

---

# การศึกษาแนวทางการสอน เพื่อสร้างผลงานสร้างสรรค์และงานมัลติมีเดีย จากทักษะการออกแบบตัวละคร<sup>1</sup>

---

ณิชกานต์ ไชยจักร<sup>2</sup>

รับบทความ : 13 มีนาคม 2568  
แก้ไข : 10 เมษายน 2568  
ตอบรับตีพิมพ์ : 23 เมษายน 2568

<sup>1</sup> งานวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยจากหน่วยงานวิจัยและนวัตกรรม สถาบันเทคโนโลยี ไทย-ญี่ปุ่น

<sup>2</sup> ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีไทยญี่ปุ่น อีเมล : nichakan@tni.ac.th

## บทคัดย่อ

เนื่องจากปัจจุบันการเรียนการสอนต้องออกแบบเพื่อให้เหมาะสมต่อผู้เรียนและ ส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์เพื่อนำไปสู่การสร้างนวัตกรรมใหม่ ควรจัดการเรียนการสอนตามความต้องการของผู้เรียนเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคต การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) มุ่งศึกษาหลักการทฤษฎีการเรียนการสอนและออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนที่สามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านการออกแบบตัวละครและสรุปองค์ความรู้ ผลวิจัยพบว่าควรผสมผสานหลักการจัดการเรียนการสอน 3 รูปแบบ 1) การเรียนการสอนแบบการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project Based Learning) 2) การจัดการเรียนรู้การสอนแบบสร้างสรรค์ (Creative Based Learning) และ 3) การจัดเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain Based Learning) จากนั้นสร้างกิจกรรมการเรียนการสอนโดยแบ่งเป็น 3 กิจกรรมหลัก กิจกรรมที่ 1 คัดเลือกหัวข้อเพื่อสร้างผลงานฝึกวิเคราะห์ ค้นหา ตอบโจทย์ตนเอง และสังคมโดยใช้หลักการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ (Effective Collaborators) หลักการคิดแก้ปัญหา (Problem Solvers) การสืบเสาะค้นหา (Enquirers) กิจกรรมที่ 2 พัฒนาแนวคิดประเมินแนวทางต่อยอดตัวละครสู่งานสร้างสรรค์และงานมัลติมีเดีย ฝึกทักษะด้านการคิด (Thinking Skills) และกิจกรรมที่ 3 พัฒนาผลงานให้สมบูรณ์ ด้วยกระบวนการเรียนรู้เฉพาะบุคคล (Personalized learning) ซึ่งจากกลุ่มตัวอย่าง 38 คน เลือกหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบตัวละครจำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 50 และสนใจสร้างผลงาน Concept art มากที่สุด รองลงมาคือ Animation, Game Design, Corporate Identity, อาร์ตทอย (Art Toy) และ ปุ่มคีย์บอร์ด (Keycap) ตามลำดับ ทั้งนี้สิ่งสำคัญผู้สอนต้องทำหน้าที่เป็นที่ปรึกษาให้กับผู้เรียนและให้ความสนใจแก่ผู้เรียนรายบุคคลพร้อมพัฒนาผลงานรายบุคคลตามศักยภาพที่เป็นไปได้ของผู้เรียนอย่างแท้จริง

**คำสำคัญ :** กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์, การจัดการเรียนการสอน, การออกแบบตัวละคร

---

# Study of Teaching Approaches to Create Creative Works and Multimedia from Character Design Skills <sup>1</sup>

---

Nichakan Chaiyajak <sup>2</sup>

Received : March 13, 2025

Revised : April 10, 2025

Accepted : April 23, 2025

<sup>1</sup> This research was supported by a research grant from the Research and Innovation Unit, Thai-Nichi Institute of Technology.

<sup>2</sup> Lecturer at Faculty of Information Technology Thai-Nichi Institute of Technology (TNI) E-mail : nichakan@tni.ac.th

## Abstract

Currently, education must be designed to suit learners and promote students' creativity, leading to the creation of new innovations. Therefore, teaching should be tailored to meet learners' needs, developing them with essential future skills. This research is an experimental study aimed at exploring teaching theories and designing learning activities that foster creative character design, and summarizing the body of knowledge.

The research found that a combination of three instructional approaches is recommended: 1) Project-Based Learning, 2) Creative-Based Learning, and 3) Brain-Based Learning. Subsequently, learning activities were developed, divided into three main components: Activity 1 involved selecting topics to create projects, practicing analysis, exploration, and addressing personal and social needs, utilizing principles of effective collaboration, problem-solving, and inquiry. Activity 2 focused on developing ideas, evaluating approaches to extend characters into creative works and multimedia, and enhancing thinking skills. Activity 3 aimed to refine projects through personalized learning. Among the 38 participants, 19 (50%) chose topics related to character design, with the greatest interest in creating concept art, followed by animation, game design, corporate identity, art toys, and keycaps. Crucially, instructors must serve as mentors, providing individualized attention and fostering personal development based on each student's potential.

**Keywords:** creativity promotion activities, teaching management, character design

## บทนำ

เนื่องจากปัจจุบันการเรียนการสอนต้องออกแบบเพื่อให้เหมาะสมต่อผู้เรียน ยิ่งถ้าผู้เรียนอยู่ในระดับอุดมศึกษาผู้เรียนจะต้องได้รับการศึกษาและได้ฝึกการทำงานอย่างจริงจัง เพื่อจะได้นำวิชาความรู้และประสบการณ์ในชั้นเรียนไปประกอบวิชาชีพ จึงจำเป็นที่จะต้องดำเนินการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์เพื่อนำไปสู่การสร้างนวัตกรรมใหม่ (ธารทิพย์ ช้วนา และ ชวีญชัย ช้วนา, 2561) และควรจัดการเรียนการสอนแบบใหม่ที่ไม่เน้นกรอบการเรียนรู้แต่เน้นการต่อยอดองค์ความรู้ สร้างความรู้ใหม่ ไม่อยู่ในกรอบหลักสูตรแบบเดิม เป็นการเรียนรู้ตามความต้องการของผู้เรียนมากขึ้นและเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคต (Future Essential Skills) (ชวลิต ขอดศิริ และ วชิรา เครือคำอ้าย, 2567)

ทั้งนี้หลักสูตรเทคโนโลยีมีลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น มุ่งเน้นการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถทำงานในสถานประกอบการภาคธุรกิจ โดยมีความชำนาญในการออกแบบระบบมีลติมีเดีย การใช้เครื่องมือช่วยในการพัฒนาและออกแบบรวมทั้งประกอบธุรกิจส่วนตัวทางด้านเทคโนโลยีมีลติมีเดีย โดยสามารถประกอบอาชีพได้ดังนี้ 1) นักพัฒนาโปรแกรมบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ 2) นักเขียนโปรแกรมเกม 3) นักออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ 4) ผู้สร้างแอนิเมชัน 2 มิติ 5) ผู้สร้างแอนิเมชัน 3 มิติ 6) นักวาดภาพดิจิทัล 7) ผู้ตัดต่อวีดิทัศน์ 8) ผู้ออกแบบเนื้อหาออนไลน์ 9) นักออกแบบกราฟิก 10) ผู้ประกอบการธุรกิจพาณิชย์ดิจิทัล 11) ผู้ประกอบธุรกิจส่วนตัวทางด้านเทคโนโลยีมีลติมีเดีย (สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น, 2566) จากการสำรวจเบื้องต้นพบว่านักศึกษาที่เข้าศึกษาในหลักสูตรเทคโนโลยีมีลติมีเดียจะเป็นผู้ที่สนใจในงานด้านผู้สร้างแอนิเมชัน 2 มิติ แอนิเมชัน 3 มิติ และนักวาดภาพดิจิทัลค่อนข้างมาก ประกอบกับนักศึกษามีทักษะพื้นฐานการออกแบบตัวละครและวาดภาพดิจิทัลเพียงแต่ยังขาดหลักแนวคิดเชิงสร้างสรรค์และการพัฒนาแนวคิดต่อยอดสู่ผลงานที่หลากหลายและน่าสนใจ

ดังที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยมีแนวคิดในการออกแบบการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) กับกลุ่มตัวอย่างคือนักศึกษาชั้นปีที่ 4 สาขาเทคโนโลยีมีลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา MTE-439: Creative Conceptual Design เพื่อศึกษาหลักการทฤษฎีการเรียนการสอนที่สามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ จากนั้นออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนที่สามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านการออกแบบตัวละคร และสรุปองค์ความรู้แนวทางการออกแบบตัวละครสู่การสร้างสรรค์ผลงานที่สามารถนำไปใช้เป็นตัวแบบการเรียนการสอนในศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง ภายในสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น หรือหน่วยงานภายนอกได้

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

---

1. เพื่อศึกษาหลักการทฤษฎีการเรียนการสอนที่สามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
2. เพื่อออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนที่สามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านการออกแบบตัวละคร
3. เพื่อสรุปองค์ความรู้แนวทางการออกแบบตัวละครสู่การสร้างสรรค์ผลงาน

## วิธีดำเนินการวิจัย

---

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) โดยผู้วิจัยกำหนดสภาพแวดล้อม หรือควบคุมตัวแปรที่เกี่ยวข้องเพื่อเปรียบเทียบค่าที่เกิดขึ้น หรือเพื่อให้ได้คำตอบที่ดีที่สุดในสภาพการณ์ที่นักวิจัยควบคุมได้ อาจจะเป็นการวิจัยในห้องปฏิบัติการหรือทดลองในสภาพการณ์และสถานที่จริง (สมพร สุธี, 2567) โดยผู้วิจัยสร้างตัวแปรอิสระจากทฤษฎีและรูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบต่าง ๆ สร้างเป็นกระบวนการเรียนการสอนในชั้นเดียวกันเพื่อทดลองและประเมินผลความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาพร้อมความต้องการที่หลากหลายภายใต้การเรียนการสอนในชั้นเรียนเดียวกัน กลุ่มประชากรคือนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา MTE-439: Creative Conceptual Design จำนวน 38 คน ทุกคนเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 4 สาขาเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น ได้มาโดยการเลือกตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling) โดยมีขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้

1. ศึกษารูปแบบการเรียนการสอนหลักการทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง
2. วิเคราะห์และสรุปโครงสร้างกิจกรรมการสอนในแต่ละสัปดาห์
3. ออกแบบกิจกรรมการสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา
4. ทดสอบการเรียนการสอนตามกิจกรรมการสอน
5. วิเคราะห์และบันทึกผลการสอนในทุกกระบวนการ
6. วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ของนักศึกษาหลังเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนการสอน
7. สรุปองค์ความรู้และเผยแพร่ผลงาน

# กรอบแนวคิดการวิจัย

ภาพ 1

ภาพแสดงกรอบแนวคิดการวิจัย



จากกรอบแนวความคิดการตัวแปรต้นหรือตัวแปรอิสระ คือ การเรียนการสอนที่ส่งเสริมทักษะด้านการออกแบบตัวละครสู่ผลงานเชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 1) การเรียนการสอนแบบการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน 2) การจัดการเรียนรู้การสอนแบบสร้างสรรค์ 3) การจัดเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน จากนั้นนำไปสู่การออกแบบออกแบกิจกรรมการสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาด้วยองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 4 แบบ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งที่ใช้ในการทดสอบการเรียนการสอนตามกิจกรรมการสอนที่ออกแบบ เพื่อสรุปองค์ความรู้แนวทางการออกแบบตัวละครสู่การสร้างสรรค์ผลงาน ทั้งนี้ตัวแปรตามที่ผู้วิจัยต้องการศึกษา คือ 1) กิจกรรมการเรียนการสอนที่สามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา 2) องค์ความรู้แนวทางการออกแบบตัวละครสู่การสร้างสรรค์ผลงาน

## ผลการวิจัย

### ตอนที่ 1 ผลการศึกษาหลักการทฤษฎีการเรียนรู้การสอนที่สามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

ผลการศึกษาภาคเอกสารจากตำรา งานวิจัยและบทความทางวิชาการต่าง ๆ ผู้วิจัยศึกษารูปแบบการเรียนการสอนหลักการทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเพื่อนำไปสู่การสร้างกิจกรรมการสอนพบหลักการทฤษฎีที่สามารถประยุกต์ใช้ในงานวิจัยได้ดังนี้

1.1) ภาพรวมของทฤษฎีต่อการดำเนินการวิจัยเป็นดังต่อไปนี้ ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) และทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Theory of Co-operative Learning) โดยผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเอง และเรียนรู้แบบร่วมมือคือการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Co-operative learning) เป็นวิธีการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางส่งเสริมผู้เรียนเกิดทักษะด้านการคิด (Thinking Skills) การสืบเสาะค้นหา (Enquirers) การคิดแก้ปัญหา (Problem Solvers) รวมทั้งการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ (Effective Collaborators) ภายใต้การทำงานเป็นทีมจากการลงมือปฏิบัติและนำความรู้ที่ได้มาวิเคราะห์แก้ปัญหา โดยมีผู้สอนเป็นโค้ช หรือที่ปรึกษาในการเรียนรู้ซึ่งการเรียนรู้ที่ได้นี้จะทำให้ผู้เรียนเกิดการจดจำและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต ทั้งนี้ผู้วิจัยจะจัดการเรียนการสอนแบบการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project Based Learning) การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem Based Learning) การจัดการเรียนรู้ที่ใช้สมองเป็นฐาน (Brain Based Learning) และการจัดการเรียนรู้การสอนแบบสร้างสรรค์ (Creative Based Learning) โดยผู้วิจัยมีเป้าหมายเสริมสร้างให้ผู้เรียนมีแนวคิดในการสร้างผลงานเชิงสร้างสรรค์ Creative Thinking และยังสามารถเลือกศึกษาและสร้างผลงานตามที่ตนเองสนใจได้ด้วยกระบวนการเรียนรู้เฉพาะบุคคล (Personalized Learning)

1.2) การออกแบบกระบวนการเรียนการสอนผู้วิจัยได้ใช้แนวทางการเรียนการสอนในขนาดของ OECD Learning 2030 โดยมีแนวทางที่สามารถสรุปและนำไปปฏิบัติจริงได้ดังนี้

