

แนวคิดความฉลาดรู้เรื่องภาพในศตวรรษที่ 21

Visual Literacy Approach in 21st Century

สง่า วงศ์ไชย¹ และ กมลพัทธ์ ใจเยือกเย็น²

มหาวิทยาลัยรามคำแหง¹, มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร²

Sa-nga Wongchai¹ and Kamonphat Jaiyeakyen²

Ramkhamhaeng University¹, Phranakhon Rajabhat University², Thailand.

Corresponding Author, E-mail : wongchai41@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับความฉลาดรู้เรื่องภาพ (visual literacy) เพื่อเป็นแนวทางประยุกต์ใช้จัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความฉลาดรู้เรื่องภาพให้แก่ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ซึ่งระดับความฉลาดรู้เรื่องภาพแบ่งออกเป็น 2 ระดับ ได้แก่ 1) ระดับจำแนก ได้แก่ สังเกตและวิเคราะห์ 2) ระดับบูรณาการ ได้แก่ เชื่อมโยงประสบการณ์ของตนเองกับสิ่งที่มองเห็น สรุปข้อมูลจากสิ่งที่มองเห็น และนำเสนอข้อมูลสิ่งที่มองเห็นอย่างสร้างสรรค์ กระบวนการส่งเสริมความฉลาดรู้เรื่องภาพมี 3 ระดับ ได้แก่ 1) ระดับเรียนรู้จากสิ่งที่มองเห็น 2) คิดจากสิ่งที่มองเห็น และ 3) นำเสนอข้อมูลจากสิ่งที่มองเห็น สื่อการเรียนรู้ที่นำมาพัฒนาความฉลาดรู้เรื่องภาพ แบ่งออกได้ 5 ประเภท คือ 1) หนังสือภาพ และหนังสือการ์ตูน 2) ป้ายร้านค้า ป้ายโฆษณา หรือโปสเตอร์ 3) ละครและภาพยนตร์ 4) หนังสืออ่านนอกเวลา และ 5) เครือข่ายสังคมออนไลน์ สารสำคัญทั้งหมดนี้เป็นแนวทางในการพัฒนาสมรรถนะด้านความฉลาดรู้เรื่องภาพที่ส่งเสริมทักษะการสังเกต กระบวนการคิดวิเคราะห์ ไตร่ตรอง และประเมินค่าจากสิ่งที่มองเห็น เพื่อใช้เป็นทักษะสำคัญในการพัฒนาตนเองให้อยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

คำสำคัญ: แนวคิด; ความฉลาดรู้เรื่องภาพ; ศตวรรษที่ 21

Abstracts

This article aims to concept of visual literacy as a guideline for applying learning management that promotes visual intelligence among learners in the 21st century.. The level of visual intelligence is divided into 2 levels: 1) the level of classification, which is observation and analysis; 2) the level of integration, which is the connection between one's own experiences with what is seen. Information from what you see and presenting information that is seen creatively The process of promoting visual intelligence has three levels: 1) the level of learning from the visual 2) thinking from the visual and 3) presenting the information from the visible. Learning media used to develop visual intelligence can be divided into 5 categories: 1) picture books, comic books, 2) name tags, advertisements, brochures, posters, 3) dramas and movies, 4) part-time reading books, and 5) social networks. This concept is approach to development of

* วันที่รับบทความ: 22 พฤศจิกายน 2564; วันที่แก้ไขบทความ 3 ธันวาคม 2564; วันที่ตอบรับบทความ: 5 ธันวาคม 2564

Received: November 22, 2021; Revised: December 3, 2021; Accepted: December 5, 2021

visual intelligence competence helps to develop observation skills. The process of thinking, analyzing, reflecting, and valuing from what is seen. to choose to use them to develop themselves to live happily in the present

Keywords: Approach; Visual Literacy; 21st Century

บทนำ

การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาศักยภาพของมนุษย์ให้มีทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตสำหรับการเตรียมความพร้อมในการดำรงชีวิต ในยุคโลกาภิวัตน์นับเป็นการหลอมรวมความหลากหลายทางสังคม เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมเป็นสังคมเดียว การนำเทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อสังคมออนไลน์จึงมีบทบาทสำคัญต่อการนำมาใช้เป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนการสอนหลากหลายรูปแบบ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งความรู้ ทักษะ สมรรถนะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่สามารถเลือกรับข้อมูลและข่าวสารต่าง ๆ ผ่านกระบวนการคิดและการจัดระบบข้อมูลอย่างเป็นระบบ

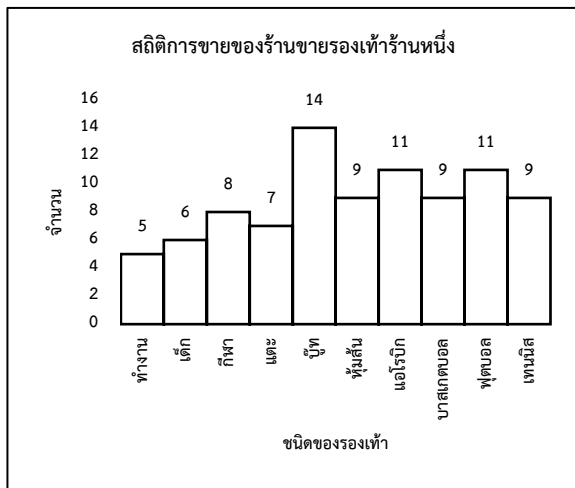
การอ่านในยุคศตวรรษที่ 21 มิใช่เน้นอ่านข้อความที่ปรากฏในหนังสือ วารสาร นิตยสาร หรือป้ายโฆษณาเพื่อให้เข้าใจจุดประสงค์ของผู้เขียนเท่านั้น แต่จะต้องทำความเข้าใจรูปภาพ สัญลักษณ์ กราฟ แผนภูมิ หรือข้อมูลต่าง ๆ ดังที่ Supsakova (2016 : 206) กล่าวว่า การพัฒนาทักษะการอ่านอย่างเดียวยังอาจไม่เพียงพอกับสภาพสังคมปัจจุบัน ผู้สอนควรเน้นพัฒนาความฉลาดรู้เรื่องภาพควบคู่ไปด้วย เนื่องจากปัจจุบันการสื่อสารมิใช่เพียงการส่งข้อความเท่านั้น แต่อาจจะส่งสารในรูปของสัญลักษณ์ ภาพ ข้อความเชิงสัญลักษณ์ผ่านช่องทางเครือข่ายสังคมออนไลน์ พฤติกรรมดังกล่าวตรงกับที่ ราชบัณฑิตยสถาน (2562 : 119) ได้กำหนดเป็นนิยามของคำว่า ความฉลาดรู้เรื่องภาพ (visual literacy) หมายถึง ความสามารถในการรับข้อมูลจากสิ่งที่มองเห็นหรือภาพ แล้วแปลความหมาย ทำความเข้าใจ ตีความหมายข้อมูล รวมทั้งสามารถถ่ายทอดสื่อสารข้อมูลและความคิดออกมาให้ผู้อื่นเข้าใจ ดังนั้น การพัฒนาทักษะการอ่านในยุคโลกาภิวัตน์จึงไม่ใช่แค่เพียงเน้นให้อ่านจากข้อความเท่านั้น แต่เป็นการทำให้เข้าใจ แปลความ ตีความ และนำเสนอจากสิ่งที่มองเห็นจากข้อความ ภาพ สัญลักษณ์ แผนภูมิ และสื่อต่าง ๆ อีกด้วย

การพัฒนาความฉลาดรู้เรื่องภาพนับเป็นทางเลือกหนึ่งที่ควรได้รับการส่งเสริมให้เกิดแก่ผู้เรียน เนื่องจากในปัจจุบันเยาวชนไทยใช้สมรรถนะด้านความฉลาดรู้เรื่องภาพเพื่อสร้างและทำความเข้าใจสื่อและสิ่งที่มองเห็นจากตาเปล่าหรือจากสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศหลังไหลเข้ามาอย่างมาฆาดสายทั้งในรูปของเอกสาร ข้อมูล สัญลักษณ์ และสื่อสังคมออนไลน์ จะต้องใช้วิจารณญาณจากการมองหรือสังเกตสิ่งที่มองเห็นเหล่านั้นเพื่อนำไปสู่การวิเคราะห์ วิจารณ์ และตัดสินใจด้วยเหตุผลที่น่าเชื่อถือ ดังนั้น การส่งเสริมสมรรถนะด้านความฉลาดรู้เรื่องภาพให้แก่ผู้เรียนจึงเหมาะสมสำหรับในยุคปัจจุบัน เพราะมิใช่แค่ในการเรียนรู้เท่านั้น แต่ยังนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ไม่ตกเป็นเหยื่อและหลงเชื่อข้อมูลข่าวสารที่แพร่กระจายอย่างรวดเร็ว ด้วยเหตุนี้

ความฉลาดรู้เรื่องภาพจึงสำคัญทั้งต่อการเรียนและการดำรงชีวิตของเยาวชนเพื่อให้ทันต่อการเผยแพร่ข้อมูลและไม่หลงเชื่อข้อมูลจากสื่อต่าง ๆ โดยง่าย

กระทรวงศึกษาธิการจึงเล็งเห็นความสำคัญในการพัฒนาความฉลาดรู้เรื่องภาพ จึงได้สอดแทรกสมรรถนะดังกล่าวไว้ในข้อสอบ O-Net วิชาภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (พ.ศ. 2559-2562) เพื่อเป็นตัวบ่งชี้ในการวัดสมรรถนะด้านความฉลาดรู้เรื่องภาพ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

9. ข้อใดอธิบายความหมายไม่สัมพันธ์กับข้อมูลกราฟ



1. ลูกค้านี้มีหลายวัย
2. ผู้ที่สนใจกีฬานิยมซื้อสินค้าจากร้านนี้
3. รองเท้าของร้านนี้มีคุณภาพมากกว่าร้านอื่น
4. รองเท้าของร้านนี้มีหลากหลายประเภทให้เลือก

(ข้อสอบ O-Net วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2559 รหัสชุดข้อสอบ 100 หน้า 8)

ใช้ข้อมูลต่อไปนี้ตอบคำถามข้อ 17



เปิดเทอมใหม่ต้องใส่ชุดนักเรียนตรา



เสื้อขาว



ใส่แล้วเรียนเก่ง คะแนนพุ่ง เกรด 4 รวด คุณครูรัก

พิเศษชุดนักเรียนประถม จาก 499 ลดเหลือ 99 บาท
ชุดคัม ช็อค 1,000 บาท แถมฟรี! เกมตัวต่อนำเข้าจากญี่ปุ่น
มูลค่า 300 บาท
ด่วน! ของแถมมีจำนวนจำกัด

17. จากข้อความโฆษณาข้างต้น ข้อใดมีความสมจริงมากที่สุด

1. ใส่แล้วคุณครูรัก
2. ใส่แล้วเรียนเก่ง
3. คะแนนพุ่ง เกรด 4 รวด
4. ได้ชุดนักเรียนที่ลดราคาพิเศษ

(ข้อสอบ O-Net วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2560 รหัสชุดข้อสอบ 100 หน้า 12)

จงใช้ข้อมูลสถิติต่อไปนี้ตอบคำถามข้อ 10

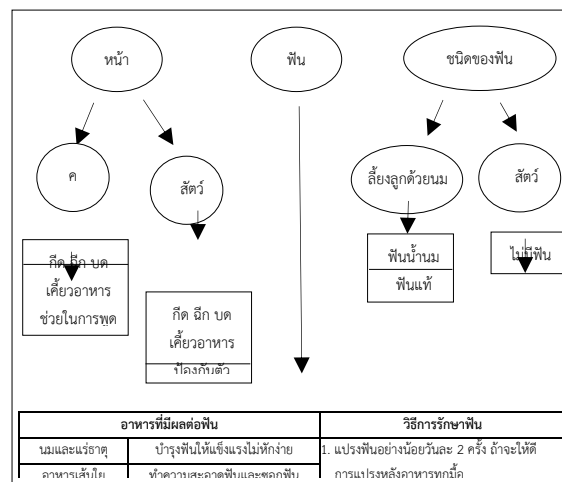
ตารางแสดงข้อมูลร้อยละของกลุ่มประชากรที่
บริโภคขนมกรุบกรอบของคนไทยจำแนกตามภูมิภาค
พ.ศ. 2560

ภูมิภาค	ร้อยละของประชากรที่ บริโภคขนม กรุบกรอบ	
	รับประทาน	ไม่ รับประทาน
กลาง	47.7	52.3
เหนือ	56.5	43.5
ตะวันออกเฉียง เหนือ	55.8	44.2
ใต้	51.7	48.3

10. จากข้อมูลข้างต้น หากวินัยต้องการเปิดร้านขาย
ขนมกรุบกรอบจะต้องเปิดร้านในพื้นที่ใดจึงจะขายดี
ที่สุด
- ภาคใต้
 - ภาคกลาง
 - ภาคเหนือ
 - ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

(ข้อสอบ O-Net วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
ปีการศึกษา 2561 รหัสชุดข้อสอบ 100 หน้า 7)

จงใช้แผนภูมิต่อไปนี้ตอบคำถามข้อ 10



10. ข้อใดอธิบายข้อมูลไม่สอดคล้องกับแผนภูมิ

- สัตว์เลี้ยงลูกด้วยนมมีฟันมากกว่า 1 ชุด
- ฟันคนและฟันสัตว์มีหน้าที่เหมือนกันบางประการ

ประการ

3. เราสามารถเลือกใช้วิธีการเติมน้ำแทนการ
แปรงฟันได้

4. อาหารเส้นใยประเภทผักและผลไม้ช่วยให้
ร่องฟันสะอาด

(ข้อสอบ O-Net วิชาภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ปีการศึกษา 2562 รหัสชุดข้อสอบ 100 หน้า 7)

ตัวอย่างข้างต้น แสดงให้เห็นว่า ข้อสอบ O-Net เน้นให้นักเรียนใช้ความสามารถทางด้านทักษะสัมพันธ์
แทนในการอ่านและเขียน เพื่อแปลความ ตีความจากภาพ กราฟ แผนภูมิ หรือสื่อโฆษณา แต่ทว่าก็ยังไม่แพร่
หลายเท่าที่ควร ผู้เขียนจึงศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความรู้เรื่องภาพในประเทศ ซึ่งทำให้

ทราบว่า มีนักวิชาการให้ความสนใจเกี่ยวกับการพัฒนาสมรรถนะด้านความฉลาดรู้เรื่องภาพให้แก่ผู้เรียน เช่น ภัณฑิรา กัณหาไชย และจินตวิทย์ คล้ายสังข์ (2563 : 25-36) สนใจพัฒนารูปแบบการเรียนรู้กลับด้านแบบ 5E ร่วมกับกระบวนการออกแบบอินโฟกราฟิกเพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ทางทักษะให้แก่ผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ขณะที่ รัตตมา รัตนวงศา, ประกอบ กรณีกิจ และ ปุณณรัตน์ พิชญ์ไพบุลย์ (2563 : 225-240) ให้ความสนใจด้านการพัฒนาแบบวัดการเรียนรู้ทางทักษะให้แก่ผู้ศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต ซึ่งงานวิจัยดังกล่าวมีจุดมุ่งหมายเดียวกัน คือ เพื่อพัฒนาทักษะความฉลาดรู้เรื่องภาพของผู้เรียน โดยงานวิจัยเรื่องแรกเป็นการพัฒนานวัตกรรมด้านรูปแบบการสอนเพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาความฉลาดรู้เรื่องภาพให้แก่ผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ส่วนงานวิจัยเรื่องที่สองเป็นการพัฒนาแบบวัดด้านความฉลาดรู้เรื่องภาพแก่ผู้ศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต งานวิจัยทั้งสองเรื่องสะท้อนให้เห็นว่า ความฉลาดรู้เรื่องภาพเป็นสมรรถนะสำคัญสำหรับผู้เรียนทุกระดับชั้น แต่ยังไม่ได้รับความสนใจในวงกว้าง

อย่างไรก็ดี หากความฉลาดรู้เรื่องภาพเป็นสมรรถนะสำคัญและจำเป็นสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 นักเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานควรได้รับการพัฒนาและส่งเสริมเพื่อให้สามารถนำไปใช้พัฒนาทักษะการเรียนรู้และการดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข

ผู้เขียนจึงตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาความฉลาดรู้เรื่องภาพให้แก่ผู้เรียน จึงขอเสนอแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาสมรรถนะด้านความฉลาดรู้เรื่องภาพที่สอดคล้องกับบริบทการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นการเปิดโลกทัศน์มุมมองใหม่ในการศึกษาแนวคิดความฉลาดรู้เรื่องภาพกับการสอนภาษาไทยให้แก่ครูและบุคลากรทางการศึกษาที่สนใจ เพื่อนำไปออกแบบและพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ภาษาไทยที่ส่งเสริมสมรรถนะด้านความฉลาดรู้เรื่องภาพให้แก่ผู้เรียนทุกระดับชั้นให้แพร่หลายอย่างกว้างขวาง อนึ่งบทความนี้ ผู้เขียนเลือกใช้คำว่า ความฉลาดรู้เรื่องภาพ (visual literacy) ตามราชบัณฑิตยสถานได้บัญญัติศัพท์ขึ้น เพื่อเป็นบรรทัดฐานทางวิชาการตลอดทั้งฉบับ

แนวคิดเกี่ยวกับความฉลาดรู้เรื่องภาพ

ความฉลาดรู้เรื่องภาพ (visual literacy) เป็นความสามารถในการใช้ทักษะสัมผัสแทนการอ่านและเขียนจากสิ่งที่มองเห็น ผู้เขียนจะกล่าวถึงความหมายของความฉลาดรู้เรื่องภาพ ความสำคัญของการพัฒนาความฉลาดรู้เรื่องภาพ ระดับความฉลาดรู้เรื่องภาพ เพื่อนำไปสู่การเลือกใช้สื่อและเทคโนโลยีสารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาสมรรถนะด้านความฉลาดรู้เรื่องภาพให้แก่ผู้เรียน โดยมีรายละเอียดดังนี้

ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ของมนุษย์ ได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้น สัมผัส (มือ) ซึ่งมีหน้าที่แตกต่างกัน สำหรับโสตประสาทเป็นประสาทสัมผัสแรกที่มนุษย์ใช้มองและสังเกตธรรมชาติและสิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิตรอบตัว การรับรู้ผ่านทักษะสัมผัสทั้งที่รับรู้แล้วเข้าใจได้ทันทีกับรับรู้แล้วต้องแปลความ ตีความ เพื่อสร้างความเข้าใจสิ่งที่มองเห็น ปัจจุบันกระแสวัฒนธรรมได้หลั่งไหลเข้ามาทางสื่อสังคมออนไลน์ จึงทำให้มนุษย์ใช้การรับรู้ผ่านทาง

จักขุสัมผัสมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะการรับรู้ข้อมูลที่เป็นนามธรรม หลายครั้งการรับรู้จากสื่อดังกล่าวมิได้ทำให้มนุษย์เข้าใจได้เลยทีเดียว

สิ่งที่มนุษย์เรามองเห็นด้วยจักขุประสาทเรียกว่า ภาพ เช่นเดียวกับทักษะการสื่อสารประเภทอื่น เช่น ทักษะการรับสาร ได้แก่ การอ่าน และการฟัง ทักษะการส่งสาร ได้แก่ การพูด และการเขียน ดังที่ กิดานันท์ มะลิทอง (2540 : 41) อธิบายว่า การเรียนรู้ทางทักษะสามารถใช้ในการสื่อสารและสื่อความหมายได้เป็นอย่างดี และมีความเป็นรูปธรรมที่สามารถอธิบายความหมายได้ในตัวเอง หรือช่วยอธิบายประกอบสิ่งที่ป็นนามธรรมให้กระจ่างชัดยิ่งขึ้น แต่ปัจจุบันมีสื่อหลายชนิดที่มีอิทธิพลต่อการมองหรือสังเกตของมนุษย์ เช่น หนังสือภาพ ป้ายโฆษณา สัญลักษณ์ ภาพยนตร์ และอื่น ๆ สื่อดังกล่าวมีนัยแฝงภายใต้ภาพหรือสัญลักษณ์ ดังนั้น การรับรู้และสร้างความเข้าใจสิ่งที่มองเห็นจากสื่อดังกล่าวจึงเป็นความท้าทายใหม่ของผู้สอนในศตวรรษที่ 21

อันที่จริง ความฉลาดรู้เรื่องภาพเป็นสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนซึ่งจะต้องนำไปใช้ทั้งการเรียนรู้และการดำรงชีวิตในชีวิตประจำวัน แต่ปัจจุบันสื่อและเทคโนโลยีสารสนเทศมีบทบาทต่อการจัดการศึกษาในระบบโรงเรียน ผู้สอนสามารถเลือกใช้ข้อมูลมาจากหลายแหล่งเพื่อนำมาใช้เป็นสื่อประกอบการเรียนการสอน โดยเฉพาะสื่อประเภทภาพ แผนภูมิ กราฟ หรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่นำมาใช้จึงทำให้ผู้เรียนต้องใช้สมรรถนะด้านความฉลาดรู้เรื่องภาพ เพื่อตีความจากสิ่งที่มองเห็น และถ่ายทอดให้ผู้อื่นเข้าใจตามเจตนารมณ์ของสื่อดังกล่าว

สำหรับการดำเนินชีวิตประจำวัน ความฉลาดรู้เรื่องภาพมีอิทธิพลต่อผู้เรียน เพราะหากตีความและประเมินข้อมูลคลาดเคลื่อนจากสิ่งที่มองเห็น อาจทำให้การนำเสนอข้อมูลให้ผู้อื่นคลาดเคลื่อนไปด้วยเช่นกัน ซึ่งสภาพสังคมปัจจุบันมีข้อมูลที่หลากหลายได้ถ่ายทอดเผยแพร่จากเครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างรวดเร็ว ผู้เรียนในฐานะเป็นผู้เสพสื่อจึงต้องใช้สมรรถนะด้านความฉลาดรู้เรื่องภาพเพื่อเป็นเครื่องมือในการรับรู้ วิเคราะห์ และตัดสินใจ เปลี่ยนจากผู้อ่านและการเขียนแบบเดิม เพื่อสร้างความเข้าใจและปรับตัวตามกระแสวัฒนธรรมของโลกที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ด้วยเหตุนี้ ความฉลาดรู้เรื่องภาพจึงสำคัญต่อผู้เรียนในยุคศตวรรษที่ 21 ดังที่ กิดานันท์ มะลิทอง (2540 : 45-46) ให้เหตุผลว่า การจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความฉลาดรู้เรื่องภาพมีความสำคัญและเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียน ดังนี้

1. ช่วยเพิ่มความชำนาญต่าง ๆ ทางด้านภาษาพูดและภาษาเขียน
2. ส่งเสริมการแสดงออกและการจัดหรือเรียงลำดับความคิด
3. ช่วยเพิ่มแรงกระตุ้นและความสนใจในวิชาต่าง ๆ แก่ผู้เรียน
4. เป็นการช่วยให้ผู้เรียนที่พิการหรือด้อยความสามารถให้เกิดการเรียนรู้
5. ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาความเป็นตัวของตัวเองและทำให้มองเห็นความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับโลกภายนอกได้

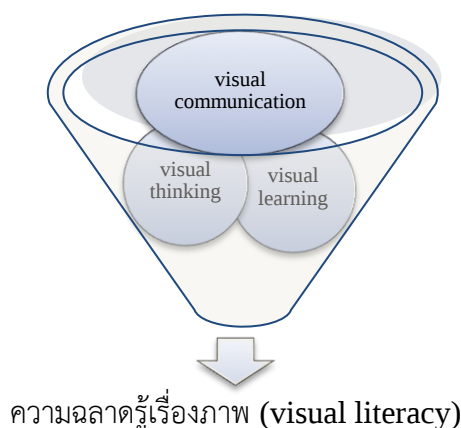
นักวิชาการได้แปลคำว่า **visual literacy** เป็นภาษาไทยไว้แตกต่างกัน เช่น ความฉลาดรู้เรื่องภาพ การเรียนรู้ทางทัศนะ การอ่านภาพ เป็นต้น การแปลคำศัพท์คำว่า **visual literacy** ขึ้นอยู่กับทฤษฎีของแต่บุคคลในการให้คำจำกัดความ สำหรับบทความนี้ ผู้เขียนจึงเลือกใช้ตามราชบัณฑิตยสถานได้กำหนดไว้เพื่อให้เป็นบรรทัดฐานทางวิชาการเดียวกัน

คำว่า **visual** หมายถึง การรับรู้ด้วยสายตา ส่วนคำว่า **literacy** หมายถึง ความสามารถในการอ่านและการเขียน ปัจจุบันคำว่า **literacy** มีความหมายกว้างออกไปไม่เฉพาะแค่อ่านและเขียนเท่านั้น ซึ่งราชบัณฑิตยสถาน (2562 : 119) ได้นิยามความหมายของคำว่า **visual literacy** คือ ความฉลาดรู้เรื่องภาพ หมายถึง ความสามารถในการรับข้อมูลจากสิ่งที่มองเห็นหรือภาพ แล้วแปลความหมาย ทำความเข้าใจ ตีความหมายข้อมูล รวมทั้งสามารถถ่ายทอด สื่อสารข้อมูลและความคิดออกมาให้ผู้อื่นเข้าใจได้

Bearne and Wolstencroft (2007 : 6) กล่าวว่า **visual literacy** หมายถึง ความสามารถใช้ประสบการณ์ทำความเข้าใจสื่อและภาพด้วยการมองเห็น เช่นเดียวกับ Stafford (2011 : 6) อธิบายว่า **visual literacy** คือ ความสามารถในการแปลงข้อมูลจากการรับข้อมูลจากภาพ หรือสิ่งที่มองเห็นต่าง ๆ และ Machado (2013 : 153) มีความเห็นว่า **visual literacy** เป็นความสามารถในการตีความจากข้อมูล การสื่อสาร สัญลักษณ์ และสื่อต่าง ๆ

ในขณะที่ Arizpe and Styles (2016 : 48) และ Goldstein (2016 : 4) มีความเห็นตรงกันว่า **visual literacy** น่าจะหมายถึง ความสามารถในการใช้ประสบการณ์ตีความและอธิบายความหมายสิ่งที่มองเห็น อาจจะเป็นภาพ สัญลักษณ์ และสื่อต่าง ๆ ดังนั้น การนิยามความหมายของคำว่า **visual literacy** จึงมุมมองแตกต่างกัน ผู้เขียนเห็นว่า ความฉลาดรู้เรื่องภาพ (**visual literacy**) มิใช่แค่การมองหรือสังเกตจากภาพเท่านั้น แต่ยังรวมไปถึงการใช้สื่อประเภทต่าง ๆ อาจจะเป็นแผนภูมิ กราฟ ป้ายโฆษณา และอื่น ๆ ที่ทำให้เชื่อมโยงทักษะด้านการมองเห็นกับทักษะอื่น ๆ เนื่องจากปัจจุบันมนุษย์เรามีได้ใช้เพียงทักษะด้านเดียวก็สามารถจะตีความจากสิ่งที่เห็นได้เลย ดังนั้น ความหมายของความฉลาดรู้เรื่องภาพจึงหมายถึง ความสามารถของบุคคลในการรับข้อมูลด้วยการมอง (จักขุสัมผัส) สิ่งต่าง ๆ แล้ว แปลความ ตีความ วิเคราะห์ และตัดสินใจ จนสามารถสร้างความเข้าใจข้อมูลด้วยตนเอง

ความฉลาดรู้เรื่องภาพมีองค์ประกอบของ 3 ส่วน (ราชบัณฑิตยสถาน, 2562 : 120) ดังนี้



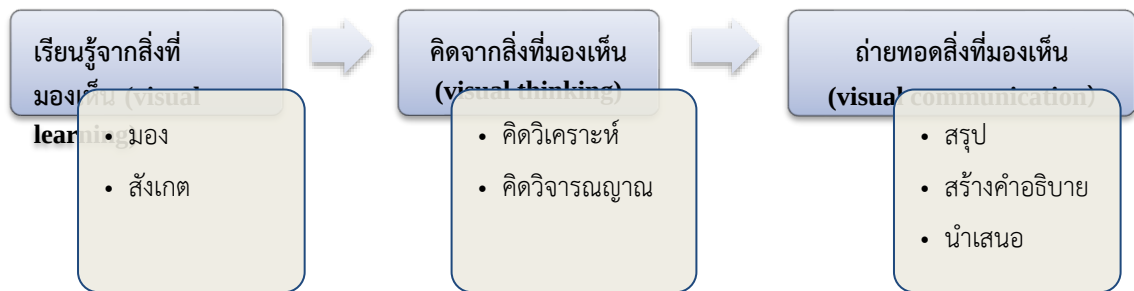
แผนภาพที่ 1 องค์ประกอบของความฉลาดรู้เรื่องภาพ

1. คิดเป็นภาพ (visual thinking) เป็นการคิดโดยการประมวลภาพในสมอง แปลความคิดและข้อมูลทุกชนิด และถ่ายทอดให้เป็นภาพหรือกราฟิก สื่อสารความคิดนั้นออกมาเป็นภาพหรือสิ่งที่มองเห็นเป็นรูปธรรมให้ผู้อื่นเข้าใจได้

2. การสื่อสารทางภาพหรือสิ่งที่มองเห็น (visual communication) เป็นความสามารถในการสื่อสารข้อความหรือความคิดจากสื่อภาพ สื่อที่มองเห็น ที่รวมถึงภาษาท่าทาง วัตถุ บ้าย สัญลักษณ์ ภาพยนตร์ โฆษณา รูปภาพ ภาพถ่าย เกมคอมพิวเตอร์ หรือภาพนิทรรศการ

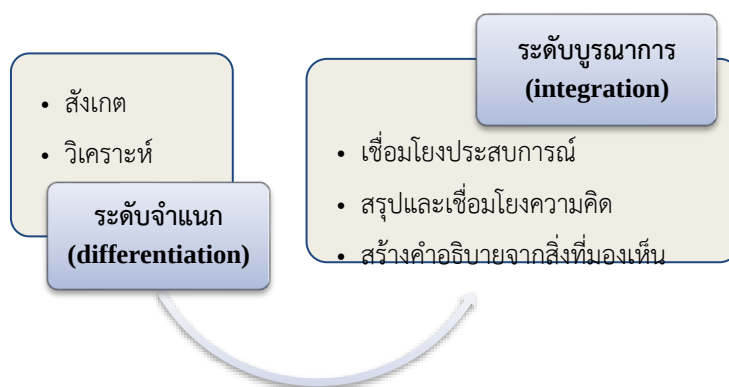
3. การเรียนรู้จากภาพหรือสิ่งที่มองเห็น (visual learning) เป็นการเรียนรู้จากการมองเห็นภาพหรือสื่อ ผู้สอนสามารถใช้กราฟ แผนผังความคิด สื่อภาพ ภาพนิ่ง ภาพยนตร์ หุ่นจำลอง และอื่น ๆ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่ได้จากภาพหรือสิ่งที่มองเห็น

จากองค์ประกอบของความฉลาดรู้เรื่องภาพทั้ง 3 ประการ ผู้เขียนจึงสรุปเป็นกระบวนการพัฒนาความฉลาดรู้เรื่องภาพโดยเริ่มจากการรับรู้ข้อมูลจากสิ่งที่มองเห็น เพื่อใช้กระบวนการแปลความ ตีความ วิเคราะห์ และสร้างองค์ความรู้ เพื่อนำเสนอข้อมูลจากสิ่งที่มองเห็นให้ผู้อื่นเข้าใจตรงกัน ดังแสดงรายละเอียดในแผนภาพที่ 2



แผนภาพที่ 2 กระบวนการพัฒนาความฉลาดรู้เรื่องภาพ

กระบวนการพัฒนาความฉลาดรู้เรื่องภาพข้างต้นนำไปสู่การออกแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความฉลาดรู้เรื่องภาพให้แก่ผู้เรียน โดยผู้สอนควรออกแบบกิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติโดยการเรียนรู้จากการสังเกต มอง ดู หรือชมสิ่งต่าง ๆ (visual learning) เพื่อพิจารณาแยกแยะ (visual thinking) โดยใช้กระบวนการแปลความ ตีความ วิเคราะห์ และวิจารณ์จนสามารถสร้างเป็นองค์ความรู้จากสิ่งที่รับรู้ด้วยตนเอง จากนั้นจึงนำเสนอโดยการสื่อสารและถ่ายทอด (visual communication) องค์ความรู้จากสิ่งที่รับรู้ให้ผู้อื่นได้ทราบและเข้าใจตรงกัน ซึ่งในการนำเสนออาจใช้ภาพ สัญลักษณ์ กราฟ แผนภูมิ แผ่นป้าย และอื่น ๆ หากพิจารณารายละเอียดของกระบวนการความฉลาดรู้เรื่องภาพ จะทำให้ทราบว่าระดับความฉลาดรู้เรื่องภาพแบ่งออกได้ 2 ระดับ (ราชบัณฑิตยสถาน, 2562 : 120) ดังนี้



แผนภาพที่ 3 ระดับความฉลาดรู้เรื่องภาพ

แผนภาพที่ 3 แสดงระดับความฉลาดรู้เรื่องภาพ โดยเริ่มจากการจำแนกโดยการสังเกตและมองสิ่งต่าง ๆ ไปสู่การบูรณาการโดยการวิเคราะห์ วิจัยจากสิ่งที่มองเห็น โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ระดับจำแนก (differentiation) เป็นระดับเริ่มต้นของความฉลาดรู้เรื่องภาพ ผู้เรียนใช้การรับรู้ด้วยการมอง ดู ชม หรือสังเกตภาพรวมจากสิ่งต่าง ๆ ระดับนี้มี 2 ระดับย่อย คือ

1.1 ระดับสังเกต (observe) เป็นความสามารถในการมอง ดู ชม หรือสังเกตรายละเอียดจากสิ่งที่มองเห็น ผู้รับสารจะใช้ทักษะสัมผัสเพื่อพิจารณารายละเอียดจากสิ่งต่าง ๆ ทั้งภาพรวมและรายละเอียดส่วนย่อยว่าองค์ประกอบอะไรบ้าง สื่อที่นำมาใช้อาจจะเป็นรูปภาพ สัญลักษณ์ แผนภูมิ กราฟ ผังกราฟิก เป็นต้น

การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดความฉลาดรู้เรื่องภาพในระดับนี้ เน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากภาพหรือสิ่งที่มองเห็นจะช่วยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาและเรียนรู้รายละเอียดและส่วนประกอบของสิ่งที่มองเห็นได้ทุกประเด็น ผู้สอนควรคัดเลือกข้อมูลจากบริบทที่หลากหลายมาให้ผู้เรียนได้มองหรือสังเกต ผู้สอนจะต้องมั่นใจว่าสิ่งที่นำมาให้ผู้เรียนสังเกตเกี่ยวข้องกับเนื้อหาและเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ซึ่ง Bruhn and Dünkler (2009 : 167-168) ให้ข้อเสนอแนะว่า สื่อและเทคโนโลยีที่เหมาะสมสำหรับนำมาให้นักเรียนระดับประถมศึกษาควรมีลักษณะดังนี้ 1) มองหรือสังเกตได้ชัดเจน และมีขนาดใหญ่ เช่น ภาพ แผ่นป้ายโฆษณา 2) มีรายละเอียดเกี่ยวข้องกับบริบทและธรรมชาติของผู้เรียน เพื่อให้สามารถตีความและสังเกตภาพ เช่น ภาพหมู่บ้านหรือชุมชนที่ผู้เรียนอาศัยอยู่ และ 3) เป็นสิ่งที่ผู้เรียนกำลังให้ความสนใจหรือเป็นที่นิยม เช่น ภาพปกหนังสือ ปกนิตยสาร ปกการ์ตูน ภาพยนตร์ สัญลักษณ์ต่าง ๆ เป็นต้น

การช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากสิ่งที่มองเห็นจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถสังเกตและเก็บข้อมูลรายละเอียดจากสิ่งที่มองเห็นทุกประเด็น ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Guinibert (2020 : 174) ที่ค้นพบว่า การที่ผู้เรียนได้เรียนรู้จากภาพ สัญลักษณ์ หรือสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศต่าง ๆ ช่วยพัฒนาทักษะการสังเกตของผู้เรียนซึ่งจะช่วยต่อยอดองค์ความรู้เพื่อใช้ในการเรียนรู้ระดับสูงต่อไป

1.2 ระดับวิเคราะห์ (analyze) เป็นความสามารถในการแยกแยะและให้รายละเอียดความสัมพันธ์ของส่วนประกอบต่าง ๆ จากสิ่งที่มองเห็น ผู้รับสารพิจารณาส่วนประกอบต่าง ๆ จากสิ่งที่มองเห็นเพื่อมุ่งให้ความสัมพันธ์ของรายละเอียดแต่ละส่วนว่ามีความเกี่ยวข้องกันอย่างไร สิ่งที่มีส่วนประกอบอะไรบ้าง และแต่ละส่วนมีรายละเอียด/ลักษณะอย่างไร ผู้สอนจะต้องออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยเน้นให้ผู้เรียนได้สัมผัสจากประสบการณ์จริง โดยการให้สัมผัสและสังเกตรายละเอียดสิ่งต่าง ๆ อย่างใกล้ชิด เพื่อให้ผู้เรียนสามารถมองเห็นรายละเอียดแต่ละส่วนได้ชัดเจนและครบทุกส่วนประกอบ เมื่อผู้เรียนพิจารณารายละเอียดของสิ่งของแล้ว ควรให้เวลาผู้เรียนได้คิดและพิจารณาความคิดของตนเองอีกครั้งหลังจากการพิจารณา เพื่อรวบรวมและจัดลำดับความสัมพันธ์ของข้อมูลที่ได้จากการสังเกตและนำไปสู่การตัดสินใจในระดับบูรณาการ

การออกแบบกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการวิเคราะห์สิ่งที่มองเห็นช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านการคิดวิเคราะห์ การแยกแยะ และการจัดลำดับ ดังที่ Reed (2010 : 5) ให้เหตุผลว่าการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์และแยกแยะรายละเอียดจากการดูสัญลักษณ์ กราฟ หรือรูปภาพที่มีความซับซ้อนช่วยให้ผู้เรียนสามารถแยกแยะประเด็นต่าง ๆ เพื่อสร้างความเข้าใจส่วนประกอบต่าง ๆ ของข้อมูลจากสิ่งที่มองเห็น เพื่อช่วยในการตัดสินใจ

2. ระดับบูรณาการ (integration) เป็นความฉลาดรู้เรื่องภาพในระดับสูง ระดับนี้ผู้เรียนจะต้องเชื่อมโยงความคิดเพื่อตัดสินใจ และนำไปสู่การถ่ายทอดข้อมูลให้ผู้อื่นรับรู้ ระดับบูรณาการมี 3 ระดับย่อย คือ

2.1 ระดับเชื่อมโยงประสบการณ์ของผู้อ่านกับข้อมูลจากสิ่งที่มองเห็น (experience connection) เป็นความสามารถในการเชื่อมโยงความรู้และประสบการณ์ของผู้อ่านเพื่อตีความ ขยายความ และแปลความสิ่งที่มองเห็น ในระดับนี้ผู้เรียนจะต้องใช้กระบวนการคิดระดับความเข้าใจ (comprehension) เพื่ออธิบายความหมายจากสิ่งที่มองเห็น ผู้สอนจะต้องออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้ความคิดของตนเองในการตีความ ขยายความ และแปลความหมายจากภาพ สัญลักษณ์ หรือสื่อต่าง ๆ ที่นำมาใช้เป็นสื่อ การกระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้และประสบการณ์เดิมเพื่อสร้างความเข้าใจจากสิ่งที่มองเห็นจะช่วยให้ผู้เรียน สอดคล้องกับที่ Gibbons (2015 : 4) กล่าวว่า แนวคิดการเสริมต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน (scaffolding) ของ Vygotsky ที่เชื่อว่า พื้นที่รอยต่อพัฒนาการของผู้เรียนที่สามารถช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจบางสิ่งบางอย่าง หากพื้นที่ดังกล่าวได้รับการกระตุ้น ให้คำแนะนำ หรือชักจูงจากผู้สอนจะช่วยให้ผู้เรียนทำความเข้าใจบางสิ่งอย่างได้ดียิ่งขึ้น ดังนั้น การเสริมต่อการเรียนรู้จึงมีส่วนสำคัญในการช่วยให้ผู้เรียนตีความจากสิ่งที่มองเห็นผ่านความรู้ ความคิด และประสบการณ์ของตนเองให้กระจ่างชัด

2.2 ระดับการสรุปโดยเชื่อมโยงความคิดจากการดูสิ่งที่มองเห็น (summarize) เป็นความสามารถในการสรุปและตัดสินใจข้อมูลจากสิ่งที่มองเห็น ผู้เรียนจะต้องนำข้อมูลจากตีความ ขยายความ และแปลความหมายของสิ่งที่มองโดยใช้ความรู้ ความคิด และประสบการณ์ของตนเอง เพื่อทำความเข้าใจสิ่งที่มองเห็น กิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนควรออกแบบจะต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนระดมสมอง อภิปรายกลุ่มย่อย เพื่อแลกเปลี่ยนการเรียนรู้ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนขยายองค์ความรู้ของตนเอง โดยผู้สอนอาจจะจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนจับคู่ หรือรวมกลุ่มอภิปราย ดังที่ Barbara (2009 : 109) เสนอว่า การให้ผู้เรียนได้โต้แย้ง อภิปรายภายในกลุ่มช่วยให้ผู้เรียนเกิดมุมมองและประเด็นต่าง ๆ มากขึ้น ซึ่งประเด็นดังกล่าวช่วยให้นำมาอธิบายความคิดของผู้เรียนให้ชัดเจนก่อนจะตัดสินใจเชื่อหรือไม่เชื่อในเหตุการณ์ ประเด็น หรือจากสิ่งที่มองเห็น นอกจากการระดมสมองควรจะต้องใช้คำถามกระตุ้น เพื่อเป็นแนวทางในการสรุปเชื่อมโยงประเด็นจากสิ่งที่มองเห็น จึงจะสามารถถ่ายทอดสิ่งที่มองเห็นให้ผู้อื่นเข้าใจได้ ซึ่ง Galsworth (2017 : 42) เสนอว่า การพัฒนาทักษะการคิดจากสิ่งที่มองเห็นควรใช้คำถามเป็นแนวทางค้นหาคำตอบ คำถามหลักมี 6 ข้อ ดังการยกตัวอย่างคำถามตาม

หลักทั้ง 6 ประการข้างต้นเป็นเพียงการเสนอแนะ ผู้สนใจอาจจะนำไปประยุกต์เพื่อส่งเสริมการคิดจากสิ่งที่มองเห็น (visual thinking) แสดงในแผนภาพที่ 4



แผนภาพที่ 4 คำถามหลัก 6 ข้อ (six core questions)

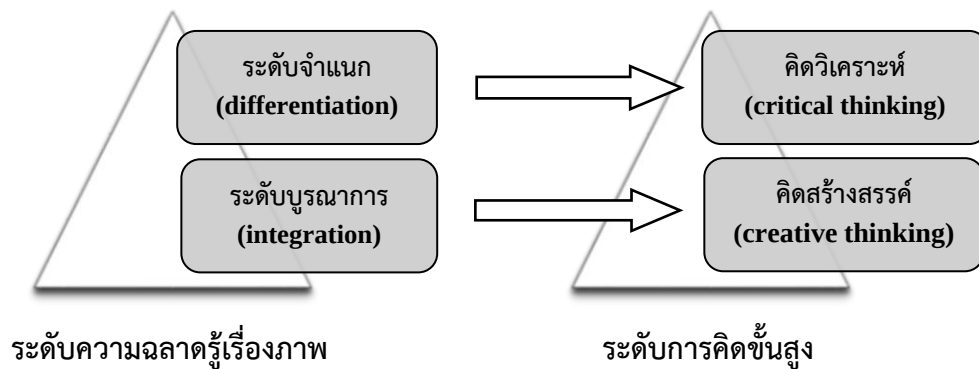
ตัวอย่าง การตั้งคำถามหลัก 6 ข้อ ได้แก่

Where?	คุณเห็นภาพนี้ที่ไหน
What?	คุณเห็นสิ่งใดในภาพนี้บ้าง
When?	คุณจะรายละเอียดจากสิ่งที่คุณเห็นไปประยุกต์ในสถานการณ์ใด
Who?	คุณคิดว่าใครเป็นผู้สร้างสิ่งนี้
How many?	คุณจะอธิบายรายละเอียดจากสิ่งที่เห็นนานแค่ไหน
How?	คุณจะนำเสนอสิ่งที่เห็นให้ผู้อื่นเข้าใจอย่างไร

2.3 สร้างสรรค์และเขียนคำอธิบายจากสิ่งที่มองเห็น (creative and explanations constructing) เป็นความสามารถในการนำข้อมูลจากสิ่งที่มองเห็นในรูปแบบงานสร้างสรรค์ ได้แก่ ภาพ สัญลักษณ์ กราฟ แผนผัง คลิปวิดีโอ เรื่องเล่า หรืองานเขียนที่สะท้อนถึงข้อมูลจากสิ่งที่มองเห็น เพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจชัดเจน ระดับนี้นับว่ามีความสำคัญกับผู้เรียนมาก เพราะผู้เรียนจะต้องใช้ทั้งความสามารถและเวลาในการเลือกวิธีการนำเสนอ/ถ่ายทอดสิ่งที่มองเห็นให้ผู้อื่นเข้าใจตรงกัน ผู้สอนควรจัดกิจกรรมโดยสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้เพื่อสร้างสมาธิและให้เวลาแก่ผู้เรียน โดยผู้สอนเป็นเพียงผู้คอยชี้แนะ ให้คำแนะนำ และให้กำลังใจควรกำหนดหรือเลือกช่องทางให้ผู้เรียนนำเสนอ แต่ควรให้ผู้เรียนได้เลือกด้วยตนเอง ดังที่ Bearne and Wolstencroft (2007 : 6) ให้เหตุผลว่า หลังจากผู้เรียนทำความเข้าใจสิ่งที่มองเห็นซึ่งอาจจะเป็นสื่อต่าง ๆ ที่ผู้สอนเลือกนำเสนอแล้ว ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกช่องทางการนำเสนอที่หลากหลาย หรืออาจจะเป็นการผสมผสานช่องทางเพื่อนำเสนอ เช่น ใช้หนังสือภาพที่ประกอบด้วยสัญลักษณ์ และแผนผัง ซึ่งรายละเอียดของช่องทางการนำเสนอผู้เขียนจะขอกว่าในหัวข้อถัดไป

ผู้เขียนตั้งข้อสังเกตเกี่ยวกับระดับความฉลาดรู้เรื่องภาพได้ 2 ประการ คือ ประการแรกคือความฉลาดรู้เรื่องภาพเริ่มจากระดับง่ายไปสู่ระดับซับซ้อน โดยเริ่มจากการมอง พิจารณา คัดวิเคราะห์ นำไปสู่การสรุปและสร้างองค์ความรู้เพื่อถ่ายทอดให้เข้าใจตรงกัน ส่วนประการที่สอง ความฉลาดรู้เรื่องภาพสัมพันธ์กับกระบวนการคิด โดยเริ่มจากการคิดระดับพื้นฐานคือพิจารณาส่วนประกอบต่าง ๆ จากสิ่งที่มองเห็นเพื่อนำไปสู่

การคิดขั้นสูง คือ วิเคราะห์ วิจัย วิจารณ์ ประเมินค่า และสร้างสรรค์ในรูปแบบต่าง ๆ จึงขอเสนอความสัมพันธ์ของระดับความฉลาดรู้เรื่องภาพกับกระบวนการคิดขั้นสูง ดังแสดงรายละเอียดในแผนภาพ 5



แผนภาพที่ 5 ความสัมพันธ์ระหว่างระดับความฉลาดรู้เรื่องภาพกับระดับการคิดขั้นสูง

หัวใจสำคัญของการพัฒนาความฉลาดรู้เรื่องภาพคือการให้ผู้สอนนำสื่อที่หลากหลายมาให้ผู้เรียนได้มอง ดู ชิม และสังเกต ดังที่ Beane and Wolstencroft (2007 : 12) มีข้อเสนอแนะว่า การเลือกใช้สื่อที่เกิดจากการสร้างสรรค์ที่หลากหลายจะช่วยเพิ่มความรู้และทักษะจากการเรียนรู้จากสิ่งที่มองเห็น ทำความเข้าใจ และสร้างสรรค์สิ่งที่มองเห็นให้อยู่ในรูปแบบที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตาม สภาพสังคมปัจจุบันเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ผู้สอนจึงมีหน้าที่เลือกสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมและความต้องการของผู้เรียน เพื่อช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องภาพให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ผู้เขียนจึงขอเสนอสื่อที่สามารถนำมาใช้พัฒนาความฉลาดรู้เรื่องภาพให้แก่แก่นักเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยแบ่งออกเป็น 5 ประเภท ดังต่อไปนี้

1. หนังสือภาพ และหนังสือการ์ตูน

สื่อกลุ่มนี้เป็นหนังสือที่ประกอบด้วยข้อความกับรูปภาพ ซึ่งผู้เรียนให้ความสนใจมาก แม้การอ่านจะต้องตีความเนื้อหา แต่ทว่าในหนังสือมีรูปภาพจึงต้องใช้การมองและสังเกตรูปภาพ เพื่อทำความเข้าใจทั้งเนื้อหาและรูปภาพที่ผู้เขียนนำเสนอเพื่อให้เกิดความสัมพันธ์กันจึงจะทำให้ผู้อ่านเข้าใจเนื้อหาของหนังสือทั้งหมด

หนังสือภาพคือหนังสือที่มีข้อความและภาพประกอบในสัดส่วนเท่า ๆ กัน อาจจะเรียกว่าเป็นหนังสือนิทานก็ไม่ผิด ส่วนหนังสือการ์ตูนเป็นหนังสือที่เน้นภาพประกอบมากกว่าข้อความ หนังสือ



ที่มา:
<https://www.wandeehouse.com/family/649>

ทั้งสองชนิดเป็นสื่อที่นักเรียนระดับประถมศึกษาให้ความสนใจและอ่านมากกว่าหนังสือประเภทอื่น ดังที่ Arizpe and Styles (2016 : 90) กล่าวว่า เด็กวัย 8-12 ปี ให้ความสนใจหนังสือภาพหรือหนังสือการ์ตูนที่เน้นภาพมากกว่าข้อความ โดยระบุความแตกต่างระหว่างข้อความกับภาพไว้ว่า 1) ภาพทำให้เด็กสนใจและอยากอ่านหนังสือมากกว่าข้อความ เนื่องจากเด็กบางคนอ่านคำไม่ได้ 2) ภาพให้รายละเอียดทั้งที่ปรากฏและไม่ปรากฏในภาพแต่ข้อความมีข้อจำกัดเรื่องคลังคำศัพท์ เพราะเด็กระดับประถมศึกษามีคลังคำศัพท์น้อยจึงไม่สามารถตีความจากบริบทได้ และ 3) ภาพทำให้เด็กจดจำนานกว่าข้อความ เพราะภาพ 1 ภาพแทนความหมายมากกว่า 1 คำ

การเลือกหนังสือภาพและหนังสือการ์ตูนมาพัฒนาทักษะความฉลาดรู้เรื่องภาพ ทำให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการอ่าน และฝึกทักษะการตีความ แผลความ และวิเคราะห์ข้อความที่มีภาพ กราฟ หรือสัญลักษณ์ที่ปรากฏในหนังสือ โดยผู้สอนควรกระตุ้นด้วยการใช้คำถามเพื่อให้ผู้เรียนเกิดแนวทางในการวิเคราะห์ข้อมูลจากสิ่งที่พบในหนังสือ และสามารถสร้างความเข้าใจทั้งเนื้อหาและภาพประกอบที่ผู้เขียนต้องการนำเสนอไว้ หนังสือทั้งสองประเภทจึงเหมาะสำหรับการพัฒนาความฉลาดรู้เรื่องภาพให้แก่ นักเรียนระดับอนุบาลและประถมศึกษาเป็นอย่างมาก



ที่มา: https://blooddonationthai.com/?page_id=1715

2. ป้ายร้านค้า ป้ายโฆษณา หรือโปสเตอร์

สื่อกลุ่มนี้เน้นการนำเสนอข้อความหรือสัญลักษณ์สำคัญเพียงประเด็นเดียว ผู้อ่านจะต้องใช้ความคิดและประสบการณ์ในการตีความเพื่อทำความเข้าใจเนื้อหา ภาษา สัญลักษณ์อย่างถ่องแท้ หากตีความผิดพลาดอาจทำให้ผู้อ่านเข้าใจเจตนาของ ผู้เขียนผิดไป และนำไปถ่ายทอดไม่ตรงกับข้อมูล

สื่อประเภทป้ายชื่อร้านค้า ป้ายโฆษณา แผ่นพับ และโปสเตอร์สื่อประชาสัมพันธ์ต่าง ๆ ล้วนเป็นสื่อที่เน้นข้อความ กระชับและกินใจ บางข้อความมีการใช้ถ้อยคำแฝงนัยของเนื้อหาที่ ผู้อ่านหรือผู้ชมจะต้องตีความจากข้อความและภาพตามบริบท ส่วนใหญ่สื่อประเภทนี้จะเน้นข้อความมากกว่าภาพ ผู้อ่านไม่ควร

ด่วนสรุป แต่ควรใช้วิจารณญาณเพื่อตีความและทำความเข้าใจก่อน

ตัดสินใจเชื่อข้อมูล สื่อประเภทนี้จึงเหมาะสำหรับนำไปใช้พัฒนาทักษะการคิดขั้นสูงได้อีกด้วย ดังผลการวิจัยของ Savić (2020 : 173) แสดงให้เห็นว่า การนำภาพ แผ่นป้าย หรือโปสเตอร์ที่มีทั้งข้อความและภาพปะปนกันสามารถนำมาใช้พัฒนากระบวนการคิดของผู้เรียนให้เกิดทักษะการสังเกต การตีความ และการสรุปความหมายจากข้อความหรือสื่อที่มองเห็น

3. ละครและภาพยนตร์

ละครและภาพยนตร์เป็นภาพนิ่งเรียงติดต่อกันบนม้วนฟิล์มเมื่อนำมาฉายจะปรากฏเป็นภาพเคลื่อนไหว ภาพยนตร์มีหลายแนว เช่น แนวชีวิต แนวความรัก แนวให้ความรู้ และแนวสะท้อนสภาพสังคม ปัจจุบัน เป็นต้น ปัจจุบันการดูหรือการชมภาพยนตร์เปลี่ยนจากโทรทัศน์เป็นการดูหรือชมผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น Youtube, Netflix เป็นต้น สื่อประเภทดังกล่าวเปลี่ยนจากการรับชมผ่านจอแก้วเป็นหน้าจอโทรศัพท์มือถือ โดยไม่จำกัดสถานที่ แต่ต้องระวังขนาดความยาวของแต่ละเรื่อง เพราะอาจจะมีหลายตอนและใช้เวลานาน Stafford (2011 : 103-104) ให้ข้อเสนอแนะว่า การนำละคร หรือภาพยนตร์ที่มีขนาดยาวมาประกอบการสอนควรเลือกบางตอน หรือตอนที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่สอน ทำให้นักเรียนเข้าใจตัวอย่างจากเหตุการณ์หรือสถานการณ์ได้อย่างสมจริง เช่นเดียวกับวรรณคดีและวรรณกรรมที่ตัดตอนในหนังสือเรียนวรรณคดีวิจักษ์

อันที่จริง ภาพยนตร์ก็คือภาพนิ่ง การนำภาพยนตร์หรือละครมาใช้พัฒนาความฉลาดรู้เรื่องภาพ จะช่วยให้ผู้เรียนใช้ทักษะสัมผัสรับชมตัวละคร เรื่องราว และรายละเอียดต่างจากภาพยนตร์ เพื่อนำข้อมูลจากการชมมาวิเคราะห์และอนุมานตามประเด็นจากภาพยนตร์และละคร เช่น พฤติกรรมตัวละคร ข้อคิดจากเรื่อง จุดประสงค์ของผู้แต่ง เป็นต้น การจัดกิจกรรมการดูละครและชมภาพยนตร์ อาจจะเป็นกิจกรรมทางอ้อม เพื่อไม่ให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่ายในการอ่านหนังสือเรียน ผู้สอนไม่ควรอธิบายเรื่องราวขณะที่ผู้เรียนกำลังดูละครหรือชมภาพยนตร์ระหว่างการจัดกิจกรรม อาจจะทำให้เกิดความสับสน และเสียบรรยากาศในการดูและรับชมของผู้เรียน ควรใช้เวลาแก่ผู้เรียน จากนั้นควรเปิดโอกาสให้แสดงความคิดเห็นอาจจะมีภาพประกอบจากละครและภาพยนตร์ เพื่อเป็นการกระตุ้นและเชื่อมโยงความรู้เดิมในการตีความหมายของข้อความ ภาพ สัญลักษณ์ และตัวละคร เพื่อสร้างองค์ความรู้และทำความเข้าใจเรื่องราวจากการดูละครและชมภาพยนตร์อย่างมีวิจารณญาณ

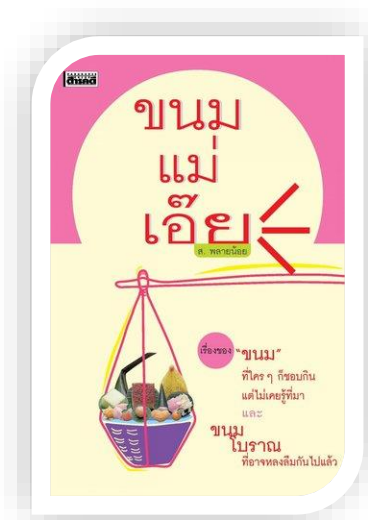
4. หนังสืออ่านนอกเวลา

หนังสืออ่านนอกเวลาเป็นหนังสือที่กระทรวงศึกษาธิการกำหนดให้ใช้ในการเรียนวิชาใดวิชาหนึ่ง นอกเหนือจากหนังสือเรียนในหลักสูตร (สถาบันภาษาไทย, 2560 : 2) สำหรับกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย กำหนดให้มีหนังสืออ่านนอกเวลาทุกช่วงชั้น เช่น ลูกสัตว์ต่าง ๆ (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3) นกกางเขน (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6) ขนแม่เอ๋ย (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3) ชีวิตทง (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6) เป็นต้น



ที่มา:

[https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B9%81%E0%B8%AE%E0%B8%A3%E0%B9%8C%E0%B8%A3%E0%B8%B5%E0%B9%88_%E0%B8%9E%E0%B8%AD%E0%B8%95%E0%B9%80%E0%B8%95%E0%B8%AD%E0%B8%A3%E0%B9%8C%E0%B8%81%E0%B8%B1%E0%B8%A9%E0%B8%A8%E0%B8%B4%E0%B8%A5%E0%B8%B2%E0%B8%AD%E0%B8%B2%E0%B8%96%E0%B8%A3%E0%B8%A3%E0%B8%9E%E0%B9%8C_\(%E0%B8%A0%E0%B8%B2%E0%B8%9E%E0%B8%A2%E0%B8%99%E0%B8%95%E0%B8%A3%E0%B9%8C\)](https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B9%81%E0%B8%AE%E0%B8%A3%E0%B9%8C%E0%B8%A3%E0%B8%B5%E0%B9%88_%E0%B8%9E%E0%B8%AD%E0%B8%95%E0%B9%80%E0%B8%95%E0%B8%AD%E0%B8%A3%E0%B9%8C%E0%B8%81%E0%B8%B1%E0%B8%A9%E0%B8%A8%E0%B8%B4%E0%B8%A5%E0%B8%B2%E0%B8%AD%E0%B8%B2%E0%B8%96%E0%B8%A3%E0%B8%A3%E0%B8%9E%E0%B9%8C_(%E0%B8%A0%E0%B8%B2%E0%B8%9E%E0%B8%A2%E0%B8%99%E0%B8%95%E0%B8%A3%E0%B9%8C))



ที่มา:

https://www.mebmarket.com/index.php?action=BookDetails&book_id=23787&nage_no=1

หนังสืออ่านนอกเวลาช่วยส่งเสริมทักษะทางภาษาให้ ความรู้ วัฒนธรรม คุณธรรมจริยธรรม และสร้างนิสัยรักการอ่าน เนื้อหา ที่ปรากฏเป็นทั้งงานเขียนประเภทบันเทิงคดีที่เน้นความสะเทือนอารมณ์ เช่น ดอกกรัสดัวแสนรู้ส้มม่วง หน้าต่างบานแรก และสารคดีที่เน้น สารความรู้ ข้อเท็จจริง เหตุการณ์จริง เช่น อัลเฟรด โนเบล ฉากญี่ปุ่น มิตรภาพต่างสายพันธุ์ เป็นต้น

การนำหนังสืออ่านนอกเวลาไปพัฒนาความฉลาดรู้เรื่อง ภาพ ผู้สอนจะต้องวิเคราะห์ความต้องการของผู้เรียน วัยของผู้เรียน และทำความเข้าใจหนังสืออ่านนอกเวลาแนวคิดและคุณค่าของหนังสือ แต่ละเรื่องที่กระทรวงศึกษากำหนดไว้ เพื่อคัดเลือกหนังสือให้เหมาะ สำหรับผู้เรียนแต่ละระดับชั้นและเกิดประโยชน์มากที่สุด นอกจากนี้ต้อง คำนึงถึงความพร้อม ความสนใจของผู้เรียน สถานที่เรียน อาจจะในชั้นเรียน

และนอกชั้นเรียน เพื่อกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการอ่าน ควรให้เวลาแก่ผู้เรียนได้อ่านหนังสือด้วยตนเอง มากที่สุด ตลอดจนบูรณาการกับชีวิตประจำวัน เพื่อให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าและเกิดประโยชน์จากการนำข้อคิด จากการอ่านไปประยุกต์ใช้ได้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้มากที่สุด

5. เครือข่ายสังคมออนไลน์

เครือข่ายสังคมออนไลน์ (social network)

เป็นพื้นที่สาธารณะของกลุ่มคนเพื่อใช้ติดต่อ สื่อสาร พบปะ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และแบ่งปันข้อมูล อาจจะเกี่ยวข้องกับการ ศึกษา ธุรกิจ หรือความบันเทิงซึ่งแล้วแต่เจตนาของผู้ใช้ บริการ (Kist, 2010 : 2) ในปัจจุบันนี้ปฏิเสธไม่ได้เลยว่าเครือ ข่ายสังคมออนไลน์เข้ามามีบทบาทต่อเยาวชนไทย และได้รับ ความนิยมมากในกลุ่มนักเรียนระดับมัธยมศึกษาและอุดม

ศึกษา ดังผลการวิจัยที่พบว่า ศรัณย์ธร ศศิธนากรแก้ว (2558 : 65-79) กลุ่มเจนเจเนอเรชันวาย (Gen Y) เซ อินเทอร์เน็ตมากกว่า 3 ชั่วโมง/วัน โดยเข้าใช้ facebook, line, twitter เป็นต้น ข้อค้นพบดังกล่าวสะท้อนให้ เห็นว่า นักเรียนระดับมัธยมศึกษาและอุดมศึกษาให้ความสำคัญกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ ผู้สอนควรนำ เครือข่ายดังกล่าวมาช่วยพัฒนาความฉลาดรู้เรื่องภาพ เพราะเครือข่ายสังคมออนไลน์มีทั้งข้อความ รูปภาพ คลิป วิดีโอ หรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ และยังสามารถพัฒนากระบวนการคิดขั้นสูง ดังที่ Junco (2014 : 97-98) ให้ เหตุผลว่า สื่อสังคมออนไลน์เหมาะสำหรับนำมาพัฒนาความฉลาดรู้การอ่านภาพ ทักษะการคิดขั้นสูง การให้

ที่มา: <https://sites.google.com/site/socialnetworkappfbigline/99>

เหตุผล และการตัดสินใจของผู้เรียน เพราะการเผยแพร่สื่อบางชนิดอาจจะมีข้อมูลที่ไม่เป็นจริง ผู้สอนควรนำสื่อสังคมออนไลน์ที่หลากหลายมาประกอบการจัดการเรียนรู้เพื่อฝึกการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ให้แก่ผู้เรียน

เครือข่ายสังคมออนไลน์มีทั้งข้อดีและข้อจำกัด ข้อดีคือสะดวก รวดเร็ว ไม่จำกัดเวลาและสถานที่ ส่วนข้อจำกัด คือ ข้อมูลเผยแพร่อย่างรวดเร็วขาดความน่าเชื่อถือ จึงทำให้เข้าใจความหมายจากสื่อได้ง่ายหรือผิดกฎหมายตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2560 ผู้สอนจะต้องเลือกเครือข่ายสังคมออนไลน์ให้เหมาะสมกับความต้องการของผู้เรียน รวมทั้งอาจเกิดปัญหาด้านสายตาของผู้เรียนหากใช้นานจนเกินไป ผู้เขียนเห็นว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์ และสื่อสังคมออนไลน์มีอิทธิพลต่อนักเรียนระดับมัธยมศึกษาเป็นอย่างยิ่ง หากผู้สอนนำมาประกอบการจัดการเรียนรู้จะช่วยทำให้ผู้เรียนพัฒนาด้านความรู้ ทักษะ สมรรถนะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ความฉลาดรู้เรื่องภาพเป็นสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนไม่แพ้ทักษะการสื่อสารด้านอื่น การใช้สื่อประสาทแทนการอ่านเพื่อสร้างความเข้าใจนับเป็นความท้าทายในการจัดการเรียนรู้ปัจจุบันที่สวนกระแสสังคมที่เต็มไปด้วยข้อมูลข่าวสารแพร่หลายอย่างรวดเร็ว สมรรถนะดังกล่าวจึงสำคัญและจำเป็นสำหรับผู้เรียนที่ผู้สอนไม่ควรมองข้ามในยุคศตวรรษที่ 21

สรุป

แนวคิดเกี่ยวกับสมรรถนะด้านความฉลาดรู้เรื่องภาพเป็นแนวคิดที่ส่งสมรรถนะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ที่สำคัญและจำเป็นสำหรับผู้เรียน เนื่องจากสภาพสังคมปัจจุบันเป็นสังคมยุคเทคโนโลยีสารสนเทศและเครือข่ายสังคมออนไลน์หลังไหลเข้ามาอย่างรวดเร็ว สมรรถนะด้านความฉลาดรู้เรื่องภาพจึงเป็นเครื่องมือในการถอดรหัส (decode) คือ การรับสารด้วยการใช้ทักษะสัมผัสพิจารณาและวิเคราะห์รายละเอียดจากสิ่งที่มองเห็น เพื่อนำไปสู่การเข้ารหัส (encode) คือ การส่งสารด้วยการเขียน หรือพูด โดยการสร้าง ผลิต หรือถ่ายทอดสิ่งที่มองเห็นเพื่อบรรยายให้ผู้อื่นได้เข้าใจตรงกัน

การนำเสนอข้อมูลทั้งหมดนี้เป็นทำให้ผู้เขียนทราบว่าระดับความฉลาดรู้เรื่องภาพมี 2 ระดับ คือ 1) ระดับจำแนก ได้แก่ สังเกตและวิเคราะห์ 2) ระดับบูรณาการ ได้แก่ เชื่อมโยงประสบการณ์ของตนเองกับสิ่งที่มองเห็น สรุปข้อมูลจากสิ่งที่มองเห็น และนำเสนอข้อมูลสิ่งที่มองเห็นอย่างสร้างสรรค์ กระบวนการส่งเสริมความฉลาดรู้เรื่องภาพมี 3 ระดับ ได้แก่ 1) ระดับเรียนรู้จากสิ่งที่มองเห็น 2) คิดจากสิ่งที่มองเห็น และ 3) นำเสนอข้อมูลจากสิ่งที่มองเห็น รวมทั้งสื่อการเรียนรู้ที่สามารถนำมาใช้พัฒนาความฉลาดรู้เรื่องภาพมี 5 ประเภท ได้แก่ 1) หนังสือภาพ และหนังสือการ์ตูน 2) ป้ายร้านค้า ป้ายโฆษณา หรือโปสเตอร์ 3) ละครและภาพยนตร์ 4) หนังสืออ่านนอกเวลา และ 5) เครือข่ายสังคมออนไลน์

องค์ความรู้จากการศึกษาในครั้งนี้จะเป็นแนวทางให้แก่ครูภาษาไทยและผู้สนใจนำไปออกแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะความฉลาดรู้เรื่องภาพทักษะกระบวนการคิดขั้นสูง ความเป็นผู้นำ และนำไปสู่การพัฒนานวัตกรรมในยุคศตวรรษที่ 21

เอกสารอ้างอิง

- กิดานันท์ มะลิทอง. (2540). *เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภัณทิรา กัณหาไชย และจินตวิทย์ คล้ายสังข์. (2563). การพัฒนารูปแบบการพัฒนาการเรียนกลับด้านแบบ 5E ร่วมกับกระบวนการออกแบบอินโฟกราฟิกเพื่อส่งเสริมทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และการรู้ทางทักษะสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. *Journal of Information and Learning*, 31 (3), 25-36.
- รัตมา รัตนวงศา, ประกอบ กรณีกิจ และปณณรัตน์ พิชญ์ไพบูลย์. (2563). การพัฒนาแบบวัดการรู้ทางทักษะในนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต. *วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*. 48 (2), 225-240.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2562). *พจนานุกรมศัพท์ศึกษาศาสตร์ร่วมสมัย ชุดฉลาดรู้ (literacy) ฉบับราชบัณฑิตยสถาน*. กรุงเทพมหานคร: สำนักราชบัณฑิตยสถาน.
- ศรีณัยธร ศศิณกรแก้ว. (2558). การยอมรับเครือข่ายสังคมออนไลน์ (SNS) ของกลุ่มเจนเอชวันวาย (Gen Y). *สุทธิปริทัศน์*. 29 (92), 65-79.
- สถาบันภาษาไทย. (2560). *แนวทางการจัดการเรียนรู้หนังสืออ่านนอกเวลา สาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพมหานคร: สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สถาบันภาษาไทย กระทรวงศึกษาธิการ.
- Arizpe, E & Styles, M. (2016). *Children reading picture books: interpreting visual texts*. New York: Routledge.
- Barbara, G. D. (2009). *Tools for teaching*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Bearne, E & Wolstencroft, H. (2007). *Visual approaches to teaching writing*. London: Paul Chapman Publishing.
- Bruhn, M & Dünkler, V. (2009). The Image as Cultural Technology in *Visual literacy*. edited by Jim Elkins. New York: Routledge.
- Galsworth, D.G. (2017). *Visual workplace visual thinking*. Boca Raton: CRC Press.
- Gibbons, P. (2015). *Scaffolding language scaffolding learning: Teaching English language learners in the mainstream classroom*. NH: Heinemann.
- Goldstein, B. (2016). *Visual literacy in English language teaching: Part of the Cambridge Papers in ELT series*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Guinibert, M. (2020). Learn from your environment: A visual literacy learning model. *Australasian Journal of Educational Technology*. 36 (4), 173-188.

- Junco, R. (2014). *Engaging students through social media: evidence-based practices for use in student affairs*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Kist, W. (2010). *The socially networked classroom: teaching in the newmedia age*. California : Corwin.
- Machado, J. M. (2013). *Early childhood experiences in language arts: Early literacy*. Wadsworth: Cengage Learning
- Reed, S. K. (2010). *Thinking visually*. New York: Psychology Press.
- Stafford, T. (2011). *Teaching visual literacy in the primary classroom: comic books, film, television and picture narratives*. New York: Routledge.
- Supsakova, B. (2016). Visual literacy for the 21st century. *IJAEDU*. 2 (5), 202-208.
- Savić, V. (2020). Visual literacy for young language learners: Mutimodel textes in content-based instruction.