

การศึกษาศักยภาพในการรับรู้อารมณ์ของเด็กออทิสติก ที่ได้รับการสอนโดยหนังสือการ์ตูน

ปริญญานิพนธ์

ของ

บุญล้อม ดั่งวิเศษ

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ

ตุลาคม 2550

การศึกษาศักยภาพในการรับรู้อารมณ์ของเด็กออทิสติก ที่ได้รับการสอนโดยหนังสือการ์ตูน

บทคัดย่อ

ของ

บุญล้อม ดั่งวิเศษ

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ

ตุลาคม 2550

บุญล้อม ดั่งวิเศษ. (2550). การศึกษาความสามารถในการรับรู้อารมณ์ของเด็กออทิสติก ที่ได้รับการสอนโดยหนังสือการ์ตูน. ปรินซ์นิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ).
กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการควบคุม:
อาจารย์ ดร. กุลยา ก่อสุวรรณ, รองศาสตราจารย์บุญรักษ์ ตันท์เจริญรัตน์.

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายคือ 1. เพื่อศึกษาความสามารถในการรับรู้อารมณ์ของเด็กออทิสติก ที่ได้รับการสอนโดยหนังสือการ์ตูน 2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการรับรู้อารมณ์ของเด็กออทิสติก ก่อนและหลังการสอนโดยหนังสือการ์ตูน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นเด็กออทิสติกที่มีความบกพร่องทางทักษะสังคม ด้านการรับรู้อารมณ์ของผู้อื่น ช่วงอายุ 6-10 ปี จำนวน 3 คน ที่อยู่ในโปรแกรมของศูนย์การศึกษาพิเศษ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร แบบแผนการทดลอง เป็นการวิจัยแบบ Single Subject Design รูปแบบ Multiple –Baseline Design across Subjects เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ 1. แผนการสอนการรับรู้อารมณ์ 2. แบบทดสอบความสามารถในการรับรู้อารมณ์ 3. หนังสือการ์ตูน การวิเคราะห์ข้อมูลใช้การวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียนโดยการพิจารณาด้วยสายตา (Visual Inspection) และนำเสนอข้อมูลด้วยกราฟ

ผลการวิจัยปรากฏดังต่อไปนี้

1. ความสามารถในการรับรู้อารมณ์ของเด็กออทิสติก ที่ได้รับการสอนโดยหนังสือการ์ตูนสูงขึ้นในระดับคะแนนร้อยละ 60 ขึ้นไป
2. ความสามารถในการรับรู้อารมณ์ของเด็กออทิสติกหลังการสอนโดยหนังสือการ์ตูนสูงกว่าก่อนสอนโดยหนังสือการ์ตูน

A STUDY ON THE ABILITY IN EMOTION IDENTIFICATION OF THE
CHILDREN WITH AUTISM USING COMIC BOOKS

AN ABSTRACT

BY

BOONLOM DUANGWISET

Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the

Master of Education Degree in Special Education

at Srinakharinwirot University

October 2007

Boonlorn Duangwiset. (2007). *A Study on the Ability in Emotion Identification of The Children with Autism Using Comic Books*. Master thesis, M.Ed. (Special Education). Bangkok. Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisor Committee: Dr.Kullaya Kosuwan, Assoc.Prof.Boonrak Tancharoenrat.

The purposes of this study were twofold: 1) to study the ability in emotion identification of the children with autism using comic books, and 2) to compare the ability in emotion identification of the children with autism before and after using comic books. The participants in this study were 3 children with autism who had poor emotion identification ability, enrolled in special education program, Kampangetch Rajabhat University. A multiple baseline across subjects was used in the study. The instruments utilized in this study were the lesson plan in emotion identification and the test of the ability in emotion identification. The data were analyzed using visual inspection and presented in the form of line graph.

The findings of the study were as follows;

1. After being taught with comic books, the ability score in emotion identification of the children with autism was greater than 60%
2. After being taught with comic books, the ability score in emotion identification of the children with autism was greater than that of the children with autism before being taught with comic books.

การศึกษาความสามารถในการรับรู้อารมณ์ของเด็กออทิสติก ที่ได้รับการสอนโดยหนังสือการ์ตูน

ปริญญานิพนธ์

ของ

บุญล้อม ดั่งวิเศษ

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ

ตุลาคม 2550

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

การศึกษาความสามารถในการรับรู้อารมณ์ของเด็กออทิสติก ที่ได้รับการสอนโดยหนังสือการ์ตูน

ของ

บุญล้อม ดั่งวิเศษ

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เพ็ญสิริ จีระเดชากุล)

วันที่ เดือน ตุลาคม พ.ศ. 2550

คณะกรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์

คณะกรรมการสอบปากเปล่า

..... ประธาน

(อาจารย์ ดร.กุลยา ก่อสุวรรณ)

..... กรรมการ

(รองศาสตราจารย์บุญรักษ์ ตันท์เจริญรัตน์)

.

.....ประธาน

(ศาสตราจารย์ ดร.ผดุง อารยะวิญญู)

..... กรรมการ

(อาจารย์ ดร.ศิริวิมล ใจงาม)

..... กรรมการ

(อาจารย์ ดร.กุลยา ก่อสุวรรณ)

..... กรรมการ

(รองศาสตราจารย์บุญรักษ์ ตันท์เจริญรัตน์)

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ เพราะผู้วิจัยได้รับความอนุเคราะห์อย่างยิ่งจากท่าน อาจารย์ ดร.กุลยา ก่อสุวรรณ รองศาสตราจารย์บุญรักษ์ ตันท์เจริญรัตน์ และดร.ศิริวิมล ใจงาม ที่ได้ให้คำปรึกษา ข้อคิด และคำแนะนำตลอดจนการแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ในระหว่างทำปริญญานิพนธ์ จนประสบความสำเร็จด้วยดี ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ ผศ.ศุภพงษ์ ยืนยง อาจารย์วันทนีย์ เรียงไรสวัสดิ์ และคุณปิยนุช ภมรกุล ที่กรุณาให้คำปรึกษา แนะนำและเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจเครื่องมือ

ขอขอบพระคุณศูนย์การศึกษาพิเศษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร ที่ให้ความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อสมบัติ ดวงวิเศษ คุณแม่เรียบ ยงท้วม ที่ให้ความอนุเคราะห์ในการจัดหาทุนการศึกษาเล่าเรียน และให้กำลังใจแก่ผู้วิจัยตลอดเวลา จนประสบความสำเร็จด้วยดี คุณค่าและประโยชน์ที่พึงเกิดจากปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขออุทิศเป็นกุศลแด่เด็กออทิสติก และขอมอบเป็นกตัญญูตา คุณบิดา มารดา ตลอดจนครู อาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่าน ด้วยความเคารพยิ่ง

บุญล้อม ดวงวิเศษ

สารบัญ

บทที่

หน้า

1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	4
ความสำคัญของการวิจัย.....	4
ขอบเขตของการวิจัย.....	4
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	5
สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า.....	6
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	7
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเด็กออทิสติก.....	8
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับทักษะทางสังคม.....	24
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหนังสือการ์ตูน.....	32
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบแผนการวิจัยแบบ Single Subject Design	
รูปแบบ Multiple –Baseline Design across Subjects.....	45
3 วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า.....	55
ประชากร.....	55
เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล.....	56
การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ.....	57
วิธีดำเนินการรวบรวมข้อมูล.....	61
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	62
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	62
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	63
สรุปผลการวิจัย.....	63

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
5 สรุปผลการวิจัย.....	75
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	75
ความสำคัญของการวิจัย.....	75
สมมุติฐาน.....	75
ขอบเขตของการวิจัย.....	75
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	76
วิธีดำเนินการทดลอง.....	77
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	78
สรุปผลการวิจัย.....	78
อภิปรายผลการวิจัย.....	84
ข้อเสนอแนะทั่วไป.....	80
ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป.....	81
บรรณานุกรม.....	82
ภาคผนวก.....	90
ภาคผนวก ก.....	91
ภาคผนวก ข.....	93
ภาคผนวก ค.....	101
ภาคผนวก ง.....	116
ภาคผนวก จ.....	131
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	134

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 พัฒนาการ Folk Psychology.....	15
2 แสดงระดับคะแนนร้อยละของความสามารถในการรับรู้อารมณ์ของเด็กออทิสติก คนที่ 1 – 3.....	64
3 แสดงคะแนนที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ที่ตรวจหาค่า ดัชนีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบวัดความสามารถ ในการรับรู้ อารมณ์ของเด็กออทิสติก ที่ได้รับการสอนโดยหนังสือการ์ตูน.....	132
4 แสดงคะแนนที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ที่ตรวจหาค่า ดัชนีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแผนการสอนความสามารถในการรับรู้ อารมณ์ของเด็กออทิสติกที่ได้รับการสอนโดยหนังสือการ์ตูน.....	133
5 แสดงคะแนนที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ที่ตรวจหาค่า ดัชนีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนเพื่อพัฒนาความสามารถ ในการรับรู้อารมณ์ของเด็กออทิสติก.....	133

ภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	6
2 ภาพถ่ายแสดงอารมณ์ ดีใจ เสียใจ โกรธ กลัว/ตกใจ.....	19
3 ภาพการ์ตูนแสดงอารมณ์ ดีใจ เสียใจ โกรธ กลัว/ตกใจ.....	20
4 ภาพสถานการณ์แสดงความรู้สึก กลัว/ตกใจ.....	20
5 ลักษณะของหนังสือการ์ตูน.....	33
6 แผนภูมิความสามารถในการรับรู้อารมณ์ของผู้อื่น.....	60
7 แสดงคะแนนร้อยละของความสามารถในการรับรู้อารมณ์ของเด็กก้อทิสติก.....	73

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ด้วยกระแสทางสังคมที่เปลี่ยนแปลงและก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็วนั้น ทำให้รัฐบาลได้ให้ความสำคัญกับการพัฒนาบุคลากรของชาติในทุก ๆ ด้าน ด้วยการวางรากฐานการศึกษาที่มั่นคง จึงได้มีการปฏิรูปการศึกษาและตราพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ขึ้น โดยมุ่งเน้นให้บุคคลได้มีสิทธิและโอกาสเสมอกัน ในการรับการศึกษาขั้นพื้นฐานไม่น้อยกว่าสิบสองปี (พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ. 2542:5, 7) ซึ่งรวมทั้งเด็กที่มีความต้องการพิเศษประเภทต่าง ๆ อาทิ เช่น เด็กที่มีความบกพร่องทางด้านร่างกาย บกพร่องทางด้านสติปัญญา บกพร่องทางการได้ยิน บกพร่องทางสายตา เด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ เด็กปัญญาเลิศ เด็กที่มีปัญหาทางพฤติกรรมและเด็กออทิสติก (ศรีเรือน แก้วกังวาล. 2543:7)

เด็กออทิสติกเมื่อถูกส่งเข้าเรียนร่วมกับเด็กปกติในโรงเรียนมักจะไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร ครูผู้สอนเด็กออทิสติกส่วนใหญ่กล่าวว่า เนื่องจากเด็กออทิสติกมักมีปัญหาสำคัญในการเข้ากับเพื่อน การเล่น และสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่น ซึ่งเป็นผลมาจากความบกพร่องทางด้านพัฒนาการ ด้านการสื่อสารด้วยภาษาทั้งภาษาถ้อยคำและไม่ใช้ภาษาถ้อยคำ และด้านความสัมพันธ์กับผู้อื่น (Howlin, Cohn ; & Hadwin. 2002:2) ปัญหาในการเข้าสังคมเป็นปัญหามูลฐานของออทิสติก ซึ่งเด็ก ออทิสติกจะขาดความเข้าใจกฎเกณฑ์ทางสังคม การสร้างปฏิสัมพันธ์จะเป็นลักษณะฝ่ายเดียวและไม่เป็นธรรมชาติ พฤติกรรมทางสังคมไม่สมวัย ไม่ใส่ใจสิ่งที่เกิดขึ้นรอบตัวหรือบุคคลรอบข้างหรือกับบุคคลในครอบครัว การสื่อสารทางใบหน้าที่ทำได้ในขอบเขตจำกัดและไม่เหมาะสมไม่สอดคล้องกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เด็กออทิสติกจำนวนมากไม่สามารถรับรู้การแสดงอารมณ์ทางสีหน้าได้ เนื่องจากเด็กออทิสติกไม่สามารถอ่านจิตใจ และอารมณ์จากการแสดงออกทางสีหน้า ซึ่งเกิดจากการขาดกระบวนการความคิด ซึ่งเป็นนามธรรม จึงเห็นได้เสมอว่าเด็กออทิสติกจะหัวเราะ เมื่อเห็นแม่กำลังร้องไห้ แม้แต่เด็กออทิสติกที่สามารถเรียนร่วมกับเด็กปกติได้ก็ยังหัวเราะเมื่อเห็นเพื่อนถูกครูลงโทษ (เพ็ญแข ลิ้มศิลา. 2545:27) จากลักษณะของพฤติกรรมต่างๆ ที่กล่าวมามักทำให้เด็กออทิสติกไม่เป็น ที่ต้องการหรือยอมรับของเพื่อน ดังนั้นหลักสูตรสำหรับเด็กออทิสติกจึงไม่ควรเน้นเฉพาะกิจกรรมใน ชั้นเรียนหรือด้านวิชาการเพียงอย่างเดียว กิจกรรมการเรียนการสอนควรเน้นในเรื่องของการพัฒนาทักษะทางสังคมและอารมณ์ เพื่อที่จะช่วยให้เด็กสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข (ดารณี อุทัยรัตนกิจ. 2545:33)

เด็กออทิสติกแต่ละคนจะแตกต่างกันตามลำดับความรุนแรงของอาการที่แสดงออก สภาพปัญหาที่แตกต่างกัน แนวทางการเลือกวิธีการสอนจึงย่อมแตกต่างกัน เพื่อให้เหมาะสมกับเด็กออทิสติกแต่ละคน การสอนทักษะสังคมให้เด็กออทิสติกมีหลายวิธี เช่น การใช้เกม (Games) แบบตัวอย่าง (Skill Training Model) กลุ่มสัมพันธ์ (Cooperatively) โปรแกรมการแทรกแซง (Intervention Program) ดนตรี (Music) ศิลปะ (Art) เพื่อนคู่หู (Training of Multiple Peers and Tutors) การเรียนรู้จากการมอง (Visual Support) เกมคอมพิวเตอร์ (Computer Games) แบบตัวอย่างจาก VDO (Video Modeling) วิธีเรื่องราวทางสังคม (Social Stories)(Quill. 1995:222 – 227 ; citing Gray. 1993) (Richard. 2000: 5, 109 -117) ผดุง อารยะวิญญู (2546:91) ได้กล่าวถึงวิธีการสอนเด็กออทิสติกโดยใช้หนังสือการ์ตูน (Comic Book) ว่า การสอนเด็กออทิสติกให้เข้าใจความรู้สึกและอารมณ์ของผู้อื่น เนื่องจากเด็กกลุ่มนี้ไม่รับรู้ ไม่เข้าใจอารมณ์ ความรู้สึกของผู้อื่น ภาพวาดการ์ตูนจะช่วยให้เด็กเข้าใจอารมณ์ของตัวเองได้ โดยการสังเกตจากการพูด สีหน้าท่าทางของตัวการ์ตูนในเรื่อง นอกจากการเข้าใจอารมณ์คนแล้ว การ์ตูนยังช่วยให้เด็กเข้าใจภาษาและความหมายของสิ่งที่การ์ตูนพยายามจะสื่อสารด้วย จากงานวิจัยหลาย ๆ เล่มได้กล่าวถึงการนำหนังสือการ์ตูนมาใช้เป็นสื่อการสอนที่เป็นไปในลักษณะรูปธรรมมีรูปภาพที่เป็นสื่อเร้าให้เด็กเกิดความสนใจ โดยการสอนด้วยหนังสือการ์ตูนยังสามารถใช้สอนพฤติกรรมทางสังคมที่ค่อนข้างซับซ้อนและจำเป็นต่อการดำรงชีวิต ซึ่งต้องใช้ในชีวิตประจำวันให้เด็กออทิสติกได้เข้าใจกฎพื้นฐานของสถานการณ์นั้นๆ

หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อกลางที่สามารถช่วยให้ผู้อ่านเกิดความเข้าใจ เร้าความสนใจของผู้อ่านได้เป็นอย่างดี จินตนา ไบกาชุยี่ (2543:57) กล่าวว่า คุณค่าของหนังสือ คือ สามารถถ่ายทอดเรื่องราวที่เป็นนามธรรมให้ออกมาเป็นรูปธรรมได้ ความสะอาดตาของภาพจะทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น ไม่เบื่อหน่ายและเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียน จึงพบว่าผู้เรียนโดยเฉพาะเด็กๆ สนใจและชอบอ่านหนังสือการ์ตูน สิ่งที่คนในแวดวงหนังสือสำหรับเด็กยอมรับ คือ “การ์ตูนอยู่คู่กับเด็ก” ไม่ว่าจะเป็นการ์ตูนทีวี การ์ตูนภาพยนตร์และหนังสือการ์ตูน ทั้งที่อยู่ในรูปของหนังสือพิมพ์รายวัน นิตยสาร และการ์ตูนเล่มได้รับการต้อนรับอย่างปรีเปรมจากผู้ดู ผู้อ่านในวัยเยาว์ทั้งสิ้น นักจิตวิทยาและนักการศึกษา ต่างลงความเห็นว่าการ์ตูนมีคุณค่าทางการศึกษาอย่างไม่มีเงื่อนไขใดๆ ทั้งสิ้น เพราะการ์ตูนมีคุณสมบัติที่จะช่วยดึงดูดและเร้าความสนใจของเด็กอย่างเห็นได้ชัด ความสะอาดตาของการ์ตูนจะทำให้เด็กมีความกระตือรือร้น ไม่เบื่อหน่ายการเขียนข้อความบางอย่างให้เด็กอ่านถ้าเปลี่ยนมาเป็นวาดภาพการ์ตูน เด็กจะสนใจและเข้าใจได้ดีกว่า (Kinder. 1959:150 – 153)

การใช้หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อประกอบการเรียนการสอน ได้รับความสนใจจากกระทรวงศึกษาธิการ โดยเริ่มนำหนังสือการ์ตูนมาใช้ในการสอนเกี่ยวกับจริยธรรมให้กับเด็ก ตลอดจนการเรียนการสอนในรายวิชาต่าง ๆ ในเรื่องนี้ได้มีนักวิจัยทางการศึกษาหลาย ๆ ท่านศึกษาและพบว่าการใช้แบบเรียนที่ผลิต

ในรูปหนังสือการ์ตูนช่วยให้นักเรียนมีผลการเรียนรู้สูงกว่าแบบเรียนธรรมดา และหากนำเนื้อหาบทเรียนธรรมดาที่มีอยู่แล้วมาดัดแปลงเป็นหนังสือการ์ตูนประกอบการสอนของครูจะสามารถทำให้ผลการเรียนรู้ได้ดีเท่ากันหรือดีกว่าการใช้อุปกรณ์การสอนอย่างอื่นที่หายาก ราคาแพง (ฉัตรชัย วงศ์ศรี. 2545: 2; อ้างอิงจาก ประทิน คล้ายนาค. 2516: 393-398) Westwood (1997: 77-78) ได้กล่าวว่า การสอนเด็กออทิสติก ในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้อารมณ์ของผู้อื่น ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่เด็กจะต้องเรียนรู้เนื่องจากเด็กออทิสติกส่วนใหญ่จะมีความบกพร่องทางด้านการสื่อสาร และความสัมพันธ์กับผู้อื่น การรับรู้อารมณ์ เป็นส่วนหนึ่งของทักษะทางสังคมที่มีลักษณะของการเป็นนามธรรมนั้น ในการสอนทักษะทางสังคม เพื่อให้เด็กออทิสติกได้มีความสามารถในการรับรู้อารมณ์โดยใช้เพียงวิธีการพูดและให้ดูตัวอย่างอย่างเดียวจึงไม่สามารถดึงดูดความสนใจในการเรียนรู้ได้ ดังนั้นการช่วยเหลือที่จะพัฒนาความเข้าใจทางสังคมในเด็กออทิสติกจึงเป็นสิ่งที่จำเป็น โดยต้องเริ่มสอนจากทักษะพื้นฐานทางสังคม เช่น การสบตากับคู่สนทนาอย่างเหมาะสม การใช้ระดับน้ำเสียงในการพูด การรู้จักแสดงความคิดเห็นดีกับผู้อื่น การเล่น และการทำงานกับผู้อื่น การมีความตั้งใจที่จะฟัง การรู้จักสนทนากับผู้อื่น การรับรู้และการแสดงอารมณ์ทางสีหน้าอย่างเหมาะสมกับสถานการณ์ ฯลฯ

ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ศึกษาและจัดทำหนังสือการ์ตูนเพื่อใช้เป็นแนวทางในการสอนอย่างเหมาะสมกับเด็กประเภทนี้การสร้างหนังสือการ์ตูนที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับทักษะทางสังคม (Social Skills) เป็นวิธีการสอนทักษะทางสังคมที่เน้นการรับรู้อารมณ์ โดยเลือกนำสถานการณ์ที่เป็นปัญหาสำหรับเด็กแต่ละคนมาทำเป็นหนังสือการ์ตูนรูปภาพ และมีประโยคกำกับลำดับเรื่องอธิบายว่า ใคร ทำอะไร ที่ไหน และเด็กสามารถบอกถึงความรู้สึกและอารมณ์ดีใจ เสียใจ โกรธ กลัว/ตกใจ (Adams. 1997: 10) การนำวิธีหนังสือการ์ตูนมาผสมผสานกับวิธีเรื่องราวทางสังคมโดยมีพื้นฐานมาจากทฤษฎีของจิตใจ (Theory of Mind) ซึ่งอธิบายว่าเด็กออทิสติกจะมีความผิดปกติในการพัฒนาการของความเข้าใจความคิดผู้อื่น ซึ่งเรียกว่า “ใจบอด” (Mind Blindness) ทำให้เด็กออทิสติกไม่สามารถอ่านสถานการณ์ทางสังคมได้ถูกต้องเหมือนเด็กปกติ (Richard. 2000: 130) จากการศึกษาของเฮาลิน ,โคเฮน และแฮดวิน (Howlin,Cohn ; & Hadwin. 2002: 9) ได้ใช้ทฤษฎีของจิตใจ (Theory of Mind) เป็นตัวกลางใน “การอ่านจิตใจ” (Mind Reading) สอนเด็กออทิสติกให้รับรู้อารมณ์ของผู้อื่น ได้แก่ ดีใจ เสียใจ โกรธ กลัว/ตกใจ โดยใช้จุดแข็งของเด็กออทิสติกด้านรูปธรรมทางความคิด ความจำ ทางทรงจำ และการรับรู้จากการมองเห็น (Educating the student with Autism. 2001: Online) และมีความจำระยะยาว (Long Term Memory Skills) เมื่อเด็กออทิสติกสามารถเรียนรู้สิ่งใดๆ แล้วเขาจะจดจำสิ่งที่เรียนรู้นั้นไว้ได้นานมาก (ศรีเรือน แก้วกังวาล. 2543: 232)

ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาทักษะทางสังคม ด้านการรับรู้อารมณ์ของผู้อื่น ของเด็กออทิสติก โดยใช้หนังสือการ์ตูน ซึ่งอาศัยการเรียนรู้จากการมองและการอ่านเรื่องราว เพื่อให้เด็กออทิสติกได้พัฒนาทักษะทางสังคมในการรับรู้อารมณ์ของผู้อื่นและสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างเหมาะสม และมีความสุขต่อไป

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความสามารถในการรับรู้อารมณ์ของเด็กออทิสติก ที่ได้รับการสอนโดยหนังสือการ์ตูน
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการรับรู้อารมณ์ของเด็กออทิสติกก่อนและหลังการสอนโดยหนังสือการ์ตูน

ความสำคัญของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ช่วยให้ครูที่ทำการสอนทักษะทางสังคมเด็กออทิสติกมีสื่อหนังสือการ์ตูน เพื่อนำมาเป็นสื่อการสอนสำหรับเด็กออทิสติกให้เด็กออทิสติกมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องทักษะทางสังคม มีความสามารถในการรับรู้อารมณ์ของผู้อื่น และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างเหมาะสมและมีความสุข

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย เป็นเด็กออทิสติกอายุ 6-10 ปี ที่มีความบกพร่องทางทักษะทางสังคมด้านการรับรู้อารมณ์ของผู้อื่น

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นเด็กออทิสติกที่มีความบกพร่องทางทักษะสังคม ด้านการรับรู้อารมณ์ของผู้อื่น ช่วงอายุ 6-10 ปี จำนวน 3 คน ที่อยู่ในโปรแกรมของศูนย์การศึกษาพิเศษ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ การสอนโดยหนังสือการ์ตูน
2. ตัวแปรตาม ความสามารถในการรับรู้อารมณ์

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. **เด็กออทิสติก** หมายถึง เด็กออทิสติก ที่เข้ารับการเตรียมความพร้อม ณ ศูนย์การศึกษาพิเศษ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ซึ่งมีปัญหาในการรับรู้อารมณ์ของผู้อื่นมีการแสดงออกทางสีหน้า และการแสดงท่าทางไม่เหมาะสมกับเหตุการณ์

2. **ความสามารถในการรับรู้อารมณ์** หมายถึง ความสามารถของเด็กออทิสติกในการรับรู้อารมณ์ของผู้อื่น ได้แก่ อารมณ์ดีใจ เสียใจ โกรธ กลัว / ตกใจ และมีการตอบสนองอย่างถูกต้อง และมีความเหมาะสม ซึ่งลักษณะอารมณ์สามารถแบ่งเป็น

2.1 อารมณ์ดีใจ หมายถึง ความรู้สึกที่เกิดขึ้นเมื่อได้รับสิ่งที่ต้องการหรือสิ่งที่พึงพอใจ ซึ่งเกี่ยวข้องกับสถานการณ์ เหตุการณ์ และบุคคล แสดงออกมาที่ใบหน้าในลักษณะยิ้ม หัวเราะ เช่น พ่อซื้อขนมให้น้องเกม น้องเกมดีใจจึงยิ้ม

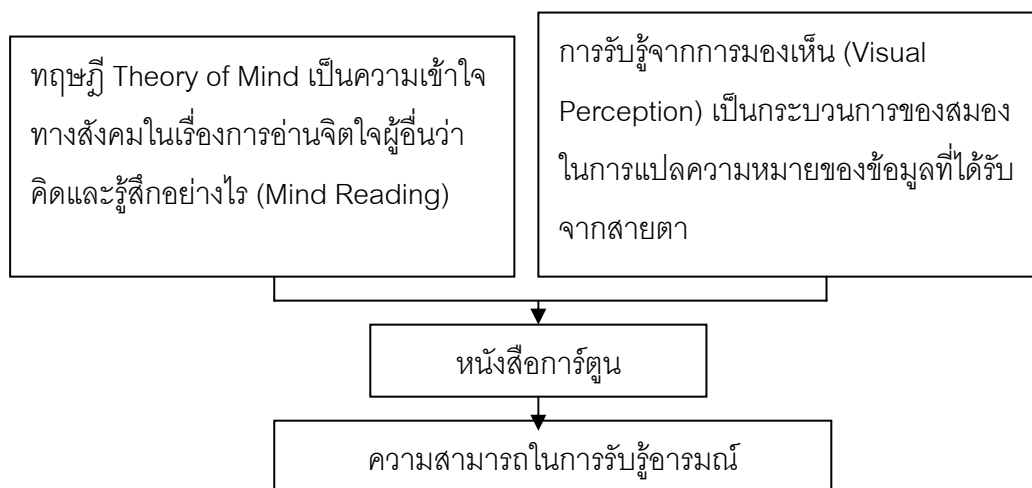
2.2 อารมณ์เสียใจ หมายถึง ความรู้สึกที่เกิดขึ้นเมื่อไม่ได้รับสิ่งที่ต้องการหรือต้องสูญเสียสิ่งที่รัก ชอบ หรือพอใจซึ่งเกี่ยวข้องกับสถานการณ์ เหตุการณ์ และบุคคล แสดงออกมาที่ใบหน้าในลักษณะหน้าเศร้า ร้องไห้ เช่น น้องเจทำเงินค่าขนมหาย น้องเจเสียใจเพราะไม่มีเงินซื้อขนมน้องเจจึงร้องไห้

2.3 อารมณ์โกรธ หมายถึง ความรู้สึกที่เกิดขึ้นเมื่อมีสิ่งที่ไม่พอใจอย่างรุนแรง ซึ่งเกี่ยวข้องกับสถานการณ์ เหตุการณ์ และบุคคล แสดงออกมาที่ใบหน้าในลักษณะหน้าฉุนเฉียว เช่น น้องเอซื้อขนมมา 3 ชิ้น วางไว้ที่โต๊ะ น้องเอเดินมาเห็นสุนัขกินขนมหมด น้องเอโกรธมาก จึงนำไม้ไล่ตีสุนัข

2.4 อารมณ์ตกใจ/กลัว หมายถึง ความรู้สึกที่เกิดขึ้นเมื่อพบกับสิ่งที่ไม่ชอบหรือคุกคามทางจิตใจอย่างไม่ตั้งใจหรือไม่ได้คาดคิดมาก่อนว่าจะเจอในสถานการณ์ เหตุการณ์ และบุคคล ซึ่งแสดงออกมาในลักษณะสะดุ้ง ตาเหลือก เช่น น้องตา นั่งอ่านหนังสืออยู่เพลิน ๆ น้องดำเดินมาแล้วปรบมือข้าง ๆ หู ทำให้น้องตาตกใจสะดุ้งจากโต๊ะ

3. **หนังสือการ์ตูน** หมายถึง เอกสารที่จัดทำขึ้นเป็นเล่ม ประกอบด้วยภาพการสนทนาที่แสดงถึงอารมณ์ และความรู้สึกของตัวการ์ตูนในเรื่อง ลักษณะของหนังสือเป็นเรื่องราวสั้น ๆ แสดงให้เห็นว่า ใคร ทำอะไร ที่ไหน อย่างไร มีความรู้สึกอย่างไร ในรูปแบบของหนังสือการ์ตูน

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

สมมุติฐานงานวิจัย

- เด็กออทิสติกที่ได้รับการสอน โดยหนังสือการ์ตูนมีความสามารถในการรับรู้อารมณ์ของผู้อื่นอยู่ในระดับคะแนนร้อยละ 60 ขึ้นไป
- เด็กออทิสติกที่ได้รับการสอน โดยหนังสือการ์ตูนมีความสามารถในการรับรู้อารมณ์ของผู้อื่นอยู่ในระดับสูงกว่าก่อนได้รับการสอนโดยใช้หนังสือการ์ตูน

บทที่ 2

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเด็กออทิสติก
 - 1.1 ความหมายของเด็กออทิสติก
 - 1.2 สาเหตุของเด็กออทิสติก
 - 1.3 ลักษณะของเด็กออทิสติก
 - 1.4 ระบาดวิทยา
 - 1.5 ข้อบ่งชี้ในการวินิจฉัยเด็กออทิสติก
 - 1.6 การดำเนินของอาการออทิสซึม
 - 1.7 ความบกพร่องทางด้านทักษะทางสังคม
 - 1.8 การรับรู้โดยการมองของเด็กออทิสติก
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะทางสังคม
 - 2.1 ความหมายของทักษะทางสังคม
 - 2.2 ความสำคัญของทักษะทางสังคม
 - 2.3 พื้นฐานทักษะทางสังคม
 - 2.4 วิธีฝึกทักษะทางสังคม
 - 2.5 ขั้นตอนการฝึกทักษะทางสังคม
 - 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะทางสังคม
3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหนังสือการ์ตูน
 - 3.1 ความหมายของหนังสือการ์ตูน
 - 3.2 ลักษณะของหนังสือการ์ตูน
 - 3.3 ความสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับหนังสือการ์ตูน
 - 3.4 ประเภทของหนังสือการ์ตูน
 - 3.5 ขั้นตอนการเขียนหนังสือการ์ตูน
 - 3.6 การเขียนข้อความบรรยาย
 - 3.7 ภาพการ์ตูน
 - 3.8 วิธีการสร้างหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็ก
 - 3.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหนังสือการ์ตูน

4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแบบแผนการวิจัย 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
 - 4.5 การวิเคราะห์และการนำเสนอข้อมูล Single Subject Design
 - 4.6 ข้อดีและข้อจำกัดของ Single Subject Design

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเด็กออทิสติก

1.1 ความหมายของเด็กออทิสติก

สมาคมเด็กออทิสติกของสหรัฐอเมริกา (Autism Society of America) ให้ความหมายของเด็กออทิสติกว่ามีลักษณะเด่น 5 ประการคือ

1. พัฒนาการล่าช้าหรือมีพัฒนาการไปในทางถดถอย
2. แสดงปฏิกิริยาตอบสนองต่อสิ่งแวดล้อมในลักษณะแปลกๆ อาจหลีกเลี่ยงการมองหน้า มีปฏิกิริยาตอบโต้ต่อเสียงที่ได้ยิน มีการรับรู้ด้านการสัมผัสหรือความเจ็บปวดในลักษณะที่มากหรือน้อยเกินไป หรือไม่แสดงปฏิกิริยาตอบโต้ใดๆ ต่อสิ่งเร้าที่กล่าวแล้ว
3. แสดงอาการสนใจต่อตนเองหรือกระตุ้นตนเอง โดยไม่ให้ความสนใจต่อสิ่งที่อยู่รอบตัว
4. มีปัญหาทางการพูดและภาษา
5. ไม่สามารถแสดงปฏิกิริยาโต้ตอบผู้คน สิ่งของหรือเหตุการณ์ต่างๆ

(ผดุง อารยะวิญญู. 2541: 152 ; อ้างอิงจาก Pitro ; & Freeman. 1978)

เพ็ญแข ลิ้มศิลา (2540: 1) ให้ความหมายเด็กออทิสติก หมายถึง เด็กที่มีความผิดปกติและความล่าช้าทางพัฒนาการด้านสังคม ด้านการสื่อความหมาย ภาษาและการจินตนาการซึ่งมีสาเหตุเกี่ยวข้องกับความผิดปกติทางกายภาพ เนื่องจากสมองบางส่วนทำหน้าที่ผิดปกติไป

จอม ชุมช่วย (2543: 1) ให้ความหมายว่า ออทิสซึม คือ อาการหรือกลุ่มความผิดปกติของพัฒนาการ อันเนื่องมาจากความผิดปกติของสมอง ซึ่งผลกระทบต่อการพัฒนาทางสังคม ภาษาและจินตนาการจากความหมายของเด็กออทิสติก

สรุปได้ว่า เด็กออทิสติก หมายถึง เด็กที่มีพัฒนาการบกพร่องในด้านภาษา การสื่อสาร ความสัมพันธ์ทางสังคม จินตนาการ มีพฤติกรรมความเข้าใจและกิจกรรมต่างๆ เป็นไปอย่างจำกัดและซ้ำๆ ซึ่งมีสาเหตุเกี่ยวข้องกับความผิดปกติ ทางด้านกายภาพ เนื่องจากสมองบางส่วนทำหน้าที่ผิดปกติไป

1.2 สาเหตุของเด็กออทิสติก

ปัจจุบันมีผู้พยายามศึกษาและทำการวิจัยอย่างกว้างขวางและสรุปปัจจัยสำคัญต่างๆ ซึ่งเป็นการช่วยสนับสนุนว่า สาเหตุของภาวะออทิสซึมน่าจะเกี่ยวกับพยาธิสภาพของสรีระวิทยา (Pathophysiology) ของระบบประสาทส่วนกลาง รวมทั้งปัจจัยอื่นๆ ที่น่าจะเกี่ยวข้อง พล สุอำพัน (2540: 98) กล่าวถึงสาเหตุของการเกิดออทิสซึมว่า ตั้งแต่สมัยก่อนมีความเชื่อกันว่า บิดามารดาที่เลี้ยงดูบุตรในลักษณะไร้อารมณ์และเย็นชา อาจเป็นสาเหตุของความบกพร่องในการพัฒนาความผูกพันจากอารมณ์ เด็กจึงไม่สามารถมีพัฒนาการทางอารมณ์ได้ แต่ในปัจจุบันมีแนวความคิดว่า ความผิดปกติที่เกิดขึ้นนั้น มีสาเหตุเนื่องมาจากพยาธิสภาพในระบบประสาทส่วนกลาง เนื่องจากพบว่าเด็กออทิสซึมส่วนใหญ่มักมีประวัติ มีปัญหาแทรกซ้อนก่อนคลอดหรือระหว่างคลอด และประมาณร้อยละ 50 ของเด็กเหล่านี้มีความผิดปกติทางระบบประสาท

ศรีสมร กสิวัฒน์ (2537: 2) กล่าวว่า ยังไม่มีหลักฐานใดยืนยันได้แน่ชัดว่า อาการออทิสซึมเกิดจากสาเหตุใด แต่เป็นที่ยอมรับกันว่า ออทิสซึมเป็นความผิดปกติทางระบบประสาท หรือเนื้อเยื่อในสมองถูกทำลาย เป็นหย่อมเล็กๆ ไม่ต่อเนื่องกัน ซึ่งอาจมีสาเหตุจากพันธุกรรม หรือสภาวะก่อนคลอดและระหว่างคลอด

สาเหตุของภาวะออทิสซึม ในปัจจุบันยังไม่มีหลักฐานยืนยันที่แน่นอนว่าเกิดจากสาเหตุใด เช่น พันธุกรรม ปัญหาระหว่างการตั้งครรภ์ ระหว่างคลอดหรือภายหลังคลอดความผิดปกติของเนื้อสมอง และหน้าที่สมอง สารเคมีในสมอง หรือความผิดปกติในระบบภูมิคุ้มกัน แต่มีผู้ทำวิจัยและศึกษาเรื่องนี้อย่างจริงจังและตั้งความหวังไว้ว่า สักวันหนึ่งอาจจะสามารถวิเคราะห์ได้ถึงสาเหตุที่ทำให้เกิดความผิดปกติทางหน้าที่ของสมอง ที่ทำให้เกิดภาวะออทิสซึมนี้ได้

1.3 ลักษณะและอาการของเด็กออทิสติก

ชาญวิทย์ พรนภดล (2545: 1-7) กล่าวว่า อายุเมื่อเริ่มแสดงอาการของออทิสติกจะต้องเกิดขึ้นก่อนอายุ 3 ปี เด็กมักจะถูกพามาพบแพทย์ด้วยอาการสำคัญว่า พูดช้า เรียกไม่ค่อยหันไม่ยอมสบตา หรือดูเหมือนไม่ฟังเวลาพูดด้วย สามารถจัดกลุ่มความผิดปกติของพฤติกรรมเป็น 3 กลุ่มใหญ่ๆ คือ ความผิดปกติของการสร้างสัมพันธภาพกับบุคคลอื่น (Impairment in Social Relatedness) เด็กออทิสติกจะไม่ยอมสบตา เวลามองหน้าเด็กมักจะเบือนหน้าหนี เมื่อเรียกชื่อของเด็กจะไม่หันหาเสียงเรียก เด็กจะไม่สามารถมีหรือแสดงความสนใจร่วมกับผู้อื่นได้ (Lack of Joint Attention) ไม่เลียนแบบท่าทางของบุคคลอื่น ไม่สามารถเล่นเกมที่มัลดกันเล่นได้ เล่นสมมุติไม่เป็น (Lack of Pretend Play) เด็กออทิสติกบางรายอาจเข้าหาคนไม่เลือกหน้า (Indiscriminately Friendly) ไม่กลัวคนแปลกหน้า (Lack of Stranger Anxiety)

1. ความผิดปกติของการสร้างสัมพันธภาพกับบุคคลอื่น (Impairment in Social Relatedness) เด็กออทิสติกจะไม่ยอมสบตา เวลาของหน้าเด็กมักจะเบือนหน้าหนี เมื่อเรียกชื่อของเด็กจะไม่หันหาเสียงเรียก เด็กจะไม่สามารถมีหรือแสดงความสนใจร่วมกับผู้อื่นได้ (Lack of Joint Attention) ไม่เลียนแบบท่าทางของบุคคลอื่น ไม่สามารถเล่นเกมที่ผลัดกันเล่นได้ เล่นสมมุติไม่เป็น (Lack of Pretend Play) เด็กออทิสติกบางรายอาจเข้าหาคนไม่เลือกหน้า (Indiscriminately Friendly) ไม่กลัวคนแปลกหน้า (Lack of Stranger Anxiety)

2. ความผิดปกติของการใช้ภาษาและการติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่น (Impairment in Language and Communication) ความผิดปกติของการพูดในเด็กออทิสติก แต่ละรายมีความแตกต่างกันมาก ตั้งแต่เด็กที่ไม่สามารถพูดได้เลย จนพูดได้ชัดเจนเหมือนคนปกติในรายที่พูดได้ มักจะแสดงถึงความผิดปกติของการใช้ภาษา เด็กมักจะพูดคนเดียว ใช้ถ้อยคำที่มีแต่ตัวเด็กเท่านั้นที่เข้าใจความหมาย (Idiosyncratic Words) เช่น พูดคำว่า “ม้าไม้” เมื่อเขาหมายถึง “รถไฟ” เด็กมักจะพูดทวนคำพูดของผู้อื่นที่เพิ่งพูดจบ (Echolalia) พูดคำหรือวลีที่ไม่มีความหมายซ้ำๆ ตามคำถามซ้ำๆ แม้ว่าจะรู้คำตอบอยู่แล้ว มักใช้สรรพนามสับสน ระหว่างสรรพนบุรุษที่ 1 กับ 2 มีน้ำเสียงในการพูดเป็นเสียงเดียว ไม่มีเสียงสูงหรือต่ำ (Monotone) อาจพูดดังหรือค่อยกว่าปกติ เมื่อโตขึ้นมักจะเข้าใจภาษาแบบตรงไปตรงมาตามตัวหนังสือ ไม่สามารถเข้าใจมุขตลก การเล่นคำ คำสำนวน ฯลฯ ต่างๆ ได้ พูดไม่เหมาะสมกับกาลเทศะ เช่น คำราชาศัพท์พูดเป็นทางการ หรือใช้ภาษาราชการเวลาคุยกับเพื่อน (ชาญวิทย์ พรนภดล. 2545 : 2)

