



ผลการจัดการเรียนรู้วิชาทัศนศิลป์ เรื่อง ศิลปะกับเครื่องแต่งกาย ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทาง
ร่วมกับการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
The Result of Learning Management in Visual Art Subject of Art and Fashion
Design by Flipped Classroom Concept and Project-Based Learning
for Grade 10 Students

ธาราทิพย์ คำจันทร์¹ และ ศิริพงษ์ เพียศิริ²

Taratip Kamjun^{1*} and Siribhong Bhasiri²

¹นักศึกษาลัทธิศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Master of Education Program in Curriculum and Instruction, Faculty of Education, Khon Kaen University

²ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Assistant Professor, Curriculum and Instruction Program, Faculty of Education, Khon Kaen University

Received: September 30, 2018 Accepted: December 15, 2018 Online Published: March 29, 2019

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้วิชาทัศนศิลป์ ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาทัศนศิลป์ ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทาง ร่วมกับการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น (มอดินแดง) ฝ่ายมัธยมศึกษา จังหวัดขอนแก่น ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 16 คน การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองขั้นต้น แบบกลุ่มเดียววัดผลหลังเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทาง ร่วมกับการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน เรื่อง ศิลปะกับเครื่องแต่งกาย จำนวน 10 แผน 20 ชั่วโมง 2) ชุดสื่อประกอบการเรียนรู้ด้วยตนเอง จำนวน 5 เรื่อง 3) ใบงานในการสร้างสรรค์ผลงาน จำนวน 6 ใบ 4) แบบบันทึกการให้คะแนนและเกณฑ์การให้คะแนนและ 5) แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อครูและรูปแบบการจัดการเรียนการสอน จำนวน 2 แบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัย พบว่า

1) ผลการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาทัศนศิลป์ พบว่า นักเรียนมีคะแนนผลงานการสร้างสรรค์โดยเฉลี่ย คิดเป็นร้อยละ 86.50 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ทุกคน คิดเป็นร้อยละ 100 ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2) ความพึงพอใจของนักเรียน พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.54$, S.D. = 0.20) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านคุณภาพของครู มีความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.56$, S.D. = 1.89) และด้านการจัดการเรียนการสอน มีความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 2.22)

คำสำคัญ: ผลการจัดการเรียนรู้, ห้องเรียนกลับทาง, การเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน

¹Corresponding author Tel: 09393 287 7351

E-mail address: taratip@gmail.com

Abstract

The objectives of this research are to 1) study the result of learning management in Visual Art Subject according to the flipped classroom concept along with the project-based learning of 10th grade 16-students and 2) study the 16-students' satisfaction in the learning management in Visual Art Subject according to the flipped classroom concept along with the based-project learning of 10th grade students from the Demonstration School of Khon Kaen University (Mor Dindaeng), the Department of Secondary Education, Khon Kaen University, in the semester 2 of the academic year 2016. This is the initially experimental research in the single group evaluated after learning. The research tools are 1) ten learning plans according to the flipped classroom concept along with the project-based learning in arts and costumes in 20 hours, 2) five self-learning media, 3) six worksheets for creativity, 4) the evaluation form and the evaluation criteria and 5) two questionnaires of the students' satisfaction in their teachers and the learning management. The statistics used in this research were average, percentage and standard deviation. The research findings revealed that:

1) The result of learning management in Visual Art Subject showed that the students got the score of creativity considered 86.50 percent, and all of the students were qualified considered 100 percent according to the specified criteria.

2) The students' satisfaction was at a very high level ($\bar{X}$ = 4.54, S.D. = 0.20). When considering in each factor, the teacher's quality showed that the satisfaction was at a very high level ($\bar{X}$ = 4.56, S.D. = 1.89), and the learning management showed that the satisfaction was at a very high level ($\bar{X}$ = 4.52, S.D. = 2.22).

Keywords: Result of Learning Management, Flipped Classroom, Project-Based Learning

บทนำ

ปัจจุบันนี้ โลกแห่งการศึกษาได้เปลี่ยนแปลงไปค่อนข้างมากเมื่อก้าวเข้าสู่ศตวรรษที่ 21 กระแสเรียกร้องให้มีการปรับเปลี่ยนวิธีคิด วิธีการพัฒนาคนให้มีคุณลักษณะที่พร้อมสำหรับการดำรงชีวิตและรับมือกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในอนาคต ในช่วงระยะเวลาที่ผ่านมา การศึกษาที่ยอมรับกันว่าเป็นการสร้างความรู้ ความสามารถ และพัฒนาศักยภาพของคนได้แก่ การศึกษาที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ซึ่งหมายถึง การให้โอกาสแก่ผู้เรียนทุกคนได้มีโอกาสรับรู้ เพิ่มพูนความรู้และประสบการณ์ ตลอดจนพัฒนาศักยภาพของตนให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้โดยปราศจากข้อจำกัด ทั้งระดับสติปัญญา ความสามารถในการรับรู้ และอื่น ๆ อีกทั้งยังหวังว่าผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้โดยไม่มีข้อจำกัดเกี่ยวกับเวลาและสถานที่ ที่สำคัญอีกประการหนึ่ง คือ การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิด ทั้งในการแก้ปัญหา วิเคราะห์ และสังเคราะห์ความรู้ในทุกระดับ (สุทธิพร จิตต์มิตรภาพ, 2553) ลักษณะดังกล่าวเป็นการปฏิรูปการศึกษาและการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ มุ่งเน้นการพัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษา การเพิ่มโอกาสทางการศึกษาและเรียนรู้ ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน เพื่อให้คนไทยทุกคนได้เรียนรู้ตลอดชีวิต ทั้งในระบบ และนอกระบบตามอัธยาศัยอย่างมีคุณภาพในทุกระดับ หรือประเภทการศึกษา การปฏิรูปการศึกษาส่งผลให้คนไทยมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เป็นคนไทยในยุคศตวรรษที่ 21 คือ เป็นนักสืบสอบแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง (พิมพันธ์ เดชะคุปต์, 2557)

การสร้างนวัตกรรมหลากหลายรูปแบบเพื่อใช้สำหรับการปรับปรุงพัฒนา และการแก้ไขปัญหาในการจัดการศึกษา เรียนรู้ นั้นได้เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องจะก่อให้เกิดประสิทธิภาพในการจัดการเรียนการสอนที่ทรงพลัง และเป็นที่ยอมรับ และ ปัจจุบันนี้ คอมพิวเตอร์กลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของมนุษย์เรา เพราะช่วยอำนวยความสะดวกในแทบทุกสิ่งที่เข้าไป เกี่ยวข้อง ทั้งรูปแบบการใช้ชีวิต และการทำงาน ขอบข่ายความสามารถที่มีอยู่มากมาย ทำให้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือสำคัญ ที่ทุกหน่วยงานนำมาใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการปฏิบัติงาน เทคโนโลยีมีลัทธิเดียวก็มีความสามารถด้านหนึ่งที่ถูกนำมาใช้ อย่างกว้างขวาง แม้ในอดีตจะใช้เพื่อความบันเทิงเป็นหลัก แต่ปัจจุบันมีลัทธิเดียวได้รับความนิยมในการใช้งานที่หลากหลาย รูปแบบ โดยเฉพาะด้านการศึกษาที่มีการประยุกต์เทคโนโลยีมีลัทธิเดียวมาสร้างเป็นสื่อประกอบการเรียนการสอนของสถาบัน เนื่องจากมีการพิสูจน์แล้วว่าเทคโนโลยีมีลัทธิเดียวช่วยให้การออกแบบบทเรียนตอบสนองต่อแนวคิด และทฤษฎีการเรียนรู้ รวมทั้งส่งผลโดยตรงต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และจากงานวิจัยที่ผ่านมา แสดงให้เห็นถึงประสิทธิภาพของสื่อมีลัทธิเดียวว่า สามารถช่วยเสริมการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นได้ (ณัฐกร สงคราม, 2553) จำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องใช้ เทคโนโลยีเพื่อการสื่อสาร สืบค้น เผยแพร่และเชื่อมโยงข้อมูลต่าง ๆ จากทั่วโลก ศักยภาพของมีลัทธิเดียว ในปัจจุบันทำให้สื่อ ประเภทนี้มีประสิทธิภาพสูงต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน ไม่ยุ่งยากซับซ้อน ผู้สอนสามารถผลิตได้ด้วยตนเอง ผู้เรียนเองก็สามารถ นำมาศึกษาได้อย่างสะดวก นำไปสู่ความพร้อมสำหรับการศึกษาโดยการเรียนรู้ตลอดชีวิต และทักษะที่กล่าวมานั้น คือ ทักษะ การเรียนรู้ (Learning Skill) ระบบการศึกษาที่มีความจำเป็นที่จะต้องมีการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงพัฒนาในรูปแบบใหม่ ๆ เพื่อให้เกิดความสอดคล้องกับภาวะความเป็นจริงในปัจจุบัน ทักษะที่มีความจำเป็นและทุกคนต้องเรียนรู้ไปตลอดชีวิตนั้น เป็น ทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่งในศตวรรษที่ 21 นั่นก็คือ ทักษะด้านความคิด (Creative and Innovation) ทักษะด้านคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Computing and ICT Literacy) ส่วนสาระวิชาหลักที่ต้องเรียนรู้ คือ ภาษาที่เป็น รากเหง้าของเราเอง ภาษาทางการของประเทศนั้น ๆ และภาษาสากลที่มีความจำเป็น ควบคู่กับการเรียนรู้ในกลุ่มสาระวิชาต่าง ๆ ไปพร้อม ๆ กัน ไม่ว่าจะเป็น ศิลปศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ คณิตศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ และความเป็น พลเมืองดี (วิจารณ์ พานิช, 2555) หลักสูตรแกนกลางของศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 กำหนดจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนา คุณภาพของผู้เรียนให้มุ่งเน้นพัฒนาคนเป็นสำคัญ กำหนดแนวทางการศึกษาไว้ว่าต้องยึดหลักว่าผู้เรียนมีความสามารถเรียนรู้ และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญสูงสุด กระบวนการศึกษากำหนดไว้หลายมาตรฐานที่สำคัญ คือ การพัฒนา กระบวนการเรียนรู้ในลักษณะที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางให้ผู้เรียนค้นพบคำตอบ และเลือกช่องทางที่สนใจจะศึกษาตามความ ถนัดหรือความต้องการเพื่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง ฉะนั้นครูผู้สอน ผู้จัดการศึกษาจะต้องเปลี่ยนแปลงบทบาทจากการ เป็นผู้ชี้แนะ ผู้ถ่ายทอดความรู้ไปเป็นผู้ช่วยเหลือคอยส่งเสริมและสนับสนุนผู้เรียน ในการแสวงหาความรู้จากสื่อ และแหล่งการ เรียนรู้ต่าง ๆ และให้ข้อมูลที่ถูกต้องแก่ผู้เรียน เพื่อนำข้อมูลเหล่านั้นไปสร้างสรรค์ความรู้ของตนเอง

การสอนแบบห้องเรียนกลับทาง (Flipped Classroom) ตามแนวคิด 2 ประการของ (Jonathan Bergmann and Aaron Sams, 2012) คือ 1) พิจารณาเลือกเทคโนโลยีที่มีความเป็นไปได้ที่จะนำมาใช้กับผู้เรียน และผู้เรียนสามารถนำขึ้นมา เรียนได้ขณะเดินทางหรือในเวลาว่างจากอุปกรณ์หรือเครื่องมือที่ผู้เรียนมี เช่น คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน หรือแล็ปท็อป นอกเหนือจากการที่นักเรียนได้เรียนในชั้นเรียนปกติ 2) มีการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ขึ้น เพื่อเป็นตัวเชื่อมให้ผู้เรียน เช่น อีเมลจาก ผู้เรียนที่มีข้อสงสัย อีเมลจากครูผู้สอนตั้งคำถามไปยังผู้เรียน บทความต่าง ๆ เนื้อหาวิชาที่อยู่บนเว็บไซต์ เพื่อเป็นการเปลี่ยน วิธีการสอนของครูผู้สอน จากการสอนแบบการบรรยายหน้าชั้นเรียนจากครูผู้สอนไปเป็นครูฝึกการทำแบบฝึกหัด ฝึกการทำ กิจกรรมอื่น ๆ ในชั้นเรียน หรืออาจเรียกว่าเป็นครูติวเตอร์โดยใช้เครื่องมือทางเทคโนโลยีผสมผสานกับการเรียนที่เด็กสมัยใหม่ ชอบผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ICT เป็นการนำเอาโลกของโรงเรียนเข้าไปใส่ไว้ในโลกของผู้เรียน ใช้บทเรียนช่วยสอน ซึ่งมีอยู่ มากมายบนอินเทอร์เน็ต จะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ล่วงหน้า

