**การถอดบทเรียนประสบการณ์และการเรียนรู้**

**ด้านนวัตกรรมเพื่อการสร้างสรรค์สังคม**

**วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต**

**1. ชื่อ-สกุล ผู้เล่าเรื่อง**  อาจารย์สำราญ แสงเดือนฉาย

**2. ชื่อ-สกุล ผู้บันทึก** ดร.จิรัชฌา วิเชียรปัญญา

**3. บทบาท หน้าที่และความรับผิดชอบของผู้เล่าเรื่อง** อาจารย์ผู้สอน รายวิชา MMD 334
 การผลิตภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เพื่องานมัลติมีเดีย

**4. เรื่องที่เล่า** ปฏิบัติการเชิงปัญญา (Intellectual practice) “การออกแบบบุคลิกภาพตัวละคร
 การ์ตูนสายพันธ์ไทย”

**5. ความเป็นมาของเรื่องที่เล่า**

ผู้เล่าเรื่องเป็นอาจารย์ผู้สอน รายวิชา MMD 334 การผลิตภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เพื่องานมัลติมีเดีย โดยหลักสูตรของสาขาวิชามัลติมีเดียที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีลักษณะของการคิดสร้างสรรค์ การออกแบบ และการผลิตสื่อในงานด้านนิเทศศาสตร์ และลักษณะของรายวิชาส่วนใหญ่จะเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ทักษะทางปัญญาจากการฝึกปฏิบัติ ก่อนที่ผู้เล่าเรื่องจะมาเป็นอาจารย์ประจำที่วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต ได้เคยผ่านประสบการณ์การทำงานด้านสื่อกับ Graphic house, Agency และยังประกอบอาชีพอิสระ (Freelance) ด้านการโฆษณา จึงทำให้ผู้เล่าเรื่องนำความรู้จากประสบการณ์มาใช้ในการจัดกระบวนการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนเกิดทักษะทางปัญญาจากการลงมือปฏิบัติงานเกี่ยวกับการสร้างสรรค์สื่อในงานนิเทศศาสตร์

ผู้เล่าเรื่องรับผิดชอบเป็นอาจารย์ผู้สอน ในรายวิชา MMD 112 การวาดภาพลายเส้น รายวิชา MMD 122 หลักการออกแบบกราฟิก และรายวิชา MMD 334 การผลิตภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ซึ่งทั้ง 3 รายวิชาดังที่ได้กล่าวมานั้น ผู้เล่าเรื่องนำสาระการเรียนรู้ วัตถุประสงค์การเรียนรู้ แนวคิดของรายวิชา ตลอดจนคุณลักษณะของผู้เรียน มาวิเคราะห์ สังเคราะห์ และบูรณาการเชื่อมโยงความรู้ เพื่อนำผลสรุป ที่ได้รับไปใช้ในการวางแผนและพัฒนาด้านการจัดการเรียนการสอน ผลที่ได้รับจากการดำเนินการดังกล่าว พบว่า ผู้เรียนมีความสุขกับการได้เรียนรู้ผ่านกิจรรมการเรียนรู้ต่างๆ จากการทำโครงงาน และชื่นชอบต่อผลสำเร็จของผลงานจากการสร้างสรรค์

ดังนั้นผู้เล่าเรื่องได้วางแผนพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบปฏิบัติการเชิงปัญญา โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning) มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้จากการแสวงหา ค้นคว้า ในสิ่งที่ซับซ้อน ท้าทาย จากโจทย์หรือประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นจริง ผู้เรียนจะตั้งประเด็นคำถามไปสู่การค้นหาวิธีการแก้ปัญหา และการได้มาซึ่งคำตอบ รวมทั้งการสรุปผลและข้อเสนอแนะ การเรียนรู้ด้วยโครงงานจะเป็นไปตามความสนใจของผู้เรียน การออกแบบโครงงานที่ดีจะกระตุ้น ให้เกิดการค้นคว้าอย่างกระตือรือร้นและใช้ทักษะการคิดขั้นสูง

**6. วิธีการ/ขั้นตอน หรือกระบวนการที่ทำให้งานนั้นประสบความสำเร็จ เทคนิคหรือกลยุทธ์ที่ใช้ ผู้มีส่วนร่วม อุปสรรคหรือปัญหาในการทำงาน และแนวทางการแก้ไข**

