

บทที่ 1

บทนำ



## ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

จากคำกล่าวที่ว่า “เด็กวันนี้ คือ ผู้ใหญ่ในวันหน้า” เป็นสิ่งที่ชี้ให้เห็นความสำคัญของเด็กและเยาวชนของชาติ หมายความว่า ถ้าเด็กได้รับประสบการณ์ที่ดี มีการเลี้ยงดูที่อบอุ่น และอยู่ในสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม จะทำให้เด็กมีความสำนึกดีและเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ดีในประเทศชาติต่อไป แต่ในทางตรงข้ามหากเด็กในวันนี้ได้รับประสบการณ์ที่ไม่ดี มีการเลี้ยงดูและอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ไม่เหมาะสม เด็กก็จะเติบโตโดยมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมและอาจส่งผลให้เขาเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ไม่ดี ก่อปัญหาให้ผู้อื่นและสังคมได้

ทฤษฎีพัฒนาการทางด้านบุคลิกภาพของ Freud (1949) พบว่า เด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน เป็นช่วงที่สำคัญมากที่จะก่อร่างบุคลิกภาพที่คงทน โดย فروยด์ ได้กล่าวไว้ว่า ในช่วง 5 ปีแรกของเด็ก เป็นช่วงที่สำคัญที่สุดในการพัฒนาบุคลิกภาพ เป็นช่วงที่เด็กสร้างและพัฒนาจริยธรรมขึ้นในตนในคุณธรรม (Super ego) ของตน มีการถอดแบบจากพ่อแม่และเชื่อว่าถ้าหลังจาก 5 ปีแรกไปแล้ว ลักษณะบุคลิกภาพจะถูกกำหนดไว้อย่างแน่นอนอนอยากที่จะเปลี่ยนแปลง การฝึกบุคคลให้มีพฤติกรรมที่เหมาะสมนั้น ควรจะมีการฝึกฝนตั้งแต่วัยเด็ก เพราะในเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียนนี้จะอยู่ในระยะเริ่มต้นที่จะเรียนรู้กฎเกณฑ์ต่างๆทางสังคม (ธีระพร อูธรรม โณ, 2526) และเมื่อเด็กเข้าโรงเรียน เด็กก็จะต้องมีการปรับบุคลิกภาพของตนให้เข้ากับสภาพแวดล้อมของโรงเรียน การอบรมเลี้ยงดูตลอดจนประสบการณ์จากทางครอบครัวของเด็กแต่ละคนที่แตกต่างกันย่อมจะส่งผลต่อการปรับตัวเมื่อเด็กเข้ามาอยู่ในโรงเรียน เด็กที่มีการปรับตัวที่ไม่ดีก็จะเกิดความคับข้องใจ และแสดงพฤติกรรมซึ่งไม่เป็นที่ยอมรับของสังคมออกมา เช่น ทะเลาะกัน ขว้างปาสิ่งของ ทำร้ายร่างกายเพื่อน แย่งและทำลายสิ่งของหรือโต้เถียงกัน เป็นต้น การแสดงพฤติกรรมที่เกิดจากสภาพแวดล้อมซึ่งทำให้เด็กไม่สามารถปรับตัวให้เหมาะสมนี้ Berkowitz (1964) ได้กล่าวว่ารากฐานของคนที่กำลังก้าวร้าวนั้นเกิดจากการคับข้องใจแต่จะแสดงความก้าวร้าวมามากหรือน้อย หรือไม่แสดงออกมานั้นขึ้นอยู่กับสถานการณ์

พฤติกรรมก้าวร้าวนั้น เป็นพฤติกรรมที่ก่อให้เกิดความเสียหาย และเป็นอันตรายต่อบุคคลและสังคมเป็นอย่างมาก นักจิตวิทยาถือว่าพฤติกรรมก้าวร้าวนั้นเป็นพฤติกรรมที่เป็นปัญหา เป็นพฤติกรรมที่ปรับตัวไม่ได้ (Baker & Annette, 1961) คนที่มีพฤติกรรมความก้าวร้าวนั้นสูงเป็นคนที่ขาด

การควบคุมตนเองและทำลายล้างสิทธิของคนอื่น (Goldstein, 1975) นอกจากนี้พฤติกรรมก้าวร้าวในวัยเด็กอาจพัฒนาเป็นพฤติกรรมอาชญากรรมในวัยผู้ใหญ่ (Huesman, Eron, Lefkowitz & Walder, 1984)

การเสนอตัวแบบ (Modeling) เป็นเทคนิคการปรับพฤติกรรมที่ใช้ในการลดพฤติกรรมวิธีหนึ่งซึ่งจัดได้ว่าเป็นเทคนิคที่มีประสิทธิภาพอย่างมากในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลไม่ว่าจะเป็นเด็ก ผู้ใหญ่ ซึ่งในกระบวนการเสนอตัวแบบนี้จะต้องมีการเสนอตัวแบบที่ทำให้ผู้สังเกตเกิดความสนใจและคิดอยากจะทำตาม (สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต, 2536) ตัวแบบมีหลายลักษณะเช่น ตัวแบบที่เป็นชีวิตจริงได้แก่ ตัวแบบที่มนุษย์เป็นผู้แสดงแบบ ฯลฯ ตัวแบบรูปสัญลักษณ์ได้แก่ ตัวแบบภาพยนตร์ ตัวแบบทางโทรทัศน์ ฯลฯ (ผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์, 2536) ซึ่งสอดคล้องกับความคิดเห็นของ สุรางค์ ไคว์ตระกูล (2527) ที่ว่า ตัวแบบในสิ่งแวดล้อมรอบตัวเด็ก เช่น บิดา มารดา ครู และเพื่อนร่วมวัย รวมทั้งสิ่งที่เห็นได้จากโทรทัศน์จะมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียนนี้มาก การใช้ภาษา มาตรฐานทางศีลธรรม และค่านิยมต่างๆ เด็กวัยนี้ควรจะได้รับ การเรียนรู้โดยการสังเกตเกี่ยวกับพฤติกรรมเสริมสร้างสังคมต่างๆ (Prosocial Behaviors) นอกจาก การเรียนรู้จากตัวแบบจริงแล้วครูอาจใช้การเล่านิทาน การใช้บทบาทสมมุติ ช่วยในการสอน

กิตยวดี บุญเชื้อ (2527) กล่าวว่า เด็ก 3-6 ขวบ ชอบฟังนิทานเป็นชีวิตจิตใจ ชอบคิด ชอบจินตนาการ ครูสามารถสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมให้ซึมซาบเข้าไปในจิตใจโดยไม่รู้ตัว สอดคล้องกับ กิ่งแก้ว อรรถากร (2513) ที่มีความเห็นว่า นิทานเป็นส่วนหนึ่งของต้นแบบที่มีอิทธิพลต่อเด็กมาก เพราะ ตัวละครในนิทานสามารถสร้างความสนใจของเด็กและมีพลังโน้มน้าวทัศนคติ ตลอดจนเสริมสร้างพฤติกรรมที่พึงประสงค์ได้ ส่วน Bandura (1977) มีความเห็นว่าต้นแบบที่เด็กเรียนรู้จากนิทานจัดว่าเป็นแบบที่เกิดขึ้นกับผู้อื่น เด็กจะรับรู้และเลือกลักษณะพฤติกรรมดังกล่าวมาใช้ภายหลัง ดังนั้นการนำนิทานที่ส่งเสริมพฤติกรรมทางสังคมมาเล่าให้เด็กฟังจึงน่าจะเป็นการช่วยให้เด็กเห็นต้นแบบของพฤติกรรม ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ อรุณี เหลืองหิรัญ (2533) ที่พบว่า เด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียนที่ได้รับฟังนิทานหรือเรื่องราวประกอบภาพจะช่วยให้เด็กมองเห็นโครงสร้างของเรื่องอย่างชัดเจนมีความพร้อมทางภาษาสูงกว่าเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียนที่ได้รับการจัดประสบการณ์ตามแผนการจัดประสบการณ์ของสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ

นอกจากนี้การเล่านิทานอาจใช้หุ่นประกอบช่วยในการเล่านิทาน ซึ่งในวงการศึกษาได้มีการนำมาใช้อย่างแพร่หลาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในระดับอนุบาลศึกษา เพราะเด็กในช่วงอายุนี้นี้เป็นช่วงที่ต้องเรียนรู้สิ่งต่างๆรอบตัวจากของจริงที่เป็นรูปธรรม หุ่นจัดเป็นสื่อการสอนรูปธรรมประเภทหนึ่งที่สามารถเคลื่อนไหวได้ รวมทั้งมีรูปร่างเหมือนจริง ดึงดูดความสนใจของเด็กได้มาก เด็กจะเรียนรู้ด้วยความสนุกสนานและสามารถจดจำเรื่องราวได้ง่าย (เกศินี โชติกเสถียร, 2524) ดังนั้นการให้เด็ก

คู่มือที่ประกอบหุ่นมือที่แสดงทักษะทางสังคมที่เหมาะสมน่าจะส่งผลต่อการลดพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน

ได้มีผู้สนใจนำตัวแบบมาใช้ในการศึกษาวิจัยดังนี้ Cook & Apolloni (1976) ได้ฝึกเด็ก 7 คน อายุระหว่าง 6 - 9 ปี ซึ่งด้อยความสามารถทางการเรียนและมีพฤติกรรมก้าวร้าว หรือแยกตัวไม่เล่นกับใคร โดย แบ่งเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มแรกมี 4 คน จะได้รับการฝึกฝน 3 ระยะ คือ ระยะที่ 1 ได้รับการคำแนะนำและฝึกย้ำโดยดูจากตัวแบบ ระยะที่ 2 ได้รับการฝึกความร่วมมือโดยดูจาก ตัวแบบในสถานการณ์ภายในห้องเล่นและได้รับคำชมเชยจากตัวแบบ ระยะที่ 3 ได้รับการฝึกการสัมผัสทางกายต่อผู้อื่นอย่างเป็นมิตร โดยได้รับคำแนะนำและดูตัวแบบ จากนั้นให้เด็กกลุ่มที่สองซึ่งมี 3 คน เข้ามาเล่นกับเด็กในกลุ่มแรก ผลปรากฏว่าเด็กในกลุ่มแรกมีพฤติกรรมการยิ้ม การร่วมมือและการสัมผัสทางกายอย่างเป็นมิตร เพิ่มขึ้น และเด็กในกลุ่มที่สองที่ไม่ได้รับการฝึกแต่เข้ามาเล่นด้วยสามารถแสดงพฤติกรรมเลียนแบบเด็กในกลุ่มแรกและแสดงพฤติกรรมการยิ้ม การร่วมมือ และการสัมผัสทางกายอย่างเป็นมิตรเพิ่มขึ้นด้วย

ต่อมา พิมพิไล ทองไพบูลย์ (2529) ได้ทำการศึกษาเปรียบเทียบผลของการใช้ตัวแบบในนิทานประกอบภาพกับตัวแบบในนิทานประกอบหุ่นมือเพื่อเพิ่มพฤติกรรมเอื้อเพื่อให้แก่เด็ก กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กนักเรียนระดับอนุบาล อายุ 4 - 6 ปี จำนวน 60 คน โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 3 กลุ่มๆ ละ 20 คน กลุ่มที่ 1 ได้ดูตัวแบบในนิทานประกอบภาพ กลุ่มที่ 2 ได้ดูตัวแบบในนิทานประกอบหุ่นมือ กลุ่มที่ 3 เป็นกลุ่มควบคุมจะอยู่ในห้องเรียนปกติ ผลปรากฏว่า กลุ่มทดลองที่ดูตัวแบบในนิทานประกอบภาพ และกลุ่มทดลองที่ดูนิทานประกอบหุ่นมือมีพฤติกรรมเอื้อเพื่อสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ไม่ได้ดูตัวแบบ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาผลของการใช้ตัวแบบในนิทานประกอบหุ่นมือลดพฤติกรรมก้าวร้าวในเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน

### ทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้อง

#### ความหมายของพฤติกรรมก้าวร้าว

ในทางจิตวิทยาได้มีผู้ให้ความหมายของพฤติกรรมก้าวร้าวไว้ดังนี้

Freud (1937) กล่าวว่าพฤติกรรมก้าวร้าวที่แสดงออกมา คือ การทำลายคนอื่นมีจุดมุ่งหมายที่จะให้ผู้รับพฤติกรรมก้าวร้าวนั้นมีอันตรายแตกดับไปรวมถึงการทำให้คนอื่นเดือดร้อนโดยเจตนา หรือไม่เจตนาก็ตาม ถือว่าเป็นความก้าวร้าวทั้งสิ้น

Bandura & Walters (1959) พฤติกรรมก้าวร้าวเป็นพฤติกรรมที่มีเป้าหมายหรือเจตนาให้บุคคลและสิ่งของได้รับความเสียหาย

Berkowitz (1965) พฤติกรรมก้าวร้าวเป็นพฤติกรรมที่แสดงออกโดยไม่มีเจตนาที่จะทำให้อีกบุคคลหรือสิ่งของได้รับความเสียหาย หรือในทางตรงกันข้าม อาจจะเป็นพฤติกรรมที่มีเจตนาที่จะทำให้อีกบุคคลหรือสิ่งของได้รับความเสียหายเนื่องจากความโกรธ

Zillmann (1979) พฤติกรรมก้าวร้าวเป็นการรุกรานบุคคลอื่นโดยการพยายามให้ผู้อื่นได้รับอันตราย หรือเป็นการป้องกันตนเองจากการรุกรานของบุคคลอื่นโดยการทำให้ผู้รุกรานเป็นอันตราย

Honey (Cited in Fehr, 1983) พฤติกรรมก้าวร้าวเป็นการตอบสนองต่อความคับข้องใจและความรู้สึกสิ้นหวัง

เดโช สวานานนท์ (2520) ได้ให้ความหมายว่า ความก้าวร้าว คือ การกระทำที่จงเกลียดจงชัง เป็นการกระทำที่ก่อให้เกิดความกลัวและหนีภัย ในอีกฝ่ายหนึ่ง ถ้าหากอีกฝ่ายหนึ่งไม่หวั่นไหวก็จะนำไปสู่การใช้กำลังเข้าต่อสู้กัน

กิติกร มีทรัพย์ (2524) กล่าวว่า ความก้าวร้าวเป็นคุณสมบัติอันหนึ่งของบุคคล อันจะแสดงออกมาในรูปข่มขู่ ทำเชิง กดขี่ แข่งขัน ซึ่งการแสดงออกมาน้อย หรือในระดับอ่อนๆ ก็จัดอยู่ในลักษณะประนีประนอม แต่ถ้าประนีประนอมมากเท่าใดก็ยิ่งระบายความเครียดออกไปได้น้อย ความก้าวร้าวก็จะตรึงอยู่ในนิสัย

กล่าวโดยสรุปพฤติกรรมก้าวร้าวก็คือ ลักษณะของการกระทำที่ต้องการแสดงอำนาจเหนือบุคคลอื่น เพื่อปลดปล่อยความเครียด ความคับข้องใจ หรือความรู้สึกไม่ดีต่างๆ ซึ่งมีผลทำให้ผู้อื่นได้รับความเดือดร้อนทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ และทรัพย์สิน

Buss (1961) ได้แบ่งประเภทของพฤติกรรมก้าวร้าวออกเป็น 2 แบบ คือ

1. ความก้าวร้าวทางกาย (Physical Aggression) เป็นความก้าวร้าวที่แสดงออกโดยการใช้อวัยวะทางกาย เช่น แขน ขา ฟัน หรือใช้อวัยวะทางกายร่วมกับอาวุธ เช่น มีด ปืน เพื่อทำให้ผู้อื่นได้รับความเจ็บปวด

2. ความก้าวร้าวทางวาจา (Verbal Aggression) เป็นการตอบสนองต่อสิ่งที่มากระตุ้นโดยใช้ถ้อยคำที่ทำให้ผู้อื่นได้รับความเจ็บปวด ซึ่งจำแนกออกได้เป็นสองลักษณะ คือ

2.1 การปฏิเสธ ในการปฏิเสธมักจะแสดงท่าทางประกอบด้วย เช่น หลบหน้าแสดงท่ารังเกียจ ไม่ยอมเข้ากลุ่ม ส่วนคำพูดที่ใช้ในการปฏิเสธ ได้แก่ การพูดตรงๆ เช่น “ออกไปเดี๋ยวนี้” หรือการพูดให้ร้าย เช่น “ฉันไม่ชอบคุณ” ร่วมกับการแสดงอารมณ์เพื่อทำลายความรู้สึกของคนอื่น

2.2 การบังคับ การพูดบังคับเป็นลักษณะของการทำให้ผู้อื่นได้รับความเจ็บปวดสำหรับการบังคับนี้ บุคคลเรียนรู้การบังคับจากการสังเกตหรือการเลียนแบบจากการกระทำของบุคคลอื่น เช่น บิดา มารดา ครู ผู้ปกครอง เป็นต้น

### ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว

มีการศึกษาและเสนอแนวคิดเกี่ยวกับความก้าวร้าวไว้หลายแง่มุมมีทฤษฎีที่นักจิตวิทยาศึกษาความก้าวร้าว โดยอธิบายถึงพัฒนาการของความก้าวร้าวและแนวคิดด้วยเหตุผลต่างๆ ดังนี้

1. ทฤษฎีสัญชาตญาณที่เกี่ยวกับความก้าวร้าว (Instinct Theories of Aggression) เป็นทฤษฎีที่ Freud กล่าวว่า ความก้าวร้าวเป็นสัญชาตญาณ (Worchel & Cooper, 1979; citing Freud.) และเชื่อว่า บุคคลมีแรงขับสัญชาตญาณพื้นฐานอยู่ 2 อย่าง คือ Eros หรือ Libido และ Thonatos หรือแรงขับของความตาย (Death Drive) ซึ่ง Eros จะเป็นสัญชาตญาณที่แสดงความพึงพอใจ ส่วนแรงขับแห่งความตาย (Death Drive) จะเป็นตัวกระตุ้นให้ร่างกายหลีกเลี่ยงสิ่งเร้าและกลับคืนไปสู่ความสงบนิ่งในโลกของความไม่มีตัวตน ถ้าหาก Thonatos เด่นก็จะทำให้เกิดการดำเนินโทษตนเองหรือการฆ่าตัวตาย และความก้าวร้าวก็คือ การย้ายที่ของการทำลายตนเองไปสู่ผู้อื่น หลังจากสงครามโลกครั้งที่ 1 Freud ได้เปลี่ยนแนวความคิดเห็นที่เกี่ยวกับความก้าวร้าวว่า ตัวการที่ส่งเสริมให้บุคคลก้าวร้าว นั้น เกิดขึ้นภายในตัวมนุษย์ ไม่ได้เกี่ยวกับเหตุการณ์ภายนอก นั่นคือ มนุษย์เป็นผู้ที่ก้าวร้าวเสมอโดยไม่เลือกสถานการณ์เฉพาะที่เขาอยู่ และสัญชาตญาณมนุษย์มี 2 ประเภท คือ สัญชาตญาณแห่งการดำรงชีวิต (Life Instinct) รวมถึงสัญชาตญาณแห่งการดำรงพันธุ์ (Sexual Instinct) กับสัญชาตญาณแห่งการดำรงตน (Ego Instinct) ด้วย กับอีกประการหนึ่งก็คือสัญชาตญาณแห่งความตาย (Death Instinct) ขึ้นมาคู่กัน นอกจากนั้นเขายังกล่าวถึงเรื่องความพึงพอใจทางเพศ จากการถูกคู่ร่วมเพศทำร้ายซึ่งจะทำให้เจ็บปวดทางร่างกายหรือจิตใจ (Masochism) ว่า เป็นแนวโน้มที่บุคคลจะเพิ่มความรู้สึกพึงพอใจจากการทำร้ายตนเอง ซึ่งเป็นผลมาจากความต้องการทำลาย หรือก้าวร้าวผู้อื่น ทั้งนี้เป็นเพราะการก้าวร้าวต่อผู้อื่นไม่สามารถแสดงออกมาได้ง่าย จึงหันมาทำลายตัวเอง Freud ได้ให้ความเห็นว่า การที่บุคคลมีความรู้สึกเช่นนี้ เป็นเพราะมีความรู้สึกผิดติดอยู่ในใต้สำนึกเป็นต้นว่า เมื่อวัยเด็ก

เคยถูกทำร้ายร่างกายจากพ่อแม่ เคยถูกพ่อแม่หรือผู้มีอำนาจเหนือกว่าลงโทษ เด็กจึงต้องการที่จะทำร้ายตอบเพื่อเป็นการแก้แค้น แต่เด็กแสดงออกไม่ได้จึงต้องหันมาทำร้ายตัวเอง สำหรับการมีความพึงพอใจทางเพศจากการทำร้ายคู่ร่วมเพศให้ได้รับความเจ็บปวดทางร่างกายและจิตใจ (Sadism) นั้นเป็นแนวโน้มของพวกที่มีสัญชาตญาณในการทำลายหรือมีความก้าวร้าวที่ชอบแสดงออกต่อคนอื่น ดังนั้น Freud จึงมีความเห็นว่าบุคคลไม่ควรจะเก็บความเครียดความกดดันและความก้าวร้าวไว้ ควรหาทางระบายออกไป ในทางที่สังคมยอมรับและไม่เป็นสิ่งที่เดียดร้อนสำหรับผู้อื่น เช่น การวาดเขียน การเล่นเกม เป็นต้น

## 2. ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของ Sears

Sears (1969) ได้กล่าวถึงสาเหตุการเกิดพฤติกรรมของบุคคลไว้ 2 ประการคือ

1. Sears เชื่อว่าพฤติกรรมเกิดจากการเรียนรู้ทางสังคม โดยเฉพาะการเรียนรู้พฤติกรรมทางสังคมจากพ่อแม่ เพราะพ่อแม่มีหน้าที่ในการฝึกวินัยและให้แรงเสริมแก่พฤติกรรมของเด็ก ดังนั้นพ่อแม่จึงมีอิทธิพลอย่างยิ่งต่อการพัฒนาการทางบุคลิกภาพของเด็ก

2. Sears เชื่อว่าพฤติกรรมของบุคคลเกิดจากแรงขับภายใน ได้แก่ความต้องการพื้นฐานและสิ่งเร้าภายนอก เช่น การให้ความรัก การลงโทษ นอกจากนี้การเกิดพฤติกรรมก้าวร้าวเป็นเหตุการณ์ที่ต่อเนื่องในลักษณะเหตุผล คือพฤติกรรมหนึ่งจะเป็นสาเหตุของอีกพฤติกรรมหนึ่งในเวลาต่อมา ตัวอย่างเช่น เด็กต้องการกินนม แม่ต้องการให้เด็กหย่านม เด็กจึงร้องไห้ แม่ก็ลงโทษ การลงโทษทำให้เด็กร้องไห้เสียงดังยิ่งขึ้น

สำหรับพฤติกรรมก้าวร้าว นั้น Sears เชื่อว่าเป็นพฤติกรรมที่ไปสู่เป้าหมายหรือเกิดจากแรงจูงใจที่มีอยู่ในตัวคน และเกิดจากประสบการณ์ การเห็นตัวแบบ และการได้รับแรงเสริม Sears มีทรรศนะว่าการอธิบายพฤติกรรมก้าวร้าว นั้นต้องอธิบายในลักษณะที่เผชิญหน้ากัน ในกระบวนการอบรมเลี้ยงดู นั้นเด็กต้องเผชิญหน้ากับพ่อแม่ การอบรมที่ไม่เหมาะสมจะขัดขวางมิให้เด็กไปสู่เป้าหมาย เด็กก็จะเกิดความคับข้องใจและโต้ตอบความคับข้องใจอย่างรุนแรง และหากเด็กได้รับการลงโทษพฤติกรรมดังกล่าวเด็กก็จะเห็นตัวแบบที่ก้าวร้าว

Sears (1965) พบว่าการอบรมเลี้ยงดูจะแปรผันไปตามเพศ และอายุของเด็ก สภาพเศรษฐกิจและสังคม ตลอดจนการศึกษาของพ่อแม่ เช่น พ่อแม่ที่มีระดับการศึกษาต่ำมักจะขาดความรู้ในการอบรมเลี้ยงดู ขาดการควบคุมพฤติกรรมก้าวร้าวอย่างเหมาะสม ขาดเหตุผลในการรักตามใจ อันเป็นเหตุให้เด็กมีพฤติกรรมที่เป็นปัญหาได้ จึงอาจจะกล่าวได้ว่าพฤติกรรมก้าวร้าวเกิดจากการอบรมเลี้ยงดูที่เป็นกระบวนการสังคมประกิดชนิดหนึ่ง

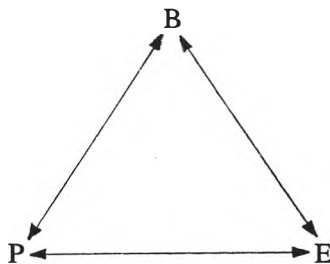
3. แนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการสังคมประกิด กระบวนการสังคมประกิดเป็นกระบวนการถ่ายทอดทัศนคติ ค่านิยม และมาตรฐานของสังคม เพื่อให้บุคคลปรับตัวให้อยู่ในสังคมอย่างมีความสุข มี 2 แนวทาง คือ ทางตรง ได้แก่ การถ่ายทอดทัศนคติ และค่านิยม โดยการแนะนำสั่งสอน การให้กฎระเบียบอย่างชัดเจน และทางอ้อม ได้แก่ การแสดงแบบ หรือให้เด็กเรียนรู้จากตัวแบบ (McCall & Simon, 1982) กระบวนการสังคมประกิดจะผ่านทางการติดต่อสัมพันธ์ของบุคคล เช่นการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวที่มีการให้แรงเสริม และการลงโทษ และจากกลุ่มเพื่อน ถ้าเด็กได้รับประสบการณ์ที่ไม่เหมาะสมจากครอบครัว หรือกลุ่มเพื่อน ก็อาจทำให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าวขึ้น เช่น ถ้าพ่อแม่ทารุณโหดร้าย ไม่ค่อยสนใจเด็ก โต้ตอบเด็กอย่างรุนแรง หรือถ้าเพื่อนยอมรับพฤติกรรมก้าวร้าวของเขา เขาก็จะแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวซ้ำอีก

4. ทฤษฎีความก้าวร้าวที่เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม ได้แก่ทฤษฎีที่เชื่อว่าความก้าวร้าวมาจากความคับข้องใจ (Frustration Aggression Theory) ซึ่ง Dollard & Miller (อ้างถึงใน ประไพพรรณ ภูมิวิสุทธิสาร, 2525) เชื่อว่า ความก้าวร้าวของบุคคลมีสาเหตุมาจากความคับข้องใจทั้งนี้เนื่องมาจากการที่บุคคลไม่สามารถบรรลุเป้าหมาย และการที่บุคคลมีความคับข้องใจสะสมอยู่ตลอดเวลาจะทำให้บุคคลนั้นเกิดความก้าวร้าวในที่สุด และจากแนวคิดของ Berkowitz (1964) ที่กล่าวว่า ความคับข้องใจเป็นตัวก่อให้เกิดความก้าวร้าว แต่การแสดงความก้าวร้าวจะมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับสถานการณ์ที่มากระตุ้นให้เกิดพฤติกรรม คือแรงขับภายในจะต้องสัมพันธ์กับสถานการณ์ที่มาเร้า เช่น ถ้าความคับข้องใจน้อย ถึงแม้สถานการณ์จะเร้ามากก็อาจไม่เกิดความก้าวร้าว

Berkowitz (1969) พบว่า ความคับข้องใจ หรือการโจมตี นำไปสู่ความพร้อมในการตอบสนอง (อารมณ์โกรธ) แต่การที่มนุษย์จะแสดงความก้าวร้าวก็จะต้องมีสิ่งชี้แนะความก้าวร้าวอยู่ในสถานการณ์ด้วย ยกเว้นกรณีที่บุคคลมีความโกรธในระดับสูง ความพร้อมในการตอบสนองอาจนำไปสู่ความก้าวร้าวเลย โดยไม่ต้องมีสิ่งชี้แนะความก้าวร้าวอยู่ด้วย เมื่อคนได้แสดงความก้าวร้าวไปแล้วพฤติกรรมก้าวร้าวนี้จะไปส่งเสริมนิสัยก้าวร้าวของบุคคลด้วย

5. ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของ Bandura Bandura (1977) กล่าวว่าพฤติกรรมก้าวร้าวก็เช่นเดียวกับพฤติกรรมทางสังคมอื่น ๆ ที่เกิดจากประสบการณ์ทั้งทางตรงและทางอ้อม

แนวคิดพื้นฐานของทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม Bandura กล่าวว่า พฤติกรรมของบุคคลเกิดจากปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันระหว่างองค์ประกอบ 3 อย่างคือ พฤติกรรม, บุคคล, และอิทธิพลของสิ่งแวดล้อม ซึ่งทั้ง 3 อย่างนี้ ก็มีอิทธิพลซึ่งกันและกันและกัน ซึ่ง Bandura (1986) เรียกแนวความคิดนี้ว่าเป็น สามองค์ประกอบซึ่งกำหนดกันและกัน (Triadic Reciprocal Determinism)



B = พฤติกรรม (Behavior)

P = บุคคล (Cognitive and other Personal Factors)

E = สิ่งแวดล้อม (Environmental Influences)

จากภาพจะเห็นว่า B , P และ E ล้วนแต่มีลูกศรชี้เข้าหากัน ซึ่งหมายถึงว่า มีอิทธิพลซึ่งเหตุ-ผลซึ่งกันและกัน (reciprocal causation) ตัวอย่าง เช่น นักเรียนที่เข้าไปเรียนในห้องซึ่งเพื่อนนักเรียนส่วนมากเป็นคนขยัน สภาพแวดล้อม (E) เช่นนี้มีผลให้นักเรียนเชื่อ (P) ว่าความขยันเป็นบรรทัดฐานของกลุ่มนี้ ซึ่งมีผลให้นักเรียนมีพฤติกรรม (B) ซึ่งแสดงออกถึงความขยันไปด้วย แล้วพฤติกรรมที่แสดงถึงความขยันของนักเรียนก็ทำหน้าที่เป็นสภาพแวดล้อม (E) ให้กับนักเรียนคนอื่นๆ ด้วย จากข้างต้นนี้ Bandura เรียกแนวคิดทั้งหมดว่าเป็นปัจจัยสามปัจจัยซึ่งกำหนดกันและกัน (Triadic Reciprocal Determinism) (ธีระพร อูวรรณ โณ, 2532)

การเรียนรู้พฤติกรรมที่เกิดจากประสบการณ์ทั้งทางตรงและทางอ้อมนั้นจัดว่าเป็นการเรียนรู้โดยอาศัยกระบวนการสังเกต

กระบวนการเรียนรู้จากการสังเกต (Observational Learning) แบ่งออกเป็น 4 กระบวนการคือ (Bandura, 1986 อ้างถึงใน ธีระพร อูวรรณ โณ, 2532 : 316-320)

1. กระบวนการใส่ใจ (Attentional Process) การเรียนรู้ของมนุษย์นั้นจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อบุคคลใส่ใจพฤติกรรมของตัวแบบ แต่การใส่ใจต่อตัวแบบนั้นจะมากหรือน้อยก็ขึ้นอยู่กับ 2 ปัจจัย คือ

1.1 ปัจจัยที่เกี่ยวกับเหตุการณ์ที่เป็นตัวแบบซึ่งจะมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ ประกอบด้วย 5 ปัจจัย คือ



- ความเด่นชัดของตัวแบบ ตัวแบบที่เด่นชัดย่อมได้รับความสนใจมากกว่าตัวแบบที่ไม่เด่นชัด
- ทิศทางของอารมณ์ ความรู้สึก นั่นคือผู้สังเกตจะใส่ใจกับพฤติกรรมของตัวแบบที่เขาชอบมากกว่าพฤติกรรมของตัวแบบที่เขาไม่ชอบ
- ความซับซ้อน ก็มีผลต่อการใส่ใจถ้าตัวแบบมีความซับซ้อนมากผู้สังเกตก็จะมีความใฝ่ใจน้อย เพราะความซับซ้อนน้อยจะดึงดูดผู้สังเกตได้ดีกว่า
- จำนวนตัวแบบ ตัวแบบที่มีหลากหลาย จะทำให้ผู้สังเกตมีความใฝ่ใจได้มากขึ้น การแสดงทางโทรทัศน์
- คุณค่าในการใช้ประโยชน์ ผู้สังเกตจะใส่ใจกับตัวแบบที่แสดงพฤติกรรมที่เป็นประโยชน์ ต่อผู้สังเกต มากกว่า ตัวแบบที่เป็นไปในทางตรงกันข้าม

### 1.2 ปัจจัยเกี่ยวกับลักษณะของผู้สังเกต ประกอบไปด้วย 5 ปัจจัย คือ

- ความสามารถในการรับรู้ เช่น ความสามารถในการอ่าน การเห็น ผู้สังเกตที่มีความสามารถในการรับรู้สูงก็มีโอกาสใส่ใจกับตัวแบบได้มากกว่า ผู้สังเกตที่มีความสามารถต่ำ
- ชุดการรับรู้ คือ แนวการรับรู้ ของบุคคลที่เกิดจากประสบการณ์ในอดีต จะเป็นตัวแปรว่าผู้สังเกตจะใส่ใจพฤติกรรมแง่มุมใด และจะตีความอย่างไร
- ความสามารถทางปัญญา ผู้สังเกตที่มีความสามารถทางปัญญาสูง ก็จะสังเกตรายละเอียด ของตัวแบบได้มากกว่า ผู้สังเกตที่มีความสามารถทางปัญญาต่ำ
- ระดับความตื่นตัว บุคคลที่มีความตื่นตัวระดับปานกลาง มีโอกาสใส่ใจกับพฤติกรรมของตัวแบบได้มากกว่าบุคคลที่มีความตื่นตัวต่ำหรือตื่นตัวสูง
- ความชอบกว่าที่มีมาแล้ว ตัวแบบที่สอดคล้องกับความชอบของผู้สังเกตจะทำให้ผู้สังเกตใส่ใจกับตัวแบบได้มาก เช่น เด็กเล็กชอบดูการ์ตูน

2. กระบวนการเก็บจำ (Retention Process) คือ การเรียนรู้ของผู้สังเกต จะเกิดได้เมื่อมีการใส่ใจ แล้วจะต้องมีการเก็บจำ กระบวนการนี้มีความสำคัญมากถ้าในกรณีที่ผู้สังเกตไม่มีโอกาสทำพฤติกรรมตามตัวแบบในขณะที่สังเกต ซึ่งมีปัจจัยหลัก 2 ปัจจัย คือ

#### 2.1 ปัจจัยที่เป็นการเก็บจำ ประกอบไปด้วย 4 ปัจจัย คือ

- การเก็บรหัสเป็นสัญลักษณ์ อาจจะเป็นภาพ หรือเก็บจำเป็นคำพูด ในกรณีที่ตัวแบบแสดงพฤติกรรมพร้อมกับการพูด ผู้สังเกตมักใช้การจำทั้งภาพและคำพูด เช่น การเรียนขับรถยนต์

- การจัดระบบทางปัญญา ซึ่งหมายถึง ความสามารถของผู้สังเกตในการเลือกรับรู้พฤติกรรมของตัวแบบ และวิธีการเก็บจำพฤติกรรมของตัวแบบ ตลอดจนวิธีในการระลึกสิ่งที่จดจำไว้ออกมา ซึ่งลักษณะที่กล่าวนี้ผู้สังเกตแต่ละคนจะมีความสามารถที่แตกต่างกัน

- การทบทวนทางปัญญา คือการนำเอาแบบพฤติกรรมของตัวแบบมาทบทวนในใจ หากบุคคลได้มีการทบทวนทางปัญญา เขาก็มีโอกาสเก็บจำแบบแผนพฤติกรรมได้มาก

- การทบทวนการกระทำ ซึ่งอาจจะทำขณะที่สังเกตตัวแบบไปแล้วระยะเวลาหนึ่ง จะสามารถทำให้ผู้สังเกตเก็บจำแบบแผนพฤติกรรมได้ดี

2.2 ปัจจัยที่เกี่ยวกับลักษณะของผู้สังเกต ประกอบด้วยทักษะทางปัญญา และโครงสร้างของปัญญา โดยทักษะทางปัญญาหมายถึง ความสามารถของบุคคลที่จะเก็บรหัสเป็นสัญลักษณ์ที่จะจดจำเป็นเวลานาน ส่วนโครงสร้างทางปัญญา หมายถึง การจัดระบบปัญญาหลายๆ ระบบเข้าด้วยกันเป็นระบบใหญ่ เพื่อความสะดวกต่อการระลึกถึง และนำมาใช้งาน บุคคลที่มีทักษะทางปัญญาดี และโครงสร้างทางปัญญาดี ก็จะเก็บจำแบบแผนพฤติกรรมต่างๆ ได้มากกว่า

3. กระบวนการกระทำ (Motor Reproduction Process) เป็นกระบวนการที่ผู้สังเกตจะนำเอาการเก็บจำเป็นสัญลักษณ์มาแปลงเป็นการกระทำ กระบวนการกระทำมีปัจจัยหลัก 2 ปัจจัย คือ

3.1 ปัจจัยที่เป็นการกระทำประกอบไปด้วย 4 ปัจจัย คือ

- การระลึกภาพจากปัญญา เป็นการระลึกภาพพฤติกรรมของตัวแบบที่ผู้สังเกตได้เก็บจำไว้ในปัญญาออกมา มีความสำคัญมากเพราะหากผู้สังเกตระลึกภาพได้แม่นยำเขาก็มีโอกาสทำพฤติกรรมตามตัวแบบได้มากขึ้น

- การสังเกตการกระทำ ในกระบวนการนี้เน้นการที่ผู้สังเกต สังเกตการกระทำของตนเอง ซึ่งรวมการสังเกตความรู้สึกต่างๆ ภายในการฟัง และการมองการกระทำของตนเอง

- ข่าวสารป้อนกลับ ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจน ได้แก่ การฝึกระบำปลายเท้า หรือฝึกเดินรำที่ต้องฝึกหน้ากระจกเงาบานใหญ่ ในปัจจุบันนิยมใช้กันมาก คือการฝึกแล้วบันทึกภาพวิดีโอไว้ เพื่อนำมาเปิดดูภายหลังได้

- การเทียบเคียงการกระทำกับภายในปัญญา เป็นการสังเกตการกระทำที่ได้เป็นข่าวสารป้อนกลับมาเทียบเคียงกับการกระทำที่เก็บเป็นภาพไว้ในปัญญา

3.2 ปัจจัยเกี่ยวกับลักษณะของผู้สังเกต ประกอบไปด้วย 2 ปัจจัย คือ ความสามารถทางกาย และทักษะของพฤติกรรมย่อย ผู้สังเกตจะสามารถแสดงพฤติกรรมตามตัวแบบได้ จะต้องมีความสามารถทางกาย ว่ามีความสามารถที่จะทำพฤติกรรมตามตัวแบบได้หรือไม่ และผู้สังเกตมีทักษะของพฤติกรรมย่อยที่เป็นทักษะที่เบื้องต้นที่จะนำไปสู่พฤติกรรมที่ตัวแบบกระทำหรือไม่ ถ้าหากขาดสิ่งใดสิ่งหนึ่งผู้สังเกตก็จะไม่สามารถทำตามพฤติกรรมตัวแบบได้สมบูรณ์ครบถ้วน

4. กระบวนการจูงใจ (Motivational Process) มนุษย์ไม่ได้ทำพฤติกรรมทุกพฤติกรรมที่ตนได้เรียนรู้มา บุคคลอาจจะเกิดความสามารถในการกระทำพฤติกรรมและจดจำการกระทำไว้ได้ แต่อาจจะไม่แสดงพฤติกรรมนั้นออกมาเลย หากการแสดงพฤติกรรมนั้นไม่ได้เกิดประโยชน์อะไรกับตัวเขาเลย กระบวนการจูงใจนี้มีสิ่งสำคัญ คือ ตัวจูงใจ (incentives) ซึ่งหมายถึงสิ่งของ ปฏิกริยาของผู้อื่น หรือปฏิกริยาของบุคคลเอง ที่จะจูงใจให้บุคคลทำหรือไม่ทำพฤติกรรมหนึ่ง แบ่งตัวจูงใจออกเป็น 3 ประเภท คือ

4.1 ตัวจูงใจภายนอก หมายถึงตัวจูงใจที่อยู่ภายนอกตัวบุคคล ซึ่งจะจูงใจให้เขาทำหรือไม่ทำพฤติกรรมที่ได้สังเกตมา ตัวจูงใจเหล่านี้ได้แก่ สิ่งที่จับต้องได้ เช่น รางวัล เงิน หรือสิ่งของ ปฏิกริยาของผู้อื่น ทั้งที่เป็นปฏิกริยาทางบวก เช่น ชื่นชมยินดี หรือปฏิกริยาทางลบ เช่น ด่าทอติเตียน

4.2 ตัวจูงใจที่เห็นคนอื่นได้รับ (vicarious incentives) หมายถึง ตัวจูงใจที่เห็นผู้อื่นได้รับจากการกระทำพฤติกรรมหนึ่งๆ ซึ่งอาจเป็นตัวจูงใจที่น่าปรารถนาหรือไม่น่าปรารถนาสำหรับผู้สังเกต ก็จะจูงใจให้ผู้สังเกตทำหรือไม่ทำพฤติกรรมนั้นได้

4.3 ตัวจูงใจของตนเอง หมายถึงตัวจูงใจที่บุคคลให้กับตัวเอง เช่น บุคคลจะให้รางวัลกับตัวเอง เมื่อตนเองสามารถแสดงพฤติกรรมได้เหมือนกับตัวแบบ ตัวจูงใจอีกอย่างหนึ่งคือการประเมินตนเอง โดยบุคคลจะมีมาตรฐานสำหรับการกระทำสิ่งต่างๆ เป็นตัวจูงใจให้ตนทำหรือละเว้นการกระทำพฤติกรรมตามตัวแบบ

จากทฤษฎีทั้ง 5 ที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่า ทั้ง 5 ทฤษฎีต่างให้ความสำคัญกับตัวแบบว่าเป็นสิ่งที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของเด็ก ซึ่งตัวแบบจะมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ของบุคคลโดยผ่านสื่อต่างๆ

### เด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน

#### ลักษณะทั่วไปของเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน

เด็กในวัยก่อนเข้าโรงเรียนนี้จะมีอายุ 2-6 ปี เด็กในวัยนี้มีความอยากรู้อยากเห็น สิ่งที่อยู่รอบๆตัวว่ามีอะไรบ้าง และเป็นวัยแห่งการเลียนแบบ ชอบเลียนแบบผู้ที่โตกว่า เช่น คำพูด กริยา ท่าทาง และนิสัยใจคอของผู้ใหญ่ ลักษณะเด่นของเด็กในวัยนี้คืออยากเป็นอิสระ อยากเป็นตัวของตัวเอง อยากช่วยตัวเอง ชอบปฏิเสธ และหัวคือ ไม่ชอบตามใจคนอื่น วัยนี้จึงได้สมญาว่า “วัยช่างปฏิเสธ” (Negativistic Period) พัฒนาการส่วนใหญ่ของเด็กวัยนี้ขึ้นอยู่กับเรื่องการปรับตัวให้คุ้นกับ

สิ่งแวดล้อมและเรียนรู้พฤติกรรมทางสังคมที่เหมาะสมเพื่อเตรียมให้เข้าสู่สังคมนอกครอบครัวต่อไป  
 สุชา จันทรเฒ (2536)

จากทฤษฎี Psychosocial Development ของ Erikson ได้กล่าวว่า เด็กวัย 3-5 ปี จัดอยู่ใน  
 ขั้นการเป็นผู้ริเริ่มหรือรู้สึกผิด (Sense of Initiative VS. Sense of Guilt) เด็กในวัยนี้มีอารมณ์  
 รุนแรงเริ่มอิจฉาน้องหรือคนอื่นๆ ผู้ใหญ่จึงควรสอนและเป็นตัวอย่างในการแสดงออกของอารมณ์  
 และการหาทางออกด้วยพฤติกรรมที่เหมาะสม และในวัยนี้เด็กจะมีพฤติกรรมก้าวร้าวซึ่งสังเกตได้จาก  
 การพูดคุ้ย การตอบคำถาม การทำกิจกรรมต่างๆ เด็กในวัยนี้จะช่างพูดช่างซักถามและพยายามเลียน  
 แบบพ่อ แม่ และบุคคลที่อยู่ใกล้ชิด ดังนั้น พ่อ แม่ และบุคคลที่อยู่ใกล้ชิดจะต้องเป็นแบบอย่างที่ดี  
 เพื่อให้เด็กมีพฤติกรรมทางสังคมที่เหมาะสม ถ้าเด็กไม่ได้รับการสนับสนุนที่ถูกต้องก็จะเกิดความ  
 คับข้องใจ (พรรณทิพย์ ศิริวรรณบุษย์, 2530) ซึ่งเป็นสาเหตุที่ทำให้เด็กมีพฤติกรรมก้าวร้าว การที่เด็ก  
 ได้ดูตัวแบบที่แสดงความก้าวร้าว เด็กก็มีแนวโน้มที่จะแสดงความก้าวร้าวมากกว่าปกติ  
 (ประไพพรรณ ภูมิวุฒิสาร, 2525)

พฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียนเป็นการกระทำที่ก่อให้เกิดความเจ็บปวด  
 หรือความเจ็บใจกับผู้อื่น การกระทำนี้อาจเป็นการตี การเตะ การต่อย การทำลายข้าวของ การทะเลาะ  
 การดูหมิ่น และการด่าทอ (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราช, 2526) การแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวของ  
 เด็กมักเป็นไปในลักษณะทำร้ายทางด้านร่างกายและมีการแสดงออกอย่างชัดเจนและจะแสดงออกใน  
 เด็กเล็กมากกว่าเด็กโต ความก้าวร้าวในเด็กแต่ละคนจะแตกต่างกันออกไป เด็กจะมีพฤติกรรมก้าวร้าว  
 มากหรือน้อยขึ้นอยู่กับอิทธิพลหลายอย่าง เช่น การอบรมเลี้ยงดูของพ่อ แม่ สภาพแวดล้อมโดยทั่ว  
 ไปรอบตัวเด็ก ตลอดจนอุปนิสัยส่วนตัว เช่น ความทะเยอทะยาน จากการศึกษากอง Patterson,  
 Littman & Bricker (1967 อ้างถึงใน ประไพพรรณ ภูมิวุฒิสาร, 2525) ศึกษาเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน  
 เกี่ยวกับพฤติกรรมแสดงออกของความก้าวร้าวในเด็ก พบว่า หลังจากที่เด็กแสดงความก้าวร้าวกับ  
 เพื่อน เช่น ตี ผลัก แย่งของเล่น เพื่อเด็กจะได้รับสิ่งตอบแทนที่พึงพอใจ เช่น ได้ของเล่นคืนมา หรือ  
 ทำให้เพื่อนร้องไห้ได้ ซึ่งแนวโน้มเช่นนี้ก็จะทำให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าวแสดงออกมากอีกเมื่อมี  
 สถานการณ์เช่นนี้เกิดขึ้นอีก แต่ในทางตรงกันข้ามถ้าเด็กได้รับแรงเสริมทางลบ หรือตัวเสริมแรงที่ทำ  
 ให้เด็กไม่พึงพอใจก็จะทำให้พฤติกรรมก้าวร้าวมีแนวโน้มลดลง เพราะฉะนั้นบุคคลในสภาพแวดล้อม  
 นับว่ามีอิทธิพลอย่างยิ่งที่จะทำให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าว นอกจากนี้ Bandura & Huston (1961)  
 ได้ทำการศึกษาวิจัยกับเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน โดยเสนอตัวแบบให้เด็กดู ใน 2 รูปแบบ คือ ทั้งตัว  
 แบบที่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าวและตัวแบบที่ไม่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าว ผลการวิจัยพบว่า กลุ่ม  
 ตัวอย่างที่ดูตัวแบบที่แสดงความก้าวร้าวจะมีพฤติกรรมก้าวร้าวมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่ดูตัวแบบที่ไม่  
 แสดงพฤติกรรมก้าวร้าว นั่นแสดงว่าตัวแบบมีผลต่อการเลียนแบบพฤติกรรมของเด็ก

## พัฒนาการทางด้านอารมณ์ของเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน

เด็กในวัยก่อนเข้าโรงเรียนนี้เป็นเด็กที่มีอารมณ์หงุดหงิดง่ายกว่าในวัยทารก คือร้องเอาแต่ใจตัวเอง ในช่วงนี้เด็กเริ่มมีลักษณะอารมณ์ประเภทต่างๆ อย่างที่ผู้ใหญ่มี เช่น อารมณ์โกรธ อารมณ์อิจฉา อารมณ์เห็นใจ อารมณ์รื่นเริงสนุกสนาน อารมณ์ก้าวร้าว อารมณ์อวดดีถือดี เป็นต้น พัฒนาการทางอารมณ์ของเด็กจะมั่นคงเพียงใดขึ้นอยู่กับกรอบเลี้ยงดูเป็นสำคัญ อารมณ์ของเด็กวัยนี้แยกได้ คือ

1. ความโกรธ ในระยะนี้เด็กโกรธง่าย เนื่องจากอยากเป็นตัวของตัวเอง ไม่ค่อยตามใจใคร เด็กบางคนอาจได้เรียนรู้จากประสบการณ์ว่าวิธีที่จะได้ชนะที่เร็วและง่ายที่สุด คือ การแสดงอารมณ์โกรธ เด็กอาจโกรธตัวเอง บุคคลต่างๆ ที่เกี่ยวข้องและสิ่งแวดล้อม การแสดงอารมณ์โกรธของเด็กเปิดเผย ตรงไปตรงมามากกว่าของผู้ใหญ่ เด็กแสดงอารมณ์โกรธออกมาหลายวิธี เช่น ร้องไห้กรี๊ดๆ กระตืบเท้า ลงนอนกับพื้น ทำร้ายตัวเอง กระโดดควนใจ ทำเจ็บปวด ทำตัวอ่อนหรือทำหน้างอไม่พูดไม่จา

Jersild (1968) ได้อธิบายถึงสาเหตุที่ทำให้เด็กมีอารมณ์โกรธรุนแรงมากน้อยต่างกันดังนี้

1. สิ่งแวดล้อมในบ้าน หรือที่โรงเรียนมีบทบาทสำคัญในการกำหนดความรุนแรงของอารมณ์โกรธ เด็กที่มีพี่น้องหลายคนจะมีการแสดงออกของอารมณ์โกรธรุนแรงกว่าลูกคนเดียว หรือเด็กซึ่งอยู่ใกล้ชิดคนอารมณ์เสียง่าย จะมีพัฒนาการเป็นคนเจ้าอารมณ์มากกว่าเด็กซึ่งอยู่ใกล้ชิดกับบุคคลที่มีอารมณ์เย็น

2. ระเบียบและการอบรมเลี้ยงดู มีอิทธิพลต่อการแสดงอารมณ์โกรธ เด็กซึ่งถูกลงโทษเสมอ จะเป็นเด็กที่มีการแสดงอารมณ์โกรธอย่างรุนแรง นอกจากนี้บิดามารดาที่พยายามจะเปลี่ยนพฤติกรรมของเด็กให้เป็นไปในแบบที่ต้องการจะกระตุ้นให้เด็กมีอารมณ์โกรธรุนแรงขึ้น

3. ความคับข้องใจ เนื่องจากความต้องการของเด็กไม่ได้รับการตอบสนองถูกห้ามไม่ให้ทำในสิ่งที่ต้องการ หรือต้องการให้สังคมยอมรับ แต่ถูกปฏิเสธหรือต้องการความรัก แต่ได้รับน้อยไปจึงทำให้มีอารมณ์โกรธ และขมขื่นใจ นำไปสู่พฤติกรรมที่ก้าวร้าวและรุนแรงในที่สุด

2. ความอิจฉาริษยา เป็นอารมณ์ที่เกิดขึ้นเมื่อเด็กมีความรู้สึกว่าเขาเองด้อยกว่าผู้อื่น หรือกำลังจะสูญเสียสิ่งที่เป็นของตนไปให้แก่ผู้อื่น อารมณ์อิจฉาจะเกิดขึ้นในเด็กวัย 2-5 ขวบมาก การอิจฉาของเด็กในระยะนี้มักจะเป็นการอิจฉาพี่น้องมากที่สุด หรืออิจฉาเพื่อนบางคนที่ครูแสดงความรัก อิจฉาคนที่มีความสามารถมากกว่า พฤติกรรมที่เกิดขึ้นเวลาที่เด็กเกิดอารมณ์อิจฉามีลักษณะเช่นเดียวกับอารมณ์โกรธ แต่ค่อนข้างก้าวร้าวกว่า

Erikson (1975) กล่าวว่า พฤติกรรมการแสดงออกเมื่อมีอารมณ์เชิงลบ เด็กจะแสดงความรู้สึกไม่พอใจ แต่มักมีลักษณะไปในทางค่อนข้างก้าวร้าวและแสดงอารมณ์อย่างรุนแรงซึ่งมี 2 รูปแบบคือ

1. ปฏิกริยาทางตรง ได้แก่ ชก ต่อย ตี เตะ กัด ผลัก ต่อบุคคลซึ่งเด็กคิดว่าเป็นคู่แข่งหรือบุคคลซึ่งเด็กต้องการให้รักและเอาใจใส่ตนมากกว่า

2. ปฏิกริยาทางอ้อม ได้แก่ การกลับไปมีพฤติกรรมแบบทารก เช่น ปัสสาวะรดที่นอน ร้องไห้แง ไม่ยอมรับประทานอาหาร ซุกซน ทำลายข้าวของ พุดปด ขโมย หรือแสดงความขุ่นเคืองต่อของเล่นหรือสัตว์เลี้ยง เป็นต้น

3. ความก้าวร้าว อารมณ์ก้าวร้าวไม่ว่าในเด็กหรือผู้ใหญ่มีสาเหตุมาจากความรู้สึกแค้นแค้นใจ จึงแสดงอาการก้าวร้าวออกมา หรืออาจพัฒนาจากการเรียนรู้จากบุคคลต่างๆ ที่เด็กได้พบเห็นโดยเฉพาะบุคคลในครอบครัว เด็กอาจแสดงอาการก้าวร้าวออกมาหลายวิธี ซึ่งเปลี่ยนไปตามวัยและการเรียนรู้ เช่น จากการร้องไห้ไปสู่การใช้กำลัง หรือบางคนอาจใช้คำพูด เมื่อเด็กอายุ 4-5 ขวบ จะแสดงความก้าวร้าวออกมาโดยใช้คำพูดมากกว่าใช้กำลังต่อสู้กัน เช่นการฟ้องผู้ใหญ่ เด็กบางคนอาจเรียกร้องความสนใจโดยการรังแกเพื่อน หรือทำร้ายตัวเอง (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2530)

4. ความกลัว วัยนี้เด็กจะกลัวในสิ่งที่จะมีเหตุผลมากกว่าวัยทารก สิ่งเร้าที่ทำให้เด็กกลัวมีมากขึ้น เช่น กลัวสิ่งทำให้เกิดเสียงดัง คนแปลกหน้า สิ่งแปลกๆ เด็กอายุ 3-5 ปี จะกลัวสัตว์ กลัวการถูกทิ้งให้อยู่คนเดียว กลัวความมืด Strongman (1973) ได้ศึกษาผลงานวิจัยของนักจิตวิทยาหลายท่านได้กล่าวไว้ว่า วุฒิภาวะและการเรียนรู้มีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งต่อการเกิดอารมณ์กลัวของเด็ก การที่เด็กเกิดอารมณ์กลัวขึ้นนั้น Watson อธิบายไว้ว่า เกิดจากการวางเงื่อนไขของพ่อแม่ที่มีต่อเด็ก เช่น การขู่ การสร้างจินตนิยายหลอก หรือการถ่ายทอดอารมณ์กลัวของพ่อแม่ ให้แก่เด็กเป็นต้น สิ่งต่างๆ เหล่านี้เด็กจะค่อยๆ เรียนรู้ และแสดงอารมณ์กลัวออกมาในรูปแบบต่างๆ พฤติกรรมที่แสดงว่าเด็กกลัว ได้แก่ การวิ่งหนี หลบซ่อน หลีกเลียงสถานการณ์ที่ทำให้ตกใจกลัว เด็กบางคนอาจร้องไห้ ผู้ใหญ่ควรอยู่ใกล้ซิด และชี้แจงให้เด็กเข้าใจในสิ่งที่เขากลัวแล้วทำให้หายกลัว ในที่สุดความหวาดกลัวก็จะหายไป

5. ความคับข้องใจ เป็นภาวะซึ่งทำให้เกิดความอึดอัด เนื่องจากพฤติกรรมที่ไปสู่เป้าหมายถูกขัดขวางหรือถูกทำลายทำให้สูญเสียโอกาสที่จะได้รับความพึงพอใจ ความคับข้องใจหากไม่ได้รับการแก้ไขให้ถูกต้องอาจนำไปสู่พฤติกรรมที่ผิดปกติได้

Mussen, Conger & Kagan (1969) ได้กล่าวถึงสาเหตุของการเกิดอารมณ์คับข้องใจไว้คือ

1. อุปสรรคต่างๆ จากภายนอกมายับยั้งทำให้ไม่สามารถสนองเป้าหมายที่ต้องการ เช่น เด็กอยากได้ตุ๊กตา ซึ่งวางอยู่บนตู้สูงเกินกว่าจะเอื้อมถึงและไม่มีใครสนใจที่จะสนองความต้องการของเด็กได้
2. เนื่องจากเกิดความขัดแย้งภายในใจ จากการที่ต้องตัดสินใจเลือกตอบสนองเพียงอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งไม่พอใจทั้ง 2 อย่าง เช่น ลูกป่วยแม่บอกว่าลูกต้องฉีดยาหรือรับประทานยา
3. เนื่องจากไม่สามารถสนองความต้องการของตนเอง อันเนื่องมาจากฐานะทางเศรษฐกิจไม่อำนวย เช่น อยากมีของเล่นเหมือนเพื่อนซึ่งตนไม่มี อาจทำให้เกิดความกังวล นำไปสู่ความคับข้องใจ ทำให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าวได้

จากอารมณ์ทั้ง 5 ที่กล่าวมา เมื่อเกิดขึ้นกับเด็กแล้ว จะทำให้เด็กระบายออกในลักษณะของพฤติกรรมก้าวร้าวทั้งสิ้น ทั้งนี้เพราะเด็กในวัยนี้ยังไม่สามารถที่จะควบคุมหรือยับยั้งพฤติกรรมของตนได้ดี ฉะนั้นเมื่ออยู่ในสถานการณ์ที่ก่อให้เกิดความคับข้องใจก็จะทำให้เด็กแสดงพฤติกรรมที่ไม่พึงปรารถนาออกมา ซึ่งจะเป็นผลกระทบต่อบุคลิกภาพและการปรับตัวของเด็กในวัยต่อไป

นักจิตวิทยาพัฒนาการหลายคนได้ให้ความเห็นว่าพฤติกรรมก้าวร้าวในเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียนซึ่งเป็นวัยที่เด็กเรียนรู้จากตัวแบบได้ดีที่สุด จะสามารถลดพฤติกรรมก้าวร้าวในเด็กวัยนี้ได้ โดยการใช้ตัวแบบ

#### การเสนอตัวแบบเพื่อลดพฤติกรรมก้าวร้าว (Modeling)

Bandura (1977) กล่าวว่า พฤติกรรมของบุคคลเกิดขึ้นจากการเรียนรู้โดยผ่านตัวแบบ เป็นการเรียนรู้ที่บุคคลสังเกตจากพฤติกรรมของตัวแบบ ซึ่งอาจจะเป็นบุคคลในครอบครัวหรือในสังคม โดยที่เมื่อเห็นตัวแบบแสดงพฤติกรรมบางอย่างแล้วได้รับการเสริมแรงแนวโน้มนั้นที่จะเลียนแบบพฤติกรรมของตัวแบบนั้นจะมีสูงขึ้น แต่เมื่อตัวแบบแสดงพฤติกรรมบางอย่างแล้วได้รับผลกรรมที่ไม่พึงพอใจบุคคลก็จะไม่เลียนแบบพฤติกรรมนั้น

#### ความหมายของตัวแบบ

สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต (2526) การเลียนแบบ (Modeling) เป็นกระบวนการเรียนรู้จาก



การสังเกตพฤติกรรมของตัวแบบเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการเสริมสร้างพฤติกรรมใหม่ๆ หรือเปลี่ยนพฤติกรรมของเด็กได้

ผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์ (2536) ตัวแบบหมายถึง สิ่งที่เป็นแบบหรือตัวอย่างที่นำมาให้เห็น เพื่อเป็นแนวทางในการเปรียบเทียบและเพื่อเป็นแบบอย่างในการเลียนแบบ

ประเภทของตัวแบบมี 4 ประเภท (Bandura, 1986 อ้างถึงใน ชีระพร อวรรณโณ, 2532) คือ

1. การมีตัวแบบทางพฤติกรรม (behavioral modeling) หมายถึง การมีตัวแบบที่แสดงพฤติกรรมให้บุคคลเห็น เช่น แม่ตักบาตรให้ลูกเห็น

2. การมีตัวแบบทางวาจา (verbal modeling) หมายถึง การมีตัวแบบที่พูดบอกหรือเขียนบอกว่าจะทำอะไร ได้อย่างไร มนุษย์สามารถทำสิ่งต่างๆ ได้มากมายจากการฟัง การพูดบอกของคนอื่น หรือจากการอ่านสิ่งที่ผู้อื่นเขียนขึ้น

3. การมีตัวแบบสัญลักษณ์ (symbolic modeling) หมายถึงการมีตัวแบบผ่านสื่อต่างๆ คือ วิทยุ โทรทัศน์ หนังสือ ภาพยนตร์

4. การมีตัวแบบสัมผัส (kinesthetic modeling) ใช้ประโยชน์ได้มากกับการสอนให้คนหูหนวก ตาบอด ฝึกพูด ผู้เรียนพยายามเลียนแบบเสียงของครู โดยการสัมผัสริมฝีปากและคอของครู

สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต (2526) ได้กล่าวถึงข้อดีของการใช้ตัวแบบและหลักในการใช้ตัวแบบให้มีประสิทธิภาพไว้ดังนี้

ข้อดีของการใช้ตัวแบบ

1. สามารถที่จะสร้างพฤติกรรมใหม่ๆ หรือพฤติกรรมที่พึงประสงค์ได้เร็วกว่าวิธีอื่นๆ
2. สามารถใช้ได้ง่าย
3. ตัวแบบที่ใช้นั้นสามารถที่จะเสนอทั้งในรูปแบบที่เป็นจริง หรือในลักษณะของภาพยนตร์ก็ได้ ซึ่งทำให้สะดวกในการใช้

หลักในการใช้ตัวแบบให้มีประสิทธิภาพ

1. เลือกตัวแบบที่มีความสำคัญหรือมีลักษณะใกล้เคียงกับผู้สังเกตเพื่อให้เกิดความสนใจ



2. เมื่อตัวแบบแสดงพฤติกรรมที่พึงปรารถนาจะต้องมีการให้แรงเสริมต่อพฤติกรรมนั้นทันที เพราะจะทำให้เด็กนั้นอยากลอกเลียนแบบมากยิ่งขึ้น

3. ให้แรงเสริมทันทีที่ผู้สังเกตเลียนแบบพฤติกรรมจากตัวแบบ
4. ใช้ตัวแบบหลายๆคน
5. แสดงให้เห็นความสำคัญระหว่างผลกรรมและพฤติกรรมตัวแบบแสดงอย่างเด่นชัด
6. สร้างสิ่งแวดล้อมให้เป็นที่ดึงดูดความสนใจของผู้สังเกต
7. ให้ตัวแบบบอกถึงความก้าวหน้าของตนเอง พร้อมทั้งให้แรงเสริม
8. ให้ตัวแบบแสดงให้ดูบ่อยๆ
9. ให้ผู้สังเกตได้มีโอกาสสังเกตตัวแบบบ่อยๆ
10. ค่อยๆฝึกผู้สังเกตให้แสดงพฤติกรรมไปที่ละขั้นตอน
11. ให้ข้อมูลย้อนกลับถึงความสำเร็จที่ผู้สังเกตกระทำ
12. จัดเตรียมตัวเสริมแรงที่มีประสิทธิภาพ
13. พยายามใช้ตัวเสริมแรงที่มีอยู่ในสภาพแวดล้อม
14. พฤติกรรมที่ตัวแบบแสดงนั้นจะต้องเห็นอย่างเด่นชัด

เทคนิคการใช้ตัวแบบจะทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ทางสังคมได้มากที่สุด และเป็นวิธีที่เด็กจะทำพฤติกรรมตามโดยที่ไม่รู้สึกที่กำลังถูกชักจูง (ดวงเดือน พันธุมนาวิน, 2524) การเรียนรู้ด้วยการสังเกตจากตัวแบบจะมีผลทำให้ผู้สังเกตสามารถแสดงพฤติกรรมใหม่ๆ ที่ไม่เคยแสดงมาก่อนได้ และสามารถแสดงพฤติกรรมที่ตนมีแนวโน้มจะแสดงออกให้แสดงออกได้ง่ายขึ้น นอกจากนี้การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้สังเกตจะเพิ่มขึ้นหรือลดลงขึ้นอยู่กับผลของพฤติกรรมที่ตัวแบบได้รับ (Bandura, 1969) และการเรียนรู้พฤติกรรมทางสังคม โดยได้รับรางวัลหรือคำชมเชยที่ทำให้เกิดความพึงพอใจ เด็กก็จะแสดงพฤติกรรมนั้นอีก และเกิดการเรียนรู้ว่าพฤติกรรมนั้นเป็นพฤติกรรมที่เป็นที่ยอมรับ การเรียนรู้แบบนี้เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน และเป็นวิธีการหนึ่งที่สำคัญที่เด็กจะเรียนรู้พฤติกรรมทางสังคมได้ การให้รางวัล เช่นการให้คำชมเชย การให้รางวัล มีผลทำให้เกิดพฤติกรรมที่คงทนได้นาน และไม่เป็นผลร้ายต่อจิตใจของเด็ก (ประไพพรรณ ภูมิวุฒิสาร, 2525)

ตัวแบบที่นำมาใช้ในการลดพฤติกรรมนั้นมีหลายชนิด เช่น ตัวแบบบุคคลจริง ตัวแบบสัญลักษณ์ ฯลฯ นิทานจัดว่าเป็นตัวแบบสัญลักษณ์ประเภทหนึ่งซึ่งมีอิทธิพลต่อเด็กในวัยก่อนเข้าโรงเรียนมาก นิทานช่วยเพิ่มประสบการณ์แก่เด็ก เสริมสร้างพัฒนาการทางภาษา ความคิด จินตนาการ และอารมณ์ รวมทั้งทำให้เด็กเกิดความสุขสนุกสนานเพลิดเพลิน และมีเจตคติที่ดี ช่วยให้เด็กมีพฤติกรรมที่พึงปรารถนาของสังคม นิทานจะช่วยพัฒนาอารมณ์และความรู้สึก เช่น ความโกรธ ความ

กลัว ความริษยา ความเสียใจ ตามเนื้อเรื่องที่เล่า (สมบูรณ์ คิงมมานันท์, 2522) นอกจากนี้นิทานยังเป็นสื่อสำคัญที่จะช่วยพัฒนาจริยธรรมของเด็กในวัยก่อนเข้าโรงเรียนได้ นิทานแทบทุกเรื่องจะสอดแทรกคตินิยม, จริยธรรม สอนเด็กไว้ ซึ่งเมื่อสอดแทรกจริยธรรมไว้ จริยธรรมจะค่อยๆฝังใจเด็ก ทำให้เกิดเจตคติที่ดี (วัชรภรณ์ พิมพ์ใจพงศ์, 2528)

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

Bandura, Ross & Ross (1961) ได้ทำการทดลองกับเด็กอนุบาลโดยแบ่งเด็กออกเป็น 4 กลุ่ม แต่ละกลุ่มได้เห็นตัวแบบแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวต่างกัน กล่าวคือ กลุ่มที่ 1 มีตัวแบบเป็นคนจริง กลุ่มที่ 2 มีตัวแบบเป็นภาพยนตร์ กลุ่มที่ 3 มีตัวแบบเป็นการ์ตูนในหนังสือ กลุ่มที่ 4 ไม่มีตัวแบบ เมื่อเด็กดูตัวแบบทั้งสี่กลุ่มแล้ว จะปล่อยให้เด็กอยู่ตามลำพังในห้องที่มีของเล่นชนิดหนึ่งที่คล้ายกับสิ่งที่ถูกตัวแบบแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวให้เด็กเห็นมาแล้ว ผลปรากฏว่า เด็กในกลุ่มที่ 1 เล่นของเล่นอย่างก้าวร้าวมากที่สุด และในเด็กกลุ่มที่ 4 เล่นของเล่นอย่างก้าวร่ววน้อยที่สุด ส่วนกลุ่มที่ 2 และ 3 เล่นของเล่นอย่างก้าวร้าวใกล้เคียงกัน

Bandura, Ross & Ross (1963) ได้ทำการทดลองในเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน โดยสร้างสถานการณ์ 5 สถานการณ์ โดยให้เด็กได้เห็นตัวแบบเล่นกับของเล่นต่างๆ เช่น ตุ๊กตาส้มลูก ของเล่นสำหรับต้อนชิ้นส่วนต่างๆ ตัวแบบจะชกต้อนตุ๊กตาส้มลูก เตะ โยน ตุ๊กตา เอาตุ๊กตาลงนอนแล้วต้อนจุมก พร้อมกับพูดก้าวร้าวต่างๆ ส่วนเด็กในสถานการณ์ไม่ก้าวร้าวก็ให้เห็นตัวแบบอยู่ในห้องที่มีอุปกรณ์ทุกอย่างเหมือนกับสถานการณ์ก้าวร้าว แต่ตัวแบบในสถานการณ์นี้นั่งเล่นกับของเล่นที่ต้อนเป็นชิ้นส่วนต่างๆ โดยไม่สนใจตุ๊กตาส้มลูกเลย ได้แบ่งกลุ่มทดลองออกเป็น 5 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ 1 ได้ดูตัวแบบจริง เด็กได้เห็นตัวแบบผู้หญิงแสดงความก้าวร้าวทั้งทางกายและทางวาจาต่อตุ๊กตาส้มลูก กลุ่มที่ 2 ได้ดูตัวแบบภาพยนตร์โทรทัศน์ที่ถ่ายทำจากตัวแบบจริงในสถานการณ์แรก กลุ่มที่ 3 ได้ดูตัวแบบแต่งตัวการ์ตูน เด็กได้เห็นตัวแบบผู้ใหญ่ที่แต่งตัวเป็นการ์ตูน โดยใส่ชุดแมวและสวมหัวแมว แสดงความก้าวร้าวเช่นเดียวกับตัวแบบจริง กลุ่มที่ 4 ได้ดูตัวแบบที่ไม่ก้าวร้าว คือเด็กได้เห็นตัวแบบผู้หญิงอยู่ในสถานการณ์ที่มีอุปกรณ์ทุกอย่างเหมือนตัวแบบจริง แต่ตัวแบบไม่ก้าวร้าวแต่จะเล่นกับอุปกรณ์การต้อนชิ้นส่วนต่างๆ กลุ่มที่ 5 ไม่มีตัวแบบ เด็กในกลุ่มนี้ไม่เห็นตัวแบบที่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าว

ผลการวิจัย พบว่า ตัวแบบก้าวร้าวทั้ง 3 ประเภท คือ ตัวแบบจริง ตัวแบบภาพยนตร์ และตัวแบบแต่งตัวการ์ตูน มีผลต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็ก มากกว่า การมีตัวแบบ

พฤติกรรมที่ไม่ก้าวร้าว หรือ การไม่มีตัวแบบ และ ตัวแบบจริงมีผลต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กมากกว่าตัวแบบภาพยนตร์ และตัวแบบแต่งตัวการ์ตูน

Hick (1965) ได้ทำการทดลองใช้ตัวแบบที่เป็นภาพยนตร์แสดงพฤติกรรมก้าวร้าวให้ผู้สังเกตซึ่งเป็นเด็กอายุ 3 ปี 3 เดือน - 6 ปี 4 เดือน ดูโดยใช้ตัวแบบต่างลักษณะกัน กลุ่มที่ 1 ได้ดูตัวแบบเป็นผู้ใหญ่เพศชาย กลุ่มที่ 2 ได้ดูตัวแบบเป็นผู้ใหญ่เพศหญิง กลุ่มที่ 3 ได้ดูตัวแบบที่เป็นเด็กชายวัยเดียวกับผู้ดู กลุ่มที่ 4 ได้ดูตัวแบบเป็นเด็กหญิงวัยเดียวกับผู้ดู กลุ่มที่ 5 เป็นกลุ่มควบคุม ผลปรากฏว่าเด็กที่ได้ดูตัวแบบไม่ว่าจะเป็นลักษณะใด ยกเว้นกลุ่มควบคุมจะมีพฤติกรรมก้าวร้าวตามตัวแบบอย่างเห็นได้ชัด โดยเฉพาะเด็กในกลุ่มที่มีตัวแบบเป็นเด็กชายวัยเดียวกัน จะมีพฤติกรรมก้าวร้าวมากที่สุด

Scott, Roger & Marian (1967) ได้ศึกษาวิธีลดพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนโดยใช้แรงเสริมทางสังคม โดยใช้วิธีปรับพฤติกรรม เพื่อให้ให้นักเรียนมีความสัมพันธ์กับเพื่อนมากขึ้น ในระยะแรกครูเพียงแต่สังเกตและบันทึกความถี่ของพฤติกรรมก้าวร้าว ในระยะที่สอง ครูได้รับคำแนะนำให้ใช้แรงเสริมทางสังคม คือให้คำชมเชย และให้ความสนใจเมื่อนักเรียนแสดงพฤติกรรมที่เหมาะสม เช่น การช่วยเหลือผู้อื่น สนใจผู้อื่น พูดคุยกับผู้อื่นอย่างเป็นมิตร ตลอดจนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น ในขณะที่เดียวกันครูจะไม่ให้แรงเสริมทางสังคม เมื่อนักเรียนแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว เช่น การทำร้ายร่างกาย ข่มขู่ และเรียกร้อง ผลการวิจัยพบว่า ความถี่ของพฤติกรรมก้าวร้าวลดลง และนักเรียนมีความสัมพันธ์กับเพื่อนมากขึ้น

Hart (1968) ได้ใช้การเสริมแรงทางสังคมเพื่อปรับพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กหญิงอายุ 5 ปี ซึ่งแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวคือพูดไม่สุภาพ และใช้คำพูดสบประมาท ผู้วิจัยได้เริ่มแก้ไขให้เขามีการเล่นกับเพื่อนมากขึ้น ในระยะแรกพบว่า เด็กผู้นี้อยู่ใกล้กับเด็กอื่นร้อยละ 4 ของเวลาทั้งหมด ในระยะนี้ครูได้ให้ความสัมพันธ์ประมาณร้อยละ 10 ต่อมาในช่วงเวลา 7 วัน หลังจากนั้นครูได้ให้ความสนใจอย่างใกล้ชิด พร้อมทั้งให้ของเล่นที่ต้องการด้วยเมื่อเขาเล่นกับเพื่อน และไม่ให้ความสนใจ เมื่อเขาแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว ผลปรากฏว่า การเล่นของเด็กนั้นที่เล่นร่วมกับเด็กอื่น เพิ่มขึ้นร้อยละ 40 ในระยะเวลาต่อมา เมื่อครูไม่ให้การเสริมแรงกับพฤติกรรมที่เหมาะสม ผลปรากฏว่า พฤติกรรมการเล่นกับเพื่อนลดลง และในที่สุดเมื่อครูกลับไปใช้วิธีการเสริมแรงกับพฤติกรรมที่เหมาะสมใหม่ ก็ปรากฏว่าพฤติกรรมการเล่นร่วมกับเด็กอื่นเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 75

Cook & Apolloni (1976) ได้นำตัวแบบในนิทานซึ่งจัดว่าเป็นตัวแบบสัญลักษณ์ประเภทหนึ่งมาใช้ในงานวิจัย โดยได้ฝึกเด็ก 7 คน อายุระหว่าง 6 - 9 ปี ซึ่งด้อยความสามารถทางการเรียน และมีพฤติกรรมก้าวร้าวหรือแยกตัว ไม่เล่นกับใคร โดยแบ่งเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มแรกมี 4 คน จะได้รับการฝึกฝน 3 ระยะ คือ ระยะที่ 1 ได้รับคำแนะนำและฝึกยิ้มโดยดูจากตัวแบบ ระยะที่ 2 ได้รับการฝึกความร่วมมือโดยดูจากตัวแบบในสถานการณ์ภายในห้องเล่น และได้รับคำชมเชยจากตัวแบบ ระยะที่ 3 ได้รับการฝึกการสัมผัสทางกายต่อผู้อื่นอย่างเป็นมิตร โดยได้รับคำแนะนำและดูตัวแบบ จากนั้นให้เด็กกลุ่มที่สองซึ่งมี 3 คน เข้ามาเล่นกับเด็กในกลุ่มแรก ผลปรากฏว่าเด็กในกลุ่มแรกมีพฤติกรรมการยิ้ม การร่วมมือและการสัมผัสทางกายอย่างเป็นมิตร เพิ่มขึ้น และเด็กในกลุ่มที่สองที่ไม่ได้รับการฝึกแต่เข้ามาเล่นด้วยสามารถแสดงพฤติกรรมเลียนแบบเด็กในกลุ่มแรกและแสดงพฤติกรรมการยิ้ม การร่วมมือ และการสัมผัสทางกายอย่างเป็นมิตรเพิ่มขึ้นด้วย

Jakibehuk & Semeriglio (1976) ศึกษาถึงผลของการใช้ตัวแบบในการเพิ่มปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในเด็กที่มีระดับการตอบสนองต่ำ อายุระหว่าง 3 - 10 ปี จำนวน 22 คน เป็นชาย 11 คน หญิง 11 คน โดยแบ่งการทดลองเป็น 4 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่ 1 ให้ชมตัวแบบภาพยนตร์แสดงพฤติกรรมปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและใช้เสียงตนเองบรรยาย กลุ่มที่ 2 ให้ชมตัวแบบภาพยนตร์แสดงพฤติกรรมปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและบุคคลอื่นเป็นผู้บรรยายเหตุการณ์ กลุ่มที่ 3 ให้ชมภาพยนตร์เกี่ยวกับเรื่องธรรมชาติ กลุ่มที่ 4 ไม่ให้ชมภาพยนตร์ใดๆ ผลปรากฏว่ากลุ่มที่ 1 ก่อให้เกิดการเลียนแบบมากที่สุด รองลงมาได้แก่ กลุ่มที่ 2 และ 3 ตามลำดับ ส่วนกลุ่มที่ 4 พบว่า ไม่มีพฤติกรรมปฏิสัมพันธ์ทางสังคมเพิ่มขึ้น

Ballard & Crooks (1984) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับเด็กก่อนวัยเรียน อายุระหว่าง 4 ปี 5 เดือน ถึง 4 ปี 8 เดือน จำนวน 6 คน ซึ่งใช้ตัวแบบเพื่อจะพัฒนาพฤติกรรมปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ผลการวิจัยที่ได้เป็นไปในทำนองเดียวกันคือ เด็กที่ชมตัวแบบภาพยนตร์แสดงพฤติกรรมปฏิสัมพันธ์ทางสังคม สามารถทำให้เด็กมีพฤติกรรมปฏิสัมพันธ์ทางสังคมเพิ่มขึ้น

สำหรับในประเทศไทยนั้นได้มีการนำตัวแบบในนิทานมาใช้ในการวิจัย เช่น งานวิจัยของ ชูพงศ์ ปัญมะวัตติ (2531) ได้ทำการศึกษาเรื่องการใช้ตัวแบบในนิทานประกอบภาพเพื่อเพิ่มพฤติกรรมปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับเพื่อนในเด็กอนุบาลที่มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมต่ำ กับนักเรียนชั้นอนุบาล 1 จำนวน 6 คน ซึ่งมีความถี่ของพฤติกรรมปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับเพื่อนต่ำ

ผลการวิจัยสรุปว่า

1. เด็กที่มีระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับเพื่อนต่ำกว่ากลุ่มที่ได้ดูตัวแบบในนิทานประกอบภาพ จะมีพฤติกรรมปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับเพื่อนเพิ่มขึ้น ระหว่างระยะก่อนทดลอง กับระยะหลังทดลอง
2. เด็กที่มีระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับเพื่อนต่ำกว่ากลุ่มที่ได้ดูตัวแบบในนิทานประกอบภาพ จะมีพฤติกรรมปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับเพื่อนเพิ่มขึ้นจากระยะก่อนทดลอง กับระยะหลังทดลอง ไม่แตกต่างกับกลุ่มที่ไม่ได้ดูนิทานประกอบภาพ

พิมพิไล ทองไพบูลย์ (2529) ที่ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลของการใช้ตัวแบบในนิทานประกอบภาพกับตัวแบบในนิทานประกอบหุ่นมือเพื่อเพิ่มพฤติกรรมเอื้อให้แก่เด็ก กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กนักเรียนระดับอนุบาล อายุ 4 - 6 ปี จำนวน 60 คน โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 3 กลุ่มๆ ละ 20 คน กลุ่มที่ 1 ได้ดูตัวแบบในนิทานประกอบภาพ กลุ่มที่ 2 ได้ดูตัวแบบในนิทานประกอบหุ่นมือ กลุ่มที่ 3 เป็นกลุ่มควบคุมจะอยู่ในห้องเรียนปกติ

ผลการวิจัยสรุปว่า

1. กลุ่มทดลองที่ดูตัวแบบในนิทานประกอบภาพ กับกลุ่มทดลองที่ดูตัวแบบในนิทานประกอบหุ่นมือมีพฤติกรรมเอื้อเพื่อ สูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ไม่ได้ดูตัวแบบ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. กลุ่มทดลองที่ดูตัวแบบในนิทานประกอบภาพ กับกลุ่มทดลองที่ดูตัวแบบในนิทานประกอบหุ่นมือ มีพฤติกรรมเอื้อเพื่อ ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. กลุ่มทดลองที่ดูตัวแบบในนิทานประกอบหุ่นมือ มีพฤติกรรมเอื้อเพื่อภายหลังการทดลอง 2 สัปดาห์ อยู่ที่ระดับคงที่มากกว่ากลุ่มทดลองที่ดูตัวแบบในนิทานประกอบภาพ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เพชรชมพู เทพพิพิธ (2532) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างความชอบหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และเกมคอมพิวเตอร์ กับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ผลจากการวิจัยสรุปว่า

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพมหานคร ชอบดูโทรทัศน์ มากเป็นอันดับที่ 1 ชอบอ่านหนังสือการ์ตูนมากเป็นอันดับที่ 2 และชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากเป็นอันดับที่ 3
2. นักเรียนชอบดูรายการโทรทัศน์ประเภทการ์ตูน ชอบอ่านหนังสือการ์ตูนประเภทตลก ขบขัน และเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทผจญภัยมากที่สุด
3. นักเรียนชอบตัวเอกเด็กที่เป็นคนดีมีความซื่อสัตย์ กับตัวเอกผู้ใหญ่ที่เข้มแข็ง

4. พฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความสัมพันธ์กับ ความชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์, ความชอบอ่านหนังสือการ์ตูนประเภทตลกขบขัน, และความชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทไฟ่ หมากรุก ค่ายกล กีฬา หมัดมวย สงคราม อวกาศ และผจญภัย

ประเสริฐไชย สุขสอาด (2533) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การศึกษาความก้าวร้าวในสถานการณ์กีฬา ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร

ผลการวิจัยสรุปว่า

1. ความก้าวร้าวในสถานการณ์การกีฬาของนักเรียน มีค่าเฉลี่ยในระดับปานกลาง
2. นักเรียนชาย มีความก้าวร้าวในสถานการณ์การกีฬา สูงกว่านักเรียนหญิง
3. กลุ่มนักเรียนที่เป็นนักกีฬามีความก้าวร้าวในสถานการณ์กีฬา สูงกว่านักเรียนที่ไม่เป็นนักกีฬา
4. ไม่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างเพศ กับกลุ่มนักเรียน ต่อความก้าวร้าวในสถานการณ์กีฬา

จากผลงานวิจัยต่างๆ ข้างต้นก็แสดงให้เห็นว่ามีความสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ของ Bandura ที่กล่าวว่าตัวแบบมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของเด็ก ดังนั้นการเสนอตัวแบบด้วยวิธีการต่างๆ จึงเป็นสิ่งที่จะทำให้เด็กเกิดความรู้สึกคล้อยตามและยอมรับเอาพฤติกรรมนั้นมาประพฤติได้ง่ายขึ้น ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึง ได้นำตัวแบบในนิทานประกอบหุ่นมือมาทดลองในเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียนเพื่อลดพฤติกรรมก้าวร้าว

#### ตัวแปรในการวิจัย

ตัวแปรอิสระ (independent variable) ได้แก่

- นิทานประกอบหุ่นมือ
- ระยะเวลา

ตัวแปรตาม (dependent variable) ได้แก่ พฤติกรรมก้าวร้าว

#### วัตถุประสงค์ในการวิจัย

เพื่อศึกษาผลของการใช้นิทานประกอบหุ่นมือที่แสดงทักษะทางสังคมที่เหมาะสม ที่มีต่อการลดพฤติกรรมก้าวร้าวในเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน

## สมมติฐานในการวิจัย

1. เด็กกลุ่มทดลองที่ได้ดูตัวแบบในนิทานประกอบหุ่นมือที่แสดงทักษะทางสังคมที่เหมาะสม จะมีพฤติกรรมก้าวร้าว ลดลงกว่า เด็กกลุ่มควบคุมที่ดูนิทานประกอบหุ่นมือตามแบบเรียนทั้งในระยะหลังทดลองและระยะติดตามผล
2. เด็กกลุ่มทดลองที่ได้ดูตัวแบบในนิทานประกอบหุ่นมือที่แสดงทักษะทางสังคมที่เหมาะสม จะมีพฤติกรรมก้าวร้าวในระยะหลังทดลอง และติดตามผล ลดลงกว่าระยะก่อนทดลอง

## คำจำกัดความในการวิจัย

1. พฤติกรรมก้าวร้าว หมายถึง พฤติกรรมที่ทำให้ผู้อื่นไม่พึงพอใจ หรือเจ็บปวด ทางกาย และ/หรือ จิตใจ หรือเป็นพฤติกรรมที่ทำให้สิ่งของเสียหาย และเป็นพฤติกรรมที่มีการติดต่อสัมพันธ์กับผู้อื่นทั้งทางตรงและทางอ้อม พฤติกรรมก้าวร้าวดังกล่าวเป็นพฤติกรรมทางกาย วาจา ที่มีระดับความรุนแรงต่างกัน แต่มีความรุนแรงไม่ถึงขั้นผิดกฎหมาย ซึ่งในงานวิจัยนี้พฤติกรรมก้าวร้าวได้มาจากการนำแบบประเมินพฤติกรรมก้าวร้าวซึ่งดัดแปลงมาจากงานวิจัยของ สมพร สุทัศนีย์ แล้วให้ผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านการอนุบาล 3 ท่าน ประเมินพฤติกรรม และเลือกพฤติกรรมที่ทั้ง 3 ท่านมีความเห็นตรงกัน โดยพฤติกรรมดังกล่าวจะประกอบไปด้วยลักษณะดังต่อไปนี้

- 1.1 ตี, เตะ, ต่อย, หยิก เพื่อน
- 1.2 แย่งของเพื่อน
- 1.3 ผลักเพื่อนให้ล้มลง
- 1.4 ทำลายสิ่งของ
- 1.5 ชีต เจียน โต้ะ แก้ว ฝาผนัง
- 1.6 ตะโกนเสียงดัง
- 1.7 คำ, พุดคำหยาบ

2. ตัวแบบ (Model) หมายถึง ตัวละครที่แสดงเป็นตัวแบบในหนังสือนิทานประกอบหุ่นมือจำนวน 10 เรื่อง ซึ่งตัวแบบที่ใช้จะเป็นเด็กซึ่งแสดงพฤติกรรมทักษะทางสังคมที่เหมาะสมแล้วได้รับผลกรรมที่ดี

3. เด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน หมายถึง เด็กนักเรียนในชั้นอนุบาล 3 โรงเรียนอนุบาลพุทธรักษา ทั้งเพศชายและเพศหญิง อายุระหว่าง 4 ปี 6 เดือน ถึง 5 ปี 6 เดือน อายุเฉลี่ย 5.1 ปี

4. ทักษะทางสังคมที่เหมาะสม หมายถึง ความสามารถของบุคคลที่จะอยู่ร่วมกัน ทำงานร่วมกัน ในลักษณะของกลุ่มหรือสังคมได้อย่างถูกต้องเหมาะสม สำหรับงานวิจัยนี้ทักษะทางสังคมที่เหมาะสมจะใช้ตามหลักการเรียนการสอนเด็กปฐมวัยศึกษา ซึ่งประกอบด้วยลักษณะต่างๆ ดังต่อไปนี้ (พราวพรรณ เหลืองสุวรรณ, 2537)

4.1 พฤติกรรมการยอมรับสิทธิของผู้อื่นในเรื่องความเป็นเจ้าของ มีความสุภาพ อ่อนโยน พุดจาไพเราะ สุภาพ มีความรับผิดชอบ มีระเบียบวินัย รู้จักการแบ่งบัน มีการให้อภัย และไม่รังแกผู้ที่อ่อนแอกว่า

4.2 พฤติกรรมการดำรงชีวิตอยู่ การเล่น การทำงาน และโอกาสการพบปะกับเด็กหรือบุคคลอื่นๆ

4.3 การได้รับความช่วยเหลือ และการให้ความช่วยเหลือผู้อื่น

5. นิทานประกอบหุ่นมือตามแบบเรียน หมายถึง นิทานในแบบเรียนระดับอนุบาลที่ตัวละครไม่ได้แสดงทักษะทางสังคมที่เหมาะสม แต่เป็นนิทานสำหรับเด็กตามหลักสูตรอนุบาล

6. ระยะเวลา หมายถึง ระยะเวลาของการสังเกตพฤติกรรมก้าวร้าว ในการวิจัยครั้งนี้มี 3 ระยะคือ ระยะก่อนทดลอง, ระยะหลังทดลอง และระยะติดตามผล

#### ขอบเขตของการวิจัย

1. กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนระดับชั้นอนุบาล 3 โรงเรียนอนุบาลพุทธรักษา กรุงเทพมหานครจำนวน 20 คน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2539 ซึ่งเป็นเด็กที่มีช่วงเวลาการเกิดพฤติกรรมก้าวร้าวสูงกว่าร้อยละ 60 ของช่วงเวลาการสังเกต

#### 2. ตัวแปรในการวิจัย

2.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่

- นิทานประกอบหุ่นมือ
- ระยะเวลา

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ พฤติกรรมก้าวร้าว



### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อเป็นแนวทางให้ครู ผู้ปกครอง สามารถนำกิจกรรมวิธีการนี้ไปใช้ในการลดพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน
2. เพื่อเป็นแนวทางให้ครู ผู้ปกครอง สามารถนำเทคนิควิธีการในการเล่นนิทานประกอบหุ่นมือ ไปใช้กับพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์อื่นๆ