรบ้าง นักเรียนได้ข้อคิดว่า หากนักเรียนเตะเก้าอี้เสียหาย จะส่งผลต่อตนเองคืออาจได้รับบาดเจ็บได้ จะส่งผลต่อเพื่อนที่มาเรียน แล้วไม่มีเก้าอี้ใช้ และส่งผลต่อทรัพยากรของโลกที่ต้องสิ้นเปลืองผลิตของชิ้นใหม่มาแทนที่ชิ้นเก่าที่เสียหายจากความไม่จำเป็น หลังจากนั้นผู้วิจัยพบว่า นักเรียนวางเท้าบนเก้าอี้อย่างถูกต้อง และไม่เตะหรือทำลายสิ่งของ อุปกรณ์ในห้องเรียนดนตรีอีกเลย รวมทั้งช่วยทำความสะอาดเปียโน เกลาตินสอ ลบกระดาน และช่วยดูแลความเรียบร้อยของห้องเรียนเป็นอย่างดี

ประเด็นที่ 3 เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่ภาวะสามารถส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมเอื้อสังคมอย่างเป็นลำดับขั้นตามพัฒนาการเรียนรู้ด้านจิตพิสัยทั้ง 5 ระดับ จากผลการวิจัยพบว่า แม้จะใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่ภาวะที่เป็นข้อความเดียวกัน แต่นักเรียนแต่ละคนแสดงพฤติกรรมที่หลากหลาย และแตกต่างกัน ซึ่งลักษณะของพฤติกรรมสามารถแบ่งเป็นกลุ่มโดยใช้คะแนนเฉลี่ยจากบันทึกคะแนน พฤติกรรมเอื้อสังคมในระยะก่อนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่ภาวะของนักเรียนได้ 3 ลักษณะ ดังนี้

ลักษณะที่ 1 นักเรียนที่มีระดับการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมชัดเจนน้อย เมื่อใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่ภาวะ นักเรียนมีแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมมากขึ้น แต่ลักษณะของพฤติกรรมยังคงเป็นการกระทำที่มีเป้าหมายเพื่อตนเองมากกว่าผู้อื่น นักเรียนแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมโดยการพยายามพัฒนาศักยภาพของตนเองเพื่อไปใช้ในการช่วยเหลือ แบ่งปันความรู้ให้กับผู้อื่น เป็นต้น

ลักษณะที่ 2 นักเรียนที่มีระดับการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมชัดเจนปานกลาง เมื่อใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่ภาวะ นักเรียนมีแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมมากขึ้น ลักษณะของพฤติกรรม คือ การคิดใส่ใจ ห่วงใยผู้อื่น ตั้งเป้าหมายในการเรียนดนตรีโดยคำนึงถึงความสุข และประโยชน์ของคนรอบข้างมากกว่าตนเอง และสามารถเชื่อมโยง ประยุกต์ใช้ความรู้ที่ได้จากการเรียนดนตรีไปสร้างความสุขให้กับคนรอบข้างได้

ลักษณะที่ 3 นักเรียนที่มีระดับการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมชัดเจนมาก แม้ว่านักเรียนในกลุ่มนี้จะมีการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมที่ค่อนข้างชัดเจน แต่เมื่อใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่ภาวะ นักเรียนก็มีแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมมากขึ้น และลักษณะของพฤติกรรม จะเป็นการทำเพื่อสังคม สร้างแรงบันดาลใจ และเป็นแบบอย่างที่ดีให้คนรอบข้าง และผู้อื่นมีแรงจูงใจที่จะแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมเช่นเดียวกับตนเอง

ประเด็นที่ 4 การประเมินด้านจิตพิสัย (Affective Domain) ยังคงมีปัญหาเนื่องจากความหลากหลายของเกณฑ์ และวิธีการที่ใช้ จึงไม่อาจหารูปแบบที่แน่ชัดในการประเมินได้ จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยพบว่า การแสดงพฤติกรรมด้านจิตพิสัยแบ่งได้เป็น 2 รูปแบบ (Brandhorst,

1978) ได้แก่ 1) พฤติกรรมที่เกิดจากการอบรม สั่งสอน ปลูกฝัง พฤติกรรมดังกล่าวสอดคล้องกับระดับในการเรียนรู้ด้านจิตพิสัย ระดับที่ 1 การรับรู้ และ ระดับที่ 2 การตอบสนอง และ 2) พฤติกรรมที่เกิดขึ้นจากแรงจูงใจภายใน และประสบการณ์ เป็นพฤติกรรมที่เกิดจากความคิดภายในจิตใจ พฤติกรรมดังกล่าวสอดคล้องกับระดับในการเรียนรู้ด้านจิตพิสัยในระดับที่ 3 การให้คุณค่า ระดับที่ 4 การจัดระบบ และ ระดับที่ 5 การสร้างลักษณะนิสัย เนื่องจากการศึกษาในครั้งนี้เป็นการศึกษาในบริบทการสอนดนตรี ดังนั้นผู้วิจัยจึงอ้างอิงลักษณะพฤติกรรม จากการศึกษาของ สมิธ (Smith, 1994) ซึ่งระบุลักษณะของพฤติกรรมการเรียนดนตรีที่สะท้อนกับการเรียนรู้ด้านจิตพิสัยแต่ละระดับ โดยมีพฤติกรรมที่สอดคล้องกับการศึกษาครั้งนี้ ดังนี้

ระดับที่ 1 การรับรู้

- นักเรียนได้รับการกระตุ้นให้สนใจในสิ่งที่ต้องเรียนรู้
- นักเรียนเป็นผู้เลือกแสดงพฤติกรรมด้วยความเต็มใจ

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยให้นักเรียนได้อ่านข้อความในบิงโกทั้งหมด จากนั้นให้นักเรียนเป็นผู้ตัดสินใจ เลือกแสดงพฤติกรรมที่เหมาะสม หรือทำท่ายตนเอง เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ และได้รับประสบการณ์ในการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคม

ระดับที่ 2 การตอบสนอง

- นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน
- สามารถสะท้อนความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับจากการเรียนวิชาดนตรี ผ่านการอธิบายหรือสรุปความได้ด้วยตัวเอง

การศึกษาในครั้งนี้ นักเรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบ และกำหนดเป้าหมายในการเรียนการสอนด้วยตนเอง รวมทั้งรู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการในการเรียนการสอน จึงทำให้นักเรียนมีสมาธิจดจ่อในสิ่งที่เรียน และมีโอกาสได้แสดงความคิดเห็น รวมทั้งใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจากกาเรียนและการฝึกซ้อม

ระดับที่ 3 การเห็นคุณค่า

- นักเรียนให้คุณค่ากับการสื่อสาร และการมีปฏิสัมพันธ์อันดีกับคนรอบข้าง
- นักเรียนเห็นคุณค่าของตนเอง และสามารถถ่ายทอดความรู้สึกผ่านการบรรเลงดนตรีได้
- นักเรียนใช้ความพยายามอย่างเต็มที่ในการเรียนและการฝึกซ้อมดนตรี
- นักเรียนเห็นคุณค่า และต้องการมีดนตรีอยู่ร่วมกับการใช้ชีวิตประจำวัน

เมื่อนักเรียนได้เรียนรู้ และได้รับประสบการณ์ในการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมตามทฤษฎีสุขภาวะ นักเรียนค้นพบความหมาย และคุณค่าของการเรียนดนตรีในรูปแบบของตนเอง รวมทั้งนักเรียนยังให้ความสำคัญกับการฝึกซ้อม เนื่องจากเข้าใจว่าการจะประสบความสำเร็จด้านดนตรีได้จะต้องอาศัยความอดทน พยายาม และความมุ่งมั่นในการฝึกซ้อม เมื่อนักเรียนสามารถบรรเลงเพลงที่ยากได้ จึงทำให้นักเรียนรู้สึกมั่นใจ ภูมิใจ และเห็นคุณค่าของตนเอง และสิ่งที่ได้เรียนรู้มากยิ่งขึ้น

ระดับที่ 4 การจัดระบบ

- เข้าใจ เคารพ และเห็นคุณค่าในตนเอง
- ค้นพบความชอบ/ความถนัด และพัฒนาศักยภาพของตนเอง

แม้จะใช้ข้อความในเกมบิงโกที่เหมือนกัน แต่นักเรียนแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมที่แตกต่างกัน เนื่องจากนักเรียนแต่ละคนมีรูปแบบในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน การได้เล่นเกมบิงโกช่วยให้นักเรียนได้ประเมินความถนัดของตนเอง ว่าเรียนรู้ได้ดีด้วยวิธีใด ทำให้สามารถนำข้อมูลที่ได้ไปใช้พัฒนาตนเองได้ต่อไป

ระดับที่ 5 การสร้างลักษณะนิสัย

- เห็นคุณค่าของมนุษย์ทุกคน และเคารพผู้อื่นอย่างเท่าเทียมกัน
- มีเป้าหมายในการเรียนดนตรี
- มีความรับผิดชอบในการเรียน และการฝึกซ้อม

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยพบว่า เมื่อนักเรียนได้มีส่วนร่วมในการออกแบบการเรียนการสอน ทำให้นักเรียนมีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ในการเรียนและการฝึกซ้อมมากขึ้น รวมถึงให้ความสำคัญกับคนรอบข้าง ใส่ใจ และห่วงใย โดยตั้งเป้าหมายในการเรียนดนตรีเพื่อสร้างความสุข หรือเพื่อเป็นแรงบันดาลใจ ให้คนรอบข้างรัก และเห็นคุณค่าของดนตรีต่อไป ซึ่งพฤติกรรมเหล่านี้ยังคงอยู่แม้ว่าจะไม่มีเกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะเป็นสิ่งเสริมแรงก็ตาม

ประเด็นที่ 5 ลำดับขั้นของพัฒนาการการเรียนรู้ด้านจิตพิสัย มีความสอดคล้องกับพัฒนาการด้านการเจริญเติบโตตามช่วงวัย เนื่องจากการเรียนรู้ด้านจิตพิสัยย่อมต้องพัฒนาควบคู่ไปกับการพัฒนาด้านสติปัญญา จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยพบว่า เด็กในวัย 7-9 ปี เป็นวัยที่เข้าสู่การเรียนในระดับประถมศึกษา จึงได้รับการพัฒนาความรู้ด้านวิชาการ (Academic) ควบคู่กับ ด้านสังคม (Non academic / Social) เพราะเริ่มจะสามารถรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย และดูแลพึ่งพาตนเองได้เบื้องต้นแล้ว (Ellis & Tod, 2009) การเรียนรู้ด้านจิตพิสัยในระดับที่ 1 และ 2 จึงเป็น

รูปแบบของการพัฒนาความรู้ด้านวิชาการ และในระดับที่ 3-5 นักเรียนจะต้องเชื่อมโยงความรู้ด้าน วิชาการ และด้านสังคมเข้าด้วยกัน โดยการนำความรู้ด้านวิชาการไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อ ตนเองและสังคม การเห็นคุณค่าในตนเองและการสร้างลักษณะนิสัยของนักเรียนในวัยนี้จึงมาจากการ ได้รับโอกาสให้รับผิดชอบหน้าที่ต่าง ๆ จากผลการวิจัยครั้งนี้พบว่า เมื่อนักเรียนได้มีส่วนร่วมในการ กำหนดเป้าหมายในการเรียนดนตรี ทำให้นักเรียนมีความมุ่งมั่น ตั้งใจ และรับผิดชอบต่อหน้าที่ในการ เรียนและการฝึกซ้อมดนตรีมากยิ่งขึ้น และเมื่อบรรเลงดนตรีได้สำเร็จ นักเรียนจึงเกิดความภาคภูมิใจ และเห็นคุณค่าของตนเอง เพราะได้นำความรู้ที่ได้จากการเรียนวิชาดนตรีไปช่วยเหลือ และแบ่งปัน ผู้อื่น

จากการอธิบายข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะเป็นสิ่งที่ทำให้นักเรียน เกิดพฤติกรรมเอื้อสังคม และพัฒนาการเรียนรู้ด้านจิตพิสัยของนักเรียนมีแนวโน้มที่จะไปสู่ระดับสูง ที่สุดคือระดับที่ 5 การสร้างลักษณะนิสัย แต่การสร้างลักษณะนิสัยแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ (พิชิต ฤทธิ์จรูญ, 2545) ได้แก่ การสร้างลักษณะนิสัยชั่วคราว คือการแสดงพฤติกรรมโดยคำนึงผลที่จะ เกิดขึ้นในสถานการณ์นั้น จึงแสดงพฤติกรรมเป็นบางครั้ง และ การสร้างลักษณะนิสัยถาวร คือการ แสดงพฤติกรรมซึ่งเป็นลักษณะนิสัยที่แท้จริงอย่างสมบูรณ์ตามความเชื่อ และเจตคติของตนเอง ใน การวิจัยครั้งนี้มีระยะเวลาเก็บข้อมูลเพียง 8 ครั้ง จึงไม่อาจจะระบุได้ว่า เป็นการสร้างลักษณะนิสัยที่ถาวร หรือไม่ ผู้วิจัยจึงเลือกผู้ให้ข้อมูลสำคัญเป็นนักเรียนที่เรียนปฏิบัติดนตรีกับผู้วิจัย เพื่อติดตามผลการ แสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนต่อไป แต่ในเบื้องต้นผลการวิจัยพบว่า นักเรียนแสดงพฤติกรรม เอื้อสังคม แม้อาจเป็นพฤติกรรมชั่วคราว แต่นับว่าเป็นพื้นฐานอันดีที่จะส่งเสริมให้นักเรียนพัฒนาและ แสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมในรูปแบบลักษณะนิสัยถาวรต่อไป

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลวิจัยไปใช้

1.1 ครูผู้สอนควรทำความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการใช้ และกติกาในการเล่นเกมบิงโกตามทฤษฎี สุขภาวะ เพื่อนำไปใช้ในการศึกษา สังเกต พัฒนา และประเมินพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนได้ อย่างครบถ้วน

1.2 ครูผู้สอนสามารถนำเกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะไปปรับใช้ได้กับการสอนปฏิบัติดนตรีทุก วิชา รวมถึงอาจปรับใช้กับการสอนดนตรีแบบกลุ่ม แต่ต้องจัดให้มีความเหมาะสมกับเนื้อหา และ บริบทของผู้เรียน

1.3 ครูผู้สอนควรนำไปใช้กับนักเรียนที่สามารถติดตามผลของการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคม ได้ในระยะยาว

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ปรับเปลี่ยนรูปแบบของเกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ จากการเขียนเป็นข้อความตัวหนังสือ เปลี่ยนเป็นรูปภาพที่สะท้อนกับข้อความแทน เนื่องจากนักเรียนที่อายุน้อยยังไม่สามารถอ่านหนังสือออก หรือคำศัพท์บางคำที่ใช้มีความหมายยากเกินกว่าที่นักเรียนจะเข้าใจ

2.2 เพิ่มขนาดของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ และคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่มีความแตกต่างกัน เช่น เพศ อายุ พื้นฐานของครอบครัว เป็นต้น เพื่อยืนยันผลการศึกษาว่าได้ผลตรงกับการวิจัยในครั้งนี้หรือไม่ หรือแตกต่างอย่างไร

2.3 ควรวิจัยเกี่ยวผลของการนำไปใช้ในบริบทอื่น ๆ เช่น ในบริบทการเรียนดนตรีแบบกลุ่ม หรือการเรียนวิชาอื่น ๆ



บรรณานุกรม

ภาษาไทย

กุลยา ตันติผลาชีวะ. (2551). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย. กรุงเทพมหานคร: เบรน-เบสบู้คส์.

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2560). การพัฒนาหลักสูตร: ทฤษฎีสู่การปฏิบัติ. (พิมพ์ครั้งที่ 6).

กรุงเทพมหานคร: วีพริ้นท์.

ณรุทธ์ สุทธจิตต์. (2541). จิตวิทยาการสอนดนตรี. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ณรุทธ์ สุทธจิตต์. (2561). ดนตรีศึกษา: หลักการและสาระสำคัญ. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ณัฐณี ศิริโชติ. (2559). ปฏิสัมพันธ์ระหว่างวิธีการประเมินตนเองและความสามารถทางวิทยาศาสตร์ที่มีต่อพัฒนาการทักษะปฏิบัติการทดลองของนักเรียน. วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา 11(4), 712-728.

ณัฐพร หลาวทอง. (2561). การสร้างเครื่องมือการวิจัยทางการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

จุฑาเดือน พันธุมาวิน. (2550). รายงานการสังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับคุณธรรมจริยธรรมในประเทศไทยและต่างประเทศ. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาพลังแผ่นดินเชิงคุณธรรม สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน).

พิชิต ฤทธิ์จรรยา. (2545). หลักการวัดและประเมินผลการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: เฮ้าส์ ออฟ เคอร์ มีส์.

พีระพงษ์ เครื่องสนุก. (2558). เครื่องมือการวัดผลทางการศึกษา: แบบตรวจสอบรายการ.

[เว็บไซต์]. สืบค้นจาก <https://www.gotoknow.org/posts/587305>

ราชบัณฑิตยสถาน. (2553). พจนานุกรมศัพท์จิตวิทยา ฉบับราชบัณฑิตยสถาน. กรุงเทพมหานคร: ไอเดียสแควร์.

ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ. (2539). เทคนิคการวัดผลการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: ชมรมเด็ก.

วรจสมน ปานทองเสม. (2564). การพัฒนาพฤติกรรมเอื้อสังคมผ่านห้องเรียนดนตรีในโรงเรียนเอกชนนอกระบบ. วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา, 16(1).

สุจิตรา แก้วเขียว. (2534). การเปรียบเทียบพฤติกรรมเอื้อเพื่อของนักเรียนชั้นประถมศึกษาที่มีความสามารถในการสวมบทบาท ด้านการคิดแตกต่างกันในสถานการณ์ที่มีผู้สังเกตและไม่มีผู้

- สังเกต. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย).
- ศุภรัตน์ รัตนมุข. (2551). ระบบการบริหารจัดการงานอาสาสมัคร. กรุงเทพฯ: ศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาพลังแผ่นดินเชิงคุณธรรม (ศูนย์คุณธรรม).
- สุรางค์ โค้วตระกูล. (2545). จิตวิทยาการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 12). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อรนุช ศรีสะอาด. (2563). การประเมินตนเอง. การวัดผลการศึกษามหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 26(1), 3-7.
- อวยพร เรืองตระกูล และสุนทรพจน์ ดำรงพานิช. (2551). การประเมินตนเองเพื่อการพัฒนา. เต็มเต็มความรู้: รู้คิด-รู้ทำ, 6(1), 6-26.
- อภิญาพร ชัยวานิชศิริ. (2559). ผลของการจัดกิจกรรมละครเพลงเพื่อพัฒนาความเข้าใจทางดนตรี ทักษะการเคลื่อนไหวแบบยูริธึมมิกส์ และความสามารถทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย).

ภาษาอังกฤษ

- Anderson, L. W., & KR (2001). A taxonomy for learning teaching and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives. NY: Addison Wesley Longman.
- Andrade, H. L. (2008). Self-assessment through Rubrics. Educational Leadership, 65(4), 60-63.
- Angela, C., Ian, W., Kirstyn, S., Alex, C. Gillian, L., & Andrew, P. (2001). Bingo for beginners: A Game Strategy for Facilitating Active Learning. Teaching Sociological Association, 29(4), 492-503.
- Ausubel, D. P. (1963). The Psychology of meaningful Verbal Learning. New York: Grune & Stratton.
- Bandura, A. Ross, D., & Ross, S. A. (1961). Transmission of aggression through the imitation of aggressive models. Journal of Abnormal and Social Psychology, 63, 575-582.
- Barfield, R. (1983). Private Students Can be Mitivate. Music Educators Journal, 69(6), 30-40.
- Bergen, D. (1998). Play as a Medium for Learning and Development. Olney:

- Association for Childhood Education International.
- Bergethon, B., & Boardman, E. (1979). *Musical Growth in the Elementary School*. 4th ed. Holt: Rinehart.
- Bierhoff, H. W. (2002). *Prosocial behavior*. Hove, UK: Psychology Press.
- Brandhorst, A. R.(1978). *Re-Conceptualizing the Affective Domain*. Williamsburg: Virginia.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design*. London: SAGE Publications.
- Dale, E. (1969). *Audiovisual methods in teaching*. 3rd Ed. New York: Holt Reinhart & Winston.
- Dovidio, J. F., Pillavin, J., Schroeder, D., & Penner, L. (2006). *The social psychology of helping behavior*: Lawrence Erlbaum Associates, Mahwah, NJ.
- Ellis, S., & Tod, J. (2009). *Behaviour for learning: proactive approaches to behaviour management*. Routledge.
- Fisher, S. (2014). *Positive education: Positive education tutoring, coaching & consultant*. Retrieved from <http://sherrifisher.com/positive-education>
- Fredrickson, B. L. (2004). The Broaden and Build theory of positive emotions. *The Royal Society*, 359, 1367-1377.
- Hallam, S. (2016). Motivation to learn. *Oxford Handbook of Music Psychology* (pp. 449-461). Oxford United Kingdom, Oxford University Press: CPI Group (UK) Ltd, Croydon, cro 4YY.
- Halliwell, S. (2011). *The Routledge Companion to Philosophy and Music*. New York: Taylor & Francis Group.
- Hopkins, C. D. (1990). *Classroom Measurement and Evaluation*. California: F E Peacock Pub.
- Ilari, B., Fesjian, C., & Habibi, A. (2018). Entrainment, Theory of mind, and Prosocial in Child musician. *Music and Science*, 1, 1-11.
- Juyoung, L., Amanda, E. K., & Jane, W. D. (2017). The PERMA well-being model and music facilitation for well-being through music provision in Australian schools. *Research Studies in Music Education*, 39(1), 73-89.
- Karen, J. (2007). *Instructional Design and Assessment A Bingo Game Motivates students to Interact with Material*. *American Journal of Pharmaceutical*,

71(4).

- Kirschner, S., & Tomasello, M. (2010). Joint music making promotes prosocial behavior in 4 years-old children. *Evolution and Human behavior*, 31(5), 354-364.
- Kohlberg, L. (1986). *Essays on Moral Development, Vol. I: The Philosophy of Moral Development*. San Francisco: Harper & Row.
- Lehner, P. N. (1991). Sampling methods in Behavior research. *Science Direct*, 71, 643-649.
- Massie, A. (1997). Private Music Teacher. *Music Educators Journal*, 63(7), 134-135.
- Mussen & Eisenberg. (1977). *Root of caring sharing, and helping: The development of pro- social behavior in children*: WH Freeman.
- Moneta, G. B. (2014). *Positive Psychology: A critical introduction*. Palgrave Macmillan.
- Nora, A. R., Zachary, M. S., Jenifer, L. L., & Leah, B. L. (2001). Children's Satisfaction with Private Music Lesson. *Journal Research of Music Education*, 49(1), 21-32.
- Patston, T., & Waters, L. (2015). Positive instruction in music studios: Introducing a new model for teaching studio music in schools based upon positive psychology. *Psychology of Well-Being*, 5(1), 10-10.
- Piaget, J. (1932). *The moral judgment of the child*. New York: Harcourt Brace Jovanovich.
- Piaget, J. (1969). *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books.
- Pühringer, A. (2020). The Musical-Aesthetic Situation as a Basis for Music Education Processes at the Primary School Level. *Visions of Research in Music Education*, 35, 1-12.
- Smith, B. (1994). *Understanding more about the Affective domain in music*. (master's degree, The university of Alberta).
- Ross, J. A. (2006). The Reliability, Validity, and utility of Self-Assessment. *Assessment, Research & Evaluation*. 11(10).
- Seligman, M. E. P. (2011). *Flourish: A visionary new understanding of happiness and well-being*. New York: Atria Books.
- Suzuki, S. (1983). *Nurtured by love: The classical approach to talent education*. Princeton: Summy-Birchard.
- Whiting, J. W. M., & Whiting, B. B. (1975). *Children of six cultures: A psychocultural*

analysis. Cambridge, MA: Harvard University Press.







1. คณาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

1.1 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. รังสิพันธุ์ แข็งขัน
ประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

1.2 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ดนัญญา อุทัยสุข
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

1.3 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภัทรภร ผลิตากุล
คณะกรรมการภายนอก

2. ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือ

2.1 อาจารย์ ดร. จรินทร์ วินทะไชย์
อาจารย์ประจำภาควิชาวิจัยและจิตวิทยาการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์

2.2 อาจารย์ ดร. สยาม ทันทะเวช
อาจารย์ประจำสาขาวิชาดนตรีศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

2.3 อาจารย์ สรณีย์จร บุญมี
อาจารย์สอนปฏิบัติดนตรีแบบเดี่ยว และเจ้าของโรงเรียนดนตรีมิวสิคคัลเลอร์

มหาวิทยาลัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



ภาคผนวก ข 1

ข้อแนะนำในการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่ขภาวะ

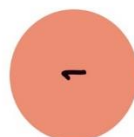


จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



ข้อเสนอแนะในการเล่นเกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ

เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะสร้างขึ้นโดยมีจุดประสงค์เพื่อพัฒนาความรู้ทางด้านทักษะ-ดนตรี ควบคู่กับการพัฒนาพฤติกรรมเชิงสังคมของนักเรียนผ่านห้องเรียนดนตรี โดยมีข้อแนะนำในการเล่น ดังนี้



เกมบิงโกนี้ได้นำทฤษฎีสุขภาวะมาประยุกต์ใช้ โดยเนื้อหาของตารางจะเป็นองค์ประกอบทั้ง 5 อย่างของทฤษฎีสุขภาวะ ได้แก่ การมีอารมณ์เชิงบวก (POSITIVE EMOTION) การมีสติรู้ตัวตื่นสันทนาการที่กิจกรรม (ENGAGEMENT) การมีความสัมพันธ์อันดีกับนักเรียน (RELATIONSHIP) การรู้ถึงความหมาย (MEANING) และ การบรรลุเป้าหมาย (ACCOMPLISHMENT) ส่วนแนวตั้งของตารางเป็นพฤติกรรมที่กระตุ้นของนักเรียน




หากนักเรียนปฏิบัติตามพฤติกรรมที่ระบุไว้ในช่องของบิงโกการใดจะได้รับคะแนนในช่องนั้น ๆ โดยเริ่มต้นคิดคะแนนใหม่ทุกคาบเรียน





เมื่อสะสมครบทั้ง 5 ช่องของตารางแนวตั้งนักเรียนจะได้รับรางวัล และหากสะสมคะแนนครบ 5 ช่องแนวอนจะได้รับรางวัลพิเศษ เนื่องจากนักเรียนสามารถปฏิบัติตามได้ครบทุกองค์ประกอบของทฤษฎีสุขภาวะ





หลังจากการเก็บสะสมคะแนน 4 สัปดาห์ ครูดนตรีประเมินพฤติกรรมเชิงสังคมของนักเรียนหลังการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ และนำข้อผิดพลาดมาพัฒนาการสอนของตนเอง


 POSITIVE EMOTION


 ENGAGEMENT


 RELATIONSHIPS


 MEANING


 ACCOMPLISHMENT

B I N G O G A M E

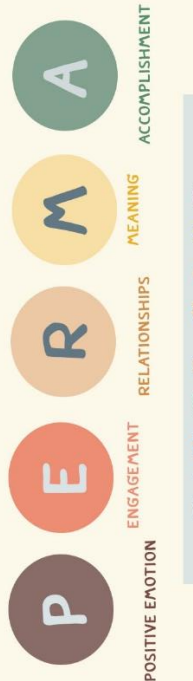
นักเรียนตั้งใจที่ได้มาเรียนดนตรี	รู้สึกว่าคุณผ่านไปได้เร็วเมื่อได้เรียนดนตรี	นักเรียนกล่าวทักทายครูก่อนเริ่มต้นการเรียน	นักเรียนมีเป้าหมายในการเรียนดนตรีแต่ละครั้ง	นักเรียนมีเป้าหมายในการเรียนดนตรีเพื่อน/คนในครอบครัว
นักเรียนมีรอยยิ้มและเสียงหัวเราะอยู่เสมอ	นักเรียนมีสมาธิจดจ่อตลอดเวลาในการเรียน	นักเรียนเชื่อมโยงคำสอน/คำแนะนำของครู	นักเรียนอธิบายได้ว่าทำไมจึงควรเรียนดนตรี	นักเรียนสอนดนตรีเพื่อน/คนในครอบครัว
นักเรียนรู้สึกสนุกที่ได้ค้นหาวิธีการเรียนรู้ใหม่ ๆ	นักเรียนสนุกกับกิจกรรมดนตรีที่ยาก/ท้าทาย	นักเรียนให้กำลังใจแสดงความห่วงใยต่อครู	นักเรียนได้แสดงความคิดและความคิดสร้างสรรค์	นักเรียนเล่นดนตรีในโอกาสสำคัญ
นักเรียนกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ	นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง	นักเรียนช่วยเหลือคุณครู	นักเรียนใช้ความรู้ที่ได้จากการเรียนดนตรีในชีวิตประจำวัน	นักเรียนมีพัฒนาการด้านต่าง ๆ
นักเรียนมีความสนใจเมื่อเล่นดนตรี	นักเรียนมีส่วนร่วมในการเลือกเพลงที่จะเรียน	นักเรียนให้กำลังใจคุณครู	นักเรียนให้คุณค่ากับกระบวนการเรียนรู้	นักเรียนมีสุขภาวะที่ดี



POSITIVE EMOTION ENGAGEMENT RELATIONSHIPS MEANING ACCOMPLISHMENT

B I N G O G A M E

นักเรียนไม่หวาดหวั่นเมื่อเจอสิ่งใหม่	นักเรียนมีส่วนร่วมในการเลือกกิจกรรมที่ชอบด้วยตนเอง	นักเรียนและครูหาวิธีแก้ไขปัญหาร่วมกัน/ฝึกซ้อมร่วมกัน	นักเรียนสะท้อนประสบการณ์ที่แสดงถึงความสำเร็จของคุณค่า	นักเรียนเล่นดนตรีเพื่อช่วยเหลือผู้อื่น
นักเรียนพยายามแก้ปัญหาของตัวเอง	นักเรียนเป็นผู้กำหนดเป้าหมายในการเรียน	นักเรียนไม่กลัวที่จะเล่าปัญหาให้ครูฟัง	นักเรียนภูมิใจในตนเองเมื่อประสบความสำเร็จ	นักเรียนได้พัฒนาศักยภาพของตนเองผ่านกิจกรรมดนตรี
นักเรียนรู้สึกสบายใจเมื่อเรียนดนตรี	นักเรียนมีความอดทน พยายามต่อความยากของบทเพลง	นักเรียนไม่กังวลที่ต้องเล่นเพลงมาก เพราะเชื่อว่าครูจะช่วยสอนให้สำเร็จได้	นักเรียนอธิบายได้ว่าดนตรีเชื่อมโยงกับคุณอย่างไร	นักเรียนทราบและแสดงออกถึงจุดแข็งของตนเอง
นักเรียนไม่กังวลที่ต้องบรรเลงเพลงที่คุ้นเคย	นักเรียนเพลิดเพลินเมื่อได้ทำกิจกรรมดนตรีที่ตรงกับทักษะที่ตนเองมี	นักเรียนรู้สึกผ่อนคลายและกล้าถามในสิ่งที่สงสัย	นักเรียนอธิบายได้ว่าดนตรีมีประโยชน์ต่อสังคมอย่างไร	นักเรียนพัฒนาข้อจำกัดของตนเองให้ดีขึ้น
นักเรียนไม่กังวลเมื่อต้องบรรเลงเพลงที่ยาก	นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลการเล่นของตัวเอง	นักเรียนไว้วางใจที่จะเล่าเรื่องราวต่างๆให้ครูฟัง	นักเรียนเห็นคุณค่าของตนเองมากขึ้นเมื่อเรียนดนตรี	นักเรียนมีความรู้จากการเรียนดนตรี



POSITIVE EMOTION ENGAGEMENT RELATIONSHIPS MEANING ACCOMPLISHMENT

B I N G O G A M E

นักเรียนดีใจที่ได้เรียนดนตรี	รู้สึกว่าการเข้าเรียนดนตรีเป็นเรื่องดี	นักเรียนกล่าวทักทายครูก่อนเริ่มการเรียน	นักเรียนมีเป้าหมายในการเรียนดนตรีแต่ละครั้ง	นักเรียนพยายามทำเป้าหมายในการเรียนให้สำเร็จ
นักเรียนมีรอยยิ้มและเสียงหัวเราะอยู่เสมอ	นักเรียนสามารถจดจำชื่อเพลงในบทเรียน	นักเรียนเชื่อมโยงคำสอน/คำแนะนำของครู	นักเรียนอธิบายได้ว่าทำไมจึงควรเรียนดนตรี	นักเรียนสอนดนตรีเพื่อน/คนในครอบครัว
นักเรียนรู้สึกสนุกที่ได้ค้นหาวีธีการเรียนรู้อื่นๆ	นักเรียนสนุกกับกิจกรรมดนตรีที่ยาก/ท้าทาย	นักเรียนให้กำลังใจแสดงความห่วงใยต่อครู	นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นและความคิดสร้างสรรค์	นักเรียนเล่นดนตรีในโอกาสสำคัญ
นักเรียนกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ	นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง	นักเรียนช่วยเหลือคุณครู	นักเรียนใช้ความรู้ดนตรีในชีวิตประจำวัน	นักเรียนมีพัฒนาการด้านต่าง ๆ
นักเรียนมีความสบายใจเมื่อเล่นดนตรี	นักเรียนมีส่วนร่วมในการเลือกเพลงที่จะเรียน	นักเรียนให้กำลังใจคุณครู	นักเรียนให้คุณค่ากับกระบวนการเรียนรู้	นักเรียนมีสุขภาวะที่ดี



บันทึกคะแนนพฤติกรรมการแอ่สังคม

CH (๗)

การเก็บข้อมูลครั้งที่	อารมณ์เชิงบวก (Positive emotion)										ความสนใจในการทำกิจกรรม (Engagement)										ความสัมพันธ์เชิงบวก (Relationship)										การรู้ถึงความหมาย (Meaning)										การบรรลุเป้าหมาย (Accomplishment)										รวม	M
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
ครั้งที่ 1																																																				
ครั้งที่ 2																																																				
ครั้งที่ 3																																																				
ครั้งที่ 4																																																				
ครั้งที่ 5																																																				
ครั้งที่ 6																																																				
ครั้งที่ 7																																																				
ครั้งที่ 8																																																				
รวม																																																				

ข้อความของเกมบิงโกถูกแทนด้วยตัวเลข 1-10 ในแต่ละองค์ประกอบของทฤษฎีสุภาษะ โดยแต่ละตัวเลข แทนข้อความในเกมบิงโกตามทฤษฎีสุภาษะ ดังนี้

อารมณ์เชิงบวก (Positive emotion)

- 1 หมายถึง นักเรียนดีใจที่จะได้มาเรียนดนตรี
- 2 หมายถึง นักเรียนมีรอยยิ้มและเสียงหัวเราะอยู่เสมอ
- 3 หมายถึง นักเรียนรู้สึกสนุกเมื่อได้ค้นหาวิธีการเรียนรู้/เทคนิคต่าง ๆ ด้วยตนเอง/ได้รับความช่วยเหลือจากครูสอน
- 4 หมายถึง นักเรียนรู้สึกกระตือรือร้นเมื่อได้เรียนรู้สิ่งใหม่
- 5 หมายถึง นักเรียนมีความสบายใจเวลาบรรเลงดนตรีไม่ว่าจะบรรเลงถูกหรือผิด
- 6 หมายถึง นักเรียนไม่หงุดหงิดเมื่อบรรเลงผิดพลาด
- 7 หมายถึง นักเรียนพยายามแก้ไขจุดบกพร่องของตนเองด้วยความเชื่อมั่นว่าตนเองทำได้
- 8 หมายถึง นักเรียนรู้สึกสบายใจเมื่อได้เรียนดนตรี ไม่กดดันตนเองมากเกินไปจนเกิดความเครียด
- 9 หมายถึง นักเรียนไม่กังวลเมื่อต้องบรรเลงเพลงที่ไม่เคยบรรเลง/เพลงที่ไม่คุ้นเคย
- 10 หมายถึง นักเรียนไม่ย่อท้อเมื่อต้องบรรเลงเพลงที่ยาก

ความสนใจในการทำกิจกรรม (Engagement)

- 1 หมายถึง นักเรียนรู้สึกว่าเวลาผ่านไปเร็วเมื่อได้เรียนดนตรี
- 2 หมายถึง นักเรียนมีสมาธิจดจ่อตลอดเวลาในการเรียน
- 3 หมายถึง นักเรียนสนุกกับกิจกรรมดนตรีที่ยาก/ท้าทาย
- 4 หมายถึง นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง
- 5 หมายถึง นักเรียนมีส่วนร่วมในการเลือกเพลงที่จะเรียน
- 6 หมายถึง นักเรียนมีส่วนร่วมในการเลือกกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง
- 7 หมายถึง นักเรียนเป็นผู้กำหนดเป้าหมายในการเรียน
- 8 หมายถึง นักเรียนมีความอดทน/พยายามต่อความยากของบทเพลง
- 9 หมายถึง นักเรียนเพลิดเพลินเมื่อได้ทำกิจกรรมดนตรีที่ตรงกับความถนัด/ทักษะที่ตนเองมี
- 10 หมายถึง นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียนรู้ของตนเอง

ความสัมพันธ์เชิงบวก (Positive relationship)

- 1 หมายถึง นักเรียนกล่าวทักทายครูก่อนเริ่มต้นการเรียน
- 2 หมายถึง นักเรียนเชื่อฟังคำสอน/คำแนะนำของคุณครู
- 3 หมายถึง นักเรียนช่วยเหลือคุณครู เช่น ช่วยดูแลความสะอาดของเครื่องดนตรี/ความสะอาดของห้องเรียน
- 4 หมายถึง นักเรียนให้กำลังใจ/แสดงความห่วงใยคุณครู

- 5 หมายถึง นักเรียนและครูหาวิธีแก้ไขปัญหามาจากการเรียนและการฝึกซ้อมร่วมกัน
- 6 หมายถึง นักเรียนไม่กลัวที่จะเล่าปัญหาที่เกิดขึ้นให้ครูฟัง
- 7 หมายถึง นักเรียนไม่กังวลเมื่อต้องเล่นเพลงที่ยากเพราะเชื่อว่าครูจะช่วยสอนให้เล่นสำเร็จได้
- 8 หมายถึง นักเรียนรู้สึกผ่อนคลาย กล้าที่จะเสนอความคิดเห็นหรือถามสิ่งที่สงสัย
- 9 หมายถึง นักเรียนกล้าที่จะยอมรับข้อผิดพลาดของตนเองโดยไม่กังวลว่าครูจะตำหนิ
- 10 หมายถึง นักเรียนไว้วางใจที่จะเล่าเรื่องราวที่โรงเรียน/ที่บ้านให้ครูฟัง

การรู้ซึ่งถึงความหมาย (Meaning)

- เป้าหมาย
- 1 หมายถึง นักเรียนมีเป้าหมายของการเรียนดนตรีในแต่ละครั้ง
 - 2 หมายถึง นักเรียนอธิบายได้ว่าทำไมจึงควรเรียนดนตรี
 - 3 หมายถึง นักเรียนได้แสดงความคิดเห็น และใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ไขปัญหาอย่างมี
 - 4 หมายถึง นักเรียนใช้ความรู้ที่ได้จากการเรียนดนตรีแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน
 - 5 หมายถึง นักเรียนให้คุณค่าและความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้ในมิติต่าง ๆ
 - 6 หมายถึง นักเรียนได้สะท้อนประสบการณ์ที่แสดงถึงการเข้าใจถึงคุณค่าของสิ่งที่ได้เรียนรู้
 - 7 หมายถึง นักเรียนภูมิใจในตนเองเมื่อประสบความสำเร็จ
 - 8 หมายถึง นักเรียนสามารถอธิบายได้ว่าในอนาคตดนตรีจะมีประโยชน์กับตนเองอย่างไรบ้าง
 - 9 หมายถึง นักเรียนสามารถอธิบายได้ว่าดนตรีมีประโยชน์ต่อสังคมอย่างไรบ้าง
 - 10 หมายถึง นักเรียนเห็นคุณค่าของตนเองมากขึ้นเมื่อเรียนดนตรี

การบรรลุเป้าหมาย (Accomplishment)

- ความสัมพันธ
- 1 หมายถึง นักเรียนพยายามทำเป้าหมายในการเรียนให้สำเร็จ
 - 2 หมายถึง นักเรียนสอนดนตรีเพื่อน/คนในครอบครัว
 - 3 หมายถึง นักเรียนแสดงดนตรีเพื่อช่วยเหลือการกุศล
 - 4 หมายถึง นักเรียนเล่นดนตรีในโอกาสสำคัญได้ เช่น เล่นเพื่อฉลองวันเกิดให้คนในครอบครัว
 - 5 หมายถึง นักเรียนมีพัฒนาการในด้านต่าง ๆ ที่ครูกำหนดไว้
 - 6 หมายถึง นักเรียนมีสุขภาพที่ดี (มีอารมณ์เชิงบวก มีความสันทัดในการทำกิจกรรม มี
 - 7 หมายถึง นักเรียนได้พัฒนาศักยภาพของตนเองอย่างต่อเนื่องผ่านกิจกรรมดนตรี
 - 8 หมายถึง นักเรียนทราบและแสดงออกถึงจุดแข็ง/ความสามารถที่โดดเด่นของตนเอง
 - 9 หมายถึง นักเรียนได้พัฒนาข้อจำกัดของตนเองให้ดีขึ้น
 - 10 หมายถึง นักเรียนได้ใช้ความรู้จากการเรียนวิชาดนตรีสร้างประโยชน์ให้กับตนเอง/สังคม



แบบบันทึกการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคม

นักเรียนคนที่

การเก็บข้อมูลครั้งที่

ด้านอารมณ์เชิงบวก (Positive emotion)

.....

