

ชื่อเรื่อง	การประยุกต์ใช้สื่อเกมดิจิทัล (CANVA) เพื่อแก้ปัญหาทักษะด้านสติปัญญาของนักเรียนออทิสติก
ผู้วิจัย	นายศรารุณี วั่งทะพันธ์ ครู ศูนย์การศึกษาพิเศษ ประจำจังหวัดอุดรธานี สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ
ปีที่พิมพ์	2568

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ของการวิจัย 1) เพื่อพัฒนาทักษะด้านสติปัญญาของนักเรียนออทิสติก การใช้สื่อเกมดิจิทัล (CANWA) เรื่องการจับคู่รูปภาพสัตว์ 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะด้านสติปัญญาของนักเรียนออทิสติกก่อนและหลังการใช้สื่อเกมดิจิทัล (CANWA) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) สื่อเกมดิจิทัล (CANWA) เพื่อแก้ปัญหาทักษะด้านสติปัญญาของนักเรียนออทิสติกเรื่อง การจับคู่รูปภาพสัตว์ 2)แบบสังเกตพฤติกรรม สื่อเกมดิจิทัล (CANWA) เพื่อแก้ปัญหาทักษะด้านสติปัญญาของนักเรียนออทิสติกเรื่อง การจับคู่รูปภาพสัตว์

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการใช้สื่อเกมดิจิทัล (CANWA) เพื่อพัฒนาทักษะด้านสติปัญญาของนักเรียนออทิสติก เรื่องการจับคู่รูปภาพสัตว์ พบว่า ผลสัมฤทธิ์นักเรียนออทิสติกมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเพิ่มขึ้นเป็น 5.58 สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนซึ่งเท่ากับ 4.33 2) ผลการเปรียบเทียบการคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนและหลังการใช้สื่อเกมดิจิทัล (CANWA) เพื่อพัฒนาทักษะด้านสติปัญญาของนักเรียนออทิสติก เรื่องการจับคู่รูปภาพสัตว์ พบว่า ภาพรวมผลสัมฤทธิ์นักเรียนออทิสติกมีระดับคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเพิ่มขึ้นเป็น 3.17 ซึ่งสูงกว่าระดับคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนที่เท่ากับ 2.58