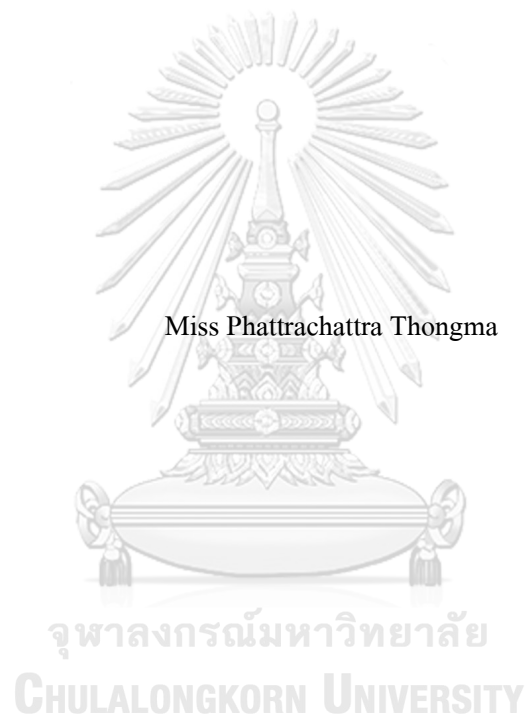


การสร้างชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาการจำระดับเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาดนตรีศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา  
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
ปีการศึกษา 2566

THE CONSTRUCTION OF ROLE PLAYING MUSIC ACTIVITY PACKAGE TO IMPROVE  
PITCH RECOGNITION ABILITIES FOR VIOLIN BEGINNERS



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 2023

หัวข้อวิทยานิพนธ์

การสร้างชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาการจำระดับ  
เสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น

โดย

น.ส.ภัทรนัตรา ทองมา

สาขาวิชา

ดนตรีศึกษา

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.คณิญา อุทัยสุข

คณะกรรมการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของ  
การศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต

..... คณบดีคณะครุศาสตร์  
(รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริเดช สุชีวะ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐฉัตร บริบูรณ์วิทย์)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.คณิญา อุทัยสุข)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย  
(รองศาสตราจารย์ ดร.ณรุทธ์ สุทธจิตต์)

ภัทรฉัตร ทองมา : การสร้างชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาการจำระดับเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น. ( THE CONSTRUCTION OF ROLE PLAYING MUSIC ACTIVITY PACKAGE TO IMPROVE PITCH RECOGNITION ABILITIES FOR VIOLIN BEGINNERS) อ.ที่ปรึกษาหลัก : ผศ. ดร.ศันญา อุทัยสุข

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อ 1) เพื่อนำเสนอชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาเสียงสำหรับผู้เรียน โสตทักษะ เรื่องการจำระดับเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น และ 2) เพื่อศึกษาผลของการใช้ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติในเรื่องการพัฒนาโสตทักษะ เรื่องการจำระดับเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น ใ้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงวิจัยและพัฒนา เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติ 2) คู่มือการใช้ชุดกิจกรรม 3) แบบประเมินชุดกิจกรรม 4) แบบทดสอบชุดกิจกรรม 5) แบบบันทึกคะแนนผู้เรียนก่อนและหลังการทดลองใช้ชุดกิจกรรม 6) แบบบันทึกการสังเกตลักษณะและพฤติกรรมของผู้เรียนจากผู้ครูสอน ผู้เรียนในการวิจัยครั้งนี้คือนักเรียนไวโอลินระดับต้น ไวโอลินที่มีอายุ 9-12 ปี โดยมีทักษะด้านไวโอลินไม่เกินระดับ *Grade 1* วัดระดับจากศูนย์สอบวัดระดับ *Trinity College London* และ *Associated Board of Royal School of Music : ABRSM* จำนวน 8 คน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาเสียงสำหรับผู้เรียน โสตทักษะ เรื่องการจำระดับเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น ประกอบด้วยนิทานทั้งหมด 6 เรื่อง ได้แก่ 1.1) ต้นไทรกับต้นอ้อ (ระดับเสียง 1-1) 1.2) ราหสีห์กับหนู (ระดับเสียง 1-5) 1.3) กระต่ายกับเต่า (ระดับเสียง1-2) 1.4) มดงมกับจิ้งจก (ระดับเสียง 5-6) 1.5) หมาจิ้งจอกกับนกกระสา (ระดับเสียง 1-3) 1.6) พอค้าเกิ้ลกับโคค่าง (ระดับเสียง 5-3) 2) ผลของการทดลองใช้ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาโสตทักษะเรื่องการจำระดับเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น สามารถแบ่งออกเป็น 2 ด้าน ได้แก่ 2.1) ผลสัมฤทธิ์ในภาพรวมจากการใช้ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติ พบว่าทักษะการฟัง การร้อง การเล่นให้ตรงระดับเสียงเป็นทักษะที่เป็นอิสระต่อกัน ดังเห็นได้จากผู้เรียนกลุ่มที่มีพื้นฐานจะมีความสามารถและพัฒนาการในทักษะทั้ง 3 ในทิศทางเดียวกัน ส่วนผู้เรียนกลุ่มที่ไม่มีพื้นฐานจะมีความสามารถและพัฒนาการในทักษะทั้ง 3 แตกต่างอย่างเป็นอิสระต่อกัน โดยผลการสังเกตพบว่าทักษะการฟังและการเล่นสามารถพัฒนาได้ใน 6 สัปดาห์ส่วนทักษะการร้องให้ตรงระดับเสียงจำเป็นต้องใช้เวลานานขึ้น 2.2) ผลสัมฤทธิ์รายบุคคลจากการใช้ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติ พบว่ามีความเชื่อมโยงบทบาทสมมติในลักษณะต่างๆ โดยผู้เรียน (ร้อยละ 80) ส่วนมาก จะมีพัฒนาการที่เกิดจากการเชื่อมโยงกับบทบาทสมมติได้ทั้ง 3 ทักษะอย่างดี โดยผู้เรียนมีการประเมินตนเองได้เร็วขึ้นระหว่างการฟัง ผู้เรียนสามารถฟังและระบุระดับเสียงได้เร็วขึ้น ผู้เรียนมีการพัฒนาการด้านการเล่นได้ตรงระดับเสียงอย่างแม่นยำและรวดเร็วขึ้นจากการเชื่อมโยงเสียงกับบทบาทสมมติในลักษณะการร้องเนื้อเพลงไปพร้อมกับการเล่น และนักเรียนสามารถร้องได้ตรงเสียงมากขึ้นรวมถึงใช้การร้องเนื้อเพลงในบทบาทสมมติเพื่อเทียบเสียงโดยสมัครใจและพบว่า ผู้เรียน (ร้อยละ 20) มีพัฒนาการที่เกิดจากการเชื่อมโยงบทบาทสมมติกับทักษะการฟังกับการเล่นได้ชัดเจนมากกว่าพัฒนาด้านการร้องภายในช่วงระยะเวลา 6 สัปดาห์

สาขาวิชา           ดนตรีศึกษา  
ปีการศึกษา       2566

ลายมือชื่อนิติดี .....  
ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก .....

## 6480118827 : MAJOR MUSIC EDUCATION

KEYWORD: DEVELOP PITCH RECOGNITION, ROLE PLAYING, VIOLIN

Phattrachatra Thongma : THE CONSTRUCTION OF ROLE PLAYING MUSIC ACTIVITY PACKAGE TO IMPROVE PITCH RECOGNITION ABILITIES FOR VIOLIN BEGINNERS. Advisor: Assoc. Prof. Dr. DNEYA UDTAISUK

The objectives of this research were; 1) to develop Role Playing music activities package to develop pitch recognition abilities for violin beginners; 2) to study the achievement of violin beginners after using the learning activity package. This research and development study interpreted six research tools including 1) the learning activity packages 2) handbook for the learning activity package 3) evaluation form the learning activity package 4) student's achievement tests 5) record score form 6) student's behavior observation form. Selective sampling, yielded eight violin beginner students aged 9-12 years whose skills under Grade 1 of Trinity College London examination board and Associated Board of Royal School of Music: ABRSM examination board.

The results of research were as followed: 1) The role playing package to develop pitch recognition abilities for violin beginners compiled of six sets with six Fable tales as follows; 1.1) banyan tree and reed tree (1-1) 1.2) The lion and the mouse (1-5) 1.3) The hare and the tortoise (1-2) 1.4) The stink bug and the cicada (5-6). 1.5) The fox and the stork (1-3). 1.6) The salt merchant and the spotted cow (5-3). 2). The results regarding the development of pitch recognition can be divided into two parts as followed 2.1) The achievement as group revealed that listening, singing, and playing skills were independent from each other. Students with some music background and experiences showed parallel improvements among three skills, while students with no music background showed no parallel improvements among three skills. Listening and playing skills for pitch matching were able to developed during the short period of six weeks, while singing the matching pitch tended to need longer time to develop. 2.2) Individual achievement was found as students made connections between role playing elements and pitch matching skills. Majority of students (80%) showed good improvement in all three skills. In singing skills, students could self-evaluate and depict the correct pitch quickly. In playing skill, students played matched pitches with precision and speed when sung along with role playing fable songs. A few students (20%) showed stronger improvement in listening and playing skills than singing skill given the period of 6 months.

Field of Study: Music Education

Student's Signature .....

Academic Year: 2023

Advisor's Signature .....

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ด้วยความกรุณาจาก ผศ.ดร.คณินญา อุทัยสุข อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ขอขอบพระคุณอาจารย์ที่ให้ความเมตตาและกรุณาอบรมสั่งสอน ทุ่มเทเวลาในการถ่ายทอดความรู้ให้คำปรึกษาวิทยานิพนธ์และความรู้ด้านดนตรีศึกษา ตลอดจนการตรวจสอบวิทยานิพนธ์ทำให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี สิ่งสำคัญคือให้แนวคิดในด้านการใช้ชีวิต การทำงานและได้กำลังใจในด้านบวกจากอาจารย์ ผู้วิจัยมีความทราบซึ่งต่อพระคุณที่อาจารย์มอบให้ศิษย์เสมอมา

ขอขอบพระคุณ อ.ดร.ณัฐวุฒิ บริบูรณ์วิริยะ ประธานกรรมการสอบ ที่ได้สละเวลาให้ความเมตตามาเป็นกรรมการในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ รวมถึงถ่ายทอดวิชาความรู้ในเรื่องระบบระเบียบวิธีคิดในด้านการวิจัยให้คำปรึกษา แนะนำแนวทางและตรวจสอบวิทยานิพนธ์ ตลอดจนถ่ายทอดวิชาความรู้ในด้านดนตรีศึกษาให้กับผู้วิจัยเสมอมา

ขอขอบพระคุณ รศ.ดร.ณรุท สุทธิจิตต์ ที่ให้ความกรุณาเป็นอาจารย์กรรมการภายนอกให้กับผู้วิจัย รวมถึงให้คำปรึกษาและแนะนำความรู้ที่เป็นระบบระเบียบในด้านดนตรีศึกษา รวมถึงการตรวจสอบวิทยานิพนธ์จนสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ขอขอบพระคุณอาจารย์ทุกท่านใน สาขาวิชาดนตรีศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่ถ่ายทอดความรู้อบรมสั่งสอนถ่ายทอดความรู้ในด้านดนตรีศึกษาด้วยความเมตตาเสมอมา

ขอขอบพระคุณ อาจารย์ชฎาณัฏฐา หาญปริพรรณ อาจารย์เกวดี พุกป้อม และอาจารย์ปุ่นยาพร เปรี้ยวพานิช ที่ได้สละเวลาให้คำแนะนำและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัยให้แก่ผู้วิจัย

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยขอขอบพระคุณนางนันทภัสร ทองมา มารดาของผู้วิจัย รวมถึงครอบครัวและเพื่อนที่คอยให้สนับสนุนให้กำลังใจผู้วิจัยจนสำเร็จลุล่วง

ภัทรลัตรา ทองมา

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย .....	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง .....	ฅ
สารบัญภาพ .....	ญ
บทที่ 1 บทนำ .....	1
ความเป็นมาและความสำคัญ.....	1
คำถามการวิจัย.....	3
วัตถุประสงค์การวิจัย .....	3
ขอบเขตวิจัย .....	4
นิยามศัพท์.....	5
ประโยชน์ที่ได้รับจากงานวิจัย .....	6
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	7
ตอนที่ 1 วิธีสอนโตดทักษะเรื่องระดับเสียงโดยใช้บทบาทสมมติ.....	8
1.1 ความหมายและความสำคัญของการสอนโตดทักษะ .....	8
1.2 การสอน โตดทักษะเรื่องระดับเสียง .....	10
1.3 การสร้างแบบฝึกหัดและแบบทดสอบด้านระดับเสียง .....	26
1.4 การสอนแบบบทบาทสมมติ (Role Playing).....	30
1.5 นิทาน.....	34
1.6 ความหมาย องค์ประกอบ และ การสร้างชุดกิจกรรม .....	37

ตอนที่ 2 การสอนไวโอลินระดับต้นโดยให้ความสำคัญกับการพัฒนาไสตท์ทักษะด้านการจำระดับเสียง.....	38
2.1 หลักการสอนไวโอลินระดับต้น.....	38
2.2 ลำดับการสอน ไสตท์ทักษะด้านการจำระดับเสียงที่เหมาะสมสำหรับการร้องและการเล่นในผู้เรียนไวโอลินระดับต้น .....	43
ตอนที่ 3 ผู้เรียนไวโอลินระดับต้น.....	47
3.1 พัฒนาการเรียนรู้ในเด็ก .....	47
3.2 พัฒนาการทางด้านดนตรี.....	49
3.3 ช่วงเสียงร้องสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี.....	50
ตอนที่ 4 กรอบแนวคิด.....	53
บทที่ 3 วิธีการดำเนินงานวิจัย.....	54
ขั้นที่ 1 ศึกษา ทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	55
ขั้นที่ 2 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย (D1).....	55
ขั้นที่ 3 นำชุดกิจกรรมและเครื่องมือในการเก็บข้อมูลให้อาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ (R2).....	66
ขั้นที่ 4 นำชุดกิจกรรมและเครื่องมือในการเก็บข้อมูลมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญ (D2).....	66
ขั้นที่ 5 การนำชุดกิจกรรมไปทดลองใช้.....	66
ขั้นที่ 6 วิเคราะห์ สรุปผล และนำเสนอเป็นวิทยานิพนธ์ฉบับสมบูรณ์ .....	67
บทที่ 4 สรุปผลการวิจัย.....	70
ตอน 1 การนำเสนอชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาเสียงสำหรับผู้เรียนไสตท์ทักษะ เรื่องการจำระดับเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น .....	70
ตอน 2 ผลของการใช้ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติในเรื่องการพัฒนาไสตท์ทักษะ เรื่องการจำระดับเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น .....	100
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	155



สรุปผลการวิจัย .....	156
อภิปรายผล.....	161
ข้อเสนอแนะ.....	164
บรรณานุกรม .....	165
ภาคผนวก .....	166
ภาคผนวก ก ราชานามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ .....	167
ภาคผนวก ข เครื่องมือวิจัย.....	169
ภาคผนวก ค คู่มือชุดกิจกรรม .....	177
ภาคผนวก ง ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติ .....	185
ภาคผนวก จ แบบทดสอบผู้เรียน .....	213
ประวัติผู้เขียน .....	244

## สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 1 ขอบเขตทักษะการบรรเลงไวโอลินระดับต้น.....	5
ตาราง 2 สัญลักษณ์แทนระดับเสียงที่ใช้ในงานวิจัย.....	5
ตาราง 3 ตารางวิเคราะห์บันไดเสียงที่พบในแบบเรียนไวโอลินขั้นต้นและจากศูนย์สอบวัดระดับ..	46
ตาราง 4 นำเสนอตารางเปรียบเทียบรูปแบบการดำเนินบทบาทตัวละครในนิทานอีสปที่มีตัวละคร เอก 2 ตัว .....	57
ตาราง 5 องค์ประกอบการเรียนแบบบทบาทสมมติ ประยุกต์รวมเข้ากับ การเรียนการสอนเพื่อ พัฒนาไสตทักษะด้านระดับเสียงในผู้เรียนไวโอลินระดับต้น.....	62
ตาราง 6 แผนการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	67
ตาราง 7 แผนการดำเนินการวิจัย.....	68
ตาราง 8 แสดงคำร้องในแต่ละชุดกิจกรรม.....	71
ตาราง 9 ตารางบทบาทสมมติที่เอื้อต่อการฟัง ให้ตรงระดับเสียง.....	102
ตาราง 10 ตารางบทบาทสมมติที่เอื้อต่อการเล่น ให้ตรงระดับเสียง .....	103
ตาราง 11 ตารางบทบาทสมมติที่เอื้อต่อการร้อง ให้ตรงระดับเสียง .....	104
ตาราง 12 ตารางบทบาทสมมติที่เอื้อต่อการร้อง ให้ตรงระดับเสียง .....	129
ตาราง 13 สรุปองค์ประกอบการประพันธ์เพลงสำหรับชุดกิจกรรมบทบาทสมมติสำหรับผู้เรียน ไวโอลินระดับต้น .....	170
ตาราง 14 ตารางการจัดเรียงนิทานกับลำดับการสอนระดับเสียงและบุคลิกหรือลักษณะในแต่ละตัว ละคร.....	171

## สารบัญภาพ

หน้า

ภาพ 1 ตัวอย่างการใช้สีสำหรับการมองโน้ตบนลิ้มเปียโนเพื่อให้ง่ายต่อการทำความเข้าใจในแบบเรียน Music for Little Mozarts Book.....	15
ภาพ 2 ตัวอย่างการใช้สีแทนสายไวโอลินเพื่อให้ง่ายต่อการอ่านและการจำในแบบเรียน Colourstring Violin ABC Book .....	15
ภาพ 3 ตัวอย่างสัญลักษณ์ภาพแทนจังหวะ .....	19
ภาพ 4 ตัวอย่างสัญลักษณ์กึ่งภาพแทนจังหวะ.....	20
ภาพ 5 ตัวอย่างสัญลักษณ์โน้ตดนตรี .....	20
ภาพ 6 ตัวอย่างสื่อสัญลักษณ์แทนระดับเสียง .....	21
ภาพ 7 สัญลักษณ์มือ (Hand Sign).....	22
ภาพ 8 ตัวอย่างแบบฝึกหัดสำหรับการร้องของ โคดาจจาก Kodály Zoltán - 333 Elementary Exercises In Sight-singing (Zoltán 1941).....	28
ภาพ 9 ตัวอย่างแบบทดสอบโสตทักษะจากหนังสือ Ear without fear volume 1 .....	29
ภาพ 10 ตัวอย่างแบบทดสอบโสตทักษะจากหนังสือ Alfred's Basic Piano Library: Ear Training Book 1A.....	29
ภาพ 11 วิธีสอนบทบาทสมมติ สังเคราะห์จาก ญาดาพนิต พิณกุล, 2539; ทิศนา แคมมณี, 2564; สนั่น มีจันทร์, 2538; สมศิริ ปลื้มจิตต์, 2534; Ments, 1999.....	34
ภาพ 12 การใช้นิทานอีสปประกอบการสอนแบบบทบาทสมมติในชุดกิจกรรม .....	37
ภาพ 13 ตำแหน่งกคนิ้วไวโอลิน .....	44
ภาพ 14 ตารางการจัดเรียงนิทานกับลำดับการสอนระดับเสียงและบุคลิกหรือลักษณะในแต่ละตัวละคร (ภาพผนวก ค).....	59
ภาพ 15 ตารางสรุปองค์ประกอบการสร้างเพลงสำหรับชุดกิจกรรมบทบาทสมมติสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น (ภาคผนวก ค).....	60

ภาพ 16 ภาพโครงร่างชุดกิจกรรมที่ 1 จากนิทานเรื่อง ตันไทรกับตันอ้อ เรื่องการจำระดับเสียง 1-172	
ภาพ 17 ภาพตัวอย่างตัวละครบทบาทบมมตักกับการแบ่งแนวการบรรเลง .....	73
ภาพ 18 ภาพโครงร่างชุดกิจกรรมที่ 2 จากนิทานเรื่องราชสีห์กับหนู เรื่องการจำระดับเสียง 1 – 5 ..	73
ภาพ 19 ภาพโครงร่างแบบฝึกหัดทบทวนขั้นระหว่าง ชุดที่ 2 และ 3 .....	75
ภาพ 20 ภาพโครงร่างแบบฝึกหัดทบทวนขั้นระหว่าง ชุดที่ 4 และ 5 .....	75
ภาพ 21 ภาพโครงร่างแบบฝึกหัดทบทวนขั้นระหว่าง ชุดที่ 3 และ 4 .....	76
ภาพ 22 ตัวอย่างแบบจำลองชุดกิจกรรมชุดที่ 3 นิทานเรื่อง กระจ่างกับเต่า .....	77
ภาพ 23 ตัวอย่างภาพหน้าปก ชุดที่ 5 หมายถึงจอกกับนกกระสา เรื่องการจำระดับเสียง 1 - 3 .....	80
ภาพ 24 ตัวอย่างภาพวัตถุประสงค์ประกอบหน้าปก ชุดที่ 5 หมายถึงจอกกับนกกระสา เรื่องการจำ ระดับเสียง 1 - 3 .....	80
ภาพ 25 แผ่นที่ 1 หน้าปก กิจกรรมชุดที่ 4 เรื่องมดง่ามกับจ๊กจั่น .....	81
ภาพ 26 แผ่นที่ 2 วัตถุประสงค์และคำอธิบาย กิจกรรมชุดที่ 4 เรื่องมดง่ามกับจ๊กจั่น .....	81
ภาพ 27 แผ่นที่ 3 กิจกรรมชุดที่ 4 เรื่องมดง่ามกับจ๊กจั่น แบบฝึกหัดที่ 1 .....	82
ภาพ 28 แผ่นที่ 4 กิจกรรมชุดที่ 4 เรื่องมดง่ามกับจ๊กจั่น แบบฝึกหัดที่ 2 .....	82
ภาพ 29 แผ่นที่ 5 กิจกรรมชุดที่ 4 เรื่องมดง่ามกับจ๊กจั่น แบบฝึกหัดที่ 3 .....	83
ภาพ 30 แผ่นที่ 6 กิจกรรมชุดที่ 4 เรื่องมดง่ามกับจ๊กจั่น แบบฝึกหัดที่ 4 .....	83
ภาพ 31 แผ่นที่ 7 กิจกรรมชุดที่ 4 เรื่องมดง่ามกับจ๊กจั่น แบบฝึกหัดที่ 5 .....	84
ภาพ 32 แผ่นที่ 8 วัตถุประสงค์และคำอธิบาย ก่อนจะเข้าสู่แบบฝึกหัดทบทวน .....	84
ภาพ 33 แผ่นที่ 9 แบบฝึกหัดทบทวนจำนวน 1 แบบฝึกหัด หลัง กิจกรรมชุดที่ 4 เรื่องมดง่ามกับ จ๊กจั่น .....	85
ภาพ 34 ภาพชุดกิจกรรมทั้ง 6 ชุด .....	86
ภาพ 35 ตัวอย่างหน้าปกแบบทดสอบการฟัง ร้อง เล่น ในรูปแบบโดเคลื่อนที่ชุดกิจกรรมที่ 2 .....	88
ภาพ 36 ตัวอย่างคำอธิบายแบบทดสอบการฟัง ร้อง เล่น ในรูปแบบโดเคลื่อนที่ชุดกิจกรรมที่ 2 .....	88
ภาพ 37 ตัวอย่างแบบทดสอบการฟังข้อ 1 ในรูปแบบโดเคลื่อนที่ชุดกิจกรรมที่ 2 .....	89

ภาพ 38 ตัวอย่างแบบทดสอบการฟังข้อ 1 2 และ แบบทดสอบการร้องในข้อ 1 ในรูปแบบโค เคลื่อนที่ชุดกิจกรรมที่ 2.....	89
ภาพ 39 ตัวอย่าง แบบทดสอบการร้องข้อ 2 ในรูปแบบโคเคลื่อนที่ชุดกิจกรรมที่ 2 .....	90
ภาพ 40 ตัวอย่างแบบทดสอบการร้องข้อ 3 ในรูปแบบโคเคลื่อนที่ชุดกิจกรรมที่ 2 .....	90
ภาพ 41 ตัวอย่างแบบทดสอบการเล่นข้อ 1 และ 2 ในรูปแบบโคเคลื่อนที่ชุดกิจกรรมที่ 2.....	91
ภาพ 42 ตัวอย่างแบบทดสอบการเล่นข้อ 3 ในรูปแบบโคเคลื่อนที่ชุดกิจกรรมที่ 2 .....	91
ภาพ 43 ภาพเนื้อหาניתานจากคู่มือการใช้ในชุดกิจกรรมที่ 1 เรื่อง ต้นไทรกับต้นอ้อ .....	93
ภาพ 44 ภาพตัวอย่างตัวละครที่ใ้แบ่งบทบาทสมมติใ้ผู้เรียนกับผู้สอน .....	93
ภาพ 45 ตัวอย่างแผ่นแบบฝึกหัดในชุดกิจกรรมที่ 1 เรื่อง ต้นไทรกับต้นอ้อ .....	94
ภาพ 46 ภาพโครงร่างคู่มือ .....	95
ภาพ 47 สารบัญใ้คู่มือการใช้.....	96
ภาพ 48 ขั้นตอนการใช้ชุดกิจกรรมที่ปรากฏใ้คู่มือ.....	96
ภาพ 49 เนื้อหาניתานกิจกรรมชุดที่ 2 เรื่อง ราชสีห์กับหนู.....	97
ภาพ 50 ภาพคู่มือชุดกิจกรรม.....	97
ภาพ 51 ตัวอย่างข้อคำถามด้านแนวคิดใ้แบบประเมินชุดกิจกรรมและผลการประเมิน .....	98
ภาพ 52 ข้อคำถามด้านจุดประสงค์ใ้แบบประเมินชุดกิจกรรมและผลการประเมิน .....	99

# บทที่ 1

## บทนำ

### ความเป็นมาและความสำคัญ

เครื่องดนตรีไวโอลินเป็นเครื่องดนตรีประเภทเครื่องสายที่ไม่มีการกำหนดระดับเสียงไว้อย่างแน่นอนในการกดนิ้วเพื่อบรรเลงให้เกิดเสียงตามต้องการ รวมไปถึงวิโอล่า เชลโล่และดับเบิลเบส ต่างจากเครื่องดนตรีที่มีการกำหนดระดับเสียงไว้อย่างแน่นอน เช่น เปียโน กีต้า ซึ่งผู้ฟังต้องอาศัยทักษะการฟังค่อนข้างมากในการบรรเลง (Tang 2017, Taş and Usluer 2022) ผู้เรียนควรมีพื้นฐานด้านโสตทักษะด้านการฟังที่สามารถจำระดับเสียงที่ถูกต้องหรือมีเสียงที่ถูกต้องอยู่ในความคิดก่อนจึงสามารถกดนิ้วและเลื่อนหาตำแหน่งเสียงที่ถูกต้องบนสะพานวางนิ้วได้ ทำให้เป็นเรื่องยากในผู้เรียนระดับเริ่มต้นเพื่อที่จะบรรเลงออกมาให้ตรงเสียงในช่วงแรกของการเรียน โดยเฉพาะในผู้เรียนที่ไม่เคยเรียนดนตรีมาก่อนจะฟังไม่ออกว่าตนเองเล่นเสียงเพี้ยนสูงหรือต่ำเกินไป (จิระนันท์ โทสิน 2557) ทั้งนี้ผู้เรียนต้องใช้ความอดทนและการฝึกฝนเพื่อบรรเลงออกมาให้มีระดับเสียงที่ตรงและน่าฟัง รวมถึงโรงเรียนดนตรีเอกชนนอกระบบหลายแห่งไม่มีวิชาโสตทักษะที่เปิดสอนเฉพาะรายวิชาและในบางรายผู้ปกครองคาดหวังให้บุตรหลานเรียนดนตรีโดยหวังให้มีพัฒนาการที่รวดเร็วสามารถเล่นได้ไพเราะในทันทีที่เริ่มเรียน แต่ผู้เรียนไม่มีพื้นฐานด้านโสตทักษะมาก่อนทำให้ผู้สอนต้องสอนเนื้อหาด้านการฝึกฟังให้ผู้เรียนร่วมกับการสอนปฏิบัติ ส่งผลให้การเรียนการสอนในผู้เรียนบางรายเกิดความล่าช้า รวมถึงแบบเรียนไวโอลินไม่มีเนื้อหาด้านการสอนโสตทักษะร่วมกับการสอนปฏิบัติเครื่องอย่างเฉพาะเจาะจงในด้านครูผู้สอนมีการแก้ปัญหาเรื่องโสตทักษะในผู้เรียนระดับเริ่มต้นโดยการติดสติ๊กเกอร์ที่ตำแหน่งกดนิ้วบนไวโอลินเพื่อแสดงถึงตำแหน่งที่แน่นอนสำหรับการกดนิ้วบนสะพานวางนิ้ว แต่ปัญหาที่ตามมาคือ ผู้เรียนหลายคนติดนิสัยการมองมากกว่าใช้ทักษะการฟัง ซึ่งทักษะการฟังเป็นทักษะที่สำคัญอย่างยิ่งสำหรับผู้เรียนไวโอลิน แต่สติ๊กเกอร์ทำให้ผู้เรียนไม่ได้รับการพัฒนาทักษะด้านการฟังได้อย่างเต็มที่ ผู้เรียนหลายคนอาศัยการจำว่าโน้ตแต่ละตัวจะกดนิ้วที่ตำแหน่งใดบนสติ๊กเกอร์โดยไม่ทราบตำแหน่งที่กดมีระดับเสียงที่ถูกต้องหรือไม่ ลักษณะการเรียนรู้และการปฏิบัติดังกล่าวตามทฤษฎีการเรียนรู้ของบลูม (Bloom's Taxonomy) จัดอยู่ในการเรียนรู้ชั้นล่างสุดที่เกิดจากการจำเพียงอย่างเดียวแต่ผู้เรียนไม่อาจเข้าใจความหมายของการกระทำนั้นได้อย่างลึกซึ้ง (Andeson, Krathwohl et al. 2001)

โสตทักษะเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญของนักดนตรีรวมถึงนักดนตรีที่เล่นเครื่องดนตรีไวโอลิน ทั้งนี้ความสามารถในด้านโสตทักษะหรือทักษะด้านการฟังสามารถพัฒนาได้จากการฝึกฝนจนเกิดความชำนาญ หากนักดนตรีมีพื้นฐานด้านโสตทักษะที่ดีแล้วย่อมส่งผลให้สามารถพัฒนาต่อยอดในทักษะอื่น ๆ ทางด้านดนตรีได้อย่างดีและมีประสิทธิภาพในอนาคตได้และส่งผลให้การปฏิบัติเครื่อง

ดนตรีในประเภทเดี่ยวและกลุ่มสามารถพัฒนาได้รวดเร็ว โดยความสามารถที่ได้จากการพัฒนาด้าน โสตทักษะ ได้แก่ ความสามารถจำแนกระดับเสียง จังหวะ ทำนองและเสียงประสานได้ รวมถึง ความสามารถในการวิจารณ์สิ่งที่ตนเองฟังและเล่นอย่างมีเหตุผล (จารุวรรณ สุริยวรรณ, 2549: ณิชชา โสคติยานุรักษ์, 2547: Gordon, 2012: Randel, 1996) ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะมุ่งพัฒนาโสต ทักษะของผู้เรียนในเรื่องระดับเสียงเป็นหลักเพื่อให้ผู้เรียนไวโอลินระดับเริ่มต้นมีพื้นฐานด้านโสต ทักษะโดยมีความสามารถในการจำระดับเสียงที่ถูกต้องได้และเมื่อผู้เรียนปฏิบัติเครื่องดนตรีไวโอลินจะ ส่งผลให้สามารถเลื่อนหาตำแหน่งกดนิ้วบนสะพานวางนิ้วและสามารถเล่นออกมาได้ตรงระดับเสียง ด้วยตัวของผู้เรียน

จากการศึกษาลำดับการสอนไวโอลินในระดับเริ่มต้นพบว่า หนังสือเรียนไวโอลินระดับ เริ่มต้นส่วนใหญ่ เช่น แบบเรียน *Fiddle Times Joggers* แบบเรียน *Essential Element* แบบเรียน *Eta Cohen* แบบเรียน *A tune a day* แบบเรียน *Suzuki* และ แบบเรียน *Sassmannshaus* จะ ให้ผู้เรียนเริ่มฝึกจากโน้ตที่มีระยะห่างกัน 5 ระดับเสียง ได้แก่ เสียงโน้ตโทนิค ตัวเร และโดมีนันท์ ตัว ลา หรือ ชั้นคู่ 5 เพอร์เฟค (P5) ซึ่งเป็นสายเริ่มต้นที่ใช้ในการฝึกเล่นบันไดเสียง *D Major Scale* ด้วยการฝึกพื้นฐานการเล่นจากการใช้คันชักสี่สายเปล่า (Open Strings) และแบบเรียนส่วนใหญ่จะสอน เทคนิคการเล่นไวโอลินประกอบด้วย การดีดสาย (Pizzicato) และ การสี่สายด้วยคันชัก (Arco) ให้ เกิดเสียง เป็นหลัก ซึ่งในแต่ละแบบเรียนจะมีลำดับการสอนปฏิบัติที่แตกต่างกันไป ตัวอย่างเช่น บาง แบบเรียนจะเริ่มจากการสี่สายเปล่า ไปสู่การดีดให้เกิดเสียง ไปสู่การกดนิ้วบนสะพานวางนิ้วด้วยมือ ซ้ายและสี่สายให้เกิดเสียงด้วยมือขวา เป็นต้น แต่ทั้งนี้ทุกแบบเรียนล้วนมีวิธีเริ่มต้นในการสอนที่ เหมือนกันคือเริ่มจากการสี่สายเปล่าให้เกิดเสียงก่อน (Allen et al, 2004; Blackwell & Blackwell, 2013; Cohen, 2018; Herfurth, 1961; Sassmannshaus, 2010; Suzuki, 1995; Zerweck, 2016) ผู้วิจัยจึงใช้วิธีการสอนปฏิบัติไวโอลินโดยเริ่มจากการสี่สายเปล่าให้เกิดเสียงก่อน นำไปสู่การกดสายในภายหลัง

เพื่อให้การเรียนการสอนมีความน่าสนใจมากกว่าการเรียนในรูปแบบบรรยายทั่วไป ผู้วิจัยจึง ใช้วิธีการสอนแบบบทบาทสมมติ (Role Playing) นำมาใช้เป็นวิธีการสอน การเรียนด้วยวิธีสอนแบบ บทบาทสมมตินั้นมีลักษณะการเรียนการสอนโดยให้บทบาทสมมติและสถานการณ์สมมติแก่ผู้เรียน โดยเมื่อผู้เรียนได้รับมอบหมายว่าจะได้เล่นเป็นตัวละครใดในเรื่องแล้ว ผู้เรียนจะได้รับสถานการณ์ สมมติจากผู้สอนเพื่อใช้เป็นหลักดำเนินเรื่อง เมื่อได้รับมอบหมายสถานการณ์และบทบาทสมมติ ขึ้น ถัดไปจะเป็นการแสดงของผู้เรียนโดยที่ผู้เรียนจะแสดงบทบาทสมมติในสถานการณ์ที่ได้รับเป็นโจทย์ และเมื่อถึงขั้นสรุปการเรียนรู้ในขั้นสุดท้าย ผู้เรียนและผู้สอนจะร่วมกันวิเคราะห์หาคำอธิบายว่า ลักษณะและพฤติกรรมของตัวละครแต่ละตัวที่ได้แสดงจากผู้เรียน โดยมาร่วมกันคิดวิเคราะห์ว่าเหตุใด ตัวละครแต่ละตัวจึงมีการแสดงออกและการแก้ปัญหาจากการแสดงออกเหล่านั้น ในขั้นตอนนี้ผู้เรียน

ควรมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์แยกแยะและทราบถึงแนวทางที่ดีที่คนในสังคมเห็นว่าเป็นสิ่งที่ถูกต้องและพึงปฏิบัติซึ่งผู้เรียนควรมีความเข้าใจรวมถึงมีประสบการณ์ในระดับหนึ่ง การเลือกใช้วิธีการสอนนี้จึงเหมาะสมกับกลุ่มคนที่สามารถคิดวิเคราะห์แยกแยะค่านิยมขนบธรรมเนียมได้เป็นอย่างดี ดังนั้นการสอนแบบบทบาทสมมติจึงเป็นวิธีสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างมากจากการทำกิจกรรมร่วมกันในเรื่องการแสดงและการคิดวิเคราะห์ลักษณะของพฤติกรรมตัวละครในสถานการณ์ ซึ่งการแสดงออกล้วนมาจากผู้เรียนโดยตรงจึงเป็นวิธีสอนที่ช่วยผู้เรียนสามารถบรรลุวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ ทั้งยังทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เข้าใจความรู้สึกนึกคิดพฤติกรรมที่เกิดขึ้นของตนเองและผู้อื่น (ทิสนา แชมมณี 2564) ทำให้บุคคลที่เรียนด้วยวิธีสอนแบบบทบาทสมมติมีความเข้าใจผู้อื่นรวมถึงอยากสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นด้วยใจจริงเพราะเข้าใจถึงเหตุผลของพฤติกรรมที่อีกฝ่ายแสดงออกมา (Shaftel and Shaftel, 1967 อ้างอิงใน ทิสนา แชมมณี, 2564)

จากวิธีการสอนแบบบทบาทสมมติผู้วิจัยได้นำนิทานอีสปเข้ามาประยุกต์ร่วมกับวิธีสอนแบบบทบาทสมมติ ซึ่งนิทานอีสปเป็นเรื่องราวที่เด็กสามารถเข้าใจได้ง่าย มีการกำหนดตัวละครในเรื่องที่ชัดเจนเหมาะสำหรับการนำมาใช้เป็นตัวแทนของบทบาทสมมติในการเรียนการสอนและนิทานอีสปยังมีคติ ข้อคิดในแนวทางที่ดีที่กำหนดไว้อย่างชัดเจนในช่วงท้ายเรื่อง ผู้เรียนจึงไม่จำเป็นต้องมีประสบการณ์หรือความรู้ในระดับสูงเพื่อนำมาคิดวิเคราะห์พฤติกรรมของตัวละครเพราะในตอนท้ายเรื่องของนิทานได้มีการให้แนวทางข้อคิดไว้ในทางที่ถูกต้องและเหมาะสมไว้แล้ว

จากที่กล่าวมาผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาเพื่อพัฒนาสื่อการสอนในเรื่องที่ช่วยพัฒนาไสตทักซ์ด้านการจําระดับเสียงไปพร้อมกับการเรียนปฏิบัติไวโอลินในผู้เรียนระดับเริ่มต้นผ่านวิธีการสอนแบบบทบาทสมมติเพื่อให้ผู้เรียนมีความสุขเพลิดเพลินจากการใช้บทบาทสมมติเป็นวิธีสอนและเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสำคัญจากการเรียนการสอนรวมถึงพัฒนาไสตทักซ์ด้านระดับเสียงและการปฏิบัติไวโอลินของผู้เรียนไปในเวลาเดียวกัน

### คำถามการวิจัย

1. ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาไสตทักซ์ เรื่องการจําระดับเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้นควรมีลักษณะอย่างไร
2. ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติสามารถพัฒนาไสตทักซ์ เรื่องการจําระดับเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้นได้อย่างไร

### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อนำเสนอชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาเสียงสำหรับผู้เรียนไสตทักซ์ เรื่องการจําระดับเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น



2. เพื่อศึกษาผลของการใช้ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติในเรื่องการพัฒนาโสตทักษะ เรื่องการจำระดับเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น

### ขอบเขตวิจัย

1. กลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิในการประเมิน ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนไวโอลิน  
 2. กลุ่มผู้ร่วมในการวิจัย คือ ผู้เรียนไวโอลินอายุ 9-12 ปี มีทักษะไม่เกินระดับ *Grade 1* วัตรระดับจากศูนย์สอบวัตรระดับ *Trinity College London* และ *Associated Board of Royal School of Music : ABRSM*

3. ขอบเขตด้านเวลาระยะการสอนจำนวน 6 สัปดาห์

4. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

ตัวแปรต้นคือ ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติ

ตัวแปรตามคือ ความสามารถทางโสตทักษะ เรื่องการจำระดับเสียงในบันไดเสียงเพนตาโทนิคบทบันไดเสียง *D Major Scale* ของผู้เรียนไวโอลินระดับต้น ดังนี้

1. โน้ตลำดับที่ 1 โทนิค (Tonic) สอนโดยใช้ชั้นคู่ ระดับเสียงเดียวกัน (Unison) D - D

2. โน้ตลำดับที่ 5 โดมิแนนท์ (Dominant) สอนโดยใช้ชั้นคู่ 5 เพอร์เฟค (P5) D - A

3. โน้ตลำดับที่ 2 ซุปเปอร์โทนิค (Super Tonic) สอนโดยใช้ชั้นคู่ 2 เมเจอร์ (M2) D - E

4. โน้ตลำดับที่ 6 ซับมีเดียน (Submediant) สอนโดยใช้ชั้นคู่ 2 เมเจอร์ (M2) G - A

5. โน้ตลำดับที่ 3 มีเดียน (Mediant) สอนโดยใช้ชั้นคู่ 3 เมเจอร์ (M3) D - F#

6. ทบทวนโน้ตลำดับที่ 5 โดมิแนนท์ และ 3 มีเดียน สอนโดยใช้ชั้นคู่ 3 ไมเนอร์ (m3) A - F#

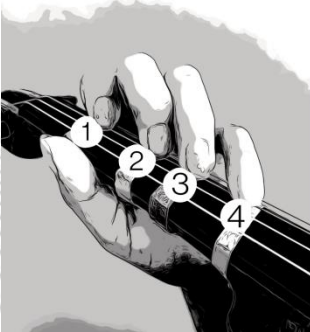
5. ขอบเขตด้านเนื้อหา

5.1 ด้านทักษะการบรรเลง ทักษะการบรรเลงไวโอลินเริ่มต้น แบ่งได้ 2 ด้านดังนี้

### ตาราง 1 ขอบเขตทักษะการบรรเลงไวโอลินระดับต้น

มือซ้าย	การกำหนดทิศทางการขึ้นซีก	ลง - ขึ้น $\blacktriangledown \vee$ / ขึ้น - ลง $\vee \blacktriangledown$
	การข้ามสาย	ข้ามสายที่ติดกัน
มือขวา	การวางนิ้ว (Fingering)	นิ้วชี้-นิ้วกลาง, นิ้วนาง-นิ้วก้อย หรือ 1-23-4



ตำแหน่ง (Position)	1 Position
--------------------	------------

### 5.2 ด้านสัญลักษณ์แทนระดับเสียงที่ใช้ในงานวิจัย

#### ตาราง 2 สัญลักษณ์แทนระดับเสียงที่ใช้ในงานวิจัย

ระดับเสียงตามทฤษฎี	โทนิค	ซูเปอร์โทนิค	มีเดียน	ซับโดมิแนนท์	โดมิแนนท์	ซับมีเดียน	ลีดดิ้งโน้ต
ระดับเสียงบนบันไดเสียง D Major Scale	D	E	F#	G	A	B	C#
ระดับเสียงที่ใช้ในงานวิจัยนี้	1	2	3	4	5	6	7

#### นิยามศัพท์

1. **ความสามารถในการจำระดับเสียง** หมายถึง ความสามารถในการฟังและระบุถึงความถูกต้องของระดับเสียงว่ามีความตรงหรือระดับเสียงเพี้ยน

2. **ผู้เรียนไวโอลินระดับต้น** หมายถึง ผู้เรียนไวโอลินอายุ 9-12 ปี มีทักษะไม่เกินระดับ Grade 1 วัดระดับจากศูนย์สอบวัดระดับ Trinity College London และ Associated Board of Royal School of Music : ABRSM

3. **บทบาทสมมติ** หมายถึง บทบาทตัวละครจากนิทานอีสปที่ใช้แทนระหว่างผู้เรียนและผู้สอนในการเรียนการสอน

**ประโยชน์ที่ได้รับจากงานวิจัย**

1. ได้ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาไสตทักซ์ในเรื่องการจำระดับเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น
2. ผู้เรียนได้รับการพัฒนาความรู้ทางดนตรีด้านไสตทักซ์เรื่อง การจำระดับเสียง



## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่องการนำเสนอชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาการจำระดับเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้นเพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมและวัดผลจากการใช้ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แบ่งออกเป็น 4 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 วิธีสอนโสตทักษะเรื่องระดับเสียงโดยใช้บทบาทสมมติ

- 1.1 ความหมายและความสำคัญของการสอนโสตทักษะ
- 1.2 การสอนโสตทักษะเรื่องระดับเสียง
- 1.3 การสร้างแบบฝึกหัดและแบบทดสอบด้านระดับเสียง
- 1.4 การสอนแบบบทบาทสมมติ (Role Playing)
- 1.5 นิทาน

1.6 ความหมาย องค์ประกอบ และ การสร้างชุดกิจกรรม

ตอนที่ 2 การสอนไวโอลินขั้นต้นโดยให้ความสำคัญกับการพัฒนาโสตทักษะด้านการจำระดับเสียง

2.1 หลักการสอนไวโอลินระดับต้น

2.2 ลำดับการสอนโสตทักษะด้านการจำระดับเสียงที่เหมาะสมสำหรับการร้องและการเล่นในผู้เรียนไวโอลินระดับต้น

ตอนที่ 3 ผู้เรียนไวโอลินระดับต้น

3.1 พัฒนาการเรียนรู้ในเด็ก

3.2 พัฒนาการทางด้านดนตรี

3.3 ช่วงเสียงร้องสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี

ตอนที่ 4 กรอบแนวคิดการวิจัย

## ตอนที่ 1 วิธีสอนโสตทักษะเรื่องระดับเสียงโดยใช้บทบาทสมมติ

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวิธีสอนโสตทักษะเรื่องระดับเสียงโดยใช้บทบาทสมมติได้แบ่งเป็นหัวข้อที่ศึกษา ได้แก่ ความหมายและความสำคัญของการสอนโสตทักษะ โสตทักษะเรื่องระดับเสียง แนวทางแบบทดสอบสำหรับการวัดทักษะด้านการจำระดับเสียง และ การสอนแบบบทบาทสมมติ (Role Playing)

### 1.1 ความหมายและความสำคัญของการสอนโสตทักษะ

#### ความหมายของโสตทักษะ

โสตทักษะ หมายถึง ทักษะการฟังที่มีการฝึกฝนจนเกิดความชำนาญ ซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญของนักดนตรี มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ทักษะด้านการฟังของผู้เรียนดนตรีมีความสามารถในการรับรู้ความละเอียดในเรื่องของเสียง เช่น การจำแนกระดับเสียง จังหวะ ทำนองและเสียงประสาน ทั้งยังส่งผลให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติเครื่องดนตรีและการจำบทเพลงได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถวิจารณ์สิ่งที่ตนเองฟังและเล่นอย่างมีเหตุผล และสามารถต่อยอดพัฒนาทักษะอื่นๆ ด้านดนตรีได้อย่างดีในอนาคต (จารุวรรณ สุริยวรรณ, 2549; ณัชชา โสคติยานุรักษ์, 2547; Gordon, 1989; Randel, 1996) การสอนโสตทักษะให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทางด้านเสียงพร้อมกับจังหวะไปอย่างควบคู่กัน ซึ่งสามารถแบ่งองค์ประกอบในด้านดนตรีแบบย่อยได้หลายเรื่องได้แก่ จังหวะ ระดับเสียง ชั้นคู่ ทำนอง คอร์ด จังหวะและอัตราจังหวะ (อวัชชัย นาควงษ์, 2547; วีระภัทร์ ชาตินุช, 2560; พิมลพรรณ เกษมนุกุลฤกษ์, 2549; นิอร เตรัตนชัย, 2562; Gordon, 2012; Randel, 1996) ความสามารถในการร้องและเขียนทำนองตามที่ได้ยิน (วีระภัทร์ ชาตินุช, 2560; Randel, 1996) และการฟังดนตรีด้วยความรู้สึกและความเข้าใจ (นิอร เตรัตนชัย, 2562)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

#### ความสำคัญของการสอนโสตทักษะ

การสอนโสตทักษะให้กับผู้เรียนซึ่งนำไปสู่การมีโสตทักษะที่ดีนั้นเป็นพื้นฐานทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะการได้ยินเสียงจากภายใน (Inner hearing) ซึ่งการได้ยินเสียงจากภายในเป็นความสามารถที่เมื่อนักดนตรีอ่านโน้ตจะสามารถสร้างทำนอง ระดับเสียง หรือ ตัวโน้ตขึ้นมาได้ภายในความคิดได้ โดยที่ยังไม่มีการเปล่งเสียงออกมาภายนอกหรือแสดงออกผ่านการปฏิบัติ ทักษะดังกล่าวสามารถเกิดขึ้นได้ทั้งขณะได้ยินเสียงและไม่ได้ยินเสียง สามารถปฏิบัติดนตรีออกมาได้อย่างราบรื่นจากการคาดเดา ทำนอง ระดับเสียงที่กำลังจะเกิดขึ้นได้อย่างถูกต้อง (Bennett & Bartholomew, 1997; Junda, 1994; Gordon, 2012) และเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้เกิดความมีดนตรีการ (Musicianship) (Beall, 1991; Gordon, 2012)

การมีสไตล์ทักษะที่ดีส่งผลให้ผู้เรียนมีการรับรู้ทางดนตรีสามารถแยกแยะเสียงในระดับละเอียดได้ ทางด้านการปฏิบัติสามารถเล่นออกมาได้อย่างราบรื่น มีความมั่นใจในการเล่นระดับเสียงสูงและเสียงต่ำ สามารถคาดเดาทำนองเพลงก่อนที่จะมาถึงได้ รวมทั้งปรับโทนเสียงได้ตามความต้องการ เป็นการพัฒนาการฟัง การเล่น การจำ และการอ่าน ในดนตรีได้อย่างไม่สิ้นสุด (ดาร์ห์ บรรณวิทยกิจ อ้างถึงใน ณรุทธ์ สุทธิจิตต์ม 2545; Shu 2016) ซึ่งการพัฒนาสไตล์ทักษะนั้นสามารถทำได้ผ่านการฝึกทักษะการฟัง การร้อง และการเล่น ตามลำดับ (Beall 1991) การฝึกทักษะด้านสไตล์ทักษะมีแนวทางที่ควรเน้นให้ผู้เรียนฝึกการฟังและร้องตามผู้สอนโดยที่ไม่ใช้เครื่องดนตรีช่วยหรือช่วยน้อยที่สุด หากผู้เรียนมีทักษะดังกล่าวจะทำให้สามารถบรรลุเป้าหมายดังต่อไปนี้ (ดาร์ห์ บรรณวิทยกิจ อ้างถึงใน ณรุทธ์ สุทธิจิตต์, 2545)

- 1) ผู้เรียนเล่นและร้องได้โดยไม่เพี้ยน
- 2) ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการจำบทเพลง
- 3) สามารถปรบมือตามจังหวะของบทเพลงที่ได้ยินได้ถูกต้อง
- 4) สามารถร้องตามบทเพลงที่ได้ยินได้โดยไม่เพี้ยน
- 5) สามารถบอกถึงคุณภาพเสียง ขึ้นคู่ เคเดนซ์ และคอร์ดชนิดต่างๆได้
- 6) เมื่อฟังบทเพลงจะสามารถฟังและจับผิดกลุ่มโน้ตที่มีความผิดปกติได้

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้ศึกษาความสำคัญการสอนสไตล์ทักษะตามแนวคิดนักการศึกษา เอ็ดวิน กอร์ดอน คาร์ลลอร์ฟและ โคตตายได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับการสอนสไตล์ทักษะที่นำไปสู่การมีสไตล์ทักษะที่ดีในผู้เรียนดังต่อไปนี้

#### เอ็ดวิน กอร์ดอน (Edwin E. Gordon) วิทยาลัย

กอร์ดอนเป็นนักดนตรีที่ศึกษาที่มีชื่อเสียงและมีผลงานที่สำคัญ ได้แก่ ทฤษฎีการเรียนรู้ทางดนตรี (Music Learning Theory) การศึกษาความถนัดทางด้านดนตรี (Music Aptitudes) และการศึกษาการรับรู้ทางดนตรี (Audiation) กล่าวว่า การฝึกสไตล์ทักษะให้กับผู้เรียนควรพัฒนาทักษะด้านการฟังและการร้องเป็นลำดับแรก หากผู้เรียนได้รับการพัฒนาและฝึกฝนทักษะดังกล่าวจะสามารถนำไปสู่การมีทักษะการรับรู้ทางดนตรีตามมาภายหลังและเป็นสิ่งที่ช่วยพัฒนาความมีดนตรีการ (Musicianship) ให้กับผู้เรียนได้อย่างดี (Beall 1991, Gordon 2012) ซึ่งทักษะการรับรู้ทางดนตรีนั้นสามารถเกิดขึ้นขณะได้ยินเสียงและเกิดความเข้าใจในเสียงดังกล่าว เช่น ขณะฟังการแสดงสด หรือเกิดขึ้นขณะไม่ได้ยินเสียง เช่น การอ่านโน้ต การแต่งเพลง รวมไปถึงเกิดขึ้นระหว่างการด้นสด (Improvisation) (Gordon 2012)

### คาร์ล ออร์ฟ (Carl Orff)

ออร์ฟให้ความสำคัญกับการพัฒนาโสตทักษะเพื่อนำไปสู่ทักษะการรับรู้เสียงจากภายใน (Inner Ear) หรือการได้ยินระดับเสียงและทำนองภายในความคิดโดยที่ไม่มีการปฏิบัติเครื่องดนตรีรวมถึงการเปล่งเสียงออกมา มีลำดับขั้นตอนการเรียนรู้โดยเริ่มจากการสำรวจเสียงรอบ ๆ ตัว และนำไปสู่การร้องเพลงในภายหลัง นอกจากนี้ ออร์ฟยังมีแนวคิดว่าการเคลื่อนไหว ดนตรี และคำพูด เป็นสิ่งที่แยกออกจากกันไม่ได้ เมื่อทั้งสิ่งมารวมกันจะถูกเรียกว่า ดนตรีเบื้องต้น (Elemental Music) โดยกิจกรรมการสอนของเขารวมถึงการพัฒนาโสตทักษะออร์ฟนั้นเขาได้ใช้ชื่อว่า ชูลแวร์ค (Schulwerk) (Mason 2008) (Goodkin 2002, รัชชชัย นาควงษ์ 2542)

### โคดาย (Zoltán Kodály)

การฝึกโสตทักษะให้กับผู้เรียนและนำไปสู่การมีโสตทักษะที่ดีตามแนวคิดของโคดาย กล่าวว่า เป็นทักษะที่ผู้เรียนเห็นโน้ตจะสามารถได้ยินเสียงหรือทำนองภายในความคิดได้ทันที (Inner hearing) โดยที่ยังไม่มีการเปล่งเสียงร้องหรือปฏิบัติเครื่องดนตรี รวมถึงสามารถรับรู้ความสัมพันธ์ของระดับเสียงที่มีความแตกต่างกัน เช่น การแยกแยะทำนอง ชั้นคู่ การประสานของเสียงและสามารถคาดเดาทิศทางของทำนองได้ว่าจะเปลี่ยนไปในทิศทางใด การฝึกฝนโสตทักษะตามแนวคิดโคดายมีแนวคิดที่ว่าควรพัฒนาตั้งแต่ผู้เรียนอายุน้อย เริ่มจากการฟังนำไปสู่การร้องซึ่งขั้นตอนดังกล่าวควรเริ่มก่อนการปฏิบัติเครื่องดนตรี (ณรุทธ์ สุทรจิตต์ 2541) (Choksy, 1999 อ้างถึงใน นิศาชล บังคม, 2553)

### จากการศึกษาความหมายและความสำคัญของโสตทักษะจึงสรุปได้ว่า

องค์ประกอบของการสอนโสตทักษะประกอบด้วย การสอนเรื่องเสียงไปควบคู่กับจังหวะโดยสามารถออกเป็นองค์ประกอบย่อย ได้แก่ จังหวะ ระดับเสียง ชั้นคู่ ทำนอง คอร์ด จังหวะ อัตรา จังหวะ ความสามารถในการร้องและเขียนทำนองตามที่ได้ยิน และการฟังดนตรีด้วยความรู้สึกและความเข้าใจ เมื่อผู้เรียนมีโสตทักษะที่ดีจะเป็นพื้นฐานสำคัญนำไปสู่การมีทักษะการรับรู้เสียงภายในความคิด (Audiation, Inner ear, Inner hearing) ซึ่งเป็นทักษะที่ผู้เรียนสามารถได้ยินระดับเสียงหรือทำนองภายในความคิดโดยที่ยังไม่ได้เล่นเครื่องดนตรีหรือเปล่งเสียงร้องออกมา ทั้งนี้การฝึกด้านโสตทักษะสามารถพัฒนาจากการฟัง ร้อง และ เล่น ไปตามลำดับ

### 1.2 การสอนโสตทักษะเรื่องระดับเสียง

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องของการสอนโสตทักษะเรื่องระดับเสียงโดยแบ่งเนื้อหาการศึกษาออกเป็นหัวข้อดังต่อไปนี้ ความหมายและความสำคัญ การรับรู้ด้านระดับเสียงและการจำระดับเสียง และ ลำดับการการสอนโสตทักษะเรื่องระดับเสียง

### 1.2.1 ความหมายและความสำคัญของการสอนโสตทักษะเรื่องระดับเสียง

ระดับเสียง (Pitch) หมายถึง เสียงสูงหรือเสียงต่ำที่มีระดับเสียงแตกต่างกัน เสียงต่ำจะมีต้นกำเนิดที่มีขนาดใหญ่กว่าการตึงน้อยกว่าหรือช่วงท่อที่มีขนาดยาวกว่าระดับเสียงสูง ระดับเสียงสามารถวัดได้จากความถี่ของการสั่นสะเทือนที่เกิดขึ้นจากแหล่งกำเนิดเสียง มีหน่วยเป็น รอบต่อวินาที ยิ่งความถี่ในการสั่นสะเทือนมาก ระดับเสียงที่ได้ยินจะมีระดับเสียงที่สูงตามไปด้วย เช่น เสียงที่มีความถี่ 440 รอบต่อวินาทีจะมีระดับเสียงที่สูงกว่าความถี่ 220 รอบต่อวินาที ในการสื่อสาร ภาษาของมนุษย์ล้วนมีระดับเสียงที่แตกต่างกันไปตามแต่ละประเทศ ในภาษาไทยมีสิ่งที่กำหนดระดับเสียงของภาษาเรียกว่า วรรณยุกต์ ส่วนในด้านของดนตรี ระดับเสียง เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดตัวโน้ตที่มีระดับเสียงแตกต่างกัน เมื่อร้อยเรียงกันจะเกิดเป็นทำนองและกลายเป็นบทเพลง (ณัชชา โสคติยานุรักษ์ 2550, คมสันต์ วงศ์วรรณ 2553, ณรุทธ์ สุทธจิตต์ 2554) ดังนั้น ระดับเสียงจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับการเรียน ผู้เรียนควรเข้าใจถึงความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นระหว่างระดับเสียงแต่ละเสียง นำไปสู่การร้องหรือบรรเลงดนตรีได้อย่างถูกต้องตามระดับเสียงของตัวโน้ตที่เกิดขึ้นในบทเพลง

ระดับเสียงสำหรับการปฏิบัติเครื่องดนตรีนิยมเรียกชื่อในระบบโซลเฟจ (Solfege System) ประกอบด้วยตัวโน้ตทั้งหมด 7 ตัว ได้แก่ โด (Do) เร (Re) มี (Mi) ฟา (Fa) ซอล (Sol) ลา (La) ที (Ti) และระดับเสียงสามารถเรียงร้อยนำมาจับกลุ่มจนเกิดโครงสร้างทางดนตรีที่เรียกว่า บันไดเสียง จึงเกิดชื่อเรียกทางเทคนิคของระดับเสียงหรือตัวโน้ตทางดนตรี โดยจะกล่าวเฉพาะบันไดเสียงไดอาโทนิคประกอบด้วยโน้ตทั้งหมด 7 ตัวดังนี้ (ณัชชา โสคติยานุรักษ์ 2550)

โน้ตตัวที่ 1 ของบันไดเสียง เรียกว่า โทนิค (Tonic)

โน้ตตัวที่ 2 ของบันไดเสียง เรียกว่า ซุปเปอร์โทนิค (Super Tonic)

โน้ตตัวที่ 3 ของบันไดเสียง เรียกว่า มีเดียน (Mediant)

โน้ตตัวที่ 4 ของบันไดเสียง เรียกว่า ซับโดมิแนนท์ (Subdominant)

โน้ตตัวที่ 5 ของบันไดเสียง เรียกว่า โดมิแนนท์ (Dominant)

โน้ตตัวที่ 6 ของบันไดเสียง เรียกว่า ซับมีเดียน (Submediant)

โน้ตตัวที่ 7 ของบันไดเสียง เรียกว่า โน้ตลีดดิ้ง ( Leading note หรือ Leading tone)

นอกจากนี้ระดับเสียงยังสามารถจับคู่กันจนเกิดเป็น ชั้นคู่เสียง ทริยแอด และ คอร์ด (ณัชชา โสคติยานุรักษ์ 2550, คมสันต์ วงศ์วรรณ 2553) ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจะศึกษาเพียง การจับคู่กันของระดับเสียงในรูปแบบของชั้นคู่เสียงเท่านั้น

ชั้นคู่เสียง (Interval) หมายถึง ระยะช่วงห่างที่แตกต่างกันของเสียง 2 เสียง หรือ ตัวโน้ต 2 ตัว สามารถบอกได้ถึงระยะและลักษณะเสียงในการอธิบายความสัมพันธ์ของระยะห่าง ทั้ง 2 เสียง มีองค์ประกอบ 2 ส่วน คือ 1) ส่วนที่เป็นตัวเลข 2) ส่วนที่เป็นชนิดชั้นคู่ โดยมีลักษณะชั้นคู่



ที่อยู่ 1 ช่วงคู่ 8 เรียกว่า คู่เสียงธรรมดา (Simple Interval) และคู่เสียงที่ห่างกันมากกว่า 1 คู่แปด เรียกว่า คู่เสียงผสม (Compound Interval) ทั้งนี้มีการจำแนกประเภทระยะคู่เสียงเป็นแบบการปฏิบัติได้ดังนี้ 1) คู่เสียงประเภทเสียงประสาน (Harmonic Interval) คือ ตัวโน้ตถูกบันทึกในแนวตรง เพื่อให้ปฏิบัติเสียงออกมาพร้อมกันเกิดเป็นกระแสเสียงรวมทำให้ได้เสียงใหม่อีกหนึ่งเสียง 2) คู่เสียงประเภทเสียงทำนอง (Melodic Interval) คือ โน้ตถูกบันทึกเอียงกันสามารถปฏิบัติเสียงแยกออกจากกันอย่างชัดเจน (ฉวีชา โสคติยานุรักษ์ 2550, คมสันต์ วงศ์วรรณ 2553)

จากการศึกษาความหมายและความสำคัญระดับเสียงจึงสรุปได้ว่า ระดับเสียง คือ เสียงสูงและเสียงต่ำที่มีระดับเสียงแตกต่างกัน เมื่อนำมารวมกันจะเกิดเป็นทำนองและบทเพลง ระดับเสียงสามารถเรียงต่อกันเป็นบันไดเสียงและจับคู่กันเป็น ชั้นคู่เสียง ซึ่งชั้นคู่เสียงมีองค์ประกอบ 2 ส่วน คือ ส่วนที่เป็นตัวเลขและส่วนที่เป็นชนิดชั้นคู่ ในด้านลักษณะประกอบไปด้วย คู่เสียงธรรมดา และ คู่เสียงผสม ในด้านประเภทสามารถจำแนกระยะคู่เสียงเป็นแบบการปฏิบัติเป็น 2 ประเภท ได้แก่ คู่เสียงประสานและคู่เสียงทำนอง ในการนำเสนอชุดกิจกรรม ผู้วิจัยจะใช้ชื่อเรียกระดับเสียงตามชื่อเรียกทางเทคนิคของแต่ละเสียง ได้แก่ โทนิค ซุปเปอร์โทนิค มีเดียน ซับโดมิแนนท์ โดมิแนนท์ ซับมีเดียน และโน้ตลีตติง รวมไปถึง เมื่อนำเสนอระดับเสียง 2 เสียงคู่กันจะทำการเรียกชื่อเป็นชั้นคู่เสียงประเภทเสียงทำนอง

### 1.2.2. การรับรู้ด้านระดับเสียงและการจำระดับเสียง (Pitch Perception and Pitch Recognition)

การรับรู้ด้านระดับเสียงคือ ความสามารถที่ผู้ฟังสามารถแยกแยะแยกความสัมพันธ์ ในลักษณะที่แตกต่างกันของระดับเสียงได้ สามารถแบ่งความสามารถในการรับรู้ด้านระดับเสียง ออกเป็น 4 ประเภทได้แก่ การรับรู้ของระดับเสียง (Sense of Pitch) การรับรู้ระดับเสียงบริสุทธิ์ (Absolute Pitch) การรับรู้ระดับเสียงกลุ่ม (Regional Pitch) และ การรับรู้ระดับเสียงสัมพันธ์ (Relative Pitch) (Revesz, 1954)

**การรับรู้ของระดับเสียง (Sense of Pitch)** เมื่อเล่นโน้ตสองเสียงทีละตัว เล่นตัวที่หนึ่งและตัวที่สองไล่กันมาตามลำดับ และผู้ฟังมีความสามารถในการจำแนกความแตกต่างของทั้งสองโน้ตว่ามีระดับเสียงที่เหมือน หรือ แตกต่างกันได้

**การรับรู้ระดับเสียงบริสุทธิ์ (Absolute Pitch)** เป็นความสามารถที่เมื่อได้ยินระดับเสียงจะสามารถบอกชื่อของตัวโน้ตได้ทันทีโดยไม่ต้องอาศัยการเล่นบนเครื่องดนตรีหรือการฟังเสียงของโน้ตตัวอื่นมาก่อน ซึ่งในแต่ละคนจะมีการรับรู้ระดับเสียงบริสุทธิ์ที่มีความละเอียดแตกต่างกันไปและคนกลุ่มนี้จะสามารถจำรวมถึงรับรู้ระดับเสียงได้เป็นอย่างดี

**การรับรู้ระดับเสียงกลุ่ม (Regional Pitch)** ความสามารถที่ผู้ฟังสามารถบอก ระยะช่วงเสียงในสเกลหรือประมาณระดับเสียงของตัวโน้ตในสเกลนั้นๆ ได้ถูกต้องแต่จะไม่แม่นยำเท่า การรับรู้ประเภทระดับเสียงบริสุทธิ์และต้องอาศัยการฝึกฝนเรื่องระดับเสียงมาในระดับหนึ่งรวมถึง อาศัยการฟังระดับเสียงจากการเล่นในเครื่องดนตรีก่อนล่วงหน้า

**การรับรู้ระดับเสียงสัมพันธ์ (Relative Pitch)** ความสามารถที่ผู้ฟังสามารถ แยกแยะเสียงในลักษณะที่มีระดับเสียงหลายตัวรวมกันในรูปแบบของขั้นคู่และเสียงประสาน ซึ่ง สามารถพัฒนาได้จากการฝึกฝนและพรสวรรค์จากพ่อแม่

### 1.2.3 การจำระดับเสียง Pitch Recognition

#### 1) ประเภทของความจำ

ตามหลักจิตวิทยาได้แบ่งประเภทของความจำออกเป็น 3 ประเภทได้แก่ 1) ความจำผ่านการรู้สึกสัมผัส (Sensory Memory) 2) ความจำระยะสั้น (Short-term Memory) 3) ความจำระยะยาว (Long-term Memory) (สุวี ศิระแพทย์, 2549)

**ความจำผ่านการรู้สึกสัมผัส** คือ ข้อมูลที่ผ่านเข้ามากระทบประสาทรับรู้ทาง ตา หู จมูก ลิ้น และ กาย โดยที่มนุษย์ไม่ได้ตั้งใจรับรู้หรือการจำเป็นข้อมูลผ่านเพียงระยะสั้นและ ข้อมูลดังกล่าวจะถูกส่งเข้าไปเก็บอยู่ในหน่วยความทรงจำในสมองเพียงระยะสั้นเท่านั้น ข้อมูลความจำ ผ่านการรู้สึกสัมผัสจะถูกบันทึกจาก 3 ลักษณะดังต่อไปนี้ 1) ความจำที่เกิดจากกายสัมผัส (Haptic Memory) คือ ความจำที่เกิดจากการสัมผัส 2) ความจำจากเสียง (Echoic Memory) ความจำที่เกิด จากเสียงเพียงชั่วขณะ และ 3) ความจำภาพ (Iconic Memory) เป็นความจำจากการมองเห็น

**ความจำระยะสั้น** คือ การตั้งใจรับข้อมูลและการจำข้อมูลแต่ข้อมูลดังกล่าว สามารถอยู่ได้เพียงชั่วระยะเวลาหนึ่งเท่านั้น เช่น การฟังทำนองเพลงและสามารถจำได้เพียงท่อนแรก ของทำนอง หรือ การจำเบอร์โทรศัพท์เป็นกลุ่มตัวเลข เป็นต้น ซึ่งความจำระยะสั้นสามารถพัฒนาเป็น ความจำระยะยาวได้ผ่านการทวนซ้ำ รวมถึงการรับรู้ข้อมูลเดิมเป็นระยะเวลานาน

**ความจำระยะยาว** คือ ข้อมูลที่สามารถจำได้เป็นระยะเวลานานและเมื่อนึกถึง ข้อมูลดังกล่าวจะสามารถดึงกลับมาใช้ได้ทันที ข้อมูลที่เป็นความจำระยะยาวสามารถจำได้ผ่านการ ทวนซ้ำเป็นระยะเวลานาน เช่น ทำนองเพลงที่ได้รับการร้องมาเป็นระยะเวลา 10 ปี ระยะทางที่ผ่าน เป็นระยะเวลา 5 ปี เป็นต้น ข้อมูลที่ถูกบันทึกในสมองลักษณะความจำระยะยาวเมื่อมีข้อมูลใหม่ที่มี เนื้อหาใกล้เคียง สมองจะนำข้อมูลมาเชื่อมโยงกันส่งเสริมให้การเรียนรู้พัฒนาในทางที่ดีขึ้น

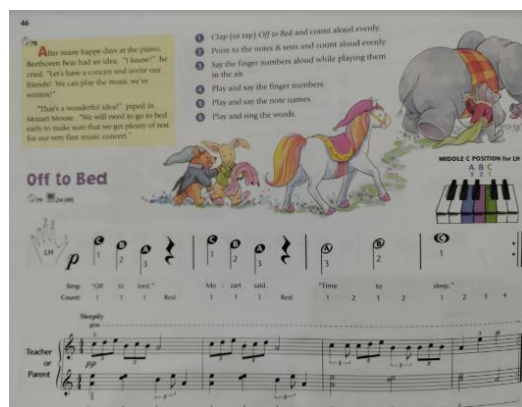
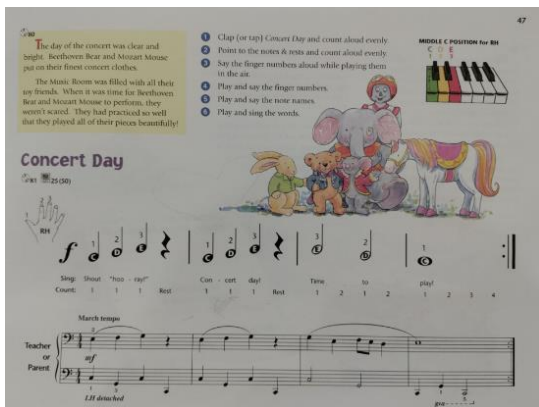
#### 2) วิธีการจำ

การทำให้ข้อมูลกลายเป็นความจำระยะยาวตามหลักจิตวิทยามี 5 วิธีดังนี้ (สุวี , 2549) 1) ความจำที่เกิดจากการฝึกฝนทวนซ้ำ (Rehearsal) เป็นความจำที่เกิดจากการดู ฟัง พูด อ่าน หรือ เขียน ปฏิบัติทวนซ้ำจนสามารถจำข้อมูลดังกล่าวได้เป็นอย่างดี 2) ความจำที่เกิดจากการจัด

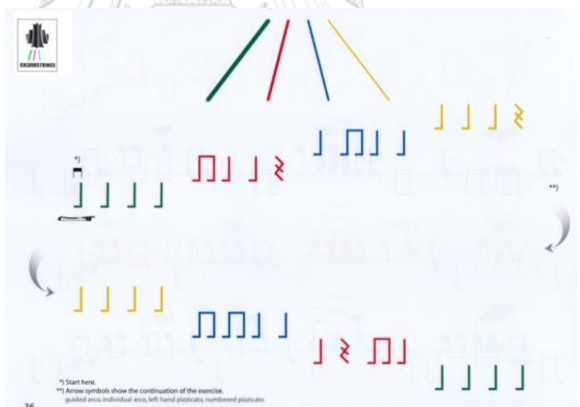
กลุ่ม (Clustering) คือความจำที่เกิดจากการจัดกลุ่มเป็นชุดข้อมูล เช่น การจำตัวเลขโทรศัพท์เป็นกลุ่มตัวเลข การจำทำนองเพลงโดยการแบ่งเป็นท่อนของบทเพลง เป็นต้น 3) ความจำจากการจัดหมวดหมู่ (Categorization) เช่น การจำชื่อนักดนตรีโดยการแบ่งการยุคสมัย การจำเครื่องดนตรีจากการแบ่งกลุ่มตามการ ตีต สี ตี เป่า เป็นต้น 4) การจำตามหลักทฤษฎี (Principles) โดยการจำเฉพาะหลักการหรือเฉพาะหัวใจของเนื้อหาทฤษฎีดังกล่าว เพื่อให้เกิดการระลึกจำรายละเอียดของทฤษฎีดังกล่าวได้ 5) การจำโดยการใช้อักษร (Mnemonic) เป็นการจำผ่าน สัญลักษณ์ รหัส รูปภาพ มาเป็นสื่อกลางเพื่อช่วยในการจำข้อมูล

จอยและวิล (Joyce & Weil, 2009) ได้กล่าวถึงวิธีการจำโดยการแบ่งเป็น 6 ประเภทได้แก่ 1) การจำผ่านการตระหนักรู้ (Awareness) เกิดจากการจำข้อมูลจากการตั้งใจที่เรียนรู้ 2) การจำผ่านการเชื่อมโยง (Association) เกิดจากการนำข้อมูลเก่าและข้อมูลมาเชื่อมโยงกันทำให้เกิดการจำข้อมูลใหม่ได้ 3) การจำผ่านระบบการเชื่อมโยง (Link System) เกิดจากการเชื่อมโยงข้อมูลที่ได้รับจากหลายสิ่งเข้าด้วยกันและเกิดเป็นความจำที่เป็นระบบซึ่งสามารถจัดหมวดหมู่ได้ 4) การจำผ่านเรื่องตลก (Ridiculous Association) เกิดจากการจำที่นำเรื่องตลก มหัศจรรย์ ผิดธรรมชาติ มาใช้จำข้อมูลซึ่งการจำข้อมูลประเภทนี้จะทำให้ความทรงจำอยู่ได้เป็นระยะเวลาสั้น 5) การจำผ่านคำที่ใกล้เคียง (Substitute-Word System) เป็นการใช้อำนาจในคำพ้องเสียงมาช่วยในการจำข้อมูล 6) การจำผ่านการใช้อักษรหลัก (Key word) การใช้อักษรมาช่วยในการจำข้อมูล

นอกจากนี้ทฤษฎีในเรื่อง สี ยังสามารถส่งผลต่อการรับรู้ด้านจินตนาการและความรู้สึกของมนุษย์ทำให้เพิ่มประสิทธิภาพด้านการจำได้ดีขึ้น มีการให้ความหมายความกับสีในโทนต่างๆ เช่น สีโทนร้อน สีส้ม หรือสีแดง ให้ความรู้สึกอบอุ่นกับผู้ที่มองสีดังกล่าว สีแดงจึงมักปรากฏอยู่ในภาพที่เกี่ยวข้องกับความอบอุ่นหรือความร้อน เช่น การใช้สีแดงแทนน้ำร้อนในเครื่องทำร้อน รวมถึงการใช้สีแดงที่สื่อถึงพระอาทิตย์ในงานเขียน ตามทฤษฎีของวงล้อสี เมื่อมนุษย์มองสีที่มีเฉดตรงข้ามกัน เช่น สีน้ำเงินและสีส้ม หรือ สีแดงและสีเขียว จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการจำของสมองมนุษย์ได้ (Wolfe et al., 2018) ในด้านแบบเรียนทางดนตรีมีตัวอย่างของการใช้เฉดสีเพื่อให้ง่ายต่อการอ่านและเพิ่มการจำสำหรับผู้เรียนเช่น แบบเรียน Music for Little Mozarts Book สำหรับนักเรียนเปียโนและ แบบเรียน Colourstrings Violin ABC Book สำหรับนักเรียนไวโอลิน



ภาพ 1 ตัวอย่างการใช้สีสำหรับการมองโน้ตบนลิ้มเปียโนเพื่อให้ง่ายต่อการทำความเข้าใจในแบบเรียน Music for Little Mozarts Book



ภาพ 2 ตัวอย่างการใช้สีแทนสายไวโอลินเพื่อให้ง่ายต่อการอ่านและการจำในแบบเรียน Colourstring Violin ABC Book

### 3) วิธีการจำระดับเสียงตามแนวคิดนักการศึกษาทางดนตรี

#### คาร์ลลอร์ฟ (Carl Orff)

คาร์ลลอร์ฟเป็นผู้ประพันธ์และนักการดนตรีศึกษาชาวเยอรมันที่มีแนวคิดในการสอนดนตรีผ่านการพูดและการเคลื่อนไหว โดยจัดลำดับการเรียนการสอนตามพัฒนาการของเด็กจากง่ายไปสู่ยาก ด้านการเรียนการสอนดนตรีที่เกี่ยวข้องกับเรื่องการจำ เขาได้ให้แนวคิดไว้ว่าเมื่อผู้เรียนสามารถรับรู้และทำความเข้าใจเนื้อหาได้อย่างถ่องแท้แล้ว ควรมีการปฏิบัติทวนซ้ำเพื่อให้เกิดการจำและเกิดความชำนาญ ซึ่งแนวคิดดังกล่าวปรากฏอยู่ในวิธีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของคาร์ลลอร์ฟโดยมีทั้งหมด 4 ขั้นตอนประกอบด้วย 1) ขั้นเสนอแนะเพื่อเตรียมตัวเข้าสู่บทเรียน 2) ขั้นเรียนรู้และปฏิบัติทวนซ้ำ เพื่อให้เกิดการจำและปฏิบัติจนเกิดความชำนาญ 3) ขั้นสร้างสรรค์ และ 4) ขั้นประยุกต์เพื่อนำไปปรับใช้ให้เข้ากับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น (ณรุทธ์ สุทธิจิตต์, 2540)

#### ชินอิชิ ซูซูกิ (Shinichi Suzuki)



นักการศึกษาและครูสอนไวโอลินชื่อเสียงโด่งดังชาวญี่ปุ่น การเรียนการสอนของซูซูกิมีแนวคิดที่เน้นให้ผู้เรียนฟังบทเพลงจากต้นแบบหรือครูผู้สอนเป็นผู้เรียนบรรเลงก่อนและผู้เรียนปฏิบัติตามครูโดยการเล่นเลียนแบบเสียงจากผู้สอน เมื่อผู้เรียนสามารถปฏิบัติได้แล้วจะใช้เวลาฝึกฝนเล่นบทเพลงรวมถึงฝึกเล่นเทคนิคในบทเพลงทวนซ้ำจนเกิดความชำนาญในที่สุด สำหรับแบบเรียนของซูซูกิจะบรรจุบทเพลงที่มีความง่ายเรียงไปสู่ระดับที่ยากขึ้นตามลำดับเพื่อให้ผู้เรียนสนุกและพัฒนาทักษะตามความเหมาะสมกล่าวคือ จากระดับต้นไปสู่ระดับที่สูงขึ้น (Suzuki 1998, McAlister 2018)

#### โชตาล โคดาย (kodály zoltán)



โคดายพัฒนาแบบฝึกหัดสำหรับการฟังเสียงและขับร้องขึ้นมาโดยใช้แบบฝึกดังกล่าวชื่อว่า *kodály zoltán 333 olvasógyakorlat* ในแบบฝึกหัดแต่ละส่วนจะมีลักษณะการฝึกร้องตัวโน้ตวนซ้ำไปมาเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความคุ้นชินกับการเปล่งเสียงร้องในระดับเสียงต่างๆ จนผู้เรียนสามารถจำระยะความห่างของเสียงทั้งการฟังและการร้องในแต่ละระดับเสียงได้เป็นอย่างดี แบบฝึกหัดดังกล่าวจะเริ่มจาก 2 ตัวโน้ต เพิ่มเป็น 3 ตัวในลำดับถัดมา เพิ่มขึ้นเป็น 5 ตัวโน้ตในบันไดเสียงเพนตาโทนิคและเพิ่มเป็น 7 ตัวโน้ตในภายหลัง ไล่ระดับความง่ายไปสู่ยากตามลำดับ (รัชชัชยนาควงษ์, 2544)

จากการศึกษาวิธีการจำระดับเสียงตามแนวคิดนักการศึกษาทางดนตรีจึงสรุปได้ว่า

วิธีการจำระดับเสียงตามแนวคิดของ คาร์ลลอร์ฟ ชูชุกี และโคตาย ล้วนให้แนวคิดสำหรับการจำด้านระดับเสียงที่ใกล้เคียงกันคือ เมื่อผู้เรียนมีความเข้าใจความรู้ดังกล่าวอย่างถ่องแท้ และถูกต้องแล้วควรมีการทวนซ้ำเพื่อให้เกิดการจำและปฏิบัติซ้ำเพื่อให้เกิดความชำนาญ

#### 1.2.4 ลำดับการสอนโสตทักษะ เรื่องระดับเสียง

##### การสอนโสตทักษะเรื่องระดับเสียงตามนักการศึกษาไทย สุตา พนมยงค์

การสอนโสตทักษะตามแนวคิดนักการศึกษาไทย สุตา พนมยงค์ เป็นการฝึกเรื่องโสตทักษะให้กับผู้เรียนระดับต้นโดยส่วนมากจะใช้สอนในผู้เรียนเครื่องดนตรีเปียโนเป็นหลัก ประกอบไปด้วย 5 หัวข้อดังนี้ 1) จังหวะ (Rhythm) 2) ระดับเสียงและทำนอง (Pitch and Melody) 3) ชั้นคู่และลกลุ่มโน้ตประสาน (Intervals and Chord) 4) ดนตรีหลายแนว (Polyphony) 5) การฟังดนตรีด้วยความเข้าใจและความรู้สึก (listening to music with feeling and understanding) ซึ่งการเรียนการสอนโสตทักษะด้านระดับเสียงและทำนองตามแนวคิดของ สุตา พนมยงค์ แบ่งออกเป็น 5 ชั้นตามลำดับดังต่อไปนี้ (นิอร เตรีตตันชัย, 2562)

ขั้นที่ 1 การฟัง ร้อง ในเรื่องระดับเสียงและทำนอง จะใช้ระดับเสียงจริง (Absolute Pitch) ไม่ใช้ระบบโดเคลื่อนที่ในการร้อง เริ่มต้นฝึกร้องจากเสียงโน้ตตัว ลา และเพิ่มเป็น ฟา ซอล ลา ในภายหลัง การฝึกฝนด้านการฟังให้แก่ผู้เรียน ผู้สอนจะบรรเลงทำนองที่มีโน้ตและจังหวะไม่ซับซ้อนและให้ผู้เรียนฝึกร้องตามทำนองดังกล่าว เมื่อผู้เรียนเกิดความชำนาญจึงเพิ่มจังหวะ ตัวโน้ต รวมถึงเครื่องหมายทางดนตรีมากขึ้นตามลำดับ

ขั้นที่ 2 การฟังระดับเสียงและทำนองลักษณะประโยคถาม ตอบ เริ่มจากผู้สอนอธิบายโครงสร้างการสร้างทำนองประโยคคำถามและคำตอบในเชิงทฤษฎีในผู้เรียนก่อนปฏิบัติ เมื่อผู้เรียนมีความเข้าใจจึงเล่นทำนองที่ผู้เรียนคุ้นหูเป็นประโยคคำถาม และให้ผู้เรียนเล่นประโยคคำตอบต่อจากผู้สอน เริ่มจากทำนองที่มีความง่ายและซับซ้อนขึ้นในภายหลัง การฝึกในขั้นนี้มีวิธีการฝึกโดยเริ่มจากการฝึกฟัง ร้องและเล่นทำนองจากเครื่องดนตรีตามลำดับ

ขั้นที่ 3 การฝึกร้องบันไดเสียง (Diatonic, Chromatic, Mode, Arpeggios) นักเรียนฝึกฟังเพื่อฝึกแยกบันไดเสียงประเภทต่างๆ ชั้นถัดมาเป็นการฝึกร้องให้ตรงระดับเสียงและสามารถอธิบายได้ว่าแต่ละบันไดเสียงให้ความรู้สึกแตกต่างกันอย่างไร เช่น สดใส เศร้า เป็นต้น รวมถึงผู้สอนอธิบายด้านโครงสร้างของบันไดเสียงเชิงทฤษฎีให้ผู้เรียนทำความเข้าใจและฝึกร้องบทเพลงต่างๆ ที่มีบันไดเสียงที่แตกต่างกัน

ขั้นที่ 4 การฝึกบันทึก (Dictation) เป็นการฝึกบันทึกโน้ตจากเสียงที่ได้ยินประกอบไปด้วย การฟัง การอ่าน การร้อง และ บันทึกโน้ต

ขั้นที่ 5 การเชื่อมโยงความรู้สึกเข้าใจ ไปสู่ ทฤษฎี เป็นการเชื่อมโยงความรู้จากทุกขั้นตอนที่ได้เรียนมาไปสู่การอธิบายเชิงทฤษฎี

### การสอนโสตทักษะเรื่องระดับเสียงตามนักการศึกษาต่างประเทศ

#### แนวคิดโคดาไล (Zoltán Kodály Theory)

ได้รับการพิสูจน์เสมอว่าเป็นแนวทางการสอนโสตทักษะที่ดีที่สุดวิธีหนึ่งละได้รับการประยุกต์ใช้อย่างแพร่หลายทั่วโลก (ณรุทธ์ สุทธจิตต์ 2555) โดยมุ่งเน้นวิธีการสอนดนตรีให้กับเด็กระดับปฐมวัยและประถมศึกษาเพราะเป็นช่วงที่อยู่ในระหว่างการวางรากฐานทางดนตรีซึ่งควรให้ความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง (De Greeve, 1986 อ้างถึงใน ณรุทธ์ สุทธจิตต์ , 2555) มีจุดมุ่งหมายในการสอนคือ การพัฒนาทักษะผู้เรียนให้สามารถอ่านและเขียนโน้ตดนตรีได้ มีแนวคิดว่าการเรียนรู้ที่ดีที่สุดนั้นคือการร้องเพราะเป็นสิ่งที่ติดตัวมาตั้งแต่กำเนิดและควรได้รับการฝึกฝนตั้งแต่ยังเด็กเพราะเป็นช่วงที่อยู่ในระหว่างการวางรากฐานทางดนตรี ควรฝึกให้ผู้เรียนร้องก่อนการเล่นเครื่องดนตรี เน้นความถูกต้องเรื่องระดับเสียงและการร้องโดยแสดงความรู้สึก (ณรุทธ์ สุทธจิตต์ 2555)

การฝึกการฟังผ่านการร้องตามแนวคิดโคดาไล คือ ทักษะที่ผู้เรียนได้ยินระดับเสียงของโน้ตดนตรีภายในความคิดโดยไม่อาศัยการเล่นหรือร้องมาก่อน (Inner hear) หรือ รับรู้ถึงความรู้สึกของระดับเสียงที่ถูกต้องได้ด้วยตนเองและเมื่อผู้เรียนมีทักษะดังกล่าวจะช่วยให้เข้าใจถึงความสัมพันธ์ของ ระดับเสียง ขึ้นคู่ ทำนอง รวมถึงสามารถคาดเดาทิศทางของทำนองที่จะเกิดขึ้นได้ว่าเป็นอย่างไร การฝึกฝนทักษะการฟังและรับรู้ถึงความสัมพันธ์ของระดับเสียงไม่เพียงจะส่งผลดีต่อนักดนตรีเดี่ยวแต่ยังส่งผลดีต่อการเล่นวงด้วย ผู้เรียนควรฝึกให้ชินกับเสียงและควรได้ยินเสียงภายในความคิดและเน้นการทดสอบด้านการฟังอยู่เสมอ (Choksy, 1999)

การฝึกโสตทักษะเป็นการฝึกฝนในเรื่องของทักษะด้านระดับเสียงและจังหวะเมื่อทั้งสองเรื่องรวมกันจะเกิดเป็นแนวทำนองขึ้น ซึ่งผู้เรียนควรฝึกฝนทั้งสองทักษะให้เป็นอย่างดีเพื่อให้การร้องหรือการประพันธ์เพลงมีแนวทำนองที่ไพเราะและสมบูรณ์ โคดาไลมีแนวคิดในการสอนดนตรีโดยเน้นเรื่องเสียงก่อนสัญลักษณ์โดยสิ่งสำคัญ คือ ระดับเสียง (Pitch) จะกลายมาเป็นทำนอง (Melody) ไปสู่เสียงประสาน (Harmony) และ ความยาวเสียง (Duration) จะกลายมาเป็นจังหวะ (Rhythm) (ณรุทธ์ สุทธจิตต์ 2555) เมื่อผู้เรียนมีความคุ้นชินกับระดับเสียงและจังหวะจากการฝึกฝนผ่านการร้องแล้ว ขั้นถัดไปอาจฝึกโดยการฝึกร้องสลับกับการร้องในใจเพื่อให้ฝึกฝนและพัฒนาทักษะการได้ยินเสียงภายในความคิด (Inner hearing)

นอกจากนี้โคคายยังให้ความสำคัญกับเพลงพื้นเมือง กล่าวว่าเป็นสิ่งที่เด็กมีความคุ้นเคยกับทำนองมาตั้งแต่เล็กเปรียบเสมือนภาษาแม่ทางดนตรี ดังนั้นการสอนของโคคายจึงใช้ทำนองเพลงพื้นเมืองฮังการีเป็นหลักและสามารถเริ่มฝึกทักษะทางดนตรีให้กับผู้เรียนได้ตั้งแต่ผู้เรียนยังอายุน้อย รวมถึงแนวคิดการสอนของโคคายจะเรียงลำดับจากสิ่งที้ง่ายไปสู่ยากตามลำดับ เช่น เรียงลำดับการสอนจาก ระดับเสียง ชั้นคู่ และบันไดเสียง เป็นต้น (ณรุทธ์ สุทธจิตต์ 2541)

จากการศึกษาการสอนโสตทักษะเพื่อฝึกผู้เรียนในด้านระดับเสียงตามแนวคิดโคคายสามารถแบ่งการสอนได้เป็น 2 เรื่อง ได้แก่ การสอนด้านจังหวะและการสอนด้านระดับเสียง ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจะมุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนเฉพาะในด้านการสอนระดับเสียง แต่ในด้านการสร้างเพลงประกอบชุดกิจกรรมที่ผู้วิจัยจะพัฒนาขึ้น ผู้วิจัยจะใช้ทั้งเรื่อง จังหวะ และ ระดับเสียง เพื่อให้เพลงประกอบชุดกิจกรรมมีความไพเราะ ดังนั้นผู้วิจัยจึงศึกษาแนวคิดการสอนของโคคายทั้งการสอนเรื่องจังหวะและระดับเสียง มีเนื้อหาดังต่อไปนี้

### การสอนด้านจังหวะตามแนวคิดโคคาย

ในการสอนโสตทักษะให้กับผู้เรียนระดับต้น ผู้สอนอาจสอนเรื่องจังหวะให้กับผู้เรียนก่อนเนื่องจากความซับซ้อนเรื่องจังหวะมีน้อยกว่าเรื่องทำนอง โดยสามารถใช้สัญลักษณ์ภาพแทนสัญลักษณ์จังหวะทางดนตรีในช่วงเริ่มต้นเพื่อให้ง่ายต่อการทำความเข้าใจสำหรับผู้เรียน โคคายนำแนวคิดนี้ จาก เอมีล โจเซฟ เชวี (Emile-Joseph Chêvé, 1804-1864) นักทฤษฎีชาวฝรั่งเศส (Shvets and Aaron 2016, ศุภกฤตญา อัครวีระเดช 2562) มาประยุกต์ใช้ในการสอน กล่าวคือ ใช้สัญลักษณ์เป็นสื่อแทนรูปภาพของจังหวะและยังมีการกำหนดเสียงใช้เรียกแทนจังหวะต่างๆ เพื่อให้ง่ายต่อความเข้าใจในเรื่องจังหวะ ในส่วนของเพลงที่เลือกนำมาฝึกควรเป็นเพลงที่มีแนวทำนองที่ชัดเจนมีความเด่นชัดของประโยคเพลงง่ายต่อการทำความเข้าใจในทำนอง ตัวอย่างของสื่อสัญลักษณ์ตามแนวคิดของโคคาย มีดังนี้

สัญลักษณ์ภาพ ผู้สอนอาจใช้เป็นสัญลักษณ์ภาพเป็นสื่อสัญลักษณ์แทนจังหวะ เช่น ตัวการ์ตูน รูปทรงเลขาคณิต (ณรุทธ์ สุทธจิตต์ 2555)



ภาพ 3 ตัวอย่างสัญลักษณ์ภาพแทนจังหวะ



สัญลักษณ์กิ่งภาพ หรือ ใช้สัญลักษณ์จังหวะที่เป็นก้านโน้ต (Stem Notation) เป็นสื่อสัญลักษณ์ที่มีรูปร่างคล้ายตัวโน้ต (ณรุทธ์ สุทธจิตต์ 2555)



ภาพ 4 ตัวอย่างสัญลักษณ์กิ่งภาพแทนจังหวะ

สัญลักษณ์ดนตรี หรือ โน้ตดนตรี ในกลุ่มผู้เรียนที่มีความคุ้นเคยกับเรื่องจังหวะเป็นอย่างดี ผู้สอนสามารถใช้โน้ตดนตรีเป็นสื่อในการเรียนการสอน (ณรุทธ์ สุทธจิตต์ 2555)



ภาพ 5 ตัวอย่างสัญลักษณ์โน้ตดนตรี

อัตราจังหวะ อาจเริ่มสอนจากอัตราที่ง่ายที่สุดคือ อัตราจังหวะธรรมดา (Simple Time) ได้แก่ 2/4, 3/4, 4/4 และเรื่องจังหวะ ใช้เสียงคำพูดในการแทนจังหวะ เช่น โน้ตตัวดำ แทนเสียงคือ ทา (ta) , โน้ตเข้บัดหนึ่งชั้น แทนเสียงคือ ที-ที (ti-ti) เมื่อนำเรื่องอัตราจังหวะและเรื่องจังหวะมาประกอบการสอน ผู้สอนอาจเลือกใช้รูปแบบจังหวะที่ง่ายที่สุด เช่น ทา ทา ทีที ทา , ทา ทา ทา หยุด เป็นต้น (ณรุทธ์ สุทธจิตต์ 2555)

### การสอนด้านระดับเสียงตามแนวคิดโคตาย

โคตายจะเน้นการฟังและการร้องเป็นหลักเพื่อพัฒนาโสตทักษะด้านระดับเสียงในผู้เรียน ซึ่งเครื่องมือในการสอนเพื่อพัฒนาโสตทักษะด้านระดับเสียงในผู้เรียนระดับเริ่มต้นของโคตายสามารถสรุปได้ดังนี้

#### 1. การใช้บันไดเสียงเพนตาโทนิค

การสอนในเรื่องของระดับเสียงควรเริ่มจากบันไดเสียงที่ผู้เรียนคุ้นเคย โคตายใช้เพลงพื้นบ้านในการสอนผู้เรียนซึ่งอยู่ในบันไดเสียงเพนตาโทนิค (Pentatonic) เพราะมีช่วงเสียงที่ไม่ซับซ้อนและเด็กมีช่วงเสียงในการร้องที่จำกัดจึงใช้ทำนองที่มีช่วงเสียงที่ไม่กว้างจนเกินไป โดยเริ่มสอน

จากโน้ตที่มีลักษณะเสียงไล่ลง เช่น ซอล มี หรือคู่ 3 ไมเนอร์ ตามด้วยโน้ต ซอล มี ลา หรือ คู่ 2 เมเจอร์ และ 4 เพอร์เฟค เมื่อฝึกร้องตัวโน้ตจนครบทำตัวจึงเป็นบันไดเสียงเพนตาโทนิคได้แก่ โด เร มี ซอล ลา และเมื่อผู้เรียนสามารถฝึกร้องและฟังได้เป็นอย่างดีจึงเพิ่มตัวโน้ตเข้าไปเป็นบันไดเสียงไดอาโทนิคเมเจอร์ในภายหลังรวมถึงพัฒนาการฟังและร้องบทเพลงคลาสสิกในขั้นสุดท้าย (ณรุทธ์ สุทธจิตต์ 2555)

## 2. ใช้สื่อรูปภาพแทนระดับเสียง

ด้านเทคนิคการสอนอาจใช้รูปภาพเป็นสื่อแทนระดับเสียงซึ่งนิยมใช้เพื่อให้สอดคล้องกับวัยของผู้เรียนในระดับอนุบาลและประถม เป็นต้น (ณรุทธ์ สุทธจิตต์, 2560)



นกแทนระดับเสียงสูง



หนูแทนระดับเสียงต่ำ



ภาพ 6 ตัวอย่างสื่อสัญลักษณ์แทนระดับเสียง

## 3. โดเคลื่อนที่ (Moveble-do) และ โดอยู่กับที่ (Fixed-Do)

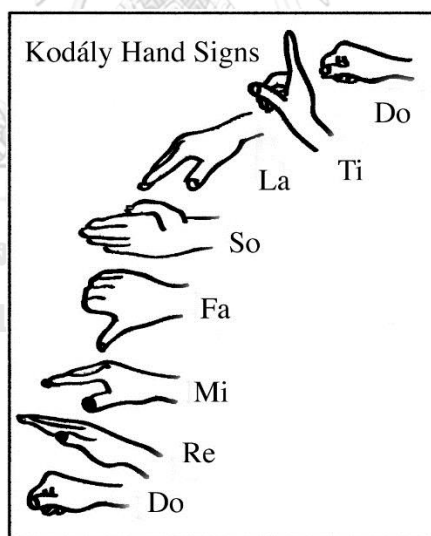
โดเคลื่อนที่ หมายถึง การอ่านโน้ตตัว โด เป็นโน้ตโทนิคและเคลื่อนไปตามระยะเสียงต่าง ๆ ในบันไดเสียงเมเจอร์ และการอ่านโน้ตตัว ลา เป็นโน้ตโทนิคและเคลื่อนไปตามระยะเสียงต่าง ๆ ในบันไดเสียงไมเนอร์ ส่วนโดอยู่กับที่ หมายถึง การอ่านโน้ตตัวโดแทนระดับเสียง C เท่านั้น (ณรุทธ์ สุทธจิตต์ 2555)

การฝึกสอดทักษะด้านระดับเสียงของโคดาผ่านการร้องสำหรับผู้เรียนในระดับเริ่มต้นจะใช้ระบบโดเคลื่อนที่ในการอ่านและฝึกร้องตัวโน้ต เพื่อฝึกความคิดผู้เรียนให้สามารถทำความเข้าใจในความสัมพันธ์ของระดับเสียง โดยเมื่อบทเพลงที่ฝึกร้องเปลี่ยนไปในบันไดเสียงต่างๆผู้เรียนจะสามารถฝึกอ่านและฝึกร้องโน้ตได้โดยใช้ความคุ้นชินในระยะเสียงที่มีความสัมพันธ์ในรูปแบบเดิมกับที่ตนเคยฝึก กล่าวคือเมื่อผู้เรียนต้องฝึกอ่านหรือร้องโน้ตในบันไดเสียงที่แตกต่างจากเดิมผู้เรียนจะสามารถเข้าใจระยะเสียงได้ในทันทีโดยใช้ความคุ้นชินในระยะเสียงดั้งเดิมจากที่ตนเคยฝึกมาใช้ฝึกร้องในบันไดเสียงอื่น ๆ เช่น ผู้เรียนฝึกการร้องคู่ 3 เมเจอร์ ในบันไดเสียง C Major เป็นบันไดเสียงตั้งต้น

ในการฝึกและสามารถจำความสัมพันธ์ของระยะเสียงคู่ 3 เมเจอร์ได้แล้ว เมื่อผู้เรียนเปลี่ยนไปร้องโน้ตในบันไดเสียง G Major โดยต้องการฝึกร้องเป็นคู่ 3 เมเจอร์ ผู้เรียนจะร้องโน้ตคู่ 3 เมเจอร์ทุกคู่ในบันไดเสียง G Major เป็นระยะห่างของเสียงเท่าเดิมโดยใช้ความสัมพันธ์ของคู่เสียง 3 เมเจอร์ในบันไดเสียง C Major เป็นระยะเสียงตั้งต้น (ณรุทธ์ สุทธจิตต์, 2541)

### สัญญาณมือ (Hand Sign) และการเรียกโน้ตแบบซอลเฟจ (Solfege)

ซึ่งการร้องระดับเสียงจะใช้ระบบเรียกชื่อตัวโน้ต ซอล-ฟา (Tonic Sol-fa) ได้แก่ โด เร มี ฟา ซอล ลา ที โด ประกอบสัญญาณมือเพื่อช่วยต่อการทำความเข้าใจในความสัมพันธ์ของระดับเสียงและเมื่อผู้เรียนสามารถอ่านโน้ตได้คล่องแล้วจึงเลิกใช้สัญญาณมือ สัญญาณมืองดกล่าวได้นำมาจากแนวคิดของ จอร์น เคอร์เวน (John Curwen) เพื่อใช้เป็นสื่อสัญลักษณ์แทนระดับเสียงต่างๆของตัวโน้ตให้ผู้เรียนระดับเริ่มต้นง่ายต่อการทำความเข้าใจในความสัมพันธ์ของระดับเสียงของโน้ตแต่ละตัว ซึ่งการสอนโดยใช้สัญญาณมือและบันไดเสียงเพนทาโทนิกันนั้น (ณรุทธ์ สุทธจิตต์, 2541) นักการศึกษา คาร์ล ออร์ฟ (Carl Orff) ได้เลือกใช้แนวทางดังกล่าวมาใช้สอนเช่นเดียวกัน (Choksy, 1999 อ้างถึงใน นิศาชล บังคม, 2553)



ภาพ 7 สัญญาณมือ (Hand Sign)

ที่มา : <https://www.read-classic.com/post/333-reading-exercises>

## จากการศึกษาแนวคิดการสอนโสตทักษะเรื่องระดับเสียงของโคคายจึงสรุปได้เป็นวิธีการดังต่อไปนี้ (ธวัชชัย นาควงษ์, 2541; ณรุทธ์ สุทรจิตต์, 2555)

เริ่มจากการฝึกฟังและเน้นการร้องเป็นหลักเพราะเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้เรียนสามารถจำและเข้าใจระดับเสียงได้เป็นอย่างดี ผู้สอนควรเน้นเรื่องระดับเสียงที่ตรงและการร้องที่แสดงความรู้สึกเพื่อพัฒนาโสตประสาทและทักษะการอ่านโน้ตไปพร้อมกัน ในด้านการร้องสำหรับผู้เรียนระดับเริ่มต้นอาจใช้สัญญาณมือประกอบการร้องซึ่งสัญญาณมือนี้ดังกล่าวจะแทนระดับเสียงต่าง ๆ ของตัวโน้ตเพื่อให้ง่ายต่อการทำความเข้าใจเรื่องระดับเสียง เมื่อผู้เรียนสามารถฝึกฟังและฝึกร้องระดับเสียงได้เป็นอย่างดีแล้วในขั้นถัดมาผู้สอนอาจให้ผู้เรียนร้องแบบเปล่งเสียงสลับกับการร้องภายในใจเพื่อพัฒนาทักษะการรับรู้ภายในให้กับผู้เรียน (Inner hearing) ส่วนการปฏิบัติเครื่องดนตรีจะเป็นลำดับขั้นตอนสุดท้ายหลังจากที่ผู้เรียนมีทักษะการฟังและร้องที่ดีแล้ว

ใช้ระบบการเรียกชื่อ ซอล-ฟา ในการสอนโสตทักษะเรื่องระดับเสียงซึ่งฝึกการอ่านและการร้องโน้ต ผู้สอนอาจใช้ระบบโดเคลื่อนที่เพื่อใช้สอนในผู้เรียนระดับเริ่มต้น โดยบันไดเสียงที่ใช้ฝึกร้องสำหรับผู้เรียนระดับต้นช่วงแรกจะอยู่ในรูปแบบของบันไดเสียงเพนทาโทนิคเพราะมีช่วงเสียงที่ไม่ซับซ้อนและเด็กมีช่วงเสียงที่จำกัดจึงใช้ทำนองที่มีช่วงกว้างไม่มาก ได้แก่ โด เร มี ซอล ลา แล้วจึงเรียนโน้ต ฟา และ ที ในภายหลัง เมื่อผู้เรียนมีความชำนาญจึงเรียนรู้บทเพลงที่มีช่วงเสียงยากขึ้นในภายหลัง เช่น บทเพลงคลาสสิก

ช็อคซี่ (Choksy) ยังให้แนวทางการฝึกโสตทักษะตามแนวคิดโคคายไว้ดังนี้ (อรนุชา อัญญาวัชระ อ้างถึงใน ณรุทธ์ สุทรจิตต์, 2545)

ผู้เรียนร้องเพลงตามเนื้อร้อง และปรบมือเป็นจังหวะ

ผู้เรียนร้องเพลงซ้ำ แต่ออกเสียงตามสัญลักษณ์ทางดนตรี

1) เมื่อผู้เรียนเข้าใจในเรื่องจังหวะและทำนองแล้ว จึงให้ร้องเพลงและทำจังหวะ

ประกอบ

### แนวคิดกอร์ดอน (Gordon Theory)

กอร์ดอนนักการศึกษาอาจารย์และนักวิจัยทางด้านดนตรีศึกษาที่ได้รับการยอมรับในแนวคิดทฤษฎีด้านดนตรีอย่างกว้างขวาง มีผลงานที่สำคัญได้แก่ ทฤษฎีการเรียนรู้ทางดนตรี (Music Learning Theory) การศึกษาความถนัดทางด้านดนตรี (Music Aptitudes) และ การศึกษาการรับรู้ทางดนตรี (Audiation) การพัฒนาโสตทักษะตามแนวคิดของกอร์ดอนกล่าวว่า ผู้เรียนควรได้รับการฝึกทักษะด้านการฟังและการร้องเป็นอันดับแรกโดยฝึกทั้งทักษะด้านเสียงและจังหวะไปพร้อมกัน ซึ่งองค์ประกอบของเรื่องเสียงจะประกอบด้วย เรื่องขั้นคู่ และ บันไดเสียง ได้แก่ เมเจอร์ ไมเนอร์ฮาร์โมนิก รวมไปถึงโหมดทั้ง 7 โดยใช้ระบบโดเคลื่อนที่ (Moveble - do) เป็นหลัก

**วิธีการฝึกโสตทักษะด้านระดับเสียงตามแนวคิดกอร์ดอน** มีวิธีการสอนเริ่มจากผู้สอนร้องทำนองให้ผู้เรียนฟังก่อนเป็นลำดับแรกและผู้เรียนจะร้องทำนองดังกล่าวเลียนแบบผู้สอน การทำกิจกรรมอาจใช้เปียโนเล่นประกอบเป็นหลักเพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถร้องตามทำนองได้ง่ายขึ้นและเมื่อผู้เรียนสามารถฟังและร้องทำนองได้จนเคยชินผู้สอนจึงจะสามารถพัฒนากิจกรรมเพียงการเปล่งเสียงผ่านการร้อง เป็นการฝึกให้ผู้เรียนร้องภายในใจ หรือ การใช้กิจกรรมร้องเปล่งเสียงสลับกับการร้องในใจกับผู้เรียน โดยแต่ละกิจกรรมจะขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของลำดับการสอนโสตทักษะและความสามารถของผู้เรียนแต่ละคน (Gordon 2012, Gordon 2013, ศุภณัฐ มากประมูล 2563)

ขั้นตอนการพัฒนาระดับเสียงด้านการฟังตามแนวคิดกอร์ดอนมีดังต่อไปนี้ (Gordon 2012, Gordon 2013, ศุภณัฐ มากประมูล 2563)

- ขั้น 1 การฝึกฟังและผู้เรียนสามารถจำได้ชั่วขณะ (momentary retention)
- ขั้น 2 การฝึกฟังและผู้เรียนสามารถเลียนแบบ (Imitating) จำแนก (Recognizing)

แยกประเภท (Identifying) ทั้งรูปแบบเสียงและจังหวะได้

- ขั้น 3 การฝึกฟังและผู้เรียนสามารถฝึกสร้างในอัตราจังหวะที่แตกต่างกัน
- ขั้น 4 การฝึกฟังและผู้เรียนสามารถจำรูปแบบของจังหวะและเสียงได้
- ขั้น 5 การฝึกฟังและผู้เรียนสามารถนำรูปแบบของจังหวะและเสียงที่ฟังมาประยุกต์ใช้ได้

- ขั้น 6 การฝึกฟังและผู้เรียนสามารถมีส่วนร่วมสร้างสรรค์ร่วมกับเสียงและจังหวะที่ฟังได้อย่างทันที

### แนวคิดของคาร์ลอร์ฟ (Carl Orff Theory)

แนวคิดการสอนดนตรีของอร์ฟได้รับการยอมรับอย่างแพร่หลายในชื่อว่า ชูลแวร์ค (Schulwerk) โดยมีแนวคิดที่ว่าพื้นฐานที่สำคัญของดนตรีนั้น ได้แก่ การฟังและความคุ้นเคยสามารถจำในขั้นคู่และจังหวะจนสามารถร้องเป็นทำนองเพลงได้ในที่สุด รวมไปถึงการสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่คาร์ลอร์ฟเน้นมากที่สุดในการสอนดนตรี

สำหรับการเรียนรู้เกี่ยวกับโสตทักษะ อร์ฟมีแนวคิดว่าการเรียนรู้ควรเริ่มจากแนวคิดเรื่องจังหวะก่อนและเมื่อนักถึงการสอนจังหวะที่เป็นจุดเด่นตามแนวคิดของอร์ฟนั้นมีแนวคิดว่าการใช้กิจกรรมผ่านร่างกายสร้างจังหวะและการใช้คำพูดประกอบจังหวะจะสามารถทำให้ผู้เรียนเข้าใจและจำได้เป็นอย่างดี (Mason 2008) หลักการสอนดนตรีเรื่องจังหวะตามแนวคิดของอร์ฟออกเป็น 5 ประเภท ได้แก่ 1) การใช้คำพูดแทนจังหวะ เช่น *Egg, chicken* 2) การร้อง 3) การสร้างจังหวะจากร่างกาย 4) การเคลื่อนไหว และ 5) การใช้เครื่องดนตรี (Goodkin 2002, ธวัชชัย นาควงษ์ 2542)

### วิธีการฝึกโสตทักษะด้านระดับเสียงตามแนวคิดคาร์ลอร์ฟ

การสอนเรื่อง เสียง ระดับเสียง ประโยคของดนตรี และลักษณะของเสียง ออร์ฟมีแนวคิดการสอนโดยเริ่มจากการสำรวจสิ่งรอบตัวของผู้เรียน ทั้งนี้ผู้สอนอาจสร้างกิจกรรมการสำรวจเกี่ยวกับเสียงให้ผู้เรียนสำรวจเสียงรอบตัว เรียนรู้เกี่ยวกับเสียงต่าง ๆ นำไปสู่การเรียนรู้เสียงดนตรีในที่สุด ในการเรียนรู้เกี่ยวกับคุณลักษณะของเสียงนั้นสามารถเรียนรู้ได้จาก การพูด เสียงร้อง และเครื่องดนตรี บทเพลงในการเรียนรู้ตามแนวคิดของออร์ฟมักจะใช้เป็นบันไดเสียงเพนตาโทนิค (Pentatonic) รวมไปถึงสัญญาณมือ (Hand sign) ใช้ประกอบในการสอน (ณรุทธ์ สุทธจิตต์ 2555)

### นอกจากนี้จากนี้ยังมีนักการศึกษาท่านอื่นได้แนวทางการฝึกโสตทักษะด้านระดับเสียงไว้ดังนี้

McGarry (2006) แนวทางการสอนโสตทักษะเพื่อผู้เรียนเข้าใจถึงระดับเสียง สามารถทำได้ด้วยการร้องเพลงในใจ (Silent Singing) มีแนวทางการสอนดังต่อไปนี้

1.ให้ผู้เรียนร้องและปรบมือตามทำนองเพลง เพื่อเช็คความเข้าใจด้านจังหวะของเด็ก อาจใช้วิธีเดินตามจังหวะแทนได้ ซึ่งสามารถใช้ได้กับผู้เรียนระดับเริ่มต้น หรือ อาจดัดแปลงตามความเหมาะสม

2.ผู้เรียนร้องออกเสียงทำนองที่คุ้นเคยในตอนแรก ก่อนถัดไปให้ร้องในใจ สลับแบบนี้จนจบเพลง

### จากการศึกษาข้อมูล ความหมาย ความสำคัญ และแนวทางการสอน จึงสรุปได้ว่า

การสอนโสตทักษะด้านระดับเสียง หมายถึง การเรียนรู้ทักษะในเรื่องระดับเสียงเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความชำนาญในด้านการฟังและนำไปสู่การฝึกฝนปฏิบัติเครื่องในด้านระดับเสียงที่ถูกต้องทั้งในรูปแบบบรรเลงเดี่ยวและกลุ่ม โดยเมื่อหลาย *ระดับเสียง* รวมกันประสานเข้ากับ *จังหวะ* จะเกิดขึ้นเป็น *ทำนอง* จึงทำให้บทเพลงมีความไพเราะ

มีลำดับในการสอนเรื่องโสตทักษะด้านระดับเสียงโดยเริ่มจากการฟังไปสู่การฝึกร้องและนำไปสู่การเล่นเครื่องดนตรีในขั้นสุดท้าย

ทั้งนี้เมื่อผู้เรียนมีความเข้าใจระดับเสียงที่ถูกต้องแล้วควรปฏิบัติฝึกซ้ำทวนไปมาทั้งในด้านการฟัง การร้อง และการเล่น เพื่อให้เกิดความชำนาญ

### 1.3 การสร้างแบบฝึกหัดและแบบทดสอบด้านระดับเสียง

ผู้วิจัยได้ศึกษาองค์ประกอบด้านดนตรีเพื่อนำมาเป็นองค์ประกอบสำหรับการสร้างเพลงในงานวิจัย รวมถึงศึกษาตัวอย่างการสร้างแบบฝึกหัดด้านระดับเสียง และศึกษาแบบทดสอบด้านระดับเสียง เพื่อใช้เป็นต้นแบบในการสร้างชุดกิจกรรมและแบบทดสอบในงานวิจัย มีเนื้อหา ดังนี้

#### องค์ประกอบของดนตรี

ผู้วิจัยได้ศึกษาองค์ประกอบของดนตรีเพื่อนำมาเป็นหลักในการสร้างเพลงในงานวิจัย องค์ประกอบของดนตรีตามหลักทั่วไปมีทั้งหมด 10 องค์ประกอบได้แก่ ได้แก่ เสียง (Tone), เวลา (Time), ทำนอง (Melody), เสียงประสาน (Harmony), ระบบเสียง (Tonality), สีสัน (Tone Color), ลักษณะของเสียง (Characteristics of Sound), รูปพรรณ (Texture), รูปแบบ (Forms) และรูปแบบอิสระ (Free Forms) (ณรุทธ์ สุทธจิตต์ 2554) มีเนื้อหาดังต่อไปนี้

1. เสียง ประกอบด้วยเรื่อง ระดับเสียง ความยาวของเสียง ความเข้มของเสียง และคุณภาพของเสียง
2. เวลา ประกอบด้วยเรื่อง ความเร็วจังหวะ อัตราจังหวะ จังหวะ
3. ทำนอง ประกอบด้วยเรื่องจังหวะของทำนอง มิติ (ความยาวของทำนอง, ช่วงกว้าง ช่วงเสียง และ ทิศทางของทำนอง
4. เสียงประสาน ประกอบด้วยเรื่อง คอร์ด และ ความกลมกลืน ความไม่กลมกลืน (Consonance and Dissonance)
5. ระบบเสียง ประกอบด้วยเรื่อง ดนตรีที่มีระบบเสียงหลัก (Tonal Music) ดนตรีระบบทวิภาพ (Polytonality) ดนตรีระบบพหุภาพ (Multitonal) ดนตรีระบบเสมอภาค (Atonality) และ ดนตรีระบบอนุภาค (Microtonality)
6. สีสัน ประกอบด้วยเรื่อง สีสันเสียงร้องของมนุษย์ ได้แก่ โซปราโน เมซโซโซปราโน อัลโต เทเนอร์ บาริโตน เบส และสีสันเครื่องดนตรี ได้แก่ เครื่องดนตรีประเภทคีย์บอร์ด เครื่องสาย เครื่องลมไม้ เครื่องลมทองเหลือง เครื่องตี

สีสันเครื่องดนตรีประเภทเครื่องสายไวโอลิน เป็นเครื่องดนตรีที่มีเทคนิควิธีเล่นต่าง ๆ มากมาย เช่น การสีและการดีดให้เกิดเสียง โดยคุณภาพสีสันของเนื้อเสียงล้วนแตกต่างกันไปตามเทคนิคที่เล่น (ณรุทธ์ สุทธจิตต์ 2554) ซึ่งการศึกษาในการวิจัยครั้งนี้จะกล่าวถึงเฉพาะเทคนิคการสีและการดีดให้เกิดเสียง

ด้านการสีให้เกิดเสียงเพื่อให้ได้ระดับเสียงตามความต้องการ ผู้เล่นควรใช้มือซ้ายกดตำแหน่งนิ้วบนสะพานวางนิ้วให้ถูกต้องตามตำแหน่งระดับเสียงที่ต้องการและควบคุมการสีของคันชักของทิวขวามือสายไวโอลินให้มั่นคงจึงจะได้ระดับเสียงที่ดีและมีคุณภาพ ทั้งนี้การสีสายไวโอลินให้เกิด

เสียง ผู้เล่นสามารถใช้คันชักสีสายได้ทั้งสายเดี่ยวและสายคู่ ตามแต่ความต้องการและบทเพลงที่ผู้เล่นกำลังบรรเลง ข้อพึงระวัง หากผู้เล่นมีความต้องการสีให้เกิดเสียงเพียงหนึ่งสายและแม้ว่าผู้เล่นจะกดนิ้วถูกต้องตามตำแหน่งบนสะพานวางนิ้ว ช่วงที่ปฏิบัติด้วยการใช้คันชักสีสายให้เกิดเสียงหากผู้เล่นไม่สามารถควบคุมคันชักให้สีได้เพียงหนึ่งสายแต่สีไปโดนสายอื่น ๆ รวมด้วยจะทำให้เสียงที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติไม่เป็นไปตามที่ต้องการหรือมีลักษณะเสียงเพี้ยนได้ (Rolland 1974, McAlister 2018)

ด้านการดีดให้เกิดเสียงเพื่อให้ได้ระดับเสียงที่ต้องการ ผู้เล่นควรใช้มือซ้ายกดนิ้วที่ตำแหน่งบนสะพานให้ถูกต้องและควบคุมการใช้มือขวาเพื่อนิ้วดีดสายไวโอลิน โดยหากต้องการดีดเพียงหนึ่งสายผู้เล่นควรฝึกซ้อมให้ดีดสายเพียงสายหนึ่งสายเท่านั้น หากการดีดสายไปโดยสายอื่นร่วมด้วยอาจทำให้สีสั้นเสียงที่ออกมามีลักษณะเพี้ยน (Rolland 1974, McAlister 2018)

1. ลักษณะของเสียง ประกอบด้วยเรื่อง ความดัง-เบา ลักษณะของเสียงเกี่ยวกับการถ่ายทอดความรู้สึก

2. รูปพรรณ ประกอบด้วยเรื่อง รูปพรรณแบบเอกลักษณะ (Monophonic Texture) รูปพรรณแบบบูรณศัพท์ (Homophonic Texture) รูปพรรณแบบพหุศัพท์ (Polyphonic Texture)

3. รูปแบบ ประกอบด้วยเรื่อง องค์ประกอบพื้นฐานของรูปแบบ เช่น แนวทำนอง (Theme) เอกภาพ (Unity) ความหลากหลาย (Variety) เรื่องโครงสร้างของรูปแบบ เช่น โครงของประโยค โครงสร้างของบทเพลง เรื่องลักษณะของรูปแบบ เช่น รูปแบบไบนารี รูปแบบเทอร์นารี

4. รูปแบบอิสระ ประกอบด้วยเรื่อง ทอคคาตา เพรลูด แฟนตาซี และ เอทูต

### ตัวอย่างการสร้างแบบฝึกหัดด้านระดับเสียง

ตัวอย่างแบบฝึกหัดสำหรับการฝึกซ้อมของโคดาเยเพื่อช่วยผู้เรียนในเรื่อง การฝึกฟัง การฝึกอ่านตัวโน้ตและการฝึกซ้อมให้ตรงระดับเสียง เป็นแบบฝึกหัดที่ใช้ทำนองการประพันธ์เพลงมาจากเพลงพื้นบ้านของประเทศฮังการีโดยใช้ลักษณะทำนองเพลงที่สั้นและรูปแบบจำหวะที่ง่ายเหมาะสมสำหรับฝึกซ้อมในผู้เรียนดนตรีระดับเริ่มต้น (ธวัชชัย นาควงษ์ 2537)



ภาพ 8 ตัวอย่างแบบฝึกหัดสำหรับการร้องของโคดาัยจาก Kodály Zoltán - 333 Elementary Exercises In Sight-singing (Zoltán 1941)

ที่มา : <https://www.read-classic.com/post/333-reading-exercises>

จากตัวอย่างแบบฝึกหัดของโคดาัย แม้ว่าจะมุ่งสอนผู้เรียนในเรื่องระดับเสียงเป็นหลัก แต่ลักษณะการสร้างแบบฝึกหัดได้มีการใช้องค์ประกอบในเรื่องของ ระดับเสียง และ จังหวะ ควบคู่กัน เพื่อให้ทำนองเพลงในแบบฝึกหัดเกิดความไพเราะ

#### การสร้างแบบทดสอบด้านระดับเสียง

ผู้วิจัยได้ศึกษาต้นแบบของแบบทดสอบสำหรับใช้ในการสร้างแบบทดสอบเพื่อวัดทักษะด้านระดับเสียงในผู้เรียนจากหนังสือ 2 เล่ม ได้แก่ หนังสือ *Ear without fear volume 1* และ หนังสือ *Alfred's Basic Piano Library: Ear Training* มีเนื้อหาดังต่อไปนี้

หนังสือ *Ear without fear volume 1* ประกอบด้วย แบบฝึกและแบบทดสอบด้านไสตทักษะในเรื่องระดับเสียงและทำนองพร้อมแผ่นเสียงประกอบการฟังให้กับผู้เรียน

**DICTIONATION**  
 Play the tracks one at a time. Write the melodic pattern that you hear. The starting pitch is given. Fill in the directional shorthand first, followed by the sol-fa, then the notes. Repeat the track if necessary. Answers are on page 32.

PLAY TRACKS 76-81

**SIGHT-SINGING**  
 For each of the following exercises, play the initial pitch on your instrument or pitch pipe. For example, the letter G is written under the first note of Exercise 1. This means to sound a G to establish the starting pitch. Sing each exercise twice, using tonic sol-fa. Check for accuracy on your instrument or pitch pipe. Exercise 1 is demonstrated for you on the audio.

PLAY TRACK 75

ภาพ 9 ตัวอย่างแบบทดสอบโสตทักษะจากหนังสือ Ear without fear volume 1  
 ที่มา : <https://www.sheetmusicplus.com/title/ear-without-fear-volume-1-sheet-music/16573143>

หนังสือแบบทดสอบโสตทักษะ *Alfred's Basic Piano Library: Ear Training* สำหรับผู้เริ่มเรียนเปียโนระดับต้นไปจนถึงระดับสูง เนื้อหาแบบทดสอบได้แก่ การวัดระดับเสียงที่ตรงกัน (Pitch matching) การจำแนกการระดับเสียงสูงหรือต่ำ (Move Up or Down) การแยกโน้ตกระโดดหรือโน้ตข้าม (skips and steps) การจำแนกคู่เสียงระหว่างคู่เสียงประเภทเสียงประสานและทำนอง (Melodic and Harmonic Intervals) และ การระบุชื่อระยะห่างเสียงหรือขั้นคู่ (Intervals) (Kowalchyk and Lancaster 1990)

**Melodic Patterns**  
 1. Your teacher will play patterns that go UP or DOWN in the C POSITION. Circle the pattern that you hear.  
 2. Your teacher will play melodies in the C POSITION. Draw the missing note in the box.

ภาพ 10 ตัวอย่างแบบทดสอบโสตทักษะจากหนังสือ Alfred's Basic Piano Library: Ear Training Book 1A

ที่มา: <https://www.alfred.com/alfreds-basic-piano-library-ear-training-book-1a/p/00-3112/>

## 1.4 การสอนแบบบทบาทสมมติ (Role Playing)

### 1.4.1 การสอนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing)

เป็นวิธีการสอนรูปแบบหนึ่งที่มีแนวทางการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเข้าใจสังคมและสถานการณ์การที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง ทั้งยังสร้างจินตนาการให้กับผู้เรียน ฝึกการแก้ปัญหาสิ่งต่างๆที่เกิดขึ้น เกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ตามที่ผู้สอนตั้งไว้ ผ่านการให้บทบาทสมมติ ตัวละคร กับผู้เรียน ซึ่งผู้สอนอาจมีการกำหนดลักษณะต่างๆ ของตัวละครอย่างละเอียดเพื่อเจาะจงประเด็นโดยตรงหรืออย่างกว้างเพื่อให้ผู้เรียนได้เปิดเผย ได้แสดงความรู้สึกรู้สึกนึกคิดของตนออกมาและควรมีการอภิปรายเกี่ยวกับพฤติกรรมแสดงออกที่เกิดขึ้น (ทศนา แคมมณี 2564) การสอนแบบแสดงบทบาทสมมติมี 2 รูปแบบ (สมศิริ ปลื้มจิตต์ 2534, ทศนา แคมมณี 2564) ได้แก่ 1) การสอนบทบาทสมมติที่เตรียมไว้ล่วงหน้า (Preplanned or Structure role playing) คือ การสอนแบบกำหนดบทบาทพฤติกรรมตัวละครและสถานการณ์จำลองให้กับผู้เรียนล่วงหน้า มีการจัดเตรียมบทบาทไว้ล่วงหน้าเน้นความพร้อมของผู้แสดงตามบทบาทสมมติที่ได้รับรวมถึงจัดฉากและอุปกรณ์การแสดงให้เหมาะสมกับเนื้อเรื่องบทบาทสมมติ 2) การสอนบทบาทสมมติแบบอัตโนมัติ (Spontaneous role playing) (สนั่น มีชันหมาก 2538) คือ การสอนแบบไม่มีการกำหนดพฤติกรรมตัวละคร แต่ผู้สอนจะให้สถานการณ์หรือปัญหาสมมติซึ่งจะกำหนดเรื่องราวให้ผู้เรียน ทำให้มีอิสระในการแสดง คิดค้นหาพฤติกรรมต่างๆของตัวละครขึ้นมาเอง เน้นความคิดสร้างสรรค์ ไหวพริบเพื่อแก้ปัญหาตามสถานการณ์สมมติภายใต้บทบาทที่ตนได้รับ

นอกจากนี้ ทศนา แคมมณี (2564) ยังได้กล่าวถึง วัตถุประสงค์ และ องค์ประกอบที่สำคัญของการสอนโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติไว้ดังนี้

#### วัตถุประสงค์ของการสอนบทบาทสมมติ

เป็นวิธีสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างมาก มีความสนุกสนานในการเรียนรู้ รวมทั้งช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจความรู้สึกนึกคิดพฤติกรรมของตนเองและผู้อื่นจากคดีวิเคราะห์บทบาทสมมติที่ตนเองและผู้อื่นแสดง อาจส่งผลถึงการปรับเปลี่ยนเจตคติของผู้เรียนให้เปลี่ยนไปในทางที่เหมาะสม

#### องค์ประกอบที่สำคัญของการสอน (ทศนา แคมมณี 2564)

- 1) มีผู้เรียนและผู้สอน
- 2) มีบทบาทและสถานการณ์สมมติ
- 3) การแสดงบทบาทสมมติ อาจมีผู้อื่นคอยช่วยสังเกตการณ์
- 4) ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายความรู้ พฤติกรรม ความคิด ความรู้สึกของผู้แสดง

บทบาทสมมติ และสรุปผลการเรียนรู้ที่ได้รับ

## 5) ผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

### 1.4.2 ลำดับขั้นตอนการเรียนการสอน

ขั้น 1 “นำเสนอสถานการณ์ปัญหาและบทบาทสมมติ” โดยสถานการณ์ปัญหาควรใกล้เคียงกับความเป็นจริง

ขั้น 2 “เลือกผู้แสดง” กำหนดบทบาทสมมติให้กับผู้เรียน

ขั้น 3 “จัดฉาก” โดยฉากที่ใช้นั้นควรขึ้นอยู่กับสถานการณ์ความพร้อมในขณะนั้น

ขั้น 4 “เตรียมผู้สังเกตการณ์” เพื่อให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพสูงสุด ควรมีผู้ชมเพื่อสังเกตการณ์รวมถึงร่วมแสดงความคิดเห็น

ขั้น 5 “แสดง” ผู้เรียนแสดงตามบทบาทที่ตนได้รับ

ขั้น 6 “อภิปรายและประเมินผล” ผู้เรียนแบ่งกลุ่มและร่วมกันแสดงความคิดเห็น รวมถึงการเปิดโอกาสให้ผู้ชมร่วมแสดงความคิดเห็นด้วย

ขั้น 7 “แสดงเพิ่มเติม” หากผู้เรียนและผู้ชมมีข้อคิดเห็นเพิ่มเติมจากที่แสดงไปแล้ว ควรมีการแสดงเพิ่มเติมเพื่อนำเสนอให้เห็นทางออกหรือวิธีในการแก้ปัญหาในรูปแบบอื่น

ขั้น 8 “อภิปรายและประเมินผลอีกครั้ง”

ขั้น 9 “แลกเปลี่ยนประสบการณ์และสรุปการเรียนรู้” ผู้เรียนสรุปในด้านความรู้ ความคิดเห็น คุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม ความรู้สึก และพฤติกรรมของตัวละครแต่ละตัว

### 1.4.3 ข้อดีและข้อจำกัดของการเรียนการสอนแบบบทบาทสมมติ

#### ข้อดีของการเรียนการสอนแบบบทบาทสมมติ

การสอนแบบบทบาทสมมติเป็นการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ทดลองจินตนาการว่าตนเป็นบุคคลที่อยู่ในสถานการณ์สมมติ ช่วยให้ผู้เรียนกล้าแสดงออกถึงความรู้สึกที่ซ่อนอยู่ รวมถึงได้รับประสบการณ์ความรู้สึก ความคิดเห็นของตนและผู้อื่น ทำให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจถึงพฤติกรรมของคนในสังคมที่มีความแตกต่างกัน ซึ่งวิธีการเรียนการสอนดังกล่าวเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมายอย่างมากสำหรับผู้เรียนโดยจะเน้นให้เห็นถึงความสำคัญในเรื่องปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลโดยมีแนวคิดที่ว่าหากบุคคลเรียนรู้และเข้าใจความรู้สึก ความคิด หรือ พฤติกรรมที่เกิดขึ้นทั้งของตนเองและผู้อื่น บุคคลนั้นจะสามารถสร้างลักษณะการเอาใจเขามาใส่ใจเราทำให้อยากสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นมาจากใจจริง ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและเกิดการเปลี่ยนแปลงในด้านเจตคติและพฤติกรรมของตน รวมไปถึงการเปลี่ยนแปลงด้านการปฏิบัติตนในสังคมได้อย่างดีและเป็นวิธีการสอนที่สามารถสร้าง

ความสนุกเพลิดเพลินให้กับผู้เรียนได้อีกวิธีหนึ่ง (Shaftel and Shaftel, 1967 อ้างอิงใน ทิศนา แคมมณี, 2564; Ments 1999, ญาดาพนิต พิณกุล 2539)

นอกจากนี้ การเรียนการสอนแบบบทบาทสมมติยังเป็นวิธีเรียนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมอย่างมากเพราะการแสดงบทบาทสมมติและการคิดวิเคราะห์พฤติกรรมของตัวละครจะมาจากตัวผู้เรียนโดยตรง ซึ่งการเรียนรู้ในลักษณะดังกล่าวเป็นการเรียนการสอนแบบ การเรียนรู้เชิงรุก (Active learning) เป็นการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนมีบทบาทส่วนร่วมและเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยการเรียนรู้แบบเชิงรุกจะมีความตรงข้ามกับ การเรียนรู้แบบตั้งรับ (Passive Learning) ที่ผู้เรียนจะเป็นผู้รับความรู้อยู่ฝ่ายเดียว เช่น การฟังบรรยาย ซึ่งจะเหมาะกับผู้ที่มีความรู้เดิมที่ดี และมีความรับผิดชอบสูงสามารถหาความรู้เพิ่มเติมได้ด้วยตนเอง (พรทิพย์ วงศ์ไพบุลย์, 2560)

พลอยไพลิน นิลกรรณ (2562) ได้ให้ความหมาย ความสำคัญ ลักษณะการเรียน และบทบาทของครูผู้สอนกับการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ไว้ดังนี้

ความหมายและความสำคัญของการเรียนเชิงรุก (Active Learning) (พลอยไพลิน นิลกรรณ, 2562)

เป็นกระบวนการที่ให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมเป็นสำคัญได้ลงมือปฏิบัติและได้ฝึกการคิดวิเคราะห์มากกว่าเป็นผู้ฟังเพียงฝ่ายเดียว ซึ่งกระบวนการคิดที่ผู้เรียนจะได้ฝึกได้แก่ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า โดยการเรียนรู้แบบเชิงรุกจะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างมากภายในชั้นเรียนรวมถึงส่งเสริมปฏิบัติสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและผู้สอนได้อย่างดี

รูปแบบของการจัดการเรียนรู้เชิงรุกสามารถแบ่งได้เป็น 4 รูปแบบดังนี้

1) เรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) โดยผู้สอนจัดสถานการณ์ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการสถานการณ์เหล่านั้น เช่น สถานการณ์จากการสาธิต หรือ การให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง

2) การสอนแบบโครงงาน (Project Based Learning) เป็นการจัดกิจกรรมกลุ่มหรือเดี่ยวให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าความรู้ด้วยตนเองและนำเสนอผลงาน

3) การสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning) ศึกษาจากปัญหาที่เกิดขึ้นจริงและร่วมกันคิดวิเคราะห์ อภิปรายความรู้

4) การสอนที่เน้นทักษะกระบวนการคิด (Thinking Based Learning) เป็นการสอนให้ผู้เรียนฝึกคิดแบบมีลำดับกระบวนการคิดเป็นลำดับขั้น ได้แก่ คิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ และ คิดสร้างสรรค์

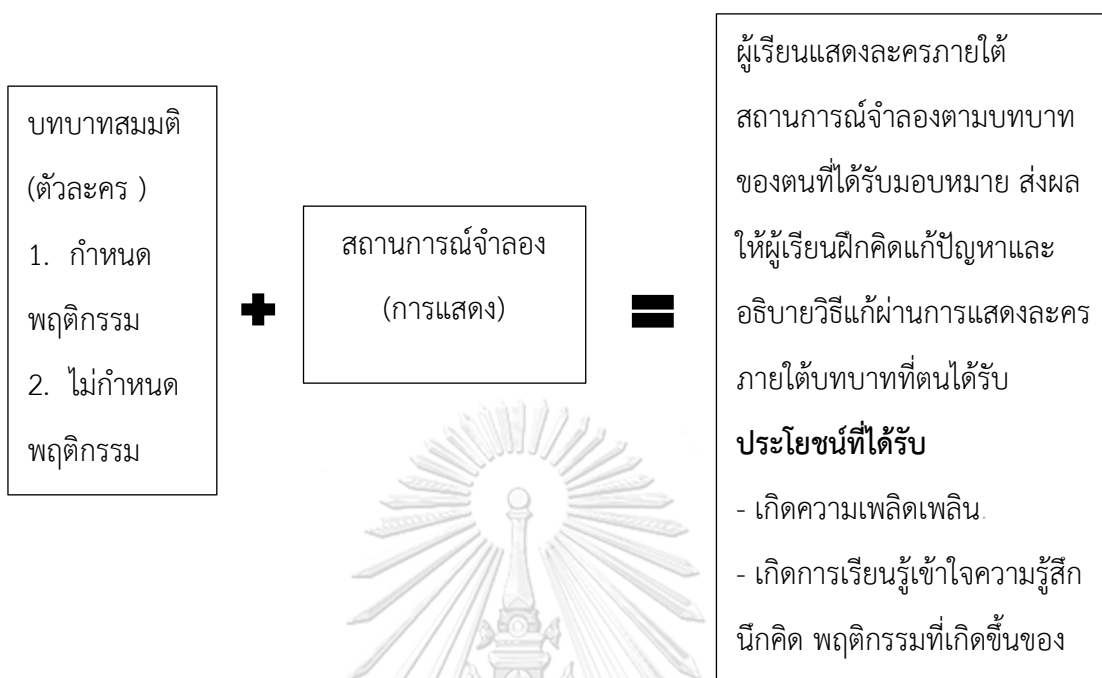
### ลักษณะการเรียนรู้เชิงรุก (พลอยไพลิน นิลกรรณ, 2562)

- 1) ลดทอนบทบาทการให้ความรู้โดยตรงจากครูและเพิ่มบทบาทการเรียนรู้ใน  
ผู้เรียน
- 2) ผู้เรียนมีความเข้าใจความรู้อย่างแท้จริงนำไปสู่การประยุกต์ใช้ใน  
ชีวิตประจำวัน
- 3) เน้นความคิดของผู้เรียนจากการคิดวิเคราะห์แก้ไขสถานการณ์อย่างมีเห็น  
ผล รวมถึงมีส่วนร่วมนำอภิปรายและนำเสนอผลงาน
- 4) ส่งเสริมการมีส่วนร่วมระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน และผู้เรียนกันผู้ร่วมด้วยกัน  
บทบาทของครูผู้สอนกับการเรียนรู้เชิงรุก (พลอยไพลิน นิลกรรณ, 2562)

- 1) จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ กิจกรรมความสามารถ  
นำไปประยุกต์ใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน
- 2) สร้างบรรยากาศในชั้นเรียนให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน
- 3) ส่งเสริมให้เกิดเรียนรู้ร่วมมือกันภายในกลุ่มระหว่างผู้เรียน
- 4) ผู้สอนต้องรับฟังทุกความคิดเห็นของผู้เรียนและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีพื้นที่  
แสดงออก
- 5) ครูบันทึกผลการเรียนรู้หลังการจัดกิจกรรม

### ข้อจำกัดของการเรียนการสอนแบบบทบาทสมมติ

ในชั้นการเรียนการสอนแบบบทบาทสมมติในขั้นสุดท้ายที่ผู้เรียนจะต้องแลกเปลี่ยน  
ความคิดเห็น ประสบการณ์และสรุปการเรียนรู้จากพฤติกรรมของตัวละคร ในขั้นตอนนี้ผู้เรียนควรมี  
ความสามารถในการคิดวิเคราะห์แยกแยะความผิดชอบชั่วดีที่คนในสังคมเห็นว่าเป็นสิ่งที่ถูกต้องและ  
พึงปฏิบัติโดยผู้เรียนควรมีความเข้าใจมาในระดับหนึ่ง วิธีการสอนนี้จึงเหมาะสมกับกลุ่มคนที่สามารถ  
คิดวิเคราะห์แยกแยะได้อย่างดี (ทิตินา แคมมณี, 2564)



ภาพ 11 วิธีสอนบทบาทสมมติ สืบเคราะห์จาก ภูดาพนิต พิณกุล, 2539; ทิศนา แชมมณี, 2564; สนั่น มีชันหมาก, 2538; สมศิริ ปลื้มจิตต์, 2534; Ments, 1999

จากข้อจำกัดของการสอนแบบบทบาทสมมติที่เหมาะสมใช้สอนในกลุ่มบุคคลที่สามารถคิดวิเคราะห์แยกแยะได้อย่างดี ผู้วิจัยจึงสนใจนำเรื่องราวในนิทานมาประกอบเป็นสถานการณ์จำลองในการสอนเพราะเป็นเรื่องราวที่ผู้เรียนในวัย 9 – 12 ปี สามารถเข้าใจได้ง่าย มีตัวละครสำหรับการมอบหมายบทบาทสมมติไว้อย่างชัดเจนและมีคติธรรมคำสอนประกอบนิทานในแนวทางที่ดีแล้ว จึงได้ศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับนิทานมีเนื้อหาดังต่อไปนี้

### 1.5 นิทาน

นิทานสามารถดึงดูดให้เกิดความเพลิดเพลินสร้างความอบอุ่นใกล้ชิดระหว่างผู้เล่าและฟัง เป็นการนำเข้าสู่บทเรียนและเตรียมความพร้อมของเด็ก ฝึกการเป็นนักฟังที่ดี ช่วยเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านอารมณ์ จิตใจ และ เป็นแนวทางในการสอนคติปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรมได้อย่างดี ในการคัดเลือกนิทานควรเลือกเรื่องและวิธีการเล่าให้เหมาะสมกับวัยของผู้ฟัง เนื้อหาของเรื่องควรมีสาระเสริมสร้างค่านิยม คุณธรรมที่ดี (เกริก ยूनพันธ์ 2539, ไพพรรณ อินทนิล 2553)

### 1.5.1 การคัดเลือกนิทานที่นำมาใช้สอนบทบาทสมมติสำหรับผู้เรียน

นิทานที่เลือกนำมาใช้ประกอบการเรียนการสอนในเด็ก ควรพิจารณาถึงความเหมาะสมในเรื่องของเนื้อหาและเวลาความรู้ความเข้าใจของผู้เล่า มีภาษาที่เข้าใจง่าย ตัวละครมีลักษณะเด่น และสามารถจำได้ง่าย ควรมีข้อคิด คติสอนใจเป็นการเสริมสร้างคุณธรรมให้กับเด็ก (เกริก ยूनพันธ์ 2539, ไพพรรณ อินทนิล 2553)

#### นิทานที่เหมาะสมกับเด็กในวัยต่างๆ

1) วัยแรกเกิดถึง 2 ขวบ เหมาะกับนิทานที่มีคำสั้นๆ ตัวอักษรใหญ่ๆ ภาพประกอบสีสันสดใส

2) เด็ก 2-4 ปี ชอบนิทานที่มีเนื้อหา หรือ คำที่คล้องจองกัน

3) เด็ก 4-6 ปี เริ่มมีความสนใจสิ่งรอบข้างภายนอกตัว แต่ยังคงมีความสนใจในรายละเอียดที่ยังคงชอบ

คำประพันธ์ที่มีความคล้องจอง เช่น เพลงกล่อมเด็ก

4) เด็ก 6-8 ปี ชอบนิทานตื่นเต้น ผจญภัย เรื่องลึกลับ ปริศนาคำทายใช้ความคิดต่างๆ

5) เด็ก 8-10 ปี สนใจสิ่งแวดล้อมรอบตัวมากขึ้น ชอบนิทานทุกประเภท ยังคงชอบเนื้อหาที่มีความตื่นเต้น เรื่องราวเหนือจินตนาการ รวมไปถึงหนังสือแปลจากต่างประเทศ

6) เด็ก 10-12 ปี มีระบบการคิดที่สร้างสรรค์ สามารถคิดวิเคราะห์ได้ กล้าแสดงออก สามารถอ่านและทำความเข้าใจเนื้อหาได้อย่างแตกฉานทำให้สนใจในเรื่องราวหลากหลายประเภท เช่น นิทาน นิยาย นวนิยาย หนังสือพิมพ์ นิตยสาร เป็นต้น

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเลือกนิทานอีสปที่มีเนื้อเรื่องลักษณะเหนือจินตนาการและยังสอดแทรกคติคุณธรรมข้อคิดสอนใจ ให้ผู้เรียนเกิดการวิเคราะห์ ซึ่งมีคุณสมบัติเหมาะสมสำหรับนำมาใช้ในการเรียนการสอนเด็กอายุ 9 - 12 ปี ที่ชอบเนื้อหาทุกประเภท และสามารถคิดวิเคราะห์คตินิยามที่เกิดขึ้นจากเนื้อหาในนิทานได้

### 1.5.2 นิทานอีสป

อีสปเป็นนิทานเก่าแก่มากกว่า 2,000 ปี ต้นกำเนิดมาจากนักเล่าขานชาวกรีกชื่อ “อีสป” (Aesop) มีการสืบทอดเนื้อหานิทานแบบมุขปาฐะหรือการเล่าแบบปากต่อปากสืบเนื่องมา นิทานอีสปได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายจนได้มีการนำเนื้อเรื่องแปลเป็นภาษาต่างๆ ทั่วโลก ในประเทศไทยไม่มีหลักฐานแน่ชัดถึงการเผยแพร่เข้ามาในช่วงใด จนในช่วงรัชกาลที่ 3 - 6 นิทานอีสปได้ถูกนำมาแปลเป็นภาษาไทยเกิดเป็นวรรณกรรมทั้งหมด 4 ส่วนวน ดังนี้ (ดาวรัตน์ ชูทรัพย์, 2561)



**นิทานอีสป สำนวนหมอบรัดเลย์ หรือนายแพทย์แดน บีช แบรดลีย์ (Dan Beach Bradley M.D.)**

เผยแพร่ครั้งแรกในหนังสือจดหมายเหตุบางกอกเรคคอร์ด (Bangkok Recorder) ในสมัยรัชกาลที่ 3 มีจำนวนทั้งสิ้น 44 เรื่อง

### 1) อิศปกรรมม์

พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว และกวีนิพนธ์อีกหลายท่าน ลักษณะการประพันธ์เป็นร้อยแก้วขนาดสั้นและสรุปวิเคราะห์เนื้อเรื่องด้วยสุภาษิตคำสอนลักษณะโคลงสี่สุภาพ โดยมีจำนวนมากกว่า 300 เรื่อง

### 2) นิทานอีสป ฉบับฟ.ฮีแลร์

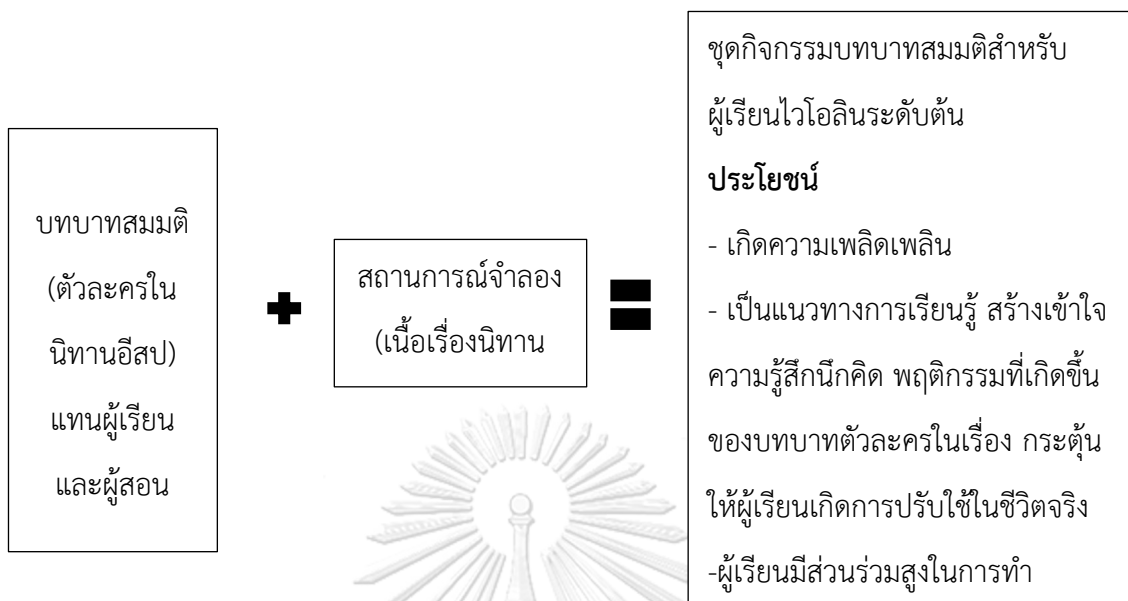
ฟร็องซัว ตูเวเนต ฮีแลร์ (François Touvenet Hilaire) หรือ เจชฎาจารย์ฮีแลร์ ฟ.ฮีแลร์ (F. Hilaire) ได้เรียบเรียงนิทานอีสปขึ้น โดยตีพิมพ์ลงในหนังสือตรุณศึกษา

### 3) นิทานอีสป สำนวนพระจรัสขนะพันธุ์

พระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ ทรงรับสั่งให้พระจรัสขนะพันธุ์ แปลและเรียบเรียงขึ้นสำหรับเด็กชั้นมูลศึกษาในขณะนั้น (ระดับชั้นประถมศึกษา) สำหรับเป็นแบบสอนอ่าน พร้อมทั้งสอนแง่คิดคติสอนใจจากนิทาน โดยใช้คำลงท้ายเนื้อเรื่องว่า “นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า” มีจำนวนทั้งสิ้น 45 เรื่อง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2544)

## 1.5.3 การใช้นิทานอีสปประกอบการสอนบทบาทสมมติ

ผู้วิจัยใช้การสอนแบบบทบาทสมมติร่วมกับนิทานอีสปโดยการให้บทบาทสมมติตัวละครจากนิทานอีสปกับผู้เรียนและผู้สอน ซึ่งการสอนแบบบทบาทสมมติเป็นวิธีสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนและแสดงความคิดเห็นอย่างดี ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เข้าใจความรู้สึกนึกคิด พฤติกรรมตัวละครสมมติของตนเองและผู้อื่น ส่วนสถานการณ์จำลองจะใช้เนื้อเรื่องจากนิทานอีสปมาเป็นสถานการณ์จำลองที่เกิดขึ้น ซึ่งข้อดีของนิทานอีสปคือ มีเนื้อเรื่องสนุกสามารถเข้าถึงได้ง่าย มีข้อคิดคติสอนใจภายในเนื้อเรื่องจบในตัว โดยที่ผู้เรียนไม่ต้องอาศัยประสบการณ์ความรู้ในระดับสูง มาใช้ประกอบการคิดวิเคราะห์การกระทำหรือพฤติกรรมที่เกิดขึ้นของตัวละครจากนิทานอีสป



ภาพ 12 การใช้นิทานอีสปประกอบการสอนแบบบทบาทสมมติในชุดกิจกรรม

### 1.6 ความหมาย องค์ประกอบ และการสร้างชุดกิจกรรม

ชุดกิจกรรม หมายถึง สื่ออุปกรณ์การเรียนที่มีการกำหนดจุดมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ไว้อย่างชัดเจน เป็นการกำหนดเนื้อหาการเรียนการสอนและกิจกรรมต่าง ๆ เข้าไว้เป็นชุดเดียวกัน ซึ่งชุดกิจกรรมเป็นสื่อที่ช่วยอำนวยความสะดวกให้กับผู้เรียนและผู้สอนดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยขององค์ประกอบของชุดกิจกรรมจะประกอบด้วย 4 องค์ประกอบดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2541)

- 1) คู่มือประกอบการใช้ เพื่อช่วยให้ผู้ใช้เข้าใจวิธีใช้และสามารถบรรลุผลการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 2) บัตรงาน เป็นบัตรที่ระบุถึงขั้นตอนกิจกรรมว่าให้ผู้เรียนทำอะไรบ้าง โดยบัตรงานจะแสดงถึงการดำเนินการปฏิบัติกิจกรรมตามลำดับการเรียนในชุดกิจกรรม รวมถึงเป็นบัตรคำสั่งในกิจกรรม
- 3) แบบทดสอบ มีไว้สำหรับวัดผลการเรียนรู้ของผู้เรียนว่ามีความก้าวหน้าหรือไม่ มีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้หรือไม่ จากการใช้ชุดกิจกรรม
- 4) สื่อการเรียนรู้อื่นๆ ที่ใช้ประกอบการสอนชุดกิจกรรม เช่น เนื้อหาเรื่องราว บทความเป็นต้น

ในขั้นตอนการสร้างชุดกิจกรรม กองแก้ว วาริษา (2547) ได้สรุปวิธีการสร้างตามขั้นตอนไว้ดังนี้

- 1) กำหนดหลักการให้สอดคล้องกับการเรียนการสอนในแต่ละหัวเรื่อง
- 2) กำหนดจุดประสงค์ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้
- 3) กำหนดกิจกรรมและจัดลำดับกิจกรรมให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์
- 4) ผลิตสื่อการเรียนการสอน
- 5) วางแผนผลการประเมินให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์
- 6) ประเมินหาประสิทธิภาพจากการสร้างชุดกิจกรรม
- 7) นำชุดกิจกรรมไปทดลองใช้
- 8) นำชุดกิจกรรมมาปรับปรุงแก้ไข

ดังนั้น การสร้างชุดกิจกรรมผู้สอนจึงควรกำหนดหัวข้อสำหรับการสอนและกำหนดวัตถุประสงค์เป็นสำคัญ เพื่อนำวัตถุประสงค์ในการเรียนใช้เป็นหลักในการสร้างคู่มือประกอบการใช้ชุดกิจกรรม รวมถึงนำวัตถุประสงค์เป็นหลักในการสร้างแบบทดสอบวันผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ในผู้เรียนจากการใช้สื่อชุดกิจกรรมดังกล่าว

## ตอนที่ 2 การสอนไวโอลินระดับต้นโดยให้ความสำคัญกับการพัฒนาโสตทักษะด้านการจำระดับเสียง

ผู้วิจัยจึงได้แบ่งหัวข้อในการศึกษาการสอนไวโอลินขั้นต้นโดยให้ความสำคัญกับการพัฒนาโสตทักษะด้านการจำระดับเสียงดังหัวข้อต่อไปนี้

### 2.1 หลักการสอนไวโอลินระดับต้น

ในการปฏิบัติไวโอลินให้ได้ระดับเสียงตามต้องการนอกจากทักษะทางด้านการฟัง ยังมีทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่งสำหรับผู้ปฏิบัติได้แก่ ลักษณะท่าทางการเล่นที่ถูกต้อง และ การฝึกปฏิบัติจนเกิดความชำนาญเพื่อการจำตำแหน่งลักษณะการวางนิ้วให้ตรงระดับเสียงบนสะพานวางนิ้วได้อย่างแม่นยำ (Rolland 1974, Suzuki 1998, McAlister 2018)

#### 2.1.1 แนวคิดการเรียนการสอนไวโอลิน

**แนวคิดซูซูกิ (Shinichi Suzuki)** มีแนวคิดว่าการเรียนรู้ของเด็กมาจากการเรียนรู้ตามสิ่งแวดล้อมที่เกิดขึ้นรอบตัวโดยเลียนแบบภาษาที่ได้ยินในวัยเด็กหรือเลียนแบบภาษาแม่ สามารถพูดได้ก่อนการอ่าน ดังนั้นวิธีการสอนดนตรีของซูซูกิ คือ ผู้สอนเล่นเป็นเสียงต้นแบบให้ผู้เรียนฟังก่อนแล้ว

ผู้เรียนจึงเล่นเลียนแบบเสียงครู เป็นการสอนให้เล่นดนตรีด้วยการจำ (Mother - tongue method) เพื่อให้ผู้สอนจะได้ปรับรายละเอียดเทคนิคต่าง ๆ ของเพลงได้โดยที่ผู้เรียนไม่ต้องจดจำกับการอ่านโน้ต เมื่อผู้เรียนปฏิบัติจนชำนาญจึงสอนโน้ตให้กับผู้เรียน สิ่งสำคัญของแนวคิดซูซูกิคือการฝึกซ้อม การเรียนการสอนในบางโรงเรียนครูจะอนุญาตให้ผู้ปกครองเข้าไปร่วมฟังการเรียนของบุตรหลานเพื่ออำนวยความสะดวกทำความเข้าใจสำหรับการฝึกซ้อมที่บ้านของนักเรียน เมื่อฝึกซ้อมที่บ้านผู้ปกครองจะเป็นผู้ช่วยชี้แนะแทนครู ดังนั้น การเรียนการสอนแนวคิดซูซูกิจึงประกอบไปด้วย ผู้เรียน ผู้สอน และผู้ปกครอง เป็น 3 ส่วนที่สำคัญในการเรียน (Suzuki 1998, McAlister 2018)

**แนวคิดพอลโรแลนด์ (Paul Rolland)** ให้ความสำคัญกับการเคลื่อนไหวของร่างกาย เพื่อค้นหาการรับรู้อากัปกิริยาให้ผู้เล่นเข้าใจถึงการใช้ร่างกายที่ถูกต้องในการเล่นไวโอลิน ใช้การแบ่งร่างกายออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ ส่วนศีรษะ ลำตัวส่วนบนและลำตัวส่วนล่าง เมื่อบรรเลงไวโอลินร่างกายทั้ง 3 ส่วนจะต้องมีการเคลื่อนไหวไปตามธรรมชาติไม่มีส่วนหนึ่งส่วนใดยึดเกร็งไว้กับที่ ในห้องเรียนผู้สอนจะเป็นผู้ตรวจความถูกต้องลักษณะท่าทางของร่างกายขณะที่ผู้เรียนปฏิบัติเครื่อง แต่ละบทเรียนจะเรียนทวนซ้ำและเน้นการทำความเข้าใจในด้านท่าทาง (Posture) ผู้เรียนควรมีการฝึกซ้อมอย่างสม่ำเสมอเพื่อให้ร่างกายจำท่วงท่าและตำแหน่งในการปฏิบัติเครื่องที่ถูกต้อง (Rolland 1974, Johnson 2009)



### 2.1.2 ลำดับการฝึกปฏิบัติไวโอลินระดับต้นโดยให้ความสำคัญกับการฝึกหัดด้านระดับเสียง

ผู้วิจัยได้ศึกษาลำดับการฝึกปฏิบัติไวโอลินระดับต้นโดยศึกษาจากแบบเรียนไวโอลิน ได้แก่ A Tune A day, Eta cohen, Fiddle Times Joggers, Essential Elements 2000 for Strings, Sassmannshaus, Violin Song and Hand Shapes และ Suzuki พบว่ามีรูปแบบลำดับขั้นในการสอนทั้งหมด 3 แบบได้แก่ รูปแบบ 1 ฝึกใช้คันชักในขั้นแรก และ ฝึกกดนิ้วบัพสะพานวางนิ้วด้วยมือซ้ายในขั้นถัดไป รูปแบบ 2 ฝึกใช้คันชักในขั้นแรก ฝึกดีดสายในขั้นที่สอง (Pizzicato) และ ฝึกกดนิ้วบัพสะพานวางนิ้วด้วยมือซ้ายในขั้นถัดไป และ **รูปแบบ 3** ฝึกสีคันชักในขั้นแรกและฝึกกดมือซ้ายบัพสะพานวางนิ้วพร้อมกันในขั้นถัดไปแต่ลำดับขั้นทั้งหมดจะเรียนในบทเรียนแรก โดยมีลำดับขั้นในการเรียนการสอนปฏิบัติดังนี้ (Allen et al, 2004; Blackwell & Blackwell, 2013; Cohen, 2018; Herfurth, 1961; Sassmannshaus, 2010; Suzuki, 1995; Zerweck, 2016)

**รูปแบบ 1** ฝึกใช้คันชักในขั้นแรก และ ฝึกกดนิ้วบัพสะพานวางนิ้วด้วยมือซ้ายในขั้นถัดไป

แบบเรียน *A Tune A day* แบบเรียน *Eta cohen* แบบเรียน *Fiddle Times Joggers* และ แบบเรียน *Sassmannshaus* มีลำดับการสอนปฏิบัติเครื่องเริ่มจากการฝึกสีสายเปล่า (Open

strings) ในบทเรียนแรกและในบทเรียนถัดไปฝึกใช้มือซ้ายกดบนสะพานวางนิ้ว ทั้งสามแบบเรียนจะให้ผู้เรียนฝึกกดบนสะพานวางนิ้วทีละนิ้วต่อหนึ่งบทเรียนจนผู้เรียนมีความชำนาญจึงเพิ่มนิ้วอื่นๆในบทเรียนถัดไป ตัวอย่างเช่น บทเรียนที่1 ฝึกสั่นซึกเฉพาะมือขวา บทเรียนที่2 ฝึกกดนิ้วชี้บนสะพานวางนิ้วและฝึกสั่นซึกด้วยคันชัก และ บทเรียนที่3 ฝึกกดนิ้วกลางบนสะพานวางนิ้วและฝึกสั่นซึกด้วยคันชัก เป็นต้น ทั้งนี้ในแต่ละบทเรียนจะมีแบบฝึกหรือบทเพลงให้ผู้เรียนฝึกจำนวน 10-15 แบบฝึกต่อหนึ่งบทเรียน (Blackwell & Blackwell, 2013; Cohen, 2018; Herfurth, 1961; Sassmannshaus, 2010)

**รูปแบบ 2** ฝึกใช้คันชักในขั้นแรก ฝึกดีดสายในขั้นที่สอง (Pizzicato) และ ฝึกกดนิ้วบนสะพานวางนิ้วด้วยมือซ้ายในขั้นถัดไป

แบบเรียน *Essential Elements 2000 for Strings* และ แบบเรียน *Violin Song and Hand Shapes* มีลำดับการสอนปฏิบัติเครื่องเริ่มจากการฝึกสั่นซึกสายเปล่าเช่นเดียวกับรูปแบบที่ 1 และ ในขั้นถัดมาฝึกให้ผู้เรียนกดสายบนสะพานวางนิ้วด้วยมือซ้ายโดยใช้เทคนิคดีดสาย (Pizzicato) ในการฝึกผู้เรียน การฝึกในขั้นสองจะปรากฏอยู่ในบทเรียนที่2 และขั้นสุดท้ายในบทเรียนที่3 จึงให้ผู้เรียนปฏิบัติมือซ้ายและมือขวาด้วยคันชักพร้อมกัน ทั้งนี้ในแต่ละบทเรียนจะมีแบบฝึกหรือบทเพลงให้ผู้เรียนฝึกจำนวน 10-15 แบบฝึกต่อหนึ่งบทเรียน (Allen et al, 2004; Zerweck, 2016)

**รูปแบบ 3** ฝึกสั่นซึกในขั้นแรกและฝึกกดมือซ้ายบนสะพานวางนิ้วพร้อมกันในขั้นถัดไป แต่ลำดับขั้นทั้งหมดจะเรียนในบทเรียนแรก

แบบเรียน *Suzuki* มีลำดับการสอนปฏิบัติเครื่องเริ่มจากการฝึกสั่นซึกสายเปล่าด้วยมือขวาและฝึกกด นิ้วชี้ นิ้วกลาง นิ้วนาง คล้ายกับแบบเรียนในรูปแบบที่ 1 แต่แตกต่างกันคือแบบเรียน *Suzuki* จะฝึกใช้มือซ้ายกดสายไวโอลินตั้งแต่บทเรียนแรกโดยใช้เพลง *Twinkle Twinkle Little Star* ในการฝึก ในบางโรงเรียนผู้สอนจะให้ผู้เรียนฝึกกดเฉพาะมือซ้ายและผู้สอนจะเป็นผู้ใช้คันชักช่วยสีให้กับผู้เรียน เมื่อผู้เรียนชำนาญในการฝึกกดด้วยมือซ้ายจึงให้ผู้เรียนปฏิบัติทั้งสองมือพร้อมกัน

ทั้งนี้ในทุกแบบเรียนมีลักษณะการฝึกเพื่อปฏิบัติเพื่อพัฒนาผู้เรียนด้านระดับเสียงโดยมีขั้นตอนการสอนในรูปแบบเดียวกัน คือ แต่ละบทเรียนจะมีแบบฝึกหรือบทเพลงสำหรับการฝึกฝนในรูปแบบเดิมวนซ้ำไปมาเพื่อฝึกให้ผู้เรียนคุ้นชินกับการฝึกปฏิบัติเครื่องดนตรีในบทเรียนดังกล่าวจนเกิดความชำนาญจึงเปลี่ยนลักษณะการฝึกรูปแบบอื่นในบทเรียนถัดไปและทุกแบบเรียนจะฝึกให้ผู้เรียนปฏิบัติคันชักด้วยมือขวาก่อนการฝึกกดนิ้วบนสะพานเสียงด้วยมือซ้าย (Suzuki, 1995)

### 2.1.3 การสอนไวโอลินระดับต้นด้านท่าทาง (Posture)

#### ศีรษะ คอ และ กระดูกไหปลาร้า

การใช้น้ำหนักของศีรษะในการพุงด้านท้ายไวโอลินให้อยู่บนไหปลาร้าโดยการปล่อยน้ำหนักเพียงเล็กน้อยลงบนไวโอลินหรือปล่อยศีรษะไปตามแรงโน้มถ่วงเพื่อพุงไวโอลิน ด้านท้ายเครื่องชิดกับคอของผู้บรรเลงแต่ไม่ชิดจนเกินไปและไม่กดน้ำหนักลงบนกระดูกไหปลาร้ามากเกินไปทุกสัดส่วนสามารถขยับเคลื่อนไหวได้เมื่อมีไวโอลินมาวาง ไม่เอนศีรษะไปด้านหลังหรือโน้มมาด้านหน้า โดยศีรษะต้องสมดุลกับกระดูกสันหลังจนกรามสัมผัสกับพนักพิงคาง (Conable and Conable 1995) ในกรณีการบรรเลงเทคนิคเปลี่ยนตำแหน่งมือบนสะพานวางนิ้ว ผู้บรรเลงสามารถทิ้งน้ำหนักจากศีรษะได้เล็กน้อยเพื่อป้องกันการลื่นไถลของตัวเครื่องจากทิศทางการเคลื่อนไหวของมือและนิ้ว ในส่วนของปากริมฝีปากปิดกันสนิทแต่ฟันแยกกันเล็กน้อย หากเกิดอาการขบฟันแสดงถึงอาการเกร็งที่เกิดขึ้น



#### มือซ้าย

การใช้มือซ้ายในการถือไวโอลินรวมกับการหนีบไวโอลินจากศีรษะ นอกจากมือซ้ายจะใช้กดสายแล้วยังสามารถใช้ในการพุงตัวเครื่องไวโอลินเพื่อช่วยศีรษะได้อีกทาง หากผู้บรรเลงสามารถหาสมดุลในการพุงเครื่องไวโอลินระหว่าง มือ แขน และ ศีรษะได้ จะทำให้ผู้เล่นเคลื่อนไหวได้อย่างอิสระ (Rolland 1974, Johnson 2009) การถือไวโอลินด้วยมือซ้ายช่วงคอของไวโอลินจะอยู่ระหว่าง นิ้วโป้งและนิ้วชี้ สิ่งสำคัญคือนิ้วโป้งต้องสามารถเคลื่อนไหวได้และไม่เกร็งจนเกินไป อวัยวะ แขน ข้อมือ และ มือ ควรอยู่ในระนาบตรงเดียวกัน มือลาดเอียงไปข้างหลังเล็กน้อยให้เป็นไปตามสัดส่วนของธรรมชาติไม่ฝืนตั้งตรงจนเกินไป ในผู้เรียนเริ่มต้นบางรายมีลักษณะการยึดอวัยวะทั้งสามส่วนตรงเกินไปทำให้ไม่สามารถขยับมือได้ตามธรรมชาติ ส่งผลให้เกิดอาการเกร็งและบาดเจ็บตามมาภายหลัง (McAlister 2018) นอกจากนี้แขนซ้ายช่วงล่างบริเวณระหว่างข้อศอกกับข้อมือควรหมุนสั้นข้างแขนฝั่ง นิ้วก้อยเข้ามาทางผู้บรรเลง ทำให้ มือ ข้อมือ และ นิ้วมือ หมุนตามการหมุนของแขนโดนทันที ส่งผลถึงการขยับของนิ้วมือมีความคล่องตัวมากขึ้นเมื่อบรรเลงบนสะพานวางนิ้ว สิ่งที่ไม่ควรปฏิบัติคือการหมุนเพียงข้อมือในลักษณะการถือไวโอลินเพราะจะส่งผลถึงความไม่สมดุลของการใช้แขนจนเกิดอาการบาดเจ็บ (Conable 2000, Johnson 2009) การสำรวจแขนให้อยู่ในตำแหน่งท่าทางที่ถูกต้อง เริ่มจากยกมือข้างซ้ายที่ใช้ถือไวโอลินขึ้นมาอยู่ระดับศีรษะหรืออยู่ในตำแหน่งของการบรรเลง สังเกตดูจากแขนบนและแขนล่างทำมุมตั้งฉากกัน 90 องศา หมุนสั้นแขนฝั่งนิ้วก้อยเข้าหาลำตัวของผู้บรรเลง ขยับแขนโดยการนำนิ้วก้อยรวมถึงฝ่ามือมาแตะข้างลำตัวและขยับกลับไปตำแหน่งเดิมสลับกันไปมา การขยับกลับไปมาโดยการนำนิ้วก้อยมาแตะลำตัวในลักษณะนี้ทำให้ผู้บรรเลงทราบถึงลักษณะการจับไวโอลินและการใช้อวัยวะต่าง ๆ ในการบรรเลงได้ถูกต้อง