.....

.....

.....

ด้านความสนใจในการทำกิจกรรม (Engagement)

.....

.....

.....

.....

ด้านความสัมพันธ์เชิงบวก (Relationship)

.....

.....

.....

.....

ด้านการรู้ซึ่งถึงความหมาย (Meaning)

.....

.....

.....

.....

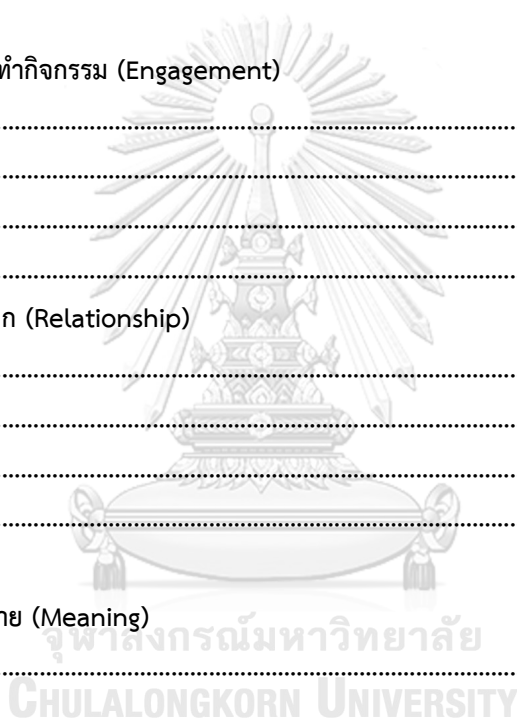
ด้านการบรรลุเป้าหมาย (Accomplishment)

.....

.....

.....

.....





จ 1

แบบบันทึกคะแนนพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนคนที่ 1

การเก็บข้อมูลครั้งที่	อารมณ์เชิงบวก (Positive emotion)										ความตื่นใจในการทำกิจกรรม (Engagement)										ความสัมพันธ์เชิงบวก (Relationship)										การรู้ถึงความหมาย (Meaning)										การบรรลุเป้าหมาย (Accomplishment)										รวม	M	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
ครั้งที่ 1																																																					
ครั้งที่ 2																																																					
ครั้งที่ 3																																																					11
ครั้งที่ 4																																																					25
ครั้งที่ 5																																																					32
ครั้งที่ 6																																																					37
ครั้งที่ 7																																																					26.25
ครั้งที่ 8																																																					
รวม	3	4	1	2	3	3	3	4	2	4	3	3	3	3	4	1	3	2	3	3	2	3	2	0	1	4	3	3	3	0	3	2	0	1	3	1	0	2	0	4	1	2	13	14	22	27	29	105					



ฉ 1

แบบบันทึกการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนคนที่ 1

ข้อมูลทั่วไปของนักเรียน

นักเรียนชาย อายุ 6 ปี เริ่มเรียนเปียโนตั้งแต่อายุ 4 ปี และเรียนกับผู้วิจัยเป็นเวลา 2 ปี นักเรียนอยู่ในครอบครัวที่ค่อนข้างเข้มงวด และให้ความสำคัญกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยคุณพ่อ คุณแม่จะสอบถามพัฒนาการของนักเรียนทุกครั้งหลังการเรียน และคอยกำกับดูแลให้นักเรียนฝึกซ้อมดนตรีอย่างสม่ำเสมอ ภายในห้องเรียน นักเรียนมักจะพูดคุย หรือเล่าเรื่องราวต่าง ๆ ภายในครอบครัวและที่โรงเรียนให้ผู้วิจัยซึ่งเป็นครูสอนดนตรีฟังอยู่บ่อยครั้ง เรื่องของครอบครัวนักเรียนมักเล่าว่าคุณพ่อ และคุณแม่ค่อนข้างเข้มงวดในเรื่องการเรียน หากสอบได้คะแนนไม่ดีจะโดนตำหนิ และเรื่องที่โรงเรียนนักเรียนจะเล่าเกี่ยวกับลักษณะนิสัยของเพื่อนแต่ละคน แสดงให้เห็นว่านักเรียนเป็นคนช่างสังเกต ความจำดี และสามารถอธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับเรื่องราวต่าง ๆ รวมถึงแสดงความรู้สึกของตนเองได้อย่างชัดเจน

การเก็บข้อมูลการวิจัยครั้งที่ 1 (ก่อนการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่ภาวะ)

เป็นการสังเกตพฤติกรรมเอื้อสังคมก่อนที่นักเรียนจะเริ่มใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่ภาวะ โดยผู้วิจัยเป็นผู้สังเกตพฤติกรรม จดบันทึก และให้คะแนนในช่องบิงโก มีรายละเอียด ดังนี้

ด้านอารมณ์เชิงบวก (Positive emotion)

ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่า นักเรียนไม่ได้มีความกระตือรือร้นที่จะเรียนดนตรี เมื่อถึงเวลาเรียนมักจะต้องให้คุณพ่อคุณแม่คอยสั่งให้ลุกขึ้นจากเก้าอี้ หรือเลิกเล่นโทรศัพท์เพื่อเข้าห้องเรียน บางครั้งโดนตำหนิเพราะช้า ก็ทำให้นักเรียนมีอารมณ์หงุดหงิด ไม่พร้อมที่จะเรียนรู้ ผู้วิจัยจึงต้องใช้เวลาปรับอารมณ์ของนักเรียนโดยการชวนพูดคุย หรือทำกิจกรรมต่าง ๆ ก่อนเข้าสู่บทเรียน ภายในห้องเรียนนักเรียนมักจะวิ่งเล่น และชวนคุย และเมื่อผู้วิจัยขอให้บรรเลงนักเรียนจะปฏิเสธและชวนคุยต่อ นักเรียนมักจะชวนคุยเรื่องสนุก ๆ ทำให้มีเสียงหัวเราะได้บ้างจากก่อนหน้านี้ที่มีอารมณ์หงุดหงิด ระหว่างการเรียน คุณพ่อของนักเรียนมักจะได้ยินมาดุที่หน้าห้องเป็นระยะ ในช่วงเวลาดังกล่าว นักเรียนจะยอมเชื่อฟัง และปฏิบัติตาม ตั้งใจเรียน แต่เมื่อคุณพ่อเดินกลับออกไปก็แสดงพฤติกรรมไม่ตั้งใจเรียน เช่นเดิม แสดงให้เห็นว่า นักเรียนบรรเลงดนตรีเพราะกลัวว่าคุณพ่อ คุณแม่จะตำหนิ ไม่ได้เรียนเพราะความชื่นชอบ หรือมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนดนตรี ในการสังเกตพฤติกรรมครั้งนี้ นักเรียนจึงได้คะแนนในช่อง นักเรียนมีรอยยิ้มและเสียงหัวเราะอยู่เสมอ รวม 1 คะแนน

ด้านความสนใจในการทำกิจกรรม (Engagement) ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่านักเรียนไม่ค่อยมีสมาธิจดจ่อในการเรียนเท่าที่ควร นักเรียนมักจะชอบวิ่งเล่นไปมารอบห้องเรียน ผู้วิจัยต้องใช้เวลาและความพยายามอย่างมากเพื่อที่จะให้นักเรียนกลับมานั่งที่เก้าอี้และบรรเลงเปียโน ทำให้การเรียนรู้อาจเป็นไปอย่างขาดความสนใจต่อเนื่อง เพราะเมื่อบรรเลงได้เพียงสักครู่ นักเรียนก็จะวิ่งเล่น หรือชวนพูดคุยต่อ เมื่อผู้วิจัยขอให้นักเรียนตั้งใจบรรเลง นักเรียนจะปฏิเสธ หรือหากยอมตกลงที่จะกลับมาบรรเลง ด้วยการเสริมแรงผ่านการแลกของรางวัล เช่น สติกเกอร์ หรือเพราะคุณพ่อเดินมาดุหน้าห้อง ก็จะยอมบรรเลงเพียงระยะเวลาสั้น ๆ สุดท้ายก็กลับไปแสดงพฤติกรรมที่ไม่มีสมาธิในการเรียนเช่นเดิม แต่ถึงแม้จะเป็นเพียงระยะเวลาสั้น ๆ และไม่ต่อเนื่อง นักเรียนก็ยังได้

เรียนรู้ผ่านการปฏิบัติเครื่องดนตรี ผู้วิจัยจึงให้คะแนนที่ช่อง นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง รวม 1 คะแนน

ด้านความสัมพันธ์เชิงบวก (Relationship) จากการสังเกตผู้วิจัยพบว่า นักเรียนไว้วางใจจะเล่าเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันให้ผู้วิจัยฟัง ทั้งเรื่องปัญหาที่เกิดขึ้นในครอบครัว และที่โรงเรียน แต่นักเรียนไม่แสดงถึงความเคารพ หรือความต้องการที่จะมีความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้วิจัย เมื่อพบผู้วิจัยนักเรียนไม่เคยยกมือไหว้หรือกล่าวคำทักทายสวัสดิ์ ผู้ปกครองจะต้องสั่งให้นักเรียนปฏิบัติทุกครั้ง รวมทั้งภายในห้องเรียน เมื่อนักเรียนบรรเลงผิดแล้วผู้วิจัยสอนในสิ่งที่ถูก นักเรียนจะแสดงพฤติกรรมต่อต้าน ไม่ปฏิบัติตามที่สอน บรรเลงแบบผิด ๆ เช่นเดิม นักเรียนแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง เช่น การใช้คำพูดไม่สุภาพ การทำลายเครื่องดนตรี หรือสิ่งของภายในห้อง หากผู้วิจัยกล่าวตักเตือน นักเรียนจะยิ่งแสดงพฤติกรรมที่มีความรุนแรงมากขึ้น โดยจากการที่ผู้วิจัยสอบถามบุคลากรในโรงเรียนดนตรีพบว่า นักเรียนแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว และไม่เชื่อฟังในคำแนะนำของครูดนตรีท่านอื่น ๆ และพนักงานที่ทำงานในโรงเรียนเช่นกัน ผู้วิจัยจึงประเมินพฤติกรรมของนักเรียนด้านความสัมพันธ์เชิงบวกโดยให้คะแนนในช่อง “นักเรียนไว้วางใจจะเล่าเรื่องราวต่าง ๆ ให้ครูฟัง” รวมเป็น 1 คะแนน

ด้านการรู้ซึ่งถึงความหมาย (Meaning) จากการสังเกตผู้วิจัยพบว่า นักเรียนไม่เห็นถึงคุณค่าของการเรียนดนตรี นักเรียนไม่ได้เรียนดนตรีเพราะชื่นชอบ หรือมีทัศนคติที่ดี แต่เรียนเพราะคุณพ่อ คุณแม่สั่งให้เรียน ทำให้ นักเรียนไม่มีเป้าหมายในการเรียน มองไม่เห็นถึงความสำคัญ และความเชื่อมโยงระหว่างตนเองกับดนตรี ไม่สามารถนำความรู้ที่ได้จากการเรียนดนตรีไปใช้ในชีวิตประจำวันได้จริง ผู้วิจัยจึงไม่สามารถให้คะแนนนักเรียนในช่องใดของเกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะด้านการรู้ซึ่งถึงความหมายได้เลย

ด้านการบรรลุเป้าหมาย (Accomplishment) การที่จะบรรลุเป้าหมายได้ นักเรียนจำเป็นที่จะต้องเริ่มต้นด้วยการตั้งเป้าหมายก่อน แต่ผู้วิจัยพบว่า นักเรียนไม่เคยตั้งเป้าหมายในการเรียน ทั้งเป้าหมายในระยะสั้นภายในคาบเรียน หรือเป้าหมายระยะยาวในอนาคต เป็นผลมาจากการที่ นักเรียนยังไม่เห็นคุณค่า และรู้ซึ่งถึงความหมายของการเรียนดนตรี แต่มาเรียนดนตรีเนื่องจากเป็นความต้องการและความคาดหวังของผู้ปกครอง ดังนั้นผู้วิจัยจึงไม่สามารถให้คะแนนนักเรียนด้านการบรรลุเป้าหมายได้ เนื่องจากนักเรียนไม่ได้แสดงพฤติกรรมที่สะท้อนถึงข้อความที่มีในช่องบิงโก หรือสะท้อนถึงหัวข้อดังกล่าว

การเก็บข้อมูลการวิจัยครั้งที่ 2 (ก่อนการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ)

เป็นการสังเกตพฤติกรรมเบื้องต้นก่อนที่นักเรียนจะเริ่มใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ โดยผู้วิจัยเป็นผู้สังเกตพฤติกรรม จดบันทึก และให้คะแนนในช่องบิงโก มีรายละเอียด ดังนี้

ด้านอารมณ์เชิงบวก (Positive emotion) นักเรียนยังขาดความกระตือรือร้นในการเรียนเช่นเดิม เมื่อถึงเวลาเรียน นักเรียนกำลังเล่นของเล่นจึงขอเวลาเล่นเพิ่ม แต่คุณพ่อไม่อนุญาต สั่งให้เข้าห้องเรียนทันที และขอให้นักเรียนบรรเลงเปียโนเพลงให้ฟังเมื่อเรียนเสร็จ นักเรียนปฏิบัติตามด้วยอารมณ์ที่หงุดหงิดและไม่เต็มใจนัก แต่เมื่อ

ชวนคุยเรื่องราวที่โรงเรียน ก็ทำให้นักเรียนสดใส และอารมณ์ดีขึ้น ในห้องเรียนผู้วิจัยสอบถามว่านักเรียนอยากบรรเลงเพลงใดให้คุณพ่อฟังหลังเลิกเรียน นักเรียนมีสีหน้ากังวล และกล่าวว่า “ไม่อยากจะเล่น กลัวเล่นผิด” แสดงให้เห็นว่า นักเรียนมีความกังวลหากจะต้องบรรเลงดนตรีต่อหน้าผู้อื่น เพราะกลัวว่าหากเล่นผิดจะถูกตำหนิ หรือโดนหัวเราะเยาะ จึงขาดความมั่นใจที่จะบรรเลงดนตรี และมักจะแสดงอาการหงุดหงิดเมื่อเล่นผิดพลาด เมื่อเลิกเรียนไปบรรเลงให้คุณพ่อฟัง แม้นักเรียนบรรเลงได้ดี ไม่ผิดพลาด แต่ผู้วิจัยสังเกตเห็นสีหน้าของนักเรียนมีความเครียด ร่างกายค่อนข้างที่จะเกร็งและไม่เป็นธรรมชาติ ผู้วิจัย และคุณพ่อกล่าวชื่นชมเมื่อบรรเลงเสร็จ แต่นักเรียนไม่ได้ดีใจภูมิใจ หรือมีรอยยิ้ม ในการสังเกตพฤติกรรมครั้งนี้ผู้วิจัยจึงให้คะแนนที่ช่อง นักเรียนพยายามแก้ไขจุดบกพร่องของตนเอง เพราะบรรเลงโน้ตและเทคนิคต่าง ๆ ได้ถูกต้อง ครบถ้วน รวม 1 คะแนน

ด้านความสนใจใฝ่ในการทำกิจกรรม (Engagement) นักเรียนยังคงขาดสมาธิจดจ่อในการเรียนเช่นเคย มักจะวิ่งเล่นรอบห้องเรียน หากยอมนั่งที่เก้าอี้ ก็จะใช้เท้าพลิกหรือเตะเก้าอี้ที่ใช้สำหรับรองขาจนกว่า และแตกหักระหว่างการบรรเลง แต่ในวันนี้นักเรียนมีความพยายามที่จะบรรเลงเพลงในหนังสือที่ใช้เทคนิค Staccato โดยรูปภาพในหนังสือเป็นการเปรียบเทียบเทคนิคดังกล่าวกับกีฬาป้องกัน เมื่อบรรเลงโดยใช้เทคนิคดังกล่าวจะได้เสียงคล้ายกับการที่ถูกป้องกันกระทบไม้ ซึ่งเป็นการกระตุ้นการใช้จินตนาการของนักเรียน นักเรียนจึงรู้สึกสนุกเมื่อได้บรรเลงแม้จะเป็นเทคนิคที่ทำหายความสามารถเพราะพัฒนาการด้านร่างกายของนักเรียนยังไม่สมบูรณ์ ต้องอาศัยกำลังและความยืดหยุ่นของนิ้วมือค่อนข้างมาก แต่นักเรียนก็พยายามที่จะทำให้สำเร็จ เนื่องจากเป็นเพลงที่ชอบ ผู้วิจัยจึงให้คะแนนในช่อง นักเรียนสนุกกับกิจกรรมดนตรีที่ยาก/ท้าทาย นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง และ นักเรียนมีความอดทนต่อความยากของบทเพลง รวม 3 คะแนน

ด้านความสัมพันธ์เชิงบวก (Relationship) เป็นการสังเกตพฤติกรรมเบื้องต้นก่อนที่นักเรียนจะเริ่มใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ ก่อนเข้าห้องเรียน คุณพ่อ คุณแม่ต้องสั่งให้นักเรียนยกมือไหว้และกล่าวสวัสดิ์ผู้วิจัยเช่นเคย ระหว่างเดินทางไปห้องเรียน นักเรียนเริ่มต้นบทสนทนาด้วยการเล่าเรื่องราวที่โรงเรียน เกี่ยวกับเพื่อนสนิทแต่ละคน ว่าชื่ออะไร และมีลักษณะนิสัยอย่างไร และชอบทำกิจกรรมใดด้วยกันในวันที่ได้พบกันที่โรงเรียน ในการบันทึกข้อมูลครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทดลองวางหนังสือเรียน และสื่อการสอนต่าง ๆ ไว้ที่พื้นเพื่อศึกษาพฤติกรรมของนักเรียน เมื่อนักเรียนเข้ามาที่ห้องเรียนแล้วพบสิ่งของวางอยู่ที่พื้น นักเรียนไม่ได้มีปฏิกิริยาต่อสถานการณ์ดังกล่าวเลย แต่เดินไปที่เก้าอี้เปียโนเตรียมพร้อมที่จะเรียน ในระหว่างการเรียน นักเรียนมักจะไม่มีสมาธิจดจ่อและชอบวิ่งไปมารอบห้องเรียน ผู้วิจัยพบว่านักเรียนวิ่งกระโดดข้ามสิ่งของที่วางอยู่ที่พื้น แม้จะเป็นหนังสือเรียนก็ตาม ผู้วิจัยจึงตัดสินใจที่จะเก็บเพราะกลัวว่าจะเกิดอุบัติเหตุหากนักเรียนสะดุดล้ม ในระหว่างที่เก็บของ นักเรียนยังคงวิ่งเล่นต่อ ไม่มีการเสนอให้ความช่วยเหลือ หรือทำการช่วยเก็บสิ่งของเลย ในการสังเกตพฤติกรรมครั้งนี้ผู้วิจัยจึงให้คะแนนนักเรียนในช่องเดิมคือ นักเรียนไว้วางใจที่จะเล่าเรื่องราวต่าง ๆ ให้ครูฟัง รวมเป็น 1 คะแนน

ด้านความรู้ซึ่งถึงความหมาย (Meaning) เป็นการสังเกตพฤติกรรมเบื้องต้นก่อนที่นักเรียนจะเริ่มใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ ในการเก็บข้อมูลครั้งนี้ ก่อนเริ่มต้นการเรียนนักเรียนเล่นของเล่นอยู่บริเวณหน้าห้องเรียน เมื่อถึงเวลาเรียนผู้วิจัยจึงมาตามให้เข้าห้องเรียน นักเรียนขอต่อเวลาในการเล่น แต่ผู้ปกครองไม่อนุญาตและสั่งให้เข้าห้องเรียนทันที นักเรียนปฏิบัติตามด้วยความไม่เต็มใจ และแสดงพฤติกรรมต่อต้านผู้วิจัยในห้องเรียน โดยการไม่ยอม

บรรเลงเพลงในหนังสือ ผู้วิจัยจึงสอบถามว่านักเรียนอยากทำกิจกรรมใด นักเรียนตอบว่า “อยากเล่นของเล่นต่อ” สิ่ง
ที่นักเรียนตอบแสดงให้เห็นว่านักเรียนรู้สึกว่าการเรียนดนตรีทำให้นักเรียนต้องเสียสละเวลาที่จะได้ทำกิจกรรมที่
ตนเองชื่นชอบไป และอยากทำกิจกรรมอื่น ๆ มากกว่าการเรียนดนตรี นอกจากนี้ในตอนท้ายของการเรียนคุณพ่อ
ขอให้นักเรียนบรรเลงเพลงที่เรียนให้ฟัง เมื่อนักเรียนบรรเลงจบผู้ปกครองและผู้วิจัยปรบมือ และชื่นชม แต่นักเรียน
แสดงอาการไม่พอใจที่จะต้องบรรเลงดนตรีต่อหน้าผู้อื่น และตำหนิตนเองที่บรรเลงผิดพลาด แสดงให้เห็นว่า
นักเรียนไม่เห็นคุณค่า และไม่มีความภูมิใจในตนเอง การประเมินในครั้งนี้ผู้วิจัยจึงไม่สามารถให้คะแนนนักเรียนใน
ช่องใดของเกมบิงโกตามทฤษฎีสู่สภาวะด้านการรู้ซึ่งถึงความหมายได้เช่นกัน

ด้านการบรรลุเป้าหมาย (Accomplishment) การเก็บข้อมูลในครั้งนี้ ผู้ปกครองของนักเรียนได้ขอให้
นักเรียนบรรเลงเพลงที่เรียนให้ฟังหลังเลิกเรียน คำขอดังกล่าวเปรียบเสมือนเป้าหมายของการเรียนในครั้งนี้ ถึงแม้
ความกลัวการโดนผู้ปกครองตำหนิของนักเรียนจะเป็นแรงผลักดันที่ทำให้นักเรียนมีความพยายามที่จะบรรเลงเพลง
ให้สำเร็จมากขึ้น แต่ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่าสีหน้าของนักเรียนเต็มไปด้วยความเครียด ร่างกายของนักเรียนก็ดูเกร็ง ไม่
เป็นธรรมชาติ นอกจากนี้นักเรียนเริ่มที่จะตั้งใจเรียนเมื่อใกล้หมดคาบ เนื่องจากใกล้ที่จะถึงเวลาแสดง แต่ในตอนต้น
ของคาบเรียนนี้ นักเรียนแสดงพฤติกรรมไม่ตั้งใจเรียนเช่นที่ผ่านมา หมายความว่า การกลัวโดนตำหนิไม่ใช่แรงขับ
เคลื่อนที่ดีพอให้นักเรียนตั้งใจเรียนได้อย่างยั่งยืน แต่ผู้วิจัยก็เห็นถึงความพยายามของนักเรียนที่จะฝึกซ้อมเพื่อ
บรรเลงให้ผู้ปกครองชมถึงแม้จะไม่ชอบบรรเลงดนตรีต่อหน้าผู้อื่น จึงให้คะแนนนักเรียนในช่อง นักเรียนพยายามทำ
เป้าหมายในการเรียนให้สำเร็จ นักเรียนได้พัฒนาศักยภาพของตนเองผ่านกิจกรรมดนตรี และ นักเรียนพัฒนา
ข้อจำกัดของตนเองให้ดีขึ้น รวมเป็น 3 คะแนน

การเก็บข้อมูลการวิจัยครั้งที่ 3 (ระหว่างการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่สภาวะ)

เป็นการสังเกตพฤติกรรมเอื้อสังคมในระหว่างที่นักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่สภาวะ โดยผู้วิจัยได้
อธิบายกติกาในการเล่นให้นักเรียนฟังโดยละเอียด และให้นักเรียนประเมินตนเองผ่านการใช้เกมบิงโกร่วมกับผู้วิจัย
โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ด้านอารมณ์เชิงบวก (Positive emotion) เป็นการเริ่มใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่สภาวะครั้งแรกของ
นักเรียน ผู้วิจัยได้อ่านและอธิบายกติกาการเล่น และข้อความในเกมบิงโกตามทฤษฎีสู่สภาวะให้นักเรียนฟัง เนื่องจาก
นักเรียนยังอ่านหนังสือได้ไม่คล่อง และไม่เข้าใจความหมายของข้อความบางข้อความ นักเรียนให้ความสนใจและ
ตื่นเต้นที่จะได้ลองเล่นเกมบิงโก ก่อนเริ่มต้นการเรียนการสอนนักเรียนเริ่มให้คะแนนตนเองโดยการทำเครื่องหมายใน
ช่อง นักเรียนมีรอยยิ้มและเสียงหัวเราะอยู่เสมอ และ นักเรียนรู้สึกสบายใจเมื่อเรียนดนตรี เพราะเชื่อว่าเป็น
พฤติกรรมที่ตนเองปฏิบัติอยู่แล้ว จากนั้นผู้วิจัยจึงเริ่มทำการสอนตามปกติและสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนโดยวาง
บิงโกตามทฤษฎีสู่สภาวะไว้ด้านข้าง เพื่อให้นักเรียนมองเห็นข้อความที่ตนเองยังไม่ได้รับคะแนน ผู้วิจัยพบว่านักเรียน
พยายามที่จะทำตามข้อความในเกมบิงโกเพื่อให้ได้รับคะแนนเพิ่ม โดยการพยายามบรรเลงเพลงที่เคยคิดว่ายากจน
สำเร็จ แสดงให้เห็นว่า แรงจูงใจในการบรรเลงดนตรีของนักเรียนเปลี่ยนไป จากการบรรเลงดนตรีเพราะกลัวคุณพ่อ
คุณแม่ตำหนิ เปลี่ยนเป็น บรรเลงเพราะได้รับการเสริมแรงเป็นคะแนนจากเกมบิงโกแทน ในตอนท้ายของชั่วโมง
เรียนนักเรียนได้ใช้เกมบิงโกประเมินตนเองอีกครั้ง และได้รับคะแนนเพิ่มจากช่อง นักเรียนไม่ย่อท้อเมื่อต้องบรรเลง

เพลงที่ยาก รวมเป็น 3 คะแนน ส่วนคะแนนที่ผู้วิจัยเป็นผู้ประเมินนักเรียนมีความสอดคล้องกับคะแนนของนักเรียน แต่เพิ่มเติมให้นักเรียนได้คะแนนในช่อง นักเรียนพยายามแก้ไขจุดบกพร่องของตนเอง เนื่องจากนักเรียนพยายามแก้ไขการบรรเลงในจุดที่เคยผิดพลาดให้ดีขึ้น รวมเป็น 4 คะแนน

ด้านความสนใจในการเล่นในการทำกิจกรรม (Engagement) เมื่อผู้วิจัยได้อ่านข้อความในเกมบิงโกตามทฤษฎี สุขภาวะให้นักเรียนฟังเรียบร้อยแล้ว นักเรียนให้คะแนนตนเองในช่อง นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง โดยให้เหตุผลว่าการบรรเลงดนตรีเป็นทักษะในการลงมือปฏิบัติ จากนั้นนักเรียนจึงขอเลือกกิจกรรมในการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยขอทำแบบฝึกหัดการฟังควบคู่กับการบรรเลงเพลงในหนังสือ เนื่องจากนักเรียนมีทักษะในการฟังที่ค่อนข้างดี จึงรู้สึกสนุกเมื่อได้ฝึกฝนทำแบบฝึกหัดการฟัง หลังจากตรวจแบบฝึกหัดครบทั้ง 10 ข้อแล้ว นักเรียนได้ 8 คะแนน ผู้วิจัยจึงสอบถามนักเรียนว่าฟังพอใจกับคะแนนหรือไม่ และคิดว่าควรแก้ไขในเรื่องใด นักเรียนตอบว่าฟังพอใจ แต่เสียดายที่บางข้อรีบร้อนตอบเกินไปจนทำให้เกิดความผิดพลาด ในตอนท้ายของการเรียน นักเรียนใช้เกมบิงโกประเมินตนเองอีกครั้งและให้คะแนนตนเองเพิ่มในช่อง นักเรียนมีส่วนร่วมในการเลือกกิจกรรมเรียนรู้ด้วยตนเอง และ นักเรียนเพลิดเพลินเมื่อได้ทำกิจกรรมดนตรีที่ตรงกับทักษะที่ตนเองมี รวมเป็น 3 คะแนน ส่วนคะแนนที่ผู้วิจัยเป็นผู้ประเมินนักเรียนมีเพิ่มเติมช่อง นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียนรู้ของตนเอง รวมเป็น 4 คะแนน เนื่องจากนักเรียนสามารถประเมินความพึงพอใจของตนเองที่มีต่อคะแนน และสามารถอธิบายเหตุผลได้ว่า ความผิดพลาดของตนเองเกิดจากความรีบร้อน ไม่รอบคอบ ซึ่งการประเมินดังกล่าวจะทำให้นักเรียนทราบจุดแข็งและข้อจำกัดของตนเอง และนำไปพัฒนาให้ดียิ่งขึ้นต่อไป

ด้านความสัมพันธ์เชิงบวก (Relationship) เมื่อผู้วิจัยได้อ่านข้อความในเกมบิงโกตามทฤษฎี สุขภาวะให้นักเรียนฟังเรียบร้อยแล้ว นักเรียนสอบถามในบางข้อความที่สงสัย และไม่เข้าใจความหมาย จากนั้นนักเรียนให้คะแนนตนเองในช่อง นักเรียนไว้วางใจที่จะเล่าเรื่องราวต่าง ๆ ให้ครูฟัง เพราะเป็นพฤติกรรมที่แสดงออกเป็นประจำ ระหว่างการเรียนผู้วิจัยสังเกตว่านักเรียนมีความพยายามที่จะแสดงพฤติกรรมตามข้อความในเกมบิงโก จากที่เคยเล่าแต่เรื่องราวของครอบครัว และเพื่อน ๆ ในครั้งนี้นักเรียนเริ่มเล่าถึงปัญหาของการฝึกซ้อมดนตรี นักเรียนเล่าว่ามักจะชอบลิ้มโน้ตหรือจังหวะของเพลงที่ได้เรียนในห้องเรียนเมื่อกลับไปซ้อมที่บ้าน ผู้วิจัยจึงตั้งคำถามว่า “งั้นเราควรทำอย่างไรดี เพื่อให้หนูไม่ลืม” นักเรียนใช้เวลาคิดสักครู่ก่อนตอบว่า “งั้นในห้องเรียนต้องเล่นบ่อย ๆ กลับบ้านจะได้ไม่ลืม” ผู้วิจัยตอบกลับว่าเห็นด้วย และขอให้นักเรียนบรรเลงบทเพลงที่ต้องกลับไปซ้อมที่บ้านต่อเนื่องกันเป็นจำนวน 3 รอบ นักเรียนปฏิบัติตามอย่างตั้งใจ ในตอนท้ายของคาบเรียนหลังจากทำกิจกรรมดนตรีต่าง ๆ นักเรียนให้คะแนนตนเองเพิ่มเติมในช่อง นักเรียนและครูหาวิธีแก้ไขปัญหาการฝึกซ้อมร่วมกัน นักเรียนไม่กลัวที่จะเล่าปัญหาให้ครูฟัง และ นักเรียนรู้สึกผ่อนคลายและกล้าถามในสิ่งที่สงสัย รวมเป็น 4 คะแนน การประเมินพฤติกรรมนักเรียนของผู้วิจัยให้คะแนนสอดคล้องกับการประเมินของนักเรียน แต่เพิ่มเติมในช่อง นักเรียนเชื่อฟังคำสอน/คำแนะนำของครู เพราะในตอนผู้วิจัยขอให้นักเรียนบรรเลงบทเพลง 3 รอบเพื่อให้จำได้เมื่อกลับไปซ้อมที่บ้าน นักเรียนปฏิบัติตามอย่างตั้งใจ รวมเป็น 5 คะแนน

ด้านความรู้ซึ่งถึงความหมาย (Meaning) เป็นการเริ่มใช้เกมบิงโกตามทฤษฎี สุขภาวะครั้งแรกของนักเรียน ในการเรียนครั้งนี้ นักเรียนได้เล่าถึงปัญหาในการฝึกซ้อมว่ามักจะลืมโน้ต หรือจังหวะของบทเพลงในหนังสือ เมื่อต้อง

กลับไปซ้อมที่บ้าน ผู้วิจัยจึงชวนให้นักเรียนคิดหาทางแก้ไขปัญหาดังกล่าว โดยนักเรียนเสนอแนวทางว่า ควรบรรเลงบทเพลงที่จะต้องไปฝึกซ้อมเป็นการบ้านในห้องเรียนบ่อย ๆ เพื่อจะได้จำได้อย่างแม่นยำมากขึ้น ตอนท้ายของคาบเรียน นักเรียนประเมินตนเองโดยใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่สภาวะ นักเรียนกล่าวว่า “ทำไมแฉนี้ได้คะแนนยากจัง ยังทำไม่ได้เลย” ผู้วิจัยจึงอธิบายว่า เป็นเรื่องยากที่จะได้คะแนนจากแฉนี้ เพราะนักเรียนต้องใช้เวลาและประสบการณ์ จึงจะเรียนรู้ความหมายของสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างลึกซึ้ง ในการประเมินครั้งนี้ นักเรียนจึงไม่ได้ให้คะแนนตนเอง แต่ผู้วิจัยให้คะแนนนักเรียนในห้อง นักเรียนได้แสดงความคิดเห็น และความคิดสร้างสรรค์ เนื่องจากนักเรียนได้ช่วยผู้วิจัยคิดวิธีแก้ปัญหาคาบฝึกซ้อม และ นักเรียนให้คุณค่ากับกระบวนการเรียนรู้ เนื่องจากนักเรียนเข้าใจว่า การที่จะประสบความสำเร็จในการเรียนดนตรีได้จะต้องผ่านกระบวนการในการฝึกซ้อม รวมเป็น 2 คะแนน

ด้านการบรรลุเป้าหมาย (Accomplishment) นักเรียนมักจะได้คะแนนจากแบบฝึกหัดการฟังที่สูงกว่าคะแนนทักษะดนตรีด้านอื่น ๆ นักเรียนจึงมีความรู้สึกมั่นใจเมื่อได้ทำแบบฝึกดังกล่าว เพราะเป็นสิ่งที่ตนเองถนัดและทำได้ดี แสดงให้เห็นว่านักเรียนทราบจุดแข็งของตนเองคือสิ่งใด ในขณะที่เดียวกัน การทำแบบฝึกหัดครั้งนี้ นักเรียนไม่ได้คะแนนเต็ม ผู้วิจัยจึงสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนว่า คิดว่าเพราะเหตุใดจึงไม่ได้คะแนนเต็ม นักเรียนสามารถตอบได้ว่า เป็นเพราะความใจร้อนและไม่รอบคอบของตนเอง หมายความว่า นักเรียนทราบข้อจำกัดของตนเอง และพยายามที่จะพัฒนาให้ดีขึ้นด้วยเช่นกัน ในตอนท้ายคาบ นักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่สภาวะประเมินตนเอง และให้คะแนนในห้อง นักเรียนได้พัฒนาศักยภาพของตนเองผ่านกิจกรรมกรรมดนตรี เพียงห้องเดียว ในส่วนการประเมินของผู้วิจัยเห็นตรงกับนักเรียนในห้อง นักเรียนได้พัฒนาศักยภาพของตนเองผ่านกิจกรรมกรรมดนตรี และเพิ่มเติมช่อง นักเรียนทราบและแสดงออกถึงจุดแข็งของตนเอง รวมเป็น 2 คะแนน

การเก็บข้อมูลการวิจัยครั้งที่ 4 (ระหว่างการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่สภาวะ)

เป็นการสังเกตพฤติกรรมเอื้อสังคมในระหว่างที่นักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่สภาวะ โดยเริ่มนับคะแนนใหม่ทั้งหมด นักเรียนจะประเมินตนเองผ่านการใช้เกมบิงโกร่วมกับผู้วิจัย มีรายละเอียด ดังนี้

ด้านอารมณ์เชิงบวก (Positive emotion) ผู้วิจัยพบว่านักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนดนตรีมากขึ้น ในครั้งนี้ นักเรียนเข้าห้องเรียนเองโดยไม่ต้องรอคำสั่ง คุณพ่อ คุณแม่จึงชื่นชม ส่งผลให้นักเรียนอารมณ์ดีพร้อมที่จะเรียนรู้บทเรียนได้ในทันทีที่เข้าห้องเรียน เมื่อเข้าห้องเรียนนักเรียนขอให้ผู้วิจัยทบทวนข้อความในเกมบิงโกตามทฤษฎีสู่สภาวะอีกครั้งและให้คะแนนตนเองในห้อง นักเรียนตั้งใจที่ได้มาเรียนดนตรี” นักเรียนมีรอยยิ้มและเสียงหัวเราะอยู่เสมอ และ นักเรียนรู้สึกสบายใจเมื่อเรียนดนตรี ซึ่งข้อความที่ 2 และข้อความที่ 3 เป็นการซ้ำทวนของพฤติกรรมในการเก็บข้อมูลวิจัยครั้งที่ 3 ในการเรียนครั้งนี้เป็นการขึ้นเพลงใหม่ เมื่อนักเรียนเห็นภาพประกอบเพลงในหนังสือก็เกิดความสนใจ ตื่นเต้น และกระตือรือร้นที่จะบรรเลงให้ได้ ถึงแม้จะเป็นเพลงที่ต้องใช้ทั้งสองมือเล่น ซึ่งนับว่าเป็นเรื่องใหม่ แต่นักเรียนก็มีความตั้งใจ และบรรเลงได้ค่อนข้างดี ในตอนท้ายของคาบเรียน นักเรียนใช้เกมบิงโกประเมินตนเองอีกครั้ง และให้คะแนนตนเองในห้อง นักเรียนไม่หงุดหงิดเมื่อบรรเลงผิด นักเรียนกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ นักเรียนมีความสุขสบายใจเมื่อเล่นดนตรี นักเรียนพยายามแก้ไขจุดบกพร่องของตนเอง นักเรียนไม่กังวลเมื่อต้องบรรเลงเพลงที่ไม่คุ้นเคยและ นักเรียนไม่ย่อท้อเมื่อต้องบรรเลงเพลงที่ยาก รวมเป็น 9 คะแนน ในส่วนคะแนนที่ผู้วิจัยเป็นผู้ประเมินนักเรียนตรงกับนักเรียนทุกข้อ ซึ่งผลคะแนนในครั้งนี้ทำให้นักเรียนได้บิงโกสำเร็จ แต่ใน

การเก็บข้อมูลครั้งนี้ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่า นักเรียนรู้สึกผ่อนคลาย และสบายใจมากขึ้นเมื่อบรรเลงดนตรี โดยปกติเมื่อบรรเลงพิณพลาตนักเรียนจะแสดงอาการหงุดหงิดทุกครั้ง แต่ในการเรียนครั้งนี้เมื่อบรรเลงพิณพลาตนักเรียนไม่หงุดหงิด แต่กล่าวว่า “เสียงตกลงจัง” แล้วหัวเราะ และพยายามเล่นต่อโดยไม่ให้พิณพลาตแบบเดิมอีก จากผลคะแนนและการเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมกล่าวได้ว่า นักเรียนมีพัฒนาการด้านอารมณ์เชิงบวกที่ดี เริ่มที่จะมีแรงจูงใจ และทัศนคติที่ดีต่อสิ่งที่ได้เรียนรู้ ซึ่งพัฒนาการดังกล่าวส่งผลให้คนรอบข้างของนักเรียนทั้งคุณพ่อ คุณแม่ และผู้วิจัยซึ่งเป็นครูสอนดนตรีมีอารมณ์เชิงบวกเพิ่มขึ้นเช่นกัน

ด้านความสนใจในการเล่นในการทำกิจกรรม (Engagement) เมื่อเข้าห้องเรียนนักเรียนได้ขอให้ผู้วิจัยอ่านบททวนข้อความในเกมบิงโกให้ฟัง แต่ไม่ได้ให้คะแนนตนเองด้านความสนใจในการเล่นในการทำกิจกรรมช่องใดเลย การเก็บข้อมูลในครั้งนี้นักเรียนได้เริ่มต้นเรียนเพลงใหม่ ซึ่งเป็นเพลงที่มีเนื้อเพลงและทำนองเกี่ยวกับชนเผ่าโบราณ โดยในหนังสือมีรูปภาพประกอบเพลงเป็นการเล่าสัตว์ และการใช้ชีวิตของคนในยุคก่อนประวัติศาสตร์ นักเรียนตื่นตัว และสนใจเป็นอย่างมาก ขอให้ผู้วิจัยช่วยอ่านเนื้อร้อง และสอบถามพูดคุยเกี่ยวกับเรื่องราวของบทเพลง จากนั้นนักเรียนลองอ่านโน้ตและเริ่มต้นบรรเลงทันทีโดยผู้วิจัยไม่ต้องขอ หรือเสริมแรงโดยการให้รางวัลใด ๆ ระหว่างบรรเลงนักเรียนขอให้ผู้วิจัยช่วยร้องเนื้อเพลงตามไปด้วยในทุกครั้งที่บรรเลง นักเรียนชอบมากและบรรเลงอีกหลายครั้งต่อเนื่องกันอย่างมีสมาธิจดจ่อ แม้จะเป็นเพลงที่มีระดับความยากสำหรับนักเรียนเพราะต้องเล่นสองมือพร้อมกัน และมีโน้ตบีแฟลตที่จะต้องกดคีย์สีดำซึ่งเป็นบทเรียนใหม่ที่นักเรียนได้เรียนรู้ในคาบเรียนนี้ แต่นักเรียนก็พยายามและรู้สึกสนุกที่ได้บรรเลงในเพลงที่ยากและมีความท้าทาย ผู้วิจัยสังเกตว่าในรอบที่ผู้วิจัยร้องเร็วนักเรียนจะพยายามเล่นให้ทัน และในรอบที่ผู้วิจัยร้องช้านักเรียนจะรอจังหวะ และบรรเลงให้ตรงกับกรรการร้องของผู้วิจัย แสดงให้เห็นว่านักเรียนเข้าใจและยอมรับว่าตนเอง และผู้วิจัยต่างเป็นส่วนหนึ่งและมีความสำคัญที่จะทำให้กิจกรรมนี้ดำเนินต่อไปได้อย่างลื่นไหล นักเรียนรับฟังและปรับวิธีการเล่นให้สอดคล้องประสานกับผู้ร่วมบรรเลง ซึ่งนับเป็นพัฒนาการที่ดีอย่างมาก เนื่องจากการเก็บข้อมูลก่อนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ พบว่า นักเรียนจะปฏิเสธในสิ่งที่ตนเองไม่ยอมอยากปฏิบัติโดยไม่รับฟังคำขอ หรือเหตุผลใด ๆ จากผู้วิจัย แต่ในครั้งนี้นักเรียนรับฟังการร้องเพลงอย่างตั้งใจ และพยายามปรับการบรรเลงของตนเองเพื่อให้บทเพลงบรรเลงต่อไปได้อย่างไพเราะที่สุด ในตอนท้ายของคาบเรียนนักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะประเมินตนเองอีกครั้ง และให้คะแนนตนเองในช่อง รู้สึกว่าเวลาผ่านไปเร็วเมื่อได้เรียนดนตรี นักเรียนมีสมาธิจดจ่อตลอดเวลาในการเรียน นักเรียนสนุกกับกิจกรรมดนตรีที่ยาก และท้าทาย นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง และ นักเรียนมีความอดทน พยายามต่อความยากของบทเพลง รวม 5 คะแนน โดยคะแนนที่ผู้วิจัยประเมินนักเรียนสอดคล้องกับของนักเรียน โดยเพิ่มช่อง นักเรียนเพลิดเพลินเมื่อได้ทำกิจกรรมดนตรีที่ตรงกับทักษะที่ตนเองมี รวมเป็น 6 คะแนน เนื่องจากการเก็บข้อมูลวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่านักเรียนมีสมาธิจดจ่อมากขึ้นเมื่อได้เล่นบทเพลงที่มีเรื่องราว หรือภาพประกอบ สิ่งเหล่านี้ช่วยดึงดูดความสนใจ และส่งเสริมความตั้งใจ และสมาธิของนักเรียนให้ปฏิบัติกิจกรรมได้ต่อเนื่องและมีความสนใจมากขึ้น และคะแนนในช่องที่นักเรียนได้รับในการเรียนครั้งนี้ มีความแตกต่างจากครั้งก่อน โดยมีพฤติกรรมที่ช้าทวนคือ “นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง” เท่านั้น แสดงให้เห็นว่า นักเรียนเปิดใจและมีพัฒนาการด้านการแสดงพฤติกรรมที่ดี และหลากหลายมากยิ่งขึ้น

ด้านความสัมพันธ์เชิงบวก (Relationship) การเรียนในครั้งนี้เป็นการเริ่มต้นบรรเลงเพลงใหม่ในหนังสือเรียน และเป็นเพลงที่ต้องใช้สองมือบรรเลงพร้อมกัน ซึ่งนับเป็นบทเรียนใหม่ที่นักเรียนไม่เคย นักเรียนถามวิธีการบรรเลงในส่วนที่ยังไม่เข้าใจ เมื่อผู้วิจัยอธิบายเรียบบ่อย นักเรียนยังไม่กล้าบรรเลงเพราะกลัวผิด ผู้วิจัยจึงปลอบใจนักเรียนว่า “ไม่เป็นไร นี่เป็นครั้งแรกผิดก็ไม่เป็นไร เดี่ยวเราช่วยกันแก้ หนูเล่นช้า ๆ ก่อนได้นะคะ” ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่านักเรียนดูมีความกังวลน้อยลง และเริ่มต้นบรรเลงในที่สุด ในขณะที่บรรเลงนักเรียนขอให้ผู้วิจัยช่วยร้องเนื้อเพลงไปพร้อมกัน ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่าในรอบที่ผู้วิจัยร้องช้ากว่าที่นักเรียนบรรเลง นักเรียนจะลดความเร็ว และปรับวิธีการบรรเลงให้สอดคล้องประสานกับจังหวะการร้องของผู้วิจัย ซึ่งการรอคอยดังกล่าวนี้ว่าเป็นพัฒนาการด้านความสัมพันธ์เชิงบวก เพราะนักเรียนได้แสดงความตั้งใจ และรับฟังผู้ที่ร่วมบรรเลงดนตรี รู้จักที่จะรอคอย สนับสนุนผู้อื่น โดยการปรับเปลี่ยนตนเองเพื่อให้การบรรเลงบทเพลงดำเนินต่อไปได้อย่างไพเราะที่สุด ในตอนท้ายของการเรียนนักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะประเมินตนเองโดยให้คะแนนในช่อง นักเรียนเชื่อฟังคำสั่งสอน/คำแนะนำของครู นักเรียนและครูหาวิธีแก้ไขปัญหาการบรรเลงร่วมกัน นักเรียนไม่กลัวที่จะเล่าปัญหาที่เกิดขึ้นให้ครูฟัง นักเรียนไม่กังวลเมื่อต้องเล่นเพลงที่ยากเพราะเชื่อว่าครูจะช่วยสอนให้เล่นสำเร็จได้ และ นักเรียนรู้สึกผ่อนคลาย กล้าที่จะเสนอความคิดเห็นหรือถามสิ่งที่สงสัย รวมเป็น 5 คะแนน ในส่วนการประเมินของผู้วิจัยมีเพิ่มเติมช่อง นักเรียนช่วยเหลือคุณครู และ นักเรียนห่วงใยครูจากการที่นักเรียนรอคอย และปรับเปลี่ยนวิธีการเล่นให้ตรงกับกรร้องของผู้วิจัย รวมเป็น 7 คะแนน

ด้านการรู้ซึ่งถึงความหมาย (Meaning) การเรียนครั้งนี้ นักเรียนได้เรียนบทเพลงที่มีเนื้อเพลง และทำนองเกี่ยวกับชนเผ่าโบราณ โดยในหนังสือเรียนมีรูปภาพประกอบเกี่ยวกับการใช้ชีวิตของคนในสมัยก่อนประวัติศาสตร์ ทำให้นักเรียนสนใจ และกระตือรือร้นที่จะบรรเลงบทเพลงดังกล่าวอย่างมาก ขอให้ผู้วิจัยร้อง และแปลเนื้อเพลงให้ฟัง ซึ่งในเนื้อเพลงมีการกล่าวถึงเครื่องดนตรีคือ กลอง ทอม ทอม ผู้วิจัยจึงเล่าว่า ในอดีตมนุษย์ใช้หนังสัตว์มาทำเป็นกลอง เพื่อใช้ส่งสัญญาณต่าง ๆ และใช้ประกอบการร้องเพลง เต็นรำ นักเรียนสนใจอย่างมาก และเริ่มตั้งคำถามว่า แล้วในปัจจุบันดนตรีมีประโยชน์อย่างไร เพราะมนุษย์ไม่ต้องออกรบ หรือล่าสัตว์อย่างในอดีตแล้ว ผู้วิจัยไม่ได้ให้คำตอบ แต่ตั้งเป็นคำถามให้นักเรียนลองคิด นักเรียนตอบว่า “ฟังดนตรีเพราะ ๆ ช่วยทำให้มีความสุข” ถึงแม้จะเป็นคำตอบที่ฟังดูแล้วเป็นคำตอบง่าย ๆ แต่ผู้วิจัยเห็นว่า นักเรียนเข้าใจดนตรีส่งผลต่ออารมณ์ และจิตใจของมนุษย์ได้ ผู้วิจัยจึงตั้งเป็นคำถามและให้นักเรียนมาตอบใหม่ได้เรื่อย ๆ หากคิดคำตอบอื่นนอกเพิ่มเติมในตอนท้ายของคาบเรียน นักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะประเมินตนเอง และให้คะแนนในช่อง นักเรียนได้แสดงความคิดเห็น และความคิดสร้างสรรค์ นักเรียนสะท้อนประสบการณ์ที่แสดงถึงการเข้าใจคุณค่าของสิ่งที่ได้เรียนรู้ และ นักเรียนอธิบายได้ว่าดนตรีมีประโยชน์ต่อสังคมอย่างไร รวมเป็น 3 คะแนน ซึ่งตรงกับการประเมินของผู้วิจัย

ด้านการบรรลุเป้าหมาย (Accomplishment) ในการเรียนครั้งนี้ นักเรียนมีความตั้งใจ และพยายามในการบรรเลงบทเพลงนี้ให้สำเร็จ ถึงแม้จะเป็นเพลงที่มีวิธีการบรรเลงและเทคนิคที่ยากสำหรับนักเรียน แต่นักเรียนก็มุ่งมั่นจนบรรเลงได้สำเร็จตามที่ตั้งใจ การบรรเลงเพลงดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงพัฒนาการของนักเรียนในหลายด้าน ทั้งด้านทัศนคติที่มีต่อการเรียนดนตรี สมารถในการทำกิจกรรมให้ลื่นไหลต่อเนื่อง การรับฟังและตอบสนองต่อครูอย่างเหมาะสม และเริ่มที่จะทำความเข้าใจความหมายและคุณค่าของดนตรี ตอนท้ายคาบ ผู้วิจัยจึงกล่าวชื่นชมนักเรียน

หลังจากนั้นนักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสถานะประเมินตนเอง และให้คะแนนในช่อง นักเรียนได้พัฒนาศักยภาพของตนเองผ่านกิจกรรมกรรมดนตรี นักเรียนพัฒนาข้อจำกัดของตนเองให้ดีขึ้น และ “นักเรียนพยายามทำเป้าหมายในการเรียนให้สำเร็จ รวมเป็น 3 คะแนน ในส่วนการประเมินของผู้วิจัย ให้คะแนนตรงกับนักเรียน และเพิ่มเติมช่องนักเรียนมีพัฒนาการด้านต่าง ๆ และ นักเรียนมีสถานะที่ดี รวมเป็น 5 คะแนน

การเก็บข้อมูลการวิจัยครั้งที่ 5 (ระหว่างการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสถานะ)

เป็นการสังเกตพฤติกรรมเอื้อสังคมในระหว่างที่นักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสถานะ โดยเริ่มนับคะแนนใหม่ทั้งหมด นักเรียนจะประเมินตนเองผ่านการใช้เกมบิงโกร่วมกับผู้วิจัย มีรายละเอียด ดังนี้

ด้านอารมณ์เชิงบวก (Positive emotion) เมื่อถึงเวลาเรียนนักเรียนเข้าห้องเรียนโดยไม่ต้องให้คุณพ่อคุณแม่สั่ง และตั้งใจจะทำบิงโกให้สำเร็จอีกครั้ง ก่อนเริ่มต้นการเรียน นักเรียนให้คะแนนตนเองในช่อง นักเรียนดีใจที่ได้มาเรียนดนตรี วันนี้นักเรียนดูอารมณ์ดีและกระตือรือร้นที่จะเรียนดนตรี อาจเป็นเพราะได้เริ่มต้นการเรียนด้วยการเล่นเพลงที่ชื่นชอบต่อการเรียนในครั้งที่แล้ว ผู้วิจัยสังเกตว่านักเรียนมีความมั่นใจมากขึ้นในขณะที่บรรเลง หากบรรเลงผิดพลาดเล็กน้อยนักเรียนจะพยายามแก้ไขและเล่นต่อไปได้จนจบเพลง ไม่หยุดเล่นกลางเพลงหรือแสดงอาการหงุดหงิด ผู้วิจัยจึงสอบถามว่าอยากเล่นให้คุณพ่อ คุณแม่ฟังหรือไม่ นักเรียนหยุดคิดเล็กน้อยแล้วถามกลับว่า “ถ้าเล่นผิดจะเป็นอะไรไหม” ผู้วิจัยตอบว่า “ไม่เป็นอะไร และไม่ต้องกังวลเพราะครูจะยืนอยู่ใกล้ ๆ หากหนุต้องการความช่วยเหลือหันมาหาครูได้ตลอด” นักเรียนจึงตอบตกลง หลังจากเรียนเสร็จผู้วิจัยจึงเชิญคุณพ่อ และคุณแม่ของนักเรียนมาที่ห้องเรียนโดยแจ้งว่านักเรียนอยากบรรเลงที่ขอให้ฟัง คุณพ่อ คุณแม่แสดงสีหน้าประหลาดใจ และกล่าวว่า “ตอนซ้อมอยู่ที่บ้านไม่ค่อยยอมให้พ่อ แม่ ฟังเลย” แต่ในความประหลาดใจผู้วิจัยก็สังเกตเห็นว่าสีหน้าของคุณพ่อ คุณแม่ดีใจ ภูมิใจ และมีความสุข ก่อนบรรเลงนักเรียนแสดงอาการตื่นเต้นเล็กน้อย แต่ก็บรรเลงได้จนจบเพลง เมื่อบรรเลงจบ คุณพ่อ คุณแม่ปรบมือให้ ชื่นชมว่าเก่งมาก นักเรียนยิ้มดีใจและเข้าไปกอดคุณพ่อ คุณแม่ หลังจากนั้นนักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสถานะประเมินตนเองอีกครั้งโดยให้คะแนนตนเองในช่อง นักเรียนมีรอยยิ้ม และเสียงหัวเราะอยู่เสมอ นักเรียนมีความสุขเมื่อเล่นดนตรี นักเรียนไม่หงุดหงิดเมื่อบรรเลงผิด นักเรียนพยายามแก้ไขจุดบกพร่องของตนเอง นักเรียนรู้สึกสบายใจเมื่อเรียนดนตรี และ นักเรียนไม่ย่อท้อเมื่อต้องบรรเลงเพลงที่ยาก ซึ่งผู้วิจัยประเมินตรงกับนักเรียนทุกข้อ รวมเป็น 7 คะแนน

ด้านความสนใจในการทำกิจกรรม (Engagement) ในการเรียนครั้งนี้นักเรียนมีส่วนในการออกแบบลำดับกิจกรรมการเรียนการสอนร่วมกับผู้วิจัย โดยการขอเริ่มต้นการเรียนด้วยการบรรเลงเพลงที่ชื่นชอบ จากนั้นเริ่มต้นเรียนบทเพลงใหม่ และจบด้วยการทำแบบฝึกหัดการฟัง โดยผู้วิจัยเพิ่มเติมอีกหนึ่งเป้าหมายคือ การบรรเลงเพลงที่ชื่นชอบให้คุณพ่อ คุณแม่ฟังท้ายคาบเรียน ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่า นักเรียนมีสมาธิจดจ่อ และมีความพยายามที่จะทำเป้าหมายของแต่ละกิจกรรมที่ได้วางแผนไว้ให้สำเร็จ ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่แตกต่างจากตอนก่อนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสถานะเพราะนักเรียนมักจะไม่มีความสนใจและไม่สามารถบรรเลงเพลงได้อย่างต่อเนื่อง ผู้วิจัยจึงตั้งข้อสังเกตว่าที่นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนและการบรรลุเป้าหมายเพิ่มขึ้น เป็นผลมาจากการที่นักเรียนได้มีส่วนร่วม และเป็นส่วนหนึ่งของการวางแผนออกแบบการเรียนการสอน และการประเมินผลการเรียนของตนเอง จึงทำให้นักเรียนรู้สึก

เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการในการเรียน และเห็นความสำคัญของตนเองมากยิ่งขึ้น ดังนั้นในการเรียนครั้งนี้ นักเรียนและผู้วิจัยจึงรู้สึกว่าเวลาผ่านไปอย่างรวดเร็ว เพราะเพลิดเพลินกับกิจกรรมที่ทำทาศักยภาพ และสมาธิของนักเรียน ผู้วิจัยรู้สึกตื่นเต้น และเอาใจช่วยให้นักเรียนก้าวข้ามข้อจำกัดของตนเองได้ การบันทึกข้อมูลในครั้งนี้ ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่า หากเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการออกแบบกิจกรรมการเรียน และสร้างบรรยากาศในห้องเรียนดนตรีให้นักเรียนรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งที่มีความสำคัญ โดยการยอมรับฟังความคิดเห็นของนักเรียน นักเรียนจะมีเป้าหมายในการเรียน มีความมุ่งมั่น ตั้งใจในการบรรลุเป้าหมาย และมีความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่นมากยิ่งขึ้น ในตอนท้ายของการเรียน นักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุนัขภาวะประเมินตนเองโดยให้คะแนนตนเองด้านความสนใจในการทำกิจกรรมครบทุกช่อง ขาดเพียงช่องเดียวคือ นักเรียนมีส่วนร่วมในการเลือกเพลงที่จะเรียน และผู้วิจัยเห็นว่าเหมาะสม เพราะในการเก็บข้อมูลครั้งนี้ นักเรียนมีพัฒนาการที่ดีขึ้นอย่างชัดเจน และแสดงพฤติกรรมตามข้อความในเกมบิงโกครบทุกข้อที่ได้รับคะแนนจริง รวมเป็น 9 คะแนน

ด้านความสัมพันธ์เชิงบวก (Relationship) เมื่อผู้วิจัยมารับนักเรียนที่หน้าห้องเรียน นักเรียนยกมือไหว้ สวัสดีโดยไม่ต้องรอคำสั่งจากผู้ปกครองเป็นครั้งแรก ผู้วิจัยจึงกล่าวชื่นชมนักเรียน แต่เมื่อถึงห้องเรียน นักเรียนก็ขอคะแนนจากเกมบิงโกในช่อง นักเรียนกล่าวทักทายครูก่อนเริ่มต้นการเรียน ทั้งนี้ ผู้วิจัยจึงตั้งข้อสันนิษฐานว่า อาจแสดงพฤติกรรมเพราะหวังที่จะได้รับรางวัลเป็นคะแนนตอบแทน ในการเรียนครั้งนี้ นักเรียนขอเริ่มต้นด้วยการบรรเลงบทเพลงที่ชื่นชอบ ผู้วิจัยเห็นว่านักเรียนสามารถบรรเลงได้ค่อนข้างดี และมีความมั่นใจในการบรรเลง จึงสอบถามว่าอยากบรรเลงให้คุณพ่อ คุณแม่ฟังหรือไม่ นักเรียนแสดงสีหน้ากังวลก่อนจะถามว่า “ถ้าเล่นผิด เป็นอะไรไหม” จากนั้นนักเรียนเล่าถึงประสบการณ์ในการแสดงดนตรี ว่าเคยขึ้นคอนเสิร์ตของโรงเรียนแล้วบรรเลงผิดพลาด จึงถูกเพื่อน ๆ หัวเราะเยาะและล้อเลียน ผู้วิจัยจึงปลอบใจ และให้กำลังใจว่า “ไม่เป็นอะไร และไม่ต้องกังวลเพราะครูจะยืนอยู่ใกล้ ๆ หากหนุต้องการความช่วยเหลือหันมาหาครูได้ตลอด” นักเรียนจึงตอบตกลงที่จะบรรเลง และผลลัพธ์ที่ได้ประสบผลสำเร็จอย่างมาก คุณพ่อ คุณแม่ ดีใจและภูมิใจในตัวของคุณนักเรียน และนักเรียนก็รู้สึกภูมิใจในตนเอง เหตุการณ์ในครั้งนี้จึงทำให้นักเรียนเชื่อฟัง และไว้วางใจในตัวผู้วิจัยมากขึ้น ส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาด้านความสัมพันธ์เชิงบวกระหว่างนักเรียนและผู้วิจัย นักเรียนประเมินตนเองและให้คะแนนในช่อง นักเรียนเชื่อฟังคำสอน/คำแนะนำของครู นักเรียนและครูหาวิธีแก้ไขปัญหาการบรรเลงร่วมกัน นักเรียนไม่กลัวที่จะเล่าปัญหาที่เกิดขึ้นให้ครูฟัง นักเรียนไม่กังวลเมื่อต้องเล่นเพลงที่ยากเพราะเชื่อว่าครูจะช่วยสอนให้เล่นสำเร็จได้ นักเรียนรู้สึกผ่อนคลายกว่าที่จะเสนอความคิดเห็นหรือถามสิ่งที่สงสัย และ นักเรียนไว้วางใจที่จะเล่าเรื่องราวต่าง ๆ ให้ครูฟัง รวมเป็น 7 คะแนน ซึ่งสอดคล้องกับการประเมินของผู้วิจัย

ด้านการรู้ซึ่งถึงความหมาย (Meaning) ในการเรียนครั้งนี้ นักเรียนมีส่วนร่วมในการช่วยผู้วิจัยออกแบบการเรียนการสอน โดยเป็นผู้ตั้งเป้าหมาย และเลือกกิจกรรมที่จะปฏิบัติในห้องเรียน โดยหนึ่งในกิจกรรมที่ได้ตกลงกันคือ ท้ายคาบเรียนนี้ นักเรียนจะบรรเลงบทเพลงที่ชื่นชอบให้ผู้ปกครองฟัง นักเรียนกังวลมากเพราะกลัวว่าจะบรรเลงผิด เมื่อถึงท้ายคาบผู้วิจัยเชิญผู้ปกครองเข้ามาที่ห้องเพื่อฟัง แม่นักเรียนจะบรรเลงผิดบ้างเล็กน้อยเพราะความตื่นเต้น แต่ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่า เมื่อบรรเลงจบผู้ปกครองและผู้วิจัยปรบมือให้ นักเรียนไม่ได้แสดงอาการไม่พอใจเช่นเดิมแล้ว แต่กลับยิ้ม หัวเราะ แล้วเดินเข้ามาขอบคุณคุณพ่อ คุณแม่ และดีใจที่ตนเองบรรเลงได้สำเร็จ จากนั้นนักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุนัขภาวะประเมินตนเอง และให้คะแนนในช่อง นักเรียนมีเป้าหมายในการเรียนดนตรี

แต่ครั้ง นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นและความคิดสร้างสรรค์ นักเรียนให้คุณค่ากับกระบวนการเรียนรู้ นักเรียนสะท้อนประสบการณ์ที่แสดงถึงการเข้าใจคุณค่าของสิ่งที่ได้เรียนรู้ นักเรียนภูมิใจในตนเองเมื่อประสบความสำเร็จ รวมเป็น 5 คะแนน ในส่วนที่ผู้วิจัยประเมินนักเรียนมีเพิ่มเติมช่อง นักเรียนเห็นคุณค่าของตนเองมากขึ้นเมื่อเรียนดนตรี รวมเป็น 6 คะแนน

ด้านการบรรลุเป้าหมาย (Accomplishment) ในการเรียนครั้งนี้ นักเรียนมีส่วนร่วมในการกำหนดเป้าหมายในการเรียนด้วยตนเอง ซึ่งเป็นการทำให้นักเรียนเห็นคุณค่าของการเรียน และมีความพยายามที่จะทำเป้าหมายที่ได้กำหนดไว้ให้สำเร็จมากขึ้น แสดงให้เห็นว่านักเรียนเริ่มรู้สึกว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนดนตรี ไม่ใช่เรียนดนตรีเพียงเพราะผู้ปกครองสั่งอีกต่อไป นับเป็นจุดเริ่มต้นที่ดีที่จะปรับเปลี่ยนทัศนคติของนักเรียนเกี่ยวกับการเรียนดนตรีให้ดีขึ้นได้ ทำให้นักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุนัขภาวะประเมินตนเอง และให้คะแนนในช่อง นักเรียนได้พัฒนาศักยภาพของตนเองผ่านกิจกรรมดนตรี นักเรียนพัฒนาข้อจำกัดของตนเองให้ดีขึ้น นักเรียนพยายามทำเป้าหมายในการเรียนให้สำเร็จ และ นักเรียนมีพัฒนาการด้านต่าง ๆ รวมเป็น 4 คะแนน ในส่วนการประเมินของผู้วิจัย ให้คะแนนตรงกับนักเรียน

การเก็บข้อมูลการวิจัยครั้งที่ 6 (ระหว่างการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุนัขภาวะ)

เป็นการสังเกตพฤติกรรมเอื้อสังคมในระหว่างที่นักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุนัขภาวะ โดยเริ่มนับคะแนนใหม่ทั้งหมด นักเรียนจะประเมินตนเองผ่านการใช้เกมบิงโกร่วมกับผู้วิจัย มีรายละเอียด ดังนี้

ด้านอารมณ์เชิงบวก (Positive emotion) การเรียนในครั้งนี้เป็นการเริ่มต้นเรียนเพลงใหม่ โดยนักเรียนเป็นผู้เลือกบทเพลงที่จะเรียนด้วยตนเอง นักเรียนเลือกเพลงประกอบการ์ตูนเรื่องที่ชอบ ถึงแม้จะมีความยากและท้าทาย แต่นักเรียนตั้งใจบรรเลงด้วยความมุ่งมั่น ถึงแม้จะบรรเลงผิดพลาด แต่นักเรียนไม่แสดงอาการหงุดหงิด และพยายามที่จะแก้ไขเพื่อเล่นให้ถูกต้อง การเรียนในครั้งนี้นักเรียนแสดงอาการกระตือรือร้นในการเรียนเป็นอย่างมาก เมื่อเวลาเรียนผ่านไป 30 นาที ผู้วิจัยสอบถามว่าเหนื่อยหรือไม่ อยากพักก่อนไหม นักเรียนตอบว่า ไม่เหนื่อย และขอเรียนเพลงท่อนต่อไปหากเล่นท่อนแรกได้คล่องแล้ว นอกจากนี้ผู้วิจัยยังสังเกตเห็นถึงความพยายามในการอ่านโน้ต เพราะโดยปกติ นักเรียนจะใช้วิธีจำโน้ต ไม่ยอมที่จะอ่านโน้ตขณะบรรเลง แต่ในครั้งนี้นักเรียนตั้งใจอ่านโน้ตด้วยตนเอง และกล่าวกับผู้วิจัยว่า “อ่านโน้ตก็ไม่ได้ยากนะครู ทำให้เล่นได้ไวกว่าตอนที่จำเอาด้วย” แสดงให้เห็นว่านักเรียนค้นพบวิธีการเรียนดนตรีที่มีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับตนเองผ่านการเรียนรู้ในครั้งนี้ ในตอนท้ายของการเรียนนักเรียนใช้บิงโกตามทฤษฎีสุนัขภาวะประเมินตนเองโดยให้คะแนนครบทั้ง 10 ช่อง รวมเป็น 10 คะแนน ซึ่งผู้วิจัยประเมินสอดคล้องกับนักเรียนเพราะในการเรียนครั้งนี้ผู้วิจัยเห็นถึงพัฒนาการด้านอารมณ์เชิงบวกของนักเรียนได้อย่างชัดเจน

ด้านความสนใจในการทำกิจกรรม (Engagement) เมื่อเข้าห้องเรียนนักเรียนอ่านบททวนข้อความในเกมบิงโกอีกครั้ง และตั้งใจจะเก็บคะแนนในช่องที่ยังไม่เคยแสดงพฤติกรรม โดยเหลือเพียงช่องเดียวคือ นักเรียนมี

ส่วนร่วมในการเลือกเพลงที่จะเรียน ในการเรียนครั้งนี้ นักเรียนจึงขอเป็นผู้เลือกเพลงที่อยากจะเรียนด้วยตนเอง โดยเลือกเพลงประกอบการ์ตูนที่ชื่นชอบ ผู้วิจัยคิดเห็นว่าบทเพลงที่นักเรียนเลือกมีสาระดนตรีที่สอดคล้องกับความสามารถ และมีเทคนิคการบรรเลงเชื่อมโยงกับบทเพลงในหนังสือเรียนของนักเรียน จึงตอบตกลง แต่แจ้งนักเรียนว่า เป็นบทเพลงที่มีเทคนิคยากกว่าสิ่งที่นักเรียนเคยเรียนอยู่ นักเรียนจะยังยืนยันที่จะเล่นเพลงดังกล่าวหรือไม่ นักเรียนตอบตกลงทันทีด้วยสีหน้าที่ตื่นเต้น และอยากทราบว่าเทคนิคที่ยากและไม่เคยเจอคือเทคนิคใด การเรียนครั้งนี้ นักเรียนตั้งใจเรียน และมีสมาธิจดจ่อกับบทเพลงเป็นอย่างมาก บรรเลงอย่างต่อเนื่อง ไม่หยุดพัก หรือแสดงอาการเบื่อหน่าย อยากหยุดพักเพื่อวิ่งเล่นในห้องเช่นเดิม อาการหงุดหงิดเมื่อบรรเลงผิดเปลี่ยนเป็นความสนุกและความรู้สึกท้าทายที่ได้ลองบรรเลงเทคนิคใหม่ ๆ ที่ยากและไม่เคยพบ พฤติกรรมดังกล่าวเป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นซ้ำทวน และพอที่จะยืนยันข้อสันนิษฐานของผู้วิจัยได้ว่า หากนักเรียนได้มีส่วนร่วมในการออกแบบ หรือเลือกสิ่งที่ต้องการเรียนด้วยตนเอง นักเรียนจะมีสมาธิ มีความตั้งใจที่จะทำเป้าหมายให้สำเร็จ และมีความรับผิดชอบต่อสิ่งที่ตนเองตัดสินใจเลือก มากกว่าการที่ครูดนตรีเป็นผู้ออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยตนเองทั้งหมด การประเมินครั้งนี้ นักเรียนให้คะแนนตนเองครบทุกช่องซึ่งสอดคล้องกับการให้คะแนนของผู้วิจัย รวมเป็น 10 คะแนน

ด้านความสัมพันธ์เชิงบวก (Relationship) เมื่อผู้วิจัยมารับนักเรียนที่หน้าห้องเรียน นักเรียนยกมือไหว้ และกล่าวสวัสดิโดยที่ผู้ปกครองไม่ต้องสั่งเช่นเดิม ผู้วิจัยจึงสอบถามนักเรียนว่า “ทำไมเดี๋ยวนี้หนูยกมือไหว้ครูโดยไม่ต้องให้พ่อแม่สั่งเลย ครูดีใจมาก” นักเรียนตอบกลับมาว่า “เพราะพอไหว้คุณครูแล้วพ่อแม่ก็ชม ครูก็ชม แต่ถ้าต้องรอให้พ่อแม่สั่งจะโดนบ่น ถ้าฉันไหว้เองดีกว่า” คำพูดดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า แรงจูงใจที่ทำให้ให้นักเรียนทักทายผู้วิจัยโดยไม่ต้องรอคำสั่งจากผู้ปกครองไม่ได้มาจากการต้องการคะแนนจากเกมบิงโกเท่านั้น แต่นักเรียนแสดงพฤติกรรมเพราะต้องการสร้างความสัมพันธ์เชิงบวก ต้องการได้รับความชื่นชม และต้องการได้เป็นที่ยอมรับจากบุคคลรอบข้าง ในการเรียนครั้งนี้ นักเรียนเป็นผู้เลือกบทเพลงที่จะเรียนด้วยตนเอง โดยสอบถามผู้วิจัยว่าเพลงที่ต้องการจะบรรเลงยากเกินไปหรือไม่ ผู้วิจัยจึงตอบว่า มีเทคนิคบางท่อนของเพลงที่ยาก แต่เชื่อว่าหากนักเรียนตั้งใจและพยายาม จะสามารถทำสำเร็จได้ ผู้วิจัยพบว่า การแสดงความเชื่อมั่นในตัวนักเรียน ส่งผลต่อความมั่นใจ และพฤติกรรมของนักเรียนอย่างมาก เพราะนักเรียนแสดงความตั้งใจ และพยายามในการเรียนมากกว่าทุกครั้ง ในตอนท้ายของคาบเรียนนักเรียนใช้เกมบิงโกประเมินตนเองโดยให้คะแนนในช่อง นักเรียนกล่าวทักทายครูก่อนเริ่มต้นการเรียน นักเรียนเชื่อฟังคำสอน/คำแนะนำของครู นักเรียนและครูหาวิธีแก้ไขปัญหาการบรรเลงร่วมกัน นักเรียนไม่กังวลเมื่อต้องเล่นเพลงที่ยากเพราะเชื่อว่าครูจะช่วยสอนให้เล่นสำเร็จได้ นักเรียนรู้สึกผ่อนคลาย กล้าที่จะเสนอความคิดเห็นหรือถามสิ่งที่สงสัย นักเรียนไว้วางใจที่จะเล่าเรื่องราวต่าง ๆ ให้ครูฟัง รวมเป็น 6 คะแนน สอดคล้องกับการประเมินของผู้วิจัย

ด้านความรู้ซึ่งถึงความหมาย (Meaning) ในการเรียนครั้งนี้ นักเรียนมีส่วนร่วมในการกำหนดเป้าหมาย และเลือกกิจกรรมในการเรียนเช่นเดิม โดยนักเรียนเลือกบรรเลงเพลงประกอบการ์ตูนที่ชื่นชอบ นักเรียนมีความมุ่งมั่นตั้งใจในการบรรเลงอย่างมาก เมื่อบรรเลงผิดนักเรียนไม่แสดงอาการหงุดหงิดแต่กลับพยายามแก้ไขเพื่อให้บรรเลงได้อย่างถูกต้อง และเมื่อนักเรียนบรรเลงได้สำเร็จนักเรียนภูมิใจอย่างมาก และต้องการที่จะบรรเลงให้ครอบครัวและเพื่อน ๆ ฟัง เพราะเป็นการดูเรื่องโปรดของเพื่อน ๆ ที่โรงเรียนเช่นกัน การแสดงพฤติกรรมของนักเรียนในครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่า นักเรียนเริ่มที่จะมองเห็นถึงคุณค่าของตนผ่านการใช้สมาธิและความชอบด้าน

อื่น ๆ เช่น นาดนตรีเชื่อมโยงกับการดูที่ชื่นชอบโดยการบรรเลงเพลงประกอบการดู หรือการเชื่อมโยงดนตรีกับสังคม ใช้ดนตรีเป็นสิ่งที่สร้างความภูมิใจให้กับตนเอง ครอบครัว และใช้ดนตรีเป็นสื่อกลางในการสร้างความสัมพันธ์ เพื่อให้ตนเองเป็นที่ยอมรับในสังคม ในตอนท้ายคาบเรียนนักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่ภาวะประเมินตนเอง และให้คะแนนในช่อง นักเรียนมีเป้าหมายในการเรียนดนตรีแต่ละครั้ง นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นและความคิดสร้างสรรค์ นักเรียนให้คุณค่ากับกระบวนการเรียนรู้ นักเรียนสะท้อนประสบการณ์ที่แสดงถึงการเข้าใจคุณค่าของสิ่งที่ได้เรียนรู้ นักเรียนภูมิใจในตนเองเมื่อประสบความสำเร็จ และ นักเรียนเห็นคุณค่าของตนเองมากขึ้นเมื่อเรียนดนตรี” รวมเป็น 6 คะแนน สำหรับการประเมินของผู้วิจัย เพิ่มเติมช่อง นักเรียนใช้ความรู้ที่ได้จากการเรียนดนตรีในชีวิตประจำวัน เพราะนักเรียนบรรเลงดนตรีเพื่อหวังจะสร้างความสุขให้กับครอบครัว เพื่อน ๆ และคนรอบข้าง รวมเป็น 7 คะแนน

ด้านการบรรลุเป้าหมาย (Accomplishment) การเรียนในครั้งนี้ นักเรียนแสดงถึงความมุ่งมั่นที่จะบรรเลงเพลงที่ตนเองเลือกให้สำเร็จ แต่ผู้วิจัยพบว่า แรงจูงใจที่ทำให้นักเรียนมุ่งมั่นไม่ได้มาจากการทำเพื่อตอบสนองความชื่นชอบของตนเองเท่านั้น แต่นักเรียนต้องการเป็นที่ยอมรับ และอยากสร้างความสุขให้กับคนรอบข้างผ่านการบรรเลงดนตรี ซึ่งเป็นแรงจูงใจที่ทำให้นักเรียนมีสมาธิจดจ่ออยู่กับการเรียนได้ตลอดทั้งคาบเรียน นอกจากนี้นักเรียนถามผู้วิจัยว่า สามารถนำโน้ตเพลงไปแบ่งให้เพื่อนได้หรือไม่ เพราะที่โรงเรียนมีสอนวิชาเปียโน ทำให้เพื่อน ๆ สามารถบรรเลงเปียโนได้ และเพื่อน ๆ ก็ชอบการดูเรื่องดังกล่าวเช่นกัน ผู้วิจัยตอบตกลง และถามนักเรียนว่า “แล้วเพื่อนจะเล่นท่อนที่ยาก ๆ ได้ไหม” นักเรียนตอบว่า “ถ้าเล่นไม่ได้หนูจะสอนเขา เพราะหนูเล่นได้แล้ว” ผู้วิจัยชื่นชมที่นักเรียนใส่ใจ และมีน้ำใจที่จะช่วยเหลือคนรอบข้าง เมื่อประเมินตนเองด้วยบิงโกตามทฤษฎีสู่ภาวะนักเรียนจึงให้คะแนนตนเองในช่อง นักเรียนได้พัฒนาศักยภาพของตนเองผ่านกิจกรรมกรรมดนตรี นักเรียนพัฒนาข้อจำกัดของตนเองให้ดีขึ้น นักเรียนพยายามทำเป้าหมายในการเรียนให้สำเร็จ นักเรียน (ตั้งใจ) จะสอนดนตรีให้เพื่อน นักเรียนมีพัฒนาการด้านต่าง ๆ รวมเป็น 5 คะแนน ในส่วนการประเมินของผู้วิจัยให้คะแนนตรงกับนักเรียน แต่เพิ่มเติมช่อง นักเรียนใช้ความรู้ที่ได้จากการเรียนดนตรีสร้างประโยชน์ให้ตนเอง/สังคม รวมเป็น 6 คะแนน

การเก็บข้อมูลการวิจัยครั้งที่ 7 (หลังการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่ภาวะ)

เป็นการสังเกตพฤติกรรมเอื้อสังคมหลังจากที่นักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่ภาวะ ผู้วิจัยชี้แจงกับนักเรียนในการเก็บข้อมูลครั้งที่ 6 ว่าจะเป็นการใช้บิงโกครั้งสุดท้าย โดยทำการรวมคะแนนและให้ของรางวัลสร้างความเข้าใจให้นักเรียนว่าการสังเกตพฤติกรรม และการเล่นบิงโกจบลงแล้ว ในการประเมินครั้งนี้ผู้วิจัยจะเป็นผู้ประเมินเพื่อตรวจสอบความคงอยู่ของพฤติกรรมเมื่อไม่มีการเสริมแรง มีรายละเอียด ดังนี้

ด้านอารมณ์เชิงบวก (Positive emotion) เมื่อถึงเวลาเรียนผู้วิจัยมารับนักเรียนเข้าห้องเช่นเดิม แต่ไม่เจอนักเรียนนั่งรออยู่ จึงสอบถามผู้ปกครอง และได้คำตอบว่า “น้องไปซ้อมรอคุณครู เขาชอบเล่นเพลงนี้มากคะ อยู่บ้านซ้อมทุกวันเลย” ผู้วิจัยจึงเดินไปตามนักเรียนที่ห้องซ้อม เมื่อพบผู้วิจัยนักเรียนหยุดบรรเลงและเดินตามเข้าห้องเรียนทันที เพราะมีท่อนที่นักเรียนยังเล่นไม่ได้และอยากให้ผู้วิจัยช่วยสอน การเรียนในครั้งนี้นักเรียนมุ่งมั่นตั้งใจในการเล่น แต่สีหน้ายิ้มแย้ม ไม่มีความกังวล หรือความเครียดอีกต่อไป เมื่อบรรเลงผิคนักเรียนพยายามแก้ไข แต่ไม่

แสดงอาการหงุดหงิด แต่ในบางจุดที่บรรเลงผิดซ้ำหลายครั้งนักเรียนจะหันมามองผู้วิจัยเหมือนเชิงถามว่าผู้วิจัยโกรธหรือไม่และกล่าวว่า “ครู หนูเล่นผิดอีกแล้ว” ผู้วิจัยจึงตอบนักเรียนว่า “ไม่เป็นไร ลองพยายามดูอีกทีนะ ครูดีใจนะที่ หนูตั้งใจและพยายาม หนูทำได้ดีแล้ว” นักเรียนยิ้มให้ผู้วิจัย และพยายามบรรเลงต่อ จนในที่สุดก็สามารถแก้ไข จุดบกพร่องดังกล่าวได้ พฤติกรรมที่นักเรียนแสดงสามารถอธิบายได้ว่า นักเรียนมีความเข้าใจและควบคุมอารมณ์ของตนเองได้ดีขึ้น ในขณะที่เดียวกันก็ยังไม่พอใจ และเป็นห่วงความรู้สึกของผู้คนรอบข้างด้วยเช่นกัน การสังเกตพฤติกรรม ครั้งนี้ผู้วิจัยจึงให้คะแนนในช่อง นักเรียนดีใจที่ได้มาเรียนดนตรี นักเรียนมีรอยยิ้มและเสียงหัวเราะอยู่เสมอ นักเรียน กระตือรือร้นที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ นักเรียนมีความสุขสบายใจเมื่อเล่นดนตรี นักเรียนไม่หงุดหงิดเมื่อบรรเลงผิด นักเรียนพยายามแก้ไขจุดบกพร่องของตนเอง นักเรียนรู้สึกสบายใจเมื่อเรียนดนตรี และ นักเรียนไม่ย่อท้อเมื่อต้อง บรรเลงเพลงที่ยาก รวมเป็น 8 คะแนน

ด้านความสนใจในการทำกิจกรรม (Engagement) บทเพลงประกอบการ์ตูนที่นักเรียนชื่นชอบ ช่วย พัฒนาความสนใจในการทำกิจกรรมภายในห้องเรียนดนตรีอย่างมาก เนื่องจากนักเรียนมีความมุ่งมั่นที่จะบรรเลง เพลงนี้ให้สำเร็จ แม้ว่าจะเป็นเพลงที่ยากสำหรับนักเรียน ความท้าทายในบทเพลงช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีสมาธิจด ใจอยู่กับการเรียนรู้ได้ตลอดคาบเรียน ก่อนหน้าการใช้เกมบิงโกนักเรียนมักจะถามผู้วิจัยว่าอีกนานแค่ไหนจะหมด เวลาเรียน แต่ในครั้งนี้นักเรียนเป็นไปด้วยความเพลิดเพลิน เพราะเมื่อดูนาฬิกาอีกครั้งพบว่าได้เกินเวลาเรียนไปแล้ว 15 นาที แต่นักเรียนยังคงบรรเลงเพลงที่ชื่นชอบอย่างต่อเนื่อง ไม่บ่นว่าเบื่อ หรือเหนื่อยขณะเล่นอีกต่อไป ผู้วิจัยจึง พบว่า การให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเลือกกิจกรรม หรือบทเพลงที่ชื่นชอบ หรือการเลือกบทเพลงที่ท้าทาย ความสามารถของนักเรียน จะช่วยให้นักเรียนมีความมุ่งมั่น ตั้งใจ พยายาม และเป็นผู้ที่มีความรับผิดชอบมากยิ่งขึ้น รวมทั้งรู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการในการเรียนรู้และสังคม โดยนักเรียนจะใช้ความสามารถที่มีที่ พยายามทำเป้าหมายที่มีร่วมกันระหว่างนักเรียน คนรอบข้าง และคนในสังคมให้สำเร็จ ดังนั้นผู้วิจัยจึงให้คะแนนใน ทุกช่องเนื่องจากนักเรียนได้แสดงพฤติกรรมที่สะท้อนถึงข้อความที่ปรากฏในเกมบิงโก

ด้านความสัมพันธ์เชิงบวก (Relationship) ในการเก็บข้อมูลครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เห็นถึงพัฒนาการด้าน ความสัมพันธ์เชิงบวกของนักเรียน เพราะในระหว่างใช้เกมบิงโกผู้วิจัยสันนิษฐานว่านักเรียนแสดงพฤติกรรมที่ สอดคล้องกับการมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับคนรอบข้างเพราะต้องการคะแนนจากเกมบิงโก แต่การมาเรียนดนตรี ครั้งนี้แม้จะไม่มีเกมบิงโกแล้ว นักเรียนยังกล่าวทักทายและยกมือไหว้ผู้วิจัยโดยไม่ต้องให้ผู้ปกครองสั่ง และใน ห้องเรียนครั้งนี้ผู้วิจัยเขียนสอนบนกระดาน ในตอนท้ายคาบก่อนกลับบ้านนักเรียนหยิบแปรงลบกระดานมาลบให้เอง โดยผู้วิจัยไม่ต้องขอ ผู้วิจัยกล่าวขอบคุณ และชื่นชมที่นักเรียนมีน้ำใจช่วยเหลือ จึงตั้งคำถามกับนักเรียนว่า “หนูคิดว่า ที่หนูลบกระดานจะสามารถช่วยเหลือใครได้บ้าง” นักเรียนใช้เวลาคิดอยู่สักครูจึงตอบกลับมาว่า “ช่วยให้ครูไม่ เหนื่อย ช่วยให้เพื่อนคนต่อไปได้ใช้กระดาน ช่วยให้ที่บ้านไม่ต้องมาทำความสะอาดกระดาน เพราะหนูทำไป แล้ว” คำตอบของนักเรียนในครั้งนี้ทำให้ผู้วิจัยตอบข้อสันนิษฐานของตนเองได้ ว่าแท้จริงแล้วพฤติกรรมที่นักเรียน แสดงออกไม่ได้เพียงต้องการคะแนนจากเกมบิงโกเท่านั้น แต่นักเรียนห่วงใย และใส่ใจคนรอบข้าง (ไม่เฉพาะกับครูที่ สอน) และมีน้ำใจที่จะช่วยเหลืออีกด้วย การประเมินครั้งนี้ผู้วิจัยจึงให้คะแนนในช่อง นักเรียนกล่าวทักทายครูก่อน เริ่มต้นการเรียน นักเรียนเชื่อฟังคำสอน คำแนะนำของครู นักเรียนช่วยเหลือคุณครู นักเรียนแสดงความห่วงใยครู (และคนรอบข้าง) นักเรียนและครูหาวิธีแก้ไขปัญหาในการเรียนร่วมกัน นักเรียนไม่กังวลเมื่อต้องบรรเลงเพลงที่ยาก

เพราะเชื่อมั่นว่าครูช่วยสอนให้สำเร็จได้ นักเรียนรู้สึกผ่อนคลายกว่าที่จะเสนอความคิดเห็น หรือถามสิ่งที่สงสัย และนักเรียนกล้าที่จะยอมรับข้อผิดพลาดโดยไม่กลัวว่าครูจะตำหนิ รวม 8 คะแนน

ด้านการรู้ซึ่งถึงความหมาย (Meaning) หลังจากการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่สภาวะผู้วิจัยสังเกตว่านักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนดนตรีขึ้นมา นักเรียนชื่นชอบ และมุ่งมั่นที่จะบรรเลงดนตรี ไม่ใช่เพียงเพราะกลัวผู้ปกครองตำหนิ แต่นักเรียนบรรเลงดนตรีเพราะเห็นคุณค่า นักเรียนทุ่มเทฝึกซ้อมดนตรีจนสามารถบรรเลงเพลงที่ชื่นชอบได้ ในการเก็บข้อมูลครั้งนี้ผู้วิจัยสอบถามนักเรียนว่า “หนูเล่นเพลงนี้ได้คล่องแล้วรู้สึกยังงัยบ้าง และหนูคิดว่าจะใช้เพลงนี้ทำอะไรได้บ้าง” นักเรียนตอบว่า “ตอนแรกคิดว่ามันยาก แต่พอซ้อมบ่อย ๆ จนเล่นได้แล้วก็ดีใจ พ่อ แม่ ก็ชมว่าเล่นเพราะ ถ้าโรงเรียนเปิดหนูอยากไปเล่นให้เพื่อนดู แล้วก็สอนเพื่อน ๆ ด้วย จะได้เล่นด้วยกันในงานโรงเรียน” คำตอบของนักเรียนทำให้ผู้วิจัยตระหนักว่า นักเรียนเริ่มที่จะเข้าใจความหมายของการเรียนดนตรีในรูปแบบของตนเองแล้ว ซึ่งสำหรับนักเรียน ดนตรีเป็นสิ่งที่สร้างความสุข และความภูมิใจในตนเอง และนักเรียนอยากส่งต่อความสุขเหล่านั้นให้คนรอบข้างเช่นกัน การประเมินครั้งนี้ผู้วิจัยจึงให้คะแนนในช่อง นักเรียนมีเป้าหมายในการเรียนดนตรีแต่ละครั้ง (และเริ่มมีเป้าหมายในระยะยาว) นักเรียนอธิบายได้ว่าทำไมจึงควรเรียนดนตรี นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นและใช้ความคิดสร้างสรรค์ นักเรียน(คิดว่าจะ) ใช้ความรู้ที่ได้จากการเรียนดนตรีในชีวิตประจำวัน นักเรียนให้คุณค่ากับกระบวนการเรียนรู้ นักเรียนสะท้อนประสบการณ์ที่แสดงถึงการเข้าใจคุณค่าของสิ่งที่ได้เรียนรู้ นักเรียนภูมิใจในตนเองเมื่อประสบความสำเร็จ นักเรียนเห็นคุณค่าของตนเองมากขึ้นเมื่อเรียนดนตรี รวมเป็น 8 คะแนน

ด้านการบรรลุเป้าหมาย (Accomplishment) จากการตั้งคำถาม และพูดคุยกับนักเรียน ผู้วิจัยพบว่านักเรียนเริ่มที่จะตั้งเป้าหมายในการเรียนดนตรีด้วยตนเอง ทั้งในระยะสั้น (ภายในคาบเรียน) และในระยะยาว แต่เนื่องด้วยสถานการณ์โควิด 19 ทำให้นักเรียนยังไม่สามารถทำเป้าหมายที่ตั้งใจไว้ คือการสอนเพื่อน ๆ ให้บรรเลงเพลงประกอบการเต้นที่ชื่นชอบ และขึ้นแสดงด้วยกัน ได้ แต่นับว่านักเรียนได้กำหนดเป้าหมายที่จะทำให้ตนเองได้พัฒนาไปเป็นนักดนตรีที่ดีแล้ว ผู้วิจัยจึงให้คะแนนในช่อง นักเรียนพยายามทำเป้าหมายในการเรียนให้สำเร็จ นักเรียน (ตั้งใจว่าจะ) สอนดนตรีให้เพื่อน นักเรียน (ตั้งใจว่าจะ) เล่นดนตรีในโอกาสสำคัญ (งานแสดงของโรงเรียน) นักเรียนมีพัฒนาการด้านต่าง ๆ นักเรียนมีสภาวะที่ดี นักเรียนได้พัฒนาศักยภาพของตนเองผ่านกิจกรรมดนตรี นักเรียนทราบและแสดงถึงจุดแข็งของตนเอง นักเรียนพัฒนาข้อจำกัดของตนเองให้ดีขึ้น และ นักเรียนใช้ความรู้ที่ได้จากการเรียนดนตรีสร้างประโยชน์ให้ตนเอง และสังคม รวมเป็น 9 คะแนน

การเก็บข้อมูลการวิจัยครั้งที่ 8 (หลังการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่สภาวะ)

เป็นการสังเกตพฤติกรรมเอื้อสังคมหลังจากที่นักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่สภาวะ ในการประเมินครั้งนี้ผู้วิจัยจะเป็นผู้ประเมินเพื่อตรวจสอบความคงอยู่ของพฤติกรรมเมื่อไม่มีการเสริมแรง มีรายละเอียด ดังนี้

ด้านอารมณ์เชิงบวก (Positive emotion) การเก็บข้อมูลวิจัยในครั้งนี้พบว่านักเรียนยังคงแสดงพฤติกรรมที่แสดงเมื่อมีการเสริมแรงด้วยเกมบิงโกตามทฤษฎีสู่สภาวะคือ การแสดงความกระตือรือร้นในการเรียน

เข้าห้องเรียนเองด้วยความเต็มใจ ฝึกซ้อมการบ้านที่ให้ไปและสามารถบรรเลงได้อย่างคล่องแคล่ว การเรียนครั้งนี้เป็นการเริ่มต้นการเรียนเพลงใหม่ ซึ่งเป็นเพลงที่มีเนื้อร้องเช่นเดิม นักเรียนจึงเพลิดเพลิน และมีความสุขในการบรรเลงบทเพลง และเมื่อนักเรียนบรรเลงผิดก็ไม่ได้แสดงอาการหงุดหงิด แต่พยายามที่จะแก้ไขจุดที่ผิดพลาด และบรรเลงต่อไปได้จนจบเพลง ผู้วิจัยจึงให้คะแนนในช่อง นักเรียนตั้งใจที่ได้มาเรียนดนตรี นักเรียนมีรอยยิ้มและเสียงหัวเราะอยู่เสมอ นักเรียนกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ นักเรียนมีความสุขสบายใจเมื่อเล่นดนตรี นักเรียนไม่หงุดหงิดเมื่อบรรเลงผิด นักเรียนพยายามแก้ไขจุดบกพร่องของตนเอง นักเรียนรู้สึกสบายใจเมื่อเรียนดนตรี และ นักเรียนไม่ย่อท้อเมื่อต้องบรรเลงเพลงที่ยาก รวมเป็น 8 คะแนน

ด้านความสนใจในการทำกิจกรรม (Engagement) การเรียนครั้งนี้เป็นการเริ่มต้นการเรียนบทเพลงใหม่ โดยกลับไปเรียนบทเพลงในหนังสืออีกครั้ง แม้จะไม่ได้ใช้เกมบิงโกแล้ว แต่นักเรียนยังแสดงออกถึงความมุ่งมั่นตั้งใจเพื่อที่จะบรรเลงบทเพลงให้สำเร็จเช่นเคย นักเรียนมีสมาธิจดจ่ออยู่กับบทเพลงและกิจกรรมดนตรี ถึงแม้จะมีชวนคุย ชวนเล่นบ้าง แต่ไม่วิ่งเล่นไปมารอบห้องอีกต่อไป และเมื่อผู้วิจัยขอให้หยุดเล่นเพื่อกลับมาตั้งใจเรียน นักเรียนก็ให้ความร่วมมือ และกลับมาตั้งใจเรียนทันที ในตอนท้ายของคาบผู้วิจัยทดลองให้นักเรียนสั่งการบ้านตัวเอง นักเรียนวิเคราะห์ว่าตนเองยังบรรเลงได้ไม่ดีจุดไหน เพื่อให้การบ้านตนเองในการฝึกซ้อมจุดนั้นมากยิ่งขึ้น ในการประเมินครั้งนี้ผู้วิจัยจึงให้คะแนนในช่อง นักเรียนมีสมาธิจดจ่อตลอดการเรียน นักเรียนสนุกกับกิจกรรมดนตรีที่ทำทนาย นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง นักเรียนเป็นผู้กำหนดเป้าหมายในการเรียน นักเรียนมีความอดทนพยายามต่อความยากของบทเพลง นักเรียนเพลิดเพลินเมื่อได้ทำกิจกรรมดนตรีที่ตรงกับความสามารถของตนเอง และ นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียนรู้ของตนเอง รวมเป็น 7 คะแนน

ด้านความสัมพันธ์เชิงบวก (Relationship) ก่อนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่านักเรียนมักแสดงพฤติกรรมที่ก้าวร้าว รุนแรง โดยการทำลายอุปกรณ์การเรียนต่าง ๆ ภายในห้องเรียน เมื่อผู้วิจัยกล่าวตักเตือน นักเรียนจะยิ่งเพิ่มความรุนแรงของการกระทำขึ้น ทำให้สิ่งของ (เก้าอี้รองเท้าขณะเล่นเปียโน) แตกหักเสียหาย ในการเก็บข้อมูลครั้งนี้ เมื่อนักเรียนเตะเก้าอี้เล่น ผู้วิจัยไม่ตักเตือนแต่ตั้งคำถามว่า “ถ้าเก้าอี้ตัวนี้พัง หนูคิดว่า จะเกิดอะไรขึ้นคะ การกระทำของหนูส่งผลต่อตัวหนู หรือคนอื่น ๆ อย่างไรบ้าง” นักเรียนใช้เวลาคิดสักครู่แล้วจึงตอบว่า “ถ้าเตะเก้าอี้หนูจะเจ็บเท้า และถ้าเก้าอี้พังเพื่อน ๆ ที่มาเรียนกับครูก็จะไม่มีใช้ ป้าแม่บ้านก็ต้องมาเก็บ” ผู้วิจัยกล่าวชื่นชมที่นักเรียนคิดได้รอบด้าน ไม่คิดถึงแต่ผลประโยชน์ของตนเอง แต่คิดถึงผู้อื่นด้วย และไม่โกรธที่ผู้วิจัยตักเตือน ผู้วิจัยช่วยเพิ่มเติมว่า “ถ้าเก้าอี้พังเราจะต้องหาตัวใหม่มาทดแทน แล้วการไม่รักษาของก็ทำให้เราเสียทรัพยากรที่ต้องสร้างของที่พังด้วยความไม่จำเป็นขึ้นมา” นักเรียนจึงสัญญาว่าจะไม่เตะเก้าอี้ และจะรักษาของใช้ทั้งในห้องเรียนและที่บ้านให้ดียิ่งขึ้น ในระหว่างพักเหนื่อยจากการเรียน ปกตินักเรียนจะชวนผู้วิจัยวาดรูป แต่ในวันนี้ นักเรียนขอช่วยผู้วิจัยเหลาดินสอ และเก็บเข้าที่อย่างเรียบร้อย เพื่อให้เพื่อน ๆ คนอื่นได้ใช้ ผู้วิจัยพบว่า หากกล่าวตักเตือนนักเรียนจะแสดงอาการต่อต้าน แต่หากสอนด้วยการตั้งคำถามให้นักเรียนคิดถึงผลของการกระทำที่จะเกิดขึ้น จะช่วยให้นักเรียนมีสติ คิดรอบคอบ และระงับการแสดงพฤติกรรมที่ไม่ดีได้มากขึ้น รวมถึงใส่ใจผู้อื่น และเห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมมากขึ้น การประเมินในครั้งนี้ผู้วิจัยจึงให้คะแนนช่อง นักเรียนกล่าวทักทายนครก่อนเริ่มต้นการเรียน นักเรียนเชื่อฟังคำสอน คำแนะนำของครู นักเรียนช่วยเหลือคุณครู นักเรียนแสดงความห่วงใยครู (และคนรอบข้าง) “นักเรียนและครูหาวิธีแก้ไขปัญหาในการเรียนร่วมกัน นักเรียนไม่กลัวที่จะเล่าปัญหาที่เกิดขึ้นให้ครูฟัง นักเรียน

รู้สึกผ่อนคลายกว่าที่จะเสนอความคิดเห็น หรือถามสิ่งที่สงสัย และ นักเรียนกล้าที่จะยอมรับข้อผิดพลาดโดยไม่กลัวว่าครูจะตำหนิ รวม 8 คะแนน

ด้านการรู้ซึ่งถึงความหมาย (Meaning) ในการเรียนครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สอบถามนักเรียนเพื่อขอคำตอบเพิ่มเติมจากการเก็บข้อมูลครั้งที่ 3 ว่าดนตรีมีประโยชน์อย่างไรบ้าง ทำไมเราจึงควรเรียนดนตรี ถ้ามองโดยใช้หลักการการถามแบบเดิม ว่าดนตรีส่งผลดีต่อตัวนักเรียนอย่างไร และส่งผลต่อครอบครัว/สังคมอย่างไร นักเรียนตอบว่า “ดนตรีทำให้มีความสุข เวลาฟังเพลงเพราะ ๆ จะช่วยให้หายโมโหได้ เวลาคนอื่นเศร้าดนตรีก็จะช่วยให้มีความสุขได้เหมือนกัน หนูเห็นเวลาแม่อารมณ์ดีก็ชอบร้องเพลง ดนตรีทำให้คนใจเย็นลงได้ด้วย ถ้าใจเย็นคนก็จะไม่ทะเลาะกัน ” จากคำตอบยืนยันให้เห็นว่า คำตอบที่นักเรียนตอบในครั้งนี้มีสอดคล้องกับคำตอบในการเก็บข้อมูลครั้งที่ 3 ซึ่งนักเรียนเข้าใจว่า ดนตรีสามารถเข้าถึงจิตใจของมนุษย์ได้ และช่วยขัดเกลาจิตใจและพฤติกรรมของมนุษย์ให้อยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างเป็นสุข ในการประเมินครั้งนี้ผู้วิจัยจึงให้คะแนนนักเรียนในครบทุกช่อง เนื่องจากนักเรียนแสดงพฤติกรรมที่สะท้อนข้อความที่ปรากฏในเกมบิงโกตามทฤษฎีสู่สภาวะครบทุกข้อความ

ด้านการบรรลุเป้าหมาย (Accomplishment) ครั้งสุดท้ายของการเก็บข้อมูล ผู้วิจัยได้เห็นถึงพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของนักเรียนอย่างชัดเจน นักเรียนมีเป้าหมายในการเรียนดนตรี ทำให้การเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีทิศทาง และมีประสิทธิภาพ ตรงกับความต้องการของนักเรียน นอกจากนี้ทัศนคติในการเรียนดนตรีของนักเรียนเปลี่ยนแปลงไปจากตอนก่อนใช้เกมบิงโก นักเรียนเข้าใจ และเห็นคุณค่าของการเรียนดนตรีมากยิ่งขึ้น นักเรียนเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างตนเอง ดนตรี และสังคมได้ นอกจากนี้นักเรียนยังตระหนักถึงจุดแข็งของตนเองที่ใช้ในการช่วยเหลือผู้อื่น โดยการแบ่งปัน และช่วยเหลือสอนดนตรีเพื่อน ๆ และยังได้พัฒนาข้อจำกัดของตนเองที่ไม่ชอบเล่นดนตรีต่อหน้าผู้อื่น และควบคุมอารมณ์ได้ไม่ดีอีกด้วย การประเมินครั้งนี้ผู้วิจัยจึงให้คะแนนโดยการสรุปภาพรวมของการเก็บข้อมูลทุกครั้ง โดยให้คะแนนในช่อง นักเรียนพยายามทำเป้าหมายในการเรียนให้สำเร็จ นักเรียนสอนดนตรีเพื่อน นักเรียนเล่นดนตรีในโอกาสสำคัญ นักเรียนมีพัฒนาการด้านต่าง ๆ นักเรียนมีสุขภาพที่ดี นักเรียนได้พัฒนาศักยภาพของตนเองผ่านกิจกรรมดนตรี นักเรียนทราบและแสดงถึงจุดแข็งของตนเอง นักเรียนพัฒนาข้อจำกัดของตนเองให้ดีขึ้น และ นักเรียนได้ใช้ความรู้จากการเรียนดนตรีสร้างประโยชน์ให้ตนเองและสังคม รวมเป็น 9 คะแนน

ฉ 2

แบบบันทึกการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนคนที่ 2

ข้อมูลทั่วไปของนักเรียน

นักเรียนชาย อายุ 5 ปี เริ่มเรียนเปียโนตั้งแต่อายุ 3 ขวบครึ่ง เรียนวิชาเปียโนกับผู้วิจัยมาเป็นเวลาประมาณ 1 ปี เป็นนักเรียนที่อายุน้อยที่สุดในกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ แต่เป็นเด็กที่มีพฤติกรรมเรียบร้อย แม้อายุยังน้อยแต่ก็รับผิดชอบหน้าที่ของตนเองในฐานะนักเรียนได้อย่างดี มาเรียนดนตรีและฝึกซ้อมบทเพลงที่ได้รับเป็นการบ้านอย่างสม่ำเสมอ นักเรียนชอบเรียนวิชาดนตรี สังเกตได้จากความกระตือรือร้น และความตั้งใจเรียนในการเรียนแต่ละครั้ง ครอบครัวของนักเรียนทุกคนมีพื้นฐานการบรรเลงดนตรี ปัจจุบันนักเรียน และพี่สาวของนักเรียนเรียนวิชาเปียโน โดยมีระดับทักษะการบรรเลงที่ใกล้เคียงกัน เนื่องจากเริ่มต้นเรียนพร้อมกัน นักเรียนและพี่สาวค่อนข้างที่จะสนิทสนมกัน คอยดูแล ช่วยเหลือซึ่งกันและกันอย่างดี และมักจะแบ่งปันความรู้ที่ได้จากการเรียนวิชาดนตรีให้กันอยู่เสมอ

การเก็บข้อมูลการวิจัยครั้งที่ 1 (ก่อนการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่ภาวะ)

เป็นการสังเกตพฤติกรรมเอื้อสังคมก่อนที่นักเรียนจะเริ่มใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่ภาวะ โดยผู้วิจัยเป็นผู้สังเกตพฤติกรรม จดบันทึก และให้คะแนนในช่องบิงโก มีรายละเอียด ดังนี้

ด้านอารมณ์เชิงบวก (Positive emotion) เมื่อถึงเวลาเรียนนักเรียนถือกระเป๋าหนังสือเดินมารอผู้วิจัยที่หน้าห้องเรียน แสดงถึงความกระตือรือร้นในการเรียน แม้นักเรียนจะอายุยังน้อยแต่ไม่เคยแสดงอาการหงุดหงิด หรือแงเมื่อจะต้องเรียนวิชาดนตรีเลย การเรียนในครั้งนี้เริ่มต้นด้วยการบรรเลงเพลงที่นักเรียนได้รับเป็นการบ้านให้กลับไปฝึกซ้อม ผู้วิจัยพบว่านักเรียนตั้งใจฝึกซ้อมมาอย่างดี เพราะบรรเลงได้ถูกต้องและคล่องแคล่ว มีความมั่นใจในการบรรเลง จึงได้เริ่มต้นสอนเพลงต่อไปในหนังสือเรียนของนักเรียน ผู้วิจัยสังเกตว่า บทเพลงใหม่ที่ได้เรียนวันนี้ท้าทายความสามารถของนักเรียน เพราะมีความยาวกว่าเพลงที่เคยเรียนมาก่อนหน้า ทำให้นักเรียนไม่สามารถบรรเลงจนจบเพลงได้ภายในครั้งเดียว ขอบเขตพักระหว่างเพลง และกังวลเพราะรู้สึกว่ายาก แต่นักเรียนก็พยายามที่จะบรรเลงให้จบเพลง และทำได้สำเร็จแม้จะยังขาดความต่อเนื่อง ในการประเมินครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงให้คะแนนในช่องนักเรียนตั้งใจที่ได้มาเรียนดนตรี นักเรียนมีรอยยิ้มและเสียงหัวเราะอยู่เสมอ นักเรียนไม่ย่อท้อเมื่อต้องเล่นเพลงที่ยาก รวมเป็น 3 คะแนน

ด้านความสนใจในการทำกิจกรรม (Engagement) การเรียนในครั้งนี้เริ่มต้นด้วยการบรรเลงเพลงที่นักเรียนได้รับเป็นการบ้าน ผู้วิจัยพบว่า นักเรียนกลับไปตั้งใจฝึกซ้อมมาเป็นอย่างดี สามารถบรรเลงได้อย่างถูกต้องคล่องแคล่ว และมีความมั่นใจขณะบรรเลง จึงเริ่มต้นสอนเพลงใหม่ แต่เพลงที่สอนในวันนี้มีความยาวของบทเพลงมากกว่าเพลงที่นักเรียนเคยเรียนมาก่อนหน้า นักเรียนจึงไม่สามารถมีสมาธิจดจ่อบรรเลงตั้งแต่ต้น จนจบเพลงภายในครั้งเดียวได้ มักจะหยุดพักกลางเพลงแล้วตัดพ้อว่ายาก แต่ในที่สุดก็บรรเลงจนจบเพลง แม้จะยังขาดความต่อเนื่อง และแสดงอาการเหนื่อยล้า การสังเกตพฤติกรรมในครั้งนี้ผู้วิจัยจึงให้คะแนนในช่อง นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง และ นักเรียนมีความอดทนต่อความยากของบทเพลง รวมเป็น 2 คะแนน

ด้านความสัมพันธ์เชิงบวก (Relationship) เมื่อถึงเวลาเข้าเรียน ผู้วิจัยเปิดประตูให้นักเรียนที่รออยู่หน้าห้องเข้ามาภายในห้องเรียน ก่อนเข้าห้องคุณแม่นักเรียนบอกให้นักเรียนกล่าวสวัสดีและยกมือไหว้ผู้วิจัย นักเรียนปฏิบัติตาม ภายในห้องเรียนการเก็บข้อมูลในครั้งนี้เป็นการเริ่มต้นเรียนเพลงใหม่ และเป็นเพลงที่ทำทายความสามารถเนื่องจากบทเพลงมีความยาวมากกว่าเพลงที่นักเรียนเคยเรียนมาก่อนหน้านี้ และนักเรียนยอมรับว่าเป็นเพลงที่ยากสำหรับตนเอง จึงต้องร้องขอบรรเลงครึ่งเพลงแรกแล้วพักก่อน จากนั้นจึงจะบรรเลงต่อจนจบเพลง แม้จะเป็นเพลงที่ทำทายความสามารถ แต่นักเรียนก็มีความพยายามที่จะบรรเลงให้ได้จนจบเพลง ในการสังเกตพฤติกรรมครั้งนี้ผู้วิจัยจึงให้คะแนนในช่อง นักเรียนไม่กลัวที่จะเล่าปัญหาที่เกิดขึ้นให้ครูฟัง นักเรียนรู้สึกผ่อนคลายกว่าที่ จะเสนอความคิดเห็นหรือถามสิ่งที่สงสัย นักเรียนยอมรับข้อผิดพลาดของตนเองโดยไม่กลัวว่าครูจะตำหนิ รวมเป็น 3 คะแนน

ด้านความรู้ซึ่งถึงความหมาย (Meaning) นักเรียนชื่นชอบการเรียนดนตรี แต่ผู้วิจัยคิดว่านักเรียนยังอายุน้อยเกินกว่าจะสามารถกำหนดเป้าหมายในการเรียนของตนเองได้ จึงเรียนตามเป้าหมายที่ผู้ปกครองและครูวางแผนร่วมกัน ในการเรียนครั้งนี้ นักเรียนต้องบรรเลงเพลงที่ทำทายความสามารถของตนเอง ผู้วิจัยจึงสังเกตเห็นว่า การที่นักเรียนไม่ได้มีส่วนร่วมในการเป้าหมายทำให้นักเรียนไม่มีแรงจูงใจในการทำเป้าหมายให้สำเร็จ ในบางครั้งเกิดความเบื่อหน่าย และไม่เข้าใจถึงความหมายในสิ่งที่ตนเองปฏิบัติ การสังเกตพฤติกรรมครั้งนี้ผู้วิจัยจึงให้คะแนนนักเรียนในช่อง นักเรียนให้คุณค่าและความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้ รวมเป็น 1 คะแนน

ด้านการบรรลุเป้าหมาย (Accomplishment) ถึงแม้ว่านักเรียนจะไม่ได้เป็นผู้กำหนดเป้าหมายในการเรียนด้วยตนเอง แต่ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่า นักเรียนมีความตั้งใจ และพยายามในการที่จะบรรลุเป้าหมายของการเรียนแต่ละครั้ง โดยหลังจากเรียนเสร็จนักเรียนจะเป็นผู้ที่อธิบายสิ่งที่ได้เรียนรู้ในแต่ละครั้ง รวมถึงช่วยสรุปการบ้านให้ผู้ปกครองฟัง ผู้วิจัยสันนิษฐานว่า ที่นักเรียนมีความพยายามในการบรรลุเป้าหมายเป็นไปเพื่อทำให้ผู้ปกครองสบายใจ และมีความสุข เพราะทุก ๆ ครั้งที่เรียนเสร็จเมื่อผู้ปกครองถามกับผู้วิจัยว่านักเรียนเรียนเป็นอย่างไรบ้าง แล้วผู้วิจัยเล่าว่านักเรียนมีพัฒนาการที่ดี ผู้ปกครองจะกล่าวชื่นชม และนักเรียนจะดีใจอย่างมาก ดังนั้นในการสังเกตพฤติกรรมครั้งนี้ผู้วิจัยจึงให้คะแนนในช่อง นักเรียนพยายามทำเป้าหมายในการเรียนให้สำเร็จ รวมเป็น 1 คะแนน

การเก็บข้อมูลการวิจัยครั้งที่ 2 (ก่อนการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุนัขภาวะ)

เป็นการสังเกตพฤติกรรมเบื้องต้นก่อนที่นักเรียนจะเริ่มใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุนัขภาวะ โดยผู้วิจัยเป็นผู้สังเกตพฤติกรรม จดบันทึก และให้คะแนนในช่องบิงโก มีรายละเอียด ดังนี้

ด้านอารมณ์เชิงบวก (Positive emotion) ก่อนถึงเวลาเรียนนักเรียนถือกระเป๋ามารอผู้วิจัยที่หน้าห้องเช่นเคย เมื่อผู้วิจัยเปิดประตูนักเรียนก็เข้ามาในห้อง และเริ่มต้นการเรียนโดยการบรรเลงเพลงที่เรียนในคราวที่แล้วที่ได้รับเป็นการบ้าน ผู้วิจัยพบว่า นักเรียนกลับไปฝึกซ้อมมาอย่างดี และไม่หยุดเล่นกลางเพลงอีกต่อไปแล้ว แต่กลับบรรเลงได้อย่างถูกต้อง และคล่องแคล่วตั้งแต่ต้นจนจบเพลง นักเรียนบรรเลงด้วยความมั่นใจ เมื่อบรรเลงเพลงดังกล่าวได้ดีแล้วผู้วิจัยจึงเริ่มสอนบทเพลงถัดไป ผู้วิจัยชวนให้นักเรียนสังเกตถึงความยาวของบทเพลง นักเรียนพบว่าเพลงใหม่มีความยาวมากกว่าเพลงเดิม ผู้วิจัยจึงสอบถามนักเรียนว่า นักเรียนจะสามารถบรรเลงตั้งแต่ต้นจนจบเพลง

