



การพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติก

โดยการใช้เกมกระดานร่วมกับการชี้แนะ

THE DEVELOPMENT OF SOCIAL SKILL OF CHILDREN
WITH AUTISM SPECTRUM DISORDER THROUGH BOARD GAME
WITH PROMPTING

ปริญทร์ นิติตรรมานุสรณ์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2562

การพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติก
โดยการใช้เกมกระดานร่วมกับการชี้แนะ



ปริณิธร์ นิตธิรรมานุสรณ์ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ปีการศึกษา 2562
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

THE DEVELOPMENT OF SOCIAL SKILL OF CHILDREN
WITH AUTISM SPECTRUM DISORDER THROUGH BOARD GAME
WITH PROMPTING



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

2019

Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

การพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติก

โดยการใช้เกมกระดานร่วมกับการชี้แนะ

ของ

ปริญทร์ นิติตรรมานุสรณ์

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์

..... ที่ปรึกษาหลัก ประธาน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนิดา มิตรานันท์) (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พัชรินทร์ เสรี)

..... ที่ปรึกษาร่วม กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กนกพร วิบูลพัฒนะวงศ์) (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประพิมพ์พงศ์ วัฒนะรัตน์)

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติก โดยการใช้เกมกระดานร่วมกับการชี้แนะ
ผู้วิจัย	บุรินทร์ นิติธรรมานุสรณ์
ปริญญา	การศึกษามหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2562
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ชนิตา มิตรานันท์
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กนกพร วิบูลพัฒนาวงศ์

วัตถุประสงค์ของการวิจัยครั้งนี้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกโดยการใช้เกมกระดานร่วมกับการชี้แนะ การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน (Classroom Action Research) โดยแบ่งเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นวางแผน (Plan) ขั้นปฏิบัติและสังเกตผล (Action and Observe) และขั้นสะท้อนผล (Reflect) กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้เป็นเด็กออทิสติกช่วงอายุ 6 - 12 ปี จำนวน 3 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย แบบประเมินทักษะทางสังคม เกมกระดานตะลุยกาศมหาสนุก แบบบันทึกการสังเกต และแผนการจัดการเรียนรู้ การวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งเป็น วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าความถี่ (Frequency) ค่าเฉลี่ย (Mean) และการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพโดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า ทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกภายหลังได้รับการสอนด้วยเกมกระดานร่วมกับการชี้แนะสูงขึ้นกว่าก่อนได้รับการสอนด้วยเกมกระดานร่วมกับการชี้แนะ

คำสำคัญ : การชี้แนะ เกมกระดาน ทักษะทางสังคม ออทิสติก

Title THE DEVELOPMENT OF SOCIAL SKILL OF CHILDREN
WITH AUTISM SPECTRUM DISORDER THROUGH BOARD
GAME
WITH PROMPTING

Author PURIN NITITUMMANUSORN

Degree MASTER OF EDUCATION

Academic Year 2019

Thesis Advisor Assistant Professor Dr. Chanida Mitranun

Co Advisor Assistant Professor Dr. Kanokporn Vibulpatanavong

This research aimed to develop social skill of children with autism spectrum disorder through board game with prompting. The research methodology was Classroom Action Research (CAR) including 1) Planning 2) Action 3) Observation and 4) Reflection. The target group in this research consisted of 3 children with autism spectrum disorder at age of 6 – 12 with social skill problem. The children with autism spectrum disorder were diagnosed by Child and Adolescent Psychiatrist. The instruments utilized in this study including 1) Frequency Recorder 2) Board Game 3) Observation Form and 4) Lesson plan. The result of the development of social skill of children with autism spectrum disorder through board game with prompting was analyzed by frequency of social skill while children play together from the frequency recorder with Observation form. The conclusion of the study indicated that the social skill of 3 children with autism spectrum disorder after being taught by using board game with prompting were higher the prior to the experiment.

Keyword : Prompting Board Game Social Skill Autism Spectrum Disorder

กิตติกรรมประกาศ

ปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี ด้วยความเมตตากรุณา และความอนุเคราะห์ช่วยเหลือเป็นอย่างดีจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนิตา มิตรานันท์ อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาานิพนธ์หลัก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กนกพร วิบูลพัฒน์วงศ์ อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาานิพนธ์ร่วม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พชรินทร์ เสรี ประธานในการสอบปากเปล่าปริญญาานิพนธ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประพิมพ์พงศ์ วัฒนะรัตน์ กรรมการสอบปากเปล่าปริญญาานิพนธ์ และคณาจารย์ในภาควิชาการศึกษาศาสตร์ ที่ได้เสียสละเวลาอันมีค่าในการให้คำปรึกษา ตรวจสอบข้อบกพร่อง พร้อมทั้งแนะแนวทางในการพัฒนา ปรับปรุงแก้ไข และให้ข้อคิดเห็นอันมีคุณค่ายิ่ง ซึ่งเป็นประโยชน์อย่างมาก ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้ง แยกกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร. สกล วรเจริญศรี ครูสุจิตรา สุขเกษม นักวิชาการศึกษาศาสตร์ชำนาญการพิเศษ นางสาวอัจฉิมา ศิริพิบูลย์ผล นักจิตวิทยาคลินิกชำนาญการ ที่ให้ความกรุณาตรวจแผนการจัดการเรียนรู้ และเกมกระดานตะลุมขอกาศมหาสนุก และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรอุมา เจริญสุข อาจารย์วนิดา ชนินทุทวงศ์ นักจิตวิทยาคลินิกเชี่ยวชาญ ครูพีระพงษ์ ฐิตะฐาน ครูการศึกษาศาสตร์ ที่ให้ความกรุณาตรวจแบบประเมินทักษะการแบ่งปัน ตลอดจนให้ ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ในการพัฒนาปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือให้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ แพทย์หญิงมธุรดา สุวรรณโพธิ์ ครูพัชรา วงศ์พรชัย อาจารย์จิรพัฒน์ ศิริรักษ์ และนางสาวภัทราวรรณ พิบูลพงษ์ ผู้เป็นกำลังใจให้ผู้วิจัยด้วยดีเสมอมา รวมถึงญาติมิตรเพื่อนนิสิตปริญญาโท ที่ให้ความช่วยเหลือและมอบกำลังใจให้กันตลอดมา

ผู้วิจัยขอขอบคุณครอบครัว นิตินรรมานุสรณ์ ที่ให้การสนับสนุนและเห็นความสำคัญของการศึกษาสำหรับผู้วิจัยมาโดยตลอดมา และคณาจารย์ทุกท่าน ทั้งในอดีต และปัจจุบันที่ได้ประสิทธิ์ประสาทความรู้ให้แก่ผู้วิจัย

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒเป็นอย่างสูงที่ได้มอบทุนอุดหนุนโครงการวิจัยตามแผนงานพื้นฐานด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ ผลผลิต ผู้สำเร็จการศึกษาด้านสังคมศาสตร์ ประเภทบัณฑิตศึกษา ประจำปี 2562 ในครั้งนี้ด้วย

บุรินทร์ นิตินรรมานุสรณ์

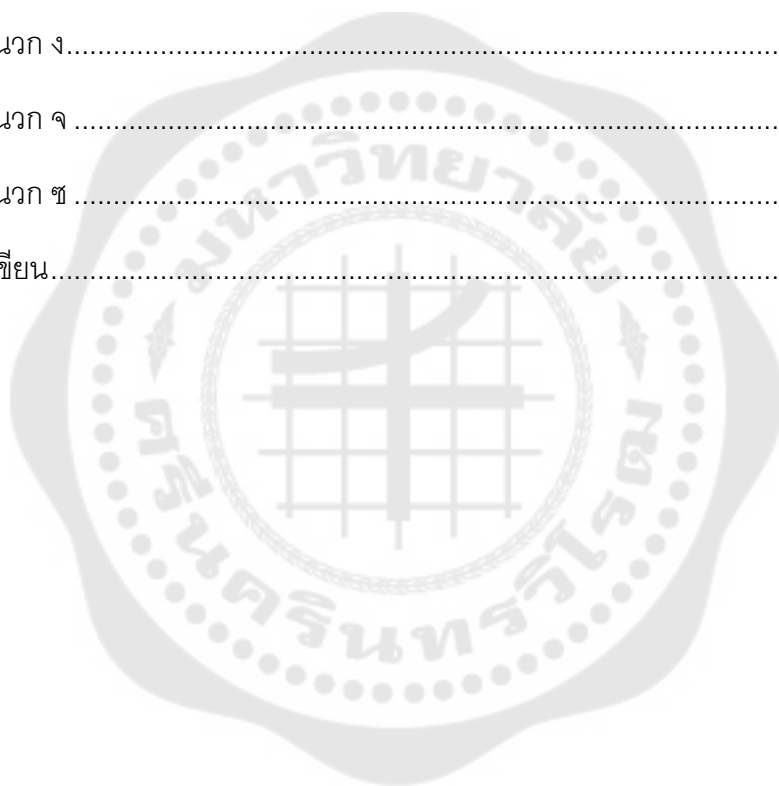
สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญตาราง.....	ฎ
สารบัญรูปภาพ	ฐ
บทที่ 1 บทนำ.....	14
ภูมิหลัง.....	14
ความมุ่งหมายของงานวิจัย	17
สมมติฐานของงานวิจัย.....	17
ความสำคัญของงานวิจัย.....	17
ขอบเขตของงานวิจัย.....	18
กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย	18
ขอบเขตด้านตัวแปรที่ศึกษา.....	18
นิยามศัพท์เฉพาะ	18
กรอบแนวคิดการวิจัย.....	19
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	20
1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเด็กออทิสติก	21
1.1 ความหมายของเด็กออทิสติก	21
1.2 ระบาดวิทยา.....	24
1.3 สาเหตุของการเกิดภาวะออทิสซึม และการวินิจฉัยโรค	25

1.4 การคัดกรองเด็กออทิสติก	30
1.5 พฤติกรรมของเด็กออทิสติก.....	33
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะทางสังคม	35
2.1 ความหมายของทักษะทางสังคม.....	35
1.2 ความสำคัญของทักษะทางสังคม	38
2.3 ทักษะการแบ่งปัน	39
2.4 ทักษะทางสังคมกับเด็กออทิสติก	40
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติก.....	41
3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนเด็กออทิสติก	42
3.1 การสอนเด็กออทิสติก	42
3.2 การชี้แนะ	47
3.3 การสอนเด็กออทิสติกด้วยการชี้แนะ	48
3.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนเด็กออทิสติกด้วยการชี้แนะ	50
4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมกระดาน	52
4.1 ความหมายของเกมกระดาน	52
4.2 ประโยชน์ของเกมกระดาน	54
4.3 ประเภทของเกมกระดาน	55
4.4 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกมกระดาน Monopoly	57
4.5 วิธีการสร้างเกมกระดาน	59
4.6 วิธีการสอนโดยการใช้เกม	60
4.7 เทคนิคการสอนโดยใช้เกมให้มีประสิทธิภาพ	61
4.8 งานวิจัยเกี่ยวกับเกมกระดาน	62
5. การวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน (Classroom Action Research)	64

5.1 ความหมายของการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน.....	64
5.2 รูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน.....	65
5.3 วงจรของวิจัยเชิงปฏิบัติการ.....	65
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	68
กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า.....	68
กลุ่มเป้าหมาย.....	68
ข้อมูลกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า.....	69
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	69
ขั้นตอนการสร้างและวิธีการหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	70
วิธีดำเนินการทดลอง.....	74
ระเบียบวิธีวิจัย.....	74
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	80
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	81
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	81
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	88
ความมุ่งหมายของงานวิจัย.....	88
กลุ่มเป้าหมาย.....	88
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	88
วิธีดำเนินการทดลอง.....	88
สรุปผลการวิจัย.....	89
อภิปรายผล.....	89
ข้อเสนอแนะ.....	93
ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย.....	93

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป.....	93
บรรณานุกรม	93
ภาคผนวก.....	103
ภาคผนวก ก	104
ภาคผนวก ข	108
ภาคผนวก ค	111
ภาคผนวก ง.....	113
ภาคผนวก จ	115
ภาคผนวก ซ	119
ประวัติผู้เขียน.....	123

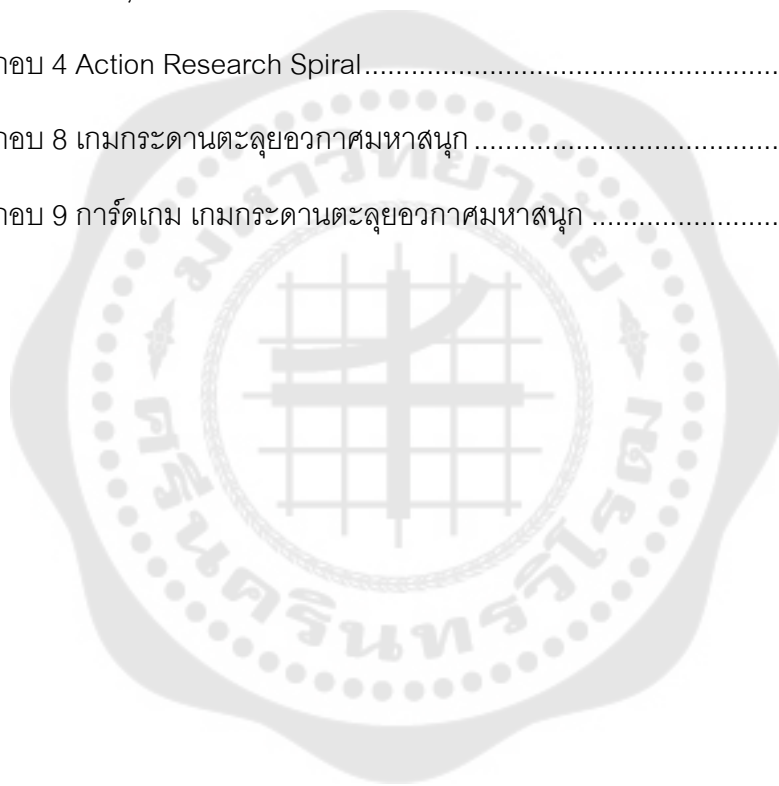


สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 1 ตารางแสดงความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ และวิธีการปรับปรุงเกมกระดาน.....	73
ตาราง 2 สรุปผลการประเมินทักษะการแบ่งปัน ในวงจรปฏิบัติการที่ 1.....	81
ตาราง 3 ตารางสรุปที่พบ และแนวทางการแก้ปัญหาในวงจรปฏิบัติการที่ 1.....	84
ตาราง 4 สรุปผลการประเมินทักษะการแบ่งปัน ในวงจรปฏิบัติการที่ 2.....	85
ตาราง 5 เปรียบเทียบผลของการใช้เกมกระดานเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกโดย การใช้เกมกระดานร่วมกับการชี้แนะ.....	87
ตาราง 6 ตารางแสดงค่าคะแนนที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ และผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่านตรวจหาค่าดัชนีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบประเมินทักษะการแบ่งปัน.....	116
ตาราง 7 ผลการประเมินคุณภาพของสื่อเกมกระดาน “ตะลุมตุลกาศมหาสนุก”.....	117
ตาราง 8 แสดงค่าคะแนนที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ และผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน ตรวจหาค่าดัชนีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะทางสังคม.....	118

สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพประกอบ 1 แสดงประเภทของเกมกระดาน	53
ภาพประกอบ 2 เกมกระดาน Monopoly แบบต้นฉบับ	58
ภาพประกอบ 3 อุปกรณ์การเล่นเกมกระดาน Monopoly ได้แก่ กระดาน, ตัวหมาก, ลูกเต๋า, การ์ดเสียงโชค, โฉนดที่ดิน, บ้าน โรงแรม และเงิน	59
ภาพประกอบ 4 Action Research Spiral	75
ภาพประกอบ 8 เกมกระดานตะลุยกวาคาสมหาสนุก	114
ภาพประกอบ 9 การ์ดเกม เกมกระดานตะลุยกวาคาสมหาสนุก	114



บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ออทิสซึมสเปกตรัม (Autism Spectrum Disorder หรือ ASD) เป็นกลุ่มโรคที่ประกอบด้วย ความบกพร่องของพัฒนาการทางสังคม การสื่อสาร และมีพฤติกรรมหรือความสนใจซ้ำ ๆ อย่างไม่เหมาะสมโดยจัดเป็นโรคในกลุ่ม Neurodevelopmental Disorder โดยอาการทางคลินิกของโรค 2 ด้าน ตามเกณฑ์การวินิจฉัยและสถิติสำหรับความผิดปกติทางจิตลำดับที่ 5 (DSM-5) ได้จัดเกณฑ์ การวินิจฉัยสำหรับภาวะออทิสซึมสเปกตรัม ได้แก่ เป็นผู้มีความบกพร่องในการสื่อสารสังคม (Social Communication) และพฤติกรรม (Behavior) เด็กออทิสติกบางรายอาจมีความผิดปกติใน พัฒนาการทางสังคมเป็นอาการที่ปรากฏให้เห็นตั้งแต่อายุน้อยที่สุด ผู้ป่วยอาจแสดงอาการไม่ สบตา ไม่ตอบสนองต่อการเรียกชื่อ ไม่ตอบสนองทางอารมณ์กับ นอกจากนี้ผู้ป่วยอาจแยกตัวอยู่ คนเดียว ไม่รู้วิธีการเล่นกับเพื่อนหรือวิธีการวางตัวที่เหมาะสมในสังคม (วิสุธาณ บุญสิทธิ, 2559; สุวรรณี พุทธิศรี, 2558; American Psychiatric Association, 2013) พฤติกรรมเชิงสังคม (Social Behavior) เป็นปัจจัยหนึ่งที่เป็นปัญหาในเด็กออทิสติก เนื่องจากเด็กไม่สนใจรับรู้ถึงผู้รอบข้าง ส่งผลให้ทักษะทางสังคม และทักษะการสร้างปฏิสัมพันธ์ของเด็กออทิสติก ไม่พัฒนาตามที่ควรเป็น เนื่องจากเด็กออทิสติก ไม่สามารถสื่อสารด้วยภาษาพูดได้ อีกทั้งมีความไม่ยืดหยุ่นทำให้มีปัญหา ในการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น (ชวรัตน์ ชาญศิลป์, 2561; พัชรินทร์ เสรี, 2559)

ทักษะทางสังคมเป็นหนึ่งในทักษะที่มีความจำเป็นต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ เนื่องจาก มนุษย์ต้องอยู่ด้วยกันเป็นสังคม ความสำคัญของการพัฒนาทักษะทางสังคมให้เพิ่มขึ้นในทางที่ดี และประสบความสำเร็จให้กับเด็กที่มีความต้องการพิเศษต้องกระทำตั้งแต่เริ่มต้น เพราะทักษะทาง สังคมช่วยให้เด็กมีพื้นฐานทางอารมณ์ การมีปฏิสัมพันธ์ ส่งผลให้พัฒนาการมีปฏิสัมพันธ์กับคน รอบข้างได้อย่างเหมาะสม ทั้งยังพัฒนาสติปัญญา การสื่อความหมายที่ถูกต้อง และช่วยให้เด็กที่มี ความบกพร่องในทักษะทางสังคมปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อมได้อย่างดี ซึ่งปัญหาทักษะทาง สังคมเป็นหนึ่งในปัญหาหลักของเด็กออทิสติก ซึ่งส่วนใหญ่ไม่เข้าใจถึงการผลัดเปลี่ยน การมีน้ำใจ และการแบ่งปัน เมื่อชอบของเล่นนี้ ก็อยากเล่นโดยไม่สนใจว่าเพื่อนก็อยากเล่น เมื่อกำลังเล่นอยู่ก็ จะไม่เลิก หรือเมื่อเพื่อนกำลังเล่นอยู่ ก็อยากให้ถึงเวลาที่ตนเองได้เล่นบ้าง ไม่สามารถรอให้ถึงรอบ การเล่นของตนเอง ถ้าเด็กพูดได้พอสมควรก็อาจพยายามขอเล่น แต่ถ้าเด็กสื่อสารไม่ได้เขาก็จะ แย่งของเล่นจากมือของเพื่อน (กุลยา ก่อสุวรรณ และ ยุวดี วิริยางกูร, 2562; เทียมใจ พิมพวงค์,

2541) การแบ่งปันเป็นทักษะสังคมขั้นพื้นฐาน โดยพัฒนาการของเด็กมักจะดูแลรักษาของเล่น สิ่งของต่าง ๆ ด้วยตนเอง เมื่อโตขึ้นและเด็กเริ่มมีสัมพันธภาพกับผู้อื่นและได้ทำกิจกรรมร่วมกันจึงเกิดการเรียนรู้ในการแบ่งปัน เช่น แบ่งปันสิ่งของต่าง ๆ เพื่อใช้ร่วมกัน แบ่งปันที่นั่งรับประทาน อาหาร การแบ่งปันเอาใจใส่คือจุดเริ่มต้นของการสร้างสัมพันธภาพระหว่างบุคคล และเข้าใจถึงความรู้สึกของบุคคลอื่น (Tubbs, 2008) ซึ่งสอดคล้องกับ Hodkinson (2016) กล่าวว่า ทักษะทางสังคมเป็นสิ่งที่จำเป็นกับเด็ก เนื่องจากทักษะทางสังคมที่ดีทำให้เด็กสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนได้อย่างรวดเร็ว โดยทักษะทางสังคมที่มีความจำเป็นกับเด็ก 7 ชนิด ได้แก่ การแบ่งปัน การทำงานร่วมกัน การฟัง การปฏิบัติตามกฎระเบียบ การเคารพถึงพื้นที่ส่วนตัวของแต่ละบุคคล การสบตา การมีมารยาท ซึ่งการแบ่งปันเป็นทักษะแรกที่สามารถสร้างสัมพันธภาพระหว่างบุคคลได้อย่างง่าย รวดเร็ว และมีประสิทธิภาพ ความเต็มใจที่จะแบ่งอาหาร หรือของเล่น จะช่วยสร้างสัมพันธภาพระหว่างเด็กได้ดี

การแบ่งปัน คือหนึ่งในทักษะทางสังคมที่มีความจำเป็นต่อการทำงานร่วมกันทั้งในวัยเด็ก และผู้ใหญ่ โดยบุคคลจะมีสัมพันธภาพที่ดีระหว่างกันหรือไม่สามารถสังเกตได้จากการแบ่งปันระหว่างบุคคล เช่น การแบ่งปันความคิดซึ่งกันและกัน การแบ่งของใช้ให้ผู้อื่นตามความเหมาะสม การสร้างสัมพันธภาพระหว่างบุคคลอาจเริ่มขึ้นจากการแบ่งปันที่นิ่งใกล้กัน แบ่งอาหาร แม้กระทั่งแบ่งอุปกรณ์การเรียน ซึ่งเด็กออทิสติกเป็นเด็กที่ขาดทักษะทางสังคมในหลายด้าน เช่น การแบ่งปัน ทำให้เด็กกลุ่มนี้มีความยากลำบากในการสร้างสัมพันธภาพระหว่างบุคคล ไม่รู้จักการปรับตัวเข้าหาเพื่อน ตั้งใจฟังหรือดูคนอื่นน้อย มีความบกพร่องในการสร้างปฏิสัมพันธ์กับบุคคลรอบข้าง ไม่รู้จักการแบ่งปันของเล่นหรือทำกิจกรรมอื่นร่วมกับบุคคลรอบข้าง สิ่งสำคัญที่จะช่วยให้เด็กออทิสติกใช้ชีวิตได้อย่างเป็นปกติมากที่สุดคือ การให้ความรู้แก่พ่อแม่ ครอบครัว และคนในสังคม รวมถึงการสอนให้เด็กออทิสติกได้รู้ถึงทักษะทางสังคม เช่น การให้ความสนใจกับผู้อื่น และการแบ่งปัน (Attwood, 2007; Bohlander, Orlich, และ Varley, 2012)

ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมด้านการแบ่งปันสำหรับเด็ก ออทิสติกสามารถทำได้หลากหลายวิธี โดยหนึ่งในวิธีที่ได้รับความนิยมในปัจจุบันคือการใช้เกมกระดาน เกมกระดานเป็นอุปกรณ์ที่สามารถสร้างสัมพันธภาพระหว่างบุคคลให้เป็นที่ไปในทิศทางที่ดีขึ้น การเล่นเกมกระดานส่งเสริมให้ผู้เล่นสามารถเคลื่อนไหว พัฒนาสัมพันธภาพระหว่างบุคคล ทักษะทางสังคม และสามารถถ่ายทอดพฤติกรรมต่าง ๆ จากผู้เล่นคนหนึ่งสู่อีกคนได้ โดยการเล่นเกมกระดานตั้งแต่ 2 คนขึ้นไปจะสามารถพัฒนาทักษะทางสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเกมกระดานสามารถเล่นเพื่อพัฒนาความรู้ พัฒนาทักษะทางสังคม โดยผู้เล่นจะต้องมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่าง

เล่น อุปกรณ์เล่นที่มีความหลากหลาย ไม่น่าเบื่อ สร้างความสนุกสนานให้แก่ผู้เล่น มีกติกาในการเล่น สามารถเล่นในห้องเรียน และนอกห้องเรียนเพื่อเสริมสร้างความรู้และทักษะทางสังคมได้ (Coil, Ettinger, และ Eisen, 2017; Gordon, 2009) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Luk (2013) ได้ศึกษาผลของการใช้เกมกระดานเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมผ่านการเล่นแบบร่วมมือระหว่างผู้เล่น โดยผลการวิจัยพบว่า ผู้เล่นแบบกลุ่มมีทักษะทางสังคม การรับรู้ตำแหน่งของตนในฐานะผู้เล่น การรับฟังปัญหา การแบ่งปันในระหว่างเล่นเกมกระดาน (Sharing) การรับรู้รอบการเล่นของตน (Turn-Taking) โดยมีปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่มมากกว่าก่อนการเล่นเกมกระดาน และ Kirikkaya (2010) ได้ทำการวิจัยโดยการใช้เกมกระดาน Space Hunter กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาจำนวน 40 คน โดยให้นักเรียนจัดกลุ่มเล่นเกมกระดาน ผลการวิจัยพบว่า เมื่อนักเรียนเล่นเกมกระดานเป็นกลุ่ม ทำให้ทักษะทางสังคมด้านการแบ่งปัน การใช้ความคิดร่วมกันเพื่อแก้ไขปัญหา และการอภิปรายกลุ่มของนักเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนการทดลอง

การนำเกมกระดานมาเป็นสื่อในการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมสำหรับเด็กออทิสติกต้องมีผู้เล่นมากกว่า 1 คนเพื่อให้การจัดการเรียนการสอนด้วยเกมกระดานมีประสิทธิภาพ ดังนั้นการใช้วิธีการสอนที่มีประสิทธิภาพจึงเป็นสิ่งสำคัญ โดยการสอนเด็กออทิสติกที่มีประสิทธิภาพคือการใช้การชี้แนะเข้ามามีส่วนร่วมในการสอน การใช้การชี้แนะเพื่อสอนเด็กออทิสติกนั้น เป็นการสอนเพื่อเสริมสร้างพฤติกรรม หรือทักษะชนิดใหม่ โดยเด็กออทิสติกไม่จำเป็นต้องมีพื้นฐานทางพฤติกรรม หรือทักษะดังกล่าว เนื่องจากเด็กจะได้รับคำแนะนำจากการสอนด้วยการชี้แนะสำหรับเด็กออทิสติกนั้นไม่จำเป็นต้องเรียนด้วยวิธีการมองเห็นเพียงอย่างเดียว และเด็กออทิสติกที่ไม่มีภาษาก็สามารถที่จะเรียนรู้ด้วยวิธีการชี้แนะ ซึ่งสามารถทำให้เด็กออทิสติกประสบผลสำเร็จกับกับการเรียนได้ (Brereton, 2011) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Carbone, O'Brien, Sweeney-Kerwin and Albert (2013) ได้ทำการวิจัยโดยใช้การชี้แนะทางกาย (Physical Prompt) ร่วมกับการชี้แนะด้วยวาจา (Verbal Prompt) เพื่อสอนทักษะทางสังคมด้านการสบตา (Eye contact) ในเด็กออทิสติก ผลการวิจัยพบว่าเด็กออทิสติกภายหลังได้รับการสอนด้วยการชี้แนะ เด็กออทิสติกสามารถทำคำสั่ง และมองสบตาผู้วิจัยได้ และงานวิจัยของ Koegel, Matos-Fredeen, Lang and Koegel (2011) ได้ทำการศึกษาเพื่อช่วยเหลือเด็กออทิสติกในโรงเรียนเรียนรวม โดยใช้การชี้แนะเป็นส่วนหนึ่งในการช่วยเหลือเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมกับเด็กออทิสติก โดยใช้สถานการณ์จำลองกับกลุ่มเพื่อนในห้องเรียน และใช้เทคนิคการชี้แนะสำหรับเด็กออทิสติกเพื่อกระตุ้นทักษะทางสังคม โดยทักษะที่ใช้ในการพัฒนาด้วยการชี้แนะ คือ การรู้จักรอบของตน (Turn-Taking) และการพูดอย่างเหมาะสม ผลของการศึกษาการใช้เทคนิคการชี้แนะเพื่อพัฒนา

ทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติก พบว่าเด็กออทิสติกที่ได้รับการชี้แนะเกี่ยวกับทักษะทางสังคม มีทักษะทางสังคมที่สูงขึ้นเมื่ออยู่ร่วมกับกลุ่มเพื่อนในโรงเรียนเรียนรวม

ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยมีความสนใจพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกช่วงอายุ 6-12 ปี ด้วยเกมกระดานร่วมกับการชี้แนะ ซึ่งผลที่ได้จากการวิจัยจะทำให้เด็กออทิสติกได้รับประโยชน์จากการฝึกทักษะการแบ่งปัน ซึ่งสามารถนำไปใช้ในการสร้างสัมพันธภาพระหว่างเพื่อนในห้องเรียน และบุคคลรอบข้าง และยังสามารถเป็นแนวทางสำหรับครูการศึกษาพิเศษ ผู้ปกครอง บุคคลที่สนใจ ตลอดจนผู้ที่เกี่ยวข้องในการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมสำหรับเด็กออทิสติก

ความมุ่งหมายของงานวิจัย

เพื่อเปรียบเทียบทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกก่อนและหลังการใช้เกมกระดานร่วมกับการชี้แนะ

สมมติฐานของงานวิจัย

ทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกหลังการใช้เกมกระดานร่วมกับการชี้แนะสูงกว่าก่อนการใช้เกมกระดานร่วมกับการชี้แนะ

ความสำคัญของงานวิจัย

ผลของการพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกโดยการใช้เกมกระดานร่วมกับการชี้แนะมีประโยชน์ ดังนี้

1. เด็กออทิสติกมีทักษะทางสังคมด้านการแบ่งปันที่สูงขึ้น และปฏิบัติตนในสังคมได้อย่างเหมาะสมมากยิ่งขึ้น
2. ผู้ปกครองเด็กออทิสติกสามารถนำเกมกระดานไปใช้เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะทางสังคมด้านการแบ่งปันสำหรับเด็กออทิสติก และสามารถพัฒนาทักษะชนิดอื่นได้
3. ครูผู้สอนสามารถนำเกมกระดานเป็นสื่อการเรียนรู้เพื่อจัดการเรียนการสอนทักษะทางสังคมด้านการแบ่งปัน และทักษะด้านอื่นสำหรับนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษร่วมกับนักเรียนปกติในชั้นเรียน

ขอบเขตของงานวิจัย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นเด็กออทิสติก ช่วงอายุ 6 – 12 ปี ที่มีปัญหาในทักษะทางสังคมด้านการแบ่งปัน กำลังศึกษาในระดับชั้นประถมศึกษา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 3 คน

ขอบเขตด้านตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ ได้แก่ การสอนด้วยการใช้เกมกระดานร่วมกับการชี้แนะ

ตัวแปรตาม ได้แก่ ทักษะทางสังคม

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. เด็กออทิสติก หมายถึง เด็กออทิสติกเด็กช่วงอายุ 6-12 ได้รับการวินิจฉัยจากจิตแพทย์เด็กและวัยรุ่นว่ามีภาวะออทิสซึม มีเอกสารรับรองความพิการ ซึ่งไม่มีภาวะความผิดปกติด้านพฤติกรรมอื่นแทรกซ้อน หรือมีความพิการซ้อน โดยพัฒนาการทักษะทางสังคมไม่เป็นไปตามวัยเมื่อเปรียบเทียบกับเด็กวัยเดียวกัน ซึ่งพิจารณาด้วยแบบคัดกรองนักเรียนสมาธิสั้น บทพร่องทางการเรียนรู้ และออทิสซึม (KUS-SI Rating Scales: ADHD/LD/Autism) ในด้าน พฤติกรรมภาวะออทิสซึม (KUS-SI Rating Scale 5: Autism/PDDs) และได้รับการยืนยันจากครูผู้สอนว่ามีปัญหาเกี่ยวกับทักษะทางสังคมแต่สามารถเข้าใจภาษาได้ดี สามารถสื่อสาร และสามารถช่วยเหลือตนเองได้

2. เกมกระดาน หมายถึง สื่อการเรียนรู้พัฒนาทักษะทางสังคมด้านการแบ่งปัน ใช้ในการพัฒนาทักษะการแบ่งปัน มีลักษณะเล่นบนกระดาน โดยผู้เล่นสามารถเคลื่อนไหวตัวหมากไปบนกระดานตามลำดับของการเล่น โดยผู้วิจัยสร้างเกมกระดาน “ตะลุยกวากาศมหาสนุก” ตามแนวคิดเกม Monopoly โดยมีวิธีการเล่นแบบร่วมมือ ผู้เล่นจะได้รับอุปกรณ์ที่จำเป็นต่อการปฏิบัติตามการ์ดคำสั่ง โดยทุกครั้งที่เดินตัวหมาก จะต้องหยิบการ์ดคำสั่ง และปฏิบัติตาม ถึงจะผลัดเปลี่ยนการเล่นไปยังผู้เล่นคนต่อไปได้

3. ทักษะทางสังคม หมายถึง การที่เด็กมีพฤติกรรมแบ่งปัน โดยยื่นสิ่งของให้เพื่อนเมื่อเพื่อนขอ หรือส่งของให้เองโดยไม่ต้องถูกร้องขอจากเพื่อนขณะเล่นเกมกระดานเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมด้วยกัน ได้แก่ ของเล่น อุปกรณ์การเรียน หรืออุปกรณ์ต่าง ๆ ที่จำเป็นต้องใช้ร่วมกันในขณะที่เล่นกระดาน

4. การชี้แนะ หมายถึง การให้ความช่วยเหลือเด็กออทิสติกขณะเล่นเกมกระดาน “ตะลุยกวากาสมหาสนุก” เมื่อเด็กออทิสติกไม่สามารถปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมกระดาน และไม่สามารถปฏิบัติตามการ์ดคำสั่งของเกมกระดาน โดยผู้เล่นเกมกระดานเป็นผู้คอยให้การชี้แนะขณะเล่น ดังนี้

1. การชี้แนะโดยการใช้อำนาจวาจา (Verbal Prompt) คือ การแนะนำโดยการใช้อำนาจวาจาเพื่อกระตุ้นให้เด็กออทิสติกแสดงพฤติกรรมเกมกระดานแบ่งปันขณะทำกิจกรรมกลุ่มในห้องเรียน และขณะเล่นเกมกระดาน ซึ่งเพื่อนที่กำลังทำกิจกรรมกลุ่มในห้องเรียน และเด็กปกติขณะเล่นเกมกระดานกับเด็กออทิสติก โดยใช้อำนาจวาจาให้เหมาะกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ได้แก่ อ่านการ์ดคำสั่ง ขอดตัวหมาก หน้อย หยิบการ์ดคำสั่ง เดินตัวหมาก

2. การชี้แนะโดยการใช้อำนาจทางกาย (Physical Prompt) คือ การแนะนำโดยการใช้อำนาจทางกายแสดงออกของร่างกายเพื่อกระตุ้นให้เด็กออทิสติกแสดงพฤติกรรมเกมกระดานแบ่งปันขณะทำกิจกรรมกลุ่มในห้องเรียน และขณะเล่นเกมกระดาน ซึ่งเพื่อนที่กำลังทำกิจกรรมกลุ่มในห้องเรียน และเด็กปกติขณะเล่นเกมกระดานกับเด็กออทิสติก ได้แก่ ยื่นมือไปข้างหน้าพร้อมกับแบฝ่ามือออกเพื่อเป็นการทำทางแสดงออกถึงการขอสั่งของ การจับมือเด็กออทิสติกไปหยิบการ์ดคำสั่งเพื่อให้รู้ว่าต้องหยิบการ์ดคำสั่ง

กรอบแนวคิดการวิจัย



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกโดยการใช้เกมกระดานร่วมกับ
การชี้แนะ ผู้วิจัยได้นำเสนอเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องตามหัวข้อดังนี้

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเด็กออทิสติก
 - 1.1 ความหมายของเด็กออทิสติก
 - 1.2 ระบาดวิทยา
 - 1.3 สาเหตุของการเกิดภาวะออทิสซึม และการวินิจฉัยโรค
 - 1.4 การคัดกรองเด็กออทิสติก
 - 1.5 พฤติกรรมของเด็กออทิสติก
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะทางสังคม
 - 2.1 ความหมายของทักษะทางสังคม
 - 2.2 ความสำคัญของทักษะทางสังคม
 - 2.3 ทักษะการแบ่งปัน
 - 2.4 ทักษะทางสังคมกับเด็กออทิสติก
 - 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติก
3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการชี้แนะ
 - 3.1 การสอนเด็กออทิสติก
 - 3.2 การสอนด้วยการชี้แนะ
 - 3.3 การสอนเด็กออทิสติกด้วยการชี้แนะ
 - 3.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนเด็กออทิสติกด้วยการชี้แนะ
4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมกระดาน
 - 4.1 ความหมายของเกมกระดาน
 - 4.2 ประโยชน์ของเกมกระดาน
 - 4.3 ประเภทของเกมกระดาน
 - 4.4 การสร้างเกมกระดาน
 - 4.5 วิธีการสอนโดยการใช้เกม
 - 4.6 เทคนิคในการใช้วิธีการสอนโดยการใช้เกมให้ประสิทธิภาพ

- 4.7 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับ เกมกระดาน Monopoly
- 4.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมกระดานและเด็กออทิสติก
- 5. การวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน (Classroom Action Research)
 - 5.1 ความหมายของการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน
 - 5.2 ลักษณะงานวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน
 - 5.3 ตัวอย่างงานวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเด็กออทิสติก

1.1 ความหมายของเด็กออทิสติก

ในปัจจุบันได้มีผู้ให้ความหมายของเด็กออทิสติกไว้อย่างหลากหลาย ทั้งในทางการแพทย์ และทางการศึกษา โดยงานวิจัยเล่มนี้นำเสนอข้อมูลทั้งสองชนิดไว้ เพื่อความชัดเจน และผู้อ่านสามารถใช้ประโยชน์อย่างเต็มที่ ซึ่งผู้วิจัยนำเสนอมุมมองของคู่มือการวินิจฉัยและสถิติสำหรับความผิดปกติทางจิต ลำดับที่ 5 (DSM-5) มีรายละเอียดดังนี้

ความหมายเด็กออทิสติกในทางการแพทย์

ความหมายของออทิสติกทางการแพทย์ กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข ได้ทำการปรับปรุงการวินิจฉัยผู้ป่วยที่มีภาวะผิดปกติของพัฒนาการที่กระจายไปทุกด้าน (Pervasive Developmental Disorder) ให้มีความทันสมัยมากขึ้น โดยใช้เกณฑ์การวินิจฉัยของคู่มือการวินิจฉัยและสถิติสำหรับความผิดปกติทางจิต ลำดับที่ 5 สำหรับผู้ป่วยออทิสติกนั้น ตามเกณฑ์บัญชีจำแนกผู้ป่วยทางสถิติระหว่างประเทศของโรคและปัญหาสุขภาพที่เกี่ยวข้อง ฉบับทบทวนครั้งที่ 10 (ICD-10) ได้จัดให้ผู้ป่วยออทิสติกอยู่ในกลุ่มของ ความผิดปกติทางจิตและพฤติกรรม กลุ่มย่อยความผิดปกติของพัฒนาการที่กระจายไปทุกด้าน

ชวรัตน์ ชาญศิลป์ (2561, น.2) กล่าวว่า ASD เป็นกลุ่มโรคที่ผู้ป่วยมีพัฒนาการผิดปกติหลายด้าน ซึ่งปรากฏในหลายสภาพแวดล้อม ในการวินิจฉัยนั้นได้กำหนดว่าต้องมีความผิดปกติสองด้านที่สำคัญ คือ ความผิดปกติด้านการสื่อสารเพื่อมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และมีความสนใจหมกมุ่นเฉพาะเรื่องอย่างซ้ำ ๆ มีความสนใจเรื่องต่าง ๆ จำกัด หรือมีพฤติกรรมซ้ำ ๆ ซึ่งแต่ละช่วงอายุที่มาพบแพทย์อาจมาด้วยอาการนำที่แตกต่างกัน

วิสุรณ บุญสิทธิ (2559, น. 543) กล่าวถึง โรคออทิสติก หรือปัจจุบันเรียกว่า ออทิสซึมสเปกตรัม (Autism Spectrum Disorder หรือ ASD) เป็นโรคพัฒนาการบกพร่องจากความผิดปกติของสมอง โดยแสดงออกเป็นความบกพร่องด้านพัฒนาการด้านการใช้ภาษาสื่อสาร และ

การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ร่วมกับความผิดปกติของพฤติกรรมและความสนใจที่เป็นแบบจำกัด หรือเป็นแบบแผนเดิมซ้ำ ๆ ภาวะนี้เดิมตามเกณฑ์ของ DSM-IV จัดอยู่ในกลุ่มของ Pervasive Developmental Disorder (PDD) แยกเป็น 5 โรค ได้แก่ Autistic Disorder, Asperger's Disorder, Rett's Disorder, Childhood Disintegrative Disorder และ Pervasive Developmental Disorder Not Otherwise Specified (PDD-NOS) แต่ในปัจจุบันได้มีการยกเลิกการวินิจฉัยโรคในกลุ่ม PDD ทั้งหมด และกำหนดวินิจฉัยรวมเป็น Autism Spectrum Disorder (ASD) นอกจากนี้ DSM-5 ยังได้มีการปรับเกณฑ์การวินิจฉัย ASD ให้มีความจำเพาะมากขึ้น โดยกำหนดเพิ่ม Social Communication Disorder ซึ่งมีความผิดปกติเฉพาะการสื่อสารในสังคม แต่ไม่มีความผิดปกติในด้านอื่น และเดิมอาจได้รับการวินิจฉัยว่าเป็น PDD-NOS

สุวรรณณี พุทธิศรี (2558, น. 553) ได้ให้ความหมายของ ออทิสซึมสเปกตรัม (Autism Spectrum Disorder) ว่า เป็นกลุ่มโรคที่ประกอบด้วยความบกพร่องของพัฒนาการทางสังคม การสื่อสาร และมีพฤติกรรมหรือความสนใจซ้ำ ๆ อย่างไม่เหมาะสม จัดเป็นโรคในกลุ่ม Neurodevelopmental Disorder

อุมาพร ตรังคสมบัติ (2550, น. 2) กล่าวว่า ภาวะออทิสซึม (Autism Spectrum Disorder) เป็นความผิดปกติของสมองแบบหนึ่งที่เกิดขึ้นในวัยเด็ก โดยคำว่า Autism มีรากศัพท์มาจากคำว่า Autos ในภาษากรีก ซึ่งแปลว่า ตนเอง (Self) โดยหมายความว่า การอยู่ในโลกตนเอง หรือการหนีไปจากความเป็นจริง โดยความผิดปกติจะแสดงออก 3 ด้านใหญ่ คือ ความผิดปกติทางด้านสังคมและปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ความผิดปกติทางภาษาและการสื่อสาร และความผิดปกติทางอารมณ์และพฤติกรรม

American Psychiatric Association (2013, p. 50-51) ได้ให้ความหมาย และเกณฑ์การวินิจฉัย (Diagnostic Criteria) สำหรับภาวะออทิสซึม ไว้ดังนี้

1. เป็นผู้ที่มีความผิดปกติทางการมีปฏิสัมพันธ์ในสังคมซึ่งมีความแตกต่างกันในแต่ละบริบท ซึ่งเกิดขึ้นตั้งแต่อดีต จนถึงปัจจุบัน ดังนี้

- มีความผิดปกติของอารมณ์เชิงสังคม
- มีความผิดปกติของทักษะทางสังคม และภาษาที่ใช้ติดต่อสื่อสารในสังคม
- ความผิดปกติในด้านการพัฒนาความสัมพันธ์ทางสังคม

2. มีพฤติกรรม หรือความสนใจแบบซ้ำไปซ้ำมา หรือทำซ้ำตั้งแต่ 2 อย่างขึ้นไป โดยเกิดขึ้นตั้งแต่อดีต จนถึงปัจจุบัน ได้แก่

- มีการเคลื่อนไหวของร่างกายแบบซ้ำ ๆ ทั้งการของการใช้วัตถุ และคำพูดซ้ำ

- มีการปฏิบัติกิจวัตรประจำในรูปแบบเดิม หรือซ้ำ ๆ โดยไม่มีความยืดหยุ่น หรือยากต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่กระทำ
 - มีข้อจำกัดในเรื่องต่าง ๆ หรือมีความสนใจกับเรื่องที่ชอบในด้านใดด้านหนึ่ง มากกว่าปกติ
 - มีความผิดปกติในด้านการเคลื่อนไหว ทั้งมีภาวะอยู่ไม่นิ่ง (Hyperactive) หรือมีการเคลื่อนไหวที่เชื่องช้ากว่าปกติ (Hypoactive)
3. อาการขอโรคจะต้องเกิดขึ้นในช่วงแรกของพัฒนาการ แต่อาจไม่ปรากฏชัดเจนมากนัก แต่อาการจะมีความชัดเจนขึ้นเมื่อผู้ป่วยถึงวัยที่จะต้องเริ่มมีพัฒนาการทางสังคม
 4. มีความผิดปกติอย่างชัดเจนในพัฒนาการด้านสังคม การมีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้าง

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า ภาวะออทิสซึม (Autism Spectrum Disorder) คือภาวะที่เกิดจากความผิดปกติทางสมอง ซึ่งมีผลกระทบต่อพัฒนาการในหลายด้าน ได้แก่ ด้านการมีปฏิสัมพันธ์กับสังคมและผู้อื่น เช่น ชอบแยกตัวอยู่คนเดียว ไม่สามารถเล่นกับผู้อื่นได้, ด้านพัฒนาการในการใช้ภาษาทั้ง ภาษาพูด และภาษาท่าทาง เช่น การเดินที่มีลักษณะผิดปกติ การประสานสัมพันธ์ระหว่างมือและตา มีความผิดปกติในน้ำเสียงที่ใช้ การใช้ภาษาที่ผู้อื่นไม่สามารถเข้าใจได้ และด้านพฤติกรรม โดยสามารถจำแนกตามเกณฑ์ของ คู่มือการวินิจฉัยและสถิติสำหรับความผิดปกติทางจิต ลำดับที่ 5 (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders Fifth Edition: DSM-5) แห่งสมาคมจิตเวชศาสตร์สหรัฐอเมริกา (American Psychiatric Association) ได้วินิจฉัยรวมเป็น ออทิสซึมสเปกตรัม และต่อท้ายด้วยภาวะที่มีความผิดปกติของโรคดังกล่าว

ความหมายของเด็กออทิสติกในทางการศึกษา

ในปัจจุบันได้มีนักการศึกษา อาจารย์การศึกษาพิเศษได้ให้ความหมายของบุคคลออทิสติก หรือภาวะออทิสซึมไว้หลายท่าน และสามารถสรุปได้ดังนี้

สมเกตู อุทโยธา (2560, น. 79) กล่าวถึง เด็กที่มีภาวะออทิสซึม (Children with Autism Spectrum Disorder) โดยจัดอยู่ใน กลุ่มความบกพร่องที่มีผลกระทบต่อพัฒนาการในหลากหลายด้าน (Pervasive Developmental Disorders: PDD) ซึ่งตรงข้ามกับภาวะความบกพร่องแบบเฉพาะเจาะจง (Specific Developmental Disorder: SDD) ซึ่งความบกพร่องของเด็กกลุ่มดังกล่าวมีตั้งแต่ ปัญหาความบกพร่องทางด้านความเข้าใจภาษา เช่น ความผิดปกติในน้ำเสียง การพูดซ้ำ จนกระทั่งไม่มีภาษา ปัญหาในการสัมพันธ์กับผู้อื่น หรือสิ่งของ โดยไม่สามารถ

เล่นของเล่นได้ รวมไปถึงไม่มีจินตนาการในการเล่น ปัญหาในการปรับเปลี่ยนวิถีชีวิตประจำวัน และปัญหาพฤติกรรม เช่น ปัญหาการเคลื่อนไหวช้า ๆ ชอบโยกตัว ชอบหมุ่นตัวเล่นเป็นเวลานาน ไม่สบตา ไม่ชอบการเปลี่ยนแปลงสิ่งใด ๆ

กำหนดประเภทและหลักเกณฑ์ของคนพิการทางการศึกษา (2552, น. 47) ตามประกาศของกระทรวงศึกษาธิการ ได้ให้ความหมายของ บุคคลออทิสติก หมายถึง บุคคลที่มีความผิดปกติในการทำงานของสมองบางส่วน ซึ่งส่งผลต่อความบกพร่องทางพัฒนาการด้านภาษา ด้านสังคมและปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และมีข้อจำกัดด้านพฤติกรรม หรือมีความสนใจจำกัดเฉพาะเรื่องใดเรื่องหนึ่ง โดยความผิดปกตินั้นค้นพบได้ก่อนอายุ 30 เดือน

ผดุง อารยะวิญญู (2546, น. 1) กล่าวว่าเด็กออทิสติก เป็นเด็กที่มีความต้องการพิเศษทางการศึกษาประเภทหนึ่ง เด็กกลุ่มนี้ต้องการการศึกษาพิเศษ ในลักษณะที่แตกต่างไปจากการศึกษาที่ให้กับเด็กปกติ เพราะเด็กกลุ่มนี้มีความบกพร่องในการสื่อความหมาย ไม่ว่าจะเป็นการใช้สีหน้าหรือถ้อยคำ มีปัญหาทางพฤติกรรม มีปัญหาทางสังคม มีพฤติกรรมที่แปลกซ้ำ ๆ

จากเอกสารที่กล่าวสรุปได้ว่า เด็กออทิสติก (Autistic) หมายถึง เด็กที่มีความบกพร่องทางพัฒนาการทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ พัฒนาการทางสังคม พัฒนาการทางภาษาและการสื่อความหมาย พัฒนาการทางพฤติกรรมที่มีความไม่พึงประสงค์อย่างชัดเจน โดยนักวิทยาศาสตร์ และแพทย์ได้มีการลงความเห็นว่าเป็นเพราะความผิดปกติทางสมอง ซึ่งเด็กออทิสติกเป็นกลุ่มเด็กที่จัดอยู่ในกลุ่ม “เด็กที่มีความต้องการพิเศษ หรือ Children with Special Needs”

1.2 ระบาดวิทยา

วิสุวรณ์ บุญสิทธิ (2559, น. 543-544) กล่าวว่า ภาวะออทิสซึม มีความชุกเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจนในช่วงเวลาที่ผ่านมา การศึกษาในปี ค.ศ.2009 (พ.ศ.2552) พบว่า มีอัตราความชุกประมาณ 60 : 10,000 หรือเท่ากับ 1 : 150 ซึ่งเพิ่มขึ้นจากอัตรา 4.5 : 10,000 ที่เคยมีรายงานในปี ค.ศ.1996 ทั้งนี้ ยังไม่เป็นที่ทราบแน่ชัดว่า การพบที่อัตราความชุกเพิ่มขึ้นนั้นเป็นจากอัตราการเป็นโรคที่เพิ่มขึ้นจริง หรือเป็นเพราะวิธีการศึกษาวิจัย และเกณฑ์การวินิจฉัยที่แตกต่างไปจากเดิม

สุวรรณณี พุทธิศรี (2558, น. 556) กล่าวว่า อุบัติการณ์ของโรคนี้ในต่างประเทศประมาณ 8 คนต่อประชากรเด็ก 10,000 คน อัตราส่วนระหว่าง เด็กชาย : เด็กหญิง เท่ากับ 4-5 : 1 ในประเทศไทยพบอุบัติการณ์ของโรคในเด็กที่อายุน้อยกว่า 5 ปีประมาณ 10 คนต่อประชากรเด็ก 10,000 คน และพบชายมากกว่าหญิง 3.3 เท่า โดยฐานานุกรูปไม่มีความสัมพันธ์กับการเกิดโรค ซึ่ง

สอดคล้องกับงานวิจัยของ Soe และ Linn (2016) นักวิจัยชาวพม่าได้ศึกษาอุบัติการณ์ของโรคนี้ โดยเกิดในผู้ชายร้อยละ 83.3 และหญิงร้อยละ 16.7 โดยอัตราส่วนอยู่ที่ 5 : 1 เช่นกัน

จากข้อมูลดังกล่าวพบว่าบุคคลออทิสติกสามารถพบได้ทั่วโลก โดยไม่จำกัดเชื้อชาติ ฐานะ และการศึกษา โดยมีแนวโน้มในการระบาดวิทยาสูงขึ้นเรื่อย ๆ ตั้งแต่ 4.5 - 60 : 10,000 และอัตราส่วนระหว่างเพศชาย และเพศหญิง อยู่ที่ประมาณ 3-5 : 1 โดยภาวะออทิสติกจะมีความรุนแรงในเพศหญิงมากกว่าเพศชาย

1.3 สาเหตุของการเกิดภาวะออทิสซึม และการวินิจฉัยโรค

1.3.1 สาเหตุของการเกิดภาวะออทิสซึม

วิสุวรณ์ บุญสิทธิ (2559, น. 544) กล่าวว่า มีหลักฐานอ้างอิงถึงการเกิดของโรคนี้เกิดจากความผิดปกติในการเจริญเติบโตของสมอง เช่น พบว่าผู้ป่วยออทิสติกมีขนาดของสมองค่อนข้างเล็กในวัยทารก และจะเจริญเติบโตเร็วจนมีขนาดใหญ่กว่าปกติจนถึงอายุประมาณ 4 ปี หลังจากนั้นจะเจริญเติบโตช้าลงจนมีขนาดไม่แตกต่างกันในช่วงวัยรุ่น และพบว่าสมองของผู้ป่วยออทิสติกมีส่วนของเนื้อขาวในสมองมากกว่า ในขณะที่เซลล์เพอร์คินจี (Purkinje Cell) น้อยกว่าปกติ นอกจากนี้ยังพบว่าผู้ป่วยออทิสติกมีคลื่นไฟฟ้าในสมองผิดปกติ ซึ่งมีโอกาสเป็นโรคลมชักมากกว่าคนทั่วไป สามารถแยกได้ 3 ปัจจัย ดังนี้

1. ปัจจัยทางพันธุกรรม พบว่าโรคออทิสซึมสเปกตรัม มีอัตราการเกิดโรคในคู่แฝดที่เกิดจากไข่ใบเดียวกันสูงถึงร้อยละ 60-90 และมีอัตราการเกิดโรคซ้ำในลูกคนต่อไปเท่ากับร้อยละ 3-8 ซึ่งมากกว่าประชากรทั่วไปประมาณ 20 เท่า ทั้งนี้เชื่อว่าน่าจะมียีน (Gene) ที่เกี่ยวข้องเป็นสาเหตุหลายตัว แต่ไม่สามารถระบุได้แน่ชัด

2. ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม มีผลต่อการแสดงออกของยีน (Gene) รวมทั้งภาวะแทรกซ้อนกับการตั้งครรภ์ และการคลอดที่กระทบต่อการเจริญเติบโตของสมองก็อาจมีส่วนเป็นสาเหตุของโรคได้ เช่น การได้รับสารเคมี การติดเชื้อหรือปัจจัยที่ทำให้เกิดกระบวนการอักเสบหรือภูมิคุ้มกันที่ผิดปกติ แต่ยังไม่มีความชัดเจนเพียงพอในการยืนยันข้อสันนิษฐานเหล่านี้

3. สาเหตุจากโรคอื่น ซึ่งโรคออทิสซึมเกิดได้โดยมีสาเหตุมาจากโรคอื่น ที่พบบ่อยที่สุดคือ โครโมโซมเอ็กซ์เปราะ (Fragile X Syndrome) และทูเบอร์ัส สเคลอโรซิส (Tuberous Sclerosis) ซึ่งพบได้ร้อยละ 2-5 และ 2-9 ของบุคคลออทิสติกตามลำดับ ผู้ป่วยโรคออทิสซึมสเปกตรัมที่มีสาเหตุมาจากโรคอื่นพบได้ไม่ถึงร้อยละ 10 ของผู้ป่วยทั้งหมด

สุวรรณี พุทธิศรี (2558, น. 556-558) ได้ศึกษาปัจจัยของการเกิดโรคออทิสติกในเด็ก สามารถแบ่งได้ ดังนี้

1. ปัจจัยทางพันธุกรรม โดยพบว่าโรคออทิสซึมสเปกตรัมนั้นมีความสัมพันธ์กับยีน (Gene) หลายตำแหน่ง ซึ่งอัตราการเกิดโรคเพิ่มขึ้น 50-200 เท่าในพื้นที่ของเด็กออทิสติก โดยร้อยละ 1 ของเด็กออทิสติกมีอาการ โครโมโซมเอ็กซ์เปราะ (Fragile X Syndrome) และร้อยละ 2 เป็น ทูเบอร์อัส สเคลอโรซิส (Tuberous Sclerosis)

2. ปัจจัยทางชีวภาพ ซึ่งร้อยละ 4-32 ของเด็กออทิสติกมีอาการชักแบบมีผลต่อทุกส่วนของสมอง เรียกว่า ชักเกร็งกระตุกทั้งตัว สูญเสียจิตสำนึก และการหดตัวของกล้ามเนื้ออย่างรุนแรง (generalized tonic-clonic seizure) และพบความผิดปกติของคลื่นไฟฟ้าสมองถึงร้อยละ 10-80 โดยไม่มีรูปแบบเฉพาะเจาะจง

3. ปัจจัยทางกายวิภาค ยังไม่มีข้อสรุปทางกายวิภาคที่แน่นอน แต่พบว่าสมองเนื้อเทา (Gray Matter) และ สมองเนื้อขาว (White Matter) ของสมองมีปริมาณมากขึ้น โดยเส้นรอบวงศีรษะ (head circumference) ของเด็กเมื่อแรกเกิดจะมีขนาดปกติ แต่จะมีอัตราการเติบโตรวดเร็วใน 12 เดือนแรก จาก MRI พบว่าส่วนของสมองที่ใหญ่ขึ้น ได้แก่ Occipital, Parietal และ Temporal Lobe

4. ปัจจัยทางชีวเคมี พบว่า 1 ใน 3 ของผู้ป่วยมีระดับความเข้มข้นของเซโรโทนิน (Serotonin) ในเลือดสูง และมีระดับความเข้มข้นของ Homovanillic Acid (HVA) ใน CSF สูง แต่ลักษณะดังกล่าวไม่จำเพาะกับโรคนี้

5. ปัจจัยทางสังคม และครอบครัว ไม่พบความแตกต่างในทักษะการเลี้ยงดูระหว่างพ่อแม่ของเด็กออทิสติก และพ่อแม่ของเด็กปกติ

Boucher (2017, p. 84) กล่าวถึงที่มาของการเกิดภาวะออทิสซึมว่ามาจากหลายปัจจัย และมีความซับซ้อน โดยสามารถสรุปได้คือสาเหตุมาจากสมอง (Brain Bases) ประสาทวิทยา (Neuro Biological) ก็อาจจะเป็นสาเหตุของการเกิดภาวะออทิสซึม แต่อย่างไรก็ตาม ภาวะออทิสซึมนั้นจะต้องมีอาการที่แสดงออกมากกว่า 1 อย่าง ทั้งในเรื่องของพฤติกรรม ปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้าง สังคม และการติดต่อสื่อสาร

จากเอกสารที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า ภาวะออทิสซึมเป็นโรคที่เกิดขึ้นจากความผิดปกติของทางสมอง ซึ่งมีความแตกต่างกันในแต่ละกรณี โดยสาเหตุของการเกิดนั้นยังไม่สามารถสรุปได้แน่ชัด เพราะแต่ละบุคคลมีการแสดงออกที่มีความแตกต่างกัน คาดว่าอาจมีหลายปัจจัยที่ทำให้เกิดภาวะออทิสซึม ตั้งแต่ปัจจัยทางพันธุกรรม เช่น ยีน ความผิดปกติทางโครโมโซม หรือปัจจัยเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ที่กระทบต่อภาวะครรภ์ของมารดา

1.3.2 การวินิจฉัยโรค

วิฐารณ บุญสิทธิ (2559, น. 548-549) กล่าวว่า การวินิจฉัยแยกโรคออทิสซึม ต้องวินิจฉัยแยกโรคจากความผิดปกติของพัฒนาการ และโรคทางจิตเวชอื่น ๆ ดังต่อไปนี้

1. ภาวะปัญญาอ่อน ผู้ที่มีภาวะปัญญาอ่อนที่ไม่ได้มีโรคออทิสซึม จะมีพัฒนาการด้านการสื่อสารและสังคมในระดับใกล้เคียงกับระดับสติปัญญา โดยไม่มีความบกพร่องด้านสังคม ที่เด่นชัด และไม่มี ความผิดปกติด้านพฤติกรรมและความสนใจแบบผู้ป่วยโรคออทิสซึม อย่างไรก็ตาม ผู้ที่มีภาวะปัญญาอ่อนระดับรุนแรงอาจมีพฤติกรรมกระตุ้นตนเองคล้ายกับที่พบในบุคคลออทิสติก

2. การได้ยินบกพร่อง ผู้ที่มีการได้ยินบกพร่องตั้งแต่ในวัยเด็กจะมีความล่าช้าในพัฒนาการด้านภาษา แต่จะไม่มี ความผิดปกติในพัฒนาการด้านสังคมที่ชัดเจนแบบที่พบในโรคออทิสซึม นอกจากนี้ ผู้ที่มีการได้ยินบกพร่องจะไม่มี ความผิดปกติในการใช้ภาษาท่าทาง และมักจะพยายามใช้ภาษาท่าทางแทนการพูดในการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่น

3. การสื่อสารบกพร่อง (Communication Disorder) ผู้ป่วยจะมีปัญหาในการใช้ภาษา ด้านการพูด เขียน ใช้ภาษาสัญลักษณ์ หรืออาจมีปัญหาการเข้าใจภาษาที่ได้ยินแต่จะไม่มี ความบกพร่องในการใช้ภาษาท่าทาง และความผิดปกติด้านสังคมและพฤติกรรมแบบที่พบในโรคออทิสซึม

4. การขาดความผูกพัน (Reactive Attachment Disorder) เด็กที่ถูกปล่อยปละละเลยโดยเฉพาะที่รุนแรงจนถึงขั้นส่งผลต่อพฤติกรรม จะมีความบกพร่องทางด้านภาษา และสังคมขั้นรุนแรงคล้ายผู้ป่วยออทิสซึม ซึ่งสามารถแยกกันได้จากประวัติการเลี้ยงดู และการเจริญเติบโตล่าช้าที่แสดงถึงการปล่อยปละละเลย และจะมีพัฒนาการที่ดีขึ้นชัดเจนหลังได้รับการดูแลที่ดีขึ้น

5. ลานดาวน์-เคลฟเนอร์ ซินโดรม (Landau-Kleffner Syndrome or Acquired aphasia with epilepsy) ผู้ป่วยจะมีการถดถอยของพัฒนาการด้านภาษาร่วมกับโรคลมชัก ซึ่งมักจะเกิดขึ้นในช่วงอายุ 4 ปี โดยมีพัฒนาการปกติในช่วงแรก และจะไม่มี ความบกพร่องในพัฒนาการด้านสังคมที่ชัดเจนแบบโรคออทิสซึม

สุวรรณณี พุทธิศรี (2558, น. 554-555) กล่าวถึงเกณฑ์การวินิจฉัยภาวะออทิสซึม ตามคู่มือการวินิจฉัยและสถิติสำหรับความผิดปกติทางจิต ลำดับที่ 5 (DSM-5) ไว้ดังนี้

1. มีอาการปรากฏให้เห็น หรือได้ข้อมูลจากประวัติว่ามีความบกพร่องด้านการสื่อสาร และปฏิสัมพันธ์ในสังคมในบริบทต่าง ๆ โดยมีอาการดังต่อไปนี้

1.1 มีความบกพร่องในปฏิสัมพันธ์ทางสังคมตั้งแต่ความผิดปกติในการเข้าสังคมไม่สามารถสนทนาโต้ตอบได้ตามปกติ ไปจนถึงมีความสนใจ และมีอารมณ์ร่วมน้อย

1.2 มีความบกพร่องในพฤติกรรมการสื่อสารที่ไม่ใช้คำพูดในปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ตั้งแต่ไม่สามารถผสมผสานการสื่อสารที่ใช้คำพูดกับไม่ใช้คำพูด การสบตาหรือภาษากายที่ผิดปกติ การไม่เข้าใจท่าทาง หรือใช้ท่าทางประกอบไม่เป็น ไปจนถึงการไม่แสดงออกทางสีหน้าหรือภาษากาย

1.3 มีความบกพร่องในการสร้าง รักษา และเข้าใจในความสัมพันธ์ซึ่งกันได้ตั้งแต่การยากลำบากในการปรับตัวให้เหมาะสมกับบริบทในสังคม ความยากลำบากในการเล่นสมมติ การสร้างเพื่อน ไปจนถึงการขาดความสนใจจากกลุ่มเพื่อน

2. มีพฤติกรรม ความสนใจ หรือกิจกรรมจำกัดซ้ำ ๆ ทั้งที่แสดงในปัจจุบันหรือในประวัติ โดยมีลักษณะ 2 ข้อ จากหัวข้อต่อไปนี้

2.1 มีการเคลื่อนไหว การใช้สิ่งของ หรือภาษา ซ้ำ ๆ แบบเดิม

2.2 ยึดติดกับกิจวัตรแบบเดิม ๆ โดยไม่ยืดหยุ่น

2.3 มีความสนใจที่ผิดปกติ จำกัด และไม่ยืดหยุ่นอย่างมาก

2.4 มีการตอบสนองต่อข้อมูลที่ได้รับทางประสาทสัมผัสมากหรือน้อย ความรุนแรงขึ้นกับความบกพร่องทางการสื่อสารปฏิสัมพันธ์ และรูปแบบกิจกรรมที่เกิดขึ้นซ้ำ ๆ

3. อาการต่าง ๆ ต้องเกิดขึ้นในช่วงต้นของพัฒนาการ (แต่ไม่อาจแสดงอาการได้เต็มที่จนกระทั่งความต้องการของสังคมมีมากกว่าความสามารถของผู้ป่วย หรืออาจถูกกลบเกลื่อนด้วยการเรียนรู้เมื่อเติบโตขึ้น)

4. อาการต่าง ๆ เป็นเหตุให้เกิดความบกพร่องทางสังคม อาชีพ หรือบทบาทหน้าที่สำคัญในปัจจุบัน

5. ความผิดปกติเหล่านี้ไม่สามารถอธิบายได้จากความบกพร่องทางสติปัญญา (Intellectual Disability) หรือ ความบกพร่องทางพัฒนาการทุกด้าน (Global Delay Development)

American Psychiatric Association (2013, p. 50-55) ได้มีการจัดเกณฑ์การวินิจฉัยสำหรับภาวะออทิสซึมสเปกตรัม (Autism Spectrum Disorder) ตามเกณฑ์การวินิจฉัย DSM-5 ดังนี้

1. มีความบกพร่องในการสื่อสารสังคม (Social Communication)

1.1 มีความบกพร่องในทักษะทางสังคม เป็นไปได้ตั้งแต่มีความผิดปกติ ด้านทักษะทางสังคม มีความผิดปกติทางด้านการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารโต้ตอบ ขาดความสนใจ อารมณ์ และการแสดงออกต่อผู้อื่น และขาดการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น

1.2 มีความผิดปกติของการใช้ภาษาท่าทาง (Nonverbal) ในการสื่อสาร กับสังคม ภาษาพูด และภาษาท่าทางไม่เป็นไปในทิศทางเดียวกันเมื่อสื่อสาร ไม่สบตา ไม่ใช้ภาษา ท่าทาง (Body Language) ในการสื่อสาร ไม่มีการแสดงออกทางสีหน้า (Lack of facial expression)

1.3 มีความบกพร่องในการพัฒนา รักษา และเข้าใจถึงความสัมพันธ์กับ สังคมรอบข้าง ไม่สามารถเล่นโดยใช้จินตนาการได้ (Imaginative Play) รวมไปถึงการไม่มี สัมพันธภาพกับเพื่อน ไม่สนใจเพื่อนโดยความรุนแรงของภาวะออทิสซึมนั้นขึ้นอยู่กับความ บกพร่อง ข้อจำกัดของการสื่อสารสังคม (Social Communication Impairment) หรือพฤติกรรมที่มีความ ผิดปกติ

2. มีข้อจำกัดทางพฤติกรรม (Behavior) มีพฤติกรรมที่ซ้ำ ๆ ความสนใจ และ กิจวัตรต่าง ๆ

2.1 มีการเคลื่อนไหวของร่างกาย การใช้สิ่งของหรือวัตถุต่าง ๆ หรือการ พุดที่เป็นแบบแผนซ้ำ ๆ เช่น การเคลื่อนไหวกล่อมเนื้อส่วนใดส่วนหนึ่งซ้ำ ๆ มีการเล่นของเล่นแบบ ด้านเดียว หรือขาดจินตนาการในการเล่น เป็นต้น

2.2 มีการทำกิจวัตรประจำวันในรูปแบบเดิม ขาดความยืดหยุ่นในการทำ กิจวัตรประจำวัน มีการพูดตามตลอดเวลา หรือมีการใช้ภาษาท่าทางในรูปแบบซ้ำ ๆ เช่น มีความ ยากลำบากในการเปลี่ยนแปลงกิจวัตรประจำวัน ต้องเดินทางด้วยเส้นทางเดิมตลอด หรือ รับประทานอาหารรูปแบบเดิมตลอดโดยไม่มีการเปลี่ยนแปลง

2.3 มีข้อจำกัดในเรื่องความสนใจที่คับแคบ เช่น จ้องมองวัตถุหรือสิ่งของ ชนิดใดชนิดหนึ่งเป็นเวลานาน

2.4 มีประสาทสัมผัสที่ไวมากกว่าคนปกติ หรือในบางกลุ่มมีความไวของ ประสาทสัมผัสที่น้อยเกินไป (Hyper- or Hypoactivity to sensory) เช่น ไม่มีความเจ็บปวดเมื่อ ได้รับบาดเจ็บ มีการตอบสนองต่อเสียงแบบใดแบบหนึ่งมากเป็นพิเศษ ดมหรือสัมผัสวัตถุ ให้ความ สนใจกับความเคลื่อนไหว หรือแสงมากเป็นพิเศษ

3. เริ่มมีอาการตั้งแต่ในระยะแรกของพัฒนาการ แต่ไม่ชัดเจนจนกว่าพัฒนาการทางสังคมจะมีความจำเป็น ในบางรายอาจเกิดขึ้นเมื่อพัฒนาการทางสังคมไม่เป็นไปตามช่วงวัย หรือถูกบดบังด้วยกลไกการป้องกันตัว (Defense Mechanism) ที่ถูกสร้างเมื่อโตขึ้น

4. กลุ่มอาการบกพร่องที่เกิดขึ้นมีนัยสำคัญทางการแพทย์ ในด้านสังคม การทำงาน หรือหน้าที่ต่าง ๆ ที่สำคัญที่จำเป็นต้องใช้ทักษะเฉพาะ

5. อาการที่เกิดขึ้นดังกล่าวจะต้องไม่สามารถอธิบายได้โดย ความบกพร่องทางสติปัญญา (Intellectual Disabilities) ความบกพร่องทางพัฒนาการล่าช้าในด้านใดด้านหนึ่ง หรือทุกด้าน (Global Development Delay)

จากเอกสารที่กล่าวมานั้นสรุปได้ว่าเกณฑ์การวินิจฉัยภาวะออทิสซึมของ คู่มือการวินิจฉัยและสถิติสำหรับความผิดปกติทางจิต ลำดับที่ 5 (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders Fifth Edition: DSM-5) มีการเปลี่ยนแปลงจากคู่มือการวินิจฉัยและสถิติสำหรับความผิดปกติทางจิต ลำดับที่ 4 (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders Fifth Edition: DSM-IV) ตั้งแต่ชื่อการวินิจฉัยโรค โดยมีการเปลี่ยนแปลงจากชื่อเรียก ซึ่งได้มีการวินิจฉัยรวมของภาวะออทิสซึม เป็น ออทิสซึมสเปกตรัม (Autism Spectrum Disorder) ทั้งหมด โดยไม่ได้แบ่งแยก

1.4 การคัดกรองเด็กออทิสติก

ชวรัตน์ ชาญศิลป์ (2561, น. 12-13) กล่าวถึง การรักษาเด็กออทิสติกนั้นเน้นไปที่การกระตุ้นพัฒนาการ และปรับพฤติกรรมเป็นหลัก ซึ่งพัฒนาการทางสมองจะมีมากในช่วง 5 – 6 ปีแรกของชีวิต การวินิจฉัยได้เร็วย่อมส่งผลถึงการมีเวลาทองในการฝึกเด็กมาก จึงแนะนำให้ทำการเฝ้าระวังโดยวิธีการง่าย ๆ คือจัดให้มีการคัดกรองโดยประเมินพัฒนาการของเด็กที่อาจมีภาวะออทิสซึม (ASD) โดยเฉพาะช่วงอายุ 6 เดือน 1 ขวบ และ 1 ขวบครึ่ง หากมีพัฒนาการช้าควรปรึกษาแพทย์ เพื่อประเมินรายละเอียดต่อไป โดยแบบคัดกรองมีหลายแบบ

วิมลนันท์ พุฒิวณิชพงศ์ (2557, น. 290-291) กล่าวถึงการคัดกรองเด็กออทิสติกนั้นทำได้หลายวิธี โดยสามารถเริ่มได้ตั้งแต่การซักประวัติพันธุกรรมในครอบครัว ประวัติการตั้งครรภ์ของมารดา พัฒนาการของเด็กด้านทักษะทางสังคม ลักษณะการตอบสนองสิ่งเร้าของเด็ก ความสามารถในการพูด/สื่อความหมาย ลักษณะพฤติกรรมที่ทำซ้ำ ๆ และพัฒนาการทางอารมณ์ของเด็ก พร้อมทั้งการสังเกตพัฒนาการในด้านต่าง ๆ ของเด็ก นอกจากนี้อาจมีการใช้แบบวัดช่วยในการคัดกรอง เช่น แบบวัดเพื่อคัดกรองพัฒนาการของเด็ก (Pervasive Developmental Disorder Screening

Questionnaire: PDDSQ) แบบวัดออทิสติกในวัยเด็กเตาะแตะ (Checklist for Autism in Toddlers: CHAT) และแบบวัดออทิสติกในวัยเด็ก (Childhood Autism Rating Scale: CARS)

มยุรี เพชรอักษร และคณะ (2550: 26-44) ได้กล่าวถึงการคัดกรองเด็กออทิสติกเบื้องต้นไว้ว่ามีหลากหลายวิธี โดยการคัดกรอง และการประเมินกิจกรรมนั้น แบ่งออกเป็น

1. แบบคัดกรอง (Screening) เช่น

- แบบตรวจรายการพฤติกรรม (Behavior Checklist)
- แบบคัดกรองบุคคลออทิสติก
- แบบคัดกรอง PDDSQ ช่วงอายุ 1-4 ปี
- แบบคัดกรอง PDDSQ ช่วงอายุ 4-18 ปี

2. การประเมินทางกิจกรรมบำบัด เช่น

- แบบประเมินความสามารถด้านการดูแลตนเองของเด็ก
- แบบคัดกรองความพร้อมทางการเรียน
- School Function Assessment (SFA)
- Test of Playfulness (ToP)

ดารณี อุทัยรัตนกิจ และ ชาญวิทย์ พรนภดล (2549, น. 10-13) กล่าวถึง แบบคัดกรองเด็กออทิสติก ต้องมีการคัดกรองร่วมกับภาวะบกพร่องทางด้านอื่นควบคู่กันไปด้วย ดังนั้น การวินิจฉัยโรคจำเป็นต้องได้รับการประเมินด้วยชุดประเมินที่ครอบคลุมทุกด้าน จากคณะผู้วินิจฉัยที่เป็นสหวิชาชีพ ซึ่งอย่างน้อยต้องประกอบด้วย จิตแพทย์ นักจิตวิทยา นักอรรถบำบัด (ความผิดปกติของการสื่อความหมาย) และครูด้านการศึกษาพิเศษ ที่ได้รับการฝึกอบรมทักษะการประเมินบุคคลที่มีความต้องการพิเศษ โดยได้พัฒนาแบบคัดกรองนักเรียนที่มีภาวะสมาธิสั้น บกพร่องทางการเรียนรู้ และออทิสซึม (KUS-SI Rating Scales: ADHD/LD/Autism (PDDs) ด้วยได้รับความร่วมมือจาก 2 หน่วยงาน ได้แก่ โรงเรียนสาธิต แห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา (Kasetsart University Laboratory School, Center of Educational Research and Development-KUS) และสาขาวิชาจิตเวชเด็กและวัยรุ่น ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล (Faculty of Medicine Siriraj Hospital – SI) เพื่อใช้สำหรับคัดกรองนักเรียนตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 6 อายุระหว่าง 6 – 13 ปี 11 เดือน แบบคัดกรองนี้เป็นเครื่องมือมาตรฐานแบบอิงกลุ่ม สร้างจากพื้นฐานของคำจำกัดความ และเกณฑ์การวินิจฉัยจาก 3 กลุ่มอาการ โดยมีส่วนประกอบของแบบคัดกรอง 5 ด้าน รวม 130 ข้อคำถาม ดังนี้

ด้านที่ 1 พฤติกรรมภาวะสมาธิสั้น (KUS-SI Rating Scales 1: ADHD) มีข้อคำถามจำนวน 30 ข้อความ ใช้สำหรับคัดกรองเด็กที่มีภาวะสมาธิ (ADHD)

ด้านที่ 2 พฤติกรรมภาวะบกพร่องทางการเรียนรู้ด้านการอ่าน (KUS-SI Rating Scales 2: LD-Reading) มีข้อคำถามจำนวน 20 ข้อความ ใช้สำหรับคัดกรองนักเรียนที่มีความบกพร่องด้านการอ่าน (LD – Reading Disorder)

ด้านที่ 3 พฤติกรรมภาวะบกพร่องทางการเรียนรู้ด้านการเขียน (KUS-SI Rating Scales 3: LD – Writing) มีข้อคำถามจำนวน 20 ข้อความ ใช้สำหรับคัดกรองนักเรียนที่มีความบกพร่องด้านการเขียน (LD – Disorder of Written of Expression)

ด้านที่ 4 พฤติกรรมภาวะบกพร่องทางการเรียนรู้ด้านการคิดคำนวณ (KUS-SI Rating Scales 4: LD – Mathematics) มีข้อคำถามจำนวน 20 ข้อความ ใช้สำหรับคัดกรองนักเรียนที่มีภาวะบกพร่องทางการเรียนรู้ด้านการคิดคำนวณ (LD – Mathematics Disorder)

ด้านที่ 5 พฤติกรรมภาวะออทิสซึม (KUS-SI Rating Scales 5: Autism / PDDs) มีข้อคำถาม 40 ข้อความ ใช้สำหรับคัดกรองนักเรียนที่มีภาวะออทิสซึม (Autism and PDDs)

ผดุง อารยะวิญญู (2546, น. 19-28) ได้กล่าวถึงวิธีการคัดกรองเด็กออทิสติกไว้ โดยการคัดกรองเบื้องต้นนั้นเป็นวิธีการคัดแยกอย่างไม่เป็นทางการ โดยสอบถามจากผู้รู้จักเด็กมากที่สุด ซึ่งอาจเป็น บิดา มารดา หรือพี่เลี้ยง หรือทั้ง 3 คน แล้วนำข้อมูลที่ได้มาพล็อต (Plot) เพื่อดูความถี่ (Spectrum) หลังจากนั้นจึงทำแผนจัดการเรียนรู้เฉพาะบุคคล (Individualized Education Plan: IEP) โดยมีแบบคัดกรองเบื้องต้นดังนี้

1. แบบตรวจสอบพฤติกรรมของเด็กออทิสติก (Autism Spectrum Disorder)
2. แบบตรวจสอบพฤติกรรมของเด็กแอสเพอร์เกอร์ (Asperger's Syndrome)
3. แบบตรวจสอบพฤติกรรมสำหรับเด็ก 6 กลุ่ม
4. แบบสำรวจปัญหาการเรียนรู้เฉพาะด้าน

ในปัจจุบันพ่อแม่ หรือผู้ปกครองมักจะนำบุตรที่อายุประมาณ 2-3 ขวบมาโรงพยาบาล หรือศูนย์การศึกษาพิเศษต่าง ๆ เพราะเด็กไม่สามารถที่จะพูด พูดได้ยากลำบาก หรือพูดด้วยภาษาที่ไม่สามารถเข้าใจได้ ซึ่งอาจมีความหลากหลายในปัญหาที่ส่งผลถึงการพูดของเด็ก เช่น อวัยวะที่เกี่ยวข้องกับการพูดผิดปกติ เด็กมีอาการของโรคปากแหว่งเพดานโหว่ที่ไม่ได้รับการรักษา หรือเพียงแค่เด็กมีพัฒนาการพูดที่ล่าช้ากว่าเด็กในวัยเดียวกัน ด้วยเหตุที่กล่าวมาข้างต้นนั้น แสดงให้เห็นถึงความจำเป็นในการคัดกรองเด็กเบื้องต้น ก่อนส่งต่อเพื่อรับการวินิจฉัยโดยแพทย์เฉพาะทาง

1.5 พฤติกรรมของเด็กออทิสติก

ชวรัตน์ ชาญศิลป์ (2561, น. 3-10) แบ่งพฤติกรรมของเด็กออทิสติกไว้ 3 ประการ ดังนี้

1. ด้านภาษา และการสื่อความหมาย (Communication) โดยเด็กออทิสติกขาดความตั้งใจในการสื่อความหมาย ไม่มองหน้า ไม่สบตากับคนที่พูดด้วย เมื่อต้องการสิ่งใดมักไม่สามารถสื่อแสดงความต้องการ เช่น ใช้นิ้วหรือการพูดแสดงความต้องการได้

2. ด้านสังคม (Social Interaction) เด็กจะมีความบกพร่องในการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมอย่างเห็นได้ชัดเจน บางรายเห็นถึงการแยกตัวออกจากสังคม เล่นคนเดียว ไม่มองหน้า ไม่สบตา ไม่สนใจผู้อื่น แต่บางคนอาจยึดติด หรือพึ่งพาผู้ใหญ่ที่คุ้นเคย

3. พฤติกรรมซ้ำ ๆ แปลก ๆ (Repetitive Behaviors) เด็กจะชอบทำสิ่งที่ซ้ำ ๆ เช่น หมุนตัว สายหน้า สะบัดมือไปมาในจังหวะที่เท่ากัน เล่นหมุนล้อรถเด็กเล่น มองพัดลมที่กำลังหมุน สำหรับพฤติกรรมแปลก ๆ เช่น เดินเขย่งเท้า ใส่เสื้อไว้ข้างนอก นั่งเก้าอี้ตัวเดินตลอด เปลี่ยนแปลงไม่ได้ ถ้าเปลี่ยนแปลงจะร้องทันที รวมทั้งพฤติกรรมที่มาจากลักษณะความบกพร่องของออทิสติก เช่น ซนมาก ไม่ทำตามคำสั่ง เกิดเสียงดังถ้าขัดใจ ไม่สนใจใคร บางครั้งทำร้ายตนเอง และผู้อื่น

