

ผลการใช้ตัวแบบสัญลักษณ์ ในการส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ ทางสังคม

ของนักศึกษาออทิสติกระดับปริญญาตรี

.....

หนึ่งฤทัย ชัยชนะ
สุภาพร ชินชัย
รัชนิกร ทองสุคติ

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างตัวแบบสัญลักษณ์ในการส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของนักศึกษาออทิสติกระดับปริญญาตรี และศึกษาผลการใช้ตัวแบบสัญลักษณ์ในการส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของนักศึกษาออทิสติกระดับปริญญาตรี กรณีศึกษาเป็น ออทิสติก ประเภทความพิการ (High Function) เพศชาย จำนวน 1 คน โดยใช้แผนการวิจัย แบบ Single Subject Design รูปแบบ ABA Design โดยวิธีเลือก แบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ 1) ตัวแบบสัญลักษณ์ มีเนื้อหาเกี่ยวกับปฏิสัมพันธ์ทางสังคมด้านการแสดงออกกับเพื่อนที่เหมาะสม 2) แบบสำรวจพฤติกรรมก่อน ระหว่าง และหลังการทดลองจากเพื่อนสนิทของกรณีศึกษาโดยเลือกแบบเจาะจง จำนวน 5 คน 3) แผนการสอนเฉพาะบุคคลจำนวน 5 แผน 4) เครื่องบันทึกวีดิทัศน์ และ 5) วิดีโอแอนิเมชันโดยทำการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนาดูการเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมเป้าหมายก่อนและหลังการให้กิจกรรมตัวแบบสัญลักษณ์ในการส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของนักศึกษาออทิสติกระดับปริญญาตรีโดยใช้สถิติ The Split Middle Method ผลการศึกษาพบว่า กรณีศึกษามักมีพฤติกรรมชอบเลียนแบบจากหนังสือ การดูหนังที่ชอบอ่าน ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาการเรียนรู้โดยการสังเกต (Observational Learning) หรือการเลียนแบบ (Modeling) สิ่งแวดล้อม เพราะคนเรามีปฏิสัมพันธ์ (Interact) กับสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบ ๆ ตัวเราอยู่เสมอ การเรียนรู้เกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและสิ่งแวดล้อม ซึ่งทั้งผู้เรียนและสิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลต่อกันและกัน พฤติกรรมของคนเราส่วนมากจะเป็นการเรียนรู้โดยการสังเกต (Observational Learning) หรือการเลียนแบบจากตัวแบบ (Modeling)

บทนำ

เด็กออทิสติกมีพฤติกรรมหลายอย่าง que แสดงให้เห็นถึงการเรียนรู้ที่มีลักษณะแตกต่างจากเด็กทั่วไปคือจะเรียนรู้จากของจริงที่เป็นรูปธรรม รูปภาพซึ่งใช้เป็นภาษาแรกของเด็ก การพูดเป็นภาษาที่สอง หากใช้ตัวหนังสือหรือแบบจำลองเด็กจะไม่เข้าใจ เด็กออทิสติก ส่วนใหญ่คิดเป็นภาพ (Visual Thinker) ไม่ได้คิดเป็นภาษา เด็กจะรับรู้ข้อมูลและเข้าใจสิ่งที่มองเห็น ความคิดของเด็กออทิสติกเหมือนกับวิถีทัศน์ที่ฉายอยู่ในความคิด พัฒนาการทางการคิดจะเกิดช้ากว่าเด็กทั่วไปจะ เรียนรู้จากภาพได้ดีกว่าคำพูด ซึ่งเป็นจุดเด่นของเด็กออทิสติก (ดุสิต ลิขนะพิชิตกุล, 2545, หน้า 24-29) ซึ่งการส่งเสริมพัฒนาการเด็กออทิสติกจะต้องพัฒนาทักษะไม่เพียงแต่ด้านความรู้เท่านั้นจะต้องพัฒนาทักษะสังคมและการสื่อสาร การลดพฤติกรรมที่เป็นปัญหาและความสามารถในการปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมอีกด้วย หลักการจัดกิจกรรมสำหรับเด็กออทิสติกต้องเป็นไปตามศักยภาพในการเรียนรู้ของแต่ละบุคคลซึ่งแตกต่างกันตามระดับอายุความรุนแรงของอาการ รวมทั้งลักษณะพฤติกรรมรายบุคคลเพื่อลดความบกพร่องที่ก่อให้เกิดปัญหาการดำรงชีวิตในขณะเดียวกันก็ทำให้เด็กเพิ่มความสามารถทุกด้าน

ทั้งนี้ทักษะสังคมเป็นความสามารถในการปรับตัวและกระทำกิจกรรมต่าง ๆ ในสิ่งแวดล้อมของตัวเด็กเองอย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น การเล่นร่วมกับเพื่อน ทักษะในการแก้ไขปัญหาหรือการจัดการกับปัญหาเป็นต้น (วงเดือน เดชะรินทร์, 2551) ไกรสร ชันทจร (2553) และ Jalongo (2006) ได้ทำการสำรวจความคิดเห็นผู้ปกครองนักเรียนในระดับเริ่มเรียนใน 15 ประเทศ พบว่าสิ่งที่ผู้ปกครองให้ความสำคัญมากที่สุด 3 อันดับแรก ได้แก่ ทักษะทางสังคม ทักษะทางภาษาและทักษะในการควบคุมตนเองซึ่งจะเห็นว่าทักษะสังคมนั้นมีความสำคัญเป็นอันดับแรก สอดคล้องกับงานวิจัยการปลูกฝังทักษะสังคมจึงเป็นหน้าที่หลักของครูที่สอนตั้งแต่ระดับเริ่มเรียนจนถึงระดับอุดมศึกษาเพราะนอกจากผู้เรียนจะสามารถนำทักษะที่ได้รับมาเป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอนยังสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

อีกด้วย เพราะการที่ผู้เรียนมีทักษะทางสังคมจะช่วยให้ผู้เรียนฟังอย่างตั้งใจ จดจ่ออยู่กับการทำงาน และเป็นนักแก้ปัญหาด้วย (Dollman et al., 2007) ทักษะทางสังคมจะเป็นอุปสรรคต่อการเรียนการสอน การทำงานในชั้นเรียนและทำลายบรรยากาศในชั้นเรียนได้ และความสามารถทางสังคมนั้นยังอิทธิพลต่อการยอมรับจากเพื่อนและคนรอบข้างอีกด้วย ในการที่จะผู้เรียนได้ซึมซาบเรื่องราวเกี่ยวกับทักษะสังคมที่ดีนั้น มีหลากหลายวิธี ซึ่งวิธีที่ง่ายในการเรียนรู้วิธีการหนึ่งคือ การเรียนรู้ผ่านตัวแบบซึ่งเป็นเทคนิคที่มีประสิทธิภาพสูงและยังเป็นเทคนิคที่มีลักษณะใกล้เคียงกับวิถีชีวิตตามธรรมชาติของคนเราเนื่องจากคนเรานั้นมีแนวโน้มที่จะลอกเลียนแบบซึ่งกันและกันอยู่แล้ว ดังนั้นการใช้เทคนิคการเสนอตัวแบบจึงทำให้ผู้ที่ถูกปรับพฤติกรรมนั้นไม่ค่อยรู้สึกขัดใจ หรือต่อต้าน จึงทำให้เทคนิคการเสนอตัวแบบมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