โดยไม่หยุดพักได้หรือไม่ นักเรียนตอบว่า “ไม่ได้แน่เลย เพราะมันยาว แล้วก็ยากมากด้วย” นักเรียนตอบทั้ง ๆ ที่ยังไม่ได้อบรมเลย ผู้วิจัยจึงให้นักเรียนได้ทดลองบรรเลงก่อน นักเรียนตอบตกลง แต่ก็ยังหยุดพักกลางเพลง และบรรเลงได้ไม่ต่อเนื่อง แต่ผู้วิจัยก็สังเกตเห็นว่านักเรียนพยายามอย่างเต็มความสามารถ และพยายามที่จะแก้ไขในจุดที่ตนเองบรรเลงผิดพลาด การประเมินครั้งนี้ผู้วิจัยจึงให้คะแนนในช่อง นักเรียนตั้งใจที่ได้เรียนดนตรี นักเรียนมีรอยยิ้ม และเสียงหัวเราะอยู่เสมอ นักเรียนไม่หงุดหงิดเมื่อบรรเลงผิดพลาด นักเรียนพยายามแก้ไขจุดบกพร่องของตนเอง และ นักเรียนไม่ย่อท้อเมื่อต้องบรรเลงเพลงที่ยาก รวม 5 คะแนน

ด้านความสนใจในการทำกิจกรรม (Engagement) ในการเรียนครั้งนี้ เป็นการเริ่มต้นบรรเลงเพลงใหม่ที่มีความยาวและความท้าทายในเรื่องความยากของเทคนิค ถึงแม้ว่านักเรียนจะยังไม่สามารถบรรเลงตั้งแต่ต้นจนจบเพลงได้อย่างต่อเนื่อง แต่ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่า นักเรียนมีความมุ่งมั่นตั้งใจ และพยายามที่จะบรรเลงบทเพลงดังกล่าวให้สำเร็จ นักเรียนทุ่มเทสมาธิจดจ่อกับการเรียน และไม่บ่นว่าเหนื่อย แต่ฝึกซ้อม เล่นซ้ำอย่างต่อเนื่องตลอดคาบเรียนจนสามารถบรรเลงจบเพลงได้สำเร็จ การสังเกตพฤติกรรมในครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงให้คะแนนในช่อง นักเรียนมีสมาธิจดจ่อตลอดเวลาในการเรียน นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง และ นักเรียนมีความอดทนพยายามต่อความยากของบทเพลง รวมเป็น 3 คะแนน

ด้านความสัมพันธ์เชิงบวก (Relationship) ก่อนเข้าห้องเรียนคุณแม่มองของนักเรียนบอกให้นักเรียนกล่าว สวัสดีผู้วิจัย นักเรียนปฏิบัติตาม แล้วเข้าห้องเรียน ภายในห้องเรียน นักเรียนเริ่มต้นเรียนเพลงใหม่ ซึ่งมีความท้าทายมากยิ่งขึ้น เนื่องจากบทเพลงมีความยาวมากกว่าเพลงที่เรียนครั้งที่แล้ว นักเรียนเกิดความกังวลที่จะต้องบรรเลงเพราะกลัวว่าจะบรรเลงได้ไม่สำเร็จ ผู้วิจัยจึงให้กำลังใจ และบอกกับนักเรียนว่า หากบรรเลงผิดก็ไม่ใช่ไร และจะช่วยให้หาวิธีที่จะช่วยให้นักเรียนบรรเลงได้สำเร็จ นักเรียนจึงกล้าที่จะบรรเลง ดังนั้นการสังเกตพฤติกรรมในครั้งนี้ผู้วิจัยจึงให้คะแนนในช่อง นักเรียนเชื่อฟังคำแนะนำของครู นักเรียนไม่กังวลเมื่อต้องเล่นเพลงที่ยากเพราะเชื่อมั่นว่าครูจะช่วยสอนให้บรรเลงสำเร็จได้ และ นักเรียนกล้าที่จะยอมรับข้อผิดพลาดของตนเองโดยไม่กลัวว่าครูจะตำหนิ รวมเป็น 3 คะแนน

ด้านความรู้ซึ่งถึงความหมาย (Meaning) ในการเรียนดนตรีทุก ๆ ครั้งนักเรียนจะต้องเรียนรู้สิ่งซึ่งที่ท้าทายความสามารถมากขึ้นเรื่อย ๆ แต่นักเรียนมีความมุ่งมั่นและพยายามที่จะฝึกซ้อม แม้ว่าจะทำให้การบ้านเป็นบทเพลงที่นักเรียนยังไม่ถนัด ไม่คุ้นเคย แต่เมื่อถึงวันที่ต้องเรียนอีกครั้ง นักเรียนกลับมาบรรเลงได้อย่างถูกต้อง คล่องแคล่ว แสดงให้เห็นว่า นักเรียนเข้าใจว่า การจะประสบผลสำเร็จในการเรียนดนตรีจะต้องฝึกซ้อม ดังนั้นการสังเกตพฤติกรรมในครั้งนี้ผู้วิจัยจึงให้คะแนนในช่อง นักเรียนให้คุณค่ากับกระบวนการเรียนรู้ รวมเป็น 1 คะแนน

ด้านการบรรลุเป้าหมาย (Accomplishment) ในการเก็บข้อมูลครั้งนี้ผู้วิจัยพบว่า นักเรียนมีความตั้งใจที่จะบรรเลงเพลงในบทเรียนให้สำเร็จ นอกจากนี้เพลงที่นักเรียนได้เรียนยังมีความยาก และท้าทายเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ แต่นักเรียนไม่ย่อท้อ และพยายามแก้ไขจุดบกพร่องของตนเอง และมีสมาธิจดจ่อต่อบทเพลงได้ยาวนานยิ่งขึ้น และบรรเลงเพลงที่ยากได้สำเร็จ ดังนั้นการสังเกตพฤติกรรมครั้งนี้ผู้วิจัยจึงให้คะแนนในช่อง นักเรียนพยายามทำเป้าหมายของการเรียนแต่ละครั้งให้สำเร็จ นักเรียนมีพัฒนาการด้านต่าง ๆ ตามที่ครูกำหนดไว้ นักเรียนได้พัฒนาทักษะ

ยกภาพของตนเองอย่างต่อเนื่องผ่านกิจกรรมดนตรี และ นักเรียนได้พัฒนาข้อจำกัดของตนเองให้ดีขึ้น รวม 4
คะแนน

การเก็บข้อมูลการวิจัยครั้งที่ 3 (ระหว่างการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ)

เป็นการสังเกตพฤติกรรมเอื้อสังคมในระหว่างที่นักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ โดยผู้วิจัยได้อธิบายกติกาในการเล่นให้นักเรียนฟังโดยละเอียด และให้นักเรียนประเมินตนเองผ่านการใช้เกมบิงโกร่วมกับผู้วิจัย โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ด้านอารมณ์เชิงบวก (Positive emotion) ในการเก็บข้อมูลครั้งนี้เป็นครั้งแรกที่นักเรียนได้ใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ นักเรียนตื่นเต้นและกระตือรือร้นที่จะชนะเกมบิงโก การเรียนในวันนี้เริ่มต้นด้วยการบรรเลงเพลงที่นักเรียนได้รับเป็นการบ้าน นักเรียนฝึกซ้อมมาอย่างดีเช่นเคย สามารถบรรเลงได้อย่างถูกต้อง และคล่องแคล่ว ผู้วิจัยจึงให้ความมั่นใจกับนักเรียนว่า สองเพลงที่นักเรียนได้เรียนนี้เป็นสิ่งที่พิสูจน์ว่า ไม่ว่าจะเพลงจะยากหรือยาวแค่ไหน แต่หากนักเรียนตั้งใจก็จะสามารถทำได้ และนักเรียนทำได้ดีมาก ดังนั้นจึงไม่ต้องกังวลว่าจะทำไม่ได้ นักเรียนเห็นด้วย การเรียนวันนี้จึงเริ่มต้นบรรเลงเพลงใหม่ นักเรียนมีความมั่นใจในตนเองมากขึ้น บรรเลงโดยไม่กังวลว่าเพลงจะยากหรือยาวมากขึ้น แต่ทดลองบรรเลงก่อน และพยายามแก้ไขในจุดที่ผิดพลาด โดยในการเก็บข้อมูลครั้งนี้ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่า นักเรียนมีความมุ่งมั่น แต่ไม่ได้มากจนกลายเป็นความเครียด และความกดดัน แต่เป็นความเชื่อมั่นว่าตนเองจะสามารถบรรเลงเพลงที่เรียนได้สำเร็จ ในตอนท้ายคาบเรียน นักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะประเมินตนเอง และให้คะแนนในช่อง นักเรียนตั้งใจที่ได้มาเรียนดนตรี นักเรียนมีรอยยิ้มและเสียงหัวเราะอยู่เสมอ นักเรียนมีความสุขสบายใจเมื่อเล่นดนตรีไม่ว่าจะบรรเลงถูกหรือผิด นักเรียนไม่หงุดหงิดเมื่อบรรเลงผิดพลาด นักเรียนพยายามแก้ไขจุดบกพร่องด้วยความเชื่อมั่นในตนเอง และ นักเรียนไม่ย่อท้อเมื่อต้องบรรเลงเพลงที่ยาก รวมเป็น 6 คะแนน ซึ่งสอดคล้องกับการให้คะแนนของผู้วิจัย แต่เพิ่มเติมช่อง นักเรียนกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ นักเรียนรู้สึกสบายใจเมื่อเรียนดนตรี ไม่กดดันตนเองจนเกินไป และ นักเรียนไม่กังวลเมื่อต้องบรรเลงเพลงที่ไม่คุ้นเคยรวมเป็น 9 คะแนน

ด้านความสนใจในการทำกิจกรรม (Engagement) ในการเรียนครั้งนี้ นักเรียนต้องเริ่มต้นเรียนเพลงใหม่ ซึ่งมีความท้าทายมากขึ้น แต่เนื่องจากนักเรียนจัดการกับอารมณ์ของตนเองได้ดีขึ้น ไม่เครียด หรือกดดันตนเองมากเกินไป จึงทำให้ร่างกายและจิตใจไม่เหนื่อยล้า สามารถตั้งสมาธิเรียนได้ตลอดทั้งคาบเรียน ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่านักเรียนมีความมั่นใจมากขึ้นขณะบรรเลง ถึงแม้จะยังไม่สามารถเล่นได้คล่องแคล่วเนื่องจากเป็นเพลงใหม่ แต่ก็สามารถบรรเลงได้ต่อเนื่องตั้งแต่ต้นจนจบเพลง โดยไม่มีการหยุดกลางเพลง ในตอนท้ายของคาบเรียนนักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะประเมินตนเอง และให้คะแนนในช่อง นักเรียนรู้สึกเวลาผ่านไปเร็วเมื่อได้เรียนดนตรี นักเรียนมีสมาธิจดจ่อตลอดการเรียน นักเรียนสนุกกับกิจกรรมดนตรีที่ยาก/ท้าทาย นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง และ นักเรียนมีความอดทนพยายามต่อความยากของบทเพลง รวมเป็น 5 คะแนน ในส่วนที่ผู้วิจัยให้คะแนน มีความสอดคล้องกับนักเรียนทุกข้อ ในการประเมินครั้งนี้ นักเรียนเลือกให้คะแนนตนเองในช่อง

พฤติกรรมที่แสดงออกเป็นประจำอยู่แล้ว แต่นักเรียนมีความตั้งใจว่า ในการเรียนครั้งนี้นักเรียนจะขอทดลองแสดงพฤติกรรมอื่น ๆ ที่อยู่ในเกมบิงโกให้ครบ

ด้านความสัมพันธ์เชิงบวก (Relationship) ก่อนเข้าห้องเรียนคุณแม่ของนักเรียนสั่งให้เหล่าสวัสดิ์ผู้วิจัย เช่นเดิม นักเรียนปฏิบัติตามแล้วเข้าห้องเรียน ก่อนเริ่มต้นการเรียน นักเรียนเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับการซ้อมดนตรีโดยมีที่สาวคอยช่วยเหลือให้ผู้วิจัยฟัง ผู้วิจัยกล่าวชื่นชมที่สาวที่สอนนักเรียนอย่างดี และชื่นชมนักเรียนที่พยายามหาวิธีแก้ไขปัญหาในการฝึกซ้อม ในระหว่างการเรียน นักเรียนต้องเริ่มต้นเรียนเพลงใหม่ แต่ผู้วิจัยสังเกตว่า นักเรียนมีความมั่นใจในการบรรเลงมากขึ้น ไม่กังวลว่าจะเล่นผิดจนขาดความมั่นใจ แต่พยายามบรรเลง และแก้ไขในจุดที่ผิดพลาด การเก็บข้อมูลในครั้งนี้ นักเรียนได้เล่นเกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะเป็นครั้งแรก และนักเรียนยังอ่านหนังสือได้ไม่คล่อง จึงขอให้ผู้วิจัยอ่านให้ เมื่อผู้วิจัยอ่านข้อความแรกคือ นักเรียนกล่าวทักทายครูก่อนเริ่มต้นการเรียน นักเรียนถามผู้วิจัยว่าสามารถให้คะแนนตนเองในช่องนี้ได้หรือไม่ ผู้วิจัยบอกนักเรียนว่า “ถ้าสวัสดิ์ด้วยความเคารพจากใจจริง และไม่ต้องให้คุณแม่สั่งจึงจะได้คะแนน” นักเรียนจึงสัญญาว่าครั้งหน้าที่มาเรียนจะปฏิบัติตามที่ผู้วิจัยบอก จากนั้นผู้วิจัยอ่านจนครบทุกข้อความ นักเรียนให้คะแนนตนเองในช่อง นักเรียนเชื่อฟังคำสอน/คำแนะนำของครู นักเรียนไม่กลัวที่จะเล่าปัญหาที่เกิดขึ้นให้ครูฟัง นักเรียนไม่กังวลเมื่อต้องเล่นเพลงที่ยากเพราะเชื่อว่าครูจะสอนให้สำเร็จได้ นักเรียนรู้สึกผ่อนคลายกว่าที่จะเสนอความคิดเห็นหรือสิ่งที่สงสัย นักเรียนกล้าที่จะยอมรับข้อผิดพลาดของตนเองโดยไม่กลัวว่าครูจะตำหนิ และ นักเรียนไว้วางใจเล่าเรื่องราวที่บ้านให้ครูฟัง รวมเป็น 6 คะแนน ซึ่งการให้คะแนนของผู้วิจัยตรงกับกรให้คะแนนของนักเรียนทุกข้อ

ด้านความรู้ซึ่งถึงความหมาย (Meaning) การเก็บข้อมูลในครั้งนี้นักเรียนแสดงพฤติกรรมที่เข้าทวนกับการเก็บข้อมูลครั้งที่แล้ว คือการฝึกซ้อมบทเพลงที่ได้รับเป็นการบ้านด้วยความตั้งใจ และสามารถกลับมาบรรเลงได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่วในการเรียนครั้งนี้ และวันนี้นักเรียนมีความมั่นใจในการบรรเลงดนตรี และเชื่อมั่นในตนเองมากขึ้น เพราะสามารถบรรเลงเพลงที่ยาก และท้าทายความสามารถของตนเองได้ ในตอนท้ายของการเรียน นักเรียนเล่นเกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะประเมินตนเอง และให้คะแนนในช่อง นักเรียนให้ความสำคัญกับกระบวนการในการเรียนรู้ นักเรียนได้สะท้อนประสบการณ์ที่แสดงถึงการเข้าใจถึงคุณค่าของสิ่งที่ได้เรียนรู้ และนักเรียนภูมิใจในตนเองเมื่อประสบความสำเร็จ รวมเป็น 3 คะแนน ซึ่งสอดคล้องกับการให้คะแนนของผู้วิจัย แต่เพิ่มเติมในช่อง นักเรียนเห็นคุณค่าของตนเองมากขึ้นเมื่อเรียนดนตรี รวมเป็น 4 คะแนน

ด้านกรบรรลุเป้าหมาย (Accomplishment) การเก็บข้อมูลในครั้งนี้นักเรียนสามารถพัฒนาข้อจำกัดของตนเองได้ เนื่องจากนักเรียนมุ่งมั่นตั้งใจฝึกซ้อมจนสามารถบรรเลงเพลงที่ยาว และท้าทายความสามารถได้สำเร็จ นอกจากนี้ยังมีสมาธิจดจ่ออยู่กับบทเพลงได้ยาวนานมากขึ้น ในตอนท้ายของคาบเรียนนักเรียนเล่นเกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะประเมินตนเอง และให้คะแนนในช่อง นักเรียนได้พัฒนาศักยภาพของตนเองอย่างต่อเนื่องผ่านกิจกรรมดนตรี และนักเรียนได้พัฒนาข้อจำกัดของตนเองให้ดีขึ้น รวมเป็น 2 คะแนน ในส่วนที่ผู้วิจัยให้คะแนนมีความสอดคล้องกับนักเรียน และเพิ่มเติมช่อง นักเรียนมีพัฒนาการด้านต่าง ๆ ที่ครูกำหนดไว้ รวมเป็น 3 คะแนน

การเก็บข้อมูลการวิจัยครั้งที่ 4 (ระหว่างการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่สภาวะ)

เป็นการสังเกตพฤติกรรมเอื้อสังคมในระหว่างที่นักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่สภาวะ โดยเริ่มนับคะแนนใหม่ทั้งหมด นักเรียนจะประเมินตนเองผ่านการใช้เกมบิงโกร่วมกับผู้วิจัย มีรายละเอียด ดังนี้

ด้านอารมณ์เชิงบวก (Positive emotion) ผู้วิจัยสังเกตว่า นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้นเนื่องจากต้องการได้รับคะแนนจากเกมบิงโก นักเรียนจึงพยายามที่จะแสดงพฤติกรรมที่สะท้อนกับข้อความในเกมบิงโก และในครั้งนี้ ผู้วิจัยสังเกตว่า แม้จะเริ่มต้นเรียนเพลงใหม่ที่นักเรียนไม่คุ้นเคย แต่นักเรียนมีทัศนคติในการบรรเลงที่เปลี่ยนไป ไม่กังวล หรือหงุดหงิดเมื่อบรรเลงผิด ผู้วิจัยจึงสอบถามว่า “เดี๋ยวนี้ไม่กลัวว่าจะเล่นผิดแล้วใช่ไหมคะ” นักเรียนตอบว่า “ไม่กลัวแล้วครับ แต่ถ้าผิดต้องซ้อมใหม่ให้ถูก” ผู้วิจัยชื่นชมนักเรียนที่สามารถจัดการกับอารมณ์และความเครียดของตนเองได้อย่างดี จนส่งผลให้การเรียนดนตรีมีประสิทธิภาพมากขึ้น ในตอนท้ายของการเรียน นักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่สภาวะประเมินตนเอง และให้คะแนนในทุกช่อง ซึ่งผู้วิจัยเห็นด้วยและให้คะแนนตรงกัน เนื่องจากนักเรียนแสดงพฤติกรรมที่สะท้อนกับข้อความในเกมบิงโกจริง

ด้านความสนใจในการทำกิจกรรม (Engagement) การเก็บข้อมูลในครั้งนี้ นักเรียนมุ่งมั่นตั้งใจที่จะเอาชนะเกมบิงโก และขอทดลองแสดงพฤติกรรมที่สอดคล้องกับข้อความในเกมบิงโกทุก ๆ ด้าน ในวันนี้นักเรียนจึงขอมีส่วนร่วมในการออกแบบการเรียนการสอน โดยนักเรียนขอทำแบบฝึกหัดทฤษฎีดนตรีก่อนแล้วจึงเริ่มต้นเรียนปฏิบัติ แบบฝึกหัดเป็นเรื่องของชิ้นคู่ นักเรียนใช้สมาธิอย่างจดจ่อในการอ่านโน้ต และนับระยะห่างระหว่างโน้ตที่ โจทย์กำหนด เมื่อทำเสร็จ พบว่า นักเรียนทำได้ถูกต้องทุกข้อ นักเรียนจึงขอให้ผู้วิจัยวาดดาวให้เพื่อเป็นรางวัล ผู้วิจัยถามว่าควรวาดกี่ดวง นักเรียนตอบว่า 8 ดวงตามจำนวนข้อของแบบฝึกหัด การทำแบบฝึกหัดเรื่องชิ้นคู่ก่อนเริ่มต้นเรียนเพลงใหม่ ช่วยให้นักเรียนมีความเข้าใจในบทเพลงมากขึ้น เพราะเชื่อมโยงสิ่งที่เรียนจากทฤษฎีสู่การปฏิบัติได้ นักเรียนจึงบรรเลงด้วยความเข้าใจ ไม่ใช่เพียงแค่ท่องจำ ทำให้นักเรียนสามารถบรรเลงได้อย่างต่อเนื่อง และสนใจ จนจบเพลง ในตอนท้ายคาบนักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่สภาวะประเมินตนเอง และให้คะแนนในช่อง นักเรียนรู้สึกเวลาผ่านไปเร็วเมื่อได้เรียนดนตรี นักเรียนมีสมาธิจดจ่อตลอดการเรียน นักเรียนสนุกกับกิจกรรมดนตรีที่ยาก/ท้าทาย นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง นักเรียนมีส่วนร่วมในการเลือกกิจกรรมการเรียนรู้อย่างตนเอง นักเรียนมีความอดทนพยายามต่อความยากของบทเพลง และ นักเรียนเพลิดเพลินเมื่อได้ทำกิจกรรมดนตรีที่ตรงกับทักษะที่ตนเองมี รวมเป็น 7 คะแนน ในส่วนที่ผู้วิจัยให้คะแนน มีความสอดคล้องกับนักเรียนแต่เพิ่มเติมในช่องนักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียนรู้ของตนเอง รวมเป็น 8 คะแนน

ด้านความสัมพันธ์เชิงบวก (Relationship) เมื่อถึงเวลาเรียน นักเรียนรีบเข้ามา สวัสดีทันทีที่เห็นผู้วิจัย โดยที่คุณแม่ของนักเรียนไม่ต้องออกคำสั่ง ในระหว่างการเรียนรู้ นักเรียนเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับเพลงที่ชอบฟังในช่วงนี้เป็นเพลงของวงนักร้องเกาหลีวงหนึ่ง โดยนักเรียนรู้จักวงนี้เพราะพี่สาวของนักเรียนชื่นชอบ และเปิดเพลงให้ฟังบ่อย ๆ นักเรียนถามความเห็นของผู้วิจัยว่า นักเรียนสามารถบรรเลงเพลงดังกล่าวได้หรือไม่ ผู้วิจัยพิจารณาแล้วว่าบทเพลงดังกล่าวมีสาระดนตรีที่สอดคล้องกับบทเพลงในหนังสือเรียนของนักเรียน จึงอนุญาตให้เรียนได้ แต่แจ้งกับนักเรียนว่ามีระดับความยากที่ท้าทาย นักเรียนตกลงจะเรียนหรือไม่ นักเรียนถามกลับว่า หากนักเรียนบรรเลงไม่ได้ผู้วิจัยจะช่วยเหลือหรือไม่ ผู้วิจัยจึงให้ความมั่นใจกับนักเรียนว่าจะช่วยเหลือจนนักเรียนสามารถบรรเลงเพลงที่ต้องการได้สำเร็จ

ผู้วิจัยและนักเรียนจึงตกลงว่าจะเริ่มต้นเรียนในครั้งต่อไป ในการเรียนครั้งนี้ นักเรียนตั้งใจ มีสมาธิ และรับฟังคำแนะนำของผู้วิจัยในการแก้ไขจุดบกพร่องของตนเอง จนบรรเลงเพลงที่เรียนในวันนี้ได้สำเร็จ ในตอนท้ายของการเรียน นักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่ภาวะประเมินตนเอง และให้คะแนนในช่อง นักเรียนกล่าวทักทายครูก่อนเริ่มต้นการเรียน นักเรียนเชื่อฟังคำสอน/คำแนะนำของครู นักเรียนและครูหาวิธีแก้ไขปัญหาในการเรียนและการฝึกซ้อมร่วมกัน นักเรียนไม่กังวลว่าต้องเล่นเพลงที่ยากเพราะมั่นใจว่าครูจะช่วยสอนให้สำเร็จได้ และนักเรียนรู้สึกผ่อนคลายกล้าเสนอความคิดเห็น และถามในสิ่งที่สงสัย รวมเป็น 5 คะแนน ซึ่งสอดคล้องกับการให้คะแนนของผู้วิจัย แต่มีเพิ่มเติมในช่อง นักเรียนไว้วางใจเล่าเรื่องราวที่บ้าน (เรื่องราวของพี่สาว) ให้ผู้วิจัยฟัง รวมเป็น 6 คะแนน

ด้านการรู้ซึ่งถึงความหมาย (Meaning) นักเรียนเริ่มที่จะตั้งเป้าหมายในการเรียนด้วยตนเอง ซึ่งเป็นแรงจูงใจที่ทำให้นักเรียนแสดงความกระตือรือร้นในการเรียนดนตรี และการเรียนในครั้งนี้ นักเรียนได้เรียนรู้ที่จะนำความรู้จากทฤษฎีมาเชื่อมโยงกับการปฏิบัติดนตรี ทำให้นักเรียนบรรเลงบทเพลงด้วยความเข้าใจ ไม่ใช่เป็นเพียงแค่การท่องจำ แต่นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากการเรียนดนตรีมาปรับใช้เพื่อให้บรรเลงดนตรีได้มีประสิทธิภาพมากขึ้นด้วย ในตอนท้ายของคาบเรียน นักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่ภาวะประเมินตนเอง และให้คะแนนในช่อง นักเรียนได้แสดงความคิดเห็น และใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ไขปัญหาอย่างมีเป้าหมาย นักเรียนให้คุณค่าและความสำคัญกับกระบวนการในการเรียนรู้ นักเรียนสะท้อนประสบการณ์ที่แสดงถึงการเข้าใจคุณค่าของสิ่งที่ได้เรียนรู้ นักเรียนภูมิใจในตนเองเมื่อประสบความสำเร็จ และนักเรียนเห็นคุณค่าของตนเองมากขึ้นเมื่อเรียนดนตรี รวมเป็น 5 คะแนน ซึ่งสอดคล้องกับการประเมินของผู้วิจัยแต่เพิ่มเติมในช่อง นักเรียนมีเป้าหมายในการเรียนดนตรีแต่ละครั้ง และนักเรียนใช้ความรู้ที่ได้จากการเรียนดนตรีแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน รวมเป็น 7 คะแนน

ด้านการบรรลุเป้าหมาย (Accomplishment) ในการเก็บข้อมูลครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่านักเรียนตั้งเป้าหมายระยะสั้นภายในคาบเรียน โดยการตั้งใจว่าจะชนะเกมบิงโก จึงพยายามที่จะแสดงพฤติกรรมที่สะท้อนกับข้อความในเกมบิงโกเพื่อให้ได้รับคะแนน ซึ่งก่อนการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่ภาวะ นักเรียนไม่เคยตั้งเป้าหมายในการเรียนด้วยตนเอง แต่เรียนตามเป้าหมายที่ครูและผู้ปกครองกำหนด ในการเรียนครั้งนี้ นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการออกแบบการเรียนการสอน และกำหนดเป้าหมายในการเรียนด้วยตนเอง ผู้วิจัยพบว่านักเรียนได้ค้นพบ และพัฒนาศักยภาพที่เป็นจุดเด่นของตนเองให้ดียิ่งขึ้น ในตอนท้ายคาบเรียนนักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่ภาวะประเมินตนเอง และให้คะแนนในช่อง นักเรียนมีพัฒนาการด้านต่าง ๆ ที่ครูกำหนดไว้ นักเรียนได้พัฒนาศักยภาพของตนเองผ่านกิจกรรมดนตรี นักเรียนทราบและแสดงถึงจุดแข็งของตนเอง รวมเป็น 3 คะแนน ในส่วนการประเมินของผู้วิจัย ให้คะแนนตรงกับนักเรียนและเพิ่มเติมช่อง นักเรียนพยายามทำเป้าหมายในการเรียนให้สำเร็จ รวมเป็น 4 คะแนน

การเก็บข้อมูลการวิจัยครั้งที่ 5 (ระหว่างการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่ภาวะ)

เป็นการสังเกตพฤติกรรมเอื้อสังคมในระหว่างที่นักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่ภาวะ โดยเริ่มนับคะแนนใหม่ทั้งหมด นักเรียนจะประเมินตนเองผ่านการใช้เกมบิงโกร่วมกับผู้วิจัย มีรายละเอียด ดังนี้

ด้านอารมณ์เชิงบวก (Positive emotion) ในการเก็บข้อมูลครั้งนี้ นักเรียนรู้สึกตื่นเต้นที่จะได้ลองบรรเลงเพลงเกาหลีที่ชื่นชอบ ในเพลงมีบางท่อนที่จังหวะมีความซับซ้อน ผู้วิจัยจึงชวนให้นักเรียนคิดหาวิธีในการฝึกซ้อมให้บรรเลงได้ถูกต้อง ซึ่งนักเรียนนำเสนอวิธีการฟังเพลงบ่อย ๆ และร้องเนื้อเพลงตามขณะบรรเลง ซึ่งเป็นวิธีที่ได้ผลสำเร็จ นักเรียนสามารถบรรเลงได้อย่างถูกต้อง นักเรียนตั้งใจในการเรียนครั้งนี้มาก แต่ผู้วิจัยสังเกตเห็นถึงรอยยิ้มและความสุขที่นักเรียนได้บรรเลงเพลงที่ตนเองชื่นชอบและเป็นผู้เลือก แม้จะมีความท้าทายแต่นักเรียนพยายามแก้ไขจุดที่ผิดพลาดด้วยความมุ่งมั่น และไม่แสดงความกังวล หรืออาการหงุดหงิดอีกต่อไป ในตอนท้ายของคาบเรียนนักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสถานะประเมินตนเองและให้คะแนนในทุกช่อง ซึ่งตรงกับกรให้คะแนนของผู้วิจัย

ด้านความสนใจในการทำกิจกรรม (Engagement) การเรียนครั้งนี้ นักเรียนได้เรียนเพลงที่เป็นผู้เลือกด้วยตนเอง และนักเรียนชื่นชอบเพลงนี้อย่างมาก นักเรียนจึงตื่นเต้นที่จะสามารถบรรเลงเพลงที่ชื่นชอบได้ เนื่องจากเป็นเพลงที่ยาก ทำความยากความสามารถและมีจังหวะที่ซับซ้อนสำหรับนักเรียน นักเรียนจึงทุ่มเทสมาธิทั้งหมดไปกับความพยายามที่จะบรรเลงเพลงดังกล่าวให้ได้ เมื่อดูเวลาอีกครั้งพบว่า เกินเวลาเรียนไปแล้ว 15 นาที แต่นักเรียนยังสามารถมีสมาธิ และบรรเลงเพลงที่ชื่นชอบได้อย่างต่อเนื่อง ไม่ขอหยุดพัก หรือต้องหากิจกรรมอื่น ๆ มาคั่น ในที่สุดนักเรียนก็สามารถบรรเลงครึ่งเพลงแรกได้สำเร็จ นักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสถานะประเมินตนเองโดยให้คะแนนตนเองในช่อง นักเรียนรู้สึกว่าเวลาผ่านไปเร็วเมื่อเรียนดนตรี นักเรียนมีสมาธิจดจ่อตลอดเวลาในการเรียน นักเรียนสนุกกับกิจกรรมดนตรีที่ยาก/ท้าทาย นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง นักเรียนมีส่วนร่วมในการเลือกเพลงที่จะเรียน นักเรียนมีส่วนร่วมในการเลือกกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง และ นักเรียนมีความอดทน/พยายามต่อความยากของบทเพลง รวมเป็น 7 คะแนน ซึ่งตรงกับกรให้คะแนนของผู้วิจัย

ด้านความสัมพันธ์เชิงบวก (Relationship) เมื่อถึงเวลาเรียน นักเรียนกล่าวทักทายสวัสดิ์ผู้วิจัยโดยไม่ต้องให้คุณแม่ออกคำสั่ง คุณแม่เล่าให้ผู้วิจัยฟังว่า นักเรียนบอกกับคุณแม่ว่าต่อจากนี้ขอสวัสดิ์ตัวเอง แม่ไม่ต้องบอกในระหว่างการเรียนผู้วิจัยสังเกตว่านักเรียนมีความมุ่งมั่นตั้งใจในการเรียนมาก แม้เพลงจะมีความท้าทาย แต่นักเรียนก็ไม่กังวล เพราะนักเรียนและผู้วิจัยช่วยกันคิดค้นหาวิธีในการเรียนและการฝึกซ้อมร่วมกัน จึงทำให้ได้วิธีที่มีประสิทธิภาพ และเหมาะสมกับความถนัดของนักเรียน ในตอนท้ายของคาบเรียนนักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสถานะประเมินตนเอง และให้คะแนนในช่อง นักเรียนกล่าวทักทายครู นักเรียนเชื่อฟังคำสอนคำแนะนำของครู / นักเรียนและครูหาวิธีแก้ไขปัญหามาจากการเรียนและการฝึกซ้อมร่วมกัน นักเรียนไม่กังวลที่ต้องบรรเลงเพลงยาก เพราะเชื่อว่าครูช่วยสอนให้สำเร็จได้ นักเรียนรู้สึกผ่อนคลายกล้าแสดงความคิดเห็นหรือสิ่งที่สงสัย และนักเรียนยอมรับข้อผิดพลาดของตนเองโดยไม่กลัวว่าครูจะตำหนิ รวมเป็น 6 คะแนน ซึ่งตรงกับกรให้คะแนนของผู้วิจัยทุกข้อ

ด้านความรู้ซึ่งถึงความหมาย (Meaning) ผู้วิจัยสังเกตว่า นักเรียนตั้งใจและพยายามในการบรรเลงเพลงนี้มากกว่าเพลงอื่น ๆ ที่เคยเรียน แม้จะเป็นเพลงที่ยาก แต่นักเรียนไม่บ่น หรือแสดงออกว่าท้อแท้ ที่จะต้องพยายามและฝึกซ้อมอย่างหนักจึงจะเล่นเพลงนี้ได้ ผู้วิจัยจึงสอบถามนักเรียนว่า “ทำไมถึงอยากเล่นเพลงนี้ให้ได้ขนาดนั้น” นักเรียนตอบผู้วิจัยว่า “ถ้าเล่นได้หม่ามี้ (คุณแม่ของนักเรียน) และเจเจ (พี่สาวของนักเรียน) น่าจะดีใจมาก ๆ เลย”

คำตอบของนักเรียนจึงทำให้ผู้วิจัยตระหนักว่า นักเรียนให้ความหมายกับดนตรีว่าเป็นเครื่องมือที่ใช้สร้างความสุขให้กับคนรอบข้าง ในตอนท้ายของคาบเรียน นักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่สภาวะประเมินตนเอง และให้คะแนนในช่อง นักเรียนมีเป้าหมายในการเรียนดนตรีแต่ละครั้ง นักเรียนอธิบายได้ว่าทำไมจึงควรเรียนดนตรี นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นและความคิดสร้างสรรค์ นักเรียนให้คุณค่ากับกระบวนการเรียนรู้ นักเรียนสะท้อนประสบการณ์ที่แสดงถึงการเข้าใจคุณค่าของสิ่งที่ได้เรียนรู้ นักเรียนภูมิใจในตนเองเมื่อประสบความสำเร็จ รวมเป็น 6 คะแนน ในส่วนที่ผู้วิจัยประเมินนักเรียนมีเพิ่มเติมช่อง นักเรียนเห็นคุณค่าของตนเองมากขึ้นเมื่อเรียนดนตรี รวมเป็น 7 คะแนน

ด้านการบรรลุเป้าหมาย (Accomplishment) นักเรียนมีการตั้งเป้าหมายในการเรียน แต่เป้าหมายในครั้งนี้ไม่ใช่เพียงการชนะในเกมบิงโกเพื่อตัวเอง แต่นักเรียนตั้งเป้าหมายในการเรียนดนตรี เพื่อให้บรรเลงเพลงที่ตั้งใจไว้ให้สำเร็จ และมอบความสุขให้กับคนรอบข้าง ดังนั้นในการเก็บข้อมูลครั้งนี้ นักเรียนจึงแสดงให้ผู้วิจัยเห็นว่านักเรียนตั้งเป้าหมายในการเรียนด้วยตนเองได้แล้ว และเป็นเป้าหมายที่แสดงถึงพฤติกรรมเอื้อสังคม เนื่องจากเป็นเป้าหมายที่มีความตั้งใจจะทำเพื่อผู้อื่นมากกว่าตนเอง ในตอนท้ายของคาบเรียนนักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่สภาวะประเมินตนเอง และให้คะแนนในช่อง นักเรียนพยายามทำเป้าหมายของการเรียนให้สำเร็จ นักเรียนมีพัฒนาการด้านต่าง ๆ ที่ครูกำหนดไว้ นักเรียนได้พัฒนาศักยภาพของตนเองผ่านกิจกรรมกรรมดนตรี นักเรียนทราบและแสดงออกถึงจุดแข็งของตนเอง และ นักเรียนพัฒนาข้อจำกัดของตนเองให้ดีขึ้น รวมเป็น 4 คะแนนสอดคล้องกับการให้คะแนนของผู้วิจัย แต่ผู้วิจัยให้คะแนนเพิ่มเติมในช่อง นักเรียนมีสภาวะที่ดี รวมเป็น 5 คะแนน

การเก็บข้อมูลการวิจัยครั้งที่ 6 (ระหว่างการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่สภาวะ)

เป็นการสังเกตพฤติกรรมเอื้อสังคมในระหว่างที่นักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่สภาวะ โดยเริ่มนับคะแนนใหม่ทั้งหมด นักเรียนจะประเมินตนเองผ่านการใช้เกมบิงโกร่วมกับผู้วิจัย มีรายละเอียด ดังนี้

ด้านอารมณ์เชิงบวก (Positive emotion) การเรียนวันนี้เริ่มต้นด้วยการที่นักเรียนบรรเลงเพลงที่ได้ซ้อมมาเป็นการบ้านให้ผู้วิจัยฟัง นักเรียนสามารถบรรเลงได้คล่องแคล่วต่อเนื่อง ผู้วิจัยกล่าวชื่นชมที่นักเรียนที่ตั้งใจฝึกซ้อมมาเป็นอย่างดี นักเรียนกระตือรือร้นที่จะเรียน และขอให้ผู้วิจัยสอนจนจบเพลงในวันนี้ ในตอนแรกผู้วิจัยคิดว่าน่าจะไม่สามารถสอนให้จบได้ทันภายในการเรียนครั้งนี้ แต่นักเรียนมุ่งมั่นตั้งใจเป็นอย่างมาก ทำให้สามารถสอนได้จบเพลง แม้นักเรียนจะยังบรรเลงได้ไม่คล่องแคล่วเพราะเพิ่งเริ่มเรียนครึ่งหลังของเพลง แต่นักเรียนพยายามจดจำและแก้ไขข้อผิดพลาดในสิ่งที่ผู้วิจัยแนะนำ และสัญญาว่าจะกลับไปตั้งใจซ้อมเช่นเคย ผู้วิจัยสังเกตว่า นักเรียนไม่กังวลที่จะบรรเลงเพราะกลัวจะผิดอีกแล้ว แต่มีความมั่นใจที่จะบรรเลงมากขึ้นเพราะเชื่อมั่นว่าตนเองสามารถประสบความสำเร็จได้หากมุ่งมั่นตั้งใจ ในตอนท้ายของการเรียนนักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่สภาวะประเมินตนเองและให้คะแนนในทุกช่อง ซึ่งตรงกับการให้คะแนนของผู้วิจัย

