

## การพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติก โดยใช้เกมกระดานร่วมกับการชี้แนะ

ปฐิรินทร์ นิธิธรรมานุสรณ์\*, ชนิดา มิตรานันท์\*\*, กนกพร วิบูลพัฒน์วงศ์\*\*

\*นิติศตปริณญาโท, คณะศึกษาศาสตร์ และบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

\*\*ผู้ช่วยศาสตราจารย์, ศูนย์พัฒนาการศึกษาพิเศษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

วันรับบทความ : 13 สิงหาคม 2563

วันแก้ไขบทความ : 12 มีนาคม 2564

วันตอบรับบทความ : 15 มีนาคม 2564

### บทคัดย่อ

**วัตถุประสงค์ :** เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกโดยใช้เกมกระดานร่วมกับการชี้แนะ

**วัสดุและวิธีการ :** การวิจัยครั้งนี้เป็นการรายงานผู้ป่วยด้านการพัฒนาทักษะทางสังคม โดยใช้แบบแผนวิจัยการวิจัยปฏิบัติการในชั้นเรียน แบ่งเป็น 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นวางแผน ขั้นปฏิบัติ ขั้นสังเกตผล และขั้นการสะท้อนผล เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย 1) แบบบันทึกพฤติกรรมการแบ่งปัน 2) เกมกระดาน และ 3) แผนการจัดการเรียนรู้ทักษะทางสังคม โดยมีกลุ่มเป้าหมายคือเด็กออทิสติกช่วงอายุ 6 - 12 ปี จำนวน 3 คน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยความถี่ ค่าเฉลี่ย และการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

**ผล :** ทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกภายหลังได้รับการสอนด้วยเกมกระดานร่วมกับการชี้แนะเพิ่มขึ้น หลังดำเนินกิจกรรม ครั้งที่ 1 และ 2 การจัดกิจกรรมการเล่นเกมกระดานแบบกลุ่มส่งผลให้เด็กออทิสติกมีความสนุกสนาน มีทักษะทางสังคมที่ดีขึ้น เด็กออทิสติกที่เข้าร่วมเล่นเกมกระดานมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในกลุ่มที่ร่วมเล่นเกมกระดาน และการใช้การชี้แนะเข้ามามีส่วนร่วมในการสอนทักษะทางสังคม ทำให้การจัดกิจกรรมเป็นไปได้อย่างราบรื่น และมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

**สรุป :** ทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกจากการประเมินด้วยแบบสังเกตทักษะทางสังคมภายหลังได้รับการสอนด้วยเกมกระดานร่วมกับการชี้แนะสูงขึ้นกว่าก่อน ได้รับการสอนด้วยเกมกระดานร่วมกับการชี้แนะ

**คำสำคัญ :** การชี้แนะ, เกมกระดาน, ทักษะทางสังคม, ออทิสติก

## CASE REPORT

# THE DEVELOPMENT OF SOCIAL SKILL OF CHILDREN WITH AUTISM SPECTRUM DISORDER USING BOARD GAME AND PROMPTING

Purin Nitithammanusorn\*, Chanida Mitranun\*\*, Kanokporn Viboonpattanawong\*\*

\*Graduate Student, Faculty of Education and Graduate School, Srinakharinwirot University

\*\*Assistance Professor, Special education development center, Faculty of Education, Srinakharinwirot University

Received: August 13, 2020

Revised: March 12, 2021

Accepted: March 15, 2021

### Abstract

**Objectives:** This research aimed to develop social skill of children with autism spectrum disorder using board game and prompting.

**Material and Methods:** The research was a case report with Classroom Action Research design (CAR) including 1) planning 2) action 3) observation and 4) reflection. The instruments used in this study were 1) frequency recorder 2) board game and 3) lesson plan. The target group in this research consisted of 3 children with autism spectrum disorder at age of 6 - 12 years with social skill problem and they were diagnosed by child and adolescent psychiatrist without multiple disabilities.

**Results:** The result of the development of social skill of children with autism spectrum disorder using board game and prompting was analyzed by frequency of social skill while children play together from the frequency recorder with the visual inspection. The result of study after being taught by using board game and prompting were increase in the first and second cycles of CAR. The using of board game activities made children more fun and better way to improve social skill. Children with autism spectrum disorder had more interact with their peers while using board game and prompting to teach social skill made the activities go smoothly and more efficient.

**Conclusion:** The conclusion of the study indicated that the social skill of 3 children with autism spectrum disorder after being taught by using board game and prompting were higher the prior to the experiment.

**Key words:** prompting, board game, social skill, autism spectrum disorder

## บทนำ

ทักษะทางสังคมเป็นหนึ่งในทักษะที่มีความจำเป็นต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ เนื่องจากมนุษย์ต้องอยู่ด้วยกันเป็นสังคม ความสำคัญของการพัฒนาทักษะทางสังคมให้เพิ่มขึ้นในทางที่ดี และประสบความสำเร็จให้กับเด็กที่มีความต้องการพิเศษต้องกระทำตั้งแต่เริ่มต้น ซึ่งปัญหาทักษะทางสังคมเป็นหนึ่งในปัญหาหลักของเด็กออทิสติก ซึ่งส่วนใหญ่ไม่เข้าใจถึงการผลัดเปลี่ยน การมีน้ำใจ และการแบ่งปัน เมื่อเด็กออทิสติกชอบของเล่นนี้ เด็กออทิสติกก็อยากเล่นโดยไม่สนใจว่าเพื่อนก็อยากเล่นเหมือนกัน เมื่อกำลังเล่นอยู่เด็กออทิสติกก็จะไม่เลิก หรือเมื่อเพื่อนกำลังเล่นอยู่ เด็กออทิสติกก็อยากให้ถึงเวลาที่ตนได้เล่นบ้าง ไม่สามารถรอให้ถึงรอบการเล่นของตนเอง ถ้าเด็กพูดได้ พอสมควรก็อาจพยายามขอเล่น แต่ถ้าเด็กสื่อสารไม่ได้เด็กออทิสติกก็จะแย่งของเล่นจากมือของเพื่อน<sup>1-2</sup> การแบ่งปันเป็นทักษะสังคมขั้นพื้นฐาน โดยพัฒนาการของเด็กมักจะดูแลรักษาของเล่น สิ่งของต่าง ๆ ด้วยตนเอง เมื่อโตขึ้น และเด็กเริ่มมีสัมพันธภาพกับผู้อื่นและได้ทำกิจกรรมร่วมกันจึงเกิดการเรียนรู้ในการแบ่งปัน เช่น แบ่งปันสิ่งของต่าง ๆ เพื่อใช้ร่วมกัน แบ่งปันที่นั่งรับประทานอาหาร การแบ่งปันเอาใจใส่คือจุดเริ่มต้นของการสร้างสัมพันธภาพระหว่างบุคคล และเข้าใจถึงความรู้สึกของบุคคลอื่น<sup>3</sup> ซึ่ง

ส่งผลให้เด็กออทิสติกสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนได้เร็วขึ้น โดยการแบ่งปันเป็นทักษะแรกที่สามารถสร้างสัมพันธภาพระหว่างบุคคลได้อย่างง่าย รวดเร็ว และมีประสิทธิภาพ ความเต็มใจที่จะแบ่งอาหาร หรือของเล่น จะช่วยสร้างสัมพันธภาพระหว่างเด็กได้ดี<sup>4</sup>

ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมสำหรับเด็กออทิสติกสามารถทำได้หลากหลายวิธี โดยหนึ่งในวิธีที่ได้รับความนิยมในปัจจุบันคือการใช้เกมกระดาน เกมกระดานเป็นอุปกรณ์ที่สามารถสร้างสัมพันธภาพระหว่างบุคคลให้เป็นไปในทิศทางที่ดีขึ้น การเล่นเกมกระดานส่งเสริมให้ผู้เล่นสามารถเคลื่อนไหว พัฒนาสัมพันธภาพระหว่างบุคคล ทักษะทางสังคม และสามารถถ่ายทอดพฤติกรรมต่าง ๆ จากผู้เล่นคนหนึ่งสู่อีกคนได้ โดยการเล่นเกมกระดานตั้งแต่ 2 คนขึ้นไปจะสามารถพัฒนาทักษะทางสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเกมกระดานสามารถเล่นเพื่อพัฒนาความรู้ พัฒนาทักษะทางสังคม โดยผู้เล่นจะต้องมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างเล่น อุปกรณ์เล่นที่มีความหลากหลาย ไม่น่าเบื่อ สร้างความสนุกสนานให้แก่ผู้เล่น มีกติกาในการเล่นสามารถเล่นในห้องเรียน และนอกห้องเรียนเพื่อเสริมสร้างความรู้และทักษะทางสังคมได้<sup>5-6</sup> โดยการสอนเด็กออทิสติกที่มีประสิทธิภาพ คือการใช้การชี้แนะเข้ามามีส่วนร่วมในการสอน

การใช้การชี้แนะเพื่อสอนเด็กออทิสติกนั้น เป็นการสอนเพื่อเสริมสร้างพฤติกรรมหรือทักษะชนิดใหม่ โดยเด็กออทิสติกไม่จำเป็นต้องมีพื้นฐานทางพฤติกรรม หรือทักษะดังกล่าว เนื่องจากเด็กจะได้รับคำแนะนำจากการสอน การสอนด้วยการชี้แนะสำหรับเด็กออทิสติกนั้น ไม่จำเป็นต้องเรียนด้วยวิธีการมองเห็นเพียงอย่างเดียว และเด็กออทิสติกที่ไม่มีภาษาก็สามารถที่จะเรียนรู้ด้วยวิธีการชี้แนะ ซึ่งสามารถทำให้เด็กออทิสติกประสบผลสำเร็จกับการเรียนได้ ในปัจจุบันได้มีการวิจัยเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกโดยการใช้เกมกระดานในช่วงอายุ 5 - 7 ปี ด้วยเกมกระดาน 3 แบบ ได้แก่ Go Fish, Uno และ Yahtzee Jr. ด้วยวิธีการเล่นแบบกลุ่ม ผลการวิจัยพบว่า เด็กออทิสติกภายหลังการเล่นเกมกระดานมีทักษะทางสังคมเพิ่มขึ้น มีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นมากขึ้น ทักษะการเรียนรู้ของเด็กออทิสติกมีประสิทธิภาพมากขึ้น เมื่อเข้าร่วมกลุ่มสามารถปฏิบัติตามคำสั่งของเกมกระดานได้ดี ผลการวิจัยยังค้นพบอีกว่า เมื่อเปรียบเทียบผลของการเล่นเกมกระดานแบบกลุ่ม กับแบบ one-on-one ประสิทธิภาพของการเล่นเกมกระดานแบบกลุ่มนั้นสูงกว่าการเล่นแบบ one-on-one<sup>8</sup>

ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยมีความสนใจพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติกช่วง

