



A Development of Learning Package of Basic Thai Patterns of Grade 9 Students to Develop Their Knowledge Abilities and Appreciating Thai Art by Using Flipped-Classroom

Soraya Aunwiang^{1*} & Siripong Piasiri²

¹ Faculty of Education, Khon Kaen University

² Faculty of Education, Khon Kaen University

* Corresponding author. E-mail: soraya.a@kkumail.com

Abstract

This research aimed to 1) develop a learning-activity package on “Basic Thai Patterns” for Grade 9 students, 2) investigate the effectiveness of implementing a flipped-classroom model, with targets of students achieving an average score of at least 70% and at least 70% of students meeting the passing criteria, and 3) explore students’ appreciation of Thai art and their satisfaction with the activities. The participants comprised 37 students in class 9/1 at Khonkaenphatthanasuksa School. A single-group pre-experimental design was employed, with research instruments including eight lesson plans totaling 12 instructional hours, eight corresponding learning-activity packages, a post-learning knowledge test, a performance assessment rubric, behavior observation forms, an art-value appraisal, and a student satisfaction questionnaire. The findings indicated that the activity package was rated at the highest level of appropriateness (mean = 4.98); students’ academic achievement (mean = 81.75%) and practical performance skills (mean = 89.07%) both exceeded the 70% target; appreciation of Thai art increased from 74.28% to 83.78%; behavioral engagement was high (mean = 4.43); and overall student satisfaction with the activities was highest (mean = 4.81). These results demonstrate that the activity package is highly effective in enhancing learning achievement, developing practical skills, and fostering positive attitudes, deeper appreciation, and strong satisfaction toward Thai art.

Keywords: Learning Package, Basic Thai Patterns, Flipped-Classroom

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ลายไทยพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 3 เพื่อพัฒนาความรู้ ความสามารถ และการเห็นคุณค่าศิลปะไทย โดยใช้ การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง

สรญา อุ่นเวียง^{1*} และศิริพงษ์ เพียรศิริ²

1 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

2 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

* Corresponding author. E-mail: soraya.a@kkumail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง “ลายไทยพื้นฐาน” ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 2) เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบห้องเรียนกลับทาง โดยตั้งเป้าหมายให้นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป และ 3) เพื่อศึกษาการเห็นคุณค่าศิลปะไทยและความพึงพอใจของนักเรียน กลุ่มเป้าหมายคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 จำนวน 37 คน โรงเรียนขอนแก่นพัฒนศึกษา ใช้รูปแบบวิจัยเชิงทดลองขั้นต้น เครื่องมือวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ 8 แผน เวลา 12 ชั่วโมง, ชุดกิจกรรม 8 ชุด, แบบทดสอบวัดความรู้ ความเข้าใจหลังเรียน, แบบประเมินผลงาน, แบบสังเกตพฤติกรรม, แบบประเมินคุณค่า และแบบประเมินความพึงพอใจ ผลการวิจัยพบว่า 1) ชุดกิจกรรมมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.98 2) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการปฏิบัติงานสูงกว่าร้อยละ 70 โดยมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 81.75 และ 89.07 ตามลำดับ 3) นักเรียนเห็นคุณค่าศิลปะไทยเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 74.28 เป็น 83.78 พฤติกรรมการแสดงออกอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.43) และความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.81 แสดงให้เห็นว่าชุดกิจกรรมมีประสิทธิภาพและส่งเสริมทัศนคติเชิงบวกต่อศิลปะไทยได้อย่างชัดเจน

คำสำคัญ: ชุดกิจกรรมการเรียนรู้, ลายไทยพื้นฐาน, ห้องเรียนกลับทาง

บทนำ

ประเทศไทยมีมรดกทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย โดยเฉพาะศิลปะไทยซึ่งมีความงดงามและเอกลักษณ์เฉพาะตัว เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม และนาฏศิลป์ สิ่งเหล่านี้ได้รับการสืบทอดมาอย่างต่อเนื่องจึงควรค่าแก่การอนุรักษ์ ปัจจัยสำคัญคือคนไทยต้องมีจิตสำนึก รู้จักหวงแหนและปกป้องมรดกเหล่านี้ หากละเลยเอกลักษณ์ไทยอาจสูญหายไป จำเป็นต้องปลูกฝังความรักและความภาคภูมิใจในความเป็นไทยเพื่อรักษาและเผยแพร่มรดกทางวัฒนธรรมให้คงอยู่ต่อไป ลายไทยเป็นศิลปะชั้นสูงที่สะท้อนภูมิปัญญาและจินตนาการของช่างไทย มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว เป็นส่วนหนึ่งของจิตรศิลป์ที่สืบทอดมาตั้งแต่สมัยโบราณ (ฉาย เทวาทินิมิต, 2497) ลวดลายไทยมักได้รับแรงบันดาลใจจากธรรมชาติ เช่น ใบไม้ ดอกไม้ และสัตว์ต่าง ๆ ถูกปรับแต่งให้เหมาะสมตามยุคสมัย ศิลปะลายไทยมีความงดงาม อ่อนช้อย และสะท้อนอารยธรรมของไทย นอกจากนี้ยังสามารถประยุกต์ใช้ในงานศิลปะหลายแขนง เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม และสถาปัตยกรรม ทำให้คุณค่าทางวัฒนธรรมไทยยังคงปรากฏเด่นชัดจนถึงปัจจุบัน

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 เน้นการพัฒนาการศึกษาแบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและการอนุรักษ์มรดกวัฒนธรรมไทยเป็นหน้าที่ของคนไทยทุกคน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2553) หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 กำหนดให้กลุ่มสาระศิลปะเป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และทักษะของผู้เรียน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ศิลปะช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ และสังคม พร้อมส่งเสริมความเชื่อมั่นในตนเองและความเข้าใจในมรดกทางวัฒนธรรม ผ่านกิจกรรมทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ โดยเน้นการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับความถนัดและประสบการณ์ของแต่ละบุคคล อีกทั้งยังส่งเสริมค่านิยมทางศิลปะเพื่อรักษาวัฒนธรรมไทยอย่างยั่งยืนในสังคมปัจจุบัน การเขียนลายไทยเป็นศิลปะประจำชาติไทยที่ต้องใช้ทักษะฝีมือในระดับสูง ซึ่งต้องอาศัยความประณีตและการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดให้ผู้เรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นมีทักษะในการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ทั้งในแบบไทยและสากล ซึ่งสะท้อนถึงความสำคัญของการฝึกฝนด้านศิลปะในช่วงวัยนี้ โดยอ้างอิงจากทฤษฎีพัฒนาการทางศิลปะของ Lowenfeld ซึ่งระบุว่า เด็กในช่วงอายุ 14–17 ปี อยู่ในช่วงพัฒนาการที่เรียกว่า “ขั้นการตัดสินใจ” (The Period of Decision) เป็นระยะที่เริ่มเข้าสู่วัยรุ่น เด็กจะมีความสามารถทางศิลปะสูงขึ้น เช่น การวาดภาพที่มีรายละเอียดซับซ้อน การใช้สีและการออกแบบที่พัฒนาไปมาก (Lowenfeld, 1987 อ้างถึงใน อรอนงค์ ฤทธิ์ฤทัย, 2560) จึงกล่าวได้ว่า การฝึกทักษะการวาดลายไทยในช่วงวัยนี้เป็นช่วงเวลาที่เหมาะสมอย่างยิ่ง

ในขณะเดียวกัน วัยรุ่นปัจจุบันใช้ชีวิตและสื่อสารผ่านสังคมออนไลน์ รับข้อมูลจากสื่อและเทคโนโลยีต่างประเทศอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบและเปลี่ยนแปลงทัศนคติในด้านการแต่งกาย ภาษา และวัฒนธรรม การรับรู้วัฒนธรรมไทยลดลง อาจทำให้ศิลปะลายไทยค่อย ๆ จางหาย จึงจำเป็นต้องปลูกฝังเยาวชนให้รักหารากเหง้าวัฒนธรรมไทยและสืบสานศิลปะลายไทยไว้ ดังนั้น นวัตกรรมชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (Learning Packages) ที่ได้ออกแบบวิธีการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน โดยใช้ชุดสิ่งพิมพ์ที่มีหัวข้อและกิจกรรมชัดเจน ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง (Duke, 1973) ส่วนการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง (Flipped-Classroom) ใช้เทคโนโลยีและสื่อออนไลน์สนับสนุนการเรียนรู้ เพื่อเพิ่มทักษะและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พร้อมส่งเสริมความร่วมมือระหว่างครูและนักเรียน (วิจารณ์ พานิช, 2556)

จากสภาพปัญหาและความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยจึงพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ลายไทยพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เพื่อพัฒนาความรู้ ความสามารถ และการเห็นคุณค่าศิลปะไทย โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง เพื่อกระตุ้นแรงจูงใจและความสนใจในการเรียนรู้ รวมทั้งส่งเสริมความรักหวงแหนศิลปะไทย และนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ตลอดจนเผยแพร่ให้ครูและผู้เกี่ยวข้องนำไปปรับปรุงการสอนให้เหมาะสมกับผู้เรียนต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ลายไทยพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
2. เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ลายไทยพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง โดยให้นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป
3. เพื่อศึกษาการเห็นคุณค่าของศิลปะไทยและความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ลายไทยพื้นฐาน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง

หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ศิลปะลายไทยเป็นงานศิลปะประจำชาติที่มีประวัติความเป็นมาอันยาวนาน สะท้อนถึงความงดงามทางวัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์ของช่างฝีมือไทยในแต่ละยุคสมัย โดยได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมอินเดีย ซึ่งแพร่เข้ามาพร้อมกับลัทธิศาสนา และได้รับการปรับเปลี่ยนอย่างต่อเนื่องตามบริบทของสังคมและยุคสมัย อาทิ ศิลปะทวารวดี ลพบุรี สุโขทัย เชียงแสน อุทอง อยุธยา รัตนโกสินทร์ตอนต้น รัตนโกสินทร์ตอนปลาย จนถึงศิลปะไทยร่วมสมัย (น. ณ ปากน้ำ, 2534) ลวดลายไทยส่วนใหญ่มีจุดเริ่มต้นจากการเลียนแบบธรรมชาติ เช่น รูปร่างของพืช สัตว์ และสิ่งแวดลอมรอบตัว จากนั้นจึงถูกพัฒนา ดัดแปลง และประยุกต์ให้มีความงดงามมากยิ่งขึ้น โดยยึดหลักองค์ประกอบศิลป์ ได้แก่ ความสมดุล จังหวะ และความประณีต ซึ่งกลายเป็นเอกลักษณ์สำคัญของศิลปะไทย

ในการศึกษาศิลปะลายไทย การทำความเข้าใจ "ลายไทยพื้นฐาน" นับเป็นสิ่งจำเป็นและสำคัญ เพราะเป็นรากฐานของลวดลายที่ซับซ้อนยิ่งขึ้นในภายหลัง ลวดลายพื้นฐานที่ควรศึกษาได้แก่ ลายกระจัง ลายกระหนก ลายประจำยาม และลายพุ่มหรือลายหน้าขบ ซึ่งเป็นแม่แบบดั้งเดิมที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบลายใหม่ ๆ ได้อย่างมีโครงสร้างและงดงาม รองศาสตราจารย์ประหยัด พงษ์คำ (2543) ได้กล่าวไว้ว่า “ลายไทยชั้นพื้นฐาน เช่น กระจัง กระหนก ประจำยาม และพุ่มข้าวบิณฑ์ เป็นแม่แบบเบื้องต้นของลายไทยที่สามารถนำไปประยุกต์และพัฒนาเป็นลวดลายอื่น ๆ ได้ หากไม่เข้าใจพื้นฐานเหล่านี้ การวาดหรือสร้างสรรค์ลายที่ซับซ้อนย่อมไม่มีความมั่นคงทางโครงสร้างและขาดความงามในเชิงอุดมคติของศิลปะไทย”

การเรียนรู้ศิลปะลายไทยที่มีประสิทธิภาพไม่เพียงต้องการความเข้าใจเชิงโครงสร้างและเทคนิคเท่านั้น แต่ยังต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการ “เห็นคุณค่า” หรือมีความซาบซึ้งภายในจิตใจต่อศิลปะดังกล่าว ซึ่งสามารถประเมินได้ผ่านกรอบแนวคิดของ Krathwohl et al. (1973) ซึ่งแบ่งระดับการเห็นคุณค่าออกเป็น 3 ชั้น ได้แก่ 1) ขั้นการรับรู้ 2) ขั้นการตอบสนอง และ 3) ขั้นการรู้คุณค่า โดยผู้สอนสามารถวัดผลได้จากแบบสอบถาม ภายหลังการทำกิจกรรมประกอบกับแบบสังเกตพฤติกรรมขณะเรียนรู้ เพื่อให้เข้าใจความรู้สึก ความตระหนักรู้ ความตั้งใจ และความผูกพันของผู้เรียนที่มีต่อศิลปะลายไทยอย่างลึกซึ้ง

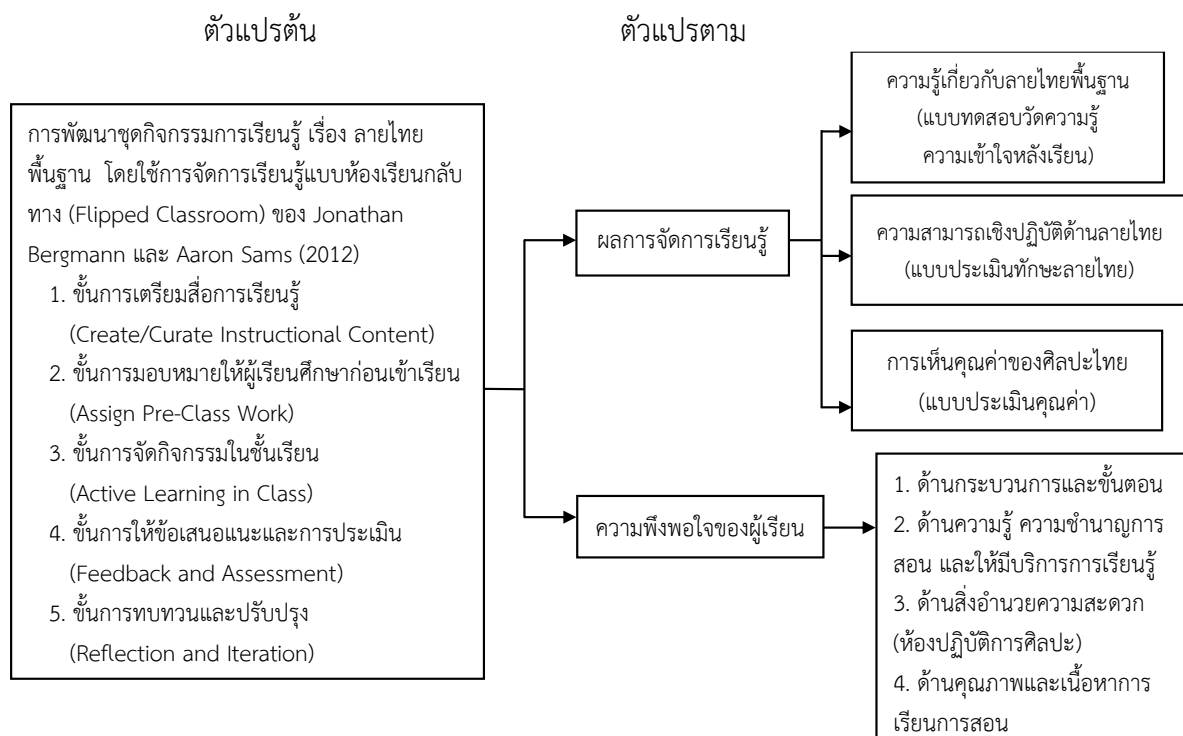
ชุดกิจกรรมการเรียนรู้คือ สื่อการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น เพื่อให้ให้นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง ตามขั้นตอนที่ระบุไว้และตามความสามารถของรูปแบบการเรียนรู้ของแต่ละคน โดยมีเนื้อหา กิจกรรม และการประเมินผลรวมไว้ด้วยกัน มีผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก คอยให้คำปรึกษาเมื่อผู้เรียนเกิดปัญหาเกี่ยวกับการปฏิบัติกิจกรรมในชุดกิจกรรม (วิเชียร อารังโสธธิสกุล, 2560) โดยรูปแบบดังกล่าวสามารถประเมินผลได้ทั้งในระดับบุคคลและกลุ่ม และยังสามารถนำไปปรับใช้ร่วมกับแนวคิดการเรียนรู้รูปแบบใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

แนวคิดห้องเรียนกลับทาง (Flipped-Classroom) เป็นการจัดการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่พลิกบทบาทของครูและผู้เรียน โดยครูทำหน้าที่จัดเตรียมสื่อการเรียนรู้ล่วงหน้าในรูปแบบวิดีโอหรือสื่อดิจิทัลเพื่อให้ผู้เรียนศึกษาก่อนเข้าเรียน และใช้เวลาในห้องเรียนสำหรับกิจกรรมอภิปราย การลงมือปฏิบัติ และการแก้ไขปัญหา (Bergmann & Sams, 2012) แนวทางนี้ช่วยให้ผู้เรียนมีบทบาทมากขึ้นในกระบวนการเรียนรู้ มีโอกาสฝึกคิด วิเคราะห์ และประยุกต์ความรู้ได้ลึกซึ้งขึ้น อีกทั้งยังสามารถจัดการเวลาเรียนรู้ให้สอดคล้องกับความสามารถรายบุคคลได้อย่างเหมาะสม โครงสร้างของการจัดการเรียนรู้แบบ (Flipped-Classroom) ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การเตรียมสื่อการเรียนรู้ 2) การมอบหมายให้ผู้เรียนศึกษาล่วงหน้า 3) การจัดกิจกรรมในชั้นเรียน 4) การให้ข้อเสนอแนะและประเมินผล และ 5) การทบทวนและปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้

การนำศิลปะลายไทยมาบูรณาการเข้ากับแนวคิดชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ เนื่องจากสามารถส่งเสริมทั้งทักษะ ความรู้ และการเห็นคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมของผู้เรียนได้อย่างรอบด้าน โดยเฉพาะเมื่อใช้ลายไทยพื้นฐาน เป็นเนื้อหา

แกนกลาง และออกแบบกิจกรรมอย่างมีลำดับขั้น เหมาะสมกับระดับความสามารถของผู้เรียน จะช่วยให้เกิดการเรียนรู้อย่างลึกซึ้ง นำไปสู่การออกแบบลายไทยในเชิงสร้างสรรค์และประยุกต์ได้อย่างมีคุณภาพ นอกจากนี้ การใช้แบบประเมินที่ครอบคลุมทั้งด้านพฤติกรรม ความรู้สึก และความตั้งใจ ยังช่วยสะท้อนการเห็นคุณค่าที่ผู้เรียนมีต่อศิลปะไทยได้อย่างแท้จริง อันจะนำไปสู่การพัฒนาทักษะและจิตสำนึกในการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมไทยได้อย่างยั่งยืน

จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดด้านศิลปะไทยและมาผนวกเข้ากับชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ออกแบบอย่างเป็นระบบ และ (Flipped-Classroom) และแนวทางการประเมินการเห็นคุณค่า เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม มีอิสระในการสร้างสรรค์ เกิดความภาคภูมิใจในศิลปวัฒนธรรม และสามารถนำความรู้ไปพัฒนาตนเองได้อย่างเหมาะสม ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองขั้นต้น (Pre-Experimental Design) แบบกลุ่มเดียววัดผลหลังการทดลอง (One-shot Case Study) มีวิธีการดำเนินการวิจัยดังนี้

กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาที่ 3/1 โรงเรียนขอนแก่นพัฒนศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 37 คน ได้มาโดยเลือกกลุ่มเป้าหมายแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

ตัวแปรที่เกี่ยวข้อง

ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

ตัวแปรตาม คือ ผลการจัดการเรียนรู้ การเห็นคุณค่า และความพึงพอใจของผู้เรียน

ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษาวิจัย เนื้อหารายวิชาศิลปะพื้นฐาน 6 เรื่อง ลายไทยพื้นฐาน จำนวน 1 หน่วยการเรียนรู้ ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง จำนวน 8 แผน จำนวน 12 ชั่วโมง ประกอบด้วย

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง เปิดประตู เรียนรู้ลายประจำชาติ	1 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง มหัศจรรย์สิ่งแวดล้อมสู่ศิลปะแม่ลายไทย	1 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง รู้จักแม่แบบลายไทย	1 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ฝึกเขียนเรียนลายไทย	4 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง ถอดพิมพ์แม่ลายไทย	1 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง ลายปี่ม ลายทอง	1 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง สืบสานการตัดกระดาษไทย	2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง สูดยอนักสร้างสรรค์ลายไทยประยุกต์	1 ชั่วโมง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่

1. แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง จำนวน 8 แผน
2. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ลายไทย ใช้ร่วมกับแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 8 ชุด ได้แก่

ชุดที่ 1 เปิดประตู เรียนรู้ลายประจำชาติ คือ ห้องเรียนออนไลน์เสมือนจริง (Metaverse Spatial) โดยผู้เรียนสามารถเข้าไปศึกษาเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง ผ่านลิงก์ที่ครูผู้ได้เตรียมไว้ให้

ชุดที่ 2 มหัศจรรย์สิ่งแวดล้อมสู่ศิลปะแม่ลายไทย คือ การ์ดเกมจับคู่สิ่งแวดล้อมกับลายไทย เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ต้นกำเนิดลายไทยจากสิ่งแวดล้อมธรรมชาติ

ชุดที่ 3 ลายไทยอยู่นี้ คือ เกม spot it ลายไทยพื้นฐาน (จับคู่ลายไทย) เพื่อทดสอบการจดจำลักษณะของลายไทยของนักเรียนมากขึ้น

ชุดที่ 4 ฝึกเขียนเรียนลายไทย คือ แบบฝึกทักษะวาดลายไทยพื้นฐาน ที่รวบรวมวิธีการเขียนแม่ลายไทย ได้แก่ ลายกระจัง ลายกระหนก ลายประจำยาม ลายพุ่มหรือลายหน้าขบ ให้นักเรียนฝึกวาดตามลำดับขั้นตอน ตั้งแต่ลวดลายง่ายไปจนถึงลวดลายที่มีความซับซ้อนมากขึ้น

ชุดที่ 5 ถอดพิมพ์แม่ลายไทย คือ กิจกรรมการถอดพิมพ์จากแม่พิมพ์ลายไทย โดยใช้วัสดุคีนีน้ำมัน ในการกดลงแม่พิมพ์ลายไทยที่ครูผู้สอนเตรียมไว้ให้ ถือเป็นงานประติมากรรมนูนต่ำ เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้และสามารถต่อยอดได้ในอาชีพต่อไป

ชุดที่ 6 ลายปี่ม ลายทอง คือ กิจกรรมการทำภาพพิมพ์จากการฉลุกระดาษลายไทย โดยใช้สีทองในการระบายลงในภาพพิมพ์ที่ฉลุแล้วจะได้ลายไทยตามแบบที่ฉลุ เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้และสามารถต่อยอดได้ในอาชีพต่อไป

ชุดที่ 7 สืบสานการตัดกระดาษไทย คือ กิจกรรมการตัดกระดาษไทย ซึ่งถือเป็นศิลปหัตถกรรมพื้นบ้านชนิดหนึ่ง ทั้งนี้ผู้เรียนสามารถนำไปใช้ในงานบุญ งานรื่นเริงหรือแม้กระทั่งงานสีดำ เนื่องจากคนไทยมักนิยมใช้กระดาษสีประดับประดาสถานที่ตกแต่งให้มีความสวยงาม โดยในลายที่จะนำตัดเป็นลวดลายนั้นคือแม่ลายไทยพื้นฐาน

ชุดที่ 8 สุดยอนักสร้างสรรค์ลายไทยประยุกต์ คือ กิจกรรมลายไทยประยุกต์ต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน โดยให้นักเรียนออกแบบและสร้างสรรค์เป็นชิ้นงาน

โดยกิจกรรมที่กล่าวข้างต้น ได้มีการย่อยเนื้อหาลงไปในกลุ่ม โดยถูกจัดอยู่ในกลุ่มมีวิธีการใช้อย่างเป็นระบบ เพื่อนำไปใช้ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางต่อไป

3. แบบประเมินผลงาน (Rubric Score) เป็นการประเมินผลงานตามสภาพจริง มีเกณฑ์การประเมินตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้

4. แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจหลังเรียน จำนวน 1 ชุด แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

5. แบบสังเกตพฤติกรรม ใช้ในการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนระหว่างทำกิจกรรม

6. แบบประเมินคุณค่า ใช้สำหรับวัดคุณค่าสำหรับผู้เรียนทั้งก่อนและหลังใช้ชุดกิจกรรม

7. แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน ที่มีการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ลายไทยพื้นฐาน โดยใช้ในการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 ที่เรียนในรายวิชา ศิลปะพื้นฐาน 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 37 คน ซึ่งมีการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. ปฐมนิเทศให้ผู้เรียนเข้าใจวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ลายไทยพื้นฐาน โดยใช้ในการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง

2. แจ้งรูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทาง (Flipped-Classroom)

3. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนจัดการเรียนรู้ให้กับกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 8 แผน ใช้เวลา 12 ชั่วโมง ขณะจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยใช้แบบประเมินผลงาน (Rubric Score) แบบประเมินที่ใช้สำหรับวัดคุณค่า และแบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน ประเมินตามสภาพจริง

4. เมื่อเสร็จสิ้นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 8 แผน ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจหลังเรียน (Post-test) แบบปรนัย 4 ตัวเลือก 20 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน

5. เมื่อดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครบทุกขั้นตอน ผู้วิจัยให้นักเรียนประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ลายไทยพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้ในการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ลายไทยพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถ และการเห็นคุณค่าศิลปะไทย โดยใช้ในการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้ การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาวิจัยในครั้งนี้

1. ข้อมูลเชิงปริมาณ คือ นำข้อมูลที่ได้จากการประเมินผลงาน (Rubric Score) แบบประเมินที่ใช้สำหรับวัดคุณค่าสำหรับผู้เรียนทั้งก่อนและหลังใช้ชุดกิจกรรม แบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน ใช้ในการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนระหว่างทำกิจกรรม และแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน ที่ผู้ศึกษาได้บันทึกคะแนนจากการปฏิบัติกรรมของผู้เรียนมาทำการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ (Quantitative information) เพื่อหาค่าเฉลี่ย ร้อยละ และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2. ข้อมูลเชิงคุณภาพ คือ นำข้อมูลที่ได้จากแบบประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียน แบบประเมินที่ใช้สำหรับวัดคุณค่าสำหรับผู้เรียนทั้งก่อนและหลังใช้ชุดกิจกรรม แบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน ใช้ในการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนระหว่างทำกิจกรรม และแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน มาวิเคราะห์ วิเคราะห์เชิงเนื้อหา เกี่ยวกับสภาพที่เกิดขึ้น และนำเสนอผลที่ได้ในรูปแบบความเรียง เพื่อสรุปผลการศึกษา

สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผล

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ลายไทยพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัย ได้ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบไปแผนการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาศิลปะพื้นฐาน 6 จำนวน 8 แผน เวลา 12 ชั่วโมง ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ลายไทยพื้นฐาน จำนวน 8 ชุดกิจกรรม แบบประเมินผลงาน (Rubric Score) แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจหลังเรียน จำนวน 1 ชุด แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ แบบประเมินที่ใช้สำหรับวัดคุณค่าสำหรับผู้เรียนทั้งก่อนและหลังใช้ชุดกิจกรรม แบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน และแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ลายไทยพื้นฐาน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง โดยใช้แบบประเมินมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) พบว่า ค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง ลายไทยพื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง (Flipped-Classroom) จำนวน 8 แผน เวลา 12 ชั่วโมง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.83 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.31 นำค่าคะแนนเฉลี่ยที่ได้มาแปลผลตามเกณฑ์ คะแนนเฉลี่ย 4.51 - 5.00 หมายความว่าแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง ลายไทยพื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง (Flipped-Classroom) มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง ลายไทยพื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.98 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.07 นำค่าคะแนนเฉลี่ยที่ได้มาแปลผลตามเกณฑ์ คะแนนเฉลี่ย 4.51 - 5.00 หมายความว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง ลายไทยพื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบประเมินผลงาน (Rubric Score) ที่ใช้ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4-7 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.86 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.19 นำค่าคะแนนเฉลี่ยที่ได้มาแปลผลตามเกณฑ์คะแนนเฉลี่ย 4.51 - 5.00 หมายความว่าแบบประเมินผลงาน (Rubric Score) ที่ใช้ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4-7 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

2. ผลการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ลายไทยพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง จากกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 37 คน โดยให้นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป มีผลปรากฏดังตารางที่ 1,2 ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจหลังเรียน เรื่อง ลายไทยพื้นฐาน

จำนวนนักเรียน ทั้งหมด (คน)	นักเรียนผ่านเกณฑ์		นักเรียนไม่ผ่านเกณฑ์		คะแนนแบบวัดความรู้ความเข้าใจหลังเรียน		
	จำนวน (คน)	ร้อยละ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	คะแนน เต็ม	คะแนน เฉลี่ย	ร้อยละ
37	37	100	-	-	20	16.35	81.75

จากตารางที่ 1 พบว่า นักเรียนผ่านเกณฑ์ จำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 100 มีผลคะแนนการเรียนรู้เรื่อง ลายไทยพื้นฐาน เฉลี่ย 16.35 จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 81.75 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

ตารางที่ 2 ผลการเรียนรู้จากทักษะการปฏิบัติงานของนักเรียน เรื่อง ลายไทยพื้นฐาน

ร้อยละ/คะแนนผลงาน และทักษะปฏิบัติงาน	จำนวนนักเรียน	37
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 คะแนน (25)	88.54
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 คะแนน (25)	94.37
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 คะแนน (25)	94.70
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 คะแนน (25)	74.83
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 คะแนน (29)	92.26
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 คะแนน (29)	86.57
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 คะแนน (29)	95.24
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 คะแนน (29)	87.51
	ค่าเฉลี่ย	24.49
	S.D.	2.29
	ร้อยละของทุกแผนการเรียนรู้	89.07
นักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70	จำนวน	37
	ร้อยละของนักเรียนทั้งหมด	100
นักเรียนไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70	จำนวน	-
	ร้อยละของนักเรียนทั้งหมด	-

จากตารางที่ 2 สรุปได้ว่า นักเรียนมีผลการศึกษาทักษะการปฏิบัติงาน เรื่อง ลายไทยพื้นฐาน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง ผ่านเกณฑ์ จำนวน 37 คน จากแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1-3 คะแนนเต็ม 25 คะแนน และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4-8 คะแนนเต็ม 29 คะแนน โดยมีคะแนนเฉลี่ยของทุกแผนเท่ากับ 24.49 คิดเป็นร้อยละ 89.07

3. ผลการศึกษาค้นคว้าเห็นคุณค่าของศิลปะไทย และความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ลายไทยพื้นฐาน และการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยด้านการเห็นคุณค่าของศิลปะไทยก่อนใช้ชุดกิจกรรม เท่ากับ 44.57 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 74.28 และหลังใช้ชุดกิจกรรมมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นเป็น 50.27 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 83.78 แสดงให้เห็นว่าการเห็นคุณค่าของศิลปะไทยของนักเรียนเพิ่มขึ้นอยู่ในระดับที่สูงขึ้น และการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 37 คน พบว่า มีระดับการเห็นคุณค่า โดยคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 4.43 คิดเป็นร้อยละ 88.65 อยู่ในระดับมาก ผ่านเกณฑ์จำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 100 และนักเรียนมีผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ลายไทยพื้นฐาน และการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง พบว่า มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.81 อยู่ในระดับมากที่สุด

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยมีประเด็นสำคัญที่ควรนำมาอภิปรายผลดังนี้

1. ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ลายไทยพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบไปแผนการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาศิลปะพื้นฐาน 6 จำนวน 8 แผน เวลา 12 ชั่วโมง ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ลายไทยพื้นฐาน จำนวน 8 ชุดกิจกรรม แบบประเมินผลงาน (Rubric Score) แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจหลังเรียน จำนวน 1 ชุด แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ แบบประเมินที่ใช้สำหรับวัดคุณค่าสำหรับผู้เรียนทั้งก่อนและหลังใช้ชุดกิจกรรม แบบสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน และแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ลายไทยพื้นฐาน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง โดยใช้แบบประเมินมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) พบว่าค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง ลายไทยพื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง(Flipped-Classroom) จำนวน 8 แผน เวลา 12 ชั่วโมง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.83 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.31 นำค่าคะแนนเฉลี่ยที่ได้มาแปลผลตามเกณฑ์คะแนนเฉลี่ย 4.51 - 5.00 หมายความว่าแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง ลายไทยพื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง (Flipped-Classroom) มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง ลายไทยพื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.98 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.07 นำค่าคะแนนเฉลี่ยที่ได้มาแปลผลตามเกณฑ์คะแนนเฉลี่ย 4.51 - 5.00 หมายความว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง ลายไทยพื้นฐาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบประเมินผลงาน (Rubric Score) ที่ใช้ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4-7 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.86 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.19 นำค่าคะแนนเฉลี่ยที่ได้มาแปลผลตามเกณฑ์คะแนนเฉลี่ย 4.51 - 5.00 หมายความว่าแบบประเมินผลงาน (Rubric Score) ที่ใช้ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4-7 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (Learning Package) ที่ผู้วิจัยได้ออกแบบช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้บรรลุวัตถุประสงค์ของเรียนรู้ที่ตั้งไว้ อีกทั้งชุดกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมของเนื้อหาและตรงตามความต้องการและระดับความรู้ของผู้เรียน มีความยากง่ายเหมาะสมกับระดับวุฒิภาวะของผู้เรียน กิจกรรมการเรียนรู้ที่ออกแบบไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้ มีการออกแบบโดยใช้รูปแบบการสอนที่มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน มีประสิทธิภาพของวิธีการจัดกิจกรรมทั้งในด้านกิจกรรมการเรียนรู้ การกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วม และการใช้สื่อการสอนต่าง ๆ ในการจัดกิจกรรมระบุไว้อย่างชัดเจน อีกทั้งเครื่องมือที่ใช้ใช้ในการวัดผลและประเมินผลมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ของการเรียนรู้ที่ต้องการวัด เป็นเครื่องมือที่มีความน่าเชื่อถือ ความเที่ยงตรง สามารถสะท้อนถึงความสามารถของผู้เรียนได้อย่างแท้จริง สามารถสรุปได้ว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ลายไทยพื้นฐาน มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะทางกายภาพ ความรู้เกี่ยวกับลายไทยพื้นฐาน และการสร้างทัศนคติเชิงบวกต่อการอนุรักษ์ศิลปะประจำชาติ นอกจากนี้ กิจกรรมยังมีส่วนช่วยเสริมสร้างทักษะด้านการเรียนรู้ด้วยตนเอง และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ช่วยเพิ่มความน่าสนใจและประสิทธิภาพของกิจกรรมได้ดียิ่งขึ้น การใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ลายไทยพื้นฐาน เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้นั้น ไม่เพียงแต่ส่งเสริมการเรียนรู้ทักษะเฉพาะทาง แต่ยังช่วยให้ผู้เรียนตระหนักถึงคุณค่าและความสำคัญของการอนุรักษ์ศิลปะไทยให้คงอยู่ในสังคมต่อไป สอดคล้องกับวิจัยของ ยงยุทธ แสนมะฮุง (2552) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเรื่อง การเขียนลวดลายไทยเบื้องต้น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครพนม เขต 2 พบว่า ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ลายไทยเบื้องต้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสอดคล้องกับวิจัยของ

พัชรี ปุสिता (2559) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ชุดการเรียนรู้ด้วยตนเอง วิชาทัศนศิลป์ เรื่องศิลปหัตถกรรมพื้นบ้านไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ชุดการเรียนรู้ด้วยตนเองในวิชาทัศนศิลป์สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์และความพึงพอใจของผู้เรียนได้ในระดับสูง ดังนั้น การใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ออกแบบอย่างเหมาะสมร่วมกับวิธีการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ จึงเป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนทั้งในด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติ

2. ผลการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ลายไทยพื้นฐาน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง จากกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 37 คน พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยการทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจหลังเรียน เรื่อง ลายไทยพื้นฐาน แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ มีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ 37 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ของนักเรียนทั้งหมด โดยมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 16.35 จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 81.75 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ และนักเรียนมีผลการศึกษาทักษะการปฏิบัติงาน เรื่อง ลายไทยพื้นฐาน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง ผ่านเกณฑ์ จำนวน 37 คน จากแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1-3 คะแนนเต็ม 25 คะแนน และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4-8 คะแนนเต็ม 29 คะแนน โดยมีคะแนนเฉลี่ยของทุกแผน เท่ากับ 24.49 คิดเป็นร้อยละ 89.07 โดยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง สืบสานการตัดกระดาษไทย เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้คะแนนสูงสุด คิดเป็นร้อยละ 95.24 เนื่องจากนักเรียนให้ความสนใจ และเป็นกิจกรรมที่นักเรียนไม่เคยปฏิบัติมาก่อน นักเรียนได้ทำงานเป็นกลุ่ม ได้เรียนรู้ผ่านกระบวนการเพื่อนสอนเพื่อน มีการแลกเปลี่ยนความรู้ ช่วยเหลือกันในแต่ละขั้นตอนของการสร้างผลงาน ส่งผลให้เกิดบรรยากาศการเรียนรู้อย่างมีชีวิตชีวา ทั้งยังช่วยส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกัน ความรับผิดชอบ และการเคารพความคิดเห็นของผู้อื่น นักเรียนรู้สึกภาคภูมิใจเมื่อสามารถสร้างผลงานสำเร็จด้วยตนเอง และสามารถนำไปใช้ตกแต่งสถานที่จริงในงานประเพณีของชุมชนได้ และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ฝึกเขียนเรียนลายไทย ได้คะแนนต่ำสุด คิดเป็นร้อยละ 74.83 เนื่องจากลักษณะของกิจกรรมที่ต้องอาศัยทักษะเฉพาะทางสูง ทั้งในด้านความละเอียด ประณีต และความแม่นยำในการควบคุมเส้น อีกทั้งนักเรียนบางคนยังไม่คุ้นชินกับรูปแบบของลายไทยที่มีความโค้งซับซ้อนและต้องอาศัยการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง จึงอาจส่งผลให้เกิดความผิดพลาดได้ง่าย ซึ่งเป็นสิ่งที่ต้องอาศัยระยะเวลาและการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง นักเรียนส่วนใหญ่จึงยังไม่สามารถแสดงศักยภาพได้เต็มที่ภายในช่วงเวลาที่กำหนด ส่งผลให้ผลการปฏิบัติในกิจกรรมนี้มีคะแนนเฉลี่ยต่ำกว่าในกิจกรรมอื่น อย่างไรก็ตาม กิจกรรมนี้ถือเป็นรากฐานสำคัญที่จะต่อยอดไปสู่การออกแบบลวดลายไทยในระดับที่สูงขึ้นได้ในอนาคต หากมีการฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่อง

จากผลการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว แสดงให้เห็นว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ (Learning Package) ที่ผู้วิจัยได้การออกแบบช่วยกระตุ้นและดึงดูดความสนใจของผู้เรียน สามารถศึกษาค้นคว้า ทบทวนบทเรียนได้ด้วยตนเองสามารถเรียนรู้ได้ในทุกที่ ทุกเวลาตามความสะดวก โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง (Flipped-Classroom) ประกอบด้วย 8 ชุดกิจกรรม โดยชุดกิจกรรมการเรียนรู้นำเสนอให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่าย มีความโดดเด่น มีการนำเอาเทคโนโลยีเข้ามาส่วนร่วมในการเรียนการสอน และกิจกรรมการเรียนรู้ที่เรียงเป็นลำดับไปตามเนื้อหาสาระของรายวิชาจากง่ายไปหายาก จากรูปแบบทฤษฎีไปสู่การปฏิบัติงานศิลปะ ที่มีทั้งงานจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ งานศิลปะท้องถิ่น และการออกแบบประยุกต์ผ่านเทคโนโลยีในปัจจุบัน รูปแบบเนื้อหา มีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ใช้ภาพหรือสื่อมีความเหมาะสมกับช่วงวัยของนักเรียน ใช้สีสันช่วยดึงดูดความสนใจ ให้มีความสนุกสนาน และมีกติกาการเล่นไม่ซับซ้อน พร้อมคู่มือในการปฏิบัติกิจกรรมที่ชัดเจน โดยรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางนั้นนักเรียนสามารถศึกษาเนื้อหาก่อนมาเรียนผ่านวิดีโอ บทเรียนออนไลน์ เอกสารประกอบการเรียน หรือแหล่งข้อมูลผ่านห้องเรียนออนไลน์ได้ทุกที่ทุกเวลา นักเรียนที่เรียนช้าไม่ต้องกังวล เพราะสามารถย้อนดูเนื้อหาได้ สอดคล้องกับวิจัยของ วชิรินทร์ ศรีรักษา (2563)

ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง รายวิชาทัศนศิลป์ เรื่องการเขียนภาพหุ่นนิ่ง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 พบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น โดยคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ร้อยละ 84.5 และนักเรียนทุกคนสามารถผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ ไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม นอกจากนี้ นักเรียนยังมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางในระดับดีมาก (ค่าเฉลี่ย = 94.29) แสดงให้เห็นว่ารูปแบบการเรียนรู้สามารถส่งเสริมทั้งทักษะทางศิลปะและเจตคติที่ดีของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสอดคล้องกับวิจัยของ อีธินัย เกลิมวงศ์ (2567) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเป็นนวัตกรรม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เรื่อง การออกแบบผลิตภัณฑ์ดินสอพอง โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยจากการปฏิบัติงานร้อยละ 89.77 และมีผู้เรียนผ่านเกณฑ์ถึงร้อยละ 90.91 ความสามารถด้านความเป็นนวัตกรรมของนักเรียนอยู่ในระดับดี ส่วนคุณลักษณะความเป็นนวัตกรรมของผลงานอยู่ในระดับดีมาก และความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ห้องเรียนกลับด้านอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{x} = 4.64$)

3. ผลการศึกษากการเห็นคุณค่าของศิลปะไทย และความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ลายไทยพื้นฐาน และการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยด้านการเห็นคุณค่าของศิลปะไทยก่อนใช้ชุดกิจกรรม เท่ากับ 44.57 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 74.28 และหลังใช้ชุดกิจกรรมมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นเป็น 50.27 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 83.78 แสดงให้เห็นว่าการเห็นคุณค่าของศิลปะไทยของนักเรียนเพิ่มขึ้นอยู่ในระดับที่สูงขึ้น และการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 37 คน พบว่า มีระดับการเห็นคุณค่า โดยคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 4.43 คิดเป็นร้อยละ 88.65 อยู่ในระดับมาก ผ่านเกณฑ์จำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 100 และนักเรียนมีผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ลายไทยพื้นฐาน และการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง พบว่า มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.81 อยู่ในระดับมากที่สุด เห็นได้ว่านักเรียนสามารถแสดงออกถึงการเห็นคุณค่าของศิลปะไทยผ่านพฤติกรรมที่แสดงถึงความสนใจ ตั้งใจ และใส่ใจในรายละเอียดของลวดลายไทย โดยการเรียนรู้ผ่านชุดกิจกรรมการเรียนรู้และการมีส่วนร่วม ทำให้นักเรียนซึมซับและเข้าใจคุณค่าของงานศิลปะแบบไทยได้ลึกซึ้งมากขึ้น ตลอดเข้าใจและให้ความสำคัญกับศิลปะไทยมากขึ้นหลังจากใช้ชุดกิจกรรมสอดคล้องกับวิจัยของ กิมยานนท์ วงศ์ฮาต (2556) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ ทักษะการเขียนลายไทยพื้นฐานและความพึงพอใจต่อวิชาศิลปะไทย จากการใช้แบบฝึกทักษะการเขียนลายไทยพื้นฐานร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 22 พบว่า นักเรียนที่มีระดับความสามารถทางการเรียนแตกต่างกัน (เก่ง ปานกลาง และต่ำ) มีความคิดสร้างสรรค์และทักษะการเขียนลายไทยแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ส่วนความพึงพอใจต่อกิจกรรมไม่แตกต่างกัน โดยทุกกลุ่มนักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมในระดับที่ดี แสดงให้เห็นว่าการใช้แบบฝึกและการเรียนรู้แบบร่วมมือสามารถส่งเสริมทักษะและความคิดสร้างสรรค์ได้โดยไม่จำกัดศักยภาพของผู้เรียน และสอดคล้องกับวิจัยของ มรุต มากขาว (2565) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ชุดกิจกรรมดังกล่าวสามารถส่งเสริมระดับการเห็นคุณค่าทางศิลปะในหลายระดับ ตั้งแต่การรับรู้ การตอบสนอง ไปจนถึงการรู้คุณค่าที่สามารถนำความรู้ไปต่อยอดสร้างสรรค์ผลงานได้จริง โดยคะแนนการเห็นคุณค่างานศิลปะพื้นบ้านหลังใช้กิจกรรมสูงขึ้นจากเดิมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้นำเสนอองค์ความรู้ใหม่ที่เกิดจากการบูรณาการ “ลายไทยพื้นฐาน” ซึ่งถือเป็นมรดกทางวัฒนธรรมและเอกลักษณ์ประจำชาติไทย เข้ากับแนวทางการจัดการเรียนรู้สมัยใหม่ผ่านรูปแบบการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง (Flipped-Classroom) ซึ่งเป็นแนวคิดที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาด้วยตนเองก่อนเข้าสู่ห้องเรียน แตกต่างจากการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบดั้งเดิม งานวิจัยนี้จึงไม่เพียงมุ่งสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้ทั่วไป หากแต่เป็นการเชื่อมโยงภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้ากับนวัตกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับบริบทของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ที่ต้องการการเรียนรู้เชิงรุก ยืดหยุ่น และส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้วิจัยได้คัดเลือกแม่ลายไทยพื้นฐานจำนวน 4 แม่ลาย ได้แก่ แม่ลายกระจิง แม่ลายกระหนก แม่ลายประจำยาม และแม่ลายพุ่มหรือลายหน้าขบ ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการสร้างลวดลายไทย มาเป็นเนื้อหาหลักในการออกแบบ “ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ลายไทยพื้นฐาน” จำนวน 8 ชุดกิจกรรม ได้แก่ ชุดที่ 1 เปิดประตู เรียนรู้ลายประจำชาติ ชุดที่ 2 มหัศจรรย์สิ่งแวดลอมสู่ศิลปะแม่ลายไทย ชุดที่ 3 ลายไทยอยู่นี้ ชุดที่ 4 ฝึกเขียนเรียนลายไทย ชุดที่ 5 ถอดพิมพ์แม่ลายไทย ชุดที่ 6 ลายปี่ม ลายทอง ชุดที่ 7 สืบสานการตัดกระดาษไทย และชุดที่ 8 สุดยอดนักสร้างสรรค์ลายไทยประยุกต์ โดยกิจกรรมการเรียนรู้ถูกออกแบบให้เรียงตามลำดับจากเนื้อหาที่ง่ายไปหายาก และพัฒนาเนื้อหาจากแนวคิดเชิงทฤษฎีสู่การปฏิบัติงานศิลปะจริง ทั้งในรูปแบบของจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ ศิลปะท้องถิ่น และการออกแบบร่วมสมัยผ่านเทคโนโลยี รูปแบบเนื้อหาถูกออกแบบให้เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน โดยใช้สื่อการเรียนที่มีสีสันสวยงาม ภาพประกอบที่ชัดเจน กิจกรรมที่มีความสนุกสนาน ไม่ซับซ้อน พร้อมคู่มือที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมได้อย่างเข้าใจง่าย เมื่อใช้ร่วมกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง นักเรียนสามารถศึกษาค้นคว้าเนื้อหาก่อนเข้าสู่ชั้นเรียนผ่านวิดีโอ บทเรียนออนไลน์ เอกสารประกอบ หรือแหล่งข้อมูลบนแพลตฟอร์มออนไลน์ตามความสะดวก ซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนเรียนรู้ตามจังหวะของตนเอง โดยเฉพาะนักเรียนที่เรียนช้าสามารถย้อนดูเนื้อหาได้อย่างไม่รู้สึกกดดัน ส่งผลให้นักเรียนเกิดความเข้าใจในลายไทยพื้นฐานได้อย่างลึกซึ้ง พัฒนาทักษะทางศิลปะได้อย่างเป็นระบบ และเกิดความตระหนักรู้ในคุณค่าและความสำคัญของศิลปวัฒนธรรมไทย โดยงานวิจัยนี้ก่อให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ในหลายมิติ ดังนี้ ด้านการศึกษา งานวิจัยนี้นำเสนอแนวทางใหม่ในการจัดการเรียนรู้ลายไทยพื้นฐานผ่านชุดกิจกรรมที่ผสมผสานศิลปะประจำชาติเข้ากับการเรียนรู้สมัยใหม่แบบห้องเรียนกลับทาง ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้เป็นต้นแบบในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้วิชาศิลปะระดับมัธยมศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพด้านการพัฒนาทักษะทางศิลปะ จากผลการทดลองพบว่า นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะด้านศิลปะลายไทยพื้นฐานได้อย่างชัดเจน มีความเข้าใจในโครงสร้างและองค์ประกอบของลวดลายไทยระดับพื้นฐาน และสามารถประยุกต์ใช้ในการออกแบบลวดลายเพื่อการตกแต่งในชีวิตประจำวัน รวมถึงการมีส่วนร่วมในกิจกรรมของชุมชนได้อย่างสร้างสรรค์และเหมาะสมกับวัย และด้านการอนุรักษ์วัฒนธรรมการเรียนรู้ลายไทยผ่านกิจกรรมที่ลงมือปฏิบัติจริงในบริบทปัจจุบัน ช่วยฟื้นฟูและรักษาศิลปะไทยที่กำลังจะเลือนหาย โดยเปิดโอกาสให้เยาวชนได้มีส่วนร่วม ทดลอง สร้างสรรค์ และภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง เป็นการปลูกฝังคุณค่าทางวัฒนธรรมไทยให้ฝังแน่นในจิตสำนึก ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัย

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

- ควรศึกษาผลกระทบเมื่อผู้เรียนไม่มีความพร้อมในการศึกษาล่วงหน้า เพื่อปรับปรุงการสนับสนุนการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น
- ควรจัดเตรียมห้องเรียนให้มีพื้นที่เหมาะสมกับจำนวนผู้เรียน พร้อมแสงสว่างและอากาศถ่ายเทสะดวก เพื่อส่งเสริมสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ดี

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

- ควรออกแบบกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกฝนการเขียนลายไทยอย่างสม่ำเสมอ โดยอาจจัดทำแผนการเรียนรู้ระยะยาวที่เน้นการพัฒนาทักษะจากลายไทยพื้นฐานไปสู่การประยุกต์ใช้ในงานสร้างสรรค์จริง
- ควรดำเนินการวิจัยเพื่อพัฒนากิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าในศิลปะไทยหรือศิลปะพื้นบ้านประเภทอื่น ๆ เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้และซาบซึ้งในคุณค่าของศิลปะเหล่านั้นมากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2553). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 และ (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2553*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.

- กิมยานนท์ วัังคะฮาด. (2555). การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ ทักษะการเขียนลายไทยพื้นฐานและความพึงพอใจต่อวิชา ศิลปะไทย จากการใช้แบบฝึกทักษะการเขียนลายไทยพื้นฐานร่วมกับเทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 22. วิทยานิพนธ์ ค.ม. สกลนคร:มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- ฉาย เทวาทินิมิต. (2497). สมุดตำราไทย. กรุงเทพฯ: พระจันทร์.
- ธีรนัย เณลิวงศ์ และศิริพงษ์ เพียรศิริ. (2567). ผลการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความเป็นนวัตกรของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เรื่อง การออกแบบผลิตภัณฑ์ดินสอพอง โดยใช้แนวคิดห้องเรียนกลับด้าน. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- น. ณ ปากน้ำ. (2534). วิวัฒนาการลายไทย. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์เมืองโบราณ.
- พัชรี ปุสिता. (2559). ชุดการเรียนรู้ด้วยตนเอง วิชาทัศนศิลป์ เรื่องศิลปะเหตุการณ์พื้นบ้านไทยสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- มรุต มากขาว. (2565). การพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะจากกระดาษโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าศิลปะพื้นบ้าน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ยงยุทธ แสนมะฮุง. (2552). การพัฒนาชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเรื่อง การเขียนลวดลายไทยเบื้องต้น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา นครพนม เขต 2. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- วิจารณ์ พานิช. (2556). ครูเพื่อศิษย์สร้างห้องเรียนกลับทาง (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: มูลนิธิสยามกัมมาจล.
- วิเชียร อารังโสติสกุล (2560). บทสะท้อนแนวคิดด้วยชุดการสอน ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และชุดการเรียนรู้. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 19(3), 356-369.
- วัชรินทร์ ศรีรักษา. (2563). ผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง รายวิชาทัศนศิลป์ เรื่องการเขียนภาพหุ่นนิ่ง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- อรอนงค์ ฤทธิ์ฤทัย. (2560). จิตวิทยาศิลปศึกษา. ขอนแก่น: ภาควิชาศิลปศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- Bergmann, J., & Sams, A. (2012). *Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day*. Washington, DC: International Society for Technology in Education.
- Duke. (1973). Learning Activity Package: Discovering Dialects. *The English Journal*, 62, 432-440.
- Krathwohl, D. R., Bloom, B. S., & Masia.B. (1973). *Taxonomy of education Objectives: the classification of educational goals handbook II: affective domain*. London: Longman.