ด้านความสนใจในการทำกิจกรรม (Engagement) การเรียนในวันนี้ นักเรียนต้องบรรเลงเพลงที่ทำ ทายความสามารถของตนเอง แต่นักเรียนมีความมุ่งมั่นและมีสมาธิจดจ่อกับการเรียนได้ตลอดระยะเวลาในการเรียน ทำให้ผู้วิจัยตระหนักว่า ความท้าทายเป็นสิ่งจำเป็นในการสร้างแรงจูงใจให้กับนักเรียน เพราะหากบทเรียนมีความง่ายเกินไปจะทำให้นักเรียนรู้สึกเบื่อหน่าย แต่ต้องไม่ยากเกินไปจนนักเรียนรู้สึกท้อหรือกดดันตนเองมากเกินไปเช่นกัน

หากเลือกบทเพลงที่มีระดับความยากเหมาะสมกับศักยภาพของผู้เรียนจะช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาสมาธิและศักยภาพของตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ ในตอนท้ายของการเรียนนักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่สภาวะประเมินตนเองและให้คะแนนในช่อง นักเรียนรู้สึกเวลาผ่านไปเร็วเมื่อได้เรียนดนตรี นักเรียนมีสมาธิจดจ่อตลอดเวลาในการเรียน นักเรียนสนุกกับกิจกรรมดนตรีที่ยาก/ท้าทาย นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง นักเรียนเป็นผู้กำหนดเป้าหมายในการเรียน นักเรียนมีความอดทนพยายามต่อความยากของบทเพลง และนักเรียนเพลิดเพลินเมื่อได้ทำกิจกรรมดนตรี รวมเป็น 7 คะแนน ซึ่งตรงกับกรให้คะแนนของผู้วิจัยทุกข้อ

ด้านความสัมพันธ์เชิงบวก (Relationship) ในการเรียนครั้งนี้นักเรียนมาถึงก่อนเวลา จึงทำให้ผู้วิจัยมีสอนนักเรียนคนอื่นอยู่ แต่นักเรียนไม่ทราบจึงเดินมาที่หน้าห้องเรียน เมื่อเห็นผู้วิจัยนักเรียนยกมือไหว้ แล้วเดินกลับไปนั่งรอจนถึงชั่วโมงเรียนของตนเองจึงเดินเข้าห้องเรียน นักเรียนถามผู้วิจัยว่า “วันนี้ครูสอนทั้งวันเลยหรือครับ ต่อจากผมมีใครมาเรียนอีกไหม” เมื่อผู้วิจัยตอบว่าต้องสอนทั้งวัน นักเรียนตอบกลับว่า “เหนื่อยไหมครับ แล้วครูจะทานข้าวได้ตอนไหน” คำถามของนักเรียนทำให้ผู้วิจัยสังเกตเห็นถึงความห่วงใยที่มีให้ เมื่อเริ่มต้นการเรียน นักเรียนเล่าให้ผู้วิจัยฟังว่าใกล้จะถึงวันเกิดของพี่สาวแล้ว แต่ห้างปิดเนื่องจากสถานการณ์โควิด 19 จึงไม่สามารถไปซื้อของขวัญให้พี่สาวได้ ผู้วิจัยจึงชวนคิดว่า เพลงที่นักเรียนกำลังเรียนอยู่ก็เป็นเพลงที่พี่สาวชื่นชอบเช่นกัน นักเรียนจึงตัดสินใจว่าจะบรรเลงเพลงดังกล่าวให้เป็นของขวัญวันเกิดพี่สาว เมื่อตั้งใจดังนั้น นักเรียนก็ตั้งใจเรียน จนสามารถเรียนจบเพลงได้ในที่สุด ในตอนท้ายของคาบเรียนนักเรียนใช้เกมบิงโกประเมินตนเองโดยให้คะแนนในช่อง นักเรียนกล่าวท้าทายครูก่อนเริ่มต้นการเรียน นักเรียนเชื่อฟังคำสอน/คำแนะนำของครู นักเรียนแสดงความห่วงใยครู นักเรียนและครูหาวิธีแก้ไขปัญหาการบรรเลงร่วมกัน นักเรียนไม่กังวลเมื่อต้องเล่นเพลงที่ยากเพราะเชื่อว่าครูจะช่วยสอนให้เล่นสำเร็จได้ และ นักเรียนรู้สึกผ่อนคลาย กล้าที่จะเสนอความคิดเห็นหรือถามสิ่งที่สงสัย รวมเป็น 6 คะแนน สอดคล้องกับการประเมินของผู้วิจัยแต่เพิ่มเติมในช่อง นักเรียนไว้วางใจที่จะเล่าเรื่องราวที่บ้านให้ครูฟัง รวมเป็น 7 คะแนน

ด้านการรู้ซึ่งถึงความหมาย (Meaning) ในการเรียนครั้งนี้ นักเรียนเรียนรู้การเรียนดนตรีอย่างมีความหมาย เนื่องจากนักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากการเรียนดนตรีไปใช้แก้ไขปัญหาการหาซื้อของขวัญวันเกิดให้พี่สาวไม่ได้ และใช้ดนตรีเป็นของขวัญมอบความสุขให้กับคนรอบข้าง ผู้วิจัยถามนักเรียนว่า “หนูคิดว่าเจเจ (พี่สาวของนักเรียน) จะชอบไหมคะ” นักเรียนตอบว่า “ชอบครับ เพราะผมตั้งใจซื้อเพื่อเจเจ ยากกว่าไปซื้อของขวัญให้ที่ห้างอีก” ผู้วิจัยเห็นด้วยและเพิ่มเติมว่า การตั้งใจทำสิ่งที่ดีให้คนรอบข้างเป็นสิ่งที่ดี และผู้วิจัยชื่นชมในตัวนักเรียนมาก ในตอนท้ายคาบเรียนนักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่สภาวะประเมินตนเอง และให้คะแนนในช่อง นักเรียนมีเป้าหมายในการเรียนดนตรีแต่ละครั้ง นักเรียนอธิบายได้ว่าทำไมจึงควรเรียนดนตรี นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นและความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ไขปัญหาอย่างมีเป้าหมาย นักเรียนให้คุณค่ากับกระบวนการเรียนรู้ นักเรียนสะท้อนประสบการณ์ที่แสดงถึงการเข้าใจคุณค่าของสิ่งที่ได้เรียนรู้ นักเรียนภูมิใจในตนเองเมื่อประสบความสำเร็จ และ นักเรียนเห็นคุณค่าของตนเองมากขึ้นเมื่อเรียนดนตรี รวมเป็น 7 คะแนน สำหรับการประเมินของผู้วิจัยเพิ่มเติมช่อง นักเรียนใช้ความรู้ที่ได้จากการเรียนดนตรีแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน รวมเป็น 8 คะแนน

ด้านการบรรลุเป้าหมาย (Accomplishment) การเก็บข้อมูลครั้งนี้ผู้วิจัยพบว่า นักเรียนมีพัฒนาการด้านต่าง ๆ ตามองค์ประกอบของทฤษฎีสู่ภาวะครบทุกด้าน นักเรียนมีการตั้งเป้าหมายในการเรียนดนตรีระยะยาวมากขึ้น จากที่ตั้งเป้าหมายระยะสั้นแค่ภายในคาบเรียน การเก็บข้อมูลครั้งนี้นักเรียนมีการวางแผนการเรียนเพื่อให้บรรลุเพลงเป็นของขวัญวันเกิดของพี่สาวได้ทันเวลา แม้ว่าจะต้องเหนื่อย หรือฝึกซ้อมเพิ่มมากขึ้นนักเรียนก็แสดงความเต็มใจที่จะปฏิบัติ เพราะอยากให้พี่สาวมีความสุขในวันเกิด เมื่อประเมินตนเองด้วยบิงโกตามทฤษฎีสู่ภาวะนักเรียนจึงให้คะแนนตนเองในช่อง นักเรียนพยายามทำเป้าหมายในการเรียนให้สำเร็จ นักเรียนมีพัฒนาการในด้านต่าง ๆ ที่ครูกำหนดไว้ นักเรียนได้พัฒนาศักยภาพของตนเองอย่างต่อเนื่องผ่านกิจกรรมกรรมดนตรี นักเรียนทราบและแสดงออกถึงจุดแข็งของตนเอง และนักเรียนพัฒนาข้อจำกัดของตนเองให้ดีขึ้น รวมเป็น 5 คะแนน ซึ่งสอดคล้องกับการให้คะแนนของผู้วิจัย แต่เพิ่มเติมในช่อง นักเรียนมีสุขภาวะที่ดี รวมเป็น 6 คะแนน

การเก็บข้อมูลการวิจัยครั้งที่ 7 (หลังการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่ภาวะ)

เป็นการสังเกตพฤติกรรมเอื้อสังคมหลังจากที่นักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่ภาวะ ผู้วิจัยชี้แจงกับนักเรียนในการเก็บข้อมูลครั้งที่ 6 ว่าจะเป็นการใช้บิงโกครั้งสุดท้าย โดยทำการรวมคะแนนและให้ของรางวัลสร้างความเข้าใจให้นักเรียนว่าการสังเกตพฤติกรรม และการเล่นเกมบิงโกจบลงแล้ว ในการประเมินครั้งนี้ผู้วิจัยจะเป็นผู้ประเมินเพื่อตรวจสอบความคงอยู่ของพฤติกรรมเมื่อไม่มีการเสริมแรง มีรายละเอียด ดังนี้

ด้านอารมณ์เชิงบวก (Positive emotion) เมื่อนักเรียนมีเป้าหมายที่จะบรรเลงเพลงที่ชื่นชอบให้เป็นของขวัญวันเกิดพี่สาวแล้ว นักเรียนก็แสดงความกระตือรือร้นในการเรียนอย่างมาก ฝึกซ้อมอย่างดี สามารถเล่นได้ถูกต้อง แต่เนื่องจากเพลงมีความยาวและความท้าทายสำหรับนักเรียน นักเรียนจึงยังบรรเลงได้ไม่คล่องมากนัก ทำให้การเรียนในครั้งนี้นักเรียนพยายามและตั้งใจที่จะบรรเลงให้ต่อเนื่องไพเราะที่สุดเต็มความสามารถของตนเอง ผู้วิจัยสังเกตว่า แม้ไม่ใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่ภาวะเป็นสิ่งที่เสริมแรงแล้ว แต่นักเรียนยังแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมเช่นเดิม ผู้วิจัยจึงประเมินนักเรียนโดยให้คะแนนด้านอารมณ์เชิงบวกครบทุกช่อง

ด้านความสนใจในการทำกิจกรรม (Engagement) นักเรียนมีความตั้งใจในการบรรเลงบทเพลงเพื่อเป็นของขวัญวันเกิดให้พี่สาวอย่างมาก ก่อนการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่ภาวะนักเรียนมักจะเกิดความเครียด และขอพักระหว่างการเรียนบ่อยครั้ง แต่ในการเรียนครั้งนี้นักเรียนไม่ขอพักเลย และสามารถทำกิจกรรมดนตรีได้อย่างต่อเนื่องตลอดคาบเรียน อย่างมีสมาธิจดจ่อ ผู้วิจัยจึงให้คะแนนนักเรียนในด้านความสนใจในการทำกิจกรรมครบทุกช่อง

ด้านความสัมพันธ์เชิงบวก (Relationship) เมื่อถึงเวลาเรียนนักเรียนเดินถือกระเป๋าหนังสือมารอที่หน้าห้องพร้อมกับพี่สาว เมื่อเห็นผู้วิจัยนักเรียนยกมือไหว้สวัสดี และบอกให้พี่สาวกล่าวทักทายผู้วิจัยด้วยเช่นกัน แม้ว่าจะไม่มีเกมบิงโกเป็นสิ่งเสริมแรงให้นักเรียนกล่าวทักทายครูแล้ว แต่นักเรียนยังคงแสดงพฤติกรรม รวมทั้งบอกให้พี่สาวปฏิบัติตามด้วย แสดงให้เห็นว่า นักเรียนแสดงพฤติกรรมเพราะเห็นคุณค่าและเข้าใจความหมายในสิ่งที่ทำ เมื่อนักเรียนเดินเข้ามาในห้องเรียนเห็นว่ามီးสื่อการสอนที่ผู้วิจัยทำตกไว้ที่พื้น นักเรียนอาสาช่วยเก็บให้อย่างเป็นระเบียบ

โดยที่ผู้วิจัยไม่ต้องร้องขอ และตั้งใจบรรเลงเพลงที่เรียนตามคำแนะนำของผู้วิจัยจนสามารถบรรเลงได้สำเร็จในที่สุด การประเมินครั้งนี้ผู้วิจัยให้คะแนนนักเรียนในช่อง นักเรียนกล่าวทักทายครูก่อนเริ่มต้นการเรียน นักเรียนเชื่อฟังคำสอน/คำแนะนำของครู นักเรียนช่วยเหลือครู นักเรียนแสดงความห่วงใยครู นักเรียนและครูหาวิธีแก้ไขปัญหาการบรรเลงร่วมกัน นักเรียนไม่กังวลเมื่อต้องเล่นเพลงที่ยากเพราะเชื่อว่าครูจะช่วยสอนให้เล่นสำเร็จได้ นักเรียนรู้สึกผ่อนคลาย กล้าที่จะเสนอความคิดเห็นหรือถามสิ่งที่สงสัย นักเรียนกล้าที่จะยอมรับข้อผิดพลาดของตนเองโดยไม่กลัวว่าครูจะตำหนิ รวมเป็น 8 คะแนน

ด้านการรู้ซึ่งถึงความหมาย (Meaning) ในการเก็บข้อมูลครั้งนี้ผู้วิจัยพบว่า นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ที่ได้รับจากการเรียนดนตรีกับชีวิตประจำวันของตนเอง นักเรียนใช้ดนตรีพัฒนาศักยภาพด้านต่าง ๆ ของตนเอง นักเรียนมีเป้าหมายในการเรียนดนตรี โดยใช้ดนตรีเป็นเครื่องมือในการสร้างความสุขให้กับคนรอบข้าง ดังนั้นในการประเมินครั้งนี้ผู้วิจัยจึงให้คะแนนนักเรียนด้านการรู้ซึ่งถึงความหมายในช่อง นักเรียนมีเป้าหมายในการเรียนดนตรีแต่ละครั้ง นักเรียนอธิบายได้ว่าทำไมจึงควรเรียนดนตรี นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นและความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ไขปัญหาอย่างมีเป้าหมาย นักเรียนให้คุณค่ากับกระบวนการเรียนรู้ นักเรียนสะท้อนประสบการณ์ที่แสดงถึงการเข้าใจคุณค่าของสิ่งที่ได้เรียนรู้ นักเรียนภูมิใจในตนเองเมื่อประสบความสำเร็จ และ นักเรียนใช้ความรู้ที่ได้จากการเรียนดนตรีแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน รวมเป็น 8 คะแนน

ด้านการบรรลุเป้าหมาย (Accomplishment) การเรียนในครั้งนี้นักเรียนเป็นผู้ตั้งเป้าหมายในการเรียน ซึ่งเป็นเป้าหมายที่เกินความคาดหวังของผู้วิจัย เนื่องจากนักเรียนชอบบรรเลงเพลงให้จบภายในการเรียนครั้งนี้ เพราะกลัวว่าจะบรรเลงในงานวันเกิดของพี่สาวไม่ทัน การตั้งเป้าหมายของนักเรียน ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนพัฒนาขีดจำกัดความสามารถของตนเอง โดยนักเรียนสามารถจัดการกับความเครียด และสมาธิของตนเองได้อย่างดี เพื่อให้บรรเลงบทเพลงที่ตั้งใจไว้ให้สำเร็จ รวมทั้งมีความรับผิดชอบหน้าที่ สิ่งที่ตนเองตัดสินใจเลือกและผู้วิจัยสังเกตเห็นถึงพัฒนาการตามองค์ประกอบของทฤษฎีสุขภาวะของนักเรียนในทุกองค์ประกอบ ดังนั้นในการประเมินผู้วิจัยจึงให้คะแนนในช่อง นักเรียนพยายามทำเป้าหมายในการเรียนให้สำเร็จ นักเรียนมีพัฒนาการในด้านต่าง ๆ ที่ครูกำหนดไว้ นักเรียนได้พัฒนาศักยภาพของตนเองอย่างต่อเนื่องผ่านกิจกรรมกรรมดนตรี นักเรียนทราบและแสดงออกถึงจุดแข็งของตนเอง นักเรียนพัฒนาข้อจำกัดของตนเองให้ดีขึ้น และ นักเรียนมีสุขภาวะที่ดี รวมเป็น 6 คะแนน

การเก็บข้อมูลการวิจัยครั้งที่ 8 (หลังการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ)

เป็นการสังเกตพฤติกรรมเอื้อสังคมหลังจากที่นักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ ในการประเมินครั้งนี้ผู้วิจัยจะเป็นผู้ประเมินเพื่อตรวจสอบความคงอยู่ของพฤติกรรมเมื่อไม่มีการเสริมแรง มีรายละเอียด ดังนี้

ด้านอารมณ์เชิงบวก (Positive emotion) การเก็บข้อมูลในครั้งนี้เป็นการเริ่มต้นเพลงใหม่ เนื่องจากนักเรียนสามารถบรรเลงเพลงเก่าได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่วแล้ว รวมทั้งนักเรียนได้บรรเลงในงานวันเกิดของพี่สาวแล้ว จึงเริ่มต้นเรียนเพลงในหนังสือต่อ และนักเรียนชอบเรียนเพลงที่ตั้งใจจะเล่นในงานวันเกิดคุณแม่ ควบคู่ไปด้วย ซึ่งผู้วิจัยตกลง ผู้วิจัยสังเกตว่า แม้ไม่มีเกมบิงโกเป็นแรงเสริมให้นักเรียนแสดงพฤติกรรมแล้ว แต่ นักเรียนยังคงตั้งใจเรียน และควบคุมอารมณ์ของตนเองได้อย่างดี ไม่กังวล หงุดหงิด หรือกลัวที่จะบรรเลงผิด นักเรียนมีความสุข

และความมั่นใจในการบรรเลงดนตรีมากขึ้น ถึงจะเป็นเพลงที่นักเรียนเพิ่งเริ่มต้นเรียนและไม่คุ้นเคยก็ตาม การประเมินครั้งนี้ผู้วิจัยจึงให้คะแนนนักเรียนในด้านอารมณ์เชิงบวกครบทุกข้อ

ด้านความลึกลับในการทำกิจกรรม (Engagement) การเรียนในครั้งนี้นักเรียนตั้งใจ และมีสมาธิจดจ่อในการเรียนอย่างดี ผู้วิจัยสังเกตเห็นถึงพัฒนาการด้านสมาธิของนักเรียน แม้ว่านักเรียนจะอายุน้อย แต่สามารถหาแรงจูงใจและสิ่งที่ทำให้มีสมาธิจดจ่อได้ตลอดเวลาในการเรียน แม้ว่าจะต้องทำกิจกรรมที่ยากหรือท้าทาย แต่นักเรียนก็รู้สึกสนุกที่ได้ทำ และได้พัฒนาศักยภาพของตนเอง รวมทั้งนักเรียนยังสามารถประเมินความสามารถ และค้นพบจุดแข็งของตนเอง นั่นคือความสามารถเชื่อมโยงความรู้ด้านทฤษฎีกับทักษะการปฏิบัติของตนเองได้ การประเมินครั้งนี้ผู้วิจัยจึงให้คะแนนนักเรียนด้านความลึกลับในการทำกิจกรรมครบทุกข้อ

ด้านความสัมพันธ์เชิงบวก (Relationship) เมื่อนักเรียนพบผู้วิจัยนักเรียนกล่าวสวัสดิและยกมือไหว้ผู้วิจัย เมื่อถึงห้องเรียน นักเรียนเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับการบรรเลงเพลงเป็นของขวัญวันเกิดให้พี่สาวให้ผู้วิจัยฟัง ว่าพี่สาวชอบ และดีใจมากที่นักเรียนบรรเลงเพลงโปรดให้ คุณพ่อ คุณแม่ก็ดีใจและภูมิใจเช่นกัน และขอให้นักเรียนบรรเลงเปียโนในงานวันเกิดของพวกท่านด้วย พี่สาวของนักเรียนประทับใจมาก และขอให้นักเรียนช่วยสอนให้ในการเรียนครั้งนี้ นักเรียนเริ่มต้นเรียนเพลงใหม่ ผู้วิจัยสังเกตว่านักเรียนไม่กังวลแม้ว่าจะต้องบรรเลงเพลงที่ยากและไม่คุ้นเคย เมื่อบรรเลงผิดนักเรียนพยายามที่จะแก้ไข และบรรเลงใหม่ให้ถูกต้อง ในการประเมินครั้งนี้ผู้วิจัยจึงให้คะแนนในช่องนักเรียนกล่าวท้าทายครูก่อนเริ่มต้นการเรียน นักเรียนเชื่อฟังคำสอน/คำแนะนำของครู นักเรียนและครูหาวิธีแก้ไขปัญหาร่วมกัน นักเรียนกล้าที่จะเล่าปัญหาที่เกิดขึ้นให้ครูฟัง นักเรียนไม่กังวลเมื่อต้องเล่นเพลงที่ยากเพราะเชื่อว่าครูจะช่วยสอนให้เล่นสำเร็จได้ นักเรียนรู้สึกผ่อนคลาย กล้าที่จะเสนอความคิดเห็นหรือถามสิ่งที่สงสัย นักเรียนกล้าที่จะยอมรับข้อผิดพลาดของตนเองโดยไม่กลัวว่าครูจะตำหนิ และนักเรียนไว้วางใจเล่าเรื่องราวที่บ้านให้ครูฟัง รวมเป็น 8 คะแนน

ด้านความรู้ซึ่งถึงความหมาย (Meaning) ผู้วิจัยได้สอบถามนักเรียนถึงความรู้สึกที่ได้บรรเลงดนตรีเป็นของขวัญวันเกิดให้พี่สาว นักเรียนเล่าว่า นักเรียนรู้สึกดีใจอย่างมาก เพราะแม้จะตื่นเต้น จนทำให้บรรเลงผิดไปบ้าง แต่ก็สามารถบรรเลงจนจบเพลงได้ พี่สาว คุณพ่อ และคุณแม่ปรบมือและชื่นชม พี่สาวของนักเรียนขอให้ช่วยสอนบรรเลงบทเพลงดังกล่าว และนักเรียนยินดี เต็มใจที่จะช่วยสอนให้พี่สาวบรรเลงได้สำเร็จเหมือนที่ผู้วิจัยช่วยสอนให้นักเรียนบรรเลงได้จนสำเร็จ และในการเรียนครั้งนี้ นักเรียนบอกกับผู้วิจัยว่า “ผมชอบสอนเปียโน โตขึ้นผมอยากเป็นครูดนตรี อยากให้ทุกคนเล่นดนตรีเพราะมันสนุก แล้วก็เป็ของขวัญที่มอบให้กันได้” คำพูดของนักเรียนทำให้ผู้วิจัยตระหนักว่า นักเรียนค้นพบคุณค่าและความหมายของดนตรีในแบบของตนเอง การประเมินครั้งนี้ผู้วิจัยให้คะแนนในด้านการรู้ซึ่งถึงความหมายครบทุกข้อ

ด้านบรรลุเป้าหมาย (Accomplishment) การเก็บข้อมูลในครั้งนี้ผู้วิจัยพบว่านักเรียนมีเป้าหมายในการเรียนดนตรีระยะยาวคือการเป็นครูสอนดนตรี เป้าหมายดังกล่าวทำให้นักเรียนมีความมุ่งมั่นตั้งใจที่จะพัฒนาศักยภาพของตนเอง รวมทั้งนักเรียนยังนำความรู้ที่ได้รับจากการเรียนดนตรีไปใช้สอน และสร้างความสุขให้กับคนรอบข้าง นอกจากนี้นักเรียนยังมีพัฒนาการในด้านต่าง ๆ ตามองค์ประกอบของทฤษฎีสุนทรียภาพ การประเมินครั้งนี้

ผู้วิจัยให้คะแนนในช่อง นักเรียนพยายามทำเป้าหมายในการเรียนให้สำเร็จ นักเรียนสอนดนตรีคนในครอบครัว
นักเรียนเล่นดนตรีในโอกาสสำคัญ นักเรียนมีพัฒนาการในด้านต่าง ๆ ที่ครูกำหนดไว้ นักเรียนมีสุขภาวะที่ดี นักเรียน
ได้พัฒนาศักยภาพของตนเองอย่างต่อเนื่องผ่านกิจกรรมกรรมดนตรี นักเรียนทราบและแสดงออกถึงจุดแข็งของ
ตนเอง นักเรียนพัฒนาข้อจำกัดของตนเองให้ดีขึ้น และ นักเรียนได้ใช้ความรู้ที่ได้จากการเรียนดนตรีสร้างประโยชน์
ให้กับตนเองและสังคม รวมเป็น 9 คะแนน



ฉ 3

แบบบันทึกการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียนคนที่ 3

ข้อมูลทั่วไปของนักเรียน

นักเรียนหญิง อายุ 7 ปี เริ่มเรียนดนตรีตั้งแต่อายุ 5 ปี เริ่มต้นจากการเรียนวิชาไวโอลิน จากนั้นนักเรียนมีความสนใจที่จะเรียนวิชาเปียโนควบคู่กันด้วย ซึ่งผู้วิจัยเป็นครูผู้สอนให้นักเรียนทั้งสองวิชา โดยได้เดินทางไปสอนที่บ้านของนักเรียน คุณพ่อ และคุณแม่ของนักเรียนส่งเสริมกิจกรรมและการเรียนทุกอย่างที่นักเรียนสนใจ ทั้งทางด้านวิชาการ กีฬา และดนตรี รวมทั้งให้อิสระในการตัดสินใจเลือกว่าอยากเรียนวิชาใดบ้าง แต่นักเรียนมีความสนใจในการเรียนด้านดนตรีมากกว่าด้านอื่น ๆ ในช่วงปิดเทอมนักเรียนจะขอเรียนดนตรีสัปดาห์ละสองครั้ง (โดยปกติเรียนสัปดาห์ละ 1 ครั้ง) รวมทั้งมีความสม่ำเสมอในการเรียน และการฝึกซ้อม

การเก็บข้อมูลการวิจัยครั้งที่ 1 (ก่อนการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่ภาวะ)

เป็นการสังเกตพฤติกรรมเอื้อสังคมก่อนที่นักเรียนจะเริ่มใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่ภาวะ โดยผู้วิจัยเป็นผู้สังเกตพฤติกรรม จดบันทึก และให้คะแนนในช่องบิงโก มีรายละเอียด ดังนี้

ด้านอารมณ์เชิงบวก (Positive emotion) ผู้วิจัยเดินทางไปถึงบ้านของนักเรียนในขณะที่นักเรียนกำลังระบายสีอยู่ที่ชั้นบนของบ้าน คุณแม่ของนักเรียนจึงเรียกให้ลงมาเรียน ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่า นักเรียนรีบวิ่งลงบันไดมาจากชั้นบนด้วยความกระตือรือร้นที่อยากจะเรียน แต่ในระหว่างการเรียนรู้ เมื่อต้องบรรเลงบทเพลงที่มีความยากและซับซ้อน นักเรียนเกิดความเครียด เนื่องจากกดดันตนเองมากเกินไป เมื่อเล่นผิดพลาดจุดเดิมซ้ำ ๆ และไม่สามารถบรรเลงให้สำเร็จได้ นักเรียนร้องไห้ออกมา ผู้วิจัยจึงปลอบใจ และให้กำลังใจ แต่ถึงแม้ว่าจะต้องบรรเลงบทเพลงที่ยากและท้าทายความสามารถ แต่นักเรียนไม่เคยยอมแพ้ และพยายามแก้ไขจุดที่ผิดพลาดให้ดีขึ้น ผู้วิจัยจึงให้คะแนนในช่อง นักเรียนตั้งใจที่ได้มาเรียนดนตรี นักเรียนพยายามแก้ไขจุดบกพร่องของตนเอง และ นักเรียนไม่ย่อท้อเมื่อต้องบรรเลงบทเพลงที่ยาก รวมเป็น 3 คะแนน

ด้านความสนใจในการทำกิจกรรม (Engagement) นักเรียนเป็นเด็กที่มีความมุ่งมั่นตั้งใจในการเรียนทุกครั้ง รวมถึงในการเก็บข้อมูลครั้งนี้ ผู้วิจัยสังเกตว่า นักเรียนมีสมาธิจดจ่ออยู่กับการบรรเลงดนตรีตลอดคาบเรียน ยิ่งต้องบรรเลงเพลงที่ยากและท้าทายความสามารถ นักเรียนยิ่งทุ่มเทสมาธิทั้งหมดไปให้กับการเรียนรู้ เมื่อผู้วิจัยสรุปสิ่งที่เรียน และให้การบ้าน นักเรียนแสดงสีหน้าตกใจและถามว่า “หมดเวลาแล้วหรือคะครู” แสดงให้เห็นว่า นักเรียนมีความเพลิดเพลินในการเรียนและการทำกิจกรรมครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงให้คะแนนในช่อง รู้สึกว่าการเรียนเร็ว เมื่อได้เรียนดนตรี นักเรียนมีสมาธิจดจ่อตลอดเวลาในการเรียน นักเรียนสนุกกับกิจกรรมดนตรีที่ยาก/ท้าทาย นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง นักเรียนเพลิดเพลินเมื่อได้ทำกิจกรรมดนตรีที่ตรงกับทักษะของตนเอง มี และ นักเรียน มีความอดทนต่อความยากของบทเพลง รวมเป็น 6 คะแนน

ด้านความสัมพันธ์เชิงบวก (Relationship) ในการเก็บข้อมูลครั้งนี้ ผู้วิจัยเดินทางไปถึงบ้านของนักเรียน ในขณะที่คุณแม่ของนักเรียนกำลังจัดเตรียมสถานที่สำหรับการเรียน โดยยกเก้าอี้ และที่ตั้งโน้ตเพลงมาจัดเตรียมไว้

เมื่อคุณแม่เห็นผู้วิจัยมาถึง จึงเรียกนักเรียนที่กำลังระบายสีอยู่ชั้นบนของบ้านให้ลงมาเรียน และคุณแม่เดินเข้าไปในห้องครัวเพื่อนำน้ำดื่มมาต้อนรับผู้วิจัย เมื่อนักเรียนลงมาถึงคุณแม่สั่งให้นักเรียนกล่าวสวัสดิ์ผู้วิจัย นักเรียนปฏิบัติตาม นักเรียนเป็นเด็กพุดน้อย มุ่งมั่นตั้งใจเรียนจึงไม่ได้พูดคุยกันขณะเรียนมากนัก แต่นักเรียนเชื่อฟัง และปฏิบัติตามคำแนะนำของผู้วิจัยเสมอ การสังเกตพฤติกรรมในครั้งนี้ผู้วิจัยจึงให้คะแนนในช่อง นักเรียนเชื่อฟังคำสอน/คำแนะนำของครู รวมเป็น 1 คะแนน

ด้านการรู้ซึ่งถึงความหมาย (Meaning) ถึงแม้ว่านักเรียนจะชื่นชอบ ให้ความสำคัญกับเรียนดนตรี และการฝึกซ้อม แต่นักเรียนยังไม่เคยตั้งเป้าหมายในการเรียนด้วยตนเอง ทั้งเป้าหมายระยะสั้นภายในคาบเรียน และเป้าหมายในระยะยาวที่จะเกิดขึ้นในอนาคต ดังนั้นนักเรียนจึงอาจยังไม่ตระหนักถึงคุณค่าและความสำคัญของดนตรีที่มีต่อตนเองและสังคม แต่เรียนดนตรีเพราะชื่นชอบ และมีความเพลิดเพลินเมื่อเรียนเท่านั้น ผู้วิจัยจึงให้คะแนนในช่อง นักเรียนให้คุณค่ากับกระบวนการเรียนรู้ รวม 1 คะแนน เนื่องจากนักเรียนมีความเข้าใจว่า การจะประสบความสำเร็จในการเรียนดนตรีได้ ปัจจัยที่สำคัญคือการฝึกซ้อม

ด้านการบรรลุเป้าหมาย (Accomplishment) เนื่องจากนักเรียนไม่เคยตั้งเป้าหมายในการเรียนดนตรีด้วยตนเอง ทำให้การเรียนขาดทิศทางที่ตรงกับความต้องการที่แท้จริงของนักเรียน และนักเรียนยังไม่มีโอกาส และประสบการณ์ที่จะนำดนตรีไปใช้จริงในชีวิตประจำวัน ทำให้อาจยังไม่เข้าใจถึงความหมาย และการบรรลุเป้าหมายในการเรียนดนตรี และไม่เห็นความเชื่อมโยงระหว่างตนเองกับดนตรี ดังนั้นในการสังเกตพฤติกรรมเอื้อสังคมครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงไม่สามารถให้คะแนนนักเรียนในด้านการบรรลุเป้าหมายช่องใดได้เลย

การเก็บข้อมูลการวิจัยครั้งที่ 2 (ก่อนการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่ภาวะ)

เป็นการสังเกตพฤติกรรมเอื้อสังคมก่อนที่นักเรียนจะเริ่มใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่ภาวะ โดยผู้วิจัยเป็นผู้สังเกตพฤติกรรม จดบันทึก และให้คะแนนในช่องบิงโก มีรายละเอียด ดังนี้

ด้านอารมณ์เชิงบวก (Positive emotion) เมื่อผู้วิจัยเดินทางไปถึงบ้านของนักเรียน พบว่านักเรียนมานั่งรอประจำที่ เตรียมพร้อมที่จะเรียนแล้ว เมื่อเริ่มการเรียน นักเรียนเริ่มต้นด้วยการบรรเลงบทเพลงที่ได้ไปฝึกซ้อมตามการบ้านที่ผู้วิจัยให้ในการเรียนครั้งที่แล้ว ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่า นักเรียนบรรเลงได้อย่างคล่องแคล่ว และมีความมั่นใจมากขึ้น ในขณะที่บรรเลงนักเรียนไม่มีความกังวลใจ อาจเพราะเป็นเพลงที่ได้ฝึกซ้อมมาอย่างดี และคุ้นเคยกับบทเพลงแล้ว ถึงแม้เมื่อเริ่มต้นเรียนบทเพลงใหม่ที่ไม่คุ้นเคย นักเรียนจะกลับไปกังวล และแสดงอาการหงุดหงิด และเสียใจเมื่อบรรเลงผิดพลาด แต่ในวันนี้ นักเรียนก็ได้แสดงให้ผู้วิจัยเห็นว่า นักเรียนมีความสบายใจขณะบรรเลงบทเพลงที่ได้ฝึกซ้อมมาอย่างดีแล้วเช่นกัน การสังเกตพฤติกรรมในครั้งนี้ผู้วิจัยจึงให้คะแนนในช่อง นักเรียนตั้งใจที่ได้เรียนดนตรี นักเรียนมีความสบายใจเมื่อเล่นดนตรี นักเรียนพยายามแก้ไขจุดบกพร่องของตนเอง และ นักเรียนไม่ย่อท้อเมื่อต้องบรรเลงเพลงที่ยาก รวม 4 คะแนน

ด้านความลื่นไหลในการทำกิจกรรม (Engagement) การเรียนในครั้งนี้ นักเรียนได้เริ่มต้นบรรเลงบทเพลงใหม่ นักเรียนยังคงมีสมาธิจดจ่อกับการเรียนเช่นเดิม แต่เมื่อเรียนถึงท่อนที่มีเทคนิคที่ยาก นักเรียนเกิดความเครียด ถึงแม้จะพยายามที่จะบรรเลงให้สำเร็จ แต่ในตอนท้ายคาบเรียนนักเรียนแสดงอาการเบื่อหน่าย มีสีหน้าที่ไม่มีความสุข ผู้วิจัยจึงตกลงกับนักเรียนที่จะเลือกเพลงที่นักเรียนชื่นชอบเพื่อมาเป็นแบบฝึกหัดเสริม ควบคู่กับการเรียนเพลงในหนังสือ นักเรียนจึงขอเลือกเพลงที่คุณแม่ชอบฟัง ซึ่งระดับความยาก และเทคนิคที่ใช้ในการบรรเลงมีความสอดคล้องกับศักยภาพ และสาระในหนังสือเรียนของนักเรียน ผู้วิจัยจึงตอบตกลง นักเรียนจึงวางแผนที่จะเริ่มต้นเรียนในครั้งหน้า การสังเกตพฤติกรรมในครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงให้คะแนนในช่อง นักเรียนมีสมาธิจดจ่อตลอดเวลาในการเรียน นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง นักเรียนมีส่วนร่วมในการเลือกเพลงที่จะเรียน และ นักเรียนมีความอดทนพยายามต่อความยากของบทเพลง รวมเป็น 4 คะแนน

ด้านความสัมพันธ์เชิงบวก (Relationship) ในการเก็บข้อมูลครั้งนี้ นักเรียนเป็นผู้มาเปิดประตูบ้านให้ผู้วิจัย เนื่องจากคุณแม่ของนักเรียนต้องเข้ารักษาตัวที่โรงพยาบาล เมื่อพบผู้วิจัยนักเรียนไม่ได้ยกมือไหว้หรือกล่าวสวัสดี รวมทั้งไม่ได้มีการนำน้ำดื่มมาให้แบบที่คุณแม่ทำทุกครั้ง แต่ในวันนี้ผู้วิจัยและนักเรียนมีโอกาสได้พูดคุยกันมากขึ้น เนื่องจากบทเพลงที่นักเรียนได้เรียนในหนังสือเป็นบทเพลงที่เกี่ยวกับนกมายากล จึงได้พูดคุยเกี่ยวประสบการณ์การชมมายากลในโอกาสต่าง ๆ ของนักเรียน ผู้วิจัยสังเกตว่า เมื่อนักเรียนได้มีโอกาสที่จะพูดคุย เล่าเรื่องราวอื่น ๆ ที่นอกเหนือจากการเรียนบ้าง ทำให้นักเรียนรู้สึกผ่อนคลาย และสบายใจมากขึ้น นอกจากนี้นักเรียนยังได้เล่าถึงเรื่องราวต่าง ๆ ของคนรอบตัว เช่น ครอบครัว และเพื่อนสนิท ที่มีความเกี่ยวข้องเชื่อมโยงกับบทเพลงที่บรรเลงได้ เช่น เพลงที่บรรเลงอยู่เพื่อนสนิทของนักเรียนก็เคยเรียนเหมือนกัน หรือเล่าถึงเพลงที่คุณแม่ของนักเรียนชอบฟัง เป็นต้น ดังนั้นการสังเกตพฤติกรรมในครั้งนี้ผู้วิจัยจึงให้คะแนนในช่อง นักเรียนช่วยเหลือครู นักเรียนและครูร่วมกันหาวิธีแก้ไขปัญหาจากการเรียนร่วมกัน นักเรียนรู้สึกผ่อนคลายกว่าที่แสดงความคิดเห็นหรือถามสิ่งที่สงสัย นักเรียนไว้วางใจที่จะเล่าเรื่องที่โรงเรียน/ที่บ้านให้ฟัง รวมเป็น 4 คะแนน