1. ผู้เรียนเป็นเจ้าของเนื้อหา : การสร้างแรงจูงใจ คุณค่าของการเรียนรู้
2. เนื้อหาเข้มข้น : ทำทนายผู้เรียน และช่วยให้ผู้เรียนคิดได้ลึกซึ้งขึ้น
3. เนื้อหาต้องมีจุดโฟกัส : เน้นการเรียนรู้ในเชิงลึกและคุณภาพ
4. เนื้อหาต้องมีการเชื่อมโยง : ต่อเนื่อง ให้ผู้เรียนคิดอย่างเชื่อมโยง มีขั้นตอน
5. เนื้อหาควรสอดคล้องกับการประเมินผู้เรียน : แนวทางการสอนสอดคล้องกับการประเมินผล มีวิธีการประเมินใหม่ ๆ
6. เนื้อหาควรเน้นที่การผสมผสาน : ความรู้ ทักษะ ทักษะคิด และคุณค่า นำไปใช้ได้  
ในบริบทอื่น ๆ

7. เนื้อหาควรให้ทางเลือกแก่นักเรียน : ผู้เรียนควรได้เรียนรู้การทำโปรเจกต์ และเลือกหัวข้อในการเรียนรู้ด้วยตัวเองด้วยการสนับสนุนจากคุณครู (The Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD), 2023)

จากหลักการทฤษฎีที่เกี่ยวข้องของผู้วิจัยได้กำหนดเป้าหมายการสอนเพื่อพัฒนาผู้เรียนดังต่อไปนี้

1. สร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของการเรียนรู้และคุณค่าในตนเอง
2. สร้างการจัดการเรียนรู้แบบโครงงานโดยผู้เรียนได้เรียนรู้การทำโปรเจกต์และเลือกหัวข้อในการเรียนรู้ด้วยตัวเอง
3. สร้างการจัดการเรียนรู้ด้วยทฤษฎีการเรียนรู้แบบร่วมมือ และสร้างความท้าทายแก่ผู้เรียน
4. ฝึกพัฒนาผู้เรียนในการค้นคว้าข้อมูลเชิงลึก ตามทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง
5. ฝึกพัฒนาผู้เรียนในการเรียนรู้ที่ต่อเนื่อง ให้ผู้เรียนคิดอย่างเชื่อมโยงมีขั้นตอน
6. ฝึกพัฒนาผู้เรียนในการค้นหาความรู้ และเพิ่มทักษะเฉพาะทางตามความสนใจ
7. ฝึกพัฒนาผู้เรียนในการสร้างผลงานเชิงความคิดสร้างสรรค์
8. ฝึกพัฒนาผู้เรียนในด้านการสร้างผลงานอย่างมีคุณภาพยกระดับมาตรฐานผลงานให้เทียบเคียงผลงานมืออาชีพ เพื่อให้บุคคลภายนอกเห็นถึงผลงานและศักยภาพของผู้เรียน

จากหลักการทฤษฎีที่เกี่ยวข้องและเป้าหมายการสอนผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนดังผลการวิจัยในตอนต้นที่ 2 ดังต่อไปนี้

## ตอนที่ 2 ผลการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนที่สามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านการออกแบบตัวละคร

ผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนไว้ 3 กิจกรรมหลักดังนี้ กิจกรรมที่ 1 คัดเลือกหัวข้อเพื่อสร้างผลงานฝึกวิเคราะห์ ค้นหา ตอบโจทย์ตนเองและสังคม กิจกรรมที่ 2 พัฒนาแนวคิดประเมินแนวทางต่อยอดตัวละครสู่งานสร้างสรรค์และงานมีมิติเดียว กิจกรรมที่ 3 พัฒนาผลงานให้สมบูรณ์

**กิจกรรมที่ 1** คัดเลือกหัวข้อเพื่อสร้างผลงานฝึกวิเคราะห์ ค้นหา ตอบโจทย์ตนเองและสังคม

- 1.1 ผู้เรียน : เลือกหัวข้อจากความถนัดและความสนใจ  
ผู้สอน : วิเคราะห์หัวข้อแยกประเภทงานเพื่อสร้างกลุ่มย่อย
- 1.2 ผู้เรียน: ศึกษาหาความรู้ในเรื่องที่ตนเองสนใจ  
ผู้สอน : แนะนำแนวทางการศึกษากำหนดโจทย์และเป้าหมายให้แก่ผู้เรียนฝึกให้

วิเคราะห์ ค้นหาแนวทางสร้างผลงาน

1.3 ผู้เรียน : เข้ากลุ่มย่อย นำเสนอแลกเปลี่ยนแนวคิดภายในกลุ่ม แล้วสรุปผลประเมินแนวคิดหัวข้อสร้างผลงานของตนเองวิเคราะห์และประเมินแนวคิดพร้อมทั้งพัฒนาแนวคิดของตนเองเพื่อนำเสนอในครั้งต่อไป

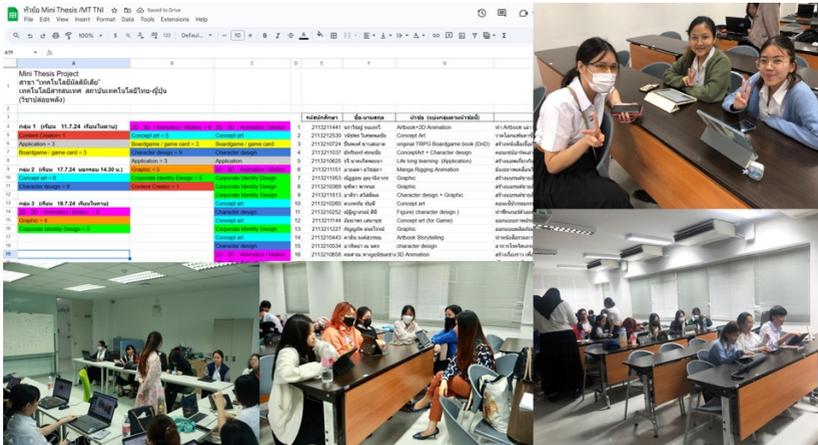
ผู้สอน : ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม กระตุ้นให้เกิดการแลกเปลี่ยนแนวคิด

1.4 ผู้เรียน : นำเสนอหัวข้อตนเองต่อผู้สอนรูปแบบกลุ่มย่อย แต่เป็นการนำเสนอผลงานแบบรายบุคคลและประเมินงานรายบุคคล โดยผู้เรียนต้องเสนอแนวคิดของการค้นหาแนวทางการออกแบบที่สามารถตอบสนองต่อความสนใจความถนัดของตนเองและเป็นประโยชน์แก่สังคม

ผู้สอน : สร้างโจทย์ที่ท้าทายให้ผู้เรียนรายบุคคล กระตุ้นให้คิดลึกซึ้ง เน้นให้เกิดการเรียนรู้เชิงลึกและมีคุณภาพพร้อมให้คิดอย่างเชื่อมโยง มีระบบขั้นตอน

## ภาพ 2

ภาพแสดงบรรยากาศการคัดเลือกหัวข้อเพื่อสร้างผลงาน



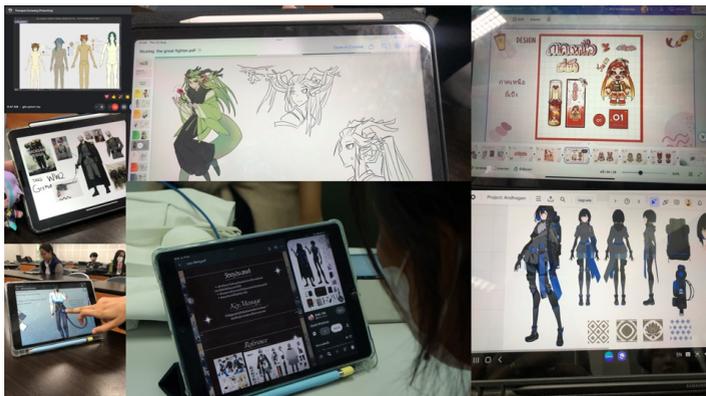
จากภาพประชากรคือนักเรียนในรายวิชา MTE-439: Creative Conceptual Design จำนวน 38 คน มีผู้สนใจสร้างผลงานที่เกี่ยวข้องกับตัวละคร 19 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 50 ของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด จากหัวข้ออื่น ๆ ที่นักศึกษาสนใจ เช่น Application บอร์ดเกม (Board game) สร้างสรรค์และผลิตเนื้อหาบนสื่อหรือคอนเทนต์ (Content) Motion graphic Info-graphic และ เว็บไซต์ (Website)

## กิจกรรมที่ 2 พัฒนาแนวคิด ประเมินแนวทางต่อยอดตัวละครสู่งานสร้างสรรค์และงานมัลติมีเดีย

- 2.1 ผู้เรียน : วิเคราะห์ ค้นหา ตอบโจทย์ตนเองและสังคม ปรับแก้แนวคิดและคุณภาพผลงานตนเอง
- ผู้สอน : ประเมินและตรวจสอบผลงานอย่างละเอียด เสนอแนะแนวทางการออกแบบอย่างละเอียดแบบรายบุคคล และที่สำคัญคือฝึกผู้เรียนให้ใช้องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ 1) การคิดคล่อง (Fluency) 2) การคิดยืดหยุ่น (Flexibility) 3) การคิดละเอียดลออ (Elaboration) 4) การคิดริเริ่มหรือคิดค้นแบบ (Originality) (ทวีศักดิ์ จินดานุรักษ์, 2556)
- 2.2 ผู้สอน : สรุปการพัฒนาแนวคิดการออกแบบตัวละคร (Character design) สู่การต่อยอดสร้างผลงานที่เกี่ยวข้องต่อการออกแบบตัวละคร โดยกลุ่มตัวอย่าง 38 คน มีผู้เลือกหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบตัวละครจำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 50 และเทียบจากจำนวนผู้เลือกหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบตัวละครจำนวน 19 คน สามารถแบ่งประเภทผลงานย่อยได้ดังนี้ 1) Concept art มากที่สุด จำนวน 8 คน ร้อยละ 42.10 รองลงมาคือ 2) Animation จำนวน 4 คน ร้อยละ 21 3) Game Design จำนวน 3 คน ร้อยละ 15.78 4) Corporate Identity จำนวน 2 คน ร้อยละ 10.52 5) อาร์ตทอย (Art Toy) จำนวน 1 คน ร้อยละ 5.2 และ 6) ปุ่มคีย์บอร์ด (Keycap) จำนวน 1 คน ร้อยละ 5.2 ตามลำดับ

### ภาพ 3

ภาพตัวอย่างการพัฒนาแนวคิด ประเมินแนวทางต่อยอดตัวละครสู่งานสร้างสรรค์และงานมัลติมีเดีย



### กิจกรรมที่ 3 พัฒนาผลงานให้สมบูรณ์

ผู้เรียน : ปรับแก้ผลงานให้สวยงามและสมบูรณ์ พร้อมสร้างต้นแบบผลิตผลงาน

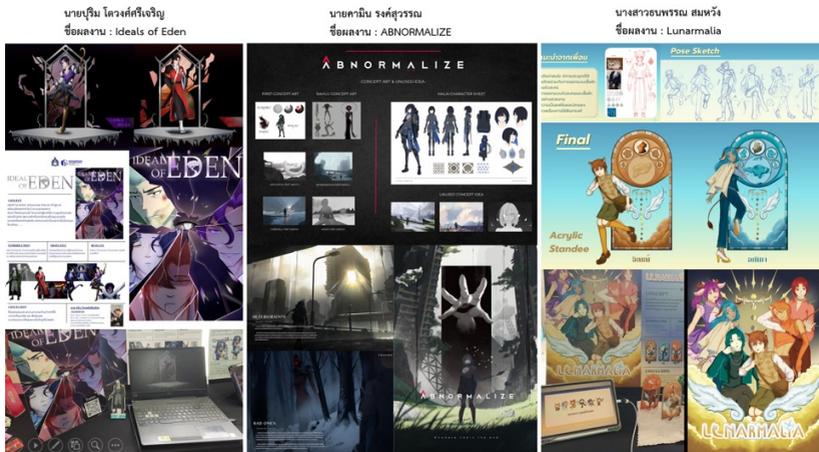
ผู้สอน : ให้คำแนะนำโดยมุ่งพัฒนาผลงานรายบุคคลตามระดับของศักยภาพที่เป็นไปได้ของผู้เรียน

#### 1) ผลงานออกแบบตัวละครสู่งาน Concept art

จากกระบวนการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างให้ความสำคัญกับตัวละครแต่ละตัวและถ่ายทอดผ่านการแต่งกายรวมถึงเชื่อมโยงสถานที่แหล่งที่อยู่และนำหลักการเล่าเรื่อง (Storytelling) มาประกอบด้วยบางส่วน 1) ปุริม โดวงศ์ศรีเจริญ : เน้นตัวละครจากแต่ละช่วงเวลาและการสื่อสารตัวละครจากโทนเสียงพากย์เพราะเป็นคนทีถนัดด้านพากย์เสียงพร้อมนำเสนอผ่านวิดีโอโปรโมทตัวละคร 2) คามิน รงค์สุวรรณ : เรื่องราวไฟก๊สที่การเดินทางของเด็กสาวนามว่า มาลัย ที่ออกเดินทางจากเชียงใหม่ไปทะเลที่สงขลาเพื่อทำความปรารถนาสุดท้ายของแม่ให้เป็นจริง ระหว่างทางจะเป็นภาพสถานที่หลักของแต่ละเมือง แต่จะเป็นรูปแบบที่พังทลายเพราะโดนทำลายจากราหู ซึ่งเรื่องราวที่คามินสร้างขึ้นมีความซับซ้อนและน่าสนใจพร้อมให้แง่คิดช่วงท้ายของเรื่อง 3) ธนพรรณ สมหวัง : ออกแบบตัวละครที่อ้างอิง จากปิ่นกษัตริ์และนำลายไทยมาประยุกต์ใช้กับเสื้อผ้าของตัวละคร พร้อมนำตัวละครที่ออกแบบมาจัดทำเป็น Acrylic Standee ดังภาพต่อไปนี้

#### ภาพ 4

ตัวอย่างผลงานออกแบบตัวละครสู่งาน Concept art

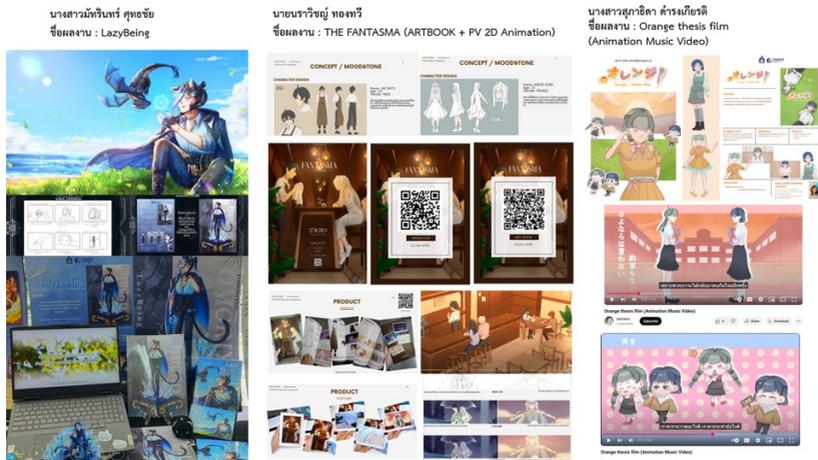


## 2) ผลงานออกแบบตัวละครสู่งาน Animation

จากกระบวนการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างเริ่มสร้างตัวละครและให้ความสำคัญกับลักษณะนิสัย และบทบาทของการดำรงชีวิตของตัวละครเป็นอย่างมาก จากนั้นจึงนำเรื่องราวเหล่านั้นถ่ายทอดในรูปแบบการเล่าเรื่อง (Storytelling) โดย 1) มัทรินทร์ ศุภชัย : เล่าถึงเรื่องราวของคนที่ต้องการอยู่กับตัวเองอย่างสงไม่ต้องการรับรู้เรื่องราวที่ทำให้จิตใจเศร้าหมองหรือแรงกดดันจากสังคม 2) นราวิชญ์ ทองทวี : เรื่องราวของความรักที่เกิดขึ้นระหว่างคนและมีในร้านอาหารและการตามหาเป้าหมายของตนเอง 3) สุภาจิตา ดำรงเกียรติ : เรื่องราวความผูกพันของตัวละคร 2 คน ที่เป็นเพื่อนกันและเป็นกำลังใจให้กันและกันมาโดยตลอดจนเติบโตประสบความสำเร็จในความฝันพร้อมส่งต่อพลังบวกให้กับผู้ชมผลงาน Animation นี้ โดยผลงานของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 เรื่องเป็นดังต่อไปนี้

### ภาพ 5

#### ตัวอย่างผลงานออกแบบตัวละครสู่งาน Animation



### 3) ผลงานออกแบบตัวละครสู่งาน Game Design

ผลงาน Game Design จะมีความพิเศษในส่วนของระบบเกม เพราะนอกจากจะออกแบบตัวละครแต่ละตัวแล้ว ต้องคำนึงถึงฉากและการเชื่อมโยงบทบาทกับตัวละครอื่น ๆ เช่นคำปล้ำงาน อาวุธประจำตัวหรือสกิลการต่อสู้ เหล่านี้มีผลต่อการออกแบบตัวละคร พร้อมทั้งต้องสร้างภาพเพื่อการโปรโมทเกมไปพร้อม ๆ กัน ซึ่งทั้ง 2 เกมมีความน่าสนใจแตกต่างกัน

- 1) อรณิชา จันทงค์ศรี : ออกแบบภาพตัวเกม ตัวละครและฉากต่าง ๆ รูปแบบ 2d pixel art
- 2) อัยยาพร เสนานุช : จุดเด่นคือการเสนอกีฬาไทย เซปักตะกร้อ โดยดำเนินเรื่องราวจากตัวละครชื่อภาคิน ที่เกิดความสนใจในเซปักตะกร้อจึงตัดสินใจเข้าร่วมชมรมเซปักตะกร้อของโรงเรียนและตั้งใจฝึกฝนให้เก่งกาจเพื่อเอาชนะคู่แข่งที่แข็งแกร่ง

### ภาพ 6

ตัวอย่างผลงานออกแบบตัวละครสู่งาน Game Design





### 5) ผลงานออกแบบตัวละครสู่งานอาร์ตทอย (Art Toy)

ผลงานอาร์ตทอย (Art Toy) จะมีความซับซ้อนมากกว่าการออกแบบตัวละครอื่น ๆ เพราะต้องเริ่มจากแนวคิด ร่างแบบตัวละครสู่การออกแบบตัวละคร 2 มิติ และขึ้นโครงสร้างขนาดตัวละคร 3 มิติ จากนั้นปริ้นผลงานด้วยเครื่องปริ้น 3D Printer เพื่อนำไปตกแต่งลงสีตัวละครตามทีออกแบบไว้ และถ้าต้องการสื่อสารเรื่องราวด้วยบรรยากาศโดยรอบของตัวละคร ต้องออกแบบฐานหรือฉากโดยรอบ ทั้งนี้ผลงานของณัฐญาณันท์ ดีมี ชื่อผลงาน : Creation ด้วยกลุ่มตัวอย่างมีความสนใจต่อ Figure (หุ่นจำลอง) และการออกแบบตัวละครเป็นพื้นฐาน จึงทำสนใจต่อยอดจากตัวละครไปสู่การสร้างสรรค์ผลงาน figure จากนั้นจึงต่อยอดสู่การพัฒนา ร่วมกับกระเบื้องลายครามด้วยเหตุผลของความสนใจส่วนตัวและต้องการนำเสนอประวัติความเป็นมาของลายครามจากประเทศจีนสู่ประเทศไทย ถือได้ว่าเป็นการนำเสนอวัฒนธรรมทั้ง 2 ประเทศ

ภาพ 8

ตัวอย่างผลงานออกแบบตัวละครสู่งานอาร์ตทอย (Art Toy)

นางสาวณัฐญาณันท์ ดีมี ชื่อผลงาน : Creation



### 6) ผลงานออกแบบตัวละครสู่งานปุ่มคีย์บอร์ด (Keycap)

ผลงานออกแบบตัวละครสู่ปุ่มคีย์บอร์ด (Keycap) มีขั้นตอนที่ต้องออกแบบตัวละคร 2 มิติ ก่อน โดยส่วนใหญ่ตัวละครจะเป็นครึ่งตัว แนวคิดของชาวลักขณ์ หล่อเจริญกุล คือ ใช้ตัวละครสื่อสาร Key Message “Don’t lose hope อย่าหมดหวัง” ชิ้นงานที่ให้อารมณ์ความรู้สึกจากรูปร่าง หน้าตา และเรื่องราวของตัวหลักเป็นสิ่งที่แค้ได้มองก็ฮิลใจ เป็นของที่ตั้งใจไว้ได้ สละสมได้และสามารถใช้ได้จริง

### ภาพ 9

ตัวอย่างผลงานออกแบบตัวละครสู่งานปุ่มคีย์บอร์ด (Keycap)

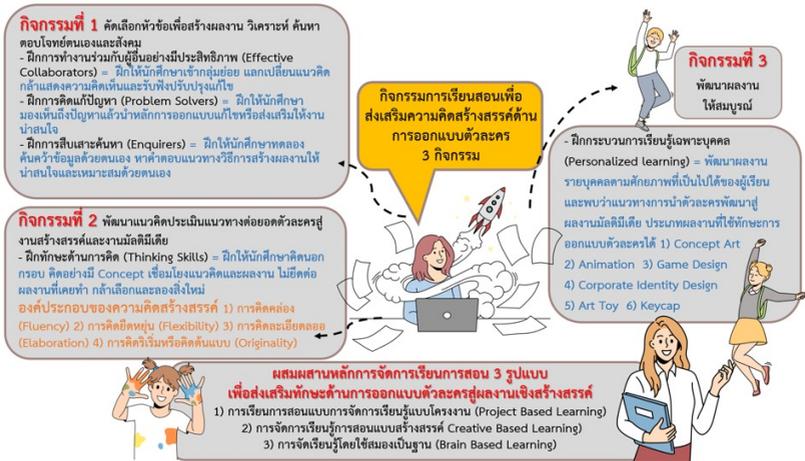


### ตอนที่ 3 โมเดลองค์ความรู้แนวทางการออกแบบตัวละครสู่การสร้างสรรค์ผลงาน

ตลอดการวิจัยผู้วิจัยได้จัดบันทึกผลที่เกิดขึ้นและสังเกตการณ์ต่าง ๆ เมื่อตรวจงาน นักศึกษาพร้อมรับฟังข้อคิดเห็นต่าง ๆ ตามหลักการของทฤษฎีที่ได้วางแผนไว้ในกิจกรรมการเรียนการสอน เมื่อขั้นตอนการสร้างผลงานทั้ง 3 กิจกรรมเสร็จสิ้นผู้วิจัยได้สรุปโมเดลองค์ความรู้แนวทางการออกแบบตัวละครสู่การสร้างสรรค์ผลงานได้ดังต่อไปนี้

ภาพ 10

โมเดลกิจกรรมการเรียนสอนเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านการออกแบบตัวละคร



จากโมเดล กิจกรรมการเรียนสอนเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านการออกแบบตัวละคร ผู้วิจัยผสมผสานหลักการจัดการเรียนการสอน 3 รูปแบบ เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการออกแบบตัวละครสู่ผลงานเชิงสร้างสรรค์ 1) การเรียนการสอนแบบการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project Based Learning) 2) การจัดการเรียนรู้การสอนแบบสร้างสรรค์ (Creative Base Learning) 3) การจัดเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain Base Learning) โดยวางแผนการจัดกิจกรรม 3 กิจกรรมดังนี้

**กิจกรรมที่ 1** คัดเลือกหัวข้อเพื่อสร้างผลงาน วิเคราะห์ ค้นหา ตอบโจทย์ตนเองและสังคม ทฤษฎีและแนวทางหลักการที่ใช้คือ

1) ฝึกการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ (Effective Collaborators) โดยฝึกให้นักศึกษาเข้ากลุ่มย่อย แลกเปลี่ยนแนวคิด กล้าแสดงความคิดเห็นและรับฟังปรับปรุงแก้ไข

2) ฝึกการคิดแก้ปัญหา (Problem Solvers) โดยฝึกให้นักศึกษามองเห็นถึงปัญหาแล้วนำหลักการออกแบบแก้ไขหรือส่งเสริมให้งานน่าสนใจ

3) ฝึกการสืบเสาะค้นหา (Enquirers) โดยฝึกให้นักศึกษาทดลองค้นคว้าข้อมูลด้วยตนเอง หาคำตอบแนวทางวิธีการสร้างผลงานที่น่าสนใจและเหมาะสมด้วยตนเอง

**กิจกรรมที่ 2** พัฒนาแนวคิดประเมินแนวทางต่อยอดตัวละครสู่งานสร้างสรรค์และงาน  
มัลติมีเดีย

ฝึกทักษะด้านการคิด (Thinking Skills) โดยให้นักศึกษาคิดนอกกรอบ คิดอย่างมี  
Concept เชื่อมโยงแนวคิดและผลงาน ไม่ยึดต่อผลงานที่เคยทำ กล้าเลือกและลองสิ่งใหม่ ทั้งนี้  
ผู้สอนต้องฝึกผู้เรียนให้คิดจากพื้นฐานองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ 1) การคิดคล่อง  
(Fluency) 2) การคิดยืดหยุ่น (Flexibility) 3) การคิดละเอียดลออ (Elaboration) 4) การคิด  
ริเริ่มหรือคิดค้นแบบ (Originality)

**กิจกรรมที่ 3** พัฒนาผลงานให้สมบูรณ์

ฝึกกระบวนการเรียนรู้เฉพาะบุคคล (Personalized learning) ผู้สอนจะต้องเป็นที่  
ปรึกษาให้กับผู้เรียน ต้องให้ความสนใจแก่ผู้เรียนรายบุคคลพร้อมพัฒนาผลงานรายบุคคลตาม  
ศักยภาพที่เป็นไปได้ของผู้เรียน และพบว่าแนวทางการนำตัวละครพัฒนาสู่ผลงานมัลติมีเดีย  
ประเภทผลงานที่ใช้ทักษะการออกแบบตัวละครได้ 1) Concept art 2) Animation 3) Game  
Design 4) Corporate Identity Design 5) Art Toy 6) Keycap

## สรุปและอภิปรายผล

จากผลการศึกษาหลักการทฤษฎีการเรียนการสอนที่สามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์  
ผู้วิจัยได้นำทฤษฎีการเรียนการสอน 3 เรื่องเป็นฐานการจัดการเรียนการสอน 1) การเรียนการสอน  
แบบการจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project Based Learning) 2) การจัดการเรียนรู้การสอน  
แบบสร้างสรรค์ (Creative Based Learning) 3) การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain  
Based Learning) โดยผู้วิจัยมีเป้าหมายเสริมสร้างให้ผู้เรียนมีแนวคิดในการสร้างผลงานเชิง  
สร้างสรรค์ Creative Thinking และออกแบบกระบวนการเรียนการสอนผู้วิจัยได้ใช้แนวทาง  
การเรียนการสอนในอนาคตของ OECD Learning 2030 โดยมีแนวทางที่สามารถสรุปและนำไป  
ปฏิบัติจริงได้ดังนี้ 1) ผู้เรียนเป็นเจ้าของเนื้อหา 2) เนื้อหาต้องเข้มข้น 3) เนื้อหาต้องมีจุดโฟกัส  
4) เนื้อหาต้องมีการเชื่อมโยง 5) เนื้อหาควรสอดคล้องกับการประเมินผู้เรียน 6) เนื้อหาควร  
เน้นที่การผสมผสาน 7) เนื้อหาควรให้ทางเลือกแก่นักเรียน (The Organisation for Economic  
Co-operation and Development (OECD), 2023) โดยเป้าหมายการสอนเพื่อพัฒนา  
ผู้เรียนให้ฝึกค้นคว้าข้อมูลเชิงลึก ตามทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง ค้นหาความรู้ และเพิ่ม  
ทักษะเฉพาะทางตามความสนใจ เกิดการเรียนรู้ที่ต่อเนื่องให้ผู้เรียนคิดอย่างเชื่อมโยงมีขั้นตอน  
เพื่อสร้างผลงานเชิงความคิดสร้างสรรค์และมีคุณภาพยกระดับมาตรฐาน สอดคล้องกับแนวทาง  
การสร้าง กระบวนทัศน์การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์จากการกระตุ้น (Mastering Growth) ของ  
วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนาผล (2563) ประกอบด้วย 1) จัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับ

ธรรมชาติผู้เรียน 2) ใช้สื่อดิจิทัลสนับสนุน 3) ให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ตรง 4) ให้ผู้เรียนนำ Concept ไปปฏิบัติ 5) ให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนเรียนรู้ 6) ผู้สอนให้คำแนะวิธีการเรียนรู้ 7) ประเมินและติดตามความก้าวหน้า 8) วิจัยและพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้

จากผลการดำเนินการวิจัยตามการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนที่สามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านการออกแบบตัวละคร ซึ่งจากแนวคิดการวิจัยสู่กระบวนการสอนตามแผนพบว่าจากกลุ่มตัวอย่างที่เลือกหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบตัวละครจำนวน 19 คน จากจำนวนผู้เรียน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 50 จากหัวข้ออื่นๆ ทั้งนี้จากฐานความสนใจในการออกแบบตัวละครของตนเองร่วมกับทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์สู่การพัฒนาตัวละครเป็นผลงานมัลติมีเดียเมื่อผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนการสอนจากกิจกรรมที่ 1 คัดเลือกหัวข้อเพื่อสร้างผลงาน วิเคราะห์ ค้นหา ตอบโจทย์ตนเองและสังคม กิจกรรม 2 พัฒนาแนวคิด ประเมินแนวทางต่อยอดตัวละครสู่งานสร้างสรรค์และงานมัลติมีเดีย กิจกรรมที่ 3 พัฒนาผลงานให้สมบูรณ์ โดยฝึกกระบวนการเรียนรู้เฉพาะบุคคล (Personalized learning) พบว่าผู้เรียนสามารถต่อยอดความชอบจากตัวละครร่วมกับทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์สู่การสร้างสรรค์ผลงานได้หลากหลายประเภทประกอบด้วย 1) Concept art 2) Animation 3) Game Design 4) Corporate Identity Design 5) Art Toy 6) Keycap ดังนั้นผลที่ได้สอดคล้องตามระดับของความคิดสร้างสรรค์ของ เทย์เลอร์ (Taylors) ในระดับที่ 2 และ 3 ได้ โดยเทย์เลอร์ (Taylors) ได้แบ่งระดับไว้ที่ 5 ระดับดังนี้ 1) ระดับสร้างสรรค์ของการแสดงออก (Expressive Creativity Level) ระดับเป็นการแสดงออกของความคิดสร้างสรรค์ที่ทุกคนมีอยู่แล้วโดยธรรมชาติเพียงกล้าแสดงออกมา 2) ระดับสร้างสรรค์ทางเทคนิค (Technical Creativity Level) เป็นความคิดสร้างสรรค์ที่ใช้ความรู้ทางวิชาการและทางเทคนิค ซึ่งบุคคลอาจต้องใช้ทักษะที่ได้เรียนรู้มาช่วยให้การแสดงผลของความคิดสร้างสรรค์เกิดขึ้นได้มากมายโดยไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งใหม่ 3) ระดับสร้างสรรค์ของสิ่งประดิษฐ์ (Inventive Creativity Level) ระดับนี้จะปรากฏผลงานสิ่งประดิษฐ์ที่แสดงถึงความเฉลียวฉลาดมีแนวความคิดของตนเองสร้างสรรค์สิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ ด้วยรูปแบบและวิธีการที่ไม่อยู่ในกฎเกณฑ์แบบเดิม โดยไม่ได้ลอกเลียนแบบมาจากใครแม้ว่างานนั้นจะมีคนอื่นคิดแล้วก็ตาม 4) ระดับสร้างสรรค์ของนวัตกรรม (Innovative Creativity Level) เป็นการปรับปรุง ดัดแปลง โดยใช้ความคิดและวิธีการเพื่อนำเสนอความคิดริเริ่มสร้างนวัตกรรมใหม่ ๆ มีความทันสมัย แสดงให้เห็นถึงความสามารถที่แตกต่างจากผู้อื่น 5) ระดับสร้างสรรค์ของปรากฏการณ์ (Emergent Creativity Level) ระดับนี้เป็นความคิดสร้างสรรค์ขั้นสูงสุดมีลักษณะอัจฉริยะ ค้นพบที่ยังไม่มีใครพบมาก่อน (Taylor, 1959, อ้างถึงใน Leslie, 2014, อ้างถึงใน ปัญญา วรวิเศษชัย, 2565) ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าจากกิจกรรมการเรียนการสอนทั้ง 3 กิจกรรมสามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านการออกแบบตัวละครของผู้เรียนได้พร้อมทั้งในส่วนของกิจกรรมย่อยที่เกี่ยวข้องต่อคุณภาพของผลงานตัวละครที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

เช่น ให้ผู้เรียนศึกษาหาความรู้ในเรื่องที่ตนเองสนใจ ฝึกให้วิเคราะห์ ค้นหาแนวทางสร้างผลงานแล้วนำเสนอแลกเปลี่ยนแนวคิดภายในกลุ่ม จากนั้นสรุปผลประเมินแนวคิดของตนเอง พร้อมทั้งพัฒนาแนวคิด ผู้สอนจะสร้างโจทย์ที่ท้าทายหยิบยกตัวอย่างที่มีคุณภาพให้ผู้เรียนศึกษาแบบรายบุคคลเพื่อกระตุ้นให้คิดลึกซึ้ง เน้นให้เกิดการเรียนรู้เชิงลึกและมีคุณภาพพร้อมให้คิดอย่าง เชื่อมโยง มีระบบขั้นตอนและทำการตรวจสอบคุณภาพของผลงานอย่างเข้มงวด เป็นระยะ ซึ่งสอดคล้องกับกระบวนการออกแบบตัวละครของ Seegmiller (2008) ที่มีกระบวนการออกแบบตัวละคร 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การระบุปัญหา 2) การวิเคราะห์และการลดความซับซ้อนของปัญหาที่ใช้สร้างแนวคิด 3) เลือกแนวคิดที่ดีที่สุด 4) การวาดตัวละคร และ 5) การประเมินผลลัพธ์ และกระบวนการเรียนการสอนสอดคล้องต่อกรอบแนวคิดการสร้างสรรคงานออกแบบตัวละครของ จรรยา หะตะโยธิน (2564) ซึ่งมี ความสัมพันธ์ขององค์ประกอบทั้ง 4 เป็น 1) การสร้างตัวละคร ที่ต้องคำนึงถึงเรื่องราว 2) การแสดงออกของตัวละคร ที่ต้องให้ความสำคัญทั้งใบหน้าและท่าทาง 3) ขั้นตอนการออกแบบที่ต้องค้นหาข้อมูล กำหนดค่าสีตามแนวคิดละ 4) องค์ประกอบศิลป์และหลักการออกแบบ

จากผลการดำเนินการวิจัยผู้วิจัยได้สรุปโมเดลกิจกรรมการเรียนสอนเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านการออกแบบตัวละคร โดยการผสมผสานหลักการจัดการเรียนการสอน 3 รูปแบบ เพื่อส่งเสริมทักษะด้านการออกแบบตัวละครสู่ผลงานเชิงสร้างสรรค์ โดยจัดกิจกรรม 3 กิจกรรม กิจกรรมที่ 1 คัดเลือกหัวข้อเพื่อสร้างผลงาน วิเคราะห์ ค้นหา ตอบโจทย์ตนเอง และสังคม โดยฝึกให้ผู้เรียนทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ ฝึกการคิดแก้ปัญหา ฝึกการสืบเสาะค้นหาข้อมูลด้วยตนเอง กิจกรรมที่ 2 พัฒนาแนวคิดประเมินแนวทางต่อยอดตัวละครสู่งานสร้างสรรค์และงานมีลต์มีเดียโดยฝึกผู้เรียนด้านทักษะด้านการคิด (Thinking Skills) ทั้งนี้ผู้สอนมีเป้าหมายฝึกผู้เรียนให้คิดจากพื้นฐานองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ การคิดคล่อง การคิดยืดหยุ่น การคิดละเอียดลออ การคิดริเริ่มหรือคิดค้นแบบ กิจกรรมที่ 3 พัฒนาผลงานให้สมบูรณ์ โดยฝึกกระบวนการเรียนรู้เฉพาะบุคคล (Personalized learning) ซึ่งสอดคล้องกับรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสาน วิชาศิลปะศึกษาตามแนวทางการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการเรียนศิลปะปฏิบัติ ที่บูรณาการเครื่องมือทางปัญญา เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานศิลปะของนักเรียนมัธยมศึกษา ตอนปลาย ของ ณัฐวรรณ เฉลิมสุข และคณะ (2566) ประกอบด้วย ขั้นตอน 6 ขั้นตอน ดังนี้ ขั้นตอนที่ 1 การสร้างแรงบันดาลใจและแสวงหาความรู้ (การรับรู้) กระบวนการสร้างสรรค์ ปัญหาการสร้างงานศิลปะ เทคนิคการสร้างผลงาน และแนวทางการเลือกใช้อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนด้วยการสืบค้นข้อมูลใน ขั้นตอนที่ 2 การรวบรวมและเข้าถึงความรู้ (การรับรู้) พิจารณาด้วยความมีสติจนเข้าใจ วิเคราะห์และตีความโดยการออกแบบคิดกระบวนการเพื่อแก้ปัญหา นั้น ๆ ผู้สอนให้ผู้เรียนพิจารณาข้อมูลรูปแบบที่จะนำเสนอขึ้นตอนที่ 3 การกระตุ้นความคิดขยาย

ความรู้ (การตอบสนองต่อสิ่งที่รับรู้) (Stimulation of Ideas, Expanding Knowledge) คิด และตั้งสมมติฐาน ขั้นตอนที่ 4 การริเริ่มสร้างสรรค์ผลงาน (การฝึกปฏิบัติ, การกระทำอย่าง ชำนาญ) (Originality Creative) ทำการทดสอบสมมติฐานจนสามารถพบคำตอบ ลงมือปฏิบัติ ผลงานและฝึกฝนทักษะ เพื่อทดสอบเทคนิคและวิธีการที่เหมาะสม ขั้นตอนที่ 5 พัฒนาประยุกต์ ผลงาน (การประยุกต์) (Applied Development) ลงมือปฏิบัติสร้างผลงานจากเทคนิคและ วิธีการ ที่เหมาะสมที่สุด เพื่อนำมาประยุกต์ต่อยอดและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะตามแนวคิด เฉพาะตน ขั้นตอนที่ 6 วิพากษ์วิจารณ์-ประเมินผล (Assessment) เป็นการวิพากษ์วิจารณ์ ร่วมกันระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน และผู้สอนกับผู้เรียน

## กิตติกรรมประกาศ

---

บทความวิจัยเรื่อง การศึกษาแนวทางการสอนเพื่อสร้างผลงานสร้างสรรค์และงาน มัลติมีเดียจากทักษะการออกแบบตัวละคร เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัยเรื่อง ออกแบบการเรียน การสอนโลกใหม่ด้วยการผสมผสานกระบวนการเรียนรู้เฉพาะบุคคลเพื่อมุ่งพัฒนานักศึกษาด้านความคิดสร้างสรรค์ (Designing a New World of Teaching and Learning by Combining Personalized Learning Processes to Focus on Developing Students' Creative Thinking) ซึ่งได้รับทุนสนับสนุนจากหน่วยงาน วิจัยและนวัตกรรม สถาบันเทคโนโลยี ไทย-ญี่ปุ่น ปีการศึกษา 2567 ทั้งนี้ผู้วิจัยต้องขอขอบพระคุณคณะกรรมการผู้พิจารณาทุนสนับสนุนการจัดทำโครงการวิจัยมา ณ โอกาสนี้ด้วย

## ข้อเสนอแนะ

---

1. กิจกรรมการเรียนการสอนทั้ง 3 กิจกรรมสามารถนำไปปรับใช้กับหลักการเรียนการสอนอื่น ๆ ที่ไม่ใช่เพียงการออกแบบตัวละคร แต่การเรียนการสอนนั้นจำเป็นต้องจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน (Project Based Learning) จัดการเรียนรู้อารมณ์แบบสร้างสรรค์ (Creative Based Learning) และการจัดเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain Based Learning)
2. สิ่งสำคัญคือผู้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนต้องจะต้องเป็นที่ปรึกษาให้กับผู้เรียน ต้องให้ความสนใจแก่ผู้เรียนรายบุคคลพร้อมพัฒนาผลงานรายบุคคลตามศักยภาพที่เป็นไปได้ของผู้เรียนอย่างแท้จริง

## เอกสารอ้างอิง

- จรรยา เหวะโยธิน. (2564). แนวทางการออกแบบตัวละคร กรณีศึกษา ‘เดอะ คาแรคเตอร์ ดีไซน์ ชาเลนจ์’. *วารสารวิชาการคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สจล.*, 32(1), 1–15. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/archkmitl/article/view/248380>
- ขวลิต ขอดศิริ และ วชิรา เครือคำอ้าย. (2567). การจัดการเรียนรู้แนวใหม่เพื่อเสริมสร้างทักษะแห่งโลกอนาคต. *วารสารปาริชาติ*, 37(2), 314–316. <https://doi.org/10.55164/pactj.v37i2.268976>
- ณัฐวรรณ เฉลิมสุข, อนิรุทธ์ สติมัน, ฐาปนีย์ ธรรมเมธา, และน้ำมนต์ เรืองฤทธิ์. (2566). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานวิชาศิลปะศึกษาตามแนวทางการคิดเชิงออกแบบร่วมกับการเรียนศิลปะปฏิบัติที่บูรณาการเครื่องมือทางปัญญา เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานศิลปะของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์*, 25(3), 117–128.
- ทวีศักดิ์ จินดานุรักษ์. (2559). การพัฒนาและประเมินความคิดสร้างสรรค์ในสถานศึกษา Creative Thinking Development and Evaluation in Schools. *วารสารศึกษาศาสตร์*, 27(1), 1–14.
- ธารทิพย์ ช้วนมา และ ขวัญชัย ช้วนมา. (2561). การจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์เชิงผลิตภาพทาง การศึกษา : สู่ยุคการศึกษาไทยแลนด์ 4.0. *วารสารสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*, 5(2), 325–342.
- ปัญจนาวุ รวีวัฒนชัย. (2565). ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ Fundamental Knowledge in Creative Thinking. *ครุศาสตร์สาร / Journal of Educational Studies*, 16(1), 1–14.
- วิชัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒนาผล. (2563). *การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning)*. จัรัสสินทวงศ์การพิมพ์.
- สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น. (2566). *เทคโนโลยีมีลดีมีเดีย*. [https://www.tni.ac.th/it/major\\_mt](https://www.tni.ac.th/it/major_mt)
- สมพร สุธี. (2567). *การวิจัยทางศิลปะ : กระบวนการสังเคราะห์สู่นวัตกรรม*. คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- Seegmiller, D. (2008). *Digital character painting using Photoshop CS3* (2). Charles River Media.
- The Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD). (n.d.). *Future of Education and Skills 2030/2040*. Retrieved April 28, 2025, from <https://www.oecd.org/en/about/projects/future-of-education-and-skills-2030.html>

