Interdisciplinary Academic and Research Journal, 4 (4): July-August 2024
Old ISSN 2774-0374: New ISSN 2985-2749
Website: https://so03.tci-thaijo.org/index.php/IARJ/index

Developing Practice-Based Learning Activities to Enhance Fashion Design Skills Using Local Products for Fine Arts Students

Niwet Pueanthim

Fine and Applied Arts Program, Faculty of Humanities and Social Sciences, Thepsatri Rajabhat University

E-mail: niwet.p@lawasri.tru.ac.th, ORCID ID: https://orcid.org/0009-0000-9849-1714

Received 03/04/2024 Revised 05/04/2024 Accepted 30/04/2024

Abstract

Background and Objectives: The implementation of practical activities at the higher education level must provide students with opportunities to practice and derive lessons learned from those activities, particularly in courses related to design. Practice-based learning activities aim to train students to learn from various contexts and design learning experiences directly and indirectly, fostering creativity and design capabilities. This research aims to 1) develop practice-based learning activities, 2) compare fashion design skills using local products, and 3) study student satisfaction with learning activities.

Research Methodology: The target groups comprised 3 experts selected through purposive sampling and 11 second-year Fine Arts students enrolled in the second semester of the 2023 academic year. Research tools included practice-based learning activities to promote fashion design skills using local products, the syllabus for the course "Fashion Design from Local Products" (FA 2106214), a fashion design skills using local products assessment form, and a satisfaction assessment form for learning activities using practice-based learning. Statistical analyses included content validity ratio (E_1/E_2), mean values, and differences (D).

Research Findings: 1) Practice-based learning activities consisted of 4 learning units and 14 sub-activities with a content validity ratio of 4.61, indicating excellent quality. The efficiency ratio (E_1/E_2) was 86.48/80.00, meeting the criteria of 80/80. 2) Overall, second-year Fine Arts students showed a significant improvement in fashion design skills after the intervention (D = +4.82). 3) Second-year Fine Arts students expressed the highest level of satisfaction with practice-based learning activities.

Conclusion: This research demonstrates that practice-based learning activities can help students create and design various works. Moreover, students expressed the highest level of satisfaction with practice-based learning activities in all aspects.

Keywords: Practice-Based Learning Activities; Fashion Design Skills; Local Products

Citation: Pueanthim, N. (2024). Developing Practice-Based Learning Activities to Enhance Fashion Design Skills Using Local Products for Fine Arts Students. Interdisciplinary Academic and Research Journal, 4 (4), 37-52; DOI: https://doi.org/10.60027/iarj.2024.276821

Interdisciplinary Academic and Research Journal, 4 (4): July-August 2024
Old ISSN 2774-0374: New ISSN 2985-2749
Website: https://so03.tci-thaijo.org/index.php/IARJ/index

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การฝึกปฏิบัติเป็นฐาน (Practice-Based Learning) เพื่อส่งเสริมทักษะการออกแบบแฟชั่นจากผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น สำหรับนักศึกษาสาขาวิชาศิลปกรรม

นิเวศ เผื่อนทิม
สาขาวิชาศิลปกรรม คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

บทคัดย่อ

ภูมิหลังและวัตถุประสงค์: การจัดกิจกรรมเชิงปฏิบัติการในระดับอุดมศึกษา ต้องให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติและถอดบทเรียนจากการปฏิบัตินั้น ๆ โดยเฉพาะรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบการฝึกปฏิบัติเป็นฐานเป็นการฝึกผู้เรียนให้ได้เรียนรู้จากหลากหลายสถานที่ทั้งทางตรงและทางอ้อมเพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และสามารถออกแบบชิ้นงานได้ การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1)พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การฝึกปฏิบัติเป็นฐาน 2)เพื่อเปรียบเทียบทักษะการออกแบบแฟชั่นจากผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น และ3)เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้

ระเบียบวิธีการวิจัย: กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ กลุ่มเป้าหมายผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คนได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง และนักศึกษาสาขาวิชาศิลปกรรมชั้นปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 11 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ กิจกรรมการฝึกปฏิบัติเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการออกแบบแฟชั่นจากผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา ศป 2106214 การออกแบบแฟชั่นจากผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น แบบวัดทักษะการออกแบบแฟชั่นจากผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น และแบบวัดความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การฝึกปฏิบัติเป็นฐาน สถิติที่ใช้ คือ การวิเคราะห์ความตรงเชิงเนื้อหาค่าประสิทธิภาพ (E_1/E_2) ค่าเฉลี่ย และผลต่าง (D)

ผลการวิจัย: 1) กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การฝึกปฏิบัติเป็นฐาน ประกอบด้วย 4 หน่วยการเรียนรู้ และ 14 กิจกรรมย่อย มีค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาได้ค่า 4.61 มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก มีค่าประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 86.48/80.00 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 2)ในภาพรวมนักศึกษาชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาศิลปกรรม มีทักษะการออกแบบแฟชั่นหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนผลต่าง (D) +4.82 และ 3) ในภาพรวมนักศึกษาชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาศิลปกรรม มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การฝึกปฏิบัติเป็นฐาน อยู่ในระดับมากที่สุด

สรุปผล: ผลจากการวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่าการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การฝึกปฏิบัติเป็นฐาน (Practice-Based Learning) สามารถช่วยให้นักศึกษาสามารถสร้างสรรค์ชิ้นงานและสามารถออกแบบชิ้นงานที่หลากหลาย อีกทั้งจากผลการสอบถามความพึงพอใจนักศึกษามีระดับความพึงพอใจระดับมากที่สุดในทุกด้าน

คำสำคัญ : กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การฝึกปฏิบัติเป็นฐาน; ทักษะการออกแบบแฟชั่น; ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น

Citation: Pueanthim, N. (2024). Developing Practice-Based Learning Activities to Enhance Fashion Design Skills Using Local Products for Fine Arts Students. Interdisciplinary Academic and Research Journal, 4 (4), 37-52; DOI: https://doi.org/10.60027/iarj.2024.276821

Interdisciplinary Academic and Research Journal, 4 (4): July-August 2024
Old ISSN 2774-0374: New ISSN 2985-2749
Website: https://so03.tci-thaijo.org/index.php/IARJ/index

