

บทที่ 1

บทนำ



ความ เป็นมาและความสำคัญของปัญหา

รูปภาพ เป็นสื่อชนิดหนึ่งที่ได้รับ ความสนใจ และการยอมรับในวงการศึกษาในปัจจุบัน ซึ่งโคเฮน (Cohen 1973 : 557-564) ได้สรุปจากงานวิจัยของเขาว่า "การจดจำใน เนื้อเรื่องของภาพจะทำให้ดีกว่าการจดจำคำภาษา" แต่ในการที่จะใช้รูปภาพเป็นสื่อการสอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้นั้น ก็จะต้องพิจารณาถึงรายละเอียดของภาพ ซึ่งเป็นเรื่องสำคัญ เพราะว่าภาพแต่ละภาพมีความแตกต่างกัน (Dwyer 1978 : 17) อันได้แก่ ขนาด รูปทรง มิติ สี พื้นหลัง (Background) ภาพลายเส้นอย่างง่าย (Simple line drawing) ภาพเหมือนจริง (True life drawing) ภาพถ่ายของจริง (Photography) เป็นต้น

จากผลการวิจัยเท่าที่ผ่านมาเกี่ยวกับรายละเอียดของภาพ เรื่อง ขนาดและรูปทรง พบว่า ภาพที่มีคุณสมบัติของสิ่งเร้าเกี่ยวกับขนาดช่วยให้ผู้เรียนจัดประเภทของความถี่รวมยอดได้ง่ายกว่าภาพที่มีคุณสมบัติของสิ่งเร้าในด้านรูปทรง (Archer 1965 : 454-460) เกี่ยวกับสี พบว่า นักเรียนชอบภาพสีมากกว่าภาพขาวดำ (ประสงค์ นิ่มมา 2517 : 107 ; วุฒิ แครสังข์ 2514 : 80) ภาพสีเหมือนจริงมีผลต่อการจำเนื้อหาในภาพได้ดีกว่าภาพขาวดำ (Zimmerman 1977 : 4798-A อ้างถึงในนงพงา บุญอักษร 2527) และสียังมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ด้วย (Dwyer 1978 : 139) ในเรื่องมิติของภาพ วอล์คเกอร์ และเบิร์น (Walker and Bourne 1961 : 410-417) พบว่า การลดหรือการเพิ่มจำนวนรายละเอียดของมิตินั้น ทำให้ค่าคอบของผู้เรียนเกี่ยวกับความถี่รวมยอดผิดพลาดมากขึ้น

เกี่ยวกับภาพการ์ตูน ชอร์ (Shore 1960 : 193) ได้ให้ความหมายไว้ว่า "ภาพการ์ตูน หมายถึงภาพวาด สัญลักษณ์ หรือภาพล้อเลียน เลียดสีบุคคล สถานที่ สิ่งของ หรือเรื่องราวที่น่าสนใจทั่วไป" ภาพการ์ตูนที่ดีมีคุณค่าทางการศึกษานั้น ควรเป็นการ์ตูนที่มีคุณภาพดี เพราะจะช่วยให้เกิดความเข้าใจ และเร้าความสนใจของผู้ดูได้ดี (Kinder 1959 : 399) ในปี 2517

सानิคย์ กายาภาค (2517 : 29-33) ได้ทำการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เกิดจากฟิล์มสตริปภาพการ์ตูน และฟิล์มสตริปภาพตามความเป็นจริง โดยมีกลุ่มทดลอง 3 ระดับชั้น คือ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 7 และนักเรียนฝึกหัดครู ชั้น ป.กศ. สูง ปีที่ 1 ผลปรากฏว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เกิดจากฟิล์มสตริปภาพการ์ตูน สูงกว่าฟิล์มสตริปภาพตามความเป็นจริง ทั้ง 3 ระดับชั้น และยังมีความคงทนในการจำนานกว่าด้วย สมัคร ผลจำรูญ (2522 : 74-76) พบว่ารูปแบบของภาพการ์ตูน มีผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ปีที่ 4 และ ปีที่ 6 ได้ต่างกัน ฉะนั้นจะเห็นได้ว่าภาพที่มีรายละเอียดต่างกันจะส่งผลต่อการเรียนการจำกับเด็กต่างระดับได้ต่างกัน จึงยากที่จะหาข้อยุติที่แน่นอนลงได้

ความจำ จัดเป็นสิ่งสำคัญในการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ซึ่งถือว่าเป็นความสามารถของบุคคลที่จะระลึกถึงสิ่งเราที่เคยเรียนมา หรือเคยมีประสบการณ์มาก่อน หลังจากได้ทอดทิ้งไว้ซึ่งระยะเวลาหนึ่ง (Adam 1967 : 9) ภาพจัดเป็นสิ่งเราที่เป็นทัศนวิสัยอย่างหนึ่ง ซึ่ง เมื่อคนมองแล้วก็จะพยายามจดจำรูปแบบ เนื้อหาสาระต่าง ๆ ที่คนมองเห็นไว้ในความจำของตน (Chute 1980 : 10-18) การทดสอบความจำนั้นสามารถทำได้ 3 วิธีคือ การจำได้ (recognition) การระลึกได้ (recall) และการเรียนรู้ (relearning) (ชัยพร วิชชาวุธ 2518 : 4-33) จากการศึกษาเกี่ยวกับการจำได้กับสิ่งเราที่เป็นรูปภาพ (Goldstein 1964 : 129-136; Shepard 1976 : 156-163 ; Snodgrass and Antone 1974 : 139-144 ; Standing, Conzizio and Haber 1970 : 73-74 ; Winn 1982 : 3-25 อ้างถึงใน จินคาร์คิน เพ็ชรวงศ์ 2528 : 1) พบว่าสิ่งเราที่เป็นรูปภาพมีอิทธิพลต่อการจำได้สูงกว่าสิ่งเราประเภทอื่น จากผลข้อนี้ทำให้มีการศึกษาค้นคว้าในเรื่องภาพกันอย่างกว้างขวาง

เบญจลักษณ์ ธนะหาพิชัย (2528 : 25-30) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความจำของนักเรียนในการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จากภาพการ์ตูนที่มีรายละเอียดพื้นหลังภาพต่างกัน โดยใช้กลุ่มตัวอย่างที่มีพื้นความรู้ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับเดียวกัน ชั้น ม.1 เครื่องมือที่ใช้คือภาพการ์ตูนที่ไม่มีรายละเอียดพื้นหลัง ภาพการ์ตูนที่มีรายละเอียดพื้นหลังเกี่ยวกับภาพ ภาพการ์ตูนที่มีรายละเอียดพื้นหลังไม่เกี่ยวกับภาพ และมีตรคำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ผลปรากฏว่า นักเรียนที่เรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยภาพการ์ตูนที่ไม่มีรายละเอียดพื้นหลังสามารถจำได้ดีที่สุด ส่วน

กลุ่มที่ เรียนด้วยภาพการ์ตูนที่มีรายละเอียดพื้นหลัง เกี่ยวกับภาพและกลุ่มที่ เรียนด้วยภาพการ์ตูนที่มี รายละเอียดพื้นหลังไม่เกี่ยวกับภาพนั้น มีความจำไม่แตกต่างกัน วิชัย ลำไย (2525 : 61-64) ได้ศึกษาผลการรับรู้ภาพที่มีพื้นภาพต่างกัน ผลปรากฏว่า ภาพที่มีพื้นภาพสีธรรมชาติแบบชัด เจนกับ แบบฉากสี ให้ผลในการรับรู้ดีกว่าภาพที่มีพื้นภาพสีธรรมชาติแบบพรางัวมว แต่ักเรียนชอบภาพที่มี พื้นภาพสีธรรมชาติ แบบชัด เจนมากกว่าภาพที่มีพื้นภาพสีธรรมชาติแบบพรางัวมว และแบบฉากสี ความล่ำดับ

แต่อย่างไรก็ตาม เมื่อจะนำเอารูปภาพมาเป็นสิ่งเร้าเพื่อใช้ประโยชน์ในการเรียน- การสอน เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจการจำ หรือการสร้างความคิดรวบยอดนั้น ผู้ออกแบบการใช้รูปภาพ ต้องเข้าใจในรายละเอียดของรูปภาพ ซึ่งมีอยู่มากมาย ทั้งนี้เพราะ รายละเอียดของรูปภาพนั้น เข้ามามีส่วนกำหนดความสำเร็จและความล้มเหลวในการเรียนการสอน นั้นด้วย (Groppe 1966 : 37-69) และที่สำคัญอีกประการหนึ่ง นั่นก็คือความแตกต่างระหว่าง บุคคล ซึ่งเกรกอรี (Gregory 1970 : 97-104) ได้กล่าวถึงการรับรู้ของบุคคลต่อทัศนวิสัย ว่า "เป็นการตีความของสมองต่อสิ่งที่มองเห็น" และการรับรู้ของบุคคลนั้นยังขึ้นอยู่กับ "จุดมุ่งหมาย การเลือกที่จะรับรู้ การสังเกตในสิ่งเล็ก ๆ น้อย ๆ ตลอดจนความสนใจที่แตกต่างกันตามลักษณะ ของบุคคล" (Arnheim 1966 : 78) .

บุคคลกลุ่มหนึ่ง ซึ่งมีรูปแบบของการรับรู้จากส่วนรวมของเรื่องราว หรือสิ่งที่พบเห็น (Globally) จัดอยู่ในกลุ่ม ฟิลด์ อินดีเพนเดนซ์ และอีกกลุ่มหนึ่งซึ่งมีรูปแบบของการรับรู้จากการ วิเคราะห์ส่วนต่าง ๆ ของเรื่องราว หรือสิ่งที่พบเห็น (Analytically) จัดอยู่ในกลุ่ม ฟิลด์ อินดีเพนเดนซ์ บุคคลทั้ง 2 แบบนี้จัดได้ว่าเป็นมิติหนึ่งของแบบการคิด ซึ่งเป็นแบบที่แสดงถึง ความแตกต่างของบุคคลแต่ละคนและ เกี่ยวข้องกับภาพที่มองเห็น (Witkin, Moore, Goodenough and Cox 1977 : 1-64) ซึ่งเมสสิก (Messick 1966 : 165-175) และ โคแกน (Kogan 1971 : 224-225) โลเวนเฟลด์ และบริตเทน (Lowenfeld and Brittain 1970 : 71-75) ได้จัดไว้มีถึง 13 คู่ และคู่นี้เป็นคู่ที่ได้รับการศึกษาและวิจัยมากที่สุด เพื่อนำไปใช้ใน วงการศึกษา แบบการคิดนี้แสดงถึง ความแตกต่างของบุคคลในลักษณะของการรับรู้ กล่าวคือ กลุ่ม ฟิลด์ อินดีเพนเดนซ์ มีการรับรู้ เนื้อหาสาระของสิ่งเร้าอย่างใคร่ครวญ ฟินิจิเคราะห์

มากกว่าที่จะรับรู้โดยรวม ๆ ส่วนกลุ่มฟิลด์ ดีเพนเคนซ์ มีการรับรู้ค่อนข้างจะถูกโน้มน้าว หรือครอบงำให้ดูสาระของสิ่งเรานั้นโดยมิได้มีการทบทวนวิเคราะห์ในสาระที่ได้รับนั้นด้วย (Messick 1976 : 14 ; Witkin, et al. 1977 : 1-64)

ฉะนั้นในงานการวิจัยของเบญจลักษณ์ ธนะหาพิชัย (2528 : 25-30) ซึ่งได้ศึกษาเปรียบเทียบความจำของนักเรียนในการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากภาพการ์ตูนที่มีรายละเอียดพื้นหลังภาพต่างกันนั้น ถ้านำลักษณะของบุคคลในเรื่อง แบบการคิดในมิติ ฟิลด์ ดีเพนเคนซ์ และ ฟิลด์ อินดีเพนเคนซ์ เข้าไปพิจารณาพร้อมด้วย ก็น่าจะแสดงผลเปลี่ยนแปลงไปในลักษณะปฏิสัมพันธ์ระหว่างลักษณะผู้เรียนกับลักษณะงาน ซึ่ง โครแรนและโครแรน (Koran and Koran 1979 : 12-18) ได้กล่าวว่า "ลักษณะของงานอย่างหนึ่งอาจเหมาะสมกับผู้เรียนกลุ่มหนึ่ง แต่ลักษณะงานอีกอย่างหนึ่งไม่เหมาะสมกับผู้เรียนกลุ่มหนึ่งนี้ก็อาจจะเหมาะสมกับผู้เรียนอีกกลุ่มหนึ่งก็ได้"

ลักษณะงานที่ใช้นำเสนอในงานการวิจัยของ เบญจลักษณ์ ธนะหาพิชัย (2528 : 25-26) คือ ภาพการ์ตูนที่ไม่มีรายละเอียดพื้นหลัง ภาพการ์ตูนที่มีรายละเอียดพื้นหลังเกี่ยวกับภาพ และ ภาพการ์ตูนที่มีรายละเอียดไม่เกี่ยวกับภาพ ซึ่งทั้ง 3 แบบนี้ใช้ประกอบด้วยบัตรคำ คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งเมื่อพิจารณาแล้ว เห็นว่าการเสนอลักษณะงานในแบบที่ 3 คือ ภาพการ์ตูนที่มีรายละเอียดพื้นหลังไม่เกี่ยวกับภาพนั้น เป็นการเสนอรายละเอียดที่มีลักษณะไม่เกี่ยวข้องกัน กับสิ่งที่ต้องการ เน้น ซึ่ง กอร์แมน (Gorman 1973 : 338) กล่าวว่า "การส่งข่าวสารข้อมูลนั้นถ้าส่งออกไปตามขอบเขตเฉพาะที่จำเป็นและคัดรายละเอียดอื่น ๆ ที่ไม่สัมพันธ์ออก จะทำให้การส่งข่าวสารข้อมูลนั้นเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ" ฉะนั้นในงานวิจัยนี้จึงไม่นำลักษณะงานแบบภาพการ์ตูนที่มีรายละเอียดพื้นหลังไม่เกี่ยวกับภาพเข้ามาพิจารณา

ด้วยเหตุผลที่กล่าวมาแล้วว่า ความจำเป็นสิ่งสำคัญในการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ของนักเรียน และรายละเอียดของภาพในแบบต่าง ๆ มีส่วนที่จะกำหนดความสำเร็จ หรือความล้มเหลวในการเรียนการสอนด้วย และการวิจัยในเรื่องภาพการ์ตูนที่มีและไม่มีรายละเอียดพื้นหลัง ที่นำมาพิจารณา ร่วมกับ เรื่องของความแตกต่างระหว่างบุคคลทางด้านแบบการคิด ซึ่งมีผลต่อการจำและความคงทนในการจำ ในการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษนั้น ยังไม่มีผู้ใดทำมาก่อนเลย ดังนั้นผู้วิจัยจึงนำปัญหาที่

ขึ้นมาพิจารณาเพื่อจะทำการวิจัย อันจะเป็นประโยชน์ต่อการนำไปใช้ในการเรียนการสอน โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ทั้งนี้เพราะระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 เป็นระดับการศึกษาแรกที่หลักสูตรมัธยมศึกษาตอนต้น พ.ศ. 2521 บรรจุวิชาภาษาอังกฤษไว้ ฉะนั้นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จึงเหมาะสมที่สุดที่จะเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ซึ่งจะเป็นพื้นฐานในการเรียนระดับสูงต่อไป และเพื่อเป็นการสนับสนุนงานวิจัยที่คำนึงถึง เรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคล ในด้านแบบการคิดซึ่งเป็นที่สนใจกันมากในวงการศึกษามัจจุบัน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาปฏิสัมพันธ์ระหว่างภาพการ์ตูนที่มีและไม่มีรายละเอียดพื้นหลังกับแบบการคิดที่มีต่อการจำและความคงทนในการจำ ในการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

สมมติฐานของการวิจัย

1. นักเรียนที่มีแบบการคิดต่างกัน เมื่อเรียนด้วยภาพการ์ตูนที่มีรายละเอียดพื้นหลัง และภาพการ์ตูนที่ไม่มีรายละเอียดพื้นหลัง มีความจำและความคงทนในการจำ ในการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ต่างกัน
2. นักเรียนที่มีแบบการคิดต่างกัน มีความจำและความคงทนในการจำในการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ต่างกัน
3. นักเรียนที่เรียนด้วยภาพการ์ตูนที่มีรายละเอียดพื้นหลังและภาพการ์ตูนที่ไม่มีรายละเอียดพื้นหลัง มีความจำและความคงทนในการจำในการเรียนคำศัพท์ภาษาอังกฤษได้ต่างกัน

ขอบเขตของการวิจัย

1. แบบการคิด ในการวิจัยครั้งนี้จะศึกษาในมิติ ฟิลด์ ตีเพนเคนซ์ และ ฟิลด์ - อินตีเพนเคนซ์ ซึ่งวัดโดยแบบทดสอบ เคอะ กรุ๊ป เอ็มเบคเคค ฟิกเกอร์ เทส

2. คำศัพท์ที่นำมาใช้ในการทดลองครั้งนี้ คัดเลือกมาจากหนังสือแบบเรียนวิชาภาษาอังกฤษหลัก 1 (อ. 011) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และเป็นคำศัพท์ที่เป็นคำนามซึ่งสามารถใช้ภาพประกอบได้เท่านั้น

คำจำกัดความของการวิจัย

1. ภาพการ์ตูนที่ไม่มีรายละเอียดด้านหลัง หมายถึง ภาพวาดการ์ตูนชาวคำเขียนแบบของจริง ที่แสดงให้เห็นรูปแบบและโครงร่างของสิ่งที่จะเสนอเท่านั้น

2. ภาพการ์ตูนที่มีรายละเอียดด้านหลัง หมายถึง ภาพวาดการ์ตูนชาวคำเขียนแบบของจริง ที่แสดงให้เห็นรูปแบบและโครงร่างของสิ่งที่จะเสนอ (เหมือนภาพในข้อที่ 1) และรายละเอียดอื่นที่มีความสัมพันธ์กับสิ่งที่จะเสนอนั้นด้วย

3. แบบการคิด หมายถึง มิติทางจิตวิทยาซึ่งเป็นรูปแบบของบุคคลแต่ละคนในการรับรู้ การคิด การทำความเข้าใจ การจำ การเก็บความจำ และวิธีถ่ายทอดในเนื้อหาสาระต่าง ๆ ที่ได้รับ ในการวิจัยครั้งนี้ศึกษาในมิติฟิลด์ ดีเพนเคนซ์ - ฟิลด์ อินดีเพนเคนซ์

3.1 ฟิลด์ ดีเพนเคนซ์ หมายถึง บุคคลที่มีการรับรู้ในส่วนรวมของเรื่องราวหรือสิ่งที่พบเห็น

3.2 ฟิลด์ อินดีเพนเคนซ์ หมายถึง บุคคลที่มีการรับรู้โดยวิเคราะห์ส่วนต่าง ๆ อันเป็นส่วนประกอบของเรื่องราวหรือสิ่งที่พบเห็น

4. การจำ หมายถึง ความสามารถของบุคคลที่จะระลึกได้ถึงสิ่งเร้าที่เคยเรียนมาหรือเคยมีประสบการณ์มาก่อนหลังจากได้ทอดทิ้งไว้ชั่วระยะเวลาหนึ่ง (ในงานวิจัยนี้วัดหลังเรียนทันที)

5. ความคงทนในการจำ หมายถึง ความสามารถของบุคคลที่จะระลึกได้ถึงสิ่งเร้าที่เคยเรียนมาหรือเคยมีประสบการณ์มาก่อนหลังจากได้ทอดทิ้งไว้ชั่วระยะเวลาหนึ่ง (ในงานวิจัยนี้วัดหลังเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์)

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อประเภทภาพการ์ตูน ซึ่งเป็นสื่อที่มีราคาถูก และผลิตได้ง่าย ให้เหมาะสมกับลักษณะเฉพาะของบุคคลในด้านแบบการคิด
2. เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอน คำศัพท์ภาษาอังกฤษให้กับผู้เรียน ซึ่งอยู่ในระยะเริ่มต้น มิให้ประสบความล้มเหลว



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย