

## จิตวิทยาการเรียนรู้สำหรับข้าราชการ

### ความหมายของการเรียนรู้

นักจิตวิทยาหลายท่านให้ความหมายของการเรียนรู้ไว้ เช่น

- คิมเบิล ( Kimble , 1964 ) "การเรียนรู้ เป็นการเปลี่ยนแปลงค่อนข้างถาวรในพฤติกรรม อันเป็นผลมาจากการฝึกที่ได้รับการเสริมแรง"
- ฮิลการ์ด และ เบาเวอร์ (Hilgard & Bower, 1981) "การเรียนรู้ เป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม อันเป็นผลมาจากประสบการณ์และการฝึก ทั้งนี้ไม่รวมถึงการเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมที่เกิดจากการตอบสนองตามสัญชาตญาณ ฤทธิ์ของยา หรือสารเคมี หรือปฏิกิริยาสะท้อนตามธรรมชาติของมนุษย์ "
- ครอนบาค ( Cronbach ) "การเรียนรู้ เป็นการแสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมที่มีการเปลี่ยนแปลง อันเป็นผลเนื่องมาจากประสบการณ์ที่แต่ละบุคคลประสบมา "
- พจนานุกรมของเว็บสเตอร์ (Webster 's Third New International Dictionary) "การเรียนรู้ คือ กระบวนการเพิ่มพูนและปรุงแต่งระบบความรู้ ทักษะ นิสัย หรือการแสดงออกต่างๆ อันมีผลมาจากสิ่งกระตุ้นอินทรีย์โดยผ่านประสบการณ์ การปฏิบัติ หรือการฝึกฝน"
- ประดิพันธ์ อุปรมย์ (2540, ชุควิชาพื้นฐานการศึกษา(มนุษย์กับการเรียนรู้) : นนทบุรี, พิมพ์ครั้งที่ 15, หน้า 121) การเรียนรู้คือการเปลี่ยนแปลงของบุคคลอันมีผลเนื่องมาจากการได้รับประสบการณ์ โดยการเปลี่ยนแปลงนั้นเป็นเหตุทำให้บุคคลเผชิญสถานการณ์เดิมแตกต่างไปจากเดิม ประสบการณ์ที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมหมายถึงทั้งประสบการณ์ทางตรงและ ประสบการณ์ทางอ้อม

**ประสบการณ์ทางตรง** คือ ประสบการณ์ที่บุคคลได้พบหรือสัมผัสด้วยตนเอง เช่น เด็กเล็กๆ ที่ยังไม่เคยรู้จักหรือเรียนรู้คำว่า "ร้อน" เวลาที่คลานเข้าไปใกล้กาน้ำร้อน แล้วผู้ใหญ่บอกว่าร้อน และห้ามคลานเข้าไปหา เด็กยอมไม่เข้าใจและคลานเข้าไปหาอยู่อีก จนกว่าจะได้ใช้มือหรืออวัยวะส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายไปสัมผัสกาน้ำร้อน จึงจะรู้ว่ากาน้ำที่ว่าร้อนนั้นเป็นอย่างไร ต่อไป เมื่อเขาเห็นกาน้ำอีกแล้วผู้ใหญ่บอกว่ากาน้ำนั้นร้อนเขาจะไม่คลานเข้าไปจับกาน้ำนั้น เพราะเกิดการเรียนรู้คำว่าร้อนที่ผู้ใหญ่บอกแล้ว เช่นนี้กล่าวได้ว่า ประสบการณ์ ตรงมีผลทำให้เกิดการเรียนรู้เพราะมีการเปลี่ยนแปลงที่ทำให้เผชิญกับสถานการณ์เดิมแตกต่างไปจากเดิม ในการมีประสบการณ์ตรงบางอย่างอาจทำให้บุคคลมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม แต่ไม่ถือว่าเป็นการเรียนรู้ได้แก่

1. พฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงเนื่องจากฤทธิ์ยา หรือสิ่งเสพติดบางอย่าง
2. พฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงเนื่องจากความเจ็บป่วยทางกายหรือทางใจ
3. พฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงเนื่องจากความเหนื่อยล้าของร่างกาย
4. พฤติกรรมที่เกิดจากปฏิกิริยาสะท้อนต่างๆ

**ประสบการณ์ทางอ้อม** คือ ประสบการณ์ที่ผู้เรียนมิได้พบหรือสัมผัสด้วยตนเองโดยตรง แต่อาจได้รับประสบการณ์ทางอ้อมจาก การอบรมสั่งสอนหรือการบอกเล่า การอ่านหนังสือต่างๆ และการรับรู้จากสื่อมวลชนต่างๆ

### จุดมุ่งหมายของการเรียนรู้

พฤติกรรมการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายของนักการศึกษาซึ่งกำหนดโดย บลูม และคณะ (Bloom and Others) มุ่งพัฒนาผู้เรียนใน 3 ด้าน ดังนี้

1. **ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain)** คือ ผลของการเรียนรู้ที่เป็นความสามารถทางสมอง ครอบคลุมพฤติกรรมประเภท ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์และประเมินผล
2. **ด้านเจตพิสัย (Affective Domain)** คือ ผลของการเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลงด้านความรู้สึก ครอบคลุมพฤติกรรมประเภท ความรู้สึก ความสนใจ ทศนคติ การประเมินค่าและค่านิยม
3. **ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain)** คือ ผลของการเรียนรู้ที่เป็นความสามารถด้านการปฏิบัติ ครอบคลุมพฤติกรรมประเภท การเคลื่อนไหว การกระทำ การปฏิบัติงาน การมีทักษะและความชำนาญ

### องค์ประกอบสำคัญของการเรียนรู้

ดอลลาร์ด และมิลเลอร์ (Dallard and Miller) เสนอว่าการเรียนรู้ มีองค์ประกอบสำคัญ 4 ประการ คือ

1. **แรงขับ (Drive)** เป็นความต้องการที่เกิดขึ้นภายในตัวบุคคล เป็นความพร้อมที่จะเรียนรู้ของบุคคลทั้งสมอง ระบบประสาทสัมผัสและกล้ามเนื้อ แรงขับและความพร้อมเหล่านี้จะก่อให้เกิดปฏิกิริยา หรือพฤติกรรมที่จะชักนำไปสู่การเรียนรู้ต่อไป
2. **สิ่งเร้า (Stimulus)** เป็นสิ่งแวดล้อมที่เกิดขึ้นในสถานการณ์ต่างๆ ซึ่งเป็นตัวการที่ทำให้บุคคลมีปฏิกิริยา หรือพฤติกรรมตอบสนองออกมา ในสภาพการเรียนการสอน สิ่งเร้าจะหมายถึงครู กิจกรรมการสอน และอุปกรณ์การสอนต่างๆ ที่ครูนำมาใช้

