

ผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง รายวิชาทัศนศิลป์
เรื่องการเขียนภาพหุ่นนิ่ง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
The Result of Flipped Classroom Learning on Visual Art
: Still-Life Drawing of Grade 12 Students

¹นันทวันท์ แซ่มขุนทด และ ²วชิรินทร์ ศรีรักษา

¹Nunthawan Chaemkhunthod and ²Wacharin Sriraksa

มหาวิทยาลัยขอนแก่น, ประเทศไทย

Khon Kaen University, Thailand

¹porporfang@gmail.com

Received February 19, 2020; Revised March 2, 2020; Accepted May 10, 2020

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง รายวิชาทัศนศิลป์ เรื่องการเขียนภาพหุ่นนิ่ง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไปและเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เรื่องการเขียนภาพหุ่นนิ่ง โดยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงทดลอง โดยใช้แบบแผนการทดลอง แบบกลุ่มเดียว วัดผลหลังการทดลอง (One-Shot Case Study) และเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ เครื่องมือที่ใช้ในการทำการศึกษประกอบด้วย

แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง จำนวน 4 แผน รวม 8 ชั่วโมง 2. ชุด สื่อวีดิทัศน์ประกอบการเรียนรู้การเขียนภาพหุ่นนิ่ง จำนวน 4 เรื่อง ได้แก่ 2.1) Outline 2.2) Drawing 2.3) Colored pencil 2.4) Watercolor 3. แบบประเมินผลงาน 4. แบบสังเกตพฤติกรรมเป็นรายบุคคล 5. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อรูปแบบแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียน กลับทาง วิเคราะห์ข้อมูล โดยการประเมินผลงานนักเรียนโดยให้ผลงานมีคะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 70

ผลการศึกษาพบว่า ผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง รายวิชาทัศนศิลป์ เรื่อง การเขียนภาพหุ่นนิ่ง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีจำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์ที่กำหนด และผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนอยู่ในระดับดีมาก ดังนี้

1. นักเรียนมีความสามารถในการเขียนภาพหุ่นนิ่งมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 84.5 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ ทุกคน ซึ่งผ่านตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2. ความพึงพอใจของนักเรียนโดยจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 94.29$)

คำสำคัญ: การเขียนภาพหุ่นนิ่ง, การจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง

Abstract

The purposes of this study were: to investigate the result of flipped classroom learning activities in visual art subject on topic of still-life drawing of grade 12 students, the criterion for learning outcomes is at least 70% of students have an average score of no less than 70%; and to study the satisfaction of grade 12 students in learning still-life drawing. The study was an experimental research one-shot case study and quantitative data. Tools used in the study are as the followings:

Learning management plan of flipped classroom learning activities including 4 plans total length of 8 hours; 2. The video media for learning the 4 topics of still-life drawing includes 2.1) Outline 2.2) Drawing 2.3) Colored pencil and 2.4) Watercolor; 3. Evaluation form; (4) Individual Behavior Observation; (5) Forms for evaluation of satisfaction of grade 12 students in the learning management model of flipped classroom. Data are analyzed by evaluating performance of students with average grade point not less than 70%.

The study found the result of flipped classroom learning activities in visual art subject on topic of still-life drawing for grade 12 students that the number of students who passed the criteria of learning outcomes and the satisfaction is at a high level as shown with following data:

1. The student performance on still-life drawing was at an average score of 84.5% and all students passed the criterion.

2. Satisfaction of students in flipped classroom learning activities is at a high level ($\bar{X} = 94.29$)

Keywords: Still-Life Drawing, Flipped Classroom Learning

บทนำ

การปฏิรูปการศึกษาส่งผลให้คนไทยมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เป็นคนไทยในยุคศตวรรษที่ 21 คือ เป็นนักสืบสอบแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง (พิมพันธ์ เดชะคุปต์, 2555) และการศึกษาเป็นกระบวนการที่สำคัญในการพัฒนาคนให้มีคุณภาพ จากพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ หมวด 4 แนวทางการจัดการศึกษามาตรา 24 จัดกระบวนการเรียนรู้ให้สถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องดำเนินการ ดังต่อไปนี้ ฝึกทักษะ กระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ การประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา จัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ฝึกการปฏิบัติให้คิดเป็น และทำเป็น รักการอ่านและเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง

ซึ่งแนวทางการจัดการศึกษาจึงเป็นหัวใจที่สำคัญที่ส่งผลให้ปัจจุบันได้มีการจัดการศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และมุ่งพัฒนานักเรียนให้เป็นผู้ที่สมบูรณ์ สมดุลทั้งด้านจิตใจ ร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคมโดยมุ่งเน้นการพัฒนาให้ นักเรียนมีความรู้ ความสามารถ ทั้งด้านวิชาการ วิชาชีพ และชีวิต เพื่อให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข พึ่งตนเองได้ อยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์ พัฒนาสังคมและสิ่งแวดล้อม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์เป็น คนดี มีปัญญา มีความสุข และมีความเป็นไทย มีศักยภาพในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพ จึงกำหนดจุดหมายซึ่งถือเป็นมาตรฐานการเรียนรู้ให้นักเรียนเกิดคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ดังนั้น การจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ครูผู้สอนจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนวัฒนธรรมการทำงานและบทบาทจากผู้สอน ผู้ชี้นำ ผู้ถ่ายทอดมาเป็นผู้นำในการเรียนรู้ (Teacher as Leader) เรียนรู้ไปพร้อมกับนักเรียน เป็นผู้อำนวยความสะดวก ช่วยเหลือ ส่งเสริม สนับสนุนนักเรียนในการแสวงหาความรู้โดยเสนอแนะวิธีการ และยุทธศาสตร์ การเรียนรู้ให้นักเรียนลงมือเรียนรู้ และค้นพบความรู้ จากการปฏิบัติของตนเองจากสื่อและแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ และได้มีการคิดค้นเพื่อพัฒนารูปแบบนวัตกรรมทางการเรียนรู้และรูปแบบการสอนตามหลักสูตรเพื่อก้าวทันกับความเปลี่ยนแปลงกับบริบทเชิงสังคมและโดยเฉพาะอย่างยิ่งการก้าวทันความเปลี่ยนแปลงกับโลกแห่งความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีที่ เข้ามามีบทบาทต่อการจัดการศึกษาค่อนข้างสูง รวมทั้งการปรับสภาพการณ์ให้เหมาะสมกับ สภาพแวดล้อมภายใต้กระแสแห่งการปฏิรูปการศึกษาไทยในปัจจุบันที่มุ่งพัฒนาการศึกษาให้บรรลุผลตาม เจตนารมณ์ของการจัดการศึกษาโดยรวม ซึ่งในวงการศึกษาไทยได้มีการคิดค้นพัฒนานวัตกรรมจัดการศึกษาในหลากหลายรูปแบบ เป็นไปตามปรัชญาแนวคิดของการพัฒนาโดยมุ่งเน้นที่ผู้เรียนเป็นสำคัญ (Learners Center)

การนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในการศึกษา ทั้งในระบบและนอกระบบ โดยผลิตสื่อการสอน และเชื่อมโยงสื่อการสอน เพื่อให้ผู้ที่ต้องการหาความรู้สามารถเข้าถึงได้ การสร้างนวัตกรรมหลากหลายรูปแบบเพื่อใช้สำหรับการปรับปรุงพัฒนาและการแก้ไขปัญหาในการจัดการศึกษาเรียนรู้นั้นได้เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง เกิดเป็นพลวัต (Dynamic) ที่ดำเนินการมาอย่าง

เป็นระบบภายใต้สภาพการณ์ทางสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป นวัตกรรมทางการศึกษาที่ได้ผ่านกระบวนการ ศึกษาวิจัยอย่างเป็นระบบนั้น จะก่อให้เกิดประสิทธิภาพในการจัดการเรียนการสอนที่ทรงพลังและเป็นที่ยอมรับ สภาพการณ์ทางการเรียนรู้จะเห็นได้จากทุกวันนี้คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน และสื่อมัลติมีเดียกลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของมนุษย์เรา เพราะช่วยอำนวยความสะดวกในแทบจะทุกสิ่งที่เข้าไปเกี่ยวข้อง ทั้งรูปแบบการใช้ชีวิต และการทำงาน ขอบข่ายความสามารถที่มีอยู่มากมายทำให้คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟนและสื่อมัลติมีเดียเป็นเครื่องมือสำคัญที่ทุกหน่วยงานนำมาใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการปฏิบัติงาน เทคโนโลยีมัลติมีเดียก็เป็นความสามารถด้านหนึ่งที่ถูกนำมาใช้อย่างกว้างขวาง แม้ในอดีตจะใช้เพื่อความบันเทิงเป็นหลักแต่ปัจจุบันมัลติมีเดียได้รับความนิยมในการใช้งานที่หลากหลายรูปแบบ โดยเฉพาะด้านการศึกษาที่มีการประยุกต์เทคโนโลยีมัลติมีเดียมาสร้างเป็นสื่อประกอบการเรียนการสอนของสถาบัน เนื่องจากมีการพิสูจน์แล้วว่าเทคโนโลยีมัลติมีเดียช่วยให้การออกแบบบทเรียนตอบสนองต่อแนวคิดและทฤษฎีการเรียนรู้ รวมทั้งส่งผลโดยตรงต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

จากความสำคัญที่ได้กล่าวมาข้างต้นทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง รายวิชาทัศนศิลป์ เรื่องการเขียนภาพหุ่นนิ่งของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เพื่อใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงประสิทธิภาพ เรื่องการเขียนภาพหุ่นนิ่ง จากการจัดการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ทัศนศิลป์) ในการพัฒนาการเรียนรู้ให้ดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง รายวิชาทัศนศิลป์ เรื่องการเขียนภาพหุ่นนิ่ง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เรื่องการเขียนภาพหุ่นนิ่ง โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/2 โรงเรียนนครพนมวิทยาคม จังหวัดนครพนม จำนวน 20 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560
2. รูปแบบการวิจัย การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองเบื้องต้น (Pre-Experimental Design) แบบกลุ่มเดียววัดผลหลังเรียน (One Shot Case Study)
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

3.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง จำนวน 4 แผน รวม 8 ชั่วโมง

3.2 ชุดสื่อวีดิทัศน์ประกอบการเรียนรู้การเขียนภาพหุ่นนิ่งจำนวน 4 เรื่อง ได้แก่ (1) Outline (2) Drawing (3) Colored pencil และ (4) Watercolor ละผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการสะท้อนผลการปฏิบัติ

3.4 แบบประเมินผลงาน เป็นการประเมินผลงานตามสภาพความเป็นจริง มีเกณฑ์การประเมินของผลงานที่ชัดเจน (Rubric Score) ในการให้คะแนนของผลงานและผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ

3.5 แบบสังเกตพฤติกรรมเป็นรายบุคคล ให้อาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาอิสระและผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสม

3.6 แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง เป็นแบบมาตราวัดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale)

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล เกี่ยวกับผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง รายวิชาทัศนศิลป์ เรื่อง การเขียนภาพหุ่นนิ่ง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ครั้งนี้ กำหนดเวลาการเก็บรวบรวมข้อมูลในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 20 คน ดำเนินการดังนี้

4.1 ผู้ศึกษาได้ดำเนินการจัดกิจกรรมแบบห้องเรียนกลับทาง รายวิชาทัศนศิลป์ เรื่อง การเขียนภาพหุ่นนิ่ง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวนแผนการเรียนรู้ แผนการเรียนรู้ละ 2 ชั่วโมง ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่จัดทำไว้

4.2 ผู้ศึกษาได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบประเมินดังต่อไปนี้

1) แบบประเมินผลงาน เป็นการประเมินผลงานตามสภาพความเป็นจริง มีเกณฑ์การประเมินของผลงานที่ชัดเจน (Rubric Score) ในการให้คะแนนของผลงาน

2) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง

4.3 ผู้ศึกษานำผลคะแนนการประเมินผลงานนักเรียนในการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางมารวมกัน เพื่อหาค่าเฉลี่ย

4.4 ผู้ศึกษาได้ให้นักเรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจ แล้วนำผลคะแนนที่ได้จากการทำแบบประเมินมาบันทึกลงในแบบบันทึกคะแนนความพึงพอใจของนักเรียน แล้วหาค่าเฉลี่ยเพื่อนำมาเป็นข้อมูลในการวัดระดับความพึงพอใจของนักเรียน

5.การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้ศึกษาดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามตัวแปรที่ศึกษา ดังนี้

5.1 การวิเคราะห์ข้อมูลคะแนน ได้แก่ คะแนนความสามารถในการเขียนภาพหุ่นนิ่ง ที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้น นำมาหาค่าเฉลี่ย ร้อยละและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน

5.2 การวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้นนำมาหาค่าเฉลี่ยร้อยละและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย

จากการศึกษา ผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง รายวิชาทัศนศิลป์ เรื่อง การเขียนภาพหุ่นนิ่ง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 พบว่า

1. ผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง รายวิชาทัศนศิลป์ เรื่องการเขียนภาพหุ่นนิ่ง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

1.1 ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 (Outline) มีค่าคะแนนเฉลี่ย คิดเป็นร้อยละ 79 จำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็มของจำนวนนักเรียนทั้งหมด จำนวน 20 คน จำนวนนักเรียนที่ผ่านเกินร้อยละ 70 ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่กำหนด

1.2 ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 (Drawing) มีค่าคะแนนเฉลี่ย คิดเป็นร้อยละ 84.5 จำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็มของจำนวนนักเรียนทั้งหมด จำนวน 20 คน จำนวนนักเรียนที่ผ่านเกินร้อยละ 70 ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่กำหนด

1.3 ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 (Colored pencil) มีค่าคะแนนเฉลี่ย คิดเป็นร้อยละ 83 จำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็มของจำนวนนักเรียนทั้งหมด จำนวน 20 คน จำนวนนักเรียนที่ผ่านเกินร้อยละ 70 ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่กำหนด

1.4 ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 (Water color) มีค่าคะแนนเฉลี่ย คิดเป็นร้อยละ 82.5 จำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็มของจำนวนนักเรียนทั้งหมด จำนวน 20 คน จำนวนนักเรียนที่ผ่านเกินร้อยละ 70 ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่กำหนด

1.5 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนเรื่องการเขียนภาพหุ่นนิ่ง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง ระดับความพึงพอใจ คิดเป็นร้อยละ 94.29 มีความพึงพอใจมากที่สุด ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม สิ่งที่ควรคงไว้ในรายวิชานี้ คือ ครูผู้สอน วิธีการสอน การจัดกิจกรรมแบบนี้ สิ่งที่ควรปรับปรุงแก้ไขในรายวิชานี้ คือ อยากให้เพิ่มเวลาเรียนจาก 1 ชั่วโมงเป็น 2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ข้อเสนอแนะอื่นๆ ในรายวิชานี้ คือ ขอบการสาธิตแบบสื่อวีดิทัศน์ เพราะทำให้เห็นชัดเจน และยังสามารถดูในยูทูปได้และเฟซบุ๊กที่ครูได้แวนไว้ให้ดูนอกเวลาเรียนสามารถเรียนเพิ่มเติมได้ตลอดเวลา อยากให้ครูจัดกิจกรรมนี้ขึ้นอีก

