

## สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการศึกษาการจำกัดกิจกรรมวาดภาพในเว็บไซต์ของเด็กอนุบาล 3 ใน กรุงเทพมหานคร มีวัตถุประสงค์ของการวิจัยเพื่อศึกษาการเรียนรู้กิจกรรมวาดภาพในเว็บไซต์ของเด็กอนุบาล 3 และทัศนคติจากการเรียนรู้กิจกรรมวาดภาพในเว็บไซต์

ตัวอย่างประชากร ได้แก่ นักเรียนอนุบาล 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง ฝ่ายอนุบาล จำนวน 16 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แบบสังเกต แบบสัมภาษณ์

การเก็บรวบรวมข้อมูลแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ส่วนแรก คือ เก็บข้อมูลทั่วไปของนักเรียนด้านสถานภาพและภูมิลำเนา , ด้านประสบการณ์เดิมเกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์ , ด้านความสนใจในการทำกิจกรรมของนักเรียน โดยการสัมภาษณ์ ส่วนที่ 2 คือ เก็บข้อมูลการสังเกตการเรียนรู้กิจกรรมวาดภาพในเว็บไซต์ โดยใช้แบบสังเกต ส่วนที่ 3 คือ เก็บข้อมูลการสัมภาษณ์ทัศนคติของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้กิจกรรมวาดภาพในเว็บไซต์

การวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมดนำมาแจกแจงความถี่ และ คำนวณค่าร้อยละ จากนั้นนำเสนอผลการวิเคราะห์ด้วยตารางประกอบความเรียง รวมทั้งสรุปและนำเสนอข้อมูลในรูปแบบของความเรียง

### สรุปผลการวิจัย

#### 1.ด้านข้อมูลทั่วไปของนักเรียน

1.1 ด้านสถานภาพและภูมิลำเนาของนักเรียนพบว่านักเรียนกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนเพศชายร้อยละ 56.25 และ นักเรียนเพศหญิง ร้อยละ 43.75 โดยที่โรงเรียนนักเรียนส่วนใหญ่ชอบสร้าง ความสัมพันธ์กับเพื่อนวัยเดียวกันร้อยละ 87.50 รองลงมาคือที่บ้านนักเรียนมีความสัมพันธ์ที่ดีกับบิดา มารดา ร้อยละ 68.75 และ มีนักเรียนที่มีพี่น้อง 2 รวมทั้งเป็นบุตรคนสุดท้ายของบ้านร้อยละ 62.50

1.2 ด้านประสบการณ์เดิมเกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีประสบการณ์ในการใช้คอมพิวเตอร์จากกิจกรรมที่จัดขึ้นที่โรงเรียนรวมทั้งนักเรียนชอบทำกิจกรรมโดยใช้คอมพิวเตอร์วาดภาพร้อยละ 100 รองลงมาคือนักเรียนมีประสบการณ์ในการใช้คอมพิวเตอร์ที่บ้านและนักเรียนชอบใช้คอมพิวเตอร์เล่นเกมร้อยละ 87.50

1.3 ด้านความสนใจในการทำกิจกรรมของนักเรียนพบว่านักเรียนส่วนใหญ่ชอบทำกิจกรรมวาดภาพร้อยละ 100 รองลงมาคือนักเรียนมีความรู้ในเรื่องที่สนใจเกี่ยวกับโลกใต้ทะเลและอวกาศร้อยละ 93.75 ที่อยู่อาศัยร้อยละ 68.75 สัตว์โลกล้านปีร้อยละ 62.50 และจะเลือกวาดภาพจากเรื่องที่สนใจตามลำดับ คือ ที่อยู่อาศัย ร้อยละ 75 โลกใต้ทะเลร้อยละ 68.75

## 2. ด้านการเรียนรู้กิจกรรมวาดภาพในเว็บไซต์ ซึ่งประกอบด้วย

2.1 ขั้นตอนสำรวจเว็บไซต์พบว่านักเรียนส่วนใหญ่สำรวจเว็บไซต์ตั้งแต่ 2 เว็บไซต์เป็นอย่างน้อยเช่นเดียวกับที่เรียนรู้วิธีการใช้งานโปรแกรมเลือกดูภาพในเว็บไซต์ รวมทั้งเข้าไปสังเกตดูปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในหน้าจอของเพื่อนและคอยสังเกตว่าเพื่อนร่วมชั้นคนอื่นกำลังทำกิจกรรมใดบ้างร้อยละ 100 รองลงมาคือนักเรียนตอบคำถามครูจากประสบการณ์ในการสำรวจเว็บไซต์รวมทั้งพูดแสดงประสบการณ์ในการสำรวจเว็บไซต์ดังกล่าวร้อยละ 96.88 ขวนเพื่อนมาร่วมดูปรากฏการณ์บนหน้าจอร่วมกันร้อยละ 85.94 พูดวางแผนเกี่ยวกับจุดหมายที่ตนเองต้องการสำรวจร้อยละ 82.81 สนทนากับเพื่อนแลกเปลี่ยนประสบการณ์ในการสำรวจร้อยละ 73.44 และ ยิ้มหรือหัวเราะเมื่อพบเห็นสิ่งที่ชอบใจในเว็บไซต์ ร้อยละ 70.31

2.2 ขั้นตอนวาดภาพในเว็บไซต์พบว่านักเรียนส่วนใหญ่วาดภาพถ่ายทอดประสบการณ์จากการสำรวจเว็บไซต์รวมทั้งหันไปมองหรือเข้าไปสังเกตเพื่อนขณะกำลังวาดภาพซึ่งเมื่อวาดภาพเสร็จได้ขอให้ครูช่วยเก็บบันทึกภาพผลงานของตนร้อยละ 100 รองลงมาคือนักเรียนวาดภาพอย่างต่อเนื่องรวมทั้งแสดงสีหน้าพึงพอใจเมื่อจัดองค์ประกอบภาพใหม่ร้อยละ 98.44 โดยที่มีการแก้ไขภาพบางส่วนร้อยละ 93.75 พูดกับตนเองแสดงการวางแผนวาดภาพร้อยละ 82.81 ระบายสีโดยเลือกสีมาเติมภายในกรอบภาพ ร้อยละ 75 หลังจากวาดเส้นโครงร่างแบบปิดรวมทั้งใช้เส้นตัดแบ่งพื้นภายในร้อยละ 71.88 และใช้วิธีระบายสีอย่างอิสระร้อยละ 70.31

2.3 ขั้นตอนอภิปรายผลพบว่านักเรียนส่วนใหญ่นำผลงานมาแสดงและรวมกลุ่มอภิปรายพร้อมเพื่อนร้อยละ 93.75 รองลงมาคือนักเรียนมีสีหน้ายิ้มแย้มขณะที่เล่าถึงผลงานของตนร้อยละ 71.88 และ เล่าถึงประสบการณ์ในการทำกิจกรรมของตนอย่างคล่องแคล่วร้อยละ 70.31



### 3.ด้านทัศนคติที่มีต่อการเรียนกิจกรรมวาดภาพในเว็บไซต์

พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนกิจกรรมวาดภาพในเว็บไซต์โดยเล่าถึงผลงานวาดภาพของตนร้อยละ 100 รองลงมาคือนักเรียนรู้สึกว่าจะต้องใช้เวลารอคอยบ้างในการสำรวจเว็บไซต์และรู้สึกว่ารวดได้ ร้อยละ 87.5 ชอบการจัดนิทรรศการภาพวาดในเว็บไซต์ร่วมกับเพื่อนๆ เพราะชอบเข้าไปชมภาพผลงานของเพื่อนๆ ร้อยละ 68.75 และ ชอบขั้นตอนการสำรวจเว็บไซต์โดยเล่าถึงการเข้าไปสำรวจเว็บไซต์ ของตนร้อยละ 62.5

#### อภิปรายผลการวิจัย

##### 1.ด้านข้อมูลทั่วไป

1.1ด้านข้อมูลสถานภาพและภูมิหลังของนักเรียน พบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนเพศชายร้อยละ 56.25 และ นักเรียนเพศหญิง ร้อยละ 43.75 ที่โรงเรียนนักเรียนส่วนใหญ่ชอบสร้างความสัมพันธ์กับเพื่อนวัยเดียวกัน ร้อยละ 87.50 สอดคล้องกับเอื้อพร สัมมาทิพย์ (2531) ที่กล่าวถึงพัฒนาการของเด็กวัย 6 ปี เช่นเดียวกับการทำกิจกรรมวาดภาพในเว็บไซต์ผู้วิจัยพบว่านักเรียนส่วนใหญ่สร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนเช่น ชวนเพื่อนมาร่วมดูปรากฏการณ์บนหน้าจอร่วมกัน, สนทนากับเพื่อนแลกเปลี่ยนประสบการณ์ในการสำรวจและร่วมกลุ่มอภิปรายพร้อมเพื่อนผู้วิจัยจึงตั้งข้อสังเกตว่าภูมิหลังด้านการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับเพื่อนวัยเดียวกันน่าจะมีความสัมพันธ์สอดคล้องกับการแสดงความร่วมมือในการเรียนกิจกรรมวาดภาพในเว็บไซต์ รองลงมาคือที่บ้านนักเรียนมีความสัมพันธ์ที่ดีกับบิดา มารดา ร้อยละ 68.75 เมื่ออภิปรายร่วมกับข้อค้นพบที่นักเรียนแสดงความร่วมมือโดยการตอบคำถามครูจากประสบการณ์ในการสำรวจเว็บไซต์ในประเด็นนี้ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่าภูมิหลังด้านความสัมพันธ์กับบิดามารดาน่าจะมีความสัมพันธ์สอดคล้องกับการแสดงความร่วมมือกับครูในการเรียนกิจกรรมวาดภาพในเว็บไซต์ และ จากการสำรวจพบว่านักเรียนส่วนใหญ่ที่มีพี่น้อง 2 คนรวมทั้งเป็นบุตรคนสุดท้ายของบ้านร้อยละ 62.50 ในประเด็นนี้ไม่พบว่ามีความสัมพันธ์ที่ชัดเจนเกี่ยวกับลำดับการเกิดกับความร่วมมือในการทำกิจกรรม หรือส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมวาดภาพของนักเรียน

1.2ด้านประสบการณ์เดิมเกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์ของนักเรียนพบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีประสบการณ์เดิมเกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์จากกิจกรรมที่จัดขึ้นที่โรงเรียนรวมทั้งนักเรียนชอบทำกิจกรรมโดยใช้คอมพิวเตอร์วาดภาพร้อยละ 100 รองลงมาคือนักเรียนมีประสบการณ์ในการใช้คอมพิวเตอร์ที่บ้านรวมทั้งนักเรียนชอบใช้คอมพิวเตอร์เล่นเกมร้อยละ 87.50 จากการวิเคราะห์ประสบการณ์เดิมของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างแสดงว่านักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการใช้คอมพิวเตอร์ ใน

ประเด็นนี้ James Lange (James Lange อ้างถึงใน มาลี จุฑา ,2542) อธิบายไว้ว่าเด็กในวัย 1 - 10 ปี จะเกิดอารมณ์ที่พอใจเมื่อพบกับสิ่งเร้าที่ดี ซึ่งการทำกิจกรรมในคอมพิวเตอร์ตามความเข้าใจของนักเรียนนั้นคล้ายกับการเล่นเกม ในขณะที่การเล่นของนักเรียนก็คือการโต้ตอบมีปฏิสัมพันธ์กับคอมพิวเตอร์ สอดคล้องกับ เอื้อพร สัมมาทิพย์ (2531) ที่อธิบายว่าเด็กวัย 6 ปี ชอบเล่นของเล่นที่ต้องใช้ทักษะมากขึ้น

1.3ด้านความสนใจในการทำกิจกรรมของนักเรียนพบว่านักเรียนส่วนใหญ่ชอบทำกิจกรรมวาดภาพร้อยละ 100 รองลงมาคือนักเรียนมีความรู้ในเรื่องที่สนใจเกี่ยวกับโลกใต้ทะเลและอวกาศ ร้อยละ 93.75 ที่อยู่อาศัยร้อยละ 68.75 สัตว์โลกล้านปีร้อยละ 62.50 และจะเลือกวาดภาพจากเรื่องที่สนใจตามลำดับ คือ ที่อยู่อาศัย ร้อยละ 75 โลกใต้ทะเลร้อยละ 68.75 ซึ่งจะเห็นว่านักเรียนชอบทำกิจกรรมวาดภาพเหมือนกันแต่มีความรู้เกี่ยวกับเรื่องที่สนใจแตกต่างกัน และตัดสินใจที่จะเลือกวาดภาพจากเรื่องที่สนใจแตกต่างกัน ทว่าเมื่อเรียนในกิจกรรมวาดภาพในเว็บไซด์นักเรียนส่วนใหญ่สามารถวาดภาพถ่ายทอดประสบการณ์จากการสำรวจเว็บไซด์ได้สำเร็จทุกครั้งไม่แตกต่างกัน ในกรณีนี้อาจอธิบายตาม Greco (1993) ที่ให้ข้อสังเกตว่าทักษะการวาดภาพเป็นทักษะที่พัฒนาขึ้นได้ ด้วยเทคนิควิธีการสอนที่ดี เช่น การนำสิ่งเร้าที่แปลกใหม่เข้ามาช่วยในการเรียนวาดภาพจะช่วยให้เด็กมีความกระตือรือร้นมากยิ่งขึ้นรวมทั้งทำให้เด็กรู้สึกว่าการวาดภาพไม่ใช่เรื่องยาก และ จากการสังเกตพบว่านักเรียนวาดภาพถ่ายทอดประสบการณ์จากการสำรวจเว็บไซด์ ข้อค้นพบจากประเด็นนี้สนับสนุนแนวคิดของ Goodenough (1959) และ Gardner ,1982 ที่อธิบายว่าเด็กวาดภาพจากสิ่งที่รู้มากกว่าสิ่งที่เห็น และสามารถตั้งสมมติฐานตามแนวคิดของ Piaget (1969) ต่อไปว่าเว็บไซด์รวมภาพช่วยสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ โดยกระตุ้นให้เกิดการความคิดคำนึงและสร้างประสบการณ์ในการรับรู้โลกต่อเด็ก ช่วยให้เด็กพัฒนาความรู้ในลักษณะของความคิดรวบยอดต่อสิ่งต่างๆ ซึ่งทำให้เด็กพัฒนาการวาดภาพตามมโนทัศน์ในการรับรู้ได้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

## 2.ด้านการเรียนกิจกรรมวาดภาพในเว็บไซด์

2.1ขั้นตอนสำรวจเว็บไซด์พบว่านักเรียนส่วนใหญ่สำรวจเว็บไซด์ตั้งแต่ 2 เว็บไซด์ เป็นอย่างน้อยร้อยละ 100 ในประเด็นนี้อาจกล่าวได้ว่าเว็บไซด์รวมภาพจำนวน 4 เว็บไซด์ที่รวบรวมมาให้ให้นักเรียนได้สำรวจในแต่ละครั้งเป็นปริมาณที่เพียงพอแก่ความต้องการและเหมาะสมกับช่วงเวลาของการเรียน ในขั้นตอนสำรวจเว็บไซด์นี้เป็นช่วงเวลาที่เด็กได้สร้างประสบการณ์เพื่อพัฒนาการมองเห็น และการรับรู้ สอดคล้องกับ Hurwitz and day (1991) ที่อธิบายว่าครูสามารถนำภาพของศิลปิน เช่น Mayesky ,Cassalt Picasso มาเป็นตัวอย่างเมื่อเด็กต้องการวาดภาพครอบ



คริว และ Schirmacher (1998) สนับสนุนว่าการสร้างประสบการณ์ตรงหรือใช้สื่อการเรียนการสอนที่ช่วยให้เด็กเห็นภาพตามความเป็นจริงเป็นการสร้างความรับรู้ที่ถูกต้องให้กับเด็ก เช่น การนำสื่อภาพยนตร์มาฉายให้ดูเป็นการนำเข้าสู่บทเรียนสอดคล้องกับ Eisner (1973 -1974 ) ที่กล่าวสนับสนุนว่าพัฒนาการด้านศิลปะของเด็กมิได้เกิดจากการปฏิบัติเท่านั้นแต่ทว่ากิจกรรมเกี่ยวกับการเห็น มีคุณค่าต่อการสร้างรากฐานให้การรับรู้อย่างมีสติปัญญา กล่าวคือประสบการณ์ที่เด็กได้เข้าไปสำรวจเว็บไซต์รวมภาพจะเป็นข้อมูลในการวาดภาพของเด็กในลำดับต่อมา

ปัจจัยร่วมที่เอื้ออำนวยให้นักเรียนสามารถเรียนรู้วิธีการสำรวจเว็บไซต์ หรือ เรียนรู้วิธีการใช้งานโปรแกรมเลือกดูภาพในเว็บไซต์ นั้นเชื่อมโยงกับความเข้าใจต่อการใช้เครื่องมือสำรวจ โดยนักเรียนเข้าใจวิธีการใช้งานปุ่มถอยหลังซึ่งมีหน้าที่ย้อนกลับไปยังจุดเชื่อมโยงที่ผ่านมาร้อยละ 100 ทำให้นักเรียนสามารถกลับสู่หน้าจอหลักหรือโฮมเพจเพื่อเลือกรายการสำรวจเว็บไซต์อื่นๆ หรือเพื่อที่จะย้อนดูภาพกลับไปกลับมาตามความพอใจ การที่นักเรียนเลือกใช้ปุ่มถอยหลังมากกว่าปุ่มบ้านซึ่งมีหน้าที่ในการใช้งานใกล้เคียงกันอาจตั้งสมมติฐานได้เป็น 2 กรณีคือ 1) นักเรียนชอบที่จะดูภาพเข้าไปเข้ามา 2) นักเรียนจดจำปุ่มถอยหลังได้ดีกว่า ซึ่งถ้าการตัดสินใจของนักเรียนเกี่ยวเนื่องมาจากกรณีแรกอาจกล่าวได้ว่าอาจเป็นลักษณะพฤติกรรมที่พบปกติของเด็กอนุบาล แต่ถ้าเกิดจากกรณีที่ 2 ลักษณะสัญรูปของปุ่มถอยหลังที่เป็นรูปลูกศรชี้ไปด้านซ้ายของจอภาพซึ่งมีลักษณะเป็นนามธรรมนั้นจะเป็นกรณีเฉพาะที่ขัดแย้งกับทฤษฎีการออกแบบปฏิสัมพันธ์เพื่อสร้างความเข้าใจกับเด็กอนุบาลที่กล่าวว่าสัญรูปที่มีลักษณะเป็นรูปธรรมน่าจะเป็นที่จดจำและสร้างความเข้าใจในการใช้งานได้มากกว่า และ ขัดแย้งกับการศึกษาของเอกวัฒน์ สุวันทโรจน์ (2545) ที่พบว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อความเข้าใจสัญรูปบนอินเทอร์เน็ตมากที่สุดคือสัญลักษณ์ที่เป็นรูปธรรม รวมทั้งจิรดา บุญอารยกุล (2540) ที่พบว่าสื่อหน้าต่างควรใช้สัญรูปที่เป็นปุ่มรูปภาพ อย่างไรก็ตามยังมีปัจจัยอื่นๆ ที่ต้องพิจารณาควบคู่กันไป กล่าวคือ ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่า ปุ่มถอยหลังจะถูกสังเกตเห็นได้ชัดจากจอภาพมุมซ้ายบน ต่างจากปุ่มบ้านซึ่งรวมกลุ่มอยู่กับสัญรูปอื่นๆ ซึ่งทำให้ความโดดเด่นลดลง อาจสังเกตเห็นได้ยากโดยเฉพาะเด็กอนุบาลที่ไม่สันทัดในการแยกภาพและพื้นออกจากกันและมีความอ่อนด้อยในการมองรายละเอียดของวัตถุอธิบายได้ตามทฤษฎีการรับรู้ภาพ และ สิ่งนี้ บุคคลจะเลือกรับรู้สิ่งเร้าที่มีความโดดเด่นกว่า

จากการสังเกตของผู้วิจัยพบว่านักเรียนเข้าไปสังเกตดูปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในหน้าจอของเพื่อนและคอยสังเกตว่าเพื่อนร่วมชั้นคนอื่นกำลังทำกิจกรรมใดบ้างร้อยละ 100 ซึ่งเป็นลักษณะของพฤติกรรมอยากรู้ อยากเห็นสอดคล้องกับพฤติกรรมของเด็กวัย 5 - 6 ปีที่มีความกระตือรือร้นที่จะมีประสบการณ์ที่แปลกใหม่ หรือ เรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ( Piaget ,1969)เป็นการแสดงพฤติกรรมอยากรู้ อยากเห็นสอดคล้องกับ Gesell (1946) และ Hurlock (1964) ที่กล่าวว่าเด็กวัยนี้มีลักษณะของ

ความเป็นเพื่อนมาก ชอบพบปะ พูดคุย เล่นกับเพื่อน อยากรู้ อยากเห็น และ สนใจสิ่งที่อยู่แวดล้อม รอบตัวเขา สอดคล้องกับ ชัยณรงค์ เจริญพานิชย์กุล (2528) ที่กล่าวว่าเด็กอนุบาลมีความอยากรู้ อยากเห็น จนต้องขานนามว่านักสำรวจ ชอบการสำรวจสิ่งต่างๆ และ ติดตามด้วยการทดลอง ในประเด็นนี้ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่า ความอยากรู้ อยากเห็นเป็นจุดเริ่มต้นในการเรียนรู้สิ่งต่างๆ ของเด็กอนุบาลก่อให้เกิดการตั้งคำถามอภิปรายหรือสร้างบทสนทนาในชั้นเรียนรูปแบบต่างๆ จะเห็นได้ว่านักเรียนส่วนใหญ่ตอบคำถามครูจากประสบการณ์ในการสำรวจเว็บไซต์ ร้อยละ 96.88 สอดคล้องกับพิมพ์พันธุ์ จันทรพิชญ์ (2524) ที่พบว่าพฤติกรรมปฏิสัมพันธ์ ระหว่างครู กับนักเรียนที่เกิดขึ้นส่วนใหญ่ในชั้นเรียนอนุบาล คือ นักเรียนตอบสนองทางวาจา รวมทั้งนักเรียนพูดแสดงประสบการณ์ในการสำรวจเว็บไซต์ดังกล่าวร้อยละ 96.88 ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่แสดงว่านักเรียนพัฒนาความคิดรวบยอด หรือ มโนทัศน์ต่อสิ่งต่างๆ อย่างไร นอกจากนี้ยังชวนเพื่อนมาร่วมดูปรากฏการณ์บนหน้าจอขณะนั้นร้อยละ 85.94 พุดวางแผนเกี่ยวกับจุดหมายที่ตนต้องการสำรวจร้อยละ 82.81 พฤติกรรมเหล่านี้แสดงภาวะการยึดตนเป็นศูนย์กลางซึ่งเป็นคุณลักษณะเฉพาะของเด็กอนุบาล โดยผู้วิจัยได้ประโยชน์จากการสังเกตพบพฤติกรรมทางวาจาจากกล่าวคือช่วยให้เข้าใจกระบวนการในการเรียนของเด็กที่เริ่มกำหนดจุดมุ่งหมายในการกระทำ และ วางแผนกิจกรรมต่างๆ สอดคล้องตามทฤษฎี Cognitive Development ของ Piaget

และพบว่านักเรียนสนทนากับเพื่อนแลกเปลี่ยนประสบการณ์ในการสำรวจร้อยละ 73.44 สอดคล้องกับพิมพ์พันธุ์ จันทรพิชญ์ (2524) ที่พบว่าพฤติทางสังคมส่วนใหญ่ที่เกิดขึ้นในชั้นเรียนอนุบาลคือ เล่นกับเพื่อน คุยกับเพื่อน โดย Piaget และ Vygotsky (Piaget and Vygotsky cited in Sroufe, 1992 : 334) อธิบายว่าประสบการณ์ทางสังคมจำเป็นสำหรับเด็กวัยก่อนเข้าเรียนเพื่อค้นพบว่าคนอื่น ๆ มีมุมมองและประสบการณ์ในการมองโลกที่แตกต่างไปจากเรา สอดคล้องกับ Flander (1970) ได้ชี้ให้เห็นว่าการการสนทนาในชั้นเรียนมีความสำคัญกล่าวคือก่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้และแสดงถึงความสนใจในการเรียน โดยเฉพาะจากการศึกษาของ Meed และ Blumer (Meed, 1934 and Blumer, 1969 cited in Tarr, 1995) พบว่าการที่เด็กก่อนวัยเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับครูและเพื่อนร่วมชั้น นำไปสู่ความเข้าใจต่อการสร้างงานศิลปะในชั้นเรียนได้

ในประเด็นนี้อาจตั้งข้อสันนิษฐานได้ว่าการเรียนกิจกรรมวาดภาพในเว็บไซต์มีความพร้อมขององค์ประกอบในการเรียนรู้ ทั้ง 3 ด้านประกอบด้วย (1) ผู้เรียน กล่าวคือ ผู้เรียนมีความพร้อมในการเรียนสอดคล้องกับทฤษฎีพัฒนาการของเพียเจต์ที่อธิบายว่าเด็กวัย 5 - 6 ปีมีธรรมชาติเป็นผู้ใฝ่รู้ที่มีความกระตือรือร้นอย่างยิ่งและสอดคล้องกับบทบาทของผู้เรียนตามทฤษฎีการเรียนรู้ด้วยตนเองของ Vygotsky (1978) , (2) สื่อการเรียน กล่าวคือ มีการใช้สื่อการเรียนศิลปะที่เหมาะสมตามคำกล่าวสนับสนุนของ Haugland (2000) ที่ว่าเด็กเล็กสามารถเรียนรู้สิ่งต่างๆ จากการสำรวจ



เว็บไซต์ด้วยตนเองภายใต้การสนับสนุนของผู้ใหญ่ และ 3) วิธีการเรียน กล่าวคือ วิธีการเรียนด้วยการสำรวจ ค้นพบ และ กระทำกิจกรรมต่างๆด้วยตนเองช่วยให้นักเรียนมีความเพลิดเพลินในการเรียน สรุปจากข้อค้นพบในตารางที่ 4 นักเรียนยิ้มหรือหัวเราะเมื่อพบเห็นสิ่งที่ชอบใจในเว็บไซต์ร้อยละ 70.31 แสดงว่านักเรียนมีความเพลิดเพลินจากการสำรวจเว็บไซต์สอดคล้องกับ คุณลักษณะ กุลพิจิตร (2534) และ Haugland (2000) ที่กล่าวในทิศทางเดียวกันว่าการทำกิจกรรมด้วยคอมพิวเตอร์เป็นการเรียนรู้แบบสำรวจที่เด็กได้เพลิดเพลินกับการสืบค้น ทว่าอย่างไรก็ดีประเด็นต่างๆดังที่กล่าวมานี้ควรจะมีการศึกษาในครั้งต่อไปโดยอ้างอิงไปสู่ประชากรกลุ่มอื่นๆ เช่น นักเรียนอนุบาลในสังกัดรัฐบาล

2.2 ขั้นตอนวาดภาพในเว็บไซต์พบว่านักเรียนส่วนใหญ่วาดภาพถ่ายทอดประสบการณ์จากการสำรวจเว็บไซต์ ร้อยละ 100 สามารถอธิบายพฤติกรรมการวาดภาพของนักเรียนตาม ทฤษฎีการเรียนรู้ของ Piaget (1981) ได้ว่านักเรียนเรียนรู้ประสบการณ์ใหม่จากการสำรวจเว็บไซต์ เชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิมหรือความรู้เดิม สอดคล้องกับ สมพร รอดบุญ (2525) ที่กล่าวว่า เรื่องราวที่เด็กนำมาแสดงในภาพล้วนมาจากประสบการณ์ ความทรงจำ การเรียนรู้ และจินตนาการของเด็ก อาจกล่าวได้ว่าเป็นการรับรู้โลกแล้วถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานศิลปะในลักษณะของสัญลักษณ์ (Representation) ซึ่งประสบการณ์ในการรับรู้โลกของเด็กแต่ละคนย่อมแตกต่างกัน Mathews (1996) สอดคล้องกับประเทิน มหาพันธ์ (2531) ที่กล่าวว่า การแสดงออกทางศิลปะของเด็กจะขึ้นอยู่กับคุณลักษณะส่วนตัว และ ประสบการณ์ที่เด็กได้รับ และ สอดคล้องกับการศึกษาของอรอนงค์ ฤทธิฤทัย ที่พบว่าความประทับใจในบทบาทและสีสันของการ์ตูนแต่ละตัวจากการได้ดูภาพยนตร์ โทรทัศน์ เป็นสื่อจูงใจในการวาดภาพของเด็ก

รวมทั้งในระหว่างการเรียนรู้ นักเรียนส่วนใหญ่จะหันไปมองหรือเข้าไปสังเกตเพื่อนขณะกำลังวาดภาพร้อยละ 100 ซึ่งความอยากรู้อยากเห็นนี้ประกอบด้วย สิ่งที่สงสัยเกี่ยวกับภาพวาดของเพื่อนร้อยละ 21.88 และ ถามเพื่อนว่าใช้เครื่องมือวาดภาพชิ้นไหน ร้อยละ 29.69 (ตารางที่ 5) จะเห็นว่าความอยากรู้อยากเห็นของเด็กอนุบาลนั้นบ่อยครั้งที่แสดงถึงวิธีการเรียนรู้ สำหรับการเรียนในกิจกรรมนี้ครูได้สร้างข้อตกลงล่วงหน้ากับนักเรียนเพื่อตัดสินใจว่าเมื่อใดที่นักเรียนได้วาดภาพจนเสร็จสิ้น ในกรณีนี้เมื่อวาดภาพเสร็จนักเรียนขอให้ครูช่วยเก็บบันทึกภาพผลงานของตนร้อยละ 100 แสดงว่านักเรียนสามารถกำหนดระยะเวลาในการทำงานของตนได้ และ เข้าใจความหมายของการทำงานชิ้นหนึ่งจนสำเร็จก่อนที่จะเริ่มทำสิ่งอื่นๆ หรือ ก่อนที่จะเริ่มการวาดภาพใหม่อีกครั้ง

รองลงมาคือนักเรียนวาดภาพอย่างต่อเนื่องรวมทั้งแสดงสีหน้าพึงพอใจเมื่อจัดองค์ประกอบภาพใหม่ร้อยละ 98.44 การวาดภาพอย่างต่อเนื่องของนักเรียนนั้นแสดงถึงความสนใจใน

การเรียนอย่างต่อเนื่องของนักเรียนจากช่วงเวลาแรกของขั้นตอนการเรียนในกิจกรรม คือ ขั้นตอนสำรวจเว็บไซต์ ซึ่งตามปกติเด็กอนุบาลจะมีความพร้อมในการเรียนสูงที่สุดในช่วงแรกของการเรียน แสดงว่ากิจกรรมวาดภาพในเว็บไซต์สามารถดึงความสนใจของนักเรียนได้อย่างต่อเนื่อง สอดคล้องกับที่อุดมลักษณ์ กุลพิจิตร (2534) อธิบายว่าการวาดภาพด้วยคอมพิวเตอร์ช่วยให้นักเรียนถ่ายทอดจินตนาการได้อย่างจับใจ ดังนั้นเมื่อนักเรียนจึงวาดภาพได้อย่างรวดเร็วเมื่อวาดภาพหนึ่งเสร็จแล้วก็เริ่มวาดภาพใหม่เปลี่ยนแปลงองค์ประกอบภาพต่อไปเรื่อยๆ ทว่าในกรณีนี้ควรตั้งข้อสังเกตร่วมกับปัจจัยที่เกี่ยวข้องอื่นๆด้วย เช่น นักเรียนอาจมีความคล่องในการควบคุมเมาส์สืบเนื่องจากประสบการณ์เดิมที่นักเรียนเคยเรียนรู้การใช้คอมพิวเตอร์มาก่อน (ตารางที่ 2) สอดคล้องกับการศึกษาก่อนหน้าที่ Bhargava (1991) พบว่าเด็กอนุบาลมีความสามารถในการควบคุมเมาส์

นอกจากนี้ความสนใจต่อเนื่องที่จะวาดภาพสร้างสรรค์ผลงานของนักเรียนอาจสัมพันธ์กับปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ของนักเรียนคือ สิ่งเร้าดังที่ ชัยณรงค์ เจริญพานิชย์กุล (2528) อธิบายว่าสิ่งเร้าที่น่าสนใจสำหรับเด็กเล็กมี 4 ประการคือ ประสบการณ์จริง , สื่อประกอบการสอน , การพูดคุย , และ โดยเฉพาะวัสดุอุปกรณ์ในการทำงานศิลปะเป็นสิ่งเร้าสำคัญทำให้นักเรียนเกิดความพร้อมในการสร้างงานศิลปะ ดังคำกล่าวที่ว่าเมื่อมีแรงจูงใจและมีวัสดุพร้อมเด็กจะสร้างสรรค์งานศิลปะของเขาเอง สอดคล้องกับ Greco (1993) ที่กล่าวว่าทักษะการวาดภาพเป็นทักษะที่พัฒนาขึ้นได้ ด้วยเทคนิควิธีการสอนที่ดี เช่น การนำสิ่งเร้าที่แปลกใหม่เข้ามาช่วยในการเรียนวาดภาพ จะช่วยให้เด็กมีความกระตือรือร้นมากยิ่งขึ้นรวมทั้งทำให้เด็กรู้สึกว่าการวาดภาพไม่ใช่เรื่องยาก ซึ่งเว็บไซต์ในกิจกรรมนี้เป็นทั้งสื่อสื่อใจ(เว็บไซต์รวมภาพ)ที่ให้ประสบการณ์ต่างๆแก่เด็กและเป็นสื่อทัศนศิลป์(เว็บไซต์ศิลปะ)โดยเป็นเครื่องมือที่มีอุปกรณ์หลากหลายที่ช่วยนักเรียนสร้างสรรค์ผลงานวาดภาพ

รวมทั้งพบว่านักเรียนแก้ไขภาพบางส่วนร้อยละ 93.75 สอดคล้องกับ Weishampel (1989) ได้ศึกษาการวาดภาพด้วยคอมพิวเตอร์ของเด็กอนุบาลพบว่านักเรียนอนุบาลค้นพบเครื่องมือในการลบภาพ เปลี่ยนแปลงขนาดของภาพได้ เคลื่อนย้ายภาพได้ สามารถใช้สื่ออย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ แม้ว่าจุดประสงค์ของการลบ คือ การแก้ไขข้อผิดพลาดจากการวาด ทว่าเครื่องมือลบภาพในโปรแกรมวาดภาพระบายสีนั้นมีข้อได้เปรียบตรงผลลัพธ์ที่น่าประทับใจ คือ สามารถทำการลบแก้ไขภาพได้บ่อยเท่าที่ต้องการโดยไม่เกิดผลเสียเช่นการใช้ยางลบแก้ไขรอยดินสอบนกระดาษที่เมื่อมีการลบซ้ำบ่อยๆกระดาษจะเกิดร่องรอยซ้ำ หรือ อย่างน้อยจะทิ้งรอยกตดินสอไว้บนเนื้อกระดาษจนไม่สามารถระบายสีทับได้อย่างงดงาม นอกจากนี้ที่นักเรียนอาจใช้เครื่องมือลบอีกกรณีหนึ่งคือแก้ไขเปลี่ยนแปลงบางส่วนของภาพตามความพอใจ อธิบายได้ตามทฤษฎี



พัฒนาการทางศิลปะของ Kellog (1969) ซึ่งกล่าวว่าเด็กที่อยู่ในขั้นออกแบบ (Design stage) อยู่ในขั้นที่แสวงหาภาพที่ตนพอใจและเปลี่ยนแปลงแนวคิดตลอดเวลา และ จากการสังเกตพบว่า นักเรียนพูดกับตนเองแสดงการวางแผนวาดภาพร้อยละ 82.81 ข้อมูลนี้อาจเป็นประโยชน์กับการศึกษาในครั้งต่อไปเนื่องจากเราสามารถติดตามการเรียนรู้อย่างเป็นทางการเป็นขั้นตอนของ นักเรียนได้จากการสังเกตร่วมกับการจัดบันทึกพฤติกรรมทางวาจา

ลักษณะการวาดภาพด้วยโปรแกรมวาดภาพระบายสีในเว็บไซด์ไม่ได้เป็นการกระทำบนระนาบรองรับที่แท้จริงแต่กระทำบนพื้นที่ว่างในมิติที่ 3 เช่นการที่นักเรียนยกเมาส์ไปวางในอีกจุดหนึ่งเพื่อกำหนดตำแหน่งใหม่บนหน้าจอ โดยใช้วิธีการเคลื่อนมือหมุนวนในการควบคุมเมาส์ประสานสัมพันธ์กับการสังเกตผลที่ได้จากจอภาพคล้ายคลึงกับประสบการณ์เดิมที่เด็กเคยวาดภาพในอากาศ ทว่าในครั้งนี้นักเรียนไม่ต้องจินตนาการภาพที่มองไม่เห็น นักเรียน นักเรียนส่วนใหญ่ระบายสีภายในกรอบภาพโดยเลือกสีไปเติมพื้นที่นั้นๆ ร้อยละ 75 หลังจากวาดเส้นโครงร่างแบบปิดและใช้เส้นตัดแบ่งพื้นที่ภายในร้อยละ 71.88 การที่นักเรียนส่วนใหญ่ใช้วิธีนี้ในการวาดภาพนั้นอาจมีปัจจัยเกี่ยวเนื่องมาจากเงื่อนไขของการใช้เครื่องมือบางชิ้นเช่น ดั่งสี จำเป็นจะต้องสร้างกรอบภาพหรือสร้างเส้นล้อมที่ปิดสนิทเพื่อให้สีที่ต้องการเติมอยู่ในขอบเขตที่กำหนดนั้น ทว่านักเรียนก็เลือกที่จะใช้วิธีระบายสีอย่างอิสระด้วยเช่นกันร้อยละ 70.31 ซึ่งในกรณีนี้อาจกล่าวได้ว่าเป็นผลมาจากประสบการณ์เดิมและความเคยชินเกี่ยวกับเครื่องมือวาดภาพชิ้นเดิม เช่น การใช้สีเทียน แสดงว่านักเรียนใช้วิธีการเดิมเพื่อเรียนรู้สื่อหรือเครื่องมือทางทัศนศิลป์ชิ้นใหม่ในโปรแกรมวาดภาพระบายสีในเว็บไซด์ ซึ่งความเคยชินนี้ค่อยๆ แทนที่ด้วยประสบการณ์ใหม่หลังจากที่นักเรียนได้ทดลองและเรียนรู้เกี่ยวกับเครื่องมือวาดภาพต่างๆ ไปได้ระยะหนึ่งก็เริ่มที่จะแสดงวิธีการวาดภาพและการใช้เครื่องมือที่หลากหลายมากขึ้น สอดคล้องกับ Jackman (2001) ที่กล่าวว่าเด็กเล็กมีความคิดที่หลากหลายเขาจะแสดงความคิดถ้าเขามีโอกาสที่จะทดลองด้วยสื่อ วัสดุศิลป์ ที่หลากหลาย รวมทั้งเมื่อการทำงานศิลปะของเขาเป็นที่ยอมรับ

จากข้อค้นพบต่างๆสามารถกล่าวได้ว่าการวาดภาพในเว็บไซด์ของเด็กอนุบาลนั้นมีลักษณะเด่นบางประการ คือ นักเรียนสามารถวาดภาพถ่ายทอดประสบการณ์ได้อย่างรวดเร็ว และต่อเนื่อง รวมทั้งสามารถเปลี่ยนแปลงแก้ไของค์ประกอบภาพและสีได้ง่ายและรวดเร็วโดยสามารถใช้เครื่องมือลบแก้ไขภาพได้อย่างไม่จำกัด นอกจากนี้มีลักษณะการวาดภาพโดยใช้เส้นโครงร่างแบบปิดและใช้เส้นตัดแบ่งพื้นที่ภายในภาพวาดเพื่อระบายสีด้วยการเติมสีลงในกรอบภาพ หรือ ใช้วิธีระบายอย่างอิสระ

2.3 ขั้นตอนอภิปรายผลพบว่านักเรียนส่วนใหญ่นำผลงานมาแสดงและรวมกลุ่มอภิปรายพร้อมเพื่อนร้อยละ 93.75 แสดงถึงความร่วมมือในการเรียนซึ่งประเด็นนี้ Collbert (1995) อธิบายว่าเด็กนั้นต้องการเรียนรู้ว่าคนอื่นสร้างผลงานขึ้นได้อย่างไร และ เพราะเหตุใด การพูดคุยเกี่ยวกับงานศิลปะเป็นการส่งเสริมให้เด็กได้ร่วมแสดงความคิดเห็น ได้ฝึกการเป็นผู้ฟังเมื่อคนอื่นพูดได้เรียนรู้ความคิดเห็นของผู้อื่น และ ตระหนักได้ว่าตนเองนั้นคิดเห็นหรือรู้แตกต่างไปจากคนอื่นอย่างไร สอดคล้องกับ Jenkins (Jenkins, 1980 อ้างถึงใน หรรษา นิลวิเชียร, 2535) ที่กล่าวว่าเด็กมีความสุขที่จะอธิบายว่าสร้างผลงานของตนเองได้อย่างไร เพราะเด็กพอใจและตระหนักในการกระทำของตน รองลงมาคือนักเรียนมีสีหน้ายิ้มแย้มขณะที่เล่าถึงผลงานของตนเองร้อยละ 71.88 การที่นักเรียนมีอารมณ์เบิกบานขณะที่เล่าถึงผลงานของตนเองนั้นแสดงว่า นักเรียนมีความความรู้สึกเพลิดเพลินกับการสร้างจินตนาการร่วมกับภาพวาดของตน ซึ่งเป็นไปตามพฤติกรรมตามธรรมชาติของวัยที่เป็นช่วงเล่นสนุกกับจินตนาการ Piaget (1962) การที่นักเรียนเล่าถึงประสบการณ์ในการทำกิจกรรมของตนเองอย่างคล่องแคล่วร้อยละ 70.31 แสดงถึงความตระหนักในความสามารถของตนเองรวมไปถึงความสามารถทางภาษาสอดคล้องกับ Jackman (2001) กล่าวว่า การวาดภาพส่งเสริมพัฒนาการทางภาษา ในกรณีนี้ Jackman อธิบายว่าเด็กต้องการให้งานศิลปะของเขาต้องได้รับการยอมรับทั้งในด้านเนื้อหาและหัวข้อจากผู้ชม บ่อยครั้งที่เด็ก ๆ วิพากษ์วิจารณ์งานของตนเอง ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นที่ดีของการเรียนรู้เกี่ยวกับประสบการณ์สุนทรีย์

### 3. ด้านทัศนคติที่มีต่อการเรียนกิจกรรมวาดภาพในเว็บไซต์

พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีทัศนคติที่ดี ต่อการเรียนกิจกรรมวาดภาพในเว็บไซต์โดยนักเรียนส่วนใหญ่เล่าถึงผลงานวาดภาพของตน ร้อยละ 100 ทั้งนี้อาจเป็นผลมาจากการที่เด็กมีโอกาสได้เข้าไปชมนิทรรศการภาพวาดของตนที่จัดแสดงในเว็บไซต์ สอดคล้องกับ หรรษา นิลวิเชียร (2535) ที่อธิบายว่าการแสดงผลงานเด็กจะเป็นแรงกระตุ้นให้เด็กดูผลงานของตนเอง และมีประโยชน์ต่อการสังเกตดูความก้าวหน้า เพื่อให้เด็กมองดูผลงานที่ผ่านมาและรับรู้ความสำเร็จของตน ซึ่งทัศนคติของนักเรียนต่อการเรียนกิจกรรมวาดภาพในเว็บไซต์มีทิศทางเดียวกับประสบการณ์เดิมที่นักเรียนชอบกิจกรรมวาดภาพด้วยคอมพิวเตอร์ (ตารางที่ 2,3) สอดคล้องกับคำตอบของนักเรียนที่ชอบทำกิจกรรมวาดภาพในเว็บไซต์เพราะชอบการวาดภาพในคอมพิวเตอร์เพราะเป็นกิจกรรมที่สนุก (ตารางที่ 7) ในประเด็นนี้อาจวิเคราะห์ร่วมกับข้อมูลทั่วไปที่พบว่านักเรียนมีชอบใช้คอมพิวเตอร์ในการเล่นเกมส์ (ตารางที่ 2) ซึ่งเมื่อวิเคราะห์องค์ประกอบของเกมส์คอมพิวเตอร์ในด้านที่มีการกำหนดเงื่อนไขให้สามารถเข้าไปเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบหรือสร้างปรากฏการณ์ต่างๆ นั้นมีจุดที่คล้ายคลึงกันกับองค์ประกอบของโปรแกรมวาดภาพระบายสีสำหรับเด็กดังนี้นัก



เรียนจึงมีการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงจากประสบการณ์เดิม การทำกิจกรรมในคอมพิวเตอร์นั้นเป็นการเข้าไปเล่นสนุก รวมทั้งมีความชอบทำกิจกรรมวาดภาพ (ตารางที่ 2) ดังนั้นนักเรียนจึงมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนกิจกรรมวาดภาพในเว็บไซต์ สอดคล้องกับ มาลี จุฑา (2542) ที่อธิบายถึงเด็กวัย 1 - 10 ปี จะเกิดอารมณ์พึงพอใจเมื่อพบกับสิ่งเร้าที่ดี เช่น อาจเกิดความรู้สึกพึงพอใจกับรูปแบบกิจกรรมที่เน้นการสำรวจ หรือ ความรู้สึกพึงพอใจที่ได้รับความสะดวกรวดเร็วในการทำกิจกรรม หรือ ความรู้สึกพอใจที่เกิดขึ้นจากการได้พบเห็นเรียนรู้สิ่งแปลกใหม่ ความรู้สึกพอใจที่เกิดขึ้นจากการได้ทดลองทำกิจกรรมต่างๆ ความรู้สึกพอใจที่เกิดขึ้นจากการได้เลือกทำอย่างอิสระโดยไม่ถูกบังคับควบคุม

รองลงมาคือนักเรียนรู้สึกว่าจะต้องใช้เวลารอคอยบ้างในการสำรวจเว็บไซต์และรู้สึกว่าจะรอได้ร้อยละ 87.5 ในประเด็นนี้ผู้วิจัยขออภิปรายร่วมกับข้อค้นพบที่นักเรียนส่วนใหญ่ชอบขั้นตอนการสำรวจเว็บไซต์โดยเล่าถึงประสบการณ์การเข้าไปสำรวจเว็บไซต์ ของตนร้อยละ 62.5 เนื่องจากมีทิศทางสอดคล้องกันในด้านบวก กล่าวคือตามทฤษฎีจิตวิทยาพัฒนาการในการสะสมประสบการณ์ในการเรียนรู้ นอกจากต้องปรับพฤติกรรมต่างๆ แล้วยังต้องปรับอารมณ์ที่เหมาะสมกับการเรียนรู้ ความรู้สึกตั้งใจในการรอชมปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในเว็บไซต์เทียบได้กับการแสดงความสนใจเมื่อชมภาพยนตร์การ์ตูนในโทรทัศน์ กล่าวคือพฤติกรรมการรออย่างจดจ่อ หรือ มีความตั้งใจในการเรียนแสดงถึงสภาพที่พร้อมจะเรียนรู้ สุโขทัยธรรมมาธิราช (2545:241) ดังนั้นอาจตั้งข้อสันนิษฐานจากกรณีนี้ได้ว่าการเข้าไปสำรวจเว็บไซต์เป็นอาจสถานการณ์ที่น่าสนใจสำหรับนักเรียนเนื่องจากมีนักเรียนถึงร้อยละ 50 ที่ไม่เคยมีประสบการณ์ในการเข้าไปสำรวจเว็บไซต์มาก่อน (ตารางที่ 2) เว็บไซต์จึงเป็นสิ่งเร้าที่มีคุณภาพในด้านความใหม่ แปลก และ ไม่คงที่ ด้วยกลวิธีการใช้สื่อประสมนำเสนอข้อมูลบนเว็บไซต์ที่สร้างให้เกิดปรากฏการณ์ต่างๆบนจอภาพ เช่น เมื่อคลิกที่รูปเล็กก็จะมีการเปลี่ยนแปลงขนาดของภาพใหญ่ พร้อมกับเสียงเพลงประกอบที่สร้างความสนใจทำให้นักเรียนเกิดความตั้งใจที่จะรอดูเป็นต้น อธิบายตามทฤษฎีแรงจูงใจของ Skinner (Skinner , 1968 อ้างถึงใน ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ ,2546 :161-163) สิ่งเร้าที่มีความแปลก ใหม่ ไม่คงที่ จัดเป็นสิ่งเร้าที่มีคุณภาพ ดังนั้นพฤติกรรมที่นักเรียนแสดงความสนใจที่จะรอดู แสดงถึงนักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการสำรวจเว็บไซต์ สอดคล้องกับ Haugland(1994) ที่กล่าวว่า เด็กสามารถตระหนักรู้ถึงความสามารถในการเป็นผู้ควบคุมสื่อ หรือกำหนดระยะเวลาในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งทำให้เด็กเกิดความภาคภูมิใจ และ Haugland (1997) ที่กล่าวว่า การบูรณาการเว็บไซต์ในหลักสูตรเป็นการเรียนรู้แบบสำรวจที่เด็กได้เพลิดเพลินกับการสืบค้นที่มีการนำเสนออย่างไม่เป็นลำดับขั้น

นอกจากนี้นักเรียนยังชอบการจัดนิทรรศการภาพวาดในเว็บไซต์ร่วมกับเพื่อนๆ เพราะชอบเข้าไปชมภาพผลงานของเพื่อนร้อยละ 68.75 สอดคล้องกับการศึกษาของ Bowker and Sawyer

(1986) ที่พบว่าเด็กก่อนวัยเรียนสามารถจำแนกผลงานศิลปะออกเป็นรูปแบบต่างๆ และมีความชื่นชมในรูปแบบของผลงานศิลปะแตกต่างกันผลการวิจัยของ บ่งชี้ว่าเด็กที่ชื่นชมในงานรูปแบบนามธรรมมากกว่า รูปแบบเหมือนจริง และ stylized painting ซึ่งความชื่นชมต่อรูปแบบงานศิลปะนี้ส่งอิทธิพลในการแสดงออกในงานศิลปะ นอกจากนี้พบว่าเด็กที่เลือกวาดภาพในแบบที่ตนชอบสูงพอกับความชื่นชมในภาพวาดรูปแบบอื่นๆ จึงอาจกล่าวได้ว่าความชื่นชมต่อภาพวาดมีอิทธิพลต่อการวาดภาพ และอาจส่งผลถึงพัฒนาการในการวาดภาพของนักเรียนต่อไปในอนาคต และชอบขั้นตอนการสำรวจเว็บไซต์โดยเล่าถึงการเข้าไปสำรวจเว็บไซต์ของตน ร้อยละ 62.5 ในประเด็นนี้ อาจกล่าวได้ว่าการที่นักเรียนทำได้ เล่าได้ว่าได้ทำกิจกรรมใดมาแล้วบ้างตีความได้ว่าประสบการณ์นั้นเป็นประสบการณ์ที่สร้างความประทับใจ รวมทั้งสะท้อนให้เห็นว่านักเรียนมีอัปเดตในทัศนคติของตนในด้านบวก เช่น "การที่นักเรียนเล่าด้วยสีหน้าภาคภูมิใจว่าวันนี้เข้าไปดูเว็บไซต์ทั้งหมดเลย ชอบตัวที่เป็น ทีเร็กซ์ " อาจเป็นผลเนื่องมาจากการที่นักเรียนสามารถรู้สึกประสบความสำเร็จทุกครั้งจากการทำกิจกรรมวาดภาพในเว็บไซต์

#### 4. ข้อสังเกตที่พบจากผลงานของนักเรียน

จากการตรวจนับผลงานของนักเรียนนักเรียนทั้งหมด 16 คน ในการเรียนกิจกรรมวาดภาพในเว็บไซต์ทั้งสิ้น 4 ครั้งนักเรียนส่วนใหญ่ควรจะสามารวาดภาพในการเรียนกิจกรรมแต่ละครั้งอย่างน้อย คนละ 1 ภาพ และเมื่อนักเรียนเรียนครบทั้ง 4 กิจกรรมนักเรียนควรมีผลงานทั้งสิ้นคนละ 4 ชิ้น รวมเป็นจำนวนผลงานทั้งหมด 64 ชิ้น แต่ มีผลงานวาดภาพทั้งหมด 78 ชิ้นสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้โดยเฉลี่ยร้อยละ 18.75 (ตารางที่ 8 ในภาคผนวก จ. ) และ จากการวิเคราะห์ภาพวาดของนักเรียนตามทฤษฎีของ Kellog พบว่าส่วนใหญ่นักเรียนส่วนใหญ่ ร้อยละ 75 มีระดับพัฒนาการทางศิลปะอยู่ในขั้นแสดงรูปภาพ ภาพของเด็กแสดงความเป็นภาพชัดเจน ร้อยละ 76.92 ส่วนใหญ่มีการจัดวางภาพโดยมักวาดวัตถุบางชิ้นมีขนาดใหญ่และแสดงความเด่น โดยจัดวางส่วนประกอบอื่นๆกระจัดกระจายในพื้นที่ว่างที่เหลือ ร้อยละ 64.10, ระบายสีภาพโดยใช้สีสดตัดกันมากกว่า 1 สี ร้อยละ 83.33 ข้อสังเกตเหล่านี้เป็นการสรุปที่สอดคล้องกับ Weishampel (1989) ที่พบว่าการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกเป็นเครื่องมือในการวาดภาพให้ผลเท่าเทียมกับการวาดภาพในกระดาษหรือเหนือกว่า และสอดคล้องกับ Mcallister(1990) ที่ศึกษาเปรียบเทียบระหว่างการใช้ ดินสอหรือคอมพิวเตอร์เป็นสื่อในการวาดภาพ พบว่าคอมพิวเตอร์เสริมความมั่นใจในการวาดภาพ และ สามารถพัฒนาทักษะในการวาดภาพเหมือนได้ดีขึ้นอย่างไรก็ดีในประเด็นนี้ควรทำการศึกษาอย่างต่อเนื่องต่อไป



นอกจากนี้ผู้วิจัยเห็นว่าการเรียนกิจกรรมวาดภาพในเว็บไซต์ยังมีข้อได้เปรียบในด้านของการเก็บสะสมผลงานนักเรียน และการจัดแสดงนิทรรศการศิลปะซึ่งช่วยลดความยุ่งยากในด้านของเนื้อที่การจัดเก็บงาน และ ในเว็บไซต์มีพื้นที่กว้างขวางสำหรับจัดแสดงผลภาพผลงานของนักเรียน

#### ข้อเสนอแนะ

1. ในการศึกษาครั้งต่อไป ควรจะมีการออกแบบวิธีดำเนินการวิจัยที่สามารถทดสอบผลในด้านต่างๆ หรือ ศึกษาในเชิงความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรหรือปัจจัยต่างๆ เพื่อทบทวนผลจากการศึกษาในครั้งนี้

2. การเก็บข้อมูลโดยการสังเกตอาจเป็นขั้นตอนที่ซับซ้อนต้องอาศัยความละเอียดรอบคอบ แต่เป็นวิธีในการเก็บรวบรวมข้อมูลที่มีคุณภาพสำหรับการศึกษาพฤติกรรมของเด็กอนุบาล

3. ควรมีการศึกษารูปแบบอื่นๆ ในการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กอนุบาล เช่น การศึกษาในประเด็นของวัฒนธรรมที่สัมพันธ์กับภาพวาดเด็ก โดยใช้แหล่งข้อมูลจากสารสนเทศเป็นตัวแปรที่ศึกษา

4. ควรมีการศึกษาในด้านการออกแบบเว็บไซต์เพื่อการจัดกิจกรรมศิลปะศึกษาสำหรับเด็กไทยในบริบทที่อ้างอิงอยู่บนพื้นฐานทางวัฒนธรรมไทยเนื่องจากเว็บไซต์ที่มีคุณภาพขณะนี้ส่วนใหญ่เป็นเว็บไซต์จากต่างประเทศ

5. ถ้าผู้วิจัยสนใจศึกษาการจัดกิจกรรมศิลปะด้วยเว็บไซต์ในระดับชั้นอื่นๆ ควรออกแบบการจัดกิจกรรมที่แตกต่างออกไป แต่ถ้ายังอยู่ในบริบทของการศึกษาเด็กอนุบาลหรือเด็กประถม สิ่งที่ต้องให้ความสำคัญควบคู่ไปกับประเด็นที่ศึกษาคือองค์ประกอบในด้านความสนุกสนานเพลิดเพลินที่เด็กจะได้รับจากการทำกิจกรรม

ศูนย์วิจัยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย