

การจัดพื้นที่สำหรับเล่นในการประกวดศิลปกรรมระดับอนุบาล ตามแนวทางการเล่นอิสระที่สัมพันธ์กับพัฒนาการทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสติปัญญา

Preparation of Play Space in the Kindergarten-Level Art Contest According to Free Play Concept Relate to Physical, Mental, Emotional, and Cognitive Development

วันที่รับบทความ : 16 มีนาคม 2563

ปัทมรัตน์ คุณพูนทรัพย์¹

วันที่แก้ไขบทความ : 25 พฤษภาคม 2563

วรรณวรางค์ เล็กอุทัย²

วันที่ตอบรับบทความ : 29 พฤษภาคม 2563

บทคัดย่อ

ในการประกวดศิลปกรรมระดับอนุบาลนั้นผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะมีลักษณะเฉพาะและต้องการพื้นที่ที่แตกต่างจากผู้เข้าประกวดในระดับอื่น การศึกษาครั้งนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอองค์ความรู้ในการจัดพื้นที่สำหรับผู้เข้าประกวดศิลปกรรมระดับอนุบาล และศึกษาการตอบรับของผู้ใช้งานพื้นที่ระเบียบวิธีการศึกษาประกอบด้วยการนำอุปกรณ์มาจัดในพื้นที่ การสังเกตพฤติกรรมและการใช้แบบสำรวจความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรม กลุ่มตัวอย่างประกอบด้วยเด็กนักเรียนชั้นอนุบาล 1 ถึงอนุบาล 3 จำนวน 24 คน ที่เข้าร่วมการแข่งขันในการประกวดศิลปกรรม ปตท. ภาคตะวันออก ครั้งที่ 1 เมื่อวันที่ 9 กันยายน พ.ศ. 2562 ณ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา และกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้ดูแล 8 คน พื้นที่การประกวดแบ่งเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนพักคอยและห้องประกวด ขนาดพื้นที่รวมประมาณ 90 ตารางเมตร การจัดพื้นที่เป็นไปตามแนวทางเพื่อส่งเสริมการเล่นอิสระ ผลการศึกษาพบว่า ผู้เข้าร่วมการประกวดให้ความสนใจส่วนพักคอยที่จัดไว้และเข้าไปใช้งานอย่างสนุกสนาน โดยเฉพาะในส่วนที่นั่งเล่นสมมติบล็อกไม้ ปั้นดินน้ำมัน อ่านิทาน ทำให้สามารถรอเวลาเริ่มประกวดได้โดยไม่เบื่อหน่ายหรือตื่นเต้นมากเกินไป โดยที่เด็กแทบไม่สนใจโทรทัศน์หรือโทรศัพท์เลย ขณะที่ครูผู้ดูแลก็สามารถดูแลนักเรียนได้ทั่วถึงโดยสะดวก ในห้องที่จัดการประกวดนั้นเด็กสามารถอยู่ร่วมการประกวดได้ จนผลงานเสร็จสมบูรณ์แม้ว่าครูผู้ดูแลจะไม่ได้อยู่ด้วย แต่พบว่าเด็กในระดับอนุบาล 3 จะอยู่ในห้องจัดการประกวดได้นานกว่าเด็กระดับอนุบาล 1 และโดยรวมผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความพึงพอใจในระดับมา

คำสำคัญ : การจัดพื้นที่เล่น การประกวดศิลปกรรมระดับอนุบาล การเล่นอิสระ

¹ อาจารย์ประจำสาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
e-mail: papattaranan.k@gmail.com

² อาจารย์ประจำสาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
e-mail: wlekutai@hotmail.com

Preparation of Play Space in the Kindergarten-Level Art Contest According to Free Play Concept Relate to Physical, Mental, Emotional, and Cognitive Development

Received: March 16, 2020

Revised: May 25, 2020

Accepted: May 29, 2020

Papattaranan Kunphunsup¹

Wanwarang Lekuthai²

Abstract

The participants in a kindergarten-level art contest differ from contestants in other levels in many ways. Thus, the space preparation requires a specific approach. This study aimed to explore the preparation of space for the kindergarten-level art contest and the usability according to the users' feedback. The methodology used to conduct this study was mixed method by designing and preparing the space, observing the users' behavior, and surveying the level of their satisfaction using simple questionnaires. The sample groups consisted of 24 kindergarten 1-3 students who participated in the 1st PTT Art Contest of Eastern Region, on September 9th, 2019, at the Faculty of Fine and Applied Arts, Burapha University, and 8 staff members who monitored the students. The space for the art contest was divided into 2 parts: the waiting area and the contest room. The space was approximately 90 square meters, and it was arranged to encourage free play. The results indicated that the contestants were interested in the waiting area and spent their time having fun with the pretend play area, the wooden blocks, the play dough, and the bookshelf, without paying attention to neither the television nor the smartphone. Meanwhile, the adult staff members could monitor the contestants conveniently. The contestants could stay in the contest room until they finished the contest without any help from their teachers. However, the contestants from K3 level could stay in the room longer than the contestants from K1 level. The overall satisfaction of the participants was high.

Keywords: preparation of play space, kindergarten-level Art Contest, free Play

¹ Lecturer, Department of Product Design, Faculty of Fine and Applied Arts, Burapha University
e-mail: papattaranan.k@gmail.com

² Lecturer, Department of Product Design, Faculty of Fine and Applied Arts, Burapha University
e-mail: wlekutai@hotmail.com

บทนำ

ในการประกวดศิลปกรรมระดับอนุบาล ผู้เข้าร่วมกิจกรรมส่วนใหญ่จะมีอายุระหว่าง 3-7 ปี ซึ่งเป็นวัยที่มีลักษณะเฉพาะ แตกต่างจากผู้เข้าประกวดในระดับอื่นทั้งในด้านขนาดร่างกาย ความสามารถในการรอคอย หรือจดจ่อกับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ตลอดจนถึงการความรู้สึกรอบอุ้นปลอดภัยหรือสนุกเพื่อให้สามารถทำกิจกรรมได้ดี ปัจจัยมนุษย์ที่กล่าวมานี้ทำให้ต้องจัดการพื้นที่ในลักษณะเฉพาะไปด้วย ซึ่งอาจเป็นการยากที่จะจัดการหากหน่วยงานผู้รับผิดชอบการประกวดนั้นไม่คุ้นเคยกับเด็ก และยังไม่พบว่ามีการจัดการในด้านนี้ชัดเจนนัก อาจเพราะการจัดการประกวดศิลปกรรมนั้นดูเหมือนเป็นกิจกรรมชั่วคราว จึงไม่ได้รับความสำคัญเท่ากับการจัดพื้นที่ในโรงเรียน ศูนย์เด็กเล็ก สนามเด็กเล่น ซึ่งจะถูกใช้งานเป็นประจำ และบ่อยครั้งที่เด็กเล็กจะต้องใช้พื้นที่ร่วมกับเด็กโต ต้องพักคอยอยู่ในห้องที่เปิดโทรทัศน์ไว้ตลอด ต้องใช้สมาร์ทโฟนเพื่อเล่นเกมและดูวิดีโอ หรือไม่สามารถร่วมการประกวดจนจบ ซึ่งอาจมีผลเชิงลบต่อความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมประกวด และชื่อเสียงของผู้จัดงานได้

อย่างไรก็ตาม ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์ (2560, หน้า 99, 214) ได้อธิบายไว้ว่า เด็กวัย 3-5 ขวบเป็นวัยแห่งการคิดสร้างสรรค์และริเริ่มสิ่งใหม่ หรือ initiation จึงควรได้เล่นให้มากเพื่อพัฒนาทั้งกล้ามเนื้อมัดเล็กและมัดใหญ่ และควรหลีกเลี่ยงการรับชมสื่อจากหน้าจอ เช่น โทรทัศน์ สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต แต่ควรส่งเสริมให้เด็กได้เล่นอย่างอิสระ (free play) อ่านหนังสือ และเล่นสิ่งที่คุณเหมือนมีเป้าหมายไม่ชัดในตอนแรก เช่น ต่อบล็อกไม้ ระบายสี ก่อกองทราย บันดินน้ำมัน เล่นบทบาทสมมติ ไปจนถึงการปีนป่าย ดนตรี กีฬา เพื่อพัฒนาความสามารถที่จะกำหนดเป้าหมาย ฝึกการควบคุมตัวเอง และสร้างการรับรู้ว่าตนเองทำได้ แต่แนวคิดที่กล่าวมานี้เพิ่งเริ่มจะแพร่หลายอยู่ในกลุ่มผู้ปกครองบางส่วน และครูปฐมวัยเมื่อช่วง 4-5 ปีที่ผ่านมา และยังไม่พบการกล่าวถึงในแวดวงศิลปกรรมหรือการออกแบบพื้นที่มากนัก

การศึกษาครั้งนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอองค์ความรู้ในการจัดพื้นที่สำหรับผู้เข้าประกวดศิลปกรรมระดับอนุบาล โดยจัดตามแนวทางที่ส่งเสริมการเล่นอิสระที่กล่าวมาแล้ว ตลอดจนถึงศึกษาผลการตอบรับของผู้ใช้งานพื้นที่ ทั้งกลุ่มเด็กที่เข้าร่วมการประกวดศิลปกรรม กลุ่มครูผู้ดูแลเด็ก และนิสิตผู้ช่วยดูแลการประกวด ซึ่งผลการศึกษาในครั้งนี้จะเป็นการยืนยันสมมติฐานในการออกแบบว่าแนวทางการเล่นอิสระนั้นเหมาะสมจะนำมาใช้จัดพื้นที่สำหรับการประกวดศิลปกรรมระดับอนุบาล องค์ความรู้นี้จะประโยชน์กับหน่วยงานที่จะต้องจัดการประกวดศิลปกรรมกับเด็กเล็กต่อไป ซึ่งแม้จะเป็นกิจกรรมชั่วคราว แต่ถ้าจัดพื้นที่การประกวดได้ดี ย่อมอำนวยความสะดวกดำเนินไปได้อย่างราบรื่น และส่งผลให้เด็กเกิดความประทับใจแก่บวกต่อการประกวดศิลปกรรม นอกจากนี้แล้ว การแสดงถึงความใส่ใจและให้ความสำคัญต่อเด็กเล็กที่มาเข้าร่วมกิจกรรมย่อมทำให้หน่วยงานที่เป็นผู้รับผิดชอบจัดการประกวดได้ภาพลักษณ์ที่ดีในสายตาผู้ปกครองอีกด้วย

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อทดลองจัดพื้นที่ให้ผู้เข้าประกวดศิลปกรรมระดับอนุบาลได้ใช้เวลาเล่นอย่างอิสระในการประกวดศิลปกรรม ซึ่งจะช่วยสร้างความผ่อนคลายให้เด็ก ช่วยลดความตึงเครียด ตื่นเต้น หรือเบื่อหน่ายระหว่างการแข่งขัน ขณะเดียวกันก็ส่งเสริมให้เด็กมีสมาธิ และสามารถแสดงศักยภาพด้านศิลปะได้เต็มที่ อันจะนำไปสู่ความประทับใจที่ดีของเด็กต่อการประกวดศิลปกรรม และทำให้กลุ่มที่เกี่ยวข้องในการประกวด ซึ่งมีทั้งเด็ก ครู ผู้ปกครอง ไปจนถึงผู้ดำเนินงานประกวด ได้รับรู้ถึงความใส่ใจและปรารถนาดีของหน่วยงานเจ้าของสถานที่โดยทั่วกัน

2. เพื่อศึกษาการตอบรับของผู้ใช้งานพื้นที่ ในด้านพฤติกรรมการใช้งาน และความพึงพอใจในการใช้งานพื้นที่ เป็นการยืนยันว่าแนวคิดที่ใช้ในการจัดพื้นที่สามารถนำไปสู่ผลลัพธ์ที่ต้องการได้จริง

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากร

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการสัมภาษณ์เพื่อหาข้อมูลก่อนจัดกิจกรรม ประกอบด้วยครูและผู้ปกครองที่เคยนำเด็กไปร่วมการประกวดแข่งขันในด้านที่เกี่ยวข้องกับศิลปกรรม เลือกกลุ่มตัวอย่างจากผู้ที่เกี่ยวข้องกับผู้วิจัย คือ ครูใหญ่โรงเรียนอนุบาล 1 คน และผู้ปกครอง 1 คนที่มีลูกชายและลูกสาวเกิดปี พ.ศ. 2555 และ พ.ศ. 2557 การเลือกกลุ่มตัวอย่างที่เกี่ยวข้องผู้วิจัยนั้นทำให้เกิดความรวดเร็วและประหยัดในการได้ข้อมูล ทั้งยังทำให้เกิดความไว้วางใจ สามารถแสดงความคิดเห็นเชิงลึกออกมาได้รวดเร็ว

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการทดลองประกอบด้วยเด็กนักเรียนชั้นอนุบาล 1 ถึงอนุบาล 3 จำนวน 24 คน ที่เข้าร่วมการแข่งขันในการประกวดศิลปกรรม ปตท. ภาคตะวันออก ครั้งที่ 1 เมื่อวันที่ 9 กันยายน พ.ศ. 2562 ณ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา และผู้ใหญ่ซึ่งเป็นครูผู้ดูแลเด็กหรือนิสิตที่ช่วยดูแลการประกวดรวม 8 คน (เนื่องจากประชากรมีขนาดเล็กจึงใช้กลุ่มตัวอย่างขนาดเท่าประชากร)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

2.1.1 ห้องจัดการประกวด แบ่งเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนพักคอย และส่วนประกวด ขนาดพื้นที่รวมประมาณ 90 ตารางเมตร มีระบบไฟฟ้าและเครื่องปรับอากาศ มีห้องน้ำอยู่บริเวณใกล้เคียง พื้นที่นี้ในช่วงเวลาปกติเป็นห้องโถงอเนกประสงค์และห้องบรรยายของสาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

2.1.2 กิจกรรมอิสระ สำหรับให้เด็กได้เลือกตามความสนใจ ในส่วนพักคอยมีการต่อบล็อกไม้ อ่านนิทาน ปั่นแป้งโดว์ เต้นท่าเล่นสมมติ และในส่วนประกวดมีกิจกรรมวาดภาพในหัวข้อที่ตั้งไว้กว้าง ๆ ว่า “ของขวัญจากพระราชา” มีเพลงให้ฟัง และมีของว่างให้รับประทาน

2.2 ใช้แบบสอบถามความพึงพอใจที่พัฒนาจาก Google form ซึ่งเด็กสามารถให้คะแนนได้สะดวกโดยเลือกรูปใบหน้าที่ยิ้ม หน้าเฉยหรือเศร้า จากหน้าจอแท็บเล็ตของผู้ดูแลการประกวด

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ช่วงก่อนประกวด คณะผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลเอกสาร หนังสือ ตลอดจนข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ครูและผู้ปกครองที่เคยนำเด็กไปประกวด เพื่อค้นหาปัจจัยที่จะส่งผลกระทบต่อารออกแบบ (design criteria) แล้วสังเคราะห์ออกมาเป็นแบบร่าง (sketch design) ซึ่งแสดงสมมติฐานว่าแบบที่เหมาะสมควรมีลักษณะอย่างไร จากนั้นจึงเตรียมพื้นที่ตามทีออกแบบไว้ใช้งานจริงในวันประกวด

เมื่อจบวันประกวดแล้ว คณะผู้วิจัยนำข้อมูลจากการสังเกตพฤติกรรมผู้ใช้งานพื้นที่มาวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพโดยค้นหาประเด็นที่คณะผู้วิจัยพบเห็นร่วมกันนำมาเปรียบเทียบกับข้อมูลเชิงปริมาณที่ได้จากการแปรค่าความพึงพอใจเป็นคะแนนระดับ 1 – 5 ตามสเกลของลิเคิร์ต (Likert's scale) แล้วคูณกับจำนวนผู้ตอบ จากนั้นนำผลรวมทั้งหมดมาหารจำนวนผู้ตอบทั้งหมด เพื่อให้ได้ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจ แปรความหมายของคะแนนตามเกณฑ์การวิเคราะห์ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, หน้า 104)

ระดับคะแนนเฉลี่ยระหว่าง 4.51 – 5.00	หมายถึง ระดับความพึงพอใจมากที่สุด
ระดับคะแนนเฉลี่ยระหว่าง 3.51 – 4.50	หมายถึง ระดับความพึงพอใจมาก
ระดับคะแนนเฉลี่ยระหว่าง 2.51 – 3.50	หมายถึง ระดับความพึงพอใจปานกลาง
ระดับคะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.51 – 2.50	หมายถึง ระดับความพึงพอใจน้อย
ระดับคะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.00 – 1.50	หมายถึง ระดับความพึงพอใจน้อยมาก

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

1. สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาข้อมูลและกติกการประกวด มีปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อารออกแบบสามประการ คือ **ประการแรก** พบว่าผู้เข้าร่วมการประกวดทั้ง 24 คนนี้มาจากโรงเรียน 2 แห่ง ซึ่งมีทั้งโรงเรียนที่อยู่ใกล้สถานที่ประกวด และโรงเรียนที่ต้องเดินทางมาไกลจากจังหวัดอื่น เด็กกลุ่มที่ต้องเดินทางมาไกลนั้นจะมาถึงสถานที่ตั้งแต่ช่วง 07.00 – 08.00 น. และนั่งรอจนกว่าจะถึงเวลาแข่งขัน จึงควรออกแบบให้มีที่พักคอยสำหรับเด็กใช้งานระหว่าง 07.00 – 09.00 น. ควรเป็นที่ที่มีความสบาย มีโอกาสให้เด็กได้เล่นอิสระ เพื่อให้เด็กไม่เบื่อหรือเครียด และอยู่ในสายตาของครูผู้ดูแลหรือนิสิตผู้ช่วยจัดงาน

ประการที่สอง พบว่าหน่วยงานที่จัดการประกวดไม่ต้องการให้เด็กได้รับอิทธิพลจากครูผู้ดูแล ในขณะที่ประกวด เพื่อที่เด็กจะได้แสดงออกทางศิลปะตามธรรมชาติที่แท้จริง ทำให้การประกวดเป็นไปอย่างยุติธรรม ได้เห็นความสามารถในการสร้างสรรค์ที่แท้จริงของเด็ก ทั้งนี้กติกากำหนดให้เด็กเข้าร่วมประกวดกันเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4 คนต่อ 1 ภาพ ใช้กระดาษขนาด A1 ไม่จำกัดชนิดสีที่ใช้ ห้ามเฉพาะเทคนิคปะติดกระดาษ ดังนั้นจึงจำเป็นต้องมีห้องจัดการประกวดที่ควบคุมการเข้าออกได้มิดชิด มีแสงสว่างเพียงพอ มีพื้นที่กว้างขวางพอให้เด็กทำงานร่วมกันได้สะดวก มีถังน้ำให้เปลี่ยนน้ำและเทน้ำทิ้งได้ และกรรมการกับนิสิตผู้ช่วยจัดงานสามารถตรวจสอบได้ทั่วถึง โดยที่ครูผู้ดูแลก็สามารถเฝ้ามองการแข่งขันอยู่ห่าง ๆ ได้ รวมถึงคอยพาเด็กไปเข้าห้องน้ำได้เมื่อจำเป็น

ประการที่สาม พบว่า ครูและผู้ปกครองจะเห็นความสำคัญของการมีที่ให้เด็กได้พักคอยอย่างปลอดภัย แต่การประกวดส่วนมากจะจัดที่พักรวมกันทั้งเด็กเล็กและเด็กโต และบางครั้งอาจจัด

โทรทัศน์ไว้ให้ดูระหว่างคอย หรือผู้ปกครองอาจนำอุปกรณ์สื่อสาร เช่น แท็บเล็ตมอมปให้เด็กใช้ตาม อธิษาศัย ในสายตาคูและผู้ปกครองจึงเห็นว่าปัญหาของพื้นที่รอคอยเหล่านี้ คือมีเสียงดังเกินไป และไม่มี ที่เล่นที่ออกแบบมาให้เหมาะสมกับเด็กเล็ก

ดังนั้น การจัดพื้นที่สำหรับผู้เข้าร่วมประกวดศิลปกรรมระดับอนุบาล ตามแนวทางการเล่น อิสระ จึงได้แบ่งพื้นที่ออกเป็นสองส่วน คือ ส่วนพักคอยที่เด็กและครูผู้ดูแลสามารถใช้งานร่วมกัน และ ห้องจัดการประกวดซึ่งมีแต่เด็กกับนิสิตผู้ช่วยจัดกิจกรรมกับคณะผู้วิจัยที่เข้าไปได้เท่านั้น

การจัดส่วนพักคอย คณะผู้วิจัยเลือกพื้นที่บริเวณโถงอเนกประสงค์ของสาขาวิชาการ ออกแบบผลิตภัณฑ์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา เนื่องจากเป็นพื้นที่ในร่ม มีขนาดเหมาะสม มีไฟแสงสว่าง ติดเครื่องปรับอากาศ อยู่ในตำแหน่งใกล้เคียงกับห้องที่ใช้จัดประกวดได้ และไม่ไกลจาก ห้องน้ำ มีประตูควบคุมการเข้าออกด้านหน้าทางเข้าสาขาวิชา และได้ร่างภาพสเก็ตซ์แบบดั่งภาพที่ 3 โดย ระบุให้มีที่วางหนังสือเด็ก บล็อกไม้ เต็นท์เล่นสมมติ และโต๊ะปั้นแป้ง ตามแนวคิดการเล่นอิสระ ของเล่น ทั้งหมดเหล่านี้จัดวางอยู่ในระดับที่เด็กไปหยิบมาเล่นเองได้ตามความสนใจ เด็กมีอิสระที่จะเลือกเล่นตาม ลำพัง เล่นด้วยกัน หรือเล่นกับนิสิตผู้ช่วยจัดงานก็ได้ ซึ่งจะเป็นไปตามทฤษฎีการเล่นทางสังคมอย่างมี ลำดับชั้น โดยจัดแผ่นยางปูพื้นไว้ 1 จุดสำหรับส่วนที่จะเล่นบล็อกไม้หรืออ่านหนังสือ และจัดแผ่นพลาสติกปู พื้นสำหรับส่วนที่จะเล่นปั้นแป้ง รวมทั้งจัดที่นั่งสำหรับครูผู้ดูแลหรือนิสิตผู้ช่วยจัดงานไว้ด้วย



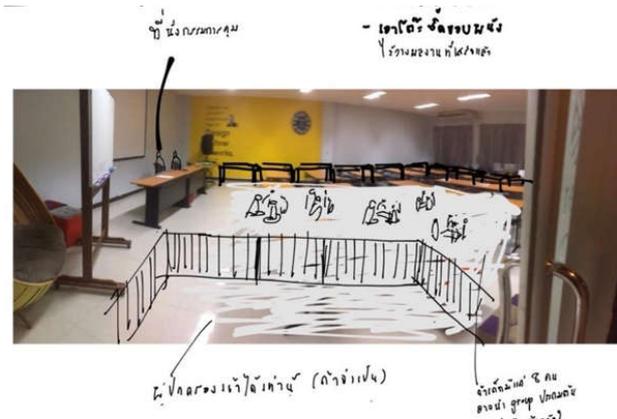
ภาพที่ 3 ภาพร่างการจัดพื้นที่พักคอยตามแนวคิดเล่นอิสระ ในบริเวณที่เลือกเป็นส่วนพักคอย
ที่มา : ผู้วิจัย, 2562

การจัดห้องสำหรับประกวด คณะผู้วิจัยเลือกพื้นที่ห้องบรรยายสาขาวิชาการออกแบบ ผลิตภัณฑ์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ในภาพที่ 4 เนื่องจากเป็นพื้นที่กว้างในร่ม มี เครื่องปรับอากาศ มีลำโพง ไมโครโฟน ประตูควบคุมการเข้าออกได้ง่าย และอยู่ถัดไปจากโถงอเนกประสงค์ซึ่ง ใช้เป็นพื้นที่พักคอย จึงมีลำดับการเข้าถึงที่ดี มีความเป็นส่วนตัว เหมาะสมที่จะจัดเป็นห้องประกวด และได้ ร่างภาพ สเก็ตซ์แบบดั่งภาพที่ 5 โดยระบุให้มีที่นั่งกรรมการด้านหน้า ย้ายโต๊ะไปรวมกันด้านหนึ่งของห้อง ปู แผ่นพลาสติกรองทั่วบริเวณ ตั้งรั้วกันควบคุมการเข้าออกเพื่อให้เปิดประตูทิ้งไว้ได้ ใช้ลำโพงเปิดเพลงที่เด็ก

คุ่นเคย และย้ายเก้าอี้ออกมาด้านนอกสำหรับครูผู้ดูแลที่นั่งคอยระหว่างประกวต และสำรองไว้เผื่อในกรณีที่มีผู้ปกครองเด็กต้องการเข้าชมการประกวตด้วย



ภาพที่ 4 บริเวณที่เลือกเป็นส่วนประกวต
ที่มา : ผู้วิจัย, 2562



ภาพที่ 5 ภาพร่างการจัดพื้นที่ประกวตตามแนวคิดเล่นอิสระ
ที่มา : ผู้วิจัย, 2562

หลังจากได้ภาพร่างเป็นแนวทางในการจัดพื้นที่แล้ว คณะผู้วิจัยได้จัดหาอุปกรณ์และนำมาจัดวางในพื้นที่ตามทีออกแบบไว้ ดังภาพที่ 6 มีการเปลี่ยนแปลงแบบเล็กน้อยเพื่อให้ประหยัดแรงขนย้ายโต๊ะเก้าอี้ โซฟา แต่ยังคงรักษาแนวคิดหลักในการเอื้อต่อการเล่นอิสระของเด็ก ให้เด็กเลือกได้อย่างอิสระว่าจะเล่นอะไร จะวาดหรือเขียนอะไร จะออกมาพักเมื่อใด โดยอยู่ในสายตาผู้ใหญ่ มีกฎ กติกา ขอบเขตชัดเจน นอกจากนี้ ยังนำผลงานศิลปะและออกแบบของนิสิตมาติดในจุดที่เด็กมองเห็นได้สะดวก มีบันไดและฝารองชักรอกสำหรับเด็กเพิ่มเติมในห้องน้ำ 1 ชุด เพื่อให้เด็กสามารถใช้ห้องน้ำได้สะดวกขึ้นด้วยทั้งหมดเป็นไปเพื่อให้ผู้เข้าร่วมประกวตได้รับความรู้สึกถึงความใส่ใจและปรารถนาดีของหน่วยงานเจ้าของสถานที่ และให้ผู้เข้าร่วมการประกวตเกิดความประทับใจที่ดีต่อการประกวตศิลปกรรม



ภาพที่ 6 ส่วนพักคอย ห้องประกวด ที่เปลี่ยนน้ำล้างฟูกัน ห้องน้ำ และป้ายบอกทาง หลังจากจัดแล้ว
ที่มา : ผู้วิจัย, 2562

ผลการสังเกตพฤติกรรมผู้มาใช้สถานที่ ซึ่งประกอบด้วยเด็กที่เข้าร่วมการประกวด ครูผู้ดูแล ผู้ปกครอง นิสิตผู้ช่วยจัดกิจกรรม คณะผู้วิจัยพบว่า เด็กที่เข้าร่วมการประกวดให้ความสนใจพื้นที่พักคอยที่เตรียมไว้เป็นอย่างดี (ดังภาพที่ 7) โดยเด็กที่มาถึงตั้งแต่เวลา 08.00 น. เข้ามาเล่นของเล่นทุกชนิดที่จัดเตรียมไว้อย่างสนุกสนาน และฟังนิทานอย่างมีสมาธิจดจ่อ แม้ว่าเด็กยังไม่สามารถอ่านเองได้ ต้องให้คณะผู้วิจัยหรือนิสิตผู้ช่วยจัดกิจกรรมอ่านให้ฟัง โดยเด็กไม่สนใจดูจอโทรทัศน์ซึ่งเปิดการ์ตูนทิ้งไว้เลย และไม่มีการวิ่งเล่นออกไปนอกพื้นที่หรือทำของเสียหายแต่อย่างใด ที่น่าสนใจคือ พบว่าเด็กได้ถอดรองเท้าด้วยตนเองก่อนจะขึ้นไปนั่งบนแผ่นยางรองนั่งหรือแผ่นพลาสติก และพบว่าระหว่างที่เด็กเล่นเพลินอยู่นั้น ครูผู้ดูแลก็มีโอกาสได้จัดเตรียมอุปกรณ์ ปรัชชาหาหรือ นั่งพักคอย หรือไปดูแลเด็กที่เข้าร่วมประกวดในระดับชั้นอื่นอีกด้วย



ภาพที่ 7 พฤติกรรมการใช้งานส่วนพักคอย ช่วงเวลา 08.00-09.00 น. ในวันประกวด
ที่มา : ผู้วิจัย, 2562

เมื่อถึงเวลาการประกวด เด็กก็เข้าแถวและขนย้ายอุปกรณ์เขียนรูปเข้าไปในห้องประกวดเป็นกลุ่มอย่างเรียบร้อย ระหว่างการประกวด พฤติกรรมการใช้พื้นที่นั้นมีบรรยากาศค่อนข้างผ่อนคลาย เห็นได้จากเด็กมีอิริยาบถที่อิสระแต่ยังอยู่ในขอบเขตที่ชัดเจน ไม่มีการข้ามไปกลุ่มอื่น ไม่ต้องกลัวทำสกปรก เพราะมีแผ่นพลาสติกรองพื้นไว้แล้ว เด็กได้ใช้ความสามารถของตนอย่างเต็มที่ในแต่ละกลุ่มจนกระทั่งผลงานเสร็จตามที่วางแผนไว้หรือเมื่อเขียนจนเต็มแผ่น มีการแบ่งงานกันในแต่ละกลุ่ม เด็กเขียนรูปกันได้อย่างเพลิดเพลิน บางคนร้องเพลงตามดนตรีที่เปิดไว้ รับประทานของว่าง และสามารถบอกผู้ดูแลได้เมื่อต้องการไปเข้าห้องน้ำ กลุ่มเด็กในระดับชั้นอนุบาล 3 อยู่ร่วมการประกวดจนครบเวลาที่กำหนด คือ 12.00 น. ส่วนกลุ่มเด็กในระดับชั้นที่เล็กกว่านั้น อยู่ร่วมการประกวดจนถึงเวลาประมาณ 11.00 น. ก็ออกมาเล่นตรงส่วนพักคอยเพื่อรอให้กลุ่มที่เหลือเขียนภาพจนเสร็จ ทั้งนี้ ครูผู้ดูแล 3 คนเฝ้าคอยอยู่ภายนอกและถ่ายภาพเด็กเมื่อสิ้นสุดการประกวด ส่วนนิสิตผู้ช่วยจัดกิจกรรม 5 คน และคณะผู้วิจัยเฝ้าดูความเคลื่อนไหวในห้องประกวดตลอดเวลาเพื่ออำนวยความสะดวก ดูแลความปลอดภัยเด็ก และดูแลให้เป็นไปตามกติกา โดยผลัดเวียนกันไปดูตามกลุ่มต่าง ๆ โดยรวมการประกวดดำเนินไปอย่างเรียบร้อย ดังภาพที่ 8



ภาพที่ 8 พฤติกรรมการใช้งานส่วนห้องประกวด ช่วงเวลา 09.00-12.00 น. ในวันประกวด
ที่มา : ผู้วิจัย, 2562

ระหว่างการประกวด ครูผู้ดูแลได้นั่งคอยเด็กผู้เข้าประกวดอยู่บริเวณหน้าห้อง และคอยพาเด็กไปห้องน้ำเมื่อเด็กร้องขอ ซึ่งคณะผู้วิจัยพบว่า การมีส่วนพักคอยทำให้ครูผู้ดูแล ผู้ปกครองเด็ก ตลอดจนคณะกรรมการกลางที่มาเยี่ยมชมการประกวดสามารถใช้พื้นที่ส่วนนี้เพื่อตรวจสอบความโปร่งใสของการประกวด ขณะที่ยังพูดคุยกันอย่างอิสระระหว่างที่เด็กกำลังประกวดโดยไม่รบกวนสมาธิเด็ก ดังภาพที่ 9



ภาพที่ 9 การใช้พื้นที่ส่วนพักคอยระหว่างการประกวด โดยครูผู้ดูแล คณะกรรมการกลาง และผู้ปกครอง
ที่มา : ผู้วิจัย, 2562

เมื่อเสร็จสิ้นการประกวดคณะผู้วิจัยได้ถ่ายภาพผลงานกับเด็กผู้สร้างสรรค์งาน ดังภาพที่ 10 แล้วเก็บผลงานมาจัดเรียงในที่ปลอดภัยเพื่อนำไปให้คณะกรรมการกลางตัดสินผลการประกวดในช่วงบ่าย ดูแลให้เด็กเก็บอุปกรณ์ระบายสีของตนเองกลับให้ครบถ้วน และแจกอาหารกลางวันให้เด็กนำไปรับประทานตามอหิชาศยานอกห้องประกวด จากนั้นจึงนำขยะไปทิ้งและจัดเก็บอุปกรณ์ เรียงโต๊ะและเก้าอี้ให้ห้องบรรยายกลับเข้าสู่สภาพเดิม พร้อมใช้ในการเรียนการสอนวันต่อไปใช้เวลาจัดเก็บประมาณ 1-2 ชั่วโมง



ภาพที่ 10 การถ่ายภาพผลงานเมื่อสิ้นสุดการประกวด
ที่มา : ผู้วิจัย, 2562

ในส่วนของการเก็บข้อมูลความพึงพอใจ เด็กให้ความร่วมมือโดยเลือกภาพหน้ายิ้ม หน้าเฉย หรือหน้าเศร้า ดังภาพที่ 1 และผลประเมินความพึงพอใจโดยรวมตามแผนภูมิที่ 1 อยู่ในระดับมาก (คะแนนเฉลี่ย 4.29 จากคะแนนเต็ม 5 คะแนน) ตรงกับผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสังเกตแบบมีส่วนร่วม ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเด็กน่าจะรู้สึกผ่อนคลาย เพลิดเพลิน เว้นแต่มีกรณีเด็ก 1 คน ซึ่งร้องไห้หลังจากแบ่งงานในกลุ่มไม่ลงตัวแล้วคิดถึงผู้ปกครอง ซึ่งเด็กคนดังกล่าวเป็นคนเดียวที่เลือกภาพหน้าร้องไห้ในการประเมิน แต่เมื่อได้พบผู้ปกครองก็กลับมายิ้มร่าเริง

ตารางที่ 1 ผลการประเมินความพึงพอใจ

ระดับความพึงพอใจ	น้อยมาก	น้อย	ปานกลาง	มาก	มากที่สุด	รวม
จำนวนผู้ตอบ	1	1	1	8	13	24
คิดเป็นร้อยละของผู้ตอบ	4	4	4	33	54	100

การแปรค่าคะแนน น้อยมาก = 1 น้อย = 2 ปานกลาง = 3 มาก = 4 มากที่สุด = 5
การคำนวณค่าเฉลี่ยความพึงพอใจ = $[(1 \times 1) + (1 \times 2) + (1 \times 3) + (8 \times 4) + (13 \times 5)] / 24$
= 4.29 มีความพึงพอใจในระดับมาก (ระหว่าง 3.51 – 4.45)

2. อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการศึกษา คณะผู้วิจัยพบว่าสมมติฐานการออกแบบที่นำเอาแนวคิดการเล่นอิสระมาใช้ นั้นได้ผลดีสำหรับการจัดพื้นที่ประกวดศิลปกรรมระดับอนุบาล เพราะทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่ยังเป็นเด็ก เล็กมีทั้งความรู้สึกรุนแรงที่ได้เห็นผู้ใหญ่ที่คุ้นเคยอยู่ใกล้ ๆ ขณะเดียวกันก็มีอิสระที่จะเลือกเล่น สร้างสรรค์ หรือแสดงอิริยาบถต่าง ๆ ภายใต้ขอบเขตที่ชัดเจน ปลอดภัย มีความสบาย เด็กได้มีโอกาสฝึก EF หรือ ความสามารถที่จะควบคุมความคิด อารมณ์ และการกระทำเพื่อให้ไปถึงเป้าหมาย (ปนัดดา ธนเศรษฐกร, อ้างถึงใน ประเสริฐ ผลิผลการพิมพ์, 2561, หน้า 14) พร้อมทั้งทำให้การดำเนินการประกวดเป็นไปได้อย่างมีระเบียบเรียบร้อย โปร่งใส เด็กได้แสดงความสามารถที่แท้จริง ทำให้เกิดภาพลักษณ์ของผู้จัดการ ประกวดที่ใส่ใจและแสดงความปรารถนาดี และทำให้เด็กเกิดความรู้สึกที่ดีต่อการประกวดศิลปกรรมและ สถานที่จัดประกวด ดังที่พบว่า เมื่อจบการประกวดแล้ว เด็กกลุ่มที่เดินทางมาจากโรงเรียนที่อยู่ไกลยังนั่ง พักรับประทานอาหารเที่ยงและผ่อนคลายอิริยาบถอย่างสบายใจในพื้นที่พักคอย จนกว่าจะถึงเวลา เดินทางกลับโรงเรียนพร้อมกับครูผู้ดูแล และมีผู้ปกครองท่านหนึ่งได้แจ้งกับคณะผู้วิจัยหลังจากเสร็จสิ้น การประกวดมาแล้วถึง 6 เดือน ว่า เด็กยังคงจำห้องที่เคยมาเล่นได้ เพราะเด็กชอบห้องนี้มาก และจะคอย ดูว่ายังมีที่เล่นอยู่หรือไม่ โดยรวมแล้วผลการตอบรับเป็นไปตามจุดมุ่งหมายของการออกแบบทุกประการ

หากดูเผิน ๆ อาจดูเหมือนว่าการจัดสถานที่ให้เอื้อต่อการเล่นอิสระจะต้องใช้งบประมาณและ แรงงานมาก เพราะมีรายละเอียดปลีกย่อยที่ต้องใส่ใจหลายส่วน แต่ในความเป็นจริงแล้ว คณะผู้วิจัยใช้ งบประมาณเฉพาะส่วนที่ซื้อแปงให้เด็กปั่นและแผ่นพลาสติกปูรองพื้นเท่านั้น ด้วยเหตุผลทางสุขอนามัย ส่วนอุปกรณ์อื่น ๆ ที่เหลือเป็นสิ่งที่สามารถใช้ของที่ไม่ใช่ของใหม่ได้ ได้แก่ หนังสือนิทานประมาณ 30 เล่ม บล็อกไม้ รั้วกันที่ทำจากท่อพีวีซีหลากสี แผ่นยางรองนั่ง (ชนิดเดียวกับแผ่นรองคลานสำหรับทารก) เต็นท์ เล่นสมมติ บันไดเสริมสำหรับโถชักโครก ถังรองน้ำสำหรับเปลี่ยนน้ำผสมสี ทั้งหมดนี้ได้จากการขอยืมจาก ครอบครัวที่มีเด็กเล็กเพียงครอบครัวเดียวเท่านั้น เพราะเป็นอุปกรณ์พื้นฐานที่หลายบ้านจะมีไว้อยู่แล้ว ส่วนใหญ่เป็นสิ่งที่ทำความสะอาดได้ง่าย และเนื่องจากระยะเวลาใช้งานไม่ได้นาน จำนวนผู้ใช้งานไม่มาก มีขอบเขตชัดเจน อยู่ในสายตาผู้ใหญ่ จึงไม่เกิดความเสียหายใด ๆ อุปกรณ์ทุกชิ้น จึงยังอยู่ในสภาพ เรียบร้อยเมื่อส่งคืน และใช้เวลาจัดวาง จัดเก็บได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งคุ้มค่าเป็นอย่างยิ่งกับผลที่เกิดขึ้นจาก

การจัดกิจกรรม อย่างไรก็ตาม สถานที่ที่จัดไว้จะทำหน้าที่ของมันได้ไม่สมบูรณ์เช่นนี้ หากขาดซึ่งบุคลากร ได้แก่ ครูผู้ดูแล และนิสิตผู้ช่วยจัดงาน ตลอดจนคณะกรรมการส่วนกลาง การประชาสัมพันธ์งานที่ดี การวางแผนทำงานเป็นทีม และกติกากการประกวดที่ชัดเจน ส่วนที่มองไม่เห็นนี้มีความสำคัญเทียบเท่ากับส่วนที่จับต้องได้ในพื้นที่ แต่เมื่อองค์ประกอบทุกด้านสมบูรณ์พร้อม กระบวนการดำเนินงานที่ดีประกอบกับสถานที่ที่เตรียมไว้อย่างใส่ใจย่อมแสดงศักยภาพในการรองรับผู้ใช้งานออกมาได้เต็มที่ ส่งผลให้เด็กที่เข้าร่วมกิจกรรมตลอดจนคณะกรรมการเกิดความพึงพอใจในระดับมาก ดังที่กล่าวมาแล้ว

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. ข้อเสนอของการวิจัยลักษณะนี้อาจเชื่อถือได้มากยิ่งขึ้น หากมีการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณจากบุคคลที่เกี่ยวข้องที่ไม่ใช่ผู้ใช้หลัก (stakeholders) เช่น คณะกรรมการกลาง นิสิตผู้ช่วยจัดงาน ครูผู้ดูแล ผู้ปกครอง ให้ครบถ้วน เพื่อเปรียบเทียบกับข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้จากการสังเกตและสอบถามว่าตรงกันหรือไม่
2. มีความเป็นไปได้ที่แนวทางการเล่นอิสระจะเหมาะสมกับการออกแบบต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับผู้ใช้ที่เป็นเด็ก ตั้งแต่ในระดับที่พักอาศัยส่วนบุคคล เช่น ห้องนั่งเล่นของครอบครัว ไปจนถึงระดับสาธารณะ เช่น โรงเรียน ห้องสมุด ร้านอาหาร หรือแม้แต่การจัดกิจกรรมพิเศษในห้างสรรพสินค้าก็ตาม จึงควรมีการศึกษาต่อไปในประเด็นนี้ เพื่อช่วยเพิ่มงานออกแบบที่เอื้อให้เกิดประโยชน์ต่อทั้งเด็กและบุคคลรอบตัวเด็กไปพร้อมกัน

บรรณานุกรม

- คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา. (2562). เอกสารโครงการประกวดศิลปกรรม ปตท. ภาค
ตะวันออก ครั้งที่ 1. ชลบุรี: มหาวิทยาลัยบูรพา
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). การวิจัยเบื้องต้น. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น
- ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์. (2560). เลี้ยงลูกให้ได้ดี 1-100 เล่นกับลูก 7 อย่าง และ EF. กรุงเทพฯ:
คิดส์ แมทเทอร์
- _____. (2561). เลี้ยงลูกอย่างไรให้ได้ EF, (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: แพรวเพื่อนเด็ก