

(ก)

ชื่อเรื่อง	การใช้สื่อมัลติมีเดีย เพื่อพัฒนาความสามารถการบวกเลขที่มีผลลัพธ์ไม่เกิน 10 ของเด็กที่มีความบกพร่องทางร่างกายหรือการเคลื่อนไหวหรือสุขภาพ ศูนย์การศึกษาพิเศษ เขตการศึกษา 12 จังหวัดชลบุรี หน่วยบริการเมืองชลบุรี
ชื่อผู้วิจัย	นายณฤทธิ์ ชิตพันธ์
ปีการศึกษา	2568

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการบวกเลขที่มีผลลัพธ์ไม่เกิน 10 ก่อนและหลังการใช้สื่อมัลติมีเดีย สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางร่างกายหรือการเคลื่อนไหวหรือสุขภาพ โดยการใช้สื่อมัลติมีเดีย 1.บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน 2.โปรแกรมสร้างเกมและแอนิเมชัน Scratch กลุ่มเป้าหมายในการวิจัย เป็นเด็กที่มีความบกพร่องทางร่างกายหรือการเคลื่อนไหวหรือสุขภาพ เพศชาย อายุ 5 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นเตรียมความพร้อม ของศูนย์การศึกษาพิเศษ เขตการศึกษา 12 จังหวัดชลบุรี หน่วยบริการเมืองชลบุรี ปีการศึกษา 2568 จำนวน 1 คน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ประกอบด้วย บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องบวกเลขเบื้องต้น ผลลัพธ์ไม่เกิน 10 และโปรแกรมสร้างเกมและแอนิเมชัน Scratch เรื่อง บวกเลขกันเถอะ ข้อมูลที่ได้นำมาวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงบรรยายโดยคำนวณค่าเฉลี่ยร้อยละ นำข้อมูลมาแสดงด้วยตารางและกราฟ

ผลการวิจัยพบว่า

การเรียนรู้เรื่องบวกเลขเบื้องต้น ผลลัพธ์ไม่เกิน 10 โดยการใช้สื่อมัลติมีเดีย บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยค่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับร้อยละ 84.17 และค่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับร้อยละ 27.50 โดยค่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าค่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนร้อยละ 56.67

บทคัดย่อ

ชื่อเรื่อง การพัฒนาความสามารถทักษะทางภาษาเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน (ผ่าตัดใส่ประสาทหูเทียม) ศูนย์การศึกษาพิเศษเขตการศึกษา 12 จังหวัดชลบุรี โดยใช้เกมการศึกษา

ผู้วิจัย นางสาวณัฐนรี แก้วคุ้มภัย

ปีการศึกษา 2568

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาความสามารถด้านการเข้าใจภาษาของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน โดยใช้เกมการศึกษา 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการเข้าใจภาษาของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกมการศึกษา กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ คือ นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน (ผ่านการผ่าตัดใส่ประสาทหูเทียม) จำนวน 1 คนห้องเรียนพัฒนาการพูดผ่านการฟัง (AVT 2) ศูนย์การศึกษาพิเศษ เขตการศึกษา 12 จังหวัดชลบุรี ใช้วิธีการสุ่มแบบเจาะจง(Purposive sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ แผนการสอนรายบุคคล (IIP) จำนวน 1 ชุด ตารางบันทึกคะแนนจำนวน 1 ชุด และเกมการศึกษาหมวดสัตว์บก-สัตว์น้ำ ใช้เวลาดำเนินการทดลอง จำนวน 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน วันละ 60 นาที จำนวน 20 วัน โดยศึกษาและเปรียบเทียบความสามารถด้านการเข้าใจภาษาของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังการทดลอง

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนคำศัพท์ สัตว์บก-สัตว์น้ำก่อนเรียนและหลังเรียน โดยหาร้อยละ (Percentage) และการพรรณนาข้อมูลนำเสนอพัฒนาการความก้าวหน้าจากการฝึกโดยใช้เกมการศึกษา และใช้สถิติค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการศึกษาพบว่า

1. ผลการศึกษาความสามารถด้านการเข้าใจภาษาของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน โดยใช้เกมการศึกษา พบว่า ความสามารถด้านการเข้าใจภาษาของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน โดยใช้เกมการศึกษาอยู่ในระดับดี

2. ผลการเปรียบเทียบความสามารถด้านการเข้าใจภาษาของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ก่อนและหลังเรียนโดยใช้เกมการศึกษา พบว่า ความสามารถด้านการเข้าใจภาษาของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินหลังการใช้เกมการศึกษาสูงกว่าการใช้

ชื่อเรื่องวิจัย : การพัฒนาทักษะช่วยเหลือตนเองด้านดูแลสุขอนามัยส่วนบุคคลโดยสื่อกระดานภาพ
วิเคราะห์งานเรื่อง ขั้นตอนการเข้าห้องน้ำห้องส้วมสำหรับนักเรียนออทิสติก

ชื่อผู้วิจัย นางสาวอรอนงค์ โด่งดิ่ง

ปีการศึกษา 2568

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1.เพื่อศึกษาความสามารถในทักษะช่วยเหลือตนเองด้านการดูแลสุขอนามัยส่วนบุคคลในการเข้าห้องน้ำห้องส้วมสำหรับนักเรียนออทิสติกโดยใช้สื่อกระดานภาพวิเคราะห์งานในการจัดการเรียนรู้ 2.เพื่อพัฒนาการใช้สื่อกระดานภาพวิเคราะห์งานเรื่อง ขั้นตอนการเข้าห้องน้ำห้องส้วมสำหรับพัฒนาทักษะช่วยเหลือตนเองด้านการดูแลสุขอนามัยส่วนบุคคลของนักเรียนออทิสติก กลุ่มตัวอย่างที่ใช้คือ.เด็กออทิสติก อายุ 4 และ 5 ปี จำนวน 2 คนที่เข้ารับบริการเตรียมความพร้อมที่ศูนย์การศึกษาพิเศษเขตการศึกษา 12 จังหวัดชลบุรี หน่วยบริการพนสนิคม ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ1.สื่อกระดานภาพวิเคราะห์งาน เรื่อง ขั้นตอนการเข้าห้องน้ำห้องส้วม 2.แผนการสอนเฉพาะบุคคล (IIP) โดยใช้สื่อกระดานภาพวิเคราะห์งาน เรื่อง ขั้นตอนการเข้าห้องน้ำห้องส้วมทั้งหมด 6 แผน 3.แบบประเมินความสามารถทักษะการช่วยเหลือตนเองในชีวิตประจำวันด้านการดูแลอนามัย ส่วนบุคคลในการเข้าห้องน้ำห้องส้วม ทั้งหมด 6 แผน สัปดาห์ละ 3 วัน คือวัน จันทร์ พุธและศุกร์ วันละ 50 นาทีรวม 6 ครั้ง โดยประเมินผลก่อนและหลังการพัฒนาโดยใช้สื่อกระดานภาพวิเคราะห์งาน “ขั้นตอนเข้าห้องน้ำห้องส้วม”นำเสนอผลการวิจัยโดยใช้การประเมินความสามารถในการเข้าห้องน้ำห้องส้วมของกลุ่มเป้าหมายอีกครั้ง (Posttest) ได้มาโดยวิธีการแบบ One Group Pretest-Posttest Design

ผลการศึกษาพบว่า

1. การพัฒนาทักษะช่วยเหลือตนเองด้านดูแลสุขอนามัยส่วนบุคคลโดยสื่อกระดานภาพวิเคราะห์งานเรื่อง ขั้นตอนการเข้าห้องน้ำห้องส้วมสำหรับนักเรียนออทิสติก เพิ่มขึ้นมากกว่าก่อนการใช้สื่อกระดานภาพวิเคราะห์งาน

2. ความสามารถในการพัฒนาทักษะช่วยเหลือตนเองด้านดูแลสุขอนามัยส่วนบุคคลโดยสื่อกระดานภาพวิเคราะห์งานเรื่อง ขั้นตอนการเข้าห้องน้ำห้องส้วมสำหรับนักเรียนออทิสติกมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 2.16 โดยรวมอยู่ในระดับพอใช้ โดยนักเรียนไม่สามารถปฏิบัติได้หรือไม่ยอมทำ แต่มีบางพฤติกรรมนักเรียนสามารถทำได้บ้างหลังการฝึกโดยใช้สื่อกระดานภาพวิเคราะห์งานเรื่อง ขั้นตอนการเข้าห้องน้ำห้องส้วม มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.58 อยู่ในระดับดีมาก

บทคัดย่อ

ชื่อวิจัย : การพัฒนาความสามารถทางการพูดและภาษาผ่านกิจกรรมการเล่นสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน (ผ่าตัดประสาทหูเทียม) ระดับปฐมวัย

ชื่อ - สกุล ผู้ทำวิจัย : นางสาวดวงใจ ชมื่นแก้ว

ปริญญาและสาขาวิชา : ปริญญาตรี สาขาการศึกษาพิเศษและคอมพิวเตอร์

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนากิจกรรมการเล่น 4 รูปแบบเพื่อส่งเสริมความสามารถทางการพูดและภาษา และ 2) เปรียบเทียบพัฒนาการทางการพูดและภาษาก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่นของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่ได้รับการผ่าตัดประสาทหูเทียม

กลุ่มเป้าหมายคือนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่ได้รับการผ่าตัดประสาทหูเทียม จำนวน 1 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดกิจกรรมการเล่น 4 แผน (การเล่นเชิงสัญลักษณ์, การเล่นเกมบทบาทสมมติ, เกมทายเสียง และการเล่นผ่านสื่อธรรมชาติ)

แบบประเมินความสามารถทางการพูดและภาษา และแบบบันทึกพฤติกรรมสื่อสาร สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ (P) ค่าเฉลี่ย \bar{X} ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน $S.D.$ และคะแนนพัฒนาการ (D) ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลสัมฤทธิ์เชิงปริมาณ: ภายหลังจากได้รับกิจกรรมการเล่น กลุ่มเป้าหมายมีคะแนนความสามารถทางการพูดและภาษาหลังเรียน T_2 สูงกว่าก่อนเรียน T_1 ในทุกด้าน โดยคะแนนรวมเพิ่มขึ้นจาก 8 คะแนน เป็น 22 คะแนน (จากคะแนนเต็ม 33 คะแนน) คิดเป็นคะแนนพัฒนาการเพิ่มขึ้น 14 คะแนน ($D = +14$) โดยด้านที่มีพัฒนาการโดดเด่นที่สุดคือ ด้านการฟังและการเข้าใจ ซึ่งมีคะแนนเพิ่มขึ้นถึง 5 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 77.78

ผลสัมฤทธิ์เชิงคุณภาพ: จากการสังเกตพฤติกรรมพบว่า กิจกรรมการเล่นช่วยให้กลุ่มเป้าหมายมีความมั่นใจในการสื่อสารมากขึ้น สามารถจำแนกเสียงผ่านประสาทหูเทียมได้แม่นยำขึ้นโดยไม่ต้องอาศัยการอ่านริมฝีปาก มีการสบตาและรู้จักการรอคอยจังหวะสนทนา และมีการพัฒนาความยาวของประโยค จากคำโดดเป็นวลีสั้นๆ 2-3 คำได้อย่างเป็นธรรมชาติ

สรุปได้ว่า วิธีสอนพูดแบบสนทนาร่วมกับกิจกรรมการเล่นทั้ง 4 รูปแบบ เป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการกระตุ้นและฟื้นฟูสมรรถภาพการสื่อสารสำหรับเด็กที่ได้รับการผ่าตัดประสาทหูเทียม ช่วยให้เด็กพัฒนาทักษะภาษาได้ดีในสภาวะการเรียนรู้ที่ผ่อนคลายและสอดคล้องกับพัฒนาการตามวัย

ชื่อเรื่องวิจัย การส่งเสริมทักษะทางภาษาของเด็กออทิสติก โดยใช้กิจกรรมสื่อภาษาด้วยบทเพลง ห้องเตรียม
ส่งต่อ ๑ ศูนย์การศึกษาพิเศษ เขตการศึกษา ๑๒ จังหวัดชลบุรี
ผู้วิจัย นางสาวนิรารวรรณ แหมไธสง
ปีการศึกษา ๒๕๖๘

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ ๑. เพื่อส่งเสริมทักษะทางภาษาของเด็กออทิสติกผ่านการร้องเพลง โดยใช้กิจกรรมสื่อภาษาด้วยบทเพลง ๒. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถทางภาษาก่อนและหลังเรียน โดยใช้กิจกรรมสื่อภาษาด้วยบทเพลงกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ คือ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ บุคคลออทิสติก ศูนย์การศึกษาพิเศษ เขตการศึกษา ๑๒ จังหวัดชลบุรี จำนวน ๓ คน

จากการศึกษาการส่งเสริมทักษะทางภาษาของเด็กออทิสติก โดยใช้กิจกรรมสื่อภาษาด้วยบทเพลง ศูนย์การศึกษาพิเศษ เขตการศึกษาเขตการศึกษา ๑๒ จังหวัดชลบุรี หลังเรียนอยู่ในระดับดีและเมื่อการเปรียบเทียบความสามารถทางภาษา โดยใช้กิจกรรมสื่อภาษาด้วยบทเพลง หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน คิดเป็นร้อยละ ๗๓.๐๐ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๗๓.๐๐

ผลการศึกษาพบว่า

๑. ผู้เรียนมีพัฒนาการทางภาษาเพิ่มสูงขึ้น สามารถพูด ออกเสียง แสดงออก ผ่านกิจกรรมที่ผู้สอนจัดขึ้น เนื่องจากการใช้กิจกรรมสื่อภาษาด้วยบทเพลง เป็นตัวกลางในการจัดการเรียนการสอนที่มีความเหมาะสมกับผู้เรียน มีจุดมุ่งหมายในการพัฒนาอย่างชัดเจน ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตรงตามวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๒. การทำแบบทดสอบหลังเรียนสูงกว่าการทำแบบทดสอบก่อนเรียน ซึ่งถือได้ว่าผู้เรียนมีพัฒนาการทางภาษาเพิ่มมากขึ้น