 **6.1 แนวคิดการจัดการความรู้ “ปฏิบัติการเชิงปัญญา”**

 การเรียนการสอนในรายวิชา MMD 334 การผลิตภาพเคลื่อนไหว 2 มิติเพื่องานมัลติมีเดีย ที่มุ่งให้ผู้เรียนศึกษาทฤษฎี หลักการ แนวคิด และการวางแผนการผลิตภาพเคลื่อนไหว 2 มิติเพื่อนำไปประยุกต์ในงานมัลติมีเดีย โดยเนื้อหารายวิชาที่มุ่งให้ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์และผลิตผลงานได้จริงนั้น ผู้เรียนจะต้องเชื่อมโยงความรู้ในมิติต่างๆ จากการเรียนรู้ในรายวิชาต่างๆ ที่ได้ศึกษามาออกแบบบุคลิกภาพตัวละคร เป็นเนื้อหาหนึ่งในรายวิชานี้ ที่ผู้เรียนจะนำบท (Script) มาตีความหมายและใช้จินตนาการในการสร้างสรรค์และออกแบบตัวละครใช้สัมพันธ์สอดคล้องกับเนื้อหาเรื่องราวภายในบทเสียก่อน จึงจะดำเนินการไปสู่ขั้นตอนต่อไปของการผลิตภาพเคลื่อนไหวได้

 การออกแบบบุคลิกภาพตัวละคร (Character Design) มีส่วนสำคัญอย่างมากต่อการสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหว (Animation) ให้ดูน่าสนใจ การออกแบบบุคลิกภาพตัวละครจะต้องออกแบบให้ตัวละครมีความเป็นเอกลักษณ์ เสมือนมีชีวิตจริงๆ และมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกับเนื้อหาเรื่องราวหรือที่เรียกว่า บท (Script) โดยผู้ออกแบบทำหน้าที่สื่อความหมายตัวละครเหล่านั้นผ่าน รูปลักษณ์ บุคลิกลักษณะ ท่าทาง การแต่งกาย เป็นต้น ที่มีเอกลักษณ์ และสื่อความหมายไปยังดูให้รับรู้และเข้าใจถึงตัวละครเหล่านั้น การสร้างตัวละครในงานแอนิเมชันให้ดูมีชีวิตได้นั้น จะต้องอาศัยกระบวนการสร้างที่ซับซ้อนหลายขั้นตอน โดยเฉพาะขั้นตอนของการออกแบบบุคลิกภาพตัวละครถือเป็นสิ่งสำคัญอันดับแรกของกระบวนการสร้างแอนิเมชั่น ผู้ออกแบบจะต้องสร้างให้ตัวละครแต่ละตัวมีความโดดเด่น มีเสน่ห์จนผู้ชมเกิดความประทับใจ และคล้อยตามไปกับบุคลิกภาพ ผู้ออกแบบบุคลิกภาพตัวละครของไทย ส่วนใหญ่มักมองข้ามความรู้ด้าน Character Design เพราะคิดว่าเป็นองค์ความรู้ที่ไม่สำคัญ จึงหันไปให้ความสำคัญกับความรู้ด้านเทคโนโลยีการผลิตมากกว่า จึงส่งผลต่อพัฒนาการของการออกแบบบุคลิกภาพตัวละครให้มีเอกลักษณ์แบบอย่างไทย และปัจจุบันการแพร่กระจายของตัวละคร (การ์ตูน) ญี่ปุ่นผ่านสื่อสารมวลชนต่างๆ ทำให้นักออกแบบบุคลิกภาพตัวละครของไทยรับเอาอิทธิพลจากการ์ตูนแนวมังงะ (Manga) ของญี่ปุ่นมาใช้เป็นแบบอย่างในการออกแบบบุคลิกภาพตัวละครเสียเป็นส่วนใหญ่ ทำให้การ์ตูนแบบไทยๆ ขาดการพัฒนาและการสร้างเอกลักษณ์ให้มีความเฉพาะแบบอย่างไทย ทั้งที่การ์ตูนไทยมีการสร้างสรรค์และสื่อสารในสังคมไทยกันมานาน นอกจากนี้ Character Design ถือได้ว่าเป็นนวัตกรรมทางปัญญาในสร้างมูลค่าทางทรัพย์สินและเศรษฐกิจ ที่เรียกว่า เศรษฐกิจความคิดสร้างสรรค์ (Creative economy) ดังนั้นการนำเอาภูมิปัญญาด้านการออกแบบบุคลิกภาพตัวละครของไทยในอดีตมาพัฒนาต่อยอดความคิดสร้างสรรค์และการออกแบบให้มีความโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์