3. พฤติกรรมทำอะไรรู้ซ้ำๆ หรือมีความสนใจในเรื่องต่างๆ จำกัด (Restricted Repetitive and Stereotyped Patterns of Behavior, Interests and Activities) เพ็ญแข ลิ้มศิลา (2541: 35-57) กล่าวว่า ในวัย 2-3 ปี เด็กออทิสติกเริ่มที่จะแสดงพฤติกรรมซ้ำๆ เช่น เล่นของเล่นชิ้นเดิมๆ ซ้ำๆ เปิด-ปิดสวิทช์ไฟ ซ้ำๆ หมุนขวดนม ซึ่งเป็นการกระทำที่เห็นได้ง่ายแต่เด็กออทิสติกที่มีความสามารถอยู่ในระดับสูง รักจะแสดงให้เห็นถึงการกระทำซ้ำๆ แบบซ้ำซ้อน

1.4 การเกิดภาวะออทิสติก

พวงแก้ว กิจธรรม (2543: 12) ได้แบ่งลักษณะการเกิดภาวะออทิสติกออกเป็น 2 ลักษณะดังนี้คือ

1. เด็กที่เป็นออทิสติกตั้งแต่แรกเกิด เป็นสาเหตุที่ทำให้เด็กไม่เคยมีพัฒนาการทางการสื่อสารกับบุคคลอื่นเลย โดยเฉพาะการรับรู้และการใช้ภาษาพูด

2. เด็กที่เป็นออทิสติกในภายหลังแรกเกิด เด็กจะมีพัฒนาการเหมือนกับเด็กปกติทุกประการ เด็กพยายามที่จะติดต่อสื่อสารกับคนทั่วไป และบางคนเรียนรู้ที่จะเข้าใจภาษาพูด และสามารถที่จะเปล่งเสียงคำพูดที่มีความหมายเหมือนเด็กปกติได้ระดับหนึ่ง ต่อมาเด็กเริ่มแสดงอาการออทิสซึม โดยพูดน้อยลง หยุดพูด ไม่สื่อสารกับใคร และมีพัฒนาการด้านต่างๆ ถดถอยลง อย่างไรก็ตามอาการแสดงความผิดปกติเหล่านี้ มักเริ่มเมื่ออายุ 2 ปีครึ่งถึง 3 ปี

และจากการศึกษาพบว่าออทิสติก สามารถเกิดขึ้นได้กับคนทุกเชื้อชาติ ศาสนา ภาษา ภูมิภาค พื้นฐานระดับชั้นฐานะทางสังคม การศึกษา ฐานะทางเศรษฐกิจ โดยพบในเด็กผู้ชายมากกว่าเด็กผู้หญิง ในอัตราส่วนประมาณ 4:1

1.5 ข้อบ่งชี้ในการวินิจฉัยเด็กออทิสติก

การวินิจฉัยเด็กออทิสติก ใช้อาการและการแสดงจากการตรวจของแพทย์ และประวัติจากพ่อแม่ เป็นหลักสำคัญ การตรวจทางห้องปฏิบัติการต่างๆ มีบทบาทน้อยมาก แนวทางการตรวจวินิจฉัย มีดังนี้

1. ชักประวัติจากพ่อแม่อย่างละเอียด โดยเฉพาะด้านพัฒนาการต่างๆ
2. ตรวจสภาพจิตและสังเกตพฤติกรรมเด็ก
3. ตรวจร่างกายทั่วไปและตรวจร่างกายทางระบบประสาทอย่างละเอียด
4. ตรวจการได้ยิน
5. ตรวจทางห้องปฏิบัติการต่างๆ

ข้อบ่งชี้ในการวินิจฉัยออทิสติก เพ็ญแข ลิ้มศิลา (2540: 51-57) ได้กล่าวไว้ดังนี้

1. มีการสูญเสียทางปฏิสัมพันธ์ทางสังคม เช่น ไม่สามารถแสดงถึงการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้อื่น ผูกสัมพันธ์กับเพื่อนไม่ได้
2. มีการสูญเสียทางการสื่อความหมาย มีความล่าช้าหรือไม่มีพัฒนาการด้านภาษาหรือใช้กิริยาในการสื่อความหมาย มักพูดซ้ำๆ ในสิ่งที่ตนต้องการ ขาดการจินตนาการ ไม่สามารถเล่นด้วยการสมมุติหรือลอกเลียนแบบทางสังคม
3. มีพฤติกรรมความสนใจและการกระทำซ้ำๆ ไม่ยืดหยุ่น ให้ความสนใจเพียงส่วนใดส่วนหนึ่งของวัตถุเท่านั้น

สรุปข้อบ่งชี้ในการวินิจฉัยออทิสติก เป็นเรื่องสำคัญมาก เพราะเด็กออทิสติกอาจมีอาการบางอย่างร่วมกับเด็กประเภทอื่น เช่น เด็กปัญญาอ่อน เด็กสมาธิสั้น เด็กที่มีความผิดปกติทางภาษาดังนั้นจึงจำเป็นต้องมีข้อบ่งชี้ในการวินิจฉัยโดยแพทย์ และมีแพทย์ลงความเห็นอย่างน้อย 2 คน (2 ใน 3) โดยมีลักษณะข้อบกพร่อง 6 ข้อ ในด้านพฤติกรรมสังคม ด้านภาษา พฤติกรรมซ้ำๆ และมีความผิดปกติหรือความล่าช้าในพัฒนาการด้านต่างๆ อย่างน้อย 1 ด้าน

1.6 ปัญหาการเรียนรู้ของเด็กออทิสติก

เด็กออทิสติกมีปัญหาความบกพร่องในหลายๆ ด้าน ซึ่งความบกพร่องเหล่านั้นทำให้เด็กออทิสติกมีปัญหาในการเรียนรู้ ซึ่งอุมาพร ตรังคสมบัติ (2546:85-91) ได้สรุปสิ่งที่เป็นอุปสรรคในการเรียนรู้ของเด็กออทิสติกไว้ดังนี้

1. ความบกพร่องในการคิด

1.1 การคิดเชิงนามธรรม

เด็กออทิสติกมีความจำกัดในการคิดแบบนามธรรม การคิดรวบยอดและการเข้าใจความหมาย เด็กจะไม่สามารถสรุปความคิดรวบยอด ไม่เข้าใจหลักการและเหตุผลได้ดีเหมือนเด็กทั่วไป การทำความเข้าใจกับความหมายที่ซ่อนเร้นอยู่เป็นสิ่งที่ยากสำหรับเด็กออทิสติก

1.2 การเชื่อมโยงและบูรณาการความคิด

การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในชีวิตเด็กออทิสติกเป็นประสบการณ์โดดๆ ที่ไม่เชื่อมโยงกัน (Unrelated experience) ทั้งนี้เพราะเด็กออทิสติกไม่สามารถเชื่อมโยง หรือบูรณาการความคิดเข้าด้วยกัน คำๆ หนึ่งมีความหมายเพียงอย่างเดียว ไม่อาจมีความหมายอื่นได้ การที่ไม่สามารถเข้าใจเหตุการณ์ หรือสิ่งที่เกิดขึ้นในภาพรวมได้ ทำให้เด็กออทิสติกไม่เข้าใจโลกรอบตัว และมองดูโลกแตกต่างจากคนทั่วไป

13. การประยุกต์การเรียนรู้จากสถานการณ์หนึ่งไปอีกสถานการณ์หนึ่ง

การเรียนรู้ของเด็กออทิสติกเป็นแบบจำเพาะ สิ่งทีเรียนรู้อในสถานการณ์หนึ่งไม่ถูกส่งต่อไปสู่อีกสถานการณ์หนึ่ง เด็กทั่วไปเรียนรู้เกี่ยวกับโลกรอบตัวผ่านการสังเกต การตีความหมาย และการเลียนแบบผู้เลี้ยงดู ซึ่งเป็นการถ่ายทอดการเรียนรู้จากสถานการณ์ (จากสถานการณ์ของผู้อื่น) มาสู่อีกสถานการณ์หนึ่ง (สถานการณ์ของตนเอง) ลักษณะการเรียนรู้แบบจำเพาะนี้ ทำให้เด็กไม่สามารถนำสิ่งที่เรียนรู้จากที่บ้านไปใช้ที่โรงเรียน หรือนำสิ่งที่เรียนรู้จากโรงเรียนไปใช้ที่บ้านได้ ในปัจจุบันการสอนเด็กออทิสติกจึงเน้นการสอนในสถานการณ์จริง

1.4 ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ

เด็กออทิสติกมีความจำกัดในความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ วิธีคิดจะจำกัดอยู่เฉพาะสิ่งที่เคยเรียนรู้มาก่อนเท่านั้น เด็กไม่สามารถคิดหาทางออก หรือมีความคิดใหม่ๆ ที่อยู่นอกเหนือสิ่งที่เคยเรียนรู้หรือประสบการณ์เก่า ไม่สามารถขยายสิ่งที่เคยเรียนรู้หรือเข้าใจมาสร้างเป็นสิ่งใหม่ สิ่งทีเรียนรู้นั้นจะอยู่ในบริบทเดิมเท่านั้น

1.5 การจัดระบบและลำดับขั้นตอน

เด็กออทิสติกมักมีปัญหาในการจัดระบบ ซึ่งหมายถึงการจัดลำดับความสำคัญ การจัดระเบียบของสิ่งต่างๆ และการวางแผนเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย นอกจากนี้ยังมีปัญหาในการเรียงลำดับขั้นตอน โดยมักจะเรียงขั้นตอนของสิ่งต่างๆ สับสน เช่น ใส่รองเท้าก่อนใส่ถุงเท้า

2. ความบกพร่องในการรับรู้สิ่งเร้า

2.1 การเลือกสนใจสิ่งเร้าเฉพาะอย่าง

เด็กจะเพ่งเล็งหรือสนใจเฉพาะสิ่งเร้าหรือสัญญาณอันหนึ่ง และจะไม่แสดงอาการสนใจสิ่งเร้าหรือสัญญาณอื่นๆ การที่เด็กรับรู้ได้เพียงอย่างเดียว ทำให้การเรียนรู้ของเด็กไม่ก้าวหน้า โดยเฉพาะ

การเรียนรู้ที่อาศัยเทคนิคการกระตุ้นหรือส่งสัญญาณให้เด็กทำ ผลเสียคือ พัฒนาการทางภาษาจะล่าช้า ไม่เกิดการเชื่อมโยงสิ่งใหม่ๆ และทำให้เด็กมีปัญหาในปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

2.2 การมีสิ่งเร้ามากเกินไป

เด็กออทิสติกไม่สามารถแยกแยะ วิเคราะห์ และเลือกการตอบสนองที่เหมาะสมต่อสิ่งเร้าที่เข้ามาพร้อมกันหลายๆ อย่างได้ ซึ่งการกระตุ้นจากสิ่งเร้ารอบตัวมากเกินไปจะทำให้เด็กเกิดความสับสนได้

2.3 การเพ่งเล็งรายละเอียดมากเกินไป

เด็กออทิสติกจะสังเกตรายละเอียดได้ แต่สิ่งที่เป็นปัญหาคือ เด็กไม่เข้าใจว่ารายละเอียดเหล่านั้นสำคัญอย่างไร และมักเลือกสนใจรายละเอียดที่ผิด เช่น เพ่งดูลายเส้นของทางม้าลายโดยไม่สนใจรถที่กำลังแล่นมา

2.4 ขาดสมาธิ

เด็กออทิสติกมักมีสมาธิจดจ่อได้นานในสิ่งที่ตนสนใจ แต่สิ่งที่ไม่สนใจจะมีสมาธิเพียงชั่วครู่ และเมื่อสิ่งเร้าหลายสิ่งเกิดขึ้นพร้อมกัน เด็กจะไม่สามารถคงสมาธิไว้ได้เลย

3. การมีความกังวลมากเกินไป

เด็กออทิสติกมักมีความกังวล โดยเฉพาะความกังวลเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อม

4. การรับรู้ทางประสาทสัมผัสผิดปกติ

การรับรู้ทางประสาทสัมผัสผิดปกติ ทำให้เด็กออทิสติกเกิดการถอยหนี หรือเกิดการตื่นเต้นมากจนเรียนรู้ไม่ได้

5. การแสดงความต้องการสิ่งต่างๆ มากเกินกว่าปกติ

เวลาต้องการสิ่งใด เด็กออทิสติกจะแสดงความอยากได้มาก โดยจะพยายามให้ได้สิ่งที่ต้องการ ลักษณะดังกล่าวทำให้เกิดพฤติกรรมซ้ำๆ และหมกหมุ่น จนมีผลทำให้การเรียนรู้สิ่งต่างๆ ไม่ก้าวหน้าเท่าที่ควร

6. การยอมแพ้และถอยหนี

เมื่อเจอปัญหาหรือสิ่งยาก เด็กออทิสติกจะยอมแพ้ ไม่มีความพยายามจะทำให้ได้ หากเด็กทำบางสิ่งไม่สำเร็จ เด็กอาจแสดงพฤติกรรมถอย

7. การขาดการริเริ่มและสนใจ

เด็กออทิสติกมักมีลักษณะเหมือนขาดแรงจูงใจ หรือการกระตุ้นภายในตนเอง ซึ่งการขาดแรงจูงใจนอกจากเด็กจะแสดงออกมาในลักษณะตัดสินใจไม่ได้ ลืม หรือไม่กระตือรือร้น ยังแสดงออกมาในลักษณะคือ ไม่ฟัง ไม่สนใจ เหม่อลอย หรืออ่อนล้า

สรุปปัญหาการเรียนรู้ของเด็กออทิสติกนั้นมีหลากหลายด้าน ในแต่ละด้านก็จะส่งผลกระทบต่อด้านความสามารถในการเรียนรู้ด้านต่างๆ ของเด็ก โดยเฉพาะการเรียนรู้ในเรื่องของการสร้างปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น และด้านภาษา

1.7 ความบกพร่องทางด้านทักษะทางสังคม

ความบกพร่องหลายอย่างในด้านสังคมและความสัมพันธ์กับผู้อื่นเป็นลักษณะเด่นของเด็กออทิสติก (Teplin. 1999: 591) ความบกพร่องในการรับรู้ความรู้สึก อารมณ์ และความเจ็บปวดของผู้อื่น การไม่สบตา ไม่ตอบสนองต่อเสียงเรียก ไม่สามารถมีหรือแสดงความรู้สึกร่วมกับผู้อื่นได้ ทำให้เด็กออทิสติกมีปัญหาในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น เพราะเด็กจะเล่นกับเพื่อนวัยเดียวกันไม่เป็น เด็กบางคนที่มีอาการรุนแรงอาจแสดงความรู้สึก อยากเข้าไปเล่นกับเพื่อน แต่ไม่รู้จะเริ่มอย่างไร (ชาญวิทย์ พรนภดล. 2545: 2)

จากคำกล่าวข้างต้นจะพบว่าปัญหาในการเข้าสังคมเป็นมูลฐาน (รากเหง้า) ของออทิสซึม ภาวะที่จะนำไปสู่ความเข้าใจทางสังคมที่มีผลต่อการพัฒนาทั้งหมดคือ ทฤษฎีของจิตใจ (Theory of Mind) ที่นักการศึกษาต่าง ๆ ได้อธิบายเกี่ยวกับทฤษฎีของจิตใจ (Theory of Mind) ไว้ดังนี้

ทฤษฎีของจิตใจ (Theory of Mind) จะอธิบายถึงความสำคัญของการขาดการรับรู้ความเข้าใจทางสังคม และความสามารถในการเข้าใจถึง เบื้องหลังพฤติกรรมออทิสซึมที่ไม่สามารถอ่านจิตใจของผู้อื่น

โคเฮน (Greene. 2001 : 153; citing Cohen. 1999) ใช้ทฤษฎีของจิตใจ (Theory of Mind) อธิบายถึงความบกพร่องทางสังคมของเด็กออทิสติกว่า เป็นความไม่สามารถที่จะเข้าใจได้ว่าผู้คิดอย่างไร มีความรู้สึก มีความตั้งใจ หรือมีแรงจูงใจอะไรที่อยู่เบื้องหลังพฤติกรรมที่แสดงออกมา ความไม่สามารถในส่วนนี้เรียกว่า “โอบอด” (Mild blindness) ซึ่งในคนปกติจะสามารถ “อ่าน” สีหน้าท่าทางพฤติกรรมของคนอื่นได้ เมื่อเราเห็นคนอื่น เราสามารถตั้งสมมุติฐานขึ้นในใจได้เองว่า คน ๆ นั้นกำลังคิดวางแผนจะทำอะไร และรับรู้ได้ถึงอารมณ์เจตนาซึ่งซ่อนอยู่ภายใน ลักษณะนี้เป็นการแสดงว่าเรามี Theory of Mind

ริชาร์ด (Richard. 2000 : 130-136) ได้กล่าวว่า Theory of Mind เป็นแนวคิดทางจิตวิทยา ซึ่งเกี่ยวกับการพัฒนาการของความเข้าใจความคิดผู้อื่น เริ่มมาจาก Charle's Darwin's Theory of Evolution ซึ่งมนุษย์จะวิวัฒนาการเป็นสัตว์สังคมมากขึ้นตามกาลเวลาพัฒนาการของ Theory of Mind ทำให้เราเข้าใจถึง ความตั้งใจ และความรู้สึก การกระตุ้นที่อยู่เบื้องหลังของพฤติกรรมที่แสดงออก

ทฤษฎีของจิตใจ (Theory of Mind) จะอธิบายถึงความสำคัญของการขาดการรับรู้ความเข้าใจทางสังคม และความสามารถในการเข้าใจถึง เบื้องหลังพฤติกรรมออทิสซึม ที่ไม่สามารถอ่านจิตใจของผู้อื่น

โอบอด (Mild Blindness) เป็นผลจากความแตกต่างด้านการรับรู้ 2 ด้าน คือ Folk Psychology กับ Folk Physics

1. Folk Psychology เป็นด้านที่เป็นความเข้าใจในกลไกของการทำงานของคน (People Work) พัฒนาการที่ทำให้เข้าใจสถานะ แนวโน้ม ความสัมพันธ์ของกลุ่มบุคคลจินตนาการ การสื่อสาร ซึ่งจะค่อยประสิทธิภาพในออทิสติก

2. Folk Physics เป็นด้านการทำงานของสิ่งต่าง ๆ (Things Work) พัฒนาการในการเข้าใจหลักการที่ควบคุมสิ่งต่าง ๆ เช่น ฟิสิกส์ เลข กลศาสตร์ ออทิสติกจะมี Folk Physics สูงมากเกือบจะเรียกว่าได้พัฒนาด้านเดียว

ทั้งสองด้านนี้เป็นอิสระต่อกัน และมีพัฒนาการของตัวเอง ซึ่งทำให้ได้ผลที่แตกต่างกันออกไป คนส่วนใหญ่จะมีสองด้านนี้เท่ากัน บางคนอาจจะมี Folk Psychology มากกว่า Folk Physics ซึ่งจะทำให้มีเหตุผลดี แต่ไม่เก่งด้านกลไก แต่บางคนก็มี Folk Psychology น้อยกว่า Folk Physics ทำให้ถูกวินิจฉัยว่าเป็นออทิสซึม

ตาราง 1 พัฒนาการ Folk Psychology

อายุ	ทักษะ	พฤติกรรม
9-14 เดือน	ความสนใจร่วม	การมองของลูกตาล การชี้สิ่งที่ต้องการ
14-18 เดือน	เล่นหลอก ๆ	เล่นตามจินตนาการและปฏิสัมพันธ์สังคม
24 เดือน	พูดจากใจ	ใช้คำพูดแทนความในใจ เช่น คิดว่าเธอนอนอยู่
36 เดือน	เห็น = รู้	เห็นอะไรสามารถรู้ได้ว่าเป็นอะไร (ความรู้ที่มาจากการรับรู้)
46 เดือน	Deception	พยายามทำให้ผู้อื่นเชื่อในสิ่งที่ผิด (หลอกลวง, ตบตา เล่ห์เพทุบาย)

ที่มา : Richard. (2000) . Theory of Mind, in *The Source for Treatment Methodologies in Autism*. 132

เฮอลิน โคเฮน และแฮดวิน (Howlin, Cohen ; & Hadwin. 2002 : 7-11) ได้อธิบายว่า Mild Blindness คือ ความไม่สามารถเข้าใจจิตใจของตนเองและผู้อื่น ทำให้ส่งผลกระทบต่อพัฒนาการด้านสังคมและด้านการสื่อสารตั้งแต่เด็กจนไปสู่วิถีผู้ใหญ่ ซึ่งในเด็กปกติอายุ 2 ปีจะเล่นสมมุติเป็น แต่ในเด็กออทิสติกที่มีอายุสมอมมากกว่า 2 ปี จะมีการเล่นสมมุติเล็กน้อยหรือไม่มีเลย ซึ่งมีน้อยกว่าในกลุ่มของเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ตัวอย่างของใจบอดของเด็กออทิสติกจากคลินิกมีดังต่อไปนี้

1. ไม่รับรู้ต่อความรู้สึกของผู้อื่น
2. ไม่สามารถพิจารณาไตร่ตรองสิ่งที่คนอื่น ๆ รู้
3. ไม่สามารถที่จะรักษามิตรภาพโดยการอ่านจิตใจและตอบสนองอย่างตั้งใจ
4. ไม่สามารถที่จะอ่านระดับเสียงความสนใจของคู่สนทนาได้
5. ไม่สามารถที่จะสืบหาความหมายว่าคนพูดหมายความว่าอย่างไร
6. ไม่สามารถทำนายความคิดและการกระทำของผู้อื่น

7. ไม่สามารถเข้าใจความเชื่อที่ผิด
8. ไม่สามารถที่จะเข้าใจเรื่องโกหกได้
9. ไม่สามารถเข้าใจเหตุผลการกระทำของคน
10. ไม่สามารถเข้าใจกฎเกณฑ์ที่ไม่ได้เขียนหรือธรรมเนียมประเพณี

แกรนดิน (Grandin. 2000 : Online) ได้อธิบายว่าทักษะด้าน Folk Psychology จะไม่มีในเด็กออทิสติก ซึ่งจำเป็นต้องกระตุ้นสิ่งเหล่านี้ให้เกิดขึ้น ปัจจุบันยังไม่มีหลักสูตรเฉพาะในการสอนเด็กออทิสติก การสอนที่มีประสิทธิภาพคือ การจัดแผนการสอนเป็นรายบุคคล ซึ่งขึ้นอยู่กับความต้องการและความสามารถเฉพาะของแต่ละบุคคล โดยศึกษาประวัติและรายละเอียดทางการศึกษาของเด็ก โดยใช้

1. จุดแข็งและความต้องการของเด็ก
2. เป้าหมายและจุดประสงค์ระยะสั้นระยะยาว ซึ่งครอบคลุมถึง
 - 1.1 การพัฒนาการสื่อสาร
 - 1.2 การจัดการเรียนการสอนเหมาะสมกับพัฒนาการของเด็ก
 - 1.3 การพัฒนาการด้านสังคมและพฤติกรรมควรเหมาะสมกับสถานการณ์และสิ่งแวดล้อมที่หลากหลาย
 - 1.4 มีความเข้าใจด้านสิ่งแวดล้อมมากขึ้น
 - 1.5 มีพัฒนาการด้านการควบคุมตนเองและจัดการตนเอง

เฮาลิน โคเฮน และแฮดวิน (Howlin, Cohen ; & Hadwin. 2002 : 2-13, 23-31) ให้ความหมายของทฤษฎีของจิตใจ (Theory of Mind) หมายถึง ความสามารถที่จะเข้าใจถึงจิตใจของผู้อื่น (เช่น ความคิด ความเชื่อ ความต้องการ ความสนใจ) และสามารถใช้อำนาจเหล่านั้นมาอธิบายในสิ่งที่เขาพูดหรือพฤติกรรมที่แสดงออกและทำนายสิ่งที่เขาจะทำอะไรต่อไป

เมื่อเด็กเริ่มพูดหรือส่งเสียง คำพูดหรือเสียงของเด็กจะแสดงให้เห็นถึงสภาวะหรือระดับจิตใจของเด็ก (Mental State) ในเด็กปกติอายุระหว่าง 18-30 เดือน สามารถแสดงถึงแต่ละสภาวะของระดับจิตใจได้ตั้งแต่สภาวะของอารมณ์ ความต้องการ ความเชื่อ ความคิด ความฝัน การสมมุติ ผู้เชี่ยวชาญการศึกษาพบว่าทฤษฎีของจิตใจ (Theory of Mind) ของเด็กถูกพัฒนาขึ้นตามอายุ และใช้ทฤษฎีของจิตใจ (Theory of Mind) เป็นตัวกลางในการอ่านจิตใจ (Mind Reading) แทน

เด็กสามารถอ่านจิตใจได้ (Mind Reading) แม้ในเด็กทารกก็สามารถแยกแยะอารมณ์ทางสีหน้าได้ว่า ดีใจ เสียใจ โกรธ กลัว เด็กปกติ อายุ 3 ปี สามารถคาดเดาว่าสถานการณ์อย่างไรมีผลต่ออารมณ์ (เช่น สถานการณ์ดีทำให้มีความสุข แต่ถ้ามีสิ่งไม่ดีเกิดขึ้นทำให้ไม่มีความสุข) และมีความต้องการปรารถนา (เช่น เมื่อได้รับการตอบสนองจะเกิดความรู้สึกดีใจ ถ้าไม่ได้รับการตอบสนองก็จะรู้สึกเสียใจ) เด็กปกติ อายุ 4-6 ปี สามารถคาดเดาได้ว่าผู้อื่นต้องการและเชื่อว่ามีรูสึกอย่างไร ความเชื่อมีผลต่ออารมณ์ (เช่น เมื่อคิดว่าได้สิ่งที่ต้องการก็มีความสุข แต่ถ้าคิดว่าไม่ได้ก็เสียใจ)

เด็กออทิสติกจะสามารถคาดเดาบทบาททางด้านอารมณ์ ความเชื่อ ได้น้อยกว่าเด็กที่มีความบกพร่องด้านการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญ เด็กออทิสติกจะเข้าใจอารมณ์ง่าย ๆ เช่น ต่องการ หรือไม่ต้องการ เมื่อซับซ้อนขึ้นจะไม่เข้าใจ

ความสำคัญของการอ่านจิตใจ

1. เพื่อให้เข้าใจในพฤติกรรมทางสังคม การอ่านจิตใจ (Mind reading) ภายใต้การรับรู้ด้าน Folk Psychology อธิบายว่า เป็นความสามารถที่จะเข้าใจผู้อื่น เราใช้ Folk Psychology ตลอดเวลาเพื่ออธิบายและทำนายพฤติกรรมของผู้อื่น เช่น เรามีเหตุผลเชื่อว่าแต่ละคนมีความมั่นใจ มีน้ำใจ เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ไม่เห็นแก่ตัว ใช้เวลาส่วนใหญ่ในการดำรงชีวิตไปทางแนวเดียวกัน ไม่แยกตัวออกไป เราใช้การอ่านจิตใจแม้กระทั่งขณะที่ดูภาพยนตร์ แม้ว่าผู้ร้ายจะยิ้ม เราก็ยังสรุปได้ว่าเป็นผู้ร้าย

2. เพื่อเข้าใจในการสื่อสาร กริช (Grice) นักปรัชญาด้านภาษา ได้ให้ข้อสรุปว่า กฎเกณฑ์ไขความหมายของคำพูด คือ จินตนาการในการสื่อสาร เช่น เมื่อตำรวจตะโกนว่า “ทิ้งปืน” (drop it) เมื่อเห็นโจรถือปืนอยู่และโจรก็หยุดอยู่กับที่ ซึ่ง “it” ในที่นี้หมายถึงปืนในมือโจร ครูศิลปะบอกเด็กนักเรียนว่า วันนี้เราจะไประบายสีกระต่ายในกรง ทุกคนในห้องตระหนักถึงความหมายว่า ไม่ได้หมายถึงกระต่ายไซค์ร้ายจะถูกทาสี การถอดรหัสคำพูดจึงเป็นเหมือนอุปมาอุปไมย (เช่นเดียวกันกับการเหินบนนม การถากถาง คำอุปมาหรือคำตลกขบขัน) ความสามารถในการอ่านจิตใจเป็นเรื่องจำเป็น เพราะบางทีคนพูดก็ไม่ได้หมายความว่าอย่างนั้นจริง

ความสำคัญของการอ่านจิตใจทำให้เราเข้าใจในเรื่องต่อไปนี้

1. ความเข้าใจผิดเป็นการทำให้เข้าใจถึงความเชื่อในบางสิ่งว่าเป็นสิ่งทั้ง ๆ ที่เป็นจริงแล้วไม่ใช่
2. ความเข้าใจผู้อื่น ทำให้เราสามารถทราบ ว่า คนเราจะแปลหรือคาดหมายเหตุการณ์ได้อย่างไร และเขาจะรู้สึกอย่างไรต่อไป

3. การตระหนักรู้ในตัวตน รู้ว่าความเชื่อของตนอาจจะผิด และรู้สาเหตุของพฤติกรรมตัวเอง

4. การสอนหรือการทำให้บุคคลเปลี่ยนความคิดโดยผ่านการชี้แนะหรือชักชวน

วิธีการสอนอ่านจิตใจ

เด็กตาบอดเรียนรู้ที่จะอ่านหนังสือได้โดยผ่านอักษรเบลล์ ปัญหาของการเรียนรู้สำหรับเด็กตาบอดก็คือ การรับรู้คำ ภาษาที่ถูกเขียนขึ้น เด็กตาบอดไม่ได้มีความบกพร่องในระบบการรู้ การคิด แต่บกพร่องทางประสาทการรับรู้ สำหรับเด็กออทิสติกนั้นตรงกันข้ามกันก็คือเด็กออทิสติกไม่มีระบบประสาทรับรู้บกพร่อง แต่บกพร่องในระบบการรู้การคิด ซึ่งก็คือความบกพร่องในความสามารถในการอ่านจิตใจ

หลักการสอนเด็กออทิสติก คือ การสอนให้เด็กอ่านจิตใจได้ ซึ่งมีความลำบากมากกว่าสอนเด็กตามปกติให้อ่านได้ เพราะว่ามีเรื่องของການเปลี่ยนความเข้าใจมาเกี่ยวข้องด้วย แต่ก็ปรากฏว่าเด็กออทิสติกสามารถประสบความสำเร็จในการเรียนรู้ที่จะเข้าใจในสภาวะอารมณ์ได้ โดยที่การสอนอาจจะจัดทำผ่านสื่อหลายประเภท เช่น แผ่นป้าย รูปภาพ กระดาน

สิ่งที่ควรพิจารณาในกระบวนการสอน

1. การสอนจำเป็นต้องแบ่งแต่ละทักษะการเรียนรู้ที่ซับซ้อน ให้เป็นขั้น ๆ ที่ละเอียดชัดเจนมากที่สุด
2. ลำดับของพัฒนาการในเด็กปกติ เป็นสิ่งสำคัญ ที่จะเป็แนวทางในการนำไปสู่ลำดับการสอนทักษะต่าง ๆ ของเด็กออทิสติก
3. การสอนที่เป็นไปอย่างธรรมชาติ มีประสิทธิภาพมากกว่าการสอนในระบบ เป็นการสอนที่ดูทักษะและความสนใจของเด็กด้วย
4. พฤติกรรมที่ได้รับการส่งเสริมแรงอย่างเป็นระบบ จะอยู่คงทนมากกว่าพฤติกรรมที่ไม่ได้รับการเสริมแรง
5. หลีกเลี่ยงข้อผิดพลาด การเข้าใจผิดของเด็ก ต้องรีบชี้แจงทุกครั้งที่ได้เกิดข้อผิดพลาด

การสอนให้รับรู้อารมณ์

ในการทำควมเข้าใจด้านอารมณ์ได้แบ่งระดับการศึกษาไว้ 5 ระดับ คือ

ระดับที่ 1 การจดจำการแสดงออกทางใบหน้าจากภาพถ่าย เมื่อเห็นใบหน้าจากภาพถ่ายแล้ว สามารถบอกได้ว่า ภาพใบหน้าที่ปรากฏเป็นการแสดงออกของอารมณ์ดีใจ เสียใจ โกรธหรือกลัว/ตกใจ ดังภาพประกอบ 2

ระดับที่ 2 การจดจำการแสดงออกทางใบหน้าจากรูปการ์ตูน เมื่อเห็นภาพใบหน้าจากรูปการ์ตูนแล้ว สามารถบอกได้ว่า ภาพใบหน้าที่ปรากฏเป็นการแสดงออกของอารมณ์ดีใจ เสียใจ โกรธหรือกลัว/ตกใจ ดังภาพประกอบ 3

ระดับที่ 3 ลักษณะเฉพาะของสถานการณ์ที่เป็นพื้นฐานของอารมณ์ อารมณ์จะเกิดขึ้นเมื่อถูกกระตุ้นโดยสถานการณ์ เช่น กลัวเมื่อมีอุบัติเหตุเกิดขึ้น ในระดับนี้ เด็กควรที่จะสามารถทำนายได้ว่าลักษณะอย่างใดอย่างหนึ่งทำให้คนเรารู้สึกอย่างไร โดยดูเนื้อหาจากภาพ ดังภาพประกอบ 4

ระดับที่ 4 ความปรารถนา ความต้องการเป็นพื้นฐานของอารมณ์ อารมณ์เกิดขึ้นเมื่อความปรารถนาหรือความต้องการของคนเราได้รับการตอบสนองหรือไม่ ระดับนี้เด็กควรที่จะสามารถบ่งบอกถึงลักษณะของความรู้สึก เช่น ดีใจหรือเสียใจได้ โดยขึ้นอยู่กับความปรารถนาหรือความต้องการของคนๆ นั้นได้รับการตอบรับหรือไม่

ระดับที่ 5 ความเชื่อเป็นพื้นฐานของอารมณ์ อารมณ์เกิดขึ้นจากอะไรก็ตามที่เราคิด แม้ว่าสิ่งที่เราคิดนั้นจะขัดแย้งกับความเป็นจริงก็ตาม เด็กจะถูกกระตุ้นโดยให้ดูภาพ 3 ภาพตามลำดับ แล้วแปลหรือทำนายความรู้สึกจากภาพของการ์ตูนที่แสดง ซึ่งดูได้จากประสบการณ์ความเชื่อต่อสิ่งที่เขาปรารถนานั้นๆ ได้รับการตอบสนองเป็นที่พึงพอใจหรือไม่

สรุปได้ว่า ความบกพร่องทางด้านทักษะทางสังคมเป็นปัญหาในการเข้าสังคมของเด็ก ออทิสติก เนื่องจากเด็กออทิสติกไม่สามารถเข้าใจจิตใจของตนเองและผู้อื่น (Mind blindness) โดยใช้ทฤษฎีของจิตใจ (Theory of Mind) มาใช้เป็นตัวกลางในการอ่านจิตใจ (Mind reading) เพื่อสอนเด็กออทิสติกให้รับรู้ถึงอารมณ์ของผู้อื่นได้แก่ ดีใจ เสียใจ โกรธ กลัว/ตกใจ



ภาพประกอบ 2 ภาพถ่ายแสดงอารมณ์ ดีใจ เสียใจ โกรธ กลัว/ตกใจ

ที่มา : Howlin, Cohen ; & Hadwin. (2002). *Teaching Children with Autism to Mind Read*. p 24.



ภาพประกอบ 3 ภาพการ์ตูนแสดงอารมณ์ ดีใจ เสียใจ โกรธ กลัว/ตกใจ

ที่มา : Howlin, Cohen ; & Hadwin. (2002). *Teaching Children with Autism to Mind Read*. p 26.



ภาพประกอบ 4 ภาพสถานการณ์แสดงความรู้สึก กลัว/ตกใจ

ที่มา : Howlin, Cohen ; & Hadwin. (2002). *Teaching Children with Autism to Mind Read*. p 21.

1.8 การรับรู้จากการมองเห็นของเด็กออทิสติก

จุดแข็งของเด็กออทิสติก คือ ด้านรูปธรรม ความคิด ความจำ และความเข้าใจสัมพันธ์ภาพโดยการมอง (Visuospatial Relationships) ออทิสติกส่วนใหญ่เป็น Visual Thinker คือ คิดเป็นภาพ ไม่คิดเป็นภาษา ความคิดของเด็กออทิสติกเหมือนกับ Video ที่ฉายอยู่ในความคิดคำนึง รูปภาพจะเป็นภาษาแรกของออทิสติก ภาษาพูดเป็นภาษาที่สอง (Grandin. 2000: Online)

จุดด้อยของเด็กออทิสติก คือ มีปัญหาเกี่ยวกับความคิดนามธรรม การรับรู้ทางสังคมการสื่อสารและความสนใจ วิธีแก้ไขโดยใช้ภาพ (Pictographic) การเขียนตามลำดับ (Written Cues) ช่วยในการเรียนรู้ด้านการสื่อสาร พัฒนาทักษะทางสังคมและพัฒนาควบคุมตัวเองโดยอาศัยการรับรู้โดยการมอง (Visual Perception) (Education the Student with Autism. 2000: Online)

การรับรู้เป็นกระบวนการของสมองที่ทำหน้าที่แปลหรือให้ความหมายของการรับรู้รู้สึก เป็นการตัดสินใจว่าสิ่งที่คนเรารู้สึกนั้นคือ อะไร การรับรู้จะเกี่ยวกับการจัดระบบระเบียบของสิ่งเร้าทางความรู้สึก (Sensation) และการกำหนดความหมายของสิ่งเร้านั้นๆ โดยอาศัยประสบการณ์เดิม ซึ่งการรับรู้เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับคนเราที่จะเข้าใจ และปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม (พรเพ็ญ ศิริสัตยะวงศ์ ; และกนิษฐา เมธาภักดิ์. 2543: 31 - 32)

ช่อลัดดา ขวัญเมือง (ม.ป.ป.) ได้กล่าวว่าการรับรู้ (Perception) หมายถึง การที่บุคคลสามารถนำเอาประสบการณ์หรือความรู้เดิมออกมาตีความหมายของสิ่งเร้าที่มาปะทะกับอวัยวะสัมผัส แล้วบอกได้ว่า สิ่งเร้านั้นคืออะไร การรับรู้เป็นผลร่วมกันระหว่างกับประสบการณ์ซึ่งประกอบด้วยปัจจัยที่สำคัญต่อไปนี้

1. การสัมผัส คือ การที่สิ่งเร้ามาปะทะกับอวัยวะสัมผัสแล้ว บุคคลรู้สึกแต่เพียงว่ามีสิ่งเร้ามาปะทะกับร่างกาย แต่บอกไม่ได้ว่าสิ่งเร้าที่มาปะทะนั้นคืออะไร หรืออาจกล่าวได้ว่าการสัมผัสคือ ความรู้สึกที่บุคคลไม่สามารถนำเอาประสบการณ์มาตีความหมายของสิ่งเร้าที่มาปะทะได้
2. ประสบการณ์หรือความรู้เดิม คือสิ่งที่บุคคลเคยรู้ เคยคิด เคยกระทำหรือเคยเกี่ยวข้องมาแล้วในอดีต ไม่ว่าจะเป็นทางตรงหรือทางอ้อม
3. อวัยวะสัมผัส คือ อวัยวะซึ่งทำหน้าที่รับสัมผัสสิ่งเร้าที่มาปะทะ แล้วรายงานกระแสความรู้สึกให้สมองทราบ เช่น ตา หู จมูก ลิ้น ผิวหนัง
4. การตีความหมายของสิ่งเร้า เมื่อสิ่งเร้าปะทะกับอวัยวะ ประสาทสัมผัสจะรายงานกระแสความรู้สึกไปสู่สมอง สมองจะตีความโดยนำเอาประสบการณ์เดิมมาผสมผสานกับประสบการณ์ใหม่ (สิ่งเร้า) ซึ่งการผสมผสานอาจมีการตัดบางอย่างออกไป หรือต่อเติมบางอย่างเข้ามา จึงทำให้ผลการรับรู้แตกต่างไปจากเดิม การตีความหมายจะได้ถูกต้องเพียงใดขึ้นอยู่กับสิ่งต่อไปนี้

4.1 ระดับสติปัญญา สติปัญญามีส่วนช่วยให้บุคคลเข้าใจสิ่งเร้าหรือเหตุการณ์ที่เขาสัมผัสได้อย่างรวดเร็ว คนที่สติปัญญาสูงย่อมรับรู้และทำความเข้าใจสิ่งเร้าที่เขาสัมผัสได้เร็วกว่าคนที่สติปัญญาต่ำ

4.2 ความสนใจและการพิจารณาละเอียดความสนใจช่วยให้บุคคลมีสมาธิและตั้งใจพิจารณารายละเอียดของสิ่งเร้าหรือเหตุการณ์อย่างถี่ถ้วน ทำให้การรับรู้ถูกต้องและแม่นยำ

4.3 ภาวะจิตใจในขณะรับรู้ ถ้าบุคคลเบื่อหน่ายและอารมณ์ไม่ดี ก็จะไม่มีความสนใจและความรอบคอบในการตีความหมาย บุคคลที่มีจิตใจแจ่มใสย่อมมีกำลังใจที่จะคิดและพิจารณาอย่างรอบคอบเพื่อความถูกต้องของการตีความ

สิ่งที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้

1. สิ่งเร้าภายนอก ได้แก่

1.1 ความเข้มและขนาดของสิ่งเร้า (Intensity and Size) บุคคลจะเลือกรับรู้สิ่งเร้าที่มีเสียงดังมากกว่าเสียงค่อย แสงสว่างมากกว่าแสงสลัวและขนาดใหญ่กว่าขนาดเล็กลักษณะของสิ่งเร้าชนิดนี้จะลดความสำคัญลงไปถ้าบุคคลเคยชิน

1.2 ความผิดแผกและแปลกใหม่ (Contrast) การเปลี่ยนแปลงของสิ่งเร้าที่บุคคลเคยชินจะเรียกร้องความสนใจได้ เช่น การใช้ข้อความและตัวหนังสือที่แปลกใหม่ในป้ายโฆษณาเพื่อให้บุคคลสนใจ

1.3 การกระตุ้นซ้ำ (Repetition) เช่นการบิบบัตรรถยนต์หลาย ๆ ครั้ง เพื่อเรียกให้คนออกเปิดประตูบ้าน หรือใช้ไม้เคาะโต๊ะ 2-3 ครั้ง เพื่อใช้เสียงกำราบให้นักเรียนหันมาสนใจเรียน

1.4 การเคลื่อนไหว (Movement) บุคคลจะเป็นสิ่งเคลื่อนไหวอยู่ในระยะใกล้กว่าสิ่งที่อยู่ไกลกว่า

2. สิ่งเร้าภายใน ได้แก่

2.1 แรงจูงใจ (Motivation) เกิดจากความต้องการขั้นพื้นฐานต่างๆ หรือความสนใจที่เกิดจากการเรียนรู้ เช่น ความหิวทำให้บุคคลเห็นภาพคลุ้มเครือกลายเป็นภาพอาหาร

2.2 ความพร้อมที่จะกระทำ (Momentary Preparation) เช่น การสั่งคำว่า “เตรียมตัว และ ระวัง” ก่อนที่จะให้สัญญาณกรรพาออกวิ่ง

2.3 การคาดหวัง (Expectancy) การคาดหวังเป็นสิ่งที่บอกทิศทางเกี่ยวกับประสบการณ์ในการรับรู้ของบุคคล และทำให้การรับรู้ตรงตามจุดมุ่งหมาย

การรับรู้ทางการมองเห็น (Visual Perception) การเห็นภาพ คือ การที่ภาพไปปรากฏอยู่บนจอรับภาพของลูกตา การเห็นสามารถบอกระยะทางและความลึกของภาพที่เห็นได้ โดยมีตัวแนะ (Cues) ต่างๆ ดังต่อไปนี้ (ช่อลัดดา ขวัญเมือง.ม.ป.ป.)

1. ความตั้ง (Linear Perspective) วัตถุประสงคที่อยูไกลจะปรากฏบนจอรับภาพของลูกตา มีขนาดเล็กกว่าวัตถุที่อยูใกล้ เช่น การมองเห็นทางรถไฟบรรจบเข้าหากันในระยะสุดสายตา
2. ความชัด (Clearness) วัตถุที่อยูใกล้จะมองเห็นชัดเจนกว่าวัตถุที่อยูไกล ฉะนั้นการเห็นภาพไม่ชัด แสดงว่าวัตถุอยูไกล ส่วนภาพที่มองเห็นรายละเอียดอย่างชัดเจนแสดงว่าอยูใกล้
3. แสงและเงา (Light and Shadow) ทำให้บุคคลมองเห็นภาพสามมิติได้มองเห็นส่วนที่เว้าเข้าไปและนูนออกมาเหมือนของจริง
4. การเคลื่อนไหว (Movement) การส่ายสายตาทำให้บุคคลมองเห็นวัตถุที่อยูใกล้เคลื่อนที่สวนทางกันอย่างรวดเร็ว ถ้าระยะไกลออกไปก็จะสวนทางช้าลง แต่ถ้าไกลมากจะเห็นว่าวัตถุเคลื่อนตามสายตาและเคลื่อนไหวของเรา

การรับรู้จากการมองเห็น (Visual Perception) เป็นกระบวนการของสมองในการแปลความหมายของข้อมูลที่ได้รับจากสายตา โดยแบ่งความสามารถด้านการรับรู้จากการมองเห็นออกเป็น 5 ด้าน (Visual Cognitive Component)(พรเพ็ญ ศิริสัตยะวงศ์และกนิษฐา เมธากัทร. 2543 : 32 ; อ้างอิงจาก Colarusso ; & Hammill. 1996)

1. ด้านมิติสัมพันธ์ (Spatial Relationships) เป็นความสามารถในการระบุขอบเขตของตนเองกับสิ่งแวดล้อมรอบตัว และการระบุตำแหน่งของวัตถุที่สัมพันธ์กับตัวเราหรือวัตถุอื่นๆ
2. ด้านการแยกความแตกต่าง (Visual Discrimination) เป็นความสามารถในการแยกแยะความแตกต่างของตำแหน่ง รูปร่าง และสีของวัตถุ ในลักษณะต่างๆ
3. ด้านการแยกภาพซ้อน (Figure - Ground) เป็นความสามารถในการแยกวัตถุที่สนใจหรือวัตถุที่ต้องการออกจากวัตถุที่อยู่รอบๆ
4. ด้านการเติมส่วนให้สมบูรณ์ (Visual Closure) เป็นความสามารถในการระบุได้ว่าภาพหรือสิ่งที่เห็นนั้นคืออะไร โดยการเห็นเพียงบางส่วนของวัตถุหรือภาพนั้น
5. ด้านการจดจำ (Visual Memory) เป็นความสามารถในการจำส่วนสำคัญของภาพหรือวัตถุ จัดเป็นความจำระยะสั้น

วัตินีย์ และเบาส์กา (Schneck. 2001: 383 ; citing Kwatney ; & Bouska. 1980) อธิบายระบบการมองเห็น (Visual System) คือ การมองเห็นและการรับทราบสิ่งที่เห็น ประกอบด้วย

1. การตอบสนองต่อการกระตุ้นที่จอตา (Retina) ประกอบด้วย กายวิภาคและสรีรวิทยา (Anatomic and Physiologic Integrity)
2. การเคลื่อนไหวของศีรษะและตา เพื่อรับข้อมูลดิบโดยการใช้อาการเคลื่อนไหวของตาและการทรงตัว (Oculomotor and Visuoperceptual Ability)
3. การแปลข้อมูลทีมองเห็น (Visuoperceptual Ability)
4. การตอบสนองของแขนขาต่อการมองเห็น

5.การมองและการรับทราบสิ่งที่เห็นจะบรรลุผลเมื่อมีการรวมความสามารถจากข้อ 1 ถึงข้อ 4

ประโยชน์ของการใช้ภาพ (Education the Student with Autism. 2000: Online)

1. สามารถทดสอบได้ตามที่ต้องการเพื่อสร้างข้อมูล ในทางกลับกันข้อมูลที่เกิดจากคำพูด (Oral Information) จะอยู่เพียงชั่วคราวแล้วหายไป ไม่สามารถนำมาใช้ได้ อีก นี่คือนิยามของเด็กที่มีปัญหา ด้านการประมวลภาษาและผู้ต้องการเวลาในการพูด และปัญหาของเด็กออทิสติกคือ การไม่สนใจ ความสัมพันธ์ของข้อมูลและปัญหาด้านการกำจัดการเสี่ยงรบกวนการใช้ภาพจะช่วยให้เด็กมีความสนใจ ต่อการรับรู้มากขึ้น

2. การใช้ภาพและสัญลักษณ์ ได้ถูกใช้กับเด็กออทิสติกอย่างแพร่หลายและประสบความสำเร็จ เป็นอย่างดี สามารถใช้ได้หลายหลายวิธีในห้องเรียน เช่น

2.1 ใช้สำหรับการจัดระเบียบ เช่น ตารางประจำวัน ปฏิทิน

2.2 ใช้สำหรับกฎของห้อง บัตร (Card) แสดงวิธีการทำงานและกิจกรรมรูปภาพ และวิธีการสำหรับเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ

2.3 กลวิธีในการจัดระเบียบสิ่งแวดล้อม เช่น ติดฉลาก สัญลักษณ์

2.4 ใช้ในการพัฒนาด้านสังคม เช่น แสดงกฎและระเบียบต่าง ๆ งานที่ต้องทำและ สามารถใช้ช่วยสอนทักษะทางสังคม โดยผ่านเรื่องราวทางสังคม (Social Story) เรื่องเหล่านี้บอก รายละเอียดสถานการณ์ทางสังคม เช่น คำแนะนำ คำบอกบททางสังคม

2.5 ช่วยจัดการกับพฤติกรรมที่ทำลายและพัฒนาการควบคุมตนเอง เช่น กฎต่าง ๆ โดยใช้ภาพสัญลักษณ์และบอกลำดับพฤติกรรมที่คาดหวังเอาไว้

สรุปการรับรู้ทางการมองเห็น เป็นกระบวนการของสมองในการแปลความหมายของข้อมูลที่ได้รับจากสายตา เป็นสิ่งที่สำคัญอย่างหนึ่งในการพัฒนาด้านการเล่นและพัฒนาการด้านภาษา สถิติปัญหาของเด็ก เด็กจะเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัวต้องอาศัยการมองเห็นก่อนจึงจะเริ่มมีการใช้มือเข้าจับและเล่น ซึ่งการรับรู้ทางการมองเห็นเป็นจุดแข็งของเด็กออทิสติก จึงสามารถใช้จุดแข็งนี้ไปพัฒนาทักษะทางสังคมได้

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะทางสังคม

2.1 ความหมายของทักษะทางสังคม

บัทมาวดี บุญยสวัสดิ์ (2536: 17) ให้ความหมายทักษะทางสังคมหมายถึง ความสามารถของบุคคลที่จะอยู่ร่วมกัน ทำงานร่วมกัน ในลักษณะของกลุ่มหรือในสังคมได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว ด้วยการรู้จักบทบาทของผู้นำ และบทบาทของสมาชิกที่มีประสิทธิภาพของกลุ่มหรือสังคม ทักษะทางสังคม ได้จากการเรียนรู้และสามารถฝึกฝนจากประสบการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความชำนาญได้ ถ้าปฏิบัติต่อกันอย่างถูกต้อง

ประนอม เดชชัย (2536: 19) ให้ความหมายทักษะทางสังคมหมายถึง ทักษะซึ่งผู้เรียนจำเป็นต้องมีเพื่อประโยชน์ในการดำรงชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้ ได้แก่ ทักษะในการดำรงชีวิตในสังคม (Social Living Skills) และทักษะทางการกระบวนการกลุ่ม (Group Process Skills) ความหมายทั่วไปของขอบเขตการพัฒนาทางสังคมนั้นจะเน้น 2 เรื่อง คือ

1. ทักษะทางสังคม เป็นวิธีฝึกฝนและสนับสนุนให้นักเรียนปฏิบัติในสิ่งที่ดี เช่น การพูดจาเหมาะสม การตกลงกันในเรื่องที่ได้เปรียบกับผู้อื่น

2. ทักษะทางสังคม ช่วยเพิ่มพูนให้เด็กมีพฤติกรรมและความสามารถในการสนองตอบและแสดงท่าทางที่เหมาะสม การมีความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อน ๆ เพื่อเป็นพื้นฐานในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในอนาคต

วารี ธีระจิตร (2530: 87) ให้ความหมายทักษะทางสังคมหมายถึง การรู้จักอยู่ร่วมกันและทำงานด้วยกัน รู้จักการให้และการรับ การรู้จักความรับผิดชอบ รู้จักผลัดเปลี่ยนเวร รู้จักเคารพสิทธิของผู้อื่น และมีความสำนึกต่อสังคมได้แก่ การอยู่ร่วมกันในสังคมและการรู้จักที่ดีต่อสังคม ส่วนความหมายอีกแห่งหนึ่งของทักษะทางสังคม คือ ทักษะที่ทำให้มนุษย์แต่ละคนซึ่งเป็นหน่วยหนึ่งของสังคม สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างสงบสุขและเป็นประโยชน์แก่สังคมนั้น

ศรีกัลยา พึ่งแสงสี (2539: 28) ให้ความหมายทักษะทางสังคมหมายถึง ความสามารถในการอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข ได้รับการยอมรับจากสมาชิกในสังคมและเป็นสมาชิกที่ทำประโยชน์แก่สังคมนั้น

สุชุมาล เกษมสุข (2535: 10) ให้ความหมายทักษะทางสังคมหมายถึง ความสามารถของบุคคลในสังคมที่จะอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข ด้วยการรู้จักรับผิดชอบตามบทบาทหน้าที่ของตน รู้จักปฏิบัติต่อผู้อื่น มีสำนึกต่อสังคมและสร้างประโยชน์ให้แก่สังคม

คอมส์ และสลาปี (ศรีกัลยา พึ่งแสงสี. 2539: 28 ; อ้างอิงจาก Come ; & Salaby. n.d) ให้ความหมายทักษะทางสังคมหมายถึง ความสามารถที่จะปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นในสังคมไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง ซึ่งต้องเป็นที่ยอมรับหรือเป็นสิ่งที่มีความค่าทางสังคม และในขณะเดียวกันก็จะเป็นประโยชน์ต่อตนเองและบุคคลอื่น หรือเป็นผลดีทั้งสองฝ่าย

จาโรลิเมก (ปัทมาวดี บุญยสวัสดิ์. 2536:17; อ้างอิงจาก Jarolimek. 1977) ให้ความหมายทักษะทางสังคมไว้ 3 ประการ คือ

1. การอยู่ร่วมกันและการทำงานร่วมกับผู้อื่น การยอมรับการนับถือในสิ่งที่ถูกต้องของผู้อื่น และการอยู่ร่วมในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอได้
2. การรู้จักควบคุมตัวเองและรู้จักตัดสินใจด้วยตัวเอง
3. การแลกเปลี่ยนความคิดและประสบการณ์กับผู้อื่น

เวสต์วูด (Westwood. 1997: 77) ให้ความหมายทักษะทางสังคมหมายถึง ส่วนประกอบของ พฤติกรรมสำหรับบุคคล ซึ่งมีความสำคัญที่จะช่วยในการเริ่มมีปฏิสัมพันธ์ทางบวกกับผู้อื่นและผดุงรักษา ซึ่งความสัมพันธ์นั้นไว้ได้

สรุปได้ว่า ทักษะทางสังคมหมายถึง ความสามารถในการอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข รู้จัก รับผิดชอบ รู้จักบทบาทหน้าที่ของตนเอง รู้จักปฏิบัติต่อผู้อื่นสามารถรับรู้และตอบสนองต่อผู้อื่นได้อย่าง เหมาะสม ได้รับการยอมรับจากสมาชิกในสังคมและสร้างประโยชน์ให้แก่สังคม

2.2 ความสำคัญของทักษะทางสังคม

ทักษะทางสังคมเป็นทักษะพื้นฐานที่จำเป็น และมีความสำคัญต่อมนุษย์ที่จะทำให้การดำรงชีวิต และการทำงานร่วมกันอยู่ได้อย่างมีความสุข ทักษะทางสังคมมีความ สำคัญดังนี้

1. ความสำคัญทางด้านส่วนบุคคล ช่วยให้บุคคลสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมี ความสุข ยิ่งสภาพสังคมเปลี่ยนแปลงไปมาก ทักษะทางสังคมยิ่งมีความจำเป็นมากขึ้นเท่านั้น เพราะ บุคคลต้องสามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น สื่อความหมายทำงานร่วมกัน แก้ปัญหาของตนเองและสังคมได้ สามารถปรับตัวได้ทุกสภาพแวดล้อม สิ่งเหล่านี้เป็นลักษณะที่ช่วยให้มนุษย์ดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุข

2. ความสำคัญทางด้านสังคม สังคมใดมีสมาชิกที่เป็นผู้มีทักษะทางสังคมดี รู้จักเสียสละ ประโยชน์ส่วนตน เพื่อประโยชน์ส่วนรวม มีความคิดสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาสังคมที่ตนอยู่ สังคมนั้นย่อม เป็นที่สงบสุข มีความเจริญมั่นคง แต่ถ้าสังคมใดมีลักษณะตรงกันข้าม สมาชิกขาดทักษะทางสังคม สังคมนั้นย่อมมีปัญหา ไม่สงบสุขและมีความเสื่อม (เทียมใจ พิมพ์วงศ์. 2541: 21 – 22 ; อ้างอิงจาก สุขุมล เกษมสุข. 2535: 10 – 11)

ทักษะทางสังคมนั้นมีความสำคัญต่อการพัฒนาการทางสังคมของเด็กเป็นอย่างมาก และส่งผลต่อ ตัวเด็กในทุก ๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็นทางด้านจิตใจ สังคม การเรียน การปรับตัว ทั้งในชีวิตปัจจุบันและอนาคต ดังนั้นจึงควรมีการแก้ไขและพัฒนาทักษะทางสังคม โดยที่ครูร่วมมือกับบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับเด็กทุก ๆ ฝ่าย (ธีรยุทธ์ เสนีวงศ์ ณ อยุธยา. 2536: 220)

ทักษะทางสังคมเป็นทักษะที่จำเป็นและมีความสำคัญต่อมนุษย์ ในการดำรงชีวิตและการ ทำงานร่วมกัน ตั้งแต่สังคมเล็ก ๆ ในครอบครัวขยายออกไปเป็นสังคมห้องเรียน สังคมโรงเรียน สังคมใน อาชีพการทำงาน จนถึงสังคมชุมชน ประเทศและโลก ทุกกลุ่มสังคมต้องมีการติดต่อสัมพันธ์พึ่งพาอาศัยกัน ซึ่งต้องอาศัยทักษะทางสังคม (ศรีกัลยา พึ่งแสงสี. 2539: 28 ; อ้างอิงจาก สุขุมล เกษมสุข. 2535: 10 - 11)

การพัฒนาทักษะทางสังคมในเพิ่มขึ้นในทางที่ดีและประสบความสำเร็จให้กับเด็กที่มีความ ต้องการต้องกระทำตั้งแต่เริ่มแรก เพราะทักษะทางสังคมจะช่วยให้เด็กมีพื้นฐานทางอารมณ์ที่ดี สามารถ พัฒนาความสัมพันธ์กับผู้อื่นอย่างเหมาะสม รวมถึงยังช่วยพัฒนาด้านสติปัญญา การสื่อความหมาย และยังช่วยให้เด็กที่มีความบกพร่องสามารถปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมเหมือนเด็กปกติได้ (เทียมใจ พิมพ์วงศ์. 2541: 21; อ้างอิงจาก Cook ; & others. 1996: 224-225)

ทักษะทางสังคมมีส่วนช่วยพัฒนาบุคคลและสังคม ต่อบุคคลได้แก่ การที่ทำให้บุคคลอยู่ร่วมกัน และทำงานร่วมกันอย่างราบรื่น ตลอดจนนำไปใช้แสวงหาความรู้ใหม่ด้วย ต่อสังคมได้แก่ การที่ทำให้สังคมดำรงอยู่ได้ และพัฒนาให้เจริญงอกงามยิ่งขึ้น (ปัทมวดี บุญยสวัสดิ์. 2535: 19)

สรุปได้ว่า ทักษะทางสังคมมีความสำคัญในการช่วยพัฒนาตัวบุคคลและสังคมให้บุคคลอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุขและมีความเจริญมั่นคง

2.3 พื้นฐานทักษะทางสังคม

ทักษะทางสังคมเป็นพื้นฐานที่สำคัญของบุคคล ซึ่งควรได้รับการฝึกฝนและปลูกฝัง เพื่อให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างสงบสุข และสร้างประโยชน์ให้แก่สังคม

ปัทมวดี บุญยสวัสดิ์ (2536: 20) ได้แบ่งทักษะทางสังคมไว้ดังนี้

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

เวดวูด (Westwood. 1997: 77 - 78) ได้แบ่งพื้นฐานทักษะทางสังคม ดังนี้

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

ตอบสนองต่อคำถาม

6. การยืนในระยะเหมาะสมกับคู่สนทนา และไม่ควรสัมผัสกับคู่สนทนาแบบไม่เหมาะสม
7. การเล่นและการทำงานร่วมกับผู้อื่น เช่น เล่นตามกติกา แบ่งปัน ช่วยเหลือกัน รู้จักผลัดเปลี่ยน การประนีประนอม การแสดงความยินดีกับผู้อื่น รู้จักขอโทษและขอบคุณ
8. การมีความตั้งใจที่จะฟัง
9. สามารถควบคุมความโกรธ ความก้าวร้าว ความขัดแย้งในใจ มีน้ำใจเป็นนักกีฬา
10. แต่งกายสะอาด มีสุขภาพอนามัยดี

แกรนดิน (Grandin. 2000: Online) อธิบายว่าทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตประจำวัน ได้แก่

1. การคอย (Waiting)
2. การผลัดกัน (Taking Turns)
3. การเปลี่ยนแปลง (Transitions)
4. การเปลี่ยนหัวข้อสนทนา (Changing the conversation)
5. การสิ้นสุด (Finishing)
6. การเริ่มต้น (Initiating)
7. ความยืดหยุ่น (Being Flexible)
8. ความเงียบ (Being Quiet)

สรุปได้ว่า พื้นฐานทักษะพื้นฐานทางสังคม ได้แก่ การเคารพต่อระเบียบวินัยของตนเองและกลุ่ม การมีมารยาทในสังคม การสบตากับคู่สนทนาอย่างเหมาะสม การใช้ระดับน้ำเสียงในการพูดอย่างเหมาะสม รู้จักการคอย การผลัดกัน การแบ่งปัน รู้จักแสดงความยินดีกับผู้อื่น และการรับรู้การแสดงอารมณ์ทางสีหน้าอย่างเหมาะสมกับเหตุการณ์

2.4 วิธีฝึกทักษะทางสังคม

การฝึกทักษะทางสังคม ทำได้ 2 วิธี คือ

1. การฝึกโดยบูรณาการเข้ากับการเรียนการสอน ตามปกติวิธีนี้เป็นการฝึกพร้อม ๆ กับการเรียนการสอนเนื้อหาวิชาตามหลักสูตรปกติ ครูสามารถนำไปบูรณาการกับสอนทุกกลุ่มประสบการณ์ เนื้อหาวิชาเหมือนเดิม จะเน้นกระบวนการเรียนการสอนและเทคนิควิธีที่จะช่วยให้นักเรียนเกิดทักษะทางสังคมไปด้วยขณะที่เรียน หลักสูตรประถมศึกษาพุทธศักราช 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533) (เทียมใจ พิมพ์วงศ์. 2537: 23; อ้างอิงจาก กระทรวงศึกษาธิการ. 2533: 28) ได้กำหนดแนวทางการจัดการเรียนการสอนที่สามารถส่งเสริมทักษะทางสังคมได้คือ

- 1.1 การจัดการเรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง จัดเนื้อหาให้สอดคล้องกับการดำรงชีวิตและให้ผู้เรียนค้นคว้าหาความรู้ โดยลงมือปฏิบัติจริง

- 1.2 การจัดการเรียนการสอนที่หลากหลาย โดยเน้นกระบวนการเรียนรู้ ใช้วิธีสอนให้เหมาะสมกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ เน้นการเรียนรู้กระบวนการต่าง ๆ เช่น กระบวนการแก้ปัญหา การทำงาน การหาความรู้ การวิเคราะห์ ฯลฯ รวมทั้งสถานการณ์ในชีวิตจริงด้วย

2. การจัดกิจกรรมฝึกทักษะทางสังคมโดยตรง โดยการใช้กิจกรรมฝึกต่างหาก แยกจากการเรียนการสอนเนื้อหาวิชาตามปกติ เป็นกิจกรรมที่สัมพันธ์กับสภาพการดำเนินชีวิตของนักเรียน (เทียมใจ พิมพ์วงศ์. 2537: 23 – 24; อ้างอิงจาก สุขุมล เกษมสุข. 2535: 18 – 25)

- 2.1 การฝึกประชาธิปไตยในโรงเรียน

- 2.2 การให้นักเรียนได้รับผิดชอบทำงานส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ ของชุมชน

2.3 การให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ ของชุมชน

2.4 การพานักเรียนไปทัศนศึกษาสถานที่สำคัญ การอยู่ค่ายพักแรม

2.5 การให้นักเรียนได้ร่วมทำกิจกรรมเสริมหลักสูตรในรูปแบบต่าง ๆ

การฝึกทักษะทางสังคม สามารถฝึกได้พร้อมกับการเรียนการสอนทั้งในเวลาเรียนเนื้อหาวิชาตามปกติ และเวลาอื่น ๆ ที่นักเรียนอยู่ในโรงเรียน ให้สัมพันธ์กับชีวิตประจำวันของนักเรียน ครูจึงสามารถฝึกทักษะทางสังคมได้เกือบตลอดเวลา โดยใช้กิจกรรมที่หลากหลายเพื่อส่งเสริมให้เกิดทักษะทางสังคมมากขึ้น (เทียมใจ พิมพวงค์. 2537: 24)

สรุปได้ว่า วิธีฝึกทักษะทางสังคมทำได้ 2 วิธีคือ ฝึกโดยบูรณาการเข้ากับการเรียนการสอนตามปกติ และจัดกิจกรรมฝึกทักษะทางสังคมโดยตรง โดยการใช้กิจกรรมฝึกต่างหาก แยกจากการเรียนการสอนเนื้อหาปกติ เป็นกิจกรรมที่สัมพันธ์กับสภาพการดำเนินชีวิตประจำวันของนักเรียน

2.5 ขั้นตอนการฝึกทักษะทางสังคม

สุขุมาล เกษมสุข (2535: 17) ได้แบ่งขั้นตอนการฝึกทักษะทางสังคมเป็น 3 ขั้นตอน คือ

1. ขั้นจูงใจ การจูงใจช่วยให้นักเรียนเห็นคุณค่า และเห็นความสำคัญของทักษะนั้น ๆ ที่จะช่วยให้การดำเนินชีวิต ช่วยให้ประสบความสำเร็จในการเรียนการทำงาน และการอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างไร

2. ขั้นฝึก

2.1 นักเรียนต้องฝึกทักษะด้วยตนเอง ด้วยการกระทำจริง

2.2 นักเรียนต้องเรียนรู้ทักษะอย่างถูกวิธีและถูกขั้นตอน

2.3 นักเรียนต้องฝึกฝนเป็นระยะเวลานานพอสมควร จึงจะพัฒนาได้

2.6 นักเรียนต้องฝึกทักษะในสถานที่จำเป็นและต้องใช้บ่อยๆ หลายๆ สถานการณ์ เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง

3. ขั้นประเมิน การประเมินผลบ่อย ๆ จะช่วยพัฒนาทักษะให้ได้ผลดี และให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลตนเอง เพื่อปรับปรุงให้การฝึกได้ผลดียิ่งขึ้น

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

1. กำหนดทักษะที่จะสอน (Definition) พิจารณาจาก ทักษะทางสังคมที่สำคัญที่จะช่วยเหลือเด็กให้เกิดทักษะดังกล่าวนี้ การสอนอาจจะใช้ วิดีโอ รูปภาพ การ์ตูน หุ่นกระบอก หรือ ชี้นำให้เห็นกิจกรรมที่เพื่อน ๆ ทำในกลุ่ม

2. ทำให้ดู (Model the Skill) โดยแบ่งทักษะเป็นขั้นตอนย่อย ๆ หลายขั้นตอน (Task Analysis) โดยครูแสดงให้เห็นหรือให้เพื่อนแสดงให้เห็น

3. การเลียนแบบและฝึกซ้อม (Imitation and Rehearsal) ให้เด็กเลียนแบบตามครูหรือเพื่อน

4. การประเมินผล (Feedback) ถ้าเด็กยังได้ไม่ดี ครูควรบอกเด็ก พูดให้กำลังใจเด็กว่า “พยายามอีกครั้งหนึ่ง” หรือถ้าเด็กทำได้ดีขึ้น ก็ควรบอกว่า “ดีขึ้นแล้วนะ” บันทึกภาพได้ว่าขั้นตอนใดยังต้องปรับปรุงแก้ไข

5. จัดเตรียมสถานการณ์เพื่อให้โอกาสเด็กได้ใช้ทักษะ (Provide opportunity for the skill to be used) โดยจัดเด็กเป็นกลุ่ม ๆ หรือจัดเป็นคู่ แล้วให้เด็กทำกิจกรรมเพื่อให้เด็กสามารถประยุกต์ใช้ทักษะได้ทั้งห้องเรียนและนอกห้องเรียน

6. ให้แรงเสริมเป็นครั้งคราว (Intermittent reinforcement) ถ้าเด็กสามารถใช้ทักษะทางสังคมได้โดยไม่ต้องชี้แนะ ควรให้คำชมเชยหรือรางวัล เด็กจะเป็นที่ยอมรับและมีความสัมพันธ์อันดีในกลุ่มเพื่อน และจะรักษาทักษะให้กลายเป็นพฤติกรรม

การสอนทักษะทางสังคมควรจัดเป็นกลุ่มเล็ก ๆ จะได้ผลมากกว่ากลุ่มใหญ่ ประกอบไปด้วย (Grandin. 2000: Online)

1. จำแนกทักษะ ส่วนประกอบของทักษะ และใช้ทักษะเมื่อไร
2. จำลองตัวแบบของทักษะนั้น ๆ
3. ให้ลองแสดง
4. ฝึกฝนและลองใช้
5. นำไปใช้ในสถานการณ์ทั่ว ๆ ไป

ขั้นตอนในการฝึกทักษะทางสังคมที่กล่าวมาพอสรุปได้ดังนี้ เลือกทักษะที่สำคัญที่จะสอน ทำให้ดู แล้วให้เด็กทำเลียนแบบ ฝึกซ้อมทำ ประเมินผลว่าดีขึ้นหรือต้องปรับปรุงแก้ไข จัดเตรียมสถานการณ์เพื่อให้โอกาสเด็กได้ใช้ทักษะแรงเสริมเด็กอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้เด็กรักษาทักษะนั้นไว้ให้เป็นพฤติกรรม

2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะทางสังคม

จิรวรรณ วัฒนะจิตพงศ์ (2537 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลของกิจกรรมกลุ่มและสถานการณ์จำลองที่มีต่อทักษะทางสังคม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านไร่พัฒนา อำเภอสทิต จัหวัดชัยภูมิ ผลการวิจัยพบว่า ทักษะทางสังคมของกลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2 ก่อนการทดลองไม่แตกต่างกัน นักเรียนได้รับโปรแกรมการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม มีทักษะทางสังคมดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นักเรียนที่ได้รับโปรแกรมการใช้สถานการณ์จำลอง มีทักษะทางสังคมหลังการทดลองแตกต่างกัน อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ นั่นคือ นักเรียนกลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2 มีทักษะทางสังคมไม่แตกต่างกัน

ปัทมาวดี บุญยสวัสดิ์ (2535 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลการใช้เกมการเล่นพื้นบ้านของไทยที่มีต่อการพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม มีคะแนนทักษะทางสังคมในด้านการเคารพต่อระเบียบวินัยของตนเองและการ

มีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม การแสดงออกและการแก้ปัญหาในกลุ่มไม่แตกต่างกัน นักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนทักษะทางสังคมในด้านการมีมารยาทในสังคม การแสดงความรับผิดชอบและมีลักษณะความเป็นผู้นำ การช่วยเหลือผู้อื่น สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนกลุ่มทดลองมีสังคมมิติสูงกว่ากลุ่มควบคุม

ศรีกัลยา พึ่งแสงสี (2539 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาพฤติกรรมของครู ในการส่งเสริมทักษะทางสังคมให้แก่ นักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษากรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมในด้านการอบรมสั่งสอนของครูที่ส่งเสริมทักษะทางสังคม ด้านความรับผิดชอบ ด้านการเห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวม ด้านการปฏิบัติตามกฎระเบียบและด้านการมีมารยาท ครูส่วนใหญ่ปฏิบัติโดยการเป็นแบบอย่างมากที่สุด ส่วนด้านการมีน้ำใจ ครูส่วนใหญ่ปฏิบัติโดยการจัดโอกาสมากที่สุด พฤติกรรมในด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครูที่ส่งเสริมทักษะทางสังคม ด้านความรับผิดชอบ ด้านการเห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวม ครูส่วนใหญ่จัดกิจกรรมโดยแบ่งกลุ่มนักเรียนให้ทำงานและจัดให้นักเรียนช่วยกิจกรรมต่าง ๆ ด้านการปฏิบัติตามกฎระเบียบ ครูส่วนใหญ่จัดให้มีการทำเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ในการเดินขึ้น – ลง บันได และจัดให้มีหัวหน้าห้องคอยควบคุมการปฏิบัติตามกฎระเบียบ ด้านการมีน้ำใจส่วนใหญ่เป็นการบริจาคเงินและสิ่งของช่วยเหลือสาธารณกุศล และการมอบหมายงานให้นักเรียนช่วยเหลือกันเอง ด้านการมีมารยาท ครูส่วนใหญ่จัดให้มีการประกวดมารยาท

บ็อกแดน และคณะ (Bogdan ; & et al. 1996 : ERIC) ได้ศึกษาการส่งเสริมพฤติกรรมที่เหมาะสม โดยการสอนทักษะทางสังคม เป็นงานวิจัยผลการสอนหลักสูตรทักษะทางสังคมที่มีผลต่อพฤติกรรมเป้าหมายในเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษา โดยใช้หลักสูตรการสอนทักษะทางสังคม “Second Step, A Violence – Prevention Curriculum” ร่วมกับการร่วมเรียนร่วมรู้โดยสอนทักษะทางสังคมในการเคารพผู้อื่น การฟัง การลดเปลี่ยน การปฏิบัติตามกฎของห้องเรียน การร่วมมือกันทำงาน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมที่เหมาะสมเพิ่มมากขึ้น โดยเคารพผู้อื่นและร่วมมือกับผู้อื่นมากขึ้น

เลาชีส์และเฮฟลิน (Laushey and Heflin. 2000: ERIC) ได้ศึกษาการเพิ่มทักษะทางสังคมในเด็กอนุบาลออกทิสติก โดยใช้เพื่อน ๆ ตามที่ครูสอน โดยใช้การวิจัยแบบ A-B-A-B เพื่อนคู่หูสามารถเข้ากันได้ดีกับนักเรียนอนุบาล ทำให้มีปฏิริยาต่อกันเพิ่มขึ้น ข้อมูลที่รวบรวมได้จากนักเรียนอนุบาลออกทิสติก 2 คน ทำให้เห็นว่า เพื่อนคู่หูสามารถทำให้มีการเพิ่มทักษะทางสังคม ในการปฏิสัมพันธ์ที่เหมาะสมทางสังคมอย่างมีนัยสำคัญ

3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหนังสือการ์ตูน

3.1 ความหมายของหนังสือการ์ตูน

กระทรวงศึกษาธิการ ได้ให้ความหมายว่า การ์ตูน เป็นทัศนวัสดุชนิดหนึ่งซึ่งจัดอยู่ในลักษณะ วัสดุฉายเส้น (Graphicmaterial) โดยเป็นภาพวาดหรือชุดของภาพวาด ซึ่งแสดงเรื่องราวหรือข่าวสาร ต่างๆ ให้ทั้งความสนุกสนานและช่วยให้เกิดความเข้าใจในเรื่องราวหรือเหตุการณ์ต่างๆ ได้ (กระทรวงศึกษาธิการ. 2520:24-27)

คำว่า “การ์ตูน” เป็นคำทับศัพท์มาจากภาษาอังกฤษว่า cartoon ซึ่งหมายถึง รูปวาดบนกระดาษ แผ่นกระดาษแข็งเพื่อความขบขัน เช่น ภาพล้อเลียนการเมือง ถ้าเป็นการ์ตูนเรื่องในภาษาอังกฤษจะใช้ คำว่า Comics หมายถึง การเล่าเรื่องด้วยภาพ ดังนั้นภาพที่แสดงออกมาจึงมีลำดับการกระทำก่อนหลัง ภาพที่แสดงต้องคงบุคคลไว้ตั้งแต่ต้นจนจบ

ภาพการ์ตูนเป็นการวาดภาพ การแสดงภาพ หรือสัญลักษณ์ที่สามารถล้อเลียน เล่นสำนวน ชวนให้ตลกขบขันและอาจมีคำอธิบายสั้น ๆ ประกอบภาพหรือไม่มีก็ได้ ภาพการ์ตูน แต่ละภาพถ้ามี คำพูดหรือบทสนทนาด้วย นิยมทำกรอบคำพูดแบบไว้เพื่อให้ผู้ดูหรือผู้อ่านเข้าใจ (Williams. 1972:728) ภาพการ์ตูนที่เป็นภาพเขียนขึ้นอย่างง่าย ๆ ไม่แสดงส่วนละเอียดเกินไป แสดงเฉพาะลักษณะเด่นของคน สัตว์หรือสิ่งของ เพื่อให้ผู้ดูเข้าใจความหมายและเรื่องราวได้ดีกว่าการใช้ภาษาเพียงอย่างเดียว ถ้ามีคำ บรรยายควรใช้คำบรรยายสั้นๆ กระชับรัดกุมซึ่งจะช่วยให้ภาพสมบูรณ์ขึ้น (เซาวลิต ชำนาญ. 2534:217)

หนังสือการ์ตูนเรื่อง หมายถึง หนังสือที่มีภาพการ์ตูน มีข้อความบรรยาย คำพูดของการ์ตูน บรรจุอยู่ในกรอบภาพ กรอบภาพแต่ละภาพนั้นสัมพันธ์ต่อเนื่องกันเป็นเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบ ภายใน กรอบภาพหนึ่งๆ จะประกอบไปด้วยภาพการ์ตูน ภาพฉาก คำบรรยาย คำพูด อย่างใดอย่างหนึ่งทั้งหมด ที่กล่าวมา (กรมวิชาการ. 2534:23-24)

สรุปว่า หนังสือการ์ตูนเป็นหนังสือที่มีภาพวาดในลักษณะง่ายๆ ซึ่งมีรูปลักษณะที่เลียนแบบ ธรรมชาติ เรขาคณิต หรือรูปร่างอิสระ มีจุดมุ่งหมายเพื่อ สื่อความหมายแทนตัวหนังสือ เป็นผู้แสดง แทนในการพูดหรือแสดงออกต่างๆทั้งในรูปภาพประกอบ ตกแต่งมุ่งให้เกิดความสวยงาม น่าขัน ล้อเลียน และใช้เป็นสื่อในการโฆษณา ประชาสัมพันธ์ประกอบ การเล่าเรื่องในทางบันเทิงคดีและสารคดี

3.2 ลักษณะของหนังสือการ์ตูน

การ์ตูนที่เราได้อ่านและพบเห็นในปัจจุบันนี้ มีลักษณะของรูปแบบที่หลากหลายซึ่งเป็นเทคนิค การนำเสนอที่จะสื่อความเข้าใจจากแนวคิดของผู้เขียนไปสู่ผู้อ่าน ลักษณะของการ์ตูนจึงมีความสำคัญ ต่อการนำเสนอเรื่องราวอีกประการหนึ่ง การ์ตูนมีคุณสมบัติเบื้องต้นที่สำคัญคือ ต้องง่าย (simplify) และเกินความเป็นจริง(Exaggerate) (กลุ่มสร้างเสริมสื่อมวลชนเพื่อเด็ก. 2523: 12) ลักษณะง่าย (simplify)

เนื่องจากการ์ตูนส่วนใหญ่เป็นภาพ 2 มิติ วาดแทนภาพจริงซึ่งเป็น 3 มิติ จึงมักเน้นเพียงภาพโครงร่าง (Outline) มีการ์ตูนบางเรื่องที่ใช้ภาพซับซ้อนแต่ก็สามารถเข้าใจได้ง่ายในเวลาอันรวดเร็ว ลักษณะเกินความเป็นจริง (Exaggerate) ส่วนใหญ่ภาพในการ์ตูนจะวาดใบหน้าคนจะบิดเบือนไปจากความเป็นจริง เช่นดวงตาขนาดใหญ่กว่าปกติ ปากกว้างกว่าปกติ แต่การ์ตูนบางเรื่อง เช่น สไปเดอร์แมน (Spider-man) ภาพประกอบเป็นภาพเหมือนจริงลักษณะ “Exaggerate” ในที่นี้จึงเป็นการเกินความจริงในการกระทำนี้ มักมีปรากฏในการ์ตูนเรื่องเป็นจำนวนมาก

จุดสำคัญของการ์ตูนอยู่ที่ความคิด (Idea) ที่อยู่เบื้องหลัง ซึ่งแฝงอารมณ์ความรู้สึกหรือความคิด ที่ต้องการถ่ายทอดไปยังผู้ดู ผู้ดูการ์ตูนต้องการได้ความคิดและอารมณ์ที่อยู่เบื้องหลังภาพนั้น เช่น ขำขัน น่าเอ็นดู ลักษณะภาพการ์ตูนที่ง่ายยังตรงกับลักษณะที่เด็กต้องการอีกด้วย เพราะเด็กจะสนใจ ส่วนสำคัญหลักในภาพ ไม่สนใจรายละเอียดปลีกย่อยต่างๆ มีผู้ใหญ่จำนวนมากที่ชอบการ์ตูนเพราะต้องการมุขตลก หรือความคิดที่แอบแฝงในการ์ตูนนั้น การอ่านการ์ตูนสำหรับผู้ใหญ่เป็นการคลายเครียดด้วยการ “อ่านเล่น” แต่การอ่านการ์ตูนของเด็กเป็นการอ่านที่ “เอาจริงเอาจัง” มากกว่า การ์ตูนจึงสามารถดึงดูดความสนใจได้ทั้งผู้ใหญ่และเด็ก

ผดุง อารยะวิญญู (2546: 91) กล่าวถึงลักษณะของหนังสือการ์ตูนไว้ว่า ลักษณะสำคัญของการ์ตูนที่จะนำมาใช้ในการสอนเด็กออกทิสติกจะต้องเป็นภาพของการสนทนาที่แสดงออกถึงอารมณ์ และความรู้สึกของตัวการ์ตูนในเรื่อง ภาพเป็นเรื่องราวสั้น ๆ แสดงให้เห็นว่า ใคร ทำอะไร ที่ไหน อย่างไร มีความรู้สึกอย่างไร



ภาพประกอบ 5 ลักษณะของหนังสือการ์ตูน

ที่มา : ผดุง อารยะวิญญู. (2546: 91).

ลักษณะของหนังสือการ์ตูนที่ดี

หนังสือการ์ตูนที่ดีสามารถช่วยให้เด็กเกิดทักษะความชำนาญในการอ่าน ช่วยให้เด็กมีความคิดริเริ่มและได้ความรู้ ความสนุกสนาน ปัจจุบันวงการหนังสือเด็กตื่นตัวกันมากพยายามพัฒนาหนังสือการ์ตูน ด้วยการเสริมเนื้อหาวิชาความรู้ คุณธรรม จริยธรรม เข้าไปกับตัวการ์ตูน ดังนั้น เพื่อเป็นพื้นฐานในการจัดทำหนังสือสำหรับเด็ก ควรจะได้ทราบลักษณะหนังสือการ์ตูนที่ดี

ลักษณะของหนังสือการ์ตูนที่ดีมีลักษณะดังต่อไปนี้

1. ปกสวยงาม ขนาดรูปเล่มได้สัดส่วน หนังสือการ์ตูนที่จัดว่าสวยงามนั้นจะต้องมีการออกแบบการเขียนภาพ การให้สี การจัดองค์ประกอบภาพ คำบรรยายและคำสนทนาของการ์ตูน สิ่งต่างๆเหล่านี้ต้องเหมาะสมกลมกลืนกันจึงจะทำให้หนังสือการ์ตูนนั้นดีได้ หน้าปกหนังสือการ์ตูนเป็นสิ่งสำคัญอันดับแรกที่จะช่วยดึงดูดความสนใจของเด็ก การออกแบบปกหนังสือ ควรจะมีแนวทางที่แน่นอนว่าต้องการอะไร ภาพและชื่อเรื่องบนปกหนังสือ ก็ควรสัมพันธ์กับชื่อเรื่องข้างในด้วย ลักษณะรูปเล่มของหนังสือการ์ตูนโดยทั่วไปจะมี 2 แบบ คือ รูปเล่มแบบแนวตั้ง และรูปเล่มแบบแนวนอน

รูปเล่มแบบแนวตั้ง หมายถึง หนังสือที่มีความยาวของสันหนังสือมากกว่าความยาวของส่วนบนหนังสือ

รูปเล่มแบบแนวนอน หมายถึง หนังสือที่มีความยาวของสันหนังสือน้อยกว่าความยาวของส่วนบนหนังสือ

ลักษณะรูปเล่มของหนังสือการ์ตูนที่นิยมจัดพิมพ์ การออกมาจะเป็นรูปเล่มแบบแนวตั้งขนาดรูปเล่มของหนังสือการ์ตูนก็มีส่วนสำคัญ ควรจะมีขนาดที่เหมาะสมกับมือเด็ก สามารถจับถือพลิกดูพลิกอ่านได้สะดวก ขนาดรูปเล่มของหนังสือการ์ตูนที่เด็กชอบและพิมพ์กันอย่างแพร่หลายมีอยู่ 3 ขนาด 13 X 18 ซม. ขนาด 14.8 X 21 ซม. และขนาด 18.5 X 26 ซม.

ขนาดรูปเล่มหนังสือการ์ตูนที่เด็กชอบมากที่สุดคือ ขนาด 13 X 18 ซม.รองลงมาได้แก่ขนาด 14.8 X 21 ซม.

2. เนื้อหาที่ให้สิ่งที่ดีงามและความสนุกสนานเพลิดเพลิน หนังสือการ์ตูนที่ดีควรสอดแทรกเนื้อหาความรู้ที่ถูกต้อง สอดแทรกคุณธรรมจริยธรรม ความคิดสร้างสรรค์ อย่างเช่น หนังสือการ์ตูนวิทยาศาสตร์ ก็ควรสอดแทรกความรู้ที่ถูกทางวิทยาศาสตร์อันเหมาะสมกับวัย พร้อมทั้งความสนุกสนาน ตื่นเต้นไว้ในตัวการ์ตูนด้วย หรืออย่างหนังสือส่งเสริมคุณธรรม ก็ควรจะมีเนื้อหาที่สอดแทรกคุณธรรมความเมตตากรุณา อย่างหนึ่งอย่างใดไว้เพื่อให้เด็กหรือผู้อ่านได้ในสิ่งที่ดีงามจากการอ่านหนังสือการ์ตูนพร้อมกับความสนุกสนานเพลิดเพลิน

ที่สำคัญของหนังสือการ์ตูนนั้นเนื้อเรื่องกับภาพควรจะต้องสอดคล้องกับเรื่องราวต่างๆ ดำเนินไปอย่างรวดเร็วไม่เยิ่นเย้อและอย่างพยายามยัดเยียดเนื้อหาวิชาให้มากจนเด็กหรือผู้อ่านเกิดความเบื่อหน่าย ทางที่ดีควรใช้วิธีสอดแทรกเข้าไปในคำสนทนาของตัวการ์ตูน

3. ส่วนภาษาที่ใช้สุภาพเข้าใจง่าย ส่วนภาษาที่ใช้ในหนังสือการ์ตูน ควรคำนึงถึงความสามารถของเด็กวัยต่างๆ ในการอ่าน และการเข้าใจความหมาย ควรใช้ภาษาที่สุภาพเข้าใจง่าย ไม่หยาบคายและไม่ควรใช้ศัพท์แสลงเพราะเด็กจะจดจำคำสนทนาของตัวการ์ตูนในหนังสือมาใช้

สำหรับคำสนทนาของตัวการ์ตูนในหนังสือ ควรใช้ภาษาพูดเด็กจะเข้าใจง่ายกว่าภาษาเขียน และให้รสชาติมากกว่า ซึ่งในหนังสือการ์ตูนสนุกสนานคล้ายชีวิตจริงที่เด็กใช้พูดในชีวิตประจำวันการถ่ายทอดภาษาเสียงที่เกิดขึ้นในการดำเนินเรื่องของการ์ตูนนั้น สามารถถ่ายทอดออกมาเป็นตัวอักษรได้ตามเสียงนั้น แต่ควรเขียนตัวสะกดการันต์ให้ถูกต้องด้วยเช่นกัน เช่น เสียงร้องแสดงความเจ็บปวด “โอย” เสียงฟ้าผ่า “เปรี้ยง” เสียงคนล้ม “โครม” เสียงฟ้าร้อง “ครืน”

4. ภาพการ์ตูน หนังสือการ์ตูนจะขาดภาพการ์ตูนไม่ได้อย่างเด็ดขาด เพราะองค์ประกอบที่สำคัญอย่างหนึ่งของหนังสือการ์ตูน คือ ภาพการ์ตูน ภาพการ์ตูน นั้นเป็นภาพที่วาดขึ้นอย่างง่าย ๆ อาจมีสีสันสวยงาม หรือเป็นภาพลายเส้นขาวดำก็ได้ ภาพการ์ตูนเป็นภาพที่มีลักษณะเด่นอยู่ในตัวเองอยู่แล้ว พอมองเห็นปั๊บก็จะรู้ว่าเป็นการ์ตูน ภาพการ์ตูนมีหลายลักษณะ อาจเป็นภาพวาดเกินความเป็นจริง ภาพล้อเลียน ภาพตลก ให้อารมณ์ขัน

ภาพการ์ตูนในหนังสือการ์ตูนมีองค์ประกอบที่สำคัญ คือ ภาพการ์ตูนกับคำสนทนาของตัวการ์ตูนที่สอดคล้องสัมพันธ์ต่อเนื่องกันเป็นเรื่องราว ภาพการ์ตูนในหนังสือหนึ่งหน้าอาจจะมีภาพได้หลายภาพ ภาพแต่ละภาพจะมีกรอบภาพ กรอบภาพส่วนใหญ่จะเป็นรูปสี่เหลี่ยมหนังสือหน้าหนึ่งๆ อาจมีภาพตั้งแต่ 1-9 กรอบภาพ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับขนาดรูปเล่มของหนังสือการ์ตูน ขนาดกรอบภาพ และวัยของผู้อ่านหนังสือการ์ตูน (กรมวิชาการ. 2534: 24-26)

3.3 ความสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับการ์ตูน

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ ได้รายงานการสำรวจความสนใจและรสนิยมในการอ่านของเด็กและเยาวชนไทยว่า หนังสือการ์ตูนเป็นหนังสือที่เด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาชอบอ่านมากที่สุด มีจำนวนมากถึงร้อยละ 96.48 และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชอบอ่านถึงร้อยละ 94.91 (กรมวิชาการ. 2520: 35)

คุณลักษณะของหนังสือการ์ตูนและสาเหตุที่ทำให้เด็กอ่านหนังสือการ์ตูน คือ (Larrick. 1964:30)

1. หนังสือการ์ตูนให้ความพึงพอใจสนองตอบความชอบ ความต้องการของเด็กในด้านการดำเนินพฤติกรรมและการเผชิญภัย
2. เหตุการณ์ในเรื่องดำเนินไปอย่างรวดเร็ว แต่บทแต่ละตอนสั้นกะทัดรัด สร้างความพึงพอใจให้แก่เด็กได้เร็ว

3. อ่านง่าย อันที่จริงคนอ่านไม่คล่องก็สามารถเข้าใจเนื้อเรื่องได้โดยการดูรูปภาพ หาอ่านได้ทุกหนทุกแห่ง

4. ใครๆ ก็อ่านการ์ตูนกัน เด็กทั้งหญิงและชายต้องการยอมรับในกลุ่มเด็กๆ ที่ไม่อ่านหนังสือการ์ตูน อาจรู้สึกว่าเขากำลังแยกออกจากกลุ่ม

5. เด็กหลายคนไม่มีหนังสือจะอ่านเลยหันไปอ่านหนังสือการ์ตูนหนังสือการ์ตูนเหมาะสมที่จะทำเป็นหนังสือสำหรับเด็ก โดยทำเป็นหนังสือประกอบหลักสูตรในชั้นประถมศึกษา และมัธยมศึกษา ตอนต้น ทั้งนี้เพราะหนังสือการ์ตูนนั้นดูง่าย เข้าใจง่ายและเรียกร้องความสนใจของนักเรียนได้ดีกว่าหนังสือที่มีแต่ข้อความและตัวอักษรเพียงอย่างเดียว ผู้เขียนสามารถสอดแทรกความรู้ ความคิดเห็น และคุณธรรมต่างๆ ที่ต้องการจะปลูกฝังให้เกิดในตัวเด็กนักเรียนได้ภายในภาพและเรื่องราวของหนังสือการ์ตูนได้เป็นอย่างดี

3.4 ประเภทของหนังสือการ์ตูน

การแบ่งประเภทหนังสือการ์ตูนออกตามวัยของผู้อ่าน โดยแบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. หนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กเล็ก เป็นภาพง่ายๆ เนื้อเรื่องง่าย คำบรรยายหรือคำพูดของตัวละครใช้ถ้อยคำหือคำศัพท์ที่เด็กเล็กที่ยังอ่านหนังสือไม่คล่องจะอ่านเข้าใจได้เพราะมีภาพเป็นตัวช่วย ความสนใจ ภาพเป็น “ข้อความ” ที่อ่าน เพราะสำหรับเด็ก เด็กจะเรียนรู้สิ่งต่างๆ ด้วยภาพเป็นส่วนใหญ่ แม้เด็กเล็กที่ยังอ่านหนังสือไม่ได้ แต่ดูภาพที่มีรายละเอียดไม่มากพอได้ออกแล้ว ถ้าผู้อ่านข้อความหรือเล่าเรื่องให้ฟังโดยให้เด็กดูภาพไปด้วย เด็กจะเกิดความสุขและจำภาพ จำเรื่องได้ในเวลาอันสั้น

2. หนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กโตลักษณะภาพยังคงเป็นแบบเดียวกับเด็กเล็ก แต่เนื้อหายากขึ้น มีเนื้อหามากขึ้น เนื้อเรื่องเป็นเรื่องโลดโผนผจญภัย และสิ่งไกลตัวมากขึ้นสำหรับเด็กชาย

3. หนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กวัยรุ่นและผู้ใหญ่ เนื้อหาและแนวความคิดเป็นเรื่องยากขึ้น ไกลตัวออกไปมากขึ้น ส่วนใหญ่เป็นนิยายวิทยาศาสตร์ เรื่องผจญภัย สงครามหรือเรื่องลึกลับ สำหรับผู้อ่านที่เป็นชาย และเรื่องราวความสัมพันธ์ในครอบครัว สำหรับผู้อ่านเป็นหญิง (สวัสดี เรื่องพิเศษ. 2520:2-3)

3.5 ขั้นตอนการเขียนหนังสือการ์ตูน

การเขียนหนังสือการ์ตูนที่กล่าวต่อไปนี้เป็นขั้นตอนการเขียนเนื้อเรื่องของหนังสือที่จะวาดการ์ตูนลงในกรอบภาพให้ต่อเนื่องกัน โดยผู้เขียนจะต้องกำหนดลักษณะตัวการ์ตูน ข้อความ บรรยาย คำพูด หรือ คำสนทนาของตัวการ์ตูน ให้ผู้วาดภาพสามารถวาดการ์ตูนลงในกรอบภาพได้ ซึ่งการเขียนเรื่องหรือแต่งเรื่องที่ดี ขั้นตอนในการทำคล้ายๆ กับการเขียนหนังสือประเภทอื่นๆ ดังนี้คือ

1. ศึกษาข้อมูล เก็บข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องราวที่จะเขียนและผู้ที่อ่านการ์ตูนนั้นเรื่องราวที่จะแต่งหรือเขียนควรจะแทรกความรู้ คุณธรรม จริยธรรมอะไรให้กับผู้อ่าน

2. มีภาพตั้งจุดมุ่งหมายไว้ก่อนว่าเรื่องราวที่จะเขียนมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ใครต้องการให้คนอ่านได้อะไรจากการอ่าน

3. เขียนเค้าโครงหรือเนื้อเรื่องย่อ การได้ทราบเรื่องราวอย่างย่อๆ ของหนังสือก็จะทำให้สามารถพิจารณาได้ว่าเรื่องๆ นี้เหมาะที่จะวาดการ์ตูนให้เป็นเรื่องเป็นราวก่อนจึงนำไปตีพิมพ์เป็นหนังสือการ์ตูนเรื่องได้

4. ตัวละครหรือตัวการ์ตูนจะต้องคิดและกำหนดลักษณะตัวการ์ตูน รูปแบบตัวการ์ตูนและฉากให้ผู้วาดสามารถนำไปวาดเป็นการ์ตูนตามที่คุณเขียนเรื่องราวต้องการได้ การคิดและกำหนดลักษณะตัวการ์ตูนและฉากนั้นผู้เขียนต้องเขียนบรรยายลงไปว่าตัวละครในเรื่องย่อที่จะวาดเป็นการ์ตูนนั้นรูปร่างหน้าตาเป็นอย่างไร และจะต้องคิดและกำหนดฉากของการ์ตูนในแต่ละกรอบภาพอีกด้วย ซึ่งก็ใช้วิธีการเขียนบรรยายละเอียดลงไปว่าเป็นอย่างไร ลักษณะอย่างไร จะเน้นตรงไหน

5. รูปแบบการเขียนต้นฉบับ หนังสือการ์ตูนเรื่องเพื่อส่งให้ผู้วาดตัวการ์ตูนนั้น ทำหลังจากที่คุณเขียนได้เขียนโครงหรือเนื้อเรื่องย่อขึ้นมา และกำหนดลักษณะรูปร่างหน้าตาตัวการ์ตูนในเรื่องแล้ว โดยเขียนบรรยายรายละเอียดในกรอบภาพของแต่ละกรอบภาพ กำหนดขนาดจำนวนตัวการ์ตูนในกรอบภาพ ตั้งแต่กรอบภาพแรกไปจนจบเรื่องราวตามเค้าโครงเรื่องนั้น หลังจากจัดกรอบภาพการ์ตูนแล้วก็กลับมาที่รูปแบบการเขียนต้นฉบับอีกครั้ง รูปแบบการเขียนเรื่อง ต้นฉบับหนังสือการ์ตูน สามารถทำได้ 2 รูปแบบ ดังนี้คือ รูปแบบสเก็ตและรูปแบบเขียนสคริปต์

5.1 รูปแบบสเก็ต เป็นรูปแบบที่คุณเขียนเรื่อง สเก็ตภาพการ์ตูน ฉากองค์ประกอบภาพลงในกรอบภาพ และเขียนข้อความบรรยาย คำสนทนาของการ์ตูนตามเค้าโครงเรื่อง ตั้งแต่ต้นเรื่องจนจบเรื่อง การสเก็ตภาพการ์ตูนนี้เป็นการสเก็ตแบบคร่าวๆ เพื่อเป็นต้นแบบความคิด นำไปให้ผู้วาดการ์ตูนมืออาชีพวาดเป็นต้นฉบับอีกครั้งหนึ่ง ฉะนั้นต้นฉบับที่สเก็ตภาพการ์ตูนลงในกรอบภาพนั้นยังไม่สามารถนำไปตีพิมพ์ได้

5.2 รูปแบบเขียนสคริปต์ การเขียนสคริปต์การ์ตูนนั้นเหมาะกับผู้อ่านเรื่องที่ว่าภาพไม่เป็นเลยแม้แต่น้อย แต่ผู้อ่านเรื่องก็สามารถจะถ่ายทอดความคิดเนื้อเรื่องออกมาเป็น ตัวหนังสือตามเนื้อเรื่องจนจบเรื่องแล้วส่งสคริปต์การ์ตูนให้ผู้วาดภาพเหมือนมืออาชีพนำไปวาดการ์ตูนเป็นต้นฉบับหนังสือเพื่อส่งโรงพิมพ์ต่อไป

3.6 การเขียนข้อความบรรยาย

ภาษาเป็นเครื่องมือสื่อสารที่สำคัญของมนุษย์ และสิ่งสำคัญยิ่งก็คือ ภาษาเป็นเอกลักษณ์ของชาติที่เป็นเอกราช นอกจากนั้นชาติใดหรือสังคมใดที่มีอารยธรรมสูง ชาตินั้นก็มักจะมีการปรับปรุงภาษาให้ทันกาลเวลาอยู่เสมอ (จำนง วิบูลย์ศรี ละดวงทิพย์ วรพันธ์. 2526:8)

ปรีชา ช้างขวัญยืน (ชฎา เปรมโยธิน.2527:28; อ้างอิงจาก ปรีชา ช้างขวัญยืน. ม.ป.ป.) กล่าวว่า “ภาษา” ทำหน้าที่เป็นสื่อความคิด คือ เป็นสะพานเชื่อมความคิดมนุษย์ให้ถึงกันได้และยังกล่าวด้วยว่าหน้าที่พื้นฐานของภาษามี 3 ประการ คือ

1. ให้ข้อเท็จจริง คือ บอกหรือยืนยันว่าอะไรเป็นอะไร สิ่งที่ยืนยันนั้นอาจเป็นจริงหรือเท็จก็ได้

2. แสดงความรู้สึก คือ ใช้อารมณ์ของผู้อ่าน หรือผู้ฟังให้คล้อยตาม และให้เกิดอารมณ์อย่างเดียวกับผู้พูดหรือผู้เขียน

3. ชี้นำ คือ ให้เกิดหรือไม่ให้เกิดการกระทำอย่างหนึ่งอย่างใด

หนังสือการ์ตูนนอกจากจะมีอิทธิพลทางด้านเนื้อหาแล้วยังมีอิทธิพลทางด้านภาษาอีกด้วย บทบาทของหนังสือการ์ตูนนั้นนอกจากจะทำหน้าที่เป็นสื่อมวลชนโดยตรงแล้ว เราอาจจะพิจารณาหนังสือการ์ตูนในฐานะวรรณกรรมของเยาวชนได้อีกด้วยซึ่งนับเป็นวรรณกรรมที่ผู้อ่านกระจายไปทั่วประเทศ

การใช้ภาษาของหนังสือการ์ตูนนั้นมีลักษณะแตกต่างไปจากภาษาในงานพิมพ์ชนิดอื่นๆ หรือแตกต่างไปจากภาษามาตรฐานมิใช่น้อย กล่าวได้ว่าหนังสือการ์ตูนนั้นคล้ายคลึงของหนังสือพิมพ์ดังต่อไปนี้ คือ

1. ใช้ภาษาที่มีความกระชับ กระทัดรัด เพื่อให้มีความสะดุดตา สะดุดความสนใจของผู้อ่านมากกว่าการเขียนธรรมดา

2. ใช้สำนวนแปลกๆ เพื่อสร้างความสนใจให้ติดตามอ่าน

3. ใช้ภาษาที่ลักษณะง่ายๆ ระดับภาษาปากและภาษาถิ่นแบบแผนมากกว่าระดับมาตรฐาน เพื่อให้สามารถเป็นสื่อได้ถึงคนทุกระดับความรู้ ภาษาที่ใช้ในหนังสือการ์ตูนควรคำนึงถึงความสามารถของเด็กวัยต่างๆ ในการอ่านและเข้าใจความหมาย ควรใช้ภาษาที่เรียบง่าย ไม่หยาบคายและไม่ควรใช้ศัพท์แสลงเพราะเด็กจะจดจำคำพูดของตัวการ์ตูนในหนังสือมาใช้

ปัญหาเรื่องการใช้ภาษาไทยในหนังสือการ์ตูน ชำนาญ กล่าวว่า น่าจะมีสาเหตุคล้ายคลึงกับปัญหาในหนังสือพิมพ์เช่นกัน ดังนี้ คือ

1. ความรีบร้อนในการเขียน เพื่อแข่งขันกันในเรื่องธุรกิจการค้า จึงทำให้ไม่ประณีตและสละสลวยเท่าที่ควร

2. ความต้องการให้เด่น ใ้ใจให้ผู้ซื้ออ่าน จึงใช้ถ้อยคำสำนวนที่โลดโผน บางครั้งออกจะหยาบ โผน หรือรุนแรงก้าวร้าว ผู้ผลิตการ์ตูนที่มีความสำนึกในความเป็นพลเมืองดี และจรรยาบรรณควรลดความต้องการในแง่นี้ให้น้อยลงบ้าง

3. ความไม่รู้เรื่อง หรือความขาดทักษะในการใช้ภาษา มักปรากฏให้เห็นอยู่เสมอไม่ควรปล่อยให้เกิดการใช้ภาษาผิดพลาด ทั้งในแง่ของการใช้ถ้อยคำและสำนวน ตลอดจนความเหมาะสมอื่นๆ

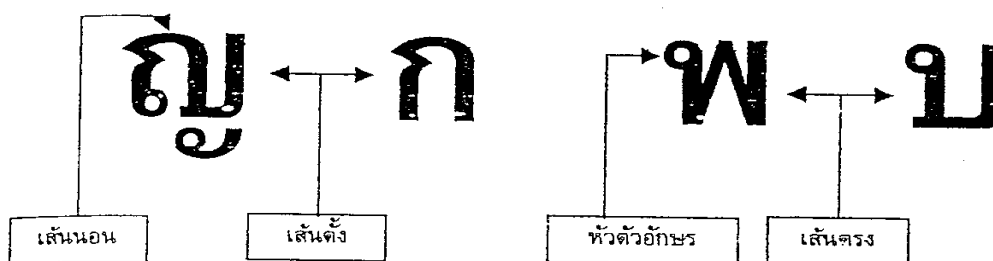
4. ความละเลยไม่เอาใจใส่ หนังสือการ์ตูนบางเล่มถือว่าตนเองมีหน้าที่เพียงเสนอความบันเทิงเท่านั้น หากหนังสือของตนทำได้สำเร็จก็ถือว่าบรรลุเป้าหมายของหนังสือการ์ตูนแล้ว ความเข้าใจเช่นนี้นับได้ว่าเป็นอันตรายอย่างมากและสมควรที่จะได้รับการแก้ไขอย่างเร่งด่วน (ชำนาญ รอดเกตุภัย. 2522: 114-116)

ตัวอักษรที่ใช้เป็นคำบรรยายบทสนทนาในหนังสือการ์ตูน จะพบว่ามีทั้งอักษรตัวเรียงพิมพ์และอักษรลายมือ อักษรตัวเรียงพิมพ์ ในปัจจุบันอักษรเรียงพิมพ์เป็นที่นิยมใช้ในการพิมพ์หนังสือ หรือวารสารสิ่งพิมพ์ประเภทต่างๆซึ่งอักษรชนิดนี้มีความแตกต่างกันในหลายๆรูปแบบตัวอักษรเรียงพิมพ์นี้จะเกิดจากวิธีการที่เรียกว่า “การเรียงพิมพ์” สาริพันธ์ ได้กล่าวถึงการเลือกตัวเรียงพิมพ์เพื่อนำมาใช้ในการสร้างหนังสือสำหรับเด็กไว้ ดังนี้

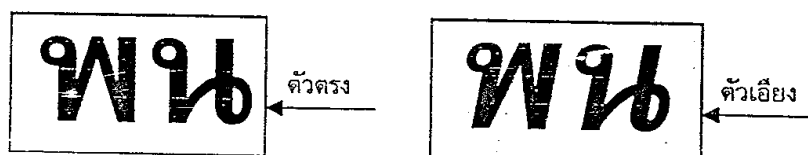
1. ควรใช้ตัวพิมพ์ที่มีความอ่านง่ายสูง เช่น ตัวพิมพ์ขนาด 24 พอยท์ สำหรับเด็กเล็ก และค่อยๆ ลดขนาดลงมาในกรณีที่เป็นเด็กโต
2. ในบรรทัดหนึ่งๆ ควรใช้ตัวพิมพ์ที่ขนาดเดียวกัน เพราะจะช่วยให้อ่านได้อย่างรวดเร็ว การใช้ตัวพิมพ์ต่างขนาดนอกจากจะอ่านยากแล้ว ยังเป็นปัญหาในการเรียงพิมพ์ด้วย
3. ในบทหนึ่งๆ ถ้าประสงค์จะใช้ตัวพิมพ์ต่างขนาดกัน ก็ควรใช้ต่างกันให้อัตราที่ใกล้เคียงกัน แต่ไม่ควรใช้ตัวพิมพ์ต่างแบบ กล่าวคือ หากจะใช้ตัวพิมพ์โดหรือพิมพ์หนาเพื่อเป็นการเน้นก็ควรเลือกตัวพิมพ์ขนาดเดียวกัน หรือเบอร์เดียวกันแต่ให้มีขนาดต่างกันพอควรจะทำให้รูปตัวพิมพ์แต่ละหน้าเป็นเอกภาพ ดูสวยงาม ไม่เกะกะสายตา(สาริพันธ์ ศุภวรรณ. 2528:40)

ตัวอักษรลายมือ เป็นอักษรที่เกิดจากผู้เขียนหรือผู้ผลิตหนังสือ ต้นแบบเป็นผู้เขียนขึ้นโดยใช้ปากกา ไม่ว่าจะเป็นปากกาเขียนแบบ ปากกาสักหลาด หรือแม้แต่ปากกาลูกลื่นก็ตาม อักษรลายมือต้องอาศัยการเคลื่อนไหวของมือเวลาเขียนมาประกอบ แต่คนมีความถนัดชัดเจนในทิศทางการเขียนหรือลากเส้นต่างๆ เป็นต้นว่า ลากเส้นเป็นเส้นโค้งมนหรือหักมุมสลับทิศทางการเขียน หรือการลากเส้นต่างๆกันความถนัดและความชำนาญส่งผลไปถึงตัวอักษรที่เขียน กลุ่มลูกกวาด ได้กล่าวถึงหลักการเขียนลายมือไว้สรุปได้ว่า

โครงสร้างหลักในการขีดเขียนหรือการออกแบบตัวอักษรภาษาไทยต้องอาศัย “เส้นตั้ง” และ “เส้นนอน” ประกอบกันเป็นตัวอักษร อาจเขียนให้มีหัวตัวอักษรด้วยซึ่งจะช่วยให้อ่านได้



เส้นตั้งและเส้นนอนมีส่วนกำหนดรูปแบบ “รูปลักษณะตัวอักษร” กล่าวคือ หากเส้นตั้งจากตัวอักษรจะเป็นเส้นตรง แต่ถ้าเส้นตั้งเอียงลาดพาตัวอักษรจะเป็นเส้นนอน มีทั้งไปข้างหน้าและเอนไปข้างหลัง ดังตัวอย่าง



ส่วนตัวเชื่อมต่อกับเส้นตรงและเส้นนอนก็เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่ผลต่อเนื่องถึงรูปลักษณะตัวอักษร เป็นต้นว่า เส้นตรงบรรจบกัน เส้นนอนเป็นมุมฉาก ตัวอักษรที่เขียนขึ้นจะเป็นตัวเหลี่ยม แต่หากเส้นโค้งมนเชื่อมต่อกันกับเส้นนอนตัวอักษรจะเป็นตัวโค้งหรือตัวมน (กลุ่มลูกกวาด. 2531: 8)

3.7 ภาพการ์ตูน

หนังสือการ์ตูนจะขาดภาพไม่ได้เด็ดขาด เพราะองค์ประกอบที่สำคัญอย่างหนึ่งของหนังสือการ์ตูน คือภาพการ์ตูนซึ่งพิมล กาฬศิษฐ์ เจ้าของนามปากกา “ตุ๊กตา” กล่าวถึงภาพการ์ตูนสรุปได้ดังนี้

1. จะต้องเป็นภาพเขียนที่ผิดจากความจริง น้อยกว่าความจริงหรือเกินกว่าความจริง
2. จะต้องเป็นภาพเขียนที่เขียนเพื่อจุดมุ่งหมายในการล้อเลียนหรือให้เกิดอารมณ์ขันหรือประชดประชันกรณีใดกรณีหนึ่ง
3. จะต้องเป็นภาพที่เขียนด้วยตนเอง มิใช่ลอกเลียนแบบผู้อื่นหรือดัดแปลงต่อเติม
4. จะต้องเป็นภาพที่ยึดหลักเกณฑ์ของความเป็นจริงอยู่บ้าง แม้จะเป็นหลักเกณฑ์ที่อยู่ในขอบเขตกว้างขวางก็ตาม (ณรงค์ ทองปาน.2526:117)

ภาพการ์ตูนในหนังสือการ์ตูนมีองค์ประกอบที่สำคัญ คือ ภาพการ์ตูนกับคำสนทนาของตัวการ์ตูนที่สอดคล้องสัมพันธ์ต่อเนื่องกันเป็นเรื่องราว ภาพการ์ตูนในหนังสือหนึ่งอาจจะมีหลายภาพ ภาพแต่ละภาพจะมีกรอบภาพ (อเนก รัตนปิยะภากรณ์. 2534: 41-45)

ภาพการ์ตูนสามารถแบ่งออกได้เป็น 4 ลักษณะ ดังนี้ คือ

1. ภาพเลียนแบบธรรมชาติ (Natural Cartoon) แบ่งออกเป็นสองลักษณะย่อย คือ

1.1 การ์ตูนรูปสัตว์ รูปสัตว์นี้ยังแบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะคือ

ก. การ์ตูนรูปสัตว์ กริยาท่าทางเหมือนสัตว์จริง หมายถึงรูปสัตว์ที่เขียนล้อเลียนแบบธรรมชาติอาจจะมีลักษณะเหมือนจริง หรือลดทอนให้ผิดแปลกไปอย่างภาพการ์ตูน แต่กริยาท่าทางยังคงเป็นสัตว์ประเภทนั้นๆ

ข. การ์ตูนรูปสัตว์ท่าทางคน หมายถึง รูปสัตว์ต่างๆที่เขียนเลียนแบบธรรมชาติจริง แต่มีกิริยาท่าทางการแต่งตัวเลียนแบบคน เช่น มิกกี้เมาส์ โดนัลด์กั กุฟฟี ซึ่งส่วนใหญ่เป็นการ์ตูนของวอลท์ ดิสนีย์ หรือโดเรมอนของญี่ปุ่น

1.2 การ์ตูนรูปคน ลักษณะการเขียนจะเลียนแบบคนจริง หรือลดทอนจากของจริงโดยเน้นเฉพาะลักษณะเด่นๆ ของคนก็ได้

2. การ์ตูนภาพจิตร (Fine Cartoon) หมายถึงลักษณะการ์ตูนที่มีลวดลายการเขียนสวยงาม ในลักษณะจิตรศิลป์ การใช้เส้นตกแต่งลวดลายอย่างประณีตจิตรพิสดาร จนอาจถือได้ว่าเป็นงานศิลปะที่มีค่า

3. การ์ตูนภาพกราฟิก (Graphic Cartoon) การ์ตูนที่มีลักษณะการเขียนภาพเหมือนกับงานออกแบบ รูปร่างการ์ตูนมักเป็นรูปร่างง่ายๆทางเรขาคณิต เช่น วงกลม สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม วงรี เป็นต้น การระบายสีมักเป็นสีเรียบ หรือไล่สีน้ำหนักร่อนจางเล็กน้อย มีขอบเขตการลงสี แน่นอน รูปเส้นมองชัดเจน ในลักษณะเดียวกับงานออกแบบกราฟิก

4. การ์ตูน 3 มิติ(Three-Dimension Cartoon) หมายถึงการสร้างรูปแบบการ์ตูนจากวัสดุต่างๆ เช่น ดินน้ำมัน ไม้ พลาสติก เพื่อให้เป็นรูปการ์ตูน 3 มิติ อีกครั้งหนึ่ง ซึ่งถ้าทำเป็นภาพยนตร์ยังสามารถใช้เทคนิคถ่ายทำให้หุ่นการ์ตูนนั้นเคลื่อนไหวได้ (Animation) เหมือนมีชีวิตจริง

3.8 วิธีการสร้างหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็ก

แนวทางการจัดสร้างหนังสือภาพการ์ตูนสำหรับเด็กตามลำดับขั้นมีดังต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 กำหนดวัตถุประสงค์ ชื่อเรื่อง และรูปแบบการเขียนเรื่อง โดยเน้นความบันเทิงและสาระความรู้หรือคติธรรม พร้อมทั้งวางแก่นเรื่อง (Theme) ให้ชัดเจนเพียงเรื่องเดียว แล้วสร้างโครงเรื่องโดยเน้นจุดที่เร้าใจ หรือเหตุการณ์ที่ตื่นเต้นเหมาะสมกับวัยเด็กซึ่งประกอบด้วยตัวละคร รายละเอียดของฉาก เช่น บ้าน ถนน สถานที่ ระยะเวลา ฤดูกาล

ขั้นที่ 2 เขียนเรื่องโดยรายละเอียด กำหนดภาพสำหรับวาดภาพ ลักษณะของเนื้อเรื่องเป็นบทละครพูด เขียนบทละคร (Script) ลงในหน้ากระดาษ พร้อมกับกำหนดภาพไปจนครบหน้าที่กำหนด แล้ววาดภาพละครในแต่ละช่อง อาจจะต้องใช้คำบรรยายประกอบและคำพูดโต้ตอบของตัวละครถ้าจำเป็น

ขั้นที่ 3 ทบทวนเนื้อเรื่อง รายละเอียดของรูปภาพ หมายเลขกำกับหน้าเพื่อปรับปรุง แก้ไขให้สอดคล้องและสื่อความหมายได้ชัดเจนและพิมพ์เป็นรูปเล่ม

3.9 การใช้หนังสือภาพการ์ตูนในการเรียนการสอน

หนังสือการ์ตูนสามารถใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอน ดังต่อไปนี้

1. ใช้เป็นหนังสือเสริมประสบการณ์ เพื่อสร้างเสริมวินัยการรักการอ่าน หนังสือภาพการ์ตูนที่มีเนื้อหามุ่งเน้นบันเทิงคดี โดยแทรกคติเตือนใจนั้น มีส่วนเร้าความสนใจในการอ่านหนังสือของเด็กอยู่มาก

โดยเมื่อเด็กเกิดความสนใจอยากอ่านก็เกิดทักษะในการอ่านเกิดความชำนาญในการอ่าน ทักษะความเข้าใจในการอ่านทั้งด้านการอ่านในใจเป็นความสำคัญรวมทั้งการอ่านอย่างพินิจพิจารณา ได้รับการกระตุ้นจนเกิดความชำนาญกลายเป็นเด็ก “อ่านเก่ง” และเมื่ออ่านเก่ง อ่านคล่องชอบอ่านมากก็เกิดนิสัยรักการอ่านกลายเป็น “นักอ่าน” ไป

การใช้หนังสือภาพการ์ตูนในฐานะเป็นหนังสือเสริมประสบการณ์นี้ ครูสามารถใช้ในกิจกรรมดังต่อไปนี้

- อ่านเรื่องให้เด็กฟังเพื่อหัดทักษะการฟังและการพูดเรื่องเมื่อหลังจากฟังเรื่องแล้ว โดยครูตั้งคำถามและให้ตอบ
- ให้เด็กอ่านตามลำพังเพื่อฝึกหัดให้เด็กรู้จักการอ่านในใจและฝึกทักษะการเก็บใจความสำคัญ โดยให้เด็กสรุปเรื่องให้ฟังหรือให้บอกสิ่งที่ได้จากการอ่านหรือบอกในสิ่งที่ชอบหรือไม่ชอบจากการอ่านเรื่อง
- ให้นักเรียนอ่านในใจแล้วเล่าเรื่องให้เพื่อนฟัง
- ให้นักเรียนอ่านในใจแล้วเขียนย่อหรือเขียนสิ่งที่ได้จากการอ่านหรือบอกเหตุผลสิ่งที่ชอบหรือไม่ชอบจากการอ่านหรือให้แต่งเรื่องต่อจากเรื่องที่อ่านหรือให้แต่งตอนจบใหม่เป็นการฝึกทักษะการเขียนแก่เด็ก
- ให้เขียนคำยากลงในสมุดศัพท์ประจำชั้น
- ให้แต่งเรื่องที่อ่านเป็นบทละครมีคำพูดโต้ตอบ เพื่อเล่นละครหรือเล่นเชิดหุ่นนิ้วมือ หรือหุ่นมือเป็นการฝึกทักษะการเขียน การพูดและการแสดงออก
- จัดแข่งขันการอ่านหนังสือ “ยอดนักอ่าน” ประจำสัปดาห์ ประจำเดือน ประจำภาคเรียน โดยดูว่าผู้ใดอ่านมากที่สุดในเวลาที่กำหนดหรือผู้ใดอ่านหนังสือที่กำหนดไว้จบในเวลา ที่เร็วที่สุดมอบรางวัลให้ กิจกรรมนี้มุ่งหวังให้เด็กรักการอ่านและสร้างนิสัยรักการอ่านให้ รู้จัก การอ่านเพื่อความสนุกสนาน บันเทิง โดยใช้เลวว่างให้เป็นประโยชน์
- แข่งขันแต่งนิยายภาพการ์ตูน โดยมีรางวัลให้ รวบรวมต้นฉบับเหล่านี้ไว้ที่มุมห้องให้เด็กอ่าน

2. ใช้เป็นหนังสืออ่านเพิ่มเติมหรือประกอบการเรียนการสอนในวิชาต่างๆ ดังที่ได้เคยกล่าวไว้แล้วว่าระยะหลังๆนี้ หนังสือภาพการ์ตูนนั้นได้รับการเลื่อนสถานะจากหนังสือเพื่อความบันเทิงมาสู่การเป็นหนังสือที่เป็นสื่อให้ความรู้โดยตรงนั่น คือ หนังสือภาพการ์ตูนสามารถให้ความรู้ต่างๆ อาทิ เช่น ในวิชาวิทยาศาสตร์ ธรรมชาติวิทยา การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ประวัติศาสตร์ ชีวประวัติ สุขศึกษา วัฒนธรรมประเพณี วรรณคดีเรื่อง เป็นต้น วิชาเหล่านี้สามารถจะนำเนื้อหาซึ่งจัดเป็นหน่วยๆมาจัดทำเป็นภาพการ์ตูนประกอบการบรรยาย ด้วยคำพูดก็ได้ ซึ่งจะทำให้เด็กผู้อ่านได้ทั้งความรู้และความเพลิดเพลินไปกับภาพด้วย

การที่นักเรียนได้มีโอกาสอ่านหนังสือปลายๆ เล่มประกอบการเรียนการสอนในวิชาต่างๆ นั้นมีส่วนสร้างทัศนคติและความคิดให้กว้างขวาง เพราะเนื้อหาและการเสนอเนื้อหาของหนังสือแต่ละเล่มจะแตกต่างกันไป มากบ้าง น้อยบ้างหรือเหมือนกันก็ตาม แต่บางครั้งก็ผิดแผกแตกต่างกันไป ผู้อ่านเกิดความคิดเห็นอย่างกว้างขวาง ไม่เชื่อถือหรือยึดเพียงเล่มหนึ่งเล่มใดหรือบ่อยครั้งอาจจะเกิดปัญหาซึ่งจะต้องขบคิดและค้นคว้าหาคำตอบที่เหมาะสมต่อไป การเกิดกระบวนการเช่นนี้มีประโยชน์ต่อการพัฒนาความคิดของผู้เรียนมาก

การใช้หนังสือภาพการ์ตูนในฐานะเป็นหนังสืออ่านเพิ่มเติมนั้นครูสามารถใช้ในกิจกรรมดังต่อไปนี้

- ให้นักเรียนอ่านและศึกษาก่อนเริ่มเรียนในห้องเรียน และนำมาใช้เป็นการนำเข้าสู่บทเรียน ในรูปของการอภิปราย ชักถาม ให้ดูภาพหรือการตั้งปัญหา
- ให้นักเรียนอ่านเพิ่มเติมหลังจากการเรียนหน่วยวิชานั้นๆ ในห้องเรียนแล้วนำมาอภิปรายชักถามในชั่วโมงต่อไป
- ให้ทำรายงานค้นคว้า โดยจัดรายชื่อหนังสือที่ต้องใช้ในการค้นคว้าทำรายงานให้นักเรียนไปอ่าน
- จัดนิทรรศการหนังสือที่ใช้ในหมวดวิชาต่างๆ เป็นประจำและหมุนเวียนไปตามระยะเวลาที่เหมาะสม มีการเสนอหนังสือและแนะนำหนังสือเป็นครั้งคราวรูปแบบต่างๆ โดยให้นักเรียนเป็นผู้ทำ กิจกรรมเหล่านี้ เช่น ให้นักเรียนชั้นโตเป็นผู้แนะนำหนังสือที่ใช้ในวิชาต่างๆ ให้แก่นักเรียนชั้นเล็กฟัง พยายามหาโอกาสให้นักเรียนได้มีโอกาสเห็นหนังสือและได้ใช้หนังสือเหล่านั้นอย่างจริงจัง

3.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหนังสือการ์ตูน

งานวิจัยในประเทศ

“การศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนจริยศึกษา” โดยใช้หนังสือการ์ตูนที่มีตัวเดินเรื่องที่นักเรียนรู้จักและไม่รู้จักเป็น “แม่แบบ” ผลการวิจัยปรากฏว่า นักเรียนที่เรียนวิชาจริยศึกษาโดยใช้หนังสือการ์ตูนที่มีตัวเดินเรื่องที่นักเรียนรู้จักและไม่รู้จักเป็น “แม่แบบ” ทั้ง 2 กลุ่มนี้ มีผลการเรียนไม่แตกต่างกัน (วิเชียร วงษ์ชมภู, 2528:บทคัดย่อ)

ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้น มศ.1 ที่เรียนด้วยการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ โดยใช้หนังสือประกอบภาพการ์ตูนกับที่เรียนตามหนังสือคู่มือครู พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้น มศ.1 ที่เรียนด้วยการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้โดยใช้หนังสือประกอบภาพการ์ตูน สูงกว่านักเรียนที่เรียนตามหนังสือคู่มือครูอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ผลสัมฤทธิ์ด้านทักษะการสังเกต การจำแนก ประเภทการจัดกระทำและสื่อความหมายข้อมูล การลงความคิดเห็นของผู้เรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้ โดยใช้หนังสือประกอบภาพการ์ตูนสูงกว่านักเรียนที่เรียนตามหนังสือคู่มือครูอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (สุมาลี พลราชภู, 2529:บทคัดย่อ)

การวิจัยเพื่อเปรียบเทียบผลการสอนจริยธรรมโดยใช้หนังสือการ์ตูนสอนจริยธรรมและเบญจขันธ์ กับครูสอนจริยธรรมแบบเบญจขันธ์ และการสอนปกติ กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยปรากฏว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้ครูสอนจริยธรรมแบบเบญจขันธ์ กับนักเรียนที่เรียนโดยใช้หนังสือการ์ตูนสอนจริยธรรมแบบเบญจขันธ์มีทัศนคติเชิงจริยธรรมและเหตุผลเชิงจริยธรรมแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ (นิพนธ์ ศิริसानต์. 2530:บทคัดย่อ)

การวิจัยเรื่องการสร้างหนังสือสำหรับเด็กเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลอุดมวิทยา จังหวัดปทุมธานี ซึ่งผู้วิจัยได้สำรวจความสนใจในการอ่านของนักเรียน 200 คน โดยตอบแบบสอบถามและสร้างหนังสือขึ้น 2 เล่ม คือ หนังสือสำหรับเด็กประเภทร้อยกรอง เรื่อง “ลูกกบคบเพื่อน” และประเภทร้อยแก้วเรื่อง “เสือเผ่นกับเจ้ากวาง” ผลการวิจัยออกมาพบว่า หนังสือเล่มที่ 2 มีความยากง่ายเหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผู้เชี่ยวชาญครูภาษาไทย ประเมินประสิทธิภาพของหนังสือเล่มที่ 1 อยู่ในระดับดีและดีมาก ผลสัมฤทธิ์ในการอ่านของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และผลสัมฤทธิ์ในการอ่านก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มทดลอง แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (รัศมี บุญญะสิทธิ์. 2530:บทคัดย่อ)

การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างการเรียนจากการดูแบบภาพถ่ายสีกับการเรียนแบบหนังสือการ์ตูนสีธรรมชาติ กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 60 คน ผลการวิจัยปรากฏว่านักเรียนที่เรียนหนังสือการ์ตูนภาพสีธรรมชาติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (อำนวยการเดชชัยศรี. 2530:บทคัดย่อ)

การวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบลักษณะการ์ตูนเรื่องที่มีผลต่อความเข้าใจในการฟังของเด็กที่มีความบกพร่องทางด้านสติปัญญา ผลการวิจัยปรากฏว่า ความเข้าใจในการฟังเนื้อเรื่องของกลุ่มตัวอย่างที่เสนอด้วยหนังสือการ์ตูนมีลักษณะล้อของจริง มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างที่เสนอด้วยการ์ตูนที่มีลักษณะเลียนของจริงอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 (สุมิตรา เจณณวานิช. 2530:บทคัดย่อ)

การวิจัยเรื่องการศึกษาผลการทดลองใช้ภาพวาดการ์ตูนประกอบการสอนจริยธรรมศึกษาเรื่องความซื่อสัตย์สุจริต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยปรากฏว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มที่เรียน โดยใช้หนังสือการ์ตูนประกอบการเรียนการสอนและกลุ่มที่เรียนตามปกติมีความแตกต่างกัน ซึ่งการสอนโดยใช้ภาพการ์ตูนประกอบการเรียนการสอนให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการสอนปกติ เมื่อแยกตามเพศไม่ว่าจะเป็นนักเรียนหญิงหรือนักเรียนชายที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่แตกต่างกัน แต่นักเรียนหญิงมีแนวโน้มที่จะมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนชาย แต่เมื่อพิจารณาถึงหนังสือการ์ตูนที่ผลิตขึ้นนั้นมีประสิทธิภาพต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานคือ ได้ผลเพียง 90.02 / 57.20 ซึ่งหาว่าค่าประสิทธิภาพของหนังสือการ์ตูนตามเกณฑ์มาตรฐาน คือ 90 / 90 (หน่วยศึกษานิเทศก์. 2531: บทคัดย่อ)

งานวิจัยต่างประเทศ

คินเดอร์ (Kinder) สำรวจการใช้การ์ตูนในการสอนของครูระดับมัธยมศึกษาจำนวน 300 คน ปรากฏผลดังนี้

1. ครูทุกคนมีความพอใจในประโยชน์ของการ์ตูน
2. นักเรียนร้อยละ 97 ชอบเรียนกับครูที่ใช้การ์ตูน
3. การ์ตูนมีประโยชน์มากที่สุดสำหรับครูที่สอนวิชาสังคมศึกษา คณิตศาสตร์และวิชาที่เกี่ยวกับภาษา
4. ประโยชน์ของการ์ตูนอยู่ที่การใช้เป็นภาพประกอบการดึงดูดความสนใจ การจูงใจ การให้ความชัดเจน การเน้นให้เกิดอารมณ์ขัน
5. ครูและนักเรียนเห็นพ้องต้องกันว่า พอใจหนังสือแบบเรียนที่มีการ์ตูนเป็นภาพประกอบ (Kinder. 1959)

บราว และคนอื่น ๆ (Brown ; & others) ยกตัวอย่างการจัดการเรียนการสอนวิชาสังคมศึกษาของ โรงเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งในสหรัฐอเมริกา โดยครูจัดมุมการ์ตูนไว้บนแผ่นป้ายสำคัญ พร้อมทั้งอธิบายจุดเด่นของการ์ตูนนั้น ในแต่ละสัปดาห์บรรดานักเรียนจะช่วยกันเลือก “ยอดการ์ตูนประจำสัปดาห์” ที่บรรยายข่าวและเหตุการณ์สำคัญในรอบสัปดาห์ได้ดีที่สุด แล้วติดไว้ในป้ายนิเทศน์ วิธีการนี้ช่วยให้นักเรียนเข้าใจจุดสำคัญของภาพการ์ตูนในหนังสือพิมพ์และวารสาร ซึ่งช่วยสะท้อนเหตุการณ์ปัจจุบันของประเทศและของโลกได้ดีขึ้นเป็นการส่งเสริมการเรียนวิชาสังคมศึกษาได้เป็นอย่างดี (Brown ; & others. 1977)

4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแบบแผนการวิจัย Single Subject Design

4.1 ความหมายของการวิจัยแบบ Single Subject Design

ผดุง อารยะวิญญู ได้ให้ความหมายของการวิจัยแบบ Single Subject Design หมายถึง การวิจัยกลุ่มตัวอย่างอย่างเดี่ยวซึ่งปกติใช้ในการแพทย์แต่การศึกษาพิเศษนำมาใช้ เป็นรูปแบบของการวิจัยอย่างหนึ่งที่มีกระบวนการวิจัยครบถ้วนตามกระบวนการวิจัยทุกประการ แต่มีกลุ่มตัวอย่างค่อนข้างจำกัด อาจใช้กลุ่มตัวอย่างคนเดียวหรือหลายคนก็ได้ (3 คน) (ผดุง อารยะวิญญู. การบรรยายประกอบการเรียนวิชา การวิจัยทางการศึกษาพิเศษ. 30 มิถุนายน 2544)

ภูวดิน (ผ่องพรรณ ตระยมงคลกุล. 2543: 206 ; อ้างอิงจาก Goodwin. 1995: 206) ได้ให้ความหมายของ Single Subject Design หรือ Small N Design หมายถึง รูปแบบหนึ่งของการทดลองในทางพฤติกรรมศาสตร์ ซึ่งมีใช้มานานก่อนการทดลองรายกลุ่ม เป็นการวิจัยกับตัวอย่างรายเดี่ยวและทำซ้ำ ๆ หลายครั้งมากกว่าจะทำการทดลองเป็นกลุ่ม เพราะการทดลองรายกลุ่มนั้นจะใช้เวลาน้อยกว่า แต่ต้องพึงพาสติในการวิเคราะห์ข้อมูล

ไฮแมน (Heiman. 1995: 322-332) ได้ให้ความหมายการวิจัยแบบ Single Subject Design หมายถึง การทดลองที่มีการวัดผลซ้ำๆ ในตัวอย่างที่ทำการศึกษาเพียงคนเดียว ซึ่งหมายถึง $N = 1$ ในการวัดตัวแปรตามซ้ำๆ ผลการวัดอาจเป็นคะแนนหรือค่าเฉลี่ยในแต่ละสภาวะ มักใช้ในการศึกษาทางจิตวิทยา การศึกษาลักษณะทางคลินิกของคนที่ซึ่งมีอาการเฉพาะแต่ละราย การปรับพฤติกรรมหรือการศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการเพิ่มความสามารถในการประกอบกิจกรรมของเด็ก

เลียรี่ (Leary. 1995: 302) ได้ให้ความหมายการวิจัยแบบ Single Subject Design หมายถึง รูปแบบการทดลองซึ่งมีการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นรายบุคคล หรืออาจเรียกว่า Single Case Design ตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษามีมากกว่า 1 คน ปกติมี 3-8 คน Single Subject Design มักใช้ศึกษาเกี่ยวกับการเรียนรู้การวางเงื่อนไขแบบการกระทำ (Operant Conditioning) และใช้ในการศึกษาการปรับพฤติกรรม การศึกษากระบวนการจิตสรีระวิทยา (Psychophysiological Process) รวมทั้งการรับรู้และการรับรู้ (Sensation and Perception)

ลีแมน (Lehman. 1991: 509) ได้ให้ความหมายการวิจัยแบบ Single Subject Research หมายถึง การวิจัยที่มีตัวอย่าง 1 คน (Small-N Research) ส่วนมากเป็นการศึกษาคนไข้ทางคลินิกในเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้ หรือมีปัญหาทางพฤติกรรม ซึ่งมีจุดประสงค์เพื่อจะแก้ปัญหาหรือผ่อนคลายพฤติกรรมของตัวอย่างที่ศึกษา จะไม่ใช้การวิจัยเพื่อทดสอบทฤษฎีต่าง ๆ มักใช้กับเทคนิคการปรับพฤติกรรมรูปแบบ A-B-A Research Design ซึ่งจะใช้กันมากที่สุด

ชากเนสซี เซกเมสเตอร์ และเซกเมสเตอร์ (Shaughnessy, Zechmeister ; & Zechmeister. 2000 : 350) กล่าวว่า Single – Case Research Design มี 2 ชนิดที่สำคัญคือ Case Study และ Single – Case Experiment Design ซึ่ง Single – Case ($N=1$) Experiment Design มักใช้ในการศึกษาวิเคราะห์พฤติกรรม ดูการเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรม ดูการเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมเป็นรายบุคคล หรือในการวิจัยทางคลินิกที่มีตัวอย่างน้อย ไม่สามารถรวบรวมเป็นกลุ่มตัวอย่างได้ ขั้นตอนแรกของ Single – Case Experiment Design คือ ระยะของการสังเกต หรือ เรียกว่า ระยะพื้นฐาน (Baseline Stage) ในขั้นตอนนี้จะทำการสังเกตและวัดความถี่ของพฤติกรรมนี้จะเป็นอย่างไร ถ้าไม่ให้การรักษา (Treatment) จากนั้นจึงให้การรักษา บันทึกผลการเปลี่ยนแปลงของ พฤติกรรม ทำการประเมินผลการรักษาโดยใช้การตรวจดูทางสายตา (Visual Inspection)

สตอกส์ (Stocks. 2000: Online) กล่าวว่า Single Subject Design ใช้กันมาในการวิจัยประยุกต์ (Applied Research) เพื่อต้องการดูความก้าวหน้าของตัวอย่างที่ศึกษาเป็นรายบุคคล เมื่อได้รับการบำบัดด้วยโปรแกรมการช่วยเหลือต่าง ๆ ที่เฉพาะเจาะจง Single Subject Design เป็นการวัดตัวแปรตามซ้ำ ๆ ในช่วงระยะก่อนให้ตัวแปรอิสระ ขณะให้ตัวแปรอิสระและหลังจากให้ตัวแปรอิสระ ซึ่งตามปกติแล้วตัวแปรอิสระคือ การให้การช่วยเหลือ ตัวแปรตามคือ สภาพความเป็นมนุษย์ของแต่ละบุคคล

สรุปได้ว่า Single Subject Design หมายถึง การวิจัยรูปแบบหนึ่งที่มีกระบวนการวิจัยครบถ้วนตามกระบวนการวิจัยทุกประการ แต่มีกลุ่มตัวอย่างคนเดียวหรือหลายคนก็ได้ ใช้ในการศึกษาด้านการปรับพฤติกรรม ด้านจิตวิทยา และการศึกษาทางคลินิก

4.2 ลักษณะเฉพาะของ Single Subject Design

1. มีตัวอย่างรายเดียว (Single Subject) หรือจำนวนน้อยราย ที่มีปัญหาทางพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง
2. Treatment คือ วิธีการใดวิธีการหนึ่งในการปรับพฤติกรรม ซึ่งอาจปรับที่ตัวบุคคลโดยตรง ปรับที่สภาพแวดล้อมหรือทั้งสองอย่าง
3. การศึกษาผล (ประสิทธิภาพของวิธีการปรับพฤติกรรมที่ทำการทดลองใช้) ไม่ใช้การเปรียบเทียบกับกลุ่มควบคุม (Control Group) แต่ใช้การสังเกตพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงของบุคคลนั้น พฤติกรรมที่จะสังเกตนี้จะต้องถูกนิยามให้ชัดเจนและทำการสังเกตได้ชัดเจน
4. ก่อนการทดลองปรับพฤติกรรม ผู้วิจัยจะทำการสังเกตหลายครั้งจนเกิดเสถียรภาพของพฤติกรรม (Baseline) ซึ่งจะใช้เพื่อการเปรียบเทียบกับแนวโน้มของพฤติกรรมเดียวกันหลังการทดลองปรับพฤติกรรมนั้นๆ ซึ่งการสังเกตซ้ำหลายครั้งทั้งก่อน และหลัง Treatment เป็นลักษณะพื้นฐานที่สำคัญของการทดลองเฉพาะราย
5. การตัดสินใจว่าวิธีการปรับพฤติกรรมนั้น (Treatment) ได้ผลหรือไม่ ไม่ได้ขึ้นกับการใช้สถิติเป็นหลัก แต่ใช้การพิจารณาจากภาพการเปลี่ยนแปลงซึ่งแสดงด้วยแผนภูมิ (Graph) ประกอบข้อพิจารณาอื่นๆ
6. สถิติที่น่าเสนอเป็นสถิติที่ไม่สลับซับซ้อน การนำเสนอข้อมูลมักใช้กราฟเส้นนำเสนอว่ามีพัฒนาการเพิ่มอย่างไร โดยใช้แกน X เป็นช่วงเวลาที่วัดพฤติกรรมช่วงเท่าๆ กัน เช่น ทุกวันหรือทุกสัปดาห์ และให้แกน y เป็นคะแนนที่ได้จากการวัดตัวแปรตาม ซึ่งต้องใช้วิธีการวัดเหมือนกันตลอดการวิจัย
7. ผลการทดลอง มุ่งใช้จำกัดเฉพาะรายที่ทดลองหรือรายที่มีสภาพพื้นฐานและเงื่อนไขทางสภาวะแวดล้อมใกล้เคียงกันเท่านั้น (ผ่องพรรณ ตรียมงคลกุล. 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) ที่จะร่วมมืออิทธิพลต่อผลการทดลอง นักวิจัยต้องสรุปว่าวิธีการปรับพฤติกรรม (Treatment) ที่ได้ทดลองใช้นี้ เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลให้พฤติกรรมของผู้รับการทดลองเปลี่ยนไป

Single Subject Design เป็นการทดลองเฉพาะราย ใช้วิธีการสังเกตการณ์เปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ซึ่งเป็นการเปรียบเทียบในคนๆ เดียว ไม่ใช่เปรียบเทียบกับกลุ่มควบคุมดังเช่น การทดลอง รายกลุ่ม การหารูปแบบของพฤติกรรม หรือเส้นฐานพฤติกรรม (Baseline) ก่อนการให้ Treatment จึงเป็นพื้นฐานสำคัญในการเปรียบเทียบกับเส้นแนวโน้มพฤติกรรมหลัง Treatment

เหตุผลของการใช้เส้นฐานคือ เส้นฐานสามารถบอกรูปแบบจากการสังเกตหลายครั้งเป็นแนวโน้มหรือตัวแทนของพฤติกรรมตามธรรมชาติที่ค่อนข้างคงที่ จึงเชื่อถือได้มากกว่าข้อมูลที่ได้จากการสังเกตพฤติกรรมเพียงครั้งเดียวหรือสองครั้ง ซึ่งอาจจะไม่ใช่ตัวแทนของพฤติกรรมของคนๆ นั้น (ผ่องพรรณ ทรัพย์มงคลกุล. 2543: 208 ; อ้างอิงจาก Alberto and Troutman. 1995: 148 – 150 ; MC Burney. 1994: 281 - 282)

4.4 รูปแบบของ Single Subject Design มีองค์ประกอบง่ายๆ คือ

4.4.1 A-B Design เป็นรูปแบบพื้นฐาน มีองค์ประกอบง่ายๆ คือ

A หมายถึง ระยะเส้นฐานพฤติกรรม (Baseline Phase) เป็นระยะการสังเกตพฤติกรรมก่อนการทดลองปรับ

B หมายถึง ระยะของการทดลองปรับพฤติกรรม (Intervention or Treatment Phase)

การนำเสนอข้อมูลใช้แผนภูมิ (Graph) ดังภาพประกอบ 6 จะช่วยให้สังเกตเห็นการเปลี่ยนแปลงของ พฤติกรรมได้ง่ายขึ้นกว่าการให้ตารางข้อมูล โดยมีหลักการเขียนแผนภูมิคือ

1. ช่วงระยะเส้นฐาน (Baseline Phase) กับระยะที่ให้ Treatment (Intervention Phase)
2. เส้นกราฟระหว่างจุดของข้อมูล (Data Points) จะไม่เชื่อมต่อกันระหว่างระยะทั้งสอง

ปัญหาของรูปแบบ A-B คือข้อสรุปของผลการปรับพฤติกรรมยังไม่ชัดเจน เพราะยังไม่อาจยืนยันได้ว่า การเปลี่ยนพฤติกรรมเป็นผลจากวิธีที่ใช้ในการปรับพฤติกรรมอาจมีผลจากปัจจัยแทรกอื่นๆ หรืออิทธิพลจากพัฒนาการตามช่วงวัยของเด็ก (Leary. 1995: 302,396,401); นั้น (ผ่องพรรณ ทรัพย์มงคลกุล. 2543: 208-209; อ้างอิงจาก Alberto and Troutman. 1995: 153 – 160; Wilson. 1995: MC Burney. 1994: 282 - 283)

4.4.2 A-B-A Design เป็นรูปแบบการถอดถอน (Withdrawal Design) แรงเสริม (วิธีการที่ทดลองใช้เป็น Treatment) แล้วทำการสังเกตว่า พฤติกรรมจะกลับมาเหมือนเดิมก่อนให้แรงเสริมหรือไม่ ถ้ากลับมาเหมือนเดิมแสดงว่า แรงเสริมนั้นช่วยปรับพฤติกรรมได้จริง กล่าวคือ เมื่อไม่มี Treatment พฤติกรรมที่พึงประสงค์ก็ไม่เกิด

A1 คือ ระยะเส้นฐานพฤติกรรม

B1 คือ ระยะการทดลองปรับพฤติกรรม

A2 คือ ระยะถอดถอนหรือหยุดให้ Treatment

การวิเคราะห์ข้อมูล ไม่มีความจำเป็นในการใช้สถิติวิเคราะห์ โดยทั่วไปใช้การพรรณนา ก็เพียงพอแล้ว ที่ใช้กันมากที่สุดคือ (Lehman. 1991: 509-512)

4.4.3 A-B-A-B Design เป็นรูปแบบสลับกลับ 4 ระยะ (Reversal Design) การทดลองในรูปแบบ A-B-A-B เป็นแบบที่พัฒนาขึ้นเพื่อเสริมหรือแก้จุดอ่อนของรูปแบบ A-B-A เพราะต้องการให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในทางที่พึงประสงค์ และไม่ต้องการให้ย้อนกลับสู่พฤติกรรมเดิมที่ไม่พึงประสงค์อีก ด้วยการสลับกลับ Treatment (B) อีกครั้งหนึ่ง หรือเรียกว่า Reversal Design (Shaughessy, Zechmeister ; & Zechmeister. 2000: 352) ดังภาพประกอบ 3

A_1 คือ ระยะเส้นฐานพฤติกรรม

B_1 คือ ระยะการทดลองปรับพฤติกรรมให้ Treatment

A_2 คือ ระยะถดถอยจนหยุดให้ Treatment

B_2 คือ ระยะการให้ Treatment อีกครั้ง

ประโยชน์ของรูปแบบ A-B-A-B Design คือ

1. ช่วยยืนยันผลของ Treatment นั้นๆ กล่าวคือ ถ้าพฤติกรรมที่เกิดขึ้นขณะให้ Treatment ข้ามมีลักษณะคล้ายกับเมื่อให้ Treatment ครั้งแรก แสดงว่าการทดลองปรับพฤติกรรม มีประสิทธิภาพ
2. ช่วยเสริมความคงทนของพฤติกรรมที่พึงประสงค์ ช่วยให้พฤติกรรมมีความถาวรมากขึ้นเพราะได้มีการทำซ้ำ

4.4.3 Multiple Baseline Design คือการศึกษาพฤติกรรม 2 พฤติกรรมหรือมากกว่าไปพร้อมกัน (Leary. 1995 : 298, 396) แล้วให้การช่วยเหลือ(Intervention) นั้นเป็นคนละอันกัน (Lehman. 1991 : 511) การนำเสนอข้อมูลใช้แผนภูมิ แสดงให้เห็นผลการทดลองในแต่ละคน แต่บางครั้งการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นหลังการช่วยเหลือจะเกิดขึ้นได้อย่างถาวรหรือไม่กลับไปสู่ระยะเส้นฐาน ผู้วิจัยไม่สามารถใช้ A-B-A Design เพื่อสรุปผลได้ จึงต้องมีการใช้ Multiple Baseline Design คือมีการศึกษา ระยะเส้นฐานมากกว่า 1 ขึ้นไป ซึ่งมีรูปแบบดังนี้ (Heiman. 1995 : 322 - 332)

1. หลายเส้นฐานข้ามบุคคล (Across Subjects) เป็นการวัดเส้นฐานพฤติกรรมของตัวอย่างหลายคน แต่ให้การรักษาสลับคนในช่วงเวลาที่แตกต่างกัน
2. หลายเส้นฐานข้ามพฤติกรรม (Across Behaviors) เป็นการวัดเส้นฐานพฤติกรรมของตัวอย่างคนเดียวหลายพฤติกรรม แต่ให้การรักษาสลับพฤติกรรม ในช่วงเวลาที่แตกต่างกัน
3. หลายเส้นฐานข้ามสถานการณ์ (Across Situations) เป็นการวัดเส้นฐานพฤติกรรมของตัวอย่างคนเดียว 1 พฤติกรรม ในสถานการณ์ต่างๆ กัน แต่ให้การรักษาสลับสถานการณ์ ในช่วงเวลาที่แตกต่างกัน

การวิจัยแบบหลายเส้นฐาน (Multiple Baseline Design)

การวิจัยแบบหลายเส้นฐาน มีลักษณะเด่นชัดที่สำคัญ คือ มีตัวแปรต้นตัวเดียว แต่ตัวแปรตามหลายตัว ผู้วิจัยต้องการจะศึกษาว่าตัวแปรต้นที่กำลังศึกษาอยู่ ส่งผลกระทบต่อตัวแปรตามใดบ้างในลักษณะใด นักวิจัยจะเลือกใช้การวิจัยรูปแบบนี้เมื่อเราไม่สามารถหุ้ยวิธีการจัดการกระทำได้หลังจากเริ่มทดลองไปแล้ว หรือเมื่อการวิจัยรูปแบบอื่นไม่เหมาะสมกับพฤติกรรมที่กำลังศึกษา

การวิจัยแบบหลายเส้นฐาน มี 3 ลักษณะ ได้แก่

การวิจัยแบบหลายเส้นฐานสำหรับต่างพฤติกรรม (Multiple baseline across behaviors)

การวิจัยแบบหลายเส้นฐานสำหรับต่างบุคคล (Multiple baseline across individuals)

การวิจัยแบบหลายเส้นฐานสำหรับต่างสถานการณ์ (Multiple baseline across settings)

ซึ่งจะกล่าวถึงโดยละเอียดสำหรับแต่ละรูปแบบดังนี้ บางครั้งอาจเรียกว่า ข้ามพฤติกรรม ข้ามบุคคล หรือข้ามสถานการณ์ก็ได้

1. การวิจัยแบบหลายเส้นฐานสำหรับต่างพฤติกรรม (Multiple baseline across behavior) เป็นการศึกษาอิทธิพลของตัวแปรต้นตัวเดียวต่อพฤติกรรมตั้งแต่ 2 อย่างขึ้นไปของบุคคลคนเดียวกัน การวิจัยแบบนี้มีขั้นตอนดังนี้

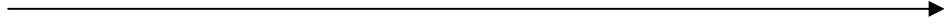
1.1 เลือกพฤติกรรมเป้าหมาย 2 พฤติกรรม พฤติกรรมทั้งสองควรมีความสัมพันธ์กัน โดยธรรมชาติ เช่น การร้องไห้ และการตบศีรษะตนเองของเด็กออทิสติก

1.2 เลือกวิธีการจัดการกระทำ 1 วิธี

1.3 บันทึกข้อมูลในช่วงเส้นฐาน ลักษณะเด่นประการหนึ่งของการวิจัยแบบหลายเส้นฐาน คือ การบันทึกข้อมูลในช่วงเส้นฐาน ผู้วิจัยจะต้องบันทึกพฤติกรรมตัวแปรตามทุกตัวไปพร้อม ๆ กัน และใช้เกณฑ์การวัดอันเดียวกัน จนกระทั่งได้ข้อมูลที่คงที่ของพฤติกรรมที่ 1

1.4 เริ่มให้ใช้วิธีการจัดการกระทำสำหรับพฤติกรรมที่ 1 แต่มิได้ให้วิธีการจัดการกระทำสำหรับพฤติกรรมที่ 2 แต่บันทึกข้อมูลสำหรับช่วงเส้นฐานไปเรื่อย ๆ สำหรับพฤติกรรมที่ 2 และ พฤติกรรมต่อไป จะเริ่มให้วิธีการจัดการกระทำสำหรับพฤติกรรมที่ 2 ก็ต่อเมื่อพฤติกรรมที่ 1 เปลี่ยนแปลงไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ก่อนลงมือทำการทดลอง หรือข้อมูลแสดงแนวโน้มไปในทิศทางที่กำหนด อย่างน้อย 3 ครั้ง ติดต่อกัน

1.5 ปฏิบัติเช่นเดียวกันกับข้อ 4 สำหรับพฤติกรรมที่ 3 และ 4 ตามลำดับ จนกว่าจะครบทุกพฤติกรรมที่กำหนดไว้

ระยะเวลา 	
เส้นฐานพฤติกรรมที่ 1	วิธีการจัดกระทำ
เส้นฐานพฤติกรรมที่ 2	วิธีการจัดกระทำ
เส้นฐานพฤติกรรมที่ 3	วิธีการจัดกระทำ

ข้อเสนอแนะในการนำรูปแบบการวิจัยนี้ มาใช้

- กำหนดวัตถุประสงค์ในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมให้ชัดเจนก่อนดำเนินการทดลอง
- เริ่มให้วิธีการจัดกระทำต่อเมื่อข้อมูลในเส้นฐานคงที่และบอกแนวโน้มของข้อมูลได้
- เริ่มให้วิธีการจัดกระทำกับพฤติกรรมที่ 2 ก็ต่อเมื่อ ข้อมูลของการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ 1 คงที่แล้ว
- ใช้กับพฤติกรรม 2,3 หรือ 4 พฤติกรรม
- เปรียบเทียบผลของตัวแปรต้นที่มีต่อพฤติกรรมที่ 1,2 และ 3 โดยการสังเกตความสัมพันธ์ของเส้นกราฟในช่วงการจัดกระทำ

2. การวิจัยหลายเส้นฐานสำหรับต่างบุคคล (Multiple Baseline across Individuals)

1. เป็นการศึกษาอิทธิพลของตัวแปรต้นตัวเดียวที่มีต่อบุคคลสองคนหรือมากกว่า ซึ่งแสดงพฤติกรรมที่เหมือนกัน ภายใต้สภาวะแวดล้อมเดียวกัน นั่นคือ เด็กทั้งสองคน จะต้องมียุอยู่ในวัยเดียวกัน มีทักษะหรือความสามารถอยู่ในระดับเดียวกันมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนใกล้เคียงกันหรือมีลักษณะอื่นๆ อยู่ในระดับใกล้เคียงกัน

2. ขั้นตอนการดำเนินการวิจัยดำเนินไปในลักษณะเดียวกันกับการวิจัยที่ต่างพฤติกรรมกล่าวคือ หลังจากได้ข้อมูลเป็นที่พอใจแล้ว (ข้อมูลบอกความคงที่ของระดับและแนวโน้ม) ผู้วิจัยให้วิธีการจัดกระทำแก่เด็กคนที่ 1 ส่วนคนที่ 2 ยังไม่ได้รับวิธีการจัดกระทำ แต่ครูก็ บันทึกข้อมูลสำหรับเด็กคนที่ 2 ไปเรื่อยๆ ซึ่งถือเป็นข้อมูลสำหรับช่วงเส้นฐาน เมื่อพฤติกรรมของเด็กคนแรกเปลี่ยนแปลงจนเป็นที่พอใจแล้ว (ข้อมูลบอกความคงที่ของระดับและแนวโน้มว่ามีการเปลี่ยนแปลง) ผู้วิจัยเริ่มให้วิธีการจัดกระทำแก่เด็กคนที่ 2 โดยใช้วิธีการจัดกระทำวิธีเดียวกัน ครูปบันทึกพฤติกรรมต่อไปเรื่อยๆ จนกระทั่งพบการเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมในเด็กคนที่ 2 หากเด็ก 3 หรือ 4 คน (โดยปกติแล้วอย่างน้อย 2 คน ไม่ควรเกิน 4 คน) วิธีการก็ดำเนินไปในลักษณะเดียวกันจนครบทุกคนแล้วจึงนำข้อมูลมาเสนอ

ข้อเสนอแนะในการนำรูปแบบการวิจัยมาใช้เหมือนกันกับข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยชนิดหลายเส้นฐานข้ามพฤติกรรม

3. การวิจัยแบบหลายเส้นฐานสำหรับต่างสถานการณ์ (Multiple Baseline across Situations)

การวิจัยแบบนี้ใช้สำหรับเด็ก 1 คน หรือ 1 กลุ่มที่มีพฤติกรรมเดียวกันตั้งแต่เกิดขึ้นในสถานการณ์ (หรือสภาวะแวดล้อม) อย่างน้อย 2 เหตุการณ์

ขั้นตอนในการวิจัยมีลำดับขั้น การเก็บข้อมูลในระยะเส้นฐานสำหรับพฤติกรรมของเด็กที่เกิดขึ้นในสภาวะแวดล้อมที่แตกต่างกัน เมื่อได้ข้อมูลที่มั่นคงแล้ว ผู้วิจัยเริ่มให้วิธีการจัดกระทำสำหรับพฤติกรรมเป้าหมายในสถานการณ์ที่ 1 เมื่อมีเปลี่ยนแปลงในพฤติกรรมแล้ว ผู้วิจัยเริ่มให้วิธีการจัดกระทำสำหรับพฤติกรรมเดิมในสถานการณ์ที่ 2 และยังคงให้วิธีการจัดกระทำในสถานการณ์ที่ 1 ต่อไปพร้อมๆ กัน เมื่อมีการเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมในสถานการณ์ที่ 2 จนกระทั่งสามารถคาดเดาพฤติกรรมครั้งต่อไปได้แล้ว ผู้วิจัยจึงหยุดทดลอง ผู้วิจัยอาจบันทึกพฤติกรรมต่อไปอีกสักระยะหนึ่ง ซึ่งเป็นช่วงระยะที่ 3 เพื่อพิจารณาว่าพฤติกรรมยังคงเป็นไปตามเป้าหมายหรือไม่

สรุป

การวิจัยแบบหลายเส้นฐานไม่ว่าจะเป็นรูปแบบที่ต่างพฤติกรรม ต่างคน หรือต่างสถานการณ์ สามารถจัดกระทำในรูปแบบ A-B A-B-A-B หรือ A-B-C ได้เช่นเดียวกันกับการวิจัยแบบเส้นฐานเดี่ยว (Single Baseline Design) การวิจัยแบบหลายเส้นฐานเป็นรูปแบบการวิจัยที่สลับซับซ้อนขึ้น มีตัวแปรต้นหลายตัว มีตัวแปรตามหลายตัว การวิจัยรูปแบบนี้สามารถประยุกต์ให้มีความสลับซับซ้อนขึ้นอีกเพื่อให้สามารถศึกษาพฤติกรรมได้ครอบคลุมมากขึ้น

สรุปรูปแบบ Single Subject Design ที่ใช้บ่อยคือ A-B Design A-B-A-B Design และ Multiple Baseline Design

4.5 การวิเคราะห์และการนำเสนอข้อมูล

วิวสัน และคณะ (ผ่องพรรณ ตริยมงคลกุล. 2543: 212 - 214; อ้างอิงจาก Wilson. 1995: 82; Alberto and Troutman. 1995: 140 – 146, 198. ได้กล่าวถึงการวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูลดังนี้

1. การศึกษาแบบ Single Subject Design จะไม่ใช่สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลเหมือนการทดลองรายกลุ่ม จะวิเคราะห์ข้อมูลในแนวทางเชิงบรรยายโดยใช้แผนภูมิเป็นหลักเรียกว่า “Graphical Analysis” หรือ “Visual Inspection”

2. การนำเสนอข้อมูลด้วยแผนภูมิ แผนภูมิที่แสดงพฤติกรรมทั้งช่วง Baseline และ ช่วง Intervention สามารถนำเสนอข้อมูลดังนี้

3. ทำให้เห็นผลการปรับพฤติกรรมของนักเรียนเป็นรายคน โดยดูว่ามีการเปลี่ยนแปลงที่ชัดเจน (Abrupt Change) หรือไม่ สังเกตจากเส้น Baseline กับ Intervention ห่างกันแบบขั้นบันได

4. ให้ข้อมูลเชิงเปรียบเทียบระหว่างบุคคลในกรณีที่ทดลองกับนักเรียน 2 – 3 คน โดย Plot ข้อมูลพฤติกรรมของแต่ละคน โดยแยกเส้นกราฟแต่นำเสนอบนแกนเดียวกัน ทำให้ทราบว่าการปรับพฤติกรรมใช้ได้ผลเพียงใดกับนักเรียนแต่ละราย

5. ให้ข้อมูลภาพรวมของกลุ่ม ในกรณีที่เป็นการทดลองกลุ่มเล็ก (Small N Design) เช่น ทดลองกับนักเรียนที่มีปัญหาพฤติกรรมคล้ายกัน 6 ราย อาจนำเสนอผลการทดลองด้วยแผนภูมิข้อมูลทั้งรายกลุ่มและรายบุคคล ในกรณีที่นำเสนอรายกลุ่ม อาจใช้ค่าเฉลี่ยความถี่ของพฤติกรรมของทุกคน

6. แสดงเส้นแนวโน้มของพฤติกรรม (Trend Line) การวิเคราะห์การเปลี่ยนพฤติกรรม (ก่อน-หลังการวิจัย) จะชัดเจนขึ้นถ้าใช้วิธีการหาเส้นแนวโน้มของพฤติกรรมจากแผนภูมิ ข้อมูล

4.6 ข้อดีและข้อจำกัดของ Single Subject Design

แมคเบอร์นี และวิลสัน (ผ่องพรรณ ตริยมงคลกุล. 2543: 207; อ้างอิงจาก Mc Burney. 1994: 278 – 281 ; & Wilson.1995: 70 - 72)

1. ข้อดีของ Single Subject Design

1.1 ผลการวิจัยเฉพาะรายให้ข้อมูลที่เที่ยงตรงเฉพาะกรณี ตามปกติเมื่อทำการทดลองรายกลุ่ม ข้อมูลที่วัดได้จะนำมาหาค่าเฉลี่ย ซึ่งข้อมูลรายเฉลี่ยเช่นนี้ ไม่อาจให้ภาพที่เที่ยงตรงของพฤติกรรมทุกรายในกลุ่มนั้น

1.2 การวิจัยเฉพาะรายใช้กับกรณีที่ไม่พบบ่อย เช่น กลุ่มเด็กที่มีความต้องการพิเศษ และเด็กสมาธิสั้น ซึ่งจะมีปัญหาเฉพาะตัวและมีจำนวนน้อยราย

1.3 รูปแบบการวิจัยเฉพาะรายมีความยืดหยุ่น Treatment ที่จะให้จะไม่ใช้วิธีการที่เหมือนกันทุกประการในทุกๆรายที่ศึกษา จะแตกต่างกันไปขึ้นกับแต่ละราย รวมทั้งวิธีการสังเกตเพื่อเก็บข้อมูล ก็อาจปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมได้

1.4 ผลของการวิจัย (ประสิทธิภาพของวิธีการปรับพฤติกรรม) ไม่ขึ้นอยู่กับจำนวนคนในกลุ่มตัวอย่าง (N) ต่างจากกรณีของการทดลองรายกลุ่ม ซึ่งยิ่งคนจำนวนมากโอกาสที่จะพบความแตกต่างใน “ทางสถิติ” จะยิ่งมาก ซึ่งอาจจะไม่ใช่ความแตกต่างในทางปฏิบัติ (Practical Significant) กรณีดังกล่าวการพึ่งพาสถิติจึงไม่ได้หมายความว่า จะก่อให้เกิดความมั่นใจได้

1.5 จรรยาบรรณในการวิจัย ในการทดลองรายกลุ่ม การให้หรือไม่ให้ Treatment เป็นการจำกัดหรือลดทอนสิทธิของนักเรียนบางราย แต่ในกรณีการทดลองเฉพาะรายปัญหาเช่นนี้ยังคงมีแต่น้อย เพราะ Treatment ที่ให้จะเฉพาะเจาะจงและเหมาะสมกับบุคคล

2. ข้อจำกัดของ Single Subject Design

ชากเนสซี เซกเมสเตอร์ และเซกเมสเตอร์ (Shaughnessy , Zechmeister ; & Zechmeister. 2000 : 350 – 367) ได้กล่าวถึงข้อจำกัดของ Single Subject Design ดังนี้

1. การสรุปผลของการรักษาทำได้ยาก ถ้าในระยะเส้นมีแนวโน้มของพฤติกรรมเพิ่มขึ้นหรือลดลง หรือพฤติกรรมไม่มีความคงที่ ในกรณีที่พฤติกรรมระยะเส้นฐานไม่มีความคงที่ มีแนวทางแก้ไข คือ

1. พยายามหาสาเหตุและควบคุมตัวแปรอื่น ๆ ให้ได้
2. คอยจนกว่าพฤติกรรมคงที่
3. ทำข้อมูลในรูปของค่าเฉลี่ย

2. มี External Validity จำกัด หมายถึงผลที่ได้จากการทดลองสามารถนำไปทำซ้ำในคนอื่น หรือนำไปอ้างอิงสู่ประชากรอื่นได้น้อย แต่อาจใช้การรักษาเฉพาะนี้ไปอ้างอิงคนอื่นได้ ถ้ามีการออกแบบเป็น Multiple – Baseline Design หรือ Single Group ของกลุ่มตัวอย่าง

3. ไม่เหมาะในการตรวจสอบตัวแปรหลายๆ ตัว

สรุปได้ว่า การวิจัยแบบ Single Subject Design มีข้อดีคือ ได้ข้อมูลเที่ยงตรงเฉพาะกรณี ใช้ในกลุ่มเด็กที่มีความต้องการพิเศษซึ่งมีปัญหเฉพาะตัว รูปแบบวิจัยมีการยืดหยุ่น ปัญหาในการวิจัยมีน้อย มีข้อจำกัดคือ การสรุปผลทำได้ยากถ้าพฤติกรรมระยะเส้นฐานไม่คงที่ มี External Validity จำกัด และไม่เหมาะสมในการตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรหลายๆ ตัว

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง เพื่อสร้างหนังสือการ์ตูน เพื่อเป็นสื่อการสอนสำหรับเด็ก ออทิสติก ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ
4. แบบแผนการทดลอง
5. วิธีดำเนินการทดลอง
6. การวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย เป็นเด็กออทิสติก ช่วงอายุ 6-10 ปี ที่มีความบกพร่องทาง ด้านทักษะทางสังคมด้านการรับรู้อารมณ์ของผู้อื่น

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นเด็กออทิสติกที่มีความบกพร่องทางทักษะสังคม ด้านการรับรู้อารมณ์ของผู้อื่น เพศชาย ช่วงอายุ 6-10 ปี จำนวน 3 คน ที่อยู่ในโปรแกรมของศูนย์ การศึกษาพิเศษ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร เลือกโดยวิธีเจาะจง (Purposive Sampling) โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกดังนี้

1. เป็นนักเรียนออทิสติกที่ได้รับการวินิจฉัยจากแพทย์
2. ผู้ปกครองยินยอมในการเข้าร่วมการวิจัย
3. มีอายุระหว่าง 6-10 ปี
4. สามารถสื่อสารได้โดยการชี้บอก การจับมือทำ และการพูด
5. สามารถอยู่นิ่งได้เป็นเวลา 5-10 นาที
6. สามารถมองเห็นและสบตาได้บ้าง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้มีดังนี้

1. แผนการสอน ซึ่งเป็นแผนการสอนการรับรู้อารมณ์ จำนวน 4 แผน

2. หนังสือการ์ตูน จำนวน 4 ชุด (12 เล่ม) แต่ละชุดประกอบด้วย

2.2.1 การ์ตูนแสดงอารมณ์ดีใจ 3 เล่ม

2.2.2 การ์ตูนแสดงอารมณ์เสียใจ 3 เล่ม

2.2.3 การ์ตูนแสดงอารมณ์โกรธ 3 เล่ม

2.2.4 การ์ตูนแสดงอารมณ์กลัว/ตกใจ 3 เล่ม

3. แบบทดสอบความสามารถในการรับรู้อารมณ์ของผู้อื่น ซึ่งผู้วิจัยประยุกต์จาก

Teaching Children with Autism to Mind Read ของ เฮาลิน โคเฮน และแฮดวิน (Howlin, Cohen; & Hadwin. 2000: 31-78) ซึ่งเป็นแบบทดสอบความสามารถการรับรู้อารมณ์ จำนวน 10 ชุด โดยการสร้างสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับสถานการณ์จากหนังสือการ์ตูนที่สร้างขึ้นมากำหนดเป็นข้อคำถาม จำนวน 24 ข้อ

3.1 นำหนังสือการ์ตูนชุดอารมณ์ดีใจ จำนวน 3 เล่ม มาสร้างสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับสถานการณ์จำนวน 2 สถานการณ์จากหนังสือแต่ละเล่ม ซึ่งรวมเป็น 6 สถานการณ์จากหนังสือ 3 เล่ม

3.2 นำหนังสือการ์ตูนชุดอารมณ์เสียใจ จำนวน 3 เล่ม มาสร้างสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับสถานการณ์จำนวน 2 สถานการณ์จากหนังสือแต่ละเล่ม ซึ่งรวมเป็น 6 สถานการณ์จากหนังสือ 3 เล่ม

3.3 นำหนังสือการ์ตูนชุดอารมณ์โกรธ จำนวน 3 เล่ม มาสร้างสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับสถานการณ์จำนวน 2 สถานการณ์จากหนังสือแต่ละเล่ม ซึ่งรวมเป็น 6 สถานการณ์จากหนังสือ 3 เล่ม

3.4 นำหนังสือการ์ตูนชุดอารมณ์กลัวหรือตกใจ จำนวน 3 เล่ม มาสร้างสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับสถานการณ์จำนวน 2 สถานการณ์จากหนังสือแต่ละเล่ม ซึ่งรวมเป็น 6 สถานการณ์จากหนังสือ 3 เล่ม

โดยแบบทดสอบความสามารถในการรับรู้อารมณ์ 1 ชุด ประกอบด้วย

1. รูปภาพแสดงสถานการณ์อารมณ์ดีใจ เสียใจ โกรธ กลัวหรือตกใจ 24 สถานการณ์
2. ข้อคำถามความรู้สึกของตัวละครในภาพจำนวน 24 ข้อ
3. ตัวเลือกที่เป็นคำตอบจากรูปภาพแสดงความรู้สึกดีใจ เสียใจ โกรธ กลัวหรือตกใจ
4. แบบบันทึกความเข้าใจเกี่ยวกับการรับรู้อารมณ์ของผู้อื่น

การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ

1. แผนการสอนการรับรู้อารมณ์

1.1 ศึกษาทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะทางสังคม ด้านการรับรู้อารมณ์ของผู้อื่น

1.2 นำข้อมูลเบื้องต้นที่ได้จากการศึกษาค้นคว้ามาสร้างเป็นแผนการสอน จำนวน 4 แผน โดยเขียนแผนการสอนตามโครงสร้างดังต่อไปนี้

1. สาระสำคัญ
2. จุดประสงค์การเรียนรู้ปลายทาง
3. จุดประสงค์การเรียนรู้ นำทาง
4. เนื้อหา
5. สื่อการสอน
6. กิจกรรมการเรียนการสอน
7. เกณฑ์การวัดและประเมินผล
8. กิจกรรมเสนอแนะ
9. บันทึกหลังการสอน

1.3 นำแผนการสอน เสนอต่อประธาน และผู้เชี่ยวชาญ เพื่อพิจารณาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) จำนวน 3 ท่าน ได้แก่

1. ผู้เชี่ยวชาญด้านการเขียนภาพ
2. ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนเด็กออทิสติก
3. ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา

1.4 นำแผนการสอน ที่ได้รับการตรวจจากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่า IOC แล้วคัดเลือกข้อที่มีค่า IOC โดยตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาว่ารายละเอียดของแผนการสอนในแต่ละข้อ มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์หรือไม่ โดยกำหนดคะแนน

คะแนน +1 หมายถึง แผนการสอนที่วัดแน่ใจว่าวัดตรงตามจุดประสงค์

คะแนน 0 หมายถึง แผนการสอนที่วัดไม่แน่ใจว่าวัดตรงตามจุดประสงค์

คะแนน -1 หมายถึง แผนการสอนที่วัดแน่ใจว่าวัดไม่ตรงตามจุดประสงค์

1.5 นำแผนการสอน ที่ได้รับการตรวจจากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่า IOC แล้วคัดเลือกข้อที่มีค่า IOC ระหว่าง 0.5-1 มาทำการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญแล้วมาจัดทำเป็นแผนการสอนฉบับสมบูรณ์ต่อไป โดยผลการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาเท่ากับ 1.00

2. หนังสือการ์ตูน

2.1 ศึกษาวิธีสร้างหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็ก เพื่อใช้เป็นหนังสือหรือสื่อการสอนเรื่องทักษะทางสังคมและการรับรู้อารมณ์ของผู้อื่น

2.2 ศึกษาหลักจิตวิทยาและพัฒนาการของเด็กออทิสติก เพื่อใช้เป็นแนวทางการแก้ไขการพิจารณาการสร้างหนังสือให้เหมาะสมกับวัยและความต้องการของเด็กออทิสติก

2.3 วางรูปแบบโครงเรื่องและจัดทำบทการ์ตูน โดยศึกษาความหมาย ประเภท และลักษณะของอารมณ์ จากเอกสารที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้เนื้อหาของหนังสือการ์ตูนถูกต้อง เหมาะสมและสอดคล้องกับเด็กออทิสติก

2.4 สร้างบทการ์ตูน และภาพประกอบตัวละครให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่กำหนดไว้

2.5 นำบทการ์ตูนและภาพประกอบที่สร้างขึ้นไปให้ประธาน และผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมกับเนื้อหา ตลอดจนการใช้ภาษาแล้วทำการแก้ไขนำบทการ์ตูนที่แก้ไขแล้วไปเขียนภาพประกอบเนื้อหา เพื่อจัดทำเป็นต้นฉบับหนังสือการ์ตูน

2.6 นำต้นฉบับของหนังสือการ์ตูน ที่เขียนภาพประกอบเรียบร้อยแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญชุดเดิมเพื่อพิจารณาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity)

2.7 นำหนังสือการ์ตูน ที่ได้รับการตรวจจากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่า IOC แล้วคัดเลือกข้อที่มีค่า IOC โดยตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาว่ารายละเอียดของหนังสือการ์ตูนในแต่ละข้อมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์หรือไม่ โดยกำหนดคะแนน

คะแนน +1 หมายถึง หนังสือการ์ตูนที่วัดแน่ใจว่าวัดตรงตามจุดประสงค์

คะแนน 0 หมายถึง หนังสือการ์ตูนที่วัดไม่แน่ใจว่าวัดตรงตามจุดประสงค์

คะแนน -1 หมายถึง หนังสือการ์ตูนที่วัดแน่ใจว่าวัดไม่ตรงตามจุดประสงค์

2.8 นำหนังสือการ์ตูน ที่ได้รับการตรวจจากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่า IOC แล้วคัดเลือกข้อที่มีค่า IOC ระหว่าง 0.5–1 มาทำการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญแล้วมาจัดทำรูปเล่มให้เหมาะสม สวยงามต่อไป โดยผลการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาเท่ากับ 1.00

3. แบบทดสอบความสามารถการรับรู้อารมณ์ของผู้อื่น ซึ่งผู้วิจัยประยุกต์จาก

Teaching Children with Autism to Mind Read ของ เฮาลิน โคเฮน และแฮดวิน (Howlin, Cohen; & Hadwin. 200: 31-78) จำนวน 10 ชุด มีขั้นตอนในการสร้างดังนี้

3.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้อารมณ์ผู้อื่นและการสอนอ่านจิตใจผู้อื่น

3.2 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบความสามารถในการรับรู้อารมณ์ของผู้อื่น

3.3 นำความรู้ที่ได้จากการศึกษา มาสร้างแบบทดสอบความสามารถในการรับรู้อารมณ์ของผู้อื่นซึ่งประยุกต์จาก Teaching Children with Autism to Mind Read ของ เฮาลิน โคเฮน และแฮดวิน (Howlin, Cohen; & Hadwin. 200: 31-78) จำนวน 24 ข้อ ใน 1 ชุด

3.4 แบบทดสอบที่จัดทำเรียบร้อยแล้วไปให้ประธาน และผู้เชี่ยวชาญชุดเดิมเพื่อพิจารณาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity)

3.5 นำแบบทดสอบ ที่ได้รับการตรวจจากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่า IOC แล้วคัดเลือกข้อที่มีค่า IOC โดยตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาว่าแบบทดสอบในแต่ละข้อ มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์หรือไม่ โดยกำหนดคะแนน

คะแนน +1 หมายถึง แบบทดสอบที่วัดแน่ใจว่าวัดตรงตามจุดประสงค์

คะแนน 0 หมายถึง แบบทดสอบที่วัดไม่แน่ใจว่าวัดตรงตามจุดประสงค์

คะแนน -1 หมายถึง แบบทดสอบที่วัดแน่ใจว่าวัดไม่ตรงตามจุดประสงค์

3.6 นำแบบทดสอบ ที่ได้รับการตรวจจากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่า IOC แล้วคัดเลือกข้อที่มีค่า IOC ระหว่าง 0.5–1 มาทำการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอนะของผู้เชี่ยวชาญแล้วนำมาจัดทำเป็นแบบทดสอบความสามารถในการรับรู้อารมณ์ผู้อื่น โดยผลการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาเท่ากับ 0.96

3.6.1 จัดทำแบบทดสอบ จำนวน 10 ชุด ใน 1 ชุดประกอบด้วยข้อคำถามเกี่ยวกับสถานการณ์แสดงอารมณ์ดีใจ 6 ข้อ อารมณ์เสียใจ 6 ข้อ อารมณ์โกรธ 6 ข้อ และอารมณ์กลัวหรือตกใจ 6 ข้อ รวม 24 ข้อ แบบทดสอบทุกชุดมีลักษณะการวัดอารมณ์ทั้ง 4 อารมณ์ที่เท่ากัน แต่จะมีการสลับข้อกัน เพื่อไม่ให้เด็กจำข้อทดสอบได้ จึงได้มีการจัดทำแบบทดสอบขึ้น 10 ชุด และมีการสุ่มมาใช้กับเด็กแต่ละคน โดยเด็กคนที่ 1 สุ่มได้แบบทดสอบชุดที่ 1,3,5 และ7 เด็กคนที่ 2 สุ่มได้แบบทดสอบชุดที่ 2,4,6 และ8 และเด็กคนที่ 3 สุ่มได้แบบทดสอบชุดที่ 1,2,9 และ10

3.6.2 กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนการทำแบบทดสอบดังนี้ แบบทดสอบ 1 ข้อ เท่ากับ 1 คะแนน รวมทั้งหมด 24 คะแนน

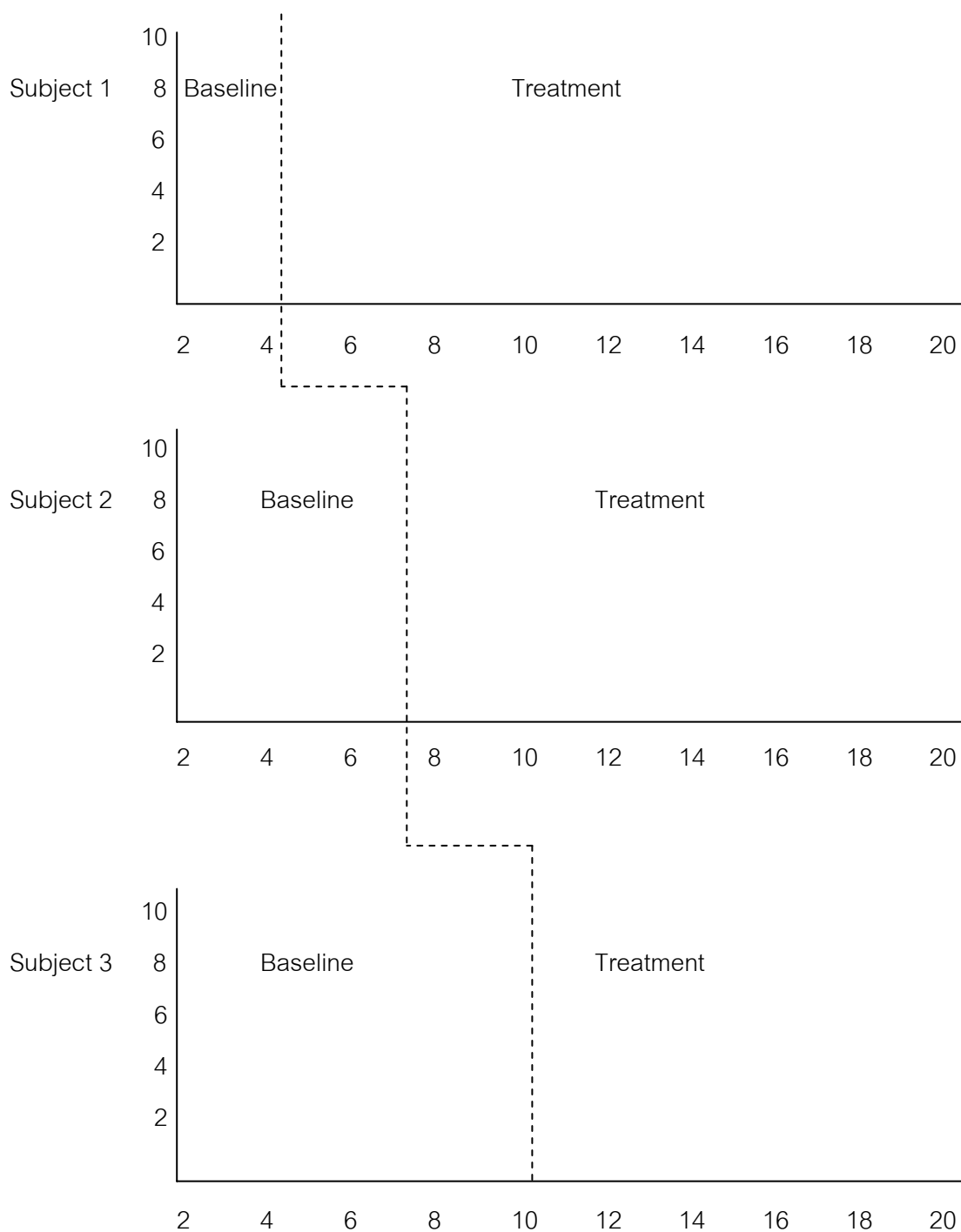
แบบแผนการทดลอง

การศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบ Single Subject Design รูปแบบ Multiple –Baseline Design across Subjects (Heiman. 1995 : 322-332)

กราฟแสดงแบบแผนการทดลองแบบ Multiple –Baseline Design across Subjects เป็นการบันทึกข้อมูลในช่วงเส้นฐาน และการบันทึกคะแนนช่วงการจัดกระทำจากแบบทดสอบการรับรู้อารมณ์ผู้อื่น ในกลุ่มตัวอย่างจำนวน 3 ราย

แผนภูมิความสามารถในการรับรู้อารมณ์ของผู้อื่น

คะแนนของการรับรู้อารมณ์ของผู้อื่น



ภาพประกอบ 6 แผนภูมิความสามารถในการรับรู้อารมณ์ของผู้อื่น

1. บันทึกข้อมูลช่วงเส้นฐานของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 คน โดยเริ่มจากเด็กคนที่ 1 ในสัปดาห์ที่ 1 จำนวน 4 ครั้ง โดยให้เด็กทำแบบทดสอบชุดที่ 1,3,5 และ 7 จนกระทั่งได้ข้อมูลที่คงที่ของพฤติกรรมของคนที่ 1
2. เริ่มให้วิธีการจัดกระทำสำหรับคนที่ 1 แต่ยังคงบันทึกช่วงเส้นฐานของคนี 2 และ 3 โดยใช้วิธีการสุ่มสัปดาห์ละ 2 ครั้ง โดยให้เด็กคนที่ 2 ทำแบบทดสอบชุดที่ 2,4,6 และ 8
3. เริ่มให้วิธีการจัดกระทำสำหรับคนที่ 2 เมื่อพฤติกรรมของเด็กคนที่ 1 ถึงเกณฑ์ที่กำหนด โดยจะต้องได้คะแนนร้อยละ 60 ขึ้นไป 3 ครั้งติดต่อกัน และบันทึกช่วงเส้นฐานของคนี 3 โดยให้เด็กทำแบบทดสอบชุดที่ 1,2,9 และ 10 จนกระทั่งได้ข้อมูลที่คงที่ของพฤติกรรมของคนี 2
4. เริ่มให้วิธีการจัดกระทำสำหรับคนที่ 3 เมื่อพฤติกรรมของเด็กคนที่ 2 ถึงเกณฑ์ที่กำหนด โดยจะต้องได้คะแนนร้อยละ 60 ขึ้นไป 3 ครั้งติดต่อกัน
5. นำข้อมูลมาเสนอในรูปของกราฟ

วิธีดำเนินการทดลอง

ขั้นก่อนการทดลอง

1. ผู้วิจัยขอหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเรียนเชิญผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ในการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย และขออนุญาตหัวหน้าศูนย์การศึกษาพิเศษ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร ที่มีนักเรียนกลุ่มตัวอย่างเพื่อดำเนินการทดลอง

2. ขออนุญาตผู้ปกครองเด็กออทิสติก เพื่อทำแบบทดสอบและทำการทดลอง

ขั้นตอนการทดลอง

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองตามขั้นตอนของแผนการสอนการรับรู้อารมณ์ผู้อื่น โดยใช้หนังสือการ์ตูน(Comic books) ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550 ใช้เวลาในการทดลองประมาณ 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 8 ครั้ง วันจันทร์ถึง วันพฤหัสบดี วันละ 2 ครั้ง ครั้งละ 30 นาที ในเวลาเช้าและบ่าย รวมทั้งสิ้น 64 ครั้ง

1. บันทึกข้อมูลช่วงเส้นฐานของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 คน โดยเริ่มจากเด็กคนที่ 1 ในสัปดาห์ที่ 1 จำนวน 4 ครั้ง โดยให้เด็กทำแบบทดสอบชุดที่ 1,3,5 และ 7 ที่ได้จากการสุ่ม จนกระทั่งได้ข้อมูลที่คงที่ของพฤติกรรมของคนี 1
2. เริ่มใช้การสอนด้วยหนังสือการ์ตูน เกี่ยวกับอารมณ์ดีใจสำหรับคนที่ 1 แต่ยังคงบันทึกช่วงเส้นฐานของคนี 2 โดยใช้วิธีการสุ่มสัปดาห์ละ 2 ครั้ง โดยให้เด็กคนที่ 2 ทำแบบทดสอบชุดที่ 2,4,6 และ 8

3. เริ่มใช้การสอนโดยหนังสือการ์ตูน เกี่ยวกับอารมณ์ดีใจสำหรับเด็กคนที่ 2 เมื่อข้อมูลอารมณ์ดีใจของเด็กคนที่ 1 ถึงเกณฑ์ที่กำหนด โดยจะต้องได้คะแนนร้อยละ 60 ขึ้นไป 3 ครั้งติดต่อกัน และเริ่มการสอนเด็กคนที่ 1 โดยใช้หนังสือการ์ตูนเกี่ยวกับอารมณ์ดีใจ และเสียใจ และบันทึกช่วงเส้นฐานของคนทั้ง 3 โดยให้เด็กทำแบบทดสอบชุดที่ 1, 2, 9 และ 10 และดำเนินการสอนเกี่ยวกับอารมณ์ดีใจ เสียใจ และโกรธ สำหรับคนที่ 2 และ 3 โดยใช้หนังสือการ์ตูนเกี่ยวกับอารมณ์ ดีใจ เสียใจ และโกรธ เมื่อข้อมูลอารมณ์ดีใจของเด็กคนที่ 2 และ 3 ถึงเกณฑ์ที่กำหนด โดยจะต้องได้คะแนนร้อยละ 60 ขึ้นไป 3 ครั้งติดต่อกัน และทำการสอนเกี่ยวกับอารมณ์ดีใจ เสียใจ โกรธ กลัวหรือตกใจ สำหรับคนที่ 2 และ 3 โดยใช้หนังสือการ์ตูนเกี่ยวกับอารมณ์ ดีใจ เสียใจ โกรธ กลัวหรือตกใจ

4. เริ่มใช้การสอนโดยหนังสือการ์ตูน เกี่ยวกับอารมณ์ดีใจสำหรับคนที่ 3 เมื่อข้อมูลอารมณ์ดีใจของเด็กคนที่ 2 ถึงเกณฑ์ที่กำหนด โดยจะต้องได้คะแนนร้อยละ 60 ขึ้นไป 3 ครั้งติดต่อกัน และทำการสอนเกี่ยวกับอารมณ์ดีใจ และเสียใจ สำหรับคนที่ 3 โดยใช้หนังสือการ์ตูนเกี่ยวกับอารมณ์ ดีใจ และเสียใจ เมื่อข้อมูลอารมณ์ดีใจของเด็กคนที่ 3 ถึงเกณฑ์ที่กำหนด โดยจะต้องได้คะแนนร้อยละ 60 ขึ้นไป 3 ครั้งติดต่อกัน และทำการสอนเกี่ยวกับอารมณ์ดีใจ เสียใจ และโกรธ สำหรับคนที่ 3 โดยใช้หนังสือการ์ตูนเกี่ยวกับอารมณ์ ดีใจ เสียใจ และโกรธ เมื่อข้อมูลอารมณ์ดีใจของเด็กคนที่ 3 ถึงเกณฑ์ที่กำหนด โดยจะต้องได้คะแนนร้อยละ 60 ขึ้นไป 3 ครั้งติดต่อกัน และทำการสอนเกี่ยวกับอารมณ์ดีใจ เสียใจ โกรธ กลัวหรือตกใจ สำหรับคนที่ 3 โดยใช้หนังสือการ์ตูนเกี่ยวกับอารมณ์ ดีใจ เสียใจ โกรธ กลัวหรือตกใจ

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียนโดยการพิจารณาด้วยสายตา (Visual Inspection)

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้วิธีการนำเสนอข้อมูลด้วยกราฟ

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้การวิเคราะห์ที่ได้จากผลการทดลอง และแปลความหมายจากการวิเคราะห์ข้อมูล เป็นที่เข้าใจตรงกัน ผู้วิจัยจึงขอกำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

- A แทน ข้อมูลระยะเส้นฐาน
- B แทน ข้อมูลอารมณ์ดีใจ
- C แทน ข้อมูลอารมณ์เสียใจ และดีใจ
- D แทน ข้อมูลอารมณ์โกรธ เสียใจ และดีใจ
- E แทน ข้อมูลอารมณ์กลัวหรือตกใจ โกรธ เสียใจ และดีใจ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษานี้เป็นการวิจัยแบบ Single Subject Design รูปแบบ Multiple –Baseline Design across Subjects

กราฟแสดงแบบแผนการทดลองแบบ Multiple –Baseline Design across Subjects เป็นการบันทึกข้อมูลในช่วงเส้นฐาน และการบันทึกคะแนนช่วงการจัดกระทำจากแบบทดสอบการรับรู้ อารมณ์ผู้อื่น ในกลุ่มตัวอย่างจำนวน 3 ราย ดังนี้

ตาราง 2 แสดงระดับคะแนนร้อยละของความสามารถในการรับรู้อารมณ์ของเด็กออทิสติกคนที่ 1 - 3
เด็กออทิสติกคนที่ 1

ครั้งที่	A	B	C	D	E
1	33.33				
2	0				
3	0				
4	0				
5	-				
6	-				
7	-				
8	-				
9		0			
10		33.33			
11		16.67			
12		50			
13		33.33			
14		50			
15		33.33			
16		66.67			
17		66.67			
18		66.67			
19			33.33		
20			16.67		
21			50		
22			33.33		
23			33.33		
24			50		
25			50		

ตาราง 2 (ต่อ)

เด็กออทิสติกคนที่ 1 (ต่อ)

ครั้งที่	A	B	C	D	E
26			66.67		
27			66.67		
28			83.33		
29				33.33	
30				50	
31				16.67	
32				50	
33				33.33	
34				33.33	
35				50	
36				50	
37				33.33	
38				33.33	
39				50	
40				83.33	
41				66.67	
42				83.33	
43					33.33
44					33.33
45					16.67
46					50
47					33.33
48					50
49					50
50					66.67
51					83.33
52					66.67

ตาราง 2 (ต่อ)

เด็กออทิสติกคนที่ 1 (ต่อ)

ครั้งที่	A	B	C	D	E
53					66.67
54					66.67
55					66.67
56					83.33
57					83.33
58					83.33
59					66.67
60					66.67
61					83.33
62					83.33
63					83.33
64					83.33

ตาราง 2 (ต่อ)

เด็กออทิสติกคนที่ 2

ครั้งที่	A	B	C	D	E
1	-				
2	-				
3	-				
4	-				
5	-				
6	-				
7	-				
8	-				
9	0				
10	16.67				
11	-				
12	-				
13	-				
14	-				
15	-				
16	-				
17	0				
18	0				
19		16.67			
20		16.67			
21		50			
22		33.33			
23		33.33			
24		66.67			
25		50			

ตาราง 2 (ต่อ)

เด็กออทิสติกคนที่ 2 (ต่อ)

ครั้งที่	A	B	C	D	E
26		66.67			
27		83.33			
28		83.33			
29			33.33		
30			16.67		
31			16.67		
32			50		
33			50		
34			33.33		
35			50		
36			33.33		
37			50		
38			66.67		
39			66.67		
40			83.33		
41				16.67	
42				33.33	
43				33.33	
44				50	
45				33.33	
46				66.67	
47				50	
48				83.33	
49				66.67	
50				83.33	
51					33.33
52					16.67

ตาราง 2 (ต่อ)

เด็กออทิสติกคนที่ 2 (ต่อ)

ครั้งที่	A	B	C	D	E
53					33.33
54					33.33
55					50
56					66.67
57					33.33
58					66.67
59					83.33
60					83.33
61					83.33
62					83.33
63					83.33
64					83.33

ตาราง 2 (ต่อ)

เด็กออทิสติกคนที่ 3

ครั้งที่	A	B	C	D	E
1	-				
2	-				
3	-				
4	-				
5	-				
6	-				
7	-				
8	-				
9	33.33				
10	0				
11	-				
12	-				
13	-				
14	-				
15	-				
16	-				
17	16.67				
18	16.67				
19	-				
20	-				
21	-				
22	-				
23	-				
24	-				
25	-				

ตาราง 2 (ต่อ)

เด็กออทิสติกคนที่ 3 (ต่อ)

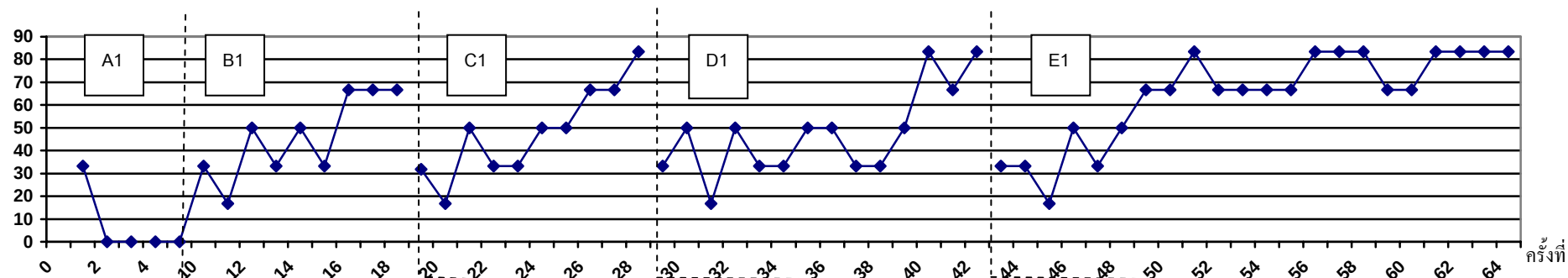
ครั้งที่	A	B	C	D	E
26	-				
27	-				
28	-				
29		16.67			
30		33.33			
31		50			
32		33.33			
33		16.67			
34		33.33			
35		33.33			
36		50			
37		50			
38		66.67			
39		66.67			
40		83.33			
41			16.67		
42			33.33		
43			33.33		
44			50		
45			33.33		
46			16.67		
47			50		
48			66.67		
49			66.67		
50			66.67		
51				33.33	
52				33.33	

ตาราง 2 (ต่อ)

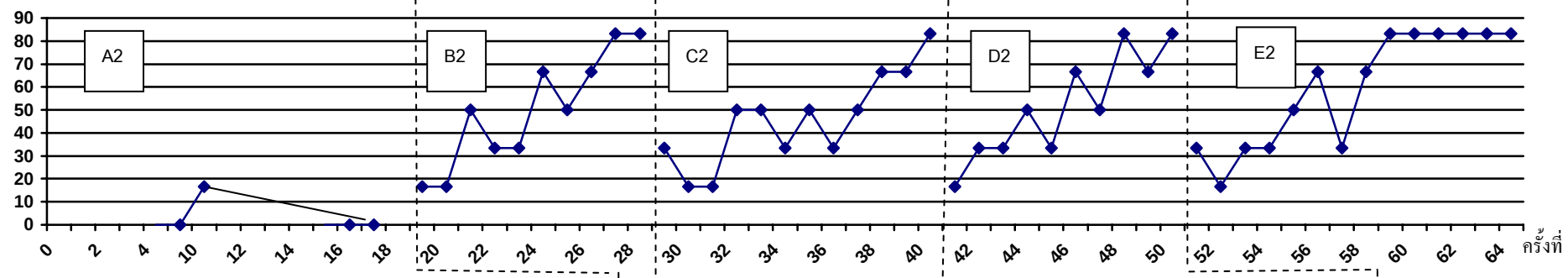
เด็กออทิสติกคนที่ 3 (ต่อ)

ครั้งที่	A	B	C	D	E
53				16.67	
54				50	
55				33.33	
56				66.67	
57				66.67	
58				83.33	
59					33.33
60					16.67
61					33.33
62					66.67
63					66.67
64					66.67

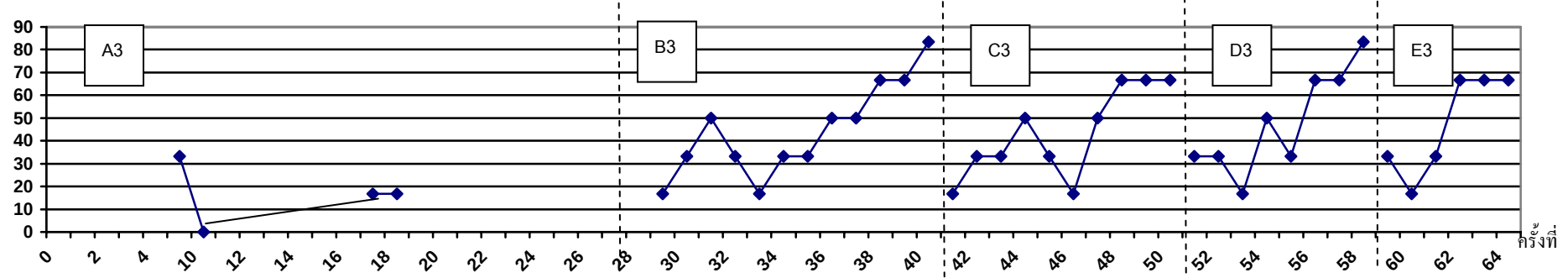
คะแนนร้อยละของความสามารถในการรับรู้อารมณ์ (คนที่ 1)



คะแนนร้อยละของความสามารถในการรับรู้อารมณ์ (คนที่ 2)



คะแนนร้อยละของความสามารถในการรับรู้อารมณ์ (คนที่ 3)



ภาพประกอบ 7 แสดงคะแนนร้อยละของความสามารถในการรับรู้อารมณ์ของเด็กออทิสติก ที่ได้รับการสอนโดยหนังสือการ์ตูน

จากภาพประกอบ 7 แสดงว่าเด็กออทิสติกคนที่ 1 เมื่อได้รับการสอนโดยหนังสือการ์ตูน เด็กใช้เวลา 10 วัน จึงถึงเกณฑ์ 60 % ในการเรียนรู้อารมณ์ดีใจ ใช้เวลา 10 วัน จึงถึงเกณฑ์ 60 % ในการเรียนรู้อารมณ์ดีใจ และเสียใจ ใช้เวลา 14 วัน จึงถึงเกณฑ์ 60 % ในการเรียนรู้อารมณ์ ดีใจ เสียใจ และโกรธ และใช้เวลา 10 วัน จึงถึงเกณฑ์ 60 % ในการเรียนรู้อารมณ์ ดีใจ เสียใจ โกรธ และกลัวหรือตกใจ

เด็กออทิสติกคนที่ 2 เมื่อได้รับการสอนโดยหนังสือการ์ตูน เด็กใช้เวลา 10 วัน จึงถึงเกณฑ์ 60 % ในการเรียนรู้อารมณ์ดีใจ ใช้เวลา 12 วัน จึงถึงเกณฑ์ 60 % ในการเรียนรู้อารมณ์ดีใจ และเสียใจ ใช้เวลา 10 วัน ใน จึงถึงเกณฑ์ 60 % การเรียนรู้อารมณ์ ดีใจ เสียใจ และโกรธ และใช้เวลา 10 วัน จึงถึงเกณฑ์ 60 % ในการเรียนรู้อารมณ์ ดีใจ เสียใจ โกรธ และกลัวหรือตกใจ

เด็กออทิสติกคนที่ 3 เมื่อได้รับการสอนโดยหนังสือการ์ตูน เด็กใช้เวลา 12 วัน จึงถึงเกณฑ์ 60 % ในการเรียนรู้อารมณ์ดีใจ ใช้เวลา 10 วัน จึงถึงเกณฑ์ 60 % ในการเรียนรู้อารมณ์ดีใจ และเสียใจ ใช้เวลา 8 วัน จึงถึงเกณฑ์ 60 % ในการเรียนรู้อารมณ์ ดีใจ เสียใจ และโกรธ และใช้เวลา 10 วัน จึงถึงเกณฑ์ 60 % ในการเรียนรู้อารมณ์ ดีใจ เสียใจ โกรธ และกลัวหรือตกใจ

ผลโดยรวมของความสามารถในการรับรู้ถึงอารมณ์ของผู้อื่น เด็กออทิสติกคนที่ 1 ใช้เวลาทั้งหมด 44 วัน ในการรับรู้อารมณ์ดีใจ เสียใจ โกรธ และกลัวหรือตกใจ จนถึงเกณฑ์ 60 % ตามที่กำหนดไว้ เด็กออทิสติกคนที่ 2 ใช้เวลาทั้งหมด 42 วัน ในการรับรู้อารมณ์ดีใจ เสียใจ โกรธ และกลัวหรือตกใจ จนถึงเกณฑ์ 60 % ตามที่กำหนดไว้ และเด็กออทิสติกคนที่ 3 ใช้เวลาทั้งหมด 40 วัน ในการรับรู้อารมณ์ดีใจ เสียใจ โกรธ และกลัวหรือตกใจ จนถึงเกณฑ์ 60 % ตามที่กำหนดไว้

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความสามารถในการรับรู้อารมณ์ของเด็กออทิสติก ที่ได้รับการสอนโดยหนังสือการ์ตูน
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการรับรู้อารมณ์ของเด็กออทิสติกก่อนและหลังการสอนโดยหนังสือการ์ตูน

ความสำคัญของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ช่วยให้ครูที่ทำการสอนทักษะทางสังคมเด็กออทิสติกมีสื่อหนังสือการ์ตูนเพื่อนำมาเป็นสื่อการสอนสำหรับเด็กออทิสติกให้เด็กออทิสติกมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องทักษะทางสังคม มีความสามารถในการรับรู้อารมณ์ของผู้อื่น และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างเหมาะสมและมีความสุข

สมมุติฐานงานวิจัย

1. เด็กออทิสติกที่ได้รับการสอน โดยหนังสือการ์ตูนมีความสามารถในการรับรู้อารมณ์ของผู้อื่นอยู่ในระดับคะแนนร้อยละ 60 ขึ้นไป
2. เด็กออทิสติกที่ได้รับการสอน โดยหนังสือการ์ตูนมีความสามารถในการรับรู้อารมณ์ของผู้อื่นอยู่ในระดับสูงกว่าก่อนได้รับการสอนโดยใช้หนังสือการ์ตูน

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย เป็นเด็กออทิสติกอายุ 6-10 ปี ที่มีความบกพร่องทางทักษะทางสังคมด้านการรับรู้อารมณ์ของผู้อื่น

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นเด็กออทิสติกที่มีความบกพร่องทางทักษะสังคม ด้านการรับรู้อารมณ์ของผู้อื่น ช่วงอายุ 6-10 ปี จำนวน 3 คน ที่อยู่ในโปรแกรมของศูนย์การศึกษาพิเศษ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ การสอนโดยหนังสือการ์ตูน
2. ตัวแปรตาม ความสามารถในการรับรู้อารมณ์

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นครั้งนี้มีดังนี้

1. แผนการสอน ซึ่งเป็นแผนการสอนการรับรู้อารมณ์ จำนวน 4 แผน
2. หนังสือการ์ตูน จำนวน 4 ชุด (12 เล่ม) แต่ละชุดประกอบด้วย
 - 2.2.1 การ์ตูนแสดงอารมณ์ดีใจ 3 เล่ม
 - 2.2.2 การ์ตูนแสดงอารมณ์เสียใจ 3 เล่ม
 - 2.2.3 การ์ตูนแสดงอารมณ์โกรธ 3 เล่ม
 - 2.2.4 การ์ตูนแสดงอารมณ์กลัว/ตกใจ 3 เล่ม
3. แบบทดสอบความสามารถในการรับรู้อารมณ์ของผู้อื่น ซึ่งผู้วิจัยประยุกต์จาก Teaching Children with Autism to Mind Read ของ เฮาลิน โคเฮน และแฮดวิน (Howlin, Cohen ; & Hadwin. 2000: 31-78) ซึ่งเป็นแบบทดสอบความสามารถการรับรู้อารมณ์ จำนวน 10 ชุด โดยการสร้างสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับสถานการณ์จากหนังสือการ์ตูนที่สร้างขึ้นมากำหนดเป็นข้อคำถามจำนวน 24 ข้อ
 - 3.1 นำหนังสือการ์ตูนชุดอารมณ์ดีใจ จำนวน 3 เล่ม มาสร้างสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับสถานการณ์จำนวน 2 สถานการณ์จากหนังสือแต่ละเล่ม ซึ่งรวมเป็น 6 สถานการณ์จากหนังสือ 3 เล่ม
 - 3.2 นำหนังสือการ์ตูนชุดอารมณ์เสียใจ จำนวน 3 เล่ม มาสร้างสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับสถานการณ์จำนวน 2 สถานการณ์จากหนังสือแต่ละเล่ม ซึ่งรวมเป็น 6 สถานการณ์จากหนังสือ 3 เล่ม
 - 3.3 นำหนังสือการ์ตูนชุดอารมณ์โกรธ จำนวน 3 เล่ม มาสร้างสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับสถานการณ์จำนวน 2 สถานการณ์จากหนังสือแต่ละเล่ม ซึ่งรวมเป็น 6 สถานการณ์จากหนังสือ 3 เล่ม
 - 3.4 นำหนังสือการ์ตูนชุดอารมณ์กลัวหรือตกใจ จำนวน 3 เล่ม มาสร้างสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับสถานการณ์จำนวน 2 สถานการณ์จากหนังสือแต่ละเล่ม ซึ่งรวมเป็น 6 สถานการณ์จากหนังสือ 3 เล่ม

โดยแบบทดสอบความสามารถในการรับรู้อารมณ์ 1 ชุด ประกอบด้วย

1. รูปภาพแสดงสถานการณ์อารมณ์ดีใจ เสียใจ โกรธ กลัวหรือตกใจ 24 สถานการณ์
2. ข้อคำถามความรู้สึกของตัวละครในภาพจำนวน 24 ข้อ
3. ตัวเลือกที่เป็นคำตอบจากรูปภาพแสดงความรู้สึกดีใจ เสียใจ โกรธ กลัวหรือตกใจ
4. แบบบันทึกความเข้าใจเกี่ยวกับการรับรู้อารมณ์ของผู้อื่น

วิธีดำเนินการทดลอง

ขั้นก่อนการทดลอง

1. ผู้วิจัยขอหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเรียนเชิญผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ในการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย และขออนุญาตหัวหน้าศูนย์การศึกษาพิเศษ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร ที่มีนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง เพื่อดำเนินการทดลอง

2. ขออนุญาตผู้ปกครองเด็กขอทิสติก เพื่อทำแบบทดสอบและทำการทดลอง

ขั้นดำเนินการทดลอง

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองตามขั้นตอนของแผนการสอนการรับรู้อารมณ์ผู้อื่น โดยใช้หนังสือการ์ตูน(Comic books) ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550 ใช้เวลาในการทดลองประมาณ 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 8 ครั้ง วันจันทร์ถึง วันพฤหัสบดี วันละ 2 ครั้ง ครั้งละ 30 นาที ในเวลาเช้าและบ่าย รวมทั้งสิ้น 64 ครั้ง

