ได้รับบทความ Received 17/02/2025
แก้ไขบทความ Revised 07/05/2025
ตอบรับบทความ Accepted 19/05/2025

03

การพัฒนาโมเดลการสอนการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง สำหรับผู้เรียนระดับอุดมศึกษา

Development of a Teaching Model for Designing Costume for Higher Education Students

นพดล อินทร์จันทร์[1]
Noppadol Inchan[2]

[1] ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., สาขาการออกแบบเพื่องานภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล วิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

[2] Assistant Professor, Dr., Major in Design for Film and Digital Media, College of Social Communication Innovation, Srinakharinwirot University, Thailand
(E-mail address: noppadoli@g.swu.ac.th)

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการสอนการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อ การแสดง และพัฒนาโมเดลการสอนการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง สำหรับผู้เรียนระดับอุดมศึกษา โดยใช้แนวคิด Project-Based Learning (PBL), Design Thinking และ Blended Learning เพื่อสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่มีโครงสร้างชัดเจนและสอดคล้องกับอุตสาหกรรมบันเทิงและสื่อดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ผลการศึกษาพบว่า มีปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ของนิสิต ได้แก่ (1) ความสามารถด้านศิลปะและการออกแบบเบื้องต้น (2) ความเข้าใจบริบททางศิลปะ วัฒนธรรม และประวัติศาสตร์ของเครื่องแต่งกาย (3) การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น แอพริเคชั่น Procreate และ CAD ในการออกแบบ (4) การคิดเชิงสร้างสรรค์เพื่อสะท้อนแนวคิดของการแสดง และ (5) การพัฒนาทักษะการนำเสนอและการสื่อสารแนวคิด

จากการพัฒนา และทดลองใช้ Costume Design Model Canvas พบว่าโมเดลนี้มีประสิทธิภาพในการยกระดับกระบวนการเรียนรู้ด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย โดยช่วยให้นิสิตพัฒนาทักษะใน 5 ด้านหลัก ได้แก่ (1) การสร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration) ที่ช่วยให้นิสิตสามารถเชื่อมโยงแนวคิดเชิงศิลปะและบริบทของ การแสดง (2) การฝึกทักษะ (Skill Development) ซึ่งช่วยให้นิสิตมีความเชี่ยวชาญในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และการออกแบบ (3) การออกแบบและพัฒนาแนวคิด (Concept Development) ที่ช่วยให้กระบวนการออกแบบมีโครงสร้างที่เป็นระบบมากขึ้น (4) การผลิตและนำเสนอ (Production & Presentation) ซึ่งช่วยเพิ่มความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงาน และการสื่อสารแนวคิดให้มีความชัดเจน และ (5) การประเมินผลและพัฒนา (Evaluation & Iteration) ที่ช่วยให้เกิดการพัฒนาต่อเนื่องของกระบวนการออกแบบผ่านการสะท้อนกลับและการให้ข้อเสนอแนะการเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองที่เรียนรู้ผ่าน Costume Design Model Canvas กับกลุ่มที่ควบคุมที่ใช้วิธีการสอนแบบเดิม พบว่า กลุ่มที่ทดลองมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < 0.05$) แสดงให้เห็นว่าโมเดลนี้เป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาการเรียนการสอนด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย

คำสำคัญ : การออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง
โมเดลการสอน การคิดเชิงออกแบบ

Abstract

This research aims to analyze the key factors influencing the teaching of costume design for performance and to develop a teaching model for undergraduate students in this field. The model is based on the concepts of Project-Based Learning (PBL), Design Thinking, and Blended Learning to create a structured learning process that aligns with the rapidly evolving entertainment and digital media industries.

The findings indicate that several factors significantly impact students' learning, including (1) fundamental artistic and design skills, (2) an understanding of artistic, cultural, and historical contexts in costume design, (3) the utilization of digital design technologies such as Procreate and CAD, (4) creative thinking to reflect performance concepts, and (5) the development of presentation and communication skills.

The implementation and evaluation of the Costume Design Model Canvas demonstrated its effectiveness in enhancing costume design education. The model improved students' competencies in five key areas: (1) Inspiration, which enables students to connect artistic concepts with performance contexts; (2) Skill Development, which enhances students' proficiency in digital design tools and techniques; (3) Concept Development, which ensures a more structured design process; (4) Production & Presentation, which improves creative execution and the communication of design concepts; and (5) Evaluation & Iteration, which fosters continuous refinement through feedback and reflection. A comparative analysis between the experimental group, which utilized the Costume Design Model Canvas, and the control group, which followed traditional teaching methods, revealed that the experimental group demonstrated a statistically significant improvement ($p < 0.05$) in creativity, technological proficiency, and presentation skills. These findings suggest that the model is an effective framework for enhancing costume design education and can be adapted for broader applications in art and design curricula.

Keywords : Costume Design, Teaching Model, Design Thinking

บทนำ

การศึกษาด้านศิลปกรรม และการออกแบบในระดับอุดมศึกษา มีบทบาทสำคัญในการบ่มเพาะผู้เรียนให้เป็นผู้สร้างสรรค์ผลงานที่สามารถสื่อสารความคิดและคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์ในรูปแบบที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นทัศนศิลป์ ศิลปะการแสดง การออกแบบสื่อ หรือการออกแบบผลิตภัณฑ์ สาขาวิชาเหล่านี้ล้วนต้องอาศัยการบูรณาการทั้งศาสตร์ และศิลป์ ควบคู่กับกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ อย่างไรก็ตาม การเรียนการสอนด้านศิลปกรรมในบริบทของการศึกษาสมัยใหม่กลับเผชิญกับความท้าทายหลายประการ โดยเฉพาะเมื่อเข้าสู่ยุคดิจิทัลที่การเข้าถึงข้อมูลกลายเป็นเรื่องง่ายและไร้ขีดจำกัด แม้ผู้เรียนจะมีโอกาสรับรู้เนื้อหาจำนวนมากผ่านช่องทางออนไลน์ แต่การจัดการกับข้อมูลเหล่านั้นกลับขาดความเป็นระบบส่งผลให้ผู้เรียนขาดทักษะในการคิด วิเคราะห์ และเรียบเรียงแนวคิดอย่างมีขั้นตอน ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของกระบวนการออกแบบที่มีคุณภาพ ปัญหาดังกล่าวสะท้อนถึงช่องว่างระหว่างการรับรู้กับการลงมือทำ ที่ยังคงเป็นจุดอ่อนในระบบการเรียนการสอนศิลปกรรม แม้ว่าจะมีความพยายามปรับเปลี่ยนแนวทางการเรียนรู้ให้มีความทันสมัยมากขึ้น แต่หากไม่มีโครงสร้างการสอนที่ชัดเจนและมีระบบ ก็ยากที่ผู้เรียนจะพัฒนาทักษะการออกแบบอย่างลึกซึ้งและยั่งยืน

เครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง (Costume) เป็นองค์ประกอบที่มีบทบาทสำคัญในการสร้างบรรยากาศและสื่อสารเรื่องราวในงานศิลปะประเภทต่าง ๆ เช่น ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ ละครเวที โฆษณาและกิจกรรมส่งเสริมการตลาด การออกแบบเครื่องแต่งกายไม่เพียงแค่เป็นการเลือกใช้เสื้อผ้าให้เหมาะสมกับตัวละคร แต่ยังมีบทบาทในการถ่ายทอดบุคลิก ลักษณะทางสังคม อารมณ์ และอัตลักษณ์ของตัวละครให้มีความสมจริงและน่าเชื่อถือ เครื่องแต่งกายจึงเป็นสื่อกลางที่ช่วยให้ผู้ชมเข้าใจบทบาทของตัวละคร และเสริมสร้างอารมณ์ของฉากหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ในการแสดง นอกจากนี้ รูปแบบ สีสัน ลวดลาย และองค์ประกอบของเครื่องแต่งกายยังช่วยส่งเสริมการสื่อสารเชิงสัญลักษณ์ให้กับผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ เครื่องแต่งกายจึงไม่ได้เป็นเพียงองค์ประกอบด้านสุนทรียศาสตร์ แต่ยังเป็นเครื่องมือที่ช่วยสร้างเอกลักษณ์ของตัวละคร สื่อสารอารมณ์ และเสริมสร้างประสบการณ์ของผู้ชมให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ปัจจุบัน อุตสาหกรรมบันเทิงทั้งในประเทศและต่างประเทศมีการเติบโตอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้ความต้องการนักออกแบบเครื่องแต่งกายที่มีความสามารถเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ อย่างไรก็ตาม การเรียนการสอนด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงในประเทศไทยยังขาดแนวทางการสอนที่เป็นระบบ และไม่สามารถตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของอุตสาหกรรมในทุกมิติ ประเทศไทยมีการเรียนการสอนด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงมานานกว่า 30 ปี โดยส่วนใหญ่เปิดสอนในภาควิชาศิลปะการละคร นาฏศิลป์ หรือศิลปะการแสดงในมหาวิทยาลัยต่าง ๆ รวมถึงการเปิดการเรียนการสอนด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อ

การแสดงโดยตรงที่มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยมีการแบ่งการเรียนการสอนออกเป็นสองแขนง คือ การออกแบบเพื่องานละคร ซึ่งเปิดสอนในคณะศิลปกรรมศาสตร์ และการออกแบบเพื่องานภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล ซึ่งเปิดสอนในวิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม อย่างไรก็ตาม จากการเปลี่ยนแปลงของสังคมและเทคโนโลยี ตลอดจนพฤติกรรมการเรียนรู้ของนิสิตที่เข้าสู่ยุคดิจิทัล ทำให้การเรียนการสอนด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงจำเป็นต้องได้รับการปรับปรุงให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงานและแนวโน้มของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่กำลังเติบโต

การศึกษาในศตวรรษที่ 21 เน้นการเรียนรู้แบบปฏิบัติจริงและการบูรณาการเทคโนโลยีเข้ากับกระบวนการเรียนรู้ ดังนั้น จึงจำเป็นต้องมีการพัฒนาโมเดลการสอนที่สามารถตอบสนองต่อความต้องการของนิสิตและอุตสาหกรรมการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง การออกแบบโมเดลการสอนที่เหมาะสมต้องคำนึงถึงการผสมผสานระหว่างแนวคิดทางศิลปะ เทคโนโลยี และการพัฒนาทักษะการทำงานแบบมืออาชีพ รวมถึงการส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านโครงงาน (Project-based Learning) และการปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการ (Work-integrated Learning) เพื่อให้นิสิตสามารถพัฒนาทักษะและความสามารถได้อย่างรอบด้าน พร้อมทั้งเพิ่มโอกาสในการก้าวเข้าสู่ตลาดแรงงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ จากแนวคิดดังกล่าว งานวิจัยนี้จึงมุ่งเน้นการพัฒนาโมเดลการสอนการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงสำหรับนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยมีเป้าหมายเพื่อสร้างต้นแบบในการพัฒนาการเรียนการสอนที่สามารถนำไปใช้ได้อย่างเป็นระบบ และสามารถต่อยอดไปสู่การพัฒนา นักออกแบบเครื่องแต่งกายระดับประเทศ โมเดลการสอนที่ได้รับการพัฒนาจะช่วยให้การเรียนการสอนในสาขานี้มีความทันสมัย ตอบสนองต่อความต้องการของอุตสาหกรรม และสามารถพัฒนาบุคลากรที่มีความสามารถในการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งจะช่วยเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศไทยในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ได้ในอนาคต

วัตถุประสงค์

1. วิเคราะห์ปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการสอนการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง
2. การพัฒนาโมเดลการสอนการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง สำหรับนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

วิธีการวิจัย

การวิจัยนี้มุ่งเน้นการพัฒนาโมเดลการสอนการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรีวิชาเอกการออกแบบเพื่องานภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ การศึกษาครั้งนี้จะใช้กระบวนการวิจัยเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณควบคู่กัน เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครอบคลุมทุกมิติของกระบวนการเรียนการสอน โดยมุ่งเน้นการศึกษาด้านหลักการออกแบบ การฝึกปฏิบัติ และการพัฒนาทักษะของผู้เรียนให้สอดคล้องกับแนวโน้มของอุตสาหกรรมภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลในปัจจุบัน

ขอบเขตของการศึกษาจะเน้นไปที่ การสำรวจปัจจัยสำคัญในการสอนออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง รวมถึงการออกแบบและทดสอบโมเดลการสอนที่มีประสิทธิภาพ โดยศึกษาความคิดเห็นของนิสิตและผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงในระดับมหาวิทยาลัย ตลอดจนวิเคราะห์ผลลัพธ์จากการทดลองใช้โมเดลการสอนดังกล่าว

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่

1. กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงในระดับมหาวิทยาลัย

กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 5 คน คัดเลือกโดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) มีประสบการณ์สอนด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงในระดับมหาวิทยาลัยไม่น้อยกว่า 10 ปี

2. กลุ่มนิสิต นักศึกษา

กลุ่มตัวอย่าง นิสิตระดับปริญญาตรี สาขาการออกแบบเพื่องานภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล วิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 30 คน ซึ่งลงทะเบียนเรียนในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง

กลุ่มนิสิตแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มย่อย ได้แก่ กลุ่มทดลอง จำนวน 15 คน: ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้โมเดลการสอน Costume Design Model Canvas และ กลุ่มควบคุม จำนวน 15 คน: ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบเดิมที่ใช้ในรายวิชา การเลือกกลุ่มตัวอย่างใช้วิธีการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยพิจารณาจากความสมัครใจในการเข้าร่วม ความเหมาะสมต่อเนื้อหาการเรียนรู้ และการมีเวลาเรียนร่วมกันในภาคการศึกษานั้น

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบ่งออกเป็น 3 กลุ่มหลักตามลำดับขั้นตอนของการดำเนินงานวิจัย ได้แก่

