

การพัฒนาความสามารถทางศิลปะสร้างสรรค์ เรื่องจิตรกรรม โดยใช้กิจกรรมแนวคิด ห้องเรียนกลับด้าน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

The Development of Creative Artistic Abilities in Painting by using the Flipped Classroom of Grade 8 Students

ณัฐธิดา พรหมเพชร¹, วณิดา ฝาระนัด² และ สมาน เอกพิมพ์³

Nuttatida Phromphet¹, Wanida Pharanat² and Saman Ekphim³

Received : 12 พ.ค. 2564

Revised : 1 ก.ย. 2564

Accepted : 2 ก.ย. 2564

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อ 1) พัฒนากิจกรรมแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยกิจกรรมแนวคิดห้องเรียนกลับด้านก่อนและหลังเรียน 3) ศึกษาความสามารถทางศิลปะสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยกิจกรรมแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน และ 4) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยกิจกรรมแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/4 จำนวน 40 คน โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โดยใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือวิจัยได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ 3) แบบประเมินความสามารถทางศิลปะสร้างสรรค์ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test (Dependent Sample)

ผลการวิจัยพบว่า 1) กิจกรรมแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีค่าประสิทธิภาพ (E1/E2) เท่ากับ 84.25/84.00 2) นักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมแนวคิดห้องเรียนกลับด้านมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญที่ .01 3) นักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมแนวคิดห้องเรียนกลับด้านมีความสามารถทางศิลปะสร้างสรรค์ โดยค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 16.68 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 4.17 และ 4) ความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยแนวคิดห้องเรียนกลับด้านโดยรวม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 3.75, S.D. = 0.50)

คำสำคัญ: ห้องเรียนกลับด้าน, ศิลปะสร้างสรรค์, จิตรกรรม

¹ นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรและการเรียนการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม อีเมล: nuttatida1038@gmail.com

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม อีเมล: wanidapharanat@hotmail.com

³ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม อีเมล: ekka.sama@gmail.com

¹ Master Student, Program in Curriculum and Instruction, Faculty of Education, Mahasarakham Rajabhat University, Email: webmaster@rmu.ac.th

² Assistant Professor, Ph.D., Lecturer, Faculty of Education, Mahasarakham Rajabhat University, Email: wanidapharanat@hotmail.com

³ Assistant Professor, Ph.D., Lecturer, Faculty of Education, Mahasarakham Rajabhat University, Email: ekka.sama@gmail.com

Abstract

The purposes of this research were to 1) develop a flipped classroom of grade 8 students with the efficiency criterion of 80/80, 2) compare the learning achievement of grade 8 students before and after using flipped classrooms, 3) study the creative art abilities of grade 8 students who studied in a flipped classroom, and 4) study students' satisfaction who studied with a flipped classroom. The samples were 40 students of grade 8 room 2/4 at Rajabhat Mahasarakham University Demonstration School in semester 2 of the 2020 academic year. The samples were selected by cluster random sampling. The instruments used in this research consisted of 1) learning management plans, 2) the achievement test, 3) creative arts competency assessment evaluation form, and 4) the student satisfaction questionnaire. The statistics used were percentage, mean, standard deviation, and t-test (Dependent Sample).

The findings of the research revealed that: 1) the efficiency activity based on flipped classroom was 84.25/84.00, 2) the average post-test of the students after using a flipped classroom was higher than the pre-test at the .01 level of statistical significance, 3) students who studied with flipped classroom had of 16.68 and standard deviation of 4.17 in the achievement of creative arts, and 4) students had satisfaction with flipped classroom overall at a high level ($\bar{X} = 3.75$, S.D.= 0.50).

Keywords: Flipped classroom, Creative artistic abilities, Painting

บทนำ

ความพิเศษของมนุษย์มาจากฐานความคิดสร้างสรรค์และการรับรู้ทางความงาม ที่แสดงออกเพื่อตอบสนองความต้องการในชีวิต ทั้งในเรื่องส่วนตัวสภาพสังคมวัฒนธรรมและการอยู่ร่วมกัน กรณีปรากฏการณ์ที่มีผลกับการใช้ชีวิต และการแสดงออกของมนุษย์ จนถึงแสดงออกเชิงพฤติกรรม และการแสดงออกเชิงวัตถุ หรือที่เรียกกันว่า วัตถุศิลปะ หรือผลงานทางทัศนศิลป์ สามารถเปลี่ยนแปลงไปได้ตามประสบการณ์ของชีวิต โดยธรรมชาติของมนุษย์ รวมถึงเด็ก ๆ ล้วนมีความคิดสร้างสรรค์ที่จะถ่ายทอดแต่ผู้ปกครองหรือผู้ใหญ่ไม่ได้ให้ความสนใจหรือความสำคัญกับสิ่งเหล่านี้ เป็นการบั่นทอนความคิด ความอยากรู้อยากเห็น การสร้างสรรค์และทำลายแรงจูงใจของเด็ก ในสังคมปัจจุบันการเสริมความคิดสร้างสรรค์ เป็นสิ่งจำเป็น เพราะการเปลี่ยนแปลงของสังคมที่เกิดขึ้นตลอดเวลา การฝึกให้คิดสิ่งใหม่ ๆ และรู้จักกระบวนการเป็นสิ่งที่จำเป็น เพื่อแก้ปัญหาในอนาคต เพราะความคิดสร้างสรรค์ คือ สิ่งที่จะช่วยแก้ปัญหาให้กับมนุษย์ (ศุภชัย สิงห์ยะบุคย์, 2546: 1)

ในปีพุทธศักราช 2551 หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานได้จัดทำหลักสูตรขั้นสำหรับท้องถิ่น เพื่อให้สถานศึกษาได้ใช้เป็นกรอบในการจัดการศึกษาและจัดทำหลักสูตรสถานศึกษาและการจัดการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาเยาวชนไทยให้มีคุณภาพการศึกษาขั้นพื้นฐานด้านความรู้และทักษะเพื่อดำรงชีวิตในโลกและกระแสสังคมที่มีการมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ บนพื้นฐานที่เชื่อว่าผู้เรียนสามารถพัฒนาได้อย่างเต็มตามศักยภาพ ให้เป็นบุคคลที่มีความสมดุลทางกายและใจ เป็นกำลังของชาติ และสร้างสมรรถนะของผู้เรียน หนึ่งในสมรรถนะสำคัญ คือ ความสามารถในการคิด ได้แก่ การคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ คิดเป็นระบบ และการคิดอย่างสร้างสรรค์ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ หรือเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551: 3)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ ความมีคุณค่าซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตของมนุษย์ กิจกรรมทางศิลปะช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์และสังคม ตลอดจนการนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมผู้เรียนให้มีความเชื่อมั่น

ในตนเอง ในการจัดการเรียนรู้รายวิชาทัศนศิลป์นั้นจะต้องมีความเข้าใจองค์ประกอบศิลป์ ทัศนธาตุ สร้างและนำเสนอผลงานทางทัศนศิลป์จากจินตนาการ โดยสามารถใช้เทคนิค วิธีการของศิลปินในการสร้างงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ วิเคราะห์วิพากษ์ วิวิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานศิลป์ที่เป็นมรดก วัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล ชื่นชม ประยุกต์ใช้ชีวิตประจำวัน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551: 182)

ภาพรวมของการศึกษาในไทย ผู้ทรงคุณวุฒิหลายท่านมองเห็นปัญหาและพยายามแก้ปัญหาการเรียนรู้แต่การศึกษาไทยยังติดอยู่ที่การศึกษาเป็นรูปแบบการท่องจำจาก Gen X-Gen Y และความเหลื่อมล้ำโอกาสทางการศึกษา ซึ่งในปัจจุบันการบริหารจัดการและเทคโนโลยีที่ทันสมัย มีผู้คิดพัฒนาความคิดใหม่ ๆ สร้างสรรค์ออกมาให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ตามยุคสมัยเป็นการเรียนแบบสร้างผู้ตามที่ดี แต่ในระยะเวลาสั้น ๆ ไม่สามารถเปลี่ยนสิ่งที่เกิดขึ้นได้ ชัดกับกำลังการเปลี่ยนแปลงของโลกที่ไปอย่างรวดเร็วในยุค Digitalization (ธานินทร์ เอื้ออิทธิ, 2562: 1) และจากผู้วิจัยได้ทำหน้าที่ฝึกประสบการณ์สอนรายวิชาศิลปะ ทัศนศิลป์ ในโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม พบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาต่ำสุดที่ร้อยละ 60 (โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, 2562: 1) เนื่องจากมีเวลาทำงานในช่วงเรียนน้อย เพราะต้องศึกษาเนื้อหาจนจะลงมือทำ เป็นผลให้ผลงานไม่เสร็จในเวลา ทำให้เป็นภาระที่ต้องทำเพิ่มที่บ้าน และนักเรียนมีงานในรายวิชาอื่น ๆ รวมทั้งโรงเรียนมีกิจกรรมที่ต้องทำมาก ส่งผลให้นักเรียนส่งงานล่าช้า และทำให้เกิดการปรึกษานอกเวลากับครูผู้สอนทั้งรายบุคคลและรายกลุ่ม บางส่วนไม่กล้าเข้าหาครูผู้สอน ทำให้ครูผู้สอนต้องอธิบายหลายครั้ง ส่งผลต่อผลงานขาดความเรียบร้อยไม่มีความคิดสร้างสรรค์ เลือกที่จะทำเลียนแบบ ซึ่งเกิดจากนักเรียนไม่มีองค์ความรู้และความสามารถทางศิลปะสร้างสรรค์ที่แตกต่างกัน จากการประเมินพบว่านักเรียนมีความสามารถทางศิลปะสร้างสรรค์ ค่อนข้างต่ำจากเหตุผลข้างต้น

แนวทางการแก้ไขการเรียนการสอนรูปแบบเดิมในรูปแบบการท่องจำ เรียนรู้จากในห้องเรียน และยังเกิดความเหลื่อมล้ำโอกาสทางการศึกษา จากปัญหาดังกล่าวได้สอดคล้องกับรูปแบบการสอนที่ได้กล่าวว่า “ผู้เรียนต้องการให้ครูเป็นผู้ช่วยตอบคำถาม ในเรื่องที่คุณเรียนต้องการและให้ครูสอนชี้แนะมากกว่าที่จะบรรยายเนื้อหา” ผู้คิดค้นวิธีการนี้คือ Bergmann and Sams ผู้เขียนหนังสือ Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day ได้นำกระบวนการเรียนรู้ Flipped Classroom ไปทดลองใช้ที่โรงเรียนมัธยมในชนบทใน Colorado ผลพบว่าผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจที่ดีมากขึ้น (Bergmann & Sams, 2012: 1)

“Flipped Classroom” ห้องเรียนกลับด้านคือ การเรียนการสอนโดยให้ผู้เรียนศึกษามาก่อนจากนอกห้องเรียน โดยการสืบค้นจากอินเทอร์เน็ต หรือสื่อต่าง ๆ แล้วผู้สอนจะเริ่มต้นกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องด้วยการสรุปบรรยาย เน้นการตั้งคำถามเพื่อแลกเปลี่ยนปัญหากัน เพื่อกระตุ้นความคิดและลงมือทดลองทำ พร้อมประยุกต์ใช้เครื่องมือต่าง ๆ ที่มีจุดเริ่มต้นจากห้องเรียนออนไลน์ในการทำกิจกรรม (วิจารณ์ พานิช, 2556: 117) สอดคล้องกับแนวทางในการจัดการเรียนรู้ศตวรรษที่ 21 หรือ Active Learning การจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยการอ่าน การเขียน การอภิปรายกับเพื่อน การวิเคราะห์ปัญหา และใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การประเมินค่า และการสร้างสรรค์ เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความหมาย (หน่วยศึกษานิเทศก์สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2562: 35)

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยได้ศึกษาเนื้อหาและพบว่ามีงานวิจัยที่สอดคล้องดังนี้ สุจินต์ วัฒนะรัตน์ (2563: 348) ได้ทำการสอนแบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการสาธิตเพื่อส่งเสริมการสร้างผลงานศิลปะสำหรับนักเรียนมัธยม พบว่าวิธีการสอนนี้ลดข้อจำกัดด้านเวลาเรียน ผู้เรียนมีเวลาในการเรียนรู้เต็มที่และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สอบถามและลงมือปฏิบัติจริงเกิดความคงทนในการเรียนรู้และนำองค์ความรู้ไปต่อยอดในอนาคต และทินวัตร อาทิตย์ (2560: 65) ได้ทำการศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทาง เรื่องการสร้างเว็บไซต์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กรณีศึกษาโรงเรียนพิชัย พบว่าผลการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และพิมพ์ดาว นักร้องนรงค์ฤทธิ์

(2562: 103) ได้ทำการศึกษาวิจัยเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาการคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยรูปแบบห้องเรียนกลับด้าน ผลการวิจัยพบว่าผลการวิจัยเชิงปฏิบัติการทั้ง 3 วงจรปฏิบัติการแสดงให้เห็นว่านักเรียนมีพัฒนาการคิดสร้างสรรค์มากขึ้นคิดเป็นร้อยละ 100 ผู้วิจัยในฐานะครูผู้สอนศิลปะ เห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom) สามารถแก้ไขปัญหา เทคนิคการสอนในรูปแบบเดิมที่เน้นการฟังจากผู้สอน เพราะเป็นการสอนที่เรียนด้วยกิจกรรมการค้นคว้าด้วยตนเองจากสื่อต่าง ๆ และมีผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้ชี้แนะ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ตั้งคำถามและให้ผู้เรียนได้วางแผน และลงมือปฏิบัติจริงจะสามารถพัฒนาความรู้ความเข้าใจได้มากขึ้น

ผู้วิจัยได้ตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนการสอนเป็นอย่างยิ่ง จึงมีความสนใจที่จะนำแนวคิดห้องเรียนกลับด้านมาใช้เพื่อแก้ปัญหาดังกล่าว จึงทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถทางศิลปะสร้างสรรค์ เรื่องจิตรกรรม โดยใช้กิจกรรมแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มาพัฒนากระบวนการจัดกิจกรรมเพื่อแก้ปัญหาด้านการเรียนรูปแบบเดิม และเพิ่มรูปแบบการสอนโดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลต่าง ๆ จากเอกสารและตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาพัฒนาการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพนักเรียนให้เกิดทักษะการเรียนรู้ มีความสามารถทางศิลปะสร้างสรรค์และเพื่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยกิจกรรมแนวคิดห้องเรียนกลับด้านก่อนและหลังเรียน
3. เพื่อศึกษาความสามารถทางศิลปะสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยกิจกรรมแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยกิจกรรมแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน

กรอบแนวคิดและสมมติฐาน

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถทางศิลปะสร้างสรรค์ เรื่อง จิตรกรรม โดยใช้กิจกรรมแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยมีกรอบแนวคิดและสมมติฐาน ดังนี้

1. กรอบแนวคิด

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยแสดงกรอบแนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีห้องเรียนกลับด้านของ (Bergmann & Sams, 2012: 1) และ (จิราภรณ์ พานิช, 2556: 45) มาประยุกต์ในการจัดการเรียนรู้โดยแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน มีขั้นตอนดังนี้

- 1) นอกห้องเรียน และ 2) ในห้องเรียน 2.1) นำเข้าสู่บทเรียน 2.2) ขึ้นถามตอบเกี่ยวกับวิดีโอที่ศึกษา 2.3) ขึ้นปฏิบัติกิจกรรมและความสามารถทางศิลปะสร้างสรรค์ มีจุดมุ่งหมายที่ใช้ในการประเมินและลงมือปฏิบัติดังนี้ 1) ค้นหาแรงบันดาลใจเบื้องต้น 2) วางแผนสร้างสรรค์ผลงาน 3) ร่างภาพนำความคิด 4) ถ่ายทอดลงสู่ผลงาน (พศิน เวียงแก้ว, 2559: 96) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน โดยแสดงการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต่าง ๆ ดังภาพประกอบ 1



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิด การพัฒนาความสามารถทางศิลปะสร้างสรรค์ เรื่องจิตรกรรม โดยใช้กิจกรรมแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

2. สมมติฐาน

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยกิจกรรมแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน สาระการเรียนรู้ศิลปะทัศนศิลป์ เรื่อง จิตรกรรม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเพื่อพัฒนาความสามารถทางศิลปะสร้างสรรค์ เรื่อง จิตรกรรม โดยใช้กิจกรรมแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงทดลองเบื้องต้น (Pre-Experimental Design) ซึ่งทำการทดลองแบบกลุ่มเดียวและวัดผลก่อนและหลังเรียน ผู้วิจัยนำเสนอวิธีดำเนินการวิจัยตามลำดับดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร

นักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ตำบลตลาด อำเภอเมืองมหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 4 ห้อง เป็นจำนวนนักเรียนทั้งหมด 134 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนที่เรียนวิชาศิลปะพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ได้แก่ ห้อง 2/4 จำนวน 40 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster random sampling)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือในการวิจัยพัฒนาความสามารถทางศิลปะสร้างสรรค์ เรื่องจิตรกรรม โดยใช้กิจกรรมแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ประกอบด้วย 4 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 แผนกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง จิตรกรรม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 7 แผน รวมเวลา 14 ชั่วโมง แต่ละแผนประกอบด้วย มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด สาระสำคัญ สาระการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน สื่อแหล่งการเรียนรู้ การวัดผล และประเมินผล และบันทึกผลหลังการสอน ซึ่งแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้มี ดังนี้ 1) นอกห้องเรียน ให้นักเรียนศึกษาเนื้อหาวิดีโอต่าง ๆ ผ่านระบบออนไลน์ก่อนเข้าห้องเรียนและเขียนสรุปเนื้อหาคร่าว ๆ 2) ในห้องเรียน ให้นักเรียนทำกิจกรรมต่าง ๆ ในห้องเรียนดังนี้ 2.1) การนำเข้าสู่บทเรียน ชี้แจงนักเรียนเกี่ยวกับการปฏิบัติในคาบเรียน 2.2) ขึ้นถามตอบเกี่ยวกับวิดีโอที่ศึกษา ให้นักเรียนได้ซักถามข้อสงสัยและเพิ่มเติมเกี่ยวกับเนื้อหาและวิดีโอที่ได้ศึกษามาก่อนหน้านี้ 2.3) ขึ้นปฏิบัติกิจกรรม ให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมหลังจากได้ศึกษาทำความเข้าใจ เมื่อสร้างแผนเสร็จแล้ว ให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการเรียนการสอน ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดผลและประเมินผล ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาวิจัย และผู้เชี่ยวชาญ

ด้านหลักสูตรสาขาวิชา ทักษะศิลป์ หากคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ความตรงตามเนื้อหา พบว่าอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.59$, S.D. = 0.12)

ตอนที่ 2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง จิตรกรรม แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 45 ข้อ จากศึกษาเนื้อหา ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 นำแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและพฤติกรรมที่ต้องการวัด นำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) พร้อมดำเนินการแก้ไขและปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ก่อนจะนำไปทดลองใช้ (Try out) เพื่อตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เคยเรียนมาก่อนจำนวน 30 คน มีค่าความยากง่าย (P) อยู่ระหว่าง 0.20–0.70 ค่าอำนาจจำแนก (B) อยู่ระหว่าง 0.60–0.71 และค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ (r) เท่ากับ 0.67 โดยผู้วิจัยคัดเลือกเฉพาะเกณฑ์ที่ 0.20-0.60 จำนวน 30 ข้อ เพื่อจัดพิมพ์แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องจิตรกรรม เป็นฉบับสมบูรณ์ สำหรับนำไปใช้เก็บข้อมูลกับกลุ่มเป้าหมายต่อไป

ตอนที่ 3 แบบประเมินความสามารถทางศิลปะสร้างสรรค์ เรื่อง จิตรกรรม โดยใช้กิจกรรมแนวคิดห้องเรียน กลับด้าน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีลักษณะเป็นแบบรูบริกส์ (Rubrics Scoring) 4 ระดับ สำหรับให้ครูเป็นผู้ใช้ ประเมิน โดยพิจารณาจากคุณภาพผลงาน จำนวน 4 ข้อ ประกอบด้วย 1) การค้นหาแรงบันดาลใจ 2) วางแผนสร้างสรรค์ ผลงาน 3) ร่างภาพนำความคิด 4) ถ่ายทอดลงสู่ผลงาน (พัติน เวียงแก้ว, 2559: 96) ผู้วิจัยได้นำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา วิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบถูกต้องของเนื้อหา และปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน และนำมาปรับปรุงแก้ไข ให้สมบูรณ์ ในการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) มีค่าดัชนีอยู่ที่ 1.00

ตอนที่ 4 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียน กลับด้าน เรื่อง จิตรกรรม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ ผู้วิจัยได้นำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบถูกต้องของเนื้อหา และปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน และนำมาปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ ในการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) มีค่าดัชนีอยู่ที่ 1.00

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

3.1 ทำการทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) กับกลุ่มตัวอย่างด้วยแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนศิลปะ เป็นแบบ ทดสอบปรนัย จำนวน 30 ข้อ ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นและวิเคราะห์หาคุณภาพ และบันทึกผลการสอบไว้เป็นคะแนนก่อนเรียน

3.2 ดำเนินการจัดการเรียนการสอนศิลปะกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เรื่องจิตรกรรม โดยใช้แนวคิด ห้องเรียนกลับด้าน ที่ได้จัดทำขึ้นกับกลุ่มตัวอย่าง ตามขั้นตอน 3 ขั้นตอนดังนี้ ขั้นก่อนทดลอง ประกอบด้วย การเตรียม สื่อออนไลน์ ชี้แจงระเบียบปฏิบัติในคาบเรียน ขั้นการทดลอง ประกอบด้วย ผู้วิจัยชี้แจงวัตถุประสงค์ของกิจกรรม บทบาท หน้าที่ ของนักเรียน ทำแบบทดสอบก่อนเรียนจำนวน 30 ข้อ เก็บคะแนนตามแผน จำนวน 7 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 14 ชั่วโมง ระหว่างการทดลอง ผู้วิจัยได้ประเมินผลงาน จิตรกรรม เป็นรายบุคคล ขั้นหลังการทดลอง ประกอบด้วย ทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 30 ข้อ ประเมินความสามารถทางศิลปะสร้างสรรค์ มีลักษณะเป็นแบบรูบริกส์ (Rubrics Scoring) 4 ระดับโดยพิจารณาจากคุณภาพผลงานจำนวน 4 ข้อ สำหรับให้ครูเป็นผู้ใช้ประเมินเป็นรายบุคคล และทำแบบสอบถาม ความพึงพอใจ

3.3 หลังการทดลองครบตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน ได้ทำการทดสอบ (post-test) กับกลุ่มตัวอย่างด้วยแบบทดสอบฉบับเดิม

3.4 สอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน รายวิชาศิลปะ โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 ประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะ เรื่องจิตรกรรม โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ตาราง 1 ประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะ เรื่อง จิตรกรรม โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

คะแนน	คะแนนเต็ม	n	$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ
E ₁	80	40	65.05	0.82	84.25
E ₂	30	40	24.48	1.97	84.00

ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ (E₁/E₂) = 84.25/84.00

จากตาราง 1 ประสิทธิภาพของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะ เรื่องจิตรกรรม โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพ (E₁/E₂) มีค่าเท่ากับ 84.25/84.00 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 80/80

4.2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน การพัฒนาความสามารถทางศิลปะสร้างสรรค์ เรื่อง จิตรกรรม โดยใช้กิจกรรมแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ตาราง 2 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน การพัฒนาความสามารถทางศิลปะสร้างสรรค์ เรื่อง จิตรกรรม โดยใช้กิจกรรมแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

การทดสอบ	n	$\bar{X}$	S.D.	t	p
ก่อนเรียน	40	9.68	2.36	38.34	.000**
หลังเรียน	40	24.48	1.97		

**P>.01

จากตาราง 2 เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อน และหลังเรียน ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะ เรื่องจิตรกรรม โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากนักเรียนจำนวน 40 คน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจำนวน 30 ข้อ 4 ตัวเลือก พบว่าคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน เท่ากับ 9.68 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 2.36 และคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน เท่ากับ 24.48 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.97 เมื่อวิเคราะห์ความแตกต่างโดยใช้สถิติ t-test (Dependent Samples) พบว่า ค่า t เท่ากับ 38.34 และมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

4.3 ศึกษาความสามารถทางศิลปะสร้างสรรค์ เรื่อง จิตรกรรม โดยใช้กิจกรรมแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ตาราง 3 ศึกษาความสามารถทางศิลปะสร้างสรรค์ เรื่อง จิตรกรรม โดยใช้กิจกรรมแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ผลงาน	จำนวน นักเรียน	ความสามารถทางศิลปะสร้างสรรค์				ค่าเฉลี่ย รวม (20)	S.D.	ร้อยละ (70)**	แปลผล
		การค้นหา แรงบันดาลใจ (5)	วางแผน สร้างสรรค์ ผลงาน (5)	ร่างภาพ นำความคิด (5)	ถ่ายทอดลง สู่ผลงาน (5)				
ก่อน	40	2.8	2.68	2.85	3.00	11.32	2.83	56.63	ไม่ผ่าน
หลัง	40	4.25	3.90	3.925	4.60	16.68	4.17	83.35	ผ่าน

**การประเมินผ่านร้อยละ 70 ขึ้นไป

จากตาราง 3 แบบประเมินความสามารถทางศิลปะสร้างสรรค์ของนักเรียน หลังเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะ เรื่องจิตรกรรม โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากนักเรียนจำนวน 40 คน พบว่ามีผลงานก่อนเรียน นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับร้อยละ 56.63 ซึ่งต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด และหลังเรียนอยู่ในระดับร้อยละ 83.35 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ ร้อยละ 70

4.4 วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน
รายวิชาศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เรื่องจิตรกรรม

ตาราง 4 วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน
รายวิชาศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เรื่องจิตรกรรม

ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้		$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1.	นักเรียนชอบเมื่อได้ศึกษาเนื้อหาผ่านระบบออนไลน์ก่อนเข้าคาบเรียน	2.57	1.08	ปานกลาง
2.	นักเรียนชอบเมื่อได้ใช้เวลาส่วนใหญ่ในห้องเรียนในการทำงาน	3.83	1.03	มาก
3.	นักเรียนชอบวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน ที่มาจากความชอบหรือความสนใจของตนเอง	4.35	0.78	มาก
4.	นักเรียนชอบที่ได้นำสิ่งที่ชอบมาวิเคราะห์หาแนวคิดในการทำงาน	3.57	0.99	มาก
5.	นักเรียนชอบเมื่อได้ใช้ทัศนธาตุในการร่างภาพ	3.35	1.15	ปานกลาง
6.	นักเรียนรู้สึกชอบเมื่อได้ใช้การจัดองค์ประกอบในการร่างภาพ	3.57	0.99	มาก
7.	นักเรียนชอบที่ได้สร้างสรรค์ผลงานตาม ขั้นตอนของการวาดภาพสื่อความหมาย	3.87	0.87	มาก
8.	นักเรียนรู้สึกชอบเมื่อได้ใช้เรียนรู้เรื่องการใช้สีโปสเตอร์และสีน้ำ	3.65	1.11	มาก
9.	นักเรียนรู้สึกชอบที่ได้เตรียมวัสดุในการทำงานด้วยตนเอง	3.39	0.99	ปานกลาง
10.	นักเรียนรู้สึกชอบเมื่อได้สร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคผสม	4.00	0.90	มาก
11.	นักเรียนรู้สึกชอบและภูมิใจเมื่อได้สร้างสรรค์ผลงานจนสมบูรณ์	4.57	0.84	มากที่สุด

ตาราง 4 (ต่อ)

ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้		$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
12.	นักเรียนรู้สึกชอบที่ได้เขียนอธิบายผลงานของตนเองเพื่อสื่อความหมาย	3.74	0.81	มาก
13.	นักเรียนมีความสุขสนุกสนานในการทำกิจกรรม	4.26	1.01	มาก
14.	นักเรียนชอบกิจกรรมห้องเรียนกลับด้าน วิชาศิลปะหรือไม่	4.22	0.90	มาก
15.	นักเรียนรู้สึกชอบเมื่อใช้ศิลปะไปใช้ในชีวิตประจำวัน	3.39	1.08	ปานกลาง
โดยรวม		3.75	0.50	มาก

จากตาราง 4 วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน รายวิชาศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจต่อการพัฒนาความสามารถทางศิลปะสร้างสรรค์ เรื่อง จิตรกรรม โดยใช้กิจกรรมแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 3.75, S.D. = 0.50) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า มีการปฏิบัติอยู่ในระดับมากทั้ง 15 ข้อ เรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย 3 ลำดับแรก ดังนี้ นักเรียนรู้สึกชอบและภูมิใจเมื่อได้สร้างสรรค์ผลงานจนสมบูรณ์ ($\bar{X}$ = 4.57, S.D. = 0.84) นักเรียนชอบวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน ที่มาจากความชอบหรือความสนใจของตนเอง ($\bar{X}$ = 4.35, S.D. = 0.78) และนักเรียนมีความสุขสนุกสนานในการทำกิจกรรม ($\bar{X}$ = 4.26, S.D. = 1.01)

สรุปผล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถทางศิลปะสร้างสรรค์ เรื่องจิตรกรรม โดยใช้กิจกรรมแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สรุปผลดังนี้

1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะ เรื่อง จิตรกรรม โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพ (E1/E2) เท่ากับ 84.25/84.00 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้
2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ศิลปะ โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนศิลปะสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ .01
3. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ศิลปะ โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน โดยค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 16.68 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 4.17
4. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะ โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 3.75, S.D. = 0.50)

อภิปรายผล

จากการวิจัยเรื่อง การพัฒนาความสามารถทางศิลปะสร้างสรรค์ เรื่อง จิตรกรรม โดยใช้กิจกรรมแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยได้นำผลวิจัยข้างต้นมาอภิปรายตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยดังนี้

1. ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง จิตรกรรม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพ (E1/E2) เท่ากับ 84.25/84.00 ที่ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้เนื่องจาก 1) ก่อนการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ศึกษาวิธีการสร้างและตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดี ทั้งเอกสารตำรา งานวิจัยต่าง ๆ โดยเฉพาะแนวคิดทฤษฎีห้องเรียนกลับด้านของ Bergmann and Sams เกี่ยวกับกับจัดกิจกรรมการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน (Flipped Classroom)

ให้สอดคล้องกับปัญหาการเรียนการสอนรูปเดิมเรียนรู้จากแค้ในห้องเรียน ด้วยแนวคิดที่ว่า “ผู้เรียนต้องการให้ครูเป็นผู้ช่วยตอบคำถามในเรื่องที่เรียน ต้องการและให้ผู้สอนชี้แนะมากกว่า ที่จะบรรยายเนื้อหา” (Bergmann & Sams, 2012: 1) ดังนั้นช่วงเวลาก่อนเริ่มคาบเรียน มีการแจกเนื้อหาให้ผู้เรียนได้ศึกษาก่อนเข้าคาบเรียนจากวิดีโอ หรือสื่อต่าง ๆ ในระบบออนไลน์ เมื่อเข้ามาทำกิจกรรมในห้องเรียน ให้ผู้เรียนฟังการเกริ่นนำและเริ่มการทำงานศิลปะสร้างสรรค์ทันทีและคอยช่วยเหลือผู้เรียนเมื่อต้องการคำแนะนำ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีห้องเรียนกลับด้านของ Bergmann and Sams ที่ส่งเสริมให้ความสำคัญกับตัวผู้เรียน 2) วิธีการชัดเจน การจัดสื่อการเรียนรู้และมีวิธีวัดและประเมินผลตามหลักสูตรแกนกลางศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 3) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นได้ผ่านกระบวนการกลั่นกรองการตรวจสอบแก้ไข ตามข้อเสนอแนะของคณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ ตลอดจนการประเมินความถูกต้องและความเหมาะสมของคณะผู้เชี่ยวชาญ 4) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ยังได้ผ่านกระบวนการทดลองกับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ก่อนที่จะนำไปทดลองจริงกับกลุ่มตัวอย่าง ทั้งนี้เพื่อให้ทราบปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการทดลอง และเป็นประโยชน์ต่อการปรับปรุง แก้ไขพัฒนาข้อบกพร่องต่าง ๆ ของกิจกรรมการเรียนรู้ โดยได้นำผลการทดลองไปปรับปรุงก่อนทดลองสอนจริง เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์เหมาะสมและมีคุณภาพมากยิ่งขึ้นซึ่งการวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ยังมีลำดับขั้นตอน 5) การจัดกิจกรรมที่เน้นทักษะปฏิบัติเป็นการสอนในเรื่องที่เนื้อหาน้อยไปจนถึงระดับที่เนื้อหามาก ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนเป็นขั้นตอน ทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความสามารถทางศิลปะสร้างสรรค์ที่ผู้เรียนสามารถทำกิจกรรมจากง่ายเชื่อมโยงไปถึงกิจกรรมที่ยาก จึงทำให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จได้ดี ซึ่งสอดคล้องกับ วนิศรา บุตรแพง (2562: 53) ได้ทำการศึกษาคุณภาพชุดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ รายวิชาทัศนศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ทั้ง 9 กิจกรรม โดยการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน พบว่า ชุดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ รายวิชาทัศนศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีค่าประสิทธิภาพ E1/E2 เท่ากับ 80.00/71.11 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 70/70 ที่ตั้งไว้

2. นักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน เรื่อง จิตรกรรม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่ว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยกิจกรรมแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน สารการเรียนรู้ศิลปะ ทัศนศิลป์ เรื่องจิตรกรรม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน สรุปได้ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้าน เรื่องจิตรกรรม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น กำหนดเนื้อหา ลักษณะการจัดกิจกรรม ให้เหมาะสมกับผู้เรียน และได้ผ่านการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งผลการประเมินอยู่ในระดับที่ดีมาก จึงถือว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การพัฒนาความสามารถทางศิลปะสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน เรื่องจิตรกรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 นี้สามารถพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าเกณฑ์ ซึ่งสอดคล้องกับ วนิศรา บุตรแพง (2562: 54) ได้ทำการศึกษาคุณภาพชุดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ รายวิชาทัศนศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่าผลการเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนศิลปะสร้างสรรค์ รายวิชาทัศนศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภายหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ รายวิชาทัศนศิลป์สูงขึ้น และขบพร พิมวัน (2563: 87) ได้ทำการศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการสืบเสาะหาความรู้(5E) ที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องคุณสมบัติของสารพันธุกรรมและมิวเทชันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยมีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์เท่ากับ 22.86 จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 76.19 สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับ ทินนัตร์ อาทิตย์ (2560: 62) ได้ทำการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทาง เรื่องการสร้างเว็บไซต์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กรณีศึกษาโรงเรียนพิชัย พบว่าหลังจากการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ว่านักเรียนที่เรียนการสร้างเว็บไซต์ตามแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทาง เรื่องการสร้างเว็บไซต์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กรณีศึกษาโรงเรียนพิชัย มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

3. การศึกษาความสามารถทางศิลปะสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน เรื่องจิตรกรรม โดยค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) เท่ากับ 16.68 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 4.17 แสดงให้เห็นว่าแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน เรื่องจิตรกรรม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและกำหนดเนื้อหา ลักษณะการจัดกิจกรรมให้เหมาะสมกับผู้เรียน และได้ผ่านการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งผลการประเมินอยู่ในระดับที่ดีมาก จึงถือว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การพัฒนาความสามารถทางศิลปะสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน เรื่องจิตรกรรม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 2 นี้สามารถพัฒนาความสามารถทางศิลปะได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าเกณฑ์ ซึ่งสอดคล้องกับ อัมรัตน์ ตั้งพิทักษ์ไพบูลย์ (2563: 128) ได้ทำการศึกษาผลของกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์โดยใช้เทคนิคการวาดรูป ระบายสีเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัย โดยจัดกิจกรรมเป็นระยะเวลา 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน ครั้งละ 45 นาที รวมทั้งสิ้น 20 ครั้ง และจัดกลุ่มกิจกรรมตามลำดับความง่าย ยากทางความคิดสร้างสรรค์และการสร้างสรรค์ผลงาน พบว่าเด็ก สามารถทำกิจกรรมได้ตามที่กำหนดไว้ ทั้งวัตถุประสงค์กระบวนการ ระยะเวลาและมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์ที่เพิ่มขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับปาลสิริ เนรมิตพานิชย์ (2560: 149) ได้ทำวิจัยเรื่องการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบสะเต็มศึกษา เพื่อพัฒนาระบบการเรียนรู้เชิงความคิดสร้างสรรค์ในชั้นเรียนวิทยาศาสตร์ ผลการวิจัยพบว่าการประเมินความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดสะเต็มศึกษา พบว่ามีค่าเฉลี่ย 3.91 แปลความหมายได้ว่านักเรียนทุกคน มีความคิดสร้างสรรค์

4. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน เรื่องจิตรกรรม โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 3.75, S.D. = 0.50) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน เรื่องจิตรกรรม พบว่าโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$ = 3.75, S.D. = 0.50) เมื่อพิจารณา เป็นรายข้อพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด 3 อันดับแรก คือ 1) นักเรียนรู้สึกชอบและภูมิใจเมื่อได้สร้างสรรค์ผลงาน จนสมบูรณ์ ($\bar{X}$ = 4.57, S.D. = 0.84) 2) นักเรียนชอบวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน ที่มาจากความชอบหรือความสนใจของตนเอง ($\bar{X}$ = 4.35, S.D. = 0.78) 3) นักเรียนมีความสุขสนุกสนานในการทำกิจกรรม ($\bar{X}$ = 4.26, S.D. = 1.01) ตามลำดับแสดงว่ากิจกรรม การเรียนรู้โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน เรื่องจิตรกรรม เป็นกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุข เป็นกิจกรรม ที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง โดยเริ่มจากครูผู้สอน สื่อย่าง วัสดุต่าง ๆ สอดคล้องกับ ณัฐธัญญา หอมจืด (2563: 107) ได้ทำการศึกษา การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย โดยการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ ตามแนวคิดของ Williams โดยรวมอยู่ใน ระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.35, S.D. = 0.78) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก 5 ข้อ เรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ดังนี้ 1) นักเรียนสนุกสนานในการทำกิจกรรม 3) นักเรียนสามารถลงมือทำกิจกรรมด้วยตนเอง และ 6) นักเรียนอยากทำกิจกรรม ลักษณะนี้อีก ($\bar{X}$ = 2.60, S.D. = 0.50) 2) นักเรียนสามารถเล่าเรื่องจากภาพได้เป็นประโยคต่อเนื่อง และ 4) นักเรียนรู้จักเอื้อเฟื้อ เพื่อแบ่งปันสิ่งของให้กับเพื่อน ๆ ($\bar{X}$ = 2.55, S.D. = 0.51) และมีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง 2 ข้อ คือ 5) นักเรียน สามารถทำกิจกรรมได้ทันเวลาตามที่กำหนด ($\bar{X}$ = 2.45, S.D. = 0.51) และ 7) นักเรียนชอบทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน ๆ ($\bar{X}$ = 2.40, S.D. = 0.50) สอดคล้องกับ ทินวัตร อาทิตย์ (2560: 65) ได้ทำการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทาง เรื่องการสร้างเว็บไซต์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กรณีศึกษาโรงเรียนพิชัย โดยรวมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.19 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 นี้ เป็นที่พึงพอใจของนักเรียน ต่อการใช้สื่อการสอน สามารถเข้าถึงวิดีโอได้ง่าย ผักให้ผู้เรียนได้คิด ได้ปฏิบัติจริง คิดในสิ่งที่ทำ ทำให้เกิดการเรียนรู้จริง

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1 ครูควรศึกษาวิธีการสอนแนวคิดห้องเรียนกลับด้าน จัดเตรียมสื่อประกอบการเรียนการสอนรูปแบบต่าง ๆ การวัดประเมินผล ลำดับขั้นตอนการทำงาน ก่อนจะนำไปใช้เพื่อให้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น

1.2 ครูควรให้นักเรียนได้เรียนรู้จากสื่อออนไลน์ วิดีโอการสอนที่ครูแนะนำด้วยตนเองจากที่บ้านก่อนที่จะมาทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน ๆ และซักถามข้อสงสัยครูในห้องเรียน เพื่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ที่ดีของครูและนักเรียนจะทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาได้มากขึ้น

1.3 ครูสามารถนำไปปรับใช้กับนักเรียน เพื่อให้ให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะการเรียนรู้ พัฒนาความสามารถทางศิลปะ สร้างสรรค์ และครูมีเวลาในการเตรียมการสอน การวัดประเมิน และมีเวลาเอาใจใส่นักเรียนได้มากขึ้น

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรทำการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนโดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เพื่อฝึกให้ผู้เรียนได้เกิดแรงจูงใจ ฝึกให้คิดสิ่งใหม่ ๆ และรู้จักกระบวนการ เพื่อแก้ปัญหาในอนาคต เพราะความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่สามารถแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันให้กับผู้เรียนได้

2.2 ควรมีการเปรียบเทียบการเรียนโดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้านกับวิธีการสอน หรือเทคนิคการสอนตามรูปแบบต่าง ๆ เพื่อจะได้เป็นแนวทางในการปรับปรุงพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม. (2562). *แบบรายงานผลการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนปี 2562 ภาคเรียนที่ 2*. มหาสารคาม: โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ขบพร พิมวัน. (2563). *การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการสืบเสาะหาความรู้ (5E) ที่ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องคุณสมบัติของสารพันธุกรรมและมิวเทชันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6*. วิทยานิพนธ์ ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ศึกษา. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ณัฐชญา หอมจิต. (2563). *การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย โดยการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ ตามแนวคิดของ Willams*. วิทยานิพนธ์ ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน. สกลนคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- ทินวัตร อาทิตย์. (2560). *การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทาง เรื่องการสร้างเว็บไซต์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2*. วิทยานิพนธ์ การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ธานินทร์ เอื้ออภิศร. (2562). *ปัญหาการศึกษาไทย มุ่งผลิตผู้ตามห้ามคิด ยิ่งเรียนยิ่งเลื่อมล้ำ*. สืบค้นเมื่อ 23 สิงหาคม 2563, จาก <https://www.thairath.co.th/lifestyle/life/1525805>
- ปจรรย์ เนรมิตพานิชย์. (2560). *การออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบสะเต็มศึกษาเพื่อพัฒนากระบวนการเรียนรู้เชิงความคิดสร้างสรรค์ในชั้นเรียนวิทยาศาสตร์ของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 2*. วิทยานิพนธ์ ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ศึกษา. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- พิมพ์ดาว นักร้องรงค์ฤทธิ์. (2562). *การวิจัยเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาการคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยรูปแบบห้องเรียนกลับด้าน*. วิทยานิพนธ์ ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

- พศิน เวียงแก้ว. (2559). *จิตกรรมสร้างสรรค์*. อุตรธานี: มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรธานี.
- วิจารณ์ พานิช. (2556). *ครูเพื่อศิษย์ สร้างห้องเรียนกลับทาง* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: เอส.อาร์.พรินติ้ง แมสโปรดักส์.
- วนิสรา บุตรแพง. (2562). *การสร้างชุดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ รายวิชาทัศนศิลป์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2*.
วิทยานิพนธ์ ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ.
- ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์. (2546). *ทัศนศิลป์ปริทัศน์*. กรุงเทพฯ: โอ.เอส.พรินติ้ง เฮ้าส์.
- สุจินต์ วัฒนะรัตน์. (2563). การสอนแบบห้องเรียนกลับด้านร่วมกับการสาธิตเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ
สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษา. *วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*, 48(4), 336-351.
- หน่วยศึกษานิเทศก์สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2562). *แนวทางการนิเทศเพื่อพัฒนาและส่งเสริมการจัดการ
เรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)*. สืบค้นเมื่อ 1 สิงหาคม 2564, จาก [http://academic.obec.go.th/images/
document/1603180137_d_1.pdf](http://academic.obec.go.th/images/document/1603180137_d_1.pdf)
- อัมรัตน์ ตั้งพิทักษ์ไพบูลย์. (2563). ผลของกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์โดยใช้เทคนิคการวาดรูประบายสีเพื่อส่งเสริมความคิด
สร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัย. *วารสารวิจัยทางการศึกษา*, 15(2), 118-132.
- Bergmann, J. and Sams, A. (2012). *Flip Your Classroom Reach Every Student in Every Class Every Day*.
United States of America: ISTE and ASCD.