1. บันทึกข้อมูลช่วงเส้นฐานของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 คน โดยเริ่มจากเด็กคนที่ 1 ในสัปดาห์ที่ 1 จำนวน 4 ครั้ง โดยให้เด็กทำแบบทดสอบชุดที่ 1,3,5 และ7 ที่ได้จากการสุ่ม จนกระทั่งได้ข้อมูลที่คงที่ของพฤติกรรมของคนที่ 1

2. เริ่มใช้การสอนด้วยหนังสือการ์ตูน เกี่ยวกับอารมณ์ดีใจสำหรับคนที่ 1 แต่ยังคงบันทึกช่วงเส้นฐานของคนที่ 2 โดยใช้วิธีการสุ่มสัปดาห์ละ 2 ครั้ง โดยให้เด็กคนที่ 2 ทำแบบทดสอบชุดที่ 2,4,6และ8

3. เริ่มใช้การสอนโดยหนังสือการ์ตูน เกี่ยวกับอารมณ์ดีใจสำหรับเด็กคนที่ 2 เมื่อข้อมูลอารมณ์ดีใจของเด็กคนที่ 1 ถึงเกณฑ์ที่กำหนด โดยจะต้องได้คะแนนร้อยละ 60 ขึ้นไป 3 ครั้งติดต่อกัน และเริ่มการสอนเด็กคนที่ 1 โดยใช้หนังสือการ์ตูนเกี่ยวกับอารมณ์ดีใจ และเสียใจ และบันทึกช่วงเส้นฐานของคนที่ 3 โดยให้เด็กทำแบบทดสอบชุดที่ 1,2,9 และ10 และดำเนินการสอนเกี่ยวกับอารมณ์ดีใจ เสียใจ และโกรธ สำหรับคนที่ 2 และ3 โดยใช้หนังสือการ์ตูนเกี่ยวกับอารมณ์ดีใจ เสียใจ และโกรธ เมื่อข้อมูลอารมณ์ดีใจของเด็กคนที่ 2 และ3 ถึงเกณฑ์ที่กำหนด โดยจะต้องได้คะแนนร้อยละ 60 ขึ้นไป 3 ครั้งติดต่อกัน และทำการสอนเกี่ยวกับอารมณ์ดีใจ เสียใจ โกรธ กลัวหรือตกใจ สำหรับคนที่ 2 และ3 โดยใช้หนังสือการ์ตูนเกี่ยวกับอารมณ์ ดีใจ เสียใจ โกรธ กลัวหรือตกใจ

4. เริ่มใช้การสอนโดยหนังสือการ์ตูน เกี่ยวกับอารมณ์ดีใจสำหรับคนที่ 3 เมื่อข้อมูลอารมณ์ดีใจของเด็กคนที่ 2 ถึงเกณฑ์ที่กำหนด โดยจะต้องได้คะแนนร้อยละ 60 ขึ้นไป 3 ครั้ง ติดต่อกัน และทำการสอนเกี่ยวกับอารมณ์ดีใจ และเสียใจ สำหรับคนที่ 3 โดยใช้หนังสือการ์ตูน เกี่ยวกับอารมณ์ ดีใจ และเสียใจ เมื่อข้อมูลอารมณ์ดีใจของเด็กคนที่ 3 ถึงเกณฑ์ที่กำหนด โดยจะต้องได้คะแนนร้อยละ 60 ขึ้นไป 3 ครั้ง ติดต่อกัน และทำการสอนเกี่ยวกับอารมณ์ดีใจ เสียใจ และโกรธ สำหรับคนที่ 3 โดยใช้หนังสือการ์ตูนเกี่ยวกับอารมณ์ ดีใจ เสียใจ และโกรธ เมื่อข้อมูลอารมณ์ดีใจของเด็กคนที่ 3 ถึงเกณฑ์ที่กำหนด โดยจะต้องได้คะแนนร้อยละ 60 ขึ้นไป 3 ครั้ง ติดต่อกัน และทำการสอนเกี่ยวกับอารมณ์ดีใจ เสียใจ โกรธ กลัวหรือตกใจ สำหรับคนที่ 3 โดยใช้หนังสือการ์ตูนเกี่ยวกับอารมณ์ ดีใจ เสียใจ โกรธ กลัวหรือตกใจ

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียนโดยการพิจารณาด้วยสายตา (Visual Inspection)

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการทดลอง สรุปได้ดังนี้

1. ผลของการพัฒนาความสามารถในการรับรู้อารมณ์ เด็กออทิสติกมีการพัฒนาความสามารถในการรับรู้อารมณ์ของเด็กออทิสติก ที่ได้รับการสอนโดยหนังสือการ์ตูน สูงขึ้นในระดับคะแนนร้อยละ 60 ขึ้นไป
2. ความสามารถในการรับรู้อารมณ์ของเด็กออทิสติกหลังการสอนโดยหนังสือการ์ตูนสูงกว่าก่อนสอนโดยหนังสือการ์ตูน

อภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาความสามารถในการรับรู้อารมณ์ของเด็กออทิสติก ที่ได้รับการสอนโดยหนังสือการ์ตูน ผลการวิจัยปรากฏดังนี้

1. ผลการวิจัยพบว่า ความสามารถในการรับรู้อารมณ์ของเด็กออทิสติก ที่ได้รับการสอนโดยหนังสือการ์ตูนสูงขึ้นในระดับคะแนนร้อยละ 60 ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้

แสดงว่า การสอนโดยใช้หนังสือการ์ตูนเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนในรูปแบบหนึ่งที่สามารถช่วยพัฒนาความสามารถในการรับรู้อารมณ์ของเด็กออทิสติกได้ เพราะการสอนโดยหนังสือการ์ตูน จะช่วยส่งเสริมให้เด็กออทิสติกให้ความสนใจความรู้สึกและอารมณ์ของผู้อื่น เนื่องจาก

ภาพวาดการ์ตูนจะช่วยให้เด็กเข้าใจอารมณ์ของตัวเองได้ โดยการสังเกตจากการพูด สีหน้า ท่าทางของตัวการ์ตูนในเรื่อง นอกจากการเข้าใจอารมณ์คนแล้ว การ์ตูนยังช่วยให้เด็กเข้าใจภาษา และความหมายของสิ่งที่การ์ตูนพยายามจะสื่อสารด้วย จากงานวิจัยหลาย ๆ เล่มได้กล่าวถึงการ นำหนังสือการ์ตูนมาใช้เป็นสื่อการสอนที่เป็นไปในลักษณะรูปธรรมมีรูปภาพที่เป็นสื่อช่วยให้เด็กเกิด ความสนใจ โดยการสอนด้วยหนังสือการ์ตูนยังสามารถใช้สอนพฤติกรรมทางสังคมที่ค่อนข้าง ซับซ้อนและจำเป็นต่อการดำรงชีวิต ซึ่งต้องใช้ในชีวิตประจำวันให้เด็กออกทิสติกได้เข้าใจกฎพื้นฐาน ของสถานการณ์นั้นๆ (ผดุง อารยะวิญญู. 2546: 91) สอดคล้องกับคินเดอร์ (Kinder. 1959:150 – 153) กล่าวว่า นักจิตวิทยาและนักการศึกษา ต่างลงความเห็นว่าการ์ตูนมีคุณค่าทางการศึกษา อย่างไม่มีเงื่อนไขใดๆ ทั้งสิ้น เพราะการ์ตูนมีคุณสมบัติที่จะช่วยดึงดูดและสร้างความสนใจของเด็ก อย่างเห็นได้ชัด ความสะอาดตาของการ์ตูนจะทำให้เด็กมีความกระตือรือร้น ไม่เบื่อหน่าย การเขียน ข้อความบางอย่างให้เด็กอ่านถ้าเปลี่ยนมาเป็นวาดภาพการ์ตูน เด็กจะสนใจและเข้าใจได้ดีกว่า และผลการวิจัยในครั้งนี้ สอดคล้องกับเฮาลิน ,โคเฮน และแฮดวิน (Howlin,Cohen; &Hadwin. 2002: 9) ได้ทำการศึกษาการใช้ทฤษฎีของจิตใจ (Theory of Mind) เป็นตัวกลางใน “การอ่าน จิตใจ” (Mind Reading) สอนเด็กออทิสติกให้รับรู้อารมณ์ของผู้อื่น ได้แก่ ดีใจ เสียใจ โกรธ กลัว/ตกใจ โดยใช้จุดแข็งของเด็กออทิสติกด้านรูปธรรมทางความคิด ความจำ ทางการท่องจำ และการรับรู้จากการมองเห็น (Education the student with Autism. 2001: Online) และมีความจำ ระยะยาว (Long Term Memory Skills) เมื่อเด็กออทิสติกสามารถเรียนรู้สิ่งใดๆ แล้วเขาจะจดจำ สิ่งที่เราเรียนรู้นั้นไว้ได้นานมาก (ศรีเรือน แก้วกังวาน. 2543: 232) และสอดคล้องกับ เวสวูด Westwood (1997: 77-78) ได้กล่าวว่า การสอนเด็กออทิสติก ในเรื่องเกี่ยวกับการรับรู้อารมณ์ ของผู้อื่น ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่เด็กจะต้องเรียนรู้เนื่องจากเด็กออทิสติกส่วนใหญ่จะมีความบกพร่อง ทางด้านการสื่อสาร และความสัมพันธ์กับผู้อื่น การรับรู้อารมณ์ เป็นส่วนหนึ่งของทักษะทางสังคม ที่มีลักษณะของการเป็นนามธรรมนั้น ในการสอนทักษะทางสังคม เพื่อให้เด็กออทิสติกได้มี ความสามารถในการรับรู้อารมณ์โดยใช้เพียงวิธีการพูดและให้ดูตัวแบบอย่างเดียวยังไม่สามารถ ดึงดูดความสนใจในการเรียนรู้ได้ ดังนั้นการช่วยเหลือที่จะพัฒนาความเข้าใจทางสังคมในเด็กออทิ สติกจึงเป็นสิ่งที่จำเป็น โดยต้องเริ่มสอนจากทักษะพื้นฐานทางสังคม เช่น การสบตากับคู่สนทนา อย่างเหมาะสม การใช้ระดับน้ำเสียงในการพูด การรู้จักแสดงความยินดีกับผู้อื่น การเล่น และการ ทำงานกับผู้อื่น การมีความตั้งใจที่จะฟัง การรู้จักสนทนากับผู้อื่น การรับรู้และการแสดงอารมณ์ ทางสีหน้าอย่างเหมาะสมกับสถานการณ์ ฯลฯ

2. ความสามารถในการรับรู้อารมณ์ของเด็กออทิสติกหลังการสอนโดยหนังสือการ์ตูนสูงกว่าก่อนสอนโดยหนังสือการ์ตูน ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้

แสดงว่า การสอนโดยหนังสือการ์ตูนสามารถพัฒนาความสามารถในการรับรู้อารมณ์รับรู้ อารมณ์ของเด็กออทิสติกได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้เนื่องจากผู้วิจัยได้ทำการสอนโดยหนังสือการ์ตูน เพื่อพัฒนาความสามารถในการรับรู้อารมณ์ของเด็กออทิสติก ได้แก่ ดีใจ เสียใจ โกรธ กลัว/ตกใจ (จินตนา ไบกาชุย. 2543:57) กล่าวว่า หนังสือการ์ตูนเป็นสื่อกลางที่สามารถช่วยให้ผู้อ่านเกิดความ เข้าใจ เข้าใจความสนใจของผู้อ่านได้เป็นอย่างดี และมีคุณค่าของหนังสือ คือ สามารถถ่ายทอดเรื่องราวที่เป็นนามธรรมให้ออกมาเป็นรูปธรรมได้ ความสะอาดตาของภาพจะทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น ไม่เบื่อหน่ายและเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคงทนในการเรียน จึงพบว่าผู้เรียนโดยเฉพาะเด็กๆ สนใจและชอบอ่านหนังสือการ์ตูน สิ่งที่คนในแวดวง หนังสือสำหรับเด็กยอมรับ คือ “การ์ตูนอยู่คู่กับเด็ก” ไม่ว่าจะเป็นการ์ตูนทีวี การ์ตูนภาพยนตร์และ หนังสือการ์ตูน ทั้งที่อยู่ในรูปของหนังสือพิมพ์รายวัน นิตยสาร และการ์ตูนเล่มได้รับการต้อนรับอย่าง บริดีเปรมจากผู้ดู ผู้อ่านในวัยเยาว์ทั้งสิ้น และสอดคล้องกับ กระทรวงศึกษาธิการ (2520: 24-27) กล่าวว่า การ์ตูน เป็นทัศนวัสดุชนิดหนึ่งซึ่งจัดอยู่ในลักษณะวัสดุฉายเส้น (Craphicmaterial) โดย เป็นภาพวาดหรือชุดของภาพวาด ซึ่งแสดงเรื่องราวหรือข่าวสารต่างๆ ให้ทั้งความสนุกสนานและช่วย ให้เกิดความเข้าใจในเรื่องราวหรือเหตุการณ์ต่างๆ ได้ และสอดคล้องกับ อะดัม (Adams.1997: 10) ที่ได้นำวิธีหนังสือการ์ตูนมาผสมผสานกับวิธีเรื่องราวทางสังคมโดยมีพื้นฐานมาจากทฤษฎีของจิตใจ (Theory of Mind) ซึ่งอธิบายว่าเด็กออทิสติกจะมีความผิดปกติในการพัฒนาการของความเข้าใจ ความคิดผู้อื่น ซึ่งเรียกว่า “ใจบอด” (Mind Blindness)

จากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า การสอนโดยหนังสือการ์ตูนสามารถพัฒนาความสามารถ ในการรับรู้อารมณ์ของเด็กออทิสติกได้ ถ้าหากว่าได้จัดกิจกรรมการสอนโดยหนังสือการ์ตูนให้กับ เด็กออทิสติกอย่างต่อเนื่องก็จะมีผลต่อความสามารถในการรับรู้อารมณ์ของเด็กออทิสติก ดังนั้นผู้ ที่เกี่ยวข้องกับผู้สนใจสามารถใช้เป็นแนวทางในการนำไปส่งเสริมและพัฒนาความสามารถใน การรับรู้อารมณ์ของเด็กออทิสติกได้ต่อไป

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. การวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นว่า การสอนโดยหนังสือการ์ตูนสามารถพัฒนาความสามารถ ในการรับรู้อารมณ์ของเด็กออทิสติกได้ ฉะนั้นผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กออทิสติก สามารถนำไปเป็น แนวทางในการพัฒนาความสามารถในการรับรู้อารมณ์ของเด็กออทิสติกได้ แต่ผู้ที่เกี่ยวข้องควร ศึกษาเรื่องความสามารถในการรับรู้อารมณ์ของเด็กออทิสติกและการสอนโดยหนังสือการ์ตูนให้ เข้าใจเสียก่อน

2. ในการสอนเด็กออทิสติก ก่อนสอนควรสังเกตเด็กออทิสติกทุกครั้งว่ามีความพร้อม และมีความต้องการที่จะเรียนหรือไม่ การพูดคุยกับเด็กออทิสติกก่อนการสอนจะช่วยให้ทราบว่า วันนี้เด็กออทิสติกมีอารมณ์เป็นอย่างไร
3. ห้องที่ใช้สอนควรเป็นห้องที่เงียบสงบ ปราศจากสิ่งรบกวน เช่น ไม่มีคนพลุกพล่าน ไม่ติดริมหน้าต่าง

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาความสามารถในการรับรู้อารมณ์ของเด็กออทิสติก ที่ได้รับการสอนโดย หนังสือการ์ตูนแบบภาพภาพเคลื่อนไหวหรือมัลติมีเดีย อาจช่วยให้เด็กมีความเข้าใจรับรู้อารมณ์ได้มากขึ้น
2. ควรมีการนำการสอนโดยหนังสือการ์ตูนไปใช้ในการพัฒนาทักษะอื่นๆ ของเด็กออทิสติก
3. ควรศึกษาความสามารถในการรับรู้อารมณ์ของเด็กออทิสติก ที่ได้รับการสอนโดย วิธีการอื่นๆ

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- จงพัฒนา รุมาตม. (2538). ปัญหาการพูดและการสื่อภาษา, ใน จิตเวชเด็กสำหรับกุมารแพทย์ ฉบับปรับปรุง. บรรณาธิการโดย วันเพ็ญ บุญประกอบ, อัมพล สุอำพัน และ นงพงา ลิ้มสุวรรณ. หน้า 143 – 159. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชวนพิมพ์.
- จินตนา ไบกายูชี. (2523). แนวการจัดทำหนังสือสำหรับเด็ก. สมุทรสาคร : หน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดสมุทรสาคร,
_____. (2523). แนวการจัดทำหนังสือสำหรับเด็กอ่อน. สมุทรสาคร : หน่วยศึกษานิเทศก์,
_____. (2534). หนังสือการ์ตูน : ประโยชน์ในการเรียนการสอน, การส่งเสริมและพัฒนา หนังสือการ์ตูนไทย. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์กรมศาสนา.
- จีรวรรณ วัฒนะจิตพงษ์. (2537). เปรียบเทียบผลของกิจกรรมกลุ่มและสถานการณ์จำลอง ที่มีต่อทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านไร่พัฒนา อำเภอเทพสถิต จังหวัดชัยภูมิ. ปรินิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- จำเริญ ให้ไทย. (2536). ขอบข่ายและการวิเคราะห์ทักษะและประสบการณ์พื้นฐาน สำหรับเด็กประถมศึกษา, ใน ทักษะและประสบการณ์พื้นฐานสำหรับเด็ก ประถมศึกษา หน่วยที่ 2. หน้า 110 – 140. นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- จันตรชัย วงศ์ศรี. (2545). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องโทษและภัยของยาเสพติด ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาในระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จากการสอนโดยใช้สื่อหนังสือการ์ตูน. ปรินิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ชฎา เปรมโยธิน. (2527). หนังสือพิมพ์รายวันกับการพัฒนาเด็กและเยาวชน. กรุงเทพฯ : วิทยานิพนธ์ ค.ม.: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ถ่ายเอกสาร.
- ชาตรี วิฑูรชาติ. (2540). ออทิซึม, ในกุมารเวชศาสตร์ เล่ม 1. บรรณาธิการโดย มนตรี ตู้จินดา และคนอื่น ๆ. หน้า 117 – 121. กรุงเทพฯ : เรือนแก้วการพิมพ์.
- ชาญวิทย์ พรนภดล. (2545). จะรู้ได้อย่างไรว่าเด็กจะเข้าข่ายออทิซึม, ในเอกสาร ประชุมปฏิบัติการ เรื่อง ครู หมอ พ่อ แม่ : มติการพัฒนาศักยภาพของ บุคคลออทิสติก. หน้า 29 - 41. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

- เชาวลิต ชำนาญ. (2521). หนังสือการคูณลดเวลาการสอน : นวัตกรรมที่น่าสนใจ. ลพบุรี : หัตถโกศลการพิมพ์.
- ช่อลัดดา ขวัญเมือง. (2543). การบรรยายเรื่องการรับรู้ วิชาพื้นฐานทางจิตวิทยาของ การศึกษา. (เอกสารประกอบคำสอน). หน้า 1 – 7.
- ณรงค์ ทองปาน. (2526). การสร้างหนังสือสำหรับเด็ก. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชวนพิมพ์.
- ดารณี อุทัยรัตนกิจ. (2545). การจัดการเรียนรวมสำหรับเด็กออทิสติก” ใน เอกสาร ประกอบการประชุมปฏิบัติการเรื่อง ครู หมอ พ่อ แม่ : มติการพัฒนาศักยภาพ ของบุคคล. หน้า 29 – 41. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- เทียมใจ พิมพ์วงศ์. (2537). การศึกษาทักษะทางสังคมของเด็กที่มีปัญหาทางพฤติกรรม เรียนร่วมกับเด็กปกติ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการสอนโดยวิธีการ เรียนแบบ สหร่วมใจ. ปรินญานิพนธ์ กศ. ม.(การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. อัดสำเนา.
- ธีรยุทธ์ เสนิงค์ ณ อยุธยา. (2536). การพัฒนาทักษะและประสบการณ์ทางสังคม, ใน ทักษะและประสบการณ์พื้นฐานสำหรับเด็กประถมศึกษา หน่วยที่ 6. หน้า 85-175. นนทบุรี : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- นิพนธ์ ศิริสอาด. (2530). การศึกษาเปรียบเทียบผลการสอนจริยธรรมโดยใช้หนังสือการ์ตูน สอนจริยธรรมแบบเบญจขันธ์กับครูสอนจริยธรรมแบบเบญจขันธ์และการสอนปกติ. กรุงเทพฯ : ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- บุญรักษ์ ตันท์เจริญรัตน์. (2542). การทดสอบทางจิตวิทยา. พิษณุโลก. คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏพิบูลสงคราม.
- ปัทมวดี บุญยสวัสดิ์. (2536). ผลของการใช้เกมการเล่นพื้นบ้านของไทยที่มีต่อการ พัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (ประถมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- ประนอม เดชชัย. (2536). เสริมทักษะการเรียนรู้การสอนวิชาสังคมศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 2. เชียงใหม่ : คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ประทีน คล้ายนาค. (2518). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสุขศึกษาของนักเรียน ชั้นประถมศึกษา โดยใช้การสอนด้วยหนังสือการ์ตูนกับการสอนปกติ. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

- ประเสริฐ มาสุปรีดี. (2522). *การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การสอนด้วยหนังสือ การดูกับการสอนปกติ*. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร
- ผดุง อารยะวิญญู. (2541). *การศึกษาสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ*. กรุงเทพฯ : พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : พีเออาร์แอนด์พริ้นติ้ง.
- ผ่องพรรณ ตรัยมงคลกุล. (2543). *การวิจัยในชั้นเรียน*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- พวงเพชร พวงศีลธิ์. (2546). *การศึกษาผลการสอนทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกที่ได้รับการสอนโดยวิธีเรื่อเรื่องราวทางสังคม*. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม.(การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร
- พรเพ็ญ ศิริสตัยวงศ์; และ กนิษฐา เมธภัทร์. (2543, กันยายน-ธันวาคม). ความสามารถด้านการรับรู้จากการมองเห็นของผู้สูงอายุ, *วารสารกิจกรรมบำบัด*. 5(3) : 31-32.
- “พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542,” ราชกิจจานุเบกษา. เล่มที่ 116 ตอนที่ 74ก หน้า 16. 19 สิงหาคม 2542.
- เพ็ญแข ลิ้มศิลา. (2540). *การวินิจฉัยโรคออทิสซึม*. สมุทรปราการ : โรงพยาบาลยุวประสาทไวทโยปถัมภ์.
- _____. (2528). ออทิสซึม, ใน *จิตเวชสำหรับกุมารแพทย์ ฉบับปรับปรุง*. บรรณาธิการโดย วันเพ็ญ บุญประกอบ, อัมพล สุอำพัน และ นงพะงา ลิ้มสุวรรณ. หน้า 358-373. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชวนพิมพ์.
- _____. (2545). ออทิสซึมในประเทศไทยจากตำราสู่ประสบการณ์, ใน *เอกสารประกอบบรรยายพิเศษการประชุมระดับชาติ เรื่อง ครู หมอ พ่อ แม่ : มติการพัฒนาศักยภาพของบุคคลออทิสติก*. หน้า 10 – 28. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- รัชมี บุญญะสิทธิ์. (2530). *การสร้างหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลอุดมวิทยา จังหวัดปทุมธานี*. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- วารี ธีระจิตร. (2530). *การพัฒนาการสอนสังคมในระดับประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ : คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิชาการ,กรม. กระทรวงศึกษาธิการ. (2534). *การส่งเสริมและพัฒนาหนังสือการ์ตูน*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์การศาสนา.

- วินัดดา ปิยะศิลป์. (2537). *คู่มือสำหรับพ่อแม่เพื่อเด็กออทิสติก*. กรุงเทพฯ : แพลนพับลิชชิง.
- ศึกษานิเทศก์. กระทรวง กรมวิชาการ. (2543). *การพัฒนาเด็กออทิสติก*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- วิเชียร วงษ์ชมพู. (2528). *คู่มือการสร้างสื่อการสอน*. กรุงเทพฯ : บริษัทสารมวลชน.
- สวัสดี เรืองวิเศษ. (2520). *วรรณกรรมสำหรับเด็ก*. กรุงเทพฯ : คณะวิทยาศาสตร์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ศุภรัตน์ เอกอัศวิน. (2539). *คู่มือสำหรับผู้ปกครองเด็กออทิสติก*. กรุงเทพฯ : สหวิทยาการพิมพ์.
- ศรีกัลยา พึ่งแสงสี. (2539). *การศึกษาพฤติกรรมของครูในการส่งเสริมทักษะทางสังคมให้แก่เด็กเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนประถมศึกษาสังกัดสำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (ประถมศึกษา)*.
กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. อัดสำเนา.
- ศรีเรือน แก้วกังวาล. (2543). *จิตวิทยาเด็กพิเศษ แนวคิดสมัยใหม่*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ศึกษานิเทศก์, กระทรวง. (2525). *แนวการสอนเด็กเรียนช้าระยะแรกเริ่มเรียน*. กลุ่มโรงเรียนศึกษาสงเคราะห์และโรงเรียนศึกษาพิเศษ กลุ่มที่ 4 กรมสามัญศึกษา.
- สารีพันธ์ ศุภวรรณ. (2528). *การวิเคราะห์รูปแบบหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็ก*. กรุงเทพฯ : วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- สุชุมาล เกษมสุข. (2535). *การสอนทักษะสังคมในชั้นประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ : คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุมาลี พลราษฎร์. (2529). *การศึกษามลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนด้วยการสอนแบบสืบเสาะหาความรู้โดยใช้หนังสือประกอบภาพการ์ตูนกับการเรียนตามหนังสือคู่มือครู*. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรี นครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- สุมิตรา เจณณวานิช. (2530). *การเปรียบเทียบลักษณะของการ์ตูนเรื่องที่มีผลต่อความเข้าใจในการฟังของเด็กปัญญาอ่อน*. กรุงเทพฯ : วิทยานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- อเนก รัตนปิยะภากรณ์. (2534). *การเขียนหนังสือการ์ตูนเรื่อง “การส่งเสริมและพัฒนาหนังสือการ์ตูนไทย, เอกสารเพื่อการพัฒนาหนังสือเรียนอันดับ 3*. กรุงเทพฯ : ศูนย์พัฒนาหนังสือกรมวิชาการ.

- อำนาจ เดชชัยศรี. (2530). *การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างการเรียนจากหนังสือการ์ตูนแบบภาพถ่ายสีผสมการ์ตูนกับหนังสือการ์ตูนสีธรรมดา*.
วิทยานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- Adams, Janice I. (1997). *Autism-P.D.D. More Creative Ideas from Age Eight to Early Adulthood*. Ontario : Adams Publication.
- Bellon, Monica L, Ogletree, biil T and William E Harn. (2000). *Repeated Story Book Reading as a Language Intervention for Children with Autism : A Case Study on the Application of Scaffolding*. (CD-ROM). Available : ERIC (1992 – September 2001).
- Bogdan, Joan and Others. (1996). *Promoting Appropriate Behavior the, ough Social Skill Instruction*. (CD-ROM). Available : ERIC (1992 – September 2001).
- Brown, J.W., R.B.Lewis and F.F. Harclerod. (1997). *A.V.Instructional Technology : Media and Method*. New York : Mc Graw – Hill.
- Chistensen Larry B. (1998). *Experimental Methodology*. 4th ed. Massachusetts : Allyn and Bacon, Inc.
- Dalton, Richard and Forman, Marc A. (2000). *Pervasive Developmental Disorders and Childhood Psychosis," in Nelson Textbook of Pediatrics*. 16th ed. Edited by Richard E. Behrman, Robert M. Kliengman and Hal B. Jenson. P 95-97.
Philadelphia : W.B. Saunders Company.
- Darkwa, Osei. (1997). *Single Subject Design : The Clinical Research Model*. (online). Available Telnet, from <http://www.uic.edu/classes/socw/socw560/SINGSUB/>.
- Grandin, Temple. (2000) . *Teaching tips for Children and Adults with Autism*. (online). Available Telnet: , from <http://www.autism.org/temple/tips.html>.
- Greene, Sandra. (2001). *Social Skill Intervention for Children with Autism and Asperger's Disorder*, in *Austism a Comprehensive Occupational Therapy Approach*. Edited by Heather Miller-Kuhaneck. p 153 – 171. Bethesda : The American Occupational Therapy Association.
- Hagiwara, Taku. (1998). *Multimedia Social Story Intervention for Students with Autism (Intervention, Computer-Based Instruction, Visual Sysbol)*, *Dissertation Abstracts International ISSUE*. (CD-ROM). 59-12A. Available : DAO ;
Dissertation Abstracts.

- Heiman, Gray W. (1995). *Research Methods in Psychology*. Boston : Houghton Mifflin.
- Howlin P, Cohen S. Baron & Julie Hadwin. (2002). *Teaching Children with Autism to Mind Read*. Chichester : John Wiley & Sons.
- Kinder, Jame S. (1959). *Audio-Visual Material and Technique*. New York: American Book Company.
- Klykylo, William M. (2000). Autistic Disorder and Other Pervasive Developmental Disorders, in *Psychiatry Behavioral Science and Clinical Essentials*. Edited by Jernald Kay, Allan Tasman and Jeffrey A. Lieberman. p 587 – 592. Philadelphia : W.B. Saunders.
- Laushey, Kelle M. ;& Heflin L. Juane. (2000). *Enhancing Social Skill of Kindergarten Children with Autism Through the Training of Multiple Peers as Tutors*. (CD-ROM). Available : ERIC (1992 – September 2001).
- Leary, Mark R. (1995). *Introduction to Behavioral Research Method*. 2nd ed. Pacific Grove : Brooks/Cole Publishing.
- Lehman, Richards. (1991). *Statistics and Research Design in the Behavioral Sciences*. Belmont : Wadsworth.
- Norris, Christine and John Dattilo. (1999). *Evaluating Effects of Social Story Intervention on a Young Girl with Autism*. (CD-ROM). Available : ERIC (1992 – September 2001).
- Nurcombe, Barry and others. (2000). Disorders Usually Presenting in Infancy or Early Childhood (0-5 years), in *Current Diagnosis and Treatment in Psychiatry*. Edited by Micheal H. Ebert, Peter T. Loosen and Barry Nurcombe. p 533 – 561. New York : McGraw-Hill.
- Peeter, Theo. (1997). *Autism From Theoretical Understanding to Educational Intervention*. London : Whurr Publishers.
- Popper, Charies and Scott A. West. (1999). Disorders Usually First Diagnosis in Infancy Childhood, or Adolescence, in *Texbook of Psychiatry*. 3rd ed. Edited by Robert B. Hales, Stuart. C. Yodofsky and John A. Talbott. p 825 – 954, Washington : American Psychiatric Press.
- Quill, Kathleen Ann. (1995). *Teaching Children with Autism : Strategies to Enhance Communication and Socialization*. Columbia : Delmar Publishers.

- Richard, Gail J. (2000). *The Source for Treatment Methodologies in Autism*. East Moline :
Lingui System.
- Seigel, Bryna. (1996). *The World of the Autistic Child : Understanding and Treating
Autism Spectrum Disorders*. New York : Oxford University Press.
- Schneck, Colleen M. (2001). Visual Perception, in *Occupational Therapy For Children*.
Edited by Jane Case-Smith. p 382 – 411. St. Louis : Mosby.
- Shaughnessy, John J., Zechmeister, Eugene B. and Zechmeister, Jeanse S. (2000).
Research Methods in Psychology. 5th ed. Singapore : McGraw-hill.
- Stocks, J. T. (2002). *Introduction to Single Subject Designs (online)*. Available Telnet,
from <http://www.home.attbi.com/~inference/ssd/issd01.htm>.
- Teaching, Students with Autism : A Guide for Educators.(2001). *Educating the student
with autism*. (Online). Availble : from
<http://www.sasked.gov.sk.ca/currinst/speced/educate.html>.
- Tepiln, Stuart W. (1997). *Autism and Related Disorders," in Developmental-Behavioral
Pediatrics*. 3rd ed. Edited by Melvin D. Levine, William B. Carey and Allen C.
Crocker. P 589-605. Philadelphia: W.B. Saunders.
- Westwood, Peter. (1997). *Commonsense Methods for children with Special Needs*. 3rd ed.
London : Routledge.
- William, R.E. (1972). *Enceycopedia Amaricana Vol.5*. New York : Amaricana
Corporation.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบแผนการสอนการรับรู้อารมณ์ของผู้อื่น
แบบทดสอบความสามารถในการรับรู้อารมณ์ของผู้อื่น และหนังสือการ์ตูน

1. ชื่อ - ชื่อสกุล ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศุภพงษ์ ยืนยง
สถานที่ทำงาน มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร อำเภอเมือง
จังหวัดกำแพงเพชร
สาขา ผู้เชี่ยวชาญด้านการเขียนภาพ
2. ชื่อ - ชื่อสกุล อาจารย์วันทนี เรียงไรสวัสดิ์
สถานที่ทำงาน โรงเรียนกาวิละอนุกุล อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่
สาขา ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนเด็กออทิสติก
3. ชื่อ - ชื่อสกุล คุณปิยนุช ภมรกุล
สถานที่ทำงาน โรงพยาบาลพุทธชินราช อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก
สาขา ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา

ภาคผนวก ข

ตัวอย่างแบบทดสอบความสามารถในการรับรู้อารมณ์ ของเด็กออทิสติก

คำชี้แจงการใช้แบบทดสอบความสามารถในการรับรู้อารมณ์ของผู้อื่น

ลักษณะทั่วไปของแบบทดสอบ

แบบทดสอบนี้ผู้วิจัยประยุกต์มาจาก Teaching Children with Autism to Mind-Read ของ Patricia Howlin, Simon Baron-Cohen & Julie Hadwin ใช้กับนักเรียนออทิสติกที่มีความบกพร่องด้านทักษะทางสังคมในการรับรู้อารมณ์ของผู้อื่น ซึ่งแบบทดสอบนี้ใช้วัดความสามารถในการรับรู้ถึงอารมณ์ผู้อื่น ได้แก่ ดีใจ เสียใจ โกรธ กลัวหรือตกใจ ประกอบด้วยรูปภาพสถานการณ์ต่าง ๆ และภาพแสดงทางสีหน้า มีจำนวน 10 ชุด แต่ละชุดจะมี 24 ข้อ (สถานการณ์)

ความมุ่งหมายของแบบทดสอบ

แบบทดสอบความสามารถในการรับรู้ถึงอารมณ์ผู้อื่นนี้ ผู้วิจัยนำมาเพื่อใช้ในการวัดความสามารถด้านการรับรู้ถึงอารมณ์ผู้อื่น ของเด็กออทิสติกที่มีความบกพร่องด้านทักษะทางสังคมในการรับรู้ถึงอารมณ์ผู้อื่น

คำชี้แจงสำหรับผู้ดำเนินการทดสอบ

1. อธิบายเกี่ยวกับเรื่องราวสถานการณ์ในภาพให้นักเรียนเข้าใจ
2. ให้นักเรียนบอกความรู้สึกของบุคคลในภาพ
3. ให้นักเรียนกากบาท (X) ทับลงบนภาพที่ตรงกับความรู้สึกของบุคคลในภาพ
4. บันทึกความเข้าใจเกี่ยวกับการรับรู้อารมณ์ของผู้อื่น ลงในแบบบันทึก

หมายเหตุ : ในกรณีที่นักเรียนไม่สามารถกากบาทได้ด้วยตนเอง ผู้ดำเนินการทดสอบสามารถกากบาทแทนนักเรียนได้

การเตรียมการทดสอบ

1. ดำเนินการทดสอบ ต้องศึกษาแบบทดสอบให้เข้าใจกระบวนการทั้งหมด เพื่อให้เกิดความชำนาญในการใช้แบบทดสอบ

2. จัดเตรียมอุปกรณ์ที่ใช้ในการทดสอบ
 - 2.1 แบบทดสอบความสามารถในการรับรู้อารมณ์
 - 2.2 ดินสอ ยางลบ
 - 2.3 แบบบันทึกความเข้าใจเกี่ยวกับการรับรู้อารมณ์ของผู้อื่น
3. การเตรียมสถานที่
 - 3.1 สถานที่ควรมีสภาพแวดล้อมที่สงบ ไม่มีเสียงรบกวนเกินไป
 - 3.2 จัดโต๊ะ 1 ตัว เก้าอี้ 2 ตัว สำหรับผู้ดำเนินการทดสอบและผู้รับการทดสอบ

เกณฑ์การตัดสินการทดสอบ

1. เมื่อนักเรียนตอบได้ถูกต้อง 1 ภาพ (ข้อ) ให้คะแนน 1 คะแนน
2. เมื่อนักเรียนตอบผิดหรือตอบไม่ได้ ให้คะแนน 0 คะแนน

ตัวอย่างแบบทดสอบความสามารถในการรับรู้อารมณ์ของผู้อื่น ชุดที่ _____

ชื่อนักเรียน _____ ระดับชั้น _____

โรงเรียน _____

วันที่ทดสอบ _____

เริ่มทำการทดสอบเวลา _____ สิ้นสุดเวลา _____

ผู้ดำเนินการทดสอบ _____

คะแนนที่ได้ คะแนน _____

คำสั่ง : ครูอธิบายสถานการณ์ให้นักเรียนฟัง แล้วให้นักเรียนกากบาท (X) ทับภาพที่แสดงความรู้สึก
ของบุคคลในภาพ จำนวน 24 สถานการณ์ (ข้อ)

เด็กตอบถูกต้อง 1 ภาพ ให้ 1 คะแนน

เด็กตอบผิดหรือตอบไม่ได้ ให้ 0 คะแนน

ที่มา : Howlin P, Baron-Cohen S, & Hadwin J. (2001). *Teaching Children with Autism to Mind-Read*.

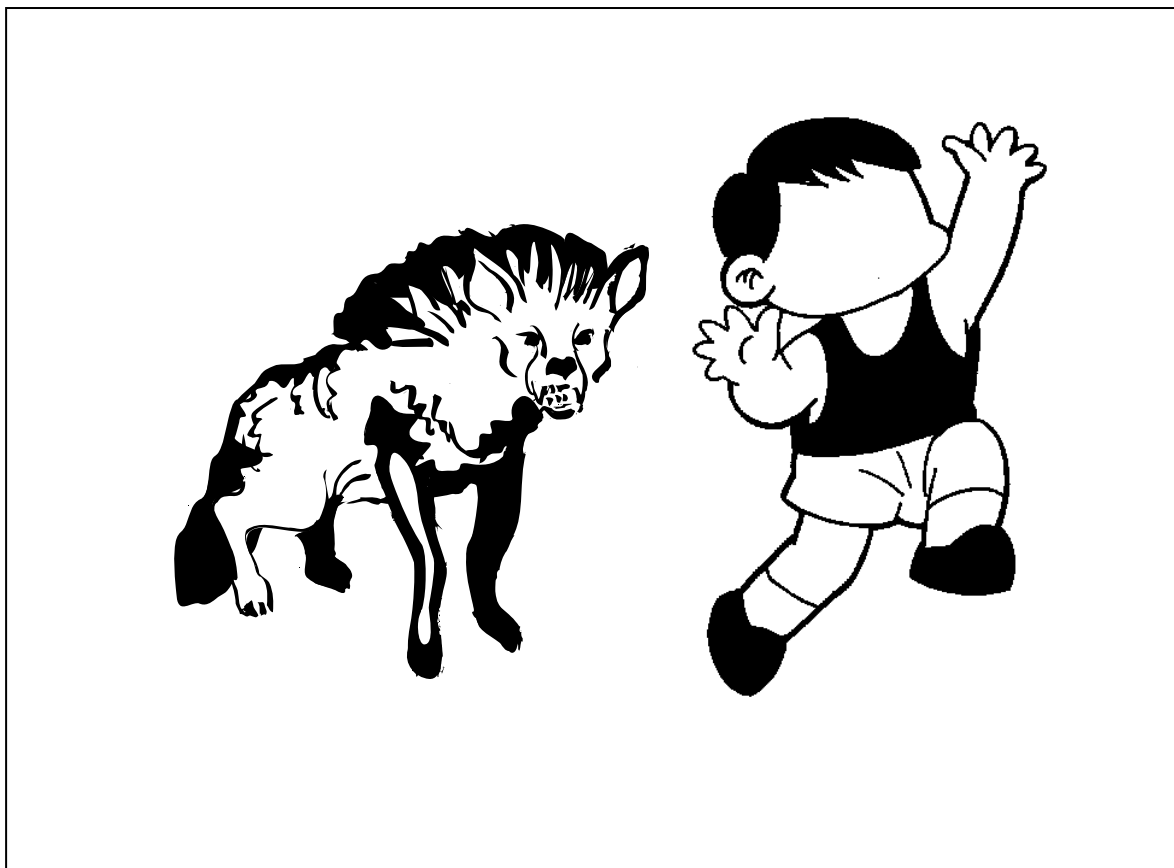
ตัวอย่างแบบทดสอบความสามารถการรับรู้อารมณ์ ชุดที่ 1

คำชี้แจง : กำหนดให้นักเรียนอ่านสถานการณ์ แล้วเลือกคำตอบว่าสถานการณ์ต่าง ๆ นั้นแสดงถึงอารมณ์อะไร

ข้อที่	สถานการณ์	อารมณ์	(✓) ถูก (✗) ผิด
1	พ่อซื้อร่มคันใหม่ให้น้องปลา	ดีใจ	
2	แม่ซื้อดินสอใหม่ให้น้องหมู	ดีใจ	
3	พ่อซื้อจักรยานคันใหม่ให้น้องคิว	ดีใจ	
4	แม่ซื้อของเล่นใหม่มาให้ น้องจิ้น	ดีใจ	
5	พ่อซื้อของเล่นใหม่มาให้ น้องจอม	ดีใจ	
6	แม่ซื้อขนมมาให้ น้องปัน	ดีใจ	
7	ลูกแมวของน้องนันทายไป	เสียใจ	
8	น้องกานทำตุ๊กตาหล่นแตก	เสียใจ	
9	น้องมินทำลูกโป่งลอยขึ้นฟ้า	เสียใจ	
10	น้องรอมถูกคุณพ่อดุ	เสียใจ	
11	น้องหนูวิ่งแพ้การแข่งขันกีฬา	เสียใจ	
12	แมวของน้องนดป่วย	เสียใจ	
13	แมวขโมยปลาทอดของน้องพลับไปกิน	โกรธ	
14	น้องหนึ่งถูกน้องออมแย่งขนม	โกรธ	
15	น้องกล้วยถูกเพื่อนผลักหกล้ม	โกรธ	
16	น้องบาสถูกเพื่อนแย่งไอศกรีม	โกรธ	
17	น้องปองถูกน้องปางแย่งอาหารรับประทาน	โกรธ	
18	น้องบีด้งตุ๊กตาของน้องบิวขาด	โกรธ	
19	น้องกล้าถูกช้างวิ่งไล่จับ	กลัว/ตกใจ	
20	น้องแทนถูกสุนัขวิ่งไล่กัด	กลัว/ตกใจ	
21	น้องช้างถูกคุณหมอฉีดยา	กลัว/ตกใจ	
22	น้องปิมวิ่งหกล้มจนหัวเข้าเลือดไหล	กลัว/ตกใจ	
23	มีดบาดมือน้องนิวจนเลือดไหล	กลัว/ตกใจ	
24	น้องนิตถูกเพื่อนขี่จักรยานเก็บบชน	กลัว/ตกใจ	
รวมคะแนน _____ คะแนน ถูกจำนวน _____ ข้อ ผิดจำนวน _____ ข้อ			

รูปภาพชุดที่ 1 (ข้อที่ 20)

สถานการณ์ : น้องแทนถูกสุนัขขี้ใจเล่กัด



คำสั่ง : กากบาท (X) ทับรูปภาพที่ตรงกับความรู้สึกของบุคคลในภาพ

คำถาม : น้องแทนรู้สึกอย่างไร เมื่อถูกสุนัขขี้ใจเล่กัด

รูปภาพชุดที่ 1 (ข้อที่ 10)

สถานการณ์ : น้องรอมถูกคุณพ่อดุ

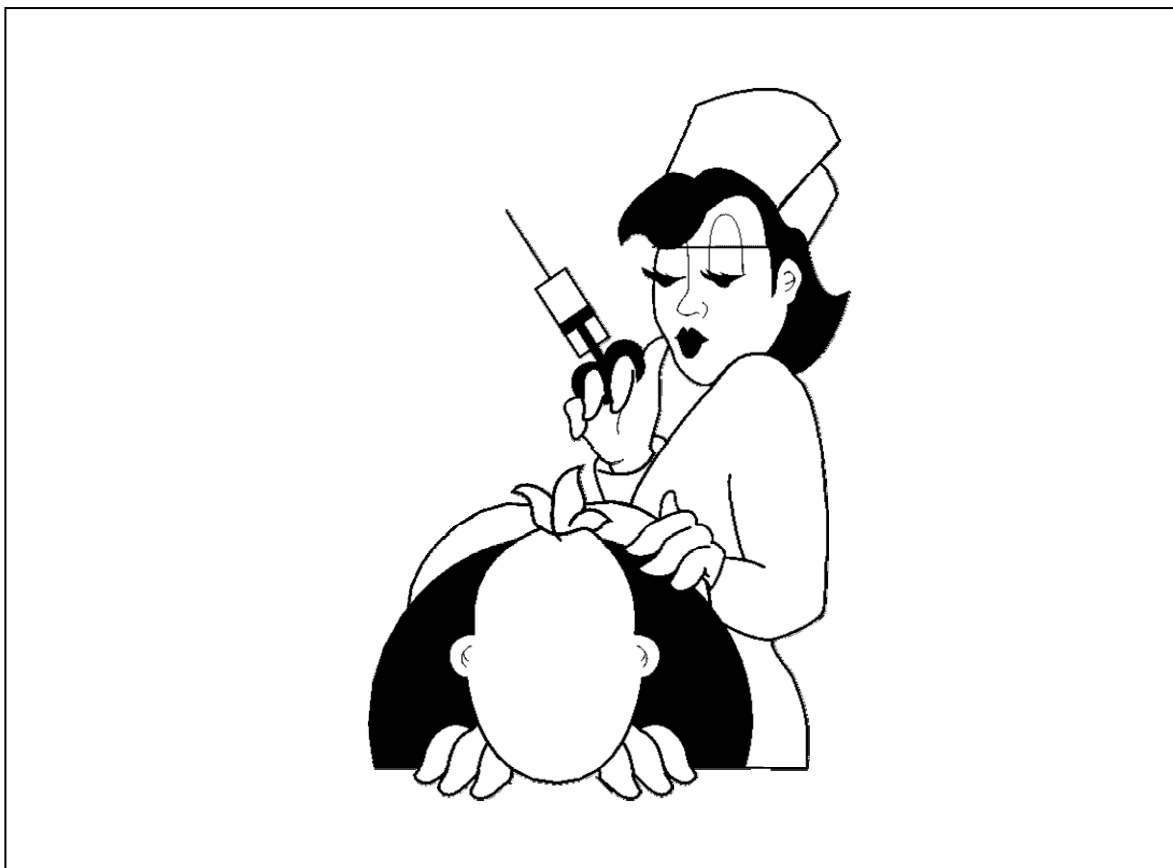


คำสั่ง : กากบาท (X) ทับรูปภาพที่ตรงกับความรู้สึกของบุคคลในภาพ

คำถาม : น้องรอมจะรู้สึกอย่างไร เมื่อถูกคุณพ่อดุ

รูปภาพชุดที่ 1 (ข้อที่ 21)

สถานการณ์ : น้องช้างถูกคุณหมอฉีดยา



คำสั่ง : กากบาท (X) ทับรูปภาพที่ตรงกับความรู้สึกของบุคคลในภาพ

คำถาม : น้องช้างรู้สึกอย่างไร เมื่อถูกคุณหมอฉีดยา

ภาคผนวก ค

แผนการสอนการรับรู้อารมณ์ของเด็กออทิสติก โดยใช้หนังสือการ์ตูน

แผนการสอนที่ 1

ประกอบด้วย

1. แผนการสอน
2. สื่อการสอนหนังสือการ์ตูน อารมณ์ดีใจ
 - 2.1 เรื่อง วันเกิดหนูนา
 - 2.2 เรื่อง เสื้อใหม่ของจอม
 - 2.3 เรื่อง น้องชายของป๋อง

แผนการสอนที่ 1

แผนการสอนการรับรู้อารมณ์ดีใจ โดยหนังสือการ์ตูน

สาระสำคัญ

อารมณ์ดีใจ หมายถึง ความรู้สึกที่เกิดขึ้นเมื่อมีความสุข ความพึงพอใจ ในสถานการณ์ บุคคล หรือสิ่งของ ซึ่งการแสดงออกถึงอารมณ์ดีใจ คนส่วนใหญ่จะแสดงออกทางสีหน้า และพฤติกรรม ได้แก่ การยิ้ม และการหัวเราะ เป็นต้น เด็กออทิสติกจำเป็นต้องเรียนรู้ และรับรู้อารมณ์ดีใจของผู้อื่นผ่าน หนังสือการ์ตูน การสอนการรับรู้อารมณ์โดยหนังสือการ์ตูน จะทำให้มีความเข้าใจสถานการณ์ทางสังคม ในเรื่องการอ่านจิตใจผู้อื่นว่าคิดและรู้สึกอย่างไร สามารถรู้จักการแสดงออกทางอารมณ์ต่าง ๆ ของผู้อื่น และอ่านสถานการณ์ทางสังคมได้ถูกต้อง เพื่อที่จะได้พัฒนาทักษะทางสังคม ในการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้อื่น และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข

จุดประสงค์การเรียนรู้ปลายทาง

นักเรียนสามารถรู้จักเรื่องการรับรู้อารมณ์ จากการแสดงอารมณ์ทางสีหน้าของผู้อื่น และสามารถบอกได้ว่าผู้อื่นมีความรู้สึกอย่างไร

จุดประสงค์การเรียนรู้เนื้อหา

1. หลังจากครูสอนเรื่องการรับรู้อารมณ์ดีใจ โดยหนังสือการ์ตูนแล้วนักเรียนรับรู้ เข้าใจ และแยกแยะการแสดงออกทางอารมณ์ ดีใจ เสียใจ โกรธ กลัวหรือตกใจได้
2. เมื่อนักเรียนมองภาพหรือสัญลักษณ์ที่ครูกำหนดให้ นักเรียนสามารถบอกได้ว่าบุคคลที่เห็นในภาพนั้นแสดงออกทางอารมณ์ใด
3. เมื่อนักเรียนฟังเรื่องและสถานการณ์ที่ครูอ่าน นักเรียนสามารถบอกได้ว่าบุคคลในเรื่อง และสถานการณ์นั้นแสดงออกทางอารมณ์ใด

เนื้อหา

เรื่องการรับรู้อารมณ์ โดยหนังสือการ์ตูน การแสดงอารมณ์ทางสีหน้า (อารมณ์ดีใจ) โดยรับรู้จากการมองภาพ และจากเรื่องต่าง ๆ ที่กำหนดขึ้น

สื่อการเรียนการสอน

1. หนังสือการ์ตูนเกี่ยวกับเรื่องการรับรู้อารมณ์ดีใจ ในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ครูแต่งขึ้นและนำมาอ่านให้นักเรียนฟัง จำนวน 3 เรื่อง

2. แบบทดสอบความสามารถในการรับรู้อารมณ์ ภาพแสดงอารมณ์ในสถานการณ์ต่าง ๆ (โดยมีกระดาษคำตอบเป็นภาพแสดงสีหน้า ดีใจ เสียใจ โกรธ กลัวหรือตกใจ สำหรับให้นักเรียนเลือกตอบ)

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. ครูนำเข้าสู่บทเรียน โดยการสนทนากับนักเรียนเรื่องเกี่ยวกับสถานการณ์ทั่วไปที่เกี่ยวข้องกับการแสดงอารมณ์ ว่ามีความจำเป็นในการดำรงชีวิตของคน เพื่อให้สามารถอยู่ในสังคมร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข
2. ครูสอนการรับรู้อารมณ์ดีใจ โดยการแสดงสีหน้าที่บอกถึงอารมณ์ดีใจให้นักเรียนดู แล้วให้นักเรียนปฏิบัติตาม
3. ครูสอน โดยครูอ่านหนังสือการ์ตูน เรื่อง วันเกิดหนูนา ให้นักเรียนฟัง พร้อมทั้งดูภาพประกอบ แล้วให้นักเรียนตอบว่า หนูนา รู้สึกอย่างไร
4. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบ (ครูอ่านสถานการณ์ให้นักเรียนฟัง แล้วให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ตรงกับสถานการณ์จำนวน 24 ข้อ โดยแต่ละข้อจะมีภาพสถานการณ์พร้อมตัวเลือกภาพแสดงสีหน้า 4 อารมณ์)
5. ครูบันทึกคำตอบของนักเรียนในแต่ละข้อลงในแบบทดสอบ ครูเสริมแรงให้นักเรียน โดยการให้พัก 5 นาที และทำกิจกรรมภาพปริศนา โดยลากเส้นโยงต่อจุด ชุดที่ 1
6. ครูสอนการรับรู้อารมณ์ดีใจ โดยใช้หนังสือการ์ตูน เรื่อง เลื่อนใหม่ของจอม และน้องชายของป๋อง และปฏิบัติเช่นเดียวกับข้อที่ 3 – 5
7. ครูทบทวนความจำนักเรียนอีกครั้งโดยครูแสดงสีหน้าที่บอกถึงอารมณ์ดีใจ แล้วให้นักเรียนบอกว่าครูกำลังรู้สึกอย่างไร เมื่อนักเรียนบอกได้ถูกต้องครูให้คำชมเชยหรือให้รางวัล

เกณฑ์การวัดผลและประเมินผล

เครื่องมือ	วิธีการ	เกณฑ์
- แบบทดสอบ (สุ่มเลือกจากแบบทดสอบจำนวน 10 ชุด)	- วัดตามจุดประสงค์นำทางข้อที่ 2 (ครูให้นักเรียนดูภาพแล้วให้นักเรียนตอบว่าภาพที่เห็นนั้นแสดงความรู้สึกอะไร)	- นักเรียนสามารถตอบคำถามจากภาพได้ถูกต้อง 4 ใน 6 หรือ 4 คะแนน ถือว่าผ่านจุดประสงค์

กิจกรรมเสนอแนะ

1. ครูควรให้คำชมเชยหรือรางวัลเมื่อนักเรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมได้ถูกต้อง
2. ถ้าสิ่งที่เรียนคล้ายกับสิ่งที่นักเรียนเคยรู้มาแล้ว แต่เป็นขั้นที่ก้าวหน้าขึ้นไปอีกขั้นหนึ่ง นักเรียนจะเรียนรู้ได้ง่ายขึ้น
3. ถ้านักเรียนสามารถอ่านหนังสือได้ และมีความเข้าใจในการอ่าน ครูสามารถให้นักเรียนอ่านเรื่องและสถานการณ์เองได้ แต่ถ้าอ่านไม่ได้ ครูช่วยอ่านให้ฟังได้
4. บางภาพครูต้องอธิบายให้ชัดเจน (ภาพบางภาพสื่อความหมายได้หลายอย่าง)

แผนการสอนที่ 2

ประกอบด้วย

1. แผนการสอน
2. สื่อการสอนหนังสือการ์ตูน อารมณ์เสียใจ
 - 2.1 เรื่อง กิฬาสี
 - 2.2 เรื่อง กระปุกอมสิน
 - 2.3 เรื่อง แต้มหายไป

แผนการสอนที่ 2

แผนการสอนการรับรู้อารมณ์เสียใจ โดยหนังสือการ์ตูน

สาระสำคัญ

อารมณ์เสียใจ หมายถึง ความรู้สึกที่เกิดขึ้นเมื่อได้รับความผิดหวัง ถูกดู หรือว่ากล่าว เกี่ยวกับสถานการณ์ บุคคล หรือสิ่งของ ซึ่งการแสดงออกถึงอารมณ์เสียใจ คนส่วนใหญ่จะแสดงออกทางสีหน้า และพฤติกรรม ได้แก่ การร้องไห้ เป็นต้น เด็กออกทัศนคติจำเป็นจะต้องเรียนรู้ และรับรู้อารมณ์เสียใจของผู้อื่นผ่านหนังสือการ์ตูน การสอนการรับรู้อารมณ์โดยหนังสือการ์ตูน จะทำให้มีความเข้าใจสถานการณ์ทางสังคม ในเรื่องการอ่านจิตใจผู้อื่นว่าคิดและรู้สึกอย่างไร สามารถรู้จักการแสดงออกทางอารมณ์ต่างๆ ของผู้อื่น และอ่านสถานการณ์ทางสังคมได้ถูกต้อง เพื่อที่จะได้พัฒนาทักษะทางสังคม ในการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้อื่น และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข

จุดประสงค์การเรียนรู้ปลายทาง

นักเรียนสามารถรู้จักเรื่องการรับรู้อารมณ์ จากการแสดงอารมณ์ทางสีหน้าของผู้อื่น และสามารถบอกได้ว่าผู้อื่นมีความรู้สึกอย่างไร

จุดประสงค์การเรียนรู้ นำทาง

1. หลังจากครูสอนเรื่องการรับรู้อารมณ์เสียใจ โดยหนังสือการ์ตูนแล้วนักเรียนรับรู้เข้าใจ และแยกแยะการแสดงออกทางอารมณ์ ดีใจ เสียใจ โกรธ กลัวหรือตกใจได้
2. เมื่อนักเรียนมองภาพหรือสัญลักษณ์ที่ครูกำหนดให้ นักเรียนสามารถบอกได้ว่าบุคคลที่เห็นในภาพนั้นแสดงออกทางอารมณ์ใด
3. เมื่อนักเรียนฟังเรื่องและสถานการณ์ที่ครูอ่าน นักเรียนสามารถบอกได้ว่าบุคคลในเรื่อง และสถานการณ์นั้นแสดงออกทางอารมณ์ใด

เนื้อหา

เรื่องการรับรู้อารมณ์ โดยหนังสือการ์ตูน การแสดงอารมณ์ทางสีหน้า (อารมณ์เสียใจ) โดยรับรู้จากการมองภาพ และจากเรื่องต่างๆ ที่กำหนดขึ้น

สื่อการเรียนการสอน

1. หนังสือการ์ตูนเกี่ยวกับเรื่องการรับรู้อารมณ์เสียใจ ในสถานการณ์ต่างๆ ที่ครูแต่งขึ้นและนำมาอ่านให้นักเรียนฟัง จำนวน 3 เรื่อง
2. แบบทดสอบความสามารถในการรับรู้อารมณ์ ภาพแสดงอารมณ์ในสถานการณ์ต่างๆ (โดยมีกระดาษคำตอบเป็นภาพแสดงสีหน้า ดีใจ เสียใจ โกรธ กลัวหรือตกใจ สำหรับให้นักเรียนเลือกตอบ)

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. ครูนำเข้าสู่บทเรียน โดยการสนทนากับนักเรียนเรื่องเกี่ยวกับสถานการณ์ทั่วไปที่เกี่ยวข้องกับการแสดงอารมณ์ ว่ามีความจำเป็นในการดำรงชีวิตของคน เพื่อให้สามารถอยู่ในสังคมร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข
2. ครูสอนการรับรู้อารมณ์เสียใจ โดยการแสดงสีหน้าที่บอกถึงอารมณ์เสียใจให้นักเรียนดูแล้วให้นักเรียนปฏิบัติตาม
3. ครูสอน โดยครูอ่านหนังสือการ์ตูน เรื่อง กิฟาสี ให้นักเรียนฟัง พร้อมทั้งดูภาพประกอบแล้วให้นักเรียนตอบว่า หนูารู้สึกอย่างไร
4. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบ (ครูอ่านสถานการณ์ให้นักเรียนฟัง แล้วให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ตรงกับสถานการณ์จำนวน 24 ข้อ โดยแต่ละข้อจะมีภาพสถานการณ์พร้อมตัวเลือกภาพแสดงสีหน้า 4 อารมณ์)
5. ครูบันทึกคำตอบของนักเรียนในแต่ละข้อลงในแบบทดสอบ ครูเสริมแรงให้นักเรียนโดยการให้พัก 5 นาที และทำกิจกรรมภาพปริศนา โดยลากเส้นโยงต่อจุด ชุดที่ 2
6. ครูสอนการรับรู้อารมณ์เสียใจ โดยใช้หนังสือการ์ตูน เรื่อง กระจุกอมสิน และ เต็มหายไป และปฏิบัติเช่นเดียวกับข้อที่ 3 – 5
7. ครูทบทวนความจำนักเรียนอีกครั้งโดยครูแสดงสีหน้าที่บอกถึงอารมณ์เสียใจ แล้วให้นักเรียนบอกว่าครูกำลังรู้สึกอย่างไร เมื่อนักเรียนบอกได้ถูกต้องครูให้คำชมเชยหรือให้รางวัล

เกณฑ์การวัดผลและประเมินผล

เครื่องมือ	วิธีการ	เกณฑ์
- แบบทดสอบ (สุ่มเลือกจากแบบทดสอบจำนวน 10 ชุด)	- วัดตามจุดประสงค์นำทางข้อที่ 2 (ครูให้นักเรียนดูภาพแล้วให้นักเรียนตอบว่าภาพที่เห็นนั้นแสดงความรู้สึกอะไร)	- นักเรียนสามารถตอบคำถามจากภาพได้ถูกต้อง 4 ใน 6 หรือ 4 คะแนน ถือว่าผ่านจุดประสงค์

กิจกรรมเสนอแนะ

1. ครูควรให้คำชมเชยหรือรางวัลเมื่อนักเรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมได้ถูกต้อง
2. ถ้าสิ่งที่เรียนคล้ายกับสิ่งที่นักเรียนเคยรู้มาแล้ว แต่เป็นขั้นที่ก้าวหน้าขึ้นไปอีกขั้นหนึ่ง นักเรียนจะเรียนรู้ได้ง่ายขึ้น
3. ถ้านักเรียนสามารถอ่านหนังสือได้ และมีความเข้าใจในการอ่าน ครูสามารถให้นักเรียนอ่านเรื่องและสถานการณ์เองได้ แต่ถ้าอ่านไม่ได้ ครูช่วยอ่านให้ฟังได้
4. บางภาพครูต้องอธิบายให้ชัดเจน (ภาพบางภาพสื่อความหมายได้หลายอย่าง)

แผนการสอนที่ 3

ประกอบด้วย

1. แผนการสอน
2. สื่อการสอนหนังสือการ์ตูน อารมณ์โกรธ
 - 2.1 เรื่อง กระเป๋ามีลูกหมู
 - 2.2 เรื่อง น้องโบถูกแก๊ง
 - 2.3 เรื่อง จักรยานของวิน

แผนการสอนที่ 3

แผนการสอนการรับรู้อารมณ์โกรธ โดยหนังสือการ์ตูน

สาระสำคัญ

อารมณ์โกรธ หมายถึง ความรู้สึกที่เกิดขึ้นเมื่อได้รับความไม่พึงพอใจ ในสถานการณ์ บุคคล หรือสิ่งของ ซึ่งการแสดงออกถึงอารมณ์เสียใจ คนส่วนใหญ่จะแสดงออกทางสีหน้า และพฤติกรรม ได้แก่ หน้านิ่ว คิ้วขมวด เป็นต้น เด็กออทิสติกจำเป็นต้องเรียนรู้ และรับรู้อารมณ์โกรธของผู้อื่นผ่าน หนังสือการ์ตูน การสอนการรับรู้อารมณ์โดยหนังสือการ์ตูน จะทำให้มีความเข้าใจสถานการณ์ทางสังคม ในเรื่องการอ่านจิตใจผู้อื่นว่าคิดและรู้สึกอย่างไร สามารถรู้จักการแสดงออกทางอารมณ์ต่าง ๆ ของผู้อื่น และอ่านสถานการณ์ทางสังคมได้ถูกต้อง เพื่อที่จะได้พัฒนาทักษะทางสังคม ในการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้อื่น และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข

จุดประสงค์การเรียนรู้ปลายทาง

นักเรียนสามารถรู้จักเรื่องการรับรู้อารมณ์ จากการแสดงอารมณ์ทางสีหน้าของผู้อื่น และสามารถบอกได้ว่าผู้อื่นมีความรู้สึกอย่างไร

จุดประสงค์การเรียนรู้ทาง

1. หลังจากครูสอนเรื่องการรับรู้อารมณ์โกรธ โดยหนังสือการ์ตูนแล้วนักเรียนรับรู้เข้าใจ และแยกแยะการแสดงออกทางอารมณ์ ดีใจ เสียใจ โกรธ กลัวหรือตกใจได้
2. เมื่อนักเรียนมองภาพหรือสัญลักษณ์ที่ครูกำหนดให้ นักเรียนสามารถบอกได้ว่าบุคคลที่เห็นในภาพนั้นแสดงออกทางอารมณ์ใด
3. เมื่อนักเรียนฟังเรื่องและสถานการณ์ที่ครูอ่าน นักเรียนสามารถบอกได้ว่าบุคคลในเรื่อง และสถานการณ์นั้นแสดงออกทางอารมณ์ใด

เนื้อหา

เรื่องการรับรู้อารมณ์ โดยหนังสือการ์ตูน การแสดงอารมณ์ทางสีหน้า (อารมณ์โกรธ) โดยรับรู้จากการมองภาพ และจากเรื่องต่าง ๆ ที่กำหนดขึ้น

สื่อการเรียนการสอน

1. หนังสือการ์ตูนเกี่ยวกับเรื่องการรับรู้อารมณ์โกรธ ในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ครูแต่งขึ้นและนำมาอ่านให้นักเรียนฟัง จำนวน 3 เรื่อง
2. แบบทดสอบความสามารถในการรับรู้อารมณ์ ภาพแสดงอารมณ์ในสถานการณ์ต่าง ๆ (โดยมีกระดาษคำตอบเป็นภาพแสดงสีหน้า ดีใจ เสียใจ โกรธ กลัวหรือตกใจ สำหรับให้นักเรียนเลือกตอบ)

กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. ครูนำเข้าสู่บทเรียน โดยการสนทนากับนักเรียนเรื่องเกี่ยวกับสถานการณ์ทั่วไปที่เกี่ยวข้องกับการแสดงอารมณ์ ว่ามีความจำเป็นในการดำรงชีวิตของคน เพื่อให้สามารถอยู่ในสังคมร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข
2. ครูสอนการรับรู้อารมณ์โกรธ โดยการแสดงสีหน้าที่บอกถึงอารมณ์ดีใจให้นักเรียนดู แล้วให้นักเรียนปฏิบัติตาม
3. ครูสอน โดยครูอ่านหนังสือการ์ตูน เรื่อง กระเป๋าน้ำร้อนลูกหนู ให้นักเรียนฟัง พร้อมทั้งดูภาพประกอบ แล้วให้นักเรียนตอบว่า ลูกหนูรู้สึกอย่างไร
4. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบ (ครูอ่านสถานการณ์ให้นักเรียนฟัง แล้วให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ตรงกับสถานการณ์จำนวน 24 ข้อ โดยแต่ละข้อจะมีภาพสถานการณ์พร้อมตัวเลือกภาพแสดงสีหน้า 4 อารมณ์)
5. ครูบันทึกคำตอบของนักเรียนในแต่ละข้อลงในแบบทดสอบ ครูเสริมแรงให้นักเรียน โดยการให้พัก 5 นาที และทำกิจกรรมภาพปริศนา โดยลากเส้นโยงต่อจุด ชุดที่ 3
6. ครูสอนการรับรู้อารมณ์โกรธ โดยใช้หนังสือการ์ตูน เรื่อง น้องโบถูกแกล้ง และจักรยานของวิน และปฏิบัติเช่นเดียวกับข้อที่ 3 – 5
7. ครูทบทวนความจำนักเรียนอีกครั้งโดยครูแสดงสีหน้าที่บอกถึงอารมณ์โกรธ แล้วให้นักเรียนบอกว่าครูกำลังรู้สึกอย่างไร เมื่อนักเรียนบอกได้ถูกต้องครูให้คำชมเชยหรือให้รางวัล

เกณฑ์การวัดผลและประเมินผล

เครื่องมือ	วิธีการ	เกณฑ์
- แบบทดสอบ (สุ่มเลือกจากแบบทดสอบจำนวน 10 ชุด)	- วัดตามจุดประสงค์นำทางข้อที่ 2 (ครูให้นักเรียนดูภาพแล้วให้นักเรียนตอบว่าภาพที่เห็นนั้นแสดงความรู้สึกอะไร)	- นักเรียนสามารถตอบคำถามจากภาพได้ถูกต้อง 4 ใน 6 หรือ 4 คะแนน ถือว่าผ่านจุดประสงค์

กิจกรรมเสนอแนะ

1. ครูควรให้คำชมเชยหรือรางวัลเมื่อนักเรียนสามารถปฏิบัติตามกิจกรรมได้ถูกต้อง
2. ถ้าสิ่งที่เรียนคล้ายกับสิ่งที่นักเรียนเคยรู้มาแล้ว แต่เป็นขั้นที่ก้าวหน้าขึ้นไปอีกขั้นหนึ่ง นักเรียนจะเรียนรู้ได้ง่ายขึ้น
3. ถ้านักเรียนสามารถอ่านหนังสือได้ และมีความเข้าใจในการอ่าน ครูสามารถให้นักเรียนอ่านเรื่องและสถานการณ์เองได้ แต่ถ้าอ่านไม่ได้ ครูช่วยอ่านให้ฟังได้
4. บางภาพครูต้องอธิบายให้ชัดเจน (ภาพบางภาพสื่อความหมายได้หลายอย่าง)

แผนการสอนที่ 4

ประกอบด้วย

1. แผนการสอน
2. สื่อการสอนหนังสือการ์ตูน อารมณ์กลัวหรือตกใจ
 - 2.1 เรื่อง หนูนาเจออันตราย
 - 2.2 เรื่อง รถยนต์กับน้องเอม
 - 2.3 เรื่อง บอยกลัวตุ๊กแก

แผนการสอนที่ 4

แผนการสอนการรับรู้อารมณ์กลัวหรือตกใจ โดยหนังสือการ์ตูน

สาระสำคัญ

อารมณ์กลัวหรือตกใจ หมายถึง ความรู้สึกที่เกิดขึ้นเมื่อเผชิญกับสถานการณ์ บุคคล หรือ สิ่งของที่ไม่ชอบ โดยตั้งใจหรือไม่ตั้งใจก็ตาม ซึ่งการแสดงออกถึงอารมณ์กลัวหรือตกใจ คนส่วนใหญ่จะแสดงออกทางสีหน้า และพฤติกรรม ได้แก่ สะดุ้ง ตาเหลือก อุทานเป็นคำพูดแปลกๆ เป็นต้น เด็กออทิสติกจำเป็นจะต้องเรียนรู้ และรับรู้อารมณ์กลัวหรือตกใจของผู้อื่นผ่านหนังสือการ์ตูน การสอนการรับรู้อารมณ์โดยหนังสือการ์ตูน จะทำให้มีความเข้าใจสถานการณ์ทางสังคม ในเรื่องการอ่านจิตใจผู้อื่นว่าคิดและรู้สึกอย่างไร สามารถรู้จักการแสดงออกทางอารมณ์ต่างๆ ของผู้อื่น และอ่านสถานการณ์ทางสังคมได้ถูกต้อง เพื่อที่จะได้พัฒนาทักษะทางสังคม ในการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้อื่น และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข

จุดประสงค์การเรียนรู้ปลายทาง

นักเรียนสามารถรู้จักเรื่องการรับรู้อารมณ์ จากการแสดงอารมณ์ทางสีหน้าของผู้อื่น และสามารถบอกได้ว่าผู้อื่นมีความรู้สึกอย่างไร

จุดประสงค์นำทาง

1. หลังจากครูสอนเรื่องการรับรู้อารมณ์กลัวหรือตกใจ โดยหนังสือการ์ตูนแล้วนักเรียนรับรู้เข้าใจ และแยกแยะการแสดงออกทางอารมณ์ ดีใจ เสียใจ โกรธ กลัวหรือตกใจได้
2. เมื่อนักเรียนมองภาพหรือสัญลักษณ์ที่ครูกำหนดให้ นักเรียนสามารถบอกได้ว่าบุคคลที่เห็นในภาพนั้นแสดงออกทางอารมณ์ใด
3. เมื่อนักเรียนฟังเรื่องและสถานการณ์ที่ครูอ่าน นักเรียนสามารถบอกได้ว่าบุคคลในเรื่อง และสถานการณ์นั้นแสดงออกทางอารมณ์ใด

เนื้อหา

เรื่องการรับรู้อารมณ์ โดยหนังสือการ์ตูน การแสดงอารมณ์ทางสีหน้า (อารมณ์กลัวหรือตกใจ) โดยรับรู้จากการมองภาพ และจากเรื่องต่าง ๆ ที่กำหนดขึ้น

สื่อการเรียนการสอน

1. หนังสือการ์ตูนเกี่ยวกับเรื่องการรับรู้อารมณ์กลัวหรือตกใจ ในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ครูแต่งขึ้น และนำมาอ่านให้นักเรียนฟัง จำนวน 3 เรื่อง
2. แบบทดสอบความสามารถในการรับรู้อารมณ์ ภาพแสดงอารมณ์ในสถานการณ์ต่าง ๆ (โดยมีกระดาษคำตอบเป็นภาพแสดงสีหน้า ตีใจ เสียใจ โกรธ กลัวหรือตกใจ สำหรับให้นักเรียนเลือกตอบ)

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. ครูนำเข้าสู่บทเรียน โดยการสนทนากับนักเรียนเรื่องเกี่ยวกับสถานการณ์ทั่วไปที่เกี่ยวข้องกับการแสดงอารมณ์ ว่ามีความจำเป็นในการดำรงชีวิตของคน เพื่อให้สามารถอยู่ในสังคมร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข
2. ครูสอนการรับรู้อารมณ์กลัวหรือตกใจ โดยการแสดงสีหน้าที่บอถึงอารมณ์กลัวหรือตกใจให้นักเรียนดู แล้วให้นักเรียนปฏิบัติตาม
3. ครูสอน โดยครูอ่านหนังสือการ์ตูน เรื่อง หนูนาเจออันตราย ให้นักเรียนฟัง พร้อมทั้งดูภาพประกอบ แล้วให้นักเรียนตอบว่า หนูนารู้สึกอย่างไร
4. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบ (ครูอ่านสถานการณ์ให้นักเรียนฟัง แล้วให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ตรงกับสถานการณ์จำนวน 24 ข้อ โดยแต่ละข้อจะมีภาพสถานการณ์พร้อมตัวเลือกภาพแสดงสีหน้า 4 อารมณ์)
5. ครูบันทึกคำตอบของนักเรียนในแต่ละข้อลงในแบบทดสอบ ครูเสริมแรงให้นักเรียน โดยการให้พัก 5 นาที และทำกิจกรรมภาพปริศนา โดยลากเส้นโยงต่อจุด ชุดที่ 4
6. ครูสอนการรับรู้อารมณ์กลัวหรือตกใจ โดยใช้หนังสือการ์ตูน เรื่อง รถยนต์กับน้องเอม และบอยกลัวตุ๊กแก และปฏิบัติเช่นเดียวกับข้อที่ 3 – 5
7. ครูทบทวนความจำนักเรียนอีกครั้งโดยครูแสดงสีหน้าที่บอถึงอารมณ์กลัวหรือตกใจ แล้วให้นักเรียนบอกว่าครูกำลังรู้สึกอย่างไร เมื่อนักเรียนบอกได้ถูกต้องครูให้คำชมเชยหรือให้รางวัล

เกณฑ์การวัดผลและประเมินผล

เครื่องมือ	วิธีการ	เกณฑ์
- แบบทดสอบ (สุ่มเลือกจากแบบทดสอบจำนวน 10 ชุด)	- วัดตามจุดประสงค์นำทางข้อที่ 2 (ครูให้นักเรียนดูภาพแล้วให้นักเรียนตอบว่าภาพที่เห็นนั้นแสดงความรู้สึกอะไร)	- นักเรียนสามารถตอบคำถามจากภาพได้ถูกต้อง 4 ใน 6 หรือ 4 คะแนน ถือว่าผ่านจุดประสงค์

กิจกรรมเสนอแนะ

1. ครูควรให้คำชมเชยหรือรางวัลเมื่อนักเรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมได้ถูกต้อง
2. ถ้าสิ่งที่เรียนคล้ายกับสิ่งที่นักเรียนเคยรู้มาแล้ว แต่เป็นขั้นที่ก้าวหน้าขึ้นไปอีกขั้นหนึ่ง นักเรียนจะเรียนรู้ได้ง่ายขึ้น
3. ถ้านักเรียนสามารถอ่านหนังสือได้ และมีความเข้าใจในการอ่าน ครูสามารถให้นักเรียนอ่านเรื่องและสถานการณ์เองได้ แต่ถ้าอ่านไม่ได้ ครูช่วยอ่านให้ฟังได้
4. บางภาพครูต้องอธิบายให้ชัดเจน (ภาพบางภาพสื่อความหมายได้หลายอย่าง)

ภาคผนวก ง

หนังสือการ์ตูน

1. อารมณ์ดีใจ
2. อารมณ์เสียใจ
3. อารมณ์โกรธ
4. อารมณ์กลัวหรือตกใจ

หนังสือการ์ตูนอารมณ์ดีใจ เล่มที่ 1



หนังสือการ์ตูนอารมณ์ดีใจ เล่มที่ 2



หนังสือการ์ตูนอารมณ์ดีใจ เล่มที่ 3



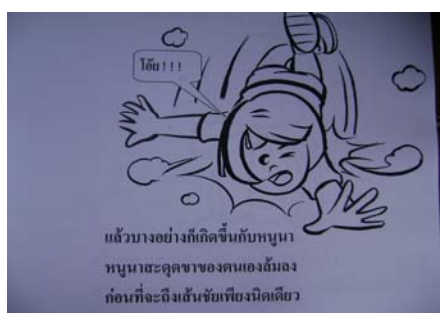
หนังสือการ์ตูนอารมณ์เสียใจ เล่มที่ 2



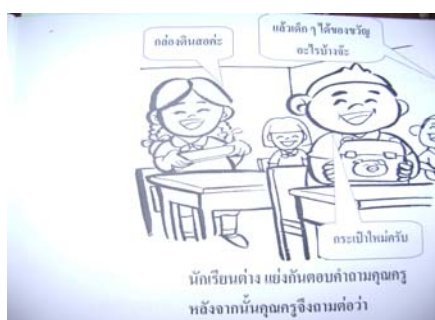
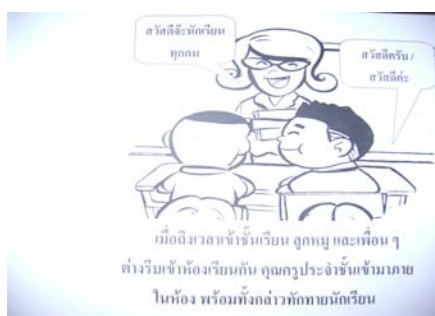
หนังสือการ์ตูนอารมณ์เสียใจ เล่มที่ 2 (ต่อ)



หนังสือการ์ตูนอารมณ์เสียใจ เล่มที่ 3



หนังสือการ์ตูนอารมณ์โกรธ เล่มที่ 1



หนังสือการ์ตูนอารมณ์โกรธ เล่มที่ 2



หนังสือการ์ตูนอารมณ์โกรธ เล่มที่ 3



หนังสือการ์ตูนอารมณ์นักกลัวหรือตกใจ เล่มที่ 1



หนังสือการ์ตูนอารมณ์กลัวหรือตกใจ เล่มที่ 2



หนังสือการ์ตูนอารมณ์กลัวหรือตกใจ เล่มที่ 2 (ต่อ)



หนังสือการ์ตูนอารมณ์กลัวหรือตกใจ เล่มที่ 3



ภาคผนวก จ

ตาราง 3 แสดงคะแนนที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน
ที่ตรวจหาค่าดัชนีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบวัดความสามารถในการรับรู้
อารมณ์ของเด็กออทิสติก ที่ได้รับการสอนโดยหนังสือการ์ตูน

ตาราง 4 แสดงคะแนนที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน
ที่ตรวจหาค่าดัชนีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแผนการสอนความสามารถในการรับรู้
อารมณ์ของเด็กออทิสติกที่ได้รับการสอนโดยหนังสือการ์ตูน

ตาราง 5 แสดงคะแนนที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน
ที่ตรวจหาค่าดัชนีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนเพื่อพัฒนาความสามารถ
ในการรับรู้อารมณ์ของเด็กออทิสติก

ตาราง 3 แสดงคะแนนที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ที่ตรวจหาค่าดัชนี
ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบวัดความสามารถในการรับรู้อารมณ์ของเด็กออทิสติก
ที่ได้รับการสอนโดยหนังสือการ์ตูน

ข้อที่	คะแนนความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			ΣR	IOC	หมายเหตุ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1	+1	0	+1	+2	0.66	นำไปใช้ได้
2	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
3	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
4	0	+1	+1	+2	0.66	นำไปใช้ได้
5	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
6	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
7	+1	+1	0	+2	0.66	นำไปใช้ได้
8	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
9	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
10	0	+1	+1	+2	0.66	นำไปใช้ได้
11	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
12	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
13	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
14	+1	0	+1	+2	0.66	นำไปใช้ได้
15	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
16	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
17	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
18	+1	+1	0	+2	0.66	นำไปใช้ได้
19	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
20	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
21	+1	0	+1	+2	0.66	นำไปใช้ได้
22	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
23	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
24	+1	0	+1	+2	0.66	นำไปใช้ได้

ตาราง 4 แสดงคะแนนที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ที่ตรวจหาค่าดัชนี
ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแผนการสอนความสามารถในการรับรู้อารมณ์ของเด็กออทิสติก
ที่ได้รับการสอนโดยหนังสือการ์ตูน

แผน ที่	คะแนนความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			ΣR	IOC	หมายเหตุ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
2	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
3	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
4	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้

ตาราง 5 แสดงคะแนนที่ได้จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ที่ตรวจหาค่าดัชนี
ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของหนังสือการ์ตูนเพื่อพัฒนาความสามารถในการรับรู้อารมณ์
ของเด็กออทิสติก

ชุดที่	คะแนนความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ			ΣR	IOC	หมายเหตุ
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
2	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
3	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้
4	+1	+1	+1	+3	1.0	นำไปใช้ได้

ประวัติย่อผู้วิจัย

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นายบุญล้อม ดั่งวงวิเศษ
วันเดือนปีเกิด	29 เมษายน 2524
สถานที่เกิด	โรงพยาบาลวัดโบสถ์ อำเภอบัวโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	7/1 หมู่6 หมู่บ้านดงกระบาก ตำบลท้อแท้ อำเภอบัวโบสถ์ จังหวัดพิษณุโลก 65160
ตำแหน่งหน้าที่ปัจจุบัน	อาจารย์ (พนักงานมหาวิทยาลัย) โปรแกรมวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะครุศาสตร์
สถานที่ทำงานในปัจจุบัน	ศูนย์การศึกษาศาสตร์/โปรแกรมวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ตำบล นครชุม อำเภอมือง จังหวัดกำแพงเพชร 62000
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2542	มัธยมศึกษาตอนปลาย จากโรงเรียนพิษณุโลกพิทยาคม จังหวัดพิษณุโลก
พ.ศ. 2547	ปริญญาตรี ครุศาสตร์บัณฑิต (ค.บ.) การศึกษาศาสตร์ จากมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม จังหวัดพิษณุโลก
พ.ศ. 2550	ปริญญาโท การศึกษามหาบัณฑิต (กศ.ม.) การศึกษาศาสตร์ จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ กรุงเทพมหานคร