### คันทัก

คันทักเป็นส่วนหนึ่งในการพยางค์ไวยอลินจากด้านบนเพื่อเป็นหลักให้มือซ้ายที่ใช้ถือไวโอลิน ไม่แกว่งไปมา เพียงวางคันทักบนสายอย่างเบา มือไม่กดจนหางม้าจมและไม่เบาจนเกินไป มือที่ใช้จับคันทักได้แก่ มือขวา เริ่มจากนิ้วโป้งจับคันทักฝั่งด้านในใต้วงนิ้วเล็กน้อยลักษณะเหมือนกำสิ่งของหลวมๆ นิ้วชี้ นิ้วกลางและนิ้วนางจับคันทักฝั่งด้านนอกโดยใช้ข้อต่อที่สองของนิ้วมีนิ้วจากปลายนิ้วลงมาใช้ในการสัมผัสคันทัก ถึงขั้นนี้ให้สังเกตว่านิ้วโป้งควรอยู่ตรงข้ามกับนิ้วกลาง นิ้วก้อยแตะอยู่เหนือคันทัก สิ่งสำคัญคือทุกนิ้วต้องโค้งงอลักษณะคล้ายกำสิ่งของอย่างหลวมและผ่อนคลาย (Johnson 2009, McAlister 2018) นอกจากนี้ยังมีกิจกรรมที่ใช้เรียนรู้การใช้แขนในการเล่นคันทัก เริ่มจากนั่งเก้าอี้และใช้มือซ้ายจับที่เข่าขวา ใช้มือขวาจับมือซ้ายลูบขึ้นมาที่ข้อศอกของแขนซ้าย การขยับของแขนขวาจะเป็นการใช้อวัยวะแขนส่วนล่างในการทำงานแสดงถึงการสืบลายคันทักส่วนบนถึงกลางคันทักในการบรรเลง ถัดมาใช้มือขวาลูบข้อศอกขึ้นไปถึงหัวไหล่ของแขนซ้าย โดยอวัยวะหลักของร่างกายที่ใช้คือ ข้อศอกและแขนช่วงบนของร่างกายหรือส่วนที่ติดกับไหล่ แสดงถึงการสืบลายคันทักถึงโคนคันทักส่วนล่างในการบรรเลง

### การยืน

หากเพ้าชิดกันการยืนจะไม่มั่นคง การยืนท่ามุม 45 องศา หรือแยกเท้าทำให้ทำยืนมั่นคงกว่า ระยะห่างของเท้าจะขึ้นอยู่กับความสูงและน้ำหนักตัวของผู้เล่น ควรทิ้งน้ำหนักให้อยู่บริเวณเท้าทั้งสองอย่างกันแต่จะไม่อยู่คงที่ตลอดขึ้นอยู่กับท่วงท่าการเล่นระหว่างการเล่นน้ำหนักจะเปลี่ยนจากเท้าข้างหนึ่งไปอีกข้างหนึ่ง หากผู้เล่นผ่อนคลายและทรงตัวได้ดี การถ่ายโอนน้ำหนักจะเกิดขึ้นตามสัญชาตญาณสามารถงอเข้าได้เล็กน้อยเพื่อให้เกิดความยืดหยุ่นคล่องตัวหรือน้ำหนักถ่ายโอนไปทางเท้าซ้ายเล็กน้อยเพื่อให้แขนขวาคล่องตัวมากขึ้นแต่น้ำหนักของเท้าทั้งสองข้างจะเท่ากันเสมอเมื่อเล่นบริเวณโคนคันทัก (Frog) และแขนทั้งสองข้างจะโผล่เข้ามาที่ลำตัว (Rolland 1974)

### การเคลื่อนไหวระหว่างร่างกายและคันทัก

การเคลื่อนไหวของร่างกายและคันทัก (Bow) ควรไปในทางเดียวกันพร้อมกับให้ร่างกายและท่วงท่าของการแกว่งแขน ร่างกายควรคาดการณ์เล็กน้อยว่าจะเกิดจังหวะใหม่ในการเคลื่อนไหวไปทิศทางต่างๆอย่างไรก่อนเปลี่ยนคันทัก ทั้งนี้ทิศทางในการเคลื่อนไหวของร่างกายและการแกว่งของแขนขึ้นอยู่กับจังหวะของคันทักเป็นส่วนใหญ่ (Bow Stroke) (Rolland 1974, Conable 2000, Johnson 2009, McAlister 2018)

จากการศึกษาข้อมูล การสอนปฏิบัติไวโอลินขั้นต้นโดยให้ความสำคัญกับการพัฒนาสัททักษะด้านระดับเสียง จึงสรุปได้ว่าการสอนทักษะสัททักษะเรื่องระดับเสียง ผ่านการปฏิบัติเครื่องดนตรีไวโอลินเพื่อให้ผู้เรียนสามารถคันทักในตำแหน่งระดับเสียงที่ถูกต้อง สามารถทำได้โดย การฝึก

ด้วยลักษณะท่าทางการเล่นที่ถูกต้อง และ การฝึกปฏิบัติวนซ้ำจนเกิดความชำนาญในแต่ละลำดับขั้น เพื่อการจำตำแหน่งลักษณะการวางนิ้วให้ตรงระดับเสียงบนสะพานวางนิ้วได้อย่างแม่นยำ

## 2.2 ลำดับการสอนโสตทักษะด้านการจำระดับเสียงที่เหมาะสมสำหรับการร้องและการเล่นในผู้เรียนไวโอลินระดับต้น

ผู้วิจัยศึกษาลำดับการสอนโสตทักษะด้านการจำระดับเสียงโดยคำนึงถึงการปฏิบัติด้านไวโอลินควบคู่กับฝึกร้องสำหรับผู้เรียนขั้นต้นซึ่งแบ่งเป็นหัวข้อดังต่อไปนี้

### 2.2.1 ลำดับการสอนระดับเสียงสำหรับการเล่นในแบบเรียนไวโอลินระดับต้น

ไวโอลินประกอบด้วยสาย 4 สาย แต่ละเส้นเทียบเสียงห่างกัน คู่ 5 เพอร์เฟค คือ ซอล - เร - ลา - มี (บรรทัด ซอลช่วยชีพ และคณะ, 2524) ในการฝึกปฏิบัติเครื่องสำหรับผู้เรียนไวโอลินขั้นต้น สิ่งแรกที่เรียนผู้เรียนควรฝึกฝนคือการฝึกสี่สายเปล่า (Open String) ทำให้ผู้เรียนฝึกฟังระดับเสียงที่แตกต่างกัน มือซ้ายจะใช้สำหรับการกดสายเพื่อกำหนดระดับเสียงและมือขวาใช้สำหรับการควบคุมคันชักให้เกิดเสียง ในส่วนของมือซ้าย ผู้เล่นจะใช้นิ้วเพียง 4 นิ้วในการกดบนสะพานวางนิ้ว ได้แก่ นิ้วชี้ เรียกว่า นิ้วที่ 1, นิ้วกลาง เรียกว่า นิ้วที่ 2, นิ้วนาง เรียกว่า นิ้วที่ 3 และ นิ้วก้อย เรียกว่า นิ้วที่ 4 (Allen et al., 2004; Blackwell & Blackwell, 2013; Cohen, 1996)

จากการศึกษาข้อมูลแบบเรียนไวโอลินขั้นต้น จำนวน 8 เล่ม ได้แก่ *A Tune A day*, *Eta cohen*, *Fiddle Times Joggers*, *Essential Elements 2000 for Strings*, *Sassmannshaus*, *Violin Song and Hand Shapes* และ *Suzuki* พบว่ามีรูปแบบในการสอนทั้งหมด 3 แบบ ดังนี้

**แบบ 1** ประกอบด้วยแบบเรียน *A Tune A day*, *Eta cohen*, *Fiddle Times Joggers* และ *Essential Elements 2000 for Strings* เป็นการฝึกกดนิ้วโดยยึดลำดับการสอนแบบเรียงทีละนิ้ว จากนิ้ว 1 - 2 - 3 มีขั้นตอนการปฏิบัติดังนี้

ขั้น 1 ด้านการปฏิบัติ เริ่มจากการเล่นสายเปล่า ด้านการฟัง มีขั้นคู่เสียงหลักในการฟัง ได้แก่ 5 เพอร์เฟค (P5) และ คู่เสียงระดับเดียวกัน (Unison)

ขั้น 2 ด้านการปฏิบัติ ฝึกกดสายด้วย 1 (นิ้วชี้) ด้านการฟัง มีขั้นคู่เสียงหลักในการฟัง คือ 2 เมเจอร์ (M2)

ขั้น 3 ด้านการปฏิบัติ ฝึกกดสายด้วย 2 (นิ้วกลาง) ด้านการฟัง มีขั้นคู่เสียงหลักในการฟัง คือ 3 เมเจอร์ (M3)

ขั้น 4 ด้านการปฏิบัติ ฝึกกดสายด้วย 3 (นิ้วนาง) ด้านการฟัง มีขั้นคู่เสียงหลักในการฟัง คือ 4 เพอร์เฟค (P4)



**แบบ 2** ได้แก่ แบบเรียน *Sassmannshaus* เป็นการฝึกกดนิ้วโดยยึดลำดับการสอนแบบเรียงทีละนิ้ว จากนั้น 2 - 1 - 3 มีขั้นตอนการปฏิบัติดังนี้

ขั้น 1 ด้านการปฏิบัติ เริ่มจากการเล่นสายเปล่า ด้านการฟัง มีชั้นคู่เสียงหลักในการฟัง ได้แก่ 5 เพอร์เฟค (P5) และ คู่เสียงระดับเดียวกัน (Unison)

ขั้น 2 ด้านการปฏิบัติ ฝึกกดสายด้วย 2 (นิ้วกลาง) ด้านการฟัง มีชั้นคู่เสียงหลักในการฟัง คือ 3 ไมเนอร์ (m3)

ขั้น 3 ด้านการปฏิบัติ ฝึกกดสายด้วย 1 (นิ้วชี้) ด้านการฟัง มีชั้นคู่เสียงหลักในการฟัง คือ 2 เมเจอร์ (M2)

ขั้น 4 ด้านการปฏิบัติ ฝึกกดสายด้วย 3 (นิ้วกลาง) ด้านการฟัง มีชั้นคู่เสียงหลักในการฟัง คือ 4 เพอร์เฟค (P4)

**แบบ 3** ประกอบด้วยแบบเรียน *Violin Song and Hand Shapes* และ *Suzuki* ไม่ได้มีลำดับที่แน่ชัดในการไล่ลำดับการฝึกกดนิ้วและการฝึกฟังชั้นคู่เสียง เพราะเลือกใช้บทเพลงที่ได้รับความนิยมนำมาใช้สอนผู้เรียน ดังนั้นผู้เรียนจึงฝึกกดโดยสลับนิ้วมือและการกดแบบไล่นิ้วมือโดยขึ้นอยู่กับทำนองเพลงที่เล่นเป็นหลัก



ภาพ 13 ตำแหน่งกดนิ้วไวโอลิน

ที่มา : <https://theviolinlessons.com/violin-fingering-a-string/>

ในการนำเสนอชุดกิจกรรม ผู้วิจัยเลือกใช้การสอนปฏิบัติและฝึกฟังในรูปแบบที่ 1 คือ การเล่นเรียงนิ้ว 1-2-3 ตามลำดับ เพื่อให้เหมาะสมกับการสอนร้องควบคู่ไปกับการปฏิบัติ โดยการกดทีละนิ้วจะเป็นหลักยึดให้นิ้วต่อไปในการเล่นหาตำแหน่งเสียงได้ถูกต้อง โดยเล่นเฉพาะในบันไดเสียงเพนตาโทนิค สรุปลักษณะฝึกได้ดังนี้

ขั้น 1 เริ่มจากเล่นสายเปล่า จะสามารถเล่นได้ขั้นคู่ประเภทเสียงทำนอง ได้แก่ ระดับเสียงเดียวกัน (Unison) และ 5 เพอร์เฟค (P5)

ขั้น 2 กदनิ้วที่ 1 (นิ้วชี้) จะสามารถเล่นได้เสียงขั้นคู่ประเภทเสียงทำนอง ได้แก่ คู่ 2 เมเจอร์ (M2)

ขั้น 3 กदनิ้วที่ 2 (นิ้วกลาง) จะสามารถเล่นได้เสียงขั้นคู่ประเภทเสียงทำนอง ได้แก่ คู่ 3 เมเจอร์ (M3) และ คู่ 3 ไมเนอร์ (m3)

### 2.2.2 บันไดเสียงที่เหมาะสมสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น

บันไดเสียง (Scale) คือ ลำดับเสียงคล้ายขั้นบันไดที่กำหนดขึ้นตามกฎเกณฑ์ชุดหนึ่งเรียงกันตามลำดับ มาจากภาษาอิตาลี สกาลา (Scala) แปลว่าขั้นบันได ดังนั้นบันไดเสียงจึงเป็นการไล่ระดับจากเสียงต่ำไปเสียงสูง หรือ เสียงสูงไปเสียงต่ำ บันไดเสียงที่เป็นหลักในดนตรีตะวันตกมี 2 ประเภท ได้แก่ บันไดเสียงโครมาติก (Chromatic Scale) และ บันไดเสียงไดอาโทนิค (Diatonic Scale) โดยบันไดเสียงนี้แบ่งออกเป็น 2 ชนิดย่อย ได้แก่ บันไดเสียงเมเจอร์และบันไดเสียงไมเนอร์ (บรรเทิง ชลช่วยชีพ และคณะ, 2524; ส.สุรรัตน์ 2529, ณิชชา โสคติยานุรักษ์ 2550) บันไดเสียงมีความสำคัญอย่างยิ่งในดนตรีตะวันตกตั้งแต่ก่อนคริสต์ศตวรรษที่ 17 จนมาถึงทุกวันนี้ โดยเฉพาะบันไดเสียงเมเจอร์ที่อยู่ในประเภทบันไดเสียงไดอาโทนิค จัดเป็นหลักพื้นฐานสำคัญในการคิดเรื่องขั้นคู่เสียง และนำไปสู่เรื่องอื่นๆ รวมไปถึงบันไดเสียงไมเนอร์เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ถูกต้องควรใช้บันไดเสียงเมเจอร์ในการคิดเทียบเคียงเสมอ กล่าวกันว่า บันไดเสียงสามารถบ่งบอกความรู้สึกได้ด้วยการฟัง เช่น บันไดเสียงเมเจอร์เมื่อฟังจะให้ความรู้สึกมีความสุข สดใส ร่าเริง ส่วนไมเนอร์ให้ความรู้สึกเศร้า สร้อยและเหงา แต่อย่างไรก็ตามบันไดเสียงเมเจอร์ก็สามารถให้ความรู้สึกเศร้าและบันไดเสียงไมเนอร์ก็สามารถให้ความรู้สึกสนุกได้เช่นกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับปัจจัยอื่นๆร่วมด้วย เช่น อัตราความเร็ว ขั้นคู่ลักษณะจังหวะ เสียงประสาน และสีสันเสียง เป็นต้น (ณิชชา โสคติยานุรักษ์ 2550)

พบว่าบันไดเสียงที่ถูกนำมาใช้ในแบบเรียนสำหรับการสอนผู้เรียนไวโอลินระดับต้นได้แก่ บันไดเสียง *G D A E* และ *C major* ตามลำดับ (ภัทรฉัตร ทงมา 2566) นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลแบบเรียนไวโอลินขั้นต้น จำนวน 8 เล่ม ได้แก่ *A Tune A day*, *Eta cohen*, *Fiddle Times Juggers*, *Essential Elements 2000 for Strings*, *Sassmannshaus*, *Violin Song and Hand Shapes* และ *Suzuki* รวมถึง ศูนย์สอบ *Trinity College London* และ *Associated Board of Royal School of Music : ABRSM* พบการเลือกใช้บันไดเสียงสำหรับสอนผู้เรียนไวโอลินขั้นต้นดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 3 ตารางวิเคราะห์บันไดเสียงที่พบในแบบเรียนไวโอลินขั้นต้นและจากศูนย์สอบวัดระดับ

แบบเรียน	สำนักพิมพ์ / ปี	บันไดเสียง				
		G Major	D Major	A Major	C major	E Major
A Tune A day, Book1	Boston Music Company /1927	/	/	/	/	/
Eta cohen, Book1	Novello Publishing Limited / 1974	/	/	/		
Suzuki, Book 1	Summy Birchard Inc / 1978	/	/	/		/
Fiddle Times Joggers, book1	Oxford University Press / 1998	/	/	/		
Essential Elements 2000 for Strings, book 1	Hal Leonard Corporation / 2000	/	/	/		
Sassmannshaus, book 1	Bärenreiter / 2008	/	/	/	/	
Violin Song and Hand Shapes, Book 1	<a href="http://www.zerweckviolin.com/">http://www.zerweckviolin.com/</a> 2016	/	/	/		
ศูนย์สอบ	ระดับ	G Major	D Major	A Major	C major	E Major
Trinity College London	Innitial	/	/	/		
Associated Board of Royal School of Music: ABRSM	Innitial					

บันไดเสียงที่ถูกใช้ในแบบเรียนและศูนย์สอบวัดระดับผู้เรียนขั้นต้นได้แก่ บันไดเสียง G, D, A, C และ E เมเจอร์ตามลำดับ ซึ่งบันไดเสียงที่ถูกพบมากที่สุดคือ G, D และ A เมเจอร์ เพราะเริ่มเล่นจากสายเปล่า (Open String) ง่ายต่อการปฏิบัติในระดับเริ่มต้น เมื่อคุณเนื้อหาภายในพบว่านิยมให้ผู้เรียนเริ่มเล่นจากสาย เร (D) และ ลา (A) ก่อน ได้แก่ บันไดเสียง D และ A เมเจอร์ โดยมีช่วงกว้างในการปฏิบัติไม่เกิน 1 คู่แปด (1 Octave)

ดังนั้น บันไดเสียงที่ได้รับความนิยมและเหมาะสมสำหรับการสอนผู้เรียนไวโอลินขั้นต้นคือ G, D และ A เมเจอร์ และนิยมฝึกจากการเล่นที่สาย เร (D) และ ลา (A) ก่อนเป็นส่วนใหญ่

### ตอนที่ 3 ผู้เรียนไวโอลินระดับต้น

พัฒนาการเป็นกระบวนการต่อเนื่องในช่วงชีวิต แต่ละช่วงวัยต่างมีลักษณะเด่นที่แตกต่างกัน ทำให้มีการศึกษาเกี่ยวกับพัฒนาของมนุษย์ในช่วงวัยต่าง ๆ หรือเรียกว่า ทฤษฎีจิตวิทยาพัฒนาการ เป็นการศึกษาพัฒนาการของมนุษย์ในด้านต่างๆ แบ่งออกเป็น 5 ด้าน (พรรรถทิพย์ ศิริวรรณบุศย์ 2547) ได้แก่ พัฒนาการทางร่างกายและการเคลื่อนไหว พัฒนาการทางสติปัญญา พัฒนาการทางอารมณ์และบุคลิกภาพ พัฒนาการทางสังคม และพัฒนาการทางจริยธรรม

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนใช้ทักษะการร้องและการปฏิบัติดนตรีไปควบคู่กัน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมุ่งศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดพัฒนาการทางร่างกายและการเคลื่อนไหวควบคู่กับพัฒนาการทางสติปัญญา รวมไปถึงพฤติกรรมความชอบพัฒนาการทางด้านดนตรีในผู้เรียนเป็นหลัก

#### 3.1 พัฒนาการเรียนรู้ในเด็ก

พัฒนาการ หมายถึง ลำดับของการเคลื่อนไหว หรือ ประบวนการเปลี่ยนแปลง ระยะจากช่วงชีวิตหนึ่งไปยังช่วงชีวิตหนึ่ง ชั้นพัฒนาของเด็กสามารถแบ่งได้หลายระยะดังนี้ 1) ระยะก่อนเกิด - วัยทารก คือช่วงอายุ 0 - 2 ปี 2) วัยเด็ก คือช่วงอายุ 2 - 12 ปี ซึ่งแบ่งเป็น 3 ระยะได้แก่ วัยเด็กตอนต้น วัยเด็กตอนกลาง และ วัยเด็กตอนปลาย 3) ช่วงเข้าสู่วัยรุ่นถึงช่วงวัยรุ่น คือช่วงอายุ 12 ปีขึ้นไป ทั้งนี้ในการพัฒนาทางร่างกายและการเคลื่อนไหว รวมถึงพัฒนาการทางสติปัญญา สามารถศึกษาข้อมูลได้ดังนี้ (ทวิรัตน์ ธนาคม 2524, สุชา จันทน์เอม 2527)

##### พัฒนาการทางร่างกายและการเคลื่อนไหว

การพัฒนาของร่างกายเป็นกระบวนการที่สำคัญอย่างมากในชีวิต ในแต่ละช่วงวัยร่างกายของมนุษย์จะมีความเจริญเติบโตที่แตกต่างกันไป โดยส่วนมากแต่ในแต่ละช่วงวัยต่างมีแบบแผนในการพัฒนาตามลำดับ เช่น วัยเด็กทารกจะมีพัฒนาการ คrawl นั่ง ยืน และ เดิน

วัย 0 - 2 ปี เป็นวัยที่มีการเจริญเติบโตสูงสุดในทุกช่วงวัย อยู่ในช่วงวัยที่กำลังเรียนรู้บังคับกล้ามเนื้อ ในช่วงวัยทารก 5 - 6 เดือนจะสามารถหันศีรษะและยึดคอตรงได้ เดือนที่ 9-10 จะสามารถนั่งได้แต่มักจะล้มคว่ำหน้าหงายหลังเมื่อขยับตัว เดือนที่ 9-10 เป็นช่วงที่ตาและมือประสานกันดีทำให้ช่วงนี้สามารถเอื้อมจับวัตถุได้ เดือนที่ 10 - 11 จะเริ่มเดินหรือคลานได้ และเริ่มยืนได้ช่วงอายุ 1 ปี และสามารถถือของเองได้ รวมถึงเริ่มฝึกทักษะวิ่งกระโดดปีนป่าย

วัย 2 - 5 ปี หรือ วัยเด็กตอนต้น สามารถพึ่งตัวเองได้มากขึ้นชอบเรียนรู้ปฏิบัติซ้ำๆ จนเกิดความชำนาญ ชอบทดลองผจญภัยไม่กลัวการบาดเจ็บ การเล่น คือทักษะที่สำคัญสำหรับเด็กวัยนี้ เพราะเป็นสิ่งที่ทำให้เด็กวัยนี้เรียนรู้สิ่งต่างๆ ทักษะของมือสามารถใช้ได้ดีขึ้นแต่ยังต้องใช้สมาธิจดจ่ออย่างในการควบคุมกล้ามเนื้ออย่างมาก กล้ามเนื้อใหญ่จะพัฒนาขึ้นดีตามลำดับอาจทำให้เด็กวัยนี้ชอบใช้พลัง ชอบซุกซน วิ่งเล่น ขยับร่างกาย

วัย 6 - 9 ปี หรือเด็กวัยตอนกลาง เมื่อเข้าวัย 6 ปี การเจริญเติบโตทางร่างกายจะช้าลงกว่าวัยแรกเกิด ในส่วนของเด็กหญิงจะมีการเจริญเติบโตเร็วกว่าเด็กชายและเป็นช่วงวัยที่พลังงานมากชอบเข้ากิจกรรมเคลื่อนไหว มักทำอะไรอย่างรวดเร็ว กล้ามเนื้อพัฒนาประสานกันมากขึ้นโดยเฉพาะกล้ามเนื้อมัดใหญ่ ได้แก่ แขน ขา และ หลัง สามารถเคลื่อนไหวได้อย่างคล่องแคล่วโดยจะทำงานได้ดีก่อนการใช้ตา ช่วงวัย 8 - 9 ปีจึงใช้สามารถใช้กล้ามเนื้อทำงานฝีมืออย่างมีทักษะได้ เช่น เริ่มการเย็บผ้า งานประดิษฐ์

วัย 10 - 12 ปี หรือ วัยก่อนรุ่น การเจริญเติบโตทางร่างกายยังสูงและมีน้ำหนักเพิ่มขึ้น วัยนี้สามารถใช้กำลังได้มากขึ้นโดยเฉพาะมือทั้งสองข้าง กล้ามเนื้อไหล่ แขน ข้อมือ เจริญเติบโตเกือบเท่าผู้ใหญ่ นิ้วมือสามารถควบคุมขยับได้คล่องมากขึ้น มีการควบคุมทรงตัวได้ดีเล่นกีฬาได้หลากหลาย

วัยรุ่น เป็นวัยที่เข้าสู่ภาวะทางเพศอย่างสมบูรณ์ เนื่องจากทั้งสองเพศเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ไม่เท่ากันจึงไม่สามารถกำหนดได้ว่าสิ้นสุดวัยรุ่นที่ช่วงอายุเท่าใด ช่วงวัยนี้สามารถใช้สายตาได้กว่าวัยที่ผ่านมา ร่างกายสามารถใช้เคลื่อนไหวได้อย่างมีประสิทธิภาพเต็มที่

### พัฒนาการทางสติปัญญา

วัย 0 - 2 ปี ช่วงแรกเกิดยังไม่มีข้อคิดเห็น แต่จะเลียนแบบพฤติกรรมพ่อแม่และคนใกล้ชิด

วัย 2 - 5 ปี ทักษะในการพูดของเด็กวันพัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็วประโยคที่ใช้พูดเริ่มยาวขึ้นสามารถจับใจความและสีหน้าของผู้พูดได้ ชอบเรียนรู้ซักถามสิ่งที่สงสัย

วัย 6 - 9 ปี ในวัยนี้เป็นวัยที่เริ่มทำอะไรได้ด้วยตนเองมากขึ้น ทำให้เกิดหลายสิ่งที่น่าสนใจ เช่น สนใจเลี้ยงสัตว์ ฟังเพลง ชอบวาดรูป ระบายสี บัน และงานไม้ ควรสร้างแรงจูงใจเพื่อให้เด็กวัยนี้ลองเรียนรู้และได้ลงมือทำด้วยตนเอง เป็นวัยที่ควรส่งเสริมทักษะด้านการอ่าน

วัย 10 - 12 ปี เด็กวันนี้ชอบเข้ากิจกรรมรวมกลุ่มกับเพื่อนเพราะต้องการให้กลุ่มยอมรับตน เนื่องจากเป็นวัยที่เริ่มให้ความสำคัญกับเพื่อนและสังคมมากขึ้นจึงควรเน้นการฝึกฝนนิสัยทางด้านความซื่อสัตย์ สุขภาพ ความมีคุณธรรมจริยธรรม การปฏิบัติตนเข้ากับผู้อื่น ช่วงวัยนี้สามารถเข้าใจเรียนรู้วิเคราะห์เหตุและผลได้ด้วยตนเอง สามารถเข้าใจความหมายคำพูดได้ถูกต้อง การจำพัฒนามากขึ้น สนใจเล่นเกี่ยวกับการทายปัญหา รักการอ่าน มีอารมณ์มั่นคงมากขึ้น

วัยรุ่น เป็นช่วงวัยที่เปลี่ยนทั้งด้านร่างกายและจิตใจสามารถใช้ความคิดของตนได้อย่างมีเหตุผลทั้งด้านการอธิบาย การเป็นผู้นำและผู้ตาม มีแนวคิดเป็นของตนเองชอบความเป็นอิสระสามารถคิดได้อย่างลึกซึ้ง เข้าใจตนเองและผู้อื่นได้ชัดเจนมากขึ้น เริ่มสนใจในอนาคตถึงอนาคตของตนเอง

### 3.2 พัฒนาการทางด้านดนตรี

โฮเวิร์ด การ์ดเนอร์ (Howard Gardner) กล่าวถึงทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple intelligence) ถึงความฉลาดของมนุษย์สามารถแบ่งได้เป็น 7 แบบ เช่น ภาษาศาสตร์ คณิตศาสตร์ การกะระยะเชิงพื้นที่ รวมถึงความฉลาดทางด้านดนตรี (musical intelligence) ทั้งนี้สภาพแวดล้อมในการเติบโตล้วนเป็นสิ่งสนับสนุนให้เกิดความฉลาดทางพัฒนาการในด้านต่างๆร่วมด้วย ในด้านการศึกษา นั้น ผู้สอนควรปรับวิธีการสอนอย่างต่อเนื่องเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพและเหมาะสมสำหรับเด็กแต่ละวัย (ดาร์ริห์ บรรณวิทยกิจ อ้างถึงใน ญรุทธ์ สุทธิจิตต์ 2545; Harris and Crozier 2014)

#### ดนตรีสำหรับเด็กเล็ก

เด็กเล็กอายุ 0-3 ปี เป็นช่วงวัยที่ไม่สามารถเล่นเครื่องดนตรีเป็นชิ้นได้ ควรสอนให้พวกเขาเรียนดนตรีผ่านกิจกรรมแบบสร้างสรรค์เน้นการใช้จินตนาการและการเคลื่อนไหวเป็นหลัก เช่น การร้องและเต้น ฟีกเรื่องจังหวะผ่านการเคลื่อนไหวของร่างกาย แต่ไม่ควรละเลยหากพวกเขาแสดงท่าที่สนใจเครื่องดนตรี เช่น การเคาะจังหวะหรือสัมผัสเครื่องดนตรี ผู้สอนหรือผู้ปกครองควรส่งเสริมและให้กำลังใจพวกเขา เด็กในวัยนี้สามารถเรียนรู้เรื่องดนตรีได้จากการสัมผัส เคาะ แต่ยังไม่สามารถเล่นเครื่องดนตรีเป็นชิ้นได้

#### เด็กวัยตอนต้น

วัยอายุ 3 - 6 ปี ช่วงนี้สามารถเรียนดนตรีแบบเฉพาะเจาะจงชนิดได้ แต่ยังมีขีดจำกัดเรื่องสมาธิค่อนข้างสูง ผู้สอนควรเปลี่ยนกิจกรรมให้หลากหลายเพื่อสร้างแรงดึงดูดในช่วงวัยนี้ มีกิจกรรมบทเรียนมากมายที่สามารถนำมาใช้ได้ เช่น โคคาย (Kodály) การพัฒนาเรื่องเสียงของซูซูกิ (Suzuki) สำหรับผู้เล่นเครื่องสาย ระบบยามาฮา (Yamaha) เน้นการเล่นคีย์บอร์ด ดาลโครซ (Dalcroze) มุ่งเน้นไปที่จังหวะและการเคลื่อนไหว

#### ช่วงวัยตอนกลาง

อายุ 6 - 9 ปี เป็นวัยที่มีความกระตือรือร้นอยากเรียนรู้และสามารถเรียนรู้ได้ไวและต้องการในด้านการปฏิบัติอย่างยิ่งผู้สอนสามารถให้งานที่ท้าทาย รวมถึงกระตุ้นศักยภาพและสามารถปูพื้นฐานทางดนตรีปลูกฝังความรักในเสียงดนตรีการเป็นนักดนตรีที่ดีและเทคนิคต่างๆ ได้อย่างดี แต่ช่วงวัยนี้ยังคงมีขีดจำกัดเรื่องสมาธิอยู่ ผู้สอนอาจดึงดูดความสนใจของเด็กผ่านงานสร้างสรรค์ สร้างบทเรียนออกมาให้หลากหลายรูปแบบน่าสนใจ อาจจัดเตรียมแบบฝึกหัด เทคนิคเพิ่มเติมและคอยให้กำลังใจสนับสนุนอยู่เสมอ นักเรียนบางคนในช่วงอายุ 7-8 ปีที่เรียนดนตรีมาเป็นระยะเวลาอันยาวนาน อาจเกิดอาการ “หมดไฟ” หรือ “เหนื่อยหน่าย” กับการเรียนดนตรี ผู้สอนควรสังเกตความกระตือรือร้นของนักเรียนอยู่เสมอ ดนตรีจะเป็นสิ่งที่สนุกกับชีวิตผู้เรียนหากได้รับการแก้ไขที่ตรงจุด อาจร่วมปรึกษาทงออกกันระหว่าง ผู้สอน ผู้เรียนและผู้ปกครอง

### เด็กโต

วัย 9-12 ปี เป็นวัยที่ซบซ้อและหมู่เพื่อนเริ่มมีอิทธิพลในชีวิตอาจส่งผลถึงการเรียนดนตรี รวมทั้งการฝึกซ้อม ผู้สอนไม่ควรใช้วิธีการสอนที่มีลักษณะเด็กหรือง่ายจนเกินไป อาจฝึกให้คิดวิเคราะห์ แต่ทั้งนี้ยังคงต้องใช้จินตนาการและการสร้างสรรค์เข้ามาเป็นตัวดำเนินในบทเรียนต่างๆ ร่วมด้วย เป็นวัยที่ร่างกายกำลังพัฒนาซึ่งผู้ควรสังเกตการใช้ร่างกายในการเล่นดนตรีของผู้เรียนอยู่เสมอ สามารถเรียนรู้เรื่องต่างๆที่มีความยากและซับซ้อนได้มากขึ้น เรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว รวมถึงการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกายสามารถเห็นได้ชัดในช่วงวัยนี้เริ่มแสดงออกว่าชอบบทเพลงประเภทใด ทั้งยังเป็นวัยที่สามารถเข้าถึงบทเพลงและมีความละเอียดอ่อนเกี่ยวกับอารมณ์เพลง ผู้สอนควรสังเกตว่าผู้เรียนมีความชอบด้านใดในดนตรีและแนะนำตามความชอบของผู้เรียนจะเป็นการกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดความรักในดนตรีขึ้นมาได้ อิทธิพลของกลุ่มเพื่อนมีความสำคัญกับเด็กช่วงวัยอย่างมาก ควรให้เด็กในวัยนี้เข้ากิจกรรมดนตรีที่เกิดการเรียนรู้ทางสังคม อาจสร้างกิจกรรมที่มีลักษณะการเล่นรวมกลุ่มทางดนตรี เช่น วงออเคสตรา (Orchestra) การรวมวงแบบกลุ่มเล็ก (Chamber) ฝึกเล่นแบบเป็นคู่ (Duet) การบรรเลงคลอกับเครื่องอื่น (Accompaniment) จะทำให้ผู้เรียนสนุกและเรียนรู้ได้มากขึ้น รวมถึงเห็นพัฒนาการของรุ่นพี่ซึ่งเป็นการกระตุ้นผู้เรียนให้มีความอยากพัฒนาตนเองได้เป็นอย่างดี

### วัยรุ่น

วัยรุ่นเป็นช่วงวัยที่มีสมาธิและพลังงานสามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด ทั้งยังเป็นวัยที่มีความอดทนมุ่งมั่นในการเรียนรู้ มีความคิดเป็นของตนเอง แต่อาจเกิดความสับสนได้ง่าย ผู้สอนและผู้ปกครองสามารถผลักดันพวกเขาด้วยการสนับสนุนส่งเสริมให้สร้างผลงานศิลปะเชิงบวกเป็นแรงกระตุ้นให้เด็กวัยนี้มองเห็นคุณค่าในตนเอง ควรเน้นการสอนที่สนุกมีอารมณ์ขันจะสามารถดึงดูดเด็กวัยนี้ได้เป็นอย่างดี ควรใช้วิธีสอนแบบแนะแนวทางเพื่อเป็นแรงผลักดันให้ผู้เรียน สามารถจุดประกายความสำเร็จ รวมทั้งช่วยให้ตระหนักถึงอุดมคติของตนเองได้ในวัยนี้ ตัวอย่างเช่น ชี้นำให้เห็นว่าสามารถใช้ความรู้ทางดนตรีในชีวิตมหาวิทยาลัยได้ เสนอแนวทางให้รู้จักดนตรีแนวใหม่

### 3.3 ช่วงเสียงร้องสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี

จากการศึกษาทางวิจัยเรื่อง ระยะช่วงเสียงที่เหมาะสมสำหรับเด็กระดับประถมศึกษาปีที่ 1 - 6 ใช้ในการร้องเพลง พบว่า ช่วงเสียงที่เหมาะสมของเด็กประถมศึกษาคือ ระยะช่วงคู่ 9 หรือคู่ 8 ในระยะช่วงเสียงระหว่าง G<sub>1</sub> หรือ A<sub>1</sub> - A และช่วงเสียงที่ร้องได้คือ G<sub>1</sub> - C<sub>1</sub> ระยะช่วงคู่ 11 โดยช่วงเสียงชายและหญิงไม่แตกต่างกัน (ณรุทธ์ สุทธจิตต์ 2532) และเด็กสามารถร้องได้อย่างผ่อนคลายในช่วงเสียงไม่เกิน 5 - 6 เสียง (ธวัชชัย นาควงษ์ 2537)

#### ลำดับการสอนร้องขึ้นคู่

การร้องตามแนวตติโคตตาคจะเริ่มจากขึ้นคู่เสียงที่ง่ายต่อการร้องของเด็ก โดยเริ่มเรียงลำดับจากการสอนขึ้นคู่ 3 ไมเนอร์ (Chosy,1981 อ้างถึง ธวัชชัย, 2537; ณรุทธ์ สุทธจิตต์ 2555) คู่ 2

เมเจอร์ และ คู่ 4 เพอร์เฟค ตามลำดับ ใช้ระบบซอล - ฟา ในการร้อง เริ่มจากโน้ต ซอล มี และ ลา เมื่อเริ่มคุ้นชินจะสอนตามด้วย โด และ เร ในภายหลัง ประกอบกันเป็นบันไดเสียงเพนทาโทนิค ได้แก่ ซอล ลา มี เร โด และเพิ่ม ฟา ที ในส่วนสุดท้าย พัฒนาเป็นบันไดเสียงไดอาโทนิคในตอนท้าย ประกอบด้วยโน้ต 7 ตัว ได้แก่ โด เร มี ฟา ซอล ลา ที โด นอกจากนี้ผู้สอนยังสามารถใช้คำที่เด็กคุ้นเคยในชีวิตประจำวันเพื่อใช้แทนการร้องตัวโน้ตที่ประกอบเป็นขั้นคู่ได้เช่นกัน (ธวัชชัย นาควงษ์ 2537) เหตุผลที่แนวคิดโคตตายมักเริ่มด้วยคู่ 3 ไมเนอร์เนื่องจากเป็นขั้นคู่ที่เด็กทางยุโรปมีความคุ้นชิน แต่สำหรับในบริบทเมืองไทยผู้สอนสามารถดูได้ตามความเหมาะสมของผู้เรียน โดยอาจเริ่มจาก โด-เร-มี ได้หากผู้เรียนมีความคุ้นชินมากกว่า (ณรุทธ์ สุทธจิตต์ 2555)

#### หลักการร้อง

ผู้สอนควรเป็นต้นแบบในการร้องที่มีคุณภาพให้กับผู้เรียน ควรแก้ไขการร้องอย่างค่อยเป็นค่อยไปและสม่ำเสมอให้กับผู้เรียน โดยเสียงร้องที่มีความไพเราะมีคุณภาพ คือ เสียงศีรษะ (Head Tone) ไม่ควรตะเบ็งเสียงดัง จำเป็นต้องประเมิณรวมถึงให้ความสำคัญกับความไพเราะของผู้ร้องเป็นสำคัญ (ณรุทธ์ สุทธจิตต์ 2555)

มีข้อเสนอแนะสำหรับครูผู้สอนในการสอนร้องสำหรับผู้เรียนตามแนวคิดของโคตตายดังต่อไปนี้

ผู้สอนไม่ควรขับร้องร่วมกับผู้เรียน กล่าวคือ ผู้สอนควรร้องเป็นตัวอย่างให้กับผู้เรียนแล้วจึงให้ผู้เรียนฝึกร้องด้วยตนเอง เพื่อคุณภาพในการประเมินผลสำหรับผู้เรียนได้ถูกต้อง

2) ผู้สอนสามารถวาทยากรเพื่อควบคุมจังหวะให้กับผู้เรียน กล่าวคือ การปรบมือพร้อมกับการร้องของผู้เรียนอาจส่งผลให้ผู้เรียนเสียสมาธิจากการร้องได้ รวมถึงเสียงปรบมือจะส่งผลให้การฟังเสียงขับร้องไม่ชัดเจน ดังนั้นจึงควรหลีกเลี่ยงการปรบมือขณะที่ผู้เรียนกำลังฝึกร้อง สามารถใช้การวาทยากรเพื่อควบคุมจังหวะและความไพเราะได้ รวมถึงเป็นการสร้างพื้นฐานความเข้าใจเรื่องการอำนวยเพลงให้ผู้เรียนตั้งแต่เริ่มต้น

3) ผู้สอนสามารถบรรเลงดนตรีประกอบได้ในเวลาที่เหมาะสม กล่าวคือ เมื่อผู้เรียนสามารถขับร้องได้อย่างชำนาญ ผู้สอนสามารถบรรเลงดนตรีประกอบเพื่อสร้างบรรยากาศได้ แต่การสอนเพลงครั้งแรก ผู้สอนควรสอนโดยใช้เสียงร้องโดยปราศจากดนตรีประกอบ เนื่องจากโคตตายมีความเชื่อว่าการขับร้องที่ไพเราะสามารถเกิดขึ้นได้โดยไม่มีสื่อประกอบ เพื่อให้ผู้เรียนมีความมั่นใจจากการขับร้องของตนเอง

4) ไม่ควรใช้เปียโนประกอบการขับร้อง กล่าวคือ โคตตายมีความเชื่อว่า เปียโนเป็นเครื่องดนตรีที่มีระบบเสียงคงที่ (Well-tempered) ต่างจากเสียงของมนุษย์ที่สามารถสื่ออารมณ์ได้หลากหลาย หากมีความจำเป็นต้องใช้ดนตรีประกอบควรเลือกใช้วงออร์เคสตราและใช้ส้อมเสียงในการให้เสียงสำหรับครูสอนเพื่อร้องเป็นต้นเสียงให้กับผู้เรียน



ดังนั้น ในการนำเสนอชุดกิจกรรมเพื่อให้เกิดความเหมาะสมในการสอนควบคู่กันทั้งการร้อง และการปฏิบัติไวโอลินในผู้เรียนระดับต้นอายุ 9 - 12 ปี ผู้วิจัยเลือกใช้บันไดเสียง D เมเจอร์ เนื่องจากเป็นบันไดเสียงที่ได้รับความนิยมจากแบบเรียนไวโอลินในการใช้สอนเป็นบันไดเสียงแรกสำหรับผู้เรียน ขั้นต้นและมีระดับเสียงที่เหมาะสมในการร้องเด็กประถมศึกษาคือ ช่วงเสียงระหว่าง  $G_1$  หรือ  $A_1 - A$  (ณรุทธ์ สุทธจิตต์ 2532) และหลักการสอนร้องสอดทักษะเรื่องชั้นคู่ตามแนวคิดโคคายที่มีแนวคิดว่าเป็นบันไดเสียงเพนทาโทนิคเป็นบันไดเสียงที่ง่ายต่อการพัฒนาสอดทักษะชั้นคู่ผ่านการร้องให้กับผู้เรียน เพราะมีช่วงเสียงที่ไม่ซับซ้อนเหมาะสมสำหรับผู้เรียนขั้นต้น โดยมีแนวทางในการฝึกคือ ควรร้องจากโน้ต โด เร มี ซอล ลา โดยอาจเริ่มจาก ซอล - มี ก่อน หรือ เริ่มจาก โด-เร-มี ก่อน จึงฝึกร้อง ฟา ที ใน ภายหลัง รวมถึงแนวคิดที่ว่าเด็กสามารถร้องได้อย่างผ่อนคลายในช่วงเสียงไม่เกิน 5 - 6 เสียง (ธวัชชัย นาควงศ์ 2537) ผู้วิจัยจึงใช้เฉพาะชั้นคู่เสียงในเพนทาโทนิคบนบันไดเสียง D เมเจอร์ ในการสร้างชุด กิจกรรม โดยเรียงลำดับคู่ของระดับเสียงในการสอนเพื่อให้สอดคล้องกับการร้องและการปฏิบัติ ไวโอลินได้ดังนี้ ลำดับโน้ต 1-1, 1-5, 1-2, 5-6, 1-3 และ 5-3 ตามลำดับ และเนื่องจากไม่ได้เริ่มจาก บันไดเสียง C เมเจอร์ จึงใช้ระบบโดเคลื่อนที่ในการสอนเพื่อให้ง่ายต่อความเข้าใจสำหรับการฝึกร้อง ชั้นคู่ในผู้เรียนระดับต้น

จากการศึกษาข้อมูลพบว่าแต่ละช่วงล้วนมีพัฒนาการด้านต่างๆที่แตกต่างกันแต่นอกเหนือจากพัฒนาการที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติแล้วสิ่งแวดล้อมรอบตัวล้วนเป็นปัจจัยที่มีความสำคัญ ส่งผลถึงพัฒนาการของเด็ก ในด้านการศึกษาผู้สอนควรทราบถึงพัฒนาการของเด็กแต่วัยเพื่อดำเนิน กิจกรรมและหาแนวทางที่สอดคล้องกับเด็กในแต่ละวัยรวมถึงความชอบส่วนตัวของผู้เรียนเพื่อให้ บรรลุวัตถุประสงค์ของการศึกษาให้ได้มากที่สุด

ดังนั้น ในการวิจัย ผู้วิจัยจึงเลือกผู้เรียนอายุ 9 - 12 ปี เพราะร่างกายมีพัฒนาการด้านกล้ามเนื้อ ใหญ่และมัดเล็กสามารถเรียนรู้ในการปฏิบัติในไวโอลินได้อย่างดี รวมถึงมีพัฒนาการเรียนรู้คิด วิเคราะห์เหตุและผลได้ด้วยตนเอง สามารถเรียนรู้ในเรื่องที่ซับซ้อนเหมาะแก่การเรียนโดยใช้นิทาน อีสปเพื่อค้นหาเหตุผลในข้อคิดท้ายเรื่อง

**ตอนที่ 4 กรอบแนวคิด**

จากการศึกษา แนวคิด ทฤษฎี และ เอกสาร ที่เกี่ยวข้องในการสร้างชุดกิจกรรมเพื่อพัฒนาการจำระดับเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้นผ่านวิธีสอนแบบบทบาทสมมติโดยใช้นิทานอีสปเป็นตัวดำเนินกิจกรรม ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดไว้ดังนี้



### บทที่ 3

## วิธีการดำเนินงานวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อนำเสนอชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาการจำระดับเสียงผู้เรียนไวโอลินระดับต้นและศึกษาผลของการนำชุดกิจกรรมไปใช้ในผู้เรียน โดยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงวิจัยและพัฒนา (Research & Development) มีวิธีเก็บข้อมูลจากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้องและการวิเคราะห์แบบเรียนเพื่อนำข้อมูลมาสร้างชุดกิจกรรม รวมถึงเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพจากการทดลองใช้ชุดกิจกรรม ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา (Content analysis) และค่าสถิติเชิงบรรยายในการวิเคราะห์ข้อมูลการประเมินชุดกิจกรรม โดยมีขั้นตอนวิธีการดำเนินงานวิจัยดังต่อไปนี้



ขั้นที่ 1 ศึกษา ทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง (R1)

ขั้นที่ 2 การพัฒนาชุดกิจกรรมบทบาทสมมติและสร้างเครื่องมือ (D1)

- 1) พัฒนาชุดกิจกรรมบทบาทสมมติสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น
- 2) พัฒนาเครื่องมือวัดถึงชี้แจงผลวิจัย

ขั้นที่ 3 นำชุดกิจกรรมและเครื่องมือในการเก็บข้อมูลให้อาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ (R2)

ขั้นที่ 4 นำชุดกิจกรรมและเครื่องมือในการเก็บข้อมูลมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญ (D2)

ขั้นที่ 5 การนำชุดกิจกรรมไปทดลองใช้

- 1) ทดลองโดยการเก็บข้อมูลจากกลุ่มผู้เรียนอายุ 9-12 ปี
- 2) รวบรวมผลข้อมูลจากการทดลองใช้ชุดกิจกรรม

ขั้นที่ 6 วิเคราะห์ สรุปผล และนำเสนอเป็นวิทยานิพนธ์ฉบับสมบูรณ์

## ขั้นที่ 1 ศึกษา ทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา ทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อสร้างกรอบแนวคิดในการวิจัย จึงได้รวบรวมออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 วิธีสอนโสตทักษะเรื่องระดับเสียงโดยใช้บทบาทสมมติ

- 1.1 ความหมายและความสำคัญของการสอนโสตทักษะ
- 1.2 การสอนโสตทักษะเรื่องระดับเสียง
- 1.3 การสร้างแบบฝึกหัดและแบบทดสอบด้านระดับเสียง
- 1.4 การสอนแบบบทบาทสมมติ (Role Playing)
- 1.5 นิทาน
- 1.6 ความหมาย องค์ประกอบ และ การสร้างชุดกิจกรรม

ตอนที่ 2 การสอนไวโอลินขั้นต้นโดยให้ความสำคัญกับการพัฒนาโสตทักษะด้านการจำระดับเสียง

- 2.1 หลักการสอนไวโอลินระดับต้น
- 2.2 ลำดับการสอนโสตทักษะด้านการจำระดับเสียงที่เหมาะสมสำหรับการร้องและการเล่น

ในผู้เรียนไวโอลินระดับต้น

ตอนที่ 3 ผู้เรียนไวโอลินระดับต้น

- 3.1 พัฒนาการเรียนรู้ในเด็ก
- 3.2 พัฒนาการทางด้านดนตรี
- 3.3 ช่วงเสียงร้องสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

## ขั้นที่ 2 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย (D1)

ผู้วิจัยทำการจัดสร้างเครื่องมือโดยแบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอน 1 การสร้างชุดกิจกรรมบทบาทสมมติสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น

- 1.1 ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น
- 1.2 คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น
- 1.3 แบบประเมินชุดกิจกรรมบทบาทสมมติสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้นจาก

ผู้เชี่ยวชาญทางการสอนไวโอลิน

ตอน 2 การสร้างเครื่องในการเก็บข้อมูลจากการทดลองใช้ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติ สำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น

2.1 แบบทดสอบและแบบบันทึกคะแนนผู้เรียนก่อนและหลังการทดลองใช้ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาเสียงสำหรับผู้เรียนโสตทักษะ เรื่องการจำระดับเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น

2.2 แบบบันทึกการสังเกตลักษณะและพฤติกรรมในการเรียนรู้ในห้องเรียนของผู้เรียนจากผู้ครูสอน

### การสร้างเครื่องมือในการวิจัยสามารถแจกแจงรายละเอียดได้ดังนี้

ตอน 1 การสร้างชุดกิจกรรมบทบาทสมมติสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น

1.1 ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น

1.1.1 ศึกษาข้อมูลจากทฤษฎี แนวคิด งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.1.2 การสร้างชุดกิจกรรมบทบาทสมมติที่สอดคล้องกับการสอนระดับเสียงซึ่งบทบาทสมมติดังกล่าวจะเป็นการนำเนื้อเรื่องและตัวละครจากนิทานอีสปมาใช้ในการสร้างชุดกิจกรรม ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการสอนแบบแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) (ทศนา แคมมณี 2564) และใช้นิทานนำมาประกอบการสอนบทบาทสมมติเพื่อให้เหมาะสมกับลักษณะนิสัยและพัฒนาการของผู้เรียนในช่วงอายุ 9 - 12 ปี ที่ควรใช้วิธีการสอนที่มีลักษณะไม่เด็กจนเกินไปหรือไม่ยากจนเกินไปและผู้เรียนในวัยนี้ยังคงชอบการใช้จินตนาการและการสร้างสรรค์อยู่ ผู้วิจัยจึงเลือกนำนิทานเข้ามาเป็นโครงเรื่องสำหรับการสอนบทบาทสมมติ โดยตัวเรื่องนิทานนั้นควรจะมีเนื้อหาที่มีลักษณะท้าทายหรือให้ผู้เรียนสามารถคิดวิเคราะห์ได้เพื่อให้เหมาะสมกับช่วงวัย 9-12 ปี (Harris and Crozier 2014) นอกจากนี้ การใช้นิทานเข้ามาประกอบการสอนแบบบทบาทสมมติ ยังช่วยให้เกิดความเพลิดเพลินและเป็นการเตรียมพร้อมก่อนนำเข้าสู่บทเรียนหรือสรุปความรู้เมื่อสิ้นสุดบทเรียนและสร้างความใกล้ชิดระหว่างผู้สอนและผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

ในการเลือกประเภทนิทานสำหรับการเรียนการสอนควรเลือกใช้ให้เหมาะสมกับวัยของผู้เรียนและควรมีคติข้อคิดสอดแทรกในการสอนซึ่งเด็กวัยนี้สามารถคิดวิเคราะห์เองได้ เป็นช่วงวัยที่กำลังก้าวเข้าสู่วัยรุ่น เริ่มมีความคิดวิเคราะห์เหตุผลได้ด้วยตนเอง แต่ยังคงชอบนิทานที่เกี่ยวกับจินตนาการเหนือความคาดหมายอยู่ ดังเช่นเนื้อเรื่องจากวรรณกรรมหรือนิทานต่าง ๆ (เกริก ยूनพันธ์ 2539, ไพพรรณ อินทนิล 2553) ผู้วิจัยจึงเลือกนิทานอีสปที่มีเนื้อหาสอดแทรกคติธรรมและยังคงไว้ซึ่งเนื้อหาที่เหนือจินตนาการมาใช้สอนร่วมกับวิธีสอนแบบบทบาทสมมติ โดยนิทานอีสปนั้นมีเนื้อเรื่องที่

กระชับและสามารถเข้าใจได้ง่าย มีตัวละครในนิทานสำหรับการมอบหมายบทบาทสมมติให้กับผู้เรียนไว้อย่างชัดเจนและมีคติธรรมคำสอนประกอบนิทานไว้แล้วในแนวทางที่ดี

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้นิทานอีสป “สำนวนพระจรัสชวณะพันธุ์” เพื่อให้สอดคล้องกับผู้เรียนอายุ 9 - 12 ปี เนื่องจากนิทานอีสปสำนวนดังกล่าวได้ถูกประพันธ์ขึ้นไว้สำหรับผู้เรียนในชั้นประถมศึกษาโดยเฉพาะและเพื่อให้สอดคล้องกับงานวิจัยที่จะพัฒนาชุดกิจกรรมบทบาทสมมติโดยมีผู้ร่วมเล่นในกิจกรรม 2 คน ได้แก่ ผู้เรียน และ ผู้สอน ผู้วิจัยจึงได้คัดเลือกนิทานอีสปโดยคงไว้เฉพาะเนื้อเรื่องที่มีตัวละครเพียง 2 ตัว สำหรับมอบบทบาทสมมติให้กับผู้เรียน 1 ตัวละครและผู้สอน 1 ตัวละคร โดยบุคคลิกหรือลักษณะของตัวละครจะนำไปแต่งเป็นเนื้อเพลงประกอบชุดกิจกรรมและจากการศึกษาพบว่านิทานอีสปทั้งหมด 45 เรื่อง และผู้วิจัยได้คัดเลือกเฉพาะเนื้อเรื่องที่มีตัวละครเอก 2 ตัว คงเหลือจำนวน 14 เรื่อง

เนื่องจากเนื้อหานิทานบางเรื่องมีเนื้อหาที่ทหดหู่ตัวละครเสียชีวิตในช่วงท้ายเรื่อง ผู้วิจัยจึงคัดออกคงไว้เหลือจำนวน 7 เรื่อง ได้แก่ ราชสีห์กับหนู หมาจิ้งจอกกับนก มดง่ามกับจ๊กจั่น กระต่ายกับเต่า เทพารักษ์กับคนตัดไม้ ต้นไทรกับต้นอ้อ และ พ่อค้าเกลือกับโคดำ

**ตาราง 4** นำเสนอตารางเปรียบเทียบรูปแบบการดำเนินบทบาทตัวละครในนิทานอีสปที่มีตัวละครเอก 2 ตัว

นิทาน	บุคลิก หรือ ลักษณะตัวละคร เพื่อนำมาเรียบเรียงคำร้อง	หมายเหตุ
1.ราชสีห์กับหนู	ราชสีห์ : นำเกรงขาม , ตัวโต , เป็นเจ้าป่า , มีกำลังมาก	หนู : ชอบกัดแทะ , ตัวเล็ก , มีน้ำใจ
2.ลาภกับจิ้งหรีด	ลา : โง่เขลา	จิ้งหรีด : ชอบร้องเพลง , กินน้ำค้าง
3.หมาจิ้งจอกกับนกกกระสา	หมาจิ้งจอก : กินปลา , ก้างติดคอ	นกกกระสา : มีจะงอยปาก
4.หมาจิ้งจอกกับแพะ	หมาจิ้งจอก : เจ้าเล่ห์	แพะ : เชื่อผู้อ่อนง่าย
5.กระต่ายกับเต่า	กระต่าย : กระโดด , ประมาท	เต่า : คลาน , มีความพยายาม

**ตารางที่ 4** (ต่อ)

นิทาน	บุคลิก หรือ ลักษณะตัวละคร เพื่อนำมาเรียบเรียงคำร้อง	หมายเหตุ
-------	---	----------

6.มดง่าม กับจ๊กจั่น	มดง่าม : ไม่ประมาท , ชอบกักตุน อาหาร , ชยัน	จ๊กจั่น : ผอมโซ , เดินโซเซ , หิว โหย , ชอบร้องเพลงเที่ยวเล่น	
7.ชวานา กับงูเห่า	ชวานา : -ซี้สังสาร , มีเมตตา ,	งูเห่า : ชูฟ้อ , มีพิช , อันตราย	(จบเศร้า) ตัวละครเสียชีวิต
8.หมาป่า กับลูกแกะ	หมาป่า : เจ้าเล่ห์ , ขอपालผู้อื่น	ลูกแกะ : ชี้ตักใจ	(จบเศร้า) ตัวละคร เสียชีวิต
9. เทพารักษ์ กับคนตัด ไม้	เทพารักษ์ : ชอบช่วยเหลือมนุษย์	คนตัดไม้ 1 : ชื้อสตัย คนตัดไม้ 2 : ไม่ชื้อสตัย	เมื่ออ่านเนื้อหา พบว่าตัว ละคร มี 3 ตัว
10. นายพราน กับไก่ฟ้า	นายพราน : ชอบล่าสัตว์	ไก่ฟ้า : ชอบกินเมล็ดข้าว	(จบเศร้า) ตัวละครเสียชีวิต
11. ต้น ไทรกับต้น อ้อ	ต้นไทร : ต้นไม้ใหญ่, โคนลงและ ถูกพัดลอยไปตามมา	ต้นอ้อ : ต้นไม้เล็ก, ถูกลม, โอนเอน เมื่อถูกลมพัด	
12. แม่ เนื้อกับ นายพราน ป่า	แม่เนื้อ : กินหญ้าเป็นอาหาร , ชี้ ตักใจ	พรานป่า : ชอบล่าสัตว์	(จบเศร้า) ตัวละครเสียชีวิต
13. พ่อค้า เกลือกับ โคด่าง	พ่อค้าเกลือ : เดินทางไปค้าขาย เกลือ, เป็นเจ้านาย	โคด่าง : ชี้เกียด , แบกเกลือ , เป็น พาหนะ	
14. ลิงกับ คน ทอดแห	ลิง : กินลูกหว่า , ชอบเลียนแบบ พฤติกรรมมนุษย์	คนทอดแห : ทำอาชีพประมง	(จบเศร้า) ตัวละครเสียชีวิต

เมื่ออ่านเนื้อเรื่องพบว่านิทานเรื่อง เทพารักษ์กับคนตัด ไม้ตัวละคร 3 ตัวได้แก่ เทพารักษ์ คนตัดไม้ชื้อสตัย และ คนตัดไม้ไม่ชื้อสตัย ผู้วิจัยจึงไม่นำนิทานเรื่อง เทพารักษ์กับคนตัด ไม้ใช้ประกอบชุดกิจกรรมจึงคงไว้เหลือนิทานอีสปจำนวน 6 เรื่อง ได้แก่ ราชสีห์กับหนู หมาจิ้งจอก กับนกกระสา กระต่ายกับเต่า มดง่ามกับจ๊กจั่น ต้นไทรกับต้นอ้อ และ พ่อค้าเกลือกับโคด่าง

ดังนั้น จากการคัดเลือกนิทานอีสปจำนวนพระจรัสขรรค์พันทูที่เหมาะสมสำหรับผู้ใน ระดับชั้นประถมศึกษาทั้งหมด 45 เรื่อง คัดเลือกคงไว้เฉพาะเนื้อเรื่องที่มีตัวละคร 2 ตัว สำหรับมอบ บทบาทสมมติให้กับผู้เรียน 1 ตัวละคร และ ผู้สอน 1 ตัวละคร จึงเหลือนิทานทั้งหมด 6 เรื่อง ได้แก่

ราชสีห์กับหนู หม่าจิ้งจอกกับนกกระสา กระท่ายกับเต่า มดง่ามกับจ๊กจั่น ต้นไทรกับต้นอ้อ และ พ่อค้าเกลือกับโคต่าง นอกจากนี้ บุคลิกหรือลักษณะตัวละครผู้วิจัยได้นำไปแต่งเป็นเนื้อเพลง ประกอบชุดกิจกรรม 6 ชุด ที่แสดงถึงบทบาทสมมติของผู้ร่วมกิจกรรมทั้ง 2 คน

เมื่อได้นิทานทั้ง 6 เรื่องจึงนำมาเรียงลำดับกับการสอนระดับเสียงในผู้เรียนไวโอลินระดับ ต้น และนำตัวละครเอกทั้ง 2 ตัว ในนิทานมาใส่ บุคลิก หรือ ลักษณะตัวละคร ลงในตารางเพื่อนำไป สร้างเป็นคำร้องในเพลงประกอบชุดกิจกรรมในลำดับต่อไป จึงได้ชุดกิจกรรมทั้งหมด 6 ชุด ดังภาพ ต่อไปนี้

ชุดกิจกรรม	นิทาน	ลำดับการสอนระดับเสียง	บทบาทสมมติ(ตัวละคร)และบุคลิก หรือ ลักษณะตัวละคร	
			ตัวละคร 1	ตัวละคร 2
1	ต้นไทรกับต้นอ้อ	Tonic- Tonic	ต้นไทร : ต้นไม้ใหญ่, โคนลงและ ถูกพัดลอยไปตามมา	ต้นอ้อ : ต้นไม้เล็ก, ลู่ลม, โอนเอน เมื่อถูกลมพัด
2	ราชสีห์กับหนู	Tonic - Dominant	ราชสีห์ : นำเกรงขาม , ตัวโต , เป็นเจ้าป่า , มีกำลังมาก	หนู : ชอบกัดแทะ , ตัวเล็ก , มี น้ำใจ
3	กระท่ายกับเต่า	Tonic- Super Tonic	กระท่าย : กระโดด , ประมาท	เต่า : คลาน , มีความพยายาม
4	มดง่ามกับจ๊กจั่น	Dominant - Submediant	มดง่าม : ไม่ประมาท , ชอบ กักตุนอาหาร , ขยัน	จ๊กจั่น : ผอมโซ , เดินโซเซ , หิว โหย , ชอบร้องเพลงเที่ยวเล่น
5	หม่าจิ้งจอกกับนกกระสา	Tonic - Mediant	หม่าจิ้งจอก : กินปลา , ก้างติด คอ	นกกระสา : มีจะงอยปาก
6	พ่อค้าเกลือกับโคต่าง	Dominant - Mediant	พ่อค้าเกลือ : เดินทางไปค้าขาย เกลือ , เป็นเจ้านาย	โคต่าง : ซื่อสัตย์ , แบกเกลือ , เป็น พาหนะ

### CHULALONGKORN UNIVERSITY

ภาพ 14 ตารางการจัดเรียงนิทานกับลำดับการสอนระดับเสียงและบุคลิกหรือลักษณะในแต่ละตัวละคร (ภาพผนวก ค)

ในขั้นตอนการสร้างเพลงประกอบชุดกิจกรรม แม้ว่าผู้วิจัยจะมุ่งพัฒนาผู้เรียนในเรื่องระดับเสียงเป็นหลักแต่เพื่อให้เกิดความไพเราะของบทเพลง ผู้วิจัยจึงใช้องค์ประกอบของดนตรี (ณรุทธ์ สุทธจิตต์ 2554) ทั้งในเรื่องของระดับเสียงและจังหวะควบคู่กันไป รวมถึงองค์ประกอบด้านอื่น ๆ ในการสร้างเพลงดังต่อไปนี้

1. เสียง ได้แก่ ระดับเสียง
2. เวลา ได้แก่ อัตราจังหวะ (4/4 3/4 2/4) , จังหวะ (ตัวขาว ตัวดำ เขบีต 1 ชั้น) ใช้การเขียนในรูปแบบโน้ตก้าน (Stem Notation)



3. ทำนอง ได้แก่ ช่วงเสียง (กุญแจซอล / ใช้เพนตาโทนิค บนบันไดเสียง D เมเจอร์ เหนือโดกลาง 1 เสียง / เรียกชื่อ Sol-Fa / ใช้ระบบโดเคลื่อนที่)

4. สีสัน ได้แก่ การร้องและการเล่นไวโอลิน โดยใช้สัญลักษณ์เสียง ต-ร-ม และระบบอักษร C-D-E (Letter System)

5. สีสันด้านการเล่นไวโอลิน การวิจัยครั้งนี้จะใช้เฉพาะเทคนิคการดีดและการสีสายให้เกิดเสียง โดยการสีสายจากคันชักจะใช้เพียงการสีสายในเดี่ยวเพียงหนึ่งสายเท่านั้น

เมื่อได้องค์ประกอบในการสร้างเพลงจึงนำมาจัดเรียงลงในตารางเพื่อสรุปเป็นองค์ประกอบในการสร้างเพลงในแต่ละชุดกิจกรรมดังนี้

ชุดกิจกรรม	นิทาน	องค์ประกอบใช้สร้างนิทาน								ทำนอง	สีสัน	
		ระดับเสียง	เวลา						สูง		ต่ำ	
			อัตราจังหวะ			จังหวะ						
			4/4	3/4	2/4	ตัวขาว	ตัวดำ	เข็มนาฬิกา				
1	ต้นโพธิ์กับต้นอ้อ	Tonic - Tonic	/			/	/		กุญแจซอล / D Major Scale	/	/	
2	ราชสีห์กับหนู	Tonic - Dominant	/			/	/		กุญแจซอล / D Major Scale	/	/	
3	กระต่ายกับเต่า	Tonic - Super Tonic	/			/	/		กุญแจซอล / D Major Scale	/	/	
4	มดง่ามกับจิ้งจก	Dominant - Submediant	/			/	/	/	กุญแจซอล / D Major Scale	/	/	
5	หมาจิ้งจอกกับนกกระสา	Tonic - Mediant	/			/	/	/	กุญแจซอล / D Major Scale	/	/	
6	พ่อค้าเกลือกับโคดำ	Dominant - Mediant	/			/	/	/	กุญแจซอล / D Major Scale	/	/	

ภาพ 15 ตารางสรุปองค์ประกอบสร้างเพลงสำหรับชุดกิจกรรมบทบาทสมมติสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น (ภาคผนวก ค)

### 1.1.3 การสร้างชุดกิจกรรม

#### 1.1.4 ตรวจสอบเครื่องมือโดยผู้ทรงคุณวุฒิ

#### 1.1.5 ปรับปรุงแก้ไขและนำไปใช้เก็บข้อมูล

## 1.2 คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น

ผู้วิจัยได้นำขั้นตอน การเรียนการสอนเพื่อพัฒนาโสตทักษะด้านระดับเสียง และ ขั้นตอน การเรียนการสอนปฏิบัติไวโอลินในผู้เรียนระดับต้น โดยนำขั้นตอนการสอนทั้ง 2 มารวมกันซึ่งมี เนื้อหาดังต่อไปนี้

การเรียนการสอนเพื่อพัฒนาโสตทักษะด้านระดับเสียงในผู้เรียน โดยนำแนวคิดมาจากโค ดาย (ณรุทธ์ สุทธจิตต์ 2541) มีขั้นตอนดังนี้

- 1) การฟัง เริ่มจากผู้สอนจะเป็นคนร้องระดับเสียงให้ผู้เรียนฟัง
- 2) การร้อง ผู้เรียนฝึกร้องระดับเสียงตามผู้สอน

ขั้นตอนการเรียนการสอนปฏิบัติไวโอลินในผู้เรียนระดับต้น (Allen et al, 2004; Zerweck, 2016) มีขั้นตอนดังนี้

- 1) ผู้เรียนฝึกการใช้คันชักสีสายเปล่า (Open Strings)
- 2) ผู้เรียนฝึกการดีดสาย (Pizzicato) ให้เกิดเสียงด้วยมือขวา และ ฝึกกดนิ้วบนสะพานวาง นิ้วด้วยมือซ้าย
- 3) ผู้เรียนฝึกการใช้คันชักสีสาย (Arco) ให้เกิดเสียงด้วยมือขวา และ ฝึกกดนิ้วบนสะพานวาง นิ้วด้วยมือซ้าย

เมื่อนำขั้นตอน การเรียนการสอนเพื่อพัฒนาโสตทักษะด้านระดับเสียงในผู้เรียน และ ขั้นตอนการเรียนการสอนปฏิบัติไวโอลินในผู้เรียนระดับต้น มารวมกัน จะได้ลำดับการเรียนโดยเริ่ม จาก การฟัง ไปสู่ การร้อง และนำไปสู่ การเล่น ในขั้นสุดท้าย

เมื่อได้ลำดับขั้นตอนการสอนเพื่อพัฒนาโสตทักษะด้านระดับเสียงในผู้เรียนไวโอลินระดับต้น มาแล้วจึงนำไปรวมกับองค์ประกอบที่สำคัญของการสอนแบบบทบาทสมมติ ซึ่งจากการศึกษาทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า องค์ประกอบที่สำคัญของการสอนแบบบทบาทสมมติ (ทิศนา แชมมณี, 2564) มีองค์ประกอบดังต่อไปนี้

- 1) มีผู้เรียนและผู้สอน
- 2) มีบทบาทและสถานการณ์สมมติ
- 3) การแสดงบทบาทสมมติ อาจมีผู้อื่นคอยช่วยสังเกตการณ์
- 4) ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายความรู้ พฤติกรรม ความคิด ความรู้สึกของผู้แสดงบทบาทสมมติ และสรุปผลการเรียนที่ได้รับ
- 5) ผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

จากองค์ประกอบการสอนบทบาทสมมติดังกล่าว ผู้วิจัยจะนำมาใช้เป็น “ลำดับขั้นตอนในการใช้ชุดกิจกรรม” โดยจะปรากฏอยู่ในคู่มือการใช้งาน ซึ่งผู้วิจัยได้นำ องค์ประกอบการสอนบทบาทสมมติ มาประยุกต์รวมเข้ากับ การเรียนการสอนเพื่อพัฒนาไสตท์ทักษะด้านระดับเสียงในผู้เรียนไวโอลินระดับต้น (เริ่มจาก การฟัง ไปสู่การร้องและนำไปสู่ การเล่น ในขั้นสุดท้าย) โดยมีเนื้อหาปรากฏดังตารางต่อไปนี้

**ตาราง 5** องค์ประกอบการเรียนแบบบทบาทสมมติ ประยุกต์รวมเข้ากับ การเรียนการสอนเพื่อพัฒนาไสตท์ทักษะด้านระดับเสียงในผู้เรียนไวโอลินระดับต้น

องค์ประกอบบทบาทสมมติ (ทิตนา แคมมณี, 2564)	การเรียนการสอนเพื่อพัฒนาไสตท์ทักษะด้านระดับเสียงในผู้เรียนไวโอลินระดับต้น
1.มีผู้เรียนและผู้สอน	1.มีผู้เรียนและผู้สอน
2.มีบทบาทและสถานการณ์สมมติ	2.1 มีบทบาท คือ ตัวละครในนิทานอีสป โดยผู้เรียนและผู้สอนแบ่งบทบาทสมมติตามตัวละครในเรื่อง กล่าวคือ ผู้เรียนเป็น 1 ตัวละคร และ ผู้สอนเป็นอีก 1 ตัวละคร 2.2 สถานการณ์สมมติ คือ เนื้อเรื่องนิทานอีสปและคติข้อคิดจากนิทานอีสป
3.ขั้นตอนการแสดงบทบาท	3. ผู้เรียนและผู้สอนดำเนินกิจกรรมตามชุดกิจกรรมเรียงลำดับการเรียนเริ่มจาก การฟัง การร้อง และการเล่นตามลำดับ
4.ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายความรู้ พฤติกรรม ความคิด ความรู้สึกของผู้แสดงบทบาทสมมติ และสรุปผลการเรียนที่ได้รับ	4.ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายความรู้ พฤติกรรม ความคิด ความรู้สึกของผู้แสดงบทบาทสมมติ และสรุปผลการเรียนที่ได้รับ
5.ผลการเรียนรู้ของผู้เรียน	5. ผู้เรียนและผู้สอน สรุปผลการเรียนที่ได้รับร่วมกัน

จากตารางจึงสรุปองค์ประกอบของคู่มือได้ดังนี้

1. วัตถุประสงค์ในการเรียนแต่ละชุดกิจกรรม เป็นการกำหนดวัตถุประสงค์ในการเรียนแต่ละชุดกิจกรรม
2. บทบาทตัวละคร โดยมีทั้งหมด 2 ตัวละคร ผู้เรียนและผู้สอนแบ่งบทบาทสมมติกัน ผู้เรียน 1 ตัวละคร และ ผู้สอน 1 ตัวละคร
3. เนื้อหาเนื้อหาในแต่ละเรื่อง การแสดงเนื้อหาในแต่ละเรื่องของนิทานอีสป
4. ภาพรวมขั้นตอนการทำกิจกรรม (ทศนา เขมมณี 2564)
  - 4.1 เล่านิทาน เริ่มจากผู้สอนเล่านิทานในชุดกิจกรรมที่กำลังเรียน
  - 4.2 ผู้เรียนและผู้สอนแบ่งบทบาทสมมติตามตัวละครในเนื้อเรื่อง
  - 4.3 การเรียนการสอนตามชุดกิจกรรม เรียงลำดับการเรียนรู้ การฟัง การร้อง ไปสู่การเล่น ในส่วนของเรียงลำดับการเรียนรู้ ฟัง ร้อง เล่น ผู้วิจัยได้นำแนวคิดการสอนสอดทักษะของโคตยาคือ การฟัง และการร้อง มารวมเข้ากับหลักการสอนไวโอลินระดับต้นโดยเริ่มจาก การตีต (Pizz.) และการลี (Arco) ตามลำดับ (Allen et al, 2004; Zerweck, 2016)
 

ซึ่งในลำดับการทำกิจกรรม การฟัง การร้อง และ การเล่น จะเป็นการผลัดกันทำกิจกรรมระหว่างผู้เรียนและผู้สอน
  - 4.4 ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายความรู้ พฤติกรรม ความคิด ความรู้สึกของผู้แสดงบทบาทสมมติ และสรุปผลการเรียนที่ได้รับ
  - 4.5 ผลการเรียนรู้ของผู้เรียน ผู้สอนสรุปผลการเรียนรู้ของผู้เรียนลงในสมุด

**1.3 แบบประเมินชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาเสียงสำหรับผู้เรียนโสตทักษะ เรื่อง การจำระดับเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น** โดยจะทำการประเมินใน 2 ด้าน ได้แก่ ด้านแนวคิด และ ด้านจุดประสงค์ จากผู้เชี่ยวชาญทางด้านไวโอลินในผู้เรียนอายุ 9-12 ปี ที่มีประสบการณ์ทางการสอน 8 ปีขึ้นไป มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

1.3.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบประเมิน

1.3.2 สร้างแบบประเมินเพื่อหาความเที่ยงตรงของชุดกิจกรรม ใช้เกณฑ์การพิจารณา ค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Item - Objective Congruency Index) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ใช้สูตร (เวชฤทธิ์ อังกะภักทรชจร 2555)

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ	IOC	แทน	ดัชนีความสอดคล้องระหว่างชุดกิจกรรมกับ แนวคิดและจุดประสงค์
	ΣR	แทน	ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญแต่ละคน
	N	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

1.3.3 ให้ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินชุดกิจกรรม

1.3.4 นำผลมาหาค่าความตรงตามเนื้อหา เพื่อปรับปรุงแก้ไขชุดกิจกรรมต่อไป โดยกำหนดเกณฑ์ค่าดัชนีความสอดคล้องที่ยอมรับได้ต้องมีค่าตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป

## ตอน 2 การสร้างเครื่องมือในการเก็บข้อมูลจากการทดลองใช้ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติ สำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือในการเก็บข้อมูลจากการทดลองใช้ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้นประกอบด้วย แบบทดสอบก่อนและหลังจากการใช้ชุดกิจกรรม และ แบบบันทึกการสังเกตลักษณะและพฤติกรรมในผู้เรียน มีเนื้อหาดังต่อไปนี้

### 2.1 แบบทดสอบและแบบบันทึกคะแนนผู้เรียนก่อนและหลังการทดลองใช้ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาเสียงสำหรับผู้เรียนโสตทักษะ เรื่องการจำระดับเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น มีขั้นตอนในการสร้างมีดังนี้

2.1.1 ศึกษาขั้นตอนการสร้างเครื่องมือแบบทดสอบ (Kowalchyk and Lancaster 1990, กมลวรรณ ตังธนภานนท์ 2563)

2.1.2 พัฒนาแบบทดสอบและแบบบันทึกคะแนนผู้เรียนก่อนและหลังการทดลองใช้ชุดกิจกรรม

ผู้วิจัยได้แบ่งแบบทดสอบเป็น 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านการฟัง 2) ด้านการร้อง และ 3) การเล่น โดยทำการใช้แบบทดสอบทดสอบผู้เรียนก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรม

ทั้งนี้เพื่อการเลือกใช้แบบทดสอบให้เหมาะกับการทดสอบในผู้แต่ละคน ผู้วิจัยจึงพัฒนาแบบทดสอบเพื่อวัดทักษะผู้เรียนทั้งในระบบโดเคลื่อนที่และได้อยู่กับที่ โดยหากพบว่าผู้เรียนคนใดมีความสามารถในการจำแนกระดับเสียงได้อย่างดี (Perfect Pitch) ผู้วิจัยจะใช้แบบทดสอบแบบระบบได้อยู่กับที่ทดสอบผู้เรียน

ในขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบผู้วิจัยได้ใช้ต้นแบบจากหนังสือ *Alfred's Basic Piano Library: Ear Training Book 1A* มีหัวข้อในการทำแบบทดสอบประกอบด้วย 1.การวัดระดับ

เสียงที่ตรงกัน (Pitch matching) 2.การจำแนกการไล่ระดับเสียงสูงหรือต่ำ (move Up or Down) 3.การแยกโน้ตกระโดดหรือโน้ตข้าม (skips or steps) 4.การจำแนกคู่เสียงระหว่างคู่เสียงประเภทเสียงประสานและทำนอง (Melodic or Harmonic Intervals) และ 5.การระบุชื่อระยะห่างของระดับเสียงหรือขั้นคู่ (Intervals) (Kowalchuk & Lancaster, 1990)

ผู้วิจัยได้เลือกมา 3 หัวข้อเพื่อให้สอดคล้องกับงานวิจัยดังต่อไปนี้

- 1) การวัดระดับเสียงที่ตรงกัน (Pitch matching)
- 2) การจำแนกการไล่ระดับเสียงสูงหรือต่ำ (go Up or Down)
- 3) การระบุระยะห่างเสียง ขั้นคู่ หรือ ชื่อตัวโน้ต โดยให้บอกเพียงลำดับขั้นของระยะเสียง เช่น โด เร ห่างกัน 2 ระดับเสียง หรือ คู่2 เป็นต้น



มีการกำหนดขอบเขตในการสร้างแบบทดสอบตามองค์ประกอบด้านดนตรีดังนี้

1. เสียง ได้แก่ ระดับเสียง
2. เวลา ได้แก่ อัตราจังหวะ 4/4 , จังหวะ ได้แก่ ตัวขาว ตัวดำ เข็ม 1 ชั้น
3. ทำนอง ได้แก่ ช่วงเสียง บันไดเสียง D เมเจอร์ เหนือโดกลาง 1 เสียง
4. สีสัน ได้แก่ การวัดทักษะในเรื่องการร้องและการเล่นไวโอลิน

สีสันด้านการเล่นไวโอลิน การวิจัยครั้งนี้จะทดสอบเฉพาะการสีสายให้เกิดเสียง โดยการสีสายจากคันชักจะใช้เพียงลักษณะการสีสายเท่านั้น หากผู้เล่นสีคันชักโดนสายอื่นร่วมด้วยหรือเป็นลักษณะการสีสายคู่จะถือว่าผู้เรียนเล่นเพี้ยน

2.1.3 พัฒนาแบบทดสอบและแบบบันทึกคะแนน

2.1.4 ตรวจสอบเครื่องมือโดยผู้ทรงคุณวุฒิ

2.1.5 ปรับปรุงแก้ไขและนำไปใช้เก็บข้อมูล

**2.2 แบบบันทึกการสังเกตลักษณะและพฤติกรรมในการเรียนรู้ในห้องเรียนของผู้เรียนจากผู้ครูสอนซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินขั้นตอนการสร้างเครื่องมือแบบบันทึกการสังเกต ดังขั้นตอนต่อไปนี้**

2.2.1 ศึกษาขั้นตอนการสร้างเครื่องมือแบบบันทึกการสังเกต (กมลวรรณ ตังธกานนท์ 2563)

แบบบันทึกการสังเกตลักษณะและพฤติกรรมในการเรียนรู้ในห้องเรียนของผู้เรียนจากผู้ครูสอน (กมลวรรณ ตังธกานนท์ 2563) มีองค์ประกอบในการสร้างดังนี้

1. จุดมุ่งหมายของการประเมินทักษะการปฏิบัติ (Purpose)

2. งานที่กำหนดให้ผู้รับการประเมินปฏิบัติ (Task) ซึ่งมีคำสั่ง คำชี้แจง หรือข้อกำหนด

3. การกำหนดเกี่ยวกับการตอบสนองของงาน (Response demand) หรือคำสั่งเกี่ยวกับการปฏิบัติการ ข้อคำถาม พฤติกรรมที่เกิดขึ้น

4. วิธีการสำหรับการให้คะแนนทักษะการปฏิบัติ ( Systematic methods of rating performance)

2.2.2 สร้างแบบบันทึกสำหรับผู้สอน

2.2.3 ตรวจสอบเครื่องมือโดยผู้ทรงคุณวุฒิ

2.2.4 ปรับปรุงแก้ไขและนำไปใช้เก็บข้อมูล

### ขั้นที่ 3 นำชุดกิจกรรมและเครื่องมือในการเก็บข้อมูลให้อาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ (R2)

เมื่อพัฒนาชุดกิจกรรมเรียบร้อยแล้ว จึงนำชุดกิจกรรมและเครื่องมือในการเก็บข้อมูลให้อาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ ประกอบด้วยด้านความตรงของเนื้อหาสาระและด้านความน่าสนใจของชุดกิจกรรม

### ขั้นที่ 4 นำชุดกิจกรรมและเครื่องมือในการเก็บข้อมูลมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญ (D2)

นำข้อมูลที่ได้จากการตรวจสอบของอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไขเพื่อเตรียมนำไปทดลองใช้ในลำดับถัดไป

### ขั้นที่ 5 การนำชุดกิจกรรมไปทดลองใช้

เมื่อนำชุดกิจกรรมและเครื่องมือในการเก็บข้อมูลมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญจึงนำดำเนินการทดลองใช้และเก็บรวบรวมผลข้อมูลโดยผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

**ตอน 1** ทดลองโดยการเก็บข้อมูลจากกลุ่มผู้เรียนอายุ 9-12 ปี

การนำชุดกิจกรรมไปทดลองใช้โดยการเก็บข้อมูลจากกลุ่มผู้เรียนอายุ 9-12 ปี โดยมีเกณฑ์ในการคัดเลือกดังนี้

1. เป็นนักเรียนชายหรือหญิงที่มีอายุระหว่าง 9 - 12 ปี

2. สนใจในการเข้าร่วมการวิจัยและสามารถเข้าร่วมได้อย่างสม่ำเสมอจำนวนทั้งหมด 6 สัปดาห์ หรือหากไม่สามารถเข้าร่วมในวันดังกล่าวได้ ต้องสามารถทำการเรียนชดเชยจำนวน 6 สัปดาห์

### ตอน 2 รวบรวมผลข้อมูลจากการทดลองใช้ชุดกิจกรรม

การรวบรวมผลข้อมูลจากการทดลองใช้ชุดกิจกรรมแบ่งออกเป็น 2 ช่วงเวลาได้แก่ ก่อน และ หลังการทดลองใช้ชุดกิจกรรม โดยมีแผนการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้ง 6 สัปดาห์ ดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 6 แผนการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือ	การเก็บข้อมูลครั้งที่					
	1	2	3	4	5	6
แบบบันทึกคะแนนและแบบทดสอบผู้เรียนจากการทดลองใช้ชุดกิจกรรม บทบาทสมมติสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น	√	√	√	√	√	√
แบบบันทึกการสังเกตของผู้เรียนจากครูผู้สอน	√	√	√	√	√	√

### ขั้นที่ 6 วิเคราะห์ สรุปผล และนำเสนอเป็นวิทยานิพนธ์ฉบับสมบูรณ์

การวิเคราะห์ผลข้อมูลจากการใช้ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น โดยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา (Content analysis) และค่าสถิติเชิงบรรยายในการวิเคราะห์ข้อมูลโดยผู้วิจัยได้แบ่งข้อมูลในการวิเคราะห์ผลจากการทดลองใช้เป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอน 1 การนำเสนอชุดกิจกรรมบทบาทสมมติสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับ

ตอน 2 การเก็บข้อมูลจากการทดลองใช้ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติสำหรับผู้เรียนไวโอลิน

ระดับ



ตาราง 7 แผนการดำเนินการวิจัย

กิจกรรม	ช่วงเวลาจากปี 2565-2566														
	พ.ย. 65	พ.ย. 65	ธ.ค. 65	ม.ค. 66	ก.พ. 66	มี.ค. 66	เม.ย. 66	พ.ค. 66	มิ.ย. 66	ก.ค. 66	ส.ค. 66	ก.ย. 66	ต.ค. 66	พ.ย. 66	ธ.ค. 66
1.ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง (เขียนโครงร่างบทที่ 1-3)	✓	✓	✓	✓											
2.สร้างเครื่องมือเก็บข้อมูล			✓	✓	✓	✓									
3.สอบโครงร่างวิทยานิพนธ์					✓	✓									
4.นำเครื่องมือเก็บข้อมูลไปตรวจสอบคุณภาพโดยผู้ทรงคุณวุฒิ ปรับปรุงคุณภาพและทดลองใช้ (Try Out)							✓	✓	✓	✓					
6.วิเคราะห์ผลข้อมูล											✓	✓	✓		

## ตารางที่ 7 (ต่อ)

กิจกรรม	ช่วงเวลาจากปี 2565-2566														
	พ.ย.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.
	65	65	65	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66
7. อภิปราย ผลและ นำเสนอ วิทยานิพนธ์ ฉบับ สมบูรณ์													✓	✓	✓



## บทที่ 4

### สรุปผลการวิจัย

การนำเสนอชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาการจําาระดับเสียงผู้เรียนไวโอลินระดับต้น เป็นงานวิจัยที่ใช้วิธีการวิจัยเชิงวิจัยและพัฒนา (Research & Development) มีวัตถุประสงค์ในการวิจัยคือ 1) เพื่อนำเสนอชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น เรื่องการจําาระดับเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น 2) เพื่อศึกษาผลของการใช้ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติในเรื่องการพัฒนาไวโอลิน เรื่องการจําาระดับเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น ซึ่งผู้วิจัยได้แบ่งข้อมูลในการวิเคราะห์ผลจากการทดลองใช้เป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอน 1 การนำเสนอชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น เรื่องการจําาระดับเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น

1.1 การสร้างชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น เรื่องการจําาระดับเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น (D1)

1.2 ผลการประเมินชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น เรื่องการจําาระดับเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น (R2)

ตอน 2 ผลของการใช้ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติในเรื่องการพัฒนาไวโอลิน เรื่องการจําาระดับเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น

2.1 ผลสัมฤทธิ์ในภาพรวมจากการใช้ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น เรื่องการจําาระดับเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น

2.2 ผลสัมฤทธิ์รายบุคคลจากการใช้ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น เรื่องการจําาระดับเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น

ตอน 1 การนำเสนอชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น เรื่องการจําาระดับเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น

ในการสร้างชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้นนั้นผู้วิจัยได้พัฒนาชุดกิจกรรมจากการศึกษา เอกสาร ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง มีรายละเอียดในแต่ละส่วนดังต่อไปนี้

1.1 การสร้างชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น เรื่องการจําาระดับเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น (D1)

### 1.1.1 ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาเสียงสำหรับผู้เรียนโสตทักษะเรื่องการจา ระดับเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น ประกอบด้วยชุดกิจกรรมทั้งหมด 6 ชุดดังนี้

- ชุดที่ 1 ต้นไทรกับต้นอ้อ เรื่องการจาระดับเสียง 1 - 1
- ชุดที่ 2 ราซสีห์กับหนู เรื่องการจาระดับเสียง 1 - 5
- ชุดที่ 3 กระจ่ายกับเต่า เรื่องการจาระดับเสียง 1 - 2
- ชุดที่ 4 มดง่ามกับจ๊กจั่น เรื่องการจาระดับเสียง 5 - 6
- ชุดที่ 5 หมาจิ้งจอกกับนกกระสา เรื่องการจาระดับเสียง 1 - 3
- ชุดที่ 6 พ่อค้าเกลือกับโคต่าง เรื่องการจาระดับเสียง 5 - 3

มีขั้นตอนในการสร้างชุดกิจกรรมทั้งหมด 4 ขั้นตอนดังนี้

**ขั้น 1** นำนิทานทั้ง 6 เรื่องจากการคัดเลือก มาคิดคำสำหรับตัวละครในเรื่องให้ได้คำ  
ร้องที่สอดคล้องกับระดับเสียงในแต่ละชุดกิจกรรม ซึ่งผู้วิจัยนำเนื้อร้องมาจาก บุคลิก หรือ ลักษณะ  
ของตัวละครในนิทานอีสป จึงได้คำร้องในแต่ละชุดกิจกรรมดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 8 แสดงคำร้องในแต่ละชุดกิจกรรม

ชุดกิจกรรม	ระดับเสียง	เนื้อร้อง
ชุด 1 ต้นไทรกับต้นอ้อ	1 - 1	ต้นไทร : ลอย-มา / ต้นอ้อ : โอน-เอน
ชุด 2 ราซสีห์กับหนู	1 - 5	ราซสีห์ : ราซ-ชะ-สี, เจ้า-ป่า หนู : กัด-เชือก, เชือก-ขาด
ชุด 3 กระจ่ายกับเต่า	1 - 2	กระจ่าย : กระจ-โดด / เต่า : เต่า-คลาน
ชุด 4 มดง่ามกับจ๊กจั่น	5 - 6	มดง่าม : เต็น-ร่า / จ๊กจั่น : ทิว-โซ
ชุด 5 หมาจิ้งจอกกับนก กระสา	1 - 3	หมาจิ้งจอก : จิ้ง-จอก / นกกระสา : อ้า-ปาก
ชุด 6 พ่อค้าเกลือกับโค ต่าง	5 - 3	พ่อค้าเกลือ : เจ้า-นาย / โคต่าง : เจ้า-วัว

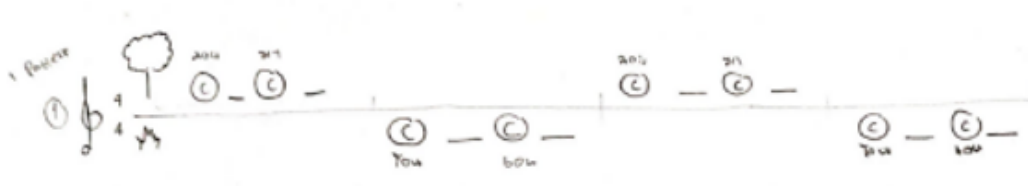
**ขั้น 2** ออกแบบภาพโครงร่างรวมถึงการจัดวางเนื้อหาภายในชุดกิจกรรม และจัดทำ  
แบบจำลองชุดกิจกรรมทั้ง 6 ชุด มีขั้นตอนดังนี้

2.1) การสร้างภาพโครงร่าง ในการสร้างภาพโครงร่างชุดกิจกรรมผู้วิจัยใช้ดินสอ  
ในการร่างภาพตัวละคร ตัวโน้ต และเขียนวัตถุประสงค์รวมถึงการใช้งานไว้ด้านข้างของกิจกรรม

ภาพ 16 ภาพโครงร่างชุดกิจกรรมที่ 1 จากนิทานเรื่อง ต้นไม้กับต้นอ้อ เรื่องการจำระดับเสียง 1-1

จากตัวอย่างภาพโครงร่าง เป็นการสร้างภาพโครงร่างชุดกิจกรรมในนิทานเรื่อง ต้นไม้กับต้นอ้อ มีวัตถุประสงค์สอดทักษะสอนในระดับเสียง 1-1 ผู้วิจัยได้คิดแบบฝึกหัดสำหรับการทำกิจกรรมทั้งหมด 5 แบบฝึกหัดต่อ 1 ชุดกิจกรรม โดยในแต่ละแบบฝึกหัดจะมีทั้งหมด 4 ห้อง จากตัวอย่างภาพโครงร่าง ผู้วิจัยได้ร่างแบบฝึกหัดทั้ง 5 ลงในหนึ่งหน้ากระดาษ A4 เพื่อให้เห็นแบบฝึกหัดทั้งหมดของ 1 ชุดกิจกรรมใน 1 หน้า A4

ด้านบทบาทสมมติ แต่ละตัวละครจะวางอยู่คนละบรรทัด ในลักษณะการเล่น 2 แนวบรรเลง เพื่อง่ายต่อการแบ่งบทบาทสมมติระหว่างผู้เรียนและผู้สอน เช่น ตัวละครต้นไม้อ้อจะอยู่บรรทัดบน หมายถึง เป็นผู้เล่นแนวที่ 1 และ ตัวละครต้นอ้อจะอยู่บรรทัดล่าง หมายถึง เป็นผู้เล่นแนวที่ 2



ภาพ 17 ภาพตัวอย่างตัวละครบทบาทมมตักกับการแบ่งแนวการบรรเลง

ด้านรูปแบบของตัวโน้ตและจังหวะอยู่ในรูปแบบของสื่อสัญลักษณ์ ตามแนวคิดโคดาบเรื่อง การใช้สื่อสัญลักษณ์แทนค่าตัวโน้ต

วงกลม หมายถึง โน้ตตัวดำมีค่า 1 จังหวะ

วงกลมมีขีด หมายถึง โน้ตตัวขาวมีค่า 2 จังหวะ

ครึ่งวงกลม หมายถึง โน้ตเข้บ็ต 1 ชั้น

สัญลักษณ์กากบาท หมายถึง หยุด 1 จังหวะ

A large sheet of handwritten musical notation with multiple staves. It includes notes, rests, and Thai text labels. On the right side, there is a 'Concept' section with 'Tonic-Dominant' and 'P5'. At the bottom, there is a box that says 'Only Solfege, Pizz, Plm'. The notation is dense and includes various rhythmic symbols and Thai text.

