

## บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อหาประสิทธิภาพของชุดเกมการศึกษา เพื่อพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้พยัญชนะไทย ก – ฮ ของเด็กออทิสติก ในห้องเรียนคู่ขนานสำหรับบุคคลออทิสติก 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเรียนรู้พยัญชนะไทย ก – ฮ ของเด็กออทิสติก ในห้องเรียนคู่ขนานสำหรับบุคคลออทิสติกก่อนและหลังการใช้ชุดเกมการศึกษาในห้องเรียนคู่ขนานสำหรับบุคคลออทิสติก โรงเรียนชุมชนสามพร้าว ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 โดยใช้ชุดเกมการศึกษา เพื่อพัฒนาความสามารถของผู้เรียนที่ไม่รู้จักพยัญชนะไทย ก - ฮ ของเด็กออทิสติก จำนวน 4 ชุด ได้แก่

1. ชุดเกมการศึกษา ชุดที่ 1 มีน้อยๆ ธรรมชาติตามหาบ้านให้พยัญชนะไทย
2. ชุดเกมการศึกษา ชุดที่ 2 คู่หูอยู่ในไหน
3. ชุดเกมการศึกษา ชุดที่ 3 ดินสอพาเพลิน
4. ชุดเกมการศึกษา ชุดที่ 4 หกเหลี่ยมพาสนุก

การวิจัยในการทดลองครั้งนี้เป็นแบบทดลอง ผู้วิจัยจะดำเนินการทดลองแบบกลุ่มเดียววัดสองครั้ง (One Group Pretest – Posttest Design) ครั้งละ 30 นาที ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง 10 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 วัน ใช้การวิเคราะห์ข้อมูล โดยสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นการหาร้อยละของคะแนนทดสอบก่อนฝึกและหลังฝึกแล้วนำค่าร้อยละเปรียบเทียบความก้าวหน้าของผลการเรียนรู้

ผลการพัฒนาความสามารถผู้เรียนก่อนและหลังการใช้ชุดเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาความสามารถผู้เรียนไม่รู้จักพยัญชนะไทย ก – ฮ ของเด็กออทิสติก จำนวน 4 ชุด ก่อนและหลังการสอน ใช้ชุดเกมการศึกษาพัฒนาความสามารถผู้เรียนไม่รู้จักพยัญชนะไทย ก – ฮ ผลการประเมินความสามารถก่อนการพัฒนา เฉลี่ยเท่ากับ 16.25 และผลการประเมินความสามารถหลังการพัฒนา เฉลี่ยเท่ากับ เฉลี่ยเท่ากับ 42.25 แสดงให้เห็นว่าเด็กออทิสติก ในห้องเรียนคู่ขนานสำหรับบุคคลออทิสติกมีพัฒนาหลังการใช้ชุดเกมการศึกษาเพื่อพัฒนาพัฒนาความสามารถผู้เรียนไม่รู้จักพยัญชนะไทย ก – ฮ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

