



การศึกษาผลของการใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชันเพื่อพัฒนาทักษะการรอคอย
ของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัย

A STUDY ON EFFECTS OF ANIMATED SOCIAL STORIES ON PROMOTING WAITING
SKILLS OF PRESCHOOL CHILDREN WITH AUTISM

รุ่งนภา อุบาสี

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2564

การศึกษามผลของการใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชันเพื่อพัฒนาทักษะการรอย
ของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัย



ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ปีการศึกษา 2564
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

A STUDY ON EFFECTS OF ANIMATED SOCIAL STORIES ON PROMOTING WAITING
SKILLS OF PRESCHOOL CHILDREN WITH AUTISM



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of MASTER OF EDUCATION
(Master of Education (Special Education))
Faculty of Education, Srinakharinwirot University

2021

Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญาานิพนธ์

เรื่อง

การศึกษาค้นคว้าการใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชันเพื่อพัฒนาทักษะการรอย
ของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัย

ของ

รุ่งนภา อุบลลี

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญาานิพนธ์

..... ที่ปรึกษาหลัก ประธาน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กนกพร วิบูลพัฒนาวงศ์) (อาจารย์ ดร.มลิวัลย์ ธรรมแสง)

..... ที่ปรึกษาร่วม กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนิดา มิตรานันท์) (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุภาวัลย์ หาญขจรสุข)

ชื่อเรื่อง	การศึกษาผลของการใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชันเพื่อพัฒนาทักษะการรอคอย ของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัย
ผู้วิจัย	รุ่งนภา อุบลลี
ปริญญา	การศึกษามหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2564
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กนกพร วิบูลพัฒน์วงษ์
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ชนิดา มิตรานันท์

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ของการวิจัย 1) เพื่อศึกษาผลของการพัฒนาทักษะการรอคอยของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยโดยใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนแอนิเมชัน 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยก่อนและหลังการใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนแอนิเมชัน กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ เด็กออทิสติกอายุระหว่าง 4-6 ปี จำนวน 3 คนที่ได้รับการวินิจฉัยทางการแพทย์แล้วว่าเป็นเด็กออทิสติกและไม่มีภาวะพิการอื่น ๆ เป็นเด็กที่มีปัญหาทักษะการรอคอย ที่มารับบริการในศูนย์การศึกษาพิเศษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา ได้มาโดยการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive selection) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการรอคอยสำหรับเด็กออทิสติกระดับปฐมวัยผ่านการ์ตูนแอนิเมชัน จำนวน 4 แผน (รูปแบบออนไลน์) 2) เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อฝึกทักษะการรอคอยของเด็กออทิสติก ระดับปฐมวัย จำนวน 4 เรื่อง 3) แบบประเมินทักษะการรอคอยสำหรับเด็กออทิสติกระดับปฐมวัย ในสถานการณ์ที่ต้องใช้ทักษะการรอคอย จำนวน 2 สถานการณ์ 4 กิจกรรม การวิเคราะห์ข้อมูล สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นสถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและการหาค่าร้อยละการหาค่าเฉลี่ย (Mean) และข้อมูลเชิงคุณภาพเป็นการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการนำข้อมูลการสังเกตพฤติกรรมการใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อพัฒนาทักษะการรอคอยของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยมาจดบันทึกและนำเสนอข้อมูลเป็นความเรียง ผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถทักษะการรอคอยของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยโดยใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนแอนิเมชัน หลังได้รับการเรียนการสอนโดยใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนแอนิเมชัน อยู่ในระดับดีมาก เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัย 2) ความสามารถทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติก ในระดับปฐมวัย หลังได้รับการเรียนการสอนโดยใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนแอนิเมชัน สูงขึ้นกว่าก่อนการได้รับการสอนโดยใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนแอนิเมชันเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัย

คำสำคัญ : การพัฒนาทักษะการรอคอย, เรื่องราวทางสังคม, การ์ตูนแอนิเมชัน, เด็กออทิสติกระดับปฐมวัย

Title	A STUDY ON EFFECTS OF ANIMATED SOCIAL STORIES ON PROMOTING WAITING SKILLS OF PRESCHOOL CHILDREN WITH AUTISM
Author	RUNGNAPA U-BALEE
Degree	MASTER OF EDUCATION
Academic Year	2021
Thesis Advisor	Assistant Professor Dr. Kanokporn Vibulpatanavong , Ed.D.
Co Advisor	Assistant Professor Dr. Chanida Mitranun , Ed.D.

The objectives of this research were 1) to study the effect of waiting skills development of autism children in early childhood by cartoon animations with social stories 2) to compare pre-primary autism children's social skills before and after using cartoon animations with social stories. The purposive sampling group in this study was 3 autistic children aged between 4-6 years old. They have been clinically diagnosed as autistic without any other disabilities. All of them have a problem with waiting skills and were treated by Special Education Center, Faculty of Education, Phranakhon Si Ayutthaya Rajabhat University. The research instruments used in this study were 1) 4 online-lesson plans of waiting skills for preschool autistic children through cartoon animation 2) 4 animated cartoons with social stories to practice waiting skills of preschool autism children 3) the Waiting Skills Evaluation Form for preschool autism children consisting of 2 situations, 4 activities. The statistics used for data analysis were descriptive statistics such as means and percentage. The behavior observation has been used for collecting qualitative data. The results of the study have been showed that 1) the level of waiting skills of autism children after using animated cartoons with social stories was at a very good level. 2) The level of social skills abilities of autism children in preschool level after using animated cartoons with social stories were higher than before using animated cartoons with social stories.

Keyword : waiting skill development, social story, cartoon animation, autistic children primary level

กิตติกรรมประกาศ

ปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ด้วยความเมตตากรุณาและความอนุเคราะห์ช่วยเหลือเป็นอย่างดีจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กนกพร วิบูลย์พัฒนวงศ์ อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาานิพนธ์หลัก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนิดา มิตรานันท์ อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาานิพนธ์ร่วม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุธาวัลย์ หาญขจรสุข กรรมการสอบ และอาจารย์ ดร.มลิวัลย์ ธรรมแสง ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก ตลอดจนคณาจารย์ ประจำภาควิชาการศึกษาพิเศษ ทุกๆ ท่านที่ให้ความช่วยเหลือและคำปรึกษาพร้อมทั้งให้คำแนะนำ ต่างๆ ในการจัดทำปริญญาานิพนธ์ในครั้งนี้ ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้ง และขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้ขอกราบขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่าน ที่ตรวจเครื่องมือในการจัดทำปริญญาานิพนธ์ในครั้งนี้ ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญทางการศึกษาพิเศษ อาจารย์ ดร.กิงสร เกาะประเสริฐ หัวหน้าศูนย์การศึกษาพิเศษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา ผู้อำนวยการอำเภอไพศาลี บุณนาค ผู้อำนวยการศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ผู้อำนวยการพัชรวิพรรณ พรมกุล ผู้อำนวยการ ศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดนครพนม ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการวัดและการประเมินผลการศึกษา อาจารย์ ดร.จิราภรณ์ มีสง่า อาจารย์คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา ดร.บุษยารัตน์ จันทร์ประเสริฐ อาจารย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนครินทร์ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านคอมพิวเตอร์ศึกษา รองศาสตราจารย์ ดร.เขมณัฐ มิ่งศิริธรรม รองผู้อำนวยการสำนักเทคโนโลยีการศึกษา สังกัดสำนักเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บริบูรณ์ ชอบทำดี คณบดีคณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริพล แสนบุญส่งรองคณบดีคณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา พร้อมทั้งให้คำแนะนำในการจัดทำปริญญาานิพนธ์ครั้งนี้ ขอกราบขอบพระคุณ คณบดี หัวหน้าศูนย์การศึกษาพิเศษ พี่ๆ เพื่อนๆ น้องๆ สาขาการศึกษา พิเศษ ศูนย์การศึกษาพิเศษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา ทุกคนที่คอยให้กำลังใจและช่วยเหลือกันตลอดมา และที่สำคัญปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้จะไม่เสร็จสมบูรณ์ ถ้าไม่ได้รับการสนับสนุนทุนอุดหนุนการทำวิจัยระดับบัณฑิตศึกษาเพื่อปริญญาโท ระดับปริญญาโท ประจำปีงบประมาณ 2564 สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ สุดทำยนี้ขอบคุณตัวเองที่ฝึกฝน อดทนและขอบคุณกำลังใจจากครอบครัวที่คอยส่งเสริมและผลักดันจนสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

รุ่งนภา อุบลลี

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญตาราง.....	ฎ
สารบัญรูปภาพ	ฏ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	5
ความสำคัญของการวิจัย	5
กรอบแนวคิดในการวิจัย	5
สมมติฐานการวิจัย.....	6
ขอบเขตของการวิจัย	6
กลุ่มเป้าหมาย.....	6
ตัวแปรที่ศึกษา	6
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	9
1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเด็กออทิสติก	11
1.1 ประวัติความเป็นมาของเด็กออทิสติก.....	11
1.2 ความหมายของเด็กออทิสติก	11
1.3 สาเหตุการเกิดภาวะออทิสซึม.....	13

1.4 ลักษณะ อาการ และระดับความรุนแรงที่เป็นปัญหาของเด็กออทิสติกพฤติกรรมที่เป็น ปัญหาของเด็กออทิสติก มีดังนี้	14
1.5 การช่วยเหลือเด็กออทิสติก.....	16
2. เอกสารเกี่ยวกับทักษะทางสังคม	17
2.1 ความหมายของทักษะทางสังคม.....	17
2.2 ความสำคัญของทักษะทางสังคม.....	17
2.3 พื้นฐานทักษะทางสังคม.....	18
2.4 วิธีการและขั้นตอนฝึกทักษะทางสังคม	20
2.5 เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะทางสังคม.....	22
3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการรอคอย	24
3.1 ความหมายของการรอคอย.....	24
3.2 ความสำคัญกับการรอคอย.....	24
3.3 เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรอคอย	27
4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวทางสังคม.....	28
4.1 ความหมายของเรื่องราวทางสังคม.....	28
4.2 จุดมุ่งหมายและลักษณะที่สำคัญของวิธีเรื่องราวทางสังคม	29
4.3 ประโยคที่ใช้เขียนเรื่องราวทางสังคม	29
4.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวทางสังคม	33
5. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบการตุ๋นนิเมชัน.....	34
5.1 ความหมายของการตุ๋น.....	34
5.2 ความหมายของนิเมชัน.....	34
5.3 หลักเบื้องต้นในการสร้างการตุ๋นนิเมชัน.....	36
5.4 ขั้นตอนและวิธีการสร้างการตุ๋นนิเมชัน.....	38

5.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนอนิเมชั่น.....	39
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย.....	42
1. การกำหนดกลุ่มเป้าหมายและการเลือกกลุ่มเป้าหมาย.....	42
กลุ่มเป้าหมาย.....	42
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	45
3. การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือ.....	47
4. การดำเนินการทดลอง.....	58
แบบแผนการวิจัย.....	58
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	66
5. การวิเคราะห์ข้อมูล.....	67
การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ.....	67
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	68
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	69
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	77
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	77
กลุ่มเป้าหมาย.....	77
สมมติฐานการวิจัย.....	77
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	78
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	80
สรุปผลการวิจัย.....	80
อภิปรายผล.....	81
ข้อเสนอแนะ.....	84
บรรณานุกรม.....	85

ภาคผนวก ก	รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจพิจารณาคุณภาพเครื่องมือ.....	90
ภาคผนวก ข	ผลการพิจารณาการตรวจคุณภาพเครื่องมือ (IOC).....	93
ภาคผนวก ค	แนวทางการจัดการเรียนออนไลน์และตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้.....	105
ภาคผนวก ง	หลักการสร้างเรื่องราวทางสังคมและตัวอย่างสื่อการ์ตูนอนิเมชัน เพื่อพัฒนา ทักษะการรอยของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัย.....	131
ภาคผนวก จ	ตารางการจัดกิจกรรมออนไลน์.....	162
ภาคผนวก ฉ	หนังสือเอกสารที่เกี่ยวข้อง.....	164
ประวัติผู้เขียน.....		171



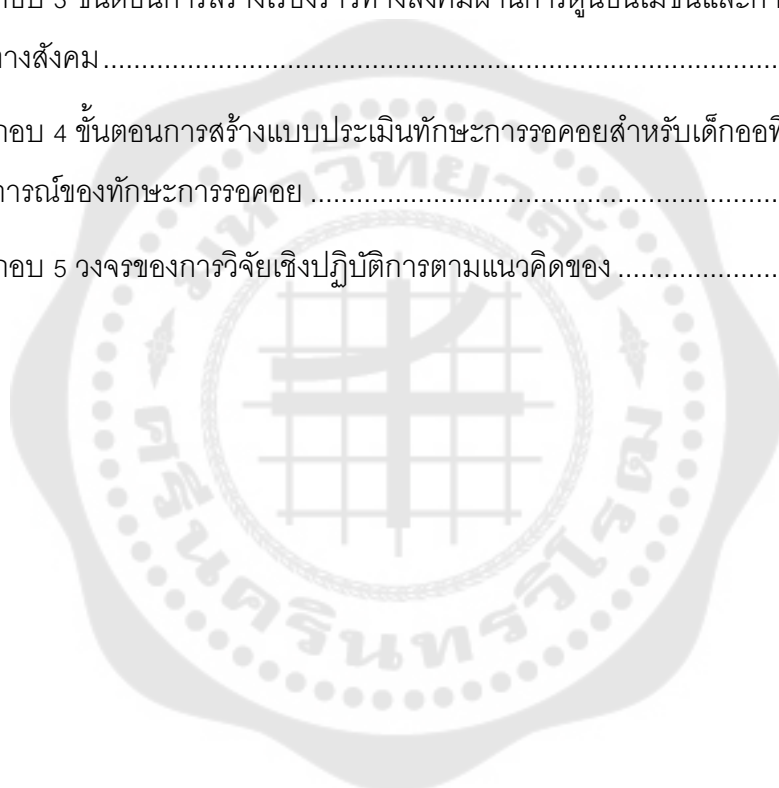
สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 1 พฤติกรรมการรอคอยที่พบปัญหาของเด็กกลุ่มเป้าหมายรายบุคคล	43
ตาราง 2 ตารางแสดงพฤติกรรมการรอคอยที่พบปัญหาของกลุ่มเป้าหมายโดยแยกเป็นกิจกรรม 44	
ตาราง 3 โครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ (รูปแบบออนไลน์)	50
ตาราง 4 สถานการณ์ที่ 1 กิจกรรมที่ 1 การรอรับส่งสิ่งของ เรื่อง ดอกไม้กลั่นหอมหนุยมหนึ่ง.....	69
ตาราง 5 สถานการณ์ที่ 1 กิจกรรมที่ 2 การรอรับส่งสิ่งของ เรื่อง ฟองสบู่หรรษาพาสนุก.....	70
ตาราง 6 สรุปปัญหาผลการพัฒนาทักษะการรอคอยของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยโดยใช้ เรื่องราวทางสังคมผ่านการดูอนิเมชั่น วงจรที่ 1 การปฏิบัติแผนการจัดการเรียนรู้ สัปดาห์ที่ 2-3 สถานการณ์ที่ 1 การรอรับส่งสิ่งของ กิจกรรมที่ 1 เรื่อง ดอกไม้กลั่นหอมหนุยมหนึ่ง กิจกรรมที่ 2 เรื่อง ฟองสบู่หรรษาพาสนุก	72
ตาราง 7 สถานการณ์ที่ 2 กิจกรรมที่ 1 การรอเปลี่ยนกิจกรรม เรื่อง รอก่อนนะเดี๋ยวได้ทำกิจกรรม	73
ตาราง 8 สถานการณ์ที่ 2 การรอเปลี่ยนกิจกรรม เรื่อง อิมอร่อยมือเที่ยงของเรา	74
ตาราง 9 สรุปปัญหาผลการพัฒนาทักษะการรอคอยของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยโดยใช้ เรื่องราวทางสังคมผ่านการดูอนิเมชั่น วงจรที่ 2 การปฏิบัติแผนการจัดการเรียนรู้ สัปดาห์ที่ 3-4 สถานการณ์ที่ 2 การรอเปลี่ยนกิจกรรม กิจกรรมที่ 1 เรื่อง รอก่อนนะเดี๋ยวได้ทำกิจกรรม กิจกรรม ที่ 2 เรื่อง อิมอร่อยมือเที่ยงของเรา	76
ตาราง 10 การหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ประเมินแผนการจัดการเรียนรู้.....	95
ตาราง 11 การหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ประเมินเรื่องราวทางสังคมทักษะการรอคอยของ เด็กออทิสติกในระดับปฐมวัย	99

สารบัญรูปภาพ

หน้า

ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย	5
ภาพประกอบ 2 ขั้นตอนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้การใช้เรื่องราวทางสังคมผ่าน การ์ตูนอนิเมชันเพื่อพัฒนาทักษะการรอยของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัย	48
ภาพประกอบ 3 ขั้นตอนการสร้างเรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชันและการหาคุณภาพของเรื่องราวทางสังคม	53
ภาพประกอบ 4 ขั้นตอนการสร้างแบบประเมินทักษะการรอยสำหรับเด็กออทิสติกระดับปฐมวัยในสถานการณ์ของทักษะการรอย	56
ภาพประกอบ 5 วงจรของการวิจัยเชิงปฏิบัติการตามแนวคิดของ	59



บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

เด็กออทิสติก คือ เด็กที่มีผิดปกติทางสมองซึ่งส่งผลให้เขามีปัญหาในการทำความเข้าใจและตอบสนองกับโลกภายนอก และทำให้เขามีพฤติกรรมและการแสดงออกที่แตกต่างจากเด็กปกติทั่วไป โดยมีอาการที่แสดงออกมา 3 ด้านใหญ่ๆ คือ พัฒนาการทางสังคมและการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น พัฒนาการทางด้านภาษาและพัฒนากการสื่อสารและมีปัญหาทางพฤติกรรม ซึ่งปัญหาด้านปฏิสัมพันธ์กับคนอื่นนับว่าเป็นปัญหาที่สำคัญ เด็กมักเล่นคนเดียว เล่นของเล่นไม่เป็น ความสนใจสั้น รอคอยไม่เป็น สนใจกิจกรรมซ้ำ ๆ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551; สถาบันราชานุกูล, 2557) สมาคมจิตแพทย์อเมริกันได้กำหนดเกณฑ์ตามคู่มือการวินิจฉัยและสถิติสำหรับความผิดปกติทางจิต กำหนดออกเป็น 3 ระดับความรุนแรงของเด็ก คือระดับ 1 ให้การสนับสนุนและการช่วยเหลือ ระดับ 2 การช่วยเหลือสนับสนุนอย่างมาก และระดับ 3 การให้การช่วยเหลือการให้ความสนับสนุนอย่างสูงมาก อย่างไรก็ตาม ระดับความรุนแรงของเด็กออทิสติกเปลี่ยนแปลงได้ตามพัฒนาการและการช่วยเหลือเด็ก ปัจจุบันได้มีแนวทางการช่วยเหลือที่ทำให้เด็กออทิสติกมีพัฒนาการที่ก้าวหน้าคือ 1) การช่วยเหลือจากบุคลากรทางการแพทย์ 2) การเสริมสร้างพลังของครอบครัว 3) การประสานความร่วมมือจากบุคลากรในโรงเรียน และ 4) การเสริมสร้างความสามารถของเด็กออทิสติก ดังนั้น ความรู้และความเข้าใจในการสังเกตอาการเบื้องต้นเกี่ยวกับภาวะออทิสซึมเปดตรัมเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ผู้ปกครองนำเด็กออทิสซึมเปดตรัมเข้ารับการคัดกรองซึ่งจะทำให้เด็กได้รับการช่วยเหลือในระยะเริ่มแรกเร็วขึ้น และคาดว่าจะส่งผลให้พัฒนาการของเด็กดีขึ้น (สุทธนันท์ กัลละ, 2561)

ปัจจุบันการช่วยเหลือเด็กออทิสติกยังคงเป็นปัญหาสำคัญของประเทศ และการให้การช่วยเหลือสำหรับเด็กเหล่านี้อย่างทันท่วงที่จะช่วยให้เด็กมีพัฒนาการที่ใกล้เคียงกับเด็กปกติและเป็นสิ่งที่เหมาะสมที่สุดที่ควรให้แก่เด็กเหล่านี้ ดังนั้นการช่วยเหลือในระยะแรกเริ่มตั้งแต่ในวัยเด็กหรือทันทีเมื่อเด็กได้รับการยืนยันจากแพทย์ว่าเป็นออทิสติกจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาเด็ก (กิงสร เกาะประเสริฐ, 2561)

กฤษมันต์ วัฒนารงค์ (2556) ได้ให้ความหมายของการรอคอย ไว้ว่า เป็นการต่อสู้กับความรู้สึกของตนเองที่จะได้รับในทันที และสามารถรอคอยเพื่อสิ่งที่ดีกว่า และมีการศึกษาวิจัยที่มากกว่า 400 ครั้ง เกี่ยวกับความอดทนรอคอย เริ่มต้นตั้งแต่ปี ค.ศ. 1970 และมีการติดตามผลเป็นระยะ จนถึง ค.ศ. 2012 แต่การศึกษาวิจัยดังกล่าวเป็นการดูผลของความแตกต่างที่เกิดขึ้นของ

ผู้ที่มีสมรรถนะในการอดทนรอคอยตั้งแต่ยังเป็นเด็กจนกระทั่งเติบโตเป็นผู้ใหญ่ แต่ไม่มีการจัดกระทำ หรือไม่มีการสอนให้มีสมรรถนะความอดทนรอคอยเกิดขึ้น (กฤษมันต์ วัฒนานรงค์, 2556)

มหาวิทยาลัยแอสตันฟอร์ดได้ทำการวิจัยเรื่อง มาร์ชเมลโล่ ได้ทำการทดสอบกับเด็กอายุ 4-6 ขวบ ให้พวกเขาได้อยู่กับขนมมาร์ชเมลโล่เพียงลำพัง และสามารถยับยั้งขนมกินได้ ถ้าเด็กต้องการที่จะกินขนม แต่ถ้าเด็กที่รอคอยได้ 15 นาที เด็กก็จะได้รับขนมเพิ่มขึ้น ยิ่งไปกว่านั้นการที่เด็กสามารถอดทนรอได้ เด็กก็จะมีทักษะทางอารมณ์ที่ดีกว่าเด็กคนอื่นๆ ที่อดทนรอคอยไม่ได้ และมีแนวโน้มจะเป็นคนตรงเวลา มีเหตุผล รักษาคำพูด ไม่เอาแต่ใจ และที่สำคัญคือทำงานได้อย่างสำเร็จลุล่วงเป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนด รวมถึงจะประสบความสำเร็จในชีวิตด้วย ดังนั้นจึงเป็นหน้าที่ของคนที่อยู่ใกล้ชิดกับเด็กที่จะต้องหันมาเสริมสร้างทักษะความอดทนและรู้จักรอคอยเพื่อเป็นแบบอย่างให้กับเด็กได้ คนที่เด็กสามารถเรียนรู้ความอดทนรอคอยได้ดีที่สุด คือพ่อแม่ โดยดูจากพฤติกรรมการใช้ชีวิตประจำวัน อาทิเช่น เวลาต้องรอคิวนานๆ พ่อแม่ ผู้ปกครองต้องยืนรออย่างอดทน ไม่หงุดหงิด ไม่บ่น ไม่เครียด หรือเวลาขับรถ ไม่ขับปาดซ้ายขวาและขับแบบมีน้ำใจ ถ้าเราไม่รีบก็ให้คันอื่นเขาได้ไปก่อน เวลารถติด ไม่บ่น ไม่ทำท่าทางโมโห ไม่เครียด ไม่ตะโกนโวยวาย หรือไม่หงุดหงิด และเมื่อเวลาที่ลูกทำให้โมโห คุณพ่อคุณแม่ต้องตอบสนองเขา ไม่ดุ ไม่ตะคอก ไม่โมโหใส่ทันที หรือต้องมีท่าที่สงบ พูดคุยกับลูกด้วยเหตุด้วยผล เพราะสิ่งเหล่านี้ส่งผลต่อทักษะการรอคอยของลูก เพราะลูกจะซึมซับและเลียนแบบอย่างที่ดีได้จากพ่อแม่และคนใกล้ชิด

จากประสบการณ์การเป็นครูสอนเด็กออทิสติก ผู้วิจัยสังเกตพฤติกรรมเด็กออทิสติกพบว่าในเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยมักมีปัญหาเรื่องของการรอคอยในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ไม่ได้ ซึ่งการรอคอยเป็นพฤติกรรม ส่วนหนึ่งของทักษะทางสังคมเป็นทักษะสำคัญในการอยู่ร่วมกันในสังคม ดังงานวิจัยของ (กุลวดี ทองไพบูลย์, 2563) ได้กล่าวไว้ว่า ทักษะทางสังคมเป็นการปฏิบัติ หรือทิศทางในการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้อื่น ทักษะทางสังคมเป็นพฤติกรรมที่เป็นการแสดงออกผ่านการพูด การแสดงสีหน้า การแสดงออกทางท่าทาง ซึ่งสามารถทำนายผลทางสังคมได้ เช่น เรายิ้ม เพื่อนก็จะยิ้มตอบ ทักษะทางสังคมเป็นทักษะที่จำเป็นในการสร้างและรักษาสัมพันธภาพกับเพื่อน ดังนั้นพฤติกรรมรอคอยในเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยที่มีปัญหาในการทำกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การรอคอยรับส่งสิ่งของต่อจากเพื่อนหรือการรอคอยเปลี่ยนกิจกรรม เด็กมักจะวิ่งหรือทำกิจกรรมต่าง ๆ โดยที่ไม่รอฟังคำสั่งหรือรอทำเมื่อถึงเวลา มักจะทำก่อนเสมอ โดยที่ไม่รอคอยที่จะปฏิบัติตามกติกาไปพร้อม ๆ กับผู้อื่นในห้องเรียน ซึ่งการรอคอยให้สิ่งที่ต้องการเกิดขึ้นในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่งและสถานการณ์หนึ่งที่แตกต่างกันไป เป็นทักษะสำคัญและจำเป็น

สำหรับเด็กออทิสติก การให้ความช่วยเหลือเด็กออทิสติกจึงควรที่จะกระทำตั้งแต่แรกเริ่มที่พบปัญหา โดยใช้วิธีการสอนที่มีคุณภาพและมีงานวิจัยรองรับ เรื่องราวทางสังคมจึงเป็นวิธีหนึ่งที่จะช่วยพัฒนาทักษะสังคมของเด็กออทิสติกได้และการดูอนิเมชันเป็นสื่อที่ได้รับความสนใจจากเด็ก รวมทั้งมีประโยชน์ในการนำมาพัฒนาทักษะต่าง ๆ ดังนั้นการสอนเด็กเหล่านี้หากจะให้ได้ดีผล ผู้สอนจะต้องมีความรู้ในการด้านเทคนิคการสอนที่มีวิจัยเป็นฐานและควรที่จะเริ่มต้นให้เร็วที่สุดเท่าที่จะทำได้

ซึ่งจากผลการวิจัยพบว่าเด็กออทิสติกสามารถเรียนรู้ได้ด้วยการใช้สายตา (สมพร หวานเสีจ, 2552) ซึ่งการเรียนรู้ผ่านการมองเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม หรือกระบวนการคิดในสมองของบุคคล ซึ่งมาจากการรับรู้ทางสายตาหรือจากการมองเห็นของบุคคล ออทิสติกส่วนใหญ่เกิดจากการจดจำสิ่งที่เห็นของจริง สิ่งของจำลอง ภาพเคลื่อนไหว ภาพถ่าย ภาพวาด ภาพลายเส้น ป้ายโฆษณา สัญลักษณ์และโลโก้ต่าง ๆ ซึ่งทำให้บุคคลออทิสติกเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ส่งเสริมกระบวนการคิดในสมอง คนส่วนใหญ่มีรูปแบบการเรียนรู้ได้ดีโดยใช้การมองและสร้างภาพในสมอง เชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิมที่เคยเรียนรู้มา พัฒนาเป็นมโนคติใหม่ขยายองค์ความรู้ต่อเนื่องไปสู่ขั้นสูง เด็กออทิสติกส่วนใหญ่เรียนรู้ผ่านการสังเกตและการมีการกระทำกับผู้อื่น โดยเฉพาะกิจกรรมการเล่นกับเพื่อน แต่ในสังคมปัจจุบันเด็ก ๆ อยู่กับการเรียนไม่ว่าจะเป็นในโรงเรียน หรือสถานที่เรียนพิเศษต่างๆ มากกว่าเมื่อก่อน จึงทำให้เด็ก ๆ มีเวลาเล่นกับเพื่อนน้อยลง ประกอบกับโลกในยุคปัจจุบันมีอุปกรณ์ดิจิทัลที่เอื้อให้เด็กหาความบันเทิงผ่านการเล่นเกมออนไลน์หรือเกมคอมพิวเตอร์ การดูการ์ตูน ภาพยนตร์ในอินเทอร์เน็ต ดังนั้นเด็กจึงมีโอกาสนในการเรียนรู้วิธีการใช้ทักษะทางสังคมได้น้อยลง สำหรับเด็กที่มีความต้องการเป็นพิเศษ ทักษะทางสังคมอาจเป็นเรื่องที่ทำทนายอย่างมาก เด็กในกลุ่มนี้มักถูกกล่าวถึงว่า “ไม่รู้กาลเทศะ” “ยึดตัวเองเป็นศูนย์กลาง” “อยู่ในโลกของตัวเอง” “ไม่สนใจผู้อื่น” “ไม่มีเพื่อน” “แพ้ไม่ได้” หรือ “แปลก” (กุลวดี ทองไพบูลย์, 2563)

Carol gray (Gray, 2018) คิดค้นเทคนิคเรื่องราวทางสังคมในการช่วยให้เด็กออทิสติกอ่านและเข้าใจเหตุการณ์ทางสังคมได้ เรื่องราวทางสังคมเป็นการนำเรื่องราวทางสังคมมาใช้สอนทักษะทางสังคมให้แก่เด็กออทิสติกให้สามารถอยู่ร่วมกับบุคคลอื่นได้อย่างเหมาะสม สามารถตอบคำถาม เช่นใครทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร และทำไม ในเหตุการณ์ทางสังคมนั้นๆได้ เรื่องราวทางสังคมเป็นเรื่องราวสั้นๆ ซึ่งอาจเขียนโดยบุคคลที่รับผิดชอบที่อยู่ในครอบครัวเดี่ยวหรือผู้ดูแลบุคคลออทิสติก สามารถแต่งเรื่องได้ โดยนำสถานการณ์ที่เป็นปัญหาเขียนเรื่องราวทางสังคม แครอล เกรย์ (Gray, 2000) กล่าวว่าเรื่องราวทางสังคม (Social Story) จะช่วยให้เด็กเข้าใจกฎกติกาของ

การเล่นเกมส์และมีพัฒนาการในการเข้าใจกฎ กติกาทางสังคม และวัฒนธรรม ช่วยสนับสนุนให้เด็กออทิสติกสามารถมองเห็นภาพเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในสังคม ได้รับความรู้สึกของผู้อื่น และตอบสนองอย่างเหมาะสมและเป็นการเตรียมเด็กออทิสติกให้เรียนรู้เรื่องราวก่อนที่จะเผชิญกับสถานการณ์จริง มีส่วนช่วยเพิ่มการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่เหมาะสมและลดพฤติกรรมก้าวร้าว (Gray, 2000) สอดคล้องกับงานวิจัยของ (กมลรัตน์ ศรีวิเศษ และ อัญชลี สารรัตน์, 2552) ที่ได้ศึกษาและพัฒนาทักษะทางสังคมสำหรับเด็กนักเรียนออทิสติกในโรงเรียนเรียนร่วมระดับปฐมวัยโดยใช้เรื่องราวทางสังคมในการพัฒนาทักษะสังคมโดยใช้เรื่องราวทางสังคม สำหรับเด็กออทิสติกในโรงเรียนเรียนร่วมระดับปฐมวัย ซึ่งได้ดำเนินการเป็น 3 ระยะ ได้แก่ การศึกษาทักษะสังคมที่เป็นปัญหาโดยใช้วิธีวิจัยเชิงสำรวจ การพัฒนาเรื่องราวทางสังคมโดยใช้วิธีการวิจัยเชิงปฏิบัติการ และการศึกษาผลของการใช้เรื่องราวทางสังคม ซึ่งเป็นการวิจัยกลุ่มตัวอย่างเดี่ยวแบบหลายเส้นฐานต่างพฤติกรรมในรูปแบบ ABA ซึ่งผลการวิจัยในครั้งนี้ของทักษะทางสังคมมีค่าเฉลี่ยลดลง คือ ค่าเฉลี่ย 8.90, 1.80 และ 0.00 ครั้ง เป็นค่าเฉลี่ยของการลุกเดินออกจากกลุ่มขณะเรียน ค่าเฉลี่ย 5.74, 1.21 และ 0.20 ครั้ง เป็นค่าเฉลี่ยของการพูดซ้ำ ๆ ในสิ่งที่ตนเองสนใจ และ ค่าเฉลี่ย 6.30, 1.33 และ 0.00 เป็นค่าเฉลี่ยของการหยิบของเล่นของเพื่อนโดยไม่ได้รับอนุญาต ตามลำดับ ซึ่งในการวิจัยในครั้งนี้พบว่าเรื่องราวทางสังคมช่วยได้ช่วยลดพฤติกรรมที่เป็นปัญหาในการเรียนร่วมของนักเรียนออทิสติกระดับปฐมวัยได้เป็นอย่างดี

ในปัจจุบันการใช้สื่อการ์ตูนอนิเมชัน ถือได้ว่าเป็นสื่อการสอนประเภทหนึ่งที่ได้รับ ความนิยมจากทุกเพศทุกวัย โดยเฉพาะจากเด็กและเยาวชน (ศิริรักษ์ คลองข่อย, 2555) สื่อต่าง ๆ ทางโทรทัศน์ โทรศัพท์ คอมพิวเตอร์ หนังสือ สื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ บางครั้งก็มีการเปลี่ยนตัวการ์ตูนให้ เป็นสินค้าในรูปแบบผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ เช่น แปรงสีฟัน ตุ๊กตา เป็นต้น การ์ตูนจึงได้แทรกซึมเข้าสู่ชีวิตประจำวันของเด็ก ๆ จนกลายเป็นเรื่องปกติ เพราะเนื่องจากการ์ตูนจะทำให้เด็กได้รับความสนุกสนานและความบันเทิงแล้ว ยังสามารถสอดแทรกเรื่องราวและคุณธรรมไปในตัวด้วยการ์ตูนที่มีเนื้อหาที่สนุกสนานและมีรูปภาพประกอบที่สวยงามนั้น การ์ตูนจึงมีอิทธิพลและดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้ทุกเพศทุกวัย และการ์ตูนอนิเมชันเป็นสื่อที่มีความใกล้ชิดกับเด็กเป็นอย่างมาก ดังเช่นงานวิจัยของ (ชุตินรงค์ พันธุ์สมบัติ และ พงษ์พิพัฒน์ สายทอง, 2559) ที่ได้พัฒนาสื่อการ์ตูนอนิเมชัน 3 มิติ โดยใช้เทคนิคการนำเสนอแบบเล่านิทานเป็นฐานเรื่องการบริโภคอาหาร สำหรับเด็กปฐมวัย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการ คือ นักเรียนระดับอนุบาลชั้นปีที่ 2 รวมทั้งหมด 120 คน 4 ห้องเรียน กลุ่มตัวอย่างในครั้งนี้ได้มาด้วยการสุ่มอย่างง่าย โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วย

ในการสุ่มห้องเรียนละ 30 คน ซึ่งพบว่านักเรียนระดับอนุบาล มีการบริโภคอาหารหลังจากการใช้มาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.42

ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาผลการใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการตูนอนิเมชัน เพื่อพัฒนาทักษะการรอยของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัย และผลที่ได้จากการวิจัยในครั้งนี้จะทำให้เด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยสามารถรอยตามสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม ซึ่งผลการวิจัยที่ได้จะเป็นประโยชน์ต่อครูผู้สอน ที่จะนำไปเป็นแนวทางการฝึกทักษะในการช่วยเหลือเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยให้สามารถใช้ชีวิตประจำวันและอยู่ร่วมกับสังคมปกติได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลของการพัฒนาทักษะรอยของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยโดยใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการตูนอนิเมชัน
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยก่อนและหลังการใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการตูนอนิเมชัน

ความสำคัญของการวิจัย

ผลของการวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะรอยของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยโดยใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการตูนอนิเมชันในระดับปฐมวัย ในครั้งนี้จะสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางพัฒนาทักษะการรอยที่ทำให้เกิดประโยชน์ต่อครู บุคลากรทางการศึกษาและผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กออทิสติกได้

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

สมมติฐานการวิจัย

1.ทักษะรอยรอยของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยโดยใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูน อนิเมชั่น หลังได้รับการเรียนการสอนโดยใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชั่นดีขึ้น ก่อนการสอนโดยใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชั่น

2.ทักษะการรอยรอยของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัย หลังการสอนโดยใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชั่นสูงกว่าก่อนการสอนโดยใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชั่น

ขอบเขตของการวิจัย

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ เด็กออทิสติกอายุระหว่าง 4-6 ปี จำนวน 3 คน ที่ได้รับการวินิจฉัยทางการแพทย์แล้วว่าเป็นเด็กออทิสติก ไม่มีความพิการอื่น ๆ เป็นเด็กที่มีปัญหาทักษะการรอยรอย ที่มารับบริการในศูนย์การศึกษาพิเศษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ คือ การใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชั่น

ตัวแปรตาม คือ ทักษะการรอยรอย

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. เด็กออทิสติกในระดับปฐมวัย หมายถึง เด็กที่มีช่วงอายุระหว่าง 4-6 ปี ที่ได้รับการวินิจฉัยทางการแพทย์แล้วว่าเป็นเด็กออทิสติก ไม่มีความพิการอื่น ๆ เป็นเด็กที่มีปัญหาทักษะการรอยรอย สามารถสื่อสารและฟังคำสั่งง่าย ๆ ได้ ไม่พิการทางสายตา เข้ารับบริการในศูนย์การศึกษาพิเศษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

2. ทักษะการรอยรอย หมายถึง ความสามารถในการอดทนเพื่อให้ได้ในสิ่งที่ต้องการ เกิดขึ้นในสถานการณ์ที่กำหนดและต้องปฏิบัติได้ด้วยตนเอง เช่น เป็นพฤติกรรมที่แสดงออกทางการปฏิบัติกิจกรรมนั้น ๆ โดยไม่ปฏิบัติก่อนเวลาและไม่ปฏิบัติพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม เช่น ยื้อแย่ง หรือโวยวาย สถานการณ์การรอยรอยจะใช้กับ 2 สถานการณ์ 4 กิจกรรม คือ

สถานการณ์ที่ 1 การรอส่งสิ่งของ มี 2 กิจกรรมดังนี้

กิจกรรมที่ 1 การรอส่งมอบดอกไม้ในกิจกรรมวงกลมเป็น กิจกรรมการเตรียมความพร้อมเด็กแต่ละคนก่อนเข้าเรียนในทักษะอื่นๆต่อไป โดยที่เด็กออกทัศนศึกษาระดับปฐมวัยต้องนั่งรอทำกิจกรรมในที่นั่งของตนเองรอรับดอกไม้จากเพื่อน และส่งต่อดอกไม้ให้เพื่อนคนถัดไป และนั่งรอจนกว่าเพื่อนจะทำกิจกรรมครบทุกคน ได้ด้วยตนเอง

กิจกรรมที่ 2 การรอส่งขวดเป่าฟองสบู่ เป็นกิจกรรมที่ฝึกการเป่าลมออกจากปาก ช่วยส่งเสริมให้เด็กมีสมาธิ - จดจ่ออยู่กับสิ่งที่ทำและฝึกการขยับกล้ามเนื้อของปากเวลาเป่า และส่งเสริมให้มีการสื่อสารพูดคุยมากขึ้น โดยที่เด็กออกทัศนศึกษาระดับปฐมวัยต้องนั่งรอทำกิจกรรมในที่นั่งของตนเอง รอรับขวดเป่าฟองสบู่จากเพื่อนส่งขวดเป่าฟองสบู่ให้เพื่อนคนถัดไป และนั่งรอจนกว่าเพื่อนจะทำกิจกรรมครบทุกคน ได้ด้วยตนเอง

สถานการณ์ที่ 2 การรอเปลี่ยนกิจกรรม มี 2 กิจกรรมดังนี้

กิจกรรมที่ 1 การรอเวลาไปเรียนกิจกรรมบูรณาการ เป็นการเปลี่ยนช่วงเวลาเรียนจากทักษะทางวิชาการมากิจกรรมบูรณาการ ซึ่งเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีการปรับการเรียนการสอนของการเคลื่อนไหวมาผสมผสานกับการเรียนรู้ทักษะวิชาการ เพื่อให้เด็กเกิดความสนุกสนานกับการทำกิจกรรม โดยที่เด็กออกทัศนศึกษาระดับปฐมวัยต้องรอคำสั่งจากครูในลูกจากที่ของตนเองสามารถรอนับเลข 1-10 เพื่อเตรียมตัวออกไปทำกิจกรรมเดินแถวออกมานั่งรอทำกิจกรรมบูรณาการรอครูเรียกชื่อเพื่อออกไปทำกิจกรรมบูรณาการ นั่งรอไปทำกิจกรรมบูรณาการตามรายชื่อที่ครูเรียก และกลับมานั่งรอในที่ของตนเองเมื่อทำกิจกรรมเสร็จ ได้ด้วยตนเอง

กิจกรรมที่ 2 การรอเวลาไปรับประทานอาหารกลางวัน เป็นการเปลี่ยนช่วงเวลาจากการเรียนทุกกิจกรรมและรับประทานอาหารก่อนกลับบ้าน เป็นกิจกรรมที่ฝึกให้เด็กช่วยเหลือตนเองในเรื่องของการรับประทานอาหารและฝึกให้มีความรับผิดชอบในตัวเองโดยการเกี่ยถาดอาหารและล้างถาดอาหาร แก้วน้ำเอง โดยที่เด็กออกทัศนศึกษาระดับปฐมวัยต้องนั่งรอในที่ของตนเองอย่างเรียบร้อยเมื่อครูสั่ง นั่งรอกล่าวคำขอพรก่อนรับประทานอาหารนั่งรับประทานอาหารอย่างเรียบร้อย เก็บเก้าอี้ของตนเองอย่างเรียบร้อย และสามารถเก็บจานและแก้วน้ำไปล้างอย่างเรียบร้อยได้ด้วยตนเอง

3. เรื่องราวทางสังคมผ่านการดูอนิเมชัน หมายถึง เรื่องราวสั้น ๆ ที่มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับการสอนทักษะทางสังคมโดยเน้นในเรื่องของทักษะการรอคอย ผ่านรูปแบบเรื่องราวที่ง่าย ๆ โดยใช้การรับรู้จากภาพมีประโยคกำกับได้ภาพความยาวไม่เกิน 2 บรรทัด ในแต่ละสถานการณ์ของเด็กออกทัศนศึกษาในระดับปฐมวัยที่มีปัญหามาสร้างเรื่องราวทางสังคมทำการดูอนิเมชันเป็นภาพ

กราฟฟีกสองมิติ ที่ออกแบบในรูปแบบของการเคลื่อนไหว มีประโยคและมีเสียงประกอบ ซึ่งเป็นการจำลองจากสถานการณ์จริงที่เกิดขึ้นในกิจวัตรประจำวันในการจัดการเรียนการสอนของเด็กออทิสติกที่อยู่ในศูนย์การศึกษาพิเศษ ประกอบด้วยเรื่องสั้น 2 สถานการณ์ ๆ ละ 2 เรื่อง ได้แก่ สถานการณ์ที่ 1 การรอรับส่งสิ่งของ กิจกรรมที่ 1 การรอส่งมอบเทียนในกิจกรรมวงกลมเป็น กิจกรรมที่ 2 การรอส่งขวดเป่าฟองสบู่ และสถานการณ์ที่ 2 การรอเปลี่ยนกิจกรรม กิจกรรมที่ 1 การรอเวลาไปเรียนกิจกรรมบูรณาการ กิจกรรมที่ 2 การรอเวลาไปรับประทานอาหารกลางวัน ในแต่ละกิจกรรมจะสร้างเป็นเรื่องราว ทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชั่น ที่อยู่บนมือถือและ แท็บเล็ตจะมีความยาวโดยประมาณ 2-3 นาที ต่อเรื่อง



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผลของการใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชันเพื่อพัฒนาทักษะการรอยของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัย ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องซึ่งนำเสนอตามลำดับ ดังนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเด็กออทิสติก
2. เอกสารเกี่ยวกับทักษะทางสังคม
3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับทักษะการรอย
4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวทางสังคม
5. เอกสารเกี่ยวกับการออกแบบการ์ตูนอนิเมชัน
6. เอกสารเกี่ยวกับการทำกิจกรรมออนไลน์ร่วมกับผู้ปกครอง

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเด็กออทิสติก

- 1.1 ประวัติความเป็นมาของเด็กออทิสติก
- 1.2 ความหมายของเด็กออทิสติก
- 1.3 สาเหตุของอาการภาวะออทิสซึม
- 1.4 ลักษณะ อาการ ปัญหาทางพฤติกรรมของเด็กออทิสติก
- 1.5 การช่วยเหลือเด็กออทิสติก

2. เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะทางสังคม

- 2.1 ความหมายของทักษะทางสังคม
- 2.2 ความสำคัญของทักษะทางสังคม
- 2.3 พื้นฐานทักษะทางสังคม
- 2.4 วิธีการและขั้นตอนฝึกทักษะทางสังคม
- 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะทางสังคม

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรอย

- 3.1 ความหมายของการรอย
- 3.2 ความสำคัญของการรอย
- 3.3 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรอย

4. เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวทางสังคม

- 4.1 ความหมายของเรื่องราวทางสังคม
- 4.2 จุดมุ่งหมายและลักษณะของเรื่องราวทางสังคม
- 4.3 ประโยคที่ใช้เขียนเรื่องราวทางสังคม
- 4.4 ขั้นตอนการเขียนเรื่องราวทางสังคม
- 4.5 เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวทางสังคม

5. เอกสารเกี่ยวกับการออกแบบการ์ตูนอนิเมชัน

- 5.1 ความหมายของการ์ตูนของอนิเมชัน
- 5.2 โปรแกรมที่ใช้ในการออกแบบการ์ตูนอนิเมชัน
- 5.3 หลักเบื้องต้นในการสร้างการ์ตูนอนิเมชัน
- 5.4 วิธีการใช้การออกแบบการ์ตูนอนิเมชัน
- 5.5 ขั้นตอนและวิธีการสร้างการ์ตูนอนิเมชัน
- 5.6 เรื่องราวทางสังคมการ์ตูนอนิเมชัน
- 5.7 เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการ์ตูนอนิเมชัน

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเด็กออทิสติก

1.1 ประวัติความเป็นมาของเด็กออทิสติก

ทางการแพทย์เริ่มรู้จักอาการออทิสซึม เป็นครั้งแรกในปี ค.ศ. 1943 โดยนายแพทย์ลีโอ แคนเนอร์ แห่งโรงพยาบาลจอห์น ฮอปกินส์ ในสหรัฐอเมริกาได้รายงานผลการศึกษาเด็ก 11 คนว่ามีพฤติกรรมที่ไม่เหมือนเด็กปกติทั่วไป เช่น ชอบอยู่คนเดียว ทำอะไรซ้ำ ๆ พูดหรือการออกเสียงจะออกเสียงระดับเดียว เมื่อโกรธจะโวยวายหรือทำร้ายตัวเองอย่างรุนแรง และเมื่อต้องการสิ่งใดก็จะจับมือผู้ใหญ่ให้หยิบสิ่งนั้นให้แทนการพูดขอสิ่งนั้น ชอบทวนคำถามซ้ำ ๆ แทนการตอบคำถาม จะไม่ชอบเล่นกับเพื่อนคนอื่น ๆ เด็กบางคนชอบสิ่งของที่เป็นวงกลม นำมาหมุนเล่นและหมุนได้นานเป็นชั่วโมงโดยไม่เบื่อ บางคนก็มีความสามารถพิเศษ ทางด้านดนตรี วาดภาพ และการคำนวณ

1.2 ความหมายของเด็กออทิสติก

“ออทิสติก” เป็นโรคที่รู้จักมาเป็นเวลายาวนานมากกว่า 70 ปี และมีชื่อเรียกหลากหลาย มีการเปลี่ยนแปลงชื่อเรียก เช่น ออทิสติก, ออทิสซึม, ออทิสติก สเปกตรัม, พีดีดี เอ็นไอเอส และแอสเพอร์เกอร์ เป็นต้น จนถึงปัจจุบันใช้คำว่า “โรคออทิสติก” ตามเกณฑ์คู่มือการวินิจฉัยโรคทางจิตเวชฉบับล่าสุดของสมาคมจิตแพทย์อเมริกัน ซึ่งใช้อย่างเป็นทางการในระดับสากลตั้งแต่ปี พ.ศ.2556 สำหรับในภาษาไทย ควรใช้ชื่อว่า “ออทิสติก” เหมือนกันในทุกกลุ่มย่อยหรือทุกสเปกตรัมของอาการเช่นเดียวกัน เนื่องจากเป็นคำที่ใช้มานานแล้ว ไม่ควรใช้หลายชื่อซึ่งจะทำให้เกิดความสับสนได้ ทวีศักดิ์ สิริรัตน์เรขา. (2558)

ทวีศักดิ์ สิริรัตน์เรขา (2558, น. 95-98) กล่าวไว้ว่า เด็กออทิสติกเป็นความผิดปกติของพัฒนาการเด็ก ซึ่งมีลักษณะเฉพาะตัวโดยที่เด็กจะไม่มีทักษะทางสังคมและทักษะการสื่อสาร ความหมายได้ตามวัยเหมือนเด็กปกติ มีลักษณะพฤติกรรมและความสนใจแบบซ้ำ ๆ จำกัดเฉพาะบางเรื่อง และไม่ยืดหยุ่น ความบกพร่องที่มีเป็นปัญหาดังกล่าวเป็นตั้งแต่ยังเล็ก จึงส่งผลให้เกิดข้อจำกัดในการดำรงชีวิตประจำวัน มีนักวิชาการได้ศึกษารายละเอียดต่างๆ ของโรคออทิสติก แต่ก็ยังไม่สามารถหาสาเหตุของปัญหาที่แน่ชัดได้ และยังพบว่าในทุกประเทศทั่วโลก พบเด็กออทิสติกมีแนวโน้มสูงขึ้น อีกทั้งพบในเพศชายมากกว่า เพศหญิง ถึงจะไม่ทราบสาเหตุที่แน่ชัดได้นั้น ใ้ว่าจะทำอะไรไม่ได้ เพราะเนื่องจากการดูแลช่วยเหลือในปัจจุบันได้พัฒนาและสามารถช่วยให้เด็กกลุ่มนี้ดีขึ้นได้มาก โดยเฉพาะถ้าได้รับการวินิจฉัยตั้งแต่เริ่มแรกและได้รับการดูแลช่วยเหลืออย่างเหมาะสมตั้งแต่อายุน้อยๆ และดูแลอย่างต่อเนื่อง ซึ่งทางศึกษาธิการสหรัฐอเมริกา (Pieanglo, 2003) ได้นิยามเด็กออทิสติกไว้ว่า เป็นเด็กที่มีความบกพร่องทาง

พัฒนาการด้านการสื่อสารและภาษา ทั้งที่เป็นถ้อยคำและไม่ใช่ถ้อยคำ ซึ่งอาการเหล่านี้จะสังเกตอาการที่เกิดขึ้นก่อนอายุ 3 ขวบ และความบกพร่องดังกล่าวมีผลกระทบต่อพัฒนาการ ด้านอื่นๆ ของเด็กออทิสติกและเด็กกลุ่มนี้ชอบทำอะไรซ้ำ ๆ และมีการเคลื่อนไหวแบบเดิมๆ ซ้ำๆ (ทวีศักดิ์ สิริรัตน์โรชา, 2558, น. 95-98)

ผดุง อารยะวิญญู (2546) ได้กล่าวไว้ว่า ลักษณะเด่น 5 ประการ ของสมาคมเด็กออทิสติกของสหรัฐอเมริกา ได้มีการให้ความหมายของเด็กออทิสติก คือ

1. การแสดงการกระทำตอบสนองต่อสิ่งแวดล้อมในลักษณะที่เป็นแปลกๆ
2. การแสดงอาการสนใจต่อตนเองหรือการกระตุ้นตนเองโดยไม่สนใจสิ่งที่อยู่รอบตัว
3. ลักษณะอาการที่มีปัญหาทางการพูดสื่อสาร
4. พัฒนาการล่าช้าหรือมีพัฒนาการในทางทอดถอยลง
5. ไม่สามารถแสดงปฏิกริยาการกระทำที่ได้ตอบผู้คน สิ่งของหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้

แพทย์ผู้เชี่ยวชาญและนักวิชาการในประเทศไทยมีความสนใจที่จะศึกษาเรื่องเด็กออทิสติกได้ให้ความหมายว่า กลุ่มออทิสซึม เป็นกลุ่มอาการที่เกิดจากความผิดปกติของระบบประสาท ส่งผลให้เกิดความบกพร่องทางพัฒนาการ ซึ่งมีลักษณะความบกพร่องที่สำคัญก็คือ มีความบกพร่องทางการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ด้านภาษาและการสื่อความหมาย มีช่วงความสนใจที่จำกัดและมีพฤติกรรมที่ซ้ำ ๆ โดยเริ่มมีอาการที่แสดงออกสามารถสังเกตได้ตั้งแต่ก่อนอายุ 3 ปี เป็นโรคที่มีความสำคัญและมีแนวโน้มที่จะพบมากขึ้น แม้ว่าในปัจจุบันยังไม่มียวิธีการรักษาออทิสซึมหรือดูแลให้หายได้ แต่เป็นที่ยอมรับกันว่าการวินิจฉัยตั้งแต่แรกเริ่มและให้การรักษาดังตั้งแต่อายุยังเล็กจะช่วยให้การรักษาดีขึ้นมากกว่ารักษาตอนโต (จอม ชุมช่วย, 2545, น. 1)

เพ็ญแข ลิ้มศิลา (2545, น. 15) กล่าวว่า เด็กออทิสติก คือ มีความล่าช้าของพัฒนาการ มีทักษะทางสังคม ทักษะการสื่อความหมาย การจินตนาการ หรือการแสดงให้พฤติกรรมที่ผิดปกติไปจากเด็กในวัยเดียวกัน อาทิเช่น การอยู่ในโลกส่วนตัว ไม่สามารถสื่อสารกับบุคคลรอบตัวได้ เล่นกับคนอื่นไม่เป็น แสดงพฤติกรรมหรืออาการซ้ำๆ ทั้งที่เป็นการกระทำและความคิด

กุลยา ก่อสุวรรณ (2553, น. 5) กล่าวว่า ความบกพร่องที่เห็นได้อย่างชัดเจนใน 3 ด้าน ของกลุ่มอาการออทิสติกที่มีภาวะความบกพร่องทางพัฒนาการที่ส่งผลให้เกิด คือ

มีความบกพร่องด้านการสื่อสารและภาษา ทางด้านการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ซึ่งรวมถึงทักษะทางสังคมและด้านพฤติกรรมด้วย

จากเอกสารที่เกี่ยวข้องจะสรุปได้ว่า เด็กออทิสติกเป็นเด็กที่มีความผิดปกติทางพัฒนาการที่แสดงออกเป็นพฤติกรรม ซึ่งเด็กกลุ่มนี้ไม่มีทักษะทางสังคม การสื่อสารที่มีความบกพร่อง ขาดการจินตนาการ การเข้าเรียนรู้และทำความเข้าใจในกิจกรรมต่าง ๆ จึงมีข้อจำกัดและมักจะทำกิจกรรมซ้ำ ๆ เดิม ๆ ตลอด ซึ่งสาเหตุเหล่านี้ได้มีความเกี่ยวข้องกับความผิดปกติทางด้านกายภาพ เนื่องจากสมองบางส่วนทำหน้าที่ผิดปกติไป และอาการจะแสดงออกก่อนอายุ 3 ขวบ เด็กที่มีความบกพร่องทางการสื่อสารด้านความรู้สึกทางอารมณ์ปฏิสัมพันธ์กับบุคคลรอบข้าง

1.3 สาเหตุการเกิดภาวะออทิสซึม

ปี พ.ศ.2556 ออทิสติก จัดอยู่ในกลุ่มการวินิจฉัยโรคทางจิตเวช ที่เรียกชื่อใหม่ว่า “Autism Spectrum Disorder” ตามเกณฑ์คู่มือการวินิจฉัยโรคทางจิตเวช ของสมาคมจิตแพทย์อเมริกัน ฉบับที่ 5 (DSM-5, 2013) ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงเกณฑ์การวินิจฉัยโรคใหม่ต่างไปจากเดิมพอสมควร เนื่องจากความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับออทิสติกมีมากขึ้น ไม่มีการแบ่งออกเป็นกลุ่มย่อยส่วนเกณฑ์การวินิจฉัยโรคตามมาตรฐานสากล ขององค์การอนามัยโลก ฉบับที่ 10 ปรับปรุง ปี พ.ศ.2554 (ICD-10, 2011) เรียกว่า “Pervasive Developmental Disorders” รหัสการวินิจฉัย F84 ยังคงใช้ต่อเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน แต่ในเกณฑ์ฉบับที่ 11 (ICD-11) ที่จะประกาศใช้ จะเปลี่ยนมาเรียกชื่อว่า “Autism Spectrum Disorder” เช่นเดียวกัน ทวีศักดิ์ สิริรัตน์ เรขา (2558)

นักวิจัยที่กำลังศึกษากันอย่างกว้างขวางและที่คั่นคว่าการวิจัยในปัจจุบันยังหาสาเหตุที่แน่ชัดไม่ได้ในขณะนี้ ปัจจัยสำคัญต่าง ๆ ที่เป็นการสนับสนุนสาเหตุของการเกิดภาวะออทิสซึมน่าจะมีความเกี่ยวข้องกับระบบประสาทกลางและพยาธิสภาพทางสรีระวิทยา (Pieanglo, 2003, 91) รวมทั้งอาจจะเกี่ยวข้องกับปัจจัยอื่น ๆ ร่วมด้วย

สรุปได้ว่า สาเหตุของการเกิดภาวะออทิสซึมยังไม่มีการระบุสาเหตุได้แน่ชัดได้ และมีปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดความผิดปกติซึ่งทำให้มีพฤติกรรมแตกต่างจากคนปกติทั่วไป และอาจมีปัจจัยอื่นที่เกี่ยวข้องด้วย

1.4 ลักษณะ อาการ และระดับความรุนแรงที่เป็นปัญหาของเด็กออทิสติก พฤติกรรมที่เป็นปัญหาของเด็กออทิสติก มีดังนี้

1. เด็กกลุ่มนี้มีอารมณ์ที่รุนแรง อ่อนไหวต่อความรู้สึก บางคนทนต่อคำตำหนิ ไม่ค่อยได้ มีความหวาดระแวงและกลัวมากกว่าเด็กปกติ ถ้าไม่พอใจหรือโกรธจะส่งเสียงโวยวายทันที มีความหงุดหงิดง่าย มักจะควบคุมอารมณ์ของตัวเองไม่ได้

2. เด็กจะกรี๊ดร้องเมื่อมีความต้องการอยากได้สิ่งของ ขนม หรือสิ่งของแปลก ๆ ที่เด็กต้องก็จะมีการกรี๊ดร้องออกมา ในบางครั้งเด็กอาจกรี๊ดร้องเพราะสิ่งที่เคยทำอยู่มีการเปลี่ยนแปลงหรือมีการย้ายที่เก็บสิ่งของนั้นๆ บางครั้งการกรี๊ดร้องอาจเกิดจากความกลัว หรือ ขยะแขยงอย่างไม่มีเหตุผล

3. เด็กกลุ่มนี้ชอบทำลายข้าวของ ไม่สามารถเล่นได้เหมาะสมและขาดความคิดสร้างสรรค์ จึงหมกมุ่นอยู่กับการสำรวจตรวจสอบสิ่งของที่ถูกรอบ ๆ ตัว จากการเล่นแบบนี้ทำให้เด็กเกิดเรียนรู้ช้ากว่าปกติ ชอบฉีกกระดาษเป็นชิ้นเล็กๆหรือสิ่งของต่างๆที่ฉีกได้ ชอบปลิ้นของแข็งๆที่มีเสียง หรือสิ่งของอื่นๆที่มีเสียงเมื่อกลิ้งบนพื้นหรือมีการกระทบกับพื้น เด็กจะรู้สึกชอบใจเมื่อได้ยินของตกแตกตามที่อยากให้แตก เด็กยังไม่เข้าใจเรื่องของขนาด เช่นเอาของใหญ่ใส่ไปในของเล็กไม่ได้ ดังนั้นจึงฉีกของใหญ่หรือทำให้ของนั้นแตกเพื่อให้เล็กพอที่จะใส่เข้าไปในของ อีกสิ่งหนึ่งได้

4. เด็กกลุ่มก้าวร้าว นี้บางคนชอบทำร้ายร่างกายผู้อื่นแรง ๆ กรี๊ดร้องโดยไม่มีเหตุผล แสดงออกด้วยความรุนแรง ร้องไห้และลงซัดดินบนพื้น ขว้างปาทำลายข้าวของ

5. ต่อต้านการเปลี่ยนแปลง เด็กออทิสติกเป็นจำนวนมากชอบทำสิ่งที่ เป็นกิจวัตรประจำวันซ้ำ ๆ ทุกวัน ถ้าสิ่งได้เคยทำมาอย่างไร เกิดมีการเปลี่ยนแปลงไม่เหมือนเดิม เด็กจะหงุดหงิด ส่งเสริมกรี๊ดร้องและโมโหลงนอนดิน เด็กออทิสติกมักมีความผูกพัน หรือ ติดของบางอย่างมาก เช่น เศษเชือก

6. เด็กออทิสติกบางคนชอบทำร้ายตนเองเอาหัวกระแทกพื้น กัดตัวเอง พฤติกรรมนี้อาจเกิดขึ้นเนื่องจากเด็กเกิดความไม่สบายใจ หรือเมื่อเด็กเกิดความอึดอัดใจ รู้สึกสับสนจากการที่ไม่สามารถเข้าใจในสิ่งต่าง ๆ เด็กชอบกัดหลังมือ หรือข้อมือของตนเอง ซึ่งการทำร้ายตนเองของเด็กนี้อาจจะเกิดขึ้นในระยะที่เด็กรู้สึกไม่มีความสุขและจะเป็นอยู่ในช่วงเวลาหนึ่งเท่านั้น

7. อยู่ไม่นิ่ง นั่งอยู่กับที่ไม่ได้ หรือชนผิดปกติ อากาหรนั่งอยู่กับที่ไม่ได้ ลุกออกจากที่นั่งบ่อยครั้ง เด็กบางคนวิ่งในห้องเรียน เอาของเล่นมาหมุนเล่นหรือกลิ้งเล่น

ลักษณะอาการและการวินิจฉัย

ทวีศักดิ์ สิริรัตน์เรขา. (2558) ได้จัดกลุ่มเด็กออทิสติกทุกสเปกตรัมอยู่ในกลุ่มอาการเดียว ซึ่งเรียกว่า ความผิดปกติของเด็กออทิสติก ตามเกณฑ์การวินิจฉัยโรค ของคู่มือการวินิจฉัยโรคทางจิตเวช ฉบับที่ 5 ซึ่งมีคุณลักษณะ 2 อย่างหลักๆ คือ มีความบกพร่องอย่างชัดเจนในการสื่อสาร และการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และมีแบบแผนพฤติกรรม ความสนใจ หรือ กิจกรรมที่จำกัด ซ้ำๆ คือ

มีความบกพร่องอย่างชัดเจนในการสื่อสารและการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม โดยแสดงออกดังนี้

- 1) มีความบกพร่องในการตอบสนองทางอารมณ์และสังคม
- 2) มีความบกพร่องในการใช้ภาษาท่าทาง เพื่อการสื่อสารทางสังคม
- 3) มีความบกพร่องในการพัฒนา คงไว้ และเข้าใจในสัมพันธภาพ

มีพฤติกรรม ความสนใจ หรือชอบกิจกรรมที่จำกัด ทำซ้ำๆ โดยแสดงออกอย่างน้อย 2 ข้อขึ้นไป คือ

- 1) มีการโยกไปโยกมา มีการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา การพูดจาหรือใช้สิ่งของซ้ำๆ
- 2) มีการพูดหรือมีพฤติกรรมที่ไม่ยอมเปลี่ยนแปลงไปจากกิจวัตรที่เคยทำ ไม่มีความยืดหยุ่น
- 3) มีความสนใจในสิ่งต่างๆ ที่มีจำกัด มีความยึดติดสิ่งใดสิ่งหนึ่ง อย่างมาก ซึ่งเป็นภาวะที่ผิดปกติทั้งในแง่ของความรุนแรงหรือสิ่งที่สนใจ
- 4) มีระบบประสาทสัมผัสการรับรู้ที่เร็วเกินหรือเฉื่อยชาเกินไป หรือมีความสนใจตัวกระตุ้นระบบประสาทสัมผัสการรับอย่างไม่เหมาะสม

มีอาการแสดงออกในช่วงแรกของวัยแห่งการพัฒนา มีการแสดงออกชัดเจนเมื่อ มีความคาดหวังทางสังคมเกินกว่าความสามารถที่มีอย่างจำกัด

ความบกพร่องที่ส่งผลต่อการดำรงชีวิตในสังคม การดำรงอาชีพ หรือหน้าที่ การทำงานอื่นที่สำคัญ

ความบกพร่องทางสติปัญญาไม่สามารถอธิบาย หรือพัฒนาการทุกด้านมีความล่าช้า ตามเกณฑ์การวินิจฉัยนี้ ควรที่จะมีการดำเนินการเพื่อยืนยันการวินิจฉัยโรค และให้ความช่วยเหลืออย่างทันที อาการดังกล่าว คือ

1. เล่นบทบาทสมมติไม่เป็นหรือเล่นตามจินตนาการไม่เป็น

2. ไม่สามารถชี้ นื้บอความต้องการได้
3. ไม่สนใจเข้ากลุ่ม หรือเล่นกับเด็กคนอื่น
4. ไม่มีพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความสนใจร่วมกับคนอื่นได้

(ทวีศักดิ์ สิริรัตน์โรธา; 2558)

จากการศึกษาข้างต้นสรุปได้ว่า เด็กออทิสติก จะมีลักษณะพฤติกรรมของแต่ละคนที่แตกต่างกัน บางคนมีมากหรือบางคนอาจมีพฤติกรรมน้อยบ้าง ขึ้นอยู่กับระดับความรุนแรงของพฤติกรรมของแต่ละบุคคล ลักษณะอาการดังกล่าว ถือได้ว่าเป็นภาพรวมของเด็กออทิสติก

1.5 การช่วยเหลือเด็กออทิสติก

ดุสิต ลิขนะพิชิตกุล (2545) ผดุง อารยะวิญญู (2546) และอุมาพร ตรังคสมบัติ (2545) ได้กล่าวไว้ว่า การรักษาอาการของเด็กออทิสติกสามารถปฏิบัติได้หลายวิธี จากหลายวิชาชีพ สามารถสรุปวิธีการรักษาได้คือ

1. วิธีการบำบัดทางการแพทย์ ได้แก่การให้ยามาทาน ซึ่งมักจะใช้ในกรณีที่เด็กมีอาการชักเกรง อารมณ์รุนแรง ก้าวร้าว และอยู่ไม่นิ่งตลอดจนเกิดปัญหาทางด้านอารมณ์และพฤติกรรมอื่น ๆ

2. วิธีการบำบัดพฤติกรรมเพื่อลดพฤติกรรมที่เป็นปัญหามาปรับพฤติกรรมและต้องมีการวางแผนในการปรับร่วมกับผู้ดูแลเด็กและผู้ปกครองที่ใกล้ชิดกับเด็ก ตลอดจนผู้เกี่ยวข้องกับเด็กทั้งหมดเพื่อให้บำบัดเป็นไปอย่างต่อเนื่องและสร้างพฤติกรรมใหม่ที่พึงประสงค์

3. วิธีการบำบัดพัฒนาการของเด็กออทิสติกคือ การส่งเสริมพัฒนาการที่บกพร่องไปจึงเป็นสิ่งที่จำเป็นโดยเริ่มตั้งแต่เมื่อเด็กอายุยังน้อยยิ่งผู้ปกครองทราบได้เร็วมากเท่าใดว่าลูกเป็นออทิสติกและเริ่มวิธีการบำบัดที่ถูกต้องได้อย่างเร็ว และยิ่งไปกว่านั้นโอกาสที่เด็กกลุ่มนี้ จะเรียนรู้และพัฒนาตัวเองให้ดำรงชีวิตได้อย่างเป็นปกติจะมีมากยิ่งขึ้น (ดุสิต ลิขนะพิชิตกุล, 2545; ผดุง อารยะวิญญู, 2546; อุมาพร ตรังคสมบัติ, 2545)

2. เอกสารเกี่ยวกับทักษะทางสังคม

2.1 ความหมายของทักษะทางสังคม

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ (2551) ได้กล่าวไว้ว่า ทักษะทางสังคมเป็นกลุ่มหนึ่งของทักษะต่าง ๆ ซึ่งกลุ่มทางสังคมคือการที่บุคคลมารวมกันโดยมีปฏิสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด รวมทั้งการเข้าใจถึงสถานการณ์ กฎกติกาต่าง ๆ ในสังคม การรู้จักผู้อื่นและการเข้าใจความคิดของคนรอบข้างอย่างเข้าอกเข้าใจ ซึ่งทักษะนี้เป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็นสำหรับเด็กและผู้ใหญ่ที่จำเป็นต้องการเรียนรู้สิ่งใหม่ในช่วงชีวิตทั้งวัยรุ่น วัยเด็ก ที่ต้องการการยอมรับจากสังคมเพื่อนฝูง และคนรอบข้าง ส่วนผู้ใหญ่ที่เริ่มสร้างครอบครัวและอยากมีความสำเร็จในหน้าที่การงานทักษะทางสังคมจึงมีความจำเป็นต้องได้รับการฝึกฝนอย่างเป็นอย่างมาก เพื่อให้สามารถดำรงชีวิตต่อไปได้

กุลยา ก่อสุวรรณ (2553) ได้กล่าวไว้ว่าทักษะทางสังคมคือการปฏิบัติตามกฎกติกาทางสังคม และต้องเป็นที่ยอมรับของสังคม ซึ่งทักษะทางสังคมเป็นเรื่องของลักษณะทางพฤติกรรมของคนสามารถเปลี่ยนไปตามสภาพแวดล้อมรอบตัวไม่ว่าจะเป็นเวลา สถานที่ สถานการณ์ และบุคคลที่เราเรียกว่า"กาลเทศะ"

Westwood (1996, p. 77) ให้ความหมายทักษะทางสังคมไว้ว่าหมายถึงส่วนประกอบของพฤติกรรมสำหรับบุคคลซึ่งมีความสำคัญที่จะช่วยในการเริ่มมีปฏิสัมพันธ์ทางบวกกับผู้อื่นและผดุงรักษาซึ่งความสัมพันธ์นั้นไว้ได้

ทักษะทางสังคมหมายถึงความสามารถของบุคคลในสังคมที่จะอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข ด้วยการรู้จักรับมือกับสถานการณ์ที่ตนเอง รู้จักปฏิบัติต่อผู้อื่นมีสำนึกต่อสังคมและสร้างประโยชน์ให้แก่สังคม (สุชุมาล เกษมสุข, 2535, น. 7)

จากเอกสารที่ผ่านมาสรุปลงได้ว่าทักษะทางสังคมคือการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมและดำรงชีวิต การใช้ชีวิตอยู่สังคมได้และเป็นที่ยอมรับจากผู้อื่น สามารถรับมือกับสถานการณ์ที่ตนเอง สามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์หรือสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนไปโดยรู้จักการแก้ไขปัญหาและสามารถควบคุมต่อสถานการณ์ที่จะเกิดขึ้นได้ด้วยตนเอง

2.2 ความสำคัญของทักษะทางสังคม

กุลยา ก่อสุวรรณ (2553, น. 326) ได้ให้ความสำคัญต่อทักษะทางสังคมไว้ว่าเป็นทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตอยู่ในสังคมสำหรับทุกคนเพราะทักษะทางสังคมเป็นทักษะที่สำคัญและเป็นปัจจัยที่ทำให้อยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้ คนรอบข้างจะชอบ พอใจที่จะคบหาพูดคุยด้วยกับหรือไม่นั้นก็ขึ้นอยู่กับการรู้จักวิธีการเข้าสังคม หัวหน้าที่หรือบริษัทจะรับเข้าทำงานหรือไม่

นั่นก็อยู่กับทักษะนี้ของบุคคลนั้น ๆ ด้วย เพราะฉะนั้นทุกคนจึงจำเป็นต้องมีทักษะทางสังคมที่ดี รู้จักการใช้ชีวิต

สุขุมาล เกษมสุข (2535, น. 10-11) ได้พูดถึงความสำคัญของทักษะทางสังคม คือ ทักษะทางสังคมมีความสำคัญต่อมนุษย์ เพราะไม่สามารถจะอยู่ได้ตามลำพังต้องมีเพื่อน พี่น้อง มีกลุ่มทางสังคมที่จะดำรงชีวิตอยู่ร่วมกัน ตั้งแต่สังคมเล็กๆ ในครอบครัว และขยายออกไปเป็น สังคมห้องเรียน สังคมโรงเรียน สังคมในอาชีพการทำงานจนถึง สังคมชุมชนประเทศชาติและโลก ทุกกลุ่มสังคมมีการติดต่อสัมพันธ์พึ่งพาอาศัยกันและกัน ทักษะทางสังคมเป็นทักษะที่ช่วยให้ บุคคลสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข ถ้าสังคมมีการเปลี่ยนแปลงไปทักษะทาง สังคมยิ่งต้องมีความจำเป็นมากขึ้นเพราะมนุษย์เราจะต้องสามารถดำรงชีพอยู่กับผู้อื่น สามารถ ทำงานร่วมกันได้ สามารถแก้ปัญหาได้โดยเหตุผลเมื่อเกิดความขัดแย้งรู้จักคิดและแก้ปัญหาที่ เกิดขึ้นต่อตนเองได้ด้วยตนเอง และสามารถปรับตัวได้ทุกสภาพแวดล้อม เพราะทักษะนี้จะที่ช่วยให้ มนุษย์เราสามารถดำรงชีวิตอยู่ได้อย่างมีความสุขและมั่นคงในสังคม

จากเอกสารที่เกี่ยวข้องสามารถสรุปได้ว่าทักษะทางสังคมมีความสำคัญต่อการการ ดำรงชีวิตและการอยู่ร่วมกับบุคคลอื่นในสังคมได้ รวมถึงการสร้างปฏิสัมพันธ์กับบุคคลรอบข้างให้ เป็นที่ยอมรับของสังคมและสามารถคิดแก้ไขปัญหาที่จะเกิดขึ้นได้ด้วยทั้งในปัจจุบันและอนาคต

2.3 พื้นฐานทักษะทางสังคม

ปัทมาวดี บุญยสวัสดิ์ (2536, น. 20) ได้กล่าวไว้ว่า เป็นทักษะที่นำเอาหลายๆอย่าง มาผสมผสานกันเพื่อให้การใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับคนอื่นได้อย่างมีความสุข และได้แยกพื้นฐานของ ทักษะทางสังคมไว้ดังนี้

1. การเคารพ กฎระเบียบวินัยของตนเองและของสังคม
2. การทำงานในกลุ่มมีส่วนร่วมในสังคม
3. การแสดงออกถึงวิธีการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคม
4. การมีมารยาทและรู้จักวิธีการเข้าสังคมที่ถูกต้อง
5. มีความรับผิดชอบต่อสังคม
6. การช่วยเหลือผู้อื่นสังคม

Westwood (1996, 77-78) ได้แยกทักษะทางสังคม ไว้ตามนี้

1. การสนทนาและการสบตาคู่สนทนาอย่างเหมาะสม
2. การรับรู้การแสดงออกทางสีหน้าอย่างเหมาะสม

3. การออกเสียงพูดไม่ควรดังหรือเบาจนเกินไป
 4. การแสดงความยินดีกับผู้อื่นอย่างถูกต้อง
 5. การสนทนากับผู้อื่นและแสดงความคิดเห็น ถาม ฟัง และให้ความสนใจและมีการตอบสนองต่อคำถาม

6. การเล่นและการทำงานกับผู้อื่นเช่น เล่นตามกฎกติกา แบ่งปันช่วยเหลือกันได้
 7. การรู้จักประนีประนอมและรู้จักขอโทษและขอบคุณ
 8. การแสดงความตั้งใจที่จะฟัง
 9. การควบคุมความโกรธ ความก้าวร้าว ความขัดแย้งในใจและการมีน้ำใจเป็นนักกีฬา

10. การแต่งกายถูกต้อง สะอาดดูดี
 Jarolimek (1997, 10-11) ได้กล่าวพูดถึงส่วนประกอบของทักษะทางสังคมไว้คือ
 1. การรู้จักใช้ชีวิตในการทำงานร่วมกับผู้อื่นในสังคม
 2. การเป็นผู้ให้และผู้รับ
 3. การเคารพต่อข้อตกลงต่างๆในกลุ่มสังคม
 4. การใช้ออกาสให้เหมาะสม
 5. การให้สิทธิของผู้อื่นและเคารพสิทธิผู้อื่น
 พวงเพชร พวงศรีสิทธิ์ (2546) ได้กล่าวไว้ว่า การดำเนินชีวิตประจำวันต้องมีทักษะที่จำเป็น คือ

1. การรอคอย
 2. การผลักดัน
 3. การเปลี่ยนแปลง
 4. การเปลี่ยนหัวข้อการสนทนา
 5. การจบหรือสิ้นสุด
 6. การเริ่มต้น
 7. ความยืดหยุ่น
 8. ความเจียม

จากเอกสารที่ผ่านมาสรุปได้ว่า ทักษะทางสังคมพื้นฐาน คือ การเคารพและปฏิบัติตามกฎระเบียบ กติกาทางสังคม และการแสดงสีหน้า ท่าทาง และการแสดงอารมณ์ที่เหมาะสม

กับสถานการณ์การมีมารยาททางสังคมรู้จักใช้น้ำเสียงที่เหมาะสมในการสนทนาการรู้จักควบคุมตนเองและการแก้ปัญหาที่เหมาะสมกับสถานการณ์ต่าง ๆ

2.4 วิธีการและขั้นตอนฝึกทักษะทางสังคม

เทียมใจ พิมวงศ์ (2541, น. 23-24) ได้กล่าวไว้ว่า วิธีการในการฝึกทักษะทางสังคม คือ วิธีการฝึกโดยการกิจกรรมบูรณาการเข้ากับการเรียนการสอนตามเนื้อหาวิชาในหลักสูตรปกติ ครูจะนำกิจกรรมไปบูรณาการกับการสอนทุกกลุ่มสาระโดยใช้เนื้อหาวิชาเหมือนเดิม แต่เน้นกระบวนการเรียนการสอนและเทคนิคที่ช่วยให้นักเรียนเกิดทักษะทางสังคมไปพร้อมกัน ที่เรียน และได้กำหนดแนวทางการจัดการเรียนการสอนที่สามารถส่งเสริมทักษะทางสังคมได้คือ

1. การจัดการเรียนการสอนในเนื้อหาให้สอดคล้องกับการดำรงชีวิตและให้ผู้เรียนสามารถค้นคว้าหาความรู้ได้ด้วยตนเองและได้ลงมือปฏิบัติจริงจึงเป็นการเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง
2. กระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายโดยเน้น กิจกรรมการจัดการเรียนการสอนที่ใช้วิธีการสอนให้เหมาะสมกับเนื้อหาที่จะสอนและมีจุดประสงค์ที่ชัดเจน การวิเคราะห์รวมทั้งสอดแทรกสถานการณ์ในชีวิตจริง

3. การเรียนการสอนที่เน้นการฝึกทักษะทางสังคมโดยตรง ที่ใช้กิจกรรมที่แตกต่างแยกการเรียนการสอนเนื้อหาวิชาทั่วไป เป็นกิจกรรมที่มีความสัมพันธ์กับสถานการณ์ในการดำรงชีวิตของนักเรียน ดังนี้

- 3.1 การฝึกประชาธิปไตยในโรงเรียน
- 3.2 ให้นักเรียนได้มีความรับผิดชอบในการทำงานในชั้นเรียนหรือโรงเรียน
- 3.3 ให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ของโรงเรียนและชุมชน
- 3.4 นำนักเรียนไปทัศนศึกษาสถานต่างที่ที่มีความสำคัญ กิจกรรมการเข้าค่ายพักแรม

- 3.5 ให้นักเรียนได้เข้าร่วมกิจกรรมการเสริมหลักสูตรต่าง ๆ

4. วิธีการฝึกทักษะทางสังคม เป็นการฝึกพร้อมกับกิจกรรมการเรียนการสอนทั้งในเวลาเรียน เนื้อหาวิชาทั่วไปและเวลาอื่น ๆ ทั้งในโรงเรียนและในชีวิตประจำวันของนักเรียน โดยที่ครูฝึกทักษะทางสังคมได้เกิดตลอดเวลาโดยใช้กิจกรรมที่หลากหลายเพื่อส่งเสริมให้เกิดทักษะทางสังคมมากขึ้น

5. กิจกรรมบูรณาการให้เข้ากับการเรียนการสอนตามปกติเป็นวิธีการฝึกพร้อมครูสามารถนำไปบูรณาการกับการจัดการเรียนการสอนทุกกลุ่มประสบการณ์โดยใช้เนื้อหาวิชาเหมือนเดิม เทคนิควิธีที่ช่วยให้นักเรียนเกิดทักษะทางสังคมไปด้วย

สรุปได้ว่า วิธีการหรือกระบวนการฝึกทักษะทางสังคมโดยกิจกรรมบูรณาการเข้ากับการเรียนการสอนตามปกติตามหลักสูตรด้วยการผสมผสานกิจกรรมและการจัดกิจกรรมให้เข้ากับการฝึกทักษะทางสังคมไปด้วย โดยใช้กิจกรรมฝึกที่แตกต่างจะแยกจากการเรียนการสอนเนื้อหาวิชาปกติทั่วไปแต่เน้นกิจกรรมที่ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางหรือจะนำกิจกรรมมาบูรณาการเข้ากับเนื้อหาวิชา ทั้งนี้จะเป็นการจัดกิจกรรมที่อยู่ในโรงเรียนหรือกิจกรรมที่อยู่ในการดำรงชีวิตประจำวันของนักเรียนก็ได้

ขั้นการฝึกทักษะทางสังคม

สุชุมาล เกษมสุข (2535, น. 17-18) มีการแบ่งขั้นตอนออกเป็น 3 ขั้นตอนของทักษะทางสังคม ดังนี้

1. ขั้นตอนการฝึกการจูงใจ เป็นการช่วยให้นักเรียนเห็นคุณค่าในสิ่งที่ตนเองปฏิบัติ และมีความต้องการที่จะฝึกต่อไปได้ และเมื่อฝึกได้ก็ควรให้ความสำคัญโดยการแสดงให้นักเรียนเห็นว่าทักษะนั้น ๆ มีคุณค่าและมีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิต และจะช่วยให้เขาประสบความสำเร็จในดำรงชีวิตและการอยู่ร่วมกันกับผู้อื่นได้อย่างไร

2. ขั้นตอนการฝึก มีดังนี้

- 2.1 การที่จะเกิดการเรียนรู้ในทักษะนักเรียนจะต้องฝึกด้วยตนเอง ปฏิบัติจริง
- 2.2 การฝึกทักษะอย่างถูกวิธีและถูกขั้นตอน
- 2.3 การฝึกต้องใช้ระยะเวลาพอสมควรจึงจะพัฒนาได้เป็นขั้นเป็นตอน
- 2.4 การฝึกทักษะในสถานที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตประจำวันและต้องใช้สถานที่ที่ซับซ้อน และหลายสถานการณ์เพื่อให้เกิดประโยชน์ได้จริง

3. ขั้นตอนการวัดประเมินผลจะช่วยพัฒนาทักษะให้ได้ผลดีขึ้นจึงควรประเมินผลหลังการฝึกทันที และให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลของตนเองได้และแจ้งให้เด็กรู้ผลการฝึกของตนเองเพื่อปรับปรุงให้การฝึกได้ผลดียิ่งขึ้น

2.5 เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะทางสังคม

งานวิจัยในประเทศ

นาถลดา ตะวันกาญจน์โชติ (2559) ได้กล่าวไว้ว่า ทักษะทางสังคมเป็นความบกพร่องที่เป็นปัญหาหลักที่สำคัญสำหรับเด็กที่ได้รับการวินิจฉัยว่าเป็นโรคออทิสซึม หรือที่เรียกว่าเด็กออทิสติก ถึงแม้ว่าเด็กกลุ่มนี้จะได้รับการส่งเสริมและได้รับการพัฒนาตั้งแต่ยังเด็กจนมีพัฒนาการทางภาษาที่ดีขึ้น แต่เมื่อเด็กออทิสติกเข้าสู่ช่วงวัยเรียน ในช่วงอายุ 6-12 ปี แต่ักต้องกลับเข้าสู่กระบวนการรักษาอีกครั้งด้วยปัญหาทางด้านทักษะทางสังคม ปัญหาที่พบเช่น ไม่รู้วิธีการเล่นกับเพื่อน ไม่สามารถสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับครูและเพื่อนได้ มีการสื่อภาษาที่ไม่เหมาะสม เป็นต้น ความบกพร่องด้านทักษะทางสังคมนี้จะส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตและการเรียนของเด็กกลุ่มนี้ ซึ่งถ้า ไม่ได้รับการแก้ไขจะนำไปสู่ปัญหาทางจิตใจและพัฒนาการด้านอื่น ๆ ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อเสริมสร้างทักษะทางสังคมในเด็กออทิสติกวัยเรียน รวมทั้งบทบาทของพยาบาลจิตเวชในการดูแลเด็กออทิสติกวัยเรียนให้มีทักษะทางสังคมที่ดีขึ้น อันนำไปสู่การอยู่ในสังคมได้ อย่างมีความสุขของเด็กออทิสติกต่อไป

วรรณภา บุญลาโภ (2556) ได้มีการศึกษาทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีภาวะออทิสซึมจากการสอนโดยใช้วีดิทัศน์แสดงต้นแบบพฤติกรรม (Video Modeling) ร่วมกับสถานการณ์จำลองกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนที่มีภาวะออทิสซึมอายุ 7-9 ปี จำนวน 5 คน ผลการวิจัยพบว่าทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีภาวะออทิสซึมจากการสอนโดยใช้วีดิทัศน์แสดงต้นแบบพฤติกรรม (Video Modeling) ร่วมกับสถานการณ์จำลองอยู่ในระดับและสูงขึ้น

อัจฉิมา ศิริพิบูลย์ผล (2552, บทคัดย่อ) ได้มีการศึกษาทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือ ซึ่งกลุ่มตัวอย่างคือเด็กออทิสติกในปฐมวัยที่มีอายุ 5-6 ปี ที่ได้รับการวินิจฉัยจากแพทย์แล้วว่าเด็กอยู่ในกลุ่มภาวะออทิสซึม และมีความบกพร่องทางทักษะทางสังคมจำนวน 10 คน ซึ่งผลการวิจัยพบว่าเด็กออทิสติกในปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือมีทักษะทางสังคมสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01

งานวิจัยในต่างประเทศ

Holloway, Healy, Dwyer, และ Lydon (2014) กล่าวไว้ว่าการฝึกทักษะทางสังคมในเด็กออทิสติกวัยเรียนการฝึกทักษะทางสังคมในเด็กออทิสติกวัยเรียน ที่นิยมใช้ในปัจจุบัน มีหลากหลายรูปแบบซึ่งยังไม่มีโปรแกรมใดที่สามารถใช้ได้กับเด็กออทิสติกทุกคน จากการทบทวนวรรณกรรมอาจแบ่งรูปแบบของโปรแกรมการฝึกทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกวัยเรียน ออกเป็นโปรแกรมที่ฝึกกับเด็กโดยตรงและโปรแกรมที่ใช้ฝึกผู้ปกครอง เช่น โปรแกรมฝึกทักษะสังคมในเด็กออทิสติกโดยตรงจากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า การฝึกทักษะสังคมในเด็กออทิสติกโดยตรง ประกอบด้วย การใช้เรื่องราวทางสังคม (social story) การใช้วิดีโอเป็นแบบอย่าง (video modeling) และการฝึกโดยใช้กลุ่มเพื่อน (peer-mediated intervention [PMI]) การใช้เรื่องราวทางสังคม (social story) : การใช้เรื่องราวทางสังคม พัฒนาโดย แครอล เกรย์ (Carol Gray) เป็นการแต่งเรื่องราว ทางสังคมขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกวัยเรียน เช่น ทักษะการเล่น เกม การแสดงสีหน้า การอ่านอารมณ์ผู้อื่น และทักษะการสื่อสาร เป็นต้น (Karkhaneh และคนอื่น ๆ, 2010) และแก้ไขพฤติกรรมทางสังคมที่ไม่เหมาะสม เช่น พฤติกรรมก้าวร้าว การไม่สามารถ นั่งประจำที่ในห้องเรียนได้ เป็นต้น

3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการรอคอย

3.1 ความหมายของการรอคอย

กฤษมันต์ วัฒนานรงค์ (2556) ได้ให้ความหมายของการรอคอย ไว้ว่า เป็นการต่อสู้กับความรู้สึกของตนเองที่จะได้รับในทันที และสามารถรอคอยเพื่อสิ่งที่ดีกว่า และมีการศึกษางานวิจัยที่มากกว่า 400 ครั้ง เกี่ยวกับความอดทนรอคอย เริ่มต้นตั้งแต่ปี ค.ศ. 1970 และมีการติดตามผลเป็นระยะ จนถึง ค.ศ. 2012 แต่การศึกษาวิจัยดังกล่าวเป็นการดูผลของความแตกต่างที่เกิดขึ้นของผู้ที่มีสมรรถนะในการอดทนรอคอยตั้งแต่ยังเป็นเด็กจนกระทั่งเติบโตเป็นผู้ใหญ่ แต่ไม่มีการจัดกระทำ หรือไม่มีการสอนให้มีสมรรถนะความอดทนรอคอยเกิดขึ้น (กฤษมันต์ วัฒนานรงค์, 2556)

มหาวิทยาลัยแสตนฟอร์ดได้ทำการวิจัยเรื่อง มาร์ชเมลโล่ ได้ทำการทดสอบกับเด็กอายุ 4-6 ขวบ ให้พวกเขาได้อยู่กับขนมมาร์ชเมลโล่เพียงลำพัง และสามารถหยิบขนมกินได้เด็กถ้าต้องการที่จะกิน แต่ถ้าเด็กที่รอคอยได้ 15 นาที เด็กก็จะได้รับขนมเพิ่มขึ้น ยิ่งไปกว่านั้นการที่เด็กสามารถอดทนรอได้ เด็กก็จะมีทักษะทางอารมณ์ที่ดีกว่าเด็กคนอื่นที่อดทนรอคอยไม่ได้ และมีแนวโน้มจะเป็นคนตรงเวลา มีเหตุผล รักษาคำพูด ไม่เอาแต่ใจ และที่สำคัญคือทำงานได้อย่างสำเร็จลุล่วงเป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนด รวมถึงจะประสบความสำเร็จในชีวิตด้วย ดังนั้นจึงเป็นหน้าที่ของคนที่อยู่ใกล้ชิดกับเด็กที่จะต้องหันมาเสริมสร้างทักษะความอดทนและรู้จักรอคอยเพื่อเป็นแบบอย่างให้กับเด็กได้ คนที่เด็กสามารถเรียนรู้ความอดทนรอคอยได้ดีที่สุด คือพ่อแม่ โดยดูจากพฤติกรรมการใช้ชีวิตประจำวัน อาทิเช่น เวลาต้องรอคิวานานๆ พ่อแม่ ผู้ปกครองต้องยืนรออย่างอดทน ไม่หงุดหงิด ไม่บ่น ไม่เครียด หรือเวลาขับรถ ไม่ขับปาดซ้ายขวาและขับแบบมีน้ำใจ ถ้าเราไม่รีบก็ให้คนอื่นเขาได้ไปก่อน เวลารถติด ไม่บ่น ไม่ทำท่าทางโมโห ไม่เครียด ไม่ตะโกนโวยวาย หรือไม่หงุดหงิด และเมื่อเวลาที่ลูกทำให้โมโห คุณพ่อคุณแม่ต้องตอบสนองเขา ไม่ดุ ไม่ตะคอก ไม่โมโหใส่ทันที หรือต้องมีท่าที่สงบ พูดคุยกับลูกด้วยเหตุด้วยผล เพราะสิ่งเหล่านี้ส่งผลต่อทักษะการรอคอยของลูก เพราะลูกจะซึมซับและเลียนแบบอย่างที่ดีได้จากพ่อแม่และคนใกล้ชิด

3.2 ความสำคัญกับการอดทนรอคอย

ในงานวิจัยระยะยาว (Longitudinal study) ของ Mischel, Ebbesen, และ Zeiss (1972) เกี่ยวกับการอดทนรอคอยในเด็กจะสามารถส่งผลต่อความสำเร็จในอนาคตเมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ได้อย่างไร โดยนักจิตวิทยา วอลเตอร์ มิสเชล (1972) วอลเตอร์ได้ออกแบบการทดลองที่ชื่อว่า 'The Stanford marshmallow experiment' เขาทำการทดลองกับเด็ก โดย เด็กแต่ละคนจะได้

รับมาร์ชเมลโลว์ ถ้าหากเด็กคนใดสามารถยับยั้งความอยากที่จะรับประทานมาร์ชเมลโลว์ได้ เด็กคนนั้นก็จะได้รับมาร์ชเมลโลว์เพิ่มเป็นสองชิ้นแทนที่จะเป็นชิ้นเดียว สิ่งสำคัญภายใต้การทดลองนี้คือ "small reward now, bigger reward later." (เลือกที่จะรับรางวัลเล็กตอนนี้ หรือ จะเลือกรับรางวัลใหญ่ทีหลัง) หรือ ที่เรียกว่า 'การชะลอเวลาในการได้รับสิ่งที่ต้องการ (Delayed gratification)' ผลการทดลองพบว่า เด็กบางคนเลือกที่จะมาร์ชเมลโลว์ทันทีเพียง 1 ชิ้น แต่เด็กบางคนสามารถยับยั้งชั่งใจรอคอยที่กินในภายหลัง เพราะเขาจะได้รับมาร์ชเมลโลว์เพิ่มเป็น 2 ชิ้น วอลเตอร์ มิสเซล (1972) ได้วิเคราะห์ถึงระยะเวลาที่เด็กแต่ละคนสามารถยับยั้งสิ่งล่อใจในการรับประทานมาร์ชเมลโลว์ได้ และความยับยั้งดังกล่าวมีผลกระทบต่อความสำเร็จในอนาคตของพวกเขา หลังจากการทดลองวันนั้นไป 20 ปี เขาได้ติดตามผลกับเด็กเหล่านี้ และพบว่าเด็กที่สามารถอดทนรอคอยได้ในวันนั้น ประสบความสำเร็จในหน้าที่การเรียนการงานมากกว่าเด็กที่ไม่สามารถอดทนรอคอยได้ แม้ว่า 'การอดทนรอคอย' จะไม่ได้เป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้เด็กเรียนเก่งพูดได้หลายภาษา วาดรูปสวย เล่นดนตรีได้ ซึ่งการรอคอยเป็นส่วนหนึ่งของความสำเร็จในทุกด้าน เพราะทุกด้านต้องอาศัยการอดทนรอคอยเวลาที่จำเป็นเพื่อฝึกฝน ไม่ยอมแพ้ต่ออุปสรรค และอดทนรอผลในสิ่งอกเงย

นอกจากนี้ หนึ่งในด้านที่เราคาดไม่ถึงเลย คือ 'ด้านสังคม' เด็กที่มีการทักษะในด้านนี้ จะมีการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี เนื่องจากเขาจะคิดไตร่ตรองก่อนตัดสินใจลงมือทำ ส่งผลให้เขาไม่ทำให้คนรอบข้างเดือดร้อน และเป็นบุคคลที่เพื่อนอยากเข้าหา เนื่องจากสามารถจัดการอารมณ์ได้ดี ดังนั้น นอกเหนือจากเรื่องการดูแลตัวเองขั้นพื้นฐาน และรับผิดชอบงานของตน สิ่งที่เขาไม่ได้ก่อนจะส่งเด็กไปสู่สังคม (โรงเรียน) คือ สอน 'การอดทนรอคอย' ให้กับเด็ก โดยเริ่มจาก

1. ผู้ใหญ่ต้องมีความอดทนรอคอยให้ได้เสียก่อน ความใจร้อนมักมาจากความเคยชินว่า ต้องได้ทันที ได้เดี๋ยวนี้ ค่ะๆ ไหมคะ กดปุ่ม ส่งบ๊อป การใช้เทคโนโลยีเป็นเวลานานในปริมาณที่มาก ทำให้เราได้รับการตอบสนองที่รวดเร็ว ฉับไว ทุกวันนี้ โฆษณาทุกอย่าง ต้องมีคำว่า 'รวดเร็ว' 'ทันใจ' ตามหลังเสมอ ถ้ามีโอกาสลองทำกิจกรรมอื่น ที่ทำให้เราช้าลงบ้าง ความคิดเราอาจจะตามรู้เท่าทัน และมีสติมากขึ้น ในวันที่ลูกไม่โอเค อารมณ์ของเราจะเย็นลง และจัดการกับปัญหาได้ง่ายกว่านัก

2. ผู้ใหญ่ต้องไม่รู้จักเด็กไปเสียทุกอย่าง ทำทุกอย่างให้เขาก่อนที่จะเอ่ยปากบอกหรือ ขอความช่วยเหลือ ให้เขาลงมือทำในสิ่งที่เขาทำได้ และรอคอยให้เขาลองทำสิ่งนั้นด้วยตัวเองก่อน ถ้าไม่ได้เราค่อยๆ ลงไปช่วย ไม่ใช่ทำให้ทันที

3. ฝึกการอดทนรอคอยอย่างเป็นธรรมชาติ เช่น ไปต่อแถวรอเข้าห้องน้ำ รอซื้อของ รออาหารมาเสิร์ฟ เป็นต้น อยู่ที่บ้านก็ฝึกได้ เช่น แม่ทำงานอยู่ ลูกมาขอให้ไปเล่นด้วย บอกเขา "รอแม่ 5 นาที (ในเด็กเล็ก 5 นาที คือ เวลาโดยเฉลี่ยที่เขารอได้) แล้วเดี๋ยวเราไปเล่นกัน" เราตอบสนองเขา และบอกเขาชัดเจนว่า แม่ขอเวลา 5 นาทีนะ ควรหลีกเลี่ยงคำว่า "เดี๋ยวก่อน" "แป๊บหนึ่ง" เพราะ ไม่มีเวลาบอกที่ชัดเจน ถ้าเราต้องการให้เขารอคอยเป็น ต้องบอกเวลาที่ชัดเจน ให้เขาด้วยว่า ต้องรอนานแค่ไหน ในเด็กเล็ก เราใช้นาฬิกาทราย หรือนาฬิกาการจับเวลาเป็นตัวช่วยได้ การผลัดกันเล่นกับพี่น้อง หรือ คนอื่นก็ช่วยให้เขาเรียนรู้การอดทนรอคอยให้ถึงตาตัวเองได้เช่นกัน ผู้ใหญ่อาจจะช่วยเด็กด้วยการบอกพวกเขาว่า "ผลัดกันเล่นคนละนับ 1-10" เด็กจะได้รู้ว่า เขาต้องอดทนรอคอยนานแค่ไหน การเป็นเด็ก ไม่ได้แปลว่า เป็นโอกาสทองที่เขาจะได้สิ่งต่าง ๆ เร็วกว่าคนอื่น แต่การเป็นเด็ก แปลว่า เป็นโอกาสสำคัญที่เราจะสอนสิ่งต่าง ๆ ให้เขาก่อนที่เขาจะเติบโตมาเป็นผู้ใหญ่ ถ้าไว้วางใจ ร้องไห้ เพราะรอไม่ได้ ไม่เป็นไร พาเขาออกมา สอนเขาว่า "ทุกคนรอ หนูก็ต้องรอเช่นกัน" ฝึกบ่อย ๆ ไม่ต้องกลัว เขาจะคอยๆ เรียนรู้ ว่า ตอนนี้ยังไม่ได้ รอก่อน

4. การมีตารางเวลาที่ชัดเจน จะช่วยให้เด็ก ๆ รู้เวลาและหน้าที่ของเขามากขึ้น แม้ว่าเขาอยากไปเล่น แต่ถ้ายังไม่ถึงเวลา เขาต้องอดทนรอคอยทำกิจกรรมตามตารางเสียก่อนถึงจะได้ไปเล่นสมใจ

5. ให้เด็ก ๆ ได้เล่นอย่างที่เขาควรจะได้เล่น เช่น เล่นน้ำ เล่นทราย เล่นของเล่น เล่นสี เล่นไล่จับ เล่นซ่อนแอบ ฟังนิทาน เป็นต้น แม้ว่า ปัจจุบันนี้เทคโนโลยีอาจจะเข้ามามีบทบาทในชีวิตของคนทุกวัยมากขึ้น แต่ของบางอย่างยังไม่เหมาะสมกับวัยของเด็ก ตัวอย่างเช่น 'มิด' นั้นมีประโยชน์ แต่ถ้าหากให้เด็กเล่น คงเกิดโทษมากกว่าประโยชน์ มิดไม่ได้ผิด ผิดที่ไม่เหมาะสมกับวัยของเด็ก 'สมาร์ทโฟน' ก็เช่นกัน เทคโนโลยีไม่ได้ผิดอะไร ผิดที่เราให้ของสิ่งนั้นก่อนวัยอันควร มันจึงเกิดโทษมากกว่าคุณ

ดวงพร สุรพงษ์วิวัฒน์ (2557) ซึ่งเป็นจิตแพทย์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านเด็กและวัยรุ่น ได้อธิบายไว้เคล็ดลับการเลี้ยงลูก ไว้ว่า เด็กอายุ 1-2 ขวบครึ่ง มักจะรู้สึกถึงความเป็นเจ้าของของทุกสิ่งทุกอย่างหรือที่ทำให้หลายๆคนเป็นนักแย่งมือดี และมักจะหวงของเล่นที่เป็นของตนเองมาก และเมื่อตนเองถูกแย่งของมักจะจู้จี้เพื่อทวงของคืนอย่างรุนแรง เช่น ทูบที่ ขว้างปาสิ่งของ พฤติกรรมแบบนี้มาจากการที่เด็กยังไม่สามารถควบคุมพฤติกรรมของตัวเองได้ แต่ก็ไม่ได้หมายความว่าเด็กเป็นคนก้าวร้าวหรืออารมณ์รุนแรง เป็นเพราะเด็กยังรับรู้ได้เพียงเฉพาะความรู้สึกต้องการของตัวเองเท่านั้นเอง วิธีปรับพฤติกรรมให้เด็กรู้จักแบ่งปัน หรือไม่หวงของเล่น รู้จักการแบ่งปันสิ่งของ คือ

1. เมื่อเด็กทำผิดหรือมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม ไม่ควรลงโทษให้เด็กเกิดความอับอายหรือรู้สึกเสียหน้า เพราะเด็กจะมีความรู้สึกที่ตัวเองถูกทอดทิ้ง และส่งผลให้เด็กอาจจะก้าวร้าวมากขึ้น และอาจจะเกิดความสับสนในเรื่องสิทธิและระเบียบวินัย
2. เมื่อเด็กจะไปแย่งของเล่นหรือสิ่งของของคนอื่น พ่อแม่ควรจับมือออก ไม่ให้แย่งโดยความนิ่มนวลและไม่ดุเด็กให้เหตุผลในการบอกกับเด็ก หรือใช้วิธีเบี่ยงเบนความสนใจไปหาสิ่งอื่น

3.3 เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรอคอย งานวิจัยในประเทศ

พิลาพรธณ ฉ่ำเอี่ยม (2562) ซึ่งได้ศึกษาทักษะการรอคอยของเด็กออทิสติก โดยการสอนด้วยเรื่องราวทางสังคม ในการวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์ที่จะศึกษาทักษะการรอคอยของเด็กออทิสติกโดยการสอนด้วยเรื่องราวทางสังคม และได้มีการเปรียบเทียบทักษะการรอคอยของเด็กออทิสติกก่อนและหลังการสอน กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ คือออทิสติกในห้องเตรียมความพร้อมระยะแรกเริ่ม ที่มีอายุ 11 ปี จำนวน 1 คน ที่มีปัญหาในการรอคอยไม่สามารถพูดสื่อสารได้ เป็นการเลือกแบบเจาะจง ผลการวิจัยในครั้งนี้ พบว่า เด็กออทิสติกมีทักษะการรอคอยสูงขึ้นเมื่อได้รับการสอนโดยเรื่องราวทางสังคม และเด็กออทิสติกมีทักษะการรอคอยหลังจากได้รับการสอนโดยเรื่องราว ทางสังคมสูงขึ้นกว่าก่อนได้รับการสอนโดยเรื่องราวทางสังคม

ปัทมาพร ปุณญาฉัตร (2558) ศึกษาผลการใช้กล่องกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะการรอคอย สำหรับเด็กออทิสติก ชั้นอนุบาล 3/8 โรงเรียนปรินส์รอยแยลสวิทยาลัย การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง ได้ศึกษา ผลการใช้ กล่องกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะการรอคอย สำหรับเด็กออทิสติก ชั้นอนุบาล 3/8 โรงเรียนปรินส์รอยแยลสวิทยาลัย มีจุดมุ่งหมาย เพื่อศึกษาผลการใช้กล่องกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะการรอคอยสำหรับเด็กออทิสติก ชั้นอนุบาล 3/8 โรงเรียนปรินส์รอยแยลสวิทยาลัยกลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นเด็กออทิสติกชั้นอนุบาล 3/8 อายุ 5-6 ปี จำนวน 1 คน ของโรงเรียนปรินส์รอยแยลสวิทยาลัย อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ ปีการศึกษา 2558 โดยการเลือกแบบเจาะจงจำนวน 1 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1.แบบประเมินการใช้กล่อง กิจกรรมพัฒนาทักษะการรอคอย ก่อนการทดลอง ระหว่างการทดลองและหลังการทดลอง 2.กล่อง กิจกรรมพัฒนาทักษะการรอคอย 3.แผนการจัดการศึกษาเฉพาะบุคคล IEP (Individualized Education Plan) 4.แผนการสอนรายบุคคล IIP (Individual Implementation Plan) ซึ่งทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติร้อยละ นำเสนอในรูปแบบตารางและกราฟ วิเคราะห์ข้อมูลสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลได้ว่า ทักษะการรอคอยของเด็กออทิสติก มีระดับพัฒนาการที่เพิ่มสูงขึ้น

โดยดูได้จากผลคะแนนและค่าร้อยละ ที่ก่อนการทดลองใช้ กล้องกิจกรรมมีระดับคะแนนอยู่ที่ 1 คะแนน จากคะแนนเต็ม 4 คะแนนคิดเป็นร้อยละ 25 ซึ่งอยู่ในระดับน้อย ระหว่างการทดลองมีระดับคะแนนอยู่ที่ 24 จากคะแนนเต็ม 40 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 60 ซึ่งอยู่ในระดับดี และหลังการทดลองมีระดับคะแนนอยู่ที่ 3 คะแนน จากคะแนนเต็ม 4 คะแนนคิดเป็น ร้อยละ 75 ซึ่งอยู่ในระดับดี ซึ่งจะแสดงให้เห็นได้ว่า หลังจากที่ใช้เด็กได้รับการพัฒนาทักษะการรอยคอยโดยใช้ กล้องกิจกรรมพัฒนาทักษะการรอยคอย เด็กออทิสติกสามารถร่วมทำกิจกรรมได้ จนสำเร็จตามลำดับของกล้องกิจกรรม ทั้งนี้การจะทำกิจกรรมสำเร็จได้ขึ้นอยู่กับปัจจัยต่างๆที่ต้องเกี่ยวพันกัน เช่น ความพร้อมของเด็ก การตอบสนองต่อคำสั่ง การให้ความร่วมมือ การให้แรงเสริม การจัดสภาพแวดล้อมในห้องเรียนซึ่งเป็นไปตามเงื่อนไขของทั้ง 2 ฝ่าย เป็นต้น ซึ่งดูได้จากคะแนนที่สูงขึ้นอย่างเห็นได้ชัดจากคะแนนก่อนการทดลอง ระหว่างการทดลองและหลังการทดลองที่เด็กทำได้ ดังนั้น ผลของการใช้ กล้องกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะการรอยคอยสำหรับเด็กออทิสติก ขึ้นอนุบาล 3/8 สามารถพัฒนาทักษะการรอยคอยให้ดีขึ้นได้ เมื่อติดตามผลการเรียนและเวลาร่วมทำกิจกรรมของเด็กในชั้นเรียน เด็กให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมได้อย่างต่อเนื่อง เพื่อให้การพัฒนาทักษะการรอยคอยของเด็กเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น เด็กควรได้รับการช่วยเหลือจากหลายๆฝ่ายร่วมด้วย

4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวทางสังคม

4.1 ความหมายของเรื่องราวทางสังคม

ความหมายของเรื่องราวทางสังคม หมายถึงการสอนทักษะทางสังคมผ่านรูปแบบเรื่องราวต่างๆ โดยใช้การจำและการรับรู้จากภาพที่ทำเป็นหนังสือภาพ มีประโยคกำกับใต้ภาพ ใช้ทำความเข้าใจทางสังคมในสถานการณ์ต่างๆ หรือเหตุการณ์เฉพาะของแต่ละบุคคลมีการลำดับเรื่องราวได้อธิบายว่าเด็กเห็นหรือได้ยินอะไรในเหตุการณ์นั้น เด็กควรทำอย่างไร (พวงเพชร พวงศลิทธิ, 2546)

ผดุง อารยะวิญญู (2546, น. 69) ได้พูดถึงเรื่องราวทางสังคมว่า เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการสอนและการฝึกทักษะทางสังคมให้กับเด็กออทิสติก โดยเฉพาะเด็กที่มีปัญหาทักษะทางสังคม ข้อความที่อธิบายเกี่ยวกับสถานการณ์ในสังคมและในชีวิตประจำวันซึ่งจะช่วยให้เด็กออทิสติกเข้าใจสถานการณ์ต่าง ๆ ได้

จากเอกสารดังกล่าวสรุปเรื่องราวทางสังคมคือการสอนทักษะทางสังคมโดยใช้การ์ตูนและมีคำบรรยายที่แสดงถึงความรู้สึกความคิดและความจริงที่ถูกต้องตามสถานการณ์นั้นๆ ที่เกิดขึ้นของแต่ละบุคคลแตกต่างกันไปโดยในเรื่องสามารถรู้ได้ว่าใครทำอะไรที่ไหนอย่างไรและถ้านักเรียนจะสภาพจริงที่เกิดขึ้นกับตนเองนักเรียนควรแก้ปัญหาได้

4.2 จุดมุ่งหมายและลักษณะที่สำคัญของวิธีเรื่องราวทางสังคม

ผดุง อารยะวิญญู (2546, น. 69) ได้กล่าวไว้ว่าเรื่องราวที่เกี่ยวกับสังคมมีจุดประสงค์ที่สำคัญคือ

1. เป็นเรื่องที่ทำให้เด็กเข้าใจสถานการณ์ที่เกิดขึ้น
2. เป็นเรื่องที่ทำให้เด็กไม่รู้สึกลำบากใจหากตนเองต้องอยู่ในสถานการณ์เช่นนั้น
3. เป็นเรื่องที่จะช่วยให้เด็กหาข้อเสนอแนะที่เหมาะสมในสถานการณ์นั้น ๆ
4. เป็นเรื่องที่จะช่วยให้เด็กมีทักษะในการสื่อสาร

4.3 ประโยคที่ใช้เขียนเรื่องราวทางสังคม

แครอล เกรย์ (Carol Grey, 2018) ได้มีการปรับรูปแบบการเขียนเรื่องราวทางสังคมใหม่ เป็น Social Stories 10.2 โดยเรื่องจะต้องบรรยายมากกว่าชี้ให้ทำ มีทั้งหมด 10 ขั้นตอน ดังนี้

1. วัตถุประสงค์ Social Stories 10.2

เพื่อแชร์ข้อมูลที่ถูกต้องโดยใช้เนื้อหา รูปแบบ และเสียงที่เป็นการบรรยาย มีความหมายและปลอดภัยทั้งทางร่างกาย สังคม และอารมณ์ สำหรับผู้อ่านหรือผู้ฟัง ไม่ได้มีวัตถุประสงค์ในการเปลี่ยนพฤติกรรม เพราะจะทำให้เราเน้นบอกว่าเด็กจะต้องทำอะไร แต่จะเน้นสาเหตุของความหงุดหงิดและความไม่เข้าใจของเด็ก เมื่อเด็กเข้าใจเหตุการณ์และความคาดหวังดีขึ้น พฤติกรรมก็จะดีขึ้น

2. ขั้นตอนในการค้นพบ Social Stories 10.2 คือ

1. ผู้เขียนรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องเพื่อพัฒนาความเข้าใจของผู้อ่านหรือผู้ฟังเกี่ยวกับสถานการณ์ ทักษะ หรือแนวคิด จากนั้นจึงระบุหัวข้อและชนิดของเนื้อหาในเรื่อง
2. ผู้เขียนเริ่มต้นจากสถานการณ์หรือหัวข้อกว้าง ๆ แล้วค่อยค้นพบหัวข้อกับเนื้อหาที่เจาะจงภายหลัง
3. การเก็บข้อมูลควรปรึกษาคนใกล้ชิดกับเด็ก
4. การสังเกตควรทำอย่างน้อยสองครั้ง คือสังเกตเพื่อเก็บข้อมูลสถานการณ์ ทักษะ หรือแนวคิด จากนั้นจึงเก็บข้อมูลในโดยพิจารณามุมมอง ความสามารถ และประสบการณ์ของเด็ก
5. การค้นหาข้อมูลอื่น ๆ เช่น เอกสารหรืออินเทอร์เน็ต พจนานุกรม

6. นำไปสู่ topic discovery เช่น ทำไมเด็กไม่ถามคำถามในชั้นเรียน ต้องแก้ปัญหาตรงจุดและควรมีเรื่องที่ชื่นชมเด็กด้วย 50% ของจำนวนเรื่อง

3. การกำหนดชื่อเรื่อง Social Stories 10.2

1. บทนำช่วยระบุว่าเรื่องเกี่ยวกับอะไร
2. ตัวเรื่องช่วยเพิ่มรายละเอียด
3. สรุป ช่วยเน้นย้ำและย่อสรุปเรื่อง

อย่างน้อย 1 เรื่องต้องมี 3 ประโยค

4. การกำหนดเรื่องให้เหมาะสมกับเด็กใน Social Stories 10.2

1. ความสามารถของเด็กและอายุ
2. สมาธิ
3. ลักษณะการเรียนรู้
4. ความสามารถพิเศษหรือความสนใจ
5. ภาษา ความยาว 3-12 ประโยค อาจทำให้กลายเป็นเรื่องย่อรวมเป็นชุด (Social Story Set)
6. ทำให้มีจังหวะคล้องจอง
7. ทำให้สนุกน่าสนใจ ทั้งเรื่องราวและการนำเสนอ
8. ภาพประกอบ

5. การเลือกน้ำเสียงและคำศัพท์ให้เหมาะสมกับเด็กใน Social Stories 10.2

เรื่องจะต้องใช้น้ำเสียงและคำศัพท์ที่ใจเย็นและสนับสนุนเด็ก ใช้สรรพนามที่หนึ่งหรือที่สาม เป็นบวกและใจเย็น การใช้อดีต ปัจจุบัน และอนาคต ความตรงตัวของภาษา ความถูกต้องของความหมาย เช่น

1. ใช้สรรพนามที่หนึ่งหรือที่สามไม่ใช่สรรพนามที่สอง ส่วนใหญ่เด็กเล็กใช้สรรพนามที่หนึ่งเด็กโตใช้สรรพนามที่สาม (Social Article) อย่าอัดเยียดมุมมองหรือความรู้สึกให้กับเด็ก เช่น ฉันจะชอบว่ายนํ้า

2. เป็นบวกและใจเย็น ห้ามเขียนประโยคที่ทำให้เด็กรู้สึกไม่ดีกับตนเอง เช่น บางครั้งฉันโมโหแล้วตีเพื่อน

3. การใช้อดีต ปัจจุบัน และอนาคต ใช้ได้ทั้งสามอย่าง อดีตก็ใช้ได้ เช่น งานบางอย่างต้องฝึกฝนถึงจะทำสำเร็จ ครั้งหนึ่งแม่เคยสอนให้ฉันผู้เช็กรองเท้า ฉันฝึกฝนแล้วฉันก็ทำสำเร็จส่วนใหญ่เด็กเล็กใช้สรรพนามที่หนึ่ง เด็กโตใช้สรรพนามที่สาม (Social Article) อย่างยึดเยี่ยดมุมมองหรือความรู้สึกให้กับเด็ก เช่น ฉันจะชอบว่ายนํ้า

4. ความตรงตัวของภาษา ใช้ภาษาที่จริงใจ อย่างใช้คำที่ต้องตีความ ยกเว้นเรื่องที่สอนการเปรียบเทียบ

5. ความถูกต้องของความหมาย เช่น ฉันจะเดินตรงระเบียบ ไม่ใช่ฉันจะไม่วิ่งบนระเบียบ พ่อไปซื้อขนมที่ร้าน ไม่ใช่พ่อจะไปเอาขนมที่ร้าน ระวังคำว่า เปลี่ยนแปลง ใหม่ หรือแตกต่าง ถ้าจะทำให้เด็กกังวล

6. คำถามในการพัฒนาเรื่อง Social Stories 10.2

คำถามในการพัฒนาเรื่อง Social Stories 10.2 เช่น ที่ไหน เมื่อไหร่ ใคร อะไร อย่างไร ทำไม ถ้าตอบไม่ได้ก็ควรให้เด็กทำ เช่น การเข้าแถวทำให้เด็กปลอดภัยในการย้ายจากที่หนึ่งไปอีกที่หนึ่ง หนึ่งประโยคตอบมากกว่าหนึ่งคำถามได้

7. เรื่องของประโยค Social Stories 10.2

1. Descriptive Sentences (Sentences that describe) บรรยายบริบทและเหตุการณ์ตามจริง ไม่ตัดสิน ยัดเยียด ตาหนี บรรยายสิ่งภายนอกที่มองเห็นได้ เช่น คนซื้ออาหารที่ร้านขายของชำ บรรยายสิ่งที่มองไม่เห็น (ความคาดหวัง กติกา ธรรมเนียม ความเชื่อ) เช่น การซื้ออาหารที่ดีกับสุขภาพเป็นทางเลือกที่ฉลาด (Descriptive) บรรยายสิ่งภายใน เช่น ความรู้ ความคิด ความเชื่อ เช่น -พนักงานแคชเชียร์วิธีช่วยลูกค้าจ่ายเงิน (Perspective) เพิ่มเติมความหมายของประโยคอื่น ๆ (Affirmative) เวลานั้นรถ ฉันจะคาดเข็มขัดนิรภัย การคาดเข็มขัดนิรภัยเป็นเรื่องสำคัญมาก(This is very important) แต่ก่อนมี Partial Sentences

2. Coaching Sentences (Sentences that coach)

- เป็นประโยคที่ชี้นำพฤติกรรม (guide) Sentences that coach the Audience: ประโยคโค้ชเด็ก เป็นการบรรยายพฤติกรรมที่ต้องการ บางครั้งอาจให้ทางเลือกกับเด็กก็ได้ เช่น เวลาว่าง ฉันอาจวาดรูป อ่านหนังสือ หรือเลือกกิจกรรมที่เจียบ ๆ Sentences that coach the Team: ประโยคโค้ชทีม, เป็นการแนะนำหรือเตือนผู้ใหญ่กว่าสามารถช่วยเหลือเด็กได้อย่างไรบ้าง เช่น แม่ฉันจะนำจานใส่เครื่องล้างจานให้ฉันดู คุณจะตอบคำถามฉันถ้าฉันไม่เข้าใจ

- Self Coaching Sentences เด็กเขียนประโยคโค้ชตนเอง หลังจากอ่านเรื่องกับผู้ใหญ่ เด็กสามารถเสนอ ประโยคของตนเองเพิ่มในเรื่องได้ เช่น

เวลาคนบอกฉันว่าเปลี่ยนใจแล้ว ฉันจะนึกถึงหนอนที่กลายเป็นผีเสื้อ
เวลาเครียด ฉันอาจจะนึกถึงกิจกรรมที่ฉันชอบ เช่น เล่นรถไฟ

8. สูตรคำนวณประโยค Social Stories 10.2

ใช้วิธีการคำนวณประโยคตามสูตร ดังนี้

$$\frac{\text{Total \# of Descriptive Sentences}}{\text{Total \# of Coaching Sentences}} \geq 2$$

9. ทำให้เป็นไปตามการเขียน Social Stories 10.2

ต้องปรับปรุงพัฒนาจนเป็นไปตามเกณฑ์การเขียน มีทีมที่ทำงานกับเด็กช่วยกันอ่านและให้ข้อเสนอแนะ

10. แนวทางปฏิบัติ Social Stories 10.2

1. วางแผนการใช้เพื่อให้เด็กเข้าใจ เช่น เมื่อใช้ไปแล้ว อาจมีการนำคำออกไปเป็นช่องว่างให้เด็กเติม

2. วางแผนสนับสนุนเรื่อง เช่น การใช้ พาวเวอร์พอยต์, โปสเตอร์

3. พัฒนาการใช้เรื่อง ห้ามเป็นการลงโทษ มีกำหนดการใช้ที่สม่ำเสมอ (predictable) ไม่ใช่ถี่หรือน้อยเกินไป

4. วางแผนการแนะนำเรื่อง เช่น จะพูดว่าอะไร “นี่เป็นเรื่องที่ ครูเขียนให้นะ” จัดสภาพแวดล้อมให้สบายและสงบ

5. ติดตามผลการใช้ อะไรทำให้ได้ผล อะไรทำให้ไม่ได้ผล

6. จัดเก็บให้เป็นระบบ

7. นำเรื่องมาผสมผสานกัน เช่น อาจมีหลายเรื่องที่เกี่ยวข้องกับปาร์ตี้ก็ได้ แต่จะเน้นต่างกัน หรือมีมุมมองต่างกัน สามารถรวมเป็นชุดได้

8. นำกลับมาใช้ใหม่ได้ หรือนำมานำภาคต่อได้ ช่วยให้เกิดความคุ้นเคยอยู่และเห็นความเชื่อมโยงอดีตกับปัจจุบัน

9. นำมาใช้ใหม่ แต่ปรับเนื้อหาเพื่อชมเชยที่เด็กทำได้ดี

10. ติดตามข่าวเกี่ยวกับ Social Story

4.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวทางสังคม

ซูติมณฑน์ ขวัญกิจบรรกุล และ ปิยะนันท์ หิรัญย์ชโลทร (2559) การวิจัยในครั้งนี้มีเป้าหมายเพื่อศึกษาผลของการบำบัดเด็กออทิสติกในปฐมวัยด้วยกิจกรรมอาชบาบำบัดที่มีต่อทักษะสังคม กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ เด็กออทิสติกในปฐมวัย จำนวน 3 คน อายุ 6 ปี จากกิจกรรมอาชบาบำบัดกลุ่มโรงเรียนพิบูลประชาสรรค์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แบบสัมภาษณ์ครูและผู้ปกครองเด็กออทิสติกปฐมวัย จากผลการทดลองจากกลุ่มเป้าหมายเด็กออทิสติกในปฐมวัย พบว่ามีทักษะสังคมที่พัฒนาขึ้นอย่างเห็นได้ชัด 3 ด้าน คือ ทักษะการสนทนา ทักษะการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในและพฤติกรรมพื้นฐานที่สำคัญ โดยทักษะสังคมถูกเสริมสร้างในขณะที่เด็กออทิสติกปฐมวัยได้รับการทำกิจกรรมบนหลังม้า ทั้งนี้ผลที่ได้รับการพัฒนานั้นขึ้นอยู่กับความแตกต่างระหว่างบุคคลของเด็กออทิสติกปฐมวัย และระยะเวลาในการอาชบาบำบัดที่มีความสม่ำเสมอและต่อเนื่อง

จารุณี เต็นจิ (2551) ได้ศึกษาการลดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ของเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้โดยใช้เรื่องราวทางสังคม กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 2 คน โดยใช้วิธีการคัดเลือกแบบเจาะจง ผลการวิจัยพบว่าเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ที่ได้รับการสอนโดยใช้เรื่องราวทางสังคมมีพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ลดลง

งานวิจัยในต่างประเทศ

Norris และ Dattilo (1999) ได้ศึกษาผลกระทบของการใช้เรื่องราวทางสังคมในการช่วยเหลือทักษะทางสังคมให้แก่เด็กออทิสติก เพศหญิงอายุ 8 ขวบ คนหนึ่งเรียนอยู่ชั้น ป.2 ผลการศึกษาพบว่าการช่วยเหลือด้วยเรื่องราวเกี่ยวกับสังคมเมื่อสิ้นสุดการทดลอง พบว่าปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social Interaction) ที่เหมาะสมของเด็กคนนี้ลดลง

จากเอกสารงานวิจัยดังกล่าวสรุปการใช้เรื่องราวทางสังคมในการช่วยเหลือทักษะทางสังคมให้กับเด็กออทิสติกมีพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ลดลง การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของเด็กออทิสติกดีขึ้น และอีกทั้งการสอนโดยเรื่องราวทางสังคมสูงขึ้นกว่าก่อนได้รับการสอนโดยเรื่องราวทางสังคม

5. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบการ์ตูนอนิเมชัน

5.1 ความหมายของการ์ตูน

จารุพรธรณ ททรัพย์ปรง (2543, น. 140-143) “การ์ตูน” หมายถึง รูปวาดบนกระดาษแข็ง วาดอยู่ในกรอบชัดเจนเข้าใจง่าย อาจมีคำบรรยายสั้นๆและไม่เน้นความสมจริงของกายวิภาค ส่วน “คอมิค” เป็นสัญลักษณ์การ์ตูนเล่าเรื่องแบบมีลำดับภาพต่อเนื่อง มีการรักษาบุคลิกหน้าตาไว้อย่างสม่ำเสมอ มีบทสนทนาบรรยายในแต่ละภาพ และไม่เน้นความสมจริงของกายวิภาค “การนิยายภาพเหมือนกับคอมิค” แต่ภาพจะมีลักษณะสมจริงเขียนตามหลักกายวิภาคฉากแสงเงา การดำเนินเรื่องต่อเนื่อง และ “ภาพล้อ” เป็นภาพล้อเลียน เสียดสี เยาะเย้ยหรือถากถาง โดยเน้นส่วนย่อยหรือส่วนเด่นของใบหน้าให้แลดูขบขันส่วนใหญ่เป็นภาพล้อเลียนทางการเมืองล้อบุคคลที่มีชื่อเสียง

กล่าวโดยสรุปได้ว่าการ์ตูนคือ ศิลปะการวาดภาพที่ผสมผสานกับจินตนาการของผู้เขียนตามจินตนาการ เพื่อสื่อความหมายออกมาเป็นรูปภาพแทนคำพูด และดัดแปลงแก้ไขตัดรายละเอียดที่ไม่ต้องการสื่อความหมายออกมาในรูปแบบง่าย ๆ ด้วยเส้นและรูปทรง สามารถสื่อความหมายแทนตัวหนังสือได้ นำมาตกแต่งให้สวยงามน่ารักรับชมและสามารถใช้เล่าเรื่องราวต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี

5.2 ความหมายของอนิเมชัน

ทวิศักดิ์ กาญจนสุวรรณ (2552, น. 22) ได้กล่าวไว้ว่า อนิเมชัน หมายถึง การสร้างภาพเคลื่อนไหว ด้วยการนำภาพนิ่งมาเรียงลำดับกัน และแสดงผลอย่างต่อเนื่อง ทำให้ดวงตาเห็นภาพที่มีการเคลื่อนไหวในลักษณะภาพติดตา เมื่อตามนุษย์มองเห็นภาพที่ฉาย อย่างต่อเนื่องเรตินาจะรักษาภาพนี้ไว้ในระยะสั้นๆประมาณ 1/3 วินาที หากมีภาพอื่นแทรกเข้ามาในระยะเวลาดังกล่าว สมองของมนุษย์จะเชื่อมโยงภาพทั้งสองเข้าด้วยกันทำให้เห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวที่มีความต่อเนื่องกัน แม้ว่าอนิเมชันจะใช้หลักการเดียวกับวิดีโอแต่ แอนิเมชันสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับงานต่างๆได้มากมาย เช่น งานภาพยนตร์ งานโทรทัศน์ งานพัฒนาเกม งานสถาปัตยกรรม งานก่อสร้างงานด้านวิทยาศาสตร์ (ทวิศักดิ์ กาญจนสุวรรณ, 2552, น. 22)

อนิเมชัน หมายถึง การสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยการนำภาพนิ่งหลายๆภาพที่มีความต่อเนื่องมาฉายด้วยความเร็วที่เหมาะสม ทำให้เกิดภาพลวงตาของการเคลื่อนไหว (ธรรมปพน ลีอำนาจโชค, 2550, น. 13)

สื่ออนิเมชัน สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนทำให้เข้าใจบทเรียนได้ง่ายและเข้าใจตรงกันเนื่องจากสามารถแสดงให้เห็นเนื้อหาที่ต้องการสื่อผ่านทางภาพเคลื่อนไหว รวมถึงเอื้อต่อการแสดงรายละเอียดของสิ่งที่ต้องการศึกษาภายในบทเรียน ได้ชัดเจนมากกว่าจะเป็นเพียงตัวหนังสือหรือเป็นภาพนิ่ง การสร้างงานอนิเมชันเป็นการรวมองค์ความรู้และประสบการณ์ทั้งศาสตร์ทุกแขนงแบบจำลองรูปภาพรวมถึงวัสดุกราฟิกในงานอนิเมชันที่จะนำมาใช้ในสื่อการเรียนการสอนจะต้องมีความเหมาะสมในการให้รายละเอียดและแสดงข้อมูลหรือสารที่ต้องการให้ผู้รับสารเข้าใจได้ตรงกันในฐานะของสื่อที่ดี (ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล, 2547, น. 22)

อนิเมชัน มีการแบ่งออกเป็น 3 ชนิด ซึ่งการแบ่งแต่ละชนิดมีผลทำให้เกิดผลงานที่มีความแตกต่างกันออกไปซึ่งได้นำเสนอชนิดของแอนิเมชัน ไว้ดังนี้

ชนิดที่ 1 คือ อนิเมชันที่เกิดจากการวาดภาพทีละภาพ อนิเมชันชนิดนี้ คือ มีความเป็นศิลปะ สวยงาม น่าดูชม แต่ข้อเสีย คือ ต้องใช้เวลาในการผลิตมาก ต้องใช้ผู้สร้างจำนวนมากและต้นทุนก็สูงตามไปด้วย

ชนิดที่ 2 คือ อนิเมชันที่เกิดจากการถ่ายภาพทีละภาพ หรือเรียกว่าเป็นการถ่ายภาพ

ชนิดที่ 3 คือ อนิเมชันที่สร้างขึ้นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ปัจจุบันมีซอฟต์แวร์ที่สามารถช่วยในการทำอนิเมชันง่ายขึ้น เช่น โปรแกรม Maya, Macromedia, Flash, และ 3D studio Max เป็นต้น วิธีนี้เป็นวิธีที่ประหยัดเวลาการผลิตและต้นทุนเป็นอย่างมาก

จากเอกสารดังกล่าวสรุปได้ว่า แอนิเมชันเป็นภาพกราฟิกทั้งสองมิติและสามมิติ เป็นกระบวนการที่ภาพแต่ละภาพของภาพยนตร์ ถูกผลิตขึ้นต่างหากจากกันทีละภาพ แล้วนำมาร้อยเรียงเข้าด้วยกันโดยการใช้ต่อเนื่อง มีการเคลื่อนไหวเพื่อแสดงขั้นตอนหรือปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง เป็นการสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยการฉายภาพนิ่งหลายๆ ภาพจากวิธีการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกภาพถ่าย รูปวาด แต่ละขณะของหุ่นจำลองที่ค่อยๆ ขยับเมื่อนำภาพดังกล่าวมาใช้ด้วยความเร็วตั้งแต่ 16 ภาพต่อวินาทีขึ้นไปเราจะเห็นเหมือนว่าภาพดังกล่าวเคลื่อนไหวได้ต่อเนื่องกันด้วยความเร็วสูง ทั้งนี้เนื่องจากการเห็นภาพติดตาในทางคอมพิวเตอร์เพื่อสร้างสรรค์จินตนาการให้เกิดแรงจูงใจจากผู้ชม

5.3 หลักเบื้องต้นในการสร้างการ์ตูนอนิเมชัน

ส่วนสำคัญในการสร้างการ์ตูนอนิเมชัน คือ การเคลื่อนไหว ซึ่งเป็นส่วนสำคัญและจำเป็นในการสร้างผลงานอนิเมชัน ทุกประเภท เพราะเกี่ยวข้องกับเรื่องเวลา ระยะทาง และการแสดงอารมณ์ การเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นต้องมีความหมาย และต้องเกิดความงามขึ้นด้วยพร้อมกัน ดังนั้นการสร้างผลงานอนิเมชัน คือ การที่ภาพนิ่งมาเรียงต่อกัน ด้วยเครื่องมือหรือเครื่องจักรกลต่างๆ เพื่อทำให้เกิดภาพติดตาเป็นภาพเคลื่อนไหว เพื่อให้ผลงานอนิเมชัน นั้นมีความสมจริง น่าสนใจ และเป็นธรรมชาติ ตรงตามจังหวะการเคลื่อนไหวจริง จึงจำเป็นที่จะต้องเรียนรู้หลักการเบื้องต้นในการสร้างผลงานอนิเมชัน

ส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานอนิเมชัน อยู่ที่การเขียนภาพหลักที่กำหนดการเคลื่อนไหว ส่วนสำคัญนั้นคือภาพหลัก ในการจัดทำทางบุคลิกของตัวละครระบบการวิ่งของจำนวนภาพในระบบฟิล์ม และระบบที่บันทึก ด้วยเทปวิดีโอชนิดต่าง ๆ นับเป็นจำนวนภาพต่อเวลาหนึ่งวินาที เพื่อความเข้าใจต่อเรื่องเวลา การทำงานของภาพยนตร์และภาพเคลื่อนไหวในรูปแบบต่าง ๆ จำนวนภาพต่อระบบบันทึกภาพเคลื่อนไหวมีระบบบันทึกต่อหนึ่ง วินาทีเป็นดังต่อไปนี้

1. ระบบฟิล์มภาพยนตร์มีจำนวนภาพวิ่งวินาทีละ 24 ภาพ
2. เทปวิดีโอระบบ NTSC มีจำนวนภาพวิ่งวินาทีละ 30
3. เทปวิดีโอระบบ PAL มีจำนวนภาพวิ่งวินาทีละ 25

ภาพภาพหลักในการสร้างงานอนิเมชันจะมีจำนวนเท่ากันในทุกเทคนิควิธี ไม่ว่าจะ เป็นวิธีที่เขียนและวาดด้วยมือ หรือใช้การคำนวณและสร้างขึ้นด้วยคอมพิวเตอร์ ทั้งหมดภาพหลักก็มีความสำคัญที่สุดในการกำหนดการเคลื่อนไหวของตัวละคร

หลักเบื้องต้นในการสร้างภาพเคลื่อนไหว เป็นส่วนสำคัญในการเริ่มต้นการสร้างสรรค์ผลงาน คือ การยืดหยุ่นและย่อส่วน ในโลกของการ์ตูนมักจะไม่มีความแข็งเหมือนหิน สิ่งต่าง ๆ มักมีความยืดหยุ่น ทำให้สิ่งต่าง ๆ มีพลังและดูแล้วให้ความเป็นธรรมชาติมากขึ้น ยกตัวอย่าง จากภาพลูกบอลที่ตกลงพื้นแล้วเด้งขึ้น ในรูปด้านขวาจะมีลักษณะที่ดูเป็นธรรมชาติมากกว่า

เวลา การกำหนดระยะเวลาในการเคลื่อนไหวซึ่งขึ้นอยู่กับคุณลักษณะของตัวละคร เช่น รูปร่าง ขนาด น้ำหนัก และอุปนิสัย รวมถึงลักษณะเฉพาะของตัวละครนั้น ๆ และอาจขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมหรือพื้นที่ในการแสดงนั้น ๆ ด้วย เช่น การเคลื่อนไหวของน้ำบนดวงจันทร์การเคลื่อนไหวอาจใช้เวลาเร็วช้าไม่เท่ากัน

การเตรียมตัวการแสดงท่าทาง ของตัวละคร เช่นการย่อตัวก่อนที่จะกระโดดหรือแสดงท่าเตรียมก่อนที่จะทำท่าทางจริง หรือการแสดงท่าทางตรงข้ามกับท่าแสดงจริง การแสดงทุกอย่างจำเป็นต้องมีการเตรียมตัวแสดงท่าทางอยู่เสมอ การศึกษาการเคลื่อนไหวธรรมชาติ ศึกษาการเคลื่อนไหวของสิ่งมีชีวิตจะต้องมีการเตรียมตัวขึ้นมาจะประกอบกับการทำงานในส่วนของ การยืดหยุ่นและย่อ เช่น ก้นตีกอล์ฟ หรือการเล่นเบสบอลส่วนตัวมา คือท่าทางการเตรียมสร้างพลังงาน คือการแสดงท่าทางการใช้พลังงานเช่น การกอสปริง หรือการดึงการยืดหนังยาง แล้วกลับมาคงรูปเดิม การสร้างพลังงานการเคลื่อนไหว การปล่อยพลังงานที่เตรียมเอาไว้ออกมา เช่นท่าเตรียมกระโดดก่อนการกระโดดกระโดดออกมา พลังงานที่ออกมานั้นจะเปลี่ยนเป็นพลังงานในการเคลื่อนไหวทันที

เส้นของการเคลื่อนไหว การเคลื่อนไหวของสิ่งมีชีวิต จะเป็นเส้นที่โค้งเสมอ เช่น การเคลื่อนไหวของคนในการยืดแขน ก้าวขา จะไม่มีส่วนที่เคลื่อนไหวเป็นเส้นตรง นอกจากการเคลื่อนไหวที่ดูไม่เป็นธรรมชาติอย่างเครื่องจักร หรือ หุ่นยนต์

การเคลื่อนไหวแบบทับซ้อน คือ เมื่อมีการเคลื่อนไหวเกิดขึ้นจะมีการเคลื่อนไหวที่ส่วนการเคลื่อนไหวอื่นตามมาโดยที่ไม่ต้องรอให้การเคลื่อนไหวและหยุดก่อนการเคลื่อนไหวที่ทับซ้อนกันทำให้การเคลื่อนไหวเป็นธรรมชาติมากขึ้น เช่น การดันของที่มีน้ำหนักโดยที่ต้องใช้มือ แขน และลำตัวดันออกไปก็จะเกิดการเคลื่อนไหวที่ทับซ้อนคาบเดียวกัน

การเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่อง การเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่อง เป็นการเคลื่อนไหวที่จะไม่หยุดอย่างกะทันหัน เช่น การตีลูกเทนนิสเมื่อหมายถูกแล้ว การเคลื่อนที่ของไม้เทนนิสก็ต้องเคลื่อนที่ต่อไปข้างหน้าไม่หยุดลงโดยทันที

การเคลื่อนไหวที่รอบ ๆ ของการเคลื่อนไหวหลัก เช่น ผม เสื้อผ้าใช้ร่วมกับการเคลื่อนไหวทับซ้อน และ การเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่อง

สิ่งดึงดูดความสนใจการออกแบบ รูปลักษณะ ลักษณะอุปนิสัย การเคลื่อนไหวที่น่าสนใจการแสดงท่าทางที่กระฉับกระเฉง ช่วยให้เห็นผลงานที่ออกมาดูน่าสนใจ

พื้นที่ว่างของการแสดงการเคลื่อนไหว การทำความเข้าใจต่อพื้นที่ที่จะเตรียมตัวในการแสดงเพื่อจุดมุ่งหมายในการสื่อความหมาย สร้างความน่าสนใจการนำเสนอความคิดให้ออกมาได้อย่างชัดเจน ตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้การควบคุมเรื่องการลำดับภาพ การตัดต่อ

แรงเฉื่อย น้ำหนัก แรงผลัก แรงดัน แรงดึงดูดของโลก เป็นเรื่องจำเป็นในงานอนิเมชัน เพื่อให้การเคลื่อนไหวที่ออกมาเป็นธรรมชาติ มีมวล มีน้ำหนักและอาจต้องคำนึงถึงเรื่องกฎทางฟิสิกส์เข้ามาใช้ร่วมด้วย น้ำหนัก (Weight) ของตัวละครในภาพเคลื่อนไหว ซึ่งมีลักษณะแตกต่างไปตาม

น้ำหนักของตัวละคร ขนาด ซึ่งจะมีผลต่อการเคลื่อนไหว เช่น การวิ่งของคนผอม และ คนอ้วน การยกของที่มีน้ำหนักแตกต่างกัน เช่น การหยิบกระดาษหนึ่งแผ่น กับการยกกล่องใบใหญ่ที่มีน้ำหนักมาก (White, 1986, p. 26-29)

5.4 ชั้นและวิธีการสร้างการ์ตูนอนิเมชัน

การสร้างการ์ตูนอนิเมชันเป็นงานละเอียด มีขั้นตอนมากมายหลายขั้นตอน เพราะฉะนั้นในบทความนี้เราจะมาแนะนำขั้นตอนการสร้างการ์ตูนอนิเมชัน แบบพอสังเขป เพื่อให้ผู้อ่านมีความเข้าใจในระดับเบื้องต้น

การสร้างอนิเมชันสามารถแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอนใหญ่ ๆ ได้แก่

1. ขั้นตอนเตรียมการก่อนการทำ ขั้นตอนเตรียมการก่อนการทำ เป็นหัวใจสำคัญ ไม่ว่าจะทั้ง ความสนุก ตื่นเต้น อารมณ์ของตัวละครทั้งหลาย จะถูกสร้างในขั้นตอนนี้ทั้งหมด เพราะฉะนั้นตรงนี้จึงมีมากมายหลายขั้นตอน ค่อนข้างจุกจิก ในขั้นที่ 1 สามารถแบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอนย่อยด้วยกัน ดังนี้

1.1 เขียนเรื่องและบท เป็นขั้นตอนแรกเริ่มอันสำคัญที่สุด อนิเมชันเรื่องนั้นจะสนุกหรือไม่ ขึ้นอยู่กับเรื่องหรือบทเป็นสำคัญ

1.2 ออกแบบภาพ เป็นการกำหนดตัวละครว่า ควรมีลักษณะหน้าตาอย่างไร ขนาดเท่าใด ฉากควรเป็นอย่างไร โทนสียังไง ในขั้นตอนนี้อาจทำได้ย หรือทำควบคู่ไปกับบทภาพก็ได้

1.3 ทำบทภาพ เป็นการนำบทที่เขียนมาจำแนก โดยการร่างภาพหลายเส้น พร้อมคำบรรยายแบบคร่าวๆ ซึ่งแม้แต่การถ่ายทำภาพยนตร์ก็ต้องใช้วิธีการวาดบทภาพ ก่อนถ่ายทำด้วยเช่นกัน

1.4 ร่างช่วงภาพ ขั้นตอนนี้ให้นำบทภาพทั้งหมดมาตัดต่อเข้าด้วยกัน พร้อมใส่เสียงพากย์ให้ตัวละครทั้งหมด

2. ขั้นตอนการทำเป็นขั้นตอนที่จะกำหนดว่า ภาพยนตร์อนิเมชัน จะมีความสวยงามมากแค่ไหน ประกอบด้วย

2.1 การวาดและลงสีการ์ตูนด้วยคอมพิวเตอร์

2.2 การวาดและลงสีการ์ตูนอนิเมชัน

2.3 การสร้างภาพยนตร์อนิเมชัน ที่เป็นเอกลักษณ์ มีการใช้สีสลับ รวมทั้งแสง ซึ่งให้อารมณ์แตกต่างกัน รวมทั้งมีฉากที่ช่วยเพิ่มอารมณ์ ความรู้สึกของผู้ชมมากยิ่งขึ้น

3. ขั้นตอนหลังการทำ

3.1 ขั้นตอนการประกอบภาพรวม เป็นการนำทั้งตัวละครรวมทั้งฉากหลังมาประกอบให้เป็นภาพเดียวกัน มีการปรับแสง สี ให้มีความกลมกลืน สอดคล้องไปในทางเดียวกัน ไม่ให้สีแตกต่างกัน

3.2 ขั้นตอนดนตรีและเสียงประกอบ การเลือกดนตรีประกอบ ให้เข้ากับเนื้อเรื่อง รวมทั้งฉากต่าง ๆ รวมถึงเสียงประกอบสังเคราะห์ ในอดีตการสร้างเสียงประกอบทำได้จากการบันทึกเสียงที่ใกล้เคียง เช่น เอาช้อนกับส้อมมาพินกันจนเกิดเสียง ก็ใช้แทนเสียงพินดาบ เป็นต้น แต่ในปัจจุบันนี้ ได้มีการนำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยสังเคราะห์เสียงให้ได้เสียงที่เหมือนจริง หรือเกินกว่าความจริง เช่น เสียงคลื่นกระทบหาดทราย, เสียงพายุ, เสียงระเบิด, เสียงมนุษย์ต่างดาว เป็นต้น ซึ่งขั้นตอนนี้วิศวกรเสียงได้เข้ามามีหน้าที่อย่างมาก การดูที่มีเนื้อเรื่องแบบเดียวกันแต่เสียงประกอบแตกต่างกัน ส่วนเสียงประกอบที่ดีกว่า เหมาะสมกว่า จะช่วยเพิ่มอารมณ์ความรู้สึก ให้กับการดูเรื่องนั้นมากขึ้น

5.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการดูอนิเมชัน

งานวิจัยในประเทศ

ชุตินพงศ์ พันธุ์สมบัติ และ พงษ์พิพัฒน์ สายทอง (2559, น. 39-48) การพัฒนาสื่อการ์ตูนอนิเมชัน 3 มิติ โดยใช้เทคนิคการนำเสนอแบบเล่านิทานเป็นฐานเรื่องการบริโภคอาหารสำหรับเด็กปฐมวัย งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ คือ มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษารูปแบบที่เหมาะสมของสื่อการ์ตูนอนิเมชัน เพื่อพัฒนาสื่อการ์ตูนอนิเมชัน 3 มิติ โดยใช้เทคนิคการนำเสนอแบบเล่านิทานเป็นฐาน สำหรับเด็กปฐมวัยเรื่อง การบริโภคอาหาร เพื่อศึกษาผลการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่าง และเพื่อศึกษาพฤติกรรมการบริโภคอาหาร ของนักเรียนอนุบาลหลังชมสื่อการ์ตูนอนิเมชัน 3 มิติ ประชากร ซึ่งมีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 จำนวน 4 ห้องรวม 120 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ ได้มาด้วยการสุ่มอย่างง่าย โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม จำนวน 30 คน ผลการวิจัย พบว่า 1) รูปแบบการ์ตูนที่นักเรียนสนใจมากที่สุดคือรูปแบบ Super Deformation คิดเป็นร้อยละ 36.67 ตัวละครที่นักเรียนชื่นชอบมากที่สุดคือตัวละครแบบตาโต คิดเป็นร้อยละ 46.67 และฉากที่นักเรียนชื่นชอบมากที่สุดคือฉากแบบคล้ายจริง คิดเป็นร้อยละ 63.33 2) สื่อการ์ตูนอนิเมชัน 3 มิติ ที่พัฒนาขึ้น มีคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุด เนื้อหาของสื่อ ตัวละคร ฉาก และเสียงบรรยาย มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.72 3) นักเรียนระดับอนุบาลมีคะแนนเฉลี่ยหลังชมสื่อการ์ตูนอนิเมชัน 3 มิติ เท่ากับ 7.77 คะแนน จาก 10 คะแนน 4) นักเรียนระดับอนุบาลมีพฤติกรรมการบริโภคอาหารหลังจากชมสื่อ

การ์ตูนอนิเมชัน 3 มิติ เรื่อง การบริโภคอาหาร โดยรวมมีการบริโภคอาหารทั้ง 5 หมู่ อยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.42

ลัดดาวัลย์ รุมนรัตน์, กীরติ ศรีวิเชียร, และ วริศรา จุ้ยดอนกลอย (2555) ได้ทำการศึกษาผลของการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของกาเย่ ที่มีผลต่อทักษะการสร้างการ์ตูนอนิเมชันและความคิดสร้างสรรค์วิชาคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนวัดใหญ่ชัยมงคล (ภาวนารังสี) อำเภอพระนครศรีอยุธยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา จำนวนนักเรียนห้องเรียนละ 30 คน กลุ่มตัวอย่างได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย โดยการจับฉลากจำนวน 2 ห้องเรียน ได้ห้องเรียนที่ 1 เป็นกลุ่มทดลอง ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของกาเย่ และห้องเรียนที่ 2 เป็นกลุ่มควบคุม ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ระยะเวลาในการทดลอง 20 ชั่วโมง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของกาเย่ และแผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ 2) แบบวัดทักษะการสร้าง การ์ตูนอนิเมชัน 3) แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าสถิติทดสอบ t-test และการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมหลายตัวแปร ผลการวิจัยพบว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของกาเย่มีผลทำให้นักเรียน มีทักษะการสร้างการ์ตูนอนิเมชันและความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

ศิริรักษ์ คลองข่อย (2555) การพัฒนานิทานการ์ตูนอนิเมชัน เรื่องอยู่อย่างพอเพียงสำหรับเด็กปฐมวัย ผลการวิจัยพบว่า นิทานการ์ตูนอนิเมชันเรื่องอยู่อย่างพอเพียงมีคุณภาพในระดับมาก และเด็กปฐมวัยมีความเข้าใจในเรื่องอยู่อย่างพอเพียง หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนจากนิทานการ์ตูนอนิเมชันอย่างมีนัยสำคัญ

กิติพงษ์ ประชาชิต (2555) การ์ตูนอนิเมชัน 3 มิติ สำหรับนักเรียนระดับอนุบาล เรื่องการบริโภคผัก การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อ 1) เปรียบเทียบความรู้ของนักเรียนระดับอนุบาลก่อนและหลังชมการ์ตูนอนิเมชัน 3 มิติ และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับอนุบาลที่มีต่อการ์ตูนอนิเมชัน 3 มิติ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นอนุบาลในจังหวัดมหาสารคาม จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมี 6 ชนิด พบว่านักเรียนระดับอนุบาลมีความรู้เรื่องการบริโภคผักหลังจากเรียนการ์ตูนอนิเมชัน 3 มิติเพิ่มขึ้นจากก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญและเด็กนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการ์ตูนอนิเมชัน โดยชอบสีสันของภาพ แสง เพลง ประกอบ ความสนุกสนานของเนื้อเรื่องและการเคลื่อนไหวของการ์ตูน

สิริวรรณ ะไชยศรี (2558) ศึกษารูปแบบการ์ตูนอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อการเรียนรู้ด้านการมีวินัยสำหรับเด็กปฐมวัย การมีวินัยเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องส่งเสริมให้เกิดขึ้นตั้งแต่เยาว์วัย การ์ตูนอนิเมชันเป็นสื่อที่เหมาะสมสำหรับเด็กปฐมวัย การวิจัยในครั้งนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษา รูปแบบของสื่อการ์ตูนอนิเมชัน 2 มิติที่เหมาะสมเพื่อการเรียนรู้ด้านการมีวินัยสำหรับเด็กปฐมวัย 2) สร้างสื่อการ์ตูนอนิเมชัน 2 มิติ ตามรูปแบบที่ได้จากการศึกษาให้มีคุณภาพ 3) ศึกษาผลการ เรียนรู้ที่เกิดจากสื่อการ์ตูนอนิเมชัน 2 มิติที่พัฒนาขึ้น 4) ศึกษาความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยต่อ สื่อการ์ตูนอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อการเรียนรู้ด้านการมีวินัย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ได้แก่ เด็กปฐมวัย ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาล 2 “เชิงชุมอนุชนวิทยา” จำนวน 30 คน โดยการสุ่มอย่างง่ายด้วยการจับฉลาก เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ได้แก่ 1) แบบสอบถาม รูปแบบการ์ตูนอนิเมชัน 2 มิติ ที่เด็กชื่นชอบ 2) สื่อการ์ตูนอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อการเรียนรู้ด้านการมี วินัยสำหรับเด็กปฐมวัย 3) แบบวัดการเรียนรู้ 4) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการมีวินัยที่เกิดจากสื่อ การ์ตูนอนิเมชัน 2 มิติ ที่พัฒนาขึ้น 5) แบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ความเที่ยงตรง ความยาก ความเชื่อมั่น ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการ ทดสอบที (t-test แบบ Dependent samples)

สรุปได้ว่า การพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกโดยใช้เรื่องราวทางสังคม ทำให้ทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกมีพัฒนาการที่ดีขึ้น และงานวิจัยที่ใช้การ์ตูนที่มีการ เคลื่อนไหวเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอน เพื่อสร้างความตื่นตาตื่นใจ เด็กเกิดความ สนุกสนาน ทำให้กิจกรรมการเรียนการสอนไม่น่าเบื่อ ทำให้ผู้เรียนมีผลการเรียนและพัฒนาการที่ดี ขึ้นและทำให้ผู้เรียนสามารถสร้างจินตนาการและพัฒนาความคิดของเด็กได้อีกด้วย

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาผลของการใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชัน เพื่อพัฒนาทักษะการรอยของเด็กรอคอยในระดัปลุ่มวัย มีขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. การกำหนดประชากรกลุ่มเป้าหมายและการเลือกกลุ่มเป้าหมาย
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือ
4. การดำเนินการทดลอง
5. การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การกำหนดกลุ่มเป้าหมายและการเลือกกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ เด็กออทิสติกอายุระหว่าง 4-6 ปี ที่ได้รับการวินิจฉัยทางการแพทย์แล้วว่าเป็นเด็กออทิสติก ไม่มีความพิการอื่นๆ เป็นเด็กที่มีปัญหาทักษะการรอย ที่มารับบริการในศูนย์การศึกษาพิเศษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา จำนวน 3 คน โดยผู้วิจัยมีขั้นตอนการคัดเลือก ดังนี้

1. เป็นเด็กที่ได้รับการวินิจฉัยจากแพทย์ว่าเป็นเด็กออทิสติก และมีใบรับรองความพิการ
2. การสังเกตพฤติกรรมเด็กออทิสติก ระหว่างเรียนและการสอบถามครูผู้สอนเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยพบว่าเด็กมีปัญหารอคอย ได้แก่ มีปัญหารอคอยรับส่งสิ่งของ และมีปัญหารอคอยเปลี่ยนกิจกรรม
3. สามารถพูดสื่อสารและฟังคำสั่งง่าย ๆ ได้
4. สามารถใช้สายตาได้ดีไม่มีความพิการทางสายตา ทางร่างกาย และไม่มีปัญหาพฤติกรรมและอารมณ์
5. ได้รับการยินยอมจากผู้ปกครองในการให้ความร่วมมือตลอดระยะเวลาในการวิจัยครั้งนี้

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการทดลอง จำนวน 3 คน มีลักษณะดังตารางการเปรียบเทียบปัญหาพฤติกรรมการรอยของของกลุ่มเป้าหมาย ตารางที่ 1

ตาราง 1 พฤติกรรมการรอคอยที่พบปัญหาของเด็กกลุ่มเป้าหมายรายบุคคล

เด็กออทิสติกคนที่ 1	เด็กออทิสติกคนที่ 2	เด็กออทิสติกคนที่ 3
<p>ปัญหาที่พบ เด็กไม่สามารถรอคอยให้ถึงรอบของตนเอง และไม่สามารถรอคอยระหว่างการเปลี่ยนกิจกรรมได้แปลว่า พอถึงเวลาให้รอคอยระหว่างการเปลี่ยนเข้าสู่กิจกรรมใหม่ได้ก็จะไว้วาย ทูบประตู่ทุกครั้ง</p>	<p>ปัญหาที่พบ เด็กไม่สามารถรอคอยให้ถึงรอบของตนเอง ไม่สามารถรอคอยกิจกรรมเข้าแถวเคารพธงชาติได้ มาถึงโรงเรียนเด็กจะต้องรีบไปก่อน โดยไม่รอให้ถึงเวลาเข้าแถวการรอคอยระหว่างเรียนกิจกรรมวงกลมเมื่อถึงรอบของตนเองเด็กจะไม่รอให้ถึงคิวของตนเองจะต้องทำกิจกรรมก่อนตลอด เมื่อให้รอก็จะเกิดอาการร้องไห้ นอนดิ้นกับพื้นและกระแทกเท้าเพราะโดนขัดใจ</p>	<p>ปัญหาที่พบ เด็กไม่สามารถรอคอยให้ถึงรอบของตนเอง ระหว่างการเปลี่ยนกิจกรรมจะไม่รอให้ครูบอกเด็กจะต้องวิ่งไปเปิดประตูเพื่อไปรอห้องกิจกรรมก่อนตลอด เมื่อให้รอก็จะเกิดอาการร้องไห้ และเด็กมีประสาทสัมผัสทางการได้ยินที่ไวมากและมักจะหงุดหงิดกับเสียงดังๆหรือเสียงที่วุ่นวาย และเมื่อถูกขัดใจมักล้มตัวลงนอนกับพื้น หรือกัดคอเสื้อ ถ้าถูกขัดใจมาก ๆ จนไม่ยอมจะแสดงอาการตีหรือผลักในบางครั้ง</p>

ตาราง 2 ตารางแสดงพฤติกรรมการรอคอยที่พบปัญหาของกลุ่มเป้าหมายโดยแยกเป็นกิจกรรม

ลำดับที่	พฤติกรรมการรอคอยที่พบปัญหาของกลุ่มเป้าหมาย			
	สถานการณ์ที่ 1 การรอรับสิ่งของ		สถานการณ์ที่ 2 การรอเปลี่ยนกิจกรรม	
เด็กออทิสติกคน ทั้ง 3 คน เป็น ผู้ชาย อายุ 4-6 ปี ลักษณะสม ส่วน พูดสื่อสาร ได้เป็นคำๆพูด เสียงเบาๆ ฟัง คำสั่งง่ายๆได้	ไม่สามารถรอส่ง มอบดอกไม้ใน กิจกรรมวงกลม ได้ จะต้องมีการ ยื้อแย่งก่อนที่ เทียนจะเวียน รอบมาถึงตนเอง	ไม่สามารถรอส่ง มอบขวดฟองสบู่ ในช่วงกิจกรรม การเล่นเพื่อเสริม ทักษะจะต้องมี การยื้อแย่ง ก่อนที่ครูจะเวียน รอบมาถึงตนเอง	การรอเวลาไป เรียนกิจกรรม บูรณาการ เป็น การเปลี่ยน ช่วงเวลาเรียน จากทักษะทาง วิชาการมา กิจกรรมบูรณา การเด็กจะไม่รอ ให้ถึงรอบของ ตนเองเพื่อให้ครู มารับแต่เด็กจะ วิ่งไปเปิดประตู ก่อนโดยไม่รอ เพื่อที่จะไป กิจกรรมก่อนทุก ครั้ง เมื่อครูสั่งให้ นั่งรอก็จะเกิด อาการร้องไห้ นอนดิ้นกับพื้น และกระแทกเท้า เพราะโดนขัดใจ	การรอเวลาไป รับประทาน อาหารกลางวัน เป็นการเปลี่ยน ช่วงเวลาจากการ เรียนทุกกิจกรรม และไปเล่นรอ เวลารับประทาน อาหารก่อนกลับ บ้านแต่เด็กจะไม่ ไปเล่นแต่จะวิ่งไป ห้องอาหารทันที จะไม่รอให้ถึง เวลาทานอาหาร เมื่อให้รอจนถึง เวลาและเดินไป พร้อมกันเด็กก็จะ เกิดอาการร้องไห้ นอนดิ้นกับพื้น บ้างครั้งก็ใช้เท้าตี ขาตนเองและ กระแทกเท้าเพราะ โดนขัดใจ

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการรอคอยสำหรับเด็กออทิสติกระดับปฐมวัย ผ่านการ์ตูนอนิเมชัน จำนวน 4 แผน (รูปแบบออนไลน์) เพื่อสอนสถานการณ์ที่ใช้ทักษะการรอคอย จำนวน 2 สถานการณ์ 4 กิจกรรม ดังนี้

สถานการณ์ที่ 1 การรอรับส่งสิ่งของ มี 2 กิจกรรมซึ่งเป็นกิจกรรมที่ทำในชั้นเรียนเป็นกิจวัตรประจำวันทุกวัน คือ

กิจกรรมที่ 1 การรอส่งมอบดอกไม้ในกิจกรรมวงกลม เป็นกิจกรรมการเตรียมความพร้อมเด็กออทิสติกแต่ละคนเพื่อให้เด็กออทิสติกมีความสงบนิ่ง และมีสมาธิก่อนเข้าเรียนในทักษะอื่นๆต่อไป

กิจกรรมที่ 2 การรอส่งขวดเป่าฟองสบู่ เป็นกิจกรรมที่ฝึกการเป่าลมออกจากปาก ช่วยส่งเสริมให้เด็กมีสมาธิ - จดจ่ออยู่กับสิ่งที่ทำและฝึกการขยับกล้ามเนื้อของปากเวลาเป่า และส่งเสริมให้มีการสื่อสารพูดคุยมากขึ้น

สถานการณ์ที่ 2 การรอเปลี่ยนกิจกรรม มี 2 กิจกรรมซึ่งเป็นกิจกรรมที่ทำในชั้นเรียนเป็นประจำทุกวันคือ

กิจกรรมที่ 1 การรอเวลาไปเรียนกิจกรรมบูรณาการคือกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีการปรับการเรียน การสอนของการเคลื่อนไหวมาผสมผสานกับการเรียนรู้ทักษะวิชาการ เป็นการเปลี่ยนช่วงเวลาเรียนจากทักษะทางวิชาการมากิจกรรมบูรณาการ

กิจกรรมที่ 2 การรอเวลาไปรับประทานอาหารกลางวัน เป็นการเปลี่ยนช่วงเวลาจากการเรียนทุกกิจกรรมไปสู่การรับประทานอาหาร เป็นกิจกรรมที่ฝึกให้เด็กช่วยเหลือตนเองในเรื่องของการรับประทานอาหาร

2. เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชัน เพื่อฝึกทักษะการรอคอยของเด็กออทิสติกระดับปฐมวัย จำนวน 4 เรื่อง ในสถานการณ์ของทักษะการรอคอย จำนวน 2 สถานการณ์ 4 กิจกรรม คือ สถานการณ์ที่ 1 การรอรับส่งสิ่งของ มี 2 กิจกรรม คือ กิจกรรมที่ 1 การรอส่งมอบดอกไม้ในกิจกรรมวงกลม กิจกรรมที่ 2 การรอส่งขวดเป่าฟองสบู่ และสถานการณ์ที่ 2 การรอเปลี่ยนกิจกรรม มี 2 กิจกรรม คือ กิจกรรมที่ 1 การรอเวลาไปเรียนกิจกรรมบูรณาการ กิจกรรมที่ 2 การรอเวลาไปรับประทานอาหารกลางวัน

3. แบบประเมินทักษะการรอคอยสำหรับเด็กออทิสติกระดับปฐมวัยในสถานการณ์ที่ต้องใช้ทักษะการรอคอย จำนวน 2 สถานการณ์ 4 กิจกรรม คือ สถานการณ์ที่ 1 การรอรับส่ง

สิ่งของ มี 2 กิจกรรม คือ กิจกรรมที่ 1 การรอส่งมอบดอกไม้ในกิจกรรมวงกลม กิจกรรมที่ 2 การรอส่งขวดเป่าฟองสบู่ และสถานการณ์ที่ 2 การรอเปลี่ยนกิจกรรม มี 2 กิจกรรม คือ กิจกรรมที่ 1 การรอเวลาไปเรียนกิจกรรมบูรณาการ กิจกรรมที่ 2 การรอเวลาไปรับประทานอาหารกลางวัน

สถานการณ์ที่ 1 การรอรับส่งสิ่งของ มี 2 กิจกรรม กิจกรรมที่ 1 การรอส่งมอบดอกไม้ในกิจกรรมวงกลม มีรายการประเมิน จำนวน 3 ข้อคือ 1) นั่งรอทำกิจกรรมในที่นั่งของตนเอง 2) รอรับดอกไม้จากเพื่อนแล้วอธิษฐาน 3) นั่งรอจนกว่าเพื่อนจะทำกิจกรรมครบทุกคน กิจกรรมที่ 2 การรอส่งขวดเป่าฟองสบู่ มีรายการประเมิน จำนวน 3 ข้อคือ 1) นั่งรอทำกิจกรรมในที่นั่งของตนเอง 2) รอรับขวดสบู่จากเพื่อนเป่า 3) นั่งรอจนกว่าเพื่อนจะทำกิจกรรมครบทุกคน มีแบบประเมินทักษะการรอคอยสำหรับเด็กออกทิสติกระดับปฐมวัย คือแบบสังเกตพฤติกรรมในการทำกิจกรรมแต่ละกิจกรรมโดยการเช็คคลิสต์พฤติกรรม เป็นการให้คะแนนแบบรูบรีค ในแต่ละข้อของแบบประเมินจะมีคะแนนเต็ม 4 คะแนน โดยมีระดับเกณฑ์การให้คะแนน 4 ระดับ ดังนี้

ระดับคะแนน	0	หมายถึง	เด็กไม่สามารถรอคอยได้
ระดับคะแนน	1	หมายถึง	เด็กสามารถรอคอยได้บ้างโดยครูกระตุ้นด้วยวาจาและทางกาย
ระดับคะแนน	2	หมายถึง	เด็กสามารถรอคอยได้บ้างโดยครูกระตุ้นด้วยวาจาทำท่าทาง
ระดับคะแนน	3	หมายถึง	เด็กสามารถรอคอยได้ด้วยตนเองโดยครูกระตุ้นด้วยท่าทาง
ระดับคะแนน	4	หมายถึง	เด็กสามารถรอคอยได้ด้วยตนเอง

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

9 คะแนน ถึง 12 คะแนน	แปลว่า พฤติกรรมการรอคอยอยู่ระดับดีมาก
6 คะแนน ถึง 8 คะแนน	แปลว่า พฤติกรรมการรอคอยอยู่ระดับดี
3 คะแนน ถึง 5 คะแนน	แปลว่า พฤติกรรมการรอคอยอยู่ระดับพอใช้
0 คะแนน ถึง 2 คะแนน	แปลว่า พฤติกรรมการรอคอยอยู่ระดับปรับปรุง

สถานการณ์ที่ 2 การรอเปลี่ยนกิจกรรม มี 2 กิจกรรม คือ กิจกรรมที่ 1 การรอเวลาไปเรียนกิจกรรมบูรณาการ มีรายการประเมิน จำนวน 3 ข้อคือ 1) เข้าแถวเดินไปทำกิจกรรมบูรณาการพร้อมเพื่อน 2) นั่งรอตรงที่นั่งของตนเองนับ 1-10 3) นั่งรอครูเรียกชื่อออกมาทำกิจกรรม 4) นั่งรอจนกว่าเพื่อนจะทำกิจกรรมครบทุกคน กิจกรรมที่ 2 การรอเวลาไปรับประทานอาหาร

กลางวัน มีรายการประเมิน จำนวน 4 ข้อคือ 1) เข้าแถวไปห้องรับประทานอาหารพร้อมเพื่อน 2) นั่งรอจนได้รับถาดอาหาร 3) นั่งรับประทานอาหารอยู่กับที่จนเสร็จ 4) นั่งรอจนเพื่อนทุกคนรับประทานอาหารเสร็จ แบบประเมินทักษะการรอคอยสำหรับเด็กกอนุบาลศึกษาปีที่ 1 คือแบบสังเกตพฤติกรรมในการทำกิจกรรมแต่ละกิจกรรมโดยการเช็คคลิสต์พฤติกรรม เป็นการให้คะแนนแบบรูปรีด ในแต่ละข้อของแบบประเมินจะมีคะแนนเต็ม 4 คะแนน โดยมีระดับเกณฑ์การให้คะแนน 4 ระดับ ดังนี้

ระดับคะแนน	0	หมายถึง	เด็กไม่สามารถรอคอยได้
ระดับคะแนน	1	หมายถึง	เด็กสามารถรอคอยได้บ้างโดยครูกระตุ้นด้วยวาจาและทางกาย
ระดับคะแนน	2	หมายถึง	เด็กสามารถรอคอยได้บ้างโดยครูกระตุ้นด้วยวาจาทำท่าทาง
ระดับคะแนน	3	หมายถึง	เด็กสามารถรอคอยได้ด้วยตนเองโดยครูกระตุ้นด้วยท่าทาง
ระดับคะแนน	4	หมายถึง	เด็กสามารถรอคอยได้ด้วยตนเอง

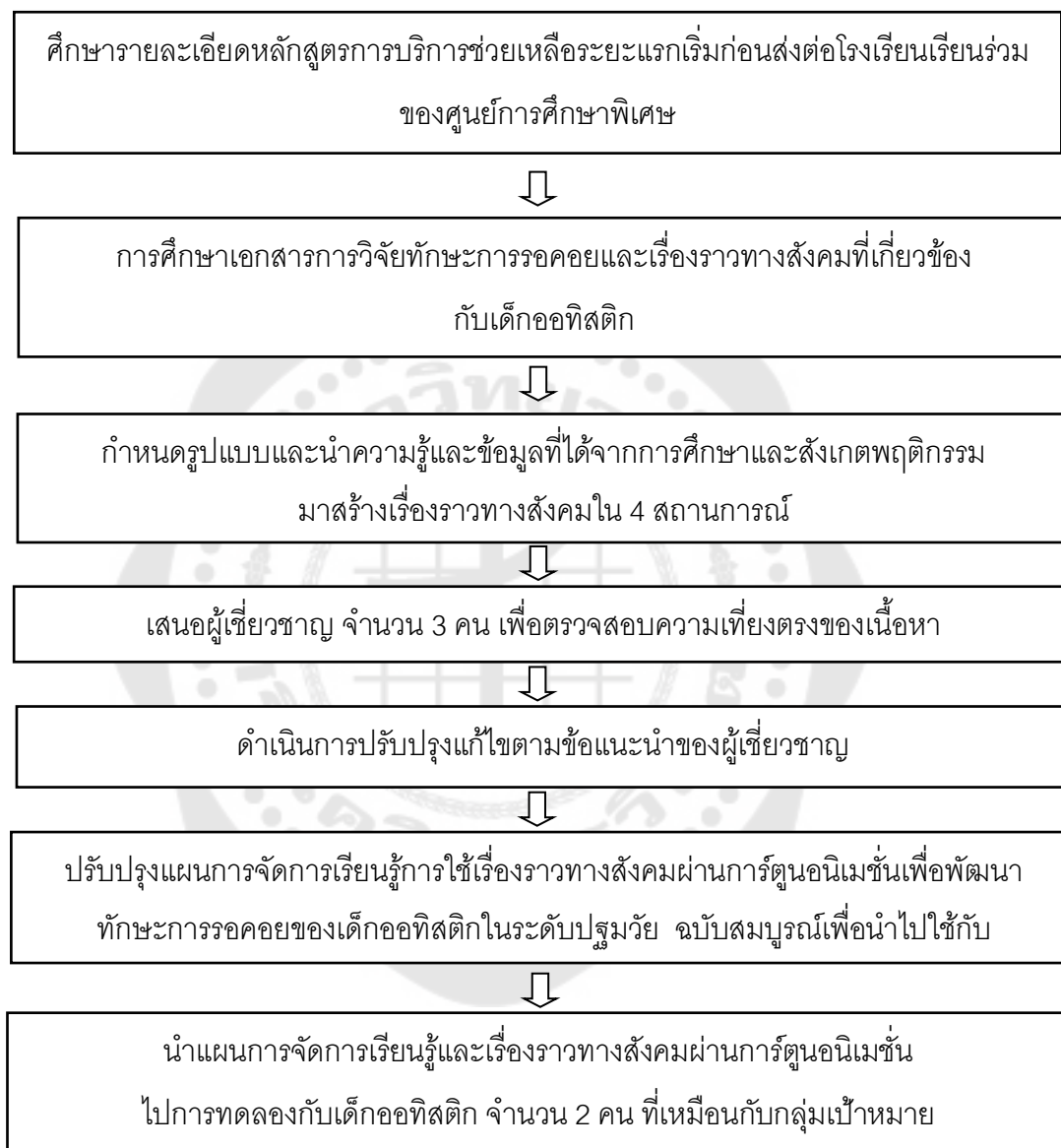
เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

13 คะแนน ถึง 16 คะแนน	แปลว่า	พฤติกรรมการรอคอยอยู่ระดับดีมาก
9 คะแนน ถึง 12 คะแนน	แปลว่า	พฤติกรรมการรอคอยอยู่ระดับดี
5 คะแนน ถึง 8 คะแนน	แปลว่า	พฤติกรรมการรอคอยอยู่ระดับพอใช้
0 คะแนน ถึง 4 คะแนน	แปลว่า	พฤติกรรมการรอคอยอยู่ระดับปรับปรุง

3. การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือ

1. แผนการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยดำเนินการวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 4 แผน (รูปแบบออนไลน์) ตามสถานการณ์ทั้ง 2 สถานการณ์ 4 กิจกรรมดังนี้สถานการณ์ที่ 1 การรอรับส่งสิ่งของ มี 2 กิจกรรม คือ กิจกรรมที่ 1 การรอส่งมอบดอกไม้ในกิจกรรมวงกลม กิจกรรมที่ 2 การรอส่งขวดเป่าฟองสบู่ และสถานการณ์ที่ 2 การรอเปลี่ยนกิจกรรม มี 2 กิจกรรม คือ กิจกรรมที่ 1 การรอเวลาไปเรียนกิจกรรมบูรณาการ กิจกรรมที่ 2 การรอเวลาไปรับประทานอาหารกลางวัน ซึ่งมีขั้นตอนในการดำเนินงานการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ ทั้งหมด 7 ขั้นตอน ดังภาพประกอบที่ 2

ขั้นตอนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้การใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการตูนอนิเมชัน เพื่อพัฒนาทักษะการรอยของเด็กรอคอกทิสติกในระดับปฐมวัย มี 7 ขั้นตอนในการดำเนินการสร้าง ดังภาพประกอบต่อไปนี้



ภาพประกอบ 2 ขั้นตอนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้การใช้เรื่องราวทางสังคมผ่าน
การตูนอนิเมชันเพื่อพัฒนาทักษะการรอยของเด็กรอคอกทิสติกในระดับปฐมวัย

จากภาพที่ 2 ขั้นตอนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการรอยของ
เด็กรอคอกทิสติกระดับปฐมวัยผ่านการตูนอนิเมชันที่ใช้ในการวิจัยสามารถอธิบายได้ดังนี้

1.1 ผู้วิจัยได้ศึกษารายละเอียดหลักสูตรการบริการช่วยเหลือระยะแรกเริ่มก่อนส่งต่อโรงเรียนเรียนร่วมของศูนย์การศึกษาพิเศษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา ในเรื่องของทักษะทางสังคมและการช่วยเหลือตนเอง (ศูนย์การศึกษาพิเศษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา, 2556) พร้อมทั้งปรึกษากับครูผู้สอนเด็กออทิสติกถึงแนวทางที่จะใช้ในการฝึกทักษะการรอคอยของเด็กออทิสติกระดับปฐมวัย โดยการใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการดูอนิเมชัน

1.2 การศึกษาเอกสารการวิจัยทักษะการรอคอยและเรื่องราวทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัย และนำมาออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ การสอนทักษะการรอคอยของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยผ่านการดูอนิเมชัน

1.3 กำหนดรูปแบบและนำความรู้และข้อมูลที่ได้จากการศึกษาและสังเกตพฤติกรรมมาสร้างเรื่องราวทางสังคมใน 4 สถานการณ์ โดยการนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้ามาเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับปัญหาทักษะการรอคอยของกลุ่มเป้าหมายที่กำหนดในสถานการณ์ที่เป็นจริง คือ กลุ่มเป้าหมายเด็กออทิสติกระดับปฐมวัย จำนวน 3 คน กับสถานการณ์ทักษะการรอคอย จำนวน 2 สถานการณ์ 4 กิจกรรม คือ สถานการณ์ที่ 1 การรอรับส่งสิ่งของ มี 2 กิจกรรม คือ กิจกรรมที่ 1 การรอส่งมอบดอกไม้ในกิจกรรมวงกลม กิจกรรมที่ 2 การรอส่งขวดเป่าฟองสบู่ และสถานการณ์ที่ 2 การรอเปลี่ยนกิจกรรม มี 2 กิจกรรม คือ กิจกรรมที่ 1 การรอเวลาไปเรียนกิจกรรมบูรณาการ กิจกรรมที่ 2 การรอเวลาไปรับประทานอาหารกลางวันที่มีความสอดคล้องกับเรื่องราวทางสังคมผ่านการดูอนิเมชัน โดยใช้เวลาในการจัดการเรียนการสอน (รูปแบบออนไลน์) เป็นรายบุคคล วันละ 1 ครั้งๆละ 30 นาทีต่อ 1 กิจกรรมการเรียนรู้ เป็นการสอนตามสถานการณ์จริงที่เคยปฏิบัติในชั้นเรียน โดยปรับรูปแบบการเรียนการสอนออนไลน์โดยให้ผู้ปกครองมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมร่วมกับเด็ก ดังนั้นผู้วิจัยได้ออกแบบการเรียนการสอน (รูปแบบออนไลน์) ให้กับเด็กออทิสติกระดับปฐมวัย ดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 3 โครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ (รูปแบบออนไลน์)

สัปดาห์ที่	วัน/เวลา	แผนการจัดการเรียนรู้	เด็กออกสตีก
1-2	จันทร์ - ศุกร์ เวลา 08.30-09.30 น.	ดูเรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชัน เรื่อง สถานการณ์ที่ 1 การรื้อรับส่งสิ่งของ (5 นาที)	คนที่ 1
		ฝึกปฏิบัติตามแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ดอกไม้กลิ่นหอมหนุยอมนิ่ง (25 นาที) เรื่อง ฟองสบู่หรรษาพาสุนัข (25 นาที)	
1-2	จันทร์ - ศุกร์ เวลา 09.30-10.30 น.	ดูเรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชัน เรื่อง สถานการณ์ที่ 1 การรื้อรับส่งสิ่งของ (5 นาที)	คนที่ 2
		ฝึกปฏิบัติตามแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ดอกไม้กลิ่นหอมหนุยอมนิ่ง (25 นาที) เรื่อง ฟองสบู่หรรษาพาสุนัข (25 นาที)	
1-2	จันทร์ - ศุกร์ เวลา 10.30-11.30 น.	ดูเรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชัน เรื่อง สถานการณ์ที่ 1 การรื้อรับส่งสิ่งของ (5 นาที)	คนที่ 3
		ฝึกปฏิบัติตามแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ดอกไม้กลิ่นหอมหนุยอมนิ่ง (25 นาที) เรื่อง ฟองสบู่หรรษาพาสุนัข (25 นาที)	
3-4	จันทร์ - ศุกร์ เวลา 08.30-09.30 น.	ดูเรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชัน เรื่อง การรื้อเปลี่ยนกิจกรรม (5 นาที)	คนที่ 1
		ฝึกปฏิบัติตามแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง รอก่อนนะเดี๋ยวได้ทำกิจกรรม (25 นาที) เรื่อง อิมมอร์อัยมื่อเที่ยงของเรา (25 นาที)	

ตาราง 3 (ต่อ)

สัปดาห์ที่	วัน/เวลา	แผนการจัดการเรียนรู้	เด็กออทิสติก
3-4	จันทร์ – ศุกร์ เวลา 09.30-10.30 น.	ดูเรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชัน เรื่อง การรื้อเปลี่ยนกิจกรรม (5 นาที)	คนที่ 2
		ฝึกปฏิบัติตามแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง รอก่อนนะเดี่ยวได้ทำกิจกรรม (25 นาที) เรื่อง อิมมอว์รอยมือเพียงของเรา (25 นาที)	
3-4	จันทร์ – ศุกร์ เวลา 10.30-11.30 น.	ดูเรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชัน เรื่อง การรื้อเปลี่ยนกิจกรรม (5 นาที)	คนที่ 3
		ฝึกปฏิบัติตามแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง รอก่อนนะเดี่ยวได้ทำกิจกรรม (25 นาที) เรื่อง อิมมอว์รอยมือเพียงของเรา (25 นาที)	

1.4 ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา โดยที่ผู้วิจัยได้นำแผนการจัดการเรียนรู้การใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชันเพื่อพัฒนาทักษะการรื้อค้อยของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัย ทั้ง 2 สถานการณ์ จำนวน 4 กิจกรรม ไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาพิเศษ จำนวน 3 คน ตรวจสอบพิจารณาความสอดคล้องของจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหา โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ใช้สูตร $IOC = \frac{\sum R}{N}$ (ยุทธพงษ์ ไกยวรรณ, 2545, น. 159) ถ้าค่าดัชนีแผนการจัดการเรียนรู้ทุกแผนมีค่าคำนวณได้ระหว่าง 0.91 แสดงว่า แผนการจัดการเรียนรู้การใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชันสามารถพัฒนาทักษะการรื้อค้อยของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยได้ โดยใช้เกณฑ์การลงความเห็นดังนี้

- +1 เมื่อผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าแผนการจัดการเรียนรู้การใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชันเพื่อพัฒนาทักษะการรื้อค้อยของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัย ทั้ง 2 สถานการณ์ จำนวน 4 กิจกรรม มีความสอดคล้องกับเนื้อหาที่ตั้งไว้

0 เมื่อผู้เชี่ยวชาญไม่แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้การใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชันเพื่อพัฒนาทักษะการรอยของเด็กรอคติสติกในระดับปฐมวัยทั้ง 2 สถานการณ์ จำนวน 4 กิจกรรม มีความสอดคล้องกับเนื้อหาที่ตั้งไว้

-1 เมื่อผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าแผนการจัดการเรียนรู้การใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชันเพื่อพัฒนาทักษะการรอยของเด็กรอคติสติกในระดับปฐมวัยทั้ง 2 สถานการณ์ จำนวน 4 กิจกรรม ไม่มีความสอดคล้องกับเนื้อหาที่ตั้งไว้

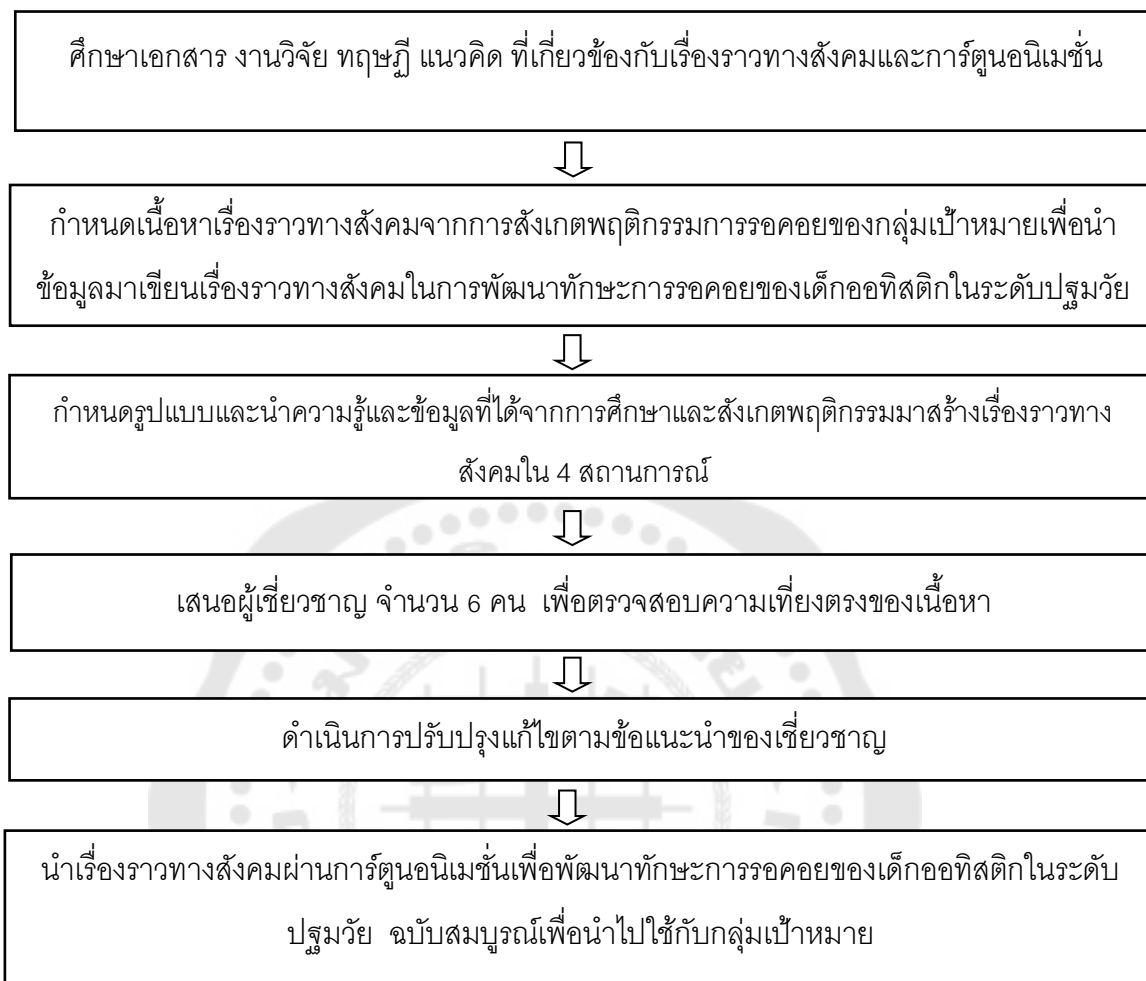
1.5 ผู้วิจัยดำเนินการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาพิเศษ ดังนี้

1. แก้ไขคำผิด ในแผนการจัดการเรียนรู้สอน
2. เพิ่มเนื้อหาบทเพลงที่ใส่เข้าไปในแผน

1.6 ผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 1 แผนไปทดลองใช้ (Try Out) กับเด็กรอคติสติกที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมายแต่มีลักษณะใกล้เคียงกันที่รับบริการอยู่ในศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดพระนครศรีอยุธยา จำนวน 2 คน สรุปว่าเนื้อหาเรื่องราวมีความสอดคล้องกับรูปภาพที่ประกอบ รูปภาพภาพวาดกราฟฟิกกับสถานการณ์ที่กำหนดมีความเหมาะสมกับเด็กรอคติสติกระดับปฐมวัย และเวลาที่ใช้ในการทดลองก่อนที่จะนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

1.7 ผู้วิจัยจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้การใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชันเพื่อพัฒนาทักษะการรอยของเด็กรอคติสติกในระดับปฐมวัย ฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายจริง

2. การสร้างเรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชันในเวอร์ชัน 10.2 ตามหลักหลักการเขียนเรื่องราวทางสังคมที่เสนอโดย แครอล เกรย์ (2018) ที่มีกระบวนการที่กำหนดไว้เพื่อแบ่งปันข้อมูลที่ต้องการ โดยใช้เนื้อหา รูปแบบ สี เสียง และการหาคุณภาพของเรื่องราวทางสังคมมีขั้นตอนการสร้างเรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชันและการหาคุณภาพของเรื่องราวทางสังคมทั้งหมด 6 ขั้นตอนดังภาพประกอบต่อไปนี้



ภาพประกอบ 3 ขั้นตอนการสร้างเรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชันและการหาคุณภาพของเรื่องราวทางสังคม

จากภาพประกอบ 3 ขั้นตอนการสร้างเรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชันและการหาคุณภาพของเรื่องราวทางสังคมสามารถอธิบายได้ดังนี้

2.1 ศึกษาเอกสาร งานวิจัย ทฤษฎี แนวคิด ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวทางสังคมและการ์ตูนอนิเมชัน โดยการศึกษาข้อมูลจาก เอกสารวิชาการ รวมถึงสื่อออนไลน์ต่างๆ เพื่อให้เนื้อหาที่มีความต้องถูกและสามารถเข้าใจได้ง่ายเกี่ยวกับเรื่องราวทางสังคมและการ์ตูนอนิเมชัน

2.2 กำหนดเนื้อหาเรื่องราวทางสังคมจากการสังเกตพฤติกรรมการรอยของกลุ่มเป้าหมายเพื่อนำข้อมูลมาเขียนเรื่องราวทางสังคมในการพัฒนาทักษะการรอยของเด็กกอทิสติกในระดับปฐมวัย ทั้ง 2 สถานการณ์ 4 กิจกรรมดังนี้สถานการณ์ที่ 1 การรอรับส่ง

สิ่งของ มี 2 กิจกรรม คือ กิจกรรมที่ 1 การรอส่งมอบดอกไม้ในกิจกรรมวงกลม กิจกรรมที่ 2 การรอส่งขวดเป่าฟองสบู่ และสถานการณ์ที่ 2 การรอเปลี่ยนกิจกรรม มี 2 กิจกรรม คือ กิจกรรมที่ 1 การรอเวลาไปเรียนกิจกรรมบูรณาการ กิจกรรมที่ 2 การรอเวลาไปรับประทานอาหารกลางวัน เขียนเนื้อหาเรื่องราวทั้ง 4 กิจกรรม พร้อมทั้งวาดภาพลายเส้นประกอบ ก่อนส่งให้ผู้เชี่ยวชาญทางการการศึกษาพิเศษตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาและรูปภาพ จากนั้นนำมาปรับแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ก่อนดำเนินการสร้างการ์ตูนอนิเมชันตามที่กำหนด

2.3 กำหนดรูปแบบและนำความรู้และข้อมูลที่ได้จากการศึกษาและสังเกตพฤติกรรมมาสร้างเรื่องราวทางสังคมใน 2 สถานการณ์ 4 กิจกรรมดังนี้สถานการณ์ที่ 1 การรอรับส่งสิ่งของ มี 2 กิจกรรม คือ กิจกรรมที่ 1 การรอส่งมอบดอกไม้ในกิจกรรมวงกลม กิจกรรมที่ 2 การรอส่งขวดเป่าฟองสบู่ และสถานการณ์ที่ 2 การรอเปลี่ยนกิจกรรม มี 2 กิจกรรม คือ กิจกรรมที่ 1 การรอเวลาไปเรียนกิจกรรมบูรณาการ กิจกรรมที่ 2 การรอเวลาไปรับประทานอาหารกลางวัน ซึ่งเรื่องราวที่เขียนขึ้นมาเพื่อนำมาใช้กับเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัย จำนวน 3 คนที่พบปัญหาการรอคอยที่เหมือนกันและใช้ให้เหมาะสมกับสถานการณ์ที่เป็นจริง

2.4 เสนอผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาพิเศษ จำนวน 6 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาพิเศษ จำนวน 3 คน และคอมพิวเตอร์ศึกษา จำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาว่าสอดคล้องกับรูปภาพที่ประกอบหรือไม่ เหมาะสมกับสถานการณ์ที่กำหนดหรือไม่ โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ได้ 1.00 แสดงว่า สามารถนำไปใช้ได้ และการประเมินการ์ตูนอนิเมชันเพื่อพัฒนาทักษะการรอคอยของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัย จากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 6 ท่าน มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.85 แสดงว่านำการ์ตูนอนิเมชันไปใช้ได้ (ภาคผนวก ข)

2.5 ผู้วิจัยปรับปรุงเรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชันเพื่อพัฒนาทักษะการรอคอยของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัย ทั้ง 2 สถานการณ์ 4 กิจกรรมตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญดังนี้

1. ในสถานการณ์ที่ 1-4 ขยายเวลาการนำเสนอให้ช้าลง บรรยายด้วยเสียงที่ช้าและชัดเจน เช่น ร ล คำควบกล้ำ
2. ควรเน้นภาพนักเรียนคนที่สอนทักษะนี้ให้เดินจากเพื่อน
3. บางภาพเลิกไป เช่น ขวดฟองสบู่ และฟองสบู่
4. ช่วงกิจกรรมบูรณาการควรมีเด็กที่นั่งอยู่ในที่ และกำลังลุกไปทำกิจกรรมกระโดด หรือยืนกระต่ายขาเดียว หรือปั้นจักยาน ที่เหลือนั่งรอคิว

5. ในสถานการณ์ที่ 1 ข้อ 10-12 ในเค้าโครงเรื่องที่ใช้คำว่า เป็นเรื่องที่สำคัญมาก แต่ใน อนิเมชัน ใช้คำว่า เป็นสิ่งที่สำคัญมาก ควรแก้ไขให้ตรงกับเค้าโครงเรื่อง

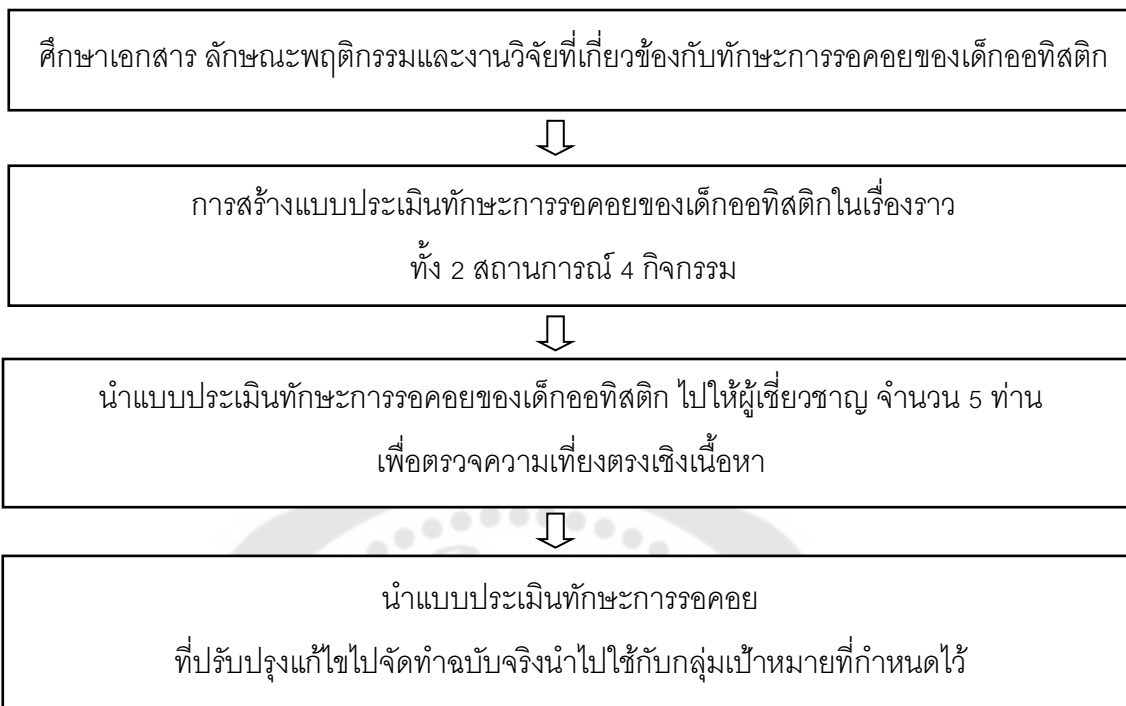
6. ในสถานการณ์ที่ 2 ข้อ 6 ที่อนิเมชัน กล่าวว่า นักเรียนทุกคนจะได้รับขวดสบู่มาเป่า ควรแก้ไขภาพใน อนิเมชัน ให้เป็นภาพการรับขวดสบู่ ที่สอดคล้องกับข้อความที่บรรยายใน แอนิเมชัน

2.6 ผู้วิจัยนำเรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชันเพื่อพัฒนาทักษะการรอยคอยของเด็กกอทิสติกในระดับปฐมวัยทั้ง 2 สถานการณ์ 4 กิจกรรม ฉบับสมบูรณ์ไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายจริง

3. การสร้างแบบประเมินทักษะการรอยคอยสำหรับเด็กกอทิสติกระดับปฐมวัยในสถานการณ์ของทักษะการรอยคอย เป็นแบบประเมินมาตรฐานประเมินค่าเชิงคุณภาพ (Rubric Scores) 5 ระดับ ดังนี้

ระดับคะแนน	0	หมายถึง	เด็กไม่สามารถรอยคอยได้
ระดับคะแนน	1	หมายถึง	เด็กสามารถรอยคอยได้บ้างโดยครูกระตุ้นด้วยวาจาและทางกาย
ระดับคะแนน	2	หมายถึง	เด็กสามารถรอยคอยได้บ้างโดยครูกระตุ้นด้วยวาจาทำท่าทาง
ระดับคะแนน	3	หมายถึง	เด็กสามารถรอยคอยได้ด้วยตนเองโดยครูกระตุ้นด้วยท่าทาง
ระดับคะแนน	4	หมายถึง	เด็กสามารถรอยคอยได้ด้วยตนเอง

เป็นการวัดประเมินความสามารถด้านพฤติกรรมของเด็กกอทิสติกในขณะทำกิจกรรมตามสถานการณ์ ทั้ง 2 สถานการณ์ 4 กิจกรรมดังนี้สถานการณ์ที่ 1 การรอรับส่งสิ่งของ มี 2 กิจกรรม คือ กิจกรรมที่ 1 การรอส่งมอบดอกไม้ในกิจกรรมวงกลม กิจกรรมที่ 2 การรอส่งขวดเป่าฟองสบู่ และสถานการณ์ที่ 2 การรอเปลี่ยนกิจกรรม มี 2 กิจกรรม คือ กิจกรรมที่ 1 การรอเวลาไปเรียนกิจกรรมบูรณาการ กิจกรรมที่ 2 การรอเวลาไปรับประทานอาหารกลางวัน โดยมีขั้นตอนในการดำเนินการสร้างแบบประเมินทักษะการรอยคอยสำหรับเด็กกอทิสติกระดับปฐมวัยในสถานการณ์ของทักษะการรอยคอย โดยมีทั้งหมด 4 ขั้นตอนดังภาพที่ 4



ภาพประกอบ 4 ขั้นตอนการสร้างแบบประเมินทักษะการรอยสำหรับเด็กออทิสติกระดับปฐมวัย
ในสถานการณ์ของทักษะการรอย

จากภาพที่ 4 การสร้างแบบประเมินทักษะการรอยสำหรับเด็กออทิสติกระดับปฐมวัย
ในสถานการณ์ของทักษะการรอยสามารถอธิบายได้ดังนี้

1. ศึกษาเอกสาร ตำราเกี่ยวกับ แบบประเมินทักษะการรอย ลักษณะพฤติกรรม และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะการรอยเด็กออทิสติก
2. สร้างแบบประเมินพฤติกรรมของเด็กออทิสติกในทักษะการรอย ในเรื่องราวทั้ง 2 สถานการณ์ 4 กิจกรรมดังนี้สถานการณ์ที่ 1 การรอรับส่งสิ่งของ มี 2 กิจกรรม คือ กิจกรรมที่ 1 การรอส่งมอบดอกไม้ในกิจกรรมวงกลม จำนวน 3 ข้อ คะแนนเต็มจำนวน 12 คะแนน กิจกรรมที่ 2 การรอส่งขวดเป่าฟองสบู่ จำนวน 3 ข้อ คะแนนเต็มจำนวน 12 คะแนน และ สถานการณ์ที่ 2 การรอเปลี่ยนกิจกรรม มี 2 กิจกรรม คือ กิจกรรมที่ 1 การรอเวลาไปเรียนกิจกรรม บุรณการ จำนวน 4 ข้อ คะแนนเต็มจำนวน 16 คะแนน กิจกรรมที่ 2 การรอเวลาไปรับประทานอาหารกลางวัน จำนวน 4 ข้อ คะแนนเต็มจำนวน 16 คะแนน รวมทั้งหมด 56 คะแนน โดยผู้วิจัย เป็นผู้บันทึกพฤติกรรมทักษะการรอยของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยเด็ก อายุระหว่าง 4-6 ปี ในสถานการณ์ต่างๆที่กำหนดโดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

ระดับคะแนน	0	หมายถึง	เด็กไม่สามารถรอคอยได้
ระดับคะแนน	1	หมายถึง	เด็กสามารถรอคอยได้บ้างโดยครูกระตุ้นด้วยวาจาและทางกาย
ระดับคะแนน	2	หมายถึง	เด็กสามารถรอคอยได้บ้างโดยครูกระตุ้นด้วยวาจากับท่าทาง
ระดับคะแนน	3	หมายถึง	เด็กสามารถรอคอยได้ด้วยตนเองโดยครูกระตุ้นด้วยท่าทาง
ระดับคะแนน	4	หมายถึง	เด็กสามารถรอคอยได้ด้วยตนเอง

เมื่อได้คะแนนดิบจากการประเมินการสังเกตพฤติกรรมของเด็กออทิสติกในทักษะการรอคอย ในเรื่องราวทั้ง 4 สถานการณ์ แล้วจึงนำไปเทียบบัญญัติไตรยางค์ คะแนนร้อยละของทักษะการรอคอยของเด็กออทิสติก ดังต่อไปนี้

เกณฑ์ร้อยละในการประเมินการสังเกตพฤติกรรมของเด็กออทิสติกในทักษะการรอคอย

ค่าร้อยละ ระดับคุณภาพ

ค่าร้อยละ 90 - 100 ระดับคุณภาพ ดีเยี่ยม

ค่าร้อยละ 80 - 89 ระดับคุณภาพ ดี

ค่าร้อยละ 70 - 79 ระดับคุณภาพ พอใช้

ค่าร้อยละ 0 - 69 ระดับคุณภาพ ปรับปรุง

สร้างแบบประเมินทักษะการรอคอยกำหนดรายละเอียดในการสังเกตพฤติกรรมของเด็กออทิสติกในทักษะการรอคอยในเรื่องราวทั้ง 2 สถานการณ์ 4 กิจกรรม

3. นำแบบประเมินทักษะการรอคอย ไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจความเที่ยงตรงของเนื้อหา

4. นำแบบประเมินทักษะการรอคอย ที่ปรับปรุงแก้ไขไปจัดทำฉบับจริงนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายที่กำหนดไว้

2. หลังจากนั้นผู้วิจัยรวบรวมคะแนนที่ได้จากการประเมินการสังเกตพฤติกรรมของเด็กออทิสติกในทักษะการรอคอย ในเรื่องราวทั้ง 4 สถานการณ์ มาแปลงเป็นค่าร้อยละ เพื่อนำมาเปรียบเทียบการให้คะแนนระดับคุณภาพ ดังนี้

สถานการณ์ที่ 1 กิจกรรมที่ 1 การรอส่งมอบดอกไม้ในกิจกรรมวงกลม แยกเป็น 4 พฤติกรรมย่อย โดยเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัย ต้องได้คะแนน 9.60 คะแนน ขึ้นไปจากคะแนนเต็ม 12 คะแนน ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ 80

สถานการณ์ที่ 1 กิจกรรมที่ 2 การอสงขลวดเป่าฟองสบู่ แยกเป็น 4 พฤติกรรม โดยเด็กออกทิสติกในระดับปฐมวัย ต้องได้คะแนน 9.60 คะแนน ขึ้นไปจากคะแนนเต็ม 12 คะแนน ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ 80

สถานการณ์ที่ 2 กิจกรรมที่ 1 การรอเวลาไปเรียนกิจกรรมบูรณาการ แยกเป็น 6 พฤติกรรม โดย เด็กออกทิสติกในระดับปฐมวัยต้องได้คะแนน 14.40 คะแนน ขึ้นไปจากคะแนนเต็ม 18 คะแนน ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ 80

สถานการณ์ที่ 2 กิจกรรมที่ 2 การรอเวลาไปรับประทานอาหารกลางวัน แยกเป็น 5 พฤติกรรม โดย เด็กออกทิสติกในระดับปฐมวัยต้องได้คะแนน 12 คะแนน ขึ้นไปจากคะแนนเต็ม 15 คะแนน ถือว่าผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ 80

3. นำแบบประเมินการทักษะการรอคอย ในเรื่องราวทั้ง 2 สถานการณ์ 4 กิจกรรม ไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาพิเศษ จำนวน 3 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดประเมินผล จำนวน 2 ท่าน รวมทั้งหมด 5 ท่าน ตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา และพิจารณาความสอดคล้องพฤติกรรมกับนิยามศัพท์ของทักษะการรอคอยของเด็กออกทิสติกในระดับปฐมวัย โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ค่าดัชนีได้ 1 สามารถนำไปใช้ได้

4. นำแบบประเมินทักษะการรอคอย ที่ปรับปรุงแก้ไข คำผิด และรูปแบบการจัดหน้า รวมถึงปรับคำให้สวยงามเข้าใจง่าย ไปจัดทำฉบับจริงนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายที่กำหนดไว้

4. การดำเนินการทดลอง

แบบแผนการวิจัย

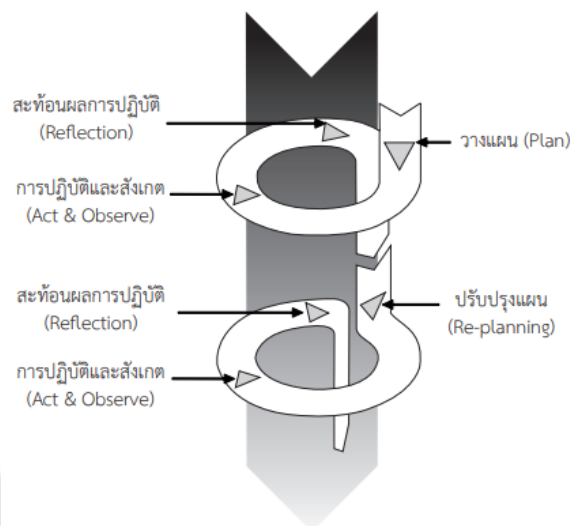
การศึกษาผลของการใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชันเพื่อพัฒนาทักษะการรอคอยของเด็กออกทิสติกในระดับปฐมวัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน (classroom action research) ในฐานะผู้วิจัยเป็นครูผู้สอนได้ดำเนินงานวิจัยด้วยตนเอง การทำวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียนในครั้งนี้จะทำซ้ำเป็นวงจรแบบเกลียวหรือที่เรียกว่า วงจร PAOR ทั้งหมด 2 วงจรปฏิบัติการ โดยมีขั้นตอนการวิจัยประกอบด้วย 4 ขั้น ที่เป็นวงจรต่อเนื่อง ดังภาพที่ 1

ขั้นที่ 1 ขั้นวางแผน (Planning) คือ การวางแผนหลังจากที่วิเคราะห์และกำหนดประเด็นปัญหาที่ต้องการแก้ไข

ขั้นที่ 2 ขั้นการปฏิบัติ (Action) คือ การปฏิบัติตามแผนที่กำหนด

ขั้นที่ 3 ขั้นการสังเกตผล (Observation) คือ การสังเกตผลที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติงาน

ขั้นที่ 4 ขั้นการสะท้อนผล (Reflection) คือ การสะท้อนผลหลังจากการปฏิบัติงานให้ผู้ที่มีส่วนร่วมได้วิพากษ์วิจารณ์ซึ่งนำไปสู่การปรับปรุงแก้ไขการปฏิบัติงานต่อไป



ภาพประกอบ 5 วงจรของการวิจัยเชิงปฏิบัติการตามแนวคิดของ

Kemmis & McTaggart (1988, p. 11)

ขั้นตอนกระบวนการวิจัยการปฏิบัติการในชั้นเรียน

1. ขั้นเตรียมการ เตรียมความพร้อมก่อนเริ่มดำเนินการ
2. ขั้นปฏิบัติการ ได้ดำเนินการตามกระบวนการการวิจัยเชิงปฏิบัติการ แบ่งออกเป็น

2 วงจร คือ

วงจรที่ 1 การปฏิบัติแผนการจัดการเรียนรู้ สัปดาห์ที่ 1-2 สถานการณ์ที่ 1 การรอรับส่งสิ่งของ เรื่อง ดอกไม้กลิ่นหอมยอมนำหนึ่ง และสถานการณ์ที่ 2 การรอเปลี่ยนกิจกรรม เรื่อง รอหน่วยค่อยๆทำ

วางแผน → ปฏิบัติการ → สังเกต → สะท้อนผล

วงจรที่ 2 การปฏิบัติแผนการจัดการเรียนรู้ สัปดาห์ที่ 3-4 สถานการณ์ที่ 1 การรอรับส่งสิ่งของ และสถานการณ์ที่ 2 การรอเปลี่ยนกิจกรรม เรื่อง อิมอว์อัยม็อเตียงของเรา

วางแผน → ปฏิบัติการ → สังเกต → สะท้อนผล

3. ขั้นสรุป ผู้วิจัยวิเคราะห์และสรุปผลการวิจัย

ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมการ เตรียมความพร้อมก่อนเริ่มดำเนินการ

1. ผู้วิจัยได้ดำเนินการสัมภาษณ์ครูผู้สอนและผู้ปกครองที่เกี่ยวข้องกับเด็กออทิสติก ทั้ง 3 คน ซึ่งจากการสัมภาษณ์คือเด็กทั้ง 3 คน ชอบดูการ์ตูนและชอบเลียนแบบท่าทางการ์ตูนที่ได้ดูมา ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชันเพื่อพัฒนาทักษะการรอยคยของเด็กออทิสติกที่เป็นปัญหาเพื่อเป็นแนวทางสร้างแรงจูงใจในการเรียนและฝึกทักษะการรอยคยทั้ง 2 สถานการณ์ 4 กิจกรรมของเด็กออทิสติก

2. ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้ สถานการณ์ที่ 1 การรอรับส่งสิ่งของ จำนวน 2 แผน คือ เรื่อง ดอกไม้กลิ่นหอมหนุยมณี และเรื่อง ฟองสบู่หรรษาพาสุนัข สถานการณ์ที่ 2 การรอเปลี่ยนกิจกรรม จำนวน 2 แผน เรื่อง รอก่อนนะเดี๋ยวได้ทำกิจกรรม และเรื่อง อิมร่อยมือเพียงของเรา

2.2 สื่อประกอบการเรียนการสอน คือ สื่ออนิเมชันเพื่อพัฒนาทักษะการรอยคย จำนวน 4 สถานการณ์ เรื่อง ได้แก่

สถานการณ์ที่ 1 ดอกไม้กลิ่นหอมหนุยมณี

สถานการณ์ที่ 2 การรอส่งขวดเป่าฟองสบู่

สถานการณ์ที่ 3 รอก่อนนะเดี๋ยวได้ทำกิจกรรม

สถานการณ์ที่ 4 การรอเวลาไปรับประทานอาหารกลางวัน

2.3 แบบประเมินที่ใช้ในการวิจัย จำนวน 2 แบบประเมินคือ

- แบบบันทึกพฤติกรรมการรอยคย จำนวน 4 สถานการณ์

- แบบบันทึกพฤติกรรมการรอยคย จำนวน 4 สถานการณ์

3. ผู้วิจัยสร้างเครื่องมือและนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและนำกลับมาปรับปรุงแก้ไขตามที่ผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะ

ขั้นที่ 2 ขั้นปฏิบัติการ ได้ดำเนินการตามกระบวนการการวิจัยเชิงปฏิบัติการ แบ่งออกเป็น 2 วงจร ดังนี้

วงจรปฏิบัติการที่ 1 การปฏิบัติแผนการจัดการเรียนรู้ สัปดาห์ที่ 1-2 สถานการณ์ที่ 1 การรอรับส่งสิ่งของ กิจกรรมที่ 1 เรื่อง ดอกไม้กลิ่นหอมหนุยมณี กิจกรรมที่ 2 เรื่อง ฟองสบู่หรรษาพาสุนัข

ขั้นวางแผน (P)

ผู้วิจัยดำเนินการสอนโดยใช้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้สถานการณ์ที่ 1 การรอรับส่งสิ่งของ เรื่อง ดอกไม้กลิ่นหอมหนุยมณี กิจกรรมที่ 2

เรื่อง ฟองสบู่หรรษาพาสนุก โดยใช้เวลาในการจัดการเรียนการสอน จำนวน 2 สัปดาห์ ๆ ละ 5 วัน ๆ ละ 1 ครั้ง 30 นาที การใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชันเพื่อพัฒนาทักษะการรอยของเด็กออทิสติกระดับปฐมวัย ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้จัดทำขึ้นด้วยตนเอง โดยสอนตามโครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ ตั้งแต่วันจันทร์ ถึงวันศุกร์ วันละ 1 ครั้ง ๆ ละ 30 นาทีต่อ 1 กิจกรรมการเรียนรู้ โดยการวิธีสอนตามแบบสถานการณ์จริงที่ปฏิบัติในชั้นเรียน ใช้เวลาในการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ครั้งละ 30 นาที โดยการใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชันและลงสอนในรูปแบบออนไลน์โดยผู้วิจัยได้จัดเตรียมดังต่อไปนี้

1. สื่อเรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชัน
2. แบบประเมินที่ใช้ในการสังเกตพฤติกรรมและให้คะแนนเด็ก การสังเกตพฤติกรรมเป้าหมายโดยใช้แบบประเมินพฤติกรรมรอยโดยสังเกตเด็กเป็นหลัก
3. การเตรียมแนะแนวทางการสอนออนไลน์ ช่วง COVID-19 สำหรับผู้ปกครอง โดยบทบาทหน้าที่ผู้ปกครอง คุณพ่อ คุณแม่ จะมีหน้าที่เป็นเพื่อนร่วมทำกิจกรรมกับเด็ก โดยที่เด็กจะเป็นตัวละครหลักในการเรียนการสอน การสังเกตพฤติกรรมครูจะสังเกตพฤติกรรมเรียนของเด็กโดยมีผู้ปกครองเป็นผู้ร่วมกิจกรรม
4. ผู้วิจัยจะทำหน้าที่เป็นผู้สอน อธิบายวิธีการเรียนการสอนให้ผู้ปกครองมีการดำเนินการจัดอุปกรณ์ทั้งหมดและกำกับดูแลผู้ปกครองทำหน้าที่เป็นเพื่อนร่วมกิจกรรมกับเด็ก ผู้วิจัยสังเกตพฤติกรรมเด็กระหว่างการทำกิจกรรม
5. วัสดุอุปกรณ์ คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก หรือโทรศัพท์ที่สามารถใช้โปรแกรมการประชุมออนไลน์
6. อุปกรณ์ในการทำกิจกรรมบูรณาการอื่น ๆ ผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดหาและนำส่งให้ผู้ปกครองก่อนเริ่มทำการวิจัย 1 สัปดาห์ โดยกิจกรรมบูรณาการผู้วิจัยได้กำหนดไว้ดังนี้

วันจันทร์

1. ร้อยลูกปัด
2. จับคู่รูปภาพสัตว์ (หยิบภาพเดินบนไม้กระดานไปวางคู่กับสัตว์อีกฝั่ง

ของไม้กระดาน)

3. เดินไม้กระดาน

วันอังคาร

1. ลูกปัด+ ช้อน (ตักแล้วเดินไปใส่กรวดไอศกรีม)
2. ไม้กระดาน

3.กรวดไอศกรีม

4.ต่อบล๊อคไม้ 8 ก้อนเป็นตึก

วันพุธ

1.รูปภาพผลไม้

2.ไม้กระดาน

3.โมเดลผลไม้

4.ชุดแต่งตัว (ที่เป็นกรอบไม้เลือกมา 1 อย่าง)

วันพฤหัสบดี

1.ชุดแต่งตัว

2.ไม้กระดาน

3.จับคู่สีบล๊อคไม้

4.ร้อยลูกปัด

วันศุกร์

1.จับคู่รูปภาพสัตว์ (หียบภาพเดินบนไม้กระดานไปวางคู่กับสัตว์อีกฝั่งของไม้กระดาน)

2.ลูกปัด+ ซ้อน (ตักแล้วเดินไปใส่กรวดไอศกรีม)

3.ชุดแต่งตัว 2 ชิ้น

ชั้นปฏิบัติการ (A)

ผู้วิจัยจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง โดยการใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชัน และลงสอนในสถานการณ์จริงตามโครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้การใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชันเพื่อให้เด็กแสดงพฤติกรรมการรอยคยที่ผู้วิจัยต้องการวัดประเมินผลออกมา

การสังเกต (O)

ผู้วิจัย สังเกต พฤติกรรมการรอยคยระหว่างการดำเนินกิจกรรมตามสถานการณ์ที่ 1 การรอรับส่งสิ่งของ เรื่อง ดอกไม้กลิ่นหอมยอมนำหนึ่ง และสถานการณ์ที่ 2 การรอปเปลี่ยนกิจกรรม เรื่อง รอยคยน้อยค่อย ๆ ทำ หลังจากนั้นผู้วิจัยบันทึกผลขณะทำกิจกรรมและหลังทำกิจกรรมลงในแบบประเมินทักษะการรอยคยแบบสังเกตพฤติกรรม และบันทึกผลขณะทำกิจกรรมและหลังการจัดการเรียนรู้เสร็จสิ้น ตามลำดับ

ผลสะท้อนกลับ (R)

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ผลการประเมินการเรียนรู้ ตามสถานการณ์ที่ 1 การรอรับส่งสิ่งของ เรื่อง ดอกไม้กลั่นหอมยอมนำหนึ่ง และสถานการณ์ที่ 2 การปรับเปลี่ยนกิจกรรม เรื่อง รอหน่อยค่อย ๆ ทำ ซึ่งวิธีการสอนโดยใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชัน ส่งผลต่อทักษะการรอคอยของเด็กกอทิสติกอยู่ในระดับคุณภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้และสังเกตพฤติกรรมในขณะดำเนินการกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชัน เพื่อพัฒนาทักษะการรอคอยของเด็กกอทิสติกในระดับปฐมวัยว่าเด็กในกลุ่มเป้าหมายมีลักษณะการแสดงพฤติกรรมเป็นไปในทิศทางที่ดีขึ้นรู้จักการรอคอยมากยิ่งขึ้น

วงจรที่ 2 การปฏิบัติแผนการจัดการเรียนรู้ สัปดาห์ที่ 4-5 สถานการณ์ที่ 2 การปรับเปลี่ยนกิจกรรม กิจกรรมที่ 1 เรื่อง รอก่อนนะเดี๋ยวได้ทำกิจกรรม กิจกรรมที่ 2 เรื่อง อืมรออัยมื่อเที่ยงของเรา

ขั้นวางแผน (P)

ผู้วิจัยดำเนินการสอนโดยใช้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้สถานการณ์ที่ 2 การปรับเปลี่ยนกิจกรรม กิจกรรมที่ 1 เรื่อง รอก่อนนะเดี๋ยวได้ทำกิจกรรม กิจกรรมที่ 2 เรื่อง อืมรออัยมื่อเที่ยงของเรา โดยใช้เวลาในการจัดการเรียนการสอนจำนวน 2 สัปดาห์ ๆ ละ 5 วัน ๆ ละ 1 ครั้ง การใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชันเพื่อพัฒนาทักษะการรอคอยของเด็กกอทิสติกระดับปฐมวัย ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้จัดทำขึ้นด้วยตนเอง โดยสอนตามโครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ ตั้งแต่วันจันทร์ ถึงวันศุกร์ วันละ 1 ครั้ง ๆ ละ 30 นาทีต่อ 1 กิจกรรมการเรียนรู้ โดยการวิธีสอนตามแบบสถานการณ์จริงที่ปฏิบัติในชั้นเรียน ใช้เวลาในการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ครั้งละ 30 นาที โดยการนำเรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชัน และลงสอนในรูปแบบออนไลน์ โดยผู้วิจัยได้จัดเตรียมดังต่อไปนี้

1. สื่อเรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชัน
2. แบบประเมินที่ใช้ในการสังเกตพฤติกรรมและให้คะแนนเด็ก การสังเกตพฤติกรรมเป้าหมายโดยใช้แบบประเมินพฤติกรรมกรรรอคอยโดยสังเกตเด็กเป็นหลัก
3. การเตรียมแนะแนวทางการสอนออนไลน์ ช่วง COVID-19 สำหรับผู้ปกครอง โดยบทบาทหน้าที่ผู้ปกครอง คุณพ่อ คุณแม่ จะมีหน้าที่เป็นเพื่อนร่วมทำกิจกรรมกับเด็ก โดยที่เด็กจะเป็นตัวละครหลักในการเรียนการสอน การสังเกตพฤติกรรมครูจะสังเกตพฤติกรรมเรียนของเด็กโดยมีผู้ปกครองเป็นผู้ร่วมกิจกรรม

4. ผู้วิจัยจะทำหน้าที่เป็นผู้สอน อธิบายวิธีการเรียนการสอนให้ผู้ปกครอง มีการดำเนินการจัดอุปกรณ์ทั้งหมดและกำกับดูแลผู้ปกครองทำหน้าที่เป็นเพื่อนร่วมกิจกรรมกับเด็ก ผู้วิจัยสังเกตพฤติกรรมเด็กระหว่างการทำกิจกรรม

5. วัสดุอุปกรณ์ คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก หรือโทรศัพท์ที่สามารถใช้โปรแกรมการประชุมออนไลน์

6. อุปกรณ์ในการทำกิจกรรมบูรณาการอื่นๆผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดหาและนำส่งให้ผู้ปกครองก่อนเริ่มทำการวิจัย 1 สัปดาห์ โดยกิจกรรมบูรณาการผู้วิจัยได้กำหนดไว้ดังนี้

วันจันทร์

1. ร้อยลูกปัด
2. จับคู่รูปภาพสัตว์ (หยิบภาพเดินบนไม้กระดานไปวางคู่กับสัตว์อีกฝั่งของไม้กระดาน)

3. เดินไม้กระดาน

วันอังคาร

1. ลูกปัด+ ช้อน (ตักแล้วเดินไปใส่กรวดไอศกรีม)
2. ไม้กระดาน
3. กรวดไอศกรีม
4. ต่อบล็อกไม้ 8 ก้อนเป็นตึก

วันพุธ

1. รูปภาพผลไม้
2. ไม้กระดาน
3. โมเดลผลไม้
4. ชุดแต่งตัว (ที่เป็นกรอบไม้เลือกมา 1 อย่าง)

วันพฤหัสบดี

1. ชุดแต่งตัว
2. ไม้กระดาน
3. จับคู่สีบล็อกไม้
4. ร้อยลูกปัด

วันศุกร์

1. จับคู่รูปภาพสัตว์ (หยิบภาพเดินบนไม้กระดานไปวางคู่กับสัตว์อีกฝั่งของไม้กระดาน)
2. ลูกบ๊อง+ ซ้อน (ตักแล้วเดินไปใส่กรวดไอศกรีม)
3. ชุดแต่งตัว 2 ชิ้น

ขั้นปฏิบัติการ (A)

ผู้วิจัยจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง โดยการใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชัน และลงสอนในสถานการณ์จริงตามโครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้การใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชันเพื่อให้เด็กแสดงพฤติกรรมการรอคอยที่ผู้วิจัยต้องการวัดประเมินผลออกมา

การสังเกต (O)

ผู้วิจัยสังเกตทักษะการรอคอยระหว่างการดำเนินกิจกรรมตามสถานการณ์ที่ 2 การรอเปลี่ยนกิจกรรม กิจกรรมที่ 1 เรื่อง รอก่อนนะเดี๋ยวได้ทำกิจกรรม กิจกรรมที่ 2 เรื่อง อิมอร่อยมือเที่ยงของเรา หลังจากนั้นผู้วิจัยบันทึกผลขณะทำกิจกรรมและหลังทำกิจกรรมลงในแบบประเมินทักษะการรอคอยแบบสังเกตพฤติกรรม และบันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้เสร็จสิ้นตามลำดับ

ผลสะท้อนกลับ (R)

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ผลการประเมินการเรียนรู้สถานการณ์ที่ 2 การรอเปลี่ยนกิจกรรม กิจกรรมที่ 1 เรื่อง รอก่อนนะเดี๋ยวได้ทำกิจกรรม กิจกรรมที่ 2 เรื่อง อิมอร่อยมือเที่ยงของเรา ซึ่งวิธีการสอนโดยใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชันส่งผลต่อทักษะการรอคอยของเด็กออกทดสอบอยู่ในระดับคุณภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้และสังเกตพฤติกรรมในขณะดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้การสอนโดยใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชันเพื่อพัฒนาทักษะการรอคอยของเด็กออกทดสอบในระดับปฐมวัยว่าเด็กในกลุ่มเป้าหมายมีลักษณะการแสดงพฤติกรรมเป็นไปในทิศทางที่ดีขึ้นรู้จักการรอคอยมากยิ่งขึ้น

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยได้ดำเนินการขอหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ในการเชิญผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาศึกษาพิเศษ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมของเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง แผนการจัดการเรียนรู้ แบบการบันทึกพฤติกรรมทักษะการรอยค้อยของเด็กออทิสติกระดับปฐมวัยมีความถูกต้องชัดเจน เหมาะสมกับสถานการณ์ที่กำหนดและเชิญผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาศึกษาพิเศษและด้านเทคโนโลยี การทำอนิเมชัน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสมของการ์ตูนอนิเมชันที่จัดทำรูปแบบของเสียงของคำประโยคที่มีความถูกต้องชัดเจน เหมาะสมกับสถานการณ์ที่กำหนด
2. ขออนุญาตผู้ปกครองกลุ่มเป้าหมายเพื่อสังเกตพฤติกรรมและทำการทดลองการใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชันเพื่อพัฒนาทักษะการรอยค้อยของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัย
3. ผู้วิจัยได้เลือกผู้ร่วมสังเกตพฤติกรรมการรอยค้อยร่วมด้วย 1 คน เพื่อความเชื่อมั่นระหว่างผู้สังเกต การบันทึกข้อมูลคะแนนในแต่ละกิจกรรมของผู้สังเกตได้ทำความเข้าใจและทดสอบการให้คะแนนเพื่อให้การวิเคราะห์หาความเชื่อมั่นระหว่างผู้สังเกตด้วยกัน โดยการให้คะแนนของทั้ง 2 คนจะต้องเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดและไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 % ของคะแนนทั้งหมดของแต่ละกิจกรรม
4. ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยด้วยตนเองตามโครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้การใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชันเพื่อพัฒนาทักษะการรอยค้อยของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัย จำนวน 4 แผน ตามสถานการณ์ทั้ง 2 สถานการณ์ 4 กิจกรรม (ในรูปแบบออนไลน์) ดังนี้ สถานการณ์ที่ 1 การรอรับส่งสิ่งของ มี 2 กิจกรรม คือ กิจกรรมที่ 1 การรอส่งมอบดอกไม้ในกิจกรรมวงกลม กิจกรรมที่ 2 การรอส่งขวดเป่าฟองสบู่ และสถานการณ์ที่ 2 การรอเปลี่ยนกิจกรรม มี 2 กิจกรรม คือ กิจกรรมที่ 1 การรอเวลาไปเรียนกิจกรรมบูรณาการ กิจกรรมที่ 2 การรอเวลาไปรับประทานอาหารกลางวัน โดยใช้เวลาในการจัดการเรียนการสอน วันละ 1 ครั้งๆ ละ 30 นาทีต่อ 1 กิจกรรมการเรียนรู้ ตั้งแต่วันที่ 1 ธันวาคม 2564 ถึงวันที่ 30 ธันวาคม 2564 ในรูปแบบออนไลน์ ผู้วิจัยได้ออกแบบการเรียนการสอนดังตารางโครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1-4 โดยการใช้วิธีการสอนในรูปแบบออนไลน์ ตามสถานการณ์จริงที่ปฏิบัติในชั้นเรียนเป็นรายบุคคลซึ่งมีการปรับบ้านเป็นห้องเรียน ผู้วิจัยทำการสอนเองตามขั้นตอนกระบวนการวิจัยการปฏิบัติการในชั้นเรียน 4 ขั้นตอน และได้มีผู้ร่วมสังเกตพฤติกรรมการรอยค้อยร่วมด้วย 1 คน เพื่อความเชื่อมั่นระหว่างผู้สังเกต การบันทึกข้อมูลของผู้สังเกตได้คะแนนตรงกันระหว่างผู้สังเกต 2

คน ในแต่ละช่วงของเวลา ตามกระบวนการดังนี้ ขั้นที่ 1 การวางแผน (Planning) ขั้นที่ 2 การปฏิบัติ (Action) ขั้นที่ 3 การสังเกตผล (Observation) และขั้นที่ 4 ขั้นการสะท้อนผล (Reflection) โดยเริ่มจากการเปิดการตูนอนิเมชั่น ให้กลุ่มเป้าหมายดูและฟัง ก่อนเริ่มเรียน หลังจากนั้นให้ผู้สอนสรุปใจความสำคัญจากการตูนอนิเมชั่นว่าขั้นตอนการเรียนมีอะไรบ้าง ก่อนที่จะเริ่มเรียนในกิจกรรมนั้น ในแต่ละสถานการณ์ระหว่างการดำเนินการเรียนการสอนผู้วิจัยสังเกตและได้บันทึกพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายที่แสดงพฤติกรรมในขณะที่ทำกิจกรรม ตามขั้นตอนกระบวนการวิจัยการปฏิบัติการในชั้นเรียนดังต่อไปนี้

5. การพิทักษ์สิทธิของกลุ่มเป้าหมาย

ผู้วิจัยส่งเค้าโครงปฏิญญานิพนธ์เข้ารับการพิจารณาจริยธรรมโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ จากคณะกรรมการจริยธรรม สำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ สถาบันยุทธศาสตร์ทางปัญญาและวิจัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เลขที่โครงการวิจัย SWUEC—G-440/2563E (ภาคผนวก ข) เมื่อผ่านการอนุมัติ ผู้วิจัยได้ทำการพิทักษ์สิทธิของกลุ่มเป้าหมายแนะนำตัว ชี้แจงในการเข้าร่วมวิจัยให้ผู้เข้าร่วมการวิจัยทราบวัตถุประสงค์และขั้นตอนการวิจัย พร้อมทั้งลงนามยินยอม โดยชี้แจงสิทธิที่กลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าร่วมการวิจัย หรือสามารถปฏิเสธที่จะไม่เข้าร่วมการวิจัยในครั้งนี้ได้ โดยไม่มีผลกระทบต่อการบริการใดๆ ที่จะได้รับ สำหรับข้อมูลที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้จะไม่มีการเปิดเผยให้เกิดความเสียหายแก่กลุ่มเป้าหมายที่ทำการวิจัย โดยผู้วิจัยเสนอการวิจัยในภาพรวมและนำมาใช้ประโยชน์ในการศึกษาเท่านั้น

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

การหาค่าสถิติที่ใช้ในการตรวจสอบคุณภาพของแบบประเมินทักษะการรอคอยการใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการตูนอนิเมชั่นเพื่อพัฒนาทักษะการรอคอยของเด็กกอทิสติกในระดับปฐมวัย เป็นการวิเคราะห์เนื้อหาที่ตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ (IOC) ใช้สูตร (ยุทธพงษ์ ไกยวรรณ, 2545, น. 159)

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ	IOC	แทน	ดัชนีความสอดคล้อง
	$\sum R$	แทน	ผลรวมคะแนนของความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
	N	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

การวิเคราะห์หาความเชื่อมั่นระหว่างผู้สังเกต (Inter Observer Reliability) โดยการสูตร IOR

$$\text{IOR} = \frac{A \times 100}{A + D}$$

เมื่อ A = การบันทึกข้อมูลได้ตรงกันระหว่างผู้สังเกต 2 คน
ในแต่ละช่วงของเวลา

D = การบันทึกข้อมูลที่ไม่ตรงกันระหว่างผู้สังเกต 2 คนใน
แต่ละช่วงเวลาเดียวกัน

หาค่าความเชื่อมั่นระหว่างผู้สังเกตที่คำนวณได้จะต้องมีค่าตั้งแต่ร้อยละ 80 ขึ้นไปถึงจะ
ถือเชื่อถือได้ (Kazidn, 1982)

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นสถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและการหาค่า
ร้อยละ การหาค่าเฉลี่ย (Mean) โดยการคำนวณ ดังต่อไปนี้

$$\text{สูตร } \bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

เมื่อ \bar{X} แทนคะแนนเฉลี่ย
 $\sum x$ คือ ผลบวกของข้อมูลทุกคนของกลุ่มเป้าหมาย
 n คือ จำนวนข้อมูลทั้งหมดของกลุ่มเป้าหมาย

การหาค่าร้อยละ โดยคำนวณจากสูตร (ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ,
2536)

$$\text{สูตร } p = \frac{f}{n} \times 100$$

เมื่อ p แทน ค่าร้อยละ
f แทน คะแนนความสามารถที่เด็กทำได้ถูกต้อง
n แทน จำนวนข้อทั้งหมด

2. ข้อมูลเชิงคุณภาพ

เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการนำข้อมูลการสังเกตพฤติกรรมมาใช้เรื่องราวทาง
สังคมผ่านการตีความนิเมชันเพื่อพัฒนาทักษะการรอยคอยของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยมาจด
บันทึกและนำเสนอข้อมูลเป็นความเรียง

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการรอยคอยของเด็กกออทิสติกในระดับปฐมวัยโดยใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการตูนอนิเมชัน ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลเป็น 2 วงจร ได้แก่ วงจรที่ 1 การปฏิบัติแผนการจัดการเรียนรู้ สัปดาห์ที่ 1-2 สถานการณ์ที่ 1 การรอรับส่งสิ่งของ กิจกรรมที่ 1 เรื่อง ดอกไม้กลิ่นหอมหนุยอมนึ่ง กิจกรรมที่ 2 เรื่อง ฟองสบู่หรรษาพาสนุก วงจรที่ 2 การปฏิบัติแผนการจัดการเรียนรู้ สัปดาห์ที่ 4-5 สถานการณ์ที่ 2 การรอเปลี่ยนกิจกรรม กิจกรรมที่ 1 เรื่อง รอก่อนนะเดี๋ยวได้ทำกิจกรรม กิจกรรมที่ 2 เรื่อง อิมอร่อยมือเทียงของเรา ตามลำดับขั้นตอนการนำเสนอ ดังนี้

ในวงจรที่ปฏิบัติการที่ 1 ประกอบด้วย 1 สถานการณ์ การรอรับส่งสิ่งของ ได้แก่ กิจกรรมที่ 1 เรื่อง ดอกไม้กลิ่นหอมหนุยอมนึ่ง และกิจกรรมที่ 2 เรื่อง ฟองสบู่หรรษาพาสนุก มีรายละเอียดดังนี้

1. ผลการพัฒนาทักษะการรอยคอยของเด็กกออทิสติกในระดับปฐมวัยโดยใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการตูนอนิเมชัน ดังตารางที่ 4

ตาราง 4 สถานการณ์ที่ 1 กิจกรรมที่ 1 การรอรับส่งสิ่งของ เรื่อง ดอกไม้กลิ่นหอมหนุยอมนึ่ง

ผู้เรียน	คะแนน Pre-Test (เต็ม 12 คะแนน)			คะแนน Post-Test (เต็ม 12 คะแนน)		
	คะแนนเฉลี่ยที่ได้	คิดเป็นร้อยละ	แปลผล	คะแนนเฉลี่ยที่ได้	คิดเป็นร้อยละ	แปลผล
คนที่ 1	2.6	21.67	พอใช้	10.4	86.67	ดีมาก
คนที่ 2	2.6	21.67	พอใช้	10.2	85.00	ดีมาก
คนที่ 3	2.6	21.67	พอใช้	10	83.33	ดีมาก

จากตารางที่ 4 พบว่า ทักษะการรอยคอยของเด็กกออทิสติกในระดับปฐมวัย ตามแผนการจัดการเรียนรู้ สัปดาห์ที่ 1 สถานการณ์ที่ 1 การรอรับส่งสิ่งของ เรื่อง ดอกไม้กลิ่นหอมหนุยอมนึ่ง ในสัปดาห์ที่ 1 โดยการใช้แบบสังเกตพฤติกรรมก่อนเรียนทั้งหมด 5 ครั้ง รวมเป็นทั้งหมด

12 คะแนน พบว่า สถานการณ์ที่ 1 การรอรับส่งสิ่งของ เรื่อง ดอกไม้กลั่นหอมหนุ่ยอมหนึ่ง เด็กคนที่ 1-3 ได้คะแนนก่อนเรียน 2.6 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 21.67 อยู่ในระดับพอใช้

จากการสังเกตพฤติกรรมในการทำกิจกรรมในสถานการณ์ที่ 1 การรอรับส่งสิ่งของ เรื่อง ดอกไม้กลั่นหอมหนุ่ยอมหนึ่ง แบบสังเกตพฤติกรรมก่อนเรียนทั้งหมด 5 ครั้ง รวมเป็นทั้งหมด 12 คะแนน พบว่า เด็กคนที่ 1 ยังไม่สามารถลำดับขั้นตอนในการทำกิจกรรมตามการ์ตูนอนิเมชันได้ เมื่อให้ลงมือปฏิบัติก็ไม่สามารถลำดับขั้นตอนหรือเดินแตกแถว มีการแย่งทำก่อนโดยไม่สามารถรอคอยได้ เด็กคนที่ 2 ไม่สามารถลำดับขั้นตอนในการทำกิจกรรมตามการ์ตูนอนิเมชันได้ มีการแย่งทำก่อนโดยไม่สามารถรอคอยได้ มีลูกเดินหนีไปทางอื่นโดยไม่ยอมนั่งเรียน เด็กคนที่ 3 ไม่สามารถลำดับขั้นตอนในการทำกิจกรรมตามการ์ตูนอนิเมชันได้ เมื่อให้ลงมือปฏิบัติก็ไม่สามารถลำดับขั้นตอนหรือเดินแตกแถว มีการแย่งทำก่อนโดยไม่สามารถรอคอยได้ มีลูกเดินหนีไปทางอื่นโดยไม่ยอมนั่งเรียน โดยทั้ง 3 คน ครูจึงต้องมีการกระตุ้นเตือนทั้งวาจาเป็นบางครั้ง

หลังจากการได้รับการพัฒนาทักษะการรอคอยของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัย โดยใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชัน สถานการณ์ที่ 1 กิจกรรมการรอรับส่งสิ่งของ เรื่อง ดอกไม้กลั่นหอมหนุ่ยอมหนึ่ง ในสัปดาห์ที่ 1-2 พบว่า เด็กคนที่ 1 ได้คะแนนหลังเรียน 10.4 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 86.67 อยู่ในระดับดีมาก เด็กคนที่ 2 ได้คะแนนหลังเรียน 10.2 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 85.00 อยู่ในระดับดีมาก และเด็กคนที่ 3 ได้คะแนนหลังเรียน 10 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 83.33 อยู่ในระดับดีมาก

สรุปได้ว่า เด็กทั้ง 3 คน มีพัฒนาการทักษะการรอคอยสามารถลำดับขั้นตอนในการทำกิจกรรมตามการ์ตูนอนิเมชันได้ สามารถนั่งรอทำกิจกรรมในที่นั่งของตนเอง นั่งรอจนกว่าเพื่อนจะ ทำกิจกรรมครบทุกคนโดยไม่ลุกจากที่นั่งของตนเองได้

ตาราง 5 สถานการณ์ที่ 1 กิจกรรมที่ 2 การรอรับส่งสิ่งของ เรื่อง ฟองสบู่หรรษาพาสนุก

ผู้เรียน	คะแนน Pre-Test (เต็ม 12 คะแนน)			คะแนน Post-Test (เต็ม 12 คะแนน)		
	คะแนน เฉลี่ยที่ได้	คิดเป็นร้อยละ	แปลผล	คะแนน เฉลี่ยที่ได้	คิดเป็นร้อยละ	แปลผล
คนที่ 1	4.8	40.00	พอใช้	10.4	86.67	ดีมาก
คนที่ 2	4.8	40.00	พอใช้	10.2	85.00	ดีมาก
คนที่ 3	2.8	23.33	พอใช้	10	83.33	ดีมาก

จากตารางที่ 5 พบว่า ทักษะการรอคอยของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัย ตามแผนการจัดการเรียนรู้ สัปดาห์ที่ 1 สถานการณ์ที่ 1 กิจกรรมที่ 2 การรอรับส่งสิ่งของ เรื่อง ฟองสบู่หรรษาพาสุนัข ในสัปดาห์ที่ 1 โดยการใช้แบบสังเกตพฤติกรรมก่อนเรียนทั้งหมด 5 ครั้ง รวมเป็นทั้งหมด 12 คะแนน พบว่า สถานการณ์ที่ 1 การรอรับส่งสิ่งของ เรื่อง ฟองสบู่หรรษาพาสุนัข เด็กคนที่ 1-2 ได้คะแนนก่อนเรียน 4.8 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 40.00 อยู่ในระดับพอใช้ และคนที่ 3 ได้คะแนนก่อนเรียน 2.8 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 23.33 อยู่ในระดับพอใช้

จากการสังเกตพฤติกรรมในการทำกิจกรรมในสถานการณ์ที่ 1 กิจกรรมที่ 2 การรอรับส่งสิ่งของ เรื่อง ฟองสบู่หรรษาพาสุนัข โดยการใช้แบบสังเกตพฤติกรรมก่อนเรียนทั้งหมด 5 ครั้ง พบว่า เด็กคนที่ 1 ยังไม่สามารถลำดับขั้นตอนในการทำกิจกรรมตามการดูอนิเมชันได้ เมื่อให้ลงมือปฏิบัติก็ไม่สามารถลำดับขั้นตอนหรือเดินแตกแถว มีการแย่งทำก่อนโดยไม่สามารถรอคอยได้ เด็กคนที่ 2 ไม่สามารถลำดับขั้นตอนในการทำกิจกรรมตามการดูอนิเมชันได้ มีการแย่งทำก่อนโดยไม่สามารถรอคอยได้ มีลูกเดินหนีไปทางอื่นโดยไม่ยอมนั่งเรียน เด็กคนที่ 3 ไม่สามารถลำดับขั้นตอนในการทำกิจกรรมตามการดูอนิเมชันได้ เมื่อให้ลงมือปฏิบัติก็ไม่สามารถลำดับขั้นตอนหรือเดินแตกแถว มีการแย่งทำก่อนโดยไม่สามารถรอคอยได้ มีลูกเดินหนีไปทางอื่นโดยไม่ยอมนั่งเรียน โดยทั้ง 3 คนครูจึงต้องมีการกระตุ้นเตือนทั้งวาจาและกายเป็นบางครั้ง

หลังจากการได้รับการพัฒนาทักษะการรอคอยของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยโดยใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการดูอนิเมชัน สถานการณ์ที่ 1 กิจกรรมที่ 2 การรอรับส่งสิ่งของ เรื่อง ฟองสบู่หรรษาพาสุนัข ในสัปดาห์ที่ 2-3 พบว่า เด็กคนที่ 1 ได้คะแนนหลังเรียน 10.4 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 86.67 อยู่ในระดับดีมาก เด็กคนที่ 2 ได้คะแนนหลังเรียน 10.2 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 85.00 อยู่ในระดับดีมาก และเด็กคนที่ 3 ได้คะแนนหลังเรียน 10 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 83.33 อยู่ในระดับดีมาก

สรุปได้ว่าเด็กทั้ง 3 คน มีพัฒนาการทักษะการรอคอยสามารถลำดับขั้นตอนในการทำกิจกรรมตามการดูอนิเมชันได้ สามารถนั่งรอทำกิจกรรมในที่นั่งของตนเอง นั่งรอจนกว่าเพื่อนจะทำกิจกรรมครบทุกคนโดยไม่ลุกจากที่นั่งของตนเองได้

ตาราง 6 สรุปปัญหาผลการพัฒนาทักษะการรอยของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยโดยใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชัน วงจรที่ 1 การปฏิบัติแผนการจัดการเรียนรู้ สัปดาห์ที่ 2-3 สถานการณ์ที่ 1 การรอรับส่งสิ่งของ กิจกรรมที่ 1 เรื่อง ดอกไม้กลิ่นหอมหนุยอนึ่ง กิจกรรมที่ 2 เรื่อง ฟองสบู่หรรษาพาสนุก

แผนการจัดการเรียนรู้	ปัญหาที่พบ	แนวทางแก้ไข
สัปดาห์ที่ 2-3 สถานการณ์ที่ 1 การรอรับส่งสิ่งของ กิจกรรมที่ 1 เรื่อง ดอกไม้กลิ่นหอมหนุยอนึ่ง กิจกรรมที่ 2 เรื่อง ฟองสบู่หรรษาพาสนุก	- เรียนรวมกลุ่ม 3 คน พร้อมกันเด็กเกิดการสับสน และไม่ฟังกิจกรรมที่ครูสั่งจะ แย่งโทรศัพท์เพื่อปิดจอหนี	- ผู้วิจัยจึงแยกเรียนคนละ เวลาเพื่อไม่ให้เด็กเกิดการ สับสนทำให้ปัญหาการนั่ง เรียนเริ่มดีขึ้น - ผู้วิจัยได้อธิบายและสาธิต การลงมือทำกิจกรรมที่ละ ขั้นตอนเริ่มแรกอาจต้องมีการ ช่วยชี้แนะอยู่ตลอดเวลา จน เด็กเริ่มเข้าใจกระบวนการเริ่ม มีสมาธิในการเรียนมากขึ้น

ซึ่งจะเห็นได้ว่าจากตารางที่ 5 และตารางที่ 6 คะแนนเฉลี่ยที่ได้ของเด็กแต่ละคน มีพัฒนาการที่ดีขึ้น แต่มีเด็กคนที่ 3 จะได้คะแนนเฉลี่ยที่น้อยกว่าคนอื่นๆ ทั้ง คะแนน Pre-Test และคะแนน Post-Test เนื่องจากเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนออนไลน์ ผู้ปกครองจะได้ใกล้ชิดและสัมผัสเด็กโดยตรง ซึ่งพอเด็กมีพฤติกรรมที่ไม่ค่อยให้ความร่วมมือผู้ปกครองก็จะหยุดทันที ซึ่งผู้วิจัยไม่รู้ว่าเกิดจากตัวผู้ปกครองหรือเป็นที่ตัวเด็กที่ไม่ให้ความร่วมมือ แต่ก็ยังสามารถกลับมาทำกิจกรรมต่อให้จนเสร็จสิ้นกระบวนการเรียนการสอนได้

วงจรรูปปฏิบัติการที่ 2 ผลการพัฒนาทักษะการรอยคอยของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยโดยใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชั่น ดังตารางที่ 7

ตาราง 7 สถานการณ์ที่ 2 กิจกรรมที่ 1 การรอกเปลี่ยนกิจกรรม เรื่อง รอก่อนนะเดี่ยวได้ทำกิจกรรม

ผู้เรียน	คะแนน Pre-Test (เต็ม 16 คะแนน)			คะแนน Post-Test (เต็ม 16 คะแนน)		
	คะแนนเฉลี่ยที่ได้	คิดเป็นร้อยละ	แปลผล	คะแนนเฉลี่ยที่ได้	คิดเป็นร้อยละ	แปลผล
คนที่ 1	4.62	29.06	พอใช้	15.0	93.75	ดีมาก
คนที่ 2	3.90	24.38	ปรับปรุง	14.5	90.63	ดีมาก
คนที่ 3	1.35	8.44	ปรับปรุง	14.4	90.00	ดีมาก

จากตารางที่ 7 พบว่า ทักษะการรอยคอยของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยตามแผนการจัดการเรียนรู้ สัปดาห์ที่ 1 สถานการณ์ที่ 2 กิจกรรมที่ 1 การรอกเปลี่ยนกิจกรรม เรื่อง รอก่อนนะเดี่ยวได้ทำกิจกรรม ในสัปดาห์ที่ 1 โดยการใช้แบบสังเกตพฤติกรรมก่อนเรียนทั้งหมด 5 ครั้ง รวมเป็นทั้งหมด 16 คะแนน พบว่า สถานการณ์ที่ 2 กิจกรรมที่ 1 การรอกเปลี่ยนกิจกรรม เรื่อง รอก่อนนะเดี่ยวได้ทำกิจกรรม เด็กคนที่ 1 ได้คะแนนก่อนเรียน 4.65 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 29.06 อยู่ในระดับพอใช้ เด็กคนที่ 2 ได้คะแนนก่อนเรียน 3.9 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 24.38 อยู่ในระดับปรับปรุง และคนที่ 3 ได้คะแนนก่อนเรียน 1.35 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 8.44 อยู่ในระดับปรับปรุง

จากการสังเกตพฤติกรรมในการทำกิจกรรมในสถานการณ์ที่ 2 กิจกรรมที่ 1 การรอกเปลี่ยนกิจกรรม เรื่อง รอก่อนนะเดี่ยวได้ทำกิจกรรม โดยการใช้แบบสังเกตพฤติกรรมก่อนเรียนทั้งหมด 5 ครั้ง พบว่า เด็กคนที่ 1 คนยังไม่สามารถลำดับขั้นตอนในการทำกิจกรรมตามการ์ตูนอนิเมชั่นได้ เมื่อให้ลงมือปฏิบัติไม่สามารถลำดับขั้นตอน มีการข้ามขั้นตอนไปทำกิจกรรมที่ตัวเองชอบหรือ แย่งทำกิจกรรมก่อนโดยไม่รอกคอยให้ถึงรอบของตนเองได้ เด็กคนที่ 2 การข้ามขั้นตอนไปทำกิจกรรมที่ตัวเองชอบหรือ แย่งทำกิจกรรมก่อนโดยไม่รอกคอยให้ถึงรอบของตนเองได้ เด็กคนที่ 3 ได้ มีลูกเดินหนีไปทางอื่นโดยไม่ยอมนั่งเรียน ร้องไห้ไว้วายและไม่ทำกิจกรรมต่อ ครูจึงต้องมีการกระตุ้นเตือนทั้งวาจาเป็นบางครั้ง ทั้ง 3 คน

หลังจากการได้รับการพัฒนาทักษะการรอยคอยของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยโดยใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชัน สถานการณ์ที่ 2 กิจกรรมที่ 1 การปรับเปลี่ยนกิจกรรมเรื่อง รอก่อนนะเดี๋ยวได้ทำกิจกรรม ในสัปดาห์ที่ 4-5 พบว่า เด็กคนที่ 1 ได้คะแนนหลังเรียน 15 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 93.75 อยู่ในระดับดีมากเด็กคนที่ 2 ได้คะแนนหลังเรียน 14.5 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 90.63 อยู่ในระดับดีมาก และเด็กคนที่ 3 ได้คะแนนหลังเรียน 14.4 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 90.00 อยู่ในระดับดีมาก

สรุปว่าเด็กทั้ง 3 คน มีพัฒนาการทักษะการรอยคอยสามารถลำดับขั้นตอนในการทำกิจกรรมตามการ์ตูนอนิเมชันได้ สามารถนั่งรอทำกิจกรรมในที่นั่งของตนเอง นั่งรอจนกว่าเพื่อนจะทำกิจกรรมครบทุกคนโดยไม่ลุกจากที่นั่งของตนเองได้

ตาราง 8 สถานการณ์ที่ 2 การปรับเปลี่ยนกิจกรรม เรื่อง อิมอร้อยมือเที่ยงของเรา

ผู้เรียน	คะแนน Pre-Test (เต็ม 16 คะแนน)			คะแนน Post-Test (เต็ม 16 คะแนน)		
	คะแนนเฉลี่ยที่ได้	คิดเป็นร้อยละ	แปลผล	คะแนนเฉลี่ยที่ได้	คิดเป็นร้อยละ	แปลผล
คนที่ 1	5.70	35.63	พอใช้	14.5	90.63	ดีมาก
คนที่ 2	4.65	29.06	ปรับปรุง	13.5	84.38	ดีมาก
คนที่ 3	3.45	21.56	ปรับปรุง	13.0	81.25	ดีมาก

จากตารางที่ 8 พบว่า ทักษะการรอยคอยของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัย ตามแผนการจัดการเรียนรู้ สัปดาห์ที่ 1 สถานการณ์ที่ 2 การปรับเปลี่ยนกิจกรรม เรื่อง อิมอร้อยมือเที่ยงของเรา ในสัปดาห์ที่ 1 โดยการใช้แบบสังเกตพฤติกรรมก่อนเรียนทั้งหมด 5 ครั้ง รวมเป็นทั้งหมด 16 คะแนน สถานการณ์ที่ 2 การปรับเปลี่ยนกิจกรรม เรื่อง อิมอร้อยมือเที่ยงของเรา เด็กคนที่ 1 ได้คะแนนก่อนเรียน 5.7 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 35.63 อยู่ในระดับพอใช้ เด็กคนที่ 2 ได้คะแนนก่อนเรียน 4.65 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 29.06 อยู่ในระดับปรับปรุง และคนที่ 3 ได้คะแนนก่อนเรียน 3.45 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 21.56 อยู่ในระดับปรับปรุง

จากการสังเกตพฤติกรรมในการทำกิจกรรมในสถานการณ์ที่ 2 การปรับเปลี่ยนกิจกรรมเรื่อง อิมอร้อยมือเที่ยงของเรา พบว่าเด็กทั้ง 3 เด็กคนที่ 1 คนยังไม่สามารถลำดับขั้นตอนในการทำกิจกรรมตามการ์ตูนอนิเมชันได้ มีการข้ามขั้นตอนไปทำกิจกรรมบูรณาการที่ตัวเองชอบหรือแย่ง

ขาดอาหารจากผู้ปกครอง โดยไม่รอคอยให้ถึงรอบของตนเอง เด็กคนที่ 2 ยังไม่สามารถลำดับขั้นตอนในการทำกิจกรรมตาม การ์ตูนอนิเมชันได้ เมื่อให้ลงมือปฏิบัติไม่สามารถลำดับขั้นตอนแย่งขาดอาหารจากผู้ปกครองเพื่อมาทานก่อนโดยไม่รอทานพร้อมกัน เด็กคนที่ 3 ไม่สามารถลำดับขั้นตอนในการทำกิจกรรมตาม การ์ตูนอนิเมชันได้ เมื่อให้ลงมือปฏิบัติไม่สามารถลำดับขั้นตอน มีการข้ามขั้นตอนไปทำกิจกรรมที่ตัวเองชอบหรือแย่งทำก่อนโดยไม่รอคอยให้ถึงรอบของตนเอง ครูจึงต้องมีการกระตุ้นเตือนทั้งวาจาและกายเป็นบางครั้ง มีลูกเดินหนีไปทางอื่นโดยไม่ยอมนั่งเรียน ร้องไห้โวยวายและไม่ทำกิจกรรมต่อ

หลังจากการได้รับการพัฒนาทักษะการรอคอยของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยโดยใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชัน สถานการณ์ที่ 2 กิจกรรมที่ 1 การรอเปลี่ยนกิจกรรม เรื่อง รอก่อนนะเดี๋ยวได้ทำกิจกรรมในสัปดาห์ที่ 4-5 พบว่า เด็กคนที่ 1 ได้คะแนนหลังเรียน 14.5 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 90.63 อยู่ในระดับดีมาก เด็กคนที่ 2 ได้คะแนนหลังเรียน 13.5 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 84.38 อยู่ในระดับดีมาก และเด็กคนที่ 3 ได้คะแนนหลังเรียน 13 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 81.25 อยู่ในระดับดีมาก

สรุปว่าเด็กทั้ง 3 คน มีพัฒนาการทักษะการรอคอยสามารถลำดับขั้นตอนในการทำกิจกรรมตามการ์ตูนอนิเมชันได้ สามารถนั่งรอทำกิจกรรมในที่นั่งของตนเอง นั่งรอจนกว่าเพื่อนจะทำกิจกรรมครบทุกคนโดยไม่ลุกจากที่นั่งของตนเองได้

ตาราง 9 สรุปปัญหาผลการพัฒนาทักษะการรอยคอของเด็กรอคอยทิสติกในระดับปฐมวัยโดยใช้
เรื่องราวทางสังคมผ่านการดูอนิเมชั่น วงจรที่ 2 การปฏิบัติแผนการจัดการเรียนรู้ สัปดาห์ที่ 3-4
สถานการณ์ที่ 2 การปรับเปลี่ยนกิจกรรม กิจกรรมที่ 1 เรื่อง รอก่อนนะเดี๋ยวได้ทำกิจกรรม
กิจกรรมที่ 2 เรื่อง อิมอร่อยมือเที่ยงของเรา

แผนการจัดการเรียนรู้	ปัญหาที่พบ	แนวทางแก้ไข
สัปดาห์ที่ 4-5 สถานการณ์ที่ 2 การรอ ปรับเปลี่ยนกิจกรรม กิจกรรมที่ 1 เรื่อง รอก่อนนะเดี๋ยวได้ทำ กิจกรรม กิจกรรมที่ 2 เรื่อง อิมอร่อยมือเที่ยงของเรา	- ขณะนั่งดูการ์ตูนอนิเมชั่นเด็กชอบลุกเดินหนี เพราะเป็นการดูเรื่องใหม่	- ผู้วิจัยต้องอธิบายถึงการเปลี่ยนการ์ตูนเรื่องใหม่และเปิดให้ดูก่อนเริ่มเรียน พอถึงเวลาเริ่มเรียนก็เปิดใหม่อีกรอบเด็กถึงจะยอมนั่งดู - ผู้วิจัยอธิบายให้เด็กเข้าใจถึงการเปลี่ยนกิจกรรมและแจ้งเด็กล่วงหน้าว่าพุงนี้จะเป็นกิจกรรมอะไรและต้องทำอะไร เด็กถึงยอมรอและทำกิจกรรมตามที่ครูแจ้ง

ซึ่งจะเห็นได้จากตารางที่ 8 และตารางที่ 9 คะแนนเฉลี่ยที่ได้ของเด็กแต่ละคนมีพัฒนาการที่ดีขึ้น แต่มีเด็กคนที่ 3 จะได้คะแนนเฉลี่ยที่น้อยกว่าคนอื่น ๆ ทั้ง คะแนน Pre-Test และคะแนน Post-Test เนื่องจากเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนออนไลน์ ผู้ปกครองจะได้ใกล้ชิดและสัมผัสเด็กโดยตรง ซึ่งพอเด็กมีพฤติกรรมที่ไม่ค่อยให้ความร่วมมือผู้ปกครองก็จะหยุดทันที เช่นการเปลี่ยนการ์ตูนอนิเมชั่นเรื่องใหม่ เด็กก็จะไม่ยอมนั่งดูจะให้เปิดเรื่องเดิมของกิจกรรมที่ 1-2 ในวันแรกก็จะเกิดการแย่งโทรศัพท์ปิดหนีหรือไม่ก็ลุกเดินหนีไม่ยอมทำกิจกรรม ผู้ปกครองก็จะขอยุติการเรียนวันนั้นไป ซึ่งผู้วิจัยก็ได้พยายามอธิบายกับผู้ปกครองให้ลองใช้วิธีอื่น ๆ แต่ก็ไม่ได้ผล ซึ่งผู้วิจัยไม่รู้ว่าเกิดจากตัวผู้ปกครองหรือเป็นที่ตัวเด็กที่ไม่ให้ความร่วมมือ ต่อมาผู้วิจัยได้อธิบายกับผู้ปกครองโดยการส่งการ์ตูนอนิเมชั่นที่จะใช้ในกิจกรรมที่ 1-2 ให้ผู้ปกครองเปิดให้เด็กดูก่อนเริ่มเรียนกิจกรรมที่ 3-4 หลังจากนั้นให้แจ้งเด็กล่วงหน้าว่ากิจกรรมต่อไปจะเป็นอะไรและต้องดูการ์ตูนเรื่องไหนต่อ เด็กจึงจะสามารถกลับมาทำกิจกรรมต่อให้จนเสร็จสิ้นกระบวนการเรียนการสอนได้

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยเรื่อง การศึกษาผลของการใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชัน เพื่อพัฒนาทักษะการรอยของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัย ผู้วิจัยมีการสรุป อภิปราย และ ข้อเสนอแนะ ดังต่อไปนี้

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลของการพัฒนาทักษะรอยของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัย โดยใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชัน
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยก่อนและหลังการใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชัน

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ เด็กออทิสติกอายุระหว่าง 4-6 ปี จำนวน 3 คน ที่ได้รับการวินิจฉัยทางการแพทย์แล้วว่าเป็นเด็กออทิสติก และไม่ได้มีการระบุความพิการอื่น ๆ แทรกซ้อน เป็นเด็กที่มีปัญหาทักษะการรอย ที่มารับบริการในศูนย์การศึกษาพิเศษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

สมมติฐานการวิจัย

1. ทักษะรอยของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยโดยใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชัน หลังได้รับการเรียนการสอนโดยใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชัน อยู่ในระดับดีมาก เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัย
2. ทักษะการรอยของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัย หลังการสอนโดยใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชันสูงกว่าก่อนการสอนโดยใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชัน

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ คือ การใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชัน
2. ตัวแปรตาม คือ ทักษะการรอย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการรอยค้อยสำหรับเด็กออทิสติกระดับปฐมวัย ผ่านการตูนอนิเมชัน จำนวน 4 แผน เพื่อสอนสถานการณ์ที่ใช้ทักษะการรอยค้อย จำนวน 2 สถานการณ์ 4 กิจกรรม ดังนี้

สถานการณ์ที่ 1 การรอรับส่งสิ่งของ มี 2 กิจกรรมซึ่งเป็นกิจกรรมที่ทำในชั้นเรียน เป็นกิจวัตรประจำวันทุกวัน คือ

กิจกรรมที่ 1 การรอส่งมอบดอกไม้ในกิจกรรมวงกลม เป็นกิจกรรมการเตรียมความพร้อม เด็กออทิสติกแต่ละคนเพื่อให้เด็กออทิสติกมีความสงบนิ่ง และมีสมาธิก่อนเข้าเรียนในทักษะอื่นๆต่อไป

กิจกรรมที่ 2 การรอส่งขวดเป่าฟองสบู่ เป็นกิจกรรมที่ฝึกการเป่าลมออกจากปาก ช่วยส่งเสริมให้เด็กมีสมาธิ - จดจ่ออยู่กับสิ่งที่ทำและฝึกการขยับกล้ามเนื้อของปากเวลาเป่า และส่งเสริมให้มีการสื่อสารพูดคุยมากขึ้น

สถานการณ์ที่ 2 การรอเปลี่ยนกิจกรรม มี 2 กิจกรรมซึ่งเป็นกิจกรรมที่ทำในชั้นเรียนเป็นประจำทุกวันคือ

กิจกรรมที่ 1 การรอเวลาไปเรียนกิจกรรมบูรณาการคือกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีการปรับการเรียน การสอนของการเคลื่อนไหวมาผสมผสานกับการเรียนรู้ทักษะวิชาการ เป็นการเปลี่ยนช่วงเวลาเรียนจากทักษะทางวิชาการมากิจกรรมบูรณาการ

กิจกรรมที่ 2 การรอเวลาไปรับประทานอาหารกลางวัน เป็นการเปลี่ยนช่วงเวลาจากการเรียนทุกกิจกรรมไปสู่การรับประทานอาหาร เป็นกิจกรรมที่ฝึกให้เด็กช่วยเหลือตนเองในเรื่องของการรับประทานอาหาร

2. เรื่องราวทางสังคมผ่านการตูนอนิเมชัน เพื่อฝึกทักษะการรอยค้อยของเด็กออทิสติก ระดับปฐมวัย จำนวน 4 เรื่อง ในสถานการณ์ของทักษะการรอยค้อย จำนวน 2 สถานการณ์ 4 กิจกรรม คือ สถานการณ์ที่ 1 การรอรับส่งสิ่งของ มี 2 กิจกรรม คือ กิจกรรมที่ 1 การรอส่งมอบดอกไม้ในกิจกรรมวงกลม กิจกรรมที่ 2 การรอส่งขวดเป่าฟองสบู่ และสถานการณ์ที่ 2 การรอเปลี่ยนกิจกรรม มี 2 กิจกรรม คือ กิจกรรมที่ 1 การรอเวลาไปเรียนกิจกรรมบูรณาการ กิจกรรมที่ 2 การรอเวลาไปรับประทานอาหารกลางวัน

3. แบบประเมินทักษะการรอคอยสำหรับเด็กออทิสติกระดับปฐมวัยในสถานการณ์ที่ต้องใช้ทักษะการรอคอย จำนวน 2 สถานการณ์ 4 กิจกรรม คือ สถานการณ์ที่ 1 การรอรับส่งสิ่งของ มี 2 กิจกรรม คือ กิจกรรมที่ 1 การรอส่งมอบดอกไม้ในกิจกรรมวงกลม กิจกรรมที่ 2 การรอส่งขวดเป่าฟองสบู่ และสถานการณ์ที่ 2 การรอเปลี่ยนกิจกรรม มี 2 กิจกรรม คือ กิจกรรมที่ 1 การรอเวลาไปเรียนกิจกรรมบูรณาการ กิจกรรมที่ 2 การรอเวลาไปรับประทานอาหารกลางวัน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยได้ดำเนินการขอหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ในการเชิญผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาพิเศษ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมของเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง แผนการจัดการเรียนรู้ แบบการบันทึกพฤติกรรมทักษะการรอคอยของเด็กออทิสติกระดับปฐมวัยมีความถูกต้องชัดเจน เหมาะสมกับสถานการณ์ที่กำหนดและเชิญผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาพิเศษและด้านเทคโนโลยี ในการทำอนิเมชัน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสมของการ์ตูนอนิเมชันที่จัดทำรูปแบบของเสียงของคำประโยคว่ามีความถูกต้องชัดเจน เหมาะสมกับสถานการณ์ที่กำหนด

2. ขออนุญาตผู้ปกครองกลุ่มตัวอย่างเพื่อสังเกตพฤติกรรมและทำการทดลองการใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชันเพื่อพัฒนาทักษะการรอคอยของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัย

3. ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยด้วยตนเองตามโครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้การใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชันเพื่อพัฒนาทักษะการรอคอยของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัย จำนวน 4 แผน ตามสถานการณ์ทั้ง 2 สถานการณ์ 4 กิจกรรม (ในรูปแบบออนไลน์) ดังนี้ ภาคผนวก ค ด้วยสถานการณ์โควิด-19 จึงต้องมีการเก็บข้อมูลแบบออนไลน์ ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์ จัดสภาพแวดล้อมที่บ้านเป็นห้องเรียน โดยผู้วิจัยได้จัดเตรียมรูปแบบการเก็บข้อมูลดังต่อไปนี้

3.1 จัดเตรียมสื่อเรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชัน ซึ่งมีเหมาะสมกับการเรียนออนไลน์

3.2 แบบประเมินที่ใช้ในการสังเกตพฤติกรรมและให้คะแนนเด็ก การสังเกตพฤติกรรมเป้าหมายโดยใช้แบบประเมินพฤติกรรมการรอคอยโดยสังเกตเด็กเป็นหลัก

3.3 การเตรียมแนะแนวทางการสอนออนไลน์ ช่วง COVID-19 สำหรับผู้ปกครอง โดยบทบาทหน้าที่ผู้ปกครอง คุณพ่อ คุณแม่ จะมีหน้าที่เป็นเพื่อนร่วมทำกิจกรรมกับเด็กโดยที่เด็กจะ

เป็นตัวละครหลักในการเรียนการสอน การสังเกตพฤติกรรมครูจะสังเกตพฤติกรรมการเรียนของเด็กโดยมีผู้ปกครองเป็นผู้ร่วมกิจกรรม

3.4 ผู้วิจัยจะทำหน้าที่เป็นผู้สอน อธิบายวิธีการเรียนการสอนให้ผู้ปกครองมีการดำเนินการจัดอุปกรณ์ทั้งหมดและกำกับดูแลผู้ปกครองทำหน้าที่เป็นเพื่อนร่วมกิจกรรมกับเด็ก ผู้วิจัยสังเกตพฤติกรรมเด็กระหว่างการทำกิจกรรม

3.5 วัสดุอุปกรณ์ คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก หรือโทรศัพท์ที่สามารถใช้โปรแกรมการประชุมออนไลน์

3.6 อุปกรณ์ในการทำกิจกรรมบูรณาการอื่นๆผู้วิจัยได้ดำเนินการจัดหาและนำส่งให้ผู้ปกครองก่อนเริ่มทำการวิจัย 1 สัปดาห์

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นสถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและการหาค่าร้อยละการหาค่าเฉลี่ย (Mean)

2. ข้อมูลเชิงคุณภาพเป็นการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการนำข้อมูลการสังเกตพฤติกรรมการใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชันเพื่อพัฒนาทักษะการรอยของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยมาจัดบันทึกและนำเสนอข้อมูลเป็นความเรียง

สรุปผลการวิจัย

จากการดำเนินการวิจัยเรื่อง การศึกษาผลของการใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชันเพื่อพัฒนาทักษะการรอยของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัย พบว่า

1. ทักษะรอยของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยโดยใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชัน หลังได้รับการเรียนการสอนโดยใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชัน อยู่ในระดับดีมาก เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัย

2. ทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยหลังได้รับการเรียนการสอนโดยใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชัน สูงขึ้นกว่าก่อนการได้รับการสอนโดยใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชัน เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัย

อภิปรายผล

จากสมมติฐานการวิจัย พบว่า ทักษะรอยของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยโดยใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชั่น หลังได้รับการเรียนการสอนโดยใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชั่นอยู่ในระดับดีมาก เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องมาจากการสอนโดยใช้เรื่องราวทางสังคม (Social Story) จะช่วยให้เด็กออทิสติกเข้าใจกฎกติกาทางสังคม และวัฒนธรรม ช่วยสนับสนุนให้เด็กออทิสติกสามารถมองเห็นภาพเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในสังคม ได้รับความรู้สึกของผู้อื่น และตอบสนองอย่างเหมาะสมและเป็นการเตรียมเด็กออทิสติกให้เรียนรู้เรื่องราวก่อนที่จะเผชิญกับสถานการณ์จริง มีส่วนช่วยเพิ่มการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่เหมาะสมและลดพฤติกรรมก้าวร้าว ตามหลักการเขียนเรื่องราวทางสังคมที่เสนอโดย แครอล เกรย์ (Gray, 2000)

จากงานวิจัยของ (สมพร หวานเสรี, 2552) พบว่าเด็กออทิสติกสามารถเรียนรู้ได้ด้วยการใช้สายตา ซึ่งการเรียนรู้ผ่านการใช้สายตาเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม โครงสร้างความคิดในสมองของเด็กออทิสติกอันเนื่องมาจากการรับรู้ทางสายตาหรือจากการมองเห็น การเรียนรู้ของเด็กออทิสติกส่วนใหญ่เกิดจากการจดจำสิ่งของที่เป็นของจริง สิ่งของจำลอง ภาพเคลื่อนไหว ภาพถ่าย ภาพวาด ภาพลายเส้น ป้ายโฆษณา สัญลักษณ์และโลโก้ต่าง ๆ ซึ่งทำให้นุคคลออทิสติกเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ส่งเสริมกระบวนการคิดในสมอง คนส่วนใหญ่มีรูปแบบการเรียนรู้ได้ดีโดยใช้การมองและสร้างภาพในสมอง เชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิมที่เคยเรียนรู้มา พัฒนาเป็นมโนคติใหม่ขยายองค์ความรู้ต่อเนื่องไปสู่ขั้นสูง เด็กออทิสติกส่วนมากมักจะเรียนรู้ทักษะทางสังคมผ่านการสังเกตและการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น สอดคล้องกับงานวิจัยของ (กมลรัตน์ ศรีวิเศษ และ อัญชลี สารรัตน์, 2552) พัฒนาทักษะทางสังคมสำหรับนักเรียนออทิสติกในโรงเรียนเรียนร่วมระดับปฐมวัยโดยใช้เรื่องราวทางสังคมเพื่อพัฒนาทักษะสังคมโดยใช้เรื่องราวทางสังคม สำหรับนักเรียนออทิสติกในโรงเรียนเรียนร่วมระดับปฐมวัย พบว่าเรื่องราวทางสังคมสามารถลดพฤติกรรมที่เป็นปัญหาในการเรียนร่วมของนักเรียนออทิสติกระดับปฐมวัยได้ และงานวิจัยของ (Norris และ Dattilo (1999) ที่ได้ศึกษาผลกระทบของการใช้เรื่องราวทางสังคมในการช่วยเหลือทักษะทางสังคมให้แก่เด็กออทิสติก เพศหญิงอายุ 8 ขวบ คนหนึ่งเรียนอยู่ชั้น ป.2 ผลการศึกษาพบว่าการช่วยเหลือด้วยเรื่องราวเกี่ยวกับสังคมเมื่อสิ้นสุดการทดลอง พบว่าปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social Interaction) ที่ไม่เหมาะสมของเด็กคนนั้นลดลง

ทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยหลังได้รับการเรียนการสอน โดยใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการตูนอนิเมชัน สูงขึ้นกว่าก่อนการได้รับการสอนโดยใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการตูนอนิเมชัน เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัย ทั้งนี้เป็นเพราะเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยทั้ง 3 อย่างที่นำมาใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ทักษะการรอคอยสำหรับเด็กออทิสติกระดับปฐมวัย ผ่านการตูนอนิเมชัน จำนวน 4 แผน (รูปแบบออนไลน์) 2) เรื่องราวทางสังคมผ่านการตูนอนิเมชันเพื่อฝึกทักษะการรอคอยของเด็กออทิสติกระดับปฐมวัย จำนวน 4 เรื่อง โดยยึดหลักการเขียนเรื่องราวทางสังคมที่เสนอโดยแคโรล เกรย์ เวอร์ชัน 10.2 มีกระบวนการที่กำหนดไว้เพื่อแบ่งปันข้อมูลที่ถูกต้องโดยใช้เนื้อหา รูปแบบ สีและเสียง ซึ่งนำมาใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ 3) แบบประเมินทักษะการรอคอยสำหรับเด็กออทิสติกระดับปฐมวัย ในสถานการณ์ที่ต้องใช้ทักษะการรอคอย เครื่องมือทั้งหมดที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญ (IOC) ใช้สูตร (ยุทธพงษ์ ไกยวรรณ, 2545, น. 159) ตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญทางด้านการศึกษาพิเศษ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการวัดและการประเมินผลการศึกษาผู้เชี่ยวชาญทางด้านคอมพิวเตอร์ศึกษา และผู้วิจัยได้นำเครื่องมือไปทดลองใช้ (Try Out) กับเด็กออทิสติก ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมาย แต่มีลักษณะใกล้เคียงกันที่รับบริการอยู่ในศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดพระนครศรีอยุธยา เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหาว่าสอดคล้องกับรูปภาพที่ประกอบหรือไม่มี ความเหมาะสมกับสถานการณ์ที่กำหนดหรือไม่และเวลาที่ใช้ในการทดลองก่อนที่จะนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายพร้อมทั้งปรับปรุงเครื่องมือตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญและหลังจากที่พบปัญหาในการทดลองใช้ ดังนั้นจึงทำให้ความสามารถทักษะการรอคอยของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัย หลังการสอนโดยใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการตูนอนิเมชันสูงขึ้นมากกว่าก่อนการสอนโดยใช้ เรื่องราวทางสังคมผ่านการตูนอนิเมชันและอยู่ในระดับ ดีมาก

ซึ่งสอดคล้องกับและงานวิจัยของศิริวัชร คอลงช้อย (2555) การพัฒนานิทาน การตูนอนิเมชัน เรื่องอยู่อย่างพอเพียงสำหรับเด็กปฐมวัย ผลการวิจัยพบว่า นิทานการตูนอนิเมชัน เรื่องอยู่อย่างพอเพียงมีคุณภาพในระดับมาก และเด็กปฐมวัยมีความเข้าใจในเรื่องอยู่อย่างพอเพียง หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนจากนิทานการตูนอนิเมชันอย่างมีนัยสำคัญ และงานวิจัยของ สิริวรรณ ยะไชยศรี (2558) ศึกษาแบบการตูนอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อการเรียนรู้ด้านการมีวินัยสำหรับเด็กปฐมวัย การมีวินัยเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องส่งเสริมให้เกิดขึ้นตั้งแต่เยาว์วัยการตูนอนิเมชัน เป็นสื่อที่เหมาะสมสำหรับเด็กปฐมวัย การวิจัยในครั้งนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาแบบของ สื่อการตูนอนิเมชัน 2 มิติที่เหมาะสมเพื่อการเรียนรู้ด้านการมีวินัยสำหรับเด็กปฐมวัย

2) สร้างสื่อการ์ตูนอนิเมชัน 2 มิติ ตามรูปแบบที่ได้จากการศึกษาให้มีคุณภาพ 3) ศึกษาผลการเรียนรู้ที่เกิดจากสื่อการ์ตูนอนิเมชัน 2 มิติที่พัฒนาขึ้น 4) ศึกษาความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยต่อสื่อการ์ตูนอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อการเรียนรู้ด้านการมีวินัย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ได้แก่ เด็กปฐมวัย ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาล 2 “เชิงชุมอนุชนวิทยา” จำนวน 30 คน โดยการสุ่มอย่างง่ายด้วยการจับฉลาก เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ได้แก่ 1) แบบสอบถามรูปแบบการ์ตูนอนิเมชัน 2 มิติ ที่เด็กชื่นชอบ 2) สื่อการ์ตูนอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อการเรียนรู้ด้านการมีวินัยสำหรับเด็กปฐมวัย 3) แบบวัดการเรียนรู้ 4) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการมีวินัยที่เกิดจากสื่อการ์ตูนอนิเมชัน 2 มิติ ที่พัฒนาขึ้น 5) แบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ความเที่ยงตรง ความยาก ความเชื่อมั่น ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบที (t-test แบบ Dependent samples)

เนื่องจากปัจจุบัน ที่ได้เกิดโรค COVID-19 ซึ่งได้สร้างปัญหาและความยุ่งยากให้กับการศึกษาไทย รวมถึงการดำรงชีวิต แต่ในอีกมุมหนึ่งกลับเป็นตัวแปรในการสร้างการเปลี่ยนแปลงให้กับการศึกษาเป็นการเรียนการสอนแบบออนไลน์สัญญาณอินเทอร์เน็ตจึงเป็นเรื่องที่สำคัญและจำเป็นมากในการจัดการเรียนการสอน ซึ่งสอดคล้องกับบทความวิชาการของ (สุวิมล มธุรส, 2564) พบว่า การจัดการศึกษาในระบบออนไลน์ในยุค NEW NORMAL COVID-19 การเตรียมความพร้อมในการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ ด้านการจัดเตรียมด้านอุปกรณ์ต่างๆ การออกแบบหลักสูตรการเรียนการสอนได้คำนึงถึงความแตกต่างของนักเรียนแต่ละคน ซึ่งการระบาดของโรค COVID-19 ที่ส่งผลกระทบต่อให้หน่วยงาน โรงเรียนและสถานศึกษาที่ให้การศึกษาทั่วประเทศ ถูกสั่งปิดเพื่อลดความเสี่ยงต่อการแพร่ระบาดของโรค ทำให้ทั้งนักเรียน นักศึกษา และอาจารย์ผู้สอน ต้องปรับตัวเข้าสู่โหมดการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์ เพื่อให้การเรียนการสอนตามหลักสูตรยังคงดำเนินต่อไปได้ การบริหารจัดการต่อการเรียนการสอนสามารถที่เข้าถึงของนักเรียนทุกคนได้อย่างมีประสิทธิภาพและให้อาจารย์ประสบความสำเร็จในการจัดการเรียนรู้ โดยมีการหารือและวางแผนร่วมกันของบุคคลที่มีส่วนเกี่ยวข้องในทุกภาคส่วน ทั้งพ่อแม่ ผู้ปกครอง นักเรียน รวมไปถึงคณาจารย์ในการเตรียมความพร้อมทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจต่อไป ดังนั้นผู้วิจัยจึงต้องมีการปรับเปลี่ยนวิธีการสอนจากการเรียนการสอนในห้องเรียนเป็นการปรับบ้านเป็นห้องเรียน และสอนออนไลน์ โดยมีการเตรียมคู่มือแนวทางในการเรียนการสอนออนไลน์ให้กับผู้ปกครองและทุกครั้งก่อนการเริ่มเรียน ทั้งผู้วิจัยและผู้ปกครองต้องมีการทดสอบสัญญาณอินเทอร์เน็ตเพื่อไม่ให้เกิดความล่าช้าในการเรียนการสอนในแต่ละครั้ง และอาจจะมีข้อจำกัดเกี่ยวกับการใช้เสียงหรือการสังเกตพฤติกรรมทั้งของครูและเด็กในการทำกิจกรรม เนื่องจากการสอนแบบออนไลน์

จึงทำให้ระยะในการมองเห็นพฤติกรรมของเด็กไม่ชัดเจน ผู้วิจัยจึงใช้วิธีการบันทึกวิดีโอเพื่อนำมาเปิดดูย้อนหลังอีกครั้งเพื่อประกอบการบันทึกพฤติกรรมที่ไม่ชัดเจน จึงทำให้การสอนมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไปที่ได้จากการวิจัย

1. คุณครูผู้สอนควรบอกขั้นตอนและข้อตกลงร่วมกับเด็กในการทำกิจกรรมในแต่ละชั่วโมงเกี่ยวกับเวลาเรียนและกิจกรรมที่จะเรียนในแต่ละชั่วโมง เพื่อให้เด็กเข้าใจตรงกันและสามารถทำกิจกรรมไปในทิศทางเดียวกัน
2. เนื่องจากเป็นการเรียนการสอนออนไลน์ คุณครูผู้สอนควรมีการทดสอบสัญญาณอินเทอร์เน็ตก่อนการสอนทุกครั้ง ทั้งของคุณครูผู้สอนและของผู้ปกครองเพื่อไม่ให้เกิดความล่าช้าในการเรียนการสอนแต่ละครั้ง

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. การศึกษาผลของการใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชันเพื่อพัฒนาทักษะด้านอื่นๆของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยหรือในระดับอื่นๆ
2. ควรศึกษาเรื่องราวทางสังคมในรูปแบบออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะอื่น ๆ ของเด็กออทิสติกในแต่ละระดับ
3. การศึกษาผลของการใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชันสามารถนำไปปรับกิจกรรม เครื่องมือ กระบวนการเพื่อใช้กับเด็กประเภทอื่น ๆ ได้

บรรณานุกรม

- Gray, C. (2000). *The new social story book illustrated edition*. Arlington: Future Hori.
- Gray, C. (2018). Social Stories™ 10.2 .The Social Story Philosphy. Retrieved from <https://carolgraysocialstories.com/wp-content/uploads/2018/12/Social-Stories-10.2-Criteria.pdf>
- Holloway, J., Healy, O., Dwyer, M., และ Lydon, S. (2014). *Social Skills Deficits in Children with Autism Spectrum Disorders: Evidence Based Interventions*. New York: Springer New York.
- Jarolimek, J. (1997). *Social studies in elementary education*. New York: The macmillian.
- Karkhaneh, M., Clark, B., Ospina, M. B., Seida, J. C., Smith, V., และ Hartling, L. (2010). Social Stories™ to improve social skills in children with autism spectrum disorder: a systematic review. *Autism, 14*, 641-662.
- Kazdin. A.E. (1982). *Single – case Reserch Dessings*. New York : oxford University Press.
- Kemmis, S & McTaggart, R. (1988) *The Action Research Planer* (3rd ed.). Victoria : Deakin University.
- Mischel, W., Ebbesen, E. B., และ Zeiss, A. R. (1972). Cognitive and attentional mechanisms in delay of gratification. . *Journal of personality and social psychology, 21*(2), 204-218.
- Norris, C., และ Dattilo, J. (1999). *Evaluating Effects of Social Story Intervention on a Young Girl with Autism*.
- Pieanglo, R. (2003). *The special educator's books of list Second Education John Wiley and Research Methods in Psychology*. United States: Jossey-Bass.
- Quill, K. A. (1995). *Teaching Children with Autism: Strategies to Enhance Communication and Socialsation*. Oregon: Delmar.
- Returnwind. (2011). มาดูรู้จักโปรแกรม After Effect. <http://returnwind.exteen.com/20110713/after-effects>
- Westwood, P. (1996). *Commonsense methods for children with special needs*. London: Routledge.

White, T. (1986). *The Animator's Workbook: Step-by-Step Techniques of Drawn Animation*. New York: SAGE.

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์. (2551). “ทักษะทางสังคม” ใครว่าไม่สำคัญ.

www.kriengsak.com/node/1644

เทียมใจ พิมวงศ์. (2541). การศึกษาทักษะทางสังคมของเด็กที่มีปัญหาทางพฤติกรรมเรียนร่วมกับเด็กปกติชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่รับการสอนโดยใช้วิธีการเรียนแบบสหร่วมใจ. (ปริญญาานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

เพ็ญแข ลิมศิลา. (2545). ออทิสซึมในประเทศไทยจากตำราสู่ประสบการณ์ [เอกสารประกอบการบรรยาย]. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

กมลรัตน์ ศรีวิเศษ, และ อัญชลี สารรัตน์. (2552). การพัฒนาทักษะทางสังคมสำหรับนักเรียนออทิสติกในโรงเรียนเรียนร่วมระดับปฐมวัย โดยใช้เรื่องราวทางสังคม. วารสารศึกษาศาสตร์ ฉบับวิจัยบัณฑิตศึกษา, 32(4), 23-31.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. ๒๕๕๑. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.

กฤษมันต์ วัฒนานรงค์. (2556). การสอนให้มีความอดทนรอคอย (Delayed Gratification). สืบค้นจาก <https://www.thairath.co.th/content/318249>

กิงสร เกาะประเสริฐ. (2561). ผลของโปรแกรม SAVE ที่มีต่อการช่วยเหลือระยะแรกเริ่มสำหรับเด็กออทิสติกวัยเด็กเล็ก. วารสารวิจัยและพัฒนาการศึกษาพิเศษ, 7(1), 9-21.

กิจดิพงษ์ ประชาชาติ. (2555). การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ สำหรับนักเรียนระดับอนุบาล เรื่อง การบริโภคผัก. วารสารศรีนครินทรวิโรฒวิจัยและพัฒนา (สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์), 2(3), 52-61.

กุลยา ก่อสุวรรณ. (2553). การสอนเด็กที่มีความบกพร่องระดับเล็กน้อย. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

กุลวดี ทองไพบูลย์. (2563). ทักษะทางสังคมสำคัญอย่างไร.

[https://www.manarom.com/blog/Why are Social Skills Important.html](https://www.manarom.com/blog/Why%20are%20Social%20Skills%20Important.html)

จอม ชุมช่วย. (2545). ออทิสติก [เอกสารประกอบการบรรยาย]. สงขลา: มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา.

จารุณี เต็นจิ. (2551). การลดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ของเด็กที่มีปัญหาการเรียนรู้อยู่โดยใช้เรื่องราวทางสังคม. (ปริญญาานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ,

กรุงเทพฯ.

จารุพรรณ ทรัพย์ปูลง. (2543). การเขียนภาพประกอบ. กรุงเทพฯ: โอ.เอส.พริ้นติ้ง. เฮาส์.

ชุตติพงศ์ พันธุ์สมบัติ, และ พงษ์พิพัฒน์ สายทอง. (2559). การพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ โดยใช้เทคนิคการนำเสนอแบบเล่านิทานเป็นฐานเรื่องการบริโภคอาหารสำหรับเด็กปฐมวัย. *INFORMATION อินฟอर्मเมชัน*, 23(1).

ชุตติมณฑน์ ขวัญกิจบรรกุล, และ ปิยะนันท์ หิรัญย์ชโลทร. (2559). การศึกษาทักษะสังคมในเด็กออทิสติกปฐมวัยโดยการอาชบาบัด. วารสารวิทยบริการ.

ดุสิต ลิขนะพิชิตกุล. (2545). พัฒนาการบำบัดสำหรับเด็กออทิสติกตามแนวทางเป้าหมายพิเศษ. กรุงเทพฯ: พิมพ์ดี.

ดวงพร สุรพงษ์วิวัฒน์. (2557). เคล็ดลับเลี้ยงลูก 4 ดี หมอชาวบ้าน. กรุงเทพฯ: บจก.สนพ.

ทวีศักดิ์ สิริรัตน์เรขา. (2558). การตรวจประเมินและวินิจฉัยความพิการทางออทิสติก. ใน: ดารณี สุวพันธ์ (บรรณาธิการ) คู่มือการวินิจฉัยและตรวจประเมินความพิการ ตามประกาศกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ เรื่องประเภทและหลักเกณฑ์ความพิการ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2555. กรุงเทพฯ: กรมส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ.

ทวีศักดิ์ กาญจนสุวรรณ. (2552). เทคโนโลยีมัลติมีเดีย. กรุงเทพฯ: เคทีพี คอมพ์ แอนด์ คอนซัลท์.

ธนกศักดิ์ สันสุภาพ. (2012). สื่อการเรียนรู้ด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator CS5. สืบค้นจาก

<http://iceadobeillustrators85.blogspot.com/>

ธรรมปพน ลีอำนาจโชค. (2550). *Intro to Animation*. กรุงเทพฯ: สุานบุ๊คส์.

ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล. (2547). การสร้างภาพยนตร์ 2D อนิเมชัน = *How to mak 2D animation*.

กรุงเทพฯ: มีเดีย อินเทลลิเจนซ์ เทคโนโลยี.

นาถลดดา ตะวันกาญจนโชติ. (2559). ทักษะทางสังคมของเด็กวัยเรียนเรียนทักษะทางสังคมของเด็กวัยเรียนด้วย AUTISM SPECTRUM DISORDERS. วารสารการพยาบาลจิตเวชและสุขภาพจิต, 30(2).

ปัทมาพร ปุณญาจักร. (2558, งานวิจัยในชั้นเรียนของคณะครูและบุคลากรทางการศึกษา โรงเรียนปรินทร์รอยแยลส์วิทยาลัย. ประจำปีการศึกษา 2558). ศึกษาผลการใช้ กล้องกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะการรอคอย สำหรับเด็กออทิสติก ชั้นอนุบาล 3/8 โรงเรียนปรินทร์รอยแยลส์วิทยาลัย.

ปัทมาวดี บุญยสวัสดิ์. (2536). ผลของการใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านของไทย ที่มีต่อการพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. (ปริญญาานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต).

- จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- ผดุง อารยะวิญญู. (2546). วิธีการสอนเด็กออทิสติก. กรุงเทพฯ: แวนแก้ว.
- พวงเพชร พวงศิริสิทธิ์. (2546). การศึกษาผลการสอนทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกที่ได้รับการโดยวิธีเรื่องราวทางสังคม. (ปริญญาานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- พิลาพรรณ คำเอี่ยม. (2562). การศึกษาทักษะการรอคอยของเด็กออทิสติกโดยการสอนด้วยเรื่องราวทางสังคม (งานวิจัยในชั้นเรียนของคณะครูและบุคลากรทางการศึกษา ศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดแม่ฮ่องสอน ประจำปีการศึกษา 2562).
- ยุทธพงษ์ ไกยวรรณ. (2545). เทคนิคและวิธีการสอน. กรุงเทพฯ: พิมพ์ดี.
- ล้วน สายยศ, และ อังคนา สายยศ. (2536). เทคนิควิจัยทางการศึกษา. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ลัดดาวัลย์ รุมนรัตน์, กิรติ ศรีวิเชียร, และ วริศรา จัณฑ์นกลอย. (2555). การศึกษาผลของการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของกาเย่ ที่มีผลต่อทักษะการสร้างการ์ตูนแอนิเมชันและความคิดสร้างสรรค์วิชาคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วารสารครูศาสตร์ปริทรรศน์, 4(3), 85-93.
- วรรณณา บุญลาโก. (2556). การศึกษาทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีภาวะออทิสซึมจากการสอนโดยใช้วิดีโอที่แสดงต้นแบบพฤติกรรม (Vodeo Modeling) ร่วมกับสถานการณ์จำลอง. (ปริญญาานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- ศิริรักษ์ คลองข่อย. (2555). การสร้างการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องอยู่อย่างพอเพียงสำหรับเด็กปฐมวัย. (ปริญญาานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี, กรุงเทพฯ.
- ศูนย์การศึกษาพิเศษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา. (2556). หลักสูตรการบริการช่วยเหลือระยะแรกเริ่มก่อนส่งต่อโรงเรียนของศูนย์การศึกษาพิเศษ (ศูนย์การศึกษาพิเศษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา).
- ศูนย์พัฒนาทักษะและการเรียนรู้ ICT ขอนแก่น. (2563). โปรแกรม Adobe photoshop cs5
- สถาบันราชานุกูล. (2557). เด็กออทิสติก คู่มือสำหรับครู. กรุงเทพฯ: บียอนด์ พับลิชชิง
- สมพร หวานเสวีจ. (2552). การพัฒนาศักยภาพบุคคลออทิสติก โดยใช้สื่อสนับสนุนการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม. ขอนแก่น: คลังน่านาวิทยา.
- สิริวรรณ ยะไยศรี. (2558). รูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อการเรียนรู้ด้านการมีวินัยสำหรับเด็กปฐมวัย. วารสารบัณฑิตศึกษา, 12(57), 123-130.

- สุขุมาล เกษมสุข. (2535). การสอนทักษะทางสังคมในชั้นประถมศึกษา. กรุงเทพฯ: ภาควิชาหลักสูตรและการสอนมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.
- สุทธนันท์ กัลลกะ. (2561). การช่วยเหลือเด็กออทิสติก: กรณีศึกษา. วารสารรามาริบดีพยาบาลสาร, 24(3), 227-238.
- องค์การยูนิเซฟ ประเทศไทย. (2565) ข่าวสารจากยูนิเซฟ. สืบค้นจาก <https://www.unicef.org/thailand/th> อนุพงษ์ วงษ์สา. (2012). Adobe Premiere Pro CS5.5 สืบค้นจาก <http://it.irpct.ac.th/com.forum/index.php?topic=207.0>
- อัจฉิมา ศิริพิบูลย์ผล. (2552). ทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัยออทิสติกที่ได้รับการจัดกิจกรรมเล่นแบบร่วมมือ. (ปริญญาานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- อุมาพร ตรังคสมบัติ. (2545). ช่วยลูกออทิสติก. กรุงเทพฯ: ชันด้า.





ภาคผนวก ก

รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจพิจารณาคุณภาพเครื่องมือ

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือ

ผู้เชี่ยวชาญทางการศึกษาพิเศษ

1. ดร.กิงสร เกาะประเสริฐ ตำแหน่ง หัวหน้าศูนย์การศึกษาพิเศษ คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏ พระนครศรีอยุธยา
2. นางอำไพพิศ บุนนาค วิทยฐานะ ชำนาญการพิเศษ
ตำแหน่ง ผู้อำนวยการศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัด
พระนครศรีอยุธยา
3. นางพัชรีวรรณ พรหมกุล วิทยฐานะ ชำนาญการพิเศษ
ตำแหน่ง ผู้อำนวยการศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัด
นครพนม

ผู้เชี่ยวชาญทางการวัดและการประเมินผลการศึกษา

1. ดร.จิราภรณ์ มีสง่า ตำแหน่ง อาจารย์คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ
พระนครศรีอยุธยา
วุฒิการศึกษา ค.ด. การวัดและการประเมินผล
การศึกษา
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
2. ดร.บุษยรัตน์ จันทร์ประเสริฐ ตำแหน่ง อาจารย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนครินทร์
วุฒิการศึกษา ค.ด. การวัดและการประเมินผล
การศึกษา
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้เชี่ยวชาญทางด้านคอมพิวเตอร์ศึกษา

1. รองศาสตราจารย์ ดร.เชมณัฐ มิ่งศิริธรรม ตำแหน่ง รองผู้อำนวยการสำนักเทคโนโลยี
การศึกษา สังกัดสำนักเทคโนโลยีการศึกษา
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บริบูรณ์ ขอบทำดี ตำแหน่ง คณบดีคณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏ พระนครศรีอยุธยา
ปริญญาเอก ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต

เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย

3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริพล แสนบุญส่ง ตำแหน่ง รองคณบดีคณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา
ปร.ด. (คอมพิวเตอร์ศึกษา)
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนคร
เหนือ พ.ศ. 2560





ภาคผนวก ข

ผลการพิจารณาการตรวจคุณภาพเครื่องมือ (IOC)

เอกสารประกอบการพิจารณาและประเมินความเที่ยงตรงตามเนื้อหาของแผนการจัดการเรียนรู้และสื่อการสอนในวิทยานิพนธ์นี้ประกอบด้วยเอกสารดังนี้

1. เอกสารเกี่ยวกับแผนการจัดการเรียนรู้
 - 1.1 แบบประเมินความเที่ยงตรงของแผนการจัดการเรียนรู้
 - สถานการณ์ที่ 1 การรอรับส่งสิ่งของ สัปดาห์ที่ 1-2 เรื่อง ดอกไม้กลิ่นหอมหนุยอมนิ่ง
 - สถานการณ์ที่ 2 การรอรับส่งสิ่งของ สัปดาห์ที่ 3-4 เรื่อง ฟองสบู่หรรษาพาสุนัข
 - 1.2 แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 2 แผน
 - 1.3 แบบประเมินความเที่ยงตรงของแผนการจัดการเรียนรู้
 - สถานการณ์ที่ 3 การรอปเปลี่ยนกิจกรรม สัปดาห์ที่ 1-2 เรื่อง รอก่อนนะเดี๋ยวได้ทำกิจกรรม
 - สถานการณ์ที่ 4 การรอปเปลี่ยนกิจกรรม สัปดาห์ที่ 3-4 เรื่อง อิมอรอยมือเพียงของเรา
 - 1.4 แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 2 แผน
2. เอกสารเกี่ยวกับสื่อการสอน
 - 2.1 แบบประเมินความเที่ยงตรงของสื่ออนิเมชันเพื่อพัฒนาทักษะการรอคอย
 - 2.2 สื่ออนิเมชันเพื่อพัฒนาทักษะการรอคอย จำนวน 4 สถานการณ์
3. เอกสารเกี่ยวกับแบบบันทึกพฤติกรรมกรรมการรอคอย
 - 3.1 แบบประเมินความเที่ยงตรงของแบบบันทึกพฤติกรรมกรรมการรอคอย
 - 3.2 แบบบันทึกพฤติกรรมกรรมการรอคอย จำนวน 4 สถานการณ์

ตาราง 10 การหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ประเมินแผนการจัดการเรียนรู้

ข้อ	รายการ	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ค่า IOC	ผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
สาระสำคัญ							
1.	โครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ เหมาะสมและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
2.	แผนการจัดการเรียนรู้ มีประเด็นต่อบทการตรงชีวิตประจำวันของเด็กออกทัศนคติที่ปัญหาทักษะการรอย	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
3.	แผนการจัดการเรียนรู้ เหมาะสมกับวัยของเด็กออกทัศนคติที่ปัญหาทักษะการรอย	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
จุดประสงค์การเรียนรู้							
1.	จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับสาระสำคัญ	+1	+1	-1	3	1	ใช้ได้
2.	จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนเข้าใจง่าย	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้

ตาราง 11 (ต่อ)

ข้อ	รายการ	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ค่า IOC	ผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
เนื้อหา							
1.	เนื้อหาสอดคล้องกับระดับความสามารถของเด็กออกัสติกที่มีปัญหาทักษะการรูดอย	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
2.	เนื้อหา มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
3.	เนื้อหาเหมาะสมกับเวลาที่ใช้ในการเรียนการสอน	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
การจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอน							
1.	กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับเนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
2.	กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้ส่งเสริมเด็กออกัสติกที่มีปัญหาทักษะการรูดอย	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
3.	กิจกรรมการเรียนรู้มีการกำหนดระยะเวลาในการเรียนการสอนต่อครั้งที่เหมาะสม	+1	+1	0	2	0.67	ใช้ได้

ตาราง 11 (ต่อ)

ข้อ	รายการ	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ค่า IOC	ผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
4.	กิจกรรมการเรียนรู้มีการกำหนดระยะเวลาตามโครงสร้างแผนการเรียนรู้	+1	+1	0	2	0.67	ใช้ได้
5.	การใช้ภาษา และคำบรรยายกิจกรรมการเรียนการสอนในแผนการเรียนรู้ถูกต้องตามหลักภาษา และถ่ายทอดการเข้าใจและนำไปปฏิบัติตาม	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
สื่อการเรียนการสอน							
1.	สื่อการเรียนการสอน มีความสอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
2.	สื่อการเรียนการสอนสร้างความสนใจของเด็กที่สติกที่มีปัญหาทักษะการรอย	+1	+1	0	2	0.67	ใช้ได้
3.	สื่อการเรียนการสอนมีความเหมาะสมกับเด็กที่สติกที่มีปัญหาทักษะการรอย	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้

ตาราง 11 (ต่อ)

ข้อ	รายการ	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ค่า IOC	ผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
การวัดและประเมินผล							
1.	การวัดประเมินผลมีความสอดคล้องกับเนื้อหา และ จุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
2.	การวัดประเมินผลที่ระบุไว้สามารถประเมินได้	0	+1	+1	2	0.67	ใช้ได้
3.	การวัดประเมินผลมีความหลากหลาย	0	+1	+1	2	0.67	ใช้ได้

ตาราง 11 การหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ประเมินเรื่องรบกวนทางสังคมที่คณะกรรมการคอยของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัย

ข้อ	รายการ	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ค่า IOC	ผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1.	เรื่องรบกวนทางสังคมสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
2.	เนื้อหาเรื่องรบกวนทางสังคมมีความเหมาะสมสำหรับเด็กออทิสติกในวัยปฐมวัยที่มีปัญหาที่คณะกรรมการคอย	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
3.	เรื่องรบกวนทางสังคมสอดคล้องกับสถานการณ์จริงของเด็กออทิสติกระดับปฐมวัยที่มีปัญหาที่คณะกรรมการคอย	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
4.	เรื่องรบกวนทางสังคมที่นำมาใช้ถูกต้องตามหลักแนวคิดของเรื่องรบกวนทางสังคม (version 10.2) คือประกอบด้วย ประโยคสั้น และประโยคบรรยาย	+1	+1	-1	3	1	ใช้ได้
5.	เรื่องรบกวนทางสังคมมีจำนวนประโยคและสัดส่วนเป็นไปตามวิธีการเขียนเรื่องรบกวนทางสังคม (version 10.2)	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
6.	เรื่องรบกวนทางสังคมเป็นเรื่องราวที่ปลอดภัยและเหมาะสมกับเด็กออทิสติกระดับปฐมวัย (เช่นเป็นเรื่องราวที่ไม่ทำให้เด็กไม่รู้สึกไม่ดีต่อตนเอง เป็นเรื่องราวที่ไม่ทำให้เกิดอันตรายต่อตนเอง)	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้

ตาราง 12 (ต่อ)

ข้อ	รายการ	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ค่า IOC	ผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1.	ความยาวของเนื้อเรื่องที่ทำให้เรื่องราวทางสังคมมีความเหมาะสมสำหรับเด็กออกตีพิมพ์ระดับปฐมวัยที่มีปัญหาทักษะการรอย	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
2.	การใช้ภาษาของเนื้อเรื่องที่ใช้ในเรื่องราวทางสังคมมีความเหมาะสมกับเด็กออกตีพิมพ์ระดับปฐมวัยที่มีปัญหาทักษะการรอย	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้

ตารางที่ 13 การประเมินการดำเนินงานเพื่อพัฒนาทักษะการรอยของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัย

ข้อ	รายการ	ความคิดเห็น						ค่าเฉลี่ยรวม	ผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5	คนที่ 6		
1.	การดำเนินงานเพื่อพัฒนาทักษะการรอยของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการนำเสนอ	5	5	5	5	5	5	5	ใช้ได้
2.	สื่อความเหมาะสมกับเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย	4	5	5	4	5	5	4.67	ใช้ได้
3.	ภาพประกอบสื่อสารความหมายได้ตรงกับเนื้อหา	5	5	5	5	5	5	5	ใช้ได้
4.	ความเหมาะสมของการใช้สีของสื่อการดำเนินงาน	5	5	5	5	5	5	5	ใช้ได้
5.	ความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษรที่ใช้ในการประกอบสื่อการดำเนินงาน	3	5	5	5	5	5	4.67	ใช้ได้
6.	ความเหมาะสมของเสียงที่ใช้ประกอบได้แก่ระดับความดังของเสียงและจังหวะของเสียงที่ใช้ประกอบ	3	5	5	4	5	5	4.50	ใช้ได้
7.	ความเหมาะสมของการเคลื่อนไหวของตัวละครในสื่อการดำเนินงาน	5	5	5	5	5	5	5	ใช้ได้
8.	สื่อการดำเนินงานมีรูปแบบดึงดูดความสนใจ	5	5	5	5	5	5	5	ใช้ได้
รวม								4.85	ใช้ได้

ตาราง 14 การหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แบบบันทึกพฤติกรรมการรอยคอย

ข้อ	รายการ	ผู้เชี่ยวชาญ					รวม	ค่า IOC	ผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
สถานการณ์ที่ 1 การรอรับสิ่งสิ่งของ สัปดาห์ที่ 1-2									
กิจกรรมที่ 1 ดอกไม้กลีบหอมหอยมึง									
1.	นั่งรอทำกิจกรรมในที่นั่งของตนเอง	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
2.	รอรับดอกไม้จากเพื่อนแล้วอธิษฐาน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
3.	นั่งรอจนกว่าเพื่อนจะทำกิจกรรมครบทุกคน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
สถานการณ์ที่ 1 การรอรับสิ่งสิ่งของ สัปดาห์ที่ 3-4									
กิจกรรมที่ 2 เรือ ฟองสบู่รหษาพาสุนัข									
1.	นั่งรอทำกิจกรรมในที่นั่งของตนเอง	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
2.	รอรับขวดสบู่จากเพื่อนเป้า	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้
3.	นั่งรอจนกว่าเพื่อนจะทำกิจกรรมครบทุกคน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช้ได้

ตาราง 14 (ต่อ)

ข้อ	รายการ	ผู้เชี่ยวชาญ					รวม	ค่า IOC	ผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
สถานการณ์ที่ 2 การปรับเปลี่ยนกิจกรรม สัปดาห์ที่ 1-2									
กิจกรรมที่ 1 การรอก่อนและระหว่างเรียนกิจกรรมบูรณาการ									
1.	เข้าแถวเดินไปทำกิจกรรมบูรณาการพร้อมเพื่อน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช่ได้
2.	นั่งรอตรงที่นั่งของตนเองนับ 1-10	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช่ได้
3.	นั่งรอครูเรียกชื่อออกมาทำกิจกรรม	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช่ได้
4.	นั่งรอจนกว่าเพื่อนจะทำกิจกรรมครบทุกคน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช่ได้
สถานการณ์ที่ 2 การปรับเปลี่ยนกิจกรรม สัปดาห์ที่ 3-4									
กิจกรรมที่ 2 การรอเวลาไปรับประทานอาหารกลางวัน									
1.	เข้าแถวไปห้องรับประทานอาหารพร้อมเพื่อน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช่ได้
2.	นั่งรอจนได้รับภาาอาหาร	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช่ได้
3.	นั่งรับประทานอาหารอยู่กับที่จนเสร็จ	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช่ได้
4.	นั่งรอจนเพื่อนทุกคนรับประทานอาหารเสร็จ	+1	+1	+1	+1	+1	5	1	ใช่ได้

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากผู้เชี่ยวชาญ

1. ในสถานการณ์ที่ 1-4 ขยายเวลาการนำเสนอให้ช้าลง บรรยายด้วยเสียงที่ช้าและชัดเจน เช่น ร ล คำควบกล้ำ
2. ควรเน้นภาพนักเรียนคนที่สอนทักษะนี้ให้เดินจากเพื่อน
3. บางภาพเลิกไป เช่น ขวดฟองสบู่ และฟองสบู่
4. ช่วงกิจกรรมบูรณาการควรมีเด็กที่นั่งอยู่ในที่ และกำลังลุกไปทำกิจกรรมกระโดด หรือยืนกระต่ายขาเดียว หรือปั่นจักรยาน ที่เหลือนั่งรอคิว
5. ในสถานการณ์ที่ 1 ข้อ 10-12 ในเค้าโครงเรื่องที่ใช้คำว่า เป็นเรื่องที่สำคัญมาก แต่ใน อนิเมชัน ใช้คำว่า เป็นสิ่งที่สำคัญมาก ควรแก้ไขให้ตรงกับเค้าโครงเรื่อง
6. ในสถานการณ์ที่ 2 ข้อ 6 ที่อนิเมชัน กล่าวว่า นักเรียนทุกคนจะได้รับขวดสบู่มาเป่า ควรแก้ไขภาพใน อนิเมชัน ให้เป็นภาพการรับขวดสบู่ที่สอดคล้องกับข้อความที่บรรยาย ใน อนิเมชัน



ภาคผนวก ค
แนวทางการจัดการเรียนออนไลน์และตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้

แนวทางการสอนออนไลน์ ช่วง COVID-19 สำหรับผู้ปกครอง

คำชี้แจงสำหรับผู้ปกครอง การจัดการเรียนการสอนออนไลน์ผู้ปกครองหรือบุคคลในบ้านจะมีบทบาทหน้าที่เป็นเพื่อนของเด็กแทนเพื่อนในห้องเรียน ทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกันตามที่ครูผู้สอนจัดกิจกรรมให้ในแต่ละครั้ง

ทักษะการรอคอย หมายถึง ความสามารถในการอดทนเพื่อให้ได้ในสิ่งที่ต้องการเกิดขึ้นในสถานการณ์ที่กำหนดและต้องปฏิบัติได้ด้วยตนเอง เช่น เป็นพฤติกรรมที่แสดงออกทางการปฏิบัติกิจกรรมนั้นๆ โดยไม่ปฏิบัติก่อนเวลาและไม่ปฏิบัติพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม เช่น ยื้อแย่ง หรือ โวยวาย สถานการณ์การรอคอยจะใช้กับ 2 สถานการณ์ 4 กิจกรรม คือ

สถานการณ์ที่ 1 การรอรับส่งสิ่งของ มี 2 กิจกรรมดังนี้

กิจกรรมที่ 1 การรอส่งมอบดอกไม้ในกิจกรรมวงกลมเป็น กิจกรรมการเตรียมความพร้อมเด็กแต่ละคนก่อนเข้าเรียนในทักษะอื่นๆต่อไป โดยที่เด็กออกทิสติกระดับปฐมวัยต้องนั่งรอทำกิจกรรมในที่นั่งของตนเองรอรับดอกไม้จากเพื่อน และส่งต่อดอกไม้ให้เพื่อนคนถัดไป และนั่งรอจนกว่าเพื่อนจะทำกิจกรรมครบทุกคน ได้ด้วยตนเอง

กิจกรรมที่ 2 การรอส่งขวดเป่าฟองสบู่ เป็นกิจกรรมที่ฝึกการเป่าลมออกจากปาก ช่วยส่งเสริมให้เด็กมีสมาธิ - จดจ่ออยู่กับสิ่งที่ทำและฝึกการขยับกล้ามเนื้อของปากเวลาเป่า และส่งเสริมให้มีการสื่อสารพูดคุยมากขึ้น โดยที่เด็กออกทิสติกระดับปฐมวัยต้องนั่งรอทำกิจกรรมในที่นั่งของตนเอง รอรับขวดเป่าฟองสบู่จากเพื่อนส่งขวดเป่าฟองสบู่ให้เพื่อนคนถัดไป และนั่งรอจนกว่าเพื่อนจะทำกิจกรรมครบทุกคน ได้ด้วยตนเอง

สถานการณ์ที่ 2 การรอเปลี่ยนกิจกรรม มี 2 กิจกรรมดังนี้

กิจกรรมที่ 1 การรอเวลาไปเรียนกิจกรรมบูรณาการ เป็นการเปลี่ยนช่วงเวลาเรียนจากทักษะทางวิชาการมากิจกรรมบูรณาการ ซึ่งเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีการปรับการเรียนการสอนของการเคลื่อนไหวมาผสมผสานกับการเรียนรู้ทักษะวิชาการ เพื่อให้เด็กเกิดความสนุกสนาน

กับการทำกิจกรรม โดยที่เด็กออกทิสติกระดับปฐมวัยต้องรอคำสั่งจากครู ในลูกจากที่ของตนเอง สามารถรอนับเลข 1-10 เพื่อเตรียมตัวออกไป ทำกิจกรรมเดินแถวออกมานั่งรอทำกิจกรรมบูรณาการรอครูเรียกชื่อเพื่อ ออกไปทำกิจกรรมบูรณาการนั่งรอไปทำกิจกรรมบูรณาการตามรายชื่อ ที่ครูเรียก และกลับมานั่งรอในที่ของตนเองเมื่อทำกิจกรรมเสร็จ ได้ด้วย ตนเอง

กิจกรรมที่ 2 การรอเวลาไปรับประทานอาหารกลางวัน เป็นการเปลี่ยน ช่วงเวลาจากการเรียนทุกกิจกรรมและรับประทานอาหารก่อนกลับบ้าน เป็นกิจกรรมที่ฝึกให้เด็กช่วยเหลือตนเองในเรื่องของการรับประทานอาหารและฝึกให้มีความรับผิดชอบในตัวเองโดยการเกี่ยถาดอาหารและ ล้างถาดอาหาร แก้วน้ำเอง โดยที่เด็กออกทิสติก ระดับปฐมวัยต้องนั่งรอ ในที่ของตนเองอย่างเรียบร้อยเมื่อครูสั่ง นั่งรอกล่าวคำขอพรก่อน รับประทานอาหารนั่งรับประทานอาหารอย่างเรียบร้อย เก็บเก้าอี้ของ ตนเองอย่างเรียบร้อย และสามารถเก็บจานและแก้วน้ำไปล้างอย่าง เรียบร้อยได้ด้วยตนเอง

เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนนิเมชัน หมายถึง เรื่องราวสั้นๆที่มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับการสอน ทักษะทางสังคมโดยเน้นในเรื่องของทักษะการรอคอย ผ่านรูปแบบ เรื่องราวที่ง่ายๆโดยใช้การรับรู้จากภาพมีประโยคกำกับได้ภาพความ ยาวไม่เกิน 2 บรรทัด ในแต่ละสถานการณ์ของเด็กออกทิสติกในระดับ ปฐมวัยที่มีปัญหาสร้างเรื่องราวทางสังคมทำเป็นการ์ตูนนิเมชันเป็น ภาพกราฟฟิคสองมิติที่ออกแบบในรูปแบบของการเคลื่อนไหว มี ประโยคและมีเสียงประกอบ ซึ่งเป็นการจำลองจากสถานการณ์จริงที่ เกิดขึ้นในกิจวัตรประจำวันในการจัดการเรียนการสอนของเด็กออกทิสติก ที่อยู่ใน ศูนย์การศึกษาพิเศษ ประกอบด้วยเรื่องสั้น 2 สถานการณ์ๆละ 2 เรื่อง ได้แก่สถานการณ์ที่ 1 การรอรับสิ่งของ กิจกรรมที่ 1 การรอส่ง มอบดอกไม้ในกิจกรรมวงกลมเป็น กิจกรรมที่ 2 การรอส่งขวดเป่าฟอง

สบู่ และสถานการณ์ที่ 2 การรื้อเปลี่ยนกิจกรรม กิจกรรมที่ 1 การรอเวลาไปเรียนกิจกรรมบูรณาการ กิจกรรมที่ 2 การรอเวลาไปรับประทานอาหารกลางวัน ในแต่ละกิจกรรมจะสร้างเป็นเรื่องราว ทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชัน ที่อยู่บนมือถือและแท็บเล็ตจะมีความยาวโดยประมาณ 1-2 นาที ต่อเรื่อง

บทบาทหน้าที่	ผู้ปกครอง คุณพ่อ คุณแม่ จะมีหน้าที่เป็นเพื่อนร่วมทำกิจกรรมกับเด็ก โดยที่เด็กจะเป็นตัวละครหลักในการเรียนการสอน การสังเกตพฤติกรรมครูจะสังเกตพฤติกรรมการเรียนของเด็กโดยมีผู้ปกครองเป็นผู้ร่วมกิจกรรม
บทบาทผู้วิจัย	ผู้วิจัยจะทำหน้าที่เป็นผู้สอน อธิบายวิธีการเรียนการสอนให้ผู้ปกครอง มีการดำเนินการจัดอุปกรณ์ทั้งหมดและกำกับดูแลผู้ปกครองทำหน้าที่เป็นเพื่อนร่วมกิจกรรมกับเด็ก ผู้วิจัยสังเกตพฤติกรรมเด็กระหว่างการทำกิจกรรม
วัสดุอุปกรณ์	คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก หรือโทรศัพท์ที่สามารถใช้โปรแกรม Zoom meeting ได้ อุปกรณ์ในการทำกิจกรรมบูรณาการอื่นๆครูจะเป็นคนดำเนินการจัดหาให้
วิธีการสอน	ครูเปิดการ์ตูนอนิเมชันเรื่องราวทางสังคมแต่ละเรื่องให้ผู้ปกครองและนักเรียนชม ระหว่างเปิดการ์ตูน ครูสังเกตว่านักเรียนมีสมาธิอยู่กับวิดีโอหรือไม่ถ้านักเรียนไม่มีสมาธิครูชี้แนะโดยการชี้ไปที่หน้าจอคอมพิวเตอร์ แล้วบอกกับนักเรียนว่าให้ตั้งใจชม หลังจากนั้นครูอธิบายกระบวนการสอนและเกณฑ์การให้คะแนนให้ผู้ปกครองฟังและให้ผู้ปกครองปฏิบัติกิจกรรมตามการ์ตูนอนิเมชันเรื่องราวทางสังคมแต่ละเรื่อง
การประเมินผล	การสังเกตพฤติกรรมเป้าหมายโดยใช้แบบประเมินพฤติกรรมการรอคอยโดยสังเกตเด็กเป็นหลัก

คำแนะนำทั่วไปสำหรับผู้ปกครอง

1. จัดเตรียมอุปกรณ์สำหรับการเรียนให้พร้อม (คอมพิวเตอร์, โทรศัพท์มือถือ, อุปกรณ์อื่นๆ)
2. จัดสภาพแวดล้อมบรรยากาศการเรียน ปรับบ้านเป็นห้องเรียน (ถ้าสามารถทำได้)
3. ควบคุมเวลาในการเรียนและดูแลพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์
4. มีช่วงเวลาผ่อนคลายหรือเสริมกิจกรรมที่ชอบหลังจากการเรียนเสร็จสิ้น
5. ในช่วงเวลาที่เรียนปล่อยให้เด็กได้เรียนรู้การเรียนการสอนเองโดยไม่ชี้แนะ ไม่ดู ไม่เสียงดัง ไม่ตีหรือตะคอกเด็ก
6. ให้กำลังใจซึ่งกันและกัน โดยวิธีการต่างๆเมื่อเด็กทำได้ เช่น ปรมมือ กอด หอมแก้ม เป็นต้น

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 (รูปแบบออนไลน์)

เรื่อง ดอกไม้กลิ่นหอมหนุยอมนึ่ง

สถานการณ์ที่ 1 การรอรับสิ่งของ สัปดาห์ที่ 1-2

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

ผู้เรียนสามารถรอคอยระหว่างทำกิจกรรมส่งต่อดอกไม้ได้ โดยพิจารณาจากพฤติกรรมดังนี้

- 1) นักเรียนนั่งอยู่ตรงที่นั่งของตนเอง
- 2) นักเรียนรอรับดอกไม้จากเพื่อนโดยไม่แย่ง
- 3) เมื่อส่งดอกไม้ต่อให้เพื่อนแล้ว นักเรียนนั่งอยู่ตรงที่นั่งตนเองจนเพื่อนคน

สุดท้ายส่งดอกไม้คืนให้ครู

เนื้อหา

ทุกวันหลังเคารพธงชาติ นักเรียนจะทำกิจกรรมส่งต่อดอกไม้ นักเรียนจะนั่งอยู่กับที่ตนเอง รอให้เพื่อนส่งดอกไม้มาให้โดยไม่แย่งเพื่อน หลังจากรับดอกไม้และอธิษฐานแล้วผู้เรียนจะรอจนเพื่อนทุกคนรับดอกไม้และอธิษฐานเสร็จ

สื่อการสอน

1. การ์ตูนอนิเมชันเรื่องราวทางสังคม “ดอกไม้กลิ่นหอมหนุยอมนึ่ง”

ขั้นนำ

ครูร้องเพลงพร้อมทำท่าเพื่อเตรียมความพร้อมผู้เรียน

เพลง นั่งตัวตรง

นั่งตัวต้องตรง นั่งตัวต้องตรง

ตรงยังจ๊ะ ตรงยังจ๊ะ

ครูกล่าวทักทายนักเรียน ครูบอกกับนักเรียนว่าการรอคอยทำให้ห้องเรียนสงบเรียบร้อย เด็กดีต้องรู้จักรอ วันนี้ครูจะมีการ์ตูนให้ชม ขอให้เด็กตั้งใจชมให้ดี

ขั้นสอน

1. ครูเปิดการ์ตูนอนิเมชันเรื่องราวทางสังคม “ดอกไม้กลิ่นหอมหนุยอมนึ่ง” ให้นักเรียนชมระหว่างเปิดการ์ตูน ครูสังเกตว่านักเรียนมีสมาธิอยู่กับวิดีโอหรือไม่ ถ้านักเรียนไม่มีสมาธิครูชี้แนะโดยการชี้ไปที่หน้าจอบทคอมพิวเตอร์แล้วบอกกับนักเรียนว่าให้ตั้งใจชม

2. หลังจากชมการ์ตูนอนิเมชันแล้ว ครูกล่าวกับนักเรียนว่า “เด็ก ๆ เห็นไหมคะว่า เวลาที่เราถือแก้วน้ำที่มีดอกไม้หนึ่ง ๆ ดอกไม้ก็ลอยอยู่หนึ่ง ๆ เหมือนกัน ดอกไม้ดูสวยงามและยังมีกลิ่นหอมอีกด้วย เวลาทำกิจกรรม เรายอมรับดอกไม้จากเพื่อนโดยไม่แย่งเพื่อน น้ำก็ไม่หกเลอะเทอะ

เพราะฉะนั้นเด็ก ๆ จะต้องรอให้เพื่อนส่งดอกไม้มาให้เด็ก ๆ อย่าแย่งเพื่อนนะคะ เมื่ออธิษฐานแล้ว เราก็ส่งต่อไปให้เพื่อนคนถัดไป

3. ครูชวนนักเรียนพูดคุยดังนี้

- 1) เมื่อไปถึงห้องกิจกรรม เราต้องทำอะไร (แนวทางในการตอบ: นั่งอยู่กับที่)
- 2) เมื่อครูส่งดอกไม้ให้เพื่อน เราต้องทำอะไร (แนวทางในการตอบ: รอให้เพื่อนส่งดอกไม้มาให้)
- 3) เมื่อเราส่งต่อดอกไม้ให้เพื่อนแล้วเราต้องทำอะไร (แนวทางในการตอบ: รอให้เพื่อนทุกคนส่งดอกไม้เสร็จ)
4. คุณครูพาเด็ก ๆ ไปห้องกิจกรรมวงกลมและเริ่มต้นกิจกรรมวงกลม
5. ครูร้องเพลงและส่งมอบดอกไม้ให้นักเรียนคนหนึ่ง โดยนักเรียนคนนั้นจะรับดอกไม้อธิษฐาน และส่งดอกไม้ให้เพื่อนคนถัดไป
6. ระหว่างกิจกรรมการส่งมอบดอกไม้ ครูสังเกตพฤติกรรมนักเรียนเป้าหมายและบันทึกพฤติกรรมลงในแบบบันทึกพฤติกรรมการรอคอย
7. หากผู้เรียนไม่สามารถรอคอยได้ ครูชี้แนะตามลำดับ ได้แก่ ชี้แนะโดยท่าทาง (ครูยกนิ้วชี้ตั้งขึ้น), ชี้แนะโดยท่าทางและวาจา (ครูยกนิ้วชี้ตั้งขึ้นและพูดเตือนเบา เช่น นั่งดี ๆ) และชี้แนะโดยใช้วาจาและร่างกาย (ครูสะกิดนักเรียนและพูดว่านั่งดี ๆ หรือครูจูงนักเรียนมานั่งที่และพูดว่านั่งดี ๆ)

นักเรียนไม่สามารถรอคอยได้ หมายถึงนักเรียนมีพฤติกรรมดังนี้

- 1) ลุกจากที่นั่ง
- 2) แย่งของจากเพื่อนโดยไม่รอให้เพื่อนส่งให้ หรือแซงคิวเพื่อน
- 3) เคลื่อนไหวร่างกายในลักษณะที่รบกวนผู้อื่น เช่น กระแทกเท้า เขามือชกอากาศ
- 4) ส่งเสียงดังรบกวนผู้อื่น
- 5) นอนเสี้อยลงกับพื้น

ขั้นสรุป

หลังจากที่ทำกิจกรรมวงกลมเรียบร้อยแล้วครูให้นักเรียนดูการ์ตูนนิเมชันเรื่องราวทางสังคม “ดอกไม้กลิ่นหอมหนุยอมนิ่ง” อีกครั้ง และกล่าวสรุปว่าการรอคอยทำให้ห้องเรียนสงบเรียบร้อย เด็กดีต้องรู้จักรอ

การประเมินผล

การสังเกตพฤติกรรมเป้าหมายโดยใช้แบบประเมินพฤติกรรมการรอคอย

บันทึกหลังการสอน

ปัญหาพฤติกรรมที่พบเจอระหว่างดูการ์ตูนอนิเมชันเรื่องราวทางสังคม “ดอกไม้กลิ่นหอม
ยอมให้หนึ่ง”

.....

.....

.....

ปัญหาพฤติกรรมที่พบเจอระหว่างกิจกรรมการเรียนการสอน

.....

.....

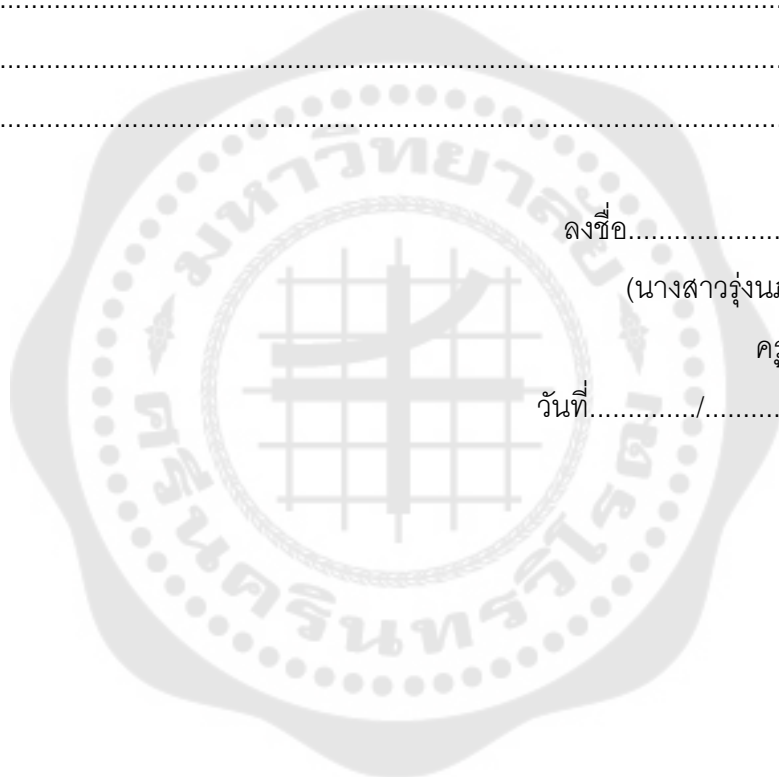
.....

ลงชื่อ.....

(นางสาวรุ่งนภา อุบัติ)

ครูผู้สอน

วันที่...../...../.....



ประเมินการสังเกตพฤติกรรมของเด็กออทิสติกระดับปฐมวัยในทักษะการรอคอย
สถานการณ์ที่ 1 การรอรับสิ่งของ สัปดาห์ที่ 1-2 กิจกรรมที่ 1 ดอกไม้กลิ่นหอมหนุยอม
นั่ง

ข้อมูลทั่วไป

(นามสมมติ) ชื่อนามสกุล.....

การประเมินครั้งที่.....วันที่ประเมิน.....เวลา.....

1. แบบประเมินพฤติกรรมการรอคอย

คำชี้แจง ทำเครื่องหมาย \checkmark ในช่องที่เด็กทิสติกระดับปฐมวัยสามารถทำได้
 เกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

ระดับคะแนน 0 หมายถึง เด็กไม่สามารถรอคอยได้

ระดับคะแนน 1 หมายถึง เด็กสามารถรอคอยได้บ้างโดยครูกระตุ้นด้วยวาจาและทางกาย

ระดับคะแนน 2 หมายถึง เด็กสามารถรอคอยได้บ้างโดยครูกระตุ้นด้วยวาจากับท่าทาง

ระดับคะแนน 3 หมายถึง เด็กสามารถรอคอยได้ด้วยตนเองโดยครูกระตุ้นด้วยท่าทาง

ระดับคะแนน 4 หมายถึง เด็กสามารถรอคอยได้ด้วยตนเอง

รายการประเมิน	ระดับคะแนน					หมายเหตุ
	0	1	2	3	4	
1. นั่งรอทำกิจกรรมในที่นั่งของตนเอง						
2. รอรับดอกไม้จากเพื่อนเพื่ออธิฐาน						
3. นั่งรอจนกว่าเพื่อนจะทำกิจกรรมครบ ทุกคน						
รวมคะแนน						

หมายเหตุ.....

.....

2. แบบบันทึกพฤติกรรมการรอคอย

P หมายถึง การกระตุ้นโดยร่างกายและเวลา V หมายถึง การกระตุ้นโดยเวลาและและท่าทาง

G หมายถึง การกระตุ้นโดยท่าทาง S ระบุพฤติกรรมการนักเรียน

T ระบุพฤติกรรมครู (ในกรณีที่มีรายละเอียดเพิ่มเติม)

รายการประเมิน	การชี้แนะครั้งต่าง ๆ				
	ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 3	ครั้งที่ 4	ครั้งที่ 5
1. นักร้องทำกิจกรรมในที่นั่งของตนเอง	P, V, G S T	P, V, G S T	P, V, G S T	P, V, G S T	P, V, G S T
2. รอรับดอกไม้จากเพื่อนแล้วอธิษฐาน	P, V, G S T	P, V, G S T	P, V, G S T	P, V, G S T	P, V, G S T
3. นักร้องจนกว่าเพื่อนจะทำกิจกรรมครบทุกคน	P, V, G S T	P, V, G S T	P, V, G S T	P, V, G S T	P, V, G S T

ลงชื่อ.....

(ผู้สังเกตพฤติกรรม)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 (รูปแบบออนไลน์) เรื่อง ฟองสบู่หรรษาพาสนุก

สถานการณ์ที่ 2 การรอรับส่งสิ่งของ สัปดาห์ที่ 3-4

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

ผู้เรียนสามารถรอคอยระหว่างทำกิจกรรมฟองสบู่หรรษาพาสนุกได้ โดยพิจารณาจากพฤติกรรมดังนี้

- 1) นักเรียนนั่งอยู่ตรงที่นั่งของตนเอง
- 2) นักเรียนรอรับขวดสบู่จากเพื่อนโดยไม่แย่ง
- 3) เมื่อส่งขวดสบู่ต่อให้เพื่อนแล้ว นักเรียนนั่งอยู่ตรงที่นั่งตนเองจนเพื่อนคน

สุดท้ายส่งขวดสบู่คืนให้ครู

เนื้อหา

ทุกวันหลังกิจกรรมส่งต่อดอกไม้ นักเรียนจะทำกิจกรรมฟองสบู่ นักเรียนจะนั่งอยู่กับที่ตนเองรอให้เพื่อนส่งขวดสบู่มาให้โดยไม่แย่งเพื่อน หลังจากรับขวดสบู่และเป่าแล้วนักเรียนจะรอจนเพื่อนทุกคนรับขวดสบู่และเป่าเสร็จ

สื่อการสอน

การ์ตูนนิเมชันเรื่องราวทางสังคม “ฟองสบู่หรรษาพาสนุก”

ขั้นนำ

ครูร้องเพลงพร้อมทำท่าเพื่อเตรียมความพร้อมผู้เรียน

เพลง นั่งตัวตรง

นั่งตัวต้องตรง นั่งตัวต้องตรง

ตรงยังจ๊ะ ตรงยังจ๊ะ

ครูกล่าวทักทายนักเรียน ครูบอกกับนักเรียนว่าการรอคอยทำให้ห้องเรียนสงบเรียบร้อย เด็กดีต้องรู้จักรอ วันนี้ครูจะมีการ์ตูนให้ชม ขอให้เด็กตั้งใจชมให้ดี

ขั้นสอน

1. ครูเปิดการ์ตูนนิเมชันเรื่องราวทางสังคม “ฟองสบู่หรรษาพาสนุก” ให้นักเรียนชมระหว่างเปิดการ์ตูน ครูสังเกตว่านักเรียนมีสมาธิอยู่กับวิดีโอหรือไม่ ถ้านักเรียนไม่มีสมาธิครูชี้แนะโดยการชี้ไปที่หน้าจอคอมพิวเตอร์แล้วบอกกับนักเรียนว่าให้ตั้งใจชม

2. หลังจากชมการ์ตูนนิเมชันแล้ว ครูกล่าวกับนักเรียนว่า “เด็ก ๆ เห็นไหมคะว่า ขวดสบู่ที่มีน้ำอยู่ข้างใน ถ้าเราถือขวดหนึ่ง ๆ น้ำสบู่จะไม่หกเลอะพื้น และสามารถใช้เป่าได้อีกนานเลยนะ

คะ เพราะฉะนั้นเด็ก ๆ จะต้องรอให้เพื่อนส่งขวดสบู่มาก็ได้ก็ อย่าแย่งเพื่อนนะคะ เมื่อเราเป่าฟองสบู่แล้วเราก็ส่งต่อไปให้เพื่อนคนถัดไป

3. ครูชวนนักเรียนพูดคุยดังนี้

1) เมื่อไปถึงห้องกิจกรรม เราต้องทำอะไร (แนวทางในการตอบ: นั่งอยู่กับที่)

2) เมื่อครูส่งขวดสบู่ให้เพื่อน เราต้องทำอะไร (แนวทางในการตอบ: รอให้เพื่อนส่งขวดสบู่มาก็ให้)

3) เมื่อเราส่งต่อขวดสบู่ให้เพื่อนแล้วเราต้องทำอะไร (แนวทางในการตอบ: รอให้เพื่อนทุกคนส่งขวดสบู่เสร็จ)

4. คุณครูพาเด็ก ๆ ไปห้องกิจกรรมวงกลมและเริ่มต้นกิจกรรมวงกลม

5. ครูร้องเพลงและส่งขวดสบู่ให้นักเรียนคนหนึ่ง โดยนักเรียนคนนั้นจะรับขวดสบู่แล้วเป่าและส่งขวดสบู่ให้เพื่อนคนถัดไป

6. ระหว่างกิจกรรมการส่งขวดสบู่ ครูสังเกตพฤติกรรมนักเรียนเป้าหมายและบันทึกพฤติกรรมลงในแบบบันทึกพฤติกรรมการรอคอย

7. หากผู้เรียนไม่สามารถรอคอยได้ ได้แก่ ลูกจากที่นั่งก่อนที่กิจกรรมจะเสร็จ ส่งเสียงรบกวน หรือแย่งขวดสบู่จากเพื่อน ครูชี้แนะตามลำดับ ได้แก่ ชี้แนะโดยท่าทาง (ครูยกนิ้วชี้ตั้งขึ้น), ชี้แนะโดยท่าทางและวาจา (ครูยกนิ้วชี้ตั้งขึ้นและพูดเตือนเบา เช่น นั่งดี ๆ) และชี้แนะโดยใช้วาจาและร่างกาย (ครูสะกิดนักเรียนและพูดว่านั่งดี ๆ หรือครูจูงนักเรียนมานั่งที่และพูดว่านั่งดี ๆ)

นักเรียนไม่สามารถรอคอยได้ หมายถึงนักเรียนมีพฤติกรรมดังนี้

1) ลูกจากที่นั่ง

2) แย่งของจากเพื่อนโดยไม่รอให้เพื่อนส่งให้ หรือแซงคิวเพื่อน

3) เคลื่อนไหวร่างกายในลักษณะที่รบกวนผู้อื่น เช่น กระตือรือร้น เอมือชกอากาศ

4) ส่งเสียงดังรบกวนผู้อื่น

5) นอนเลื้อยลงกับพื้น

ขั้นสรุป

หลังจากที่ทำกิจกรรมวงกลมเรียบร้อยแล้วครูให้นักเรียนดูการ์ตูนอนิเมชันเรื่องราวทางสังคม “ฟองสบู่หรรษาพาสุนัข” อีกครั้ง และกล่าวสรุปว่าการรอคอยทำให้ห้องเรียนสงบเรียบร้อย เด็กดีต้องรู้จักรอ

การประเมินผล

การสังเกตพฤติกรรมเป้าหมายโดยใช้แบบประเมินพฤติกรรมการรอย

บันทึกหลังการสอน

ปัญหาพฤติกรรมที่พบเจอระหว่างดูการ์ตูนอนิเมชั่นเรื่องราวทางสังคม “ฟองสบู่หรรษาพาสนุก”

.....

.....

.....

ปัญหาพฤติกรรมที่พบเจอระหว่างกิจกรรมการเรียนการสอน

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางสาวรุ่งนภา อุบาคี)

ครูผู้สอน

วันที่...../...../.....

ประเมินการสังเกตพฤติกรรมของเด็กออทิสติกระดับปฐมวัยในทักษะการรอคอย

สถานการณ์ที่ 1 การรอรับสิ่งของ สัปดาห์ที่ 3-4

กิจกรรมที่ 2 เรื่อง ฟองสบู่หรรษาพาสุนัข

ข้อมูลทั่วไป

(นามสมมติ) ชื่อนามสกุล.....
 การประเมินครั้งที่.....วันที่ประเมิน.....เวลา.....

1. แบบประเมินพฤติกรรมการรอคอย

คำชี้แจง ทำเครื่องหมาย \checkmark ในช่องที่เด็กทิสติกระดับปฐมวัยสามารถทำได้
 เกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

- ระดับคะแนน 0 หมายถึง เด็กไม่สามารถรอคอยได้
 ระดับคะแนน 1 หมายถึง เด็กสามารถรอคอยได้บ้างโดยครูกระตุ้นด้วยวาจาและทางกาย
 ระดับคะแนน 2 หมายถึง เด็กสามารถรอคอยได้บ้างโดยครูกระตุ้นด้วยวาจาทำท่าทาง
 ระดับคะแนน 3 หมายถึง เด็กสามารถรอคอยได้ด้วยตนเองโดยครูกระตุ้นด้วยท่าทาง
 ระดับคะแนน 4 หมายถึง เด็กสามารถรอคอยได้ด้วยตนเองด้วยตนเอง

รายการประเมิน	ระดับคะแนน					หมายเหตุ
	0	1	2	3	4	
1. นั่งรอทำกิจกรรมในที่นั่งของตนเอง						
2. รอรับขวดสบู่จากเพื่อนเป่า						
3. นั่งรอจนกว่าเพื่อนจะทำกิจกรรมครบทุกคน						
รวมคะแนน						

หมายเหตุ.....

2. แบบบันทึกพฤติกรรมการรอคอย

P หมายถึง การกระตุนโดยร่างกายและเวลา V หมายถึง การกระตุนโดยเวลาและและท่าทาง

G หมายถึง การกระตุนโดยท่าทาง

S ระบุพฤติกรรมการนักเรียน

T ระบุพฤติกรรมครู (ในกรณีที่มีรายละเอียดเพิ่มเติม)

รายการประเมิน	การชี้แนะครั้งต่าง ๆ				
	ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 3	ครั้งที่ 4	ครั้งที่ 5
1. นั่งรอทำกิจกรรมในที่นั่งของตนเอง	P, V, G S T	P, V, G S T	P, V, G S T	P, V, G S T	P, V, G S T
2. รอรับขวดสบู่จากเพื่อน	P, V, G S T	P, V, G S T	P, V, G S T	P, V, G S T	P, V, G S T
3. นั่งรอจนกว่าเพื่อนจะทำกิจกรรมครบทุกคน	P, V, G S T	P, V, G S T	P, V, G S T	P, V, G S T	P, V, G S T

ลงชื่อ.....

(ผู้สังเกตพฤติกรรม)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 (รูปแบบออนไลน์)

เรื่อง รอก่อนนะเดี่ยวได้ทำกิจกรรม

สถานการณ์ที่ 2 การปรับเปลี่ยนกิจกรรม สัปดาห์ที่ 1-2

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

ผู้เรียนสามารถรอคอยระหว่างการเปลี่ยนจากกิจกรรมทักษะวิชาการไปสู่กิจกรรมบูรณาการและรอคอยระหว่างกิจกรรมบูรณาการได้โดยพิจารณาจากพฤติกรรมดังนี้

- 1) นักเรียนเข้าแถวเดินไปห้องกิจกรรมบูรณาการพร้อมเพื่อน
- 2) นักเรียนนั่งอยู่ตรงที่นั่งของตนเองแล้วนับ 1-10
- 3) นักเรียนรอจนครูเรียกชื่อออกไปทำกิจกรรมบูรณาการ
- 4) นักเรียนนั่งอยู่ตรงที่นั่งตนเองจนเพื่อนคนสุดท้ายทำกิจกรรมเสร็จ

กิจกรรมบูรณาการคือกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีการนำการเคลื่อนไหวมาผสมผสานกับการเรียนรู้ทักษะวิชาการเพื่อให้เด็กเกิดความสุขสนานกับการทำกิจกรรม

เนื้อหา

ทุกวันหลังกิจกรรมการเรียนการสอนทักษะวิชาการ นักเรียนจะเข้าแถวไปห้องกิจกรรมบูรณาการพร้อมกันโดยไม่วิ่งไปก่อน กิจกรรมบูรณาการในแต่ละวันจะคล้ายคลึงกันแต่จะมีการเปลี่ยนอุปกรณ์สำหรับพัฒนาทักษะวิชาการไปในแต่ละวัน นักเรียนจะนั่งอยู่กับที่ตนเอง นับ 1-10 เพื่อเตรียมความพร้อม รอให้ครูเรียกชื่อ เมื่อครู ผู้เรียกชื่อคอยดูไปทำกิจกรรมโดยไม่แซงเพื่อน หลังจากทำกิจกรรมแล้วนักเรียนจะรอจนเพื่อนทุกคนทำกิจกรรมบูรณาการเสร็จ

สื่อการสอน

1. การ์ตูนอนิเมชันเรื่องราวทางสังคม “รอก่อนนะเดี่ยวได้ทำกิจกรรม”
2. ลูกบอลสีและกระป๋องตามสีลูกบอล
3. ผลไม้จำลองกับรูปภาพผลไม้
4. สัตว์จำลองและรูปภาพสัตว์
5. บล็อกไม้
6. ชุดแต่งตัว
7. จักรยาน
8. ไม้กระดานฝึกทรงตัว

วิธีการใช้อุปกรณ์

จุดที่ 1 ไม้กระดานฝึกการทรงตัว เป็นจุดเริ่มต้นในการเริ่มกิจกรรม โดยเด็กจะยืนทรงตัวบนไม้กระดาน

จุดที่ 2 จุดหยิบของ ได้แก่ ลูกบอลสี, ผลไม้จำลอง, สัตว์จำลอง, บล็อกไม้, ชุดแต่งตัว ให้เด็กเลือกหยิบ 1 ชิ้นต่อวัน

จุดที่ 3 จักรยาน ผู้เรียนจะนำสิ่งของที่หยิบมาใส่ในตะกร้ารถจักรยาน จากนั้นก็ปั่นจักรยานไปยังจุดที่สี่

จุดที่ 4 จุดวางของหรือทำกิจกรรม ผู้เรียนจะวางลูกบอลสีคู่กับกระป๋องสีเดียวกับลูกบอล นำผลไม้จำลองวางคู่กับรูปภาพผลไม้ชนิดเดียวกัน นำสัตว์จำลองวางคู่กับรูปสัตว์ชนิดเดียวกัน วางบล็อกไม้ลงในเบ้าบล็อกไม้ หรือนำชุดแต่งตัวมาสวมใส่ จากนั้นผู้เรียนจะปั่นจักรยานกลับมาจุดเดิมแล้วกลับมาล้างที่ของตนเองอย่างเรียบร้อย

ขั้นนำ

ครูร้องเพลงพร้อมทำท่าเพื่อเตรียมความพร้อมผู้เรียน

เพลง นั่งตัวตรง

นั่งตัวต้องตรง นั่งตัวต้องตรง

ตรงยังจะ ตรงยังจะ

ครูกล่าวทักทายนักเรียน ครูบอกกับนักเรียนว่าการรอคอยทำให้ห้องเรียนสงบเรียบร้อย เด็กดีต้องรู้จักรอ วันนี้ครูจะมีการสนุกให้ชม ขอให้เด็กตั้งใจชมให้ดี

ขั้นสอน

1. ครูเปิดการ์ตูนนิเมชันเรื่องราวทางสังคม“รอก่อนนะเดี๋ยวได้ทำกิจกรรม” ให้นักเรียนชมระหว่างเปิดการ์ตูน ครูสังเกตว่านักเรียนมีสมาธิอยู่กับวิดีโอหรือไม่ ถ้านักเรียนไม่มีสมาธิครูชี้แนะโดยการชี้ไปที่หน้าจอคอมพิวเตอร์แล้วบอกกับนักเรียนว่าให้ตั้งใจชม

2. หลังจากชมการ์ตูนนิเมชันแล้ว ครูกล่าวกับนักเรียนว่า “เด็ก ๆ เห็นไหมคะว่า ถ้าเราเข้าแถว ทุกคนก็จะไปถึงห้องอย่างปลอดภัย เวลาเรานั่งรอนิ่ง ๆ ในที่ของตนเองจนครูเรียกชื่อกิจกรรมก็จะเสร็จเร็ว เพราะฉะนั้นเด็ก ๆ จะต้องเข้าแถว เมื่อไปถึงห้องก็นั่งอยู่กับที่ รอให้ครูเรียกก่อนค่อยลุกไปทำกิจกรรม เมื่อทำกิจกรรมเสร็จก็กลับไปนั่งที่ของตนเองให้เรียบร้อย

3. ครูชวนนักเรียนพูดคุยดังนี้

1) เมื่อครูบอกว่าถึงเวลาทำกิจกรรมบูรณาการแล้ว เราต้องทำอะไร (แนวทางในการตอบ: เข้าแถวเดินไปพร้อมเพื่อน)

2) เมื่อไปถึงห้องแล้ว เราต้องทำอะไร (แนวทางในการตอบ: นั่งอยู่กับที่ เมื่อครูบอกก็นับหนึ่งถึงสิบ)

3) เมื่อครูเริ่มเรียกชื่อนักเรียนไปทำกิจกรรม เราต้องทำอะไร (แนวทางในการตอบ: นั่งรอจนครูเรียกชื่อ)

4) เมื่อทำกิจกรรมเสร็จแล้ว เราต้องทำอะไร (แนวทางในการตอบ: รอจนเพื่อนทุกคนทำกิจกรรมเสร็จ)

4. หลังจากที่ดูการ์ตูนนิเมชันเรื่องราวทางสังคม “รอก่อนนะเดี๋ยวได้ทำกิจกรรม” ครูก็นำนักเรียนไปสู่สถานการณ์จริงและดำเนินการสังเกตพฤติกรรม

ครู: ถึงเวลาทำกิจกรรมบูรณาการแล้วค่ะ เด็ก ๆ มาเข้าแถวไปห้องกิจกรรมบูรณาการพร้อมกัน เมื่อไปถึงแล้วก็นั่งให้เรียบร้อยนะคะ (เด็ก ๆ เข้าแถวเดินไปห้องกิจกรรมบูรณาการ เมื่อไปถึงห้อง ครูเรียกหรือชี้แนะให้นักเรียนนั่งลง)

ครู: ก่อนที่เราจะออกมาทำกิจกรรมเรามานับ 1- 10 เพื่อเตรียมตัวก่อนนะคะ (นักเรียนนับ 1-10)

ครู: เดี่ยวครูจะเรียกออกมาทำกิจกรรมทีละคนนะคะ น้อง..... ออกมาทำกิจกรรมค่ะ ที่เหลือนั่งรอเพื่อนนะคะ ดูเพื่อนว่าทำกิจกรรมอย่างไรบ้าง

กิจกรรมเริ่มต้นจากนักเรียนเดินบนไม้กระดานฝึกการทรงตัวไปยังจุดหยิบสิ่งของของนักเรียนเลือกหยิบสิ่งของ 1 ชิ้นตามที่ครูวางไว้ให้ (ลูกบอลสี, ผลไม้จำลอง, สัตว์จำลอง, บล็อกไม้, ชุดแต่งตัว) จากนั้นนำสิ่งของที่หยิบมาใส่ในตะกร้ารถจักรยาน แล้วปั่นจักรยานไปยังจุดวางสิ่งของนักเรียนหยิบสิ่งของจากตะกร้าแล้ววางให้ตรงกับของที่เป็นคู่กัน (เช่น วางผลไม้จำลองคู่กับรูปผลไม้ที่เป็นชนิดเดียวกัน) นักเรียนปั่นจักรยานกลับมาจุดเริ่มต้น แล้วกลับไปนั่งลงที่ของตนเองอย่างเรียบร้อย

ครู: เก่งมากค่ะ กลับไปที่ของตนเองได้ค่ะ

5. ครูสังเกตพฤติกรรมและบันทึกลงในแบบบันทึกพฤติกรรมการรอคอย ถ้านักเรียนไม่สามารถรอคอยได้ ครูชี้แนะตามลำดับ ได้แก่ ชี้แนะโดยท่าทาง (ครูยกนิ้วชี้ตั้งขึ้น หรือชี้ไปที่แถว), ชี้แนะโดยท่าทางและวาจา (ครูยกนิ้วชี้ตั้งขึ้นและพูดเตือนเบา เช่น นั่งดี ๆ หรือเข้าแถว) และชี้แนะโดยใช้วาจาและร่างกาย (ครูสะกิดนักเรียนและพูดว่านั่งดี ๆ หรือครูจูงนักเรียนมานั่งที่และพูดว่านั่งดี ๆ หรือครูจูงนักเรียนมาเข้าแถวแล้วพูดว่าเข้าแถว)

นักเรียนไม่สามารถรอคอยได้ หมายถึงนักเรียนมีพฤติกรรมดังนี้

- 1) ลุกจากที่นั่ง
- 2) วิ่งไปห้องกิจกรรมก่อนเพื่อน
- 3) แฉงควเพื่อน
- 4) เคลื่อนไหวร่างกายในลักษณะที่รบกวนผู้อื่น เช่น กระแทบเท้า เขามือชกอากาศ
- 5) ส่งเสียงดังรบกวนผู้อื่น
- 6) นอนเลื้อยลงกับพื้น

ขั้นสรุป

ครูและเด็กดูการ์ตูนอนิเมชันเรื่องราวทางสังคม “รอก่อนนะเดี๋ยวได้ทำกิจกรรม” อีกครั้ง หลังจากที่ทำกิจกรรมบูรณาการเสร็จ และสรุปว่าเราจะเข้าแถวเดินไปพร้อมกับ นั่งนิ่งรอจนครูเรียกชื่อ และเมื่อทำกิจกรรมเสร็จแล้ว เราจะนั่งรอเพื่อนทุกคนให้ทำกิจกรรมเสร็จ จากนั้นครูนัดหมายกับนักเรียนว่าพุงนี้เราจะมาดูและลงทำกิจกรรมแบบนี้อีกครั้ง

การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมเป้าหมาย
2. บันทึกพฤติกรรมเป้าหมายลงในแบบบันทึกพฤติกรรมการรอคอย
3. สังเกตพฤติกรรมอื่น ๆ ที่อาจเกิดขึ้นได้

บันทึกหลังการสอน

ปัญหาพฤติกรรมที่พบเจอระหว่างดูการ์ตูนอนิเมชันเรื่องราวทางสังคม “รอก่อนนะเดี๋ยวได้ทำกิจกรรม”

.....

ปัญหาพฤติกรรมที่พบเจอระหว่างกิจกรรมการเรียนการสอน

.....

ลงชื่อ.....

(นางสาวรุ่งนภา อุบลี)

ครูผู้สอน

วันที่...../...../.....

ประเมินการสังเกตพฤติกรรมของเด็กออทิสติกระดับปฐมวัยในทักษะการรอคอย

สถานการณ์ที่ 2 การรอเปลี่ยนกิจกรรม สัปดาห์ที่ 1-2 กิจกรรมที่ 1 การรอก่อนและ
ระหว่างเรียนกิจกรรมบูรณาการ

ข้อมูลทั่วไป

(นามสมมติ) ชื่อนามสกุล.....
การประเมินครั้งที่.....วันที่ประเมิน.....เวลา.....

1. แบบประเมินพฤติกรรมการรอคอย

คำชี้แจง ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่เด็กทิสติกระดับปฐมวัยสามารถทำได้
เกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

- ระดับคะแนน 0 หมายถึง เด็กไม่สามารถรอคอยได้
ระดับคะแนน 1 หมายถึง เด็กสามารถรอคอยได้บ้างโดยครูกระตุ้นด้วยวาจาและทางกาย
ระดับคะแนน 2 หมายถึง เด็กสามารถรอคอยได้บ้างโดยครูกระตุ้นด้วยวาจาทำท่าทาง
ระดับคะแนน 3 หมายถึง เด็กสามารถรอคอยได้ด้วยตนเองโดยครูกระตุ้นด้วยท่าทาง
ระดับคะแนน 4 หมายถึง เด็กสามารถรอคอยได้ด้วยตนเองด้วยตนเอง

รายการประเมิน	ระดับคะแนน					หมายเหตุ
	0	1	2	3	4	
1. เข้าแถวเดินไปห้องกิจกรรมพร้อมเพื่อน						
2. นั่งรอตรงที่นั่งของตนเองนับ 1-10						
3. นั่งรอครูเรียกชื่อออกมาทำกิจกรรม						
4. นั่งรอจนกว่าเพื่อนจะทำกิจกรรมครบทุกคน						
รวมคะแนน						

หมายเหตุ.....
.....
.....

2. แบบบันทึกพฤติกรรมการรอกคอย

P หมายถึง การกระตุ้นโดยร่างกายและเวลา V หมายถึง การกระตุ้นโดยเวลาและเฉพาะท่าทาง
 G หมายถึง การกระตุ้นโดยท่าทาง S ระบุพฤติกรรมนักเรียน T ระบุพฤติกรรมครู (ในกรณีที่มีรายละเอียดเพิ่มเติม)

รายการประเมิน	การชี้แนะครั้งต่าง ๆ				
	ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 3	ครั้งที่ 4	ครั้งที่ 5
1. เข้าแถวเดินไปทำกิจกรรม บูรณาการพร้อมเพื่อน	P, V, G S T	P, V, G S T	P, V, G S T	P, V, G S T	P, V, G S T
2. นั่งรอตรงที่นั่งของตนเอง นับ 1-10	P, V, G S T	P, V, G S T	P, V, G S T	P, V, G S T	P, V, G S T
3. นั่งรอครูเรียกที่ออกมา ทำกิจกรรม	P, V, G S T	P, V, G S T	P, V, G S T	P, V, G S T	P, V, G S T
4. นั่งรอจนกว่าเพื่อนจะทำ กิจกรรมครบทุกคน	P, V, G S T	P, V, G S T	P, V, G S T	P, V, G S T	P, V, G S T

ลงชื่อ.....(ผู้สังเกตพฤติกรรม)

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 (รูปแบบออนไลน์)

เรื่อง อิ่มอร่อยมือเที่ยงของเรา

สถานการณ์ที่ 2 การปรับเปลี่ยนกิจกรรม สัปดาห์ที่ 3-4

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

ผู้เรียนสามารถรอคอยระหว่างเปลี่ยนกิจกรรมหนึ่งไปยังการรอไปรับประทานอาหารกลางวันได้ โดยพิจารณาจากพฤติกรรมดังนี้

- 1) นักเรียนเข้าแถวไปห้องรับประทานอาหารพร้อมเพื่อน
- 2) นักเรียนนั่งรอจนได้รับถาดอาหาร
- 3) นักเรียนนั่งรับประทานอาหารอยู่กับที่จนเสร็จ
- 4) นักเรียนนั่งรอจนเพื่อนทุกคนรับประทานอาหารเสร็จ

เนื้อหา

ทุกวันนี้นักเรียนเข้าแถวเดินไปรับประทานอาหารพร้อมเพื่อน เมื่อไปถึงห้องอาหารนักเรียนล้างมือแล้วนั่งรอจนได้รับถาดอาหาร นักเรียนนั่งอยู่กับที่รับประทานอาหารจนเสร็จ หลังจากนั้นจึงเก็บถาด แล้วกลับมานั่งรอเพื่อนทุกคนรับประทานอาหารเสร็จ

สื่อการสอน

1. การ์ตูนอนิเมชันเรื่องราวทางสังคม “อิ่มอร่อยมือเที่ยงของเรา”
2. อาหารของเด็กแต่ละคน

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียน ครูบอกกับนักเรียนว่าการรอคอยทำให้ห้องอาหารสงบเรียบร้อย เด็กดีต้องรู้จักรอ วันนี้ครูจะมีการ์ตูนให้ชม ขอให้เด็กตั้งใจชมให้ดี

ขั้นสอน

1. เลือกการ์ตูนอนิเมชันเรื่องราวทางสังคม “อิ่มอร่อยมือเที่ยงของเรา”
2. ครูเปิดการ์ตูนอนิเมชันเรื่องราวทางสังคม “อิ่มอร่อยมือเที่ยงของเรา” ให้นักเรียนชมระหว่างเปิดการ์ตูน ครูสังเกตว่านักเรียนมีสมาธิอยู่กับวิดีโอหรือไม่ ถ้านักเรียนไม่มีสมาธิครูชี้แนะโดยการชี้ไปที่หน้าจอคอมพิวเตอร์แล้วบอกกับนักเรียนว่าให้ตั้งใจชม

3. หลังจากดูการ์ตูนอนิเมชันเรื่องราวทางสังคม “อิมมอร์ทัลมือเที่ยงของเรา” ครูพูดกับนักเรียนว่า “เด็ก ๆ เห็นไหมคะว่าต้องนั่งตามที่ของตนเองให้เรียบร้อย และไม่แย่งถาดอาหารจากครูก็จะทำให้ห้องอาหารดูสงบมากเลย”

4. ครูชวนนักเรียนพูดคุยดังนี้

1) เวลาครูเรียนให้เดินไปห้องอาหาร เราต้องทำอะไร (แนวทางในการตอบ: เข้าแถว เดินไม่วิ่งในกรณีที่นักเรียนตอบไม่ได้ ครูชี้แนะด้วยการบอกว่า เราควรเดินไปเป็นแถวใช้ไหมคะ)

2) ไปถึงห้องอาหารแล้ว เราต้องทำอะไร (แนวทางในการตอบ: ล้างมือและนั่งรอ)

3) เมื่อครูส่งถาดอาหารให้ เราต้องทำอะไร (แนวทางในการตอบ: ขอบคุณ)

4) เมื่อได้ถาดอาหารแล้ว เราต้องนั่งรับประทานอาหารอย่างไร (แนวทางในการตอบ: นั่งตรงที่นั่งตนเองจนรับประทานเสร็จ)

5) เมื่อรับประทานอาหารทานเสร็จ เราก็จะเก็บถาด เก็บถาดแล้วเราต้องทำอะไร (แนวทางในการตอบ: กลับมานั่งแล้วรอจนเพื่อนรับประทานอาหารเสร็จ ในกรณีที่นักเรียนตอบไม่ได้ ครูชี้แนะด้วยการบอกว่า เราควรกลับมานั่งแล้วรอจนเพื่อนรับประทานอาหารเสร็จใช้ไหมคะ)

5. ครูนำนักเรียนเข้าสู่สถานการณ์จริง

6. ครูการสังเกตพฤติกรรมที่ได้สังเกตบันทึกลงในแบบบันทึกพฤติกรรมการรอคอย

7. หากผู้เรียนไม่สามารถรอคอยได้ ครูชี้แนะตามลำดับ ได้แก่ ชี้แนะโดยท่าทาง (ครูยกนิ้วชี้ตั้งขึ้น), ชี้แนะโดยท่าทางและวาจา (ครูยกนิ้วชี้ตั้งขึ้นและพูดเตือนเบา เช่น นั่งดี ๆ) และชี้แนะโดยใช้วาจาและร่างกาย (ครูสะกิดนักเรียนและพูดว่านั่งดี ๆ หรือครูจูงนักเรียนมานั่งที่และพูดว่านั่งดี ๆ)

นักเรียนไม่สามารถรอคอยได้ หมายถึงนักเรียนมีพฤติกรรมดังนี้

1) ลุกจากที่นั่ง

2) แย่งถาดจากเพื่อนโดยไม่รอให้ครูส่งถาดให้ หรือแซงคิวเพื่อน

3) เคลื่อนไหวร่างกายในลักษณะที่รบกวนผู้อื่น เช่น กระเทียมเท้า เขามือชกอากาศ

4) ส่งเสียงดังรบกวนผู้อื่น

5) นอนเลื้อยลงกับพื้น

ขั้นสรุป

ครูและเด็กดูการ์ตูนอนิเมชันเรื่องราวทางสังคม “อิมอร้อยมือเพียงของเรา” อีกครั้ง หลังจากที่ทำกิจกรรมเรียบร้อยแล้วพร้อมทั้งนัดหมายเด็กว่าพรุ่งนี้เราจะมาดูและลงทำกิจกรรมแบบนี้ อีกครั้งนะคะ และหลังจากนั้นก็เริ่มปล่อยให้เด็กกลับบ้านได้

การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมเป้าหมาย
2. บันทึกพฤติกรรมเป้าหมายลงในแบบบันทึกพฤติกรรมการรอคอย
3. สังเกตพฤติกรรมอื่น ๆ ที่อาจเกิดขึ้นได้

บันทึกหลังการสอน

ปัญหาพฤติกรรมที่พบเจอระหว่างดูการ์ตูนอนิเมชันเรื่องราวทางสังคม “อิมอร้อยมือเพียงของเรา”

.....

.....

.....

ปัญหาพฤติกรรมที่พบเจอระหว่างกิจกรรมการเรียนการสอน

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางสาวรุ่งนภา อุบัติ)

ครูผู้สอน

วันที่...../...../.....

ประเมินการสังเกตพฤติกรรมของเด็กออทิสติกระดับปฐมวัยในทักษะการรอคอย
สถานการณ์ที่ 2 การรอเปลี่ยนกิจกรรม สัปดาห์ที่ 3-4 กิจกรรมที่ 2 การรอเวลาไป
รับประทานอาหารกลางวัน

ข้อมูลทั่วไป

(นามสมมติ) ชื่อนามสกุล.....
การประเมินครั้งที่.....วันที่ประเมิน.....เวลา.....

1. แบบประเมินพฤติกรรมมารอคอย

คำชี้แจง ทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่เด็กที่สติระดับปฐมวัยสามารถทำได้
เกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

ระดับคะแนน 0 หมายถึง เด็กไม่สามารถรอคอยได้

ระดับคะแนน 1 หมายถึง เด็กสามารถรอคอยได้บ้างโดยครูกระตุ้นด้วยวาจาและทางกาย

ระดับคะแนน 2 หมายถึง เด็กสามารถรอคอยได้บ้างโดยครูกระตุ้นด้วยวาจาทำท่าทาง

ระดับคะแนน 3 หมายถึง เด็กสามารถรอคอยได้ด้วยตนเองโดยครูกระตุ้นด้วยท่าทาง

ระดับคะแนน 4 หมายถึง เด็กสามารถรอคอยได้ด้วยตนเองด้วยตนเอง

รายการประเมิน	ระดับคะแนน					หมายเหตุ
	0	1	2	3	4	
1. เข้าแถวไปห้องรับประทานอาหารพร้อมเพื่อน						
2. นั่งรอจนได้รับถาดอาหาร						
3. นั่งรับประทานอาหารอยู่กับที่จนเสร็จ						
4. นั่งรอจนเพื่อนทุกคนรับประทานอาหารเสร็จ						
รวมคะแนน						

หมายเหตุ.....
.....

2. แบบบันทึกพฤติกรรมการรอคอย

P หมายถึง การกระตุ้นโดยร่างกายและเวลา V หมายถึง การกระตุ้นโดยเวลาและและท่าทาง

G หมายถึง การกระตุ้นโดยท่าทาง

S ระบุพฤติกรรมการเรียนรู้

T ระบุพฤติกรรมครู (ในกรณีที่มีรายละเอียดเพิ่มเติม)

รายการประเมิน	การชี้แนะครั้งต่าง ๆ				
	ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 3	ครั้งที่ 4	ครั้งที่ 5
4. เข้าแถวไปห้องรับประทานอาหารพร้อมเพื่อน	P, V, G S T	P, V, G S T	P, V, G S T	P, V, G S T	P, V, G S T
5. นั่งรอจนได้รับถาดอาหาร	P, V, G S T	P, V, G S T	P, V, G S T	P, V, G S T	P, V, G S T
6. นั่งรับประทานอาหารอยู่กับที่จนเสร็จ	P, V, G S T	P, V, G S T	P, V, G S T	P, V, G S T	P, V, G S T
7. นั่งรอจนเพื่อนทุกคนรับประทานอาหารเสร็จ	P, V, G S T	P, V, G S T	P, V, G S T	P, V, G S T	P, V, G S T

ลงชื่อ.....



ภาคผนวก ง

หลักการสร้างเรื่องราวทางสังคมและตัวอย่างสื่อการ์ตูนนิเมชัน
เพื่อพัฒนาทักษะการรอยของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัย
หมายเหตุ กรณีอยากได้ฉบับเต็มติดต่อได้ที่ผู้วิจัย

หลักการสร้างการ์ตูนอนิเมชันเพื่อพัฒนาทักษะการรอยของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัย

สถานการณ์ที่ 1 ดอกไม้กลิ้งหอมหอยอมหนึ่ง

1. ทุกวันตอนแปดโมงเช้านักเรียนทุกคนเข้าแถวเคารพธงชาติ (Descriptive)
2. เมื่อทำกิจกรรมเคารพธงชาติเสร็จแล้ว นักเรียนทุกคนเดินเข้าแถวไปห้องกิจกรรมวงกลม (Descriptive)
3. เมื่อไปถึงห้องกิจกรรมวงกลม ครูขอให้ฉันนั่งในที่นั่งของตนเอง (Perspective)
4. ฉันจะนั่งเรียบร้อยในที่นั่งของตนเอง (Sentences that coach)
5. เมื่อนักเรียนทุกคนนั่งเรียบร้อย ก็ถึงเวลาทำกิจกรรมส่งมอบดอกไม้ (Descriptive)
6. เวลาทำกิจกรรมส่งมอบดอกไม้ ครูส่งดอกไม้ให้เพื่อนคนหนึ่ง เพื่อนรับดอกไม้อธิษฐาน และส่งดอกไม้ให้เพื่อนคนต่อไป (Descriptive)
7. นักเรียนทุกคนจะได้รับดอกไม้มาอธิษฐาน บางวันได้ก่อนเพื่อน บางวันได้หลังเพื่อน แต่ทุกคนจะได้รับดอกไม้มาอธิษฐานเหมือนกัน (Descriptive)
8. ฉันจะนั่งรอจนเพื่อนส่งดอกไม้มาให้ฉัน รับดอกไม้จากเพื่อน อธิษฐาน แล้วส่งดอกไม้ให้เพื่อนคนถัดไป (Sentences that coach)
9. ฉันจะนั่งในที่นั่งของตนเองจนเพื่อนทุกคนได้รับดอกไม้และอธิษฐานแล้ว (Sentences that coach)
10. – 12. การนั่งรอในที่นั่งของตนเองทำให้ห้องสงบเรียบร้อย (Descriptive) และเป็นเรื่องสำคัญมาก (Affirmative)
13. ฉันจะนั่งรอในที่นั่งของตนเองจนครูบอกให้ฉันกับเพื่อนลุกจากที่นั่งได้ (Sentences that coach)

สถานการณ์ที่ 2 การรอส่งขวดเป่าฟองสบู่

1. ทุกวันหลังเสร็จกิจกรรมส่งมอบดอกไม้ทุกคนต้องนั่งรอทำกิจกรรมเป่าฟองสบู่ (Descriptive)
2. ฉันจะนั่งเรียบร้อยในที่นั่งของตนเอง (Sentences that coach)
3. เมื่อถึงกิจกรรมการรอส่งขวดเป่าฟองสบู่ ครูขอให้นักเรียนนั่งรอในที่นั่งของตนเอง (Perspective)
4. เมื่อนักเรียนทุกคนนั่งเรียบร้อย ก็ถึงเวลาทำการรอส่งขวดสบู่ (Descriptive)
5. เวลาทำกิจกรรมการรอส่งขวดเป่าสบู่ ครูส่งขวดสบู่ให้เพื่อนคนหนึ่ง เพื่อนรับแล้วเป่า 3 ครั้งและส่งขวดสบู่ให้เพื่อนคนต่อไป (Descriptive)
6. นักเรียนทุกคนจะได้รับขวดสบู่มาเป่า บางวันได้ก่อนเพื่อน บางวันได้หลังเพื่อน แต่ทุกคนจะได้รับขวดสบู่มาเป่า (Descriptive)
7. ฉันจะนั่งรอจนเพื่อนส่งขวดสบู่มาให้ฉัน รับขวดสบู่จากเพื่อน เป่า 3 ครั้ง แล้วส่งขวดสบู่ให้เพื่อนคนถัดไป (Sentences that coach)
8. ฉันจะนั่งในที่นั่งของตนเองจนเพื่อนทุกคนได้รับขวดสบู่และเป่า (Sentences that coach)
- 9-10. การนั่งรอในที่นั่งของตนเองทำให้ห้องสงบเรียบร้อย (Descriptive) และเป็นเรื่องสำคัญมาก (Affirmative)
11. ฉันจะนั่งรอในที่นั่งของตนเองจนครูบอกให้ฉันกับเพื่อนลุกจากที่นั่งได้ (Sentences that coach)

สถานการณ์ที่ 3 รอก่อนนะเดี่ยวได้ทำกิจกรรม

1. เมื่อครูบอกนักเรียนว่าถึงเวลาทำกิจกรรมบูรณาการ นักเรียนเข้าแถวเดินไปห้องกิจกรรมบูรณาการพร้อมกัน (Descriptive)
2. ฉันจะเข้าแถวเดินไปห้องกิจกรรมบูรณาการพร้อมเพื่อน (Sentences that coach)
3. เมื่อไปถึงห้องกิจกรรมบูรณาการ ครูขอให้นักเรียนทุกคนนั่งรอตรงที่นั่งของตนเองอย่างเรียบร้อย (Descriptive)
4. เมื่อนักเรียนทุกคนนั่งเรียบร้อย ครูให้ฉันและเพื่อน ๆ นับ 1-10 พร้อมกันเพื่อเตรียมความพร้อม (Descriptive)
5. ฉันจะนั่งอยู่กับที่นั่งของฉันและนับ 1-10 (Sentences that coach)
6. จากนั้นครูจะเรียกนักเรียนไปทำกิจกรรมบูรณาการทีละคน นักเรียนจะได้ทำกิจกรรม บูรณาการทุกคน บางวันได้ทำก่อน บางวันได้ทำหลัง แต่นักเรียนจะได้ทำกิจกรรมบูรณาการทุกคน (Descriptive)
7. ฉันจะนั่งรออยู่กับที่จนครูเรียกชื่อฉัน ฉันค่อยลุกขึ้น เดินไปทำกิจกรรมตามที่ครูบอก (Sentences that coach)
8. เมื่อทำกิจกรรมเสร็จ ฉันจะกลับมานั่งรอในที่นั่งของตนเองจนเพื่อนทุกคนทำกิจกรรมเสร็จ (Sentences that coach)
9. – 10. การนั่งรอในที่นั่งของตนเองทำให้ห้องสงบเรียบร้อย (Descriptive) และเป็นเรื่องสำคัญมาก (Affirmative)
11. เมื่อเสร็จกิจกรรมบูรณาการ นักเรียนนั่งรอครูเรียกให้รับประทานอาหารกลางวัน เมื่อครูเรียกนักเรียนทุกคนเข้าแถวเพื่อเดินไปรับประทานอาหารพร้อมกัน (Descriptive)

สถานการณ์ที่ 4 การรอเวลาไปรับประทานอาหารกลางวัน

1. เมื่อเสร็จกิจกรรมบูรณาการ นักเรียนทุกคนนั่งรอครูเรียกให้เข้าแถวไปห้องรับประทานอาหาร (Descriptive)
- 2.-3. เมื่ออยู่ในโรงเรียน การเข้าแถวเดินไปพร้อมกันทำให้ทุกคนปลอดภัย (Descriptive) ครูมักสบายใจเวลาที่นักเรียนทุกคนเดินไปพร้อมกัน (Descriptive)
4. เมื่อครูเรียกให้เข้าแถว ฉันจะเข้าแถวเดินไปห้องรับประทานอาหารพร้อมเพื่อน (Sentence that Coaches)
5. เมื่อไปถึงห้องรับประทานอาหาร นักเรียนทุกคนล้างมือ แล้วไปนั่งตรงที่นั่งรับประทานอาหาร (Descriptive)
6. เมื่อนักเรียนทุกคนนั่งเรียบร้อยแล้ว ครูยกถาดอาหารมาให้นักเรียนทีละคน นักเรียนทุกคนจะได้รับถาดอาหาร บางคนได้ก่อน บางคนได้หลัง แต่ทุกคนจะได้รับถาดอาหารเหมือนกัน และทุกคนจะรับประทานอาหารพร้อมกัน (Descriptive)
7. ฉันจะนั่งรอครูนำถาดอาหารมาให้ฉัน (Sentence that Coaches)
8. เมื่อครูนำถาดอาหารมาให้นักเรียนคนหนึ่ง นักเรียนคนนั้นควรพูดขอบคุณครู และเมื่อครูกล่าวคำพิจารณาข่าว นักเรียนทุกคนควรพูดตามครูจนจบ จากนั้นนักเรียนเริ่มต้นรับประทานอาหารได้ (Descriptive)
9. ฉันจะนั่งรับประทานอาหารในที่นั่งของตนเองจนเสร็จ (Sentence that coach)
10. เมื่อรับประทานอาหารเสร็จ นักเรียนนำถาดอาหารไปเก็บที่อ่างล้างจาน ล้างมือให้สะอาด เช็ดมือให้แห้ง แล้วกลับมานั่งรอในที่นั่งของตนเอง (Descriptive)
11. หลังจากเก็บถาดแล้ว ฉันจะกลับมานั่งรอในที่นั่งเองจนกว่าเพื่อนทุกคนจะรับประทานอาหารและเก็บจานเสร็จ (Sentence that coaches)
12. – 13. การนั่งรอในที่นั่งของตนเองทำให้ห้องอาหารสงบเรียบร้อย (Descriptive) และเป็นเรื่องสำคัญมาก (Descriptive)
14. ฉันจะนั่งรอในที่นั่งของตนเองจนครูบอกให้ฉันกับเพื่อนลุกจากที่นั่งได้ (Sentence that coaches)

เรื่องราวทางสังคม (Social Story)

สถานการณ์ที่ 1 การรอส้มอบดอกไม้ในกิจกรรมวงกลม

จัดทำโดย
นางสาวรุ่งนภา อุบลี

นิสิตหลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ขอขอบคุณทุนอุดหนุนการทำวิจัยระดับบัณฑิตศึกษาเพื่อปริญญาโท
ประจำปีงบประมาณ 2564 สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ















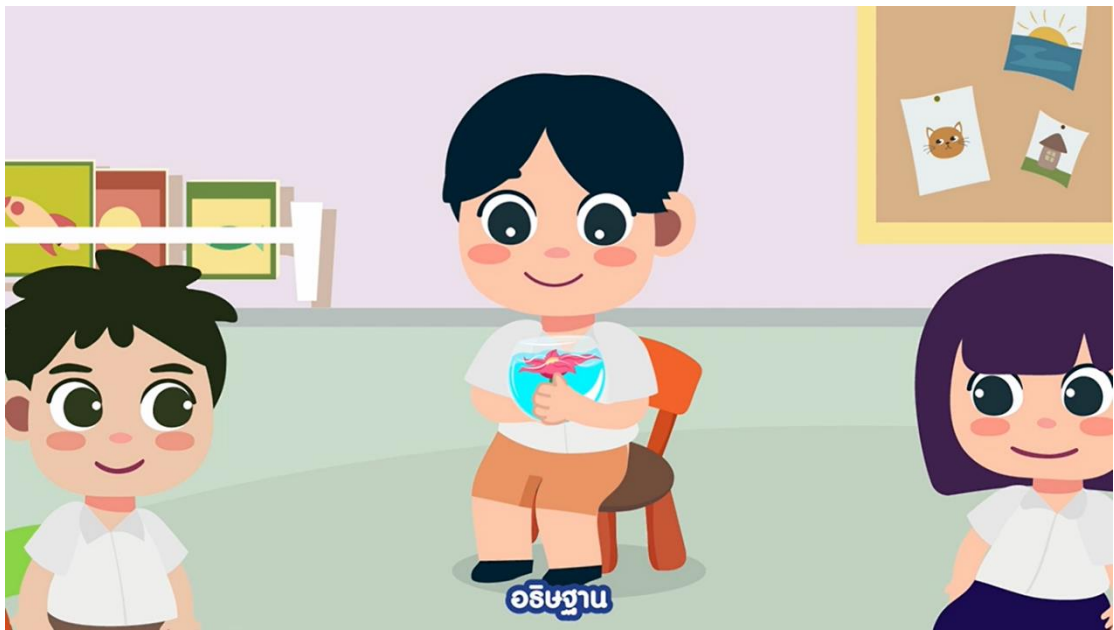
อริษฐานและส่งดอกไม้ให้เพื่อนคนต่อไป



นักเรียนทุกคนจะได้รับดอกไม้มาอริษฐาน

















นักเรียนเข้าแถวเดินไปห้องกิจกรรมบูรณาการพร้อมกัน



ฉันจะเข้าแถวเดินไปห้องกิจกรรมบูรณาการพร้อมเพื่อน











บางวันได้ทำก่อน บางวันได้ทำหลัง



แต่นักเรียนจะได้ทำกิจกรรมบูรณาการทุกคน











ทำให้ห้องสงบเรียบร้อย และเป็นเรื่องที่สำคัญมาก



เมื่อเสร็จกิจกรรมบูรณาการ





ภาคผนวก จ
ตารางการจัดกิจกรรมออนไลน์

ตารางเรียนออนไลน์ ศูนย์การศึกษาพิเศษคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

สัปดาห์ที่ 1 Pre-Test และสัปดาห์ที่ 6 Post-Test

เวลา วัน	08.30น.-09.30น.	09.30น.-10.30น.	10.30น.-11.30น.	11.30น.-12.30น.
วันจันทร์	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	เวลาพัก กลางวัน
วันอังคาร	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	
วันพุธ	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	
วันพฤหัสบดี	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	
วันศุกร์	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	
วันเสาร์	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	

ตารางเรียนออนไลน์ ศูนย์การศึกษาพิเศษคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

สัปดาห์ที่ 2-3 สถานการณ์ที่ 1 การรอรบส่งสิ่งของ กิจกรรมที่ 1 เรื่อง ดอกไม้กลีบหอมหอยอมนึ่ง กิจกรรมที่ 2 เรื่อง ฟองสบู่ธรรมชาติสนุก

สัปดาห์ที่ 4-5 สถานการณ์ที่ 2 การรอปเปลี่ยนกิจกรรม กิจกรรมที่ 1 เรื่อง รอก่อนนะเดี่ยวได้ทำกิจกรรม กิจกรรมที่ 2 เรื่อง อิมมูร่อยมือเที่ยงของเรา

เวลา วัน	08.30น.-09.30น.	09.30น.-10.30น.	10.30น.-11.30น.	11.30น.-12.30น.
วันจันทร์	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	เวลาพัก กลางวัน
วันอังคาร	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	
วันพุธ	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	
วันพฤหัสบดี	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	
วันศุกร์	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	
วันเสาร์	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	



ภาคผนวก จ
หนังสือเอกสารที่เกี่ยวข้อง



ที่ อว 8718/

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

28 มกราคม 2564

เรื่อง ขอแจ้งผลการพิจารณาโครงการวิจัยเลขที่ SWUEC-G- 440/2563E

เรียน นางสาว รุ่งนภา อุบาติ

สิ่งที่ส่งมาด้วย ใบรับรองโครงการวิจัย SWUEC/E/G-440/2563

ตามที่ท่านได้ส่งโครงการวิจัยเรื่อง การศึกษาผลของการใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชันเพื่อพัฒนาทักษะการรอยของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัย โครงการวิจัยเลขที่ SWUEC-G 440/2563E เพื่อรับการพิจารณาจากคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ นั้น

คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ ได้พิจารณาโครงการวิจัยดังกล่าว บัดนี้ คณะกรรมการฯ ให้การรับรองโครงการวิจัยดังกล่าวแล้วเมื่อวันที่ 28 มกราคม 2564 รายละเอียดดังนี้

Certificate Number SWUEC/E/G-440/2563

Date of Approval 28 มกราคม 2564 (อายุใบรับรองโครงการวิจัย 12 เดือน)

Date of Expiration 28 มกราคม 2565

Continuing Review ทุก 12 เดือน (ครบกำหนดส่งรายงานครั้งแรก วันที่ 28 มกราคม 2565)

ในการนี้ คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ ขอความกรุณาให้ผู้วิจัยส่งรายงานความก้าวหน้าของการวิจัยและขออายุการรับรองก่อนกำหนดวันหมดอายุ 30 วัน เพื่อให้เป็นไปตามวิธีดำเนินการมาตรฐาน (SOPs version 2.0) ของคณะกรรมการฯ ทั้งนี้รายละเอียดของเอกสารที่ให้การรับรองตามที่ปรากฏใน Certificate of Approval (Certificate Number SWUEC/E/G-440/2563) ที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบและดำเนินการต่อไป

ขอแสดงความนับถือ

(แพทย์หญิงสุรีพร ภัทรสุวรรณ)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

โทรศัพท์ 0-2649-5000 ต่อ 12430

โทรสาร 0-2259-1822



หนังสือรับรองจริยธรรมการวิจัยของข้อเสนอการวิจัย
เอกสารข้อมูลคำอธิบายสำหรับผู้เข้าร่วมการวิจัยและยินยอม

หมายเลขข้อเสนอการวิจัย SWUEC-G- 440/2563E

ข้อเสนอการวิจัยนี้และเอกสารประกอบของข้อเสนอการวิจัยตามรายการแสดงด้านล่าง ได้รับการพิจารณาจาก คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒแล้ว คณะกรรมการฯ มีความเห็นว่าข้อเสนอการวิจัยที่จะดำเนินการมีความสอดคล้องกับหลักจริยธรรมสากล ตลอดจนกฎหมาย ข้อบังคับและ ข้อกำหนดภายในประเทศ จึงเห็นสมควรให้ดำเนินการวิจัยตามข้อเสนอการวิจัยนี้ได้

ชื่อโครงการวิจัยเรื่อง: การศึกษาผลของการใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการดูอนิเมะขั้นเพื่อพัฒนาทักษะการรอยของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัย

ชื่อผู้วิจัยหลัก: นางสาว รุ่งนภา อุบลี

สังกัด: คณะศึกษาศาสตร์

เอกสารที่รับรอง: 1. แบบเสนอโครงการวิจัย
2. โครงการวิจัย
3. เอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมการวิจัย
4. หนังสือให้ความยินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัย

เอกสารที่พิจารณาบททวน

1. แบบเสนอโครงการวิจัย	ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 28 มกราคม 2564
2. โครงร่างการวิจัย	ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 28 มกราคม 2564
3. เอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมการวิจัย	ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 28 มกราคม 2564
4. หนังสือให้ความยินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัย	ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 28 มกราคม 2564

(ลงชื่อ).....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทันตแพทย์หญิงณปภา เอี่ยมจิรกูล)

กรรมการและเลขานุการคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

(ลงชื่อ).....

(แพทย์หญิงสุรีพร ภัทรสุวรรณ)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

หมายเลขรับรอง : SWUEC/E/G-440/2563

วันที่ให้การรับรอง : 28/01/2564

วันหมดอายุใบรับรอง : 28/01/2565



คำสั่งมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ที่ 7451 /2563
เรื่อง แต่งตั้งอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท

เพื่อให้การทำปริญญาโทดำเนินไปด้วยความเรียบร้อยและมีประสิทธิภาพ จึงอาศัยอำนาจตามความใน มาตรา 29 และมาตรา 34 แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พ.ศ.2559 และคำสั่งมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒที่ 5184/2563 ลงวันที่ 3 สิงหาคม พ.ศ. 2563 เรื่อง การมอบอำนาจให้ผู้ปฏิบัติการแทนอธิการบดี

แต่งตั้งอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท ดังนี้

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กนกพร	วิบูลพัฒนาวงศ์	เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนิดา	มิตรานันท์	เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

โดยมีหน้าที่ให้คำปรึกษาและควบคุมดูแลการทำปริญญาโท นางสาวรุ่งนภา อุบลี ระดับปริญญาโท รหัสประจำตัว 62199130204 หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ

ทั้งนี้ ตั้งแต่วันที่ 15 เดือน ตุลาคม พ.ศ. 2563 เป็นต้นไปจนนิสิตสำเร็จการศึกษา

สั่ง ณ วันที่ 20 เดือน ตุลาคม พ.ศ. 2563

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)
รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ปฏิบัติการแทน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



คำสั่งมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ที่ 7457 /2563

เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการพิจารณา/สอบเค้าโครงปริญญานิพนธ์

เพื่อให้การทำปริญญานิพนธ์ดำเนินไปด้วยความเรียบร้อยและมีประสิทธิภาพ จึงอาศัยอำนาจตามความใน มาตรา 29 และมาตรา 34 แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พ.ศ.2559 และคำสั่งมหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ 5184/2563 ลงวันที่ 3 สิงหาคม พ.ศ. 2563 เรื่อง การมอบอำนาจให้ผู้ปฏิบัติการแทนอธิการบดี แต่งตั้งคณะกรรมการพิจารณา/สอบเค้าโครงปริญญานิพนธ์ของนางสาวรุ่งนภา อุบลลี รหัสประจำตัว 62199130204 หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์พิเศษ ดังนี้

- | | | |
|--------------------------------------|----------------|---|
| 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประทีปพิงศ์ | วัฒนะรัตน์ | ประธาน (กรรมการบริหารหลักสูตร) |
| 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กนกพร | วิบูลพัฒนาวงศ์ | กรรมการ (อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก) |
| 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนิดา | มิตรานันท์ | กรรมการ (อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม) |
| 4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุธาวัลย์ | หาญจรสุช | กรรมการ (กรรมการบริหารหลักสูตร) |
| 5. อาจารย์ ดร.ชมลา | บุญกาญจน์ | กรรมการและเลขานุการ (กรรมการบริหารหลักสูตร) |

กำหนดพิจารณาเค้าโครงปริญญานิพนธ์วันที่ 10 พฤศจิกายน 2563 เวลา 08.00-10.30 น. สอบแบบระบบออนไลน์ คณะกรรมการมีหน้าที่ดังนี้

1. พิจารณาความรู้ความสามารถของนิสิตในการเสนอเค้าโครงปริญญานิพนธ์ โดยประเมิน ความสำคัญและ ที่มาของการทำวิจัย การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ความเหมาะสมของกระบวนการทำวิจัย ความเป็นไปได้ของการทำวิจัย ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ตลอดจนการนำเสนอ และตอบคำถาม
2. ประธานกรรมการทำหน้าที่ควบคุมการสอบให้เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ว่าด้วยการศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา พ.ศ. 2559 สรุปผลการพิจารณาตามมติของคณะกรรมการสอบ พร้อมส่งรายงานผลการพิจารณาฯ (บว.412)และเค้าโครงปริญญานิพนธ์ที่ได้รับการแก้ไขตามคำแนะนำของ กรรมการ (ถ้ามี) ให้กับบัณฑิตวิทยาลัยภายใน 20 วันทำการหลังสอบ
3. ประธานกรรมการ และกรรมการ ติดตามการแก้ไขเค้าโครงปริญญานิพนธ์ตามคำแนะนำของกรรมการสอบ(ถ้ามี) และ ควบคุมการจัดทำรูปเค้าโครงปริญญานิพนธ์ให้เป็นไปตามรูปแบบที่บัณฑิตวิทยาลัยกำหนด

ทั้งนี้ ตั้งแต่วันที่ 10 พฤศจิกายน พ.ศ. 2563 เป็นต้นไป จนเสร็จสิ้นหน้าที่ของกรรมการ เมื่อคณะดีบัณฑิตวิทยาลัย อนุมัติหัวข้อปริญญานิพนธ์โดยนิตินิตจะต้องส่งเค้าโครงฯ เข้าระบบ i-Thesis และนำผลสอบ บว.412 พร้อมพิมพ์หน้าปก ปริญญานิพนธ์ที่มีบาร์โค้ดมายื่นส่งภายในวันที่ 9 ธันวาคม 2563 (20 วันทำการ) และขอเลื่อนส่งได้ไม่เกิน 15 วันทำการ คือ วันที่ 4 มกราคม 2564 หากไม่ส่งในระยะเวลาที่กำหนด บัณฑิตวิทยาลัยจะถือว่าผลการสอบครั้งนี้ "ไม่ผ่าน"

สั่ง ณ วันที่ 20 เดือน ตุลาคม พ.ศ. 2563

ศาสตราจารย์

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)
รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย ปฏิบัติการแทน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



ที่ อว 8718/๒๖7๒

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ถนนสุขุมวิท 23 วัฒนา กรุงเทพฯ 10110

๒๘ ธันวาคม 2563

เรื่อง อนุมัติหัวข้อและโครงร่างปริญญาานิพนธ์

เรียน ผู้อำนวยการสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ

ตามที่สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.) ได้ประกาศรับข้อเสนอทุนพัฒนาบัณฑิตศึกษา ประจำปี 2564 ไปแล้วนั้น บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ขอแจ้งว่า นางสาวรุ่งนภา อุบลี เป็นนิสิตระดับปริญญาโท สาขาการศึกษาพิเศษ คณะศึกษาศาสตร์ สอบผ่านหัวข้อและโครงร่าง ปริญญาานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาผลของการใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนอนิเมชัน เพื่อพัฒนาทักษะ การรอคอยของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัย” เมื่อวันที่ 17 ธันวาคม 2563 โดยมีผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กนกพร วิบูลพัฒนาวงศ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาานิพนธ์หลัก และคณะกรรมการประจำหลักสูตร การศึกษามหาบัณฑิต สาขาการศึกษาพิเศษ ได้อนุมัติให้นิสิตดังกล่าวจัดทำปริญญาานิพนธ์ได้ต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์ 0 2649 5000 ต่อ 15644 (นางสาวพรชกร สระโกฏิ : ผู้ประสานงาน)

โทรสาร 0 2260 0312

ที่ อว 8718/2618



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

30 พฤศจิกายน 2564

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน หัวหน้าศูนย์การศึกษาพิเศษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

เนื่องด้วย นางสาวรุ่งนภา อุบาสี นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปฏิญานินพนธ์ เรื่อง “การศึกษาผลของการใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการตูนอนิเมชันเพื่อพัฒนาทักษะการรอคอยของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัย” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กนกพร วิบูลพัฒนาพงศ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนิดา มินทรานันท์

ในการนี้ นิสิตขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูล โดยใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการตูนอนิเมชันเพื่อพัฒนาทักษะการรอคอยของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัย กับ แผนการจัดการเรียนรู้ สถานการณ์ที่ 1 การรอรับสิ่งของ สัปดาห์ที่ 1-2 เรื่อง ดอกไม้กลิ่นหอมหนอยอนนึ่ง สถานการณ์ที่ 2 การรอรับสิ่งของ สัปดาห์ที่ 3-4 เรื่อง ฟองสบู่ ธรรมชาติสนุก สถานการณ์ที่ 3 การรอเปลี่ยนกิจกรรม สัปดาห์ที่ 1-2 เรื่อง รอก่อนนะเดี๋ยวได้ทำกิจกรรม สถานการณ์ที่ 4 การรอเปลี่ยนกิจกรรม สัปดาห์ที่ 3-4 เรื่อง อมอร์รอยมือเที่ยงของเรา กับ นักเรียนระดับปฐมวัย จำนวน 3 คน เพื่อเป็นข้อมูลในการวิจัย และขอทำการสอนและการเก็บข้อมูลผ่านระบบออนไลน์ ระหว่างเดือนธันวาคม 2564 ถึงเดือนมกราคม 2565 ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาขอความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 086 194 8631

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาว รุ่งนภา อุบาสี
วัน เดือน ปี เกิด	10 กุมภาพันธ์ 2529
สถานที่เกิด	จังหวัดเชียงใหม่
วุฒิการศึกษา	ปริญญาตรี พ.ศ. 2552 ครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ จาก มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
ที่อยู่ปัจจุบัน	339/96 หมู่ 5 ต.บ้านกรด อ.บางปะอิน จ.พระนครศรีอยุธยา 13160