การเรียนรู้แบบโครงงาน (Project-Based Learning) เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ทำงาน ตามระดับทักษะที่ตนเองมีอยู่ เป็นเรื่องที่สนใจและรู้สึกสบายใจที่จะทำ นักเรียนได้รับสิทธิในการเลือกว่าจะตั้งคำถามอะไร และต้องการผลผลิตอะไรจากการทำงานชิ้นนี้ โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้สนับสนุนอุปกรณ์และจัดประสบการณ์ให้แก่นักเรียน

สนับสนุนการแก้ไขปัญหา และสร้างแรงจูงใจให้นักเรียน โดยลักษณะของการเรียนรู้แบบโครงงาน คือ นักเรียนกำหนดการเรียนรู้ของตนเอง เชื่อมโยงกับชีวิตจริง สิ่งแวดล้อม ใช้เวลามากพอในการสร้างผลงาน และมีผลผลิต เป็นการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะทำให้ผู้เรียนนั้นเลือกศึกษาโครงงานจากสิ่งที่น่าสนใจ อายากรู้ ที่มีอยู่จริงในชีวิตประจำวัน รวมถึงสิ่งแวดล้อมในสังคม หรือที่เกิดจากประสบการณ์ต่าง ๆ ที่ต้องการคำตอบ ข้อสรุป ซึ่งอาจจะอยู่นอกเหนือจากสาระการเรียนรู้ในบทเรียนของหลักสูตร มีขั้นตอน ได้แก่ ตรวจสอบ วิเคราะห์ พิจารณา รวบรวม ความสนใจ ของผู้เรียน กำหนดประเด็นปัญหา หัวข้อเรื่อง กำหนดวัตถุประสงค์ ตั้งสมมติฐาน กำหนดวิธีการศึกษาและแหล่งความรู้ กำหนดเค้าโครงของโครงงาน ตรวจสอบสมมติฐาน สรุปผลการศึกษาและการนำไปใช้ เขียนรายงานวิจัยแบบง่าย ๆ และจัดแสดงผลงาน

จากการจัดการเรียนการสอน ในสาระทัศนศิลป์ ผู้วิจัยซึ่งเป็นครูสอนศิลปะ จึงดำเนินการสำรวจปัญหา เนื้อหาสาระ ทัศนศิลป์ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พบว่ามีปัญหา คือ นักเรียนมีเวลาทำงานในชั้นเรียนน้อย เนื่องจากมีเวลาที่จำกัด นอกจากนี้ทางโรงเรียนยังมีกิจกรรมในภาคเรียนที่ 2 ค่อนข้างมาก ทำให้ไม่มีการจัดการเรียนการสอนในบางคาบเรียน เพราะนักเรียนต้องเข้าร่วมกิจกรรมที่ทางโรงเรียนกำหนดขึ้น ส่งผลให้จัดการเรียนการสอนได้ไม่ครบตามจุดประสงค์ที่วางไว้ ทำให้ขาดประสิทธิภาพในการดำเนินงาน และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 16 คน มีความแตกต่างทางทักษะการเรียนรู้ค่อนข้างเด่นชัด มีนักเรียนที่มีผลการเรียนโดดเด่นอยู่ในระดับที่ดีมาก และมีนักเรียนที่มีทักษะทางการเรียนอยู่ในระดับปานกลางถึงต่ำเช่นกัน ทำให้ประสบปัญหาในการสอน คือ เมื่อดำเนินการสอนไประยะหนึ่ง จะมีนักเรียนที่ตามไม่ทันทำให้การเรียนการสอนต้องชะงักงัน เพราะผู้สอนต้องย้อนกลับไปอธิบายให้กับนักเรียนที่ตามไม่ทันเพิ่มเติม ฉะนั้นจึงเป็นการยากที่จะถ่ายทอดความรู้ความจำแบบตัวต่อตัว

จากปัญหาและเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยได้ตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนสาระทัศนศิลป์เป็นอย่างยิ่ง จึงสนใจที่จะศึกษาค้นคว้าวิธีการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียน โดยใช้วิธีรูปแบบการสอนแบบห้องเรียนกลับทาง เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกสถานที่ ได้ตลอดเวลา โดยใช้วิธีรูปแบบการสอนร่วมกับการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning) ทำให้เกิดองค์ความรู้ที่มีความหมาย มีความหลากหลายและสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน บรรลุตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวังและเกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ประสบความสำเร็จตามแนวทางการจัดการศึกษา ซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของหลักสูตรสถานศึกษาและหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สามารถนำความรู้ไปใช้ในระดับชั้นที่สูงขึ้นต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้วิชาทัศนศิลป์ ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทาง ร่วมกับการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้วิชาทัศนศิลป์ ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทาง ร่วมกับการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการทดลองขั้นต้น (Pre-Experimental Design) แบบกลุ่มเดียววัดผลครั้งเดียว (One-Shot Case Study)

1. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ลงเรียนรายวิชาเพิ่มเติม ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ฝ่ายมัธยมศึกษา (มอดินแดง) จังหวัดขอนแก่น จำนวน 16 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้นำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ โดยผ่านการประเมินความสอดคล้อง ผลการประเมิน พบว่า ค่าความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 10 แผนการเรียนรู้ คิดเป็นร้อยละ 89.60 และมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 45.10 อยู่ในเกณฑ์ที่ดีมาก ซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้ทั้งหมดนั้นประกอบด้วย

- 2.1 ชุดสื่อประกอบการเรียนรู้ด้วยตนเอง จำนวน 5 เรื่อง
- 2.2 ใบงานในการสร้างสรรค์ผลงาน จำนวน 6 ใบ
- 2.3 แบบบันทึกการให้คะแนน และเกณฑ์การให้คะแนนผลงานแบบ Rubric Score
- 2.4 แบบประเมินการนำเสนอโครงงาน
- 2.5 แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล
- 2.6 แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อครูและรูปแบบการจัดการเรียนการสอน จำนวน 2 แบบสอบถาม

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการด้วยตนเอง โดยมีขั้นตอนดังนี้

3.1 ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น ระยะเวลาที่ดำเนินการกิจกรรมเริ่มตั้งแต่เดือนกุมภาพันธ์-มีนาคม 2561 โดยเริ่มจากการชี้แจงให้ผู้เรียนเข้าใจในกระบวนการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับโครงงานเป็นฐาน ด้วยการใช้สื่อและเอกสารประกอบการเรียนรู้แบบฝึกทักษะ ได้แก่

1) การใช้แผนแต่ละแผน จำนวน 10 แผน 20 ชั่วโมง ที่ประกอบด้วยผลการจัดการเรียนรู้ สำคัญ สำระ การเรียนรู้ กระบวนการจัดกิจกรรม และสื่อ อุปกรณ์การจัดกิจกรรม ดังนี้

- แผนที่ 1 เรียนรู้การทำโครงงาน
- แผนที่ 2 การออกแบบลวดลายผ้า
- แผนที่ 3 สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์เครื่องแต่งกาย 1
- แผนที่ 4 สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์เครื่องแต่งกาย 2
- แผนที่ 5 สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์เครื่องแต่งกาย 3
- แผนที่ 6 การออกแบบสิ่งพิมพ์
- แผนที่ 7 สร้างสรรค์สิ่งพิมพ์ (นามบัตร)
- แผนที่ 8 สรุปรูปโครงงาน
- แผนที่ 9 นำเสนอโครงงานและวิจารณ์ผลงาน
- แผนที่ 10 กิจกรรมแสดงผลงานนอกชั้นเรียน

2) การใช้สื่อประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทาง เช่น ภาพประกอบต่างๆ งานนำเสนอ PowerPoint และวีดิทัศน์สำหรับประกอบการเรียนรู้ด้วยตนเองที่บ้าน 5 เรื่อง ได้แก่เรื่อง โครงงานคือ? ลวดลายผ้า สร้างสรรค์เครื่องแต่งกาย สร้างสรรค์สิ่งพิมพ์ และเรื่องการสรุปโครงงาน

3) การจัดกิจกรรมการสร้างสรรคขึ้นงานตามใบงานที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นภายในห้องเรียนตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน โดยจัดกระบวนการทำงานแบบกลุ่มในการสร้างผลงานประเภทโครงงาน และกิจกรรมเสนอแนะ ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อครูผู้สอนและการสอน

3.2 ดำเนินการบันทึกคะแนนการประเมินผลงาน แบบสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล และแบบประเมินโครงงาน โดยกำหนดรายการประเมินเป็น 2 ขั้นตอน คือ ความสำคัญของการจัดทำโครงงาน และเนื้อหาของโครงงานและการนำเสนอโครงงาน ซึ่งมีรายการประเมิน ด้านเนื้อหาโครงงาน กระบวนการทำงาน และการบันทึกข้อมูลจากแบบประเมินความพึงพอใจ

ที่มีต่อการจัดรูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทาง ร่วมกับการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานที่ได้วิเคราะห์เพื่อหาประสิทธิภาพต่อไป

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับขั้นตอนดังนี้

4.1 วิเคราะห์ผลการจัดการเรียนรู้ ความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานของนักเรียน นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าสถิติร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แล้วนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบความเรียง

4.2 วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้ค่าสถิติร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แล้วนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบความเรียง

สรุปและอภิปรายผล

1. สรุปผลการวิจัย

1.1 ผลการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน ดังแสดงในตารางที่ 1 ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการจัดการเรียนรู้

จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	คะแนนเฉลี่ย	ร้อยละ	นักเรียนที่ผ่าน	ร้อยละ
16	80	69.20	86.50	16	100

จากตารางที่ 1 พบว่า นักเรียนมีคะแนนผลงานการสร้างสรรค์โดยเฉลี่ย 69.20 คิดเป็นร้อยละ 86.50 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ทุกคน คิดเป็นร้อยละ 100 ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้

1.2 ความพึงพอใจของนักเรียน ดังแสดงในตารางที่ 2 ดังนี้

ตารางที่ 2 ความพึงพอใจของนักเรียน

รายการที่ประเมิน	ผลการประเมิน		
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อคุณภาพของครู	4.56	1.89	ดีมาก
ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการสอน	4.52	2.22	ดีมาก
รวม	4.54	0.20	ดีมาก

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X}$ = 4.54, S.D. = 0.20 เมื่อ () พิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านคุณภาพของครู มีความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก $\bar{X}$ = 4.56, S.D. = 1.89(และด้านการจัดการเรียนการสอน มีความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก $\bar{X}$ = 4.52, S.D. = 2.22(

2. อภิปรายผลการวิจัย

2.1 ด้านผลการจัดการเรียนรู้

ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้ในรายวิชาทัศนศิลป์ โดยใช้รูปแบบตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางมาใช้ร่วมกับการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน ทำให้มีเวลาในการจัดการเรียนรู้เพิ่มขึ้น กล่าวคือ สามารถแก้ปัญหาการเรียนที่มี

ชั่วโมงน้อยได้ โดยนักเรียนได้เรียนรู้จากสื่อด้วยตนเองที่บ้านแล้ว พอมาในคาบเรียนก็สามารถลงมือสร้างสรรค์ผลงานได้เลย ไม่ต้องให้ผู้สอนมาอธิบายซ้ำ ทำให้มีเวลาในการปฏิบัติมากกว่าการสอนแบบเดิม ผู้เรียนสามารถสร้างผลงานได้เสร็จตามเวลา และแลกเปลี่ยนความรู้กับเพื่อนจากกิจกรรมที่ได้เรียนรู้ด้วยตนเองที่บ้าน เพราะได้เป็นผู้สืบค้นข้อมูล ศึกษาหาความรู้ด้วยตนเอง และดำเนินกิจกรรมร่วมกันด้วยตัวของนักเรียนเอง สอดคล้องกับ วิจารย์ พานิช (2555) กล่าวว่า ในศตวรรษที่ 21 นี้ การสอนนั้นไม่ได้ผล เด็กต้องเรียนรู้เอง ครูต้องไม่เน้นสอน แต่เน้นออกแบบการเรียนรู้ เน้นสร้างแรงบันดาลใจ เน้นเป็นโค้ช ไม่ใช่ผู้สอน จากการที่นักเรียนเรียนรู้ผ่านสื่อที่บ้าน แล้วนำความรู้และแนวคิดที่ได้มาสร้างสรรค์ผลงานประเภทโครงงานที่โรงเรียน โดยกระบวนการทำงานแบบร่วมมือ ส่งผลให้ผู้เรียนมีเวลา ในการศึกษาและสร้างสรรค์ผลงานมากขึ้น สอดคล้องกับ สุภาพร สุตบัณฑิต และคณะ (2556) ที่ได้ศึกษาผลการเปรียบเทียบเจตคติต่อการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทาง ซึ่งนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางมีความรับผิดชอบต่อการเรียน เจตคติต่อการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน นักเรียนมีความสนุกสนานที่ได้เรียนรู้ในกิจกรรมการสร้างสรรค์ ได้ฝึกการค้นคว้าจากอินเทอร์เน็ต ได้ออกแบบสร้างสรรค์ด้วยเทคนิควิธีตามความถนัด สังเกตได้ว่าการออกแบบผลงานชิ้นนี้ นักเรียนสามารถใช้เครื่องมือในการสร้างสรรค์ผลงานได้ง่ายขึ้น เพราะได้ผ่านการการค้นคว้าหาแนวคิด แรงบันดาลใจจากผลงานของศิลปินที่ตนเองชื่นชอบมาแล้ว ผู้เรียนมีพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ เป็นการสร้างสรรค์ผลงานรูปแบบเฉพาะของตนเองมากขึ้น และพัฒนาสร้างสรรค์ขึ้นได้ดีตามลำดับสังเกตได้จากการทำใบงานทั้ง 6 ชิ้น ซึ่งสอดคล้องกับ ศิริพงษ์ เพี้ยศิริ และคณะ (2551) ได้ศึกษาการพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมนักศึกษาปริญญาบัณฑิต ด้วยกิจกรรมศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และพัฒนาทักษะการผลิตผลงานพบว่า คะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ ของนักศึกษาหลังจากการฝึกอบรมสูงกว่าก่อนการฝึกอบรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 และคะแนนเฉลี่ยด้านความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่ได้รับการฝึกอบรมสูงกว่านักเรียนที่ไม่ได้รับการฝึกอบรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 และยังพบอีกว่าคะแนนเฉลี่ยด้านทักษะการผลิตผลงานของนักศึกษาที่ได้รับการฝึกอบรมผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 70

2.2 ความพึงพอใจของนักเรียน

ผลการวิจัยพบว่า พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.54$, S.D. = 0.20) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านคุณภาพของครู มีความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.56$, S.D. = 1.89) และด้านการจัดการเรียนการสอน มีความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 2.22) ทั้งนี้เพราะว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อคุณภาพของครูทั้งด้านบุคลิกภาพ ความประพฤติเหมาะสมแก่การเป็นครู และการจัดการเรียนการสอนที่สามารถใช้เวลาเรียนรู้ที่บ้าน แล้วเพิ่มเวลาในการปฏิบัติงานจริงในห้องได้มากขึ้นและเสร็จทันเวลาที่กำหนด และผู้เรียนยังสนุกกับการสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นโครงงานด้วยการทำงานแบบร่วมมือ เรื่อง ศิลปะกับเครื่องแต่งกาย ตามแนวความคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน ซึ่งมีอิสระในการออกแบบและสร้างสรรค์อีกด้วย

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ในการศึกษาโดยใช้เทคนิคแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน ผู้เรียนสามารถศึกษาประเด็นที่สนใจในเรื่องที่เรียนผ่านสื่ออื่น ๆ เพิ่มเติม อาทิ เว็บไซต์ต่าง ๆ ในอินเทอร์เน็ต วารสาร หนังสือพิมพ์ หนังสือเรียน นอกเหนือจากวิธีที่ค้นได้

1.2 ในการศึกษาโดยใช้เทคนิคห้องเรียนกลับทาง ไม่จำเป็นต้องเป็นวิธีที่ค้นที่ครูเป็นผู้จัดทำก็ได้ อาจเป็นวิธีที่ค้นอื่น ๆ ที่น่าสนใจในเว็บไซต์ต่าง ๆ แล้วครูสามารถแนะนำให้นักเรียนเข้าไปศึกษาเพิ่มเติมก็ได้

1.3 ในการให้นักเรียนไปศึกษานอกห้องเรียนโดยใช้เทคนิคห้องเรียนกลับทาง ครูจะต้องมีประเด็น และสรุปสาระสำคัญที่จะให้นักเรียนไปศึกษา ทำให้นักเรียนมีเป้าหมายในการศึกษามากขึ้น จะได้ศึกษาได้ตรงประเด็นและถูกต้อง ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ครูควรวางแผนของกิจกรรมให้มีความรัดกุม รอบคอบ และตัวครูจะต้องส่งเสริมแนะนำให้ผู้เรียนทุกคนได้เรียนรู้แลกเปลี่ยนกันให้มากที่สุด

1.4 วิถีทัศน์ที่ใช้ในการให้นักเรียนได้ศึกษาจะต้องไม่ยาวมากเกินไป เนื้อหาในแต่ละเรื่องไม่ควรเกิน 5 นาที เพราะอาจทำให้นักเรียนรู้สึกเบื่อหน่ายในการชมวิดีโอ และในกรณีที่ที่บ้านนักเรียนไม่มีอินเทอร์เน็ต ครูสามารถคัดลอกเนื้อหาในวิดีโอใส่แผ่นดีวีดี หรือแผ่นซีดี แจกนักเรียนแทนการเข้าชมอินเทอร์เน็ตก็ได้

1.5 ผู้วิจัยควรมีการวางแผน หรือเตรียมการไว้ล่วงหน้าในกรณีที่นักเรียนไม่ได้ศึกษาวิดีโอมาก่อนล่วงหน้า และจะเป็นอุปสรรคในการร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน ในการให้นักเรียนชมวิดีโอด้วยตนเอง ตัวครูจำเป็นอย่างยิ่งที่จะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนอยากศึกษาดด้วยตนเอง ครูจะต้องโน้มน้าวจิตใจให้นักเรียนและเสริมแรงทุกครั้งหลังจากชมวิดีโอ

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการที่เน้นกระบวนการกลุ่ม เกี่ยวกับทักษะทางศิลปะ เช่น ความคิดสร้างสรรค์ เป็นต้น

2.2 ควรศึกษาวิจัยการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง กับนักเรียนระดับอื่น เพื่อศึกษาเปรียบเทียบผลที่เกิดขึ้นกับนักเรียน

2.3 การศึกษาความพึงพอใจ ต้องศึกษาข้อมูลเชิงลึก อาจใช้วิธีการสัมภาษณ์ หรือการสนทนากลุ่ม เพื่อให้ทราบความต้องการหรือปัญหาของผู้เรียนมากยิ่งขึ้น การทราบความต้องการหรือปัญหาของผู้เรียนอย่างแท้จริง จะทำให้ผู้วิจัยสามารถนำมาพัฒนาปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผลมากขึ้น ทำให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจสูงสุด

เอกสารอ้างอิง

- ณัฐกร สงคราม. (2553). การออกแบบและพัฒนาหลักสูตรเพื่อการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์. (2557). การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). วิธีการสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- ศิริพงษ์ เพียรศิริ และคณะ. (2551). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่สนับสนุนศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์. ขอนแก่น: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- สุทธิพร จิตต์มิตรภาพ. (2553). การเปลี่ยนแปลงโลกของการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และการพัฒนาสมาคมเครือข่ายการพัฒนาวิชาชีพอาจารย์และองค์กรอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ.
- สุภาพร สดบนิต. (2556). การเปรียบเทียบความรับผิดชอบต่อการเรียน เจตคติต่อการเรียนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามแนวคิด ห้องเรียนกลับทาง (Flipped Classroom) และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบปกติ. วิทยานิพนธ์ การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาวิจัยและประเมินผลการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- Jonathan Bergmann and Aaron Sams. (2012). *Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day*. แปลโดย รุ่งนภา นุตราชวงศ์. (2556). กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ.