ชื่องานวิจัย : ผลการใช้เกมบิงโกในการเพิ่มความสามารถบอกชื่อป้าย สัญลักษณ์ในชีวิตประจำวัน ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางร่างกาย หรือการเคลื่อนไหว หรือสุขภาพ ห้องเรียนบกพร่องทางร่างกาย หรือการเคลื่อนไหว หรือสุขภาพ ศูนย์การศึกษาพิเศษ ประจำจังหวัดอุตรดิตถ์

ชื่อผู้วิจัย : นางสาวสุวิมล กุณารี

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการบอกชื่อป้ายสัญลักษณ์ในชีวิตประจำวัน ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางร่างกาย หรือการเคลื่อนไหว หรือสุขภาพ ห้องเรียนบกพร่องทางร่างกาย หรือการเคลื่อนไหว หรือสุขภาพ ศูนย์การศึกษาพิเศษ ประจำจังหวัดอุตรดิตถ์ ระหว่างก่อนและหลังการใช้เกมบิงโก กลุ่มเป้าหมาย คือ ผู้เรียนที่มีความบกพร่องทางร่างกายหรือการเคลื่อนไหวหรือสุขภาพ ห้องเรียนบกพร่องทางร่างกายหรือการเคลื่อนไหวหรือสุขภาพ ศูนย์การศึกษาพิเศษ ประจำจังหวัดอุตรดิตถ์จำนวน 1 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) ชุดเกมบิงโกป้ายสัญลักษณ์ในชีวิตประจำวัน 2) แบบประเมินความสามารถในการบอกชื่อป้ายในชีวิตประจำวัน ลักษณะของแบบประเมิน เป็นแบบตรวจสอบรายการ จำนวน 18 ข้อ ให้คะแนน 5 ระดับ วิธีการวิจัยมีทั้งหมด 3 ขั้นตอน คือ 1) ประเมินความสามารถการบอกชื่อป้ายสัญลักษณ์ในชีวิตประจำวัน ก่อนการทดลอง โดยใช้แบบประเมินความสามารถการบอกชื่อป้ายสัญลักษณ์ในชีวิตประจำวัน 2) นำชุดเกมบิงโกป้ายสัญลักษณ์ในชีวิตประจำวัน ไปใช้ทดลอง ระยะเวลา 4 สัปดาห์ รวมทั้งหมดจำนวน 5 ครั้ง ครั้งละ 40 นาที 3) ทดลองความสามารถการบอกชื่อป้ายสัญลักษณ์ในชีวิตประจำวันหลังการทดลอง โดยใช้แบบประเมินความสามารถการบอกชื่อป้ายสัญลักษณ์ในชีวิตประจำวัน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าร้อยละ

ผลการวิจัย พบว่า ผู้เรียนมีคะแนนความสามารถในการบอกชื่อป้ายในชีวิตประจำวันหลังการใช้เกมบิงโกสูงกว่าก่อนการใช้เกมบิงโก เพิ่มขึ้นร้อยละ 64.44