จากการศึกษาการเสนอตัวแบบซึ่งเป็นเทคนิคการปรับพฤติกรรมหนึ่งทีพัฒนามาจากแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมของ Bandura ที่กล่าวว่า การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลไม่ได้เกิดจากการที่บุคคลมีปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมเพียงอย่างเดียว แต่ยังขึ้นอยู่กับปัจจัยส่วนบุคคลด้วยโดยปัจจัยทางด้านพฤติกรรมสภาพแวดล้อมและปัจจัย ส่วนบุคคลจะส่งผลซึ่งกันและกัน ในการเสนอตัวแบบนั้นจึงเน้นที่การจัดสภาพแวดล้อมเพื่อให้บุคคลเกิดความคาดหวังต่อผลที่เกิดขึ้น ซึ่งจะส่งผลทำให้บุคคลเกิดการตัดสินใจในการที่จะแสดงพฤติกรรมหรือหลีกเลี่ยงการแสดงพฤติกรรมการเสนอตัวแบบ จึงสามารถใช้ในการลดเพิ่มเสริมสร้างพฤติกรรมใหม่และปรับปรุงพฤติกรรมที่มีอยู่แล้วให้ดีขึ้นได้ สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต (2543) กล่าวว่า การเสนอตัวแบบสัญลักษณ์นั้นสามารถนำเสนอผ่านสื่อได้หลายรูปแบบ เช่นการนำเสนอในรูปแบบของฟิล์ม แถบภาพ แถบเสียง การตูน รวมถึงการนำเสนอในรูปแบบของวีดิทัศน์ ซึ่งการเสนอตัวแบบในรูปแบบของวีดิทัศน์นั้นสามารถควบคุมพฤติกรรมจัดประสบการณ์ของตัวแบบและเน้นจุดสำคัญของการแสดงพฤติกรรมได้

กรณีศึกษาได้รับการวินิจฉัยจากแพทย์ว่าเป็น Autistic ประเภทความพิการ (High Function) เพศชาย อายุ 22 ปี จำนวน 1 คนปัจจุบันเป็นนักศึกษาโครงการ

พิเศษระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 4 สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัย เชียงใหม่ ลักษณะบทพร้องที่ต้องได้รับการพัฒนาด้านปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในเรื่อง การพูดเรื่องเดิมซ้ำ ๆ บางครั้งมักพูดคนเดียวในสิ่งที่ตนเองสนใจเช่นเรื่องการตุน ญีปุ่น หรือภาพยนตร์ที่ตนเองสนใจ โดยไม่สนใจความรู้สึกเพื่อนและการวางตนที่ เหมาะสมกับเพื่อน โดยกรณีศึกษามักจะสัมผัสตัวเพื่อนผู้หญิงและชอบเข้าไปนั่ง ใกล้ ๆ เพื่อน ซึ่งบางครั้งอาจนั่งใกล้มากเกินไป ทำให้เพื่อนรู้สึกอึดอัด เวลาที่เพื่อน บอกให้กรณีศึกษา ไม่ให้สัมผัสตัวหรือนั่งให้ห่าง กรณีศึกษาก็จะไม่ค่อยเชื่อ ยังคง พฤติกรรมนั้นอยู่ซึ่งส่งผลการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่ดี โดยศึกษาข้อมูลจากเพื่อนสนิท ของกรณีศึกษาและบุคคลใกล้ชิดผู้วิจัยจึงได้ไปสังเกตที่คณะศึกษาศาสตร์และที่บ้าน รวมถึงสอบถามข้อมูลจากผู้ปกครอง น้องสาว ครูพี่เลี้ยงและเพื่อนสนิทจำนวน 10 คน ทำแบบสอบถามพฤติกรรมที่พึงประสงค์และไม่พึงประสงค์พบว่า กรณีศึกษายังมี ปัญหาด้านปฏิสัมพันธ์ทางสังคมโดยเฉพาะด้านการแสดงออกกับเพศตรงข้าม ซึ่งกรณีศึกษากำลังอยู่ในช่วงวัยรุ่นโดยมีความสนใจในเพศตรงข้าม บางครั้งอาจแสดง พฤติกรรมไม่เหมาะสม ได้แก่ การนั่งใกล้เพื่อนผู้หญิงมากเกินไป การสัมผัสตัวเพื่อน ผู้หญิง และการพูดเรื่องเดิมซ้ำ ๆ หลายครั้ง ยกตัวอย่างเหตุการณ์ที่ 1 การสัมผัสตัว เพื่อนผู้หญิง กรณีศึกษายังคงมีพฤติกรรมชอบไปแตะเนื้อต้องตัวเพื่อนผู้หญิงบ่อยมาก ทำให้เพื่อนรู้สึกไม่ชอบ รำคาญ ไม่อยากที่จะอยู่ใกล้ ๆ เพื่อนห้ามก็จะไม่ยอมเชื่อ ยังคงทำพฤติกรรมนั้นอยู่ เหตุการณ์ที่ 2 การนั่งใกล้เพื่อนผู้หญิงมากเกินไป กรณีศึกษา มักจะพยายามทำตัวสนิทกับเพื่อน พยายามมานั่งใกล้ ๆ โดยเฉพาะกับกลุ่มเพื่อนผู้หญิง ซึ่งทำให้เพื่อนรู้สึกรำคาญ เมื่อเพื่อนบอกให้ห่างไปไกล ๆ การแสดงพฤติกรรมจะเพิ่ม มากขึ้น หากเพื่อนแสดงอาการไม่สนใจก็จะเอามือแตะที่ไหล่หลายครั้ง จนทำให้เพื่อน โมโห ไม่อยากที่จะอยู่ใกล้ เหตุการณ์ที่ 3 การพูดเรื่องเดิม ซ้ำหลายครั้ง กรณีศึกษา มักจะพูดเรื่องเดิมซ้ำ ๆ เป็นประจำและยกตัวอย่างเหตุการณ์ การชอบพูดเรื่องเกี่ยวกับประเทศญี่ปุ่นไม่ว่าจะเป็น ภาพยนตร์ การ์ตูน ดารา บ่อยครั้ง เมื่อเพื่อนเตือนก็ ไม่ยอมฟัง ยังคงพูดเรื่องเดิมอยู่จนเพื่อนรู้สึกรำคาญ

จากการศึกษากรณีศึกษาจะเห็นว่าเรื่องทักษะสังคมยังคงเป็นปัญหาหลักของกรณีศึกษาอยู่ จึงทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาการเลือกปรับพฤติกรรมโดยเลือกการใช้ตัวแบบสัญลักษณ์ (Modeling) เกี่ยวกับปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับเพื่อน ดังเรื่องที่กล่าวมาข้างต้น และจากการศึกษาพฤติกรรมการดูโทรทัศน์ของคณะนิเทศศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ได้ทำการสัมภาษณ์เด็กจำนวน 200 คน และมารดา 200 คน พบว่าเด็กชอบใช้เวลาว่างในการดูโทรทัศน์มากกว่าการฟังวิทยุ การดูภาพยนตร์ การอ่านหนังสือซ้ำชั้น การเล่นกีฬาหรือการเล่น อื่น ๆ และประเภทรายการที่ดูจะเป็นรายการประเภทบันเทิงเช่นภาพยนตร์การ์ตูนมากกว่าการดูรายการสารคดีและการศึกษา โดยการศึกษาพบว่าเด็กผู้ชายชอบดูภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่น มากที่สุด เด็กหญิงชอบดูภาพยนตร์ไทยมากที่สุด (ฉลองชัย สุรวัฒนบุรณ์, 2551)ผู้วิจัยเห็นปัญหาด้านปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่ควรปรับปรุงจากการที่กรณีศึกษามีความสามารถทางศิลปะมีความสนใจในการวาดการ์ตูนและผู้วิจัยเป็นครูสอนศิลปะ จึงได้นำเอาการเสนอตัวแบบสัญลักษณ์เป็นสื่อวีดิทัศน์ ในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน

ในการศึกษครั้งนี้ผู้วิจัยจะร่วมกันสร้างตัวแบบลักษณ์กับกรณีศึกษาเกี่ยวกับทักษะทางสังคม เพื่อให้กรณีศึกษาเกิดการเรียนรู้จากการสังเกตพฤติกรรมตัวแบบในการส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางสังคมซึ่งน่าจะเป็นแนวทางหนึ่งในการช่วยเหลือกรณีศึกษาให้ใช้ชีวิตมหาวิทยาลัยได้อย่างมีความสุข

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างตัวแบบสัญลักษณ์ในการส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของนักศึกษาออกทิสติก ระดับปริญญาตรี
2. ศึกษาผลการใช้ตัวแบบสัญลักษณ์ในการส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของนักศึกษาออกทิสติก ระดับปริญญาตรี

ขอบเขตของการศึกษา

1. กรณีศึกษา

กรณีศึกษาที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นกรณีศึกษาได้รับการวินิจฉัยจากแพทย์ว่าเป็น ออทิสติก ประเภทความพิการ (High Function) เพศชาย อายุ 22 ปี จำนวน 1 คน ปัจจุบันเป็นนักศึกษาโครงการพิเศษ ระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 4 สาขา วิชาศิลปศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ลักษณะตัวสูงใหญ่ ผอมสัน ร่างกายแข็งแรง ร่าเริง แจ่มใส ลักษณะที่โดดเด่น คือมีจินตนาการ สังเกตจากผลงานด้านศิลปะ ได้แก่ งานจิตรกรรม งานประติมากรรม และภาพพิมพ์ซึ่งมีลักษณะเฉพาะตัว มีความสามารถในการเล่นกีฬา ได้แก่ กอล์ฟ เทนนิส บาสเกตบอลและการเล่นดนตรี ได้แก่ เปียโน ชอบร้องเพลงมาก งานอดิเรกคือ การอ่านการ์ตูน ดูหนัง โดยเฉพาะของประเทศญี่ปุ่น นิสัย ร่าเริง พูดแบบติดตลก ในด้านการใช้ภาษา สามารถพูดสื่อความหมายได้ค่อนข้างดี ด้านผลการเรียนวิชาการ ยกตัวอย่าง วิชาคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภาษาไทย จะได้เกรดค่อนข้างน้อย โดยเฉพาะวิชาที่ต้องวิเคราะห์ด้านการเขียน ทำได้ค่อนข้างช้าเนื่องจากทำแบบย่ำคิดย่ำทำโดยจะมีพี่เลี้ยงประกบคอยดูแลตั้งแต่เด็ก บางครั้งมักพูดคนเดียว คือ มักจะอยู่ในโลกของตนเองในสิ่งที่ตนเองสนใจเช่นเรื่องการ์ตูนญี่ปุ่น และด้านปฏิสัมพันธ์ทางสังคม มักไม่กล้าที่จะทำความรู้จักกับเพื่อนในกลุ่มใหม่ต้องใช้เวลาค่อนข้างมากกว่าคนปกติซึ่งส่งผลต่อการช่วยเหลือตนเองมีความชื่นชอบในการดูวิดีโอการ์ตูน ยกตัวอย่าง โดเรมอน ชินจัง รินทาโร่ ภาพยนตร์แนวซูเปอร์ฮีโร่ ยกตัวอย่างแบทแมน วิลล์ฟัด และคอนเสิร์ตของนักร้องญี่ปุ่น ได้แก่ AKB48 ฯลฯ โดยมักจะเลียนแบบพฤติกรรม เช่น การแสดงท่าทางรวมถึงน้ำเสียงสมมุติตนเองเป็นตัวแสดง จากการที่ผู้วิจัยได้ไปสังเกตที่คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่และที่บ้านรวมถึงสอบถามข้อมูลจากผู้ปกครอง น้องสาว ครูพี่เลี้ยงและเพื่อนสนิท พบว่า กรณีศึกษา มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับเพื่อนในสาขาศิลปศึกษาค่อนข้างดี ยกตัวอย่าง กรณีศึกษาให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมรับน้อง มีการพูดคุยสนทนาในกลุ่มเพื่อนและรุ่นพี่ ช่วยเหลืองานสาขา

ศิลปศึกษาในการแสดงนิทรรศการ สังเกตจากหากมีกลุ่มเพื่อนสาขาศิลปศึกษาจะสามารถทำงานปฏิบัติกิจกรรมหรือนั่งเรียนได้ดี แต่ด้านปฏิสัมพันธ์กับเพศตรงข้ามยังต้องการปรับเรื่องการสัมผัสตัวเพื่อนผู้หญิงกรณีศึกษายังคงมีพฤติกรรมชอบไปแตะเนื้อต้องตัวเพื่อนผู้หญิงบ่อยมาก ทำให้เพื่อนรู้สึกไม่ชอบ รำคาญ ไม่อยากที่จะอยู่ใกล้ ๆ เพื่อนห้ามก็จะไม่ยอมเชื่อยังคงทำพฤติกรรมนั้นอยู่ การนั่งใกล้เพื่อนผู้หญิงมากเกินไปกรณีศึกษามักจะพยายามทำตัวสนิทกับเพื่อนพยายามมานั่งใกล้ ๆ โดยเฉพาะกับกลุ่มเพื่อนผู้หญิง ซึ่งทำให้เพื่อนรู้สึกรำคาญ เพื่อนบอกให้นั่งไกล ๆ หน่อย ก็ยังทำขยับมานั่งใกล้ ๆ เรื่อย ๆ หากเพื่อนแสดงอาการไม่สนใจก็จะเอามือแตะที่ไหล่หลายครั้งจนทำให้เพื่อนโมโห ไม่อยากที่จะอยู่ใกล้ และการพูดเรื่องเดิมซ้ำ ๆ หลายครั้งกรณีศึกษามักจะพูดเรื่องเดิมซ้ำ ๆ เป็นประจำบ่อยมาก ยกตัวอย่างเหตุการณ์ จะชอบพูดเรื่องเกี่ยวกับญี่ปุ่นไม่ว่าจะเป็น ภาพยนตร์ การ์ตูน ดารา เพื่อนเตือนก็ไม่ยอมฟัง ยังคงพูดเรื่องเดิมอยู่จนเพื่อนรู้สึกรำคาญ

เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1 งานวิจัยภายในประเทศ

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ผู้วิจัยได้ค้นคว้าเอกสารที่เกี่ยวข้อง จึงขออ้างอิงเอกสารที่ค้นคว้ามานี้และจะทำการค้นคว้าต่อไป

อัญญา โตศิลากุล (2544) ศึกษาผลของการเสนอตัวแบบสัญลักษณ์ต่อความรู้และการปฏิบัติของผู้ดูแลเกี่ยวกับการป้องกันการติดเชื้อฉวยโอกาสในผู้ป่วยเด็กติดเชื้อเอชไอวี

ตัวแบบที่ใช้เป็นวิธีทัศน์เรื่องการป้องกันการติดเชื้อฉวยโอกาสในผู้ป่วยเด็กติดเชื้อเอชไอวี มีความยาวประมาณ 13 นาทีนำเสนอให้กลุ่มตัวอย่างดูเพียงครั้งเดียวแล้วทำการประเมินความรู้ของกลุ่มตัวอย่างทันทีที่ดูวิธีทัศน์เสร็จสิ้น และประเมินการปฏิบัติของกลุ่มตัวอย่างภายใน 1 สัปดาห์หลังจากดูวิธีทัศน์ตัวแบบ ผลการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความรู้และมีการปฏิบัติในการดูแลเกี่ยวกับการป้องกันการติดเชื้อ

ฉวยโอกาสในผู้ป่วยเด็กติดเชื้อเอชไอวีสูงกว่าก่อนการได้ดูตัวแบบสัญลักษณ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ .001 ตามลำดับ

ขวัญภา นครคำสิงค์ (2549) ได้ศึกษาการใช้ตัวแบบวิถีทัศนต่อพฤติกรรมจริยธรรมนักเรียน โดยใช้กลุ่มทดลองดูวิถีทัศนตัวแบบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ปรากฏว่าหลังจากดูตัวแบบวิถีทัศน นักเรียนมีจริยธรรมเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ 0.1

มนฤดี สอนธรรม (2553) ในการใช้กิจกรรมการเสนอตัวแบบเพื่อส่งเสริมระเบียบวินัยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ปรากฏว่านักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมส่งเสริมตัวแบบ มีระเบียบวินัยเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ 0.5

ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า การเสนอตัวแบบสัญลักษณ์ทำให้ผู้เป็นโรคซึมเศร้า มีพฤติกรรมความร่วมมือในการรักษาด้วยยามากขึ้น

3.2 งานวิจัยต่างประเทศ

การศึกษาของพอชซ์โบรวเวอร์และสเวียร์ริงเกอร์ (Pouch, Brouwer, & Swearingen, 1981 อ้างในวาสนาแก้วหล้า, 2538) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการสอนพฤติกรรมการป้องกันตนเองโดยให้ตัวแบบแสดงแบบเพื่อให้นักเรียนเลียนแบบและการให้แรงเสริมทางบวกโดยใช้เวลาฝึกติดต่อกัน วันละหนึ่งครั้งครั้งละ 15 นาที ผลการศึกษาพบว่าการสอนพฤติกรรมใหม่โดยการให้ตัวแบบและการให้แรงเสริมทางบวกสามารถสร้างพฤติกรรมใหม่ให้เกิดขึ้นได้แม้ระยะเวลาจะผ่านไปพฤติกรรมที่พึงประสงค์นั้นก็ยังคงเกิดขึ้นต่อไป

