



บทที่ 1

บทนำ

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

วัตถุประสงค์ที่สำคัญประการหนึ่งในการจัดการศึกษาของรัฐ คือ การพัฒนาเยาวชนไทย ให้เป็นบุคคลที่มีคุณภาพ จริยธรรม และมีลักษณะนิสัยที่สอดคล้องกับมาตรฐานความประพฤติตามที่ สังคมต้องการ ดังนั้น "จริยศึกษา" หรือการศึกษาเพื่อเสริมสร้างคุณลักษณะทางจริยธรรม จึง ถูกกำหนดขึ้นเป็นส่วนหนึ่งของเป้าหมายในการจัดการศึกษาไทย ความเอื้อเฟื้อ เป็นจริยธรรม ลักษณะหนึ่ง ซึ่งเป็นคำรวมที่ใช้เรียกพฤติกรรมทางบวกหลาย ๆ พฤติกรรม อันได้แก่ การช่วยเหลือ การแบ่งปัน การเสียสละ การบริจาค การทำตนให้เป็นประโยชน์ต่อผู้อื่น และมีความเมตตา กรุณา โดยมีได้มุ่งหวังผลประโยชน์ตอบแทน ความเอื้อเฟื้อเป็นพฤติกรรมที่สังคมยอมรับ และ ถือว่าเป็นลักษณะของความเป็นพลเมืองดีลักษณะหนึ่ง ซึ่งลักษณะของความเป็นพลเมืองดีนั้น หมายถึง ลักษณะของการกระทำที่สอดคล้องกับมาตรฐานและกฎเกณฑ์ทางสังคมและรวมถึงลักษณะซึ่งเป็น ประโยชน์แก่ส่วนรวมมากกว่าส่วนตน (จรรยา ลู่วรรณทัต และคณะ 2521 : 28) ดังนั้น จึงได้มีการกำหนดให้ พฤติกรรมเอื้อเฟื้อ เป็นจริยธรรม 1 ใน 30 ด้าน ที่ต้องพัฒนาให้เกิดขึ้นในตัว บุคคลตามหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 (กรมวิชาการ 2521 : 312 - 314)

ในอดีต ผู้ที่มีหน้าที่อบรมสั่งสอนคุณธรรมและจริยธรรมให้แก่เด็กคือ สถาบันครอบครัว ทั้งนี้เพราะโครงสร้างทางครอบครัวไทยในสมัยนั้นมีลักษณะเป็นครอบครัวขยาย (Extend family) คือเป็นครอบครัวที่อยู่ร่วมกันหลายคน ได้แก่ พ่อ แม่ ปู่ ย่า ตา ยาย ลุง ป้า น้า อา พี่ น้อง ภายในครอบครัวเดียวกัน เด็กจึงได้รับการดูแลอย่างใกล้ชิด มีโอกาสได้รับการอบรม สั่งสอนในเรื่องของศีลธรรม จริยธรรมต่าง ๆ อยู่ตลอดเวลา และได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ทั้งทาง ตรง ทางอ้อม ทั้งที่ตั้งใจและไม่ตั้งใจ และจากการเลียนแบบวิธีประพฤติปฏิบัติของผู้ใหญ่ที่อยู่ใกล้ชิด แต่ปัจจุบัน สังคมไทยได้มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว และมีผลกระทบทำให้ลักษณะของ ครอบครัวไทยแต่เดิมเปลี่ยนโครงสร้างไปเป็นครอบครัวเดี่ยว (Nuclear family) คือ มี พ่อ-แม่ และลูกอยู่ในครอบครัวเท่านั้น นอกจากนี้ลักษณะทาง เศรษฐกิจยังมีผลต่อชีวิตความเป็นอยู่

ของครอบครัว กล่าวคือ พ่อ แม่ จำเป็นต้องออกไปประกอบอาชีพนอกบ้าน ทำให้ไม่มีเวลาที่จะอยู่ใกล้ชิดและอบรมสั่งสอนลูก พ่อ-แม่ส่วนใหญ่จึงนิยมส่งบุตรหลานเข้าโรงเรียนก่อนที่อายุจะถึงเกณฑ์ จะเห็นได้จากในปัจจุบันจำนวนโรงเรียนอนุบาล ศูนย์เด็กปฐมวัยและศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก ได้เพิ่มจำนวนขึ้นถึง 4,480 แห่ง (สำนักงานคณะกรรมการ 2522 : 10) และรัฐบาลได้เห็นความสำคัญของการศึกษาในระดับนี้ ในแผนการศึกษาแห่งชาติระยะที่ 5 (พ.ศ. 2525 - 2529) จึงได้กำหนดนโยบายเพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาและส่งเสริมการศึกษาระดับอนุบาลหรือก่อนวัยเรียนขึ้น ซึ่งมีสาระสำคัญ ได้แก่ ให้มีการปรับปรุงและพัฒนาคุณภาพในการเลี้ยงดู การเสริมสร้างสุขภาพอนามัย โภชนาการพัฒนาระดับสติปัญญา บุคลิกภาพ และการปลูกฝังจริยธรรมที่เหมาะสมกับวัย เพื่อเตรียมความพร้อมของเด็กก่อนที่จะเข้าสู่การศึกษาในระดับประถมต่อไป

วิธีการปลูกฝังจริยธรรมในเด็กอาจทำได้หลายวิธี วิธีที่ง่ายและนิยมใช้กันแพร่หลายคือการเล่านิทาน ประโยชน์ของนิทานนอกจากจะช่วยให้เด็กเกิดความเพลิดเพลินและสนุกสนานแล้วยังสามารถสอดแทรกความคิด คุณธรรมอันดีงามเข้าสู่จิตใจเด็กได้อีกด้วย โดยที่เด็กจะซึมซาบและรับเอาสิ่งเหล่านี้เข้าไปโดยไม่รู้สึกตัว และที่สำคัญคือ จะช่วยให้จินตนาการของเด็กที่เป็นภาพเลือน ๆ ให้เด่นชัดขึ้น (กิตติวดี บุญชื้อ 2527 : 60) ในเด็กเล็กส่วนใหญ่ การเล่านิทานมักใช้ภาพประกอบในการเล่า ซึ่งนักวรรณกรรมสำหรับเด็กได้กล่าวถึงความสำคัญของภาพที่นำมาใช้ประกอบการเล่านิทานว่า มีความสำคัญมากสำหรับหนังสือเด็ก และมีคุณค่าไม่น้อยไปกว่าตัวอักษรที่ใช้บรรยาย (บันลือ พฤษวัน 2527 : 71) ภาพจะเป็นสิ่งช่วยให้ เด็กเข้าใจเรื่องราวต่างๆ ในนิทานได้ง่ายขึ้น การใช้ภาพประกอบการเล่ามีข้อดีประการหนึ่งคือผู้เล่าสามารถเน้นจุดสำคัญของเรื่อง หรือความคิดรวมยอดของนิทานเรื่องนั้น ๆ ได้หลายครั้งตามต้องการ นอกจากนี้ การเล่านิทานอาจใช้หุ่นประกอบช่วยในการเล่านิทาน ซึ่งในวงการศึกษาดิฉันได้มีโอกาสไปชมอย่างแพร่หลาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในระดับอนุบาลศึกษา เพราะเด็กในช่วงอายุนี้นี้เป็นช่วงที่ต้องเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัวจากของจริงที่เป็นรูปธรรม หุ่นจัดเป็นสื่อการล่อรูปธรรมประเภทหนึ่งที่สามารถเคลื่อนไหวได้ รวมทั้งมีรูปร่างเหมือนจริง ดึงดูดความสนใจของเด็กได้มาก เด็กจะเรียนด้วยความสนุกสนาน และสามารถจดจำเรื่องราวได้ง่าย (เกศินี โชติกเสถียร 2524 : 5)

จะเห็นได้ว่าการเล่านิทานโดยใช้หุ่นหรือภาพประกอบ เพื่อใช้เป็นกิจกรรมการเล่นในห้องเรียนนั้นเป็นสิ่งที่มีความสำคัญอย่างมาก การที่เด็กจะเรียนรู้จริยธรรมได้นั้น จำเป็นต้องผ่านกระบวนการเรียนรู้เพื่อให้เกิดความคิดรวบยอด ปัญหาจึงอยู่ที่ว่าครูและผู้ที่เกี่ยวข้องจะเลือกวิธีการ

ล่อนอย่างไร ที่จะทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ และมีพฤติกรรมตามที่ต้องการ ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาว่า วิธีการสอนจริยธรรมด้านความเอื้อเฟื้อ โดยใช้วิธีการเล่านิทานประกอบภาพ กับวิธีการเล่านิทานประกอบหุ่น ให้กับเด็กก่อนวัยเรียนอายุ 4 - 6 ปี มีผลทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้พฤติกรรมเอื้อเฟื้อแตกต่างกันหรือไม่ ซึ่งงานวิจัยในลักษณะนี้ในประเทศไทยยังมีการศึกษาน้อยมาก

### แนว เหตุผลและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

จากทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของแบนดูรา (Social Learning Theory : Bandura) กล่าวว่า พฤติกรรมของมนุษย์เกิดจากการเรียนรู้ กล่าวคือ นอกเหนือจากพฤติกรรมที่เป็นปฏิกิริยาสะท้อนแล้ว (Elementary Reflexs) มนุษย์มีการเรียนรู้พฤติกรรมจากประสบการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ทั้งโดยทางตรง (Direct Experience) คือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับตนเองและโดยทางอ้อม (Indirect Experience) คือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับบุคคลอื่น การเรียนรู้ประเภทหลังนี้เรียกได้อีกอย่างหนึ่งว่า การเรียนรู้จากตัวแบบ (Learning Through Modeling) ซึ่งเป็นการเรียนรู้โดยอาศัยกระบวนการสังเกต (Observational Learning process) การเรียนรู้ส่วนใหญ่ในชีวิตประจำวันเป็นการเรียนรู้ด้วยกระบวนการสังเกตจากตัวแบบ ซึ่งมีองค์ประกอบที่สำคัญ 4 ประการคือ

1. กระบวนการสนใจ (Attentional Process) เป็นกระบวนการเลือกและรับรู้ลักษณะของพฤติกรรมที่สำคัญของตัวแบบ โดยผู้สังเกตจะต้องให้ความสนใจและรับรู้ลักษณะที่สำคัญให้ถูกต้อง แล้วนำสิ่งที่ได้จากการสังเกตมาสรุปรวบรวมไว้เป็นขั้นตอนเพื่อให้ง่ายต่อการจำ ซึ่งความสนใจนี้จะทำให้สามารถจำแนกพฤติกรรมที่สำคัญออกจากพฤติกรรมอื่นของตัวแบบได้ แต่อย่างไรก็ตามการรับรู้จะเกิดขึ้นได้มากหรือน้อย ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อกระบวนการสนใจที่มีอยู่หลายประการเช่น จากตัวผู้สังเกต ได้แก่ ความสามารถในการสังเกต การรับรู้ การแปลความ การรวบรวมสิ่งต่าง ๆ ที่ได้จากการสังเกต หรือจากโครงสร้างและลักษณะของตัวแบบ ได้แก่ ความชัดเจน ความซับซ้อน ความน่าสนใจของตัวแบบ รวมทั้งองค์ประกอบค่านิยมทัศนคติระหว่างตัวแบบกับผู้สังเกต

2. กระบวนการคงไว้ (Retention Process) เป็นกระบวนการของการจำ เป็น การรวบรวมลักษณะพฤติกรรมที่ได้จากการสังเกตไว้ในระบบความจำในรูปของสัญลักษณ์ (Symbolic forms) อันได้แก่จินตภาพ (Image) และภาษา (Verbal) เมื่อบุคคลได้เห็นพฤติกรรมของ ตัวแบบที่ตนสนใจ การรับรู้จะเกิดขึ้นและเมื่อพฤติกรรมลึกลง มโนภาพของพฤติกรรมดังกล่าว จะยังคงอยู่ในความจำและจะถูกดัดแปลง เป็นสัญลักษณ์ทางภาษา ซึ่งสามารถจดจำได้ง่ายและนาน กว่า นอกจากนี้การแสดงออกของพฤติกรรมจะถูกต้องหรือใกล้เคียงกับตัวแบบมากน้อยเพียงใดนั้น ขึ้นอยู่กับความสามารถในการจดจำ และการจัดระบบสัญลักษณ์ ถ้าประสพการณ์ใหม่มีความคล้าย คลึงหรือเกี่ยวข้องกับประสพการณ์เดิมมากเท่าไรความจำจะยิ่งถาวรมากยิ่งขึ้น

การสร้างสัญลักษณ์ในรูปของภาษาจะมีประสิทธิภาพมากกว่าการสร้างสัญลักษณ์ใน รูปของจินตภาพ เพราะสัญลักษณ์ในรูปของภาษา สามารถให้ข้อมูลที่มากพอและง่ายต่อการละลืม ในระบบความจำ นอกจากนี้ การทบทวนสัญลักษณ์ที่เก็บไว้ หรือการฝึกแสดงพฤติกรรมตามตัวแบบ จะทำให้ผู้สังเกตจำพฤติกรรมของตัวแบบได้ดียิ่งขึ้น การแสดงพฤติกรรมตามตัวแบบไม่จำเป็นที่จะต้องแสดงออกตามตัวแบบทันที แต่อาจแสดงออกในเวลาหรือสภาวะที่เหมาะสมภายหลังที่ไม่มีตัวแบบได้

3. กระบวนการแสดงออก (Motor Reproduction Process) เป็นกระบวนการ แปลงสัญลักษณ์ในระบบความจำออกมาเป็นพฤติกรรม พฤติกรรมที่เกิดขึ้นนี้จะถูกต้องหรือใกล้เคียง กับตัวแบบหรือไม่ขึ้นอยู่กับปริมาณการเรียนรู้ที่ได้จากการสังเกต และความสามารถที่มีอยู่ในบุคคล นั้น ในการแปลงสัญลักษณ์ให้เป็นพฤติกรรมที่ถูกต้องตามตัวแบบมักทำได้ยากในครั้งแรก ๆ สิ่งต้อง ฝึกการปรับปรุงเพื่อให้ใกล้เคียงกับตัวแบบให้มากที่สุด การเรียนรู้พฤติกรรมใหม่ ๆ ในสังคมก็เป็นไป ตามกระบวนการดังกล่าว ซึ่งผู้เรียนจะค่อย ๆ ปรับพฤติกรรมของตนที่ละขั้น จนเป็นพฤติกรรมที่ เหมาะสมในที่สุด

4. กระบวนการจูงใจ (Motivational Process) การเรียนรู้พฤติกรรมต่าง ๆ ในสังคมนั้น มนุษย์ไม่สามารถแสดงพฤติกรรมที่ตนได้รับรู้มาทั้งหมด แต่จะเลือกพฤติกรรมของตัวแบบ ที่ก่อให้เกิดผลดีตอบแทนมากกว่าพฤติกรรมที่ก่อให้เกิดผลเสีย การประเมินพฤติกรรมของ ตัวแบบจึงเป็นไปในรูปของการรับเอาสิ่งที่ทำให้ตนพึงพอใจ และปฏิเสธสิ่งที่ไม่เห็นด้วยหรือไม่ พึงพอใจ

ดังนั้นการ เรียนรู้ด้วยการสัง เกตที่ล้มเหลวจะเกิดขึ้นได้ จำเป็นต้องผ่านขั้นตอนทั้ง 4 ประการที่ได้รับการวางรูปแบบไว้อย่างเหมาะสม โดยกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจตัวแบบอย่างแท้จริง และสร้างสัญลักษณ์แทนตัวแบบได้ รวมทั้งจิตใจอย่างเหมาะสมและเพียงพอที่จะทำให้ผู้สัง เกตตอบสนองหรือเลียนแบบพฤติกรรมของตัว แบบได้ในที่สุด (ดูแผนภูมิประกอบในหน้า 6 )

แบนดูรา (Bandura 1969 : 120) ได้กล่าวถึงอิทธิพลของตัวแบบไว้ว่า การเรียนรู้ ด้วยการสัง เกตจากตัวแบบ มีผลทำให้ผู้สัง เกตเกิดการตอบสนอง 3 ประการคือ

1. การได้เห็นพฤติกรรมของตัวแบบ ทำให้ผู้สัง เกตสามารถแสดงพฤติกรรมใหม่ ๆ ที่ไม่เคยแสดงมาก่อนได้
2. พฤติกรรมของตัวแบบอาจเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้สัง เกตที่มีอยู่ก่อนให้เพิ่มขึ้นหรือลดลงได้ ซึ่งขึ้นอยู่กับผลของพฤติกรรมที่ตัวแบบได้รับ
3. การได้เห็นพฤติกรรมของตัวแบบ ช่วยให้ผู้สัง เกตสามารถแสดงพฤติกรรมที่ตนเองโน้มน้าจะแสดงออก ให้แสดงออกได้ง่ายขึ้น

ตัวแบบอาจแบ่งเป็น 2 ประเภทใหญ่ คือ ตัวแบบที่เป็นสัญลักษณ์ (Symbolic Models) และตัวแบบที่เป็นบุคคลจริง (Live Models) ตัวแบบสัญลักษณ์อาจอยู่ในรูปของภาษา เช่น คำบอกเล่า คำสั่งสอน หรืออยู่ในรูปของสื่อทัศนูปกรณ์ เช่น วิทยุ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ หนังสือพิมพ์ เป็นต้น ลักษณะทางกายภาพที่แตกต่างกันของตัว แบบจะทำให้ผลการ เรียนรู้ของผู้ เรียนมีความแตกต่างกัน ดังได้มีผู้ทดลองศึกษาเปรียบเทียบผลของตัว แบบชนิดต่าง ๆ ที่มีต่อพฤติกรรมการเลียนแบบโดยนำตัว แบบที่มีลักษณะแตกต่างกัน ได้แก่ตัวแบบที่เป็นบุคคลจริงตัวแบบที่เป็นภาพยนตร์ที่ใช้คนจริงแสดง และตัวแบบภาพยนตร์ที่เป็นรูปการ์ตูนให้กลุ่มตัวอย่างดู หลังจากนั้นได้สร้างสถานการณ์ให้มีสภาพเช่นเดียวกับที่ตัวแบบแสดงให้ดู ผลการทดลองปรากฏว่ากลุ่มที่ดูตัวแบบที่เป็นบุคคลจริง และกลุ่มที่ดูตัวแบบภาพยนตร์ที่ใช้คนจริงแสดงมีพฤติกรรมเลียนแบบได้เท่าเทียมกัน ส่วนกลุ่มที่ดูตัวแบบภาพยนตร์ที่เป็นการ์ตูนมีพฤติกรรมเลียนแบบน้อยกว่า 2 กลุ่มแรกอย่างชัดเจน (Bandura, Ross and Ross 1963 : 3 - 11) แสดงให้เห็นว่าผู้สัง เกตจะเกิดการ เรียนรู้หรือมีพฤติกรรมตามตัวแบบได้มากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับลักษณะของตัวแบบ เป็นสำคัญ



องค์ประกอบการเรียนรู้ทางสังคมตามแนวทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของแบนดูรา (จาก (Bandura, A. "Social Learning Theory," N.J. : Prentice-Hall, 1977 : 23)

เทคนิคการใช้ตัวแบบนี้มีผู้สนใจ และได้ทำการศึกษาค้นคว้ากันอย่างกว้างขวาง เพราะเป็นวิธีที่นักจิตวิทยาเชื่อว่า จะทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ทางสังคมได้มากที่สุด และเป็นวิธีที่เด็กจะกระทำพฤติกรรมตามโดยไม่รู้ลึกลงตัวว่ากำลังถูกชักจูง (ดวงเดือน พันธมนาวิน 2524 : 46) โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเด็กเล็ก ๆ ซึ่งตามธรรมชาติแล้ว เด็กในวัยนี้จะเลียนแบบพฤติกรรมของบุคคลที่อยู่ใกล้ตลอดเวลาและเพื่อให้สอดคล้องกับพัฒนาการของเด็ก จึงได้นำเอาเทคนิคตัวแบบมาประยุกต์ใช้เป็นกลวิธีการสอนจริยศึกษาให้กับเด็กในระดับอนุบาลศึกษาและประถมศึกษากันอย่างแพร่หลาย (ลัมพงษ์ จิตต์ระดับ 2527)

✓ มีผู้นำเทคนิคตัวแบบมาทดลองในเด็กระดับอนุบาล และพบว่าเด็กวัยนี้สามารถเรียนรู้พฤติกรรมตามตัวแบบได้เป็นอย่างดี เช่น การทดลองของแมคเดวิด (McDavid 1964 : 165-174) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับตัวแบบในเด็กอายุ 4 ปี - 5 ปี 2 เดือน จำนวน 32 คน โดยแบ่งเด็กออกเป็น 4 กลุ่ม ตัวแบบจะแสดงวิธีการเล่นเกมสี่ชนิดหนึ่ง กลุ่มตัวอย่างที่ 1 ดูตัวแบบแสดงการเล่นเกมสี่ด้วยวิธีเดิมทุกครั้ง กลุ่มที่ 2 ดูตัวแบบแสดงวิธีการเล่นเกมสี่เช่นเดียวกับกลุ่มที่ 1 เป็นส่วนใหญ่และเปลี่ยนแปลงวิธีการเล่นแบบอื่นสลับกันบ้าง กลุ่มที่ 3 ดูตัวแบบเปลี่ยนแปลงวิธีการเล่นเกมสี่สลับกันตลอดเวลา และกลุ่มที่ 4 จะเป็นกลุ่มควบคุมฝึกการเล่นโดยไม่มีตัวแบบ หลังจากเด็กได้ดูตัวแบบแล้วจึงให้เด็กแต่ละกลุ่มเล่นเกมสี่ด้วยตนเอง ผลปรากฏว่าตัวแบบมีอิทธิพลต่อความสามารถของเด็ก กล่าวคือ กลุ่มทดลองทั้ง 3 กลุ่มสามารถเล่นเกมสี่ได้ดีกว่ากลุ่มควบคุมทุกกลุ่ม

นอกจากนี้มีการทดลองนำตัวแบบที่แสดงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม เช่น พฤติกรรมก้าวร้าว ให้เด็กวัยอนุบาลดู ปรากฏว่าเด็กสามารถเรียนรู้และกระทำพฤติกรรมตามตัวแบบ แม้ว่าพฤติกรรมนั้น จะเป็นพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมก็ตาม เช่น การทดลองของฮิค (Hick 1965 : 97 - 100) ที่ใช้ตัวแบบที่เป็นภาพยนตร์แสดงพฤติกรรมก้าวร้าวให้ผู้สังเกตซึ่งเป็นเด็กอายุ 3 ปี 3 เดือน 6 ปี 4 เดือน ดูโดยใช้ตัวแบบต่างลักษณะกัน กลุ่มที่ 1 ตัวแบบเป็นผู้ใหญ่เพศชาย กลุ่มที่ 2 ตัวแบบเป็นผู้ใหญ่เพศหญิง กลุ่มที่ 3 ตัวแบบเป็นเด็กชายวัยเดียวกับผู้ดู กลุ่มที่ 4 ตัวแบบเป็นเด็กหญิงวัยเดียวกับผู้ดู กลุ่มที่ 5 เป็นกลุ่มควบคุม ผลปรากฏว่าเด็กที่ได้ดูตัวแบบไม่ว่าจะเป็นลักษณะใด ยกเว้นกลุ่มควบคุมจะมีพฤติกรรมก้าวร้าวตามตัวแบบอย่างเห็นได้ชัด โดยเฉพาะเด็กในกลุ่มที่มีตัวแบบเป็นเด็กชายวัยเดียวกัน จะมีพฤติกรรมก้าวร้าวมากที่สุด

ปัจจุบันได้มีงานวิจัยจำนวนมากที่ได้ทดลองนำเอาเทคนิคการใช้ตัวแบบ (Modeling) และการเสริมแรงทางบวก (Positive Reinforcement) มาใช้ในการฝึกและเสริมสร้างพฤติกรรมใหม่ ๆ ของเด็ก ได้แก่ การเสริมสร้างให้เกิดพฤติกรรมที่พึงประสงค์ เช่น พฤติกรรมการยิ้มของเด็กที่แยกตัว ปรับพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ เช่น พฤติกรรมก้าวร้าว พฤติกรรมก่อกวนในชั้นเรียน เสริมสร้างพฤติกรรมทางสังคมที่เหมาะสม เช่น พฤติกรรมการแบ่งปัน การตรงต่อเวลารวมทั้งนำมาเสริมสร้างพฤติกรรมด้านการเรียนการสอน เช่น เพิ่มพฤติกรรมการอ่าน พฤติกรรมการยกมือตอบคำถามของครู เป็นต้น ซึ่งผลการทดลองต่างปรากฏในลักษณะที่สนับสนุนผลในด้านดีของการใช้ตัวแบบ จึงพอสรุปได้ว่า เทคนิคการใช้ "ตัวแบบ" เป็นวิธีการหนึ่งที่มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมให้เด็กมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมใกล้เคียงกับพฤติกรรมของตัวแบบตามตัวแบบได้ ซึ่งทั้งนี้ต้องผ่านขั้นตอนของกระบวนการเรียนรู้ด้วยการสังเกต 4 ขั้น ดังที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น

### พฤติกรรมเอื้อเพื่อ

การศึกษาพฤติกรรมเอื้อเพื่อได้เริ่มต้นอย่างจริงจังตั้งแต่ปี ค.ศ. 1920 เหตุผลสำคัญที่ทำให้มีการศึกษาพฤติกรรมเอื้อเพื่อในเด็กเป็นผลมาจากการศึกษากระบวนการสังคมประภิต (Socialization) ของเด็ก (Kreb 1970) จากการศึกษาถึงกระบวนการสังคมประภิตในเด็กนี้เอง ทำให้พบว่าพฤติกรรมเอื้อเพื่อเมื่อแม่จะปรากฏให้เห็นเด่นชัดจาก "การเล่น" ของเด็กซึ่งปรากฏว่าลักษณะของความเอื้อเพื่อจะเกิดขึ้นเป็นขั้นตอน และในแต่ละขั้นตอนจะบ่งชี้ถึงสาเหตุหรือแรงจูงใจที่อยู่เบื้องหลังของพฤติกรรมนั้น ดังนี้

1. ระดับพื้นฐาน (Normative) ได้แก่ การที่เด็กแบ่งของเล่นให้เพื่อน เพราะรู้ว่าเพื่อนต้องการเล่นของเล่นบ้าง
2. ระดับการแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกัน (Reciprocal) ได้แก่ การที่เด็กแบ่งของเล่นให้เพื่อน เพราะหวังว่าจะได้ยิ้มของเพื่อนบ้างในโอกาสหน้า
3. ระดับยึดกฎเกณฑ์ของกลุ่ม (Principle) ได้แก่ การที่เด็กแบ่งของเล่นให้เพื่อน เพราะต้องการประพฤตินให้สอดคล้องกับกฎเกณฑ์ของกลุ่ม และให้เป็นที่ยอมรับของกลุ่ม
4. ระดับยึดหลักความยุติธรรม (Fairness and Justice) ได้แก่ การที่เด็กแบ่งของเล่นให้เพื่อนก็เพื่อต้องการสร้างความเป็นธรรมขึ้นในตนเอง



จะเห็นได้ว่า เหตุผลหรือแรงจูงใจที่อยู่เบื้องหลังของพฤติกรรมในขั้นต้น เป็นแรงจูงใจที่เกิดจากเงื่อนไขภายนอก กล่าวคือ เกิดความคาดหวังที่จะได้รับผลตอบแทนจากภายนอก ซึ่งสอดคล้องกับโรเซนฮาน (Rosenhan 1970 อ้างถึงใน Skarin and Moely 1976) ที่ได้แบ่งพัฒนาการของพฤติกรรมเอื้อเพื่อออกเป็น 2 ขั้นดังนี้คือ

1. ขั้นยึดเกณฑ์ภายนอก (Normative) เป็นพฤติกรรมเอื้อเพื่อขั้นแรก เกิดจากความต้องการพื้นฐานทางสังคมเบื้องต้น คือ กระทำพฤติกรรมเพื่อคล้อยตามมาตรฐานของสังคม ซึ่งผู้กระทำต้องการรางวัล เช่น คำชมเชย ของรางวัล ฯลฯ

2. ขั้นยึดเกณฑ์ภายใน (Autonomous) เป็นการพัฒนามาจากขั้นยึดเกณฑ์ภายนอก ในขั้นนี้การกระทำจะเกิดจากกฎเกณฑ์ที่มีภายในตนเอง และเป็นการกระทำที่ไม่หวังผลตอบแทน

ในเด็กเล็ก ๆ พฤติกรรมเอื้อเพื่ออยู่ในขั้นยึดเกณฑ์ภายนอก ทั้งนี้เนื่องจากมีพัฒนาการทางสติปัญญาจำกัด และจะเปลี่ยนไปสู่ขั้นยึดเกณฑ์ภายในตามระดับอายุ และพัฒนาการที่เพิ่มขึ้น

พิอาเจท์ (Piaget 1932 อ้างถึงใน Ruston and Sorrentino 1981 : 9-10) เป็นอีกผู้หนึ่งที่ได้ศึกษาพัฒนาการของพฤติกรรมเอื้อเพื่อในรูปของการแบ่งปันในเด็ก วิธีการของพิอาเจท์กระทำโดยเล่าเรื่องสั้น ๆ ให้เด็กฟังหลาย ๆ เรื่อง จากนั้นให้เด็กตัดสินใจหรือตอบคำถามจากเรื่องราวที่ได้ฟัง ตัวอย่างเช่น

"มีเด็กสองคน คนหนึ่งตัวโต คนหนึ่งตัวเล็ก วันหนึ่งเด็กทั้ง 2 คนพากันไปเดินเที่ยวบนภูเขา เมื่อได้เวลาเที่ยง เด็กทั้ง 2 คนหิวมาก จึงได้นำอาหารที่ติดตัวออกมา ปรากฏว่าอาหารที่นำมาไม่พอเพียงสำหรับคน 2 คน ถ้าท่านเป็นผู้ตัดสินใจ ท่านจะทำอย่างไร ให้อาหารกลางวันทั้งหมดแก่เด็กโต ให้อาหารทั้งหมดแก่เด็กเล็ก หรือแบ่งให้เท่า ๆ กัน" เป็นต้น

เมื่อเด็กตัดสินใจ ว่าควรแบ่งอาหารให้แก่ผู้ใด และอย่างไรแล้ว พิอาเจท์จะถามถึงเหตุผลว่าทำไมจึงตัดสินใจเช่นนั้น คำตอบที่ได้รับ พิอาเจท์นำมารวบรวมแล้วแบ่งได้ออกเป็น 3 กลุ่ม คือ

1. ยึดถือผู้มีอำนาจ (Authority) ขั้นนี้การตัดสินใจขึ้นกับอิทธิพลของผู้ที่มีอำนาจเหนือกว่า ตัวอย่างจากเรื่องข้างต้นเด็กที่มีพัฒนาการอยู่ในขั้นนี้จะให้คำตอบว่า เด็กโตควรได้รับอาหารกลางวันมากกว่าเด็กเล็ก ทั้งนี้ให้เหตุผลว่าเด็กคนนั้นโตกว่า

2. ยึดหลักเท่าเทียมกัน (Equality) ในขั้นนี้การตัดสินใจจะแบ่งให้เท่าเทียมกันไม่ว่าจะอยู่ในสถานการณ์ใด คำตอบซึ่งปรากฏว่าควรแบ่งอาหารให้เด็กทั้ง 2 คน เท่า ๆ กัน

3. บิดหลักยุติธรรม (Equity) การตัดสินใจขั้นนี้ เป็นไปในลักษณะเดียวกับกลุ่มที่ 2 แต่สามารถยืดหยุ่นได้ขึ้นอยู่กับ การรับรู้และเข้าใจถึงความต้องการ และความเหมาะสมของบุคคลใน แต่ละสภาพการณ์ว่ามีมากน้อยเพียงใด คำตอบที่ปรากฏจะออกมาในหลายลักษณะ เช่น ควรให้เด็ก เล็กมากกว่า เพราะเด็กเล็กอ่อนแอและช่วยตัวเองได้น้อยกว่า หรือให้เด็กโตมากกว่า เพราะเด็กโต กินจุกว่า เป็นต้น

จะเห็นได้ว่าพัฒนาการของพฤติกรรมเอื้อเฟื้อของเด็กในหัตถ์ของพิอาเจท์มีความสอดคล้อง ไปในแนวเดียวกับของ รัสตันและโรเซนฮาม กล่าวคือในเด็กเล็กการมีพฤติกรรมเอื้อเฟื้อยังยึดติด กับผู้มีอำนาจเหนือกว่า และเมื่อเด็กโตขึ้นมีพัฒนาการด้านความคิดความเข้าใจ และสามารถมองโลก ในหัตถ์ของผู้อื่นได้เพิ่มขึ้น การตัดสินใจและเลือกที่จะกระทำหรือไม่กระทำ ก็จะเป็นเหตุเป็นผลของ ตนเองมากขึ้น

มีงานวิจัยจำนวนมากที่สนับสนุนว่า พฤติกรรมเอื้อเฟื้อจะเพิ่มขึ้นตามระดับอายุที่เพิ่มขึ้น ของเด็ก ไรท์ (Wright 1942 อ้างถึงใน Ruston and Sorrentino 1981 : 10) ได้ทำการศึกษาต่อจากพิอาเจท์ในแง่ของความเอื้อเฟื้อกับอายุ พบว่าเด็กอายุ 8 ปี จะมีความ เอื้อเฟื้อมากกว่าเด็กอายุ 5 ปี เมื่อถูกขอร้องให้เลือกระหว่างยอมให้เพื่อนเล่นของเล่นชิ้นหนึ่ง ที่น่าสนใจ กับการที่ตนจะเป็นผู้เล่นเอง และการวิจัยเพื่อดูพฤติกรรมเอื้อเฟื้อของเด็กตุรกี จำนวน 219 คน อายุระหว่าง 4 - 12 ปี การทดลองกระทำโดยให้เด็กแบ่งตัว ซึ่งมีจำนวนเป็นเลขคี่ ให้กับตนเองและเพื่อนอีกคนหนึ่ง ผลการวิจัยสามารถแบ่งเด็กออกได้เป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่มีความ เอื้อเฟื้อ และกลุ่มที่มีความเห็นแก่ตัว กลุ่มที่มีความเอื้อเฟื้อจะแบ่งตัวให้เด็กอีกคนหนึ่งมากกว่า ของตนเอง หรือแบ่งให้เท่ากัน โดยเหลือตัวอีกเม็ดหนึ่งไว้ ส่วนกลุ่มที่มีความเห็นแก่ตัวจะแบ่งตัว ให้ตัวเองมากกว่า และเมื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมดังกล่าวกับอายุของเด็ก พบว่าเด็กอายุ 4 - 6 ปี มีพฤติกรรมเอื้อเฟื้อร้อยละ 33 ในขณะที่เด็กอายุ 6 - 7 ปี มีพฤติกรรมเอื้อเฟื้อเพียงร้อยละ 69 เด็กอายุ 7 - 9 ปี มีร้อยละ 81 และเด็กอายุ 9 - 12 ปี มีพฤติกรรมเอื้อเฟื้อสูงที่สุดถึงร้อยละ 96 (Ugurel-Semin 1952, อ้างถึงใน ธีระพร อวรรณโณ 2526 : 69 - 70)

### ตัวแบบกับการปลูกฝังพฤติกรรม เอื้อเฟื้อ

นักจิตวิทยาหลายท่านได้ศึกษาพฤติกรรมเอื้อเฟื้อในเด็กโดยใช้ตัวแบบในหลาย ๆ ลักษณะ ซึ่งผลการวิจัยสนับสนุนว่า การให้เด็กสังเกตตัวแบบที่แสดงความเอื้อเฟื้อจะทำให้พฤติกรรมเอื้อเฟื้อของเด็กเพิ่มขึ้น โรเซนฮาน และไวท์ (Rosenhan and White 1967 : 424 - 431) ได้ทำการทดลองกับเด็กชั้นประถมปีที่ 4 และ 5 จำนวน 130 คน ให้ดูตัวแบบเล่นเกมสโว์ลิ่ง เมื่อชนะจะได้รับรางวัลเป็นของขวัญ 2 ชิ้น ตัวแบบจะบริจาคของขวัญครึ่งหนึ่งให้กับการกุศลช่วยเด็กกำพร้า หลังจากนั้นให้เด็กที่เข้าร่วมทดลองเล่นเกมสโว์ลิ่งตามตัวแบบครั้งที่ 1 โดยมีตัวแบบอยู่ด้วย ครั้งที่ 2 ตัวแบบจะสังเกตอยู่ภายนอกด้วยกระจกทางเดียว ปรากฏว่ากลุ่มทดลองที่ได้ดูตัวแบบ มีการบริจาคในสภาพการณ์แรก (มีตัวแบบอยู่ด้วย) ร้อยละ 63 และในสภาพการณ์ที่ 2 (ไม่มีตัวแบบอยู่ด้วย) ร้อยละ 48 การบริจาคของขวัญในการเล่นเกมนั้นผู้วิจัยถือว่าเป็นพฤติกรรมคล้อยตาม (conformity) ที่กระทำตามตัวแบบ แต่การบริจาคตานในครั้งที่ 2 เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นจากเกณฑ์ภายในของตนเอง (Internalization) ในขณะที่กลุ่มควบคุมที่ไม่ได้ดูตัวแบบ มีการบริจาคเพียงร้อยละ 8 ในสภาพการณ์แรกเท่านั้น

แวน เรน และแบร์ (Warren and Bear 1976 : 335 - 354) ได้นำตัวแบบมาใช้ในการพัฒนาพฤติกรรมการแบ่งปันและยกย่องชมเชยในเด็กอายุเฉลี่ย 3 ปี 2 เดือน ถึง 5 ปี 6 เดือน โดยสร้างสถานการณ์ในห้องทดลองให้เด็กมีกิจกรรมทางศิลปะ การทดลองจะแบ่งเป็นช่วงสั้น ๆ ได้แก่ ช่วงทำงาน (ประมาณ 10 นาที) กับช่วงรายงาน (ประมาณ 5 นาที) ตัวแบบเป็นผู้ใหญ่มีกิจกรรมทางศิลปะ เช่นเดียวกับกลุ่มตัวอย่าง ในช่วงทำงานตัวแบบจะแสดงพฤติกรรมแบ่งปันเช่นให้เพื่อนยืมดินสอสี ช่วยส่งอุปกรณ์ให้เพื่อน หรือช่วยวาดรูป เมื่อหมดช่วงทำงานตัวแบบจะรายงานให้ดูเป็นตัวอย่าง ตามพฤติกรรมที่ต้องการให้เด็กดู เมื่อตัวแบบรายงานพฤติกรรมที่ทำ เช่น แบ่งดินสอสีให้เพื่อน ช่วยเพื่อนวาดรูป ตัวแบบก็จะได้รับคำชมเชย และรางวัลเป็นขนมหรือผลไม้ทันที ผลปรากฏว่าการให้ดูตัวแบบร่วมกับการเสริมแรง ช่วยเพิ่มพฤติกรรมแบ่งปันในเด็กได้อย่างชัดเจน

มิลด์ลาร์สกี และคัทเช (Mildlarsky; Bryan and Brickman 1973 : 321-328) ได้ศึกษาผลของตัวแบบและรางวัลต่อการเสริมสร้างพฤติกรรมเอื้อเฟื้อในเด็ก 72 คน โดยให้ดูตัวแบบ 3 อย่าง คือ 1. ตัวแบบที่แสดงความเอื้อเฟื้อ 2. ตัวแบบที่แสดงความเห็นแก่ตัว 3. ตัวแบบที่เป็นกลาง ผู้ทดลองสร้างสถานการณ์โดยให้เล่นเกมสโว์ลิ่ง เมื่อชนะจะได้รับรางวัล

เป็นเขี่ย 4 อัน ซึ่งสามารถนำไปแลกเปลี่ยนขนม หรือของเล่นได้ พฤติกรรมเอื้อเพื่อวัดได้จากการ  
 ที่เด็กบริจาคเขี่ยรางวัลให้แก่เด็กที่ยากจน ปรากฏว่าเด็กที่ดูตัวแบบแสดงความเอื้อเพื่อมีการบริจาค  
 เขี่ยมากที่สุด และการวิจัยนี้ยังมีการวิจัยต่อไปโดยแบ่งผู้ร่วมทดลองแต่ละกลุ่มเป็น 2 ส่วน ส่วน  
 แรกได้รับคำชมเชยเมื่อบริจาคเขี่ย อีกส่วนหนึ่งไม่ได้รับคำชมเชยแม้บริจาคเช่นกัน ผลการทดลอง  
 ปรากฏว่ากลุ่มที่ดูตัวแบบที่ได้รับแรงเสริมจะมีพฤติกรรมการบริจาคสูงกว่ากลุ่มดูตัวแบบ ที่ไม่ได้รับ  
 แรงเสริม

จรรยา นาคะรัต (2527) ได้ทำการศึกษาผลของตัวแบบสัญลักษณ์ที่มีผลต่อพฤติกรรม  
 เอื้อเพื่อของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 50 คน แบ่งเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มที่หนึ่งให้ดูตัวแบบ  
 จากเทปบันทึกภาพ ตัวแบบแสดงพฤติกรรมเอื้อเพื่อ และพูดสนับสนุนการเอื้อเพื่อ กลุ่มที่สอง ดูตัว  
 แบบจากเทปบันทึกภาพที่ตัวแบบแสดงพฤติกรรมไม่เอื้อเพื่อ แต่พูดสนับสนุนการเอื้อเพื่อ กลุ่มที่สาม  
 ให้ดูตัวแบบจากเทปบันทึกภาพ ที่ตัวแบบแสดงพฤติกรรมเอื้อเพื่อ แต่ไม่พูดสนับสนุนการเอื้อเพื่อ  
 กลุ่มที่สี่ดูตัวแบบจากเทปบันทึกภาพที่ตัวแบบไม่แสดงพฤติกรรมเอื้อเพื่อ แต่พูดสนับสนุนการเอื้อเพื่อ  
 กลุ่มที่ห้าไม่ได้ดูตัวแบบใด ๆ ผลการทดลองปรากฏว่า นักเรียนในกลุ่มที่หนึ่ง และกลุ่มที่สองแสดง  
 พฤติกรรมเอื้อเพื่อโดยการบริจาคบัตรรางวัลที่ได้จากการเล่นเกมต่อภาพปริศนามากกว่านักเรียน  
 ในกลุ่มที่สอง กลุ่มที่สี่และกลุ่มที่ห้า โดยไม่มีความแตกต่างในการแสดงพฤติกรรมเอื้อเพื่อระหว่าง  
 นักเรียนกลุ่มที่หนึ่งและกลุ่มที่สาม

ตัวแบบที่นำมาใช้เสริมเสริมพฤติกรรมนั้นมีหลายชนิดทั้งที่เป็นตัวแบบบุคคลจริง และตัวแบบ  
 สัญลักษณ์ นิทาน จัดเป็นตัวแบบสัญลักษณ์ (Symbolic model) ชนิดหนึ่งและเป็นตัวแบบที่มีผู้  
 นิยมนำมาใช้เป็นสื่อการสอนสำหรับเด็ก โดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็กก่อนวัยเรียน ทั้งนี้เพราะนิทาน  
 จะช่วยขยายโลกทัศน์ของเด็กให้กว้างขวางมากขึ้นและช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางอารมณ์ในเด็ก  
 เพราะเด็กวัยนี้ เป็นวัยที่กำลังสร้างพื้นฐานทางอารมณ์ นอกจากนี้การเล่านิทานให้เด็กฟัง เล่ม่อ ๆ  
 จะช่วยให้เด็กได้รับรู้อารมณ์ในลักษณะต่าง ๆ และยังเป็นการแสดงออกถึงความรัก ความผูกพันที่  
 ผู้ใหญ่มีต่อเด็ก เด็กจะได้รับการเร้าและตอบสนองในด้านจินตนาการและความอยากรู้อยากเห็น  
 ซึ่งเป็นพัฒนาการที่เด่นชัดของเด็กในวัยนี้ นักการศึกษาหลายท่านให้ความสนใจทางการศึกษาค้นคว้า  
 และยอมรับว่า นิทานมีความสำคัญต่อเด็ก ดังนั้นในหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 จึง  
 ได้กำหนดกิจกรรมการเล่านิทานให้เป็นกิจกรรมการเล่นกิจกรรมหนึ่ง (กรมวิชาการ 2521 : 9)



อาร์บุท (Arbuthnot อ้างถึงในวารสารจิตเวช ปี 1974 : 2522 : 7 - 8) ได้กล่าวถึง ความสำคัญของนิทานว่าสามารถตอบสนองความต้องการขั้นพื้นฐานของเด็ก ไว้ดังนี้

1. เด็กต้องการความสำเร็จ เนื่องจากเด็กต้องการทำอะไรให้สำเร็จด้วยตัวเอง เด็กจึงชอบและพอใจเรื่องราวที่แสดงถึงความเป็นวีรบุรุษ ความกล้าหาญที่สามารถเอาชนะสิ่งต่าง ๆ ได้
2. เด็กต้องการความมั่นคงทางวัตถุ เด็กจึงต้องการฟังเรื่องราวที่กล่าวถึงเสื้อผ้าสวยงาม ประสาทราชวัง ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของความมั่นคงทางวัตถุ
3. เด็กต้องการความมั่นคงทางอารมณ์ คือ ต้องการความรักจากพ่อแม่ เพื่อน ฯลฯ ในขณะที่เด็กก็ต้องการที่จะรักคนอื่นด้วย นิทานที่กล่าวถึงความรักในครอบครัว จะกระตุ้นให้เด็กเกิดความมั่นคงทางอารมณ์ได้
4. เด็กมีความอยากรู้อยากเห็นอยู่เสมอ เพราะเด็กยังไม่มีประสบการณ์ที่ไกลตัวออกไป เด็กจึงชอบเรื่องราวที่เกี่ยวกับการผจญภัย การท่องเที่ยว
5. เด็กต้องการแสดงความเป็นเจ้าของ เด็กจะเกิดความภาคภูมิใจเมื่อได้พูดถึงสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่เป็นของตนเอง เช่นเด็กมักจะพูดอวดกันว่า นี่พ่อของฉัน พี่ชายของฉัน เด็กจึงชอบนิทานที่เกี่ยวข้องกับครอบครัวตนเอง
6. เด็กต้องการความเปลี่ยนแปลง การเล่นก็เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลง และยังเป็นการพักผ่อนสำหรับตัวเด็กเองด้วย เด็กจึงต้องการ เล่นสนุก นิทานที่กล่าวถึงการเล่นของเด็ก ๆ ในวัยต่าง ๆ จึงเป็นที่นิยมสำหรับเด็ก
7. เด็กต้องการสิ่งสวยงามและความเป็นระเบียบ ซึ่งเป็นความต้องการทางด้านศิลปะ เด็กจึงชอบเรื่องราวหรือภาพประกอบที่มีสีสันสวยงาม มีคำบรรยายคล้องจอง คำซ้ำ ๆ กันเป็นจังหวะ

#### วิธีการเล่านิทาน

α

การเล่านิทานอาจทำได้ 2 แบบ (กิตติยวดี บุญเชื้อ 2527 : 91) คือ

1. เล่าปากเปล่า
2. เล่าโดยมีเครื่องประกอบ เช่น แผ่นภาพ หุ่น ดนตรี ภาพยนตร์

การใช้อุปกรณ์ประกอบการเล่านิทานจะทำให้ให้นิทานมีชีวิตชีวามาก และน่าสนใจยิ่งขึ้น ส่วนอุปกรณ์ประกอบแบบไหนจะ เหมาะกับสภาพการณ์หรือสถานการณ์ใดก็ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้เล่า

การนำภาพมาใช้ประกอบในการเล่านิทานนั้นจะเป็นประโยชน์อย่างมาก ซึ่งบาร์บารา แบคเดอร์ (Barbara Bacder 1976 : 2) ได้กล่าวถึงความสำคัญของภาพในหนังสือนิทานว่า เด็กที่อ่านหนังสือไม่ออกก็สามารถอ่านหนังสือภาพได้ เด็กจะเพลิดเพลินกับภาพ และเรียนจากภาพนั่นเอง เป็นความจริงที่ว่าผู้ใหญ่ที่อ่านหนังสือไม่ออกก็ยังอาจอ่านจากภาพเช่นกัน

เคนเนท มาร์รันซ์ (Kenneth Marantz 1978 : 10) เป็นอีกผู้หนึ่งที่ได้ศึกษาถึงเรื่องหนังสือนิทานภาพที่เหมาะสมสำหรับเด็กกล่าวว่า หนังสือภาพก่อให้เกิดความซาบซึ้งแก่ผู้อ่านในฐานะที่เป็นผลงานทางศิลปะอย่างหนึ่ง ทั้งนี้ เพราะภาพจะบอกให้ทราบถึงเรื่องราวได้ดีกว่าการเล่าเพียงอย่างเดียว หนังสือภาพนั้นจะมีส่วนคล้ายภาพยนตร์มากกว่าภาพเขียนธรรมดา เพราะนอกจากความสวยงามแล้วยังมีความต่อเนื่องของมโนภาพ จากภาพหนึ่งไปสู่อีกภาพหนึ่งหน้าต่อหน้า นอกจากนั้นหนังสือภาพยังคงเก็บรักษาไว้ได้นานเมื่ออ่านจบแล้วสามารถหยิบมาอ่านได้อีกตามที่ต้องการ

เห็นได้ชัดว่าภาพมีความสำคัญมากสำหรับเด็ก เพราะภาพให้ทั้งภาษา ความเข้าใจ ความสนุกสนานและทำท่ายชวนให้ติดตามเรื่องราว ปัญหาสิ่งอยู่ที่ว่าทำอย่างไรจึงจะให้ภาพเป็นสื่อที่จะอธิบายข้อความหรือตัวอักษรที่อธิบายภาพนั้น ๆ

หนังสือนิทานประกอบภาพสำหรับเด็กส่วนใหญ่เหมาะสมสำหรับนำมาใช้เล่าหรืออ่านดัง ๆ ให้เด็กฟัง และดูภาพประกอบไปด้วย เด็กก่อนวัยเรียนอายุระหว่าง 3 - 6 ปี ความสามารถในการอ่านยังไม่พัฒนาเต็มที่ เด็กจะชอบฟังและดูรูปภาพมากกว่า ภาพที่ใช้ประกอบในหนังสือสำหรับเด็กมีหลายชนิด แต่ละชนิดจะขึ้นอยู่กับลักษณะของหนังสือว่าการจะช่วยให้การดำเนินเรื่องสมจริงสมสังเพียงใด เช่น เด็กเชื่อว่าต้นไม้พูดได้ สัตว์พูดได้ ภาพในหนังสือก็ควรเป็นภาพการ์ตูน เพราะ ภาพการ์ตูนสามารถที่จะตกแต่งและตัดแปลงให้เห็นลักษณะท่าทางได้สมจริงสมสังได้ง่าย เป็นต้น (บันลือ พฤษะวัน 2521 : 70)

ตัวแบบสัญลักษณ์ ประเภทหนึ่งที่มีนิยามใช้กันอย่างแพร่หลาย คือ ละครหุ่น ประโยชน์ที่ได้จากการแสดงหุ่นมีมากมายหลายด้าน ทั้งในด้านความสนุกสนาน ความบันเทิง ความรู้ การเสริมสร้างพฤติกรรมที่เหมาะสมให้กับเด็ก ใช้เป็นอุปกรณ์ในการบำบัดคนไข้ เด็กที่มีปัญหาทางด้านจิตใจ ตลอดจนนำมาใช้บำบัดรักษาผู้ป่วยที่พิการ เป็นการทำให้กายภาพบำบัดช่วยในการฝึกการ

เคลื่อนไหวมือและแขนทำให้เพลิดเพลิน สัมความวิตกกังวลเกี่ยวกับความเจ็บป่วยของตนเอง ลดความเบื่อหน่ายและความท้อแท้ใจ หรือใช้เป็นแบบโฆษณาสินค้าได้เช่นเดียวกัน

การแสดงละครหุ่นจะให้ผลแก่ผู้ดูที่เป็นเด็กอย่างมากในเชิงของการจูงใจให้เกิดพฤติกรรมที่เหมาะสม เช่น การแสดงละครหุ่นเรื่อง "หนูน้อยพินລ่วย" เป็นเรื่องของผลเสียจากการไม่รักษาฟัน ทำให้ฟันผุและปวดฟัน โดยแสดงให้เห็นตัวแมงกินฟันกำลังแทะฟันอย่างน่ากลัว ปรากฏว่าในระหว่างดูการแสดง เด็กมีความตื่นเต้นที่เห็นแมงกินฟัน บางคนจะปิดปากตัวเอง บางคนอ้าปากค้าง บางคนรีบจับฟันตนเองเพื่อแน่ใจว่าฟันยังคงอยู่ และจากการติดตามผลไปที่บ้านพบว่า เด็กที่ดูละครหุ่นเรื่องนี้ 85 % ใช้น้ำยาสีฟันที่ตัวหุ่นแจกให้หลังจากจบการแสดงแล้วไปแปรงฟันทั้งตอนตื่นนอนและก่อนนอน เพราะมีความเชื่อว่าผลเสียจะเกิดขึ้นกับตนเช่นเดียวกับที่เกิดขึ้นกับหุ่นถ้าไม่รักษาความสะอาดฟัน (เกคินี โยติเล็ถียร 2524 : 16)

มีการนำหุ่นมาใช้เป็นอุปกรณ์การสอนในชั้นเรียนกันอย่างกว้างขวาง ทั้งนี้ เพราะเป็นอุปกรณ์การสอนที่ทำงานง่าย หารวัสดุได้ง่าย ประหยัด ราคาถูก เก็บรักษาได้ง่าย เคลื่อนย้ายสะดวก และมีประสิทธิภาพสูง และมีอิทธิพลต่อความรู้สึกของเด็กมากและช่วยสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนให้น่าเรียนยิ่งขึ้นด้วย

หุ่นสามารถใช้เป็นอุปกรณ์การสอนในวิชาต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งวิชาที่ต้องอาศัยการฝึกฝน และค่อนข้างเป็นนามธรรมเกินไปสำหรับเด็ก เช่น เรื่องการมีวินัย ความซื่อสัตย์ ความไม่ประมาท เป็นต้น ซึ่งเด็กจะเกิดความเข้าใจก็ต่อเมื่อได้เห็นตัวอย่าง โดยอาศัยประสบการณ์จากกิจกรรมที่ครูจัดให้

#### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ตัวแบบนิทานประกอบภาพ กับตัวแบบนิทานประกอบหุ่นมือ จัดเป็นตัวแบบสัญลักษณ์ประเภทหนึ่ง ได้มีผู้นำตัวแบบทั้ง 2 ประเภทนี้ไปใช้เสริมสร้างพฤติกรรมที่พึงประสงค์และลดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ในบุคคลกลุ่มต่าง ๆ ซึ่งพบว่าผู้ทำการวิจัยไว้น้อยมากและส่วนใหญ่เป็นการศึกษาวิจัยในประเทศไทย

การศึกษาวิจัยที่นำตัวแบบนิทานประกอบภาพมาใช้เพิ่มพฤติกรรมที่พึงประสงค์ ได้มีผู้ศึกษาไว้หลายคน เช่น ส้มเตย สีแสง (2524) ได้ทดลองใช้หนังสือนิทานภาพสำหรับเด็กมาประกอบการสอน เพื่อยกระดับเหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 60 คน แบ่งเป็นกลุ่มควบคุมที่ใช้วิธีสอนตามปกติ กับกลุ่มทดลองที่ใช้หนังสือนิทานประกอบการสอน วัดระดับเหตุผลเชิงจริยธรรมก่อนและหลังการทดลองทั้ง 2 กลุ่ม ใช้เวลาในการสอน 24 ครั้ง ครั้งละ 3 คาบ คาบละ 20 นาที พบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองภายหลังการสอนโดยใช้นิทานสำหรับเด็กประกอบภาพที่มีตัวละคร เป็นตัวแบบในการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมในระดับ 3 และ 4 มีระดับเหตุผลเชิงจริยธรรมในระดับ 3 และ 4 ซึ่งสูงกว่า ก่อนการทดลองและ สูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ใช้วิธีการสอนตามปกติ <sup>บุษยา</sup> เรืองรอง (2525) ได้ทดลองใช้ตัวแบบนิทานประกอบภาพ และกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติเพื่อสอนความคิดรวบยอดเชิงจริยธรรม เรื่อง ความซื่อสัตย์ ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ความขยันหมั่นเพียร ความมีระเบียบวินัย ความตรงต่อเวลา และความกตัญญู-กตเวทีก่อนการทดลองพบว่าการใช้นิทานประกอบภาพ กับกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติ ทำให้เด็กมีความคิดรวบยอดทางจริยธรรมสูงขึ้น โดยที่วิธีการทั้ง 2 อย่างให้ผลไม่แตกต่างกัน พริ้มเพรา นิตมร (2526) ได้ศึกษาการใช้ตัวแบบนิทานประกอบภาพที่มีตัวละคร เป็นรูปคน กับเป็นรูปสัตว์ เพื่อเสริมสร้างพฤติกรรมเอื้อเฟื้อในเด็ก 3 - 8 ปี จำนวน 6 เรื่อง พฤติกรรมเอื้อเฟื้อวัดโดยสมมุติเหตุการณ์ต่าง ๆ ให้เด็กเลือกว่า ถ้าอยู่ในเหตุการณ์นั้น ๆ จะปฏิบัติตนอย่างไร ผลปรากฏว่า การใช้ตัวแบบนิทานประกอบภาพ มีผลให้พฤติกรรมเอื้อเฟื้อของเด็กสูงขึ้น แต่ไม่มีความแตกต่างระหว่างภาพที่เป็นรูปคนหรือรูปสัตว์

สำหรับตัวแบบนิทานประกอบหุ่นมือ ได้มีผู้นำไปใช้ทดลองเพื่อเพิ่มพฤติกรรมที่พึงประสงค์ในเด็ก เช่น นิสิตภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (2519 อ้างถึงใน เกศินี โยติกเสถียร 2524 : 16) แสดงละครหุ่นเรื่องหนูน้อยฟันสวย ให้เด็กอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลมงclair จำนวน 120 คน เป็นเรื่องเกี่ยวกับการไม่ดูแลรักษาฟัน ทำให้ฟันเสีย โดยแสดงให้เห็นตัวแมงกิ้งก่ากำลังทำลายฟันอย่างชัดเจน ปรากฏว่าในระหว่างดูการแสดง เด็กแสดงความตื่นตัวที่เห็นแมงกิ้งก่าฟันบางคนปิดปากตนเอง บางคนอ้าปากค้าง บางคนรีบล้างฟันตนเอง เพื่อแน่ใจว่าฟันยังคงอยู่ จากข้อมูลย้อนกลับจากผู้ปกครอง พบว่า เด็กที่ดูการแสดงละครหุ่นมือ 85 % ใช้ยาสีฟันที่ตัวหุ่นแจกให้ โดยแปรงฟันทั้งก่อนนอนและหลังตื่นนอน เพราะเด็ก



เชื่อว่า ผลเสียจะเกิดขึ้นกับหินของตนเช่นเดียวกับที่เกิดกับหุ่น ถ้าไม่รักษาความสะอาดหิน สุนีย  
 ยินศักดิ์ชัย (2525) ได้ทดลองใช้หุ่นเชิดมือเป็นแม่แบบพัฒนาจริยธรรมด้านความเอื้อเฟื้อ ในเด็ก  
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 30 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 15 คน ละครหุ่น  
 มือที่ใช้เป็นนิทานเรื่องสั้น ๆ ประมาณ 20 นาที จำนวน 7 เรื่อง หลังจากนั้น 1 สัปดาห์ วัด  
 พฤติกรรมเอื้อเฟื้อโดยใช้แบบทดสอบ พบว่า กลุ่มที่ดูตัวแบบนิทานประกอบหุ่นมือมีคะแนนที่ได้จาก  
 การทำแบบทดสอบสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ไม่ได้ดูตัวแบบ และในปีต่อมา กันยา ประสงค์เจริญ (2526)  
 ได้ทดลองใช้ตัวแบบนิทานประกอบหุ่นมือ จำนวน 7 เรื่อง เป็นแม่แบบในการพัฒนาจริยธรรมด้าน  
 ความรู้สึกรับผิดชอบของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีความรับผิดชอบต่ำ จำนวน 40 คน แบ่งเป็น  
 กลุ่มควบคุมที่ไม่มีตัวแบบกับกลุ่มทดลองที่ดูตัวแบบหุ่นมือ ให้ดูตัวแบบครั้งละ 1 เรื่อง วันช่วงครึ่งละ  
 1 วัน ภายหลังจากดูตัวแบบ พบว่า กลุ่มทดลองที่ดูตัวแบบนิทานประกอบหุ่นมือ มีการพัฒนาจริยธรรม  
 ด้านความรู้สึกรับผิดชอบสูงขึ้น และสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ไม่ได้ดูตัวแบบ

นอกจากนี้ยังมีผู้ศึกษาการใช้ตัวแบบที่เป็นหุ่นมือลดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์เกี่ยวกับ ความ  
 วิดกกังวล แพทเตอร์สัน และคณะ (Patterson, et al, 1984 : 197 - 200) ได้  
 ทดลองในเด็กอายุ 2 - 11 ปี ซึ่งไม่เคยมีประสบการณ์ในการได้รับการผ่าตัดมาก่อน จำนวน 44  
 คน โดยแบ่งเด็กออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มละ 11 คน กลุ่มที่หนึ่งดูตัวแบบที่เป็นหุ่นคือ แสดงการ  
 เตรียมตัวก่อนเข้ารับการผ่าตัดในช่องปาก การดมยาสลบ การเข้ารับการผ่าตัด และการพักผ่อนไม่  
 ถึง 24 ชั่วโมง กลุ่มที่ 2 ให้ดูตัวแบบภาพยนตร์แสดงการเตรียมตัวก่อนเข้ารับการผ่าตัด การดม  
 ยาสลบ การเข้ารับการผ่าตัด และการพักผ่อนไม่ถึง 24 ชั่วโมง กลุ่มที่ 3 ให้ดูตัวแบบเทปบันทึก  
 ภาพ แสดงการเตรียมตัวก่อนเข้ารับการผ่าตัด การดมยาสลบ การเข้ารับการผ่าตัด และการ  
 พักผ่อนไม่ถึง 24 ชั่วโมง กลุ่มที่สี่ไม่ได้ดูตัวแบบ ผลการทดลองปรากฏว่า ผู้เข้ารับการทดลอง  
 กลุ่มที่หนึ่ง กลุ่มที่สอง และกลุ่มที่สามมีความวิตกกังวลต่อการผ่าตัดลดลงมากกว่าผู้รับการทดลอง  
 ในกลุ่มที่ 4 และไม่มีความแตกต่างกันในการลดลงของความวิตกกังวลระหว่าง 3 กลุ่มแรก และ  
 ในสหรัฐอเมริกา รายการโทรทัศน์ชื่อ Sesame Street ซึ่งใช้หุ่นหลาย ๆ ชนิดเป็นตัวแบบใน  
 การพัฒนาพฤติกรรมการเรียนรู้ของเด็ก ให้เปลี่ยนแปลงจนทัดเทียมกับเด็กปกติได้ (เกศนิ  
 โปติกเสถียร 2524 : 15)

จากผลงานวิจัยและการศึกษาค้นคว้าของนักจิตวิทยา และนักการศึกษาต่าง ๆ ที่ได้กล่าวมาแล้ว จะเห็นว่าสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ของแบบดูรา ที่กล่าวว่า ตัวแบบมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของบุคคล ฉะนั้น การเสนอตัวแบบด้วยวิธีการต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งตัวแบบที่เป็นที่สนใจของเด็ก จะเป็นสิ่งเร้าที่จะทำให้เด็กเกิดความรู้สึกลอยตาม และยอมรับเอาพฤติกรรมนั้นมาประพฤติปฏิบัติได้ง่ายยิ่งขึ้น ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงได้นำตัวแบบที่เป็นนิทานประกอบภาพ และนิทานประกอบหุ่นมือ ซึ่งเป็นตัวแบบที่มีลักษณะแตกต่างกันมาทดลองในเด็กก่อนวัยเรียน เพื่อศึกษาตัวแบบทั้งสองชนิดว่า จะส่งผลต่อการเรียนรู้พฤติกรรมเอื้อเฟื้อของเด็กได้แตกต่างกันอย่างไร

### ปัญหาในการวิจัย

ตัวแบบในนิทานประกอบภาพ กับตัวแบบในนิทานประกอบหุ่นมือ จะมีผลต่อพฤติกรรมเอื้อเฟื้อแตกต่างกันอย่างไร

### วัตถุประสงค์ในการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมเอื้อเฟื้อของเด็กอายุ 4 - 6 ปี ระหว่างกลุ่มที่ได้ดูตัวแบบ กับกลุ่มที่ไม่ได้ดูตัวแบบ
2. เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมเอื้อเฟื้อของเด็กอายุ 4 - 6 ปี ที่ดูตัวแบบในนิทานประกอบภาพกับตัวแบบในนิทานประกอบหุ่นมือ

### สมมติฐานของการวิจัย

1. กลุ่มตัวอย่างที่ได้ดูตัวแบบจะมีพฤติกรรมเอื้อเฟื้อสูงกว่ากลุ่มตัวอย่างที่ไม่ได้ดูตัวแบบ
2. กลุ่มตัวอย่างที่ดูตัวแบบ แตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมเอื้อเฟื้อในปริมาณที่แตกต่างกัน

### คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

1. ตัวแบบ (Model) หมายถึงตัวละครในหนังสือนิทานประกอบภาพ และนิทานประกอบหุ่นมือ ที่แสดงพฤติกรรมเอื้อเฟื้อ ได้แก่ การแบ่งปัน การช่วยเหลือ และการบริจาค และได้รับแรงเสริมทางบวกเมื่อตัวละครแสดงพฤติกรรมเอื้อเฟื้อ ได้แก่ ได้รับชมเป็นรางวัล ได้

รับการยอมรับจากเพื่อน. ได้ลูกแก้ววิเศษเป็นรางวัล ได้รับความช่วยเหลือจากนางฟ้า และได้  
รับเลือกเป็นหัวหน้า

2. พฤติกรรมเอื้อเฟื้อ (Generous Behavior) หมายถึง พฤติกรรมที่ผู้รับการทดลอง  
แสดงออกด้วยการบริจาคท็อปปี้ในสถานการณ์ที่กำหนดขึ้น โดยประเมินพฤติกรรมจากจำนวนท็อปปี้  
ที่ผู้รับการทดลองบริจาค

3. หนังสือนิทานประกอบภาพ (Picture Story Book) หมายถึง หนังสือนิทาน  
ที่ประกอบจากภาพหลาย ๆ ภาพ ประมาณ 8 - 12 ภาพต่อ 1 เรื่อง มีคำบรรยายเรื่องราว  
ของนิทานในแต่ละภาพ

4. หุ่นมือ (Hand Puppet) หมายถึง การเล่นที่จำลองมาจากสภาพความเป็นจริง  
ตัวหุ่นทำด้วยผ้า เวลาแสดงใช้ล่วมที่มือ สามารถเคลื่อนไหว หัว ลำตัว และแขนได้

#### ขอบเขตของการวิจัย

1. กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนอายุ 4 - 6 ปี จากโรงเรียนเทพกาญจนา กรุงเทพมหานคร จำนวน 60 คน เป็นเพศชาย 30 คน เพศหญิง 30 คน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2527

#### 2. ตัวแปร

2.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ ตัวแบบในนิทานประกอบภาพ กับตัวแบบในนิทาน  
ประกอบหุ่นมือที่แสดงพฤติกรรมเอื้อเฟื้อ

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ พฤติกรรมเอื้อเฟื้อของกลุ่มตัวอย่างภายหลังดูตัวแบบ

3. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ หนังสือนิทานประกอบภาพ และนิทานประกอบ  
หุ่นมือ มีเรื่องราวของนิทานเหมือนกัน จำนวน 5 เรื่อง

4. เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินพฤติกรรม ได้แก่ การสร้างสถานการณ์เพื่อให้กลุ่ม  
ตัวอย่างมีโอกาสบริจาคท็อปปี้ พฤติกรรมเอื้อเฟื้อประเมินจากจำนวนท็อปปี้ที่กลุ่มตัวอย่างบริจาค

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ทราบถึงวิธีการพัฒนาพฤติกรรมเอื้อเฟื้อของเด็ก
2. เพื่อใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนจริยธรรมของเด็ก
3. เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษา ค้นคว้า และวิจัย เกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอน

จริยธรรมของเด็ก



ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย