

การศึกษาทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัย
จากการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกม

ปริญญานิพนธ์
ของ
กัลยาณี อินตะสิน

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ
มีนาคม 2550

การศึกษาทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัย
จากการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกม

ปริญญานิพนธ์
ของ
กัลยาณี อินตะสิน

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ
มีนาคม 2550
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การศึกษาทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัย
จากการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกม

บทคัดย่อ
ของ
กัลยาณี อินทะสิน

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ
มีนาคม 2550

กัลยาณี อินตะสิน. (2550). การศึกษาทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัย
จากการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกม. ปรินซ์นิพนธ์ กศ.ม.
(การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
คณะกรรมการควบคุม : ศาสตราจารย์ศรียา นิยมธรรม, ผู้ช่วยศาสตราจารย์
ดร.ไพฑูรย์ โพธิ์สาร.

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมาย เพื่อศึกษาทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกจากการจัด
กิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้เป็นเด็กออทิสติกเพศชาย อายุ 3 ปี
2 เดือน 1 ราย ที่ได้รับการวินิจฉัยจากแพทย์โรงพยาบาลเชียงรายประชานุเคราะห์ ตำบล
สันโค้งน้อย อำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย ว่าเป็นเด็กออทิสติก มีความบกพร่องในด้านสังคม
กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นปรีบาล ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2549 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัย
ราชภัฏเชียงราย ตำบลบ้านตุ่ม อำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย ทำการศึกษาโดยใช้แบบแผนการ
วิจัยแบบ Single Subject Design รูปแบบ A-B-A การรวบรวมข้อมูล ใช้วีดิทัศน์ถ่ายภาพบันทึก
พฤติกรรมขณะที่เด็กร่วมกิจกรรมกับผู้อื่น รวมถึงการใช้แบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมทาง
สังคม และสรุปผลการสังเกตพฤติกรรมทางสังคม แล้วนำเสนอเป็นรูปภาพประกอบการ
บรรยาย

ผลการวิจัยพบว่า

1. การสอนทักษะทางสังคมให้กับเด็กออทิสติกจากการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหว
ประกอบการเล่นเกม ด้านการเล่นร่วมกับเพื่อน เด็กมีพฤติกรรมทักษะทางสังคมอยู่ในระดับดี
2. การสอนทักษะทางสังคมให้กับเด็กออทิสติกจากการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหว
ประกอบการเล่นเกม ด้านการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม เด็กมีพฤติกรรมทักษะทางสังคม
อยู่ในระดับดี
3. การสอนทักษะทางสังคมให้กับเด็กออทิสติกจากการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหว
ประกอบการเล่นเกม ด้านการปฏิบัติตามข้อตกลงของกลุ่ม เด็กมีพฤติกรรมทักษะทางสังคม
อยู่ในระดับดี
4. การสอนทักษะทางสังคมให้กับเด็กออทิสติกจากการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหว
ประกอบการเล่นเกม ด้านการเล่นร่วมกับเพื่อน เด็กมีพฤติกรรมทักษะทางสังคมสูงขึ้น
5. การสอนทักษะทางสังคมให้กับเด็กออทิสติกจากการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหว
ประกอบการเล่นเกม ด้านการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม เด็กมีพฤติกรรมทักษะทางสังคม
สูงขึ้น
6. การสอนทักษะทางสังคมให้กับเด็กออทิสติกจากการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหว
ประกอบการเล่นเกม ด้านการปฏิบัติตามข้อตกลงของกลุ่ม เด็กมีพฤติกรรมทักษะทางสังคม
สูงขึ้น

A STUDY ON SOCIAL SKILLS OF AUTISTIC CHILDREN
IN EARLY CHILDHOOD BY GAMES AND ACTIVITIES

AN ABSTRACT
BY
KANLAYANEE INTASIN

Presented in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Master of Education Degree in Special Education
at Srinakharinwirot University

March 2007

Kanlayanee Intasin. (2007) *.A study on social skills of autistic children in early childhood by games and activities*. Master thesis, M.Ed. (Special Education). Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisor Committee: Prof. Sriya Niyomtoom ,Assist. Prof. Dr.Paitoon Pothisaan.

The purpose of this research is to study the autistic children's social skills by games and activities. The subjects are a 3.2 year-old children with autism. All they were by a doctor from Chiangrai Rajprachanukroy. They problem in social skills and is now a student in mainstream classroom at Demonstration of Rajabhat Chiangrai University School. The research method is Single Subject Design from A-B. Collecting data by Camera while the child was interacting with others when games and activity was begin used. The Camera.

Finding:

A study on social skills of autistic children with autistic in early childhood by games and activities as follow.

1. Autistic children playing together with friend social skills is good.
2. Autistic children working together with friend social skills is good.
3. Autistic children playing together with friend social skills is good.
4. Autistic children playing together with friend social skills increased.
5. Autistic children playing together with friend social skills increased.
6. Autistic children playing together with friend social skills increased.

ปริญญานิพนธ์
เรื่อง

การศึกษาทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยจากการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหว
ประกอบการเล่นเกม

ของ
กัลยาณี อินตะสิน

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เพ็ญสิริ จิระเดชากุล)
วันที่ เดือน มีนาคม พ.ศ. 2550

คณะกรรมการสอบปริญญานิพนธ์

..... ประธานควบคุมปริญญานิพนธ์
(ศาสตราจารย์ศรียา นิยมธรรม)

..... กรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไพฑูรย์ โพธิ์สาร)

..... กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม
(ศาสตราจารย์ ดร.ผดุง อารยะวิญญู)

..... กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดารณี ศักดิ์ศิริผล)

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จได้ด้วยความอนุเคราะห์จากท่าน ศาสตราจารย์ ศรียา นิยมธรรม ประธานควบคุมปริญญานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไพฑูรย์ โพธิสาร กรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์ ที่กรุณาให้คำปรึกษา แนวคิด ข้อเสนอแนะ ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ทำให้ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณท่าน ผู้ช่วยศาสตราจารย์นารี จิตรรักษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์อรุณี แก้ววิชิต อาจารย์อันทันต์ แก้วตาดีบ อาจารย์สุรินทร์ ใจมั่น ในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ขอกราบขอบพระคุณศาสตราจารย์ ดร.ผดุง อารยะวิญญู ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดารณี ศักดิ์ศิริผล อาจารย์กันตรัตน์ ไพรินทร์ ที่ให้กำลังใจมาโดยตลอด รวมถึงความห่วงใย การติดตาม ตลอดจนชี้แนะแนวทางในการทำปริญญานิพนธ์ด้วยดีตลอดมา

ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์เฉลิมเกียรติ ตุ่นแก้ว และคณะครูโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ที่อนุเคราะห์ให้นักเรียนเป็นกลุ่มตัวอย่าง และช่วยเหลืออำนวยความสะดวกในการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นอย่างดี

ขอขอบพระคุณ อาจารย์มณฑิรา พัฒนาวงศ์ อาจารย์เกศรินทร์ ศรีชนะ คุณอรสา สัจจาสัย ที่คอยให้คำแนะนำ เป็นกำลังใจที่ดีมาโดยตลอด คุณสุเมธี วิทยานุกรณ์ ที่กรุณาสละเวลาช่วยทำตารางและกราฟจนกระทั่งงานวิจัยสำเร็จได้ด้วยดีคุณนพพร ก่อเกียรติสกุล ที่สนับสนุนด้านการเงินและให้กำลังใจที่ดีตลอดมา

ขอขอบพระคุณพี่ เพื่อนๆ และ น้องๆ วิชาเอกการศึกษาพิเศษทุกท่าน ที่คอยให้กำลังใจ คอยติดตาม และช่วยเหลือเกื้อหนุนอย่างดีเยี่ยมตลอดมา

ขอกราบขอบพระคุณ คุณแม่อรชร ใจหมั่น คุณพ่อสมาน อินตะสิน คุณยาย ปุ้ย ใจหมั่น พี่ชาย พี่สาว น้องสาว และญาติทุกๆ คนที่คอยเป็นกำลังใจ ให้การสนับสนุนและการช่วยเหลือต่างๆ ตั้งแต่ต้นจนกระทั่งจบการศึกษาครั้งนี้

คุณค่าและประโยชน์ของปริญญานิพนธ์นี้ ขอมอบเป็นเครื่องบูชาแก่ มารดา บิดา ตลอดจนครู อาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่าน

กัลยาณี อินตะสิน

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
ภูมิหลัง	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย	3
ความสำคัญของการวิจัย	3
ขอบเขตของการวิจัย	4
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	4
ตัวแปรที่ศึกษา	4
นิยามศัพท์เฉพาะ	5
กรอบแนวคิดการวิจัย	5
สมมติฐานการวิจัย	5
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเด็กออทิสติก	9
ความหมายของเด็กออทิสติก	9
อัตราการเกิดออทิสซึม	10
สาเหตุของการเกิดภาวะออทิสซึม	11
ลักษณะและอาการของเด็กออทิสติก	16
การวินิจฉัย	18
การพยากรณ์โรค	21
ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของเด็กออทิสติก	22
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะทางสังคม	24
ความหมายของทักษะทางสังคม	24
ความสำคัญของทักษะทางสังคม	25
พื้นฐานทักษะทางสังคม	26
วิธีฝึกทักษะทางสังคม	27
ขั้นตอนการฝึกทักษะทางสังคม	28
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะทางสังคม	29

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
2(ต่อ)	
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกม	30
ความหมายเกี่ยวกับกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกม	30
ทฤษฎีการเล่น	31
ประโยชน์ของการเล่น	33
ประโยชน์ของเกม	34
คุณค่าของเกม	36
หลักในการเลือกเกมมาใช้ในกิจกรรมการเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกม	38
หลักการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกม	39
วิธีการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกม	42
วิธีเพื่อความปลอดภัยในการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกม	44
หลักในการประเมินผลกิจกรรม	45
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแบบแผนการวิจัย Single Subject Design	45
ความหมายของการวิจัยแบบ Single Subject Design	45
ลักษณะเฉพาะของ Single Subject Design	47
หลักการควบคุมของ Single Subject Design	47
รูปแบบของ Single Subject Design แบบ A-B-A	48
ข้อดีและข้อจำกัดของ Single Subject Design	48
การวิเคราะห์และการนำเสนอข้อมูล	49
3 วิธีดำเนินการวิจัย	51
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	51
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	52
วิธีดำเนินการทดลอง	59
การวิเคราะห์ข้อมูล	61
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	63

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
5	
สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	73
ความมุ่งหมายของการวิจัย	73
ความสำคัญของการวิจัย	73
สมมติฐานของการวิจัย	73
วิธีดำเนินการวิจัย	74
สรุปผลการวิจัย	76
อภิปรายผล	77
ข้อสังเกตจากการวิจัย	78
ข้อเสนอแนะทั่วไป	79
ข้อเสนอแนะในการทำการวิจัยครั้งต่อไป	79
 บรรณานุกรม	 80
 ภาคผนวก	 89
ภาคผนวก ก. รายนามผู้เชี่ยวชาญ	90
ภาคผนวก ข. ค่าความเที่ยงระหว่างผู้สังเกต 2 คน	92
ภาคผนวก ค. แผนการสอนกิจกรรมเพื่อกระตุ้นทักษะทางสังคมสำหรับเด็กออทิสติก..	94
 ประวัติย่อผู้วิจัย	 106

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 การดำเนินการทดลอง ตามขั้นตอนของแผนการสอนกิจกรรมกระตุ้นทักษะทางสังคม .	60
2 ค่าความถี่ และค่าเฉลี่ยจำนวนครั้งของการเกิดพฤติกรรมทักษะทางสังคม ในการ ทดลอง 3 ระยะ ด้านการเล่นร่วมกับเพื่อน	63
3 ค่าความถี่ และค่าเฉลี่ยจำนวนครั้งของการเกิดพฤติกรรมทักษะทางสังคม ในการ ทดลอง 3 ระยะ ด้านการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	67
4 ค่าความถี่ และค่าเฉลี่ยจำนวนครั้งของการเกิดพฤติกรรมทักษะทางสังคม ในการ ทดลอง 3 ระยะ ด้านการปฏิบัติตามข้อตกลงของกลุ่ม	70
5 แสดงค่าความเที่ยงระหว่างผู้สังเกต 2 คน โดยใช้ค่า IOR	93

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 รูปภาพส่วนประกอบของสมอง	14
2 ความผิดปกติทางสมองของเด็กออทิสซึม	15
3 แสดงค่าความถี่ และค่าเฉลี่ยการเกิดพฤติกรรมทักษะทางสังคมเป้าหมายด้านการ เล่นร่วมกับเพื่อน ระหว่างพฤติกรรม การพลัดเปลี่ยนกันใช้สิ่งของ/อุปกรณ์และ การเลียนแบบ	65
4 แสดงค่าความถี่ และค่าเฉลี่ยการเกิดพฤติกรรมทักษะทางสังคมเป้าหมายด้านการ มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ระหว่างพฤติกรรม การหยิบยื่นสิ่งของ/อุปกรณ์และ การทำงาน ในความรับผิดชอบของตนเองจนสำเร็จ	68
5 แสดงค่าความถี่ และค่าเฉลี่ยการเกิดพฤติกรรมทักษะทางสังคมเป้าหมายด้านการ ปฏิบัติตามข้อตกลงของกลุ่ม ระหว่างพฤติกรรม การรอคอยสิ่งของ/อุปกรณ์และ การช่วยเก็บสิ่งของเข้าที่	71

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ออทิสซึมเป็นปัญหาทางจิตเวชในวัยเด็ก เป็นภาวะที่มีความผิดปกติทางพัฒนาการ อย่างรุนแรงที่ต้องการความรู้ ประสบการณ์ ความช่วยเหลือจากบุคลากรหลายฝ่ายอย่างต่อเนื่อง เพื่อกระตุ้นให้เด็กออทิสติกมีพัฒนาการที่เหมาะสม ลดพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ ทำให้เด็กออทิสติกสามารถอยู่ร่วมกับบุคคลอื่นๆ ในสังคมได้ (เพ็ญแข ลิมศิลา. 2540: 357 – 358) ลักษณะความผิดปกติทางพัฒนาการที่สำคัญ คือ 1) ความผิดปกติในการเข้าร่วมสังคม (Impairment in Social Interactions) 2) ความผิดปกติด้านการสื่อความหมาย (Impairment in Communication) 3) การมีพฤติกรรม ความสนใจ และอิริยาบถซ้ำๆ (Restricted Behavior, Interests, and Activities) (วินัส ปัทมภาสพงษ์. 2543: 8) จากการศึกษาอัตราการเกิดภาวะออทิสติกในโลก พบว่า มีประมาณ 20/10,000 คน พบในเด็กชายมากกว่าเด็กหญิง 4 เท่า (วรรณก (นามแฝง) ; แม่และเด็ก. 2546: 29) ในประเทศสหรัฐอเมริกา นับจากปี 1992 – 1998 พบว่าภาวะออทิสซึมมีอัตราเพิ่มขึ้นถึง 200 เท่า (Fombonne. 1999: 258) ซึ่งอาการออทิสซึมเป็น 1 ใน 4 ของโรคที่พบบ่อยเกี่ยวกับปัญหาในกระบวนการเรียนรู้ และยังไม่มีวิธีรักษาให้หายขาด (วรรณก (นามแฝง) ; แม่และเด็ก. 2546: 29)

เนื่องจากภาวะออทิสซึม ไม่สามารถรักษาให้หายขาด การรักษาจึงใช้วิธีการกระตุ้น พัฒนาการ การปรับพฤติกรรม การใช้ดนตรีบำบัด ศิลปะบำบัด อรรถบำบัด เป็นต้น เพื่อลดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ และสร้างพฤติกรรมเหมาะสม (Richard. 2000: 5 – 9) ปัญหาที่สำคัญของเด็กออทิสติก คือ ปัญหาด้านความสัมพันธ์กับบุคคลรอบข้าง ปัญหาด้านการเล่น ปัญหาด้านภาษาพูดช้ากว่าปกติ (เพ็ญแข ลิมศิลา. 2542: ออนไลน์) ปัญหาที่พบเหล่านี้มีความเกี่ยวข้องกับปัญหาด้านการปรับตัวของเด็กออทิสติก ปัญหาด้านการสร้างความสัมพันธ์กับบุคคลรอบข้าง การไม่เข้าใจกฎเกณฑ์ทางสังคม เมื่อการรับรู้ และความเข้าใจทางสังคม เสียไป จึงส่งผลให้เด็กควบคุมอารมณ์ของตนเองไม่ได้ (ดุสิต ลิขณะพิชิตกุล. 2543: 118) ซึ่งลักษณะดังกล่าวส่งผลกระทบต่อ การปรับตัวของเด็ก ทำให้เด็กออทิสติกมีปัญหาในการการเล่น การเข้ากลุ่มกับเพื่อน และการสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่น (ศรีเรือน แก้วกังวาล. 2543: 211) ลักษณะการสร้างปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นของเด็กออทิสติก จะไม่เป็นธรรมชาติ เป็นไปในลักษณะฝ่ายเดียว พฤติกรรมทางสังคมและความรู้สึกไม่สมวัย ไม่ใส่ใจต่อสิ่งที่เกิดขึ้นรอบๆ ตัว หรือบุคคลรอบข้าง การสื่อสารอารมณ์ทางใบหน้าที่ทำได้ในขอบเขตที่จำกัด และไม่เหมาะสม ไม่สอดคล้องกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น (เพ็ญแข ลิมศิลา. 2545: 27) พฤติกรรมที่เกิดขึ้นเหล่านี้ทำให้เด็กออทิสติกที่มีโอกาสเข้าเรียนร่วมกับเด็กปกติไม่เป็นที่ต้องการหรือยอมรับของเพื่อน เท่าที่ควร หลักสูตรสำหรับเด็กออทิสติก จึงไม่ควรเน้นเฉพาะด้านวิชาการ (ผดุง อารยะวิญญู.

2541: 162) สอดคล้องกับแนวคิดของ ดารณี อุทัยรัตนกิจ (2545: 29 – 33) ว่า กิจกรรมการเรียนการสอนควรเน้นในเรื่องการพัฒนาทักษะทางสังคม หากเด็กได้รับการพัฒนาทักษะทางสังคมก็จะช่วยให้เด็กสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข รวมทั้ง แคนดี้ ลอร์สัน (Candy Lawson. 2003: Online) ได้กล่าวว่า โรงเรียนไม่ใช่สถานที่ที่สอนให้เด็กเขียน อ่าน เพียงอย่างเดียว แต่โรงเรียนเป็นสถานที่ที่让孩子ได้ร่วมทำกิจกรรม กับบุคคลอื่นๆ สร้างปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในห้อง ในโรงเรียน และให้เด็กได้ปรับตัวเข้ากับบุคคลอื่น เป็นที่ที่สามารถพัฒนาทักษะทางสังคมได้เป็นอย่างดี

การที่มนุษย์จะดำรงชีวิตให้อยู่รอดและอยู่ในสังคมอย่างมีความสุขได้นั้น ทักษะทางสังคมถือว่า มีความจำเป็นอย่างมาก เนื่องจากมนุษย์เป็นส่วนหนึ่งของสังคมมีความเป็นอยู่ที่ต้องช่วยเหลือ และเกื้อหนุนซึ่งกันและกัน ในวัยเด็กมนุษย์จะต้องการเพื่อน ทั้งเพื่อนเล่น เพื่อนเรียน และเพื่อนร่วมกิจกรรม เมื่อโตเป็นผู้ใหญ่ก็ต้องการเพื่อนคู่คิด และเพื่อนร่วมงานที่ดี ด้วยเหตุที่มนุษย์แต่ละคนมีพื้นฐานความรู้ ความสามารถที่แตกต่างกัน จึงจำเป็นต้องพึ่งพาอาศัย ช่วยเหลือกันและกันอยู่ตลอดเวลา (กรมวิชาการ. 2543: 28) ทักษะทางสังคมของแต่ละบุคคลเริ่มตั้งแต่สังคมเล็กๆ ในครอบครัวขยายออกไปเป็นสังคมในห้องเรียน สังคมในโรงเรียน สังคมในอาชีพการงาน จนถึงสังคมในชุมชน สังคมในประเทศและโลก ทุกกลุ่มสังคมต้องมีการติดต่อสัมพันธ์พึ่งพาอาศัยกัน (ศรีกัลยา พึ่งแสงสี. 2539: 28) ก่อนที่จะเริ่มเข้าสู่ระบบโรงเรียน เด็กทั่วไปจะได้รับการเตรียมความพร้อม การสร้างเสริมประสบการณ์จากครอบครัวในทักษะด้านต่างๆ อาทิ ทักษะทางภาษา ทักษะทางสังคม ทักษะในการทำงานเป็นกลุ่ม ทักษะทางคณิตศาสตร์ ทักษะการสังเกต เป็นต้น ทักษะเหล่านี้เป็นทักษะพื้นฐานในการนำไปสู่การเรียนรู้ และการแก้ปัญหาต่างๆ รวมทั้งพัฒนาสุขภาพจิต อารมณ์ ความรู้สึกที่ดีๆ เมื่อเข้าสู่สังคม โรงเรียนจะง่ายต่อการปรับตัวเข้ากับเพื่อน ครู และสิ่งแวดล้อมใหม่ๆ ที่เด็กจะได้พบเจอ โดยทั่วไป เด็กปกติจะเรียนรู้จากการฟัง การสอน การแนะนำ การเลียนแบบ การสังเกต สิ่งต่างๆ (วินัดดา ปิยะศิลป์. 2537: 45 ; & Candy Lawson. 2003: Online) แต่เด็กออทิสติกไม่สามารถทำสิ่งเหล่านี้ได้ เนื่องจากมีความบกพร่องทางการสื่อสาร และด้านความสัมพันธ์กับผู้อื่น ดังนั้นการพัฒนาความเข้าใจทางสังคมในเด็กออทิสติกจึงเป็นสิ่งจำเป็น โดยเริ่มสอนจากทักษะทางสังคมพื้นฐาน เช่น การสบตากับคู่สนทนา การเล่น การรู้จักสนทนากับผู้อื่น การใช้ระดับน้ำเสียง การมีความตั้งใจฟัง การแสดงความยินดีกับผู้อื่น การทำงานร่วมกับผู้อื่น เป็นต้น (Westwood. 1997: 77 – 78)

การสร้างเสริมทักษะทางสังคมให้เด็กออทิสติก นั้น สามารถทำได้หลายวิธี อาทิ กิจกรรมดนตรี กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ วิธีเรื่องราวทางสังคม แบบตัวอย่าง เพื่อนคู่หู ศิลปะ เป็นต้น ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธิ์ (2530: 14) ได้กล่าวว่า ในการจะพัฒนาทักษะทางสังคมให้กับเด็กๆ นั้น การเล่นเกมถือว่าเป็นกิจกรรมที่สามารถสร้างมิตรภาพให้กับผู้เล่นได้ง่ายที่สุด เพราะเด็กกับการเล่นถือเป็นสิ่งที่อยู่คู่กัน การที่จะให้เด็กทำกิจกรรมใดด้วยความสมัครใจ หรือกิจกรรมที่จะช่วยให้เด็กมีความสามัคคี ความร่วมมือร่วมใจ ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และ

สามารถแสดงความสามารถของตนให้เป็นที่ยอมรับของกลุ่มเพื่อน สามารถสังเกตสิ่งเหล่านี้ที่ซ่อนอยู่ภายในตัวเด็กได้จากการเล่นเกม รวมถึงสามารถช่วยให้เด็กที่ซ้าาย ตื่นกลัว ได้ปรับตัวเข้ากับกลุ่มเพื่อนจากการเล่นเกม สอดคล้องกับ เปรมปรีดี นวลมณี (2536: 19 – 26) กล่าวว่า เกมหรือการเล่นจัดเป็นกิจกรรมที่เด็กได้เลียนแบบจากตัวอย่าง รวมถึงเป็นกิจกรรมที่เด็กได้เคลื่อนไหว และพัฒนาทักษะด้านร่างกาย อารมณ์ สติปัญญา ความคิดสร้างสรรค์ บุคลิกภาพ และสังคมจากการเล่นเกมเป็นกลุ่ม หรือเป็นคณะ พีระพงศ์ บุญศิริ และ มาลี สุรพงศ์ (2536: 2) กล่าวว่า การที่เด็กๆ ได้เล่นอย่างสนุกสนาน นอกจากได้ออกกำลังกายตอบสนองความต้องการทางการเคลื่อนไหวแล้ว เด็กยังได้รับความเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความเครียด สามารถรู้จักปรับตัวเข้ากับกลุ่มได้อย่างมีความสุข อันเป็นการสร้างความสัมพันธ์อันดีและความเข้าใจระหว่างเพื่อนๆ ด้วย รวมถึง มัทธนี ตูลยาทร (2522: 63) ได้กล่าวว่า กิจกรรมเคลื่อนไหวเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เด็กได้รับความสนุกสนาน กล้าแสดงความคิด อารมณ์และจินตนาการของตนเอง ทั้งยังช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางด้านภาษา และพัฒนาการทางด้านสังคม ความร่วมมือในหมู่คณะ ช่วยให้ความสัมพันธ์ระหว่างครูกับเด็ก และเด็กกับเพื่อนมากขึ้น

ดังนั้น จึงได้การพัฒนากิจกรรมการเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกมขึ้น แล้วนำไปใช้กับเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยแล้ว ทำการศึกษาทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัย จะทำให้ทราบว่า เด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยสามารถพัฒนาทักษะทางสังคม ในการเล่นร่วมกับเพื่อน การปฏิบัติตามข้อตกลงของกลุ่ม และการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมได้หรือไม่

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกม
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยก่อนและหลังการสอนโดยใช้กิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกม

ความสำคัญของการวิจัย

ผลการศึกษาค้นคว้าจะทำให้ทราบผลการสอนทักษะทางสังคม โดยใช้กิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกม เพื่อเป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนและผู้ปกครอง ในการนำไปใช้ส่งเสริมทักษะทางสังคมในการเล่น การทำงานร่วมกับผู้อื่นของเด็กออทิสติก ในระดับปฐมวัยต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาแบบ Single Subject Design รูปแบบ A – B – A

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการศึกษา เป็นเด็กออทิสติก ที่มีความบกพร่องด้านทักษะทางสังคม เรียนอยู่ในระดับชั้นปรีบาล

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ เด็กออทิสติกที่มีความบกพร่องด้านทักษะทางสังคม เพศชาย 1 คน อายุ 3 ปี 2 เดือน เรียนอยู่ระดับชั้นปรีบาล ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2549 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ตำบลบ้านดู่ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย เลือกโดยวิธีเจาะจง (Purposive Sampling)

เด็กออทิสติก 1 คนนี้ ได้รับการวินิจฉัยจากโรงพยาบาลเชียงรายประชานุเคราะห์ เมื่ออายุ 2 ปี 7 เดือน เข้ารับการบริการทางการแพทย์ที่โรงพยาบาลเชียงรายประชานุเคราะห์ เพื่อรับการบำบัดฟื้นฟูในด้านภาษา และการปรับพฤติกรรม ทุกวันเสาร์ ขณะนี้มีอายุ 3 ปี 2 เดือน กำลังศึกษาอยู่ที่โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ในระดับชั้นปฐมวัย โดยเรียนร่วมกับนักเรียนปกติเต็มเวลา ไม่มีครูการศึกษาพิเศษในโรงเรียน มีครูพี่เลี้ยงคอยให้ความช่วยเหลือ ความสามารถปัจจุบัน คือ

1) ด้านภาษา การพูดอยู่ในขั้นการเล่นเสียง เพื่อแสดงอารมณ์พอใจหรือไม่พอใจ พูดตามเหมือนเสียงสะท้อน (Immediate Echolalia) ได้เป็นบางครั้ง บอกความต้องการโดยใช้ท่าทาง อาทิ จับมือผู้ใหญ่ หรือชี้นิ้ว เพื่อบอกความต้องการ ยกสิ่งของที่ต้องการมาให้ผู้อื่น นอกจากนี้ เด็กยังอ่าน - เขียนไม่ได้

2) ด้านการช่วยเหลือตนเอง สามารถช่วยเหลือตนเองด้านการรับประทานอาหาร เช็ดน้ำมูก ล้างมือ ได้ด้วยตนเอง ส่วนการสวมใส่เสื้อผ้า รองเท้า ยังต้องขอความช่วยเหลือจากพี่เลี้ยง

3) ด้านการฟังคำสั่ง ปฏิบัติตามคำสั่งได้ดี เข้าใจคำสั่ง เช่น ปิดประตูให้หน่อย นั่งลง ไปเช็ดน้ำมูก ไปล้างมือ เป็นต้น

4) ด้านสังคม ไม่เล่นร่วมกับกลุ่มเพื่อน ในขณะที่เพื่อนเล่นร่วมกัน จะหลบไปนั่งเงียบๆ อยู่ตามมุมห้อง อยู่กับพี่เลี้ยง หรือนอนกินนม

2. กิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกม หมายถึง การสอนทักษะทางสังคม ผ่านการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหว โดยการใช้เกมที่ส่งเสริมให้เด็กรู้จักการเล่นร่วมกับเพื่อน การทำงาน ร่วมกับเพื่อน การรู้จักสนทนากับผู้อื่น การมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม และการปฏิบัติตามข้อตกลงของกลุ่ม ประกอบด้วยกิจกรรมการเคลื่อนไหว ประกอบการเล่นเกม จำนวน 30 กิจกรรม

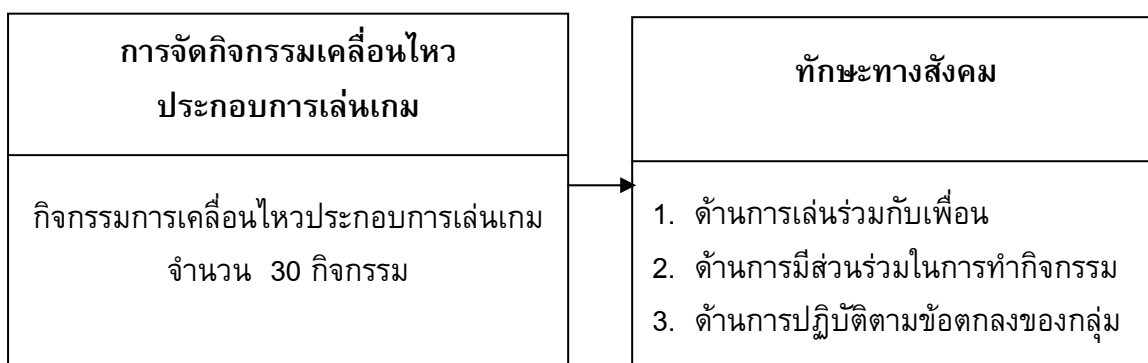
3. ตัวแปรที่ศึกษา คือ ทักษะทางสังคม

นิยามศัพท์เฉพาะ

ทักษะทางสังคม หมายถึง ความสามารถของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัย ในการเข้าสังคมได้อย่างมีความสุข ด้วยการเล่นร่วมกับเพื่อน การมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม การปฏิบัติตามข้อตกลงของกลุ่ม ซึ่งประกอบด้วยทักษะ ดังต่อไปนี้

1. การเล่นร่วมกับเพื่อน หมายถึง การที่เด็กแสดงปฏิกิริยาเข้าไปนั่งเล่นกับเพื่อนนั่งข้างๆ เพื่อน หรือนั่งกับกลุ่มเพื่อน โดยมีระยะไม่เกิน 1 ช่วงแขน
2. การมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม หมายถึง การที่เด็กแสดงความรับผิดชอบในภาระ หน้าที่ของตนอย่างตั้งใจ เช่น หยิบ จับ ช่วยเหลือเพื่อน เพื่อให้งานของกลุ่มบรรลุตามเป้าหมาย และประสบผลสำเร็จ
3. การปฏิบัติตามข้อตกลงของกลุ่ม หมายถึง การที่นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกฎระเบียบ กติกา ข้อตกลงของกลุ่ม

กรอบแนวคิดการวิจัย



สมมติฐานการวิจัย

1. ทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยหลังการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกม ด้านการเล่นร่วมกับเพื่อนอยู่ในระดับดี
2. ทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยหลังการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกม ด้านการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมอยู่ในระดับดี
3. ทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยหลังการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกม ด้านการปฏิบัติตามข้อตกลงของกลุ่มอยู่ในระดับดี
4. ทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยหลังการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกม ด้านการเล่นร่วมกับเพื่อนสูงขึ้น

5. ทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยหลังการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่น เกม ด้านการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมสูงขึ้น

6. ทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยหลังการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่น เกม ด้านการปฏิบัติตามข้อตกลงของกลุ่มสูงขึ้น

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยการศึกษาทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยจากการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่น เกม ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง นำเสนอ ดังต่อไปนี้

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเด็กออทิสติก

- 1.1 ความหมายของเด็กออทิสติก
- 1.2 ระบาดวิทยา
- 1.3 สาเหตุของการเกิดภาวะออทิสซึม
- 1.4 ลักษณะและอาการของเด็กออทิสติก
- 1.5 การวินิจฉัย
- 1.6 การพยากรณ์โรค
- 1.7 ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของเด็กออทิสติก

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะทางสังคม

- 2.1 ความหมายของทักษะทางสังคม
- 2.2 ความสำคัญของทักษะทางสังคม
- 2.3 พื้นฐานทักษะทางสังคม
- 2.4 วิธีฝึกทักษะทางสังคม
- 2.5 ขั้นตอนการฝึกทักษะทางสังคม
- 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะทางสังคม

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่น เกม

- 3.1 ความหมายเกี่ยวกับกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่น เกม
- 3.2 ทฤษฎีการเล่น
- 3.3 ประโยชน์ของการเล่น
- 3.4 ประโยชน์ของเกม
- 3.5 คุณค่าของเกม
- 3.6 หลักในการเลือกเกมมาใช้ในกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่น เกม
- 3.7 หลักการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่น เกม
- 3.8 วิธีการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่น เกม
- 3.9 วิธีเพื่อความปลอดภัยในการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหว
- 3.10 หลักในการประเมินผลกิจกรรม

4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ Single Subject Design

- 4.1 ความหมายของการวิจัยแบบ Single Subject Design
- 4.2 ลักษณะเฉพาะของ Single Subject Design
- 4.3 หลักการควบคุม Single Subject Design
- 4.4 รูปแบบของ Single Subject Design แบบ A – B – A
- 4.5 ข้อดีและข้อจำกัดของ Single Subject Design
- 4.6 การวิเคราะห์ข้อมูลและการนำเสนอข้อมูล

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเด็กออทิสติก

1.1 ความหมายของเด็กออทิสติก

นักการศึกษาแพทย์ และผู้ที่ทำงานเกี่ยวข้องกับเด็กออทิสติก ได้ให้คำจำกัดความและความหมายของเด็กออทิสติก ดังต่อไปนี้

จันท์ทิตา พฤษานานนท์ (2544: 84) กล่าวว่า เด็กออทิสติก คือ เด็กที่มีความผิดปกติในด้านการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ด้านการใช้ภาษา แสดงพฤติกรรมซ้ำๆ หรือหมกมุ่นกับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยความผิดปกติเหล่านี้เกิดขึ้นก่อนอายุ 3 ปี และเริ่มแสดงออกให้เห็นชัดเจนเมื่อเด็กอายุมากขึ้น

เพ็ญแข ลิ้มศิลา (2545: 15) กล่าวว่า เด็กออทิสติก คือ เด็กที่มีภาวะของโรคออทิซึม พบว่า มีความล่าช้าของพัฒนาการ คือ การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม การสื่อความหมาย และจินตนาการ แสดงให้เห็นจากการมีพฤติกรรมที่ผิดปกติไปจากเด็กวัยเดียวกัน เช่น อยู่ในโลกส่วนตัวของตนเอง ไม่สามารถสื่อความหมายกับบุคคลรอบข้าง เล่นกับใครไม่เป็น แสดงพฤติกรรมซ้ำๆ ทั้งการกระทำและความคิด

วินัดดา ปิยะศิลป์ (2537: 10) กล่าวว่า เด็กออทิสติก คือ เด็กที่เป็นโรคออทิซึม ซึ่งเป็นโรคที่มีความผิดปกติทางพัฒนาการ มีความล่าช้าทางพัฒนาการทางภาษา มีการแยกตัวจากสังคม มีความผิดปกติของประสาทการรับรู้ทำให้มีการแปลผลข้อมูลจากประสาทสัมผัสผิดพลาดไปจากปกติ มีผลต่อพัฒนาการทางการพูดและภาษา

ศุภชัยวิทยาจิต กระทรวงสาธาณสุข (2546: ออนไลน์) กล่าวว่า เด็กออทิสติก คือ เด็กที่มีความบกพร่องในด้านความสัมพันธ์ตอบโต้กับผู้อื่น ไม่รับรู้ไม่สนใจต่อความรู้สึกของคนอื่นแบบเด็กทั่วไป มีปัญหาด้านความเข้าใจในการใช้ภาษาท่าทางและการพูด

สุรพงศ์ อำพันวงษ์ (2542: ออนไลน์) กล่าวว่า เด็กออทิสติก จะมีกลุ่มอาการที่แสดงให้เห็นว่า มีความผิดปกติทางพฤติกรรม หรือมีความล่าช้าในด้านพัฒนาการทางสังคม การสื่อความหมาย การพูด การใช้ภาษา จินตนาการ มีพฤติกรรมซ้ำๆ ทั้งการกระทำ และความคิด อาการจะปรากฏให้เห็นได้ ตั้งแต่ในขวบปีแรก พบได้ในเด็กทั่วโลกโดยไม่จำกัดพื้นฐานทางสังคม

กระทรวงศึกษาธิการ สหรัฐอเมริกา (ศรีเรือน แก้วกังวาล. 2543: 211 ; อ้างอิงจาก กระทรวงศึกษาธิการ สหรัฐอเมริกา. 1991) ให้คำนิยามของเด็กออทิสติกว่า เป็นเด็กที่มีความบกพร่องทางพัฒนาการด้านการสื่อสารด้วยภาษา ด้านความสัมพันธ์กับผู้อื่น สามารถสังเกตเห็นอาการได้ชัดเจนตั้งแต่ก่อนอายุ 3 ปี

สมาคมจิตแพทย์อเมริกา (American Psychitric Association. 1996: 66) กล่าวว่า เด็กออทิสติก มีลักษณะของความบกพร่องของพัฒนาการ 3 ด้าน คือ ด้านปฏิสัมพันธ์ทางสังคม การสื่อความหมาย และการมีพฤติกรรมซ้ำๆ ความผิดปกติจะแตกต่างกัน ตามลักษณะของเด็กแต่ละคน

สมาคมเด็กออทิสติกสหรัฐอเมริกา (ผดุง อารยะวิญญู. 2541: 152 ; อ้างอิงจาก Pitro; & Freeman. 1978) ให้ความหมายของเด็กออทิสติก ว่า มีลักษณะเด่น 5 ประการ คือ

1. พัฒนาการล่าช้าหรือมีพัฒนาการไปในทางถดถอย
2. แสดงปฏิกิริยาตอบสนองต่อสิ่งแวดล้อมในลักษณะแปลกๆ หลีกเลี่ยงการมองเห็น มีปฏิกิริยาตอบโต้ต่อเสียงที่ได้ยิน มีการรับรู้ด้านการสัมผัสหรือความเจ็บปวดในลักษณะที่มากหรือน้อยเกินไป หรือไม่แสดงปฏิกิริยาตอบโต้ใดๆ ต่อสิ่งเร้าที่กล่าวแล้ว
3. แสดงอาการสนใจต่อตนเองหรือกระตุ้นตนเอง โดยไม่ให้ความสนใจต่อสิ่งรอบตัว

4. มีปัญหาการพูดและภาษา

5. ไม่สามารถแสดงปฏิกิริยาโต้ตอบผู้คน สิ่งของหรือเหตุการณ์ต่างๆ

วิง และ โกลด์ (Wing; & Gould. 1979: unpagged ; อ้างอิงจาก Cumine. 2000: 2)

กล่าวว่า เด็กออทิสติกกว่ามีลักษณะของความบกพร่อง 3 ด้าน คือ มีความบกพร่อง ในการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม มีความบกพร่องด้านการสื่อสาร มีความบกพร่องพฤติกรรม อารมณ์ และจินตนาการ

คิว (Quill. 2000: preface) กล่าวว่า เด็กออทิสติก คือ เด็กที่มีภาวะ ออทิสซึม มีความบกพร่อง 3 ด้าน คือ มีความบกพร่องทางด้านสังคม มีความบกพร่องด้านการสื่อสาร มีความบกพร่องด้านพฤติกรรมอารมณ์

จากคำจำกัดความและความหมายของเด็กออทิสติก สรุปได้ว่า เด็กออทิสติก หมายถึง เด็กที่มีความบกพร่องของพัฒนาการหลายด้าน คือ ความสัมพันธ์ทางสังคม การสื่อสาร การจินตนาการ การเล่น การแสดงพฤติกรรม และความสนใจอยู่ในวงจำกัด ไม่ชอบการเปลี่ยนแปลงสิ่งแวดล้อมใหม่ๆ

1.2 อัตราการเกิดออทิสซึม

เพ็ญแข ลิ้มศิลา (2545: 20) กล่าวว่า พบสัดส่วนของการเกิดโรคออทิสซึม 1 : 2,000 ซึ่งหมายถึง ในจำนวนเด็ก 2,000 คน จะพบออทิสติก 1 คน พบในเพศชายมากกว่าเพศหญิงในอัตราส่วน เด็กชาย : เด็กหญิง = 4 – 5 : 1

สันติภาพ ไชยวงศ์เกียรติ (2546: ออนไลน์) กล่าวว่า พบสัดส่วนของการเกิดออทิสซึม 4 - 5 ใน 10,000 คน และพบในเด็กชายมากกว่าเด็กหญิง 4 เท่า รวมทั้งยังพบในเด็กทุกประเทศทุกฐานะทางสังคม

ศูนย์สุขวิทยาจิต กระทรวงสาธารณสุข (2546: ออนไลน์) กล่าวว่า พบสัดส่วนของการเกิด ออทิสซึม 5 : 10,000 ในประชากรปกติ

สถาบันสุขภาพเด็กแห่งชาติมหาราชินี (2546: 10) กล่าวว่า สัดส่วนของการเกิดออทิสซึม พบได้ประมาณ 4 : 1,000 ของเด็กทั่วไป พบในเด็กชายมากกว่าเด็กหญิง ในอัตราส่วน เด็กชาย : เด็กหญิง = 4 – 5 : 1

สมาคมจิตแพทย์อเมริกา (America Psychiatric Association. 1996: 68 – 69) อธิบายว่า พบสัดส่วนของการเกิดออทิสซึม 2 – 5 : 10,000 และพบในเด็กชายมากกว่าเด็กหญิง โดยมีอัตราส่วน เด็กชาย : เด็กหญิง = 4 – 5 : 1

ดูแรนด์ และ บาร์โลว์ (Durand; & Barlow. 1997: 448) กล่าวว่า พบว่า ในคน 10,000 คน อาจเป็นออทิสซึม ได้ประมาณ 2 – 5 คน

คูมายด์ (Cumine. 2000: 3) กล่าวว่า พบว่า ในเด็ก 10,000 คน อาจเป็นเด็กออทิสติกได้ 5 – 91 คน สอดคล้องกับการศึกษาของ สมาคมออทิสติกแห่งชาติ (The National Autistic Society. 1997 ; อ้างอิงจาก Cumine. 2000: 3) กล่าวว่า ในเด็ก 10,000 คน พบเด็กออทิสติก 91 คน

คิอาเดลลา และ มาแมลล์ (Ciadelle; & Mamelle. 1989: 2 – 3) พบว่า การเกิดออทิสซึม พบในเด็กชายมากกว่าเด็กหญิง ในอัตรา 2 : 1

จากผลการวิจัย พบสัดส่วนของการเกิดออทิสซึม ได้ใกล้เคียงกัน ซึ่งจะพบในเด็กชายมากกว่าเด็กหญิง 4 เท่า ซึ่งสามารถพบอัตราการเกิดออทิสซึมได้ ในทุกประเทศทุกเชื้อชาติ ทุกฐานะ

1.3 สาเหตุของการเกิดภาวะออทิสซึม

ในวงการแพทย์ได้ทำการศึกษาถึงสาเหตุที่ทำให้เกิดภาวะออทิสซึม แต่จากการศึกษาก็ยังไม่ทราบถึงสาเหตุที่ทำให้เกิดภาวะออทิสซึม อย่างชัดเจน แต่มีข้อมูลจำนวนมากที่บ่งชี้ ถึงสาเหตุ อาทิ

1. สาเหตุทางพันธุกรรม มีหลักฐานแสดงว่า การเกิดภาวะออทิสซึม มีส่วนเกี่ยวข้องกับกรรมพันธุ์ (Jordan. 1999: 57) มีการค้นพบว่า ครอบครัวที่มีลูกคนหนึ่ง เป็นออทิสซึมแล้ว ลูกคนอื่นๆ มีโอกาสเสี่ยงที่จะเป็นออทิสซึมได้ร้อยละ 3 – 5 (Durand; & Barlow. 1997: 451) และจากการศึกษากับคู่แฝดที่มีอาการ ออทิสซึม พบว่า ในคู่แฝดที่มาจากไข่ใบเดียวกัน (Monogygotic Twin) หากเด็กคนหนึ่งเป็นออทิสซึม คู่แฝดอีกคนจะมีโอกาสเป็นออทิสติกด้วยถึงร้อยละ 40 มากกว่าคู่แฝดที่เกิดจากไข่คนละใบ (Dizygotic Twin) ซึ่งจะมีโอกาสเป็นเพียงร้อยละ 10 เท่านั้น (ชาติรี วิฑูรชาติ. 2546: ออนไลน์ ; สุทัศน์ ยกส้าน. 2546: ออนไลน์ ; และ สันติภาพ ไชยวงศ์เกียรติ. 2546: ออนไลน์) อัตราส่วนของออทิสซึมในพี่น้องต้องเดียวกันพบถึง 1 ใน 50 ส่วนในเด็กทั่วไปจะพบในอัตราส่วน 1 ต่อ 2500 (เพ็ญแข ลิ้มศิลา. 2545: 21)

2. ปัญหาแทรกซ้อนระหว่างการตั้งครรภ์และการคลอด (Cumine; et al. 2000: 3) พบว่า มารดาของเด็กออทิสติก มีประวัติของอาการแทรกซ้อนในระหว่างตั้งครรภ์ และการคลอด มากกว่าร้อยละ 50 (สันติภาพ ไชยวงศ์เกียรติ. 2546: ออนไลน์ ; & Hardy; et al. 2002: 11 ; citing Wing. 1996: 78) ในขณะที่ครรภ์มารดาเจ็บป่วยเป็นโรคบางชนิด เช่น โรคหัดเยอรมัน เด็กที่เป็นโรคทิวเบอร์คูลอสโรซิส ตั้งแต่กำเนิด การที่มารดาได้รับสารตะกั่วในขณะตั้งครรภ์

การทำคลอดที่ไม่ถูกต้อง เด็กขาดออกซิเจนขณะคลอด การเจ็บป่วยภายหลังการคลอด ก็เป็นปัจจัยเสี่ยงที่พบได้ในประวัติของเด็กที่เป็นออทิสติก (เพ็ญแข ลีมศิลา. 2545: 20 – 21)

3. ความผิดปกติในการทำหน้าที่ของสมอง (Nurcombe; et al. 2000: 547 ; Hardy; et al. 2002: 11 ; citing Wing. 1996: 78 ; และ มูลนิธิเด็ก. 2546: ออนไลน์) ค้นพบหลักฐานหลายอย่างที่แสดงว่า เด็กออทิสติก มีความผิดปกติทางหน้าที่ของสมอง (Shaner. 2000: 44 ; & Autism Society of American. 2003: Online) เช่น เด็กออทิสติก ร้อยละ 25 – 30 จะมีอาการของโรคลมชักในระยะเริ่มเข้าวัยรุ่น จากการตรวจคลื่นสมองด้วยไฟฟ้า ในเด็กออทิสติก พบว่า มีความผิดปกติของคลื่นสมองแบบไม่เฉพาะเจาะจง (Non-specific) มากกว่าเด็กทั่วไป (เพ็ญแข ลีมศิลา. 2542: ออนไลน์ ; และ ชาตรี วิฑูรชาติ. 2546: ออนไลน์) จากการทำ MRI (Magnetic Resonance Imaging) พบว่า ขนาดของสมองโตกว่าเด็กทั่วไป มีความผิดปกติในบริเวณสมองส่วนหน้า (The Frontal Lobe) ซึ่งทำหน้าที่แก้ปัญหา การวางแผน การเข้าใจพฤติกรรมของบุคคล การควบคุมการพูด (Granger. 2000: online) โดยความผิดปกติเกิดขึ้นในสมองบริเวณ Occipital Lobe บริเวณ Parietal Lobe (ทำหน้าที่การได้ยิน การพูด การสื่อสาร) และ Temporal Lobe (ทำหน้าที่ควบคุมความจำ การจดจำหน้าของบุคคล การแสดงออกทางสีหน้าอารมณ์) ซึ่งสมองส่วน Temporal Lobe มีความสำคัญมาก ในคนที่สมองส่วนนี้ถูกทำลายจะแสดงพฤติกรรมคล้ายออทิสซึม (Kaplan; & Sadock. 1998: 1183) (Granger. 2000: online) สมองของผู้ป่วยออทิสซึมแตกต่างจากคนทั่วไป คือ

3.1 เยื่อหุ้มสมองสมองส่วนหน้า (Frontal Lobe) และสมองด้านข้างกะโหลก (Parietal Lobe) จะทำงานช้ากว่าคนทั่วไป ซึ่งเป็นบริเวณสมองที่มีความสำคัญต่อการวางแผน และแก้ปัญหา รวมทั้งเก็บรวบรวมข้อมูลใหม่ๆ เข้ามา และปรับเอาความจำเก่าๆ ที่ไม่ได้ใช้ออกไป ผลจากการทดลองกับผู้ป่วยออทิสติกวัยผู้ใหญ่ ให้คอยตามไฟที่สว่างวาบขึ้นมาพบว่าไม่สามารถทำได้ แสดงว่าสมองมีปัญหาในการปรับและบรรจุข้อมูลใหม่ๆ เข้าไปในหน่วยความจำ หรือไม่สามารถนำข้อมูลออกมาใช้ได้ทันทั่วทั้งที่ (พลอยแกมเพชร. 2545: ออนไลน์)

3.2 จากการผ่าตรวจเนื้อเยื่อสมองของผู้ป่วยออทิสติกที่เสียชีวิตแล้ว ตั้งแต่ อายุ 5 – 74 ปี พบว่า เซลล์ของอะมิกดาลา (Amygdala) และ ฮิปโปแคมปัส (Hippocampus) ซึ่งทำหน้าที่ควบคุมด้านความจำ อารมณ์ การเรียนรู้และแรงจูงใจ ความผิดปกติที่พบ คือ ลักษณะของเซลล์ในบริเวณนี้มีขนาดเล็กมาก มีจำนวนเซลล์มากกว่าคนปกติจนมองเห็นเบียดกันหนาแน่น ลักษณะเหมือนยังไม่โตเต็มที่ (พลอยแกมเพชร. 2545: ออนไลน์ ; ศรีเรือน แก้วกังวาล. 2543: 212 ; & Ozonoff; et al. 2002: 58)

3.3 เซลล์เพอร์คินจ์ (Purkinje Cell) ตั้งชื่อตามแพทย์ที่ค้นพบเซลล์ชนิดนี้ ซึ่งเป็นเซลล์สมองส่วนล่างที่สำคัญมีจำนวนน้อยกว่าปกติ สมองส่วนล่าง (Cerebellum) เป็นศูนย์กลางการคิดคำนวณ (Bauman; & Kemper. 1994 ; citing Jordan. 2000: 55) และเซลล์เพอร์คินจ์ เป็นองค์ประกอบสำคัญในระบบการถ่ายโอนข้อมูลของสมองส่วนนี้ ถ้าไม่มีสมอง

ส่วนนี้ Cerebellum ก็ไม่สามารถรับข้อมูลภายนอก คำนวณและตีความข้อมูล แล้วเตรียมให้สมองส่วนอื่นๆ ได้ตอบข้อมูล หรือสถานการณ์ที่เข้ามานั้นได้อย่างถูกต้อง (พลอยแกมเพชร. 2545: ออนไลน์)

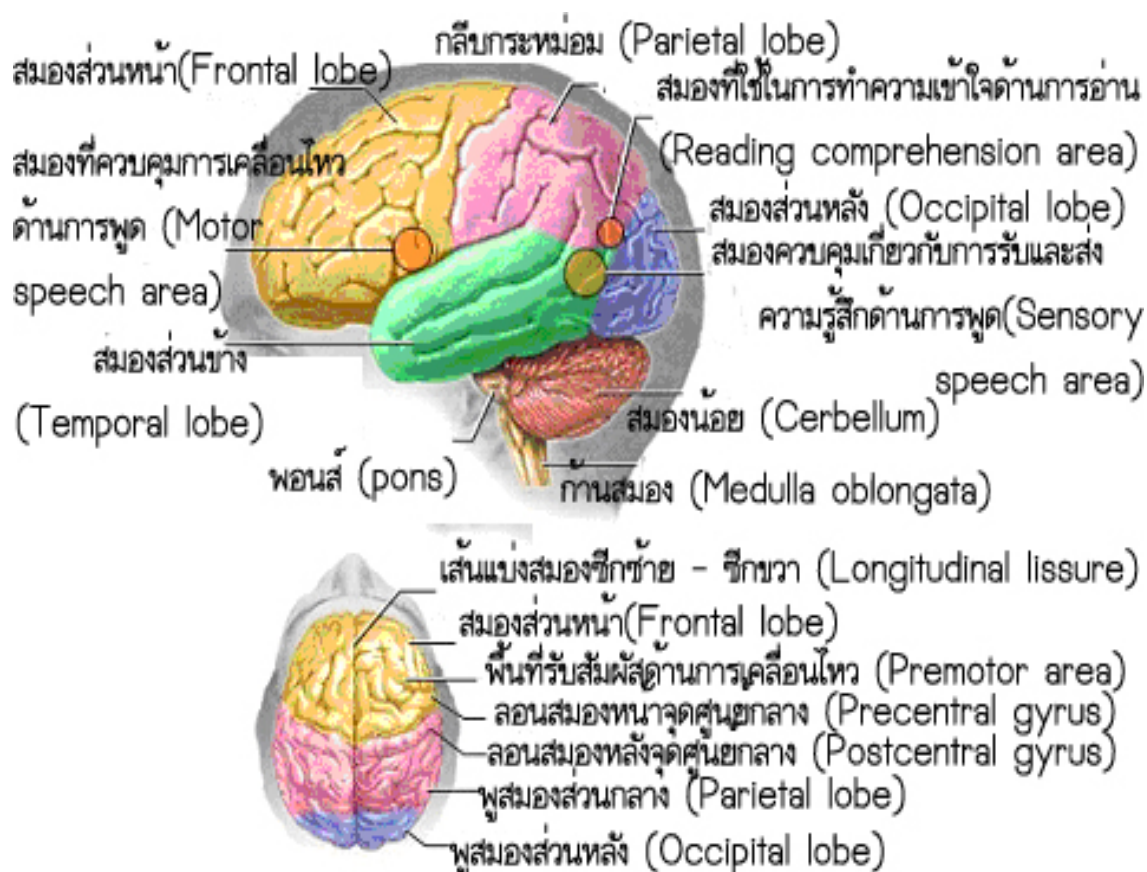
4. มีความผิดปกติของการสื่อสารของข้อมูลในสมอง (Neural Communication) ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับความผิดปกติของเมตาบอลิซึมหรือการทำหน้าที่ของสารสื่อประสาท (Neurotransmitter) มีหน้าที่ควบคุมการหลับและตื่นสารสื่อประสาท ได้แก่ ซีโรโตนิน (Serotonin Catecholamine), Endorphin fraction, โดปามีน เป็นผลให้มีพฤติกรรมอยู่ไม่นิ่ง ไม่อยู่กับที่ กระสับกระส่าย (สันติภาพ ไชยวงศ์เกียรติ. 2546: ออนไลน์) (ชาติรี วิฑูรชาติ. 2546: ออนไลน์) (อรัญญา บุญยศิริกุล. 2546: ออนไลน์) มีความเป็นไปได้ว่า Neural ที่ทำหน้าที่เป็นสะพานเชื่อมโยงสมองกับส่วนอื่นๆ มีลักษณะโตผิดปกติ ทำให้ข้อมูลที่วิ่งอยู่ในสมองมีเนื้อที่วิ่งมาก เมื่อข้อมูลมีเข้ามามากเกินไป (Overload) ก็ไปสร้างความเสียหายให้กับเซลล์เพอร์คินจ์ (นิตยสารไทม์. 2002, 6 May)

5. มีความผิดปกติในระบบภูมิคุ้มกันในเด็กออทิสติก เนื่องจากระบบภูมิคุ้มกันทานกลับไปทำลายระบบประสาทของตนเอง (Autoimmune Disorders) (เพ็ญแข ลิมศิลา. 2545: 21)

6. สาเหตุของภาวะจิตใจ แนวคิดนี้เชื่อว่า ภาวะออทิสซึมในเด็ก เกิดจากความสัมพันธ์ทางลบในครอบครัว เด็กใช้กลไกป้องกันตัวเองหลบไปอยู่ในโลกของตนเอง เพื่อหลีกเลี่ยงความรู้สึกกดดัน และการปฏิเสธของพ่อแม่ผู้ปกครอง (ศรีเรือน แก้วกังวาล. 2545: 209)

7. สาเหตุจากวัคซีนป้องกันโรคหัด-คางทูม-หัดเยอรมัน (MMR) ซึ่งให้ฉีดเมื่อเด็กอายุ 15 เดือน ผู้ปกครองเด็กออทิสติกหลายๆ คน ให้ทัศนะที่ตรงกันว่า เมื่อลูกๆ ของเขาได้รับวัคซีนนี้ มีอาการที่ผิดปกติไปจากเดิม (ออน (นามแฝง); แม่และเด็ก. 2546: 46 – 47 ; และพลอยแกมเพชร. 2545: ออนไลน์) แต่จากการทำวิจัยข้อมูลย้อนหลังของ เพลทอรา (Peltora) และคณะ ไม่พบความผิดปกติของเด็กที่สัมพันธ์กับวัคซีนแต่อย่างใด แต่ผลดังกล่าวไม่ได้ทำให้หลายๆ ฝ่ายหายกลางแคลงใจ จึงได้ทำการวิจัย เพื่อหาผลข้างเคียงของวัคซีน MMR ต่อไป (ประสงค์ พฤษานานนท์. 2546: 86 – 87)

การเกิดออทิสซึมนั้น ขณะนี้ ยังไม่พบหลักฐานยืนยันสาเหตุที่แน่ชัดว่า เกิดจากสาเหตุใด มีความเชื่อว่า เกิดจากความผิดปกติในระบบสมอง ที่เป็นปัจจัยทำให้เด็กออทิสติกมีความบกพร่องทางพัฒนาการด้านต่างๆ และการศึกษาหาสาเหตุของการเกิดภาวะออทิสติกก็ยังมีการศึกษาต่อไป เพื่อให้สามารถสรุปได้อย่างแน่ชัดว่า สาเหตุที่ทำให้เกิดภาวะออทิสซึมนั้นคือ ปัจจัยใด



ภาพประกอบ 1 รูปภาพส่วนประกอบของสมอง

ที่มา : AllRefer. 2006 ; และ วิทย์ เทียงบุญธรรม. 2536

รอยหยักในสมอง (Cerebral cortex) อยู่ส่วนบนสุดของศีรษะ มีลักษณะเป็นรอยหยัก ยับย่น จีบเป็นร่องลึก พบว่าคนที่มีความฉลาดมาก หรือ อัจฉริยะ จะมีรอยหยักมากกว่าคนปกติ

อะมิกดาลา (Amygdala) เป็นศูนย์แห่งความกลัว และ ความกระวนกระวาย

ฮิปโปแคมปัส (Hippocampus) มีบทบาทเกี่ยวกับการเรียนรู้และความจำ

สมองส่วนเบซอล แกงเกลีย (basal ganglia) กลุ่มของเซลล์ประสาท ที่เคลื่อนที่ไป อยู่ทางด้านล่างของสมอง

ส่วนประกอบที่สำคัญในสมองของเด็กออทิสซึม

Major Brain Structures Implicated in Autism

ก้านสมอง (Brain Stem) เป็นสถานีรับส่งกระแสประสาท ระหว่างสมองกับไขสันหลัง ทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางควบคุมการนอนหลับ สติสัมปชัญญะ การหายใจ ความดันเลือด อุณหภูมิ และการหลั่งฮอร์โมน

สมองเล็ก (Cerebellum) ควบคุมการเคลื่อนไหว การทรงตัวของร่างกาย ควบคุมการทำงานของกล้ามเนื้อ

คอร์ปัส คัลโลซัม (Corpus callosum) ทำหน้าที่เชื่อมกันด้วย กลุ่มเส้นใยประสาท ที่มัดรวมกันแน่นซึ่งมีลักษณะเป็นร่องพาดตามยาว บนเปลือกสมองเป็นแนวจากหน้าไปหลังแบ่งสมองใหญ่ออกเป็น ซีกซ้ายและขวา สมองทั้งสองซีก (hemisphere)

ภาพประกอบ 2 ความผิดปกติทางสมองของเด็กออทิสติก

ที่มา : National Institute of Mental Health. 2006

1.4 ลักษณะและอาการของเด็กออทิสติก

เด็กออทิสติกมีลักษณะที่แตกต่างจากเด็กปกติอย่างมาก ความผิดปกติ มีความแตกต่างกันไป ตามระดับความรุนแรงของแต่ละบุคคล ดารารัตน์ สัตตวัชรเวช (2542: ออนไลน์) สันติภาพ ไชยวงศ์เกียรติ (2546: ออนไลน์) กลุ่มงานจิตเวชโรงพยาบาลลำปาง (2545: ออนไลน์) จันทิศา พฤษพานานนท์ (2546: 84 – 85) ได้กล่าวถึง ลักษณะอาการของเด็กออทิสติกไว้ 3 ด้าน ดังนี้

1. การสูญเสียด้านสังคม เช่น

- พฤติกรรมเฉยเมย ไม่สนใจใคร
- ไม่สบตา ไม่ค่อยมีการยิ้ม หรือส่งเสียงทักทาย
- กระทำต่อบุคคล หรือ สิ่งมีชีวิตอื่นคล้ายสิ่งของ
- ไม่สามารถมีปฏิกริยาตอบสนองกับสภาพของบุคคล เช่น ถ้ากอดเด็ก เด็กจะกอดตอบไม่เป็น

- ไม่รู้ร้อน รู้หนาว ไม่รู้จักช่วยตนเองจากอันตรายต่างๆ เช่น เด็กถูกมดกัด เต็มเท้า แต่ทำตัวเหมือนไม่รู้สึกละเลย

- ไม่สามารถลอกเลียนแบบการกระทำของคนอื่นได้
- เล่นกับใครไม่เป็น
- พอใจกับการอยู่เงียบๆ คนเดียว

2. การสูญเสียด้านการสื่อความหมาย (ทั้งคำพูด และไม่ใช้คำพูด)

- ไม่สนใจที่จะมีเพื่อน ไม่สามารถผูกมิตรกับใครได้ ไม่สนใจใคร เหมือนอยู่ในโลกของตนเอง ไม่สามารถแสดงพฤติกรรมสื่อความหมาย เช่น ไม่แสดงสีหน้าว่า โกรธ ยิ้ม หัวเราะ ไม่สบตา

- เล่นแบบจินตนาการไม่เป็น เช่น เล่นขายของ เล่นตุ๊กตา
- มีความผิดปกติชัดเจนในการเปล่งเสียงพูด เช่น พูดเสียงระดับเดียวกัน

ตลอด (Monotone) หรือ ทำเสียงสูงต่ำคล้ายดนตรี

- มีความผิดปกติในรูปแบบและเนื้อหาการพูด ชอบพูดซ้ำซากวนไปมา พูดเลียนแบบ หรือพูดภาษาตนเอง ฟังไม่เป็นภาษาคน

- มักไม่พูดกับใครได้นาน จะพูดในเรื่องที่ตนสนใจบางคนอาจท่องหนังสือที่เรียนมาให้ฟังทั้งเล่มได้โดยไม่สนใจว่าใครจะฟังหรือไม่ จนอาจคิดว่า เป็นเด็กอัจฉริยะ

- เด็กจะพูดทวนคำถามแทนที่จะตอบคำถาม เช่น เมื่อมีคนถามเด็กว่าจะเอาขนมไหม เด็กจะพูดว่า “เอาไหม เอาไหม” แทนที่จะตอบว่า “เอา” หรือ “ไม่เอา”

3. มีการกระทำและความสนใจซ้ำซาก

- ชอบเคลื่อนไหวร่างกายซ้ำๆ
- หมกมุ่น หรือ สนใจส่วนหนึ่งส่วนใดของสิ่งของ

- แสดงความคับข้องใจอย่างมากถ้ามีการเปลี่ยนแปลงสิ่งแวดล้อมรอบๆ ตัว เช่น จะชอบกินอาหารซ้ำซาก ชอบจัดของให้วางอย่างเดิมๆ

- ทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่เคยทำประจำ โดยต้องมีรายละเอียดเหมือนเดิม เช่น เดินซื้อของในห้างต้องเดินซ้ำทางเก่าเสมอและอาการเหล่านี้ต้องปรากฏก่อนอายุ 30 – 36 เดือน

สมาคมจิตแพทย์เด็กแห่งอเมริกา (America Psychiatric Association. 1994) ได้อธิบายลักษณะอาการของบุคคลออทิสติก จากการตรวจ โดยใช้เครื่องมือ The Diagnosis and Statistical Manual. 4th Edition. 1994 (DSM IV) ดังนี้

1. ความบกพร่องทางปฏิสัมพันธ์สังคม เด็กมีความบกพร่องในการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับสิ่งแวดล้อม เช่น ไม่มองสบตา ไม่มีการแสดงออกทางสีหน้า กิริยาท่าทาง จึงไม่มีความสามารถที่จะผูกสัมพันธ์กับใคร เล่นกับเพื่อนไม่เป็น ไม่สนใจที่จะทำงานร่วมกับใคร มักจะอยู่ในโลกของตัวเอง

2. ความบกพร่องทางการสื่อสาร เป็นความบกพร่องทั้งด้านการใช้ภาษา ความเข้าใจภาษา การสื่อสาร และสื่อความหมายด้านการใช้ภาษา เด็กจะมีความล่าช้าทางภาษาและการพูดในหลายระดับ ตั้งแต่ไม่สามารถพูดสื่อความหมายได้เลย หรือบางคนพูดได้แต่ไม่สามารถสนทนาโต้ตอบกับผู้อื่นได้อย่างเข้าใจ และเหมาะสม บางคนจะมีลักษณะการพูดแบบเสียงสะท้อน หรือการพูดเลียนแบบ ทวนคำพูด หรือบางคนพูดซ้ำแต่ในเรื่องที่ตนเองสนใจ การใช้ภาษาพูดมักจะสลับ สรรพนาม ระดับเสียงที่พูด อาจจะมีคามผิดปกติ บางคนพูดเสียงในระดับเดียว

3. ลักษณะทางพฤติกรรมและอารมณ์ที่บกพร่อง เด็กออทิสติกจะมีพฤติกรรมซ้ำๆ ผิดปกติ เช่น เล่นมือ โบกมือไปมาหรือหมุน ตัวไปรอบๆ ยึดติดไม่ยอมรับการเปลี่ยนแปลงในชีวิตประจำวัน มีความสนใจแคบ มีความหมกมุ่นติดสิ่งของบางอย่าง เด็กบางคนแสดงออกทางอารมณ์ ไม่เหมาะสมกับวัย บางครั้งร้องไห้ หรือหัวเราะโดยไม่มีเหตุผล บางคนมีปัญหาด้านการปรับตัวเมื่อมีการเปลี่ยนแปลงสิ่งแวดล้อมต่างๆ โดยจะอาละ วาด หรือแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว เช่น ร้องไห้ ดิ้น กรีดร้อง

4. ความบกพร่องด้านการเลียนแบบ และจินตนาการ เด็กบางคนต้องมีการกระตุ้นอย่างมากจึงจะเล่นเลียนแบบได้ เช่น เลียนแบบการเคลื่อนไหว การพูด บางคนไม่สามารถเลียนแบบได้เลยแม้แต่การกระทำง่ายๆ จากการขาดทักษะการเลียนแบบ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการเล่น ทำให้เด็กขาดทักษะการเล่น ในด้านจินตนาการ ไม่สามารถแยกเรื่องจริงและเรื่องสมมุติ ประยุกต์วิธีการจากเหตุการณ์หนึ่งไปอีกเหตุการณ์หนึ่งไม่ได้ ไม่เข้าใจสิ่งที่ป็นนามธรรม เล่นสมมุติไม่เป็น จัดระบบความคิด ลำดับความสำคัญก่อนหลัง การวางแผน การคิดจินตนาการจากภาษาได้ยาก ซึ่งส่งผลต่อการเรียน

5. ความบกพร่องด้านการเรียนรู้ทางประสาทสัมผัส การใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 การรับรู้ทางสายตา การตอบสนองต่อการฟัง การสัมผัส การรับกลิ่นและรส มีความแตกต่างกัน ในแต่ละบุคคล บางคนชอบมองวัตถุ หรือแสงมากกว่ามองเพื่อน ไม่มองจ้องตา

คนอื่น บางคนเอาของมาส่งดูใกล้ๆ ตา บางคนตอบสนองต่อเสียงผิดปกติ เช่น ไม่หันตามเสียงเรียกทั้งที่ได้ยิน บางคนรับเสียงบางเสียงไม่ได้จะปิดหู ด้านการสัมผัส กลิ่นและรส บางคนมีการตอบสนองที่ไว หรือช้ากว่า หรือ แปลกกว่าปกติ เช่น ดมของเล่น หรือเล่นแบบแปลกๆ

6. ความบกพร่องด้านการใช้อวัยวะต่างๆ อย่างประสานสัมพันธ์ การใช้ส่วนต่างๆ ของร่างกาย รวมถึงการประสานสัมพันธ์ของกล้ามเนื้อเนื้อมัดใหญ่และมัดเล็กมีความบกพร่อง บางคนมีการเคลื่อนไหวที่งุ่มง่าม ผิดปกติไม่คล่องแคล่ว ท่าทางการเดิน หรือการวิ่งดูแปลกๆ การใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก การหยิบจับ เช่น ช้อนส้อม ไม่ประสานกัน

7. ลักษณะอื่นๆ เด็กออทิสติกบางคนจะมีลักษณะพฤติกรรมอยู่ไม่สุขตลอดเวลา ในขณะที่บางคนมีลักษณะเชื่องช้า งุ่มง่าม บางคนแทบไม่มีความรู้สึกตอบสนองต่อความเจ็บปวด เช่น ดึงผม หรือหักเล็บตนเองโดยไม่แสดงอาการเจ็บปวด

ลักษณะอาการข้างต้นเป็นภาพรวมของเด็กออทิสติก แต่ไม่ได้หมายความว่าเด็กออทิสติกทุกคนต้องมีลักษณะทั้งหมดนี้ เด็กบางคนอาจมีเพียงบางลักษณะ และระดับความรุนแรงมากน้อยของอาการก็มีความแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล

1.5 การวินิจฉัย

การวินิจฉัยภาวะออทิสซึมที่ใช้กันอย่างแพร่หลาย และเป็นที่ยอมรับในปัจจุบัน จะใช้อาการทางคลินิกเป็นข้อมูลที่สำคัญประกอบการวินิจฉัย จิตแพทย์เด็กจะใช้ข้อชี้บ่งตามคู่มือการวินิจฉัย และสถิติความผิดปกติทางจิตของสมาคมจิตแพทย์อเมริกัน DSM IV (American Psychiatric Association. 1996: 70 – 71) สำหรับวินิจฉัยโรคออทิสซึม มีดังนี้

ก. ต้องพบอาการทั้งหมดอย่างน้อย 6 ข้อย่อย โดยพบอาการอย่างน้อยที่สุด 2 อาการจากข้อ 1 และพบอย่างน้อย 1 อาการ จากข้อ 2 และ ข้อ 3

(1) ต้องมีความบกพร่องของปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (พบอย่างน้อย 2 ข้อย่อย)

1.1 มีความบกพร่องอย่างมากในพฤติกรรมที่ไม่ใช้ภาษาพูด เช่น การมองสบตา การแสดงออกทางสีหน้าและการใช้ท่าทางของร่างกายเพื่อสื่อสารทางสังคมกับผู้อื่น

1.2 ไม่มีความสามารถที่จะผูกสัมพันธ์กับเพื่อนได้เหมาะสมตามวัย

1.3 ขาดการแสวงหาเพื่อที่จะเล่นสนุก ไม่แสดงความสนใจจะทำงานร่วมกับใคร เช่น ไม่หยิบหรือชี้วัตถุที่สนใจ

1.4 ขาดปฏิสัมพันธ์ทางด้านอารมณ์ และสังคมกับผู้อื่น

(2) มีความบกพร่องในการสื่อสารกับผู้อื่น (พบข้อย่อยอย่างน้อย 1 ข้อ)

2.1 มีความล่าช้าหรือไม่มีพัฒนาการด้านภาษาและการพูด ไม่สามารถใช้ท่าทางในการสื่อความหมาย

2.2 ถ้าพูดได้ก็ไม่สามารถเริ่มต้น หรือดำเนินการสนทนาโต้ตอบได้อย่างเข้าใจ และเหมาะสม

2.3 มักพูดซ้ำๆ ใช้ภาษาแปลกๆ

2.4 ขาดความสามารถในการเล่นสมมุติ หรือไม่สามารถเล่นเลียนแบบที่เคยเห็นในสังคมได้อย่างเหมาะสมตามวัย

(3) มีพฤติกรรม ความสนใจและการกระทำซ้ำๆ (พบอย่างน้อย 1 ข้อ)

3.1 มีพฤติกรรมซ้ำๆ อย่างเดียวหรือมากกว่า มีความสนใจสิ่งใดสิ่งหนึ่งโดยเฉพาะอย่างผิดปกติ

3.2 ไม่สามารถยืดหยุ่นในการทำกิจวัตรประจำวัน ต้องทำตามเหมือนเดิมทุกครั้ง

3.3 มีการเคลื่อนไหวซ้ำๆ เป็นแบบเดียวกัน เช่น การกระดิกนิ้วมือไปมา การโบกมือการหมุนมือ หรือการเคลื่อนไหวร่างกายทั้งตัว

3.4 มีความสนใจเกี่ยวกับส่วนใดส่วนหนึ่งของวัตถุหรือสิ่งของเท่านั้น

ข. จะต้องพบว่า มีความล่าช้าหรือผิดปกติของพัฒนาการด้านต่างๆ อย่างน้อย 1 ข้อ ก่อนอายุ 3 ปี คือ

1. การปฏิสัมพันธ์ทางสังคม
2. ภาษาที่ใช้ในการสื่อความหมายในสังคม
3. การเล่นแบบมีสัญลักษณ์ (Symbolic Play) หรือการเล่นจากการสร้างจินตนาการ

จินตนาการ

ค. ความผิดปกตินี้ไม่เกี่ยวข้องกับอาการผิดปกติอื่นๆ เช่น กลุ่มอาการเรทท์ซินโดรม (Rett's Syndrome) หรือความผิดปกติทางสมองอื่นๆ ในวัยเด็ก

นอกจากการใช้ DSM IV แล้ว เพ็ญแข ลิ้มศิลา (2545: 15 – 20) ชชาติรี วิฑูรชาติ (2546: 117 – 119) คลายคิโล (Klykylo. 2000: 590 – 591) (สันติภาพ ไชยวงศ์เกียรติ. 2546: ออนไลน์; และ สุพงษ์ อำพันวงษ์. 2546: ออนไลน์) ได้เสนอแนะว่า การวินิจฉัยควรใช้ข้อมูลอื่นๆ ประกอบด้วย เพื่อให้ผลการวินิจฉัยมีความน่าเชื่อถือ จึงเสนอแนะว่า การวินิจฉัยโรคออทิซึมมีวิธีการปฏิบัติ ดังนี้

1. การซักประวัติอย่างละเอียดจากพ่อแม่หรือผู้ที่ใกล้ชิดเด็ก โดยหาข้อมูลเกี่ยวกับ

- 1.1 ประวัติการตั้งครรภ์ของมารดา การคลอด การเลี้ยงดู
- 1.2 พัฒนาการด้านร่างกาย สังคม และการสื่อความหมาย
- 1.3 การแสดงพฤติกรรมของเด็กขณะอยู่ที่บ้าน
- 1.4 มีบุคคลในครอบครัวมีปัญหาเหมือนเด็กหรือไม่
- 1.5 ประวัติการเจ็บป่วยของเด็ก การกระทบกระทั่งต่อสมอง

2. การตรวจและประเมินเพื่อวินิจฉัย แพทย์ควรให้เด็กเดิน วิ่งและเล่นได้
อิสระ

3. การสังเกตพฤติกรรมเพื่อการวินิจฉัย โดยสังเกตว่า พบพฤติกรรมต่างๆ
ในลักษณะที่มากหรือน้อยเกินไป ต่อไปนี้

3.1 ด้านร่างกายถ้ามีขนาดเล็กหรือใหญ่เกินไปมักเกี่ยวข้องกับปัญหาของ
สุขภาพและปัญหาการรับประทานอาหาร เช่น การเคี้ยวอาหารไม่เป็น กลืนลำบาก คายอาหาร
ไม่เป็น บางคนรับประทานอาหารไม่รู้จุกอิ่ม

3.2 การเคลื่อนไหวของร่างกายมีความผิดปกติ เช่น วิ่งหรือเดินอย่าง
ไม่มีจุดหมาย โยกตัว กระตือรือร้น โบกมือไปมา บางคนนั่งเฉย บางคนงุ่มง่ามหลกั้มบอย

3.3 การแสดงออกทางสังคมและความสัมพันธ์กับบุคคล เด็กอาจแสดง
พฤติกรรม 3 แบบ คือ อาจแยกตัวโดดเดี่ยว หรือสมยอมจนเหมือนตุ๊กตาที่ไม่มีชีวิตจิตใจหรือ
มีปฏิสัมพันธ์กับผู้คนมากเกินไป โดยแสดงให้เห็นพฤติกรรมที่ผิดปกติ

3.4 การตอบสนองต่อการใช้ตา เช่น หลีกเลียงการสบตา จ้องมองแบบ
ผิดปกติ เลื่อนลอย ขอบมองแสงสว่างหรือสิ่งที่หมุนๆ มองสิ่งของใกล้ตามากเกินไป

3.5 การตอบสนองต่อการฟัง ไม่ตอบสนองต่อเสียงบุคคลหรือตอบสนอง
เสียงบางเสียงมากเกินไป

3.6 ตอบสนองต่อรส กลิ่น สัมผัส เช่น ดมหรือเลียสิ่งที่ไม่ใช่อาหาร ชอบ
หมกมุ่นต่อการสัมผัสบางอย่างแต่ไม่รับรู้การสัมผัสจากบุคคล บางคนทนต่อความเจ็บปวด และ
บางคนแสดงความเจ็บปวดมากเกินไป

3.7 การสื่อความหมาย ไม่สามารถสื่อความหมาย ไม่เข้าใจสีหน้าท่าทาง
ของผู้อื่นพูดไม่ได้ ไม่พูดเลียนแบบ บางคนพูดซ้ำซาก

3.8 พฤติกรรมซ้ำๆ จะแสดงไม่เหมือนกัน เช่น ชอบดูโฆษณาทางทีวี
ซ้ำๆ ต้องนั่งที่เดิมทุกครั้ง

3.9 จินตนาการ ไม่สามารถใช้การสมมุติเวลาเล่น เล่นของเล่นไม่เป็น

3.10 การปรับตัวต่อสิ่งแวดล้อม และการแสดงออกทางอารมณ์ เด็กจะ
ปรับตัวยากเมื่อมีการเปลี่ยนสิ่งแวดล้อม แสดงอารมณ์ไม่เหมาะสมกับสถานการณ์ มีอารมณ์
เปลี่ยนแปลง โดยไม่ทราบสาเหตุ

3.11 ด้านสติปัญญา มีความสามารถด้านต่างๆ ล่าช้า แต่มีความสามารถ
พิเศษบางด้านโดดเด่น

4. การตรวจวินิจฉัยทางการแพทย์ การตรวจพิเศษทางห้องปฏิบัติการ หรือ
เครื่องมือพิเศษ ไม่ใช่เพื่อการวินิจฉัย แต่ทำเพื่อประกอบการรักษา

5. การตรวจสอบทางจิตวิทยาเพื่อดูความสามารถของระดับสติปัญญา ทำใน
กรณีที่เด็กสามารถพูด และเรียนรู้ได้แล้ว

6. การตรวจสอบการได้ยิน

1.6 การพยากรณ์

ภาวะออทิซึม มีระยะการดำเนินของอาการยาวนาน เริ่มเห็นครั้งแรกตั้งแต่แรกเกิด หรือมีอายุน้อยกว่า 3 ปี และดำเนินการของอาการจะเป็นไปตลอดชีวิต อาการจะค่อยๆ ดีขึ้นอย่างไม่สม่ำเสมอ ไม่สามารถทำนายช่วงเวลาของการพัฒนาได้ อาจมีความช้าหรือความเร็ว หรือคงที่ สลับกันไป ใช้เวลาเป็นสัปดาห์ เป็นเดือนหรือเป็นปีไม่แน่นอน (Popper; & West. 1999: 898) เด็กบางคนเมื่อเข้าสู่วัยรุ่นจะมีพัฒนาการทางภาษา พัฒนาการทางสังคม และมีทักษะของการช่วยเหลือตนเองดีขึ้น ภาวะชนอยู่ไม่นิ่งจะลดลง แต่บางรายอาจแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว หรือมีการทำร้ายตนเองมากขึ้น (สมภพ เรื่องตระกูล. 2543: 42) เมื่อถึงวัยรุ่นอาจมีการชักร่วมด้วย โดยพบได้ถึง 20 – 35% (Dingle & Dulcan. 1998: 588 ; และ ดารารัตน์ สัตตวัชราเวช. 2546: ออนไลน์) เมื่อเด็กออทิสติกเติบโตเป็นผู้ใหญ่พบว่ามีเพียง 1 – 2 % เท่านั้นที่จะสามารถดำรงชีวิตเป็นอิสระได้ แต่ส่วนใหญ่ คือ 2 ใน 3 ไม่สามารถประกอบอาชีพโดยลำพังได้ ยังคงต้องการผู้ดูแลตลอดไป (ชาติรี วิฑูรชาติ. 2546: 120) หากเด็กมีปัญหาเรื่องความบกพร่องทางสติปัญญาร่วมด้วยและไม่สามารถมีภาษาพูดก่อนอายุ 5 ปี การดำเนินการของอาการก็จะยาวนาน (Shaner. 2000: 45)

เพ็ญแข ลิ้มศิลา (2541: 129) กล่าวว่า การพยากรณ์โรคขึ้นกับปัจจัยหลายอย่างถ้าเด็กออทิสติกอายุมากกว่า 5 ปีขึ้นไป แต่ยังไม่สามารถสื่อความหมายได้ มีประวัติการชัก มีพฤติกรรมแยกตัวหรือมีพัฒนาการกล้ามเนื้อใหญ่ช้า การพยากรณ์โรคจะไม่ดี เด็กที่มีความสามารถพิเศษด้านใดด้านหนึ่ง แสดงว่า ระดับสติปัญญาดี การพยากรณ์โรคจะดี

อัมพล สุอำพัน (2539: 349) ทศนวัต สมบุญธรรม และ รวิวรรณ รุ่งไพรวลัย (2544: 100) กล่าวว่า การพยากรณ์โรคจะดีหรือไม่ดีขึ้นอยู่กับระดับเชาว์ปัญญาและพัฒนาการด้านภาษา เมื่อทดสอบจากแบบทดสอบสติปัญญาที่ไม่ใช้ภาษา (Non-verbal) ถ้าเด็กมีระดับเชาว์ปัญญาสูงกว่า 70 และมีพัฒนาการทางภาษาดีเมื่อก่อนอายุ 5 ปี เด็กที่มีอัตราก้าวหน้าเร็วในช่วงแรกของการบำบัด อาจมีการพยากรณ์โรคค่อนข้างดี

วินัส ปัทมภาสพงษ์ (2543: 12 – 13) และ ดารารัตน์ สัตตวัชราเวช (2546: ออนไลน์) กล่าวว่า ถ้าเด็กได้รับการช่วยเหลืออย่างเหมาะสมตั้งแต่วัยทารกจนสามารถพูดได้ก่อนอายุ 4 ปี หรือได้รับการกระตุ้นพัฒนาการทางภาษา และการสื่อความหมายได้ดีในระยะก่อนวัยเรียน จะมีพัฒนาการด้านสังคมดีขึ้น ความสามารถเรียนรู้ดีขึ้น ในเด็กออทิสติกที่มีความสามารถสูงในการเรียนรู้และสติปัญญาดี (High functioning Autistic) สามารถเรียนจบปริญญา ช่วยเหลือตนเอง มีอาชีพเลี้ยงตัวเอง แต่งงานได้ ส่วนเด็กที่มี Low Functioning สามารถเรียนจบประถมศึกษาปีที่ 6 ฝึกอาชีพง่าย ๆ ได้ ส่วนเด็กที่มีสติปัญญาอ่อน และมีอาการเรื้อรัง ต้องมีผู้ช่วยเหลือ ดูแล ตลอดชีวิต

สรุปได้ว่า เด็กออทิสติกแต่ละคนจะมีลักษณะอาการของระดับความรุนแรงของที่แตกต่างกันตามอาการที่แสดงออก สภาพปัญหาก็กแตกต่างกัน คือ เด็กออทิสติกในกลุ่มที่มีความ

รุนแรงน้อย จะมีระดับสติปัญญาปกติหรือสูงกว่าปกติ มีพัฒนาการทางภาษาดีกว่ากลุ่มอื่น อาจมีความสามารถบางอย่างแฝงอยู่ แต่ยังมีบกพร่องทางทักษะสังคม การรับรู้อารมณ์ของบุคคลอื่น ส่วนเด็กออทิสติกในกลุ่มที่อาการปานกลาง จะมีความล่าช้าทางภาษา การสื่อสาร ทักษะสังคม การเรียนรู้ รวมทั้งด้านการช่วยเหลือตนเองและมีปัญหาพฤติกรรมกระตุ้นตนเองพอสมควร แต่สามารถพัฒนาจนช่วยเหลือตนเองได้ และเข้าเรียนได้ในระดับหนึ่ง และเด็กออทิสติกในกลุ่มที่มีอาการรุนแรง ในกลุ่มนี้มีความล่าช้าในพัฒนาการเกือบทุกด้าน และอาจเกิดร่วมกับภาวะความพิการอื่น เช่น ภาวะปัญญาอ่อน รวมทั้งมีปัญหาพฤติกรรมที่รุนแรง มีพัฒนาการช้า หากได้รับการกระตุ้นพัฒนาการมาตั้งแต่ต้น จะสามารถพัฒนาได้แค่ช่วยเหลือตนเองได้ แต่เรียนรู้อะไรได้ไม่มากนัก

1.7 ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของเด็กออทิสติก

ในเด็กปกติพัฒนาการทางสังคมจะเริ่มตั้งแต่ระยะแรกเริ่มของชีวิตจะชอบผู้คนมากกว่าวัตถุ เมื่อเด็กอายุมากขึ้นจะยิ่งสนใจผู้คนรอบข้างมากขึ้น (Peters. 1997: 19) โดยสังเกตได้จากเด็กทารกวัย 2 – 3 สัปดาห์ ทารกจะมีปฏิกิริยาโต้ตอบกับเสียงที่คุ้นหู เช่น เสียงของมารดาหรือคนที่เลี้ยงดู เป็นต้น (สุชา จันทน์อม. 2542: 104) เมื่อเด็กโตขึ้นก็มีปฏิสัมพันธ์กับสังคมที่ผ่านทางการเล่น ซึ่งแสดงพฤติกรรมเลียนแบบของผู้ใหญ่ เช่น เล่นหม้อข้าวหม้อแกง เล่นสมมุติเป็นครู พ่อ แม่ ลูก เป็นต้น (นภเนตร ธรรมบวร. 2540: 98)

แต่ในเด็กออทิสติก มีปัญหาในด้านการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ซึ่งถือว่า เป็นลักษณะสำคัญของภาวะออทิสซึม เช่น เด็กไม่มีความสนใจร่วมกับผู้อื่น (Joint Attention) ไม่เล่น ไม่สบตา ไม่สนใจไม่เลียนแบบ ขาดทักษะในการอ่านสีหน้าของผู้อื่น ไม่สามารถสร้างสัมพันธภาพกับผู้อื่น (Taplin. 1999: 591) เมื่อเปรียบเทียบเด็กออทิสติกกับเด็กปกติที่มีอายุเท่ากันพบว่า เด็กออทิสติกจะมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมน้อยกว่าและมีลักษณะแตกต่างไปจากเด็กปกติส่วนมากมักมีลักษณะแยกตัวและชอบอยู่ในโลกของตนเอง (Siegel. 1996: 25)

เพ็ญแข ลิ้มศิลา (2540: 51) กล่าวว่า เด็กออทิสติก มีการสูญเสียปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในลักษณะที่ต่างกันไป ดังนี้

1. ระดับความรุนแรงมาก เด็กจะแยกตัวอย่างเด่นชัด ไม่สนใจใคร เด็กบางคนติดผู้ใหญ่ หรือผู้เลี้ยงดูบางคนเท่านั้น ไม่สนใจเด็กวัยเดียวกัน ยอมให้คนแปลกหน้าอุ้ม โดยไม่กลัว
2. ระดับความรุนแรงน้อย เด็กจะแสดงอาการเฉยเมย ไม่โต้ตอบ เมื่อมีคนมาทักทาย อาจแสดงท่าทางพอใจบ้าง แต่ไม่เข้าไปหาผู้อื่น
3. เด็กบางคนเข้าไปหาผู้อื่นในลักษณะแปลกๆ ไม่สมเหตุสมผล ทำแบบซ้ำๆ โดยไม่สนใจปฏิกิริยาของผู้ที่เข้าไปหา
4. เด็กบางคนเมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ แม้จะมีความสามารถดี อยู่ในสังคมได้ แต่ก็ยังไม่สามารถมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมได้อย่างเหมาะสม

วิง (Wing) และ กูลด์ (Gould) (Peeters. 1997: 89 – 92 ; citing Wing ; & Gould) กล่าวถึงลักษณะของปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในเด็กออทิสติกโดยแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม คือ

1. กลุ่มที่มีการแยกตัว (Social Aloofness) มีลักษณะ ดังนี้
 - 1.1 ชอบอยู่ในโลกของตนเอง ไม่สนใจคนแปลกหน้า
 - 1.2 มีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใหญ่ในลักษณะที่เป็นการสำรวจทางกาย
 - 1.3 มีความสนใจน้อยต่อการมีสัมพันธ์ทางสังคม
 - 1.4 มีการตอบสนองโดยใช้คำพูดหรือท่าทางน้อย
 - 1.5 มีความสนใจกิจกรรมร่วมกันน้อย
 - 1.6 ไม่ค่อยมีการสบตา มักใช้การเลื้อยตามอง
 - 1.7 มักมีพฤติกรรมซ้ำๆ
 - 1.8 อาจไม่คำนึงถึงการเปลี่ยนแปลงของสิ่งแวดล้อม เช่น เมื่อมีคนเดิน

เข้ามาในห้อง

- 1.9 พบในเด็กออทิสติกที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับปานกลาง

ถึงรุนแรง

2. กลุ่มยอมตาม (Passive Interaction) มีลักษณะ ดังนี้
 - 2.1 จะไม่ค่อยเริ่มต้นความสัมพันธ์
 - 2.2 ยอมรับเมื่อมีผู้อื่นเข้าหา
 - 2.3 เป็นผู้ตาม (Passive) ในการเล่นกับเพื่อน
 - 2.4 มีความพอใจน้อยต่อการติดต่อทางสังคม มักจะต่อต้านมากกว่า
 - 2.5 อาจมีหรือไม่มีการใช้คำพูด
 - 2.6 มักมีการพูดเลียนแบบหรือพูดตาม (Echolalia) ทันทันมากกว่า

ภายหลัง

- 2.7 มีความบกพร่องทางสติปัญญาหลายระดับ

3. กลุ่มที่ชอบสังคมแต่มีลักษณะแปลก (Active-But-Odd Interaction) มี

ลักษณะ ดังนี้

- 3.1 เด็กจะเข้าหาผู้ใหญ่มากกว่าเพื่อน
- 3.2 มีปฏิสัมพันธ์ในลักษณะที่ซ้ำๆ เช่น ถามแต่คำถามเดิมๆ ใช้คำพูด

เดิม

- 3.3 ถ้ามีภาษาพูด อาจพูดเพื่อเป็นการสื่อสารหรือไม่ใช่เพื่อการสื่อสาร

มีทั้งการพูดเลียนแบบทันทีและเลียนแบบภายหลัง

- 3.4 ขาดทักษะในการสนทนา เช่น ไม่สนใจความต้องการของผู้ฟัง

มีปัญหา ในการเปลี่ยนหัวข้อสนทนา ไม่รู้จักตัดแปลงใช้ภาษาที่ซับซ้อน

- 3.5 อาจตระหนักรู้ถึงปฏิกริยาของผู้อื่น

- 3.6 ได้รับการยอมรับทางสังคมน้อยกว่ากลุ่มยอมตาม

กล่าวได้ว่า ความบกพร่องของปฏิสัมพันธ์ทางสังคมเป็นเรื่องสำคัญสำหรับเด็กออทิสติก ลักษณะที่พบ เช่น ไม่ตอบสนองต่อผู้อื่น ไม่สนใจผู้อื่น ไม่ค่อยสบตา ปฏิบัติผู้อื่นเหมือนเป็นสิ่งของ ไม่สนใจความนึกคิดของผู้อื่น ลักษณะที่พบได้บ่อยๆ คือ การแยกตัวเอง

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะทางสังคม

2.1 ความหมายของทักษะทางสังคม

ประนอม เดชชัย (2536: 19) ให้ความหมายทักษะทางสังคม หมายถึง ทักษะซึ่งผู้เรียนจำเป็นต้องมี เพื่อประโยชน์ในการดำรงชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคม ได้แก่ ทักษะในการดำรงชีวิตในสังคม (Social Living Skills) และทักษะทางกระบวนการกลุ่ม (Group Process Skills) ความหมายทั่วไปของขอบเขตการพัฒนาทางสังคมจะเน้น 2 เรื่อง คือ

1. ทักษะทางสังคม เป็นวิธีฝึกฝนและสนับสนุนให้นักเรียนปฏิบัติในสิ่งที่ดี เช่น การพูดที่เหมาะสม การตกลงกันในเรื่องที่โต้แย้งผู้อื่น
2. ทักษะทางสังคม ช่วยเพิ่มพูนให้เด็กมีพฤติกรรมและความสามารถในการสนองตอบ และแสดงท่าทางที่เหมาะสม การมีความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนๆ เพื่อเป็นพื้นฐานในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในอนาคต

วารี ธีระจิตร (2530: 87) ให้ความหมายทักษะทางสังคม หมายถึง การรู้จักอยู่ด้วยกัน และทำงานร่วมกัน รู้จักการให้และการรับ การรู้จักรับผิดชอบ รู้จักผลัดเปลี่ยนเวร รู้จักเคารพสิทธิของผู้อื่น และมีความสำนึกต่อสังคม ได้แก่ การอยู่ร่วมกันในสังคมและการรู้สึกที่ดีต่อสังคม

ศรีกัลยา พึ่งแสงสี (2539: 28) ให้ความหมายทักษะทางสังคม หมายถึง ความสามารถในการอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข ได้รับการยอมรับจากสมาชิกในสังคม และเป็นสมาชิกที่ทำประโยชน์แก่สังคมนั้น

สุขุมล เกษมสุข (2535: 10) ให้ความหมายทักษะทางสังคม หมายถึง ความสามารถของบุคคลในสังคมที่จะอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข ด้วยการรู้จักรับผิดชอบตามบทบาทหน้าที่ของตน รู้จักปฏิบัติต่อผู้อื่น มีสำนึกต่อสังคมและสร้างประโยชน์ให้แก่สังคม

จาโรลิเมก (ปัทมาวดี บุญยสวัสดิ์. 2535: 17 ; อ้างอิงจาก Jarolimek. 1977) ให้ความหมายทักษะทางสังคมไว้ 3 ประการ คือ

1. การอยู่ร่วมกันและการทำงานร่วมกับผู้อื่น การยอมรับนับถือในสิ่งที่ถูกต้องของผู้อื่น และการอยู่ร่วมกันในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงได้อยู่เสมอ
2. การรู้จักควบคุมตนเองและรู้จักตัดสินใจด้วยตนเอง
3. การแลกเปลี่ยนความคิดและประสบการณ์กับผู้อื่น

เวสวูด (Westwood. 1997: 77) ให้ความหมายทักษะทางสังคม หมายถึง ส่วนประกอบของพฤติกรรมสำหรับบุคคล ซึ่งมีความสำคัญที่จะช่วยในการเริ่มมีปฏิสัมพันธ์

ทางบวกกับผู้อื่น และผดุงรักษาซึ่งความสัมพันธ์นั้นไว้ได้

แฟรนเคิล (Fraenkel. 1980: 142) ให้ความหมายของทักษะทางสังคมว่า ทักษะทางสังคมเป็นทักษะที่ทำให้เรามีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น เป็นทักษะที่กว้างขวางกว่าทักษะด้านวิชาการ จึงมีความยากกว่าในการส่งเสริม และเป็นยากที่คนจะเรียนทักษะทางสังคมได้ครบ แต่ทักษะทางสังคมจะเกิดขึ้นตลอดชีวิตของแต่ละบุคคล

สรุปได้ว่า ทักษะทางสังคม หมายถึง ความสามารถในการอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข รู้จักรับผิดชอบ รู้จักบทบาทหน้าที่ของตนเอง รู้จักปฏิบัติต่อผู้อื่น ได้รับการยอมรับจากสมาชิกในสังคมและสร้างประโยชน์ให้แก่สังคม

2.2 ความสำคัญของทักษะทางสังคม

ทักษะทางสังคมเป็นทักษะพื้นฐานที่จำเป็น และมีความสำคัญต่อมนุษย์ที่จะทำให้การดำรงชีวิต และการทำงานร่วมกันได้อย่างมีความสุข ทักษะทางสังคมมีความสำคัญ ดังนี้

1. ความสำคัญทางด้านส่วนบุคคล ช่วยให้บุคคลสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข ยิ่งสภาพสังคมเปลี่ยนแปลงไปมาก ทักษะทางสังคมยิ่งมีความจำเป็นมากขึ้นเท่านั้น เพราะบุคคลต้องสามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น สื่อความหมายทำงานร่วมกัน แก้ปัญหาของตนเอง และสังคมได้ สามารถปรับตัวได้ทุกสภาพแวดล้อม สิ่งเหล่านี้เป็นลักษณะที่ช่วยให้มนุษย์ดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุข

2. ความสำคัญทางด้านสังคม สังคมใดมีสมาชิกที่เป็นผู้มีทักษะทางสังคมดี รู้จักเสียสละประโยชน์ส่วนตน เพื่อประโยชน์ส่วนรวม มีความคิดสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาสังคมที่ตนอยู่ สังคมนั้นย่อมเป็นสังคมที่สงบสุข มีความเจริญมั่นคง แต่ถ้าสังคมใดมีลักษณะตรงกันข้าม สมาชิกขาดทักษะทางสังคม สังคมนั้นย่อมมีปัญหา ไม่สงบสุขและมีความเสื่อม (สุขุมาล เกษมสุข. 2535: 10 – 11)

ทักษะทางสังคมนั้น มีความสำคัญต่อพัฒนาการทางสังคมของเด็กเป็นอย่างมาก และส่งผลต่อตัวเด็กในทุกๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็นทางด้านจิตใจ สังคม การเรียน การปรับตัว ทั้งในชีวิตปัจจุบันและอนาคต ดังนั้น จึงควรมีการแก้ไขและพัฒนาทักษะทางสังคม โดยที่ครูร่วมมือกับบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับเด็กทุกๆ ฝ่าย (ธีรยุทธ์ เสนียวงศ์ ณ อยุธยา. 2536: 220)

ทักษะทางสังคมมีส่วนช่วยพัฒนาบุคคล และสังคมต่อบุคคลได้แก่ การที่ทำให้บุคคลอยู่ร่วมกัน และทำงานร่วมกันอย่างราบรื่น ตลอดจนนำไปแสวงหาความรู้ใหม่ต่อสังคมได้แก่ การที่ทำให้สังคมดำรงอยู่ได้และพัฒนาให้เจริญงอกงามยิ่งขึ้น (ปัทมาวดี บุญยสวัสดิ์. 2535: 19)

การพัฒนาทักษะทางสังคมให้เพิ่มขึ้นในทางที่ดี และประสบความสำเร็จให้กับเด็กที่มีความต้องการพิเศษต้องกระทำตั้งแต่เริ่มแรก เพราะทักษะทางสังคมจะช่วยให้เด็กมีพื้นฐานทางอารมณ์ที่ดี สามารถพัฒนาความสัมพันธ์กับผู้อื่นอย่างเหมาะสม รวมถึง ยังช่วยพัฒนา

ด้านสติปัญญา การสื่อความหมาย และยังช่วยให้เด็กที่มีความบกพร่องสามารถปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมเหมือนเด็กปกติได้ (เทียมใจ พิมพ์วงศ์. 2541: 21 ; อ้างอิงจาก Cook ; et al. 1996: 224 – 225)

ทักษะทางสังคมมีส่วนช่วยพัฒนาบุคคล และสังคมต่อบุคคล ได้แก่ การที่ทำให้บุคคลอยู่ร่วมกัน และทำงานร่วมกันอย่างราบรื่น ตลอดจนนำไปใช้แสวงหาความรู้ใหม่ด้วย ต่อสังคม ได้แก่ การที่ทำให้สังคมดำรงอยู่ได้และพัฒนาให้เจริญงอกงามยิ่งขึ้น (ปัทมาวดี บุญยสวัสดิ์. 2535: 19)

สรุปได้ว่า ทักษะทางสังคม มีความสำคัญในการช่วยพัฒนาบุคคลและสังคมให้บุคคลอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข และมีความเจริญมั่นคง

2.3 พื้นฐานทักษะทางสังคม

ทักษะทางสังคมเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญของบุคคล ซึ่งควรได้รับการฝึกฝนและปลูกฝัง เพื่อให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข และสร้างประโยชน์ให้แก่สังคม ปัทมาวดี บุญยสวัสดิ์ (2535: 20) ได้แบ่งทักษะทางสังคมไว้ ดังนี้

1. การเคารพต่อระเบียบวินัยของตนเองและกลุ่ม
2. การมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม
3. การแสดงออกและการแก้ปัญหาในกลุ่ม
4. การมีมารยาทในสังคม
5. การแสดงความรับผิดชอบ
6. การช่วยเหลือผู้อื่น

เวสต์วูด (Westwood. 1997: 77 – 78) ได้แบ่งพื้นฐานทักษะทางสังคม ดังนี้

1. การสบตากับคู่สนทนาอย่างเหมาะสม
2. การรับรู้ การแสดงอารมณ์ทางสีหน้าอย่างเหมาะสมกับสถานการณ์
3. การใช้ระดับเสียงในคำพูด ไม่ควรดังหรือค่อยจนเกินไป
4. การรู้จักแสดงความยินดีกับผู้อื่น
5. การรู้จักสนทนากับผู้อื่น แสดงความรู้สึก ถาม ฟัง แสดงความสนใจ

และมีการตอบ สนองต่อคำถาม

6. การยืนในระยาะเหมาะสมกับคู่สนทนา และไม่ควรสัมผัสกับคู่สนทนาแบบไม่เหมาะสม

7. การมีความตั้งใจที่จะฟัง

8. การเล่นและการทำงานร่วมกับผู้อื่น เช่น เล่นตามกฎกติกา แบ่งปัน ช่วยเหลือกัน รู้จักผลัดเปลี่ยน การประนีประนอม การแสดงความยินดีกับผู้อื่น รู้จักขอโทษ และขอบคุณ

9. สามารถควบคุมความโกรธ ความก้าวร้าว ความขัดแย้งในใจ มีน้ำใจ เป็นนักกีฬา

10. แต่งกายสะอาด มีสุขภาพอนามัยดี

พื้นฐานทักษะทางสังคม เป็นการเคารพต่อระเบียบวินัยของตนเอง และของกลุ่ม การมีมารยาทในสังคม การสบตากับคู่สนทนาอย่างเหมาะสม การใช้ระดับน้ำเสียงในการพูดอย่างเหมาะสม รู้จักการคอย การปลัดขาน การแบ่งปัน รู้จักแสดงความยินดีกับผู้อื่น และการรับรู้การแสดงอารมณ์ทางสีหน้าอย่างเหมาะสมกับเหตุการณ์

2.4 วิธีฝึกทักษะทางสังคม

การฝึกทักษะทางสังคม ทำได้ 2 วิธี คือ

1. การบูรณาการเข้ากับการเรียนการสอน ตามปกติวิธีนี้เป็นการฝึกพร้อมๆ กับการเรียนการสอนเนื้อหาวิชาตามหลักสูตรปกติ ครูสามารถนำไปบูรณาการกับการจัดการเรียนการสอนทุกกลุ่มประสบการณ์ โดยใช้เนื้อหาวิชาเหมือนเดิม แต่จะเน้นกระบวนการเรียนการสอนและเทคนิควิธีที่ช่วยให้นักเรียนเกิดทักษะทางสังคมไปด้วยขณะที่เรียนหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533) (เทียมใจ พิมพ์วงศ์. 2541: 23 ; อ้างอิงจาก กระทรวงศึกษาธิการ. 2533: 28) ได้กำหนดแนวทางการจัดการเรียนการสอนที่สามารถส่งเสริมทักษะทางสังคมได้ คือ

1.1 การจัดการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง จัดเนื้อหาให้สอดคล้องกับการดำรงชีวิตและให้ผู้เรียนค้นคว้าหาความรู้ โดยลงมือปฏิบัติจริง

1.2 การจัดการเรียนการสอนที่หลากหลาย โดยเน้นกระบวนการเรียนรู้ใช้วิธีสอนให้เหมาะสมกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ เน้นการเรียนรู้กระบวนการต่างๆ เช่น กระบวนการแก้ปัญหา การทำงาน การหาความรู้ การวิเคราะห์ ฯลฯ รวมทั้งสถานการณ์ในชีวิตจริงด้วย

2. การจัดกิจกรรมฝึกทักษะทางสังคมโดยตรง โดยใช้กิจกรรมฝึกต่างหาก แยกจากการเรียนการสอนเนื้อหาวิชาตามปกติ เป็นกิจกรรมที่สัมพันธ์กับสภาพการดำเนินชีวิตของนักเรียน (เทียมใจ พิมพ์วงศ์. 2541: 23 – 24)

2.1 การฝึกประชาธิปไตยในโรงเรียน

2.2 การให้นักเรียนได้รับผิดชอบทำงานส่วนรวมของชั้นเรียนหรือโรงเรียน

2.3 การให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ ของชุมชน

2.4 การพานักเรียนไปทัศนศึกษาสถานที่สำคัญ การอยู่ค่ายพักแรม

2.5 การให้นักเรียนได้ร่วมทำกิจกรรมเสริมหลักสูตรในรูปแบบต่างๆ

การฝึกทักษะทางสังคม สามารถฝึกได้พร้อมกับการเรียนการสอนทั้งในเวลาเรียนเนื้อหาวิชาตามปกติ และเวลาอื่นๆ ที่นักเรียนอยู่ในโรงเรียนให้สัมพันธ์กับชีวิตประจำวันของ

นักเรียน ครูจึงสามารถฝึกทักษะทางสังคมได้เกือบตลอดเวลา โดยใช้กิจกรรมที่หลากหลาย เพื่อส่งเสริมให้เด็กเกิดทักษะทางสังคมมากขึ้น (เทียมใจ พิมพ์วงศ์. 2541: 24)

สรุปได้ว่า วิธีฝึกทักษะทางสังคมทำได้ 2 วิธี คือ ฝึกโดยบูรณาการเข้ากับการเรียนการสอนตามปกติ และจัดกิจกรรมฝึกทักษะทางสังคมโดยตรง โดยการใช้กิจกรรมฝึกต่างหากแยกจากการเรียนการสอนเนื้อหาวิชาตามปกติ เป็นกิจกรรมที่สัมพันธ์กับสภาพการดำเนินชีวิตประจำวันของนักเรียน

2.5 ขั้นตอนการฝึกทักษะทางสังคม

สุขุมาล เกษมสุข (2535:17) ได้แบ่งขั้นตอนการฝึกทักษะทางสังคมเป็น 3 ขั้นตอน คือ

1. ขั้นสนใจ การสนใจช่วยให้นักเรียนเห็นคุณค่า และเห็นความสำคัญของทักษะนั้นๆ ที่จะช่วยในการดำเนินชีวิต ช่วยให้อะไรประสบความสำเร็จในการเรียนการทำงาน และการอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างไร

2. ขั้นฝึก

- 2.1 นักเรียนต้องฝึกทักษะด้วยตนเอง ด้วยการกระทำจริง

- 2.2 นักเรียนต้องเรียนรู้ทักษะอย่างถูกวิธีและถูกขั้นตอน

- 2.3 นักเรียนต้องฝึกฝนเป็นระยะเวลานานพอสมควร จึงจะพัฒนาได้

- 2.4 นักเรียนต้องฝึกทักษะในสถานที่จำเป็นและต้องใช้บ่อยๆ หลายๆ

สถานการณ์ เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง

3. ขั้นประเมิน การประเมินผลบ่อยๆ จะช่วยพัฒนาทักษะให้ได้ผลดี และให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลตนเอง เพื่อปรับปรุงให้การฝึกได้ผลดียิ่งขึ้น

เวสวูด (Westwood. 1997: 79 – 80) ได้แบ่งขั้นตอนการสอนทักษะทางสังคมเป็น 6 ขั้นตอน คือ

1. กำหนดทักษะที่จะสอน (Definition) พิจารณาจาก ทักษะทางสังคมที่สำคัญที่จะช่วยเหลือเด็กให้เกิดทักษะดังกล่าวนี้ การสอนอาจจะใช้วิธีโอ รูปภาพ การ์ตูน หุ่นกระบอก หรือชี้ให้เด็กเห็นกิจกรรมที่เพื่อนๆ ทำในกลุ่ม

2. ทำให้ดู (Model the Skill) โดยแบ่งทักษะออกเป็นขั้นตอนย่อยๆ หลายขั้นตอน (Task Analysis) โดยครูแสดงให้ดูหรือให้เพื่อนแสดงให้ดู

3. การเลียนแบบและฝึกซ้อม (Imitation and Rehearsal) ให้เด็กเลียนแบบตามครูหรือเพื่อน

4. การประเมินผล (Feedback) ถ้าเด็กยังทำได้ไม่ดี ครูควรบอกเด็ก พูดให้กำลังใจเด็กว่า “พยายามอีกครั้งหนึ่ง” หรือถ้าเด็กทำได้ดีขึ้น ก็ควรบอกว่า “ดีขึ้นแล้วนะ” บันทึกขั้นตอนไว้ดูว่า ขั้นตอนใดยังต้องปรับปรุงแก้ไข

5. จัดเตรียมสถานการณ์เพื่อให้โอกาสเด็กได้ใช้ทักษะ (Provide Opportunity for the Skill to be Used) โดยจัดเด็กเป็นกลุ่มเล็กๆ หรือจัดเป็นคู่ แล้วให้เด็กทำกิจกรรมเพื่อให้เด็กสามารถประยุกต์ใช้ทักษะได้ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน

6. ให้แรงเสริมอย่างสม่ำเสมอ (Intermittent Reinforcement) ถ้าเด็กสามารถใช้ทักษะทางสังคมได้โดยไม่ต้องชี้แนะ ควรให้คำชมเชยหรือรางวัล เด็กจะเป็นที่ยอมรับ และมีความสัมพันธ์อันดีในกลุ่มเพื่อน และจะรักษาทักษะไว้ให้กลายเป็นพฤติกรรม

ขั้นตอนในการฝึกทักษะทางสังคมที่กล่าวมาพอสรุปได้ดังนี้ เลือกทักษะที่สำคัญที่จะสอน ทำให้ดู แล้วให้นักเรียนทำเลียนแบบ ฝึกซ้อมทำ ประเมินผลว่าดีขึ้นหรือต้องปรับปรุงแก้ไข จัดเตรียมสถานการณ์ เพื่อให้โอกาสเด็กได้ใช้ทักษะและให้แรงเสริมเด็กอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้เด็กรักษาทักษะนั้นไว้ให้เป็นพฤติกรรม

2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะทางสังคม

จิรวรรณ วัฒนะจิตพงศ์ (2537: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลของกิจกรรมกลุ่มและสถานการณ์จำลองที่มีต่อทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านไร่พัฒนา อำเภอเทพสถิต จังหวัดชัยภูมิ ผลการวิจัยพบว่า ทักษะทางสังคมของกลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2 ก่อนการทดลองไม่แตกต่างกัน นักเรียนที่ได้รับโปรแกรมเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม มีทักษะทางสังคมดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นักเรียนที่ได้รับโปรแกรมการใช้สถานการณ์จำลอง มีทักษะทางสังคมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนทั้งสองกลุ่มมีทักษะทางสังคมหลังการทดลองแตกต่างกัน อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ นั่นคือ นักเรียนกลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2 มีทักษะทางสังคมไม่แตกต่างกัน

ปัทมาวดี บุญยสวัสดิ์ (2535: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลการใช้เกมการเล่นพื้นบ้านของไทยที่มีต่อการพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม มีคะแนนทักษะทางสังคมในด้านการเคารพต่อระเบียบวินัยของตนเอง และการมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม การแสดงออกและการแก้ปัญหาในกลุ่มไม่แตกต่างกันนักเรียนกลุ่มทดลอง มีคะแนนทักษะทางสังคมในด้านการมีมารยาทในสังคมการแสดงความรักความรับผิดชอบและมีลักษณะความเป็นผู้นำ การช่วยเหลือผู้อื่นสูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนกลุ่มทดลองมีสังคมมิติสูงกว่ากลุ่มควบคุม

ศรีกัลยา พึ่งแสงสี (2539: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาพฤติกรรมของครู ในการส่งเสริมทักษะทางสังคมให้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษากรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมในด้านการอบรมสั่งสอนของครูที่ส่งเสริมทักษะทางสังคม ด้านความรับผิดชอบ ด้านการเห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวม ด้านการปฏิบัติตามกฎระเบียบและด้านการมีมารยาท ครูส่วนใหญ่ปฏิบัติ โดยการเป็นแบบอย่างมากที่สุด ส่วนด้านการมีน้ำใจ ครูส่วนใหญ่ปฏิบัติโดยการจัดโอกาสมากที่สุด พฤติกรรมใน

ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ครูส่งเสริมทักษะทางสังคม ด้านความรับผิดชอบ ด้านการเห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวม ครูส่วนใหญ่จัดกิจกรรมโดยแบ่งกลุ่มให้นักเรียนทำงานและจัดให้นักเรียนช่วยกิจกรรมต่างๆ ด้านการปฏิบัติตามกฎระเบียบ ด้านการมีน้ำใจส่วนใหญ่เป็นการบริจาคเงินและสิ่งของช่วยเหลือสาธารณกุศล และการมอบหมายงานให้นักเรียนช่วยเหลือกันเอง ด้านการมีมารยาท ครูส่วนใหญ่จัดให้มีการประกวดมารยาท

ธนกร เจริญราช (2546: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาทักษะทางสังคมและความเครียดของนักเรียนที่มีความสามารถพิเศษ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 12 คน จากการจัดศิลปะผลการวิจัยพบว่า ทักษะทางสังคมหลังการจัดกิจกรรมศิลปะสูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ความเครียดของนักเรียนหลังการจัดกิจกรรมศิลปะลดลง อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01

โอ ฮอลล์โลแรน (O'Halloran. 1996: Abstract) ได้ศึกษาการเสริมทักษะทางสังคมในการเข้าค่ายภาคฤดูร้อนสำหรับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ โดยคัดเลือกเด็กและวัยรุ่นที่มีปัญหาทางการเรียนรู้จำนวน 94 คน ผลการวิจัยพบว่า ทักษะกระบวนการสื่อสารทางสังคมของผู้รับรู้ได้ดีจะสูงขึ้นกว่าผู้ที่ไม่มีการรับรู้ไม่ดี และเด็ก 8 – 13 ปี มีการรับรู้ด้วยตนเองในทักษะกระบวนการสื่อสารได้ช้า และไม่ได้นำทักษะทางสังคมมาใช้ หรือเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ได้จากการสังเกต สรุปว่า โครงสร้างทางธรรมชาติที่ดีจะสนับสนุนให้เกิดการรู้สึกและการรับรู้ได้อย่างแท้จริง จะต้องเกิดขึ้นก่อนที่มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่สังเกตได้

เลาซีส์ และ เฮฟลิน (Laushey; & Heflin. 2000: Eric) ได้ศึกษาการเพิ่มทักษะสังคมในเด็กอนุบาลออทิสติก โดยใช้เพื่อนๆ ตามที่ครูสอน โดยใช้การวิจัยแบบ ABAB เพื่อนคู่หูสามารถเข้ากันได้ดีกับเด็กนักเรียนอนุบาล ทำให้มีปฏิสัมพันธ์กันเพิ่มขึ้น ข้อมูลที่รวบรวมได้จากนักเรียนอนุบาลออทิสติก 2 คน ทำให้เห็นว่า เพื่อนคู่หูสามารถทำให้มีการเพิ่มทักษะทางสังคมในการมีปฏิสัมพันธ์ที่เหมาะสมทางสังคมอย่างมีนัยสำคัญ

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกม

3.1 ความหมายเกี่ยวกับกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกม

คงศักดิ์ เจริญรักษ์ และ รัตนา หาญสงคราม (2530: 1 – 2) ได้กล่าวถึงความหมายของกิจกรรมการเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกมไว้ว่า เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เด็กรู้จักการเล่นร่วมกับเพื่อนและเป็นการปูพื้นฐานในการอยู่ร่วมกันในสังคมที่ต้องมีระเบียบ กฎเกณฑ์ การเล่นเกมทำให้เด็กได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน หรือหมายถึงกิจกรรมพลศึกษาแขนงหนึ่งที่ว่าด้วยการเล่น ไม่มีกฎกติกาซับซ้อน เพื่อให้ผู้ร่วมกิจกรรมเกิดความสนุกสนาน มีความพึงพอใจและเป็นการสร้างแรงจูงใจให้ทุกคนได้ออกกำลังกาย สามารถเล่นได้ โดยไม่จำกัดเพศและวัย ส่งเสริมให้เด็กได้พัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน เช่น การกระโดด ขว้าง ปา วิ่ง เดิน ซึ่งจะนำไปสู่การเล่นกีฬาระดับสูงต่อไป

พระพงศ์ บุญศิริ และ มาลี สุรพงษ์ (2536) ได้ให้ความหมายของคำว่า เกม ไว้ว่า เกมเป็นกิจกรรมที่นำมาใช้ เพื่อความสนุกสนานรื่นเริงบันเทิงใจ ผ่อนคลายความตึงเครียด เป็นกิจกรรมนอกแบบที่สามารถนำมาประยุกต์ดัดแปลงใช้ให้เหมาะสมกับโอกาส เวลา หรือช่วงจังหวะที่อำนวยให้ เป็นกิจกรรมใดๆ ก็ตามที่สามารถนำมาประยุกต์ดัดแปลง จัดให้ผู้เข้าร่วมได้มีการแสดงออกทางกาย มีการเคลื่อนไหว โดยมุ่งหมายเพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินและได้รับทักษะพื้นฐานที่สามารถพัฒนาไปสู่การฝึกกิจกรรมออกกำลังกายอื่นๆ

สุภารัตน์ วรทอง (2540: 2) ได้ให้ความหมายของคำว่า เกม ไว้ว่า เกม คือ กิจกรรมพลศึกษาแขนงหนึ่งที่มีลักษณะเป็นการเล่นเล็กๆ น้อยๆ ไม่มีกฎ กติกาซับซ้อนมากนัก เป็นการแข่งขันที่ก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินโดยใช้ทักษะพื้นฐานประกอบเข้ากับอุปกรณ์การเล่น และทำให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ของมนุษย์อันส่งผลต่อการพัฒนาทางทักษะ ในการเคลื่อนไหวเบื้องต้น (Fundamental Skill of Movement)

เยาวพา เดชะคุปต์ (2546: 12) ได้ให้ความหมายของคำว่า เกม ไว้ว่า

1. เกมเป็นการเล่นที่มีกติกาไม่ซับซ้อน เป็นการเล่นที่ส่งเสริมการเคลื่อนไหว มूलฐาน และทักษะเบื้องต้นไปสู่การเล่นกีฬาประเภทต่างๆ

2. เกมเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้มีส่วนร่วมทางอารมณ์ มีความสนุกสนาน ขณะเดียวกันก็ให้แง่คิดหรือความเห็นจากการเล่นนำไปวิเคราะห์ในชั้นเรียนได้

จากความหมายของเกมดังกล่าวมา จะเห็นได้ว่า การเล่นเกมช่วยส่งเสริมในพัฒนาการทางสติปัญญา อารมณ์ สังคม และร่างกาย โดยอาศัยกฎเกณฑ์กติกาการเล่นที่ไม่ซับซ้อน การใช้เกมเป็นสื่อในการเคลื่อนไหวก่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างสนุกสนาน และพึงพอใจ และสามารถปลูกฝังทักษะ มนุษย์สัมพันธ์ได้เป็นอย่างดี

3.2 ทฤษฎีการเล่น

การเล่นเป็นแนวทางให้เด็กได้ถ่ายทอดความหมาย ความเข้าใจ ความรู้สึกต่อสถานการณ์ต่างๆ ออกมาผ่านการกระทำ เพื่อให้ตนเองเกิดการเรียนรู้และให้ผู้อื่นได้รับรู้

จิรกรณ์ ศิริประเสริฐ (2545) และ ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธ์ (2546: 2 – 4) ได้กล่าวถึงทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่นไว้ ดังนี้