เฉพาะที่ไม่เหมือนบุคลิกภาพตัวละครของชาติใด จะนำมาซึ่งเศรษฐกิจชาติแล้วยังสร้างคุณค่าและความภาคภูมิใจของคนไทย

 การเรียนการสอนในรายวิชา MMD 334 การผลิตภาพเคลื่อนไหว 2 มิติเพื่องานมัลติมีเดียที่ผ่านมาจะจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภายในชั้นเรียนหรือห้องปฏิบัติการ จึงทำให้ผู้เรียนขาดทักษะใน

การแสวงหาชุดข้อมูลความรู้จากสถานที่จริงอันเป็นปัจจัยพื้นฐานสำคัญอย่างยิ่งในการนำมาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อกำหนดแนวทางการออกแบบบุคลิกภาพตัวละครในงานแอนิเมชัน 2 มิติ การแสวงหาข้อมูลจึงเป็นสิ่งจำเป็นและมีความสำคัญต่อนักออกแบบ และการทำงานในสายวิชาชีพนี้ผู้ออกแบบจะต้องมีความรู้ที่มากและเพียงพอต่อการนำมาเป็นข้อมูลในการประกอบการตัดสินใจเพื่อการค้นหาแนวทางการแก้ไขปัญหาหรือตอบสนองความต้องการตามที่กำหนดโจทย์ ดังนั้นการเรียนการสอนโดยใช้โครงงานเป็นฐาน จะทำให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเองแล้วนั้น ยังส่งเสริมให้ผู้เรียนฝึกการวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลที่รวบรวมมาจากสื่อต่างๆ รวมทั้งจากสถานการณ์หรือสถานที่จริงอย่างเป็นระบบ ผู้เรียนยังฝึกการจัดกระทำข้อมูลให้เป็นสารสนเทศที่เป็นประโยชน์ต่อการนำมาสร้างจินตนาการในการสร้างสรรค์ผลงานให้มีคุณค่าและสอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย การเรียนการสอนโดยใช้โครงงานเป็นฐานจะทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง และเกิดประสบการณ์จริงจากการฝึกปฏิบัติ จะทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้ที่ฝักลึก ผู้เรียนจะมีกระบวนการคิดที่เชื่อมโยงและบูรณาการในหลากหลายๆ มิติ โครงงานจะเกิดขึ้นบนความท้าทายจากคำถามที่ไม่สามารถตอบได้จากการท่องจำ โครงงานจะสร้างบทบาทในตัวผู้เรียนให้มีการคิดแบบมีวิจารณญาณ มีทักษะการสื่อสารทั้งในกลุ่มสมาชิกและกับสังคม รู้จักการทำงานเป็นทีม มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ประสบการณ์ร่วมกัน มีความคิดสร้างสรรค์ รวมทั้งเป็นผู้สร้างนวัตกรรมใหม่ๆ เป็นต้น การพัฒนาทักษะการเรียนรู้แบบปฏิบัติการเชิงปัญญาจะส่งผลให้ผู้เรียนซึ่งเป็นบุคลากรที่สำคัญในการพัฒนาชาติ นำผลการเรียนรู้ไปพัฒนาผลงานการออกแบบบุคลิกภาพตัวละครให้ก่อเกิดเป็นมูลค่าทางทรัพย์สินตามแนวทางเศรษฐกิจความคิดสร้างสรรค์ (Creative economy) รวมทั้งยังเป็นการหล่อหลอมจิตสำนึกของผู้เรียนให้เกิดความภูมิใจในความเป็นไทย

