

**การสร้างแรงบันดาลใจด้วยกระบวนการทางศิลปะ
เพื่อขับเคลื่อนแนวคิดของเด็กปฐมวัย
The Way to Inspire by the Art Process to Drive Early Childhood's Ideas**

ณชกานต์ ไชยจักร

สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

Nichakan Chaiyajak

Thai-Nichi Institute of Technology, Thailand

E-mail: nichakan@tni.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยมีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) ศึกษาการสร้างสรรคผลงานศิลปะเพื่อส่งเสริมจินตนาการและสร้างแรงบันดาลใจให้กับเด็กช่วงปฐมวัย 2) วิเคราะห์และประเมินแนวคิดการนำศิลปะขับเคลื่อนแรงบันดาลใจต่อผู้ปกครองของเด็กปฐมวัยและครูผู้สอนเด็กปฐมวัย 3) สรุปองค์ความรู้กระบวนการสร้างผลงานศิลปะเพื่อส่งเสริมจินตนาการให้กับเด็กช่วงปฐมวัย งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพโดยกลุ่มผู้ให้ข้อมูลคือ 1.เด็กปฐมวัยอายุ 5 ขวบ เป็นผู้ร่วมสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ 2.กลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิ 3 คน ประเมินผลงานศิลปะ และ 3.กลุ่มผู้ปกครองและครูผู้สอนที่ชมผลงานศิลปะ จำนวน 33 คน เครื่องมือที่ใช้คือแบบสอบถามประเมินแนวคิดการนำศิลปะขับเคลื่อนแรงบันดาลใจ ทั้งนี้ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากแบบสอบถามปลายเปิด

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลงานศิลปะที่ส่งเสริมจินตนาการและสร้างแรงบันดาลใจให้กับเด็กช่วงปฐมวัย ประกอบด้วย ภาพตามจินตนาการและแรงบันดาลใจจากตัวละครการ์ตูนสู่การสร้างตัวละครใหม่ ผลงานการปั้นดินน้ำมันจากภาพวาด การถ่ายทอดเรื่องราวแรงบันดาลใจของครอบครัว และการแสดงงานศิลปะโครงการ International Art, Design and Architecture Exhibition 2021 ชื่อ My Family Inspiration 2) วิเคราะห์และประเมินแนวคิดการนำศิลปะขับเคลื่อนแรงบันดาลใจ พบว่าผลงานศิลปะสามารถสร้างแรงบันดาลใจต่อผู้ชมและสามารถนำกระบวนการประยุกต์ใช้กับเด็กปฐมวัยได้จริง และ 3) สรุปองค์ความรู้กระบวนการสร้างผลงานศิลปะส่งเสริมจินตนาการให้กับเด็กปฐมวัย พบว่ากระบวนการเริ่มต้นจากแนวคิด 4Ps of Creativity ผสมผสานความรู้และประกอบด้วยขั้นตอนดังนี้ 1.บุคคล 2.กระบวนการสร้างความคิดสร้างสรรค์ 3.สื่อที่สร้างจากสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อความคิดสร้างสรรค์และ 4.ผลิตภัณฑ์ คือนำผลงานนำเสนอหรือจัดแสดง จากนั้นส่งเสริมให้เด็กทำกิจกรรมสร้างสรรค์อยู่เสมอ

* วันที่รับบทความ : 12 มีนาคม 2567; วันที่แก้ไขบทความ 26 มีนาคม 2567; วันที่ตอบรับบทความ : 28 มีนาคม 2567

Received: March 12 2024; Revised: March 26 2024; Accepted: March 28 2024

คำสำคัญ: กระบวนการทางศิลปะ; เด็กช่วงปฐมวัย; แรงบันดาลใจ

Abstract

The research has the following objectives: 1) Study the creation of works of art to promote imagination and inspire children in early childhood. 2) Analyze and evaluate the concept of using art to drive inspiration for parents of early childhood children and early childhood teachers. 3) Summary of knowledge about the process of creating art works to promote imagination in early childhood children. This research are qualitative research by the group of informants: 1. Preschool children aged 5 years are co-creators of works of art. 2. A group of 3 experts evaluate the artwork and 4. A group of 33 parents and teachers who viewed art works. The tool used was a questionnaire to evaluate the concept of using art to drive inspiration. The researcher analyzed the data using percentages, means, and standard deviations. and analyzed qualitative data from open-ended questionnaires.

The research results found that 1) Art works that promote imagination and inspire children in early childhood, consisting of images based on imagination and inspiration from cartoon characters to create new characters. Clay sculptures from paintings Conveying stories of family inspiration and displaying art projects International Art, Design and Architecture Exhibition 2021 named My Family Inspiration 2) Analyze and evaluate the idea of using art to drive inspiration. It was found that works of art can create Inspiration to the audience and able to actually apply the process to early childhood children and 3) Summary of knowledge about the process of creating works of art to promote imagination in early childhood children. It was found that the process began with the 4Ps of Creativity concept, combining knowledge. and consists of the following steps: 1) person 2) Creativity creation process 3) Media created from an environment that is conducive to creativity and 4) The product is the work presented or displayed. Then encourage children to always do creative activities.

Keywords: Artistic process; Early childhood children; Inspiration

บทนำ

เทคโนโลยีการสื่อสารหรือสื่อดิจิทัลได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ทำให้ศตวรรษที่ 21 กลายเป็นสังคมแห่งสารสนเทศเทคโนโลยีและข่าวสาร ซึ่งเป็นความท้าทายในการศึกษาทุกระดับรวมทั้ง การศึกษาปฐมวัย ซึ่งการเข้าถึงการเรียนรู้เทคโนโลยีแห่งยุคสมัยก็เป็นเรื่องสำคัญ และมีความละเอียดอ่อนใน การสร้างคุณภาพของเด็กปฐมวัย ที่พร้อมจะเติบโตใหญ่ในโลกกว้างอย่างไรที่ไม่บั่นทอนพัฒนาการในด้านต่างๆ (ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์ และพิรุณ อนุวัชศิริวงศ์, 2561 : 89-92) ซึ่งแน่นอนว่าหากพ่อแม่ผู้ปกครองหรือครูตก หลุมพรางของเทคโนโลยีคิดว่าความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีคือการนำชีวิตสะดวกสบาย การเข้าถึงสื่ออย่าง รวดเร็วและตลอดเวลา รวมถึงแม้กระทั่งการเลี้ยงดูเด็กช่วงปฐมวัยซึ่งพบได้ได้ว่าสังคมไทยมีการอบรมเลี้ยงดู แบบตามใจ และการอบรมเลี้ยงดูแบบทอดทิ้ง (ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์ และพิรุณ อนุวัชศิริวงศ์, 2561 : 102) ซึ่งเป็นเหตุให้เด็กได้มีโอกาสอยู่หน้าจอเป็นเวลานานต่อวัน ซึ่งผลที่ตามมาคือมีพัฒนาการที่ล่าช้า ส่งผลกระทบ

ต่อการเรียนรู้ เด็กขาดประสบการณ์จริงที่จะสร้างวงจรประสาทใหม่ในสมอง ขาดจินตนาการที่จะพัฒนาเป็นสติปัญญาการรู้จัก วิเคราะห์ รวมทั้งอาจเกิดพฤติกรรมต่อต้านสังคม (ยุพิน พลหนา, 2567) เพราะจินตนาการเป็นสิ่งที่สำคัญต่อเด็กปฐมวัยเป็นอย่างยิ่ง ทั้งนี้จากคำกล่าวของ Einstein (1995) ในประโยคที่ว่า จินตนาการสำคัญกว่าความรู้ ซึ่งทุกท่านอาจเคยได้ยินใครบางคนอ้างถึงประโยคคมตะนี้เพียงเพื่อจะสื่อว่าเราไม่จำเป็นต้องเรียนมากก็ได้ เพียงแค่ใช้จินตนาการก็จะสามารถผ่านพ้นสิ่งต่างๆไปได้ ซึ่งในความเป็นจริงไอน์สไตน์ได้กล่าวไว้การใช้ความคิดบนหลักเหตุผลล้วนๆ นั้นไม่สามารถทำให้เราได้มาซึ่งความรู้ใดๆ ในโลกของความเป็นจริงความรู้ทั้งหมดที่อยู่ในโลกของความเป็นจริงนี้เริ่มต้นและจบลงภายใต้สิ่งที่เรียกว่าประสบการณ์ ไอน์สไตน์มีความเป็นศิลปินเพียงพอที่จะวาดลวดลายอย่างอิสระไปตามแต่ที่จินตนาการจะพาไป จินตนาการนั้นสำคัญกว่าความรู้ ความรู้นั้นเป็นสิ่งที่ถูกจำกัด แต่จินตนาการนั้นเป็นสิ่งที่กว้างใหญ่จนโอบล้อมโลกทั้งใบ จินตนาการเป็นจุดเริ่มต้นของความรู้ต่างๆ เพราะจินตนาการทำให้เกิดความสงสัย ซึ่งนำไปสู่ความตั้งใจที่จะหาคำตอบในสิ่งที่ไม่รู้ นั่นคือการทำงานของจินตนาการ แต่ในไม่ช้าหลังจากนั้นก็จะต้องมีการสร้างหรือเพิ่มเติมความรู้ที่เหมาะสมเพื่อจะเป็นฐานถัดไปให้จินตนาการกลับมาทำงานอีกครั้ง และเพื่อนำทางความรู้ไปสู่จุดถัดไป (พิรณัฐ พิณวิเศษ, 2560) ดังนั้นสิ่งที่พ่อแม่ควรปลูกฝังให้เด็กๆ วัยนี้จึงไม่ใช่ความรู้วิชาการแต่ควรปลูกฝัง 5 ทักษะ ได้แก่ 1) ทักษะการรู้จักและตรึงตรอง 2) ทักษะการคิด วิเคราะห์ แยกแยะ 3) ทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ 4) ทักษะการคิดสร้างสรรค์ 5) ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะเหล่านี้ถือเป็นทักษะของช่วงวัยนี้ เพื่อที่เขาจะได้พัฒนาไปตามเป้าหมายหรือทิศทางที่เขาต้องการ (สุริยเดว ทรีปาตี, 2562 : 200) ดังนั้น ศิลปะช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ทำให้เด็กได้ฝึกการใช้จินตนาการอย่างอิสระ ซึ่งจะมีผลให้เด็กเป็นคนกล้าคิด กล้าริเริ่มสิ่งใหม่ๆ เด็กจะรู้สึกภาคภูมิใจกับผลงานของเขาทำให้กระตือรือร้นที่จะสร้างผลงานชิ้นใหม่ต่อไปด้วยความมั่นคงตามวุฒิภาวะของเด็กเป็นคนที่สุนทรีย์ภาพ มีความละเอียดอ่อนในจิตใจ (ชลธิชา ปารีเสน, 2561) ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการส่งเสริมจินตนาการของเด็กช่วงปฐมวัยด้วยตัวตนและจิตใจสำนึกแสดงออกเป็นความสนใจ ความชอบในด้านงานศิลปะการสร้างผลงานด้วยกระบวนการเกิดความคิดสร้างสรรค์ เพื่อขับเคลื่อนแนวคิด มุ่งสู่เป้าหมาย ส่งต่อพฤติกรรมการแสดงออก การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่สามารถส่งเสริมจินตนาการและสร้างแรงบันดาลใจให้กับเด็กช่วงปฐมวัย จากนั้นวิเคราะห์และประเมินแนวทางการนำศิลปะขับเคลื่อนแรงบันดาลใจต่อผู้ปกครองของเด็กปฐมวัยและครูผู้สอนเด็กปฐมวัย สรุปองค์ความรู้กระบวนการสร้างผลงานศิลปะเพื่อส่งเสริมจินตนาการให้กับเด็กช่วงปฐมวัย โดยผู้วิจัยคาดหวังว่าผลงานวิจัยครั้งนี้จะสามารถต่อยอดสู่การสร้างแรงบันดาลใจให้กับเด็กและผู้ปกครอง ตลอดจนสามารถสรุปองค์ความรู้กระบวนการที่เป็นประโยชน์ต่อสถาบันครอบครัวสถาบันการศึกษาที่จัดการเรียนการสอนในชั้นปฐมวัยหรือปฐมศึกษาตอนต้นได้

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. ศึกษาการสร้างสรรคผลงานศิลปะเพื่อส่งเสริมจินตนาการและสร้างแรงบันดาลใจให้กับเด็กช่วงปฐมวัย
2. วิเคราะห์และประเมินแนวทางการนำศิลปะขับเคลื่อนแรงบันดาลใจต่อผู้ปกครองของเด็กปฐมวัย และครูผู้สอนเด็กปฐมวัย
3. สรุปลงความรู้อะบบการสร้างผลงานศิลปะเพื่อส่งเสริมจินตนาการให้กับเด็กช่วงปฐมวัย

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) และเป็นการวิจัยเชิงพรรณนา (Observational Descriptive Studies) เพื่อศึกษากระบวนการสร้างผลงานศิลปะที่สามารถส่งเสริมจินตนาการ พร้อมขับเคลื่อนแรงบันดาลใจให้กับเด็กช่วงปฐมวัย ผู้ปกครองเด็กปฐมวัย และครูผู้สอนเด็กปฐมวัยโดยไม่มีกลุ่มเปรียบเทียบ ซึ่งวิธีดำเนินการวิจัยเป็นดังต่อไปนี้ 1. ศึกษาทฤษฎีการสร้างแรงบันดาลใจ 2. ศึกษาความชอบและความสนใจของกลุ่มเป้าหมาย 3. สร้างเครื่องมือด้วยชุดแบบสอบถาม 4. วางแผนการสร้างกิจกรรมการสร้างผลงานศิลปะด้วยกระบวนการเกิดความคิดสร้างสรรค์ ของ Graham Wallas (1926) 5. สร้างผลงานผลิตผลงานสร้างสรรค์ด้วยสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อเด็กปฐมวัย 6. นำเสนอผลงานด้วยการร่วมแสดงงานศิลปะ 7. เก็บข้อมูลแบบสอบถามจากผู้ชมผลงาน 8. วิเคราะห์และสรุปผล โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1.กลุ่มผู้ให้ข้อมูล

- 1.1) เด็กปฐมวัยชื่อ ด.ช.อดิگانต์ แจ้ดนาลาว ซึ่งเป็นบุตรชายผู้วิจัย อายุ 5 ขวบ

เนื่องจากผู้วิจัยมีเจตนาในการใช้ครอบครัวตัวเองเป็นกรณีศึกษา เพราะระยะเวลาศึกษาผู้วิจัยต้องสังเกตพฤติกรรมเพื่อเก็บข้อมูลต่างๆ ในช่วงการดำเนินชีวิตในแต่ละวัน เพื่อสังเกตถึงความคิดความรู้สึกและแรงบันดาลใจที่เกิดขึ้นในแต่ละช่วงตามเหตุการณ์ในแต่ละวันหรือเหตุการณ์สำคัญต่างๆ

- 1.2) กลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิที่ร่วมประเมินผลงานจำนวน 3 คน เป็นผู้ทรงคุณวุฒิที่มีประสบการณ์ด้านศิลปะหรือการออกแบบไม่ต่ำกว่า 10 ปี

- 1.3) กลุ่มผู้ปกครองเด็กปฐมวัยและคุณครูผู้สอนเด็กปฐมวัยที่ชมผลงานศิลปะ จำนวน 33 คน

2.เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- 2.1) ผู้วิจัยสร้างกิจกรรมการสร้างสรรคผลงานศิลปะตามกระบวนการเกิดความคิดสร้างสรรค์ (Graham Wallas, 1926) เพื่อจัดแสดงงานโดยเริ่มจากกลุ่มตัวอย่างเด็กปฐมวัยที่เป็นบุตรชายของผู้วิจัย อายุ 5 ขวบ วาดภาพตามที่เขาสนใจและจินตนาการได้ตามต้องการ จากนั้นนำภาพวาดไปขยับเป็นผลงาน

รูปแบบโมชันกราฟิก (Motion Graphics) พร้อมภาพถ่ายเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในครอบครัว เรียบเรียงเนื้อหาสอดคล้องการเล่าเรื่องถึงแรงบันดาลใจของแต่ละคนในครอบครัว จากนั้นสร้างผลงานด้วยเทคนิคการปั้นดินน้ำมัน และนำผลงานเสนอต่อผู้ประเมินคุณภาพผลงาน

2.2) แบบประเมินผลงานศิลปะประเภทศิลปะ (Art) จากผู้ทรงคุณวุฒิ 3 คน โดยประเมิน 3 ด้าน ดังนี้ 1. ด้านความงาม ทักษะฝีมือ เทคนิค องค์ประกอบศิลป์ 2. ผลงานให้สาระ ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม การให้สาระแก่ผู้ชม และ 3. ให้อารมณ์ความรู้สึก ประกอบด้วย ผลงานสามารถกระตุ้นอารมณ์ความรู้สึก และสื่อความหมายได้ เทคนิคการแสดงออกในผลงาน โดยอิงตามเกณฑ์การประเมินผลงานจาก โครงการจัดงาน International Art, Design and Architecture Exhibition 2021

2.3) แบบสอบถามแสดงความรู้สึกของกลุ่มผู้ปกครองเด็กปฐมวัยและคุณครูผู้สอนเด็กปฐมวัยที่ชมผลงานศิลปะ จำนวน 33 คน เพื่อประเมินแนวทางการนำศิลปะขับเคลื่อนแรงบันดาลใจของกลุ่มเด็กๆ โดยเป็นแบบสอบถาม 2 แบบ 1. แบบสอบถามปลายปิด (Closed Form) ที่ผู้วิจัยเตรียมคำตอบไว้แล้วซึ่งเป็นการสอบถามแบบประเมินค่าหรือแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) และประเมินค่าความมากน้อย โดยมี 5 ระดับ

ระดับ 5 หมายถึง ความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง ความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก

ระดับ 3 หมายถึง ความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง ความคิดเห็นอยู่ในระดับน้อย

ระดับ 1 หมายถึง ความคิดเห็นอยู่ในระดับน้อยที่สุด

2. แบบสอบถามปลายเปิด (Opened form) เพื่อให้ผู้ตอบได้แสดงความคิดเห็นอย่างเสรีโดยประเด็นที่สอบถามคือข้อคิดเห็นต่อผลงานในรายละเอียดด้านการสร้างจินตนาการ สร้างแรงบันดาลใจ และแรงจูงใจ เป้าหมายชีวิตตนเอง และแนวทางด้านการส่งเสริมกิจกรรมให้เกิดจินตนาการ และแรงบันดาลใจกับเด็กปฐมวัย (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558 : 158-160)

2.4) การตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย โดยแบบสอบถามเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบเครื่องมือความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบสอบถาม (Index of item Objective Congruence : IOC) ผลการหาค่า IOC ได้ค่าอยู่ระหว่าง 0.65-1.00 จากนั้นนำหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถามด้วยวิธีการของ Cronbach Alpha ผลการวิเคราะห์ความเชื่อมั่นได้ค่าทั้งฉบับ เท่ากับ 0.70 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ที่ 0.50 (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558 : 161-185) ก่อนนำไปใช้งานจริงกับผู้ปกครองและคุณครูที่ชมผลงานศิลปะ จำนวน 33 คน

3.การรวบรวมข้อมูล

3.1) ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยเอกสาร (Documentary Data) ซึ่งเป็นข้อมูลจากการค้นคว้าเอกสารเนื้อหาทางวิชาการจากหนังสือ บทความวารสาร หรือเอกสารวิชาการต่างๆ ทั้งภายในประเทศและต่างประเทศโดยเป็นเนื้อหาในด้านแนวทางการสร้างกิจกรรมการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ และการสร้างผลงานศิลปะที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย

3.2) ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสังเกต (Observation) ภาพถ่ายของกลุ่มผู้ให้ข้อมูล ด.ช.อติ กานต์ แจ้นาลาว พร้อมครอบครัวเป็นระยะเวลา 6 เดือนในระหว่างที่สร้างกิจกรรมสร้างสรรค์ผลงานศิลปะตามกระบวนการเกิดความคิดสร้างสรรค์ (Graham Wallas, 1926) เพื่อจัดแสดงงานศิลปะ และเก็บผลงานศิลปะรวบรวมไว้ในห้องส่วนตัว

3.3) ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบประเมินผลงานศิลปะประเภทศิลปะ (Art) จากผู้ทรงคุณวุฒิ 3 คน โดยการส่งภาพผลงานต้นแบบพร้อมอธิบายแนวคิดเพื่อประเมิน 3 ด้าน คือ ด้านความงาม การให้สาระ และให้อารมณ์ความรู้สึก จากผู้ดูแลโครงการจัดงาน International Art, Design and Architecture Exhibition 2021 โดยคำถามแบบ Rating scale โดยแบ่งระดับคะแนนเป็น 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด โดยมีการให้คะแนนดังนี้ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558 : 159)

ระดับ 5 หมายถึง ความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง ความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก

ระดับ 3 หมายถึง ความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง ความคิดเห็นอยู่ในระดับน้อย

ระดับ 1 หมายถึง ความคิดเห็นอยู่ในระดับน้อยที่สุด

3.4) ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลแบบสอบถามแสดงความรู้สึกของกลุ่มผู้ปกครองเด็กปฐมวัยและคุณครูผู้สอนเด็กปฐมวัยที่ชมผลงานศิลปะ จำนวน 33 คน จากแบบสอบถามโดยผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบถามบน Google Form และขอความร่วมมือท่านที่ชมผลงานแสดง International Art, Design and Architecture Exhibition 2021 โดยคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ที่มีคุณสมบัติเป็นกลุ่มผู้ปกครองเด็กปฐมวัยและคุณครูผู้สอนเด็กปฐมวัย และสุ่มบุคคลที่อาสาสมัคร (Volunteer sampling) โดยแบบสอบถามเป็นทั้งแบบสอบถามปลายปิดและแบบสอบถามปลายเปิดโดยไม่เก็บชื่อ-นามสกุลหรือคำถามที่สามารถเชื่อมโยงไปยังตัวบุคคลได้ และใช้คำถามที่สัมพันธ์ต่อความรู้สึกของกลุ่มผู้ให้ข้อมูล โดยคำถามปลายปิดเป็นแบบ Rating scale โดยแบ่งระดับคะแนนเป็น 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด โดยมีรายละเอียดดังข้อที่ 3.3) ด้านบน

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1) ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลเนื้อหาแนวทางการสร้างกิจกรรมการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ และการสร้างผลงานศิลปะที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย ด้วยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

4.2) ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลภาพถ่ายของกลุ่มผู้ให้ข้อมูล ด.ช.อดิگانต์ แจ้ดนาลาว พร้อมครอบครัวในระหว่างที่สร้างกิจกรรมสร้างสรรค์ผลงานศิลปะตามกระบวนการเกิดความคิดสร้างสรรค์ (Graham Wallas, 1926) ด้วยการวิเคราะห์โดยจำแนกชนิดข้อมูล (Typological Analysis) และแบบใช้ทฤษฎี ซึ่งวิเคราะห์ตามสถานการณ์ กิจกรรมเพื่อสร้างข้อสรุป

4.3) ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลแบบประเมินผลงานศิลปะประเภทศิลปะ (Art) จากผู้ทรงคุณวุฒิ 3 คน ด้วยการหาค่าเฉลี่ย โดยสรุปผลการประเมินเกณฑ์การแปลความหมายของคะแนน เมื่อได้ค่าเฉลี่ยของคะแนนแต่ละข้อแล้ว นำมาเทียบกับเกณฑ์การประเมินผล ซึ่งมีการแปลผลตามระดับค่าเฉลี่ยจากอันตรภาคชั้น ดังนี้ (Gredisgoods, 2561)

ค่าเฉลี่ยสูงกว่า 4.50 – 5.00	พึงพอใจในระดับดีมาก
ค่าเฉลี่ยระหว่าง 3.50 – 4.49	พึงพอใจในระดับดี
ค่าเฉลี่ยระหว่าง 2.50 – 3.49	พึงพอใจในระดับปานกลาง
ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.50 – 2.49	พึงพอใจในระดับน้อย
ค่าเฉลี่ยต่ำกว่า 1.00 – 1.49	พึงพอใจในระดับน้อยที่สุด

การหาคะแนนเฉลี่ย

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

เมื่อ $\sum x$ คือ คะแนนเฉลี่ย
 $\bar{x}$ คือ ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
 N คือ จำนวนข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

กำหนดความหมายของสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

$\bar{X}$ แทน ค่าเฉลี่ยของคะแนน

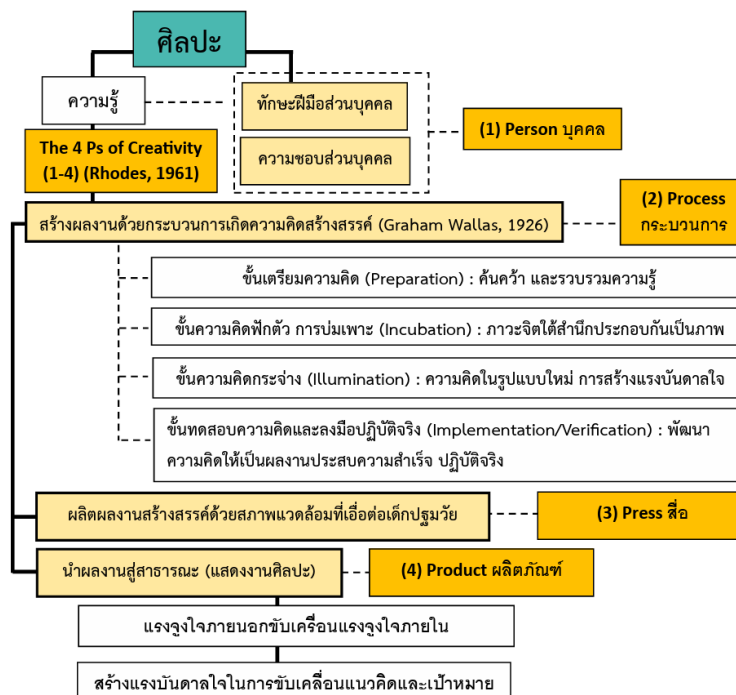
S.D. แทน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

4.4) ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามแสดงความรู้สึกของกลุ่มผู้ปกครองเด็กปฐมวัยและคุณครูผู้สอนเด็กปฐมวัยที่ชมผลงานศิลปะ จำนวน 33 คน ในประเด็นแนวทางการนำศิลปะขับเคลื่อนแรงบันดาลใจ โดยแบบสอบถามปลายปิดผู้วิจัยวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยโดยสรุปผลการประเมินเกณฑ์การแปลความหมาย

ของคะแนน เมื่อได้ค่าเฉลี่ยของคะแนนแต่ละข้อแล้ว นำมาเทียบกับเกณฑ์การประเมินผล ซึ่งมีการแปลผลตามระดับค่าเฉลี่ยจากอันตรภาคชั้นดังข้อที่ 4.3) ด้านบนและวิเคราะห์แบบสอบถามปลายเปิดด้วยการวิเคราะห์แบบอุปมาน (Analytic Induction)

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผู้วิจัยมีแนวคิดนำหลักการ The 4 Ps of Creativity ของ Rhodes (1961 : 305-310.) อันมีกระบวนการ 1) Person คือ บุคคล ซึ่งนำความรู้ ทักษะฝีมือ ความชอบส่วนบุคคล สู่ขั้นตอน 2) Process คือ กระบวนการ โดยขั้นตอนนี้จะสร้างผลงานตามกระบวนการเกิดความคิดสร้างสรรค์ ของ Graham Wallas (1926) ทั้ง 4 ขั้นตอนตามภาพกรอบแนวคิดของการวิจัย จากนั้นนำไปสู่การผลิตผลงานจริง ในขั้นตอน 3) Press คือ สื่อ ซึ่งจะผลิตผลงานสร้างสรรค์ด้วยสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อเด็กปฐมวัย เพื่อนำผลงานต่อยอดสู่ขั้นที่ 4) Product คือ ผลิตภัณฑ์ โดยนำผลงานเสนอต่อสาธารณะ ดังเช่น การแสดงงานศิลปะ เพื่อวิเคราะห์และประเมินแนวคิดการนำศิลปะขับเคลื่อนแรงบันดาลใจต่อผู้ปกครองเด็กปฐมวัยและครูผู้สอนเด็กปฐมวัย พร้อมทั้งพิสูจน์ว่าการสร้างแรงจูงใจภายนอกสามารถขับเคลื่อนแรงจูงใจภายในได้จริงหรือไม่



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผลการวิจัย

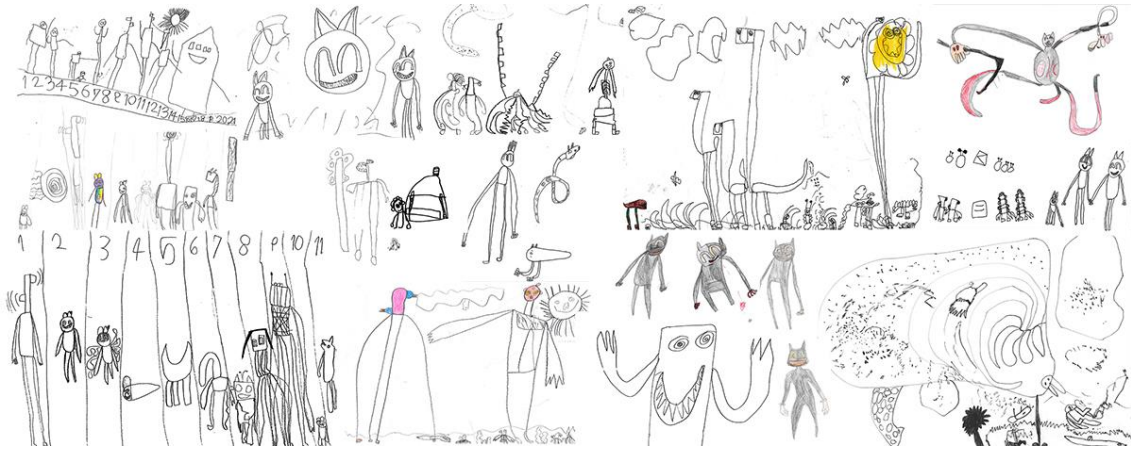
ผู้วิจัยได้สรุปผลงานตามวัตถุประสงค์การวิจัยดังนี้

1. ผลงานสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเพื่อส่งเสริมจินตนาการและสร้างแรงบันดาลใจให้กับเด็กช่วงปฐมวัย

1) ขั้นเตรียมความคิด (Preparation) ค้นคว้า และรวบรวมความรู้ ในขั้นนี้ผู้วิจัยได้ให้กลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กปฐมวัยท่องเที่ยวให้สนุกและเรียนรู้ในสถานที่ต่างๆ ดูตัวละครจากการ์ตูนที่เขาชื่นชอบ พร้อมๆ กับการฝึกวาดตัวละครที่เขาชื่นชอบและให้เขาบอกเล่าประสบการณ์และความชอบต่างๆ ให้ผู้วิจัย (แม่) ได้ฟัง 2) ขั้นความคิดฟักตัว การบ่มเพาะ (Incubation) ภาวะจิตใต้สำนึกประกอบกันเป็นภาพ ในขั้นนี้กลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กปฐมวัยจะเกิดความเข้าใจรูปร่างรูปทรงของตัวละครต่างๆ ที่เขาฝึกวาด จนสามารถทำให้เขาสร้างสรรค์ผลงานตามความต้องการโดยไม่จำกัดรูปแบบ สามารถวาด และปั้นผลงานได้ตามจิตสำนึก ความต้องการของตนเอง เขาจะสามารถสร้างตัวละครด้วยเทคนิคต่างๆ อย่างอิสระ 3) ขั้นความคิดกระจ่าง (Illumination) ความคิดในรูปแบบใหม่ การสร้างแรงบันดาลใจ ในขั้นนี้กลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กปฐมวัยจะฝึกคิดและทดลองวาดภาพตัวละครใหม่ๆ ที่เขาออกแบบ หรือตัดแปลงจากรูปทรงเดิม เขาจะสามารถปั้นดินน้ำมันตามแนวคิดจินตนาการที่เขาประยุกต์ตัวละครเดิมที่เขาเคยพบร่วมกับตัวละครใหม่ที่เขาสร้างขึ้น และผู้วิจัย (แม่) จะนำความรู้ด้านโมชันกราฟิก (Motion Graphics) โดยนำตัวละครที่สร้างขึ้นไปต่อยอดขยายและถ่ายทอดผ่านการเล่าเรียบเรียงเนื้อหาที่สอดคล้องการถึงแรงบันดาลใจของแต่ละคนในครอบครัว โดยคลิปวิดีโอที่นำเสนอชื่อ My Family Inspiration 4) ขั้นทดสอบความคิดและลงมือปฏิบัติจริง (Implementation/Verification) พัฒนาความคิดให้เป็นผลงานประสบความสำเร็จ ปฏิบัติจริง ในขั้นนี้กลุ่มตัวอย่างจะลงมือสร้างผลงานจริงเพื่อรวบรวมผลงานทั้งหมดไปจัดแสดง

จากผลิตผลงานตามกระบวนการเกิดความคิดสร้างสรรค์ (Graham Wallas, 1926) ประกอบไปด้วย

1. ผลงานภาพตามจินตนาการและแรงบันดาลใจจากตัวละครการ์ตูน เรื่องต่างๆ สู่การสร้างตัวละครแปลกๆ ขึ้นมาเอง โดยผลงานถูกสร้างขึ้นโดยกลุ่มตัวอย่างเด็กปฐมวัย คือ ด.ช.อดิگانต์ แจ้ดนาลาว อายุ 5 ขวบ



รูปที่ 2 ภาพผลงานการภาพตามจินตนาการและแรงบันดาลใจจากตัวละครการ์ตูน

2. ผลงานการปั้นดินน้ำมันตัวละครจากภาพวาด เมื่อกลุ่มเป้าหมายเด็กปฐมวัยวาดตัวละครจนเกิดความชำนาญในรูปแบบที่เขาชอบ เขาจะสามารถปั้นตัวละครขึ้นมาได้เอง จากที่ต้องดูตามแบบจนสามารถสร้างได้เองตามจินตนาการ ซึ่งจะสร้างชิ้นเรื่อยๆ และเก็บสะสมผลงานดินน้ำมันชิ้นที่เขาชอบไปเรื่อยๆ



รูปที่ 3 ภาพผลงานด้วยเทคนิคการปั้นดินน้ำมัน

3. ผลงานการถ่ายทอดเรื่องราวทาง VDO : My Family Inspiration เป็นการเล่าเรื่องผ่านภาพเคลื่อนไหวให้เห็นถึงแรงบันดาลใจที่เกิดขึ้นของครอบครัว เป็นการผสมผสานผลงานภาพวาดภาพถ่าย เทคนิคการเคลื่อนไหวในรูปแบบโมชั่นกราฟิก (Motion Graphics) เพื่อถ่ายทอดเนื้อหาและสร้างแรงจูงใจให้กับผู้ชม โดยมีการเล่าเรื่องตามเนื้อหาดังนี้ หากทว่ากล่าวถึงแรงบันดาลใจ ทุกท่านคงเข้าใจความหมายของคำนี้ แต่หากพิจารณาถึงบริบทในชีวิต แรงบันดาลใจคือแรงที่ขับเคลื่อนแนวคิด วิถีปัญญา และวิถีชีวิตอันส่งผลให้การกระทำต่างๆ เป็นไปตามจิตใต้สำนึกและเป้าหมาย ไม่ว่าจะเป็นการสนใจ ความชอบ พฤติกรรมเลียนแบบ ดังเช่น ครอบครัวหนึ่งที่ใช้แรงบันดาลใจในการขับเคลื่อน นับจากเจ้าตัวเล็กสุดในบ้านที่มีพี่ชายเป็นแรงบันดาลใจในการกระทำสิ่งต่างๆ และความชอบความสนใจ พี่ชายที่มีแรงบันดาลใจในการวาดภาพและรวมถึงงานปั้นจากตัวการ์ตูนตามความชอบเช่น ไดโนเสาร์ อูตราแมน สัตย์ประหลาด ผีเปรตหัวลำโพง การ์ตูนแคท ชัคกี้ เป็นต้น และแรงบันดาลใจจากสถานที่ต่างๆ ที่เค้าไปเที่ยวหรือพบเจอ ส่วนแม่ที่มีลูกๆ เป็นแรงบันดาลใจในการศึกษาและค้นหาการเรียนรู้ของเด็กด้วยหลักการทางศิลปะและสร้างผลงานต่างๆ เพื่อปลูกฝังแนวคิดที่ดี เชื่อมโยงสู่หลักการความรู้วิชาการด้วยความชอบด้านศิลปะของเด็กๆ และสุดท้ายคือพ่อ ผู้เป็นแรงบันดาลใจให้ทุกๆ คนในบ้าน คอยสนับสนุนและสร้างบรรยากาศให้ทุกคนในบ้านได้กล้าแสดงออกกล้าทำในสิ่งต่างๆตามเป้าหมายของจิตใต้สำนึก และเป็นผู้ที่มีความความอบอุ่นจากครอบครัวเป็นแรงบันดาลใจในการทำงานเช่นเดียวกัน โดยสามารถสแกน QR Code เพื่อชมผลงานการถ่ายทอดเรื่องราวจากคลิป VDO ชื่อ My Family Inspiration ได้ดังต่อไปนี้ <https://www.youtube.com/watch?v=eH6901nymtE&t=6s>

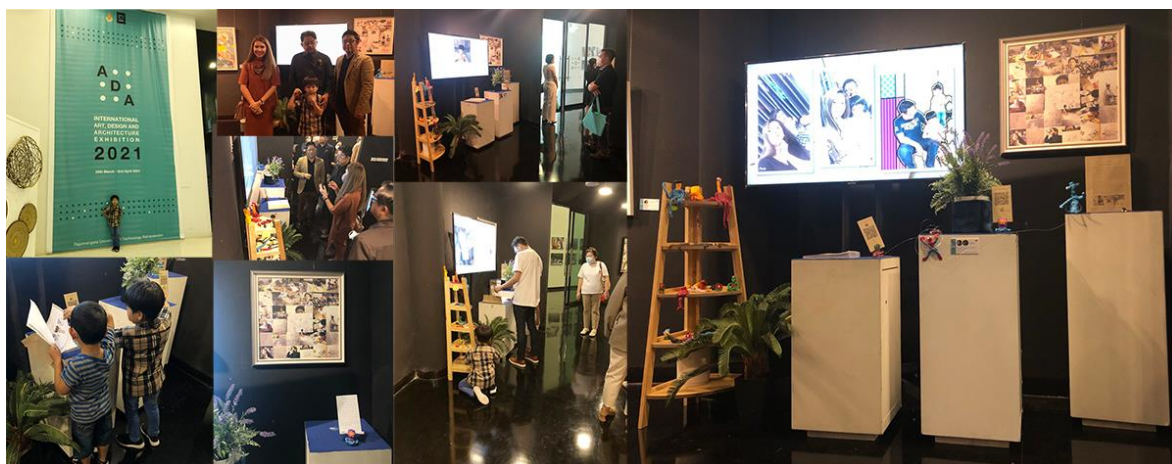


รูปที่ 4 ภาพ QR Code สแกนเพื่อชมผลงาน VDO: My Family Inspiration



รูปที่ 5 ภาพตัวอย่างผลงานการถ่ายทอดเรื่องราวทาง VDO: My Family Inspiration

4. ผลงานการจัดแสดงงานศิลปะในโครงการ International Art, Design and Architecture Exhibition 2021 ภายใต้ชื่อผลงานว่า My Family Inspiration ระหว่างวันที่ 26 มีนาคม – 2 เมษายน 2564 ณ สถาบันศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี โดยจะเป็นการนำผลงาน 3 ส่วน ดังรูปที่ 2 รูปที่ 3 และ รูปที่ 5



รูปที่ 6 ภาพผลงานการจัดแสดงงานศิลปะในโครงการ International Art, Design and Architecture Exhibition 2021

จากกิจกรรมการสร้างสรรคผลงานศิลปะเพื่อจัดแสดงงานในโครงการแสดงงาน International Art, Design and Architecture Exhibition 2021 ภายใต้ชื่อผลงานว่า My Family Inspiration ณ สถาบันศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ กลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิที่ร่วมประเมินผลงานจำนวน 3 คน มีข้อคิดเห็นต่อผลงาน คือ ผลงานมีความหลากหลายรูปแบบ และความหลากหลายในการแสดงออก คุณภาพผลงานโดยรวม ดี และผลประเมินดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ผลประเมินผลงานศิลปะของผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน

หัวข้อประเมิน	Mean	SD	การแปลผล
1. ด้านความงาม (ทักษะฝีมือ เทคนิค องค์ประกอบศิลป์)	3.66	0.57	ดี
2. ผลงานให้สาระ (ผลงานส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม การให้สาระแก่ผู้ชม)	4.33	0.57	ดี
3. ให้อารมณ์ความรู้สึก (ผลงานสามารถกระตุ้นอารมณ์ความรู้สึก และสื่อความหมายได้ เทคนิคการแสดงออกในผลงาน)	4.33	0.57	ดี
ค่าเฉลี่ยรวม	4.10	0.57	ดี

จากเกณฑ์การประเมินผลค่าเฉลี่ยระหว่าง 3.50 – 4.49 คือพึงพอใจในระดับดี ดังนั้นผลประเมินวิเคราะห์ได้ว่าความพึงพอใจผลงานในแต่ละด้านของผู้ทรงคุณวุฒิมีความพึงพอใจในระดับดี รวมทั้งพบว่าค่าเฉลี่ยรวมคือ 4.10 แปลผลว่ามีความพึงพอใจในระดับดีเช่นกัน

2. สรุปผลการวิเคราะห์และประเมินแนวทางการนำศิลปะขับเคลื่อนแรงบันดาลใจต่อผู้ปกครองของเด็กปฐมวัยและครูผู้สอนเด็กปฐมวัย

หลังจากจัดแสดงผลงาน International Art, Design and Architecture Exhibition 2021 ภายใต้ชื่อผลงานว่า My Family Inspiration ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลจากแบบสอบถามโดยเน้นที่กลุ่มผู้ปกครองของเด็กปฐมวัยและคุณครูผู้สอนเด็กปฐมวัย จำนวน 33 คน โดยมุ่งเน้นคำถามเพื่อประเมินแนวทางการนำศิลปะขับเคลื่อนแรงบันดาลใจต่อผู้ปกครองของเด็กปฐมวัยและครูผู้สอนเด็กปฐมวัย ซึ่งแบบสอบถามจะแบ่งเป็น 3 ตอน ตอนที่ 1 ความคิดเห็นและความพึงพอใจต่อผลงาน My Family Inspiration และตอนที่ 2 ความรู้สึกของผู้ชมที่มีต่อผลงาน My Family Inspiration ในการสร้างแรงบันดาลใจและความสำคัญในการขับเคลื่อนแนวคิดและการกระทำ ทั้ง 2 ตอนเป็นแบบสอบถามปลายปิด ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นต่อผลงานในรายละเอียดด้านการสร้างจินตนาการ สร้างแรงบันดาลใจ และแรงจูงใจ โดยเป็นแบบสอบถามปลายเปิด ผลการวิเคราะห์เป็นดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 ความคิดเห็นและความพึงพอใจต่อผลงาน My Family Inspiration

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นและความพึงพอใจต่อผลงาน My Family Inspiration

หัวข้อแสดงความคิดเห็น	Mean	SD	การแปลผล
1. ความน่าสนใจในผลงานที่เหมาะสมต่อเด็กปฐมวัย	4.75	0.50	ดีมาก
2. ความเหมาะสมใน ข้อมูล เนื้อหาแนวคิด เรื่องราว	4.72	0.51	ดีมาก
3. ให้อารมณ์ความรู้สึก สื่อความหมายได้ เล่าเรื่องได้	4.57	0.56	ดีมาก
4. ความหลากหลายของเทคนิคอุปกรณ์ที่เหมาะสมต่อเด็กปฐมวัย	4.69	0.46	ดีมาก
5. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	4.87	0.33	ดีมาก
6. ทักษะทางศิลปะเป็นทักษะหลักในการผลิตผลงาน	4.60	0.55	ดีมาก
7. การแสดงออกลักษณะรูปแบบเนื้อหาเด็กได้เลือกตามความสนใจและความถนัด	4.69	0.52	ดีมาก
8. การประยุกต์ใช้ทักษะความรู้เดิมเป็นฐานเพิ่มเติม ความรู้ใหม่	4.69	0.52	ดีมาก
9. ความสมบูรณ์ของผลงาน	4.75	0.43	ดีมาก
10. ระดับความชื่นชอบเทคนิคใดของผลงาน My Family Inspiration ของท่าน			
10.1) ผลงานการวาดภาพตามจินตนาการและแรงบันดาลใจจากตัวละครการ์ตูน	4.66	0.47	ดีมาก
10.2) ผลงานการปั้นดินน้ำมันตัวละครจากภาพวาด	4.54	0.56	ดีมาก
10.3) ผลงานการถ่ายทอดเรื่องราวจาก VDO My Family Inspiration	4.48	0.61	ดี
10.4) ผลงานการจัดแสดงงานศิลปะในโครงการ International Art, Design and Architecture Exhibition 2021 ชื่อผลงานว่า My Family Inspiration	4.63	0.60	ดีมาก
ค่าเฉลี่ยรวม	4.66	0.50	ดีมาก

จากเกณฑ์การประเมินผลค่าเฉลี่ยระหว่าง 3.50 – 4.49 คือพึงพอใจในระดับดี และค่าเฉลี่ยสูงกว่า 4.50 – 5.00 พึงพอใจในระดับดีมาก ดังนั้นผลประเมินวิเคราะห์ได้ว่าความพึงพอใจผลงานในข้อที่ 1-9 ผู้ปกครองของเด็กปฐมวัยและครูผู้สอนเด็กปฐมวัยมีความพึงพอใจในระดับดีมาก และระดับความชื่นชอบเทคนิคของผลงานการวาดภาพ การปั้นดินน้ำมัน การจัดแสดงงานศิลปะในโครงการ International Art มีความพึงพอใจในระดับดีมากเช่นกัน ส่วนผลงานการถ่ายทอดเรื่องราวจาก VDO My Family Inspiration

มีความพึงพอใจในระดับดี และพบว่าค่าเฉลี่ยรวมสูงถึง 4.66 แปลผลว่าโดยรวมผลงานมีความพึงพอใจในระดับดีมาก

ส่วนที่ 2 ความรู้สึกที่มีต่อผลงาน My Family Inspiration ในการสร้างแรงบันดาลใจ และความสำคัญในการขับเคลื่อนแนวคิดและการกระทำ

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความรู้สึกที่มีต่อผลงาน My Family Inspiration ในการสร้างแรงบันดาลใจ และความสำคัญในการขับเคลื่อนแนวคิดและการกระทำ

หัวข้อแสดงความคิดเห็น	Mean	SD	การแปลผล
1 ผลงาน My Family Inspiration สามารถสร้างจินตนาการให้ท่านได้หรือไม่	4.60	0.49	ดีมาก
2 จากผลงาน ผลงาน My Family Inspiration สามารถสร้างความพึงพอใจ และเกิดความสนใจ	4.69	0.52	ดีมาก
3 จากผลงานสามารถสร้างแรงบันดาลใจ หรือ แรงจูงใจ (Motivation) ให้แก่ท่านได้มีแรงบันดาลใจในการขับเคลื่อนแนวคิดและการกระทำ ส่งเสริมกิจกรรมกับบุตรหลานหรือเด็กช่วงปฐมวัยของท่านหรือไม่	4.69	0.46	ดีมาก
4 ท่านรู้สึกถึงความท้าทาย และการทดลองทำสิ่งใหม่ ๆ หรือไม่	4.69	0.46	ดีมาก
5 ผลงานได้สร้างจินตนาการ และสร้างแรงบันดาลใจต่อท่าน ในด้านการส่งเสริมบุตรหลานหรือเด็กช่วงปฐมวัยของท่านมากที่สุด			
5.1) ผลงานการภาพตามจินตนาการและแรงบันดาลใจจากตัวละครการ์ตูน	4.75	0.43	ดีมาก
5.2) ผลงานการปั้นดินน้ำมันตัวละครจากภาพวาด	4.78	0.41	ดีมาก
5.3) ผลงานการถ่ายทอดเรื่องราวจาก VDO: My Family Inspiration	4.54	0.61	ดีมาก
5.4) ผลงานการจัดแสดงงานศิลปะในโครงการ International Art, Design and Architecture Exhibition 2021 ภายใต้ชื่อผลงานว่า My Family Inspiration	4.66	0.59	ดีมาก
ค่าเฉลี่ยรวม	4.67	0.25	ดีมาก

จากเกณฑ์การประเมินผลค่าเฉลี่ยสูงกว่า 4.50 – 5.00 คือพึงพอใจในระดับดีมาก ดังนั้นผลประเมินวิเคราะห์ได้ว่าผู้ปกครองของเด็กปฐมวัยและครูผู้สอนเด็กปฐมวัยมีความพึงพอใจในระดับดีมากต่อผลงาน **My Family Inspiration** ในด้านการสร้างแรงบันดาลใจ และความสำคัญในการขับเคลื่อนแนวคิดและการกระทำและพบว่าค่าเฉลี่ยรวมสูงถึง 4.67 แปลผลว่าโดยรวมผลงานมีความพึงพอใจในระดับดีมาก

ส่วนที่ 3 ข้อคิดเห็นต่อผลงานในรายละเอียดด้านการสร้างจินตนาการ สร้างแรงบันดาลใจ และแรงจูงใจ

3.1 ผู้เข้าชมต่างแสดงข้อคิดเห็นหลังจากชมผลงาน **My Family Inspiration** ในด้านการสร้างแรงบันดาลใจ และแรงจูงใจ ในความคิด ความรู้สึก ความต้องการต่อเป้าหมายชีวิตตนเองดังนี้

1) มีพลัง มีจุดมุ่งหมายมากขึ้น มีแรงบันดาลใจในการทำในสิ่งที่สนใจ และรักมากขึ้นได้รับแรงบันดาลใจให้อยากสร้างสรรค์ผลงานศิลปะมากขึ้น และทำให้เกิดแรงบันดาลใจและความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ใช้เป็นตัวอย่างในการพัฒนาความคิด และนำไปสู่เป้าหมายได้

2) รู้สึกประทับใจกับผลงานดูแล้วมีความสุข ผลงานน่าสนใจ มีความคิดสร้างสรรค์ สื่อถึงอารมณ์ ความรู้สึก และจินตนาการได้ดีมาก

3) รับรู้เด็กๆ ในยุคใหม่นี้มีความสามารถที่หลากหลาย และเป็นตัวเอง สะท้อนถึงความคิดจินตนาการของเด็กๆ ที่สนุกและมีความสุขในการผลิตผลงาน ถึงอายุน้อยแต่มีจินตนาการที่สามารถรังสรรค์ผลงานได้ดีเยี่ยม ทำให้ได้เห็นจินตนาการของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการกระตุ้นจากบริบทแวดล้อมและจากครอบครัว ได้เห็นศักยภาพของเด็กปฐมวัยที่มีจินตนาการสูงและทำผลงานออกมาได้อย่างดี กล้าแสดงออกได้ฝึกทักษะการทำงานศิลปะและฝึกความคิด

4) มีประโยชน์ต่อการนำไปประยุกต์ใช้กับลูกหลาน นำไปเป็นตัวอย่างในการสอนบุตรหลาน จุดประกายความคิด สร้างแรงบันดาลใจให้ลูกได้แสดงความสามารถและใช้เวลาว่างทำในสิ่งที่เค้ารักอย่างเต็มที่และทำออกมาให้ดีที่สุด

5) เป็นครอบครัวตัวอย่างในการเลี้ยงดูบุตรสอนลูกให้มีความกระตือรือร้น (Passion) ที่อยากสร้างสิ่งต่างๆ ที่เขาสนใจ และทำกิจกรรมต่างๆ กับเด็กๆ อย่างเอาใจใส่ สร้างแรงบันดาลใจให้ลูกตั้งแต่เล็กตามความชื่นชอบของเด็กๆ เพราะผู้ปกครองและครอบครัวมีส่วนอย่างมากต่อการร่วมผลักดันต่อเติมจินตนาการของเด็ก เพราะผลงานที่ดีย่อมมาจากความอบอุ่นในครอบครัวและแนวคิดของคนในครอบครัวเป็นไปในทิศทางเดียวกัน รู้สึกชื่นชมเด็กปฐมวัยและครอบครัวที่สร้างสภาพแวดล้อมของครอบครัวที่ทำให้เด็กสามารถสร้างผลงานออกมาได้ แต่ทั้งนี้ก็ขึ้นอยู่กับบริบทและพื้นฐานของแต่ละครอบครัวว่าจะทำได้ดีเพียงใด

3.2 หลังจากชมผลงานเห็นถึงแนวทางด้านการส่งเสริมกิจกรรมให้เกิดจินตนาการ และแรงบันดาลใจกับเด็กปฐมวัยดังต่อไปนี้

1) หลังจากชมผลงาน ทำให้เห็นถึงแนวทางการส่งเสริมจินตนาการที่นำไปสู่กิจกรรมที่จับต้องได้ สิ่งที่ทำให้จินตนาการของเด็ก เกิดเป็นผลงานที่จับต้องได้ จะช่วยให้เด็กเกิดความภาคภูมิใจและจะยิ่งต่อเติมจินตนาการได้อย่างไม่มีที่สิ้นสุด อีกทั้งการนำเสนอผลงานต่อสาธารณะจะช่วยให้เด็กเกิดความรู้สึภาคภูมิใจ และเชื่อมั่นในความคิด การกระทำของตนเอง ส่งผลอย่างมากต่อการเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่สมบูรณ์ในอนาคต

2) สามารถส่งเสริมทักษะเด็กๆ ให้ชัดเจนฝึกฝนให้เด็กทำรูปแบบเดิมจนเกิดความชำนาญ จากนั้นต่อยอดจากงาน 2 มิติ สู่งาน 3 มิติ ทำให้เด็กเกิดจินตนาการเมื่อลงมือทำเอง

3) นำกิจกรรมไปปรับใช้เป็นตัวอย่างเป็นตัวอย่างแบบอย่าง เพื่อจุดประกายความคิดของเด็กคนอื่นๆ ต่อไป เป็นแรงบันดาลใจให้เด็ก มีความกระตือรือร้น มีความสนใจในผลงาน มีสมาธิยิ่งขึ้น และสามารถนำตัวอย่างกิจกรรมมาฝึกฝนได้เป็นอย่างดี และทำให้ได้โอเดียในการจัดกิจกรรมส่งเสริมให้กับเด็กๆ

4) สามารถฝึกให้เด็กๆ มีความคิดเป็นของตนเอง ทำให้เห็นถึงความสามารถ และคุณค่าของแนวทางการนำศิลปะไปต่อยอดสู่อาชีพ หรือการพัฒนา ศักยภาพของเด็กๆ มากขึ้น

5) เห็นด้วยกับการให้ครอบครัวทำกิจกรรมร่วมกันและเป็นแรงบันดาลใจให้กัน จะนำวิธีการสร้างสภาพแวดล้อมให้กับเด็กในการทำงานศิลปะ เพื่อสามารถผลักดันให้เด็กมีแรงบันดาลใจ มีจินตนาการ และสามารถถ่ายทอดออกมาได้ในหลายรูปแบบ ซึ่งนำลงไปประยุกต์ใช้กับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และการแสดงออกของเด็กปฐมวัยได้

6) ให้เด็กๆ ได้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ ส่งเสริมให้เด็กทำในสิ่งที่เด็กชอบพาเขาไปในที่ที่เขาชอบแล้วให้เขาจินตนาการลงให้กระดาษ หรือบนหาดทราย

7) ก่อให้เกิดจินตนาการ และความเชื่อมั่น และแรงขับเคลื่อนในการสร้างผลงานและเป็นการพัฒนาศักยภาพไปสู่ความสำเร็จในอนาคต เหมือนเส้นทางที่สอนให้มนุษย์ ฝันและทำให้เป็นจริงตามข้อจำกัดของโลก

8) มีผลต่อเป้าหมายในการนำไปปรับใช้ในการสอนผู้เรียนระดับปฐมวัยเป็นอย่างมาก ให้แนวคิดในเรื่องของการส่งเสริมสนับสนุนแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานซึ่งกันและกัน ศิลปะไม่มีถูกผิด ไม่มีสวยหรือไม่สวย มีแต่ความพึงพอใจ

9) เห็นแนวคิดในการประยุกต์ใช้ศิลปะเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการสอนเนื้อหาวิชาต่างๆ เช่น วิชาเทคโนโลยี เพราะเด็กและศิลปะเป็นสิ่งคู่กันที่จะช่วยส่งเสริมจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ ต่อยอดเป็นผลงานเทคโนโลยีที่อาจจะต้องใช้ความเป็นศาสตร์วิชาและศิลปะผนวกสิ่งประดิษฐ์เพื่อแก้ไขปัญหาต่างๆ ได้

จากผลการวิเคราะห์และประเมินแนวคิดการนำศิลปะขับเคลื่อนแรงบันดาลใจต่อผู้ปกครองของเด็กปฐมวัยและครูผู้สอนเด็กปฐมวัยแสดงได้ว่าโดยรวมผลงานสามารถสร้างแรงบันดาลใจ และความสำคัญในการขับเคลื่อนแนวคิดการนำศิลปะขับเคลื่อนแรงบันดาลใจต่อผู้ปกครองของเด็กปฐมวัยและครูผู้สอนเด็กปฐมวัย

และสามารถสรุปองค์ความรู้กระบวนการสร้างผลงานศิลปะเพื่อส่งเสริมจินตนาการให้กับเด็กช่วงปฐมวัยได้ต่อไป

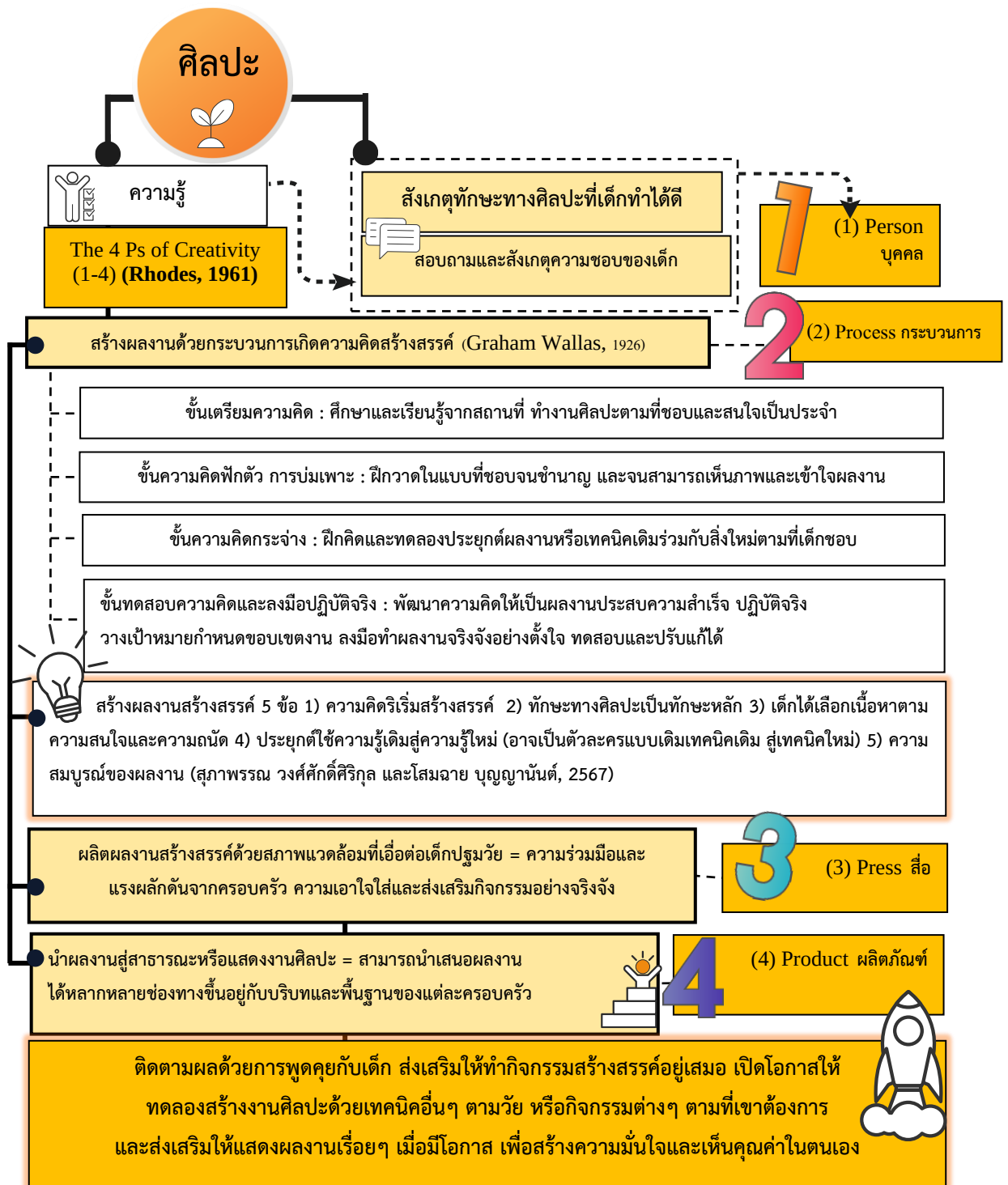
นอกจากผลการสำรวจจากผู้เข้าชมผลงานแล้ว เมื่อนิทรรศการแสดงผลงานศิลปะจบลงผู้วิจัยได้สอบถามถึงความรู้สึกของกลุ่มเป้าหมายเด็กปฐมวัย (ด.ช.อดิگانต์ แจ้ดนาลาว) พบว่าเขามีข้อคิดเห็นดังนี้ การทำงานศิลปะทำให้มีความสุขเพลิดเพลินอยากทำงานศิลปะเช่นนี้ต่อไป ขณะปั้นดินน้ำมันรู้สึกมีสมาธิ และยังสามารถปั้นเป็นตัวละครต่างๆ ได้ตามต้องการ ถ่ายทอดสิ่งที่คิดออกมาเป็นตัวละครที่จับต้องได้ ทั้งนี้เมื่อเห็นผลงานตนเองที่ออกมาสวยงามก็เกิดความภาคภูมิใจ และการมีโอกาสดำเนินไปแสดงผลงานศิลปะเป็นบรรยากาศที่เขาชอบ มีความสุข มีเป้าหมายในชีวิตขึ้น เห็นถึงความถนัดของตนเอง เมื่อมีคนเข้ามาชมก็มีความรู้สึกมีกำลังใจ เห็นคุณค่าในตนเอง อยากแสดงผลงานศิลปะไปเรื่อยๆ จนตนเองพอใจ และอยากทำงานศิลปะด้วยเทคนิคใหม่ๆ ทดลองทำสิ่งใหม่ๆ ไปเรื่อยๆ ดังนั้นทำให้ครอบครัวมีแรงบันดาลใจในการสร้างผลงานต่อไป ซึ่งปี พ.ศ. 2565 ด.ช.อดิگانต์ แจ้ดนาลาว ได้มีโอกาสร่วมแสดงผลงานศิลปะอีกครั้งโดยนำตัวละครที่เขาวาดภาพมาพัฒนาเป็นภาพกราฟิกแล้วจัดแสดงในนิทรรศการศิลปะสร้างสรรค์ NFT ภายใต้โครงการสร้างสรรค์ศิลปกรรมแบบดิจิทัลมีเดียระดับชาติและนานาชาติ และการศึกษาเปรียบเทียบผลกระทบของการนำเสนอผลผลิตงานด้านศิลปะผ่านดิจิทัลมีเดียกับการเยี่ยมชมผลงานในพื้นที่จริง โครงการวิจัยภายใต้สถาบันพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ หนึ่งในห้าสถาบันสังกัด อักษรฯ ประกอบด้วย วิทยาลัยสงฆ์ศิลปศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (อว.) ซึ่งนิทรรศการจัดแสดงวันที่ 5 พฤศจิกายน 2565 เวลา 10.00 น. – 18.00 น. ณ หอศิลปะและการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ กรุงเทพฯ ประธานในพิธีเปิดโดย ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ปรีชา เกาทอง ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (จิตรกรรม) ดังภาพที่แสดงต่อไปนี้



รูปที่ 7 ภาพผลงานนิทรรศการศิลปะสร้างสรรค์ NFT

3. สรุปลงความรู้อะบบการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะส่งเสริมจินตนาการ ขับเคลื่อนแรงบันดาลใจให้กับเด็กช่วงปฐมวัย

จากแนวคิดการวิจัยและการดำเนินการตามขั้นตอนการวิจัย หลังจากสำรวจความพึงพอใจผู้ชมผลงาน ผู้วิจัยได้สรุปลงความรู้อะบบการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะส่งเสริมจินตนาการและขับเคลื่อนแรงบันดาลใจให้กับเด็กปฐมวัย โดยผู้วิจัยได้อ้างอิงจากกรอบแนวคิดการวิจัย และได้ขยายความเชิงการยกตัวอย่างให้เห็นถึงขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานด้วยกระบวนการเกิดความคิดสร้างสรรค์ (Graham Wallas, 1926) ทั้ง 4 ขั้นตอน ประกอบด้วย 1) ขั้นเตรียมความคิด 2) ขั้นความคิดฟุ้งซ่าน การบ่มเพาะ 3) ขั้นความคิดกระจ่าง 4) ขั้นทดสอบความคิดและลงมือปฏิบัติจริง ซึ่งผลงานสร้างสรรค์ที่กลุ่มเป้าหมายสร้างขึ้นควรมีหลักในการสร้างสรรค์ผลงานสร้างสรรค์ 5 ข้อ ดังนี้ 1) ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ 2) ทักษะทางศิลปะเป็นทักษะหลัก 3) เด็กได้เลือกเนื้อหาตามความสนใจและความถนัด 4) ประยุกต์ใช้ความรู้เดิมสู่ความรู้ใหม่ ซึ่งอาจเป็นตัวละครแบบเดิมเทคนิคเดิมสู่เทคนิคใหม่ 5) ความสมบูรณ์ของผลงาน โดยหลักในการสร้างสรรค์ผลงานสร้างสรรค์ 5 ข้อนี้ผู้วิจัยได้อ้างอิงถึงผลการวิจัยของ สุภาพรพรณ วงศ์ศักดิ์ศิริกุล และโสณฉาย บุญญานันต์ (2567 : 85-99) เพื่อเป็นข้อเสนอแนะและข้อตรวจสอบคุณภาพของผลงานสร้างสรรค์ได้ และทั้งนี้ขั้นตอน Press คือ สื่อ ผู้วิจัยกำหนดให้เป็นช่วงการผลิตผลงานสร้างสรรค์ด้วยสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อเด็กปฐมวัย นั้นหมายถึงความร่วมมือและแรงผลักดันจากครอบครัว ความเอาใจใส่และส่งเสริมกิจกรรมอย่างจริงจัง และขั้นตอน Product คือ ผลิตภัณฑ์ ผู้วิจัยกำหนดให้เป็นช่วงการนำผลงานสู่สาธารณะหรือแสดงงานศิลปะ โดยสามารถนำเสนอผลงานได้หลากหลายช่องทางขึ้นอยู่กับบริบทและพื้นฐานของแต่ละครอบครัวรวมถึงสามารถนำเทคโนโลยีการสื่อสารหรือสื่อดิจิทัลได้เข้ามาใช้ให้เกิดประโยชน์อย่างถูกต้องตามบทบาทสำคัญต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ทำให้ศตวรรษที่ 21 และทั้งนี้ผู้ปกครองควรส่งเสริมให้ทำกิจกรรมสร้างสรรค์อยู่เสมอ เพื่อสร้างความมั่นใจและเห็นคุณค่าในตนเองให้กับเด็กปฐมวัย โดยรายละเอียดของโมเดลเป็นดังต่อไปนี้



รูปที่ 8 โมเดลองค์ความรู้กระบวนการสร้างผลงานศิลปะส่งเสริมจินตนาการขับเคลื่อนแรงบันดาลใจให้กับเด็กช่วงปฐมวัย

อภิปรายผลการวิจัย

จากกระบวนการสร้างผลงานศิลปะส่งเสริมจินตนาการขับเคลื่อนแรงบันดาลใจให้กับเด็กช่วงปฐมวัย และผลการวิจัยพบว่ามีประเด็นที่น่าสนใจแก่การอภิปรายดังนี้

1. ความรู้สึกของผู้ชมผลงาน **My Family Inspiration** ในการสร้างแรงบันดาลใจ และความสำคัญในการขับเคลื่อนแนวคิดและการกระทำนั้นอยู่ในระดับดีมากทุกหัวข้อ และในหัวข้อที่สอบถามว่าผลงานสามารถสร้างแรงบันดาลใจ หรือ แรงจูงใจ (Motivation) ให้แก่ท่านได้มีแรงบันดาลใจในการขับเคลื่อนแนวคิดและการกระทำส่งเสริมกิจกรรมกับบุตรหลานหรือเด็กช่วงปฐมวัยนั้นอยู่ในระดับที่ดีมาก และมีผู้ปกครองหลายๆ ท่านที่แสดงความคิดเห็นได้ว่าจะนำแนวคิดไปปรับใช้ในการเลี้ยงดูบุตรและจะนำไปประยุกต์ใช้ในการสอนเนื้อหาวิชาต่างๆ ด้านเทคโนโลยีหรือการแก้ปัญหา รวมถึงคุณครูปฐมวัยที่จะนำไปปรับใช้ในการสอนผู้เรียนระดับปฐมวัยซึ่งผลเป็นเช่นนี้ สอดคล้องกับหลักการสร้างแรงบันดาลใจ (Inspiration) ซึ่งหมายถึงกระบวนการของการได้รับการกระตุ้นทางจิตใจเพื่อทำให้เกิดความรู้สึกอะไรบางอย่าง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการทำสิ่งที่เป็นสร้างสรรค์ ซึ่งปัจจัยที่ทำให้เกิดแรงบันดาลใจ ไม่ได้เกิดขึ้นโดยบังเอิญ เป็นผลจากปัจจัยต่างๆ ที่มีผลกระทบต่อจิตใจของเรา นั่นคือปัจจัยภายนอก (External Factors) ไม่ว่าจะเป็นบุคคล ภาพ ข้อความคำคม ข้อคิดเตือนใจ คำชม เงินทอง ชื่อเสียง และสถานะพิเศษต่างๆ ปัจจัยภายนอกที่จะช่วยกระตุ้นเราได้ ปัจจัยภายใน (Internal Factors) เป็นสิ่งที่มาจากภายใน เช่น ความคิด ความรู้สึก ความต้องการ ความสนุก ความชอบ กำลังใจ ความทะเยอทะยาน และความมุ่งมั่น ปัจจัยภายในจะกระตุ้นเราได้โดยการสะท้อนถึงความเห็นชอบ ความสอดคล้อง หรือความเป็นไปได้ (CIMB THAI, 2566) ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าแรงบันดาลใจมีความสำคัญในการขับเคลื่อนแนวคิดและการกระทำของมนุษย์เป็นอย่างยิ่ง และจะเห็นได้จากกลุ่มตัวอย่างเด็กปฐมวัย ด.ช.อดิگانต์ แจัดนาลาว ได้มีเป้าหมายและแรงบันดาลใจในการสร้างผลงานต่อไปจนสามารถมีโอกาสร่วมแสดงงานศิลปะอีกครั้งโดยนำตัวละครที่เขาวาดภาพมาพัฒนาเป็นภาพกราฟฟิกแล้วนำไปจัดแสดงในนิทรรศการศิลปะสร้างสรรค์ NFT ดังที่กล่าวข้างต้น ทั้งนี้ผลของการวิจัยยังสอดคล้องกับแนวคิดของ นำชัย ชีววิวรรณ์ (2565) ที่กล่าวว่า บ่อยครั้งที่แรงจูงใจภายในก็เกิดมาจากการเสริมแรงจากแรงจูงใจภายนอก หากสังเกตให้ดีแรงจูงใจภายในและแรงจูงใจภายนอกเป็นแรงจูงใจเชิงบวกแต่ยังมีแรงจูงใจเชิงลบ เช่น การคาดหวังและการลงโทษ ซึ่งในวงการจิตวิทยามีการทดลองซ้ำแล้วซ้ำเล่าและได้ผลไม่ต่างกันว่า การใช้แรงจูงใจในทางบวกให้ผลดีและยั่งยืนมากกว่าการใช้แรงจูงใจทางลบ ทั้งนี้แรงจูงใจถือเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดของความคิดสร้างสรรค์และก่อให้เกิดการสร้างผลผลิตเชิงสร้างสรรค์ (Creative Production) ภาวะที่บุคคลจะมีความคิดสร้างสรรค์มากที่สุด คือ เมื่อถูกจูงใจด้วยแรงจูงใจภายใน ทั้งความสนใจ ความพึงพอใจ และความท้าทายในงาน (นภัสวรรณ ไทยานันท์, 2561) ดังนั้นการที่กลุ่มผู้ปกครองและครูที่ดูแลเด็กปฐมวัยได้เห็นผลงานศิลปะและกระบวนการสร้างผลงานนั้น ซึ่งถือได้ว่าทั้งหมดนี้คือแรงจูงใจภายนอก แล้วได้ส่งผลให้เกิดแรงจูงใจภายในขึ้นทำให้ผู้ปกครองหลายๆ ท่านต่างคิดเห็นว่าจะนำหลักการนี้ไปใช้กับบุตรหลานของตนรวมทั้งคุณครูที่

จะนำไปประยุกต์กับการเรียนการสอนในชั้นปฐมวัยต่อไปซึ่งแสดงให้เห็นว่าผลงานวิจัยเชิงทดลองครั้งนี้พบว่า แนวความคิดของการวิจัยในการสร้างผลงานศิลปะส่งเสริมจินตนาการขับเคลื่อนแรงบันดาลใจให้กับเด็กช่วง ปฐมวัย สามารถสร้างแรงจูงใจได้จริง

2. ผลการสำรวจพบว่าสิ่งที่ผู้ชมต่างชื่นชอบผลงานมากที่สุดคือความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เพราะมีผล ประเมินที่สูงที่สุดนั่นคือผลอยู่ในระดับที่ดีมาก เนื่องจากผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดการสร้างผลงานด้วยกระบวนการ เกิดความคิดสร้างสรรค์ Graham Wallas (1926) ที่ทำตามกระบวนการซึ่งให้เด็กได้ทำในสิ่งที่ชอบฝึกฝนจน ขำนาญแล้วผสมผสานแนวคิดใหม่ตามต้องการและเสริมเทคนิคอื่นๆ จากผลงาน 2 มิติ สู่ผลงาน 3 มิติ ง่ายๆ ที่เหมาะสมต่อเด็กปฐมวัย โดยให้เขาได้นำผลงานไปปั้นดินน้ำมันเป็นตัวละครต่างๆ และนำผลงานวาดภาพตัว ละครไปขยายสร้างเรื่องราวการสร้างแรงบันดาลใจของทุกคนในครอบครัว ทั้งนี้ยังสอดคล้องกับที่ Rhodes (1961: 305-310.) ได้กล่าวว่ากระบวนการความรู้ ทักษะถ้าหยุดที่ความรู้จะไม่สามารถต่อยอดผลงานอื่นได้ และสอดคล้องกับ Sadaruddin et al.(2023 : 24-29) กล่าวว่าคุณลักษณะของความคิดสร้างสรรค์ คือ คุณลักษณะของความคิดริเริ่มคือความสามารถในการสร้างสรรค์งานต้นฉบับตามความคิดของตนเอง และยัง สอดคล้องกับ ขนิษฐา บุญนา (2562) การจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เด็กเรียนรู้อย่างมี ความสุข จะไม่เน้นผลงานที่สวยงามหรือเหมือนของจริง แต่เน้นให้เด็กได้พัฒนาครบทุกด้านจากการทำ กิจกรรม เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามจินตนาการให้เด็กรู้จักสังเกตและแสดงออกตามความถนัด เพื่อ พัฒนากล้ามเนื้อมัดใหญ่และมัดเล็ก พัฒนาการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา ฝึกให้เด็กได้ทำงานเป็นกลุ่ม ทำงานเป็นขั้นตอน และมีความประณีตในการทำงาน ส่งเสริมให้เด็กได้แสดงออกอย่างอิสระ และใช้เวลาว่างให้ เกิดประโยชน์

3. กระบวนการสร้างผลงานตามโมเดลองค์ความรู้กระบวนการสร้างผลงานศิลปะส่งเสริมจินตนาให้กับ เด็กช่วงปฐมวัยโดยใช้หลักการสร้างผลงานด้วยกระบวนการเกิดความคิดสร้างสรรค์ของ Graham Wallas (1926) ซึ่งกระบวนการจะมี 4 ขั้นตอน ได้สอดคล้องกับแนวคิดของ ซึ่งกระบวนการสอดคล้องกับ Schwartz et al. (2023: 357–390) ที่กล่าวว่าความคิดสร้างสรรค์สามารถดำเนินการได้ในสี่ขั้นตอน การเตรียมการ (Preparation) การบ่มเพาะ (Incubation) คิดให้กระจ่าง (Illumination) และการตรวจสอบ (Verification) สอดคล้องกับแนวคิดของ Asmawati, L. (2017: 145–164) ลักษณะของมิติความคิดสร้างสรรค์คือ 1) คุณลักษณะของความคล่องแคล่วคือความสามารถในการทำให้เกิดความคิดมากมาย 2) คุณลักษณะของความ ยืดหยุ่นคือความสามารถในการแก้ไขปัญหาด้วยวิธีต่างๆ 3) คุณลักษณะของความคิดริเริ่มคือความสามารถใน การสร้างสรรค์งานต้นฉบับตามความคิดของตน 4) การอธิบายรายละเอียดคือการขยายหรือขัดเกลาแนวคิดให้ เป็นวัตถุที่ซับซ้อนและมีความหมาย อย่างไรก็ตามที่ นำชัย ชิววิวรรณ (2565) ได้กล่าวว่าเด็กแต่ละคนไม่ เหมือนกันเลย และเราจะดึงศักยภาพของเขาออกมาได้ก็ต่อเมื่อทำให้เด็กคนนั้นมีความมั่นใจ และมีความ

ภาคภูมิใจในตนเองเท่านั้น วิธีการที่ถูกต้องจริงๆ คือ การกระตุ้นให้เด็กแต่ละคนตั้งเป้าหมายด้วยการแข่งขันกับตัวเอง มองเห็นการชนะตัวเอง การทำได้ดีกว่าที่เคยทำได้เมื่อวานหรือเมื่อวันก่อน ถือเป็นวิธีการที่ดีที่สุดในการดัดศักยภาพในตัวของเด็กออกมาใช้ให้ได้อย่างเต็มที่มากที่สุด ดังนั้นดังที่ ยะซิมิ คะสึโอะ (2563 : 53) ได้กล่าวว่าบทบาทของผู้ปกครองหรือครูปฐมวัย ควรสร้างสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมต่อเด็ก เมื่อสังเกตลักษณะของเด็กๆ จะเห็นสิ่งที่เด็กคนนั้นถนัดหรือคาดการณ์ความน่าสนใจของสิ่งที่เด็กสร้างสรรค์ขึ้นได้ไม่ยาก ครูจึงควรเตรียมสภาพแวดล้อมตามระดับความสามารถของเด็กคนนั้น ทั้งนี้ ชิชิโร อิเกะซะวะ (2557 : 14) ยังกล่าวถึงเด็กปฐมวัยว่า สิ่งที่เรียนรู้ติดตัวจากสภาพแวดล้อมที่เลี้ยงดูมา จะไม่สามารถเปลี่ยนแปลงเลยตลอดชีวิต ดังคำกล่าวที่ว่า วิญญาณของเด็ก 3 ขวบจะอยู่จนถึงร้อยปี การจะเปลี่ยนระบบขอบรอบที่สร้างขึ้นมามาตั้งแต่ตอนเล็กๆ นั้นมีอยู่ทางเดียวคือต้องทำลายทิ้งแล้วสร้างขึ้นใหม่ อย่างไรก็ตามผู้วิจัยมองว่าไม่สามารถเป็นไปได้ที่จะทำลายทิ้งดังนั้น จึงเห็นได้ว่าการสร้างสภาพแวดล้อมที่ดีเป็นความจำเป็นอย่างยิ่ง เพื่อให้เขาเติบโตขึ้นอย่างมีคุณภาพ ตามที่ Mark A. Runco (2022 : 227) ได้กล่าวว่า เพราะสังคมต้องการคนที่มีความคิดสร้างสรรค์เชิงบวกมากขึ้น โดยเฉพาะบุคคลที่เป็นผู้นำ ทุกคนจะได้รับประโยชน์จากความคิดสร้างสรรค์เชิงบวก ทั้งในแง่ของความก้าวหน้าทางสังคม รวมถึงสุขภาพและความเป็นอยู่ที่ดีของแต่ละคนด้วยเช่นกัน ดังนั้นดังที่กล่าวมาทั้งนี้ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าการสร้างกิจกรรมที่มีกระบวนการสร้างผลงานศิลปะส่งเสริมจินตนาการขับเคลื่อนแรงบันดาลใจให้กับเด็กช่วงปฐมวัยนับว่าเป็นเรื่องสำคัญอย่างยิ่งที่ผู้ปกครองและครูปฐมวัยควรเริ่มลงมือปฏิบัติอย่างจริงจัง

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัยในครั้งนี้

จากผลการวิจัยพบว่าแนวคิดนำหลักการ The 4 Ps of Creativity ของ Rhodes (1961 : 305-310.) ซึ่งมีช่วงกระบวนการ (Process) ที่ผู้วิจัยให้กลุ่มเป้าหมายสร้างผลงานตามกระบวนการเกิดความคิดสร้างสรรค์ของ Graham Wallas (1926) ทั้ง 4 ขั้นตอนประกอบด้วย 1) ขั้นเตรียมความคิด 2) ขั้นความคิดฟุ้งซ่าน การบ่มเพาะ 3) ขั้นความคิดกระจ่าง 4) ขั้นทดสอบความคิดและลงมือปฏิบัติจริง โดยผลงานที่ได้สามารถแสดงถึงความคิดสร้างสรรค์ ฝีมือ และทักษะของเด็กปฐมวัย ส่งผลให้กลุ่มผู้ปกครองเด็กปฐมวัยและครูผู้สอนเด็กปฐมวัยเห็นถึงแนวทางการนำไปประยุกต์ใช้และสามารถขับเคลื่อนแรงบันดาลใจต่อผู้ปกครองของเด็กปฐมวัยและครูผู้สอนเด็กปฐมวัยได้จริง ดังนั้นแสดงได้ว่าผู้ปกครองและครูปฐมวัยสามารถนำหลักการของโมเดลองค์ความรู้กระบวนการสร้างผลงานศิลปะส่งเสริมจินตนาการขับเคลื่อนแรงบันดาลใจให้กับเด็กช่วงปฐมวัย ไปประยุกต์ใช้กับบุตรหลานและนักเรียนในชั้นเรียนได้ เพราะจินตนาการของเด็กเป็นสิ่งสำคัญ ผู้ปกครองและครอบครัวมีส่วนอย่างมากต่อการร่วมผลักดัน และต่อเติมจินตนาการของเด็ก แต่ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับบริบทและพื้นฐานของแต่ละครอบครัวด้วยเช่นกัน

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1) จากกระบวนการเกิดความคิดสร้างสรรค์ Graham Wallas (1926) ตามแนวคิดการวิจัยและโมเดลองค์ความรู้กระบวนการสร้างผลงานศิลปะส่งเสริมจินตนาการขับเคลื่อนแรงบันดาลใจให้กับเด็กช่วงปฐมวัย กระบวนการนี้ผู้วิจัยต้องคอยสังเกตกลุ่มเป้าหมายอย่างใกล้ชิดว่ามีแนวคิดและจินตนาการใดเกิดขึ้น เพราะเด็กปฐมวัยอาจต้องการคำแนะนำ และกำลังใจในการสร้างสรรค์ผลงาน

2.2) การจัดแสดงผลงานเป็นหนึ่งในช่องทางที่เป็นการสร้างแรงบันดาลใจและความภาคภูมิใจให้กับเด็กปฐมวัย ซึ่งสามารถปรับให้เป็นการเสนอผลงานผ่านช่องทางอื่นๆ ได้ตามบริบทการวิจัย

เอกสารอ้างอิง

- ชนิษฐา บุนนาค. (2562). การจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ สำหรับเด็กปฐมวัย. ออนไลน์. สืบค้นเมื่อ 3 มกราคม 2567. แหล่งที่มา <https://www.youngciety.com/article/journal/arts-for-kids.html>
- ชิชิโร อิกะซะวะ. (2557). *การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์* (บัณฑิต ประดิษฐ์ฐานวงษ์, ผู้แปล). กรุงเทพมหานคร: สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี (ไทย-ญี่ปุ่น).
- ชลธิชา ปารีเสน. (2561). ศิลปะกับเด็กปฐมวัย Art With Early Childhood. ออนไลน์. สืบค้นเมื่อ 5 มกราคม 2567. แหล่งที่มา <https://fliphtml5.com/th/cufq/kyag/basic>
- ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์ และพิรุณ อนุวัชศิริวงศ์. (2561). MIDL for Kids การรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศและดิจิทัลสำหรับเด็กปฐมวัย. กรุงเทพมหานคร: สุพีเรียพรีนติ้งเฮาส์.
- นำชัย ชีววิวรรธน์. (2565). สร้างแรงจูงใจทางบวก กระตุ้นศักยภาพการเรียนรู้ให้เด็กเอาตัวรอดได้ในสิ่งแวดล้อมที่ยากจะคาดเดา. ออนไลน์. สืบค้นเมื่อ 6 มกราคม 2567. แหล่งที่มา <https://thepotential.org/knowledge/learning-incentives/>
- นภัสวรรณ ไทยานันท์. (2561). ความคิดสร้างสรรค์คืออะไร. ออนไลน์. สืบค้นเมื่อ 15 ธันวาคม 2566. แหล่งที่มา <https://www.ftpi.or.th/2015/513>
- พิรณัฐ พินวิเศษ. (2560). ก่อนที่จินตนาการจะสำคัญกว่าความรู้. ออนไลน์. สืบค้นเมื่อ 3 มกราคม 2567. แหล่งที่มา <http://natpinvises.com/blog/2017/before-imagination-important-than-knowledge>
- มาเรียม นิลพันธุ์. (2558). *วิธีวิจัยทางการศึกษา*. (พิมพ์ครั้งที่ 9). นครปฐม: ศูนย์วิจัยและพัฒนาทางการศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ยะซิมิ คะสึโอะ. (2563). *คู่มือดูแลเด็ก 3-5 ปี ตามพัฒนาการ* (นงนุช เอี่ยมกระสินธุ์, ผู้แปล). กรุงเทพมหานคร: นานมีบุ๊คส์.

- ยุพิน พลหนา. (2567). อย่าปล่อยให้สื่อดิจิทัลเป็นประตูสู่การต่อต้านสังคม. *ออนไลน์*. สืบค้นเมื่อ 10 มกราคม 2567. แหล่งที่มา <https://www.edbathai.com/Main2/สาระ-การศึกษา/157-สาระ-การศึกษา-2-2024-2567/901-อย่าปล่อยให้สื่อดิจิทัลเป็นประตูสู่การต่อต้านสังคม>
- สุภาพรณ วงศ์ศักดิ์ศิริกุล และโสมฉาย บุญญานันต์. (2567). การพัฒนากิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก เพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี. *วารสารวิจัยวิชาการ*. 7 (1), 85-99.
- สุริยเดว ทรีปาตี. (2562). *เด็กไม่ใช่ผ้าขาวอย่าเข้าใจผิด*. กรุงเทพมหานคร: แพรวเพื่อนเด็ก. CIMB THAI. (2566). 7 วิธีสร้างแรงบันดาลใจในชีวิต เคล็ดลับสู่ความสุขที่ไม่มีที่สิ้นสุด. *ออนไลน์*. สืบค้นเมื่อ 6 มกราคม 2567. แหล่งที่มา <https://www.cimbthai.com/th/personal/blog/lifestyle-tips/7inspiration.html>
- Greedisgoods. (2561). Likert Scale คืออะไร มาตรวัดของลิเคิร์ท. *ออนไลน์*. สืบค้นเมื่อ 20 ธันวาคม 2566. แหล่งที่มา: <https://greedisgoods.com/likert-scale-คือ>
- Asmawati, L. (2017). Improving early childhood creativity through integrated learning based on multiple intelligences. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*. 11 (1), 145–164.
- Einstein, A. (1995). *Ideas And Opinions*. Crown Publishing Group.
- Mark A. Runco. (2022). Positive Creativity and the Intentions, Discretion, Problem Finding, and Divergent Thinking That Support It Can Be Encouraged in the Classroom. *online*. Retrieved February 2, 2024 from <https://www.mdpi.com/2227-7102/12/5/340>
- Rhodes, M. (1961). An analysis of creativity. *The Phi Delta Kappan*, 42(7), 305-310.
- Sadaruddin, et al. (2023). Needs Analysis of Project-based Learning Model Development in Stimulating Children's Creativity. *European Journal of Education and Pedagogy*. 4 (6), 24-29.
- Schwartz, N. H., Click, K., & Bartel, A. N. (2023). *Educational psychology: Learning and instruction*. In J. Zumbach, D. A. Bernstein, S. Narciss, & G. Marsico (Eds.), *International handbook of psychology learning and teaching*. Cham: Springer, 357–390