อายุ 6 - 12 ปี ด้วยเกมกระดานร่วมกับการชี้แนะ ซึ่งผลที่ได้จากการวิจัยจะทำให้เด็กออทิสติกได้รับประโยชน์จากการฝึกทักษะการแบ่งปัน ซึ่งสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาทักษะทางสังคมระหว่างเพื่อนในห้องเรียน และบุคคลรอบข้าง และยังสามารถเป็นแนวทางสำหรับครูการศึกษาพิเศษ ผู้ปกครอง บุคคลที่สนใจ ตลอดจนผู้ที่เกี่ยวข้องในการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมสำหรับเด็กออทิสติก

## นิยามศัพท์

1. เด็กออทิสติก หมายถึง เด็กออทิสติก ช่วงอายุ 6 - 12 ปี ได้รับการวินิจฉัยจากจิตแพทย์เด็กและวัยรุ่นว่ามีภาวะออทิสซึม มีเอกสารรับรองความพิการ ซึ่งไม่มีภาวะความผิดปกติด้านพฤติกรรม และไม่มีภาวะพิการซ้อน โดยพัฒนาการทักษะทางสังคมไม่เป็นไปตามวัย เมื่อเปรียบเทียบกับเด็กวัยเดียวกัน ซึ่งเด็กจำเป็นต้องได้รับการยืนยันจากครูผู้สอนว่ามีปัญหาเกี่ยวกับทักษะทางสังคมแต่สามารถเข้าใจภาษาได้ดี สามารถสื่อสาร และสามารถช่วยเหลือตนเองได้

2. เกมกระดาน หมายถึง สื่อการเรียนรู้พัฒนาทักษะทางสังคม ใช้ในการพัฒนาทักษะการแบ่งปัน มีลักษณะเล่นบนกระดาน โดยผู้เล่นสามารถเคลื่อนไหวตัวหมากไปบนกระดานตามลำดับของการเล่น โดยผู้วิจัยสร้างเกม

กระดาน “ตะลุยอวกาศมหาสนุก” ตามแนวคิด เกม Monopoly (เกม Monopoly คือ เกมที่เล่น บนกระดานใช้จำนวนผู้เล่น 3 - 4 คน มีแผนที่ จำนวน 40 ช่อง โดยเป็นชื่อ สถานที่ในเมือง Atlantic ประเทศสหรัฐอเมริกา และตัวหมาก สำหรับเดิน ชื่อ Rich Uncle Pennybags หรือ Mr. Monopoly เดินบนกระดานผ่านการทอย ลูกเต๋า) โดยมีวิธีการเล่นแบบร่วมมือ ผู้เล่นจะได้รับอุปกรณ์ที่จำเป็นต่อการปฏิบัติตามการ์ด คำสั่ง โดยทุกครั้งที่เดินตัวหมาก จะต้องหยิบ การ์ดคำสั่ง และปฏิบัติตาม ถึงจะผลัดเปลี่ยน การเล่นไปยังผู้เล่นคนต่อไปได้

3. ทักษะทางสังคม หมายถึง การที่เด็ก มีพฤติกรรมแบ่งปันขณะเล่นเกมกระดาน และทำกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะทางสังคมใน ห้องเรียน โดยแสดงออกได้อย่างเหมาะสมกับ สถานการณ์กลุ่มที่กำลังดำเนินกิจกรรมใน ห้องเรียน และการเล่นเกมกระดานร่วมกัน ระหว่างการทดลอง ซึ่งแสดงออกในการแบ่ง ของเล่น อุปกรณ์การเรียน หรืออุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ จำเป็นต้องใช้ร่วมกันในขณะทำกิจกรรม โดย แบ่งปันสิ่งของให้เมื่อเพื่อนขอ หรือส่งให้เอง โดยไม่ถูกร้องขอในขณะทำกิจกรรมกลุ่มใน ห้องเรียน และระหว่างการเล่นเกมกระดานกับ เพื่อน โดยประเมินจากแบบบันทึกคะแนน พฤติกรรมการแบ่งปัน

4. การชี้แนะ หมายถึง การให้ความช่วยเหลือ

เด็กออทิสติกขณะเล่นเกมกระดาน “ตะลุย อวกาศมหาสนุก” เมื่อเด็กออทิสติกไม่สามารถ ปฏิบัติตามกติกาการเล่นเกมกระดาน และไม่สามารถปฏิบัติตามการ์ดคำสั่งของเกมกระดาน โดยผู้เล่นเกมกระดานเป็นผู้คอยให้การชี้แนะ ขณะเล่น ดังนี้

1) การชี้แนะโดยการใช้อำนาจ (verbal prompt) การชี้แนะโดยการใช้คำพูดเพื่อ กระตุ้นให้เด็กออทิสติกแสดงพฤติกรรม การแบ่งปันขณะทำกิจกรรมกลุ่มในห้องเรียน และ ขณะเล่นเกมกระดาน ซึ่งเพื่อนที่กำลังทำ กิจกรรมกลุ่มในห้องเรียน และเด็กปกติขณะ เล่นเกมกระดานกับเด็กออทิสติก โดยใช้คำพูด ให้เหมาะสมกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ได้แก่ อ่าน การ์ดคำสั่ง ขอตัวหมากน้อย หยิบการ์ดคำสั่ง เดินตัวหมาก เป็นต้น

2) การชี้แนะโดยการใช้ท่าทาง (physical prompt) การชี้แนะโดยการใช้ท่าทาง เพื่อกระตุ้นให้เด็กออทิสติกแสดงพฤติกรรม การแบ่งปันขณะทำกิจกรรมกลุ่มในห้องเรียน และขณะเล่นเกมกระดาน ซึ่งเพื่อนที่กำลังทำ กิจกรรมกลุ่มในห้องเรียน และเด็กปกติขณะ เล่นเกมกระดานกับเด็กออทิสติก ได้แก่ ยื่นมือ ไปข้างหน้าพร้อมกับแบฝ่ามือออกเพื่อเป็นการ ทำท่าทางแสดงออกถึงการขอสั่งของ การจับมือ เด็กออทิสติกไปหยิบการ์ดคำสั่งเพื่อให้รู้ว่าต้อง หยิบการ์ดคำสั่ง เป็นต้น