**6.2 เทคนิค กลวิธีการจัดการความรู้ “ปฏิบัติการเชิงปัญญา”**

 1. นำข้อค้นพบจากงานวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์การนำเสนอบุคลิกภาพตัวละครในวรรณกรรมเนื่องในพระพุทธศาสนาผ่านภาพจิตรกรรมไทยฝาผนังแนวประเพณีในเขตจังหวัดพระนครศรีอยุธยา” ที่รับทุนสนับสนุนจากสถาบันวิจัยมหาวิทยาลัยรังสิต มาสังเคราะห์เป็นองค์ความรู้

 2. นำความรู้จากการสังเคราะห์ในงานวิจัยฯ ไปสู่การเขียนเนื้อหาสาระการเรียนรู้เรื่อง

“การออกแบบบุคลิกภาพตัวละคร” (Character Design) โดยเขียนเป็นชุดความรู้เกี่ยวกับลักษณะแบบอย่างของบุคลิกภาพความเป็นไทย ในรายวิชา MMD 112 วาดภาพลายเส้นเพื่องานมัลติมีเดียโดย ที่ผู้เล่าเรื่องเป็นรับผิดชอบการเรียนการสอนในรายวิชาดังกล่าว รวมทั้งนำผู้เรียนไปศึกษาค้นหาความรู้เพิ่มเติมจากแหล่งการเรียนรู้ภายนอกชั้นเรียน

 3. นำเนื้อหาสาระการเรียนรู้ มาตั้งเป็นประเด็นปัญหา เพื่อให้ผู้เรียนมองปรากฏการณ์ในทุกมิติ ของปัญหาอย่างใคร่ครวญ จนสร้างเป็นชุดความรู้หนึ่งในการนำไปสู่การแก้ปัญหา แล้วนำเสนอชุดความรู้นั้นผ่านการฝึกปฏิบัติในโครงงานปลายภาค (Final Project) ด้วยการคิดเชิงสร้างสรรค์ และออกแบบบุคลิกภาพการ์ตูนให้สื่อสารความหมายของความเป็นไทย

 4. ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติการทางปัญญา ผ่านการนำเสนอความคิดเชิงสร้างสรรค์ที่ตั้งอยู่บนพื้นฐาน ของชุดความรู้ที่ได้จากการแสวงหา รวบรวม วิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่า ฯลฯ จากโจทย์ที่กำหนดไปสู่การคลี่คลายความคิด ถ่ายทอดเป็นรูปธรรมผ่านการออกแบบบุคลิกภาพการ์ตูนให้เป็นต้นแบบของบุคลิกภาพไทย “การ์ตูนสายพันธ์ไทย”

**6.3 กระบวนการและขั้นตอนจัดการความรู้ “ปฏิบัติการเชิงปัญญา”**

 1. แจ้งให้ผู้เรียนทราบเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนการสอน “ปฏิบัติการเชิงปัญญา” ในรายวิชา MMD 334 การผลิตภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ เพื่องานมัลติมีเดีย ถึงวัตถุประสงค์ การดำเนินการ รูปแบบและกิจกรรมที่จะดำเนินการตลอดทั้งภาคการศึกษา

 2. เก็บข้อมูลก่อนเรียน (Pre-test) โดยให้กิจกรรมการออกแบบบุคลิกภาพตัวละคร ภายในห้องเรียน และเก็บรวบผลงานของผู้เรียน เพื่อนำไปวิเคราะห์ความก้าวหน้าทักษะการเรียนรู้

 3. นำเสนอโจทย์โครงงาน และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามประเด็นต่างๆ ของโจทย์โครงงาน กำหนดกรอบระยะเวลาของแผนการดำเนินโครงงาน

 4. ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ ณ แหล่งการเรียนรู้ภายนอกชั้นเรียน ได้แก่ ชมการแสดงโขน โดย อาจารย์ประสาท ทองอร่าม (ครูมืด) งานครบรอบ 36 ปี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช และ ภาพจิตรกรรมไทยฝาผนังวัดพระศรีรัตนศาสดาราม

 5. ผู้เรียนนำเสนอรายงานแนวทางโจทย์การสร้างสรรค์ (Creative brief) บุคลิกภาพ ตัวละคร จากการแสวงหา รวบรวม องค์ความรู้ต่างๆ อันเป็นพื้นฐานของออกแบบผลงาน