ภาพ 18 ภาพโครงร่างชุดกิจกรรมที่ 2 จากนิทานเรื่องราชสีห์กับหนู เรื่องการจำระดับเสียง 1 - 5

ด้านภาพประกอบทั้งหมด 6 ชุดกิจกรรม มีตัวละครทั้งหมด 12 ตัวละครดังต่อไปนี้ ต้นไทร ต้นอ้อ สิงโต เจ้าหนู กระจ่าง เต่า มดง่าม จักจั่น จิ้งจอก นกกระสา พ่อกำเกลือและโคต่าง และในแต่ละชุดกิจกรรมมีภาพของนิทานชั้นระหว่างชุดกิจกรรม

แต่ละชุดกิจกรรมแบ่งออกเป็นแบบฝึกหัดทั้งหมด 5 แบบฝึก รวมทั้งหมด 6 ชุดกิจกรรมได้จำนวน 30 แบบฝึกหัด (30 แผ่นการ์ดหลัก) และ ระหว่างชุดกิจกรรมมีแบบฝึกหัดสำหรับฝึกทบทวนจำนวน 5 แบบฝึกหัด (5 แผ่นการ์ดรอง) รวมแบบฝึกหัดหลักและแบบฝึกหัดรองจำนวน 35 แบบฝึกหัด (35 แผ่นการ์ด)

ในแบบฝึกหัดรองทั้ง 5 แผ่นที่เป็นแบบฝึกหัดสำหรับฝึกทบทวน ผู้วิจัยจะใช้ชั้นระหว่างแบบฝึกหัดหลักทั้ง 6 กิจกรรม มีลำดับในการเรียงชุดกิจกรรมดังนี้

1. ชุดที่ 1 ต้นไทรกับต้นอ้อ เรื่องการจำระดับเสียง 1 – 1 (จำนวน 5 แบบฝึก)
2. ชุดที่ 2 ราชสีห์กับหนู เรื่องการจำระดับเสียง 1 – 5 (จำนวน 5 แบบฝึก)
3. แบบฝึกหัดทบทวนชั้นระหว่าง ชุดที่ 2 และ 3 โดยเป็นการรวมเนื้อหาความรู้ทั้งชุดกิจกรรมที่ 1 และ 2 (จำนวน 1 แบบฝึก)
4. ชุดที่ 3 กระจ่างกับเต่า เรื่องการจำระดับเสียง 1 – 2 (จำนวน 5 แบบฝึก)
5. แบบฝึกหัดทบทวนชั้นระหว่าง ชุดที่ 3 และ 4 โดยเป็นการรวมเนื้อหาความรู้ทั้งชุดกิจกรรมที่ 1 2 และ 3 (จำนวน 1 แบบฝึก)
6. ชุดที่ 4 มดง่ามกับจักจั่น เรื่องการจำระดับเสียง 5 – 6 (จำนวน 5 แบบฝึก)
7. แบบฝึกหัดทบทวนชั้นระหว่าง ชุดที่ 4 และ 5 โดยเป็นการรวมเนื้อหาความรู้ทั้งชุดกิจกรรมที่ 1 2 3 และ 4 (จำนวน 1 แบบฝึก)
8. ชุดที่ 5 หมาจิ้งจอกกับนกกระสา เรื่องการจำระดับเสียง 1 – 3 (จำนวน 5 แบบฝึก)
9. แบบฝึกหัดทบทวนชั้นระหว่าง ชุดที่ 5 และ 6 โดยเป็นการรวมเนื้อหาความรู้ทั้งชุดกิจกรรมที่ 1 2 3 4 และ 5 (จำนวน 1 แบบฝึก)
10. ชุดที่ 6 พ่อกำเกลือกับโคต่าง เรื่องการจำระดับเสียง 5 – 3 (จำนวน 5 แบบฝึก)
11. แบบฝึกหัดทบทวนหลังชุดกิจกรรมสุดท้าย โดยเป็นการรวมเนื้อหาความรู้ทั้งชุดกิจกรรมที่ 1 2 3 4 5 และ 6 (จำนวน 1 แบบฝึก)

ภาพ 19 ภาพโครงร่างแบบฝึกหัดทบทวนขั้นระหว่าง ชุดที่ 2 และ 3

จากภาพ 19 มีโน้ตเพลงจำนวน 3 ห้อง โดยเป็นการรวมเนื้อหาความรู้ทั้งชุดกิจกรรมที่ 1 และ 2 (จำนวน 1 แบบฝึก)

ภาพ 20 ภาพโครงร่างแบบฝึกหัดทบทวนขั้นระหว่าง ชุดที่ 4 และ 5



จากภาพที่ 21 มีโน้ตเพลงจำนวน 6 ห้องเพลง ซึ่งเป็นการเพิ่มขึ้นมาจำนวน 3 ห้องเพลง จากแบบฝึกทบทวนแผ่นก่อนหน้า โดยเป็นการรวมเนื้อหาความรู้ทั้งชุดกิจกรรมที่ 1 2 และ 3 (จำนวน 1 แบบฝึก)

ภาพ 21 ภาพโครงร่างแบบฝึกหัดทบทวนขั้นระหว่าง ชุดที่ 3 และ 4

จากภาพ 20 มีจำนวน 9 ห้องเพลง ซึ่งเป็นการเพิ่มขึ้นมาจำนวน 3 ห้องเพลงจากแบบฝึกทบทวนแผ่นก่อนหน้าโดยเป็นการรวมเนื้อหาความรู้ทั้งชุดกิจกรรมที่ 1 2 3 และ 4 (จำนวน 1 แบบฝึก)

ในกิจกรรมแบบฝึกหัดสำหรับทบทวนจะเป็นการรวมความรู้จากชุดกิจกรรมก่อนหน้าเพิ่มเข้าไปเรื่อยๆ จำนวน 3-4 ห้อง จนครบทุกชุดกิจกรรม

## 2.2) การสร้างแบบจำลองชุดกิจกรรม

เมื่อผู้วิจัยได้พัฒนาโครงร่างจนครบทั้ง 6 ชุดกิจกรรม จึงได้นำโครงร่างมาลงสี ด้วยการระบายสีด้วยดินสอสีไม้

ด้านสีของตัวโน้ต ผู้วิจัยใช้สีแทนตัวโน้ตโดยอ้างอิงมาจากหนังสือเรียน *Music for Little Mozarts Book* เพื่อให้ง่ายต่อการจำและการอ่านโน้ตสำหรับการฝึกด้านการฟังและร้องของผู้เรียน โดยสีแต่ละสีที่ปรากฏในตัวโน้ตแต่ละตัวจะมีดังต่อไปนี้

โน้ตตัว โด ใช้สีเขียว  
 โน้ตตัว เร ใช้สีเหลือง  
 โน้ตตัว มี ใช้สีแดง  
 โน้ตตัว ซอล ใช้สีส้ม  
 โน้ตตัว ลา ใช้สีฟ้า

ภาพ 22 ตัวอย่างแบบจำลองชุดกิจกรรมชุดที่ 3 นิทานเรื่อง กระต่ายกับเต่า

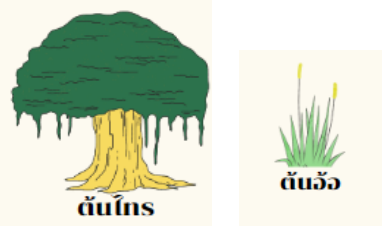
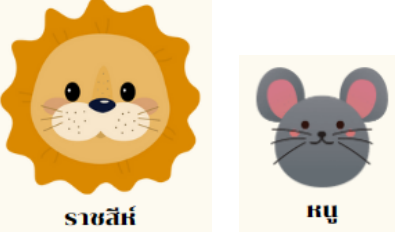
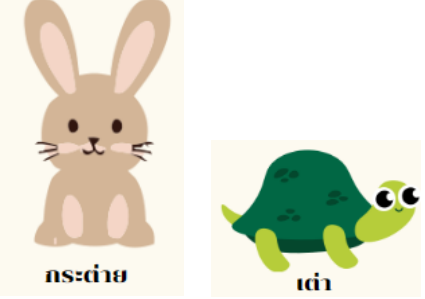
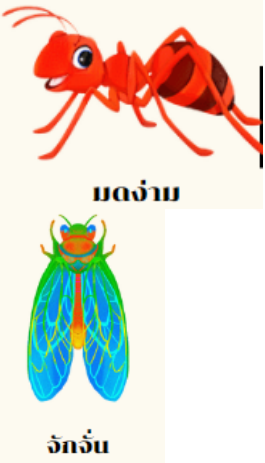
**ขั้น 3** นำแบบจำลองไปทดลองใช้กับผู้เรียนอายุ 9-12 ปี จำนวน 3 คน และได้สอบถามความเห็นต่อการใช้งาน จึงสรุปข้อมูลความคิดเห็นได้ดังนี้

1. ควรมิตัวหนังสือที่มีขนาดใหญ่ขึ้น
2. ภาพควรมีขนาดใหญ่ขึ้น สวยงามมากขึ้น สีเส้นควรชัดเจนมากขึ้น
3. ภาษาในการเล่านิทานประกอบชุดกิจกรรม ควรใช้คำที่ง่ายต่อการทำความเข้าใจและมีความทันสมัยมากขึ้น

**ขั้น 4** นำข้อมูลจากการทดลองใช้งานมาปรับปรุงแก้ไขและนำแบบจำลองจัดทำลงในโปรแกรมแคนวา (Canva) และส่งให้ผู้เชี่ยวชาญทำการประเมิน

ผู้วิจัยนำข้อมูลจากการทดลองใช้ชุดกิจกรรมไปปรับปรุงโดยเนื้อหาที่ปรับปรุงมีดังต่อไปนี้

1. ด้านภาพตัวละคร พัฒนาและลงสีให้สวยงามโดยใช้โปรแกรมแคนวา ได้ทั้งหมด 12 ตัวละครดังนี้

<p>ชุดที่ 1 ต้นไทรกับต้นอ้อ เรื่องการจำระดับเสียง 1 - 1</p>	 <p>ต้นไทร      ต้นอ้อ</p>
<p>ชุดที่ 2 ราชสีห์กับหนู เรื่องการจำระดับเสียง 1 - 5</p>	 <p>ราชสีห์      หนู</p>
<p>ชุดที่ 3 กระต่ายกับเต่า เรื่องการจำระดับเสียง 1 - 2</p>	 <p>กระต่าย      เต่า</p>
<p>ชุดที่ 4 มดง่ามกับจิ้งจั่น เรื่องการจำระดับเสียง 5 - 6</p>	 <p>มดง่าม      จิ้งจั่น</p>

<p>ชุดที่ 5 หมาจิ้งจอกกับนกกระสา เรื่องการ จำระดับเสียง 1 - 3</p>	 <p>จิ้งจอก</p>	 <p>นกกระสา</p>
<p>ชุดที่ 6 พ่อค้าเกลือกับโคดำ เรื่องการจำ ระดับเสียง 5 - 3</p>	 <p>พ่อค้าเกลือ</p>	 <p>โคดำ</p>

- 1) ด้านรูปแบบของตัวโน้ตและจังหวะอยู่ในรูปแบบของสื่อสัญลักษณ์ จากรูปแบบเดิมดังนี้  
วงกลม หมายถึง โน้ตตัวดำมีค่า 1 จังหวะ  
วงกลมมีขีด หมายถึง โน้ตตัวขาวมีค่า 2 จังหวะ  
ครึ่งวงกลม หมายถึง โน้ตเข้บ็ต 1 ชั้น  
สัญลักษณ์กากบาท หมายถึง หยุด 1 จังหวะ  
ได้ปรับปรุงแก้ไขดังนี้

วงกลม หมายถึง โน้ตตัวดำมีค่า 1 จังหวะ

วงกลมมีขีด หมายถึง โน้ตตัวขาวมีค่า 2 จังหวะ

ครึ่งวงกลม หมายถึง โน้ตเข้บ็ต 1 ชั้น

สัญลักษณ์กากบาท หมายถึง หยุด 1 จังหวะ

- 2) ด้านหน้าปกและหน้าที่ใช้อธิบายวัตถุประสงค์ ในแต่ละชุดกิจกรรมผู้วิจัยได้ใช้โปรแกรม  
แคนวาในการออกแบบด้านหน้าปกและหน้าที่ใช้อธิบายวัตถุประสงค์ในแต่ละชุดกิจกรรม



ภาพ 23 ตัวอย่างภาพหน้าปก ชุดที่ 5 หมาจิ้งจอกกับนกกระสา เรื่องการจำระดับเสียง 1 - 3

ดังนั้น ในแต่ละชุดกิจกรรมจึงมีแผ่นการ์ดที่เป็นองค์ประกอบดังต่อไปนี้

แผ่น 1 หน้าปก

แผ่น 2 วัตถุประสงค์และคำอธิบาย ซึ่งคำอธิบายจะอธิบายเพิ่มเติมในคู่มือการใช้งาน

แผ่น 3-7 แบบฝึกหัดทั้งหมดจำนวน 5 แบบฝึกหัด

แผ่นที่ 8 วัตถุประสงค์และคำอธิบาย ก่อนจะเข้าสู่แบบฝึกหัดทบทวน

แผ่น 9 แบบฝึกหัดทบทวนจำนวน 1 แบบฝึกหัด

**Concept**

- ท่างัน 3 ระดับเสียง
- Tonic - Mediant
- 3 Major (M3)

**คำอธิบาย**

**36**

 จิ้งจอก		 นกกระสา	
-------------	--	-------------	--

<p><b>Sing</b></p> <p>1.ร้องเนื้อ 2.ร้องโน้ต</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.ฟังท่างอง จานทร</li> <li>2.ร้องเนื้อ โน้ต หรือทร</li> <li>3.ร้องเนื้อ โน้ต ตามบทบาท ของตนเอง</li> <li>4.ผู้เรียนร้อง คนเดียวโดย ใช้มือท่างอง ของรัก ผ่านใจ</li> </ol>	<p><b>Pizzicato</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.ฟังท่างอง จานทร</li> <li>2.Pizz. หรือ ทร</li> <li>3.Pizz. ตาม บทบาทของ ตนเอง</li> <li>4.ผู้เรียน Pizz. คนเดียวโดย ใช้มือท่างอง ของรัก ผ่านใจ</li> </ol>	<p><b>Play</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.ฟังท่างอง จานทร</li> <li>2.เล่น หรือทร</li> <li>3.เล่น ตาม บทบาทของ ตนเอง</li> <li>4.ผู้เรียน เล่น คนเดียวโดย ใช้มือท่างอง ของรัก ผ่านใจ</li> </ol>
---	--	---

ภาพ 24 ตัวอย่างภาพวัตถุประสงค์ประกอบหน้าปก ชุดที่ 5 หมาจิ้งจอกกับนกกระสา เรื่องการจำระดับเสียง 1 - 3




ภาพ 25 แผ่นที่ 1 หน้าปก กิจกรรมชุดที่ 4 เรื่องมดง่ามกับจ๊กจั่น


27

**Concept**

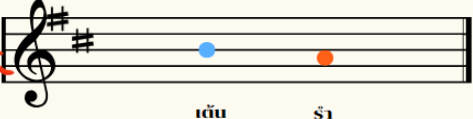
- ทำนอง 2 ระดับเสียง
- Dominant - Sub mediant
- 2 Major (M2)



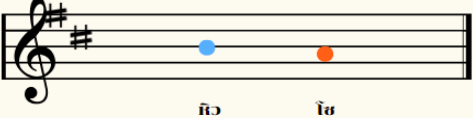
มดง่าม



จ๊กจั่น






เด่น      รัส



ทิว      โย

**คำอธิบาย**


→

→


**Sing**

1. ร้องเนื้อ  
2. ร้องโน้ต

**Pizzicato**

1. ฟังทำนอง  
จากครู  
2. Pizz. หรือ  
ครุ  
3. ร้องเนื้อ โต้  
ตามบทบาท  
ของตนเอง  
4. ผู้เรียนร้อง  
คนเดียวโดย  
ใช้มือทำนอง  
ของอีก  
ฝ่ายในใจ

**Play**

1. ฟังทำนอง  
จากครู  
2. เล่น หรือ  
ครุ  
3. เล่น ตาม  
บทบาทของ  
ตนเอง  
4. ผู้เรียน เล่น  
คนเดียวโดย  
ใช้มือทำนอง  
ของอีก  
ฝ่ายในใจ

ภาพ 26 แผ่นที่ 2 วัตถุประสงค์และคำอธิบาย กิจกรรมชุดที่ 4 เรื่องมดง่ามกับจ๊กจั่น

28

Sol Sol Sol Sol  
 ร่ำ เต็ม ร่ำ ร่ำ เต็ม ร่ำ  
 La La  
 Sol Sol Sol Sol  
 โธ หอ โธ โธ หอ โธ

ภาพ 27 แผ่นที่ 3 กิจกรรมชุดที่ 4 เรื่องมดง่ามกับจ๊กจั่น แบบฝึกหัดที่ 1

29

Sol Sol เต็ม เต็ม Sol Sol  
 ร่ำ ร่ำ เต็ม เต็ม ร่ำ ร่ำ  
 La La  
 Sol Sol เต็ม เต็ม Sol Sol  
 ร่ำ ร่ำ เต็ม เต็ม ร่ำ ร่ำ  
 La La  
 Sol Sol Sol Sol Sol Sol  
 โธ โธ โธ โธ โธ โธ โธ โธ

ภาพ 28 แผ่นที่ 4 กิจกรรมชุดที่ 4 เรื่องมดง่ามกับจ๊กจั่น แบบฝึกหัดที่ 2

ภาพ 29 แผ่นที่ 5 กิจกรรมชุดที่ 4 เรื่องมดง่ามกับจ๊กจั่น แบบฝึกหัดที่ 3

ภาพ 30 แผ่นที่ 6 กิจกรรมชุดที่ 4 เรื่องมดง่ามกับจ๊กจั่น แบบฝึกหัดที่ 4



32

ภาพ 31 แผ่นที่ 7 กิจกรรมชุดที่ 4 เรื่องมดง่ามกับจ๊กจั่น แบบฝึกหัดที่ 5

ในแบบฝึกหัดแผ่นที่ 5 ของทุกกิจกรรมจะเป็นการร้องและเล่นประสานระหว่างครูและ  
ผู้เรียนตามตัวละครบทบาทสมมติของตนเอง

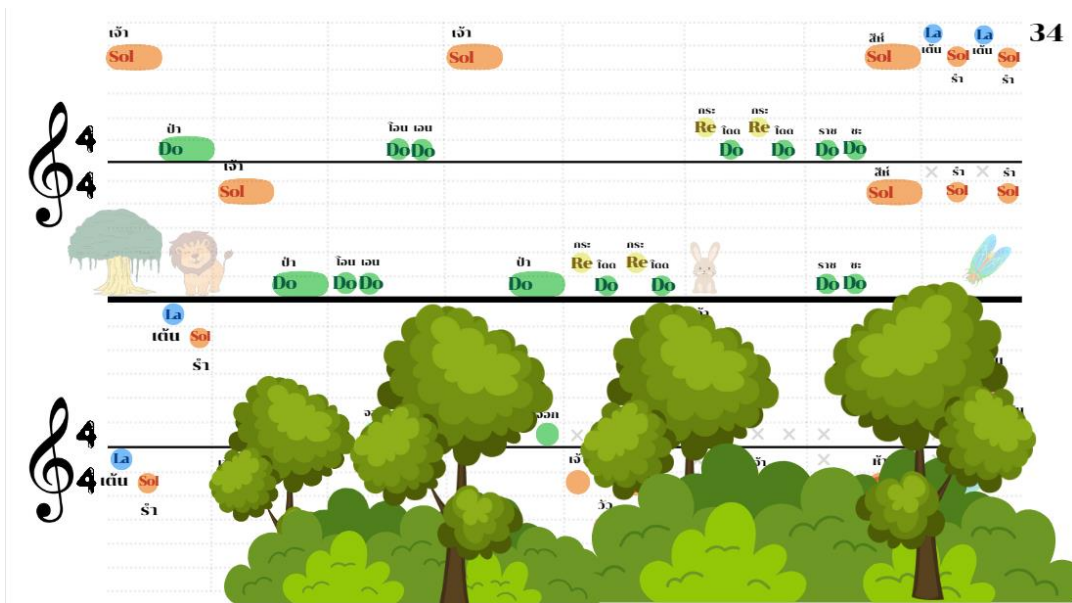
**Concept** 33

- Tonic - Tonic (Unison)
- Tonic - Dominant (P5)
- Tonic - Super Tonic (M2)
- Dominant - Sub mediant (M2)

ต้นไม้ โบน เบน  
รานสีห์ ราม มะ สีห์ เจ้า ป่า  
กระต่าย นะ โด

มดง่าม เบน ไร่

ภาพ 32 แผ่นที่ 8 วัตถุประสงค์และคำอธิบาย ก่อนจะเข้าสู่แบบฝึกหัดทบทวน



ภาพ 33 แผ่นที่ 9 แบบฝึกหัดทบทวนจำนวน 1 แบบฝึกหัด หลัง กิจกรรมชุดที่ 4 เรื่องมดง่ามกับจ๊กจั่น

เมื่อพัฒนาชุดกิจกรรมทั้งหมดในโปรแกรมแคนวาวอย่างเสร็จสมบูรณ์แล้ว ผู้วิจัยจึงนำชุดกิจกรรมปรี้นออกมาด้วยกระดาษ A4 และนำไปใส่สันด้านข้างเพื่อรวบรวมได้ทั้งหมดจำนวนชุดกิจกรรมทั้ง 6 ชุดกิจกรรม จำนวนทั้งสิ้น 52 แผ่น (รวมหน้าปกและวัตถุประสงค์) และนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญทำการประเมิน



ภาพ 34 ภาพชุดกิจกรรมทั้ง 6 ชุด

นอกจากชุดกิจกรรมทั้ง 6 ชุดที่ได้กล่าวมาแล้ว ในการวิจัยเรื่อง การนำเสนอชุดกิจกรรม บทบาทสมมติเพื่อพัฒนาการจำระดับเสียงผู้เรียนไวโอลินระดับต้น ยังมีเอกสารประกอบอื่น ๆ ที่สำคัญ ได้แก่ 1) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน และ 2) คู่มือประกอบการใช้งาน มีรายละเอียด ดังนี้

### 1.1.2 แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

#### หลักการสร้างแบบทดสอบ

ผู้วิจัยพัฒนาแบบทดสอบหัดก่อนเรียนและหลังเรียนโดยศึกษาต้นแบบจากหนังสือ *Alfred's Basic Piano Library: Ear Training Book 1A* มีเนื้อหาในการทดสอบด้านไสตท์ทักษะสำหรับผู้เรียนดนตรีในระดับเบื้องต้นและคัดเลือกเฉพาะหัวข้อการทดสอบเรื่องระดับเสียงในผู้เรียนแบบทดสอบที่ได้พัฒนาขึ้นแบ่งออกเป็น 2 ชุด เพื่อให้เกิดความเหมาะสมกับความถนัดของผู้เรียนแต่ละคน ได้แก่

- 1) แบบทดสอบในรูปแบบโดเคลื่อนที่ (Moveble – Do)
- 2) แบบทดสอบในรูปแบบโดคงที่ หรือ โดยอยู่กับที่ (Fixed – Do)

ในการทดสอบผู้เรียนจะแบ่งเป็นการวัดผลออกเป็นทักษะ 3 ด้านประกอบด้วย ด้านการฟัง ด้านการร้อง และด้านการเล่นไวโอลิน ซึ่งในแต่ละทักษะจะแบ่งออกเป็น 3 แบบทดสอบ ได้แก่

1) แบบทดสอบเพื่อวัดความสามารถในการฝึกฟังระดับเสียงที่ตรงกัน ในข้อนี้ผู้สอนจะเป็นผู้ที่เห็นข้อความเพียงคนเดียวโดยใช้การร้องหรือเล่นให้ผู้เรียนฟัง

2) แบบทดสอบสำหรับวัดการฝึกการจำแนกการไล่ระดับเสียงสูง เสียงต่ำ และระดับเสียงเดียวกัน ในข้อนี้ผู้สอนจะเป็นผู้ที่เห็นข้อความเพียงคนเดียวโดยใช้การร้องหรือเล่นให้ผู้เรียนฟัง

3) แบบทดสอบสำหรับการวัดความเข้าใจในเรื่องระดับเสียงและการจำระดับเสียงของผู้เรียน

ด้านการฟัง ในข้อนี้ผู้สอนจะเป็นผู้ที่เห็นข้อความเพียงคนเดียวโดยใช้การร้องหรือเล่นให้ผู้เรียนฟัง

ด้านการร้องและการเล่น มีเพียงข้อนี้เท่านั้นที่ผู้เรียนจะเห็นโจทย์คำถาม.

ด้านการเล่น ผู้วิจัยจะทดสอบเฉพาะการสีสายให้เกิดเสียง โดยการสีสายจากคันชักจะใช้เพียงลักษณะการสีสายเดี่ยวเท่านั้น หากผู้เล่นสีคันชักโดนสายอื่นร่วมด้วยหรือเป็นลักษณะการสีสายคู่จะถือว่าผู้เรียนเล่นเพี้ยน

ทั้งนี้ในข้อทดสอบสำหรับการวัดทักษะทั้ง 3 ด้าน จะเป็นโจทย์คำถามเดียวกันทั้งหมด ด้านการฟังจำนวน 15 คะแนน ด้านการร้องจำนวน 15 คะแนน ด้านการเล่นจำนวน 15 คะแนน รวมทั้งหมด 45 คะแนน ทั้งนี้



ภาพ 35 ตัวอย่างหน้าปกแบบทดสอบการฟัง ร้อง เล่น ในรูปแบบโดเคลื่อนที่ชุดกิจกรรมที่ 2

ต้นไม้อะ

ต้นหญ้า

ราชสีห์

หนู

**Concept**

- Tonic - Tonic (Unison)
- Tonic - Dominant (P5)

**คำอธิบาย**

ข้อ 1) ทดสอบความสามารถในการวัดระดับเสียงที่ตรงกัน (Pitch Matching)

ข้อ 2) ทดสอบการอ่านแบทการไล่ระดับเสียงสูง เสียงต่ำ หรือ ระดับเสียงเดียวกัน (go Up, Down or Same)

ข้อ 3) ทดสอบความเข้าใจในเรื่องระดับเสียง (Pitch)

ภาพ 36 ตัวอย่างคำอธิบายแบบทดสอบการฟัง ร้อง เล่น ในรูปแบบโดเคลื่อนที่ชุดกิจกรรมที่ 2

ข้อ 1) ทดสอบความสามารถในการวัดระดับเสียงที่ตรงกัน (Pitch Matching) (เต็ม 5 คะแนน)



- ผู้สอบเล่นโยนย์ที่กำหนดให้
- ผู้สอบเล่นตัวเลือกคำตอบและให้ผู้เรียนตอบว่าข้อใดคือระดับเสียงที่ตรงกับโยนย์ที่กำหนด

1.

A.

B.

2.

A.

B.

3.

A.

B.

4.

A.

B.

5.

A.

B.

ภาพ 37 ตัวอย่างแบบทดสอบการฟังข้อ 1 ในรูปแบบโดเคลื่อนที่ชุดกิจกรรมที่ 2

ข้อ 2) ทดสอบการอ่านการไล่ระดับเสียงสูง เสียงต่ำ หรือ ระดับเสียงเดียวกัน (go Up, Down or Same) (เต็ม 5 คะแนน)



- ผู้สอบเล่นโยนย์ หรือ ฆ้องทึบตนเอง หรือ ร้องเนื้อเพลง
- ให้ผู้เรียนระบุว่าโยนย์ที่กำหนดเป็นการไล่ระดับเสียงสูงขึ้น หรือ ต่ำลง

1.

2.

3.

4.

5.

ข้อ 3) ทดสอบความเข้าใจในเรื่องระดับเสียง (Pitch) (เต็ม 5 คะแนน)

- ผู้สอบเล่นโยนย์ หรือ ฆ้องทึบตนเอง หรือ ร้องเนื้อเพลง
- ให้ผู้เรียนระบุว่ามีข้อใดมีระดับเสียงต่างกันบ้าง โดยระบุถึงลำดับขั้นของระดับเสียง เช่น ต่างกัน 2 ระดับเสียง หรือ สูง 2 เป็นต้น

1.

2.

3.

4.

5.

ข้อ 1) ทดสอบความสามารถในการวัดระดับเสียงที่ตรงกัน (Pitch Matching) (เต็ม 5 คะแนน \*หมายเหตุ : โยนย์: 0.5 คะแนน)



- ผู้สอบเล่นโยนย์ที่กำหนดให้
- ผู้เรียนร้องระดับเสียงที่ได้ยิน

1.

2.

3.

4.

5.

ภาพ 38 ตัวอย่างแบบทดสอบการฟังข้อ 1 2 และ แบบทดสอบการร้องในข้อ 1 ในรูปแบบโดเคลื่อนที่ชุดกิจกรรมที่ 2

ข้อ 2) ทดสอบการอ่านแผนการไล่ระดับเสียงสูง เสียงต่ำ หรือ ระดับเสียงเดียวกัน (go Up, Down or same) (เต็ม 5 คะแนน \*หมายเหตุ : ชั่ว: 0.5 คะแนน)

- ผู้สอนบอกโจทย์ ได้ทันที ระยะห่างเสียง และ ระดับสูงต่ำ ของโน้ตตัวที่สอ
- ผู้สอนเล่น หรือ ร้องโน้ตตามระดับเสียงจากโจทย์ เพื่อเป็นเสียงดังต้นให้ผู้เรียนฟัง
- ผู้เรียนร้องระดับเสียงของโน้ตตัวที่ 2



**โน้ตไล่ขึ้น**

1. 2. 3. 4. 5.

**โน้ตไล่ลง**

1. 2. 3. 4. 5.

ภาพ 39 ตัวอย่าง แบบทดสอบการร้องข้อ 2 ในรูปแบบโดเคลื่อนที่ชุดกิจกรรมที่ 2

ข้อ 3) ทดสอบความเข้าใจในเรื่องระดับเสียง (Pitch) (โน้ตละ: 0.5 คะแนน)

- ผู้สอนให้ผู้เรียนดูภาพแบบทดสอบ
- ผู้เรียนร้องระดับเสียงตามที่โจทย์กำหนด

1. 2. 3. 4. 5.

ภาพ 40 ตัวอย่างแบบทดสอบการร้องข้อ 3 ในรูปแบบโดเคลื่อนที่ชุดกิจกรรมที่ 2

ข้อ 1) ทดสอบความสามารถในการร้องระดับเสียงที่ต่างกัน (Pitch Matching) (เต็ม 5 คะแนน)

- ผู้สอนเล่นไวโอลินที่กำหนดให้
- ผู้เรียนเล่นระดับเสียงที่ได้ยิน

ข้อ 2) ทดสอบการเรียงท่วงทำนองระดับเสียงสูง เสียงต่ำ หรือ ระดับเสียงเดียวกัน (go Up, Down or same) (เต็ม 5 คะแนน \*หมายเหตุ : ตัวละ 0.5 คะแนน)

- ผู้สอนบอกโจทย์ ได้แก่ ระดับเสียงสูง และ ระดับเสียงต่ำ ของโน้ตตัวที่สอง
- ผู้สอนเล่น หรือ ร้องโน้ตตัวแรกให้ผู้เรียนดูหรือฟัง แล้วเขียนเสียงตั้งต้นให้ผู้เรียนฟัง
- ผู้เรียนเล่นระดับเสียงของโน้ตตัวที่ 2

**โน้ตไล่ขึ้น**

**โน้ตไล่ลง**

ภาพ 41 ตัวอย่างแบบทดสอบการเล่นข้อ 1 และ 2 ในรูปแบบโดเคลื่อนที่ชุดกิจกรรมที่ 2

ข้อ 3) ทดสอบความเข้าใจในเรื่องระดับเสียง (Pitch) (มีเวลา: 0.5 คะแนน)

- ผู้สอนให้ผู้เรียนดูภาพแบบทดสอบ
- ผู้เรียนเล่นระดับเสียงตามที่โจทย์กำหนด

ภาพ 42 ตัวอย่างแบบทดสอบการเล่นข้อ 3 ในรูปแบบโดเคลื่อนที่ชุดกิจกรรมที่ 2



### การพัฒนาแบบทดสอบ

ผู้วิจัยได้พัฒนาและจัดทำแบบทดสอบในโปรแกรมแคนวาโดยเมื่อพัฒนาชุดแบบทดสอบทั้งหมดในโปรแกรมแคนวาอย่างเสร็จสมบูรณ์แล้ว ผู้วิจัยจึงนำแบบทดสอบปริ้นใส่กระดาษ A4 และนำไปใส่สันด้านข้าง ได้ทั้งหมดจำนวน 2 แบบทดสอบ ได้แก่ 1) แบบทดสอบในรูปแบบโดเคลื่อนที่ (Moveble – Do) และ 2) แบบทดสอบในรูปแบบโดคงที่ และสุดท้ายนำแบบทดสอบไปให้ผู้เชี่ยวชาญทำการประเมิน

#### 1.1.3 คู่มือประกอบการใช้งานชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาไสตท์ทักษะเรื่องระดับเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น

##### หลักการสร้างคู่มือ

ผู้วิจัยได้นำองค์ประกอบการสอนบทบาทสมมติ (ทศนา แชมมณี, 2564) มาประยุกต์รวมเข้ากับ การเรียนการสอนเพื่อพัฒนาไสตท์ทักษะด้านระดับเสียงในผู้เรียนไวโอลินระดับต้น (เริ่มจากการฟัง ไปสู่การร้องและนำไปสู่ การเล่น ในขั้นสุดท้าย) โดยมีขั้นตอนปรากฏในคู่มือดังต่อไปนี้

1. วัตถุประสงค์ในการเรียนแต่ละชุดกิจกรรม เป็นการกำหนดวัตถุประสงค์ในการเรียนแต่ละชุดกิจกรรม
2. บทบาทตัวละคร โดยแต่ละชุดกิจกรรมจะมีทั้งหมด 2 ตัวละคร ผู้เรียนและผู้สอนแบ่งบทบาทสมมติกัน ผู้เรียน 1 ตัวละคร และ ผู้สอน 1 ตัวละคร
3. เนื้อหาเนื้อหาในแต่ละเรื่อง การแสดงเนื้อหาในแต่ละเรื่องของนิทานอีสป
4. ภาพรวมขั้นตอนการทำกิจกรรม (ทศนา แชมมณี 2564)
  - 4.1 เล่านิทาน เริ่มจากผู้สอนเล่านิทานในชุดกิจกรรมที่กำลังเรียน
  - 4.2 ผู้เรียนและผู้สอนแบ่งบทบาทสมมติตามตัวละครในเนื้อเรื่อง ผู้เรียน 1 ตัวละคร และ ผู้สอน 1 ตัวละคร



ภาพ 43 ภาพเนื้อหาบทนิทานจากคู่มือการใช้ในชุดกิจกรรมที่ 1 เรื่องต้นไทรกับต้นอ้อ



ภาพ 44 ภาพตัวอย่างตัวละครที่ใช้แบ่งบทบาทสมมติในผู้เรียนกับผู้สอน

#### 4.1 การเรียนการสอนตามชุดกิจกรรม

มีลำดับการเรียนรู้ที่เริ่มจาก การฟัง การร้อง ไปสู่ การเล่น ในส่วนของเรียงลำดับการเรียนรู้ ฟัง ร้อง เล่น ผู้วิจัยได้นำแนวคิดการสอนสอดแทรกของโคคายคือ การฟัง และการร้อง มารวมเข้ากับหลักการสอนไวโอลินระดับต้นโดยเริ่มจาก การตีต (Pizz.) และ การสี (Arco) ตามลำดับ (Allen et al, 2004; Zerweck, 2016)

ภาพ 45 ตัวอย่างแผ่นแบบฝึกหัดในชุดกิจกรรมที่ 1 เรื่อง ต้นไทรกับต้นอ้อ

ขั้น 1 **ขั้นฟัง** เริ่มจากผู้สอนร้องเนื้อเพลงตามระดับเสียงตั้งแต่ห้องเพลงแรกจนถึงห้องเพลงสุดท้ายให้ผู้เรียนฟัง

ขั้น 2 **ขั้นร้อง** ผู้เรียนและผู้สอนผลัดกัน **ร้องเนื้อเพลง** ตามบทบาทสมมติของตนโดยผู้ที่เป็นตัวละครต้นไทรจะร้องก่อนตามด้วยผู้ที่เป็นตัวละครต้นอ้อจะร้องตามหลัง ลำดับการร้องจะเป็นการอ่านโน้ตในลักษณะ 2 แนว ไปตามห้องเพลงตั้งแต่ต้นเพลงจนจบเพลง

ขั้น 3 **ขั้นร้อง** ผู้เรียนและผู้สอนผลัดกัน **ร้องโน้ตซอลเฟจ** ตามบทบาทสมมติของตนโดยผู้ที่เป็นตัวละครต้นไทรจะร้องก่อนตามด้วยผู้ที่เป็นตัวละครต้นอ้อจะร้องตามหลัง ซึ่งลำดับการร้องจะเป็นการอ่านโน้ตในลักษณะ 2 แนว ไปตามห้องเพลงตั้งแต่ต้นเพลงจนจบเพลง

ขั้น 4 **ขั้นเล่น** ผู้เรียนและผู้สอนผลัดกัน **ดีดสาย (Pizzicato)** ตามบทบาทสมมติของตนโดยผู้ที่เป็นตัวละครต้นไทรจะดีดสายให้เกิดเสียงก่อนตามด้วยผู้ที่เป็นตัวละครต้นอ้อจะดีดสายให้เกิดเสียงตามหลัง ลำดับการดีดสายจะเป็นการเล่นโน้ตในลักษณะ 2 แนว ไปตามห้องเพลงตั้งแต่ต้นเพลงจนจบเพลง

ขั้น 5 **ขั้นเล่น** ผู้เรียนและผู้สอนผลัดกัน **สีสายด้วยคันชัก (Arco)** ตามบทบาทสมมติของตนโดยผู้ที่เป็นตัวละครต้นไทรจะสีสายไวโอลินก่อนตามด้วยผู้ที่เป็นตัวละครต้นอ้อจะสีสายไวโอลินตามหลัง ลำดับการสีสายจะเป็นการเล่นโน้ตในลักษณะ 2 แนว ไปตามห้องเพลงตั้งแต่ต้นเพลงจนจบเพลง

4.2 ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายความรู้ พฤติกรรม ความคิด ความรู้สึกของผู้แสดงบทบาทสมมติ และสรุปผลการเรียนที่ได้รับ

เมื่อจบการทำกิจกรรมในแต่ละชุดกิจกรรม ผู้สอนและผู้เรียนจะร่วมกันแสดงความคิดเห็นจากการฟังเรื่องราวและคติข้อคิดในนิทานอีสปแต่ละเรื่อง โดยผู้เรียนจะเป็นผู้แสดงความคิดเห็นก่อน และผู้สอนจะเป็นคนที่ช่วยสรุปรวบยอดความคิดให้กับผู้เรียนในภายหลัง ทั้งนี้การสรุปรวบยอดความคิดจะแตกต่างกันไปตามความคิดเห็นที่ผู้เรียนแต่ละคนได้วิเคราะห์ตัวละคร

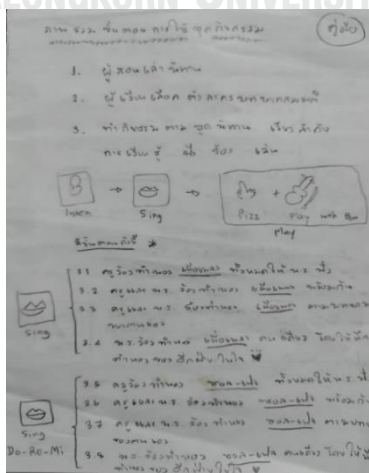
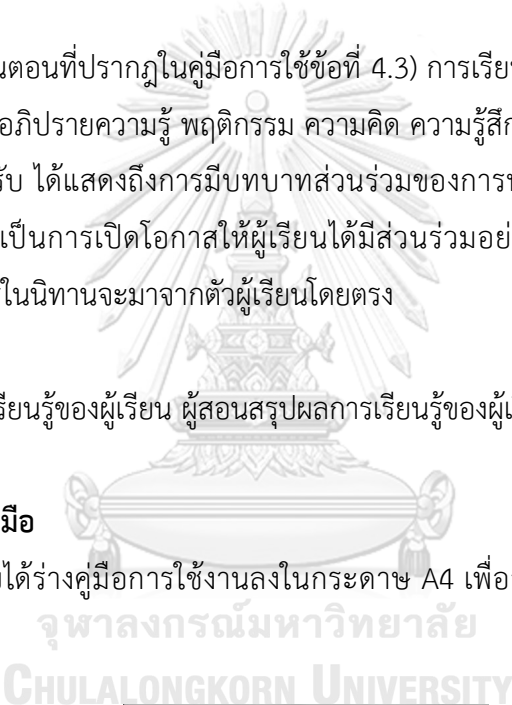
นอกจากการวิเคราะห์พฤติกรรมตัวละครในนิทานอีสปจากผู้เรียน ผู้สอนจะสรุปความรู้เรื่องระดับเสียงที่เรียนในชุดกิจกรรมนั้นให้ผู้เรียนฟังก่อนจบคาบเรียน

จากลำดับขั้นตอนที่ปรากฏในคู่มือการใช้ข้อที่ 4.3) การเรียนการสอนตามชุดกิจกรรม และ 4.4) ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายความรู้ พฤติกรรม ความคิด ความรู้สึกของผู้แสดงบทบาทสมมติ และสรุปผลการเรียนที่ได้รับ ได้แสดงถึงการมีบทบาทส่วนร่วมของการทำกิจกรรมระหว่างผู้เรียนและผู้สอนร่วมกัน รวมถึงเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมอย่างมากเพราะการคิดวิเคราะห์พฤติกรรมของตัวละครในนิทานจะมาจากตัวผู้เรียนโดยตรง

4.3 ผลการเรียนรู้ของผู้เรียน ผู้สอนสรุปผลการเรียนรู้ของผู้เรียนลงในสมุด

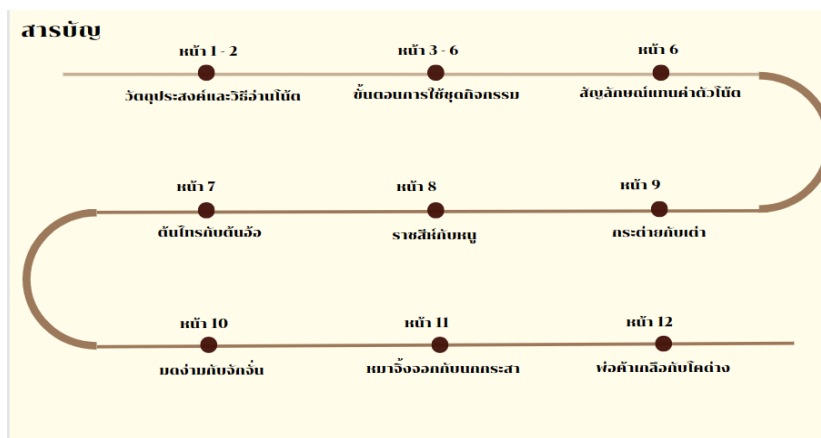
การพัฒนาคู่มือ

ขั้น 1 ผู้วิจัยได้ร่างคู่มือการใช้งานลงในกระดาษ A4 เพื่อจัดแบบฟอร์มของรายละเอียดทั้งหมดที่ในคู่มือ



ภาพ 46 ภาพโครงร่างคู่มือ

ชั้น 2 นำโครงร่างจัดทำลงในโปรแกรมแคนวา ได้หมด 11 หน้า ประกอบด้วย 1) หน้าปก 2) สารบัญ 3) วัตถุประสงค์และวิธีอ่านโน้ตในชุดกิจกรรม 4) ขั้นตอนการใช้ชุดกิจกรรม 5) เนื้อเรื่อง นิทานในแต่ละเรื่อง



ภาพ 47 สารบัญในคู่มือการใช้



ภาพ 48 ขั้นตอนการใช้ชุดกิจกรรมที่ปรากฏในคู่มือ

กาลครั้งหนึ่ง ราชสีห์เจ้าป่าตัวหนึ่งกำลังนอนหลับอยู่ใต้ต้นไม้ด้วยความสุข ในเวลานั้นได้มีเจ้าหญิงตัวจิ๋ววิ่งมาผ่าน ด้วยความรีบร้อนของเจ้าหญิง มันได้วิ่งไต่ขึ้นไปบนตัวของเจ้าป่าที่กำลังนอนหลับ เจ้าป่าตกใจตื่นขึ้นมาและจับเจ้าหญิงกินด้วยความโกรธ

สิงโต : ข้ากำลังฝันว่า ได้เป็นนายแบบสิงโตผู้สมบูรณ์แบบให้กับเรื่อง Lion King แล้วเจ้าก็มาทำข้าตื่นจากฝัน มาให้ข้าจับกินซะดีๆ

เจ้าหญิง : ไว้อชีวิตข้าและท่าน แล้วข้าจะไม่ลืมบุญคุณครั้งนี้

สิงโต : เจ้าตัวเล็กแค่นี้ จะมาช่วยอะไรข้าได้ แต่เอาเถอะ ข้าจะไว้อชีวิตเจ้าแล้วนี่ท่านั้น แล้วอย่ามาให้ข้าเห็นอีก

โศกคดีของเจ้าหญิงที่สิงโตปล่อยตัวเธอออกมา.. อยู่มาวันหนึ่ง ขณะที่เจ้าหญิงกำลังปาร์ตี้กับเพื่อนๆ มันได้ยินเสียงร้องที่คุ้นเคย จึงวิ่งตามหาเสียงและพบว่า เจ้าสิงโตที่เคยไว้อชีวิตมัน ได้ติดกับดักของนายพรานและกำลังฉีกเนื้อคำรามอยู่ในขัง.. ไม่รอช้า มันรีบเข้าไปกัดเชือกจนเชือกขาด ทำให้สิงโตรอดชีวิตออกมาได้ เนื่องจากมันถึง 2 ก็ได้เป็นเพื่อนรักและเที่ยวผจญภัยในป่าด้วยกันเสมอมา

นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า ... รู้จักทำคุณกับผู้อื่น สักวันต้องได้รับการตอบแทน

**วัตถุประสงค์ : Tonic-Dominant (P5)**  
**ห่างกัน 5 ระดับเสียง**  
**ราชสีห์กับหนู**

ภาพ 49 เนื้อหานิทานกิจกรรมชุดที่ 2 เรื่อง ราชสีห์กับหนู

ขั้น 3 เมื่อพัฒนาคู่มือชุดกิจกรรมทั้งหมดในโปรแกรมแคนวาวอย่างเสร็จสมบูรณ์แล้ว ผู้วิจัยจึงนำรีโนออกมาด้วยกระดาษ A4 นำไปใส่สันด้านข้างเพื่อรวบรวมได้ทั้งหมด จำนวนทั้งสิ้น 14 แผ่น และนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญทำการประเมิน



ภาพ 50 ภาพคู่มือชุดกิจกรรม

## 1.2 ผลการประเมินชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาเสียงสำหรับผู้เรียนโสตทักษะ เรื่องการจำระดับเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น (R2)

ผู้วิจัยได้ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนไวโอลินจำนวน 3 ท่าน ที่มีประสบการณ์สอนไม่ต่ำกว่า 8 ปี ในการสอนเด็กอายุ 9 – 12 ปี ทำการประเมินคุณภาพของชุดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้น โดยแบ่งการประเมินออกเป็น 2 ด้าน ได้แก่ ด้านแนวคิด และ ด้านจุดประสงค์ ใช้เกณฑ์การพิจารณาค่าค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Item - Objective Congruency Index) กำหนดเกณฑ์ค่าดัชนีความสอดคล้องที่ยอมรับได้ต้องมีค่าตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป จากการประเมินคุณภาพชุดกิจกรรมของผู้เชี่ยวชาญ ทั้ง 3 ท่าน พบว่า ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน มีความเห็นต่อชุดกิจกรรม **ด้านแนวคิด**มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.8 หมายถึง การประเมินคุณภาพของชุดกิจกรรมมีค่าดัชนีความสอดคล้องที่ **ยอมรับได้**และ**ด้านจุดประสงค์** มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.8 หมายถึง การประเมินคุณภาพของชุดกิจกรรมมีค่าดัชนีความสอดคล้องที่ **ยอมรับได้**

ตอนที่ 1 ด้านแนวคิด (ภาพรวมของกิจกรรม)						
ข้อ	ด้านแนวคิด (ภาพรวมของกิจกรรม)	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	ค่า IOC	ความสอดคล้อง
1	การสอนตามแนวคิดโดยสามารถส่งเสริมการพัฒนาโสตทักษะ ด้านการจดจำระดับเสียง ของผู้เรียนระดับต้น	1	1	0	0.67	ยอมรับ
2	ชุดกิจกรรมมีความสอดคล้องกับแนวคิดของโคดาเย สื่อสัญลักษณ์ การร้อง ระบบโสตเคลื่อนที่ ซอลเฟจ					
2.1	สื่อสัญลักษณ์มีขนาดแตกต่างกันเพื่อแสดงความชัดเจนด้านจังหวะและใช้ระดับของสัญลักษณ์แทนความแตกต่างด้านระดับเสียง	1	1	0	0.67	ยอมรับ
2.2	กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยเริ่มจากการฟัง และการร้องตามลำดับเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจในเรื่องการจดจำระดับเสียง	1	1	1	1.00	ยอมรับ
2.3	การเลือกใช้แนวคิดเรื่อง โด เคลื่อนที่ (Moveable do) ในบันไดเสียง D Major Scale มีความสอดคล้องกับทำนองของนิทานทั้ง ๔ เรื่อง	1	1	0	0.67	ยอมรับ
2.4	การเลือกใช้บันไดเสียงเพนตาโทนิคด้วยระบบซอลเฟจมีความสอดคล้องกับทำนองของนิทานทั้ง ๔ เรื่อง	1	1	1	1.00	ยอมรับ
3	การสอนด้วยวิธีการเล่านิทานผ่านบทบาทสมมติ สามารถส่งเสริมทักษะการเล่นโน้ตให้ตรงระดับเสียงในผู้เรียนระดับต้น	1	0	1	0.67	ยอมรับ
4	ชุดกิจกรรมมีความสอดคล้องกับการสอนแบบบทบาทสมมติ ทัศนาว แยมมณี (2564)					
4.1	ใช้การเล่านิทานเป็นลำดับแรก โดยใช้ระยะเวลา ๓ นาที	1	1	0	0.67	ยอมรับ
4.2	ใช้การแบ่งบทบาทสมมติระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน ระยะ ๒ นาที	1	1	0	0.67	ยอมรับ
4.3	การเรียนการสอนตามชุดกิจกรรม เรื่องลำดับการเรียนรู้ ฟัง ร้อง เล่น ระยะเวลา 10-15 นาที	1	1	1	1.00	ยอมรับ
4.4	ผู้สอนและเรียนอภิปรายด้านความรู้ และ พฤติกรรม ความคิด ความรู้สึกของผู้เรียนตามบทบาทสมมติ ระยะเวลา ๓ นาที	1	1	1	1.00	ยอมรับ
4.5	ผู้สอนและผู้เรียนสรุปผลการเรียนที่ได้รับ ระยะเวลา ๓ นาที	1	1	1	1.00	ยอมรับ
ค่าเฉลี่ย		1	0.91	0.55	0.8	

ภาพ 51 ตัวอย่างข้อคำถามด้านแนวคิดในแบบประเมินชุดกิจกรรมและผลการประเมิน

ตอนที่ 2 ด้านจุดประสงค์ (แยกแต่ละชุดกิจกรรม)						
1	ชุดที่ 1 ต้นหรือกับต้นอ้อ Tonic-Tonic (Unison)					
1.1	ชุดกิจกรรมมีความสอดคล้องในการพัฒนาทักษะด้านการฟัง (Listening) เพื่อจดจำระดับเสียง Tonic-Tonic (Do-Do)	1	0	1	0.67	ยอมรับ
1.2	สื่อสัญลักษณ์ ภาพตัวโน้ต มีความสอดคล้องกับการพัฒนาทักษะด้านการร้อง (Singing) เพื่อการจดจำระดับเสียง Tonic-Tonic (Do-Do)	1	1	0	0.67	ยอมรับ
1.3	สื่อสัญลักษณ์ ภาพตัวโน้ต มีความสอดคล้องกับการพัฒนาทักษะด้านการเล่นเครื่องสาย (Playing) โด้ดระดับเสียงที่ 1 และ 1 บนบันไดเสียง D major Scale (โน้ต D4)	1	1	1	1.00	ยอมรับ
2	ชุดที่ 2 ราชสีห์กับท่อน Tonic - Dominant (P5)					
2.1	ชุดกิจกรรมมีความสอดคล้องในการพัฒนาทักษะด้านการฟัง (Listening) เพื่อจดจำระดับเสียง Tonic - Dominant (Do-Sol)	1	0	1	0.67	ยอมรับ
2.2	สื่อสัญลักษณ์ ภาพตัวโน้ต มีความสอดคล้องกับการพัฒนาทักษะด้านการร้อง (Singing) เพื่อการจดจำระดับเสียง Tonic - Dominant (Do-Sol)	1	1	0	0.67	ยอมรับ
2.3	สื่อสัญลักษณ์ ภาพตัวโน้ต มีความสอดคล้องกับการพัฒนาทักษะด้านการเล่นเครื่องสาย (Playing) โด้ดระดับเสียงที่ 1 และ 5 บนบันไดเสียง D major Scale (โน้ต D-A)	1	1	1	1.00	ยอมรับ
3	ชุดที่ 3 กระต่ายกับเต่า Tonic- Super Tonic (M2)					
3.1	ชุดกิจกรรมมีความสอดคล้องในการพัฒนาทักษะด้านการฟัง (Listening) เพื่อจดจำระดับเสียง Tonic- Super Tonic (Do-Re)	1	1	1	1.00	ยอมรับ
3.2	สื่อสัญลักษณ์ ภาพตัวโน้ต มีความสอดคล้องกับการพัฒนาทักษะด้านการร้อง (Singing) เพื่อการจดจำระดับเสียง Tonic- Super Tonic (Do-Re)	1	1	0	0.67	ยอมรับ
3.3	สื่อสัญลักษณ์ ภาพตัวโน้ต มีความสอดคล้องกับการพัฒนาทักษะด้านการเล่นเครื่องสาย (Playing) โด้ดระดับเสียงที่ 1 และ 2 บนบันไดเสียง D major Scale (โน้ต D-E)	1	1	1	1.00	ยอมรับ
4	ชุดที่ 4 มดงานกับจิ้งจก Dominant - Submediant (M2)					
4.1	ชุดกิจกรรมมีความสอดคล้องในการพัฒนาทักษะด้านการฟัง (Listening) เพื่อจดจำระดับเสียง Dominant - Submediant (Sol-Fa)	1	0	1	0.67	ยอมรับ
4.2	สื่อสัญลักษณ์ ภาพตัวโน้ต มีความสอดคล้องกับการพัฒนาทักษะด้านการร้อง (Singing) เพื่อการจดจำระดับเสียง Dominant - Submediant (Sol-Fa)	1	1	0	0.67	ยอมรับ
4.3	สื่อสัญลักษณ์ ภาพตัวโน้ต มีความสอดคล้องกับการพัฒนาทักษะด้านการเล่นเครื่องสาย (Playing) โด้ดระดับเสียงที่ 5 และ 4 บนบันไดเสียง D major Scale (โน้ต A-B)	1	1	1	1.00	ยอมรับ
5	ชุดที่ 5 หมาสีงกับนกกระจา Tonic - Mediant (M3)					
5.1	ชุดกิจกรรมมีความสอดคล้องในการพัฒนาทักษะด้านการฟัง (Listening) เพื่อจดจำระดับเสียง Tonic - Mediant (Do-Mi)	1	0	1	0.67	ยอมรับ
5.2	สื่อสัญลักษณ์ ภาพตัวโน้ต มีความสอดคล้องกับการพัฒนาทักษะด้านการร้อง (Singing) เพื่อการจดจำระดับเสียง Tonic - Mediant (Do-Mi)	1	1	0	0.67	ยอมรับ
5.3	สื่อสัญลักษณ์ ภาพตัวโน้ต มีความสอดคล้องกับการพัฒนาทักษะด้านการเล่นเครื่องสาย (Playing) โด้ดระดับเสียงที่ 1 และ 3 บนบันไดเสียง D major Scale (โน้ต D-F#)	1	1	1	1.00	ยอมรับ
6	ชุดที่ 6 หงส์กับปลา Dominant - Mediant (m3)					
6.1	ชุดกิจกรรมมีความสอดคล้องในการพัฒนาทักษะด้านการฟัง (Listening) เพื่อจดจำระดับเสียง Dominant - Mediant (Sol-Mi)	1	0	1	0.67	ยอมรับ
6.2	สื่อสัญลักษณ์ ภาพตัวโน้ต มีความสอดคล้องกับการพัฒนาทักษะด้านการร้อง (Singing) เพื่อการจดจำระดับเสียง Dominant - Mediant (Sol-Mi)	1	1	0	0.67	ยอมรับ
6.3	สื่อสัญลักษณ์ ภาพตัวโน้ต มีความสอดคล้องกับการพัฒนาทักษะด้านการเล่นเครื่องสาย (Playing) โด้ดระดับเสียงที่ 5 และ 3 บนบันไดเสียง D major Scale (โน้ต A-F#)	1	1	1	1.00	ยอมรับ
ค่าเฉลี่ย						0.80

ภาพ 52 ข้อคำถามด้านจุดประสงค์ในแบบประเมินชุดกิจกรรมและผลการประเมิน

นอกจากนี้ผู้เชี่ยวชาญได้ให้ข้อสังเกตรวมถึงคำแนะนำเกี่ยวกับชุดกิจกรรมเพิ่มเติมดังนี้

**ด้านแนวคิด จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย**

แนวคิดและการออกแบบมีความน่าสนใจ และถือว่าเป็นหัวข้อที่แปลกใหม่ในการเรียนไวโอลิน อีกทั้งยังเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในนักเรียนไวโอลินระดับเริ่มต้น ทางด้านจำนวนเนื้อหาและบทเพลงที่ใช้เรียนมีความเหมาะสมกำลังดี นอกจากนี้การเลือกใช้บันไดเสียงเพนทาโทนิคเป็นแนวทางที่ดีและเหมาะสมในชุดกิจกรรม เนื่องจากเป็นบันไดเสียงส่วนมากที่พบในบทเพลงของไทยและในเอเชีย ทำให้ผู้เรียนส่วนใหญ่ในประเทศไทยล้วนมีความคุ้นชินกับบันไดเสียงดังกล่าว แต่เนื่องจากผู้เรียนอายุ 9-12 ปี อยู่ในวัยเด็กตอนปลาย เนื้อหาบทเพลงที่มีเค้าโครงมาจากนิทานพื้นบ้านหรือนิทานอีสป สำหรับผู้เรียนกลุ่มเป้าหมายบางคนอาจไม่ได้มีความชื่นชอบหรือสนใจเรื่องราวในนิทานมากเกินไปพอ เนื้อหาบทเพลงจึงควรเพิ่มความน่าสนใจให้มากขึ้น รวมถึงการใช้สัญลักษณ์ให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่ต้องการสอนสามารถทำให้มีความน่าสนใจและจุดเด่นได้มากขึ้น



### ด้านจุดประสงค์

ชุดกิจกรรมเป็นทางเลือกที่น่าสนใจสำหรับผู้สอนไวโอลินเพื่อช่วยส่งเสริมทักษะด้านการฟัง ด้านการจำระดับเสียงแก่ผู้เรียน แต่ในด้านการปฏิบัติเครื่องดนตรี หากผู้เรียนขาดการฝึกซ้อมอย่างต่อเนื่องอาจส่งผลให้การปฏิบัติทักัดโน้ตได้ตรงระดับเสียงไม่เป็นไปตามประสิทธิภาพได้อย่างเต็มที่

### ข้อคิดเห็นอื่น ๆ เพิ่มเติม

ส่วนของแผ่นการ์ดชุดกิจกรรมแต่ละแผ่นด้านการฟังระดับเสียงควรมีการเพิ่มคิวอาร์โค้ดให้ผู้เรียนสามารถสแกนเพื่อฟังเสียงได้ด้วยตนเอง

## ตอน 2 ผลของการใช้ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติในเรื่องการพัฒนาโสตทักษะ เรื่องการจำระดับเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น

ผู้วิจัยได้ทำการทดลองใช้ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติในเรื่องการพัฒนาโสตทักษะ เรื่องการจำระดับเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้นผู้เรียนไวโอลินระดับต้นอายุ 9-12 ปี จำนวน 8 คน เป็นระยะเวลา 6 สัปดาห์และเก็บข้อมูลผลสัมฤทธิ์ด้านความรู้ก่อนและหลังโดยใช้แบบวัดความรู้ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น ผลการเก็บข้อมูลของผู้เรียนสามารถแบ่งเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะดนตรีในภาพรวม และผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะดนตรีรายบุคคล

การทดลองครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้ลำดับการเรียนการสอนเริ่มจาก การฟัง การร้อง ไปสู่ การเล่น จากการสอนโดยไม่ใช้เครื่องดนตรีสู่การสอนโดยใช้เครื่องดนตรี ข้อค้นพบจากการทดลองใช้ชุดกิจกรรมพบว่าทักษะที่ผู้เรียนมีพัฒนาการในระยะเวลา 6 สัปดาห์ได้ดีตามลำดับคือ ทักษะการฟัง การเล่น และการร้อง

### 2.1 ผลสัมฤทธิ์ในภาพรวมจากการใช้ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาเสียงสำหรับผู้เรียนโสตทักษะ เรื่องการจำระดับเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น กับนักเรียนจำนวน 8 คน เป็นระยะเวลา 6 สัปดาห์

การใช้ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาการจำระดับเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้นผ่านขั้นตอนลำดับการเรียนรู้ ใน 3 ทักษะ ได้แก่ ทักษะการฟัง การร้อง และการเล่น ผู้วิจัยพบว่า การจำระดับเสียง เป็นพื้นฐานสำคัญที่ผู้เรียนสามารถแสดงออกให้เห็น วัดและ ประเมินได้ การวิจัยครั้งนี้พบว่าในผู้เรียนทั้ง 8 คนจากทักษะการฟัง การร้อง และ การเล่น ในผู้เรียนบางคนมีความเป็นอิสระต่อกัน และในผู้เรียนบางคนมีความเชื่อมโยงกันทั้ง 3 ทักษะ โดยสามารถแบ่งผู้เรียนทั้ง 8 คน ออกเป็น 2 กลุ่มตามระดับพื้นฐานทางดนตรี ได้แก่ 1) กลุ่มไม่มีพื้นฐานทางดนตรีมาก่อน หมายถึง

นักเรียนที่เริ่มเรียนเป็นครั้งแรก และไม่มีพื้นฐานด้านการเล่นไวโอลินมาก่อน และ 2) กลุ่มที่มีพื้นฐานทางดนตรีมาก่อน หมายถึง นักเรียนที่เริ่มเรียนไวโอลินมาเป็นระยะเวลา 3 เดือนแล้ว

ผลการทดลองใช้ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติและนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น ไปวัดระดับในผู้เรียน จากผลคะแนนในด้านการฟัง การร้อง และ การเล่น พบว่าบทบาทสมมติสามารถส่งเสริมทักษะการฟัง การเล่น และ การร้อง ให้ตรงระดับเสียงนั้นมีกิจกรรมที่ได้ผลชัดเจนและชุดกิจกรรมที่ได้ผลไม่ชัดเจน โดยกิจกรรมที่ได้ผลชัดเจนจะมีค่าคะแนนหลังการทดสอบเพิ่มขึ้นสูงอย่างเห็นได้ชัดเจนและกิจกรรมที่ได้ผลไม่ชัดเจนจะมีคะแนนหลังการทดสอบใกล้เคียงกับคะแนนก่อนการทดสอบ ซึ่งสามารถแสดงรายละเอียดจากตาราง 1-3 ได้ดังนี้



ตาราง 9 ตารางบทบาทสมมติที่เอื้อต่อการฟัง ให้ตรงระดับเสียง

ชุดกิจกรรม	บทบาทสมมติและคำ ที่ใช้ฟัง	ระดับเสียง	การเล่น								จำนวนผลสรุปจาก การใช้แบบทดสอบที่ ได้ผลชัดเจนจาก ผู้เรียนทั้ง 8 คน	
			กลุ่ม 1.1		กลุ่ม 1.2			กลุ่ม 3				
			คน 2	คน 4	คน 1	คน 3	คน 5	คน 6	คน 7	คน 8		
1	ต้นไทร – ลอย มา	โต โต	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	จำนวน 8 คน
	ต้นอ้อ – โอน เอน	โต โต	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	จำนวน 8 คน
2	ราชสีห์ - ราช ชะ สี, เจ้า ป่า	โต โต ซอล, ซอล โต	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	จำนวน 8 คน
	หนู - กัด เชือก, เชือก ขาด	โต ซอล, ซอล โต	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	จำนวน 8 คน
3	กระต่าย – กระ โตด	เร โต	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	จำนวน 8 คน
	เต่า - เต่าคลาน	โต เร	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	จำนวน 8 คน
4	มดง่าม – เต็น ร้า, ร้า เต็น ร้า	ลา ซอล, ซอล ลา ซอล	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	จำนวน 8 คน
	จ๊กจั่น - หิว โซ, โซ หิว โซ	ลา ซอล, ซอล ลา ซอล	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	จำนวน 8 คน
5	หมาจิ้งจอก-จิ้งจอก, จอก จิ้ง จอก	มี โต, โต มี โต										จำนวน 0 คน
	นกกระสา- อ้า ปาก, ปาก อ้า ปาก	มี โต, มี โต มี										จำนวน 0 คน
6	พ่อค้าเกลือ – เจ้า นาย	ซอล มี	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	จำนวน 8 คน
	โคต่าง - เจ้า วั	ซอล มี	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	จำนวน 8 คน
จำนวนผลสรุปชุดกิจกรรมจากการใช้แบบทดสอบที่ ได้ผลชัดเจนในผู้เรียนรายบุคคล			5 ชุด	5 ชุด	5 ชุด	5 ชุด	5 ชุด	5 ชุด	5 ชุด	5 ชุด	5 ชุด	

การสังเกตเห็นได้  หมายถึง ได้ผลชัดเจน และ  หมายถึง สังเกตได้ไม่ชัดเจน

กลุ่ม 1.1 หมายถึง กลุ่มนักเรียนไม่มีพื้นฐานมาก่อนและมีพัฒนาการทางการร้องที่ช้า

กลุ่ม 1.2 หมายถึง กลุ่มนักเรียนไม่มีพื้นฐานมาก่อน แต่สามารถพัฒนาการร้องได้และมีการเรียนรู้ที่ดี

กลุ่ม 3 หมายถึง กลุ่มผู้เรียนที่มีพื้นฐานด้านการฟังและการเล่นมาก่อน

ตาราง 10 ตารางบทบาทสมมติที่เอื้อต่อการเล่น ให้ตรงระดับเสียง

ชุดกิจกรรม	บทบาทสมมติและคำ ที่ใช้ฟัง	ระดับเสียง	การเล่น								จำนวนผลสรุปจาก การใช้แบบทดสอบที่ ได้ผลชัดเจนจาก ผู้เรียนทั้ง 8 คน	
			กลุ่ม 1.1		กลุ่ม 1.2			กลุ่ม 3				
			คน 2	คน 4	คน 1	คน 3	คน 5	คน 6	คน 7	คน 8		
1	ต้นไทร – ลอย มา	โต โต	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	จำนวน 8 คน
	ต้นอ้อ – โอน เอน	โต โต	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	จำนวน 8 คน
2	ราชสีห์ - ราช ชะ สี, เจ้า ป่า	โต โต ซอล, ซอล โต	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	จำนวน 8 คน
	หนู - กัด เชือก, เชือก ขาด	โต ซอล, ซอล โต	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	จำนวน 8 คน
3	กระต่าย – กระ โตด	เร โต	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	จำนวน 8 คน
	เต่า - เต่าคลาน	โต เร	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	จำนวน 8 คน
4	มดง่าม – เต็น ร้า, ร้า เต็น ร้า	ลา ซอล, ซอล ลา ซอล	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	จำนวน 8 คน
	จ๊กจั่น - หิว โซ, โซ หิว โซ	ลา ซอล, ซอล ลา ซอล	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	จำนวน 8 คน
5	หมาจิ้งจอก-จิ้งจอก, จอก จิ้ง จอก	มี โต, โต มี โต										จำนวน 0 คน
	นกกระสา- อ้า ปาก, ปาก อ้า ปาก	มี โต, มี โต มี										จำนวน 0 คน
6	พ่อค้าเกลือ – เจ้า นาย	ซอล มี	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	จำนวน 8 คน
	โคต่าง - เจ้า วั	ซอล มี	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	จำนวน 8 คน
จำนวนผลสรุปชุดกิจกรรมจากการใช้แบบทดสอบที่ ได้ผลชัดเจนในผู้เรียนรายบุคคล			5 ชุด	5 ชุด	5 ชุด	5 ชุด	5 ชุด	5 ชุด	5 ชุด	5 ชุด	5 ชุด	

การสังเกตเห็นได้  หมายถึง ได้ผลชัดเจน และ  หมายถึง สังเกตได้ไม่ชัดเจน

กลุ่ม 1.1 หมายถึง กลุ่มนักเรียนไม่มีพื้นฐานมาก่อนและมีพัฒนาการทางการร้องที่ช้า

กลุ่ม 1.2 หมายถึง กลุ่มนักเรียนไม่มีพื้นฐานมาก่อน แต่สามารถพัฒนาการร้องได้และมีการเรียนรู้ที่ดี

กลุ่ม 3 หมายถึง กลุ่มผู้เรียนที่มีพื้นฐานด้านการฟังและการเล่นมาก่อน

ตาราง 11 ตารางบทบาทสมมติที่เอื้อต่อการร้อง ให้ตรงระดับเสียง

ชุดกิจกรรม	บทบาทสมมติและคำที่ใช้ฟัง	ระดับเสียง	การร้อง								จำนวนผลสรุปจากการใช้แบบทดสอบที่ได้ผลชัดเจนจากผู้เรียนทั้ง 8 คน
			กลุ่ม 1.1		กลุ่ม 1.2				กลุ่ม 3		
			คน 2	คน 4	คน 1	คน 3	คน 5	คน 6	คน 7	คน 8	
1	ต้นไทร – ลอย มา	โด โด	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	จำนวน 8 คน
	ต้นอ้อ – โอน เอน	โด โด	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	จำนวน 8 คน
2	ราชสีห์ - ราช ชะ สี, เจ้า ป่า	โด โด ซอล, ซอล โด			✓	✓			✓	✓	จำนวน 4 คน
	หนู - กัด เชือก, เชือก ขาด	โด ซอล, ซอล โด			✓	✓			✓	✓	จำนวน 4 คน
3	กระต่าย – กระโดด	เร โด	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	จำนวน 8 คน
	เต่า - เต่าคลาน	โด เร	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	จำนวน 8 คน
4	มดง่าม – เต็น รำ, รำ เต็น รำ	ลา ซอล, ซอล ลา ซอล							✓	✓	จำนวน 2 คน
	จักจั่น - หิว โซ, โซ หิว โซ	ลา ซอล, ซอล ลา ซอล							✓	✓	จำนวน 2 คน
5	หมาจิ้งจอก-จิ้งจอก, จอก จิ้ง จอก	มี โด, โด มี โด			✓	✓	✓	✓	✓	✓	จำนวน 6 คน
	นกกระสา- อ้า ปาก, ปาก อ้า ปาก	มี โด, มี โด มี			✓	✓	✓	✓	✓	✓	จำนวน 6 คน
6	พ่อค้าเกลือ – เจ้า นาย	ซอล มี	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	จำนวน 8 คน
	โคต่าง - เจ้า วัว	ซอล มี	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	จำนวน 8 คน
จำนวนผลสรุปชุดกิจกรรมจากการใช้แบบทดสอบที่ได้ผลชัดเจนในผู้เรียนรายบุคคล			3 ชุด	3 ชุด	4 ชุด	4 ชุด	3 ชุด	3 ชุด	6 ชุด	6 ชุด	

การสังเกตเห็นได้  หมายถึง ได้ผลชัดเจน และ  หมายถึง สังเกตได้ไม่ชัดเจน

กลุ่ม 1.1 หมายถึง กลุ่มนักเรียนไม่มีพื้นฐานมาก่อนและมีพัฒนาการทางการร้องที่ช้า

กลุ่ม 1.2 หมายถึง กลุ่มนักเรียนไม่มีพื้นฐานมาก่อน แต่สามารถพัฒนาการร้องได้และมีการเรียนรู้ที่ดี

กลุ่ม 3 หมายถึง กลุ่มผู้เรียนที่มีพื้นฐานด้านการฟังและการเล่นมาก่อน

ข้อมูลจากตารางสามารถสรุปได้ดังนี้

1) **กลุ่มนักเรียนที่ไม่มีพื้นฐานมาก่อน** พบพัฒนาการทางทักษะการฟัง การเล่น การร้องให้ตรงระดับเสียง 2 ลักษณะ คือ

1.1) **นักเรียนที่มีพัฒนาการทางการร้องให้ตรงระดับเสียงต่ำกว่าพัฒนาการทางการฟังและการเล่นให้ตรงระดับเสียง**

นักเรียนกลุ่มนี้จะมีลำดับพัฒนาจากการฟังสู่การเล่น แต่ยังไม่แสดงพัฒนาการทางการร้องให้เห็นได้ชัดเจน โดยที่ข้ามทักษะการร้อง จากนักเรียนทั้งหมด 8 คน กลุ่มนักเรียนที่ไม่มีพื้นฐานมาก่อน และมีพัฒนาการทางการร้องที่ช้า ได้แก่นักเรียนคนที่ 2 และ 4 พบว่ามีลำดับการเรียนรู้ในการพัฒนาไสตทักษะการจำระดับเสียงเริ่มจากการฟัง ไปสู่ การเล่น ซึ่งและมีทักษะการร้องที่เป็นอิสระจากทักษะการฟังและการเล่น

1.2) **นักเรียนที่มีพัฒนาการทางการร้องให้ตรงระดับเสียงใกล้เคียง หรือ สอดคล้องกับพัฒนาการทางการฟังและการเล่นให้ตรงระดับเสียง**

จากนักเรียนทั้งหมด 8 คน กลุ่มนักเรียนที่ไม่มีพื้นฐานมาก่อน แต่สามารถพัฒนาการร้องได้และมีการเรียนรู้ที่ดี ได้แก่นักเรียนคนที่ 1 3 5 และ 6 พบว่าผู้เรียนจะมีลำดับพัฒนาการเรียนรู้ทั้ง 3 ทักษะที่เชื่อมโยงกัน ได้แก่ ทักษะการฟัง การร้อง การเล่น

### จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

2) **กลุ่มผู้เรียนที่มีพื้นฐานด้านการฟังและการเล่นมาก่อน**

พบพัฒนาการทางทักษะทั้ง 3 ด้าน ใกล้เคียง หรือ สอดคล้องและเชื่อมโยงกัน โดยมีลำดับพัฒนาการมากไปน้อยจากการฟัง การร้อง และการเล่น ตามลำดับ

จากนักเรียนทั้งหมด 8 คน กลุ่มนักเรียนที่ได้รับการปูพื้นฐานด้านการฟังและการเล่นมาก่อน ได้แก่ นักเรียนคนที่ 7 และ 8 พบว่าผู้เรียนจะมีลำดับพัฒนาการเรียนรู้ทั้ง 3 ทักษะที่เชื่อมโยงกัน ได้แก่ ทักษะการฟัง การร้อง การเล่น

