

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของตัวแบบที่มีต่อพฤติกรรมการมีระเบียบวินัยในชั้นเรียน ของนักเรียนวัยย่างเข้าสู่วัยรุ่น ซึ่งกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดอมรินทราราม โดยมีสมมติฐานว่า นักเรียนวัยย่างเข้าสู่วัยรุ่น ที่ดูตัวแบบมีพฤติกรรมการมีระเบียบวินัยในชั้นเรียนจากวีดิทัศน์ มีพฤติกรรมการมีระเบียบวินัยในชั้นเรียนเพิ่มขึ้นมากกว่านักเรียนวัยย่างเข้าสู่วัยรุ่นที่ไม่ได้ดูตัวแบบมีพฤติกรรมการมีระเบียบวินัยในชั้นเรียน

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า ค่าร้อยละของพฤติกรรมการมีระเบียบวินัยในชั้นเรียนแต่ละพฤติกรรมทั้ง 8 พฤติกรรม ได้แก่ พฤติกรรมเดินแถวเข้าห้องเรียนโดยไม่คุยเล่นส่งเสียงดัง พฤติกรรมถอดรองเท้าก่อนเข้าห้องและวางเป็นระเบียบ พฤติกรรมส่งงานหรือการบ้านตรงเวลา พฤติกรรมร่วมมือในการจัดโต๊ะหรือลบกระดานดำหรือกวาดถูห้องเรียน พฤติกรรมช่วยจัดโต๊ะครู หรือ ตกแต่งห้องเรียนให้สวยงาม พฤติกรรมขออนุญาตครูก่อนเข้า-ออกห้องเรียน พฤติกรรมทำงานที่ได้รับมอบหมายเมื่อครูสั่งทันที และพฤติกรรมยกมือก่อนถามหรือตอบคำถาม ของกลุ่มทดลองมีค่าสูงกว่ากลุ่มควบคุม ทั้งในระยะทดลองและระยะติดตามผล ดังแสดงในตารางที่ 2-11 และภาพที่ 2-11

และเมื่อพิจารณาจากภาพรวม แสดงค่าเฉลี่ยร้อยละของพฤติกรรมการมีระเบียบวินัยในชั้นเรียนแต่ละพฤติกรรม จะเห็นได้ว่า ค่าเฉลี่ยร้อยละของพฤติกรรมทั้ง 8 พฤติกรรมของกลุ่มทดลองมีค่าสูงกว่ากลุ่มควบคุม ทั้งในระยะทดลองและระยะติดตามผล ดังแสดงในตารางที่ 12 และภาพที่ 12

ผลการวิจัยดังกล่าวแสดงว่า การเสนอตัวแบบมีพฤติกรรมการมีระเบียบวินัยในชั้นเรียนจากวีดิทัศน์ สามารถเพิ่มพฤติกรรมการมีระเบียบวินัยในชั้นเรียนของนักเรียนวัยย่างเข้าสู่วัยรุ่นได้ตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ข้างต้น

การที่นักเรียนวัยย่างเข้าสู่วัยรุ่น ซึ่งได้ดูตัวแบบที่มีพฤติกรรมการมีระเบียบวินัยในชั้นเรียน โดยดูจากวีดิทัศน์ สามารถมีพฤติกรรมการมีระเบียบวินัยในชั้นเรียนเพิ่มมากขึ้นนั้น น่าจะเป็นผลมาจากสาเหตุสำคัญ 2 ประการ คือ ประการแรก เนื่องมาจากลักษณะของตัวแบบเป็นตัวแบบสัญลักษณ์ (Symbolic Modeling) ที่ผ่านสื่อทางวีดิทัศน์ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ เป็นต้น ตัวแบบที่ผ่านสื่อเหล่านี้จะแสดงพฤติกรรมให้เห็นทั้งภาพและคำพูด ช่วยดึงดูดความตั้งใจในการสังเกต ทำให้มนุษย์เกิดการเรียนรู้สิ่งต่างๆจากการได้ยิน และการได้เห็นตัวแบบแสดงพฤติกรรมเหล่านั้น (Bandura 1986: 70, 1977: 40) ซึ่งการวิจัยนี้ได้ใช้ตัวแบบสัญลักษณ์ที่ผ่านสื่อทางวีดิทัศน์ โดยเป็นตัวแบบทางวาจาและการแสดงพฤติกรรมอันจะช่วยดึงดูดความสนใจ ความตั้งใจในการสังเกต ทำให้เกิดการเรียนรู้พฤติกรรมได้ นอกจากนี้การที่ตัวแบบในวีดิทัศน์มีลักษณะใกล้เคียงกับนักเรียน ในด้านระดับอายุ และเพศ โดยตัวแบบมีอายุระหว่าง 10-12 ปี ส่วนในด้านเพศนั้น ตัวแบบมีทั้งเพศหญิงและชาย ทั้งตัวแบบยังมีสถานภาพเป็นนักเรียนเหมือนกัน และอยู่ในสภาพการณ์ในห้องเรียนที่คล้ายคลึงกันด้วย ทำให้นักเรียนที่ได้ดูตัวแบบเกิดความตั้งใจในการสังเกตพฤติกรรม และนำไปสู่การเลียนแบบพฤติกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Bandura 1977: 24, Kazdin 1980: 18) จากการศึกษาของ Holzman, L. and Strickland, G. (1988) ทำการศึกษาระยะยาวในปี ค.ศ. 1988-1989 ในเด็กอายุ 4-5 ปี และนักเรียนชั้นประถมศึกษาถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่สาม โดยให้เด็กดูตัวแบบนักเรียนถูกบังคับขู่เข็ญ และเปลี่ยนมาเป็นการได้รับอนุญาตให้กระทำตามสิ่งที่ต้องการอย่างอิสระ ซึ่งเชื่อว่าช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ และตัดสินใจเลือกกระทำพฤติกรรมที่เหมาะสมในชั้นเรียน เป็นการหยุดกระทำพฤติกรรม และแสดงอารมณ์ที่ไม่เหมาะสมภายในชั้นเรียน วิธีนี้จะช่วยบังคับให้มีการแสดงบทบาททางสังคมได้อย่างถูกต้อง พบว่าเด็กนักเรียนสามารถเลือกแสดงพฤติกรรมที่เหมาะสมได้อย่างถูกต้อง และสามารถหยุดพฤติกรรมที่ผิดภายในชั้นเรียน จากผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า ตัวแบบสามารถฝึกนักเรียนให้เกิดพฤติกรรมการมีระเบียบวินัยขึ้นได้

ประการที่สอง คือ เนื่องจากการเรียนรู้จากการสังเกตตามทฤษฎีปัญญาทางสังคมของแบนดูรา (Social Cognitive Theory) จะเห็นได้ว่าการที่นักเรียนได้ดูตัวแบบที่แสดงพฤติกรรมการมีระเบียบวินัยในชั้นเรียนแล้ว สามารถกระทำตามตัวแบบได้นั้น ต้องประกอบด้วยกระบวนการย่อยๆ ดังนี้ ได้แก่ กระบวนการใส่ใจ (attentional processes) กระบวนการเก็บจำ (retention processes) กระบวนการกระทำ (production processes) และกระบวนการจูงใจ (motivation processes) (Bandura 1986: 51) กระบวนการแรก

คือกระบวนการใส่ใจ (attentional processes) กระบวนการนี้จะเกิดขึ้นได้โดยมีปัจจัยหลายประการ ได้แก่ คุณสมบัติของตัวแบบที่มีลักษณะดึงดูดใจ หรือ คุณค่าของการใช้ประโยชน์ซึ่งผู้สังเกตมีความคิดความเข้าใจในพฤติกรรมนั้น ว่าเป็นพฤติกรรมที่เหมาะสม มีคุณค่า มีประโยชน์สมควรแก่การแสดงพฤติกรรม สำหรับการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สร้างตัวแบบสัญลักษณ์โดยผ่านสื่อวีดิทัศน์ (video tape) โดยที่ตัวแบบมีการแสดงพฤติกรรมหลายลักษณะ และเป็นพฤติกรรมที่มีคุณค่าเป็นประโยชน์ต่อนักเรียน จึงทำให้นักเรียนเกิดการใส่ใจในพฤติกรรมมากขึ้น (Bandura 1986: 51- 53) นั่นคือ นักเรียนได้เห็นว่าพฤติกรรมที่ตัวแบบแสดงให้เห็้นนั้น เป็นพฤติกรรมที่มีประโยชน์ เช่น นักเรียนเห็นตัวแบบแสดงพฤติกรรมยกมือก่อนถามคำถามครู แล้วครูเรียกให้ถาม และยังทำให้นักเรียนเข้าใจในบทเรียนมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ทำให้บรรยากาศในชั้นเรียนยังน่าเรียนหนังสืออีกด้วย นักเรียนจึงเกิดการใส่ใจต่อพฤติกรรมยกมือก่อนถามคำถามครู เป็นต้น ประกอบกับเด็กวัยนี้อยู่ในระยะที่กำลังเจริญเติบโต มีความอยากรู้อยากเห็นสนใจสิ่งแวดล้อมต่างๆ มากขึ้น ต้องการเรียนรู้ประสบการณ์ใหม่ๆ ทำให้เกิดการใส่ใจต่อพฤติกรรมในวีดิทัศน์ได้ง่าย

กระบวนการต่อมา คือ กระบวนการเก็บจำ (retention processes) เป็นการรวบรวมรูปแบบพฤติกรรม ที่ได้จากการสังเกตพฤติกรรมของตัวแบบแล้วเก็บจำไว้ในรูปแบบของสัญลักษณ์ ซึ่งจะกลายเป็นความจำที่ถาวร และถ้าในกระบวนการนี้ มีการทบทวนแบบแผนของพฤติกรรมไว้เสมอๆ ก็จะทำให้สามารถเก็บจำพฤติกรรมได้มากขึ้น (Bandura 1986: 55-61, Wilson and O' Leary, 1980: 208) การที่ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนดูตัวแบบแสดงพฤติกรรม การมีระเบียบวินัยในชั้นเรียนซ้ำๆหลายครั้งนั้น ย่อมเป็นการทบทวนแบบแผนของพฤติกรรม ทำให้นักเรียนสามารถเก็บจำพฤติกรรมได้มากขึ้นอีกด้วย ต่อมา คือ กระบวนการกระทำ (production processes) เป็นกระบวนการแปลงมโนทัศน์ทางสัญลักษณ์ที่เก็บจำไว้มาเป็นการกระทำที่เหมาะสม แล้วมีการเปรียบเทียบการกระทำกับมโนทัศน์ เพื่อจะได้แสดงพฤติกรรมตรงกับมโนทัศน์ได้อย่างถูกต้อง ถ้าผู้สังเกตเข้าใจมโนทัศน์ของพฤติกรรมได้ถูกต้องมากเท่าไร ก็จะแสดงพฤติกรรมได้ถูกต้องมากเท่านั้น ทั้งนี้ยังอยู่ขึ้นกับความพร้อมทางกาย สติปัญญาและการได้รับข้อมูลย้อนกลับจากการสังเกตตนเอง และคำบอกกล่าวจากผู้อื่นอีกด้วย สิ่งเหล่านี้จะช่วยปรับปรุงให้เกิดพฤติกรรมใหม่ๆได้ด้วย (Bandura 1986: 63-68) สำหรับการวิจัยครั้งนี้ ได้ดำเนินการอยู่ภายในสภาพห้องเรียนที่มีการเรียนการสอนเช่นเดียวกับสภาพห้องเรียนของตัวแบบ นักเรียนจึงสามารถแปลงมโนทัศน์ทางสัญลักษณ์ที่เก็บจำไว้ คือ พฤติกรรมการมีระเบียบวินัยในชั้นเรียน ของตัวแบบ มาเป็นพฤติกรรมการมีระเบียบวินัยได้ง่ายขึ้น

กระบวนการสุดท้าย คือ กระบวนการจูงใจ (motivation processes) การเรียนรู้ โดยการสังเกตนั้นขึ้นอยู่กับอิทธิพลของการจูงใจด้วย จะสังเกตได้ว่าการที่คนเราจะแสดงหรือไม่แสดงพฤติกรรมอะไรนั้น ย่อมขึ้นอยู่กับตัวจูงใจด้วยส่วนหนึ่ง มีทั้งตัวจูงใจภายนอก (external incentives) ได้แก่ รางวัล เงิน สิ่งของ ปฏิกริยาจากผู้อื่น ตัวจูงใจที่เห็นคนอื่นได้รับ (vicarious incentives) ได้แก่ เห็นผู้อื่นได้รับผลจากการกระทำที่น่าปรารถนาและไม่น่าปรารถนา และตัวจูงใจของตนเอง (self-incentive) ได้แก่ การให้รางวัลตนเองเมื่อทำงานเสร็จตามที่ครูสั่ง หรือ การมีมาตรฐานสำหรับตนเองในการกระทำ หรือ ไม่กระทำตามตัวแบบ เป็นต้น (Bandura 1986: 68-70) ในการวิจัยครั้งนี้ จะเห็นว่า การที่ตัวแบบแสดงพฤติกรรมการมีระเบียบวินัยนั้น ส่วนหนึ่งมาจากตัวจูงใจต่าง ๆ ร่วมด้วย เช่น เมื่อตัวแบบแสดงพฤติกรรมยกมือก่อนตอบคำถาม จะได้รับคำชมเชย รอยยิ้มจากครู หรือ เมื่อตัวแบบร่วมมือกันทำความสะอาดและจัดห้องเรียนก็ทำให้ห้องเรียนสะอาดน่าเรียนหนังสือยิ่งขึ้น เป็นต้น จากผลการวิจัย จึงพบว่า เมื่อนักเรียนเห็นตัวแบบแสดงพฤติกรรมแล้วได้รับผลตามมา จึงทำให้เป็นตัวจูงใจในการกระทำ

จะเห็นได้ว่า ผลของการเปรียบเทียบระหว่างนักเรียนวัยย่างเข้าสู่วัยรุ่น กลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม ต่อการเพิ่มพฤติกรรมการมีระเบียบวินัยในชั้นเรียนในแต่ละระยะ คือ ระยะก่อนทดลอง ระยะทดลองและระยะติดตามผลนั้น ในระยะทดลองและระยะติดตามผล กลุ่มทดลองมีพฤติกรรมการมีระเบียบวินัยในชั้นเรียนเพิ่มขึ้นจากระยะก่อนทดลอง ดังแสดงในภาพที่ 12 ดังนั้นจึงอาจกล่าวได้ว่า การที่นักเรียนกลุ่มทดลองดูตัวแบบจากการเสนอด้วยวิดีโอทัศน์ มีพฤติกรรมการมีระเบียบวินัยในชั้นเรียนมากกว่ากลุ่มควบคุม ในระยะทดลองและระยะติดตามผลนั้น เนื่องจากคุณลักษณะของตัวแบบสัญลักษณ์และกระบวนการเรียนรู้โดยการสังเกตดังกล่าวข้างต้น ผลการวิจัยครั้งนี้จึงสอดคล้องกับงานวิจัยของ วิศสุณี แทนประเสริฐสุข (2528) ทำการศึกษาผลของการใช้ตัวแบบภาพยนตร์ต่อพฤติกรรมที่ตั้งใจเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 แบ่งออกเป็น 3 ระยะ คือ ระยะก่อนทดลอง ระยะระหว่างทดลอง และระยะติดตามผลแบบมีกลุ่มควบคุม ใช้เวลาทดลองทั้งสิ้น 6 สัปดาห์ โดยทำการสังเกตและบันทึกพฤติกรรม พบว่า การใช้ตัวแบบภาพยนตร์สามารถเพิ่มพฤติกรรมที่ตั้งใจเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองได้ ทั้งในระยะระหว่างทดลองและระยะติดตามผล

นอกจากนี้ ยังมีการศึกษาประสิทธิภาพของตัวแบบเพื่อฝึกการสนทนาในเด็ก autistic ของ Charlop, M.H. and Milstein, J.P. (1989: 275-285) ทำการศึกษาผลของการใช้ตัวแบบเพื่อฝึกการสนทนาในเด็ก autistic อายุระหว่าง 6 ปี 10 เดือน ถึง 7 ปี 10 เดือน จำนวน 3 คน โดยให้เด็กสังเกตการสนทนายาวบุคคล 2 คน จากวิดีโอ ซึ่งเป็นการสนทนาเกี่ยวกับการเล่นของเล่น เช่น ตีลูกตาตัวตลก เป็นต้น หลังจากนั้นประเมินทักษะการสนทนาของเด็กในเรื่องทั่วไปเกี่ยวกับของเล่นชิ้นใหม่ บุคคลที่ไม่คุ้นเคย พี่น้องและเพื่อน พบว่า เด็กเรียนรู้ทักษะการสนทนาในเรื่องทั่วไป รวมทั้งลักษณะการสนทนาโต้ตอบ ลักษณะการอธิบาย การถามคำถาม จากการศึกษาตัวแบบโดยผ่านสื่อวิดีโอได้ และทักษะเหล่านี้ยังคงทนอยู่ได้นานกว่า 15 เดือน แสดงว่า การใช้ตัวแบบผ่านสื่อวิดีโอสามารถฝึกทักษะการเรียนรู้การสนทนาของเด็ก autistic ได้อย่างมีประสิทธิภาพ จะเห็นได้ว่า ในเด็ก autistic ซึ่งเป็นเด็กที่มีลักษณะพิเศษนี้ ตัวแบบยังสามารถทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ ดังนั้นในเด็กปกติตัวแบบนี้จะให้ผลการเรียนรู้ที่ดีกว่า นอกจากนี้ Lee Kern-Dunlap et al. (1992: 355-364) ศึกษาประสิทธิภาพของตัวแบบวิดีโอในการพัฒนาการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในเด็กที่มีความผิดปกติทางอารมณ์และพฤติกรรม กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กอายุระหว่าง 11-13 ปี จำนวน 5 คน มีความผิดปกติทางอารมณ์และพฤติกรรม เช่น มีการแสดงออกของอารมณ์รุนแรง ร้องไห้เสียงดังมาก อารมณ์แปรปรวนง่าย หรือ มีพฤติกรรมก้าวร้าว เป็นต้น การทดลองใช้วิธีสังเกตพฤติกรรมแบบหลายเส้นฐาน โดยเด็กจะได้ดูตัวแบบสัญลักษณ์ประกอบด้วย 3 ลักษณะ คือ ลักษณะแรก ตัวแบบแสดงพฤติกรรมมีปฏิสัมพันธ์ไม่ดีกับเพื่อน ลักษณะที่สอง ตัวแบบแสดงพฤติกรรมมีการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อน ลักษณะสุดท้าย ตัวแบบได้รับข้อมูลย้อนกลับและได้รับการเสริมแรงสำหรับการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อน พบว่า การใช้ตัวแบบจากวิดีโอในการให้ข้อมูลย้อนกลับ สามารถลดระดับการมีปฏิสัมพันธ์ที่ไม่ดีกับเพื่อน และเพิ่มอัตราการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อน

จากงานวิจัยดังกล่าว แสดงให้เห็นว่า ตัวแบบมีผลทำให้เกิดการเพิ่มพฤติกรรมที่พึงประสงค์ เช่น พฤติกรรมการตั้งใจเรียน พฤติกรรมการมีระเบียบวินัยในชั้นเรียน เป็นต้น หรือฝึกทักษะของพฤติกรรม หรือ เพิ่มการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนได้โดยผ่านกระบวนการเรียนรู้จากการสังเกต

สำหรับกลุ่มควบคุม เมื่อพิจารณาจากภาพรวม พบว่า มีพฤติกรรม 2 พฤติกรรม ได้แก่ พฤติกรรมร่วมมือในการจัดโต๊ะหรือลบกระดานดำหรือกวาดถูห้องเรียนและพฤติกรรมช่วยจัดโต๊ะครู

หรือ ตกแต่งห้องเรียนให้สวยงาม ที่มีค่าเฉลี่ยร้อยละของพฤติกรรมในระยะทดลอง และระยะติดตามผลสูงกว่าในระยะก่อนทดลอง ดังแสดงในตารางที่ 12 และภาพที่ 12 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากสาเหตุแรก คือ พฤติกรรมทั้งสองมีลักษณะคล้ายคลึงกันในด้านลักษณะการเกิด หรือ ช่วงเวลาที่เกิดใกล้เคียงกัน คือ เป็นพฤติกรรมที่เกิดในช่วงเวลาพักกลางวัน เมื่อเด็กมีพฤติกรรมร่วมมือในการจัดโต๊ะหรือลบกระดานดำแล้ว เด็กก็ช่วยจัดโต๊ะครูไปด้วย และอีกสาเหตุหนึ่ง ผู้วิจัยมีอาจควบคุมกลุ่มควบคุมที่เรียนอยู่ห้องเดียวกันให้เห็นพฤติกรรมของเพื่อนเป็นตัวแบบ (behavioral modeling) และเป็นพฤติกรรมที่มีประโยชน์ กล่าวคือ เมื่อเด็กเห็นเพื่อนกวาดขยะ แล้วทำให้ห้องเรียนสะอาดขึ้น เด็กจึงเข้าไปช่วยกวาดขยะด้วย เป็นต้น อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาจากลักษณะการเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมที่เพิ่มขึ้นในระยะทดลอง และระยะติดตามผล ของกลุ่มควบคุมนี้ จากภาพรวม จะเห็นได้ว่าเกิดน้อยกว่ากลุ่มทดลอง กล่าวคือ พฤติกรรมการมีระเบียบวินัยในชั้นเรียนของกลุ่มควบคุม ในระยะทดลองและระยะติดตามผล เพิ่มขึ้นจากในระยะก่อนทดลองเพียง 2 พฤติกรรม ในขณะที่กลุ่มทดลองเพิ่มขึ้นทุกพฤติกรรม

จากการวิจัยครั้งนี้ จึงอาจสรุปได้ว่า การใช้ตัวแบบสัญลักษณ์โดยผ่านสื่อทางวิดีโอทัศน์สามารถเพิ่มพฤติกรรมการมีระเบียบวินัยในชั้นเรียนของนักเรียนวัยย่างเข้าสู่วัยรุ่นได้ เนื่องจากเด็กวัยย่างเข้าสู่วัยรุ่นนี้มีความสามารถในการเรียนรู้โดยการสังเกตจากตัวแบบ และสามารถนำความรู้ หรือ สัญลักษณ์ที่ได้มาแปลงเป็นความรู้ความเข้าใจของตนเองเก็บจำไว้ แล้วสามารถแสดงพฤติกรรมตามตัวแบบได้อย่างถูกต้องและเห็นคุณค่าของพฤติกรรมนั้น นอกจากนั้นตัวแบบยังช่วยให้เด็กเลือกแสดงพฤติกรรมที่เหมาะสมเมื่ออยู่ในสถานการณ์ หรือ สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการแสดงพฤติกรรม หรือ คาดว่าพฤติกรรมนั้นมีคุณค่าเป็นประโยชน์ต่อตนเอง หรือ สังคม ก็สามารถที่จะแสดงพฤติกรรมได้ถูกต้องอีก ดังจะเห็นได้จากภาพรวม ในระยะทดลอง นักเรียนที่ได้ดูตัวแบบแสดงพฤติกรรมการมีระเบียบวินัยในชั้นเรียน มีค่าเฉลี่ยร้อยละของพฤติกรรมการมีระเบียบวินัยในชั้นเรียนทุกพฤติกรรม สูงขึ้นจากระยะก่อนทดลอง และยังคงอยู่จนถึงในระยะติดตามผล ส่วนนักเรียนที่ไม่ได้ดูตัวแบบมีค่าเฉลี่ยร้อยละของพฤติกรรมสูงขึ้นจากระยะก่อนทดลอง และยังคงอยู่จนถึงในระยะติดตามผล เพียง 2 พฤติกรรม