

การใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการเล่านิทานร่วมกับสถานการณ์จำลอง เพื่อพัฒนาทักษะการรอคอยในเด็กที่มีภาวะออทิซึม

วาสนา วงศ์เสน¹ นัทธิ เชียงชนะนา^{2*} และ อีรศักดิ์ ศรีสุรกุล³

¹นักศึกษาระดับปริญญาโท สถาบันราชสุดา คณะแพทยศาสตร์โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล

²วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหิดล

³สถาบันราชสุดา คณะแพทยศาสตร์โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล

* ผู้ประพันธ์บรรณกิจ อีเมล natee.che@mahidol.ac.th

วันที่ได้รับต้นฉบับบทความ: 27 มกราคม 2566

วันที่แก้ไขปรับปรุงบทความ: 5 เมษายน 2566

วันที่ตอบรับตีพิมพ์บทความ: 31 พฤษภาคม 2566

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการเล่านิทานร่วมกับสถานการณ์จำลองเพื่อพัฒนาทักษะการรอคอยในเด็กที่มีภาวะออทิซึม อายุ 7 ปี เพศหญิง จำนวน 1 คน โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยกรณีศึกษากรณีเดียว รูปแบบ ABAB ประกอบด้วย การเก็บข้อมูลในระยะเส้นฐาน (A) และการใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการเล่านิทานร่วมกับสถานการณ์จำลอง (B) ดำเนินการทดลองจำนวนทั้งหมด 12 ครั้ง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ (1) แบบคัดเลือกผู้เข้าร่วมการวิจัยและประเมินทักษะพื้นฐาน (2) แบบสัมภาษณ์ผู้ปกครอง และ (3) แบบประเมินทักษะการรอคอย วิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์กราฟแสดงผลการเปลี่ยนแปลงในพฤติกรรมรอคอย ผลการวิจัย พบว่า ในระยะเส้นฐาน (A1) มีค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการรอคอย 0.83 คะแนน ต่อมาระยะการใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการเล่านิทานร่วมกับสถานการณ์จำลอง (B1) มีค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการรอคอยเพิ่มขึ้นเท่ากับ 1.26 คะแนน เมื่อประเมินในระยะเส้นฐาน (A2) อีกครั้ง พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการรอคอยเพิ่มขึ้นเป็น 1.45 คะแนน และในระยะที่มีการใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการเล่านิทานร่วมกับสถานการณ์จำลอง (B2) มีค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะการรอคอยเพิ่มสูงขึ้นเป็น 1.79 คะแนน สรุปได้ว่า การใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการเล่านิทานร่วมกับสถานการณ์จำลองสามารถช่วยส่งเสริมทักษะการรอคอยในเด็กที่มีภาวะออทิซึมได้

คำสำคัญ: เรื่องราวทางสังคม ทักษะการรอคอย เด็กที่มีภาวะออทิซึม

The Use of Social Story through Story-Telling along the Simulation to Increase Waiting Skill in a Child with Autism Spectrum Disorder

Wasana Wongsen¹, Natee Chiengchana^{2,*}, and Teerasak Srisurakul³

¹Graduate student, Ratchasuda Institute, Faculty of Medicine Ramathibodi Hospital, Mahidol University

²College of Music, Mahidol University

³Ratchasuda Institute, Faculty of Medicine Ramathibodi Hospital, Mahidol University

*Corresponding Author, E-mail: natee.che@mahidol.ac.th

Received: *January 27, 2023*

Revised: *April 05, 2023*

Accepted: *May 31, 2023*

ABSTRACT

This study aimed to study the use of social stories through storytelling with the simulation to increase waiting skills in a 7-year-old female child with Autism Spectrum Disorder (ASD). It was conducted using an ABAB single case design. Specifically, the data were collected without any intervention in the baseline phase (A), while social stories through storytelling with the simulation were used in the intervention phase (B) for a period of 12 times. The research instruments employed in this study were (1) a participant selection form and a basic skill assessment questionnaire, (2) an interview with parents, and (3) a waiting skill assessment questionnaire. The data were analyzed through graph analysis to present the results of changing in waiting skills. The results showed that in the baseline phase (A1), the average score of waiting skill was 0.83. In the treatment phase in which social story through story-telling along with the simulation (B1) was used, the average score of waiting skill increased to 1.26. In the baseline phase (A2) had waiting skill score increase of 1.45. In the second treatment phase in which social story through story-telling along with the simulation (B2) was exercised, the average score of waiting skill increased to 1.79. These results indicated waiting skill of a child increased after using social story through story-telling along with the simulation.

Keywords: Social Stories, Waiting Skills, Child with Autism Spectrum Disorder

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ภาวะออทิซึมนั้นเป็นภาวะด้านพัฒนาการบกพร่องจากความผิดปกติของสมอง ที่มีปัญหา ด้านพัฒนาการที่ผิดปกติ ซึ่งลักษณะที่แสดงออกมาแตกต่างกันไปของแต่ละบุคคล (Wiriyangkun et al., 2018) ส่งผลให้พัฒนาการมีความผิดปกติ ในด้านภาษาเพื่อการสื่อสาร ด้านพฤติกรรม มักชอบทำอะไรซ้ำ ๆ และการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่เป็นปัญหา (American Psychiatric Association [APA], 2013) นอกจากความบกพร่องที่กล่าวมาแล้ว เด็กที่มีภาวะออทิซึมประมาณร้อยละ 30-50 มีอาการสมาธิสั้นร่วมด้วย ส่งผลให้เด็กกลุ่มนี้มีความบกพร่องในการควบคุมตนเอง (Leitner, 2014) เช่น มีช่วงความสนใจสั้น อยู่ไม่นิ่ง ไม่มีความอดทนในการรอคอยซึ่งเป็นปัญหาที่สำคัญที่ควรแก้ไข เพราะเป็นส่วนหนึ่งในการสามารถในการบริหารจัดการตนเองที่จะช่วยให้เด็กที่มีภาวะออทิซึมเติบโต เรียนรู้ได้ด้วยตนเอง และสามารถควบคุมพฤติกรรมในการอดทนรอคอยเพื่อไปสู่การบรรลุเป้าหมายได้ (Wiriyangkun et al., 2018) นอกจากนี้การควบคุมตนเองในการอดทนรอคอยในสถานการณ์ต่าง ๆ ยังช่วยให้เด็กที่มีภาวะออทิซึมมีทักษะสังคมที่ดีและเป็นที่ยอมรับของเพื่อน ๆ อีกด้วย (Juthapakdeekul, 2019)