ด้านการรู้ซึ้งถึงความหมาย (Meaning) แม้ว่านักเรียนให้ความสำคัญกับการเรียนดนตรี และกระบวนการในการฝึกซ้อม สามารถบรรเลงบทเพลงที่ผู้วิจัยให้การบ้านไปฝึกซ้อมได้อย่างคล่องแคล่ว แต่การเก็บข้อมูลในครั้งนี้ผู้วิจัยค้นพบว่า ถึงแม้นักเรียนจะมีความชื่นชอบการเรียนดนตรี แต่หากไม่ตั้งเป้าหมาย ไม่มีทิศทางในการเรียน อาจทำให้เกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน ส่งผลให้ไม่เห็นความหมายและคุณค่าของการเรียนดนตรีในที่สุด ดังนั้นการสังเกตพฤติกรรมในครั้งนี้ผู้วิจัยจึงให้คะแนนในช่อง นักเรียนให้คุณค่ากับกระบวนการเรียนรู้ รวมเป็น 1 คะแนน

ด้านการบรรลุเป้าหมาย (Accomplishment) การบรรลุเป้าหมายตามทฤษฎีสุขภาวะไม่ได้หมายถึงการประสบผลสำเร็จด้านผลสัมฤทธิ์เพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการที่นักเรียนมีพัฒนาการในด้านต่าง ๆ ที่ดีขึ้นด้วย การเก็บข้อมูลในครั้งนี้ ผู้วิจัยสังเกตเห็นถึงพัฒนาการด้านอารมณ์เชิงบวกของนักเรียน ที่มีความมั่นใจมากขึ้น เมื่อได้บรรเลงเพลงที่คุณเคยและได้ฝึกซ้อมมาเป็นอย่างดี รวมถึงสังเกตเห็นพัฒนาการด้านความสัมพันธ์เชิงบวก ที่

ไว้วางใจเล่าเรื่องราวต่าง ๆ ให้ผู้วิจัยฟัง ดังนั้นการสังเกตพฤติกรรมครั้งนี้ผู้วิจัยจึงให้คะแนนในช่อง นักเรียนมีพัฒนาการด้านต่าง ๆ ตามที่ครูกำหนดไว้ รวม 1 คะแนน

การเก็บข้อมูลการวิจัยครั้งที่ 3 (ระหว่างการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่สภาวะ)

เป็นการสังเกตพฤติกรรมเอื้อสังคมในระหว่างที่นักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่สภาวะ โดยผู้วิจัยได้อธิบายกติกาในการเล่นให้นักเรียนฟังโดยละเอียด และให้นักเรียนประเมินตนเองผ่านการใช้เกมบิงโกร่วมกับผู้วิจัย โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ด้านอารมณ์เชิงบวก (Positive emotion) เมื่อนักเรียนได้อ่านข้อความในเกมบิงโกแล้ว นักเรียนให้คะแนนตนเองในช่อง นักเรียนดีใจที่ได้เรียนดนตรี เพราะเป็นสิ่งที่นักเรียนแสดงออกทุกครั้ง หลังจากให้คะแนนตนเองเสร็จแล้ว เป็นการเริ่มต้นการเรียน ในการเรียนครั้งนี้เป็นการเรียนวิชาเปียโน โดยบรรเลงเพลงที่คุณแม่ของนักเรียนชื่นชอบตามที่ได้ตกลงกันในการเรียนครั้งก่อน ซึ่งเพลงดังกล่าวนักเรียนจะต้องย้ายมือไปที่ตำแหน่ง D Position ซึ่งเป็นตำแหน่งที่นักเรียนไม่คุ้นเคย และโน้ตที่ได้จากการกดคีย์แต่ละนิ้วเปลี่ยนแปลงไปจากตำแหน่งเดิม (C Position) ที่นักเรียนจำได้ ดังนั้นนักเรียนจึงต้องใช้ความพยายามในการบรรเลงเพลงดังกล่าวมากยิ่งขึ้น แต่การเรียนในครั้งนี้ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่า แม่นักเรียนจะมีความมุ่งมั่นที่จะบรรเลงเพลงดังกล่าวให้สำเร็จให้คุณแม่ แต่นักเรียนมีความสุข และมีรอยยิ้มในการบรรเลง อารมณ์หงุดหงิดจากการบรรเลงผิดพลาดลดน้อยลง เนื่องจากเป็นเพลงที่นักเรียนได้ยินอยู่เป็นประจำ เมื่อได้ลองบรรเลงด้วยตนเองนักเรียนจึงรู้สึกตื่นเต้น และดีใจที่ตนเองทำได้ ด้วยความตั้งใจ นักเรียนจึงยังแสดงออกถึงพฤติกรรมที่กดดันตนเองจนเกิด ความเครียด หลังจากการเรียน นักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่สภาวะประเมินตนเองอีกครั้ง และให้คะแนนในช่อง นักเรียนกระตือรือร้นเมื่อได้เรียนรู้สิ่งใหม่ นักเรียนมีความสบายใจเมื่อบรรเลงดนตรี นักเรียนไม่หงุดหงิดเมื่อบรรเลงผิดพลาด นักเรียนพยายามแก้ไขจุดบกพร่องของตนเอง และ นักเรียนไม่ย่อท้อเมื่อต้องบรรเลงเพลงที่ยาก รวมเป็น 6 คะแนน ในส่วนที่ผู้วิจัยให้คะแนน สอดคล้องกับนักเรียน แต่เพิ่มเติมช่อง นักเรียนมีรอยยิ้มและเสียงหัวเราะอยู่เสมอ รวมเป็น 7 คะแนน

ด้านความสนใจในการทำกิจกรรม (Engagement) ในการเรียนครั้งนี้ นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเลือกบทเพลงที่จะเรียน โดยเลือกจากเพลงที่คุ้นเคยและฟังเป็นประจำเนื่องจากเป็นเพลงที่คุณแม่ของนักเรียนชื่นชอบ บทเพลงดังกล่าวมีความยากและท้าทาย แต่สอดคล้องกับสาระดนตรีที่นักเรียนเรียนในหนังสือผู้วิจัยจึงตกลงที่จะสอน และช่วยให้นักเรียนบรรเลงเพลงดังกล่าวได้สำเร็จ ในการบรรเลงบทเพลงดังกล่าว นักเรียนจะต้องย้ายมือไปเล่นในตำแหน่ง D Position ซึ่งเป็นตำแหน่งที่นักเรียนไม่คุ้นเคย และโน้ตที่ได้จากการกดคีย์เปียโนแต่ละนิ้วเปลี่ยนแปลงไป ทำให้นักเรียนต้องใช้ความพยายาม และสมาธิอย่างมาก ในการเรียนครั้งนี้ นักเรียนจึงทุ่มเทสมาธิทั้งหมดไปกับการบรรเลงเพลงดังกล่าว ความยากและความท้าทายของการเรียนในครั้งนี้แม้จะส่งผลให้นักเรียนเกิดความกังวล และความเครียดบ้าง แต่ผู้วิจัยสังเกตว่า ในความกังวล และความเครียด นักเรียนมีรอยยิ้ม และมีความสุขเพลิดเพลินในการเรียนเพลงดังกล่าว ไม่รู้สึกเบื่อหน่ายในการเรียนเหมือนครั้งก่อน ในตอนท้ายของคาบเรียนนักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสู่สภาวะประเมินตนเอง และให้คะแนนในช่อง นักเรียนรู้สึกเวลาผ่านไปเร็วเมื่อได้เรียนดนตรี นักเรียนมีสมาธิจดจ่อตลอดการเรียน นักเรียนสนุกกับกิจกรรมดนตรีที่ยาก/ท้าทาย นักเรียนมีส่วนร่วม

ในการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง นักเรียนมีส่วนร่วมในการเลือกเพลงที่จะเรียน นักเรียนมีความอดทนพยายามต่อความยากของบทเพลง และ นักเรียนเพลิดเพลินเมื่อได้ทำกิจกรรมดนตรีที่ตรงกับทักษะที่ตนเองมี รวมเป็น 7 คะแนน ในส่วนที่ผู้วิจัยให้คะแนน มีความสอดคล้องกับนักเรียนทุกข้อ

ด้านความสัมพันธ์เชิงบวก (Relationship) เมื่อผู้วิจัยเดินทางมาถึงบ้านของนักเรียน ผู้วิจัยพบว่าคุณแม่ของนักเรียนกำลังจัดเตรียมสถานที่สำหรับการเรียนเช่นเคย แต่สังเกตเห็นที่แขนของคุณแม่มีผ้าพันแผล ก่อนการเรียนคุณแม่บอกให้นักเรียนกล่าวสวัสดิ์ผู้วิจัยเช่นเดิม ในระหว่างการเรียนครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงพูดคุยกับนักเรียน โดยสอบถามว่า “ครั้งที่แล้วไม่เจอคุณแม่ คุณแม่ไปโรงพยาบาลเพราะอะไรหรือคะ” นักเรียนตอบว่า “คุณแม่เจ็บแขนคะ” ผู้วิจัยจึงขอให้นักเรียนช่วยคุณแม่จัดสถานที่เรียนสำหรับการเรียนในครั้งหน้า โดยชี้ให้เห็นถึงข้อความในบิงโกช่อง นักเรียนช่วยเหลือครู และตกลงจะให้คะแนนในช่องดังกล่าวหากนักเรียนปฏิบัติตาม นักเรียนตอบตกลง ในระหว่างการเรียนนักเรียนพูดคุยกับผู้วิจัยเกี่ยวกับบทเพลงที่เรียน โดยขอให้ผู้วิจัยอ่านและแปลเนื้อเพลงให้ฟัง ในเนื้อเพลงเล่าถึงเรื่องราวของเด็กชาย และมังกรวิเศษที่เป็นเพื่อนรัก และเล่นด้วยกันเป็นประจำทุกวัน แต่ในเมื่อเด็กชายเติบโตเป็นผู้ใหญ่ ก็ทอดทิ้งมังกรวิเศษให้เหงา และไม่กลับมาเล่นด้วยอีก เมื่อนักเรียนได้ฟังเรื่องราวก็รู้สึกเศร้า ผู้วิจัยเปรียบเทียบเรื่องราวของบทเพลงและมังกรวิเศษกับของเล่นของนักเรียน เพราะบ้านของนักเรียนเต็มไปด้วยของเล่นจำนวนมาก (มีห้องเก็บของเล่นโดยเฉพาะ) แล้วสอบถามนักเรียนว่านักเรียนมีของเล่นที่ไม่ได้เล่นมานานแล้วหรือไม่ นักเรียนยอมรับว่ามี ผู้วิจัยจึงชวนคิดต่อว่า “ของเล่นพวกนี้น่าจะเหงาเพราะไม่มีคนเล่นด้วยนานแล้ว เราช่วยของเล่นพวกนั้นได้อย่างไรบ้าง” นักเรียนหยุดคิดแล้วตอบว่า “เราเอาไปแบ่งให้เพื่อน ๆ เล่นได้ หรือเอาไปให้คนที่เขาไม่มีของเล่นก็ได้ ตุ๊กตาก็จะไม่เหงา แล้วเพื่อนก็จะมีของเล่นด้วย แต่ต้องทำความสะอาดก่อนเพราะฝุ่นเยอะมาก แล้วเดี๋ยวจะฮัดเซต” คำตอบของนักเรียนทำให้ผู้วิจัยเห็นว่า บทเพลงที่นักเรียนบรรเลงในครั้งนี้ ช่วยให้นักเรียนใส่ใจความรู้สึกของคนรอบข้าง เป็นห่วงผู้อื่น และรู้จักที่จะแบ่งปัน ในตอนท้ายของการเรียน นักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะประเมินตนเอง และให้คะแนนในช่อง นักเรียนเชื่อฟังคำสอน/คำแนะนำของครู นักเรียนไม่กลัวที่จะเล่าปัญหาที่เกิดขึ้นให้ครูฟัง นักเรียนไม่กังวลเมื่อต้องเล่นเพลงที่ยากเพราะเชื่อว่าครูจะสอนให้สำเร็จได้ นักเรียนรู้สึกผ่อนคลายกล้าที่จะเสนอความคิดเห็นหรือสิ่งที่สงสัย นักเรียนกล้าที่จะยอมรับข้อผิดพลาดของตนเองโดยไม่กลัวว่าครูจะตำหนิ และ นักเรียนไว้วางใจเล่าเรื่องราวที่บ้านให้ครูฟัง รวมเป็น 6 คะแนน ซึ่งการให้คะแนนของผู้วิจัยตรงกับการให้คะแนนของนักเรียนทุกข้อ

ด้านความรู้ซึ่งถึงความหมาย (Meaning) ในการเก็บข้อมูลครั้งนี้ นักเรียนบรรเลงเพลงที่เลือกเอง โดยเลือกจากเพลงที่คุณแม่ชื่นชอบ นักเรียนให้ผู้วิจัยช่วยอ่านและแปลความหมายของบทเพลงให้ฟัง เมื่อนักเรียนทราบความหมายของบทเพลงแล้ว นักเรียนรู้สึกเศร้าและสงสารมังกรวิเศษ เมื่อนำเรื่องราวในบทเพลงไปเชื่อมโยงกับสิ่งรอบตัว และเหตุการณ์ในชีวิตประจำวันของนักเรียน ทำให้นักเรียนเข้าใจ และรู้วิธีที่จะสื่อสารความรู้สึกผ่านบทเพลงมากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยสังเกตได้ถึงความแตกต่างของเสียงเพลงที่นักเรียนบรรเลงระหว่างก่อน และหลังที่จะทราบเรื่องราวของบทเพลง หลังจากทราบเรื่องราวของบทเพลงแล้วนักเรียนบรรเลงออกมาอย่างนุ่มนวล และไพเราะมากยิ่งขึ้น ไม่ได้บรรเลงตามโน้ตเพลงที่เขียนไว้ แต่ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกผ่านบทเพลงด้วย นอกจากนี้นักเรียนยังได้แสดงความคิดเห็น และใช้ความคิดสร้างสรรค์แก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น โดยมีแนวคิดมาจากเรื่องราวของบทเพลงที่บรรเลงอีกด้วย ในตอนท้ายของการเรียน นักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะประเมินตนเอง และให้คะแนนในช่อง

นักเรียนได้แสดงความคิดเห็น และใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ไขปัญหาอย่างมีเป้าหมาย นักเรียนใช้ความรู้ที่ได้จากการเรียนดนตรีแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน นักเรียนให้คุณค่าและความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้ในมิติต่าง ๆ และนักเรียนได้สะท้อนประสบการณ์ที่แสดงถึงการเข้าใจถึงคุณค่าของสิ่งที่ได้เรียนรู้ รวมเป็น 4 คะแนน ซึ่งตรงกับการให้คะแนนของผู้วิจัยทุกข้อ

ด้านการบรรลุเป้าหมาย (Accomplishment) การได้บรรเลงเพลงที่ฟังเป็นประจำ และคุ้นเคยทำให้นักเรียนแสดงพัฒนาการในด้านต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง แม้จะเป็นบทเพลงที่ยาก และท้าทายความสามารถ แต่นักเรียนมีความพยายามที่จะบรรเลงให้สำเร็จ รวมทั้งยังทำให้ผู้วิจัยเห็นถึงจุดแข็งของนักเรียนในการเรียนดนตรีคือนักเรียนจะสามารถเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว เมื่อเป็นเพลงที่มีทำนองคุ้นหู และเคยฟังเป็นประจำ แม้จะมีการย้ายมือไปยังตำแหน่งของที่นักเรียนไม่คุ้นเคย แต่การจดจำทำนองของบทเพลงได้ทำให้นักเรียนเรียนรู้ และสามารถบรรเลงเพลงดังกล่าวได้อย่างรวดเร็ว นอกจากนี้ การเปรียบเทียบเรื่องราวของบทเพลงเชื่อมโยงกับสิ่งรอบตัว หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับนักเรียน ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนใส่ใจ และห่วงใยผู้อื่นมากขึ้น และต่อยอดความคิดจากการเรียนดนตรีไปใช้ช่วยเหลือ แบ่งปันผู้อื่น โดยการแบ่งของเล่นที่ไม่ได้เล่นแล้วให้กับเพื่อน หรือเด็กที่ด้อยโอกาส ในตอนท้ายของการเรียน นักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสถานะประเมินตนเอง และให้คะแนนในช่อง นักเรียนพยายามทำเป้าหมายในการเรียนให้สำเร็จ นักเรียนทราบและแสดงถึงจุดแข็งของตนเอง และ นักเรียนได้ใช้ความรู้ที่ได้จากการเรียนวิชาดนตรีสร้างประโยชน์ให้กับตนเองและสังคม รวมเป็น 3 คะแนน ในส่วนที่ผู้วิจัยให้คะแนนมีความสอดคล้องกับนักเรียน และเพิ่มเติมช่อง นักเรียนมีพัฒนาการด้านต่าง ๆ ที่ครูกำหนดไว้ รวมเป็น 4 คะแนน

การเก็บข้อมูลการวิจัยครั้งที่ 4 (ระหว่างการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสถานะ)

เป็นการสังเกตพฤติกรรมเอื้อสังคมในระหว่างที่นักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสถานะ โดยเริ่มนับคะแนนใหม่ทั้งหมด นักเรียนจะประเมินตนเองผ่านการใช้เกมบิงโกร่วมกับผู้วิจัย มีรายละเอียด ดังนี้

ด้านอารมณ์เชิงบวก (Positive emotion) การเก็บข้อมูลในครั้งนี้อยู่ในช่วงการปิดเทอมที่โรงเรียนของนักเรียน คุณแม่ของนักเรียนแจ้งว่านักเรียนขอเรียนเพิ่มเป็นสัปดาห์ละสองครั้ง (จากปกติเรียนสัปดาห์ละครั้ง) เนื่องจากนักเรียนชื่นชอบ และตื่นเต้นที่จะเรียนเพลงที่ได้เลือกด้วยตนเองให้สำเร็จ เมื่อผู้วิจัยเดินทางมาถึงที่บ้านของนักเรียน เมื่อนักเรียนเห็นผู้วิจัยก็รีบมาเปิดประตูให้ และรีบเล่าว่านักเรียนเล่นได้เกือบจบเพลงแล้ว แต่ยังติดท่อนที่ยากท่อนหนึ่งทำให้ไม่สามารถบรรเลงได้จบได้ การเรียนครั้งนี้ผู้วิจัยและนักเรียนจึงช่วยกันหาสาเหตุว่าทำไมนักเรียนจึงเล่นไม่ได้ และช่วยกันคิดหาวิธีแก้ไขปัญหา จนในที่สุดนักเรียนสามารถบรรเลงเพลงดังกล่าวจนจบเพลงได้สำเร็จ นักเรียนดีใจ ยิ้มและหัวเราะ ที่ตนเองสามารถบรรเลงได้สำเร็จ ในตอนท้ายของการเรียน นักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสถานะประเมินตนเอง และให้คะแนนในทุกช่อง ซึ่งผู้วิจัยเห็นด้วยและให้คะแนนตรงกัน เนื่องจากนักเรียนแสดงพฤติกรรมที่สะท้อนกับข้อความในเกมบิงโกจริง

ด้านความสนใจในการทำกิจกรรม (Engagement) การเรียนครั้งนี้เริ่มต้นโดยการที่นักเรียนบรรเลงเพลงที่ได้ฝึกซ้อมเป็นการบ้านให้ผู้วิจัยฟัง ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่า นักเรียนบรรเลงได้อย่างคล่องแคล่ว และมั่นใจ แสดง

ให้เห็นถึงการทุ่มเทฝึกซ้อม และความรับผิดชอบในฐานะนักเรียน ถึงแม้จะยังมีบางท่อนของบทเพลงที่ยากและนักเรียนยังไม่สามารถบรรเลงได้ แต่ในระหว่างคาบเรียนนักเรียนมีสมาธิจดจ่อกับการเรียน และการแก้ไขจุดที่ผิดพลาดของตนเอง และตั้งเป้าหมายว่าจะบรรเลงให้จบทั้งเพลงในวันนี้ จนในที่สุดก็สามารถบรรเลงได้จนจบเพลง นักเรียนตื่นเต้นและดีใจเป็นอย่างมาก บรรเลงเพลงดังกล่าวซ้ำวนอีกหลายครั้งจนมั่นใจว่าถูกต้องทั้งหมดแล้ว ผู้วิจัยจึงสอบถามว่านักเรียนพอใจกับสิ่งที่เล่นหรือไม่ หากปรับปรุงแก้ไขได้อยากปรับปรุงที่จุดใด นักเรียนตอบว่า นักเรียนจดจำโน้ต และวิธีการบรรเลงได้ทั้งหมดแล้ว แต่ยังขาดความมั่นใจ ทำให้เมื่อบรรเลงผิดแล้วหยุดเล่นกลางเพลงขาดความต่อเนื่อง วิธีแก้ไขคือต้องฝึกฝนให้มากขึ้น ผู้วิจัยตอบเห็นด้วย และชื่นชมที่นักเรียนสามารถประเมินผลการเรียนของตนเองเพื่อนำข้อผิดพลาดไปแก้ไขได้ นักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุนัขภาวะประเมินตนเอง และให้คะแนนในช่อง นักเรียนรู้สึกเวลาผ่านไปเร็วเมื่อได้เรียนดนตรี นักเรียนมีสมาธิจดจ่อตลอดการเรียน นักเรียนสนุกกับกิจกรรมดนตรีที่ยาก/ท้าทาย นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง นักเรียนมีส่วนร่วมในการเลือกเพลงที่จะเรียน นักเรียนมีความอดทนพยายามต่อความยากของบทเพลง นักเรียนเพลิดเพลินเมื่อได้ทำกิจกรรมดนตรีที่ตรงกับทักษะที่ตนเองมี รวมเป็น 7 คะแนน ในส่วนที่ผู้วิจัยให้คะแนน มีความสอดคล้องกับนักเรียนแต่เพิ่มเติมในช่องนักเรียนเป็นผู้กำหนดเป้าหมายในการเรียน และนักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียนรู้ของตนเอง รวมเป็น 9 คะแนน

ด้านความสัมพันธ์เชิงบวก (Relationship) เมื่อผู้วิจัยเดินทางมาถึงบ้านของนักเรียน ผู้วิจัยพบว่า นักเรียนกำลังจัดสถานที่ เตรียมเก้าอี้ และที่ตั้งโน้ตเพลงเพื่อให้พร้อมสำหรับการเรียน และไม่ลืมที่จะเตรียมเก้าอี้และน้ำดื่มให้ผู้วิจัยด้วย เมื่อเห็นผู้วิจัยนักเรียนรีบวิ่งมาเปิดประตูให้และกล่าวสวัสดิโดยไม่ต้องให้คุณแม่สั่ง ผู้วิจัยกล่าวขอบคุณและให้คะแนนนักเรียนในช่อง นักเรียนช่วยเหลือครู ตามที่ได้ตกลงกันไว้ ในระหว่างการเรียนมีท่อนหนึ่งของเพลงที่ทำทลายความสามารถของนักเรียน และนักเรียนไม่มั่นใจว่าจะสามารถบรรเลงได้ ผู้วิจัยจึงให้กำลังใจและชวนให้นักเรียนคิดว่าจะแก้ไขอย่างไรดี นักเรียนเสนอแนวทางการแก้ไขปัญหา โดยการขอให้ผู้วิจัยบรรเลงไปพร้อมกับนักเรียน ผู้วิจัยตอบตกลง เมื่อไม่ต้องบรรเลงคนเดียวนักเรียนจึงมีความมั่นใจมากขึ้น และบรรเลงได้ถูกต้องในที่สุด ซึ่งเมื่อนักเรียนบรรเลงเพลงได้สำเร็จ นักเรียนดีใจอย่างมาก ผู้วิจัยจึงเพิ่มความมั่นใจให้กับนักเรียน โดยการยืนยันว่านักเรียนบรรเลงได้ถูกต้องแล้ว ขอให้เชื่อมั่นในตนเองมากยิ่งขึ้น นักเรียนแสดงสีหน้าดีใจที่ได้รับคำชื่นชมและรับปากที่จะเชื่อมั่นในตนเองมากยิ่งขึ้น ในตอนท้ายของการเรียน นักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุนัขภาวะประเมินตนเอง และให้คะแนนในช่อง นักเรียนกล่าวท้าทายครูก่อนเริ่มต้นการเรียน นักเรียนเชื่อฟังคำสอน/คำแนะนำของครู นักเรียนช่วยเหลือครู นักเรียนและครูหาวิธีแก้ไขปัญหาในการเรียนและการฝึกซ้อมร่วมกัน นักเรียนไม่กังวลว่าต้องเล่นเพลงที่ยากเพราะมั่นใจว่าครูจะช่วยสอนให้สำเร็จได้ นักเรียนรู้สึกผ่อนคลายกล้าเสนอความคิดเห็น และถามในสิ่งที่สงสัย รวมเป็น 6 คะแนน ซึ่งตรงกับกรให้คะแนนของผู้วิจัยทุกข้อ

ด้านความรู้ซึ่งถึงความหมาย (Meaning) เมื่อนักเรียนบรรเลงบทเพลงที่เลือกได้สำเร็จจนจบเพลงตามเป้าหมายที่ได้ตั้งไว้ จากการเสนอแนวทางการแก้ไขปัญหามาของนักเรียน ผู้วิจัยได้สอบถามความรู้สึกของนักเรียนเกี่ยวกับบทเพลง นักเรียนเล่าว่าในขณะที่นักเรียนบรรเลงก็ได้นึกถึงเรื่องราวและความหมายของบทเพลงตามไปด้วย ประกอบกับทำนองของเพลง ทำให้รู้สึกเศร้า และเข้าใจความรู้สึกของมังกรวิเศษที่ถูกเพื่อนรักทอดทิ้ง ผู้วิจัยจึงให้นักเรียนบรรเลงเพลงที่เคยเรียนมาแล้วในหนังสือ แล้วจินตนาการว่าผู้แต่งเพลงกำลังรู้สึกอย่างไร หลังจากนั้นให้

นักเรียนเลือกบรรเลงเพลงที่ตรงกับความรู้สึกของตนเองในขณะนี้แล้วให้ผู้วิจัยเอา และสลับให้ผู้วิจัยบรรเลงแล้วนักเรียนเอา ผู้วิจัยเล่นเพลงซ้ำที่มีทำนองเศร้า นักเรียนจึงถามผู้วิจัยว่า “ครูเศร้าเรื่องอะไร” แล้วกอดผู้วิจัย ผู้วิจัยและนักเรียนช่วยกันสรุปกิจกรรมดังกล่าว โดยสรุปได้ว่า เราสามารถถ่ายทอดความรู้สึกให้ผู้อื่นรับรู้ได้ผ่านเสียงดนตรีโดยไม่ต้องใช้คำพูดใด ๆ และสามารถรับรู้ความรู้สึกของผู้อื่นผ่านเสียงดนตรีที่เขาถ่ายทอดได้เช่นกัน ในตอนท้ายของคาบเรียน นักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะประเมินตนเอง และให้คะแนนในช่อง นักเรียนมีเป้าหมายของการเรียนดนตรีในแต่ละครั้ง นักเรียนได้แสดงความคิดเห็น และใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ไขปัญหาอย่างมีเป้าหมาย นักเรียนให้คุณค่าและความสำคัญกับกระบวนการในการเรียนรู้ นักเรียนสะท้อนประสบการณ์ที่แสดงถึงการเข้าใจคุณค่าของสิ่งที่ได้เรียนรู้ นักเรียนภูมิใจในตนเองเมื่อประสบความสำเร็จ และ นักเรียนอธิบายได้ว่าดนตรีมีประโยชน์ต่อสังคมอย่างไร รวมเป็น 6 คะแนน ซึ่งสอดคล้องกับการประเมินของผู้วิจัยแต่เพิ่มเติมในช่อง นักเรียนใช้ความรู้ที่ได้จากการเรียนดนตรีแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน รวมเป็น 7 คะแนน

ด้านการบรรลุเป้าหมาย (Accomplishment) จากการเรียนและการทำกิจกรรมดนตรีในครั้งนี้ทำให้นักเรียนเริ่มที่จะตั้งเป้าหมายในการเรียนดนตรี โดยเริ่มต้นจากการตั้งเป้าหมายระยะสั้นภายในคาบเรียนที่จะบรรเลงเพลงที่ชื่นชอบให้สำเร็จ และมีความมุ่งมั่น ความพยายามที่จะบรรลุเป้าหมายที่ได้ตั้งไว้ นอกจากนี้นักเรียนยังมีพัฒนาการในด้านต่าง ๆ รวมทั้งตระหนักถึงคุณค่าและความสำคัญของดนตรีที่บทบาทต่อตนเอง และสังคม ในตอนท้ายคาบเรียนนักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะประเมินตนเอง และให้คะแนนในช่อง นักเรียนพยายามทำเป้าหมายในการเรียนให้สำเร็จ นักเรียนมีพัฒนาการด้านต่าง ๆ ที่ครูกำหนดไว้ นักเรียนได้พัฒนาศักยภาพของตนเองผ่านกิจกรรมกรรมดนตรี นักเรียนทราบและแสดงถึงจุดแข็งของตนเอง และ นักเรียนพัฒนาข้อจำกัดของตนเองให้ดีขึ้น รวมเป็น 5 คะแนน ในส่วนการประเมินของผู้วิจัย ให้คะแนนตรงกับนักเรียนและเพิ่มเติมช่อง นักเรียนมีสุขภาวะที่ดี รวมเป็น 6 คะแนน

การเก็บข้อมูลการวิจัยครั้งที่ 5 (ระหว่างการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ)

เป็นการสังเกตพฤติกรรมเอื้อสังคมในระหว่างที่นักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ โดยเริ่มนับคะแนนใหม่ทั้งหมด นักเรียนจะประเมินตนเองผ่านการใช้เกมบิงโกร่วมกับผู้วิจัย มีรายละเอียด ดังนี้

ด้านอารมณ์เชิงบวก (Positive emotion) ในการเก็บข้อมูลครั้งนี้เป็นการทบทวนเพลงเดิมที่นักเรียนเลือกเรียนจากเพลงที่คุณแม่ชอบ ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่านักเรียนบรรเลงได้อย่างคล่องแคล่ว และมีความมั่นใจในการเล่น จึงสอบถามนักเรียนว่าอยากลองบรรเลงให้คุณแม่ฟังหรือไม่ นักเรียนตอบตกลง ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่า นักเรียนมีความมุ่งมั่นในการฝึกซ้อมและบรรเลงเพลงดังกล่าวมากยิ่งขึ้น เพราะกังวลว่าจะบรรเลงผิด ความกังวลดังกล่าวส่งผลให้นักเรียนเกิดความเครียด แต่ในตอนท้ายคาบเมื่อนักเรียนได้บรรเลงเพลงให้คุณแม่ฟัง แม้จะยังมีข้อผิดพลาดเล็กน้อย แต่นักเรียนบรรเลงด้วยความตั้งใจ และคุณแม่บอกกับนักเรียนว่าดีใจที่นักเรียนคิดถึง อยากจะเล่นเพลงโปรดให้ฟัง และภูมิใจในตัวนักเรียนมาก ผู้วิจัยสังเกตว่า นักเรียนมีความสุข แม้จะบรรเลงผิด แต่นักเรียนไม่เสียใจไม่ตำหนิตนเอง และภูมิใจในตนเองเช่นกัน การแสดงในครั้งนี้ช่วยให้นักเรียนเข้าใจว่า ความสำเร็จในการเรียนดนตรีอาจไม่ใช่การบรรเลงได้ถูกต้องเสมอไป แต่การบรรเลงผิดแล้วเรียนรู้ พยายามที่จะแก้ไข พัฒนานตนเองให้ดีขึ้นก็นับว่าเป็นสิ่งที่สร้างความภูมิใจให้ตนเอง และครอบครัวได้เช่นกัน หลังจากจบการแสดง นักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎี

สภาวะประเมินตนเองและให้คะแนนในช่อง นักเรียนดีใจที่ได้มาเรียนดนตรี นักเรียนมีรอยยิ้มและเสียงหัวเราะอยู่เสมอ นักเรียนมีความสุขสบายใจเมื่อบรรเลงดนตรีไม่ว่าบรรเลงถูกหรือผิด นักเรียนไม่หงุดหงิดเมื่อบรรเลงผิดพลาด นักเรียนพยายามแก้ไขจุดบกพร่องของตนเอง และ นักเรียนไม่ย่อท้อเมื่อต้องบรรเลงเพลงที่ยาก รวมเป็น 6 คะแนน ส่วนการให้คะแนนของผู้วิจัยมีความสอดคล้องกับนักเรียน แต่เพิ่มเติมในช่อง นักเรียนสนุกเมื่อได้ค้นหาวิธีการเรียนรู้ด้วยตนเอง รวมเป็น 7 คะแนน

ด้านความสนใจในการทำกิจกรรม (Engagement) ในการเรียนครั้งนี้ ผู้วิจัยและนักเรียนได้ตั้งเป้าหมายในการเรียนร่วมกัน คือการแสดงบรรเลงบทเพลงที่เรียน ให้คุณแม่ของนักเรียนฟังตอนท้ายคาบ ผู้วิจัยสังเกตว่า นักเรียนมุ่งมั่นตั้งใจที่จะบรรเลงไม่ให้เกิดความผิดพลาด เพราะอยากให้คุณแม่ได้ฟังเพลงที่ไพเราะมากที่สุด ทำให้นักเรียนมีสมาธิและจดจ่อกับการเรียนในครั้งนี้นี้มากกว่าครั้งอื่น ๆ และฝึกซ้อมเพลงที่ต้องแสดงวนซ้ำอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้เกิดความมั่นใจมากที่สุด เมื่อผู้วิจัยบอกว่าถึงเวลาที่ต้องบรรเลงให้คุณแม่ฟังแล้ว นักเรียนรีบดูนาฬิกาแล้วตกใจเพราะหมดเวลาเรียนแล้ว และรู้สึกที่เวลาผ่านไปเร็วมาก นักเรียนเตรียมความพร้อมก่อนการแสดงโดยการทำสมาธิ หลับตาและหายใจเข้า ออก ซ้ำ ๆ และเริ่มบรรเลง ระหว่างที่นักเรียนบรรเลงนักเรียนมีสมาธิ และตั้งใจอย่างมาก ถึงแม้จะมีข้อผิดพลาดเล็กน้อย แต่ก็สามารถบรรเลงจนจบเพลงได้สำเร็จ ผู้วิจัย คุณแม่ และพี่สาวของนักเรียนที่ได้ชมการแสดงปรบมือให้ นักเรียนดีใจ และมีความสุขในการแสดงครั้งนี้อย่างมาก หลังจากนั้น นักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสภาวะประเมินตนเองโดยให้คะแนนตนเองด้านความสนใจในการทำกิจกรรมครบทุกช่อง ผู้วิจัยเห็นว่าเหมาะสม เพราะในการเก็บข้อมูลครั้งนี้ นักเรียนมีความมุ่งมั่นตั้งใจ และมีพัฒนาการที่ดีขึ้นอย่างชัดเจน

ด้านความสัมพันธ์เชิงบวก (Relationship) เมื่อผู้วิจัยเดินทางมาถึงบ้านของนักเรียน พบว่า สถานที่ในการเรียนถูกจัดเตรียมไว้เรียบร้อยแล้ว สอบถามจากคุณแม่ของนักเรียน คุณแม่แจ้งว่านักเรียนเป็นคนจัดเตรียมไว้ตั้งแต่ตอนเช้า เมื่อถึงเวลาเรียน นักเรียนลงมาจากชั้นบนของบ้าน และยกมือไหว้ผู้วิจัย โดยคุณแม่ไม่ต้องออกคำสั่งการเรียนครั้งนี้ผู้วิจัย และนักเรียนตั้งเป้าหมายร่วมกันว่าตอนท้ายคาบจะแสดงการบรรเลงเปียโนเพลงที่คุณแม่ชื่นชอบ ในตอนแรกนักเรียนมีความกังวลเล็กน้อย กลัวว่าจะบรรเลงผิดพลาด ผู้วิจัยจึงตั้งคำถามให้นักเรียนคิดว่า “หนูคิดว่าการเล่นผิมีข้อดีไหมคะ” นักเรียนหยุดคิด แล้วให้คำตอบว่า “ถ้าเราเล่นผิตรงไหน แปลว่าเราต้องซ้อมตรงนั้นให้บ่อยขึ้น แล้วเราก็จะไม่ผิอีก” ผู้วิจัยจึงช่วยสรุปคำตอบของนักเรียนอีกครั้งว่า การเล่นผิช่วยให้นักเรียนทราบ และประเมินตนเองได้ว่ายังมีข้อบกพร่องที่ใด และสามารถทำให้นักเรียนพัฒนาทักษะการบรรเลงดนตรีได้ดีขึ้น เพราะฉะนั้นไม่ต้องกลัวที่จะบรรเลงผิ หลังจากนั้นผู้วิจัยสังเกตว่า นักเรียนมีความมั่นใจที่จะบรรเลงมากยิ่งขึ้น เมื่อนักเรียนแสดงการบรรเลงเปียโน คุณแม่ และพี่สาวของนักเรียนมาชม และหลังแสดงเสร็จทุกคนปรบมือให้กำลังใจ และกล่าวชื่นชมนักเรียน นักเรียนดีใจ ยิ้มและหัวเราะอย่างมีความสุข รวมทั้งทุกคนในครอบครัวของนักเรียนก็มีความสุขเช่นกัน โดยเฉพาะคุณแม่ของนักเรียน เพราะเพลงนี้นักเรียนเลือกเพราะเป็นเพลงที่คุณแม่ชอบ พี่สาวอยากลองฝึกเล่นเพลงนี้บ้าง นักเรียนรับปากว่าจะช่วยสอนให้ หลังการแสดงนักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสภาวะประเมินตนเอง และให้คะแนนในช่อง นักเรียนกล่าวทักทายครู นักเรียนเชื่อฟังคำสอนคำแนะนำของครู / นักเรียนช่วยเหลือคุณครู นักเรียนและครูหาวิธีแก้ไขปัญหากจากการเรียนและการฝึกซ้อมร่วมกัน นักเรียนไม่กลัวที่จะเล่าปัญหาที่เกิดขึ้นให้ครูฟัง นักเรียนไม่กังวลที่ต้องบรรเลงเพลงยากเพราะเชื่อว่าครูช่วยสอนให้สำเร็จได้ นักเรียนรู

สีก่อนคลายกล้ามเนื้อแสดงความคิดเห็นหรือสิ่งที่สงสัย และนักเรียนยอมรับข้อผิดพลาดของตนเองโดยไม่กลัวว่าครูจะตำหนิ รวมเป็น 8 คะแนน ซึ่งตรงกับการให้คะแนนของผู้วิจัยทุกข้อ

