

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่อง “การปรับพฤติกรรมความรับผิดชอบในการส่งงานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/2 โรงเรียนองค์การบริหารส่วนจังหวัดสุราษฎร์ธานี ๓ (บ้านนา) โดยใช้การเสริมแรง” ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร แนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาค้นคว้าดังต่อไปนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
 - 1.1 ทำไมต้องเรียนศิลปะ
 - 1.2 เรียนรู้อะไรในศิลปะ
 - 1.3 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้
 - 1.4 คุณภาพผู้เรียน
 - 1.5 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง
2. การปรับพฤติกรรม
 - 2.1 ความหมายของพฤติกรรม
 - 2.2 การวัดพฤติกรรม
 - 2.3 ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรม
3. ทฤษฎีการเสริมแรง
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

1.1 ทำไมต้องเรียนศิลปะ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ ความมีคุณค่า ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ กิจกรรมทางศิลปะช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม ตลอดจนการนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพได้

1.2 เรียนรู้อะไรในศิลปะ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะมุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ มีทักษะวิธีการทางศิลปะ เกิดความซาบซึ้งในคุณค่าของศิลปะ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงออกอย่างอิสระในศิลปะแขนงต่าง ๆ ประกอบด้วยสาระสำคัญ คือ

1.2.1 ทศศิลป์ มีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบศิลป์ ทศธาตุ สร้างและนำเสนอผลงานทางทัศนศิลป์จากจินตนาการ โดยสามารถใช้อุปกรณ์ที่เหมาะสม รวมทั้งสามารถใช้เทคนิควิธีการของศิลปินในการสร้างงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัยคุณค่างานทัศนศิลป์ เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานศิลปะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล ชื่นชม ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

1.2.2 ดนตรี มีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบดนตรีแสดงออกทางดนตรีอย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัยคุณค่าดนตรี ถ่ายทอดความรู้สึก ทางดนตรีอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างดนตรี ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่าดนตรีที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล ร้องเพลง และเล่นดนตรีในรูปแบบต่าง ๆ แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเสียงดนตรี แสดงความรู้สึกที่มีต่อดนตรีในเชิงสุนทรีย์ เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างดนตรีกับประเพณีวัฒนธรรม และเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์

1.2.3 นาฏศิลป์ มีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบนาฏศิลป์ แสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ ใช้ศัพท์เบื้องต้นทางนาฏศิลป์ วิเคราะห์วิพากษ์ วิจัยคุณค่านาฏศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดอย่างอิสระ สร้างสรรค์การเคลื่อนไหวในรูปแบบต่าง ๆ ประยุกต์ใช้นาฏศิลป์ในชีวิตประจำวัน เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์กับประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม เห็นคุณค่าของนาฏศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล

1.3 สารและมาตรฐานการเรียนรู้

1.3.1 สารที่ 1 ทักษะศิลป์

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัยคุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่อกิจกรรมศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

มาตรฐาน ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล

1.3.2 สารที่ 2 ดนตรี

มาตรฐาน ศ 2.1 เข้าใจและแสดงออกทางดนตรีอย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัยคุณค่าดนตรี ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่อดนตรีอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

มาตรฐาน ศ 2.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างดนตรี ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่าของดนตรีที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล

1.3.3 สารที่ 3 นาฏศิลป์

มาตรฐาน ศ 3.1 เข้าใจ และแสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัยคุณค่านาฏศิลป์ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

มาตรฐาน 3.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์ ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม เห็นคุณค่าของนาฏศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล

1.4 คุณภาพของผู้เรียน

จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

- รู้และเข้าใจการใช้ทัศนธาตุ รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว สี แสงเงา มีทักษะพื้นฐานในการใช้วัสดุอุปกรณ์ ถ่ายทอดความคิด อารมณ์ ความรู้สึก สามารถใช้หลักการจัดขนาด สัดส่วน ความสมดุล น้ำหนัก แสงเงา ตลอดจนการใช้สีคู่ตรงข้ามที่เหมาะสมในการสร้างงานทัศนศิลป์ 2 มิติ 3 มิติ เช่น งานสื่อผสม งานวาดภาพระบายสี งานปั้น งานพิมพ์ภาพ รวมทั้งสามารถสร้างแผนภาพ แผนผัง และภาพประกอบเพื่อถ่ายทอดความคิดจินตนาการเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับเหตุการณ์ต่าง ๆ และสามารถเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างงานทัศนศิลป์ที่สร้างสรรค์ด้วยวัสดุอุปกรณ์และวิธีการที่แตกต่างกัน เข้าใจปัญหาในการจัดองค์ประกอบศิลป์ หลักการลดและเพิ่มในงานปั้น การสื่อความหมายในงานทัศนศิลป์ของตน รู้วิธีการปรับปรุงงานให้ดีขึ้น ตลอดจนรู้และเข้าใจคุณค่าของงานทัศนศิลป์ที่มีผลต่อชีวิตของคนในสังคม

- รู้และเข้าใจบทบาทของงานทัศนศิลป์ที่สะท้อนชีวิตและสังคม อิทธิพลของความเชื่อ ความศรัทธา ในศาสนา และวัฒนธรรมที่มีผลต่อการสร้างงานทัศนศิลป์ในท้องถิ่น

- รู้และเข้าใจเกี่ยวกับเสียงดนตรี เสียงร้อง เครื่องดนตรี และบทบาทหน้าที่ รู้ถึงการเคลื่อนที่ขึ้น ลง ของทำนองเพลง องค์ประกอบของดนตรี ศัพท์สังคีตในบทเพลง ประโยค

และอารมณ์ของบทเพลงที่ฟัง ร้องและบรรเลงเครื่องดนตรี ด้นสดอย่างง่าย ใช้และเก็บรักษา เครื่องดนตรีอย่างถูกวิธี อ่าน เขียนโน้ตไทยและสากลในรูปแบบต่าง ๆ รู้ลักษณะของผู้ที่จะเล่นดนตรีได้ดี แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับองค์ประกอบดนตรี ถ่ายทอดความรู้สึกของบทเพลงที่ฟัง สามารถใช้ดนตรี ประกอบกิจกรรมทางนาฏศิลป์และ การเล่าเรื่อง

- รู้และเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างดนตรีกับวิถีชีวิต ประเพณี วัฒนธรรมไทย และวัฒนธรรมต่าง ๆ เรื่องราวดนตรีในประวัติศาสตร์ อิทธิพลของวัฒนธรรมต่อดนตรี รู้คุณค่าดนตรี ที่มาจากวัฒนธรรมต่างกัน เห็นความสำคัญในการอนุรักษ์

- รู้และเข้าใจองค์ประกอบนาฏศิลป์ สามารถแสดงภาษาท่า นาฏยศัพท์พื้นฐาน สร้างสรรค์การเคลื่อนไหวและการแสดงนาฏศิลป์ และการละครง่าย ๆ ถ่ายทอดลีลาหรืออารมณ์ และสามารถออกแบบเครื่องแต่งกายหรืออุปกรณ์ประกอบการแสดงง่าย ๆ เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่าง นาฏศิลป์และการละครกับสิ่งที่ประสบในชีวิตประจำวัน แสดงความคิดเห็นในการชมการแสดง และ บรรยายความรู้สึกของตนเองที่มีต่องานนาฏศิลป์

- รู้และเข้าใจความสัมพันธ์และประโยชน์ของนาฏศิลป์และการละคร สามารถเปรียบเทียบ การแสดงประเภทต่าง ๆ ของไทยในแต่ละท้องถิ่น และสิ่งที่การแสดงสะท้อนวัฒนธรรมประเพณี เห็นคุณค่าการรักษาและสืบทอดการแสดงนาฏศิลป์ไทย

1.5 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง

สาระที่ 1 ทักษะศิลป์

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิวิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และ ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตารางที่ 1 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง รายวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.4	1. เปรียบเทียบรูปลักษณะของรูปร่าง รูปทรงในธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และงานทัศนศิลป์	• รูปร่าง รูปทรง ในธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์
	2. อภิปรายเกี่ยวกับอิทธิพลของสี วรรณะอุ่นและสีวรรณะเย็นที่มีต่ออารมณ์ของมนุษย์	• อิทธิพลของสี วรรณะอุ่น และวรรณะเย็น
	3. จำแนกทัศนธาตุของสิ่งต่าง ๆ ในธรรมชาติสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์โดยเน้นเรื่องเส้น สี รูปร่าง รูปทรงพื้นผิว และพื้นที่ว่าง	• เส้น สี รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว และพื้นที่ว่าง ในธรรมชาติสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์
	4. มีทักษะพื้นฐานในการใช้วัสดุ อุปกรณ์สร้างงานพิมพ์ภาพ	• การใช้วัสดุ อุปกรณ์สร้างงานพิมพ์ภาพ
	5. มีทักษะพื้นฐานในการใช้วัสดุ อุปกรณ์สร้างงานวาดภาพระบายสี	• การใช้วัสดุ อุปกรณ์ในการวาดภาพระบายสี
	6. บรรยายลักษณะของภาพโดยเน้น เรื่องการจัดระยะ ความลึก น้ำหนักและแสงเงาในภาพ	• การจัดระยะความลึก น้ำหนักและแสงเงา ในการวาดภาพ
	7. วาดภาพระบายสี โดยใช้สีวรรณะอุ่น และสีวรรณะเย็น ถ่ายทอดความรู้สึกและจินตนาการ	• การใช้สีวรรณะอุ่นและสีวรรณะเย็น วาดภาพถ่ายทอดความรู้สึกและจินตนาการ
	8. เปรียบเทียบความคิดความรู้สึก ที่ถ่ายทอดผ่านงานทัศนศิลป์ของตนเอง และบุคคลอื่น	• ความเหมือนและความแตกต่างในงาน ทัศนศิลป์ความคิดความรู้สึกที่ถ่ายทอดในงาน ทัศนศิลป์
	9. เลือกใช้วรรณะสีเพื่อถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกในการสร้างงานทัศนศิลป์	• การเลือกใช้วรรณะสีเพื่อถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึก

สาระที่ 1 ทศศิลป์

มาตรฐาน ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทศศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่า

งานทศศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล

ตารางที่ 2 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง รายวิชาศิลปะ (ทศศิลป์)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.4	1. ระบุ และอภิปรายเกี่ยวกับงานทศศิลป์ ในเหตุการณ์ และงานเฉลิมฉลอง ของวัฒนธรรมในท้องถิ่น	• งานทศศิลป์ในวัฒนธรรมท้องถิ่น
	2. บรรยายเกี่ยวกับงานทศศิลป์ ที่มาจากวัฒนธรรมต่าง ๆ	• งานทศศิลป์จากวัฒนธรรมต่าง ๆ

สาระที่ 2 ดนตรี

มาตรฐาน ศ 2.1 เข้าใจและแสดงออกทางดนตรีอย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์
วิพากษ์วิจารณ์คุณค่าดนตรี ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่อดนตรีอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้
ในชีวิตประจำวัน

ตารางที่ 3 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง รายวิชาศิลปะ (ดนตรี)
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.4	1. บอกประโยคเพลงอย่างง่าย	● โครงสร้างของบทเพลง - ความหมายของประโยคเพลง - การแบ่งประโยคเพลง
	2. จำแนกประเภทของเครื่องดนตรีที่ใช้ในเพลงที่ฟัง	● ประเภทของเครื่องดนตรี ● เสียงของเครื่องดนตรีแต่ละประเภท
	3. ระบุทิศทางการเคลื่อนที่ขึ้น – ลงง่ายของทำนอง รูปแบบจังหวะและความเร็วของจังหวะในเพลงที่ฟัง	● การเคลื่อนที่ขึ้น - ลงของทำนอง ● รูปแบบจังหวะของทำนองจังหวะ ● รูปแบบจังหวะ ● ความช้า - เร็วของจังหวะ
	4. อ่าน เขียนโน้ตดนตรีไทยและสากล	● เครื่องหมายและสัญลักษณ์ทางดนตรี - กฎเกณฑ์ประจำหลัก - บรรทัดห้าเส้น - โน้ตและเครื่องหมายหยุด - เส้นกันห้อง ● โครงสร้างโน้ตเพลงไทย - การแบ่งห้อง - การแบ่งจังหวะ
	5. ร้องเพลงโดยใช้ช่วงเสียงที่เหมาะสมกับตนเอง	● การขับร้องเพลงในบันไดเสียงที่เหมาะสมกับตนเอง ● การใช้และการดูแลรักษาเครื่องดนตรี ของตน
	6. ใช้และเก็บเครื่องดนตรีอย่างถูกต้องและปลอดภัย	
	7. ระบุว่าดนตรีสามารถใช้ในการสื่อเรื่องราว	● ความหมายของเนื้อหาในบทเพลง

สาระที่ 2 ดนตรี

มาตรฐาน ศ 2.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างดนตรี ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่าของดนตรีที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล

ตารางที่ 4 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง รายวิชาศิลปะ (ดนตรี)
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.4	1. บอกแหล่งที่มาและความสัมพันธ์ของ วิถีชีวิตไทยที่สะท้อนในดนตรีและเพลงท้องถิ่น	● ความสัมพันธ์ของวิถีชีวิตกับผลงานดนตรี - เนื้อหาเรื่องราวในบทเพลงกับวิถีชีวิต - โอกาสในการบรรเลงดนตรี
	2. ระบุความสำคัญในการอนุรักษ์ส่งเสริม วัฒนธรรมทางดนตรี	● การอนุรักษ์วัฒนธรรมทางดนตรี - ความสำคัญและความจำเป็นในการอนุรักษ์ - แนวทางในการอนุรักษ์

สาระที่ 3 นาฏศิลป์

มาตรฐาน ศ 3.1 เข้าใจ และแสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่านาฏศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตารางที่ 5 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง รายวิชาศิลปะ (นาฏศิลป์)

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.4	1. ระบุทักษะพื้นฐานทางนาฏศิลป์และการละครที่ใช้สื่อความหมายและอารมณ์	● หลักและวิธีการปฏิบัตินาฏศิลป์ - การฝึกภาษาท่า - การฝึกนาฏยศัพท์
	2. ใช้ภาษาท่าและนาฏยศัพท์หรือศัพท์ทางการละครง่าย ๆ ในการถ่ายทอดเรื่องราว	● การใช้ภาษาท่าและนาฏยศัพท์ประกอบเพลงปลุกใจและเพลงพระราชนิพนธ์ ● การใช้ศัพท์ทางการละครในการถ่ายทอดเรื่องราว
	3. แสดง การเคลื่อนไหวในจังหวะต่าง ๆ ตามความคิดของตน	● การประดิษฐ์ท่าทางหรือท่ารำประกอบจังหวะพื้นเมือง
	4. แสดงนาฏศิลป์เป็นคู่ และหมู่	● การแสดงนาฏศิลป์ ประเภทคู่และหมู่ - ร่างมาตรฐาน - ระบำ
	5. เล่าสิ่งที่ชื่นชอบในการแสดงโดยเน้นจุดสำคัญของเรื่องและลักษณะเด่นของตัวละคร	● การเล่าเรื่อง - จุดสำคัญ - ลักษณะเด่นของตัวละคร

สาระที่ 3 นาฏศิลป์

มาตรฐาน ศ 3.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์ ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม เห็นคุณค่าของนาฏศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่นภูมิปัญญาไทยและสากล

ตารางที่ 6 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง รายวิชาศิลปะ (นาฏศิลป์)
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.4	1. อธิบายประวัติความเป็นมาของนาฏศิลป์ หรือชุดการแสดงอย่างง่าย ๆ	● ความเป็นมาของนาฏศิลป์ ● ที่มาของชุดการแสดง
	2. เปรียบเทียบการแสดงนาฏศิลป์กับการแสดงที่มาจากวัฒนธรรมอื่น	● การชมการแสดง - นาฏศิลป์ - การแสดงของท้องถิ่น
	3. อธิบายความสำคัญของการแสดงความเคารพในการเรียนและการแสดงนาฏศิลป์	● ความเป็นมาของนาฏศิลป์ - การทำความเคารพก่อนเรียนและก่อนแสดง
	4. ระบุเหตุผลที่ควรรักษา และสืบทอดการแสดงนาฏศิลป์	● ความเป็นมาของนาฏศิลป์ - คุณค่า

2. การปรับพฤติกรรม

2.1 ความหมายของพฤติกรรม

(เฉลิมพล ต้นสกุล, 2541: 2) ได้ให้ความหมายของพฤติกรรมว่า พฤติกรรม หมายถึง การแสดงออกในลักษณะต่าง ๆ ของสิ่งมีชีวิตซึ่งอาจเกิดขึ้นได้ทั้งมนุษย์และสัตว์ พิษ จุลินทรีย์ เป็นการตอบสนองสิ่งเร้าที่เกิดขึ้นทั้งภายในร่างกายหรือภายนอกร่างกาย พฤติกรรมนี้สามารถสังเกตได้โดยตรงหรือใช้เครื่องมือวัดได้ หรืออาจสังเกตได้ในทางอ้อม เช่น การพูด การเคลื่อนไหว การทำงานของระบบต่าง ๆ ภายในร่างกาย การจำ การคิด ตลอดจนความรู้สึก ทักษะคติ

เลฟตัน และแบรนนอน (Lefton & Brannon, 2008: 3) ได้แบ่งคำว่า “พฤติกรรม” (Behavior) และ “กระบวนการทางจิต” (Mental processes) ออกจากกันอย่างชัดเจน โดยสรุปว่า พฤติกรรม คือ การแสดงออกภายนอก เช่น การเคลื่อนไหว การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (การสนทนา) และการตอบสนองทางอารมณ์หรือการแสดงออกทางอารมณ์ (การหัวเราะ หรือร้องไห้) นอกจากนี้ยังรวมถึงการทำงานของระบบต่างๆ ภายในร่างกาย เช่น การเต้นของหัวใจ หรือการทำงานของสมอง ซึ่งสามารถใช้เครื่องมือตรวจสอบได้ ในขณะที่กระบวนการทางจิต คือ กระบวนการคิดและเรื่องที่

เกี่ยวข้องกับการใช้เหตุและผล ทั้งนี้ สามารถทำนายหรือพยากรณ์กระบวนการทางจิตผ่านการศึกษาพฤติกรรม

คิง (King, 2011: 4) ได้แบ่งความหมายของ “พฤติกรรม” กับ “กระบวนการทางจิต” ออกจากกันอย่างชัดเจน โดยให้ความหมายของพฤติกรรมว่าหมายถึง การกระทำทุกอย่างของบุคคลที่สามารถสังเกตได้โดยตรง เช่น การจูบ, การร้องไห้, การขับรถไปเรียน ขณะที่กระบวนการทางจิตหมายถึง ความคิด, ความรู้สึก และแรงจูงใจที่บุคคลรับรู้แต่เพียงผู้เดียว โดยไม่สามารถสังเกตได้โดยตรง เช่น ความคิดที่มีต่อการกระทำ, ความรู้สึกต่อสถานการณ์ และความทรงจำ

(ศุภณัฐ ไพโรหกุล, 2555: 257) ได้ให้ความหมายของพฤติกรรมว่า พฤติกรรม คือ การตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงทั้งภายในหรือภายนอก การศึกษาพฤติกรรมมี 2 แนวทางหลักคือ การศึกษาพฤติกรรมทางสรีรวิทยาและการศึกษาพฤติกรรมในทางจิตวิทยา

(มุกดา ศรียงค์, 2557: 3) ได้ให้ความหมายของพฤติกรรมว่า พฤติกรรม หมายถึง การกระทำ เช่น กิน นอน พูด คิด ไปจนถึงเพื่อฝัน การแสดงอาการต่างๆ เช่น นั่งชมโทรทัศน์ การเรียนภาษาอื่น การเตะลูกบอล หรืออ่านหนังสือเป็นต้น พฤติกรรมดังกล่าวเป็นพฤติกรรมภายนอกที่สังเกตได้ และพฤติกรรมภายในซึ่งเป็นพฤติกรรมที่สังเกตไม่ได้ พฤติกรรมภายในนี้ เราสังเกตได้โดยตรงไม่ต้องอาศัยวิธีการทางอ้อมโดยวิธีการสอบถามหรือการสร้างเครื่องมือวัด และการพิสูจน์ทดลองจากหลักฐานข้อเท็จจริงที่สังเกตได้

จากความหมายของคำว่าพฤติกรรมสรุปได้ว่าพฤติกรรม หมายถึง พฤติกรรมและกระบวนการทางจิตโดยสามารถขยายความได้ว่า การกระทำของบุคคลหรือปฏิกิริยาภายในร่างกายที่ผู้อื่นสามารถสังเกตได้ผ่านประสาทสัมผัส หรือใช้เครื่องมือทางวิทยาศาสตร์และประสบการณ์ส่วนบุคคลที่เป็นกระบวนการภายในจิตใจที่สามารถสังเกตได้ทางอ้อมผ่านการกระทำหรือการแสดงออก ซึ่งจากความหมายจึงทำให้สามารถแบ่งชนิดของพฤติกรรมได้ สามารถสังเกตพฤติกรรมได้โดยใช้เครื่องมือช่วย ดังนี้

2.2 การวัดพฤติกรรม

การวัดพฤติกรรมมีอยู่ 2 วิธี (สมจิตต์ สุพรรณทัศน์, 2542: 131-136) คือ

2.2.1 การศึกษาพฤติกรรมโดยตรง ทำได้โดย

2.2.1.1 การสังเกตแบบผู้ถูกสังเกตรู้ตัวเช่น ครูสังเกตพฤติกรรมนักเรียนในห้องเรียน โดยบอกให้ทราบล่วงหน้าเป็นต้น

2.2.1.2 การสังเกตแบบธรรมชาติ คือ การที่ผู้ถูกสังเกตพฤติกรรมไม่ได้กระทำตนเป็นที่รับกวนบุคคลที่ถูกสังเกต ไม่ทราบว่าตนถูกสังเกต การศึกษาพฤติกรรมแบบนี้จะทำให้สามารถนำผลที่ได้ไปอธิบายพฤติกรรม ในสภาพที่ใกล้เคียงได้

2.2.2 การศึกษาพฤติกรรมโดยทางอ้อม

2.2.2.1 วิธีการสัมภาษณ์ เป็นวิธีที่ต้องซักถามข้อมูลจากผู้หนึ่งหรือกลุ่มหนึ่ง การสัมภาษณ์แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

ก) การสัมภาษณ์โดยตรง

ข) การสัมภาษณ์ทางอ้อม

2.2.2.2 วิธีการใช้แบบสอบถาม เหมาะสำหรับการทราบพฤติกรรมจำนวนมาก และไม่สามารถสัมภาษณ์หรือสังเกตได้ เพราะบุคคลเหล่านั้นอาจอยู่ห่างไกลกระจาย หรือพฤติกรรมที่ต้องการทราบเป็นเรื่องที่ผ่านมาแล้ว

2.2.2.3 วิธีการทดลอง เป็นวิธีที่ผู้ใช้ศึกษา อยู่ในสภาพการณ์ที่ต้องควบคุม แต่ในชุมชนการศึกษาพฤติกรรมควบคุมตัวแปรต่าง ๆ ได้ยาก และเป็นไปได้น้อยมาก เพราะวิธีนี้จะใช้ในห้องทดลองหรือห้องปฏิบัติการเป็นส่วนใหญ่

2.2.2.4 วิธีการบันทึก วิธีนี้ทำให้ทราบพฤติกรรมของบุคคลโดยใช้บุคคลแต่ละคนบันทึกพฤติกรรมของตนเอง ซึ่งอาจเป็นการบันทึกพฤติกรรม

2.3 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการแสดงพฤติกรรม

สิ่งที่มีอิทธิพลโดยทั่วๆ ไปของมนุษย์ คือการแสดงออกถึงอาการกระทำของมนุษย์นั้นไม่ได้เกิดขึ้นเอง แต่เกิดจากสิ่งกระตุ้นให้เกิดการกระทำหรือที่เรียกว่าพฤติกรรม สิ่งทีกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมมีหลายประการซึ่งจะต้องมีการศึกษาเพื่อให้ทราบและเข้าใจสาเหตุหรือเพื่อทำนายและควบคุมพฤติกรรมของมนุษย์ ให้ชัดเจนขึ้น จึงจำเป็นต้องเข้าใจเกี่ยวกับปัจจัยต่าง ๆ ว่าก่อให้เกิดพฤติกรรมเหล่านั้นได้อย่างไร และปัจจัยดังกล่าวมีอิทธิพลต่อการเกิดพฤติกรรมอย่างไรเราจะสามารถนำความรู้ ที่ได้มาอธิบายสาเหตุเพื่อนำไปสู่การปรับพฤติกรรมมนุษย์ได้อย่างไร ด้วยคำถามต่าง ๆ ดังกล่าวจึงนำไปสู่การศึกษาถึงปัจจัยสำคัญ ที่กำหนดพฤติกรรมมนุษย์ (สุชา จันทรเฒ, 2529: 248-250) ได้แก่

ความเชื่อ คือการที่บุคคลยอมรับข้อเท็จจริงต่าง ๆ ซึ่งความคิดของเขาอาจจะถูกต้องหรือไม่ถูกต้องตามความเป็นจริงก็ได้ คนเรามีความเชื่อที่แตกต่างกันออกไป บางคนเชื่อว่าทำดีได้ดี บางคนเชื่อโชคลาง เรื่องไสยศาสตร์ เป็นต้น ความเชื่อเป็นสิ่งที่หักห้ามได้ยาก และมีอิทธิพลต่อบุคคลมาก บุคคลใดมีความเชื่ออย่างใดก็จะมีพฤติกรรมเป็นไปตามความเชื่อของเขา

ค่านิยม เป็นเครื่องชี้แนวทางการปฏิบัติอย่างกว้าง ๆ แก่บุคคลว่าอะไร ที่เป็นจุดมุ่งหมายแห่งชีวิต สิ่งใดที่ควรประพฤติปฏิบัติหรือไม่ควร ค่านิยมอาจได้มาจากการอ่านคำบอกเล่าหรือคิดขึ้นมาเองก็ได้ ค่านิยมของแต่ละคนจะไม่เหมือนกัน แต่โดยทั่ว ๆ ไปแล้ว ค่านิยมของมนุษย์ส่วนใหญ่ไม่ว่าชาติใด ๆ มักจะคล้ายคลึงกัน เช่น ความรัก ชื่อเสียง เงินทอง สุขภาพ ความรู้ เป็นต้น

บุคลิกภาพ เป็นคุณลักษณะของแต่ละบุคคลซึ่งมีหลายแบบ เช่น แบบ เผด็จการ จะเป็นคนที่ชอบบังคับใช้อำนาจ ไม่เชื่อใครง่าย ๆ และมีอคติ แบบประชาธิปไตยที่เชื่อในเรื่องสิทธิเสรีภาพ และความเสมอภาค แบบที่ชอบทำอะไรด้วยตนเอง และอื่น ๆ เป็นต้น

สิ่งที่มากระตุ้นพฤติกรรม สิ่งที่มากระตุ้นพฤติกรรมนี้จะเป็นอย่างใดก็ได้ เช่น ความสวย ความหิว อาหาร หนังสือ คำชม ฯลฯ สิ่งที่มากระตุ้นพฤติกรรมนี้จะมีผลแตกต่างกันไป และสิ่งที่กระตุ้นพฤติกรรมอย่างหนึ่งก็อาจมีผลที่จะกระตุ้นพฤติกรรมของแต่ละบุคคลไม่เท่ากัน

ทัศนคติ ทัศนคติโดยทั่ว ๆ ไป หมายถึง ความรู้สึกหรือท่าทีของบุคคล ที่มีต่อบุคคล วัตถุ สิ่งของ หรือสถานการณ์ต่าง ๆ ความรู้สึกหรือท่าทีนี้จะเป็นทำนองที่พึงพอใจ หรือไม่พึงพอใจ ชอบหรือไม่ชอบ ทัศนคติมีความสำคัญต่อการตอบสนองทางสังคมของบุคคล ที่มีพฤติกรรมอย่างไร หรือทำอะไรลงไป ทัศนคติจะเป็นเครื่องกำหนดให้มีพฤติกรรมเป็นอย่างนั้น

สถานการณ์ หมายถึง สภาพแวดล้อมหรือสถานะที่บุคคลกำลังจะมีพฤติกรรม ตัวอย่างเช่น อากาศในเมืองไทยร้อนอบอ้าว ถ้าเราอยู่ในบ้าน เราจะถอดหรือนั่งกางเกงขาสั้นตัวเดียวก็ได้ แต่ถ้าเรากำลังสอนหนังสือหรือเดินกลางถนนถึงจะร้อนมากเพียงใดเราก็ไม่สามารถทำได้ เพราะฉะนั้นสถานการณ์นี้จึงเป็นสิ่งที่กำหนดพฤติกรรมที่สำคัญมาก แต่สถานการณ์เปิดช่องให้แล้ว พฤติกรรมของคนก็จะแตกต่างกันไปตามลักษณะนิสัยของเขาที่แสดงออกมา

3. ทฤษฎีการเสริมแรง

ทฤษฎีการเสริมแรง (Reinforcement theories of motivation) ของสกินเนอร์ เดิมทีนั้นเป็นการศึกษาการวางเงื่อนไขที่ให้รางวัลทุกครั้งที่แสดงพฤติกรรมที่ปรารถนาออกมา เรียกว่าเป็นการเสริมแรงแบบต่อเนื่อง ต่อมาสกินเนอร์ทำการทดลองโดยไม่ได้ให้รางวัลครั้งเว้นครั้ง การตอบสนองยังคงมีอยู่ การเสริมแรงแบบนี้เรียกว่าการเสริมแรงแบบบางครั้งบางคราว คือไม่ได้รับรางวัลทุกครั้งที่ตอบสนอง การเสริมแรงแบบนี้มีหลายประเภทด้วยกัน แต่มีความหมายเหมือนกันที่ว่า การเสริมแรงแบบบางครั้งบางคราวจะทำให้การตอบสนองคงอยู่นานและทนต่อการหยุดยั้งได้นาน (มุกดา ศรียงค์, 2557:176)

3.1 ประเภทของการเสริมแรง

โดยทั่วไปการเสริมแรงจะเชื่อมโยงกับความพอใจ ความสบาย รางวัล หรือการสิ้นสุดความไม่สบาย สิ่งเสริมแรงที่เห็นชัด ๆ และเป็นสิ่งเสริมแรงตามธรรมชาติเช่น อาหาร น้ำ ความต้องการทางเพศ และการปราศจากความเจ็บปวด สิ่งเสริมแรงทำหน้าที่ 2 ลักษณะ คือ

3.1.1 การเสริมแรงทางบวก (Positive Reinforcement) หมายถึง การที่ความพึงพอใจหรือรางวัลเกิดขึ้นเมื่อกระทำสิ่งหนึ่งสิ่งใดลงไป เช่น การให้อาหารหรือการลูบหัวเมื่อสุนัขนั่งลงตามคำสั่ง ซึ่งจะทำให้การตอบสนองเพิ่มขึ้น

3.1.2 การเสริมแรงทางลบ (Negative Reinforcement) ทำให้การตอบสนองเพิ่มขึ้นเช่นกัน ทั้งนี้เพราะเป็นการทำให้ความไม่สุขสบายหมดไป เช่น การที่ปวดศีรษะแล้วกินยาแอสไพริน การกินยาเป็นการเสริมแรงทางลบ

บางครั้งการเสริมแรงทางบวกและทางลบเกิดขึ้นผสมผสานกัน เช่น ถ้าคุณหิวและได้ทานอาหารอร่อย ก็เป็นการเสริมแรงทางบวก ขณะเดียวกันก็ทำให้ความหิวหมดซึ่งเป็นการเสริมแรงทางลบ

มักมีผู้เข้าใจสับสนระหว่างการเสริมแรงทางลบกับการลงโทษ การลงโทษหมายถึงเหตุการณ์ใด ๆ ก็ตามที่ทำให้อัตราการตอบสนองลดลง ตรงข้ามกับการเสริมแรงทางลบซึ่งจะทำให้อัตราการตอบสนองเพิ่มขึ้น หรือหมายถึงการนำสิ่งที่พึงปรารถนาออกไป เช่น การที่พ่อแม่ลงโทษลูกด้วยการตัดค่าขนม เป็นต้น

3.2 สิ่งเสริมแรง สามารถแยกได้เป็น 4 ประเภท

3.2.1 สิ่งเสริมแรงปฐมภูมิ สิ่งเสริมแรงปฐมภูมิเป็นธรรมชาติไม่ต้องเรียนรู้ มักเป็นลักษณะทางชีววิทยาที่เพิ่มความพอใจและลดความไม่พึงพอใจหรือสนองความต้องการทางกายภาพได้เช่น น้ำ อาหาร การที่เราเดินไปเปิดตู้เย็นหาน้ำดื่มเปิดเครื่องปรับอากาศ ล้วนเป็นการกระทำที่สะท้อนให้เห็นถึงผลของการเสริมแรงปฐมภูมิ ทั้งนี้รวมถึงการกระตุ้นที่ศูนย์ความสุขในสมองด้วย

3.2.2 สิ่งเสริมแรงทุติยภูมิ พฤติกรรมของคนส่วนมากตอบสนองเพื่อรางวัลต่าง ๆ เช่น เพื่อเงิน เกียรติ ความสนใจ การยอมรับ ความสำเร็จ ความรัก คະแนนสอบ ฯลฯ ซึ่งล้วนแต่เป็นสิ่งที่ได้เรียนรู้มา รางวัลเหล่านี้จึงเรียกว่าสิ่งเสริมแรงทุติยภูมิ สิ่งเสริมแรงทุติยภูมิมีความหมายเพราะมีการเชื่อมโยงกับสิ่งเสริมแรงปฐมภูมิ เช่น เสียงกระดิ่งในการทดลองของสกินเนอร์เป็นสิ่งเสริมแรงทุติยภูมิเพราะเชื่อมโยงกับอาหารซึ่งเป็นสิ่งเสริมแรงปฐมภูมิ บางครั้งสิ่งเสริมแรงทุติยภูมิอาจมีค่าโดยตรงเพราะสามารถแลกเปลี่ยนเป็นสิ่งเสริมแรงปฐมภูมิได้ เช่น ธนบัตร ธนบัตรจะมีค่าต่อเมื่อสามารถแลกเปลี่ยนเป็นอย่างอื่นได้ สิ่งเสริมแรงทุติยภูมิมีค่าในการเสริมเรงนานกว่าสิ่งเสริมแรงปฐมภูมิซึ่งอาจมีผลในระยะสั้น เช่นเมื่ออิ่มแล้วก็ไม่ต้องการอาหารอีก แต่เรายังต้องการธนบัตรอยู่แม้จะอิ่มแล้วก็ตาม

3.2.3 สิ่งเสริมแรงครอบคลุม สิ่งเสริมแรงครอบคลุม หมายถึง สิ่งเสริมแรงทุติยภูมิที่เป็นอิสระจากการเชื่อมโยงกับสิ่งเสริมแรงปฐมภูมิ และสามารถจะเชื่อมโยงกับสิ่งเสริมแรงทุติยภูมิอื่นๆได้ เช่น เงินไม่เพียงแต่สามารถแลกเปลี่ยนสิ่งเสริมแรงปฐมภูมิได้เท่านั้น หากยังเป็นหนทางนำไปสู่สิ่งเสริมแรงทุติยภูมิอื่น ๆ ด้วย เช่น เกียรติ ความสนใจ การยอมรับ หรืออำนาจ เป็นต้น คุณสมบัตินี้ทำให้เงินมีค่ามากในสังคมมนุษย์ จนบางครั้งคนก็สะสมเงินเพียงเพื่อต้องการจะมีเงินเท่านั้น

3.2.4 การป้อนกลับ หมายถึง ข้อมูลเกี่ยวกับผลของการตอบสนอง การป้อนกลับนี้มีความสำคัญต่อการเรียนรู้ของมนุษย์ เพราะทำให้บุคคลได้พัฒนาการกระทำของตนเองและทำให้เกิดการเรียนรู้ได้เร็วขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการเล่นดนตรี การร้องเพลงหรือการพูดภาษาต่างประเทศ เทปบันทึกเสียงมีค่าอย่างยิ่งเพื่อการนี้ เพราะจะป้อนข้อมูลกลับให้รู้ได้ว่า เราเล่นดนตรี ร้องเพลง หรือพูดภาษาต่างประเทศได้ดีเพียงใด นั่นคือ ทำให้การเรียนรู้ดีขึ้น การป้อนกลับยังมีประโยชน์ทางการศึกษาด้วย ถ้าเราทราบผลการเรียนเพียงครั้งเดียวในตอนปลายภาคการศึกษาโอกาสที่จะรู้ว่าเราเรียนรู้ได้ดีเพียงใดคงมีน้อย อาจารย์ส่วนมากจึงมักให้ทำการทดสอบย่อย รายงานและงานอื่น ๆ ตลอดภาคการศึกษา เพื่อให้นักศึกษาจะได้รู้ความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของตน จากคะแนนการทดสอบย่อยและรายงานเป็นต้น นักศึกษาสามารถทำการป้อนกลับให้แก่ตนเองได้โดยการลองทำกิจกรรมในแต่ละบทรวมทั้งแบบทดสอบท้ายบทด้วย ก็จะทำให้ทราบว่าเราสามารถเรียนรู้ได้มากน้อยเพียงใด ก่อนที่จะเข้าสอบจริง ๆ เพราะการเรียนรู้โดยไม่มีการป้อนกลับเปรียบเสมือนกับการปิดตาชู้ตลูกบาสเกตบอล (สวี่โล เรียง วัฒนสุข, 2557: 179-181)

3.3 วิธีการให้การเสริมแรง

สกินเนอร์และคณะได้นำเสนอวิธีการให้การเสริมแรง (schedule of reinforcement) ไว้ 5 แบบ (เมธา หริมเทพาธิป, 2561) ได้แก่

3.3.1 การให้อย่างต่อเนื่อง (continuous reinforcement) เป็นการให้การเสริมแรงทางบวกอย่างต่อเนื่องทุกครั้งที่ทำพฤติกรรมที่กำหนดไว้

3.3.2 การให้ตามปริมาณงาน (Fixed Ratio) เป็นการให้การเสริมแรงตามปริมาณงานที่บุคคลกระทำ หรือการจ่ายค่าตอบแทนการทำงานเป็นชิ้น เช่น ยกของได้ชิ้นละ 10 บาท ยกของไป 30 ชิ้นก็จะได้ 300 บาท หากต้องการผลตอบแทนมากก็จะทำงานมาก หากมีความต้องการไม่มากก็จะกระทำเพียงเท่าที่ต้องการเท่านั้น

3.3.3 การให้ตามระยะเวลา (Fixed Interval) เป็นการให้การเสริมแรงเมื่อบุคคลกระทำพฤติกรรมพึงประสงค์ตามระยะเวลาที่แน่นอน เช่น ทุก 2 สัปดาห์ ทุกเดือน เช่น ค่าจ้างเงินเดือน ซึ่งทำให้บุคคลกระทำพฤติกรรมในระดับคงที่ และจะแสดงพฤติกรรมพึงประสงค์ได้ให้เกิดขึ้นมากในช่วงใกล้วันรับค่าตอบแทน

3.3.4 การให้ตามปริมาณงานยืดหยุ่น (Variable Ratio) เป็นการให้ตามปริมาณงานแต่ไม่กำหนดตายตัว โดยอาจพิจารณาในด้านคุณภาพร่วมด้วย เช่น พนักงานขายนำเสนอสินค้ากับลูกค้า 10 ราย อาจขายได้ 1 ราย หรือ 5 รายก็ได้ โดยยิ่งกระทำมากก็มีโอกาสได้ผลตอบแทนมากขึ้น

3.3.5 การให้ตามระยะเวลายืดหยุ่น (Variable Interval) เป็นการให้การเสริมแรงโดยให้ตามเวลาแต่ไม่มีการกำหนดแน่นอน อาจให้หรือไม่ให้ก็ได้ เช่น จ่ายเป็น 3 เดือนบ้าง 6 เดือน

บ้าง เป็นการจูงใจให้บุคคลทำพฤติกรรมพึงประสงค์อย่างต่อเนื่อง โดยไม่อาจคาดเดาได้ว่าจะได้รับผลตอบแทนเมื่อใด เช่น การให้รางวัลกับพนักงานดีเด่นเฉพาะในวาระพิเศษเท่านั้น

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

นนทวุฒิ กิตติวโยธิน (2557) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการลดพฤติกรรมพูดคุยก้นโดยใช้เบี้ยอรรถถการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญแผนกประถม ผลปรากฏว่าการเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถถการสามารถลดพฤติกรรมการพูดคุยก้นในชั้นเรียนได้

สุรีย์พร ปานยิ้ม (2558) ได้ทำการวิจัยในชั้นเรียนเรื่อง การพัฒนาพฤติกรรมการเรียนให้มีความรับผิดชอบของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ในรายวิชาชีววิทยา จากการใช้แบบสอบถามสัมภาษณ์เพื่อค้นหาสาเหตุของปัญหา และใช้การเสริมแรงโดยให้คำชมเชยแก่นักเรียน ผลปรากฏว่านักเรียนมีความกระตือรือร้นต่อการเรียนมากขึ้น มีความเอาใจใส่ต่อการเรียน รับผิดชอบและสนใจเรียนมากขึ้น

วรัฐา นพพรเจริญกุล และสุจิตรา อุดลย์เกษม (2560) งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการใช้แรงเสริมทางบวกที่มีผลต่อการเพิ่มพฤติกรรมความรับผิดชอบการส่งงานของนักศึกษา และเพื่อศึกษาผลของการใช้แรงเสริมทางบวกที่มีต่อความคงทนของการเพิ่มพฤติกรรมความรับผิดชอบการส่งงานของนักศึกษา โดยใช้การวิจัยแบบวิจัยเชิงทดลองแบบศึกษากลุ่มเดียววัดสองครั้ง กลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ ภาควิชาคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา 517312 ระบบปฏิบัติการ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 47 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบไปด้วย เครื่องมือในการทดลองคือ แผนการดำเนินการปรับพฤติกรรมความรับผิดชอบในการส่งงานโดยใช้เทคนิคการเสริมแรงทางบวกด้วยคะแนน และเครื่องมือในการเก็บข้อมูล คือ แบบบันทึกพฤติกรรมการส่งงาน และแบบบันทึกคะแนนงาน วิเคราะห์ข้อมูลด้วย การวัดแนวโน้มเข้าสู่ส่วนกลาง วิธีค่าเฉลี่ย (Mean) และการคำนวณค่าร้อยละ (Percentage) ผลการวิจัยพบว่า แรงเสริมทางบวกด้วยคะแนนมีประสิทธิภาพในการเพิ่มพฤติกรรมความรับผิดชอบในการส่งงานของนักศึกษากลุ่มตัวอย่าง และมีความคงทนในการเพิ่มพฤติกรรมความรับผิดชอบในการส่งงาน โดยมีค่าเฉลี่ยของคะแนนพฤติกรรมความรับผิดชอบการส่งงานในระยะเส้นฐานร้อยละ 74.20 ระยะดำเนินการทดลองให้แรงเสริมทางบวกด้วยคะแนนร้อยละ 92.70 และระยะติดตามผลร้อยละ 102.70