## วัสดุและวิธีการ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเพื่อรายงานผู้ป่วย (case report) จำนวน 3 ราย ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองโดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยในชั้นเรียน (classroom action research) มีกระบวนการ 4 ขั้นตอน ได้แก่

**ขั้นที่ 1 การวางแผน (plan)** คือ การเลือกกลุ่มเป้าหมายในการวิจัย การวางแผน จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะทางสังคม และการหาคุณภาพเครื่องมือก่อนนำไปใช้จริง

**ขั้นที่ 2 การปฏิบัติ (action)** คือ การจัดกิจกรรมสอนทักษะทางสังคมด้วยเกมกระดานสำหรับเด็กออทิสติกจำนวน 16 ครั้ง

**ขั้นที่ 3 การสังเกต (observation)** คือ การสังเกตด้วยแบบบันทึกพฤติกรรมการแบ่งปันระหว่างการจัดกิจกรรมสอนทักษะทางสังคมด้วยเกมกระดานสำหรับเด็กออทิสติก

**ขั้นที่ 4 การสะท้อนผล (reflection)** คือ วิเคราะห์ผลการประเมินการจัดการพัฒนาทักษะทางสังคมของเด็กออทิสติก พร้อมสรุปแนวทางการแก้ไข

โดยกลุ่มเป้าหมายของการวิจัยครั้งนี้เป็นเด็กออทิสติก ช่วงอายุ 6 - 12 ปี มีปัญหาทักษะทางสังคมด้านการแบ่งปัน และไม่มีพฤติกรรมก้าวร้าว รุนแรง ทำร้ายตนเอง หรือผู้อื่น สามารถสื่อสารด้วยภาษาพูด และภาษาท่าทาง ได้รับการยินยอมจากผู้ปกครองให้เข้าร่วม

โครงการวิจัย ทั้ง 3 ราย การวิจัยครั้งนี้ผ่านการพิจารณาจริยธรรมโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์เลขที่ SWUEC/E-377/2561 จากสถาบันยุทธศาสตร์ทางปัญญาและวิจัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมายจำนวน 16 ครั้ง โดยแบ่งออกเป็น 4 สัปดาห์ ทำการฝึกครั้งละ 50 นาที เวลา 17.00 - 17.50 น. โดยเก็บข้อมูลในโรงเรียน เขตดินแดง กรุงเทพมหานคร

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้พัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าดังนี้

1. แบบบันทึกคะแนนพฤติกรรมการแบ่งปัน
2. แผนการจัดการเรียนรู้ทักษะทางสังคม
3. เกมกระดาน

### ขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

1. แบบบันทึกคะแนนพฤติกรรมการแบ่งปัน

1.1 ผู้วิจัยสร้างแบบบันทึกคะแนนพฤติกรรมการแบ่งปัน และนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิเป็นผู้พิจารณาความตรงเชิงเนื้อหา (content validity) โดยหาค่า IOC พบว่าคะแนนอยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00 แสดงว่าแบบบันทึกพฤติกรรมการแบ่งปันสามารถนำไปใช้ได้

- 1.2 ผู้วิจัยนำแบบบันทึกคะแนนพฤติกรรมการแบ่งปันที่ได้ปรับปรุง

เนื้อหาไปบันทึกพฤติกรรมกับเด็กออทิสติก 1 คน ต่อจำนวนผู้สังเกตร่วมกัน 3 คน เพื่อหาค่าความเที่ยงระหว่างผู้สังเกต (inter-observer reliability) โดยวิธีการหาค่ารวม (gross method) และได้ค่าความเที่ยงร้อยละ 89.29 ซึ่งสามารถนำแบบบันทึกไปใช้ได้

## 2. แผนการจัดการเรียนรู้ทักษะทางสังคม

2.1 ผู้วิจัยสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ และนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 คน เป็นผู้พิจารณาความตรงเชิงเนื้อหา (content validity) โดยหาค่า IOC พบว่าจะแน่นอนอยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00 แสดงว่าแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะทางสังคมสามารถนำไปใช้ได้

2.2. ผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้ทักษะทางสังคมที่ได้ปรับปรุงเนื้อหา ทดลองใช้กับเด็กออทิสติกที่มีลักษณะคล้ายกับกลุ่มเป้าหมายจำนวน 3 คน เพื่อสังเกตความเข้าใจภาษา ความยากง่าย ความเหมาะสมของระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรมตามแผนการจัดการเรียนรู้ แล้วนำผลการทดลองมาวิเคราะห์ เพื่อแก้ไขก่อนนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

## 3. เกมกระดาน

3.1 ผู้วิจัยสร้างเกมกระดาน ด้นแบบ และนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ และผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความคุณภาพของเกมกระดาน “ตะลุยอวกาศมหาสนุก” โดยกำหนด

องค์ประกอบพิจารณา 9 ข้อ ตามวิธีการเชิงคุณภาพ ซึ่งผู้วิจัยได้นำเกมกระดานมาปรับปรุงแก้ไขตามความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิอย่างเคร่งครัด ก่อนนำไปใช้สอนทักษะทางสังคมกับเด็กออทิสติก

## การวิเคราะห์ข้อมูล และสถิติที่ใช้ในการวิจัย

1. วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ เปรียบเทียบการพัฒนาพฤติกรรมการแบ่งปันของเด็กออทิสติก โดยการใช้เกมกระดานร่วมกับการชี้แนะ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ร้อยละ (percentage) ค่าเฉลี่ย (mean) ค่าความเชื่อมั่นระหว่างผู้สังเกต (inter-observer reliability)

2. วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ (qualitative data analysis) โดยทำการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นรายบุคคล ซึ่งวิเคราะห์ข้อมูลการเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมการแบ่งปันของเด็กออทิสติก โดยพิจารณาด้วยสายตา (visual inspection) และวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบบันทึกพฤติกรรมการแบ่งปันโดยนำเสนอเป็นข้อมูลเชิงพรรณนา

## ผล

เด็กออทิสติกคนที่ 1 ผลของการใช้เกมกระดานร่วมกับการชี้แนะเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการแบ่งปันของเด็กออทิสติกนั้นมีความเปลี่ยนแปลงมากขึ้นกว่าก่อนการทดลอง

พฤติกรรมกรรมการแบ่งปันของเด็กออทิสติกเกิดการเปลี่ยนแปลงโดยมีการตอบสนองต่อการกระตุ้น การชี้แนะจากเพื่อนที่ร่วมเล่นเกม กระดานด้วยกัน มีการแบ่งปันอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่จำเป็นต้องใช้ร่วมกันในการเล่นเกมกระดาน แต่ในบางครั้งเด็กออทิสติกยังมีท่าทีนิ่งเฉย บางครั้ง ทำให้เพื่อนต้องมีการกระตุ้น ชี้แนะ ด้วยวาจา และท่าทางร่วมกันเพื่อกระตุ้นให้เด็กออทิสติกเข้าใจถึงการใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ ที่อยู่ในเกมกระดานเพราะจำเป็นต้องใช้ร่วมกัน โดยหลังดำเนินกิจกรรมครั้งที่ 1 พฤติกรรมการแบ่งปันของเด็กเพิ่มขึ้นที่ร้อยละ 22.5 และการดำเนินกิจกรรมครั้งที่ 2 การดำเนินกิจกรรมในครั้งนี้มีความราบรื่นกว่าครั้งก่อน การเริ่มเล่นเกมกระดานง่ายขึ้น เนื่องจากเด็กออทิสติกและเด็กปกติมีความเข้าใจในกติกาการเล่นเกมอยู่แล้ว การดำเนินกิจกรรมของเด็กออทิสติกและเพื่อนเล่นเกมกระดานด้วยความสนุก เข้าใจในกติกาการเล่นเกม มีการแบ่งปันของที่จำเป็นต้องใช้ร่วมกันในการเล่น อาจมีบางครั้งที่ต้องใช้การชี้แนะด้วยคำพูด หรือท่าทางเล็กน้อย แต่เด็กออทิสติกก็มีการแบ่งปันอุปกรณ์ในการเล่นเกมกระดานต่าง ๆ ให้เพื่อนแต่โดยดี โดยพฤติกรรมกรรมการแบ่งปันของเด็กออทิสติกเพิ่มขึ้นที่ร้อยละ 33.0

เด็กออทิสติกคนที่ 2 ผลของการใช้เกมกระดานร่วมกับการชี้แนะเพื่อพัฒนาพฤติกรรม

การแบ่งปันของเด็กออทิสติกสำหรับเด็กออทิสติกนั้นมีความเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมมากกว่าก่อนการทดลอง เด็กออทิสติกมีพฤติกรรมกรรมการแบ่งปันที่ต่ำ และมีท่าทีไม่ยอมเข้าร่วมกิจกรรม จึงต้องใช้วิธีการให้ผู้ปกครองเข้ามานั่งในหอนขณะทำกิจกรรมด้วยกัน จึงจะสามารถลดปัญหาพฤติกรรมที่เกิดขึ้นในวันแรกได้ การดำเนินกิจกรรมเป็นไปได้ดีในครั้งแรก แต่เด็กออทิสติกมักมีการเดินออกจากกลุ่มเพื่อไปหาผู้ปกครองประมาณ 2 - 3 ครั้ง แต่เมื่อเพื่อนเรียกก็จะกลับมาทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนได้จนกิจกรรมเสร็จ โดยหลังดำเนินกิจกรรมครั้งที่ 1 พฤติกรรมการแบ่งปันของเด็กเพิ่มขึ้นที่ร้อยละ 12.5 และการดำเนินกิจกรรมครั้งที่ 2 การดำเนินกิจกรรมในช่วงนี้เป็นไปอย่างสนุกสนาน เด็กออทิสติกสามารถเข้าทำกิจกรรมกับเพื่อนได้อย่างราบรื่น สามารถอ่านการ์ดคำสั่งของเกมกระดานในด้วยตนเองในบางครั้ง ไม่มีท่าทีลุกออกจากกลุ่มขณะทำกิจกรรมเด็กออทิสติกมีความกระตือรือร้นที่จะได้ทำตามการ์ดคำสั่ง และอยากเล่นเกมกระดานร่วมกับเพื่อนให้จบ เด็กออทิสติกสามารถเข้าใจกติกาการเล่นเกมกระดานดี โดยพฤติกรรมกรรมการแบ่งปันของเด็กออทิสติกเพิ่มขึ้นที่ร้อยละ 19.5

เด็กออทิสติกคนที่ 3 ผลของการใช้เกมกระดานร่วมกับการชี้แนะเพื่อพัฒนาพฤติกรรมกรรมการแบ่งปันของเด็กออทิสติกสำหรับเด็กออทิสติก

นั้นมีความเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมมากกว่า ก่อนการทดลอง เมื่อพิจารณาจากความถี่ของ พฤติกรรมการแบ่งปันที่เกิดขึ้น เมื่อเด็กออทิสติก ได้เข้าร่วมเล่นเกมกระดานเพื่อพัฒนาพฤติกรรม การแบ่งปันแล้วนั้น พฤติกรรมการแบ่งปันของ เด็กออทิสติกสูงขึ้นกว่าก่อนการทดลอง การ ดำเนินกิจกรรมหลังดำเนินกิจกรรมครั้งที่ 1 พบว่าพฤติกรรมการแบ่งปันของเด็กออทิสติก ขณะทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนนั้น เป็นไปได้ ด้วยความยากลำบาก เช่น ไม่แบ่งปันสิ่งขณะ ขณะดำเนินกิจกรรมร่วมกัน ไม่สนใจฟังขณะ เพื่อนปฏิบัติกิจกรรม ผู้วิจัยต้องเป็นฝ่ายเข้าไป ให้ความช่วยเหลือด้วยตนเอง เมื่อได้มีการเล่นเกม กระดานไปสักระยะ เริ่มมีความคุ้นชินกับเพื่อน โดยมีค่าพฤติกรรมการแบ่งปันเพิ่มขึ้นที่ร้อยละ 23.0 และการดำเนินกิจกรรมครั้งที่ 2 การดำเนิน กิจกรรมในช่วงนี้เป็นไปอย่างสนุกสนาน เด็ก ออทิสติกสามารถเข้าทำกิจกรรมกับเพื่อนได้ อย่างราบรื่น และเมื่อตนเองหยิบการ์ดคำสั่งแล้ว จะเป็นฝ่ายร้องขอเพื่อให้เพื่อนอ่านการ์ดคำสั่ง ให้ทันที และเมื่อเพื่อนอ่านการ์ดคำสั่งจบ เด็ก ออทิสติกก็จะปฏิบัติตามคำสั่งในการ์ดทันที เด็กออทิสติกมีท่าทีกระตือรือร้นทุกครั้งเมื่อถึง รอบการเล่นของตนเอง และเมื่อถึงรอบของ เพื่อนเด็กออทิสติกก็จะปฏิบัติตามการ์ดคำสั่งที่ เพื่อนได้รับทุกครั้ง โดยพฤติกรรมการแบ่งปัน ของเด็กออทิสติกเพิ่มขึ้นที่ร้อยละ 37.0 ดังแสดง

ในตารางที่ 1

## อภิปราย

การวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนา พฤติกรรมการแบ่งปันของเด็กออทิสติก ก่อน และหลังการจัดกิจกรรมพบว่า เด็กออทิสติกที่ ได้รับการสอนพฤติกรรมการแบ่งปันด้วยเกม กระดานร่วมกับการชี้แนะมีพฤติกรรมการ แบ่งปันที่สูงขึ้นกว่าก่อนการทดลองทั้ง 3 คน ซึ่งมีความสอดคล้องกับสมมติฐานที่ผู้วิจัยได้ กำหนดเอาไว้ โดยสามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

การพัฒนาพฤติกรรมการแบ่งปันของเด็กออทิสติกด้วยการใช้เกมกระดานร่วมกับการ ชี้แนะ เป็นกิจกรรมที่ช่วยกระตุ้นให้เกิด พฤติกรรมการแบ่งปันในเด็กออทิสติก ผ่านการ ทำกิจกรรมแบบกลุ่ม กระบวนการเล่น เด็กเกิด ความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมร่วมกับ เพื่อน เนื่องจากกิจกรรมมีความสนุกสนาน ใน ระหว่างการเล่นเกมกระดานเด็กได้มีการ ช่วยเหลือ แบ่งปัน ซึ่งสอดคล้องกับ Luk<sup>9</sup> ได้ ศึกษาผลของการใช้เกมกระดานเพื่อการ เล่น แบบมีส่วนร่วมของผู้เล่น โดยผลการวิจัยพบว่า ผู้เล่นเกมกระดานแบบกลุ่มมีพฤติกรรมการ แบ่งปัน การรับรู้ตำแหน่งของตนเองในฐานะผู้เล่น การรับฟังปัญหา การแบ่งปันการรับรู้รอบการเล่น ของตนเอง และการมีปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่ม เพิ่มขึ้นมากกว่าก่อนเล่นเกมกระดาน และ

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมการแบ่งปัน

| เด็ก<br>คนที่ | ก่อน<br>การทดลอง | หลังดำเนินกิจกรรม<br>ครั้งที่ 1 | เพิ่มขึ้น<br>ร้อยละ | หลังดำเนินกิจกรรม<br>ครั้งที่ 2 | เพิ่มขึ้น<br>ร้อยละ |
|---------------|------------------|---------------------------------|---------------------|---------------------------------|---------------------|
| 1             | 100.0            | 122.5                           | 22.5                | 133.0                           | 33.0                |
| 2             | 100.0            | 112.5                           | 12.5                | 119.2                           | 19.2                |
| 3             | 100.0            | 123.0                           | 23.0                | 137.0                           | 37.0                |