**ข้อค้นพบเพิ่มเติม**

ข้อค้นพบจากการสังเกตการเรียนรู้ของนักเรียนด้านการจำระดับเสียงของผู้เรียนหลังการใช้ชุดกิจกรรมที่ผู้วิจัยนำลักษณะบุคคลิก หรือ ชื่อตัวละคร มาสร้างเป็นคำร้องให้ตรงกับระดับเสียงในแต่ละ

ละชุดกิจกรรมเพื่อใช้สำหรับการฝึกฟังและร้องในแต่ละชุดกิจกรรม ทำให้ค้นพบวิธีการเรียนรู้ที่น่าสนใจของผู้เรียนดังนี้

**ตัวอย่าง** ชุดกิจกรรมที่ 3 การสอนในระดับเสียง โทนิค (โด) และ ซุปเปอร์โทนิค (เร) ใช้นิทานเรื่อง กระต่ายกับเต่า

ตัวละคร เต่า แทนด้วยโน้ต โด เร ใช้คำร้องคือ เต่า คลาน เพื่อแทนระดับเสียงโน้ต โด เร  
ตัวละคร กระต่าย แทนด้วยโน้ต เร โด ใช้คำร้องคือ กระ โดด เพื่อแทนระดับเสียงโน้ต เร โด

ในช่วงการเรียนการสอนผ่านชุดกิจกรรมเพื่อฝึกสอดทักษะผู้เรียนและผู้สอนจะแทนบทบาทสมมติของตนตามตัวละครในนิทาน เช่น ผู้เรียนแทนตัวละครเต่า และผู้สอนแทนตัวละครกระต่าย เมื่อฝึกการฟังและร้องในชุดกิจกรรม ผู้เรียนและผู้สอนจะสลับกันร้องคำร้องที่ตรงกับระดับเสียงตามตัวละครบทบาทสมมติของตน รายละเอียดต่อไปนี้จะแสดงให้เห็นว่า การเชื่อมโยงชุดความจำกับเรื่องราวสมมติ จะเอื้อให้เกิดความรู้และความเข้าใจที่คงทนในระยะยาว และมีประสิทธิภาพมากขึ้น

**ด้านการฟัง** ผู้เรียนบางคนจะตอบคำถามในลักษณะเชื่อมโยงและจำได้ว่าระดับเสียงที่ได้ยินเป็นระดับเสียงที่อยู่ในนิทานเรื่องใดหรือบทบาทสมมติของตัวละครใดและเชื่อมโยงไปสู่การบอกคำตอบเป็นตัวโน้ตในภายหลัง เช่น ผู้สอนเล่นโน้ต โด เร ผู้เรียนจะบอกว่า ตนจำได้ว่าระดับเสียงนี้อยู่ในเรื่องกระต่ายกับเต่า เป็นเสียงที่ร้องว่า เต่า คลาน และตอบว่า โน้ตที่ได้ยินคือระดับเสียง โด เร ในภายหลัง

**ด้านการร้อง** พบว่าเมื่อทำแบบทดสอบเก็บคะแนนด้านการร้อง เมื่อผู้สอนเล่นตัวโน้ต โด เร ผู้เรียนบางคนจะร้องตามว่า เต่า คลาน ทันที แสดงถึงผู้เรียนเชื่อมโยงเนื้อร้องในบทบาทสมมติเพื่อการจำระดับเสียงและตอบว่าเป็นโน้ต โด เร ในภายหลัง

**ด้านการเล่น** พบว่าผู้เรียนบางคนสามารถร้องไปพร้อมกับเล่น โดยใช้เนื้อร้องจากบทบาทสมมติในนิทานและผู้เรียนสามารถเลื่อนนิ้วตามหาเสียงที่ตนร้องได้ถูกต้องตามระดับเสียงเช่น การเล่นระดับเสียง เร โด ผู้เรียนจะร้องคำร้องว่า กระ โดด ไปพร้อมกับการเล่น ส่งผลให้สามารถเลื่อนนิ้วได้ตรงระดับเสียง เร โด

ข้อสรุปจากผลสัมฤทธิ์ในภาพรวมจากการใช้ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาเสียงสำหรับผู้เรียนสอดทักษะ เรื่องการจำระดับเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น กับนักเรียนจำนวน 8 คน เป็นระยะเวลา 6 สัปดาห์ พบว่าทักษะการฟัง การร้อง การเล่นให้ตรงระดับเสียงเป็นทักษะที่เป็นอิสระต่อกันและมีความเชื่อมโยงกัน ดังเห็นได้จากผู้เรียนกลุ่มที่มีพื้นฐานจะมีความสามารถและ

พัฒนาการในทักษะทั้ง 3 ในทิศทางเดียวกัน ส่วนผู้เรียนกลุ่มที่ไม่มีพื้นฐานจะมีความสามารถและพัฒนาการในทักษะทั้ง 3 แตกต่างอย่างเป็นอิสระต่อกัน โดยผลการสังเกตพบว่ากลุ่มที่ไม่มีพื้นฐานจะมีความสามารถทักษะการฟังและการเล่น สามารถพัฒนาได้ใน 6 สัปดาห์ส่วนทักษะการร้องให้ตรงระดับเสียงจำเป็นต้องใช้เวลามากขึ้น และ ข้อค้นพบเพิ่มเติมพบว่าผู้เรียนสามารถจำระดับเสียงได้ผ่านการเชื่อมโยงกับบทบาทสมมติได้ดังนี้ *ด้านการฟัง* ผู้เรียนบางคนสามารถเชื่อมโยงบทบาทสมมติกับระดับเสียงโดยจำได้ว่าระดับเสียงที่ได้ยินเป็นระดับเสียงที่อยู่ในนิทานเรื่องใดหรือบทบาทสมมติของตัวละครใดและเชื่อมโยงไปสู่การบอกคำตอบเป็นตัวโน้ตในภายหลัง *ด้านการร้อง* ผู้เรียนเชื่อมโยงเนื้อร้องในบทบาทสมมติเพื่อการจำระดับเสียงและบอกเป็นชื่อตัวโน้ตในภายหลัง *ด้านการเล่น* พบว่าผู้เรียนบางคนสามารถร้องไปพร้อมกับเล่น โดยใช้เนื้อร้องจากบทบาทสมมติในนิทานและผู้เรียนสามารถเลื่อนนิ้วตามหาเสียงที่ตนร้องได้ถูกต้องตามระดับเสียง

**2.2 ผลสัมฤทธิ์รายบุคคล** จากการใช้ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาเสียงสำหรับผู้เรียนโสตทักษะ เรื่องการจำระดับเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น

การใช้ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาการจำระดับเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้นผ่านลำดับขั้นตอนการเรียนรู้ ใน 3 ทักษะ ได้แก่ ทักษะการฟัง การร้อง และการเล่น ผู้วิจัยพบว่า การจำระดับเสียงเป็นพื้นฐานสำคัญที่นักเรียนสามารถแสดงออกให้เห็น วัดและประเมินได้ อย่างไรก็ตามการวิจัยครั้งนี้ยังพบว่าทักษะการฟัง การร้อง และ การเล่น ให้ตรงระดับเสียงด้วยการใช้บทบาทสมมติมีความเป็นอิสระต่อกันในผู้เรียนแต่ละคน จากผู้เรียนทั้งหมด 8 คน ผู้วิจัยได้แบ่งผลสัมฤทธิ์รายบุคคลออกเป็นรายบุคคล ดังนี้

### 2.2.1 นักเรียนที่ไม่มีพื้นฐานและมีพัฒนาการด้านทักษะการร้องในระดับซ้ำ

กลุ่มนักเรียนที่ไม่มีพื้นฐานและมีพัฒนาการด้านทักษะการร้องในระดับซ้ำ มีจำนวนทั้งหมด 2 คน เป็นนักเรียนคนที่ 2 และคนที่ 4 ในลำดับการวิจัย นักเรียนทั้งคู่เป็นนักเรียนหญิง อายุ 10 และ 12 ปี โดยไม่มีทักษะด้านการปฏิบัติไวโอลินมาก่อนเข้าร่วมการเก็บข้อมูลวิจัย

**พัฒนาการด้านการฟัง** ผู้เรียนทั้งสองมีลักษณะและพฤติกรรมในการเรียนรู้ด้านการการฟังที่มีแนวโน้มสูงขึ้นหลังจากเรียนชุดกิจกรรม เมื่อระดับเสียงใ

ตที่ผู้เรียนไม่มั่นใจในการร้องหรือการเล่นผู้เรียนแสดงสีหน้าไม่มั่นใจและให้ผู้สอนร้องหรือเล่นระดับเสียงให้ฟังอีกครั้งโดยอาศัยทักษะการฟังเพื่อหาระดับเสียงเป็นหลัก

**พัฒนาการด้านการเล่น** ผู้เรียนทั้งสองมีลักษณะและพฤติกรรมในการเรียนรู้ด้านการการเล่นที่มีแนวโน้มสูงขึ้นหลังจากเรียนชุดกิจกรรม เมื่อระดับเสียงใดที่ผู้เรียนเล่นไม่ตรงระดับเสียงผู้เรียน



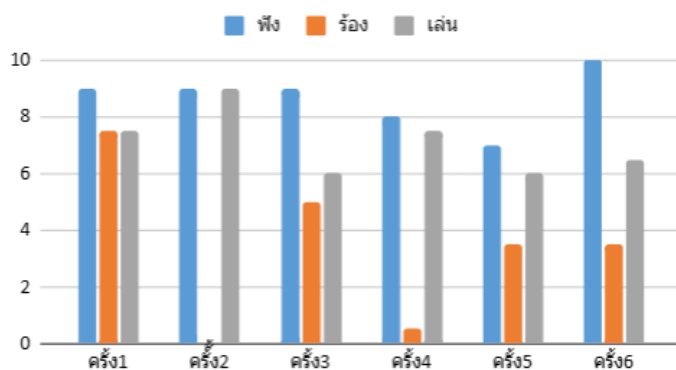
จะแสดงท่าที่ไม่มั่นใจและขอให้ผู้สอนร้องหรือเล่นให้ฟังใหม่เสมอและสามารถกดนิ้วเพื่อเลื่อนหา ระดับเสียงได้ตรงเสียงอย่างรวดเร็ว

**พัฒนาการด้านการร้อง** เป็นกลุ่มผู้เรียนที่มีพัฒนาการด้านการร้องที่ไม่สูงมากทำให้การเก็บคะแนนระดับพัฒนาการด้านการร้องจากการทำแบบทดสอบมีคะแนนไม่สูงเท่ากลุ่มผู้เรียนกลุ่มอื่น แม้ว่าการร้องจะหาช่วงเสียงสำหรับเปล่งเสียงร้องไม่ตรงเท่าที่ควรแต่ทักษะด้านการเล่นผู้เรียนสามารถกดนิ้วได้ตรงระดับเสียงอย่างรวดเร็ว

เมื่อมองจากแผนภูมิผู้เรียนคนที่ 2 และนักเรียนคนที่ 4 มีลักษณะที่คล้ายกันคือ ระดับคะแนนพัฒนาการของผู้เรียนทั้งสองมีแนวโน้มพัฒนาการด้านเล่นและการฟังที่สูงกว่าทักษะการร้อง เป็นส่วนมาก ด้านการฟังระดับการพัฒนาในชุดกิจกรรมที่ 6 ระดับเสียง โดมินันท์ และมีเตียน มีแนวโน้มในการพัฒนาสูงสุดและด้านการร้องชุดกิจกรรมครั้งที่ 1 ระดับเสียง 1-1 มีแนวโน้มพัฒนาสูงสุดทั้งคู่

## นักเรียนคนที่ 2

### ฟัง, ร้อง และ เล่น



	ฟัง	ร้อง	เล่น
ครั้งที่ 1	9	7.5	7.5
ครั้งที่ 2	9	0	9
ครั้งที่ 3	9	5	6
ครั้งที่ 4	8	0.5	7.5
ครั้งที่ 5	7	3.5	6
ครั้งที่ 6	10	3.5	6.5

คะแนนรวม	ก่อน	หลัง	การพัฒนา
	38	90	52

คะแนนรวม	ก่อน	หลัง	การพัฒนา
	28	48	20

คะแนนรวม	ก่อน	หลัง	การพัฒนา
	41.5	84	42.5

### ภาพรวมทั้ง 3 ทักษะจากแผนภูมิและตารางของนักเรียนคนที่ 2

หลังจากทดลองใช้ชุดกิจกรรมและทำแบบทดสอบหลังเรียนทักษะที่ผู้เรียนคนที่ 2 สามารถทำคะแนนแบบทดสอบหลังเรียนได้มากที่สุดได้แก่ ทักษะการฟัง 90 การเล่น 84 และ การร้อง 48 ตามลำดับ นอกจากนี้เมื่อมองแผนภูมิพบว่า ทักษะด้านการร้องครั้งที่ 2 และ ครั้งที่ 4 มีคะแนนระดับการพัฒนาต่ำกว่าชุดกิจกรรมทั้งหมด มีข้อสังเกตว่าเป็นระดับเสียงที่ร้องยากสำหรับผู้เรียน ด้านการเล่นพบว่าชุดกิจกรรมครั้งที่ 4 มีระดับการพัฒนาสูงกว่าครั้งที่ 3 แม้ว่าจะมีระยะห่างของเสียงรวมถึงการกตัญญูที่เหมือนกัน จึงคาดว่าเป็นเพราะผู้เรียนได้รับการฝึกฝนมาจากครั้งที่ 3 ก่อนแล้ว ครั้งที่ 4 จึงมีระดับพัฒนาการที่สูงกว่า

### ลักษณะและพฤติกรรมในการเรียนรู้ จากการสังเกตในห้องเรียนของผู้สอน

#### ด้านการฟัง

*การจำระดับเสียงผ่านการเชื่อมโยงกับบทบาทสมมติเป็นการจำระดับเสียงผ่านตัวละครแล้วจึงตอบเป็นตัวโน้ตภายหลัง*

เมื่อทำแบบทดสอบเพื่อเก็บคะแนนผู้เรียนสามารถฟังเสียงที่มีระดับเสียงตรงกันได้โดยการพยักหน้าตอบได้ถูกต้องว่าระดับเสียงในข้อคำถามมีระดับเสียงตรงกันและสามารถจำแนกระดับเสียงว่าข้อคำถามที่ฟังนั้นมีลักษณะโน้ตไล่ขึ้นหรือโน้ตไล่ลงและตอบได้ถูกต้อง รวมถึงการฟังและตอบว่าระดับเสียงที่ได้ยินเป็นโน้ตตัวใดโดยเมื่อผู้เรียนได้ยินระดับเสียงจากข้อคำถามผู้เรียนสามารถตอบได้ทันทีว่าอยู่ในนิทานเรื่องใด ตัวละครใดที่ร้องระดับเสียงดังกล่าวแล้วจึงตอบเป็นตัวโน้ตในภายหลัง

#### ด้านการเล่น

*นักเรียนสามารถประเมินตนเองได้และมีความพยายามที่จะเล่นให้ตรงเสียง*

หากโน้ตตัวใดที่ผู้เรียนเล่นเพี้ยนจะแสดงสีหน้าไม่มั่นใจ เป็นการประเมินตนเอง ผู้เรียนจะขอเล่นใหม่ทันทีและจะขอให้ ครูช่วยร้องโน้ตคูนั่นให้ได้ยิน (โตะ เร) เพื่อช่วยให้หาระดับเสียงได้ตรง กับครุรวมไปถึงการลอกเลียนเสียง สั้น ยาว (Acticulation) จากครุได้หมดทุกเสียง เช่น โน้ตตัวไหนครุร้องเสียงยาวผู้เรียนจะเล่นโน้ตยาวตาม เมื่อผู้เรียนมั่นใจจึงแจ้งผู้สอนว่า "หนูทดลองเล่นคนเดียวได้ไหมคะ" และสามารถเล่นได้ตรงระดับเสียงและหากระดับเสียงใดที่ผู้เรียนไม่ถนัดในการเล่น เมื่อสามารถเล่นได้ตรงระดับเสียงแล้วผู้เรียนจะฝึกเล่นซ้ำๆด้วยตนเอง

## ด้านการร้อง

*ผู้สอนร้องด้วยจะร้องได้ตรงระดับเสียง*

แต่หากผู้เรียนร้องด้วยตนเองจะมีเสียงที่ค่อนข้างเพี้ยน

*ใช้การไล่สเกลในการหาระดับเสียง*

เช่น ชุดกิจกรรมที่ 4 ร้องไล่สเกล โด เร มี ฟา ซอล ก่อนจึงร้องโน้ตตัว ซอล ได้ตรงระดับเสียง นอกจากนี้ทุกกิจกรรมที่เป็นระดับเสียงใหม่ในการเรียนผู้เรียนจะใช้เวลาในการฝึกร้องซึ่งกิจกรรมการ์ดแผ่นที่ 3 หรือ 4 ในแต่ละชุดกิจกรรมจึงร้องตรงระดับเสียง มีข้อสังเกตคือหากโน้ตตัวใดที่นักเรียนไม่มั่นใจหรือร้องไม่ตรงระดับเสียงจะใช้การฮัมเสียงเสมอ

*ผู้เรียนถนัดร้องไล่โน้ตขึ้นมากกว่าไล่เสียงลงต่ำ*

มีเพียงคู่ระดับเสียง 5 3 ที่สามารถร้องไล่เสียงลงได้ค่อนข้างดี ผู้เรียนได้กล่าวว่าจากชุดกิจกรรมทั้งหมดระดับเสียงที่ร้องยากได้แก่ ระดับเสียง 1 5, 5 6 และ 1 3 คู่ที่ร้องง่ายคือระดับเสียง 1 2 รวมถึงเมื่อทำแบบทดสอบหลังเรียนผู้เรียนสามารถตอบได้ว่าเป็นโน้ตในระดับเสียงใดได้ถูกต้องแต่เปล่งเสียงในการร้องไม่ตรงระดับเสียง โดยเฉพาะโน้ต 1 5 และ 5 6

## ด้านอื่นๆ

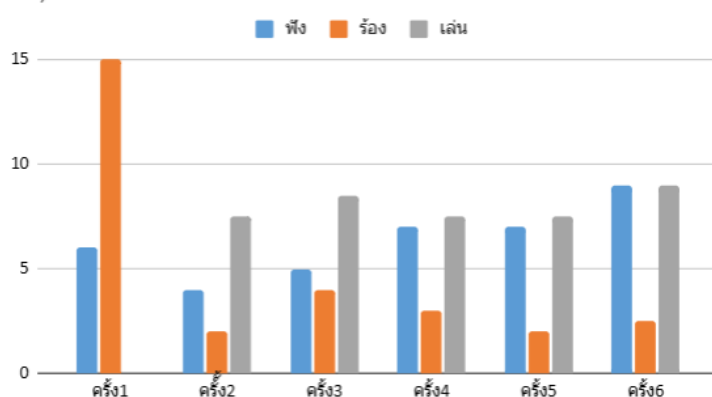
*การให้ความคิดเห็นด้านคุณธรรมในนิทานอีสปจากผู้เรียน*

จากนิทานในชุดกิจกรรมทั้ง 6 เรื่อง ผู้วิจัยจะยกตัวอย่างการให้ความคิดเห็นด้านคุณธรรมในนิทานอีสปจากผู้เรียนคนที่ 2 ในเรื่อง ต้นไทรกับต้นอ้อ โดยผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นว่า แม้ว่าต้นอ้อจะมีลำต้นที่เรียวเล็กและต้นไทรดูเป็นต้นไม้ที่มีขนาดใหญ่โตกว่าแต่ครั้งเมื่อเจอแรงลมต้นอ้อจะอ่อนโน้มไปตามแรงลมทำให้ต้นเองไม่ถูกพัดโค่นลงดังเช่นต้นไทรและต้นอ้อยังสามารถต้านทานลมพายุได้ ซึ่งผู้เรียนกล่าวว่า เมื่อฟังข้อคิดของนิทานเรื่องนี้ทำให้นึกถึงคำอบรมสั่งสอนของคุณพ่อและคุณแม่ของผู้เรียนที่ได้สอนว่าให้เป็นผู้อ่อนน้อมถ่อมตน ควรกล่าวขอบคุณผู้ใหญ่อยู่เสมอเมื่อผู้ใหญ่มอบสิ่งของให้ ซึ่งผู้เรียนเห็นว่าการกระทำของต้นอ้อเป็นการกระทำที่เห็นควรและถูกต้อง เปรียบเสมือนคนที่อ่อนน้อมถ่อมตนและกล่าวขอบคุณผู้ใหญ่อยู่เสมอ เมื่อถึงช่วงชั้นตอนการสอนที่แบ่งบทบาทสมมติระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน

ผู้เรียนได้ขอแสดงบทบาทสมมติเป็นต้นอ้อ กล่าวคือ ผู้เรียนใช้การร้องและเล่นในบรรทัดที่เป็นตัวละครต้นอ้อ ส่วนผู้สอนใช้การร้องและเล่นในบรรทัดที่เป็นตัวละครต้นไทร

#### นักเรียนคนที่ 4

##### ฟัง, ร้อง และ เล่น



คะแนนระดับพัฒนาการ			
	ฟัง	ร้อง	เล่น
ครั้งที่ 1	6	15	0
ครั้งที่ 2	4	2	7.5
ครั้งที่ 3	5	4	8.5
ครั้งที่ 4	7	3	7.5
ครั้งที่ 5	7	2	7.5
ครั้งที่ 6	9	2.5	9

คะแนนรวมการฟัง		
ก่อน	หลัง	การพัฒนา
51.5	89.5	38

คะแนนรวมการร้อง		
ก่อน	หลัง	การพัฒนา
17.5	41	28.5

คะแนนรวมการเล่น		
ก่อน	หลัง	การพัฒนา
47	86	40

#### ภาพรวมทั้ง 3 ทักษะจากแผนภูมิและตารางของนักเรียนคนที่ 4

หลังจากทดลองใช้ชุดกิจกรรมและทำแบบทดสอบหลังเรียนทักษะที่ผู้เรียนคนที่ 4 สามารถทำคะแนนแบบทดสอบหลังเรียนได้มากที่สุดคือ ทักษะการฟัง 89.5 การเล่น 89 และ การร้อง 41 ตามลำดับ นอกจากนี้เมื่อมองแผนภูมิพบว่า ผู้เรียนทำคะแนนการเล่นครั้ง 1 ได้ดีมาก่อนแล้วจึงไม่มีระดับการพัฒนา

#### ลักษณะและพฤติกรรมในการเรียนรู้ จากการสังเกตในห้องเรียนของผู้สอน

##### ด้านการฟัง

##### ผู้เรียนเชื่อมโยงการฟังกับบทบาทสมมติ

ผู้เรียนสามารถตอบคำถามจากแบบทดสอบในข้อคำถาม “ข้อใดเป็นระดับเสียงเดียวกัน” ได้ถูกต้องและตอบได้ว่า “คู่ระดับเสียงจากข้อคำถามเป็นโน้ตที่มีลักษณะไล่ขึ้นหรือไล่ลง” ได้ถูกต้อง รวมถึงตอบได้ว่า “ข้อคำถามที่ได้ยินเป็นตัวโน้ตระดับเสียงใด” ได้ถูกต้อง และผู้เรียน

สามารถเชื่อมโยงการฟังกับบทบาทสมมติ เช่น ระดับเสียง 1-5 ผู้เรียนจำได้ว่าเป็นระดับเสียงที่อยู่ในนิทานเรื่องราชสีห์กับหนูเพราะมีลักษณะเสียงที่ห่างกันมาก และ 5-6 ผู้เรียนจำได้ว่าระดับเสียงที่ฟังอยู่ในนิทานเรื่องมดง่ามกับจ๊กจั่นเพราะมีลักษณะเสียงที่สูง

### ด้านการเล่น

*ระดับเสียงใดที่ผู้เรียนไม่มั่นใจจะขอให้ผู้สอนร้องหรือเล่นเพื่อฟังระดับเสียงจากผู้สอน*

จากการสังเกตพบว่าหากผู้สอนใช้เสียงร้องสำหรับการให้ระดับเสียงเป็นต้นแบบ ผู้เรียนจะไม่มั่นใจและไม่สามารถหาระดับเสียงได้ตรงแต่หากผู้สอนให้เสียงกับผู้เรียนโดยการปฏิบัติจากเสียงไวโอลินโดยตรงผู้เรียนจะสามารถเลื่อนนิ้วเพื่อหาระดับเสียงได้ทันที และมีข้อสังเกตในผู้เรียนคนที่ 4 ว่าขั้นตอนการเรียนรู้จากการฟังและร้องตามระดับเสียงจากผู้สอนทั้งการร้องและการเล่นจำเป็นต้องอยู่ในลักษณะการสร้างเสียงแบบเดียวกัน เช่นเสียงร้องของครูกับเสียงร้องของผู้เรียน หรือ เสียงเล่นของครูกับเสียงเล่นของผู้เรียน ผู้เรียนจึงจะสามารถฟังและทำตามได้อย่างเข้าใจ

### ด้านการร้อง

*หาระดับเสียงโดยการร้องฮัมเบาๆกับตนเอง*

การฝึกร้องในทุกชุดกิจกรรมผู้เรียนจะฟังผู้สอนและใช้เวลาสักพักในการหาระดับเสียงโดยการร้องฮัมเบาๆกับตนเองและในช่วงแรกผู้สอนต้องบอกผู้เรียนว่าช่วงเสียงใดที่ผู้เรียนเปล่งเสียงร้องได้ระดับเสียงที่ถูกต้อง ต่างจากกลุ่มผู้เรียนกลุ่มอื่นที่สามารถร้องตอบสนองผู้สอนได้ตรงระดับเสียงในทันที เมื่อผู้เรียนฝึกการร้องถึงแผ่นกิจกรรมที่ 4 และ 5 ผู้เรียนเริ่มจำระดับเสียงที่ถูกต้องได้โดยแสดงให้เห็นจากระดับเสียงใดที่ผู้เรียนร้องไม่ตรงเสียงจะมีสีหน้าไม่มั่นใจในการร้อง หากระดับเสียงใดที่ผู้เรียนร้องได้ตรงระดับเสียงจะเปล่งเสียงร้องดัง ยิ้มและพยักหน้าให้กับผู้สอน จากการสังเกตของครูผู้สอนพบว่าชุดกิจกรรมครั้งที่ 2 ระดับเสียง 1 2 , ครั้งที่ 4 ระดับเสียง 5 6 และ ครั้งที่ 6 ระดับเสียง 1 3 เป็นระดับเสียงที่ร้องยากมากที่สุดของผู้เรียนจากทุกชุดกิจกรรม

### ด้านอื่นๆ

*การให้ความคิดเห็นด้านคติธรรมในนิทานอีสปจากผู้เรียน*

จากนิทานในชุดกิจกรรมทั้ง 6 เรื่อง ผู้วิจัยจะยกตัวอย่างการให้ความคิดเห็นด้านคติธรรมในนิทานอีสปจากผู้เรียนคนที่ 4 ในเรื่อง ราชสีห์กับหนู โดยผู้เรียนได้กล่าวชื่นชมตัวละครหนูว่าเป็นผู้ที่มั่นใจกว้างขวางน่าเอาเป็นแบบอย่างแม้ว่าเจ้าราชสีห์ข่มขู่ว่าจะถูกจับกินในตอนต้นเรื่องแต่เมื่อถึงคราวจำเป็นก็ยังคงมีน้ำใจเข้าไปช่วยเหลือราชสีห์

## 2.2.2 นักเรียนที่ไม่มีพื้นฐานมาก่อน แต่สามารถพัฒนาการร้องได้และมีการเรียนรู้ที่ดี

กลุ่มนักเรียนที่ไม่มีพื้นฐาน แต่มีพัฒนาการและการเรียนรู้ที่ดีมีจำนวนทั้งหมด 4 คน เป็นนักเรียนคนที่ 1 คนที่ 3 คนที่ 5 และคนที่ 6 ในลำดับการวิจัย ได้แก่ นักเรียนเพศหญิงอายุ 9 ปี จำนวน 2 คน อายุ 12 ปี จำนวน 1 คน และนักเรียนชายอายุ 10 ปี จำนวน 1 คน ซึ่งนักเรียนทั้งสี่คนไม่มีทักษะด้านการปฏิบัติไวโอลินมาก่อนเข้าร่วมการเก็บข้อมูลวิจัย

**พัฒนาการด้านการฟัง** ผู้เรียนทั้งสี่คนมีพัฒนาการด้านการฟังที่ดีและการจำได้รวดเร็วทำให้ได้รับคะแนนจากการทำแบบทดสอบหลังการเรียนเพิ่มขึ้นทุกชุดกิจกรรมและมีคะแนนพัฒนาการที่มีแนวโน้มสูงขึ้นทุกคน

**พัฒนาการด้านการเล่น** ผู้เรียนทั้งสี่คนสามารถเลื่อนกดนิ้วเพื่อหาระดับเสียงได้ตรงระดับเสียงในทุกชุดกิจกรรมและผู้เรียนบางรายในกลุ่มสามารถร้องไปพร้อมกับการเล่นได้ตรงระดับเสียงด้วยตัวเอง

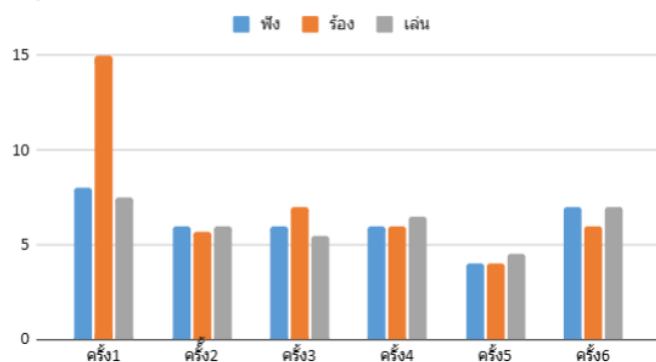
**พัฒนาการด้านการร้อง** ผู้เรียนทั้งสี่คนสามารถเปล่งเสียงร้องได้ตรงระดับเสียงและการจำระดับเสียงที่ถูกต้องตั้งแต่การ์ดกิจกรรมแผ่นแรกของทุกชุดกิจกรรมได้ในทันทีและสามารถร้องระดับเสียงจากเนื้อร้องตัวละครและตัวโน้ตซอลเฟจได้ตรงระดับเสียงตั้งแต่การทำกิจกรรมชุดแรกจนถึงชุดสุดท้าย

เมื่อมองจากแผนภูมิ นักเรียนคนที่ 1 คนที่ 3 คนที่ 5 และ คนที่ 6 มีลักษณะที่คล้ายกันคือลำดับการเรียนรู้ทั้ง 3 ทักษะ ประกอบด้วย การฟัง การร้องและการเล่นมีระดับการพัฒนาในแนวโน้มที่สูงขึ้นและใกล้เคียงกันทั้ง 3 ทักษะ

### จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

#### นักเรียนคนที่ 1

##### ฟัง, ร้อง และ เล่น



คะแนนระดับพัฒนาการ			
	ฟัง	ร้อง	เล่น
ครั้งที่ 1	8	15	7.5
ครั้งที่ 2	6	5.7	6
ครั้งที่ 3	6	7	5.5
ครั้งที่ 4	6	6	6.5
ครั้งที่ 5	4	4	4.5
ครั้งที่ 6	7	6	7

คะแนนรวม การฟัง		
ก่อน	หลัง	การพัฒนา
50	87	37

คะแนนรวม การร้อง		
ก่อน	หลัง	การพัฒนา
40.5	84	43.5

คะแนนรวม การเล่น		
ก่อน	หลัง	การพัฒนา
47	84	37

### ภาพรวมทั้ง 3 ทักษะจากแผนภูมิและตารางของนักเรียนคนที่ 1

หลังจากทดลองใช้ชุดกิจกรรมและทำแบบทดสอบหลังเรียน ทักษะที่ผู้เรียนคนที่ 1 สามารถทำคะแนนแบบทดสอบหลังเรียนได้มากที่สุดได้แก่ ทักษะการฟัง 87 ตามด้วยการร้อง 84 และ การเล่น 84 ในระดับที่เท่ากัน

#### ลักษณะและพฤติกรรมในการเรียนรู้ จากการสังเกตในห้องเรียนของผู้สอน

##### ด้านการฟัง

*การฟังโน้ตที่มีระดับเสียงตรงกันและโน้ตไล่ขึ้นหรือไล่ลง ผู้เรียนจะร้องฮัมเสียงตัวโน้ตที่ได้ยินตามระดับเสียง*

เมื่อทำแบบทดสอบเก็บคะแนนผู้เรียนสามารถฟังโน้ตระดับเสียงที่ตรงกันได้และพยักหน้าตอบคำถามได้ถูกต้อง รวมถึงสามารถฟังโน้ตที่มีระดับเสียงไล่ขึ้นหรือไล่ลงและตอบได้คำตอบถูกต้องโดยเมื่อผู้สอนเล่นระดับเสียงที่เป็นโจทย์คำถามผู้เรียนจะร้องฮัมเสียงตัวโน้ตที่ได้ยินตามระดับเสียงและหากคู่ตัวโน้ตใดที่มีระดับเสียงไล่ขึ้นผู้เรียนจะขึ้นนิ้วขึ้นฟ้าพร้อมกับร้องฮัมเป็นเสียงโน้ตไล่ขึ้น หากคู่โน้ตตัวใดเป็นระดับเสียงไล่ลงผู้เรียนจะขึ้นนิ้วลงและร้องฮัมระดับเสียงไล่ลง

*การฟังและระบุชื่อตัวโน้ต เมื่อฟังระดับเสียงแล้วผู้เรียนร้องระดับเสียงเป็นเนื้อร้องในบทบาทสมมติแทนตัวโน้ตโซลเฟจ*

สำหรับคำถามที่ถามว่าคู่โน้ตที่ได้ยินเป็นระดับเสียงใดบ้าง ผู้เรียนจะร้องระดับเสียงตามโจทย์คำถามเป็นคำร้องในบทบาทสมมติและตอบเป็นชื่อโน้ตในภายหลัง เช่น ผู้สอนเล่นโจทย์คำถาม โด โด ผู้เรียนจะร้องว่า โอน เอน และตอบว่าเป็นโน้ตตัวโด โด ในภายหลัง จากการสังเกตพบว่าผู้เรียนสามารถฟังทุกระดับเสียงได้เป็นอย่างดีและใช้การร้องเป็นเนื้อร้องในบทบาทสมมติก่อนจึงตอบเป็นตัวโน้ตในภายหลังทุกชุดกิจกรรม

##### ด้านการเล่น

*ผู้เรียนร้องเนื้อเพลงของบทบาทสมมติตรงตามระดับเสียงไปพร้อมกับดีดสายด้วยตนเอง*

ในขั้นดีด (Pizzicato) ผู้เรียนร้องเนื้อเพลงของบทบาทสมมติตรงตามระดับเสียงไปพร้อมกับดีดสายด้วยตนเองและเมื่อถึงขั้นสี (Arco) การัดกิจกรรมแผ่น 1-2 ในทุกชุดกิจกรรมผู้เรียนจะใช้เวลาสักพักให้การเลื่อนนิ้วหาระดับเสียงและเมื่อถึงแผ่นการัดที่ 3-5 ผู้เรียนสามารถกดนิ้วได้ตรงระดับเสียงอย่างรวดเร็ว สำหรับชุดกิจกรรมที่ 5 และ 6 ผู้เรียนขอเล่นชุดกิจกรรมวนซ้ำอีกรอบด้วยตนเองและให้ความเห็นผู้สอนว่าตนไม่ถนัดในการใช้นิ้ว 2 สำหรับการกด มีข้อสังเกตคือเป็นชุดกิจกรรมที่เล่นยากสำหรับผู้เรียน

## ด้านการร้อง

### *ใช้การร้องฮัมก่อนเปล่งเสียงร้อง*

ลักษณะการหาระดับเสียงเพื่อร้องในแต่ละชุดกิจกรรมผู้เรียนจะใช้การร้องฮัมในการหาระดับเสียงก่อนเปล่งเสียงร้องออกมา

### *ใช้การร้องไล่สเกลเพื่อหาระดับเสียง*

บางชุดกิจกรรมที่มีเสียงระดับเสียงสูง เช่น ครั้งที่ 2 ระดับเสียง 1-5 ผู้เรียนใช้การไล่สเกลเพื่อหาโน้ตโดมินันท์

*ร้องเนื้อเพลงในบทบาทสมมติเพื่อเลียนระดับเสียงและเปลี่ยนไปร้องโน้ตซอลเฟจในภายหลัง*

บางครั้งผู้เรียนจะหาระดับเสียงจากการร้องเนื้อเพลงและลอกระดับเสียงจากเนื้อเพลงเป็นต้นแบบเพื่อเปลี่ยนไปร้องโน้ตซอลเฟจในภายหลัง ทั้งนี้ผู้เรียนสามารถร้องระดับเสียงไล่ขึ้นและไล่ลง ได้ตรงระดับเสียง

## ด้านอื่นๆ

### *การให้ความคิดเห็นด้านคติธรรมในนิทานอีสปจากผู้เรียน*

จากนิทานในชุดกิจกรรมทั้ง 6 เรื่อง ผู้วิจัยจะยกตัวอย่างการให้ความคิดเห็นด้านคติธรรมในนิทานอีสปจากผู้เรียนคนที่ 1 ในเรื่อง กระจ่ายกับเต่า จากนิทานเรื่องดังกล่าวผู้วิจัยได้ดัดแปลงเนื้อเรื่องในนิทานให้กระจ่ายและเต่าไม่มีผู้ใดวิ่งเข้าเส้นชัยได้ทันเวลาซึ่งถือว่าทั้งคู่แพ้ในการแข่งขันวิ่งแข่ง โดยนิทานเรื่องนี้ให้คติข้อคิดว่า “ความประมาทนำมาซึ่งความเสียหายแก่ตน” และเมื่อผู้เรียนได้ฟังนิทานในเนื้อหาที่ดัดแปลงไปจากที่เคยได้ฟังมาก่อน ผู้เรียนได้แสดงอาการหัวเราะขำขันและได้แสดงความคิดเห็นว่า ถ้าทั้งคู่ไม่ประมาทและตั้งใจทำหน้าที่ของตนในการวิ่งแข่งขัน ทั้งกระจ่ายและเต่าก็จะชนะ ซึ่งความคิดเห็นที่ผู้เรียนกล่าวมาในส่วนของความคิดเห็นที่ว่า *ต่างคนต่างตั้งใจทำหน้าที่ของตน* เป็นแนวคิดที่ไม่ได้ระบุไว้ในบทสรุปของนิทานซึ่งแนวคิดดังกล่าวเป็นความคิดเห็นที่ผู้เรียนสรุปเพิ่มเติมด้วยตนเอง แสดงถึงการคิดวิเคราะห์ได้ด้วยตัวของผู้เรียน

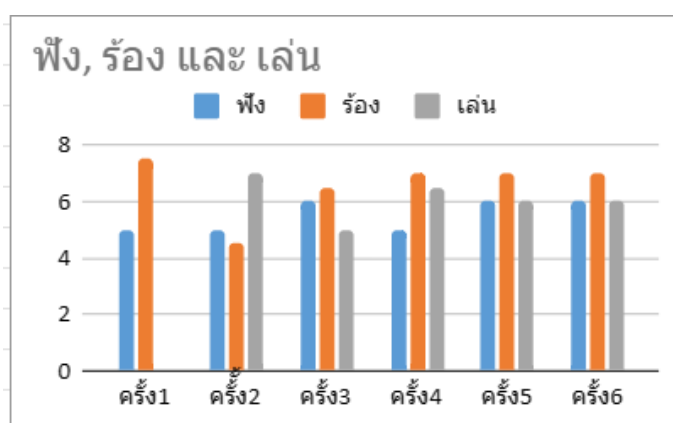
### *แสดงท่าทีชื่นชมขอการเรียนการสอนแบบบทบาทสมมติ*

เมื่อจบการเรียนครั้งแรกผู้เรียนสอบถามว่ามีนิทานอีกหรือไม่และอยากให้ผู้สอนสร้างนิทานให้ตนเรียนอีกโดยกล่าวว่า " ครูนีนิทานอีกไหมคะ ครั้งหน้าหนูจะส่งนิทานให้ครูเป็นนิทานที่หนูชอบ ให้ครูสร้างนิทานใหม่ๆเพิ่มคะ" นอกจากนี้ก่อนเรียนทุกครั้งผู้เรียนจะถามเสมอว่าวันนี้เรียนนิทานเรื่องอะไรรวมถึงขอเลือกตัวละครเองด้วยท่าทางร่าเริงก่อนผู้สอนสอบถาม



ทุกครั้งและขณะที่เล่านิทานผู้เรียนจะช่วยทำเสียงประกอบการเล่านิทาน เช่น เคาะโต๊ะ เปล่งเสียงจากปาก ตีตเครื่องดนตรี เป็นต้น ทุกกิจกรรมผู้เรียนจะทำท่าประกอบตัวละครของตนเองขณะร้องเนื้อเพลงเสมอและช่วยครูเปลี่ยนแผ่นการ์ตกิจกรรมทุกครั้งที่ยื่น นอกจากนี้หลังจากเลิกชั้นเรียน บ่อยครั้งที่ผู้เรียนร้องเนื้อหรือฮัมระดับเสียงที่เรียนในแต่ละครั้งวนซ้ำๆ

### นักเรียนคนที่ 3



คะแนนระดับพัฒนาการ			
	ฟัง	ร้อง	เล่น
ครั้งที่ 1	5	7.5	0
ครั้งที่ 2	5	4.5	7
ครั้งที่ 3	6	6.5	5
ครั้งที่ 4	5	7	6.5
ครั้งที่ 5	6	7	6
ครั้งที่ 6	6	7	6

คะแนนรวม การฟัง		
ก่อน	หลัง	การพัฒนา
58.5	90	31.5

คะแนนรวม การร้อง		
ก่อน	หลัง	การพัฒนา
51	90	39

คะแนนรวม การเล่น		
ก่อน	หลัง	การพัฒนา
55.5	86	30.5

### ภาพรวมทั้ง 3 ทักษะจากแผนภูมิและตารางของนักเรียนคนที่ 3

หลังจากทดลองใช้ชุดกิจกรรมและทำแบบทดสอบหลังเรียน ทักษะที่ผู้เรียนคนที่ 3 สามารถทำคะแนนแบบทดสอบหลังเรียนได้มากที่สุดได้แก่ ทักษะการฟัง 90 ทักษะการร้อง 90 ในระดับที่เท่ากัน และทักษะการเล่น 86 นอกจากนี้เมื่อมองแผนภูมิพบว่า ทุกครั้งของการเรียนชุดกิจกรรม คะแนนระดับการพัฒนาที่ใกล้เคียงกันและมีทักษะการเล่นครั้ง 1 ที่ดีก่อนแล้วจึงไม่มีระดับการพัฒนาในการเล่นครั้งที่ 1

## ลักษณะและพฤติกรรมในการเรียนรู้ จากการสังเกตในห้องเรียนของผู้สอน

### ด้านการฟัง

*บอกคำตอบลักษณะการแสดงท่าทางตัวละครบทบาทสมมติตามระดับเสียงที่ตนได้ยิน*

ในช่วงที่ทำแบบทดสอบเพื่อเก็บคะแนนซึ่งมีข้อคำถามด้านการฟังได้แก่ การฟังระดับเสียงเดียวกัน การฟังระดับเสียงว่าเป็นโน้ตไล่ขึ้นหรือไล่ลงและการตอบว่าโน้ตที่ได้ยินเป็นระดับเสียงใด ผู้เรียนสามารถบอกคำตอบหรือพยักหน้าได้ถูกต้อง โดยบอกคำตอบลักษณะการแสดงท่าทางตัวละครบทบาทสมมติตามระดับเสียงที่ตนได้ยิน เช่น เมื่อผู้สอนเล่นโจทย์คำถามด้วยโน้ต โด ซอล และให้ผู้เรียนตอบว่าเป็นตัวโน้ตใด ผู้เรียนจะแสดงท่าทางเป็นสิ่งใดที่เป็นตัวละครบทบาทสมมติแทนระดับเสียง โด ซอล

### ด้านการเล่น

*ทุกครั้งที่เรียนระดับเสียงใหม่ ผู้สอนช่วยร้องระดับเสียงให้ผู้เรียนฟังขณะที่ผู้เรียนเล่นและมีความพยายามเล่นตามระดับเสียง*

ในช่วงแรกของทุกชุดกิจกรรมผู้สอนจะต้องช่วยร้องระดับเสียงให้กับผู้เรียนฟังในขณะที่ผู้เรียนเล่นเสมอผู้เรียนจึงจะกดได้ตรงระดับเสียงและเมื่อถึงแผ่นการ์ดที่ 2 หรือ 3 ผู้เรียนจึงจะสามารถกดได้ตรงระดับเสียงด้วยตนเอง เมื่อทำได้แล้วจะสามารถเล่นได้ตรงเสียงและจับจังหวะได้ดี จากการสังเกตพบว่า ผู้เรียนมีพัฒนาการเล่นที่ดีขึ้นตามลำดับในทุกแผ่นการ์ดกิจกรรมและหากโน้ตตัวใดเล่นเพี้ยนจะขอเล่นใหม่ในทันที

### ด้านการร้อง

*มีพัฒนาการร้องที่ดีมาก*

ผู้เรียนร้องเสียงเบาแต่ร้องเนื้อเพลงและโน้ตซอลเฟจได้เสียงตรงรวมถึงสามารถร้องระดับเสียงที่มีระยะห่างกันได้ในพื้นที่เช่น ระดับเสียง 1-5

### ด้านอื่นๆ

*การให้ความคิดเห็นด้านคุณธรรมในนิทานอีสปจากผู้เรียน*

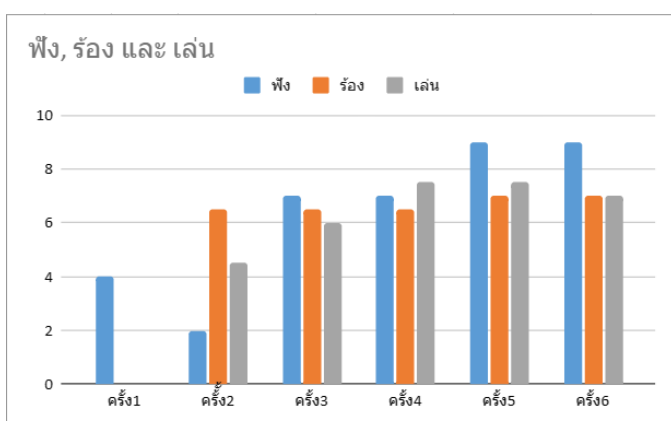
จากนิทานในชุดกิจกรรมทั้ง 6 เรื่อง ผู้วิจัยจะยกตัวอย่างการให้ความคิดเห็นด้านคุณธรรมในนิทานอีสปจากผู้เรียนคนที่ 3 ในเรื่อง มดง่ามกับจ๊กจั่น เป็นนิทานที่มดง่ามได้หาอาหารตุ๋นไว้ในช่วงฤดูหนาวและจ๊กจั่นเอาแต่เที่ยวเล่น แต่เมื่อฤดูหนาวมาถึงจ๊กจั่นต้องมาร้องขอความช่วยเหลือจากมดง่ามเพราะตนเองไม่มีอาหารกิน โดยมีคติสอนใจในเรื่องว่า “ขณะที่ยังแข็งแรงคืออยู่หากไม่ทำงานหาทรัพย์สมบัติเอาไว้ เมื่อถึงครันเจ็บไข้จะได้รับความลำบากยิ่ง

นัก” จากข้อคิดดังกล่าวผู้เรียนได้ให้ข้อคิดเห็นว่า ในชีวิตจริง ถ้าเป็นหนู หนูจะตั้งใจเรียนค่ะ โตขึ้นจะได้มีงานทำที่ดีๆ จากข้อคิดเห็นดังกล่าวแสดงถึง ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงคติข้อคิดจากนิทานมาปรับใช้ในชีวิตจริงได้

แสดงท่าทีชื่นชอบการเรียนรู้การสอนแบบบทบาทสมมติ

ผู้เรียนยิ้มและหัวเราะเมื่อฟังนิทานและขอเล่นกิจกรรมรวมทำบทบาทด้วยตนเองทุกครั้งที่เรียน และเมื่อสิ้นสุดการเรียนรู้จะถามเสมอว่าครั้งหน้าเป็นนิทานเรื่องอะไร และในการเรียนครั้งถัดไปผู้เรียนจะจำได้ทันทีว่าเป็นนิทานเรื่องใด

### นักเรียนคนที่ 5



คะแนนระดับพัฒนาการ			
	ฟัง	ร้อง	เล่น
ครั้งที่ 1	4	0	0
ครั้งที่ 2	2	6.5	4.5
ครั้งที่ 3	7	6.5	6
ครั้งที่ 4	7	6.5	7.5
ครั้งที่ 5	9	7	7.5
ครั้งที่ 6	9	7	7

คะแนนรวมการฟัง		
ก่อน	หลัง	การพัฒนา
52	90	38

คะแนนรวมการร้อง		
ก่อน	หลัง	การพัฒนา
55	88.5	33.5

คะแนนรวมการเล่น		
ก่อน	หลัง	การพัฒนา
53.5	86	32.5

### ภาพรวมทั้ง 3 ทักษะจากแผนภูมิและตารางของนักเรียนคนที่ 5

หลังจากทดลองใช้ชุดกิจกรรมและทำแบบทดสอบหลังเรียน ทักษะที่ผู้เรียนคนที่ 5 สามารถทำคะแนนแบบทดสอบหลังเรียนได้มากที่สุดได้แก่ ทักษะการฟัง 90 ทักษะการร้อง 88.5 และทักษะการเล่น 86 ตามลำดับ นอกจากนี้เมื่อมองแผนภูมิพบว่าทุกทักษะมีแนวโน้มการพัฒนาที่เพิ่มมากขึ้นในแต่ละครั้ง มีเพียงครั้งที่ 1 ที่ผู้เรียนทำคะแนนด้านการร้องและการเล่นได้ดีมาก่อนแล้วจึงไม่มีระดับการพัฒนา

## ลักษณะและพฤติกรรมในการเรียนรู้ จากการสังเกตในห้องเรียนของผู้สอน

### ด้านการฟัง

*ใช้เครื่องดนตรีดีดให้เกิดเสียงเพื่อตรวจสอบคำตอบในการตอบคำถามด้านการฟัง*

ช่วงทำแบบทดสอบเพื่อเก็บคะแนน ในบางระดับเสียงที่ผู้เรียนไม่มั่นใจในคำตอบจะขอผู้สอนในการใช้เครื่องดนตรีดีดให้เกิดเสียงเพื่อตรวจสอบคำตอบที่ถูกต้องก่อนตอบ เช่น ข้อคำถามที่ถามว่าคู่เสียงที่ได้ยินเป็นระดับเสียงใด ผู้เรียนจะใช้การตรวจสอบระดับเสียงว่าเป็นตัวโน้ตใดจากการดีดสายบนไวโอลินและบอกเป็นระดับเสียงตัวโน้ตในภายหลัง

*ใช้การร้องฮัมเสียงเบาๆ ก่อนตอบคำถามด้านการฟังในแบบทดสอบเก็บคะแนน*

ในการทำแบบทดสอบเพื่อเก็บคะแนนด้านการฟังผู้เรียนจะร้องฮัมเสียงเบาๆ ก่อนตอบคำถามทุกครั้ง และสามารถตอบคำถามถูกต้องในทุกหัวข้อ ได้แก่ คู่เสียงที่ได้ยินเป็นระดับเสียงเดียวกันหรือไม่ คู่เสียงที่ได้ยินเป็นการไล่โน้ตขึ้นหรือไล่โน้ตลง และ คู่เสียงที่ได้ยินเป็นระดับเสียงใด

### ด้านการเล่น

*มีความพยายามในการเล่นและมีพัฒนาการดีขึ้นตามลำดับ*

ทุกชุดกิจกรรมในแผ่นการ์ดที่ 1 และ 2 ผู้เรียนจะใช้เวลาระยะหนึ่งในการกดหาเสียงและเมื่อถึงแผ่นการ์ดที่ 3 ถึง 5 ผู้เรียนสามารถกดนิ้วได้ตรงระดับเสียงซึ่งมีพัฒนาการดีขึ้นตามลำดับ

*ผู้เรียนร้องเนื้อเพลงในบทบาทสมมติตามระดับเสียงไปพร้อมกับการเล่น*

พบว่าผู้เรียนร้องเนื้อร้องในบทบาทสมมติตามระดับเสียงไปพร้อมกับการเล่นด้วยตนเองและสามารถเลื่อนนิ้วให้ตรงระดับเสียงตามที่ตนร้อง โดยคำร้องแทนระดับเสียงที่ผู้เรียนใช้ร้องไปพร้อมกับเล่นได้แก่ โอนเอน แทนโน้ต, ราชสีห์ แทนโน้ต 1 5 , เต่าคลาน แทนโน้ต 1 2, เต็นรำ แทนโน้ต 6 5, จิ้งจอก แทนโน้ต 3 1 และ เจ้าวัว แทนโน้ต 5 3

### ด้านการร้อง

*ผู้เรียนร้องเนื้อเพลงของบทบาทสมมติเพื่อตอบคำถามเรื่องระดับเสียงในการทำแบบทดสอบเก็บคะแนน*

ผู้เรียนใช้การร้องระดับเสียงโดยการร้องเนื้อร้องจากบทบาทสมมติเพื่อตอบในข้อคำถาม “คู่เสียงที่ได้ยินคือระดับเสียงใด” รวมถึงสามารถร้องระดับเสียงตามข้อคำถามที่เห็นในแบบทดสอบได้ถูกต้องตรงระดับเสียง แต่ใช้การร้องเนื้อร้องจากบทบาทสมมติแทนระดับเสียงสำหรับการร้อง

### ใช้การร้องไล่สเกลเพื่อหาระดับเสียง

ผู้เรียนสามารถร้องเนื้อเพลงและโน้ตซอลเฟจได้ตรงระดับเสียง แต่ในชุดกิจกรรมที่มีระดับเสียงสูงเช่น ระดับเสียง 1 5 และ 5 6 ในช่วงแรกแผ่นการ์ดที่ 1 หรือ 2 ผู้เรียนจะใช้การร้องไล่สเกล โด เร มี ฟา ซอล เพื่อหาระดับเสียง 5 และเมื่อผู้เรียนเริ่มคุ้นชินกับระดับเสียงจะสามารถเปล่งเสียงร้องออกมาได้ตรงระดับเสียงในทันที จากการสังเกตพบว่าระดับเสียง 1 5 และ 5 6 เป็นระดับเสียงที่ร้องยากสำหรับผู้เรียนแต่เมื่อฝึกฝนด้วยชุดกิจกรรมผู้เรียนสามารถร้องระดับเสียงได้รวดเร็วและสามารถควบคุมเสียงได้ดีขึ้นตามลำดับ

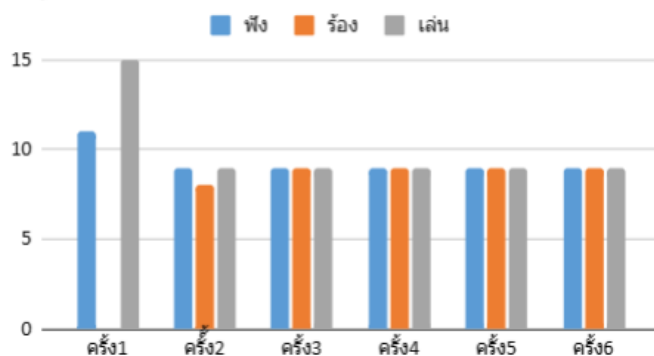
### ด้านอื่น ๆ

#### การให้ความคิดเห็นด้านคุณธรรมในนิทานอีสปจากผู้เรียน

จากนิทานในชุดกิจกรรมทั้ง 6 เรื่อง ผู้วิจัยจะยกตัวอย่างการให้ความคิดเห็นด้านคุณธรรมในนิทานอีสปจากผู้เรียนคนที่ 5 ในเรื่อง หม่าจิ้งจอกกับนกกระสา เป็นเรื่องราวที่หม่าจิ้งจอกก้างติดคอและขอความช่วยเหลือจากนกกระสาให้ช่วยเอาจะงอยปากคิบก้างปลาออกจากคอให้ เมื่อนกกระสาช่วยเหลือและทวงถามสิ่งแลกเปลี่ยนที่ได้ช่วยไว้ในครั้งนี้ หม่าจิ้งจอกกลับเจ้าเล่ห์และกล่าวว่าเจ้านกกระสาว่าเป็นโชคดีของนกกระสาคนที่ไหนโดนตนจับกินขณะที่ใช้จะงอยปากล้วงเข้าไปในคอ โดยนิทานเรื่องนี้ให้ข้อคิดไว้ว่า “ผู้มีกำลังน้อยทำดีกับคนพาลทยากที่คนพาลจะรู้ความดี” จากข้อคิดผู้เรียนได้ให้ข้อคิดเห็นไว้ว่า *สงสารเจ้านกกระสา อู่อ่าห์ช่วยเหลือหม่าจิ้งจอกไว้แต่กลับจะโดนเจ้าหม่าจิ้งจอกจับกิน หากเป็นหนูจะไม่ช่วยเหลือ จากข้อคิดเห็นดังกล่าวผู้สอนได้สอบถามกลับไปว่า ในชีวิตจริงหากผู้เรียนจะต้องช่วยเหลือผู้อื่นจะทราบได้อย่างไรว่าใครเป็นคนดีหรือคนไม่ดี และผู้เรียนได้ให้ความคิดเห็นว่าเป็นคนที่ไม่ควรช่วยเหลือผู้อื่นนั้นเป็นคนที่ชอบเอาเปรียบผู้อื่นแต่เมื่อบุคคลดังกล่าวมาขอความช่วยเหลือจากผู้เรียน ผู้เรียนก็จะใจอ่อนและช่วยเหลือเสมอและเมื่อช่วยเหลือแล้วจะไปเล่าให้คุณพ่อคุณแม่ฟัง จากข้อคิดเห็นของผู้เรียนทำให้ผู้สอนเห็นถึงความน่ารักและมีน้ำใจในตัวผู้เรียนและกล่าวชื่นชมผู้เรียนในเรื่องความมีน้ำใจ*

## นักเรียนคนที่ 6

### ฟัง, ร้อง และ เล่น



คะแนนระดับพัฒนาการ			
	ฟัง	ร้อง	เล่น
ครั้งที่ 1	11	0	15
ครั้งที่ 2	9	8	9
ครั้งที่ 3	9	9	9
ครั้งที่ 4	9	9	9
ครั้งที่ 5	9	9	9
ครั้งที่ 6	9	9	9

คะแนนรวมการฟัง		
ก่อน	หลัง	การพัฒนา
34	90	56

คะแนนรวมการร้อง		
ก่อน	หลัง	การพัฒนา
46	90	44

คะแนนรวมการเล่น		
ก่อน	หลัง	การพัฒนา
30	90	60

### รวมทั้ง 3 ทักษะจากแผนภูมิและตารางของนักเรียนคนที่ 6

หลังจากทดลองใช้ชุดกิจกรรมและทำแบบทดสอบหลังเรียน ทักษะที่ผู้เรียนคนที่ 6 สามารถทำคะแนนแบบทดสอบหลังเรียนได้มากที่สุดในระดับที่เท่ากันทั้ง 3 ทักษะได้แก่ ทักษะการฟัง 90 ทักษะการร้อง 90 และทักษะการเล่น 90 ตามลำดับ นอกจากนี้เมื่อมองแผนภูมิพบว่าส่วนใหญ่ของแท่งกราฟแสดงถึงพัฒนาการที่ดีและมีระดับที่เท่ากันจึงมีข้อสังเกตว่าเป็นเพราะผู้เรียนมีการฝึกซ้อมอย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่องจึงทำให้คะแนนระดับพัฒนาการมีระดับที่ใกล้เคียงกัน และคะแนนการพัฒนาดำรงการร้องครั้งที่ 1 ไม่มีระดับการพัฒนาเนื่องจากผู้เรียนสามารถทำคะแนนได้สูงมาก่อนแล้ว จึงไม่มีระดับการพัฒนาเกิดขึ้น

## ลักษณะและพฤติกรรมในการเรียนรู้ จากการสังเกตในห้องเรียนของผู้สอน

### ด้านการฟัง

*ผู้เรียนใช้การแสดงท่าทาง ทางร่างกายจากตัวละครบทบาทสมมติเพื่อช่วยตอบคำถามด้านการฟัง*

หลังจากเรียนชุดกิจกรรมผู้เรียนสามารถตอบคำถามในแบบทดสอบเก็บคะแนนด้านการฟัง หลังเรียนได้รวดเร็วมากขึ้น ตอบเสียงดังฟังและมั่นใจมากขึ้น ในข้อคำถาม “คู่เสียงที่ได้ยินเป็นระดับเสียงที่ไล่ขึ้นหรือไล่ลง” ผู้เรียนใช้การร้องเป็นเนื้อร้องในบทบาทสมมติเบาๆตามโจทย์ก่อนตอบคำถาม หากระดับเสียงใดไล่เสียงสูงขึ้นผู้เรียนจะยกคิ้วสูงขึ้นและแสดงท่าทางประกอบ เช่น ระดับเสียง โด เร ผู้เรียนร้องเบาๆว่า เต่า คลาน โดยคำว่า เต่า จะร้องในระดับเสียงต่ำพร้อมทำท่าหมอบ และ คำว่า คลาน จะร้องเสียงสูงขึ้นพร้อมยกคิ้วสูงขึ้น ทำท่าคลานใช้มือไต่ขึ้นไปบนฟ้า และตอบว่าเป็นโน้ตไล่เสียงสูงขึ้นซึ่งเป็นคำตอบที่ถูกต้อง

### ด้านการเล่น

*ผู้เรียนสามารถเลื้อยหาเสียงและกดได้ถูกต้องตามตำแหน่งระดับเสียงแม้ว่าเครื่องดนตรีจะมีขนาดใหญ่กว่าสรีระร่างกาย*

ไวโอลินของผู้เรียนมีขนาดที่ไม่เหมาะสมกับสรีระของผู้เรียนกล่าวคือมีขนาดเครื่องที่ใหญ่กว่าขนาดที่ผู้เรียนควรนำมาเล่น ส่งผลให้ลักษณะการกดนิ้วต้องใช้ความพยายามและต้องอาศัยทักษะการฟังอย่างยิ่งในการปฏิบัติแต่ผู้เรียนสามารถเลื้อยหาเสียงและกดได้ถูกต้องตามตำแหน่งระดับเสียงรวมถึงมีพัฒนาการที่ดีขึ้นในทุกแผนกการดัดกิจกรรม

### ด้านการร้อง

*สามารถร้องระดับเสียงไล่ขึ้นได้ดีกว่าระดับเสียงไล่ลง*

ในการเรียนแต่ละชุดกิจกรรม แผนกการดีที่ 2 หรือ 3 ผู้เรียนจึงจะสามารถควบคุมเสียงร้องได้นิ่งและตรงระดับเสียงและสามารถร้องระดับเสียงไล่ขึ้นได้ดีกว่าระดับเสียงที่ไล่ลง เช่น ระดับเสียง 1 ไป 5 ได้ดีกว่า ระดับเสียง 5 มา 1 มีเพียงโน้ตไล่เสียงลงระดับเสียง 5 3 ที่สามารถร้องได้ดีและควบคุมเสียงได้นิ่งและ จากการสังเกตพบว่าระดับเสียง 1 5 และ 5 6 เป็นระดับเสียงที่ร้องยากสำหรับผู้เรียน แต่เมื่อฝึกฝนด้วยชุดกิจกรรมผู้เรียนสามารถร้องระดับเสียงได้รวดเร็วและสามารถควบคุมเสียงได้ดีขึ้นตามลำดับ

### ด้านอื่นๆ .

*การให้ความคิดเห็นด้านคุณธรรมในนิทานอีสปจากผู้เรียน*

จากนิทานในชุดกิจกรรมทั้ง 6 เรื่อง ผู้วิจัยจะยกตัวอย่างการให้ความคิดเห็นด้านคุณธรรมในนิทานอีสปจากผู้เรียนคนที่ 6 ในเรื่อง พ่อค้าเกลือกับโคต่าง เป็นเรื่องราวของพ่อค้า ค้าขายเกลือที่ใช้โคเป็นพาหนะแบกเกลือไปค้าขาย ระหว่างทางเมื่อถึงแหล่งน้ำเจ้าวัวจะชอบไปนอน

แช่น้ำให้เกลือที่แบกมาละลายไปกับแม่น้ำอยู่เสมอเพื่อที่ตนจะได้ไม่ต้องบรรทุกให้หนักหลังวันหนึ่งเจ้านายจึงสั่งสอนโดยนำบุตรทุกที่หลังโค ครั้นเมื่อเจ้าโคแช่น้ำและลุกขึ้นเดินทำให้นุ่นอุ่มน้ำไว้และมีน้ำหนักที่มากกว่าปกติจนเจ้าโคเซ็ดหลายไม่กล้าเจ้าเล่ที่นอนแช่น้ำอีกนิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า “คนโง่เอาเปรียบคนอื่นบ่อย คนอื่นย่อมรู้ และคนโง่ย่อมได้รับทุกข์ถึงตัว” จากคติข้อมคิดผู้เรียนได้ให้ความคิดเห็นว่า เห็นสมควรด้วยกับเจ้านายที่ลงโทษเจ้าโค เพราะเจ้านายก็เลี้ยงดูให้อาหารเจ้าโคแลกกับการทำงาน เพราะฉะนั้นเจ้าโคก็ควรทำงานให้เจ้านายอย่างดีเพื่อเป็นการตอบแทนบุญคุณ จากข้อคิดเห็นของผู้เรียนแสดงให้เห็นว่าผู้เรียนสามารถเข้าใจคติข้อมคิดคำสอนได้เป็นอย่างดีและมองเห็นถึงบุญคุณของตัวละครเจ้านายที่เจ้าวัวควรแสดงความกตัญญูตั้งใจทำงานเป็นการตอบแทน

*ผู้เรียนขออนุญาตผู้สอนเพื่อนำชุดกิจกรรมกลับไปซ้อมที่บ้านอย่างสม่ำเสมอ*

ผู้เรียนขอและสอบถามเพื่อนำชุดกิจกรรมของผู้สอนกลับไปซ้อมด้วยตนเองและมีการซ้อมอย่างสม่ำเสมอทุกสัปดาห์

### 2.2.3 นักเรียนที่มีพื้นฐานด้านการฟังและการเล่น มาก่อน

กลุ่มนักเรียนที่มีพื้นฐานด้านการฟังและการเล่นมาก่อนมีจำนวนทั้งหมด 2 คน เป็นผู้เรียนคนที่ 7 และคนที่ 8 ในลำดับการวิจัย ผู้เรียนทั้งคู่เป็นผู้เรียน อายุ 9 ปี เพศ ชาย ซึ่งได้เรียนวิชาไวโอลินเป็นระยะเวลา 3 เดือน ก่อนการเข้าร่วมเก็บข้อมูลในวิจัยฉบับนี้

**พัฒนาการด้านการฟัง** ผู้เรียนทั้งสองมีพื้นฐานที่ดี ทำให้ได้รับคะแนนจากการทำแบบทดสอบก่อนและหลังคาบอยู่ในระดับดีต่อเนื่องอย่างสม่ำเสมอ เนื่องจากนักเรียนกลุ่มนี้มีพื้นฐานการเรียนไวโอลินมาก่อน ทำให้มีคะแนนก่อนเรียนอยู่ในระดับสูงอยู่แล้ว ส่งผลให้การเก็บคะแนนพัฒนาการด้านการฟังจากการทำแบบทดสอบมีคะแนนไม่สูงเท่ากลุ่มผู้เรียนกลุ่มอื่น

พัฒนาการด้านเล่นและการร้องปรากฏให้เห็นอย่างชัดเจนผู้เรียนทั้งสองมีลักษณะและพฤติกรรมในการเรียนรู้ที่รวดเร็ว มีพัฒนาการด้านการจำระดับเสียงที่ดี

**พัฒนาการด้านการเล่น** ในช่วงที่ทำกิจกรรมหรือทำแบบทดสอบ หากมีระดับเสียงใดที่ผู้เรียนรู้สึกได้ว่ากดเพี้ยนไม่ตรงระดับเสียง ผู้เรียนจะขอเล่นซ้ำใหม่ทันที เพื่อให้ได้ระดับเสียงที่ถูกต้อง

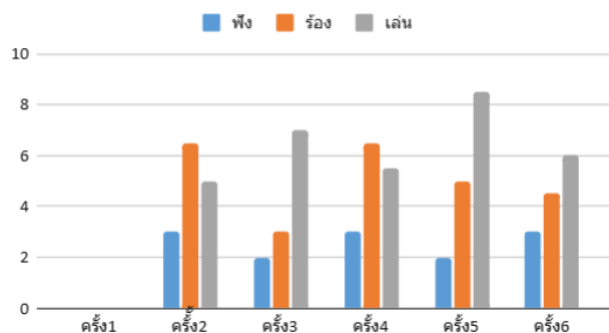
**พัฒนาการด้านการร้อง** ผู้เรียนทั้งสองสามารถร้องได้ตรงตั้งแต่การทำกิจกรรมชุดแรกจนถึงชุดสุดท้ายเมื่อฟังเสียงจากผู้สอนสามารถเปล่งเสียงร้องได้ตรงระดับเสียงและการจำระดับเสียงที่ถูกต้องได้ทันที

เมื่อมองจากแผนภูมิ นักเรียนคนที่ 7 และนักเรียนคนที่ 8 จะมีลักษณะที่คล้ายกันคือ ด้านการฟัง ในชุดกิจกรรมครั้งที่ 1 ระดับเสียง 1-1 ไม่มีระดับพัฒนาการทั้งด้านการฟัง ร้อง และ เล่น เป็น เพราะผู้เรียนทั้งสองมีทักษะด้านการที่ตีมาก่อนแล้ว เมื่อทำแบบทดสอบจึงไม่เกิดการพัฒนา ด้านการเล่น ระดับการพัฒนาการเล่นในชุดกิจกรรมที่ 5 ระดับเสียง 1-3 มีแนวโน้มในการพัฒนาสูงสุด



## นักเรียนคนที่ 7

### ฟัง, ร้อง และ เล่น



	คะแนนระดับพัฒนาการ		
	ฟัง	ร้อง	เล่น
ครั้งที่ 1	0	0	0
ครั้งที่ 2	3	6.5	5
ครั้งที่ 3	2	3	7
ครั้งที่ 4	3	6.5	5.5
ครั้งที่ 5	2	5	8.5
ครั้งที่ 6	3	4.5	6

คะแนนรวม การฟัง		ระดับพัฒนาการ
ก่อน	หลัง	
77	90	13

คะแนนรวม การร้อง		ระดับพัฒนาการ
ก่อน	หลัง	
64.5	90	25.5

คะแนนรวม การเล่น		ระดับพัฒนาการ
ก่อน	หลัง	
58	90	32

### ภาพรวมทั้ง 3 ทักษะจากแผนภูมิและตารางของนักเรียนคนที่ 7

หลังจากทดลองใช้ชุดกิจกรรมและทำแบบทดสอบหลังเรียนทักษะที่ผู้เรียนคนที่ 7 สามารถทำคะแนนแบบทดสอบหลังเรียนได้มากที่สุดคือ ทักษะการฟัง 90 การเล่น 90 และ การร้อง 90 มีแนวโน้มที่สามารถทำได้ดีทุกทักษะโดยเฉพาะทักษะการร้องและการเล่น นอกจากนี้เมื่อมองแผนภูมิพบว่า ผู้เรียนทำคะแนนด้านการฟัง ร้อง เล่น ครั้งที่ 1 ได้ดีมากอยู่แล้วจึงไม่มีระดับการพัฒนา

### ลักษณะและพฤติกรรมในการเรียนรู้ จากการสังเกตในห้องเรียนของผู้สอน

#### ด้านการฟัง

สามารถฟังและร้องตามได้ตรงระดับเสียงในทันที รวมถึงบอกได้ว่าโน้ตตัวที่ได้ยินเป็นระดับเสียงใด

เมื่อผู้เรียนฟังเสียงร้องจากผู้สอนสามารถร้องตามผู้สอนทั้งเนื้อร้องในบทบาทสมมติและโน้ตซอลเฟจได้ตรงระดับเสียงในทันที และเมื่อตอบคำถามจากแบบทดสอบด้านการฟังผู้เรียนสามารถตอบได้ถูกต้องในข้อคำถาม “ระดับเสียงที่ฟังมีระดับเสียงตรงกันหรือไม่” รวมถึง

บอกได้ว่าคู่เสียงที่ได้ฟังดังกล่าวอยู่ในนิทานเรื่องใดและเป็นโน้ตตัวใด เช่น ผู้สอนเล่นโน้ต ซอล โด และถามว่าโน้ตที่ได้ยินเป็นระดับเสียงเดียวกันหรือไม่ ผู้เรียนให้คำตอบว่าไม่ใช่ ระดับเสียงเดียวกันและเป็นระดับเสียงที่อยู่ในนิทานเรื่องราชาสีห์กับหนู ร้องว่า เจ้า ป่า (ร้องตามระดับเสียง) ใช้โน้ต โด ซอล

### ด้านการเล่น

*เล่นไปพร้อมกับการร้องเนื้อร้องในบทบาทสมมติและเลื่อนนิ้วตามระดับเสียงที่ตนร้องได้ถูกต้อง*

ผู้เรียนไม่คุ้นชินในการใช้นิ้วกลางหรือนิ้วที่ 2 ในการกดเล่นตัวโน้ตเมื่อจบการทำชุดกิจกรรมครั้งที่ 5 ระดับเสียง 1-3 และ ชุดกิจกรรมครั้งที่ 6 ระดับเสียง 5-3 ผู้เรียนแสดงท่าทางไม่มั่นใจและขอเล่นชุดกิจกรรมใหม่อีกครั้งด้วยตนเอง โดยผู้เรียนแจ้งว่า "ผมไม่ค่อยมั่นใจนิ้ว 2 เวลากด ขอเล่นซ้ำอีกทีได้ไหมครับ" และร้องเนื้อร้องในบทบาทสมมติตามระดับเสียงไปพร้อมกับเล่นด้วยตนเองและมีการแสดงออกคือเลื่อนนิ้วตามระดับเสียงที่ตนร้องส่งผลให้การเล่นมีระดับเสียงที่ถูกต้อง เมื่อทำแบบทดสอบหลังเรียนครั้งที่ 5 และ 6 ระดับพัฒนาการของผู้เรียนมีแนวโน้มสูงขึ้น

### ด้านการร้อง

*ฮัมเสียงร้องเบาๆก่อนถึงเปล่งเสียงร้องทำนองออกมา*

ในช่วงที่เรียนชุดกิจกรรมใช้การฮัมเสียงเบาๆก่อนถึงเปล่งเสียงร้องทำนองออกมา เมื่อสิ้นสุดเรียนในแต่ละครั้งผู้เรียนจะฮัมทำนองเพลงในชุดกิจกรรมเสมอ สามารถร้องได้ตรงระดับเสียงตั้งแต่ชุดกิจกรรมแรกถึงชุดสุดท้าย ผู้เรียนสามารถร้องได้ทั้งระบบโดเคลื่อนที่ (move-do) และ ระบบโดอยู่กับที่ (fixed do) ได้อย่างตรงเสียงทุกระดับเสียง

*ใช้การร้องไล่สเกลเพื่อหาระดับเสียง*

หากระดับเสียงใดที่ผู้เรียนไม่มั่นใจจะใช้การร้องไล่สเกลเพื่อหาระดับเสียง เช่น เริ่มร้องด้วยโน้ตตัว ซอล ผู้เรียนจะใช้การร้องไล่ระดับเสียงสเกล โด เร มี ฟา ซอล เพื่อหาระดับเสียงที่ถูกต้องด้วยตนเอง

*ร้องเนื้อตามระดับเสียงในบทบาทสมมติโดยไม่รู้ตัว หรือเรียกว่า อากาการทำนองเพลงติดหู*

ผู้เรียนร้องเนื้อร้องเป็นระดับเสียงในชุดกิจกรรมเมื่อเลิกชั้นเรียนเสมอ

### ด้านอื่นๆ

*การให้ความคิดเห็นด้านคุณธรรมในนิทานอีสปจากผู้เรียน*

จากนิทานในชุดกิจกรรมทั้ง 6 เรื่อง ผู้วิจัยจะยกตัวอย่างการให้ความคิดเห็นด้านคุณธรรมในนิทานอีสปจากผู้เรียนคนที่ 7 ในเรื่อง ราชาสีห์กับหนู โดยผู้เรียนได้ให้ความคิดเห็นที่ว่า *แม้ว่า*

ราชสีห์จะข่มขู่เจ้าหนูว่าจะจับกินในตอนต้นเรื่อง แต่ราชสีห์ก็ไม่ได้กระทำเพียงแต่ข่มขู่เท่านั้นและหากว่าราชสีห์เป็นตัวละครที่ใจร้าย คงจะจับเจ้าหนูกินไปแล้ว จากความคิดเห็นดังกล่าวทำให้ผู้สอนได้คิดตามข้อคิดเห็นของผู้เรียนและได้เห็นถึงมุมมองของเจ้าราชสีห์ในอีกหนึ่งแง่มุมว่า แท้จริงแล้วตัวละครราชสีห์ไม่ได้ดุร้าย แต่เพียงข่มขู่เจ้าหนูไปเพราะความตกใจ เมื่อถึงช่วงแบ่งตัวละครบทบาทสมมติเพื่อเรียนตามชุดกิจกรรม ผู้เรียนได้ขอเป็นตัวละครราชสีห์ กล่าวคือ จะร้องและเล่นในบรรทัดที่เป็นตัวละครราชสีห์ โดยให้ความเห็นว่าชอบตัวละครราชสีห์เพราะเป็นเจ้าป่าผู้คนให้ความเคารพ

มีส่วนร่วมกับกิจกรรมบทบาทสมมติอย่างเต็มที่

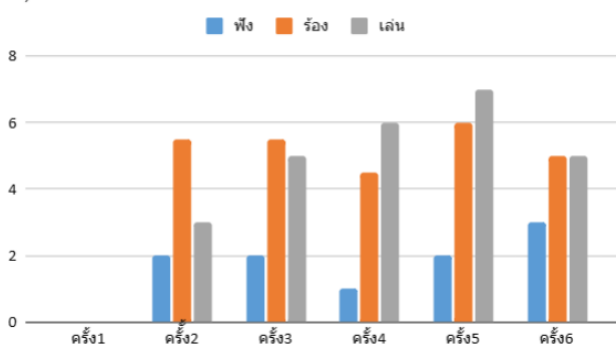
ออกความเห็นของตนเองอยากเป็นตัวละครใดในการทำกิจกรรมทุกครั้งก่อนที่ครูจะถามเสมอ  
ชอบทำแบบทดสอบหัดเพื่อวัดระดับตนเองเสมอ

ผู้เรียนจะสอบถามเพื่อขอผู้สอนทำแบบทดสอบทุกครั้งที่ยื่นชุดกิจกรรมและช่วงที่ทำแบบทดสอบจะสอบถามเสมอว่าตนตอบคำถามในแบบทดสอบถูกต้องหรือไม่และแสดงท่าทางยิ้มดีใจตื่นเต้นทุกครั้งเมื่อตอบคำถามได้ถูกต้อง



### นักเรียนคนที่ 8

ฟัง, ร้อง และ เล่น



	ฟัง	ร้อง	เล่น
ครั้งที่ 1	0	0	0
ครั้งที่ 2	2	5.5	3
ครั้งที่ 3	2	5.5	5
ครั้งที่ 4	1	4.5	6
ครั้งที่ 5	2	6	7
ครั้งที่ 6	3	5	5

ก่อน	หลัง	ระดับพัฒนาการ
79	89	10

ก่อน	หลัง	ระดับพัฒนาการ
59	85.5	26.5

ก่อน	หลัง	ระดับพัฒนาการ
61.5	87.5	26

### ภาพรวมทั้ง 3 ทักษะจากแผนภูมิและตารางของนักเรียนคนที่ 8

หลังจากทดลองใช้ชุดกิจกรรมและทำแบบทดสอบหลังเรียน ทักษะที่ผู้เรียนคนที่ 8 สามารถทำคะแนนแบบทดสอบหลังเรียนได้มากที่สุดคือ ทักษะการฟัง 89 การเล่น 85.5 และ การร้อง 85 ตามลำดับ ละมีแนวโน้มที่สามารถทำได้ดีทุกทักษะโดยเฉพาะทักษะการร้องและการเล่น นอกจากนี้เมื่อมองแผนภูมิพบว่าคะแนนด้านการเล่นครั้งที่ 4 ได้รับการพัฒนามากกว่าครั้งที่ 3 ซึ่งมีผลการพัฒนาเช่นเดียวกันนักเรียนคนที่ 2 และแม้ว่าชุดกิจกรรมครั้งที่ 3 และ 4 จะเป็นระดับเสียงที่มีระยะห่างเท่ากันและลักษณะการเล่นกตนิ้วเหมือนกัน ต่างกันเพียงครั้งที่ 3 เล่นที่สายเร และครั้งที่ 4 เล่นที่สายลา ที่ผู้เรียนได้คะแนนครั้งที่ 4 มากกว่าอาจเพราะได้รับการฝึกฝนจากครั้งที่ 3 ที่มีลักษณะการเล่นเหมือนกันมาก่อนหน้าแล้วจึงสามารถทำแบบทดสอบครั้งนี้ได้ดีขึ้น แต่คะแนนด้านการร้องครั้งที่ 4 ได้น้อยที่สุดอาจเพราะเป็นระดับเสียงที่ร้องยากสำหรับผู้เรียน จากการสังเกตการทดลองใช้สื่อของผู้สอนพบว่าระดับเสียงโดมินันท์และซบมีเดียในชุดกิจกรรมเป็นระดับเสียงที่ร้องยากสำหรับผู้เรียนบางคนเนื่องจากมีระดับเสียงที่สูง ทำให้ผู้เรียนบางคนร้องระดับเสียงไม่ถึงโน้ตคู่ดังกล่าว

#### ลักษณะและพฤติกรรมในการเรียนรู้ จากการสังเกตในห้องเรียนของผู้สอน

##### ด้านการฟัง

*ใช้การเลียนแบบจากการฟังครู*

ผู้เรียนตั้งใจฟังช่วงที่ครูร้องหรือเล่นเสมอและพยายามร้องหรือเล่นตามเสียงจากผู้สอนทันที โดยใช้การเลียนแบบจากการฟังครูเป็นต้นแบบ

##### ด้านการเล่น

*เล่นไปพร้อมกับการร้องเนื้อร้องในบทบาทสมมติและเลื่อนนิ้วตามระดับเสียงที่ตนร้องได้ถูกต้อง*

ผู้เรียนร้องระดับเสียงเป็นเนื้อเพลงไปพร้อมกับการเล่นและเลื่อนนิ้วตามหาเสียงที่ตนร้องได้ตรงระดับเสียงเช่นเดียวกับนักเรียนคนที่ 7

*ใช้การเลียนแบบการเล่นจากครู*

ผู้เรียนไม่คุ้นชินการใช้โน้ตที่ 2 ในการกดเล่นตัวโน้ตเช่นเดียวกับนักเรียนคนที่ 7 เมื่อทำแบบทดสอบก่อนเรียนในชุดกิจกรรมครั้งที่ 5 ระดับเสียง 1 3 พบว่าผู้เรียนได้คะแนนน้อยและกดโน้ตเพี้ยนโดยผู้เรียนแจ้งว่าไม่มั่นใจในระดับเสียงดังกล่าว เมื่อเรียนชุดกิจกรรมและทำแบบทดสอบระดับพัฒนาการของผู้เรียนมีแนวโน้มสูงขึ้น หากโน้ตตัวใดที่ผู้เรียนไม่มั่นใจในระดับเสียงจะขอให้ครูเล่นให้ฟังอีกรอบทันทีและใช้การเลียนแบบจากการฟังครู เมื่อฟังแล้วสามารถเลื่อนนิ้วหาเสียงและกดได้ตรงระดับเสียง

##### ด้านการร้อง

มีความพยายามในการจำระดับเสียงที่ถูกต้องโดยการร้องทวนซ้ำด้วยตนเอง ผู้เรียนสามารถร้องได้ทั้งระบบโดเคลื่อนที่ (move-do) และ ระบบโดอยู่กับที่ (fixed do) หากโน้ตตัวใดร้องไม่ถึงผู้เรียนจะมีความพยายามเปล่งเสียงที่ถูกต้อง เมื่อได้ระดับเสียงที่ถูกต้องแล้วผู้เรียนจะร้องระดับเสียงดังกล่าววนซ้ำเพื่อให้จำลักษณะการเปล่งเสียงในการร้องระดับเสียงดังกล่าวให้ได้

ร้องเนื้อตามระดับเสียงในบทบาทสมมติโดยไม่รู้ตัว หรือเรียกว่า อากาการทำงานเพลง  
ติดหู