2. ผลการประเมินผลงานของนักเรียน โดยจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง รายวิชาทัศนศิลป์ เรื่องการเขียนภาพหุ่นนิ่งของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ถึง 4

ผลการประเมินผลงานของนักเรียน โดยจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง รายวิชาทัศนศิลป์ เรื่องการเขียนภาพหุ่นนิ่งของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่

1 ถึง 4 ค่าเฉลี่ย ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียน
กลับทาง ดังตารางที่ 1

เลขที่	Outline	Drawing	Color Pencil	Watercolor
1	7	8	8	7
2	8	8	8	8
3	9	8	9	8
4	8	9	9	8
5	7	8	8	7
6	8	9	9	9
7	8	8	9	9
8	7	9	8	8
9	8	9	8	9
10	7	7	7	8
11	8	8	8	8
12	9	8	9	8
13	8	8	8	9
14	8	9	8	9
15	9	9	9	9
16	7	9	8	8
17	8	8	8	8
18	9	9	9	8
19	7	9	8	8
20	8	9	8	9
รวม	158	169	166	165
X	7.9	8.45	8.3	8.25
S.D.	0.71	0.57	0.60	0.63
ร้อยละ	79	84.5	83	82.5

อภิปรายผล

ผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง รายวิชาทัศนศิลป์ เรื่องการเขียนภาพหุ่นนิ่ง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 6 สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง รายวิชาทัศนศิลป์ เรื่องการเขียนภาพหุ่นนิ่ง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 (Drawing) กลุ่มเป้าหมายจำนวน 20 คน จากการศึกษาพบว่า นักเรียนมีค่าคะแนนเฉลี่ย คิดเป็นร้อยละ 84.5 อยู่ในเกณฑ์ที่ดีมาก ที่เป็นเช่นนี้เพราะนำเอากิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบห้องเรียนกลับทาง มาใช้ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ซึ่งสอดคล้องกับวิจารณ์ พานิช (2556) ได้อธิบายวิธีการดำเนินการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง มีดังนี้

1) ครูอธิบายประโยชน์ของการเรียนแบบใหม่ และให้เด็กดูวิดีโออธิบายวิธีการเรียนแนะนำกิจกรรมการเรียนรู้ พร้อมบอกประโยชน์ที่นักเรียนจะได้รับ

2) เมื่อตัดสินใจที่จะทำวิดิทัศน์ในการเรียนที่บ้านของนักเรียน ควรศึกษาวิธีการสร้างวิดิทัศน์ หากคิดจะทำขึ้นใช้เอง หรือใช้ของคนอื่นที่มีอยู่แล้วนำมาใช้

3) วางแผนบทเรียน แล้วจึงถ่ายทำตามด้วยการตกแต่งแก้ไข แล้วจึงนำวิดิทัศน์ออกเผยแพร่ ให้นักเรียนเข้าดูได้ โดยอาจเอาขึ้นเว็บ YouTube หรือ burn DVD แจกนักเรียนที่บ้านเข้าเน็ตไม่ได้ วิดิทัศน์ควรยาวประมาณ 10-15 นาที

4) ฝึกทักษะการดูวิดิทัศน์ ครูต้องแนะนำวิธีที่ถูกต้องแก่ศิษย์ ให้ดูแบบตั้งใจดูจริงๆ โดยไม่มี สิ่งรบกวนสมาธิ เช่น ไม่มีหูฟังเสียงหู ไม่เปิด Facebook ไปพร้อมๆ กัน ฝึกใช้ปุ่มหยุดวิดิทัศน์และขึ้นประเด็นสำคัญของเรื่อง แล้วร่วมกันอภิปราย

5) สอนวิธีการจดบันทึกแบบคอร์เนลล์ Cornell Note-Taking System ครูแจกแบบฟอร์ม Template สำหรับให้นักเรียนฝึกจดบันทึก การจดบันทึกแบบคอร์เนลล์ช่วยการฝึกตั้งคำถาม และการจับประเด็นสำคัญ

6) กำหนดให้นักเรียนตั้งคำถามที่น่าสนใจ เพื่อให้แน่ใจว่านักเรียนได้ดู วิดิทัศน์มาก่อน โดยต้องเป็นคำถามที่เกี่ยวข้องกับในวิดิทัศน์ และนักเรียนเองไม่รู้คำตอบ นักเรียนแต่ละคนต้องตั้งคำถาม มาคนละ 1 คำถามต่อวิดิทัศน์ 1 ตอน

7) เมื่อเข้ามาในชั้นเรียน ครูเปิดประเด็นเกี่ยวกับวิดิทัศน์ว่าในวิดิทัศน์พูดเรื่องอะไร

8) ในชั้นเรียน จะมีช่วงเวลา“คำถามและคำตอบ”ที่สนุกสนานและมีคุณค่าต่อการเรียนรู้อย่างยิ่งอาจเรียนคนเดียว หรือเรียนเป็นกลุ่ม และเป็นการทำงานร่วมกับครู ต้องมีส่วนตั้งคำถามและ ช่วยกันหาคำตอบและมีการจัดกลุ่มเรียน

9) วิธีกำหนดให้ดูวิดิทัศน์แล้วตั้งคำถาม 1 คำถาม เามาร่วมกันเรียนรู้วิธีตั้งคำถาม และเรียนรู้วิธีหาคำตอบร่วมกันที่โรงเรียนนี้ คือวิธีเรียนที่ประเสริฐที่สุด ช่วยให้ได้หลายด้านของ 21st Century Skills ที่สำคัญคือ Learning Skills, Inquiry Skills, Collaboration Skills, และอื่นๆ

10) ส่งเสริมให้เด็กช่วยเหลือกันเองเป็นการเรียนรู้ร่วมกัน เป็นการฝึกทักษะการทำงานเป็นทีม

11) มีการประเมินเพื่อปรับปรุงด้วยการตั้งคำถามแก่นักเรียนตามความสามารถของนักเรียนแต่ละคนและรับแก้ความเข้าใจผิดให้นักเรียน

12) ครูมอบงานหรือกิจกรรมให้นักเรียนทำในห้องเรียน ครูก็จะช่วยเหลือให้คำแนะนำแก่นักเรียนและเป็นการแก้ไขปัญหาที่พบในการจัดการเรียนการสอน ดังที่วิจารณ์พานิช (2556) อ้างถึง Jonathan Bergman และ Aaron Sams ที่ต้องการช่วยนักเรียนของเขาที่มีปัญหาตามชั้นเรียนไม่ทัน เพราะต้องขาดเรียนไปเล่นกีฬาหรือไปทำกิจกรรม หรือเพราะเขาเรียนรู้ได้ช้า จากการทำวิดีโอการสอน และไปแขวนไว้บนอินเทอร์เน็ต ให้นักเรียนที่ขาดเรียนหรือเรียนช้าสามารถเข้าไปเรียนได้ หากยังไม่เข้าใจก็สามารถที่จะเปิดดูอีกครั้งได้ โดยที่ครูไม่ต้องสอนซ้ำ จากขั้นตอนดังกล่าวจึงทำให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานได้ตรงตรงตามเวลาที่กำหนดและยังลดปัญหาของนักเรียนที่ขาดเรียนไปเล่นกีฬาหรือไปทำกิจกรรมหรือเพราะเขาเรียนรู้ได้ช้า ที่ส่งผลกระทบต่อจัดการเรียนการสอนเมื่อได้นำรูปแบบห้องเรียนกลับทางมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนกับผู้เรียนซึ่งก็ส่งผลในทางบวกต่อการจัดการเรียนรู้ที่ดีมาก

2. ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ต่อผลการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง รายวิชาทัศนศิลป์ เรื่องการเขียนภาพหุ่นนิ่ง ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ถึง 4 โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบห้องเรียนกลับทาง ระดับความพึงพอใจ คิดเป็นร้อยละ 94.29 มีความพึงพอใจมากที่สุด ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม สิ่งที่ควรคงไว้ในรายวิชานี้ คือ ครูผู้สอน บรรยากาศของห้องเรียน การจัดกิจกรรมแบบนี้ สิ่งที่ควรปรับปรุงแก้ไขในรายวิชานี้ คือ อยากให้เพิ่มเวลาเรียนจาก 1 ชั่วโมงเป็น 2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ข้อเสนอแนะอื่นๆในรายวิชานี้ คือ ขอบการสาธิตแบบสื่อวีดิทัศน์ เพราะทำให้เห็นชัดเจน และยังสามารถดูในยูทูบได้และเฟสบุ๊คที่ครูได้แขวนไว้ให้ดูนอกเวลาเรียนสามารถเรียนเพิ่มเติมได้ทุกเวลา อยากให้ครูจัดกิจกรรมนี้ขึ้นอีก สอดคล้องกับเฮิร์ซเบิร์ก (Herzberg, 1959) ได้กล่าวถึงปัจจัยที่ทำให้เกิดความพึงพอใจในการทำงาน คือ ปัจจัยกระตุ้น (Motivation Factors) ซึ่งมีผลก่อให้เกิดความพึงพอใจในการทำงาน ส่งผลให้นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทางมากขึ้น ที่ผลการประเมินเป็นเช่นนี้ อาจเป็นเพราะว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง เพื่อเสริมสร้างความสามารถการเขียนภาพหุ่นนิ่งและลดปัญหาของผู้เรียนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ได้สร้างขึ้นตามหลักการแนวคิดและทฤษฎีทางการจัดการเรียนรู้ ตลอดจนข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้ได้รูปแบบที่เป็นรูปธรรมที่ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้มีคุณภาพ และนำไปสู่ความพึงพอใจของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่าย ซึ่งสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2545

องค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษา

จากการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง รายวิชาทัศนศิลป์ เรื่องการเขียนภาพหุ่นนิ่ง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 แสดงให้เห็นถึงประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียที่สามารถช่วยเสริมการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นได้ ดังนั้นการเรียนรู้โดยการใช้รูปแบบการสอนห้องเรียนกลับทาง (Flipped Classroom) ซึ่งเป็นวิธีการสอนจากแบบเดิมที่เริ่มจากครูผู้สอนในห้องเรียนและนักเรียน กลับไปทำการบ้านมาส่ง เปลี่ยนเป็นนักเรียนเป็นผู้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองผ่านเทคโนโลยีที่ครูจัดหาให้ ก่อนเข้าชั้นเรียนและมาทำกิจกรรมการนำเสนอผลงาน โดยมีครูคอยให้คำแนะนำในชั้นเรียน และนอกจากการจัดการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับทาง (Flipped Classroom) แล้วการเชื่อมโยงความคิดหรือการบูรณาการเป็นวิธีการที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพเช่นเดียวกัน

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: กรมวิชาการ.
- _____. (2544). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542*. กรุงเทพฯ: กรมวิชาการ.
- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์. (2542). *การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ แนวคิด วิธี และเทคนิคการสอน 1*. กรุงเทพฯ: เดอะมาสเตอร์.
- Bergman, J. and Sams, A. (2007). *Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day.*: International Society for Technology in Education.
- วิจารณ์ พานิช (2556), *ครูเพื่อศิษย์สร้างห้องเรียนกลับทาง*, สงขลา :บริษัท เอส.อาร์.พรินติ้งแมสโปรดักส์ จำกัด.