Oppenheim-Leaf et al.<sup>8</sup> ได้ศึกษาถึงผลการสอนโดยใช้เกมกระดานเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการแบ่งปันในเด็กออทิสติก โดยให้เด็กออทิสติกจำนวน 2 คน อายุ 7 ปี และ 5 ปี ที่ได้รับการวินิจฉัยจากแพทย์ ได้เล่นเกมกระดานจำนวน 3 แบบ ได้แก่ Go Fish, UNO และ Yahtzee Jr. โดยการเล่นเกมกระดานเป็นกลุ่ม ผลการทดลองพบว่า เด็กออทิสติกหลังจากได้เล่นเกมกระดานเป็นกลุ่มกับเพื่อน มีพฤติกรรมการแบ่งปันที่เพิ่มขึ้น มีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่นมากกว่าก่อนเล่น ทักษะการเรียนรู้ของเด็กมีประสิทธิภาพมากขึ้น เมื่อเข้าร่วมกลุ่มเด็กสามารถที่จะปฏิบัติตามคำสั่งกติกาของเกมกระดาน ผลการวิจัยยังพบอีกว่าเมื่อเปรียบเทียบผลของการเล่นเกมกระดานแบบกลุ่มกับการเล่นกับครูนั้น ประสิทธิภาพของการเล่นเกมกระดานแบบกลุ่มสูงกว่าการเล่นกับครูเพียงลำพัง

การจัดกิจกรรมการเล่นเกมกระดานแบบกลุ่มนี้ส่งผลให้เด็กที่เล่นเกมกระดานมีความสนุกสนาน มีปฏิสัมพันธ์ มีทักษะการแบ่งปันที่ดีขึ้น เด็กออทิสติกที่ได้เข้าร่วมเล่นเกมกระดาน ได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในห้องเรียน เด็กออทิสติกสามารถเข้าสังคมร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียนได้ง่ายขึ้น ทำให้การเล่นเกมกระดานมีความสนุกสนานมากขึ้น สอดคล้องกับ Ramani et al.<sup>9</sup> ได้ศึกษาผลของการใช้เกมกระดานชื่อ The Great Race โดยการเล่นแบบกลุ่มเพื่อพัฒนาทักษะทางคณิตศาสตร์และพฤติกรรมการแบ่งปันของเด็กนักเรียนจำนวน 62 คน อายุระหว่าง 3 ปี 6 เดือน ถึง 5 ปี 7 เดือน พบว่า นักเรียนที่มีทักษะทางคณิตศาสตร์สูงมักช่วยเหลือนักเรียนที่มีทักษะทางคณิตศาสตร์ที่น้อยกว่า และมีพฤติกรรมการแบ่งปันที่ดีขึ้นเมื่อเปรียบเทียบกับการเล่นกระดานแบบ one-on-one กับผู้ใหญ่ เนื่องจากการเล่นแบบกลุ่มนั้นนักเรียนมีการรับฟังปัญหาในฐานะผู้เล่นซึ่ง

กันและกัน มีการอภิปรายถึงปัญหาที่เกิดขึ้นขณะเล่นเกมกระดาน โดยสามารถจัดการกับอารมณ์ของตนเองเมื่อเข้าร่วมกลุ่มกับเพื่อนในการเล่น เกมกระดาน และยังยอมรับถึงกฎกติกาในการเล่น แบ่งปันอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่จำเป็นต้องใช้ร่วมกันขณะเล่นเกมกระดาน

นอกจากการสอนทักษะสังคมโดยใช้เกมกระดานแล้ว ผู้วิจัยใช้การชี้แนะร่วมด้วย เพราะการชี้แนะเป็นวิธีการสอนเด็กออทิสติกที่มีประสิทธิภาพ สามารถสอนพฤติกรรมการแบ่งปันกับเด็กออทิสติกร่วมกับเกมกระดานทำให้การจัดกิจกรรมมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับ Hayes<sup>10</sup> ได้วิจัยเกี่ยวกับการใช้การชี้แนะเป็นกลยุทธ์การสอนเชิงประจักษ์เพื่อพัฒนาทักษะทางภาษา การสื่อสาร และการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมสำหรับเด็กออทิสติกในประเทศนิวซีแลนด์ ผลการวิจัยปรากฏว่าการชี้แนะเป็นการสอนที่มีประสิทธิภาพสำหรับเด็กออทิสติก การสอนเด็กออทิสติกในครั้งนี้เริ่มด้วยการสอนแบบชี้แนะมากที่สุด แล้วจึงค่อยลดระดับการชี้แนะลงทีละขั้นตอน โดยผู้วิจัยคอยสังเกตพฤติกรรมของเด็ก

ภายหลังการจัดกิจกรรมการพัฒนาพฤติกรรมการแบ่งปันด้วยเกมกระดานร่วมกับการชี้แนะ เด็กออทิสติกมีพัฒนาการพฤติกรรม การแบ่งปันสูงขึ้นเมื่อเปรียบเทียบกับก่อนได้รับการสอนพฤติกรรมการแบ่งปันด้วยเกมกระดาน

ร่วมกับการชี้แนะทั้งการจำแนกรายด้าน และภาพรวม เพราะในการร่วมเล่นเกมกระดาน ผู้วิจัยได้เน้นให้เด็กออทิสติกเกิดพฤติกรรม การแบ่งปัน ซึ่งสอดคล้องกับ Darace et al.<sup>11</sup> กล่าวถึงพฤติกรรมการแบ่งปันเป็นพฤติกรรมของมนุษย์ที่ทำให้บุคคลมีปฏิสัมพันธ์ในสังคมที่อยู่ และงดเว้นจากพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ การมีทักษะทางสังคมที่ดีของแต่ละบุคคลมาจากรากฐานวัฒนธรรม และสังคม รวมไปถึงพฤติกรรมเดิม เช่น การติดต่อสื่อสารกันในครอบครัว การให้คำแนะนำ การให้ความช่วยเหลือ เป้าหมายทางการศึกษาที่สำคัญอย่างหนึ่งของเด็กวัยเรียน คือการพัฒนาพฤติกรรม การแบ่งปันให้อยู่ในระดับที่น่าพึงพอใจ (สามารถอยู่ร่วมในสังคมได้) และระดับการพัฒนาพฤติกรรมการแบ่งปันส่งผลต่อการอยู่ร่วมกันในสังคม และการศึกษาของ Sonnenschein et al.<sup>12</sup> ได้ทำการวิจัยโดยการใช้เกมกระดานในการสอนวิชาคณิตศาสตร์ในเด็กอายุ 4 ปี จำนวน 41 คน โดยทำการแบ่งเป็น 2 กลุ่ม โดยกลุ่มควบคุมใช้วิธีการสอนคณิตศาสตร์แบบปกติ และกลุ่มทดลองใช้วิธีการสอนคณิตศาสตร์ด้วยเกมกระดาน การวิจัยพบว่าเด็กที่ได้รับการสอนคณิตศาสตร์ด้วยเกมกระดานมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงกว่าเด็กที่ได้รับการสอนคณิตศาสตร์ด้วยวิธีการปกติ และการวิจัยยังพบว่าเด็กที่ได้รับการสอนคณิตศาสตร์ด้วยเกมกระดานมีพฤติกรรมการ

แบ่งปันด้านการแบ่งปันที่สูงขึ้น เนื่องจากการเล่นเกมกระดานเป็นกิจกรรมกลุ่มทำให้เด็กที่เล่นเกมกระดานมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างการเล่น มีการแบ่งปันสิ่งของที่ต้องใช้ร่วมกันขณะเล่นเกมกระดาน และยังรับรู้ถึงรอบการเล่นของตนเองขณะเล่นเกมกระดาน

## สรุป

พฤติกรรมกรรมการแบ่งปันของเด็กออทิสติกภายหลังได้รับการสอนด้วยเกมกระดานร่วมกับการชี้แนะสูงขึ้นกว่าก่อนได้รับการสอนด้วยเกมกระดานร่วมกับการชี้แนะ

## ข้อจำกัดในงานวิจัย

การจัดกิจกรรมในครั้งนี้พบว่าเด็กที่ไม่สามารถอ่านหนังสือได้จะมีปัญหาในการอ่านคำสั่งจากการ์ดคำสั่งทุกใบ ผู้วิจัยจึงต้องเข้าช่วยเหลือในเรื่องการอ่าน เด็กจึงจะสามารถปฏิบัติตามการ์ดคำสั่งได้

## ข้อเสนอแนะ

การจัดกิจกรรมเกมกระดานเพื่อพัฒนาพฤติกรรมกรรมการแบ่งปันของเด็กออทิสติกควรจัดให้มีความเหมาะสมกับบุคคล เนื่องจากเด็กออทิสติกมีความแตกต่างของพฤติกรรมมาก บางคนมีความสนใจสั้น บางคนสามารถอ่านหนังสือได้ ผู้วิจัยและเด็กปกติที่เข้าร่วมการวิจัยควรมีความ

อดทนเป็นพิเศษ รวมทั้งสื่ออุปกรณ์ควรมีความเหมาะสม ไม่มากจนเกินไป สามารถเข้าใจได้โดยง่าย การจัดกิจกรรมนั้นผู้วิจัยควรมีการศึกษาภูมิหลังของเด็กออทิสติกที่เป็นกลุ่มเป้าหมายให้มีความลึกซึ้งเสียก่อนที่จะมีการวางแผนการจัดกิจกรรม

## เอกสารอ้างอิง

1. Korsuwan K, Viriyangkul Y, A parent guide to autism: Teaching with love and understanding. 2<sup>nd</sup> ed. Chiang Mai: Leo Media Design; 2019.
2. Pimwong T, A Study on social skills of the behavioral problemed children in the mainstream and the normal peers in Prathom Suksa vs Through Cooperative Learning [Master's thesis]. Bangkok: Srinakarinwirot University; 1998.
3. Tubbs J. Creative therapy for children with autism, ADD and asperger's using artistic creativity to reach, teach and touch our children. NY: Square One. 2008.
4. Hodkinson A. Key issues in special education needs & inclusion. 2<sup>nd</sup> ed. Liverpool: SAGE; 2016.
5. Coil DA, Ettinger CL, Eisen JA. Gut Check: The evolution of an educational board game. PLoS Biol 2017; 15(4): e2001984.
6. Gordon G. What is Play? in search of universal definition. In: Kuschner D (editor). From children to red hatters' diverse image and issues of play. United State: University Press of America; 2009: 1-13.
7. Berereton A. Teaching young children with autism new skills [Brochure]. Melbourne: Monash University; 2011.

8. Luk JCM. Form of participation and semiotic mediation in board games for second language learning. *Pedagogies: An International J* 2013; 8(4): 352-68.
9. Oppenheim-Leaf ML, Leaf JB, Call NA. Teaching board games to two children with an autism spectrum disorder. *J of Developmental Physical Disabilities* 2013; 24(4): 347-58.
10. Hayes D. The use of prompting as an evidence-based strategy to support children with ASD in school setting in New Zealand. *Kairaranga* 2013; 14(2): 52-6.
11. Daraee M, Salehi K, Fakhr M. Comparison of social skills between students in ordinary and talented schools. *J Edu and Edu Psy* 2016; 7: 1-14
12. Sonnenschein S, Metzger S R, Dowling R, Gay B. Extending an effective classroom-based math board game intervention to preschoolers' homes. *J Appl Res Child* 2016; 7(2): 1-30.