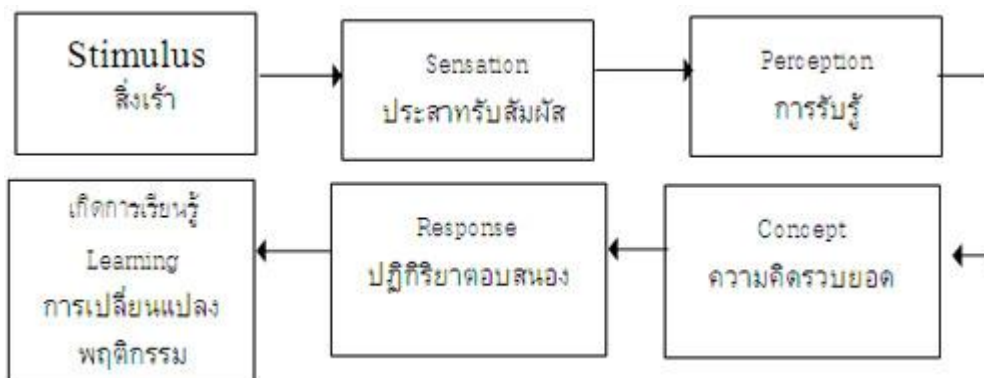
3. การตอบสนอง (Response) เป็นปฏิกิริยา หรือพฤติกรรมต่างๆ ที่แสดงออกมาเมื่อบุคคลได้รับการกระตุ้นจากสิ่งเร้า ทั้งส่วนที่สังเกตเห็นได้และส่วนที่ไม่สามารถสังเกตเห็นได้ เช่น การเคลื่อนไหว ท่าทาง คำพูด การคิด การรับรู้ ความสนใจ และความรู้สึก เป็นต้น
4. การเสริมแรง (Reinforcement) เป็นการให้สิ่งที่มีอิทธิพลต่อบุคคลอันมีผลในการเพิ่มพลังให้เกิดการเชื่อมโยง ระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนองเพิ่มขึ้น การเสริมแรงมีทั้งทางบวกและทางลบ ซึ่งมีผลต่อการเรียนรู้ของบุคคลเป็นอันมาก

### ธรรมชาติของการเรียนรู้

การเรียนรู้มีลักษณะสำคัญดังต่อไปนี้

การเรียนรู้เป็นกระบวนการ การเกิดการเรียนรู้ของบุคคลจะมีกระบวนการของการเรียนรู้จากการไม่รู้ไปสู่การเรียนรู้ 5 ขั้นตอน คือ

1. มีสิ่งเร้ามากระตุ้นบุคคล
2. บุคคลสัมผัสสิ่งเร้าด้วยประสาททั้ง 5
3. บุคคลแปลความหมายหรือรับรู้สิ่งเร้า
4. บุคคลมีปฏิกิริยาตอบสนองอย่างใดอย่างหนึ่งต่อสิ่งเร้าตามที่รับรู้
5. บุคคลประเมินผลที่เกิดจากการตอบสนองต่อสิ่งเร้า



การเรียนรู้เริ่มเกิดขึ้นเมื่อมีสิ่งเร้า (Stimulus) มากระตุ้นบุคคล ระบบประสาทจะตื่นตัวเกิดการรับสัมผัส (Sensation) ด้วยประสาทสัมผัสทั้ง 5 แล้วส่งกระแสประสาทไปยังสมองเพื่อแปลความหมายโดยอาศัยประสบการณ์เดิมเป็นการรับรู้ (Perception) ใหม่ อาจสอดคล้องหรือแตกต่างไปจากประสบการณ์เดิม แล้วสรุปผลของการรับรู้ นั้น เป็นความเข้าใจหรือความคิดรวบยอด (Concept) และมีปฏิกิริยาตอบสนอง



(Response) อย่างใดอย่างหนึ่งต่อสิ่งเร้า ตามที่รับรู้ซึ่งทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมแสดงว่า เกิดการเรียนรู้แล้ว

### การเรียนรู้ไม่ใช่วุฒิภาวะแต่การเรียนรู้อาศัยวุฒิภาวะ

วุฒิภาวะ คือ ระดับความเจริญเติบโตสูงสุดของพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาของบุคคลแต่ละวัยที่เป็นไปตามธรรมชาติ แม้ว่าการเรียนรู้จะไม่ใช่วุฒิภาวะแต่การเรียนรู้ต้องอาศัยวุฒิภาวะด้วย เพราะการที่บุคคลจะมีความสามารถในการรับรู้หรือตอบสนองต่อสิ่งเร้ามากหรือน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับว่าบุคคลนั้นมีวุฒิภาวะเพียงพอหรือไม่

### การเรียนรู้เกิดได้ง่าย ถ้าสิ่งที่เรียนเป็นสิ่งที่มีความหมายต่อผู้เรียน

การเรียนรู้สิ่งที่มีความหมายต่อผู้เรียน คือ การเรียนในสิ่งที่ผู้เรียนต้องการจะเรียนหรือสนใจจะเรียน เหมาะกับวัยและวุฒิภาวะของผู้เรียนและเกิดประโยชน์แก่ผู้เรียน การเรียนในสิ่งที่มีความหมายต่อผู้เรียนยอมทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีกว่าการเรียนในสิ่งที่ผู้เรียนไม่ต้องการหรือไม่สนใจ

### การเรียนรู้แตกต่างกันตามตัวบุคคลและวิธีการในการเรียน

ในการเรียนรู้สิ่งเดียวกัน บุคคลต่างกันอาจเรียนรู้ได้ไม่เท่ากันเพราะบุคคลอาจมีความพร้อมต่างกัน มีความสามารถในการเรียนต่างกัน มีอารมณ์และความสนใจที่จะเรียนต่างกันและมีความรู้เดิมหรือประสบการณ์เดิมที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่จะเรียนต่างกัน

ในการเรียนรู้สิ่งเดียวกัน ถ้าใช้วิธีเรียนต่างกัน ผลของการเรียนรู้จะต่างกันน้อยต่างกันได้ และวิธีที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ได้มากสำหรับบุคคลหนึ่งอาจไม่ใช่วิธีเรียนที่ทำให้อีกบุคคลหนึ่งเกิดการเรียนรู้ได้มากเท่ากับบุคคลนั้นก็ได้อีก

### การถ่ายโยงการเรียนรู้

การถ่ายโยงการเรียนรู้เกิดขึ้นได้ 2 ลักษณะ คือ การถ่ายโยงการเรียนรู้ทางบวก (Positive Transfer) และการถ่ายโยงการเรียนรู้ทางลบ (Negative Transfer)

การถ่ายโอนการเรียนรู้ทางบวก (Positive Transfer) คือ การถ่ายโอนการเรียนรู้ชนิดที่ผลของการเรียนรู้งานหนึ่งช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อีกงานหนึ่งได้เร็วขึ้น ง่ายขึ้น หรือดีขึ้น การถ่ายโอนการเรียนรู้ทางบวก มักเกิดจาก

1. เมื่องานหนึ่ง มีความคล้ายคลึงกับอีกงานหนึ่ง และผู้เรียนเกิดการเรียนรู้งานแรกอย่างแจ่มแจ้งแล้ว
2. เมื่อผู้เรียนมองเห็นความสัมพันธ์ระหว่างงานหนึ่งกับอีกงานหนึ่ง
3. เมื่อผู้เรียนมีความตั้งใจที่จะนำผลการเรียนรู้อีกงานหนึ่ง ไปใช้ให้เป็นประโยชน์กับการเรียนรู้อีกงานหนึ่ง และสามารถจำวิธีเรียนหรือผลของการเรียนรู้งานแรกได้อย่างแม่นยำ
4. เมื่อผู้เรียนเป็นผู้ที่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ โดยชอบที่จะนำความรู้ต่างๆ ที่เคยเรียนรู้มาก่อนมา ลองคิดทดลองจนเกิดความรู้ใหม่ๆ

การถ่ายโอนการเรียนรู้ทางลบ (Negative Transfer) คือการถ่ายโอนการเรียนรู้ชนิดที่ผลการเรียนรู้งานหนึ่งไปขัดขวางทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อีกงานหนึ่งได้ช้าลง หรือยากขึ้นและไม่ได้ดีเท่าที่ควร การถ่ายโอนการเรียนรู้ทางลบ อาจเกิดขึ้นได้ 2 แบบ คือ

1. แบบตามรบกวน (Proactive Inhibition) ผลของการเรียนรู้งานแรกไปขัดขวางการเรียนรู้งานที่ 2
2. แบบย้อนรบกวน (Retroactive Inhibition) ผลการเรียนรู้งานที่ 2 ทำให้การเรียนรู้งานแรกน้อยลง

**การเกิดการเรียนรู้อีกงานหนึ่งมักเกิดจาก**

- เมื่องาน 2 อย่างคล้ายกันมาก แต่ผู้เรียนยังไม่เกิดการเรียนรู้งานใดงานหนึ่งอย่างแท้จริงก่อนที่จะเรียนอีกงานหนึ่ง ทำให้การเรียนงาน 2 อย่างในเวลาใกล้เคียงกันเกิดความสับสน
- เมื่อผู้เรียนต้องเรียนรู้อีกงานหนึ่งหลายๆ อย่างในเวลาติดต่อกัน ผลของการเรียนรู้อีกงานหนึ่งอาจไปทำให้ผู้เรียนเกิดความสับสนในการเรียนรู้อีกงานหนึ่งได้

**การนำความรู้ไปใช้**

1. ก่อนที่จะให้ผู้เรียนเกิดความรู้ใหม่ ต้องแน่ใจว่า ผู้เรียนมีความรู้พื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับความรู้ใหม่มาแล้ว
2. พยายามสอนหรือบอกให้ผู้เรียนเข้าใจถึงจุดมุ่งหมายของการเรียนที่ก่อให้เกิดประโยชน์แก่ตนเอง

3. ไม่ลงโทษผู้ที่เรียนเร็วหรือช้ากว่าคนอื่นๆ และไม่มุ่งหวังว่าผู้เรียนทุกคนจะต้องเกิดการเรียนรู้ที่เท่ากันในเวลาเท่ากัน
4. ถ้าสอนบทเรียนที่คล้ายกัน ต้องแน่ใจว่าผู้เรียนเข้าใจบทเรียนแรกได้ดีแล้วจึงจะสอนบทเรียนต่อไป
5. พยายามชี้แนะให้ผู้เรียนมองเห็นความสัมพันธ์ของบทเรียนที่มีความสัมพันธ์กัน

ลักษณะสำคัญ ที่แสดงให้เห็นว่ามีการเรียนรู้เกิดขึ้น จะต้องประกอบด้วยปัจจัย 3 ประการ คือ

1. มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ค่อนข้างคงทน ถาวร
2. การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมนั้นจะต้องเป็นผลมาจากประสบการณ์ หรือการฝึก การปฏิบัติซ้ำๆ เท่านั้น
3. การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมดังกล่าวจะมีการเพิ่มพูนในด้านความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึกและความสามารถทางทักษะทั้งปริมาณและคุณภาพ

### ทฤษฎีการเรียนรู้ (Theory of Learning)

ทฤษฎีการเรียนรู้มีอิทธิพลต่อการจัดการเรียนการสอนมาก เพราะจะเป็นแนวทางในการกำหนดปรัชญา การศึกษาและการจัดประสบการณ์ เนื่องจากทฤษฎีการเรียนรู้เป็นสิ่งที่อธิบายถึงกระบวนการ วิธีการและเงื่อนไขที่จะทำให้เกิดการเรียนรู้และตรวจสอบว่าพฤติกรรมของมนุษย์ มีการเปลี่ยนแปลงได้อย่างไร

ทฤษฎีการเรียนรู้ที่สำคัญ แบ่งออกได้ 2 กลุ่มใหญ่ๆ คือ

1. ทฤษฎีกลุ่มสัมพันธ์ต่อเนื่อง (Associative Theories)
2. ทฤษฎีกลุ่มความรู้ความเข้าใจ (Cognitive Theories)

ทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มสัมพันธ์ต่อเนื่อง

ทฤษฎีนี้เห็นว่าการเรียนรู้เกิดจากการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้า (Stimulus) และการตอบสนอง (Response) ปัจจุบันเรียกนักทฤษฎีกลุ่มนี้ว่า "พฤติกรรมนิยม" (Behaviorism) ซึ่งเน้นเกี่ยวกับกระบวนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่มองเห็น และสังเกตได้มากกว่ากระบวนการคิด และปฏิกิริยาภายในของผู้เรียน ทฤษฎีการ

เรียนรู้กลุ่มนี้แบ่งเป็นกลุ่มย่อยได้ ดังนี้

### ทฤษฎีการวางเงื่อนไข (Conditioning Theories)

1. ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบคลาสสิก (Classical Conditioning Theories)
2. ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบการกระทำ (Operant Conditioning Theory)

### ทฤษฎีสัมพันธ์เชื่อมโยง (Connectionism Theories)

1. ทฤษฎีสัมพันธ์เชื่อมโยง (Connectionism Theory)
2. ทฤษฎีสัมพันธ์ต่อเนื่อง (S-R Contiguity Theory)

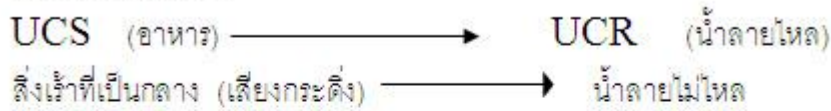
### ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบคลาสสิก

อธิบายถึงการเรียนรู้ที่เกิดจากการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้าตามธรรมชาติ และสิ่งเร้าที่วางเงื่อนไขกับการตอบสนอง พฤติกรรมหรือการตอบสนองที่เกี่ยวข้องมักจะเป็นพฤติกรรมที่เป็นปฏิกิริยาสะท้อน (Reflex) หรือ พฤติกรรมที่เกี่ยวข้องอารมณ์ ความรู้สึก บุคคลสำคัญของทฤษฎีนี้ ได้แก่ Pavlov, Watson, Wolpe etc.

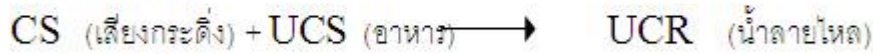
Ivan P. Pavlov

นักสรีรวิทยาชาวรัสเซีย (1849 - 1936) ได้ทำการทดลองเพื่อศึกษาการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการเชื่อมโยงระหว่างการตอบสนองต่อสิ่งเร้าตามธรรมชาติที่ไม่ได้วางเงื่อนไข (Unconditioned Stimulus = UCS) และสิ่งเร้าที่เป็นกลาง (Neutral Stimulus) จนเกิดการเปลี่ยนแปลงสิ่งเร้าที่เป็นกลางให้กลายเป็นสิ่งเร้าที่วางเงื่อนไข (Conditioned Stimulus = CS) และการตอบสนองที่ไม่มีเงื่อนไข (Unconditioned Response = UCR) เป็นการตอบสนองที่มีเงื่อนไข (Conditioned Response = CR) ลำดับขั้นตอนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นดังนี้

๑. ก่อนการวางเงื่อนไข



๒. ขณะวางเงื่อนไข



๓. หลังการวางเงื่อนไข



หลักการเกิดการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น คือ การตอบสนองที่เกิดจากการวางเงื่อนไข (CR) เกิดจากการนำเอาสิ่งเร้าที่วางเงื่อนไข (CS) มาเข้าคู่กับสิ่งเร้าที่ไม่ได้วางเงื่อนไข (UCS) ซ้ำกันหลายๆ ครั้ง ต่อมาเพียงแต่ให้สิ่งเร้าที่วางเงื่อนไข (CS) เพียงอย่างเดียวก็มีผลทำให้เกิดการตอบสนองในแบบเดียวกัน

**ผลจากการทดลอง Pavlov สรุปหลักเกณฑ์ของการเรียนรู้ได้ 4 ประการ คือ**

1. การดับสูญหรือการลดภาวะ (Extinction) เมื่อให้ CR นานๆ โดยไม่ให้ UCS เลย การตอบสนองที่มีเงื่อนไข (CR) จะค่อยๆ ลดลงและหมดไป
2. การฟื้นกลับหรือการคืนสภาพ ( Spontaneous Recovery ) เมื่อเกิดการดับสูญของการตอบสนอง (Extinction) แล้วเว้นระยะการวางเงื่อนไขไปสักระยะหนึ่ง เมื่อให้ CS จะเกิด CR โดยอัตโนมัติ
3. การแผ่ขยาย หรือ การสรุปความ (Generalization) หลังจากเกิดการตอบสนองที่มีเงื่อนไข ( CR ) แล้ว เมื่อให้สิ่งเร้าที่วางเงื่อนไข (CS) ที่คล้ายคลึงกัน จะเกิดการตอบสนองแบบเดียวกัน
4. การจำแนกความแตกต่าง (Discrimination) เมื่อให้สิ่งเร้าใหม่ที่แตกต่างจากสิ่งเร้าที่วางเงื่อนไข จะมีการจำแนกความแตกต่างของสิ่งเร้า และมีการตอบสนองที่แตกต่างกันด้วย

### John B. Watson

นักจิตวิทยาชาวอเมริกัน (1878 - 1958) ได้ทำการทดลองการวางเงื่อนไขทางอารมณ์กับเด็กชายอายุประมาณ 11 เดือน โดยใช้หลักการเดียวกับ Pavlov หลังการทดลองเขาสรุปหลักเกณฑ์การเรียนรู้ได้ ดังนี้



1. การแผ่ขยายพฤติกรรม (Generalization) มีการแผ่ขยายการตอบสนองที่วางเงื่อนไขต่อสิ่งเร้าที่คล้ายคลึงกับสิ่งเร้าที่วางเงื่อนไข
2. การลดภาวะ หรือการดับสูญการตอบสนอง (Extinction) ทำให้ยากต้องให้สิ่งเร้าใหม่ (UCS) ที่มีผลตรงข้ามกับสิ่งเร้าเดิม จึงจะได้ผลซึ่งเรียกว่า Counter - Conditioning

### Joseph Wolpe

นักจิตวิทยาชาวอเมริกัน (1958) ได้นำหลักการ Counter - Conditioning ของ Watson ไปทดลองใช้บำบัดความกลัว (Phobia) ร่วมกับการใช้เทคนิคผ่อนคลายกล้ามเนื้อ (Muscle Relaxation) เรียกวิธีการนี้ว่า Desensitization

### การนำหลักการมาประยุกต์ใช้ในการสอน

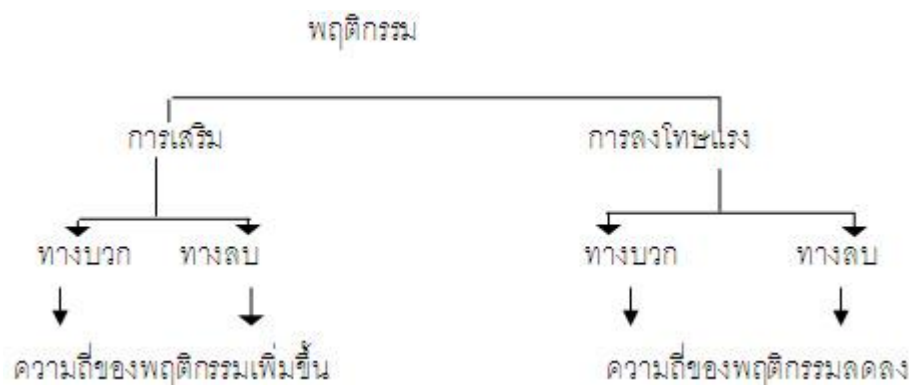
1. ครูสามารถนำหลักการเรียนรู้ของทฤษฎีนี้มาทำความเข้าใจพฤติกรรมของผู้เรียนที่แสดงออกถึงอารมณ์ ความรู้สึกทั้งด้านดีและไม่ดี รวมทั้งเจตคติต่อสิ่งแวดล้อมต่างๆ เช่น วิชาที่เรียน กิจกรรม หรือครูผู้สอน เพราะเขาอาจได้รับการวางเงื่อนไขอย่างใดอย่างหนึ่งอยู่ก็เป็นได้
2. ครูควรใช้หลักการเรียนรู้จากทฤษฎีไปปลูกฝังความรู้สึกและเจตคติที่ดีต่อเนื้อหาวิชา กิจกรรมนักเรียน ครูผู้สอนและสิ่งแวดล้อมอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องให้เกิดในตัวผู้เรียน
3. ครูสามารถป้องกันความรู้สึกล้มเหลว ผิดหวัง และวิตกกังวลของผู้เรียนได้โดยการส่งเสริมให้กำลังใจในการเรียนและการทำกิจกรรม ไม่คาดหวังผลเลิศจากผู้เรียน และหลีกเลี่ยงการใช้อารมณ์หรือลงโทษผู้เรียนอย่างรุนแรงจนเกิดการวางเงื่อนไขขึ้น กรณีที่ผู้เรียนเกิดความเครียด และวิตกกังวลมาก ครูควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ผ่อนคลายความรู้สึกได้บ้างตามขอบเขตที่เหมาะสม

### ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบการกระทำของสกินเนอร์ (Skinner's Operant Conditioning Theory)

B.F. Skinner (1904 - 1990) นักจิตวิทยาชาวอเมริกัน ได้ทำการทดลองด้านจิตวิทยาการศึกษาและวิเคราะห์สถานการณ์การเรียนรู้ที่มีการตอบสนองแบบแสดงการกระทำ (Operant Behavior) สกินเนอร์ได้แบ่งพฤติกรรมของสิ่งมีชีวิตไว้ 2 แบบ คือ

1. Respondent Behavior พฤติกรรมหรือการตอบสนองที่เกิดขึ้นโดยอัตโนมัติ หรือเป็นปฏิกิริยาสะท้อน (Reflex) ซึ่งสิ่งมีชีวิตไม่สามารถควบคุมตัวเองได้ เช่น การกระพริบตา น้ำลายไหล หรือการเกิดอารมณ์ ความรู้สึกต่างๆ
2. Operant Behavior พฤติกรรมที่เกิดจากสิ่งมีชีวิตเป็นผู้กำหนด หรือเลือกที่จะแสดงออกมา ส่วนใหญ่จะเป็นพฤติกรรมที่บุคคลแสดงออกในชีวิตประจำวัน เช่น กิน นอน พุด เดิน ทำงาน ขับรถ ฯลฯ.

การเรียนรู้ตามแนวคิดของสกินเนอร์ เกิดจากการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนองเช่นเดียวกัน แต่สกินเนอร์ให้ความสำคัญต่อการตอบสนองมากกว่าสิ่งเร้า จึงมีคนเรียกว่าเป็นทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบ Type R นอกจากนี้สกินเนอร์ให้ความสำคัญต่อการเสริมแรง (Reinforcement) ว่ามีผลทำให้เกิดการเรียนรู้ที่คงทนถาวร ยิ่งขึ้นด้วย สกินเนอร์ได้สรุปไว้ว่า อัตราการเกิดพฤติกรรมหรือการตอบสนองขึ้นอยู่กับผลของการกระทำ คือ การเสริมแรง หรือการลงโทษ ทั้งทางบวกและทางลบ



### การนำหลักการมาประยุกต์ใช้

1. การเสริมแรง และ การลงโทษ
2. การปรับพฤติกรรม และ การแต่งพฤติกรรม
3. การสร้างบทเรียนสำเร็จรูป

### การเสริมแรงและการลงโทษ

การเสริมแรง (Reinforcement) คือการทำให้อัตราการตอบสนองหรือความถี่ของการแสดงพฤติกรรมเพิ่มขึ้น อันเป็นผลจากการได้รับสิ่งเสริมแรง (Reinforce) ที่เหมาะสม การเสริมแรงมี 2 ทาง ได้แก่

1. การเสริมแรงทางบวก (Positive Reinforcement) เป็นการให้สิ่งเสริมแรงที่บุคคลพึงพอใจ มีผลทำให้บุคคลแสดงพฤติกรรมถี่ขึ้น
2. การเสริมแรงทางลบ (Negative Reinforcement) เป็นการนำเอาสิ่งที่ไม่พึงพอใจออกไป มีผลทำให้บุคคลแสดงพฤติกรรมถี่ขึ้น

การลงโทษ (Punishment) คือ การทำให้อัตราการตอบสนองหรือความถี่ของการแสดงพฤติกรรมลดลง การลงโทษมี 2 ทาง ได้แก่

1. การลงโทษทางบวก (Positive Punishment) เป็นการให้สิ่งเร้าที่บุคคลที่ไม่พึงพอใจ มีผลทำให้บุคคลแสดงพฤติกรรมลดลง
2. การลงโทษทางลบ (Negative Punishment) เป็นการนำสิ่งเร้าที่บุคคลพึงพอใจ หรือสิ่งเสริมแรงออกไป มีผลทำให้บุคคลแสดงพฤติกรรมลดลง

### ตารางการเสริมแรง (The Schedule of Reinforcement)

1. การเสริมแรงอย่างต่อเนื่อง (Continuous Reinforcement) เป็นการให้สิ่งเสริมแรงทุกครั้งที่บุคคลแสดงพฤติกรรมตามต้องการ
2. การเสริมแรงเป็นครั้งคราว (Intermittent Reinforcement) ซึ่งมีการกำหนดตารางได้หลายแบบ ดังนี้

### กำหนดการเสริมแรงตามเวลา (Interval schedule)

1. กำหนดเวลาแน่นอน (Fixed Interval Schedules = FI)
2. กำหนดเวลาไม่แน่นอน (Variable Interval Schedules = VI)

### กำหนดการเสริมแรงโดยใช้อัตรา (Ratio schedule)

1. กำหนดอัตราแน่นอน (Fixed Ratio Schedules = FR)

## 2. กำหนดอัตราไม่แน่นอน (Variable Ratio Schedules = VR)

### การปรับพฤติกรรมและการแต่งพฤติกรรม

- การปรับพฤติกรรม (Behavior Modification) เป็นการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ มาเป็นพฤติกรรมที่พึงประสงค์ โดยใช้หลักการเสริมแรงและการลงโทษ
- การแต่งพฤติกรรม (Shaping Behavior) เป็นการเสริมสร้างให้เกิดพฤติกรรมใหม่ โดยใช้วิธีการเสริมแรงกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมที่เล็กทีละน้อย จนกระทั่งเกิดพฤติกรรมตามต้องการ
- บทเรียนสำเร็จรูป (Programmed Instruction)

เป็นบทเรียนโปรแกรมที่นักการศึกษา หรือครูผู้สอนสร้างขึ้น ประกอบด้วย เนื้อหา กิจกรรม คำถามและ คำเฉลย การสร้างบทเรียน โปรแกรมใช้หลักของ Skinner คือเมื่อผู้เรียนศึกษาเนื้อหาและทำกิจกรรม จบ 1 บท จะมีคำถามย่อยให้ทดสอบความรู้ความสามารถ แล้วมีคำเฉลยเป็นแรงเสริมให้อยากเรียนบทต่อไปอีก

### ทฤษฎีสัมพันธเชื่อมโยงของธอร์นไดค์ (Thorndike's Connectionism Theory)

Edward L. Thorndike (1874 - 1949) นักจิตวิทยาการศึกษาชาวอเมริกัน ผู้ได้ชื่อว่าเป็น "บิดาแห่งจิตวิทยาการศึกษา" เขาเชื่อว่า "คนเราจะเลือกทำในสิ่งก่อให้เกิดความพึงพอใจและจะหลีกเลี่ยงสิ่งที่ไม่พึงพอใจ" จากการทดลองกับแมวเขาสรุปหลักการเรียนรู้ได้ว่า เมื่อเผชิญกับปัญหาสิ่งมีชีวิตจะเกิดการเรียนรู้ในการแก้ปัญหาแบบลองผิดลองถูก (Trial and Error) นอกจากนี้เขายังให้ความสำคัญกับการเสริมแรงว่าเป็นสิ่งกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ได้เร็วขึ้น

### กฎการเรียนรู้ของธอร์นไดค์

1. กฎแห่งผล (Law of Effect) มีใจความสำคัญคือ ผลแห่งปฏิบัติการตอบสนองใดที่เป็นที่น่าพอใจ อินทรีย์ย่อมกระทำปฏิกริยานั้นซ้ำอีกและผลของปฏิกริยาใดไม่เป็นที่พอใจบุคคลจะหลีกเลี่ยงไม่ทำปฏิกริยานั้นซ้ำอีก

2. กฎแห่งความพร้อม (Law of Readiness) มีใจความสำคัญ 3 ประเด็น คือ
  - ถ้าอินทรีย์พร้อมที่จะเรียนรู้แล้ว ได้เรียน อินทรีย์จะเกิดความพอใจ
  - ถ้าอินทรีย์พร้อมที่จะเรียนรู้แล้วไม่ได้เรียน จะเกิดความรำคาญใจ
  - ถ้าอินทรีย์ไม่พร้อมที่จะเรียนรู้แล้วถูกบังคับให้เรียน จะเกิดความรำคาญใจ
3. กฎแห่งการฝึกหัด (Law of Exercise) มีใจความสำคัญคือ พฤติกรรมใดที่ได้มีโอกาสกระทำซ้ำบ่อยๆ และมีการปรับปรุงอยู่เสมอ ย่อมก่อให้เกิดความคล่องแคล่วชำนาญยิ่งขึ้น สิ่งใดที่ทอดทิ้งไปนานย่อมกระทำไม่ได้ไม่เหมือนเดิมหรืออาจทำให้ลืมได้

### การนำหลักการมาประยุกต์ใช้

1. การสอนในชั้นเรียนครูควรกำหนดวัตถุประสงค์ให้ชัดเจน จัดแบ่งเนื้อหาเป็นลำดับเรียงจากง่ายไปยาก เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจติดตามบทเรียนอย่างต่อเนื่อง เนื้อหาที่เรียนควรมีประโยชน์ต่อชีวิตประจำวันของผู้เรียน
2. ก่อนเริ่มสอนผู้เรียนควรมีความพร้อมที่จะเรียน ผู้เรียนต้องมีวุฒิภาวะเพียงพอและไม่ตกอยู่ในสภาวะบางอย่าง เช่น ป่วย เหนื่อย ว่าง หรือ หิว จะทำให้การเรียนมีประสิทธิภาพ
3. ครูควรจัดให้ผู้เรียนมีโอกาสฝึกฝนและทบทวนสิ่งที่เรียนไปแล้ว แต่ไม่ควรให้ทำซ้ำซากจนเกิดความเมื่อยล้าและเบื่อหน่าย
4. ครูควรให้ผู้เรียนได้มีโอกาสพึงพอใจและรู้สึกประสบความสำเร็จในการทำกิจกรรม โดยครูต้องแจ้งผลการทำกิจกรรมให้ทราบ หากผู้เรียนทำได้ดีควรชมเชยหรือให้รางวัล หากมีข้อบกพร่องต้องชี้แจงเพื่อการปรับปรุงแก้ไข

### ทฤษฎีสัมพันธ์ต่อเนื่องของกัทรี (Guthrie's Contiguity Theory)

Edwin R. Guthrie นักจิตวิทยาชาวอเมริกัน เป็นผู้กล่าวถึงความสำคัญของความใกล้ชิดต่อเนื่องระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนอง ถ้ามีการเชื่อมโยงอย่างใกล้ชิดและแนบแน่นเพียงครั้งเดียวก็สามารถเกิดการเรียนรู้ได้ (One Trial Learning) เช่น ประสบการณ์ชีวิตที่วิกฤตหรือรุนแรงบางอย่าง ได้แก่ การประสบอุบัติเหตุที่รุนแรง การสูญเสียบุคคลอันเป็นที่รัก ฯลฯ

### ทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มความรู้ความเข้าใจ

ทฤษฎีการเรียนรู้ที่มองเห็นความสำคัญของการกระบวนความคิดซึ่งเกิดขึ้นภายในตัวบุคคลในระหว่างการเรียนรู้

มากกว่าสิ่งเร้าและการตอบสนอง นักทฤษฎีกลุ่มนี้เชื่อว่า พฤติกรรมหรือการตอบสนองใดๆ ที่บุคคลแสดงออกมานั้นต้องผ่านกระบวนการคิดที่เกิดขึ้นระหว่างที่มีสิ่งเร้าและการตอบสนอง ซึ่งหมายถึงการหยั่งเห็น (Insight) คือความรู้ความเข้าใจในการแก้ปัญหา โดยการจัดระบบการรับรู้แล้วเชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิม

**ทฤษฎีการเรียนรู้กลุ่มนี้ยังแบ่งย่อยได้อีกดังนี้**

1. ทฤษฎีกลุ่มเกสตัลท์ (Gestalt's Theory)
2. ทฤษฎีสถานของเลวิน (Lewin's Field Theory)

**ทฤษฎีกลุ่มเกสตัลท์ (Gestalt's Theory)**

นักจิตวิทยาในกลุ่มเกสตัลท์ (Gestalt Psychology) ชาวเยอรมัน ประกอบด้วย Max Wertheimer, Wolfgang Kohler และ Kurt Koffka ซึ่งมีความสนใจเกี่ยวกับการรับรู้ (Perception) การเชื่อมโยงระหว่างประสบการณ์เก่าและใหม่ นำไปสู่กระบวนการคิดเพื่อการแก้ปัญหา (Insight)

**องค์ประกอบของการเรียนรู้ มี 2 ส่วน คือ**

1. การรับรู้ (Perception) เป็นกระบวนการแปลความหมายของสิ่งเร้าที่มากระทบประสาทสัมผัส ซึ่งจะเน้นความสำคัญของการรับรู้เป็นส่วนรวมที่สมบูรณ์มากกว่าการรับรู้ส่วนย่อยทีละส่วน
2. การหยั่งเห็น (Insight) เป็นการรู้แจ้ง เกิดความคิดความเข้าใจแวบเข้ามาทันทีทันใดขณะที่บุคคลกำลังเผชิญปัญหาและจัดระบบการรับรู้ ซึ่งเดวิส (Davis, 1965) ใช้คำว่า Aha ' experience

**หลักของการหยั่งเห็นสรุปได้ดังนี้**

1. การหยั่งเห็นขึ้นอยู่กับสภาพปัญหา การหยั่งเห็นจะเกิดขึ้นได้ง่ายถ้ามีการรับรู้องค์ประกอบของปัญหาที่สัมพันธ์กัน บุคคลสามารถสร้างภาพในใจเกี่ยวกับขั้นตอนเหตุการณ์ หรือสภาพการณ์ที่เกี่ยวข้องเพื่อพยายามหาคำตอบ
2. คำตอบที่เกิดขึ้นในใจถือว่าเป็นการหยั่งเห็น ถ้าสามารถแก้ปัญหาได้บุคคลจะนำมาใช้ในโอกาสต่อไปอีก
3. คำตอบหรือการหยั่งเห็นที่เกิดขึ้นสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ใหม่ได้



## ทฤษฎีสถานามของเลวิน (Lewin's Field Theory)

Kurt Lewin นักจิตวิทยาชาวเยอรมัน (1890 - 1947) มีแนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้เช่นเดียวกับกลุ่มเกสตัลท์ ที่ว่าการเรียนรู้ เกิดขึ้นจากการจัดกระบวนการรับรู้ และกระบวนการคิดเพื่อแก้ไขปัญหาแต่เขาได้นำเอาหลักการทางวิทยาศาสตร์มาร่วมอธิบายพฤติกรรมมนุษย์ เขาเชื่อว่าพฤติกรรมมนุษย์แสดงออกอย่างมีพลัง และทิศทาง (Field of Force) สิ่งที่อยู่ในความสนใจและต้องการจะมีพลังเป็นบวก ซึ่งเขาเรียกว่า Life space สิ่งใดที่อยู่นอกเหนือความสนใจจะมีพลังเป็นลบ

Lewin กำหนดว่า สิ่งแวดล้อมรอบตัวมนุษย์ จะมี 2 ชนิด คือ

1. สิ่งแวดล้อมทางกายภาพ (Physical environment)
2. สิ่งแวดล้อมทางจิตวิทยา (Psychological environment) เป็นโลกแห่งการรับรู้ตามประสบการณ์ของแต่ละบุคคลซึ่งอาจจะเหมือนหรือแตกต่างกับสภาพที่สังเกตเห็น โลก หมายถึง Life space นั้นเอง

Life space ของบุคคลเป็นถึงเฉพาะตัว ความสำคัญที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน คือ ครูต้องหาวิธีทำให้ตัวครูเข้าไปอยู่ใน Life space ของผู้เรียนให้ได้

## การนำหลักการทฤษฎีกลุ่มความรู้ ความเข้าใจ ไปประยุกต์ใช้

1. ครูควรสร้างบรรยากาศการเรียนที่เป็นกันเอง และมีอิสระที่จะให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นอย่างเต็มที่ทั้งที่ถูกต้องและผิด เพื่อให้ผู้เรียนมองเห็นความสัมพันธ์ของข้อมูล และเกิดการหยั่งเห็น
2. เปิดโอกาสให้มีการอภิปรายในชั้นเรียน โดยใช้แนวทางต่อไปนี้
  - เน้นความแตกต่าง
  - กระตุ้นให้มีการเดาและหาเหตุผล
  - กระตุ้นให้ทุกคนมีส่วนร่วม

--กระตุ้นให้ใช้ความคิดอย่างรอบคอบ

--กำหนดขอบเขตไม่ให้อภิปรายออกนอกประเด็น

3. การกำหนดบทเรียนควรมีโครงสร้างที่มีระบบเป็นขั้นตอน เนื้อหามีความสอดคล้องต่อเนื่องกัน
4. คำนี้ถึงเจตคติและความรู้สึกของผู้เรียน พยายามจัดกิจกรรมที่กระตุ้นความสนใจของผู้เรียนมีเนื้อหาที่เป็นประโยชน์ ผู้เรียนนำไปใช้ประโยชน์ได้ และควรจัดโอกาสให้ผู้เรียนรู้สึกประสบความสำเร็จด้วย
5. บุคลิกภาพของครูและความสามารถในการถ่ายทอด จะเป็นสิ่งจูงใจให้ผู้เรียนมีความศรัทธาและครูจะสามารถเข้าไปอยู่ใน Life space ของผู้เรียนได้

### ทฤษฎีปัญญาสังคม (Social Learning Theory)

Albert Bandura (1962 - 1986) นักจิตวิทยาชาวอเมริกัน เป็นผู้พัฒนาทฤษฎีนี้ขึ้นจากการศึกษาค้นคว้าของตนเอง เดิมใช้ชื่อว่า "ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม" (Social Learning Theory) ต่อมาเขาได้เปลี่ยนชื่อทฤษฎีเพื่อความเหมาะสมเป็น "ทฤษฎีปัญญาสังคม"

ทฤษฎีปัญญาสังคมเน้นหลักการเรียนรู้โดยการสังเกต (Observational Learning) เกิดจากการที่บุคคลสังเกตการกระทำของผู้อื่นแล้วพยายามเลียนแบบพฤติกรรมนั้น ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในสภาพแวดล้อมทางสังคมเราสามารถพบได้ในชีวิตประจำวัน เช่น การออกเสียง การขับรถยนต์ การเล่นเกมกีฬาประเภทต่างๆ เป็นต้น

#### ขั้นตอนของการเรียนรู้โดยการสังเกต

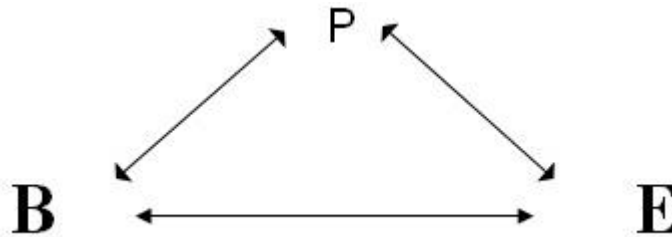
1. ขั้นให้ความสนใจ (Attention Phase) ถ้าไม่มีขั้นตอนนี้ การเรียนรู้อาจจะไม่เกิดขึ้น เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนให้ความสนใจต่อตัวแบบ (Modeling) ความสามารถ ความมีชื่อเสียง และคุณลักษณะเด่นของตัวแบบจะเป็นสิ่งดึงดูดให้ผู้เรียนสนใจ



2. **ขั้นจำ (Retention Phase)** เมื่อผู้เรียนสนใจพฤติกรรมของตัวแบบ จะบันทึกสิ่งที่สังเกตเห็นได้ในระบบความจำของตนเอง ซึ่งมักจะจดจำไว้เป็นจินตภาพเกี่ยวกับขั้นตอนการแสดงพฤติกรรม
3. **ขั้นปฏิบัติ (Reproduction Phase)** เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนลองแสดงพฤติกรรมตามตัวแบบ ซึ่งจะส่งผลให้มีการตรวจสอบการเรียนรู้ที่ได้จดจำไว้
4. **ขั้นจูงใจ (Motivation Phase)** ขั้นตอนนี้เป็นขั้นแสดงผลของการกระทำ (Consequence) จากการแสดงพฤติกรรมตามตัวแบบ ถ้าผลที่ตัวแบบเคยได้รับ (Vicarious Consequence) เป็นไปในทางบวก (Vicarious Reinforcement) ก็จะจูงใจให้ผู้เรียนอยากแสดงพฤติกรรมตามแบบ ถ้าเป็นไปในทางลบ (Vicarious Punishment) ผู้เรียนก็มักจะงดเว้นการแสดงพฤติกรรมนั้นๆ

### หลักพื้นฐานของทฤษฎีปัญญาสังคม มี 3 ประการ คือ

1. กระบวนการเรียนรู้ต้องอาศัยทั้งกระบวนการทางปัญญา และทักษะการตัดสินใจของผู้เรียน
2. การเรียนรู้เป็นความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบ 3 ประการ ระหว่าง ตัวบุคคล (Person) สิ่งแวดล้อม (Environment) และพฤติกรรม (Behavior) ซึ่งมีอิทธิพลต่อกันและกัน



3. ผลของการเรียนรู้กับการแสดงออกอาจจะแตกต่างกัน สิ่ง que เรียนรู้แล้วอาจไม่มีการแสดงออกก็ได้ เช่น ผลของการกระทำ (Consequence) ด้านบวก เมื่อเรียนรู้แล้วจะเกิดการแสดงพฤติกรรมเลียนแบบ แต่ผลการกระทำด้านลบ อาจมีการเรียนรู้แต่ไม่มีการเลียนแบบ

### การนำหลักการมาประยุกต์ใช้



1. ในห้องเรียนครูจะเป็นตัวแบบที่มีอิทธิพลมากที่สุด ครูควรคำนึงอยู่เสมอว่า การเรียนรู้โดยการสังเกตและเลียนแบบจะเกิดขึ้นได้เสมอ แม้ว่าครูจะไม่ได้ตั้งวัตถุประสงค์ไว้ก็ตาม
2. การสอนแบบสาธิตปฏิบัติเป็นการสอนโดยใช้หลักการและขั้นตอนของทฤษฎีปัญญาสังคมทั้งสิ้น ครูต้องแสดงตัวอย่างพฤติกรรมที่ถูกต้องที่สุดเท่านั้น จึงจะมีประสิทธิภาพในการแสดงพฤติกรรมเลียนแบบ ความผิดพลาดของครูแม้ไม่ตั้งใจ ไม่ว่าจะพูดหรือบอกรับรู้ว่าคุณไม่ต้องสนใจจดจำ แต่ก็ผ่านการสังเกตและการรับรู้ของผู้เรียนไปแล้ว
3. ตัวแบบในชั้นเรียนไม่ควรจำกัดไว้ที่ครูเท่านั้น ควรใช้ผู้เรียนด้วยกันเป็นตัวอย่างได้ในบางกรณี โดยธรรมชาติเพื่อนในชั้นเรียนย่อมมีอิทธิพลต่อการเลียนแบบสูงอยู่แล้ว ครูควรพยายามใช้ทักษะจูงใจให้ผู้เรียนสนใจและเลียนแบบเพื่อนที่มีพฤติกรรมที่ดี มากกว่าผู้ที่มีพฤติกรรมไม่ดี