ผู้เรียนอ้าทำนองเพลงในชุดกิจกรรมเมื่อเลิกชั้นเรียน เช่นเดียวกับผู้เรียนคนที่ 7

### ด้านอื่นๆ

การให้ความคิดเห็นด้านคุณธรรมในนิทานอีสปจากผู้เรียน

จากนิทานในชุดกิจกรรมทั้ง 6 เรื่อง ผู้วิจัยจะยกตัวอย่างการให้ความคิดเห็นด้านคุณธรรมในนิทานอีสปจากผู้เรียนคนที่ 8 ในเรื่อง กระจ่าตายกับเต่า โดยผู้เรียนได้ให้ความคิดเห็นที่ หากเจ้ากระจ่าและเจ้าเต่ายอมจับมือช่วยเหลือกันพวกมันวิ่งเข้าเส้นชัย ทั้งคู่ก็จะชนะ หนูเคยแข่งขันวิ่งแข่งกับเพื่อนในงานกีฬาของโรงเรียนและตกลงกันว่าจะวิ่งเข้าเส้นชัยไปพร้อมกัน สุดท้ายแล้วทั้งหนูกับเพื่อนก็วิ่งเข้าเส้นชัยไปพร้อมกันค่ะ ชนะทั้งคู่เลย จากมุมมองของผู้เรียนแสดงถึงการเชื่อมโยงเนื้อเรื่องจากนิทานไปสู่ชีวิตจริงของผู้เรียนเอง รวมไปถึงทำให้ผู้สอนได้เห็นถึงแง่มุมใหม่ในการตีความนิทานเรื่องกระจ่าตายกับเต่าจากข้อคิดเห็นของผู้เรียนที่ว่า หากตัวละครทั้งสองร่วมมือกันก็จะชนะในที่สุด

ขอทำแบบทดสอบเพื่อวัดระดับตนเองเสมอ

ผู้เรียนจะสอบถามและขอผู้สอนเพื่อทำแบบทดสอบทุกครั้งที่ทำกิจกรรมและแสดงท่าทางดีใจทุกครั้งเมื่อตอบคำถามในการทำแบบทดสอบได้ถูกต้อง

ข้อสรุปจากผลสัมฤทธิ์รายบุคคลจากการใช้ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาเสียงสำหรับผู้เรียนโสตทักษะ เรื่องการจำระดับเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น พบว่ามีความเชื่อมโยงบทบาทสมมติในลักษณะต่างๆ โดยผู้เรียน (ร้อยละ 80) ส่วนมาก จะมีพัฒนาการที่เกิดจากการเชื่อมโยงกับบทบาทสมมติได้ทั้ง 3 ทักษะอย่างดี โดยด้านการฟังผู้เรียนมีการประเมินตนเองได้เร็วขึ้นระหว่างการฟัง ผู้เรียนสามารถฟังและระบุระดับเสียงได้เร็วขึ้น ด้านการเล่นผู้เรียนมีการพัฒนาการด้านการเล่นได้ตรงระดับเสียงอย่างแม่นยำและรวดเร็วขึ้นจากการเชื่อมโยงเสียงกับบทบาทสมมติในลักษณะการร้องเนื้อเพลงไปพร้อมกับการเล่น และด้านการร้องนักเรียนสามารถร้องได้ตรงเสียงมากขึ้นรวมถึงใช้การร้องเนื้อเพลงในบทบาทสมมติเพื่อเทียบเสียงโดยสมัครใจ และพบว่าผู้เรียน (ร้อยละ

20) มีพัฒนาการที่เกิดจากการเชื่อมโยงบทบาทสมมติกับทักษะการฟังกับการเล่นได้ชัดเจนมากกว่าพัฒนาการด้านการร้องภายในช่วงระยะเวลา 6 สัปดาห์

ตาราง 12 ตารางบทบาทสมมติที่เอื้อต่อการร้อง ให้ตรงระดับเสียง

ชุดกิจกรรม	บทบาทสมมติและคำที่ใช้ฟัง	ระดับเสียง	การร้อง								จำนวนผลสรุปจากการใช้แบบทดสอบที่ได้ผลชัดเจนจากผู้เรียนทั้ง 8 คน	
			กลุ่ม 1.1		กลุ่ม 1.2				กลุ่ม 3			
			คน 2	คน 4	คน 1	คน 3	คน 5	คน 6	คน 7	คน 8		
1	ต้นไทร – ลอย มา	โต โต	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	จำนวน 8 คน
	ต้นอ้อ – โอน เอน	โต โต	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	จำนวน 8 คน
2	ราชสีห์ - ราช ชะ สี, เจ้า ป่า	โต โต ซอล, ซอลโต			✓	✓			✓	✓		จำนวน 4 คน
	หนู - กัด เชือก, เชือกขาด	โต ซอล, ซอล โต			✓	✓			✓	✓		จำนวน 4 คน
3	กระต่าย – กระ โตด	เร โต	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	จำนวน 8 คน
	เต่า - เต่าคลาน	โต เร	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	จำนวน 8 คน
4	มดง่าม – เต็น รำ, รำเต็น รำ	ลา ซอล, ซอล ลา ซอล							✓	✓		จำนวน 2 คน
	จ๊กจั่น - หิว โซ, โซหิว โซ	ลา ซอล, ซอล ลา ซอล							✓	✓		จำนวน 2 คน
5	หมาจิ้งจอก-จิ้งจอก, จอก จิ้ง จอก	มี โต, โต มี โต			✓	✓	✓	✓	✓	✓		จำนวน 6 คน
	นกกระสา- อ้า ปาก, ปาก อ้า ปาก	มี โต, มี โต มี			✓	✓	✓	✓	✓	✓		จำนวน 6 คน
6	พ่อค้าเกลือ – เจ้า นาย	ซอล มี	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	จำนวน 8 คน
	โคต่าง - เจ้า วัว	ซอล มี	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	จำนวน 8 คน
จำนวนผลสรุปชุดกิจกรรมจากการใช้แบบทดสอบที่ได้ผลชัดเจนในผู้เรียนรายบุคคล			3 ชุด	3 ชุด	4 ชุด	4 ชุด	3 ชุด	3 ชุด	6 ชุด	6 ชุด		

การสังเกตเห็นได้  หมายถึง ได้ผลชัดเจน และ  หมายถึง สังเกตได้ไม่ชัดเจน

กลุ่ม 1.1 หมายถึง กลุ่มนักเรียนไม่มีพื้นฐานมาก่อนและมีพัฒนาการทางการร้องที่ช้า

กลุ่ม 1.2 หมายถึง กลุ่มนักเรียนไม่มีพื้นฐานมาก่อน แต่สามารถพัฒนาการร้องได้และมีการเรียนรู้ที่ดี

กลุ่ม 3 หมายถึง กลุ่มผู้เรียนที่มีพื้นฐานด้านการฟังและการเล่นมาก่อน

ข้อมูลจากตารางสามารถสรุปได้ดังนี้

1) **กลุ่มนักเรียนที่ไม่มีพื้นฐานมาก่อน** พบพัฒนาการทางทักษะการฟัง การเล่น การร้องให้ตรงระดับเสียง 2 ลักษณะ คือ

1.1) **นักเรียนที่มีพัฒนาการทางการร้องให้ตรงระดับเสียงช้ากว่าพัฒนาการทางการฟังและการเล่นให้ตรงระดับเสียง**

นักเรียนกลุ่มนี้จะมีลำดับพัฒนาจากการฟังสู่การเล่น แต่ยังไม่แสดงพัฒนาการทางการร้องให้เห็นได้ชัดเจน โดยที่ข้ามทักษะการร้อง จากนักเรียนทั้งหมด 8 คน กลุ่มนักเรียนไม่มีพื้นฐานมาก่อน และมีพัฒนาการทางการร้องที่ช้า ได้แก่นักเรียนคนที่ 2 และ 4 พบว่ามีลำดับการเรียนรู้ในการพัฒนาโสตทักษะการจำระดับเสียงเริ่มจากการฟัง ไปสู่ การเล่น ซึ่งและมีทักษะการร้องที่เป็นอิสระจากทักษะการฟังและการเล่น

1.2) **นักเรียนที่มีพัฒนาการทางการร้องให้ตรงระดับเสียงใกล้เคียง หรือ สอดคล้องกับพัฒนาการทางการฟังและการเล่นให้ตรงระดับเสียง**

จากนักเรียนทั้งหมด 8 คน กลุ่มนักเรียนที่ไม่มีพื้นฐานมาก่อน แต่สามารถพัฒนาการร้องได้และมีการเรียนรู้ที่ดี ได้แก่นักเรียนคนที่ 1 3 5 และ 6 พบว่าผู้เรียนจะมีลำดับพัฒนาการเรียนรู้ทั้ง 3 ทักษะที่เชื่อมโยงกัน ได้แก่ ทักษะการฟัง การร้อง การเล่น

2) **กลุ่มผู้เรียนที่มีพื้นฐานด้านการฟังและการเล่นมาก่อน**

พบพัฒนาการทางทักษะทั้ง 3 ด้าน ใกล้เคียง หรือ สอดคล้องและเชื่อมโยงกัน โดยมีลำดับพัฒนาการมากไปน้อยจากการฟัง การร้อง และการเล่น ตามลำดับ

จากนักเรียนทั้งหมด 8 คน กลุ่มนักเรียนที่ได้รับการปูพื้นฐานด้านการฟังและการเล่นมาก่อน ได้แก่นักเรียนคนที่ 7 และ 8 พบว่าผู้เรียนจะมีลำดับพัฒนาการเรียนรู้ทั้ง 3 ทักษะที่เชื่อมโยงกัน ได้แก่ ทักษะการฟัง การร้อง การเล่น

**ข้อค้นพบเพิ่มเติม**

ข้อค้นพบจากการสังเกตการเรียนรู้ของนักเรียนด้านการจำระดับเสียงของผู้เรียนหลังการใช้ชุดกิจกรรมที่ผู้วิจัยนำลักษณะบุคคลิก หรือ ชื่อตัวละคร มาสร้างเป็นคำร้องให้ตรงกับระดับเสียงในแต่ละชุดกิจกรรมเพื่อใช้สำหรับการฝึกฟังและร้องในแต่ละชุดกิจกรรม ทำให้ค้นพบวิธีการเรียนรู้ที่น่าสนใจของผู้เรียนดังนี้

ตัวอย่าง ชุดกิจกรรมที่ 3 การสอนในระดับเสียง โทนิค (โด) และ ซุปเปอร์โทนิค (เร) ใช้นิทานเรื่องกระต่ายกับเต่า

ตัวละคร เต่า แทนด้วยโน้ต โด เร ใช้คำร้องคือ เต่า คลาน เพื่อแทนระดับเสียงโน้ต โด เร

ตัวละคร กระจ่าย แทนด้วยโน้ต เร โด ใช้คำร้องคือ กระจ่าง โดด เพื่อแทนระดับเสียงโน้ต เร โด

ในช่วงการเรียนการสอนผ่านชุดกิจกรรมเพื่อฝึกโสตทักษะผู้เรียนและผู้สอนจะแทนบทบาทสมมติของตนตามตัวละครในนิทาน เช่น ผู้เรียนแทนตัวละครเต่า และผู้สอนแทนตัวละครกระจ่าย เมื่อฝึกการฟังและร้องในชุดกิจกรรม ผู้เรียนและผู้สอนจะสลับกันร้องคำร้องที่ตรงกับระดับเสียงตามตัวละครบทบาทสมมติของตน รายละเอียดต่อไปนี้จะแสดงให้เห็นว่า การเชื่อมโยงชุดความจำกับเรื่องราวสมมติ จะเอื้อให้เกิดความรู้และความเข้าใจที่คงทนในระยะยาว และมีประสิทธิภาพมากขึ้น

**ด้านการฟัง** ผู้เรียนบางคนจะตอบคำถามในลักษณะเชื่อมโยงและจำได้ว่าระดับเสียงที่ได้ยินเป็นระดับเสียงที่อยู่ในนิทานเรื่องใดหรือบทบาทสมมติของตัวละครใดและเชื่อมโยงไปสู่การบอกคำตอบเป็นตัวโน้ตในภายหลัง เช่น ผู้สอนเล่นโน้ต โด เร ผู้เรียนจะบอกว่า ตนจำได้ว่าระดับเสียงนี้อยู่ในเรื่องกระจ่ายกับเต่า เป็นเสียงที่ร้องว่า เต่า คลาน และตอบว่า โน้ตที่ได้ยินคือระดับเสียง โด เร ในภายหลัง

**ด้านการร้องพบว่า**เมื่อทำแบบทดสอบเก็บคะแนนด้านการร้อง เมื่อผู้สอนเล่นตัวโน้ต โด เร ผู้เรียนบางคนจะร้องตามว่า เต่า คลาน ทันที แสดงถึงผู้เรียนเชื่อมโยงเนื้อร้องในบทบาทสมมติเพื่อการจำระดับเสียงและตอบว่าเป็นโน้ต โด เร ในภายหลัง

**ด้านการเล่นพบว่า**ผู้เรียนบางคนสามารถร้องไปพร้อมกับเล่น โดยใช้เนื้อร้องจากบทบาทสมมติในนิทานและผู้เรียนสามารถเลื่อนนิ้วตามหาเสียงที่ตนร้องได้ถูกต้องตามระดับเสียงเช่น การเล่นระดับเสียง เร โด ผู้เรียนจะร้องคำร้องว่า กระจ่าง โดด ไปพร้อมกับการเล่น ส่งผลให้สามารถเลื่อนนิ้วได้ตรงระดับเสียง เร โด

ข้อสรุปจากผลสัมฤทธิ์ในภาพรวมจากการใช้ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาเสียงสำหรับผู้เรียนโสตทักษะ เรื่องการจำระดับเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น กับนักเรียนจำนวน 8 คน เป็นระยะเวลา 6 สัปดาห์ พบว่าทักษะการฟัง การร้อง การเล่นให้ตรงระดับเสียงเป็นทักษะที่เป็นอิสระต่อกันและมีความเชื่อมโยงกัน ดังเห็นได้จากผู้เรียนกลุ่มที่มีพื้นฐานจะมีความสามารถและพัฒนาการในทักษะทั้ง 3 ในทิศทางเดียวกัน ส่วนผู้เรียนกลุ่มที่ไม่มีพื้นฐานจะมีความสามารถและพัฒนาการในทักษะทั้ง 3 แตกต่างอย่างเป็นอิสระต่อกัน โดยผลการสังเกตพบว่ากลุ่มที่ไม่มีพื้นฐานจะมีความสามารถทักษะการฟังและการเล่น สามารถพัฒนาได้ใน 6 สัปดาห์ส่วนทักษะการร้องให้ตรง



ระดับเสียงจำเป็นต้องใช้เวลามากขึ้น และ ข้อค้นพบเพิ่มเติมพบว่าผู้เรียนสามารถจำระดับเสียงได้ผ่านการเชื่อมโยงกับบทบาทสมมติได้ดังนี้ *ด้านการฟัง* ผู้เรียนบางคนสามารถเชื่อมโยงบทบาทสมมติกับระดับเสียงโดยจำได้ว่าระดับเสียงที่ได้ยินเป็นระดับเสียงที่อยู่ในนิทานเรื่องใดหรือบทบาทสมมติของตัวละครใดและเชื่อมโยงไปสู่การบอกคำตอบเป็นตัวโน้ตในภายหลัง *ด้านการร้อง* ผู้เรียนเชื่อมโยงเนื้อร้องในบทบาทสมมติเพื่อการจำระดับเสียงและบอกเป็นชื่อตัวโน้ตในภายหลัง *ด้านการเล่นพบว่า* ผู้เรียนบางคนสามารถร้องไปพร้อมกับเล่น โดยใช้เนื้อร้องจากบทบาทสมมติในนิทานและผู้เรียนสามารถเลื่อนนิ้วตามหาเสียงที่ตนร้องได้ถูกต้องตามระดับเสียง

## 2.2 ผลสัมฤทธิ์รายบุคคล จากการใช้ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาเสียงสำหรับผู้เรียนโสตทักษะ เรื่องการจำระดับเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น

การใช้ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาการจำระดับเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้นผ่านลำดับขั้นตอนการเรียนรู้ ใน 3 ทักษะ ได้แก่ ทักษะการฟัง การร้อง และการเล่น ผู้วิจัยพบว่า การจำระดับเสียงเป็นพื้นฐานสำคัญที่นักเรียนสามารถแสดงออกให้เห็น วัดและประเมินได้ อย่างไรก็ตามการวิจัยครั้งนี้ยังพบว่าทักษะการฟัง การร้อง และการเล่น ให้ตรงระดับเสียงด้วยการใช้บทบาทสมมติมีความเป็นอิสระต่อกันในผู้เรียนแต่ละคน จากผู้เรียนทั้งหมด 8 คน ผู้วิจัยได้แบ่งผลสัมฤทธิ์รายบุคคลออกเป็นรายบุคคล ดังนี้

### 2.2.1 นักเรียนที่ไม่มีพื้นฐานและมีพัฒนาการด้านทักษะการร้องในระดับต่ำ

กลุ่มนักเรียนที่ไม่มีพื้นฐานและมีพัฒนาการด้านทักษะการร้องในระดับต่ำ มีจำนวนทั้งหมด 2 คน เป็นนักเรียนคนที่ 2 และคนที่ 4 ในลำดับการวิจัย นักเรียนทั้งคู่เป็นนักเรียนหญิง อายุ 10 และ 12 ปี โดยไม่มีทักษะด้านการปฏิบัติไวโอลินมาก่อนเข้าร่วมการเก็บข้อมูลวิจัย

**พัฒนาการด้านการฟัง** ผู้เรียนทั้งสองมีลักษณะและพฤติกรรมในการเรียนรู้ด้านการการฟังที่มีแนวโน้มสูงขึ้นหลังจากเรียนชุดกิจกรรม เมื่อระดับเสียงใน

ดที่ผู้เรียนไม่มั่นใจในการร้องหรือการเล่นผู้เรียนแสดงสีหน้าไม่มั่นใจและให้ผู้สอนร้องหรือเล่นระดับเสียงให้ฟังอีกครั้งโดยอาศัยทักษะการฟังเพื่อหาระดับเสียงเป็นหลัก

**พัฒนาการด้านการเล่น** ผู้เรียนทั้งสองมีลักษณะและพฤติกรรมในการเรียนรู้ด้านการการเล่นที่มีแนวโน้มสูงขึ้นหลังจากเรียนชุดกิจกรรม เมื่อระดับเสียงใดที่ผู้เรียนเล่นไม่ตรงระดับเสียงผู้เรียนจะแสดงท่าที่ไม่มั่นใจและขอให้ผู้สอนร้องหรือเล่นให้ฟังใหม่เสมอและสามารถกดนิ้วเพื่อเลื่อนหาระดับเสียงได้ตรงเสียงอย่างรวดเร็ว

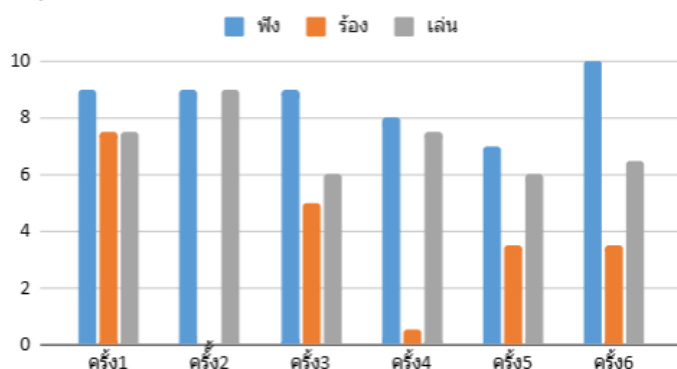
**พัฒนาการด้านการร้อง** เป็นกลุ่มผู้เรียนที่มีพัฒนาการด้านการร้องที่ไม่สูงมากทำให้การเก็บคะแนนระดับพัฒนาการด้านการร้องจากการทำแบบทดสอบมีคะแนนไม่สูงเท่ากลุ่มผู้เรียนกลุ่มอื่น

แม้ว่าการร้องจะหาช่วงเสียงสำหรับแปลงเสียงร้องไม่ตรงเท่าที่ควรแต่ทักษะด้านการเล่นผู้เรียนสามารถกดนิ้วได้ตรงระดับเสียงอย่างรวดเร็ว

เมื่อมองจากแผนภูมิผู้เรียนคนที่ 2 และนักเรียนคนที่ 4 มีลักษณะที่คล้ายกันคือ ระดับคะแนนพัฒนาการของผู้เรียนทั้งสองมีแนวโน้มพัฒนาการด้านเล่นและการฟังที่สูงกว่าทักษะการร้องเป็นส่วนใหญ่ ด้านการฟังระดับการพัฒนาในชุดกิจกรรมที่ 6 ระดับเสียง โดมินันท์ และ มีเตียน มีแนวโน้มในการพัฒนาสูงสุดและด้านการร้องชุดกิจกรรมครั้งที่ 1 ระดับเสียง 1-1 มีแนวโน้มพัฒนาสูงสุดทั้งคู่

## นักเรียนคนที่ 2

### ฟัง, ร้อง และ เล่น



	ฟัง	ร้อง	เล่น
ครั้งที่ 1	9	7.5	7.5
ครั้งที่ 2	9	0	9
ครั้งที่ 3	9	5	6
ครั้งที่ 4	8	0.5	7.5
ครั้งที่ 5	7	3.5	6
ครั้งที่ 6	10	3.5	6.5

ก่อน	หลัง	การพัฒนา
38	90	52

ก่อน	หลัง	การพัฒนา
28	48	20

ก่อน	หลัง	การพัฒนา
41.5	84	42.5

## ภาพรวมทั้ง 3 ทักษะจากแผนภูมิและตารางของนักเรียนคนที่ 2

หลังจากทดลองใช้ชุดกิจกรรมและทำแบบทดสอบหลังเรียนทักษะที่ผู้เรียนคนที่ 2 สามารถทำคะแนนแบบทดสอบหลังเรียนได้มากที่สุดได้แก่ ทักษะการฟัง 90 การเล่น 84 และการร้อง 48 ตามลำดับ นอกจากนี้เมื่อมองแผนภูมิพบว่า ทักษะด้านการร้องครั้งที่ 2 และ ครั้งที่ 4 มีคะแนนระดับการพัฒนาต่ำกว่าชุดกิจกรรมทั้งหมด มีข้อสังเกตว่าเป็นระดับเสียงที่ร้องยากสำหรับผู้เรียน ด้านการเล่นพบว่าชุดกิจกรรมครั้งที่ 4 มีระดับการพัฒนาสูงกว่าครั้งที่ 3 แม้ว่าจะมีระยะห่างของเสียงรวมถึงการ

กตัญญูที่เหมือนกัน จึงคาดว่าเป็นเพราะผู้เรียนได้รับการฝึกฝนมาจากครั้งที่ 3 ก่อนแล้ว ครั้งที่ 4 จึงมีระดับพัฒนาการที่สูงกว่า



## ลักษณะและพฤติกรรมในการเรียนรู้ จากการสังเกตในห้องเรียนของผู้สอน

### ด้านการฟัง

*การจำระดับเสียงผ่านการเชื่อมโยงกับบทบาทสมมติเป็นการจำระดับเสียงผ่านตัวละครแล้วจึงตอบเป็นตัวโน้ตภายหลัง*

เมื่อทำแบบทดสอบเพื่อเก็บคะแนนผู้เรียนสามารถฟังเสียงที่มีระดับเสียงตรงกันได้โดยการพยักหน้าตอบได้ถูกต้องว่าระดับเสียงในข้อคำถามมีระดับเสียงตรงกันและสามารถจำแนกระดับเสียงว่าข้อคำถามที่ฟังนั้นมีลักษณะโน้ตไล่ขึ้นหรือโน้ตไล่ลงและตอบได้ถูกต้อง รวมถึงการฟังและตอบว่าระดับเสียงที่ได้ยินเป็นโน้ตตัวใดโดยเมื่อผู้เรียนได้ยินระดับเสียงจากข้อคำถามผู้เรียนสามารถตอบได้ทันทีว่าอยู่ในนิทานเรื่องใด ตัวละครใดที่ร้องระดับเสียงดังกล่าวแล้วจึงตอบเป็นตัวโน้ตในภายหลัง

### ด้านการเล่น

*นักเรียนสามารถประเมินตนเองได้และมีความพยายามที่จะเล่นให้ตรงเสียง*

หากโน้ตตัวใดที่ผู้เรียนเล่นเพี้ยนจะแสดงสีหน้าไม่มั่นใจ เป็นการประเมินตนเอง ผู้เรียนจะขอเล่นใหม่ทันทีและจะขอให้ ครูช่วยร้องโน้ตคูนั้นให้ได้ยิน (โตะ เร) เพื่อช่วยให้หาระดับเสียงได้ตรง กับครุรวมไปถึงการลอกเลียนเสียง สั้น ยาว (Acticulation) จากครุได้หมดทุกเสียง เช่น โน้ตตัวไหนครุร้องเสียงยาวผู้เรียนจะเล่นโน้ตยาวตาม เมื่อผู้เรียนมั่นใจจึงแจ้งผู้สอนว่า "หนูทดลองเล่นคนเดียวได้ไหมคะ" และสามารถเล่นได้ตรงระดับเสียงและหาระดับเสียงใดที่ผู้เรียนไม่ถนัดในการเล่น เมื่อสามารถเล่นได้ตรงระดับเสียงแล้วผู้เรียนจะฝึกเล่นซ้ำๆด้วยตนเอง

### ด้านการร้อง

*ผู้สอนร้องด้วยจะร้องได้ตรงระดับเสียง*

แต่หากผู้เรียนร้องด้วยตนเองจะมีเสียงที่ค่อนข้างเพี้ยน

*ใช้การไล่สเกลในการหาระดับเสียง*

เช่น ชุดกิจกรรมที่ 4 ร้องไล่สเกล โตะ เร มี ฟา ซอล ก่อนจึงร้องโน้ตตัว ซอล ได้ตรงระดับเสียง นอกจากนี้ทุกกิจกรรมที่เป็นระดับเสียงใหม่ในการเรียนผู้เรียนจะใช้เวลาในการฝึกร้อง

ซึ่งกิจกรรมการ์ดแผ่นที่ 3 หรือ 4 ในแต่ละชุดกิจกรรมจึงร้องตรงระดับเสียง มีข้อสังเกตคือ หากโน้ตตัวใดที่นักเรียนไม่มั่นใจหรือร้องไม่ตรงระดับเสียงจะใช้การฮัมเสียงเสมอ

*ผู้เรียนถนัดร้องไล่โน้ตขึ้นมากกว่าไล่เสียงลงต่ำ*

มีเพียงคู่ระดับเสียง 5 3 ที่สามารถร้องไล่เสียงลงได้ค่อนข้างดี ผู้เรียนได้กล่าวว่าจากชุดกิจกรรมทั้งหมดระดับเสียงที่ร้องยากได้แก่ ระดับเสียง 1 5, 5 6 และ 1 3 คู่ที่ร้องง่ายคือ ระดับเสียง 1 2 รวมถึงเมื่อทำแบบทดสอบหลังเรียนผู้เรียนสามารถตอบได้ว่าเป็นโน้ตในระดับเสียงใดได้ถูกต้องแต่เปล่งเสียงในการร้องไม่ตรงระดับเสียง โดยเฉพาะโน้ต 1 5 และ 5 6

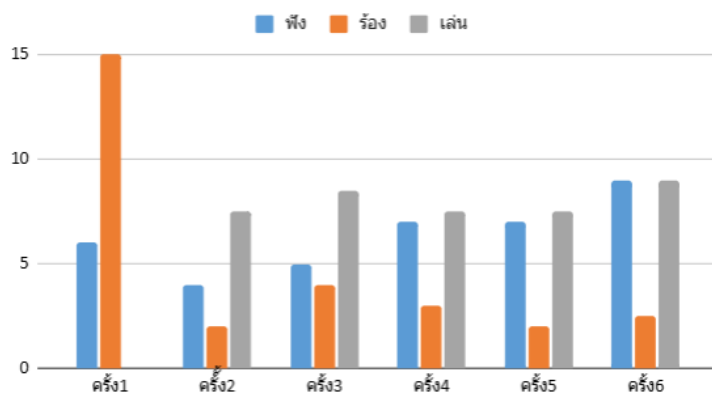
### ด้านอื่นๆ

*การให้ความคิดเห็นด้านคุณธรรมในนิทานอีสปจากผู้เรียน*

จากนิทานในชุดกิจกรรมทั้ง 6 เรื่อง ผู้วิจัยจะยกตัวอย่างการให้ความคิดเห็นด้านคุณธรรมในนิทานอีสปจากผู้เรียนคนที่ 2 ในเรื่อง ต้นไทรกับต้นอ้อ โดยผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นว่า แม้ว่าต้นอ้อจะมีลำต้นที่เรียวเล็กและต้นไทรดูเป็นต้นไม้ที่มีขนาดใหญ่โตกว่าแต่ครั้งเมื่อเจอแรงลมต้นอ้อจะอ่อนโน้มไปตามแรงลมทำให้ตัวเองไม่ถูกพัดโค่นลงตั้งเช่นต้นไทรและต้นอ้อยังสามารถต้านทานลมพายุได้ ซึ่งผู้เรียนกล่าวว่า เมื่อฟังข้อคิดของนิทานเรื่องนี้ทำให้นึกถึงคำอบรมสั่งสอนของคุณพ่อและคุณแม่ของผู้เรียนที่ได้สอนว่าให้เป็นผู้อ่อนน้อมถ่อมตน ควรกล่าวขอบคุณผู้ใหญ่อยู่เสมอเมื่อผู้ใหญ่มอบสิ่งของให้ ซึ่งผู้เรียนเห็นว่าการกระทำของต้นอ้อเป็นการกระทำที่เห็นควรและถูกต้อง เปรียบเสมือนคนที่อ่อนน้อมถ่อมตนและกล่าวขอบคุณผู้ใหญ่อยู่เสมอ เมื่อถึงช่วงขั้นตอนการสอนที่แบ่งบทบาทสมมติระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน ผู้เรียนได้ขอแสดงบทบาทสมมติเป็นต้นอ้อ กล่าวคือ ผู้เรียนใช้การร้องและเล่นในบรรทัดที่เป็นตัวละครต้นอ้อ ส่วนผู้สอนใช้การร้องและเล่นในบรรทัดที่เป็นตัวละครต้นไทร

## นักเรียนคนที่ 4

### ฟัง, ร้อง และ เล่น



คะแนนระดับพัฒนาการ			
	ฟัง	ร้อง	เล่น
ครั้งที่ 1	6	15	0
ครั้งที่ 2	4	2	7.5
ครั้งที่ 3	5	4	8.5
ครั้งที่ 4	7	3	7.5
ครั้งที่ 5	7	2	7.5
ครั้งที่ 6	9	2.5	9

คะแนนรวมการฟัง		
ก่อน	หลัง	การพัฒนา
51.5	89.5	38

คะแนนรวมการร้อง		
ก่อน	หลัง	การพัฒนา
17.5	41	28.5

คะแนนรวมการเล่น		
ก่อน	หลัง	การพัฒนา
47	86	40

## ภาพรวมทั้ง 3 ทักษะจากแผนภูมิและตารางของนักเรียนคนที่ 4

หลังจากทดลองใช้ชุดกิจกรรมและทำแบบทดสอบหลังเรียนทักษะที่ผู้เรียนคนที่ 4 สามารถทำคะแนนแบบทดสอบหลังเรียนได้มากที่สุดคือ ทักษะการฟัง 89.5 การเล่น 89 และ การร้อง 41 ตามลำดับ นอกจากนี้เมื่อมองแผนภูมิพบว่า ผู้เรียนทำคะแนนการเล่นครั้งที่ 1 ได้ดีมากก่อนแล้วจึงไม่มีระดับการพัฒนา

## ลักษณะและพฤติกรรมในการเรียนรู้ จากการสังเกตในห้องเรียนของผู้สอน

### ด้านการฟัง

#### ผู้เรียนเชื่อมโยงการฟังกับบทบาทสมมติ

ผู้เรียนสามารถตอบคำถามจากแบบทดสอบในข้อคำถาม “ข้อใดเป็นระดับเสียงเดียวกัน” ได้ถูกต้องและตอบได้ว่า “คู่ระดับเสียงจากข้อคำถามเป็นโน้ตที่มีลักษณะไล่ขึ้นหรือไล่ลง” ได้ถูกต้อง รวมถึงตอบได้ว่า “ข้อคำถามที่ได้ยินเป็นตัวโน้ตระดับเสียงใด” ได้ถูกต้อง และผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงการฟังกับบทบาทสมมติ เช่น ระดับเสียง 1-5 ผู้เรียนจำได้ว่าเป็นระดับเสียงที่อยู่ในนิทานเรื่องราชสีห์กับหนูเพราะมีลักษณะเสียงที่ห่างกันมาก และ 5-6 ผู้เรียนจำได้ว่าระดับเสียงที่ฟังนี้อยู่ในนิทานเรื่องมดง่ามกับจ๊กจั่นเพราะมีลักษณะเสียงที่สูง

## ด้านการเล่น

*ระดับเสียงใดที่ผู้เรียนไม่มั่นใจจะขอให้ผู้สอนร้องหรือเล่นเพื่อฟังระดับเสียงจากผู้สอน*

จากการสังเกตพบว่าหากผู้สอนใช้เสียงร้องสำหรับการให้ระดับเสียงเป็นต้นแบบ ผู้เรียนจะไม่มั่นใจและไม่สามารถหาระดับเสียงได้ตรงแต่หากผู้สอนให้เสียงกับผู้เรียนโดยการปฏิบัติจากเสียงไวโอลินโดยตรงผู้เรียนจะสามารถเลื่อนนิ้วเพื่อหาระดับเสียงได้ทันที และมีข้อสังเกตในผู้เรียนคนที่ 4 ว่าขั้นตอนการเรียนรู้จากการฟังและร้องตามระดับเสียงจากผู้สอนทั้งการร้องและการเล่นจำเป็นต้องอยู่ในลักษณะการสร้างเสียงแบบเดียวกัน เช่นเสียงร้องของครูกับเสียงร้องของผู้เรียน หรือ เสียงเล่นของครูกับเสียงเล่นของผู้เรียน ผู้เรียนจึงจะสามารถฟังและทำตามได้อย่างเข้าใจ

## ด้านการร้อง

*หาระดับเสียงโดยการร้องฮัมเบาๆกับตนเอง*

การฝึกร้องในทุกชุดกิจกรรมผู้เรียนจะฟังผู้สอนและใช้เวลาสักพักในการหาระดับเสียงโดยการร้องฮัมเบาๆกับตนเองและในช่วงแรกผู้สอนต้องบอกผู้เรียนว่าช่วงเสียงใดที่ผู้เรียนเปล่งเสียงร้องได้ระดับเสียงที่ถูกต้อง ต่างจากกลุ่มผู้เรียนกลุ่มอื่นที่สามารถร้องตอบสนองผู้สอนได้ตรงระดับเสียงในทันที เมื่อผู้เรียนฝึกการร้องถึงแผ่นกิจกรรมที่ 4 และ 5 ผู้เรียนเริ่มจำระดับเสียงที่ถูกต้องได้โดยแสดงให้เห็นจากระดับเสียงใดที่ผู้เรียนร้องไม่ตรงเสียงจะมีสีหน้าไม่มั่นใจในการร้อง หากระดับเสียงใดที่ผู้เรียนร้องได้ตรงระดับเสียงจะเปล่งเสียงร้องดัง ยิ้มและพยักหน้าให้กับผู้สอน จากการสังเกตของครูผู้สอนพบว่าชุดกิจกรรมครั้งที่ 2 ระดับเสียง 1 2 , ครั้งที่ 4 ระดับเสียง 5 6 และ ครั้งที่ 6 ระดับเสียง 1 3 เป็นระดับเสียงที่ร้องยากมากที่สุดของผู้เรียนจากทุกชุดกิจกรรม

## ด้านอื่นๆ

*การให้ความคิดเห็นด้านคติธรรมในนิทานอีสปจากผู้เรียน*

จากนิทานในชุดกิจกรรมทั้ง 6 เรื่อง ผู้วิจัยจะยกตัวอย่างการให้ความคิดเห็นด้านคติธรรมในนิทานอีสปจากผู้เรียนคนที่ 4 ในเรื่อง ราชสีห์กับหนู โดยผู้เรียนได้กล่าวชื่นชมตัวละครหนูว่าเป็นผู้ที่มั่นใจกว้างขวางน่าเอาเป็นแบบอย่างแม้ว่าเจ้าราชสีห์ข่มขู่ว่าจะถูกจับกินในตอนต้นเรื่องแต่เมื่อถึงคราวจำเป็นก็ยังคงมีน้ำใจเข้าไปช่วยเหลือราชสีห์

## 2.2.2 นักเรียนที่ไม่มีพื้นฐานมาก่อน แต่สามารถพัฒนาการร้องได้และมีการเรียนรู้ที่ดี

กลุ่มนักเรียนที่ไม่มีพื้นฐาน แต่มีพัฒนาการและการเรียนรู้ที่ดีมีจำนวนทั้งหมด 4 คน เป็นนักเรียนคนที่ 1 คนที่ 3 คนที่ 5 และคนที่ 6 ในลำดับการวิจัย ได้แก่ นักเรียนเพศหญิงอายุ 9 ปี จำนวน 2 คน อายุ 12 ปี จำนวน 1 คน และนักเรียนชายอายุ 10 ปี จำนวน 1 คน ซึ่งนักเรียนทั้งสี่คนไม่มีทักษะด้านการปฏิบัติไวโอลินมาก่อนเข้าร่วมการเก็บข้อมูลวิจัย

**พัฒนาการด้านการฟัง** ผู้เรียนทั้งสี่คนมีพัฒนาการด้านการฟังที่ดีและการจำได้รวดเร็วทำให้ได้รับคะแนนจากการทำแบบทดสอบหลังการเรียนเพิ่มขึ้นทุกชุดกิจกรรมและมีคะแนนพัฒนาการที่มีแนวโน้มสูงขึ้นทุกคน

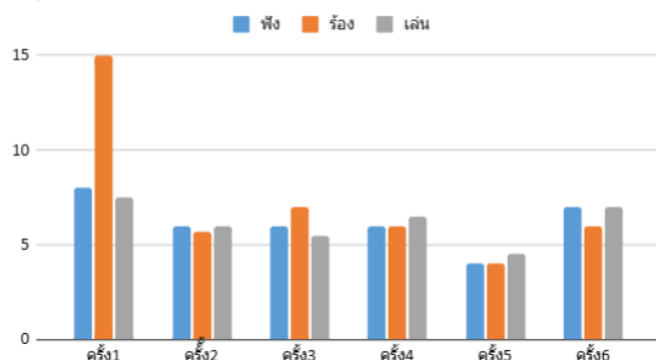
**พัฒนาการด้านการเล่น** ผู้เรียนทั้งสี่คนสามารถเลื่อนกดนิ้วเพื่อหาระดับเสียงได้ตรงระดับเสียงในทุกชุดกิจกรรมและผู้เรียนบางรายในกลุ่มสามารถร้องไปพร้อมกับการเล่นได้ตรงระดับเสียงด้วยตัวเอง

**พัฒนาการด้านการร้อง** ผู้เรียนทั้งสี่คนสามารถเปล่งเสียงร้องได้ตรงระดับเสียงและการจำระดับเสียงที่ถูกต้องตั้งแต่การตั้งกิจกรรมแผ่นแรกของทุกชุดกิจกรรมได้ในทันทีและสามารถร้องระดับเสียงจากเนื้อร้องตัวละครและตัวโน้ตซอลเฟจได้ตรงระดับเสียงตั้งแต่การทำกิจกรรมชุดแรกจนถึงชุดสุดท้าย

เมื่อมองจากแผนภูมิ นักเรียนคนที่ 1 คนที่ 3 คนที่ 5 และ คนที่ 6 มีลักษณะที่คล้ายกันคือลำดับการเรียนรู้ทั้ง 3 ทักษะ ประกอบด้วย การฟัง การร้องและการเล่นมีระดับการพัฒนาในแนวโน้มที่สูงขึ้นและใกล้เคียงกันทั้ง 3 ทักษะ

### นักเรียนคนที่ 1

ฟัง, ร้อง และ เล่น



คะแนนระดับพัฒนาการ			
	ฟัง	ร้อง	เล่น
ครั้งที่ 1	8	15	7.5
ครั้งที่ 2	6	5.7	6
ครั้งที่ 3	6	7	5.5
ครั้งที่ 4	6	6	6.5
ครั้งที่ 5	4	4	4.5
ครั้งที่ 6	7	6	7

คะแนนรวม การฟัง		
ก่อน	หลัง	การพัฒนา
50	87	37

คะแนนรวม การร้อง		
ก่อน	หลัง	การพัฒนา
40.5	84	43.5

คะแนนรวม การเล่น		
ก่อน	หลัง	การพัฒนา
47	84	37



### ภาพรวมทั้ง 3 ทักษะจากแผนภูมิและตารางของนักเรียนคนที่ 1

หลังจากทดลองใช้ชุดกิจกรรมและทำแบบทดสอบหลังเรียน ทักษะที่ผู้เรียนคนที่ 1 สามารถทำคะแนนแบบทดสอบหลังเรียนได้มากที่สุดได้แก่ ทักษะการฟัง 87 ตามด้วยการร้อง 84 และ การเล่น 84 ในระดับที่เท่ากัน

### ลักษณะและพฤติกรรมในการเรียนรู้ จากการสังเกตในห้องเรียนของผู้สอน

#### ด้านการฟัง

*การฟังโน้ตที่มีระดับเสียงตรงกันและโน้ตไล่ขึ้นหรือไล่ลง ผู้เรียนจะร้องฮัมเสียงตัวโน้ตที่ได้ยินตามระดับเสียง*

เมื่อทำแบบทดสอบเก็บคะแนนผู้เรียนสามารถฟังโน้ตระดับเสียงที่ตรงกันได้และพยักหน้าตอบคำถามได้ถูกต้อง รวมถึงสามารถฟังโน้ตที่มีระดับเสียงไล่ขึ้นหรือไล่ลงและตอบได้คำตอบถูกต้องโดยเมื่อผู้สอนเล่นระดับเสียงที่เป็นโจทย์คำถามผู้เรียนจะร้องฮัมเสียงตัวโน้ตที่ได้ยินตามระดับเสียงและหากคู่ตัวโน้ตใดที่มีระดับเสียงไล่ขึ้นผู้เรียนจะขึ้นนิ้วขึ้นฟ้าพร้อมกับร้องฮัมเป็นเสียงโน้ตไล่ขึ้น หากคู่โน้ตตัวใดเป็นระดับเสียงไล่ลงผู้เรียนจะขึ้นนิ้วลงและร้องฮัมระดับเสียงไล่ลง

*การฟังและระบุชื่อตัวโน้ต เมื่อฟังระดับเสียงแล้วผู้เรียนร้องระดับเสียงเป็นเนื้อร้องในบทบาทสมมติแทนตัวโน้ตโซลเฟจ*

สำหรับคำถามที่ถามว่าคุณโน้ตที่ได้ยินเป็นระดับเสียงใดบ้าง ผู้เรียนจะร้องระดับเสียงตามโจทย์คำถามเป็นคำร้องในบทบาทสมมติและตอบเป็นชื่อโน้ตในภายหลัง เช่น ผู้สอนเล่นโจทย์คำถาม โด โด ผู้เรียนจะร้องว่า โอน เอน และตอบว่าเป็นโน้ตตัวโด โด ในภายหลัง จากการสังเกตพบว่าผู้เรียนสามารถฟังทุกระดับเสียงได้เป็นอย่างดีและใช้การร้องเป็นเนื้อร้องในบทบาทสมมติก่อนจึงตอบเป็นตัวโน้ตในภายหลังทุกชุดกิจกรรม

#### ด้านการเล่น

*ผู้เรียนร้องเนื้อเพลงของบทบาทสมมติตรงตามระดับเสียงไปพร้อมกับดีดสายด้วยตนเอง*

ในขั้นดีด (Pizzicato) ผู้เรียนร้องเนื้อเพลงของบทบาทสมมติตรงตามระดับเสียงไปพร้อมกับดีดสายด้วยตนเองและเมื่อถึงขั้นสี (Arco) การ์ดกิจกรรมแผ่น 1-2 ในทุกชุดกิจกรรมผู้เรียนจะใช้เวลาสักพักให้การเลื่อนนิ้วหาระดับเสียงและเมื่อถึงแผ่นการ์ดที่ 3-5 ผู้เรียนสามารถกดนิ้วได้ตรงระดับเสียงอย่างรวดเร็ว สำหรับชุดกิจกรรมที่ 5 และ 6 ผู้เรียนขอเล่นชุดกิจกรรม

วนซ้ำอีกรอบด้วยตนเองและให้ความเห็นผู้สอนว่าตนไม่ถนัดในการใช้นิ้ว 2 สำหรับการกด มีข้อสังเกตคือเป็นชุดกิจกรรมที่เล่นยากสำหรับผู้เรียน

### ด้านการร้อง

#### *ใช้การร้องฮัมก่อนเปล่งเสียงร้อง*

ลักษณะการหาระดับเสียงเพื่อร้องในแต่ละชุดกิจกรรมผู้เรียนจะใช้การร้องฮัมในการหาระดับเสียงก่อนเปล่งเสียงร้องออกมา

#### *ใช้การร้องไล่สเกลเพื่อหาระดับเสียง*

บางชุดกิจกรรมที่มีเสียงระดับเสียงสูง เช่น ครั้งที่ 2 ระดับเสียง 1-5 ผู้เรียนใช้การไล่สเกลเพื่อหาโน้ตโดมินันท์

#### *ร้องเนื้อเพลงในบทบาทสมมติเพื่อเลียนระดับเสียงและเปลี่ยนไปร้องโน้ตซอลเฟจใน*

*ภายหลัง*

บางครั้งผู้เรียนจะหาระดับเสียงจากการร้องเนื้อเพลงและลอกระดับเสียงจากเนื้อเพลงเป็นต้นแบบเพื่อเปลี่ยนไปร้องโน้ตซอลเฟจในภายหลัง ทั้งนี้ผู้เรียนสามารถร้องระดับเสียงไล่ขึ้นและไล่ลง ได้ตรงระดับเสียง

### ด้านอื่นๆ

#### *การให้ความคิดเห็นด้านคติธรรมในนิทานอีสปจากผู้เรียน*

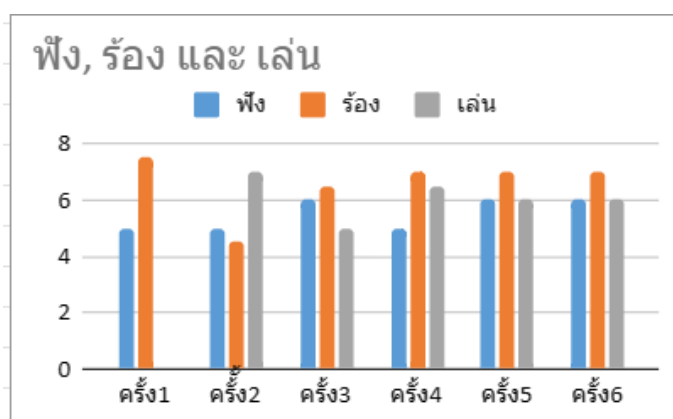
จากนิทานในชุดกิจกรรมทั้ง 6 เรื่อง ผู้วิจัยจะยกตัวอย่างการให้ความคิดเห็นด้านคติธรรมในนิทานอีสปจากผู้เรียนคนที่ 1 ในเรื่อง กระจ่ายกับเต่า จากนิทานเรื่องดังกล่าวผู้วิจัยได้ดัดแปลงเนื้อเรื่องในนิทานให้กระจ่ายและเต่าไม่มีผู้ใดวิ่งเข้าเส้นชัยได้ทันเวลาซึ่งถือว่าทั้งคู่แพ้ในการแข่งขันวิ่งแข่ง โดยนิทานเรื่องนี้ให้คติข้อคิดว่า “ความประมาทนำมาซึ่งความเสียหายแก่ตน” และเมื่อผู้เรียนได้ฟังนิทานในเนื้อหาที่ดัดแปลงไปจากที่เคยได้ฟังมาก่อน ผู้เรียนได้แสดงอาการหัวเราะขำขันและได้แสดงความคิดเห็นว่า ถ้าทั้งคู่ไม่ประมาทและตั้งใจทำหน้าที่ของตนในการวิ่งแข่งขัน ทั้งกระจ่ายและเต่าก็จะชนะ ซึ่งความคิดเห็นที่ผู้เรียนกล่าวมาในส่วนของความคิดเห็นว่า *ต่างคนต่างตั้งใจทำหน้าที่ของตน* เป็นแนวคิดที่ไม่ได้ระบุไว้ในบทสรุปของนิทานซึ่งแนวคิดดังกล่าวเป็นความคิดเห็นที่ผู้เรียนสรุปเพิ่มเติมด้วยตนเอง แสดงถึงการคิดวิเคราะห์ได้ด้วยตัวของผู้เรียน

#### *แสดงท่าทีชื่นชมขอการเรียนการสอนแบบบทบาทสมมติ*

เมื่อจบการเรียนครั้งแรกผู้เรียนสอบถามว่ามีนิทานอีกหรือไม่และอยากให้ผู้สอนสร้างนิทานให้ตนเรียนอีกโดยกล่าวว่า " ครูมีนิทานอีกไหมคะ ครั้งหน้าหนูจะส่งนิทานให้ครูเป็นนิทานที่หนูชอบ ให้ครูสร้างนิทานใหม่ๆเพิ่มคะ" นอกจากนี้ก่อนเรียนทุกครั้งผู้เรียนจะถามเสมอว่า

วันนี้เรียนนิทานเรื่องอะไรรวมถึงขอเลือกตัวละครเองด้วยท่าทางท่าเรื่งก่อนผู้สอนสอบถาม  
 ทุกครั้งและขณะที่เล่านิทานผู้เรียนจะช่วยทำเสียงประกอบการเล่านิทาน เช่น เคาะโต๊ะ เปล่ง  
 เสียงจากปาก ดัดเครื่องดนตรี เป็นต้น ทุกกิจกรรมผู้เรียนจะทำท่าประกอบตัวละครของ  
 ตนเองขณะร้องเนื้อเพลงเสมอและช่วยครูเปลี่ยนแผ่นการ์ตูนกิจกรรมทุกครั้งี่เรียน นอกจากนี้  
 หลังจากเลิกชั้นเรียน บ่อยครั้งที่ผู้เรียนร้องเนื้อหรือฮัมระดับเสียงที่เรียนในแต่ละครั้งวนซ้ำๆ

### นักเรียนคนที่ 3



คะแนนระดับพัฒนาการ			
	ฟัง	ร้อง	เล่น
ครั้งที่ 1	5	7.5	0
ครั้งที่ 2	5	4.5	7
ครั้งที่ 3	6	6.5	5
ครั้งที่ 4	5	7	6.5
ครั้งที่ 5	6	7	6
ครั้งที่ 6	6	7	6

คะแนนรวม การฟัง		
ก่อน	หลัง	การพัฒนา
58.5	90	31.5

คะแนนรวม การร้อง		
ก่อน	หลัง	การพัฒนา
51	90	39

คะแนนรวม การเล่น		
ก่อน	หลัง	การพัฒนา
55.5	86	30.5

### ภาพรวมทั้ง 3 ทักษะจากแผนภูมิและตารางของนักเรียนคนที่ 3

หลังจากทดลองใช้ชุดกิจกรรมและทำแบบทดสอบหลังเรียน ทักษะที่ผู้เรียนคนที่ 3 สามารถ  
 ทำคะแนนแบบทดสอบหลังเรียนได้มากที่สุดได้แก่ ทักษะการฟัง 90 ทักษะการร้อง 90 ในระดับที่  
 เท่ากัน และทักษะการเล่น 86 นอกจากนี้เมื่อมองแผนภูมิพบว่า ทุกครั้งของการเรียนชุดกิจกรรม  
 คะแนนระดับการพัฒนาที่ใกล้เคียงกันและมีทักษะการเล่นครั้ง 1 ที่ดีก่อนแล้วจึงไม่มีระดับการพัฒนา  
 ด้านการเล่นครั้งที่ 1

## ลักษณะและพฤติกรรมในการเรียนรู้ จากการสังเกตในห้องเรียนของผู้สอน

### ด้านการฟัง

*บอกคำตอบลักษณะการแสดงท่าทางตัวละครบทบาทสมมติตามระดับเสียงที่ตนได้ยิน*

ในช่วงที่ทำแบบทดสอบเพื่อเก็บคะแนนซึ่งมีข้อคำถามด้านการฟังได้แก่ การฟังระดับเสียงเดียวกัน การฟังระดับเสียงว่าเป็นโน้ตไล่ขึ้นหรือไล่ลงและการตอบว่าโน้ตที่ได้ยินเป็นระดับเสียงใด ผู้เรียนสามารถบอกคำตอบหรือพยักหน้าได้ถูกต้อง โดยบอกคำตอบลักษณะการแสดงท่าทางตัวละครบทบาทสมมติตามระดับเสียงที่ตนได้ยิน เช่น เมื่อผู้สอนเล่นโจทย์คำถามด้วยโน้ต โด ซอล และให้ผู้เรียนตอบว่าเป็นตัวโน้ตใด ผู้เรียนจะแสดงท่าทางเป็นสิ่งโตที่เป็นตัวละครบทบาทสมมติแทนระดับเสียง โด ซอล

### ด้านการเล่น

*ทุกครั้งที่เราเรียนระดับเสียงใหม่ ผู้สอนช่วยร้องระดับเสียงให้ผู้เรียนฟังขณะที่ผู้เรียนเล่นและมีความพยายามเล่นตามระดับเสียง*

ในช่วงแรกของทุกชุดกิจกรรมผู้สอนจะต้องช่วยร้องระดับเสียงให้กับผู้เรียนฟังในขณะที่ผู้เรียนเล่นเสมอผู้เรียนจึงจะกดได้ตรงระดับเสียงและเมื่อถึงแผ่นการ์ดที่ 2 หรือ 3 ผู้เรียนจึงจะสามารถกดได้ตรงระดับเสียงด้วยตนเอง เมื่อทำได้แล้วจะสามารถเล่นได้ตรงเสียงและจับจังหวะได้ดี จากการสังเกตพบว่า ผู้เรียนมีพัฒนาการการเล่นที่ดีขึ้นตามลำดับในทุกแผ่นการ์ดกิจกรรมและหากโน้ตตัวใดเล่นเพี้ยนจะขอเล่นใหม่ในทันที

### ด้านการร้อง

*มีพัฒนาการร้องที่ดีมาก*

ผู้เรียนร้องเสียงเบาแต่ร้องเนื้อเพลงและโน้ตซอลเฟจได้เสียงตรงรวมถึงสามารถร้องระดับเสียงที่มีระยะห่างกันได้ทันทีเช่น ระดับเสียง 1-5

### ด้านอื่นๆ

*การให้ความคิดเห็นด้านคุณธรรมในนิทานอีสปจากผู้เรียน*

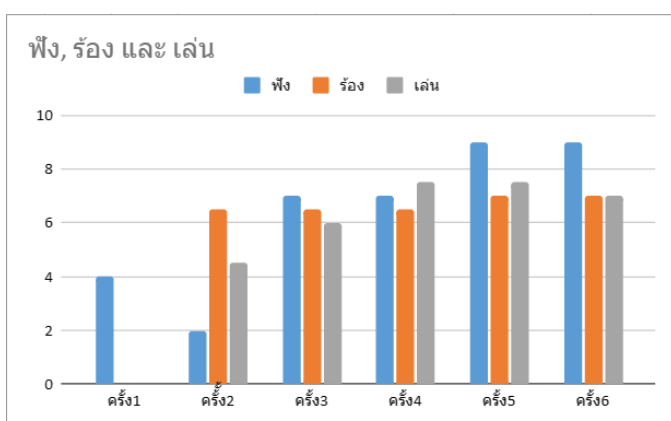
จากนิทานในชุดกิจกรรมทั้ง 6 เรื่อง ผู้วิจัยจะยกตัวอย่างการให้ความคิดเห็นด้านคุณธรรมในนิทานอีสปจากผู้เรียนคนที่ 3 ในเรื่อง มดง่ามกับจ๊กจั่น เป็นนิทานที่มดง่ามได้หาอาหารตุ๋นไว้ในช่วงฤดูหนาวและจ๊กจั่นเอาแต่เที่ยวเล่น แต่เมื่อฤดูหนาวมาถึงจ๊กจั่นต้องมาร้องขอความช่วยเหลือจากมดง่ามเพราะตนเองไม่มีอาหารกิน โดยมีคติสอนใจในเรื่องว่า “ขณะที่ยังแข็งแรงคืออยู่หากไม่ทำงานหาทรัพย์สมบัติเอาไว้ เมื่อถึงครันเจ็บไข้จะได้รับความลำบากยิ่ง

นัก” จากข้อคิดดังกล่าวผู้เรียนได้ให้ข้อคิดเห็นว่า ในชีวิตจริง ถ้าเป็นหนู หนูจะตั้งใจเรียนค่ะ โตขึ้นจะได้มีงานทำที่ดีๆ จากข้อคิดเห็นดังกล่าวแสดงถึง ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงคติข้อคิดจากนิทานมาปรับใช้ในชีวิตจริงได้

แสดงท่าทีซึ่งชอบการเรียนรู้การสอนแบบบทบาทสมมติ

ผู้เรียนยิ้มและหัวเราะเมื่อฟังนิทานและขอเล่นกิจกรรมรวมทำบทบาทด้วยตนเองทุกครั้งที่เรียน และเมื่อสิ้นสุดการเรียนรู้จะถามเสมอว่าครั้งหน้าเป็นนิทานเรื่องอะไร และในการเรียนครั้งถัดไปผู้เรียนจะจำได้ทันทีว่าเป็นนิทานเรื่องใด

### นักเรียนคนที่ 5



คะแนนระดับพัฒนาการ			
	ฟัง	ร้อง	เล่น
ครั้งที่ 1	4	0	0
ครั้งที่ 2	2	6.5	4.5
ครั้งที่ 3	7	6.5	6
ครั้งที่ 4	7	6.5	7.5
ครั้งที่ 5	9	7	7.5
ครั้งที่ 6	9	7	7

คะแนนรวมการฟัง		
ก่อน	หลัง	การพัฒนา
52	90	38

คะแนนรวมการร้อง		
ก่อน	หลัง	การพัฒนา
55	88.5	33.5

คะแนนรวมการเล่น		
ก่อน	หลัง	การพัฒนา
53.5	86	32.5

### ภาพรวมทั้ง 3 ทักษะจากแผนภูมิและตารางของนักเรียนคนที่ 5

หลังจากทดลองใช้ชุดกิจกรรมและทำแบบทดสอบหลังเรียน ทักษะที่ผู้เรียนคนที่ 5 สามารถทำคะแนนแบบทดสอบหลังเรียนได้มากที่สุดได้แก่ ทักษะการฟัง 90 ทักษะการร้อง 88.5 และทักษะการเล่น 86 ตามลำดับ นอกจากนี้เมื่อมองแผนภูมิพบว่าทุกทักษะมีแนวโน้มการพัฒนาที่เพิ่มมากขึ้นในแต่ละครั้ง มีเพียงครั้งที่ 1 ที่ผู้เรียนทำคะแนนด้านการร้องและการเล่นได้ดีมาก่อนแล้วจึงไม่มีระดับการพัฒนา

## ลักษณะและพฤติกรรมในการเรียนรู้ จากการสังเกตในห้องเรียนของผู้สอน

### ด้านการฟัง

ใช้เครื่องดนตรีดีดให้เกิดเสียงเพื่อตรวจสอบคำตอบในการตอบคำถามด้านการฟัง ช่วงทำแบบทดสอบเพื่อเก็บคะแนน ในบางระดับเสียงที่ผู้เรียนไม่มั่นใจในคำตอบจะขอผู้สอนในการใช้เครื่องดนตรีดีดให้เกิดเสียงเพื่อตรวจสอบคำตอบที่ถูกต้องก่อนตอบ เช่น ข้อคำถามที่ถามว่าคู่เสียงที่ได้ยินเป็นระดับเสียงใด ผู้เรียนจะทำการตรวจสอบระดับเสียงว่าเป็นตัวโน้ตใดจากการดีดสายบนไวโอลินและบอกเป็นระดับเสียงตัวโน้ตในภายหลัง

ใช้การร้องฮัมเสียงเบาๆ ก่อนตอบคำถามด้านการฟังในแบบทดสอบเก็บคะแนน ในการทำแบบทดสอบเพื่อเก็บคะแนนด้านการฟังผู้เรียนจะร้องฮัมเสียงเบาๆ ก่อนตอบคำถามทุกครั้ง และสามารถตอบคำถามถูกต้องในทุกหัวข้อ ได้แก่ คู่เสียงที่ได้ยินเป็นระดับเสียงเดียวกันหรือไม่ คู่เสียงที่ได้ยินเป็นการไล่โน้ตขึ้นหรือไล่โน้ตลง และ คู่เสียงที่ได้ยินเป็นระดับเสียงใด

### ด้านการเล่น

มีความพยายามในการเล่นและมีพัฒนาการดีขึ้นตามลำดับ ทุกชุดกิจกรรมในแผ่นการ์ดที่ 1 และ 2 ผู้เรียนจะใช้เวลาระยะหนึ่งในการค้นหาเสียงและเมื่อถึงแผ่นการ์ดที่ 3 ถึง 5 ผู้เรียนสามารถกดนิ้วได้ตรงระดับเสียงซึ่งมีพัฒนาการดีขึ้นตามลำดับ

ผู้เรียนร้องเนื้อเพลงในบทบาทสมมติตามระดับเสียงไปพร้อมกับการเล่น พบว่าผู้เรียนร้องเนื้อร้องในบทบาทสมมติตามระดับเสียงไปพร้อมกับการเล่นด้วยตนเองและสามารถเลียนิ้วให้ตรงระดับเสียงตามที่ตนร้อง โดยคำร้องแทนระดับเสียงที่ผู้เรียนใช้ร้องไปพร้อมกับเล่นได้แก่ โอนเอน แทนโน้ต, ราชสีห์ แทนโน้ต 1 5 , เต่าคลาน แทนโน้ต 1 2, เต็นรำ แทนโน้ต 6 5, จิ้งจอก แทนโน้ต 3 1 และ เจ้าวัว แทนโน้ต 5 3

### ด้านการร้อง

ผู้เรียนร้องเนื้อเพลงของบทบาทสมมติเพื่อตอบคำถามเรื่องระดับเสียงในการทำแบบทดสอบเก็บคะแนน

ผู้เรียนใช้การร้องระดับเสียงโดยการร้องเนื้อร้องจากบทบาทสมมติเพื่อตอบในข้อคำถาม “คู่เสียงที่ได้ยินคือระดับเสียงใด” รวมถึงสามารถร้องระดับเสียงตามข้อคำถามที่เห็นในแบบทดสอบได้ถูกต้องตรงระดับเสียง แต่ใช้การร้องเนื้อร้องจากบทบาทสมมติแทนระดับเสียงสำหรับการร้อง

ใช้การร้องไล่สเกลเพื่อหาระดับเสียง

ผู้เรียนสามารถร้องเนื้อเพลงและโน้ตซอลเฟจได้ตรงระดับเสียง แต่ในชุดกิจกรรมที่มีระดับเสียงสูงเช่น ระดับเสียง 1 5 และ 5 6 ในช่วงแรกแผ่นการ์ดที่ 1 หรือ 2 ผู้เรียนจะใช้การร้องไล่สเกล โด เร มี ฟา ซอล เพื่อหาระดับเสียง 5 และเมื่อผู้เรียนเริ่มคุ้นชินกับระดับเสียงจะสามารถเปล่งเสียงร้องออกมาได้ตรงระดับเสียงในทันที จากการสังเกตพบว่าระดับเสียง 1 5 และ 5 6 เป็นระดับเสียงที่ร้องยากสำหรับผู้เรียนแต่เมื่อฝึกฝนด้วยชุดกิจกรรมผู้เรียนสามารถร้องระดับเสียงได้รวดเร็วและสามารถควบคุมเสียงได้ดีขึ้นตามลำดับ

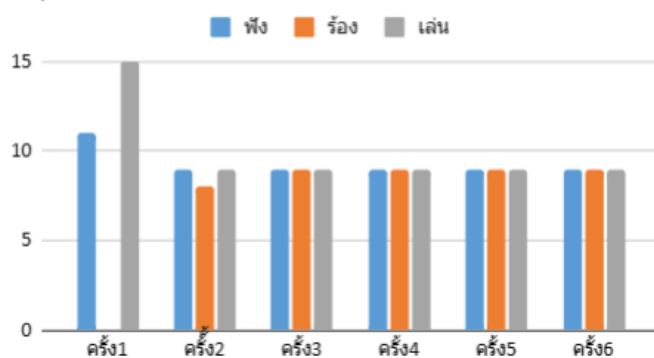
### ด้านอื่น ๆ

*การให้ความคิดเห็นด้านคติธรรมในนิทานอีสปจากผู้เรียน*

จากนิทานในชุดกิจกรรมทั้ง 6 เรื่อง ผู้วิจัยจะยกตัวอย่างการให้ความคิดเห็นด้านคติธรรมในนิทานอีสปจากผู้เรียนคนที่ 5 ในเรื่อง หมาจิ้งจอกกับนกกระสา เป็นเรื่องราวที่หมาจิ้งจอกก้างติดคอและขอความช่วยเหลือจากนกกระสาให้ช่วยเอาจะงอยปากคิปลาก้างปลาออกจากคอให้ เมื่อนกกระสาช่วยเหลือและทวงถามสิ่งแลกเปลี่ยนที่ได้ช่วยไว้ในครั้งนี้ หมาจิ้งจอกกลับเจ้าเล่ห์และกล่าวว่าเจ้านกกระสาว่าเป็นโชคคิของนกกระสานักที่ไม่โดนตนจับกินขณะที่ใช้จะงอยปากล้วงเข้าไปในคอ โดยนิทานเรื่องนี้ให้ข้อคิดไว้ว่า “ผู้มีกำลังน้อยทำดีกับคนพาลทยากที่คนพาลจะรู้ความดี” จากข้อคิดผู้เรียนได้ให้ข้อคิดเห็นไว้ว่า *สงสารเจ้านกกระสา อู่ว่าช่วยเหลือหมาจิ้งจอกไว้แต่กลับจะโดนเจ้าหมาจิ้งจอกจับกิน หากเป็นหนูจะไม่ช่วยเหลือ จากข้อคิดเห็นดังกล่าวผู้สอนได้สอบถามกลับไปว่า ในชีวิตจริงหากผู้เรียนจะต้องช่วยเหลือผู้อื่นจะทราบได้อย่างไรว่าใครเป็นคนดีหรือคนไม่ดี และผู้เรียนได้ให้ความคิดเห็นว่า คนที่ไม่ควรจะช่วยเหลือนั้นเป็นคนที่ชอบเอาเปรียบผู้อื่นแต่เมื่อบุคคลดังกล่าวมาขอความช่วยเหลือจากผู้เรียน ผู้เรียนก็จะใจอ่อนและช่วยเหลือเสมอและเมื่อช่วยเหลือแล้วจะไปเล่าให้คุณพ่อคุณแม่ฟัง จากข้อคิดเห็นของผู้เรียนทำให้ผู้สอนเห็นถึงความน่ารักและมีน้ำใจในตัวผู้เรียนและกล่าวชื่นชมผู้เรียนในเรื่องความมีน้ำใจ*

### นักเรียนคนที่ 6

## ฟัง, ร้อง และ เล่น



คะแนนระดับพัฒนาการ			
	ฟัง	ร้อง	เล่น
ครั้งที่ 1	11	0	15
ครั้งที่ 2	9	8	9
ครั้งที่ 3	9	9	9
ครั้งที่ 4	9	9	9
ครั้งที่ 5	9	9	9
ครั้งที่ 6	9	9	9

คะแนนรวมการฟัง		
ก่อน	หลัง	การพัฒนา
34	90	56

คะแนนรวมการร้อง		
ก่อน	หลัง	การพัฒนา
46	90	44

คะแนนรวมการเล่น		
ก่อน	หลัง	การพัฒนา
30	90	60

### รวมทั้ง 3 ทักษะจากแผนภูมิและตารางของนักเรียนคนที่ 6

หลังจากทดลองใช้ชุดกิจกรรมและทำแบบทดสอบหลังเรียน ทักษะที่ผู้เรียนคนที่ 6 สามารถทำคะแนนแบบทดสอบหลังเรียนได้มากที่สุดในระดับที่เท่ากันทั้ง 3 ทักษะได้แก่ ทักษะการฟัง 90 ทักษะการร้อง 90 และทักษะการเล่น 90 ตามลำดับ นอกจากนี้เมื่อมองแผนภูมิพบว่าส่วนใหญ่ของแท่งกราฟแสดงถึงพัฒนาการที่ดีและมีระดับที่เท่ากันจึงมีข้อสังเกตว่าเป็นเพราะผู้เรียนมีการฝึกซ้อมอย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่องจึงทำให้คะแนนระดับพัฒนาการมีระดับที่ใกล้เคียงกัน และคะแนนการพัฒนาด้วยการร้องครั้งที่ 1 ไม่มีระดับการพัฒนาเนื่องจากผู้เรียนสามารถทำคะแนนได้สูงมาก่อนแล้ว จึงไม่มีระดับการพัฒนาเกิดขึ้น

### ลักษณะและพฤติกรรมในการเรียนรู้ จากการสังเกตในห้องเรียนของผู้สอน

#### ด้านการฟัง

ผู้เรียนใช้การแสดงท่าทาง ทางร่างกายจากตัวละครบทบาทสมมติเพื่อช่วยตอบ

#### คำถามด้านการฟัง

หลังจากเรียนชุดกิจกรรมผู้เรียนสามารถตอบคำถามในแบบทดสอบเก็บคะแนนด้านการฟัง หลังเรียนได้รวดเร็วมากขึ้น ตอบเสียงดังฟังและมั่นใจมากขึ้น ในข้อคำถาม “คู่เสียงที่ได้ยินเป็นระดับเสียงที่ไล่ขึ้นหรือไล่ลง” ผู้เรียนใช้การร้องเป็นเนื้อร้องในบทบาทสมมติเบาๆตามจังหวะก่อนตอบคำถาม หากระดับเสียงใดไล่เสียงสูงขึ้นผู้เรียนจะยกคิ้วสูงขึ้นและแสดงท่าทาง



ประกอบ เช่น ระดับเสียง โด เร ผู้เรียนร้องเบาๆว่า เต่า คลาน โดยคำว่า เต่า จะร้องในระดับเสียงต่ำพร้อมทำท่าหมอบ และ คำว่า คลาน จะร้องเสียงสูงขึ้นพร้อมยกคิ้วสูงขึ้น ทำท่าคลานใช้มือไต่ขึ้นไปบนฟ้า และตอบว่าเป็นโน้ตไล่เสียงสูงขึ้นซึ่งเป็นคำตอบที่ถูกต้อง

### ด้านการเล่น

*ผู้เรียนสามารถเลื้อยหาเสียงและกดได้ถูกต้องตามตำแหน่งระดับเสียงแม้ว่าเครื่องดนตรีจะมีขนาดใหญ่กว่าสรีระร่างกาย*

ไวโอลินของผู้เรียนมีขนาดที่ไม่เหมาะสมกับสรีระของผู้เรียนกล่าวคือมีขนาดเครื่องที่ใหญ่กว่าขนาดที่ผู้เรียนควรนำมาเล่น ส่งผลให้ลักษณะการกดนิ้วต้องใช้ความพยายามและต้องอาศัยทักษะการฟังอย่างยิ่งในการปฏิบัติแต่ผู้เรียนสามารถเลื้อยหาเสียงและกดได้ถูกต้องตามตำแหน่งระดับเสียงรวมถึงมีพัฒนาการที่ดีขึ้นในทุกแผ่นการดกกิจกรรม

### ด้านการร้อง

*สามารถร้องระดับเสียงไล่ขึ้นได้ดีกว่าระดับเสียงไล่ลง*

ในการเรียนแต่ละชุดกิจกรรม แผ่นการด์ที่ 2 หรือ 3 ผู้เรียนจึงจะสามารถควบคุมเสียงร้องได้นิ่งและตรงระดับเสียงและสามารถร้องระดับเสียงไล่ขึ้นได้ดีกว่าระดับเสียงที่ไล่ลง เช่น ระดับเสียง 1 ไป 5 ได้ดีกว่า ระดับเสียง 5 มา 1 มีเพียงโน้ตไล่เสียงลงระดับเสียง 5 3 ที่สามารถร้องได้ดีและควบคุมเสียงได้นิ่งและ จากการสังเกตพบว่าระดับเสียง 1 5 และ 5 6 เป็นระดับเสียงที่ร้องยากสำหรับผู้เรียน แต่เมื่อฝึกฝนด้วยชุดกิจกรรมผู้เรียนสามารถร้องระดับเสียงได้รวดเร็วและสามารถควบคุมเสียงได้ดีขึ้นตามลำดับ

### ด้านอื่นๆ .

*การให้ความคิดเห็นด้านคุณธรรมในนิทานอีสปจากผู้เรียน*

จากนิทานในชุดกิจกรรมทั้ง 6 เรื่อง ผู้วิจัยจะยกตัวอย่างการให้ความคิดเห็นด้านคุณธรรมในนิทานอีสปจากผู้เรียนคนที่ 6 ในเรื่อง พ่อค้าเกลือกับโคต่าง เป็นเรื่องราวของพ่อค้า ค้าขายเกลือที่ใช้โคเป็นพาหนะแบกเกลือไปค้าขาย ระหว่างทางเมื่อถึงแหล่งน้ำเจ้าวัวจะชอบไปนอนแช่น้ำให้เกลือที่แบกมาละลายไปกับแม่น้ำอยู่เสมอเพื่อที่ตนจะได้ไม่ต้องบรรทุกให้หนักหลังวันหนึ่งเจ้านายจึงสั่งสอนโดยนำปูนบรรทุกที่หลังโค ครั้นเมื่อเจ้าโคแช่น้ำและลุกขึ้นเดินทำให้นูนอ้วนน้ำไว้และมีน้ำหนักที่มากกว่าปกติจนเจ้าโคเซ็ดหลายไม่กล้าเจ้าเล่เห็นนอนแช่น้ำอีกนิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า “คนโกงเอาเปรียบคนอื่นบ่อย คนอื่นย่อมรู้ และคนโกงย่อมได้รับทุกข์ถึงตัว” จากคติข้อคิดผู้เรียนได้ให้ความคิดเห็นที่ เห็นสมควรด้วยกับเจ้านายที่ลงโทษเจ้าโค เพราะเจ้านายก็เลี้ยงดูให้อาหารเจ้าโคแลกกับการทำงาน เพราะฉะนั้นเจ้าโคก็ควรทำงานให้เจ้านายอย่างดีเพื่อเป็นการตอบแทนบุญคุณ จากข้อคิดเห็นของผู้เรียนแสดงให้เห็นว่า

ผู้เรียนสามารถเข้าใจคติข้อคิดคำสอนได้เป็นอย่างดีและมองเห็นถึงบุญคุณของตัวละคร  
เจ้านายที่เจ้าวัศวกรแสดงความกตัญญูตั้งใจทำงานเป็นการตอบแทน

ผู้เรียนขออนุญาตผู้สอนเพื่อนำชุดกิจกรรมกลับไปซ้อมที่บ้านอย่างสม่ำเสมอ

ผู้เรียนขอและสอบถามเพื่อนำชุดกิจกรรมของผู้สอนกลับไปซ้อมด้วยตนเองและมีการซ้อม  
อย่างสม่ำเสมอทุกสัปดาห์

### 2.2.3 นักเรียนที่มีพื้นฐานด้านการฟังและการเล่น มาก่อน

กลุ่มนักเรียนที่มีพื้นฐานด้านการฟังและการเล่นมาก่อนมีจำนวนทั้งหมด 2 คน เป็นผู้เรียน  
คนที่ 7 และคนที่ 8 ในลำดับการวิจัย ผู้เรียนทั้งคู่เป็นผู้เรียน อายุ 9 ปี เพศ ชาย ซึ่งได้เรียนวิชา  
ไวโอลินเป็นระยะเวลา 3 เดือน ก่อนการเข้าร่วมเก็บข้อมูลในวิจัยฉบับนี้

**พัฒนาการด้านการฟัง** ผู้เรียนทั้งสองมีพื้นฐานที่ดี ทำให้ได้รับคะแนนจากการทำ  
แบบทดสอบก่อนและหลังคาบอยู่ในระดับดีต่อเนื่องอย่างสม่ำเสมอ เนื่องจากนักเรียนกลุ่มนี้มีพื้นฐาน  
การเรียนไวโอลินมาก่อน ทำให้มีคะแนนก่อนเรียนอยู่ในระดับสูงอยู่แล้ว ส่งผลให้การเก็บคะแนน  
พัฒนาการด้านการฟังจากการทำแบบทดสอบมีคะแนนไม่สูงเท่ากลุ่มผู้เรียนกลุ่มอื่น

พัฒนาการด้านเล่นและการร้องปรากฏให้เห็นอย่างชัดเจนผู้เรียนทั้งสองมีลักษณะและ  
พฤติกรรมในการเรียนรู้ที่รวดเร็ว มีพัฒนาการด้านการจำระดับเสียงที่ดี

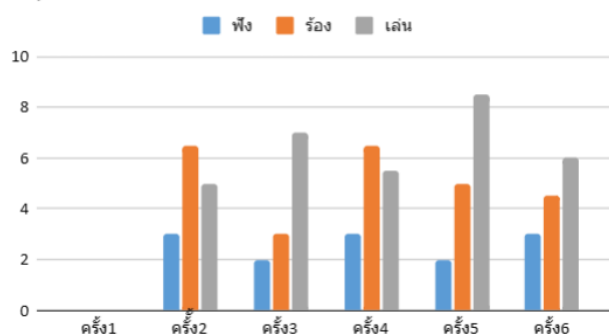
**พัฒนาการด้านการเล่น** ในช่วงที่ทำกิจกรรมหรือทำแบบทดสอบ หากมีระดับเสียงใดที่  
ผู้เรียนรู้สึกได้ว่ากดเพี้ยนไม่ตรงระดับเสียง ผู้เรียนจะขอเล่นซ้ำใหม่ทันที เพื่อให้ได้ระดับเสียงที่ต้องการ

**พัฒนาการด้านการร้อง** ผู้เรียนทั้งสองสามารถร้องได้ตรงตั้งแต่การทำกิจกรรมชุดแรกจนถึง  
ชุดสุดท้ายเมื่อฟังเสียงจากผู้สอนสามารถเปล่งเสียงร้องได้ตรงระดับเสียงและการจำระดับเสียงที่  
ถูกต้องได้ทันที

เมื่อมองจากแผนภูมิ นักเรียนคนที่ 7 และนักเรียนคนที่ 8 จะมีลักษณะที่คล้ายกันคือ ด้าน  
การฟัง ในชุดกิจกรรมครั้ง 1 ระดับเสียง 1-1 ไม่มีระดับพัฒนาการทั้งด้านการฟัง ร้อง และ เล่น เป็น  
เพราะผู้เรียนทั้งสองมีทักษะด้านการที่ตีมาก่อนแล้ว เมื่อทำแบบทดสอบจึงไม่เกิดการพัฒนา ด้านการ  
เล่น ระดับการพัฒนาการเล่นในชุดกิจกรรมที่ 5 ระดับเสียง 1-3 มีแนวโน้มในการพัฒนาสูงสุด

#### นักเรียนคนที่ 7

## ฟัง, ร้อง และ เล่น



	คะแนนระดับพัฒนาการ		
	ฟัง	ร้อง	เล่น
ครั้งที่ 1	0	0	0
ครั้งที่ 2	3	6.5	5
ครั้งที่ 3	2	3	7
ครั้งที่ 4	3	6.5	5.5
ครั้งที่ 5	2	5	8.5
ครั้งที่ 6	3	4.5	6

คะแนนรวม การฟัง		
ก่อน	หลัง	ระดับพัฒนาการ
77	90	13

คะแนนรวม การร้อง		
ก่อน	หลัง	ระดับพัฒนาการ
64.5	90	25.5

คะแนนรวม การเล่น		
ก่อน	หลัง	ระดับพัฒนาการ
58	90	32

## ภาพรวมทั้ง 3 ทักษะจากแผนภูมิและตารางของนักเรียนคนที่ 7

หลังจากทดลองใช้ชุดกิจกรรมและทำแบบทดสอบหลังเรียนทักษะที่ผู้เรียนคนที่ 7 สามารถทำคะแนนแบบทดสอบหลังเรียนได้มากที่สุดคือ ทักษะการฟัง 90 การเล่น 90 และ การร้อง 90 มีแนวโน้มที่สามารถทำได้ดีทุกทักษะโดยเฉพาะทักษะการร้องและการเล่น นอกจากนี้เมื่อมองแผนภูมิพบว่าผู้เรียนทำคะแนนด้านการฟัง ร้อง เล่น ครั้งที่ 1 ได้ดีมากก่อนแล้วจึงไม่มีระดับการพัฒนา

## ลักษณะและพฤติกรรมในการเรียนรู้ จากการสังเกตในห้องเรียนของผู้สอน

## จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## ด้านการฟัง

สามารถฟังและร้องตามได้ตรงระดับเสียงในทันที รวมถึงบอกได้ว่าโน้ตตัวที่ได้ยินเป็นระดับเสียงใด

เมื่อผู้เรียนฟังเสียงร้องจากผู้สอนสามารถร้องตามผู้สอนทั้งเนื้อร้องในบทบาทสมมติและโน้ตซอลเฟจได้ตรงระดับเสียงในทันที และเมื่อตอบคำถามจากแบบทดสอบด้านการฟังผู้เรียนสามารถตอบได้ถูกต้องในข้อคำถาม “ระดับเสียงที่ฟังมีระดับเสียงตรงกันหรือไม่” รวมถึงบอกได้ว่าคู่เสียงที่ได้ฟังดังกล่าวอยู่ในนิทานเรื่องใดและเป็นโน้ตตัวใด เช่น ผู้สอนเล่นโน้ตซอล โด และถามว่าคู่โน้ตที่ได้ยินเป็นระดับเสียงเดียวกันหรือไม่ ผู้เรียนให้คำตอบว่าไม่ใช่ระดับเสียงเดียวกันและเป็นระดับเสียงที่อยู่ในนิทานเรื่องราชสีห์กับหนู ร้องว่า เจ้า ป่า (ร้องตามระดับเสียง) ใช้โน้ต โด ซอล

## ด้านการเล่น

*เล่นไปพร้อมกับการร้องเนื้อร้องในบทบาทสมมติและเลียนิ้วตามระดับเสียงที่ตนร้องได้ถูกต้อง*

ผู้เรียนไม่คุ้นชินในการใช้นิ้วกลางหรือนิ้วที่ 2 ในการกดเล่นตัวโน้ตเมื่อจบการทำชุดกิจกรรมครั้งที่ 5 ระดับเสียง 1-3 และ ชุดกิจกรรมครั้งที่ 6 ระดับเสียง 5-3 ผู้เรียนแสดงท่าทางไม่มั่นใจและขอเล่นชุดกิจกรรมใหม่อีกครั้งด้วยตนเอง โดยผู้เรียนแจ้งว่า "ผมไม่ค่อยมั่นใจนิ้ว 2 เวลา กด ขอเล่นซ้ำอีกทีได้ไหมครับ" และร้องเนื้อร้องในบทบาทสมมติตามระดับเสียงไปพร้อมกับเล่นด้วยตนเองและมีการแสดงออกคือเลียนิ้วตามระดับเสียงที่ตนร้องส่งผลให้การเล่นมีระดับเสียงที่ถูกต้อง เมื่อทำแบบทดสอบหลังเรียนครั้งที่ 5 และ 6 ระดับพัฒนาการของผู้เรียนมีแนวโน้มสูงขึ้น

### **ด้านการร้อง**

*ฮัมเสียงร้องเบาๆก่อนถึงเปล่งเสียงร้องทำนองออกมา*

ในช่วงที่เรียนชุดกิจกรรมใช้การฮัมเสียงเบาๆก่อนถึงเปล่งเสียงร้องทำนองออกมา เมื่อสิ้นสุดเรียนในแต่ละครั้งผู้เรียนจะฮัมทำนองเพลงในชุดกิจกรรมเสมอ สามารถร้องได้ตรงระดับเสียงตั้งแต่ชุดกิจกรรมแรกถึงชุดสุดท้าย ผู้เรียนสามารถร้องได้ทั้งระบบโดเคลื่อนที่ (move-do) และ ระบบโดอยู่กับที่ (fixed do) ได้อย่างตรงเสียงทุกระดับเสียง

*ใช้การร้องไล่สเกลเพื่อหาระดับเสียง*

หากระดับเสียงใดที่ผู้เรียนไม่มั่นใจจะใช้การร้องไล่สเกลเพื่อหาระดับเสียง เช่น เริ่มร้องด้วยโน้ตตัว ซอล ผู้เรียนจะใช้การร้องไล่ระดับเสียงสเกล โด เร มี ฟา ซอล เพื่อหาระดับเสียงที่ถูกต้องด้วยตนเอง

*ร้องเนื้อตามระดับเสียงในบทบาทสมมติโดยไม่รู้ตัว หรือเรียกว่า อากาทำนองเพลงติดหู*

ผู้เรียนร้องเนื้อร้องเป็นระดับเสียงในชุดกิจกรรมเมื่อเลิกชั้นเรียนเสมอ

### **ด้านอื่นๆ**

*การให้ความคิดเห็นด้านคุณธรรมในนิทานอีสปจากผู้เรียน*

จากนิทานในชุดกิจกรรมทั้ง 6 เรื่อง ผู้วิจัยจะยกตัวอย่างการให้ความคิดเห็นด้านคุณธรรมในนิทานอีสปจากผู้เรียนคนที่ 7 ในเรื่อง ราชสีห์กับหนู โดยผู้เรียนได้ให้ความคิดเห็นที่ แม้ว่า ราชสีห์จะข่มขู่เจ้าหนูว่าจะจับกินในตอนต้นเรื่อง แต่ราชสีห์ก็ไม่ได้กระทำเพียงแต่ข่มขู่เท่านั้นและหากว่าราชสีห์เป็นตัวละครที่ใจร้าย คงจะจับเจ้าหนูกินไปแล้ว จากความคิดเห็นดังกล่าวทำให้ผู้สอนได้ติดตามข้อคิดเห็นของผู้เรียนและได้เห็นถึงมุมมองของเจ้าราชสีห์ในอีกหนึ่งแง่มุมว่า แท้จริงแล้วตัวละครราชสีห์ไม่ได้ดุร้าย แต่เพียงข่มขู่เจ้าหนูไปเพราะความตกใจ เมื่อถึงช่วงแบ่งตัวละครบทบาทสมมติเพื่อเรียนตามชุดกิจกรรม ผู้เรียนได้ขอเป็นตัว

ละครราชสีห์ กล่าวคือ จะร้องและเล่นในบรรทัดที่เป็นตัวละครราชสีห์ โดยให้ความเห็นว่าชอบตัวละครราชสีห์เพราะเป็นเจ้าป่าผู้คนที่ความเคารพ

มีส่วนร่วมกับกิจกรรมบทบาทสมมติอย่างเต็มที่

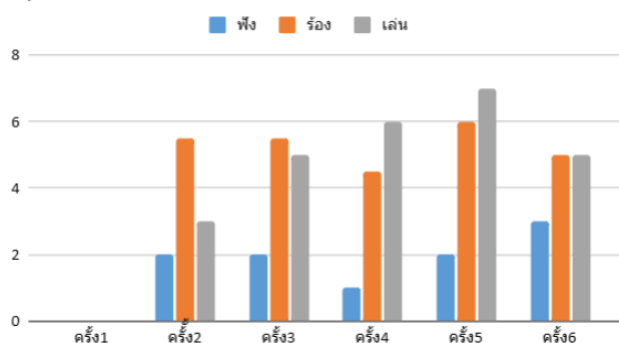
ออกความเห็นที่ตนเองอยากเป็นตัวละครใดในการทำกิจกรรมทุกครั้งก่อนที่ครูจะถามเสมอ

ชอบทำแบบทดสอบหัดเพื่อวัดระดับตนเองเสมอ

ผู้เรียนจะสอบถามเพื่อขอผู้สอนทำแบบทดสอบทุกครั้งที่ยุติกิจกรรมและช่วงที่ทำแบบทดสอบจะสอบถามเสมอว่าตนตอบคำถามในแบบทดสอบถูกต้องหรือไม่และแสดงท่าทางยิ้มดีใจตื่นเต้นทุกครั้งเมื่อตอบคำถามได้ถูกต้อง

## นักเรียนคนที่ 8

### ฟัง, ร้อง และ เล่น



คะแนนระดับพัฒนาการ			
	ฟัง	ร้อง	เล่น
ครั้งที่ 1	0	0	0
ครั้งที่ 2	2	5.5	3
ครั้งที่ 3	2	5.5	5
ครั้งที่ 4	1	4.5	6
ครั้งที่ 5	2	6	7
ครั้งที่ 6	3	5	5

คะแนนรวม การฟัง		
ก่อน	หลัง	ระดับพัฒนาการ
79	89	10

คะแนนรวม การร้อง		
ก่อน	หลัง	ระดับพัฒนาการ
59	85.5	26.5

คะแนนรวม การเล่น		
ก่อน	หลัง	ระดับพัฒนาการ
61.5	87.5	26

## ภาพรวมทั้ง 3 ทักษะจากแผนภูมิและตารางของนักเรียนคนที่ 8

หลังจากทดลองใช้ชุดกิจกรรมและทำแบบทดสอบหลังเรียน ทักษะที่ผู้เรียนคนที่ 8 สามารถทำคะแนนแบบทดสอบหลังเรียนได้มากที่สุดคือ ทักษะการฟัง 89 การเล่นเกม 85.5 และการร้อง 85 ตามลำดับ ละมีแนวโน้มที่สามารถทำได้ดีทุกทักษะโดยเฉพาะทักษะการร้องและการเล่นเกม นอกจากนี้เมื่อมองแผนภูมิพบว่าคะแนนด้านการเล่นเกมครั้งที่ 4 ได้รับการพัฒนามากกว่าครั้งที่ 3 ซึ่งมีผลการพัฒนาเช่นเดียวกันนักเรียนคนที่ 2 และแม้ว่าชุดกิจกรรมครั้งที่ 3 และ 4 จะเป็นระดับเสียงที่มีระยะห่างเท่ากันและลักษณะการเล่นกตนิ้วเหมือนกัน ต่างกันเพียงครั้งที่ 3 เล่นที่สายเร และครั้งที่ 4 เล่นที่สายลา ที่ผู้เรียนได้คะแนนครั้งที่ 4 มากกว่าอาจเพราะได้รับการฝึกฝนจากครั้งที่ 3 ที่มีลักษณะการเล่นเหมือนกันมาก่อนหน้าแล้วจึงสามารถทำแบบทดสอบครั้งนี้ได้ดีขึ้น แต่คะแนนด้านการร้องครั้งที่ 4 ได้

น้อยที่สุดอาจเพราะเป็นระดับเสียงที่ร้องยากสำหรับผู้เรียน จากการสังเกตการทดลองใช้สื่อของผู้สอนพบว่าระดับเสียงโดมีนันท์และซบมีเดียในชุดกิจกรรมเป็นระดับเสียงที่ร้องยากสำหรับผู้เรียนบางคน เนื่องจากมีระดับเสียงที่สูง ทำให้ผู้เรียนบางคนร้องระดับเสียงไม่ถึงโน้ตคู่ดังกล่าว

### ลักษณะและพฤติกรรมในการเรียนรู้ จากการสังเกตในห้องเรียนของผู้สอน

#### ด้านการฟัง

##### *ใช้การเลียนแบบจากการฟังครู*

ผู้เรียนตั้งใจฟังช่วงที่ครูร้องหรือเล่นเสมอและพยายามร้องหรือเล่นตามเสียงจากผู้สอนทันที โดยใช้การเลียนแบบจากการฟังครูเป็นต้นแบบ

#### ด้านการเล่น

*เล่นไปพร้อมกับการร้องเนื้อร้องในบทบาทสมมติและเลียนิ้วตามระดับเสียงที่ตนร้องได้ถูกต้อง*

ผู้เรียนร้องระดับเสียงเป็นเนื้อเพลงไปพร้อมกับการเล่นและเลียนิ้วตามหาเสียงที่ตนร้องได้ตรงระดับเสียงเช่นเดียวกับนักเรียนคนที่ 7

##### *ใช้การเลียนแบบการเล่นจากครู*

ผู้เรียนไม่คุ้นชินการใช้โน้ตที่ 2 ในการกดเล่นตัวโน้ตเช่นเดียวกับนักเรียนคนที่ 7 เมื่อทำแบบทดสอบก่อนเรียนในชุดกิจกรรมครั้งที่ 5 ระดับเสียง 1 3 พบว่าผู้เรียนได้คะแนนน้อยและกดโน้ตเพี้ยนโดยผู้เรียนแจ้งว่าไม่มั่นใจในระดับเสียงดังกล่าว เมื่อเรียนชุดกิจกรรมและทำแบบทดสอบระดับพัฒนาการของผู้เรียนมีแนวโน้มสูงขึ้น หากโน้ตตัวใดที่ผู้เรียนไม่มั่นใจในระดับเสียงจะขอให้ครูเล่นให้ฟังอีกรอบทันทีและใช้การเลียนแบบจากการฟังครู เมื่อฟังแล้วสามารถเลียนิ้วหาเสียงและกดได้ตรงระดับเสียง

#### ด้านการร้อง

*มีความพยายามในการจำระดับเสียงที่ถูกต้องโดยการร้องทวนซ้ำด้วยตนเอง*

ผู้เรียนสามารถร้องได้ทั้งระบบโตเคลื่อนที่ (move-do) และ ระบบโตอยู่กับที่ (fixed do) หากโน้ตตัวใดร้องไม่ถึงผู้เรียนจะมีความพยายามเปล่งเสียงที่ถูกต้อง เมื่อได้ระดับเสียงที่ถูกต้องแล้วผู้เรียนจะร้องระดับเสียงดังกล่าววนซ้ำเพื่อให้จำลักษณะการเปล่งเสียงในการร้องระดับเสียงดังกล่าวให้ได้

*ร้องเนื้อตามระดับเสียงในบทบาทสมมติโดยไม่รู้ตัว หรือเรียกว่า อากาการทำงานเพลง*

##### *ติดหู*

ผู้เรียนฮัมทำนองเพลงในชุดกิจกรรมเมื่อเลิกชั้นเรียน เช่นเดียวกับผู้เรียนคนที่ 7

## ด้านอื่นๆ

### การให้ความคิดเห็นด้านคติธรรมในนิทานอีสปจากผู้เรียน

จากนิทานในชุดกิจกรรมทั้ง 6 เรื่อง ผู้วิจัยจะยกตัวอย่างการให้ความคิดเห็นด้านคติธรรมในนิทานอีสปจากผู้เรียนคนที่ 8 ในเรื่อง กระจ่ายกับเต่า โดยผู้เรียนได้ให้ความคิดเห็นว่า หากเจ้ากระจ่ายและเจ้าเต่ายอมจับมือช่วยเหลือกันพากันวิ่งเข้าเส้นชัย ทั้งคู่ก็จะชนะ หนูเคยแข่งขันวิ่งแข่งกับเพื่อนในงานกีฬาสีของโรงเรียนและตกลงกันว่า จะวิ่งเข้าเส้นชัยไปพร้อมกัน สุดท้ายแล้วทั้งหนูกับเพื่อนก็วิ่งเข้าเส้นชัยไปพร้อมกันค่ะ ชนะทั้งคู่เลย จากมุมมองของผู้เรียน แสดงถึงการเชื่อมโยงเนื้อเรื่องจากนิทานไปสู่ชีวิตจริงของผู้เรียนเอง รวมไปถึงทำให้ผู้สอนได้เห็นถึงแง่มุมใหม่ในการตีความนิทานเรื่องกระจ่ายกับเต่าจากข้อคิดเห็นของผู้เรียนที่ว่า หากตัวละครทั้งสองร่วมมือกันก็จะชนะในที่สุดชอบทำแบบทดสอบเพื่อวัดระดับตนเองเสมอ ผู้เรียนจะสอบถามและขอผู้สอนเพื่อทำแบบทดสอบทุกครั้งที่ทำกิจกรรมและแสดงท่าทางดีใจทุกครั้งเมื่อตอบคำถามในการทำแบบทดสอบได้ถูกต้อง



ข้อสรุปจากผลสัมฤทธิ์รายบุคคลจากการใช้ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาเสียงสำหรับผู้เรียนโสตทักษะ เรื่องการจำระดับเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น พบว่ามีความเชื่อมโยงบทบาทสมมติในลักษณะต่างๆ โดยผู้เรียน (ร้อยละ 80) ส่วนมาก จะมีพัฒนาการที่เกิดจากการเชื่อมโยงกับบทบาทสมมติได้ทั้ง 3 ทักษะอย่างดี โดยด้านการฟังผู้เรียนมีการประเมินตนเองได้เร็วขึ้น ระหว่างการฟัง ผู้เรียนสามารถฟังและระบุระดับเสียงได้เร็วขึ้น ด้านการเล่นผู้เรียนมีการพัฒนาการด้านการเล่นได้ตรงระดับเสียงอย่างแม่นยำและรวดเร็วขึ้นจากการเชื่อมโยงเสียงกับบทบาทสมมติในลักษณะการร้องเนื้อเพลงไปพร้อมกับการเล่น และด้านการร้องนักเรียนสามารถร้องได้ตรงเสียงมากขึ้นรวมถึงใช้การร้องเนื้อเพลงในบทบาทสมมติเพื่อเทียบเสียงโดยสมัครใจ และพบว่าผู้เรียน (ร้อยละ 20) มีพัฒนาการที่เกิดจากการเชื่อมโยงบทบาทสมมติกับทักษะการฟังกับการเล่นได้ชัดเจนมากกว่า พัฒนาด้านการร้องภายในช่วงระยะเวลา 6 สัปดาห์

## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการสร้างชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาการจำระดับเสียงสำหรับผู้เรียน  
ไวโอลินระดับต้น ผู้วิจัยได้สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ดังนี้

#### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาไสตท์ทักษะ เรื่องการจำระดับเสียงสำหรับผู้เรียน  
ไวโอลินระดับต้นควรมีลักษณะอย่างไร
2. ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติสามารถพัฒนาไสตท์ทักษะ เรื่องการจำระดับเสียงสำหรับ  
ผู้เรียนไวโอลินระดับต้นได้อย่างไร

#### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงวิจัยและพัฒนา (Research & Development) มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาไสตท์ทักษะ เรื่องการจำระดับเสียง  
สำหรับผู้เรียนไวโอลินและนำไปทดลองใช้กับนักเรียนจำนวน 8 คน โดยเก็บข้อมูลและศึกษา  
ผลสัมฤทธิ์ด้านการฟัง การร้อง และ การเล่น รวมถึงลักษณะและพฤติกรรมในการเรียนรู้ จากการ  
สังเกตในห้องเรียนของผู้สอน มีขั้นตอนวิธีการดำเนินงานวิจัยดังต่อไปนี้

- ขั้นที่ 1 ศึกษา ทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- ขั้นที่ 2 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- ขั้นที่ 3 นำชุดกิจกรรมและเครื่องมือในการเก็บข้อมูลให้อาจารย์ที่ปรึกษาและ  
ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ
- ขั้นที่ 4 นำชุดกิจกรรมและเครื่องมือในการเก็บข้อมูลมาปรับปรุงแก้ไขตาม  
คำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญ
- ขั้นที่ 5 การนำชุดกิจกรรมไปทดลองใช้
- ขั้นที่ 6 วิเคราะห์ สรุปผล และนำเสนอเป็นวิทยานิพนธ์ฉบับสมบูรณ์

#### ขั้นที่ 1 ศึกษา ทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ศึกษา ทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำไปพัฒนาเป็นชุดกิจกรรม  
บทบาทสมมติเพื่อพัฒนาไสตท์ทักษะ เรื่องการจำระดับเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลิน ได้แก่ 1) วิธีสอนไสตท์  
ทักษะเรื่องระดับเสียงโดยใช้บทบาทสมมติ 2) การสอนไวโอลินขั้นต้นโดยให้ความสำคัญกับการพัฒนา



โสตทัศนศาสตร์ด้านการจากระดับเสียง 3) ลักษณะและพัฒนาของเด็กอายุ 9 - 12 ที่เป็นผู้เรียนไวโอลินระดับต้น 4) เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องการพัฒนาโสตทัศนศาสตร์เรื่องการจากระดับเสียง

### **ขั้นที่ 2 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย**

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้มีทั้งหมด 6 เครื่องมือประกอบด้วย 1) ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น 2) คู่มือการใช้ชุดกิจกรรม 3) แบบประเมินชุดกิจกรรม 4) แบบทดสอบประกอบชุดกิจกรรม 5) แบบบันทึกคะแนนผู้เรียนก่อนและหลังการทดลองใช้ชุดกิจกรรม และ 6) แบบบันทึกการสังเกตลักษณะและพฤติกรรมในการเรียนรู้ในห้องเรียนของผู้เรียนจากผู้ครูสอน

### **ขั้นที่ 3 นำชุดกิจกรรมและเครื่องมือในการเก็บข้อมูลให้อาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ**

เมื่อสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเรียบร้อยแล้วจึงนำชุดกิจกรรมและเครื่องมือในการเก็บข้อมูลให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบและอาจารย์ที่ปรึกษาทำการตรวจสอบและประเมินผลชุดกิจกรรม

### **ขั้นที่ 4 นำชุดกิจกรรมและเครื่องมือในการเก็บข้อมูลมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญ**

เมื่อนำเครื่องในการเก็บข้อมูลวิจัยให้ผู้เชี่ยวชาญและอาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบเรียบร้อยแล้วจึงนำผลประเมินและความคิดเห็นมาปรับปรุงเพื่อดำเนินการในขั้นตอนถัดไป

### **ขั้นที่ 5 การนำชุดกิจกรรมไปทดลองใช้**

นำชุดกิจกรรมกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาโสตทัศนศาสตร์เรื่องการจากระดับเสียงไปใช้กับผู้เรียนไวโอลินระดับต้นที่มีความสมัครใจได้จำนวนทั้งหมด 8 คน ที่มีอายุระหว่าง 9-12 ปี เป็นระยะเวลา 6 สัปดาห์ เพื่อเก็บข้อมูลผลสัมฤทธิ์พัฒนาการด้านการฟัง การร้อง การเล่น และ สังเกตลักษณะพฤติกรรมในการเรียนรู้ของผู้เรียน จากการใช้ชุดกิจกรรมกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาโสตทัศนศาสตร์เรื่องการจากระดับเสียง

### **ขั้นที่ 6 วิเคราะห์ สรุปผล และนำเสนอเป็นวิทยานิพนธ์ฉบับสมบูรณ์**

นำข้อมูลที่ได้จากผลคะแนนจากการทำแบบทดสอบและข้อสังเกตลักษณะพฤติกรรมในการเรียนรู้ของผู้เรียนมาวิเคราะห์เป็นข้อมูลเชิงคุณภาพโดยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหาและค่าสถิติเชิงบรรยายในการวิเคราะห์ข้อมูล จากนั้นจึงสรุปผลและอภิปรายผล

### **สรุปผลการวิจัย**

การวิจัยเรื่องการสร้างชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาการจากระดับเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น สามารถสรุปผลการวิจัยออกเป็น 2 ตอน ได้แก่ 1) การนำเสนอชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาเสียงสำหรับผู้เรียนโสตทัศนศาสตร์เรื่องการจากระดับเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น

2) ผลของการใช้ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติในเรื่องการพัฒนาไสตทักซ์ เรื่องการจําาระดับเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น มีเนื้อหาดังต่อไปนี้

**ตอน 1 การนำเสนอชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาเสียงสำหรับผู้เรียนไสตทักซ์ เรื่องการจําาระดับเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น**

**1.1 การสร้างชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาเสียงสำหรับผู้เรียนไสตทักซ์ เรื่องการจําาระดับเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น** ประกอบด้วย 3 ส่วนได้แก่ 1) ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาเสียงสำหรับผู้เรียนไสตทักซ์ เรื่องการจําาระดับเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น 2) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน และ 3) คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติ

ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาเสียงสำหรับผู้เรียนไสตทักซ์ เรื่องการจําาระดับเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น ประกอบด้วยนิทานทั้งหมด 6 เรื่อง และมีระดับเสียงที่ใช้ในแต่ละชุดกิจกรรมดังนี้



ชุดที่ 1 ต้นไทรกับต้นอ้อ เรื่องการจําาระดับเสียง 1-1

ชุดที่ 2 ราชสีห์กับหนู เรื่องการจําาระดับเสียง 1-5

ชุดที่ 3 กระทายกับเต่า เรื่องการจําาระดับเสียง 1-2

ชุดที่ 4 มดง่ามกับจ๊กจั่น เรื่องการจําาระดับเสียง 5-6

ชุดที่ 5 หมาจิ้งจอกกับนกกระสา เรื่องการจําาระดับเสียง 1-3

ชุดที่ 6 พ่อค้าเกลือกับโคต่าง เรื่องการจําาระดับเสียง 5-3

มีขั้นตอนมีขั้นตอนในการสร้างทั้งหมด 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้น 1 นำนิทานทั้ง 6 เรื่องมาคิดคำร้องสำหรับตัวละครให้สอดคล้องกับระดับเสียงในแต่ละชุดกิจกรรม

ขั้น 2 ออกแบบภาพโครงร่าง การจัดวางเนื้อหาภายในชุดกิจกรรมแต่ละชุดและพัฒนาเป็นแบบจำลอง โดยในแต่ละชุดกิจกรรมแบ่งออกเป็น 5 แผ่นการ์ดหลักสำหรับเรียน รวมทั้งหมดทุกชุดกิจกรรมได้ 30 แผ่นการ์ด และ ระหว่างชุดกิจกรรมมีแผ่นการ์ดสำหรับทบทวนเป็นแผ่นการรองจำนวน 5 แผ่น รวมแผ่นการ์ดหลักและแผ่นการ์ดรองได้ทั้งหมด 35 แผ่นการ์ด

ขั้น 3 นำชุดกิจกรรมแบบจำลองที่พัฒนาขึ้นไปทดลองใช้กับผู้เรียนอายุ 9-12 ปี จำนวน 3 คน ได้ข้อสรุปความคิดเห็นจากผู้เรียนคือ ตัวหนังสือและภาพควรมีขนาดใหญ่ขึ้น สีเส้นและภาพควรชัดเจนมากขึ้น ภาษาสำหรับการเล่านิทานควรใช้คำที่ง่ายต่อการทำความเข้าใจและทันสมัยมากขึ้น

ชั้น 4 ปรับปรุงชุดกิจกรรมตามความคิดเห็นของผู้เรียนและจัดทำลงในโปรแกรม แคนวา (Canva) และส่งให้ผู้เชี่ยวชาญทำการประเมิน

### แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

ผู้วิจัยพัฒนาแบบทดสอบโดยมีต้นแบบจากหนังสือ *Alfred's Basic Piano Library: Ear Training Book 1A* ซึ่งคัดเลือกเฉพาะหัวข้อที่ทดสอบผู้เรียนในเรื่องระดับเสียง ได้แก่ 1) การวัดความสามารถในการฝึกฟังระดับเสียงที่ตรงกัน 2) การวัดการจำแนกการไล่ระดับเสียงสูง เสียงต่ำ และระดับเสียงเดียวกัน และ 3) การวัดความเข้าใจในเรื่องระดับเสียงและการจำระดับเสียง ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้พัฒนาเป็น 2 ชุดแบบทดสอบเพื่อให้เกิดความเหมาะสมกับความถนัดของผู้เรียนแต่ละคน ได้แก่ 1) แบบทดสอบในรูปแบบโตเคลื่อนที่ และ 2) แบบทดสอบรูปแบบโตอยู่กับที่ โดยในทุกแบบทดสอบจะประกอบด้วยการวัดผลในด้านทักษะการฟัง การร้องและ การเล่น ตามลำดับ

คู่มือประกอบการใช้งานชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาโสตทักษะเรื่องระดับเสียง สำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น ผู้วิจัยนำองค์ประกอบการสอนบทบาทสมมติ (ทศนา แชมมณี, 2564) ประยุกต์เข้ากับการสอนไวโอลิน โดยมีขั้นตอนต่อไปนี้

1. วัตถุประสงค์ในการเรียนแต่ละชุดกิจกรรม
2. บทบาทตัวละคร
3. เนื้อหาบทสนทนาในแต่ละเรื่อง
4. ภาพรวมขั้นตอนการใช้ชุดกิจกรรม ได้แก่ (ทศนา แชมมณี, 2564)
  1. เล่านิทาน
  2. ผู้เรียนและผู้สอนแบ่งบทบาทสมมติตามตัวละครในเนื้อเรื่อง
  3. การเรียนการสอนตามชุดกิจกรรม เรียงลำดับการเรียนรู้ ฟัง ร้อง เล่น
  4. ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายความรู้ พฤติกรรม ความคิด ความรู้สึกของผู้แสดงบทบาทสมมติ และสรุปผลการเรียนที่ได้รับ
  5. ผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

## 1.2 ผลการประเมินชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาเสียงสำหรับผู้เรียนโสตทักษะ เรื่องการจำระดับเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น

ผู้วิจัยให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนไวโอลินที่มีประสบการณ์ไม่ต่ำกว่า 8 ปี ในการสอนเด็กอายุ 9-12 ปี จำนวน 3 ท่าน ทำการประเมินคุณภาพโดยแบ่งการประเมินออกเป็น 2 ด้าน ได้แก่ ด้านแนวคิด และจุดประสงค์ ผลการประเมินพบว่าผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน พบว่ามีความเห็นต่อชุดกิจกรรม **ด้านแนวคิด**มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.8 หมายถึง การประเมินคุณภาพของชุดกิจกรรมมีค่าดัชนีความสอดคล้องที่ **ยอมรับได้**และ**ด้านจุดประสงค์** มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.8 หมายถึง การประเมินคุณภาพของชุดกิจกรรมมีค่าดัชนีความสอดคล้องที่ **ยอมรับได้**

นอกจากนี้ผู้เชี่ยวชาญยังให้ความคิดเห็นแต่ด้านแนวคิดและจุดประสงค์ดังนี้

**ด้านแนวคิด** มีความน่าสนใจและเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นจริงกับผู้เรียนไวโอลิน การเลือกใช้บันไดเสียงมีความเหมาะสมกับผู้เรียนทางฝั่งเอเชีย แต่ด้านเนื้อหาในเรื่องนิทานควรเพิ่มความน่าสนใจให้เหมาะสมกับผู้เรียนอายุ 9-12 ปี

**ด้านจุดประสงค์** ชุดกิจกรรมเป็นทางเลือกที่น่าสนใจสำหรับการนำไปฝึกฝนเพื่อพัฒนาโสตทักษะให้กับผู้เรียน แต่หากผู้เรียนขาดการปฏิบัติฝึกฝนอาจส่งผลให้ผู้เรียนไม่ได้รับการพัฒนาไปตามประสิทธิภาพได้อย่างเต็มที่

**ด้านอื่น ๆ** ควรเพิ่มควอรโต้ดสำหรับสแกนเพื่อให้ผู้เรียนสามารถฝึกฟังเสียงและเล่นได้ด้วยตนเอง

## ตอน 2 ผลของการใช้ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติในเรื่องการพัฒนาโสตทักษะ เรื่องการจำระดับเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น

### 2.1 ผลสัมฤทธิ์ในภาพรวมจากการใช้ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาเสียงสำหรับผู้เรียนโสตทักษะ เรื่องการจำระดับเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น

ผู้วิจัยได้ใช้ลำดับการเรียนการสอนเริ่มจาก การฟัง การร้อง ไปสู่ การเล่น จากการสอนโดยไม่ใช่เครื่องดนตรีสู่การสอนโดยใช้เครื่องดนตรี ข้อค้นพบจากการทดลองใช้ชุดกิจกรรมพบว่าทักษะที่ผู้เรียนมีพัฒนาการในระยะเวลา 6 สัปดาห์ได้ดีตามลำดับคือ ทักษะการฟัง การเล่น และการร้อง

พบว่าในผู้เรียนทั้ง 8 คนจากทักษะการฟัง การร้อง และ การเล่น ในผู้เรียนบางคนมีความเป็นอิสระต่อกัน และในผู้เรียนบางคนมีความเชื่อมโยงกันทั้ง 3 ทักษะ โดยสามารถแบ่งผู้เรียนทั้ง 8 คน ออกเป็น 2 กลุ่มตามระดับพื้นฐานทางดนตรี โดย 1.กลุ่มไม่มีพื้นฐานทางดนตรีมาก่อน หมายถึง นักเรียนที่เริ่มเรียนเป็นครั้งแรกและไม่มีพื้นฐานด้านการเล่นไวโอลินมาก่อน และ 2.กลุ่มที่มีพื้นฐานทางดนตรีมาก่อนหมายถึงนักเรียนที่เริ่มเรียนไวโอลินมาเป็นระยะเวลา 3 เดือนแล้ว โดยสามารถแบ่งผู้เรียนออกเป็น 2 กลุ่มดังนี้

### 1) กลุ่มนักเรียนที่ไม่มีพื้นฐานมาก่อน พบว่ามี 2 ลักษณะ คือ

1.1) ไม่มีพื้นฐานมาก่อน และมีพัฒนาการทางการร้องที่ช้า ได้แก่นักเรียนคนที่ 2 และ 4 พบว่ามีลำดับการเรียนรู้ในการพัฒนาสไตท์ทักษะการจําระดับเสียงเริ่มจากการฟัง ไปสู่ การเล่น ซึ่งและมีทักษะการร้องที่เป็นอิสระจากทักษะการฟังและการเล่น

1.2) ไม่มีพื้นฐานมาก่อน แต่สามารถพัฒนาการร้องได้และมีการเรียนรู้ที่ดี ได้แก่นักเรียนคนที่ 1 3 5 และ 6 พบว่าผู้เรียนจะมีลำดับพัฒนาการเรียนรู้ทั้ง 3 ทักษะที่เชื่อมโยงกัน ได้แก่ ทักษะการฟัง การร้อง การเล่น



### 2) กลุ่มผู้เรียนที่มีพื้นฐานด้านการฟังและการเล่นมาก่อน

ได้แก่นักเรียนคนที่ 7 และ 8 พบว่าผู้เรียนจะมีลำดับพัฒนาการเรียนรู้ทั้ง 3 ทักษะที่เชื่อมโยงกัน ได้แก่ ทักษะการฟัง การร้อง การเล่น

ข้อค้นพบเพิ่มเติมพบว่าผู้เรียนสามารถจําระดับเสียงได้ผ่านการเชื่อมโยงกับบทบาทสมมติได้ ดังนี้ *ด้านการฟัง* ผู้เรียนบางคนสามารถเชื่อมโยงบทบาทสมมติกับระดับเสียงโดยจำได้ว่าระดับเสียงที่ได้ยินเป็นระดับเสียงที่อยู่ในนิทานเรื่องใดหรือบทบาทสมมติของตัวละครใดและเชื่อมโยงไปสู่การบอกคำตอบเป็นตัวโน้ตในภายหลัง *ด้านการร้อง* ผู้เรียนเชื่อมโยงเนื้อร้องในบทบาทสมมติเพื่อการจําระดับเสียงและบอกเป็นชื่อตัวโน้ตในภายหลัง *ด้านการเล่น* พบว่าผู้เรียนบางคนสามารถร้องไปพร้อมกับเล่นโดยใช้เนื้อร้องจากบทบาทสมมติในนิทานและผู้เรียนสามารถเลื่อนนิ้วตามหาเสียงที่ตนร้องได้ถูกต้องตามระดับเสียง

**2.2 ผลสัมฤทธิ์รายบุคคลจากการใช้ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาเสียงสำหรับนักเรียนสไตท์ทักษะ** เรื่องการจําระดับเสียงสำหรับนักเรียนไวโอลินระดับต้น พบว่ามีความเชื่อมโยงบทบาทสมมติใน

ลักษณะต่างๆ โดยผู้เรียน (ร้อยละ 80) ส่วนมาก จะมีพัฒนาการที่เกิดจากการเชื่อมโยงกับบทบาทสมมติได้ทั้ง 3 ทักษะอย่างดี โดยด้านการฟังผู้เรียนมีการประเมินตนเองได้เร็วขึ้นระหว่างการฟัง ผู้เรียนสามารถฟังและระบุระดับเสียงได้เร็วขึ้น ด้านการเล่น ผู้เรียนมีการพัฒนาการด้านการเล่นได้ตรงระดับเสียงอย่างแม่นยำและรวดเร็วขึ้นจากการเชื่อมโยงเสียงกับบทบาทสมมติในลักษณะการร้องเนื้อเพลงไปพร้อมกับการเล่น และด้านการร้องนักเรียนสามารถร้องได้ตรงเสียงมากขึ้นรวมถึงใช้การร้องเนื้อเพลงในบทบาทสมมติเพื่อเทียบเสียงโดยสมัครใจ และพบว่าผู้เรียน (ร้อยละ 20) มีพัฒนาการที่เกิดจากการเชื่อมโยงบทบาทสมมติกับทักษะการฟังกับการเล่นได้ชัดเจนมากกว่าพัฒนาการด้านการร้องภายในช่วงระยะเวลา 6 สัปดาห์

### อภิปรายผล

จากการวิจัย ผู้วิจัยได้แบ่งผลการอภิปรายผลเป็น 2 ตอน ดังต่อไปนี้

#### ตอน 1 การนำเสนอชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาเสียงสำหรับผู้เรียนโสตทักษะ เรื่องการจำระดับเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น

ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาโสตทักษะเรื่องการจำระดับเสียง มีลำดับการสอนเพิ่มจากทักษะด้าน การฟัง การร้อง และ การเล่น ใช้สเกลเพนทาโทนิคเป็นสเกลหลักในการเรียนและใช้สัญลักษณ์ภาพแทนสัญลักษณ์จังหวะเพื่อให้ง่ายต่อการอ่านตัวโน้ตในการดัดกิจกรรมของผู้เรียน รวมถึงในแต่ละชุดกิจกรรมจะใช้ลักษณะการวางโน้ตเรียงเข้าไปมาจากง่ายไปสู่ยากตามลำดับเพื่อให้ผู้เรียนสามารถจำระดับเสียงซึ่งมีความสอดคล้องกับแนวคิดนักการศึกษาโคคายที่มีลำดับการเรียนรู้จากระดับง่ายไปสู่ระดับยากและมีลำดับขั้นตอนการสอนจากการฝึกฝนผู้เรียนในด้านการฟังไปสู่การร้อง ส่วนด้านตัวโน้ตที่ใช้อ่านสำหรับการเรียนมีการใช้สัญลักษณ์ภาพแทนสัญลักษณ์จังหวะทางด้านดนตรีเพื่อให้ง่ายต่อการทำความเข้าใจของผู้เรียน

**การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)** ผู้เรียนได้รับการเรียนรู้แบบเชิงรุกจากการใช้ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติ จากขั้นตอนการทำกิจกรรม การฟัง การร้อง การเล่น ได้แสดงถึงการมีบทบาทส่วนร่วมของการทำกิจกรรมระหว่างผู้เรียนและผู้สอนร่วมกัน ผู้เรียนและผู้สอนได้มีการแบ่งตัวละครจากนิทานอีสปคนละ 1 ตัวละครและทำกิจกรรมไปตามแบบฝึกหัดให้ชุดกิจกรรมเริ่มจาก การฟัง การร้อง ไปสู่ การเล่น โดยเป็นการผลัดกันร้องและผลัดกันเล่นระหว่างผู้เรียนและผู้สอนตามบทบาทตัวละครของตนที่ได้ตกลงกันไว้ รวมถึงขั้นตอนการเรียนที่ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันอภิปรายความรู้ พฤติกรรม ความคิด ความรู้สึกของผู้แสดงบทบาทสมมติ และสรุปผลการเรียนที่ได้รับ เป็นหนึ่งขั้นตอนของการเรียนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นอย่างมากเพราะการคิดวิเคราะห์พฤติกรรมของตัวละครในนิทาน จะมาข้อคิดเห็นของตัวเองโดยตรง ดังนั้น ขั้นตอน

การเรียนรู้จากการฟัง การร้อง ไปสู่การเล่น ในวิธีที่ผลัดกันร้อง เล่น ระหว่างผู้เรียนและผู้สอน รวมถึงการออกความคิดเห็นเพื่อคิดวิเคราะห์ พฤติกรรม คติข้อคิด ของนิทานอีสปจากผู้เรียน ย่อมแสดงถึงการเรียนแบบเชิงรุกที่ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมที่สำคัญในการเรียนรู้

**แบบทดสอบเพื่อเก็บคะแนนผู้เรียน** ก่อนทำแบบทดสอบเก็บคะแนนผู้เรียนจำเป็นต้องมีความเข้าใจเรื่องข้อคำถามและคำตอบอย่างแท้จริง ผู้สอนอธิบายแต่ละข้ออย่างละเอียดและยกตัวอย่างให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจเพื่อให้ผู้เรียนได้รับการวัดประเมินได้อย่างมีประสิทธิภาพอย่างถูกต้องที่สุด

## **ตอน 2 ผลของการใช้ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติในเรื่องการพัฒนาไวยากรณ์ เรื่องการจำระดับเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น**

**วิธีการเรียนรู้ของผู้เรียน** จากการวิจัยพบว่าผู้เรียนแต่ละคนล้วนมีวิธีเรียนรู้เพื่อใช้สำหรับการหาระดับเสียงในการร้องที่แตกต่างกัน ผู้เรียนหลายคนอาศัยทักษะการฟังและเลียนเสียงในการร้องจากผู้สอน รวมไปถึงฟังและเลียนเสียงในการเล่นตามต้นแบบจากผู้สอน ซึ่งทักษะการฟังและเลียนเสียงจากต้นแบบดังกล่าวมีความสอดคล้องกับทฤษฎีของซูซูกิซึ่งมีแนวคิดว่าการเรียนรู้ของเด็กจะมาจากสิ่งแวดล้อมรอบตัวโดยภาษาที่ได้ยินในวัยเด็กนั้น เด็กสามารถเลียนแบบได้อย่างง่ายดาย ดังนั้น แนวคิดการสอนด้านดนตรีของซูซูกิจึงมีหลักการที่เน้นให้ผู้เรียนฝึกฟังเสียงต้นแบบจากครูผู้สอนก่อนและผู้เรียนเล่นเลียนแบบเสียงที่ได้ยินตามภายหลัง ผู้สอนจะเป็นต้นแบบหรือเสียงหลักในการเรียนการสอนสำหรับผู้เรียน (Mother - tongue method) (McAlister, 2018; Suzuki, 1998)

**ลำดับทักษะและพัฒนาการเรียนรู้** จากการวิจัยพบว่าผู้เรียนมีลำดับพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้านการฟังที่ได้รับการพัฒนาสูงสุดจากลำดับการพัฒนาทั้งหมด 3 ทักษะ ประกอบด้วย การฟัง การร้อง และ การเล่น สอดคล้องกับงานวิจัยชื่อเรื่อง “การใช้วิธีสอนแบบโคคายและกิจกรรมรูปภาพช่วยจำเพื่อส่งเสริมทักษะไวยากรณ์ประสาทของนักเรียนระดับต้น” ที่ใช้วิธีการวิจัยเพื่อพัฒนาผู้เรียนในด้านไวยากรณ์ผ่านกิจกรรม การฟัง การร้อง และการทำสัญญาณมือ พบว่าผลสัมฤทธิ์ด้านความรู้ของผู้เรียนที่ได้รับการพัฒนามากที่สุดได้แก่ การฟังและการทำสัญญาณมือ รองลงมาคือการร้อง (กานต์ธิดา กำแพงแก้ว, 2559) รวมไปถึงงานวิจัยเรื่อง “การพัฒนาการได้ยินภายในสำหรับการอ่านโน้ตตามแนวคิดโคคายสำหรับนักเรียนเปียโนระดับขั้นต้น” มีการทดลองใช้แผนการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเพื่อพัฒนาการได้ยินภายในตามแนวคิดโคคายโดยเน้นผลด้านทักษะการฟัง การร้อง และการอ่าน พบว่าผู้เรียนมีผลคะแนนด้านทักษะการฟังระดับเสียงที่ตรงกันและการอ่านจังหวะสูงที่สุดจากทุกทักษะ (ศุภภัทตญา, 2562)

**การทำความเข้าใจสำคัญว่าการท่องจำ** จากการสังเกตของผู้สอนในชั้นเรียนพบว่าหลังจากผู้เรียนทำกิจกรรมการฟังและการร้องตามขั้นตอนการเรียน เมื่อถึงลำดับการเล่นในขั้นตอน

สุดท้าย ผู้เรียนสามารถเลื่อนนิ้วหาตำแหน่งและกดได้ถูกต้องตามระดับเสียงด้วยตนเอง ซึ่งลักษณะดังกล่าวแสดงถึงความเข้าใจและความสามารถในการจำระดับเสียงที่ถูกต้องได้ด้วยตัวของผู้เรียน ตามทฤษฎีการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัยของบลูม (Bloom's Taxonomy) เป็นการแสดงออกที่จัดอยู่ในระดับการเรียนรู้ในขั้นที่มีความเข้าใจไม่ใช่เพียงการท่องจำ (Anderson et al., 2001)

**ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความคิดและสามารถอบรมสั่งสอนผ่านคติธรรมของนิทานอีสป** จากขั้นตอนการเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติ ในขั้นสุดท้ายที่ผู้สอนและผู้เรียนจะต้องอภิปรายความรู้ พฤติกรรม ความคิด ความรู้สึกของตัวละครในนิทานอีสปและสรุปผลการเรียนรู้ที่ได้รับ เมื่อผู้เรียนได้ฟังข้อคิด คติธรรม คำสอนจากนิทานอีสป ส่งผลให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์ถึงพฤติกรรมตัวละครจากการกระทำในนิทานเชื่อมโยงไปสู่การตระหนักถึงการกระทำในด้าน คุณธรรม ค่านิยม ความดีงามที่คนในสังคมยอมรับและปฏิบัติกันใหม่ ๆ มาก ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่ใช้คติธรรมจากนิทานเพื่ออบรมสั่งสอนผู้เรียนที่เรียนผ่านชุดกิจกรรมบทบาทสมมติ

**พื้นฐานและทักษะของผู้เรียนเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการพัฒนา** จากผู้เรียนทั้งหมด มีผู้เรียนบางคนที่มีพื้นฐานรวมถึงทักษะด้านการฟังและการเล่นมาก่อน ส่งผลให้ผู้เรียนในกลุ่มนี้มีแนวโน้มการพัฒนาและความสามารถในการทำความเข้าใจบทเรียนได้รวดเร็วรวมถึงระยะเวลาการฝึกฝนด้านการปฏิบัติที่สั้นกว่าผู้เรียนกลุ่มอื่น นอกจากนี้ผู้เรียนบางคนได้ใช้การฮัมเสียงร้องและการร้องโน้ตไล่สเกลเพื่อหาระดับเสียงซึ่งแสดงถึงพื้นฐานความรู้ด้านดนตรีของผู้เรียนที่มีมาก่อนและผู้เรียนได้ใช้ความรู้ดังกล่าวมาเชื่อมโยงกับการเรียนรู้ในครั้งนี้ทำให้ผู้เรียนสามารถร้องโน้ตได้ตรงระดับเสียง

**การฝึกซ้อมที่ต่อเนื่อง** การฝึกซ้อมและการฝึกฝนอย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอเป็นปัจจัยสำคัญสำหรับการพัฒนาทักษะด้านการปฏิบัติเครื่องดนตรี แม้ว่าผู้เรียนจะมีความเข้าใจหรือมีทักษะในการจำระดับเสียงได้อย่างถูกต้องรวมถึงมีพัฒนาการด้านการฟังและการร้องที่เพิ่มมากขึ้น แต่ทักษะการเล่นเป็นทักษะที่ต้องอาศัยด้านการฝึกฝนและฝึกซ้อมอย่างต่อเนื่องเพื่อให้กล้ามเนื้อในร่างกายเกิดการจำและสามารถปฏิบัติได้อย่างเที่ยงตรง สอดคล้องกับแนวคิดของซูซูกิที่ให้ความสำคัญกับการฝึกซ้อมเป็นสำคัญ ซึ่งบุคคลสำคัญ 3 คนในการเรียนการสอนแบบซูซูกิจะประกอบด้วย ผู้เรียน ผู้สอน และผู้ปกครอง เมื่อผู้เรียนอยู่ในชั้นเรียน ผู้สอนจะเป็นผู้อบรมและฝึกฝนให้กับผู้เรียน แต่เมื่ออยู่ที่บ้านผู้ปกครองจะเป็นผู้ฝึกฝนให้กับผู้เรียนส่งผลให้นักเรียนที่เรียนด้วยแนวคิดซูซูกิได้รับการพัฒนาที่รวดเร็วเพราะมีการฝึกซ้อมที่โรงเรียนและที่บ้านอย่างสม่ำเสมอ (McAlister, 2018; Suzuki, 1998)

นอกจากการฝึกซ้อมที่สม่ำเสมอ ลักษณะท่าทางในการเล่นที่ถูกต้อง (Posture) ล้วนเป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลต่อการเล่นให้ได้ระดับเสียงที่ตรงในเครื่องสายไวโอลิน ลักษณะรูปมือการจับเครื่องและถือคันชักล้วนส่งผลต่อระดับเสียง สอดคล้องกับแนวคิดของพอลโรแลนด์ (Paul Rolland) ที่ให้ความสำคัญกับการฝึกฝนเรื่องลักษณะท่าทางสรีระร่างกายของผู้เล่นเป็นสำคัญควบคู่ไปกับการเรียนบรรเลงบทเพลง (Johnson, 2009; Rolland, 1974)



## ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1. เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพผู้เรียนที่ใช้ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาโสตทักษะด้านระดับเสียงควรได้รับการฝึกซ้อมและฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอ
2. การใช้ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาโสตทักษะด้านระดับเสียงได้พัฒนาขึ้นเพื่อผู้เรียนไวโอลินระดับต้น ในด้านระดับเสียงที่นำมาสอนในแต่ละชุดกิจกรรมตั้งแต่ชุดที่ 1 ถึง ชุดที่ 6 จึงถูกจัดเรียงไว้สำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้นตามลำดับขั้นตอนของการฝึกการเล่นในเครื่องดนตรีไวโอลิน
3. ชุดกิจกรรมและแบบทดสอบ ผู้สอนควรคำนึงถึงพื้นฐานความรู้ของผู้เรียนแต่ละคนในทักษะด้านการฟัง เนื่องจากชุดกิจกรรมพัฒนาขึ้นสำหรับผู้เรียนโดยใช้บันไดเสียง *D major scale* ในรูปแบบโดเคลื่อนที่ ผู้สอนควรปรับเปลี่ยนชื่อตัวโน้ตในการร้องสำหรับผู้เรียนบางคนที่มีความสามารถในการจำระดับเสียง (Perfect Pitch) ให้มีความสอดคล้องกับพื้นฐานด้านการฟังและร้องในผู้เรียน
4. แบบทดสอบเพื่อทดสอบผู้เรียน ผู้สอนควรให้ความสำคัญกับคำอธิบายข้อคำถาม เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจเพื่อผลสัมฤทธิ์สูงส่งในการทำแบบทดสอบ

### ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. สามารถทำการวิจัยเชิงทดลองในกลุ่มผู้เรียนช่วงวัยอื่น เพื่อให้งานวิจัยมีความหลากหลายมากขึ้น
2. สามารถพัฒนาชุดกิจกรรมที่เหมาะสมสำหรับผู้เรียนไวโอลินที่มีทักษะในระดับที่สูงขึ้น
3. สามารถพัฒนาชุดกิจกรรมในบันไดเสียงอื่นเพิ่มเติม เช่น บันไดเสียงไดอาโทนิค โครมาติก เป็นต้น

บรรณานุกรม



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
**CHULALONGKORN UNIVERSITY**



ภาคผนวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
**CHULALONGKORN UNIVERSITY**



**รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ**

อาจารย์ชญาณต์ณัฐา หาญปริพรรณ์      อาจารย์สอนไวโอลินอิสระ

อาจารย์เกวลิ พุกป้อม      อาจารย์สอนไวโอลินอิสระ

อาจารย์ปุ่นยาพร เพ็ริยพานิช      อาจารย์สอนไวโอลินอิสระ



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
**CHULALONGKORN UNIVERSITY**



ภาคผนวก ข  
เครื่องมือวิจัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตาราง 13 สรุปองค์ประกอบการประพันธ์เพลงสำหรับชุดกิจกรรมบทบาทสมมติสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น

ชุดกิจกรรม	นิทาน	องค์ประกอบใช้สร้างนิทาน								สีสิ้น	
		ระดับเสียง	เวลา				ทำนอง	ฟัง&ร้อง	เล่น		
			อัตราจังหวะ	จังหวะ	ตัวดำ	เข้ปีต 1					
		4/4	3/4	2/4	ตัวขาว	ตัวดำ	เข้ปีต 1				
1	ต้นไม้ทรกับต้นอ้อ	/			/	/	/		กุญแจซอล / D Major Scale	/	/
2	ราชสีห์กับหนู	/			/	/	/		กุญแจซอล / D Major Scale	/	/
3	กระต่ายกับเต่า	/			/	/	/		กุญแจซอล / D Major Scale	/	/
4	มดง่ามกับจิ้งจก	/			/	/	/		กุญแจซอล / D Major Scale	/	/
5	หมาจิ้งจอกกับนกกระสา	/			/	/	/		กุญแจซอล / D Major Scale	/	/
6	พ่อค้าเกลือกับบิด่าง	/			/	/	/		กุญแจซอล / D Major Scale	/	/

ตาราง 14 ตารางการจัดเรียงนิทานกับลำดับการสอรรถระดับเสียงและบุคลิกหรือลักษณะในแต่ละตัวละคร

ชุดกิจกรรม	นิทาน	ลำดับการสอรรถระดับเสียง	บทบาทสมมติ(ตัวละคร)และบุคลิก หรือ ลักษณะตัวละคร	
			ตัวละคร 1	ตัวละคร 2
1	ต้นไทรกับต้นอ้อ	Tonic- Tonic	ต้นไทร : ต้นไม้ใหญ่, โคนลงและถูกพัดลอยไปตามมา	ต้นอ้อ : ต้นไม้เล็ก, ลู่ลม, โอนเอินเมื่อถูกลมพัด
2	ราชสีห์กับหนู	Tonic - Dominant	ราชสีห์ : นำเกรงขาม, ตัวโต, เป็นเจ้าป่า, มีกำลังมาก	หนู : ชอบกัดแทะ, ตัวเล็ก, มีน้ำใจ
3	กระต่ายกับเต่า	Tonic- Super Tonic	กระต่าย : กระโดด, ประมาท	เต่า : คดลาน, มีความพยายาม
4	มดง่ามกับจิ้งจอก	Dominant - Submediant	มดง่าม : ไม่ประมาท, ชอบกัดคนอาหาร, ขยัน	จิ้งจอก : ผอมโซ, เด่นโซเซ, หิวโหย, ชอบร้องเพลงเที่ยวเล่น
5	หมาจิ้งจอกกับนกกระสา	Tonic - Mediant	หมาจิ้งจอก : กินปลา, ก้างติดคอ	นกกระสา : มีจะงอยปาก
6	พ่อค้าเกลือกับโคเคี้ยว	Dominant - Mediant	พ่อค้าเกลือ : เดินทางไปค้าขายเกลือ, เป็นเจ้านาย	โคเคี้ยว : ซึ่เกี้ยว, แยกเกลือ, เป็นพาหนะ

แบบบันทึกคะแนนผู้เรียนก่อนและหลังการทดลองใช้ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาเสียงสำหรับผู้เรียนเสียงสำหรับผู้เรียนระดับต้น



ชื่อ-สกุล..... อายุ..... ระดับชั้น..... ระดับทักษะ (เกรด).....

ชุดกิจกรรม / ครั้งที่	คะแนนด้านการฟัง			คะแนนด้านการร้อง			คะแนนด้านการเล่น			รวม
	ข้อ 1 เต็ม 5 คะแนน	ข้อ 2 เต็ม 5 คะแนน	ข้อ 3 เต็ม 5 คะแนน	ข้อ 1 เต็ม 5 คะแนน	ข้อ 2 เต็ม 5 คะแนน	ข้อ 3 เต็ม 5 คะแนน	ข้อ 1 เต็ม 5 คะแนน	ข้อ 2 เต็ม 5 คะแนน	ข้อ 2 เต็ม 5 คะแนน	
1	ก่อน									
	หลัง									
2	ก่อน									
	หลัง									
3	ก่อน									
	หลัง									
4	ก่อน									
	หลัง									
5	ก่อน									
	หลัง									
6	ก่อน									
	หลัง									



แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อ คู่มือ แบบทดสอบ และชุดกิจกรรม  
บทบาทสมมติเพื่อพัฒนาการจำระดับเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น

คำชี้แจง ข้อคำถามมีทั้งหมด 2 ตอน โปรดพิจารณาความสอดคล้อง แต่ละข้อว่ามีความถูกต้องเหมาะสม

หรือไม่ เมื่อพิจารณาแล้วให้ใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องความคิดเห็น โดยใช้เกณฑ์การพิจารณา ดังนี้

+1 หมายถึง เห็นด้วย

0 หมายถึง ไม่แน่ใจ

-1 หมายถึง ไม่เห็นด้วย

ตอนที่ 1 ด้านแนวคิด (ภาพรวมของกิจกรรม)

ข้อ	ด้านแนวคิด (ภาพรวมของกิจกรรม)	ความคิดเห็น			หมายเหตุ
		+1	0	-1	
1.	การสอนตามแนวคิดโคตตายสามารถส่งเสริมการพัฒนาสไตล์ทักษะ ด้านการจำระดับเสียง ของผู้เรียนระดับต้น				
2.	ชุดกิจกรรมมีความสอดคล้องกับแนวคิดของโคตตาย (สื่อสัญลักษณ์, การร้อง , ระบบโดเคลื่อนที่, ซอลเฟจ)				
2.1	สื่อสัญลักษณ์มีขนาดแตกต่างกันเพื่อแสดงความชัดเจนด้านจังหวะและใช้ระดับของสัญลักษณ์แทนความแตกต่างด้านระดับเสียง				
2.2	กระบวนการจัดการเรียนรู้โดยเริ่มจากการฟัง และการร้องตามลำดับเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจในเรื่องการจำระดับเสียง				
2.3	การเลือกใช้แนวคิดเรื่อง โด เคลื่อนที่ (Moveble do) ในบันไดเสียง D Major Scale มีความสอดคล้องกับทำนองของนิทานทั้ง 6 เรื่อง				
2.4	การเลือกใช้บันไดเสียงเพนตาโทนิคด้วยระบบซอลเฟจมีความสอดคล้องกับทำนองของนิทานทั้ง 6 เรื่อง				
3.	การสอนด้วยวิธีการเล่านิทานผ่านบทบาทสมมติ สามารถส่งเสริมทักษะการเล่นโน้ตให้ตรงระดับเสียงในผู้เรียนระดับต้น				
4.	ชุดกิจกรรมมีความสอดคล้องกับการสอนแบบบทบาทสมมติ (ทศนา แชมมณี, 2564)				
4.1	ใช้การเล่านิทานเป็นลำดับแรก โดยใช้ระยะเวลา 3 นาที				
4.2	ใช้การแบ่งบทบาทสมมติระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน ระยะเวลา 2 นาที				
4.3	การเรียนการสอนตามชุดกิจกรรม เรียงลำดับการเรียนรู้ ฟัง ร้อง เล่น ระยะเวลา 10-15 นาที				
4.4	ผู้สอนและเรียนอภิปรายด้านความรู้ และ พฤติกรรม ความคิด ความรู้สึกของผู้เรียนตามบทบาทสมมติ ระยะเวลา 5 นาที				
4.5	ผู้สอนและผู้เรียนสรุปผลการเรียนที่ได้รับ ระยะเวลา 5 นาที				

ตอนที่ 2 ด้านจุดประสงค์ (แยกแต่ละชุดกิจกรรม)

ข้อ	ด้านจุดประสงค์ (แยกแต่ละชุดกิจกรรม)	ความคิดเห็น			หมายเหตุ
		+1	0	-1	
1	<b>ชุดที่ 1 ต้นไทรกับต้นอ้อ Tonic-Tonic (Unison)</b>				
1.1	ชุดกิจกรรมมีความสอดคล้องในการพัฒนาทักษะด้านการฟัง (Listening) เพื่อการจำระดับเสียง Tonic-Tonic (Do-Do)				
1.2	สื่อสัญลักษณ์ (ภาพตัวโน้ต) มีความสอดคล้องกับการพัฒนาทักษะด้านการร้อง (Singing) เพื่อการจำระดับเสียง Tonic-Tonic (Do-Do)				
1.3	สื่อสัญลักษณ์ (ภาพตัวโน้ต) มีความสอดคล้องกับการพัฒนาทักษะด้านการสร้างเสียง (Playing) ให้ตรงระดับเสียงที่ 1 และ 1 บนบันไดเสียง D major Scale (โน้ต D-D)				
2	<b>ชุดที่ 2 ราขสีห์กับหนู Tonic - Dominant (P5)</b>				
2.1	ชุดกิจกรรมมีความสอดคล้องในการพัฒนาทักษะด้านการฟัง (Listening) เพื่อการจำระดับเสียง Tonic - Dominant (Do-Sol)				
2.2	สื่อสัญลักษณ์ (ภาพตัวโน้ต) มีความสอดคล้องกับการพัฒนาทักษะด้านการร้อง (Singing) เพื่อการจำระดับเสียง Tonic - Dominant (Do-Sol)				
2.3	สื่อสัญลักษณ์ (ภาพตัวโน้ต) มีความสอดคล้องกับการพัฒนาทักษะด้านการสร้างเสียง (Playing) ให้ตรงระดับเสียงที่ 1 และ 5 บนบันไดเสียง D major Scale (โน้ต D-A)				
3	<b>ชุดที่ 3 กระท่ายกับเต่า Tonic- Super Tonic (M2)</b>				
3.1	ชุดกิจกรรมมีความสอดคล้องในการพัฒนาทักษะด้านการฟัง (Listening) เพื่อการจำระดับเสียง Tonic- Super Tonic (Do-Re)				
3.2	สื่อสัญลักษณ์ (ภาพตัวโน้ต) มีความสอดคล้องกับการพัฒนาทักษะด้านการร้อง (Singing) เพื่อการจำระดับเสียง Tonic- Super Tonic (Do-Re)				
3.3	สื่อสัญลักษณ์ (ภาพตัวโน้ต) มีความสอดคล้องกับการพัฒนาทักษะด้านการสร้างเสียง (Playing) ให้ตรงระดับเสียงที่ 1 และ 2 บนบันไดเสียง D major Scale (โน้ต D-E)				
4	<b>ชุดที่ 4 มดง่ามกับจิ้งจัน Dominant - Submediant (M2)</b>				
4.1	ชุดกิจกรรมมีความสอดคล้องในการพัฒนาทักษะด้านการฟัง (Listening) เพื่อการจำระดับเสียง Dominant - Submediant (Sol-La)				
4.2	สื่อสัญลักษณ์ (ภาพตัวโน้ต) มีความสอดคล้องกับการพัฒนาทักษะด้านการร้อง (Singing) เพื่อการจำระดับเสียง Dominant - Submediant (Sol-La)				
4.3	สื่อสัญลักษณ์ (ภาพตัวโน้ต) มีความสอดคล้องกับการพัฒนาทักษะด้านการสร้างเสียง (Playing) ให้ตรงระดับเสียงที่ 5 และ 6 บนบันไดเสียง D major Scale (โน้ต A-B)				
5	<b>ชุดที่ 5 หมาจิ้งจอกกับนกกระสา Tonic - Mediant (M3)</b>				
5.1	ชุดกิจกรรมมีความสอดคล้องในการพัฒนาทักษะด้านการฟัง (Listening) เพื่อการจำระดับเสียง Tonic - Mediant (Do-Mi)				

ข้อ	ด้านจุดประสงค์ (แยกแต่ละชุดกิจกรรม)	ความคิดเห็น			หมายเหตุ
		+1	0	-1	
5.2	สื่อสัญลักษณ์ (ภาพตัวโน้ต) มีความสอดคล้องกับการพัฒนาทักษะด้านการร้อง (Singing) เพื่อการจำระดับเสียง Tonic - Mediant (Do-Mi)				
5.3	สื่อสัญลักษณ์ (ภาพตัวโน้ต) มีความสอดคล้องกับการพัฒนาทักษะด้านการสร้างเสียง (Playing) ให้ตรงระดับเสียงที่ 1 และ 3 บนบันไดเสียง D major Scale (โน้ต D-F#)				
6	<b>ชุดที่ 6 พ้อย์คำเกี่ยวกับโคตต่าง Dominant - Mediant (m3)</b>				
6.1	ชุดกิจกรรมมีความสอดคล้องในการพัฒนาทักษะด้านการฟัง (Listening) เพื่อการจำระดับเสียง Dominant - Mediant (Sol-Mi)				
6.2	สื่อสัญลักษณ์ (ภาพตัวโน้ต) มีความสอดคล้องกับการพัฒนาทักษะด้านการร้อง (Singing) เพื่อการจำระดับเสียง Dominant - Mediant (Sol-Mi)				
6.3	สื่อสัญลักษณ์ (ภาพตัวโน้ต) มีความสอดคล้องกับการพัฒนาทักษะด้านการสร้างเสียง (Playing) ให้ตรงระดับเสียงที่ 5 และ 3 บนบันไดเสียง D major Scale (โน้ต A-F#)				

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

( ..... )

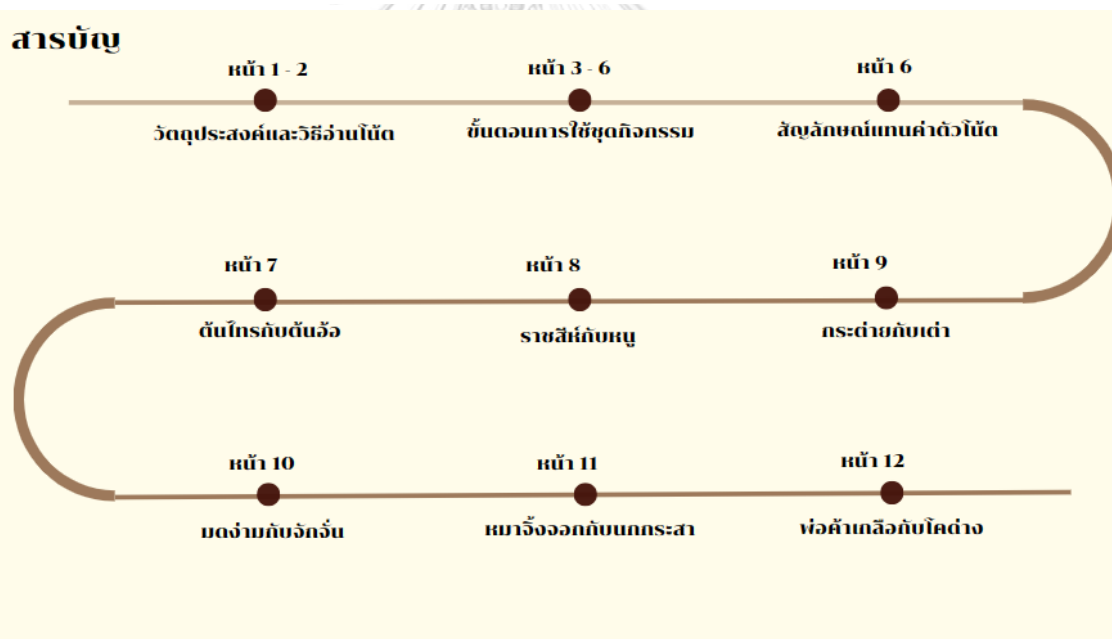
ตำแหน่ง .....

วันที่ ...../...../.....



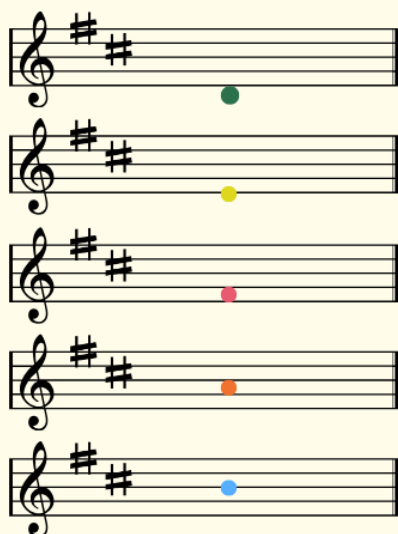
ภาคผนวก ค

คู่มือชุดกิจกรรม



## วัตถุประสงค์ และ วิธีการอ่านโน้ต

ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติเป็นแบบฝึก เพื่อช่วยพัฒนาไสตทักซ์ การจดจำระดับเสียงสำหรับผู้เรียนไวโอลินระดับต้น โดยฝึก ฟัง ร้อง และ เล่น ที่สาย D&A Strings โดยใช้เฉพาะโน้ต Pentatonic บน บันไดเสียง D Major และใช้ระบบโน้ตเคลื่อนที่ (Move-do) ในการทำ กิจกรรม มีวิธีการอ่านดังนี้



อ่านว่า โด (Do)

อ่านว่า เร (Re)

อ่านว่า มี (Mi)

อ่านว่า ซอล (Sol)

อ่านว่า ลา (La)



## ขั้นตอนการใช้ชุดกิจกรรม

1. ผู้สอนเล่านิทาน
2. ผู้เรียนเลือกตัวละครบทบาทสมมติ
3. ทำกิจกรรมตามชุดนิทาน เรียงลำดับการเรียนรู้ ฟัง-ร้อง-เล่น



Listen



Sing



Pizzicato & Play



Listen



Sing : Do-Re-Mi





Pizzicato & Play

<p>3.1 ครูร้องทำนอง <b>เนื้อเพลง</b> ทั้งหมดให้ น.ส.ฟัง</p> <p>3.2 ครูและ น.ส. ร้องทำนอง <b>เนื้อเพลง</b> พร้อมกัน</p> <p>3.3 ครูและน.ส. ร้องทำนอง <b>เนื้อเพลง</b> ตามบทบาทของตนเอง</p> <p>3.4 น.ส. ร้องทำนอง <b>เนื้อเพลง</b> ของตนเองคนเดียว โดยใช้นึกทำนองของอีกฝ่ายในใจ</p>	<p>3.1 ครูร้องทำนอง <b>ซอลเฟจ</b> ทั้งหมดให้ น.ส.ฟัง</p> <p>3.2 ครูและ น.ส. ร้องทำนอง <b>ซอลเฟจ</b> พร้อมกัน</p> <p>3.3 ครูและน.ส. ร้องทำนอง <b>ซอลเฟจ</b> ตามบทบาทของตนเอง</p> <p>3.4 น.ส. ร้องทำนอง <b>ซอลเฟจ</b> ของตนเองคนเดียว โดยใช้นึกทำนองของอีกฝ่ายในใจ</p>	<p>3.1 ครู <b>Pizzicato</b> ทั้งหมดให้ น.ส.ฟัง</p> <p>3.2 ครูและ น.ส. <b>Pizzicato</b> ทำนองพร้อมกัน</p> <p>3.3 ครูและน.ส. <b>Pizzicato</b> ตามบทบาทของตนเอง</p> <p>3.4 น.ส. <b>Pizzicato</b> ทำนองของตนเองคนเดียว โดยใช้นึกทำนองของอีกฝ่ายในใจ</p>	<p>3.1 ครู <b>เล่น</b> ทำนองทั้งหมดให้ น.ส.ฟัง</p> <p>3.2 ครูและ น.ส. <b>เล่น</b> ทำนองพร้อมกัน</p> <p>3.3 ครูและน.ส. <b>เล่น</b> ทำนองตามบทบาทของตนเอง</p> <p>3.4 น.ส. <b>เล่น</b> ทำนองของตนเองคนเดียว โดยใช้นึกทำนองของอีกฝ่ายในใจ</p>
--	--	---	---

5

- ครูสามารถร้องทำนอง เมื่อเพลง หรือ ขอลอง กับผู้เรียนได้ทุกขั้นตอน
- มีคำอธิบายให้ทุกการ์ดกิจกรรม





- ผู้เรียนที่มี Perfect Pitch สามารถข้าม ขั้นตอนร้องทำนอง ขอลอง ได้

**4. ผู้สอนและผู้เรียนอภิปราย ความรู้ และตัวละครบทกวี**

- ด้านความรู้ ผู้สอนสรุประดับเสียงที่ผู้เรียนได้เรียนในแต่ละชุดกิจกรรมว่ามีระดับเสียงต่างกันเท่าใด และ ยกตัวอย่างว่า เสียงใดคือเสียงสูง เสียงใดคือเสียงต่ำ ของชุดกิจกรรมดังกล่าว
- ด้านตัวละครบทกวี ให้ผู้เรียนอภิปรายตัวละครที่ตนได้รับรวมถึงของวิกป่าว่ามี นิสัย พฤติกรรม ความคิด เป็นเช่นไร ? เคยพบเจอบุคคลที่มีนิสัยคล้ายกับตัวละครในชีวิตจริงหรือไม่ ? และผู้เรียนมีวิธีการรับมือ หรือ เข้าหาบุคคลเหล่านั้นอย่างไร ?

6

**5. ผู้สอนและผู้เรียน สรุปผลการเรียนที่ได้รับร่วมกัน**

สัญลักษณ์แทนค่าตัวโน้ต



กาลครั้งหนึ่ง ณ ป่าสะท้านฟ้า ได้มีลมพายุหมุนขนาดใหญ่พัดมา ต้นไทรยืนส่ายไปมารับแรงลม แต่ที่ด้านบนไม้ใบใหญ่ได้หักโค่นลงไปในที่สุด

เช้าวันต่อมา ต้นไทรได้ลอยไปตามลำน้ำ และไปติดอยู่กับตมต้นอ้อ เมื่อต้นไทรเห็นต้นอ้อ ยังยืนลำต้นตรงสวยงามปกติ ไม่ได้หักโค่นดังตน จึงเล่าตามต้นอ้อว่า

ต้นไทร : เมื่อคืนเกิดลมพายุขนาดใหญ่พัดมา เหล่าต้นไม้ในป่าสะท้านฟ้าต่างหักโค่น แต่เหตุใด ท่านจึงอยู่อย่างสวยงามได้เช่นนี้

ต้นอ้อ : พายุพัดมาถึงที่นี่เหมือนกัน แต่พวกเราเป็นไม้ที่อ่อน เมื่อลมพัด เราได้เอนสู่ โอนเอน ไปตามแรงลม ลมจึงไม่พัดเราหักโค่น"

เมื่อต้นไทรได้ฟังดังนั้น จึงคิดได้ว่า แม้เราเป็นต้นไม้ใหญ่ แต่ไม่รู้จักอ่อนแอหลบหลีกสิ่งของกำลังแรงลมที่มีกำลังมากกว่าตน ต่างจากต้นอ้อที่อ่อน โอนเอนไปตามแรงลม ทำให้ต้นไทรไม่สามารถต้านแรงลมหมุน จนหักโค่นลงไปในที่สุด

นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า...  
ผู้ที่อ่อนแอ อ่อนสามารถอยู่รอดได้ดีกว่าผู้ที่แข็งแกร่ง

**วัตถุประสงค์ : Tonic - Tonic (Unison)**  
**ระดับเสียงเดียวกัน**

**ต้นไทรกับต้นอ้อ**

กาลครั้งหนึ่ง ราชสีห์เจ้าป่าตัวหนึ่งกำลังนอนหลับอยู่ใต้ต้นไม้อย่างมีความสุข ในเวลานี้ไม่มีเจ้าหนูตัวจิ๋ววิ่งมาผ่าน ด้วยความรีบร้อนของเจ้าหนู มันได้วิ่งไต่ขึ้นไปบนตัวของเจ้าป่าที่กำลังนอนหลับ เจ้าป่าตกใจตื่นขึ้นมาและจะจับเจ้าหนูกินด้วยความโกรธ

สิงโต : ข้ากำลังฝันว่า ได้เป็นนายแบบสิงโตหนุ่มรูปงามให้กับเรื่อง Lion King แล้วเจ้าก็มาทำข้าตื่นจากฝัน มาให้ข้าจับกินซะดีๆ

เจ้าหนู : ไร้ชีวิตข้าเถอะท่าน แล้วข้าจะไม่ลืมบุญคุณครั้งนี้

สิงโต : เจ้าตัวเล็กแค่นี้ จะมาช่วยอะไรข้าได้ แต่เอาเถอะ ข้าจะไร้ชีวิตเจ้าแค่วันนี้เท่านั้น แล้วอย่ามาให้ข้าเห็นอีก

โชคดียของเจ้าหนูที่สิงโตปล่อยตัวเขาออกมา..

อยู่มาวันหนึ่ง ขณะที่เจ้าหนูกำลังปาร์ตี้กับเพื่อนๆ มันได้ยินเสียงร้องที่คุ้นเคย จึงวิ่งตามหาเสียงและพบว่า เจ้าสิงโตที่เคยไร้ชีวิตมัน ได้ติดกับดักของนายพรานและกำลังดิ้นร้องคำรามอยู่ในขัง.. ไร้รอช้า มันรีบเข้าไปปลดเชือกจนเชือกขาด ทำให้สิงโตรอดชีวิตออกมาได้ หลังจากนั้นถึง 2 ก็ได้เป็นเพื่อนรักและเที่ยวผจญภัยในป่าด้วยกันเสมอมา

นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า ...  
รู้จักทำคุณกับผู้อื่น สักวันต้องได้รับการตอบแทน

**วัตถุประสงค์ : Tonic-Dominant (P5)**  
**ห่างกัน 5 ระดับเสียง**

**ราชสีห์กับหนู**

## กระต่ายกับเต่า

กาลครั้งหนึ่ง มีป่าแห่งหนึ่งชื่อว่า ป่าสะก้านฟ้า ทุกๆปีจะมีประเพณีแข่งวิ่งของกระต่ายกับเต่า ในการแข่งขันไม่มีกฎที่ตายตัว มีเพียงกฎข้อเดียวคือ ฝ่ายใดวิ่งเข้าเส้นชัยก่อนเวลาที่ของคิด ฝ่ายนั้นจะเป็นผู้ชนะ หากวิ่งเข้ากันถึงคู่จะถือว่าชนะทั้งคู่

ในปีนี้มีผู้บ้านเต่าได้ส่งเจ้า เต่ากรีนที ลงแข่งพร้อมกระดองเต่าติดเทอร์โบ ในขณะที่หมู่บ้านกระต่ายได้ส่ง กระต่ายบราวน์ พร้อมลู้งเท้าติดสปริงแดงถึง ลงแข่งขัน

ปัง ! เสียงสัญญาณการแข่งขันขึ้น ทั้งคู่ออกวิ่งด้วยความเร็วสูง

กองเชียร์เต่า : เต่าคลาน เต่าคลาน  
กองเชียร์กระต่าย : กระโดด กระโดด

เพียงแค่ 5 นาทีทั้งคู่ก็ใกล้ถึงเส้นชัย เจ้าเต่าและกระต่ายก็เกิดความคิดกันว่า

เต่ากรีนที : โหนๆก็เหลือเวลาอีกมาก ข้าขอแวะไปเที่ยวที่กระบี่นั่งเรือชมทะเลหน่อยแล้วกัน

กระต่าย : เหลือเวลาอีกมาก ข้าขอแวะไปกินขนมจีนน้ำเงี้ยวที่เซียงไฮ้สักหน่อย ค่อยกลับมาให้กันที่สวนคืนนี้แล้วกัน

แล้วทั้งคู่ก็วิ่งออกนอกเส้นทาง.. แต่พอจบเมื่อเวลาผ่านไป ทั้งสองต่างเที่ยวสนุกสนานลืมเวลาและไม่สามารถกลับมาเข้าเส้นชัยได้ทัน

นิตานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า ...  
ความประมาทนำมาซึ่งความเสียหายแก่ตน

**วัตถุประสงค์: Tonic-Super Tonic (M2)**  
**ห่างกัน 2 ระดับเสียง**

## มดง่ามกับจิ้งจั่น

กาลครั้งหนึ่ง ในช่วงฤดูร้อนที่ป่าสะก้านฟ้า กลุ่มมดง่ามได้แบ่งทีมสำรวจเพื่อออกหาอาหาร พวกมดง่ามเข้าไปในห้องครัวของชาวบ้านเพื่อขโมยอาหารกลับมาไว้ที่รังของตน ในขณะที่เดียวกันจิ้งจั่นตัวหนึ่งก็กำลังปาร์ตี้อย่างสนุกสนานอยู่ริมสระน้ำท้ายหมู่บ้าน ทั้งคู่ต่างใช้ชีวิตแบบที่ตัวเองถนัด

เมื่อเวลาผ่านไป ฤดูหนาวก็ได้มาเยือน ละอองหิมะสีขาวค่อยๆลอยเข้ามาปกคลุมไปทั่วดินป่าสะก้านฟ้า พวกสัตว์ทั้งหลายพากันหลบภัยอยู่ในที่พำนักของตน ลึกลงไปใต้ดิน เสียงเพลงดังกระหึ่มไปทั่วโพรงมด และมดง่ามทั้งหลายพากันปาร์ตี้อย่างสนุกสนาน พร้อมกินอาหารที่หามาได้อย่างอร่อย กันใต้นั้นประตูบ้านของมดก็ถูกเคาะขึ้น ก็อก ก็อก และเจ้ามดก็เปิดประตูออกไป พบว่าเป็นเจ้าจิ้งจั่น

มดง่าม : มาแล้วหรือ ข้าว่าแล้วเจ้าต้องมาจิ้งจั่น : เจ้ามดเพื่อนยามข้าหิวเหลือเกิน

มดง่าม : เข้ามาก่อน เจ้าเป็นผู้มีพระคุณกับพวกเรา ยามเกิดภัยพิบัติ เจ้าจะมาเตือนให้เราอพยพ ทำให้พวกเรารอดตายได้หลายครั้ง เมื่อท่านทุกข์ยากเช่นนี้เราจะทิ้งเพื่อนของเราได้อย่างไร แต่เจ้าก็ต้องขยับหาอาหารไว้บ้างล่ะ หากไม่มีพวกเรานี้แล้วใครล่ะจะมาช่วยท่าน

แล้วมดง่ามกับจิ้งจั่นก็ปาร์ตี้กันตลอดฤดูหนาว นิตานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า...