 6. ติดตามการดำเนินโครงงานให้ผู้เรียนดำเนินการให้เป็นไปตามกรอบของแผนระยะเวลา

 7. ผู้เรียนนำเสนอผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ พร้อมรับฟังการวิพากษ์ วิจารณ์ และข้อเสนอแนะของคณะกรรมการ ประกอบด้วย อาจารย์ผู้สอน และผู้เชี่ยวชาญ

 8. ผู้เรียนร่วมกันจัดนิทรรศการเพื่อเผยแพร่ผลงาน ณ พื้นที่แสดงงานวิทยาลัยนิเทศศาสตร์

**6.4 ปัญหาและอุปสรรค**

 1. การศึกษานอกชั้นเรียน ณ แหล่งการเรียนรู้ พบปัญหา 2 ประการ ประการแรก ผู้เรียนมีจำนวนมาก อาจารย์ผู้สอนมีเพียงคนเดียวจึงทำให้ยากต่อการควบคุมผู้เรียน ประการที่สอง การติดต่อประสานงานเพื่อเข้าไปศึกษาแห่งการเรียนรู้ มีขั้นตอน การติดต่อ และกำหนดนัดหมาย วัน เวลา

 2. การจัดการเรียนการสอนไม่สามารถสรุปผลการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ตรงตามระยะเวลาภายในภาคการศึกษานั้น เนื่องจากเมื่อผู้เรียนส่งโครงงานปลายภาคแล้ว ผู้สอนจะต้องนัดหมายผู้เชี่ยวชาญเข้าร่วมพิจารณาประเมินผลการเรียนรู้ ซึ่งเป็นการยากต่อการกำหนดนัดหมายวัน เวลาให้ตรงกันได้ ทำให้การประเมินผลล่าช้ากว่ากำหนด

 3. การจัดนิทรรศการจะเกี่ยวข้องกับหลายๆ ส่วน เช่น ผู้เชี่ยวชาญประเมินผลงาน และสถานที่ เนื่องจากการนัดหมายประเมินผลการเรียนที่ล่าช้าทำให้ต้องกำหนดวัน เวลา การจัดนิทรรศการใหม่

**6.5 แนวทางแก้ไข**

 1. การศึกษานอกชั้นเรียน จะต้องติดต่อประสานงานให้ได้วัน เวลา ที่ชัดเจนก่อน เมื่อนำมาใช้ในการวางแผนจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

 2. วางแผนกำหนดระยะเวลาการส่งโครงงานและผู้เชี่ยวชาญให้เสร็จสิ้นตามระยะเวลาในภาคการศึกษานั้น

**7. ผลลัพธ์หรือความสำเร็จที่เกิดขึ้น และสิ่งที่ผู้เล่าเรื่องได้เรียนรู้จากประสบการณ์ดังกล่าว**

 **7.1 ผลลัพธ์หรือความสำเร็จที่เกิดขึ้น**

 1. ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดที่เชื่อมโยงและบูรณาการในหลากหลายมิติ

 2. ผู้เรียนมีทักษะการเรียนรู้ที่ลึกซึ้ง จากการได้ลงมือปฏิบัติในการทำโครงงาน

 3. ผู้เรียนนำทักษะการเรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ในการส่งผลงานเข้าประกวด Character Design เกี่ยวกับ Sticker line จนได้รับรางวัลชนะเลิศและรองชนะเลิศ

 **7.2 สิ่งที่ผู้เล่าเรื่องได้เรียนรู้จากประสบการณ์ดังกล่าว**

 1. การจัดการเรียนการสอนโดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning) จะทำให้ผู้เรียนมีความกระตื้อเรือร้นในการแสวงหาความรู้เพื่อเป็นฐานคิดในการพัฒนาโครงงาน มุ่งมั่นต่อการสร้างสรรค์ผลงาน รู้จักกระบวนการเรียนร่วมกันอย่างเป็นทีม และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกัน

 2. ทำให้ทราบว่าบทบาทของครูผู้สอนไม่ใช่เป็นเพียงผู้ป้อนความรู้ แต่ครูผู้สอนจะต้องทำหน้าที่เป็นผู้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนได้แสวงหาความใคร่รู้นั้น เสมือนเป็นการตั้งโจทย์เพื่อให้ผู้เรียนค้นหาคำตอบได้ด้วยตนเอง

**☺☺☺☺☺☺☺☺☺☺**