การใช้เรื่องราวทางสังคม (Social Story) พัฒนา ขึ้นโดย Carol Gray ในปี ค.ศ. 1991 ช่วยสนับสนุน ให้เด็กที่มีภาวะออทิซึมเกิดการเรียนรู้เรื่องราว เข้าใจและสามารถมองเห็นภาพเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในสังคม การรับรู้ความรู้สึกของบุคคลอื่น และเกิดการตอบสนองที่เหมาะสม เป็นการเตรียมเด็กที่มีภาวะออทิซึมให้เรียนรู้เรื่องราวก่อนที่จะเผชิญกับสถานการณ์จริง เพิ่มการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่เหมาะสมและลดพฤติกรรมก้าวร้าว (Phrommanee, 2011) การสอนโดยวิธีเรื่องราวทางสังคม คือ การสอนทักษะทางสังคมผ่านรูปแบบเรื่องราวที่ง่าย ๆ โดยใช้หนังสือภาพ กระตุ้นการรับรู้ผ่านทักษะการมอง และการเลียนแบบพฤติกรรม (Piyathamwarakul, 2018) ซึ่งช่วยให้เด็กที่มีภาวะออทิซึมเข้าใจและเรียนรู้สถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้อง เข้าใจเกี่ยวกับเหตุการณ์ทางสังคมว่า ใคร ทำอะไร ที่ไหน และจะเป็นอย่างไร อีกทั้งเป็นการสร้างแรงจูงใจให้กับเด็กได้เป็นอย่างดี (Supakwatana, 2009) สอดคล้องกับผลการศึกษาของ Sriwiset (2009) ซึ่งได้ข้อค้นพบว่า การใช้เรื่องราวทางสังคม โดยอ่านเรื่องราวทางสังคมวันละเรื่อง ทุก ๆ วัน วันละ 3 ครั้ง สามารถลดพฤติกรรมที่เป็นปัญหาจากการเรียนร่วมของเด็กที่มีภาวะออทิซึมระดับปฐมวัยได้ นอกจากนี้ยังเป็นไปตามทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของ Albert Bandura ซึ่งเน้นการเรียนรู้โดยการเลียนแบบพฤติกรรม ผ่านการสังเกตจากตัวแบบ ทั้งตัวแบบในชีวิตจริงหรือตัวแบบที่เป็นสัญลักษณ์ (Secretariat of the Education Council, 2007)

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า การใช้เรื่องราวทางสังคมสามารถส่งเสริมทักษะการรอคอยในเด็กที่มีภาวะออทิซึมได้ โดยเฉพาะการใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการเล่า

นิทานร่วมกับสถานการณ์จำลองจะช่วยให้เด็กที่มีภาวะออทิซึมสามารถนำความรู้หรือต้นแบบพฤติกรรมจากการเรียนรู้ผ่านเรื่องราวทางสังคมมาฝึกปฏิบัติในสถานการณ์จำลอง ช่วยให้เข้าใจเหตุการณ์ที่มีความซับซ้อนหรือยากต่อการทำความเข้าใจได้ ช่วยให้เด็กที่มีภาวะออทิซึมได้แสดงออก และได้มีการรับรู้ทางภาษา ได้เรียนรู้ผ่านการสร้างประสบการณ์ตรงในการประยุกต์ใช้ความรู้จากเรื่องราวทางสังคมมาใช้ในการพัฒนาทักษะการรอคอยในสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริงของตนเองในชีวิตประจำวัน (Khaemmanee, 2008) ดังนั้นการวิจัยในครั้งนี้จึงศึกษาผลของการใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการเล่านิทานร่วมกับสถานการณ์จำลองเพื่อพัฒนาทักษะการรอคอยในเด็กที่มีภาวะออทิซึม โดยคัดเลือกกรณีศึกษาเป็นเด็กที่มีภาวะออทิซึม เพศหญิง ซึ่งพบในอัตราส่วนที่น้อยกว่าผู้ชายแต่มีความรุนแรงมากกว่าและมีความบกพร่องทางการรับรู้และเข้าใจมากกว่าผู้ชาย (Kaplan & Saddock, 1998) จึงมีความสนใจที่จะศึกษาในเพศหญิง โดยผลของการวิจัยจะเป็นประโยชน์ต่อครู อาจารย์ หรือผู้ที่สนใจ ในการใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการเล่านิทานร่วมกับสถานการณ์จำลองเพื่อพัฒนาทักษะการรอคอยในเด็กที่มีภาวะออทิซึม และสามารถนำองค์ความรู้ไปพัฒนาต่อยอดการวิจัยในอนาคตเพื่อพัฒนาและส่งเสริมศักยภาพในเด็กออทิซึมต่อไป

วัตถุประสงค์

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการเล่านิทานร่วมกับสถานการณ์จำลองเพื่อพัฒนาทักษะการรอคอยในเด็กที่มีภาวะออทิซึม ในชีวิตประจำวัน 3 สถานการณ์ ดังนี้

1. การรอคอยเล่นของเล่น
2. การรอคอยซื้อของ
3. การรอคอยรับถาดอาหารกลางวัน

คำจำกัดความ

เด็กที่มีภาวะออทิซึม หมายถึง เด็กที่ได้รับการวินิจฉัยจากแพทย์ว่ามีภาวะออทิซึม มีปัญหาทักษะการรอคอย ในหลาย ๆ บริบท

เรื่องราวทางสังคม หมายถึง เหตุการณ์หรือสถานการณ์บางอย่างที่ถูกเขียนขึ้นเป็นเรื่องราวง่าย ๆ เพื่อสอนทักษะทางสังคมให้กับเด็กที่มีภาวะออทิซึมโดยใช้การรับรู้จากนิทานประกอบภาพ และมีประโยคกำกับ

การเล่านิทาน หมายถึง วิธีการที่ผู้สอนนำมาเป็นตัวกลางถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ อารมณ์ ความรู้สึก ประสบการณ์ และพฤติกรรม โดยใช้ สื่อ วัสดุ อุปกรณ์ที่เหมาะสมในทักษะการรอคอยสำหรับเด็กที่มีภาวะออทิซึม

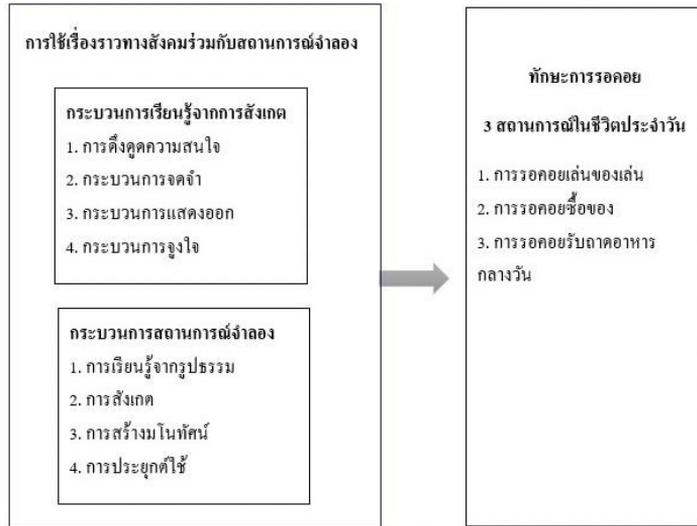
สถานการณ์จำลอง หมายถึง สถานการณ์ที่สร้างขึ้นจากเรื่องราวทางสังคมในหนังสือนิทาน โดยให้เด็กที่มีภาวะออทิซึมลงไปเล่นในสถานการณ์ที่มีบทบาท ข้อมูลกติกา และมีปฏิสัมพันธ์กับ สถานการณ์จำเป็นในชีวิตประจำวัน

ทักษะการรอคอย หมายถึง ความสามารถในการอดทนรอให้สิ่งที่ต้องการเกิดขึ้นในช่วงเวลา และสถานการณ์ที่แตกต่างกัน รวมถึงการทำตามกฎ กติกา ข้อตกลง ซึ่งทักษะการรอคอยที่ต้องการ ให้เกิดขึ้นกับเด็กที่มีภาวะออทิซึม

การใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการเล่านิทานร่วมกับสถานการณ์จำลอง หมายถึง กิจกรรมการ เล่านิทานจากสถานการณ์จำเป็นในชีวิตประจำวันทั้ง 3 สถานการณ์ ที่ครูเล่าให้เด็กที่มีภาวะออทิซึม ฟัง เพื่อนำเนื้อหาจากนิทานมาประกอบการแสดง และในขณะเดียวกันก็จัดสถานการณ์จำลองตาม เนื้อเรื่องในนิทาน โดยให้เด็กที่มีภาวะออทิซึมได้อยู่ในสถานการณ์ที่มีสภาพเหมือนจริงตามเนื้อเรื่อง ของนิทาน

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ออกแบบการใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการเล่านิทานร่วมกับสถานการณ์ จำลอง ตามทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของแบนดูรา ซึ่งเน้นกระบวนการเรียนรู้จากการสังเกตและ เลียนแบบจากตัวแบบ โดยเริ่มจาก 1) การดึงดูดความสนใจ 2) กระบวนการจดจำ 3) กระบวนการ แสดงออก และ 4) กระบวนการตั้งใจ โดยพัฒนาพร้อมกับการแสดงสถานการณ์จำลองจากทฤษฎีการ เรียนรู้จากประสบการณ์ของโคลป์ เพื่อส่งเสริมทักษะการรอคอย ใน 3 สถานการณ์ในชีวิตประจำวัน ได้แก่ 1) การรอคอยเล่นของเล่น 2) การรอคอยซื้อของ 3) การรอคอยรับถาดอาหารกลางวัน



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

1 ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาสำหรับบุคคลที่มีความต้องการพิเศษ วิทยาลัยราชสุดา มหาวิทยาลัยมหิดล และผ่านการรับรองจริยธรรมการวิจัยในคน สาขาสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล หมายเลข 2022/130.2508 การวิจัยในครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยกรณีศึกษากรณีเดียว (Single Case Study) รูปแบบ ABAB Design ซึ่งเป็นการวิจัยกึ่งทดลองรายบุคคล มีการเปรียบเทียบผลการทดลองระหว่างระยะเส้นฐาน (Baseline: A) ระยะการทดลอง (Treatment: B) จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องพบว่า รูปแบบ ABAB เป็นรูปแบบที่นิยมนำมาใช้มากที่สุด และให้ผลการทดลองที่มีความน่าเชื่อถือมากกว่ารูปแบบอื่น ๆ เนื่องจากมีการเปรียบเทียบสลับกันไปมาระหว่างระยะเส้นฐานและระยะทดลอง ซ้ำระยะละ 2 ครั้ง จึงทำให้เห็นประสิทธิภาพของ Treatment ที่มีต่อการเปลี่ยนแปลงตัวแปรตามได้ชัดเจนที่สุด (Kazdin & Wassell, 1998)

2. ผู้เข้าร่วมวิจัย

ผู้เข้าร่วมวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ 1) เด็กที่ได้รับการวินิจฉัยจากแพทย์ว่ามีภาวะออทิซึมจำนวน 1 คน อายุระหว่าง 7-8 ปี มีอายุสมองเท่ากับ 3 ปี 8 เดือน มีความสามารถทางเชาวน์ปัญญาอยู่ในช่วงต่ำกว่า 69 อยู่ในระดับบกพร่อง ต่ำกว่าบุคคลอื่นทั่วไปในระดับเดียวกัน มีความเข้าใจในภาษาระดับง่าย เข้าใจความหมายที่เป็นตัวเลข สัญลักษณ์ หรือนามธรรม ด้านการใช้กล้ามเนื้อ การเคลื่อนไหวการหยิบจับ ความสามารถในการมองเห็นและแสดงออกในการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ

ด้วยการกระทำที่เหมาะสม มีปัญหาการรอคอยในสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน และ 2) ผู้ปกครอง คือ มารดาของเด็กที่มีภาวะออทิซึม จำนวน 1 คน ผู้ปกครองยินยอมให้เด็กและตนเองเข้าร่วม โครงการวิจัยโดยลงนามแสดงเจตนายินยอมตามหลักจริยธรรมการวิจัยในคน

3. กิจกรรมการทดลอง

3.1. กิจกรรมระยะเส้นฐาน (Baseline: A)

ระยะเส้นฐานเป็นการสังเกตทักษะการรอคอยของผู้เข้าร่วมวิจัย (เด็กที่มีภาวะออทิซึม) ในกิจกรรมการรอคอยแบบปกติซึ่งประกอบไปด้วย ขั้นตอนเตรียมความพร้อม ขั้นตอนการสอน และขั้นตอนการสรุป ซึ่งไม่มีการใช้เรื่องราวทางสังคมร่วมกับสถานการณ์จำลอง กิจกรรมระยะเวลา 50 นาทีโดยที่ผู้วิจัยและผู้ร่วมสังเกต เป็นผู้สังเกต ระยะเส้นฐานช่วงที่ 1 (A1) เก็บข้อมูล 3 วันต่อเนื่องและระยะเส้นฐานช่วงที่ 2 (A2) เก็บข้อมูล 3 วันต่อเนื่องในห้องเรียนรวม โรงเรียนวัดแป้นทอง (สามวาวิทยา)

3.2. ระยะที่มีการใช้เรื่องราวทางสังคมร่วมกับสถานการณ์จำลอง (B)

กิจกรรมในระยะนี้ ประกอบด้วย 4 กิจกรรม ดังรายละเอียดดังต่อไปนี้

3.2.1 การดึงดูดความสนใจเป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เข้าร่วมวิจัย (เด็ก) สนใจในเรื่องราวทางสังคมในรูปแบบหนังสือภาพและมีประโยคกำกับ เพื่อให้สนใจที่จะเลียนแบบพฤติกรรมเป้าหมายจากตัวแบบ ในการวิจัยในครั้งนี้ เป็นนำเรื่องราวทางสังคมจากสถานการณ์ที่ผู้เข้าร่วมวิจัยคุ้นเคย และตัวละครในเรื่องเป็นบุคคลที่ผู้เข้าร่วมวิจัยคุ้นเคยเป็นอย่างดี โดยเป็นเพศเดียวกัน อายุใกล้เคียงกับผู้เข้าร่วมวิจัยซึ่งก่อนการใช้เรื่องราวทางสังคมร่วมกับสถานการณ์จำลองมีการเปิดเพลงที่ผู้เข้าร่วมวิจัยคุ้นเคยมีการเดินเลียนแบบท่าทางและการแสดงเพื่อให้ผู้เข้าร่วมวิจัยอยากแสดงพฤติกรรมออกมา

3.2.2 การจดจำ เป็นกระบวนการบันทึกการจดจำข้อมูล ซึ่งผู้เข้าร่วมวิจัยสังเกตตัวแบบจดจำแล้วดึงข้อมูลออกมาใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ โดยมีการประมวลไว้ในลักษณะของภาพและจดจำในลักษณะของการเลียนแบบท่าทางในสถานการณ์ ซึ่งในการวิจัยในครั้งนี้เป็นการแสดงให้ผู้เข้าร่วมวิจัยได้สังเกตพฤติกรรมการรอคอย โดยเริ่มจากการฟังเรื่องราวทางสังคมโดยหนังสือภาพ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมวิจัยเกิดความสนใจ จากนั้นเป็นการสร้างความเข้าใจในการออกทางแสดงพฤติกรรมการรอคอยโดยการแสดงบทบาทสมมติในสถานการณ์จำลองร่วมกับเพื่อน

3.2.3 การแสดงออกโดยการประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จำลองเป็นการแสดงผลการเรียนรู้จากการฟังเรื่องเล่าทางสังคม ด้วยการแสดงออกของพฤติกรรมในการรอคอยในสถานการณ์ต่าง ๆ ของผู้เข้าร่วมวิจัย จากการเรียนรู้ผ่านการสังเกตตัวแบบในเรื่องเล่าทางสังคม การแสดงพฤติกรรมเป้าหมายแล้ว ผู้เข้าร่วมวิจัยต้องแสดงพฤติกรรมให้ได้จากการเรียนรู้ออกมา

ในการศึกษาในครั้งนี้หลังจากที่ได้ฟังเรื่องราวทางสังคมจากหนังสือภาพแล้ว เพื่อให้สังเกตพฤติกรรม การรอคอย

3.2.4 กระบวนการจูงใจเป็นกระบวนการเสริมแรงให้กับผู้เข้าร่วมวิจัยเมื่อแสดง พฤติกรรมตามตัวแบบได้ถูกต้องเหมาะสมได้รับชม นม หรือได้ของเล่นตามที่ต้องการ

หลังจากที่ผู้วิจัยพัฒนาโปรแกรมและแผนการใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการเล่านิทาน ร่วมกับสถานการณ์จำลอง เสร็จเรียบร้อยแล้ว จึงเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ตรวจสอบความตรง ตามเนื้อหาได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC เท่ากับ 0.83 และได้ปรับปรุงตามคำแนะนำของ ผู้เชี่ยวชาญ

4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือในการวิจัยประกอบด้วย 3 ชุด ดังนี้

4.1 แบบคัดเลือกผู้เข้าร่วมการวิจัยและประเมินทักษะพื้นฐาน นำมาใช้เพื่อ คัดเลือกผู้เข้าร่วมวิจัยและทักษะพื้นฐานที่สัมพันธ์กับการเรียนรู้เรื่องราวทางสังคม โดยการสังเกต รูปแบบตรวจสอบรายการ (Checklist) ใช่/ไม่ใช่ แบ่งเป็น 2 ตอนดังนี้ ทักษะพื้นฐาน เป็นทักษะ พื้นฐานที่สัมพันธ์กับการเรียนรู้เรื่องราวทางสังคมผ่านการเล่านิทานโดยศึกษาจากงานวิจัยในเด็กที่มี ภาวะออทิสซึม ของ Shukla-Mehta et al. (2010) การศึกษาของ Delano (2007) และการศึกษา ของ Rayner et al. (2009) และตอนที่ 2 พัฒนาจากแบบประเมิน Individualized Music Therapy Assessment Profile (IMTEP) และแบบประเมิน Verbalizations of Nonverbal of Minimally Verbal Children: Assessment Protocol ได้รับการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ค่าดัชนีความ สอดคล้อง (IOC) คือ 0.77 และได้ปรับปรุงตามคำแนะนำ

4.2 แบบสัมภาษณ์สำหรับผู้ปกครอง แบบสัมภาษณ์สำหรับผู้ปกครอง ลักษณะ การสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้างเพื่อวิเคราะห์และออกแบบที่เหมาะสมรวมถึงเป็นแนวทางในการ เลือกใช้สิ่งจูงใจในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ประกอบด้วย 3 ตอนดังนี้ ตอนที่ 1 ข้อมูล เกี่ยวกับผู้เข้าร่วมวิจัย ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมกรรคอย ตอนที่ 3 ข้อมูลทักษะสัมพันธ์ พื้นฐานกับการเรียนรู้ผ่านการเล่านิทานร่วมกับสถานการณ์จำลองได้รับการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) คือ 0.85 และได้ปรับปรุงตามคำแนะนำ

4.3 แบบประเมินทักษะการรอคอย นำมาใช้เพื่อประเมินทักษะทักษะการรอ คอยในทุกครั้งที่จัดกิจกรรม ประกอบด้วย ด้านสมาธิในการรอคอย ด้านพฤติกรรมที่แสดงออก และด้านการควบคุมตนเอง พัฒนาจากแบบประเมิน Individualized Music Therapy Assessment Profile (IMTEP) และแบบประเมิน Verbalizations of Nonverbal of Minimally Verbal Children: Assessment Protocol แบบประเมินนี้ได้ผ่านการตรวจสอบความตรงตาม

เนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน มีค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC เท่ากับ 0.92 และมีการตรวจสอบความเที่ยง (Reliability) ด้วยวิธี Inter-Rater Reliability (IRR) ประเมินผู้มีภาวะออทิซึมลักษณะอาการใกล้เคียงกับผู้เข้าร่วมวิจัย โดย ผู้วิจัย และผู้ร่วมสังเกต ได้ค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นตามวิธี Cohen's Kappa Coefficient เท่ากับ 0.8 นอกจากนี้ระหว่างการทดลอง มีการประเมิน IRR อีกครั้ง โดยผู้วิจัย และผู้ร่วมสังเกต ได้ค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่น Kappa เท่ากับ 0.8

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย 3 ระยะคือ ดังนี้

5.1 ระยะก่อนการทดลอง ผู้วิจัยเป็นผู้รับสมัครอาสาสมัครและประเมินผู้เข้าร่วมการวิจัย โดยใช้เครื่องมือแบบคัดเลือกผู้เข้าร่วมการวิจัยและประเมินทักษะพื้นฐาน ทำการสัมภาษณ์ผู้ปกครองลักษณะการสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้าง เพื่อวิเคราะห์รวบรวมข้อมูล และออกแบบเรื่องราวทางสังคม จากนั้นทำเป็นรูปแบบหนังสือนิทาน เสนอผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย ความเที่ยงตรงเนื้อหา (Content Validity) และความเชื่อมั่น (Reliability)

5.2 ระยะการทดลอง จำนวน 12 ครั้ง ประกอบด้วย ระยะ Baseline (A) เป็นการสังเกตทักษะการรอคอยของผู้ร่วมการวิจัยด้วยวิธีปกติ โดยการใช้บัตรภาพ ซึ่งไม่มีการใช้เรื่องราวทางสังคมร่วมกับสถานการณ์จำลอง ระยะเวลา 50 นาที ระยะเวลา 3 วันต่อเนื่อง จัดกิจกรรมในห้องเรียนรวม มีเพื่อนร่วมชั้นเรียน ระยะ Treatment (B) เก็บข้อมูลจากการรอคอยของผู้ร่วมการวิจัยโดยใช้เรื่องราวทางสังคมร่วมกับสถานการณ์จำลอง ระยะเวลา 3 วันต่อเนื่อง ในห้องเรียนรวมกับเพื่อน สังเกตทักษะการรอคอย

5.3 ระยะหลังการทดลอง เป็นช่วงการเก็บรวบรวมโดยการสังเกตจากวิดีโอ ประเมินทักษะการรอคอยและวิเคราะห์ข้อมูลในรูปแบบเชิงปริมาณโดยใช้สถิติพื้นฐาน คือ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต โดยนำเสนอแบบกราฟเชิงเส้น เปรียบเทียบการเปลี่ยนแปลงค่าเฉลี่ยในแต่ละระยะในช่วงการทดลอง และพรรณนาเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละครั้ง

6. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลงานวิจัยนี้ ใช้การวิเคราะห์กราฟ (Visual Analysis) วิเคราะห์ข้อมูลจากการสังเกตทักษะการรอคอยในระยะเส้นฐาน (A) และระยะกิจกรรมการใช้เรื่องราวทางสังคมร่วมกับสถานการณ์จำลอง (B) นำเสนอเป็นกราฟเส้นแสดงระดับการเปลี่ยนแปลงของทักษะการรอคอย

ผลการวิจัย

1. ภูมิหลังของผู้เข้าร่วมวิจัย

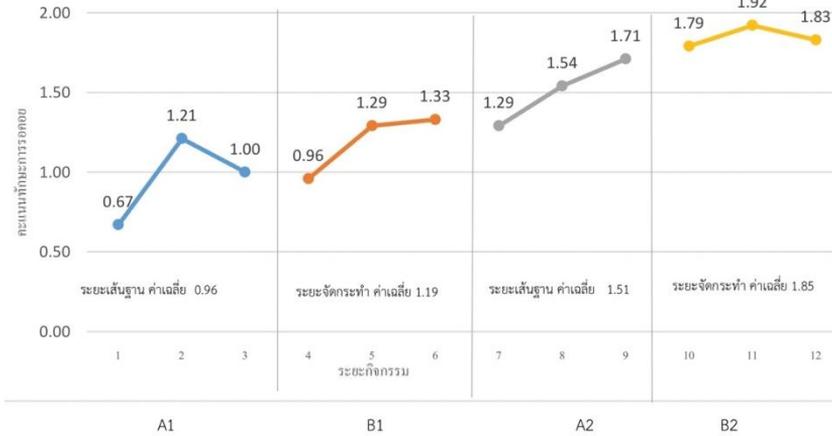
ผู้เข้าร่วมวิจัยเป็นเด็กหญิงปัจจุบันอายุ 7 ปี ก่อนเข้าเรียนถูกจัดอยู่ในกลุ่มระดับความรุนแรงระดับปานกลาง ปัจจุบันอยู่กับพ่อแม่ อาหารที่ชอบคือ ทอดปลาแซลมอน ขนมที่ชอบคือ ขนมเยลลี่ และนมเปรี้ยวรสผลไม้รวม มีอาการพูดเลียนแบบ ทั้งแบบพูดซ้ำทันที ซึ่งเป็นการออกเสียงตามประโยคพูดของผู้อื่น โดยไม่เข้าใจความหมายของประโยค มักแสดงสีหน้านิ่งเฉย และการสื่อสารทางสังคม มีการริเริ่มการสื่อสารบ้าง มีอาการสมาธิสั้น อยู่ไม่นิ่ง เดินและวิ่งเป็นวงกลมในห้องเรียนบ่อยครั้ง ไม่มีความอดทนในการรอคอยตามสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน เช่น การรอคอยเพื่อซื้อขนม การรอคอยรับอาหารกลางวัน และการรอคอยเพื่อเล่นของเล่น เมื่อรอคอยนาน ๆ จะแสดงพฤติกรรม การเดินแข่งคิว การร้องไห้โวยวาย กรีดร้องเสียงดัง ทิ้งตัวลงนอนกลิ้งกับพื้น หรือหยิกแขนบุคคลอื่น

2. การวิเคราะห์กราฟทักษะการรอคอย

2.1. การวิเคราะห์กราฟทักษะการรอคอยเล่นของเล่น

ผลการวิเคราะห์กราฟทักษะการรอคอยเล่นของเล่นจากการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยใช้แบบประเมินทักษะการรอคอย เก็บข้อมูล 3 ครั้ง พบว่า ระยะเส้นฐานช่วงที่ 1 (A1) ไม่มีการใช้เรื่องราวทางสังคมร่วมกับสถานการณ์จำลองมีผลคะแนนเฉลี่ยระยะเส้นฐานเท่ากับ 0.96 เมื่อพิจารณาแต่ละรายครั้ง พบว่า คะแนนในครั้งที่ 1 มีผลคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 0.67 ในครั้งที่ 2 มีคะแนนเพิ่มขึ้นจากครั้งที่ 1 มีผลคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.21 จากนั้นลดลงครั้งที่ 3 มีผลคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.00 ต่อมาในระยะที่มีการใช้เรื่องราวทางสังคมร่วมกับสถานการณ์จำลอง (B1) เก็บข้อมูล 3 ครั้ง มีผลคะแนนเฉลี่ยระยะจัดกระทำเท่ากับ 0.19 เมื่อพิจารณาแต่ละรายครั้ง พบว่า คะแนนได้ลดลงจากเดิมในครั้งที่ 4 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 0.96 จากนั้นคะแนนเพิ่มขึ้นในครั้งที่ 5 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.29 และคะแนนเพิ่มขึ้นในครั้งที่ 6 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.33 ต่อมาในระยะเส้นฐานช่วงที่ 2 (A2) กลับมาระยะที่ไม่มีการใช้เรื่องราวทางสังคมร่วมกับสถานการณ์จำลอง เก็บข้อมูล 3 ครั้ง มีผลคะแนนเฉลี่ยระยะเส้นฐานเท่ากับ 1.51 เมื่อพิจารณาแต่ละรายครั้ง พบว่า คะแนนลดลงในครั้งที่ 7 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.29 จากนั้นเพิ่มขึ้นครั้งที่ 8 ผลคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.54 และเพิ่มขึ้นในครั้งที่ 9 ผลคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.71 ต่อมาในระยะทดลองที่มีการใช้เรื่องราวทางสังคมร่วมกับสถานการณ์จำลอง (B2) เก็บข้อมูล 3 ครั้ง ผลคะแนนเฉลี่ยระยะจัดกระทำเท่ากับ 1.85 เมื่อพิจารณาแต่ละรายครั้ง พบว่า คะแนนเพิ่มขึ้น ในครั้งที่ 10 ผลคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.79 คะแนนเพิ่มขึ้นในครั้งที่ 11 ผลคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.92 คะแนนกลับมามีผลคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.83 ดังแสดงในภาพที่ 2

กราฟเส้นแสดงคะแนนทักษะการรอคอยเล่นของเล่น



ภาพที่ 2 กราฟเส้นแสดงคะแนนทักษะการรอคอยเล่นของเล่น

2.2 การวิเคราะห์กราฟทักษะการรอคอยซื้อของ

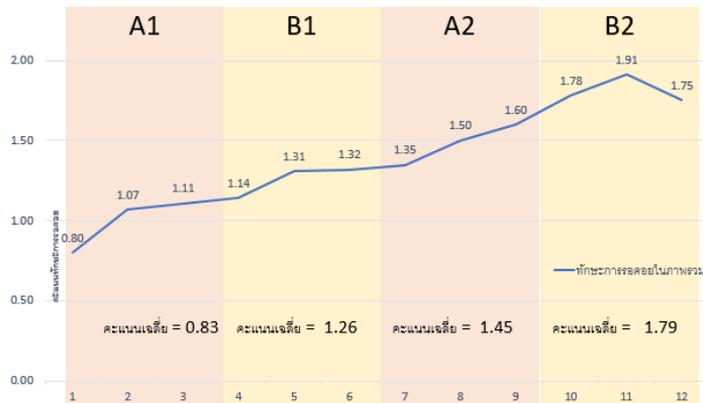
ผลการวิเคราะห์กราฟทักษะการรอคอยซื้อของ ผลการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบประเมินทักษะการรอคอย เก็บข้อมูล 3 ครั้ง ระยะเส้นฐานช่วงที่ 1 (A1) ไม่มีการใช้เรื่องราวทางสังคมร่วมกับสถานการณ์จำลอง มีผลคะแนนเฉลี่ยระยะเส้นฐานเท่ากับ 1.10 เมื่อพิจารณาแต่ละรายครั้ง พบว่า คะแนนในครั้งที่ 1 ผลคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.00 คะแนนลดลงในครั้งที่ 2 ผลคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 0.92 จากนั้นเพิ่มขึ้นในครั้งที่ 3 ผลคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.38 ต่อมาในระยะที่มีการใช้เรื่องราวทางสังคมร่วมกับสถานการณ์จำลอง (B1) เก็บข้อมูล 3 ครั้ง มีผลคะแนนเฉลี่ยระยะจัดกระทำเท่ากับ 1.31 เมื่อพิจารณาแต่ละรายครั้ง พบว่า คะแนนในครั้งที่ 4 ลดลงจากเดิม มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.21 จากนั้นคะแนนเพิ่มขึ้นในครั้งที่ 5 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.42 และลดลงในครั้งที่ 6 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.29 ต่อมาในระยะเส้นฐานช่วงที่ 2 (A2) กลับมาระยะที่ไม่มีการใช้เรื่องราวทางสังคมร่วมกับสถานการณ์จำลอง เก็บข้อมูล 3 ครั้ง มีผลคะแนนเฉลี่ยระยะเส้นฐานเท่ากับ 1.31 เมื่อพิจารณาแต่ละรายครั้ง พบว่า คะแนนเพิ่มขึ้นในครั้งที่ 7 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.46 คะแนนเพิ่มขึ้นในครั้งที่ 8 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.54 และกลับมามีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.46 จากนั้นในระยะทดลองที่มีการใช้เรื่องราวทางสังคมร่วมกับสถานการณ์จำลอง (B2) เก็บข้อมูล 3 ครั้ง มีผลคะแนนเฉลี่ยระยะจัดกระทำเท่ากับ 1.79 เมื่อพิจารณาแต่ละรายครั้ง พบว่า คะแนนเพิ่มขึ้นในครั้งที่ 10 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.75 มีคะแนนเพิ่มขึ้นในครั้งที่ 11 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.88 จากนั้นมีคะแนนลดลงในครั้งที่ 12 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.75 ดังแสดงในภาพที่ 3



ภาพที่ 4 กราฟเส้นแสดงคะแนนทักษะการรอคอยรับอาหารกลางวัน

2.4. ทักษะการรอคอยในภาพรวม

ระยะเส้นฐานช่วงที่ 1 (A1) มีผลคะแนนเฉลี่ย 0.83 เมื่อพิจารณาแต่ละรายครั้งพบว่า ในครั้งที่ 1 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 0.80 มีคะแนนเพิ่มขึ้นในครั้งที่ 2 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.07 และคะแนนเพิ่มขึ้นในครั้งที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.11 ต่อมาระยะเวลาใช้เรื่องราวทางสังคมร่วมกับสถานการณ์จำลอง (B1) คะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น มีคะแนนเฉลี่ยที่ 1.26 มีทักษะการรอคอยดีขึ้นเมื่อพิจารณาแต่ละรายครั้ง พบว่า คะแนนเพิ่มขึ้นในครั้งที่ 4 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.14 มีคะแนนเพิ่มขึ้นในครั้งที่ 5 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.31 และคะแนนเพิ่มขึ้นในครั้งที่ 6 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.32 ในระยะเส้นฐานช่วงที่ 2 (A2) มีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นที่ 1.45 เมื่อพิจารณาแต่ละรายครั้ง พบว่า คะแนนเพิ่มขึ้นในครั้งที่ 7 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.35 มีคะแนนเพิ่มขึ้นในครั้งที่ 8 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.50 และเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องในครั้งที่ 9 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.60 ในระยะที่มีการใช้เรื่องราวทางสังคมร่วมกับสถานการณ์จำลอง (B2) มีคะแนนเฉลี่ย 1.79 เมื่อพิจารณาแต่ละรายครั้ง พบว่า คะแนนเพิ่มขึ้นในครั้งที่ 10 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.78 คะแนนเพิ่มขึ้นในครั้งที่ 11 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.91 และคะแนนลดลงในครั้งที่ 12 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 1.75 โดยภาพรวมแสดงให้เห็นว่า มีทักษะการรอคอยในภาพรวมได้ดีขึ้น ดังภาพที่ 5



ภาพที่ 5 กราฟภาพรวมแสดงทักษะการรอคอย

อภิปรายผล

1. ผลการวิจัยทักษะการรอคอยในสถานการณ์การรอคอยของเล่น พบว่า เด็กที่มีภาวะออทิซึม มีทักษะการรอคอยในสถานการณ์การรอคอยของเล่นสูงขึ้น หลังจากมีการใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการเล่านิทานร่วมกับสถานการณ์จำลอง ซึ่งผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าคะแนนเฉลี่ยทักษะการรอคอยการเล่นของเล่นมีคะแนนทักษะที่สูงขึ้น ด้วยทักษะการรอคอยของผู้ร่วมวิจัยมีความพร้อมด้านการมีสมาธิในการรอคอยในการร่วมกิจกรรม มีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น รู้จักวิธีการเล่นตามกติกามากขึ้นอย่างรวดเร็ว ตลอดจนสามารถปฏิบัติตามกติกาได้ สามารถรอคอยตามลำดับก่อน-หลังได้ ควบคุมตนเองไม่ตะโกนโวยวาย ทำร้ายด้วยการหยิก ปิดหรือผลักคนอื่นเมื่อไม่พอใจนั้นลดลงไม่มีพฤติกรรมกระแทก และทิ้งตัวลงบนพื้นนอนกิ้งก้างพื้น คะแนนที่พัฒนาขึ้นสอดคล้องกับผลการศึกษาของ Ongkhasing (2011) พบว่า การปรับพฤติกรรมการรอคอยของเด็กที่มีภาวะออทิซึมโดยใช้กิจกรรมการเล่น ทำให้เด็กที่มีภาวะออทิซึมมีพฤติกรรมการรอคอยขณะทำกิจกรรมกับเพื่อนที่สูงขึ้น โดยมีความสนใจในการร่วมกิจกรรม สามารถควบคุมตนเองรอคอยลำดับก่อน-หลังในการเล่นกับเพื่อนได้มากขึ้นกว่าเดิม นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลการศึกษาของ Panyakham (2015) ได้ทำการศึกษา พบว่า เด็กที่มีภาวะออทิซึมมีทักษะการรอคอยจากการสอนด้วยทักษะสังคม โดยการเล่นเกมการโยนบอลสูงขึ้นกว่าก่อนการสอนด้วยทักษะสังคมโดยการเล่นเกมการโยนบอล เห็นได้ว่า การฝึกทักษะการรอคอยถือว่ามีค่ามาก ที่ต้องได้รับการช่วยเหลือเพราะในระหว่างการเล่นเด็กที่มีภาวะออทิซึมได้ฝึกทักษะทางสังคม รู้จักการรอคอย แลกเปลี่ยนของเล่นและประสบการณ์รู้จักใช้วิธีในการลดความขัดแย้ง การเล่นจึงทำให้เด็กรู้จักกฎเกณฑ์ของสังคม รู้จักการอยู่ร่วมกัน ซึ่งจะทำให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข (Khemphukhideo & Yuankratok,

2019) ได้กล่าวว่าการมีข้อจำกัดในการรอคอย ส่งผลให้เด็กที่มีภาวะออทิซึมขาดความเข้าใจ กฎเกณฑ์ทางสังคมสร้างปฏิสัมพันธ์ไม่เป็นธรรมชาติมีพฤติกรรมทางสังคมที่ไม่เหมาะสมกับวัย ไม่สนใจสิ่งที่เกิดขึ้นรอบข้างแม้บุคคลในครอบครัว ไม่เข้าใจบุคคลอื่น และมักมีปัญหาการรอคอยในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่เป็นอุปสรรคสำคัญในการเรียนรู้ของเด็ก เมื่อมีกิจกรรมที่ต้องรอคิว หรือ ผลัดกันเล่น จะเดินแทรกตัวเข้าไปทันทีโดยไมรอให้ถึงคิวของตนเองก่อน เมื่อกิจกรรมไม่เป็นไปตามที่ต้องการจะโวยวาย ก่อให้เกิดความขัดแย้งและมีปัญหาในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมเป็นอย่างมาก อีกทั้งยังสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องราวทางสังคม (Social Story) พัฒนาขึ้นโดย Carol Gray ในปี ค.ศ. 1991 เพื่อช่วยให้เด็กที่มีภาวะออทิซึมเข้าใจกฎกติกาของการเล่นเกม และได้มีการพัฒนาเพิ่มเติมในการเข้าใจกฎ กติกาทางสังคม วัฒนธรรม เป็นวิธีที่ได้รับการยอมรับและนำไปทดลองใช้ อย่างแพร่หลาย (Gray, 2000) เป็นการช่วยสนับสนุน ให้เด็กที่มีภาวะออทิซึมเกิดการเรียนรู้เรื่องราว เข้าใจและสามารถมองเห็นภาพเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในสังคม การรับรู้ความรู้สึกของบุคคลอื่น และเกิดการตอบสนองที่เหมาะสม ดังนั้น จะเห็นได้ว่า การใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการเล่า นิทานร่วมกับสถานการณ์จำลอง ช่วยส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้จากการเลียนแบบตัวอย่างในนิทาน เข้าใจกฎกติกาของการเล่นเกม เกิดความเข้าใจในการเข้าใจกฎ กติกาทางสังคม ทำให้พฤติกรรม การรอคอยในการเล่นของเล่นชนิดต่าง ๆ ของผู้ร่วมวิจัยมีความเหมาะสมมากขึ้น

2 สถานการณ์การรอคอยในการซื้อของ ผลการวิจัย พบว่า เด็กที่มีภาวะออทิซึม มีทักษะ การรอคอยในสถานการณ์การรอคอยในการซื้อของสูงขึ้นหลังจากมีการใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการเล่า นิทานร่วมกับสถานการณ์จำลอง ซึ่งผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าคะแนนเฉลี่ยทักษะการรอคอย การรอคอยในการซึ่งมีคะแนนทักษะที่สูงขึ้น ด้วยทักษะการรอคอยของผู้ร่วมวิจัยมีความพร้อมด้าน การมีสมาธิในการรอคอยในการร่วมกิจกรรม มีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น สามารถปฏิบัติตามกติกา ข้อตกลง รู้จักรอคิว ไม่พยายามทำร้ายผู้อื่นขณะที่รอ สามารถควบคุมตนเองได้ ไม่ตะโกนโวยวาย ปัดหรือผลักคนอื่นเมื่อไม่พอใจลดลง สามารถจัดการอารมณ์และความโกรธของตนเองอย่าง เหมาะสมมากขึ้น สอดคล้องกับ (Khaemmanee, 2008) กล่าวว่าเรื่องราวทางสังคมผ่านการเล่า นิทานร่วมกับสถานการณ์จำลองเป็นการพัฒนาทักษะการรอคอยในเด็กที่มีภาวะออทิซึม เป็น เครื่องมือที่สำคัญในการชี้แนะทักษะการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่เหมาะสม เนื่องจากว่าเด็กออทิซึม นั้นจะมีความสนใจและเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้ดีจากหนังสือที่มีรูปภาพ โดยเด็กจะอาศัยกระบวนการ เรียนรู้จากรูปภาพและตัวละครในสถานการณ์จำลองมาเป็นตัวแบบที่จะนำไปสู่การแสดงออกของ พฤติกรรมทางสังคมที่เหมาะสมได้ อีกทั้งจะช่วยให้เด็กที่มีภาวะออทิซึมสามารถนำความรู้หรือ ต้นแบบพฤติกรรมจากการเรียนรู้ผ่านเรื่องราวทางสังคมมาฝึกปฏิบัติในสถานการณ์จำลอง ช่วยให้ เข้าใจเหตุการณ์ที่มีความซับซ้อนหรือยากต่อการทำความเข้าใจได้ ทำให้เด็กที่มีภาวะ ออทิสซึมได้

แสดงออก และได้มีการรับรู้ทางภาษา ได้เรียนรู้ผ่านการสร้างประสบการณ์ตรงในการประยุกต์ใช้ความรู้จากเรื่องราวทางสังคมมาใช้เพื่อพัฒนาทักษะการรอยคอในสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริงของตนเองในชีวิตประจำวัน เมื่อเด็กได้ฟังนิทานประเภทใดแล้ว เด็กสามารถเลียนแบบตัวอย่างในนิทาน ตามที่ผู้เขียนนิทานจะชักจูงหรือกระตุ้นให้เป็นไปตามแนวคิดนั้นๆ เช่น ตัวแบบในนิทาน เป็นคนขยัน มุมานะ เด็กก็จะแสดงออกด้วยการกระทำ การพูด การเล่น ในลักษณะเดียวกันกับนิทานที่ได้ฟัง ดังนั้น จะเห็นได้ว่า การใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการเล่านิทานร่วมกับสถานการณ์จำลอง เพื่อส่งเสริมให้เกิดทักษะการรอยคอขึ้น จำเป็นต้องใช้นิทานต้นแบบที่ปรากฏสิ่งที่เป็นการเร้าความสนใจและการเสริมแรงทางบวก ที่มีอิทธิพลต่อการสร้างแรงจูงใจในการรอยคอในสถานการณ์ต่าง ๆ โดยอาศัยกระบวนการเรียนรู้จากรูปภาพและตัวละครในสถานการณ์จำลองมาเป็นตัวแบบที่จะนำไปสู่การแสดงออกของพฤติกรรมทางสังคมที่เหมาะสมได้ และจะช่วยให้เด็กที่มีภาวะออทิสซึมสามารถนำความรู้หรือต้นแบบพฤติกรรมจากการเรียนรู้ผ่านเรื่องราวทางสังคมมาฝึกปฏิบัติในสถานการณ์จำลอง ช่วยให้เข้าใจเหตุการณ์ที่มีความซับซ้อนหรือยากต่อการทำความเข้าใจได้

3. สถานการณ์การรอยคอในการรับถาดอาหารกลางวัน ผลการวิจัย พบว่า เด็กที่มีภาวะออทิสซึม มีทักษะการรอยคอในสถานการณ์การรอยคอในการรับถาดอาหารกลางวันสูงขึ้นหลังจากมีการใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการเล่านิทานร่วมกับสถานการณ์จำลอง ซึ่งผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าคะแนนเฉลี่ยทักษะการรอยคอการรอยคอในการรับถาดอาหารกลางวันซึ่งมีคะแนนทักษะที่สูงขึ้นและมีการกลับไปลดลงของคะแนนเล็กน้อย แต่ไม่น้อยกว่าระยะเส้นฐาน (A) ด้วยการออกแบบกิจกรรมโดยเลือกสถานการณ์ที่มีการเรียงลำดับความยากง่ายของการรอยคอ และความซับซ้อนของกิจกรรม มีการดำเนินกิจกรรมอย่างมีลำดับขั้นตอนขึ้นตอน สอดคล้องกับ (Khaemmanee, 2008) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้สถานการณ์จำลองมี 3 ขั้นตอน เริ่มต้นตั้งแต่ขั้นเตรียมการ เป็นการเตรียมสภาพแวดล้อมให้เสมือนจริงมากที่สุด วางแผนสร้างสถานการณ์ที่ต้องการให้ได้เรียนรู้ กำหนดกฎกติกาเงื่อนไข บทบาทหน้าที่ อาจมีการกำหนดบทบาทรวมถึงการจัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ขั้นกิจกรรมหรือขั้นการเรียนรู้ มีการแสดงกระบวนการในสถานการณ์จำลอง การมอบหมายหรือเลือกบทบาทหน้าที่ และการเล่นในสถานการณ์จำลอง และขั้นหลังการสอนเป็นการสรุปประเด็นการเรียนรู้ และอภิปรายผล เพื่อนำความรู้ไปใช้ได้สถานการณ์จริง ในการวิจัยครั้งนี้ได้วางแผนการสร้างสถานการณ์จำลองสอดคล้องกับ ได้กล่าวว่า สถานการณ์จำลองเป็นการกำหนดเหตุการณ์เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่เสมือนจริง มีแนวคิดปรัชญาทางการศึกษากลุ่มพัฒนาการนิยม (Progressivism) โดยมีผู้นำทางแนวคิดคือ จอห์น ดิวอี้พบว่า การส่งเสริมการเรียนรู้โดยการใช้สถานการณ์จำลอง ซึ่งเป็นการเรียนรู้มากกว่าการท่องจำ เชื่อว่ามนุษย์เป็นสิ่งมีชีวิตที่แปลงไปตามกาลเวลาและสิ่งแวดล้อม โดยนำความรู้และประสบการณ์มาประกอบกันในการแก้ปัญหา เรียนรู้

หรือฝึกฝนในเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต โดยเป็นการดึงความรู้หรือประสบการณ์เดิม มาปฏิบัติและการเรียนรู้เป็นเรื่องของการกระทำ มากกว่าความรู้ และผู้เรียนเรียนรู้ในการนำความรู้ ที่ได้มาประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ที่จำลองขึ้น

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

การวิจัยครั้งต่อไปควรเพิ่มขนาดกลุ่มตัวอย่างเด็กออทิสซึมที่มีคุณลักษณะหรือความต้องการใกล้เคียงกัน โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงทดลองแบบกลุ่มเพื่อเปรียบเทียบผลระหว่างกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุมเพื่อให้ผลการวิจัยสามารถสรุปอ้างอิงไปใช้ได้ในช่วงกว้าง

เอกสารอ้างอิง

- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders*. Arlington,VA: Author.
- Delano, M. E. (2007). Video modeling interventions for individuals with autism. *Remedial and special education, 28*(1), 33–42.
- Gray, C. (1991). *What Are Social Stories*. Thegraycenter.
<http://www.thegraycenter.org/social-stories/what-are-social-stories/>.
- Gray, C. (2000). The new social story book illustrated edition. Future Horizons.
- Juthapakdeekul, N. (2019). *Handbook of Workshop on Assessing the Development of Management Thinking (Executive Function) in early childhood*. Institute of Molecular Biosciences, Mahidol University.
- Kaplan, H. I., & Sadock, B.J. (1998). *Kaplan and Sadock's Synopsis of Psychiatry*. Behavioral Sciences / Clinical Psychiatry (8th ed.). William & Wilkins.
- Kazdin, A. E., & Wassell, G. (1998). Treatment completion and therapeutic change among children referred for outpatient therapy. *Professional Psychology: Research and practice, 29*(4), 332–340.
- Khaemmanee, T. (2008). *Pedagogical science: Knowledge for an effective learning process*. Chulalongkorn University.
- Khemphukhieo, A., & Yuankratok, P. (2019). Social skills of school-age autistic children. *Journal of Psychiatric and Mental Health Nursing, 30*(2), 1-21.
- Leitner, Y. (2014). The Co-occurrence of autism and attention deficit hyperactivity disorder in Children - What Do We Know?. *Frontiers In Human Neuroscience, 8*, 268.

- Ongkhasing, H. (2011). *Adjusting the waiting behavior of children with autism by using play activities* [Unpublished master's thesis]. Chiang Mai University.
- Panyakham, C. (2015). *The training of waiting skills of autistic children by using a throwing game*. Special education center of Pattani Province.
- Phrommanee, P. (2011). *Storytelling techniques*. GoToKnow.
<https://www.gotoknow.org/posts/456068>
- Piyathamwarakul, S. (2018). *Development of social skills for children with autism in Ramkhamhaeng University Demonstration School using the social story method*. Faculty of Education, Ramkhamhaeng University.
- Rayner, C., Denholm, C., & Sigafos, J. (2009). Video-based intervention for individuals with autism: Key questions that remain unanswered. *Research in Autism Spectrum Disorders, 3*(2), 291–303.
- Secretariat of the Education Council, (2007). A model for promoting reading habits in children aged 1–3 years by parents and caregivers. Graphic Pepper.
- Shukla-Mehta, S., Miller, T., & Callahan, K. J. (2010). Evaluating the effectiveness of video instruction on social and communication skills training for children with autism spectrum disorders: A review of the literature. *Focus on Autism and Other Developmental Disabilities, 25*(1), 23-36.
- Sriwiset, K., (2009). Improving social skills for autistic students in co-educational primary school using social stories. Master of Education Thesis, Khon Kaen University.
- Supakwatana, P. (2009). Behavioral development of children with autism using the social story method. Bachelor of Science Thesis. Chulalongkorn University.
- Wiriyangkun, Y., Napanang, P., & Sinbenjapong, W. (2018). *Behavior management for special education teachers*. Chiang Mai University.