บทที่ 2

วรรณคดีที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปฏิสัมพันธ์ระหว่างระดับความเหมือนจริงของเสียงบรรยายประกอบนิทานสำหรับเด็กกับระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่มีต่อความเข้าใจในการฟังของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ดังนั้น เนื้อหาสำคัญที่ผู้วิจัยศึกษาเพื่อเป็นพื้นฐานในการวิจัย ประกอบด้วยเรื่องต่าง ๆ ดังนี้

1. นิทานและการเล่านิทาน
2. เสียงบรรยาย
3. ความเหมือนจริงในสื่อการสอน
4. ความเข้าใจในการฟัง

นิทานและการเล่านิทาน

เด็ก ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็กในระดับก่อนประถมศึกษาและระดับประถมศึกษาชอบฟังนิทานมาก ถ้าเราได้สังเกตดูจะเห็นว่าเวลาที่เด็กได้ฟังนิทานจะเป็นช่วงเวลาที่เด็กมีความสุข ความฝันและจินตนาการของเขาจะติดตามคำเล่าไปอย่างกระชั้นชิด ดวงตากลมแป๋วจับจ้องอยู่ที่ผู้เล่าอย่างไม่กระพริบ เราจะรู้ว่านิทานสนุกหรือไม่เพียงใดก็พอจะดูได้จากสีหน้าและแววตาของเด็ก ๆ นิทานจึงเป็นสิ่งที่เร้าความสนใจของเด็กไว้ได้เสมอ

เด็กมีความต้องการขั้นพื้นฐานอยู่ 7 ประการ ซึ่งความต้องการแต่ละด้านนั้น นิทานสามารถเข้ามามีบทบาทในการสนองต่อความต้องการของเด็กได้ทั้งสิ้น ดังนี้ (ประมุข กอปรสิริพัฒน์, 2525; Arbuthnot and Sutherland, 1972)

1. ความต้องการความมั่นคงปลอดภัย (The need for physical well being) เด็กต้องการความอบอุ่นจากพ่อแม่ ความเอาใจใส่ ความมั่นคง ความปลอดภัย ความสุขสบายต่าง ๆ เด็กจึงชอบฟังบทกลอนกล่อมเด็ก และเรื่องที่เกี่ยวกับการดำเนินชีวิตในครอบครัวที่มีความสุข

2. ความต้องการรักและได้รับความรักจากคนอื่น (The need to love and to be loved) เช่น รักพ่อแม่ ญาติพี่น้อง เพื่อนฝูง สัตว์ สิ่งของ และต้องการความรักจากสิ่งเหล่านี้ด้วย นิทานที่แสดงถึงความรักที่มีต่อเด็ก ความรักของคนกับสัตว์ ความรักของสัตว์ด้วยกันเอง จะเป็นเรื่องที่เด็กชอบ

3. ความต้องการแสดงความเป็นเจ้าของ (The need to belong) เด็กจะเกิดความภาคภูมิใจเมื่อได้พูดถึงสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่เป็นของตนเอง เช่น เด็กมักจะพูดอวดด้วยความภาคภูมิใจว่า นี่พ่อของฉัน นี่แม่ของฉัน นี่พี่ของฉัน นี่โรงเรียนของฉัน นี่บ้านของฉัน นิทานที่มีเรื่องเกี่ยวกับครอบครัวและสิ่งเหล่านี้ เด็กจะชอบมาก

4. ความต้องการความสำเร็จ (The need to achieve) อันทำให้เด็กรู้สึกพอใจ ภาคภูมิใจ และมีกำลังใจที่จะทำสิ่งอื่นต่อไปในอนาคต เด็กจึงชอบเรื่องที่เกี่ยวกับความสามารถ การกระทำที่ประสบความสำเร็จ วีรบุรุษ วีรสตรี

5. ความต้องการการเปลี่ยนแปลง (The need for change) เรื่องที่แปลก ๆ ใหม่ ๆ การผจญภัย เรื่องลึกลับ การเปลี่ยนแปลงของร่างกายก็เป็นสิ่งที่เด็กชอบ

6. ความอยากรู้อยากเห็น (The need to know) เด็กอยากรู้อยากเห็นในสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ รอบตัว ธรรมชาติต่าง ๆ การเปลี่ยนแปลงตามธรรมชาติ จึงสนใจเรื่องที่แสดงถึงปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ ทวีปต่าง ๆ ประเทศต่าง ๆ ทะเล ทะเลทราย พืช ก้อนหิน ดวงดาว โลกใหม่ เครื่องบิน ยานอวกาศ ฯลฯ

7. ความต้องการความสวยงาม ความเป็นระเบียบ (The need for beauty and order) เด็กจึงชอบเรื่องราวที่เกี่ยวกับความงาม การปรับปรุงบุคลิก เรื่องที่มีคำบรรยายคล้องจอง หรือมีคำซ้ำ ๆ กัน

นิทานเป็นสิ่งที่มีคุณค่าและมีอิทธิพลต่อการกล่อมเกลาจิตใจและทัศนคติของเด็ก การฟังเรื่องจากนิทานจะเป็นการสะท้อนให้เด็กได้ย้อนระลึกถึงเรื่องของตนเอง หรือการกระทำของตนเอง อันก่อให้เกิดความดีงาม ซึ่งนำมาสู่ความชื่นใจและสบายใจของผู้อื่น และความไม่ดีซึ่งทำให้

บุคคลที่เกี่ยวข้องด้วยเกิดความทุกข์ นิทานจึงเป็นอุทาหรณ์เปรียบเทียบจูงใจให้คนได้คิด ได้มองเห็นเหตุผล และได้เข้าใจสิ่งต่าง ๆ โดยไม่รู้ตัว

การสอนคุณธรรมหรือจริยธรรมผ่านทางนิทานเป็นวิธีการที่ผู้ใหญ่จะแทรกความคิด และค่านิยมอันดีงามเข้าไปสู่จิตใจเด็ก ในขณะเดียวกันเด็กเองก็จะดูดซึมเอาสิ่งเหล่านี้ไปโดยไม่รู้สึกตัวว่ากำลังถูกสั่งสอน ยิ่งถ้าเป็นนิทานที่สะท้อนให้เห็นถึงคุณและโทษของการกระทำ โดยส่งผ่านตัวละครของเรื่องออกมาสู่เด็ก ก็จะช่วยให้เด็กรู้จักวิเคราะห์วิจารณ์และเข้าใจประเด็นที่เขาควรจะรับและปฏิบัติตามได้อย่างดีที่สุด (กิติยวดี บุญซื่อ, 2527)

การเล่านิทานจึงเป็นการถ่ายทอดเรื่องราวต่าง ๆ ให้แก่ชนรุ่นหลัง เพื่อเป็นการสร้างแบบฉบับของความประพฤติ การปลูกฝังค่านิยม ความคิด ประสบการณ์ต่าง ๆ ให้แก่ผู้ฟัง

สมบูรณ์ อิงฆมานันท์ (2522) กล่าวว่า การเล่านิทานเป็นศิลปเพื่อความบันเทิงที่มีราคาถูกที่สุด เป็นสิ่งที่ทุกคนสามารถหาความรู้ ฝึกฝนให้เกิดความชำนาญและถ่ายทอดกันต่อไป การเล่านิทานเป็นพฤติกรรมอย่างหนึ่งที่แสดงออกถึงความรักและความเอาใจใส่ของผู้ใหญ่ที่มีต่อเด็ก การเล่านิทานให้เด็กฟังเสมอ ๆ จึงเป็นทางหนึ่งที่จะช่วยสร้างความผูกพัน ทำให้เด็กมีความรู้สึกอบอุ่น ช่วยให้ครูหรือผู้ใหญ่ได้ทราบถึงความรู้สึกที่ซ่อนเร้นอยู่ในตัวของเด็ก จากการสนทนาซักถาม ช่วยปลูกฝังให้เด็กเป็นคนใจกว้าง ยอมรับความเป็นจริงในชีวิตประจำวัน และช่วยฝึกให้เด็กเป็นนักฟังที่ดี สามารถเก็บใจความตามเรื่องราวที่ฟังคนอื่นเล่าได้ตามควรแก่วัยของเด็ก (ฉวีวรรณ กินาวงศ์, 2526; ชุติมา สัจจานันท์, 2529)

การเล่านิทานเป็นศิลปของการใช้ภาษาที่ดียิ่ง เพราะในการเล่านิทานนั้น ผู้เล่าจะต้องมีความเข้าใจในหลักการและวิธีการเล่าที่ดี จึงจะประสบความสำเร็จในการสอน ซึ่งจุดประสงค์อย่างหนึ่งของการเล่านิทานคือ การพัฒนาทักษะในการใช้ภาษาของนักเรียน ซึ่งรวมทั้งการฟังและการพูด เด็กจะต้องฝึกการจดจำความต่อเนื่องของเรื่อง ติดตามแนวการคิด การเรียนรู้คำใหม่และเสริมประสบการณ์ให้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ การเล่านิทานยังช่วยสร้างเสริมคุณลักษณะที่ดีแก่เด็กหลายประการ กล่าวคือ ช่วยกระตุ้นให้เด็กเกิดจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ ช่วยส่งเสริมพัฒนา

การทางด้านอารมณ์ รู้จักควบคุมอารมณ์ตนเอง ช่วยส่งเสริมในด้านมนุษยสัมพันธ์ มีคุณธรรม ศีลธรรมและมีเจตคติที่ดี และช่วยกระตุ้นให้เด็กมีความสนใจอยากอ่านหนังสือ (ฉวีวรรณ กินาวงศ์, 2526)

ในการเล่านิทานนั้น ผู้เล่าจะต้องแน่ใจว่าเรื่องที่เลือกมาเล่านั้นเป็นเรื่องที่ผู้เล่ารู้สึกสนุกและชอบ เพราะถ้าผู้เล่าเกิดความรู้สึกพึงใจหรือสะเทือนใจในเรื่องใดแล้ว ย่อมเป็นเรื่องง่ายที่จะถ่ายทอดให้ผู้ฟังเกิดความรู้สึกและอารมณ์ที่คล้อยตามไปด้วย ความรู้สึกสนุก ความประทับใจ หรือความชอบมักจะมาจากการได้อ่านหรือได้ฟังมาเมื่อยังเป็นเด็ก อาจจะสนุกกับโครงเรื่อง ภาษา ตัวละคร หรือบางทีก็สนุกกับการเล่า ซึ่งจะก่อให้เกิดผลดีต่อผู้ฟัง (Bauer, 1977; ชุติมา สัจจานันท์, 2529)

นอกจากจะเลือกเรื่องที่ผู้เล่าชอบแล้ว สิ่งที่สำคัญไม่น้อยไปกว่ากันก็คือ ต้องเลือกเรื่องให้เหมาะสมกับความต้องการและความสนใจของผู้ฟังด้วย โดยพิจารณาว่ากลุ่มผู้ฟังเป็นใคร มีอายุ เพศ การศึกษา ประสบการณ์ ความสนใจ ภูมิหลังต่าง ๆ อย่างไร ถ้ากลุ่มผู้ฟังเป็นกลุ่มที่อยู่ในวัยเดียวกันหรือใกล้เคียงกันทั้งหมดก็พิจารณาดูว่าอยู่ในวัยใด และในวัยดังกล่าวมีความสนใจในเรื่องใด สามารถเข้าใจเรื่องที่ซับซ้อนยุ่งยากได้หรือไม่ ขนาดความยาวเท่าใดจึงจะทำให้ไม่รู้สึกเบื่อ (Baker & Greene, 1978; ชุติมา สัจจานันท์, 2529) เพราะเด็กในแต่ละช่วงอายุมีพัฒนาการและความสนใจแตกต่างกันดังต่อไปนี้ (Whitehead, 1968; Wagner, 1971)

1. เด็กวัย 3-6 ขวบ

นิทานสำหรับเด็กกลุ่มนี้จะต้องสั้นและตรงจุด เป็นเรื่องที่เกี่ยวกับสิ่งที่คุ้นเคย เช่น สัตว์ เด็ก ๆ บ้าน เครื่องจักร ผู้คน และของเล่น เรื่องเกี่ยวกับสัตว์พูดได้ เรื่องขำขัน และเรื่องที่มีโครงเรื่องหรือคำพูดซ้ำ ๆ เช่น เรื่องลูกหมูสามตัว

2. เด็กวัย 6-10 ขวบ

เรื่องเกี่ยวกับสัตว์ นิทานเกี่ยวกับชีวิตเด็กในประเทศอื่น นิทานที่แสดงถึงผลตอบแทนจากการทำความดี การลงโทษคนที่ไม่ดีและเห็นแก่ตัว จะดึงดูดความสนใจเด็กในวัยนี้ได้ดี นอกจากนี้ เด็กในวัยนี้ยังชอบนิทานเกี่ยวกับการเดินทางในอวกาศ วิทยาศาสตร์ จินตกวีสำหรับเด็ก และนิทานชาดก เด็กในวัย 9 ขวบ ส่วนใหญ่จะชอบเรื่องลึกลับ ชีวประวัติ และการผจญภัยด้วย

3. เด็กวัย 11-14 ปี

เด็กในวัยนี้ชอบฟังเรื่องเกี่ยวกับชีวิตจริง วีรบุรุษ และนิทานที่เกี่ยวกับความคิดคำนึงของบุคคล และยังคงต้องการฟังเรื่องเกี่ยวกับการผจญภัยด้วย

ยิ่งเด็กมีวัยสูงขึ้น นิทานที่เลือกมาเล่าก็จะต้องมีเนื้อหาเพิ่มขึ้น จำนวนตัวละครมากขึ้น และมีโครงเรื่องที่เข้มข้นขึ้น (ม.ล.จ้อย นันทิวัชรินทร์, 2523)

ในการเลือกนิทานเพื่อนำมาเล่านั้น มีหลักการเลือกที่พอจะสรุปได้เป็น 2 ประการคือ เรื่องและนิทานที่เหมาะสมสำหรับเด็ก กับเรื่องและนิทานที่ไม่เหมาะสมสำหรับเด็ก (ม.ล.จ้อย นันทิวัชรินทร์, 2523)

1. เรื่องและนิทานที่เหมาะสมสำหรับเด็ก ควรมีลักษณะดังนี้

1.1 มีความเคลื่อนไหวอยู่ในเรื่อง โดยเฉพาะเรื่องที่จะเล่าให้เด็ก ๆ ฟัง ควรจะให้มีคำกริยาซึ่งจะตอบคำถามว่าใครทำอะไรได้มากที่สุด เด็กทุกคนอยากรู้ว่า เมื่อเกิดเรื่องขึ้นเช่นนี้แล้ว นิทานจะดำเนินต่อไปอย่างไร ตอนจบจะเป็นอย่างไร

1.2 มีเนื้อเรื่องเร้าใจ ทำให้เกิดความตื่นเต้น อยากฟังไปจนจบ การผูกเรื่องแบบเนียนและมีเรื่องปลีกย่อยที่จะนำออกนอกเรื่องได้น้อยที่สุด เพราะผู้ฟังไม่มีโอกาสจะทบทวนว่าต้นเรื่องเดิมเป็นอย่างไร ควรเลือกเรื่องที่จบในตัวเอง ถ้าจะเลือกนิทานที่เป็นชุดโดยมีตัวเอกชุดเดียวกันกระทำเรื่องราวต่าง ๆ เช่น ศรีธนญชัย หรือเรื่องราวจากวรรณคดี เช่น รามเกียรติ์ อิเหนา พระอภัยมณี ก็ควรเลือกเรื่องและตอนที่จบลงในตัวเองแต่ละครั้งที่เล่า

1.3 พรรณนาโวหารและภาพพจน์มีส่วนช่วยให้นิทานน่าฟัง แต่ต้องคำนึงถึงอายุของผู้ฟังด้วย เด็กเล็กย่อมเข้าใจพรรณนาโวหารได้ยากและไม่ค่อยมีความอดทนที่จะฟังจนตลอด ยิ่งถ้าสำนวนพรรณนาโวหารนั้นประกอบด้วยถ้อยคำที่เด็กไม่รู้จักหรือเข้าใจแล้ว เด็กจะเกิดความเบื่อหน่าย

1.4 คำซ้ำ ข้อความซ้ำ ๆ และคล้องจองกัน เป็นสิ่งที่ทำให้เด็กรู้สึกประทับใจ เช่น นิทานเรื่องยายกะตาปลูกถั่วปลูกงาให้หลานเฝ้า เรื่องขนมแป้งจี่ เรื่องยายแก่กลืนแมลงวัน หนูถูกแมวกัดหางขาด ยายแก่กับเจ้าหมูตื้อ กับเรื่องประเภทกระต่ายตื่นตูม เป็นต้น

1.5 ปฏิภาณไหวพริบของตัวละคร การสนทนาโต้ตอบซึ่งแสดงถึงสติปัญญาเฉียบแหลมของตัวละคร เช่น เรื่องศรีธนญชัย ชาดกเรื่องพระมโหสถ นิทานตุรกีเรื่องอ้อดย่า เรื่องเณรน้อยเจ้าปัญญาของญี่ปุ่น เรื่องเหล่านี้เล่าจบเฉพาะเรื่องเฉพาะตอนแต่ละตอนก็พอ เด็กจะประทับใจในความสามารถของตัวละครเหล่านั้น

1.6 ความรู้สึกสะเทือนใจ เช่น รัก เกลียด โกรธ ซึ่งผู้แต่งนิทานเขียนไว้ทำให้นิทานน่าสนใจยิ่งขึ้น คนที่ฟังนิทานก็เช่นเดียวกับคนอ่านหนังสือที่ไม่ชอบเรื่องเรียบ ๆ จืด ๆ ไม่มีอะไร นิทานที่เล่าควรมีตอนที่ตื่นเต้น เศร้าโศกสอดแทรกลงไป เช่น นิทานเรื่องปลาบู่ทอง โสนน้อยเรือนงาม หรือเรื่องนกไนติงเกลของแอนเดอร์สัน เจ้าชายผู้มีความสุขของออสการ์ ไวลด์ เป็นต้น สองเรื่องนี้สำนวนพรรณนาโวหารไพเราะมาก

1.7 เรื่องผี ควรเลือกเรื่องที่ไม่น่ากลัวเกินไป เพราะจะทำให้เด็กหวาดผวาขวัญเสีย อาจเป็นเรื่องที่คนพบผีโดยไม่รู้สึกอะไร และพูดคุยโต้ตอบกันได้ ผีที่กลัวผีด้วยกันเอง ผีน้อยที่น่ารักหลอกใครไม่มีใครกลัว เป็นต้น นิทานผีบางเรื่องถ้าผู้เล่ามีความสามารถ ค่อย ๆ สร้างบรรยากาศมาเรื่อย ๆ ก็สามารถทำให้ผู้ฟังตื่นเต้นได้โดยเรื่องไม่น่ากลัวนัก เช่น เรื่องคอยจนกว่ามาร์ตินจะมา (Wait, Till Martin Come) หรือเรื่องแขนทองคำ เป็นต้น

1.8 เรื่องเกี่ยวกับเด็ก สัตว์เล็กที่ใช้ไหวพริบสามารถเอาชนะสัตว์ใหญ่ที่เกเรหรือช่วยป้องกันตนเองให้พ้นอันตราย โดยอาศัยเล่ห์เหลี่ยม ปฏิภาณ ความสามารถ และร่วมมือร่วมใจกันระหว่างเพื่อน ๆ เช่น เรื่องสวิมมี (Swimmy) ที่ปลาเล็กรวมกันว่ายน้ำทำเป็นรูปปลาใหญ่ออกเที่ยวชมทะเลกว้างได้โดยปราศจากอันตราย เรื่องปั๊บเดียวตายเจ็ด แพะสามตัว เรื่องยักษ์คางยาน และอื่น ๆ

1.9 นิทานสุภาษิตและนิทานอีสป เลือกมาเล่าสั้น ๆ โดยไม่ต้องสรุป "นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า..." ซึ่งกลายเป็นเทศนาสั่งสอนไป

1.10 เรื่องขำขัน เรื่องที่เกี่ยวกับความน่ารักของสัตว์ ความโง่ของคน ความโลภของคน เช่น เรื่องเจ้าลิงจอร์จผู้ช่างอยากรู้อยากเห็นทุกสิ่งทุกอย่าง เรื่องเกี่ยวกับเจ้าหมีปุ๊คนฉลาดแห่งเมืองโกแธม เรื่องเนยแข็งของสาวผู้ชอบสร้างวิมานในอากาศ เจ้าแมงกะพรุนดื้อ และอีกหลายเรื่อง

1.11 ตำนานนิทานพื้นเมือง นิทานที่กล่าวถึงที่มาหรือต้นกำเนิดของสิ่งต่าง ๆ นิทานอธิบายเหตุ เช่น ทำไมน้ำทะเลจึงเค็ม ทำไมเป็ดจึงร้องก้าบ ๆ และเรื่องพระราชาปู

นิทานพื้นเมืองมีลักษณะที่ดำเนินเรื่องตรงไปตรงมาและรวดเร็ว ตัวละครมีความเคลื่อนไหวอยู่เสมอ ยูลาลี สไตน์เม็ทซ์ รอส (Ross, 1963) ผู้เชี่ยวชาญด้านการเล่านิทานได้แนะนำว่า นักเล่านิทานหัดใหม่ควรจะเลือกเล่าตำนานหรือนิทานพื้นเมืองซึ่งนับว่าง่าย เพราะมีบทสนทนาสั้น ๆ ดำเนินเรื่องรวดเร็ว มีความเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา ถ้าในขณะที่กำลังเลือกหานิทานพื้นเมืองว่าจะเล่าเรื่องใดดี ให้ทดลองนำนิทานมาอ่านช้า ๆ ออกเสียงด้วยยิ่งดี เพื่อจะได้ทราบว่าจุดเด่นที่ควรเน้นอยู่ที่ใด ควรเลือกนิทานพื้นเมืองที่ได้รับการเขียนขึ้นใหม่ หรือเล่าใหม่โดยผู้เขียนที่มีความสามารถ ใช้ถ้อยคำภาษาในการเล่าได้เป็นอย่างดี และควรรวมนิทานพื้นเมืองของนานาประเทศไว้ในข่ายพิจารณาคัดเลือกด้วย เด็กวัย 7 - 10 ปี ชอบนิทานประเภทนี้มาก ซึ่งได้แก่ เรื่องแจ็คกับต้นถั่ว เสื้อใหม่ของพระราชา เจ้าหญิงนิทรา เจ้าหญิงกับเมล็ดถั่ว ท้าวคูลูกับดอกนางอั้ว ตำนานวัดช้างล้อม และนิทานเรื่องเกี่ยวกับนางฟ้า เทวดาต่าง ๆ สามารถนำมาใช้เล่าให้เด็กกลุ่มนี้ฟังได้ดี

1.12 เทพนิยาย ทั้งเทพนิยายกรีก เทพนิยายนานาชาติแถบสวีเดน เดนมาร์ค ฟินแลนด์ นิทานเวตาลของอินเดีย มีเรื่องราวตื่นเต้นเร้าใจ ผจญภัย เด็กวัย 10 ปีขึ้นไป นอกจากยังคงชอบนิทานพื้นเมืองแล้ว ยังชอบเทพนิยายเหล่านี้มาก โดยเฉพาะเกี่ยวกับตัวละครเด่น ๆ ที่รู้จักกันดี เช่น เฮอร์คิวลิส เจสันและขนแกะทองคำ เรื่องของกามเทพกับไซซี เรื่องเกี่ยวกับยมเทพ สุริยเทพ เป็นต้น

2. เรื่องและนิทานที่ไม่เหมาะสมสำหรับเด็ก คือเรื่องที่มีลักษณะอย่างใดอย่างหนึ่งใน 4 ประการต่อไปนี้

2.1 เรื่องที่มีการเทศนาสั่งสอนมากเกินไป

2.2 เรื่องที่ดำเนินเรื่องอืดอาด ยืดยาววกวน มีรายละเอียดปลีกย่อยมาก

2.3 เรื่องที่สยดสยองพองขน ฆ่าทำร้ายกัน เรื่องที่กล่าวถึงความทารุณที่เกิดขึ้นหรือก่อขึ้นกับสัตว์และเด็ก

2.4 เรื่องที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสมที่จะเล่าในที่ชุมนุมชน เพราะอาจทำให้เกิดความขยะแขยง เรื่องที่ไม่สุภาพ เช่น เรื่องศรีธนญชัยบางตอน

การเล่านิทานให้ได้ดีนั้นเป็นเรื่องยากพอสมควร ผู้เล่าจะต้องมีเทคนิคในการเล่าอย่างมาก เพื่อที่จะทำให้เด็กสนใจได้ ตลอดเวลาครูผู้เล่าต้องมีศิลปในการเล่าอย่างยอดเยี่ยม

นอกจากนี้ ยังจะต้องให้ความรัก ความอดทน ความใกล้ชิดสนิทสนมกับเด็กอีกด้วย บุคลิกภาพและท่าทางของครูก็เป็นสิ่งสำคัญยิ่งอีกประการหนึ่ง และก่อนที่จะเล่านิทานให้เด็กฟังทุกครั้ง ครูจะต้องมีการเตรียมการล่วงหน้า เพื่อให้การเล่านิทานประสบความสำเร็จตามจุดประสงค์ที่วางไว้ โดยมีข้อควรคำนึงในการปฏิบัติดังนี้ (สุขุม เฉลยทรัพย์, 2529)

1. การเลือกเรื่อง จะต้องเลือกเฟ้นเรื่องที่จะเล่าเป็นอย่างดี คือควรเป็นเรื่องที่มีคุณค่าควรแก่การเล่า เป็นเรื่องที่สนุกสนาน มีคติเตือนใจ เป็นเรื่องที่เหมาะกับวัย ความรู้ความสามารถของผู้ฟัง ไม่ซับซ้อนจนเกินไป และระยะเวลาที่ใช้เล่าต้องให้พอเหมาะกับระยะเวลาความสนใจของเด็กแต่ละวัย

2. การเตรียมตัวก่อนเล่านิทาน สำหรับผู้ที่เริ่มหัดเล่านิทานใหม่ ๆ การเตรียมตัวเป็นสิ่งจำเป็นและสำคัญมาก ผู้เล่าจะต้องรู้จัก คุ้นเคยกับเรื่องที่จะเล่าเสียก่อน เช่น อ่านเรื่องนั้นโดยตลอด แล้วพิจารณาว่าจะเล่าให้เหมือนกับฉบับเดิมทุกอย่างหรือจะเรียบเรียงคำพูดเสียใหม่โดยไม่ให้เสียเค้าโครงเรื่องเดิม จะตัดข้อความปลีกย่อยตอนใดทิ้งบ้าง และควรรักษาส่วนดีไว้ด้วย แล้วเขียนสังเขปเรื่องเป็นข้อ ๆ เพื่อให้เรื่องดำเนินไปตามลำดับ ไม่สับสน และกันลืม บันทึกข้อความหรือสำนวนที่ดี ๆ ไว้ หาความรู้ที่เกี่ยวกับเรื่องนั้น ๆ เพิ่มเติม เช่น ความรู้เกี่ยวกับตัวละคร ขนบธรรมเนียมประเพณี สภาพแวดล้อมอื่น ๆ จัดหาอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่จะใช้ประกอบการเล่า เพื่อให้การเล่านิทานน่าสนใจและสนุกสนาน เช่น ภาพประกอบหรือหุ่นประกอบ สำหรับผู้เล่าใหม่ก่อนจะเล่าจริง ควรจะทดลองเล่าเรื่องนั้นให้ชื่นใจและแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ

3. วิธีการเล่า เริ่มด้วยการจัดผู้ฟังให้นั่งให้เรียบร้อย และผู้ฟังทุกคนเห็นผู้เล่าได้อย่างทั่วถึง ผู้เล่าจะต้องใช้เสียงให้ดังพอที่จะได้ยินทั่วถึงกัน ออกเสียงชัดเจน จังหวะการพูดให้พอเหมาะ ไม่เร็วหรือช้าจนเกินไป น้ำเสียงให้เหมาะกับตัวละครในเรื่อง อาจใช้ท่าทางประกอบบ้างให้พองามตามธรรมชาติ จะต้องทำให้สนุกไปตามเนื้อเรื่องด้วย เลือกเฟ้นถ้อยคำหรือสำนวนให้เหมาะกับระดับของผู้ฟัง ขณะเล่านิทาน ทำใจให้สบายและมองที่ผู้ฟัง และควรคำนึงถึงระยะเวลาให้พอเหมาะกับความสนใจของผู้ฟังด้วย

อนึ่ง ในการเล่านิทานนั้น แม้นมาส ชวลิต (2500) ได้แนะนำไว้ว่า หากเล่าด้วยเสียงธรรมชาติของผู้เล่าเองก็ดี แต่ทั้งนี้ควรให้ถ้อยคำชัดเจน ไม่จำเป็นต้องดัดเสียงให้แปลกเป็นต้นว่า เวลาผู้ชายพูดต้องใช้เสียงหนึ่ง ผู้หญิงพูดต้องใช้เสียงหนึ่ง หรือทำเสียงเป็ด ไก่

017183

ฝนตก ฟ้าร้องประกอบไปด้วย แต่ก็มิได้หมายความว่าไม่ควรทำเสียงต่าง ๆ ถ้าหากว่าการกระทำเสียงเหล่านี้เป็นไปเอง กล่าวคือ ผู้เล่ามีพรสวรรค์อันอาจช่วยให้การกระทำเสียงเหล่านั้นเป็นไปอย่างแนบเนียน ปราศจากการเก้อเขินแล้ว นิทานก็จะสนุกขึ้น เท่าที่สังเกตดูเด็ก ๆ ส่วนใหญ่ชอบให้ผู้เล่าทำเสียงแปลก ๆ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของจิราภรณ์ สีหวงศ์ (2522) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับความสนใจของเด็กในวัย 10 - 15 ปี ในการรับฟังรายการวิทยุที่จัดขึ้นเพื่อเด็ก พบว่า รูปแบบรายการวิทยุที่เด็กสนใจนั้น ถ้าการเล่านิทานในรายการเป็นการเล่าโดยบุคคลคนเดียวแต่มีการดัดเสียงประกอบ เด็กจะให้ความสนใจในมาก แต่หากผู้ใดทำไม่ได้ ก็ไม่ควรทำ เพราะจะทำให้เกิดอาการเก้อเขิน (แม้นมาส ชวลิต, 2500)

ในการเล่านิทานจะต้องเลือกวิธีการเล่าให้เหมาะสมกับผู้ฟังตามอายุและความรู้ ซึ่งมีอยู่ 2 วิธีคือ (กิติยวดี บุญซื่อ, 2527)

1. เล่าปากเปล่า ถ้าผู้เล่าเป็นผู้ที่มีพรสวรรค์ในการบรรยายสิ่งต่าง ๆ ด้วยน้ำเสียง สีหน้าและท่าทาง ให้เด็ก ๆ สนใจติดตามได้ตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง รู้จักใช้คำพูดที่จะเร้าใจเด็กให้เกิดความสนุกสนานและตื่นเต้นไปตามท้องเรื่อง มีอารมณ์ขัน เข้าใจความรู้สึกและความต้องการของเด็กเป็นอย่างดี การเล่านิทานนั้นก็สามารถให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินแก่เด็ก ๆ ได้อย่างเต็มที่และไม่รู้เบื่อ โดยไม่ต้องอาศัยวัสดุอุปกรณ์ใด ๆ

2. เล่าโดยมีเครื่องประกอบ การเล่านิทานโดยมีเครื่องประกอบจะช่วยให้การเล่านิทานมีชีวิตชีวา น่าสนใจยิ่งขึ้น และที่สำคัญที่สุดคือ เครื่องประกอบทั้งหลายจะช่วยให้จินตนาการของเด็ก ซึ่งเคยเป็นแต่เพียงภาพเลือน ๆ กลับเด่นชัดขึ้น เครื่องประกอบการเล่านิทานมีอยู่หลายชนิดดังต่อไปนี้ (ฉวีวรรณ กินาวงศ์, 2526; กิติยวดี บุญซื่อ, 2527)

2.1 หนังสือภาพนิทาน หนังสือนิทานต่าง ๆ สำหรับเด็ก ในระยะหลัง ๆ นี้ ปรากฏว่าออกมาสู่ท้องตลาดมากขึ้นเรื่อย ๆ การเล่านิทานโดยใช้หนังสือประกอบด้วยการให้เด็กดูภาพจากหนังสือ แล้วครูก็เล่าบรรยายไปตามท้องเรื่อง อาจเพิ่มเกร็ดเล็ก ๆ น้อย ๆ ได้ตามความเหมาะสม เพื่อให้เหมาะกับสภาพ สถานการณ์ และความสนใจของเด็ก วิธีการนี้เป็นที่นิยมมานานแล้ว เพราะสะดวกแก่การเก็บรักษา และหยิบมาใช้ได้ทุกเวลา ทั้งเด็กก็ยังมาอ่านเองได้เมื่อเขาสนใจและสามารถเป็นการจูงใจให้เด็กรักการอ่านเพิ่มขึ้น

2.2 รูปภาพ ภาพที่ตัดมาจากหนังสือหรือวาดบนกระดาษแข็งแล้วระบายสีตัดเป็นตัว ๆ ด้านหลังบิดกระดาษทรายใช้คู่กับกระดานผ้าสำลี ครูควรฝึกวิธีใช้ให้ดี เพราะถ้าหากใช้ไม่คล่องแล้วจะรบกวนสมาธิของนักเรียน หรือครูอาจใช้กระดานแม่เหล็กแทนกระดานผ้าสำลีก็ได้ สำหรับติดรูปภาพประกอบเรื่องที่มีแม่เหล็กติดไว้ด้านหลังเพื่อให้สามารถติดภาพบนกระดานได้ กระดานแม่เหล็กใช้ประโยชน์ได้ดีเพราะครูสามารถเคลื่อนไหวภาพไปมาได้ดี ติดได้คล่องแคล่ว ไม่ต้องกลัวหลุด

2.3 กระดานชอล์ค จะช่วยให้ครูสามารถเล่านิทานได้อย่างสนุกสนาน ในกรณีที่ครูมีฝีมือในการวาดภาพการ์ตูนง่าย ๆ เช่น รูปคน รูปสัตว์ต่าง ๆ รูปผลไม้ ฯลฯ ขณะที่ครูเล่านิทานก็จะวาดภาพประกอบบนกระดานดำ ทำให้เด็กสนใจยิ่งขึ้น

2.4 หุ่น ปัจจุบันครูในโรงเรียนประถมศึกษาและโรงเรียนอนุบาลศึกษา นิยมเล่านิทานโดยการเชิดหุ่นมากยิ่งขึ้น และเด็กก็ชอบเพราะได้รับความสนุกสนานและเพลิดเพลิน ซึ่งเด็กจะได้เห็นตัวละครตามท้องเรื่อง บางครั้งเด็กอาจจะจินตนาการตามไม่ทันขณะที่ครูเล่านิทาน แต่เมื่อครูเชิดหุ่นประกอบจะทำให้เข้าใจและสนใจมากยิ่งขึ้น

หุ่นที่ครูสามารถนำมาใช้ในการเล่านิทานนั้นมีหลายชนิดด้วยกัน คือ หุ่นนิ้วมือ หุ่นถุงกระดาษสวมมือ หุ่นกระบอก หุ่นเสียบไม้ หุ่นหนังตะลุง และหุ่นชัก เป็นต้น

2.5 อุปกรณ์ดนตรี อุปกรณ์ดนตรีอาจนำมาใช้ประกอบนิทานได้ และช่วยให้นิทานที่เล่ามีชีวิตชีวาไปอีกแบบหนึ่ง ทั้งยังเปิดโอกาสให้เด็กได้มีการแสดงออก เช่น เมื่อเล่าเรื่องฝน ก็ทำเสียงดนตรีให้เป็นเสียงน้ำฝนหยดทีละหยดจนกระทั่งตกชู่ และให้เด็กทำท่าหลบฝน แล้วมีเสียงฟ้าร้องและฟ้าผ่าแทรกเข้ามา เด็ก ๆ จะสนุกสนานมาก เครื่องดนตรีไม่จำเป็นจะต้องเป็นชนิดที่มีราคาแพง เพียงแต่เหล็กรูปสามเหลี่ยมมีเชือกแขวนและมีเหล็กตีก็อาจจัดเป็นส่วนประกอบของนิทานได้ หรือถ้ามีหีบเพลงปาก หรือเมโลเดียน เมื่อเล่าไปก็เล่นดนตรีสลับ ทำให้นิทานที่เล่าสนุกยิ่งขึ้น แม้กระทั่งกลองหรือฉิ่งก็อาจจำมาประกอบการเล่านิทานได้อย่างสนุกสนานเช่นเดียวกัน ยิ่งกว่านั้น วัสดุใดที่พอจะสร้างเสียงต่าง ๆ ได้ เป็นต้นว่า กระบอกไม้ไผ่ กระป๋องนมใส่ทรายเล็กน้อย ฝาขวดตีให้แบนร้อยลวดไว้ ก็นำมาสร้างเป็นเสียงต่าง ๆ ประกอบการเล่าได้ด้วย และแม้แต่การปรบมือก็อาจกระทำได้

2.6 การแสดง การแสดงของเด็ก ๆ เองอาจจะช่วยให้นิทานมีชีวิตจิตใจไปอีกรูปแบบหนึ่ง เช่น ให้เด็ก ๆ สมมติเป็นตัวละครต่าง ๆ ออกมาทำท่าประกอบการบรรยาย แต่ก่อนที่จะจัดกิจกรรมนี้ เด็ก ๆ ควรได้ทราบเรื่องของนิทานตั้งแต่ต้นจนจบเสียก่อน เพื่อตัวละครที่รับบทบาท จะได้แสดงท่าทางได้ และผู้ดูก็เข้าใจเรื่องได้ แม้ว่าผู้แสดงท่าประกอบจะแสดงไม่ได้ตรงกับคำบรรยายนัก เพราะผู้ดูเข้าใจเรื่องแล้วและติดตามได้ นิทานแบบนี้จะให้ความสนุกสนานแก่เด็ก ๆ ได้ในด้านการได้เห็นการแสดงจริงของเพื่อน ๆ และเป็นการเปิดโอกาสให้ทุกคนได้แสดงออก โดยผลัดกันออกมาแสดงท่าทางประกอบเป็นตอน ๆ การเล่านิทานด้วยการแสดงนี้ อาจให้เด็กแบ่งกันเป็นกลุ่มและผลัดกันออกมาเล่าประกอบการแสดงได้ หากจะมีการเจรจาโต้ตอบเด็ก ๆ เขาก็จะปรึกษาและวางแผนร่วมกันในกลุ่ม เป็นการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์พร้อม ๆ กับการเข้าใจและการใช้ภาษาไปด้วยในตัว

2.7 เทปและเครื่องบันทึกเสียง ครูอาจจะเปิดเทปนิทานให้ฟังก็ได้ ปัจจุบันนี้ได้มีผู้ผลิตเทปนิทานสำหรับเด็กเป็นจำนวนมาก การเปิดเทปนิทานให้เด็กฟังก็เพื่อจะได้เปลี่ยนบรรยากาศ ครูอาจจะอัดเสียงเพลง เสียงสัตว์ร้อง ดนตรีประกอบการเล่าก็ได้ นอกจากนี้ ครูอาจจะอัดเสียงการเล่านิทานของเด็กแล้วเปิดให้ฟังก็ได้หลังจากการเล่า

2.8 เครื่องฉายสไลด์และฟิล์มสตริป ขณะนี้เป็นที่นิยมกันมาก ในเมืองไทยมีสไลด์และฟิล์มสตริปนิทานแพร่หลายมากขึ้น ซึ่งครูสามารถนำมาใช้เป็นสื่อการสอนในการเล่านิทานได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ ยังมีสไลด์ชุดแสดงเรื่องราวต่าง ๆ ซึ่งอาจนำมาใช้ประกอบการเล่านิทานได้ ก็จะช่วยให้เด็กสนใจยิ่งขึ้น

2.9 ภาพยนตร์การ์ตูน นิทานที่เล่าโดยถ่ายเป็นภาพยนตร์ไว้ก็ให้อรรถรสแก่ผู้ดูได้มากเหมือนกัน เพราะนอกจากจะได้เห็นตัวละครแต่ละตัวแสดงบทบาทไปตามท้องเรื่องแล้วยังได้เห็นฉากประกอบที่สวยงาม มีเสียงเพลงและเสียงประกอบต่าง ๆ ที่เร้าใจให้น่าสนใจยิ่งขึ้น ตัวละครแต่ละตัวก็เป็นภาพวาดการ์ตูนซึ่งเด็ก ๆ ก็ชอบอยู่แล้ว ภาพยนตร์การ์ตูนเป็นการเล่านิทานที่เก็บรักษาไว้ได้นาน แม้จะยากแก่การสร้างและสิ้นเปลืองค่าใช้จ่าย แต่ก็คุ้มค่าแก่การลงทุน

ในการเล่านิทานสำหรับเด็กนั้นมีช่วงเวลาที่เหมาะสมที่จะใช้เล่านิทานให้เด็กฟังดังนี้

1. เวลาเช้าก่อนโรงเรียนเข้า เป็นช่วงเวลาที่เด็กมาโรงเรียนแล้ว ถ้าครูเล่านิทานให้ฟังและเล่าเป็นประจำก็จะทำให้เด็กรักโรงเรียน อยากมาโรงเรียนแต่เช้าเพื่อมาฟังนิทาน

2. เวลาเย็นตอนโรงเรียนเลิก เป็นช่วงเวลาที่เหมาะสมอีกช่วงหนึ่ง คือ ก่อนที่เด็กจะกลับบ้านหรือรอคอยผู้ปกครองมารับนั้นเป็นช่วงเวลาที่ทั้งเด็กและครูว่าง จึงใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ครูก็อาจจะเล่านิทานให้เด็กฟังได้ ซึ่งอาจจะเป็นนิทานสั้น ๆ ที่จบเรื่องได้เลย เป็นเรื่อง ๆ ไป หรืออาจจะเป็นนิทานยาว ๆ แต่จบเป็นตอน ๆ ก็ได้

3. ช่วงเวลาที่เด็กไม่สนใจในบทเรียน ในการเรียนการสอนระดับอนุบาลศึกษาและชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-2 ช่วงความสนใจของเด็กนั้นสั้นมาก ประมาณ 10-15 นาทีเท่านั้น ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 3-4 ประมาณ 20-30 นาที และสำหรับเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 ประมาณ 25-35 นาที เมื่อเป็นเช่นนี้ถ้าหากครูยังคงสอนเนื้อหาต่อไปอีกก็คงจะไม่ได้ผล เพราะสมองของเด็กไม่สามารถจะรับได้แล้ว ครูจำเป็นต้องหาวิธีการเพื่อผ่อนคลายความตึงเครียดของเด็กโดยการเล่านิทานประกอบสักระยะหนึ่ง เมื่อสังเกตเห็นว่าเด็กได้รับความสนุกสนาน มีความรู้สึกสดชื่นแล้ว ครูก็สอนเนื้อหาวิชาต่อไป วิธีการนี้จะช่วยให้เด็กไม่เบื่อที่จะเรียน มีความกระตือรือร้นและสนใจที่จะเรียนต่อไป (ฉวีวรรณ กินาวงศ์, 2526)

<u>เสียงบรรยาย</u>

เสียงบรรยายเป็นเสียงคำพูดของคนซึ่งเกิดจากอากาศที่ถูกบีบจากปอดโดยมีกระบังลมและกล้ามเนื้อทรวงอกช่วย เคลื่อนผ่านกลไกของการผลิตเสียงตอนบนของหลอดลม (largnx) ความดันและอัตราความเร็วของอากาศจะทำให้สายเสียง (vocal cards) สั่น เกิดเป็นเสียงผ่านเข้าไปในโพรงจมูก โพรงปาก และโพรงลำคอ เสียงที่เกิดขึ้นยังแบ่งออกเป็นเสียงที่เกิดจากการสั่นของสายเสียง และเสียงที่ไม่ได้เกิดจากการสั่นของสายเสียง เช่น เสียงลมหายใจ (นุกูล กระจาย, 2521) สายเสียงประกอบด้วยเนื้อเยื่อ 2 แผ่น ปิดกั้นทางเดินของอากาศโดยมีช่องเปิดอยู่ตรงกลาง การเปิดปิดของเนื้อเยื่อ และการควบคุมความตึงของเนื้อเยื่อสายเสียงทำให้เกิดเสียงความถี่หลักมูลฐานต่าง ๆ ออกมา ความยาวของช่องเปิดในคนแต่ละเพศไม่เท่ากัน โดยทั่วไปในผู้ชายช่องเปิดของสายเสียงยาวประมาณ 2.5 เซนติเมตร ในหญิงยาวประมาณ 1.5 เซนติเมตร ความยาวของช่องเปิดนี้เองที่ทำให้เสียงของคนเพศชายและเสียงของคนเพศหญิงแตกต่างกัน

เสียงที่ผ่านออกมาจากสายเสียงจะเกิดการแปรเปลี่ยนเป็นลักษณะต่าง ๆ โดยโพรงจมูก โพรงปาก และโพรงลำคอ ตลอดจนการเปิดปิดของลิ้นและริมฝีปาก ทำให้เสียงพูดที่ออกมามีแบบฉบับของการพูดแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล เสียงต่ำหรือเสียงทุ้มเกิดจากการสั่นของสายเสียงในช่วงความถี่หลักมูลฐาน 80 - 300 ไซเคิลต่อวินาที และเสียงสูงหรือเสียงแหลมเกิดจากการสั่นของสายเสียงในช่วงความถี่หลักมูลฐาน 250 - 800 ไซเคิลต่อวินาที อย่างไรก็ตาม บางคนอาจสามารถให้เสียงสูงหรือต่ำกว่านี้ได้ เสียงที่ออกมาจากสายเสียงจะมีลักษณะแปรเปลี่ยนอัตราความเร็วเป็นแบบฟันเลื่อย เมื่อผ่านมาถึงโพรงอากาศก็จะถูกปรุงแต่งให้ได้เป็นเสียงพูดตามต้องการ (สำเภา จงจิตต์, 2523)

เสียงของคนเป็นเสียงที่เกิดจากการผสมของคลื่นเสียงหลายความถี่ มีคุณภาพ ความเข้ม และระดับการสอดแทรกที่แตกต่างกัน โดยทั่วไป เสียงของคนเพศชายมีความถี่อยู่ในช่วง 100 - 8,000 ไซเคิลต่อวินาที มีลักษณะเป็นเสียงทุ้มต่ำ แตกต่างไปจากเสียงของคนเพศหญิงซึ่งมีความถี่อยู่ระหว่าง 180 - 10,000 ไซเคิลต่อวินาที มีลักษณะเป็นเสียงแหลมเล็ก เกี่ยวกับคุณสมบัติของเสียงที่เราได้ยิน นอกจากจะมีความแตกต่างกันในด้านความถี่ของเสียงแล้ว ยังมีคุณสมบัติอย่างอื่นที่เกี่ยวข้องด้วย เช่น ความเข้ม ความบรรณสารของเสียง ซึ่งคุณสมบัติเหล่านี้จะมีผลต่อการฟังในด้านความดังของเสียง ระดับเสียง และความไพเราะ (นุกูล กระจาย, 2521)

เมื่อพิจารณาลักษณะและวิธีการของสไลด์ประกอบเสียง ส่วนใหญ่จะใช้ภาพและคำบรรยายประกอบกันในการดำเนินเรื่อง โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็นตอนย่อย ๆ (ชุมพล พฤทธิพงษ์, 2524) การเรียนจากสไลด์ประกอบเสียงนั้นเป็นการเรียนรู้ที่ต้องอาศัยการฟังเสียงบรรยาย การฟังเสียงบรรยายจึงมีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากสไลด์ด้วย (อรรถพล เรืองบุรพ, 2524)

ในเรื่องของเสียงบรรยายสไลด์นั้น เดชอนันต์ บุญผัน (2526) ได้ศึกษาเปรียบเทียบเสียงบรรยายสไลด์เพศชายกับเพศหญิงที่ส่งผลต่อความชอบและผลการเรียนด้านพุทธิพิสัยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เพศชายและเพศหญิงในโรงเรียนเอกเพศและโรงเรียนสหศึกษา

พบว่า ทั้งนักเรียนหญิงและนักเรียนชายในโรงเรียนเอกเพศชอบเสียงบรรยายเพศตรงข้ามกับตนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ส่วนในโรงเรียนสหศึกษานั้น นักเรียนชายชอบเสียงบรรยายสไลด์เพศหญิงมากกว่าเสียงบรรยายสไลด์เพศชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่นักเรียนหญิงชอบเสียงบรรยายสไลด์ทั้งเสียงชายและเสียงหญิงเท่าเทียมกัน

ส่วนผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัยของนักเรียนแต่ละเพศในโรงเรียนแต่ละประเภท ระหว่างกลุ่มที่ศึกษาจากเสียงบรรยายเพศหญิงกับกลุ่มที่ศึกษาจากเสียงบรรยายเพศชายนั้นให้ผลการเรียนรู้ไม่แตกต่างกัน และผลการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัยของนักเรียนในกลุ่มที่ศึกษาจากเสียงบรรยายที่ชอบสูงกว่าที่ศึกษาจากเสียงบรรยายที่ไม่ชอบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สรุปได้ว่า วัยของเสียงและเพศของเสียงไม่มีอิทธิพลต่อผลการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัยของผู้เรียน แต่นักเรียนส่วนใหญ่ชอบเสียงบรรยายสไลด์เพศตรงข้ามกับตน ยกเว้นนักเรียนหญิงในโรงเรียนสหศึกษาชอบเสียงบรรยายสไลด์เพศชายและเพศหญิงเท่าเทียมกัน

ในปีต่อมา สุรพล เทียมเพชร (2527) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความชอบของนักเรียนที่ศึกษาจากสไลด์เทปที่ใช้รูปแบบของเสียงบรรยายแตกต่างกัน พบว่า ผลการเรียนรู้ของนักเรียนกลุ่มที่ศึกษาจากสไลด์เทปที่ใช้รูปแบบเสียงบรรยายแบบเสียงหญิงสลับกับเสียงชาย สูงกว่ากลุ่มที่ศึกษาจากสไลด์เทปที่ใช้รูปแบบเสียงบรรยายแบบเสียงเพศเดียวอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

<u>ความเหมือนจริงในสื่อการสอน</u>

จากการที่ไม่มีข้อยุติในเรื่องบทบาทของความเหมือนจริงในสื่อทัศนะที่ใช้ในการเรียนการสอนนั้น นักทฤษฎีกลุ่มหนึ่งจึงได้เขียนหนังสือขึ้นในระหว่างปี ค.ศ. 1940 - 1950 โดยกล่าวไว้ว่า ความเหมือนจริงซึ่งมีอย่างต่อเนื่องในสื่อการเรียนการสอน สามารถจัดแยกออกเป็นลำดับได้ตามความมากน้อยของประสิทธิภาพของสื่อในฐานะที่ใช้เป็นสื่อการเรียนการสอน

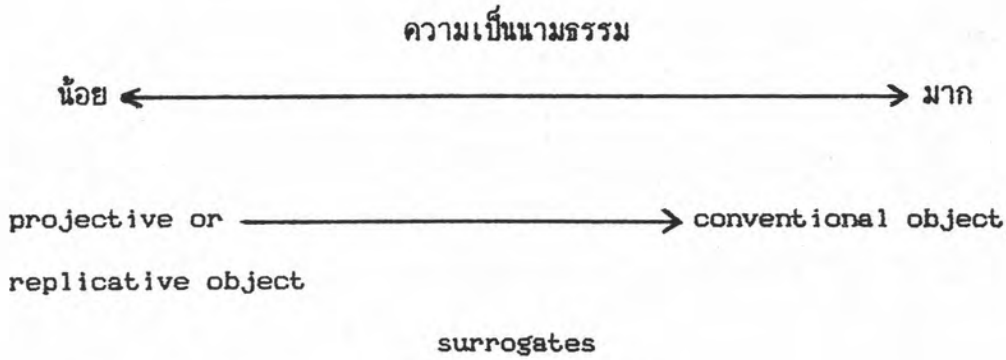
ทฤษฎีเหล่านี้ได้แก่ "กรวยประสบการณ์" ของเดล (Dale, 1946) "ทฤษฎี Iconicity" ของมอร์ริส (Morris, 1946) "ทฤษฎีความคล้ายคลึงของสัญลักษณ์" ของคาร์เพนเตอร์ (Carpenter, 1953) "ทฤษฎี Surrogate Fidelity" ของกิบสัน (Gibson, 1954) โดยดวายเออร์ (Dwyer, 1967a) ได้เรียกทฤษฎีเหล่านี้โดยรวม ๆ ว่า "ทฤษฎีความเหมือนจริง" (Realism Theory)

เดล (Dale, 1946) ได้กล่าวไว้ในเรื่องของ "กรวยประสบการณ์" ว่า สื่อการเรียนการสอนหรือประสบการณ์ต่าง ๆ สามารถนำมาจัดลำดับได้โดยใช้โครงสร้างของรูปกรวย โดยขึ้นอยู่กับความเป็นนามธรรมมากหรือน้อยของสื่อและประสบการณ์นั้น ๆ ซึ่งจะเริ่มจากสิ่งของหรือเหตุการณ์จริง ๆ ไปจนถึงสัญลักษณ์หรือคำพูดที่ใช้แทนสิ่งของหรือเหตุการณ์นั้น ๆ เขากล่าวว่าการเรียนรู้นั้นจะเริ่มจากประสบการณ์ตรงและเริ่มมีความเป็นนามธรรมมากขึ้น ๆ จนกลายเป็นรูปภาพหรือสัญลักษณ์ที่ใช้เป็นตัวแทนของประสบการณ์ดั้งเดิมนั้น นั่นก็คือ ยิ่งสิ่งเร้ามีความเหมือนจริงหรือคล้ายชีวิตจริงมากเท่าใด ความเป็นไปได้ในการช่วยให้การเรียนรู้ง่ายขึ้นยิ่งมีมากขึ้นเท่านั้น

แม้ว่าเขาจะไม่ได้กล่าวว่าการเรียนรู้ต้องเริ่มจากรูปธรรมไปหาความเป็นนามธรรม หรือว่ามีความเกี่ยวพันระหว่างอายุของผู้เรียนหรือขั้นตอนการพัฒนาและชนิดของสื่อที่ใช้ แต่เขาก็ได้แนะไว้ว่าการเรียนรู้ส่วนใหญ่นั้นจะมีพื้นฐานอยู่บนความเป็นรูปธรรมหรือประสบการณ์ตรง และภายหลังจึงค่อยมีความเป็นนามธรรมเพิ่มมากขึ้นจนไปสู่ขั้นสัญลักษณ์ สิ่งเหล่านี้จะเกิดขึ้นได้ต่อเมื่อผู้เรียนมีความคุ้นเคยกับประสบการณ์ที่มีความเป็นรูปธรรม ทั้งหมดที่กล่าวมานี้ดูเหมือนจะนำไปสู่ความเชื่อที่ว่า ในกรณีที่ไม่สามารถจัดหาประสบการณ์ตรงให้แก่ผู้เรียนได้ ควรจะจัดหาสิ่งที่เป็นตัวแทนของประสบการณ์ตรงที่มีความเหมือนจริงสูงมากให้แก่นักเรียนที่เพิ่งเริ่มเรียน

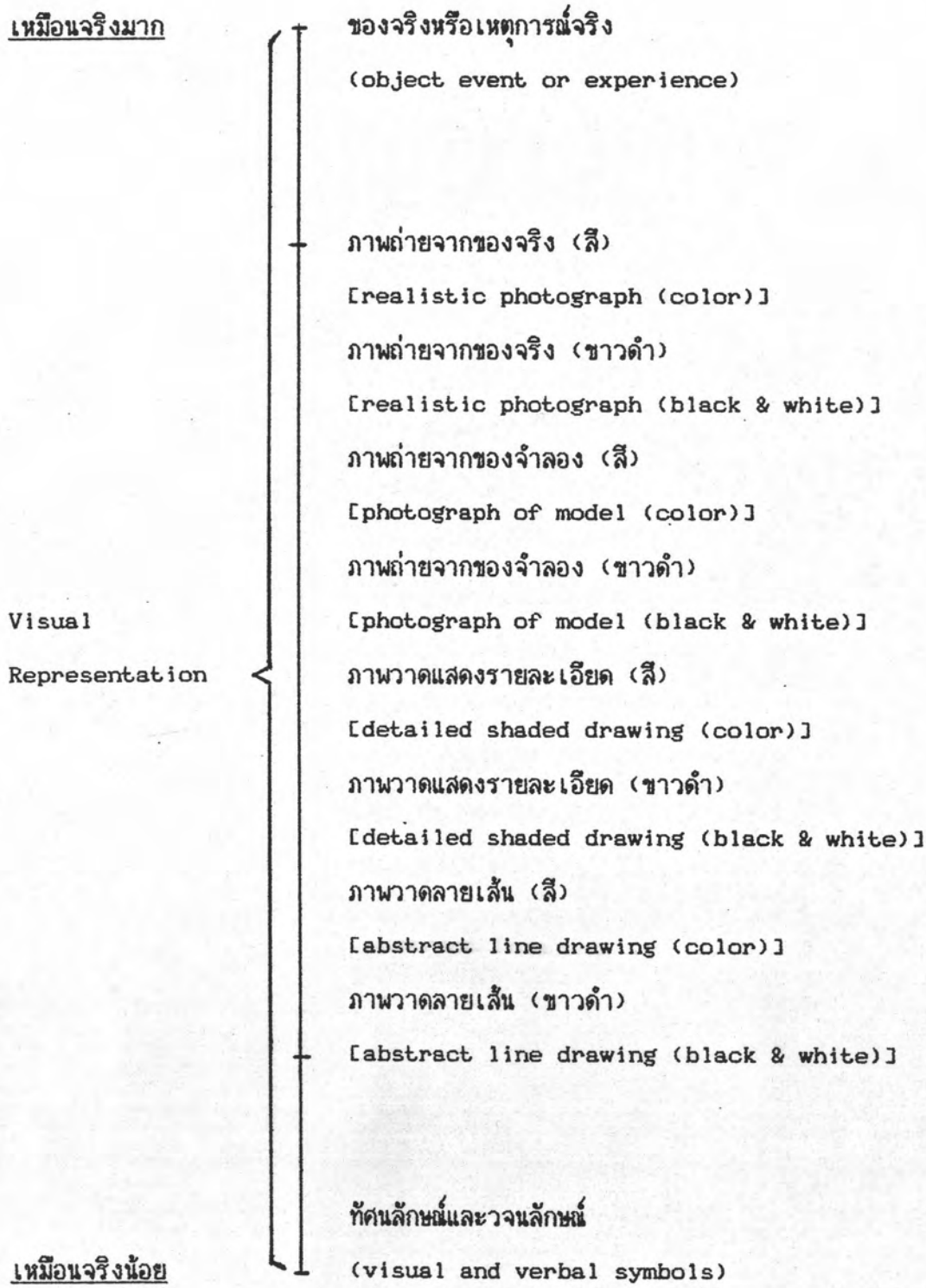
ในทฤษฎี Surrogate Fidelity ของกิบสัน (Gibson, 1954) เขาได้เรียกสิ่งที่เป็นตัวแทนของเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่ง สถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ หรือวัตถุสิ่งของ ไว้ว่า "surrogates" surrogates เหล่านี้จะแตกต่างกันในระดับความเป็นนามธรรมมากหรือน้อย โดยเริ่มจากวัตถุต้นแบบและตัวแทนหรือแบบจำลอง (projective or replicative เป็นภาพ

ตัวแทนที่เที่ยงตรงของวัตถุนั้น ๆ) ไปจนถึง surrogates ที่เป็นมาตรฐาน หรือสัญลักษณ์ซึ่งเกี่ยวข้องกับวัตถุนั้น (conventional) ดังรูปที่ 1



รูปที่ 1 Surrogate Fidelity Theory Continuum (Berry, 1974)

ทฤษฎีเกี่ยวกับความเหมือนจริงแต่ละทฤษฎีดังที่กล่าวมาแล้ว ล้วนแต่กล่าวถึงลำดับขั้นของสื่อการเรียนการสอน ซึ่งเริ่มจากเหตุการณ์หรือของจริงและค่อย ๆ ก้าวไปสู่ภาพที่เป็นตัวแทนของเหตุการณ์หรือของจริงหลาย ๆ รูปแบบ ไปจนถึงสัญลักษณ์หรือการใช้คำพูดบรรยายถึงเหตุการณ์หรือของจริงนั้น ๆ ในลำดับขั้นที่ต่อเนื่องนี้จะมีลำดับขั้นย่อย ๆ ประกอบด้วยส่วนย่อยของตัวแทนของเหตุการณ์หรือของจริง และเมื่อนำสื่อที่เกี่ยวกับการรับรู้ทางตามาเรียงลำดับแล้วจะเห็นได้ว่าลำดับขั้นย่อยนี้ขยายเพิ่มจากภาพถ่ายจากของจริงที่เป็นภาพสีไปจนถึงภาพวาดลายเส้น ซึ่งดวายเออร์ (Dwyer, 1968a) ได้เสนอไว้ดังรูปที่ 2

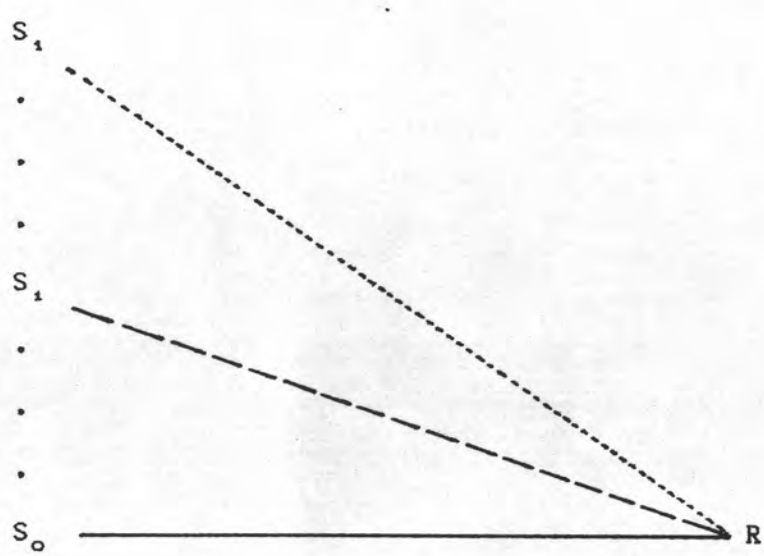


รูปที่ 2 Realism Continuum of Instructional Materials (Berry, 1974)

ทฤษฎีเกี่ยวกับความเหมือนจริงทุกทฤษฎีต่างตั้งอยู่บนสมมติฐานที่ว่า เมื่อสื่อการสอนมีความเหมือนจริงสูงมากเพียงใด ย่อมมีประสิทธิภาพในการช่วยให้การเรียนรู้ดำเนินไปได้ง่ายขึ้นเพียงนั้น สมมติฐานนี้ก่อกำเนิดมาจากความคิดที่ว่า ยิ่งสื่อมีความเหมือนจริงมากเพียงใด สื่อนั้นจะให้ตัวชี้แนะเชิงทัศนาการแก่ผู้เรียนมากยิ่งขึ้นเพียงนั้น ดังนั้น จึงเท่ากับเป็นการให้ข้อมูลแก่ผู้เรียนมากขึ้น ซึ่งสิ่งนี้จะช่วยให้การเรียนรู้เป็นไปได้ง่ายยิ่งขึ้น

อย่างไรก็ตามในการที่จะหางานวิจัยมาสนับสนุนทฤษฎีความเหมือนจริงนี้ มีความจำเป็นที่เราจะต้องศึกษางานวิจัยและทฤษฎีที่เกี่ยวกับการเรียนรู้ของคนเราอีก 2 เรื่อง

เรื่องแรกที่จะกล่าวถึงคือ stimulus generalization ซึ่งเป็นที่ยอมรับกันอย่างกว้างขวางเป็นเวลานานปี ว่าเป็นหลักการพื้นฐานของทฤษฎีการเรียนรู้ แมคจีออช (McGeoch, 1952) ได้อธิบายไว้ว่า คำตอบที่เรียนรู้จากสิ่งเร้าอันหนึ่งนั้นมีแนวโน้มว่าจะเกิดจากสิ่งเร้าอันอื่น ๆ ที่คล้าย ๆ กัน ซึ่งความโน้มเอียงนี้จะเป็นตัวเพิ่มส่วนประกอบของความคล้ายคลึงของสิ่งเร้าทั้งสองอัน ดังรูปที่ 3



รูปที่ 3 stimulus generalization (Berry, 1974)

ตามแนวคิดของทฤษฎีความเหมือนจริง ยิ่งสื่อทัศนภาพมีความเหมือนจริงมากเพียงใด ยิ่งก่อให้เกิดคำตอบที่ถูกต้องหรือแม่นยำที่สุด เนื่องจากสื่อทัศนภาพที่มีความเหมือนจริงมากขึ้นจะมีความใกล้เคียงกับของจริงมาก จากรูปที่ 3 คำตอบ (R) ได้มาจากสิ่งเร้าต้นแบบ (S_0 คือ ของจริงหรือสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์จริง ฯ) ส่วนสิ่งเร้าอื่น ๆ (S_1 และ S_1 คือ ตัวแทนของของจริง) เป็นตัวก่อให้เกิดคำตอบเช่นกัน แต่มีความถี่และความแม่นยำต่ำกว่า อย่างไรก็ตาม S_1 ก่อให้เกิดคำตอบที่แม่นยำกว่า S_1 เพราะว่า S_1 มีความใกล้เคียงกับสิ่งเร้าต้นแบบมากกว่า S_1 ในกรณีนี้ S_1 เป็นตัวแทนของสื่อทัศนภาพที่เหมือนจริง ส่วน S_1 นั้นเป็นตัวแทนของสื่อทัศนภาพที่มีความเหมือนจริงน้อยกว่า ซึ่งอาจอยู่ในรูปของภาพลายเส้น

ทฤษฎีและงานวิจัยชิ้นที่สองที่สนับสนุนทฤษฎีความเหมือนจริงเน้นที่คำถามที่ว่า S_1 และ S_1 แตกต่างจาก S_0 อย่างไร มิลเลอร์ และคณะ (Miller et al., 1957) ได้อธิบายถึงบทบาทของ stimulus generalization เหมือนดังที่กล่าวไว้แล้วข้างต้น เขายังได้อธิบายต่อไปในเรื่องของ cue summation ซึ่งเกี่ยวกับตัวชี้แนะจำนวนหนึ่งซึ่งพบในสื่อเกี่ยวกับการดูหลักการโดยทั่ว ๆ ไปของ stimulus generalization เกี่ยวกับว่า กลุ่มของตัวชี้แนะ (S_1 หรือ S_1) มีความคล้ายคลึงกันกับตัวชี้แนะต้นแบบ (S_0) อย่างไร คำว่า "คล้ายคลึง" นั้นมีความหมายคลุมเคลือ cue summation ได้อธิบายถึงระดับความมากน้อยของ "ความคล้ายคลึง" ไว้ว่า หมายถึง จำนวนของตัวชี้แนะที่เกี่ยวข้องซึ่งพบในการมองเห็น เซเวอริน (Severin, 1967) กล่าวว่า "หลักการ cue summation ของทฤษฎีการเรียนรู้ชี้ให้เห็นว่า การเรียนรู้จะเพิ่มมากขึ้น ถ้าจำนวนของตัวชี้แนะหรือสิ่งเร้าเพิ่มมากขึ้น" จากการศึกษาของเดย์และบีช (Day and Beach, 1950) และโฮบานและแวน ออร์เมอร์ (Hoban and Van Ormer, 1950) ได้สนับสนุนทฤษฎีนี้เช่นกัน มีรายงานออกมาว่า การใช้สื่อทัศนภาพร่วมกับสื่อเกี่ยวกับการฟังมีประสิทธิภาพสูงในการก่อให้เกิดการเรียนรู้มากกว่าการใช้สื่อเกี่ยวกับการฟังเพียงอย่างเดียว

cue summation ได้อธิบายถึงความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเร้าต้นแบบ (S_0) และตัวแทน (S_1 และ S_1) ดังต่อไปนี้

S_o วัตถุต้นแบบหรือสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ประกอบด้วยตัวชี้แนะที่เกี่ยวข้องทั้งหมด

S_1 และ S_2 ประกอบด้วยตัวชี้แนะที่เกี่ยวข้องในจำนวนที่น้อยกว่า เนื่องจาก S_1 และ S_2 เป็นเพียงตัวแทนทางนามธรรมของ S_o

cue summation บ่งไว้ว่า ถ้าจำนวนของตัวชี้แนะที่ตัวแทนใช้ร่วมกับสิ่งเร้าต้นแบบมีจำนวนเพิ่มขึ้น ความสามารถของตัวแทนก็จะช่วยให้การเรียนเป็นไปได้ง่ายและเพิ่มมากขึ้นเช่นกัน

จากการศึกษาของลัมส์เดน (Lumsdaine, 1958) พบว่า ใน paired-associate learning รูปภาพของวัตถุนั้นดีกว่าตัวอักษรที่เขียนชื่อวัตถุนั้น ๆ ซึ่งผลที่ได้นี้คล้ายคลึงกับการศึกษาเกี่ยวกับการเรียนภาษาของเคล, กรอสไลท์ และแมคอินไทร์ (Kale, Grosslight and McIntire, 1955) และคอพสไทน์และโรแชล (Kopstein and Roshal, 1954)

มีข้อน่าสังเกตเกี่ยวกับประโยชน์ของ cue summation สองประการดังต่อไปนี้ ประการแรกคือ คุณภาพของตัวชี้แนะในขณะที่ cue summation วัดความคล้ายคลึงของสื่อทัศนภาพและของจริงนั้นในแง่ของปริมาณ เช่น จำนวนของตัวชี้แนะที่เกี่ยวข้อง แต่ไม่ได้มองที่ความแตกต่างทางคุณภาพของตัวชี้แนะแต่ละตัว จึงเริ่มมีความพยายามที่จะจัดระดับคุณภาพให้แก่ตัวชี้แนะของสื่อทัศนภาพ และมีการเปรียบเทียบระหว่างสื่อทัศนภาพชนิดต่าง ๆ ในสื่อทัศนภาพที่ซับซ้อน เช่น ภาพถ่ายสี ซึ่งเป็นไปไม่ได้ที่จะจัดระดับคุณภาพให้แก่เงาสี วรรณะสี หรือพื้นที่ที่แตกต่างกัน ในสื่อทัศนภาพอันใดอันหนึ่ง

ข้อที่พึงระวังประการที่สองซึ่งมิลเลอร์และคนอื่น ๆ (Miller et al., 1957) ได้อธิบายไว้ว่า

> เมื่อตัวชี้แนะจากแบบอย่างที่แตกต่างกัน (หรือตัวชี้แนะต่าง ๆ กันที่มาจากแบบอย่างอันเดียวกัน) ถูกนำมาใช้พร้อม ๆ กัน ตัวชี้แนะเหล่านั้นอาจจะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้หรืออาจจะรบกวนกันเองก็ได้ เมื่อตัวชี้แนะช่วยก่อให้เกิดคำตอบอันเดียวกันในเวลาเดียวกัน หรือคำตอบที่แตกต่างกันในเวลาถัดมา อาจจะสรุปได้ว่าตัวชี้แนะเหล่านี้ช่วย

เพิ่มประสิทธิภาพในการเรียน ในกรณีที่ตัวชี้แนะเหล่านั้น ก่อให้เกิดคำตอบที่ไม่สอดคล้องกัน ตัวชี้แนะเหล่านั้นจะก่อให้เกิดความขัดแย้งหรือการรบกวนซึ่งกันและกันขึ้นได้

ความคิดเรื่องการขัดแย้งซึ่งกันและกันนำไปสู่นักเขียนและนักวิจัยคนอื่น ๆ ซึ่งชี้แนะว่าสมมติฐานที่ตั้งขึ้นจากทฤษฎีความเหมือนจริงไม่ได้อธิบายอย่างแน่นอนลงไปว่าสื่อทัศนภาพมีบทบาทอย่างไรในการเรียน แต่แท้ที่จริงแล้วกลับขัดแย้งกับสภาพการณ์ที่เป็นจริงเสียอีก บรอดเบนท์ (Broadbent, 1958, 1965) ได้อธิบายระบบการจัดการข้อมูลของมนุษย์ว่าเป็นแบบช่องทางเดียว มีขีดความสามารถจำกัด ดังที่เขาเรียกระบบนี้ว่า ระบบพี (P-system) ระบบนี้จะทำหน้าที่คล้ายเครื่องกรอง โดยในช่วงที่มีการรับข้อมูลสูง มนุษย์จะไม่ได้นำข้อมูลที่ได้รับมาทั้งหมดไปจัดเก็บและจัดการทันทีทันใด แต่ระบบพีจะกรองข้อมูลส่วนที่เกินขีดความสามารถออกไว้และนำข้อมูลส่วนเกินนี้ไปจัดการในภายหลัง ซึ่งข้อมูลส่วนที่มากเกินไปนี้อาจจะไปปิดกั้นข้อมูลอื่น ๆ ที่กำลังทยอยเข้ามา ซึ่งคล้าย ๆ กับการรบกวนซึ่งกันและกันที่มิลเลอร์ (Miller) ได้เคยกล่าวไว้ จาคอบสัน (Jacobson, 1950, 1951) ให้การสนับสนุนความคิดนี้และชี้ให้เห็นว่า ระบบประสาทของมนุษย์จะเก็บรักษาและนำข้อมูลไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพ คิดเป็นร้อยละได้ต่ำมาก

ทราเวอร์ส (Travers, 1964) ได้ทำการศึกษาเพิ่มจากทฤษฎีของบรอดเบนท์โดยเน้นที่คำถามของทฤษฎีความเหมือนจริงที่นำมาใช้ในสื่อการเรียนการสอน เขากล่าวว่า การใช้ความเหมือนจริงในการออกแบบโสตทัศนวัสดุนั้นเป็นการบูชาพระเจ้าตัวปลอม (the worship of a false god) (Travers, 1964) เขายังกล่าวต่อไปอีกว่า ในสภาพแวดล้อมที่ซับซ้อนระบบประสาทของมนุษย์จะทำให้การป้อนข้อมูลและขบวนการรับรู้ง่ายขึ้น ซึ่งการจะทำให้สำเร็จนั้นต้องใช้กระบวนการที่เรียกว่า compression เขาได้ให้คำจำกัดความของคำว่า compression ไว้ดังนี้

คำว่า compression ในปัจจุบันนี้มิได้มีเพียงความหมายเดียว โดยทั่ว ๆ ไปแล้วหมายถึงกระบวนการหนึ่งในสองกระบวนการด้วยกัน อย่างแรกเป็นการเกี่ยวข้องกับการขจัดความซ้ำซ้อนออกไป ซึ่งกระบวนการนี้จะเกี่ยวข้องกับการไม่สูญเสียข้อมูล

อย่างที่สองอาจจะเกี่ยวข้องกับการตัดทอนบางส่วนของการส่งผ่าน ซึ่งเป็นส่วนที่ให้ข้อมูลที่น้อยออกไป และรักษาส่วนที่ให้ข้อมูลมากที่สุดไว้

ตัวอย่างของ compression นั้น ทราเวอร์สได้กล่าวอ้างถึงงานของแอทนีฟว์ (Attneave, 1954) ว่า ขอบของวัตถุซึ่งแสดงอยู่ในสื่อเกี่ยวกับการเห็นเป็นตัวที่ถ่ายทอดข้อมูลได้มากที่สุด ทราเวอร์สแสดงให้เห็นว่านี่เป็นเหตุผลหนึ่งที่ทำให้การ์ตูนและภาพลายเส้นเป็นสื่อการสอนที่มีประสิทธิภาพสูง นักวิจัยคนอื่น ๆ ก็ได้ให้การสนับสนุนความคิดเห็นนี้เช่นกัน

ดวายเออร์ (Dwyer, 1967a, 1967b, 1968a, 1968b, 1968c, 1969a, 1969b, 1969c, 1970a, 1970b, 1970c, 1971) ได้ทำการวิจัยที่มีความสำคัญมากเกี่ยวกับปัญหานี้ ในเรื่องของสื่อการสอนที่เป็นวัสดุกราฟิก และได้พบหลักฐานที่แสดงว่าภาพเหมือนจริงนั้นไม่จำเป็นที่จะต้องมีประสิทธิภาพในการสอนมากที่สุด ดังนั้น จึงเท่ากับเป็นการสนับสนุนความคิดของทราเวอร์ส ในการศึกษาครั้งนี้ ดวายเออร์ได้พัฒนาหน่วยการสอนซึ่งมีขนาดสองพันคำเกี่ยวกับเรื่องหัวใจมนุษย์ ภาพจำนวน 8 ชุดที่แตกต่างกันในเรื่องของรายละเอียดของภาพหรือความเหมือนจริง ได้ถูกออกแบบเพื่อใช้ประกอบกับเรื่องราวที่เป็นคำพูด หน่วยการสอนนี้นำไปเสนอให้แก่ผู้เรียนในสองรูปแบบที่แตกต่างกัน (เป็นการนำเสนอโดยใช้สไลด์ประกอบเสียงซึ่งจะเป็นแบบเรียนเป็นกลุ่ม (field paced) หรือเรียนด้วยตนเอง (self paced) ในการศึกษาครั้งหนึ่งเมื่อปี ค.ศ. 1967 ซึ่งเป็นการสำรวจประสิทธิภาพของภาพขาว-ดำสี่ชนิดด้วยกันโดยใช้การนำเสนอแบบเรียนเป็นกลุ่ม ดวายเออร์พบว่า ภาพลายเส้นธรรมดามีประสิทธิภาพเหนือกว่าภาพถ่ายซึ่งมีรายละเอียดมาก ในการช่วยให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ทางการศึกษาชุดหนึ่ง สำหรับวัตถุประสงค์อื่น ๆ การสอนปากเปล่าโดยไม่ใช้ภาพ มีประสิทธิภาพเท่ากับการสอนโดยใช้ภาพประกอบ ซึ่งการค้นพบนี้ได้รับการยืนยันในความถูกต้องจากการทดลองอีก 3 ครั้งโดยใช้สื่อชุดเดิมแต่เปลี่ยนวิธีการเสนอข้อมูลโดยใช้โทรทัศน์ (Dwyer, 1968d, 1969d, 1970b) รวมทั้งการทดลองอีกสองครั้งต่อมาโดยใช้ภาพเคลื่อนไหวเป็นตัวชี้แนะ (Dwyer, 1969c) และคำถามนำเพื่อเป็นการนำความสนใจของผู้เรียนให้มุ่งไปยังตัวชี้แนะที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาอีกครั้งหนึ่ง ดวายเออร์ (Dwyer, 1967) ได้พบว่า สื่อทัศนภาพแบบเดียวกันกลับมีประสิทธิภาพแตกต่างกันเมื่อใช้วิธีการเสนอข้อมูลแบบเรียนด้วยตนเองหรือในรูปบทเรียนแบบโปรแกรม ในการศึกษาครั้งนี้ภาพถ่ายของจริง (ขาวดำ) มีประสิทธิภาพมากที่สุดในการทำให้เกิดผลสัมฤทธิ์ในการทดสอบวาดภาพ การทดสอบความเหมือนกัน และการทดสอบรวม ผลสัมฤทธิ์ของการทดสอบแบบอิงเกณฑ์แบบอื่น ๆ ไม่มีผลดีขึ้นเมื่อใช้สื่อทัศนภาพ

ดวายเออร์ได้ชี้ให้เห็นว่าสามารถสรุปผลจากการศึกษาครั้งนี้ได้อย่างน้อยที่สุด 2 ประการ ดังต่อไปนี้

1. สื่อทัศนภาพจะช่วยให้การเรียนรู้เป็นไปได้ง่ายยิ่งขึ้นหรือไม่ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ทางการศึกษาที่จะนำสื่อนั้น ๆ ไปใช้ร่วม

2. การใช้ความเหมือนจริงในสื่อทัศนภาพ ไม่ใช่จะก่อให้เกิดประสิทธิภาพในการสอนเสมอไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับวิธีการนำเสนอข้อมูล

จากทฤษฎีและงานวิจัยต่าง ๆ ดังกล่าว แสดงให้เห็นถึงความขัดแย้งกันของผลการเรียนรู้ที่เกิดจากสิ่งเร้าที่เกี่ยวกับการรับรู้ทางตาที่มีระดับความเหมือนจริงต่าง ๆ กัน และสิ่งเร้าอย่างเดียวกันนั้น เมื่อนำมาใช้ในวัตถุประสงค์ทางการเรียนการสอนที่ต่างกัน หรือมีวิธีการนำเสนอข้อมูลที่ต่างกันแล้ว ก็ยังก่อให้เกิดผลที่ต่างกันอีกด้วย

สำหรับสิ่งเร้าเกี่ยวกับการรับรู้ทางหูอันได้แก่เสียงนั้น ก็นับได้ว่ามีความสำคัญมากเช่นเดียวกัน เพราะมนุษย์เราจะรับรู้สิ่งต่าง ๆ โดยผ่านประสาทสัมผัสทางตาและหูได้มากที่สุด แต่การวิจัยที่เกี่ยวกับเสียง โดยเฉพาะเสียงที่เหมือนจริงและเสียงที่ไม่เหมือนจริงนั้นยังไม่เป็นที่แพร่หลายนัก งานวิจัยส่วนใหญ่จะศึกษาเกี่ยวกับผลการเรียนรู้จากการเพิ่มความเร็วของเทปบันทึกเสียง ซึ่งเสียงที่ได้จากการเพิ่มความเร็วนี้จะมีความเร็วของคำพูดเร็วกว่า ช่องว่างระหว่างคำพูดน้อยกว่า และความถี่ของเสียงสูงกว่าเสียงที่ได้จากการบันทึกเสียงที่ใช้ความเร็วปกติ

จากการศึกษาของซาเร็นปา (Sarenpa, 1973) เพื่อเปรียบเทียบผลของการใช้เทปเสียงที่บันทึกไว้ในแบบอัตราความเร็วปกติและแบบเพิ่มอัตราความเร็วของคำพูด กลุ่มตัวอย่างใช้นักเรียนอาชีวะระดับวิทยาลัยชั้นปีที่ 1 จำนวน 64 คน สุ่มเข้ากลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มควบคุมให้ฟังเทปบันทึกเสียงในอัตราความเร็วปกติ กลุ่มทดลองให้ฟังเทปที่บันทึกเนื้อหาเหมือนกลุ่มควบคุม แต่เพิ่มความเร็วร้อยละ 60 ผลการทดลองพบว่า ผลสัมฤทธิ์ของทั้งสองกลุ่มไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ต่อมาในปี ค.ศ. 1972 ริปเพย์ (Rippey, 1972) ได้ทดลองกับนักศึกษาอาสาสมัครจาก 5 คณะของมหาวิทยาลัยคอนเนคติกัต โดยให้นักศึกษาเข้าฟังเทปบันทึกเสียงแบบตลับที่สามารถปรับเพิ่มความเร็วในช่วง 1.3 - 2.5 เท่า เนื้อหาที่ใช้เป็นคำบรรยายทุก ๆ วิชาที่เรียนในชั้นปีที่ 1 - 2 ปรากฏว่า นักศึกษาร้อยละ 85 เลือกฟังแบบเพิ่มอัตราเร็วของคำพูดเฉลี่ย 1.6 เท่า มีเพียง 4 คนเท่านั้นฟังที่อัตราความเร็วปกติ และจากแบบสอบถามที่นักศึกษาตอบมา พบว่าส่วนใหญ่ชอบ ตื่นเต้น สนใจ และต้องการที่จะฟังและใช้เทปบันทึกเสียงที่เพิ่มความเร็วแบบนี้อีก

ในปี ค.ศ. 1973 อาร์ราสจิด (Arrasjid, 1973) ได้ศึกษาผลการเรียนรู้และความคงทนในการเรียนรู้จากการใช้การเพิ่มความเร็วของเทปบันทึกเสียงร่วมกับการอ่านวัตถุประสงค์ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยจำนวน 90 คน การทดสอบผลการเรียนรู้กระทำทันทีหลังการทดลอง การทดสอบความคงทนในการเรียนรู้เว้นช่วงหลังการทดลอง 1 สัปดาห์ ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มที่ให้อ่านวัตถุประสงค์แล้วฟังเทปบันทึกเสียงแบบเพิ่มความเร็วจะส่งเสริมการเรียนรู้ดีกว่ากลุ่มที่ฟังแบบใช้ความเร็วปกติ และเมื่อทดสอบความคงทนในการเรียนรู้ ก็พบว่าไม่ลดลง

ส่วนการวิจัยของบุญชัด เนติศักดิ์ (2524) ซึ่งได้ศึกษาเปรียบเทียบผลการระลึกได้ทันทีของนักศึกษาที่ฟังเทปบันทึกเสียงด้วยความเร็วปกติและด้วยความเร็วแบบเร่ง กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาชาย-หญิง ระดับชั้น ป.กศ. ปีที่ 1 และ คบ. ปีที่ 1 วิทยาลัยครูลำปาง จำนวน 100 คน แบ่งออกเป็นกลุ่มความสามารถสูง 2 กลุ่ม ๆ ละ 25 คน ได้แก่ กลุ่มสูง-ก และกลุ่มสูง-ข กับกลุ่มความสามารถต่ำ 2 กลุ่ม ๆ ละ 25 คน ได้แก่ กลุ่มต่ำ-ก และกลุ่มต่ำ-ข แล้ว

ให้กลุ่มสูง-ก และกลุ่มต่ำ-ก ฟังเรื่องจากเทปด้วยความเร็วปกติ กลุ่มสูง-ข และกลุ่มต่ำ-ข ฟังเรื่องจากเทปบันทึกเสียงด้วยความเร็วแบบเร่ง ผลการทดลองพบว่า ผลการระลึกได้ทันทีของกลุ่มสูง-ก และกลุ่มสูง-ข ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แต่ผลการระลึกได้ทันทีของกลุ่มต่ำ-ก และกลุ่มต่ำ-ข แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ความเข้าใจในการฟัง

การฟังเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นเมื่อมีเสียงผ่านหูเรา และจะเก็บสะสมเสียงที่ได้ยินไว้ในสมองแล้วคิดตาม ทำให้เกิดความเข้าใจและการรับรู้ (สุปราณี พฤติการณ์, 2521; Silverstone, 1968)

ความเข้าใจในการฟังเป็นความสามารถทางปัญญาที่เข้าใจการสื่อความหมาย และสามารถใช้ความรู้และแนวคิดมาสื่อความหมายได้โดยไม่จำเป็นต้องอาศัยความสัมพันธ์กับเนื้อหาอื่น (กานดา พูลลาภทวี, 2528) ซึ่งนอกจากจะขึ้นอยู่กับความดังของเสียง ระดับเสียง ช่วงการหยุด ประสบการณ์ ตัวชี้แนะทางภาษา ลักษณะการใช้ภาษา การเน้นหนัก และเสียงรบกวนแล้ว ยังขึ้นอยู่กับความจำและการระลึกถึงคำที่ได้ฟังมาอย่างแม่นยำด้วย

ความเข้าใจในการฟังสามารถจำแนกออกได้เป็น 3 ระดับ (กานดา พูลลาภทวี, 2528; ชวาล แพรัตกุล, 2518; บุญชม ศรีสะอาด, ม.ป.ป.) คือ

1. การแปลความ เป็นการถอดความจากภาษาหนึ่งหรือรูปแบบหนึ่งให้เป็นอีกภาษาหนึ่ง หรืออีกรูปแบบหนึ่ง เช่น การแปลความความหมายของข้อความ สุภาษิต คำพังเพย หรือการแปลภาษาคณิตศาสตร์ให้เป็นสัญลักษณ์

2. การตีความ เป็นการอธิบาย หรือสรุปความในการสื่อความหมาย มีลักษณะแตกต่างจากการแปล เพราะการแปลเป็นการถอดความโดยตรง ส่วนการตีความจะต้องมีการจัดเรียบเรียงแนวความคิดใหม่ แต่ยังคงความหมายเดิมไว้ เช่น ความสามารถในการสรุปความคิดทั้งหมดออกมาเป็นประเด็นสำคัญตามต้องการ

3. การขยายความ เป็นการแปลเรื่องนั้นให้ไกลไปจากข้อมูลเดิมอย่างสมเหตุสมผล คาดคะเนว่าจะมีลักษณะผลลัพธ์ไปในทิศทางใด โดยอาศัยการแปลความ และตีความในข้อมูลนั้น เช่น ความสามารถในการสรุปผลโดยอาศัยการอ้างอิงจากข้อความที่ชัดเจน ทักษะในการทำนายความต่อเนื่องของแนวโน้ม

จะเห็นได้ว่า เสียงบรรยายมีผลต่อความสนใจในเรื่องที่ได้ฟัง ไม่ว่าจะเป็นเสียงที่ใช้ในการเล่านิทานโดยบุคคลคนเดียวแต่มีการดังเสียงประกอบ (จิราภรณ์ สีหวงศ์, 2522) หรือเสียงจากเทปบันทึกเสียงที่มีความเร็วแบบเร่ง (Rippey, 1972) ซึ่งความสนใจต่อการฟังนี้เป็นสิ่งสำคัญมาก เพราะความสนใจต่อการฟังมีผลต่อความเข้าใจในการฟัง ดังจะเห็นได้จากงานวิจัยของเดชอนันต์ บุญผัน (2526) ที่ได้ศึกษาเปรียบเทียบเสียงบรรยายสไลด์เพศชายกับเพศหญิง ที่ส่งผลต่อความชอบและผลการเรียนด้านพุทธิพิสัย พบว่า ผลการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัยของนักเรียนในกลุ่มที่ศึกษาจากเสียงบรรยายที่ชอบ สูงกว่ากลุ่มที่ศึกษาจากเสียงบรรยายที่ไม่ชอบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และงานวิจัยของสุรพล เทียมเพชร (2527) ที่ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนรู้และความชอบของนักเรียนที่ศึกษาจากสไลด์เทปที่ใช้รูปแบบของเสียงบรรยายแตกต่างกัน พบว่า นักเรียนในกลุ่มที่ศึกษาจากสไลด์เทปที่ใช้เสียงบรรยายในรูปแบบที่ชอบ มีผลการเรียนรู้สูงกว่ากลุ่มที่ศึกษาจากเสียงบรรยายในรูปแบบที่ไม่ชอบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จากงานวิจัยดังกล่าวข้างต้นแสดงให้เห็นว่า เสียงบรรยายสไลด์มีอิทธิพลต่อผลการเรียนรู้จากสไลด์ด้วย จึงอาจกล่าวได้ว่า เสียงบรรยายที่แตกต่างกัน ก่อให้เกิดผลการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน (บุญชัด เนติศักดิ์, 2526; สุรพล เทียมเพชร, 2527; อรรถพล เรืองบุรพ, 2524)