

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลการเรียนรู้คำศัพท์ของเด็กออทิสติก ระดับปฐมวัย โดยจัดกิจกรรมเกมทางภาษา 2) เปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ของเด็กออทิสติก ระดับปฐมวัย ก่อนและหลังการจัดกิจกรรม กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชาย จำนวน 3 คน ได้รับการวินิจฉัยทางการแพทย์ และมีใบวินิจฉัยจากแพทย์ ระบุเป็นบุคคลออทิสติก กำลังศึกษาอยู่ในระดับปฐมวัย ชั้นเตรียมอนุบาล ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ศูนย์การศึกษาพิเศษ ประจำจังหวัดอุดรธานี หน่วยบริการหนองวัวซอ การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง กลุ่มเป้าหมายได้จากการเลือกแบบเจาะจง ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยจัดทำบันทึกข้อความขออนุญาตการจัดทำวิจัยในชั้นเรียนเสนอต่อผู้บริหารสถานศึกษาให้ทราบถึงสภาพปัญหาของผู้เรียนศึกษาเอกสารบทความ รายงานการวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดำเนินการขอความอนุเคราะห์ ผู้อำนวยการศูนย์การศึกษาพิเศษ ประจำจังหวัดอุดรธานี และผู้ปกครองของกรณีศึกษา เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ทำการสร้างเครื่องมือการวิจัยจัดเตรียมแผนการจัดกิจกรรมเกมทางภาษาและแบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 1) แผนการจัดกิจกรรมทางภาษา จำนวน 12 แผน แผนละ 30 นาที และ 2) แบบทดสอบการเรียนรู้คำศัพท์ จำนวน 6 หมวด 24 คำ หากคุณภาพเครื่องของเครื่องมือ โดยหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาเท่ากับ 0.93 การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยก่อนและหลัง

ผลการศึกษาพบว่า

1. การเรียนรู้คำศัพท์ของเด็กออทิสติก ระดับปฐมวัย หลังการจัดกิจกรรมเกมทางภาษาอยู่ในระดับความรู้ดีมาก ค่าเฉลี่ย 3.61 คิดเป็นร้อยละ 90.25 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.33 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า หลังการจัดกิจกรรมเกมทางภาษา อยู่ในระดับความรู้ดีมากทั้ง 6 หมวด คือ อวัยวะ ของใช้ ผลไม้ เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์การเรียน และผัก ตามลำดับ
2. ผลการทดสอบสมมติฐาน ผลการเรียนรู้คำศัพท์หลังการจัดกิจกรรมเกมทางภาษาแตกต่างจากก่อนการจัดกิจกรรมเกมทางภาษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า หลังได้รับการจัดกิจกรรมเกมทางภาษาทั้ง 6 หมวดคือ อวัยวะ ของใช้ ผลไม้ เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์การเรียน และผัก แตกต่างจากก่อนได้รับการจัดกิจกรรมเกมทางภาษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 ซึ่งสอดคล้องและเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

คำสำคัญ : คำศัพท์ เด็กออทิสติก เกมทางภาษา

Abstract

The purpose of this research is to 1) Study the results of vocabulary learning of children with autism at the early childhood level by organizing language game activities. 2) Compare the vocabulary learning results of children with autism at the early childhood level before and after organizing the activity. The target group is 3 male students who have received a medical diagnosis. and have a diagnosis from a doctor Identified as an autistic person Currently studying at the early childhood level Pre-Kindergarten class, 2nd semester, academic year 2023 Special Education Center Udon Thani Province Nong Wua So Service Unit This research is a quasi-experimental research. Target groups are obtained through specific selection. Carry out data collection by preparing a memorandum requesting permission to conduct classroom research and presenting it to school administrators to know the problems of the students. Study the article documents Related research reports Proceed to request assistance Director of the Special Education Center Udon Thani Province and parents of the case study to request assistance in collecting data Create research tools, prepare activity plans, language games, and vocabulary learning tests. Research tools 1) 12 language activity plans, 30 minutes per plan, and 2) vocabulary learning tests, 6 categories, 24 words, to find the quality of the tools. The content reliability was found to be 0.93. Data analysis used basic statistics such as percentages and standard deviations. Statistics comparing the average before and after

The results of the study found that

1. Vocabulary learning of autistic children at the early childhood level after organizing language game activities was at a very good level of knowledge, with an average of 3.61 or 90.25 percent, standard deviation of 0.33. When considering each aspect, it was found that after Organizing language game activities At a very good level of knowledge in all 6 categories: organs, utensils, fruits, clothing. school supplies and vegetables, respectively.

2. Hypothesis testing results Vocabulary learning results after organizing the language game activity were significantly different from before organizing the language game activity at the 0.5 level. When considering each aspect, it was found that after receiving the language game activity both The 6 categories are organs, utensils, fruits, clothing. The learning materials and vegetables were significantly different from before the language game activities were organized at the 0.5 level, which is consistent and in accordance with the set assumptions.