การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาชุคบทเรียนคอมพิวเตอร์มักติมีเคียโดยใช้กิจกรรมศิกปะ เพื่อศึกษาความสามารถในการแยกสี ระดับความสนใจในการเรียนและพฤติกรรมทางสังคมของ เด็กออทิสติกที่เรียนค้วยชุคบทเรียนคอมพิวเตอร์มักติมีเคียโดยใช้กิจกรรมสิกปะ กลุ่มตัวอย่าง คือ เด็กออทิสติกที่กำลังศึกษาอยู่ระคับช่วงชั้น 2 ปีการศึกษา 2552 ห้องเรียนพิเศษ 2 โรงเรียนคาราคาม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 อายุระหว่าง 11 - 15 ปี มีความสามารถ อยู่ในระคับเรียนได้ไม่มีความพิการซ้ำซ้อน โดยการเลือกแบบเจาะจง จำนวน 5 คน เครื่องมือที่ใช้ใน การวิจัยประกอบด้วย 1) ชุคบทเรียนคอมพิวเตอร์มักติมีเคียโดยใช้กิจกรรมศิกปะสำหรับเด็กออทิสติก ช่วงชั้น 2 2) แบบประเมินคุณภาพชุคบทเรียนคอมพิวเตอร์มักติมีเดียโดยใช้กิจกรรมศิกปะสำหรับ เด็กออทิสติก ช่วงชั้น 2 3) แบบทดสอบการแยกสี 4) แบบสังเกตความสนใจในการเรียน 5) แบบ สังเกตและบันทึกพฤติกรรม ผลการวิจัยพบว่า ชุคบทเรียนคอมพิวเตอร์มักติมีเดียโดยใช้กิจกรรมศิกปะสำหรับ เด็กออทิสติกที่เรียนด้วยชุดบทเรียนคอมพิวเตอร์มักติมีเดียโดยใช้กิจกรรมศิกปะมีคุณภาพที่ดี และเด็กออทิสติกที่เรียนด้วยชุดบทเรียนคอมพิวเตอร์มักติมีเดียโดยใช้กิจกรรมหิกปะมีความสามารถ ในการแยกสี และระดับความสนใจในการเรียนสงขึ้น และเด็กออทิสติกมีพฤติกรรมทางสังคมดีขึ้น

230261

This research aimed to develop computer multimedia by art activities for autistic learners, in order to study abilities of the students in colors distinguishing, learning attention and social behaviors under computer multimedia teaching. The sample group consisted of autistic students in the primary school who currently studying at Darakam School in Bangkok. These students are in a single class of the same level, ages from 11 to 15 years old. They are a learning-capable group with no other kinds of disabilities. Five of them were selected by purposive sampling from the autistic students who participated in the study. The instruments used for gathering data were: 1) Computer multimedia by art activities for autistic learners, 2) The quality assessment forms, 3) The distinguishing color tests, 4) The observation forms of learning attention and 5) The observation forms of social behavior in the classroom. The results of this research show that the computer multimedia by art activities for autistic learners have the quality assessment with the mean of 3.93 which is at a "good" level. The ability of colors distinguishing and the learning attention of the students increase and the social behavior of the students are improved.