Tetreault and Lerman (2010) ได้ศึกษาการสอนทักษะทางสังคมให้กับเด็กออทิสซึมโดยสร้างวิดีโอโมเดล Point of view ผลการทดลองพบว่าการใช้ตัวแบบเป็นเทคนิคหนึ่งที่ประสบความสำเร็จสำหรับการสอนทักษะสังคม

Nikopoulos and Keenan (2007) ได้ศึกษาการการใช้วิดีโอสอนลำดับทางสังคม ที่ซับซ้อนเพื่อการสร้างโมเดลในเด็กออทิสซึมพบว่าการใช้วิดีโอสอนสามารถปรับปรุงทักษะสังคมเริ่มต้นของเด็ก

วิธีการดำเนินงานวิจัย

การค้นคว้าแบบอิสระครั้งนี้เป็นการศึกษาเรื่อง ผลการใช้ตัวแบบสัญลักษณ์ในการส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของนักศึกษาออทิสติกระดับปริญญาตรี โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างตัวแบบสัญลักษณ์ในการส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและศึกษาผลการใช้ตัวแบบสัญลักษณ์ในการส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของนักศึกษาออทิสติกระดับปริญญาตรี

1. ประชากรและกรณีศึกษาที่ใช้ในการศึกษา
2. การกำหนดเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา
3. การสร้างเครื่องมือในการศึกษา
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล
6. สถานที่ใช้ในการดำเนินการวิจัยและรวบรวมข้อมูล

การกำหนดเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

1. สตอรี่บอร์ดที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีเนื้อหาเกี่ยวกับปฏิสัมพันธ์ทางสังคม การแสดงออกกับเพื่อนที่เหมาะสมจำนวน 1 เรื่อง ได้แก่ การตุนเรื่อง ไม่ยากถ้าอยากสนิท ซึ่งเนื้อหาประกอบด้วยปฏิสัมพันธ์ทางสังคมเกี่ยวกับ

- 1.1 การสัมผัสตัวเพื่อนผู้หญิง
- 1.2 การนั่งใกล้เพื่อนผู้หญิงมากเกินไป
- 1.3 การพูดเรื่องเดิมหลายครั้ง

โดยให้การเสริมแรงทางบวกกับตัวแบบในตัวการ์ตูนที่สร้างขึ้น เมื่อตัวแบบสามารถแสดงพฤติกรรมที่พึงประสงค์และให้การเสริมแรงทางลบกับตัวแบบเมื่อตัวแบบแสดงพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ เพื่อให้กรณีศึกษาได้เรียนรู้และรู้สึกว่าการทำตนเองมีพฤติกรรมเหมือนตัวแบบแล้วก็จะได้รับการเสริมแรงเช่นกัน

2. แบบสำรวจพฤติกรรมก่อน ระหว่างและหลังการทดลอง จากเพื่อนสนิท ของกรณีศึกษาโดยเลือกแบบเจาะจง จำนวน 5 คน

3. แผนการสอนเฉพาะบุคคลจำนวน 5 แผน ประกอบด้วย

แผนการสอนเฉพาะบุคคลแผนที่ 1 ทักษะการเรียนรู้ การทดสอบความเข้าใจ (ก่อนเรียน) เกี่ยวกับพฤติกรรมที่พึงประสงค์และไม่พึงประสงค์ จำนวน 1 ชั่วโมง

แผนการสอนเฉพาะบุคคลแผนที่ 2 ทักษะการเรียนรู้ การรู้จักตัวการกระตุ้น เบื้องต้น จำนวน 1 ชั่วโมง

แผนการสอนเฉพาะบุคคลแผนที่ 3 ทักษะการเรียนรู้ เข้าใจการทำการ์ตูน Stop Motion จำนวน 3 ชั่วโมง

แผนการสอนเฉพาะบุคคลแผนที่ 4 ทักษะการเรียนรู้ การทำการ์ตูน Stop Motion จำนวน 5 ชั่วโมง

แผนการสอนเฉพาะบุคคลแผนที่ 5 ทักษะการเรียนรู้ การทดสอบความเข้าใจ (หลังเรียน) เกี่ยวกับพฤติกรรมที่พึงประสงค์และไม่พึงประสงค์ จำนวน 1 ชั่วโมง

4. เครื่องบันทึกวีดิทัศน์ใช้ในการบันทึกการทำการ์ตูน

5. วีดิโอแอนิเมชัน แก๊งยาสูบทะมอมงโกเล

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ข้อมูลที่ได้จากแบบบันทึกพฤติกรรมทั้งหมด 27 ครั้ง

2. นำข้อมูลจากการบันทึกแต่ละครั้งเป็นความถี่ที่เกิดพฤติกรรมมีทั้งหมด 3 เรื่อง ได้แก่ 1) การสัมผัสตัวเพื่อนผู้หญิง 2) การนั่งใกล้เพื่อนผู้หญิงมากเกินไป 3) การพูด เรื่องเดิมซ้ำหลายทำเป็นคำมั่วยฐานของความถี่ที่เกิดพฤติกรรมก่อนการทดลอง ระหว่างทำการทดลองและหลังทำการทดลองทั้ง 3 ระยะ นำมาแสดง ในรูปของ ตารางความถี่ และแผนสถิติรวมทั้งสรุปผลการศึกษาโดยการวิเคราะห์แบบกราฟเส้น (Line Graphic Analysis) แสดงคำมั่วยฐานของความถี่และการเปลี่ยนแปลงของ คำมั่วยฐาน ในแต่ละระยะของการทดลอง

3. ใช้วิธีการสร้างข้อสรุป โดยนำความถี่ของช่วงระยะเวลาการเกิดพฤติกรรม มีทั้งหมด 3 เรื่องได้แก่ 1) การสัมผัสตัวเพื่อนผู้หญิง 2) การนั่งใกล้เพื่อนผู้หญิงมากเกินไป 3. การพูดเรื่องเดิมซ้ำหลาย ก่อนการใช้ชุดกิจกรรม ขณะใช้ชุดกิจกรรม และหลังการถอดถอนการใช้ชุดกิจกรรม โดยใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ Split Middle Method ในลักษณะ ABA Design แล้วนำเสนอข้อมูลในรูปกราฟเส้น ที่แสดงถึงภาวะพฤติกรรมทั้งหมด 3 เรื่องได้แก่ 1) การสัมผัสตัวเพื่อนผู้หญิง 2) การนั่งใกล้เพื่อนผู้หญิงมากเกินไป 3) การพูดเรื่องเดิมซ้ำหลาย พร้อมทั้งหาแนวโน้มทิศทางของกราฟ โดยเริ่มตั้งแต่ก่อนการใช้ชุดกิจกรรม ขณะใช้ชุดกิจกรรม และหลังการถอดถอนการใช้ชุดกิจกรรม

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการศึกษาผลการใช้ตัวแบบสัญลักษณ์ในการส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของนักศึกษาออทิสติกระดับปริญญาตรี จำนวน 1 คน สัปดาห์ละ 3 ครั้ง ทั้งหมด 9 สัปดาห์พบว่าพฤติกรรมที่ 1 การสัมผัสตัวเพื่อนผู้หญิง พบว่าในระยะที่ 1 (A1) หรือระยะก่อนการทดลองมีค่ามัธยฐานของความถี่ที่มีพฤติกรรมที่ 1 การสัมผัสตัวเพื่อนผู้หญิง เท่ากับ 12 ระยะที่ 2 (B) หรือระยะการทดลอง มีค่ามัธยฐาน ของความถี่ที่มีพฤติกรรมการสัมผัสตัวเพื่อนผู้หญิงในขณะใช้ชุดกิจกรรมสร้างตัวแบบสัญลักษณ์ในการส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางสังคม เท่ากับ 8 แสดงถึงการเปลี่ยนแปลงระดับของค่ามัธยฐานระหว่างระยะที่ 1 (A1) กับระยะที่ 2 (B) มีค่าลดลงเท่ากับ 3 ส่วนในระยะที่ 3 (A2) หรือระยะถอดถอนการทดลองมี ค่ามัธยฐานของความถี่ที่มี การสัมผัสตัวเพื่อนผู้หญิง เท่ากับ 5 ซึ่งลดลงจากระยะที่ 2 (B) เท่ากับ 3

พฤติกรรมที่ 2 การนั่งใกล้เพื่อนผู้หญิงมากเกินไปพบว่าในระยะที่ 1(A1) หรือระยะ ก่อนการทดลอง มีค่ามัธยฐานของความถี่ที่มีพฤติกรรมที่ 2 การนั่งใกล้เพื่อนผู้หญิงมากเกินไป เท่ากับ 11 ระยะที่ 2 (B) หรือระยะการทดลอง มีค่ามัธยฐาน ของความถี่ที่มีพฤติกรรมการการนั่งใกล้เพื่อนผู้หญิงมากเกินไปในขณะใช้ชุดกิจกรรม

สร้างตัวแบบสัญลักษณ์ในการส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางสังคม เท่ากับ 8 แสดงถึงการเปลี่ยนแปลงระดับของค่ามัธยฐานระหว่างระยะที่ 1 (A1) กับระยะที่ 2 (B) มีค่าลดลงเท่ากับ 3 ส่วนในระยะที่ 3 (A2) หรือระยะถดถอยการทดลองมี ค่ามัธยฐานของความถี่ที่มีการนั่งใกล้เพื่อนผู้หญิงมากเกินไป เท่ากับ 3 ซึ่งลดลงจากระยะที่ 2 (B) เท่ากับ 5

พฤติกรรมที่ 3 การพูดเรื่องเดิมซ้ำหลายครั้งพบว่าในระยะที่ 1 (A1) หรือระยะก่อนการทดลอง มีค่ามัธยฐานของความถี่ที่มีพฤติกรรมที่ 3 การพูดเรื่องเดิมซ้ำหลายครั้ง เท่ากับ 14.5 ระยะที่ 2 (B) หรือระยะการทดลอง มีค่ามัธยฐาน ของความถี่ที่มีพฤติกรรมการพูดเรื่องเดิมซ้ำหลายครั้งในขณะใช้ชุดกิจกรรมสร้างตัวแบบสัญลักษณ์ในการส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางสังคมเท่ากับ 11 แสดงถึงการเปลี่ยนแปลงระดับของค่ามัธยฐานระหว่างระยะที่ 1 (A1) กับระยะที่ 2 (B) มีค่าลดลงเท่ากับ 3.5 ส่วนในระยะที่ 3 (A2) หรือระยะถดถอยการทดลองมีค่ามัธยฐานของความถี่ที่มีการพูดเรื่องเดิมซ้ำหลายครั้ง เท่ากับ 6.5 ซึ่งลดลงจากระยะที่ 2 (B) เท่ากับ 4.5

และจากการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความถี่การประเมินพฤติกรรมจากเพื่อนกรณีศึกษาในช่วงระยะเวลาการทดลอง 3 ระยะ พบว่าเรื่องที่ 1 การสัมผัสตัวเพื่อนผู้หญิง ระยะก่อนการใช้ตัวแบบสัญลักษณ์การส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ มีแนวโน้มเพิ่มขึ้นเนื่องจากเส้นมีความชัน เท่ากับ 1.00 ในระยะการใช้ชุดกิจกรรม มีแนวโน้มลดลง เนื่องจากเส้นมีความชัน เท่ากับ - 2.99 และระยะการถดถอย พฤติกรรมมีแนวโน้มลดลง เนื่องจากเส้นมีความชัน - 0.66

เรื่องที่ 2 การนั่งใกล้เพื่อนผู้หญิงมากเกินไป ระยะก่อนการใช้ตัวแบบสัญลักษณ์การส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ มีแนวโน้มลดลงเนื่องจากเส้นมีความชัน เท่ากับ - 1.32 ในระยะการใช้ชุดกิจกรรม มีแนวโน้มลดลง เนื่องจากเส้นมีความชัน เท่ากับ - 4.42 และระยะการถดถอย พฤติกรรมมีแนวโน้มเพิ่มขึ้น เนื่องจากเส้นมีความชัน 0.33

เรื่องที่ 3 การพูดเรื่องเดิมซ้ำหลายครั้ง ระยะก่อนการใช้ตัวแบบสัญลักษณ์การส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ มีแนวโน้มลดลงเนื่องจากเส้นมีความชัน เท่ากับ - 0.32 ใน

ระยะการใช้ชุดกิจกรรม มีแนวโน้มลดลง เนื่องจากเส้นมีความชัน เท่ากับ - 4.48 และระยะการถดถอย พฤติกรรมมีแนวโน้มเพิ่มขึ้น เนื่องจากเส้นมีความชัน 0.33

ผลการวิจัย

จากการศึกษาพบว่ากรณีศึกษาสามารถสร้างตัวแบบสัญลักษณ์โดยตัวแบบที่แสดงพฤติกรรมที่พึงประสงค์นั้น คือ ตัวแสดงที่เป็นพระเอกในเรื่อง ในการส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางสังคมโดยรวมกันสร้างขึ้นกับผู้วิจัย และได้ทราบถึงการเปลี่ยนแปลงผลการใช้ตัวแบบสัญลักษณ์ในการส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของกรณีศึกษา ดังนี้

การเปลี่ยนแปลงผลการใช้ตัวแบบสัญลักษณ์ในการส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของกรณีศึกษา

แบบทดสอบ	ก่อนการทดลอง	ระหว่าง การทดลอง	หลังการทดลอง
ค่าเฉลี่ยการประเมินพฤติกรรมจากเพื่อนกรณีศึกษา 5 คน			
1. การสัมผัสตัวเพื่อนผู้หญิง	11.83	8.06	4.66
2. การนั่งใกล้เพื่อนผู้หญิงมากเกินไป	11	7.66	3.16
3. การพูดเรื่องเดิมซ้ำหลาย	14.50	10.40	6.50

จากตารางผลการศึกษาพบว่ากรณีศึกษาแสดงพฤติกรรมเรื่องการสัมผัสตัวเพื่อนผู้หญิงมีค่าเฉลี่ยลดลงจาก 11.88 ครั้งเป็น 4.6 ครั้ง เรื่องการนั่งใกล้เพื่อนผู้หญิงมากเกินไป มีค่าเฉลี่ยลดลงจาก 11 ครั้งเป็น 3.16 ครั้งและการพูดเรื่องเดิมซ้ำหลายครั้ง มีค่าเฉลี่ยลดลงจาก 14.5 ครั้งเป็น 6.5 ครั้ง ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า การสร้างตัวแบบสัญลักษณ์สามารถส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของกรณีศึกษานักศึกษาออทิสติก ระดับปริญญาตรีได้ จะเห็นว่าเมื่อกรณีศึกษาได้ผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ทั้ง 5 แผน

การจัดการเรียนรู้แล้วกรณียังคงแสดงพฤติกรรมการสัมผัสตัวเพื่อนผู้หญิง การนั่งใกล้เพื่อนผู้หญิงมากเกินไป และการพูดเรื่องเดิมซ้ำ ๆ หลายครั้งทั้ง 3 เรื่อง อยู่แต่น้อยลงกว่าเดิม สอดคล้องกับการศึกษาของ Rogers & Myles (2001) ที่ศึกษาผลของการใช้เรื่องราวทางสังคมและบทสนทนาที่ใช้ภาพการ์ตูน เพื่อใช้อธิบายสถานการณ์ทางสังคมสำหรับวัยรุ่นที่มีปัญหาในการเรียนรู้ที่เข้าใจยาก ผลการศึกษาพบว่า การใช้วิธีเรื่องราวทางสังคมและบทสนทนาที่ใช้ภาพการ์ตูน ดำเนินเรื่องช่วยให้เด็กแอสเพอร์เกอร์เข้าใจโลกทางสังคมมากขึ้น

อภิปรายผล

จากผลการศึกษาผลการใช้ตัวแบบสัญลักษณ์ในการส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของนักศึกษาออทิสติกระดับปริญญาตรี ซึ่งพบว่าทั้ง 3 พฤติกรรมกรณียังคงแสดงพฤติกรรมนั้นอยู่ แต่ลดลงกว่าเดิม ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการขาดขั้นตอนกระบวนการใส่ใจเนื่องจากระหว่างการใช้แผนการจัดการเรียนรู้เฉพาะบุคคลนั้น กรณียังสนใจในการเล่นแท็บเล็ตมากกว่าที่จะตั้งใจเรียนทั้งนี้ผู้วิจัยก็พยายามกระตุ้นให้กรณียังเกิดความสนใจ ทั้งนี้ปัญหาหลักในการศึกษาครั้งนี้คือ กรณียังอยู่ในช่วงวัยรุ่น ซึ่งต้องใช้จิตวิทยาในการจัดการเรียนรู้อย่างในการควบคุมพฤติกรรม ผู้วิจัยได้พยายามที่จะสร้างตัวแบบที่มีเรื่องราวทางสังคมที่ดีตามแนวคิดของ Gray (2004) ที่กล่าวว่า ลักษณะของเรื่องราวทางสังคมที่ดีประกอบไปด้วย สัดส่วนในการใช้ประโยคเหมาะสม มีแนวทางปฏิบัติที่ชัดเจนให้กับเด็กออทิสติก เขียนเรื่องราวทางสังคมในรูปเล่มและมีภาพประกอบได้หลากหลายรูปแบบและควรใส่ใจในระดับการรับรู้ตามความสามารถของเด็กด้วย

อย่างไรก็ตามจะเห็นว่ากรณียังมีทักษะทางสังคมเพิ่มสูงขึ้นก่อนการทดลองปัจจัยสำคัญผู้วิจัยสามารถอภิปรายได้ดังนี้

1. ขั้นการสอน ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้จัดเตรียม วัสดุอุปกรณ์ ยกตัวอย่าง บัตรภาพแนะนำตัวละคร ใบความรู้ขั้นตอนการทำการ์ตูน Stop Motion โดยต้องเตรียม

ให้พร้อมก่อนที่จะสอน ผู้วิจัยให้กรณีศึกษาได้แสดงออก ลงมือปฏิบัติจริงในการเลือกตัวละคร การเขียนเรื่องราว เป็นต้น ผู้วิจัยได้เพียงคอยช่วยเหลือ แนะนำ กระตุ้นให้กรณีศึกษาทำกิจกรรมร่วมกัน ในการทำทุกกิจกรรม มีการสนทนาโต้ตอบ ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ ยกตัวอย่าง การใช้แผนการสอนที่ 3 กรณีศึกษาให้ผู้วิจัยรออยู่ที่ห้องรับแขกประมาณ 20 นาที โดยไม่ยอมมาหา ผู้วิจัยจึงเดินไปเรียกหน้าห้อง พร้อมกับยิ้มและชวนกรณีศึกษาคุยถึงเรื่องเกี่ยวกับประเทศญี่ปุ่น ดาราญี่ปุ่น กรณีศึกษาจึงเดินออกมา โดยกรณีศึกษาพยายามพูดให้ผู้วิจัยถามเพลงที่ร้องเพลงว่าเป็นเพลงอะไร ร้องเพราะไหม ผู้วิจัยจึงเสริมแรงด้วยการชมว่าร้องเพราะมาก กรณีศึกษาจึงเดินตามผู้วิจัยมาที่ห้องรับแขกพร้อมกับหยิบหนังสือเกี่ยวกับดาราสาวญี่ปุ่น มาให้ผู้วิจัยจำนวน 4 เล่ม และนำแท็บเล็ตมาเล่น ผู้วิจัยได้สอนเกี่ยวกับมารยาททางสังคมเกี่ยวกับการให้ผู้อื่นรอ ว่าเป็นพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมโดยถามกรณีศึกษาว่า “การปล่อยให้คนอื่นรอเป็นพฤติกรรมที่เหมาะสมหรือไม่” กรณีศึกษาบอกว่าเป็นพฤติกรรมที่ “ไม่เหมาะสม” ผู้วิจัยบอกว่า “นี่เป็นครั้งที่ 2 แล้วที่ปล่อยให้ผู้วิจัยรอนะ คราวหน้าไม่ควรทำพฤติกรรมนี้อีก” ผู้วิจัยสร้างแรงทางบวกโดยพยายามสร้างความคุ้นเคยโดยพูดคุยเกี่ยวกับหนังสือที่กรณีศึกษา

2. การใช้เรื่องเล่าทางสังคมและวิถีทัศน์เป็นสื่อหลักในการสอนครั้งนี้ ผู้วิจัยนำสถานการณ์ทางสังคมที่ใกล้เคียงกับสถานการณ์ ที่กรณีศึกษาสามารถเกิดขึ้นได้ โดยผู้วิจัยได้สร้างตัวแบบให้สอดคล้องกับแนวทางในการเลือกตัวแบบประเทือง ภูมิภัทรคม (2540) ที่กล่าวว่า แนวทางในการเลือกตัวแบบนั้นมีหลักการในการเลือก ดังนี้ 1) ตัวแบบควรจะมีลักษณะที่คล้ายคลึงกับผู้สังเกตทั้งในด้านเพศเชื้อชาติ และทัศนคติ ซึ่งการที่ตัวแบบมีลักษณะที่คล้ายคลึงกับผู้สังเกตนั้น จะทำให้ผู้สังเกตมั่นใจได้ว่า พฤติกรรมที่ตัวแบบแสดงออกมานั้นเหมาะสม และสามารถทำได้เพราะบุคคลนั้นมีลักษณะคล้ายคลึงกับตน ซึ่งจะทำให้เขาเกิดความรู้สึกมั่นใจว่าเขาจะสามารถทำได้ 2) ระดับความสามารถของตัวแบบนั้น ควรจะมีระดับที่ใกล้เคียงกับผู้สังเกต เพราะถ้าใช้ตัวแบบที่มีความสามารถสูง ก็จะทำให้ผู้ที่สังเกตคิดว่าเขาไม่น่าจะทำได้ ทำให้เขาปฏิเสธที่จะทำตามตัวแบบนั้น 3) ตัวแบบนั้นควรจะมีลักษณะที่เป็นกันเอง

และอบอุ่น ซึ่ง เอ็มพร ยั่งยืน (2550, หน้า 92) กล่าวว่า หนังสือภาพทำให้เด็กได้อ่าน เป็นเรื่องเป็นราว ทำให้รู้จักเปรียบเทียบกับตัวเองในการประพฤติปฏิบัติ ซึ่งในการ์ตูน เรื่องไม่ยาก ถ้าอยากสนทนาก็มีการสนทนาทำให้กรณีศึกษาเข้าใจตนเองและผู้อื่น สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้เพราะเนื้อหาเรื่องราวใกล้เคียงกับชีวิตจริงและง่ายในการจดจำ

3. การเสริมแรง สังเกตว่ากรณีศึกษามักจะนำของที่กรณีศึกษาชื่นชอบ ยกตัวอย่าง แท็บเล็ต หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น หนังสือสถานที่ท่องเที่ยวญี่ปุ่น มาด้วยทุกครั้ง ที่เจอกันซึ่งผู้วิจัยได้ให้แรงเสริมทางวาจาโดยรวมพูดคุยเกี่ยวกับเรื่องที่กรณีศึกษาชื่นชอบเพื่อให้กรณีศึกษารู้สึกว่าตนเองได้รับการยอมรับ อีกเหตุการณ์หนึ่งคือ ในตอนที่กรณีศึกษานำการ์ตูน Stop Motion เรื่อง แก๊งยาquilaปะทะซาโมไร ไปให้เพื่อนดู เพื่อนมีการชื่นชมกรณีศึกษา ทำให้กรณีศึกษาแสดงความดีใจ โดยจะยิ้มและหัวเราะอย่างมีความสุข เพราะเพื่อนสนใจเรื่องของตนเอง ทำให้มีความสนใจที่จะเรียนรู้ต่อ สอดคล้องกับงานของ พลุ่ส แสสันกลาง (2549) ผลการศึกษาพบว่า การใช้เทคนิค การเสริมแรงประกอบการทำสัญญาเงื่อนไขสามารถลดพฤติกรรมการเข้า-ออกห้องเรียนโดยไม่ขออนุญาตของเด็กออทิสติกที่มีอาการไม่รุนแรงได้จากก่อน การทดลองจำนวน 32 ครั้ง เป็น 0 ครั้งหลังการทดลอง

4. การสอนแบบซ้ำทบทวน โดยสิ่งที่ได้เรียนรู้ทุกครั้งก่อนเริ่มการสอน แผนการสอนเฉพาะบุคคลใหม่ ต้องย้ำซ้ำทวนความรู้เดิมและย้ำซ้ำ ๆ เกี่ยวกับ พฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์เกี่ยวกับพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ทั้ง 3 เรื่องที่ไม่ควร ปฏิบัติ โดยการใช้คำถามนำให้กรณีศึกษาแสดงความคิดเห็น ยกตัวอย่าง “หาก กรณีศึกษานั่งใกล้เพื่อนมากเกินไปเพื่อนจะรู้สึกอย่างไร กรณีศึกษาคิดว่าพฤติกรรม นี้เหมาะสมหรือไม่ ควรนั่งอย่างไรจึงจะเหมาะสม” การที่ผู้วิจัยพูดย้ำบ่อย ๆ ทำให้ กรณีศึกษาเกิดความตระหนักรู้มีการพัฒนาทักษะทางด้านการศึกษาหรือการเรียนรู้ (Special Child Center, 2552) อีกทั้งเมื่อใช้การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นไปวางแผนกระทำ พฤติกรรม รวมทั้งประสบการณ์ความรู้สึกที่เพิ่มขึ้นที่ได้มาจากการทำกิจกรรมที่มีความหมายจะช่วยสร้างเสริมการตอบสนองเพื่อการปรับตัว (Adaptive Response) และเพิ่มความสามารถในการประมวลความรู้สึกที่ยากซับซ้อนผลที่ได้คือเพิ่ม ความสามารถในการเรียนรู้และแสดงพฤติกรรมซ้ำ ๆ ลดลง

5. สิ่งแวดล้อม สภาพแวดล้อมอาจเป็นปัจจัยในการส่งเสริมการเรียนรู้ ยกตัวอย่าง หากเป็นสถานที่บ้านกรณศึกษาให้ความสนใจในการเรียนรู้น้อย เนื่องจากบ้านนั้นจะเป็นสิ่งแวดล้อมที่กรณศึกษาค้นเคยจึงทำอะไรตามใจตนเอง ไม่ค่อยให้ความร่วมมือในการเรียนรู้ แต่หากเป็นสถานที่อื่น ยกตัวอย่าง เช่น ร้านแมคโดนัลด์ หรือที่คณะศึกษาศาสตร์ สังเกตว่ากรณศึกษาจะให้ความสนใจต่อการเรียนรู้ อาจเป็นเพราะสิ่งแวดล้อมนั้นเป็นสิ่งแวดล้อมที่แปลกใหม่ ยกตัวอย่าง กรณศึกษา อาจเกิดความสนใจต่อคนอื่นรอบข้าง สังเกตจากบางครั้งจะมองไปรอบตัว ดูว่ามีใครมองมาที่ตนเองไหม จะพยายามให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมดีกว่าที่บ้าน

ดังที่กล่าวมาข้างต้นสอดคล้องกับแนวคิดพื้นฐานการเสนอตัวแบบ เป็นเทคนิคที่พัฒนาจากแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของ Bandura ที่มีความเชื่อว่าการเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมของคนเรานั้น ไม่ได้เป็นผลมาจากที่คนเรามีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมที่เขาอยู่เท่านั้น หากแต่ยังขึ้นอยู่กับปัจจัยส่วนบุคคลที่ประกอบด้วยความคิดและความรู้สึกอีกด้วย ซึ่งปัจจัยด้านพฤติกรรมสภาพแวดล้อมส่วนบุคคล จะมีลักษณะกำหนดซึ่งกันและกัน ถ้าปัจจัยใดเปลี่ยนแปลงไปอีกสองปัจจัยที่เหลือก็จะเปลี่ยนแปลงตามไปด้วยแนวคิดพื้นฐานของทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต (2549) ได้อธิบายว่า การเรียนรู้ของมนุษย์ส่วนมากเป็นการเรียนรู้โดยการสังเกตหรือการเลียนแบบ จึงเรียกการเรียนรู้จากการสังเกตว่า “การเรียนรู้โดยการสังเกต” หรือ “การเลียนแบบ” สาเหตุที่สำคัญอย่างหนึ่งในการเรียนรู้ด้วยการสังเกต คือ ผู้เรียนจะต้องเลือกสังเกตสิ่งที่ต้องการเรียนรู้โดยเฉพาะและสิ่งสำคัญอีกอย่างหนึ่ง ก็คือผู้เรียนจะต้องมีการเข้ารหัส (Encoding) ในความทรงจำระยะยาวได้อย่างถูกต้อง

การเรียนรู้จากตัวแบบ Bandura กล่าวว่าเป็นการเรียนรู้จากการสังเกตที่ผู้อื่นกระทำแล้วจดจำอย่างคร่าว ๆ เอามาเป็นแนวทางในการกระทำและพฤติกรรมส่วนใหญ่ของมนุษย์ เกิดจากการเรียนรู้จากการสังเกตผ่านตัวแบบ (Modeling) ขั้นของการเรียนรู้โดยการสังเกตหรือเลียนแบบ Bandura กล่าวว่าการเรียนรู้ทางสังคมด้วยการรู้คิดจากการเลียนแบบมี 2 ขั้นคือขั้นแรกเป็นขั้นการได้รับมาซึ่งการเรียนรู้ (Acquisition) ทำให้สามารถแสดงพฤติกรรมได้ขั้นที่สองเรียกว่าขั้น

การกระทำ (Performance) ซึ่งอาจจะกระทำหรือไม่กระทำก็ได้ ประเทือง ภูมิภักทราคม (2540) ได้อธิบายกระบวนการที่สำคัญในการเรียนรู้โดยการสังเกตหรือการเรียนรู้โดยตัวแบบว่ามีทั้งหมด 4 อย่างคือ 1) กระบวนการความใส่ใจ (Attention) ความใส่ใจของผู้เรียนเป็นสิ่งสำคัญมากถ้าผู้เรียนไม่มีความใส่ใจในการเรียนรู้โดยการสังเกตหรือการเลียนแบบก็อาจจะไม่เกิดขึ้น 2) กระบวนการจดจำ (Retention Process) การที่ผู้เรียนสามารถที่จะเลียนแบบหรือแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวแบบได้ก็เป็นเพราะผู้เรียนบันทึก สิ่งที่เกิดขึ้นจากตัวแบบไว้ในความจำระยะยาว 3) กระบวนการแสดงพฤติกรรมเหมือนกับตัวแบบ (Reproduction Process) กระบวนการแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวแบบเป็นกระบวนการที่ผู้เรียน แปรสภาพ (Transform) ภาพพจน์ (Visual Image) หรือสิ่งที่จำไว้เป็นการเข้ารหัสเป็นถ้อยคำ (Verbal Coding) ในที่สุดแสดงออกมาเป็นการกระทำหรือแสดงพฤติกรรมเหมือนกับตัวแบบ 4) กระบวนการจูงใจ (Motivation Process) แรงจูงใจของผู้เรียนที่จะแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวแบบที่ตนสังเกต การเรียนรู้จากการสังเกตตัวแบบจะต้องมีการจัดรูป และองค์ประกอบของการเรียนรู้ที่เหมาะสม การสังเกตตัวแบบจึงจำเป็นต้องเป็นไปตามขั้นตอนของกระบวนการย่อยทั้ง 4 ประการซึ่งถ้าหากขาดกระบวนการใดกระบวนการหนึ่งจะทำให้ผู้สังเกตไม่สามารถกระทำพฤติกรรมตามตัวแบบได้สมบูรณ์

ข้อเสนอแนะ

1. การให้ทำแบบสำรวจก่อนการสร้างตัวแบบสัญลักษณ์ ผู้วิจัยควรเพิ่มจำนวนเพื่อนสนิทจาก 5 คนเป็น 10 คนเพื่อให้เกิดความเที่ยงตรงและความน่าเชื่อถือของข้อมูลมากขึ้น ผู้ศึกษาควรสัมภาษณ์อาจารย์ที่สอนแต่ละวิชาเพื่อดูความสามารถ ความชอบและ ความสนใจในกิจกรรมต่าง ๆ ของกรณีศึกษา

2. ในการสังเกตและบันทึกพฤติกรรมของกรณีศึกษาก่อนทำการทดลองในแต่ละครั้ง ผู้ศึกษาควรคำนึงถึงปัจจัยทางสภาพแวดล้อมที่เป็นสิ่งรบกวน เช่น มีคนเดินพลุกพล่าน เสียงคนพูดกัน เป็นต้น ซึ่งส่งผลให้กรณีศึกษาแสดงพฤติกรรมไม่คงที่ในแต่ละครั้งที่ทำการสังเกตได้

3. การใช้ตัวแบบสัญลักษณ์เหมาะสมกับ เด็กออทิสติกกรณีศึกษาเท่านั้น หากต้องการนำชุดกิจกรรมไปใช้กับเด็กออทิสติกรายอื่น ๆ ควรปรับเปลี่ยนกิจกรรมให้เหมาะสมกับบริบทของเด็กแต่ละคน

4. ในการสังเกตและบันทึกพฤติกรรมของกรณีศึกษาขณะทำการทดลอง ในแต่ละครั้ง ผู้ศึกษาควรคำนึงถึงปัจจัยสิ่งเร้า เช่น การที่กรณีศึกษาสนใจเล่นเทปแบล็ต หนังสือการ์ตูน เป็นต้น ต้องสร้างข้อตกลงหรือทำเงื่อนไขที่ได้คาดหวัง ซึ่งส่งผลให้กรณีศึกษาแสดงพฤติกรรมไม่คงที่ในแต่ละครั้งที่ทำการสังเกตได้

5. เรื่องความสัมพันธ์ระหว่างผู้วิจัยกับกรณีศึกษาเป็นแบบพัวพันน้อง จากช่วงอายุที่ใกล้เคียงกันและเป็นนักศึกษาสาขาเดียวกัน ซึ่งส่งผลให้กรณีไม่ค่อยที่จะให้ความเคารพหรือเชื่อฟังผู้วิจัยเท่าที่ควร

ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาการใช้ตัวแบบสัญลักษณ์ในการส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางบวก เช่น การมีน้ำใจช่วยงานเพื่อน การชวนเพื่อนอ่านหนังสือ เป็นต้น

2. ควรศึกษาผลของการใช้ตัวแบบสัญลักษณ์ในการส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ในกลุ่มเด็กพิเศษอื่น ๆ ด้วย เช่น เด็กดาวน์ซินโดรม หรือเด็กที่มีความบกพร่อง ในด้านต่าง ๆ เป็นต้น

3. ควรศึกษาในรูปแบบของ ABAB Design ในครั้งต่อไปเพื่อดูผลอย่างยั่งยืน

4. ควรคำนึงถึงการรักษาอื่น ๆ ที่กรณีศึกษาได้รับร่วมด้วย ซึ่งอาจมีผลต่อพฤติกรรม ของกรณีศึกษา นอกเหนือจากการใช้ตัวแบบสัญลักษณ์ในการส่งเสริมปฏิสัมพันธ์เพียงอย่างเดียว เช่น การได้รับยา การปรับพฤติกรรมที่การทำกิจกรรม บำบัด เป็นต้น

5. ควรศึกษาผลของการใช้ตัวแบบสัญลักษณ์ในการส่งเสริมปฏิสัมพันธ์โดยเพิ่มระยะเวลาในการฝึกในแต่ละกิจกรรมให้มากยิ่งขึ้น ดูระยะถดถอยให้นานยิ่งขึ้น เพื่อดูประสิทธิภาพของการใช้ตัวแบบสัญลักษณ์ในการส่งเสริมปฏิสัมพันธ์

6. การสร้างตัวแบบสัญลักษณ์ในการส่งเสริมปฏิสัมพันธ์แต่ละเรื่อง

การมีความเข้มข้นของเนื้อหามากยิ่งขึ้น อาจแยกการสร้างตัวแบบเป็นประเด็นละ
1 เรื่องต่อการสร้างตัวแบบเพื่อให้กรณีศึกษาซึมซาบได้มากขึ้น

บรรณานุกรม

- ไกรสร ชันทจร. (2553). ผลของโปรแกรมพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กและ
เยาวชนชายผู้กระทำความผิดในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชน
ขวัญฤทธา นครคำสิงค์. (2549). ผลของการใช้ตัวแบบวิถีทัศน์ต่อพฤติกรรม
จริยธรรมนักเรียนชั้นอนุบาล 2. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต,
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ดุสิต ลิขนะพิชิตกุล. (2545). พัฒนาการบำบัดสำหรับเด็กออทิสติกตามแนวป่า
หมอเพ็ญแข. กรุงเทพฯ : แปลนพับลิชิ่งจำกัด.
- ประเทือง ภูมิภักทราคม. (2540). การปรับพฤติกรรม : ทฤษฎีและการประยุกต์.
นครสวรรค์ : ภาควิชาจิตวิทยาและ การแนะแนว คณะครุศาสตร์สถาบัน
ราชภัฏนครสวรรค์.
- มนฤดี สอนธรรม. (2553). การใช้กิจกรรมการเสนอตัวแบบเพื่อส่งเสริมระเบียบ
วินัยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว, บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- พฤษ หัส แสสันกลาง. (2549). การปรับพฤติกรรมการเข้า-ออกห้องเรียนโดยไม่
ขออนุญาตของเด็กออทิสติกที่มีอาการไม่รุนแรงโดยใช้เทคนิคการเสริมแรง.
วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- วงเดือน เดชะรินทร์. (2551). พ่อแม่มีมือใหม่ใส่ใจลูกออทิสติก. กรุงเทพฯ : เพื่อนอักษร.
- สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต. (2549). ทฤษฎีและเทคนิคการปรับพฤติกรรม. พิมพ์ครั้งที่ 3.
กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- เอื้อพร ยั่งยืน. (2550). การพัฒนาทักษะการอ่านคำโดยใช้วิธีการสอนแบบ
มุ่งประสบการณ์ภาษาสำหรับนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา
ระดับเรียนได้ โรงเรียนชุมชนบ้านช่างเคิ่ง อำเภอแม่แจ่ม จังหวัดเชียงใหม่.
อัญญา โตศิลากุล. (2544). ผลของการเสนอตัวแบบสัญลักษณ์ต่อความรู้และการปฏิบัติ
ของผู้ดูแลเกี่ยวกับการป้องกันการติดเชื้อฉวยโอกาสในผู้ป่วยเด็กติดเชื้อ
เอชไอวี. วิทยานิพนธ์พยาบาลศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการพยาบาล
ควบคุมการติดเชื้อ, บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- Dollman, L. et al. (2007). **Improving social skills through the use of
cooperative learning**. Chicago: Saint Xavier University.
- Gray, C. (2004). **Social story the morning news creative ideas in practice**.
Jenison MI: Jenison Public Schools
- Jalongo, M.R. (2006). **Social skills and young children**. Early Childhood
Today (Scholastic), (20)7.
- Christos K. Nikopoulos, Mickey Keenan. (2007). **Using Video Modeling
to Teach Complex Social Sequences to Children with Autism**.
School of Health Sciences and Social Care, Brunel University,
Mary Seacole Building, Uxbridge, Middlesex UB8 3PH, England
- Rogers, M., & Myles, B.S. (2001). **Using social stories and comic strip
conversations to interpret social situations for an adolescent
with asperger's syndrome**. Intervention in School and Clinic,
36, 316–313.
- Special Child Center. (2552). “การประมวลผลการรับรู้สัมผัส (Sensory
Integration: SI)”. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา ([http://www.specialchild.co.th/
knowledge.asp?article=8](http://www.specialchild.co.th/knowledge.asp?article=8)).
- Tetreault A.S. and Lerman, D.C. (2010). **Teaching Social Skills to Children
with Autism using Point-of-View Video Modeling**. University
of Houston - Clear Lake