



ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของ
นักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร

FACTORS OF INSPIRATION IN STUDENT ART AND DESIGN
AT SILPAKORN UNIVERSITY

วทันยา ดุงาม

บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2561

ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการ
ออกแบบของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร



วทันยา ดุแกม

ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารและการจัดการการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ปีการศึกษา 2561
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

FACTORS OF INSPIRATION IN STUDENT ART AND DESIGN
AT SILPAKORN UNIVERSITY



A Thesis Submitted in partial Fulfillment of Requirements
for MASTER OF EDUCATION (Educational Administration & Management)

Faculty of Education Srinakharinwirot University

2018

Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของ

นักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร

ของ

วทันยา ดุงาม

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารและการจัดการการศึกษา

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์

ที่ปรึกษาหลัก

ประธาน

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จตุพล ยงศร)

(อาจารย์ ดร.ประภาศิริ พรหมประกาย)

ที่ปรึกษาร่วม

กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรกฤษณ์ โปณะทอง)

(อาจารย์ ดร.ประภัสรา ธิโนสุวรรณย์)

ชื่อเรื่อง	ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร
ผู้วิจัย	วทันยา ดวงาม
ปริญญา	การศึกษามหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2561
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. จตุพล ยงศร

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร จำนวน 268 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับตามแบบของไลเคิร์ต (Likert) จำนวน 40 ข้อ โดยหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามฉบับนี้โดยวิธีการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α - Coefficient) ของครอนบาคได้ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ .979 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ โดยใช้สูตรของเพียร์สัน (Pearson Product Moment Correlation Coefficient)

ผลการวิจัย พบว่า (1) ความคิดเห็นของนักศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร โดยรวมและเป็นรายด้านอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน ด้านที่สูงสุด ได้แก่ ด้านบุคลิกภาพ ด้านสภาพแวดล้อมภายในครอบครัว ด้านแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ และด้านสภาพแวดล้อมในมหาวิทยาลัย ตามลำดับ (2) ปัจจัยแต่ละตัวมีความสัมพันธ์ทางบวกกับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ตัวแปรด้านสภาพแวดล้อมในมหาวิทยาลัยมีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากรในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ ด้านแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ด้านบุคลิกภาพ ด้านสภาพแวดล้อมภายในครอบครัว ตามลำดับ

คำสำคัญ : แรงบันดาลใจ, ศิลปะและการออกแบบ, มหาวิทยาลัยศิลปากร

Title	FACTORS OF INSPIRATION IN STUDENT ART AND DESIGN AT SILPAKORN UNIVERSITY
Author	WATANYA DOONGAM
Degree	MASTER OF EDUCATION
Academic Year	2018
Thesis Advisor	Assistant Professor Dr. Chatupol Yongsorn

This research aimed to study the factors related to inspiration for the creation of art and design among Silpakorn University students. The sample group consisted of two hundred and sixty-eight students at Silpakorn University. The instrument used for data collection was a forty item questionnaire with a five-point Likert rating scale questionnaire, with the reliability of the whole test established by finding the Cronbach's alpha coefficient (α - Coefficient) with a confidence value of .979. The statistics used in data analysis included percentage, mean, standard deviation and correlation coefficient using the Pearson Product Moment Correlation Coefficient.

The results included the following (1) the students opined on the level of factors that are related to their inspiration for creating art and design as a whole was at a high level. When considering each variable, it was found at a high level in term of personality, family environment, achievement motivation, and university environment, respectively; (2) The hypothesis testing revealed that each factor had a positive correlation with the inspiration for the creation of art and design among Silpakorn University students with a statistical significance of .01. When considering each variable, it was found that the university environment factor was related to inspiration for the creation of art and design among Silpakorn University students at the highest level, followed by achievement motivation, personality, and the family environment, respectively.

Keyword : Inspiration, Student art and design, Silpakorn University

กิตติกรรมประกาศ

ปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความสามารถจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จตุพล ยงศร อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาานิพนธ์หลัก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรกฤษณ์ โปณะทอง อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาานิพนธ์ร่วม ที่สละเวลา อันมีค่าเพื่อให้คำปรึกษา คำแนะนำ ตรวจสอบ ตลอดจนช่วยแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ในการทำวิจัย ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ ดร.ประกาศศรี พรหมประกาย ประธานกรรมการสอบปากเปล่า และ อาจารย์ ดร.ประภัสรา ธโนศวรรย์ กรรมการการสอบปากเปล่า ที่ให้ข้อเสนอแนะต่างๆ เพื่อให้ปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอกราบขอบพระคุณ คณบดีคณะศึกษาศาสตร์ คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ รวมทั้ง คณบดีคณะจิตกรรมประวัติมากรรมและภาพพิมพ์ คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ คณบดีคณะมัณฑนศิลป์ คณบดีคณะดุริยางคศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร รวมทั้งอาจารย์พี่ๆ น้องๆ ที่ทำงาน นักกิจการนักศึกษาคณะวิชาต่างๆ ที่มีส่วนช่วยอำนวยความสะดวกในการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลและให้คำปรึกษาด้านสถิติ

ขอขอบคุณ พี่ๆ น้องๆ ปริญญาโท สาขาวิชาการบริหารการจัดการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่เป็นกำลังใจ ให้คำแนะนำและข้อเสนอแนะเสมอมา

ขอขอบคุณ Mr.Micah Nicholas John Dillon ผู้ให้กำลังใจและให้คำปรึกษา ให้การช่วยเหลือในการค้นคว้าทฤษฎีต่างๆจากห้องสมุดต่างประเทศ

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณคุณพ่อ ร.ต.ท.เกียรติชัย ดวงาม คุณแม่พิศมัย ดวงาม และน้องชาย นายอภิวัฒน์ ดวงาม ที่เป็นกำลังใจสำคัญที่ทำให้ผู้วิจัยทำปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จ ลุล่วงไปได้ด้วยดี คุณค่าของปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้ผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณ บิดา มารดา อาจารย์และบุคคลที่เคารพรัก

วทันยา ดวงาม

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญรูปภาพ	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของวิจัย	8
ความสำคัญของการวิจัย.....	8
ขอบเขตของการวิจัย.....	8
นิยามศัพท์เฉพาะ	9
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	10
สมมุติฐานการวิจัย	10
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	11
1. การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบ	11
2. ตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานด้านศิลปะ.....	26
3. หลักสูตรที่เกี่ยวกับคณะวิชาด้านศิลปะและการออกแบบในประเทศและต่างประเทศ	31
4. ข้อมูลเกี่ยวกับมหาวิทยาลัยศิลปากร	36
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเทศและต่างประเทศ.....	38
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	41

การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง.....	41
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	42
ลักษณะของเครื่องมือ	43
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	44
การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล	45
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	47
การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	47
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	48
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	55
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	55
วิธีดำเนินการวิจัย.....	55
การวิเคราะห์ข้อมูล	56
สรุปผลการวิจัย	57
อภิปรายผล	58
ข้อเสนอแนะ	62
บรรณานุกรม	66
ภาคผนวก.....	70
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญที่ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา.....	71
ภาคผนวก ข หนังสือแต่งตั้งผู้เชี่ยวชาญ	73
ภาคผนวก ค เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล	77
ภาคผนวก ง คำอำนาจจำแนกและค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม	86
ภาคผนวก จ ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of consistency : IOC).....	91
ประวัติผู้เขียน.....	100



สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 1 สรุปประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย.....	42
ตาราง 2 ผลการวิเคราะห์เกี่ยวกับข้อมูลด้านปัจจัยลักษณะส่วนบุคคลของ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เพศ คณะวิชา ภูมิภาค และ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีผลการวิเคราะห์ ดังนี้ จำนวนและค่าร้อยละด้านปัจจัยลักษณะส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง	48
ตาราง 3 ค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นของนักศึกษาเกี่ยวกับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร	49
ตาราง 4 ค่าเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นของนักศึกษาเกี่ยวกับ แรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร ด้านบุคลิกภาพ เป็นรายชื่อ.....	50
ตาราง 5 ค่าเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นของนักศึกษาเกี่ยวกับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร ด้านแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ เป็นรายชื่อ	51
ตาราง 6 ค่าเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นของนักศึกษาเกี่ยวกับ แรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร ด้านสภาพแวดล้อมในมหาวิทยาลัย เป็นรายชื่อ.....	52
ตาราง 7 ค่าเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นของนักศึกษาเกี่ยวกับ แรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร ด้านสภาพแวดล้อมภายในครอบครัว เป็นรายชื่อ	53
ตาราง 8 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ภายในระหว่างตัวแปรปัจจัย และค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ ตัวแปรปัจจัยกับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร.....	54

สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย	10



บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ศิลปะ เป็นส่วนหนึ่งของชีวิตมนุษย์ โดยทั่วไปแล้วจะนิยมใช้คำว่า “ศิลปะ” ให้เกี่ยวพันกับสิ่งอื่นๆ เสมอ ไม่ว่าในความเป็นจริงศิลปะจะเป็นอย่างไรก็ตาม เช่น เรามักจะพูดถึงคนที่แต่งกายดีว่า มีศิลปะในการแต่งกาย พูดถึงคนที่มีวาทีศิลปะว่า เป็นคนที่มีศิลปะในการพูด หรือนำเอาคำว่า “ศิลปะ” ไปใช้ในรูปแบบที่ต่างกัน ตามความหมายของการกระทำ เช่น ศิลปะในการต่อสู้ ศิลปะในการเขียนโคลงกลอน ศิลปะในการตกแต่ง เป็นต้น สิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นว่าศิลปะถูกนำเข้ามาเกี่ยวข้องกับสังคมอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เนื่องจากมนุษย์เป็นส่วนหนึ่งของสังคม แต่ละคนในสังคมอาจมีแนวคิดที่แตกต่างกันออกไป (โฆเซตา บุตรรัตน์, 2549, น. 1) เช่นเดียวกับผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ หรือที่เราเรียกว่า “ศิลปิน” (Artist) คือผู้สร้างศิลปะที่เป็นวิจิตรศิลป์ หมายถึงงานที่นอกจากต้องใช้ความเพียรด้วยมือด้วยความคิด โดยต้องมีพุทธรปัญญาและจิตด้วย คือ ต้องมีประสาทไวใจจดจ่อกับสิ่งที่ทำ เพื่อให้เกิดปัญญาความคิดและความรู้สึกทางในพวยพุ่งออกมาและแทรกซึมไปในสิ่งนั้น และแนวทางในการสร้างสรรค์งานศิลปะของศิลปินแต่ละคนอาจจะมีที่มาจากแนวทางที่แตกต่างกัน ศิลปินบางคนได้รับแรงบันดาลใจจากความงาม ความคิด ความรู้สึก ความประทับใจ แต่บางคนอาจสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเพื่อแสดงออกฝีมืออันยอดเยี่ยมของตนเอง เพื่อประกาศความเป็นเลิศโดยไม่เน้นที่เนื้อหาของงาน และบางคนอาจสร้างสรรค์งานศิลปะจากการใช้วัสดุที่สนใจ โดยไม่ได้เน้นรูปแบบและแนวคิดใดใดเลยก็ได้ (คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี, 2557)

เป็นที่ยอมรับกันว่า ศิลปะคือผลงานที่มนุษย์สร้างขึ้นด้วยความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการของตน เพื่อสนองความต้องการของตนและสังคม และการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะมีพื้นฐานมาจากจิตใจของบุคคลผู้นั้นเป็นสำคัญ หากแต่มีความแตกต่างกันไปตามพื้นฐานของครอบครัว ไม่ว่าจะเป็นการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัว ชีวิตในวัยเด็ก ประสบการณ์ในวัยผู้ใหญ่ ฐานะทางเศรษฐกิจสภาพแวดล้อม ทัศนคติ ความเชื่อและศรัทธาที่เกี่ยวข้องกับชีวิตของแต่ละคน ซึ่งปัจจัยเหล่านี้ส่งผลให้เกิดงานศิลปะที่หลากหลาย และแตกต่างกันออกไปตามวิถีและปรัชญาความเชื่อของแต่ละบุคคล (แสงนาง ดีประชา, 2530, น. 14)

ในปัจจุบันความสำคัญของการศึกษาถือว่า เป็นหัวใจสำคัญในการพัฒนามนุษย์ดังที่ ฌ็อง-ฌัก รูสโซ (Jean Jacques Rousseau. อ้างถึงใน Druet, 1976, pp.129) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการ

การศึกษาว่า พี่ชติบโตด้วยการเพาะปลูก มนุษย์จะเจริญงอกงามได้ด้วยการศึกษา สอดคล้องกับ จุดมุ่งหมายการจัดการศึกษาในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พุทธศักราช 2545 ว่า การจัดการศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็น มนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา ความรู้และคุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรม ในการดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข โดยเชื่อว่าผู้เรียนทุกคน มีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้และให้ถือว่า ผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด ดังนั้น กระบวนการจัดการเรียนรู้ ต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและ เต็มตามศักยภาพ แต่จากสภาพปัญหาการเรียนการสอนที่ผ่านมาพบว่า การเรียนการสอน มีลักษณะมุ่งเน้นที่เนื้อหาการสอนมากกว่าการให้ผู้เรียนฝึกคิด วิเคราะห์และการประเมินผล การเรียนรู้ ส่วนใหญ่ให้ความสำคัญในเรื่องของคะแนน ซึ่งยังไม่เป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียน ได้รับการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (นิภาพรรณ เจนสันติกุล, 2554, น. 36)

สถานการณ์ในปัจจุบันของสถาบันอุดมศึกษา ที่ต้องจัดการเรียนการสอนให้เป็นที่ไปตาม ข้อกำหนดของกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา ที่ต้องการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดผล การเรียนรู้ทั้ง 5 ด้าน คือ คุณธรรมจริยธรรม ความรู้ ทักษะทางปัญญา ทักษะความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยี สารสนเทศ เพื่อเป็นการพิสูจน์และสะท้อนผลการจัดการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษา จึงเห็นว่า มีความจำเป็นจะต้องมีการศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการ เรียนการสอนในระดับอุดมศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อสะท้อนผลการจัดการศึกษา ตามเป้าประสงค์ของกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา การจัดการเรียนการสอน ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเป็นทั้งศาสตร์และศิลป์ ต้องอาศัยการฝึกการสะสมประสบการณ์ และการพัฒนาแก้ไขปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง และการพัฒนาการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียน เป็นสำคัญ มีแนวคิดและงานวิจัยที่ได้ศึกษาไว้มากมาย อย่างไรก็ตาม แนวคิดดังกล่าว อาจสามารถใช้ได้จริงกับบางกลุ่มบางสถาบันการศึกษาเท่านั้น เพราะว่าการเรียนการสอนที่เน้น ผู้เรียนเป็นสำคัญ จะเกิดประสิทธิภาพเมื่อมีการยึดหลักการวิเคราะห์ความแตกต่างของผู้เรียน และการจัดการเรียนการสอนที่มีความพร้อมทั้ง 3 ส่วนสำคัญคือ ผู้สอน ผู้เรียน และการเรียน การสอน โดยนำเอากระบวนการกลุ่มหลากหลายทางสังคม ผนวกทฤษฎีทางการเรียนรู้และปรัชญา แนวคิดทางการศึกษาต่างๆ มาปรับใช้ให้มีสมดุลทั้งผู้สอนและผู้เรียน ซึ่งเชื่อได้ว่า เป็นการเรียน การสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เพราะไม่ใช่การเรียนที่น่าเบื่อ เน้นไปที่การท่องจำ แต่ผู้เรียนจะได้

เป็นผู้ลงมือปฏิบัติ ร่วมกระบวนการสร้างความรู้และมีความรู้ ทักษะกระบวนการ คุณลักษณะที่พึงประสงค์อันเป็นผลลัพธ์ของการเรียนรู้ที่แท้จริง (ผู้จัดการออนไลน์, 2558) (เอกสารจากเว็บไซต์)

แม้ระบบการศึกษาของไทยรวมทั้งศิลปะและการออกแบบจะได้รับอิทธิพลด้านองค์ความรู้จากตะวันตกมาโดยตลอด แต่ที่ผ่านมามาศึกษาของไทยโดยรวมก็ไม่สามารถสร้างศักยภาพในหลายๆ ด้าน โดยเฉพาะไม่สามารถสร้างสังคมไทยให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ได้นั้นเป็นเพราะระบบการเรียนการสอนของไทยที่ผ่านมา เน้นที่ครูเป็นศูนย์กลาง (Teacher center) และเน้นการสอนในระบบสายพานหรือการแยกส่วน (Assembly line) เป็นสำคัญ การศึกษาทางด้านศิลปะจึงประสบปัญหา ซึ่งพอสรุปได้ดังนี้ 1. การแยกกระบวนการคิด กระบวนการสร้างสรรค์และกระบวนการบริหารจัดการ ระหว่างศิลปะในสาขาต่างๆ ขาดความสัมพันธ์ในบริบทศิลปะ (Art context) และพลังของศิลปะโดยรวม ไม่ว่าจะเป็นที่ศนศิลป์ ดนตรี ศิลปะการแสดง 2. การแยกศิลปะออกเป็นอิสระจากบริบทสังคม (Social context) ทำให้กระบวนการคิด กระบวนการสร้างสรรค์ และกระบวนการบริหารจัดการ ขาดคุณภาพและประสิทธิภาพในเชิงบูรณาการ 3. การแยกศิลปะของศิลปินออกจากศิลปศึกษา และในกระบวนการเรียนการสอนของศิลปศึกษาในระบบโรงเรียนก็แยกสาขาต่างๆ ออกจากกันอย่างโดดเดี่ยว ไม่ว่าจะเป็นที่ศนศิลป์ ดนตรี นาฏศิลป์ ทำให้ระบบการศึกษาทางด้านศิลปะขาดการเชื่อมโยงในเชิงสหวิทยาการ 4. การศึกษาศิลปะมีอยู่เพียงในสถาบันการศึกษาเป็นด้านหลัก ขาดพลังการศึกษาศิลปะในสังคมและในครอบครัว (มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สาขาวิชาศิลปศึกษา, 2545)

มหาวิทยาลัยศิลปากร เป็นมหาวิทยาลัยชั้นนำแห่งการสร้างสรรค์ในการจัดการศึกษา เพื่อส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่ไม่จำกัดความคิดสร้างสรรค์ ให้กับนักศึกษาทุกกลุ่มสาขาศิลปะและการออกแบบ เพื่อให้สอดคล้องกับด้านนโยบายความเป็นเอกลักษณ์และสอดคล้องกับวิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร นั้น การสร้างแรงบันดาลใจมีส่วนสำคัญอย่างยิ่งต่อการสร้างสรรค์งานศิลปะ ซึ่งผู้เรียนแต่ละคนจะมีองค์ประกอบ แรงผลักดัน แรงจูงใจที่ทำให้ตัวเองนั้นเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานแต่ละชิ้นผู้วิจัยจำเป็นจะต้องสอบถามถึงวิธีการกระบวนการเรียนรู้ กระบวนการความคิด รวมไปถึงการรับฟังปัญหาและสิ่งที่ผู้เรียนต้องการให้มหาวิทยาลัยสนับสนุนในด้านต่างๆ เพื่อส่งเสริมต่อกระบวนการความคิดเพื่อสร้างสรรค์ผลงานจากการสัมภาษณ์อาจารย์และนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่ศึกษาอยู่ในกลุ่มสาขาศิลปะและการออกแบบ ได้ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการแรงบันดาลใจในการสร้างผลงานศิลปะของตนเองไว้ ดังนี้

1. ด้านบุคลิกภาพ

เริ่มต้นจากตัวของผู้เรียนและบุคคลอื่น แรงบันดาลใจถือว่าเป็นสิ่งสำคัญอย่างมากสำหรับการออกแบบชิ้นงานต่างๆ ปัจจุบัน แรงบันดาลใจเป็นสิ่งที่ไม่มีรูปแบบไม่มีขีดจำกัดไม่มีการกำหนดรูปแบบตายตัว ไม่มีเวลามากำหนดว่าต้องเกิดขึ้นช่วงเวลาไหน มันสามารถเกิดขึ้นได้จากสิ่งรอบๆตัวของบุคคล จากสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน เกิดจากการปล่อยให้ตัวเองได้ใช้ความคิดอย่างอิสระในแบบที่แต่ละบุคคลถนัด ก็สามารถจะสร้างสรรค์ผลงานออกแบบที่ไม่เหมือนใคร และมีแนวทางของตนเองอย่างชัดเจน (นักศึกษาชั้นปีที่ 5, การสื่อสารส่วนบุคคล, 17 มีนาคม 2561)

การศึกษาพฤติกรรมของมนุษย์ การสังเกตสิ่งต่างๆที่ตนเองสนใจ ความเป็นอยู่ ประวัติศาสตร์ ดนตรี วัฒนธรรม ประเพณี พฤติกรรมเฉพาะ ละคร ภาษา หรือสิ่งที่ได้รับความสนใจในขณะนั้น หรือความสนใจของตนเอง จนเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะและออกแบบที่ดีและตรงตามความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย (นักศึกษาชั้นปีที่ 3, การสื่อสารส่วนบุคคล, 18 มีนาคม 2561)

การสังเกตธรรมชาติและสิ่งรอบตัว สิ่งเหล่านี้เป็นแรงบันดาลใจที่หาได้ง่ายทุกสิ่งที่อยู่รอบๆตัว ใช้ความคิดและการสังเกตธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมรอบๆตัวว่าเป็นอย่างไร มีอะไรน่าสนใจและเป็นแรงบันดาลใจให้เราได้บ้าง ศิลปะและการออกแบบในทุกๆแขนงบนโลก ล้วนแต่มีแรงบันดาลใจจากธรรมชาติเป็นส่วนใหญ่ (นักศึกษาชั้นปีที่ 5, การสื่อสารส่วนบุคคล, 18 มีนาคม 2561)

การเกิดแรงบันดาลใจไม่ใช่แค่เพียงการแสวงหาแนวทาง การตีความหรือความคุ้นเคยเท่านั้น แต่เป็นการเจาะลึกไปยังความสำคัญและใช้ความคิดเพื่อที่จะสร้างสรรค์ผลงานออกมาให้มีคุณภาพน่าสนใจ เต็มไปด้วยเอกลักษณ์และความโดดเด่นในแบบฉบับของแต่ละบุคคลมากที่สุด (นักศึกษาชั้นปีที่ 4, การสื่อสารส่วนบุคคล, 25 มีนาคม 2561)

2. ด้านแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

สิ่งสำคัญประการหนึ่งในการสร้างแรงจูงใจในการเข้าศึกษาต่อในคณะศึกษาศาสตร์ สาขาศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยศิลปากร คือ อาจารย์ประจำและอาจารย์พิเศษของแต่ละคณะ อาจารย์ทุกคนเป็นผู้มีความรู้ความสามารถขั้นสูงในสาขาที่รับผิดชอบ และเป็นผู้ที่ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวาง โดยมีทั้งผู้ทรงคุณวุฒิระดับศิลปินแห่งชาติ ศิลปินผู้มีชื่อเสียง ตลอดจนศิลปินรุ่นใหม่ที่มีแนวทางการสร้างสรรค์เป็นของตนเอง รวมไปถึงนักวิชาการ

ด้านศิลปกรรม ดุริยางคศิลป์ และผู้มีประสบการณ์ต่างๆในวงการศิลปะและดนตรี จากทั้งในประเทศและต่างประเทศ ทำให้นักศึกษามีความมั่นใจและมีตัวอย่างที่ดีในการสร้างสรรค์งาน (นักศึกษาชั้นปีที่ 4, การสื่อสารส่วนบุคคล, 15 มีนาคม 2561)

อาจารย์ของคณะวิชากลุ่มศิลปะและการออกแบบ ได้รับเชิญเข้าร่วมแสดงผลงานและเป็นวิทยากรผู้บรรยายในระดับชาติและระดับนานาชาติมากมาย ซึ่งถือเป็นแบบอย่างสำคัญของการเรียนรู้ และเป็นสิ่งสำคัญที่ก่อให้เกิดแรงจูงใจเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาตามมานอกจากการถ่ายทอดความรู้ผ่านคณาจารย์ของแต่ละคณะวิชาแล้ว ยังจัดให้มีโครงการเสวนาการบรรยายแลกเปลี่ยนประสบการณ์ กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ (workshop) กับผู้เชี่ยวชาญทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ โดยทิศทางของกิจกรรมจะสอดคล้องไปกับหลักสูตรการศึกษา จึงนับเป็นโอกาสสำคัญให้ผู้เรียนได้ศึกษาจากประสบการณ์จริงของผู้เชี่ยวชาญในแต่ละสาขา (นักศึกษาชั้นปีที่ 5, การสื่อสารส่วนบุคคล, 15 มีนาคม 2561)

หลักสูตรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น แสดงความสามารถในด้านที่ตนเองถนัดหรือสนใจ ผ่านผลงานสร้างสรรค์ระหว่างเรียน หรือในรูปแบบโครงการกิจกรรมต่างๆ ที่ผู้เรียนคิดริเริ่มดำเนินการ เช่น กิจกรรมเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างหมู่คณะ กิจกรรมสร้างเครือข่ายศิลปะและดนตรี กิจกรรมศิลปะดนตรีกับชุมชน กิจกรรมวันรำลึกอาจารย์ศิลป์ พีระศรี การแสดงผลงานของแต่ละคณะวิชา การแสดงศิลปนิพนธ์ หรือโครงการจิตอาสาเพื่อการศึกษาและการพัฒนานอกสถานที่อันเป็นการขยายขอบเขตองค์ความรู้ เพิ่มพูนความคิดสร้างสรรค์นำไปสู่การแสดงผลออกทางศิลปะและการออกแบบที่มีคุณค่า จนเป็นที่ประจักษ์ได้ในสังคมดังที่ศิษย์ปัจจุบัน และศิษย์เก่าของคณะวิชาต่างๆ หลายท่าน มุ่งมั่นในการเรียนรู้และการปฏิบัติงาน จนประสบความสำเร็จได้รับรางวัลจากการประกวดศิลปกรรมแห่งชาติ รวมถึงได้รับรางวัลจากเวทีอันทรงเกียรติอื่นๆ ทั้งในประเทศและต่างประเทศเสมอมา (นักศึกษาชั้นปีที่ 5, การสื่อสารส่วนบุคคล, 15 มีนาคม 2561)

แรงจูงใจจากศิษย์เก่า ศิษย์เก่ารุ่นพี่จากคณะวิชา เป็นอีกตัวอย่างหนึ่งของการสร้างแรงบันดาลใจในการเรียน เราจะเห็นได้ว่าพี่ศิษย์เก่าหลายท่าน ยังพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง จนได้รับการยกย่องให้เป็นศิลปินแห่งชาติ ศิลปินชั้นเยี่ยม ได้รับการยอมรับในฐานะนักคิด นักเขียน นักวิชาการ และเป็นศิลปินที่มีชื่อเสียง ทำให้ผู้เรียนมีแรงบันดาลใจอยากพัฒนาตนเองให้ไปถึงจุดที่ประสบความสำเร็จ (นักศึกษาชั้นปีที่ 5, การสื่อสารส่วนบุคคล, 28 มีนาคม 2561)

3. ด้านสภาพแวดล้อมในมหาวิทยาลัย

การจัดสภาพแวดล้อม ณ ที่ตั้งของคณะวิชา ที่ใช้เป็นพื้นที่รองรับการปรับปรุงวังท่าพระยังไม่ดีพอ มีข้อเปรียบเทียบด้านสภาพแวดล้อมของคณะวิชากลุ่มศิลปะและการออกแบบ เนื่องจากวังท่าพระเป็นจุดเริ่มต้นของคณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ คณะมัณฑนศิลป์ และถือเป็นจุดเริ่มของการศึกษาศิลปะสมัยใหม่ของประเทศ คณะวิชาเหล่านี้ จึงเป็นเหมือนหน้าหนึ่งที่สำคัญของประวัติศาสตร์ศิลปะไทย เป็นแหล่งรวบรวมความรู้ภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติไว้อย่างครบถ้วน เป็นที่ตั้งของอนุสาวรีย์ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี โอบล้อมด้วยบรรยากาศการเรียนการสอนศิลปะ รวมถึงแหล่งข้อมูลสำคัญทางศิลปะ เช่น หอสมุดวังท่าพระ หอศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร หอศิลป์คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ หอศิลปะสถาปัตยกรรมพระพรหมพิจิตร และหอศิลปะและการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ อยู่ร่วมกันภายใต้บรรยากาศอันร่มรื่นแวดล้อมด้วยสถาปัตยกรรมทางประวัติศาสตร์ของวังท่าพระ ตึกพรรณราย ท้องพระโรง ศาลาดนตรี รวมไปถึงสวนแก้ว ที่ปัจจุบันประยุกต์เป็นสวนประติมากรรมติดตั้งผลงานที่มีชื่อเสียง ซึ่งต่างก็ช่วยสนับสนุนส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้กับนักศึกษาในสถาบัน ทำให้มหาวิทยาลัยศิลปากรกลายเป็นศูนย์กลางสำคัญแห่งการเรียนรู้การค้นคว้า รวมถึงการแสดงออกทางศิลปะวัฒนธรรมร่วมสมัยอย่างกว้างขวาง ด้านนามมหาวิทยาลัยเป็นที่ตั้งของพระบรมมหาราชวัง รอบๆมหาวิทยาลัยเป็นที่ตั้งของวัดวาอาราม หอศิลป์ต่างๆ อันเป็นสถานที่ที่รวบรวมเอาศิลปะวิทยาการแต่ละยุคสมัยมารวมอยู่ที่นั่น ซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นสภาพแวดล้อมที่ดีเอื้อต่อการเรียนรู้ สามารถเข้าไปศึกษาหาความรู้ต่อยอดความคิดของนักศึกษาได้ ที่ตั้งชั่วคราวแห่งใหม่ยังไม่เอื้อต่อการสร้างสรรค์ผลงาน ยังมีความรู้สึกว่ายังไม่อินสีกเท่าไร (นักศึกษาชั้นปีที่ 4, การสื่อสารส่วนบุคคล, 23 มีนาคม 2561) ในขณะที่วังท่าพระ มีบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้มากกว่า พื้นที่ของพระราชวังสนามจันทร์ ซึ่งเป็นที่ตั้งส่วนขยายของคณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ และคณะมัณฑนศิลป์ ซึ่งมีพื้นที่ที่กว้างขวางกว่าวังท่าพระ ทางคณะวิชามีแนวคิดให้ความสำคัญกับบรรยากาศอันผ่อนคลาย ซึ่งส่งเสริมต่อการเรียนรู้ในเชิงสร้างสรรค์ และให้การสนับสนุนสิ่งอำนวยความสะดวกที่เหมาะสมต่อการปฏิบัติงานในภาควิชาต่างๆ อย่างครบถ้วน เช่น อาคารโรงหล่อโลหะของภาควิชาประติมากรรม ห้องปฏิบัติงานประติมากรรม เพื่อรองรับการสร้างงานชิ้นงานหล่อเทคนิคต่างๆ ห้องปฏิบัติงานโลหะ ไม้ และหิน ห้องปฏิบัติการเทคนิคภาพพิมพ์ ซึ่งเพียบพร้อมด้วยวัสดุอุปกรณ์ และพื้นที่ใช้สอย ห้องปฏิบัติงานสำหรับภาควิชาจิตรกรรมและศิลปะไทย ตลอดจนห้องบรรยายจำนวนมากที่พร้อมรองรับการเรียนการสอนเชิงทฤษฎี

ทั้งแบบกลุ่มใหญ่และกลุ่มย่อย ห้องฉายภาพยนตร์ ห้องอัดเสียง ห้องมิด ห้องปฏิบัติงานสื่อผสม ห้องคอมพิวเตอร์ที่ทันสมัย ห้องปฏิบัติงานแก้ว ห้องพักรับนักเรียน และห้องข้อมูลเพื่อการสืบค้นเชิงศิลปะ พวกเราได้พื้นที่มากขึ้น ห้องปฏิบัติการที่กว้างขวางขึ้น มีเทคโนโลยีที่ทันสมัย ขึ้นมาทดแทน (นักศึกษาชั้นปีที่ 5, การสื่อสารส่วนบุคคล, 28 มีนาคม 2561)

4. ด้านสภาพแวดล้อมภายในครอบครัว

ครอบครัวมีส่วนผลักดันให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ศิลปะสังเกตจากเพื่อน พี่ น้อง ครอบครัวที่มีการศึกษาดี มีความคิดที่ทันสมัย มีรายได้มั่นคง อาศัยอยู่ในเมืองใหญ่ ซึ่งอาจเป็นคนใดคนหนึ่งในครอบครัวจะสนับสนุนให้ลูกหลานเรียนรู้ศิลปะมากกว่าครอบครัวที่การศึกษาน้อย มีความคิดไม่ทันสมัย อาจเพราะผู้ปกครองเหล่านี้อยู่ในเมืองใหญ่ เห็นความสำเร็จและความก้าวหน้าของผู้เรียนศิลปะ ทำให้มองโลกกว้าง และเปิดใจรับวัฒนธรรมอื่นโดยง่าย จึงไม่กีดกันความต้องการศึกษาเรียนรู้ด้านศิลปะ (นักศึกษาชั้นปีที่ 4, การสื่อสารส่วนบุคคล, 15 มีนาคม 2561)

สภาพครอบครัวที่มีการศึกษาดี และมีความคิดก้าวหน้า จะเป็นปัจจัยที่ส่งเสริมให้นักศึกษาเกิดกระบวนการเรียนรู้ ครอบครัวที่สามารถสนับสนุนนักศึกษาให้เรียนศิลปะได้ สนับสนุนเครื่องมือการทำงาน ซึ่งปัจจุบันมีราคาสูง ในบางครอบครัวรายได้ต่ำ แต่ก็มีแนวคิดก้าวหน้าทันสมัย โดยการเรียนรู้จากสื่อต่างๆ ครอบครัวที่มีลักษณะเช่นนี้จะเพิ่มศักยภาพของบุตรหลานที่เรียนได้มาก เมื่อบุตรหลานเรียนศิลปะ จะวิพากษ์ด้วยเหตุผลมากกว่างมงายให้รับผิดชอบต่อการเรียน (อาจารย์คณะมัณฑนศิลป์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 4 เมษายน 2561)

จากการให้ความสำคัญทางด้านนโยบายและวิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร เพื่อให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายในการจัดการศึกษา ที่ให้ความสำคัญโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ส่งเสริมให้นักศึกษามีกระบวนการเรียนรู้ที่ไม่จำกัดความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเกิดความสนใจในการศึกษา เรื่องปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร ในที่นี้ผู้วิจัยได้คัดเลือกปัจจัยบางประการที่น่าสนใจและอาจส่งผลต่อแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน ผลการวิจัยครั้งนี้จะเป็นประโยชน์และเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะและการออกแบบแก่ผู้ที่สนใจ และทำให้บรรลุความสำเร็จตามนโยบายและจุดมุ่งหมายของมหาวิทยาลัยศิลปากรและการจัดการศึกษาของชาติ อันจะส่งผลให้นักศึกษาที่จะจบไปเป็นบัณฑิตที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้นต่อไป

ความมุ่งหมายของวิจัย

1. เพื่อศึกษาระดับปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร
2. เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร

ความสำคัญของการวิจัย

ผลของการวิจัยครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ต่อคณะวิชา นักศึกษาด้านศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยศิลปากร เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการพิจารณาและวางแผนการดำเนินงานสำหรับผู้สอน การจัดการเรียนการสอน ให้เอื้อต่อการพัฒนาคุณภาพผลงาน เป็นแนวทางและแรงผลักดันที่ดี สำหรับผู้เรียน ส่งเสริมกระบวนการและปัจจัยที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ เพื่อให้ นักศึกษาสามารถบรรลุผลแห่งการเรียนรู้เป็นบัณฑิตที่มีคุณภาพ มีความสมบูรณ์พร้อมทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา เป็นศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานและนำผลงานเหล่านั้นมาพัฒนา สังคมและประเทศต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต คณะวิชาด้าน ศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยศิลปากร ชั้นปีสุดท้าย ปีการศึกษา 2561 ได้แก่ คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ คณะมัณฑนศิลป์ คณะดุริยางคศาสตร์ จำนวนทั้งสิ้น 524 คน

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ แบ่งเป็น ดังนี้
 - 1.1 ด้านบุคลิกภาพ
 - 1.2 ด้านแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์
 - 1.3 ด้านสภาพแวดล้อมในมหาวิทยาลัย
 - 1.4 ด้านสภาพแวดล้อมภายในครอบครัว
2. ตัวแปรตาม ได้แก่ แรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบ หมายถึง เหตุอันเป็นทางให้เกิดความสัมพันธ์ การกระตุ้นพลังแห่งจิตใจด้วยตนเองให้มีพลังความมุ่งมั่น มีความทะเยอทะยาน เพื่อเอาชนะปัญหาอุปสรรคขวางกั้นความสำเร็จด้วยตนเองให้มีพลังความมุ่งมั่น มีความทะเยอทะยาน เพื่อเอาชนะปัญหาอุปสรรคขวางกั้นความสำเร็จ โดยกระบวนการคิดของสมองและความสามารถของบุคคลในการคิดนอกกรอบคิดได้อย่างกว้างไกล หลากหลาย และแปลกใหม่จากเดิม โดยสามารถนำไปประยุกต์ทฤษฎีหรือหลักการได้ จนนำไปสู่การคิดค้นและสร้างสิ่งประดิษฐ์ที่แปลกใหม่ เพื่อจัดทำหรือสร้างขึ้นมาเพื่อเป็นประโยชน์และสนองความต้องการของตนเองและสังคมในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร ในที่นี้ประกอบด้วย

1.1 บุคลิกภาพ หมายถึง ลักษณะโดยรวมของบุคคลทั้งรูปลักษณ์ทางกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญาและพฤติกรรม ซึ่งทำให้มีลักษณะแตกต่างกันในแต่ละบุคคล บุคลิกภาพบางอย่างก็ติดตัวมาแต่กำเนิด และบางอย่างก็ได้รับผลจากการติดต่อสัมพันธ์กับบุคคลอื่นในสภาพแวดล้อมหรือในสังคมที่ใกล้ชิด ซึ่งแต่ละคนมีการพัฒนาและประสบการณ์ที่ไม่เหมือนกัน บุคลิกภาพจึงมีลักษณะเป็นเรื่องเฉพาะตัว

1.2 แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ หมายถึง แรงขับให้บุคคลพยายามที่จะประกอบพฤติกรรมที่จะประสบสัมฤทธิ์ผลตามมาตรฐานความเป็นเลิศที่ตนตั้งไว้ บุคคลที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์จะไม่ทำงานเพราะหวังรางวัล แต่ทำเพื่อจะประสบความสำเร็จตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

1.3 สภาพแวดล้อมในมหาวิทยาลัย หมายถึง องค์ประกอบโดยรอบพื้นที่ในคณะวิชา มหาวิทยาลัย มีผลต่อแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานและทัศนคติของนักศึกษา มหาวิทยาลัยมีห้องเรียน โรงอาหาร ห้องสมุด หอศิลป์ ตลอดจนบริเวณที่พักผ่อนให้แก่แก่นักศึกษามีแหล่งศึกษาค้นคว้าที่มีคุณภาพและมีความพร้อมในการบริการอย่างครอบคลุมความจำเป็น อีกทั้งมีความทันสมัย สะดวก และส่งเสริมการเป็นแหล่งศึกษาวิจัยและจัดการเรียนการสอนระดับสูง เน้นให้บริการเฉพาะด้าน โดยเฉพาะเป็นแหล่งศึกษาค้นคว้าทางด้านการสร้างสรรค์งานศิลปะและการออกแบบ มีหนังสือ ตำรา งานวิจัย และข้อมูลสารสนเทศที่เป็นภาษาต่างประเทศเหมาะสำหรับการศึกษาค้นคว้า วิจัย และเป็นแหล่งเรียนรู้ สำหรับนักศึกษาและผู้สนใจทั่วไป มีเทคโนโลยีโปรแกรมหรือแอปพลิเคชัน ซอฟต์แวร์ต่างๆที่ช่วยส่งเสริมให้นักศึกษาเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานให้ดีขึ้น นักศึกษาใช้สิ่งเหล่านี้หาความรู้ ข้อมูลข่าวสาร ติดตามความ

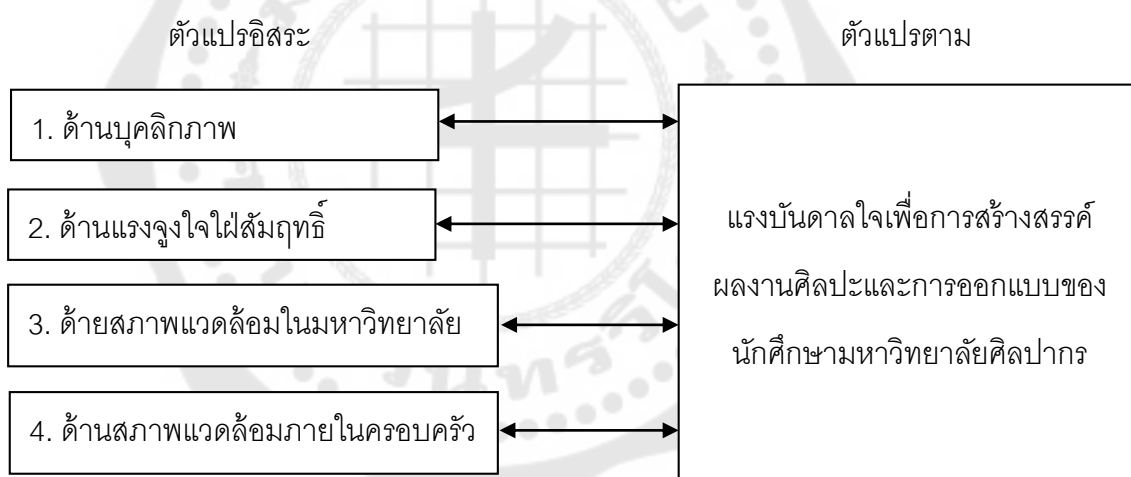
เคลื่อนไหววาดวงศิลปะและด้านการออกแบบ ซึ่งจะช่วยให้นักศึกษาสร้างสรรค์ผลงานใหม่ๆ และเป็นกรอำนวยการอำนวยความสะดวกด้านการค้นคว้าให้นักศึกษา

1.4 สภาพแวดล้อมภายในครอบครัว หมายถึง สภาพการณ์ต่างๆ ที่เกี่ยวกับผู้ปกครองและนักศึกษา ได้แก่ สัมพันธภาพระหว่างนักศึกษากับผู้ปกครอง ความคาดหวังของผู้ปกครองที่มีต่อตัวนักศึกษา

2. นักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร หมายถึง นักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีสุดท้าย ปีการศึกษา 2561 ที่ศึกษาอยู่คณะวิชาด้านศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยศิลปากร ประกอบด้วย คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ คณะมัณฑนศิลป์ และคณะดุริยางคศาสตร์

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัย ดังนี้



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

สมมุติฐานการวิจัย

ปัจจัยด้านบุคลิกภาพ ด้านแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ด้านสภาพแวดล้อมในมหาวิทยาลัย ด้านสภาพแวดล้อมภายในครอบครัว มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาถึง ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจเพื่อ การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร ผู้วิจัยได้ศึกษา ค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องตามลำดับ ดังนี้

1. การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบ
2. ตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจด้านศิลปะ
3. หลักสูตรที่เกี่ยวกับ คณะวิชาด้านศิลปะและการออกแบบ ในประเทศ และต่างประเทศ
4. ข้อมูลมหาวิทยาลัยศิลปากร
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเทศและต่างประเทศ

1. การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบ

ความหมายและทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์เป็นคุณลักษณะและกระบวนการทางสมอง ที่ปรากฏในตัว ของทุกคน ซึ่งเป็นความสามารถอย่างหนึ่งของมนุษย์ ซึ่งมีนักวิชาการทั้งชาวไทยและต่างประเทศ ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้หลายท่าน ดังนี้

กิลฟอร์ด (Guilford, 1967, น. 61 อ้างถึงใน อารี พันธุ์มณี, 2540) ได้ให้ ความหมายความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่า เป็นความสามารถทางสมองที่คิดได้หลาย ทิศทาง หรือเป็นลักษณะความคิดแบบอเนกนัย (Divergent Thinking) ซึ่งประกอบด้วย ความคล่องแคล่วในการคิด ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม และความละเอียดละออ เป็นความคิด ได้หลายทิศทาง หลากแง่มุม คิดได้กว้างไกล ซึ่งลักษณะเช่นนี้จะนำไปสู่การประดิษฐ์สิ่งแปลกใหม่ รวมถึงการคิดค้นพบวิธีการแก้ไขปัญหาได้สำเร็จ

เอ็ดเวิร์ด ดี. โบโน (De Bono, 1982, p. 60) ได้ให้ความหมายว่า ความสามารถ ในการคิดนอกกรอบ (lateral thinking) เพื่อสร้างแนวคิดใหม่ที่จะนำมาใช้แก้ปัญหาได้หลายๆ แนวคิด และนำแนวคิดเหล่านี้ไปพัฒนาต่อเพื่อให้สามารถใช้แก้ปัญหาที่ต้องการได้

ทอเรนซ์ (Torrance, E.P. 1964, p. 30 อ้างถึงใน สุวรรณ ก้อนทอง, 2547) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง กระบวนการของความรู้สึก วัตถุประสงค์ ไข

ปัญหาหรือสิ่งบกพร่องที่ขาดหายไป แล้วรวมความคิดตั้งขึ้นเป็นสมมุติฐานขึ้นและทำการทดลองสมมุติฐาน และรายงานผลจากการค้นหา ความคิดสร้างสรรค์ของคนมีความแตกต่างกันตามระดับความมากน้อย

กู๊ดและโพรฟี (Good & Propy. 1986, p. 685 อ้างถึงใน ประสาท อิศรปริดา, 2538) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความคิดที่แปลกใหม่ (Novel) และมีคุณค่า (Value) ด้านความถูกต้อง เช่น การแก้ปัญหาได้ถูกต้อง หรือเป็นคุณค่าด้านความสุขทางใจ เช่น ดนตรีทำให้ผู้ฟังมีความสุข

วณิช สุธาร์ตน์ (2547, น. 164) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความคิดที่เกิดขึ้นต่อเนื่องจากจินตนาการ โดยมีลักษณะที่แตกต่างกันออกไปจากความคิดของบุคคลอื่น ความคิดสร้างสรรค์อาศัยพื้นฐานมาจากประสบการณ์เดิม คือ ความรู้ ข้อมูลข่าวสาร การศึกษา เหตุผลและการใช้ปัญญาในการจัดสร้างรูปแบบความคิดในรูปแบบใหม่ และก่อให้เกิดการคิดค้นพบสิ่งใหม่ๆ ทำให้เกิดผลงานทางด้านศิลปะและวิทยาการสาขาต่างๆ อันเป็นประโยชน์ต่อสังคมและมนุษยชาติ ซึ่งสอดคล้องกับ อารีย์ รังสินันท์ (2532, น. 6) ที่ได้ให้ความหมายว่า ความคิดจินตนาการประยุกต์ที่สามารถนำไปสู่การประดิษฐ์คิดค้นสิ่งใหม่ๆ เป็นความคิดที่หลากหลาย คิดกว้างไกล อาจเกิดจากการคิดผสมผสานเชื่อมโยงกับความคิดใหม่ๆ ที่แก้ปัญหาหรือเอื้ออำนวยประโยชน์ต่อตนเองและสังคม

ประสาร มาลากุล ณ อยุธยา (2545, น. 20-21) ได้ให้คำอธิบายจากแนวคิดและทฤษฎีต่างๆ พบว่า ความคิดสร้างสรรค์มีลักษณะความหมายที่ตรงกันอยู่ 3 ลักษณะ คือ

1. ความคิดสร้างสรรค์เป็นความคิดใหม่ แปลก แตกต่างจากเดิม ซึ่งอาจเกิดขึ้นจากความคิดปรับปรุงเปลี่ยนแปลงสิ่งที่มีอยู่แล้ว หรือการใช้จินตนาการคิดประดิษฐ์สิ่งใหม่ขึ้นมา

2. เป็นการคิดถึงการแก้ปัญหาที่เกิดจากความต้องการของบุคคล หรือความจำเป็นจากสิ่งแวดล้อมโดยมีลักษณะของความไวต่อการรับรู้ ความรู้สึกถึงปัญหาหรือการคิดค้นปัญหาในแง่มุมหรือรูปแบบที่แตกต่างจากธรรมดา

3. เป็นการคิดที่มีคุณค่าเป็นประโยชน์ มิใช่คิดฟุ้งซ่านให้แปลกๆ แตกต่างแต่ไร้สาระหรือเป็นอันตราย เป็นการคิดแปลกใหม่ที่เหมาะสมกับการแก้ปัญหา มีทางเป็นไปได้และใช้ประโยชน์ได้จริง หรือความคิดหลายทิศทางที่นำไปสู่กระบวนการคิด ประดิษฐ์สิ่งแปลกใหม่ รวมทั้งการคิด การค้นพบ วิธีการใหม่ตลอดจนความสำเร็จในด้านการคิดค้นพบทฤษฎีต่างๆ อันก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในทางสร้างสรรค์ที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม

จากเอกสารที่ศึกษาเกี่ยวกับสรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางสมองของแต่ละบุคคล ทำให้เกิดการแสดงออกทางความคิดที่มีความหลากหลาย แปลกใหม่ รวมไปถึงการนำไปปรับปรุงหรือดัดแปลงสิ่งที่มีอยู่แล้วให้แตกต่างไปจากเดิม เพื่อนำไปสู่การประดิษฐ์คิดค้นสิ่งต่างๆที่มีประโยชน์ต่อตนเองและส่วนรวม ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้นั้นต้องอาศัยพื้นฐานจากสิ่งเร้าเดิมของแต่ละบุคคล เช่น การศึกษา ประสบการณ์ สิ่งแวดล้อม สังคม วัฒนธรรม สิ่งรอบๆตัว ชีวิตความเป็นอยู่ ทักษะคิดแนวคิดต่างๆ ล้วนแล้วแต่เป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ของแต่ละบุคคลขึ้น ทั้งนี้ สถาบันการศึกษา ครอบครัว ยังสามารถส่งเสริมและพัฒนาให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ขึ้นได้ โดยการจัดประสบการณ์ สิ่งแวดล้อม และการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่มาเป็นส่วนหนึ่งเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนมีอิสระทางความคิดและทำให้เกิดผลผลิตที่ดีตามมา

ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์

ทฤษฎีวอลแลช และ โคแกน (Wallach and Kogan, 1965, p. 130-132) ได้ศึกษาค้นคว้าและวิจัย เกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ และได้นิยามความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็นความสามารถในการเชื่อมโยงสิ่งหนึ่งไปยังสิ่งอื่น และได้อธิบายกระบวนการเกิดความคิดสร้างสรรค์ว่า เกิดจากความคิดในสิ่งใหม่ๆโดยผ่านการทดลอง ลองผิดลองถูก ตามทฤษฎีของวอลแลชและโคแกน ความคิดสร้างสรรค์เกิดจากการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างมโนทัศน์ต่างๆที่แต่ละบุคคลสั่งสมมาจากประสบการณ์ การเรียนรู้ การที่แต่ละคนจะมีความคิดสร้างสรรค์มากน้อยเพียงใด ขึ้นอยู่กับความสามารถในการเชื่อมโยงมโนทัศน์ของตนให้เข้ากับสิ่งใหม่ให้มากที่สุด ดังนั้น ประสบการณ์และการเรียนรู้มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์

ทฤษฎีโครงสร้างสมรรถภาพทางสมองของกิลฟอร์ด (Guilford. 1954, p. 27-33 อ้างถึงใน อารี พันธุ์มณี, 2540) นักจิตวิทยาชาวอเมริกันได้ศึกษาวิจัยเกี่ยวกับความมีเหตุผลการแก้ปัญหาและความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้เทคนิคการคิดวิเคราะห์ตัวประกอบ (Factor Analysis) จึงได้เสนอแบบจำลองโครงสร้างทางสติปัญญา (The Structure of Intellect Model หรือ SI Model) ขึ้น ตามทฤษฎีของกิลฟอร์ด อธิบายได้ว่า ในระบบของการคิดของมนุษย์นั้นมีประเด็นที่เกี่ยวข้องอยู่ 3 มิติ คือ มิติว่าด้วย“เนื้อหา” หรือสิ่งเร้า มิติว่าด้วย “วิธีคิด” และมิติว่าด้วย “ผลของการคิด” หรือลักษณะของคำตอบโดยแต่ละมิติ มีรายละเอียดดังนี้

มิติที่ 1 เนื้อหา (Content) หมายถึง เนื้อหาข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่เป็นสื่อให้สมองรับเข้าไปคิดเนื้อหา โดยอาจเกิดจากสิ่งเร้าอย่างใดอย่างหนึ่งต่อไปนี้

1. ภาพ (Figure ใช้รหัส F) หมายถึง ข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่เป็นรูปธรรม ซึ่งสามารถบอกได้โดยตรงว่าเป็นอะไร เช่น ภาพคน สัตว์ สิ่งของต่างๆ เป็นต้น
2. สัญลักษณ์ (Symbolic) หมายถึง ข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่มีลักษณะเป็นถ้อยคำที่มีความหมายต่างๆ เช่น ตัวอักษร ตัวเลข โน้ตดนตรี ตลอดจนสัญลักษณ์ต่างๆ เป็นต้น
3. ภาษา (Semantic) หมายถึง ข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่มีลักษณะเป็นถ้อยคำที่มีความหมายต่างๆ และใช้สื่อสารกันได้
4. พฤติกรรม (Behavior) หมายถึง ข้อมูลเชิงการแสดงออกซึ่งเมื่อพบเห็นแล้วสามารถรู้ได้ว่าเป็นกิริยาอาการของอะไร เช่น การหัวเราะ การได้เสียง

มิติที่ 2 วิธีคิด (Operation) หมายถึง กระบวนการคิดอย่างใดอย่างหนึ่งที่เกิดขึ้นในสมองของมนุษย์ ดังต่อไปนี้

1. การรู้และการเข้าใจ (Cognition) หมายถึง เป็นความสามารถทางสติปัญญาของมนุษย์ในการรับรู้และทำความเข้าใจ
2. การจำ (Memory) หมายถึง เป็นความสามารถทางสติปัญญาของมนุษย์ในการเก็บสะสมความรู้และข้อมูลต่างๆ และสามารถระลึกได้เมื่อต้องการใช้
3. การคิดแบบอเนกนัย (Divergent Thinking) หมายถึง เป็นความสามารถในการคิดคล่องและคิดหลากหลาย นั่นคือสามารถที่จะคิดในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง หรือในสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่ง ให้ได้ผลของการคิดจำนวนมาก รวดเร็ว ตรงประเด็น หรือหลายรูปแบบ และเป็นความสามารถในการคิดริเริ่ม ซึ่งเป็นการคิดที่มีลักษณะหรือมุมมองใหม่ๆ
4. การคิดแบบเอกนัย (Convergent Thinking) หมายถึง เป็นความสามารถในการสรุปคำตอบที่ดีที่สุด ถูกต้องที่สุด จากข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่มีหลากหลาย
5. การประเมินค่า (Evaluation) หมายถึง เป็นความสามารถทางสติปัญญาในการตัดสินใจที่รับรู้ สิ่งที่ได้ หรือกระบวนการคิดนั้นว่ามีคุณค่า ถูกต้อง เหมาะสมหรือไม่ โดยอาศัยเกณฑ์ที่ดีที่สุด

มิติที่ 3 ผลของการคิด (Product) หมายถึง ผลลัพธ์หรือคำตอบที่ได้จากกระบวนการคิด ซึ่งเกิดขึ้นภายหลังจากที่ได้รับข้อมูลหรือสิ่งเร้าจากกรณีต่างๆ และเกิดการตอบสนองต่อข้อมูลสิ่งเร้าเหล่านั้น ผลของการคิดอาจปรากฏออกมาเป็น 6 ลักษณะ ดังนี้

1. หน่วย (Units) หมายถึง สิ่งที่มีลักษณะเฉพาะตัวซึ่งมีความแตกต่างไปจากสิ่งอื่นๆ

2. จำพวก (Classes) หมายถึง ประเภทหรือกลุ่มของหน่วย หลากๆหน่วย ที่มีลักษณะรวมกัน

3. ความสัมพันธ์ (Relations) หมายถึง ความเชื่อมโยงสิ่งต่างๆโดยมี ลักษณะร่วมบางประการ

4. ระบบ (Systems) หมายถึง การเชื่อมโยงระหว่างกลุ่มของสิ่งเ้า โดยอาศัย กฎเกณฑ์หรือแบบแผนบางประการ

5. การแปลงรูป (Transformation) หมายถึง การปรับปรุง ดัดแปลง ขยายความ ตีความ กำหนดความหมายใหม่ขึ้นมา หรือจัดองค์ประกอบของข้อมูลออกมาใน รูปแบบใหม่

6. การแสดงนัย (Implication) หมายถึง การคาดคะเนหรือทำนายจากข้อมูล ว่าเป็นอะไร

ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดของนักมนุษยนิยม อารีย์ รังสินันท์ (2532, น. 508-510) กล่าวว่า มาสโลว์ (Abraham H. Maslow) และโรเจอร์ (Rogers) เป็นผู้ที่มิบทบาท สำคัญของแนวคิด กลุ่มนี้ โดยมีความคิดว่า ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ เป็นผู้รู้จักตนเองตามสภาพที่ เป็นจริง เข้าใจตนเองยอมรับตนเองทั้งในส่วนที่บกพร่องและในส่วนดี รู้ทั้งจุดดีและจุดอ่อนของ ตนเอง ตระหนักในความสามารถของตนเอง พึ่งตนเอง ริเริ่มและนำตัวเองได้ สามารถพัฒนา ศักยภาพของตนเองได้อย่างเต็มที่ มีอิสระเสรีภาพในการคิด ตัดสินใจ เลือกรทำในสิ่งที่ไม่ทำให้ ตัวเองและผู้อื่นเดือดร้อน มองเห็นศักดิ์ศรีคุณค่าของตนเอง และสามารถสร้างสรรค์ตนเองให้เกิด ประโยชน์สุข การที่บุคคลสามารถพัฒนาและไปถึงเป้าหมายดังกล่าว กลุ่มมนุษยนิยมเน้นถึง สถานการณ์ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ว่า ต้องประกอบด้วย

1. ภาวะปลอดภัยทางจิต

1.1 การยอมรับในค่าของคนแต่ละคน

1.2 ไม่มีการตีราคา ประเมินหรือเปรียบเทียบความคิดเห็นและผลงาน ทุกคนทำงานด้วยความสบายใจ

1.3 ความไม่มั่นใจในตัวเอง มีแนวโน้มที่จะตัดสินใจด้วยตนเอง และเต็มใจ ที่จะรับผิดชอบในความสำเ็จ หรือล้มเหลวของตนได้

2. ภาวะที่มีเสรีภาพในการแสดงออก

2.1 มีจิตใจกว้างที่จะเปิดรับประสบการณ์ เต็มใจจะรับรู้ความคิด มีความ สนใจต่อเหตุการณ์และความเปลี่ยนแปลงต่างๆที่เกิดขึ้นในโลก

2.2 ประรณนาที่จะเล่นกับความคิดและสิ่งแปลกใหม่ นักมานุษยวิทยา มีความเชื่อว่า บุคคลที่รู้จักคนตรงตามสภาพที่เป็นจริง จะสามารถพัฒนาศักยภาพของตนเต็มที่ ภายใต้ความรู้สึที่ปลอดภัยทางจิตใจ และการมีเสรีภาพในการแสดงออก จะทำให้เกิดผลผลิตได้

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับความหมายและทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ อาจสรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางสมองของแต่ละบุคคล ทำให้เกิดการ แสดงออกทางความคิดที่มีความหลากหลาย แปลกใหม่ รวมไปถึงการนำไปปรับปรุงหรือดัดแปลง สิ่งที่มีอยู่แล้วให้แตกต่างไปจากเดิม เพื่อนำไปสู่การประดิษฐ์คิดค้นสิ่งต่างๆที่มีประโยชน์ต่อตนเอง และส่วนรวม ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้นั้นต้องอาศัยพื้นฐานจากสิ่งเร้าเดิมของแต่ละบุคคล เช่น การศึกษา ประสบการณ์ สิ่งแวดล้อม สังคม วัฒนธรรม สิ่งรอบๆตัว ชีวิตความเป็นอยู่ ทัศนคติ แนวคิดต่างๆ ล้วนแล้วแต่เป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ของแต่ละบุคคลขึ้น ทั้งนี้ สถาบันการศึกษา ครอบครัว ยังสามารถส่งเสริมและพัฒนาให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ขึ้นได้ โดยการจัดประสบการณ์ สิ่งแวดล้อมและการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ มาเป็นส่วนหนึ่งเพื่อกระตุ้น ให้ผู้เรียนมีอิสระทางความคิดและทำให้เกิดผลผลิตที่ดีตามมา

ทฤษฎีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

ทฤษฎีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของแมคเคลแลนด์ได้อธิบายการจูงใจของบุคคลที่กระทำ การเพื่อให้ได้มาซึ่งความต้องการความสำเร็จมิได้หวังรางวัลตอบแทนจากการกระทำของเขา ซึ่งความต้องการความสำเร็จนี้ในแง่ของการทำงาน หมายถึง ความต้องการที่จะทำงานให้ดีที่สุด และทำให้สำเร็จผลตามที่ตั้งใจไว้ เมื่อตนทำอะไรสำเร็จได้ก็จะเป็นแรงกระตุ้นให้ทำงานอื่น สำเร็จต่อไป

แมคเคลแลนด์ (McClelland, 1961, น. 36-62) ได้จำแนกแรงจูงใจโดยสรุป จากการทดลองโดยใช้แบบทดสอบการรับรู้ของบุคคล (Thematic Apperception Test (TAT)) เพื่อวัดความต้องการของมนุษย์โดยแบบทดสอบ TAT เป็นเทคนิคการนำเสนอภาพต่างๆ แล้วให้ บุคคลเขียนเรื่องราวเกี่ยวกับสิ่งที่เขาเห็น จากการศึกษาวิจัย แมคเคลแลนด์ได้จำแนกแรงจูงใจ ออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ (Achievement Motive) เป็นแรงผลักดันที่ต้องการ ความสำเร็จหรือเรียกว่า Need for Achievement (nAch) เป็นความต้องการที่จะทำสิ่งต่างๆ ให้เต็มที่และดีที่สุดเพื่อความสำเร็จ จากการวิจัยของ McClelland พบว่า บุคคลที่ต้องการ ความสำเร็จ (nAch) สูง จะมีลักษณะชอบการแข่งขัน ชอบงานที่ท้าทาย และต้องการได้รับข้อมูล

บือนกลับเพื่อประเมินผลงานของตนเอง มีความชำนาญในการวางแผน มีความรับผิดชอบสูง และกล้าที่จะเผชิญกับความล้มเหลว ดังนั้น แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์จึงเป็นความปรารถนาที่จะกระทำสิ่งหนึ่งสิ่งใดให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดีโดยพยายามแข่งขันกับมาตรฐานอันดีเลิศ มีความสบายใจเมื่อประสบความสำเร็จ และมีความวิตกกังวลเมื่อพบกับความล้มเหลว

2. แรงจูงใจใฝ่สัมพันธ (Affiliation Motive) เป็นแรงผลักดันที่ความต้องการความผูกพันหรือเรียกว่า Need for Affiliation (nAff) เป็นความต้องการการยอมรับจากบุคคลอื่นต้องการเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม ต้องการสัมพันธภาพที่ดีต่อบุคคลอื่น บุคคลที่ต้องการความผูกพันสูงจะชอบสถานการณ์การร่วมมือมากกว่าสถานการณ์การแข่งขัน โดยจะพยายามสร้างและรักษาความสัมพันธ์อันดีกับผู้อื่น เพื่อให้ได้มาซึ่งการยอมรับจากบุคคลอื่น

3. แรงจูงใจใฝ่อำนาจ (Power Motive) เป็นแรงผลักดันที่ต้องการอำนาจหรือเรียกว่า Need for power (nPower) เป็นความต้องการอำนาจเพื่อมีอิทธิพลเหนือผู้อื่น บุคคลที่มีความต้องการอำนาจสูง จะแสวงหาวิถีทางเพื่อทำให้ตนมีอิทธิพลเหนือบุคคลอื่น ต้องการให้ผู้อื่นยอมรับหรือยกย่องต้องการความเป็นผู้นำ ต้องการทำงานให้เหนือกว่าบุคคลอื่น เพราะหากทำอะไรได้เหนือคนอื่นถือเป็นความภาคภูมิใจ ผู้ที่มีแรงจูงใจใฝ่อำนาจสูงจะเป็นผู้ที่พยายามควบคุมสิ่งต่างๆ เพื่อให้ตนเองบรรลุความต้องการที่จะมีอิทธิพลเหนือกว่าคนอื่น

อย่างไรก็ตาม แมคเคลแลนด์ เน้นความสำคัญในเรื่องแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์มากกว่าแรงจูงใจด้านอื่นๆ เพราะเป็นแรงจูงใจที่จะมุ่งไปสู่ความสำเร็จ บุคคลจะมีความมานะพยายามมีความอดทนเพื่อเอาชนะอุปสรรคและเพื่อให้บรรลุถึงความสำเร็จตามเป้าหมายที่ตนตั้งเอาไว้และพยายามทำสิ่งใดด้วยมาตรฐานอันดีเยี่ยม ผลจากการมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงจะทำให้ประเทศประสบความสำเร็จก้าวหน้าทางเศรษฐกิจได้อย่างรวดเร็ว เช่นเดียวกันกับการเรียนการสอน ดังที่ เขียน วันทนียตระกูล ได้กล่าวว่า แรงจูงใจที่สำคัญในการเรียนการสอนคือ แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ซึ่งจะช่วยให้เขามีการพัฒนาในการเรียน ประสบความสำเร็จในการเรียน การทำงาน และการดำรงชีวิตในอนาคต (เขียน วันทนียตระกูล, 2556) (เอกสารจากเว็บไซต์)

แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะ

ไมเคิล (Michel, 1983, pp. 12-15) ได้กล่าวถึงแรงจูงใจในการทำงานศิลปะของศิลปินนั้นเป็นพื้นฐานและเป็นจุดเริ่มต้นของความต้องการทำงานศิลปะของมนุษย์ โดยมีที่มาจากสิ่งต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. แรงจูงใจที่เกิดขึ้นมาจากตนเอง เป็นแรงจูงใจประเภทภายใน เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นภายในตัวศิลปินเองที่มาจากลักษณะนิสัย ซึ่งจะประกอบด้วย ความเชื่อ (Belief) ค่านิยม (Value) ทักษะคติ (Attitude) และบุคลิกภาพ (Personality)

ความเชื่อ หมายถึง การที่บุคคลยอมรับข้อเท็จจริงต่างๆ ว่าเป็นความจริงตามความคิดเห็นบุคคล ซึ่งอาจถูกต้องหรือไม่ถูกต้องตามความเป็นจริงก็ได้

ค่านิยม หมายถึง เครื่องชี้แนวทางปฏิบัติอย่างกว้างๆ แก่บุคคลว่าอะไรที่เป็นจุดมุ่งหมายของชีวิต สิ่งใดที่ควรประพฤติปฏิบัติหรือไม่ควรประพฤติปฏิบัติ อาจได้มาจากการอ่านคำบอกเล่าหรือคิดขึ้นเองก็ได้ ค่านิยมของแต่ละคนจะไม่เหมือนกัน แต่โดยทั่วไปค่านิยมของมนุษย์ส่วนใหญ่ มักจะคล้ายคลึงกัน เช่น ความรัก ความมีชื่อเสียง เกียรติยศ เงินทอง สุขภาพ ความรู้ เป็นต้น

ทักษะคติ หมายถึง ความรู้สึกหรือท่าทีของบุคคลที่มีต่อบุคคล วัตถุ สิ่งของ หรือสถานการณ์ต่างๆ ความรู้สึกนี้จะมีทั้งหมด 2 ด้าน เช่น พึงพอใจหรือไม่พึงพอใจ เห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วย ทักษะคตินี้เป็นส่วนหนึ่งของบุคลิกภาพที่มีได้ติดตัวมาตั้งแต่กำเนิด แต่เกิดขึ้นมาจากประสบการณ์ การเรียนรู้ของแต่ละบุคคล ทักษะคติที่เปลี่ยนแปลงได้ ทักษะคติมีความสำคัญต่อการตอบสนองทางสังคมของบุคคลเป็นอย่างมาก คือการที่บุคคลมีพฤติกรรมอย่างไร หรือทำอะไร ทักษะคติจะเป็นเครื่องกำหนดให้มีพฤติกรรมเป็นไปอย่างนั้น

บุคลิกภาพ หมายถึง เอกลักษณะที่แสดงออกถึงลักษณะของแต่ละบุคคล โดยการกำหนดแผนการเกี่ยวกับการแสดงปฏิริยาต่อสภาพแวดล้อม

2. แรงจูงใจที่เกิดขึ้นมาจากสิ่งแวดล้อม ตามปกติแล้วมนุษย์เมื่อเกิดมาในสังคมย่อมต้องเผชิญกับสิ่งแวดล้อมรอบตัว ซึ่งสิ่งแวดล้อมนี้จะมีอิทธิพลอย่างมากต่อลักษณะนิสัยและพฤติกรรมทางสังคมของบุคคล สิ่งแวดล้อม สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ สิ่งแวดล้อมธรรมชาติ เป็นสิ่งแวดล้อมที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ เป็นสิ่งแวดล้อมทางกายภาพ และสิ่งแวดล้อมทางชีวภาพ อีกประการหนึ่งคือ สิ่งแวดล้อมที่มนุษย์สร้างขึ้น เช่น ศาสนา อาชีพ สังคม เศรษฐกิจ สังคม และเทคโนโลยี เป็นต้น

สิ่งแวดล้อมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของมนุษย์ จนทำให้ศิลปินเกิดความต้องการในการทำงานศิลปะมี 8 ประการ คือ

1. ครอบครัว
2. การศึกษา
3. กลุ่มเพื่อน

4. กลุ่มอาชีพ
5. การสื่อสาร
6. ศาสนา
7. การเล่น
8. ฐานะทางเศรษฐกิจ

3. แรงจูงใจที่เกิดขึ้นมาจากประสบการณ์ เป็นแรงจูงใจที่เกิดขึ้นมาจากการเรียนรู้ ซึ่งการเรียนรู้จะเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม อันเนื่องมาจากประสบการณ์ ซึ่งแบ่งออกได้เป็น 3 ด้าน คือ ด้านความรู้ (Knowledge) ด้านทักษะ (Skill) และด้านความรู้สึก (Affective) เป็นความต้องการที่เกิดขึ้นมาจากศิลปินผู้มีประสบการณ์ในด้านต่างๆ ที่ต้องการถ่ายทอดให้ผู้อื่นได้รับรู้

4. แรงจูงใจที่เกิดขึ้นมากจากทักษะการใช้สื่อ เป็นแรงจูงใจที่เกิดขึ้นมาจากสื่อเทคนิคทางด้านศิลปะ ที่ทำให้ศิลปินเกิดความสนใจเป็นความต้องการทางศิลปะ ด้วยเทคนิคทางด้านศิลปะนั้นๆ เพียงพอที่จะสามารถสร้างสรรค์ออกมาเป็นผลงานศิลปะได้

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ อาจสรุปได้ว่า สาเหตุหรือที่มาที่ศิลปินในการสร้างสรรค์งานศิลปะย่อมแตกต่างกันออกไป สุดแต่แต่ผู้สร้างงานนั้นจะให้ความกระจ่าง เหตุที่สร้างอาจเพราะอยู่ว่าง เพราะใจรัก เพื่อความเพลิดเพลิน เพื่อขาย เพื่อสะท้อนสภาพสังคม เพื่อบันทึกสภาพเหตุการณ์ หรือความทรงจำที่ประทับใจ หรืออาจเพราะแรงกดดันที่ต้องการหาทางระบายอารมณ์ และเหตุผลอื่น ๆ อันเป็นสาเหตุหลักดันให้สร้างงานนั้น ๆ ออกมา และการสร้างงานศิลปะจากแนวคิดของตนเอง อาจเป็นปฏิกิริยาสืบเนื่องจากการได้รับสิ่งเร้าหรือแรงบันดาลใจ แล้วศิลปินเกิดปฏิกิริยาตอบสนองต่อสิ่งเร้าหรือแรงบันดาลใจนั้น อาจจะได้ข้อสรุปแนวคิด ความเพลิดเพลิน ความประทับใจ ความศอกเศร้าสะเทือนใจ และอื่นๆ ตลอดจนกระทั่งเกิดทัศนคติที่มีต่อแรงบันดาลใจนั้น

การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

โกแวน; ดีมอส; และ ทอเรนซ์ (Gowan, Demos, & Torrance, 1967, pp. 158 อ้างถึงใน ชูติมา วงษ์พระดับ, 2549) กล่าวว่า นักจิตวิทยาและนักการศึกษาชาวอเมริกันเป็นผู้ที่สนใจ การศึกษาวิจัยเรื่องความคิดสร้างสรรค์กับการเรียนการสอนไว้อย่างกว้างขวางลึกซึ้ง ได้เสนอหลัก ในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ไว้หลายประการ ซึ่งเขาเน้นตัวครูและนักเรียนเป็นสำคัญ ดังนี้

1. การส่งเสริมให้เด็กถามและให้ความสนใจต่อคำถามที่แปลกๆของเด็ก และเขายังเห็นว่าพ่อแม่หรือครูไม่ควรมุ่งที่คำตอบที่ถูกต้องแต่เพียงอย่างเดียว เพราะในการแก้ปัญหา แม้เด็กจะใช้วิธีเดา เลียงบ้างก็ควรจะยอม แต่ควรจะกระตุ้นให้เด็กได้วิเคราะห์ ค้นหาเพื่อพิสูจน์ การเดา โดยใช้การสังเกตและประสบการณ์ของเด็กเอง

2. การตั้งใจฟังและเอาใจใส่ต่อความคิดแปลกๆของเด็กด้วยใจเป็นกลาง เมื่อเด็ก แสดงความความคิดเห็นในเรื่องใด แม้จะเป็นความคิดที่ยังไม่เคยได้ยินมาก่อน ผู้ใหญ่ก็อย่าเพิ่ง ตัดสินและวิตรอนความคิดนั้น ผู้ใหญ่ควรรับฟังไว้ก่อน

3. ผู้ใหญ่ควรกระตุ้นหรือรื้อฟื้นตอบคำถามที่แปลกๆของเด็ก ด้วยการตอบคำถาม อย่างมีชีวิตชีวาหรือชี้แนะให้เด็กหาคำตอบจากแหล่งต่างๆด้วยตนเอง

4. แสดงเน้นให้เด็กเห็นว่าความคิดของเด็กนั้น มีคุณค่าและนำไปใช้ให้เกิด ประโยชน์ได้ เช่น จากภาพที่เด็กวาด อาจจะนำไปเป็นลายถ้วยชาม ภาชนะ เป็นภาพปฏิทิน บัตร ส.ค.ส. เป็นต้น ซึ่งจะทำให้เกิดความภาคภูมิใจ และมีกำลังใจที่จะคิดสร้างสรรค์ต่อไป

5. กระตุ้นและส่งเสริมให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง ควรให้โอกาสและเตรียมการ ให้เด็กเรียนรู้ด้วยตนเอง ครูอาจจะเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้ชี้แนะ ลดการอธิบายและการบรรยาย ลงบ้าง แต่เพื่อมีการให้นักเรียนมีส่วนร่วมริเริ่มกิจกรรมด้วยตนเองมากขึ้น

6. เปิดโอกาสให้นักเรียนเรียนรู้ ค้นคว้าอย่างต่อเนื่องอยู่เสมอ โดยไม่ต้องใช้วิธีอยู่ ด้วยคะแนนหรือการสอบ การตรวจสอบ เป็นต้น

7. พึงระลึกว่าการพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในเด็ก จะต้องใช้เวลาพัฒนา อย่างค่อยเป็นค่อยไป

8. ส่งเสริมให้เด็กใช้จินตนาการของตนเอง และยกย่องชมเชยเมื่อเด็กมี จินตนาการที่แปลกและมีคุณค่าจะเห็นได้ว่า ครูเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาความคิด สร้างสรรค์ของนักเรียน โดยแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูจัดเตรียมมีความสำคัญอย่างยิ่ง ต่อการกระตุ้นให้นักเรียนได้ใช้ความสามารถของสมอง เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการสอน ของครูมีวิธีการที่หลากหลายและเหมาะสม ที่ทำให้ผู้เรียนมีความคิดคล่อง ความคิดหลากหลาย และความคิดสร้างสรรค์

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์อาจสรุปได้ว่าการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สามารถทำได้หลายทาง ทั้งด้านการจัดการเรียนการสอน การสร้างสภาพแวดล้อม หรือเจตคติของผู้ใกล้ชิด นอกจากนี้การส่งเสริมแล้ว ก็ต้องขจัดอุปสรรคให้หมดไปด้วย ไม่ว่าจะเป็นอุปสรรคที่เกิดจากพฤติกรรมของผู้เรียน วัฒนธรรมบรรยากาศในการเรียน

การสอน ถ้าผู้สอนเข้าใจและสามารถหาวิธีการจัดอุปสรรคดังกล่าวได้จะทำให้การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

อุปสรรคของความคิดสร้างสรรค์

นิพาดา เทวกุล (2555) (เอกสารจากเว็บไซต์) ได้กล่าวถึงอุปสรรคของความคิดสร้างสรรค์ ว่า อุปสรรคของความคิดสร้างสรรค์นั้นสามารถแยกได้เป็น 2 ประเภทคือ อุปสรรคภายนอกและอุปสรรคภายใน อุปสรรคภายนอกจะหมายถึง ข้อจำกัดอันเกิดจากขนบธรรมเนียมประเพณีวัฒนธรรมและกฎเกณฑ์ของสังคมหรือสภาพแวดล้อมภายนอก ส่วนอุปสรรคภายในนั้นจะหมายถึง นิสัยใจคอ ท่าทีและทัศนคติของคนแต่ละคน

อุปสรรคภายนอกจะเกิดขึ้นในลักษณะเช่น ธรรมเนียมที่ไม่เปิดโอกาสให้เด็กได้ซักถามตามความอยากรู้อยากเห็น ธรรมเนียมของการชอบคิดตามอย่างกันซึ่งถ้าคิดแปลกจากคนอื่นจะไม่ใช่ที่ยอมรับของสังคม ธรรมเนียมที่เน้นบทบาทความแตกต่างระหว่างเพศอย่างชัดเจนในเรื่องหน้าที่ของหญิงและชาย วัฒนธรรมสังคมให้ค่านิยมกับความสำเร็จและไม่ยอมรับความล้มเหลวทำให้คนไม่กล้าทดลองทำสิ่งใหม่ๆ การเน้นระเบียบและกฎเกณฑ์มากเกินไปถ้าเปลี่ยนแปลงเพียงเล็กน้อยก็ถือเป็นความผิด ซึ่งขาดความยืดหยุ่นทำให้ไม่กล้าแสดงความคิดสร้างสรรค์ออกมา

อุปสรรคภายในที่เกิดขึ้นจากตัวเราเอง ได้แก่ ความกลัวที่จะถูกตำหนิติเตียนและหวาดแปลก ความเคยชินการคิดแบบเดิมที่เคยทำอยู่เป็นประจำ การมีอคติหรือมีทัศนคติที่คับแคบว่าคำตอบที่ถูกต้องมีเพียงคำตอบเดียว ความเชื่องช้าและอึดอาดในการเริ่มคิดเริ่มทำทำให้ขาดแรงกระตุ้นที่จะทำสิ่งใหม่ๆ สรุปว่าถ้าเราต้องการจะพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเราให้เกิดมากขึ้นก็ต้องพยายามกำจัดอุปสรรคทั้งภายนอกและภายในทิ้งไปให้ได้มากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับชุตติมา วงษ์พระลับ (2553, น. 12) ได้กล่าวถึงอุปสรรคของความคิดสร้างสรรค์ไว้ ดังนี้

1. การไม่ชอบให้ซักถาม หมายถึง การที่ผู้ใหญ่ไม่ชอบและไม่สนับสนุนให้เด็กเป็นคนช่างซักถาม หรือยับยั้งการถามและความรู้สึกไร้ค่า และโดยเฉพาะเด็กบางคนชอบคำถามแปลกๆ เช่น คนเกิดมาจากทางไหน สุญญากาศคืออะไร ทำไมน้ำตกจึงไม่ไหลย้อนไปบนภูเขา

2. การเอาอย่างกันหรือการทำตามอย่างกัน เลียนแบบของเดิม การทำในสิ่งๆ เหมือนเดิมก็จะไม่ทำให้เกิดสิ่งแปลกใหม่หรือความคิดสร้างสรรค์ขึ้น

3. วัฒนธรรมที่เน้นความสำเร็จและประณามความล้มเหลว หมายถึง การที่สังคมมีค่านิยมต่อความสำเร็จมากเกินไป เมื่อมีการทำสิ่งใดแล้วก็ต้องให้เกิดความสำเร็จเพียงอย่างเดียว ความล้มเหลวเป็นสิ่งที่ไม่ยอมรับและทำให้อับอาย ดังนั้น จึงทำให้เด็กไม่กล้าทดลองใหม่ เพราะกลัวความล้มเหลวและผลที่ได้รับจากสังคม คือการดูถูกดูแคลน ลักษณะเหล่านี้จึงเป็นเหตุให้เกิดความหวาดกลัว ไม่กล้าทดลองความคิดความสนใจของตนเองหรือวิทยาการใหม่ๆ อันเป็นทางไปสู่การสร้างสรรค์

4. บรรยากาศที่เคร่งเครียดและเอาจริงเอาจังมากเกินไป หมายความว่า การกระทำและความคิดทุกอย่างจะต้องอยู่ในระเบียบแบบแผนอย่างเคร่งครัด

5. ความกลัว หมายถึง ความไม่กล้าคิดไม่กล้าแสดงออก และไม่กล้ากระทำสิ่งใหม่ เพราะกลัวการถูกหัวเราะเยาะ กลัวการถูกดูหมิ่นดูแคลน กลัวเสียหน้า กลัวเพื่อนว่าโง่ และกลัวการถูกกลั่นแกล้ง เช่น การแสดงความคิดเห็นในการประชุม ผู้ใหญ่ก็ไม่กล้าแสดงเพราะกลัวเด็กหาว่าความคิดเก่าล้าสมัย ไม่เข้าท่า หรือผู้อาวุโสผู้น้อยก็ไม่กล้า เพราะกลัวผู้ใหญ่จะมองเป็นคนก้าวร้าว ไม่สุภาพ จึงทำให้ไม่มีการแสดงความคิดใหม่ๆ เพราะความกลัวเป็นตัวบั่นทอนความคิดสร้างสรรค์อย่างยิ่ง และจะระลึกเสมอว่าคนที่กลัวการทำผิดคือคนที่ไม่ได้ทำอะไรเลย

6. ความเคยชิน หมายถึง การยอมรับหรือการติดอยู่กับรูปแบบหรือการกระทำเดิมที่เคยทำเป็นประจำ โดยไม่มีการเปลี่ยนแปลงใหม่

7. ความเฉื่อยชา หมายถึง ความอืดอาด เชื่องช้าและความล่าช้าในการริเริ่มทั้งความคิดและการกระทำ ความเฉื่อยชา เป็นอุปสรรคที่สำคัญอย่างยิ่งต่อการสร้างสรรค์เป็นการแสดงถึงการขาดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

เฉลิมพรธน เมฆลอย (2554, น. 11) ได้กล่าวถึง อุปสรรคของความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

1. อุปสรรคเชิงรับรู้ เป็นอุปสรรคสำคัญบางประการหนึ่งของการรับรู้ เป็นกับดักทางความคิด ทำให้มนุษย์ติดกับวิถีเดิมๆ ขาดความคิดสร้างสรรค์

2. อุปสรรคเชิงอารมณ์ อารมณ์มีส่วนสำคัญกับบุคลิกภาพลักษณะนิสัย หากแต่ความคิดสร้างสรรค์ต้องอาศัยการริเริ่ม ถ้ากลัวที่จะเริ่มไม่กล้าที่จะลองผิดลองถูก ก็จะทำให้ประสบความสำเร็จได้ยาก นอกจากนั้นความอายไม่กล้าแสดงออก การมองโลกในแง่ร้าย ท้อแท้ไม่มั่นใจ ก็ส่งผลกระทบต่อให้เกิดข้อบกพร่องในความคิดสร้างสรรค์

3. อุปสรรคเชิงสภาพแวดล้อม สภาพแวดล้อมเป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงได้ยาก ได้แก่ ขนบธรรมเนียม ประเพณี สังคม วัฒนธรรม รวมถึงสิ่งแวดล้อมต่างๆ ซึ่งมีผลต่อการที่จะคิดแปลกแยกดั้งเดิม อาจเกิดการไม่ยอมรับในภายหลังได้

แซมเบิร์ก (Samberg. 1954, pp.119 อ้างถึงใน สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน, 2560) กล่าวถึง อุปสรรคที่ขัดขวางการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของบุคคล มี 3 ประการ คือ

1. อุปสรรคด้านการรับรู้ (Perceptual Block) การที่คนเราไม่สามารถมองเห็นปัญหาที่แท้จริงได้ เป็นสาเหตุให้การแก้ไขปัญหานั้น ดำเนินไปโดยปราศจากเป้าหมายที่ชัดเจน และแน่นอน ตัวอย่างอุปสรรคประเภทนี้ ได้แก่

1.1 ความยากในการจำแนกปัญหาที่แท้จริงจากปัญหาทั่วไป เปรียบเสมือน นายแพทย์ที่พยายามรักษาคนไข้ โดยไม่ทราบสาเหตุ

1.2 การมองปัญหาแคบเกินไป ขาดการพิจารณาสภาพแวดล้อมปัญหานั้น

1.3 ความสามารถในการให้คำจำกัดความหรือนิยามของปัญหา เป็นสาเหตุให้สื่อความเข้าใจให้ตรงกันไม่ได้

1.4 ความไม่สามารถที่จะใช้ประสาทสัมผัส ตา หู จมูก และกายสัมผัส ช่วยในการสังเกตได้

1.5 ความยากในการมองเห็นความสัมพันธ์ของวัตถุ หรือเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกันน้อย ทำให้ไม่สามารถแก้ปัญหาได้

1.6 การมองข้ามสิ่งที่ใกล้ตัวหรือสิ่งที่เด่นชัด ซึ่งบางครั้งความเคยชินกับปัญหาหรือสถานการณ์ที่คุ้นชินกับปัญหา หรือสถานการณ์ที่คุ้นเคยอาจทำให้มองข้ามประเด็นที่น่าสนใจไปได้

1.7 มีหลายสถานการณ์ที่ยากแก่การแยกแยะได้อย่างชัดเจนว่าเป็นผลแก่กัน เช่น จากการสังเกตพบว่า นักศึกษาที่เริ่มจะเรียนอ่อน มักจะสูบบุหรี่มากกว่านักศึกษาที่เรียนเก่ง จึงเป็นปัญหาว่าการสูบบุหรี่เป็นสาเหตุต่อการเรียนอ่อน และการสูบบุหรี่เป็นผลรวมมาจากสาเหตุอื่นๆ หรือไม่ได้เกี่ยวกันเลย เป็นต้น ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงจะไม่ด่วนสรุปสาเหตุและผลจนกว่าจะรู้แน่ชัดเสียก่อน

2. อุปสรรคด้านวัฒนธรรม (Culture Block) เป็นผลเนื่องมาจากกฎเกณฑ์ของสังคม ซึ่งกำหนดให้บุคคลต้องมีพฤติกรรมอยู่ในกรอบระเบียบแบบแผน ทำให้มีผลต่อการสกัดกั้น

ความท้าทายต่อการคิดค้นและความเปลี่ยนแปลง อันเป็นคุณลักษณะความคิดสร้างสรรค์ของตัวบุคคล ได้แก่

2.1 ความต้องการทำตามอย่างในกรอบที่ไม่แตกต่างจากผู้อื่น ทำให้รูปแบบพฤติกรรมและการมองปัญหาคล้ายคลึงกัน การหาวิธีการแก้ไขปัญหาที่ยึดติดกับระเบียบแบบแผนมากเกินไป ทำให้บางครั้งไม่สามารถแก้ไขปัญหานั้นได้

2.2 การมุ่งเน้นความประหยัด ทำให้สามารถปฏิบัติได้เกินไป ซึ่งมีผลทำให้เกิดการตัดสินใจที่รวดเร็วเกินไป ทำให้บุคคลไม่พยายามที่จะใช้ความคิดของตนเองในสิ่งที่แปลกใหม่ไม่ซ้ำกับของเดิม เพราะการกระทำเช่นนี้ต้องลงทุนทั้งเวลาและเงินมากขึ้น ซ้ำยังไม่แน่ใจในความสำเร็จด้วย

2.3 ความกลัว กลัวผู้อื่นเห็นว่าเป็นบุคคลที่น่ารำคาญ ไม่สุภาพเรียบร้อย จึงทำให้ขาดความอยากรู้อยากเห็น ไม่กล้าซักถามหรืออภิปรายในสิ่งที่ตนเองยังไม่เข้าใจ ทำให้กลายเป็นคนที่ขาดจิตสำนึกแห่งการสืบค้น (Inquiring Mind)

2.4 การมุ่งเน้นในเรื่องการแข่งขันหรือความร่วมมือมากเกินไป บุคคลทั่วไปมักคิดว่าการทำงานร่วมกันนั้น แต่ละคนต้องแสดงความคิดเห็นให้สอดคล้องกับความคิดของกลุ่ม เพื่อลดความขัดแย้งลง ซึ่งเป็นความเข้าใจที่ไม่ถูกต้องนัก ในความจริงแล้ว ความร่วมมือ หมายถึงการทำงานร่วมกับบุคคลอื่นได้โดยต้องสามารถอธิบายหรือชี้แจงความคิดของตนเองให้ผู้อื่นเข้าใจและยอมรับได้ ส่วนการมุ่งเน้นแข่งขันจนเกินไปนั้น ก็มีผลทำให้บุคคลมองข้ามเป้าหมายที่แท้จริงของงานนั้นไป โดยมุ่งจะเอาชนะแต่อย่างเดียว ทำให้ความคิดไม่ริเริ่มของตนไป

2.5 การยึดมั่นสถิติมากเกินไป การยึดมั่นในตัวเลขโดยไม่พิจารณาตัวแปรอื่นๆที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงทำให้เข้าใจในสภาพความเป็นจริงผิดไปได้

2.6 ความยากในการสรุปอ้างอิงพฤติกรรมของบุคคล เพราะแต่ละคนก็มีพฤติกรรมเป็นเอกลักษณ์ของตนเอง จึงเป็นการยากในการมอบหมายงานที่เหมาะสมกับแต่ละบุคคล

2.7 การยึดมั่นในเหตุผลและความจริงเกินไป หรือการหลงเชื่อความจริงในอดีตมากเกินไป มีผลทำให้บุคคลขาดความคิดสร้างสรรค์ได้ เช่น หากเราเชื่อว่าพาหนะที่เบากว่าอากาศเท่านั้นที่สามารถบินได้ จนบัดนี้ก็คงไม่มีเครื่องบินใช้

2.8 การรวมตัวกัน เมื่อบุคคลอยู่รวมกันเป็นกลุ่มแล้วบุคคลจะมีแนวโน้มที่จะต่อต้านหรือไม่ยอมรับความคิดที่ตรงกับตนในทันที ลักษณะเช่นนี้ มีผลทำให้ไม่เกิดความคิดใหม่ๆขึ้นมา

2.9 การมีความรู้เกี่ยวกับขอบข่ายงานที่ปฏิบัติมากหรือน้อยเกินไป บุคคลที่มีความรู้ น้อยหรือแคบเกินไปก็ไม่สามารถนำเอามาอภิปรายและสร้างสรรค์ให้เกิดความคิดริเริ่มใหม่ๆ ขึ้น บุคคลที่มีความรู้มากหรือเป็นผู้เชี่ยวชาญในเรื่องนั้นๆ จะมีความรู้ลึกว่าความคิดของตน ถูกต้องดีกว่าผู้อื่นเสมอ จึงไม่รับฟังความคิดเห็นของคนอื่นเลยจึงเป็นอุปสรรคต่อความคิดสร้างสรรค์ของบุคคลในองค์กรนั้นๆ

2.10 การมีความเชื่อว่าความคิดฝันเป็นสิ่งไร้ค่า บุคคลจึงไม่ยอมรับความคิดฝันในสิ่งแปลกๆ ใหม่ๆ โดยเห็นว่าเป็นเรื่องเพ้อฝัน ไร้สาระ ซึ่งความจริงแล้วประดิษฐ์กรรมใหม่ๆ ที่เกิดขึ้นนั้น ส่วนใหญ่จะได้มาจากความคิดฝันมาก่อนทั้งสิ้น

3. อุปสรรคด้านอารมณ์ (Emotional Block) อารมณ์ของบุคคล อันได้แก่ ความโกรธ ความกลัว ความรักและความเกลียด นับว่ามีความสำคัญต่อปัญหาและเหตุผล ถ้ามีอารมณ์เกิดขึ้นความสามารถทางปัญญาและเหตุผลจะลดต่ำลง อารมณ์จึงเป็นตัวสกัดกั้นความคิดและเหตุผล และความคิดสร้างสรรค์ของบุคคล อุปสรรคทางอารมณ์ที่สำคัญ ได้แก่

3.1 ความกลัวที่จะทำผิดหรือทำในสิ่งที่ผู้อื่นมองว่าโง่ ด้วยความกลัวเช่นนี้ จึงทำให้สูญเสียความคิดที่ดีที่สุดไป เพราะเจ้าของความคิดไม่กล้าที่จะเสนอความคิดนั้นออกมา เกรงจะถูกผู้อื่นมองว่าเป็นเรื่องไร้สาระ

3.2 การด่วนที่จะตัดสินใจรับความคิดอันแรกที่เกิดขึ้นโดยไม่เปิดโอกาสคิดหาแนวทางอื่นที่แตกต่างกันไป ความจริงความคิดอันแรกนั้น อาจไม่ใช่ความคิดที่ดีที่สุดเสมอไป อาจจะมีความคิดอื่นที่ดีกว่าได้ แต่เมื่อยอมรับความคิดเห็นอันแรกแล้ว จะเป็นการสกัดกั้นความคิดอื่นๆ

3.3 การยึดติดกับความคิดของตน บุคคลมักจะยึดติดความคิดความเชื่อของตน และยากที่จะเปลี่ยนแปลงตามความคิดหรือข้อเสนอแนะของบุคคลอื่น และจะต่อต้านความคิดที่ไม่ตรงกับความคิดของตนเองด้วย

3.4 ความไม่อดทนต่อการแสวงหาวิธีการแก้ปัญหายุ่งยาก บุคคลทั่วไป จะมุ่งหวังในผลสำเร็จไว้อย่างสูง เมื่องานนั้นประสบปัญหา ก็จะเกิดความคับข้องใจและมุ่งแก้ปัญหานั้นแบบหวัชชณฝ้า ไม่พยายามที่จะรวบรวมสติและความคิด ในการหาหนทางอื่นๆ

3.5 ความต้องการความปลอดภัยสูงเกินไป ทุกคนมีความต้องการความปลอดภัย แต่ถ้าความต้องการสูงเกินไปก็ทำให้เป็นโรคประสาทได้และเมื่อบุคคลต่างมุ่งไปที่ความปลอดภัยของตัวเองแล้ว ก็จะมีผลทำให้ละเลยต่อโอกาสที่จะได้รับรู้สิ่งใหม่ๆ ไปอย่างน่าเสียดาย

3.6 ความกลัวต่อการนิเทศแนะนำและไม่ไว้วางใจของเพื่อนร่วมงาน ความรู้สึกเช่นนี้จะทำให้บุคคลขาดความเชื่อมั่นและความไว้วางใจซึ่งกันและกัน อันเป็นพื้นฐานสำคัญต่อการสกัดกั้นความสามารถในการแก้ไขปัญหา และการกระทำกิจกรรมสร้างสรรค์

3.7 การขาดความพยายามที่จะแก้ปัญหาโดยตลอดจนสำเร็จ บุคคลส่วนมากชอบที่จะดำเนินโครงการใหม่ๆ และให้ความสนใจกับโครงการนั้นในระยะสั้นๆ ในระยะยาว บุคคลมักจะขาดความรู้ความเข้าใจไม่ดีพอ จึงมีผลทำให้ผู้เสนอทางแก้ไขนั้นขาดแรงจูงใจที่จะคิดต่อไป

3.8 การขาดแรงจูงใจในการแก้ไขปัญหา สาเหตุเนื่องมาจากขาดผู้เห็นด้วย หรือขาดผู้สนใจในแนวทางแก้ไขที่ตนได้เสนอ อาจเป็นเพราะไม่แน่ใจในแนวทางแก้ไขปัญหานั้น หรือมีความรู้ความเข้าใจไม่ดีพอจึงมีผลทำให้ผู้เสนอทางแก้ไขนั้นขาดแรงจูงใจที่จะคิดต่อไป

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับอุปสรรคของความคิดสร้างสรรค์อาจสรุปได้ว่า อุปสรรคของความคิดสร้างสรรค์นั้นสามารถแยกได้เป็น 2 ประเภทคือ อุปสรรคภายนอกและอุปสรรคภายในอุปสรรคภายนอก หมายถึง ข้อจำกัดอันเกิดจาก จากขนบธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรมและกฎเกณฑ์ของสังคมหรือสภาพแวดล้อมภายนอก ส่วนอุปสรรคภายในนั้น หมายถึง นิสัยใจคอ ท่าทีและทัศนคติของคนแต่ละคน อุปสรรคภายนอกจะเกิดขึ้นในลักษณะ เช่น การที่ไม่เปิดโอกาสให้เด็กได้ซักถามตามความอยากรู้อยากเห็น การชอบคิดตามอย่างกันซึ่งถ้าคิดแปลกจากคนอื่นจะไม่ใช่ยอมรับของสังคม การที่สังคมให้ค่านิยมกับความสำเร็จและไม่ยอมรับความล้มเหลวทำให้คนไม่กล้าทดลองทำสิ่งใหม่ๆ การเน้นระเบียบและกฎเกณฑ์มากเกินไป ถ้าเปลี่ยนแปลงเพียงเล็กน้อยก็ถือเป็นความผิดซึ่งขาดความยืดหยุ่นทำให้ไม่กล้าแสดงความคิดสร้างสรรค์ออกมา อุปสรรคภายในที่เกิดขึ้นจากตัวเราเองก็ได้แก่ ความกลัวที่จะถูกตำหนิติเตียน ความเฉื่อยชาและฮึดอาดในการเริ่มคิดเริ่มทำ ทำให้ขาดแรงกระตุ้นที่จะทำสิ่งใหม่ๆ สรุปว่า หากเราต้องการจะพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเราให้เกิดมากขึ้นก็ต้องพยายามกำจัดอุปสรรคทั้งภายนอกและภายในทิ้งไปให้ได้มากที่สุด

2. ตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานด้านศิลปะ

จากการศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร พบว่ามีตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานด้านศิลปะและการออกแบบ ดังนี้

2.1 ด้านบุคลิกภาพ

เดิมศักดิ์ คทวณิช (2547, น. 233) ได้ศึกษาและสรุปเกี่ยวกับปัจจัยด้านบุคลิกภาพว่า บุคลิกภาพเป็นลักษณะเฉพาะตัวของแต่ละบุคคล ซึ่งมีความแตกต่างกันออกไป และสาเหตุที่ทำให้บุคลิกภาพของแต่ละบุคคลแตกต่างกันเนื่องจากพันธุกรรมและสิ่งแวดล้อม

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2545, น. 21-22) ได้นำเสนอองค์ประกอบรูปแบบของการคิดของแต่ละคน ซึ่งมีผลต่อบุคลิกลักษณะของคนนั้นๆ ส่วนองค์ประกอบด้านบุคลิกลักษณะ สรุปได้ว่า นักคิดสร้างสรรค์ที่ประสบความสำเร็จส่วนใหญ่จะมีบุคลิกลักษณะดังต่อไปนี้ คือ เป็นคนที่เปิดใจกว้างรับประสบการณ์ใหม่ๆ มีอิสระในการคิดและตัดสินใจกล้าเผชิญความเสี่ยง มีความเชื่อมั่นและเป็นตัวของตัวเอง มีทัศนคติเชิงบวกต่อสถานการณ์ มีแรงจูงใจอันสูงส่งที่จะทำให้สำเร็จ เป็นคนที่ทำงานหนัก มีความสนใจต่อสิ่งที่มีความซับซ้อน อดทนต่อปัญหาที่มองไม่เห็นคำตอบ มีความสามารถในการปรับตัวด้านสุนทรียะ บากบั่น อุตสาหะ เรียนรู้จากประสบการณ์ความล้มเหลวและรับมือกับสถานการณ์ได้เป็นอย่างดี

เบอร์นาร์ด (Bernard, 1980, pp. 302) ได้กล่าวถึงบุคลิกภาพของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

1. เป็นผู้ที่มีความสามารถในการพูดหรือแสดงออกแนวคิดด้านต่างๆ อย่างรวดเร็ว
2. เป็นผู้ที่ชอบและสามารถปรับตัวได้ดีในบรรยากาศที่เป็นอิสระในการแสดงออกและไม่ชอบบรรยากาศที่เป็นอิสระในการแสดงออก
3. เป็นผู้ที่มีความคิดอ่อนกนัย มีแนวทางในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ มากกว่าคิดแบบเอนกนัย หรือยอมทำตามแนวคิดที่ผู้อื่นคิดไว้
4. เป็นผู้ที่มีความสามารถคิดแบบโยงสัมพันธ์
5. เป็นผู้มีอารมณ์ขัน สนุกสนาน
6. เป็นผู้ที่มีความคิดแปลกๆ และมีความคิดกว้างขวาง
7. ลักษณะงานที่ให้เป็นผลมาจากความคิดหลายๆทาง
8. เป็นผู้ที่มีความคิดเป็นของตนเอง
9. เป็นผู้ที่มีความรู้สึกและอารมณ์ที่เปิดเผย

วนิช สุธาร์ตน์ (2547, น. 237-239) ได้สรุปถึงลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ไว้ ดังนี้

1. บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ เป็นผู้ที่มีความรู้ ความสนใจในเรื่องต่างๆ สามารถรวบรวมความคิดจากแหล่งต่างๆได้ และเป็นผู้ที่มีความตื่นตัวสูงต่อบุคคล เหตุการณ์ ข่าวสาร ข้อมูลตลอดจนปัญหาต่างๆ
2. บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ เป็นผู้ที่มีจิตใจเปิดกว้างสำหรับการเรียนรู้ ประสบการณ์ต่างๆ สามารถยอมรับความคิดที่ไม่มีเหตุผลจะไม่เก็บความรู้สึกและจินตนาการไว้
3. ชอบใช้ความคิดในลักษณะที่เป็นสัญลักษณ์หรือในลักษณะของนามธรรม มีความคิดที่หลากหลาย มีความคิดรวบยอดและสนใจสภาพความเป็นไปของสิ่งต่างๆ สนใจในสิ่งที่เป็นความจริง รูปแบบ ความงาม มากกว่าสิ่งที่เกิดจากความจำหรือความสำเร็จ มีความคิดว่า ผลงานที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์มีคุณค่าอยู่ในตัวของมันเอง
4. ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์สูง จะประเมินค่าสิ่งต่างๆอย่างมีอิสระ ชอบทำงานที่มีลักษณะยุ่งยากและซับซ้อน มีอุปนิสัยการทำงานที่ไม่ต้องการความมีระเบียบ ไม่มีกรอบและหลักเกณฑ์ในการทำงาน ไม่ยึดติดในระเบียบแบบแผน
5. มีความต้องการคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ โดยไม่สนใจว่าจะมีใคร วิพากษ์วิจารณ์อย่างไร ไม่มีความวิตกกังวลต่อความสำเร็จหรือล้มเหลวที่เกิดขึ้น
6. แรงจูงใจซึ่งเป็นสิ่งผลักดันให้บุคคลกระทำกิจกรรมต่างๆ นั้น พบว่า บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จะมีแรงจูงใจเกิดขึ้นภายในจิตใจ (Intrinsic Motivation) เช่น ความสุข ความพอใจ ความสำเร็จ ความรัก สิ่งต่างๆ เหล่านี้มีอำนาจกระตุ้นให้บุคคลทำกิจกรรมต่างๆ ในทางสร้างสรรค์มากกว่าแรงจูงใจภายนอก (Extrinsic Motivation) ได้แก่ แรงกระตุ้นจากบุคคล ความต้องการวัตถุ เงิน เกียรติยศ ชื่อเสียงหรือรางวัล เป็นต้น
7. ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงเป็นผู้ที่มีการรับรู้ในลักษณะไวต่อปัญญามองเห็นการณ์ไกล ความเป็นตัวของตัวเอง มีความสามารถในการคิดหลายๆทาง มีความสนใจบุคคล วัตถุ เหตุการณ์ตลอดจนปัญหาต่างๆ
8. เป็นผู้ที่มีประสบการณ์ทั้งทางกว้างและทางลึก มีความพร้อมที่จะเสี่ยงในกิจกรรมต่างๆ มีความต้องการที่จะก้าวไปข้างหน้า หรือลักษณะมุ่งอนาคตและไม่ยึดติดกับความคิดเดิมของตนเอง โดยพร้อมที่จะเปลี่ยนแปลงความคิดตลอดเวลา เมื่อมีข้อมูล ข่าวสาร วิจารณ์การหรือสถานการณ์ต่างๆเกิดการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม
9. เป็นผู้ที่มีความเป็นตัวของตัวเอง ไม่มีความกังวลต่อสิ่งที่ยังไม่เกิดขึ้น มีความพอใจ ตื่นเต้น และมีความรู้สึกสนุกสนานที่จะเผชิญกับสิ่งที่แปลกๆ มีความคิดและการแสดงออกที่แตกต่างจากบุคคลอื่น

10. มีสมาธิดี สามารถทำกิจกรรมต่างๆในลักษณะของการเกาะติดเป็นเวลานาน มีจิตใจมุ่งมั่นอยู่กับงาน ไม่วอกแวก
11. สามารถเชื่อมโยงสิ่งต่างๆให้มีความสัมพันธ์กันได้ในลักษณะที่บุคคลต่างๆไปคาดไม่ถึง
12. มีความสามารถในการใช้ภาษาจนกระทั่งถึงขั้นเป็นนายของภาษา มีความคล่องแคล่วในการคิดเลข การใช้ความคิด การทำความเข้าใจข้อมูล ข่าวสารและสถานการณ์ต่างๆทางสังคมและสภาพแวดล้อม
13. มีความสามารถคิดและเข้าใจลักษณะเป็นนามธรรม รวมถึงการจัดระบบของสิ่งต่างๆ มีการแสดงออกในทางสร้างสรรค์
14. มีพลังในการทำงานสูง สามารถทำงานอยู่ในความสนใจได้เป็นเวลานาน มีสมาธิดี แต่จะไม่ชอบทำงานอดิเรกหรืองานที่มีความซ้ำซาก
15. มีความเฉียบแหลม ฉับไว ทางด้านการใช้ความคิดและการใช้จินตนาการ โดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้าศึกษาชีวิตในวัยเด็ก มักจะพบว่า เป็นเด็กที่ชอบสนุก มีอารมณ์ขัน และเป็นนักแต่งนิทานหรือชอบสร้างเรื่องต่างๆเพื่อให้เกิดความรู้สึกตื่นเต้น สนุกสนานตลอดเวลา

อาจสรุปได้ว่า แรงบันดาลใจและความคิดสร้างสรรค์เกิดขึ้นได้จากบุคลิกภาพของแต่ละบุคคลที่แตกต่างกัน อันเนื่องมาจากพันธุกรรมและสิ่งแวดล้อม ผู้ที่เปิดใจรับประสบการณ์ใหม่ มีอิสระในการคิด ตัดสินใจ กล้าเผชิญกับสิ่งต่างๆที่เข้ามา มีความเชื่อมั่นในตนเอง มีทัศนคติที่ดี จะมีแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานได้ดี

2.2 ด้านแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

เดอริ ซีคโก (De Cecco. อ้างถึงใน ศศิพันธ์ พัดสมร, 2540) ได้กล่าวว่า การให้รางวัลเมื่อนักเรียนทำกิจกรรมสร้างสรรค์สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้

วิชา ถาวรศิริ (2540, น. 23) ได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ สรุปได้ว่า แรงจูงใจมีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ ในรูปแบบของการคิด ซึ่งเป็นการกระตุ้นให้เกิดแนวคิดและแรงจูงใจต่อผู้เรียน ฝึกให้ผู้เรียนรู้จักคิดและมองสิ่งต่างๆโดยไม่มองเพียงมุมใดมุมหนึ่งเท่านั้น

อารี พันธุ์มณี (2546, น. 173) ได้กล่าวถึงอุปสรรคของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้านอารมณ์ว่า การขาดแรงจูงใจในการแก้ไขปัญหา สาเหตุเนื่องจากขาดผู้เห็นด้วย

หรือขาดผู้ที่สนใจในแนวทางแก้ปัญหาที่ตนได้นำเสนอ อาจเป็นเพราะเขาไม่แน่ใจแนวทางการแก้ไขปัญหานั้น หรือเข้าใจไม่ดีพอ จึงทำให้ผู้เสนอแนวทางที่แก่นั้นขาดแรงจูงใจที่จะคิดต่อไป

วนิช สุธาร์ตน์ (2547, น. 239) ได้กล่าวถึงปัจจัยด้านแรงจูงใจที่ผลักดันให้บุคคลกระทำกิจกรรมนั้น พบว่า บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จะมีแรงจูงใจที่เกิดขึ้นภายในจิตใจ (Intrinsic Motivation) เช่น ความพึงพอใจ ความสำเร็จ ความรักสิ่งต่างๆ เหล่านี้สามารถกระตุ้นให้บุคคลกระทำกิจกรรมต่างๆ ในการสร้างสรรค์มากกว่าแรงจูงใจภายนอก

อาจสรุปได้ว่า แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ เกิดจากความพึงพอใจ ความสำเร็จ ความรักสิ่งต่างๆ แรงกระตุ้นความต้องการ ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์

2.3 ด้านสภาพแวดล้อมในมหาวิทยาลัย

ฮอลแมน (Hallman. อ้างถึงใน ศศิพันธ์ พัดสมร, 2540, น. 21) ได้กล่าวว่าการจัดบรรยากาศการเรียนรู้แบบเสรีให้ผู้เรียนมีอิสระในการคิดและแสดงออก มีอิสระในการศึกษาค้นคว้าในกรอบของความสนใจและความสามารถของเขา ผู้สอนต้องไม่มีลักษณะเผด็จการทางความคิด

มาลี จุฑา (2544, น. 221) ได้กล่าวว่า การจัดสภาพแวดล้อมที่ดีจะช่วยเสริมระดับความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้

ศรีสุรางค์ ทินะกุล (2542, น. 23) ได้กล่าวถึง บรรยากาศที่เคร่งเครียดและเอาจริงเอาจังมากเกินไป หมายถึง การกระทำหรือความคิดทุกอย่างต้องอยู่ในระเบียบ กฎเกณฑ์อย่างเคร่งครัด จะคลาดเคลื่อน แตกต่างจากสิ่งที่กำหนดไม่ได้ ถือว่าเป็นความผิด บรรยากาศเช่นนี้ จะทำให้เด็กอึดอัด หวาดกลัว ส่งผลกระทบต่อกระบวนการความคิดสร้างสรรค์

อาจสรุปได้ว่า การสร้างบรรยากาศและสภาพแวดล้อมที่ดีในมหาวิทยาลัย รวมถึงสภาพแวดล้อมภายในและภายนอกห้องเรียน ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการคิด การกระทำ ส่งเสริมการเรียนรู้แบบเสรีของความสนใจ จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดแรงบันดาลใจและความคิดสร้างสรรค์

2.4 ด้านสภาพแวดล้อมภายในครอบครัว

ทอแรนซ์ (Terrance. อ้างถึงใน มาลี จุฑา, 2544, น. 221) ได้ศึกษาปัจจัยด้านการอบรมเลี้ยงดู พบว่า การที่บิดามารดาหรือผู้ปกครองให้กำลังใจ ทำให้เด็กสนองตอบความอยากรู้อยากเห็น และให้อิสระในการสำรวจ ศึกษาค้นคว้าหรือทำในสิ่งที่ชอบของเด็ก ส่งผลทำให้เพิ่มระดับความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้

เฮอร์ล็อก (Hurlock. อ้างถึงใน มาลี จูฑา, 2544, น. 221) ได้ศึกษาปัจจัยทางด้านสภาพแวดล้อมภายในครอบครัว กล่าวถึง ฐานะทางเศรษฐกิจและสังคมของครอบครัว พบว่า เด็กที่มาจากครอบครัวที่มาจากครอบครัวที่มีฐานะทางเศรษฐกิจและสังคมสูง มักจะมีระดับความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กจากครอบครัวที่มีฐานะทางเศรษฐกิจและสังคมต่ำ

อาจสรุปได้ว่า ด้านสภาพแวดล้อมภายในครอบครัว ส่งผลทำให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ หากผู้ปกครองให้การสนับสนุนและผลักดันจะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีแรงขับในการพัฒนาความคิดด้านบวกและมีแรงบันดาลใจใหม่ๆ มีความมั่นใจมากขึ้นในการสร้างสรรค์ผลงาน

3. หลักสูตรที่เกี่ยวกับคณะวิชาด้านศิลปะและการออกแบบในประเทศและต่างประเทศ

คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์

หลักสูตรศิลปบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ มีวัตถุประสงค์เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความรู้พื้นฐานทั่วไปในสาขาศิลปกรรมศาสตร์ อันจะทำให้เป็นผู้รอบรู้ มีทัศนคติอันดีงาม รู้จักคิดวินิจฉัย และเป็นผู้มีความรู้ความสามารถในการสร้างสรรค์งานศิลปะในฐานะศิลปิน ตลอดจนเป็นนักเขียน นักวิชาการ ผู้สอนซึ่งสามารถบรรยาย อธิบายให้ความรู้ รวมถึงทำงานวิจัยเกี่ยวกับศิลปะได้อันเป็นหนทางนำคุณประโยชน์มาสู่สังคม โดยโครงสร้างของหลักสูตรกำหนดให้นักศึกษาเรียนรายวิชาพื้นฐานของคณะใน 2 ปีแรก และเข้าสู่งานเรียนสาขาวิชาเอกใน 3 ปีหลัง ซึ่งเน้นการศึกษาเพื่อทำศิลปนิพนธ์ในชั้นปีสุดท้าย โดยสามารถเลือกศึกษาได้จาก 6 สาขาวิชา ตามความสนใจของผู้เรียน คือ

สาขาจิตรกรรม มุ่งเน้นให้มีความรู้ความเข้าใจ และมีทักษะการสร้างสรรค์งาน 2 มิติ ผ่านการฝึกฝนขั้นพื้นฐาน ทั้งในรูปแบบ เนื้อหา และเทคนิคเชิงปฏิบัติ ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทดลองเทคนิค นำไปสู่การสร้างผลงานจิตรกรรมร่วมสมัย

สาขาประติมากรรม เน้นเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจในการสร้างสรรค์ประติมากรรมทั้งแนวเหมือนจริง และแนวทางอื่นๆ โดยผู้เรียนจะได้ศึกษาเทคนิควิธีการต่างๆ ทางประติมากรรม เช่น การปั้น การหล่อ การเชื่อมโลหะ การสลัก รวมถึงการสร้างสรรค์ในลักษณะติดตั้งจัดวาง

สาขาภาพพิมพ์ จัดให้มีการเรียนการสอนกรรมวิธีการสร้างงานภาพพิมพ์ทุกกระบวนการ โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเน้นศึกษา และสร้างสรรค์ผลงานในเทคนิคที่ตนเองสนใจได้โดยเฉพาะ ทั้งเทคนิคแบบดั้งเดิม เทคนิคสมัยใหม่ ตลอดจนการนำเสนอผลงานภาพพิมพ์แบบสื่อผสม

สาขาศิลป์ไทย เน้นให้มีความรู้ความเข้าใจในการสร้างสรรค์ศิลปะไทย ทั้งแนวนุรักษ์นิยม และแนวทางร่วมสมัย โดยยังคงไว้ซึ่งการศึกษาองค์ความรู้เรื่องงานช่างไทย รวมถึงคติการสร้างสรรคแบบไทยประเพณี เพื่อทำนุบำรุง และรักษามรดกทางศิลปวัฒนธรรม ของชาติ

สาขาทฤษฎีศิลป์ ส่งต่อองค์ความรู้รอบด้านในวิชาการศิลปะ ส่งเสริมทักษะการ วิเคราะห์ วิจาร์ณ การสร้างสรรคงานวิจัย การบรรยายทางศิลปะ โดยมีการเรียนการสอน ครอบคลุมเนื้อหา ทั้งด้านศิลปะทัศนศิลป์ รวมไปถึงศิลปะแขนงอื่น อย่างเช่น สถาปัตยกรรม ศิลปะการแสดง และศิลปะในสื่อใหม่

สาขาสื่อผสม ส่งเสริมการสร้างสรรคผลงานที่เน้นใช้สื่อต่างๆ เช่น ภาพถ่าย วิดีทัศน์ คอมพิวเตอร์ ใสตศิลป์ ศิลปะการแสดง ฯลฯ เพื่อให้เท่าทันความเปลี่ยนแปลงในโลก ทัศนศิลป์ โดยมีการเรียนการสอนทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ ฝึกฝนให้ผู้เรียนเกิดความสามารถ ในการคิด วิเคราะห์ รู้จักนำเสนอความคิด ความงามผ่านสื่อวัสดุและวิธีการต่างๆ ได้อย่างเหมาะสม(คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์, 2560) (เอกสารจากเว็บไซต์)

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

หลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาสถาปัตยกรรม

งานสถาปัตยกรรมเป็นงานสร้างสรรค์ที่ต้องร่วมประสานความรู้ความเข้าใจใน งานวิชาชีพ และวิชาการในรูปของสหวิทยาการ การกำหนดสัดส่วนที่เหมาะสมของวิชาการและ การลำดับการเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญในการพิจารณากำหนดโครงสร้างของหลักสูตรและการจัด โครงการศึกษาของแต่ละบุคคล เพื่อให้สอดคล้องกับปรัชญาของคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ที่ว่า “สืบสานภูมิปัญญาไทย สร้างสรรคสู่สากล (THAI IN WISDOM-INTERNATIONAL IN CREATIVITY)”

วัตถุประสงค์

1. ผลิตบัณฑิตซึ่งเป็นสถาปนิกที่มีคุณภาพ มีความรู้ความสามารถในการ ประกอบอาชีพซึ่งสามารถให้บริการต่อสังคมและประเทศชาติ โดยคำนึงถึงสภาพแวดล้อมและ สังคมเป็นสำคัญ

2. ผลิตบัณฑิตให้เป็นสถาปนิกผู้มีความเข้าใจ และซาบซึ้งถึงคุณค่าของ ศิลปวัฒนธรรมของชาติและสากล

3. ผลิตบัตถิตีให้มึจริยธรรมในการประกอบอาชีพและมีบุคลิกภาพเป็นที่เชื่อถือของสังคม

4. ผลิตบัตถิตีให้สามารถปฏิบัติวิชาชีพในระดับสากลได้

หลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาสถาปัตยกรรมไทย

ผลิตบัตถิตีให้เป็นผู้มีความรู้ความเข้าใจในศิลปวัฒนธรรมและสถาปัตยกรรมไทยอย่างถ่องแท้ มีความสามารถและมีคุณธรรมจริยธรรมในการประกอบวิชาชีพสถาปัตยกรรมในระดับสากล มุ่งเน้นอัตลักษณ์ในงานออกแบบที่คำนึงถึงสภาพแวดล้อม นิเวศวัฒนธรรม ความเหมาะสมด้านเทคโนโลยีการก่อสร้างอย่างสร้างสรรค์ โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อผลิตบัตถิตีให้มีคุณลักษณะ ดังต่อไปนี้

1. มีความรอบรู้ทางวิชาการในศาสตร์ของสถาปัตยกรรมไทยอย่างลึกซึ้ง และสามารถปฏิบัติวิชาชีพด้านสถาปัตยกรรมไทยและวิชาชีพที่เกี่ยวข้องได้เป็นอย่างดี เพื่อสืบทอด และดำรงไว้ซึ่งวิทยาการด้านสถาปัตยกรรมไทย

2. มีความรอบรู้ทางวิชาการและสามารถปฏิบัติวิชาชีพสถาปัตยกรรมได้อย่างเหมาะสมและมีคุณภาพอยู่ในระดับสากล รวมทั้งสามารถบูรณาการศาสตร์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้องได้

3. มีคุณธรรม จริยธรรม มีความรับผิดชอบต่อนองและสังคม และตระหนักถึงจรรยาบรรณแห่งวิชาชีพ

4. มีการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง ทั้งในด้านทักษะทางวิชาชีพและองค์ความรู้ในด้านอื่นๆ อย่างกว้างขวางและสร้างสรรค์ รวมทั้งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5. มีความรับผิดชอบต่อน้ำที่ ตรงต่อเวลา และมีทัศนคติที่ดีในการปฏิบัติงานร่วมกับผู้อื่น

6. สามารถประยุกต์และพัฒนาการใช้เทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนการปฏิบัติงานด้านสถาปัตยกรรมไทยได้อย่างเหมาะสม และมีประสิทธิภาพขึ้น(คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์, 2560) (เอกสารจากเว็บไซต์)

คณะดุริยางคศาสตร์

คณะดุริยางคศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร เริ่มก่อตั้งขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2541 ภายใต้ชื่อ “โครงการจัดตั้งคณะดุริยางคศาสตร์ มหาวิทยาลัย ศิลปากร” โดยการดำริของศาสตราจารย์

ดร.ตรีใจ นุรณสมภพ อดีตอธิการบดีมหาวิทยาลัยศิลปากร ด้วยความร่วมมือจากบุคคลในวงการดนตรีหลายท่าน นับเป็นคณะวิชาลำดับที่ 10 ของมหาวิทยาลัยศิลปากร ผู้อำนวยการคนแรกคือ เรืออากาศตรี ศาสตราจารย์พิเศษ ดร.แมนรัตน์ ศรีกรานนท์ ศิลปินแห่งชาติ คณะดุริยางคศาสตร์ เปิดรับนักศึกษารุ่นแรกในปีการศึกษา 2542 เปิดสอนเพียงหลักสูตรเดียวคือ ดุริยางคศาสตรบัณฑิต ต่อมาในปีการศึกษา 2543 เปิดสอนหลักสูตรดุริยางคศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดนตรีแจ๊ส ปีการศึกษา 2546 เปิดสอนหลักสูตรดุริยางคศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดนตรีเชิงพาณิชย์ เพิ่มขึ้นเป็นหลักสูตรที่สาม และในปีการศึกษา 2552 คณะดุริยางคศาสตร์เปิดสอนหลักสูตรในระดับบัณฑิตศึกษาเพิ่มขึ้นอีก 1 หลักสูตร คือ หลักสูตรดุริยางคศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสังคีตวิจัยและพัฒนา คณะดุริยางคศาสตร์ ได้จัดการเรียนการสอนควบคู่ไปกับการให้นักศึกษาได้มีประสบการณ์จริงในวิชาที่เรียน โดยเน้นสนับสนุนการจัดกิจกรรมเพื่อให้นักศึกษาได้แสดงดนตรีต่อหน้าสาธารณชน ณ สถานศึกษาและสถานที่สำคัญอื่น ๆ อย่างสม่ำเสมอ ซึ่งนับเป็นการบริการวิชาการ และส่งเสริมประสบการณ์วิชาชีพดนตรีที่สามารถตอบสนองความต้องการของสังคม ชุมชน ประเทศชาติและนานาชาติได้ สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้หล่อหลอมให้บัณฑิตและมหาบัณฑิตที่จบจากคณะดุริยางคศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร มีความโดดเด่นทางด้านดนตรี ควบคู่ไปกับความรู้ความสามารถในเชิงวิชาการที่สามารถนำไปประกอบอาชีพที่เป็นประโยชน์ต่อตนเอง สังคมและประเทศชาติยิ่งขึ้น (คณะดุริยางคศาสตร์, 2562) (เอกสารจากเว็บไซต์)

มหาวิทยาลัยศิลปะและการออกแบบแห่งเกียวโต

นานาโปรเจกต์จากคณาจารย์ผู้สอน ซึ่งล้วนแต่เป็นผู้ที่โลดแล่นอยู่ในระดับแนวหน้าของโลกแห่งศิลปะ หลักสูตรของมหาวิทยาลัยได้สร้างสรรค์บัณฑิต ที่มีส่วนส่งเสริมวงการศิลปะและการออกแบบทั้งในประเทศญี่ปุ่นและทั่วโลก มหาวิทยาลัยศิลปะและการออกแบบแห่งเกียวโต (Kyoto University of Art and Design: KUAD) ตั้งที่อยู่ในย่านคิตะชิราคาวา เมืองเกียวโต เมืองแห่งวัฒนธรรมญี่ปุ่นแบบดั้งเดิม “โปรเจกต์งานจริง” (Real Work Project) ของทางมหาวิทยาลัยได้รับการยอมรับจากกระทรวงศึกษาธิการของญี่ปุ่นให้เป็น “หลักสูตรที่ส่งเสริมการเรียนอย่างมีคุณภาพระดับสูงในสถาบันอุดมศึกษา”ไม่ว่านักศึกษาจะเรียนอยู่ในสาขาวิชาใดก็ตาม ทุกคนจะได้รับโอกาสและประสบการณ์จริง โดยจำลองสถานการณ์ว่าโปรเจกต์ของแต่ละคนจะได้ถูกนำเสนอในบริบทสังคมจริง ไม่ว่าจะเป็นการวางแผนทางด้านสินค้าและผลงาน การออกแบบพื้นที่การนำเสนอ รวมไปถึงการบริหารจัดการงานนิทรรศการผลงาน

การศึกษาปีแรกในรูปแบบเวิร์คชอปที่ประสานทั้งการใช้สมองและสองมือ Monday Project : นักศึกษาชั้นปีที่หนึ่งทุกสาขาวิชาจะมารวมกันทุกวันจันทร์ เพื่อรวมกันเป็นหนึ่งเดียวในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ซึ่งกระบวนการนี้มุ่งหมายที่จะช่วยพัฒนาทักษะต่างๆ การแก้ไขปัญหาผ่านความร่วมมือและการทำงานเป็นทีม รวมทั้งทักษะการสื่อสารซึ่งมีความสำคัญต่อความสำเร็จในสังคมความร่วมมือระหว่างสถาบันการศึกษาและภาคอุตสาหกรรม : การศึกษาเพื่อประกอบอาชีพผ่านงานจริง

Real Work Project นักศึกษาจากต่างสาขาวิชาและต่างชั้นปี ร่วมกันทำงานจริง โดยได้รับโจทย์ในการทำงานจากองค์กรภาคธุรกิจ หน่วยงานของรัฐ หรือองค์กรอื่นๆ นักศึกษาจะได้นำเสนอแนวทางการออกแบบศิลปะ การสร้างสรรค์ผลงานจริง รวมถึงการที่จะต้องตีโจทย์และแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ตามความต้องการของผู้ว่าจ้าง โดยในแต่ละปีจะมีงานจากหน่วยงานต่างๆ ถึง 40-50 ชิ้น

โปรเจกจากประสบการณ์ตรงนี้มีวัตถุประสงค์ที่จะปลูกฝังความคิดที่เป็นอิสระของนักศึกษาไปพร้อมๆ กับการเรียนรู้ที่จะปรับเปลี่ยน ยอมรับความคิดที่แตกต่าง ปลูกฝังทักษะในการเข้าสังคมโดยการเชื่อมโยงพวกเขาสู่โลกแห่งความเป็นจริง ซึ่งจะเสริมสร้างให้พวกเขาเหล่านั้นเป็นหนึ่งในกำลังสร้างสิ่งดีๆ คืนสู่สังคมผ่านงานศิลปะ

อัลตราแฟคทอรี และ อัลตราโปรเจคต์ : Ultra Factory เป็นเวิร์คชอปหนึ่งที่เปิดให้นักศึกษาทุกคน โดยแบ่งออกเป็นสองส่วนคือ ส่วนสำหรับงานหลักและงานเรซิน กับอีกส่วนสำหรับการทำงานไม้ โดยอัลตราแฟคทอรีนี้หมุนเวียนไปตามอัลตรา โปรเจคต์ (Ultra Project) เป็นชั้นเรียนที่สอนโดยเน้นการปฏิบัติงานจริง กับโปรเจคต์ที่นำโดยศิลปินและดีไซน์เนอร์แถวหน้าแห่งวงการศิลปะที่รับเชิญมา

หลักสูตรที่มีความเป็นเอกลักษณ์และไม่ปรากฏที่ใดมาก่อนนี้ มีวัตถุประสงค์ที่จะขัดเกลาเทคนิคในการผลิตชิ้นงานและทักษะในการใช้เหตุผลของนักศึกษาในทุกภาควิชา ด้วยสภาพแวดล้อมที่นักศึกษาและศิลปินได้ใกล้ชิดและร่วมกันใช้ทั้งเวลาและสถานที่เพื่อเป้าหมายเดียวกันนี้ ทำให้มหาวิทยาลัยเป็นพื้นที่ในอุดมคติสำหรับการพัฒนาทักษะให้กับเหล่าศิลปินและดีไซน์เนอร์รุ่นใหม่ต่อไป (Jeducation, 2015) (เอกสารจากเว็บไซต์)

อาจสรุปได้ว่า หลักสูตรศิลปะ (Fine Art) ในปัจจุบันเป็นอีกหนึ่งสาขาวิชาที่มีความหลากหลาย ซึ่งมีนักศึกษาให้ความสนใจนิยมศึกษาต่อทั้งในประเทศและต่างประเทศเป็นอย่างมาก หลักสูตรจะต้องเหมาะสมกับความต้องการ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญลำดับต้นๆ

ในการเลือกสถาบันเพื่อศึกษาต่อ จากนั้นจึงค่อยพิจารณาปัจจัยอื่น มหาวิทยาลัยทางด้านศิลปะ จึงต้องพัฒนาหลักสูตรให้ทันสมัยกับการเปลี่ยนแปลงของโลก และความต้องการของผู้เรียน

4. ข้อมูลเกี่ยวกับมหาวิทยาลัยศิลปากร

“มหาวิทยาลัยศิลปากร เป็นมหาวิทยาลัยชั้นนำแห่งการสร้างสรรค์” คือ วิสัยทัศน์ที่ชาวศิลปากรยึดถือในการดำเนินงานการเรียนการสอนให้ครอบคลุมทั้งศาสตร์และศิลป์ ตลอดจนสร้างเสริมกิจกรรมทางการเรียนรู้ต่างๆ เพื่อให้ศิลปากรเป็นสถาบันที่พร้อมรับความเปลี่ยนแปลง สามารถตอบสนองความต้องการของสังคมและเดินหน้าสู่ความเป็นเลิศในระดับอาเซียน ผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ความสามารถ รู้จักประยุกต์ใช้ความรู้อย่างสร้างสรรค์ได้ในระดับนานาชาติ แต่ก่อนจะมาเป็น มหาวิทยาลัยศิลปากร สถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษาชั้นนำของรัฐ ดังเช่นปัจจุบัน ศิลปากรมีรากฐานมาจากการเรียนการสอนศิลปะในโรงเรียนประณีตศิลปกรรม ที่อำนวยการสอนโดย ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี (นามเดิม Corrado Feroci) ประติมากรชาวอิตาลีเดินทางจากเมืองฟลอเรนซ์ ซึ่งได้รับการคัดเลือกเข้ารับราชการ

ในสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 6 ในเวลาต่อมาโรงเรียนประณีตศิลปกรรมได้เปลี่ยนชื่อเป็น โรงเรียนศิลปากรแผนกช่าง ดำเนินการสอนศิลปะสมัยใหม่ให้แก่ข้าราชการ และเยาวชนไทย จนความรู้ความสามารถของนักเรียน และคุณค่าของผลงานศิลปะเป็นที่ประจักษ์ จึงได้รับการยกฐานะขึ้นเป็นมหาวิทยาลัยศิลปากร มหาวิทยาลัยศิลปะแห่งแรกของประเทศไทย บนพื้นที่บริเวณวังท่าพระ ซึ่งเคยเป็นที่ประทับของสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอเจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ ในปี พ.ศ. 2486 โดยมีคณะจิตรกรรมและประติมากรรมเป็นคณะวิชาแรก ต่อมาเปลี่ยนชื่อเป็นคณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ (มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2559) (เอกสารจากเว็บไซต์)

นอกจากคณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์แล้ว ภายในวังท่าพระยังประกอบด้วยคณะวิชาทางด้านศิลปะและวัฒนธรรม ได้แก่ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ คณะโบราณคดี และคณะมัณฑนศิลป์ และเพื่อการพัฒนามหาวิทยาลัยให้มีหลักสูตรการเรียนการสอนที่เป็นสากลครบถ้วนทั้งศาสตร์และศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากรจึงจัดตั้งคณะวิชาในสาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์และวิทยาศาสตร์ ขึ้นที่ พระราชวังสนามจันทร์ จังหวัดนครปฐม รวมทั้งจัดตั้งคณะดุริยางคศาสตร์ เปิดสอนวิชาการดนตรีขึ้นที่สำนักงานอธิการบดี ตลิ่งชัน นอกจากนี้ยังได้กระจายการศึกษาไปสู่ภูมิภาคที่จังหวัดเพชรบุรี ใช้ชื่อว่าวิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี เพื่อส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ในสาขาวิชาที่ตอบสนองความต้องการของสังคมร่วมสมัยมากขึ้น

(คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์, 2560) (เอกสารจากเว็บไซต์) โดยต่อมา มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้มีแนวคิดจัดตั้งส่วนขยายที่ให้บริการการจัดการศึกษาเพิ่มเติมจากที่ปัจจุบัน จึงได้จัดตั้ง "Silpakorn University City Campus" เมืองทองธานี ขึ้น เพื่อเตรียมความพร้อมเป็นศูนย์กลางด้านศิลปะและการออกแบบระดับนานาชาติ และเปิดทำการในปี พ.ศ. 2560 เป็นต้นมา และอีกสองทศวรรษต่อมามหาวิทยาลัยศิลปากรได้บุกเบิกงานวิชาการด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ด้านวิทยาศาสตร์กายภาพ ด้านวิทยาศาสตร์ประยุกต์และเทคโนโลยี ภายในช่วงเวลาเพียงสองทศวรรษมหาวิทยาลัยได้รับการยอมรับและเป็นที่ประจักษ์อย่างกว้างขวาง และในทศวรรษที่หกมหาวิทยาลัยได้เปิดพหุแดนทางวิชาการด้านสังคมศาสตร์ และวิทยาศาสตร์ประยุกต์เพิ่มเติม จนทำให้มหาวิทยาลัยศิลปากรในปัจจุบัน พัฒนาเป็นมหาวิทยาลัย Multi-disciplinary University โดยมีคณะวิชารวมทั้งสิ้น 14 คณะวิชา แบ่งออกได้เป็น 3 กลุ่มสาขาวิชา ได้แก่

1. กลุ่มสาขาศิลปะและการออกแบบ ประกอบด้วย คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ คณะมัณฑนศิลป์ และคณะดุริยางคศาสตร์

2. กลุ่มสาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ประกอบด้วยคณะโบราณคดี คณะอักษรศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ และวิทยาลัยนานาชาติ และ 3. กลุ่มสาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ประกอบด้วย คณะวิทยาศาสตร์ คณะเภสัชศาสตร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรม คณะสัตวศาสตร์และเทคโนโลยีการเกษตร และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

ตั้งแต่มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับการสถาปนาขึ้น ในปี พ.ศ. 2486 จวบจนถึงปัจจุบัน มหาวิทยาลัยศิลปากรมีพัฒนาการมาอย่างต่อเนื่อง โดยในสามทศวรรษแรกมหาวิทยาลัยได้พัฒนาวิชาการด้านศิลปะและการออกแบบเป็นหลัก จนทำให้มหาวิทยาลัยมีความโดดเด่นด้านศิลปะและการออกแบบ และเป็นที่ยอมรับทั้งในวงการอุดมศึกษาและระดับชาติ มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้ปรับปรุงและพัฒนาตนเองเพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงมาตลอดระยะเวลา 74 ปี มีนโยบายในการพัฒนาและผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพออกสู่สังคม จากรายงานผลการประเมินคุณภาพการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร ประจำปีการศึกษา 2560 ข้อเสนอแนะภาพรวมให้กับมหาวิทยาลัยเพื่อการพัฒนา คณะกรรมการได้เสนอ ควรมีการพัฒนามหาวิทยาลัยในศาสตร์ที่เป็นจุดเน้น ตามแนวทางของเกณฑ์คุณภาพการศึกษาเพื่อการดำเนินการที่เป็นเลิศ Education Criteria for Performance Excellence หรือ EdPEX เพื่อเสริมสร้างความแข็งแกร่งขององค์ความรู้รากฐาน ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร และเพื่อให้การปลูกฝังอัตลักษณ์ของตัว

นักศึกษาเป็นไปอย่างเข้มข้นและมีประสิทธิภาพ ควรมีการกำหนดกิจกรรมพัฒนานักศึกษาที่ส่งเสริมด้านความคิดสร้างสรรค์ที่มีชัดเจนและเป็นรูปธรรมมากขึ้น รวมทั้งควรกำหนดเป็นประเด็นการประเมินคุณภาพบัณฑิตของทุกคนะ ดังนั้น มหาวิทยาลัยจึงตระหนักถึงความจำเป็นในการพัฒนาคุณภาพของบัณฑิต ส่งเสริมให้นักศึกษาได้เข้าร่วมกิจกรรมต่างๆควบคู่ไปกับวิชาการ สนับสนุนให้นักศึกษาได้แสดงออกจากการเรียนรู้สิ่งต่างๆโดยตรงจากประสบการณ์จริง และด้วยความคิดริเริ่มและสร้างสรรค์ของนักศึกษาซึ่งส่งผลโดยตรงต่อการเสริมสร้างคุณลักษณะบัณฑิตของมหาวิทยาลัยที่มีความเป็นเอกลักษณ์และสอดคล้องกับวิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัย “Silpakorn is a leading creative university ศิลปากรเป็นมหาวิทยาลัยชั้นนำแห่งการสร้างสรรค์” (กองแผนงาน มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2560) (เอกสารจากเว็บไซต์)

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเทศและต่างประเทศ

กมล ศรีวิชัยนันท์ (2541, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่อง กระแสสังคมที่มีผลต่อแรงบันดาลใจในการสร้างงานศิลปะร่วมสมัยในประเทศไทย พบว่า แรงบันดาลใจในการทำงานศิลปะมาจากอารมณ์และความคิดภายในของตนเองเป็นหลัก มากกว่าจะเป็นผลกระทบจากการเมือง การปกครอง แต่ความสนใจจากศิลปินกลับมีความสนใจต่อสภาพแวดล้อมมากขึ้นในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา เป็นผลให้ศิลปินแสดงออกทางความรู้สึกนึกคิดที่มีต่อสภาพแวดล้อมทั้งในแง่บวกและแง่ลบมากขึ้น เนื่องจากพื้นฐานของสังคมไทยทำให้ศิลปินไทยมีลักษณะเป็นปัจเจกชนเพิ่มมากขึ้น การได้รับกระแสอิทธิพลของศิลปะสมัยใหม่เข้ามา ส่งผลทำให้งานศิลปะร่วมสมัยในประเทศมีลักษณะใกล้เคียงกับศิลปะนานาชาติ ในขณะที่ศาสนาพุทธเป็นศาสนาที่ศิลปินส่วนใหญ่นับถือ แต่จำนวนศิลปินที่สนใจเรื่องราวศาสนากลับมีจำนวนลดลง เช่นเดียวกับความสนใจที่มีต่อวัฒนธรรมประเพณีต่างๆ อาจเป็นเพราะวิถีชีวิตในสังคมเมืองที่ศิลปินส่วนใหญ่อาศัยอยู่ ทำให้ห่างไกลจากศาสนาและประเพณีต่างๆมากขึ้น

วรวิธ มัสพันธ์ (2556, น. 77) ได้ศึกษาเรื่อง ปัจจัยทางจิตสังคมที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนในช่วงชั้นที่ 2 ในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร พบว่า แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การสนับสนุนทางการเรียน การสนับสนุนทางสังคมจากครอบครัว การสนับสนุนทางสังคมจากเพื่อน การสนับสนุนทางสังคมจากโรงเรียนและการอบรมเลี้ยงดูแบบสนับสนุน และการอบรมเลี้ยงดูแบบใช้เหตุผล มีความสัมพันธ์ทางบวกกับความคิดสร้างสรรค์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 แต่การอบรมเลี้ยงดูแบบควบคุมไม่มีความสัมพันธ์กับความคิด

สร้างสรรค์ และการสนับสนุนทางสังคมจากโรงเรียน และ แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สามารถพยากรณ์ ความคิดสร้างสรรค์ โดยตัวแปรทั้งสองร่วมกันพยากรณ์ความคิดสร้างสรรค์ได้ร้อยละ 19.80

จักรพันธ์ จตุพรพันธ์ (2554, น. 62) ได้ศึกษาเรื่อง บุคลิกภาพและความคิดสร้างสรรค์ ของนิสิตนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า เครื่องมือวัดบุคลิกภาพ IPIP ฉบับภาษาไทยมีความเที่ยงสอดคล้องกับค่าภายใน มีค่าครอนบาคัลฟาที่ .69 - .90 และชนิดทดสอบซ้ำ มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ที่ .66 - .89 มีความตรงเชิงเนื้อหา โดยการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ และความตรงเชิงโครงสร้างโดย Factor Analysis ได้ 11 องค์ประกอบย่อยและ 4 องค์ประกอบหลัก กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษามีบุคลิกภาพหลัก ที่ค่าคะแนนสูงสุดคือมีวินัยรับผิดชอบ ค่าคะแนน 58.3 จาก 100 ส่วนความคิดสร้างสรรค์ ด้านการปรับแต่ง/ละเอียดละออ มีค่าคะแนน 24.7 ซึ่งสูงกว่าความคิดริเริ่ม/รวดเร็ว และด้าน ปรับแต่ง/ละเอียดละออ อยู่ในระดับค่อนข้างสูง อย่างไรก็ตามการนำผลไปประยุกต์ใช้ จำเป็นต้อง คำนึงถึงข้อจำกัดที่สำคัญคือกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยไม่ใช่ตัวแทนของนิสิตนักศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร เนื่องจากไม่ได้สุ่มจากประชากรทั้งหมด

กิ่งแก้ว ทรัพย์พระวงศ์ (2551, น. 9) ได้ศึกษาเรื่อง ความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการเอาชนะอุปสรรคของนักศึกษาระดับปริญญาตรี พบว่า 1.ค่าเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ของ นิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรีอยู่ในระดับปานกลาง ในขณะที่ค่าเฉลี่ย AQ ของนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรีอยู่ในระดับค่อนข้างสูง 2. ความคิดสร้างสรรค์ และ AQ ของนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรีมีความสัมพันธ์กันทางบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3. ตัวแปรภูมิหลัง ด้านระดับชั้นปี ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การศึกษาของบิดา และรายได้ของครอบครัว มีความสัมพันธ์ทางบวกกับความคิดสร้างสรรค์ของนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรีอย่าง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แต่การศึกษาของมารดาไม่มีความสัมพันธ์กับความคิดสร้างสรรค์ และไม่พบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรดังกล่าวทั้งหมดกับ AQ ของนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรี 4. นิสิตนักศึกษาได้รับการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวแตกต่างกัน มี AQ แตกต่างกันอย่าง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนิสิตนักศึกษาที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตย มี AQ สูงกว่านิสิตนักศึกษาที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลยอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 แต่ไม่พบความแตกต่าง AQ ของนิสิตนักศึกษากับตัวแปรภูมิหลังด้านเพศ คณะวิชา อาชีพของบิดามารดา และภูมิลำเนาของครอบครัว 5. นิสิตนักศึกษาที่มีเพศ คณะวิชา อาชีพบิดา มารดา ภูมิลำเนาของครอบครัว และการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวต่างกัน มีความคิดสร้างสรรค์ ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เคลลี (Kally. 1983, pp. 32-A อ้างถึงใน ปิยวรรณ อภินันท์รุ่งโรจน์, 2557, น. 94) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลของการฝึกตามการสร้างเสริมประสบการณ์ทางศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะเป็นเวลา 1 สัปดาห์ ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่า จากแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ด้านรูปภาพของทอร์เรนซ์ (Torrance Figural tests of Creative thinking) ที่ใช้วัดก่อนฝึกและหลัง เด็กที่เข้าร่วมในแผนฝึกเสริมสร้างประสบการณ์ทางศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ กับเด็กที่ไม่ได้เข้าร่วมตามแผน มีค่าเฉลี่ยของความคิดริเริ่มและความคิดละเอียดละออแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่ค่าเฉลี่ยของความคิดคล่องแคล่วและความคิดยืดหยุ่นไม่แตกต่างกัน

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน และมีผลต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน โดยปัจจัยที่มีความสำคัญนั้นมีสำคัญ 4 ด้าน คือ ด้านบุคลิกภาพ ด้านแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ สภาพแวดล้อมในมหาวิทยาลัย และสภาพแวดล้อมภายในครอบครัว ปัจจัยเหล่านี้ส่งผลต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ รวมไปถึงคุณภาพของผลงาน ซึ่งงานอย่างนี้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล ซึ่งนำไปสู่ความเป็นเลิศทางวิชาการและสามารถใช้เป็นแนวทางในการกำหนดแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนคณะวิชาด้านศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยศิลปากร ให้มีประสิทธิภาพต่อไป

บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร ผู้วิจัยใช้วิธีวิจัยเชิงสำรวจ และดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้ การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล การเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูลและการใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล

การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ขั้นตอนที่ 1 เพื่อศึกษาระดับปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยดังรายละเอียดต่อไปนี้

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วยนักศึกษาชั้นปีสุดท้าย คณะวิชาด้านศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้แก่ คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ คณะมัณฑนศิลป์ คณะดุริยางคศาสตร์ ประจำปีการศึกษา 2561 รวมทั้งสิ้น 524 คน

กลุ่มตัวอย่าง

การเลือกกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักศึกษาชั้นปีสุดท้ายของคณะวิชาด้านศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้แก่ คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ คณะมัณฑนศิลป์ คณะดุริยางคศาสตร์ โดยกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่าง (Sample Size) โดยใช้สูตรการคำนวณขนาดตัวอย่างของทาโรยามาเน่ (Taro Yamane, อ้างถึงใน พิเชิต ฤทธิ์จรูญ, 2549, น. 117) ที่ระดับความคลาดเคลื่อนไม่เกินร้อยละ 5 ที่ระดับความเชื่อมั่น 95 % ได้จำนวนนิสิตเป็นกลุ่มตัวอย่างจำนวน 268 คน จากนั้นใช้วิธีการสุ่มแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling) จะได้จำนวนนักศึกษาแต่ละคณะวิชา ดังแสดงในตารางที่ 1

ตาราง 1 สรุปประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

คณะวิชา	ประชากร	กลุ่มตัวอย่าง
1.คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์	125	64
2.คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์	79	40
3.คณะมัณฑนศิลป์	242	124
4.คณะดุริยางคศาสตร์	78	40
รวม	524	268

ที่มา : กองบริการการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลครั้งนี้ เป็นแบบสอบถามซึ่งผู้วิจัยสร้างและพัฒนาขึ้น โดยดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. กำหนดจุดมุ่งหมายในการสร้างแบบสอบถาม ตามการศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร
2. ศึกษาเอกสารบทความ วารสาร ตำรา งานวิจัย ที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร
3. นำข้อมูลที่ได้จากข้อ 1 และ 2 มาสร้างและพัฒนารูปแบบแบบสอบถามปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร ใน 4 ด้าน คือ ด้านบุคลิกภาพ ด้านแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ด้านสภาพแวดล้อมในมหาวิทยาลัย และ ด้านสภาพแวดล้อมภายในครอบครัว
4. นำแบบสอบถามเสนอต่อคณะกรรมการควบคุมปริญญาโท เพื่อรับคำแนะนำในการตรวจแก้ไขเนื้อหาของแบบสอบถาม
5. นำแบบสอบถามส่งผู้เชี่ยวชาญ 3 คน เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และความชัดเจน

ของภาษาให้ถูกต้องและเหมาะสมยิ่งขึ้น จากนั้นพิจารณาความสอดคล้องและความครอบคลุมของแบบสอบถามกับนิยามศัพท์เฉพาะและคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป

6. นำแบบสอบถามที่ผ่านการพิจารณาตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขอีกครั้งหนึ่ง แล้วจึงนำเสนอต่อคณะกรรมการควบคุมปริญญาโท

7. นำแบบสอบถามไปทดลองใช้ (Try out) กับนักศึกษาชั้นปีสุดท้ายของคณะศึกษาศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยศิลปากร จำนวน 30 คน เพื่อวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนกของแบบสอบถาม โดยหาค่าร้อยละ 27 ของกลุ่มคะแนนสูงและกลุ่มคะแนนต่ำ จากนั้นใช้การทดสอบที (t-test) ของเฟอร์กูสัน (Ferguson, 1981, pp.180) เพื่อคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 1.761 ขึ้นไป ว่าเป็นข้อคำถามเพื่อการวิจัย สำหรับข้อคำถามที่มีค่าอำนาจจำแนกต่ำกว่าเกณฑ์ ผู้วิจัยจะได้นำมาปรับปรุงเนื้อหาและสำนวนภาษาร่วมกับอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท รวมได้ข้อคำถามทั้งสิ้น 40 ข้อ ดังนี้

- แบบสอบถามปัจจัยด้านบุคลิกภาพมีข้อคำถามที่ผ่านเกณฑ์ทั้งหมด 12 ข้อ ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 1.976 ถึง 8.460 ค่าความเชื่อมั่น คือ 0.97

- แบบสอบถามปัจจัยด้านแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์มีข้อคำถามที่ผ่านเกณฑ์ทั้งหมด 10 ข้อ ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 2.115 ถึง 9.364 ค่าความเชื่อมั่น คือ 0.97

- แบบสอบถามปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมในมหาวิทยาลัยมีข้อคำถามที่ผ่านเกณฑ์ทั้งหมด 10 ข้อ ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 2.271 ถึง 4.509 ค่าความเชื่อมั่น คือ 0.97

- แบบสอบถามปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมภายในครอบครัวมีข้อคำถามที่ผ่านเกณฑ์ทั้งหมด 8 ข้อ ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 1.780 ถึง 3.771 ค่าความเชื่อมั่น คือ 0.97

8. หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถามนำข้อที่ผ่านการคัดเลือกวิเคราะห์ทั้งฉบับ โดยวิธีการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α - Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach, 1984, pp. 161) ได้ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.979

9. ปรับปรุงแบบสอบถาม จัดทำเป็นแบบฉบับสมบูรณ์ เพื่อใช้ในการรวบรวมข้อมูล

ลักษณะของเครื่องมือ

ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป เกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบ ได้แก่ เพศ คณะวิชา ภูมิภาค ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยแบบสอบถามมีลักษณะให้เลือกตอบ

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจเพื่อ การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร 4 ด้าน คือ ด้านบุคลิกภาพ ด้านแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ด้านสภาพแวดล้อมในมหาวิทยาลัย ด้านสภาพแวดล้อม ภายในครอบครัว แบบสอบถามนี้เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scales) 5 ระดับ ตามแบบของลิเคิร์ต (Likert, 1932: 1-55) และในตอนท้ายของแบบสอบถามแต่ละด้าน จะมีข้อความแบบปลายเปิดเพื่อให้ผู้ตอบแบบสอบถามแสดงความคิดเห็นและให้ข้อเสนอแนะ เพิ่มเติมอย่างเสรี

ลักษณะของแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ของไลเคิร์ต โดยผู้วิจัยกำหนดค่าน้ำหนักคะแนนไว้ดังนี้

คะแนน 5 หมายถึง ผู้ตอบเห็นด้วยกับเรื่องดังกล่าว อยู่ในระดับมากที่สุด

คะแนน 4 หมายถึง ผู้ตอบเห็นด้วยกับเรื่องดังกล่าว อยู่ในระดับมาก

คะแนน 3 หมายถึง ผู้ตอบเห็นด้วยกับเรื่องดังกล่าว อยู่ในระดับปานกลาง

คะแนน 2 หมายถึง ผู้ตอบเห็นด้วยกับเรื่องดังกล่าว อยู่ในระดับน้อย

คะแนน 1 หมายถึง ผู้ตอบเห็นด้วยกับเรื่องดังกล่าว อยู่ในระดับน้อยที่สุด

ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์ในการพิจารณาเพื่อแปลความหมายค่าเฉลี่ยของ แบบสอบถามเป็นรายชื่อและรายด้านไว้ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.51 - 5.00 หมายถึง ผู้ตอบเห็นด้วย อยู่ในระดับมากที่สุด

คะแนนเฉลี่ย 3.51 - 4.50 หมายถึง ผู้ตอบเห็นด้วย อยู่ในระดับมาก

คะแนนเฉลี่ย 2.51 - 3.50 หมายถึง ผู้ตอบเห็นด้วย อยู่ในระดับปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.51 - 2.50 หมายถึง ผู้ตอบเห็นด้วย อยู่ในระดับน้อย

คะแนนเฉลี่ย 1.00 - 1.50 หมายถึง ผู้ตอบเห็นด้วย อยู่ในระดับน้อยที่สุด

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. นำหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อขอความ อนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

2. ติดต่อหน่วยงานในคณะวิชาสาขาศิลปะและการออกแบบ เพื่อขอความร่วมมือในการ เก็บรวบรวมข้อมูล พร้อมทั้งกำหนด วัน เวลา

3. จัดเตรียมแบบสอบถามให้เพียงพอต่อจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่จะศึกษา

4. ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ด้วยวิธีการส่งไปตามหน่วยงานต่างๆ หลังจากนั้นเมื่อตอบแบบสอบถามเสร็จแล้ว ขอความอนุเคราะห์ให้ส่งแบบสอบถามกลับมายังผู้วิจัย เพื่อรวบรวมข้อมูลต่อไป

5. นำแบบสอบถามที่รวบรวมได้ทั้งหมด มาตรวจสอบความถูกต้องครบถ้วนสมบูรณ์ของแต่ละชุด คัดเฉพาะชุดที่มีการตอบข้อมูลครบถ้วนเท่านั้น นำมาตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ เพื่อนำผลมาวิเคราะห์ข้อมูลและทดสอบสมมติฐาน

การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน ได้แก่

- 1.1 ค่าความถี่ (Frequency)
- 1.2 ค่าร้อยละ (Percentage)
- 1.3 ค่าเฉลี่ย (Mean)
- 1.4 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

2. สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของแบบสอบถาม

2.1 หาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยใช้วิธีหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

2.2 หาค่าอำนาจจำแนก (Discrimination Power) ของแบบสอบถามเป็นรายข้อ โดยการใช้การทดสอบที (t-test) ของเฟอร์กูสัน (Ferguson, 1981, pp. 180)

2.3 ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถาม โดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach, 1984, pp. 161)

ขั้นตอนที่ 2 เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบให้กับนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากข้อที่ 1 โดยการจัดกระทำข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

- 1.1 สถิติพื้นฐาน คือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
- 1.2 ค่าสัมประสิทธิ์สัมพันธ์ ใช้สูตรของเพียร์สัน (Pearson Product Moment Correlation Coefficient) (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2540, น. 103) การแปลความหมาย

ของค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ พิจารณาจากค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ที่คำนวณแล้วมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ ดังนี้

- สูงกว่า .90 มีความสัมพันธ์ในระดับสูงมาก
- .71 - .90 มีความสัมพันธ์ในระดับสูง
- .30 - .70 มีความสัมพันธ์ในระดับปานกลาง
- .20 - .10 มีความสัมพันธ์ในระดับต่ำ
- .00 ไม่มีความสัมพันธ์



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาเรื่องปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ และการออกแบบของนักศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร เป็นการศึกษาเชิงสำรวจ (Survey research) รวบรวมข้อมูลที่ได้รับจากแบบสอบถาม (Questionnaire) ใช้กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร จำนวน 268 ตัวอย่าง เพื่อให้เข้าใจตรงกันในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยจึงกำหนดสัญลักษณ์แทนตัวแปรและค่าสถิติต่างๆ ดังต่อไปนี้

X_1	แทน	ด้านบุคลิกภาพ
X_2	แทน	ด้านแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์
X_3	แทน	ด้านสภาพแวดล้อมในมหาวิทยาลัย
X_4	แทน	ด้านสภาพแวดล้อมภายในครอบครัว
k	แทน	คะแนนเต็มของแบบสอบถาม
Y	แทน	แรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบ
N	แทน	จำนวนนักศึกษาในกลุ่มตัวอย่าง
\bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ย
S.D.	แทน	ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล และการแปลผลการวิเคราะห์ข้อมูลของการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์และนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบคำอธิบายโดยเรียงลำดับเป็น 2 ตอน ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยลักษณะส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยลักษณะส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง

ตาราง 2 ผลการวิเคราะห์เกี่ยวกับข้อมูลด้านปัจจัยลักษณะส่วนบุคคลของ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เพศ คณะวิชา ภูมิภาค และ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีผลการวิเคราะห์ ดังนี้ จำนวนและค่าร้อยละ ด้านปัจจัยลักษณะส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง

ปัจจัยลักษณะบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง		จำนวน (n.=268)	ร้อยละ
เพศ	ชาย	118	44.03
	หญิง	127	47.39
	เพศทางเลือก	23	8.58
	รวม	268	100.00
คณะวิชา	คณะจิตรกรรมฯ	64	23.88
	คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์	41	15.30
	คณะมัณฑนศิลป์	123	45.90
	คณะดุริยางคศาสตร์	40	14.93
	รวม	268	100.00
ภูมิภาค	ภาคเหนือ	35	13.06
	ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	162	60.45
	ภาคกลาง	29	10.82
	ภาคใต้	42	15.67
	รวม	268	100.00
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ	12	4.48
	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนปานกลาง	89	33.21
	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง	167	62.31
	รวม	268	100.00

จากตาราง 2 แสดงว่า ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง เป็นเพศหญิงมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 47.39 เป็นนักศึกษาจากคณะมัณฑนศิลป์มากที่สุด ร้อยละ 45.90 โดยส่วนมาก มีภูมิลำเนาจากภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ร้อยละ 60.45 และมีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระดับสูง ร้อยละ 62.31

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร ประกอบด้วย ด้านบุคลิกภาพ ด้านแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ด้านสภาพแวดล้อมในมหาวิทยาลัย ด้านสภาพแวดล้อมภายในครอบครัว มีผลการวิเคราะห์ดังแสดงในตารางที่ 3 – 9

ตาราง 3 ค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นของนักศึกษาเกี่ยวกับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร

แรงบันดาลใจ เพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบ	\bar{x}	SD.	ระดับ ความคิดเห็น
ด้านบุคลิกภาพ	4.37	0.42	เห็นด้วยมาก
ด้านแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์	4.31	0.41	เห็นด้วยมาก
ด้านสภาพแวดล้อมในมหาวิทยาลัย	4.30	0.83	เห็นด้วยมาก
ด้านสภาพแวดล้อมภายในครอบครัว	4.34	0.47	เห็นด้วยมาก
ภาพรวม	4.33	0.40	เห็นด้วยมาก

จากตาราง 3 แสดงว่า นักศึกษาเห็นด้วยเกี่ยวกับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร โดยรวมและเป็นรายด้านอยู่ในระดับมาก

ตาราง 4 ค่าเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นของนักศึกษาเกี่ยวกับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร ด้านบุคลิกภาพ เป็นรายชื่อ

ด้านบุคลิกภาพ			ระดับ
	\bar{x}	SD.	ความคิดเห็น
1. การเป็นคนหมั่นศึกษาหาความรู้ และหาประสบการณ์ใหม่ๆ เพื่อนำมาสร้างสรรค์ผลงานของตนเองอยู่เสมอ	4.49	0.63	เห็นด้วยมาก
2. การเป็นคนเป็นที่ยอมรับการเปลี่ยนแปลง	4.41	0.71	เห็นด้วยมาก
3. การเป็นคนช่างสังเกตชอบตั้งคำถามและหาคำตอบให้กับตัวเองอยู่เสมอ	4.47	0.70	เห็นด้วยมาก
4. การมีความกระตือรือร้นกล้าที่จะเผชิญปัญหาพัฒนางานอยู่เสมอ	4.48	0.64	เห็นด้วยมาก
5. การเป็นคนมองโลกในแง่ดี	3.90	1.00	เห็นด้วยมาก
6. การเป็นคนที่มีอิสระในด้านความคิด	4.45	0.69	เห็นด้วยมาก
7. การเป็นคนมีอารมณ์อ่อนไหวและอ่อนโยน	3.91	0.93	เห็นด้วยมาก
8. การเป็นคนช่างฝัน มีจินตนาการ	4.47	0.72	เห็นด้วยมาก
9. การวิเคราะห์วิจารณ์สิ่งที่พบเห็นและนำไปปรับปรุงผลงานตนเอง	4.40	0.69	เห็นด้วยมาก
10. การยอมรับการวิพากษ์วิจารณ์จากผู้อื่น	4.43	0.68	เห็นด้วยมาก
11. การมีความรับผิดชอบ มุ่งมั่นและมีวินัยในการทำงานอย่างเต็มที่	4.46	0.63	เห็นด้วยมาก
12. การมีทักษะต่างๆที่ดี ได้มาจากการคิดแล้วลงมือทำ	4.60	0.55	เห็นด้วยมากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	4.37	0.42	เห็นด้วยมาก

จากตาราง 4 แสดงว่า นักศึกษาเห็นด้วยเกี่ยวกับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร ด้านบุคลิกภาพ โดยรวมและรายชื่อเห็นด้วยอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายชื่อพบว่า เกือบทุกข้อเห็นด้วยอยู่ในระดับมาก ยกเว้นข้อ 12 อยู่ในระดับมากที่สุด

ตาราง 5 ค่าเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นของนักศึกษาเกี่ยวกับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร ด้านแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ เป็นรายชื่อ

ด้านแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์	\bar{x}	SD.	ระดับ ความคิดเห็น
1. การทำงานที่ได้รับมอบหมายสำเร็จตามเป้าหมาย	4.23	0.75	เห็นด้วยมาก
2. การได้งานที่ดี เป็นศิลปินที่มีชื่อเสียงในอนาคต	4.13	0.76	เห็นด้วยมาก
3. การแข่งขันกับบุคคลอื่นที่เก่งกว่า	3.88	0.80	เห็นด้วยมาก
4. การตัดสินใจกระทำการใดแล้วพร้อมที่จะรับผลของการตัดสินใจนั้น	4.33	0.66	เห็นด้วยมาก
5. การมีความพร้อมที่จะสร้างสรรค์ผลงานใหม่ๆ แม้จะสวนกระแสความคิด ของผู้อื่น	4.50	0.62	เห็นด้วยมาก
6. การมีสมาธิในการสร้างสรรค์งานอย่างต่อเนื่อง แม้ว่าจะมีสิ่งรบกวน	4.26	0.71	เห็นด้วยมาก
7. การคิดและสร้างสรรค์งานที่ทำหายความสามารถ และลงมือทำจนสำเร็จ	4.47	0.62	เห็นด้วยมาก
8. ความสำเร็จเกิดจากความพยายาม	4.46	0.66	เห็นด้วยมาก
9. การมีรุ่นพี่ ศิษย์เก่า ที่มีชื่อเสียง ทำให้ได้รับแรงบันดาลใจในการ สร้างสรรค์งาน	4.29	0.77	เห็นด้วยมาก
10. การมีความเชื่อที่ว่าหากมีความตั้งใจมุ่งมั่น ในการสร้างสรรค์ผลงาน เราจะทำให้งานประสบความสำเร็จ	4.53	0.66	เห็นด้วย มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	4.31	0.41	เห็นด้วยมาก

จากตาราง 5 แสดงว่า นักศึกษาเห็นด้วยเกี่ยวกับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร ด้านแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ โดยรวมและรายชื่อเห็นด้วยอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายชื่อพบว่าเกือบทุกข้อเห็นด้วยอยู่ในระดับมาก ยกเว้นข้อ 10 อยู่ในระดับมากที่สุด

ตาราง 6 ค่าเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นของนักศึกษาเกี่ยวกับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร ด้านสภาพแวดล้อมในมหาวิทยาลัย เป็นรายชื่อ

ด้านสภาพแวดล้อมในมหาวิทยาลัย	\bar{X}	SD.	ระดับ ความคิดเห็น
1. การได้รับส่งเสริมให้ฝึกฝนให้คิดและสร้างสรรค์ผลงาน การแก้ไขปัญหาต่างๆ ในระหว่างที่ศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยศิลปากร	4.15	0.94	เห็นด้วยมาก
2. การจัดสภาพบรรยากาศเอื้อให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนาผลงาน	4.29	1.02	เห็นด้วยมาก
3. การมีห้องปฏิบัติการ อุปกรณ์ที่ทันสมัยที่สนับสนุนการเรียนรู้และการสร้างสรรค์ผลงานของนักศึกษา	4.31	1.03	เห็นด้วยมาก
4. การมีห้องสมุด ระบบอินเทอร์เน็ตที่ทันสมัย เป็นช่องทางการค้นหาข้อมูลใหม่ๆ ในแวดวงศิลปะและการออกแบบ	4.26	1.03	เห็นด้วยมาก
5. การได้ฝึกทำงานร่วมกับเพื่อนคณะอื่นๆ ทำให้เกิดความคิดที่หลากหลาย	4.14	1.05	เห็นด้วยมาก
6. การได้รับความร่วมมือทางวิชาการเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ด้านศิลปะและการออกแบบ กับสถาบันชั้นนำ ทั้งในและนอกประเทศอย่างต่อเนื่อง	4.33	0.99	เห็นด้วยมาก
7. การสนับสนุนทุนให้นักศึกษาได้ไปร่วมแข่งขันและแสดงความสามารถต่างประเทศ	4.33	1.09	เห็นด้วยมาก
8. การจัดกิจกรรมส่งเสริม การสร้างประสบการณ์ สร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ แก่ผู้เรียน	4.36	0.96	เห็นด้วยมาก
9. การสนับสนุนให้มีเวทีแสดงผลงาน ให้นักศึกษาและผู้สนใจเข้ามาชมผลงาน	4.43	0.89	เห็นด้วยมาก
10. การกำหนดหลักสูตรที่ส่งเสริมทักษะการคิดนอกกรอบ ที่นักศึกษาสามารถนำไปต่อยอดจนเกิดเป็นนวัตกรรมใหม่	4.40	0.91	เห็นด้วยมาก
ค่าเฉลี่ยรวม	4.30	0.83	เห็นด้วยมาก

จากตาราง 6 แสดงว่า นักศึกษาเห็นด้วยเกี่ยวกับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร ด้านสภาพแวดล้อมในมหาวิทยาลัยโดยรวมและรายชื่อเห็นด้วยอยู่ในระดับมาก

ตาราง 7 ค่าเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นของนักศึกษาเกี่ยวกับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร ด้านสภาพแวดล้อมภายในครอบครัว เป็นรายชื่อ

ด้านสภาพแวดล้อมภายในครอบครัว	\bar{x}	SD.	ระดับ ความคิดเห็น
1. การวางพื้นฐานการคิดสร้างสรรค์ในครอบครัวตั้งแต่เด็ก	4.29	0.70	เห็นด้วยมาก
2. การเปิดโอกาสของผู้ปกครองให้คิดและลองทำสิ่งต่างๆอย่างอิสระ	4.47	0.67	เห็นด้วยมาก
3. การมีวุฒิภาวะทางอารมณ์ที่ดีของคนในครอบครัวเป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลให้เกิดความคิดสร้างสรรค์	4.39	0.69	เห็นด้วยมาก
4. การเลือกเรียนสาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ ครอบครัวเป็นส่วนสำคัญที่สนับสนุนและผลักดันให้เรียน	4.27	0.77	เห็นด้วยมาก
6. การให้คำปรึกษาและให้กำลังใจจากครอบครัวเป็นสิ่งสำคัญ เมื่อประสบปัญหาทางการเรียน	4.41	0.69	เห็นด้วยมาก
7. การสนับสนุนจากครอบครัวเพื่อออกไปเปิดโลกกว้างที่ต่างประเทศ ช่วยสร้างแรงบันดาลใจใน พัฒนางานของตนเอง	4.38	0.70	เห็นด้วยมาก
8. ความคิดสร้างสรรค์ได้มาจากประสบการณ์ การเลี้ยงดู การสั่งสมความรู้ และได้รับการพัฒนาต่อเนื่องมา ซึ่งครอบครัวได้ปลูกฝังสิ่งนี้มาตั้งแต่เด็ก	4.44	0.68	เห็นด้วยมาก
ค่าเฉลี่ยรวม	4.34	0.47	เห็นด้วยมาก

จากตาราง 7 แสดงว่า นักศึกษาเห็นด้วยเกี่ยวกับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร ด้านแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ โดยรวมและรายชื่อเห็นด้วยอยู่ในระดับมาก

ตาราง 8 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ภายในระหว่างตัวแปรปัจจัย และค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ตัวแปรปัจจัยกับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร

ตัวแปร	X ₁	X ₂	X ₃	X ₄	Y
ด้านบุคลิกภาพ (X ₁)	1.000	.643(**)	.277(**)	.409(**)	.716(**)
ด้านแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ (X ₂)		1.000	.425(**)	.460(**)	.783(**)
ด้านสภาพแวดล้อมในมหาวิทยาลัย (X ₃)			1.000	.406(**)	.805(**)
ด้านสภาพแวดล้อมภายในครอบครัว (X ₄)				1.000	.689(**)
แรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร (Y)					1.000

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตาราง 8 แสดงว่า ตัวแปรปัจจัยแต่ละตัวมีความสัมพันธ์ทางบวกกับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยที่ ตัวแปรด้านสภาพแวดล้อมในมหาวิทยาลัยมีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร มากที่สุด ซึ่งมีค่าเท่ากับ 0.805 พิจารณาจากค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ที่คำนวณแล้วเปรียบเทียบกับเกณฑ์ พบว่า มีความสัมพันธ์อยู่ในระดับสูง รองลงมาคือ แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ (X₂) มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร มากที่สุด ซึ่งมีค่าเท่ากับ 0.783 พิจารณาจากค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ที่คำนวณแล้วเปรียบเทียบกับเกณฑ์ พบว่า มีความสัมพันธ์อยู่ในระดับสูง ด้านบุคลิกภาพ (X₁) มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร มากที่สุด ซึ่งมีค่าเท่ากับ 0.716 พิจารณาจากค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ที่คำนวณแล้วเปรียบเทียบกับเกณฑ์ พบว่า มีความสัมพันธ์อยู่ในระดับสูง และด้านสภาพแวดล้อมภายในครอบครัว (X₄) มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากรมากที่สุด ซึ่งมีค่าเท่ากับ 0.689 พิจารณาจากค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ที่คำนวณแล้วเปรียบเทียบกับเกณฑ์ พบว่า มีความสัมพันธ์อยู่ในระดับปานกลาง

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร 4 ด้านคือ ด้านบุคลิกภาพ ด้านแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ด้านสภาพแวดล้อมในมหาวิทยาลัย ด้านสภาพแวดล้อมภายในครอบครัว โดยจำแนกตาม เพศ คณะวิชา ภูมิภาค และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผลการศึกษาสามารถสรุปอภิปรายผล และข้อเสนอแนะดังนี้

ความมุ่งหมายของการวิจัย

การศึกษาเรื่องปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร มีวัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาระดับปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร
2. เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร

วิธีดำเนินการวิจัย

1. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วยนักศึกษาชั้นปีสุดท้าย คณะวิชา ด้านศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยศิลปากร ประจำปีการศึกษา 2561 ได้แก่ คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ จำนวน 64 คน คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จำนวน 41 คน คณะมัณฑนศิลป์ จำนวน 123 คน คณะดุริยางคศาสตร์ จำนวน 40 คน ได้จำนวนนักศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่างจำนวน 268 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ แบบสอบถามที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อการศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร แบ่งออกเป็น 2 ตอน

ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับด้านลักษณะส่วนตัวของผู้ตอบ ได้แก่ เพศ คณะวิชา ภูมิภาค ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยแบบสอบถามมีลักษณะให้เลือกตอบ

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจ เพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร ใน 4 ด้าน คือ ด้านบุคลิกภาพ ด้านแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ด้านสภาพแวดล้อมในมหาวิทยาลัย ด้านสภาพแวดล้อมภายในครอบครัว โดยตอนท้ายของแบบสอบถามในแต่ละด้านจะมีแบบสอบถามปลายเปิด เพื่อให้ผู้ตอบได้แสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม รวมทั้งสิ้น 40 ข้อ เป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ของลิเคิร์ต (Likert, 1932, p. 1-55) ซึ่งค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ .979

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. ตามความมุ่งหมายของงานวิจัยข้อที่ 1 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล
 - 1.1 สถิติพื้นฐาน ได้แก่
 - 1.1.1 ค่าความถี่ (Frequency)
 - 1.1.2 ค่าร้อยละ (Percentage)
 - 1.1.3 ค่าเฉลี่ย (Mean)
 - 1.1.4 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
 - 1.2 สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของแบบสอบถาม
 - 1.2.1 หาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยใช้วิธีหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)
 - 1.2.2 หาค่าอำนาจจำแนก (Discrimination Power) ของแบบสอบถามเป็นรายข้อโดยการทำการทดสอบที (t-test) ของเฟอร์กูสัน (Ferguson, 1981, p. 308)
 - 1.2.3 ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถาม โดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach, 1984, p. 161)
 - 1.3 สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน
 - 1.3.1 สถิติพื้นฐาน คือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
 - 1.3.2 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ ใช้สูตรของเพียร์สัน (Pearson Product Moment Correlation Coefficient) (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2540, น. 103)

สรุปผลการวิจัย

1. จากผลวิจัย ความคิดเห็นของนักศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร โดยรวมและรายด้านอยู่ในระดับมาก

1.1 ด้านบุคลิกภาพ นักศึกษาเห็นด้วยเกี่ยวกับปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร ด้านบุคลิกภาพ โดยรวมและรายข้ออยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.37 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.42 ซึ่งในรายชื่อที่สูงสุดอยู่ในระดับความคิดเห็นมากที่สุด คือ การมีทักษะต่างๆที่ดี ได้มาจากการคิดแล้วลงมือทำมีค่าเฉลี่ย 4.60

1.2 ด้านแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ นักศึกษาเห็นด้วยเกี่ยวกับปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร ด้านแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ โดยรวมและรายข้ออยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.31 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.41 ซึ่งในรายชื่อที่สูงสุดอยู่ในระดับความคิดเห็นมากที่สุด คือ การมีความเชื่อที่ว่าหากมีความตั้งใจมุ่งมั่น ในการสร้างสรรค์ผลงาน เราจะทำงานประสบความสำเร็จ มีค่าเฉลี่ย 4.53

1.3 ด้านสภาพแวดล้อมในมหาวิทยาลัย นักศึกษาเห็นด้วยเกี่ยวกับปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร ด้านสภาพแวดล้อมในมหาวิทยาลัย โดยรวมและรายข้ออยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.30 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.83 ซึ่งในรายชื่อที่สูงสุดอยู่ในระดับความคิดเห็นมากที่สุด คือ การสนับสนุนให้มีเวทีแสดงผลงาน ให้นักศึกษาและผู้สนใจเข้ามาชมผลงาน มีค่าเฉลี่ย 4.43

1.4 ด้านสภาพแวดล้อมภายในครอบครัว นักศึกษาเห็นด้วยเกี่ยวกับปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร ด้านสภาพแวดล้อมภายในครอบครัว โดยรวมและรายข้ออยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.34 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.47 ซึ่งในรายชื่อที่สูงสุดอยู่ในระดับความคิดเห็นมากที่สุด คือ การเปิดโอกาสของผู้ปกครองให้คิดและลองทำสิ่งต่างๆอย่างอิสระ มีค่าเฉลี่ย 4.47

2. ปัจจัยแต่ละตัวมีปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ทางบวกกับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยเมื่อพิจารณาเป็นรายปัจจัยพบว่า ตัวแปรด้านสภาพแวดล้อมในมหาวิทยาลัยมีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษา

มหาวิทยาลัยศิลปากรในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ ด้านแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ด้านบุคลิกภาพ ด้านสภาพแวดล้อมภายในครอบครัว ตามลำดับ

อภิปรายผล

1. จากการศึกษา ระดับความคิดเห็นของนักศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ ปัจจัยทุกด้านมีความสำคัญต่อแรงบันดาลใจถือว่าเป็นสิ่งที่สำคัญอย่างมากสำหรับการออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งในปัจจุบันแรงบันดาลใจส่วนใหญ่นั้นได้มาจากพลังภายในตนเองในด้านบุคลิกภาพ ซึ่งสามารถสังเกต เรียนรู้ ผึกฝน และพัฒนาได้ ซึ่งสอดคล้องกับ เออร์เนสต์ อาร์.ฮิลการ์ด (Hilgard Ernest R, 1962, p. 447) กล่าวว่า บุคลิกภาพเป็นลักษณะส่วนรวมของบุคคล และการแสดงออกของพฤติกรรมซึ่งชี้ให้เห็นความเป็นปัจเจกบุคคลในการปรับตัวต่อสิ่งแวดล้อม รวมถึงลักษณะที่ส่งผลต่อการติดต่อสัมพันธ์กับผู้อื่น ได้แก่ ความรู้สึกนับถือตนเอง ความสามารถ แรงจูงใจ ปฏิบัติการในการเกิดอารมณ์ และลักษณะนิสัยที่สะสมจากประสบการณ์ชีวิต ด้านแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ สอดคล้องกับทฤษฎีของ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีของแมคเคลแลนด (McClelland David C., 1985, p. 812-825) ได้กล่าวถึงแรงจูงใจของบุคคล ว่าเป็นการกระทำเพื่อมุ่งเป้าหมายที่ต้องการการผลักดันอย่างแรงกล้าและเป็นเลิศเฉพาะตัวบุคคลและบุคคลจะดำเนินการใดใดให้สำเร็จตามเป้าหมายนั้น จะต้องมียุทธศาสตร์ประกอบของความสารถนะ (competency) ที่สำคัญคือแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ในด้านสภาพแวดล้อมในมหาวิทยาลัยสอดคล้องกับแนวคิดของ ฮอลแมน (Hallman. อ้างถึงใน ศศิพันธ์ พัดสมร, 2540, น. 21) ได้กล่าวว่า การจัดบรรยากาศการเรียนรู้แบบเสรีให้ผู้เรียนมีอิสระในการคิดและแสดงออก มีอิสระในการศึกษาค้นคว้าในกรอบของความสนใจและความสามารถของเขา ผู้สอนต้องไม่มีลักษณะเผด็จการทางความคิด ผู้เรียนสามารถหาและสร้างแรงบันดาลใจขึ้นมาจากสื่อเทคโนโลยีต่างๆไม่ว่าจะเป็นทางเว็บไซต์หรือหนังสือ เป็นการตีความภาพจากการออกแบบขึ้นมาโดยที่ไม่ถึงแก่นความคิดออกมาใช้งาน ถึงแม้ว่าจะเป็นผลงานที่ดูสมบูรณ์แบบแต่ในบางครั้งก็ยังขาดสิ่งที่เป็นเอกลักษณ์ จิตวิญญาณ และการใช้ความคิดสร้างสรรค์อย่างเต็มที่ ด้านสภาพแวดล้อมภายในครอบครัว สอดคล้องกับทอเรนซ์ (Terrance. อ้างถึงใน มาลี จุฑา, 2544, น. 221) ได้ศึกษาปัจจัยด้านการอบรมเลี้ยงดู พบว่าการที่บิดามารดาหรือผู้ปกครองให้กำลังใจ ทำให้เด็กสนองตอบความอยากรู้อยากเห็น และให้อิสระในการสำรวจ ศึกษา ค้นคว้า หรือทำในสิ่งที่ชอบของเด็ก ส่งผลทำให้เพิ่มระดับความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้

2. จากการศึกษา ตัวแปรปัจจัยด้านบุคลิกภาพ ด้านแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ด้านสภาพแวดล้อมในมหาวิทยาลัย และด้านสภาพแวดล้อมภายในครอบครัว มีความสัมพันธ์ทางบวกกับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร เมื่อพิจารณาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจในแต่ละด้าน พบว่า

2.1 ด้านสภาพแวดล้อมในมหาวิทยาลัย มีความสัมพันธ์ทางบวกกับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากรมากที่สุด มีความสัมพันธ์อยู่ในระดับสูง ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ การสร้างบรรยากาศและสภาพแวดล้อมที่ดีในมหาวิทยาลัย รวมถึงสภาพแวดล้อมภายในและภายนอกห้องเรียน ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการคิด การกระทำ ส่งเสริมการเรียนรู้แบบเสรีของความคิด จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดแรงบันดาลใจและความคิดสร้างสรรค์ นอกจากนี้ อารี พันธุ์มณี (2540, น. 192) ได้กล่าวถึงสถานการณ์ต่างๆ ในสิ่งแวดล้อมว่าเป็น สถานการณ์ต่างๆ ในแต่ละสิ่งแวดล้อมย่อมส่งผลให้บุคคลเกิดแรงจูงใจต่างกัน และวัฒนธรรมแต่ละสังคมย่อมส่งผลให้พัฒนาการของผู้เรียนมีความแตกต่างกันด้วย ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ฮอลแมน (Hallman. อ้างถึงใน ศศิพันธ์ พัดสมร, 2540, น. 21) ได้กล่าวว่า การจัดบรรยากาศการเรียนรู้แบบเสรีให้ผู้เรียนมีอิสระในการคิดและแสดงออก มีอิสระในการศึกษาค้นคว้าในกรอบของความสนใจและความสามารถของเขา ผู้สอนต้องไม่มีลักษณะเผด็จการทางความคิด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของฤทัยรัตน์ ชิดมงคล และเปรมฤดี บริบาล (2555, น. 45) ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักศึกษาพยาบาล วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี อุตรธานี พบว่า บรรยากาศในการเรียนรู้ มีความสัมพันธ์ทางบวกกับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์แสดงว่า ในสิ่งแวดล้อมของวิทยาลัยที่มีบรรยากาศในการเรียนรู้ที่ดีมีแนวโน้มที่นักศึกษาจะมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในทิศทางที่ดีด้วย ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ บรรยากาศในการเรียนรู้ที่มีความพร้อมทั้งทางกายภาพและในบรรยากาศการเรียนการสอนที่อบอุ่น จะกระตุ้นให้เกิดความต้องการความสำเร็จมากขึ้น ดังที่ เขียน วันทนียตระกูล (2556) ได้กล่าวถึงบรรยากาศในการเรียนการสอนว่าเป็นปัจจัยภายนอกที่จะผลักดันให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน นอกจากนี้สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ควรมีขนาดห้องเรียนที่เหมาะสม มีแสงสว่างเพียงพอ มีเสียงและกลิ่นที่ไม่รบกวนการเรียนรู้พร้อมทั้งมีเครื่องมืออุปกรณ์ต่างๆ พร้อมและเพียงพอ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ กนกวรรณ ทองฉวี (2545, น. 184) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง บทบาทอาจารย์ในการอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้สภาพแวดล้อมในสถาบัน กับความพร้อมในการเรียนรู้ด้วยตนเอง

ของนักศึกษาพยาบาล สถาบันการศึกษาพยาบาลของรัฐ สังกัดทบวงมหาวิทยาลัย พบว่าสภาพแวดล้อมในสถาบันมีความสัมพันธ์ทางบวกกับความพร้อมในการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักศึกษา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.2 ด้านแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ เป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีความสัมพันธ์ทางบวกกับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร มีความสัมพันธ์อยู่ในระดับสูงเช่นกัน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ เกิดจากความพึงพอใจ ความสำเร็จ ความรักสิ่งต่างๆ แรงกระตุ้นความต้องการ ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ และการที่บุคคลจะสามารถปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพหรือไม่ ขึ้นอยู่กับความสามารถเฉพาะตัวที่จะสร้างแรงจูงใจของตนเองที่จะสร้างขวัญและกำลังใจเพื่อเป็นการกระตุ้นหรือจูงใจให้นักศึกษาทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ถ้านักศึกษาคนใดมีแรงจูงใจ การปฏิบัติงานสูงก็แสดงว่านักศึกษาคนนั้นเป็นผู้มีจุดมุ่งหมายในชีวิต มีความคล่องแคล่วไม่อยู่นิ่ง กระตือรือร้นตลอดเวลาจะสามารถปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีของแมคเคลแลนด (McClelland David C., 1985, p. 812) ได้กล่าวถึงแรงจูงใจของบุคคล ว่าเป็นการกระทำเพื่อมุ่งเป้าหมายที่ต้องการการผลักดันอย่างแรงกล้าและเป็นเลิศเฉพาะตัวบุคคล และบุคคลจะดำเนินการใดใดให้สำเร็จตามเป้าหมายนั้นจะต้องมีองค์ประกอบของความสมรรถนะ (competency) ที่สำคัญคือแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีของ เดอร์ ซีคโก (De Cecco. อ้างถึงใน ศศิพันธ์ พัดสมร, 2540) ได้กล่าวว่า การให้รางวัลเมื่อนักเรียนทำกิจกรรมสร้างสรรค์สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้ สอดคล้องกับวินิซ สุวารัตน์ (2547, น. 239) ได้กล่าวถึงปัจจัยด้านแรงจูงใจที่ผลักดันให้บุคคลกระทำกิจกรรมนั้น พบว่าบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จะมีแรงจูงใจที่เกิดขึ้นภายในจิตใจ (Intrinsic Motivation) เช่น ความพึงพอใจ ความสำเร็จ ความรักสิ่งต่างๆ เหล่านี้สามารถกระตุ้นให้บุคคลกระทำกิจกรรมต่างๆ ในการสร้างสรรค์มากกว่าแรงจูงใจภายนอกและยังสอดคล้องกับทฤษฎีของ สเตอร์นเบิร์กและลูบาร์ท (Robert J. Sternberg and Todd L. Lubart, 1996) ได้กล่าวว่า แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์เป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้บุคคลเกิดความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของทิพวัลย์ ปัญจมะวัต (2548, น. 100) ได้ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของนิสิตระดับปริญญาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย พบว่า ปัจจัยที่สามารถอธิบายความคิดสร้างสรรค์รวมความคิดริเริ่ม และความคิดยืดหยุ่นของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย คือ แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ซึ่งอาจอธิบายโดยสรุปได้ว่า แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ เป็นแรงขับที่ทำให้นักศึกษาเกิดพลังความคิดสร้างสรรค์

2.3 ปัจจัยด้านบุคลิกภาพ เป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีความสัมพันธ์ทางบวกกับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร มีความสัมพันธ์อยู่ในระดับสูงเช่นกัน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ แรงบันดาลใจและความคิดสร้างสรรค์เกิดขึ้นได้จากบุคลิกภาพของแต่ละบุคคลที่แตกต่างกัน อันเนื่องมาจากพันธุกรรมและสิ่งแวดล้อม ผู้ที่เปิดใจรับประสบการณ์ใหม่มีอิสระในการคิด ตัดสินใจ กล้าเผชิญกับสิ่งต่างๆที่เข้ามา มีความเชื่อมั่นในตนเอง มีทัศนคติที่ดี จะมีแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานได้ดี ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีบุคลิกภาพที่โลเปซและคาโรลีน (Lopez and Caroline J., 2013, p. 22) ได้กล่าวถึง บุคลิกภาพ หมายถึง รูปแบบที่ประกอบเป็นพฤติกรรมของบุคคล และกระบวนการปฏิสัมพันธ์ภายในตนเอง ซึ่งประกอบเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนที่หนึ่งเป็นรูปแบบของพฤติกรรม ส่วนที่สองเป็นกระบวนการปฏิสัมพันธ์ภายในตนเองเกี่ยวกับเรื่องของอารมณ์ แรงจูงใจ และกระบวนการรู้คิดที่อยู่ภายในจิตใจและมีผลให้บุคคลแสดงความรู้สึกออกมา ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุดาทิพย์ ภู่อัครสวัสดิ์ (2558, น.76-77) ที่ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยของบุคลิกภาพกับภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของนายกองค์การบริหารส่วนตำบลในเขตจังหวัดนครราชสีมา พบว่าบุคลิกภาพด้านการเปิดรับประสบการณ์ มีความสัมพันธ์ทางบวกกับภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีความสัมพันธ์กับภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลง เป็นลำดับที่ 1 จากตัวแปรทั้งหมด 5 ด้าน ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากบุคคลที่มีบุคลิกภาพด้านการเปิดรับประสบการณ์มักจะปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ของสังคม จินตนาการถึงอนาคต สนใจงานศิลปะมีความสนใจใคร่รู้ในเรื่องต่างๆ ชอบหาประสบการณ์แปลกใหม่ให้ตนเองอยู่เสมอ ทำให้มีความคิดใหม่ๆในการพัฒนาชุมชนให้ดีกว่าเดิม ไม่นิ่งเฉยต่อปัญหา เรียนรู้กับประสบการณ์ใหม่ๆอยู่เสมอซึ่งสอดคล้องกับ เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2545, น. 21-22) ที่ได้นำเสนอองค์ประกอบรูปแบบของการคิดของแต่ละคน ซึ่งมีผลต่อบุคลิกลักษณะของคนนั้นๆ ส่วนองค์ประกอบด้านบุคลิกลักษณะ สรุปได้ว่านักคิดสร้างสรรค์ที่ประสบความสำเร็จส่วนใหญ่จะมีบุคลิกลักษณะดังต่อไปนี้ คือ เป็นคนที่เปิดใจกว้างรับประสบการณ์ใหม่ๆ มีอิสระในการคิดและตัดสินใจ กล้าเผชิญความเสี่ยง มีความเชื่อมั่นและเป็นตัวของตัวเอง มีทัศนคติเชิงบวกต่อสถานการณ์มีแรงจูงใจอันสูงส่งที่จะทำให้สำเร็จเป็นคนที่ทำงานหนัก มีความสนใจต่อสิ่งที่มีความซับซ้อน อดทนต่อปัญหาที่มองไม่เห็นคำตอบมีความสามารถในการปรับตัวด้านสุนทรียะbakabun อุตสาหกรรม เรียนรู้จากประสบการณ์ความล้มเหลวและรับมือกับสถานการณ์ได้เป็นอย่างดี

2.4 ด้านสภาพแวดล้อมภายในครอบครัว เป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีความสัมพันธ์ทางบวกกับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษา

มหาวิทยาลัยศิลปากร มีความสัมพันธ์อยู่ในระดับสูง ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ ด้านสภาพแวดล้อมภายในครอบครัว ส่งผลทำให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ หากผู้ปกครองให้การสนับสนุนและผลักดันจะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีแรงขับในการพัฒนาความคิดด้านบวกและมีแรงบันดาลใจใหม่ๆ มีความมั่นใจมากขึ้นในการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ แบนดี้ และ โมว์ (Bandy T. and Moore K.A., 2008, p. 1-7) ได้กล่าวถึง การเกิดความสัมพันธ์ในครอบครัวที่ดีควรมีลักษณะดังนี้ 1. มีความเคารพกันและกัน กล่าวคือ 1. คนในครอบครัวรับฟังความคิดเห็นของกันและกัน มีความเกรงใจ การมีประชาธิปไตยในครอบครัว เป็นต้น 2. คนในครอบครัวดูแลเอาใจใส่ซึ่งกันและกัน มีความเอื้ออาทรต่อกัน เอาใจใส่ดูแลเรื่องความเป็นอยู่ของคนในครอบครัว เป็นต้น 3. คนในครอบครัวมีความไว้วางใจ ให้กำลังใจ ให้ภัยซึ่งกันและกัน 4. ปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทของตนเองอย่างเต็มที่และเหมาะสม 5. มีความใกล้ชิด สื่อสารกันด้วยใจและให้ความอบอุ่น ซึ่งกันและกัน ซึ่งสอดคล้องกับทอแรนซ์ (Terrance. อ้างถึงใน มาลี จุฑา, 2544, น. 221) ได้ศึกษาปัจจัยด้านการอบรมเลี้ยงดู พบว่าการที่บิดามารดาหรือผู้ปกครองให้กำลังใจ ทำให้เด็กสนองตอบความอยากรู้อยากเห็น และให้อิสระในการสำรวจ ศึกษาค้นคว้าหรือทำในสิ่งที่ชอบของเด็ก ส่งผลทำให้เพิ่มระดับความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. จากการศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะเพื่อการนำผลวิจัยไปใช้ในการส่งเสริมและพัฒนาให้เกิดแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษาในแต่ละด้าน ดังนี้

1.1 ด้านบุคลิกภาพ จากผลการศึกษาพบว่า ความคิดเห็นของนักศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายละเอียดพบว่า การเป็นคนมองโลกในแง่ดี การเป็นคนมีอารมณ์อ่อนไหวและอ่อนโยน มีค่าเฉลี่ยต่ำกว่าข้ออื่นๆ ดังนั้นมหาวิทยาลัยศิลปากรควรส่งเสริมกิจกรรมพัฒนานักศึกษาด้านอารมณ์ สังคมการมองโลกในแง่บวก ส่งเสริมกิจกรรมบูรณาการระหว่างคณะวิชา ระหว่างมหาวิทยาลัย จะทำให้นักศึกษามีปฏิสัมพันธ์ที่ดีร่วมกับผู้อื่น มีทัศนคติที่เปิดกว้าง รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นมากขึ้น ส่งเสริมการหาประสบการณ์ใหม่ๆ ทำให้เกิดแนวคิดใหม่ๆ มาสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง จะช่วยเป็น

แรงเสริมให้นักศึกษามีแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของตนเองมากยิ่งขึ้น

1.2 ด้านแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ จากการศึกษพบว่า ความคิดเห็นของนักศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า การแข่งขันกับบุคคลอื่นที่เก่งกว่า การได้งานที่ดี เป็นศิลปินที่มีชื่อเสียงในอนาคต มีค่าเฉลี่ยต่ำกว่าข้ออื่นๆ ดังนั้น มหาวิทยาลัยควรส่งเสริมและพัฒนาให้นักศึกษาให้มีความมั่นใจในตนเอง เพื่ออนาคตในวันข้างหน้าของนักศึกษาในการแข่งขันเวทีระดับชาติ ระดับโลก ให้นักศึกษารู้สึกว่าการแข่งขันกับบุคคลอื่นที่เก่งกว่าเป็นเรื่องธรรมดา ชีวิตของเราผลงานของเราจะต้องเป็นตัวเลือกและชิ้นงานที่ดีที่สุด ไม่ว่าเราจะอยากจะทำกับคนอื่นหรือไม่ก็ตาม ให้นักศึกษารู้สึกว่านักศึกษาทุกคนคือคนสำคัญ และมหาวิทยาลัยส่งเสริมให้นักศึกษาทุกคนประสบความสำเร็จ ได้รับการยกย่องและให้ความไว้วางใจ จะช่วยเป็นแรงเสริมให้นักศึกษามีแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้

1.3 ด้านสภาพแวดล้อมในมหาวิทยาลัย จากการศึกษพบว่า ความคิดเห็นของนักศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า การได้ฝึกทำงานร่วมกับเพื่อนคณะอื่นๆทำให้เกิดความคิดที่หลากหลาย และการได้รับการส่งเสริมให้ฝึกฝนให้คิดและสร้างสรรค์ผลงาน การแก้ไขปัญหาต่างๆในระหว่างที่ศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยศิลปากร มีค่าเฉลี่ยต่ำกว่าข้ออื่นๆ ดังนั้น มหาวิทยาลัยควรมีกิจกรรมการสนับสนุนให้นักศึกษาเปิดใจเรียนรู้สิ่งใหม่ๆได้ ทำกิจกรรมร่วมกันกับเพื่อนใหม่ต่างคณะวิชาต่างมหาวิทยาลัย เพื่อส่งเสริมให้นักศึกษาได้มีความสามารถที่จะบริหารตนเองเพื่อให้ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ มองเห็นคุณค่าของตนเองและผู้อื่น ทำให้มีความสามารถในการสร้างสรรค์เรียนรู้สิ่งใหม่ จากการบูรณาการทางศาสตร์และศิลป์ร่วมกัน เกิดทักษะในการวิเคราะห์แก้ไขปัญหาพร้อมกันในทีม ทำให้มองปัญหาเป็นเรื่องไม่ยากแล้ว ซึ่งจะทำให้นักศึกษาเกิดทักษะการแก้ไขปัญหาที่ดีได้

1.4 ด้านสภาพแวดล้อมภายในครอบครัว จากการศึกษพบว่า ความคิดเห็นของนักศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาข้อพบว่า การเลือกเรียนสาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ ครอบครัวเป็นส่วนสำคัญ

ที่สนับสนุนและผลักดันให้เรียน และการวางพื้นฐานการคิดสร้างสรรค์ในครอบครัว ตั้งแต่เด็ก มีค่าเฉลี่ยต่ำกว่าข้ออื่นๆ ดังนั้น มหาวิทยาลัยควรแนะนำให้ผู้ปกครองมีส่วนสนับสนุน ส่งเสริมให้นักศึกษาได้ลองคิดและลองทำสิ่งต่างๆ อย่างอิสระ สภาพแวดล้อมภายในครอบครัวเป็นปัจจัยหนึ่งในตัวขับเคลื่อนให้นักศึกษาเกิดแรงบันดาลใจ เพราะครอบครัวเป็นสถาบันแรกที่มีอิทธิพลต่อบุคคลในการสร้างและพัฒนาอารมณ์ สังคม สติปัญญา บุคลิกภาพ ความเชื่อ เจตคติต่างๆ หากครอบครัวสามารถส่งเสริมด้านนี้ได้ จะทำให้นักศึกษาจะประสบความสำเร็จในด้านนี้ต่อไปในอนาคต

2. ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมภายในครอบครัว ดังนั้น มหาวิทยาลัยควรมีการประชาสัมพันธ์เพื่อทำความเข้าใจชัดเจนเกี่ยวกับการส่งเสริมนักศึกษาในเรียนสาขาวิชาด้านศิลปะและการออกแบบ ซึ่งให้เห็นถึงข้อดีหากนักศึกษาได้เข้ามาเรียนรู้ และประโยชน์ของส่งเสริมพัฒนาความคิดสร้างสรรค์หากได้รับการส่งเสริมจากผู้ปกครองตั้งแต่เด็ก ซึ่งคนในครอบครัวและสภาพแวดล้อมในครอบครัวมีส่วนสำคัญอย่างยิ่งเนื่องจากทักษะที่สำคัญมากในศตวรรษที่ 21 ที่จะทำให้นักศึกษาประสบความสำเร็จและมีความสุข ประกอบด้วย 4 H ได้แก่ Heart Hope Hand Head กล่าวคือ Heart หัวใจหรือความรู้สึก คือ ทักษะการสื่อสาร Hope ความสามารถในการสร้างสิ่งใหม่ Creativity Hand คือ ความสามารถในการลงมือทำและการร่วมมือกับคนอื่น และ Head ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และการตัดสินใจอย่างมีเหตุผลได้ โดยทั้งสี่ทักษะสามารถพัฒนาได้ด้วยการส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ตั้งแต่เด็ก ศิลปะและการออกแบบจึงเป็นสาขาวิชาที่น่าสนใจน่าส่งเสริมเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้นักศึกษาแสดงออกความคิด ความรู้สึก ช่วยฝึกสมาธิ ความเป็นตัวตนได้ดีที่สุด และเรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างดี และในยุคที่ความรู้และกระบวนการหาความรู้มีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็วขึ้น สิ่งที่จะนำโลกให้ก้าวไปข้างหน้า คือการสร้างนวัตกรรมใหม่ๆ ซึ่งการสร้างนวัตกรรมนี้ จำเป็นจะต้องใช้ทั้งความรู้และจินตนาการของมนุษย์ ศิลปะจึงเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญ และเป็นทักษะแห่งอนาคตที่แท้จริง ดังนั้น การส่งเสริมทักษะพื้นฐานเหล่านี้จะสามารถนำพาให้นักศึกษาประสบความสำเร็จในชีวิตในวิชาชีพของตนเองได้

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานสาขาอาชีพในกลุ่มสาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ และกลุ่มสาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ในมหาวิทยาลัยศิลปากร เพื่อเป็นแนวทางในบูรณาการการสร้างแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์งานของกลุ่มสาขาอื่นๆ ด้วย
2. ควรศึกษาแนวทางในการพัฒนาศักยภาพของนักศึกษาในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการพิจารณาและวางแผนการดำเนินงานของผู้สอนและเป็นแรงผลักดันที่ดีของผู้เรียน
3. ควรมีการศึกษาตัวแปรปัจจัยอื่นๆ ที่มีผลต่อความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน เช่น รูปแบบการเรียนรู้ ความรู้ รูปแบบการคิดสร้างสรรค์ผลงาน เป็นต้น



บรรณานุกรม

Bandy T. and Moore K.A. (2008). *The Parent-Child Relationship: A Family Strength*.

Retrieved from สืบค้นจาก

https://www.researchgate.net/publication/237288306_THE_PARENT-CHILD_RELATIONSHIP_A_FAMILY_STRENGTH

Bernard, H. W. (1980). *Psychology of learning and teaching*. New York: McGraw-Hill.

Cronbach, L. J. (1984). *Essentials of psychological testing* (4th ed.. ed.): New York : Harper & Row.

De Bono, E. (1982). *The test for creative thinking*. London: Allen Lane: The Penguin Press.

Druet, P.-P. (1976). Jean-Jacques Rousseau, *Lettres philosophiques*, présentées par H. Gouhier. *Revue Philosophique de Louvain*, 74(21), 129-131.

Ferguson, G. A. (1981). *Statistical analysis in psychology and education* (5th ed.. ed.): Tokyo : McGraw-Hill International Book.

Hilgard Ernest R. (1962). *Introduction to Psychology*. New York: Brace & World Inc.

Jeducation. (2015). *เรียนศิลปะที่ญี่ปุ่น : มหาวิทยาลัย Kyoto University of Art and Design (KUAD)*. Retrieved from สืบค้นจาก <http://jeducation.com/main/kuad/>

Likert, R. (1932). *A Technique for the Measurement of Attitudes*.

Lopez and Caroline J. (2013). *Personality and Leadership in Counselor Educators: The Big Five Factors, Transformational Leadership, and Transactional Leadership*. In: Ohio University / OhioLINK.

McClelland David C. (1985). How motives, skills, and values determine what people do. *American Psychologist*, 40(7), 812-815.

McClelland, D. C. (1961). *The achieving society*: Princeton, N.J.: Van Nostrand.

Michel, J. A. (1983). *Art and Adolescence*. New York: Techer's college Press, Columbia University.

Robert J. Sternberg and Todd L. Lubart. (1996). *Defining the crowd: Cultivating in a culture of conformity*. New York: The Free Press.

Wallach and Kogan. (1965). Model of thinking in young children *Journal of ersonality*,

33(3), 348-369.

กนกวรรณ ทองฉวี. (2545). ความสัมพันธ์ระหว่างความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง บทบาทอาจารย์ในการอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้สภาพแวดล้อมในสถาบัน กับความพร้อมในการเรียนรู้ด้วยตนเองของนักศึกษาพยาบาล สถาบันการศึกษาศาสนาพยาบาลของรัฐ สังกัดทบวงมหาวิทยาลัย (วิทยานิพนธ์ ปริญญาพยาบาลศาสตรมหาบัณฑิต คณะพยาบาลศาสตร์), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.

กมล ศรีวิชัยนันท์. (2541). กระแสสังคมที่มีอิทธิพลต่อแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะร่วมสมัยในประเทศไทย. (วิทยานิพนธ์ ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต), มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.

กองแผนงาน มหาวิทยาลัยศิลปากร. (2560). รายงานสารสนเทศเพื่อการบริหาร มหาวิทยาลัยศิลปากร ปีการศึกษา 2560.

กิ่งแก้ว ทรัพย์พระวงศ์. (2551). ความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการเอาชนะอุปสรรคของนิสิตนักศึกษาปริญญาตรี. *BU Academic Review* ปีที่ 7, ฉบับที่ 2 (ก.ค.-ธ.ค. 2551), หน้า 9-21.

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2545). การคิดเชิงสร้างสรรค์: กรุงเทพฯ : ชัดเชส มีเดีย.

เขียน วันทนียตระกูล. (2556). แรงจูงใจมีความสำคัญต่อการเรียนการสอนอย่างไร. Retrieved from สืบค้นจาก <https://asksak2011.wordpress.com/2013/01/30/แรงจูงใจมีความสำคัญต่อ> คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์. (2560). Retrieved from สืบค้นจาก

<http://www.finearts.su.ac.th/>

คณะดุริยางคศาสตร์. (2562). Retrieved from สืบค้นจาก <https://www.music.su.ac.th/>

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี. (2557). การจัดการองค์ความรู้ เทคนิคการเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ.

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์. (2560). Retrieved from สืบค้นจาก <http://www.arch.su.ac.th/>

โฆษิตา บุตรรัตน์. (2549). ปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะของ สรพงษ์ สีชมพู. In: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

จักรพันธ์ จตุพรพันธ์. (2554). บุคลิกภาพและความคิดสร้างสรรค์ของนิสิตนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร. (วิทยานิพนธ์ วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต (จิตเวชศาสตร์)), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.

เฉลิมพรพรรณ เมฆลอย. (2554). ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อความคิดสร้างสรรค์ด้านการบริหารของ

- ผู้อำนวยการโรงพยาบาลสร้างเสริมสุขภาพตำบล. Retrieved from เพาะ:
- ชุติมา วงษ์พระลับ. (2549). ความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียน
สาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น [มอดินแดง] ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้บูรณาการแบบสห
วิทยาการ: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ชุติมา วงษ์พระลับ. (2553). ความคิดสร้างสรรค์ที่สรรค์สร้างได้. วารสารศึกษาศาสตร์ คณะ
ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ปีที่ 33, ฉบับที่ 4 (ต.ค.-ธ.ค. 2553), หน้า 10-21.
- เต็มศักดิ์ คทวณิช. (2547). จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพฯ: ส.เอเชียเพลส.
- ทิพวัลย์ ปัญจมะวัต. (2548). ปัจจัยที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของนิสิตระดับปริญญาบัณฑิต
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นิพาดา เทวกุล. (2555). ความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking). Retrieved from
https://pirun.ku.ac.th/~agrpc/lesson1/creative_thinking.html
- นิภาพรรณ เจนสันติกุล. (2554). การเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ : บทพิสูจน์ทางทฤษฎี.
วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี, 22(1), 34-49.
- ประสาธ อิศรปรีดา. (2538). สาระจิตวิทยา. กรุงเทพฯ: นำอักษรการพิมพ์.
- ประสาร มาลากุล ณ อยุธยา. (2545). ความคิดสร้างสรรค์ : พหุวรรณคดีที่พัฒนาได้ (พิมพ์ครั้งที่ 2..
ed.). กรุงเทพฯ: ศูนย์ตำราและเอกสารทางวิชาการ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย ผู้จัดจำหน่าย.
- ปิยวรรณ อภินันท์รุ่งโรจน์. (2557). การศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์และความพึงพอใจที่มี
ต่อกระบวนการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนายกวัฒนากร วัด
อุดมธานี จังหวัดนครนายก ด้วยกิจกรรมศิลปะศึกษา.
- พิชิต ฤทธิจรรยา. (2549). ระเบียบวิธีการวิจัยทางสังคมศาสตร์ (พิมพ์ครั้งที่ 3 ed.). กรุงเทพฯ: ศูนย์
หนังสือแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สาขาวิชาศิลปศึกษา. (2545). พหุศิลปศึกษา = *Arts education*:
กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัย.
- มหาวิทยาลัยศิลปากร. (2559). Retrieved from สืบค้นจาก <http://www.su.ac.th/>
- มาลี จุฑา. (2544). การประยุกต์จิตวิทยาเพื่อการเรียนรู้ = *Applied psychology for learning*:
กรุงเทพฯ : อักษรวิพัฒน์ ผู้จัดจำหน่าย.
- ฤทัยรัตน์ ชิดมงคล และเปรมฤดี บริบาล. (2555). ปัจจัยที่มีผลต่อแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักศึกษา
พยาบาล วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนีนครราชสีมา. *Nursing Journal of the Ministry of*

Public Health.

- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2540). สถิติวิทยาทางการวิจัย (พิมพ์ครั้งที่ 3.. ed.): กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- วนิช สุธาร์ตน์. (2547). ความคิดและความคิดสร้างสรรค์: กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- วรวิฑูรย์ มัสพันธ์. (2556). ปัจจัยทางจิตสังคมที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร. สารนิพนธ์ (กศ.ม. (จิตวิทยาพัฒนาการ)) -- มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2556.,
- วิชา ถาวรศิริ. (2540). การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยการใช้วีดิทัศน์และกิจกรรมสร้างสรรค์. (กศ.ม.(เทคโนโลยีการศึกษา)), มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- ศรีสุรางค์ ทีนะกุล. (2542). การคิดและการตัดสินใจ: กรุงเทพฯ :C : เวิร์ดเวฟ เอ็ดดูเคชั่น.
- ศศิพันธ์ พัดสมร. (2540). ผลของการฝึกคิดเป็นกลุ่มตามแนวคิดของ วิลเลียมส์ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเจ้าพระยาวิทยายาคม กรุงเทพมหานคร. รายงานการวิจัย (กศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา)) -- มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2540.,
- สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน. (2560). การคิดเชิงสร้างสรรค์. In. Retrieved from <https://www.ocsc.go.th/node/3934>
- สุดาทิพย์ ภู่อัครสวัสดิ์. (2558). ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยของบุคลิกภาพกับภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของนายกองค์การบริหารส่วนตำบลในเขตจังหวัดนครราชสีมา. (ปริญญาานิพนธ์ บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต), มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี,
- สุวรรณภา ก้อนทอง. (2547). ผลการจัดกิจกรรมศิลปะประกอบเสียงดนตรีคลาสสิกที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย. ปริญญาานิพนธ์ (กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย)) -- มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2547.,
- แสงนาง ดีประชา. (2530). ศิลปะกับมนุษย์: พิษณุโลก : ภาควิชาศิลปและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พิษณุโลก.
- อารี พันธุ์มณี. (2540). ความคิดสร้างสรรค์กับการเรียนรู้: กรุงเทพฯ : ต้นอ่อน แกรมมี่.
- อารี พันธุ์มณี. (2546). จิตวิทยาสร้างสรรค์การเรียนการสอน: กรุงเทพฯ : ไยใหม่เอ็ดดูเคท.
- อารีย์ รังสินันท์. (2532). ความคิดสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ: ข้าวฟ่าง.



ภาคผนวก

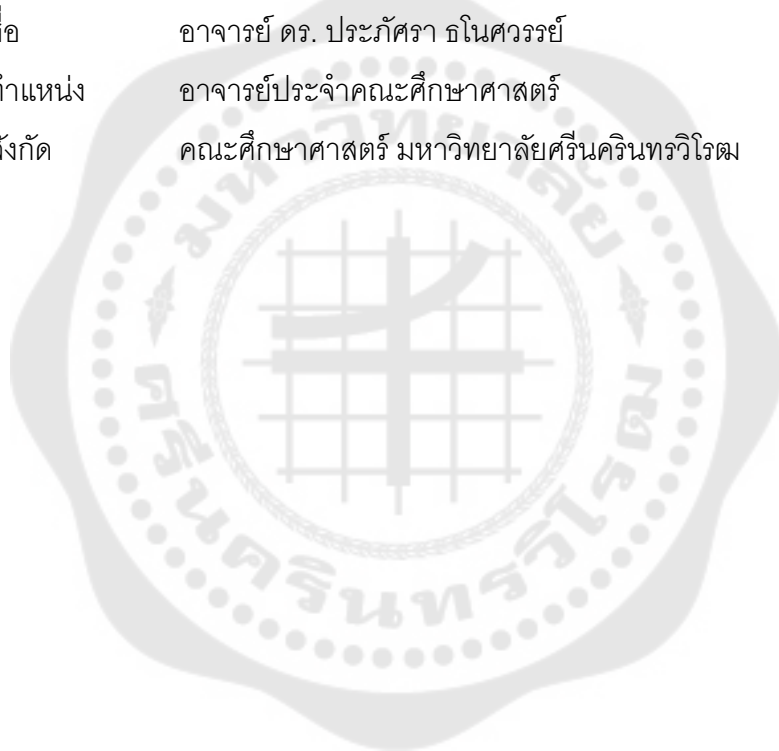


ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญที่ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญที่ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา

1. ชื่อ อาจารย์ นกมล วิรุฬห์ชาติตะพันธ์
ตำแหน่ง อาจารย์ / ผู้ช่วยอธิการบดี วังท่าพระ
สังกัด คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
2. ชื่อ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไพบัตย์ ภูชีสส์ชวกรณ์
ตำแหน่ง อาจารย์ประจำคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สังกัด คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
3. ชื่อ อาจารย์ ดร. ประภัสรา ธโนศวรรย์
ตำแหน่ง อาจารย์ประจำคณะศึกษาศาสตร์
สังกัด คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ





ภาคผนวก ข
หนังสือแต่งตั้งผู้เชี่ยวชาญ



ที่ ศธ 6918/ ๒๖๖

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

๒๑ มีนาคม 2562

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน อาจารย์นภดล วิรุฬห์ชาติตะพันธ์

เนื่องด้วย นางสาวทันยา ดุงาม นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาการบริหารและการจัดการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรกฤษณ์ โปณะทอง และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จตุพล ยงศร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจแบบสอบถาม ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวทันยา ดุงาม และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเลข : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 081 943 9332



ที่ ศธ 6918/ ๒73

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

๑๑ มีนาคม 2562

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไธพทย์ ภูชีสส์ขจรกรณ์

เนื่องด้วย นางสาวทันยา ดุงาม นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาการบริหารและการจัดการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรกฤษณ์ โปณะทอง และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จตุพล ยงศร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจแบบสอบถาม ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวทันยา ดุงาม และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 081 943 9332



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน งานบริหารและธุรการ บัณฑิตวิทยาลัย โทร. 15644

ที่ ศธ 6918/ ๒๖3

วันที่ ๑๑ มีนาคม 2562

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน อาจารย์ ดร.ประภัสรา ธโนศวรรย์

เนื่องด้วย นางสาวทันยา ดุงาม นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาการบริหารและการจัดการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญาานิพนธ์ เรื่อง “ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรกฤษณ์ โปณะทอง และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จตุพล ยงศร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจแบบสอบถาม ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป และสามารถสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ 081 943 9332

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวทันยา ดุงาม และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ภาคผนวก ค
เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล



แบบสอบถามเพื่อการวิจัย
ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบ
ของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามนี้มีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร
2. แบบสอบถามแบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ
 - ตอนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม
 - ตอนที่ 2 แบบสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร
3. โปรดตอบแบบสอบถามฉบับนี้ให้ครบทุกข้อคำถามตามสภาพความเป็นจริงและความคิดเห็นของท่าน

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงในความอนุเคราะห์ครั้งนี้

นางสาวทันยา ดุغام

นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาการบริหารและการจัดการศึกษา
 แขนงวิชา การบริหารการอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ตอนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่าง □ หน้าข้อความที่ตรงกับความเป็นจริงเกี่ยวกับตัวท่าน

1. เพศ เพศชาย เพศหญิง เพศทางเลือก
2. คณะวิชา คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์
 คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
 คณะมัณฑนศิลป์ คณะดุริยางคศาสตร์
3. ภูมิลำเนา ภาคเหนือ ภาคกลาง
 ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ภาคใต้
4. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (ผลการเรียนเฉลี่ยทุกรายวิชาถึงภาคเรียนล่าสุด)
 คะแนนเฉลี่ยต่ำกว่าหรือเท่ากับ 2.50
 คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 2.51 – 3.00
 คะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 3.01 ขึ้นไป

ตอนที่ 2 แบบสอบถามนักศึกษาความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร ทั้งหมด 4 ด้าน คือ ด้านบุคลิกภาพ ด้านแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ด้านสภาพแวดล้อมในมหาวิทยาลัย ด้านเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมของครอบครัว และในตอนท้ายของแบบสอบถามแต่ละด้าน จะมีข้อความแบบปลายเปิดเพื่อให้ผู้ตอบแบบสอบถามแสดงความคิดเห็นและให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมอย่างเสรี

คำชี้แจง โปรดเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องทางขวามือที่ตรงกับความเป็นจริงตามความคิดเห็นของท่านมากที่สุด เพียงข้อเดียว โดยพิจารณาจากค่าน้ำหนักคะแนนดังนี้

- คะแนน 5 หมายถึง ผู้ตอบเห็นด้วยกับเรื่องดังกล่าว อยู่ในระดับมากที่สุด
 คะแนน 4 หมายถึง ผู้ตอบเห็นด้วยกับเรื่องดังกล่าว อยู่ในระดับมาก
 คะแนน 3 หมายถึง ผู้ตอบเห็นด้วยกับเรื่องดังกล่าว อยู่ในระดับปานกลาง
 คะแนน 2 หมายถึง ผู้ตอบเห็นด้วยกับเรื่องดังกล่าว อยู่ในระดับน้อย
 คะแนน 1 หมายถึง ผู้ตอบเห็นด้วยกับเรื่องดังกล่าว อยู่ในระดับน้อยที่สุด

1. ด้านบุคลิกภาพ

ข้อความ	เห็นด้วย มากที่สุด 5	เห็นด้วย มาก 4	เห็นด้วย ปานกลาง 3	เห็นด้วย น้อย 2	เห็นด้วย น้อยที่สุด 1
1. การเป็นคนหมั่นศึกษาหาความรู้ และหา ประสบการณ์ใหม่ๆ เพื่อนำมาสร้างสรรค์ผลงาน ของตนเองอยู่เสมอ					
2. การเป็นคนเป็นที่ยอมรับการเปลี่ยนแปลง					
3. การเป็นคนช่างสังเกต ชอบตั้งคำถามและหา คำตอบให้กับตัวเองอยู่เสมอ					
4. การมีความกระตือรือร้น กล้าที่จะเผชิญปัญหา พัฒนางานอยู่เสมอ					
5. การเป็นคนมองโลกในแง่ดี					
6. การเป็นคนที่มีอิสระในด้านความคิด					
7. การเป็นคนมีอารมณ์อ่อนไหวและอ่อนโยน					
8. การเป็นคนช่างฝัน มีจินตนาการ					
9. การวิเคราะห์วิจารณ์สิ่งที่พบเห็นและนำไป ปรับปรุงผลงานตนเอง					
10. การยอมรับการวิพากษ์วิจารณ์จากผู้อื่น					
11. การมีความรับผิดชอบ มุ่งมั่นและมีวินัยในการ ทำงานอย่างเต็มที่					
12. การมีทักษะต่างๆที่ดี ได้มาจากการคิดแล้วลง มือทำ					

ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับ บุคลิกภาพ

2. ด้านแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

ข้อความ	เห็นด้วย มากที่สุด 5	เห็นด้วย มาก 4	เห็นด้วย ปานกลาง 3	เห็นด้วย น้อย 2	เห็นด้วย น้อยที่สุด 1
1. การทำงานที่ได้รับมอบหมายสำเร็จตามเป้าหมาย					
2. การได้งานที่ดี เป็นคิดปิ่นที่มีชื่อเสียงในอนาคต					
3. การแข่งขันกับบุคคลอื่นที่เก่งกว่า					
4. การตัดสินใจกระทำสิ่งใดแล้วพร้อมที่จะรับผลของการตัดสินใจนั้น					
5. การมีความพร้อมที่จะสร้างสรรค์ผลงานใหม่ๆ แม้จะสวนกระแสความคิดของผู้อื่น					
6. การมีสมาธิในการสร้างสรรค์งานอย่างต่อเนื่อง แม้ว่าจะมีสิ่งรบกวน					
7. การคิดและสร้างสรรค์งานที่ท้าทายความสามารถ และลงมือทำจนสำเร็จ					
8. ความสำเร็จเกิดจากความพยายาม					
9. การมีรุ่นพี่ ศิษย์เก่า ที่มีชื่อเสียง ทำให้ได้รับแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งาน					
10. การมีความเชื่อที่ว่าหากมีความตั้งใจมุ่งมั่น ในการสร้างสรรค์ผลงาน เราจะทำให้งานประสบความสำเร็จ					

ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับ แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

3. ด้านสภาพแวดล้อมในมหาวิทยาลัย

ข้อความ	เห็นด้วย มากที่สุด 5	เห็นด้วย มาก 4	เห็นด้วย ปานกลาง 3	เห็นด้วย น้อย 2	เห็นด้วย น้อยที่สุด 1
1. การได้รับส่งเสริมให้ฝึกฝนให้คิดและสร้างสรรค์ผลงาน การแก้ไขปัญหาต่างๆ ในระหว่างที่ศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยศิลปากร					
2. การจัดสภาพบรรยากาศเอื้อให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนาผลงาน					
3. การมีห้องปฏิบัติการ อุปกรณ์ที่ทันสมัยสนับสนุนการเรียนรู้และการสร้างสรรค์ผลงานของนักศึกษา					
4. การมีห้องสมุด ระบบอินเทอร์เน็ตที่ทันสมัย เป็นช่องทางการค้นคว้าหาข้อมูลใหม่ๆ ในแวดวงศิลปะ และการออกแบบ					
5. การได้ฝึกทำงานร่วมกับเพื่อนคนอื่นๆ ทำให้เกิดความคิดที่หลากหลาย					
6. การได้รับความร่วมมือทางวิชาการเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ด้านศิลปะและการออกแบบ กับสถาบันชั้นนำทั้งในและนอกประเทศอย่างต่อเนื่อง					
7. การสนับสนุนทุนให้นักศึกษาได้ไปร่วมแข่งขันและแสดงความสามารถต่างประเทศ					
8. การจัดกิจกรรมส่งเสริม การสร้างประสบการณ์สร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ แก่ผู้เรียน					
9. การสนับสนุนให้มีเวทีแสดงผลงาน ให้นักศึกษาและผู้สนใจเข้ามาชมผลงาน					
10. การกำหนดหลักสูตรที่ส่งเสริมทักษะการคิดนอกกรอบ ที่นักศึกษาสามารถนำไปต่อยอดจนเกิดเป็นนวัตกรรมใหม่					

ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับ สภาพแวดล้อมในมหาวิทยาลัย

4. ด้านสภาพแวดล้อมภายในครอบครัว

ข้อความ	เห็นด้วย มากที่สุด 5	เห็นด้วย มาก 4	เห็นด้วย ปานกลาง 3	เห็นด้วย น้อย 2	เห็นด้วย น้อยที่สุด 1
1. การวางพื้นฐานการคิดสร้างสรรค์ในครอบครัว ตั้งแต่เด็ก					
2. การเปิดโอกาสของผู้ปกครองให้คิดและลองทำสิ่ง ต่างๆ อย่างอิสระ					
3. การมีภูมิภาวะทางอารมณ์ที่ดีของคนในครอบครัว เป็นปัจจัยหนึ่งส่งผลให้เกิดความคิดสร้างสรรค์					
4. การเลือกเรียนสาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ ครอบครัวเป็นส่วนสำคัญที่สนับสนุนและผลักดันให้ เรียน					
5. การวางแผนการศึกษาต่อในมหาวิทยาลัยของ นักศึกษา สมาชิกในครอบครัวมีส่วนร่วมในการ ตัดสินใจ					
6. การให้คำปรึกษาและให้กำลังใจจากครอบครัว เป็นสิ่งสำคัญ เมื่อประสบปัญหาทางการเรียน					
7. การสนับสนุนจากครอบครัวเพื่อออกไปเปิดโลก กว้างที่ต่างประเทศช่วยสร้างแรงบันดาลใจใน พัฒนาผลงานของตนเอง					
8. ความคิดสร้างสรรค์ได้มาจากประสบการณ์ การ เลี้ยงดู การสั่งสมความรู้ และได้รับการพัฒนา ต่อเนื่องมา ซึ่งครอบครัวได้ปลูกฝังสิ่งนี้มาตั้งแต่เด็ก					

ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับ สภาพแวดล้อมภายในครอบครัว



ภาคผนวก ง

ค่าอำนาจจำแนกและค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0.979	54

Item-Total Statistics

No.	List	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted	t / 1.76	remarks
1	การหมั่นศึกษาหาความรู้ และหาประสบการณ์ใหม่ๆ เพื่อนำมา สร้างสรรค์ผลงานของตนเองอยู่เสมอ	0.641	0.978	1.976	ใช้ได้
2	การยอมรับการเปลี่ยนแปลง	0.844	0.978	3.039	ใช้ได้
3	การเป็นคนช่างสังเกต ชอบตั้งคำถามและหาคำตอบให้กับ ตัวเองอยู่เสมอ	0.807	0.978	4.885	ใช้ได้
4	การฝึกฝนการสร้างความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นด้วยตนเอง	0.670	0.978	1.139	ใช้ไม่ได้
5	มีความกระตือรือร้น กล้าที่จะเผชิญปัญหา พัฒนางานอยู่เสมอ	0.704	0.978	1.976	ใช้ได้
6	การเป็นคนมองโลกในแง่ดี	0.765	0.978	2.115	ใช้ได้
7	การเป็นตัวของตัวเอง	0.272	0.980	0.258	ใช้ไม่ได้
8	การมีความเชื่อมั่นในตัวเองสูง	0.732	0.978	1.439	ใช้ไม่ได้
9	การเป็นคนที่มีอิสระในด้านความคิด	0.648	0.978	2.115	ใช้ได้
10	การมีอารมณ์อ่อนไหวและอ่อนโยน	0.697	0.978	1.976	ใช้ได้
11	การเป็นคนที่มีสมาธิสูง	0.390	0.979	0.888	ใช้ไม่ได้
12	การเป็นคนช่างฝัน มีจินตนาการ แต่ยึดถือในความเป็นจริง	0.708	0.978	3.536	ใช้ได้

No.	List	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted	t / 1.76	remarks
13	การวิเคราะห์วิจารณ์สิ่งที่พบเห็นและนำไปปรับปรุงผลงาน	0.812	0.978	8.460	ใช้ได้
14	การยอมรับการวิพากษ์วิจารณ์จากผู้อื่น	0.893	0.978	4.509	ใช้ได้
15	การนำเอาแนวคิดของผู้อื่น มาปรับใช้กับงานของตนเอง	0.619	0.978	0.462	ใช้ไม่ได้
16	การมีความรับผิดชอบ มุ่งมั่นและมีวินัยในการทำงานอย่างเต็มที่	0.712	0.978	3.143	ใช้ได้
17	การมีทักษะต่างๆที่ดีได้มาจากการคิดแล้วลงมือทำ	0.642	0.978	4.359	ใช้ได้
18	การวางแผนการเรียนรู้ไว้ล่วงหน้าเสมอ	0.614	0.978	0.451	ใช้ไม่ได้
19	การทำงานที่ได้รับมอบหมายสำเร็จตามเป้าหมาย	0.573	0.979	9.364	ใช้ได้
20	การได้งานที่ดี เป็นศิลปินที่มีชื่อเสียงในอนาคต	0.747	0.978	4.000	ใช้ได้
21	การแข่งขันกับบุคคลอื่นที่เก่งกว่า	0.806	0.978	8.460	ใช้ได้
22	การคิดและสร้างสรรค์งานที่ทำหายความสามารถ และลงมือทำจนสำเร็จ	0.955	0.978	2.115	ใช้ได้
23	การตัดสินใจกระทำสิ่งใดแล้วพร้อมที่จะรับผลของการตัดสินใจนั้น	0.773	0.978	4.509	ใช้ได้
24	มีความพร้อมที่จะสร้างสรรค์ผลงานใหม่ๆ แม้จะสวนกระแสความคิดของผู้อื่น	0.732	0.978	4.000	ใช้ได้
25	การเข้าเรียนในทุกวิชาแม้ว่าอาจารย์จะไม่เฝ้าชื่อ	0.732	0.978	1.439	ใช้ไม่ได้
26	การทบทวนบทเรียนและแสวงหาความรู้ใหม่ๆอยู่เสมอ	0.657	0.978	1.662	ใช้ไม่ได้
27	การส่งชิ้นงาน ผลงาน ที่ได้รับมอบหมายตรงเวลา	0.633	0.978	0.451	ใช้ไม่ได้

No.	List	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted	t / 1.76	remarks
28	การมีสมาธิในการสร้างสรรค์งานอย่างต่อเนื่อง แม้ว่าจะมีสิ่งรบกวน	0.765	0.978	2.115	ใช้ได้
29	การมีรุ่นพี่ คิษฐ์เก่า ที่มีชื่อเสียง ทำให้ได้รับแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งาน	0.864	0.978	4.509	ใช้ได้
30	การมีความเชื่อที่ว่าหากมีความตั้งใจมุ่งมั่น ในการสร้างสรรค์ผลงาน เราจะทำให้งานประสบความสำเร็จ	0.864	0.978	4.509	ใช้ได้
31	ความสำเร็จเกิดจากความพยายามในการทำงาน	0.680	0.978	4.885	ใช้ได้
32	การสร้างสรรค์ผลงานของศิลปิน หรือคิษฐ์เก่าที่มีชื่อเสียง กระตุ้นให้นักศึกษาเกิดความคิดสร้างสรรค์	0.614	0.978	0.451	ใช้ไม่ได้
33	การได้รับการส่งเสริมให้ฝึกฝนให้คิดและสร้างสรรค์ผลงาน ในระหว่างที่ศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยศิลปากร	0.563	0.978	3.984	ใช้ได้
34	การจัดสภาพบรรยากาศเอื้อให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนาผลงาน	0.522	0.979	2.271	ใช้ได้
35	การมีที่ตั้งของคณะวิชาและสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้	0.620	0.978	0.787	ใช้ไม่ได้
36	การมีห้องปฏิบัติการ อุปกรณ์ที่ทันสมัยที่สนับสนุนการเรียนรู้ และการสร้างสรรค์ผลงานของนักศึกษา	0.864	0.978	4.509	ใช้ได้
37	การมีห้องสมุด ระบบอินเทอร์เน็ตที่ทันสมัย เป็นช่องทางการค้นคว้าหาข้อมูลใหม่ๆ ในแวดวงศิลปะและการออกแบบ	0.844	0.978	3.039	ใช้ได้
38	การได้ฝึกทำงานร่วมกับเพื่อนคณะอื่นๆ ทำให้เกิดความคิดที่หลากหลาย	0.573	0.979	2.890	ใช้ได้
39	การได้รับความร่วมมือทางวิชาการเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ด้านศิลปะและการออกแบบ กับสถาบันชั้นนำ ทั้งในและนอก	0.729	0.978	2.312	ใช้ได้
41	การจัดกิจกรรมส่งเสริม การสร้างประสบการณ์ สร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ แก่ผู้เรียน	0.712	0.978	3.143	ใช้ได้
42	การสนับสนุนให้มีเวทีแสดงผลงาน ให้นักศึกษาและผู้สนใจเข้ามาชมผลงาน	0.550	0.979	3.984	ใช้ได้
43	การกำหนดหลักสูตรที่ส่งเสริมทักษะการคิดนอกกรอบ ที่นักศึกษาสามารถนำไปต่อยอดจนเกิดเป็นนวัตกรรมใหม่	0.392	0.979	3.095	ใช้ได้

No.	List	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted	t / 1.76	remarks
44	การวางพื้นฐานการคิดสร้างสรรค์ในครอบครัวตั้งแต่เด็ก	0.955	0.978	2.115	ใช้ได้
45	การเปิดโอกาสของผู้ปกครองให้คิดและลองทำสิ่งต่างๆ อย่างอิสระ	0.729	0.978	3.771	ใช้ได้
46	การถูกเลี้ยงดูให้จริงจังกับชีวิตมากเกินไป ทำให้ชีวิตขาดความสุข สนุกสนาน	0.711	0.978	1.439	ใช้ไม่ได้
47	การมีวุฒิภาวะทางอารมณ์ที่ดีของคนในครอบครัวเป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลให้เกิดความคิดสร้างสรรค์	0.678	0.978	1.809	ใช้ได้
48	การเลือกเรียนสาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ ครอบครัวเป็นส่วนสำคัญที่สนับสนุนและผลักดันให้เรียน	0.609	0.978	1.780	ใช้ได้
49	การวางแผนการศึกษาต่อในมหาวิทยาลัยของนักศึกษา สมาชิกในครอบครัวมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ	0.667	0.978	1.809	ใช้ได้
50	ความคาดหวังเรื่องอาชีพเมื่อเรียนจบผู้ปกครองคาดหวังให้มีหน้าที่การงานดี รายได้ดี ในสาขาวิชาที่เรียน	0.694	0.978	1.500	ใช้ไม่ได้
51	การให้คำปรึกษาและให้กำลังใจจากครอบครัวเป็นสิ่งสำคัญเมื่อประสบปัญหาทางการเรียน	0.678	0.978	2.312	ใช้ได้
52	ครอบครัวไม่เคยปฏิเสธเมื่อนักศึกษาขอเงินเพิ่มเกี่ยวกับอุปกรณ์ตำรา การเรียนในการสร้างสรรค์งาน	0.390	0.979	0.888	ใช้ไม่ได้
53	การสนับสนุนจากครอบครัวเพื่อออกไปเปิดโลกกว้างที่ต่างประเทศช่วยสร้างแรงบันดาลใจใน พัฒนาผลงานของตนเอง	0.710	0.978	3.420	ใช้ได้
54	ความคิดสร้างสรรค์ได้มาจากประสบการณ์ การเลี้ยงดู การสั่งสมความรู้ และได้รับการพัฒนาต่อเนื่องมา ซึ่งครอบครัวได้ปลูกฝังสิ่งนี้มาตั้งแต่เด็ก	0.787	0.978	2.537	ใช้ได้

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
230.70	594.010	24.372	54



ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

สรุปแบบประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของเครื่องมือการวิจัย

ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร

ข้อที่	ด้านบุคลิกภาพ	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ ผู้เชี่ยวชาญ
		ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3			
1	การหมั่นศึกษาหาความรู้ และหาประสบการณ์ใหม่ๆ เพื่อนำมาสร้างสรรค์ผลงานของตนเองอยู่เสมอ	1	1	1	1.00	ใช้ได้	ไม่มี
2	การยอมรับการเปลี่ยนแปลง	0	1	1	0.67	ใช้ได้	ไม่มี
3	การเป็นคนช่างสังเกต ชอบตั้งคำถามและหาคำตอบให้กับตัวเองอยู่เสมอ	1	1	1	1.00	ใช้ได้	ไม่มี
4	การฝึกฝนการสร้างความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นด้วยตนเอง	1	1	1	1.00	ใช้ได้	ไม่มี
5	การสร้างสรรค์ผลงาน ที่เกิดจากสิ่งที่คุ้นเคยไปสู่สิ่งแปลกใหม่	0	0	1	0.33	ตัดทิ้ง	อาจจะไม่เกี่ยวข้อง
6	การมีความคิดยิ่งแตกต่างจากผู้อื่น จะนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานที่ดี	0	0	0	0.00	ตัดทิ้ง	อาจจะไม่เกี่ยวข้อง
7	มีความกระตือรือร้น กล้าที่จะเผชิญปัญหา พัฒนางานอยู่เสมอ	1	1	1	1.00	ใช้ได้	ไม่มี
8	การเป็นคนมองโลกในแง่ดี	0	1	1	0.67	ใช้ได้	ไม่มี
9	การเป็นตัวของตัวเอง	1	1	1	1.00	ใช้ได้	ไม่มี
10	การมีความเชื่อมั่นในตัวเองสูง	1	1	1	1.00	ใช้ได้	ไม่มี
11	การเป็นคนที่มีอิสระในด้านความคิด	0	1	1	0.67	ใช้ได้	ไม่มี
12	การมีอารมณ์อ่อนไหวและอ่อนโยน	0	1	1	0.67	ใช้ได้	ไม่มี

ข้อที่	ด้านบุคลิกภาพ	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ ผู้เชี่ยวชาญ
		ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3			
12	การมีอารมณ์อ่อนไหวและอ่อนโยน	0	1	1	0.67	ใช้ได้	ไม่มี
13	การเป็นคนที่มีสมาธิสูง	1	1	1	1.00	ใช้ได้	ไม่มี
14	การมีแนวคิดค่อนข้างซับซ้อน	0	0	0	0.00	ตัดทิ้ง	ไม่เกี่ยวข้อง
15	การเป็นคนช่างฝัน มีจินตนาการ แต่ยึดถือในความเป็นจริง	0	1	1	0.67	ใช้ได้	ไม่มี
16	การวิเคราะห์วิจารณ์สิ่งที่พบเห็นและนำไปปรับปรุงผลงาน	1	0	1	0.67	ใช้ได้	ไม่มี
17	การยอมรับการวิพากษ์วิจารณ์จากผู้อื่น	1	1	1	1.00	ใช้ได้	ไม่มี
18	การนำเอาแนวคิดของผู้อื่น มาปรับใช้กับงานของตนเอง	1	0	1	0.67	ใช้ได้	ไม่มี
19	การมีความรับผิดชอบ มุ่งมั่นและมีวินัยในการทำงานอย่างเต็มที่	1	1	1	1.00	ใช้ได้	ไม่มี
20	ทักษะต่างๆมาจากการลงมือทำจึงจะได้ผลงานที่ดี	1	0	1	0.67	ใช้ได้	ไม่มี
21	การหลีกเลี่ยงที่จะอยู่กับคนหรือสิ่งที่ซับซ้อน	0	1	-1	0.00	ตัดทิ้ง	กำกวม

ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

สรุปแบบประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของเครื่องมือการวิจัย

ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร

ข้อที่	ด้านแรงจูงใจสัมฤทธิ์	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ ผู้เชี่ยวชาญ
		ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3			
1	การวางแผนการเรียนรู้ไว้ล่วงหน้าเสมอ	1	1	1	1.00	ใช้ได้	ไม่มี
2	การทำงานที่ได้รับมอบหมายสำเร็จตามเป้าหมาย	1	1	1	1.00	ใช้ได้	ไม่มี
3	การได้งานที่ดี เป็นศิลปินที่มีชื่อเสียงในอนาคต	1	1	0	0.67	ใช้ได้	ไม่มี
4	การแข่งขันกับบุคคลอื่นที่เก่งกว่า	1	1	1	1.00	ใช้ได้	ไม่มี
5	การคิดและสร้างสรรค์งานที่ท้าทายความสามารถ และลงมือทำจนสำเร็จ	1	0	1	0.67	ใช้ได้	ไม่มี
6	การตัดสินใจกระทำสิ่งใดแล้วพร้อมที่จะรับผลของ การตัดสินใจนั้น	1	0	1	0.67	ใช้ได้	ไม่มี
7	มีความพร้อมที่จะสร้างสรรค์ผลงานใหม่ๆ แม้จะ สวนกระแสความคิดของผู้อื่น	1	0	1	0.67	ใช้ได้	ไม่มี
8	การสร้างสรรค์งานที่มีลักษณะยากขึ้นกว่าเดิม	1	0	0	0.33	ตัดทิ้ง	ซ้ำซ้อน
9	มีความสามารถในการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ เมื่อต้องทำงานหลายอย่างในเวลาจำกัด	0	-1	1	0.00	ตัดทิ้ง	ไม่เกี่ยวข้อง
10	การแสดงความคิดเห็นและให้ความร่วมมือในการ ทำงานกลุ่มอย่างเต็มความสามารถ	0	0	1	0.33	ตัดทิ้ง	ไม่เกี่ยวข้อง
11	การเข้าเรียนในทุกวิชาแม้ว่าอาจารย์จะไม่เช็คชื่อ	1	1	0	0.67	ใช้ได้	ไม่มี

ข้อที่	ด้านแรงจูงใจสัมฤทธิ์	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ ผู้เชี่ยวชาญ
		ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3			
12	การทบทวนบทเรียนและแสวงหาความรู้ใหม่อยู่เสมอ	1	1	1	1.00	ใช้ได้	ไม่มี
13	การส่งชิ้นงาน ผลงาน ที่ได้รับมอบหมายตรงเวลา	1	1	1	1.00	ใช้ได้	ไม่มี
14	การมีสมาธิในการสร้างสรรค์งานอย่างต่อเนื่อง แม้ว่าจะมีสิ่งรบกวน	1	1	1	1.00	ใช้ได้	ไม่มี
15	การหาวิธีการใหม่ๆเพื่อที่แก้ไขปัญหา	1	-1	0	0.00	ตัดทิ้ง	เปลี่ยนค่า
16	การมีรุ่นพี่ คิษย์เก่า ที่มีชื่อเสียง ทำให้ได้รับแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งาน	1	0	1	0.67	ใช้ได้	ไม่มี
17	ความเชื่อที่ว่าหากมีความตั้งใจมุ่งมั่น ในการ สร้างสรรค์ผลงาน จะทำให้งานประสบความสำเร็จ	1	1	1	1.00	ใช้ได้	ไม่มี
18	ความสำเร็จเกิดจากความพยายามในการทำงาน	1	0	1	0.67	ใช้ได้	ไม่มี
19	การสร้างสรรค์งานของศิลปิน หรือคิษย์เก่าที่มี ชื่อเสียง กระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์	1	0	1	0.67	ใช้ได้	ไม่มี

ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

สรุปแบบประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของเครื่องมือการวิจัย

ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร

ข้อที่	ด้านสภาพแวดล้อมในมหาวิทยาลัย	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ ผู้เชี่ยวชาญ
		ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3			
1	การถูกกีดกันทางความคิดจากอาจารย์ เพื่อน รุ่นพี่ใน คณะในการพัฒนาผลงาน	-1	-1	0	-0.67	ตัดทิ้ง	ปรับการใช้ภาษา
2	การได้รับการส่งเสริมให้ฝึกฝน คิดและสร้างสรรค์ ผลงาน ในระหว่างที่ศึกษาอยู่	1	1	1	1.00	ใช้ได้	ไม่มี
3	การจัดสภาพบรรยากาศเอื้อให้นักศึกษาเกิดการ เรียนรู้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนาผลงาน	1	1	0	0.67	ใช้ได้	ไม่มี
4	การมีที่ตั้งของคณะวิชาและสภาพแวดล้อมที่ เหมาะสมต่อการเรียนรู้	1	1	1	1.00	ใช้ได้	ไม่มี
5	การมีห้องปฏิบัติการ อุปกรณ์ที่ทันสมัยที่สนับสนุนการ เรียนรู้ และการสร้างสรรค์ผลงานของนักศึกษา	0	1	1	0.67	ใช้ได้	ไม่มี
6	การมีห้องสมุด ระบบอินเทอร์เน็ตที่ทันสมัย เป็นช่อง ทางการค้นคว้าหาข้อมูลใหม่ๆ ในแวดวงศิลปะและการ ออกแบบ	1	1	1	1.00	ใช้ได้	ไม่มี
7	การได้ฝึกทำงานร่วมกับเพื่อนคณะอื่นๆ ทำให้เกิด ความคิดที่หลากหลาย	1	0	1	0.67	ใช้ได้	ไม่มี
8	การได้รับการสนับสนุน ความช่วยเหลือจากรุ่นพี่ เพื่อนๆ อาจารย์ในคณะ	0	-1	1	0.00	ตัดทิ้ง	ตัดทิ้ง
9	การได้รับการยอมรับจากผู้อื่นในวงกว้าง	0	0	0	0.00	ตัดทิ้ง	ไม่เกี่ยวข้อง
10	การได้รับความร่วมมือทางวิชาการเพื่อแลกเปลี่ยน ความรู้ด้านศิลปะและการออกแบบ กับสถาบันชั้นนำ ทั้งในและนอกประเทศอย่างต่อเนื่อง	1	1	1	1.00	ใช้ได้	ไม่มี
11	การสนับสนุนทุนให้นักศึกษาได้ไปร่วมแข่งขันและ แสดงความสามารถต่างประเทศ	1	1	1	1.00	ใช้ได้	ไม่มี

ข้อที่	ด้านสภาพแวดล้อมในมหาวิทยาลัย	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ ผู้เชี่ยวชาญ
		ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3			
12	การจัดกิจกรรมส่งเสริม การสร้างประสบการณ์ สร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ แก่ผู้เรียน	1	1	0	0.67	ใช้ได้	ไม่มี
13	การสนับสนุนให้มีเวทีแสดงผลงาน ให้นักศึกษาและผู้ ที่สนใจเข้ามาชมผลงานและทำการซื้อขายกับเจ้าของ ผลงานได้	1	1	1	1.00	ใช้ได้	ไม่มี
14	การกำหนดหลักสูตรที่ส่งเสริมทักษะการคิดนอกกรอบ ที่นักศึกษาสามารถนำไปต่อยอดจนเกิดเป็นนวัตกรรม ใหม่	1	1	1	1.00	ใช้ได้	ไม่มี
15	การอยู่ในสภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยบุคคลที่ประสบ ความสำเร็จหรือมีความคิดที่แปลกใหม่ ช่วยให้เกิด แรงกระตุ้นให้มีความคิดสร้างสรรค์	1	1	1	1.00	ใช้ได้	ไม่มี

ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

สรุปแบบประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของเครื่องมือการวิจัย

ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับแรงบันดาลใจเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบของนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร

ข้อที่	ด้านสภาพแวดล้อมภายในครอบครัว	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ ผู้เชี่ยวชาญ
		ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3			
1	การวางพื้นฐานการคิดสร้างสรรค์ในครอบครัวตั้งแต่เด็ก เช่น พาไปทำกิจกรรมต่างๆ อย่างสม่ำเสมอ	1	1	1	1.00	ใช้ได้	ไม่มี
2	การอธิบายและตอบคำถามของผู้ปกครองอย่างเต็มใจ ช่วยให้เกิดความคิดสร้างสรรค์	0	1	0	0.33	ตัดทิ้ง	ไม่แน่ใจ
3	การเลี้ยงดูในครอบครัวโดยให้ช่วยเหลือตัวเองในชีวิตประจำวัน ทำให้ได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการจัดการกับสิ่งต่างๆ ที่ตนเองต้องทำ	0	0	1	0.33	ตัดทิ้ง	ไม่แน่ใจ
4	การเปิดโอกาสของผู้ปกครองให้คิดและลงมือทำสิ่งต่างๆ อย่างอิสระ	0	1	1	0.67	ใช้ได้	ไม่มี
5	การให้อิสระและเป็นประชาธิปไตย ให้โอกาสเมื่อทำผิดพลาด ไม่ทำโทษหรือดูด่า มักพูดคุยกันด้วยเหตุผล	0	-1	1	0.00	ตัดทิ้ง	ตัดทิ้ง
6	การถูกเลี้ยงดูให้จริงจังกับชีวิตมากเกินไป ทำให้ชีวิตขาดความสุข สนุกสนาน	1	0	1	0.67	ใช้ได้	ไม่มี
7	การมีวุฒิภาวะทางอารมณ์ที่ดีของคนในครอบครัวเป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลให้เกิดความคิดสร้างสรรค์	0	1	1	0.67	ใช้ได้	ไม่มี
8	การเลือกเรียนสาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ ครอบครัวเป็นส่วนสำคัญที่สนับสนุนและผลักดันให้เรียน	1	1	1	1.00	ใช้ได้	ไม่มี
9	การวางแผนการศึกษาต่อในมหาวิทยาลัยของนักศึกษา สมาชิกในครอบครัวมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ	0	1	1	0.67	ใช้ได้	ไม่มี
10	ความคาดหวังเรื่องอาชีพเมื่อเรียนจบผู้ปกครองคาดหวังให้ทำหน้าที่การงานดี รายได้ดี ในสาขาวิชาที่เรียน	0	1	1	0.67	ใช้ได้	ไม่มี
11	การให้คำปรึกษาและให้กำลังใจจากครอบครัวเป็นสิ่งสำคัญ เมื่อประสบปัญหาทางการเรียน	1	1	1	1.00	ใช้ได้	ไม่มี

ข้อที่	ด้านสภาพแวดล้อมภายในครอบครัว	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปลผล	ข้อเสนอแนะ ผู้เชี่ยวชาญ
		ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3			
12	การส่งเสริมให้เรียนพิเศษด้านศิลปะ ดนตรี การออกแบบ ของผู้ปกครอง ทำให้ชั้นสอบติดมหาวิทยาลัยศิลปากร	0	0	1	0.33	ตัดทิ้ง	ตัดทิ้ง
13	ครอบครัวไม่เคยปฏิเสธเมื่อนักศึกษาขอเงินเพิ่มเกี่ยวกับ อุปกรณ์ ตำรา การเรียนในการสร้างสรรค์งาน	0	1	1	0.67	ใช้ได้	ไม่มี
14	การกู้ยืมเงินกยศ. กรอ. เป็นอีกหนทางหนึ่งในสนับสนุน ค่าใช้จ่ายด้านอุปกรณ์การเรียน หากผู้ปกครองไม่สามารถ สนับสนุนส่วนนี้ได้	0	0	1	0.33	ตัดทิ้ง	ไม่แน่ใจ
15	การเข้ามาเรียนคณะวิชาด้านศิลปะและการออกแบบ ทำให้ ความเป็นอยู่ของครอบครัวแย่ลงเพราะมีค่าใช้จ่ายในการ ซื้ออุปกรณ์ของนักศึกษาที่มีราคาสูง	-1	-1	1	-0.33	ตัดทิ้ง	ไม่เกี่ยวข้อง
16	การสนับสนุนจากครอบครัวเพื่อออกไปเปิดโลกกว้างที่ ต่างประเทศช่วยสร้างแรงบันดาลใจในพัฒนางานของ ตนเอง	1	1	1	1.00	ใช้ได้	ไม่มี
17	ความคิดสร้างสรรค์ได้มาจากประสบการณ์ การเลี้ยงดู การส่งเสริมความรู้ และได้รับการพัฒนาต่อเนื่องมา ซึ่ง ครอบครัวได้ปลูกฝังสิ่งนี้มาตั้งแต่เด็ก	1	1	1	1.00	ใช้ได้	ไม่มี

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาววทันยา ดุงาม
วัน เดือน ปี เกิด	9 เมษายน 2529
สถานที่เกิด	จังหวัดแพร่
วุฒิการศึกษา	2543 โรงเรียนเทพพิทักษ์วิทยา จังหวัดแพร่ 2545 โรงเรียนนารีรัตน์ จังหวัดแพร่ 2548 ศึกษาศาสตร์บัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร 2561 ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ที่อยู่ปัจจุบัน	111 หมู่ที่ 8 ตำบลดอนมูล ถนนยันตรกิจโกศล อำเภอสูงเม่น จังหวัดแพร่