ขณะที่ยิ่งแข็งตรงตัวอยู่ หากไม่ทำงานหาทรัพย์สมบัติเอาไว้ เมื่อดังเวลาเจ็บไข้ จำได้รับความช่วยเหลือถึงขั้น

**วัตถุประสงค์: Dominant - Sub mediant**  
**ห่างกัน 2 ระดับเสียง**

**หมาจิ้งจอกกับนกกระสา**

กาลครั้งหนึ่ง หมาจิ้งจอกจอมเจ้าเล่ห์ตัวหนึ่งทำงาปลาติดคอ จึงไปว่าจ้างนกกระสาให้ช่วยเอาจะงอยปากตัวเองไปคาบเอางาปลาออกจากคอให้ เมื่อนกกระสาคาบเอาจะงอยปากได้แล้ว จึงขอของแลกเปลี่ยนเป็นการตอบแทน แต่เจ้าจิ้งจอกกลับตอบว่า

จิ้งจอก : ฮะ ฮะ เจ้านี่ช่างกล้าขอสิ่งของแลกเปลี่ยน ทั้งที่จะงอยปากของเจ้าไปอยู่ในปากของข้า ข้าจะกินเจ้าทันทีเลยก็ยิ่งได้ แต่ข้าไม่ทำ เจ้ายังกล้าขอสิ่งตอบแทนอีกอะไร

นกกระสาไม่รู้อะไรเช่นไรจึงได้แต่เจ็บใจและบินหนีไป

นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า... ผู้มีกำลังน้อยอย่าติดกับคนพาล หากที่คนพาลจะรู้ความดี

**วัตถุประสงค์ : Tonic - Mediant (M3)**  
**ห่างกัน 3 ระดับเสียง**



10

**พ่อค้าเกลือกับโคต่าง**

กาลครั้งหนึ่ง มีพ่อค้าเกลือได้บรรทุกเกลือไว้บนหลังโคต่าง เพื่อหลบไปขายยังเมืองต่างๆ วันหนึ่งขณะที่เจ้าโคเดินข้ามคลอง ได้มีแมลงสาปตัวหนึ่งบินเข้ามาเหน็บด้วยความเร็วสูง เจ้าโคตกใจทำให้พลาดท่าตกลงไปในน้ำ คูม! ทำให้เกลือที่บรรทุกมาละลายหายไปหมดสิ้น เมื่อโคขึ้นมายบนบกพบว่า มันรู้สึกเบาเหลือ จึงคิดว่าหากลงไปแช่ในน้ำทุกครั้งจะทำให้ของที่บรรทุกหลังเบาลงได้

ตั้งแต่นั้นมา เมื่อเจ้านายบรรทุกเกลือเมื่อใด มันจะลงไปแช่ในน้ำทุกครั้ง ทำให้เกลือละลายหายจนหมดสิ้น เมื่อเจ้านายเห็นว่าเวลาขี่โคจึงแกล้งเอาปูนบรรทุกให้มันน้ำหนักเท่ากับเกลือ

เจ้าโคไม่รู้ถึงแผนการของเจ้านาย เมื่อถึงแคว่งน้ำมันจึงลงไปนอนตามปกติ เมื่อปูนอุกน้ำจึงอุ้มน้ำ และมีน้ำหนักมากขึ้น เจ้าโครู้สึกหนักยิ่งกว่าครั้งก่อนๆ เจ้าจึงทำเช่นนี้เรื่อยๆ จนโคเชิดหลายและไม่กล้าลงไปนอนแช่น้ำเมื่อบรรทุกเกลืออีกเลย

นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า... คนโกงเอาเปรียบคนอื่นบ่อย คนอื่นย่อมรู้ และ ได้รับทุกข์ถึงตัว

**วัตถุประสงค์ : Dominant - mediant**  
**ห่างกัน 3 ระดับเสียง**



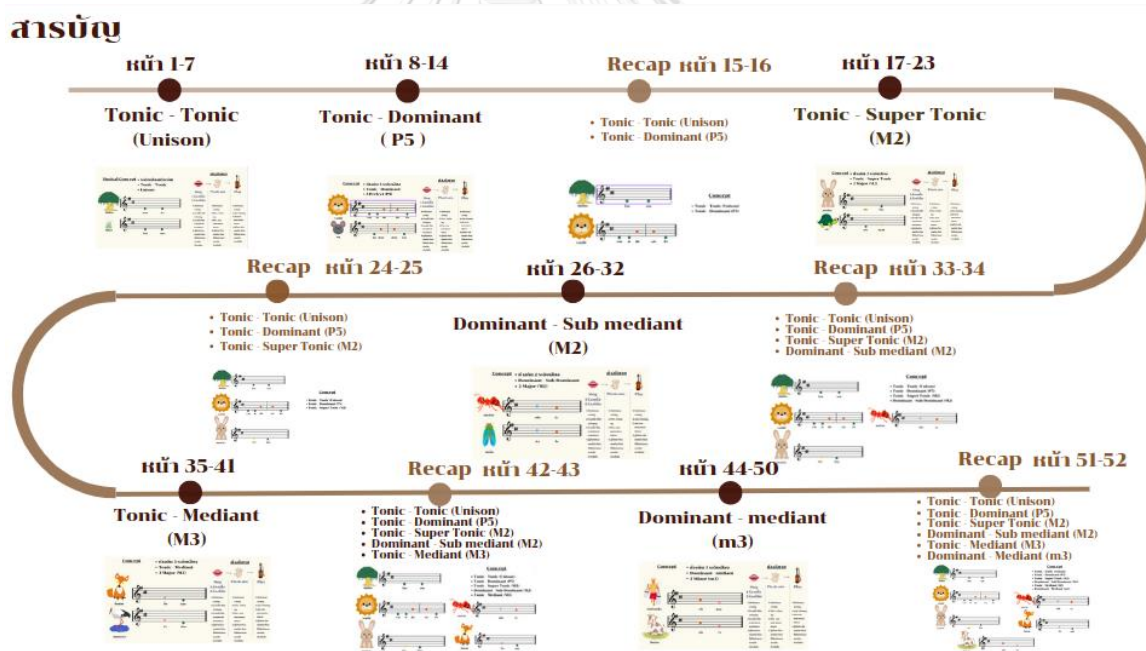
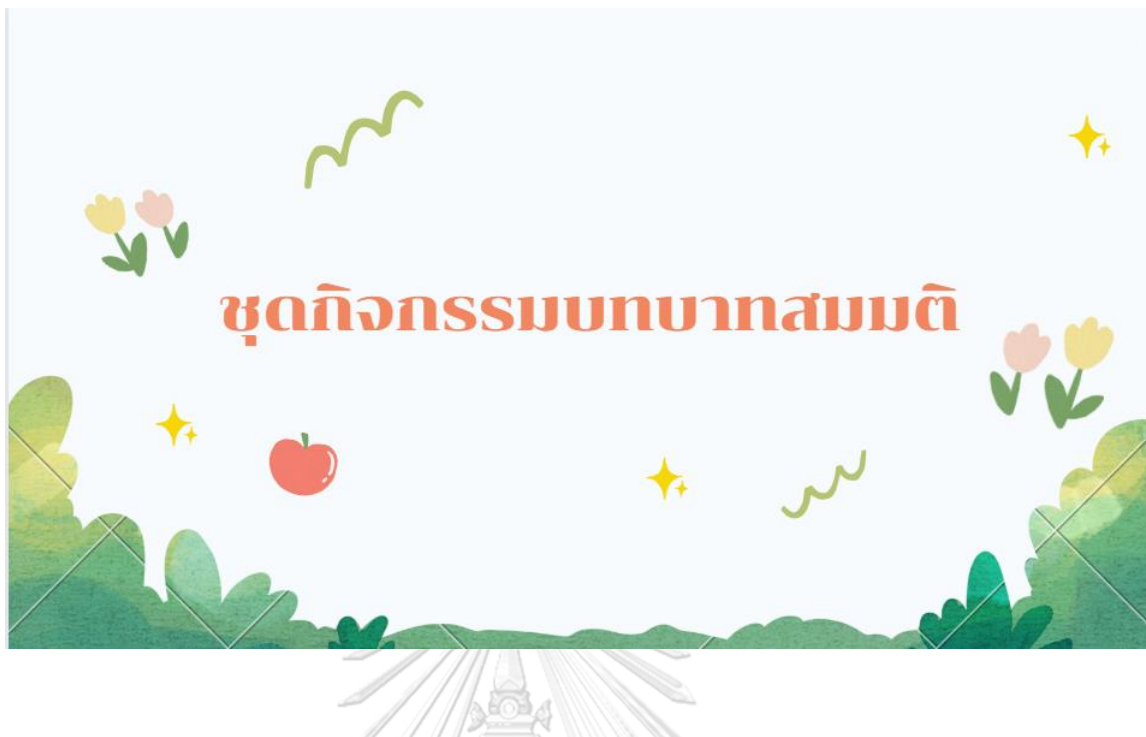
11



ภาคผนวก ง  
ชุดกิจกรรมบทบาทสมมติ



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
**CHULALONGKORN UNIVERSITY**





**ต้นไม้กับต้นอ้อ**



**Musical Concept**

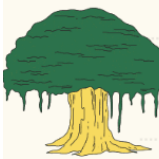

- ระดับเสียงเดียวกัน
- Tonic - Tonic
- Unison

**คำอธิบาย**

ต้นไม้  ต้นอ้อ	<p>ต้นไม้</p> <p>ลาอ ย มา</p> <p>ต้นอ้อ</p> <p>โณ เณ</p>	<p><b>Sing</b></p> <p>1. ร้องเนื้อ 2. ร้องโน้ต</p> <p>1. ฟังท่าของจากครู 2. ร้องเนื้อ โน้ต หรือคอร์ด 3. ร้องเนื้อ โน้ต ตามบทบาทของตนเอง 4. ผู้เรียนร้อง คนเดียวโดยใช้พื้นที่ของตัวเอง</p>	<p><b>Pizzicato</b></p> <p>1. ฟังท่าของจากครู 2. Pizz. หรือคอร์ด 3. Pizz. ตามบทบาทของตนเอง 4. ผู้เรียน Pizz. คนเดียวโดยใช้พื้นที่ของตัวเอง</p>	<p><b>Play</b></p> <p>1. ฟังท่าของจากครู 2. เล่น หรือคอร์ด 3. เล่น ตามบทบาทของตนเอง 4. ผู้เรียน เล่น คนเดียวโดยใช้พื้นที่ของตัวเอง</p>
----------------------	--	---	--	--




3

ឆម រា  
 Do Do
 

 ឆម រា  
 Do Do



រែន រេន  
 Do Do
 

 រែន រេន  
 Do Do



4




ឆម ឆម ឆម រា  
 Do Do Do Do
 



 ឆម ឆម ឆម រា  
 Do Do Do Do




រែន រែន រេន រេន  
 Do Do Do Do
 

 រែន រែន រេន រេន  
 Do Do Do Do

5


ឆម      រា      ឆម      រា  
 Do   Do   Do   Do




រែន រែន ទេ ទេ      រែន រែន ទេ ទេ  
 Do Do Do Do      Do Do Do Do



6







ឆម      រា      ឆម ឆម ឆម រា  
 Do   Do   Do Do Do Do



រែន រែន ទេ ទេ      រែន      ទេ  
 Do Do Do Do      Do      Do

7



Do Do Do Do Do Do Do Do Do Do Do Do Do Do



8



រាជគីរីសុក្ខ

**Concept**

- ห้างกัน 5 ระดับเสียง
- Tonic - Dominant
- 5 Perfect (P5)

**คำอธิบาย**

**9**

ราชสีห์

หนู

ราช   ชะ   สีห์   เจ้า   ป่า

กัด   เข็อก   เข็อก   ขาด

**Sing**

1.ร้องเนื้อ  
2.ร้องโน้ต

- 1.ฟังทำนองจากครู
- 2.ร้องเนื้อ โต้ตอบพร้อมครู
- 3.ร้องเนื้อ โต้ตอบตามบทบาทของตนเอง
- 4.ผู้เรียนร้องคนเดียวโดยใช้มีมทำนองของฉิ่งป้ายในใจ

**Pizzicato**

- 1.ฟังทำนองจากครู
- 2.Pizz. พร้อมครู
- 3.Pizz. ตามบทบาทของตนเอง
- 4.ผู้เรียน Pizz.คนเดียวโดยใช้มีมทำนองของฉิ่งป้ายในใจ

**Play**

- 1.ฟังทำนองจากครู
- 2.เล่น พร้อมครู
- 3.เล่น ตามบทบาทของตนเอง
- 4.ผู้เรียน เล่นคนเดียวโดยใช้มีมทำนองของฉิ่งป้ายในใจ



สีห์

กัด

สีห์

Sol

สีห์

Sol

เข็อก

Sol

เข็อก

Sol

กัด

Do Do




กัด




Do Do




10

ราช ชะ   Do Do


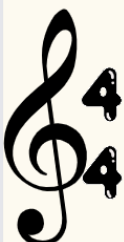

ราช ชะ   Do Do

	เจ้า Sol	เจ้า Sol	11
	ซ็อก Sol	ปา Do	ปา Do
	มา Do	มา Do	

	สิห์ Sol	เจ้า Sol	12
	ซ็อก Sol	ราษ ชะ Do Do	ปา Do
	กัถ กัถ Do Do		กัถ Do

			สิห์	เจ้า	13
			Sol	Sol	
			สธ ชะ	ปา	
			Do Do	Do	
	เขือก	เขือก	เขือก		
	Sol	Sol	Sol		
	กัถ	ฆา	ฆา		
	Do	Do	Do		



					14
	Sol	Sol	Sol	Sol	
	Do Do	Do	Do x x	Do x x	
	Sol	Sol	x x Sol	x x Sol	
	Do Do	Do		Do	Do

သစ်တော

လေး လေး

တောခါး

တော ပဲ ခါး လေး ပဲ

**Concept**

- Tonic - Tonic (Unison)
- Tonic - Dominant (P5)



16

တော Sol

ပဲ Do

ခါး Sol

လေး လေး Do Do

ပဲ Do

လေး လေး Do Do



กระต่ายกับเต่า



**Concept**




- ทำงัน 2 ระดับเสียง
- Tonic - Super Tonic
- 2 Major (M2)

**คำอธิบาย**

 กระต่าย		<p><b>Sing</b></p> <p>1.ร้องเนื้อ 2.ร้องโน้ต</p>	<p><b>Pizzicato</b></p>	<p><b>Play</b></p>
 เต่า		<p>1.ฟังทำนอง จากครู</p> <p>2.ร้องเนื้อ/โน้ต พร้อมครู</p> <p>3.ร้องเนื้อ/โน้ต ตามบทบาท ของตนเอง</p> <p>4.ผู้ริเริ่มร้อง คนเดียวโดย ใช้มีมทำนอง ของฉีก ป้ายในใจ</p>	<p>1.ฟังทำนอง จากครู</p> <p>2.Pizz. พร้อม ครู</p> <p>3.Pizz. ตาม บทบาทของ ตนเอง</p> <p>4.ผู้ริเริ่ม Pizz. คนเดียวโดย ใช้มีมทำนอง ของฉีก ป้ายในใจ</p>	<p>1.ฟังทำนอง จากครู</p> <p>2.เล่น พร้อมครู</p> <p>3.เล่น ตาม บทบาทของ ตนเอง</p> <p>4.ผู้ริเริ่ม เล่น คนเดียวโดย ใช้มีมทำนอง ของฉีก ป้ายในใจ</p>



19

ns: Re      Re

ໂດ ໂດ




ສານ Re      ສານ Re

ເຕ ເຕ

Do Do



20

ns: Re      ns: Re

ໂດ ໂດ ໂດ ໂດ

ສານ Re      ສານ Re

ເຕ ເຕ ເຕ ເຕ

Do Do Do Do



23

Re Do x x Re Do x x Re Do Do Do x x

Do Re x x Do Re x x Do Do Re



24

សំបុក  
Do Re

ស្រឡាតិ  
Do Re Mi Fa So

កង្កែប  
Re Do


**Concept**

- Tonic - Tonic (Unison)
- Tonic - Dominant (P5)
- Tonic - Super Tonic (M2)




27


**Concept** • ทำนอง 2 ระดับเสียง  
 • Dominant - Sub mediant  
 • 2 Major (M2)



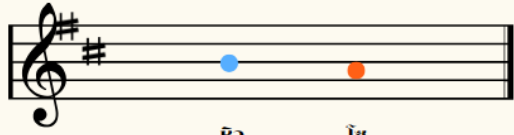
มดดำ



จิ้งจก






เด่น รำ



หิว โย

**คำอธิบาย**



**Sing**  
1. ร้องเนื้อ  
2. ร้องไม้

**Pizzicato**

**Play**

1. ฟังทำนอง จากครู	1. ฟังทำนอง จากครู	1. ฟังทำนอง จากครู
2. ร้องเนื้อ ไม้ค หรือครู	2. Pizz. หรือค ครู	2. เล่น หรือคครู
3. ร้องเนื้อ ไม้ค ตามบทบาท ของตนเอง	3. Pizz. ตาม บทบาทของ ตนเอง	3. เล่น ตาม บทบาทของ ตนเอง
4. ผู้เรียนร้อง คนเดียวโดย ใช้ไม้คทำนอง ของฉีก	4. ผู้เรียน Pizz. คนเดียวโดย ใช้ไม้คทำนอง ของฉีก	4. ผู้เรียน เล่น คนเดียวโดย ใช้ไม้คทำนอง ของฉีก
ผ่านในใจ	ผ่านในใจ	ผ่านในใจ

28

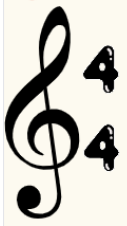
La Sol Sol Sol Sol

รำ เต้น รำ รำ เต้น รำ


---

La Sol Sol Sol Sol

โย หิว โย โย หิว โย

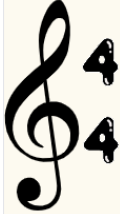


29



La La  
iầu iầu Sol Sol  
ṣ1 ṣ1 ṣ1 ṣ1

La La  
iầu iầu Sol Sol  
ṣ1 ṣ1 ṣ1 ṣ1




La La  
hồ hồ Sol Sol  
lỗ lỗ lỗ lỗ

La La  
hồ hồ Sol Sol  
lỗ lỗ lỗ lỗ




30



La La  
iầu iầu Sol Sol  
ṣ1 ṣ1 ṣ1 ṣ1

La La  
iầu iầu Sol  
ṣ1 ṣ1 ṣ1



La La  
hồ hồ Sol Sol  
lỗ lỗ lỗ lỗ

La La  
hồ hồ Sol  
lỗ lỗ lỗ









หมาจิ้งจอกกับนกกระสา



**Concept**

- ห้างกัน 3 ระดับเสียง
- Tonic - Mediant
- 3 Major (M3)

**คำอธิบาย**


Sing → Pizzicato → Play

36


 จิ้งจอก	 จิง      จอก	 นกกระสา	 จ้า      ปาก
	<p><b>Sing</b></p> <p>1. ร้องเนื้อ 2. ร้องโน้ต</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ฟังทำนอง จากครู</li> <li>2. ร้องเนื้อ โน้ต พร้อมครู</li> <li>3. ร้องเนื้อ โน้ต ตามบทบาท ของตนเอง</li> <li>4. ผู้เรียนร้อง คนเดียวโดย ใช้ไม้ทำนอง ของวง ป้ายในใจ</li> </ol>	<p><b>Pizzicato</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ฟังทำนอง จากครู</li> <li>2. Pizz. พร้อม ครู</li> <li>3. Pizz. ตาม บทบาทของ ตนเอง</li> <li>4. ผู้เรียน Pizz. คนเดียวโดย ใช้ไม้ทำนอง ของวง ป้ายในใจ</li> </ol>	<p><b>Play</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ฟังทำนอง จากครู</li> <li>2. เล่น พร้อมครู</li> <li>3. เล่น ตาม บทบาทของ ตนเอง</li> <li>4. ผู้เรียน เล่น คนเดียวโดย ใช้ไม้ทำนอง ของวง ป้ายในใจ</li> </ol>



39




จิ้ง จิ้ง  
Mi Mi



จอก จอก      จอก จอก

Do Do      Do Do



จ้า จ้า      จ้า จ้า


Mi Mi      Mi Mi

ปาน ปาน      ปาน ปาน      ปาน ปาน


Do Do      Do Do      Do Do



40




จิ้งจิ้ง จิ้ง  
Mi Mi      Mi



จอก จอก      จอก จอก

Do Do      Do Do



จ้าจ้า จ้า

Mi Mi      Mi

ปาน ปาน      ปาน ปาน

Do Do      Do Do

ปาน ปาน      ปาน ปาน

Do Do      Do Do

41



42

**Concept**

- Tonic - Tonic (Unison)
- Tonic - Dominant (P5)
- Tonic - Super Tonic (M2)
- Dominant - Sub mediant (M2)
- Tonic - Mediant (M3)

ต้นไม้ โ้น โ้น

สิงห์ โ้ โ้ โ้ โ้ โ้

มด โ้ โ้

กระต่าย โ้ โ้


ตัวจิ้งจอก โ้ โ้




45

**Concept**


- ห่างกัน 3 ระดับเสียง
- Dominant - mediant
- 3 Minor (m3)




พ่อค้าเกลือ



เจ้า นาย

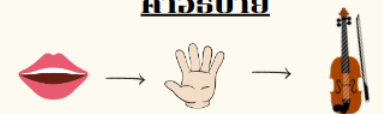


โคดำ



เจ้า วัว

**คำอธิบาย**



**Sing**  
1. ร้องเนื้อ  
2. ร้องโน้ต




**Pizzicato**

**Play**

1. ฟังทำนอง จากครู
2. ร้องเนื้อ โน้ต หรือครู
3. ร้องเนื้อ โน้ต ตามขยพยาน ของตนเอง
4. ผู้เรียนร้อง คนเดียวโดย ใช้โน้ตทำนอง ของวง ป้ายใบใจ




46

เจ้า		เจ้า	
Sol		Sol	
	นาย		นาย
	Mi		Mi
	เจ้า		เจ้า
	Sol		Sol
		วัว	
		Mi	
			วัว
			Mi

47



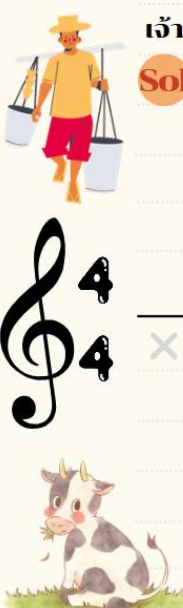
ទើប ទើប Sol Sol	ទើប ទើប Sol Sol
បាយ បាយ Mi Mi	បាយ បាយ Mi Mi

4/4

ទើប ទើប Sol Sol	ទើប ទើប Sol Sol
វ៉ វ៉ Mi Mi	វ៉ វ៉ Mi Mi



48

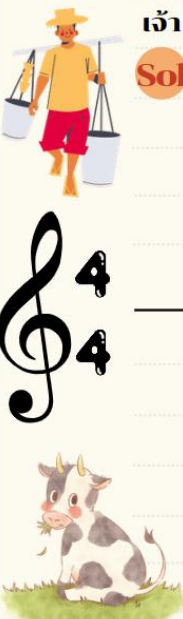



ទើប Sol	ទើប Sol	ទើប Sol	ទើប Sol
បាយ Mi	បាយ Mi	បាយ Mi	បាយ Mi

4/4

ទើប ទើប Sol Sol	ទើប ទើប Sol Sol	ទើប ទើប Sol Sol	ទើប ទើប Sol Sol
វ៉ វ៉ Mi Mi	វ៉ វ៉ Mi Mi	វ៉ វ៉ Mi Mi	វ៉ វ៉ Mi Mi


49




	ទើប Sol	ទើប Sol	ទើបទើប Sol Sol	ទើបទើប Sol Sol
	បាយ Mi	បាយ Mi	បាយ Mi	បាយ Mi
	ទើប Sol	ទើប Sol	ទើបទើប Sol Sol	ទើបទើប Sol Sol
	វ៉ Mi	វ៉ Mi	វ៉ Mi	វ៉ Mi



50



	Sol Sol	Sol	Sol	Sol
	Mi Mi	Mi	Mi	Mi
	Sol	Sol Sol	Sol	Sol
	Mi	Mi Mi	Mi	Mi

Sol x x  
x x x x

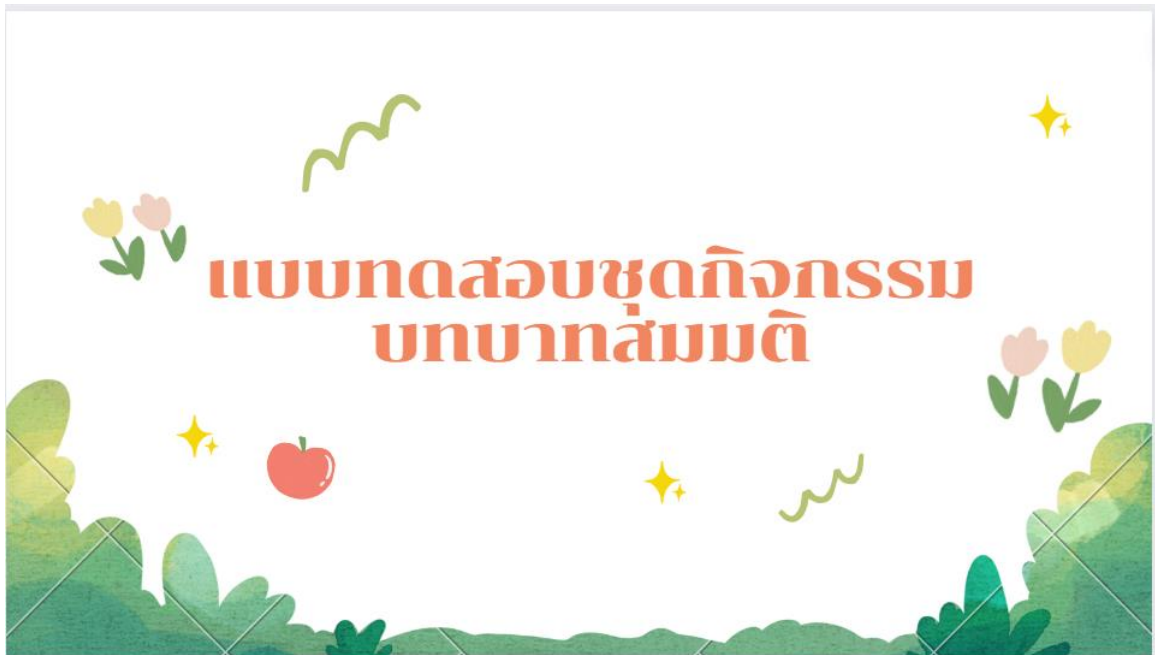




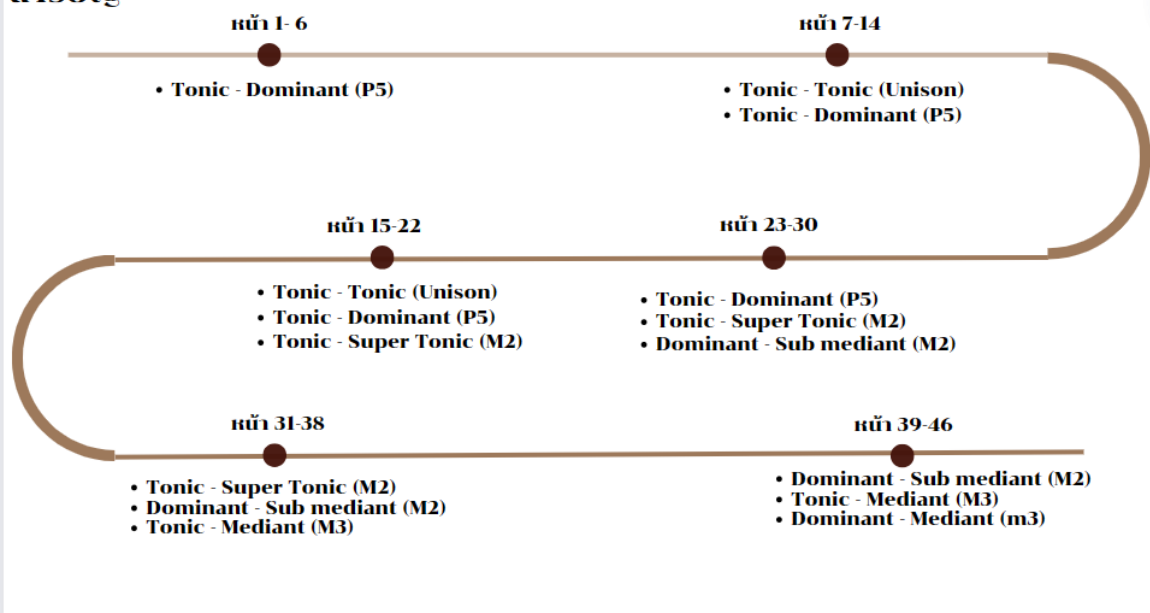


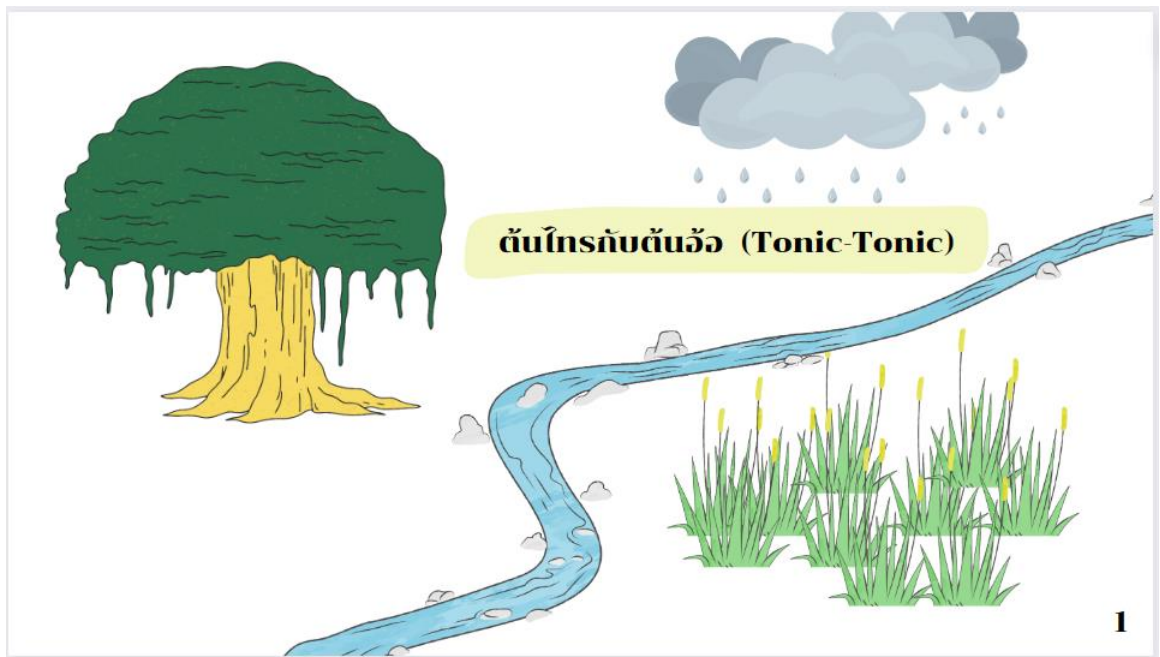
ภาคผนวก จ  
แบบทดสอบผู้เรียน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY



### สารบัญ





ต้นไทร

ลาบ      มา

ต้นอ้อ

โอบ      เออ

**Concept**

- Tonic - Tonic (Unison)

**คำอธิบาย**

ข้อ 1) ทดสอบความสามารถในการ  
วัดระดับเสียงที่ตรงกัน (Pitch Matching)

ข้อ 2) ทดสอบการจำแนกการไต่ระดับ  
เสียงสูง เสียงต่ำ หรือ ระดับเสียงเดียวกัน  
(go Up, Down or Same)

ข้อ 3) ทดสอบความเข้าใจในเรื่องระดับ  
เสียง (Pitch)

2

ข้อ 1) ทดสอบความสามารถในการวัดระดับเสียงที่ตรงกับ (Pitch Matching) (เต็ม 5 คะแนน)



- ผู้สอนเล่นโยกย์ที่กำหนดให้
- ผู้สอนเล่นตัวเลือกคำตอบและให้ผู้เรียนตอบว่าข้อใดคือระดับเสียงที่ตรงกับโยกย์ที่กำหนด

1.

A.

B.

2.

A.

B.

3.

A.

B.

4.

B.

5.

A.

B.

**3**



ข้อ 2) ให้ผู้เรียนตอบว่าข้อใดคู่ต่อไปนี้ เป็นโน้ตที่มีระดับเสียงเดียวกันหรือไม่ (ใช่หรือไม่ใช่ same note) (เต็ม 10 คะแนน)



1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

**4**

ข้อ 1 ผู้สอนเล่นโจทช์ และให้ผู้เรียนร้องตามเสียงที่ได้ยิน (เต็ม 15 คะแนน)



5



ข้อ 1) ให้ผู้เรียนเล่นตามโจทช์ที่กำหนดให้ (เต็ม 15 คะแนน)



.....

.....

.....

.....

ลข	บ
Do	Do
โ	เ



6



ต้นไม้มอส      ลม      มา

ต้นบัว      โยน      เยน

ราชสีห์      ราม      ระ      สีห์      เรา      ษา

หนู      หน้      เหนอก      เหนอก      หน

**Concept**

- Tonic - Tonic (Unison)
- Tonic - Dominant (P5)

**คำอธิบาย**

ข้อ 1) ทดสอบความสามารถในการวัดระดับเสียงที่ตรงกัน (Pitch Matching)

ข้อ 2) ทดสอบการจำแนกการไล่ระดับเสียงสูง เสียงต่ำ หรือ ระดับเสียงเดียวกัน (go Up, Down or Same)

ข้อ 3) ทดสอบความเข้าใจในเรื่องระดับเสียง (Pitch)



ข้อ 1) ทดสอบความสามารถในการวัดระดับเสียงที่ตรงกัน (Pitch Matching) (เต็ม 5 คะแนน)

- ผู้สอนเล่นโจทย์ที่กำหนดให้
- ผู้สอนเล่นตัวเลือกคำตอบและให้ผู้เรียนตอบว่าข้อใดคือระดับเสียงที่ตรงกับโจทย์ที่กำหนด



1.

A.

B.

2.

A.

B.

3.

A.

B.

4.

A.

B.

5.

A.

B.



ข้อ 2) ทดสอบการจำแนกการไล่ระดับเสียงสูง เสียงต่ำ หรือ ระดับเสียงเดียวกัน (go Up, Down or Same) (เต็ม 5 คะแนน)

- ผู้สอนเล่นโจทย์ หรือ วิทยุทอล์ก หรือ ร้องเนื้อเพลง
- ให้ผู้เรียนระบุว่าโจทย์ที่กำหนดเป็นการไล่ระดับเสียงสูงขึ้น หรือ ต่ำลง



1.

2.

3.

4.

5.

ข้อ 3) ทดสอบความเข้าใจในเรื่องระดับเสียง (Pitch) (เต็ม 5 คะแนน)

- ผู้สอนเล่นโจทย์ หรือ วิทยุทอล์ก หรือ ร้องเนื้อเพลง
- ให้ผู้เรียนระบุว่าโน้ตที่ได้ยินมีระดับเสียงต่างกันเท่าไร โดยระบุเพียงลำดับขั้นของระดับเสียง เช่น ห่างกัน 2 ระดับเสียง หรือ สูง 2 เป็นต้น

1.

2.

3.

4.

5.

ข้อ 1) ทดสอบความสามารถในการไล่ระดับเสียงที่ตรงกัน (Pitch Matching) (เต็ม 5 คะแนน \*หมายเหตุ : โน้ตละ 0.5 คะแนน)

- ผู้สอนเล่นโจทย์ที่กำหนดให้
- ผู้เรียนร้องระดับเสียงที่ได้ยิน



1.

2.

3.

4.

5.

10



ข้อ 2) ทดสอบการจำแนกการไล่ระดับเสียงสูง เสียงต่ำ หรือ ระดับเสียงเดียวกัน (go Up, Down or same) (เต็ม 5 คะแนน \*หมายเหตุ : ข้อละ 0.5 คะแนน)

- ผู้สอนทอล์กโจทย์ ได้แต่ ระดับเสียง และ ระดับสูง/ต่ำ ของโน้ตตัวที่สอง
- ผู้สอนเล่น หรือ ร้องโน้ตเฉพาะโน้ตตัวแรกจากโจทย์ เพื่อเป็นเสียงตั้งต้นให้ผู้เรียนฟัง
- ผู้เรียนร้องระดับเสียงของโน้ตตัวที่ 2



**โน้ตไล่ขึ้น**

1.

2.

3.

4.

5.

**โน้ตไล่ลง**

1.

2.

3.

4.

5.

11

ข้อ 3) ทดสอบความเข้าใจในเรื่องระดับเสียง (Pitch) (นับค่า: 0.5 คะแนน)

- ผู้สอนให้ผู้เรียนดูภาพแบบทดสอบ
- ผู้เรียนร้องระดับเสียงตามที่โจทย์กำหนด

1.

สี่ Sol  
เขื่อน

สข ๕: Do  
ดัด

2.

ลข ๕: Do Do  
โธ ธอ

3.

สี่ Sol  
เขื่อน

สข ๕: Do  
ดัด

4.

เจ้า Sol  
เขื่อน

ฉา Do  
ชา

5.

ลข ๕: Do Do  
โธ ธอ

12

ข้อ 3) ทดสอบความเข้าใจในเรื่องระดับเสียง (Pitch) (นับค่า: 0.5 คะแนน)

- ผู้สอนให้ผู้เรียนดูภาพแบบทดสอบ
- ผู้เรียนร้องระดับเสียงตามที่โจทย์กำหนด

1.

สี่ La  
เขื่อน

สข ๕: Re  
ดัด

2.

ลข ๕: Re Re  
โธ ธอ

3.

สี่ La  
เขื่อน

สข ๕: Re  
ดัด

4.

เจ้า La  
เขื่อน

ฉา Re  
ชา

5.

ลข ๕: Re Re  
โธ ธอ

12

**ข้อ 1) ทดสอบความสามารถในการรู้ระดับเสียงที่ตรงกัน (Pitch Matching) (เต็ม 5 คะแนน)**

- ผู้สอนเล่นโจทย์ที่กำหนดให้
- ผู้เรียนเล่นระดับเสียงที่ได้ยิน

1. 2. 3. 4. 5.

**ข้อ 2) ทดสอบการจำแนกการไล่ระดับเสียงสูง เสียงต่ำ หรือ ระดับเสียงเดียวกัน (go Up, Down or same) (เต็ม 5 คะแนน \*หมายเหตุ : ข้อละ 0.5 คะแนน)**

- ผู้สอนบอกโจทย์ โต้ตอบ ระยะห่างเสียง และ ระดับสูง ต่ำ ของโน้ตตัวที่สอง
- ผู้สอนเล่น หรือ ร้องโน้ตเฉพาะโน้ตตัวแรกก่อน โจทย์ เพื่อเป็นเสียงดังต้นให้ผู้เรียนฟัง
- ผู้เรียนเล่นระดับเสียงของโน้ตตัวที่ 2

**โน้ตไล่ขึ้น**

1. 2. 3. 4. 5.

**โน้ตไล่ลง**

1. 2. 3. 4. 5.



**ข้อ 3) ทดสอบความเข้าใจในเรื่องระดับเสียง (Pitch) (โน้ตละ 0.5 คะแนน)**

- ผู้สอนให้ผู้เรียนดูภาพแบบทดสอบ
- ผู้เรียนเล่นระดับเสียงตามที่โจทย์กำหนด

1. 2.

3. 4.

5.

ข้อ 3) ทดสอบความเข้าใจในเรื่องระดับเสียง (Pitch) (มีค่า: 0.5 คะแนน)

- ผู้สอนให้ผู้เรียนดูภาพบนจอคอมพิวเตอร์
- ผู้เรียนเล่นระดับเสียงตามที่ได้ยินกำหนด

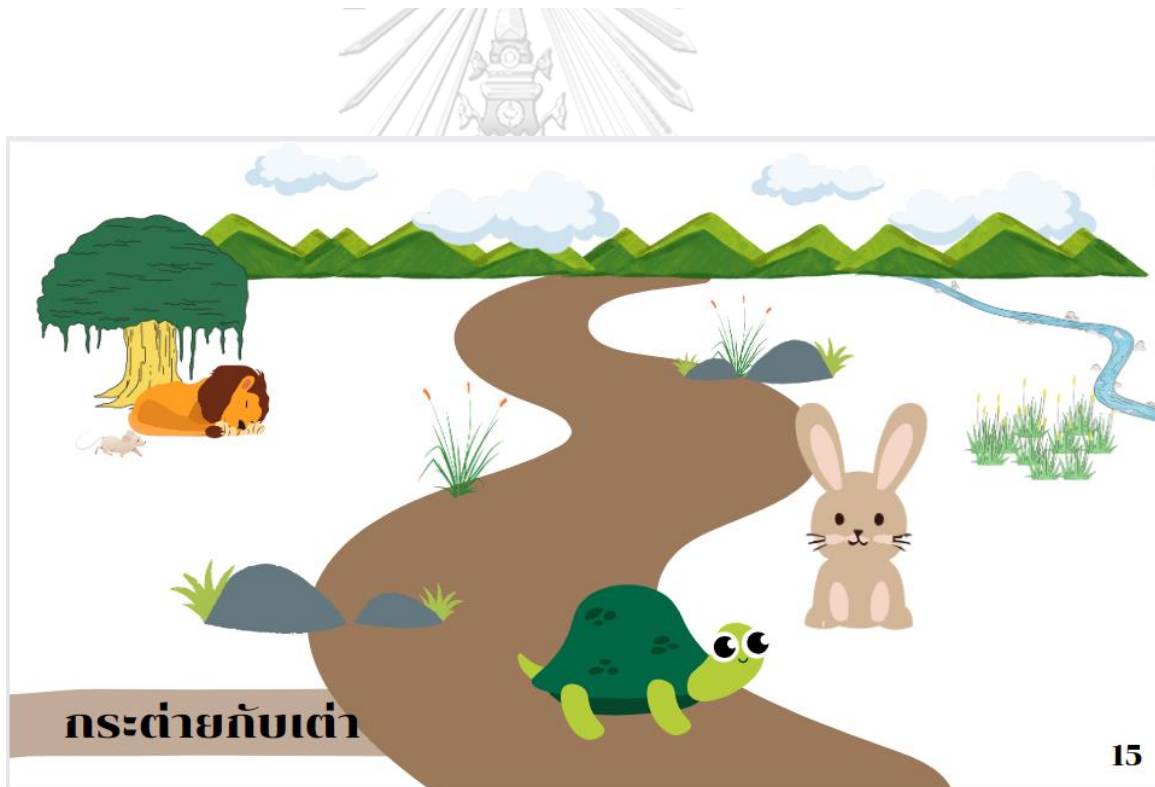
1.

2.

3.

4.

5.



ต้นไม้ (tree)    ลม (wind)    ฟ้า (sky)

ต้นหญ้า (grass)    โคน (bottom)    ฐาน (base)

ดวงอาทิตย์ (sun)    สงบ (calm)    ทุ้ (beat)    ฟ้า (sky)    ฟ้า (sky)    ฟ้า (sky)

หนู (mouse)    ใต้ (under)    เขียว (green)    เขียว (green)    งาม (beautiful)

กระต่าย (rabbit)    หนึ่ง (one)    สอง (two)

เต่า (turtle)    หนึ่ง (one)    งาม (beautiful)

**Concept**

- Tonic - Tonic (Unison)
- Tonic - Dominant (P5)
- Tonic - Super Tonic (M2)

**คำอธิบาย**

ข้อ 1) ทดสอบความสามารถในการวัดระดับเสียงที่ตรงกัน (Pitch Matching)

ข้อ 2) ทดสอบการจำแนกการไต่ระดับเสียงสูง เสียงต่ำ หรือ ระดับเสียงเดียวกัน (go Up, Down or Same)

ข้อ 3) ทดสอบความเข้าใจในเรื่องระดับเสียง (Pitch)



ข้อ 1) ทดสอบความสามารถในการวัดระดับเสียงที่ตรงกัน (Pitch Matching) (เต็ม 5 คะแนน)

- ผู้สอนเล่นโจทย์ที่กำหนดให้
- ผู้สอนเล่นตัวเล็อกคำตอบและให้ผู้เรียนตอบว่าข้อใดคือระดับเสียงที่ตรงกับโจทย์ที่กำหนด

1.

A.

B.

4.

A.

B.

2.

A.

B.

5.

A.

B.

3.

A.

B.

ข้อ 2) ทดสอบการจำแนกการไล่ระดับเสียงสูง เสียงต่ำ หรือ ระดับเสียงเดียวกัน (go Up, Down or Same) (เต็ม 5 คะแนน)

- ผู้สอนเล่นเครื่อง หรือ ดนตรีของ หรือ ร้องเนื้อเพลง
- ให้ผู้เรียนระบุว่า เครื่องที่ที่ตนเองเป็นการไล่ระดับเสียงสูงขึ้น หรือ ต่ำลง



1. 2. 3. 4. 5.

ข้อ 3) ทดสอบความเข้าใจในเรื่องระดับเสียง (Pitch) (เต็ม 5 คะแนน)

- ผู้สอนเล่นเครื่อง หรือ ดนตรีของ หรือ ร้องเนื้อเพลง
- ให้ผู้เรียนระบุว่าเป็นที่ใดมีระดับเสียงต่ำกว่ากัน โดยระบุด้วยลำดับขั้นของระดับเสียง เช่น ห่างกัน 2 ระดับเสียง หรือ คู่ 2 เป็นต้น

1. 2. 3. 4. 5.



ข้อ 1) ทดสอบความสามารถในการวัดระดับเสียงที่ตรงกัน (Pitch Matching) (เต็ม 5 คะแนน \*หมายเหตุ : ไม้คาะ: 0.5 คะแนน)

- ผู้สอนเล่นเครื่องที่ตนเองได้
- ผู้เรียนร้องระดับเสียงที่ได้ยิน

1. 2. 3.

4. 5.



ข้อ 2) ทดสอบการจำแนกการไล่ระดับเสียงสูง เสียงต่ำ หรือ ระดับเสียงเดียวกัน (go Up, Down or same) (เต็ม 5 คะแนน \*หมายเหตุ : ข้อละ: 0.5 คะแนน)

- ผู้สอนบอกเครื่อง ไม้คาะ ระดับเสียง และ ระดับสูง/ต่ำ ของไม้คาะที่สอ
- ผู้สอนเล่น หรือ ร้องไม้คาะและไม้คาะตัวรองจากเครื่อง เพื่อเป็นเสียงดังต้นให้ผู้เรียนฟัง
- ผู้เรียนร้องระดับเสียงของไม้คาะที่ 2



**ไม้คาะขึ้น**

1. 2. 3. 4.

5.

**ไม้คาะลง**

1. 2. 3. 4.

5.

ข้อ 3) ทดสอบความเข้าใจในเรื่องระดับเสียง (Pitch) (ใช้เวลา: 0.5 คะแนน)

- ผู้สอนให้ผู้ใช้เรียนดูภาพแบบทดสอบ
- ผู้เรียนร้องระดับเสียงตามที่โจทย์กำหนด

1.

เต่า Do      ลาน Re

2.

เจ้า Sol      เตือน

Do      มา

3.

ลน Do      มา Do

โบน      เอน

4.

เต่า Do      ลาน Re

5.

นระ Re      โบน Do

20



ข้อ 3) ทดสอบความเข้าใจในเรื่องระดับเสียง (Pitch) (ใช้เวลา: 0.5 คะแนน)

- ผู้สอนให้ผู้ใช้เรียนดูภาพแบบทดสอบ
- ผู้เรียนร้องระดับเสียงตามที่โจทย์กำหนด

1.

เต่า Re      ลาน Mi

2.

เจ้า La      เตือน

Re      มา

3.

ลน Re      มา Re

โบน      เอน

4.

เต่า Re      ลาน Mi




5.



นระ Mi      โบน Re

20

**ข้อ 1) ทดสอบความสามารถในการระบุระดับเสียงที่ตรงกัน (Pitch Matching) (เต็ม 5 คะแนน)**

- ผู้สอนเล่นโจทย์ที่กำหนดให้
- ผู้เรียนระบุระดับเสียงที่ได้ยิน






1.  2.  3. 

4.  5. 

**ข้อ 2) ทดสอบการเรียงท่วงทำนองระดับเสียงสูง เสียงต่ำ หรือ ระดับเสียงเดียวกัน (go Up, Down or same) (เต็ม 5 คะแนน \*หมายเหตุ : วิชา: 0.5 คะแนน)**

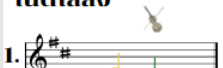




- ผู้สอนบอกโจทย์ โฉมที่ ระบุมโน้ตเสียง และ ระดับสูง ต่ำ ของโน้ตตัวที่แสดง
- ผู้สอนเล่น หรือ ร้องโน้ตตามระบุมโน้ตของโจทย์ เพื่อเป็นเสียงต้นแบบให้ผู้เรียนฟัง
- ผู้เรียนระบุระดับเสียงของโน้ตตัวที่ 2

**โน้ตไล่ขึ้น**

1.  2.  3.  4.  5. 

ทำงัน 2 ระดับเสียง    ทำงัน 5 ระดับเสียง    ทำงัน 2 ระดับเสียง    ระดับเสียงเดียวกัน    ทำงัน 2 ระดับเสียง

**โน้ตไล่ลง**

1.  2.  3.  4.  5. 

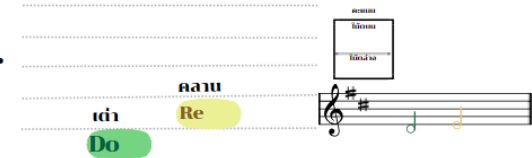
ทำงัน 2 ระดับเสียง    ทำงัน 5 ระดับเสียง    ทำงัน 2 ระดับเสียง    ระดับเสียงเดียวกัน    ทำงัน 2 ระดับเสียง

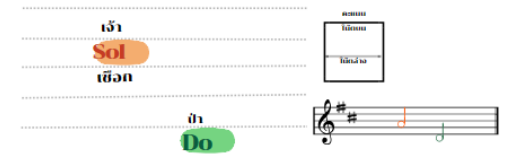
**21**

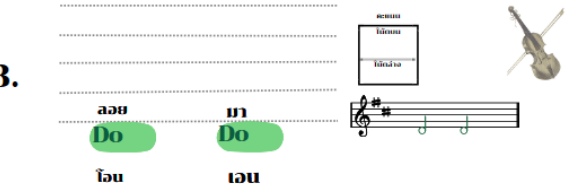


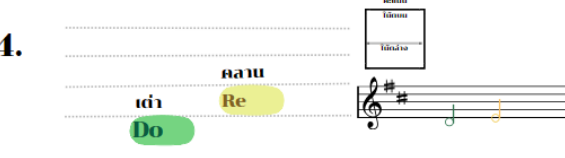
**ข้อ 3) ทดสอบความเข้าใจในเรื่องระดับเสียง (Pitch) (เนื้อหา: 0.5 คะแนน)**

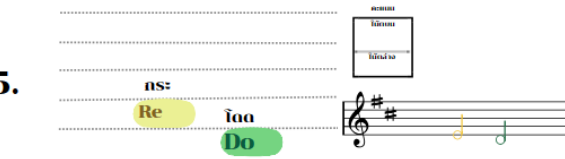
- ผู้สอนให้ผู้เรียนเรียงท่วงทำนองทดสอบ
- ผู้เรียนเล่นระดับเสียงตามที่โจทย์กำหนด

1. 

2. 

3. 

4. 

5. 

**22**



ข้อ 3) ทดสอบความเข้าใจในเรื่องระดับเสียง (Pitch) (นับค่า: 0.5 คะแนน)

- ผู้สอนให้ผู้ใช้เรียนดูภาพบนขดสอบ
- ผู้เรียนเล่นระดับเสียงตามที่โจทย์กำหนด

1.

Re      Mi

Re      Mi

2.

La

Re

La      Re

3.

Re      Re

Re      Re

Re      Re

4.

Re      Mi

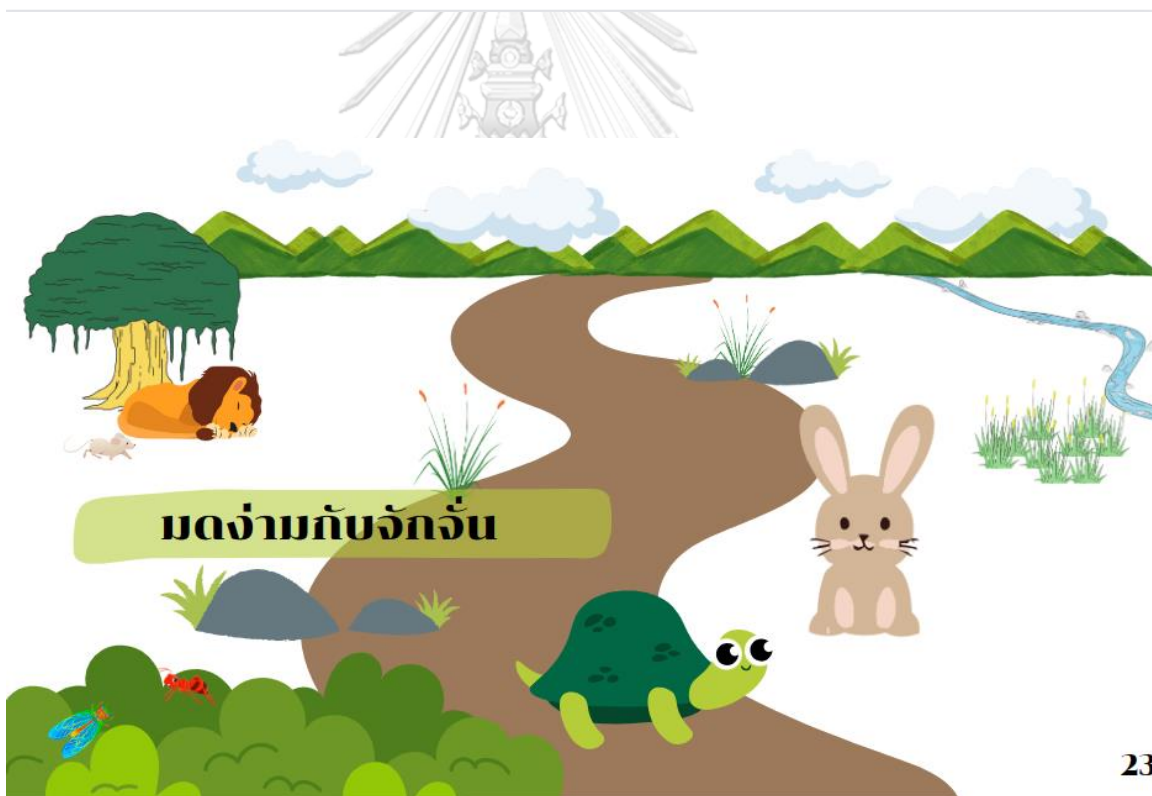
Re      Mi

5.

Mi      Re

Mi      Re

22




23

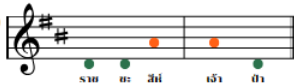
### Concept


- Tonic - Dominant (P5)
- Tonic - Super Tonic (M2)
- Dominant - Sub mediant (M2)

### คำอธิบาย





ดวงอาทิตย์







หนู







กระต่าย







เต่า






มด





จิ้งจก




ข้อ 1) ทดสอบความสามารถในการวัดระดับเสียงที่ตรงกัน (Pitch Matching)



ข้อ 2) ทดสอบการรู้แนวทางการไต่ระดับเสียงสูง เสียงต่ำ หรือ ระดับเสียงเดียวกัน (go Up, Down or Same) **24**






ข้อ 1) ทดสอบความสามารถในการวัดระดับเสียงที่ตรงกัน (Pitch Matching) (เต็ม 5 คะแนน) ((๒))


- ผู้สอนเล่นโจกนย์ที่กำหนดให้
- ผู้สอนเล่นตัวเล็อกคำตอบและให้ผู้เรียนตอบว่าซ็วใดค็ือระดับเสียงที่ตรงกันกับโจกนย์ที่กำหนด



1. 


A.  B. 



4. 


A.  B. 



2. 

A.  B. 

5. 

A.  B. 

3. 

A.  B. 

**25**

ข้อ 2) ทดสอบการจำแนกการไล่ระดับเสียงสูง เสียงต่ำ หรือ ระดับเสียงเดียวกัน (go Up, Down or Same) (เต็ม 5 คะแนน)

- ผู้สอนเล่นโจทย์ หรือ วิทยุทอล์ก หรือ ร้องเนื้อเพลง
- ให้ผู้เรียนระบุว่า โจทย์ที่กำหนดเป็นการไล่ระดับเสียงสูงขึ้น หรือ ต่ำลง



1. 2. 3. 4. 5.

ข้อ 3) ทดสอบความเข้าใจในเรื่องระดับเสียง (Pitch) (เต็ม 5 คะแนน)

- ผู้สอนเล่นโจทย์ หรือ วิทยุทอล์ก หรือ ร้องเนื้อเพลง
- ให้ผู้เรียนระบุว่า โยทย์ที่ได้ยินมีระดับเสียงห่างกันเท่าใด โดยระบุเพียงลำดับขั้นของระดับเสียง เช่น ห่างกัน 2 ระดับเสียง หรือ คู่ 2 เป็นต้น

1. 2. 3. 4. 5.

ข้อ 1) ทดสอบความสามารถในการฟังระดับเสียงที่ตรงกัน (Pitch Matching) (เต็ม 5 คะแนน \*หมายเหตุ : โยทย์: 0.5 คะแนน)

- ผู้สอนเล่นโจทย์ที่กำหนดให้
- ผู้เรียนร้องระดับเสียงที่ได้ยิน



1. 2. 3. 4. 5.



ข้อ 2) ทดสอบการจำแนกการไล่ระดับเสียงสูง เสียงต่ำ หรือ ระดับเสียงเดียวกัน (go Up, Down or same) (เต็ม 5 คะแนน \*หมายเหตุ : โยทย์: 0.5 คะแนน)

- ผู้สอนบอกโจทย์ ได้แก่ ระดับเสียง และ ระดับสูง/ต่ำ ของโน้ตตัวที่สอง
- ผู้สอนเล่น หรือ ร้องโน้ตเฉพาะโน้ตตัวแรกจากโจทย์ เพื่อเป็นเสียงตั้งต้นให้ผู้เรียนฟัง
- ผู้เรียนร้องระดับเสียงของโน้ตตัวที่ 2



**โน้ตไล่ขึ้น**

1. 2. 3. 4. 5. 
  
ห่างกัน 2 ระดับเสียง    ห่างกัน 2 ระดับเสียง    ห่างกัน 2 ระดับเสียง    ห่างกัน 5 ระดับเสียง    ห่างกัน 2 ระดับเสียง

**โน้ตไล่ลง**

1. 2. 3. 4. 5. 
  
ห่างกัน 2 ระดับเสียง    ห่างกัน 2 ระดับเสียง    ห่างกัน 2 ระดับเสียง    ห่างกัน 5 ระดับเสียง    ห่างกัน 2 ระดับเสียง

ข้อ 3) ทดสอบความเข้าใจในเรื่องระดับเสียง (Pitch) (น้ำหนัก: 0.5 คะแนน)

- ผู้สอนให้ผู้เรียนดูภาพแบบทดสอบ
- ผู้เรียนร้องระดับเสียงตามที่โจทย์กำหนด

1.

ต้น      ฟ้า

La      Sol

ฟ้า      ฟ้า

2.

ns:

Re      โด

ฟ้า      โด

3.

ต้น      ฟ้า      ฟ้า

Sol      La      ฟ้า

ฟ้า      ฟ้า      ฟ้า

4.

สี่

Sol

ฟ้า

ns:

Do

ฟ้า

5.

ต้น      ฟ้า      ฟ้า

Sol      La      ฟ้า

ฟ้า      ฟ้า      ฟ้า

28



ข้อ 3) ทดสอบความเข้าใจในเรื่องระดับเสียง (Pitch) (น้ำหนัก: 0.5 คะแนน)

- ผู้สอนให้ผู้เรียนดูภาพแบบทดสอบ
- ผู้เรียนร้องระดับเสียงตามที่โจทย์กำหนด

1.

ต้น      ฟ้า

Mi      La

ฟ้า      ฟ้า

2.

ns:

Mi      โด

ฟ้า      โด

3.

ต้น      ฟ้า      ฟ้า

La      Mi      ฟ้า

ฟ้า      ฟ้า      ฟ้า

4.

สี่

La

ฟ้า

ns:

Re

ฟ้า

5.

ต้น      ฟ้า      ฟ้า

La      Mi      ฟ้า

ฟ้า      ฟ้า      ฟ้า

28

ข้อ 1) ทดสอบความสามารถในการร้องระดับเสียงที่ตรงกัน (Pitch Matching) (เต็ม 5 คะแนน)

- ผู้สอนเล่นโจทย์ที่กำหนดให้
- ผู้เรียนเล่นระดับเสียงที่ได้ยิน

1.   2.   3.  

4.   5.  



ข้อ 2) ทดสอบการจำแนกการไล่ระดับเสียงสูง เสียงต่ำ หรือ ระดับเสียงเดียวกัน (go Up, Down or same) (เต็ม 5 คะแนน \*หมายเหตุ : วิชา: 0.5 คะแนน)

- ผู้สอนออกโจทย์ ได้แก่ ระดับเสียง และ ระดับสูง ต่ำ ของโน้ตตัวที่เสนอ
- ผู้สอนเล่น หรือ ร้องโน้ตตามระดับเสียงที่กำหนด เพื่อเป็นเสียงดังต้นให้ผู้เรียนฟัง
- ผู้เรียนเล่นระดับเสียงของโน้ตตัวที่ 2

โน้ตไล่ขึ้น

1.  2.  3.  4.  5. 

ห่างกัน 2 ระดับเสียง    ห่างกัน 2 ระดับเสียง    ห่างกัน 2 ระดับเสียง    ห่างกัน 5 ระดับเสียง    ห่างกัน 2 ระดับเสียง

โน้ตไล่ลง

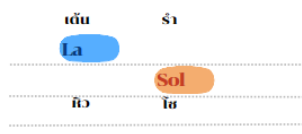

1.  2.  3.  4.  5. 

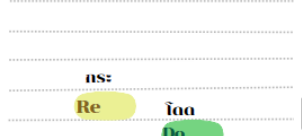

ห่างกัน 2 ระดับเสียง    ห่างกัน 2 ระดับเสียง    ห่างกัน 2 ระดับเสียง    ห่างกัน 5 ระดับเสียง    ห่างกัน 2 ระดับเสียง

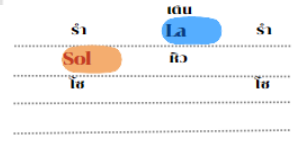



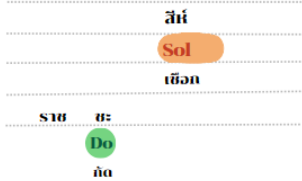

ข้อ 3) ทดสอบความเข้าใจในเรื่องระดับเสียง (Pitch) (โน้ตละ: 0.5 คะแนน)

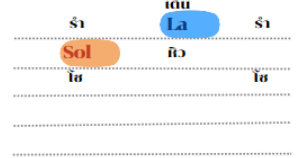

- ผู้สอนให้ผู้เรียนดูภาพของทดสอบ
- ผู้เรียนเล่นระดับเสียงตามที่โจทย์กำหนด

1.  

2.  

3.  

4.  

5.  



ข้อ 3) ทดสอบความเข้าใจในเรื่องระดับเสียง (Pitch) (มีค่า: 0.5 คะแนน)

- ผู้สอนให้ผู้ใช้เรียนดูภาพบนบททดสอบ
- ผู้เรียนเล่นระดับเสียงตามที่โจทย์กำหนด

1.

เด่น	สูง
<b>Ti</b>	
ต่ำ	สูง
	<b>La</b>
ต่ำ	ต่ำ

2.

สูง	ต่ำ
	<b>Re</b>
<b>Mi</b>	
	<b>Do</b>
	<b>Re</b>

3.

สูง	เด่น	สูง
<b>La</b>	<b>Ti</b>	
ต่ำ	ต่ำ	ต่ำ

4.


สูง	ต่ำ
	<b>Re</b>
สูง	
	<b>Do</b>

5.

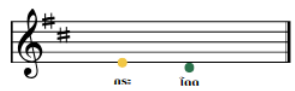
สูง	เด่น	สูง
<b>La</b>	<b>Ti</b>	
ต่ำ	ต่ำ	ต่ำ




### Concept




กระต่าย



ต๊ะ โด



เต่า




เต่า ต๊อ


- Tonic - Super Tonic (M2)
- Dominant - Sub mediant (M2)
- Tonic - Mediant (M3)

### คำอธิบาย


ข้อ 1) ทดสอบความสามารถในการ  
วัดระดับเสียงที่ตรงกัน (Pitch Matching)



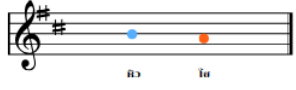
มด



มด ต๊อ




แมลงวัน

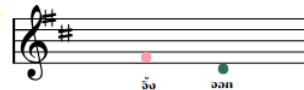


แมลงวัน ต๊อ


ข้อ 2) ทดสอบการรู้แนวทางการไต่ระดับ  
เสียงสูง เสียงต่ำ หรือ ระดับเสียงเดียวกัน  
(go Up, Down or Same)




จิ้งจอก



จิ้งจอก โด



นกกระสา




นกกระสา ต๊อ


ข้อ 3) ทดสอบความเข้าใจในเรื่องระดับ  
เสียง (Pitch)



32


ข้อ 1) ทดสอบความสามารถในการวัดระดับเสียงที่ตรงกัน (Pitch Matching) (เต็ม 5 คะแนน)



- ผู้สอนเล่นเครื่องดนตรีที่กำหนดให้
- ผู้สอนเล่นตัวเล็กลำตอบและให้ผู้เรียนตอบว่าข้อใดคือระดับเสียงที่ตรงกันของขยี่ที่กำหนด





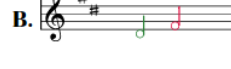
1. 


A.  B. 



2. 


A.  B. 



3. 

A.  B. 

4. 

A.  B. 

5. 

A.  B. 

33

ข้อ 2) ทดสอบการจำแนกการไล่ระดับเสียงสูง เสียงต่ำ หรือ ระดับเสียงเดียวกัน (go Up, Down or Same) (เต็ม 5 คะแนน)

- ผู้สอนเล่นโจทย์ หรือ วิทยุทอล์ก หรือ ร้องเนื้อเพลง
- ให้ผู้เรียนระบุว่าโจทย์ที่กำหนดเป็นการไล่ระดับเสียงสูงขึ้น หรือ ต่ำลง



1. 2. 3. 4. 5.

ข้อ 3) ทดสอบความเข้าใจในเรื่องระดับเสียง (Pitch) (เต็ม 5 คะแนน)

- ผู้สอนเล่นโจทย์ หรือ วิทยุทอล์ก หรือ ร้องเนื้อเพลง
- ให้ผู้เรียนระบุว่าโน้ตที่ใช้มีระดับเสียงต่างจากโน้ตใน โจทย์เพียงลำดับชั้นของระดับเสียง เช่น ต่างกัน 2 ระดับเสียง หรือ สูง 2 เป็นต้น

1. 2. 3. 4. 5.

ข้อ 1) ทดสอบความสามารถในการวัดระดับเสียงที่ตรงกัน (Pitch Matching) (เต็ม 5 คะแนน \*หมายเหตุ : โน้ตละ 0.5 คะแนน)

- ผู้สอนเล่นโจทย์ที่กำหนดให้
- ผู้เรียนร้องระดับเสียงที่ได้ยิน



1. 2. 3.

4. 5.



ข้อ 2) ทดสอบการจำแนกการไล่ระดับเสียงสูง เสียงต่ำ หรือ ระดับเสียงเดียวกัน (go Up, Down or same) (เต็ม 5 คะแนน \*หมายเหตุ : ข้อละ 0.5 คะแนน)

- ผู้สอนออกโจทย์ โต้ตอบ ระดับเสียง และ ระดับสูง ต่ำ ของโน้ตตัวที่สอง
- ผู้สอนเล่น หรือ ร้องโน้ตเฉพาะโน้ตตัวแรกจากโจทย์ เพื่อเป็นเสียงดังต้นให้ผู้เรียนฟัง
- ผู้เรียนร้องระดับเสียงของโน้ตตัวที่ 2



โน้ตไล่ขึ้น

1. 2. 3. 4.

5.

โน้ตไล่ลง

1. 2. 3. 4.





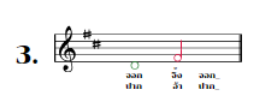

5.



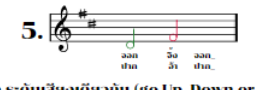





**ข้อ 1) ทดสอบความสามารถในการร้องระดับเสียงที่ตรงกัน (Pitch Matching) (เต็ม 5 คะแนน)**

- ผู้สอนเล่นโจทย์ที่กำหนดให้
- ผู้เรียนเล่นระดับเสียงที่ได้ยิน






1.   2.   3.  

4.   5.  






**ข้อ 2) ทดสอบการจำแนกการไล่ระดับเสียงสูง เสียงต่ำ หรือ ระดับเสียงเดียวกัน (go Up, Down or same) (เต็ม 5 คะแนน \*หมายเหตุ : ชั่ว: 0.5 คะแนน)**

- ผู้สอนบอกโจทย์ ได้แก่ ระดับเสียง และ ระดับสูง ต่ำ ของโน้ตตัวที่สอง
- ผู้สอนเล่น หรือ ร้องโน้ตตามระดับเสียงที่กำหนด หรือเป็นเสียงดังขึ้นให้ผู้เรียนฟัง
- ผู้เรียนเล่นระดับเสียงของโน้ตตัวที่ 2

**โน้ตไล่ขึ้น**

1.  2.  3.  4.  5. 

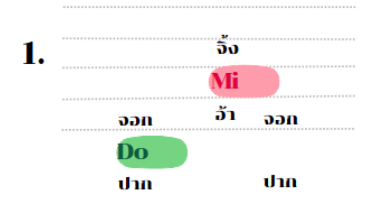

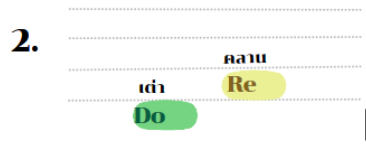

**โน้ตไล่ลง**




1.  2.  3.  4.  5. 









**ข้อ 3) ทดสอบความเข้าใจในเรื่องระดับเสียง (Pitch) (นับถ: 0.5 คะแนน)**

- ผู้สอนให้ผู้เรียนดูจากทาบทดสอบ
- ผู้เรียนเล่นระดับเสียงตามที่โจทย์กำหนด

1.   2.  

3.   

4.   

5.   

ข้อ 3) ทดสอบความเข้าใจในเรื่องระดับเสียง (Pitch) (มูลค่า: 0.5 คะแนน)


- ผู้สอนให้ผู้เรียนดูภาพแบบทดสอบ
- ผู้เรียนเล่นระดับเสียงตามที่โจทย์กำหนด

**1.**

จอก      จัง      จอก

Re      Fi      Re

ปาน      ปาน




**3.**

เต๋น      ไร่

Ti      La


ตี๋      ไร่



**2.**

เต๋น      กลาน

Re      Mi




**4.**

จอก      จัง      จอก

Re      Fi      Re

ปาน      ปาน




**5.**

จอก      จัง      จอก

Re      Fi      Re

ปาน      ปาน





Ant (มดแดง) notes: หนึ่ง (blue), สอง (orange)

Cicada (จิ้งหรีด) notes: หนึ่ง (blue), สอง (orange)

Fox (จิ้งจอก) notes: หนึ่ง (pink), สอง (green)

Stork (นกกระสา) notes: หนึ่ง (pink), สอง (green)

Cow (โค) notes: หนึ่ง (orange), สอง (pink)

Person (พ่อค้าคนกลาง) notes: หนึ่ง (orange), สอง (pink)

**Concept**

- Dominant - Sub mediant (M2)
- Tonic - Mediant (M3)
- Dominant - Mediant (m3)

**คำอธิบาย**

ข้อ 1) ทดสอบความสามารถในการวัดระดับเสียงที่ตรงกัน (Pitch Matching)

ข้อ 2) ทดสอบการจำแนกการไล่ระดับเสียงสูง เสียงต่ำ หรือ ระดับเสียงเดียวกัน (go Up, Down or Same)

ข้อ 3) ทดสอบความเข้าใจในเรื่องระดับเสียง (Pitch)



ข้อ 1) ทดสอบความสามารถในการวัดระดับเสียงที่ตรงกัน (Pitch Matching) (เต็ม 5 คะแนน)

- ผู้สอนเล่นโจทย์ที่กำหนดให้
- ผู้สอนเล่นตัวเลือกคำตอบและให้ผู้เรียนตอบว่าข้อใดคือระดับเสียงที่ตรงกับโจทย์ที่กำหนด



1.

A.

B.

4.

A.

B.

2.

A.

B.

5.

A.

B.

3.

A.

B.

ข้อ 2) ทดสอบการจำแนกการไล่ระดับเสียงสูง เสียงต่ำ หรือ ระดับเสียงเดียวกัน (go Up, Down or Same) (เต็ม 5 คะแนน)

- ผู้สอนเล่นโจทย์ หรือ วิทยุทำนอง หรือ ร้องเนื้อเพลง
- ให้ผู้เรียนระบุว่า โจทย์ที่มีแนบเป็นการไล่ระดับเสียงสูงขึ้น หรือ ต่ำลง



1. 2. 3. 4. 5.

ข้อ 3) ทดสอบความเข้าใจในเรื่องระดับเสียง (Pitch) (เต็ม 5 คะแนน)

- ผู้สอนเล่นโจทย์ หรือ วิทยุทำนอง หรือ ร้องเนื้อเพลง
- ให้ผู้เรียนระบุว่า โยทย์ที่ใช้มีระดับเสียงต่างกันเท่าใด โดยระบุด้วยลำดับขั้นของระดับเสียง เช่น ห่างกัน 2 ระดับเสียง หรือ คู่ 2 เป็นต้น

1. 2. 3. 4. 5.

ข้อ 1) ทดสอบความสามารถในการไล่ระดับเสียงที่สอดคล้องกัน (Pitch Matching) (เต็ม 5 คะแนน \*หมายเหตุ : โยทย์: 0.5 คะแนน)

- ผู้สอนเล่นโจทย์ที่มีแนบให้
- ผู้เรียนร้องระดับเสียงที่ได้ยิน



1. 2. 3. 4. 5.

ข้อ 2) ทดสอบการจำแนกการไล่ระดับเสียงสูง เสียงต่ำ หรือ ระดับเสียงเดียวกัน (go Up, Down or same) (เต็ม 5 คะแนน \*หมายเหตุ : โยทย์: 0.5 คะแนน)

- ผู้สอนบอกโจทย์ โยทย์ ระบุห่างเสียง และ ระดับสูง/ต่ำ ของโน้ตตัวที่สอง
- ผู้สอนเล่น หรือ ร้องโน้ตเดี่ยว โยทย์ตัวแรกจากโจทย์ เพื่อเป็นเสียงตัวต้นให้ผู้เรียนฟัง
- ผู้เรียนร้องระดับเสียงของโน้ตตัวที่ 2



โน้ตไล่ขึ้น

1. ห่างกัน 3 ระดับเสียง

2. ห่างกัน 2 ระดับเสียง

3. ห่างกัน 3 ระดับเสียง

4. ห่างกัน 3 ระดับเสียง

5. ห่างกัน 3 ระดับเสียง

โน้ตไล่ลง

1. ห่างกัน 3 ระดับเสียง

2. ห่างกัน 2 ระดับเสียง

3. ห่างกัน 3 ระดับเสียง

4. ห่างกัน 3 ระดับเสียง

5. ห่างกัน 3 ระดับเสียง

ข้อ 3) ทดสอบความเข้าใจในเรื่องระดับเสียง (Pitch) (น้ำหนัก: 0.5 คะแนน)

- ผู้สอนให้ผู้เรียนดูภาพแบบทดสอบ
- ผู้เรียนร้องระดับเสียงตามที่โจทย์กำหนด

1.

ริ้ว	เด่น	ริ้ว
Sol	La	
โซ	ลา	

2.

เด่น	เด่น	บอย
Sol	Sol	Mi
โซ	โซ	มิ

3.

บอย	เด่น	บอย
Mi	Sol	
มิ	โซ	

4.

จิง	จอก
Mi	Do
มิ	โด

5.

เด่น	เด่น	บอย
Sol	Sol	Mi
โซ	โซ	มิ



ข้อ 3) ทดสอบความเข้าใจในเรื่องระดับเสียง (Pitch) (น้ำหนัก: 0.5 คะแนน)

- ผู้สอนให้ผู้เรียนดูภาพแบบทดสอบ
- ผู้เรียนร้องระดับเสียงตามที่โจทย์กำหนด

1.

ริ้ว	เด่น	ริ้ว
La	Ti	
ลา	ตี	

2.

เด่น	เด่น	บอย
La	La	Fi
ลา	ลา	ฟิ

3.

บอย	เด่น	บอย
Fi	La	
ฟิ	ลา	

4.

จิง	จอก
Fi	Re
ฟิ	เร

5.

เด่น	เด่น	บอย
La	La	Fi
ลา	ลา	ฟิ

**ข้อ 1) ทดสอบความสามารถในการวัดระดับเสียงที่ตรงกัน (Pitch Matching) (เต็ม 5 คะแนน)**

- ผู้สอนเล่นไวโอลินที่มีกำหนดไว้
- ผู้เรียนเล่นระดับเสียงที่ได้ยิน

1.

2.

3.

4.

5.

**ข้อ 2) ทดสอบการจำแนกการไล่ระดับเสียงสูง เสียงต่ำ หรือ ระดับเสียงเดียวกัน (go Up, Down or same) (เต็ม 5 คะแนน \*หมายเหตุ : ตัวละ 0.5 คะแนน)**

- ผู้สอนบอกไวโอลิน โต้ตอบ ระดับเสียงสูง และ ระดับเสียงต่ำ ของโน้ตตัวที่สอง
- ผู้สอนเล่น หรือ ร้องโน้ตตัวแรก โต้ตอบหรือถามไวโอลิน เพื่อเป็นเสียงดังขึ้นให้ผู้เรียนฟัง
- ผู้เรียนเล่นระดับเสียงของโน้ตตัวที่ 2

**โน้ตไล่ขึ้น**

1.

2.

3.

4.

5.

**โน้ตไล่ลง**

1.

2.

3.

4.

5.



**ข้อ 3) ทดสอบความเข้าใจในเรื่องระดับเสียง (Pitch) (นับดาว 0.5 คะแนน)**

- ผู้สอนให้ผู้เรียนดูภาพแบบทดสอบ
- ผู้เรียนเล่นระดับเสียงตามที่มีไวโอลินกำหนด

1.

2.

3.

4.

5.



ข้อ 3) ทดสอบความเข้าใจในเรื่องระดับเสียง (Pitch) (น้ำหนัก: 0.5 คะแนน)

- ผู้สอนให้ผู้เรียนดูภาพแบบทดสอบ
- ผู้เรียนเล่นระดับเสียงตามที่โจทย์กำหนด

1.

รา	เต๋น	รา
La	Ti	La
โธ	ทิว	โธ

2.

เจ้า		
La		
เจ้า	บย	
	Fi	
	ว้	

3.

	เจ้า	
	La	
บย	เจ้า	บย
Fi		
ว้		

4.

จ้ง		
Fi		
อ้า		
	จก	
	Re	
	ฟาก	

5.

เจ้า		
La		
เจ้า	บย	
	Fi	
	ว้	





## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาว ภัทรฉัตร ทงมา
วัน เดือน ปี เกิด	7 พฤศจิกายน 2538
สถานที่เกิด	จังหวัดขอนแก่น
วุฒิการศึกษา	พ.ศ.2562 จบการศึกษาระดับปริญญาตรี คุรุศึกษาศาสตรบัณฑิต สถาบัน ดนตรีกัลยาณิวัฒนา
ที่อยู่ปัจจุบัน	173 ม.7 บ.คอนบม ถ.เลียงเมือง ต.ในเมือง อ.เมือง จ.ขอนแก่น 40000



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

## ภาษาไทย

กมลวรรณ ตังธนากานนท์. (2563). *การวัดและการประเมินทักษะการปฏิบัติ* (พิมพ์ครั้งที่ 3 ed.).

สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

กองแก้ว วาริษา. (2547). *การพัฒนาชุดการเรียนรู้การสอนเรื่องอาชีพในจังหวัดชัยนาท สำหรับนักเรียน*

*ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5*. [ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์].

กานต์ธิดา กำแพงแก้ว. (2559). *การใช้วิธีสอนแบบโคตยาและกิจกรรมรูปภาพช่วยจำเพื่อส่งเสริมทักษะ*

*โสตประสาทของนักเรียนระดับชั้นต้น*. [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. CUIR.

เกริก ยุ้นพันธ์. (2539). *การเล่านิทาน*. สุวีริยาสาส์น.

คมสันต์ วงศ์วรรณ. (2553). *ดนตรีตะวันตก* (พิมพ์ครั้งที่ 2 ed.). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

จารุวรรณ สุริยวรรณ. (2549). *แนวทางการสอนดนตรี*. ทริปเพิ้ล กรุ๊ป.

จิระนันท์ โดสิน. (2557). *การพัฒนาชุดฝึกปฏิบัติไวโอลินด้วยวิธีการเลียนระดับเสียงเปียโนสำหรับนักศึกษาสาขาวิชาดนตรีมหาวิทาลัยราชภัฏเพชรบุรี*. *วารสารมนุษยสังคมปริทัศน์*, 16(2), 59-67.

ญาดาพนิต พิณกุล. (2539). *หลักการสอน*. สถาบันราชภัฏจันทรเกษม.

ณรุทธ์ สุทธจิตต์. (2532). *ระยะช่วงเสียงที่เหมาะสมสำหรับเด็กระดับประถมศึกษาปีที่ 1-6 ที่ใช้ใน การร้องเพลง*. ศูนย์วิจัยการเรียนการสอน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ณรุทธ์ สุทธจิตต์. (2541). *หลักการของโคตยาสู่การปฏิบัติวิธีด้านดนตรีศึกษาโดยการสอนแบบโคตยา* (พิมพ์ครั้งที่ 4). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.

ณรุทธ์ สุทธจิตต์. (2545). *สาระดนตรีศึกษา*. โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ณรุทธ์ สุทธจิตต์. (2554). *สังคีตนิยม : ความซาบซึ้งในดนตรีตะวันตก* (พิมพ์ครั้งที่ 8 ed.). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ณรุทธ์ สุทธจิตต์. (2555). *ดนตรีศึกษา: หลักการและสาระสำคัญ* (พิมพ์ครั้งที่ 9 ed.). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ณรุทธ์ สุทธจิตต์. (2560). *วิธีวิทยาการสอนดนตรี*. กรุงเทพมหานคร: บริษัท พรณิพันธ์ตั้งเซ็นเตอร์ จำกัด.

ณัชชา โสคติยานุรักษ์. (2547). *พจนานุกรมศัพท์ดุริยางคศิลป์*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ณัชชา โสคติยานุรักษ์. (2550). *ทฤษฎีดนตรี* (พิมพ์ครั้งที่ 7). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณัฐภรณ์ หลาวทอง. (2559). *การสร้างเครื่องมือการวิจัยทางการศึกษา*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทวีรัตน์ ธนาคม. (2524). *พัฒนาการเด็ก*. สมาคมคหเศรษฐศาสตร์แห่งประเทศไทยในพระบรมราชูปถัมภ์.
- ทิตินา แคมมณี. (2564). *ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 25). สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธวัชชัย นาควงษ์. (2537). การสอนดนตรีในแบบของโคโคไตและออร์ฟ. *วารสารมนุษยศาสตร์วิชาการ* 2(1), 78-80.
- ธวัชชัย นาควงษ์. (2542). *การสอนดนตรีตามแนวคิดคาร์ล ออร์ฟ*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ธวัชชัย นาควงษ์. (2547). *การทดลองใช้หลักสูตรการสอนดนตรีสากลตามแบบของโคโคไตและออร์ฟในระดับประถมศึกษา (ช่วงชั้นที่1-2) ที่โรงเรียนวัดหลักสี่*. สำนักพิมพ์ เกษตรศาสตร์.
- นิศาชล บังคม. (2553). *การพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้านโสตทักษะตามแนวคิดโคโคไตสำหรับนักเรียน*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. CUIR.
- นิอร เตรีตันชัย. (2562). *การศึกษาการสอนโสตทักษะตามแนวสุตา พนมยงค์*. *วารสารมนุษยศาสตร์วิชาการ*, 26 (1) ,315-345
- บรรเทิง ชลช่วยชีพ, กาญจนา คชแสง, & วัชรวิ ขาวสะอาด. (2524). *คู่มือทฤษฎีและปฏิบัติการดนตรีสากล*. สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2541). *การพัฒนาการสอน*. สุวีริยาสาสน์  
*เปียโนระดับขั้นต้น* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. CUIR.  
<http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/21307>
- พรทิพย์ วงศ์ไพบุลย์. (2560). การเรียนรู้เชิงรุกและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน (Active Learning). *Journal of Yanasangvorn Research Institute Mahamakut Buddhist University*, 8(2), 327–336. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/yri/article/view/178540>
- พรรณทิพย์ ศิริวรรณบุศย์. (2547). *ทฤษฎีจิตวิทยาพัฒนาการ*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- พลอยไพลิน นิลกรรณ์. (2562). *แนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โครงการการนิเทศการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้กระบวนการชี้แนะและการเป็นพี่เลี้ยง*. book10-62.pdf (sesalpglpn.go.th)
- พิมลพรรณ เกษมนกุลฤกษ์. (2549). การศึกษาการสอนโสตทักษะของครูผู้สอนสำหรับนักเรียนเป็ยโน ระดับชั้นต้นกรณีศึกษาโรงเรียนดนตรีสยามกลการบางนา. [วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยมหิต.
- ไพพรรณ อินทนิล. (2553). *เทคนิคการเล่านิทาน* (พิมพ์ครั้งที่ 2 ed.). สุวีริยาสาส์น.
- ศุภกฤตญา อัสววีระเดช. (2562). *การพัฒนาการได้ยินภายในสำหรับการอ่านโน้ตตามแนวคิดโคดาเย สำหรับนักเรียนเป็ยโนระดับชั้นต้น* [วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย]. CUIR. <http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/69970>
- ศุภณัฐ มากประมุข. (2563). การสอนอังกฤษตามแนวทางของกอร์ดอน. *วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา*, 2(2), 20-34.
- ส.สุรัตน์. (2529). *คู่มือสอบภาคทฤษฎี ดนตรีสากล* (พิมพ์ครั้งที่ 2 ed.). สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.
- สนั่น มีขันหมาก. (2538). *ระเบียบวิธีแห่งวิทยาการการสอน*. ภาควิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สมศิริ ปลื้มจิตต์. (2534). *การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และเหตุผลเชิงจริยธรรม ใน การสอนจริยธรรม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการสอนโดยใช้บทบาทสมมุติ กับ การสอนตามคู่มือ*. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- สุชา จันทน์เอม. (2527). *จิตวิทยาพัฒนาการ* (พิมพ์ครั้งที่ 2 ed.). ไทยวัฒนาพานิช.
- สุวรี ศิวะแพทย์. (2549). *จิตวิทยาทั่วไป*. กรุงเทพมหานคร
- วีระภัทร์ ชาตินุช. (2560). *การพัฒนาโสตทักษะวิชาดนตรีสากลโดยใช้ชุดกิจกรรมตามแนวคิดของธอร์น*  
*ไต้ค้สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่5*. [วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์ มหาบัณฑิต].  
 มหาวิทยาลัย  
 ธรรมศาสตร์

## ภาษาอังกฤษ

- Allen, M., Gillespie, R., & Hayes, P. T. (2004). *Essential Elements 2000 For Strings*. Hal Leonard Corporation.
- Associated Board of Royal School of Music: ABRSM. (2020). *Scale Violin 2020-2023*.  
<https://th.abrsm.or>
- Andeson, L. W., Krathwohl, D. R., Airasian, P. W., Cruikshank, K. A., Mayer, R. E., Pintrich, P. R., Raths, J., & Wittrock, M. C. (2001). *A Taxonomy for Learning Teaching and Assessing: A revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objective*. Pearson, Allyn & Bacon.
- Barden, C.H., Kowalchuk, G., & Lancaster, E.L. (1998). *Music for Little Mozarts*. Alfred Music
- Bennett P. D. & Bartholomew, D.R. (1997). *SongWorks I: singing in the education of children*. Belmont, CA: Wadsworth, 87-89.
- Beall, G. (1991). Learning sequences and music learning. *The Quarterly Journal of music teaching and learning*, 2(1), 87-96.
- Blackwell, K., & Blackwell, D. (2013). *Fiddle Time Joggers (Book1)* (4th ed.). Oxford University Press.
- Choksy, L. (1999.) *The Kodaly method I*. New Jersey: Prentice-Hall Inc.
- Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2018). The effects of "phubbing" on social interaction. *Journal of Applied Social Psychology*, 48(6).  
<https://doi.org/10.1111/jasp.12506>
- Cohen, E. (1996). *Eta cohen's violin and teaching*. Novello Publishing Limited.
- Conable, B. (2000). *What Every Musician Needs to Know About the Body: The Practical Application of Body Mapping to Making Music* (2nd ed.). GIA Publications, Inc.
- Conable, B., & Conable, W. (1995). *How to learn the Alexander technique: a manual for students* (3th ed.). GIA Publications, Inc.
- Goodkin, D. (2002). *Play, Sing & Dance; An introduction to Orff Schulwerk*. Mainz: Schott.
- Gordon, E. E. (2012). *Learning Sequences in Music: A Contemporary Learning Theory* (8th ed.). GIA Publications, Inc.

- Gordon, E. E. (2013). *Music Learning Theory for Newborn and Young Children*. GIA Publications, Inc.
- Harris, P., & Crozier, R. (2014). *The Music Teacher's Companion: A Practice Guide* (8th ed.). ABRSM Publishing Ltd.
- Herfurth, C. P. (1961). *A Tune a day For Violin InStruction (Book1)* (5th ed.). Boston Music Co.
- Johnson, J. (2009). *What every violinist needs to know about the body*. GIA Publications, Inc.
- Joyce, B., & Weil, M. (2009). *Models of teaching* (8<sup>th</sup>). Pearson.
- Junda, M. E. (1994). *Developing Readiness for Music Reading*. Music Educators Journal, Vol. 81, No. 2 (Sep., 1994), 37-41. <https://doi.org/10.2307/339881>
- Kowalchyk, G., & Lancaster, E. L. (1990). *Alfred's Basic Piano Library Ear Training Book, Level 1A : Piano*. Alfred Pub Co.
- Mason, E. J. (2008). *Kodaly or Orff- Preservice teacher's perception of and preference for two different methodologies used in teaching elementary general music* [Unpublished Doctoral Dissertation, Florida State University].
- McAlister, E. E. (2018). *Alexander Technique and Body Mapping Principles for the Suzuki Violin Teacher* University of Wisconsin-Stevens Point]. <https://minds.wisconsin.edu/handle/1793/80149>
- McGarry, S. (2006, June). *The voice within audiation and inner hearing in the 21st century* KMEIA national Conference, Brisbane.
- Ments, V. M. (1999). *The effective use of role-play: practical techniques for improving learning*. London : Kogan Page.
- Randel, D.M. 1996. *The Harvard Concise Dictionary of Music and Musicians*. Cambridge: Harvard University Press.
- Revesz, G. (1954). *Introduction to the psychology of music*. Norman: University of Oklahoma Press.
- Rolland, P. (1974). *The teaching of action in string playing*. Alfred Music Publishing.
- Sassmannshaus, E., & Sassmannshaus, k. (2010). *Sassmannshaus, Early Start on the Violin, Volume 1A violin method for children aged four and older*. Barenreiter

- Shu, S. (2016). Analysis on the Value of Inner Music Hearing for Cultivation of Piano Learning. *Cross-Cultural Communication*, 12(6), 65-69.
- Shvets, M., & Aaron, S. (2016). *The Rhythm of Learning Discovering the Power of Music in Montessori Education*. 10-10-10 Publishing.
- Suzuki, S. (1998). *Shinichi Suzuki: His Speeches And Essays*. Summy-Birchard Music division of Summy-Birchard Inc.
- Suzuki, S. (1995). *Suzuki Violin School 1 International Edition (Revised)*. Warner Bros Inc.
- Szilvay G. (2018). *Colourstrings Violin ABC\_Books*. Fennica Gehrman.
- Tang, T. T. (2017). *Violin Curriculum Incorporating Visual, Aural and Kinesthetic Perceptual Learning Modalities* [Doctoral dissertation or Master's thesis, Arizona State University: ASU Digital Repository].  
<http://hdl.handle.net/2286/R.I.46181>
- Taş, S., & Usluer, M. (2022). The effect of ear-training with viola on instrument intonation. *International Journal of Curriculum & Instruction*, 14(1), 972-985.
- Trinity College London. (2016). *Violin Scales, Arpeggios & Studies Initial - Grade 8*. Trinity College London Pres.
- Zerweck, M. (2016). *Violin Songs and Hand Shapes*. <http://www.zerweckviolin.com/>
- Zoltán, K. (1941). *333 Elementary Exercises In Sight-singing*. EMB.