ด้านการรู้ซึ่งถึงความหมาย (Meaning) ประสบการณ์ในการแสดงเปียโนให้คนในครอบครัวชมของนักเรียนครั้งนี้ ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้ความหมายของการเรียนดนตรีในรูปแบบของตนเอง ก่อนการใช้เกมบิงโก นักเรียนตั้งใจ และมีความมุ่งมั่นในการเรียนอย่างมาก เมื่อบรรเลงผิด หรือบรรเลงเพลงที่ยากไม่สำเร็จ นักเรียนจึงเกิดความเครียดมาก เพราะทุกสิ่งไม่เป็นไปตามที่คาดหวังไว้ แต่การแสดงในวันนี้ แม้นักเรียนจะมีข้อผิดพลาดในการบรรเลง แต่ทุกคนที่รับชมไม่ได้ให้ความสำคัญกับจุดที่นักเรียนบรรเลงผิดมากเท่ากับการเห็นในความตั้งใจ และความพยายามของนักเรียน ดังนั้น นักเรียนจึงไม่นำความผิดพลาดมากด้นตนเอง แต่นำมาใช้เป็นสิ่งที่ทำให้ได้เรียนรู้ และพัฒนาตนเองต่อไป นักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะประเมินตนเอง และให้คะแนนในช่อง นักเรียนมีเป้าหมายในการเรียนดนตรีแต่ละครั้ง นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นและความคิดสร้างสรรค์ นักเรียนได้ใช้ความรู้ที่ได้จากการเรียนดนตรีแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน นักเรียนให้คุณค่ากับกระบวนการเรียนรู้ นักเรียนสะท้อนประสบการณ์ที่แสดงถึงการเข้าใจคุณค่าของสิ่งที่ได้เรียนรู้ นักเรียนภูมิใจในตนเองเมื่อประสบความสำเร็จ รวมเป็น 6 คะแนน ในส่วนที่ผู้วิจัยประเมินนักเรียนมีเพิ่มเติมช่อง นักเรียนเห็นคุณค่าของตนเองมากขึ้นเมื่อเรียนดนตรี รวมเป็น 7 คะแนน

ด้านการบรรลุเป้าหมาย (Accomplishment) การเก็บข้อมูลในครั้งนี้ นักเรียนมีส่วนร่วมในการกำหนดเป้าหมายในการเรียน ผู้วิจัยสังเกตว่า เมื่อนักเรียนได้มีส่วนร่วมในการตั้งเป้าหมาย และโดยเฉพาะเป็นเป้าหมายที่มีความตั้งใจจะทำเพื่อผู้อื่น นักเรียนจะมีความมุ่งมั่น ตั้งใจ และพยายามมากกว่าการเรียนแบบปกติ แสดงให้เห็นว่าแรงจูงใจในการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมของนักเรียน มาจากการที่นักเรียนรู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ และสังคม รวมทั้งการมีความสัมพันธ์อันดีกับคนรอบข้าง ก็เป็นสิ่งที่กระตุ้นให้นักเรียนใส่ใจ และมีจิตใจที่อยากจะทำสิ่งที่ดีให้กับคนรอบข้าง เช่นการที่นักเรียนมุ่งมั่นตั้งใจ บรรเลงเปียโนเพื่อคุณแม่ในการเก็บข้อมูลครั้งนี้ นักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะประเมินตนเอง และให้คะแนนในช่อง นักเรียนพยายามทำเป้าหมายของการเรียนให้สำเร็จ นักเรียนเล่นดนตรีในโอกาสสำคัญ นักเรียนมีพัฒนาการด้านต่าง ๆ ที่ครูกำหนดไว้ นักเรียนได้พัฒนาศักยภาพของตนเองผ่านกิจกรรมกรรมดนตรี นักเรียนทราบและแสดงออกถึงจุดแข็งของตนเอง และ นักเรียนพัฒนาข้อจำกัดของตนเองให้ดีขึ้น รวมเป็น 6 คะแนนสอดคล้องกับการให้คะแนนของผู้วิจัย แต่ผู้วิจัยให้คะแนนเพิ่มเติมในช่อง นักเรียนมีสุขภาวะที่ดี รวมเป็น 7 คะแนน

การเก็บข้อมูลการวิจัยครั้งที่ 6 (ระหว่างการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ)

เป็นการสังเกตพฤติกรรมเอื้อสังคมในระหว่างที่นักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ โดยเริ่มนับคะแนนใหม่ทั้งหมด นักเรียนจะประเมินตนเองผ่านการใช้เกมบิงโกร่วมกับผู้วิจัย มีรายละเอียด ดังนี้

ด้านอารมณ์เชิงบวก (Positive emotion) การเก็บข้อมูลในครั้งนี้นักเรียนเรียนวิชาไวโอลิน เมื่อผู้วิจัยเดินทางถึงบ้านของนักเรียน นักเรียนรีบมาต้อนรับและเปิดประตูให้ ในขณะที่เรียน พี่สาวของนักเรียนขอเข้าสังเกตการณ์เรียนด้วย ผู้วิจัยสังเกตว่าเมื่อมีพี่สาว นักเรียนผ่อนคลายมากขึ้น เมื่อบรรเลงผิดก็ไม่หงุดหงิด หันไป

หัวเราะกับพี่สาว และนักเรียนกับพี่สาวก็พยายามช่วยกันฟังว่าเล่นเพี้ยนหรือไม่ เนื่องจากพี่สาวของนักเรียนเรียนดนตรีวิชาเปียโน และ กิตาร์เช่นกัน จึงสามารถช่วยเหลือกันและกันในการฝึกซ้อมได้ ในวันนี้ นักเรียนบรรเลงเพลงที่ ยาก ในบางท่อนนักเรียนไม่สามารถบรรเลงเสียงที่ถูกต้องได้ ผู้วิจัยจึงชวนคิดวิธีว่าจะฝึกซ้อมอย่างไรให้ได้เสียงที่ถูกต้อง นักเรียนตอบว่า ให้พี่สาวช่วยกดเปียโนเพื่อตรวจสอบเสียงที่ถูกต้องได้ ซึ่งเมื่อทดลองใช้วิธีดังกล่าวก็ประสบความสำเร็จ นักเรียนบรรเลงโน้ตได้เสียงที่ถูกต้อง แม่นยำมากขึ้น รวมทั้งสนุกกับการฝึกซ้อมมากขึ้นเพราะได้ทำ กิจกรรมดนตรีร่วมกับพี่สาว ในตอนท้ายของการเรียน นักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะประเมินตนเองและให้คะแนนในช่อง นักเรียนตั้งใจที่ได้มาเรียนดนตรี นักเรียนมีรอยยิ้มและเสียงหัวเราะอยู่เสมอ นักเรียนสนุกเมื่อได้ค้นหาวิธีการเรียนรู้ด้วยตนเอง นักเรียนมีความสุขใจเมื่อบรรเลงดนตรีไม่ว่าบรรเลงถูกหรือผิด นักเรียนไม่หงุดหงิดเมื่อบรรเลงผิดพลาด นักเรียนพยายามแก้ไขจุดบกพร่องของตนเอง และนักเรียนไม่ย่อท้อเมื่อต้องบรรเลงเพลงที่ยาก รวมเป็น 7 คะแนน ส่วนการให้คะแนนของผู้วิจัยมีความสอดคล้องกับนักเรียน แต่เพิ่มเติมในช่อง นักเรียนรู้สึกกระตือรือร้นเมื่อได้เรียนรู้สิ่งใหม่ และนักเรียนรู้สึกสบายใจเมื่อได้เรียนดนตรี รวมเป็น 9 คะแนน

ด้านความสนใจในการทำกิจกรรม (Engagement) การเรียนในวันนี้ นักเรียนเป็นผู้กำหนดเป้าหมายในการเรียน ในตอนแรกผู้วิจัยวางแผนการสอนโดยคาดการณ์ว่าจะสามารถสอนทันได้เพียงครึ่งเพลง แต่นักเรียนชื่นชอบเพลงที่เรียนอย่างมาก จึงขอให้ผู้วิจัยสอนจนจบเพลง เพื่อจะได้ฝึกซ้อมระหว่างในวันที่ไม่มีเรียน นักเรียนจึง ตั้งใจ และทุ่มเทสมาธิให้กับการเรียน เมื่อนักเรียนบรรเลงจนจบเพลงได้สำเร็จ พบว่าเกินเวลาเรียนไป 15 นาทีแล้ว แต่นักเรียนยังไม่รู้สึกเหนื่อย นักเรียนสนุกและเพลิดเพลินที่ได้บรรเลงเพลงที่ชื่นชอบ ทำให้สามารถบรรเลงซ้ำ ต่อเนื่องได้หลายครั้ง แม้จะเป็นบทเพลงที่ค่อนข้างยาว ก่อนหน้าการใช้เกมบิงโก นักเรียนมักจะเครียดและกังวลระหว่างการเรียนรู้ทำให้ร่างกายอ่อนล้า แล้วขอพักระหว่างการเรียนบ่อย ๆ แต่ในการเก็บข้อมูลครั้งนี้ นักเรียนสามารถบรรเลง และปฏิบัติกิจกรรมดนตรีได้อย่างสนใจและต่อเนื่อง ในตอนท้ายของการเรียนนักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะประเมินตนเองและให้คะแนนในช่อง นักเรียนรู้สึกเวลาผ่านไปเร็วเมื่อได้เรียนดนตรี นักเรียนมีสมาธิจดจ่อตลอดเวลาในการเรียน นักเรียนสนุกกับกิจกรรมดนตรีที่ยาก/ท้าทาย นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง นักเรียนเป็นผู้กำหนดเป้าหมายในการเรียน นักเรียนมีความอดทนพยายามต่อความยากของบทเพลง และนักเรียนเพลิดเพลินเมื่อได้ทำกิจกรรมดนตรี รวมเป็น 7 คะแนน ซึ่งตรงกับการให้คะแนนของผู้วิจัยทุกข้อ

ด้านความสัมพันธ์เชิงบวก (Relationship) เมื่อผู้วิจัยเดินทางมาถึงบ้านของนักเรียน นักเรียนรีบมาต้อนรับ และกล่าวทักทายสวัสดิ์ ผู้วิจัยสังเกตว่ามีการจัดเตรียมสถานที่สำหรับการเรียนเรียบร้อยแล้ว จึงสอบถามนักเรียนว่าใครเป็นผู้จัดสถานที่ นักเรียนยิ้มและตอบอย่างภูมิใจว่าเป็นตนเอง ผู้วิจัยกล่าวชื่นชม และขอบคุณที่นักเรียนจัดเตรียมเก้าอี้สำหรับผู้วิจัย และพี่สาวที่วันนี้ขอเข้ามาสังเกตการเรียนด้วย ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่าในระหว่างการเรียนรู้ นักเรียนมักจะหากิจกรรมดนตรีที่ทำร่วมกับพี่สาวได้ เพราะกลัวพี่สาวรู้สึกเหงา และเบื่อ โดยนักเรียนแสดงความคิดเห็นในการแก้ไขปัญหาบรรเลงเสียงเพี้ยน โดยให้พี่สาวช่วยกดเปียโนให้เพื่อเป็นการตรวจสอบเสียง เมื่อเรียนเสร็จนักเรียนบอกกับผู้วิจัยว่า พี่สาวเห็นนักเรียนบรรเลงไวโอลินแล้วชื่นชอบ อยากเรียนเช่นกัน แสดงให้เห็นว่านักเรียนและพี่สาวมีความสัมพันธ์อันดีต่อกัน นักเรียนห่วงใย และใส่ใจความรู้สึกของพี่สาวอย่างมาก รวมทั้งสามารถ

เชื่อมโยงความสัมพันธ์ดังกล่าวได้ด้วย “ดนตรี” ในตอนท้ายของคาบเรียนนักเรียนใช้เกมบิงโกประเมินตนเองโดยให้คะแนนในช่อง นักเรียนกล่าวทักทายครูก่อนเริ่มต้นการเรียน นักเรียนเชื่อฟังคำสอน/คำแนะนำของครู นักเรียนช่วยเหลือครู นักเรียนและครูหาวิธีแก้ไขปัญหาการบรรเลงร่วมกัน นักเรียนไม่กังวลเมื่อต้องเล่นเพลงที่ยากเพราะเชื่อว่าครูจะช่วยสอนให้เล่นสำเร็จได้ และ นักเรียนรู้สึกผ่อนคลาย กล้าที่จะเสนอความคิดเห็นหรือถามสิ่งที่สงสัย รวมเป็น 6 คะแนน สอดคล้องกับการประเมินของผู้วิจัยแต่เพิ่มเติมในช่อง นักเรียนไว้วางใจที่จะเล่าเรื่องราวที่บ้านให้ครูฟัง รวมเป็น 7 คะแนน

ด้านการรู้ซึ่งถึงความหมาย (Meaning) ในการเรียนครั้งนี้ นักเรียนตั้งเป้าหมายในการเรียนอย่างชัดเจน ซึ่งเป็นเป้าหมายที่เกินความคาดหวังของผู้วิจัย เนื่องจากผู้วิจัยคาดว่าจะสอนได้เพียงครึ่งเพลง แต่นักเรียนขอให้ผู้วิจัยสอนจนจบเพลง เพราะเป็นเพลงที่ชื่นชอบ และอยากฝึกซ้อมในวันที่ไม่มีเรียน คำขอดังกล่าวแสดงให้เห็นว่านักเรียนเห็นถึงคุณค่าและความสำคัญของการเรียนดนตรี และให้ความสำคัญกับกระบวนการฝึกซ้อม วางแผนการเรียนและการซ้อมอย่างมีเป้าหมาย รวมทั้งมีวินัย และความรับผิดชอบต่อนาทีของตนเองอย่างดี การเรียนในวันนี้ที่สาวของนักเรียนเข้าร่วมสังเกตการเรียนด้วย ระหว่างการเรียนนักเรียนได้นำเสนอวิธีการฝึกซ้อม โดยขอความช่วยเหลือจากพี่สาว ทำให้ผู้วิจัยเห็นว่า นักเรียนสามารถเชื่อมโยงดนตรีกับครอบครัวของตัวเองได้อย่างมีความหมาย ในตอนท้ายคาบเรียนนักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะประเมินตนเอง และให้คะแนนในช่อง นักเรียนมีเป้าหมายในการเรียนดนตรีแต่ละครั้ง นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นและความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ไขปัญหาอย่างมีเป้าหมาย นักเรียนให้คุณค่ากับกระบวนการเรียนรู้ นักเรียนสะท้อนประสบการณ์ที่แสดงถึงการเข้าใจคุณค่าของสิ่งที่ได้เรียนรู้ นักเรียนภูมิใจในตนเองเมื่อประสบความสำเร็จ และ นักเรียนเห็นคุณค่าของตนเองมากขึ้นเมื่อเรียนดนตรี รวมเป็น 6 คะแนน สำหรับการประเมินของผู้วิจัย เพิ่มเติมช่อง นักเรียนใช้ความรู้ที่ได้จากการเรียนดนตรีแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน รวมเป็น 7 คะแนน

ด้านการบรรลุเป้าหมาย (Accomplishment) การเก็บข้อมูลครั้งนี้ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่า เมื่อนักเรียนตั้งเป้าหมายในการเรียนอย่างชัดเจน นักเรียนจะมีความมุ่งมั่นตั้งใจ มีวินัย มีความรับผิดชอบในการเรียน และการฝึกซ้อมมากยิ่งขึ้น ซึ่งจะเป็นสิ่งที่ทำให้นักเรียนได้พัฒนาศักยภาพของตนเอง และในวันนี้ผู้วิจัยเห็นถึงพัฒนาการของนักเรียน ที่ก่อนการใช้เกมบิงโกมักจะขอพักระหว่างการเรียนบ่อยครั้ง เพราะรู้สึกเหนื่อยและเมื่อยตามร่างกาย แต่วันนี้นักเรียนมีความอดทน และพยายาม ตั้งใจเรียน บรรเลง และฝึกซ้อมอย่างต่อเนื่องตลอดเวลาในคาบเรียน ก้าวข้ามข้อจำกัดทางด้านร่างกายและจิตใจของตนเองได้สำเร็จ นอกจากนี้ นักเรียนยังใส่ใจพี่สาว เมื่อทราบว่าพี่สาวอยากเรียนไวโอลิน จึงพยายามที่จะสอน และเชื่อมโยงสร้างความสัมพันธ์กับครอบครัวโดยการใช้นิตริ เมื่อประเมินตนเองด้วยบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะนักเรียนจึงให้คะแนนตนเองในช่อง นักเรียนพยายามทำเป้าหมายในการเรียนให้สำเร็จ นักเรียนสอนดนตรีคนในครอบครัว นักเรียนมีพัฒนาการในด้านต่าง ๆ ที่ครูกำหนดไว้ นักเรียนได้พัฒนาศักยภาพของตนเองอย่างต่อเนื่องผ่านกิจกรรมดนตรี นักเรียนทราบและแสดงออกถึงจุดแข็งของตนเอง นักเรียนพัฒนาข้อจำกัดของตนเองให้ดีขึ้น และ นักเรียนได้ใช้ความรู้ที่ได้จากการเรียนดนตรีสร้างประโยชน์ให้กับตนเองและสังคม รวมเป็น 7 คะแนน ซึ่งตรงกับการให้คะแนนของผู้วิจัยทุกข้อ

การเก็บข้อมูลการวิจัยครั้งที่ 7 (หลังการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ)

เป็นการสังเกตพฤติกรรมเอื้อสังคมหลังจากที่นักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุขภาวะ ผู้วิจัยชี้แจงกับนักเรียนในการเก็บข้อมูลครั้งที่ 6 ว่าจะเป็นการใช้บิงโกครั้งสุดท้าย โดยทำการรวมคะแนนและให้ของรางวัลสร้างความเข้าใจให้นักเรียนว่าการสังเกตพฤติกรรม และการเล่นเกมบิงโกจบลงแล้ว ในการประเมินครั้งนี้ผู้วิจัยจะเป็นผู้ประเมินเพื่อตรวจสอบความคงอยู่ของพฤติกรรมเมื่อไม่มีการเสริมแรง มีรายละเอียด ดังนี้

ด้านอารมณ์เชิงบวก (Positive emotion) ในการเก็บข้อมูลครั้งนี้ นักเรียนเรียนวิชาไวโอลิน โดยเริ่มต้นการเรียนด้วยการบรรเลงเพลงที่เรียนครั้งที่แล้ว นักเรียนตั้งใจฝึกซ้อม ดูได้จากความคล่องแคล่วในการบรรเลง นักเรียนมีความมั่นใจ และมีความสุขในการบรรเลงดนตรี วันนีพี่สาวของนักเรียนมาเรียนด้วยเช่นเคย และเล่าให้ฟังว่านักเรียนช่วยสอนไวโอลินให้ที่บ้านของนักเรียนมีไวโอลินสองตัว เพราะคุณป้าซื้อมาให้เอาไว้ นักเรียนจึงสามารถสอน และบรรเลงไวโอลินไปพร้อมกับพี่สาวได้ ผู้วิจัยจึงขอให้ทั้งสองบรรเลงร่วมกัน พี่สาวบรรเลงโน้ตได้อย่างถูกต้อง ผู้วิจัยจึงชื่นชมนักเรียนว่าสอนได้ดีมาก และชื่นชมพี่สาวที่ตั้งใจเรียน วันนีผู้วิจัยจึงสอนให้นักเรียนบรรเลงเป็นเสียงประสานที่สาวในเพลงดังกล่าว เพื่อเพิ่มความไพเราะและความน่าสนใจ นักเรียนรู้สึกสนุกที่ได้ยินเสียงที่ออกมาประสานกัน ถึงแม้จะเป็นเรื่องใหม่ แต่นักเรียนก็พยายามที่จะทำให้ออกมาสำเร็จ แม้จะบรรเลงผิดพลาดแต่นักเรียนไม่หงุดหงิด และพยายามแก้ไขจนบรรเลงได้สำเร็จ ผู้วิจัยจึงประเมินนักเรียนและให้คะแนนให้คะแนนครบทุกช่อง

ด้านความสนใจในการทำกิจกรรม (Engagement) ในการเรียนครั้งนี้ นักเรียนได้ลองบรรเลงเป็นเสียงประสานครั้งแรก ซึ่งเป็นสิ่งที่ท้าทายสำหรับนักเรียน เพราะต้องบรรเลงร่วมกับเครื่องดนตรีอีกเครื่องที่บรรเลงเสียงและจังหวะต่างกัน ทำให้นักเรียนต้องตั้งใจ และมีสมาธิอย่างมาก ในตอนครั้งแรก ๆ ของการบรรเลงร่วมกับพี่สาวพบว่าไม่สามารถบรรเลงด้วยกันได้ เพราะจังหวะที่บรรเลงไม่เท่ากัน และไม่ฟังซึ่งกันและกัน แต่นักเรียนและพี่สาวก็พยายามปรับและช่วยกันแก้ไข จนสามารถบรรเลงประสานเสียงกันได้ในที่สุด หลังจากนั้นผู้วิจัยทดลองให้นักเรียนและพี่สาวบรรเลงด้วยกันโดยไม่มีผู้วิจัยคอยควบคุมจังหวะให้ และให้ฟังซึ่งกันและกัน ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่า นักเรียนทราบว่าตรงไหนที่บรรเลงผิดพลาด และรู้วิธีที่จะบรรเลงให้ถูกต้อง ในการประเมินครั้งนี้ผู้วิจัยจึงให้คะแนนนักเรียนในด้านความสนใจในการทำกิจกรรมครบทุกช่อง

ด้านความสัมพันธ์เชิงบวก (Relationship) ในการเก็บข้อมูลครั้งนี้ พี่สาวของนักเรียนเข้าร่วมในการเรียนด้วย เมื่อผู้วิจัยเดินทางถึงบ้านของนักเรียน ผู้วิจัยพบว่านักเรียนและพี่สาวกำลังช่วยกันจัดเตรียมสถานที่สำหรับการเรียน โดยจัดเตรียมเก้าอี้และน้ำดื่มให้ผู้วิจัยด้วยเช่นกัน เมื่อเห็นผู้วิจัย นักเรียนและพี่สาวกล่าวสวัสดีและยกมือไหว้ การเรียนในครั้งนี้นักเรียนและพี่สาวเรียนรู้ที่จะบรรเลงประสานเสียงกัน ในครั้งแรกประสานเสียงกันไม่สำเร็จเพราะขาดการรับฟังซึ่งกันและกัน ต่างคนต่างเล่น ผู้วิจัยจึงลองให้นักเรียนบรรเลงโน้ตของตนเองให้พี่สาวฟัง และสลับให้พี่สาวบรรเลงโน้ตของตนเองให้นักเรียนฟัง เมื่อทั้งสองรับฟังกันและกันแล้วกลับมาบรรเลง ก็ประสบความสำเร็จ บรรเลงด้วยกันได้อย่างกลมกลืน นอกจากนี้ผู้วิจัยยังสังเกตว่า หากพี่สาวไม่เข้าใจ นักเรียนจะคอยอธิบาย และให้กำลังใจอยู่เสมอ และวิธีการสอน รวมทั้งคำพูดที่ใช้ เหมือนในตอนที่ผู้วิจัยสอนนักเรียน แสดงให้เห็นว่านักเรียนคอยสังเกตและซึมซับพฤติกรรมของครูอยู่ตลอดเวลา ดังนั้นหากต้องการให้นักเรียนแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคม ครูควรเป็นแบบอย่างในการปฏิบัติให้กับนักเรียนด้วยเช่นกัน หลังจากเรียนเสร็จ นักเรียนเดินตามไปส่งผู้วิจัย

ที่บ้าน เนื่องจากในการเก็บข้อมูลครั้งนี้เป็นช่วงที่โรคโควิด 19 ระบาดหนัก เมื่อเลิกเรียนนักเรียนเดินตามมาส่ง ผู้วิจัยที่บริเวณหน้าบ้าน แล้วทำการฉีดแอลกอฮอล์ฆ่าเชื้อให้ที่ตราประทับที่ต้องประทับใบใบเข้า ออกของหมู่บ้าน นักเรียนอธิบายว่า ตราประทับดังกล่าวถูกคนใช้มากมาย เช่น คนส่งของ หรือคนที่มาเยี่ยมบ้าน จึงอยากทำความสะอาดให้ก่อนที่ครูจะใช้เพื่อความปลอดภัย การประเมินครั้งนี้ผู้วิจัยให้คะแนนนักเรียนในช่อง นักเรียนกล่าวทักทาย ครูก่อนเริ่มต้นการเรียน นักเรียนเชื่อฟังคำสอน/คำแนะนำของครู นักเรียนช่วยเหลือครู นักเรียนแสดงความห่วงใย ครู นักเรียนและครูหาวิธีแก้ไขปัญหาการบรรเลงร่วมกัน นักเรียนไม่กังวลเมื่อต้องเล่นเพลงที่ยากเพราะเชื่อว่าครูจะ ช่วยสอนให้เล่นสำเร็จได้ นักเรียนรู้สึกผ่อนคลาย กล้าที่จะเสนอความคิดเห็นหรือถามสิ่งที่สงสัย นักเรียนกล้าที่จะ ยอมรับข้อผิดพลาดของตนเองโดยไม่กลัวว่าครูจะตำหนิ รวมเป็น 8 คะแนน

ด้านความรู้ซึ่งถึงความหมาย (Meaning) การเรียนครั้งนี้ นักเรียนต้องบรรเลงร่วมกับพี่สาว ซึ่ง นักเรียนจะต้องบรรเลงเป็นเสียงประสาน หากต่างคนต่างเล่นไม่ฟังกัน จะทำให้ไม่สามารถบรรเลงเพลงที่ตั้งใจไว้ได้ สำเร็จ แต่หากรับฟังกัน คอยช่วยเหลือ อธิบายในสิ่งที่อีกคนไม่เข้าใจ และบรรเลงโดยตั้งใจฟังผู้ที่บรรเลงร่วมกัน ก็ จะทำให้บทเพลงที่ออกมามีความกลมกลืนและไพเราะได้ ผู้วิจัยจึงตั้งคำถามว่า นักเรียนคิดว่าการบรรเลงประสาน เสียงกันเปรียบเหมือนกับเหตุการณ์ใดที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันของนักเรียน นักเรียนตอบว่า “เหมือนตอนเล่นของ เล่นกัน ต้องแบ่งกันเล่น ไม่แย่งกัน รอให้ถึงคิวตัวเองก่อนแล้วค่อยเล่น ถ้าแย่งมาเล่นก่อนพี่ก็จะโกรธ แล้วก็ทะเลาะ กัน” คำตอบของนักเรียนทำให้ผู้วิจัยเห็นว่า นักเรียนเห็นความหมายของดนตรี และสามารถเชื่อมโยงความรู้ที่ได้จาก การเรียนดนตรีกับปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันได้ และใช้กระบวนการเรียนรู้วิชาดนตรีในการแก้ไขปัญหา และ ปรับตัวเพื่อให้อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างเป็นสุข การประเมินในครั้งนี้ผู้วิจัยให้คะแนนในทุกช่องเนื่องจากนักเรียนแสดง พฤติกรรมที่สะท้อนถึงข้อความในบิงโกครบทุกข้อ

ด้านบรรลุเป้าหมาย (Accomplishment) ในระหว่างการใช้เกมบิงโก นักเรียนเริ่มมีเป้าหมายใน การเรียน และหลังจากการใช้เกมบิงโกผู้วิจัยพบว่า นักเรียนมีเป้าหมายที่ชัดเจนขึ้น นักเรียนมักจะบอกผู้วิจัยว่า ต้องการทำกิจกรรมใดบ้างในการเรียนแต่ละครั้ง และมีความมุ่งมั่นตั้งใจที่จะรับผิดชอบต่อสิ่งที่ตนเองตัดสินใจเลือก โดยการพยายามที่จะทำเป้าหมายให้สำเร็จ ซึ่งเป้าหมายของนักเรียนไม่ได้ต้องการให้ตนเองประสบความสำเร็จใน การบรรเลงดนตรีเพียงคนเดียว แต่ยังใส่ใจในความต้องการและเป้าหมายของคนรอบข้าง นักเรียนออกแบบการ เรียนการสอนให้พี่สาวสามารถเรียนรู้และมีความสุขกับการเรียนดนตรี และเป็นแรงบันดาลใจ เป็นกำลังใจสำคัญที่ ส่งเสริมให้คนรอบข้างรัก และเห็นคุณค่าของดนตรี การประเมินครั้งนี้ผู้วิจัยให้คะแนนนักเรียนในช่อง นักเรียน พยายามทำเป้าหมายในการเรียนให้สำเร็จ นักเรียนสอนดนตรีคนในครอบครัว นักเรียนมีพัฒนาการในด้านต่าง ๆ ที่ ครูกำหนดไว้ นักเรียนมีสุขภาพที่ดี นักเรียนได้พัฒนาศักยภาพของตนเองอย่างต่อเนื่องผ่านกิจกรรมกรรมดนตรี นักเรียนทราบและแสดงออกถึงจุดแข็งของตนเอง นักเรียนพัฒนาข้อจำกัดของตนเองให้ดีขึ้น และ นักเรียนได้ใช้ ความรู้ที่ได้จากการเรียนดนตรีสร้างประโยชน์ให้กับตนเองและสังคม รวมเป็น 8 คะแนน

การเก็บข้อมูลการวิจัยครั้งที่ 8 (หลังการใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุนัขภาวะ)

เป็นการสังเกตพฤติกรรมเอื้อสังคมหลังจากที่นักเรียนใช้เกมบิงโกตามทฤษฎีสุนัขภาวะ ในการประเมินครั้งนี้ ผู้วิจัยจะเป็นผู้ประเมินเพื่อตรวจสอบความคงอยู่ของพฤติกรรมเมื่อไม่มีการเสริมแรง มีรายละเอียด ดังนี้

ด้านอารมณ์เชิงบวก (Positive emotion) การเก็บข้อมูลด้านอารมณ์เชิงบวกหลังการใช้เกมบิงโกตาม ทฤษฎีสู่สภาวะ ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่า นักเรียนมีความมั่นใจ และความสบายใจในการเรียนดนตรีมากยิ่งขึ้น นักเรียน สามารถควบคุมและจัดการกับความเครียดของตนเองขณะเรียน หรือบรรเลงตนเองได้ดี ไม่หงุดหงิด หรือตำหนิ ตนเองเมื่อบรรเลงผิดพลาด เปลี่ยนความเครียดเป็นแรงจูงใจที่จะทำให้เป้าหมายในการเรียนที่ตั้งไว้ประสบความสำเร็จ นักเรียนพยายามแก้ไขจุดบกพร่อง และไม่ย่อท้อเมื่อต้องบรรเลงเพลงที่ยาก เพลงที่ไม่คุ้นเคย หรือการทำกิจกรรมที่ทำหาย เช่น การบรรเลงเสียงประสานร่วมกับผู้อื่น แม้จะเป็นเรื่องที่ยากแต่นักเรียนก็มุ่งมั่นพยายามจนประสบความสำเร็จ รวมทั้งนักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนดนตรี และมีเป้าหมายที่จะส่งต่อความสุขที่มีต่อการ เรียนดนตรีให้คนรอบข้าง การประเมินครั้งนี้ผู้วิจัยจึงให้คะแนนนักเรียนครบทุกช่อง

ด้านความสนใจในการทำกิจกรรม (Engagement) นักเรียนคนที่ 2 มีความโดดเด่นในด้านความสนใจในการทำกิจกรรม เพราะนักเรียนมีความมุ่งมั่น ตั้งใจในการเรียนอย่างมาก แต่หากขาดเป้าหมายและแรงจูงใจก็ส่งผลให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย และไม่อยากทำกิจกรรมในห้องเรียน ในระหว่างการใช้เกมบิงโก นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการกำหนดเป้าหมาย และออกแบบการเรียนการสอนร่วมกับผู้วิจัย ทำให้การเรียนเป็นไปอย่างมีทิศทาง และตอบสนองความต้องการในการเรียนดนตรีของนักเรียนได้อย่างแท้จริง กิจกรรมมีความยากและท้าทาย แต่เป็นสิ่งที่ทำให้นักเรียนมีความมุ่งมั่นในการเรียนมากยิ่งขึ้น นักเรียนทุ่มเทสมาธิไปกับการทำกิจกรรมอย่างเพลิดเพลิน ในขณะที่วงก็ได้นำพัฒนาศกยภาพ และปรับปรุงข้อจำกัดของตนเองให้ดียิ่งขึ้น การเรียนจึงเป็นไปอย่างสนใจและต่อเนื่อง และแม้จะไม่ได้ใช้เกมบิงโกประกอบการเรียนการสอนแล้ว แต่นักเรียนยังคงแสดงพฤติกรรมเช่นเดิม ดังนั้นผู้วิจัยจึงประเมินโดยให้คะแนนนักเรียนด้านความสนใจในการทำกิจกรรมครบทุกช่อง

ด้านความสัมพันธ์เชิงบวก (Relationship) จากการเก็บข้อมูลนักเรียนคนที่ 2 ทำให้ผู้วิจัยค้นพบว่า การมีความสัมพันธ์เชิงบวกระหว่างนักเรียนและครูจะช่วยให้นักเรียนเคารพ และเชื่อฟังในสิ่งที่ครูแนะนำ และไม่กลัวที่จะเล่าปัญหาที่เกิดขึ้นให้ครูฟัง เพื่อหาวิธีแก้ไขปัญหาร่วมกัน นอกจากนี้ความสัมพันธ์เชิงบวกที่จะส่งเสริมให้นักเรียนแสดงพฤติกรรมเอื้อยงเป็นการที่นักเรียนมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับคนรอบข้าง ทำให้นักเรียนใส่ใจ เป็นห่วงความรู้สึก และต้องการที่จะทำให้คนรอบข้างมีความสุข และนักเรียนจะนำความรู้ที่ได้จากการเรียนดนตรีไปใช้ในการสื่อสาร หรือเชื่อมโยงความสัมพันธ์กับคนรอบข้าง เชื่อมโยงตนเองกับสังคม รวมทั้งเรียนรู้ที่จะใช้ชีวิตในสังคมอย่างมีความสุข ดังนั้นในการประเมินครั้งนี้ผู้วิจัยจึงให้คะแนนในช่องนักเรียนกล่าวทักทายครูก่อนเริ่มต้นการเรียน นักเรียนเชื่อฟังคำสอน/คำแนะนำของครู นักเรียนช่วยเหลือครู นักเรียนแสดงความห่วงใยครู นักเรียนและครูหาวิธีแก้ไขปัญหาร่วมกัน นักเรียนกล้าที่จะเล่าปัญหาที่เกิดขึ้นให้ครูฟัง นักเรียนไม่กังวลเมื่อต้องเล่นเพลงที่ยากเพราะเชื่อว่าครูจะช่วยสอนให้เล่นสำเร็จได้ นักเรียนรู้สึกผ่อนคลาย กล้าที่จะเสนอความคิดเห็นหรือถามสิ่งที่สงสัย นักเรียนกล้าที่จะยอมรับข้อผิดพลาดของตนเองโดยไม่กลัวว่าครูจะตำหนิ รวมเป็น 9 คะแนน

ด้านความรู้ซึ่งถึงความหมาย (Meaning) หลังจากการเก็บข้อมูลนักเรียนคนที่ 2 ครบ 8 ครั้ง ผู้วิจัยพบว่า นักเรียนสร้างความหมายในการเรียนดนตรีที่เหมาะสมกับตนเองจากประสบการณ์ที่ได้รับผ่านการเรียนดนตรี นักเรียนมีเป้าหมาย และทุ่มเทพยายามในการทำเป้าหมายให้สำเร็จ เป้าหมายของนักเรียนยิ่งใหญ่มากกว่าการทำ

ให้ตนเองประสบความสำเร็จ แต่นักเรียนห่วงใย ใส่ใจ และยึดผลประโยชน์ของผู้อื่นเป็นที่ตั้ง ทั้งยังเป็นแรงบันดาลใจ และส่งต่อความสุขในการเรียนดนตรีให้แก่คนรอบข้างอีกด้วย ผู้วิจัยสอบถามนักเรียนว่ารู้สึกอย่างไรเมื่อได้สอนดนตรี พี่สาว นักเรียนตอบว่า “ดีใจที่ได้เห็นพี่เล่นได้ และอยากสอนพ่อ กับแม่ให้เล่นได้ด้วยเหมือนกัน จะได้เล่นด้วยกันทุกคน” คำตอบของนักเรียนทำให้ผู้วิจัยตีความได้ว่า นักเรียนให้ความหมายดนตรีว่าเป็นสิ่งที่สื่อสาร และเชื่อมโยงคนในสังคมเข้าไว้ด้วยกัน และเป็นสิ่งที่ทำให้นักเรียนเห็นถึงศักยภาพและคุณค่าในตนเองเมื่อได้ใช้ความรู้ที่ได้จากการเรียนดนตรีไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคม ดังนั้นการประเมินในครั้งนี้ผู้วิจัยให้คะแนนนักเรียนในด้านการรู้ซึ่งถึงความหมายครบทุกข้อ

ด้านการบรรลุเป้าหมาย (Accomplishment) ในการเก็บข้อมูลทั้ง 8 ครั้ง โดยรวมนักเรียนมีความกระตือรือร้น และมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนดนตรี แต่ก่อนใช้เกมบิงโกนักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน เพราะไม่มีเป้าหมาย จึงไม่มีแรงจูงใจในการเรียน เมื่อใช้เกมบิงโกนักเรียนเริ่มตั้งเป้าหมายระยะสั้นภายในคาบเรียน นักเรียนจะบอกผู้วิจัยว่าต้องการทำกิจกรรมใดบ้างภายในห้องเรียน และในวันนี้นักเรียนมีเริ่มที่จะตั้งเป้าหมายระยะยาวคือการพัฒนาศักยภาพของตนเอง และปรับปรุงแก้ไขข้อจำกัดที่มี เพื่อนำความรู้ที่ได้จากการเรียนดนตรีไปใช้สอนคนรอบตัว หรือคนที่ต้องการเรียนดนตรี การตั้งเป้าหมายโดยนำประโยชน์ที่จะเกิดขึ้นต่อผู้อื่นเป็นที่ตั้งนับว่าเป็นการแสดงพฤติกรรมเอื้อสังคมที่นักเรียนสามารถทำให้เกิดขึ้นได้ในห้องเรียนดนตรีแบบเดี่ยว การประเมินครั้งนี้ผู้วิจัยให้คะแนนในช่อง นักเรียนพยายามทำเป้าหมายในการเรียนให้สำเร็จ นักเรียนสอนดนตรีคนในครอบครัว นักเรียนมีพัฒนาการในด้านต่าง ๆ ที่ครูกำหนดไว้ นักเรียนมีสุขภาวะที่ดี นักเรียนได้พัฒนาศักยภาพของตนเองอย่างต่อเนื่อง ผ่านกิจกรรมกรรมดนตรี นักเรียนทราบและแสดงออกถึงจุดแข็งของตนเอง นักเรียนพัฒนาข้อจำกัดของตนเองให้ดีขึ้น และ นักเรียนได้ใช้ความรู้ที่ได้จากการเรียนดนตรีสร้างประโยชน์ให้กับตนเองและสังคม รวมเป็น 8 คะแนน

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาววรจสมน ปานทองเสมอ
วัน เดือน ปี เกิด	วันที่ 5 กันยายน พ.ศ. 2537
วุฒิการศึกษา	สำเร็จการศึกษาศิลปศาสตรบัณฑิต เกียรตินิยมอันดับ 1 สาขาดนตรี ตะวันตก คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ใน พ.ศ. 2560 จากนั้นได้เข้าศึกษาต่อในระดับปริญญาโทที่ สาขาวิชาดนตรีศึกษา ภาควิชา ศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ผู้วิจัยได้เริ่มต้นสอนดนตรีตั้งแต่ปี พ.ศ. 2556 ในวิชาไวโอลิน และเปียโน โดยมีประสบการณ์ในการสอนโรงเรียนนานาชาติ และโรงเรียนดนตรีเอกชน นอกระบบ



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY