

ชื่อเรื่อง การศึกษาผลการปรับพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กออทิสติกที่เรียนร่วม
โดยใช้วิธีการเสริมแรงด้วยเบียร์รถรถในการเล่นเกมนักเด็กปกติ

ผู้วิจัย นางมาลินี ไชยบัง ปริญญา ค.ม. (การศึกษาพิเศษ)

กรรมการที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ไพโรจน์ ประธานกรรมการ
คร.ชวลิต ชูกำแหง กรรมการ
อาจารย์จริยาภรณ์ รุจิโมระ กรรมการ

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม 2550

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาและเปรียบเทียบพฤติกรรมก้าวร้าวในห้องเรียนเรียนร่วมของเด็กออทิสติก โดยใช้วิธีการเสริมแรงด้วยเบียร์รถรถในการเล่นเกมนักเด็กปกติ โดยตั้งสมมติฐานว่าพฤติกรรมก้าวร้าวในห้องเรียนเรียนร่วมของเด็กออทิสติกหลังการเสริมแรงด้วยเบียร์รถรถในการเล่นเกมนักเด็กปกติจะลดลง ประชากรที่ใช้ในการศึกษาเป็นเด็กออทิสติกในห้องเรียนกลุ่มงานที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวในห้องเรียนมากที่สุดจำนวน 4 คน ในโรงเรียนบ้านกุฎรู ตำบลแวงน้อย อำเภอแวงน้อย จังหวัดขอนแก่น ซึ่งคัดเลือกจากรายงานเบื้องต้นของครูผู้สอน

จากแบบประเมินพฤติกรรมก้าวร้าวและจากการเข้าไปสังเกตและบันทึกพฤติกรรมก้าวร้าวของผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย กระบวนการทดลองแบ่งออกเป็น 4 ระยะ คือ ระยะที่ 1 (A₁) ครูสอนเด็กออทิสติกและควบคุมชั้นเรียนตามปกติ ยังไม่ให้เกิดการเสริมแรงด้วยเบียร์รถรถในการเล่นของเด็กออทิสติกกับเด็กปกติในระยะนี้ผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัยสังเกตและบันทึกพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กออทิสติกทุก 30 วินาที คือ ช่วงเวลาการสังเกต 20 วินาที บันทึก 10 วินาที เป็น 1 ช่วงเวลา มีทั้งหมด 40 ช่วงเวลา ตลอดระยะเวลาการสังเกตพฤติกรรม 20 นาที ใช้เวลา 2 สัปดาห์ ระยะที่ 2 (B₁) ผู้วิจัยใช้หลักการปรับพฤติกรรมก้าวร้าวโดยการเสริมแรงด้วยเบียร์รถรถ ระยะนี้ใช้เวลา 4 สัปดาห์ ดำเนินการสังเกตพฤติกรรมจำนวน 10 ครั้ง ๆ ละ 20 นาที โดยในแต่ละครั้งที่ดำเนินการสังเกตและบันทึกพฤติกรรม จะแบ่งระยะเวลาในการสังเกตเป็นช่วงเวลานั้น ๆ ใน 1 ครั้ง / 1 เกม จำนวนครั้งรวมทั้งหมดในระยะ 4 สัปดาห์ เท่ากับ 10 ครั้ง โดยในแต่ละครั้งผู้วิจัยและผู้ร่วมสังเกต สังเกตและบันทึกพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กออทิสติก

ในการเล่นเกมนกกับเด็กปกติ โดยให้การเสริมแรงต่อพฤติกรรมการเล่นของเด็กออทิสติกกับเด็กปกติด้วยเบียร์รูดร ระยะที่ 3 (A₂) กลับไปใช้วิธีการตามระยะที่ 1 (A₁) คือ หยุดการให้การเสริมแรงด้วยเบียร์รูดร ใช้เวลา 4 สัปดาห์ ระยะที่ 4 (B₂) ผู้วิจัยกลับไปใช้กระบวนการให้การเสริมแรงด้วยเบียร์รูดรอีกครั้ง ระยะนี้ใช้เวลา 2 สัปดาห์

การเสนอผลการวิจัยโดยใช้กราฟแสดงความถี่และค่าร้อยละของพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กออทิสติก

ผลการวิจัยครั้งนี้พบว่า

1. ประสิทธิภาพของวิธีการเสริมแรงด้วยเบียร์รูดรในการเล่นเกมนกกับเด็กปกติผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ $P_1 - P_2 = 13.37 \%$
2. เด็กออทิสติกที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวในห้องเรียนเรียนร่วมในการเล่นเกมนกกับเด็กปกติ หลังจากรับการเสริมแรงด้วยเบียร์รูดรแล้ว พบว่า มีพฤติกรรมก้าวร้าวลดลง
3. เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนออทิสติกในห้องเรียนเรียนร่วมระหว่าง ก่อนและหลัง ได้รับการเสริมแรงด้วยเบียร์รูดรในการเล่นเกมนกกับเด็กปกติ พบว่า ผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กออทิสติกในห้องเรียนเรียนร่วมในระยะที่ 1 กับระยะที่ 4 พบว่า เด็กออทิสติกมีพฤติกรรมก้าวร้าวลดลง

TITLE A study on modifying aggressive behaviors of students with autistic in mainstreaming school in play games with normally students using token reinforcement technique .

AUTHOR Malinee Chaiyabang **DEGREE** M.Ed. (Special Education)

ADVISORS Assist. Prof. Yupasri Praiwan
DR. Chawalit Choogampang
MISS. Jariyaporn Rujimora

RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY , 2007

ABSTRACT

The purpose of this research was study and contrast on modifying aggressive behavior in classroom of autistic. It was hypothesized that token economy reinforcement of alternative behavior in play games with normal students will reduce the aggressive behavior.

The subjects were four autistic students. They were diagnosed and chosen as being highly aggressive students. The experimental design was a Single Subject Intra Replication Design Four Phases : Phase one Baseline ; the Teacher performed his classroom duties as he normally did. Two observers recorded the occurrence of aggressive behaviors with in successive 30 seconds intervals over a 20 minutes observation period. Daily observation of games began in the first day of the study and continued for its duration. Phase two ; The teacher was instructed to reinforce of alternative behavior corrected during in play games with normally students behavior. Phase three Extinction ; the Teacher was instructed to perform his classroom duties just as did before the study began. The return to baseline condition should ascertain whether Token Economy reinforcement was the determining factor in modifying aggressive behavior. Phase four ; of systematic reinforcement : The teacher did as phase two again.

The findings of this study were as follow :

1. The efficiency of token economy reinforcement of alternative behavior in play games with normal students reduced the aggressive behavior of autistic was established at $P_1 - P_2 = 13.37 \%$

2. The autistic students with highly aggressive behavior decreased in the reinforcement phases.

3. The comparison in phased 1 and phased 4 of the pre and post using token economy reinforcement of autistic students alternative behavior in play games with normal students show that the aggressive behavior decreased.



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY