

ภาคผนวก ก  
รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ

1. นายคำรัส ผู้ช่วย  
ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านกุศู อำเภอเวียงน้อย จังหวัดขอนแก่น
2. นางวันเพ็ญ ภูมิพาน  
ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านกุศู อำเภอเวียงน้อย จังหวัดขอนแก่น
3. แพทย์หญิงนิรมล พัจจนสุนทร  
จิตแพทย์เด็ก โรงพยาบาลศรีนครินทร์ อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น
4. นางสาวนารี นางจง  
ศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาขอนแก่น เขต 3
5. นางสาวปนัดดา วงศ์จันทา  
นักกิจกรรมบำบัด ศูนย์การศึกษาพิเศษ เขตการศึกษา 9 จังหวัดขอนแก่น

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ภาคผนวก ข  
แบบประเมินพฤติกรรมก้าวร้าว

แบบประเมินพฤติกรรมก้าวร้าว  
กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข

ทำเครื่องหมาย ( X ) ในช่องที่ตรงกับลักษณะของเด็กในช่วง 6 เดือน

ชื่อ - สกุล .....

วัน / เดือน / ปีเกิด ..... เพศ  ชาย  หญิง

พฤติกรรมประเมิน	ไม่จริง	ค่อนข้างจริง	จริง
1. มักมีเรื่องทะเลาะวิวาทกับเด็กอื่น หรือรังแกเด็กอื่น			
2. มักจะอาละวาด หรือโมโหง่าย			
3. ส่งเสียงดังแทรกขึ้นมา ในขณะที่ครูสอน			
4. ทำลายสิ่งของที่เป็นสมบัติของส่วนรวม			
5. แสดงกิริยาอาการที่ไม่สุภาพต่อคนอื่น			

## แบบประเมินพฤติกรรมก้าวร้าว

ของ

ศาสตราจารย์ ดร.ผดุง อารยะวิญญู

ภาควิชาการศึกษาพิเศษ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

ทำเครื่องหมาย ( X ) ในช่องที่ตรงกับลักษณะของเด็กในช่วง 6 เดือน

ชื่อ - สกุล .....

วัน / เดือน / ปีเกิด ..... เพศ  ชาย  หญิง

พฤติกรรมประเมิน	มากที่สุด	มาก	น้อย	ค่อนข้างน้อย	ไม่พบ
1. คุยเสียงดังขณะครูสอน					
2. แสดงอาการโกรธอย่างรุนแรง					
3. แสดงอารมณ์ฉุนเฉียวเมื่อต้องรอคอยเพื่อรอรับบริการ					
4. ความสุภาพ เรียบร้อย					
5. การแต่งตัวผิดระเบียบข้อบังคับของโรงเรียน					
6. การพูดปด โกหก					
7. การขัดคำสั่งครู					
8. แสดงอาการโกรธอย่างรุนแรงเมื่อถูกขัดใจ					
9. ก่อความวุ่นวายตลอดเวลาควบคุมตัวเองไม่ได้					
10. การมีเรื่องทะเลาะวิวาทกับเพื่อนร่วมชั้น					

## เกณฑ์การให้คะแนน

พบมากที่สุด	4	คะแนน
พบมาก	3	คะแนน
พบน้อย	2	คะแนน
พบค่อนข้างน้อย	1	คะแนน
ไม่พบ	0	คะแนน



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

### แบบประเมินพฤติกรรมก้าวร้าว

ศูนย์การศึกษาพิเศษ เขตการศึกษา 9 จังหวัดขอนแก่น

แบบประเมินต่อไปนี้ ให้ผู้ประเมินทำเครื่องหมาย ( ✓ ) ในช่องที่ตรงกับพฤติกรรม

ที่เป็นจริงของเด็กมากที่สุด

ชื่อ - สกุล .....

วัน / เดือน / ปีเกิด ..... เพศ  ชาย  หญิง

ผู้ประเมิน..... ตำแหน่ง.....

วัน / เดือน / ปี ที่ประเมิน.....