1. ทฤษฎีพลังงานเกินความต้องการ (Surplus Energy Theory) เชื่อว่าสาเหตุของการเล่นเกิดจากพลังงานที่มีอยู่เกินความต้องการ เป็นพลังงานเหลือจากการประกอบกิจกรรมที่ใช้ เพื่อการดำรงชีวิต จึงมีการปลดปล่อยพลังงานที่เหลือนั้นด้วยการเล่น การเล่นจะเกิดจากหลังที่ร่างกายได้ใช้พลังงานในการทำงานมาก่อนแล้ว การเล่นช่วยเสริมสร้างให้เกิดพลังงานขึ้น ซึ่งกระบวนการสร้างและการใช้จะต่อเนื่องอย่างค่อยเป็นค่อยไป จึงทำให้ระบบต่างๆ ภายในร่างกายรวมถึงระบบโครงสร้างและหน้าที่ของอวัยวะทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ทฤษฎีการฝึกหัดอย่างมีสัญชาตญาณ (The Instinct Practice Theory) เชื่อว่าการเล่น เป็นการฝึกฝนทักษะต่างๆ ที่จำเป็นต่อการดำเนินชีวิต เพื่อเตรียมตัวสำหรับอนาคต การเล่นเป็นการแสดงออกของสัญชาตญาณที่เกิดจากการรับช่วงของสมรรถวิสัยที่ไม่มีการเรียน อันเป็นผลทำให้เกิดการกระทำในรูปของการเล่น ถ้าเด็กได้เล่นมากก็จะทำให้มีโอกาสฝึกทักษะและเกิดประสบการณ์มากตามไปด้วย การเล่นจะเป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดการพัฒนาการด้านการรู้จักควบคุมตนเอง และช่วยพัฒนาบุคลิกภาพ และสติปัญญา ทำให้มนุษย์พัฒนาไปตามธรรมชาติ

3. ทฤษฎีการเตรียม (Preparation Theory) เชื่อว่า สาเหตุของการเล่น เกิดจากความพยายามของผู้เล่นที่เตรียมกิจกรรมสำหรับอนาคต มักจะเป็นการเล่นเลียนแบบตามแบบที่เคยเห็นมาจากผู้ใหญ่ เช่น เด็กหญิงชอบเล่นทำอาหารหรือเลี้ยงตุ๊กตา เพราะเห็นแม่ หรือผู้หญิงชอบปฏิบัติกัน

4. ทฤษฎีรับช่วงมรดก หรือทฤษฎีการทำซ้ำ (Inheritance Theory or Recapitulation Theory) เชื่อว่า การเล่นเป็นมรดกตกทอดมาจากบรรพบุรุษ สาเหตุของการเล่น มาจากการที่ผู้เล่นกระทำซ้ำกับการกระทำของบรรพบุรุษ ระหว่างที่มีการวิวัฒนาการ นั่นเอง เช่น การเล่นเป็นกลุ่มแสดงให้เห็นถึงการอยู่ร่วมกันเป็นเผ่าพันธุ์ หรือการปีนป่ายต้นไม้เป็นการแสดงย้อนไปถึงบรรพบุรุษของมนุษย์ คือ ลิง นั่นเอง

5. ทฤษฎีการผ่อนคลาย (Relaxation Theory) เชื่อว่า สาเหตุของการเล่น เป็นความต้องการที่จะผ่อนคลายความเครียดทางอารมณ์ เนื่องจากการที่ร่างกายต้องคร่ำเคร่งอยู่กับการทำงานที่ประณีต เช่น งานที่ใช้สายตา มือ และนิ้วมาก มนุษย์จึงหันมาใช้กิจกรรมที่ชักล้ามเนื้อมัดใหญ่ๆ เช่น การขว้างปา การวิ่ง การกระโดด เป็นต้น เมื่อได้ผ่อนคลายความเครียดทางด้านร่างกาย และจิตใจแล้วก็พร้อมที่จะประกอบกิจกรรมต่างๆ ต่อไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ

6. ทฤษฎีสังคมสัมพันธ์ หรือสังคมประสาน (The Social Contact Theory) ชี้ให้เห็นว่าคนเป็นสัตว์สังคมประเภทหนึ่ง เด็กเกิดมาจากพ่อแม่ เด็กต้องการพ่อแม่ ซึ่งเป็นสมาชิกของสังคมที่แวดล้อมไปด้วยสิ่งต่างๆ นานาประการ การติดต่อประสานสัมพันธ์ทางสังคม เป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ การเล่นจะเป็นสื่ออันหนึ่งที่เสริมสร้างความประสานสัมพันธ์ในสังคมให้ดีขึ้น การเล่นจะช่วยให้เด็กมีชีวิตอยู่ในสังคมได้ดี และมีความสุข

7. ทฤษฎีการแสดงออกของตน (The Self Expression Theory) กล่าวว่า การเล่นเป็นกิจกรรมการแสดงออกทางหนึ่งของคน คนคิดจะทำอะไร คิดอย่างไร จะแสดงออกให้เห็นโดยการเล่น บางครั้งการแสดงนี้ ช่วยเปิดโอกาสให้บุคคลได้ชัดเจนความรู้สึกที่ต่ำต้อยหรือล้มเหลวในด้านอื่นๆ ของชีวิต อย่างไรก็ตามการแสดงออกของคนก็ควรมีขอบเขตที่จำกัด ไม่แสดงออกมากเกินไป มิฉะนั้นจะทำให้ผลชัดเจนนั้นเสียไปด้วย

8. ทฤษฎีันทนาการ (Recreation Theory) กล่าวว่า คนเราจำเป็นต้องมีการพักผ่อน และกระทำกิจกรรมอันเป็นการสละแสงหาความรื่นเริงบันเทิงใจ ซึ่งเป็นทางออก

อย่างหนึ่งในการสนองความต้องการทางธรรมชาติ ถ้าหากขาดกิจกรรมนี้ไป พลังงานที่เสียไป จะไม่ได้กลับคืนมา จะทำให้การประกอบกิจกรรมอื่นๆ เกือบทุกด้านเสื่อมประสิทธิภาพลง กิจกรรมนั้นหนทางช่วยให้ผู้กระทำให้เกิดความสดชื่น สนุกสนาน กระปรี้กระเปร่า และช่วยให้รู้จักปรับตัวเข้ากับสังคม และสิ่งแวดล้อม

นอกจากนี้ พัชรี สวนแก้ว (2545: 59) ได้สรุปทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่นไว้ ดังนี้

1. การเล่นเป็นการระบายพลังงานที่เหลือ เนื่องจากในวัยเด็ก เด็กไม่ต้องการคิดเรื่องต่างๆ มากไม่ต้องการวิตกในเรื่องการงาน เด็กจึงมีพลังงานเหลืออยู่มาก ดังนั้น การเล่นจึงเป็นการระบายพลังงานที่เหลืออยู่ในตัวเด็กให้เป็นไปตามธรรมชาติ เพื่อที่ได้เจริญเติบโตต่อไป
2. การเล่นเป็นการหาความสนุกสนานเพลิดเพลิน เด็กมักจะมีชีวิตในวันหนึ่งๆ ด้วยการเล่นอย่างสนุกสนาน การเล่นจึงเป็นการพักผ่อนหย่อนใจของเด็ก ทำให้รู้สึกสดชื่นเบิกบาน ไม่รู้สึกเหน็ดเหนื่อยเท่ากับการทำงาน แม้ว่าจะต้องออกแรงเหมือนกัน
3. การเล่นเป็นการเลียนแบบบรรพบุรุษ เด็กมักจะเล่นอะไรตามอย่างพ่อแม่หรือผู้ใหญ่ที่เด็กเคยเห็นมา เช่น เด็กผู้หญิงเล่นตุ๊กตา หรือหุงข้าว เพราะเห็นแม่หรือผู้หญิงชอบเลี้ยงเด็กและหุงข้าว ซึ่งเป็นประหนึ่งของการเตรียมกิจกรรมสำหรับอนาคต
4. การเล่นเป็นการชดใช้สิ่งที่ขาด เด็กบางคนไม่สมหวังในเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่แสดงออกมา โดยการเล่น เช่น เด็กผู้หญิงบางคนอยากมีน้องอุ้มแต่ไม่มี ก็จะหาตุ๊กตามาเล่นสมมุติเป็นน้องเอามาอุ้ม อาบน้ำ ป้อนข้าว ฯลฯ เด็กผู้ชายบางคนอยากเป็นทหาร แต่ตัวเองเป็นไม่ได้ ก็จะสมมุติให้ตุ๊กตาเป็นพลทหาร ตัวเองทำหน้าที่ออกคำสั่งบังคับบัญชาตามอย่างทหาร เป็นต้น

แม้ว่า ทฤษฎีต่างๆ ที่กล่าวมาจะมีความแตกต่างกัน แต่ทุกทฤษฎีมีแนวคิดที่ตรงกันว่า การเล่นเป็นการลงมือกระทำแทนการอยู่เฉยและการเล่นก่อให้เกิดความเพลิดเพลิน สนุกสนาน ผ่อนคลายความตึงเครียด รวมถึงการรู้จักแพ้ ชนะ อภัย อันจะส่งผลให้เด็กมีชีวิตอยู่ในสังคมได้ดี และมีความสุข

3.3 ประโยชน์ของการเล่น

เนื่องจากการเล่นเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตเด็ก การเล่นนอกจากจะสร้างความสุข สนุกสนาน แก่เด็กแล้ว ยังให้ประโยชน์อีกหลายประการ พัชรี สวนแก้ว (2545: 60 – 61) กล่าวถึงประโยชน์ของการเล่นของเด็กไว้ ดังนี้

1. การเล่นของเด็กเป็นสิ่งจำเป็นที่จะช่วยให้กล้ามเนื้อส่วนต่างๆ เจริญเติบโต ช่วยให้เด็กรู้สึกสบาย ร่าเริง แจ่มใส นับว่า เป็นการออกกำลังกายที่ดีอย่างยิ่ง
2. การเล่นช่วยให้เด็กเข้าใจสิ่งอื่นๆ ดีขึ้น ช่วยให้เด็กรู้จักปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม ช่วยให้เด็กรู้จักการแยกแยะความจริงจากความคิดฝันหากเด็กไม่ได้เล่นร่วมกับเพื่อนๆ วัยเดียวกันจะทำให้เด็กเป็นคนเห็นแก่ตัว ไม่รู้จักการเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ มักจะเอาแต่ใจ

ตนเอง แต่หากเด็กได้เล่นร่วมกับเพื่อนๆ เด็กจะรู้จักแบ่งปันสิ่งของซึ่งกันและกัน รู้จักการให้และการรับจากผู้อื่น รวมทั้งรู้จักการร่วมมือร่วมกับเพื่อน นับเป็นการส่งเสริมบุคลิกภาพของเด็กให้ดียิ่งขึ้น

3. การเล่นช่วยให้เด็กรู้จักสร้างมิตรภาพในระหว่างเพื่อนฝูงของเด็ก และยังช่วยให้รู้จักการแก้ปัญหาในการสร้างมิตรภาพซึ่งกันและกัน การเล่นช่วยให้เด็กรู้จักการแพ้ ชนะ รู้จักการให้อภัยซึ่งกันและกัน รู้จักสร้างความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นๆ ให้ดียิ่งขึ้น

4. การเล่นจัดเป็นการศึกษาอย่างหนึ่ง การที่เด็กรู้จักสำรวจ และรวบรวมสิ่งต่างๆ ที่ตนเองเล่นเป็นการส่งเสริมให้เด็กมีความรู้กว้างขวางยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นความรู้ที่ทำให้รู้จักตนเองว่าชอบสิ่งใด มีความสามารถด้านไหน เพียงใด

5. การเล่นเป็นการระบายอารมณ์และบรรเทาความตึงเครียดในชีวิตประจำวันของเด็ก ช่วยให้เด็กรู้จักการวางแผน และสามารถแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นกับตนเองได้อีกด้วย

6. การเล่นเป็นการฝึกฝนมารยาท ช่วยให้เด็กรู้จักการกระทำที่ถูกและผิด รู้จักความยุติธรรม รู้แพ้รู้ชนะ รู้จักการให้การรับ รู้จักการซื้อสัตย์ต่อหมู่คณะ รู้จักควบคุมตนเอง และฝึกฝนให้ตนเองรู้จักการอดทน ซึ่งสิ่งเหล่านี้เด็กจะได้รับจากการเล่นกับเพื่อน

เกษลดา มานะจุติ (2529: 2 – 3) กล่าวถึง ประโยชน์ของการเล่นไว้ ดังต่อไปนี้

1. การเล่นช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ โดยผ่านกระบวนการค้นคว้า สำรวจ ทดลอง ได้ใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ก่อให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง

2. การเล่นช่วยให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์ และส่งเสริมเชาวน์ปัญญา

3. การเล่นช่วยให้เด็กเกิดทักษะทางสังคมอันเป็นพื้นฐานที่ช่วยปลูกฝังให้เด็กมีความเป็นผู้นำผู้ตาม รู้จักการสับเปลี่ยน รอคอย รอบคอบ วางแผน เสียสละ ให้อภัย และปรับตัวเข้ากับผู้อื่น มีน้ำใจต่อกัน

4. การเล่นช่วยให้เด็กได้ระบายอารมณ์ ลดความตึงเครียดหรือสับสนทางอารมณ์ ช่วยปรับอารมณ์ของเด็กให้กลับสู่สภาวะปกติได้

5. การเล่นช่วยส่งเสริมสุขภาพให้แข็งแรงสมบูรณ์ขึ้น ทำให้เด็กเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกายได้อย่างคล่องแคล่ว และอวัยวะในร่างกายทำงานประสานสัมพันธ์กันดีขึ้น

การเล่นมีความสำคัญอย่างยิ่งกับพัฒนาการในช่วงวัยเด็ก การเล่นช่วยพัฒนาการทั้งทางด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ ด้านสังคม ด้านสติปัญญา ดังนั้น การเล่นกับเด็กเป็นสิ่งที่คู่กัน และเด็กควรได้รับความสนุกสนานจากการเล่น

3.4 ประโยชน์ของเกม

เกม ถือเป็นเครื่องมือหนึ่งที่จะช่วยให้การเล่นมีความสนุกสนานมากขึ้น รวมถึงเกมมีกฎกติกาต่างๆ ไม่ซับซ้อน มีประโยชน์กับตัวของผู้เล่นเป็นอย่างมาก จิรกรณ ศิริประเสริฐ (2545: 10) ดนุ จีระเดชากุล (2544: 76) สุภารัตน์ วรทอง (2540: 3) ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธ์ (2546: 26) กล่าวถึงประโยชน์ของเกม ดังต่อไปนี้

1. สร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินแก่ผู้เล่นอย่างเต็มที่ เพราะการเข้าร่วมเล่นเกมเป็นกิจกรรมที่เป็นการสมัครใจ ผู้เล่นเล่นด้วยความเต็มใจและสนใจ
2. เป็นการเรียนรู้และพัฒนาทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่น การเคารพกติกาในการเล่น เป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสัมพันธภาพอันดีระหว่างผู้เข้าร่วมเล่น
3. เป็นการเรียนรู้ในการควบคุมการเคลื่อนไหวและพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวให้มีประสิทธิภาพ
4. ทำให้มีสมรรถภาพทางกายและสมรรถภาพทางจิตดี
5. เสริมสร้างลักษณะการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี
6. ทำให้เกิดความกล้าที่จะแสดงออกและมีความเชื่อมั่น
7. เสริมสร้างพัฒนาการทางนิสัยการเล่นที่ดี มีน้ำใจนักกีฬา
8. ช่วยสร้างบรรยากาศในการเรียนการสอน ให้เด็กมีความตื่นตัวมีความพร้อมต่อการเรียนรู้
9. เพื่อฝึกท่าทางบุคลิกและเสริมสร้างสุขภาพ
10. เพื่อฝึกความร่วมมือในหมู่คณะ
11. ทำให้เกิดประสบการณ์ในการดำรงชีวิต
12. ส่งเสริมสุขภาพจิตของผู้เล่น
13. ก่อให้เกิดมิตรภาพที่ดี สร้างความประทับใจในหมู่คณะ
14. สร้างเสริมลักษณะนิสัยก่อให้เกิดความกระตือรือร้น
15. เปิดโอกาสให้ครูได้ศึกษาพฤติกรรมที่แท้จริงของเด็ก

พระพงศ์ บุญศิริ และ มาลี สุรพงษ์ (2536: 10 – 11) ได้กล่าวถึงของประโยชน์ของเกม ไว้ 4 ด้าน ดังต่อไปนี้

1. ด้านร่างกาย
 - 1.1 สร้างเสริมทักษะการเคลื่อนไหวที่จำเป็นต่อชีวิตประจำวัน
 - 1.2 เป็นการพัฒนาทักษะเบื้องต้น เพื่อการฝึกกิจกรรมต่างๆ
 - 1.3 ได้ออกกำลังกาย และส่งเสริมสมรรถภาพทางกาย
 - 1.4 ได้ผลต่อการพัฒนาระบบอวัยวะต่างๆ ของร่างกายให้ทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ
 - 1.5 ได้พัฒนาสมองการควบคุมส่วนต่างๆ ของร่างกาย เพื่อการเคลื่อนไหวตอบสนองในสภาพการณ์ต่างๆ
 - 1.6 พัฒนาความคล่องแคล่วในการเคลื่อนไหว
 - 1.7 พัฒนากลไกการเคลื่อนไหวร่างกายให้เกิดความชำนาญ และเคลื่อนไหวอย่างมีประสิทธิภาพ
 - 1.8 ส่งเสริมทักษะพิเศษเฉพาะบุคคล เพื่อการนำไปใช้ในการฝึกกิจกรรมหรือเล่นกีฬา

2. ด้านจิตใจ

- 2.1 ได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความเครียด
- 2.2 เกิดทัศนคติที่ดีในการเล่น หรือสามารถหากิจกรรมที่เหมาะสมให้กับ

ตนเอง

- 2.3 ส่งเสริมและสร้างคุณธรรม คติธรรม เอื้อเฟื้อ
- 2.4 ช่วยให้มีอารมณ์ ร่าเริง แจ่มใส ไม่อึดอัด และเศร้าซึม
- 2.5 ส่งเสริมให้มีบุคลิกภาพที่ดี เป็นที่ยอมรับของคนอื่น
- 2.6 ส่งเสริมสุขภาพอนามัยจิตที่ดี

3. ด้านสังคม

- 3.1 เกิดมนุษยสัมพันธ์เข้ากับหมู่คณะได้
- 3.2 ฝึกการเป็นผู้นำผู้ตาม และยอมรับซึ่งกันและกัน
- 3.3 ยอมรับสภาพความแตกต่างระหว่างบุคคล
- 3.4 สามารถแสดงออกอย่างเปิดเผย กล้าแสดงออก
- 3.5 เข้าร่วมกลุ่มในสังคมได้อย่างสง่างาม เผย ไม่มีปมด้อย ปรับตัวเข้ากับกลุ่ม

สังคมได้อย่างเป็นสุข

4. ด้านอารมณ์

- 4.1 มีอารมณ์แจ่มใส ร่าเริง
- 4.2 มีความเชื่อมั่นในตนเอง
- 4.3 รู้จักการเสียสละ ให้อภัย และไม่ถือโกรธ

จะเห็นได้ว่า เกม นั้นมีประโยชน์และมีคุณค่ามากมาย ทั้งส่งผลต่อร่างกายให้มีความแข็งแรงสมบูรณ์ และส่งผลต่อลักษณะนิสัยและสุขภาพจิตที่ดีอีกด้วย

3.5 คุณค่าของเกม

การเล่นของเด็กถือเป็นกิจกรรมสำคัญอย่างหนึ่งที่มีอยู่ในสังคมมาเป็นเวลาช้านาน เด็กทั่วโลกนิยมเล่นเหมือนกัน ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับสภาพภูมิศาสตร์และสภาพแวดล้อมตามธรรมชาติของแต่ละท้องถิ่นของแต่ละท้องถิ่น วีระ มนัสวานิช (2528: 15 – 20) จำแนกคุณค่าของเกมออกเป็น 3 ด้าน ดังนี้

1. คุณค่าทางด้านวัฒนธรรม คือ แสดงให้เห็นถึง ความเจริญงอกงาม ความเป็นระเบียบเรียบร้อย ความกลมเกลียวของชาติ และศีลธรรมอันดีของประชาชน เกม มีลักษณะของความเจริญงอกงามปรากฏอยู่เด่นชัด หากมองในตัวเด็กจะเห็นว่าเกมช่วยส่งเสริมทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญา และจริยธรรมได้เป็นอย่างดี
2. คุณค่าทางด้านสังคม การเล่นเกมมีทั้งเล่นเป็นรายบุคคล การเล่นเป็นกลุ่ม การเล่นที่มีกฎกติกา หรือการเล่นที่มีบทร้องประกอบ และไม่มีการร้องประกอบ วิธีการเล่น คำร้องและอุปกรณ์

ที่นำมาประกอบการเล่นจะสอดคล้องกับสภาพและสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบๆ ตัวเด็ก การเล่นเกมจึงสะท้อนให้เห็นสภาพความเป็นอยู่ ขนบธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรม และความเชื่อของคนในท้องถิ่นนั้นได้เป็นอย่างดี

3. คุณค่าทางด้านภาษา เกม ที่มีคำร้องประกอบการเล่น ศัพท์สำนวนที่ใช้ร้องประกอบการเล่นต่างๆ มีคุณค่าทางภาษาในด้านต่างๆ อาทิ 1) คุณค่าด้านภาษาวรรณศิลป์ ที่เกี่ยวข้องกับการประพันธ์ รูปแบบของคำสัมผัสนอก สัมผัสใน เกิดการเลียนเสียงต่างๆ เช่น การเลียนเสียงธรรมชาติ เสียงมนุษย์ เสียงสัตว์หรือคำที่แปลกๆ 2) คุณค่าด้านการสื่อความหมาย ช่วยให้ผู้เล่นได้พัฒนาทางด้านการใช้ภาษาในการสื่อความหมายโดยไม่รู้ตัว ช่วยให้เด็กรู้จักสังเกต มีจินตนาการเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน และพัฒนาทางภาษาสื่อความหมายให้ดียิ่งขึ้น

จิรกรณ์ ศิริประเสริฐ (2545: 11) ได้สรุปถึงคุณค่าของเกมในแง่ต่างๆ ไว้ ดังนี้

1. ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ การสร้างจินตนาการ บางเกมผู้เล่นต้องใช้ความสามารถในการประดิษฐ์ คิดค้น ต่อเติม การเล่นจึงเป็นหนทางไปสู่การค้นพบเหตุผล และความคิด
 2. ส่งเสริมคุณธรรมและจริยธรรม การเคารพกฎกติกาในการเล่นเท่ากับเป็นการสร้างวินัย การเล่นจึงเป็นการเตรียมเพื่อให้เป็นผู้ใหญ่ในอนาคต นำเด็กไปสู่ความสมดุลในสังคม
 3. การส่งเสริมและพัฒนาด้านสติปัญญา ผู้เล่นต้องรู้จักใช้ความฉลาด และไหวพริบในการเล่น บางกิจกรรมผู้เล่นต้องพิจารณาหรือ ระดมความคิดเพื่อหาแนวทางในการแก้ปัญหา หรือเอาชนะ บางกิจกรรมต้องอาศัยความรวดเร็วในการตัดสินใจไหวพริบต่างๆ
 4. ส่งเสริมการพัฒนาทางการใช้ภาษา เกมบางชนิดต้องใช้คำพูด ศัพท์สำนวน หรือเพลงประกอบ เป็นการส่งเสริมการใช้ภาษาให้ดียิ่งขึ้น
 5. สามารถเกมมาใช้ประโยชน์ในการสอนวิชาการต่างๆ เช่น พลศึกษา คณิตศาสตร์ และภาษา เป็นต้น จะช่วยให้การเรียนการสอนมีความสนุกสนาน และได้รับความรู้ไปในตัวด้วย
 6. เป็นการส่งเสริมการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ ช่วยในการแก้ปัญหาสังคมแทนที่การเล่นในสิ่งที่อาจเกิดอันตรายต่อตนเองและสังคม โดยแนะนำการเล่นเกมที่ถูกวิธี
- จะเห็นได้ว่า เกมการเล่นต่างๆ ช่วยส่งเสริมและเตรียมความพร้อมให้กับตัวของเด็กอย่างมากมาย ทั้งในด้านการเรียนรู้วัฒนธรรม ค่านิยม การถ่ายทอดความรู้ การรักษาขนบธรรมเนียม การถ่ายทอดขนบธรรมเนียมให้กับเด็ก การพัฒนาทางการสื่อสารภาษาของตัวเด็ก การรู้จักกฎกติกาในการเล่น อันจะนำไปสู่การเรียนรู้กฎกติกาทางสังคมในระดับต่อไปอีกด้วย

3.6 หลักในการเลือกเกมมาใช้ในกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกม

เนื่องจากเกมเป็นกิจกรรมการเล่นที่ช่วยพัฒนาด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา การแก้ปัญหา ในการจะจัดกิจกรรมสำหรับเด็ก จึงควรคำนึงถึงความเหมาะสม สมชาติ กิจยรรยง (2539: 15) สุภารัตน์ วรทอง (2540: 9 – 10) เยาวพา เดชะคุปต์ (2546: 59) พีระพงศ์ บุญศิริ และ มาลี สุรพงศ์ (2536: 17 – 18) ได้เสนอหลักในการเลือกและนำเกม มาใช้ ครูผู้จัดกิจกรรมควรพิจารณาก่อนที่จะเล่นเกม โดยต้องคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

1. ความมุ่งหมายในการเล่น

1.1 ถ้ามีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างความสนุกสนาน เกมที่เลือกขึ้นมาต้อง สร้างความสนุกสนานให้กับผู้เล่น ซึ่งเกมนั้นต้องไม่ยากเกินไปและใช้เวลาไม่มาก

1.2 ถ้าจัดมุ่งหมายเพื่อสร้างความเป็นผู้นำ-ผู้ตาม เกมที่เลือกขึ้นมาก็ต้อง พยายามให้ผู้เล่นได้แสดงออกซึ่งความสามารถของตนเองให้มากที่สุด ฝึกการเป็นผู้นำผู้ตาม ในขณะที่เล่นเกม

1.3 ถ้าจุดมุ่งหมายเพื่อฝึกทักษะกีฬา เกมก็ควรมีลักษณะที่มีการเล่น เลียนแบบทักษะของกีฬาใหญ่ที่ต้องการ

2. อายุ ร่างกาย ความสนใจ และความสามารถ การเลือกเกม ควรจะให้ เหมาะสมกับสภาพอายุและร่างกายของเด็กโดยคำนึงถึงความสนใจและความสามารถของผู้เล่น ด้วย เพื่อให้เกมได้บรรลุจุดมุ่งหมายที่วางไว้

3. สถานที่ ความเหมาะสมของสถานที่ที่จะใช้เล่นเกม เป็นสิ่งหนึ่งที่จะต้อง พิจารณาก่อนเลือกเกม โดยคำนึงถึงความปลอดภัยของผู้เล่นเป็นประการสำคัญ รวมทั้งบริเวณ ต้องสามารถเล่นเกมนั้นโดยไม่มีอุปสรรค

4. จำนวนคน การเลือกเกมที่ดีต้องเลือกเกมที่สามารถให้ทุกคนได้เข้าร่วม มากที่สุดอาจจะเล่นพร้อมๆ กัน หรือผลัดกันเล่นเป็นทีมก็ได้ ถ้ามีผู้เล่นมากไม่ควรเลือกเกมที่ เล่นประเภทบุคคล เพราะจะทำให้ผู้ที่รอคอยนั้นเกิดความเบื่อหน่ายได้

5. อุปกรณ์ ไม่ควรเลือกเกมที่ต้องใช้อุปกรณ์มาก มีราคาแพง เป็นอันตราย ต่อผู้เล่นและหายาก ควรเลือกเกมที่ใช้อุปกรณ์ที่สามารถหาได้หรือสามารถที่จะทำขึ้นมาได้เอง

6. กติกาการเล่น เกมใดที่มีกติกาการเล่นมาก หรือต้องใช้เทคนิคสูง ไม่ควร เลือกมาเพราะจะทำให้ผู้เล่นเกิดความเบื่อหน่าย รวมทั้งการตัดสินการเล่นนั้นควรชี้แจงให้เด็ก เข้าใจ

7. เวลา เกมที่เลือกมาเล่นนั้นไม่ควรจะสั้นหรือยาวเกินไป เพราะอาจทำให้ เกิดความเบื่อหน่ายในกลุ่มผู้เล่นได้

8. ฤดูกาล เกมที่เล่นต้องเหมาะกับฤดูกาล เช่น ฤดูหนาวควรเลือกเกม ที่เล่นกลางแจ้ง เพื่อให้ร่างกายอบอุ่น ฤดูฝนควรเลือกเกมที่เล่นในน้ำในโคลนได้

9. เลือกเกมที่ส่งเสริมนิสัยให้รักหมู่คณะ มีลักษณะของการทำงานร่วมกัน และก่อให้เกิดความสามัคคี

10. ควรเลือกเกมที่ให้มีการแข่งขัน เพื่อช่วยอบรมเรื่องน้ำใจนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ

ในการเลือกเกม เพื่อให้เหมาะสมกับเด็ก จึงควรคำนึงถึงจุดมุ่งหมายในการเล่น อายุของเด็ก สถานที่ จำนวนเด็ก อุปกรณ์ และกติกาในการเล่น เพื่อให้การจัดกิจกรรมสำหรับเด็กแต่ละครั้งได้บรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ และก่อให้เกิดประโยชน์กับตัวเด็กมากที่สุด

3.7 หลักการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกม

เมื่อเลือกเกมที่เหมาะสมกับวัยของเด็กได้แล้ว สิ่งที่สำคัญประการหนึ่ง นั่นคือ การเตรียมความพร้อมทางด้านร่างกาย และทักษะในการเคลื่อนไหวขั้นพื้นฐานของเด็กให้พร้อม ก่อนที่จะเริ่มกิจกรรม วรศักดิ์ เพียรชอบ (2527: 146 – 147) ได้กล่าวว่า ก่อนเริ่มกิจกรรมการเคลื่อนไหว เพื่อสนองความต้องการของเด็ก ผู้สอนควรพิจารณาหลักที่สำคัญต่อไปนี้

1. การจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวให้เป็นไปในลักษณะของการสร้างสรรค์ให้มากที่สุด โดยควรจะต้องตั้งปัญหาให้นักเรียนคิดเองและลงมือทำเองมากกว่าที่จะเป็นผู้สาธิตหรือบอกทำตาม
2. กิจกรรมการเคลื่อนไหวเบื้องต้น ควรจัดเป็นกิจกรรมที่มีความหมายต่อเด็กให้มีความเข้าใจและเห็นความเกี่ยวข้องในชีวิตประจำวันที่ต้องใช้หรือประสบในชีวิตประจำวันด้วย
3. การจัดกิจกรรมควรจะเป็นกิจกรรมเคลื่อนไหวเบื้องต้นที่เกี่ยวกับการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ของร่างกายโดยส่วนรวมเป็นสำคัญก่อน เช่น กิจกรรมการเคลื่อนไหวเบื้องต้นที่เกี่ยวกับการใช้กล้ามเนื้อ ลำตัว กล้ามเนื้อแขน และขา เป็นต้น
4. ควรส่งเสริมให้เด็กรู้ถึงความสามารถในการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกายที่ตนเองสามารถที่จะปฏิบัติได้เป็นสำคัญ ทั้งนี้เพื่อช่วยให้เด็กมีความเชื่อมั่นในตนเองให้มากที่สุดควบคู่กันไปด้วย
5. ควรให้เด็กมีความเข้าใจในความแตกต่างระหว่างความสามารถของแต่ละคน เพราะเด็กแต่ละคนจะมีอัตราการเรียนรู้หรือการพัฒนาทางด้านความสามารถในการเคลื่อนไหวของส่วนต่างๆ ของร่างกายเหล่านี้แตกต่างกัน ฉะนั้นการเรียนรู้เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวของส่วนต่างๆ ของร่างกายเหล่านี้ของแต่ละคนจะเป็นไปตามอัตราการเรียนของตนเอง
6. การเรียนในกิจกรรมการเคลื่อนไหวของเด็ก ควรจะเป็นในบรรยากาศที่มีความสนุกสนาน และทำหายตลอดเวลาการเรียนด้วย
7. การเรียนในกิจกรรมการเคลื่อนไหวของส่วนต่างๆ ของร่างกายนั้น ควรจะเป็นไปตามความสามารถของร่างกายของนักเรียนเอง ไม่ควรจะเป็นไปในลักษณะบังคับ

นักเรียน นักเรียนควรจะได้รู้ชื่อการเคลื่อนไหวเบื้องต้นต่างๆ เหล่านั้นด้วย ทั้งนี้เพื่อเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ในขั้นสูงต่อไป

ในแนวทางเดียวกัน พัชรี ผลโยธิน (2525: 127 – 130) ได้ให้ข้อเสนอแนะสำหรับการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหว และจังหวะสำหรับเด็กปฐมวัยไว้ ดังนี้

1. ควรเริ่มจากการเคลื่อนไหวที่เป็นอิสระ ไม่ควรมีระเบียบ และวิธีการยุ่งยากนัก เช่น ให้เด็กได้กระจายอยู่ภายในห้อง และเคลื่อนไหวไปตามธรรมชาติของเด็ก
2. ครูควรให้เด็กได้แสดงออกด้วยตนเองอย่างอิสระและเป็นไปตามความนึกคิดของเด็กเอง ซึ่งจะเป็นการส่งเสริมให้เด็กมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ แสดงความคิดเห็นต่างๆ
3. ครูควรเปิดโอกาสให้เด็กได้คิดหาวิธีการเคลื่อนไหวทั้งแบบที่ต้องเคลื่อนที่เป็นรายบุคคล เป็นคู่ และเป็นกลุ่ม ตามลำดับ
4. ให้เด็กได้แสดง เลียนแบบในเรื่องราวต่าง ๆ เช่น
 - กิจกรรมตามธรรมชาติ เช่น ตกปลา พายเรือ ว่ายน้ำ การยกแบกหาม ฯลฯ
 - ชีวิตรอบๆ ตัวเด็ก เช่น ชีวิตในบ้าน ในโรงเรียน
 - ชีวิตสัตว์ต่าง
 - ปรากฏการณ์ธรรมชาติ เช่น ลม ฝน พายุ เป็นต้น
 - เครื่องเล่นต่างๆ เช่น เรือ เครื่องบิน รถไฟ ตุ๊กตา เป็นต้น
 - ความรู้สึกนึกคิด เช่น หัวเราะ ร้องไห้ ตกใจ รัก ฯลฯ
 - เสียงต่าง ๆ เช่น เปาะเปาะ ตีกลอง ฯลฯ

กิจกรรมต่างๆ เหล่านี้ ครูควรจัดให้เด็กได้แสดงออกเป็นท่าทางหรือการเคลื่อนไหวในรูปต่างๆ ตามความเหมาะสมในการจัดกิจกรรมของครู

5. พยายามใช้สิ่งของที่อยู่กับตัวเด็ก เศษวัสดุต่างๆ เช่น กระดาษ หนังสือพิมพ์ เศษผ้า เศษเชือก เศษท่อนไม้ เมล็ดพืชบางชนิด เข้ามาช่วยในกิจกรรม
6. ครูควรกำหนดจังหวะสัญญาณนัดหมายในการเคลื่อนไหวต่างๆ หรือเมื่อเปลี่ยนท่าหรือหยุด ให้เด็กได้ทราบเมื่อทำกิจกรรมทุกครั้ง
7. ควรสร้างบรรยากาศอิสระในห้องเรียนช่วยให้เด็กมีความรู้สึกอบอุ่น เพลิดเพลินรู้สึกสบาย และสนุกสนาน
8. ครูไม่ควรบังคับให้เด็กเข้าร่วมกิจกรรม เด็กที่อยู่หนึ่งๆ ไม่ก็คนนั้นจะค่อยๆ เข้าร่วมกิจกรรมเอง
9. ครูควรจัดกิจกรรมการเล่น ซึ่งวิธีนี้ช่วยให้เด็กสนใจมากขึ้น
10. หลังจากเด็กได้ทำกิจกรรมออกกำลังกายแล้ว สิ่งสำคัญที่ครูควรให้เด็กได้เรียนรู้อีกอย่างหนึ่ง คือ ในการเล่นอาจแยกเด็กออกเป็น 2 กลุ่ม ผลัดกันทำกิจกรรม เด็กจะได้พักผ่อนไปในตัว การพักผ่อนหลังจากการออกกำลังกายหากพื้นสะอาดครูควรให้เด็กนอนเล่นบนพื้นภายในห้อง พักการเคลื่อนไหวร่างกายไว้ครู่หนึ่ง ครูอาจเปิดจังหวะช้าๆ เพลงให้เด็กฟัง เพื่อสร้างความรู้สึกอยากพักผ่อน

11. ครูต้องเตรียมจัดกิจกรรมทุกครั้งให้เป็นที่น่าสนใจ สนุกสนาน และทำกิจกรรมนี้ทุกวัน วันละประมาณ 15 – 20 นาที

12. การฝึกจังหวะ

การทำจังหวะนั้น มิได้หมายถึง การกำกับจังหวะด้วยการตบมือ เคาะเท้า หรือใช้เครื่องเคาะจังหวะอย่างใดอย่างหนึ่งเท่านั้น แต่หมายถึงการทำจังหวะด้วยวิธีต่างๆ ซึ่งอาจจะเป็นขยับเขยื้อนเคลื่อนไหวร่างกายส่วนใดส่วนหนึ่ง การเปล่งเสียงออกจากลำคอ การทำให้ร่างกายส่วนต่างๆ เกิดเสียงก็ได้ทั้งสิ้น การทำจังหวะแบ่งออกเป็น 4 วิธี ดังนี้

12.1 การทำจังหวะด้วยการใช้ร่างกายส่วนต่างๆ เริ่มต้นด้วยการขยับเขยื้อนร่างกายตามจังหวะ เช่น พยักหน้า โคลงศีรษะ ขยับปลายจมูก เป่าแก้ม ขยับศอก ฯลฯ และฝึกให้ใช้ร่างกายที่ทำให้เกิดเสียงดังชัดเจน 4 แบบ คือ ตบมือ ตบตัก ตบเท้า ตีตมมือ ซึ่งได้รับการพิสูจน์แล้วว่าสามารถทำเสียงประกอบจังหวะได้ดังชัดเจนกว่าส่วนอื่น นอกจากนี้ยังมีการแตะสัมผัสร่างกายส่วนต่างๆ หรือสลับกับทำร่างกายให้เกิดเสียง โดยให้เด็กได้คิดเองหรือช่วยกันคิดก็ได้

12.2 การทำจังหวะด้วยการเปล่งเสียง การทำจังหวะด้วยการเปล่งเสียง ก็คือการใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการทำจังหวะได้ อาจจะเป็นพยางค์โดดๆ ทั้งที่มีความหมาย และไม่มี ความหมาย เช่น อืออ อือแอ ตูบปอง ฯลฯ หรือเป็นคำที่มีความหมาย อาจเป็นชื่อคน สัตว์ สิ่งของ เช่น เด็กออกเสียงคำว่า มยุรี มยุรี มยุรี ก็จะเป็นจังหวะขึ้นมาในตัวของมันเอง

12.3 การทำจังหวะด้วยการใช้เครื่องเคาะจังหวะเครื่องมือทุกชนิด ซึ่งเคาะ ตี ขยับเขยื้อน ใช้ทำจังหวะได้ ควรให้เด็กได้สำรวจและหาเครื่องเสียงจากเครื่องเคาะให้ได้เสียงมากที่สุด

12.4 การทำจังหวะด้วยการเคลื่อนไหว ไม่ว่าจะเป็นการเคลื่อนไหวที่มีเสียงประกอบหรือการเคลื่อนไหวที่ไม่มีเสียงประกอบ เช่น การก้าวเท้าพร้อมตบมือ การย่อเข่า หรือการโยกตัว สลับซ้ายขวา ฯลฯ สิ่งเหล่านี้ทำซ้ำกัน ก็จะใช้เป็นจังหวะได้

ดุชนิ ปิรพัตร ณ อยุธยา (เปรมปรีดี นวลมณี. 2536: 34 ; อ้างอิงจาก ดุชนิ ปิรพัตร ณ อยุธยา. 2522: 12 – 13) ได้เสนอแนวทางในการจัดกิจกรรมพื้นฐานการเคลื่อนไหวและจังหวะ ไว้ ดังนี้

1. เด็กควรรู้จักส่วนต่างๆ ของร่างกาย การเตรียมร่างกายแต่ละส่วน ให้มีความคล่องตัว ถือเป็นการปูพื้นฐานเบื้องต้นที่สำคัญ เด็กควรรู้ว่า ร่างกายแต่ละส่วนเคลื่อนไหวอย่างไร และได้มากน้อยเพียงใดเด็กควรได้รับการฝึกหัดให้เข้าใจลักษณะและการใช้ร่างกายของตนเองว่าสามารถเคลื่อนไหวร่างกายแต่ละส่วนอย่างไร ควรรู้ว่าอวัยวะในร่างกายชื่อว่าอะไรบ้าง อยู่ตรงไหน มีลักษณะใหญ่ เล็ก แคบ กว้าง โค้ง งอ บิด เอียง หรือขยับเขยื้อนส่วนใดได้บ้าง การฝึกหัดเช่นนี้เป็นเตรียมตัวเด็กให้พร้อมที่จะเคลื่อนไหวได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. การรับรู้เรื่องบริเวณและเนื้อที่ การขยับเขยื้อนหรือเคลื่อนไหวร่างกาย เพียงบางส่วนก็ต้องการเนื้อที่ที่จะเคลื่อนไหวจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่งอยู่ตลอดเวลา เนื้อที่จึงเป็นองค์ประกอบหนึ่งของการเคลื่อนไหว บริเวณและเนื้อที่แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ 1) เนื้อที่รอบๆ ตัวเอง 2) บริเวณสถานที่ทั่วไป ซึ่งเด็กจะพบว่าบริเวณและเนื้อที่ที่จะเปลี่ยนแปลงไปตามอิริยาบถ ครูจึงควรวางรากฐานให้เด็กเกิดความเข้าใจว่า หากการเคลื่อนไหวไปเป็นหมู่บริเวณและเนื้อที่จะถูกใช้ตามใจแต่ละคน หากเคลื่อนที่โดยไม่คำนึงถึงขอบเขตก็จะเกิดความสับสนอลหม่านขึ้นได้ หากเด็กเคลื่อนตัวเป็นหมู่โดยอิสระ และขณะเดียวกันเด็กก็บังคับร่างกายของตนเองได้ดี แสดงให้เห็นว่าเด็กเกิดความเข้าใจถึงเรื่องขอบเขต บริเวณ เนื้อที่ที่มีความจำกัดได้

จะเห็นได้ว่า แนวทางในการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหว และจังหวะนั้น นอกจากจะต้องเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงความคิด ความรู้สึกตามความต้องการของเด็กแล้ว ควรต้องส่งเสริมให้เด็กรู้ถึงความสามารถของร่างกายในการเคลื่อนไหวองค์ประกอบทั้ง 5 ประการ คือ การรู้จักส่วนต่างๆ ของร่างกาย การฝึกจังหวะ การใช้เนื้อที่และบริเวณ ระดับ และทิศทาง จะเป็นแนวทางในการส่งเสริมการเคลื่อนไหวและจังหวะให้เกิดความสร้างสรรค์

3.8 วิธีการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกม

การจัดกิจกรรมสำหรับเด็กเป็นสิ่งที่ต้องปฏิบัติด้วยความรัดกุม เนื่องจากความเข้าใจของเด็กเกี่ยวกับกฎกติกาในการเล่นอาจยังไม่เข้าใจนัก และอาจมีเด็กบางคนที่มีลักษณะซุกซน คึกคะนองในการเล่นมาก ซึ่งอาจสร้างอันตรายต่อเพื่อนในกลุ่มได้ สุภารัตน์ วรทอง (2540: 12 – 13) เยาวพา เดชะคุปต์ (2546: 61) จรินทร์ ธานีรัตน์ (2524: 7 – 8) ได้เสนอแนวทางในการจัดกิจกรรมไว้ 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. การอธิบายวิธีเล่น ครูต้องแนะนำวิธีเล่นของแต่ละเกมด้วยคำพูดที่ชัดเจน ชัดคำ ด้วยประโยคสั้นๆ กระชับรัดกุม และควรมีอธิบาย เพื่อให้ทุกคนได้เห็นหน้าและได้ยินอย่างทั้งถึง การยืนพูดของครู ควรจัดที่นั่งให้นักเรียนนั่งในรูปพระจันทร์ครึ่งเสี้ยว

2. การสาธิตการเล่น ถึงแม้ครูจะได้อธิบายรูปแบบการเล่นแต่ละเกมแล้วก็ตาม หากมีนักเรียนบางคนไม่เข้าใจ ครูควรมีการสาธิตการเล่นนั้นๆ ให้ทุกคนเห็น โดยการสาธิตซ้ำๆ หรือสาธิตไปพร้อมๆ คำอธิบายก็ได้

3. ทดลองและลงมือปฏิบัติ เมื่อนักเรียนเข้าใจวิธีการและกฎกติกาในแต่ละเกมแล้ว ควรให้ทุกคนได้ลงมือปฏิบัติหรือเล่นเกมนั้นๆ โดยกำหนดเวลาในการเล่นในจุดที่พอเหมาะ ไม่ใช่เวลาน้อยหรือมากเกินไป เพราะจะทำให้เกิดความเบื่อหน่ายได้ ในขั้นตอนนี้ครูควรสอดส่องดูแลนักเรียนให้ทั่วถึง

4. การติดตามผล ในการสอนเกมแต่ละเกมย่อมมีจุดมุ่งหมายเฉพาะเกมไปในขั้นนี้ครูต้องคอยติดตามผลดูว่า หลังจากลงมือปฏิบัติแล้วนักเรียนจะมีผลอย่างไรบ้าง ซึ่งการติดตามผลสามารถทำได้ 2 วิธี คือ

4.1 โดยจัดการแข่งขัน เมื่อสอนเล่นเกมอื่นๆ ไปแล้ว ครูอาจแบ่งหมู่ให้แข่งขันกัน แล้วคอยสังเกตว่านักเรียนได้ทักษะนั้นหรือไม่ หากไม่ได้ทำการแก้ไขปรับปรุงต่อไป

4.2 โดยการปฏิบัติซ้ำ เป็นการจัดให้เล่นใหม่อีกครั้ง โดยการจัดระบบใหม่หรือแบ่งกลุ่มใหม่ แต่สิ่งที่ควรคำนึงถึงคือไม่ให้เกิดความเบื่อหน่าย

นอกจากนี้ สมชาติ กิจยรรยง (2549: 17 – 18) ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธิ์ (2546: 37 – 38) ดนู จีระเดชากุล (2544: 86) วีระ มนัสวานิช (2528: 27 – 29) พิระพงศ์ บุญศิริ และ มาลี สุรพงศ์ (2536: 17) ได้เสนอวิธีการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวประกอบการเล่น เกม ดังนี้

1. อบอุ่นร่างกายเพื่อสร้างความพร้อมก่อนการเล่น เกม
2. อธิบายวัตถุประสงค์ของเกม บอกชื่อเกมการเล่นและจัดเด็กในรูปแถวหรือรูปแบบการเล่นเป็นลำดับแรก
3. ชี้แจงรายละเอียดของเกมที่จะเล่น ชื่อเกม กติกา ระยะเวลาขั้นตอนในการเล่นตั้งแต่ต้นจนจบ พูดให้ได้ยินโดยทั่วถึงและชัดเจน สามารถอธิบายโดยการเขียนรูปให้ดูเพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ชัดเจน
4. เปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้ซักถาม เพื่อความเข้าใจเกี่ยวกับรายละเอียดของเกม
5. อธิบายพร้อมทั้งสาธิตให้ดู โดยใช้เวลาสาธิตพอสมควรอย่างนานเกินไป
6. ก่อนเล่นย้ำเรื่องความปลอดภัยให้ผู้เล่นทราบทุกครั้ง
7. ทำการแบ่งกลุ่มผู้เล่น จัดให้มีหัวหน้าทีมแต่ละทีม
8. แจกวัสดุอุปกรณ์ที่จะใช้เล่นเกม
9. ให้สัญญาณเมื่อลงมือเริ่มเล่นเกม
10. ครูคอยควบคุมกติกา จับเวลา สังเกตพฤติกรรมของผู้เล่นและคอยอำนวยความสะดวก
11. ให้สัญญาณเมื่อหมดเวลา
12. ครูเฉลยเกม ประกาศรายชื่อบุคคล หรือกลุ่มที่เป็นผู้ชนะ บอกข้อดีข้อเสียของกลุ่มผู้ชนะและกลุ่มผู้แพ้เพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไขต่อไป
13. ถ้ากลุ่มใดเป็นผู้ชนะ ให้กลุ่มอื่นๆ ปรบมือให้เกียรติ และหมู่ชนะควรแสดงความขอบคุณด้วยการคำนับ เพื่อปลูกฝังการแพ้ชนะในตัวผู้เล่น
14. ครูสรุป เชื่อมโยงพฤติกรรมที่สังเกตได้ในขณะเล่นเกมเพื่อผลทางด้านการปลูกฝังลักษณะนิสัยให้แก่สมาชิกผู้เล่น
15. หลังการสรุปผลและประเมินการเรียนการเล่นแล้ว ให้ผู้เล่นได้พักหายเหนื่อย และให้ไปดื่มน้ำ ทำความสะอาดร่างกาย ล้างมือ ล้างหน้า เปลี่ยนเครื่องแต่งตัว ปัสสาวะให้เรียบร้อยก่อนไปเรียนวิชาต่อไป

ในขั้นตอนการสอนเกมนี้ ครูต้องอธิบายกฎกติกาการเล่นด้วยถ้อยคำที่กระชับรัดกุม และชัดเจน พร้อมทั้งต้องมีการสาธิตการเล่นเพื่อให้เป็นที่เข้าใจตรงกันของนักเรียน และควรเล่นอย่างปลอดภัย พร้อมทั้งหลังการเล่นครูต้องสรุปว่าเพราะเหตุใดกลุ่มนี้จึงชนะ กลุ่มนั้น

จึงแพ้ เพื่อให้เด็กแต่ละกลุ่มได้เห็นผลดีของคำว่าความสามัคคี พร้อมทั้งการยอมรับกลุ่มแพ้ชนะ ด้วยการปรบมือให้ เพื่อปลูกฝังน้ำใจนักกีฬาให้กับเด็ก และต้องฝึกสุขปฏิบัติที่ดีหลังการเล่นให้เด็กด้วย

3.9 วิธีการเพื่อความปลอดภัยในกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกม

สิ่งสำคัญที่ต้องคำนึงถึงในการจัดกิจกรรมประเภทเกมสำหรับเด็ก คือ เรื่องของความปลอดภัยจากการใช้อุปกรณ์ เกมที่เลือกใช้ รวมถึงตัวของผู้เล่นเอง ประพจน์ ลักษณะพิสุทธิ์ (2527: 145) สุภารัตน์ วรทอง (2540: 10 – 11) วีระ มนัสวานิช (2549: 36 – 37) ได้ให้วิธีการปฏิบัติ เพื่อช่วยป้องกันการเกิดอุบัติเหตุไว้ ดังนี้

1. ตรวจสอบความพร้อมของผู้เล่นเกม คือ ต้องรู้ว่าสุขภาพของผู้เล่นอยู่ในระดับปกติ ไม่ได้เจ็บป่วย
2. ต้องตรวจสอบสนาม อุปกรณ์ วัสดุต่างๆ ก่อนการเล่นทุกครั้งให้อยู่ในสภาพที่ดีปลอดภัย สอนให้ผู้เล่นรู้จักใช้สนาม อุปกรณ์ และวัสดุต่างๆ
3. ควรตั้งกฎเกณฑ์เพื่อป้องกันอุบัติเหตุ ในกรณีที่เกิดจากเจตนาของผู้ร่วมเล่นเอง เช่น การกระทบกระแทก ควรมีการลงโทษให้ปรับเป็นแพ้หรือไล่ออกจากการเล่น หากเห็นว่าผู้เล่นคนใดเอาจริงเอาจังเกินไป อาจจะก่อให้เกิดอันตรายได้ ควรมีการยุติ หรือเปลี่ยนแปลงเกมใหม่
4. การแบ่งกลุ่มหรือการจัดระบบที่ดี ให้คำนึงถึงความปลอดภัยเป็นหลัก เช่น นำผู้หญิงมารวมกับผู้ชาย ในเกมบางชนิดอาจเกิดอันตรายได้
5. เด็กควรได้รับการบอก อธิบาย ชี้แจง และให้หยุดทันที เมื่อได้ยินเสียงสัญญาณ (เสียงเคาะจังหวะ เสียงนกหวีด) อาจเป็นการให้นั่งลงหรือยืนอยู่กับที่
6. ต้องควบคุมการเล่นที่น่าจะเกิดอันตราย โดยไม่จำเป็น เช่น การผลัก การดึง การดัน ควรมีให้น้อยที่สุด ฝึกให้ผู้เล่นมีนิสัยปลอดภัยไว้ก่อน
7. มีห้องกว้างพอเพียง หรือสถานที่ที่จะเล่นเกม ควรได้รับการรักษาเป็นอย่างดี การวิ่งชนรั้วกำแพงในขณะที่วิ่งเป็นอันตรายที่พบบ่อยๆ ควรจะมีเส้นขีดไว้ก่อนที่จะถึงสิ่งกีดขวางเหล่านี้
8. ไม่ควรปล่อยให้เด็กวิ่งเล่นยาว
9. ไม่ควรปล่อยให้เด็กเล่นกันเองตามลำพังโดยไม่มีครู หรือผู้ควบคุม
10. ควรได้บันทึกสาเหตุของอุบัติเหตุที่เกิดขึ้นไว้ทุกครั้ง

วิธีการต่างๆ ดังกล่าวมาแล้วในการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวประกอบการเล่นของเด็ก เป็นแนวทางของการเรียนการสอนของครูผู้สอน และเด็กที่เข้าร่วมกิจกรรม เพื่อพัฒนาการตามจุดมุ่งหมายอย่างมีประสิทธิภาพ ครูควรศึกษาและนำไปใช้ในการดำเนินกิจกรรมอย่างเหมาะสม สอดคล้องกับสภาพต่างๆ ในระดับปฐมวัยให้เกิดผลดีต่อการพัฒนาเด็ก

3.10 หลักในการประเมินผลกิจกรรม

การประเมินผลกิจกรรมการเคลื่อนไหวประกอบการเล่น เกม ผู้จัดต้องคำนึงถึงสิ่งสำคัญ ซึ่งคณะกรรมการการศึกษาเอกชน (2534: 21) ได้กล่าวไว้ ดังนี้

1. จุดมุ่งหมายของการเล่นเกมนั้นมี 2 ประการ คือ
 - 1.1 เป็นสื่อการเรียนรู้ที่让孩子รู้จากการเล่นเพื่อสร้างเสริมพัฒนาการและความรู้ ตามมวลประสบการณ์
 - 1.2 มุ่งให้เด็กมีอิสระ มีความสนุกสนานโดยไม่มุ่งหวังให้เด็กพัฒนาด้านต่างๆ หรือการเรียนรู้ดังเช่นวิชาสามัญต่างๆ
 2. ในแต่ละกิจกรรม ผู้จัดควรประเมินผลจากจุดมุ่งหมายรวมของการเล่น ผู้จัดไม่จำเป็นต้องประเมินผลการเล่นทุกครั้งว่า เด็กเล่นเป็นหรือไม่ แสดงท่าทางถูกหรือไม่ หรือเด็กคนไหนเป็นผู้แพ้ผู้ชนะ
 3. กิจกรรมการเล่นบางประเภทสามารถใช้สร้างเสริมพัฒนาการหลายด้านพร้อมกัน ครูอาจจัดหมวดหมู่ของเกมที่สร้างเสริมพัฒนาการด้านที่คล้ายกัน เมื่อถึงระยะเวลาที่เห็นว่า เด็กควรมีพัฒนาการด้านนั้นก็ประเมินผลพัฒนาการเด็กที่เกิดขึ้นจากกิจกรรมการเคลื่อนไหวประกอบการเล่นในหมวดหมู่ที่กำหนดไว้
 4. ใช้การสังเกตเป็นเครื่องมือประเมินผล โดยผู้จัดสังเกตการเล่นของเด็กโดยรวมๆ พร้อมกันทั้งกลุ่มจากความสนุกสนานของเด็ก และการมีส่วนร่วมของเด็ก
- อาจสรุปได้ว่า หลักการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวประกอบการเล่น เกม เป็นสิ่งสำคัญที่ควรจัดเตรียมให้เด็กได้ร่วมกิจกรรม ควรมีการวางแผนการดำเนินกิจกรรม การเตรียมสื่อ และวิธีการ รวมทั้งการประเมินผลอย่างถูกต้องและเหมาะสม เพื่อประสิทธิภาพในการพัฒนาเด็กตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้

4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแบบแผนการวิจัย Single Subject Design

4.1 ความหมายของการวิจัยแบบ Single Subject Design

ผดุง อารยะวิญญู (2541: 1 – 3) กล่าวว่า การวิจัยแบบ Single Subject Design หมายถึง การวิจัยที่ใช้กลุ่มตัวอย่างน้อย เพียงคนเดียว หรือกลุ่มเดียว เหมาะที่จะนำมาทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างประชากรที่หายาก ส่วนมากนำมาใช้ในการศึกษาพฤติกรรมของเด็ก การรักษาคณไช้ งานจิตวิทยา งานคลินิก มีต้นกำเนิดมาจากสาขาจิตวิทยา เป็นวิจัยเชิงทดลองประเภทหนึ่ง จึงมีขั้นตอนคล้ายการวิจัยเชิงทดลอง Single Subject Design มีชื่อเรียกต่างกันได้แก่

1. Single Subject Design การวิจัยกลุ่มตัวอย่างเดียว
2. Single Case Design การวิจัยกรณีเดียว
3. Single System Design การวิจัยระบบเดียว

4. Small -N- Design การวิจัยแบบกลุ่มตัวอย่างขนาดเล็ก
5. Single Case Experimental Design การวิจัยเชิงทดลองแบบกรณีเดียว
6. Time-Series Design การวิจัยแบบอนุกรมเวลา
7. Within Subject Comparison Design การเปรียบเทียบภายในคนเดียว/

กลุ่มเดียว

8. N=1 Design การวิจัยแบบกลุ่มตัวอย่าง = 1
9. Idiographic Design การวิจัยแบบไอดีโอกราฟฟิก
10. Small- n -Experimental การวิจัยแบบทดลองกับคนคนเดียว

รูปแบบการวิจัยมี ดังนี้

1. รูปแบบการวิจัยชนิด A-B เป็นรูปแบบที่ประกอบด้วย เส้นฐาน (baseline) (A) ตามด้วยการทดลอง (Treatment) (B) เมื่อสิ้นสุดการทดลอง ก็เสร็จการวิจัย
2. รูปแบบการวิจัยชนิด A-B-A (Intervention - Baseline - Intervention) เป็นรูปแบบการวิจัยที่ประกอบด้วยเส้นฐาน (A) การทดลอง (B) เส้นฐาน (A) อีกครั้ง
3. รูปแบบการวิจัยชนิด A-B-A-B การวิจัยแบบสลับกลับ (Reversal Design) เป็นรูปแบบการวิจัยที่ประกอบด้วย เส้นฐาน (A) ตามด้วยการทดลอง (B) เส้นฐาน (A) และการทดลอง (B) ตามลำดับ

ในการวิจัยแบบนี้ ต้องสังเกตพฤติกรรมซ้ำแล้วซ้ำอีก จนเป็นที่ประจักษ์ชัดว่าเด็กมีพฤติกรรมเป็นเช่นใด มีปัญหาระดับใด มากหรือน้อยแค่ไหน การสังเกตพฤติกรรมนี้จะต้องกระทำตั้งแต่ระยะก่อนการทดลอง (Baseline) ระหว่างการทดลอง (Treatment) และหลังการทดลอง การจัดการกระทำ (Treatment) ถูกนำมาใช้ในงานวิจัยแบบกลุ่มตัวอย่างเดี่ยวทุกรูปแบบของการทดลองการจัดการกระทำ (Treatment) จะดำเนินหลังจากศึกษาข้อมูลในช่วงเส้นฐาน (Baseline) ผ่านไประยะหนึ่งแล้ว ส่วนการระงับการกระทำจะดำเนินการหลังช่วงการทดลอง วิธีการจัดการกระทำนี้ อาจจะเรียกว่า วิธีช่วยเหลือ/ระยะการช่วยเหลือ (Intervention) การออกแบบการทดลองนั้น จะใช้การจัดการกระทำอีกหลายครั้ง หลายวิธีก็ได้

กู๊ดวิน (ผ่องพรรณ ทรัพย์มงคลกุล. 2543: 206 ; อ้างอิงจาก Goodwin. 1995: 206) ได้ให้ความหมายของ Single Subject Design หรือ Small N Design หมายถึง รูปแบบหนึ่งของการทดลองในทางพฤติกรรมศาสตร์ ซึ่งใช้มานานก่อนการทดลองรายกลุ่ม เป็นการวิจัยกับตัวอย่างรายเดียวและทำซ้ำๆ หลายครั้งมากกว่า การทดลองเป็นกลุ่ม เพราะการทดลองรายกลุ่ม นั้น จะใช้เวลาน้อยกว่า แต่ต้องพึงพาสติในการวิเคราะห์ข้อมูล

ไฮแมน (Heiman. 1995: 322 – 332) ได้ให้ความหมายของการวิจัยแบบ Single Subject Design หมายถึง การทดลองที่มีการวัดผลซ้ำๆ ในตัวอย่างที่ทำการศึกษาเพียงคนเดียว ซึ่งหมายถึง N = 1 ในการวัดตัวแปรตามซ้ำๆ ผลการวัดอาจเป็นคะแนนหรือค่าเฉลี่ยในแต่ละสภาวะ มักใช้ในการศึกษาทางจิตวิทยา การศึกษาลักษณะทางคลินิกของคนไข้ ซึ่งอาการ

เฉพาะแต่ละราย การปรับพฤติกรรม หรือการศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการเพิ่มความสามารถในการประกอบกิจกรรมของเด็ก

สรุปได้ว่า Single Subject Design หมายถึง การวิจัยรูปแบบหนึ่งที่มีกระบวนการครบถ้วนตามกระบวนการวิจัยทุกประการ แต่มีกลุ่มตัวอย่างคนเดียว หรือหลายคนก็ได้ ใช้ในการศึกษาด้านการปรับพฤติกรรม ด้านจิตวิทยา และการศึกษาทางคลินิก

4.2 ลักษณะเฉพาะของ Single Subject Design

4.2.1 มีตัวอย่างรายเดียว (Single Subject) หรือจำนวนน้อยราย ที่มีปัญหาทางพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง

4.2.2 Treatment คือ วิธีการใดวิธีการหนึ่งในการปรับพฤติกรรม ซึ่งอาจปรับที่ตัวบุคคลโดยตรง ปรับที่สภาพแวดล้อมหรือทั้งสองอย่าง

4.2.3 การศึกษาผล (ประสิทธิภาพของวิธีการปรับพฤติกรรมที่ทำการทดลองใช้) ไม่ใช้การเปรียบเทียบกับกลุ่มควบคุม (Control Group) แต่ใช้ในการสังเกตพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงของบุคคลนั้น พฤติกรรมที่จะสังเกตนั้นจะต้องถูกนิยามให้ชัดเจนและทำการสังเกตให้ชัดเจน

4.2.4 ก่อนการทดลองปรับพฤติกรรม ผู้วิจัยจะทำการสังเกตหลายครั้งจนเกิดเส้นฐานของพฤติกรรม (Baseline) ซึ่งจะใช้เพื่อการเปรียบเทียบกับแนวโน้มของพฤติกรรมเดียวกันหลังการทดลองปรับพฤติกรรมนั้นๆ ซึ่งการสังเกตซ้ำหลายครั้งทั้งก่อน และหลัง Treatment เป็นลักษณะพื้นฐานที่สำคัญของการทดลองเฉพาะราย

4.2.5 การตัดสินใจว่าวิธีการปรับพฤติกรรมนั้น (Treatment) ใช้ได้ผลดีหรือไม่ ไม่ได้ขึ้นกับการใช้สถิติเป็นหลักแต่ใช้การพิจารณาจากภาพการเปลี่ยนแปลงซึ่งแสดงด้วยแผนภูมิ (Graph) ประกอบข้อพิจารณาอื่นๆ

4.2.6 สถิติที่นำมาเสนอเป็นสถิติที่ไม่สลับซับซ้อน การนำเสนอข้อมูลมักใช้กราฟเส้นเสนอว่ามีพัฒนาการเพิ่มอย่างไร โดยให้แกน x เป็นช่วงเวลาที่วัดพฤติกรรมช่วงเท่าๆ กัน เช่น ทุกวันหรือทุกสัปดาห์ และให้แกน y เป็นคะแนนที่ได้จากการวัดตัวแปรตาม ซึ่งต้องใช้วิธีการวัดเหมือนกันตลอดการวิจัย

4.2.7 ผลการทดลอง มุ่งใช้จำกัดเฉพาะรายที่ทดลองหรือรายที่มีสภาพพื้นฐานและเงื่อนไขทางสภาวะแวดล้อมใกล้เคียงกันเท่านั้น (ผ่องพรรณ ดรัยมงคลกุล. 2543: 206 – 207 ; อ้างอิงจาก Goodwin. 1995: 315 – 316 ; Mc Burney. 1994: 281 – 282)

4.3 หลักการควบคุม Single Subject Design

การควบคุมเป็นองค์ประกอบของการทดลองทุกรูปแบบ การควบคุม หมายถึง การควบคุมอิทธิพลของปัจจัยแทรก (Rival Variables) ที่จะร่วมมืออิทธิพลต่อการทดลองนักวิจัยต้องการสรุปว่า วิธีการปรับพฤติกรรม (Treatment) ที่ได้ทดลองใช้นั้นเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลให้พฤติกรรมของผู้รับการทดลองเปลี่ยนไป

Single Subject Design เป็นการทดลองเฉพาะราย ใช้วิธีการสังเกตการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ซึ่งเป็นการเปรียบเทียบในคนๆ เดียว ไม่ใช่การเปรียบเทียบกับกลุ่มควบคุม ดังเช่น การทดลองรายกลุ่ม การหารูปแบบของพฤติกรรม หรือเส้นฐานพฤติกรรม (Baseline) ก่อนการให้ Treatment จึงเป็นพื้นฐานสำคัญในการเปรียบเทียบกับเส้นแนวโน้มพฤติกรรมหลัง Treatment

เหตุผลของการใช้เส้นฐาน คือ เส้นฐานสามารถบอกรูปแบบพฤติกรรมจากการสังเกตหลายครั้งจนเป็นแนวโน้มนหรือตัวแทนของพฤติกรรมตามธรรมชาติที่ค่อนข้างคงที่ จึงเชื่อถือได้มากกว่าข้อมูลที่ได้จากการสังเกตพฤติกรรมเพียงครั้งเดียวหรือสองครั้ง ซึ่งอาจจะไม่ใช่ตัวแทนของพฤติกรรมของคนๆ นั้น (ผ่องพรรณ ตรัยมงคลกุล. 2543: 208 ; อ้างอิงจาก Alberto; & Troutman. 1995: 148 – 150 ; Mc Burney. 1994: 281 – 282)

4.4 รูปแบบของ Single Subject Design แบบ A – B – A

A – B – A Design เป็นรูปแบบการถอดถอนแรงเสริม (Withdrawal Design) วิธีการทดลองเรียกว่าการให้ Treatment แล้วทำการสังเกตว่าพฤติกรรมจะกลับมาเหมือนเดิมก่อนให้แรงเสริมหรือไม่ ถ้าไม่กลับมาเหมือนเดิมแสดงว่าแรงเสริมนั้นช่วยปรับพฤติกรรมได้จริง กล่าวคือ เมื่อไม่มี Treatment พฤติกรรมที่พึงประสงค์ก็ไม่เกิด

A₁ คือ ระยะเส้นฐานพฤติกรรม

B₁ คือ ระยะการทดลองปรับพฤติกรรม ให้ Treatment

A₂ คือ ระยะถอดถอนหยุดให้ Treatment

การวิเคราะห์ข้อมูลไม่มีความจำเป็นต้องใช้สถิติวิเคราะห์ โดยทั่วไปใช้การพรรณนาที่เพียงพอแล้ว ที่ใช้กันมากที่สุด คือ การแสดงด้วยแผนภูมิซึ่งสามารถบอกได้ว่า มีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นหรือไม่ (Lehman. 1991: 509 – 512)

4.5 ข้อดีและข้อจำกัดของ Single Subject Design

แมคเบอร์นี่ (ผ่องพรรณ ตรัยมงคลกุล. 2543: 207 ; อ้างอิงจาก MC Burney. 1994: 278 – 281 ; Wilson. 1995: 70 – 72) ได้กล่าวถึง Single Subject Design และการทดลองรายกลุ่ม มีข้อดีและข้อจำกัดต่างกันสำหรับ Single Subject Design มีข้อดีและข้อจำกัดดังนี้

1. ข้อดีของ Single Subject Design

1.1 ผลของการวิจัยเฉพาะรายให้ข้อมูลที่เที่ยงตรงเฉพาะกรณีตามปกติ เมื่อทำการทดลองรายกลุ่ม ข้อมูลที่วัดได้จะนำมาหาค่าเฉลี่ย ซึ่งข้อมูลรายเฉลี่ยเช่นนี้ไม่อาจให้ภาพที่เที่ยงตรงของพฤติกรรมทุกรายในกลุ่ม

1.2 การวิจัยเฉพาะรายใช้กับกรณีที่ไม่พบบ่อย เช่น กลุ่มเด็กที่มีความต้องการพิเศษ และเด็กสมาธิสั้น ซึ่งจะมีปัญหาเฉพาะตัวและมีจำนวนน้อยราย

1.3 รูปแบบการวิจัยเฉพาะรายมีความยืดหยุ่น Treatment ที่จะให้จะไม่ใช้วิธีการที่เหมือนกันทุกประการในทุกๆรายที่ศึกษา จะแตกต่างกันไปขึ้นกับแต่ละราย รวมทั้งวิธีการสังเกต เพื่อเก็บข้อมูลก็อาจปรับให้เหมาะสมได้

1.4 ผลของการวิจัย (ประสิทธิภาพของวิธีการปรับพฤติกรรม) ไม่ขึ้นอยู่กับจำนวนคนในกลุ่มตัวอย่าง (N) ต่างจากในกรณีของการทดลองรายกลุ่ม ซึ่งยิ่งคนจำนวนมาก โอกาสที่จะพบความแตกต่างใน “ทางสถิติ” จะยิ่งมาก ซึ่งอาจจะไม่ใช่ความแตกต่างในทางปฏิบัติ (Practical Signification) กรณีดังกล่าว การพึ่งพาสถิติจึงไม่ได้หมายความว่า จะก่อให้เกิดความมั่นใจได้

1.5 จรรยาบรรณในการวิจัย ในการทดลองรายกลุ่ม การให้หรือไม่ให้ Treatment เป็นการจำกัดหรือลดสิทธิของนักเรียนบางราย แต่ในกรณีการทดลองเฉพาะราย ปัญหาเช่นนี้ยังคงมีแต่น้อยกว่าเพราะ Treatment ที่ให้เฉพาะเจาะจงและเหมาะสมกับบุคคล

2. ข้อจำกัดของการทดลองเฉพาะราย

ซากเนสซี เซกเมสเตอร์ และ เซกเมสเตอร์ (รุ่งนภา ทรัพย์สุวรรณ. 2546 ; อ้างอิงจาก Shaughnessy ; Zechmeister; & Zechmeister. 2000: 350 – 367) ได้กล่าวถึงข้อจำกัดของการทดลองเฉพาะราย ดังนี้

2.1 การสรุปผลการรักษาทำได้ยาก ถ้าในระยะเส้นฐานมีแนวโน้มของพฤติกรรมเพิ่มขึ้นหรือลดลง หรือพฤติกรรมไม่มีความคงที่ในกรณีที่พฤติกรรมระยะเส้นฐานไม่คงที่ มีแนวทางแก้ไข คือ

2.1.1 พยายามหาสาเหตุและควบคุมตัวแปรอื่นๆ ให้ได้

2.1.2 คอยจนกว่าพฤติกรรมคงที่

2.1.3 ทำข้อมูลในรูปของค่าเฉลี่ย

2.2 มี External Validity จำกัด แต่อาจใช้การรักษาเฉพาะนี้ไปอ้างอิงคนอื่นได้ ถ้ามีการออกแบบเป็น Multiple Baseline Design หรือ Single Group ของกลุ่มตัวอย่าง

2.3 ไม่เหมาะสมในการตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรหลายๆ ตัว
สรุปได้ว่า การวิจัยแบบ Single Subject Design มีข้อดีคือ ได้ข้อมูลเที่ยงตรงเฉพาะกรณี ใช้ในกลุ่มเด็กที่มีความต้องการพิเศษซึ่งมีปัญหเฉพาะตัว รูปแบบการวิจัยมีการยืดหยุ่น ข้อจำกัดคือ การสรุปผลทำได้ยากถ้าพฤติกรรมระยะเส้นฐานไม่คงที่ มี External Validity จำกัด และไม่เหมาะสมในการตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรหลายๆ ตัว

4.6 การวิเคราะห์และการนำเสนอข้อมูล

วิลสัน (ผ่องพรรณ ทรัพย์มงคลกุล. 2543: 212 – 214 ; อ้างอิงจาก Wilson. 1995: 82 ; Alberto ; & Troutman. 1995: 140 – 146, 198) ได้กล่าวถึงการวิเคราะห์และการนำเสนอข้อมูล ดังนี้

1. การศึกษาแบบ Single Subject Design จะไม่ใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล เหมือนการทดลองรายกลุ่ม จะวิเคราะห์ข้อมูลในแนวทางเชิงบรรยายโดยใช้แผนภูมิเป็นหลัก เรียกว่า “Graphical Analysis” หรือ “Visual Inspection”

ในการทดลองปรับเปลี่ยนพฤติกรรมกับนักเรียนกลุ่มเล็กตามแบบของ Small N Design จะมีการใช้สถิติในกลุ่ม Non-Parametric ซึ่งเป็นสถิติง่ายๆ ที่ไม่มีความยุ่งยาก เช่น Sign Test และ Mann-Whitney U Test เพื่อทดสอบนัยสำคัญของ Treatment ในระดับกลุ่ม และถ้าเสริมด้วยการแสดงแผนภูมิข้อมูลเฉพาะราย ก็จะทำให้ได้ข้อมูลครบถ้วนทั้งระดับกลุ่มและระดับบุคคล

2. การนำเสนอข้อมูลด้วยแผนภูมิ แผนภูมิที่แสดงพฤติกรรมทั้งช่วง Baseline และ ช่วง Intervention สามารถนำเสนอข้อมูลได้ ดังนี้

2.1 ทำให้เห็นผลการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของนักเรียนเป็นรายคน โดยดูว่ามีการเปลี่ยนแปลงที่ชัดเจน (Abrupt Change) หรือไม่ สังเกตจากเส้น Baseline กับ Intervention ห่างกันแบบขั้นบันได

2.2 ให้ข้อมูลเชิงเปรียบเทียบระหว่างบุคคลในกรณีที่ทดลองกับนักเรียน 2 – 3 คน โดย Plot ข้อมูลพฤติกรรมแต่ละคน โดยแยกเส้นกราฟนำเสนอบนแกนเดียวกัน ทำให้ทราบว่า การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมใช้ได้ผลเพียงใดกับนักเรียนแต่ละราย

2.3 ให้ข้อมูลภาพรวมของกลุ่ม ในกรณีที่เป็นการศึกษาทดลองกลุ่มเล็ก (Small N Design) เช่น ทดลองกับนักเรียนที่มีปัญหาพฤติกรรมคล้ายกัน 6 ราย อาจนำเสนอผลการทดลองด้วยแผนภูมิข้อมูลทั้งรายกลุ่มและรายบุคคล ในกรณีที่นำเสนอรายกลุ่ม อาจใช้ค่าเฉลี่ยความถี่ของพฤติกรรมของทุกคน

2.4 แสดงเส้นแนวโน้มของพฤติกรรม (Trend Line) การวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม (ก่อน – หลังการรักษา) จะชัดเจนขึ้นถ้าใช้วิธีหาเส้นแนวโน้มของพฤติกรรมจากแผนภูมิข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลและนำเสนอข้อมูลของ Single Subject Design จะเป็นนำเสนอข้อมูลแบบกราฟและการบรรยายลักษณะความเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมตามกราฟที่ปรากฏว่า การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมโดยวิธีการที่ใช้ได้ผลเป็นอย่างไร

สรุปได้ว่า การวิจัยแบบ Single Subject Design หรือการวิจัยที่มีกลุ่มตัวอย่างน้อย เป็นการวิจัยที่เหมาะสมกับการศึกษาทางจิตวิทยาคลินิก การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของเด็ก หรือบุคคลากรทางด้านสาธารณสุข และการศึกษาพิเศษ ใช้กลุ่มตัวอย่างน้อยเนื่องจากกลุ่มตัวอย่างมีความแตกต่างกันมาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล และนำเสนอโดยกราฟ

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยการศึกษาทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยจากการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกม ดำเนินการตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. วิธีดำเนินการทดลอง
4. การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นเด็กออทิสติก ที่มีความบกพร่องด้านทักษะทางสังคม เรียนอยู่ในระดับชั้นอนุบาล

กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการศึกษา คือ เด็กออทิสติกที่มีความบกพร่องด้านทักษะทางสังคม เพศชาย 1 คน อายุ 3 ปี 2 เดือน เรียนอยู่ระดับชั้นอนุบาล ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2549 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ตำบลบ้านดู่ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย เลือกโดยวิธีเจาะจง (Purposive Sampling)

เด็กออทิสติก 1 คนนี้ ได้รับการวินิจฉัยจากโรงพยาบาลเชียงรายประชานุเคราะห์ เมื่ออายุ 2 ปี 7 เดือน เข้ารับการบริการทางการแพทย์ที่โรงพยาบาลเชียงรายประชานุเคราะห์ เพื่อรับการบำบัดฟื้นฟูในด้านภาษา และการปรับพฤติกรรมทุกวันเสาร์ ขณะนี้มีอายุ 3 ปี 2 เดือน กำลังศึกษาอยู่ที่โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ในระดับชั้นอนุบาล โดยเรียนร่วมกับนักเรียน ปกติเต็มเวลา ไม่มีครูการศึกษาพิเศษในโรงเรียน มีครูพี่เลี้ยงคอยให้ความช่วยเหลือ ความสามารถปัจจุบัน คือ

1. ด้านภาษา การพูดอยู่ในขั้นการเล่นเสียง เพื่อแสดงอารมณ์พอใจหรือไม่พอใจ พูดตามเหมือนเสียงสะท้อน (Immediate Echolalia) ได้เป็นบางครั้ง บอกความต้องการโดยการชี้ท่าทาง อาทิ จับมือผู้ใหญ่ หรือชี้นิ้ว เพื่อบอกความต้องการ ยกสิ่งของที่ต้องการมาให้ผู้อื่น นอกจากนี้ เด็กยังอ่าน – เขียนไม่ได้
2. ด้านการช่วยเหลือตนเอง สามารถช่วยเหลือตนเองด้านการรับประทานอาหาร เช็ดน้ำมูก ล้างมือ ได้ด้วยตนเอง ส่วนการสวมใส่เสื้อผ้า รองเท้า ยังต้องขอความช่วยเหลือจากพี่เลี้ยง
3. ด้านการฟังคำสั่ง ปฏิบัติตามคำสั่งได้ดี เข้าใจคำสั่ง เช่น ปิดประตูให้หน่อย นั่งลง ไปเช็ดน้ำมูก ไปล้างมือ เป็นต้น

4. ด้านสังคม ไม่เล่นร่วมกับกลุ่มเพื่อน ในขณะที่เพื่อนเล่นร่วมกัน จะหลบไปนั่ง เงียบๆ อยู่ตามมุมห้อง อยู่กับพี่เลี้ยง หรือนอนกินนม

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย

1. แผนการสอนกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกม มีเนื้อหาครอบคลุมทักษะทางสังคม ด้านการเล่นร่วมกับเพื่อน การมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม การปฏิบัติตามข้อตกลงของกลุ่ม ในแต่ละด้านประกอบด้วยทักษะย่อย ดังนี้

ด้านที่ 1 การเล่นร่วมกับเพื่อน ประกอบด้วย แผนการจัดกิจกรรมกระตุ้นทักษะทางสังคมสำหรับเด็กออทิสติก จำนวน 10 กิจกรรม

ด้านที่ 2 การมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ประกอบด้วย แผนการจัดกิจกรรมกระตุ้นทักษะทางสังคมสำหรับเด็กออทิสติก จำนวน 10 กิจกรรม

ด้านที่ 3 การปฏิบัติตามข้อตกลงของกลุ่ม ประกอบด้วย แผนการจัดกิจกรรมกระตุ้นทักษะทางสังคมสำหรับเด็กออทิสติก จำนวน 10 กิจกรรม

1. เครื่องบันทึกภาพวิดีโอ

2. แบบบันทึกพฤติกรรมแบบช่วงเวลา ใช้แบบสังเกตและบันทึกพฤติกรรมแบบช่วงเวลาของการเกิดพฤติกรรม (Interval Recording Method) การสังเกตพฤติกรรมจะใช้เวลา 20 นาที แบ่งออกเป็น 40 ช่วง ช่วงละ 30 วินาที โดยผู้ทำการสังเกตและบันทึกพฤติกรรมพร้อมกัน 2 คน สังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคม 3 ด้าน ทำการสังเกตพฤติกรรม 3 ระยะ คือ ระยะที่ 1 ก่อนใช้แผนการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกม (ระยะเสัฐาน) กำหนดเวลา 5 วันๆ ละ 2 ครั้ง ระยะที่ 2 การใช้แผนการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกม (ระยะการจัดกระทำ) กำหนดเวลาเท่ากับจำนวนแผนการจัดกิจกรรม เพื่อกระตุ้นทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติก แต่ละด้านๆ ละ 5 วันๆ ละ 2 กิจกรรม ระยะที่ 3 หลังการใช้แผนการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกม (ระยะหยุดการจัดกระทำ) กำหนดเวลา 5 วันๆ ละ 2 ครั้ง

การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดำเนินการ ดังนี้

1. แผนการจัดกิจกรรมกระตุ้นทักษะทางสังคมจากการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกม

1.1 ศึกษาเกี่ยวกับ ทฤษฎีการเล่น (Play Theory) กิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบ การเล่นเกม

1.2 เขียนแผนการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกม จำนวน 30 แผน โดยศึกษาจากหนังสือเกมเบ็ดเตล็ด ของ จิรภรณ์ ศิริประเสริฐ (2545) หนังสือเทคนิคการจัดการเรียนรู้ และพัฒนาผู้เรียนด้วยกิจกรรม ของ โรม วงศ์ประเสริฐ (2545) หนังสือร้องรำ

ทำเกม ของ สุภารัตน์ วรทอง (2540) หนังสือ เกม ประกอบการสอน ของ อำนาจ เจริญศิลป์ (2535) หนังสือ เล่นกับลูก แพลโดย คณศ (2534) หนังสือ กิจกรรม PQ เพื่อพัฒนา CQ ในเด็กปฐมวัย ของ วิตินันท์ สุนา (2548) หนังสือ เกมสนุก ของ จรวยพร ธรณินทร์ (2532) หนังสือ กิจกรรมสุดสนุก Jamboree แพลโดย มัลลิกา พงศ์ปริตร และ ศรีภูมิ อัครมาส (2546) รวมถึงแบบฝึกกิจกรรมย่อยของเด็กออกทิสติกในระดับปฐมวัย โดยฝึกการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ และ กล้ามเนื้อเล็กของเด็ก กิจกรรมย่อยที่ฝึก ได้แก่

- 1) ฝึกฟังคำสั่ง ให้รู้จักยืน – นั่ง
- 2) ฝึกฟังคำสั่งเรื่องซ้าย – ขวา
- 3) ฝึกฟังคำสั่งเรื่องหน้า-หลัง
- 4) ฝึกฟังคำสั่งเรื่องบน – ล่าง
- 5) ฝึกการกลิ้งตัว
- 6) ขว้าง รับ ส่ง บอล
- 7) ฝึกให้เดิน วิ่ง กระโดด ตามจังหวะเคาะ
- 8) ฝึกการทรงตัว
- 9) ฝึกฟังเสียงสัญญาณหยุด จากนกหวีด แทมมารีน กลอง เป็นต้น

นำกิจกรรมย่อยเหล่านี้ มาประยุกต์ร่วมกับกิจกรรมหลัก แล้วออกแบบเป็น แผนการกระตุ้นทักษะทางสังคม โดยใช้เวลาฝึกในแต่ละกิจกรรมรวมเวลาประมาณ 20 – 25 นาที ทำการฝึก 5 วันต่อสัปดาห์ และทุกสัปดาห์ ทำการประเมินพฤติกรรม และวิเคราะห์กิจกรรม ลักษณะของแผนการจัดกิจกรรม เพื่อกระตุ้นการเล่นร่วมกับเพื่อน การมีส่วนร่วมในการทำ กิจกรรม การปฏิบัติตามข้อตกลงของกลุ่ม โดยแผนการกระตุ้นทักษะทางสังคมจากการจัด กิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบ การเล่นเกมมีจุดมุ่งหมาย เนื้อหา สื่อ/อุปกรณ์ การประเมินผล

1.2.1 กิจกรรมการเล่นร่วมกับเพื่อน ได้แก่ เกมตามล่าหาสมบัติ

เกมแต่งองค์ทรงเครื่อง เกมร่วมด้วยช่วยกัน เกมเอาใบชาคืนมา เกมบอลจ๋ออย่าหล่น เกมตกลปลา เกมโยนโบว์ลิ่ง เกมรอสักนิด เกมร้อยลูกปัด เกมระบายสีแสนสนุก

1.2.2 กิจกรรมการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ได้แก่ เกมมือต่อมือ

เกมฟังซิฟัง เกมก้าวชิตก้าว เกมน้ำขึ้นน้ำลง เกมแมวเหมียวแสนซน เกมระบายลูกโป่ง เกมผึ่งน้อย เกมรถไฟเก็บของ เกมคู่หูอยู่ไหน เกมซ้าย – ขวาหน้าเดิน

1.2.3 กิจกรรมการปฏิบัติตามข้อตกลงของกลุ่ม ได้แก่ เกมกลิ้งไว่ก่อน

เกมเดินปู เกมลูกบอลของฉัน เกมรองเท้าของใคร เกมสานฝัน เกมลูกกวาดหลากหลาย เกมห่อฝัน เกมหาลูกสัตว์ เกมสูงสุดสอย เกมต่อแข่งต่อขา

1.3 นำแผนการจัดกิจกรรมกระตุ้นทักษะทางสังคมจากการจัดกิจกรรม

เคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกมที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้และประสบการณ์สอนเด็ก ออกทิสติก และการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกม จำนวน 3 ท่าน เพื่อ

ตรวจสอบคุณภาพของแผนการจัดกิจกรรมในด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ตรวจสอบความถูกต้อง

1.4 ปรับปรุงแผนการจัดกิจกรรมตามคำแนะนำของผู้ตรวจสอบในข้อ 1.3 แล้วนำไปทำการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างตามตารางการจัดกิจกรรม

โครงสร้างแผนการจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะทางสังคมจากการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหว ประกอบการเล่นเกม มีดังนี้

2. แบบสังเกตและบันทึกพฤติกรรมทางสังคม

2.1 ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับเด็กออทิสติก การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ศึกษาเอกสาร เกี่ยวกับการสังเกตและการบันทึกพฤติกรรม เลือกวิธีการที่เหมาะสมกับตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ เลือกสังเกตพฤติกรรมเป้าหมายโดยการบันทึกวิดีโอ ใช้ในการสังเกตและบันทึกพฤติกรรมแบบช่วงเวลา (Interval Recording Method) การสังเกตพฤติกรรมจะใช้เวลา 20 นาที แบ่งออกเป็น 40 ช่วง ช่วงละ 30 วินาที

2.2 จัดทำแบบบันทึกพฤติกรรมแบบช่วงเวลา (Whole-Interval Recording) นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพของการสังเกตและบันทึกพฤติกรรมนำมาแก้ไขปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

การใช้แบบบันทึกพฤติกรรมทางสังคม จากการสังเกตพฤติกรรม ดำเนินการดังนี้

1. ใช้วิดีโอบันทึกพฤติกรรมของเด็กเป็นเวลา 10 นาที ที่โรงเรียนของเด็กในช่วงเวลาที่เด็กเล่นหรือมีกิจกรรมที่ชอบโดยมีผู้อื่นอยู่ด้วย
2. นำวิดีโอมาสังเกตพฤติกรรมโดยผู้สังเกต 2 คน
3. การสังเกตและบันทึกพฤติกรรมใช้เวลา 20 นาที แบ่งออกเป็น 40 ช่วง ช่วงละ 30 วินาที ผู้สังเกตหยุดภาพวิดีโอ ทุก 30 วินาที และทำการสังเกตพฤติกรรมเป้าหมาย ทุกพฤติกรรมไปพร้อมกัน ถ้ามีพฤติกรรมเป้าหมายเกิดขึ้นใส่เครื่องหมาย + ไม่มีพฤติกรรมเป้าหมายใส่เครื่องหมาย - บันทึกลงในแบบบันทึกพฤติกรรม

ตัวอย่างการบันทึกพฤติกรรม

แบบบันทึกช่วงเวลาของการเกิดพฤติกรรม (ในเวลา 20 นาทีแบ่งเป็น 40 ช่วง ช่วงละ 30 วินาที)

วันที่ ครั้งที่สังเกต ชื่อกิจกรรม

ผู้สังเกตพฤติกรรม ผู้ถูกสังเกต

เริ่มสังเกตพฤติกรรมเวลา..... น. สิ้นสุดเวลา น.

พฤติกรรมที่สังเกต

1. การเล่นร่วมกับเพื่อน

เมื่อเกิดพฤติกรรมเป้าหมายใส่เครื่องหมาย + ไม่เกิดพฤติกรรมเป้าหมายใส่เครื่องหมาย -

1.1 สามารถ ผลัดเปลี่ยน กันใช้สิ่งของ/ อุปกรณ์การ เล่นให้เพื่อน ได้ (Take turn)	นาทีที่	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		สรุปผลการสังเกต =ช่วงเวลา หมายเหตุ..... ปัญหาและอุปสรรค.....
	ความถี่	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	นาทีที่	11		12		13		14		15		16		17		18		19		20		
	ความถี่	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	

1.2 สามารถเลียนแบบจากเพื่อนได้	นาทีที่	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		สรุปผลการสังเกต =ช่วงเวลา หมายเหตุ..... ปัญหาและอุปสรรค.....
	ความถี่	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	นาทีที่	11		12		13		14		15		16		17		18		19		20		
	ความถี่	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	

ตัวอย่างการบันทึกพฤติกรรม

แบบบันทึกช่วงเวลาของการเกิดพฤติกรรม (ในเวลา 20 นาทีแบ่งเป็น 40 ช่วง ช่วงละ 30 วินาที)

วันที่ ครั้งที่สังเกต ชื่อกิจกรรม
 ผู้สังเกตพฤติกรรม ผู้ถูกสังเกต
 เริ่มสังเกตพฤติกรรมเวลา..... น. สิ้นสุดเวลา น.

พฤติกรรมที่สังเกต

2. การมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

เมื่อเกิดพฤติกรรมเป้าหมายใส่เครื่องหมาย + ไม่เกิดพฤติกรรมเป้าหมายใส่เครื่องหมาย -

2.1 สามารถหยิบ-ยื่นสิ่งของ/อุปกรณ์ให้เพื่อนได้	นาฬิกาที่	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		สรุปผลการสังเกต =ช่วงเวลา หมายเหตุ..... ปัญหาและอุปสรรค.....
	ความถี่	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	นาฬิกาที่	11		12		13		14		15		16		17		18		19		20		
	ความถี่	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	

2.2 สามารถ ปฏิบัติ กิจกรรม ในความ รับผิดชอบ ของตนเองจน กิจกรรมนั้น เสร็จเรียบร้อย	นาฬิกาที่	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		สรุปผลการสังเกต =ช่วงเวลา หมายเหตุ..... ปัญหาและอุปสรรค.....
	ความถี่	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	นาฬิกาที่	11		12		13		14		15		16		17		18		19		20		
	ความถี่	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	

ตัวอย่างการบันทึกพฤติกรรม

แบบบันทึกช่วงเวลาของการเกิดพฤติกรรม (ในเวลา 20 นาทีแบ่งเป็น 40 ช่วง ช่วงละ 30 วินาที)

วันที่ ครั้งที่สังเกต ชื่อกิจกรรม
 ผู้สังเกตพฤติกรรม ผู้ถูกสังเกต
 เริ่มสังเกตพฤติกรรมเวลา..... น. สิ้นสุดเวลา น.

พฤติกรรมที่สังเกต

3. การปฏิบัติตามข้อตกลง

เมื่อเกิดพฤติกรรมเป้าหมายใส่เครื่องหมาย + ไม่เกิดพฤติกรรมเป้าหมายใส่เครื่องหมาย -

3.1 สามารถ รอคอย สิ่งของ/ อุปกรณ์ ต่อ จากเพื่อนได้	นาทีที่	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		สรุปผลการสังเกต =ช่วงเวลา หมายเหตุ..... ปัญหาและอุปสรรค.....
	ความถี่	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	นาทีที่	11		12		13		14		15		16		17		18		19		20		
	ความถี่	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	

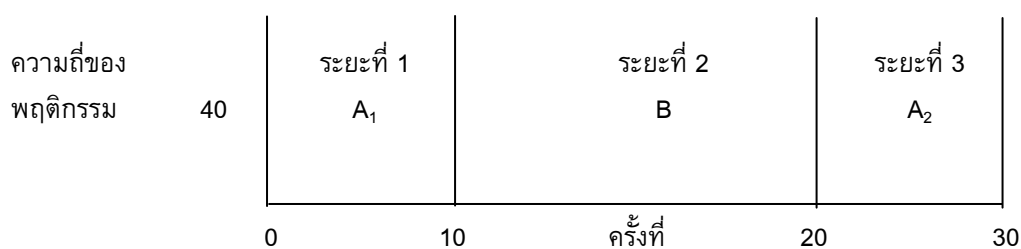
3.2 ช่วยเก็บ สิ่งของ / อุปกรณ์การ เล่นเมื่อ สิ้นสุด กิจกรรม	นาทีที่	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		สรุปผลการสังเกต =ช่วงเวลา หมายเหตุ..... ปัญหาและอุปสรรค.....
	ความถี่	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	นาทีที่	11		12		13		14		15		16		17		18		19		20		
	ความถี่	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	

แบบแผนการวิจัย

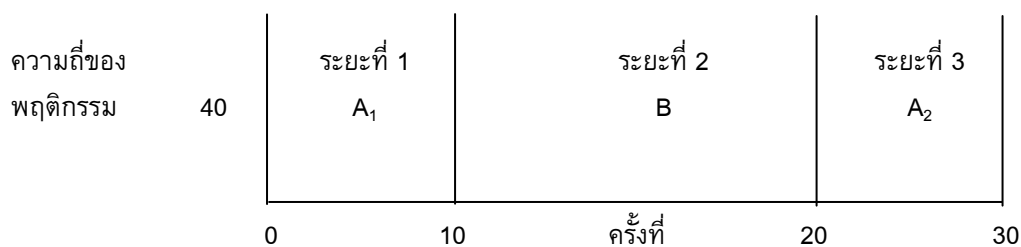
เป็นการวิจัยแบบ Single Subject Design รูปแบบ A – B – A แบบสลับกลับ 3 ระยะ
หลายเส้นฐานข้ามพฤติกรรม (Multiple Baseline Across Behaviors)

กราฟแสดงแบบแผนการทดลองแบบ A – B – A แบบสลับกลับ 3 ระยะหลายเส้นฐาน
ข้ามพฤติกรรม 3 พฤติกรรมของตัวอย่างที่ศึกษาในเวลาเดียวกัน

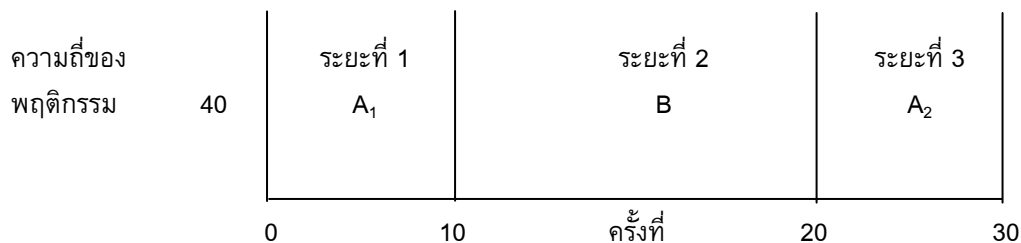
1. การเล่นร่วมกับเพื่อน



2. การมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม



3. การปฏิบัติตามข้อตกลงของกลุ่ม



ระยะที่ 1 (A₁) หมายถึง ระยะเส้นฐานของพฤติกรรม ยังไม่มีการฝึกกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา ทำการสังเกตและบันทึกพฤติกรรมทุกวันเป็นเวลา 1 สัปดาห์ๆ ละ 5 วันๆ ละ 2 ครั้ง รวม 10 ครั้ง

ระยะที่ 2 (B) หมายถึง ระยะทดลอง ทำการฝึกตัวอย่างที่ศึกษาด้วยชุดแบบฝึกกิจกรรมกระตุ้นทักษะทางสังคมด้วยกิจกรรมการเคลื่อนไหวประกอบเกม ทำการสังเกตและบันทึกพฤติกรรมทุกวันเป็นเวลา 3 สัปดาห์ๆ ละ 5 วันๆ ละ 2 ครั้ง รวม 30 ครั้ง

ระยะที่ 3 (A₂) หมายถึง ระยะติดตามผล หยุดทำการฝึกตัวอย่างที่ศึกษา ทำการสังเกตและบันทึกพฤติกรรมทุกวันเป็นเวลา 1 สัปดาห์ๆ ละ 5 วันๆ ละ 2 ครั้ง รวม 10 ครั้ง

3. วิธีดำเนินการทดลอง

ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอนต่อไปนี้

1. ผู้วิจัยขอหนังสือจากทางบัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเรียนเชิญผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ในการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2. ขออนุญาตผู้ปกครองเด็กออทิสติกที่เป็นกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาเพื่อดำเนินการทดลอง

3. ผู้วิจัยนำวิธีการสอนจากการใช้กิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกม ไปทดลองใช้กับเด็กออทิสติกเพศชาย 1 คน ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ตั้งแต่วันที่ 7 – 25 สิงหาคม 2549

4. เมื่อสิ้นสุดการทดลอง ผู้วิจัยนำผลจากแบบสังเกตและบันทึกพฤติกรรมทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกมาวิเคราะห์สรุปและรายงานผลการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้ ดำเนินการในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2549 โดยทำการสังเกตทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกเป็นเวลา 1 สัปดาห์ๆ ละ 5 วันๆ ละ 2 ครั้ง รวมเป็นจำนวน 10 ครั้ง และทำการสอนในห้องเรียนร่วม โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ตั้งแต่วันจันทร์ ถึงวันศุกร์ สัปดาห์ละ 5 วันๆ ละ 2 ครั้งๆ ละ 20 – 25 นาที ช่วงเช้าทำการสอนตั้งแต่เวลา 09.00 – 09.30 น. และช่วงบ่ายทำการสอนตั้งแต่เวลา 15.00 – 15.30 น. แล้วหยุดดำเนินการสอน และติดตามสังเกตพฤติกรรมเป้าหมายต่อไปอีกเป็นเวลา 1 สัปดาห์ๆ ละ 5 วันๆ ละ 2 ครั้ง รวมเป็นจำนวน 10 ครั้ง โดยแบ่งเป็น 5 ระยะ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ระยะที่ 1 ระยะเส้นฐาน (A₁) สังเกตพฤติกรรมเป้าหมายและบันทึกทักษะทางสังคม โดยยังไม่มีการสอน เริ่มทำการสังเกตและบันทึกพฤติกรรมทักษะทางสังคม โดยบันทึกภาพถ่ายวีดิทัศน์ ตั้งแต่วันที่ 31 กรกฎาคม 2549 ถึง วันที่ 4 สิงหาคม 2549 ทำการสังเกตในเวลา 9.30 – 10.00 น. และ 15.00 – 15.30 น. เป็นจำนวน 10 ครั้ง

ระยะที่ 2 ระยะทดลอง (B₁) ผู้วิจัยดำเนินการสอนกิจกรรมการเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกม ด้านการเล่นร่วมกับเพื่อน เป็นเวลา 1 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วันวันละ 2 ครั้ง ครั้งละ 20 – 25 นาที ในเวลา 9.30 – 10.00 น. และ 15.00 – 15.30 น. ตั้งแต่วันที่

วันที่ 7 – 11 สิงหาคม 2549 บันทึกภาพถ่ายวิดีโอทัศนัยขณะทำการสอน ทำการสังเกตพฤติกรรมโดยใช้เวลา 20 นาที แบ่งออกเป็น 40 ช่วง ช่วงละ 30 วินาที

ระยะที่ 3 ระยะทดลอง (B2) ผู้วิจัยดำเนินการสอนกิจกรรมการเคลื่อนไหวประกอบ การเล่นเกม ด้านการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม เป็นเวลา 1 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน วันละ 2 ครั้ง ครั้งละ 20 – 25 นาที ในเวลา 9.30 – 10.00 น. และ 15.00 – 15.30 น. ตั้งแต่วันที่ 14 – 18 สิงหาคม 2549 บันทึกภาพถ่ายวิดีโอทัศนัยขณะทำการสอน ทำการสังเกตพฤติกรรม โดยใช้เวลา 20 นาที แบ่งออกเป็น 40 ช่วง ช่วงละ 30 วินาที

ระยะที่ 4 ระยะทดลอง (B3) ผู้วิจัยดำเนินการสอนกิจกรรมการเคลื่อนไหวประกอบ การเล่นเกม ด้านการปฏิบัติตามข้อตกลงของกลุ่ม เป็นเวลา 1 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน วันละ 2 ครั้ง ครั้งละ 20 – 25 นาที ในเวลา 9.30 – 10.00 น. และ 15.00 – 15.30 น. ตั้งแต่วันที่ 21 – 25 สิงหาคม 2549 บันทึกภาพถ่ายวิดีโอทัศนัยขณะทำการสอน ทำการสังเกตพฤติกรรม โดยใช้เวลา 20 นาที แบ่งออกเป็น 40 ช่วง ช่วงละ 30 วินาที

ระยะที่ 5 ระยะติดตามผล (Follow up) ผู้วิจัยหยุดดำเนินการสอนจากการใช้กิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกม และติดตามสังเกตพฤติกรรมเป้าหมายต่อไปอีกเป็นเวลา 1 สัปดาห์ ตั้งแต่วันที่ 28 สิงหาคม – 1 กันยายน 2549 และบันทึกภาพถ่ายวิดีโอทัศนัยทำการสังเกตพฤติกรรมเป้าหมายและบันทึกลงในแบบบันทึกพฤติกรรม โดยทำการสังเกตในเวลา 9.30 – 10.00 น. และ 15.00 – 15.30 น. เป็นจำนวน 10 ครั้ง

ตาราง 1 การดำเนินการทดลอง ตามขั้นตอนของแผนการสอนกิจกรรมกระตุ้นทักษะทางสังคม

สัปดาห์	ครั้งที่	วัน เดือน ปี	ระยะ/รายการกิจกรรม
1	1 – 5	31 กรกฎาคม 49	A1 ระยะเส้นฐานของพฤติกรรมยังไม่มี การเรียนการสอน ตัวอย่างที่ศึกษา ทำการสังเกตและบันทึกพฤติกรรม วันจันทร์ – วันศุกร์
		ถึง	
		4 สิงหาคม 49	
2	6 – 11		B เริ่มทำการสอนในกิจกรรมด้านการเล่นร่วมกับเพื่อน
		6 7 สิงหาคม 49	เกมตามล่าหาสมบัติ เกมแต่งองค์ทรงเครื่อง
		7 8 สิงหาคม 49	เกมร่วมด้วยช่วยกัน เกมเอาใบชาคืนมา
		8 9 สิงหาคม 49	เกมบอลจ๋าย่าหล่น เกมตกปลา
		9 10 สิงหาคม 49	เกมโยนโบว์ลิ่ง เกมรอสักนิด
		10 11 สิงหาคม 49	เกมร้อยลูกปัด เกมระบายสีแสนสนุก

ตาราง 1 (ต่อ)

สัปดาห์	ครั้งที่	วัน เดือน ปี	ระยะ/รายการกิจกรรม	
			ทำการสอนในกิจกรรมด้านการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	
3	11	14 สิงหาคม 49	เกมมือต่อมือ	เกมฟังก์ฟังก์
	12	15 สิงหาคม 49	เกมก้าวชิตก้าว	เกมน้ำขึ้นน้ำลง
	13	16 สิงหาคม 49	เกมแมวเหมียวแสนชน	เกมผึ่งน้อย
	14	17 สิงหาคม 49	เกมระเบิดลูกโป่ง	เกมรถไฟเก็บของ
	15	18 สิงหาคม 49	เกมคู่หูอยู่ไหน	เกมซ้าย – ขวา หน้าเดิน
			ทำการสอนในกิจกรรมด้านการปฏิบัติตามข้อตกลง	
4	16	21 สิงหาคม 49	เกมกลิ้งไว่ก่อน	เกมเดินปู
	17	22 สิงหาคม 49	เกมลูกบอลของฉัน	เกมรองเท้าของใคร
	18	23 สิงหาคม 49	เกมसानฝัน	เกมลูกกวาดหลากหลายรส
	19	24 สิงหาคม 49	เกมห่อฝัน	เกมหาลูกสัตว์
	20	25 สิงหาคม 49	เกมสูงสุดสอย	เกมต่อแข่งต่อขา
5	28 สิงหาคม 49		A2 ระยะติดตามผลของพฤติกรรม ไม่มีการเรียน	
	21 – 25	ถึง 1 กันยายน 49	การสอน ทำการสังเกตบันทึกพฤติกรรม วันจันทร์ – วันศุกร์	

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

นำข้อมูลที่ได้จากการบันทึกพฤติกรรมของผู้สังเกต มาหาค่าความเที่ยงระหว่างผู้สังเกต 2 คน โดยใช้ค่าความเที่ยงระหว่างผู้สังเกต (IOR) สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต. 2541: 81) ซึ่งคำนวณได้จากสูตร ดังต่อไปนี้

$$\text{ค่าความเที่ยงระหว่างผู้สังเกต (IOR)} = \frac{\text{จำนวนความถี่ของพฤติกรรมที่สังเกตได้น้อยกว่า}}{\text{จำนวนความถี่ของพฤติกรรมที่สังเกตได้มากกว่า}} \times 100$$

1. กำหนดการสังเกตและบันทึกพฤติกรรมในเวลา 20 นาที แบ่งออกเป็น 40 ช่วง ช่วงละ 30 วินาที แล้วหาค่าความเที่ยงตรงระหว่างผู้สังเกต 2 คน โดยใช้ค่า IOR ที่ได้มากกว่า 80 % ขึ้นไป

2. นำข้อมูลจากการบันทึกพฤติกรรมเป็นจำนวนช่วงเวลาที่มียพฤติกรรมเป้าหมายเกิดขึ้น หาค่าเฉลี่ยร้อยละของจำนวนช่วงเวลา แล้วนำผลมาแสดงด้วยกราฟ สรุปผลการวิจัย โดยการเปรียบเทียบจำนวนครั้งของพฤติกรรมที่เกิดขึ้นในแต่ละระยะของการทดลอง

เกณฑ์การประเมินระดับทักษะทางสังคม มีดังนี้

นักเรียนสามารถทำกิจกรรมได้ 80 % ขึ้นไป มีทักษะทางสังคมดีมาก

นักเรียนสามารถทำกิจกรรมได้ 70 – 79% มีทักษะทางสังคมดี

นักเรียนสามารถทำกิจกรรมได้ 60 – 69 % มีทักษะทางสังคมปานกลาง

นักเรียนสามารถทำกิจกรรมได้ 50 – 59 % มีทักษะทางสังคมน้อย

นักเรียนสามารถทำกิจกรรมได้ 49 % ลงมา มีทักษะทางสังคมน้อยมาก

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ค่าความถี่ที่ได้จากการสังเกตและการบันทึกพฤติกรรม นำมาหาค่าเฉลี่ยร้อยละของจำนวนความถี่พฤติกรรมเป้าหมาย 3 พฤติกรรม แสดงผล 3 ระยะ ได้แก่ ระยะที่ 1 เส้นฐาน (Base line) ระยะที่ 2 การจัดกระทำ (Treatment) ระยะที่ 3 ระยะติดตามผล (Follow up) ปรากฏ ดังนี้

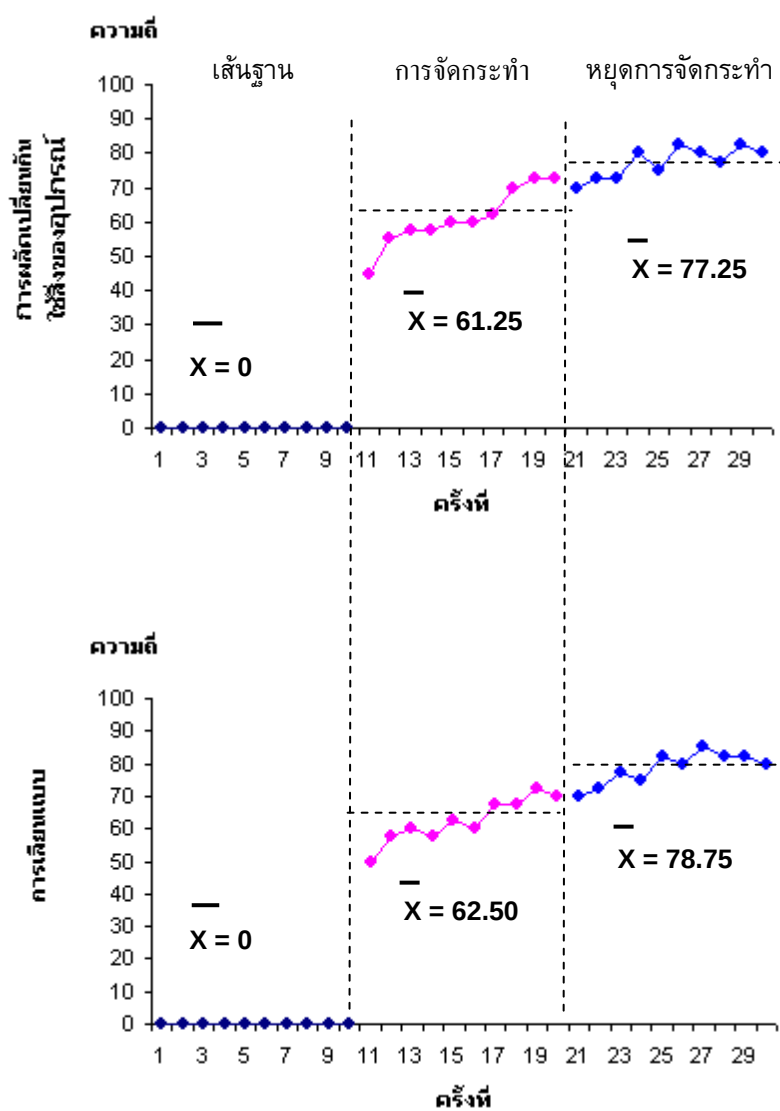
ตาราง 2 ค่าความถี่ และ ค่าเฉลี่ยจำนวนครั้งของการเกิดพฤติกรรมทักษะทางสังคมในการทดลอง 3 ระยะด้านการเล่นร่วมกับเพื่อน

การสังเกต ครั้งที่	การผลัดเปลี่ยนกันใช้ สิ่งของอุปกรณ์			ค่าเฉลี่ย ของความถี่ ของคะแนน	ความหมาย ของคะแนน	การสังเกต ครั้งที่	การเลียนแบบ			ค่าเฉลี่ย ของความถี่ ของคะแนน	ความหมาย ของคะแนน
	ระยะที่ 1	ระยะที่ 2	ระยะที่ 3				ระยะที่ 1	ระยะที่ 2	ระยะที่ 3		
	ความถี่	ความถี่	ความถี่				ความถี่	ความถี่	ความถี่		
1	0				น้อยมาก	1	0				น้อยมาก
2	0				น้อยมาก	2	0				น้อยมาก
3	0				น้อยมาก	3	0				น้อยมาก
4	0				น้อยมาก	4	0				น้อยมาก
5	0				น้อยมาก	5	0				น้อยมาก
6	0				น้อยมาก	6	0				น้อยมาก
7	0				น้อยมาก	7	0				น้อยมาก
8	0				น้อยมาก	8	0				น้อยมาก
9	0				น้อยมาก	9	0				น้อยมาก
10	0				น้อยมาก	10	0				น้อยมาก
N = 10	$\Sigma x = 0$			$\bar{x} = 0$	น้อยมาก	N = 10	$\Sigma x = 0$			$\bar{x} = 0$	น้อย

ตาราง 2 (ต่อ)

การสังเกต ครั้งที่	การผลัดเปลี่ยนกันใช้			ค่าเฉลี่ย ของคะแนน	ความหมาย ของคะแนน	การสังเกต ครั้งที่	การเลียนแบบ			ค่าเฉลี่ย ของคะแนน	ความหมาย ของคะแนน
	สิ่งของอุปกรณ์										
	ระยะที่ 1	ระยะที่ 2	ระยะที่ 3				ระยะที่ 1	ระยะที่ 2	ระยะที่ 3		
	ความถี่	ความถี่	ความถี่				ความถี่	ความถี่	ความถี่		
11		45.00			น้อยมาก	11		50.00			น้อยมาก
12		55.00			น้อยมาก	12		57.50			น้อย
13		57.50			น้อยมาก	13		60.00			ปานกลาง
14		57.50			น้อยมาก	14		57.50			น้อย
15		60.00			ปานกลาง	15		62.50			ปานกลาง
16		60.00			ปานกลาง	16		60.00			ปานกลาง
17		62.50			ปานกลาง	17		67.50			ปานกลาง
18		70.00			ดี	18		67.50			ปานกลาง
19		72.50			ดี	19		72.50			ดี
20		72.50			ดี	20		70.00			ดี
N = 10	Σx= 612.5			$\bar{x}$ = 61.25	ปานกลาง	N = 10	Σx = 625			$\bar{x}$ = 62.5	ปานกลาง
21			70.00		ดี	21			70.00		ดี
22			72.50		ดี	22			72.50		ดี
23			72.50		ดี	23			77.50		ดีมาก
24			80.00		ดีมาก	24			75.00		ดี
25			75.00		ดี	25			82.50		ดีมาก
26			82.50		ดีมาก	26			80.00		ดีมาก
27			80.00		ดีมาก	27			85.00		ดี
28			77.50		ดี	28			82.50		ดีมาก
29			82.50		ดีมาก	29			82.50		ดีมาก
30			80.00		ดีมาก	30			80.00		ดีมาก
N = 10	ΣX = 772.5			$\bar{X}$ = 77.25	ดี	N = 10	ΣX =787.5			$\bar{X}$ = 78.75	ดี

ด้านที่ 1 การเล่นร่วมกับเพื่อน



ภาพประกอบ 3 แสดงค่าความถี่ และค่าเฉลี่ยการเกิดพฤติกรรมทักษะทางสังคมเป้าหมาย ด้านการเล่นร่วมกับเพื่อน ระหว่างพฤติกรรม การผลัดเปลี่ยนกันใช้สิ่งของ/อุปกรณ์ และ การเล่นแบบ

จากตาราง 2 พบว่า ทักษะทางสังคมในด้านการเล่นร่วมกับเพื่อน

การผลิตเปลี่ยนกันใช้สิ่งของ/อุปกรณ์การเล่น

ระยะพื้นฐาน : มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0

ระยะการจัดกระทำ : มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 61.25

ระยะติดตามผล : มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 77.25

การเลียนแบบ

ระยะพื้นฐาน : มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0

ระยะการจัดกระทำ : มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 62.5

ระยะติดตามผล : มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 78.75

จากการสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคม ด้านการเล่นร่วมกับเพื่อน พบว่า

1. ทักษะการผลิตเปลี่ยนกันใช้สิ่งของ/อุปกรณ์

ระยะพื้นฐาน (ก่อนการทดลอง) : นักเรียนไม่สามารถนั่งเล่นกับเพื่อนๆ ได้ เพราะไม่ยอมให้เพื่อนจับต้อง หรือครอบครองสื่อ/อุปกรณ์ เมื่อเพื่อนหยิบอุปกรณ์ใดไป ก็จะแสดงพฤติกรรมแย่งของคืน ผลักเพื่อน ร้องไห้ กรีดร้อง บัดสื่ออุปกรณ์ให้กระจัดกระจาย

ระยะจัดกระทำ (การทดลอง) และระยะติดตามผล : เมื่อผ่านกิจกรรมการเล่น การหมุนเวียนกันใช้สิ่งของ และกิจกรรมอื่นๆ ไปแล้ว นักเรียนเข้าใจ สามารถนั่งรอให้เพื่อน ทำกิจกรรมจนเสร็จ แล้วนำของเล่นหรืออุปกรณ์นั้นๆ มาปฏิบัติกิจกรรมจนสำเร็จได้

2. ทักษะการเลียนแบบ

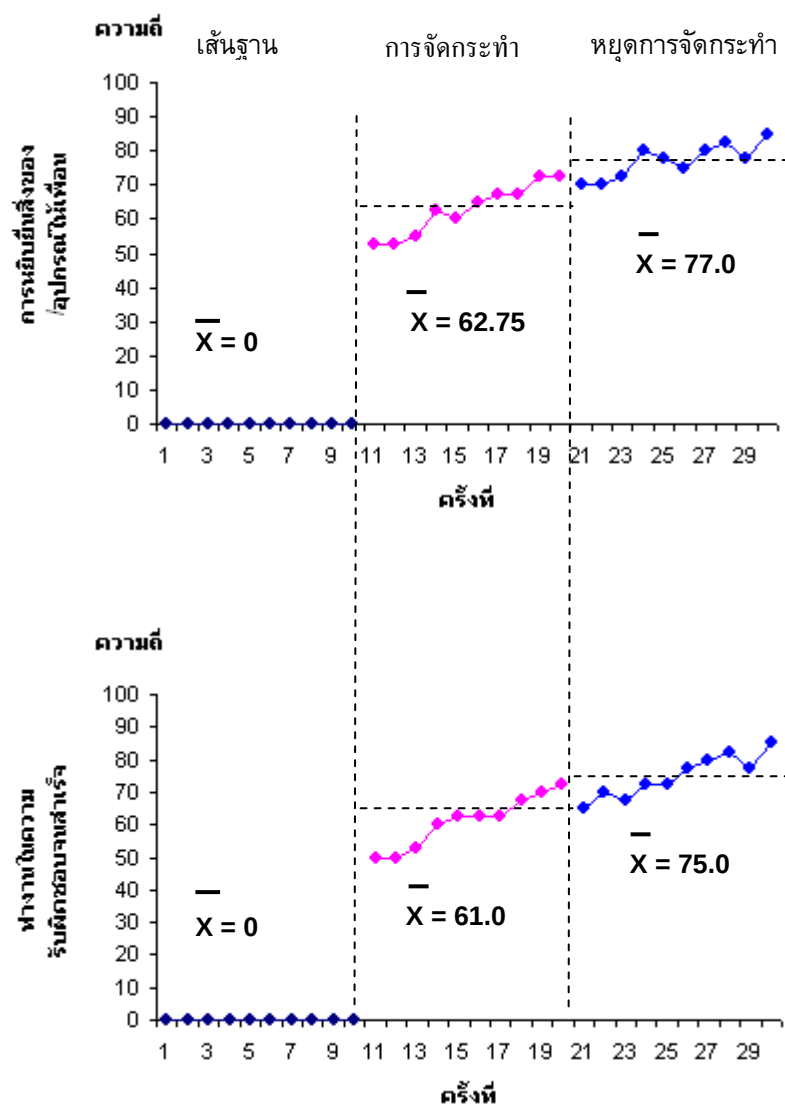
ระยะพื้นฐาน (ก่อนการทดลอง) : นักเรียนไม่สามารถร่วมกิจกรรมการเล่นที่ทำท่าทางเลียนแบบจากเพื่อนหรือครูได้ ทำให้มีพฤติกรรมไม่สนใจ เดินหนีจากกิจกรรมที่ปฏิบัติอยู่

ระยะการจัดกระทำ (การทดลอง) และระยะติดตามผล : นักเรียนแสดงอาการสนใจในสิ่งที่เพื่อนทำอยู่ สามารถทำตามท่าทางตามแบบอย่างจากเพื่อน หรือครู ได้มากขึ้น สามารถร่วมกิจกรรมกับเพื่อนได้นานขึ้นกว่าเดิม

ตาราง 3 ค่าความถี่ และค่าเฉลี่ยจำนวนครั้งของการเกิดพฤติกรรมทักษะทางสังคมในการ
ทดลอง 3 ระยะ ด้านการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

การสังเกต ครั้งที่	การหยิบยื่นสิ่งของ/อุปกรณ์ ให้เพื่อน			ค่าเฉลี่ย ของคะแนน	ความหมาย ของคะแนน	การสังเกต ครั้งที่	ทำงานในความรับผิดชอบ จนสำเร็จ			ค่าเฉลี่ย ของคะแนน	ความหมาย ของคะแนน
	ระยะที่ 1	ระยะที่ 2	ระยะที่ 3				ระยะที่ 1	ระยะที่ 2	ระยะที่ 3		
ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่	ความถี่						
1	0				น้อยมาก	1	0				น้อยมาก
2	0				น้อยมาก	2	0				น้อยมาก
3	0				น้อยมาก	3	0				น้อยมาก
4	0				น้อยมาก	4	0				น้อยมาก
5	0				น้อยมาก	5	0				น้อยมาก
6	0				น้อยมาก	6	0				น้อยมาก
7	0				น้อยมาก	7	0				น้อยมาก
8	0				น้อยมาก	8	0				น้อยมาก
9	0				น้อยมาก	9	0				น้อยมาก
10	0				น้อยมาก	10	0				น้อยมาก
N = 10	Σx = 0			$\bar{X} = 0$	น้อยมาก	N = 10	Σx = 0			$\bar{X} = 0$	น้อยมาก
11		52.50			น้อย	11		50.00			น้อย
12		52.50			น้อย	12		50.00			น้อย
13		55.00			น้อย	13		52.50			น้อย
14		62.50			ปานกลาง	14		60.00			ปานกลาง
15		60.00			ปานกลาง	15		62.50			ปานกลาง
16		65.00			ปานกลาง	16		62.50			ปานกลาง
17		67.50			ปานกลาง	17		62.50			ปานกลาง
18		67.50			ปานกลาง	18		67.50			ปานกลาง
19		72.50			ดี	19		70.00			ดี
20		72.50			ดี	20		72.50			ดี
N = 10	Σx= 627.5			$\bar{X} = 62.75$	ปานกลาง	N = 10	Σx = 610			$\bar{X} = 61.0$	ปานกลาง
21			70.00		ดี	21		65.00			ปานกลาง
22			70.00		ดี	22		70.00			ดี
23			72.50		ดี	23		67.50			ปานกลาง
24			80.00		ดีมาก	24		72.50			ดี
25			77.50		ดี	25		72.50			ดี
26			75.00		ดี	26		77.50			ดี
27			80.00		ดีมาก	27		80.00			ดีมาก
28			82.50		ดีมาก	28		82.50			ดีมาก
29			77.50		ดี	29		77.50			ดี
30			85.00		ดีมาก	30		85.00			ดีมาก
N = 10	ΣX = 770			$\bar{X} = 77.25$	ดี	N = 10	Σx =750			$\bar{X} = 75.0$	ดี

ด้านที่ 2 การมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม



ภาพประกอบ 4 แสดงค่าความถี่ และค่าเฉลี่ยการเกิดพฤติกรรมทักษะทางสังคมเป้าหมาย ด้านการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ระหว่างพฤติกรรม การยับยั้งสิ่งของ/อุปกรณ์ และการทำงาน ในความรับผิดชอบของตนเองจนสำเร็จ

จากตาราง 3 พบว่า ทักษะทางสังคมในด้านการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

การหยิบยื่นสิ่งของ/อุปกรณ์ให้เพื่อน

ระยะเส้นฐาน : มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0

ระยะการจัดกระทำ : มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 62.75

ระยะติดตามผล : มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 77.0

ทำงานในความรับผิดชอบของตนเองจนสำเร็จ

ระยะเส้นฐาน : มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0

ระยะการจัดกระทำ : มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 61.0

ระยะติดตามผล : มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 75.0

จากการสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคม ด้านการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม พบว่า

1. ทักษะการหยิบยื่นอุปกรณ์/สิ่งของให้เพื่อน

ระยะเส้นฐาน (ก่อนการทดลอง) : เมื่อใช้สื่ออุปกรณ์ร่วมกัน นักเรียนจะแสดงพฤติกรรมเล่นสิ่งของนั้นขึ้นเดียว โดยไม่ผลัดเปลี่ยนกันใช้กับเพื่อน หยิบสิ่งของนั้นไว้คนเดียว ทำให้เพื่อนในกลุ่มไม่สามารถทำกิจกรรมให้สำเร็จได้

ระยะการจัดกระทำ (การทดลอง) และระยะติดตามผล : หลังจากนักเรียนได้รับการฝึกด้านการรอคอย การผลัดเปลี่ยนกันเล่นของเล่น การเลียนแบบพฤติกรรมจากเพื่อนแล้ว นักเรียนแสดงพฤติกรรมในการหยิบยื่นสิ่งของ/อุปกรณ์ให้กับเพื่อนได้ดีขึ้น ไม่ยึดสิ่งของสิ่งใดสิ่งหนึ่งของกลุ่มไว้คนเดียว แต่ก่อนการยื่นสิ่งของให้เพื่อนบางครั้งยังมีอาการลังเลอยู่บ้าง

2. ทักษะการทำงานในความรับผิดชอบของตนเองจนสำเร็จ

ระยะเส้นฐาน (ก่อนการทดลอง) : นักเรียนไม่สามารถทำงานในความรับผิดชอบของตนเองจนสำเร็จ เนื่องจากยังไม่เข้าใจกติกาการเล่น ไม่เข้าใจการผลัดเปลี่ยนกันเล่น

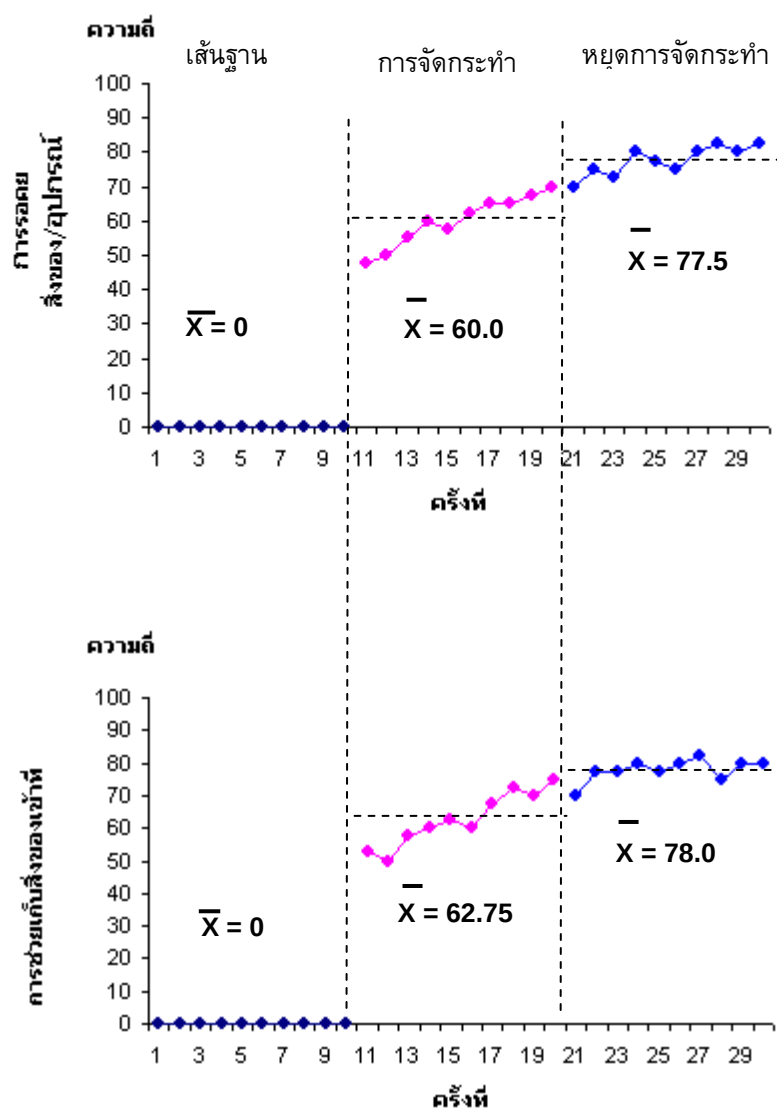
ระยะการจัดกระทำ (การทดลอง) และระยะติดตามผล : หลังจากนักเรียนได้รับการฝึกด้านการรอคอย การผลัดเปลี่ยนกันใช้สิ่งของ/อุปกรณ์ การหยิบยื่นสิ่งของ/อุปกรณ์ให้เพื่อน การเลียนแบบ การเก็บสิ่งของเข้าที่แล้ว ทำให้นักเรียนเข้าใจกติกาการเล่นมากขึ้น ทำงานที่ตนเองได้รับมอบหมายได้ดีขึ้น มีความมั่นใจในการทำกิจกรรม ควบคุมตนเองในการเล่นกับกลุ่มเพื่อนได้ดี

ตาราง 4 ค่าความถี่ และ ค่าเฉลี่ยจำนวนครั้งของการเกิดพฤติกรรมทักษะทางสังคมในการ
ทดลอง 3 ระยะด้าน การปฏิบัติตามข้อตกลงของกลุ่ม

การสังเกต ครั้งที่	การรอคอยสิ่งของ/อุปกรณ์			ค่าเฉลี่ย ของคะแนน	ความหมาย ของคะแนน	การสังเกต ครั้งที่	การช่วยเหลือสิ่งของเข้าที่			ค่าเฉลี่ย ของคะแนน	ความหมาย ของคะแนน
	ระยะที่ 1	ระยะที่ 2	ระยะที่ 3				ระยะที่ 1	ระยะที่ 2	ระยะที่ 3		
	ความถี่	ความถี่	ความถี่				ความถี่	ความถี่	ความถี่		
1	0				น้อยมาก	1	0				น้อยมาก
2	0				น้อยมาก	2	0				น้อยมาก
3	0				น้อยมาก	3	0				น้อยมาก
4	0				น้อยมาก	4	0				น้อยมาก
5	0				น้อยมาก	5	0				น้อยมาก
6	0				น้อยมาก	6	0				น้อยมาก
7	0				น้อยมาก	7	0				น้อยมาก
8	0				น้อยมาก	8	0				น้อยมาก
9	0				น้อยมาก	9	0				น้อยมาก
10	0				น้อยมาก	10	0				น้อยมาก
N = 10	$\Sigma x = 0$			$\bar{x} = 0$	น้อยมาก	N = 10	$\Sigma x = 0$			$\bar{x} = 0$	น้อยมาก
11		47.50			น้อยมาก	11		52.50			น้อย
12		50.00			น้อย	12		50.00			น้อย
13		55.00			น้อย	13		57.50			น้อย
14		60.00			ปานกลาง	14		60.00			ปานกลาง
15		57.50			น้อย	15		62.50			ปานกลาง
16		62.50			ปานกลาง	16		60.00			ปานกลาง
17		65.00			ปานกลาง	17		67.50			ปานกลาง
18		65.00			ปานกลาง	18		72.50			ปานกลาง
19		67.50			ปานกลาง	19		70.00			ปานกลาง
20		70.00			ดี	20		75.00			ปานกลาง
!! EMBE D Equati on.3 ๗ ๙ ⊥											
N = 10	(X = 600			= 60	ปานกลาง	N = 10	$\Sigma x = 627.5$			$\bar{x} = 62.75$	ปานกลาง
21		70.00			ดี	21		70.00			ดี
22		75.00			ดี	22		77.50			ดี
23		72.50			ดี	23		77.50			ดี
24		80.00			ดีมาก	24		80.00			ดีมาก
25		77.50			ดี	25		77.50			ดี
26		75.00			ดี	26		80.00			ดีมาก
27		80.00			ดีมาก	27		82.50			ดีมาก

28	82.50	ดีมาก	28	75.00	ดี		
29	80.00	ดีมาก	29	80.00	ดีมาก		
30	82.50	ดีมาก	30	80.00	ดีมาก		
N = 10	$\Sigma x = 775$	$\bar{X} = 77.5$	ดี	N = 10	$\Sigma x = 780$	$\bar{X} = 78.0$	ดี

ด้านที่ 3 การปฏิบัติตามข้อตกลงของกลุ่ม



ภาพประกอบ 5 แสดงค่าความถี่ และค่าเฉลี่ยการเกิดพฤติกรรมทักษะทางสังคมเป้าหมาย ด้านการปฏิบัติตามข้อตกลงของกลุ่ม ระหว่างพฤติกรรม การลดของ/อุปกรณ์ และการช่วยเก็บสิ่งของเข้าที่

จากตาราง 4 พบว่า ทักษะทางสังคมในด้านการปฏิบัติตามข้อตกลงของกลุ่ม

การรอคอยอุปกรณ์/สิ่งของ

ระยะเส้นฐาน : มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0

ระยะการจัดกระทำ : มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 60.0

ระยะติดตามผล : มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 77.5

การเก็บอุปกรณ์/สิ่งของเมื่อเสร็จกิจกรรม

ระยะเส้นฐาน : มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0

ระยะการจัดกระทำ : มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 62.75

ระยะติดตามผล : มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 78.0

จากการสังเกตพฤติกรรมทักษะทางสังคม ด้านการปฏิบัติตามข้อตกลงของกลุ่ม พบว่า

1. ทักษะการรอคอย

ระยะเส้นฐาน (ก่อนการทดลอง) : นักเรียนนั่งโดยทำกิจกรรมใดได้ประมาณไม่เกิน 1 นาที แม้จะนั่งอยู่กับที่มือก็จะไปหยิบ จับต้อง สัมผัส กับเพื่อนที่นั่งใกล้ๆ ตัว สิ่งของ อุปกรณ์ ถ้าถูกขัดใจก็จะแสดงอาการกรีดร้อง บดสิ่งของที่อยู่ตรงหน้าให้กระจัดกระจาย ร้องไห้ หรือลุกเดินออกจากที่นั่งไป

ระยะการจัดกระทำ (การทดลอง) และระยะติดตามผล : นักเรียนเข้าใจความหมายของคำว่า “รอ” ในระยะแรกที่ได้รับการฝึกนักเรียนจะนั่งรอ แต่มือยังหยิบจับ สัมผัส อุปกรณ์ ที่อยู่ใกล้เคียงบ้าง นักเรียนจำได้ไม่นานก็จะลืม ครูจะกระตุ้นเตือนและจัดท้านั่ง “รอ” ที่ฝึกไว้ คือ นั่งแล้วเอามือกอดไว้ที่อก เมื่อผ่านการฝึกแล้ว นักเรียนสามารถเข้าใจคำว่า “รอ” ได้ดี สามารถปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง

ปัญหาที่พบ : นักเรียนสามารถนั่งรอได้ 2-3 นาที แล้วก็แสดงพฤติกรรมการหยิบจับสิ่งของ หรืออุปกรณ์ ครูต้องเก็บเด็กให้อยู่ในท่าเตรียมพร้อมอยู่เป็นระยะๆ

2. ทักษะการเก็บอุปกรณ์/สิ่งของเมื่อเสร็จกิจกรรม

ระยะเส้นฐาน (ก่อนการทดลอง) : เมื่อเล่นของเล่น หรือใช้สื่อ อุปกรณ์ชิ้นใดเสร็จ นักเรียนจะเดินหนีจากกลุ่มไป ไม่ช่วยเหลือเพื่อนและครูในการเก็บอุปกรณ์/สิ่งของ จะเดินไปหาพี่เลี้ยงเพื่อขอดื่มนม ดื่มน้ำ กินขนม หรือร้องไห้ให้พี่เลี้ยงป้อนให้

ระยะการจัดกระทำ(การทดลอง) และระยะติดตามผล : เมื่อการฝึกแล้ว นักเรียนสามารถช่วยเหลือเพื่อนและครูในการเก็บอุปกรณ์/สิ่งของได้ แม้การเก็บของหรืออุปกรณ์จะไม่เรียบร้อย หรือเก็บได้ในจำนวนน้อยชิ้นกว่านักเรียนปกติก็ตาม เมื่อเก็บของเสร็จเพื่อน

บางคนจะเข้ามาบอกว่า นักเรียนเก่งจัง หรือยื่นของที่เก็บให้ นักเรียนจะแสดงอาการดีใจ โดยการยิ้ม หัวเราะ และเก็บสิ่งของใส่ตะกร้าไว้ทันที

บทที่ 5

สรุป อภิปราย และเสนอแนะ

การศึกษาทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยจากการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกม

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกม
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยก่อนและหลังการสอนโดยใช้กิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกม

ความสำคัญของการวิจัย

ผลการศึกษาค้นคว้าจะทำให้ทราบผลการสอนทักษะทางสังคม โดยใช้กิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกม เพื่อเป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนและผู้ปกครอง ในการนำไปใช้ส่งเสริมทักษะทางสังคมในการเล่น การทำงานร่วมกับผู้อื่นของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยต่อไป

สมมติฐานการวิจัย

1. ทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยหลังการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกม ด้านการเล่นร่วมกับเพื่อนอยู่ในระดับดี
2. ทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยหลังการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกม ด้านการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมอยู่ในระดับดี
3. ทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยหลังการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกม ด้านการปฏิบัติตามข้อตกลงของกลุ่มอยู่ในระดับดี
4. ทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยหลังการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกม ด้านการเล่นร่วมกับเพื่อนสูงขึ้น
5. ทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยหลังการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกม ด้านการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมสูงขึ้น
6. ทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยหลังการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกม ด้านการปฏิบัติตามข้อตกลงของกลุ่มสูงขึ้น

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาแบบ Single Subject Design A – B – A

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการศึกษา เป็นเด็กออทิสติก ที่มีความบกพร่องด้านทักษะทางสังคม เรียนอยู่ในระดับชั้นบริหาร

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ เด็กออทิสติกที่มีความบกพร่องด้านทักษะทางสังคม เพศชาย 1 คน อายุ 3 ปี 2 เดือน เรียนอยู่ระดับชั้นบริหาร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2549 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ตำบลบ้านดู่ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย เลือกโดยวิธีเจาะจง (Purposive Sampling)

เด็กออทิสติก 1 คนนี้ ได้รับการวินิจฉัยจากโรงพยาบาลเชียงรายประชานุเคราะห์ เมื่ออายุ 2 ปี 7 เดือน เข้ารับการบริการทางการแพทย์ที่โรงพยาบาลเชียงรายประชานุเคราะห์ เพื่อรับการบำบัดฟื้นฟูในด้านภาษา และการปรับพฤติกรรม ทุกวันเสาร์ ขณะนี้มีอายุ 3 ปี 2 เดือน กำลังศึกษาอยู่ที่โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ในระดับชั้นปฐมวัย โดยเรียนร่วมกับนักเรียนปกติเต็มเวลา ไม่มีครูการศึกษาพิเศษในโรงเรียน มีครูพี่เลี้ยงคอยให้ความช่วยเหลือ ความสามารถปัจจุบัน คือ

1) ด้านภาษา การพูดอยู่ในขั้นการเล่นเสียง เพื่อแสดงอารมณ์พอใจหรือไม่พอใจ พูดตามเหมือนเสียงสะท้อน (Immediate Echolalia) ได้เป็นบางครั้ง บอกความต้องการโดยใช้ท่าทาง อาทิ จับมือผู้ใหญ่ หรือชี้นิ้ว เพื่อบอกความต้องการ ยกสิ่งของที่ต้องการมาให้ผู้อื่น นอกจากนี้ เด็กยังอ่าน – เขียนไม่ได้

2) ด้านการช่วยเหลือตนเอง สามารถช่วยเหลือตนเองด้านการรับประทานอาหาร เช็ดน้ำมูก ล้างมือ ได้ด้วยตนเอง ส่วนการสวมใส่เสื้อผ้า รองเท้า ยังต้องขอความช่วยเหลือจากพี่เลี้ยง

3) ด้านการฟังคำสั่ง ปฏิบัติตามคำสั่งได้ดี เข้าใจคำสั่ง เช่น ปิดประตู ให้น้อย นั่งลง ไปเช็ดน้ำมูก ไปล้างมือ เป็นต้น

4) ด้านสังคม ไม่เล่นร่วมกับกลุ่มเพื่อน ในขณะที่เพื่อนเล่นร่วมกัน จะหลบไปนั่งเงียบๆ อยู่ตามมุมห้อง อยู่กับพี่เลี้ยง หรือนอนกินนม

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย

1. แผนการสอนกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกม
2. เครื่องบันทึกภาพวิดีโอ
3. แบบบันทึกพฤติกรรมแบบช่วงเวลา

3. ขั้นตอนการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้ ดำเนินการในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2549 โดยทำการสังเกตทักษะ ทางสังคมของเด็กออทิสติกเป็นเวลา 1 สัปดาห์ๆ ละ 5 วันๆ ละ 2 ครั้ง รวมเป็นจำนวน 10 ครั้ง และทำการสอนในห้องเรียนร่วม โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ตั้งแต่วันจันทร์ถึงวันศุกร์ สัปดาห์ละ 5 วันๆ ละ 2 ครั้งๆ ละ 20 – 25 นาที ช่วงเช้าทำการสอนตั้งแต่เวลา 09.00 – 09.30 น. และช่วงบ่ายทำการสอนตั้งแต่เวลา 15.00 – 15.30 น. แล้วหยุดดำเนินการสอน และติดตามสังเกตพฤติกรรมเป้าหมายต่อไปอีกเป็นเวลา 1 สัปดาห์ๆ ละ 5 วันๆ ละ 2 ครั้ง รวมเป็นจำนวน 10 ครั้ง โดยแบ่งเป็น 5 ระยะ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ขั้นตอนการวิจัย

1. ผู้วิจัยขอหนังสือจากทางบัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเรียนเชิญผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ในการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
2. ขออนุญาตผู้ปกครองเด็กออทิสติกที่เป็นกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาเพื่อดำเนินการทดลอง
3. ผู้วิจัยนำวิธีการสอนจากการใช้กิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกม ไปทดลองใช้กับเด็กออทิสติกเพศชาย 1 คน ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ตั้งแต่วันที่ 7 – 25 สิงหาคม 2549

ขั้นตอนการ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลอง ตามขั้นตอนของแผนการสอนกิจกรรมกระตุ้นทักษะทางสังคม ใช้เวลาในการทดลอง 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน ตั้งแต่วันจันทร์ถึงวันศุกร์ วันละ 2 ครั้งๆ ละ 20 – 25 นาที รวม 50 ครั้ง โดยแบ่งเป็น 3 ระยะ คือ A1 , B , A2 โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ระยะที่ 1 ระยะเส่นฐาน (A1) สังเกตพฤติกรรมเป้าหมายและบันทึกทักษะทางสังคม โดยยังไม่มีการสอน เริ่มทำการสังเกตและบันทึกพฤติกรรมทักษะทางสังคม โดยบันทึกภาพถ่ายวีดิทัศน์ตั้งแต่วันที่ 31 กรกฎาคม 2549 ถึง วันที่ 4 สิงหาคม 2549 ทำการสังเกตในเวลา 9.30 – 10.00 น. และ 15.00 – 15.30 น. เป็นจำนวน 10 ครั้ง

ระยะที่ 2 ระยะทดลอง (B1) ผู้วิจัยดำเนินการสอนกิจกรรมการเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกม ด้านการเล่นร่วมกับเพื่อน เป็นเวลา 1 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน วันละ 2 ครั้ง ครั้งละ 20 – 25 นาที ในเวลา 9.30 – 10.00 น. และ 15.00 – 15.30 น. ตั้งแต่วันที่ 7 – 11 สิงหาคม 2549 บันทึกภาพถ่ายวีดิทัศน์ขณะทำการสอน ทำการสังเกตพฤติกรรมโดยใช้เวลา 20 นาที แบ่งออกเป็น 40 ช่วง ช่วงละ 30 วินาที

ระยะที่ 3 ระยะทดลอง (B2) ผู้วิจัยดำเนินการสอนกิจกรรมการเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกม ด้านการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม เป็นเวลา 1 สัปดาห์ สัปดาห์ละ

5 วัน วันละ 2 ครั้ง ครั้งละ 20 – 25 นาที ในเวลา 9.30 – 10.00 น. และ 15.00 – 15.30 น. ตั้งแต่วันที่ 14 – 18 สิงหาคม 2549 บันทึกภาพถ่ายวีดิทัศน์ขณะทำการสอน ทำการสังเกตพฤติกรรม โดยใช้เวลา 20 นาที แบ่งออกเป็น 40 ช่วง ช่วงละ 30 วินาที

ระยะที่ 4 ระยะทดลอง (B3) ผู้วิจัยดำเนินการสอนกิจกรรมการเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกม ด้านการปฏิบัติตามข้อตกลงของกลุ่ม เป็นเวลา 1 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน วันละ 2 ครั้ง ครั้งละ 20 – 25 นาที ในเวลา 9.30 – 10.00 น. และ 15.00 – 15.30 น. ตั้งแต่วันที่ 21 – 25 สิงหาคม 2549 บันทึกภาพถ่ายวีดิทัศน์ขณะทำการสอน ทำการสังเกตพฤติกรรม โดยใช้เวลา 20 นาที แบ่งออกเป็น 40 ช่วง ช่วงละ 30 วินาที

ระยะที่ 5 ระยะติดตามผล (Fallow up) ผู้วิจัยหยุดดำเนินการสอนจากการใช้กิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกม และติดตามสังเกตพฤติกรรมเป้าหมายต่อไปอีกเป็นเวลา 1 สัปดาห์ ตั้งแต่วันที่ 28 สิงหาคม ถึงวันที่ 1 กันยายน 2549 และบันทึกภาพถ่ายวีดิทัศน์ทำการสังเกตพฤติกรรมเป้าหมายและบันทึกลงในแบบบันทึกพฤติกรรม โดยทำการสังเกตในเวลา 9.30 – 10.00 น. และ 15.00 – 15.30 น. เป็นจำนวน 10 ครั้ง

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 กำหนดการสังเกตและบันทึกพฤติกรรมในเวลา 20 นาที แบ่งออกเป็น 40 ช่วง ช่วงละ 30 วินาที แล้วหาค่าความเที่ยงตรงระหว่างผู้สังเกต 2 คน โดยใช้ค่า IOR ที่ได้มากกว่า 80 % ขึ้นไป

4.2 นำข้อมูลจากการบันทึกพฤติกรรมเป็นจำนวนช่วงเวลาที่มีพฤติกรรมเป้าหมายเกิดขึ้น หาค่าเฉลี่ยร้อยละของจำนวนช่วงเวลา แล้วนำผลมาแสดงด้วยกราฟ สรุปผลการวิจัยโดยการเปรียบเทียบจำนวนครั้งของพฤติกรรมที่เกิดขึ้นในแต่ละระยะของการทดลอง

เกณฑ์การประเมินระดับทักษะทางสังคมมี ดังนี้

นักเรียนสามารถทำกิจกรรมได้ 80 % ขึ้นไป	มีทักษะทางสังคมดีมาก
นักเรียนสามารถทำกิจกรรมได้ 70 - 79%	มีทักษะทางสังคมดี
นักเรียนสามารถทำกิจกรรมได้ 60 - 69 %	มีทักษะทางสังคมปานกลาง
นักเรียนสามารถทำกิจกรรมได้ 50 - 59 %	มีทักษะทางสังคมน้อย
นักเรียนสามารถทำกิจกรรมได้ 49 % ลงมา	มีทักษะทางสังคมน้อยมาก

สรุปผลการวิจัย

1. ทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยหลังการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกม ด้านการเล่นร่วมกับเพื่อนอยู่ในระดับดี
2. ทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยหลังการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกม ด้านการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมอยู่ในระดับดี

3. ทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยหลังการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกม ด้านการปฏิบัติตามข้อตกลงของกลุ่มอยู่ในระดับดี
4. ทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยหลังการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกม ด้านการเล่นร่วมกับเพื่อนสูงขึ้น
5. ทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยหลังการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกม ด้านการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมสูงขึ้น
6. ทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัยหลังการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกม ด้านการปฏิบัติตามข้อตกลงของกลุ่มสูงขึ้น

อภิปรายผล

การศึกษาทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกจากการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกมพบว่า กิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกมกระตุ้นให้เด็กออทิสติกอยากอยู่ร่วมกลุ่มกับเพื่อนมากขึ้นผ่านการใช้เกมและสื่อการสอน เด็กเกิดความกระตือรือร้นในการเข้ากลุ่มกับเพื่อน โดยบางครั้งแสดงพฤติกรรมแย่งของเล่น โวยวายฟ้องครูด้วยการส่งเสียงดังขัดใจ และชี้ไปยังเพื่อนที่กระทำตนเอง หรือแสดงพฤติกรรมผลัดเปลี่ยนสิ่งของกับเพื่อนๆ รู้จักการให้และการรับ ส่งผลให้อารมณ์ของเด็กผ่อนคลายลง ไม่มีการกีดรังแบบแต่ก่อน

เด็กออทิสติกมีทักษะทางสังคมดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่กำหนดไว้ และสอดคล้องกับข้อมูลของสถาบันมูลนิธิเด็ก (2549.ออนไลน์) ซึ่งกล่าวว่า การที่เด็กได้เล่นเกมรวมกลุ่มกับเพื่อนและเล่นของเล่นต่างๆ ช่วยเป็นสื่อนำไปสู่การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น เด็กก็จะมีเพื่อนเพิ่มขึ้น เป็นจุดเริ่มต้นของการเสริมสร้างพฤติกรรมทางที่ดีสังคมในวัยเด็ก ช่วยพัฒนาสิ่งที่เรียกว่า "ทักษะทางสังคม" (Social Skill) ให้เกิดขึ้น เช่น รู้จักว่าใครควรได้เล่นก่อนหลัง รู้จักการแบ่งปันและการทำงานรวมกลุ่ม รู้จักการเห็นอกเห็นใจคนอื่น เรียนรู้การอดกลั้นและให้อภัย การรักษาสีทธิของตนเอง และผู้อื่น และการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน เป็นต้น ในอีกด้านหนึ่ง เพื่อเป็นการสื่อสารระหว่างบุคคลหรือการสื่อสารของกลุ่ม อาทิ การรู้จักข้อตกลง กฎกติกา มารยาท ฉะนั้นการเล่นกับคนอื่นจึงจำเป็นอย่างมากสำหรับการพัฒนาทักษะทางสังคม ทำให้เติบโตขึ้นเป็นสมาชิกที่อยู่ร่วมกับคนอื่นในสังคม สอดคล้องกับ ศรียา นิยมธรรม (2548: 130 – 131) ได้กล่าวว่าทักษะทางสังคมจะช่วยให้เด็กเข้ากับผู้อื่นได้ดี เนื่องจากทักษะนี้ไม่สามารถเกิดขึ้นเรียนรู้ หรือปฏิบัติได้หากเด็กอยู่คนเดียวเพียงลำพัง การจะให้เด็กพิเศษมีทักษะทางสังคมที่ดีนั้น จำเป็นต้องอาศัยการอยู่ร่วมกับเด็กปกติ ในกระบวนการการสร้างทักษะทางสังคมให้กับเด็กออทิสติก นั้น ในระยะแรกๆ เป็นการฝึกกิจกรรมระหว่างเด็กออทิสติก กับผู้ที่ได้แก่ออทิสติก คู่กันเคย ระยะต่อมาจึงจะเพิ่มจำนวนนักเรียนคนอื่น ๆ เข้าสู่กิจกรรมการเล่นนั้นๆ และในระยะสุดท้าย ผู้ที่คุ้นเคยกับเด็กออทิสติกถอยออกมาจากกิจกรรม ให้เด็กออทิสติกได้ทำกิจกรรมร่วมกับเด็กคนอื่น ๆ โดยลำพัง ซึ่งเป็นวิธีที่สอดคล้องกับลักษณะของเด็กออทิสติกที่จะมี

การเปลี่ยนแปลงใดๆ จะต้องมียุทธวิธีของสิ่งเดิมอยู่เสมอ (เพ็ญแข ลิมศิลา. 2541) และการฝึกหรือปรับพฤติกรรมเด็กออทิสติก จะต้องเริ่มจากผู้ที่เด็กออทิสติกคุ้นเคยมาก่อน (ผดุง อารยะวิญญู. 2546) รวมถึงกิจกรรมที่จัดให้กับเด็กออทิสติกต้องเรียงลำดับจากสิ่งง่ายไปหาสิ่งที่ยากของกิจกรรมเพิ่มขึ้นเป็นลำดับ เพื่อให้เด็กเกิดแรงจูงใจในการทำกิจกรรมครั้งต่อๆ ไปด้วย (สถาบันมูลนิธิเด็ก. ออนไลน์) สอดคล้องกับแนวคิดของ พวงแก้ว กิจธรรม (2543) ซึ่งกล่าวว่า ควรเริ่มฝึกพฤติกรรมโดยให้เด็กทำเลียนแบบและทำตามแบบ โดยทำซ้ำๆ ในสถานการณ์ต่างๆ กับคนที่หลากหลาย จนกว่าเด็กจะสามารถจำ และทำด้วยตนเอง ทั้งนี้ ต้องจัดให้มีการเปลี่ยนแปลงกิจกรรม สถานการณ์ คน อุปกรณ์ หรือสื่อที่ละน้อย เปลี่ยนอย่างช้าๆ เปลี่ยนทีละอย่าง และเปลี่ยนทีละขั้นตอน รวมถึง จัดกิจกรรมให้เด็กฝึกทำในลักษณะเป็นขั้นตอนเรียงลำดับ จากขั้นตอนที่ง่าย สั้น และมีน้อยขั้นตอน ไปสู่ขั้นตอนที่ยาก ยาวและมีขั้นตอนมากขึ้นตามลำดับ เพราะเด็กออทิสติกชอบทำกิจกรรมเรียงตามลำดับซ้ำๆ จนเมื่อเด็กพัฒนาพอสมควรแล้วจึงฝึกตัด เพิ่มหรือสลับขั้นตอนได้

ข้อสังเกตจากการวิจัย

จากการศึกษาครั้งนี้พบว่า ในการสอนเด็กออทิสติก ในช่วงปฐมวัยเด็กจะมีช่วงความสนใจสั้นมากการทำกิจกรรมจึงต้องปรับให้ยืดหยุ่นกับเด็ก รวมถึงในระยะเวลาแรกที่ทำ การปรับตัวเข้าหาเด็กนั้น ต้องใจอดทน และใจเย็น รวมทั้งใช้สื่ออุปกรณ์ที่หลากหลาย ซึ่งเด็กออทิสติกแต่ละคน มีความแตกต่างกันตามระดับความรุนแรงของความผิดปกติ การเลือกใช้กิจกรรม หรือสื่อในการสร้างเสริมทักษะทางสังคม สำหรับเด็กแต่ละคนนั้น ผู้วิจัยควรศึกษา กิจกรรมและสื่อในแต่ละกิจกรรมให้มีความเหมาะสมสอดคล้องกับความต้องการของเด็กเสียก่อน รวมถึงสอบถามครู ผู้ปกครอง หรือผู้ที่ดูแลเด็กอย่างใกล้ชิดเกี่ยวกับของเล่น ขนม หรือสิ่งที่เด็กสนใจ จะช่วยให้ผู้วิจัยสามารถกระตุ้น พัฒนาทักษะทางสังคมให้แก่เด็กได้เร็วขึ้น เนื่องจากผู้วิจัยสามารถนำสิ่งที่เด็กสนใจนี้มาเป็นสิ่งเสริมแรง ให้เด็กมีแรงจูงใจในการทำกิจกรรมมากขึ้นด้วย ซึ่งสอดคล้องกับ พวงแก้ว กิจธรรม (2543) ว่าการเฝ้าสังเกตพฤติกรรมของเด็กออทิสติกอย่างเป็นใกล้ชิด ทำบันทึกสิ่งที่เขาชอบและไม่ชอบ พฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม และสิ่งที่จำเป็นต้องแก้ไขเร่งด่วนตามลำดับ รวมทั้งสาเหตุซึ่งมักมีผลกระทบให้เด็กเกิดอารมณ์แปรปรวน และอื่นๆ เพื่อให้รู้จักธรรมชาติ ความคิด ความรู้สึก พฤติกรรม และลักษณะนิสัยของเด็กให้มากที่สุด ซึ่งจำเป็นต้องใช้ในการวางแผนดำเนินการช่วยเหลือเด็ก เมื่อรู้จักและคุ้นเคยกับเด็กแล้ว ควรสามารถคาดเดาได้ล่วงหน้าว่าเด็กจะทำอะไร หรือจะมีปฏิกิริยาตอบอย่างไร ก่อนเด็กแสดงปฏิกิริยา เพื่อจัดการป้องกันการเกิดพฤติกรรมที่ไม่ถูกต้อง หรือปรับพฤติกรรมให้เหมาะสมได้ทันที

เด็กวัยปฐมวัยนี้ ยังสามารถเล่นกับเพื่อนในกลุ่ม 3 – 4 คน โดยไม่ไว้วางใจ แต่ถ้าเพื่อนเพิ่มมากขึ้นเด็กจะแสดงอาการต่อต้านกับกลุ่มเพื่อนที่เล่นด้วย โดยการเดินออกจากกลุ่ม

ผลึกเพื่อน ดีครู เอามีปิตุ ส่ายหน้าไปมา แสดงอาการรำคาญ หรือไม่พอใจเมื่อเพื่อนมากกว่าจำนวนที่ตนเองจะรับไหว ดังนั้น การกิจกรรมเพื่อกระตุ้นทักษะทางสังคมของเด็กจึงต้องยึดเด็กเป็นสำคัญว่า สิ่งใดจะเกิดประโยชน์กับตัวเด็กมากที่สุด

ข้อเสนอแนะทั่วไป

จากการศึกษาทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกจากการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหว ประกอบการเล่น เกม พบว่า การพัฒนาทักษะทางสังคมให้เด็กออทิสติกให้ประสบผลสำเร็จได้ดี ต้องคำนึงถึงอายุของเด็ก และความรุนแรงของปัญหา รวมถึงทราบลักษณะนิสัยพื้นฐานของเด็กว่ามีพฤติกรรมรุนแรงกับเพื่อนหรือไม่ เด็กที่มีพฤติกรรมรุนแรงจะใช้ระยะเวลานานในการปรับตัวให้เข้ากับกลุ่มเพื่อน ระดับการทำกิจกรรมกลุ่มที่เหมาะสม คือ 1 – 2 คน เนื่องจากว่าเด็กออทิสติกเป็นกลุ่มที่ทนต่อเสียงดังมากๆ ไม่ได้นาน มักแสดงอาการปิตุ ส่ายหน้า เมื่อเพื่อนพูดคุยกันเสียงดัง กลุ่มที่กำหนดจึงเป็นตัวแปรสำคัญในการเสริมสร้างทักษะทางสังคมให้แก่เด็กที่ผู้วิจัยต้องคำนึงถึงเป็นสำคัญ

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

เด็กออทิสติก เป็นกลุ่มเด็กที่มีระดับความรุนแรงของอาการแตกต่างกันในแต่ละบุคคล แม้คำนิยามลักษณะจะจัดว่าเป็นกลุ่มบุคคลที่มีปัญหาด้านพัฒนาการทางสังคม การสื่อความหมาย และมีพฤติกรรม ความสนใจในอิริยาบถที่ซ้ำๆ แต่ในเด็กออทิสติกแต่ละบุคคลยังมีลักษณะความบกพร่องของพัฒนาการที่แตกต่างกันออกไป และยังต้องการงานวิจัยเพื่อช่วยเด็กในกลุ่มนี้จำนวนมาก ในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกในกลุ่มเด็กประถมศึกษา จากการสอนโดยใช้กิจกรรมเคลื่อนไหว ประกอบการเล่น เกม
2. ควรมีการศึกษาทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติก จากการสอนโดยใช้กิจกรรมกลุ่ม (Group Dynamic)
3. ควรมีการศึกษาพฤติกรรมทางสังคมของเด็กออทิสติก ในการเล่นเครื่องเล่นสนาม
4. ควรขยายระยะเวลาในการทดลองให้นานมากขึ้น หรือปรับการทดลองเป็นแบบ

A – B – A – B

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กรมพลศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2536). *เทคนิคการจัดเกมและการเล่นพื้นฐาน*. กรมวิชาการ. (2543). *การพัฒนาเด็กออทิสติก*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา ลาดพร้าว.
- กรุงเทพฯ: งานนันทนาการ ฝ่ายส่งเสริมพลศึกษา กองส่งเสริมพลศึกษาและสุขภาพ. กลุ่มงานจิตเวช โรงพยาบาลลำปาง. (2545). *เด็กออทิสติก*. สืบค้นเมื่อ 3 ตุลาคม 2546, จาก <http://www.lph.go.th/webboard3/308.html>.
- เกษลดา มานะจติ. (2529). *สื่อการเรียนรู้และเครื่องเล่นของเด็กก่อนวัยเรียน*. เชียงใหม่: สหวิทยาลัยล้านนา เชียงใหม่.
- คงศักดิ์ เจริญคงศักดิ์ และ รัตนา หาญสงคราม. (2530). *การจัดกิจกรรมนันทนาการในสังกัดสำนักงานการศึกษาเอกชนระดับมัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร*. กรุงเทพฯ: กองส่งเสริมพลศึกษาและสุขภาพ กรมพลศึกษา.
- คเมศ. (2534). *เล่นกับลูก*. กรุงเทพฯ: บริษัทนานมี จำกัด.
- จรวพร ธรณินทร์. (2532). *เกมสนุก*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- จรินทร์ ธานีรัตน์. (2524). *เกม (GAMES)*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.
- จิรวรรณ วัฒนะจิตพงศ์. (2537). *การเปรียบเทียบผลของกิจกรรมกลุ่มและสถานการณ์จำลองที่มีต่อทักษะทางสังคมของเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านไร่พัฒนาอำเภอเทพสถิต จังหวัดชัยภูมิ*. ปรินญาณพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- จันทิชาติตา พฤกษานานนท์. (2546, กรกฎาคม). *อาการแสดงออกบางอย่างของออทิสซึม (Autism) ในเด็กเล็ก*. *ใกล้หมอ*. 25(7): 84 – 85.
- . (2546, มีนาคม). *ลักษณะออทิสซึมในเด็ก*. *ใกล้หมอ*. 27(2): 84 – 85.
- จิรภรณ์ ศิริประเสริฐ. (2545). *เกมเบ็ดเตล็ด MINOR GAME*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: รวมสาส์น.
- ชาติรี วิฑูรชาติ. (2546). *ออทิสซึม ใน กุมารเวชศาสตร์เล่ม 1. บรรณาธิการ โดย มนตรี ตูจันทา และคนอื่นๆ*. กรุงเทพฯ: เรือนแก้วการพิมพ์.
- . (2546). *ออทิสซึม หลักสูตรการศึกษาออกโรงเรียนแบบเบ็ดเสร็จขั้นพื้นฐานสำหรับบุคคล ออทิสติก*. สรุปโดย หทัยพร คลังกำแพงเดช. สืบค้นเมื่อ 27 พฤศจิกายน 2546, จาก <http://www.autismthaiparents.org/interesting/academic002.html>.
- ดนุ จีระเดชากุล. (2544). *นันทนาการสำหรับเด็ก*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช จำกัด.

- ดารณี อุทัยรัตนกิจ. (2545). การจัดการเรียนรวมสำหรับเด็กออทิสติก. ใน เอกสารประกอบ
การประชุมปฏิบัติการ เรื่อง ครู หมอ พ่อแม่ : มิติการพัฒนาศักยภาพบุคคลออทิสติก.
กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ดาร์รัตน์ สัตตวัชรเวช. (2546). จะทราบได้อย่างไรว่าบุตรหลานเป็นออทิสติก?. สืบค้นเมื่อ
3 ตุลาคม 2546, จาก <http://www.thaiclinic.com/autistic.html>.
- ดุสิต ลิขณะพิชิตกุล. (2538). กว้างไกลตายและความตาย. จิตเวชเด็กสำหรับกุมารแพทย์.
กรุงเทพฯ: สมาคมกุมารแพทย์แห่งประเทศไทย.
- ทัศนวัต สมบุญธรรม และ รวีวรรณ รุ่งไพรวัลย์. (2544). ออทิสซึม พิเดียทรีเซียน โรล
(Autism: Pediatrician's Role). ใน กุมารเวชปฏิบัติก้าวหน้า : จากการรักษาสู่การ
สร้างเสริมสุขภาพ 3. บรรณาธิการโดย กาญจนา ตั้งนราธิกุล ; สุวรรณ
เรืองกาญจนเศรษฐ์ และ ดวงฤดี วัฒนศิริชัยกุล. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์เม็ดทราย.
- เทียมใจ พิมพ์วงศ์. (2541). การศึกษาทักษะทางสังคมของเด็กที่มีปัญหาทางพฤติกรรมเรียน
ร่วมกับเด็กปกติ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการสอนโดยวิธีการเรียนแบบ
สหร่วมใจ. ปรินญาณพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ชนกร เจริญราช. (2546). การศึกษาทักษะทางสังคมและความเครียดของนักเรียนที่มี
ความสามารถพิเศษชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากการจัดกิจกรรมศิลปะ. ปรินญาณพนธ์
กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ธีรยุทธ์ เสนีย์วงศ์ ณ อยุธยา. (2536). การพัฒนาทักษะและประสบการณ์ทางสังคม
ใน ทักษะและประสบการณ์พื้นฐานสำหรับเด็กประถมศึกษา หน่วยที่ 6. นนทบุรี:
สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- ประนอม ชัยเดช. (2536). เสริมทักษะการเรียนการสอนวิชาสังคมศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 2.
เชียงใหม่: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธิ. (2546). เกมสัพพลศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ประสงค์ พฤษานานนท์. (2546, มีนาคม). วัดซินโรคหัดทำให้เด็กเป็นออทิสซึม?. ใกล้เคียง.
27(2): 86 – 87.
- ปัทมาวดี บุญยสวัสดิ์. (2535). ผลของการใช้เกมการเล่นพื้นบ้านไทยที่มีต่อการพัฒนา
ทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ ค.ม.
(ประถมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- เปรมปรีดี นวลมณี. (2536). รายงานการวิจัยเรื่องทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็ก
ปฐมวัย ที่ได้รับการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะประกอบวัสดุสามมิติ.
สระบุรี: สำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดสระบุรี

- ผดุง อารยะวิญญู. (2541). การศึกษาสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: พี เอ อาร์ต แอนด์ พรินต์ติ้ง.
- . (2546). เอกสารประกอบการสอน การวิจัยแบบกลุ่มตัวอย่างเดี่ยว (Single Subject Design). กรุงเทพฯ: ภาควิชาการศึกษาพิเศษ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ผ่องพรรณ ตรัยมงคลกุล. (2543). การวิจัยในชั้นเรียน. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- พลอยแกมเพชร. (2545). สัญญาณโรคออทิสซึม. สืบค้นเมื่อ 27 พฤศจิกายน 2546, จาก <http://www.autismthaiparents.org/interesting/academic009.html>.
- พวงแก้ว กิจธรรม. (2543). เด็กออทิสติก. สืบค้นเมื่อ 25 มีนาคม 2545, จาก <http://www.tddf.or.th/library/%CD%CD%B7%D4%CA%B5%D4%A1.doc>.
- พัชรี ผลโยธิน. (2523). กายบริหารและจังหวะสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน เข้าใจเด็กก่อนวัยเรียน. กรุงเทพฯ: ม.ป.พ. .
- พัชรี สวนแก้ว. (2545). จิตวิทยาพัฒนาการและการดูแลเด็กปฐมวัย. ใน เอกสารประกอบการสอนวิชา 2173107. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ดวงกมล.
- พีระพงศ์ บุญศิริ; และ มาลี สุรพงษ์. (2536). เกม (GAMES) ; THE ACTIVITY FOR HUMAN PERFORMANCE. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- เพ็ญแข ลิ้มศิลา. (2540). รวมเรื่องวินิจัยออทิสซึม. สมุทรปราการ: ช. แสงงามการพิมพ์.
- . (2541). ออทิสซึม. ใน ตำรากุมารเวชศาสตร์ 3 (ฉบับเรียบเรียงใหม่เล่ม 3). บรรณาธิการโดย วันดี วรวิทย์, ประพุทธ ศิริบุญย์ และ สุรางค์ เจียมจรรยา. กรุงเทพฯ: บริษัท โฮลิสติกพับลิชชิ่ง จำกัด.
- . (2542). การรักษาออทิสซึมเบื้องต้นในโรงพยาบาลยุวประสาทไวทโยปถัมภ์. สืบค้นเมื่อ 3 ตุลาคม 2546, จาก <http://www.kus.ku.ac.th/autism/information/drpenkae/index.html>.
- . (2545). ออทิสซึมในประเทศไทย : จากตำราสู่ประสบการณ์. ใน เอกสารประกอบการบรรยาย พิเศษการประชุมวิชาการระดับชาติเรื่อง ครู หมอ พ่อแม่ : มิติแห่งการพัฒนาศักยภาพ บุคคลออทิสติก. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- มีทนี ตุลยาทร. (2522). เพลงประกอบกิจกรรมเสริมประสบการณ์ในระดับอนุบาล. ขอนแก่น: โรงเรียนสาธิตประถม-อนุบาล มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- มัลลิกา พงศ์ปริตร และ ศรีภูมิ อัครมาส. (2546). กิจกรรมสุดสนุก Jamboree. กรุงเทพฯ: บริษัทเพียร์สัน เอ็ดดูเคชั่น อินโดไชน่า จำกัด.
- เยาวพา เจชะคุปต์. (2546). เกมและการเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แม็ค.

- รุ่งนภา ทรัพย์สุวรรณ. (2546). การศึกษาผลของการจัดกิจกรรมกระตุ้นการรับรู้สีกและการเคลื่อนไหวโดยครอบครัวที่มีผลต่อการแสดงพฤติกรรมซ้ำๆ การเล่นอย่างเหมาะสม และการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใหญ่ของเด็กออทิสติก. ปรินญาณพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- โรม วงศ์ประเสริฐ. (2545). เทคนิคการจัดการเรียนรู้และพัฒนาผู้เรียนด้วยกิจกรรม. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์สถาพรบุ๊คส์ จำกัด.
- วรรณก. (2546, มกราคม). ออทิสติกในจีน. แม่และเด็ก. 25(371): 29 – 30.
- วรศักดิ์ เพียรชอบ. (2527). หลักและวิธีสอนการพลศึกษา. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- วารี ถิระจิตร. (2530). การพัฒนาการสอนสังคมศึกษาในระดับประถมศึกษา. คณะครุศาสตร์. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- วิดิพันธ์ สุนา. (2548). กิจกรรม PQ เพื่อพัฒนา CQ ในเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ: บริษัทพัฒนาวิชาการ (2535) จำกัด.
- วิทย์ เทียงบุญธรรม. 2536. พจนานุกรมวิทยาศาสตร์การแพทย์. กรุงเทพฯ: บริษัทรวมสาส์น.
- วินัดดา ปิยะศิลป์. (2537). คู่มือสำหรับพ่อแม่เพื่อเด็กออทิสติก. กรุงเทพฯ: แปลนพับลิชชิง.
- วินัส ปัทมภาสพงษ์. (2543, มกราคม-ธันวาคม). ออทิสซึม (Autism). วารสารคณะพลศึกษา. 3(1-4): 8 – 14. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วีระ มนัสวานิช. (2528). เทคนิคและทักษะการสอนเกม (TEACHING GAMES AND SKILLS IN TEACHING GAMES). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.
- ศรีกัลยา พึ่งแสงสี. (2539). การศึกษาพฤติกรรมของครูในการส่งเสริมทักษะทางสังคมให้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนประถมศึกษาสังกัดสำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (ประถมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- ศรียา นิยมธรรม. (2548). การเรียนรู้ร่วมสำหรับเด็กปฐมวัย. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แว่นแก้ว.
- ศรีเรือน แก้วกังวาล. (2543). จิตวิทยาเด็กพิเศษ แนวคิดสมัยใหม่. ใน เอกสารประกอบ การเรียน. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- . (2545). จิตวิทยาเด็กที่มีลักษณะพิเศษ. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ หมอชาวบ้าน.
- ศูนย์สุขวิทยาจิต กระทรวงสาธารณสุข. (2546). เด็กออทิสติก : คู่มือปัญหาสุขภาพจิตเด็ก. สืบค้นเมื่อ 1 ตุลาคม 2546, จาก <http://www.childthai.org/cic/c140.html>.
- สถาบันเด็ก มุลนิธิเด็ก. (2549). แลกเปลี่ยนเรียนรู้. สืบค้นเมื่อ 2 พฤศจิกายน 2549, จาก http://www.childrenhospital.go.th/main/ur_unit/a03.htm.

- สถาบันสุขภาพเด็กแห่งชาติมหาราชินี. (2546). *คู่มือฝึกและดูแล เด็กออทิสติก*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชัยเจริญ.
- สมชาติ กิจรยาง. (2539). *108 เกมและกิจกรรมเพื่อพัฒนาบุคลิกภาพ*. กรุงเทพฯ: บริษัท ซีเอ็ด ยูเคชั่นจำกัด (มหาชน).
- สมภาพ เรื่องตระกูล. (2543). *โรคทางจิตเวชในเด็กและวัยรุ่น*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์เรือนแก้ว การพิมพ์.
- สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต. (2541). *ทฤษฎีและเทคนิคการปรับพฤติกรรม*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สันติภาพ ไชยวงศ์เกียรติ. (2546). *ออทิสติก*. สืบค้นเมื่อ 1 ตุลาคม 2546, จาก http://www.elib-online.com/doctors46/Child_autistic001.html.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน. (2534). *คู่มือการจัดกิจกรรมและการเล่นกลางแจ้ง สำหรับเด็กระดับก่อนประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ: กองการส่งเสริมการศึกษานอกระบบ สำนักงานเอกชน.
- สุขุมล เกษมสุข. (2535). *การสอนทักษะทางสังคมในชั้นประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุชา จันทน์เอม. (2542). *จิตวิทยาในชีวิตประจำวัน*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช จำกัด.
- สุทัศน์ ยกส้าน. (2546). *อาการออทิสติก*. สืบค้นเมื่อ 1 ตุลาคม 2546, จาก <http://www.manager.co.th/asp-bin/ViewNews.asp?NewsID=4635189558267>.
- สุภารัตน์ วรทอง. (2540). *ร้องรำทำเกม*. กรุงเทพฯ: บริษัทต้นอ่อน แกรมมี จำกัด.
- สุรพงศ์ อำพันวงษ์. (2542). *เด็กออทิสติก*. สืบค้นเมื่อ 3 ตุลาคม 2546, จาก http://www.geocities.com/Tokyo/Spa/1001/doctors/child_autistic01.html.
- อรัญญา บุญยศิริกุล. (2546). *รู้จักน้องออทิสติก*. สืบค้นเมื่อ 3 ธันวาคม 2546, จาก <http://www.geocities.com/paylika2k/autistic>.
- ออน. (2546, มกราคม). *ความลับของออทิสติก. แม่และเด็ก*. 25(371): 46 – 47.
- อัมพล สุอำพัน. (2539). *ออทิสติก ดิสออเดอร์ (Autistic Disorder)*. ใน *ตำรากุมารเวชศาสตร์ เล่ม 1*. บรรณาธิการโดย สำหรับ จิตตินันท์. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์กรุงเทพเวชสาร.
- อำนาจ เจริญศิลป์. (2535). *เกมประกอบการสอน*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์รุ่งวัฒนา.
- AllRefer. (2006). *An Electroencephalogram (EEG)*. Retrieved December 17, 2006, from <http://health.allrefer.com/health/eeg-info.html>.
- America Psychiatric Association. (1994). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*. 4th ed. Washington, D.C: Author.
- . (1996). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*. 4th ed. Washington, D.C: The American Psychiatric Association press.

- Autism Society of American. (2003). *Autism*. Retrieved March 28,2003, from <http://www.autism-society.org>.
- Candy, L. (2003). *Social Skills and School*. Retrieved December 8, 2003, from http://www.cdl.org/resources/reading_room/social_skills.html.
- Cartledge ; et al. (1986). *Teaching Social Skills to Children and Youth : Innovention Approaches*. Boston: Allyn and Bacon.
- Ciadella, P.; & Mamelie, N. (1989). An Epidemiological Study of Infantile Autism in a French Department (Rhône) : A Research Note. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*. 30: 165 – 75.
- Cumine, V.; Leach, J. ; & Stevenson, G. (2000). *Autism in the Early Years*. London: David Fulton Publishers.
- Dingle, A. D.; & M. K. (1998). Psychiatric Disorders of Childhood and Adolescence. In A Studemire (ED.). *Clinical Psychiatry for Medical Students*. 3rd ed. Philadelphia: WB Saunders Company.
- Durand, V. Mark; & Barlow, David H. (1997). *Abnormal Psychology : An Introduction*. Calofornia: Brooks/Cole.
- Fombonne, E. (1999, July). The Epidemiology of Autism : A Review. *Psychological Medicine*. 29(4): 769 – 786.
- Fraenkel, J. R. (1980). *Helping Students Thinks and Value : Strategies for Teaching the Social Studies*. New Jersey: Prentic-Hall Incorporation.
- Granger, Jennifer. (2000). *Use of Music to Enhance the Education of Autistic Children*. Retrieved. December 3rd, 2003, from <http://www.roanoke.edu/finearts/Music/merc/students/granger/musicandautism.doc>.
- Hardy, C; et al. (2002). *Autism and ICT: A Guide for Teachers & Parents*. London: David Fulton Publishers.
- Heiman, G. W. (1995). *Research Methods in Psychology*. Boston: Houghton Mifflin Company.
- Jordan, R. (1999). *Autistic Spectrum Disorders: An Introduction Handbook for Practitioners*. London: David Fulton Publishers.
- Kaplan, H. I.; & Sadock, B.J. (1998). *Kaplan and Synopsis Sciences/Clinical Psychiatry* 8th ed. Baltimore: Williams & Wilkins.

- Klykylo, W.M. (2000). Autistic Disorder and Other Pervasive Developmental Disorders. In J. Kay, A. Tasman & J. A. Liberman (Eds.). *Psychiatry Behavioral Science and Clinical Essentials*. pp. 587 – 592). Philadelphia: W. B. Saunders Company.
- Laushey, Kelle M.; & Heflin, L. Juane. (2000). *Enhancing Social Skill of Kindergard Children with Autism Through the Training of Multiple Peers as Tutors*. (CD-ROM). Available : Eric (1992 - September 2001).
- Lehman, R. (1991). *Statistics and Research Desigh in the Behavioral Sciences*. Belmont: Wadsworth.
- NIMH. (2006). *Autism Spectrum Disorders (Pervasive Developmental Disorders)*. Retrieved December 18, 2006, from <http://www.nimh.nih.gov/publicat/autism.cfm#>.
- Nurcombe, B.; Wolraich, M.L.; Tramontana, M.; & Stone, W. (2000). Disorders Usually Presenting in Infancy or Early Childhood. In Ebert, P.T.Loosen & B. Nurcombe (Eds). *Cerrent Diagnosis & Treatment in Psychiatry*. pp. 547 – 551). New York: McGraw – Hill Companies.
- O'Halloran, D. David. (1996). *Social Skills Intervention in a Residential Summer Camp Setting for Children with Learning Disabilities*. Fordham University.
- Ozonoff, S; et al. (2002). *A Parent's Guide to Asperger Syndrome & High-Functioning Autism: How to Meet the Challengers and Help your Child Thrive*. New York: The Guilford Press.
- Peters, T. (1997). *Autism : From Theoretical Understanding to Educational Intervention*. San Diego: Singular Publishing Group.
- Popper,C.; & West, S. A. (1999). Disorders Usually First Diagnosis in Tnfancy, Childhood, or Adolescence. In R. E. Hales, S. C. Yudofsky & J. A. Talbott (Eds.). *Textbook of Psychiatry*. 3rd ed. pp. 895 – 900). Washington: American Psychiatric Press, Inc.
- Quill,K. A. (2000). *DO-WATCH-LISTEN-SAY : Social and Communication Intervention for Children with Autism*. Maryland: Paul H. Brookes Publishing Co.
- Richard, G. J. (2000). *The Source for Treatment Methodologies in Autism*. East Moline: Lingui System.
- Shaner, R. (2000). *Borad Review Series Psychiatry*. 2nd ed. Los Angeles: Lippincott Williams & Wilkins.

- Siegel, B. (1996). *The Word of The Autistic Child : Understanding and Teaching Autistic Spectrum Disorders*. New York: Oxford University Press.
- Teplin, S. W. (1999). Autism and Related Disorders. In *Developmental – Behavioral Pediatrics*. 3rd ed. Edited by Melvin D. Levine, William B. Carey and Allen C. Crocker. Philadelphia : W. B. Saunders. Retrieved April 12, 2000, <http://www.chmed.com/aut>.
- Westwood, Peter. (1997). *Commonsense Methods for Children with Special Needs*. 3rd ed. London: Routledge.
- Wing, L. (1997). *Reducing Inappropriate Behavior : Autistic Spectrum*. London: Rowland Phototypesetting Limited.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์อรุณี แก้ววิชิต	อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ปริญญาโท สาขาการศึกษาปฐมวัย
ผู้ช่วยศาสตราจารย์นารี จิตรรักษา	อาจารย์ประจำภาควิชาจิตวิทยาและการแนะแนว คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ปริญญาโท สาขาจิตวิทยาและการแนะแนว
อาจารย์อนันต์ แก้วตาดีบ	รองผู้อำนวยการสถาบันวิจัยและพัฒนาท้องถิ่น มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย ปริญญาโท สาขาการวัดและประเมินผล
อาจารย์สุรินทร์ ใจมั่น	เจ้าหน้าที่เวชสถิติ 5 หัวหน้างานเวชระเบียนและประกันสุขภาพ โรงพยาบาลแม่ใจ อำเภอแม่ใจ จังหวัดพะเยา ปริญญาโท สาขาบริหารธุรกิจ

ภาคผนวก ข

ค่าความเที่ยงระหว่างผู้สังเกต 2 คน

ตาราง 5 แสดงค่าความเที่ยงระหว่างผู้สังเกต 2 คน โดยใช้ค่า (IOR)

ครั้งที่	พฤติกรรมที่สังเกต																	
	การผลัดเปลี่ยนกันใช้สิ่งของ/อุปกรณ์			การเลียนแบบ			การรอคอยสิ่งของ/อุปกรณ์			การช่วยเก็บสิ่งของเข้าที่			การหยิบยื่นสิ่งของ/อุปกรณ์ให้เพื่อน			ทำงานในความรับผิดชอบจนเสร็จ		
	คนที่ 1	คนที่ 2	ร้อยละ	คนที่ 1	คนที่ 2	ร้อยละ	คนที่ 1	คนที่ 2	ร้อยละ	คนที่ 1	คนที่ 2	ร้อยละ	คนที่ 1	คนที่ 2	ร้อยละ	คนที่ 1	คนที่ 2	ร้อยละ
1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
7	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
8	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
9	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
10	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
11	45	45	100	50	50	100	52.5	52.5	100	50	50	100	47.5	47.5	100	52.5	52.5	100
12	55	55	100	57.5	57.5	100	52.5	52.5	100	50	50	100	50	50	100	50	50	100
13	57.5	57.5	100	60	60	100	55	55	100	52.5	52.5	100	55	55	100	57.5	57.5	100
14	57.5	57.5	100	57.5	57.5	100	62.5	62.5	100	60	60	100	60	60	100	60	60	100
15	60	60	100	62.5	62.5	100	60	60	100	62.5	62.5	100	57.5	57.5	100	62.5	62.5	100
16	60	60	100	60	60	100	65	65	100	62.5	62.5	100	62.5	62.5	100	60	60	100
17	62.5	62.5	100	67.5	67.5	100	67.5	67.5	100	62.5	62.5	100	65	65	100	67.5	67.5	100
18	70	70	100	67.5	67.5	100	67.5	67.5	100	67.5	67.5	100	65	65	100	72.5	72.5	100
19	72.5	72.5	100	72.5	72.5	100	72.5	72.5	100	70	70	100	67.5	67.5	100	70	70	100
20	72.5	72.5	100	70	70	100	72.5	72.5	100	72.5	72.5	100	70	70	100	75	75	100
21	70	70	100	70	70	100	70	70	100	65	65	100	70	70	100	70	70	100
22	72.5	72.5	100	72.5	72.5	100	70	70	100	70	70	100	75	75	100	77.5	77.5	100
23	72.5	72.5	100	77.5	77.5	100	72.5	72.5	100	67.5	67.5	100	72.5	72.5	100	77.5	77.5	100
24	80	80	100	75	75	100	80	80	100	72.5	72.5	100	80	80	100	80	80	100
25	75	75	100	82.5	82.5	100	77.5	77.5	100	72.5	72.5	100	77.5	77.5	100	77.5	77.5	100
26	82.5	82.5	100	80	80	100	75	75	100	77.5	77.5	100	75	75	100	80	80	100
27	80	80	100	85	85	100	80	80	100	80	80	100	80	80	100	82.5	82.5	100
28	77.5	77.5	100	82.5	82.5	100	82.5	82.5	100	82.5	82.5	100	82.5	82.5	100	75	75	100
29	82.5	82.5	100	82.5	82.5	100	77.5	77.5	100	77.5	77.5	100	80	80	100	80	80	100
30	80	80	100	80	80	100	85	85	100	85	85	100	82.5	82.5	100	80	80	100

ภาคผนวก ค

แผนการจัดกิจกรรมเพื่อกระตุ้นทักษะทางสังคมสำหรับเด็กออทิสติก

แผนการกระตุ้นทักษะทางสังคมสำหรับเด็กออทิสติก

แผนการกระตุ้นทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติก ประกอบด้วยแผนการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกมที่ มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ด้านที่ 1 การเล่นร่วมกับเพื่อน

- | | |
|--|------------------|
| ทักษะย่อยที่ 1 การผลัดเปลี่ยนกันใช้สิ่งของ | จำนวน 10 กิจกรรม |
| ทักษะย่อยที่ 2 การเลียนแบบ | จำนวน 10 กิจกรรม |

ด้านที่ 2 การทำงานร่วมกับผู้อื่น

- | | |
|---|------------------|
| ทักษะย่อยที่ 1 การหยิบ-ยื่นอุปกรณ์/สิ่งของให้เพื่อน | จำนวน 10 กิจกรรม |
| ทักษะย่อยที่ 2 การปฏิบัติงานในความรับผิดชอบจนเสร็จ | จำนวน 10 กิจกรรม |

ด้านที่ 3 การปฏิบัติตามข้อตกลง

- | | |
|---|------------------|
| ทักษะย่อยที่ 1 การรอคอยสิ่งของ/อุปกรณ์ต่อจากเพื่อน | จำนวน 10 กิจกรรม |
| ทักษะย่อยที่ 2 การเก็บอุปกรณ์/สิ่งของหลังการทำกิจกรรม | จำนวน 10 กิจกรรม |

ตัวอย่างแผนการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกม

ด้านที่ 1 การเล่นร่วมกับเพื่อน

- | |
|--|
| ทักษะย่อยที่ 1 การผลัดเปลี่ยนกันใช้สิ่งของ |
|--|

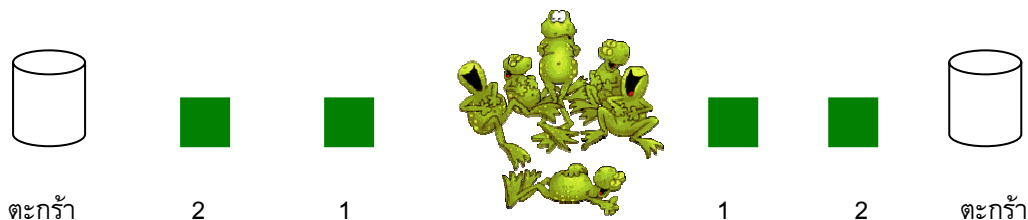
ชื่อกิจกรรม ตามล่าหาสมบัติ

วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เพื่อพัฒนาทักษะทางด้านสังคม
2. ทำความรู้จักเพื่อนในกลุ่ม (การปรับตัว)
3. ฝึกการเล่นร่วมกับเพื่อน

การดำเนินกิจกรรม

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 2 คน
2. ครูนำอุปกรณ์ในการเล่นเกมน้ไปวางไว้ตามจุดที่กำหนด มีตุ๊กตาอยู่ 16 ตัว วางอยู่ในวงกลมสีแดง จุดยืนของนักเรียนคือจุดสี่เหลี่ยมสีเขียว และตะกร้าไปวางไว้ ดังรูป



3. ครูอธิบายกฎกติกาการเล่นเกมน้ตามล่าหาสมบัติ “ให้นักเรียนจับคู่กัน โดยเข้าแถวตอนลึกยืนห่างกันประมาณ 4 ก้าว ให้นักเรียนคนที่ 1 วิ่งไปหยิบตุ๊กตาที่อยู่ข้างหน้า แล้ววิ่งไปส่งให้เพื่อนในแถวของตนเอง แล้วให้เพื่อนคนที่ 2 นำตุ๊กตาไปใส่ไว้ในตะกร้า เมื่อใส่เสร็จให้มายืนที่จุดเดิมเพื่อรับตุ๊กตาตัวต่อไปจากเพื่อน เมื่อตุ๊กตาที่อยู่ในกองหมดแล้วให้นักเรียนทั้งสองกลุ่มนั่งลง จากนั้นครูทำการนับตุ๊กตาของแต่ละกลุ่ม กลุ่มใดมีตุ๊กตามากกว่าครูให้สติ๊กเกอร์รูปดาวเป็นของรางวัล”

4. ครูสาธิตวิธีการเล่นเกมน้ตามล่าหาสมบัติ แล้วให้นักเรียนปฏิบัติจำนวน 2 รอบ
5. ครูและนักเรียนช่วยกันเก็บอุปกรณ์ จากนั้นให้นักเรียนนั่งรวมกันที่เก้าอี้
6. ครูแจกแบบฝึกหัดให้นักเรียนคนละ 1 ชุด พร้อมทั้งอธิบายวิธีการทำแล้วให้นักเรียนลงมือปฏิบัติ

สื่อการสอน

1. ตุ๊กตา 16 ตัว
2. ตะกร้า 2 ใบ
3. กระดาษวงกลมสีแดง
4. กระดาษสี่เหลี่ยมสีเขียว
5. แบบฝึกหัด

การวัดประเมินผล

1. ผลจากการปฏิบัติกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกมน้
2. ผลงานจากแบบฝึกหัด

ด้านที่ 1 การเล่นร่วมกับเพื่อน

ทักษะย่อยที่ 2 การเลียนแบบ

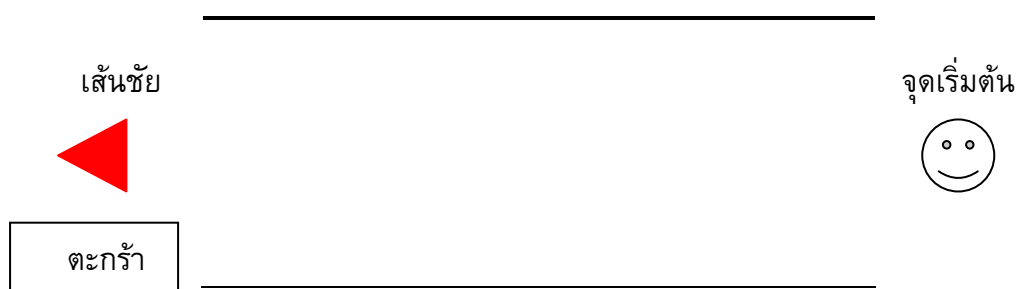
ชื่อกิจกรรม บอลจ๋อย่าหล่น

วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เพื่อพัฒนาทักษะทางด้านสังคม
2. ทำความรู้จักเพื่อนในกลุ่ม (การปรับตัว)
3. ฝึกการเล่นร่วมกับเพื่อน

การดำเนินกิจกรรม

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 2 คน
2. ครูนำเชือกยาว 10 ฟุต จำนวน 2 เส้น วางขนานบนพื้น ห่างกัน 6 ฟุต ปลายเชือกด้านหนึ่งเป็นจุดเริ่มต้น อีกด้านติดกระดาษสีแดงเป็นจุดเส้นชัย



3. ครูอธิบายให้นักเรียนฟังเกี่ยวกับเกมบอลจ๋อย่าหล่น “ให้นักเรียนจับคู่กัน แล้วใช้มือจับมุมผ้าเช็ดหน้าไว้ ครูเปิดเพลงสนุกๆ แล้วให้เด็กๆ เต้นรำจับคู่กัน จากนั้นครูจะวางลูกบอลไว้ที่ผ้าเช็ดหน้าของนักเรียน แล้วให้นักเรียนประคองลูกโป่งไปยังเส้นชัยโดยลูกบอลต้องไม่หลุดจากผ้าเช็ดหน้าของนักเรียน เมื่อถึงเส้นชัย นำลูกโป่งไปใส่ในตะกร้า แล้วจับมือกันวิ่งมาที่จุดเริ่มต้นเพื่อรับลูกบอล กลุ่มใดทำเสร็จก่อนให้พูดคำว่า **ซูกัส**”

4. ครูสาธิตวิธีการเล่นเกมบอลจ๋อย่าหล่น แล้วให้นักเรียนปฏิบัติโดยแข่งกันกัน
5 รอบ

5. ครูแจกแบบฝึกหัดให้นักเรียนคนละ 1 ชุดพร้อมทั้งอธิบายวิธีการทำแล้วให้นักเรียนลงมือปฏิบัติ

สื่อการสอน

1. ผ้าเช็ดหน้า 2 ผืน
2. ลูกบอลผ้า 2 ลูก
3. หมอน 2 ใบ
4. ตุ๊กตา 2 ตัว
5. ตะกร้า
6. วิทย์และเทพเพลง
7. แบบฝึกหัด

การวัดประเมินผล

1. ผลจากการปฏิบัติกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบการเล่นเกม
2. ผลงานจากแบบฝึกหัด

ด้านที่ 2 การมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

ทักษะย่อยที่ 1 การหยิบ-ยื่นอุปกรณ์/สิ่งของให้เพื่อน

ชื่อกิจกรรม ระบายลูกโป่ง

วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เพื่อพัฒนาทักษะทางด้านสังคม
2. ทำความรู้จักเพื่อนในกลุ่ม (การปรับตัว)
3. การมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

การดำเนินกิจกรรม

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 2 คน
2. ครูนำเชือกยาว 10 ฟุต จำนวน 2 เส้น วางขนานบนพื้น ห่างกัน 6 ฟุต ปลายเชือกด้านหนึ่งเป็นจุดเริ่มต้น อีกด้านติดกระดาษสีแดงเป็นจุดเส้นชัย

เส้นชัย



จุดเริ่มต้น



กล่องใส่ของ

3. ครูอธิบายให้นักเรียนฟังเกี่ยวกับเกมระบายลูกโป่ง “ให้นักเรียนจับคู่กัน แล้วจับมือโดยยืนขนานกับเชือกคนละด้าน ครูเปิดเพลงสนุกๆ แล้วให้เด็กๆ เดินร่ายจับคู่กัน จากนั้นครูจะวางลูกโป่งไว้ที่ระหว่างแขนสองข้างของนักเรียน แล้วให้นักเรียนประคองลูกโป่งไปยังเส้นชัยโดยลูกโป่งต้องไม่หลุดจากแขนของนักเรียน เมื่อถึงเส้นชัย นำลูกโป่งไปใส่ในกล่อง แล้วจับมือกันวิ่งมาที่จุดเริ่มต้นเพื่อรับลูกบอลผ้า หมอน ตุ๊กตา กลุ่มใดทำเสร็จก่อนให้พูดคำว่า “ชูก๊ส”

4. ครูสาธิตวิธีการเล่นเกมระบายลูกโป่ง แล้วให้นักเรียนปฏิบัติโดยแข่งกัน 5 รอบ
5. ครูแจกแบบฝึกหัดให้นักเรียนคนละ 1 ชุดพร้อมทั้งอธิบายวิธีการทำแล้วให้นักเรียนลงมือปฏิบัติ

สื่อการสอน

1. ลูกโป่ง 4 ลูก
2. ลูกบอลผ้า 2 ลูก
3. หมอน 2 ใบ
4. ตุ๊กตา 2 ตัว
5. กล่องใส่ของ
6. วิทยูและเทปเพลง
7. แบบฝึกหัด

การวัดประเมินผล

1. ผลจากการปฏิบัติกิจกรรม
2. ผลงานจากแบบฝึกหัด

ด้านที่ 2 การมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

ทักษะย่อยที่ 2 การปฏิบัติงานในความรับผิดชอบจนเสร็จ

ชื่อกิจกรรม รถไฟเก็บของ

วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เพื่อพัฒนาทักษะทางด้านสังคม
2. ทำความรู้จักเพื่อนในกลุ่ม (การปรับตัว)
3. การมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

การดำเนินกิจกรรม

1. ครูติดรูปสัตว์ไว้ที่ผนังจำนวน 5 รูป ติดรูปห่างกันประมาณ 3 ก้าว ห่างจากจุดที่นักเรียนยืนอยู่ 10 ฟุต

☐
☐
☐
☐
☐

2. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม แต่ละกลุ่ม ยืนในกล่องสี่เหลี่ยมที่ทำเป็นรูป

รถไฟ



3. ครูอธิบายให้นักเรียนฟังเกี่ยวกับเกมรถไฟเก็บของ “ให้นักเรียนจับคู่กันแล้วยืนบนรถไฟ จากนั้นเดินไปพร้อมๆ กัน ไปเก็บรูปลูกสัตว์ที่ติดไว้ เมื่อเก็บได้ครบ 5 รูป ให้นักเรียนนำรูปสัตว์มาใส่ไว้ในตะกร้า กลุ่มใดทำเสร็จก่อนให้พูดว่า ชูกัส”

4. ครูสาธิตวิธีการเล่นเกม แล้วให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมจำนวน 2 รอบ
5. ครูถามนักเรียนแต่ละกลุ่มว่า ภาพที่นักเรียนได้นั้นมีรูปอะไรบ้าง
6. ครูแจกแบบฝึกหัดให้เด็กๆ คนละ 1 ชุด พร้อมทั้งอธิบายวิธีการทำแล้วให้นักเรียนลงมือปฏิบัติ

สื่อการสอน

1. รูปสัตว์ จำนวน 5 รูป
2. เชือก
3. กล่องรถไฟ
4. แบบฝึกหัด

การวัดประเมินผล

1. ผลจากการปฏิบัติกิจกรรม
2. ผลงานจากแบบฝึกหัด

ด้านที่ 3 การปฏิบัติตามข้อตกลง

ทักษะย่อยที่ 1 การรอคอยสิ่งของ/อุปกรณ์ต่อจากเพื่อน

ชื่อกิจกรรม ห่อฝืน

วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เพื่อพัฒนาทักษะทางด้านสังคม
2. ทำความรู้จักเพื่อนในกลุ่ม (การปรับตัว)
3. การปฏิบัติตามข้อตกลงของกลุ่ม

การดำเนินกิจกรรม

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละ 3 คน
2. ครูแจกอุปกรณ์การเล่นเกมนักเรียนแต่ละกลุ่ม ดังนี้ ผลไม้ 1 ตะกร้า กระดาษหนังสือพิมพ์ ถาด
3. ครูอธิบายให้นักเรียนฟังเกี่ยวกับเกมห่อฝืน “ครูสมมุติให้นักเรียนเป็นผู้พิทักษ์ผลไม้ นักเรียนต้องช่วยกันห่อผลไม้ให้เสร็จภายในเวลาที่กำหนด โดยแต่ละทีมจะห่อผลไม้ต่างชนิดกัน กลุ่มนกต้องช่วยกันห่อเงาะ กลุ่มหมูต้องช่วยกันห่อมังคุด กลุ่มกระต่ายต้องช่วยกันห่อชมพู ถ้าหากห่อไม่เสร็จตามเวลาที่กำหนดจะมีแมลงมาหอบผลไม้ไปจนหมด”
4. ครูสาธิตการเล่นเกมนักเรียนดู จากนั้นให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมจำนวน 2 ครั้ง
5. ครูแจกแบบฝึกหัดให้นักเรียนคนละ 1 ชุด พร้อมทั้งอธิบายวิธีการทำแล้วให้นักเรียนลงมือปฏิบัติ

สื่อการสอน

1. ผลไม้ (เงาะ มังคุด ชมพู)
2. หมาสัญลักษณ์กระต่าย หมู นก
3. กระดาษหนังสือพิมพ์
4. ถาด
5. แบบฝึกหัด

การวัดประเมินผล

1. ผลจากการปฏิบัติกิจกรรม
2. ผลงานจากแบบฝึกหัด

ด้านที่ 3 การปฏิบัติตามข้อตกลง

ทักษะย่อยที่ 2 การเก็บอุปกรณ์/สิ่งของหลังการทำกิจกรรม

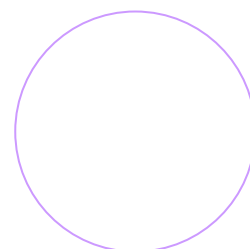
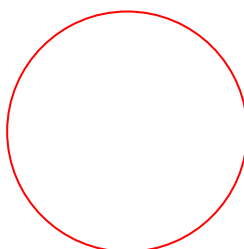
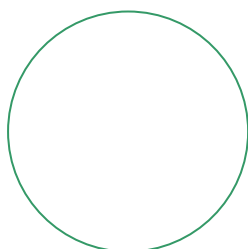
ชื่อกิจกรรม ลูกกวาดหลากหลาย

วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. เพื่อพัฒนาทักษะทางด้านสังคม
2. ทำความรู้จักเพื่อนในกลุ่ม (การปรับตัว)
3. การปฏิบัติตามข้อตกลงของกลุ่ม

การดำเนินกิจกรรม

1. ครูใช้ซอล์กวาดรูปวงกลม 3 วง จากนั้นนำสิ่งของที่นำมาปนกันไว้
ในวงกลมแต่ละวง



2. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละ 3 คน แจกตะกร้าให้กลุ่มละ 1 ใบ และแจกหมวดสัญลักษณ์ให้แต่ละทีม(กระต่าย หมู นก)
3. ครูอธิบายให้นักเรียนฟังเกี่ยวกับเกมอันนี้ “ในวงกลมแต่ละวงมีสิ่งของที่ปนกันอยู่ ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเก็บสิ่งของที่ได้รับมอบหมายดังนี้ กลุ่มกระต่ายให้เก็บลูกกวาดสีเขียว กลุ่มหมูให้เก็บลูกกวาดสีเหลือง กลุ่มนกให้เก็บลูกกวาดสีม่วง โดยนักเรียนต้องแยกลูกกวาดที่ละวง ไปจนครบทั้งสามวง ทีมใดทำงานเสร็จก่อนให้พูดคำว่า ปีโป้”
4. ครูสาธิตการเล่นเกมนักเรียนดู จากนั้นให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมจำนวน 2 ครั้ง
5. ครูแจกแบบฝึกหัดให้นักเรียนคนละ 1 ชุด พร้อมทั้งอธิบายวิธีการทำแล้วให้นักเรียนลงมือปฏิบัติ

สื่อการสอน

1. ซอล์กสี
2. หมวกสัญลักษณ์กระต่าย นก หมี
3. ลูกกวาด
4. ตะกร้า
5. แบบฝึกหัด

การวัดประเมินผล

1. ผลจากการปฏิบัติกิจกรรม
2. ผลงานจากแบบฝึกหัด

ประวัติย่อผู้วิจัย

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นางสาวกัลยาณี อินทะสิน
วันเดือนปีเกิด	10 เมษายน 2521
ที่อยู่ปัจจุบัน	บ้านเลขที่ 86/2 หมู่ที่ 6 ตำบลเจดีย์คำ อำเภอเชียงคำ จังหวัดพะเยา 56110
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	ภาควิชาการศึกษานอกระบบ มหาวิทยาลัยบูรพา อำเภอบางแสน จังหวัดชลบุรี
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2535	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จาก โรงเรียนเชียงคำวิทยาคม อำเภอเชียงคำ จังหวัดพะเยา
พ.ศ. 2538	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จาก โรงเรียนเชียงคำวิทยาคม อำเภอเชียงคำ จังหวัดพะเยา
พ.ศ. 2542	ครุศาสตรบัณฑิต (การศึกษาปฐมวัย) จาก สถาบันราชภัฏเชียงราย
พ.ศ. 2549	การศึกษามหาบัณฑิต(การศึกษาพิเศษ) จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