บทนำ

เอกลักษณ์ วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นสิ่งที่ช่วยบ่งบอกถึงองค์ความรู้และภูมิปัญญาของคนท้องถิ่น เป็นเครื่องสะท้อนถึงรากฐานของความเป็นชาติ ไม่ถือเป็นสิ่งที่ล้าสมัย ในทางตรงกันข้ามเอกลักษณ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นเหล่านั้นยังเป็นเครื่องบ่งชี้ตัวตน อัตลักษณ์ และคุณค่าแบบที่ไม่มีใครที่สามารถนำไปเป็นเจ้าของได้หรือลอกเลียนแบบได้ (สุวิทย์ วงศ์รุจิราวาณิชย์, 2560) สำหรับผลิตภัณฑ์ในท้องถิ่นนั้น ในแต่ละพื้นถิ่นมีทรัพยากรที่แตกต่างกันออกไป ทรัพยากรบางชนิดสามารถนำมาทำประโยชน์ให้กับชุมชนมาอย่าง ช้านานจนกลายเป็นภูมิปัญญาของท้องถิ่นนั้นและคนในท้องถิ่นก็ใช้ความรู้ความสามารถที่มีนำมาพัฒนา ดัดแปลง ต่อยอด สร้างสรรค์ให้เป็นผลิตภัณฑ์ขึ้นมา และผลิตภัณฑ์เหล่านั้นจะต้องกลายเป็นเอกลักษณ์ที่บ่งบอกถึงความเป็นท้องถิ่นนั้น ๆ ซึ่งในปัจจุบันผลิตภัณฑ์ที่ผลิตในท้องถิ่นที่มาจากภูมิปัญญาได้รับความสนใจจากผู้บริโภคมากยิ่งขึ้น จึงทำให้ผู้ประกอบการชุมชนหลายรายเริ่มหันมาทำการตลาดมากขึ้น โดยมุ่งเน้นไปในทิศทางของการพัฒนาตัวผลิตภัณฑ์ของแต่ละท้องถิ่นให้มีคุณภาพและสามารถตอบโจทย์และความต้องการของผู้บริโภค ซึ่งตลาดเกี่ยวกับสินค้าชุมชนก็ขยายตัวเพิ่มสูงขึ้นเป็นที่ต้องการของผู้บริโภคมากขึ้น การพัฒนาผลิตภัณฑ์ถือว่าเป็นสิ่งที่มีความสำคัญ การที่มีผลิตภัณฑ์ที่ดีและมีคุณภาพสามารถช่วยส่งเสริมเอกลักษณ์ แต่ปัญหาที่พบปัญหาที่ปรากฏในทุก ๆ ชุมชน พบว่า ยังมีปัญหาทางด้านของรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่ยังไม่เป็นที่ต้องการของผู้บริโภค เทคนิคการออกแบบผลิตภัณฑ์จึงเป็นส่วนที่สำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาคุณภาพของผลิตภัณฑ์ชุมชนได้ (ทวีศักดิ์ สาสงเคราะห์, 2551) ดังนั้น สาขาวิชาศิลปกรรมในฐานะหน่วยงานในพื้นที่และต้องบริการวิชาการแก่ชุมชนตามพันธกิจของมหาวิทยาลัย อีกทั้งจุดมุ่งหมายสำคัญคือผลิตบัณฑิตที่จะต้องสร้างสรรค์ชิ้นงานเพื่อรับใช้ชุมชนท้องถิ่นในด้านการออกแบบด้านศิลปะ จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีความรู้ความเข้าใจในทักษะการออกแบบแฟชั่น (fashion design) รวมไปถึงความรู้เกี่ยวกับเอกลักษณ์และผลิตภัณฑ์ชุมชนท้องถิ่นที่กำลังเป็นที่นิยมด้วย

ทักษะการออกแบบแฟชั่นเป็นทักษะในการสร้างสรรค์งานทางความคิดในอันที่จะวางแผนรวบรวมองค์ประกอบ ทั้งหลายเข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ เพื่อสร้างสรรค์ หรือปรับปรุงประดิษฐ์กรรมต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งประโยชน์หน้าที่ใช้สอยซึ่งเป็นการออกแบบให้มีความเหมาะสมกับการใช้งาน การออกแบบจึงนับว่าเป็นสิ่งสำคัญในการที่จะแปรรูปวัสดุให้เป็นผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ในชุมชน เพื่อให้ผลิตภัณฑ์นั้นมี ความสวยงามประณีตน่าสนใจ มีเอกลักษณ์โดดเด่น มีคุณภาพได้มาตรฐานในระดับสากล สร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์สามารถพัฒนาผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นนั้นได้อย่างต่อเนื่องอันจะส่งผลให้สามารถผลิตและแข่งขันได้ (พิศุทรุ คิริพันธุ์, 2559) ทั้งนี้การที่จะให้นักศึกษาสาขาวิชาศิลปกรรม มีทักษะการออกแบบแฟชั่นได้นั้น ผู้วิจัยร่วมกับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสอนจึงได้ค้นคว้าที่จะจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักศึกษาได้ลงมือปฏิบัติการออกแบบผลิตภัณฑ์ในชุมชนได้ ดังนั้น การจัดการเรียนรู้แบบการฝึกปฏิบัติเป็นฐาน (Practice-Based Learning) จึงเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยให้นักศึกษาเกิดทักษะการออกแบบแฟชั่น ผ่านการสร้างสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้จากความเป็นจริงโดยให้นักศึกษาได้ลงพื้นที่ดำเนินการในชุมชนเป้าหมายใช้ผลิตภัณฑ์ชุมชนท้องถิ่นนั้น ๆ ที่ผู้วิจัยจัดให้กับนักศึกษา เพื่อให้นักศึกษาตอบสนองหรือออกแบบโดยใช้องค์ความรู้ที่มีการเชื่อมโยงประสานกันระหว่างทฤษฎีและการปฏิบัติคำนึงถึงหลักการพื้นฐานทางศิลป์ มีความกลมกลืน ความสมดุล และการมีเอกภาพ โดย

Citation: Pueanthim, N. (2024). Developing Practice-Based Learning Activities to Enhance Fashion Design Skills Using Local Products for Fine Arts Students. Interdisciplinary Academic and Research Journal, 4 (4), 37-52; DOI: https://doi.org/10.60027/iarj.2024.276821

มุ่งเน้นการฝึกฝนจากการปฏิบัติจริงนักศึกษาเพื่อการเรียนรู้จากการมีประสบการณ์จริงภายในชุมชนท้องถิ่นนั้น (University of South Australia, 2018) เมื่อนักศึกษาผ่านการฝึกปฏิบัติจริงจากกิจกรรมการเรียนรู้แล้วนั้น ก็จะทำให้นักศึกษามีทักษะการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การฝึกปฏิบัติเป็นฐาน (Practice-Based Learning) เพื่อส่งเสริมทักษะการออกแบบแฟชั่นจากผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น สำหรับนักศึกษาสาขาวิชาศิลปกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี ทั้งนี้เพื่อให้นักศึกษาสามารถออกแบบแฟชั่นจากผลิตภัณฑ์ชุมชน เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ใช้ทักษะจากการลงพื้นที่ปฏิบัติจริงเกิดการเรียนรู้ระหว่างปฏิบัติ มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ส่งผลให้เกิดองค์ความรู้ที่สอดคล้องกับความต้องการ และบรรลุเป้าหมายตามที่หลักสูตรและรายวิชากำหนด

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การฝึกปฏิบัติเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการออกแบบแฟชั่นจากผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น สำหรับนักศึกษาสาขาวิชาศิลปกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการออกแบบแฟชั่นจากผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบการฝึกปฏิบัติเป็นฐาน สำหรับนักศึกษาสาขาวิชาศิลปกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาสาขาวิชาศิลปกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรีที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การฝึกปฏิบัติเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการออกแบบแฟชั่นจากผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น

การทบทวนวรรณกรรม

การจัดการเรียนรู้แบบการฝึกปฏิบัติเป็นฐาน (Practice-Based Learning) เป็นการสร้างสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้จากความเป็นจริงเท่าที่จะเป็นไปได้ของผู้สอนที่จัดให้กับผู้เรียนและเป็นตอบสนองหรือการแสดงออกหรือการสาธิตความรู้ที่มีการเชื่อมโยงประสานกันระหว่างทฤษฎีและการปฏิบัติโดยการฝึกฝนของผู้เรียนเพื่อการเรียนรู้จากการมีประสบการณ์จริง (University of South Australia, 2018) ประกอบด้วย 4 ขั้นตอนดังนี้

1.1 ขั้นกระตุ้นและให้องค์ความรู้ เป็นการทบทวนและสำรวจความรู้เดิม กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและมีความพร้อมในการลงมือปฏิบัติงานจริง

1.2 ขั้นวางแผนและลงมือปฏิบัติ เป็นขั้นที่ให้ผู้เรียนได้วางแผนเลือกแนวทางการการปฏิบัติงาน และ ลงมือปฏิบัติงานตามแผนที่ได้วางไว้

1.3 ขั้นนำเสนอผลสะท้อนกลับ เป็นขั้นที่ให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์สถานการณ์และสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในขณะที่ปฏิบัติงาน และนำเสนอผลงานของตัวเอง

1.4 ขั้นประเมินผล เป็นขั้นประเมินผลการเรียนรู้และผลการปฏิบัติงานของผู้เรียน

ทักษะการออกแบบแฟชั่นจากผลิตภัณฑ์ชุมชน เป็นการสร้างสรรค์ทางความคิดในอันที่จะวางแผนรวบรวมองค์ประกอบ ทั้งหลายเข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ เพื่อสร้างสรรค์ หรือปรับปรุงประดิษฐกรรมต่าง ๆ อย่างมี

Citation: Pueanthim, N. (2024). Developing Practice-Based Learning Activities to Enhance Fashion Design Skills Using Local Products for Fine Arts Students. Interdisciplinary Academic and Research Journal, 4 (4), 37-52; DOI: https://doi.org/10.60027/iarj.2024.276821

ประสิทธิภาพ ทั้งประโยชน์หน้าที่ใช้สอยซึ่งเป็นการออกแบบให้มีความเหมาะสมกับการใช้งาน การออกแบบต้องคำนึงถึงหลักการพื้นฐานทางศิลป์ คือความกลมกลืน มีความสมดุล มีเอกภาพ ในการออกแบบนั้นอาจใช้แนวคิดจากธรรมชาติที่ใกล้ตัว รูปทรงเรขาคณิต รวมถึงสิ่งที่มนุษย์ประดิษฐ์ขึ้นอีกด้วย การออกแบบจึงนับว่าเป็นสิ่งสำคัญในการที่จะแปรรูปวัสดุให้เป็นผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ในชุมชน เพื่อให้ผลิตภัณฑ์นั้นมี ความสวยงามประณีตน่าสนใจ มีเอกลักษณ์โดดเด่น มีคุณภาพได้มาตรฐานในระดับสากล สร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์สามารถพัฒนาผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นนั้นได้อย่างต่อเนื่องอันจะส่งผลให้สามารถผลิตและแข่งขันได้ ในกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์มีองค์ประกอบของการออกแบบ 4 ประการ ดังนี้ 1) ลักษณะเด่นของผลิตภัณฑ์ 2) การอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น 3) คุณภาพของผลิตภัณฑ์ และ 4) หลักการพื้นฐานทางศิลป์ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ (พิศุทรุ คิริพันธุ์, 2559)

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นการฝึกปฏิบัติโดยการเรียนรู้จากสถานที่จริง การนำความรู้ที่ได้มาสร้างสรรค์ชิ้นงานของนักศึกษาที่ผ่านการเรียนรู้โดยอาศัยการคิดอย่างไตร่ตรองตั้งแต่การกำหนดปัญหา การค้นคว้าข้อมูล และการดำเนินการที่เป็นระบบ ภายใต้การอำนวยความสะดวกของอาจารย์ผู้สอนตามขั้นตอนของการฝึกปฏิบัติเป็นฐานมีความสำคัญอย่างมากในการพัฒนาทักษะและความสามารถทางวิชาชีพ และเป็นวิธีการเรียนที่ช่วยให้ผู้เรียนเตรียมตัวให้พร้อมต่อการปฏิบัติงานในสาขาวิชาหรืออาชีพที่เลือกในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพและมั่นใจ

กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยเรื่องการวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การฝึกปฏิบัติเป็นฐาน (Practice-Based Learning) เพื่อส่งเสริมทักษะการออกแบบแฟชั่นจากผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น สำหรับนักศึกษาสาขาวิชาศิลปกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี ผู้วิจัยออกแบบกรอบแนวคิดการวิจัย ดังรูปที่ 1

ตัวแปรต้น		ตัวแปรตาม
กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การฝึกปฏิบัติเป็นฐาน (Practice-Based Learning)	→	ทักษะการออกแบบแฟชั่น ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

Diagram 1 Research Conceptual Framework

ระเบียบวิธีการวิจัย

1. กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยได้กำหนดกลุ่มเป้าหมายตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

Citation: Pueanthim, N. (2024). Developing Practice-Based Learning Activities to Enhance Fashion Design Skills Using Local Products for Fine Arts Students. Interdisciplinary Academic and Research Journal, 4 (4), 37-52; DOI: https://doi.org/10.60027/iarj.2024.276821

1.1 การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การฝึกปฏิบัติเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการออกแบบแฟชั่นจากผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ ผู้เชี่ยวชาญในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 3 ท่าน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปกรรมและการออกแบบ ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล ร่วมกับผู้วิจัยในการออกแบบและพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยการออกแบบกิจกรรมและภาระงานที่ใช้ในการฝึกปฏิบัติเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการออกแบบแฟชั่นจากผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น สำหรับนักศึกษาสาขาวิชาศิลปกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี โดยใช้การเลือกแบบเจาะจง (Purposive Selection)

1.2 การเปรียบเทียบทักษะการออกแบบแฟชั่นจากผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบการฝึกปฏิบัติเป็นฐาน และศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาสาขาวิชาศิลปกรรมที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การฝึกปฏิบัติเป็นฐานโดยมีกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาศิลปกรรม คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา ศป 2106214 การออกแบบแฟชั่นจากผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 11 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การฝึกปฏิบัติเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการออกแบบแฟชั่นจากผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ประกอบด้วย 4 หน่วยการเรียนรู้ โดยแต่ละกิจกรรมจะเน้นให้นักศึกษาได้ลงพื้นที่จริงในชุมชนเป้าหมายในการศึกษาผลิตภัณฑ์ชุมชนทุกกระบวนการ เพื่อให้นักศึกษาถอดองค์ความรู้ในผลิตภัณฑ์ชุมชนเหล่านั้น แล้วนำมาออกแบบให้ผลิตภัณฑ์ชุมชนมีเอกลักษณ์โดดเด่น มีคุณภาพได้มาตรฐานในระดับสากล สร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์สามารถพัฒนาผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นนั้นได้อย่างต่อเนื่องอันจะส่งผลให้สามารถผลิตและแข่งขันได้

2.2 แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา ศป 2106214 การออกแบบแฟชั่นจากผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น ตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบการฝึกปฏิบัติเป็นฐาน (Practice-Based Learning) ประกอบด้วย 4 ขั้นตอนดังนี้ 1) ขั้นกระตุ้นและให้องค์ความรู้ 2) ขั้นวางแผนและลงมือปฏิบัติ 3) ขั้นนำเสนอผลสะท้อนกลับ และ 4) ขั้นประเมินผล จำนวน 16 แผนการจัดการเรียนรู้ แผนละ 3 ชั่วโมง รวม 48 ชั่วโมง โดยใช้วิธีการตรวจสอบคุณภาพด้วยวิธีการหาค่าความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ได้ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าอยู่ในระดับ 4.52 โดยพิจารณาจากข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ได้แก่ 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปกรรมและการออกแบบ 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดผลและประเมินผลการศึกษา

2.2 แบบวัดทักษะการออกแบบแฟชั่นจากผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น เป็นแบบอัตนัย (การออกแบบแฟชั่นผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นจากโจทย์ผลิตภัณฑ์ชุมชน) จำนวน 4 ข้อ 20 คะแนน โดยนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน ด้านศิลปกรรมและการออกแบบ และด้านการวัดผลและการประเมินผล จำนวน 3 คน ตรวจสอบความ

Citation: Pueanthim, N. (2024). Developing Practice-Based Learning Activities to Enhance Fashion Design Skills Using Local Products for Fine Arts Students. Interdisciplinary Academic and Research Journal, 4 (4), 37-52; DOI: https://doi.org/10.60027/iarj.2024.276821

เที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) คำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้องได้ค่าระหว่าง 0.80 –1.00 จากนั้นนำไป tryout กับนักศึกษาสาขาวิชาศิลปกรรมชั้นปีที่ 3 มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี จำนวน 11 คน ได้ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ทั้งฉบับเท่ากับ 0.84 มีค่าความยากง่ายระหว่าง 0.41 – 0.59 และมีค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.20 – 0.41

2.3 แบบวัดความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การฝึกปฏิบัติเป็นฐาน จำนวน 20 ข้อ 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้ 2) ด้านเนื้อหา และ 3) ด้านการวัดและประเมินผล โดยนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน ด้านศิลปกรรมและการออกแบบ และด้านการวัดผลและการประเมินผล จำนวน 3 คน ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) คำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้องได้ค่าระหว่าง 0.80 –1.00 จากนั้นนำไป tryout กับนักศึกษาสาขาวิชาศิลปกรรมชั้นปีที่ 3 มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี จำนวน 11 คน ได้ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ทั้งฉบับเท่ากับ 0.78

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำกรอบแนวคิดการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางของ ADDIE Model มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การฝึกปฏิบัติเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการออกแบบแฟชั่นจากผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น มี 5 ขั้นตอน คือ

1) การวิเคราะห์ (Analysis)

1.1) วิเคราะห์และศึกษาปัญหาในการจัดการเรียนการสอน และวิเคราะห์ความต้องการของผู้เรียนในการเรียนรู้

1.2) ศึกษาและวิเคราะห์ เป้าหมายและคำอธิบายรายวิชา ศป 2106214 การออกแบบแฟชั่นจากผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น จากหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม ศึกษาเนื้อหา เพื่อกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ขอบเขตของเนื้อหา ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี หลักการจากเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้

2) การออกแบบ (Design)

2.1) กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ให้สอดคล้องกับเป้าหมายและคำอธิบายรายวิชาของหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม

2.2) จัดเรียงลำดับและสรุปเนื้อหาบทเรียน ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ตรวจสอบความ ถูกต้องและให้คำแนะนำในการปรับปรุงแก้ไข

2.3) ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การฝึกปฏิบัติเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการออกแบบแฟชั่นจากผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น ตามแนวคิดในการจัดการเรียนรู้แบบการฝึกปฏิบัติเป็นฐาน (Practice-Based

Citation: Pueanthim, N. (2024). Developing Practice-Based Learning Activities to Enhance Fashion Design Skills Using Local Products for Fine Arts Students. Interdisciplinary Academic and Research Journal, 4 (4), 37-52; DOI: https://doi.org/10.60027/iarj.2024.276821

Interdisciplinary Academic and Research Journal, 4 (4): July-August 2024
Old ISSN 2774-0374: New ISSN 2985-2749
Website: https://so03.tci-thaijo.org/index.php/IARJ/index

Learning) 4 ขั้นตอนดังนี้ 1) ขั้นกระตุ้นและให้องค์ความรู้ 2) ขั้นวางแผนและลงมือปฏิบัติ 3) ขั้นนำเสนอผลสะท้อนกลับ และ 4) ขั้นประเมินผล

2.4) ร่างและจัดทำโครงสร้างของรายวิชา

2.5) ออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้

3) การพัฒนา (Development)

3.1) การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การฝึกปฏิบัติเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการออกแบบแฟชั่นจากผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น

3.2) นำกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การฝึกปฏิบัติเป็นฐานไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน ด้านการศิลปกรรมการออกแบบ และด้านการวัดและประเมินผลตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ โดยใช้แบบประเมินคุณภาพกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ค่าความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity)

4) การนำไปใช้ (Implementation)

4.1) ทดลองใช้กับนักศึกษาสาขาวิชาศิลปกรรมชั้นปีที่ 3 มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี จำนวน 11 คน ที่ใกล้เคียงกับกลุ่มเป้าหมาย โดยนำกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การฝึกปฏิบัติเป็นฐานไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ ทั้งนี้ผู้วิจัยทำการเก็บคะแนนระหว่างเรียนและคะแนนหลังเรียน เพื่อนำคะแนนมาคำนวณหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 แล้วนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

4.2) การทดลองใช้จริงกับนักศึกษากลุ่มเป้าหมายจำนวน 11 คน เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาศิลปกรรม คณะมนุษศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี

5) การประเมินผล (Evaluation)

5.1) ประเมินผลการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การฝึกปฏิบัติเป็นฐานแล้วเปรียบเทียบคะแนนทักษะการออกแบบแฟชั่นระหว่างก่อนและหลังเรียน

5.2) ประเมินผลความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การฝึกปฏิบัติ เป็นฐาน

4. การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

4.1 วิเคราะห์คุณภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การฝึกปฏิบัติเป็นฐานโดยผู้เชี่ยวชาญประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity)

4.2 วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การฝึกปฏิบัติเป็นฐาน โดยใช้สูตรหาประสิทธิภาพ (E_1/E_2) ตามเกณฑ์ 80/80

4.3 นำคะแนนที่ได้จากการทำแบบวัดทักษะการออกแบบแฟชั่นมาตรวจให้คะแนน

4.4 เปรียบเทียบทักษะการออกแบบแฟชั่นระหว่างก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การฝึกปฏิบัติเป็นฐาน โดยการหาค่าเฉลี่ย (μ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ) และผลต่าง (D)

Citation: Pueanthim, N. (2024). Developing Practice-Based Learning Activities to Enhance Fashion Design Skills Using Local Products for Fine Arts Students. Interdisciplinary Academic and Research Journal, 4 (4), 37-52; DOI: https://doi.org/10.60027/iarj.2024.276821

4.5 วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การฝึกปฏิบัติเป็นฐาน โดยการหาค่าเฉลี่ย (μ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ)

ผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การฝึกปฏิบัติเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการออกแบบแฟชั่นจากผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น สำหรับนักศึกษาสาขาวิชาศิลปกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี ปรากฏผลดังนี้

1.1 การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การฝึกปฏิบัติเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการออกแบบแฟชั่นจากผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น ประกอบด้วย 4 หน่วยการเรียนรู้ ประกอบด้วย

1) หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 รอบรู้ผลิตภัณฑ์ชุมชน ประกอบด้วย 1) กิจกรรมเรื่องเล่าจากชุมชน 2) กิจกรรมปรัชญาสอนงาน 3) กิจกรรมคิดค้นดัดแปลง 4) กิจกรรมสรุปความจากชุมชน มีค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) เท่ากับ 4.52 และมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

2) หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 แผนการพัฒนาชุมชน ประกอบด้วย 1) กิจกรรมร่วมมือรวมพลัง 2) กิจกรรมเปลี่ยนแปลงวิถีท้องถิ่น 3) กิจกรรมวางแผนพัฒนา 4) กิจกรรมปฏิบัติการพัฒนา มีค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) เท่ากับ 4.60 และมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

3) หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 คืนสู่ชุมชน ประกอบด้วย 1) กิจกรรมส่งต่อความรู้ 2) กิจกรรมขยายผลการปฏิบัติ 3) กิจกรรมนำเสนอผลงาน 4) กิจกรรมสะท้อนองค์ความรู้ มีค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) เท่ากับ 4.58 และมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

4) หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 ประเมินผลงาน ประกอบด้วย 1) กิจกรรมประชาสัมพันธ์ 2) กิจกรรมมุ่งสู่ชุมชนยั่งยืน มีค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) เท่ากับ 4.64 และมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การฝึกปฏิบัติเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการออกแบบแฟชั่นจากผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น มีค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยรวมได้ค่าเท่ากับ 4.61 มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก โดยมีผลการหาประสิทธิภาพ ปรากฏดัง **Table 1**

1.2 ผลการการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การฝึกปฏิบัติเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการออกแบบแฟชั่นจากผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น ดังนี้

Citation: Pueanthim, N. (2024). Developing Practice-Based Learning Activities to Enhance Fashion Design Skills Using Local Products for Fine Arts Students. Interdisciplinary Academic and Research Journal, 4 (4), 37-52; DOI: https://doi.org/10.60027/iarj.2024.276821

Table 1 Results of finding the efficiency of learning activities using practice-based exercises. To promote fashion design skills from local products

จำนวน (N)	ระหว่างเรียน (E_1)		หลังเรียน (E_2)		ประสิทธิภาพ (E_1/E_2)
	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้	
11	880	761	220	176	86.48/80.00

Table 1 พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การฝึกปฏิบัติเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการออกแบบแฟชั่นจากผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นระหว่างเรียนและหลังเรียนมีค่าประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 86.54/80.00 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการออกแบบแฟชั่นจากผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบการฝึกปฏิบัติเป็นฐาน ปรากฏผลดังนี้

