

# รายงานการพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้



## เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา ของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา ปีการศึกษา ๒๕๖๘



**นายคุรุศึกษา ภาการ**  
ตำแหน่ง **ครู**

**โรงเรียนอุบลวิทยาคม**  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษามหาสารคาม เขต ๑  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน  
กระทรวงศึกษาธิการ

## คำนำ

การอ่านโน้ตเพลงเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญในการเรียนดนตรี เนื่องจากช่วยให้นักเรียนสามารถเข้าใจสัญลักษณ์ทางดนตรีและนำไปสู่การบรรเลงได้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ อย่างไรก็ตาม นักเรียนระดับประถมศึกษาศึกษามักประสบปัญหาในการจดจำสัญลักษณ์และเชื่อมโยงเสียงกับโน้ต ทำให้การเรียนรู้ไม่ต่อเนื่องและขาดแรงจูงใจ

เพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าว จึงได้พัฒนาชุดฝึกทักษะเรื่อง การอ่านโน้ตเพลงสากลตามหลักการสอนแบบโคตาย ซึ่งเป็นแนวทางการสอนที่เน้นการใช้เสียงร้อง การเคลื่อนไหว และสัญลักษณ์มือประกอบการเรียนรู้ ชุดฝึกทักษะนี้ออกแบบมาให้เหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยมุ่งเน้นการเรียนรู้แบบพหุประสาทสัมผัส (Multisensory Learning) ที่ช่วยให้นักเรียนเข้าใจและจดจำโน้ตได้ง่าย สนุก และมีส่วนร่วมในกิจกรรมมากขึ้น ผู้จัดทำหวังว่าชุดฝึกทักษะนี้จะประโยชน์ต่อครูผู้สอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะการอ่านโน้ตเพลงสากลได้อย่างมีประสิทธิภาพ พร้อมทั้งสร้างแรงจูงใจและทัศนคติที่ดีต่อการเรียนดนตรี ซึ่งจะเป็นพื้นฐานสำคัญในการต่อยอดสู่การบรรเลงและการสร้างสรรค์ทางดนตรีในอนาคต

นายครูศึกษา ภารการ

## สารบัญ

	หน้า
ชื่อนวัตกรรม	1
วัตถุประสงค์	2
กระบวนการนำไปใช้	3
ภาคผนวก	6

**รายงานการพัฒนานวัตกรรมการศึกษาและการเรียนรู้เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา  
ของสถานศึกษานำร่องในพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา โรงเรียนอุบลวิทยาคม ปีการศึกษา ๒๕๖๗**

---

**1. ชื่อนวัตกรรม**

การพัฒนาชุดฝึกทักษะ เรื่อง การอ่านโน้ตเพลงสากลตามหลักการสอนแบบโคตตาย กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔

**2. ผู้จัดทำ**

ชื่อผู้จัดทำ นายครูศึกษา ภารการ  
รับผิดชอบสอน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 รายวิชาศิลปะ

**3. ระยะเวลาดำเนินการพัฒนานวัตกรรม**

เริ่มวันที่ 16 พฤษภาคม 2568 ถึง วันที่ 30 กันยายน 2568

**4. ที่มาและความสำคัญ** การอ่านโน้ตเพลงมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการเรียนรู้และการสร้างสรรค์ทางดนตรี เพราะเป็นทักษะพื้นฐานที่เปิดประตูสู่โลกแห่งเสียงเพลงอย่างมีระบบและแม่นยำ มาดูกันว่าเหตุผลหลัก ๆ ที่ทำให้การอ่านโน้ตมี

คุณค่า โน้ตเพลงเป็นระบบสัญลักษณ์ที่ใช้สื่อสารทางดนตรีทั่วโลก นักดนตรีจากวัฒนธรรมต่าง ๆ สามารถเข้าใจและเล่นเพลงเดียวกันได้โดยไม่ต้องใช้ภาษาพูด