พัชรินทร์ เสรี (2559, น. 314) กล่าวถึงพฤติกรรมของเด็กออทิสติกว่าเป็นผู้ที่มีปัญหาการสื่อสารทั้งภาษาพูด ภาษาท่าทาง ทักษะการเข้าสังคมหรือการสร้างสัมพันธภาพกับผู้อื่น และมีพฤติกรรมทำอะไรซ้ำ ๆ หรือมีความสนใจจำกัด บางรายมีภาวะปัญญาอ่อนร่วมด้วย ทำให้ไม่สามารถเรียนร่วมกับเด็กปกติได้ ถึงแม้ว่าบางรายไม่มีภาวะปัญญาอ่อนแต่มีความบกพร่องในพัฒนาการทั้ง 3 ด้านอย่างรุนแรง ก็จะไม่สามารถเรียนร่วมกับเด็กปกติได้ บางรายอาจมีความบกพร่องในระดับไม่รุนแรง แต่อาจต้องปรับหลักสูตรวิธีการสอน และการประเมินผล

สมพร หวานเสรีจ (2552, น. 25) กล่าวถึงลักษณะสำคัญของเด็กออทิสติกจะเรียนรู้ได้ดีโดยผ่านการมองเห็น การช่วยเหลือเด็กออทิสติกที่ไม่มีภาษาพูดที่ดั้นใช้กลไกการรับรู้ผ่านการมองเห็น (Visual Strategies) ส่งผลให้เด็กออทิสติกได้เรียนรู้ได้มีประสิทธิภาพที่สุด เช่น การให้เล่นเกม ใช้บัตรภาพ

มยุรี เพชรอักษร (2550, น. 8-9) ได้กล่าวถึงพฤติกรรมของเด็กออทิสติกโดยสามารถแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะได้ ดังนี้

1. พฤติกรรมที่พบบ่อยในเด็กออทิสติก

1.1 พัฒนาการทางภาษาล่าช้า

1.2 ขาดทักษะทางสังคม เช่น ขาดทักษะการรอยคอย การยับยั้งชั่งใจ การมีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้าง

1.3 มีความผิดปกติในการสื่อความหมายทั้ง ภาษาพูด และภาษาท่าทาง

1.4 ขาดการเล่นแบบมีจินตนาการ

1.5 มีพฤติกรรมซ้ำ ๆ เช่น ดิดของชิ้นเดิม มีการแสดงออกด้วยท่าทางซ้ำ ๆ

1.6 มีความสนใจที่จำกัด

2. พฤติกรรมร่วมที่พบบ่อยในเด็กออทิสติก

2.1 พฤติกรรมกระตุ้นตนเอง

2.2 พฤติกรรมทำร้ายตนเอง

2.3 พฤติกรรมตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่ผิดปกติ

2.4 มีความผิดปกติในด้านการรับประทานอาหาร หรือการนอน

दारणी อุทัยรัตนกิจ และ ชาญวิทย์ พรนภดล (2549, น. 9-10) กล่าวถึงลักษณะสำคัญของเด็กที่มีภาวะออทิสซึม ไว้ 4 ด้าน ได้แก่

1. พัฒนาการทางสังคม คือ เด็กออทิสติกมักมีพฤติกรรมหลีกเลี่ยงการสบตา ไม่ชอบการถูกสัมผัส และตะแคงคอตัวเอง แยกอยู่คนเดียว และสีหน้าเหมินเฉย

2. พัฒนาการทางภาษาพูด และการสื่อความหมาย คือ เด็กออทิสติกจะเริ่มตั้งแต่พูดไม่ได้ พูดเลียนคำ พูดภาษาของตนเอง พูดซ้ำ ๆ พูดเจ้อยแจ้ว สนทนาโต้ตอบไม่ตรงประเด็น พูดแสดงถึงความต้องการของตนเองไม่ได้

3. กระบวนการทางความคิด ความเข้าใจ คือ เด็กออทิสติกขาดจินตนาการ เล่นสมมติไม่เป็น ฟังนิทานไม่รู้เรื่อง

4. พฤติกรรมซ้ำ ๆ คือ เด็กออทิสติกมีการเคลื่อนไหวร่างกายซ้ำ ๆ โดยการหมุนตัว โบกมือไปมา ชอบดูของหมุน ชอบดูโฆษณาทางโทรทัศน์ซ้ำ ๆ เปิดปิดประตู ไฟฟ้า วิทยุ โทรทัศน์ ไม่ยอมเปลี่ยนแปลงเส้นทางเดิน เปลี่ยนกิจวัตรประจำวัน ได้ยาก ทำให้เกิดการหมกมุ่นกับเหตุการณ์และสิ่งของ ถ้าถูกขัดใจจะเกิดปัญหาทางด้านอารมณ์ เช่น กรีดร้อง ทำร้ายร่างกายตนเอง และผู้อื่น

สันติภาพ ไชยวงศ์เกียรติ (2546, น. 66-67) กล่าวถึงลักษณะของเด็กออทิสติก ดังนี้

1. ไม่สนใจคนรอบข้าง เช่น ไม่แสดงออกทางสีหน้า อารมณ์ ไม่สามารถมีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้างได้โดยง่าย หรือไม่สามารแสดงออกทางอารมณ์ที่เหมาะสมในสังคมกับผู้อื่น ขาดทักษะทางสังคมอย่างชัดเจน รวมไปถึงไม่สามารถทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น เด็กออทิสติกมักจะไม่รอคอยเมื่อต้องทำกิจกรรมร่วมกับคนกลุ่มใหญ่

2. ไม่สามารถสื่อความหมายได้ เช่น มีความล่าช้าในการพูด ไม่สามารถสนทนาโต้ตอบได้อย่างเหมาะสม พูดซ้ำ ๆ ไม่สามารถพูดเล่นหรือเลียนแบบคำพูดในสังคมได้อย่างเหมาะสมกับวัย ไม่สามารถทำตามคำสั่งได้

3. มีพฤติกรรม หรือความสนใจที่จำกัด เช่น มีพฤติกรรมสนใจสิ่งใดสิ่งหนึ่งเพียงอย่างเดียว มีการเคลื่อนไหวหรือทำกิจกรรมประจำวันที่ซ้ำ ๆ เล่นหรือสนใจวัตถุเพียงส่วนหนึ่ง ด้านใดด้านหนึ่งโดยเฉพาะ ไม่สามารถใช้จินตนาการในการเล่นได้เหมือนเด็กทั่วไป

เพ็ญแข ลิ้มศิลา (2545, น. 20-22) กล่าวถึงพฤติกรรมของเด็กออทิสติก โดยแบ่งออกเป็น 8 ลักษณะ ดังนี้

1. ขาดความรู้สึกทางอารมณ์กับบุคคลอื่นอย่างรุนแรง
2. กระทำซ้ำ ๆ ในสิ่งที่ตนเองชอบ
3. ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงกิจวัตรประจำวันที่ทำได้ง่าย
4. ไม่พูดเลย หรือมีอาการพูดที่ผิดปกติ
5. ความผูกพันกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งอย่างมาก
6. มีความสามารถเกี่ยวกับความจำ หรือการใช้สายตา
7. มีความยากลำบากในการเรียนรู้ทุกด้าน เนื่องจากขาดความเข้าใจ สนใจ
8. มีภาวะอยู่ไม่นิ่ง

Wilson (2010, p. 22-24) กล่าวถึงลักษณะสำคัญของเด็กออทิสติก โดยภาวะ ออทิสซึมจะแสดงอาการในช่วงอายุก่อน 3 ปี โดยมีลักษณะสำคัญที่สามารถสังเกตได้ คือ ไม่ตอบสนองต่อการเรียกชื่อ มีพัฒนาทางภาษาที่ล่าช้ากว่าปกติ ไม่มองสบตา ไม่สามารถเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น หรือแสดงความรู้สึกของตนเองได้ มีการพูดซ้ำ ๆ จะมีอาการทางลบเมื่อจำเป็นต้องเปลี่ยนกิจวัตรประจำวัน หลีกเลียงสังคม ชอบเล่นคนเดียว เป็นต้น

McCorkle (2012) กล่าวถึงเด็กออทิสติกคือเด็กที่มีความผิดปกติทางด้านการสื่อสาร (Communication) สังคม (Social) และพฤติกรรม (Behavior) เนื่องด้วยเด็กออทิสติกมีความผิดปกติทั้ง 3 ด้านดังกล่าว ทำให้การเรียนรู้ที่ดีที่สุดสำหรับเด็กออทิสติกคือ การเรียนรู้ด้วยการมองเห็น (Visual Learner) เนื่องจากการตอบสนองของเด็กออทิสติกที่ดีมาจากการมองเห็น

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะทางสังคม

2.1 ความหมายของทักษะทางสังคม

สันติ จันทวรรณ (2559, น. 10-11) กล่าวถึง ทักษะทางสังคม คือ ทักษะต่าง ๆ ที่ใช้เพื่อการมีปฏิสัมพันธ์ และการสื่อสารระหว่างคนในสังคม อันได้แก่ ทักษะในการสื่อสารต่าง ๆ เช่น การ

พูด การฟัง การสบตา การรักษาระยะห่างระหว่างคู่สนทนาอย่างเหมาะสม การเข้าใจถึงสีหน้า ท่าทาง และภาษาทางร่างกาย รวมทั้งความสามารถในการเข้าใจถึงสถานการณ์ต่าง ๆ ที่หลากหลาย กฎ กติกาต่าง ๆ ในสังคม ความสามารถในการรู้จักผู้อื่น และการคิดคำนึงถึงคนรอบข้างอย่างเข้าอกเข้าใจ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความสัมพันธ์ทางบวกให้เกิดขึ้น

กุลยา ก่อสุวรรณ และ ยุวดี วิริยางกูร (2562, น. 55-65) กล่าวว่า ทักษะทางสังคมนั้นแตกต่างจากทักษะการอ่าน การเขียน การสะกดคำ หรือทักษะทางวิชาการอื่น ๆ โดยทั่วไปทักษะทางสังคมหมายถึง ทักษะที่จำเป็นต่อการปรับตัวให้สอดคล้องกับความต้องการหรือความคาดหวังของสังคม และช่วยให้บุคคลนั้นยังคงรักษาสัมพันธ์ภาพระหว่างบุคคลไว้ได้ ซึ่งทักษะทางสังคมยังหมายถึงทักษะที่ส่งเสริมให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์ และการสื่อสารกับผู้อื่น ซึ่งต้องมีกฎ กติกา ทางสังคมที่เป็นทั้งใช้ภาษาและไม่ใช้ภาษา การเรียนรู้ทักษะทางสังคมนี้เรียกว่า การขัดเกลาทางสังคม ซึ่งสามารถระบุนิยามทักษะทางสังคมดังนี้

1. การยอมรับจากเพื่อน ถ้าเพื่อนยอมรับ พูดคุย และเล่นด้วย แสดงว่าบุคคลนั้นมีทักษะทางสังคม
2. การรับรู้ทางพฤติกรรม การที่บุคคลนั้นรับรู้ว่าเขาควรจะแสดงพฤติกรรมอย่างไรให้เหมาะสมกับกาลเทศะ ให้ได้รับการยอมรับจากผู้อื่น
3. การแปลความทางสังคม หมายถึง การตีความจากกฎเกณฑ์ทางสังคมหรือสิ่งที่สังคมทั่วไปคาดหวัง

พัชรี จีพัฒนะกุล (2549, น. 55) ให้ความหมายของทักษะทางสังคม คือ ลักษณะของบุคคล แสดงถึงความสามารถในการสื่อสารกับบุคคลอื่น การมีปฏิสัมพันธ์ทางบวก และผดุงความสัมพันธ์นั้นไว้ รู้จักรับผิดชอบ รับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเอง มีจิตสำนึกต่อส่วนรวม สร้างประโยชน์ต่อสังคม และการเป็นที่ยอมรับของบุคคลในสังคมทั่วไป

อุษณีย์ โพธิสุข (2545, น. 120) กล่าวว่า ทักษะทางสังคมเป็นความสามารถที่เรารู้จักเข้าใจความรู้สึก ความต้องการทางจิตใจ หรือความต้องการต่าง ๆ ของคนที่เราเกี่ยวข้องกับตัวรวมทั้งที่รู้จักสร้างสานสายสัมพันธ์ให้มั่นคงด้วยความรัก เอาใจใส่เอื้ออาทรต่อผู้อื่นอย่างต่อเนื่อง รู้จักแสดงออกต่อผู้อื่นอย่างเหมาะสมต่อสภาพการณ์ต่าง ๆ

วิลาสลักษณ์ ชั่ววัลลี (2542, น. 40) ให้ความหมายของทักษะทางสังคม คือ ความสามารถในการจัดการกับอารมณ์ในเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลได้ดี สามารถอ่านสถานการณ์ทางสังคม หรือความต้องการของบุคคลที่เกี่ยวข้องได้อย่างแม่นยำ การมีปฏิสัมพันธ์ที่

มีความเหมาะสมกับผู้อื่น สามารถใช้ทักษะดังกล่าวในการดำรงชีวิตได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างราบรื่น

สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต (2540, น. 2) กล่าวถึงทักษะทางสังคม หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการที่จะปฏิบัติกับบุคคลอื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยสามารถแสดงออกถึงความคิด ความรู้สึกของตนเองตามสิทธิและเสรีภาพในความพึงพอใจ ตลอดจนทำให้ความต้องการแห่งตนสามารถบรรลุได้โดยไม่ละเมิดสิทธิและความพึงพอใจของบุคคลอื่น

Daraee, Salehi, และ Fakhr (2016, p. 513) กล่าวถึงทักษะทางสังคมเป็นพฤติกรรมของมนุษย์ที่ทำให้บุคคลมีปฏิสัมพันธ์ในสังคมที่อยู่ และงดเว้นจากพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ การมีทักษะทางสังคมที่ดีของแต่ละบุคคลมาจากรากฐานวัฒนธรรม และสังคม รวมไปถึงพฤติกรรมเดิม เช่น การติดต่อสื่อสารกันในครอบครัว การให้คำแนะนำ การให้ความช่วยเหลือ เป้าหมายทางการศึกษาที่สำคัญอย่างหนึ่งของเด็กวัยเรียน คือการพัฒนาทักษะทางสังคมให้อยู่ในระดับที่น่าพึงพอใจ (สามารถอยู่ร่วมในสังคมได้) และระดับการพัฒนาทักษะทางสังคมส่งผลต่อการอยู่ร่วมกันในสังคม

Beheshtifar และ Norozy (2013, p. 75) กล่าวถึง ทักษะทางสังคมเป็นหนึ่งในทักษะของมนุษย์ที่ใช้ในการติดต่อสื่อสาร สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล โดยยึดหลักกฎตามบรรทัดฐานของสังคมนั้น ๆ ที่บุคคลอาศัยอยู่ โดยทักษะทางสังคมสามารถบ่งบอกถึงพฤติกรรม ทักษะนิสัยของบุคคล เพื่อการยอมรับจากสังคมดังกล่าว การที่บุคคลมีทักษะทางสังคมที่ดี จะส่งผลให้บุคคลดังกล่าวอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข และเป็นส่วนหนึ่งของสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Lynch และ Simpson (2010) กล่าวถึงทักษะทางสังคม คือพฤติกรรมที่ส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น และสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ รอบตัว โดยทักษะทางสังคมรวมถึง การเห็นอกเห็นใจผู้อื่น การมีปฏิสัมพันธ์ในกลุ่มคน หรือสังคม ความเอื้ออาทรซึ่งกันและกัน การช่วยเหลือกันระหว่างบุคคล การสื่อสารกับผู้อื่น การต่อรองเจรจา และการแก้ปัญหา

Seevers และ Jones-Blank (2008, p. 1) กล่าวถึงทักษะทางสังคม คือ พฤติกรรมที่ส่วนเหลือให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เช่น นักเรียนเรียนรู้การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนร่วมชั้นเรียน การมีปฏิสัมพันธ์กับครู และในอนาคต การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนร่วมงาน หรือหัวหน้า โดยวัยรุ่นที่มีความต้องการพิเศษบางครั้งมีพฤติกรรมที่ไม่ได้รับการยอมรับจากสังคม เนื่องจากมีความแปลกแยก หรือไม่เหมือนกับบุคคลอื่นในสังคม

จากเอกสารดังกล่าวสรุปได้ว่า ทักษะทางสังคม คือ ความสามารถในการปฏิบัติตนเพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับบุคคลอื่นในสังคม การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น การติดต่อสื่อสาร การ

กระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งร่วมกันเพื่อให้บรรลุเป้าหมายภายใต้กฎระเบียบ กติกาของสังคม เพื่อให้เกิดการยอมรับของสมาชิกในสังคมซึ่งทำให้บุคคลสามารถอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างมีความสุข

1.2 ความสำคัญของทักษะทางสังคม

สถาบันราชานุกูล (2555, น. 26) กล่าวถึง ความสำคัญของทักษะทางสังคม โดยจำเป็นสำหรับทุกเพศทุกวัย ทั้งวัยเด็กที่ต้องการการพึ่งพา การเรียนรู้สิ่งใหม่ในชีวิต วัยรุ่นก็ต้องการการยอมรับจากเพื่อนและคนรอบข้าง ผู้ใหญ่ก็เริ่มสร้างครอบครัว และต้องการความสำเร็จในหน้าที่การงาน

อัจฉิมา ศิริพิบูลย์ผล (2552, น. 24) กล่าวว่า ทักษะทางสังคมมีความสำคัญในการช่วยพัฒนาเด็กทั้งปกติและเด็กที่มีความต้องการพิเศษ มีผลต่อเด็กในทุก ๆ ด้านไม่ว่าจะเป็นทางด้านจิตใจ สังคม การเรียน ปรับตัว สำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษต้องกระทำตั้งแต่เริ่มแรก เพราะทักษะทางสังคมจะช่วยให้เด็กมีพื้นฐานทาง อารมณ์ที่ดี สามารถพัฒนาความสัมพันธ์กับผู้อื่นอย่างเหมาะสม

เทียมใจ พิมพวงค์ (2541, น. 224-225) กล่าวถึง ความสำคัญของการพัฒนาทักษะทางสังคมให้เพิ่มขึ้นในทางที่ดี และประสบความสำเร็จให้กับเด็กที่มีความต้องการพิเศษต้องกระทำตั้งแต่เริ่มต้น เพราะทักษะทางสังคมช่วยให้เด็กมีพื้นฐานทางอารมณ์ การมีปฏิสัมพันธ์ ส่งผลให้พัฒนาการมีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้างได้อย่างเหมาะสม ทั้งยังพัฒนาสติปัญญา การสื่อความหมายที่ถูกต้อง และช่วยให้เด็กที่มีความบกพร่องในทักษะทางสังคมปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อมได้อย่างดี

Rashid (2010, p. 70) กล่าวถึงความสำคัญของทักษะทางสังคม คือ ทักษะเชิงบวกที่สามารถพัฒนาเด็กให้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในสถานการณ์ต่าง ๆ เมื่อเด็กพัฒนาทักษะทางสังคมของตนในเชิงบวกจะสามารถทำให้สังคมยอมรับการกระทำต่าง ๆ ของตัวเด็ก ส่งผลให้มีประโยชน์ต่อตนเอง และผู้อื่นได้ และเมื่อมีทักษะทางสังคมที่ดีอาจส่งผลให้ประสบความสำเร็จของหน้าที่การงานในชีวิต ผู้ที่มีทักษะทางสังคมที่ดีจะทราบว่าต้องปฏิบัติตัวอย่างไรเมื่ออยู่ในสถานการณ์ที่แตกต่างกันออกไป และวัยรุ่นที่มีสัมพันธภาพที่ดีกับบิดามารดา เพื่อนในโรงเรียนเดียวกัน มักจะมีประสิทธิภาพทางการเรียนที่ดีขึ้นด้วยเช่นกัน

จากเอกสารที่กล่าวมาสรุปได้ว่า ทักษะทางสังคมเป็นทักษะเชิงบวกที่มีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ในทุกช่วงวัย ตั้งแต่ในวัยเด็กซึ่งจำเป็นต้องมีทักษะทางสังคมในการ

ปรับตัวเข้าหาเพื่อน บุคคลรอบข้าง วัยรุ่นที่ต้องการการยอมรับจากสังคมและกลุ่มเพื่อน และวัยทำงานที่ต้องการการยอมรับจากบุคคลรอบข้าง รวมไปถึงความก้าวหน้าในหน้าที่การงาน

2.3 ทักษะการแบ่งปัน

Hodkinson (2016, p. 71-72) กล่าวถึง ทักษะทางสังคมเป็นสิ่งที่จำเป็นกับเด็ก เนื่องจากทักษะทางสังคมที่ดีทำให้เด็กสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนได้อย่างรวดเร็ว โดยทักษะทางสังคมที่มีความจำเป็นกับเด็ก 7 ชนิด ได้แก่ การแบ่งปัน การทำงานร่วมกัน การฟัง การปฏิบัติตามกฎระเบียบ การเคารพถึงพื้นที่ส่วนตัวของแต่ละบุคคล การสบตา การมีมารยาท ซึ่งการแบ่งปันเป็นทักษะแรกที่สามารถสร้างสัมพันธภาพระหว่างบุคคลได้อย่างง่าย รวดเร็ว และมีประสิทธิภาพ ความเต็มใจที่จะแบ่งอาหาร หรือของเล่น จะช่วยสร้างสัมพันธภาพระหว่างเด็กได้ดี

Ministry of Education Republic of Singapore (2013, p. 31-32) กล่าวถึง ทักษะการแบ่งปันเป็นทักษะที่มีความสำคัญในการอยู่ร่วมกันในสังคมของเด็ก เด็กเล็กทุกคนควรได้รับการสอนทักษะการแบ่งปัน (Sharing) การรู้ถึงรอบของตน (Taking Turns) ซึ่งจะส่งผลให้พัฒนาการทางสังคมของเด็กเป็นไปในทิศทางที่ดีขึ้น การแบ่งปันพื้นที่ในการนั่งรับประทานอาหาร การแบ่งปันของเล่นเพื่อให้เพื่อนในห้องเรียนสามารถเล่นด้วยกันได้ การแบ่งปันความคิด การแบ่งปันเป็นทักษะเริ่มต้นของทักษะการทำงานร่วมกันของเด็กซึ่งจะส่งผลให้เมื่อเข้าสู่วัยรุ่นเด็กสามารถปรับตัวเข้ากับเพื่อนในร่วมชั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Bohlander et al. (2012, p. 168-169) กล่าวถึงการแบ่งปัน คือหนึ่งในทักษะทางสังคมที่มีความจำเป็นต่อการทำงานร่วมกันทั้งในวัยเด็ก และผู้ใหญ่ โดยบุคคลจะมีสัมพันธภาพที่ดีระหว่างกันหรือไม่นั้นสามารถสังเกตได้จากการแบ่งปันระหว่างบุคคล เช่น การแบ่งปันความคิด (Opinion) ซึ่งกันและกัน การแบ่งของใช้ให้ผู้อื่นตามความเหมาะสม การสร้างสัมพันธภาพระหว่างบุคคลอาจเริ่มขึ้นจากการแบ่งปันที่ง่ายใกล้กัน แบ่งอาหาร แม้กระทั่งแบ่งอุปกรณ์การเรียน

Gray (2010, p. 96-97) กล่าวว่า การแบ่งปันคือการที่บุคคลหนึ่งสามารถแบ่ง (Share) สิ่งของให้อีกบุคคลโดยไม่ทำลายสัมพันธภาพระหว่างบุคคล เช่น เมื่อเด็ก 4 คนนั่งอยู่บนโซฟาตัวเดียวกัน เด็กสามารถที่จะแบ่งพื้นที่นั่งให้ทุกคนนั่งร่วมกันได้อย่างสบายและไม่เกิดการทะเลาะกัน การแบ่งปันอุปกรณ์เครื่องใช้เพื่อให้เด็กอีกคนได้ใช้ เช่น แบ่งให้เพื่อนหรือคนในครอบครัวใช้ คอมพิวเตอร์ทำการบ้าน บางครั้งการเด็กสามารถเรียนรู้การแบ่งปันจากการเล่นเกม โดยแบ่งรอบการเล่น (Taking Turns) ให้แต่ละคนได้เล่นอย่างเท่าเทียมกัน และเมื่อเด็กโตขึ้นพวกเขาจะเรียนรู้

ถึงการแบ่งปันเพื่อสร้างสัมพันธภาพที่ดี เช่น การแบ่งปันเพื่อสร้างเพื่อน (Sharing helps make friends)

Tubbs (2008, p. 43) กล่าวถึง การแบ่งปันเป็นทักษะสังคมขั้นพื้นฐาน โดยพัฒนาการของเด็กมักจะดูแลรักษาของเล่น สิ่งของต่าง ๆ ด้วยตนเอง เมื่อโตขึ้นและเด็กเริ่มมีสัมพันธภาพกับผู้อื่นและได้ทำกิจกรรมร่วมกันจึงเกิดการเรียนรู้ในการแบ่งปัน เช่น แบ่งปันสิ่งของต่าง ๆ เพื่อใช้ร่วมกัน แบ่งปันที่นั่งรับประทานอาหาร การแบ่งปันเอาใจใส่คือจุดเริ่มต้นของการสร้างสัมพันธภาพระหว่างบุคคล และเข้าใจถึงความรู้สึกของบุคคลอื่น

Johnson (1990, p. 30-31) กล่าวถึง การแบ่งปันเป็นหนึ่งในทักษะที่สำคัญของการทำงานร่วมกันของเด็กนักเรียน โดยการทำงานร่วมกันให้เกิดความราบลื่นนั้นหมายถึงบุคคลจะต้องมีทักษะการแบ่งปันในการทำงาน ทั้งแบ่งปันสิ่งของ (Sharing) มีน้ำใจ (Kindness) ต่อเพื่อนในกลุ่มที่ปฏิบัติงานร่วมกัน การแบ่งปันเป็นหนึ่งในทักษะสังคมที่มีความสำคัญในการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น เมื่อเด็กเข้าสู่ช่วงวัยที่ทักษะทางสังคมเริ่มมีบทบาทในชีวิตนั้น เด็กจะต้องรู้จักการแบ่งปันเพื่อปรับตัวเข้ากับผู้อื่นในสังคม

ทักษะการแบ่งปันเป็นส่วนหนึ่งของทักษะทางสังคมที่มีความสำคัญ และสามารถสร้างสัมพันธภาพระหว่างบุคคลได้ดี การที่บุคคลมีทักษะการแบ่งปันอาจทำให้เกิดการริเริ่มในการสร้างสัมพันธภาพที่สูงขึ้น โดยการแบ่งปันสามารถทำได้หลากหลายรูปแบบ ทั้งการแบ่งอาหาร ของใช้ ของเล่นของตนเอง หรือแม้กระทั่งการแบ่งปันที่นั่ง การแบ่งปันความคิดเห็นขณะทำกิจกรรมกลุ่ม โดยการแบ่งปันเป็นการริเริ่มในการสร้างสัมพันธภาพระหว่างบุคคลที่ดี

2.4 ทักษะทางสังคมกับเด็กออทิสติก

กุลยา ก่อสุวรรณ และ ยุวดี วิริยางกูร (2562, น. 63) กล่าวว่า เด็กออทิสติกส่วนใหญ่ไม่เข้าใจถึงการผลัดเปลี่ยน การมีน้ำใจ และการแบ่งปัน เมื่อเขาชอบของเล่นนี้ เขาก็อยากเล่นโดยไม่สนใจว่าเพื่อนก็อยากเล่นเหมือนกัน เมื่อกำลังเล่นอยู่เขาก็จะไม่เลิก หรือเมื่อเพื่อนกำลังเล่นอยู่เขาก็อยากให้ถึงเวลาที่ตนได้เล่นบ้าง ไม่สามารถรอให้ถึงรอบการเล่นของตนเอง ถ้าเด็กพูดได้พอสมควรก็อาจพยายามขอเล่น แต่ถ้าเด็กสื่อสารไม่ได้เขาก็จะแย่งของเล่นจากมือของเพื่อน

ชวรินทร์ ชาญศิลป์ (2561, น. 130-131) กล่าวถึง พฤติกรรมเชิงสังคม (Social Behaviors) เป็นปัจจัยหนึ่งที่เป็นปัญหาในเด็กออทิสติก เนื่องจากเด็กไม่สนใจรับรู้ถึงผู้คนรอบข้าง ส่งผลให้ทักษะการแบ่งปัน ทักษะการสร้างปฏิสัมพันธ์ของเด็กออทิสติกไม่พัฒนาอย่างที่ควรเป็น เนื่องจากเด็กออทิสติกไม่สามารถสื่อสารด้วยภาษาพูดได้ เช่น การไม่ยืดหยุ่นในการทำกิจกรรม

ประจำวัน การเลือกนั่งที่ใดที่หนึ่งโดยไม่สนใจถึงผู้คนรอบข้าง การนำของที่ตัวเองชอบหรือพอใจมาไว้ที่ตัวเองเพียงคนเดียว

อุมาพร ตรังคสมบัติ (2550, น. 22) กล่าวว่า เด็กออทิสติกมีความบกพร่องในการประมวลข้อมูลเชิงสังคม การที่เด็กออทิสติกแยกตัวและขาดทักษะทางสังคม อาจเป็นเพราะสมองไม่สามารถแยกความแตกต่างระหว่างสิ่งเร้าได้ (Social Stimuli) นอกจากนี้เด็กยังขาดทักษะทางสังคมที่มีความจำเป็นต่อการใช้ชีวิต เช่น การสร้างปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้าง การแบ่งปันต่อเพื่อน คือ เด็กออทิสติกไม่แบ่งปันของเมื่อเพื่อนร้องขอ แม้ว่าของสิ่งนั้นจะเป็นของที่ต้องใช้ร่วมกันก็ตาม

Attwood (2007, p. 74) กล่าวถึง เด็กออทิสติกเป็นเด็กที่ขาดทักษะทางสังคมในหลายด้าน เช่น การแบ่งปัน ทำให้เด็กกลุ่มนี้มีความยากลำบากในการสร้างสัมพันธภาพระหว่างบุคคล ไม่รู้จักการปรับตัวเข้าหาเพื่อน ตั้งใจฟังหรือดูคนอื่นน้อย มีความบกพร่องในการสร้างปฏิสัมพันธ์กับบุคคลรอบข้าง ไม่รู้จักการแบ่งปันของเล่นหรือทำกิจกรรมอื่นร่วมกับบุคคลรอบข้าง สิ่งสำคัญที่จะช่วยให้เด็กออทิสติกใช้ชีวิตได้อย่างเป็นปกติมากที่สุดคือ การให้ความรู้แก่พ่อแม่ ครอบครัวยุ และคนในสังคม รวมถึงการสอนให้เด็กออทิสติกได้รู้ถึงทักษะทางสังคม เช่น การให้ความสนใจกับผู้อื่น และการแบ่งปัน

สรุปได้ว่าเด็กออทิสติกมีปัญหาทักษะทางสังคมในหลายด้าน โดยเฉพาะด้านการแบ่งปัน ซึ่งเป็นหนึ่งในด้านที่มีความสำคัญ เนื่องจากเป็นทักษะขั้นแรกที่ทำให้เด็กออทิสติกสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้างได้ ทั้งในและนอกโรงเรียน หากเด็กออทิสติกขาดทักษะการแบ่งปันก็จะส่งผลกระทบต่อทักษะด้านการสร้างสัมพันธภาพกับคนรอบข้างลดต่ำลงไปด้วย

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติก

งานวิจัยในประเทศ

พัชรี จิวพัฒนะกุล (2549) ได้ศึกษาเพื่อเสริมสร้างทักษะทางสังคมในเด็กออทิสติก โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นเด็กออทิสติกที่มีปัญหาทักษะทางสังคม ด้านการควบคุมตนเอง การสื่อความหมายกับบุคคลอื่น และการทำงานร่วมกับบุคคลอื่น ช่วงชั้นที่ 1 โดยใช้วิธีเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง จำนวน 6 คน ซึ่งการวิจัยครั้งนี้มีเครื่องมือจำนวน 3 ชนิด คือ แบบตรวจสอบทักษะทางสังคมสำหรับเด็กออทิสติก แบบเสริมสร้างทักษะทางสังคมสำหรับเด็กออทิสติก และแบบประเมินทักษะทางสังคมสำหรับเด็กออทิสติก ผลการวิจัยพบว่า เด็กออทิสติกที่ได้รับการเสริมสร้างทักษะทางสังคมทั้ง 3 ด้าน มีทักษะทางสังคมที่สูงขึ้นกว่าก่อนการทดลอง

งานวิจัยในต่างประเทศ

Seevers and Jones-Blank (2008, p. 3-7) ได้ทำการวิจัยโดยการสอนเด็กออทิสติกช่วงอายุ 9-11 ปี โดยใช้ทฤษฎีการเรียนรู้จากตัวแบบ (Modeling) บทบาทสมมติ (Role Playing) การเสริมแรงทางบวก (Positive Reinforcement) การชี้แนะ (Prompting) เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคม ผลพบว่าเด็กออทิสติกที่ได้รับการสอนมีทักษะทางสังคม และการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมชั้นเรียนที่สูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

Eikeseth, Smith, Jahr, and Eldevik (2002, p. 49-65) จากมหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนีย ลอสแอนเจลิสได้ทำการวิจัยเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกจำนวน 13 คน ด้วยรูปแบบการวิจัยกลุ่มตัวอย่างเดี่ยวด้วยรูปแบบการวิจัยวิธีจัดการกระทำ (Single Subject Research Design: ABA) โดยเลือกเด็กออทิสติกอายุ 4-7 ปี เพื่อเข้าโปรแกรมปรับพฤติกรรมระยะเวลา 1 ปี จำนวน 28 ชั่วโมง ในการปรับพฤติกรรมเพื่อเสริมสร้างทักษะทางสังคม โดยใช้การเล่นเป็นสื่อกลางโดยใช้แบบทดสอบ Vineland Adaptive Behavior Scales ในการทดสอบทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการติดต่อสื่อสาร (Communication Domain) ก่อนการทดลอง 58.23 หลังการทดลอง 73.93 ด้านกิจวัตรประจำวัน (Daily Life Skills) ก่อนการทดลอง 56.92 หลังการทดลอง 66.15 ด้านการเข้าสังคม (Socialization Skills) ก่อนการทดลอง 59.92 หลังการทดลอง 69.92 ผลปรากฏว่าเด็กออทิสติกที่ได้ทำกิจกรรมกลุ่มด้วยการเล่นมีพัฒนาการทักษะทางสังคมที่สูงขึ้น

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนเด็กออทิสติก

3.1 การสอนเด็กออทิสติก

ชวนันท์ ซาญศิลป์ (2561, น. 43-44) กล่าวถึง การสอนเด็กออทิสติกเป็นอีกประเด็นที่ผู้ปกครองให้ความสนใจอย่างมาก โดยรูปแบบการสอนเด็กออทิสติกขึ้นอยู่กับความรุนแรงของโรค และระดับพัฒนาการของเด็ก หากเด็กภาษาดีและไม่มีโรคร่วม เช่น ภาวะปัญญาอ่อน ก็มีแนวโน้มที่จะเรียนได้ โดยการสอนเด็กออทิสติกถึงเกี่ยวข้องกับเตรียมความพร้อมและการกระตุ้นพัฒนาการช่วง 2 – 5 ปีแรก ได้แก่ การกระตุ้นพัฒนาการทางภาษา การช่วงเหลือตัวเองขั้นพื้นฐาน (Basic ADL) ทักษะทางสังคม (Social Skills) และเตรียมทักษะความพร้อมทางการเรียนโดยใช้โปรแกรมพิเศษ เช่น Early Start Denver Model และ Treatment and Education of Autism Related Communication Handicapped Children Program

วันชัย จันทการกุล (2560, น. 1-8) กล่าวถึงการจัดการเรียนการสอนสำหรับเด็กออทิสติกนั้นคือการปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมพฤติกรรม พัฒนาการ ความรู้ ความสามารถในการดำรงชีวิต

ประจำวัน การกระทำต้องมีองค์ประกอบหลายด้าน ทั้งครู แพทย์ และผู้ปกครอง การสอนในปัจจุบันมีวิธีการหลากหลาย ขึ้นอยู่กับการปรับใช้สำหรับเด็กออทิสติกให้เหมาะสม เพราะเด็กออทิสติกมีพัฒนาการที่แตกต่างกัน การสอนเด็กออทิสติกมีวิธีการต่าง ๆ ดังนี้

1. การสอนโดยใช้การสาธิต (Demonstration) เป็นวิธีการสอนโดยให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรง เห็นสิ่งที่เรียนรู้อย่างเป็นรูปธรรม ทำให้เด็กออทิสติกเรียนรู้ และจดจำสิ่งที่เรียนได้นาน และเกิดความเข้าใจในเรื่องที่สาธิต

2. การสอนโดยการใช้เกม (Game) จุดเน้นของการสอนโดยการใช้เกมคือให้ผู้เรียนได้เรียนรู้กติกา เพื่อไปให้ถึงเป้าหมาย ทั้งพฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น โดยผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะทางสังคม (กรณีเล่นเป็นกลุ่ม) และพัฒนาทักษะการเรียนรู้ และเป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้สูง

3. วิธีการสอนโดยใช้สถานการณ์จำลอง (Simulation) เป็นการสอนที่ให้ผู้เรียนได้รับรู้ความเป็นจริงว่าสถานการณ์นั้นจำลองขึ้นมา เพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ โดยให้ผู้เรียนลงไปเล่นบทบาทสมมติ ซึ่งมีการสะท้อนความเป็นจริงและให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งที่ถูกจำลองขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนสามารถตัดสินใจ แก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นได้

ผดุง อารยะวิญญู (2546, น. 29-94) กล่าวถึงวิธีการสอนเด็กออทิสติก 10 วิธีดังนี้

1. ทีซ (TEACCH) ย่อมาจากจาก Treatment and Education of Autistic and Related Communication Handicapped Children พัฒนาขึ้นโดยภาคจิตเวชศาสตร์ มหาวิทยาลัยนอร์ทแคลิฟอร์เนีย เป็นแนวการสอนเด็กออทิสติก และเด็กที่มีความบกพร่องทางการสื่อสารประเภทอื่น โดยเน้นการจัดสภาพแวดล้อมให้เหมาะสมกับเด็ก และการสอนอย่างเป็นขั้นตอนง่าย ๆ เช่น การจัดสภาพแวดล้อม กำหนดพื้นที่ในห้องเรียน เป็นบริเวณต่าง ๆ รูปเด็กกำลังนั่งเล่นของเล่น เพื่อแสดงว่าพื้นที่บริเวณดังกล่าวใช้เล่นเกม กิจกรรมกลุ่ม เด็กส่งเสียงดังได้บ้าง รูปเด็กกำลังร้องไห้ เพื่อแสดงว่าพื้นที่บริเวณนี้ใช้สำหรับเด็กที่แสดงพฤติกรรมไม่เหมาะสม เป็นต้น

2. เพ็คส์ (PECS) ย่อมาจากจาก Picture Exchange Communication System เป็นการสอนที่สื่อสารกับเด็กออทิสติกโดยใช้ภาพ ในการสื่อสารจะเริ่มจากการแลกเปลี่ยนภาพระหว่างคู่สนทนา 2 คน โดยไม่มีการพูดคุย ถัดจากนั้นครูจะเริ่มพูดคุยกับเด็กทีละน้อย ในตอนแรกเด็กอาจจะยังไม่โต้ตอบ แต่ต่อมาเด็กจะเริ่มโต้ตอบโดยใช้ภาพ โดยใช้ภาษาท่าทาง และภาษาพูดในที่สุด เช่น การนำภาพที่เป็นส่วนเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน อาจเป็นภาพกินอาหาร เข้าห้องน้ำ อาบน้ำ เป็นต้น

3. การอ่านจิตใจ (Mind Reading) เป็นกระบวนการที่นำมาสอนเพื่อให้เด็กออทิสติกเข้าใจอารมณ์ของผู้อื่น รวมไปถึงการคาดเดาว่าผู้อื่นคิดอะไรอยู่ในใจ ซึ่งเด็กออทิสติกเป็นกลุ่มที่มีลักษณะการบอดทางจิตใจ (Mind Blindness) โดยวิธีการเป็นขั้นตอนสอดคล้องกับพัฒนาการทางอารมณ์ของเด็กออทิสติก

4. การสอนด้วยเรื่องราวทางสังคม (Social Story) เป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งที่ใช้สอนทักษะทางสังคมกับเด็กออทิสติก และเด็กอื่นที่ขาดทักษะทางสังคม เรื่องเกี่ยวกับสังคมอาจเป็นเรื่อง หรือข้อความที่อธิบายเกี่ยวกับสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่งในสังคม ซึ่งจะช่วยให้เด็กออทิสติกเข้าใจสถานการณ์นั้น ๆ ได้ดียิ่งขึ้น

5. กิจกรรมบนพื้น (Floor Time – ฟลออร์ทaime) เป็นวิธีการสอนเด็กออทิสติกที่คิดค้นขึ้นโดย Stanley Greenspan เป็นวิธีสร้างสัมพันธ์กับเด็กออทิสติก และให้เด็กสร้างสัมพันธ์กับเราด้วยวิธีต่าง ๆ อาจด้วยท่าทาง การเปล่งเสียง หรือการพูด โดยมีจุดมุ่งหมายที่สำคัญ คือ เพื่อฝึกเด็กโดยใช้กิจกรรม ซึ่งส่วนใหญ่เป็นการเล่นบนพื้นห้อง หรืออาจเป็นการพูดคุยกับเด็กในสถานที่อื่นก็ได้ เพื่อให้เด็กมีความสนใจในกิจกรรมเดียวกันกับเราตามพัฒนาการของเด็ก โดยฟลออร์ทaimeมีประโยชน์อย่างยิ่งในการช่วยให้เราเข้าใจลักษณะท่าทาง พฤติกรรมการแสดงออกทางอารมณ์ และสังคมของเด็กออทิสติก

6. ฟาสต์ฟอรวอร์ด (Fast for Word) เป็นเทคนิคที่ใช้เพื่อฝึกการฟังสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ ซึ่งรวมถึงเด็กออทิสติกด้วย ซึ่งเป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์มีการพิสูจน์มาจากการวิจัยเชิงทดลองว่ามีผลต่อการสอนเด็กให้มีทักษะการฟัง โดยจุดประสงค์ที่สำคัญ คือ ฝึกทักษะการฟังให้เด็กสามารถจำแนกเสียงในภาษาได้ ซึ่งจะช่วยให้เด็กมีพื้นฐานที่จะนำไปสู่การสื่อสารและการเข้าใจภาษา

7. การวิเคราะห์พฤติกรรมประยุกต์ (Applied Behavior Analysis หรือ ABA) เป็นการนำการปรับพฤติกรรมมาใช้ในการสอนเด็ก เหมาะอย่างยิ่งในการสอน หรือปรับพฤติกรรมของเด็กออทิสติกโดยมีจุดมุ่งหมายที่สำคัญ คือ การสร้างพฤติกรรมใหม่ให้เกิดขึ้นในตัวเด็ก ได้แก่ การมองหน้า การปฏิบัติตามคำสั่ง การเลียนแบบ และ/หรือลดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ เช่น การแสดงอารมณ์ก้าวร้าว การกรีดร้อง การทำร้ายตนเอง การทำร้ายตนเอง เป็นต้น

8. การใช้ประสาทรับรู้ร่วมกัน (Sensory Integration) หมายถึง การใช้ประสาทรับรู้หลาย ๆ ด้านร่วมกัน เพื่อให้การรับรู้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น นั่นคือมีการใช้การรับรู้ทั้งด้านสัมผัส การเคลื่อนไหว เพื่อให้การรับรู้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น การใช้ส่วนต่าง ๆ ของลำตัว การใช้สายตา การฟัง การลิ้มรส และการดมกลิ่น โดยมีจุดมุ่งหมายที่สำคัญเพื่อช่วยให้เด็กออทิสติกที่มีปัญหาหากลับ

เข้าสู่ภาวะแห่งความสงบ หรือตระหนักใจว่าตนเองต้องทำจิตใจให้สงบลง หากเด็กมีปัญหาในการเรียน ขาดสมาธิในการเรียน เนื่องจากเด็กมีความวิตกกังวล หรือตื่นเต้นกับเหตุการณ์ที่อยู่รอบตัวมากจนเกินไป

9. กิจกรรมบำบัด (Occupational Therapy) เป็นวิธีการที่นักกิจกรรมบำบัดนำมาเพื่อช่วยให้บุคคลสามารถดำรงชีวิตอยู่ได้อย่างมีอิสระ โดยไม่ต้องพึ่งพาอาศัยความช่วยเหลือจากบุคคลอื่น รวมไปถึงการทำงาน การนันทนาการ การใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ เนื่องจากบุคคลเหล่านั้นอาจมีความบกพร่องอันเนื่องมาจากการเจ็บป่วย การได้รับบาดเจ็บ หรือสภาพความพิการ โดยมีจุดมุ่งหมายที่สำคัญ คือเพื่อช่วยให้เด็กสามารถประกอบกิจวัตรประจำวัน เช่น การอาบน้ำ การรับประทานอาหาร การแต่งตัว ฯลฯ ได้อย่างอิสระ โดยไม่ต้องมีคนคอยช่วยเหลือ ช่วยให้เด็กมีพฤติกรรมที่เหมาะสมกับวัย ช่วยให้เด็กมีความปลอดภัยไม่ได้รับอันตรายเมื่อประกอบกิจกรรมต่าง ๆ เป็นต้น

10. หนังสือการ์ตูน (Comic Book) เป็นการใช้ภาพวาดจากการ์ตูน เป็นภาพลายเส้น แสดงออกซึ่งอารมณ์ขันของคู่สนทนา 2 คน หรือมากกว่า ตัวละครจะสนทนากัน คำพูดของตัวละครจะปรากฏอยู่ในกรอบ โดยลักษณะสำคัญของการ์ตูนจะนำมาใช้ในการสอนเด็กออทิสติกจะต้องเป็นภาพที่สื่อถึงอารมณ์ และความรู้สึกของตัวการ์ตูนในเรื่อง โดยมาจุดมุ่งหมายสำคัญ โดยให้เด็กออทิสติกรับรู้ถึงอารมณ์ต่าง ๆ เช่น กลัว ดีใจ เสียใจ ยินดี พอใจ ตกใจ หรือ สับสน เป็นต้น

Willis (2009) กล่าวถึงการสอนเด็กออทิสติกที่เหมาะสม ผู้สอนควรทราบถึงปัญหาของเด็กออทิสติกอย่างชัดเจน เพื่อการจัดการศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้นการประเมินพหุสภาพของเด็กออทิสติกจึงมีอิทธิพลต่อการจัดการเรียนการสอนเป็นอย่างมาก การสอนเด็กออทิสติกที่เหมาะสมควรได้รับการร่วมมือจากหลายฝ่าย ทั้งครู นักจิตวิทยา นักแก้ไขการพูด แพทย์ และผู้ปกครอง ส่วนหนึ่งของการสอนเด็กออทิสติกคือการจัดทำแผนการเรียนรู้อุ้เฉพาะบุคคล (Individualize Education Plan: IEP) เพื่อกำหนดกรอบการให้บริการเด็กออทิสติกอย่างชัดเจน

Ministry of Education Canada (2007, p. 40-52) กล่าวถึงการสอนเด็กออทิสติกที่ดี ผู้สอนจำเป็นต้องบูรณาการการสอนที่หลากหลาย (Differentiated Instruction) เพื่อผลประโยชน์ที่สูงสุดกับเด็กออทิสติกในห้องเรียนเรียนรวม การสอนเด็กออทิสติกที่สำคัญคือการสนับสนุนให้เด็กมีพัฒนาการในทุก ๆ ด้านอย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งในด้านพัฒนาการทางสังคม หรือทักษะทางสังคม (Social Skills) โดยรูปแบบการสอนเด็กออทิสติกมีความหลากหลาย ไม่มีโปรแกรมเฉพาะเจาะจงสำหรับการสอนเด็กออทิสติกและสามารถพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติก

ได้ ทักษะการเรียนรู้ (Literacy Skill) เด็กออทิสติกหลายส่วนใหญ่มองเห็นได้ดี และประสบความสำเร็จมากกว่าการอ่านตัวอักษร ซึ่งการใช้ภาพทำให้การสื่อความหมายที่มีความชัดเจนขึ้น ทักษะการเขียน (Writing Skill) เด็กออทิสติกบางคนสามารถเรียนรู้ผ่านการเขียนหรือพิมพ์ (สำหรับเด็กออทิสติกที่ไม่มีปัญหากล้ามเนื้อเล็ก) การสอนให้เด็กออทิสติกเขียนเป็นเรื่องที่ยาก และเป็นอุปสรรคต่อการเรียนของเด็กออทิสติกในโรงเรียนเรียนรวม

Ministry of Education (2000, p. 27-50) กองงานการศึกษาพิเศษ กระทรวงศึกษาธิการ ประเทศแคนาดากล่าวถึงการสอนเด็กออทิสติกไม่มีกระบวนการสอนที่ตายตัว โดยการสอนนั้นจะต้องเป็นไปตามรูปแบบของเด็ก โดยครูจะต้องทดลองใช้วิธีการสอนหลากหลายรูปแบบเพื่อให้ทราบถึงรูปแบบการสอนที่เหมาะสมกับเด็กออทิสติกมากที่สุด โดยการสอนที่สามารถเป็นแนวทาง โดยการผ่านการพิสูจน์ว่าเหมาะสมกับเด็กออทิสติกสามารถแบ่งออกเป็น 5 ชนิด ดังนี้

1. การสอนผ่านการมองเห็น (Visual Approach) เป็นการสอนที่ได้รับการยอมรับมากที่สุด โดยการใช้ภาพ หรือวัตถุโดยให้เด็กออทิสติกได้มองเห็นเป็นรูปธรรมมากที่สุด เด็กออทิสติกบางรายอาจไม่สามารถคิดเชิงนามธรรมได้ การใช้ภาพ และตัวอักษรสามารถให้เด็กออทิสติกเรียนรู้ สื่อสาร และพัฒนาทักษะต่าง ๆ ได้ด้วยตนเอง

2. การเรียนรู้ด้วยการฟัง (Learning to Listen) เด็กออทิสติกควรมีการเรียนรู้ผ่านการฟัง ควรเพิ่มการเรียนรู้ด้วยกันฟังกับเด็กเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมต่าง ๆ ในตัวเด็ก สำหรับเด็กออทิสติกบางคนสามารถเรียนรู้ด้วยการฟังได้ แต่ไม่สามารถเรียนรู้ด้วยสายตา หรือไม่สามารถสบตา การเรียนรู้ด้วยการฟังสามารถพัฒนาการพูดของเด็กออทิสติกได้อีกด้วย

3. การเรียนรู้ด้วยทักษะทางสังคม (Strategies for Teaching Social Skills) การเรียนรู้ด้วยทักษะทางสังคมสามารถพัฒนาทักษะในตัวเด็กออทิสติกได้หลายชนิด เพราะเด็กออทิสติกในบางคนหากได้เป็นส่วนหนึ่งของสังคมจะสามารถพัฒนาทักษะดังกล่าวได้รวดเร็ว เช่น การใช้เรื่องราวทางสังคม (Social Stories) เพื่อเป็นการอธิบายเกี่ยวกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคม โดยออกแบบให้เหมาะสมกับนักเรียนแต่ละคน

4. การเรียนแบบใช้เพื่อนช่วยเหลือ (Peer Support) การเรียนแบบเพื่อนช่วยเหลือสามารถพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกได้ ในบางครั้งเพื่อให้เกิดความเข้าใจพฤติกรรมของเด็กออทิสติกมากขึ้น เพราะในบางพฤติกรรม หรือความต้องการของเด็กออทิสติกเกิดขึ้นในระหว่างอยู่กับเพื่อน และอีกทั้งการใช้ระบบเพื่อนช่วยเหลือนั้นสามารถพัฒนาทักษะการมีปฏิสัมพันธ์ในเด็กออทิสติกได้อีกด้วย

สรุปได้ว่า การสอนเด็กออทิสติกสามารถทำได้หลากหลายวิธี การสอนเด็กออทิสติกที่มีประสิทธิภาพ ผู้สอนควรศึกษาวิธีการสอนหลากหลายรูปแบบ และเลือกรูปแบบที่มีความเหมาะสมกับเด็กออทิสติกที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย เนื่องจากเด็กออทิสติกมีความแตกต่างกันระหว่างบุคคลมาก การเลือกวิธีการสอนให้สอดคล้องกับภาวะปัญญา และพฤติกรรมเป้าหมายจึงเป็นวิธีการที่มีความสำคัญในการพัฒนาพฤติกรรมที่ผู้สอนต้องการ

3.2 การชี้แนะ

ไหมไทย ไชยพันธุ์ (2557, น. 30) กล่าวว่า การชี้แนะ (prompts) เป็นการให้สิ่งเร้ากระตุ้นให้เด็กแสดงพฤติกรรมตามที่ต้องการ การชี้แนะมักใช้ร่วมกับการให้แรงเสริม การชี้แนะอาจเป็นคำพูด กริยาท่าทางหรือสื่อต่าง ๆ การชี้แนะอาจช่วยปรับพฤติกรรมทางการเรียน หรือพฤติกรรมทางสังคม ถ้าเด็กมีปัญหาทางการเรียน แก้ไขได้โดยตรงด้วยการอาศัยเครื่องชี้แนะ ได้แก่ บทเรียนแบบโปรแกรม หรือสื่ออย่างอื่น สำหรับเครื่องชี้แนะในการปรับพฤติกรรมอื่น ๆ มีหลายวิธี เช่น การพูดกระตุ้น การใช้กริยาท่าทาง

สมโภชน์ เขียมสุภาษิต (2553, น. 203-204) กล่าวว่า การชี้แนะ (Prompting) เป็นการให้สิ่งเร้าซึ่งอาจได้แก่ คำพูดหรือท่าทางแบบบุคคล เพื่อให้บุคคลได้แสดงพฤติกรรมตามเป้าหมายที่ต้องการ เมื่อบุคคลนั้นแสดงพฤติกรรมตามที่ชี้แนะก็จะได้รับการเสริมแรงทางบวกทันที ซึ่งการชี้แนะสามารถเสริมสร้างพฤติกรรมต่าง ๆ ได้มากมาย ตั้งแต่พฤติกรรมช่วยเหลือตัวเอง พฤติกรรมการแบ่งปัน ไปจนถึงการช่วยเหลือผู้อื่น แต่การใช้การชี้แนะในการปรับพฤติกรรมด้วยตัวมันเองมักจะไม่มีการทำกัน นอกจากใช้ควบคู่กับวิธีการอื่น ๆ ซึ่งหลักการสอนด้วยการชี้แนะอย่างมีประสิทธิภาพ ดังนี้

1. กำหนดให้ชัดเจนเสียก่อนว่าต้องการให้บุคคลมีพฤติกรรมใด
2. พิจารณาว่าต้องใช้การชี้แนะแบบคำพูด แบบท่าทาง หรือแบบผสมผสาน
3. การชี้แนะต้องทำเป็นขั้นตอนอย่ารวบรัด
4. เมื่อบุคคลแสดงพฤติกรรมที่ต้องการแล้วให้การเสริมแรงทันที
5. เมื่อบุคคลที่ต้องการแสดงพฤติกรรมนั้นสม่ำเสมอแล้วต้องค่อย ๆ ถอดตัวเสริมแรงออก ซึ่งอาจทำได้โดยการเสริมแรงเป็นครั้งคราวแทน จากนั้นควรหยุดการเสริมแรง เมื่อแน่ใจว่าพฤติกรรมนั้นกลายเป็นนิสัยของบุคคลนั้นแล้ว

ผดุง อารยะวิญญู (2542) กล่าวถึง การกระตุ้นให้เด็กทำตาม (prompting) หมายถึง การกระตุ้นให้เด็กทำตามในสิ่งที่ผู้สอนต้องการ เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้ได้ดีขึ้นเมื่อเกิดการเรียนรู้ขึ้น

อาจลดการกระตุ้นลงเมื่อพฤติกรรมการเรียนรู้คงที่แล้ว จึงหยุดการกระตุ้น การกระตุ้นอาจทำได้หลายทาง เช่น การกระตุ้นทางกาย วาจา การเน้น การเลียนแบบ

1. การกระตุ้นทางกาย (Physical Prompts) เป็นการช่วยเหลือเด็กในการเคลื่อนไหว เช่น เด็กเอื้อมมือหยิบของไม่ถึง ครูช่วยอุ้มเด็กขึ้น ครูจับมือเด็กลากเส้นในครั้งแรก

2. การกระตุ้นทางวาจา (Verbal Prompts) เป็นการใช้เสียงกระตุ้นเด็ก เช่น ในการสอนเรื่องสี ครูถามคำถามเด็ก “นี่สีอะไร” เมื่อเด็กไม่ตอบ ครูบอกว่า “สีเหลือง” ด้วยเสียงดังซ้ำๆ และค่อยลดขนาดเสียงลง

3. การเน้น (Highlighting) เป็นการเน้นด้วยเสียงหรือด้วยเส้น การแทนด้วยเสียง เช่น การเปล่งเสียงดังๆ เพื่อกระตุ้นเด็ก หรือการขีดเส้นรอบวัตถุที่เป็นอันตราย เมื่อเด็กเข้าใจแล้วจึงลบเส้นรอบวัตถุออก

4. การเลียนแบบ (Modeling) เด็กชอบการเลียนแบบบุคคลที่ตนชื่นชอบ ครูสามารถเป็นตัวอย่างที่ดีในทุกๆ ด้าน

5. การจัดสภาพแวดล้อม (Classroom Environment) เป็นการจัดสถานที่เพื่อให้ครูและเด็กสามารถสื่อความหมายได้สะดวกยิ่งขึ้น เช่น การจัดโต๊ะเรียนเป็นรูปวงกลม จัดห้องให้มีขนาดพอเหมาะ จัดอุปกรณ์ที่เหมาะสมในการเรียนรู้ เป็นต้น

จากเอกสารที่กล่าวมานั้นสรุปได้ว่า การชี้แนะ หรือการกระตุ้น (Prompting) เป็นการสอนเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพแก่ผู้เรียน เมื่อผู้เรียนไม่สามารถกระทำพฤติกรรมเป้าหมาย หรือตอบในสิ่งที่ผู้สอนต้องการได้ การชี้แนะมีหลายวิธีขึ้นอยู่กับสมรรถนะของผู้เรียน การชี้แนะสามารถเสริมสร้างพฤติกรรมต่าง ๆ ได้มากมาย ขึ้นอยู่กับผู้สอนต้องการให้เกิดพฤติกรรมแบบใด และสามารถประยุกต์ใช้กับการสอนได้หลากหลายวิธี และกับผู้เรียนที่มีความแตกต่างกัน หรือผู้เรียนที่ไม่สามารถเข้าใจการสอนด้วยวิธีปกติได้โดยง่าย เช่น นักเรียนที่มีความต้องการพิเศษ เป็นต้น

3.3 การสอนเด็กออทิสติกด้วยการชี้แนะ

McCorkle (2012, p. 2) กล่าวถึงการใช้เทคนิคการชี้แนะเพื่อพัฒนาเด็กออทิสติก การใช้เทคนิคการชี้แนะด้วยภาพ สามารถใช้พัฒนาเด็กออทิสติกที่ไม่มีภาษาพูด หรือมีความยากลำบากในการพูด การใช้เทคนิคการชี้แนะร่วมกับภาพสามารถเริ่มต้นได้ด้วยการใช้ภาพของกิจวัตรประจำวันสำหรับเด็กออทิสติกเพื่อให้เกิดความคุ้นเคยกับเทคนิคดังกล่าว และเริ่มต้นจากการชี้แนะทั้งหมด และถอนการชี้แนะทีละขั้นตอนจนกว่าเด็กจะสามารถปฏิบัติพฤติกรรมดังกล่าวด้วยตนเอง

Brereton (2011, p. 1-3) กล่าวถึงการสอนเด็กออทิสติกด้วยการชี้แนะ (Prompting) เป็นการสอนเพื่อเสริมสร้างพฤติกรรม หรือทักษะชนิดใหม่ โดยเด็กออทิสติกไม่จำเป็นต้องมีพื้นฐานทางพฤติกรรม เนื่องจากเด็กจะได้รับคำแนะนำจากกสอน การสอนด้วยการชี้แนะสำหรับเด็กออทิสติกนั้นไม่จำเป็นต้องเรียนรู้ด้วยวิธีการมองเห็นเพียงอย่างเดียว และเด็กออทิสติกที่ไม่มีภาษาก็สามารถที่จะเรียนรู้ด้วยวิธีการชี้แนะ ซึ่งสามารถทำให้เด็กออทิสติกประสบผลสำเร็จกับกับการเรียนรู้ได้ โดยการเรียนรู้ด้วยการชี้แนะสามารถแบ่งออกได้ดังนี้

1. การชี้แนะทางกายภาพ (Physical Prompts) เป็นการชี้แนะด้วยการใช้ร่างกายสัมผัสโดยตรงเพื่อเสริมสร้างทักษะ หรือพฤติกรรมใหม่ให้เกิดขึ้น เช่น ต้องการให้เด็กออทิสติกรับประทานอาหารด้วยการใช้ส้อมแทนการใช้มือ ผู้สอนจึงจับมือเด็กออทิสติกเพื่อหยิบส้อมเพื่อเป็นอุปกรณ์ในการรับประทานอาหาร

2. การชี้แนะด้วยคำพูด และรูปภาพ (Verbal and Picture Prompts) เป็นการบอกให้เด็กรับรู้ควรทำอะไร เช่น “ดันส้อมไปที่ใส่กรอก” และ “นำใส่กรอกใส่ในปากของตนเอง” ซึ่งการใช้คำพูดต้องมีความชัดเจน หลีกเลี่ยงการใช้คำพูดที่เป็นนามธรรม โดยในตัวอย่างใช้คำว่า “ดันส้อม (Push Fork)” แทนคำว่า “ใช้ส้อม (Use Your Fork)” เนื่องจากเด็กอาจไม่ทราบว่าต้องใช้ส้อมทำอะไร หรือการใช้ภาพเพื่อสื่อความหมาย เช่น การนำภาพส้อมจิ้มใส่กรอกให้เด็กดู และพูดว่า “ทำตาม (Do this)” ซึ่งก่อนการใช้ภาพเป็นสื่อในการชี้แนะ ผู้สอนจำเป็นต้องทราบอย่างแน่ชัดว่าเด็กออทิสติกสามารถเรียนรู้ และเข้าใจสัญลักษณ์ได้ มิเช่นนั้นการเรียนรู้ด้วยอาจไม่ก่อให้เกิดประโยชน์แต่อย่างใด

Neitzel and Wolery (2009, p. 1-13) กล่าวถึงการสอนเด็กออทิสติกด้วยการชี้แนะ (prompting) เป็นการช่วยเหลือเด็กออทิสติก โดยเป็นกระบวนการที่สามารถใช้ร่วมกับวิธีการอื่น ๆ เช่น การเสริมแรง เป็นต้น โดยผู้เรียนได้รับการชี้แนะจากครู หรือผู้ใหญ่ เพื่อพัฒนาทักษะต่าง ๆ ซึ่งการชี้แนะสามารถใช้เพื่อพัฒนาเด็กออทิสติกได้ดังนี้

1. การชี้แนะด้วยวาจา (Verbal Prompts) เป็นการใช้ประโยค หรือคำพูดกระตุ้นเด็กออทิสติกในการให้ปฏิบัติในสิ่งที่ต้องการ เช่น “นักเรียนเขียนชื่อของตนเองสิครับ”

2. การชี้แนะด้วยการสาธิต (Gestural Prompts) การชี้แนะให้เห็นถึงจุดที่ต้องการให้นักเรียนปฏิบัติ เช่น การชี้ที่ด้านบนของกระดาษที่ต้องการให้นักเรียนเขียนชื่อของตนเอง

3. การชี้แนะโดยเป็นตัวแบบ (Modeling Prompts) การแสดงออกด้วยท่าทางการเคลื่อนไหว และวาจาเพื่อเป็นต้นแบบให้เรียนผู้ปฏิบัติตาม

4. การชี้แนะทางกายภาพ (Physical Prompts) ใช้การสัมผัสกับผู้เรียนโดยตรง เช่น การจับมือนักเรียนเขียนชื่อของตนเอง

5. การชี้แนะทางการมองเห็น (Visual Prompts) การใช้ภาพเพื่อกระตุ้นผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ปฏิบัติตาม หรือร้องขอในสิ่งที่ต้องการ

จากเอกสารดังกล่าวสามารถสรุปได้ว่า การชี้แนะเป็นหนึ่งในวิธีการสอนเด็กออทิสติกที่มีประสิทธิภาพ เพื่อให้เด็กออทิสติกเกิดพฤติกรรมเป้าหมายดังที่ผู้สอนต้องการ และแสดงออกถึงพฤติกรรมที่ผู้สอนต้องการ โดยรูปแบบการชี้แนะสามารถแบ่งออกเป็น 3 วิธีการ ดังนี้

1. การชี้แนะโดยการใช้คำพูด (Verbal prompt) เป็นการใช้คำพูดให้เด็กออทิสติกทำพฤติกรรมเป้าหมาย เช่น บอกให้หยิบสิ่งของ บอกให้นั่ง เป็นต้น

2. การชี้แนะโดยการใช้สัญญาณ (Sign prompt) คือการใช้สัญลักษณ์ต่างให้คนเราทำตาม เช่น สัญลักษณ์ห้ามสูบบุหรี่ สัญลักษณ์ห้องน้ำ สัญญาณจราจร เป็นต้น

3. การชี้แนะโดยการใช้ร่างกาย (Physical prompt) คือการใช้ร่างกายชี้แนะให้คนเราทำตาม เช่น การจับมือให้เด็กเขียนหนังสือ หรือจับช้อนรับประทานอาหาร เป็นต้น

3.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนเด็กออทิสติกด้วยการชี้แนะ

Avelar (2017) ได้ทำการวิจัยรูปแบบการวิจัยกลุ่มตัวอย่างเดี่ยว (Single Subject Design) โดยใช้การชี้แนะเพื่อสอนเด็กออทิสติก ซึ่งผลการวิจัยพบว่า การชี้แนะสามารถพัฒนาทักษะการเลียนแบบ หรือสอนให้เด็กออทิสติกปฏิบัติตามคำสั่งได้ โดยผู้วิจัยใช้การชี้แนะ แบบน้อยไปมาก (Least-to-Most Prompts) เพื่อพัฒนาเด็กออทิสติก โดยเด็กออทิสติกที่ได้รับการชี้แนะแบบน้อยที่สุด จะสามารถรับรู้ และเลียนแบบพฤติกรรมได้ดีในสถานการณ์ที่มีความแตกต่างกันออกไป

Yanardag et al. (2011, p. 44-55) จากมหาวิทยาลัย Anadolu ได้ทำการวิจัยรูปแบบ Single Subject Design (A-B-A) โดยใช้การชี้แนะแบบน้อยที่สุด (Least-to-Most Prompts) เพื่อสอนเทนนิสเบื้องต้นสำหรับเด็กออทิสติกอายุ 7 ปี จำนวน 4 คน โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจำนวน 6 สัปดาห์/สัปดาห์ละ 5 วัน วันละ 1 ชั่วโมง ผลการวิจัยพบว่า การสอนเทนนิสเด็กออทิสติกด้วยการชี้แนะมีประสิทธิภาพอย่างมาก ทักษะในการเล่นเทนนิสขั้นพื้นฐานของเด็กออทิสติกเพิ่มขึ้นระหว่างการสอนด้วยการชี้แนะ

Hayes (2013, p. 54-55) ได้วิจัยเกี่ยวกับการใช้การชี้แนะเป็นกลยุทธ์การสอนเชิงประจักษ์เพื่อพัฒนาทักษะทางภาษา การสื่อสาร และการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมสำหรับเด็กออทิสติกในประเทศนิวซีแลนด์ ผลการวิจัยปรากฏว่าการชี้แนะเป็นการสอนที่มีประสิทธิภาพสำหรับ

เด็กออทิสติก การสอนเด็กออทิสติกในครั้งนี้นี้เริ่มด้วยการสอนแบบชี้แนะอย่างมาก (most prompts) แล้วจึงค่อยลดระดับการชี้แนะลงทีละขั้นในตอน โคนผู้วิจัยคอยสังเกตพฤติกรรมของเด็ก โดยหลังจากจบการวิจัยเด็กสามารถเข้าห้องน้ำ และปฏิบัติภารกิจส่วนตัวในห้องน้ำกับเพื่อนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Iskan, Nurcin and Fazlioglu (2016) ได้ศึกษาการใช้เทคนิคการชี้แนะเพื่อช่วยเหลือการแต่งกายสำหรับเด็กออทิสติกจำนวน 3 คน อายุ 8, 10 และ 11 ปี ตามลำดับ โดยเริ่มต้นจากการชี้แนะทางกายเต็มรูปแบบและค่อยลดระดับการชี้แนะลงทีละขั้น จนเหลือเพียงการชี้แนะด้วยวาจา ซึ่งผลการวิจัยพบว่าเด็กออทิสติกที่ได้รับการชี้แนะเรื่องการแต่งกาย สามารถปฏิบัติภารกิจดังกล่าวได้ด้วยตนเองเมื่อผู้วิจัยได้ถอดเทคนิคการชี้แนะออก และพฤติกรรมดังกล่าวสามารถคงอยู่กับตัวเด็กได้ในระยะเฝ้าระวัง

Koegel et al. (2011) ได้ทำการศึกษาเพื่อช่วยเหลือเด็กออทิสติกในโรงเรียนเรียนรวม โดยใช้การชี้แนะเป็นส่วนหนึ่งในการช่วยเหลือเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมกับเด็กออทิสติก โดยใช้สถานการณ์จำลองกับกลุ่มเพื่อนในห้องเรียน และใช้เทคนิคการชี้แนะสำหรับเด็กออทิสติกเพื่อกระตุ้นทักษะทางสังคม โดยทักษะที่ใช้ในการพัฒนาด้วยการชี้แนะ คือ การรู้จักรอบของตน (Turn-Taking) และการพูดอย่างเหมาะสม ผลของการศึกษาการใช้เทคนิคการชี้แนะเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกพบว่าเด็กออทิสติกที่ได้รับการชี้แนะเกี่ยวกับทักษะทางสังคม มีทักษะทางสังคมที่สูงขึ้นเมื่ออยู่ร่วมกับกลุ่มเพื่อนในห้องเรียนเรียนรวม

Ulke-Kurkcuoglu (2015) ได้ศึกษาเพื่อเปรียบเทียบผลของการให้คำชี้แนะ และการใช้วีดีโอ เพื่อสอนการเล่นบทบาทสมมติ 4 เหตุการณ์ ได้แก่การช้อปปิ้ง ทำอาหาร ชักผ้า และการปัดฝุ่นในเด็กออทิสติกจำนวน 3 คน อายุระหว่าง 5-6 ปี ผ่านกระบวนการสอนเดี่ยว (Private Teaching) โดยใช้การชี้แนะแบบ น้อยสู่มาก (Least-to-Most Prompting) ผลของการศึกษาพบว่ากระบวนการสอนโดยให้คำชี้แนะมีประสิทธิภาพมากกว่าการสอนโดยใช้วีดีโอจำลอง โดยสามารถทำให้เด็กออทิสติกเข้าใจกระบวนการทำงานได้ดีกว่า และส่งผลให้พฤติกรรมหลังในระยะเฝ้าระวังคงทนมากกว่าการใช้วีดีโอจำลอง

Carlile, Reeve, Reeve and DeBar (2013) ได้วิจัยเกี่ยวกับการใช้ iPod touch เพื่อสอนทักษะสันทนการในเด็กออทิสติก โดยก่อนการวิจัยผู้วิจัยได้เลือกใช้การชี้แนะ (Prompting) เพื่อสอนการใช้ iPod touch สำหรับเด็กออทิสติกก่อนเริ่มในการวิจัย คือ การสอนแบบจับมือผู้เรียน (Hand Over Hand) ให้ทำกิจกรรมทีละขั้นตอน ซึ่งเด็กออทิสติกจะต้องไม่เคยใช้ iPod touch มาก่อน โดยผู้วิจัยเริ่มกระบวนการสอนด้วยการชี้แนะซึ่งสามารถสอนเด็กออทิสติกได้ตั้งแต่

การเปิดใช้งานอุปกรณ์ เลือกลไอคอนการใช้งาน (Application) และการสลับหน้าจอ (Swiping the Screen) และสามารถใช้อุปกรณ์ iPod touch ด้วยตนเองจนจบการวิจัยดังกล่าวได้

Carbone et al. (2013) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการสอนการสบตา (Eye Contact) สำหรับเด็กออทิสติกแบบรายกรณีโดยใช้การชี้แนะเพื่อสอนการสบตา ในการวิจัยผู้วิจัยได้ใช้การชี้แนะด้วยคำพูด และการชี้แนะทางกายสำหรับเด็กออทิสติก ซึ่งในช่วงแรกเด็กออทิสติกมีการต่อต้านการชี้แนะทางกาย แต่ตอบสนองกับการชี้แนะด้วยคำพูด ผู้วิจัยจึงดำเนินการโดยให้เด็กมองภาพและบอกชื่อของสิ่งที่มองเห็น ผลปรากฏว่าเด็กออทิสติกสามารถตอบสนองการชี้แนะด้วยคำพูดตลอดการวิจัย และผู้วิจัยได้เพิ่มการชี้แนะในรูปแบบอื่น ๆ หลังจากเด็กออทิสติกมีการตอบสนองต่อการชี้แนะด้วยคำพูด ผลการวิจัยพบว่า การชี้แนะสามารถทำให้เด็กฟังคำสั่ง มองสบตาผู้วิจัย และผู้อื่นได้ในที่สุด

จากงานวิจัยที่ได้ศึกษามานั้น ผู้วิจัยจึงได้เลือกการชี้แนะในการสอนเด็กออทิสติก เนื่องจากการชี้แนะเป็นวิธีการสอนเด็กออทิสติกที่มีประสิทธิภาพ และสามารถปรับใช้กับเด็กที่มีภาวะออทิสซึมได้หลากหลายรูปแบบ อีกทั้งยังสามารถปรับใช้กับนวัตกรรมการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมกระดาน

4.1 ความหมายของเกมกระดาน

จุมพล เหมะศิริพันธ์ (2558, น. 3-6) ให้ความหมายของเกมกระดานว่าเป็นเกมที่มีหลากหลายรูปแบบ และวิธีการเล่นที่แตกต่างกันออกไป สามารถเล่นได้ในทุกเพศ และวัย เกมกระดานเป็นเกมที่มีรูปแบบการเล่นที่ไม่ซับซ้อน สามารถพัฒนาทักษะได้หลากหลายรูปแบบตามประเภท และจุดประสงค์ เช่น เกมกระดานหมากฮอส เกมกระดานหมากล้อม เกมกระดานงูตกบันได เกมเศรษฐี เป็นต้น

อรรถเศรษฐี ปรีดากรณ์ (2557, น. 14) กล่าวถึงเกมกระดาน คือ กิจกรรมที่ช่วยพัฒนา ด้านต่าง ๆ ของเด็ก แต่เน้นทางสติปัญญา มีกฎกติกาง่าย ๆ เหมาะสำหรับเด็กทุกวัย ก่อให้เกิดความสนุกสนานในการเล่น มีกระบวนการในการเล่นจากสื่อตามชนิดของเกมประเภทต่าง ๆ เกิดความรู้ และความคิดรวบยอดจากสิ่งที่ได้เล่น เด็กสามารถเล่นคนเดียว หรือเป็นกลุ่มก็ได้ โดยเกมกระดานที่เหมาะสมกับเด็กในช่วงอายุ 8 – 12 ปี เช่น เกมจับคู่ เกมเซิร์ฟ ทายปัญญา วางภาพต่อปลาย (Domino) เกมศึกษารายละเอียดของภาพ (Lotto) ภาพตัดต่อ (Jig-saw Puzzle) เป็นต้น

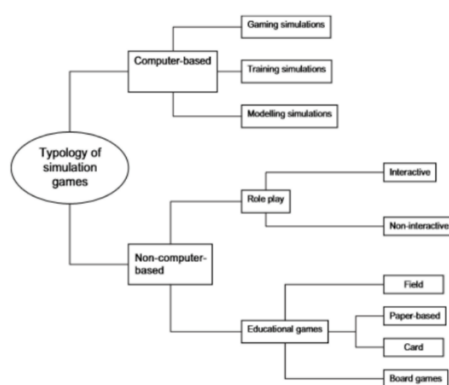
วัฒนาพร ระวังทุกข์ (2545, น. 150) ได้ให้ความหมายของเกมกระดานการศึกษาว่าเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่จัดขึ้น โดยการให้ผู้เรียนเล่นเกมภายใต้ข้อตกลง หรือกติกาบางอย่างที่

กำหนดไว้ ซึ่งผู้เรียนจะต้องตัดสินใจทำอย่างใดอย่างหนึ่ง อันจะมีผลออกมาในรูปของการแพ้ การชนะ วิธีการนี้จะช่วยให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ความรู้สึกนึกคิด พฤติกรรมต่าง ๆ ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจ นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียนด้วย

Coil et al. (2017) ให้ความหมายว่า เกมกระดานเป็นชุดเกมเพื่อการศึกษาในรูปแบบ โดยจะต้องเป็นเกมที่ไม่เล่นผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (Non - computer Educational Game) โดยสามารถเล่นเพื่อพัฒนาความรู้ พัฒนาทักษะทางสังคม โดยผู้เล่นจะต้องมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างเล่น อุปกรณ์เล่นที่มีความหลากหลาย ไม่น่าเบื่อ สร้างความสนุกสนานให้แก่ผู้เล่น มีกติกาในการเล่น สามารถเล่นในห้องเรียน และนอกห้องเรียนเพื่อเสริมสร้างความรู้และทักษะทางสังคมได้

Kirikaya (2010, p. 1) ได้กล่าวถึงความหมายของเกมกระดาน ว่าสามารถตีความได้จากหลายแง่มุมตามที่คุณวิจัยท่านต่าง ๆ ได้มีการนำเสนอ เช่น Dewey ให้ความหมายของเกมว่าเป็นกิจกรรมที่ผู้เล่นสมัครใจที่จะเข้าร่วมเล่น โดยจะต้องปฏิบัติตามกฎกติกาของเกม โดยจะเล่นเกมในเวลาที่เหมาะสม และสถานที่ที่มีการจัดไว้โดยเฉพาะ Gross ได้ให้ความหมายของเกมว่าเป็นสื่อเพื่อเตรียมความพร้อมต่อการพัฒนาการในชีวิตในช่วงต่อไป James และ Mc Dugal กล่าวถึงความหมายของเกมขึ้นอยู่กับสามารถเปลี่ยนแปลงได้โดยขึ้นอยู่กับสัญชาตญาณ และความสนใจของผู้เล่น และ Patrick ให้ความหมายของเกมคือกิจกรรมที่ผู้เล่นสามารถออกแบบการเล่นได้ด้วยตนเองอย่างอิสระ

จากเอกสารที่กล่าวมาสรุปได้ว่า เกมกระดานเป็นเกมทางการศึกษาชนิดหนึ่ง โดยมีพื้นที่ในการเล่นบนกระดาน (Board) โดยมีผู้เล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป สามารถพัฒนาทักษะต่าง ๆ ได้ ผ่านการเล่นเกม และเกิดความสนุกสนานขณะเล่นเกมกระดาน และขณะเล่นเกมกระดานผู้เล่นจะต้องมีปฏิสัมพันธ์กัน



ภาพประกอบ 1 แสดงประเภทของเกมกระดาน

ที่มา: Lean, Moizer, Towler, และ Abbey (2006) Simulations and games.

4.2 ประโยชน์ของเกมกระดาน

วันชัย จันทการกุล (2560) กล่าวถึงการสอนโดยวิธีใช้เกมเป็นการสอนที่มีความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และทำให้เด็กอยากเข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งสามารถพัฒนาการสอนสำหรับเด็ก ออกทิสติกทั้งด้านความคิด อารมณ์ และเด็กสามารถแก้ปัญหาที่จะเกิดขึ้นได้ โดยเด็กสามารถพัฒนาทักษะดังกล่าวผ่านชุดเกมที่ได้รับการพัฒนา

กิตติธเนศ เพชรไวภูณัฐ (2558, น. 22) กล่าวถึง เกมกระดาน คือ สิ่งที่ถูกเล่น โดยอาจจัดว่าเกมกระดานเป็นสื่อการสอนชนิดหนึ่ง โดยสามารถนำสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการเล่นเกมกระดาน มาใช้ในชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะเล่นเกมกระดานโดยตั้งใจหรือไม่ตั้งใจก็ตาม แต่ผู้เล่นจะได้เรียนรู้ บางสิ่งเสมอ

อรรถเศรษฐ์ ปรีดาภรณ์ (2557, น. 15) กล่าวถึงประโยชน์ของเกมกระดาน เป็นกิจกรรมที่ใช้สำหรับการเรียนรู้ และสามารถพัฒนาทักษะต่าง ๆ สำหรับเด็กได้หลายอย่าง เพื่อให้เด็กเกิดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามมาตรฐานการศึกษา และเน้นทางด้านสติปัญญาหรือการคิดให้แก่เด็ก เกมกระดานมีหลากหลายประเภท มีรูปแบบ และวิธีเล่นแตกต่างกันออกไป สิ่งสำคัญสิ่งหนึ่งที่จะช่วยส่งเสริมความคิดให้แก่เด็ก คือ การเล่นเกมกระดานควรมีคำถามเพื่อกระตุ้นให้เด็กคิดด้วย เพราะธรรมชาติของเด็กมีความใคร่รู้เสมอ และเมื่อเด็กได้รับการกระตุ้นด้วยคำถามซึ่งเป็นสิ่งเร้าที่ดีเพื่อชวนให้เด็กสงสัย จูงใจให้เกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาศักยภาพทางความคิดที่มีอยู่ในตัวเด็กให้ก้าวขึ้นสู่ขีดสูงสุด

White (2015) กล่าวถึง เกมกระดานมีประโยชน์ในการพัฒนาทักษะต่าง ๆ ในเด็กหลายด้าน โดยการพัฒนาก্ষะนั้นเกิดขึ้นระหว่างการเล่นเกมกระดาน และเด็กสามารถนำทักษะที่ได้จากการเล่นเกมกระดานประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง โดยทักษะที่ได้รับแบ่งเป็น 3 ด้าน ดังนี้

1. ด้านองค์ความรู้ (Cognitive Benefits)
 - ประโยชน์ด้านความคิดสร้างสรรค์ (Creativity)
 - ประโยชน์ทางด้านภาษา (Language and Literacy)
 - ประโยชน์ด้านการทำงานของสมองด้านการจัดการ (Executive Function)
2. ด้านสังคม และอารมณ์ (Social and Emotional Benefits)
 - การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล (Navigating Interpersonal Interactions)
 - การเข้าใจสังคมรอบข้าง (Social Understanding)
 - การแบ่งปัน และรู้จักรอบการเล่นของตนเอง (Sharing and Turn Taking)
 - การจัดการปัญหา และความรู้สึกลึก (Coping and Emotion Regulation)

- ประโยชน์สำหรับเด็กทั้งหมด (Benefits to the Whole Child)

3. ประโยชน์ทางกายภาพ (Physical Benefits)

Gordon (2009, p. 1-13) ได้กล่าวถึงการเล่นเกมกระดาน เป็นการเล่นเพื่อพัฒนาทักษะที่มีความจำเป็น และสัมพันธ์ภาพระหว่างบุคคลให้เข้าไปในทิศทางที่ดีขึ้น การเล่นเกมกระดานมีพัฒนาการที่เปลี่ยนแปลงในหลายทศวรรษที่ผ่านมา ทั้งรูปแบบของการเล่น ผู้เล่น และกติกาในการเล่น การเล่นเกมกระดานส่งเสริมให้ผู้เล่นสามารถเคลื่อนไหว พัฒนาปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ทักษะทางสังคม และสามารถถ่ายทอดพฤติกรรมต่าง ๆ จากผู้เล่นคนหนึ่งสู่อีกคนได้ โดยการเล่นเกมกระดานตั้งแต่ 2 คนขึ้นไปจะสามารถพัฒนาทักษะทางสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ และการเล่นยังสามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบให้เหมาะสมกับความต้องการแต่ละบุคคล เพื่อพัฒนาทักษะต่าง ๆ ผ่านการเล่นเกมกระดานได้อีกด้วย

จากเอกสารที่ผู้วิจัยได้ศึกษาสรุปได้ว่า เกมกระดานเป็นเกมชนิดหนึ่ง ที่มีรูปแบบการเล่น กติกา และวิธีการเล่นที่มีความหลากหลาย มีจุดประสงค์การเล่นที่มีความชัดเจน สามารถใช้พัฒนาทักษะหลายอย่าง ตั้งแต่ความสัมพันธ์ในครอบครัว เสริมสร้างทักษะทางสังคมในวัยเด็ก และพัฒนาทักษะทางวิชาการควบคู่ไปกับการเล่น

4.3 ประเภทของเกมกระดาน

สถุณี อาชวานันทกุล (2559, น. 34-37) กล่าวถึงเกมกระดานในปัจจุบันหากไม่นับเกมกระดานที่ออกแบบสำหรับเด็กเพื่อความสนุกสนานโดยเฉพาะ สามารถแบ่งประเภทดังนี้

1. เกมครอบครัว (Family Game) เป็นเกมกระดานที่มีกติกาไม่ซับซ้อน ผู้เล่นที่ไม่เคยเล่นสามารถเข้าใจกติกาในการเล่นได้ในเวลาประมาณ 5 – 10 นาที โดยเกมกระดานมีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างสัมพันธ์ในครอบครัว เกมกระดานประเภทนี้มักมีสีสันสวยงาม เน้นการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น หาโอกาสแก่งัดกันค่อนข้างมากระหว่างเล่นเกมเพื่อให้เกิดความสนุกสนาน ไม่เกี่ยวกับความรุนแรงหรือมีประเด็นหนัก ๆ โดยสามารถเล่นจบภายใน 15 – 60 นาที

2. เกมวางแผน (Strategy Game) เป็นเกมกระดานที่ต้องใช้ทักษะในการเล่นมากกว่าเกมกระดานแบบครอบครัว เหมาะกับผู้เล่นที่ต้องการความท้าทาย และ “เกมเมอร์” ที่ชอบเล่นเกมแนวแพลตฟอร์มอื่นอย่างเกมคอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะแนววางแผนอย่าง Civilization แนวจัดทัพโจมตีอย่าง StarCraft หรือผู้ที่ชอบเล่นเกมหมากรุกแบบคลาสสิกเป็นทุนเดิม โดยเกมกระดานแบบวางแผนใช้เวลาเล่นประมาณ 60 – 120 นาที แต่บางครั้งอาจยาวไปถึง 5 – 6 ชั่วโมง ผู้ที่อยากเล่นเกมวางแผน อาจต้องใช้ทักษะในการเล่นอย่างมาก เพราะมีตัวเล่นมากมาย กติกา

การเล่นที่มีความซับซ้อน ระหว่างการเล่นต้องมีการคิดตัวแปรต่าง ๆ ที่ส่งผลกับเกมตลอดเวลา เพื่อประเมินว่ามีผู้เล่นคนใดเข้าเงื่อนไขแพ้ชนะหรือยัง

3. ปาร์ตี้เกม (Party Game) เป็นเกมที่ถูกออกแบบมาเพื่อเล่นเป็นหมู่คณะ ปกติหมายถึง 8 – 20 คน หรือมากกว่า ปาร์ตี้เกมจะมีรายละเอียดในการเล่นที่เข้าใจได้ง่าย ผู้เล่นจำนวนมากสามารถทำความเข้าใจได้ในเวลา 5 – 10 นาที มีอุปกรณ์ในการเล่นไม่มาก เกมประเภทนี้อาจมีดวงเกี่ยวข้องกับเล็คน้อย แต่ส่วนใหญ่ต้องใช้มีมนุษย์สัมพันธ์และปฏิภาณไหวพริบ เช่น หากเป็นเกมที่ต้องจับตัวสายลับที่แฝงตัวเข้ามา ผู้เล่นต้องคอยสังเกตน้ำเสียง สีหน้า แววตาท่าทางของผู้เล่นคนอื่นว่าส่อพิรุณ ว่าเป็นสายลับที่มาตามเนื้อเรื่องของเกมหรือไม่

Silverman (2013) ได้ทำการแบ่งประเภทของเกมกระดาน ดังนี้

1. เกมกระดานแบบดั้งเดิม และเกมสำหรับครอบครัว (Classic Board Games or Family Games) เป็นเกมกระดานรุ่นแรก มีกติกาไม่ซับซ้อน มักจะเริ่มต้นไม่ยุ่งยากที่สุด โดยมีคะแนนและโชคเข้ามาเกี่ยวข้อง ไม่เน้นการวางแผน หรือกระบวนการคิดที่ซับซ้อน โดยอาจเป็นเกมกระดานเพื่อสร้างความสัมพันธ์ในครอบครัวหรือกลุ่มเพื่อน เพื่อนใช้เวลาว่างร่วมกัน เช่น Snake and Ladders, Candyland และ Sorry เป็นต้น

2. เกมกระดานแบบยุโรป (Euro-Style Board Games) เป็นเกมกระดานที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อไปถึงเส้นชัย (Victory Point) มักใช้เวลาเล่นประมาณ 1 ชั่วโมง เน้นการสร้างปฏิสัมพันธ์ ไม่สร้างความขัดแย้ง เป็นเกมที่ผู้เล่นต้องหาวิธีการเล่น (Strategy) ของแต่ละคนในการเล่น เกมมีคะแนนในการเล่นแต่ละรอบ อุปกรณ์ในการเล่นไม่ยุ่งยาก เช่น Power Grid, Settler of Catan, Carcassone และ Lancaster เป็นต้น

3. เกมสร้างชุดสำหรับไพ่ (Deck-Building Board Games: DBG) เป็นเกมที่เล่นในลักษณะไพ่ (card game) ที่ผู้เล่นแต่ละคนจะมีการ์ดในมือของตัวเองจำนวนหนึ่ง และจะมีไพ่กองกลางทั้งหมด โดยผู้เล่นแต่ละคนจะใช้กลยุทธ์การวางไพ่ของตนเองให้มีคะแนนมากที่สุด ซึ่งไพ่แต่ละใบจะมีคะแนนแตกต่างกันออกไป เกมจะยุติลงเมื่อไพ่กองกลางหมด หรือไพ่มือผู้เล่นคนใดคนหนึ่งหมดลง จึงจะถือว่าเกมสิ้นสุด และเป็นผู้ชนะ เช่น Dominion, Thunderstone, Nightfall และ Quarriors เป็นต้น

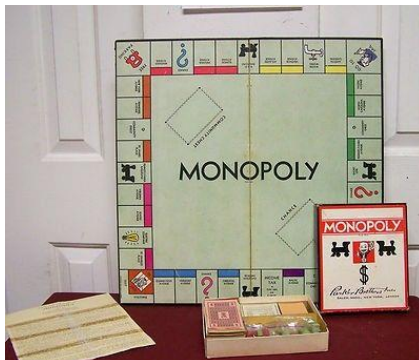
4. เกมวางกลยุทธ์เชิงนามธรรม (Abstract Strategy Board Games) เกมประเภทนี้มักมีการแบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ฝ่าย เท่า ๆ กัน จำเป็นต้องใช้ความคิด การใช้กลยุทธ์การเล่นเพื่อจะเอาชนะอีกฝ่ายหนึ่ง ไม่จำเป็นต้องใช้การสื่อสารกันระหว่างผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม เกมจะสิ้นสุดลงเมื่อผู้เล่นฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งชนะ เช่น Chess, Checkers, Quoridor และ Push Fight เป็นต้น

5. เกมวางกลยุทธ์ในการเล่น (Strategy Board Games) เป็นเกมกระดานที่ได้รับความนิยมในปัจจุบันเป็นอย่างมาก เป็นเกมกระดานที่อาศัยผู้เล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป บางเกมเล่นได้ถึง 10 คน มีทั้งรูปแบบเกมที่ต้องร่วมมือกัน หรือเกมที่ต้องแข่งกัน กำจัดฝ่ายตรงข้าม ใช้เวลาเล่นค่อนข้างนาน เพราะต้องใช้เวลาในการคิดกลยุทธ์ในการเล่น เจาะต่อรอง หรือหาแนวทางเล่นร่วมกันในเกม เช่น Risk, Twilight Imperium, Arkham Horror และ Battlestar Galactica เป็นต้น

6. เกมใช้ไฟในการเล่นเป็นฐาน (Card-Based Strategy Board Games) เป็นเกมประเภทใช้กลยุทธ์การเล่นอีกประเภทหนึ่ง โดยเป็นการสุ่มโชคที่ได้จากไฟ โดยไฟจะนำมาซึ่งโอกาส และความสามารถที่เพิ่มขึ้น ที่จะนำไปสู่ชัยชนะ โดยสามารถเล่นแบบร่วมมือ หรือกำจัดผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามโดยการใช้ไฟ เช่น Munchkin, Bang, 7 Wonders และ Chrononauts เป็นต้น

4.4 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกมกระดาน Monopoly

บุญรักษ์ กาญจนวรวณิชย์ (2549, น. 39) กล่าวถึงประวัติของเกมกระดานมอโนโพลี (Monopoly board game) เป็นเกมกระดานที่ถูกคิดค้นขึ้นโดย Elizabeth Maggie Phillips ซึ่งจุดประสงค์ของการสร้างเกมกระดานในครั้งนี้ คือ ผู้สร้างต้องการให้คนทั่วไปรู้ว่าคนที่เป็นเจ้าของที่ดิน หรืออสังหาริมทรัพย์ในประเทศสหรัฐอเมริกา ร่ำรวยจากค่าเช่าได้อย่างไร และค่าเช่าทำให้ผู้เช่าจนลงได้อย่างไร ซึ่งการใช้เกมกระดานเป็นสื่อกลางนี้ทำให้เข้าใจง่าย โดยในครั้งแรกเกมกระดานนี้ถูกตั้งชื่อว่า The Landlord's Game และได้มีการจดสิทธิบัตรปี ค.ศ.1904 ซึ่งได้รับความนิยมเพียงกลุ่มเล็ก ๆ เท่านั้น และในปี ค.ศ. 1935 ได้มีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบเกม เช่น เปลี่ยนแปลงกติกาบางอย่างเพื่อให้เกมให้สั้นลง และใช้ชื่อเกมว่า Monopoly โดยต้นฉบับเกม Monopoly ในปี ค.ศ. 1935 แผนที่บนกระดานของเกมดังกล่าวมีทั้งหมด 40 ช่อง โดยเป็นชื่อสถานที่ในเมือง Atlantic City ประเทศสหรัฐอเมริกา และตัวหมากสำหรับเดินชื่อ Rich Uncle Pennybags หรือ Mr. Monopoly ในปัจจุบัน เกมกระดาน Monopoly เป็นเกมกระดานที่ได้รับความนิยมอย่างมาก มีการบันทึกลงใน Guinness World Records ว่าเป็นเกมกระดานที่มีผู้เล่นมากที่สุดในโลก คือ ประมาณ 500 ล้านคน นับตั้งแต่มีการประดิษฐ์เกมออกมา เกมถูกนำไปผลิตและจำหน่ายในประเทศต่าง ๆ กว่า 80 ประเทศทั่วโลก และมีการผลิตเป็นภาษาต่าง ๆ มากถึง 26 ภาษา โดยในประเทศไทยใช้ชื่อว่า “เกมเศรษฐี” และได้มีการเปลี่ยนแปลงกระดานเป็นชื่อจังหวัดต่าง ๆ ในประเทศไทย โดย 2 ช่องสุดท้าย คือ พัทธน์พงษ์ และสะพานหัน



ภาพประกอบ 2 เกมกระดาน Monopoly แบบต้นฉบับ

ที่มา: บุญรักษ์ กาญจนวรรณชัย (2549). ของเล่น: รู้จักประวัติของเกมเศรษฐกิจ.

ลักษณะของเกม

เกมกระดานสำหรับผู้เล่น 2 – 4 คน ใช้เวลาในการเล่นประมาณ 45 นาที

อุปกรณ์การเล่น

อุปกรณ์ที่ใช้เกมกระดาน Monopoly มีทั้งหมด ดังนี้

1. กระดานแสดงแผนที่ (Board) จำนวน 40 ช่อง
2. ตัวหมาก Rich Uncle Pennybags หรือ Mr. Monopoly
3. ลูกเต๋า (Dice) จำนวน 2 ลูก
4. การ์ดเสี่ยงโชค คือ การ์ดคำสั่ง (Chest Cards) เป็นการ์ดคำสั่ง

เมื่อผู้เล่นเดินตัวหมากไปตกลงในช่อง Chest Card

5. โฉนดที่ดิน (Deeds) คือ โฉนดกรรมสิทธิ์สำหรับผู้ครอบครอง

ที่ดินในกระดาน

6. บ้าน โรงแรม (House and Hotel) คือ อสังหาริมทรัพย์ที่ผู้เล่น

ซื้อในกระดาน

7. เงิน คือ เงินที่ใช้ในกระดาน สำหรับซื้อโฉนดเพื่อครอบครอง

กรรมสิทธิ์ ซื้ออสังหาริมทรัพย์ และชำระหนี้ เงินในเกมกระดานเมื่อรวมกันทั้งหมด 15,140 US\$



ภาพประกอบ 3 อุปกรณ์การเล่นเกมกระดาน Monopoly ได้แก่ กระดาน, ตัวหมาก, ลูกเต๋า, การ์ดเสี่ยงโชค, โฉนดที่ดิน, บ้าน โรงแรม และเงิน

ที่มา: บุญรักษ์ กาญจนวรวณิชย์ (2549). ของเล่น: รู้จักประวัติของเกมเศรษฐกิจ.

4.5 วิธีการสร้างเกมกระดาน

กิตติธเนศ เพชรไวภูณฐ์ (2558, น. 24-28) กล่าวถึงการสร้างเกมเบื้องต้น ผู้สร้างเกมจะต้องมีจุดมุ่งหมายต่าง ๆ ที่ชัดเจน โดยองค์ประกอบของเกม มี 3 ข้อ ดังนี้

1. Interactive คือ องค์ประกอบสำคัญที่ทำให้เกมเป็นเกม เนื่องจากเกมจะต้องอนุญาตให้ผู้เล่นตอบโต้กับเกมได้ แสดงออกถึงผลการกระทำของผู้เล่นกับเกม โดยเกมที่ดีจะต้องตอบสนองผู้เล่นได้อย่างเหมาะสม ไม่มาก หรือน้อยเกินไป ด้วยองค์ประกอบข้อนี้ ทำให้เกมแตกต่างจากของเล่น เนื่องจากของเล่นจะไม่มีเป้าหมายที่ชัดเจน จึงทำให้นักออกแบบบางคนจัด Sim City และ The Sims เป็นเพียงของเล่น ไม่ใช่เกม

2. Goal หรือ Objective คือ สิ่งที่ผู้เล่นจะต้องทำในเกม เป้าหมายในเกมควรจะทำให้ความเข้าใจง่าย เกมจะต้องมีจุดประสงค์ที่ชัดเจน หากทำภารกิจเรียบร้อยแล้วอะไร หรือทำอย่างไรจึงจะเล่นจบเกม

3. Obstacle คือ สิ่งกีดขวางในโลกของเกมที่ทำให้คุณไปไม่ถึงเป้าหมายได้โดยง่าย สิ่งกีดขวางนี้อาจเป็นศัตรู สภาพแวดล้อม กฎกติกาของเกม (เช่นการจับเวลา) จากตัวละครตัวอื่นภายในเกม หรืออาจจะเป็นผู้เล่นคนอื่นก็ได้

จากเอกสารสรุปได้ว่าการสร้างเกมกระดานจะต้องมีองค์ประกอบต่าง ๆ ดังนี้ เกมกระดานจะต้องมีการตอบสนองกับผู้เล่น มีจุดประสงค์ของการเล่นเกมกระดานที่ชัดเจน และเกมกระดานต้องมีความท้าทาย ไม่ใช่เกมที่เล่นแล้วจบในระยะเวลาอันสั้น มีกติกาของเกมกระดานที่ชัดเจน และมีพื้นที่ในการเล่นอย่างเหมาะสม

4.6 วิธีการสอนโดยการใช้เกม

ทีศนา แชมมณี (2560, น. 365) กล่าวถึงการสอนโดยการใช้เกม ดังนี้

1. วิธีการสอนโดยการใช้เกม คือ กระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการใช้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกา นำเนื้อหา และข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลของการเล่นเกมของผู้เรียนมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้

2. วิธีการสอนโดยการใช้เกมเป็นวิธีการที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนาน และทำทหายความสามารถ โดยผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง

3. การสอนด้วยเกมมีองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ มีผู้สอนและผู้เรียน มีเกมและกติกาการเล่น มีการเล่นเกมตามกติกา มีการอภิปรายเกี่ยวกับการเล่น วิธีการเล่น และพฤติกรรมของผู้เล่นหลังการเล่น มีผลการเรียนรู้ของผู้เรียน

4. การสอนด้วยเกมมีขั้นตอนที่สำคัญ ได้แก่ 1) ผู้สอนนำเสนอเกม ชี้แจงวิธีเล่นเกม และกติกาการเล่น 2) ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกาการเล่น 3) ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายเกี่ยวกับผลการเล่นและวิธีการหรือพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียน 4) ผู้สอนประเมินผลการเรียนของผู้เรียน

ณัฐญา นาคะสันต์ และ ชวณัฐ นาคะสันต์ (2559, น. 175) กล่าวถึงการสอนโดยการใช้เกม นั้นสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในแผนการจัดการเรียนรู้ได้ตั้งแต่ขั้นการนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นการสอน ขั้นขยายความรู้ และขั้นสรุป โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมนั้น มีคุณลักษณะเด่น ดังนี้

1. ความสำเร็จ ในการบรรยายหรือการปฏิบัติแต่ละครั้งจะต้องอยู่บนพื้นฐานของวัตถุประสงค์เพื่อนำผู้เรียนไปสู่ความสำเร็จ โดยสร้างความเข้าใจและทักษะใหม่ ๆ ที่ก่อให้เกิดความเชี่ยวชาญ (to master) ด้วยกิจกรรมสื่อที่ทำทหายผู้เรียน

2. แรงจูงใจ ศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นหัวข้อที่น่าสนใจทั่วไป ซึ่งผู้สอนควรจูงใจผู้เรียนอย่างต่อเนื่อง โดยเน้นการเชื่อมโยงระหว่างเนื้อหาของหลักสูตรและชีวิตกับเรื่องของผู้เรียน

3. การประเมิน เป็นเรื่องสำคัญ การให้รางวัลตอบแทนการทำดีในโรงเรียนจะช่วยเพิ่มความเข้าใจและความสามารถใหม่ ๆ สิ่งเหล่านี้เป็นการแสดงออกในรูปแบบของเกรด แต้มหรือข้อเสนอแนะอย่างละเอียด

4.7 เทคนิคการสอนโดยใช้เกมให้มีประสิทธิภาพ

ทีศนา แชมมณี (2560, น. 366-368) กล่าวถึงการใช้เกมเพื่อพัฒนาการสอนให้มีประสิทธิภาพ ดังนี้

1. เกมที่ได้รับความนิยมใช้ในการสอนจะเรียกว่า “เกมการศึกษา” เนื่องจากก่อให้เกิดผู้เล่นได้เรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ มีใช้เล่นเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น โดยในบางครั้งผู้สอนอาจนำเกมที่ให้ความสนุกสนานมาใช้ในการสอน และเพิ่มขึ้นตอนวิเคราะห์และอภิปรายผลเพื่อการเรียนรู้เข้ามา โดยเกมที่นิยมใช้ในการศึกษามีทั้งหมด 3 ประเภท ได้แก่

1.1 เกมแบบไม่มีการแข่งขัน เช่น เกมการสื่อสาร เกมการตอบคำถาม

1.2 เกมแบบแข่งขัน มีผู้แพ้ ผู้ชนะ เกมส่วนใหญ่จะเป็นเกมแบบนี้ เพราะการแข่งขันช่วยให้การเล่นสนุกสนานมากขึ้น เพราะการแข่งขันทำให้เกิดความท้าทาย

1.3 เกมจำลองสถานการณ์ เป็นเกมจำลองความเป็นจริง จำลองสถานการณ์ ซึ่งผู้เล่นจะต้องตัดสินใจจากข้อมูลที่มี และได้รับผลจากการตัดสินใจ เหมือนกับที่จะได้รับจากความเป็นจริง เกมชนิดนี้มี 2 ลักษณะ ได้แก่

1.3.1 เกมกระดาน หรือ บอร์ดเกม (Board Game) คือ เกมที่มีการจำลองสถานการณ์จริงมาไว้ในกระดาน โดยให้ผู้เล่นได้ตัดสินใจจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในกระดาน เช่น เกมเศรษฐี (Monopoly) เกมมลภาวะเป็นพิษ (pollution) และเกมแก้ปัญหาความขัดแย้ง (conflict resolution) เป็นต้น

1.3.2 เกมจำลองสถานการณ์และบทบาทสมมติ คือ เกมที่ผู้เล่นจะต้องไปเล่นจริง ๆ โดยสวมบทบาทเป็นคนใดคนหนึ่ง สถานการณ์นั้น เกมลักษณะนี้อาจใช้เวลาเล่นประมาณ 2 – 3 ชั่วโมง หรือใช้เวลาเล่นหลายวัน ซึ่งในปัจจุบันมีการสร้างเกมจำลองสถานการณ์และบทบาทสมมติโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ หรือเรียกว่า เกมคอมพิวเตอร์

การนำมาเกมมาสอนนั้น ผู้สอนอาจเป็นผู้สร้างเกมขึ้นมาใหม่เพื่อให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ได้ หรืออาจนำเกมที่มีผู้สร้างไว้มาดัดแปลงให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ในการสอนของตนเอง ผู้สอนจำเป็นต้องรู้จักวิธีสร้างเกม และทดลองใช้หลาย ๆ ครั้ง จนมั่นใจว่าเกมใช้ได้ผลดีกับวัตถุประสงค์

2. การชี้แจงวิธีการเล่น และกติกาการเล่นเกม เนื่องจากเกมแต่ละเกมมีวิธีการเล่นที่แตกต่างกันออกไป และกติกาการเล่นมีความยุ่งยาก ซับซ้อนแตกต่างกัน กติกาการเล่นเป็นสิ่งสำคัญมากในการเล่นเกม เพราะกติกาที่ตั้งขึ้นจะเป็นสิ่งควบคุมให้เกมเป็นไปตามวัตถุประสงค์

ผู้สอนควรศึกษากติกาการเล่น และวิเคราะห์รายละเอียด บางครั้งอาจจำเป็นต้องศึกษาว่ากติกาแต่ละข้อมีขึ้นด้วยวัตถุประสงค์อะไร และผู้เล่นจะต้องปฏิบัติตามกติกาอย่างเคร่งครัด

3. ผู้สอนควรจัดสถานที่เล่นเกมให้มีความเหมาะสม เอื้อต่อการเล่นเกม การเล่นเกมควรเป็นไปด้วยลำดับขั้นตอนที่ได้วางไว้ ในบางกรณีจำเป็นต้องควบคุมเวลาในการเล่น ขณะผู้เรียนเล่นเกม ควรมีการติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของผู้เรียนอย่างใกล้ชิด

4. การอภิปรายผลมีความสำคัญมาก หากขาดขั้นตอนดังกล่าวไป การเล่นเกมจะไม่ต่างกับการเล่นเกมแบบธรรมดา ไม่ใช่การเล่นเกมการศึกษา เนื่องจากการเล่นเกมกระศึกษา ผู้เรียนจะต้องได้เรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ผู้สอนกำหนด

จากการเอกสารที่กล่าวมาสรุปได้ว่า การนำเกมกระดานมาใช้เป็นสื่อในการจัดการเรียนการสอน ผู้สอนสามารถสร้างเกมกระดานขึ้นเอง หรืออาจใช้เกมกระดานที่มีอยู่ในท้องตลาด โดยการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมกระดานผู้สอนจะต้องศึกษารูปแบบของเกมกระดานว่ามีความเหมาะสมกับจุดประสงค์หรือพฤติกรรมเป้าหมายที่ผู้สอนต้องการหรือไม่ กำหนดจุดประสงค์ของการสอนให้มีความชัดเจน มีการอภิปรายผลภายหลังการสอน การดำเนินการสอนตามกติกา หรือกฎของเกมอย่างเคร่งครัด เป็นต้น

4.8 งานวิจัยเกี่ยวกับเกมกระดาน

งานวิจัยในประเทศ

สกล วรเจริญศรี (2558, น. 65) กล่าวถึงการวิจัยโดยการใช้เกมกระดานชื่อว่า Uno game เป็นเครื่องมือในการเล่นแบบกลุ่มครั้งละ 2-6 คน เพื่อพัฒนาทักษะการฟัง การให้ความใส่ใจผู้อื่น การกระตุ้นการแสดงความรู้สึก และการยอมรับความคิดเห็นผู้อื่น

งานวิจัยในต่างประเทศ

Luk (2013, p. 352-368) ได้ศึกษาผลของการใช้เกมกระดานเพื่อการเรียนแบบมีส่วนร่วมของผู้เรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 (Grade 4) ผ่านการเรียนรู้แบบมิติสังคมและวัฒนธรรม (Socio-Cultural Perspective) โดยใช้รูปแบบการวิจัย One group Pretest Posttest Design โดยผลการวิจัยพบว่า ผู้เล่นเกมกระดานแบบกลุ่มมีทักษะทางสังคม การรับรู้ตำแหน่งของตนเองในฐานะผู้เรียน การรับฟังปัญหา การแบ่งปัน การรับรู้รอบการเล่นของตนเอง และการมีปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่ม เพิ่มขึ้นมากกว่าก่อนเล่นเกมกระดาน

Oppenheim-Leaf, Leaf, และ Call (2012, p. 347-358) ได้วิจัยถึงผลการสอนโดยการใช้เกมกระดานเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมในเด็กออทิสติก โดยให้เด็กออทิสติกจำนวน 2

คนอายุ 7 ปี และ 5 ปี ที่ได้รับการวินิจฉัยจากแพทย์ ได้เล่นเกมกระดานจำนวน 3 แบบ ได้แก่ Go Fish, UNO และ Yahtzee Jr. โดยการเล่นเกมกระดานเป็นกลุ่ม ผลการทดลองพบว่าเด็กออทิสติก หลังจากได้เล่นเกมกระดานเป็นกลุ่มกับเพื่อน มีทักษะทางสังคมที่เพิ่มขึ้น มีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่นมากกว่าก่อนเล่น ทักษะการเรียนรู้ของเด็กมีประสิทธิภาพมากขึ้น เมื่อเข้าร่วมกลุ่มเด็กสามารถที่จะปฏิบัติตามคำสั่งกติกากฎของเกมกระดาน ผลการวิจัยยังพบอีกว่าเมื่อเปรียบเทียบผลของการเล่นเกมกระดานแบบกลุ่มกับการเล่นกับครูนั้น ประสิทธิภาพของการเล่นเกมกระดานแบบกลุ่มสูงกว่าการเล่นกับครูเพียงลำพัง

Ramani, Siegler, และ Hitti (2012, p. 661-672) แห่งสมาคมจิตเวชศาสตร์สหรัฐอเมริกา ได้ศึกษาผลของการใช้เกมกระดานชื่อ The Great Race โดยการเล่นเกมแบบกลุ่มเพื่อพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ และทักษะทางสังคมของเด็กนักเรียนจำนวน 62 คน อายุระหว่าง 3 ปี 6 เดือน ถึง 5 ปี 7 เดือน พบว่า นักเรียนที่มีทักษะทางคณิตศาสตร์สูงมักช่วยเหลือนักเรียนที่มีทักษะทางคณิตศาสตร์ที่น้อยกว่า และมีทักษะทางสังคมที่ดีขึ้นเมื่อเปรียบเทียบกับการเล่นกระดานแบบ one-on-one กับผู้ใหญ่ เนื่องจากการเล่นเกมแบบกลุ่มนั้นนักเรียนมีการรับฟังปัญหาในฐานะผู้เล่นซึ่งกันและกัน มีการอภิปรายถึงปัญหาที่เกิดขึ้นขณะเล่นเกมกระดาน โดยสามารถจัดการกับอารมณ์ของตนเองเมื่อเข้าร่วมกลุ่มกับเพื่อนในการเล่นกระดาน และยังยอมรับถึงกฎกติกาในการเล่น แบ่งปันอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่จำเป็นต้องใช้ร่วมกันขณะเล่นเกมกระดาน ยอมรับผลการเล่นเมื่อแพ้หรือชนะ ทั้งนักเรียนยังมีปฏิสัมพันธ์กันในกลุ่มมากขึ้น

Kirikaya (2010, p. 9-10) ได้วิจัยการใช้เกมกระดานวิทยาศาสตร์ชื่อ Space Hunter กับนักเรียนระดับประถมศึกษาจำนวน 40 คน โดยให้นักเรียนจัดกลุ่มเล่นเกมกระดาน ผลการวิจัยพบว่า เกมกระดานสามารถที่จะประยุกต์ใช้สำหรับการเรียนการสอนในชั้นเรียน อารมณ์ทางลบของนักเรียนขณะเล่นเกมลดลง เมื่อนักเรียนเล่นเกมกระดานเป็นกลุ่มทำให้มีการอภิปรายกลุ่มพัฒนาการคิดแก้ปัญหา และนักเรียนมีพัฒนาการทักษะทางสังคมสูงขึ้นภายหลังการสอนด้วยเกมกระดาน

Rose (2011, p. 1-5) ได้ทำการวิจัยพัฒนาเกมกระดานเพื่อช่วยเหลือนักศึกษาจำนวน 47 คน ให้เรียนวิถีเมแทบอลิซึมได้อย่างสนุกสนาน (Enjoyment of Learning) ผ่านการเรียนรู้ด้วยชุดเกมกระดาน โดยการสร้างบัตรภาพ และชุดคำถาม สำหรับ ถาม-ตอบ โดยให้ผู้ผู้เล่นเลือกบัตรคำถามสีม่วง (Quiz card) เลือกบัตรเงื่อนไขสีฟ้า (Condition card) โดยให้ผู้ผู้เล่นฝั่งตรงข้ามเลือกบัตรคำถามสีม่วง และให้ฝั่งตรงข้ามเป็นผู้ตอบคำถาม ผลการวิจัยพบว่านักศึกษาจำนวน

ร้อยละ 83 สนุกสนานกับการเรียนวิถีเกมแทบอลิซึ่มมากขึ้น และร้อยละ 68.1 มีปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่มได้เพิ่มขึ้นเช่นกัน

จากงานวิจัยที่ได้ศึกษาสรุปได้ว่า เกมกระดานเป็นสื่อในการจัดการเรียนการสอนที่มีคุณภาพ สามารถจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมสำหรับเด็กออทิสติก และเด็กที่มีความต้องการพิเศษกลุ่มอื่นได้ โดยการสอนเกมกระดานเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมจะเน้นการเล่นเกมกระดานเป็นกลุ่มในเด็กช่วงวัยเรียนระดับประถมศึกษา (ช่วงอายุ 6 - 12 ปี)

5. การวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน (Classroom Action Research)

5.1 ความหมายของการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน

ชนิดา มิตรานันท์ (2559, น. 17) กล่าวว่า การวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียนเป็นกระบวนการที่ครูผู้สอนเป็นผู้ทำวิจัย และนำมาใช้เพื่อปรับปรุงและพัฒนาการเรียนการสอนในชั้นเรียนของตนเอง ซึ่งบางครั้งอาจเรียกว่า การวิจัยของครู การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ เป็นต้น ซึ่งการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียนมีความเหมาะสมกับการนำไปใช้พัฒนาการเรียนการสอนในระดับชั้นเรียน เนื่องจากมีขั้นตอนและวิธีดำเนินการวิจัยไม่ยุ่งยากสลับซับซ้อนมากนัก ครูผู้สอนสามารถดำเนินการวิจัยได้ด้วยตนเอง โดยใช้เวลาปฏิบัติงานตามปกติไม่ต้องเดินทางไปศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่อื่น ไม่ต้องเดินทางไปเก็บรวบรวมข้อมูลที่ใด

พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ และ เพียววี ยินดีสุข (2556, น. 135-136) กล่าวถึง การวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียนเป็นการวิจัยประเภทปฏิบัติการ (Action Research) โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อนำผลที่ได้จากการวิจัยไปใช้งานและพัฒนา ถ้าพบข้อบกพร่องก็ทำการวิจัยและนำผลไปพัฒนาอย่างต่อเนื่อง การวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียนจึงเป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยนำกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ค้นคว้าเพื่อสร้างความรู้ใหม่ทางการศึกษา และสิ่งประดิษฐ์ใหม่ทางการศึกษา ความรู้ใหม่ทางการศึกษา โดยความรู้ หรือสิ่งประดิษฐ์ที่ได้จากการวิจัยผ่านการตรวจสอบอย่างเป็นระบบ

สุวิมล ว่องวาณิช (2544, น. 11) กล่าวถึง การวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน คือ การวิจัยที่ทำโดยครูผู้สอนในห้องเรียน เพื่อแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในห้องเรียน และนำผลมาใช้ในการปรับปรุงการเรียนการสอนเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดกับผู้เรียน เป็นการวิจัยที่ต้องทำอย่างรวดเร็ว นำผลไปใช้ทันทีและสะท้อนข้อมูลเกี่ยวกับการปฏิบัติงานต่าง ๆ ของตนเองให้ทั้งตนเองและกลุ่มเพื่อนร่วมงานได้มีโอกาสอภิปราย และเปลี่ยนความคิดเห็นในแนวทางที่ได้ปฏิบัติ และนำผลที่เกิดขึ้นเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนต่อไป

สรุปได้ว่า การวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียนหมายถึงกระบวนการวิจัยที่จัดทำขึ้น โดยครูผู้สอน เพื่อศึกษาและพัฒนา กระบวนการสอนของครู โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อแก้ปัญหาในชั้นเรียนของตนเอง โดยดำเนินการสอนควบคู่ไปกับการสอนปกติในชั้นเรียน

5.2 รูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน

ชนิดา มิตรานันท์ (2559, น. 20-21) กล่าวถึงรูปแบบงานวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน มีขอบข่ายลักษณะของการวิจัยที่สำคัญ 2 ลักษณะ ได้แก่

1. การวิจัยที่มุ่งทำความเข้าใจเกี่ยวกับสภาพหรือปัญหาการเรียนรู้อันในชั้นเรียน เป็นการวิจัยเพื่อให้ได้ข้อเท็จจริงเกี่ยวกับผู้เรียน สภาพการณ์และปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน ได้แก่ การสำรวจชั้นเรียน (Classroom Survey) การวิเคราะห์พฤติกรรมในชั้นเรียน (Behavioral Analysis) และการศึกษารายกรณี (Case Study) การวิจัยลักษณะนี้เป็นการวิจัยเพื่ออธิบาย โดยใช้วิธีการวิจัยเชิงพรรณนา (Descriptive Research)

2. การวิจัยที่มุ่งปฏิบัติการเพื่อแก้ไขปัญหาหรือพัฒนาผู้เรียน เป็นการวิจัยที่มุ่งคิดค้นหรือหาวิธีการ นวัตกรรมเพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพ หรือพัฒนาการจัดการเรียนรู้อันของครูผู้สอนให้มีประสิทธิภาพสูงขึ้น การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเพื่อพัฒนา (Research and Development) โดยใช้การวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) หรือการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research)

จากรูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการ สรุปได้ว่า การวิจัยเชิงปฏิบัติการสามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ ได้แก่ การวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียนแบบสำรวจ และการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียนแบบทดลอง

5.3 วงจรของวิจัยเชิงปฏิบัติการ

ชนิดา มิตรานันท์ (2559, น. 21) กล่าวว่า วิธีการดำเนินการวิจัยของการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียนเป็นการใช้การวิจัยแบบผสมผสานทั้งวิธีการวิจัยเชิงปริมาณ และวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพในลักษณะการวิจัยปฏิบัติการด้วยวงจร PAOR (Plan Act Observe Reflect) โดยมีการวางแผน แก้ปัญหา ปฏิบัติการแก้ปัญหา สังเกตผลหรือตรวจสอบผลการแก้ปัญหา และสะท้อนผลกลับต่อการปฏิบัติการแก้ปัญหา

พิมพันธ์ เดชะคุปต์ และ เพয়ার์ ยินดีสุข (2556, น. 139-140) กล่าวว่า PDCA เป็นวงจรพัฒนาคุณภาพงาน เป็นวงจรพัฒนาพื้นฐานหลักของการพัฒนาคุณภาพทั้งระบบ (Total

Quality Management: TQM) ผู้ที่คิดค้นกระบวนการหรือวงจรพัฒนา PDCA คือ Shewhart นักวิทยาศาสตร์ชาวอเมริกัน โดยประกอบด้วยขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. วางแผน (Plan – P) คือ การทำงานใด ๆ ต้องมีขั้นการวางแผน เพราะทำให้มีความมั่นใจได้สำเร็จ เช่น การวางแผนการสอน วางแผนการวิจัย หัวข้อที่ใช้ในการวางแผน คือ 1) ทำทำไม 2) ทำอะไร 3) ใครทำ ทำกับกลุ่มเป้าหมายใด 4) ทำเวลาใด 5) ทำที่ไหน 6) ทำอย่างไร 7) ใช้งบประมาณเท่าไร การวางแผนการวิจัยในชั้นเรียน เป็นการวางแผนตามคำถาม Why What และ How

2. การปฏิบัติ (Do – D) เป็นขั้นตอนของการลงมือปฏิบัติตามแผนที่วางไว้ การปฏิบัติวิจัยในชั้นเรียนตามแผนการวิจัย คือ การลงมือเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อตอบปัญหาการวิจัยที่ตั้งไว้ในแผน

3. ตรวจสอบ (Check – C) เป็นขั้นตอนของการประเมินการทำงานว่าเป็นไปตามแผนที่วางไว้หรือไม่ มีเรื่องอะไรปฏิบัติได้ตามแผน มีเรื่องอะไรไม่สามารถปฏิบัติตามแผน และเป็นข้อบกพร่องที่ต้องแก้ไข

4. การปรับปรุงแก้ไข (Act – A) เป็นขั้นตอนของการนำข้อบกพร่องมาวางแผนเพื่อการปฏิบัติแก้ไขข้อบกพร่อง แล้วลงมือแก้ไข ซึ่งขั้นตอนนี้อาจพบว่าประสบความสำเร็จ หรืออาจพบว่ามีข้อบกพร่องอีก ผู้วิจัยหรือผู้ทำงานก็ต้องตรวจสอบเนื้อหาเพื่อแก้ไข แล้วนำไปแก้ไขอีกต่อไป งานวิจัยของการวิจัยในชั้นเรียนจึงเป็นการทำไปเรื่อย ๆ ไม่มีการหยุด การทำวิจัยไปเรื่อย ๆ เป็นการพัฒนาอย่างยั่งยืน

กิตติพร ปัญญาภิญโญผล (2549, น. 29-30) กล่าวว่า การทำวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียนประกอบด้วย การวางแผน (Plan) การปฏิบัติ (Act) การสังเกต (Observe) และการสะท้อนผล (Reflect) โดยนำความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมที่หมุนไปในกระบวนการเหล่านี้มาใช้เป็นเสมือนแหล่งให้เกิดการปรับปรุง และแหล่งความรู้ตั้งแต่กิจกรรมอธิบายโดยสรุปดังนี้

1. แผน (Plan) คือ แนวทางปฏิบัติซึ่งตั้งความคาดหวังไว้เป็นการมองไปในอนาคตข้างหน้า การกำหนดแผนทั่วไปต้องมีความยืดหยุ่น _เพื่อที่จะสามารถปรับให้เข้ากับ ความเปลี่ยนแปลง และความขัดแย้งที่อาจเกิดขึ้นได้ กิจกรรมที่เลือกเข้ามากำหนดในแผนต้องได้รับการเลือกสรรว่าดีกว่ากิจกรรมอื่น ๆ ส่งผลต่อการแก้ปัญหาในระดับหนึ่ง ผู้ร่วมงานจะต้องให้ความร่วมมือในการอธิบาย (ทั้งในแง่ทฤษฎีและปฏิบัติ) เพื่อให้เกิดการวิเคราะห์และปรับปรุงการ กำหนดแผนงานที่จะสามารถปฏิบัติได้จริงในสภาพการณ์ที่เป็นอยู่

2. การปฏิบัติ (Act) การปฏิบัติจะดำเนินตามแผนที่ได้วางแผนไว้อย่างมีเหตุผลและมีการควบคุมอย่างสมบูรณ์ แต่การปฏิบัติจากแนวทางที่วางไว้มีโอกาสพลิกผันแปรตามสถานการณ์ และบุคคล (นักเรียนมีความสามารถในการรับรู้เร็วช้าต่างกันตามเนื้อหาและวิธีสอนของครู เป็นต้น) แผนที่วางไว้สำหรับการปฏิบัติจะต้องสามารถปรับแก้ไขได้ และสามารถปรับปรุงไปได้เรื่อย ๆ ตามผลการตัดสินใจเกี่ยวกับการกระทำนั้น ๆ

3. การสังเกต (Observe) ทำหน้าที่เก็บบันทึกข้อมูลเกี่ยวกับผลที่ได้จากการปฏิบัติงาน มีรายงานหลักฐานที่มาจากวิจรณ์ญาณการสังเกตอย่างรอบคอบ และระมัดระวังเป็นสิ่งจำเป็น เนื่องจากการปฏิบัตินั้นจะมีข้อจำกัด ข้อขัดแย้งของสภาพความเป็นจริง และข้อขัดแย้งทั้งหมดเหล่านี้ไม่เคยชัดเจนและไม่มีทางคาดการณ์ไว้ล่วงหน้า ข้อมูลที่ได้จากการสังเกตจะต้องมาจากการมองหลายแง่หลายมุมในทุก ๆ ด้าน ผู้วิจัยเชิงปฏิบัติการต้องรายงานผลการสังเกตอย่างครบถ้วน นอกจากนี้การสังเกตในขั้นนี้หมายถึงรวมถึงการสังเกตกระบวนการของการปฏิบัติและผลของการปฏิบัติ (ทั้งที่ตั้งใจและไม่ตั้งใจ) สังเกตสถานการณ์ของข้อขัดข้องของการปฏิบัติเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงแผนการดำเนินงาน

4. การสะท้อน (Reflect) การสะท้อนทำให้หวนคิดถึงการกระทำตามที่ได้บันทึกไว้จากการสังเกต และการเก็บข้อมูลอื่น ๆ ประกอบการสะท้อนผลจะมีลักษณะเป็นการประเมินอย่างหนึ่ง ซึ่งผู้วิจัยเชิงปฏิบัติการจะต้องตัดสินใจจากประสบการณ์ของตนว่าผลของการปฏิบัติเป็นที่พึงพอใจ หรือต้องมีการปรับปรุงเพิ่มเติมเพื่อให้งานมีคุณภาพยิ่งขึ้น

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องการศึกษาและพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกช่วงอายุ 6-12 ปี ที่มีความบกพร่องในทักษะทางสังคมด้านการแบ่งปัน โดยการใช้เกมกระดาน (Board Game) ร่วมกับกระบวนการชี้แนะ (Prompting) การวิจัยครั้งนี้ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน (Classroom Action Research: CAR) โดยมีขั้นตอนการวิจัยดังนี้

1. ขั้นตอนการกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า
2. ขั้นตอนการสร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นเด็กออทิสติก ช่วงอายุ 6 – 12 ปี กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษา มีปัญหาในทักษะทางสังคมด้านการแบ่งปัน โดยสามารถสื่อสารด้วยภาษาทั้งภาษาพูด หรือภาษาท่าทาง โดยไม่มีพฤติกรรมรุนแรงต่อตนเองและผู้อื่น ได้รับการวินิจฉัยจากจิตแพทย์เด็ก และวัยรุ่นว่ามีภาวะออทิสซึม ไม่มีภาวะพิการซ้อน ปีการศึกษา 2561 จำนวน 3 คน โดยมีขั้นตอนการคัดเลือกกลุ่มเป้าหมายดังนี้

1. ได้รับการวินิจฉัยจากจิตแพทย์เด็กและวัยรุ่นว่ามีภาวะออทิสติก
2. ผู้วิจัยสัมภาษณ์ครูผู้สอนเด็กออทิสติกจำนวน 3 ท่าน เกี่ยวกับปัญหาทักษะการแบ่งปันของเด็กออทิสติกในชั้นเรียน
3. ผู้วิจัยใช้แบบคัดกรองนักเรียนที่มีภาวะสมาธิสั้น บกพร่องทางการเรียนรู้ และออทิสซึม (KUS-SI Rating Scales : ADHD/LD/Autism (PDDs)) ผู้วิจัยได้เลือกได้ใช้เฉพาะพฤติกรรมภาวะออทิสซึม (KUS-SI Rating Scales 5 : Autism/PDDs) โดยเลือกใช้แบบคัดกรองข้อที่ 1, 6 – 8, 16 และ 18 – 20 เพื่อคัดกรองเด็กออทิสติกที่มีปัญหาทักษะทางสังคมด้านการแบ่งปัน
4. สามารถสื่อสารด้วยภาษาพูดและภาษาท่าทางได้
5. ไม่มีพฤติกรรมรุนแรง ก้าวร้าว ทำร้ายตนเอง และทำร้ายผู้อื่น
6. ไม่มีภาวะพิการซ้อน
7. ได้รับการยินยอมจากผู้ปกครองให้เข้าร่วมตลอดโครงการวิจัย

ข้อมูลกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้

นักเรียนคนที่ 1 เด็กชาย อายุ 8 ปี ได้รับการวินิจฉัยจากจิตแพทย์เด็กและวัยรุ่นว่ามีภาวะออทิสซึม (ASD) สามารถสื่อสารด้วยภาษาท่าทางได้ สามารถเข้าใจภาษา รับ/ฟังคำสั่งต่างๆ และปฏิบัติตามได้ดี แต่ไม่มีทักษะการแบ่งปัน ไม่สามารถเล่นกับเพื่อนคนอื่นได้ ชอบแยกตัวเล่นคนเดียว แย่งของเล่นจากเพื่อน รวมของเล่นทั้งหมดไว้คนเดียว และไม่กระจายออกเล่นกับเพื่อน เมื่อมีการจัดให้เล่นเป็นกลุ่มไม่สามารถเล่นตามกติกาได้

ปัญหาทักษะการแบ่งปัน คือ เด็กมักจะนำของเล่นที่ชอบในการทำกิจกรรมกลุ่มมาไว้ที่ตัวเองเพียงคนเดียว ไม่แบ่งให้เพื่อนถึงแม้ว่าเพื่อนจะขอให้นำของเล่นที่แจกให้มาเล่นด้วยในกลุ่ม

นักเรียนคนที่ 2 เด็กหญิง อายุ 9 ปี ได้รับการวินิจฉัยจากจิตแพทย์เด็กและวัยรุ่นว่ามีภาวะออทิสซึม (ASD) มีปัญหาด้านการสื่อสารไม่เป็นคำพูด ขาดทักษะทางสังคมเมื่อต้องทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน เมื่อทำกิจกรรมกลุ่มกับเพื่อนสามารถนั่งในกลุ่มได้ แต่ไม่สนใจทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน ไม่แบ่งปันอุปกรณ์ที่จำเป็นต้องใช้ร่วมกับเพื่อนในกลุ่มขณะทำกิจกรรมร่วมกัน หยิบของที่ตนเองต้องการมาเล่นเพียงคนเดียวตลอด

ปัญหาทักษะการแบ่งปัน คือ เด็กไม่สนใจการทำกิจกรรมกลุ่มกับเพื่อน มักหยิบของที่ตนเองต้องการมาใช้เพียงคนเดียวจนกว่าจะหมดเวลาในการทำกิจกรรม

นักเรียนคนที่ 3 เด็กหญิง อายุ 10 ปี ได้รับการวินิจฉัยจากจิตแพทย์เด็กและวัยรุ่นว่ามีภาวะออทิสซึม (ASD) เป็นเงียบ ขริม พูดน้อย ขี้อาย แต่สามารถสื่อสารด้วยภาษาพูดได้ดี อ่านหนังสือได้บางคำเมื่อต้องทำกิจกรรมกลุ่มกับเพื่อน มักจะนำสิ่งไม่มาระบายในกระดาษของตนเองตลอดเวลาโดยไม่แบ่งให้เพื่อนในกลุ่มได้ใช้ร่วมกัน

ปัญหาปัญหาทักษะการแบ่งปัน คือ เมื่อเด็กออทิสติกได้รับแจกสิ่งไม่ให้ใช้ในกลุ่ม เด็กมักจะนำสิ่งไม่ที่ตนเองชอบมาใช้เพียงคนเดียวโดยไม่แบ่งปันสิ่งไม่ให้เพื่อนในกลุ่ม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้พัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ดังนี้

1. แบบประเมินทักษะการแบ่งปัน เป็นแบบมาตราประมาณค่า (rating scale) 5 ระดับ และเกณฑ์การให้คะแนน จำนวน 5 ข้อ
2. แผนการจัดการเรียนรู้ทักษะทางสังคม จำนวน 1 แผนการจัดการเรียนรู้
3. เกมกระดานเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคม
4. แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรม

ขั้นตอนการสร้างและวิธีการหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาและรวบรวมข้อมูลในด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย เพื่อมาสร้างเป็นเครื่องมือ ดังนี้

1. แบบประเมินทักษะการแบ่งปัน ดำเนินการสร้างตามลำดับขั้นตอนดังนี้

1.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติก

1.2 ดำเนินการสร้างแบบประเมินทักษะการแบ่งปัน โดยกำหนดเป็นการประเมินทักษะการแบ่งปันขณะทำกิจกรรมกลุ่มในห้องเรียน และขณะเล่นเกมกระดาน “ตะลุยอวกาศมหาสนุก” โดยลักษณะของแบบประเมินทักษะดังกล่าวมีการให้คะแนนตามเกณฑ์การให้คะแนน (Scoring Rubric) เมื่อเด็กออทิสติกแสดงพฤติกรรมกรรมการแบ่งปัน

1.3 การสร้างแบบประเมินทักษะการแบ่งปันของเด็กออทิสติก เป็นแบบมาตรฐานประเมินค่าเชิงคุณภาพ (Rubric Scoring) ใช้วัดทักษะการแบ่งปันของเด็กออทิสติกในขณะที่เล่นเกมกระดานกับเพื่อน เป็นแบบ 5 ระดับ (rating scale) ได้แก่

- 4 หมายถึง ปฏิบัติทักษะการแบ่งปันได้ด้วยตนเอง
- 3 หมายถึง ปฏิบัติทักษะการแบ่งปันได้ด้วยการกระตุ้นเตือนด้วยวาจา
- 2 หมายถึง ปฏิบัติทักษะการแบ่งปันได้ด้วยการกระตุ้นเตือนด้วยท่าทาง
- 1 หมายถึง ปฏิบัติทักษะการแบ่งปันได้ด้วยการกระตุ้นเตือนด้วยท่าทางและวาจา
- 0 หมายถึง ไม่สามารถปฏิบัติทักษะการแบ่งปันได้ด้วยตนเอง

1.4 นำแบบบันทึกพฤติกรรมกรรมการแบ่งปัน ไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาการศึกษาและการปรับพฤติกรรม 1 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญการวิจัยการศึกษา 1 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาพิเศษ 1 ท่าน (ภาคผนวก ก) เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) เพื่อพิจารณาค่าสอดคล้องระหว่างพฤติกรรมกับนิยามศัพท์ โดยหาค่า IOC (Index of Item – Objective Congruence) โดยกำหนดเกณฑ์ประเมินดังต่อไปนี้

- +1 เมื่อแน่ใจว่าแบบประเมินทักษะการแบ่งปันสอดคล้องกับนิยามศัพท์
- 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าแบบประเมินทักษะการแบ่งปันสอดคล้องกับนิยามศัพท์
- 1 เมื่อแน่ใจว่าแบบประเมินทักษะการแบ่งปันไม่สอดคล้องกับนิยามศัพท์

ผู้วิจัยได้นำคะแนนที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านมาหาค่า IOC พบว่าค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 แสดงว่า แบบบันทึกพฤติกรรมกรรมการแบ่งปันนั้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการประเมิน ซึ่งสามารถนำไปใช้ได้

1.5 จัดทำแบบประเมินทักษะการแบ่งปันฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมายต่อไป

2. แผนการจัดการเรียนรู้ทักษะทางสังคม ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างตามขั้นตอนดังนี้

2.1 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสอนเด็กออทิสติก ทักษะทางสังคม และเกมกระดาน และพฤติกรรมปัญหาของเด็กออทิสติก

2.2 ดำเนินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะทางสังคมจำนวน 1 แผน (ภาคผนวก ข)

2.3 นำแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะทางสังคม ไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน โดยเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาการศึกษาและทักษะทางสังคม 1 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนเด็กออทิสติก 1 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านการใช้เกมกระดาน 1 ท่าน (ภาคผนวก ก) เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยหาค่า IOC (Index of Item – Objective Congruence) โดยกำหนดเกณฑ์ประเมินดังต่อไปนี้

+1 เมื่อแน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัย

0 เมื่อไม่แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัย

-1 เมื่อแน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้ไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัย

เมื่อผู้เชี่ยวชาญให้คะแนนความคิดเห็นแล้ว ผู้วิจัยได้นำคะแนนหาค่า IOC พบว่าค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 แสดงว่า แผนการจัดการเรียนรู้นั้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย ซึ่งสามารถนำไปใช้ได้ (ภาคผนวก จ)

2.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่แก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนออทิสติกที่มีความคล้ายกับกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 1 คน เมื่อวันที่ 10 พฤษภาคม 2562 โดยสังเกตความเข้าใจ ภาษา ความยากง่ายของกิจกรรมเกมกระดาน ความเหมาะสมของกิจกรรมเกมกระดาน ความเหมาะสมของระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรมตามแผนการจัดการเรียนรู้ แล้วนำผลการทดลองมาวิเคราะห์แก้ไข ก่อนนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย พบว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมทุกประเด็น

2.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้มาปรับปรุงให้เหมาะสมเพื่อใช้ในการทดลองกับกลุ่มเป้าหมาย

3. เกมกระดาน ผู้วิจัยมีขั้นตอนการสร้างเกมกระดานดังนี้

3.1 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างเกมกระดานและเกมกระดาน Monopoly เพื่อสร้างเกมกระดานพัฒนาทักษะทางสังคมสำหรับเด็กออทิสติก

3.2 ผู้วิจัยออกแบบและสร้างเกมกระดานต้นแบบเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกด้วยโปรแกรม Pixelmator Pro

3.3 ผู้วิจัยนำชุดเกมกระดานต้นแบบไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา จำนวน 3 ท่านตรวจสอบคุณภาพจำนวน 9 ประเด็น ได้แก่ 1) เนื้อหา 2) กลยุทธ์การสอนและวิธีการสอน 3) กิจกรรมเพื่อให้เด็กแสดงความคิด 4) สภาพแวดล้อมของการเล่นเกมกระดาน 5) รูปแบบและสีสันทัน 6) ผู้สอน 7) ผู้เรียน 8) ปฏิสัมพันธ์และการสื่อสาร และ 9) การวัดและประเมินผล (ดังตารางที่ 1) โดยเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการใช้เกมกระดาน 1 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนเด็กออทิสติก 1 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา 1 ท่าน (ภาคผนวก จ) พิจารณาหาความสอดคล้องระหว่างเกมกระดานกับวัตถุประสงค์การวิจัย ซึ่งผู้เชี่ยวชาญได้ให้ข้อคิดเห็น และข้อเสนอแนะ เมื่อผู้เชี่ยวชาญให้คะแนนความคิดเห็นแล้ว ผู้วิจัยได้นำคะแนนมาหาค่า IOC พบว่าค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 แสดงว่า เกมกระดานนั้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย ซึ่งสามารถนำไปใช้ได้ (ภาคผนวก จ)

ตาราง 1 ตารางแสดงความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ และวิธีการปรับปรุงเกมกระดาน

องค์ประกอบ	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ	การปรับปรุงรูปแบบ
1. เนื้อหา	เนื้อหาเน้นที่การปฏิบัติ หรือเป็นเนื้อหาที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับเด็กออทิสติกได้ และเป็นพฤติกรรมที่มีความยากลำบากในการใช้ชีวิตของเด็กออทิสติก	ผู้วิจัยได้ออกแบบเนื้อหาที่มีความใกล้เคียงในการใช้ชีวิตประจำวันของเด็กออทิสติก
2. กลยุทธ์การสอน และวิธีการสอน	วิธีการสอนเด็กออทิสติกในการเล่นเกมกระดานควรมีความซับซ้อนน้อย แต่สามารถนำความรู้ที่ได้จากการเล่นเกมกระดานไปใช้ในชีวิตจริงให้ได้มากที่สุด	ผู้วิจัยได้ออกแบบวิธีการสอนเกมกระดานร่วมกับการชี้แนะ ซึ่งเป็นวิธีการสอนที่มีความเหมาะสมกับการสอนเด็กออทิสติก
3. กิจกรรมเพื่อเด็กได้แสดงความคิด	การเข้าสู่บทเรียน หรือก่อนเริ่มการเล่นเกมกระดานควรมีการแนะนำรูปแบบ อธิบายกฎ กติกา ที่ใช้ในเกมกระดาน และอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับเกมกระดานก่อนเริ่มเล่นเกม	ผู้วิจัยได้มีการทำกติกา และข้อตกลงระหว่างการเล่นเกมกระดานก่อนการเล่นเกมกระดานทุกครั้ง
4. สภาพแวดล้อมของการเล่นเกมกระดาน	สภาพแวดล้อมของการเล่นเกมกระดานสำหรับเด็กออทิสติกควรเป็นห้องที่มีอากาศเย็นสบาย ไม่ควรมีผู้คนเดินไปมา หรือยื่นจ้องมอง เพื่อลดความตึงเครียด และเพื่อไม่ให้เห็นเหวความสนใจของเด็กออทิสติกกับเกมกระดาน	ผู้วิจัยได้จัดการเล่นเกมกระดานในห้องส่วนตัว มีเครื่องปรับอากาศ และเป็นห้องปิด
5. รูปแบบและสีสัน	รูปแบบและสีสันของเกมกระดานควรมีความเหมาะสมกับเด็กออทิสติก มีสีสันที่ดึงดูด มีความน่าสนใจ สำหรับเด็กออทิสติกในการเล่นเกมกระดาน	ผู้วิจัยได้ออกแบบเกมกระดานให้เหมาะสมกับช่วงวัยของเด็ก
6. ผู้สอน	เป็นผู้รู้ และเป็นผู้มีความเชี่ยวชาญในการสอนเด็กออทิสติกมีวิธีการสอนที่เหมาะสมกับเด็ก	ผู้วิจัยได้มีการทดลองสอนกับอาจารย์ที่ปรึกษาที่สอนจริง
7. ผู้เรียน	1. เด็กออทิสติก ควรเป็นเด็กออทิสติกที่มีความสนใจในการเล่นเกม และเป็นเด็กที่อยู่ในโรงเรียนเรียนร่วม มีการจัดการเรียนการสอนเด็กออทิสติกร่วมกับเด็กปกติ ขาดทักษะทางสังคม ผู้ปกครอง และครูผู้สอนเด็กในโรงเรียนให้การยินยอมเข้าร่วมการวิจัย 2. เด็กที่เข้าร่วมเล่นเกมกระดาน เป็นเด็กที่เข้าร่วมเล่นเกมกระดานโดยสมัครใจ ผู้ปกครองยินยอมให้เข้าร่วมการวิจัย มีวุฒิภาวะทางอารมณ์ที่ดี เหมาะสมกับการเล่นเกมกระดานร่วมกับเด็กออทิสติก	ผู้วิจัยได้กำหนดคุณลักษณะของเด็กออทิสติกที่เข้าร่วมเล่นเกมกระดาน และมีการยื่นขออนุมัติจริยธรรมการทำวิจัยในคน (Ethics) ให้ผู้ปกครอง และผู้เข้าร่วมวิจัยทุกคนลงลายมือรับทราบข้อตกลงก่อนการวิจัย

ตาราง 1 (ต่อ)

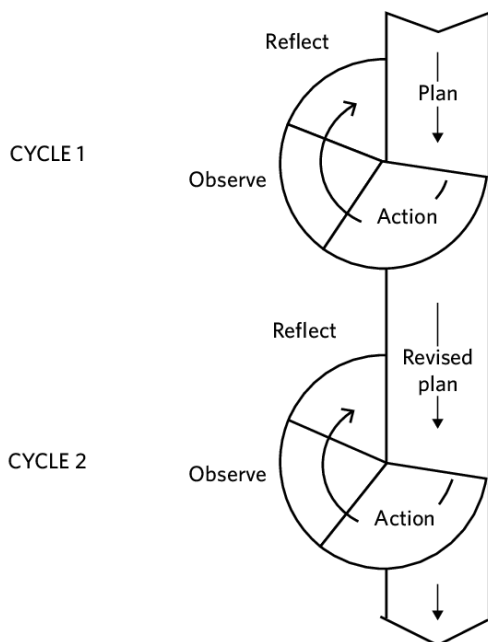
องค์ประกอบ	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ	การปรับปรุงรูปแบบ
8. ปฏิสัมพันธ์และการสื่อสาร	การแก้ปัญหาของผู้วิจัย และผู้เข้าร่วมวิจัย ควรเกิดขึ้นเฉพาะในวิชาที่เหมาะสม และมีวิธีการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นอย่างชัดเจน	ผู้วิจัยได้นำการชี้แนะ ในการช่วยเหลือ และแก้ปัญหาสำหรับเด็กออกทิสติกขณะเล่นเกมกระดาน
9. การวัดและประเมินผล	ควรมีการประเมินพฤติกรรมตามรูปแบบที่มีความเหมาะสม และมีการประเมินพัฒนาการของเด็กออกทิสติกก่อนและหลังจากการเล่นเกมกระดานอย่างชัดเจน	ผู้วิจัยได้ประเมินโดยใช้แบบสังเกต โดยมีผู้เข้าร่วมการสังเกตทั้งหมด 2 คน เพื่อยืนยันข้อมูลที่ตรงกัน
ข้อเสนอแนะจาก การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ	การสอนเด็กออกทิสติกด้วยการใช้เกมกระดาน ควรเป็นการสอนที่มีความเหมาะสมทั้งรูปแบบการสอน และสื่อการสอนที่สามารถเรียกความสนใจจากเด็กออกทิสติกได้ เมื่อพบปัญหาจากการเล่นเกมกระดานร่วมกัน ระหว่างเด็กออกทิสติกกับเด็กปกติที่เข้าร่วม ควรมีวิธีการแก้ปัญหาที่ชัดเจน เพื่อป้องกันอุบัติเหตุที่อาจเกิดขึ้น	ผู้วิจัยได้ศึกษารูปแบบเกมกระดานที่มีความเหมาะสมกับเด็กออกทิสติก และได้เตรียมรูปแบบการช่วยเหลือหากเด็กออกทิสติกเกิดปัญหาระหว่างเล่นเกมกระดาน ด้วยวิธีการชี้แนะ

3.4 ผู้วิจัยนำเกมกระดานต้นแบบที่ผ่านการหาคุณภาพไปทดลองใช้ (Try Out) กับเด็กออกทิสติกที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มเป้าหมายเมื่อวันที่ 10 พฤษภาคม 2562 ที่โรงพยาบาลจิตเวชแห่งหนึ่งย่านดินแดง กรุงเทพมหานคร เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของเวลา ภาษาที่ใช้ในเกมกระดาน ความสอดคล้องของเกมกระดานและแผนการจัดการเรียนรู้

วิธีดำเนินการทดลอง

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นแบบแผนการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน (Classroom Action Research) รูปแบบการวิจัยแบบ PAOR 2 วงจรปฏิบัติการ (Plan Act Observe Reflect) ซึ่งผู้วิจัยเลือกการวิจัยแบบ 2 วงจรมาใช้เพื่อหาข้อสรุปของปัญหาการวิจัยในวงจรแรก และนำมาปรับปรุงแก้ไขให้การวิจัยมีประสิทธิภาพมากขึ้นในวงจรที่สอง และเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กออกทิสติกให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น (ชนิดา มิตรานันท์, 2559)



ภาพประกอบ 4 Action Research Spiral

ที่มา: Kemmis, S., McTaggart, R. and Nixon, R. (2014)

จากภาพประกอบที่ 4 การวิจัยครั้งนี้ได้แบ่งการทดลองออกเป็น 3 ระยะ ได้แก่

ระยะที่ 1 ขั้นเตรียมความพร้อมก่อนดำเนินการวิจัย

ระยะที่ 2 ขั้นปฏิบัติการ แบ่งเป็น 2 วงจรปฏิบัติการ ได้แก่

วงจรปฏิบัติการที่ 1 แผนการจัดการเรียนรู้ทักษะทางสังคม + เกมกระดาน

Plan → Observe → Act → Reflect

วงจรปฏิบัติการที่ 2 แผนการจัดการเรียนรู้ทักษะทางสังคม + เกมกระดาน

Plan → Observe → Act → Reflect

ระยะที่ 3 วิเคราะห์และสรุปผลดำเนินการวิจัย

การพิทักษ์สิทธิของกลุ่มเป้าหมาย

ผู้วิจัยส่งเค้าโครงปฏิญญานិพนธ์เข้ารับการพิจารณาจริยธรรมโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ จากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการทำวิจัยในคน จากคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ สถาบันยุทธศาสตร์ทางปัญญาและวิจัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยได้หมายเลขรับรอง SWUEC/E-377/2561 (ภาคผนวก ข) เมื่อผ่านการอนุมัติ ผู้วิจัยได้ทำการพิทักษ์สิทธิของกลุ่มเป้าหมาย แนะนำตัว ชี้แจงกลุ่มเป้าหมาย และผู้ปกครองเข้าร่วมการวิจัย

ทราบถึงวัตถุประสงค์และขั้นตอนการวิจัย พร้อมทั้งลงนามยินยอม โดยชี้แจงสิทธิของกลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าร่วมการวิจัย หรือสามารถที่จะปฏิเสธการเข้าร่วมในครั้งนี้ได้ โดยไม่มีผลกระทบต่อการรับบริการใด ๆ สำหรับข้อมูลที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะไม่มีการเปิดเผยหรือทำให้เกิดความเสียหายแก่กลุ่มเป้าหมาย โดยผู้วิจัยจะนำเสนอเพียงภาพรวม และข้อมูลที่ได้รับจากการวิจัยครั้งนี้จะนำมาใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษเท่านั้น

ขั้นตอนดำเนินการทดลอง

1. ขั้นเตรียมการ

1.1 ผู้วิจัยทำการขอจริยธรรมโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ จากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการทำวิจัยในคน จากคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ สถาบันยุทธศาสตร์ทางปัญญาและวิจัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยได้หมายเลขรับรอง SWUEC/E-377/2561 (ภาคผนวก ข)

1.2 วางแผนการสร้างเครื่องมือวิจัยเพื่อรวบรวมข้อมูลทักษะสังคมด้วยการแบ่งปัน เกมกระดาน และการชี้แนะ ซึ่งผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือเพื่อใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ 1) แบบประเมินทักษะการแบ่งปัน 2) เกมกระดาน 3) แบบสังเกตพฤติกรรม และ 4) แผนการจัดการเรียนรู้ทักษะทางสังคม

1.3 เลือกผู้ร่วมสังเกต ผู้วิจัยทำการเลือกผู้สังเกต 2 คน โดยทั้ง 2 คน เป็นนักวิชาการศึกษาพิเศษที่มีประสบการณ์ในการสอนเด็กออทิสติก และมีประสบการณ์ในการทำวิจัยเมื่อคัดเลือกได้แล้ว ผู้วิจัยอธิบายความมุ่งหมายของการทำวิจัย ลักษณะของพฤติกรรมที่ต้องสังเกตตามนิยามศัพท์เฉพาะของทักษะทางสังคมสำหรับกาวิจัยครั้งนี้ รวมทั้งการบันทึกพฤติกรรม ลงในแบบบันทึกพฤติกรรมการแบ่งปัน เพื่อให้ผู้ร่วมสังเกตเข้าใจตรงกันและสามารถบันทึกพฤติกรรมได้อย่างถูกต้อง จากนั้นฝึกการสังเกตและบันทึกข้อมูล โดยผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัยทดลองสังเกตพฤติกรรมของเด็กออทิสติกที่มีลักษณะคล้ายกับกลุ่มเป้าหมายขณะทำกิจกรรมกลุ่ม โดยทดลองในเวลาช่วงพักกลางวัน ระยะเวลาในการสังเกต 50 นาที ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยบันทึกผลในแบบบันทึกพฤติกรรมการแบ่งปัน และนำผลจากแบบบันทึกพฤติกรรมการแบ่งปันของผู้สังเกตมาเปรียบเทียบในแต่ละข้อว่ามีกรบันทึกคะแนนทักษะการแบ่งปันตรงกันหรือไม่ เพื่อหาค่าความเชื่อมั่นระหว่างผู้สังเกต (Inter Observer Reliability) และได้ค่าความเชื่อมั่นระหว่างผู้สังเกต ร้อยละ 89.28 จึงเริ่มการทดลอง

1.4 ทำหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อขออนุญาตดำเนินการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนออทิสติก

1.5 ผู้วิจัยทำการสัมภาษณ์ครูผู้สอนในโรงเรียนเรียนรวมจำนวน 3 คน เพื่อคัดเลือกนักเรียนที่มีปัญหาทักษะการแบ่งปัน และเพื่อคัดเลือกกลุ่มเป้าหมายเบื้องต้น

1.6 ผู้วิจัยขออนุญาตผู้ปกครองเด็กออทิสติก และอธิบายรายละเอียดเพื่อให้นักเรียนเข้าร่วมการวิจัยครั้งนี้ พร้อมทั้งให้ผู้ปกครองลงลายมือชื่อในเอกสารเข้าร่วมกับการวิจัยของผู้ปกครอง

1.6.1 อธิบายแผนการช่วยเหลือกับนักเรียนออทิสติกระหว่างการทดลอง

1.6.2 อธิบายแผนการพิทักษ์สิทธิของกลุ่มเป้าหมายที่เข้ารับการทดลอง การเก็บข้อมูล และการทำลายข้อมูลหลังการวิจัยเสร็จสิ้น

1.7 ชั้นเตรียมเตรียมเด็กก่อนการเก็บข้อมูล โดยผู้วิจัยได้ทำการเตรียมเด็กออทิสติกและนักเรียนปกติที่เข้าร่วมการเก็บข้อมูลดังนี้

1.7.1 การเตรียมนักเรียนปกติ ผู้วิจัยได้อธิบายกติกาของเกมกระดาน โดยชี้แจงถึงขั้นตอนการเล่นเกมกระดาน รูปแบบการเล่นเกมกระดานซึ่งเป็นเกมกระดานเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคม โดยเกมกระดานไม่มีการแข่งขัน (Non-Challenge) การ์ดคำสั่งต่าง ๆ ที่อยู่ในเกมกระดาน พร้อมทั้งอธิบายขั้นตอนการชี้แนะที่ใช้เพื่อช่วยเหลือเด็กออทิสติกขณะเล่นเกมกระดาน ได้แก่ การชี้แนะด้วยวาจา เช่น การพูดเพื่อให้เด็กออทิสติกส่งอุปกรณ์ที่ต้องใช้ร่วมกันให้ และการชี้แนะด้วยท่าทาง เช่น การยื่นมือออกไปเพื่อแสดงว่าต้องการสิ่งของที่ต้องใช้ร่วมกัน หรือการมองไปที่อุปกรณ์ที่ต้องการ

1.7.2 การเตรียมเด็กออทิสติก โดยทำการเตรียมเด็กออทิสติกทีละคน ซึ่งผู้วิจัยได้อธิบายถึงเกมกระดาน อุปกรณ์ที่ต้องใช้ขณะเล่นเกมกระดานทั้งหมด อธิบายกติกาของการเล่นเกมกระดาน และรูปแบบการเล่นเกมกระดานซึ่งเป็นเกมกระดานแบบไม่มีการแข่งขัน อุปกรณ์ที่ต้องแบ่งปันขณะเล่นเกมกระดาน (อุปกรณ์ที่ต้องใช้ร่วมกัน) ขั้นตอนการเล่นเกมกระดาน

1.7.3 ผู้วิจัยสร้างความคุ้นเคยกับเด็กออทิสติกก่อนการประเมินเป็นเวลา 3 วัน ตั้งแต่วันที่ 13 – 15 พฤษภาคม 2562 โดยใช้เวลาหลังเลิกเรียนรับประทานอาหารร่วมกัน วันละประมาณ 1 ชั่วโมง

2. ชั้นปฏิบัติการ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองตามแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะทางสังคมโดยการใช้เกมกระดานร่วมกับการชี้แนะ 2 วงจรปฏิบัติการย่อย โดยมีขั้นตอนดังนี้

วงจรปฏิบัติการที่ 1

ขั้นวางแผน (Plan) ผู้วิจัยจัดกิจกรรมตามแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะทางสังคม โดยประเมินทักษะการแบ่งปันของเด็กออทิสติกก่อนการทดลอง (Pretest) เมื่อวันที่ 16 พฤษภาคม 2562 ที่โรงพยาบาลจิตเวชแห่งหนึ่งย่านดินแดง ขณะเด็กออทิสติกทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกับเพื่อน ให้นักเรียนทุกคนทำกิจกรรมแบบกลุ่ม ได้แก่ ระบายสีร่วมกันโดยมีอุปกรณ์เพียงแค่ชุดเดียวซึ่งทุกคนจะต้องแบ่งปันสีไม้กันขณะทำกิจกรรม และการเล่นตัวต่อพลาสติกร่วมกันโดยผู้วิจัยแจกตัวต่อกลุ่มละ 1 ชุด เด็กทุกคนต่อตัวต่อให้เป็นตึกที่สูงที่สุด ซึ่งผู้วิจัยจะไม่เข้าไปแทรกแซงขณะเด็กออทิสติกทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน เพื่อให้เด็กออทิสติกแสดงพฤติกรรมการแบ่งปันด้วยตนเอง

ขั้นปฏิบัติการและสังเกต (Action and Observe) ผู้วิจัยทำการจัดกิจกรรมสอนทักษะทางสังคมเด็กออทิสติกโดยการใช้เกมกระดานร่วมกับการ์ตูนผ่านแผนการสอนทักษะทางสังคมร่วมกับเด็กปกติ โดยกำหนดระยะเวลาจำนวน 2 สัปดาห์ โดยแบ่งการเก็บข้อมูลเป็นสัปดาห์ละ 4 วัน ได้แก่ วันจันทร์ วันอังคาร วันพุธ และวันพฤหัสบดี ในวันที่ 20 พฤษภาคม 2562 ถึงวันที่ 31 พฤษภาคม 2562 โดยเวลาในการเก็บข้อมูลวันละ 50 นาที โดยเริ่มตั้งแต่เวลา 17.00 – 17.50 น. รวม 8 ครั้ง ผู้สอนประเมินพฤติกรรมการแบ่งปันของเด็กออทิสติกขณะทำกิจกรรมเล่นเกมกระดานร่วมกับเด็กปกติ โดยใช้แบบประเมินทักษะการแบ่งปันตามเกณฑ์คะแนนทักษะทางสังคมในขั้นปฏิบัตินี้เป็นการเก็บข้อมูลภายหลังการทดลอง (Posttest)

ขั้นผลสะท้อนกลับ (Reflect) วิเคราะห์ผลการประเมินการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมด้านการแบ่งปันของเด็กออทิสติก พร้อมสรุปปัญหาและแนวทางการแก้ไข เพื่อใช้ในวงจรปฏิบัติการที่ 2 ว่าเด็กออทิสติกมีทักษะการแบ่งปันเพิ่มขึ้น หรือลดลงภายหลังการจัดกิจกรรม

วงจรปฏิบัติการที่ 2

ขั้นวางแผน (Plan) ผู้สอนทำการจัดกิจกรรมตามแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะทางสังคมโดยประเมินทักษะการแบ่งปันของเด็กออทิสติกก่อนการทดลอง (Pretest) จำนวน 4 วัน วันละ 1 ครั้ง ครั้งละ 50 นาที ขณะเด็กออทิสติกทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกับเพื่อน ให้นักเรียนทุกคนทำกิจกรรมแบบกลุ่ม ได้แก่ ระบายสีร่วมกันโดยมีอุปกรณ์เพียงแค่ชุดเดียวซึ่งทุกคนจะต้องแบ่งปันสีไม้กันขณะทำกิจกรรม และการเล่นตัวต่อพลาสติกร่วมกันโดยผู้วิจัยแจกตัวต่อกลุ่มละ 1 ชุด เด็กทุกคนต่อตัวต่อให้เป็นตึกที่สูงที่สุด ซึ่งผู้วิจัยจะไม่เข้าไปแทรกแซงขณะเด็กออทิสติกทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน เพื่อให้เด็กออทิสติกแสดงพฤติกรรมการแบ่งปันด้วยตนเอง โดยผู้วิจัยเริ่มเก็บข้อมูลในระยะดังกล่าวในวันที่ 4 มิถุนายน 2562 ถึงวันที่ 7 มิถุนายน 2562

ขั้นปฏิบัติและขั้นสังเกต (Action and Observe) ผู้วิจัยทำการจัดกิจกรรมสอนทักษะทางสังคมเด็กออทิสติกโดยการใช้เกมกระดานร่วมกับการชี้แนะผ่านแผนการสอนทักษะทางสังคมร่วมกับเด็กปกติ โดยกำหนดระยะเวลาจำนวน 2 สัปดาห์ โดยแบ่งการเก็บข้อมูลเป็นสัปดาห์ละ 4 วัน ได้แก่ วันจันทร์ วันอังคาร วันพุธ และวันพฤหัสบดี โดยเวลาในการเก็บข้อมูลวันละ 50 นาที โดยเริ่มตั้งแต่เวลา 17.00 – 17.50 น. ผู้สอนประเมินพฤติกรรมการแบ่งปันของเด็กออทิสติกขณะทำกิจกรรมเล่นเกมกระดานร่วมกับเด็กปกติ โดยใช้แบบประเมินทักษะการแบ่งปัน โดยบันทึกคะแนนเป็นความถี่ตามเกณฑ์คะแนนทักษะทางสังคมที่ผู้วิจัยได้กำหนดขึ้น (Rubric Scoring) ขณะกลุ่มเป้าหมายทำกิจกรรมร่วมกับเด็กปกติ ซึ่งการเก็บข้อมูลในขั้นปฏิบัตินี้เป็นการเก็บข้อมูลภายหลังการทดลอง (Posttest) เริ่มเก็บข้อมูลในวันที่ 10 มิถุนายน 2562 ถึงวันที่ 20 มิถุนายน 2562

ขั้นผลสะท้อนกลับ (Reflect) วิเคราะห์ผลการประเมินการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกในด้านทักษะการแบ่งปัน ว่ารูปแบบการสอนทักษะทางสังคมด้วยการชี้แนะ สื่อการสอนเกมกระดาน มีความเหมาะสมกันหรือไม่ และผลของการสอนทักษะทางสังคมโดยการใช้เกมกระดานร่วมกับการชี้แนะสามารถพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติก และเด็กออทิสติกมีทักษะการแบ่งปันเพิ่มขึ้น หรือลดลงภายหลังการจัดกิจกรรม

3. ขั้นสรุปผลการทดลอง

จากการดำเนินการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน (Classroom Action Research) ในครั้งนี้ นักเรียนจะเป็นผู้สะท้อนผลการปฏิบัติให้ผู้วิจัยได้ทราบว่า ผลของการใช้เกมกระดานร่วมกับการชี้แนะมีความเหมาะสมในการพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติก เหมาะสมกับการบริหารจัดการสื่อการเรียนรู้เกมกระดาน มีความเหมาะสม หรือมีปัญหาที่ต้องแก้ไขอย่างไร ผ่านการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative Data Analysis) และสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistic)

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณโดยใช้สถิติพื้นฐานที่ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ	\bar{X}	แทน	คะแนนเฉลี่ยของทักษะการแบ่งปันของเด็กออทิสติก
	$\sum X$	แทน	ผลรวมคะแนนความสามารถทักษะการแบ่งปัน
	N	แทน	จำนวนครั้งที่บันทึก

2. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยทำการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นรายบุคคล ซึ่งทำการวิเคราะห์ข้อมูลการเปลี่ยนแปลงของทักษะการแบ่งปันของเด็กออทิสติก

3. สถิติที่ใช้ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเครื่องมือ เป็นการวิเคราะห์ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence) โดยใช้สูตร (ล้วน สายยศ; และอังคณา สายยศ, 2543)

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

เมื่อ	$\sum R$	แทน	ผลรวมคะแนนจากผู้เชี่ยวชาญ และ/หรือผู้ทรงคุณวุฒิ
	N	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ และ/หรือ ผู้ทรงคุณวุฒิทั้งหมด

4. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นระหว่างผู้สังเกต (Inter-Observer Reliability) โดยวิธีการหาค่ารวม (Gross Method) โดยให้ผู้สังเกตแต่ละคนต่างบันทึกพฤติกรรมลงในแบบบันทึกพฤติกรรม โดยใช้สูตร

$$IOR = \frac{\text{ค่าต่ำ}}{\text{ค่าสูง}} \times 100$$

เมื่อ	ค่าต่ำ	แทน	ค่าความถี่ของคนที่สังเกตได้น้อย
	ค่าสูง	แทน	ค่าความถี่ของคนที่สังเกตได้มาก

- ค่าความเชื่อมั่นระหว่างผู้สังเกตที่คำนวณได้จะต้องมีค่าตั้งแต่ร้อยละ 80 ขึ้นไป จึงจะถือว่าเชื่อถือได้ (สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต, 2540)

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การเสนอผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกโดยการใช้เกม กระดานร่วมกับกระบวนการชี้แนะ เป็นการเสนอตามสมมติฐานที่ได้ตั้งไว้โดยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

ผลของการเปรียบเทียบทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติก ก่อน และหลัง การใช้เกม กระดานร่วมกับการชี้แนะ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะการแบ่งปันของเด็กออทิสติก ก่อน และหลังการใช้เกม กระดานร่วมกับการชี้แนะ การวิจัยครั้งนี้ ใช้รูปแบบการวิจัยการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน (Classroom Action Research)

วงจรปฏิบัติการที่ 1

ตาราง 2 สรุปผลการประเมินทักษะการแบ่งปัน ในวงจรปฏิบัติการที่ 1

คนที่	pretest	สัปดาห์ที่ 1				เฉลี่ย	สัปดาห์ที่ 2				เฉลี่ย
		ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 3	ครั้งที่ 4		ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 3	ครั้งที่ 4	
1	1	16	10	24	24	18.5	18	18	20	24	20.0
2	1	15	18	21	28	20.5	18	22	24	28	23.0
3	1	18	20	18	24	20.0	21	21	16	24	20.5

จากตาราง 2 แสดงให้เห็นว่าหลังจากการสอนโดยการใช้เกมกระดานร่วมกับการชี้แนะเป็นเวลา 2 สัปดาห์ เด็กออทิสติกทั้ง 3 คนมีคะแนนทักษะทางสังคมด้านการแบ่งปันสูงกว่าระยะก่อนการทดลอง (Pretest) เมื่อพิจารณาเป็นรายบุคคลพบว่า

เด็กออทิสติกคนที่ 1 มีทักษะทางสังคมด้านการแบ่งปันในระยะก่อนการทดลอง (Pretest) ที่ 1.0 และในสัปดาห์ที่ 1 (ครั้งที่ 1 – 4) เด็กออทิสติกมีค่าคะแนน ได้แก่ 16, 10, 24 และ 24

ตามลำดับ โดยมีค่าเฉลี่ยคะแนน 18.5 และ ในสัปดาห์ที่ 2 (ครั้งที่ 5 – 8) เด็กออกทิสติกมีค่าคะแนน ได้แก่ 18, 18, 20 และ 24 ตามลำดับ โดยมีค่าเฉลี่ยคะแนน 20.0

เด็กออกทิสติกคนที่ 2 มีทักษะทางสังคมด้านการแบ่งปันในระยะก่อนการทดลอง (Pretest) ที่ 1.0 และในสัปดาห์ที่ 1 (ครั้งที่ 1 – 4) เด็กออกทิสติกมีค่าคะแนน ได้แก่ 15, 18, 21 และ 28 ตามลำดับ โดยมีค่าเฉลี่ยคะแนน 20.5 และ ในสัปดาห์ที่ 2 (ครั้งที่ 1 – 4) เด็กออกทิสติกมีค่าคะแนน ได้แก่ 18, 22, 24 และ 28 ตามลำดับ โดยมีค่าเฉลี่ยคะแนน 23.0

เด็กออกทิสติกคนที่ 3 มีทักษะทางสังคมด้านการแบ่งปันในระยะก่อนการทดลอง (Pretest) ที่ 1.0 และในสัปดาห์ที่ 1 (ครั้งที่ 1 – 4) เด็กออกทิสติกมีค่าคะแนน ได้แก่ 18, 20, 18 และ 24 ตามลำดับ โดยมีค่าเฉลี่ยคะแนน 20.0 และ ในสัปดาห์ที่ 2 (ครั้งที่ 1 – 4) เด็กออกทิสติกมีค่าคะแนน ได้แก่ 21, 21, 16 และ 24 ตามลำดับ โดยมีค่าเฉลี่ยคะแนน 20.5

จากการสังเกตพฤติกรรมของเด็กออกทิสติกขณะสอนทักษะทางสังคมด้านการแบ่งปันโดยใช้เกมกระดานร่วมกับการชี้แนะ พบว่า

ขั้นวางแผน (Plan)

เด็กออกทิสติกคนที่ 1 ขณะทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนเด็กออกทิสติกมักนำสิ่งของที่ตนเองชอบหรือต้องการมาเก็บไว้ที่ตัวเพียงคนเดียวถึงแม้จะมีการกระตุ้นเตือนจากเพื่อน เด็กออกทิสติกจะไม่สนใจ เด็กออกทิสติกมักจะนั่งเล่น กระตุ้นตัวเองเพียงคนเดียว ไม่สนใจเพื่อนที่ทำกิจกรรมกลุ่ม

เด็กออกทิสติกคนที่ 2 เด็กออกทิสติกมักมีพฤติกรรมซ้ำ ๆ ไม่สนใจเพื่อนที่ทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกัน แต่มักนำอุปกรณ์ในกลุ่มมาใช้เพียงคนเดียว เช่น นำยางลบมาถูบนพื้น นำสีไม้มาระบายเพียงคนเดียวโดยไม่แบ่งให้เพื่อนแม้ว่าเพื่อนจะพยายามกระตุ้นด้วยคำพูดแต่เด็กออกทิสติกจะไม่สนใจ

เด็กออกทิสติกคนที่ 3 เด็กออกทิสติกมักมีพฤติกรรมการเล่นเฉพาะสิ่งที่ตนเองชอบ ไม่แบ่งปันอุปกรณ์ต่าง ๆ กับเพื่อน แต่มักนำอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ต้องการมาไว้ตรงหน้าเพียงคนเดียว เช่น การนำสีไม้มาเก็บไว้ และระบายสีเพียงคนเดียวโดยที่ไม่แบ่งให้เพื่อน

ขั้นปฏิบัติและสังเกต (Act and Observe)

เด็กออกทิสติกคนที่ 1 ในขณะที่เล่นเกมกระดานเด็กออกทิสติกมีปัญหาทักษะการแบ่งปัน ต้องให้เพื่อนที่ร่วมเล่นเกมกระดานด้วยคอยกระตุ้นเตือนด้วยว่าจาและท่าทางเสมอ ถึงจะให้เด็กออกทิสติกเกิดการแบ่งปันขึ้นระหว่างการเล่นเกมกระดาน การดำเนินกิจกรรมเป็นไปด้วยความตึงเครียด

แต่สามารถดำเนินกิจกรรมไปได้จนสำเร็จ ในช่วงสัปดาห์ที่ 2 การดำเนินกิจกรรมเป็นไปได้อย่างราบรื่น เด็กปกติสามารถช่วยเหลือเด็กออทิสติกได้ด้วยการชี้แนะด้วยวาจา เด็กออทิสติกให้ความร่วมมือ โดยในขั้นปฏิบัติและสังเกตนี้เด็กออทิสติกมีทักษะการแบ่งปันขณะเล่นเกมกระดานมากกว่าครั้งก่อน ทำให้การดำเนินการเล่นเกมกระดานเป็นไปด้วยความรวดเร็ว และมีความสุขสนุกสนานขณะเล่นเกมกระดานมากขึ้น

เด็กออทิสติกคนที่ 2 เด็กออทิสติกมีท่าที่ไม่ยอมเข้าร่วมกิจกรรมในช่วงแรก ต้องให้ผู้ปกครองเข้ามานั่งในห้องฝึกจึงจะลดพฤติกรรมวิ่งเข้าหาผู้ปกครองของเด็กออทิสติกลงได้ การดำเนินกิจกรรมเป็นไปได้อย่างดี เด็กออทิสติกให้ความร่วมมือ แต่ยังวิ่งหาผู้ปกครอง 3 ครั้ง แต่ก็วิ่งกลับมาเล่นเกมกระดานแทบจะทันที ในช่วงสัปดาห์ที่ 2 เด็กออทิสติกสามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ด้วยตนเอง ผู้ปกครองไม่ต้องเข้ามานั่งดูแล หรือจัดการพฤติกรรม การดำเนินกิจกรรมเป็นไปอย่างสนุกสนาน ให้ความร่วมมือขณะทำกิจกรรมเป็นอย่างดี โดยระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรมได้กำหนดไว้ 50 นาที แต่เด็กออทิสติกและเพื่อนเล่นเกมกระดานเสร็จภายในระยะเวลาประมาณ 40 นาที

เด็กออทิสติกคนที่ 3 เด็กออทิสติกมักแยกตัวออกจากกลุ่มเพื่อนที่กำลังเล่นเกมกระดาน แต่เมื่อได้รับการกระตุ้นด้วยวาจาก็จะกลับมานั่งร่วมเล่นเกมกระดานกับเพื่อน เด็กออทิสติกมีปัญหาการอ่านการ์ดคำสั่งของเกมกระดาน และเด็กออทิสติกไม่สามารถปฏิบัติตามการ์ดคำสั่งได้ เด็กออทิสติกมักหยิบอุปกรณ์ของเกมกระดานที่ต้องการไปเก็บไว้เพียงคนเดียว แต่เมื่อเพื่อนกระตุ้นด้วยวาจาก็จะนำอุปกรณ์ต่าง ๆ กลับมาไว้ประจำที่ทันที ในช่วงสัปดาห์ที่ 2 เด็กออทิสติกเล่นเกมกระดานกับเพื่อนอย่างสนุกสนาน ผ่อนคลายความตึงเครียด การดำเนินกิจกรรมเป็นไปตามเวลาปกติประมาณ 50 นาที การเล่นเกมกระดานไม่มีอุปสรรค เด็กออทิสติกพูดคุยเล่นกับเพื่อนบางครั้ง มีทักษะการแบ่งปันที่ดีขึ้นกว่าครั้งก่อนโดยขณะเล่นเกมกระดานเด็กออทิสติกมีการแบ่งอุปกรณ์การเล่นเกมกระดานของตนเองให้เพื่อนที่มีอุปกรณ์การเล่นไม่เพียงพอโดยเพื่อนไม่ต้องร้องขอ แต่เด็กออทิสติกยังไม่สามารถอ่านการ์ดคำสั่งได้ด้วยตนเอง ผู้วิจัยจึงยังเป็นผู้อ่านการ์ดคำสั่งให้

ขั้นสะท้อนผล ทบทวนและอภิปรายผล โดยมีรายละเอียดดังตารางที่ 3

ตาราง 3 ตารางสรุปที่พบ และแนวทางการแก้ปัญหาในวงจรปฏิบัติการที่ 1

ข้อที่	ประเด็น / ปัญหาที่พบ	วิธีการแก้ไข
1	เด็กออทิสติกถูกจากที่นั่งที่กำหนด และวิ่งเข้าหาผู้ปกครอง	ผู้วิจัยได้มีการอนุญาตให้ผู้ปกครองเข้ามานั่งดูแลพฤติกรรมของเด็กออทิสติกในห้องฝึกในช่วงแรก เพื่อลดความเครียดของเด็กออทิสติก
2	เด็กออทิสติกไม่สามารถอ่านคำสั่งในการ์ดของเกมกระดานได้	ผู้วิจัยได้ทำการสอนเทคนิคการอ่านคำศัพท์แบบ Whole Words กับเด็กออทิสติก ซึ่งเด็กออทิสติกสามารถปฏิบัติตามได้ดี
3	เด็กปกติที่เล่นเกมกระดานกับเด็กออทิสติกใช้การชี้แนะทั้งวาจาและท่าทางพร้อมกันทุกครั้ง ซึ่งเป็นการชี้นำเด็กออทิสติก	ผู้วิจัยได้ทำความเข้าใจกับเด็กปกติโดยให้เริ่มการชี้แนะด้วยวาจาเป็นอันดับแรก แล้วจึงตามด้วยท่าทาง
4	เด็กออทิสติกแย่งของที่ตนเองต้องการจากเพื่อนขณะเล่นเกมกระดาน	ผู้วิจัยต้องคอยจัดการพฤติกรรมไม่เหมาะสมโดยคอยดูแลหาเกิดการแย่งสิ่งของกันอย่างไร้ขีด
5	เด็กออทิสติกแยกตัวออกจากกลุ่มไปนั่งคนเดียว	ผู้วิจัยคอยดูแล และใช้คำพูดโน้มน้าวให้เด็กออทิสติกกลับเข้ามาเล่นเกมกระดานด้วยตนเองโดยไม่ใช้การสัมผัสร่างกาย
6	เด็กออทิสติกไม่สามารถปฏิบัติตามการ์ดคำสั่งของเกมกระดาน	เด็กปกติที่ร่วมเล่นเกมกระดานเป็นผู้คอยให้การชี้แนะเด็กออทิสติกในการปฏิบัติตามการ์ดคำสั่ง
7	เมื่อเล่นเกมกระดานเสร็จ เด็กออทิสติกมักจะหยิบของที่ตนต้องการกลับไปด้วย	ผู้วิจัยคอยทำความเข้าใจกับเด็กออทิสติกเนื่องจากอุปกรณ์ต่าง ๆ ต้องใช้ในการเล่นเกมกระดานหลายครั้ง
8	เด็กออทิสติกมีปัญหาในการเริ่มการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนที่เล่นเกมกระดานด้วยกัน	ผู้วิจัยให้เด็กปกติที่เล่นเกมกระดานกับเด็กออทิสติกเป็นผู้ริเริ่มการสนทนา และการมีปฏิสัมพันธ์กับเด็กออทิสติก

วงจรปฏิบัติการที่ 2

ในวงจรปฏิบัติการที่ 2 ผู้วิจัยได้ทำการจัดกระทำข้อมูล โดยนำเสนอในตาราง 2 ดังนี้

ตาราง 4 สรุปผลการประเมินทักษะการแบ่งปัน ในวงจรปฏิบัติการที่ 2

คนที่	สัปดาห์ที่ 3				เฉลี่ย	สัปดาห์ที่ 4				เฉลี่ย	Post test
	ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 3	ครั้งที่ 4		ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 3	ครั้งที่ 4		
1	24	30	32	30	29	27	33	24	27	27.75	32
2	32	28	30	32	30.5	27	32	32	28	29.75	32
3	27	30	30	33	30	30	32	28	27	29.25	28

จากตาราง 4 แสดงให้เห็นว่าหลังจากการสอนโดยใช้เกมกระดานร่วมกับการ์ตูนที่แนะนำเป็นเวลา 2 สัปดาห์ เด็กออกทิสติกทั้ง 3 คนมีคะแนนทักษะทางสังคมด้านการแบ่งปันของระยะหลังการทดลอง (Posttest) เมื่อพิจารณาเป็นรายบุคคลพบว่า

เด็กออกทิสติกคนที่ 1 มีทักษะทางสังคมด้านการแบ่งปันในระยะหลังการทดลอง (Protest) ที่ 32 และในสัปดาห์ที่ 3 (ครั้งที่ 1 – 4) เด็กออกทิสติกมีค่าคะแนน ได้แก่ 24, 30, 32 และ 30 ตามลำดับ โดยมีค่าเฉลี่ยคะแนน 29 และ ในสัปดาห์ที่ 4 (ครั้งที่ 1 – 4) เด็กออกทิสติกมีค่าคะแนน ได้แก่ 27, 33, 24 และ 27 ตามลำดับ โดยมีค่าเฉลี่ยคะแนน 27.75

เด็กออกทิสติกคนที่ 2 มีทักษะทางสังคมด้านการแบ่งปันในระยะหลังการทดลอง (Protest) ที่ 32 และในสัปดาห์ที่ 3 (ครั้งที่ 1 – 4) เด็กออกทิสติกมีค่าคะแนน ได้แก่ 32, 28, 30 และ 32 ตามลำดับ โดยมีค่าเฉลี่ยคะแนน 30.5 และ ในสัปดาห์ที่ 4 (ครั้งที่ 1 – 4) เด็กออกทิสติกมีค่าคะแนน ได้แก่ 27, 32, 32 และ 28 ตามลำดับ โดยมีค่าเฉลี่ยคะแนน 29.75

เด็กออกทิสติกคนที่ 3 มีทักษะทางสังคมด้านการแบ่งปันในระยะหลังการทดลอง (Protest) ที่ 28 และในสัปดาห์ที่ 3 (ครั้งที่ 1 – 4) เด็กออกทิสติกมีค่าคะแนน ได้แก่ 27, 30, 30 และ 33 ตามลำดับ โดยมีค่าเฉลี่ยคะแนน 30 และ ในสัปดาห์ที่ 4 (ครั้งที่ 1 – 4) เด็กออกทิสติกมีค่าคะแนน ได้แก่ 30, 32, 28 และ 27 ตามลำดับ โดยมีค่าเฉลี่ยคะแนน 29.75

ขั้นวางแผน (Plan)

เด็กออกทิสติกคนที่ 1 เด็กออกทิสติกมีท่าทีอยากเล่นเกมกระดานกับเพื่อน กระตือรือร้นแบ่งปันอุปกรณ์ต่าง ๆ กับเพื่อนได้ด้วยตนเอง แต่บางครั้งยังเก็บอุปกรณ์ไว้เพียงคนเดียว แต่เมื่อเพื่อนกระตุ้นด้วยวาจา เด็กออกทิสติกจะปฏิบัติตามทันที

เด็กออกทิสติกคนที่ 2 เด็กออกทิสติกมีท่าทีสนุกสนานขณะทำกิจกรรมกับเพื่อน แบ่งปันอุปกรณ์ต่าง ๆ ด้วยตนเอง มีการสื่อสาร ไม่มีการส่งเสียงไม่พอใจ ไม่ลุกเดินขณะทำกิจกรรม

เด็กออทิสติกคนที่ 3 เด็กออทิสติกเด็กออทิสติกพูดน้อย แต่ปฏิบัติตามกติกาการเล่นกับเพื่อนได้อย่างดี ไม่มีท่าที่ไม่พอใจ เมื่อเพื่อนกระตุ้นเตือนด้วยวาจาเด็กออทิสติกจะปฏิบัติตามทันที

ขั้นปฏิบัติและสังเกต (Act and Observe)

เด็กออทิสติกคนที่ 1 การดำเนินกิจกรรมเป็นไปได้อย่างราบรื่น เด็กออทิสติกมีท่าทีกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม ทำกิจกรรมกับเพื่อนได้อย่างสนุกสนาน เด็กออทิสติกสามารถเข้าใจกติกาการเล่นเกมกระดานได้อย่างรวดเร็ว เมื่อได้รับการชี้แนะหรือกระตุ้นเตือนด้วยวาจาเด็กออทิสติกจะปฏิบัติตามทันที มีการแบ่งปันสิ่งของอย่างรวดเร็วเมื่อถึงรอบการเล่นของตนเอง

เด็กออทิสติกคนที่ 2 ในการเล่นเกมกระดานมีน้อยครั้งมาที่จะต้องกระตุ้นเตือนด้วยวาจาเด็กออทิสติกปฏิบัติตามคำสั่งเกมกระดานได้ด้วยตนเองทันที เด็กออทิสติกมีความสนุกสนานขณะเล่นเกมกระดานกับเพื่อน ไม่มีท่าที่แยงอุปกรณ์ต่าง ๆ กับเพื่อน เด็กออทิสติกเข้าใจกติกาการเล่นเกมกระดานได้ดี รู้ถึงรอบการเล่นเกมกระดานของตนเอง แบ่งปันสิ่งของได้ด้วยตนเอง และบางครั้งหากอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นเกมกระดานของเพื่อนหมด เด็กออทิสติกจะเป็นผู้เสนอตัวในการแบ่งปันสิ่งของให้เพื่อนโดยไม่ต้องกระตุ้น

เด็กออทิสติกคนที่ 3 เด็กออทิสติกเล่นเกมกระดานกับเพื่อนด้วยความราบรื่น ไม่มีอารมณ์หงุดหงิดขณะเล่นเกมกระดาน เมื่อหยิบการ์ดคำสั่งแล้วไม่สามารถอ่านคำสั่งได้ เด็กออทิสติกจะเป็นผู้ร้องขอให้เพื่อนที่เล่นเกมด้วยกันเป็นผู้อ่านคำสั่งให้ เด็กออทิสติกสามารถแสดงทักษะการแบ่งปันได้ด้วยตนเอง ไม่ต้องมีการกระตุ้นเตือนจากเพื่อนที่ร่วมเล่นเกม

ขั้นสะท้อนผล (Reflect)

ผลของการใช้เกมกระดานร่วมกับการชี้แนะเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติก นั้นมีความเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมมากกว่าก่อนการทดลอง เมื่อพิจารณาจากจำนวนครั้งของทักษะทางสังคมที่เกิดขึ้น ชั้นวางแผนในวงจรปฏิบัติการที่ 1 พบว่าทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกอยู่ระดับที่น้อยมาก แต่เมื่อเด็กออทิสติกได้เข้าร่วมเล่นเกมกระดานเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมแล้วนั้น ทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกสูงขึ้นกว่าก่อนการทดลอง และในชั้นวางแผนวงจรปฏิบัติการที่ 2 พบว่าทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกในขณะทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนในห้องเรียนนั้น มีการเกิดทักษะทางสังคมขึ้นมากกว่าชั้นวางแผนในวงจรปฏิบัติการที่ 1 และเมื่อเด็กออทิสติกได้เข้าร่วมชั้นปฏิบัติการของวงจรปฏิบัติการที่ 2 พบว่าเด็กออทิสติกสามารถเล่นเกมกระดานร่วมกับเพื่อนได้อย่างสนุกสนาน ราบรื่น ไม่มีปัญหาในขณะทำกิจกรรม ซึ่งแตกต่างจากชั้นปฏิบัติการของวงจรปฏิบัติการที่ 1 ที่เด็กออทิสติกมีท่าทีต่อต้าน วิ่งเข้าหามารดา และส่งเสียงแบบไม่มีภาษาเพื่อแสดง

ถึงความไม่พอใจ ที่จะต้องเข้าร่วมการเล่นเกมกระดานดังกล่าว และในขณะที่เล่นเกมกระดาน เด็กออทิสติกสามารถอ่านหนังสือได้ แต่เด็กออทิสติกหลีกเลี่ยงการอ่านต่อต้านโดยการนั่งนิ่ง ไม่สนใจ เกมกระดานที่อยู่ตรงหน้า พูดคำซ้ำ ๆ ไปมา เมื่อผู้วิจัยได้เข้าสังเกตพฤติกรรมในห้องเรียนของเด็กออทิสติกในระยะตรวจสอบความคงทนของพฤติกรรม พบว่าทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกยังคงอยู่ สามารถทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนในห้องเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ สนุกสนาน เด็กออทิสติกได้มีการแบ่งปันของที่จำเป็นต้องให้ร่วมกันขณะทำกิจกรรมกลุ่มในห้องเรียน บางครั้งยื่นให้ด้วยตนเอง โดยที่เพื่อนไม่จำเป็นต้องร้องขอ พฤติกรรมต่อต้านของเด็กออทิสติกขณะทำกิจกรรมกลุ่มในห้องเรียนลดลง ซึ่งแสดงให้เห็นถึงทักษะทางสังคมที่เกิดขึ้น และเด็กออทิสติกสามารถนำทักษะทางสังคมดังกล่าวประยุกต์ใช้กับกิจกรรมที่จำเป็นต้องทำร่วมกับบุคคลอื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ขั้นสรุป

ผลการเปรียบเทียบการใช้เกมกระดานรวมกับการชี้แนะเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติก ดังตารางที่ 5

ตาราง 5 เปรียบเทียบผลของการใช้เกมกระดานเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกโดยการใช้เกมกระดานรวมกับการชี้แนะ

เด็กออทิสติกคนที่	ก่อนการทดลอง	หลังการทดลอง
1	1.00	27.75
2	1.00	29.75
3	1.00	29.25
คะแนนเฉลี่ย	1.00	28.91

จากตารางที่ 5 พบว่า ก่อนการใช้เกมกระดาน เด็กออทิสติกมีคะแนนเฉลี่ยของทักษะทางสังคม เท่ากับ 1.00 ภายหลังการใช้เกมกระดานมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 28.91 ซึ่งสูงกว่าก่อนการสอนทักษะทางสังคมด้วยเกมกระดานรวมกับการชี้แนะ จึงสรุปได้ว่า ทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกหลังการใช้เกมกระดานรวมกับการชี้แนะสูงขึ้นกว่าก่อนการทดลอง

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน (Classroom Action Research: CAR) เพื่อศึกษาเกี่ยวกับทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกโดยการใช้เกมกระดานร่วมกับการชี้แนะ ทั้งนี้เพื่อเป็นแนวทาง ประโยชน์ต่อครู ผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการการศึกษาพิเศษที่มีปัญหาทักษะทางสังคม ผู้ปกครองใช้เป็นแนวทางในการจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติก ซึ่งมีลำดับขั้นตอนการวิจัย และผลโดยสรุปดังนี้

ความมุ่งหมายของงานวิจัย

เพื่อเปรียบเทียบทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกก่อนและหลังการใช้เกมกระดานร่วมกับการชี้แนะ

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นเด็กออทิสติก อายุ 6 – 12 ปี ที่มีปัญหาในทักษะทางสังคมด้านการแบ่งปัน โดยสามารถสื่อสารด้วยภาษาทั้งภาษาพูด หรือภาษาท่าทาง โดยไม่มีพฤติกรรมรุนแรงต่อตนเองและผู้อื่น ได้รับการวินิจฉัยจากแพทย์ว่ามีภาวะออทิสซึม ไม่มีภาวะพิการซ้อน จำนวน 3 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบประเมินทักษะการแบ่งปัน
2. แผนการจัดการเรียนรู้ทักษะทางสังคม
3. เกมกระดานเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคม

วิธีดำเนินการทดลอง

1. ผู้วิจัยดำเนินการขออนุญาตการขอรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ โดยได้หมายเลขรับรอง SWUEC/E-377/2561
2. เลือกผู้ร่วมสังเกต ผู้วิจัยทำการเลือกผู้สังเกต 2 คน ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัยบันทึกผลในแบบบันทึกพฤติกรรมแบ่งปัน และนำผลจากแบบบันทึกพฤติกรรมแบ่งปันของผู้สังเกต มาเปรียบเทียบในแต่ละข้อว่ามีการบันทึกคะแนนทักษะการแบ่งปันตรงกันหรือไม่ เพื่อหาค่าความ

เชื่อมั่นระหว่างผู้สังเกต (Inter Observer Reliability) และได้ค่าความเชื่อมั่นระหว่างผู้สังเกต ร้อยละ 89.28 จึงเริ่มการทดลอง

3. ทำหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อขออนุญาตผู้อำนวยการโรงเรียน ดำเนินการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนออทิสติก

4. ผู้วิจัยทำการสัมภาษณ์ครูผู้สอนเด็กออทิสติก จำนวน 3 คน เพื่อคัดเลือกนักเรียนที่มีปัญหาทักษะการแบ่งปันในชั้นเรียน แลเพื่อคัดเลือกกลุ่มเป้าหมายเบื้องต้น

5. ผู้วิจัยขออนุญาตผู้ปกครองเด็กออทิสติก และอธิบายรายละเอียดเพื่อให้นักเรียนเข้าร่วมการวิจัยครั้งนี้ พร้อมทั้งให้ผู้ปกครองลงลายมือชื่อในเอกสารเข้าร่วมกับการวิจัยส่วนของผู้ปกครอง

6. ผู้วิจัยทำการเลือกเด็กปกติจำนวน 2 โดยได้รับคำแนะนำจากครูและผู้ปกครอง เพื่อนำนักเรียนปกติเข้าร่วมการทดลองในชั้นปฏิบัติการ (Act)

7. ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองตามแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะทางสังคมโดยการใช้เกมกระดานร่วมกับการชี้แนะ

9. ขั้นตอนภายหลังการเก็บข้อมูลเสร็จเรียบร้อยแล้ว เป็นขั้นตอนการนำข้อมูลที่ได้จากแบบประเมินทักษะการแบ่งปันมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา และการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา

สรุปผลการวิจัย

ทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกภายหลังได้รับการสอนด้วยเกมกระดานร่วมกับการชี้แนะสูงขึ้นกว่าก่อนได้รับการสอนด้วยเกมกระดานร่วมกับการชี้แนะ

อภิปรายผล

การวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติก ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมพบว่า เด็กออทิสติกที่ได้รับการสอนทักษะทางสังคมด้วยเกมกระดานร่วมกับการชี้แนะมีทักษะทางสังคมที่สูงขึ้นก่อนการทดลอง ซึ่งมีความสอดคล้องกับสมมติฐานที่ผู้วิจัยได้กำหนดเอาไว้ โดยสามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

การพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกด้วยการใช้เกมกระดานร่วมกับการชี้แนะ เป็นกิจกรรมที่ช่วยกระตุ้นให้เกิดทักษะทางสังคมในเด็กออทิสติก ผ่านการทำกิจกรรมแบบกลุ่ม กระบวนการเล่น เด็กเกิดความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน เนื่องจากกิจกรรมมีความสนุกสนาน ในระหว่างการเล่นเกมกระดานเด็กได้มีการช่วยเหลือ แบ่งปัน ซึ่งสอดคล้องกับ Luk (2013, p. 352-368) ได้ศึกษาผลของการใช้เกมกระดานเพื่อการเล่นแบบมีส่วนร่วมของผู้เล่น

โดยผลการวิจัยพบว่า ผู้เล่นเกมกระดานแบบกลุ่มมีทักษะทางสังคม การรับรู้ตำแหน่งของตนเองในฐานะผู้เล่น การรับฟังปัญหา การแบ่งปัน การรับรู้รอบการเล่นของตนเอง และการมีปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่ม เพิ่มขึ้นมากกว่าก่อนเล่นเกมกระดาน และ Oppenheim-Leaf และ คนอื่น ๆ (2012, p. 347-358) ได้วิจัยถึงผลการสอนโดยการใช้เกมกระดานเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมในเด็กออทิสติก โดยให้เด็กออทิสติกจำนวน 2 คนอายุ 7 ปี และ 5 ปี ที่ได้รับการวินิจฉัยจากแพทย์ได้เล่นเกมกระดานจำนวน 3 แบบ ได้แก่ Go Fish, UNO และ Yahtzee Jr. โดยการเล่นเกมกระดานเป็นกลุ่ม ผลการทดลองพบว่า เด็กออทิสติกหลังจากได้เล่นเกมกระดานเป็นกลุ่มกับเพื่อน มีทักษะทางสังคมที่เพิ่มขึ้น มีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่นมากกว่าก่อนเล่น ทักษะการเรียนรู้ของเด็กมีประสิทธิภาพมากขึ้น เมื่อเข้าร่วมกลุ่มเด็กสามารถที่จะปฏิบัติตามคำสั่งกติกาของเกมกระดาน ผลการวิจัยยังพบอีกว่าเมื่อเปรียบเทียบผลของการเล่นเกมกระดานแบบกลุ่มกับการเล่นกับครูนั้น ประสิทธิภาพของการเล่นเกมกระดานแบบกลุ่มสูงกว่าการเล่นกับครูเพียงลำพัง

การจัดกิจกรรมการเล่นเกมกระดานแบบกลุ่มนี้ส่งผลให้เด็กที่เล่นเกมกระดานมีความสนุกสนาน มีปฏิสัมพันธ์ มีทักษะการแบ่งปันที่ดีขึ้น เด็กออทิสติกที่ได้เข้าร่วมเล่นเกมกระดานได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในห้องเรียน เด็กออทิสติกสามารถเข้าสังคมร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียนได้ง่ายขึ้น ทำให้การเล่นเกมกระดานมีความสนุกสนานมากขึ้น สอดคล้องกับ Ramani และคนอื่น ๆ (2012, p. 661-672) แห่งสมาคมจิตเวชศาสตร์สหรัฐอเมริกา ได้ศึกษาผลของการใช้เกมกระดานชื่อ The Great Race โดยการเล่นแบบกลุ่มเพื่อพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์ และทักษะทางสังคมของเด็กนักเรียนจำนวน 62 คน อายุระหว่าง 3 ปี 6 เดือน ถึง 5 ปี 7 เดือน พบว่า นักเรียนที่มีทักษะทางคณิตศาสตร์สูงมักช่วยเหลือนักเรียนที่มีทักษะทางคณิตศาสตร์ที่น้อยกว่า และมีทักษะทางสังคมที่ดีขึ้นเมื่อเปรียบเทียบกับการเล่นกระดานแบบ one-on-one กับผู้ใหญ่ เนื่องจากการเล่นแบบกลุ่มนั้นนักเรียนมีการรับฟังปัญหาในฐานะผู้เล่นซึ่งกันและกัน มีการอธิบายถึงปัญหาที่เกิดขึ้นขณะเล่นเกมกระดาน โดยสามารถจัดการกับอารมณ์ของตนเองเมื่อเข้าร่วมกลุ่มกับเพื่อนในการเล่นเกมกระดาน และยังยอมรับถึงกฎกติกาในการเล่น แบ่งปันอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่จำเป็นต้องใช้ร่วมกันขณะเล่นเกมกระดาน ยอมรับผลการเล่นเมื่อแพ้หรือชนะ ทั้งนักเรียนยังมีปฏิสัมพันธ์กันในกลุ่มมากขึ้น และ Marjanen, Mönkkönen, และ Vanhala (2011) ศึกษาของผลของการใช้เกมกระดานชื่อ Kokkaronkka เพื่อการเรียนรู้แบบกลุ่ม โดยการใช้เกมกระดานเป็นเครื่องมือในการพัฒนาทักษะทางสังคมของผู้เล่น การศึกษาในครั้งนี้ไม่ได้เน้นหนักไปที่ตัวเนื้อหาของเกมกระดาน หากแต่เน้นไปที่วิธีการใช้เกมกระดานในหลากหลายรูปแบบเพื่อเป็นเครื่องมือในการพัฒนาทักษะทาง

สังคม พบว่า การใช้เกมกระดานเป็นกลุ่มสามารถพัฒนาทักษะทางสังคม เด็กที่เล่นเกมกระดานร่วมกันมีทักษะการแบ่งปัน การรับฟังปัญหา การปฏิบัติตามกติกาของเกมเพิ่มขึ้น

นอกจากการสอนทักษะสังคมโดยการใช้เกมกระดานแล้ว ผู้วิจัยใช้การชี้แนะร่วมด้วย เพราะการชี้แนะเป็นวิธีการสอนเด็กออทิสติกที่มีประสิทธิภาพ สามารถสอนทักษะทางสังคมกับเด็กออทิสติกร่วมกับเกมกระดานทำให้การจัดกิจกรรมมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ Avelar (2017) ได้ทำการวิจัยโดยใช้การชี้แนะเพื่อสอนเด็กออทิสติก ซึ่งผลการวิจัยพบว่าการชี้แนะสามารถพัฒนาทักษะการเลียนแบบ หรือสอนให้เด็กออทิสติกปฏิบัติตามคำสั่งได้ โดยผู้วิจัยใช้การชี้แนะ แบบน้อยไปมาก (Least-to-Most Prompts) เพื่อพัฒนาเด็กออทิสติก โดยเด็กออทิสติกที่ได้รับการชี้แนะแบบน้อยไปมาก จะสามารถรับรู้ และเลียนแบบพฤติกรรมได้ดีในสถานการณ์ที่มีความแตกต่างกันออกไป และ Hayes (2013, p. 54-55) ได้วิจัยเกี่ยวกับการใช้การชี้แนะเป็นกลยุทธ์การสอนเชิงประจักษ์เพื่อพัฒนาทักษะทางภาษา การสื่อสาร และการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมสำหรับเด็กออทิสติกในประเทศนิวซีแลนด์ ผลการวิจัยปรากฏว่าการชี้แนะเป็นการสอนที่มีประสิทธิภาพสำหรับเด็กออทิสติก การสอนเด็กออทิสติกในครั้งนี้เริ่มด้วยการสอนแบบชี้แนะมากที่สุด แล้วจึงค่อยลดระดับการชี้แนะลงทีละขั้นตอน โดนผู้วิจัยคอยสังเกตพฤติกรรมของเด็ก โดยหลังจากจบการวิจัยเด็กสามารถเข้าห้องน้ำ และปฏิบัติภารกิจส่วนตัวในห้องน้ำกับเพื่อนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การวิจัยครั้งนี้ค้นพบว่าการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการให้ความช่วยเหลือด้านพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ของเด็กออทิสติกเมื่อต้องเปลี่ยนแปลงสถานที่ และตารางเวลาในการทำกิจกรรมหลังเลิกเรียน โดยเด็กออทิสติกเกิดความวิตกกังวล และพฤติกรรมด้านลบในช่วงแรกที่เข้าฝึกทักษะทางสังคม แต่ผู้วิจัยได้รับความช่วยเหลือจากผู้ปกครองในการประคองสถานการณ์ให้ราบรื่น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ทมลา บุญกาญจน์ (2559) ได้พัฒนารูปแบบจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยผู้ปกครองมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาทักษะการช่วยเหลือตนเองสำหรับเด็กสมองพิการ ผลการศึกษาพบว่า ประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยผู้ปกครองมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาทักษะการช่วยเหลือตนเองสำหรับเด็กสมองพิการอยู่ในระดับดี ประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยผู้ปกครองมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาทักษะการช่วยเหลือตนเองสำหรับเด็กสมองพิการอยู่ในระดับดี

นอกจากนั้นเด็กออทิสติกบางคนไม่สามารถอ่านคำสั่งที่อยู่ในการ์ดคำสั่งได้ จึงทำให้ผู้วิจัยต้องคอยช่วยเหลือเด็กออทิสติกในด้านการอ่านคำสั่งในการ์ดคำสั่ง โดยเมื่อช่วยเหลือไประยะหนึ่งพบว่าเด็กออทิสติกสามารถอ่านคำสั่งในการ์ดคำสั่งได้ด้วยตนเองเนื่องจากคำสั่งในการ์ดคำสั่ง

แสดงถึงการแบ่งปันสิ่งของที่อยู่ในเกมกระดาน และเด็กออทิสติกสามารถจำคำศัพท์ในการ์ดคำสั่ง และเห็นถึงสิ่งของของตน จึงทำให้เด็กออทิสติกสามารถอ่านคำศัพท์ในการ์ดคำสั่ง และจำคำศัพท์ได้โดยเร็ว ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ รพี ปิละมานนท์ (2555) ทำการวิจัยเกี่ยวกับการสร้างสื่อสนับสนุนการเรียนรู้คำศัพท์สำหรับเด็กออทิสติก พบว่าเด็กออทิสติกสามารถจำคำศัพท์ต่าง ๆ จากการเรียนรู้ด้วยสายตา และสิ่งของเป็นรูปธรรมได้ดี และ อินทิรา ศรีประสิทธิ์ (2552) กล่าวถึงการสอนการอ่านเป็นคำ (Whole word method) เน้นให้เด็กดูรูปร่างตัวอักษร และจำรูปภาพด้วยสายตา เป็นการสอนแบบมีรูปภาพเป็นตัวช่วย โดยเน้นการจำคำศัพท์ และความหมาย เด็กสามารถเดาความหมายของคำจากบริบทของประโยค (Context clue)

ภายหลังการจัดกิจกรรมการพัฒนาทักษะทางสังคมด้วยเกมกระดานร่วมกับการชี้แนะ เด็กออทิสติกมีพัฒนาการทักษะทางสังคมสูงขึ้นเมื่อเปรียบเทียบกับก่อนได้รับการสอนทักษะทางสังคมด้วยเกมกระดานร่วมกับการชี้แนะทั้งการจำแนกรายด้าน และภาพรวม เพราะในการร่วมเล่นเกมกระดานผู้วิจัยได้เน้นให้เด็กปฏิบัติกิจกรรมเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3 คน ซึ่งสอดคล้องกับ Daraee et al. (2016, p. 513) กล่าวถึงทักษะทางสังคมเป็นพฤติกรรมของมนุษย์ที่ทำให้บุคคลมีปฏิสัมพันธ์ในสังคมที่อยู่ และงดเว้นจากพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ การมีทักษะทางสังคมที่ดีของแต่ละบุคคล มาจากรากฐานวัฒนธรรม และสังคม รวมไปถึงพฤติกรรมเดิม เช่น การติดต่อสื่อสารกันในครอบครัว การให้คำแนะนำ การให้ความช่วยเหลือ เป้าหมายทางการศึกษาที่สำคัญอย่างหนึ่งของเด็กวัยเรียน คือการพัฒนาทักษะทางสังคมให้อยู่ในระดับที่น่าพึงพอใจ (สามารถอยู่ร่วมในสังคมได้) และระดับการพัฒนาทักษะทางสังคมส่งผลต่อการอยู่ร่วมกันในสังคม และงานวิจัยของ Sonnenschein et al. (2016) ได้ทำการวิจัยโดยการใช้เกมกระดานในการสอนวิชาคณิตศาสตร์ในเด็กอายุ 4 ปี จำนวน 41 คน โดยทำการแบ่งเป็น 2 กลุ่ม โดยกลุ่มควบคุมใช้วิธีการสอนคณิตศาสตร์แบบปกติ และกลุ่มทดลองใช้วิธีการสอนคณิตศาสตร์ด้วยเกมกระดาน ผลของการวิจัยพบว่า เด็กที่ได้รับการสอนคณิตศาสตร์ด้วยเกมกระดานมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงกว่าเด็กที่ได้รับการสอนคณิตศาสตร์ด้วยวิธีการปกติ และการวิจัยยังพบว่า เด็กที่ได้รับการสอนคณิตศาสตร์ด้วยเกมกระดานมีทักษะทางสังคมที่สูงขึ้น เนื่องจากการเล่นเกมกระดานเป็นกิจกรรมกลุ่มทำให้เด็กที่เล่นเกมกระดานมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างการเล่น มีการแบ่งปันสิ่งของที่ต้องใช้ร่วมกันขณะเล่นเกมกระดาน และยังรับรู้ถึงรอบการเล่นของตนเองขณะเล่นเกมกระดาน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย

1. ในช่วงแรกของการดำเนินกิจกรรมเป็นช่วงการปรับตัวของเด็กออทิสติกทั้ง 3 คน อาจมีพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์เกิดขึ้นในระยะแรก จึงไม่สามารถให้ความร่วมมือได้ดีเพียงพอ เช่น การแยกตัวออกมานั่งเพียงคนเดียว เพิกเฉยต่อการกระตุ้นด้วยวิธีการชี้แนะ กรีดร้อง พยายามหลีกเลี่ยงการทำกิจกรรมกลุ่มโดยการเข้าหาผู้ปกครองไม่ยอมเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม แต่เมื่อผ่านช่วงแรกประมาณ 2 – 5 ครั้ง เด็กมีพัฒนาการความร่วมมือที่ดีขึ้น โดยสังเกตจากพฤติกรรมย่อยต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น เช่น ความกระตือรือร้นอยากเล่นเกมกระดาน การรอยคอย การเป็นฝ่ายริเริ่มบทสนทนาเมื่อต้องการความช่วยเหลือจากเพื่อนที่เล่นเกมกระดานด้วยกัน และทักษะทางสังคมเป้าหมายมีการพัฒนาการไปในทางที่ดีขึ้นอย่างรวดเร็ว

2. หากเด็กไม่สามารถอ่านคำสั่งจากการ์ดคำสั่ง ผู้วิจัยต้องเข้าช่วยเหลือในด้านการอ่านเพื่อให้เด็กสามารถปฏิบัติตามการ์ดคำสั่งได้ ในกรณีที่เด็กไม่เข้าใจคำสั่งในการ์ด ผู้สอนควรอธิบายคำสั่งเชิงนามธรรมให้เด็กเข้าใจได้โดยง่าย

3. ครูควรจำกัดผู้เล่นไม่เกิน 3 คน เนื่องจากเด็กออทิสติกสามารถเล่นเกมกระดานกับเพื่อนได้เพียงกลุ่มเล็ก แต่หากในกลุ่มมีผู้เล่นมากกว่านี้ (5 คนขึ้นไป) จะทำให้เด็กแสร้งพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ออกมา เช่น เดินออกจากกลุ่ม ลุกหนี แสดงอาการหงุดหงิด เป็นต้น

4. การดำเนินกิจกรรมควรมีสถานที่ที่เหมาะสม ไม่มีผู้คนเดินไปมา มีเสียงที่เงียบ สิ่งเร้าภายนอกน้อย เพื่อให้เด็กออทิสติกได้มุ่งเน้นไปที่การทำกิจกรรมกลุ่มกับเพื่อนมากที่สุด และผู้ปกครองไม่เข้ามารบกวน เพราะเด็กมักจะเดินเข้าหาผู้ปกครองของตนเองแทบตลอดเวลา

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาการพัฒนาทักษะการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม หรือการรอยคอยของเด็กออทิสติกโดยการใช้เกมกระดานร่วมกับการชี้แนะ

2. ควรศึกษาการพัฒนาทักษะวิชาการ เช่น คณิตศาสตร์ ภาษาไทย วิทยาศาสตร์ สังคมศึกษา ของเด็กที่มีความต้องการพิเศษโดยการใช้เกมกระดานร่วมกับการชี้แนะ

3. ควรศึกษาการพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กที่มีความต้องการพิเศษโดยการใช้เกมกระดานร่วมกับการสอนแบบอื่น

บรรณานุกรม

- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (5th ed.). VA: American Psychiatric Association.
- Attwood, T. (2007). *The Complete Guide to Asperger's Syndrome*. London: Jessica Kingsley Publisher.
- Avelar, G. (2017). *Teaching Imitation to Children with Autism Using Most-to-Least Prompt Fading in Front of Mirror*. (Master's Thesis). (Master's Thesis, Western Michigan University, United States of America). Retrieved from https://scholarworks.wmich.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=3863&context=honors_theses
- Beheshtifar, M., and Norozy, T. (2013). Social Skills: A Factor to Employees' Success. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 3(3), 75.
- Bohlander, A. J., Orlich, F., and Varley, C. K. (2012, February). Social Skills Training for Children with Autism. *Pediatric Clinics of North America*, 59(1), 165-174.
- Boucher, J. (2017). *Autism Spectrum Disorder Characteristics, Causes and Practical Issues* (2nd ed.). United Kingdom: SAGE Publications Ltd.
- Brereton, A. (2011). Teaching young children with autism new skills, 3. <http://www.med.monash.edu.au/assets/docs/scs/psychiatry/teaching-new-skills.pdf>
- Carbone, V., Obrien, L., Sweeney-Kerwin, E., and Albert, K. (2013, May). Teaching Eye Contact to Children with Autism: A Conceptual Analysis and Single Case Study. *Education and Treatment of Children*, 36(2), 139-159.
- Carlile, K., Reeve, S., Reeve, K., and DeBar, R. (2013, May). Using Activity Schedules on the iPod touch to Teach Leisure Skills to Children with Autism. *Education and Treatment of Children*, 36(2), 33-57.

- Coil, D., Ettinger, C., and Eisen, J. (2017). Gut Check: The evolution of an educational board game. *PLOS BIOLOGY*.
<https://journals.plos.org/plosbiology/article?id=10.1371/journal.pbio.2001984>
- Daraee, M., Salehi, K., and Fakhr, M. (2016). Comparison of Social Skills between Students in Ordinary and Talented Schools. *International Conference on Education and Educational Psychology*, 7(1).
- Eikeseth, S., Smith, T., Jahr, E., and Eldevik, S. (2002, February). Intensive Behavioral Treatment at School for 4- to 7 Year Old Children with Autism A 1 Year Comparison Controlled Study. *Behavior Modification*, 26(1), 49-68.
- Gordon, G. (2009). What is Play? In search of Universal Definition D. Kushner *From Children to Red Hatters Diverse Image and Issues of Play* (Chapter 1, p. 1-13). United States of America: University Press of America.
- Gray, C. (2010). *The New Social Story™ Book* (10th ed.). Canada: Future Horizons.
- Hayes, D. (2013). The Use of Prompting as an Evidence-based Strategy to Support Children with ASD in School Settings in New Zealand. *Kairaranga*, 14(2), 52-56.
- Hodkinson, A. (2016). *Key Issues in Special Educational Needs & Inclusion* (2nd ed.). Liverpool: SAGE.
- Iscan, G., Nurcin, E., and Fazlioglu, Y. (2016). Effect of Most-to-Least Prompting Procedure on Dressing Skill of Students with Autism. *Educational Research and Reviews*.
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1115630.pdf>
- Johnson, D. (1990). Social Skills for Successful Group Work. *Educational leadership: journal of the Department of Supervision and Curriculum Development*, 1(8), 29-33.
- Kemmis, S., McTaggart, R. and Nixon, R. (2014). *The Action Research Planner Doing Critical Participatory Action Research*. New York: Springer.
- Kirikkaya, E. B. (2010, April). A Board Game About Space and Solar System For Primary School Students. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 9(12), 1-13.

- Koegel, L., Matos-Fredeen, R., Lang, R., and Koegel, R. (2011). Interventions for Children With Autism Spectrum Disorders in Inclusive School Settings. *Cognitive and Behavioral Practice*, 1-12.
- Lean, J., Moizer, J., Towler, M., and Abbey, C. (2006). Simulations and games: Use and barriers in higher education. *Active learning in higher education*, 7(3), 227-242.
- Luk, J. C. M. (2013). Form of Participation and Semiotic Mediation in Board Games for Second Language Learning. *Pedagogies: An International Journal*, 8(4), 352-268.
- Lynch, S. A., and Simpson, C. G. (2010). Social Skills: Laying the Foundation of Success. *Dimensions of Early Childhood*, 38(2).
- Marjanen, P., Mönkkönen, I., and Vanhala, M. (2011). Peer Group Learning During the Board Game Sessions. *5th European Conference on Games Based Learning*, 388-398.
- McCorkle, S. L. (2012). Visual Strategies for Children with Autism Spectrum Disorder. *Lynchburg College Journal for Special Education*, 7(6).
<https://www.lyncburg.edu/graduate/master-of-education-in-special-education/lc-journal-of-special-education/volume-6-2012/>
- Ministry of Education Canada. (2007). Effective Educational Practices for Students with Autism Spectrum Disorder: A Resource Guide.
<http://www.edu.gov.on.ca/eng/general/elemsec/speced/autismSpecDis.pdf>
- Ministry of Education Republic of Singapore. (2013). *Nurturing Early Learners A Curriculum for Kindergartens in Singapore: Social and Emotional Development* (7th ed.). Singapore: Ministry of Education.
- Ministry of Education, S. P. B. (2000). *Teaching Students with Autism*. British Columbia: Autism Society of BC.
- Neitzel, J., and Wolery, M. (2009). Steps for Implementation: Least-to-Most Prompts, 13.
https://autisminternetmodules.org/up_doc/PromptsLeasttoMostSteps.pdf
- Oppenheim-Leaf, M. L., Leaf, J. B., and Call, N. A. (2012, August). Teaching Board Games to Two Children with an Autism Spectrum Disorder. *Journal of Developmental Physical Disabilities*, 24(4), 347-358.

- Ramani, G. B., Siegler, R. S., and Hitti, A. (2012). Taking It to Classroom: Number Board Games as Small Group Learning Activities. *Journal of Educational Psychology*, 104(3), 661-672.
- Rashid, T. (2010). Development of Social Skills among Children at Elementary Level. *Bulletin of Educational and Research*, 32(1).
- Rose, T. M. (2011, November). Instructional Design and Assessment: A Board Game to Assist Pharmacy Students in Learning Metabolic Pathways. *American Journal of Pharmaceutical Education*, 75(9), 1-7.
- Seevers, R. L., and Jones-Blank, M. (2008). Exploring the Effects of Social Skills Training on Social Skill Development on Student Behaviour. *Nation Forum of Special Education Journal*, 19(1), 1-15.
- Silverman, D. (2013). How to Learn Board Game Design and Development. Retrieved from <https://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/how-to-learn-board-game-design-and-development--gamedev-11607>
- Soe, S. M., and Linn, K. (2016, February-July). Factors Associated With Age of Diagnosis Among Myanmar Children with Autism Spectrum Disorder. *International Journal of Child Development and Mental Health*, 4(2).
- Sonnenschein, S., Metzger, S. R., Dowling, R., and Gay, B. (2016). Extending an Effective Classroom-Based Math Board Game Intervention to Preschoolers' Homes. *Journal of Applied Research on Children: Informing Policy for Children at Risk*, 7(2), 1-30.
- Tubbs, J. (2008). *Creative Therapy for Children with Autism, ADD and Asperger's Using Artistic Creativity to Reach, Teach and Touch Our Children*. New York: SquareOne.
- Ulke-Kurkcuoglu, B. (2015, April). A Comparison of Least-to-Most Prompting and Video Modeling for Teaching Pretend Play Skills to Children with Autism Spectrum Disorder. *Educational Sciences: Theory & Practice*, 15(2), 499-517.
- White, R. E. (2015). *The Power of Play: A Research Summary on Play and Learning*. Minnesota: Minnesota Children's Museum.

- Willis, C. (2009). *Teaching Young Children with Autism Spectrum Disorder*. United States of America: Gryphon House, Inc.
- Wilson, D. (2010). *Puzzling Through New Ways to Teach Children with Autism*. *Boston Parents Paper*, 34(10), 22-24.
- Yanardag, M., Birkan, B., Yilmaz, I., Konukman, F., Agbuga, B., and Lieberman, L. (2011, June). The Effects of Least-to-Most Prompting Procedure in Teaching Basic Tennis Skills to Children with Autism. *Kinesiology*, 43(1), 44-55.
- กฤษณา พิทักษ์ทนต์. (2561). การศึกษาความสามารถอ่านคามাত্রาตัวสะกดแม่กนและแม่กดของนักเรียนที่มีปัญหาทางการอ่านระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโดยใช้วิธีโฟนิกส์ร่วมกับเกมกระดาน. (ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- กำหนดประเภทและหลักเกณฑ์ของคณพิการทางการศึกษา. (2552, 8 มิถุนายน). *ราชกิจจานุเบกษา* (เล่ม 126 ตอนพิเศษ 80ง, น. 45-47).
- กิตติธเนศ เพชรไวภูณัฐ. (2558). *Game Design Theory* ออกแบบเกมให้โดนใจ. นนทบุรี: คอร์ ฟิงชั่น.
- กิตติพร ปัญญาภิญาญผล. (2549). วิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียน (Classroom Action Research). *สัปดาห์ของวารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, (12)1, 25-36.
- กุลธิดา ส่งสง, พิชญ์ชัชวัญ จรัสศิริธร, เมวิสา ฝ่องภิรมย์, กนกอร หอมตลบ, จิตสุภาพ สารพานิช, ชนมพัฒน์ แสงครุฑ, และ สมัญญา มั่นคง. (2558). เกมเศรษฐกิจ: สื่อการเรียนการสอนแนวใหม่เพื่อการศึกษาภูมิศาสตร์ทวีปยุโรป การประชุมวิชาการนิสิตนักศึกษาภูมิศาสตร์และภูมิสารสนเทศศาสตร์แห่งประเทศไทย ครั้งที่ 8.
- กุลยา ก่อสุวรรณ, และ ยุวดี วิริยางกูร. (2562). เด็กออทิสติก...สอนไม่ยาก หากเข้าใจ. *เชียงใหม่: ไลโอมีเดียดีไซน์*.
- จุมพล เหมะศิรินทร์. (2558, พฤศจิกายน). เมื่อบอร์ดเกมไทยก้าวสู่เวทีประกวดนวัตกรรมสิ่งพิมพ์ระดับโลก. *สาระวิทย์*(38), 3-6.
- ชนิดา มิตรานันท์. (2559). เอกสารประกอบการสอน วิชา ศษ 471 การวิจัยทางการศึกษาเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ชวรัตน์ ชาญศิลป์. (2561). *ออทิสซึมสเปคตรัม (Autism Spectrum Disorder)*. *เชียงใหม่: หจก. เชียงใหม่โรงพิมพ์แสงศิลป์*.

- ทมลลา บุญกาญจน์. (2559). การพัฒนารูปแบบการจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยผู้ปกครองมีส่วนร่วม เพื่อพัฒนาทักษะการช่วยเหลือตนเองสำหรับเด็กสมองพิการ (ปริญญาานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- ณัฐญา นาคะสันต์, และ ชวณัฐ นาคะสันต์. (2559). เกม : นวัตกรรมเพื่อการศึกษาเชิงสร้างสรรค์. วารสารร่วมพฤษ มหวิทยาลัยเอกรก, 34(3), 159-182.
- ดารณัฏฐ์ ฤกษ์รัตนกร, และ ชาญวทรพท์ พรนภดล. (2549). แบบคัดกรองนักเรียนที่มีภาวะสมาธิสั้น บกพร่องทางการเรียนรู้ และออทิสซึม. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ.
- ทศนา แชนมณ. (2560). ศาสตร์การสอน. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เทียมใจ พิมพ์วงศ์. (2541). การศึกษาทักษะทางสังคมของเด็กที่มีปัญหาพฤติกรรมเรียนร่วมกับเด็ก ปกติ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการสอนโดยวิธีการเรียนแบบสหร่วมใจ. (ปริญญา นิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- ธีรภาพ แซ่เซี่ย. (2560). การใช้บอร์ดเกมประเภทวางแผนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมี วิจารณ์ญาณ ในนักเรียนระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 ในโรงเรียนขนาดใหญ่ สังกัดสำนักงาน เขตการศึกษาขั้นพื้นฐาน จังหวัดปทุมธานี. (ปริญญาานิพนธ์มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, ปทุมธานี.
- บุญรักษ์ กาญจนวรวณิชย์. (2549). ของเล่น: รู้จักประวัติของเกมเศรษฐกิจ. วารสารเพื่อการพัฒนา เทคโนโลยีวัสดุ, 12(42), 39-42.
- ผดุง อารยะวิญญู. (2542). การเรียนรวมระหว่างเด็กปกติกับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แว่นแก้ว.
- ผดุง อารยะวิญญู. (2546). วิธีสอนเด็กออทิสติก. กรุงเทพฯ: บริษัท รำไทย เพรส จำกัด.
- พัชรินทร์ เสรี. (2559). ปัญหาการเรียน (Academic Problem) นันทวัช สัทธรักษ์ จิตเวชศิริราช DSM-5 (บทที่ 26, น. 311-325). กรุงเทพฯ: ประยูรสาส์น การพิมพ์.
- พัชรี จิวพัฒนะกุล. (2549). การพัฒนาแบบฝึกเพื่อเสริมสร้างทักษะทางสังคมสำหรับเด็กออทิสติก. (ปริญญาานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- เพ็ญแข ลิมศิลา. (2545). คู่มือฝึกและดูแลเด็กออทิสติกสำหรับผู้ปกครอง. กรุงเทพฯ: คุรุสภา ลาดพร้าว.
- พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ และ เพียวร์ ยินดีสุข. (2556). 5C. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มยุรี เพชรอักษร. (2550). ออทิสติก. เชียงใหม่: ชูติมาพริ้นติ้ง.

- รพี ปิละมานนท์. (2555). สื่อสนับสนุนการเรียนรู้เรื่องคำศัพท์สำหรับเด็กออทิสติก. (ปริญญาานิพนธ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, นครปฐม).
- ล้วน สายยศ, และ อังคณา สายยศ. (2543). เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- วัฒนาพร ระงับทุกข์. (2545). เทคนิคและกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญตาม หลักสูตร การศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2544. กรุงเทพฯ: พริกหวานกราฟฟิค.
- วันชัย จันทการกุล. (2560). วิธีการสอนในชั้นเรียนรวมสำหรับนักเรียนที่มีภาวะออทิสซึม. วารสาร ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 40(2), 1-8.
- วิฐารณ บุญสิทธิ. (2559). โรคออทิสซึมสเปกตรัม (Autism Spectrum Disorder) นันทวัช สิทธิรักษ์ จิตเวชศิริราช *DSM-5* (พิมพ์ครั้งที่ 3, บทที่ 42, น. 543-555). กรุงเทพฯ: ประยูรสาส์น.
- วิมลนันท์ พุดมิวณิชพงศ์. (2557). การรักษาพยาบาลเด็กและวัยรุ่นที่มีโรคออทิสติก (Nursing Care for Children and Adolescents with Autism Spectrum Disorder) ยาใจ สิทธิมงคล, พวงเพชร เกษรสมุทร, นพพร ว่องสิริมาศ, อติตยา พรชัยเกตุ โอบ ยอง, และ สุदारัตน์ เพียรชอบ การพยาบาลจิตเวชศาสตร์ *Psychiatric Nursing*. นครปฐม: ภาควิชาสุขภาพจิตและการพยาบาลจิตเวชศาสตร์ คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล.
- วิลาสลักษณ์ ชั่ววัลลี. (2542). รายงานการวิจัยสถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ ผลของรางวัลภายนอก และการรับรู้ความสามารถของตนเองที่มีแรงจูงใจ ภายในของนักเรียน
- ศิริบุญชัย ชัยธรณาววัฒน์. (2562). การพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียนออทิสติกระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่3โดยการสอนด้วยกลุ่มเพื่อนร่วมกับการแสดงบทบาทสมมติ. (ปริญญา นิพนธ์มหาวิทยาลัยศิลปากร). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- สกล วรเจริญศรี. (2558). รายงานการวิจัย เรื่อง การพัฒนาเทคนิคเชิงสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้าง สัมพันธภาพเชิงบวกในการให้คำปรึกษากลุ่มของวัยรุ่น. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สถาบันราชานุกูล. (2555). เด็กออทิสติก คู่มือสำหรับพ่อแม่/ผู้ปกครอง. กรุงเทพฯ: บริษัท ปียอนด์ พับ ลิสซิ่ง จำกัด.
- สมเกตต์ อุทธโยธา. (2560). การเรียนรวมสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ (พิมพ์ครั้งที่ 13). เชียงใหม่: บริษัท ส.อินฟอร์เมชันเทคโนโลยี จำกัด.
- สมพร หวานเสรีจ. (2552). การพัฒนาศักยภาพบุคคลออทิสติกโดยใช้สื่อสนับสนุนการเรียนรู้ผ่าน การมองเห็น. ขอนแก่น: คลังน่านาวิทยา.

- สมโภชน์ เขียมสุภาษิต. (2540). การพัฒนาทักษะทางสังคม [เอกสารประกอบการสอน] ปทุมธานี: โรงพยาบาลธัญญารักษ์.
- สมโภชน์ เขียมสุภาษิต. (2553). ทฤษฎีและเทคนิคการปรับพฤติกรรม (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สถณี อาชวานันทกุล. (2559). *Board Game Universe* จักรวาลกระดานเดียว. กรุงเทพฯ: กู๊ดเฮดพริ้นท์ติ้ง แอนด์เพจเคจจิ้ง กรุ๊ป.
- สันติ จันทวรรณ. (2559). การฝึกทักษะสังคม (Social Skills Training). วารสารพลังใจดี, 10(26).
- สันติภาพ ไชยวงศ์เกียรติ. (2546). ออทิสติก. ไกล่หมอ, 27(6), 66-67.
- สุนทรี บุญจันทร์. (2555). การศึกษาทักษะการสื่อสารของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีภาวะออทิสซึมจากการสอนโดยใช้บทสนทนาทางสังคม (Social Scripts) ร่วมกับการแสดงบทบาทสมมติ. (ปริญญาานิพนธ์มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- สุวรรณ มีวัณนะ. (2555). การศึกษาความสามารถในการปฏิบัติอย่างอิสระตามตารางกิจกรรมของเด็กปฐมวัยที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเล็กน้อยจากการสอนโดยใช้ตารางกิจกรรมที่มีภาพประกอบร่วมกับเบาะอรรถกร. (ปริญญาานิพนธ์มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- สุวรรณี พุทธิศรี. (2558). Autism Spectrum Disorder มาโนช หล่อตระกูล และ ปราโมทย์ สุขินชัย จิตเวชศาสตร์ รามาธิบดี ฉบับเรียบเรียงครั้งที่ 4 (บทที่ 38, น. 553-560). กรุงเทพฯ: ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ไหมไทย ไชยพันธุ์. (2557, มกราคม-มิถุนายน). จิตวิทยา : แนวคิดทฤษฎีการศึกษาการปรับพฤติกรรมในชั้นเรียน. วารสารมหาวิทยาลัยนราธิวาสราชนครินทร์ สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, 1(1), 21-33.
- อภิชาติ วังตระกูล. (2550). จิตลักษณะและสถานการณ์ของมารดาที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กออทิสติก. (ปริญญาานิพนธ์มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- อรรถเศรษฐ์ ปรีดาภรณ์. (2557). การออกแบบบอร์ดเกมการศึกษา เรื่อง วงศ์ธรรมชาติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. (ปริญญาานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- อััจฉมา ศิริพิบูลย์ผล. (2552). ทักษะทางสังคมของเด็กปฐมวัยออทิสติกที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือ. (ปริญญาานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

อินทิรา ศรีประสิทธิ์. (2552). บทบาทของคลินิกหม่อภาษาอังกฤษในการแก้อาการภาษาอังกฤษบกพร่อง (*dyslexia*) ของคนไทย ตามทฤษฎีใหม่ในการสอนภาษาอังกฤษที่เน้นการฝึกถอดรหัสเสียงภาษาอังกฤษ (*Phonemic awareness & Phonics*) เพื่อวางพื้นฐานในการอ่าน.

คุมภาพร ตรังคสมบัติ. (2550). ช่วยลูกออกทิสติก (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ชันดำการพิมพ์.

คุณณีย์ โพธิ์สุข. (2545). สร้างเด็กให้เป็นอัจฉริยะ เล่มที่ 5: E.Q. ปัญหาหนักของมนุษยชาติ.

กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรี - สฤษดิ์วงศ์.







ภาคผนวก ก
รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ และผู้ทรงคุณวุฒิ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

1. รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ และผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะทางสังคม
สำหรับเด็กออทิสติก

1. ชื่อ – สกุล นายสกล วรเจริญศรี
ตำแหน่ง รองศาสตราจารย์ ดร.
สถานที่ทำงาน ภาควิชาจิตวิทยาการแนะแนว มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ความเชี่ยวชาญ ทักษะทางสังคม

2. ชื่อ – สกุล นางสาวสุจิตรา สุขเกษม
ตำแหน่ง นักวิชาการศึกษาพิเศษชำนาญการพิเศษ
สถานที่ทำงาน งานศิลปกรรมบำบัด กลุ่มงานเวชกรรมฟื้นฟู สถาบันราชานุกูล
ความเชี่ยวชาญ การสอนเด็กออทิสติก

3. ชื่อ – สกุล นางสาวอัจฉิมา ศิริพิบูลย์ผล
ตำแหน่ง นักจิตวิทยาคลินิกชำนาญการ
สถานที่ทำงาน กลุ่มงานจิตวิทยา สถาบันราชานุกูล
ความเชี่ยวชาญ การบำบัดผู้ที่มีความต้องการพิเศษ

2. รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ และผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจแบบบันทึกพฤติกรรมการแบ่งปัน

1. ชื่อ – สกุล นางอรอุมา เจริญสุข
ตำแหน่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.
สถานที่ทำงาน ภาควิชาการวัดผลและวิจัยการศึกษา
 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
 ความเชี่ยวชาญ การวิจัยทางการศึกษา

2. ชื่อ – สกุล นางวนิดา ชนินത്യทรวงศ์
ตำแหน่ง นักจิตวิทยาคลินิกเชี่ยวชาญ
สถานที่ทำงาน กลุ่มงานจิตวิทยา สถาบันราชานุกูล
 ความเชี่ยวชาญ จิตวิทยาคลินิก จิตวิทยา

3. ชื่อ – สกุล นายพีระพงษ์ ฐิตะฐาน
ตำแหน่ง ครูการศึกษาพิเศษ (ครู คศ.1)
สถานที่ทำงาน โรงเรียนพิบูลประชาสรรค์
 ความเชี่ยวชาญ การศึกษาพิเศษ

3. รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ และผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจเกมกระดานร่วมกับการชี้แนะ

1. ชื่อ – สกุล นายสกล วรเจริญศรี
ตำแหน่ง รองศาสตราจารย์ ดร.
สถานที่ทำงาน ภาควิชาจิตวิทยาการแนะแนว มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ความเชี่ยวชาญ ทักษะทางสังคม จิตวิทยา
2. ชื่อ – สกุล นางสาวสุจิตรา สุขเกษม
ตำแหน่ง นักวิชาการศึกษาพิเศษชำนาญการพิเศษ
สถานที่ทำงาน งานศิลปกรรมบำบัด กลุ่มงานเวชกรรมฟื้นฟู สถาบันราชานุกูล
ความเชี่ยวชาญ การสอนเด็กออทิสติก
3. ชื่อ – สกุล นางอัจฉิมา ศิริพิบูลย์ผล
ตำแหน่ง นักจิตวิทยาคลินิกชำนาญการ
สถานที่ทำงาน กลุ่มงานจิตวิทยา สถาบันราชานุกูล
ความเชี่ยวชาญ การบำบัดเด็กออทิสติกด้วยเกมกระดาน

ภาคผนวก ข
ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้
ทักษะทางสังคมโดยการใช้เกมกระดานร่วมกับการชี้แนะ



แผนการจัดการเรียนรู้

สัปดาห์:	วัน:	ที่:	เวลา: 12:00 – 12:50 น.
วิธีการสอน:	กิจกรรมกลุ่ม ร่วมกับการสื่อการสอนเกมกระดานและการชี้แนะ		
เนื้อหา:	การสอนทักษะการแบ่งปันผ่านการทำกิจกรรมกลุ่มโดยการใช้เกมกระดานเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมสำหรับนักเรียนออทิสติก		
จุดประสงค์:	เพื่อพัฒนาทักษะการแบ่งปันของนักเรียนออทิสติกด้วยเกมกระดานร่วมกับการชี้แนะ		
ขั้นตอนการสอน:	<p>ขั้นนำ:</p> <ol style="list-style-type: none"> ครูกล่าวทักทายนักเรียนตามอัยาศัย พร้อมกับชี้แจงนักเรียน “วันนี้ครูจะสอนนักเรียนเกี่ยวกับการเล่นเกมกระดาน” ครูนำกล่องเกมกระดาน “ตะลุยกวากาสมหาสนุก” ให้นักเรียนดู และใช้คำถามเพื่อเรียกความสนใจนักเรียน <ul style="list-style-type: none"> - “นักเรียนเคยเล่นเกมกระดานไหมครับ/ค่ะ” - “เกมกระดานอะไรที่นักเรียนเคยเล่นบ้างครับ/ค่ะ” - “นักเรียนเคยเล่นเกมเศรษฐีบ้างไหมครับ/ค่ะ” เมื่อครูถามคำถามนักเรียนเสร็จเรียบร้อยแล้ว ครูเปิดกล่องเกมกระดานให้นักเรียนดู <p>ขั้นสอน:</p> <ol style="list-style-type: none"> เมื่อครูเปิดกล่องเกมกระดานและนำชิ้นส่วนเกมกระดานแต่ละชิ้นมาวางบนโต๊ะ หรือสถานที่ที่มีความเหมาะสม นักเรียนทุกคนเห็นได้ชัดเจนและอธิบายตามขั้นตอนดังนี้ <ul style="list-style-type: none"> - ครูอธิบายถึงรูปแบบของเกมกระดานว่า เกม “ตะลุยกวากาสมหาสนุก” มหาสนุกนี้เป็นเกมกระดานที่สร้างขึ้นเพื่อให้ผู้เล่น หรือเด็กเล่นเกมกระดานร่วมกัน ไม่มีการแข่งขันระหว่างผู้เล่น แต่การเล่นจะเป็นไปแบบร่วมกันเล่นให้เกมเสร็จ เมื่อถึงเส้นชัยแล้ว ทุกคนที่ร่วมเล่นเกมคือผู้ชนะ - ครูหยิบกระดานเกมขึ้นมา พร้อมอธิบาย “นี่คือกระดานของเกมกระดาน ในกระดานจะมีจุดเริ่มต้น และจุดสิ้นสุด ผู้เล่นจะต้องใช้ตัวเบี้ยเดินตั้งแต่จุดเริ่มต้นไปจนถึงจุดสิ้นสุด จึงจะถือว่าเล่นเกมกระดานได้จบเกม” 		

<p>ขั้นตอนการ สอน: (ต่อ)</p>	<p>- ครูหยิบตัวเบี้ยสำหรับเดิน และกล่าวว่า “นี่คือตัวเบี้ยสำหรับเดินในกระดาน เกมนี้จะมีตัวเบี้ยสำหรับเดินในกระดานเพียงตัวเดียว โดยทุกคนจะต้องใช้ตัวเบี้ยร่วมกัน เมื่อตัวเบี้ยเดินถึงเส้นชัย จะถือว่าทุกคนในเกมเป็นผู้ชนะ โดยเกมกระดานนี้ไม่มีการแข่งขันเหมือนเดิมทั่ว ๆ ไป แต่จะใช้วิธีการร่วมเล่น เพื่อให้สามารถใช้ตัวเบี้ยเดินจากจุดเริ่มต้น ไปจนถึงเส้นชัยได้”</p> <p>- ครูหยิบแผ่นการ์ดคำสั่งให้นักเรียนดูทีละแผ่น โดยอ่านในแผ่นการ์ดคำสั่งทีละใบ (ไม่จำเป็นต้องอ่านการ์ดคำสั่งตามลำดับ)</p> <p>2. การเริ่มเล่นเกมกระดาน จะเริ่มเล่นโดยให้ครูเป็นผู้หมุนลูกศรเป็นคนแรก เมื่อลูกศรชี้ไปทางผู้เล่นคนไหน ก็ให้ผู้เล่นคนนั้นเป็นคนเริ่มเล่นเกมกระดาน โดยหยิบตัวเบี้ยเดินไปจำนวน 1 ช่อง และหยิบการ์ดคำสั่งพร้อมทั้งปฏิบัติตามการ์ดคำสั่งเมื่อเสร็จแล้วให้ผู้เล่นที่นั่งทางซ้ายมือเป็นผู้ดำเนินกิจกรรมคนต่อไป เมื่อเล่นจนครบรอบ ให้ผู้เล่นคนสุดท้ายในรอบดังกล่าวเป็นคนหมุนลูกศรวนไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะเดินตัวเบี้ยจนถึงเส้นชัย</p> <p>ขั้นสรุป:</p> <p>ครูให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นเกมกระดานครั้งนี้เป็นรายบุคคล ให้นักเรียนบอกถึงปัญหาในการเล่นเกมกระดาน วิธีการแก้ไขในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่นักเรียนใช้ พร้อมทั้งจดบันทึกสิ่งที่ได้รับลงบันทึกท้ายแผนการจัดการเรียนรู้</p>
<p>อุปกรณ์:</p>	<p>เกมกระดาน “ตะลุยอวกาศมหาสนุก”</p>
<p>การประเมิน:</p>	<p>แบบบันทึกพฤติกรรมกรรมการแบ่งปัน</p>
<p>บันทึก:</p>	
<p>ลงชื่อ:</p>	<p>นายปริญทร์ นิตธิธรรมานุสรณ์ (.....)</p>



ภาคผนวก ค
ตัวอย่างแบบบันทึกทักษะการแบ่งปัน

แบบบันทึกทักษะการแบ่งปัน

1. ชื่อเด็ก.....
2. วันที่.....เดือน.....พ.ศ..... เวลา.....
3. ชื่อผู้บันทึก.....

รายการ	4	3	2	1	0	คะแนน
ทักษะทางสังคมด้านการแบ่งปัน						
หมายถึง เด็กออกทิสติกยื่นสิ่งของ						
ให้เพื่อน ได้แก่ ตัวหมาก อุปกรณ์						
ที่ใช้ในการเล่นเกมกระดาน						
ร่วมกัน						

เกณฑ์การให้คะแนนทักษะการแบ่งปัน

- | | | |
|---|-------|--|
| 4 | เมื่อ | เด็กออกทิสติกแสดงทักษะการแบ่งปันได้ด้วยตนเอง |
| 3 | เมื่อ | เด็กออกทิสติกแสดงทักษะการแบ่งปันผ่านการชี้แนะด้วยวาจา |
| 2 | เมื่อ | เด็กออกทิสติกแสดงทักษะการแบ่งปันผ่านการชี้แนะด้วยท่าทาง |
| 1 | เมื่อ | เด็กออกทิสติกแสดงทักษะการแบ่งปันผ่านการชี้แนะด้วยท่าทางและวาจา |
| 0 | เมื่อ | เด็กออกทิสติกไม่แสดงทักษะการแบ่งปัน |

ลงชื่อ.....

(.....)

วันที่.....เดือน.....ปี 2562

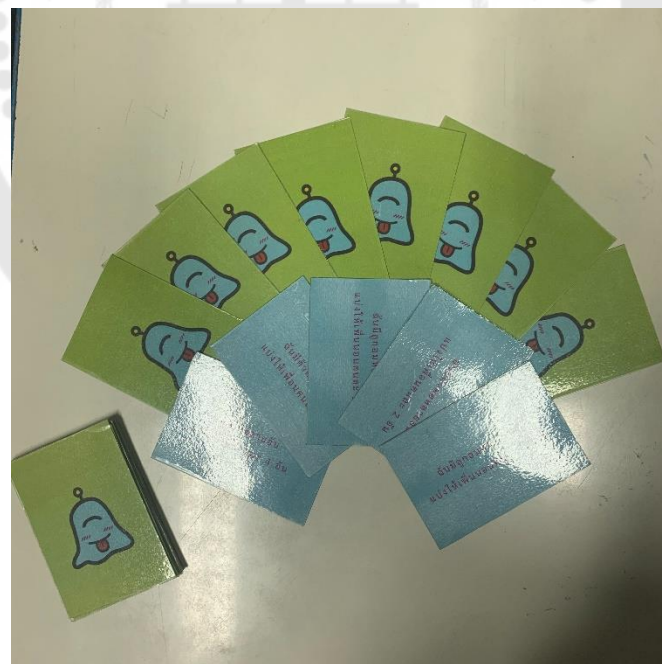


ภาคผนวก ง

ตัวอย่างเกมกระดาน "ตะลุยกวาศมหาสนุก"



ภาพประกอบ 5 เกมกระดานตะลุยอวกาศมหาสนุก



ภาพประกอบ 6 การ์ดเกม เกมกระดานตะลุยอวกาศมหาสนุก

ภาคผนวก จ

ตาราง 7 แสดงค่าคะแนนที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ และผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน
ตรวจหาค่าดัชนีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบประเมินทักษะการแบ่งปัน

ตาราง 8 แสดงค่าคะแนนที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ และผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน
ประเมินคุณภาพของสื่อเกมกระดาน “ตะลุยอวกาศมหาสนุก”

ตาราง 9 แสดงค่าคะแนนที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ และผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน
ตรวจหาค่าดัชนีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะทางสังคม

ตาราง 6 ตารางแสดงค่าคะแนนที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ และผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่านตรวจหาค่าดัชนีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบประเมินทักษะการแบ่งปัน

ข้อที่	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ/ทรงคุณวุฒิ			$\sum R$	IOC	ผลการประเมิน
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1	+1	+1	+1	+3	1.00	นำไปใช้ได้
2	+1	0	+1	+2	0.67	นำไปใช้ได้
3	+1	+1	+1	+3	1.00	นำไปใช้ได้
4	0	+1	+1	+2	0.67	นำไปใช้ได้
5	0	+1	+1	+2	0.67	นำไปใช้ได้
6	+1	+1	+1	+3	1.00	นำไปใช้ได้
7	+1	+1	+1	+3	1.00	นำไปใช้ได้
8	+1	+1	+1	+3	1.00	นำไปใช้ได้

ตาราง 7 ผลการประเมินคุณภาพของสื่อเกมกระดาน “ตะลุยอวกาศมหาสนุก”

ข้อที่	รายการพิจารณา	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ/ ทรงคุณวุฒิ			$\sum R$	IOC	ผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1	เกมกระดานมีความเหมาะสมต่อการสอนเด็กออทิสติก	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
2	สื่อของเกมกระดานกับตัวอักษร มีความเหมาะสม ไม่กลมกลืนกัน	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
3	การจัดวางองค์ประกอบของเกมกระดานมีความน่าสนใจ	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
4	สามารถใช้งาน หรือศึกษาวิธีการใช้งานได้โดยสะดวก	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
5	รูปแบบตัวอักษรที่ให้อ่านง่าย และมีขนาดที่เหมาะสม	+1	0	+1	+2	0.67	ใช้ได้
6	ข้อความกะทัดรัด เข้าใจง่าย	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
7	มีความเหมาะสมต่อการนำไปใช้กับเด็กออทิสติก	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
8	เกมกระดานเคลื่อนย้ายได้โดยง่าย เหมาะสมกับช่วงวัย	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้

ตาราง 8 แสดงค่าคะแนนที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ และผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบค่าดัชนีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะทางสังคม

ข้อที่	รายการพิจารณา	ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ/ ทรงคุณวุฒิ			$\sum R$	IOC	ผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1	เนื้อหา	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
2	กลยุทธ์การสอน และวิธีการสอน	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
3	กิจกรรมเพื่อให้เด็กแสดงความคิด	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
4	สภาพแวดล้อมของการเล่นเกม กระดาน	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
5	รูปแบบและสีสัน	+1	+1	+1	+2	1.00	ใช้ได้
6	ผู้สอน	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
7	ผู้เรียน	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
8	การแบ่งปัน ปฏิสัมพันธ์และการสื่อสาร	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
9	การวัดและประเมินผล	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้





หนังสือรับรองจริยธรรมการวิจัยของข้อเสนอการวิจัย
เอกสารข้อมูลคำอธิบายสำหรับผู้เข้าร่วมการวิจัยและไบนยอม

หมายเลขข้อเสนอการวิจัย SWUEC- 377/2561E

ข้อเสนอการวิจัยนี้และเอกสารประกอบของข้อเสนอการวิจัยตามรายการแสดงด้านล่าง ได้รับการพิจารณาจาก คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒแล้ว คณะกรรมการฯ มีความเห็นว่าข้อเสนอการวิจัยที่จะดำเนินการมีความสอดคล้องกับหลักจริยธรรมสากล ตลอดจนกฎหมาย ข้อบังคับและ ข้อกำหนดของ โป. ระเทศ จึงเห็นสมควรให้ดำเนินการวิจัยตามข้อเสนอการวิจัยนี้ได้

ชื่อโครงการวิจัยที่จะ: การพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกโดยการใช้เกมกระดานร่วมกับการ์ตูน
วิจัยวิจัยหลัก: นายปริญทร์ นิตธิธรรมานุสรณ์
สังกัด: คณะศึกษาศาสตร์
เอกสารที่รับรอง: 1. แบบเสนอโครงการวิจัย
2. โครงการวิจัย
3. เอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมการวิจัย
4. หนังสือให้ความยินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัย

เอกสารที่พิจารณาพบทวน

- | | |
|---|---------------------------------------|
| 1. แบบเสนอโครงการวิจัย | ฉบับที่ 2- วัน/เดือน/ปี 13 มี.ค. 2562 |
| 2. โครงร่างการวิจัย | ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 13 มี.ค. 2562 |
| 3. เอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมการวิจัย | ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 13 มี.ค. 2562 |
| 4. หนังสือให้ความยินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัย | ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 13 มี.ค. 2562 |

(ลงชื่อ).....

(นายปิยชาติ บุญเพ็ญ)

กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

(ลงชื่อ).....

(แพทย์หญิงสุรีพร ภัทรสุวรรณ)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

หมายเลขรับรอง : SWUEC/E-377/2561

วันที่ให้การรับรอง : 13/03/2562

วันหมดอายุใบรับรอง : 13/03/2563



ที่ ศธ 6922(6)/ 609

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

13 พ.ค. 2562

เรื่อง ขออนุญาตผลการพิจารณาโครงการวิจัยเลขที่ SWUEC-377/2561E

เรียน นายปรินทร์ นิตธรรมานุสรณ์

สิ่งที่ส่งมาด้วย ใบรับรองโครงการวิจัย SWUEC/E-377/2561

ตามที่ท่านได้ส่งโครงการวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกโดยการใช้เกมกระดานร่วมกับการชี้แนะ โครงการวิจัยเลขที่ SWUEC-377/2561E เพื่อรับการพิจารณาจากคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ นั้น

คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ ได้พิจารณาโครงการวิจัยดังกล่าว บัดนี้ คณะกรรมการฯ ให้การรับรองโครงการวิจัยดังกล่าวแล้วเมื่อวันที่ 13 มีนาคม 2562 รายละเอียดดังนี้

Certificate Number SWUEC/E-377/2561

Date of Approval 13 มีนาคม 2562 (อายุใบรับรองโครงการวิจัย 12 เดือน)

Date of Expiration 13 มีนาคม 2563

Duration of Review ทุก 12 เดือน (ครบกำหนดส่งรายงานครั้งแรก 13 มีนาคม 2563)

ดังนั้น คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ ขอความกรุณาให้ผู้วิจัย ยอมรับและปฏิบัติตามกติกาวินัยของการวิจัยและต่ออายุการรับรองก่อนกำหนดวันหมดอายุ 30 วัน เพื่อให้เป็นไปตามวิธิตำเนนการปฏิบัติงาน (SOPs version 2.0) ของคณะกรรมการฯ ทั้งนี้รายละเอียดของเอกสารที่ให้การรับรองตามที่ปรากฏใน Certificate of Approval (Certificate Number SWUEC/E-377/2561) ที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบและดำเนินการต่อไป

ขอแสดงความนับถือ

(แพทย์หญิงสุธีพร ภัทรสุวรรณ)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

สถาบันยุทธศาสตร์ทางปัญญาและวิจัย

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

โทรศัพท์ 0-2649-5000 ต่อ 11019 และ 11093

โทรสาร 0-2259-1822

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นายปรีนทร์ นิติธรรมานุสรณ์
วัน เดือน ปี เกิด	13 สิงหาคม พ.ศ. 2532
สถานที่เกิด	ภูเก็ต
วุฒิการศึกษา	พ.ศ. 2555 การศึกษาระดับบัณฑิต สาขาจิตวิทยาการแนะแนว คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พ.ศ. 2562 การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ที่อยู่ปัจจุบัน	33/191 หมู่บ้านสุขใจวิลเลจ ซอย 3 รามอินทรา 65 แขวงท่าแร้ง เขต บางเขน กรุงเทพมหานคร 10230

