

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ประเทศต่างๆ ในทั่วโลก มีทั้งประเทศที่มีภาษาประจำชาติ และประเทศที่ไม่มีภาษาประจำชาติ แต่รับวัฒนธรรมภาษาจากประเทศอื่นและนำมาใช้เพื่อเป็นสื่อกลางในการรับข้อมูลข่าวสาร ซึ่งประเทศต่างๆ ประเทศนั้นไม่สามารถใช้ภาษาเดียวเพื่อติดต่อสื่อสารกันทั่วโลกได้ จุดมุ่งหมายของการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศจึงเพื่อให้เกิดทักษะสื่อสาร ทั้งฟัง พูด อ่าน และเขียน สามารถติดต่อกับชาวต่างประเทศได้ (นพเก้า ณ พัทลุง, 2548, หน้า 7) ถ้าหากกล่าวถึงการเรียนภาษาต่างประเทศภาษาที่สองในประเทศไทย ภาษาญี่ปุ่นยังคงได้รับความนิยมอย่างสูง และต่อเนื่องในสังคมไทย (วรินทร์ ววงษ์, 2551, หน้า 2) แต่การสอนภาษาญี่ปุ่นเป็นภาษาต่างประเทศในฐานะภาษาที่สองนับเป็นเรื่องที่ยากที่จะทำให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จได้ในการที่จะสามารถใช้ภาษาญี่ปุ่นได้ด้วยระยะเวลาอันรวดเร็ว ปัญหาหนึ่งอาจจะมีมาจากวัฒนธรรมทางภาษาที่มีความแตกต่างกันอย่างมากระหว่างภาษาไทยและภาษาญี่ปุ่น ทั้งในเรื่องของตัวอักษร การออกเสียง และไวยากรณ์ (สมพร โกมารทัต, 2548, หน้า 5) จากข้อมูลการสำรวจเกี่ยวกับหัวข้อที่ยากในภาษาญี่ปุ่นสำหรับผู้ศึกษาภาษาญี่ปุ่นชาวไทย พบว่าอักษรคันจิมักเป็นหัวข้อที่ได้รับการกล่าวถึงว่าเป็นปัญหาในการเรียนภาษาญี่ปุ่นแทบทุกครั้ง (ทัศนีย์ เมธาพิสิฐ, นันทิพย์ เมธเศรษฐ, สมเกียรติ เขวงกิจฉนิช, และสุณีย์รัตน์ เนียรเจริญสุข, 2547, หน้า 227)

อักษรคันจิเป็นตัวอักษรซึ่งรับมาจากภาษาจีน มีลักษณะเป็นอักษรภาพที่มีความหมายในตัวเอง สามารถจินตนาการได้สูง เกิดจากการวาดภาพของคนโบราณ ต่อมาได้พัฒนา และมีการวิวัฒนาการขึ้นเป็นระบบการเขียนที่สมบูรณ์เพื่อให้ใช้งานได้สะดวกรวดเร็วมากยิ่งขึ้น อักษรประเภทนี้มีการใช้อยู่เป็นจำนวนมากในภาษาญี่ปุ่น ใช้แสดงศัพท์ที่มีพยางค์เดียว หรือหลายพยางค์ มีเสียงอ่านเฉพาะที่มีกฎเกณฑ์ เขียนยาก และยากแก่การจดจำ (เหยิน จิ่งเหวิน, 2547; เอตาโร เอฮิรี, 2527; บุญศิลา เรื่องสมบูรณ์, 2549; Kuo & Hooper, 2004)

เนื่องจากภาษาไทยไม่ได้ใช้การอธิบายความหมายของคำด้วยอักษรภาพเหมือนอักษรคันจิ ซึ่งเป็นข้อแตกต่างทางวัฒนธรรมภาษา และจากที่ได้กล่าวไว้ข้างต้นแล้วว่า อักษรคันจิเป็นอักษรที่มีการใช้อยู่เป็นจำนวนมากในการเขียน การอ่าน และแสดงศัพท์พยางค์เดียว หรือหลายพยางค์ในภาษาญี่ปุ่น ลักษณะพิเศษของอักษรประเภทนี้ก็คือ เป็นอักษรภาพที่มีความหมายในตัวเอง แต่การเรียนการสอนที่ดำเนินอยู่นั้น ครูผู้สอนมักจะใช้วิธีการบอกความหมายให้ผู้เรียนจำ ซึ่งเป็น

การมองข้ามความหมายที่แฝงอยู่ในสัญลักษณ์ตัวอักษรคันจิ จนในบางครั้งผู้เรียนอาจเกิดปัญหาในการเรียนรู้ (บุญศิลา เรื่องสมบูรณ, 2549, หน้า 10) โดยเฉพาะอย่างยิ่งในผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นขั้นพื้นฐานที่เริ่มเรียนอักษรคันจิ การหลับหูหลับตาท่องจำอย่างเดียวนั้นในอักษรที่บางตัวอาจมีถึงสิบ ยี่สิบกว่าขีด โดยไม่รู้วิวัฒนาการที่มา ไม่รู้รากศัพท์ ย่อมอาจเกิดความเบื่อหน่าย ท้อแท้ และล้มเหลวในที่สุด (เวปไซค์คันจิไทย, 2547) หากพิจารณาจากลักษณะเฉพาะ รวมถึงความสำคัญของการเรียนรู้อักษรคันจิ และปัญหาอุปสรรคของการเรียนรู้อักษรคันจิในภาษาญี่ปุ่นของผู้เรียนชาวไทยที่กล่าวมาแล้วนั้น ครูผู้สอนควรมีกิจกรรมการเรียนรู้อักษรคันจิที่น่าสนใจ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนจดจำความหมายอักษรคันจิ (อภิชาติ กานนิม, 2549; บุญศิลา เรื่องสมบูรณ, 2549) โดยพื้นฐานแรกในการเรียนอักษรคันจิ คือการเรียนอักษรคันจิประเภทอักษรภาพ ถือเป็นสิ่งที่ จะช่วยให้ผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นสามารถต่อยอดในการเรียนอักษรที่ยากขึ้นได้ตามลำดับ (มาโมรุ อิกุตะ, 2536; เหยิน จิ่งเหวิน, 2547; เวปไซค์คันจิไทย, 2547; สมพร โกมารทัต, 2548)

การเรียนรู้ของมนุษย์นั้นมีส่วนเกี่ยวข้องกับความจำอย่างมาก ความจำยังช่วยให้เรียนสิ่งที่เกี่ยวข้องกันในระดับต่อไปได้สะดวกขึ้น ถ้าเราจำเรื่องที่เรียนไว้แต่เดิมได้ไม่ดี ก็จะเรียนสิ่งใหม่ที่ต่อยอดจากของเดิมได้น้อยลง (สุชา จันทรเอม และ สุรางค์ จันทรเอม, 2521, หน้า 82) ความจำและการเรียนรู้จึงเป็นสิ่งที่คู่กัน และมีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด จนถึงขั้นกล่าวได้ว่า การเรียนรู้ก็คือ “ความจำ” นั่นเอง (Cermak, 1972, p. 17) จากการที่ความจำของมนุษย์มีความไม่สมบูรณ์ แต่ต้องจำสิ่งต่างๆ ให้ได้มากที่สุด มนุษย์จึงได้คิดหาเทคนิควิธีเพื่อช่วยเก็บสิ่งต่างๆ ในสมองของตนเองให้ได้มากที่สุด การจำในสมองมีความสะดวกมากกว่าที่จะจดจำอยู่ภายนอก เพราะสิ่งที่จดจำอยู่ในสมอง สามารถรื้อฟื้นขึ้นมาเมื่อไหร่ก็ได้ (ชัยพร วิชาวุธ, 2529, หน้า 77) แต่ในปัจจุบันยังไม่มีวิธีใดที่จะเพิ่มความสามารถในการจำได้ของมนุษย์ได้โดยตรง แต่อาจเพิ่มได้โดยอ้อมด้วยการเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ (Cruze, 1951, p. 600) ดังนั้นมนุษย์จึงพยายามหาเทคนิค หรือวิธีการเพื่อช่วยให้เพิ่มขีดความสามารถ และประสิทธิภาพในการจดจำ

Eysenck (1964) ได้สรุปข้อเสนอแนะของ Ebbinghuas เกี่ยวกับการกระตุ้นให้เกิดการจดจำที่ดีว่า ถ้าสามารถจัดสิ่งเร้าต่างๆ ได้อย่างเหมาะสมให้กับผู้เรียนแล้ว จะมีผลทำให้ความจำคงทนอยู่ได้นาน การที่เราจะจดจำหรือระลึกถึงหนึ่งสิ่งใดได้ดีและได้นานนั้น ขึ้นอยู่กับ

1. กิจกรรมการเรียนการสอน
2. คุณสมบัติของสิ่งเร้าหรือสิ่งที่นำมาเสนอต่อผู้เรียน
3. วิธีการที่ผู้เรียนได้รับรู้สิ่งเร้านั้น

นอกจากข้อเสนอแนะข้างต้นแล้ว การเลือกสื่อการสอนและการจัดกิจกรรมในกระบวนการเรียนการสอนก็ควรมีความเหมาะสม สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาวิชา และผู้เรียน

ด้วย สำหรับการเรียนการสอนคำศัพท์ภาษาต่างประเทศนั้น จำนวนคำที่เหมาะสมในการนำเสนอแก่ผู้เรียนเพื่อให้สามารถจดจำได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อการเรียน 1 ครั้ง คือ 5-9 คำ (ถนอมพร (ตันพิพัฒน์) เลขาจรสแสง, 2541, หน้า 61) ดังนั้น ครูผู้สอนจึงไม่ควรละเลยที่จะคำนึงถึงสิ่งต่างๆ ดังกล่าวเหล่านี้ ที่จะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถเกิดการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม เพราะในการเรียนรู้สิ่งใดก็ตาม ถ้าจำสิ่งที่เรียนไปแล้วไม่ได้ หรือไม่มีการเก็บรักษาสิ่งที่เรียนเอาไว้เลย ก็เท่ากับไม่มีการเรียนรู้เกิดขึ้น (สุณีย์ ชีรดากร, 2524, หน้า 157)

ในปัจจุบันเป็นที่ทราบกันถึงคุณสมบัติของการใช้ภาพแอนิเมชันหรือภาพเคลื่อนไหวในการเรียนการสอน ว่าเป็นภาพกราฟิกที่แลดูแล้วเคลื่อนไหว ช่วยดึงดูดสายตาและเร้าความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี ทำให้ไม่รู้สึغبื่อหน่ายในการดู ช่วยให้เข้าใจสิ่งที่เรียนได้ง่าย และตรงกัน เพราะภาพเคลื่อนไหวนั้นจะสามารถนำเสนอได้ชัดเจนมากกว่าการนำเสนอเพียงตัวหนังสือหรือภาพนิ่ง (กิดานันท์ มลิทอง, 2548; อธิกานต์ อุณจะนำ, 2549) ความนิยมเลือกใช้ภาพแอนิเมชันหรือภาพเคลื่อนไหวในการเรียนการสอนนั้น มีฐานแนวคิดจากทฤษฎีการรับรู้ที่กล่าวว่า การนำเสนอภาพที่มีลักษณะที่กำลังเปลี่ยนแปลงอยู่เรื่อยๆ โดยจะเปลี่ยนเป็นรูปใดก็ตาม ย่อมดึงดูดความใส่ใจ (Attention) ของคนเรา ทำให้ใส่ใจต่อสิ่งเร้านั้นๆ มากขึ้น (จำเนียร ช่วงโชติ, มลวิภา สุวรรณมาลัย, จันทมาศ ชื่นบุญ, และจิตรา วสุวานิช, 2516, หน้า 151) จึงยังเป็นที่ประจักษ์ถึงประสิทธิภาพในการใช้งานภาพประเภทนี้ที่จะช่วยเร้าความสนใจให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น ความสนใจ เกิดความเข้าใจในเนื้อหาวิชา และมุ่งไปสู่การบรรลุวัตถุประสงค์ในการเรียนในที่สุด

มอร์ฟฟิง หรือคำว่ามอร์ฟ (Morph) มาจากคำว่า เมตามอร์โฟซิส (Metamorphosis) หมายความว่า การเปลี่ยนแปลงรูปร่าง หรือรูปลักษณะ (Land, Puzin, & Algebra, 2002, p.1) กิดานันท์ มลิทอง (2548) กล่าวถึง มอร์ฟฟิง หรือการหลอมภาพว่า เป็นเทคนิคในการทำภาพแอนิเมชันให้เคลื่อนไหวโดยใช้การเติมช่องว่างระหว่างภาพที่ไม่เหมือนกัน เพื่อทำให้ดูเหมือนว่าภาพหนึ่งถูกหลอมละลายไปเป็นอีกภาพหนึ่ง โดยมีการแสดงการหลอมของภาพหนึ่งไปสู่อีกภาพหนึ่งให้เห็นด้วย โดยจะช่วยสร้างให้ภาพระหว่างสองภาพหรือภาพหลายๆ ภาพผสมผสานกันอย่างสมบูรณ์ดูเรียบเนียน กลมกลืน (Wimmers & Velden, 2004) ซึ่งหมายความว่าสามารถเห็นภาพในลักษณะที่เคลื่อนไหวเกิดการเปลี่ยนแปลงหลอมผสมผสานจากภาพหนึ่งสู่ภาพหนึ่งได้อย่างเรียบเนียน เกิดการรับรู้ภาพด้วยความกลมกลืนทางสายตา เทคนิคนี้ได้พิสูจน์แล้วว่าสามารถเป็นเครื่องมือหนึ่งที่ใช้ในการรับรู้ทางการมองเห็นที่มีประสิทธิภาพ (Lee, Wolberg, & Shin, 1996, p. 337) จึงถูกใช้ในงานภาพยนตร์ มีวีสคิวิดีโอ และวิดีโอเกม โดยเฉพาะที่กล่าวมา มอร์ฟฟิงยังเป็นเครื่องมือที่มีความสามารถในการสร้างผลงานทางมัลติมีเดีย การนำเสนอ ทางด้านการศึกษา การฝึกอบรมพื้นฐานทางคอมพิวเตอร์ (Land, Puzin, & Algebra, 2002, p.1) และมีการนำประยุกต์ใช้

งานในด้านต่างๆ อีกมากมาย อาทิเช่น การแสดงภาพฉายรังสีทางการแพทย์เพื่อให้ข้อมูลแสดงออกมาในลักษณะภาพเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่อง ทำให้ง่ายต่อการเข้าใจ (Choyke, Putnam, Koby, Mossy, Feuerstein, & Summers, 1996) การสร้างเทคนิคการจำโดยรูปแบบการเคลื่อนไหวหลอมจากภาพสู่การจำคำในเด็กที่มีการเรียนรู้ยาก (Sheehy, 2005) เป็นต้น

โดยทั่วไปการดำเนินการด้านการเรียนรู้มักเห็นในแบบเป็นลำดับเหตุการณ์ หรือขั้นตอนจากจุดเริ่มต้น ตามด้วยการดำเนินการต่อไป และจบด้วยจุดสิ้นสุด เรียกกระบวนการรูปแบบนี้ว่าการเชื่อมโยงข้างหน้า (Forward Chaining) กระบวนการดังกล่าวเป็นสิ่งพื้นฐานที่พบได้ทั่วไปในห้องเรียน หนังสือ และสื่อการเรียนการสอนภาพเคลื่อนไหว (Brandon, 2003) สำหรับวิธีการจำอักษรคันจิ ประยูร (2525) ให้ข้อเสนอแนะว่าควรจำโดยเชื่อมโยงจากวิวัฒนาการการเขียนภาพวาดในสมัยโบราณจนเป็นตัวอักษร และจากที่ได้กล่าวแล้วว่า การจำอักษรคันจิโดยเฉพาะประเภทอักษรภาพจะช่วยให้ผู้เรียนต่อยอดในการเรียนรู้อักษรที่ยากได้ตามลำดับ ผู้วิจัยจึงสนใจจะนำรูปแบบการเชื่อมโยงข้างหน้ามาใช้ในการช่วยการจำอักษรคันจิ

Brandon (2003) ยังได้กล่าวถึงการเชื่อมโยงย้อนหลัง (Backward Chaining) ซึ่งเป็นการนำเสนอผกผันย้อนกลับกับการนำเสนอแบบเชื่อมโยงข้างหน้า โดยนำเสนอจุดสิ้นสุดก่อน และค่อยๆ ย้อนกลับไปยังจุดเริ่มต้น ซึ่งอาจนำไปใช้ในการเรียนรู้ที่มีรูปแบบแปลกออกไป ผู้วิจัยก็เห็นว่าน่าจะนำรูปแบบการเชื่อมโยงย้อนหลังมาใช้ในการเรียนการสอนการจำอักษรคันจิเช่นกัน ทั้งนี้ด้วยยังไม่มีผลการผสมผสานการนำเสนอการเชื่อมโยงข้างหน้า และย้อนหลัง ผู้วิจัยจึงสนใจจะศึกษาผลของการนำเสนอ 3 แบบ คือ การเชื่อมโยงข้างหน้า การเชื่อมโยงข้างหลัง และการผสมผสานการเชื่อมโยงข้างหน้า และย้อนหลัง โดยออกแบบการนำเสนออักษรคันจิเป็น 3 รูปแบบ คือ

1. รูปแบบภาพ – ตัวอักษร เป็นการนำเสนอด้วยวิธีการเชื่อมโยงข้างหน้า (Forward Chaining) โดยเริ่มจากภาพที่แสดงความหมายของอักษรคันจิ แล้วค่อยๆ เปลี่ยน หรือหลอมภาพเป็นตัวอักษรคันจิ

2. รูปแบบตัวอักษร – ภาพ เป็นการนำเสนอด้วยวิธีการเชื่อมโยงย้อนหลัง (Backward Chaining) โดยเริ่มจากตัวอักษรคันจิ แล้วค่อยๆ เปลี่ยน หรือหลอมภาพเป็นภาพที่แสดงความหมายของอักษรคันจิ

3. รูปแบบภาพ – ตัวอักษร และตัวอักษร – ภาพ เป็นการนำเสนอทั้งแบบเชื่อมโยงข้างหน้า (Forward Chaining) และเชื่อมโยงย้อนหลัง (Backward Chaining)

ทั้งนี้จะทำการศึกษากับผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นขั้นพื้นฐาน เพื่อนำผลที่ได้รับจากการศึกษาวิจัยเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนให้เกิดการจำอักษรคันจิต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาผลการใช้เทคนิคอร์ฟิ่ง 3 รูปแบบที่มีต่อการจำความหมายอักษรคันจิของผู้เรียนภาษาญี่ปุ่นขั้นพื้นฐาน

คำถามในการวิจัย

1. การนำเสนอเทคนิคอร์ฟิ่งแต่ละรูปแบบ มีผลต่อการจำอักษรคันจิของผู้เรียนหรือไม่ อย่างไร
2. ผู้เรียนมีความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้เทคนิคอร์ฟิ่งในการช่วยจำความหมายอักษรคันจิอย่างไร

นิยามศัพท์เฉพาะ

เทคนิคอร์ฟิ่ง หมายถึง การนำเสนออักษรคันจิด้วยเทคนิคการหลอมภาพ หรือการเปลี่ยนแปลงภาพจากภาพหนึ่งไปเป็นอีกภาพหนึ่ง โดยภาพจะค่อยๆ เปลี่ยนแปลงอย่างผสมผสานเรียบเนียน และกลมกลืน 3 รูปแบบ คือ

1. รูปแบบภาพ – ตัวอักษร เป็นการนำเสนอด้วยวิธีการเชื่อมโยงข้างหน้า (Forward Chaining) โดยเริ่มจากภาพที่แสดงความหมายของอักษรคันจิ แล้วค่อยๆ เปลี่ยน หรือหลอมภาพเป็นตัวอักษรคันจิ
2. รูปแบบตัวอักษร – ภาพ เป็นการนำเสนอด้วยวิธีการเชื่อมโยงย้อนหลัง (Backward Chaining) โดยเริ่มจากตัวอักษรคันจิ แล้วค่อยๆ เปลี่ยน หรือหลอมภาพเป็นภาพที่แสดงความหมายของอักษรคันจิ
3. รูปแบบภาพ – ตัวอักษร และตัวอักษร – ภาพ เป็นการนำเสนอทั้งแบบเชื่อมโยงข้างหน้า (Forward Chaining) และเชื่อมโยงย้อนหลัง (Backward Chaining)

อักษรคันจิ หมายถึง อักษรภาษาญี่ปุ่นที่รับมาจากภาษาจีน เป็นอักษรที่มีวิวัฒนาการจากการวาดภาพในสมัยโบราณ และพัฒนาเป็นระบบการเขียนที่มีมาตรฐาน มีลักษณะเป็นอักษรภาพที่มีความหมายในตัวเอง สามารถจินตนาการได้สูง

การจำอักษรคันจิ หมายถึง ความสามารถในการบอกความหมายของอักษรคันจิได้อย่างถูกต้อง

ผู้เรียน หมายถึง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสันทรายวิทยาคม จังหวัดเชียงใหม่ที่กำลังเรียนภาษาญี่ปุ่นขั้นพื้นฐาน และไม่มีความรู้เกี่ยวกับอักษรคันจิ

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

ได้รูปแบบการใช้เทคนิคอร์ฟิ่งในการนำเสนออักษรคันจิ