ส่วนปัญหาที่คิดว่าควรแก้ไขอย่างเร่งด่วน คือ นักเรียนขาดทักษะการอ่านโน้ตเพลง ไม่สามารถแยกแยะโน้ตแต่ละตัว หรือไม่เข้าใจค่าจังหวะของโน้ตต่าง ๆ ทำให้เล่นเพลงผิดจังหวะ การเรียนดนตรีบางหลักสูตรเน้นการเล่นตามครูหรือการฟังมากกว่าการอ่านโน้ต ทำให้ขาดทักษะการถอดรหัสจากสัญลักษณ์โน้ต ดังนั้นจึงเป็นหน้าที่สำคัญที่สุดของครูผู้สอนที่จะต้องหาวิธีต่างๆ มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้การศึกษาเกิดการแก้ไขปัญหาด้วยวิธีการสอนแบบโคตตายลักษณะสำคัญของการสอนตามพัฒนาการของผู้เรียน

๑. การร้องเพลงเป็นหัวใจของการเรียน การร้องช่วยพัฒนาทักษะการฟัง การจดจำระดับเสียง และจังหวะ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนดนตรี ๒. ใช้สัญลักษณ์แทนเสียง (Sol-fa และ Hand Signs) ใช้ระบบ Movable-do และสัญญาณมือเพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจระดับเสียงและสามารถอ่านโน้ตได้ง่ายขึ้น ๓. จัดลำดับเนื้อหาจากง่ายไปยาก เช่น เริ่มจากโน้ต ๓ ตัว (la-so-mi) แล้วค่อย ๆ เพิ่มเป็น pentatonic และ diatonic scale ตามลำดับพัฒนาการของผู้เรียน ๔. เน้นการเรียนรู้แบบมีพัฒนาการ การสอนจะสอดคล้องกับจิตวิทยาการพัฒนาคเด็ก โดยเนื้อหาจะถูกจัดเรียงให้เหมาะสมกับวัยและความสามารถของผู้เรียน

จากข้อมูลข้างต้นผู้สอนจึงสนใจที่จะแก้ไขปัญหาโดยการพัฒนาชุดฝึกทักษะ เรื่อง การอ่านโน้ตเพลงสากลตามหลักการสอนแบบโคตตาย กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอน กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

## 5. วัตถุประสงค์

๑) เพื่อพัฒนารูปแบบการสอนรายวิชาดนตรี โดยใช้เทคนิคการสอนแบบโคตาย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔

๒) เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะการอ่านโน้ตเพลง และการถอดรหัสโน้ตได้อย่างถูกต้อง

## 6. กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 30 คน

## 7. เครื่องมือที่ใช้

เครื่องดนตรี, บัตรภาพ, สื่อดิจิทัล, ใบงานและแบบฝึกใบงานกิจกรรม Workshop, เครื่องมือวัดและประเมินผล, แบบทดสอบวัดความรู้, แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม, คู่มือครู/แนวทางการใช้สื่อ, อธิบายวิธีการจัดกิจกรรม, แนะนำการประเมินผลและการสะท้อนผล

## 8. กระบวนการพัฒนานวัตกรรม

1. การใช้พหุประสาทสัมผัส (Multisensory Learning) ใช้การมองเห็น เสียง และการเคลื่อนไหวร่วมกัน เช่น การอ่านโน้ตพร้อมฟังเสียงจริง และเคาะจังหวะไปด้วยงานวิจัยพบว่าช่วยให้นักเรียนประถมนมีความเข้าใจและจดจำโน้ตได้ดีขึ้น

2. การใช้ Active Learning และสัญลักษณ์ช่วยจำใช้สีและสัญลักษณ์มือแบบโคตาย (Kodály hand signs) เช่น กำหนดสีต่าง ๆ ให้กับเสียงโด เร มี فا เพื่อช่วยนักเรียน จดจำได้ง่ายขึ้นเป็นการผสมผสานภูมิปัญญาดนตรีไทยกับวิธีการสากล

3. การสร้างแบบเรียนสำเร็จรูปพัฒนาเอกสารหรือคู่มือที่มีขั้นตอนการฝึกอ่านโน้ตอย่างเป็นระบบใช้แบบฝึกหัดและการประเมินผลควบคู่กัน

## 9. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

**ทฤษฎีการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Constructivism)** เน้นให้นักเรียนสร้างความรู้ด้วยตนเองจากประสบการณ์ ครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก ไม่ใช่ผู้บอกความรู้ทั้งหมด ผู้เรียนเรียนรู้โดยการเชื่อมโยงสิ่งใหม่กับความรู้เดิม ทำให้เกิดความเข้าใจที่ยั่งยืน

**การเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) ของ Kolb** การเรียนรู้เกิดจากการลงมือทำจริงและการสะท้อนคิด Kolb เสนอวงจร 4 ขั้นตอน: ประสบการณ์ตรง (Concrete Experience) การสะท้อนคิด (Reflective Observation) การสร้างแนวคิด (Abstract Conceptualization) การทดลองปฏิบัติ (Active Experimentation) หมุนเวียนกันเป็นวงจร ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจลึกและใช้ความรู้ได้จริง

**แนวคิด Active Learning และการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) Active Learning:** การเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น เช่น การทำกิจกรรม การอภิปราย การแก้โจทย์ ไม่ใช่แค่ฟังอย่างเดียว **Cooperative Learning:** การเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยทำงานเป็นกลุ่มเล็ก ๆ แบ่งหน้าที่ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และช่วยเหลือกันเพื่อบรรลุเป้าหมายร่วม

## 10. กระบวนการนำนวัตกรรมไปใช้

### 1) การวิเคราะห์ปัญหาและความต้องการ

สำรวจว่าผู้เรียนมีปัญหาในการอ่านโน้ตตรงไหน (เช่น จดจำสัญลักษณ์, จังหวะ, การเชื่อมโยงเสียงกับสัญลักษณ์) กำหนดเป้าหมายการพัฒนา เช่น อ่านโน้ตได้เร็วขึ้น, เข้าใจจังหวะมากขึ้น

### 2) การเลือกนวัตกรรมที่เหมาะสม

โปรแกรมคอมพิวเตอร์ muse score ใช้ช่วยฝึกอ่านโน้ตและฟังเสียงจริงการเรียนรู้แบบพหุประสาทสัมผัส (Multisensory Learning) เช่น การใช้สายตา เสียง และการเคลื่อนไหวร่วมกันเพื่อการสอนชุดฝึกทักษะ ที่มีแบบฝึกหัดและการประเมินผลต่อเนื่อง

### 3) การทดลองใช้ในชั้นเรียน

เริ่มจากกิจกรรมง่าย เช่น การจับคู่โน้ตกับเสียงค่อย ๆ เพิ่มความซับซ้อน เช่น การอ่านโน้ตพร้อมบรรเลง หรือการใช้โปรแกรมช่วยตรวจสอบความถูกต้อง

### 4) การประเมินผลและปรับปรุง

ใช้แบบทดสอบก่อน-หลังเรียนเพื่อวัดประเมินผลรับฟังความคิดเห็นจากผู้เรียนและครูผู้สอน ปรับปรุงสื่อหรือวิธีการให้เหมาะสม

## 11. ผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย

1) ผู้เรียนเกิดทักษะการอ่านโน้ตเพลง และการถอดรหัสโน้ตได้อย่างถูกต้อง

2) ผู้เรียนมีความเข้าใจจังหวะและสัญลักษณ์ทางดนตรีมากขึ้น

3) ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงระหว่างการอ่านโน้ตกับการบรรเลงจริงได้อย่างถูกต้อง

4) ผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้ทักษะการอ่านโน้ตกับการแสดงจริงได้

## 12. บทเรียนที่ได้รับ

1) นวัตกรรมจะได้ผลจริงก็ต่อเมื่อปรับให้เข้ากับระดับอายุ ความสามารถ และพื้นฐานทางดนตรีของผู้เรียน

2) ควรต้องใช้สื่อ สัญลักษณ์ หรือเกมช่วยจำ ส่วนผู้เรียนระดับสูงควรใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์หรือแบบฝึกหัดที่ซับซ้อน

3) การผสมผสาน พหุประสาทสัมผัส + เทคโนโลยี + กิจกรรมกลุ่ม ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจและจดจำได้ดีกว่า

4) ครูไม่ใช่เพียงผู้ใช้สื่อ แต่ต้องเป็นผู้ออกแบบกิจกรรมที่เชื่อมโยงนวัตกรรมกับเป้าหมายการเรียนรู้

## 13. เงื่อนไขความสำเร็จ

### ด้านนักเรียน

1) ความพร้อมพื้นฐาน

-ผู้เรียนต้องมีความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสัญลักษณ์ดนตรีและจังหวะ

-มีทักษะการฟังและการสังเกตที่สามารถเชื่อมโยงเสียงกับสัญลักษณ์ได้

2) ทักษะคิดและแรงจูงใจ

-มีความสนใจและอยากเรียนรู้ดนตรี

-เปิดใจรับวิธีการใหม่ ๆ เช่น การใช้สื่อ สัญลักษณ์มือ หรือโปรแกรมคอมพิวเตอร์

### 3) การมีส่วนร่วมในกิจกรรม

-เข้าร่วมกิจกรรมอย่างสม่ำเสมอ เช่น การร้อง การเคาะจังหวะ

-ฝึกซ้ำด้วยตนเองนอกเวลาเรียนเพื่อเสริมความเข้าใจ

### 4. การสนับสนุนจากครูและเพื่อน

-ได้รับคำแนะนำและการสะท้อนผลจากครูอย่างต่อเนื่อง

-มีการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Learning) ที่ช่วยให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนและแก้ปัญหาาร่วมกัน

## ด้านผู้บริหาร

### 1. การสนับสนุนทรัพยากร

-จัดหาอุปกรณ์และสื่อการสอน เช่น โปรแกรมคอมพิวเตอร์ เครื่องดนตรี และสื่อมัลติมีเดีย

-สนับสนุนงบประมาณสำหรับการพัฒนานวัตกรรมและการทดลองใช้ในชั้นเรียน

### 2. การสร้างนโยบายและวิสัยทัศน์

-กำหนดนโยบายที่ชัดเจนในการส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมทางดนตรี

-มีวิสัยทัศน์ที่มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะดนตรีควบคู่กับการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้

### 3. การพัฒนาครูผู้สอน

-จัดอบรมและพัฒนาครูให้มีความรู้และทักษะในการใช้นวัตกรรม

-ส่งเสริมให้ครูมีโอกาสแลกเปลี่ยนเรียนรู้และสร้างเครือข่ายทางวิชาการ

### 4. การติดตามและประเมินผล

-มีระบบติดตามผลการใช้นวัตกรรมอย่างต่อเนื่อง

-ใช้ข้อมูลจากการประเมินผลเพื่อปรับปรุงและพัฒนานวัตกรรมให้เหมาะสมกับผู้เรียน

## ผู้ปกครอง

### 1. การสนับสนุนและกำลังใจ

- ผู้ปกครองให้กำลังใจและชื่นชมความพยายามของบุตรหลาน

- สร้างบรรยากาศที่เป็นบวกต่อการเรียนดนตรี ไม่กดดันจนเกินไป

### 2. การจัดหาสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียน

- จัดหาสถานที่และเวลาให้เด็กได้ฝึกซ้อมอย่างต่อเนื่อง

- สนับสนุนอุปกรณ์ เช่น เครื่องดนตรี โปรแกรมคอมพิวเตอร์ หรือสื่อการเรียนรู้เพิ่มเติม

### 3. การมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้

- ร่วมทำกิจกรรมง่าย ๆ เช่น ฟังบุตรหลานเล่นดนตรี หรือช่วยทบทวนโน้ต

- เข้าร่วมกิจกรรมที่โรงเรียนจัด เช่น การแสดงดนตรีของทางโรงเรียน

### 4) การสื่อสารกับครูผู้สอน

- พูดคุยกับครูเพื่อรับทราบพัฒนาการและปัญหาของบุตรหลาน

- ร่วมกันวางแผนการสนับสนุนที่เหมาะสม เช่น การฝึกซ้อมที่บ้านหรือการใช้สื่อเสริม

## ภาคผนวก

- ภาพกิจกรรม
- เครื่องมือ
- เอกสารอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

# ภาพกิจกรรม



ภาพกิจกรรม



ภาพกิจกรรม



ภาพกิจกรรม



ภาพกิจกรรม