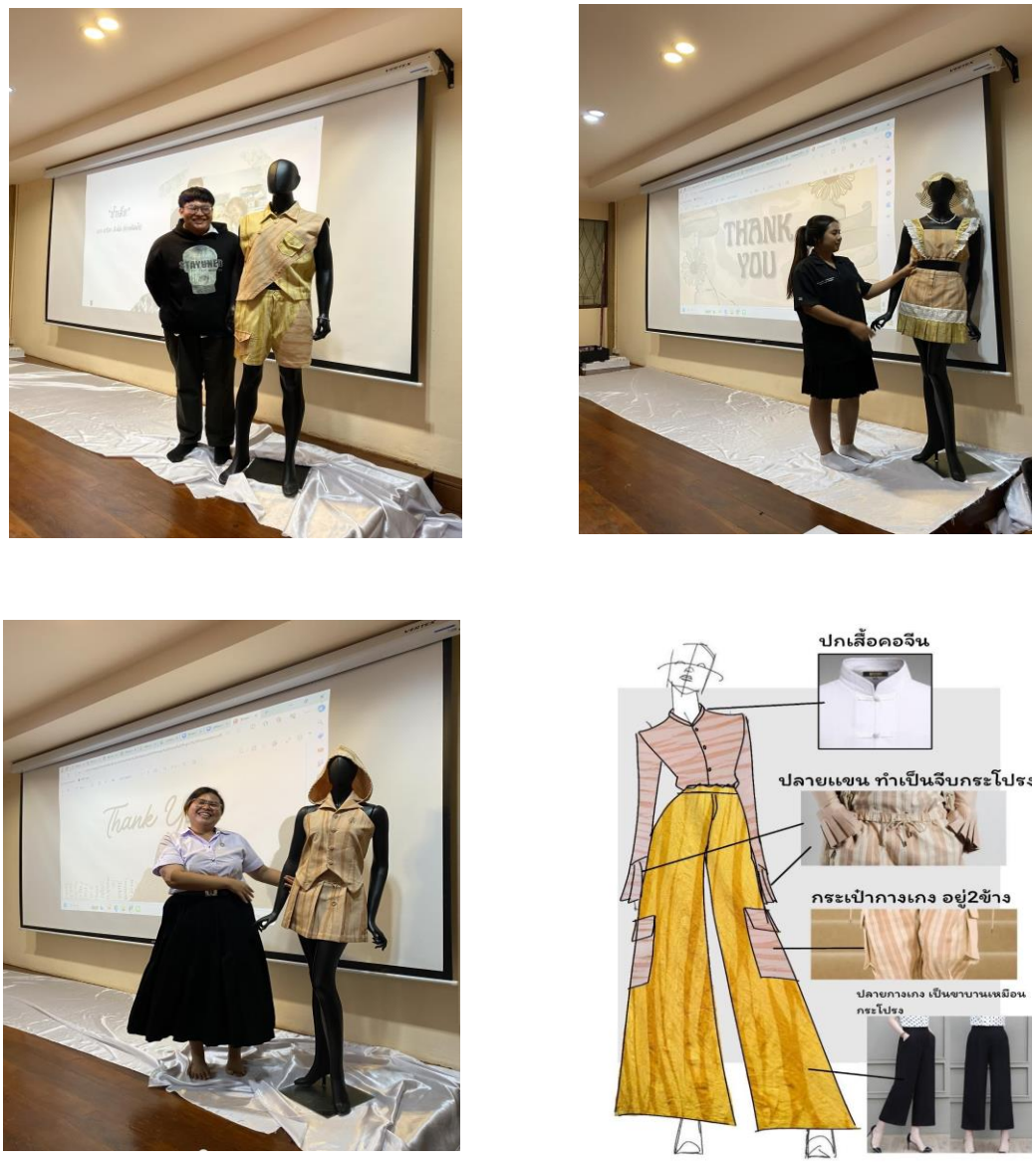
Table 2 Pre-study and post-study scores Comparison of fashion design skills from local products before and after organizing practice-based learning activities

N	Pre-test	Post-test	D
นักศึกษา 1	10	14	+4
นักศึกษา 2	10	12	+2
นักศึกษา 3	9	13	+4
นักศึกษา 4	8	13	+5
นักศึกษา 5	7	15	+8
นักศึกษา 6	11	16	+5
นักศึกษา 7	12	18	+6
นักศึกษา 8	10	15	+5
นักศึกษา 9	10	16	+6
นักศึกษา 10	8	12	+4
นักศึกษา 11	8	11	+3
รวมทั้งหมด	**9.36**	**14.18**	**+4.82**

Citation: Pueanthim, N. (2024). Developing Practice-Based Learning Activities to Enhance Fashion Design Skills Using Local Products for Fine Arts Students. Interdisciplinary Academic and Research Journal, 4 (4), 37-52; DOI: https://doi.org/10.60027/iarj.2024.276821

Interdisciplinary Academic and Research Journal, 4 (4): July-August 2024
Old ISSN 2774-0374: New ISSN 2985-2749
Website: https://so03.tci-thaijo.org/index.php/IARJ/index

Table 2 พบว่า ในภาพรวมนักศึกษาชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาศิลปกรรม มีทักษะการออกแบบแฟชั่นหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ผลต่าง (D) +4.82 ซึ่งผลการออกแบบแฟชั่นจากผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นปรากฏดัง Picture 1



Picture 1 Example of products from learning activities

Citation: Pueanthim, N. (2024). Developing Practice-Based Learning Activities to Enhance Fashion Design Skills Using Local Products for Fine Arts Students. Interdisciplinary Academic and Research Journal, 4 (4), 37-52; DOI: https://doi.org/10.60027/iarj.2024.276821

Interdisciplinary Academic and Research Journal, 4 (4): July-August 2024
Old ISSN 2774-0374: New ISSN 2985-2749
Website: https://so03.tci-thaijo.org/index.php/IARJ/index

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาสาขาวิชาศิลปกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรีที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การฝึกปฏิบัติเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการออกแบบแฟชั่นจากผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น ปรากฏผลดังนี้

Table 3 Study of the satisfaction of fine arts students with practice-based learning activities

ด้าน	μ	σ	แปลผล
ด้านรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้	4.78	0.156	มากที่สุด
ด้านเนื้อหา	4.52	0.365	มากที่สุด
ด้านการวัดและประเมินผล	4.61	0.741	มากที่สุด
รวมทั้งหมด	**4.65**	**0.565**	**มากที่สุด**

Table 3 พบว่า ในภาพรวมนักศึกษาชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาศิลปกรรม มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การฝึกปฏิบัติเป็นฐาน อยู่ในระดับมากที่สุด (μ = 4.65, σ = 0.565) โดยด้านรูปแบบกิจกรรมการเรียนรู้มีความพึงพอใจมากที่สุด อยู่ในระดับมากที่สุด (μ = 4.78, σ = 0.156) รองลงมาคือด้านการวัดและประเมินผล อยู่ในระดับมากที่สุด (μ = 4.61, σ = 0.741) และน้อยที่สุดคือ ด้านเนื้อหา อยู่ในระดับมากที่สุด (μ = 4.52, σ = 0.356)

จากผลการวิจัยจะเห็นได้ว่าการใช้การฝึกปฏิบัติเป็นฐานในการออกแบบกิจกรรมและเสริมด้วยการกำหนดภาระงานในกิจกรรมช่วยส่งเสริมให้นักศึกษาเกิดทักษะการออกแบบแฟชั่น ซึ่งเป็นทักษะที่เกิดจากการบูรณาการทักษะที่ได้เรียนรู้ทั้งจากการลงพื้นที่จริง การสอบถามผู้รู้ หรือการเรียนรู้จากการออกแบบของปราชญ์ชาวบ้านทั้งหมดเข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ และออกแบบสร้างสรรค์ หรือปรับปรุงประดิษฐ์ให้เกิดชิ้นงานต่าง ๆ ตามวัตถุประสงค์อย่างมีประสิทธิภาพ

อภิปรายผล

1. ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การฝึกปฏิบัติเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการออกแบบแฟชั่นจากผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น สำหรับนักศึกษาสาขาวิชาศิลปกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การฝึกปฏิบัติเป็นฐาน ประกอบด้วย 4 หน่วยการเรียนรู้ และ 14 กิจกรรมย่อย มีค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ได้ค่า 4.61 มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก มีค่าประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ทั้งนี้เนื่องมาจากกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การฝึกปฏิบัติเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการออกแบบแฟชั่นจากผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นนั้นผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบกิจกรรมอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบได้มีการศึกษาหลักสูตร

Citation: Pueanthim, N. (2024). Developing Practice-Based Learning Activities to Enhance Fashion Design Skills Using Local Products for Fine Arts Students. Interdisciplinary Academic and Research Journal, 4 (4), 37-52; DOI: https://doi.org/10.60027/iarj.2024.276821

ศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม คำอธิบายรายวิชา ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง เอกสารตำราต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง และหลักการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้จากการศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎี การรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การฝึกปฏิบัติเป็นฐานตามหลักการ แนวคิด ทฤษฎี และรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับทักษะการออกแบบแฟชั่นทั้งในประเทศและต่างประเทศ กิจกรรมที่พัฒนาขึ้นมุ่งเน้นให้นักศึกษาได้ฝึกปฏิบัติการจริง โดยเริ่มจากกการลงพื้นที่เก็บรวบรวมข้อมูลพื้นฐานต่าง ๆ ศึกษาเรื่องราวความเป็นมาของชุมชน ศึกษาผลิตภัณฑ์ดังเดิมของชุมชน ทรัพยากรเด่นของชุมชน จุดขายของชุมชนนั้น จากนั้นนำมาวิเคราะห์หาองค์ประกอบที่จำเป็นต้องเพิ่มเติมให้กับชุมชน จากนั้นนำข้อมูลเหล่านั้นกลับมาวางแผนศึกษาหาข้อมูลเพิ่มเติม เพื่อวิเคราะห์และหาเอกลักษณ์ก่อนนำมาออกแบบเป็นผลิตภัณฑ์ชุมชน และนำเสนอผลงานเหล่านั้นกลับคืนให้กับชุมชน โดยการถ่ายทอดรูปแบบวิธีการและหาแนวทางเพื่อประชาสัมพันธ์ผลิตภัณฑ์นั้น ๆ ให้สามารถต่อยอดและสร้างรายได้ให้กับชุมชนได้อย่างยั่งยืนต่อไป โดยผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมโดยได้รับคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสอนและด้านการวัดและประเมินผล เมื่อได้กิจกรรมที่พัฒนาแล้วจึงนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินอีกครั้ง เพื่อนำผลการประเมินและข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไข แล้วจึงไปทดลองใช้กับกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างเพื่อหาข้อบกพร่องของกิจกรรมและประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรม เพื่อนำผลการประเมินและข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไขให้ได้กิจกรรมที่มีประสิทธิภาพไปใช้ต่อไป สอดคล้องกับผลงานวิจัยของบุญมา เวียงคำ และเสนอ ภิรมจิตรผ่อง (2560) ที่ได้ทำการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อเสริมสร้างจิตสาธารณะของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโดยกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อเสริมสร้างจิตสาธารณะที่สร้างขึ้นมีความเหมาะสมจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องจากกิจกรรมเสริมสร้างจิตสาธารณะได้ออกแบบและสร้างอย่างเป็นระบบมีการศึกษาหลักการ แนวคิด ทฤษฎีในการเสริมสร้างจิตสาธารณะ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีการศึกษาคำอธิบายรายวิชา ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังจากหลักสูตรของโรงเรียน สาระการเรียนรู้เอกสารตำราต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ มีการตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะโดยผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ แล้วนำไปทดลองใช้จึงทำให้ได้กิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อเสริมสร้างจิตสาธารณะที่มีประสิทธิภาพ และสอดคล้องกับชลิตา มิ่งขวัญ (2563) ที่ได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้จากการปฏิบัติการในชั้นเรียน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบเว็บ สำหรับการฝึกอบรมออนไลน์ ของนักศึกษาปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้จากการปฏิบัติการในชั้นเรียน แบ่งเป็น 3 สัปดาห์ สัปดาห์ที่ 1 ได้แก่ ขั้นเตรียมความพร้อม ขั้นกำหนดวัตถุประสงค์ และขั้นจัดตั้งทีมดำเนินการ สัปดาห์ที่ 2 ได้แก่ ขั้นค้นหาทางเลือก ขั้นปฏิบัติตามแผน และขั้นอำนวยความสะดวก และสัปดาห์ที่ 3 ได้แก่ ขั้นนำเสนอ และประเมินผล ซึ่งจากการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน มีค่าเท่ากับ 1.00

Citation: Pueanthim, N. (2024). Developing Practice-Based Learning Activities to Enhance Fashion Design Skills Using Local Products for Fine Arts Students. Interdisciplinary Academic and Research Journal, 4 (4), 37-52; DOI: https://doi.org/10.60027/iarj.2024.276821

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการออกแบบแฟชั่นจากผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบการฝึกปฏิบัติเป็นฐาน สำหรับนักศึกษาสาขาวิชาศิลปกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี พบว่า ในภาพรวมนักศึกษาชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาศิลปกรรม มีทักษะการออกแบบแฟชั่นหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ทั้งนี้เนื่องมาจากกิจกรรมนั้นส่งเสริมให้นักศึกษาได้สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากวัตถุดิบและทรัพยากรที่มีอยู่ในชุมชน ผ่านความคิดสร้างสรรค์ การปรับประยุกต์สิ่งต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงประโยชน์หน้าที่ใช้สอย ความเหมาะสมกับการใช้งาน การใช้หรือการแปรรูปวัสดุให้เป็นผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ในชุมชน จนเกิดเป็นผลิตภัณฑ์ที่มีความสวยงามประณีตน่าสนใจ มีเอกลักษณ์โดดเด่นเฉพาะที่สะท้อนความเป็นชุมชนนั้น รวมถึงมีคุณภาพได้มาตรฐานในระดับสากล สร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์สามารถพัฒนาผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นนั้นได้อย่างยั่งยืน สอดคล้องกับรวิวรรณ สุขเจริญ (2562) ที่ได้พัฒนาความสามารถในการออกแบบผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ด้วยวิธีการเรียนรู้เชิงผลิตภาพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ความสามารถในการออกแบบผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ด้วยวิธีการจัดการเรียนรู้เชิงผลิตภาพอยู่ในระดับดี จากประเด็นต่อไปนี้ 1) การวางแผนและดำเนินการ สมาชิกในกลุ่มจะร่วมกันกำหนดการทำงานเป็นลำดับขั้นตอน สอดคล้องกับผลิตภัณฑ์ที่ต้องการสร้างหรือประดิษฐ์ 2) การออกแบบผลิตภัณฑ์ สมาชิกในกลุ่มร่วมกันกำหนดรูปแบบของผลิตภัณฑ์ ให้เหมาะสมกับเศษวัสดุที่เลือกใช้ ซึ่งนักเรียนจะต้องศึกษาคุณสมบัติของเศษวัสดุนั้น ๆ

3. ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาสาขาวิชาศิลปกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรีที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การฝึกปฏิบัติเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการออกแบบแฟชั่นจากผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น พบว่า ในภาพรวมนักศึกษาชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาศิลปกรรม มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การฝึกปฏิบัติเป็นฐาน อยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้เนื่องมาจากกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การฝึกปฏิบัติเป็นฐาน เน้นให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมอย่างเต็มที่ มีการลงพื้นที่จริงในการศึกษาชุมชนท้องถิ่นอย่างใกล้ชิด เน้นรูปแบบการเรียนรู้ด้วยตนเองและการลงมือปฏิบัติเป็นสำคัญ และการเรียนรู้ผ่านการวิเคราะห์สังเคราะห์วัสดุและทรัพยากรในท้องถิ่น ผู้วิจัยลดบทบาทของตนเองลงและเปิดโอกาสให้นักศึกษาทุกคนได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ โดยในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้ทุกคนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรม ทำให้กิจกรรมการเรียนรู้ไม่น่าเบื่อ ช่วยลดความเครียด และสร้างความกระตือรือร้น เปิดโอกาสทางความคิด ให้นักศึกษาได้ใช้โจทย์ในท้องถิ่นเป็นตัวนำ สอดคล้องกับอิ่มจิตร หมวดแร่, สุนทร อ่อนฤทธิ์, และชัยรัตน์ โตศิลา (2565) ที่ได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้อาเซียนศึกษาโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมสมรรถนะการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็งของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่าผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อาเซียนศึกษาอยู่ในระดับมากที่สุด และสอดคล้องกับชลิตา มิ่งขวัญ (2563) ที่ได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้จากการปฏิบัติการในชั้นเรียน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบเว็บ สำหรับการฝึกอบรมออนไลน์ ของนักศึกษาปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร พบว่า ผลการศึกษาความ

Citation: Pueanthim, N. (2024). Developing Practice-Based Learning Activities to Enhance Fashion Design Skills Using Local Products for Fine Arts Students. Interdisciplinary Academic and Research Journal, 4 (4), 37-52; DOI: https://doi.org/10.60027/iarj.2024.276821

คิดเห็นของนักศึกษาปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้จากการปฏิบัติการในชั้นเรียน พบว่า ผลเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1. ผู้สอนที่จะนำกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การฝึกปฏิบัติเป็นฐานไปใช้ควรให้ความสำคัญกับเวลา เพื่อรอให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา ผู้สอนคอยให้คำปรึกษา ความช่วยเหลือ และอำนวยความสะดวกให้นักศึกษาสามารถมีอิสระในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ได้อย่างเต็มที่

2. ผู้สอนควรจะเลือกใช้ชุมชนท้องถิ่นที่เป็นโจทย์ให้กับนักศึกษาให้สอดคล้องกับบริบทของนักศึกษา เป็นชุมชนที่นักศึกษามีประสบการณ์ร่วมและสนใจยิ่งจะช่วยให้นักศึกษาสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ได้ดีขึ้น

ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยในครั้งต่อไป

1. ควรศึกษากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การฝึกปฏิบัติเป็นฐานและพัฒนาต่อยอดไปสู่การนำไปใช้ในการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับชุมชนท้องถิ่นเรื่องอื่น ๆ ที่จำเป็นต้องอาศัยวิธีการสอนที่เน้นการลงมือปฏิบัติในการศึกษาเรื่องนั้น ๆ

2. ควรมีการนำกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การฝึกปฏิบัติเป็นฐานไปทดลองใช้กับนักศึกษากลุ่มอื่น ๆ เพื่อศึกษาผลว่ามีความแตกต่างไปจากครั้งนี้หรือไม่

เอกสารอ้างอิง

ชลิตา มิ่งขวัญ. (2563). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้จากการปฏิบัติการในชั้นเรียน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบเว็บสำหรับการฝึกอบรมออนไลน์ของนักศึกษาปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.* วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต : มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ทวีศักดิ์ สาสงเคราะห์. (2551). *การออกแบบและพัฒนารูปแบบบรรจุภัณฑ์จากผ้าไหมสุรินทร์.* รายงานวิจัย : มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.

บุญมา เวียงคำ และเสนอ ภิรมจิตรผ่อง. (2560). การพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงประสบการณ์เพื่อเสริมสร้างจิตสาธารณะของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี*, 8(2), 13-26.

พิศุทรุ คิริพันธุ์. (2559). การออกแบบผลิตภัณฑ์โดยการผสมผสานกับวิถีของชุมชนอย่างยั่งยืน. *8 ทศวรรษ วนศาสตร์ ศาสตร์แห่งชีวิต.* กรุงเทพฯ: ศูนย์วิจัยป่าไม้.

Citation: Pueanthim, N. (2024). Developing Practice-Based Learning Activities to Enhance Fashion Design Skills Using Local Products for Fine Arts Students. Interdisciplinary Academic and Research Journal, 4 (4), 37-52; DOI: https://doi.org/10.60027/iarj.2024.276821

รวิวรรณ สุขเจริญ. (2562). *การพัฒนาความสามารถในการออกแบบผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ด้วยวิธีการเรียนรู้เชิงผลิตภาพของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2*. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ : มหาวิทยาลัยศิลปากร.

สุวิทย์ วงศ์รุจิราวาณิชย์. (2560). *เจาะลึกเทรนด์ Coworking Space.* Retrieved on 15 December 2023. *from* http://www.tcdc.or.th./coworking.

อิ่มจิตร หมวดแร่, สุนทร อ่อนฤทธิ์, และ ชัยรัตน์ โตศิลา. (2565). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้อาเซียนศึกษาโดยใช้แนวคิดการเรียนรู้แบบกิจกรรมเป็นฐานเพื่อส่งเสริมสมรรถนะการเป็นพลเมืองที่เข้มแข็งของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย. *วารสารวิชาการคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี*, 13(3), 1-16.

University of South Australia. (2018). *Practice_based learning*. *Retrieved on* 17 December 2023. *from* http://w3.unisa.edu.au/academicdevelopment/engagement/practice.asp.

Citation: Pueanthim, N. (2024). Developing Practice-Based Learning Activities to Enhance Fashion Design Skills Using Local Products for Fine Arts Students. Interdisciplinary Academic and Research Journal, 4 (4), 37-52; DOI: https://doi.org/10.60027/iarj.2024.276821