1. เครื่องมือสำหรับการเก็บข้อมูลเบื้องต้น

1.1 แบบสัมภาษณ์เชิงลึกผู้เชี่ยวชาญ ใช้สำหรับเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพโดยใช้รูปแบบการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) เพื่อรวบรวมข้อคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบการเรียนการสอนที่เหมาะสม ทักษะที่ผู้เรียนควรมี และความ

ต้องการของอุตสาหกรรม

1.2 แบบสอบถามความคิดเห็นของนิสิต (ก่อนทดลองใช้โมเดล) ใช้รวบรวมความคิดเห็นของนิสิตเกี่ยวกับประสบการณ์การเรียน ความคาดหวัง และทัศนคติต่อกระบวนการเรียนรู้ เพื่อเป็นข้อมูลประกอบการพัฒนาโมเดลการสอน

2. เครื่องมือสำหรับพัฒนาและทดลองใช้โมเดล

2.1 Costume Design Model Canvas เป็นเครื่องมือหลักที่พัฒนาขึ้นโดยผู้วิจัย ใช้เป็นแนวทางสำหรับการเรียนรู้เชิงกระบวนการในการออกแบบเครื่องแต่งกาย มีองค์ประกอบ 9 ด้าน ช่วยให้นิสิตคิดอย่างเป็นระบบจากแนวคิดไปสู่การผลิตผลงาน

2.2 แบบทดสอบวัดความรู้ (Pre-test และ Post-test) ใช้วัดระดับความรู้ของนิสิตก่อนและหลังการเรียนด้วยโมเดล

2.3 แบบประเมินทักษะการออกแบบเครื่องแต่งกาย ใช้สำหรับประเมินความสามารถของนิสิตในด้านการคิดวิเคราะห์ การสร้างแนวคิดสร้างสรรค์ การออกแบบเชิงเทคนิค และการใช้เทคโนโลยี โดยใช้รูปแบบการประเมินแบบรูบริก (Rubric)

2.4 แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ ใช้สังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียน

3. เครื่องมือสำหรับประเมินผลการใช้โมเดล

3.1 แบบสอบถามความพึงพอใจของนิสิต ใช้วัดระดับความพึงพอใจของนิสิตที่ได้เรียนรู้ผ่านโมเดลการสอน Costume Design Model Canvas ในด้านต่าง ๆ ได้แก่ การสร้างแรงบันดาลใจ การพัฒนาแนวคิด การผลิตผลงาน และการประเมินตนเอง โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่าแบบ Likert 5 ระดับ

ผลการวิจัย

การสำรวจปัจจัยสำคัญในการสอนออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง

จากการสัมภาษณ์เชิงลึก กับกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงในระดับมหาวิทยาลัย ซึ่งเป็นกลุ่มประชากรเป้าหมายของการวิจัย พบว่ามีปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพของการเรียนการสอนด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง โดยกระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูลดำเนินการผ่านการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured interview) ซึ่งได้รับข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับแนวทางการสอนและประสบการณ์การเรียนรู้ของนิสิต ผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์สามารถสรุปเป็นองค์ประกอบหลักที่มีความสำคัญต่อกระบวนการเรียนรู้ของนิสิตในสาขานี้ พบว่าปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการสอนการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง พบว่ามีองค์ประกอบหลักที่มีความสำคัญต่อกระบวนการเรียนรู้ของนิสิตที่ศึกษาในด้านนี้ ได้แก่ (1) ทักษะพื้นฐานด้านศิลปะและ

การออกแบบ (2) ความเข้าใจบริบทของการออกแบบเครื่องแต่งกาย (3) การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการออกแบบ (4) การประยุกต์แนวคิดสร้างสรรค์ และ (5) การพัฒนาทักษะการสื่อสารและการนำเสนอผลงาน รายละเอียดของแต่ละปัจจัยมีดังต่อไปนี้

1. ทักษะพื้นฐานด้านศิลปะและการออกแบบ พบว่าการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงต้องอาศัยทักษะพื้นฐานด้านศิลปะ โดยนิสิตจำเป็นต้องมีความรู้เกี่ยวกับ องค์ประกอบศิลป์ (Elements of Art) และ หลักการออกแบบ (Principles of Design) เช่น สัดส่วน รูปร่าง สี เส้น แสงเงา และพื้นผิว ซึ่งมีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาผลงานการออกแบบให้มีความสวยงามและตอบโจทย์ความต้องการของงานแสดง

- การฝึกฝนทักษะการร่างแบบและการระบายสี เพื่อให้สามารถสื่อสารแนวคิดการออกแบบได้อย่างชัดเจน
- การศึกษาเรื่องโครงสร้างเสื้อผ้า วัสดุและเทคนิคการตัดเย็บ ซึ่งมีผลต่อความเป็นไปได้ในการผลิตเครื่องแต่งกายจริง

2. ความเข้าใจบริบทของการออกแบบเครื่องแต่งกาย พบว่านักออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงต้องเข้าใจว่า การออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงแตกต่างจากการออกแบบแฟชั่นทั่วไป เนื่องจากต้องคำนึงถึง บริบทของการแสดงและตัวละคร ซึ่งรวมถึง

- ประวัติศาสตร์ของเครื่องแต่งกายและแฟชั่นในแต่ละยุค
- อิทธิพลทางวัฒนธรรมที่มีต่อรูปแบบการแต่งกาย
- ความสัมพันธ์ระหว่างเครื่องแต่งกายกับบทบาทของตัวละคร
- การออกแบบให้เหมาะสมกับแนวทางของงานแสดง เช่น ภาพยนตร์ ละครเวที หรือรายการโทรทัศน์

3. การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการออกแบบ พบว่าโปรแกรมสำเร็จรูปเข้ามามีบทบาทสำคัญในการออกแบบเครื่องแต่งกาย ซึ่งช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการสร้างสรรค์ผลงานและการปรับปรุงแบบให้ตรงกับความต้องการของผู้กำกับหรือลูกค้าได้สะดวกขึ้น โดยเทคโนโลยีที่นิสิตควรได้รับการฝึกฝน ได้แก่

- โปรแกรมวาดภาพและออกแบบดิจิทัล เช่น Procreate, Adobe Photoshop และ Clip Studio Paint ซึ่งช่วยให้สามารถร่างแบบ ออกแบบเครื่องแต่งกาย และระบายสีได้อย่างสะดวกและแม่นยำ
- โปรแกรมออกแบบทางวิศวกรรมและแฟชั่น (CAD) เช่น CLO 3D, Marvelous Designer และ AutoCAD ซึ่งใช้สำหรับการจำลองแบบสามมิติ และการพัฒนาแพทเทิร์นเสื้อผ้า
- การใช้ซอฟต์แวร์ค้นคว้าและจัดเก็บข้อมูล เช่น การใช้ Pinterest หรือ Google Arts

& Culture เพื่อศึกษาตัวอย่างเครื่องแต่งกายในยุคต่าง ๆ และการเก็บข้อมูลเป็นฐานความรู้สำหรับการออกแบบ

เทคโนโลยีเหล่านี้ช่วยลดระยะเวลาในการพัฒนาแบบร่าง ลดข้อผิดพลาด และทำให้กระบวนการออกแบบเป็นไปอย่างมืออาชีพมากขึ้น

4. การประยุกต์แนวคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ พบว่านักออกแบบเครื่องแต่งกายจำเป็นต้องมีความคิดสร้างสรรค์และสามารถนำแรงบันดาลใจจากแหล่งต่าง ๆ มาปรับใช้ให้เหมาะสมกับแนวทางของงานแสดง โดยแนวคิดที่สำคัญ ได้แก่

- การออกแบบเชิงแนวคิด (Conceptual Design) ซึ่งเน้นการพัฒนาแนวคิดจากโครงเรื่อง หรือสคริปต์ของการแสดง
- การออกแบบตามทฤษฎีสีและอารมณ์ของตัวละคร เพื่อให้เครื่องแต่งกายสามารถสะท้อนบุคลิกและอารมณ์ของตัวละครได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- การใช้วัสดุและเทคนิคใหม่ ๆ เช่น การผสมผสานระหว่างผ้าแบบดั้งเดิมกับเทคโนโลยีดิจิทัลในการสร้างลวดลาย

5. การพัฒนาทักษะการสื่อสารและการนำเสนอผลงาน พบว่านอกจากความสามารถในการออกแบบแล้ว นิสิตยังต้องพัฒนาทักษะในการนำเสนอแนวคิดของตนเองให้กับทีมงาน โดยเฉพาะการสื่อสารกับผู้กำกับ นักออกแบบฉาก และนักแสดง ซึ่งจำเป็นต้องมี

- ความสามารถในการพรีเซนต์ผลงานผ่านสื่อดิจิทัล เช่น การใช้โปรแกรม Adobe InDesign หรือ PowerPoint ในการนำเสนอแนวคิดการออกแบบ
- การทำ Storyboard และ Mood Board เพื่ออธิบายคอนเซ็ปต์ และอารมณ์ของเครื่องแต่งกายที่ออกแบบ
- ทักษะการให้เหตุผลและการรับฟีดแบ็ก เพื่อปรับปรุงงานให้ตรงกับความต้องการของทีมงานและผู้กำกับ

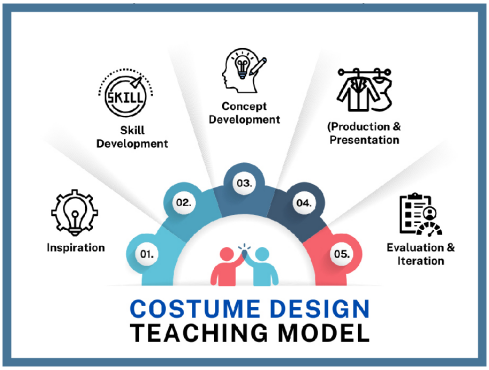
ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามก่อนเรียน ที่มีประสบการณ์การเรียนวิชาการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง พบว่า นิสิตมีมุมมองหลากหลายต่อการเรียนรู้ในรูปแบบเดิม โดยสามารถสรุปเป็นประเด็นสำคัญได้แก่ พบว่าขาดโครงสร้างในการเรียบเรียงแนวคิด มักเริ่มต้นจากการคิดไอเดียแบบกระจัดกระจาย โดยไม่มีแนวทางหรือกรอบในการวิเคราะห์โจทย์อย่างเป็นระบบ นิสิตขาดความเข้าใจในบทบาทของเครื่องแต่งกายเชิงลึก ขาดความเข้าใจในหน้าที่ของเครื่องแต่งกายในฐานะ "เครื่องมือการเล่าเรื่อง" พบว่ารู้สึกไม่มั่นใจในการนำเสนอแนวคิดของตนเอง นิสิตจำนวนมากรู้สึกว่าการสื่อสารแนวคิดออกแบบให้ผู้อื่นเข้าใจเป็นเรื่องยาก โดยเฉพาะเมื่อไม่มีแนวทางในการจัดเรียงข้อมูลนำเสนอ

จากการนำข้อมูลข้างต้นมาพัฒนา ผู้วิจัยพบว่าในการการพัฒนาแนวทางการสอนควรมุ่งเน้นไปที่

- การพัฒนาหลักสูตรที่บูรณาการ ทักษะด้านศิลปะ เทคโนโลยี และแนวคิดสร้างสรรค์
- การฝึกปฏิบัติจริงผ่าน Project-based Learning และการทำงานร่วมกับอุตสาหกรรม
- การส่งเสริมให้มีการใช้ ซอฟต์แวร์ออกแบบดิจิทัล และการฝึกใช้เครื่องมือที่ทันสมัยเพื่อเตรียมความพร้อมสู่ตลาดแรงงาน
- การเพิ่มโอกาสให้ นิสิตได้นำเสนอผลงานและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรม

การพัฒนาโมเดลการสอน

ผลการศึกษาการพัฒนาโมเดลการสอนการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงสำหรับนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พบว่า การเรียนการสอนด้านนี้ต้องอาศัยการบูรณาการทั้งด้านศิลปะ เทคโนโลยี และประสบการณ์ปฏิบัติจริง เพื่อให้สอดคล้องกับแนวโน้มของอุตสาหกรรมบันเทิงและสื่อดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โมเดลการสอนที่พัฒนาขึ้นนี้ผู้วิจัยได้ใช้แนวทาง Project-based Learning (PBL), Blended Learning และ Design Thinking เป็นหลัก โดยมีการจัดโครงสร้างการเรียนรู้เป็น 5 ขั้นตอนสำคัญ (แผนภาพที่ 1) ได้แก่ การสร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration) การฝึกทักษะ (Skill Development) การออกแบบและพัฒนาแนวคิด (Concept Development) การผลิตและนำเสนอ (Production & Presentation) และการประเมินผลและพัฒนา (Evaluation & Iteration)



แผนภาพที่ 1 แสดงโครงสร้างการเรียนรู้เป็น 5 ขั้นตอน

1. การสร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration)

กระบวนการเริ่มต้นของการเรียนรู้มุ่งเน้นการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ และสร้างพื้นฐานความเข้าใจเกี่ยวกับบทบาทของเครื่องแต่งกายในการแสดง นิสิตได้รับการแนะนำให้ศึกษาประวัติศาสตร์เครื่องแต่งกายผ่านสื่อดิจิทัล เช่น Google Arts & Culture และ **The Costume Institute at The Met** ซึ่งนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับแฟชั่นและเครื่องแต่งกายในยุคต่าง ๆ ผ่านภาพถ่ายความละเอียดสูง นอกจากนี้ นิทรรศการออนไลน์และแหล่งข้อมูลด้านการออกแบบเสื้อผ้า เช่น **Victoria and Albert Museum (V&A)** และ **Pinterest** ช่วยให้นิสิตสามารถศึกษารูปแบบการออกแบบเครื่องแต่งกายในบริบทของวัฒนธรรมและยุคสมัยต่าง ๆ ได้อย่างลึกซึ้ง นอกจากนี้ยังมีการพูดคุยและศึกษาจากนักออกแบบมืออาชีพ ซึ่งผู้สอนสามารถจัดการโดยการเชิญวิทยากรพิเศษเหล่านี้ร่วมให้แนวคิดและมุมมองในการออกแบบ และการศึกษาตัวอย่างการออกแบบเครื่องแต่งกายจากภาพยนตร์และละครเวทีผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลต่าง ๆ เช่น Pinterest Netflix, Disney+, และ HBO Max

2. การฝึกทักษะ (Skill Development)

การเรียนรู้ในขั้นตอนนี้มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะด้านศิลปะและเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเครื่องแต่งกาย นิสิตได้รับการฝึกทักษะการวาดและการร่างแบบผ่านโปรแกรมดิจิทัล เช่น **Procreate และ Adobe Photoshop** เพื่อสร้างภาพสเก็ตช์เครื่องแต่งกายที่มีคุณภาพสูง พร้อมทั้งศึกษาการออกแบบเครื่องแต่งกายในรูปแบบ 3 มิติผ่านซอฟต์แวร์ **CLO 3D และ Marvelous Designer** นอกจากนี้ ยังมีการเรียนรู้เกี่ยวกับการออกแบบลวดลายผ้าโดยใช้ **Adobe Illustrator และ Substance Painter** ซึ่งช่วยให้สามารถสร้างลวดลายที่มีรายละเอียดสมจริงสำหรับเครื่องแต่งกายในการแสดง นอกจากการฝึกฝนด้านซอฟต์แวร์แล้ว นิสิตยังได้รับการสอนเกี่ยวกับการใช้โปรแกรม CAD สำหรับการออกแบบแพทเทิร์นเสื้อผ้า ซึ่งเป็นทักษะสำคัญที่ช่วยให้นักออกแบบสามารถนำเสนอแนวคิดการออกแบบให้ช่างตัดเย็บเข้าใจและผลิตออกมาได้อย่างแม่นยำ การฝึกตัดเย็บเบื้องต้น ยังเป็นอีกองค์ประกอบหนึ่งของการเรียนรู้ที่ช่วยให้นิสิตเข้าใจหลักการทางกายภาพของเสื้อผ้าและวัสดุที่นำมาใช้

3. การออกแบบและพัฒนาแนวคิด (Concept Development)

หลังจากได้รับความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับทักษะการออกแบบแล้ว นิสิตได้รับการฝึกฝนในการพัฒนาแนวคิดการออกแบบให้มีความลึกซึ้งและเหมาะสมกับบริบทของการแสดง โดยเริ่มจากการ **วิเคราะห์บทละครหรือสคริปต์ (Script Analysis)** เพื่อทำความเข้าใจตัวละคร และกำหนดแนวทางในการออกแบบเครื่องแต่งกายที่สอดคล้องกับบุคลิกภาพและบริบทของตัวละครนั้น ๆ นิสิตได้รับมอบหมายให้พัฒนา **Mood Board และ Color Palette** เพื่อกำหนดธีมของเครื่องแต่งกาย รวมถึงฝึกออกแบบตัวละครผ่าน **Storyboard และ Character Development**

Sheet การพัฒนาแนวคิดการออกแบบในขั้นตอนนี้ยังรวมถึงการใช้ซอฟต์แวร์ **Blender หรือ ZBrush** ในการสร้างอุปกรณ์เสริมของตัวละคร เช่น เครื่องประดับ หมวก หรืออาวุธของตัวละครที่ต้องการความละเอียดสูง

4. การผลิตและนำเสนอ (Production & Presentation)

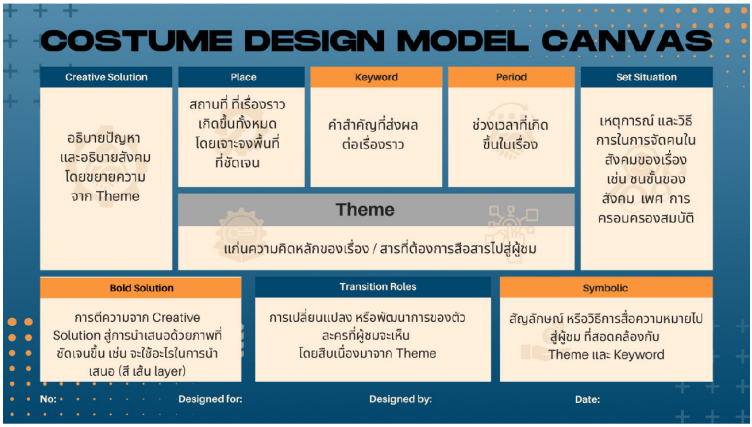
ขั้นตอนนี้เน้นการพัฒนาผลงานจากแนวคิดสู่ต้นแบบที่จับต้องได้ นิสิตจะได้ทดลองสร้างต้นแบบเครื่องแต่งกายในซอฟต์แวร์ 3D เช่น **CLO 3D และ Marvelous Designer** ก่อนนำไปทดลองผลิตจริงโดยใช้วัสดุที่เหมาะสม การทดลองใส่เสื้อผ้าและปรับแก้รายละเอียดเป็นกระบวนการที่ช่วยให้นักออกแบบเข้าใจถึงข้อจำกัดของการผลิตและสามารถปรับปรุงผลงานให้เหมาะสมกับการใช้งานจริง นอกจากนี้ นิสิตยังได้ฝึก **การถ่ายภาพและวิดีโอเพื่อสร้างพอร์ตโฟลิโอ (Portfolio Development)** โดยใช้โปรแกรม **Adobe Premiere Pro และ After Effects** ในการสร้างวิดีโอพรีเซนเทชันของผลงานเพื่อสื่อสารแนวคิดการออกแบบอย่างมืออาชีพ ผลงานของนิสิตจะได้รับการนำเสนอใน **นิทรรศการแสดงผลงาน (Exhibition & Portfolio Showcase)** ซึ่งเปิดโอกาสให้นิสิตได้รับความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรม

5. การประเมินผลและพัฒนา (Evaluation & Iteration)

เพื่อให้การเรียนรู้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด โมเดลการสอนนี้ให้ความสำคัญกับการประเมินผลและการพัฒนาแนวคิดอย่างต่อเนื่อง นิสิตได้รับการ **ประเมินจากผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรม (Expert Review & Feedback)** และ**การประเมินจากเพื่อนร่วมชั้น (Peer Review & Critique)** เพื่อให้มุมมองที่หลากหลายในการปรับปรุงการออกแบบ ฟีดแบ็กที่ได้รับจากกระบวนการประเมินนี้จะถูกนำไปใช้ในการ **ปรับปรุงและพัฒนาแนวทางการออกแบบ (Refinement & Improvement)** โดยมีการใช้ **Google Forms และ Padlet** เป็นเครื่องมือในการสำรวจความคิดเห็นและบันทึกข้อเสนอแนะ

จากการจัดโครงสร้างการเรียนรู้ที่แบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน ผู้วิจัยได้ออกแบบแนวทางการสอนในขั้นตอน การออกแบบและพัฒนาแนวคิด (Concept Development) โดยพัฒนา **Costume Design Model Canvas** เป็นโมเดลต้นแบบเพื่อเป็นเครื่องมือช่วยวิเคราะห์แนวคิดการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง โมเดลนี้ได้รับการพัฒนาขึ้นโดยอาศัยองค์ความรู้จากแนวคิดทางการเรียนรู้และทฤษฎีด้านการออกแบบที่เกี่ยวข้อง โดยมีการผสมผสานหลักการจาก Constructivist Learning, Design Thinking, Project-Based Learning และ Semiotics in Costume Design เพื่อให้เกิดกระบวนการออกแบบที่มีความเป็นระบบ ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์และสามารถนำไปใช้ได้จริงในอุตสาหกรรมการแสดง ในการพัฒนาโมเดลนี้ ผู้วิจัยได้ทำการสังเคราะห์องค์ความรู้ที่จำเป็นสำหรับการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง โดยอ้างอิงจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมถึงการรวบรวมความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรมออกแบบ

เครื่องแต่งกาย และศิลปะการแสดง กระบวนการพัฒนา มุ่งเน้นการสร้างแนวคิดที่ช่วยให้นิสิตสามารถพัฒนาทักษะการออกแบบได้อย่างเป็นระบบ ครอบคลุมทุกองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเครื่องแต่งกายให้เหมาะสมกับยุคดิจิทัล โดยเน้นแนวทางการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์และการบูรณาการองค์ประกอบสำคัญ 9 ด้าน ได้แก่



แผนภาพที่ 2 แสดง Costume Design Model Canvas

1. Theme – กำหนดแนวคิดหลักของเรื่องเพื่อเป็นทิศทางของการออกแบบ
2. Creative Solution – วิเคราะห์บทละครและพัฒนากลยุทธ์การออกแบบให้สอดคล้องกับบริบท และปัจจัยของปัญหาซึ่งนำพามาสู่เรื่องราว
3. Place – การกำหนดสถานที่ และบรรยากาศของเรื่องราว
4. Keyword – ระบุคำสำคัญที่ส่งผลต่อการดำเนินเรื่อง
5. Period – กำหนดยุคสมัยของเรื่อง
6. Set Situation – การทำความเข้าใจกับสังคมที่ตัวละครจะต้องอยู่ เพื่อจัดสถานะทางสังคมของตัวละคร
7. Bold Solution – แปลงแนวคิดสู่ภาพที่ชัดเจนผ่านองค์ประกอบศิลป์ เช่น สี เส้น และ Layering
8. Transition Roles – แสดงพัฒนาการของตัวละครผ่านการเปลี่ยนแปลงของเครื่องแต่งกาย
9. Symbolic – การกำหนดการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อสารแนวคิด และอารมณ์ของตัวละคร

หลังจากพัฒนาโมเดลต้นแบบแล้ว ผู้วิจัยได้นำไปทดลองใช้กับนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ และเชิงคุณภาพเพื่อประเมินประสิทธิภาพของโมเดล การทดลองและปรับปรุงโมเดลในระยะทดลองใช้ **Costume Design Model Canvas** ได้ถูกนำไปใช้ในการเรียนการสอนกับนิสิตชั้นปีที่ 2 สาขาการออกแบบเพื่องานภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล โดยแบ่งเป็น กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยกลุ่มทดลอง ได้เรียนรู้ผ่าน **Costume Design Model Canvas** และกลุ่มควบคุม ใช้วิธีการเรียนการสอนแบบดั้งเดิม ผู้วิจัยประเมินผลการใช้ **Costume Design Model Canvas** ซึ่งได้รับการพัฒนาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาทักษะของนิสิตในสาขาการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง ภายใต้โครงสร้างการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ได้แก่ (1) การสร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration) (2) การฝึกทักษะ (Skill Development) (3) การออกแบบและพัฒนาแนวคิด (Concept Development) (4) การผลิตและนำเสนอ (Production & Presentation) และ (5) การประเมินผลและพัฒนา (Evaluation & Iteration) สามารถแสดงผลลัพธ์ตามตารางสถิติต่อไปนี้

ตารางที่ 1 แสดงการเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการเรียนการสอน

กลุ่ม	Pre-test ($\bar{X}$, S.D.)	Post-test ($\bar{X}$, S.D.)	t-test	Sig.
กลุ่มทดลอง	3.21 ± 0.75	8.45 ± 0.82	15.27	0.000*
กลุ่มควบคุม	3.18 ± 0.79	6.32 ± 0.91	10.42	0.003*

หมายเหตุ: *ค่า Sig. < 0.05 แสดงให้เห็นว่าความแตกต่างก่อนและหลังการใช้โมเดลมีนัยสำคัญทางสถิติ*

จากตารางที่ 1 กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนเพิ่มขึ้นจาก **3.21 เป็น 8.45** หลังจากใช้โมเดล Costume Design Model Canvas กลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยคะแนนเพิ่มขึ้นจาก **3.18 เป็น 6.32** หลังจากเรียนการสอนแบบเดิม ค่า **t-test** ของกลุ่มทดลองสูงกว่าอย่างมีนัยสำคัญ ($t = 15.27$, Sig. = 0.000) ซึ่งแสดงให้เห็นว่าโมเดลมีประสิทธิภาพในการเพิ่มพูนความรู้ของนิสิต

ตารางที่ 2 แสดงการเปรียบเทียบทักษะด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง

ทักษะ	กลุ่มทดลอง ($\bar{x}$, S.D.)	กลุ่มควบคุม ($\bar{x}$, S.D.)	t-test	Sig.
การสร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration)	4.75 ± 0.62	3.92 ± 0.73	7.84	0.002*
การฝึกทักษะ (Skill Development)	4.82 ± 0.58	4.12 ± 0.70	6.79	0.004*
การออกแบบและพัฒนาแนวคิด (Concept Development)	4.88 ± 0.55	4.05 ± 0.68	8.22	0.001*
การผลิตและนำเสนอ (Production & Presentation)	4.91 ± 0.54	4.10 ± 0.69	8.45	0.001*
การประเมินผลและพัฒนา (Evaluation & Iteration)	4.80 ± 0.57	4.02 ± 0.72	7.92	0.002*

หมายเหตุ: *ค่า Sig. < 0.05 แสดงให้เห็นว่าความแตกต่างของทักษะในแต่ละด้านมีนัยสำคัญทางสถิติ*

จากตารางที่ 2 กลุ่มทดลองแสดงให้เห็นถึงการพัฒนาทักษะที่ดีกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญ การใช้ Costume Design Model Canvas ส่งผลให้ทักษะด้าน **การออกแบบและพัฒนาแนวคิด ($\bar{x}$ = 4.88, S.D. = 0.55)** และ **การผลิตและนำเสนอ ($\bar{x}$ = 4.91, S.D. = 0.54)** พัฒนาได้มากที่สุด

ตารางที่ 3 แสดงความพึงพอใจของนิสิตต่อการเรียนรู้ด้วยโมเดล

หัวข้อการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
โมเดลช่วยสร้างแรงบันดาลใจในการออกแบบ	4.90	0.55	มากที่สุด
โมเดลช่วยพัฒนาทักษะในการออกแบบ	4.85	0.58	มากที่สุด
โมเดลช่วยให้เข้าใจการพัฒนาแนวคิดการออกแบบ	4.92	0.53	มากที่สุด
โมเดลช่วยให้สามารถผลิตและนำเสนอผลงานได้ดีขึ้น	4.88	0.57	มากที่สุด
โมเดลช่วยให้มีการประเมินและพัฒนาได้ต่อเนื่อง	4.87	0.56	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 สามารถเห็นผลการประเมินความพึงพอใจของนิสิตต่อโมเดล Costume Design Model Canvas พบว่า มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจโดยรวมอยู่ที่ 4.88 ซึ่งอยู่ในระดับ "มากที่สุด" โดยประเด็นที่ได้รับคะแนนสูงสุดคือ "โมเดลช่วยให้เข้าใจการพัฒนาแนวคิดการออกแบบ" ($\bar{x}$ = 4.92, S.D. = 0.53)

สามารถสรุปได้ว่า โมเดล Costume Design Model Canvas สามารถช่วยให้นิสิตพัฒนาทักษะด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงได้อย่างมีประสิทธิภาพ กลุ่มทดลองที่ใช้โมเดลมีพัฒนาการทางความรู้และทักษะที่สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญ นอกจากนั้นนิสิต

มีความพึงพอใจในระดับสูงต่อการใช้โมเดล โดยเฉพาะในด้านการพัฒนาแนวคิดการออกแบบและการผลิตและนำเสนอผลงาน โมเดลนี้สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาการสอนการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงได้

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยพบว่า Costume Design Model Canvas เป็นแนวทางที่ช่วยพัฒนาโครงสร้างการเรียนรู้ของนิสิตอย่างเป็นระบบ ส่งผลให้นิสิตสามารถออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น โมเดลนี้มุ่งเน้นการบูรณาการองค์ความรู้ด้านศิลปะ เทคโนโลยี และแนวคิดการออกแบบสร้างสรรค์ (Creative Design Thinking) ทำให้กระบวนการเรียนรู้มีความเป็นระบบ และสอดคล้องกับแนวโน้มของอุตสาหกรรมบันเทิงและสื่อดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การนำ Costume Design Model Canvas ไปใช้ในการเรียนการสอน ส่งผลให้เกิดพัฒนาการในด้านการคิดวิเคราะห์ และการเชื่อมโยงองค์ความรู้ต่าง ๆ ของนิสิตอย่างเป็นขั้นเป็นตอน นิสิตสามารถพัฒนาแนวคิดการออกแบบได้อย่างมีระบบ โดยเริ่มจากการกำหนดแนวคิดหลัก ศึกษาบริบทของตัวละคร และเรื่องราวผ่านกระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึก เช่น Script Analysis และ Character Development การใช้ข้อมูลอ้างอิงที่น่าเชื่อถือ รวมถึงการนำเครื่องมือดิจิทัลมาช่วยในการพัฒนาแนวคิด ช่วยให้นิสิตสามารถเชื่อมโยงองค์ประกอบต่าง ๆ ของเครื่องแต่งกายเข้ากับบริบทของการแสดงได้อย่างแม่นยำขึ้น แนวคิดนี้สอดคล้องกับงานของ Kolb (2014) ซึ่งเสนอว่าการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ (Experiential Learning) เป็นกระบวนการที่ทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความเข้าใจและนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ ผลการวิจัยยังชี้ให้เห็นว่าการนำเทคโนโลยีมาสนับสนุนการออกแบบช่วยให้นิสิตสามารถสร้างสรรค์ผลงานที่มีรายละเอียดซับซ้อน และถูกต้องเหมาะสมกับยุคสมัย สอดคล้องกับแนวคิดของ Koehler และ Mishra (2009) ที่ระบุว่าการบูรณาการเทคโนโลยีในการเรียนการสอน (Technological Pedagogical Content Knowledge: TPACK) สามารถช่วยให้ผู้เรียนสามารถนำองค์ความรู้ไปใช้ในการแก้ปัญหาที่ซับซ้อนได้ดีขึ้น และสอดคล้องกับ นัยน์เนตร มณีไสย (2566) ที่ว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบในขั้นตอนกำหนดปัญหานับว่าเป็นขั้นตอนที่สำคัญที่ผู้สอนต้องสร้างสถานการณ์หรือปัญหาที่น่าสนใจ โดยเฉพาะปัญหาที่ใกล้ตัวกับนักเรียนและเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในสังคม นอกจากนี้ผู้สอนควรหาวิธีการสร้างแรงบันดาลใจให้นักเรียนเกิดความตระหนักต่อปัญหา นอกจากนี้การใช้โมเดลนี้ ยังช่วยให้นิสิตสามารถพัฒนาทักษะการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ได้อย่างเป็นระบบ โดยการวางแนวทางให้มีการระดมความคิดผ่าน Mind Mapping กระจายความคิดใน

การสื่อสาร Theme การกำหนด Mood Board และ Storyboard ซึ่งช่วยให้นิสิตสามารถเชื่อมโยงข้อมูลเชิงภาพ และแนวคิดเชิงสัญลักษณ์เข้าด้วยกันได้อย่างเป็นระบบมากขึ้น การค้นพบนี้สอดคล้องกับงานของ Brown (2009) ซึ่งกล่าวว่า การคิดเชิงออกแบบช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนากระบวนการแก้ปัญหาที่สร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดที่เชื่อมโยงกันอย่างมีเหตุผล ทั้งนี้ เตชินี ทิมเจริญ (2565) ระบุว่า การคิดเชิงออกแบบสามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้แบบองค์รวมที่เป็นนามธรรม นำไปสู่การปฏิบัติจริง ทำให้ผู้เรียนสามารถคิดอย่างเป็นเหตุเป็นผล และเชื่อมโยงแนวคิดหรือปัญหาหลายด้านเข้าด้วยกัน

ในส่วนของทักษะการนำเสนอและการวิพากษ์ผลงานของนิสิตได้รับการพัฒนาอย่างมีนัยสำคัญ ผ่านกระบวนการ Peer Review และ Constructive Criticism ซึ่งช่วยให้นิสิตสามารถมองเห็นจุดแข็งและจุดอ่อนของผลงานของตนเองได้อย่างชัดเจน แนวทางนี้สอดคล้องกับแนวคิดของ Schön (1983) ที่เน้นว่าการสะท้อนกลับ (Reflective Practice) เป็นองค์ประกอบสำคัญในการเรียนรู้ของนักออกแบบและศิลปิน การค้นพบนี้ยังสอดคล้องกับงานของ สุภรพรรณ คนเฉียบ (2563) ซึ่งพบว่าทักษะด้านความร่วมมือมีการพัฒนาสูงที่สุด รองลงมาคือทักษะด้านการสื่อสารในกระบวนการทำความเข้าใจปัญหา และทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการแก้ปัญหาผลการใช้โมเดลยังแสดงให้เห็นว่า การประเมินผลแบบต่อเนื่อง (Formative Assessment) มีผลต่อการพัฒนาผลงานของนิสิต โมเดลนี้ส่งเสริมให้มีการแก้ไข ปรับปรุง และพัฒนางานออกแบบอยู่เสมอ ซึ่งช่วยให้นิสิตสามารถนำข้อเสนอแนะจากผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้นมาประยุกต์ใช้ได้อย่างเป็นระบบ ผลลัพธ์นี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ Wiggins & McTighe (2005) ที่ระบุว่าการให้ฟีดแบ็กอย่างต่อเนื่องช่วยให้ผู้เรียนสามารถปรับปรุงทักษะของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น สามารถสรุปได้ว่า Costume Design Model Canvas ส่งผลให้การเรียนการสอนด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายมีโครงสร้างที่เป็นระบบมากขึ้น ช่วยให้นิสิตสามารถพัฒนาแนวคิดและทักษะที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเครื่องแต่งกายได้อย่างรอบด้าน ทั้งในด้านความคิดสร้างสรรค์ การใช้เทคโนโลยีการวิเคราะห์เชิงลึก และการนำเสนอผลงาน ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นทักษะที่สำคัญสำหรับนักออกแบบในยุคดิจิทัล

ข้อเสนอแนะ

เพื่อให้การนำโมเดลนี้ไปใช้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด สถาบันการศึกษาควรบูรณาการแนวคิดนี้เข้ากับหลักสูตรอย่างเป็นระบบ และพัฒนาแนวทางการเรียนการสอนที่ส่งเสริมการเรียนรู้แบบ Project-Based Learning (PBL) และ Blended Learning ควบคู่ไปกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และแพลตฟอร์มออนไลน์สำหรับการค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อช่วยให้กระบวนการออกแบบเครื่องแต่งกายของนิสิตเป็นไปอย่างมีโครงสร้างและเชื่อมโยงกับ

บริบทของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ นอกจากนี้ การส่งเสริม Peer Review และ Constructive Criticism เป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนาทักษะของนิสิตด้านการคิดเชิงวิเคราะห์ และการนำเสนอ ขณะเดียวกัน การนำแนวทาง Formative Assessment หรือการประเมินผลต่อเนื่องมาใช้จะช่วยให้นิสิตสามารถแก้ไข ปรับปรุง และพัฒนาผลงานของตนเองได้อย่างต่อเนื่อง ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการเตรียมความพร้อมสู่ตลาดแรงงาน อย่างไรก็ดีแม้ว่าโมเดลการสอนที่พัฒนาขึ้นจะมีประสิทธิภาพในการส่งเสริมการเรียนรู้เชิงระบบ และการคิดสร้างสรรค์ ผู้สอนควรตระหนักว่า โมเดลการสอนไม่ควรถูกใช้เป็น “สูตรสำเร็จ” แบบตายตัว เพราะอาจจำกัดความยืดหยุ่นทางความคิด และความหลากหลายในการออกแบบ โดยเฉพาะกับนิสิตที่ยังไม่เข้าใจโครงสร้างเชิงลึกของงานออกแบบอย่างแท้จริง ผู้สอนควรใช้โมเดลนี้อย่างยืดหยุ่น และปรับให้เหมาะสมกับพื้นฐาน ความถนัด และลักษณะการเรียนรู้ของนิสิตแต่ละคน การออกแบบการเรียนรู้ควรเน้นการเปิดพื้นที่ให้ผู้เรียนได้ทดลอง สำรวจ และค้นพบแนวทางของตนเองด้วย

สำหรับการศึกษาต่อไป ควรมีการขยายผลของโมเดลนี้ไปสู่บริบทอื่น ๆ เช่น การออกแบบฉาก การออกแบบแสง การออกแบบเพื่องานภาพยนตร์ รวมถึงการทดลองใช้โมเดลในการเรียนการสอนแบบออนไลน์ หรือ Hybrid Learning เพื่อเพิ่มความยืดหยุ่นในการเรียนรู้และเข้าถึงกลุ่มผู้เรียนที่หลากหลายมากขึ้น อีกทั้งการพัฒนาเครือข่ายความร่วมมือระหว่างสถาบันการศึกษาและภาคอุตสาหกรรมจะช่วยเพิ่มโอกาสให้นิสิตได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริงและสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในอาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กิตติกรรมประกาศ

โครงการวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนจากวิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

เอกสารอ้างอิง

เตชินี ทิมเจริญ, เชษฐภูมิ วรรณไพศาล, และ เพ็ชรี รูปะวิเชตร์. (2565). การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ฐานการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงนวัตกรรมของนักเรียนในวิทยาลัยอาชีวศึกษาเชียงใหม่. *วารสารวิชาการธรรมทัศน์, 22*(3), 1-10.

นัยน์เนตร มณีไสย, ศุภกาญจน์ บัวทิพย์, ณัฐวิทย์ พจนตันติ, และ บดินทร์ แวลาเตะ. (2566). ผลของการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. *วารสารอัล-นูร, 18*(34), 69-87.

ลาร์รีย์, ไลเฟอร์ & วิญญู กิ่งหิรัญวัฒนา. (2563). *คู่มือการคิดเชิงออกแบบ: The design thinking playbook: Mindful digital transformation of teams, products, services, businesses, and ecosystems.* นนทบุรี: โมโน เจนเนอเรชั่น.

สุภรพรรณ คนเฉียบ, และมิ่งขวัญ กันจินะ. (2563). ผลการประเมินตนเองด้านทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมของนักศึกษาไทยที่เข้าร่วมกิจกรรมการคิดเชิงออกแบบเพื่อนวัตกรรมทางสังคม. *วารสารการพัฒนาชุมชนและคุณภาพชีวิต, 8*(2), 327-338.

Amabile, T. M. (1996). *Creativity in context: Update to the social psychology of creativity.* Westview Press.

Brown, T. (2009). *Change by design: How design thinking creates new alternatives for business and society.* Harper Business.

Cross, N. (2011). *Design thinking: Understanding how designers think and work.* Berg Publishers.

Ingham, Rosemary. (2003). The costume designer's handbook. USA : Heinemann Educational book, Inc.

Kolb, D. A. (2014). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development (2nd ed.).* Pearson FT Press.

Koehler, M. J., & Mishra, P. (2009). What is technological pedagogical content knowledge (TPACK)? *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education, 9*(1), 60-70.

Landis,Deborah N. (2012) Costume Design. United Kingdom: The Ilex Press Limited.

Schön, D. A. (1983). *The reflective practitioner: How professionals think in action.* Basic Books.

Tversky, B. (2002). What do sketches say about thinking? *Proceedings of AAAI Spring Symposium on Sketch Understanding*, 148–151.

Wiggins, G., & McTighe, J. (2005). *Understanding by design (2nd ed.)*. ASCD.