พฤติกรรมที่ประเมิน	พบมาก	พบน้อย	ไม่พบ
1. ทำร้ายร่างกายเพื่อนที่อ่อนแอกว่า			
2. ควบคุมอารมณ์ตนเองไม่ได้เมื่อถูกขัดใจ			
3. เสี่ยงตั้งในห้องเรียนรบกวนคนอื่น			
4. ฉีก ทำลาย สมบัติของคนอื่น			
5. ขว้างปา ทำลายสิ่งของโดยไม่ฟังคำสั่ง			
6. ใช้คำพูดที่หยาบคายกับเพื่อน ๆ เสมอ			
7. แต่งกายสกปรก ไม่มีระเบียบวินัย			
8. แสดงกิริยาอาการที่ไม่สุภาพ			

#### เกณฑ์การให้คะแนน

พฤติกรรมที่ พบมาก	2	คะแนน
พฤติกรรมที่พบน้อย	1	คะแนน
พฤติกรรมที่ไม่พบ	0	คะแนน

## ภาคผนวก ก

### แบบสังเกตและบันทึกพฤติกรรมก้าวร้าวในชั้นเรียน

#### ตัวอย่างแบบบันทึกพฤติกรรม

##### แบบบันทึกพฤติกรรม

แบบบันทึกพฤติกรรมก้าวร้าวในห้องเรียนเรียนร่วมในช่วงเวลาการเล่นของเด็กออทิสติก  
กับเด็กปกติ

เกม..... ครั้งที่.....

ชื่อผู้สังเกต คนที่ 1  
คนที่ 2  
คนที่ 3  
คนที่ 4

สถานที่ ห้องเรียนเรียนร่วมระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2

วันที่..... เดือน..... พ.ศ.....

ชื่อผู้สังเกต..... เวลาเริ่ม..... เวลาหยุด..... เกม.....

พฤติกรรมที่สังเกต : พฤติกรรมก้าวร้าวในชั้นเรียน ได้แก่

พฤติกรรมที่ 1 ตีเพื่อนโดยใช้มือหรือวัตถุสิ่งของไปกระทบอย่างรุนแรง  
ของร่างกายเพื่อนในชั้นเรียน

พฤติกรรมที่ 2 ทำลายสิ่งของผู้อื่น

พฤติกรรมที่ 3 เสียงดังอย่างไม่เหมาะสมในชั้นเรียน

พฤติกรรมที่ 4 แย่งของกับเพื่อนในชั้นเรียน

แข่งของกับเพื่อนในชั้นเรียน

พฤติกรรม

ชื่อนักเรียน

แอม

ช่วงที่ 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ช่วงที่ 21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
																			รวม ครั้ง

ชื่อนักเรียน

อบ

ช่วงที่ 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ช่วงที่ 21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
																			รวม ครั้ง

ชื่อนักเรียน

เ็น

ช่วงที่ 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ช่วงที่ 21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
																			รวม ครั้ง

ชื่อนักเรียน

เกม

ช่วงที่ 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ช่วงที่ 21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
																			รวม

หมายเหตุ : การบันทึกพฤติกรรมแบบช่วงเวลานี้ บันทึกพฤติกรรมทุกๆ ช่วงเวลา ตั้งแต่ 20 วินาที บันทึก 10 วินาที

### ตัวอย่างแบบบันทึกพฤติกรรม

แบบบันทึกพฤติกรรม แบ่งออกเป็น 3 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับเกณฑ์ในการพิจารณาพฤติกรรมก้าวร้าวในชั้นเรียน

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าวในชั้นเรียนของนักเรียน

ตอนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับเกณฑ์การให้และไม่ให้คะแนน จากพฤติกรรมก้าวร้าวในห้องเรียนเรียนร่วม

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับเกณฑ์ในการพิจารณาพฤติกรรมก้าวร้าวในชั้นเรียน

เกณฑ์ในการพิจารณาพฤติกรรมก้าวร้าวในชั้นเรียน

1. การตีเพื่อนในชั้นเรียนขณะที่ครูให้เล่นเกมกับเด็กปกติ ภายในเวลา 20 นาที
2. ทำลายสิ่งของผู้อื่นในชั้นเรียนในขณะที่ครูให้เล่นเกมกับเด็กปกติภายในเวลา 20 นาที
3. ทำเสียงดังในชั้นเรียนขณะที่ครูให้เล่นเกมกับเด็กปกติ ภายในเวลา 20 นาที
4. แข่งของกับเพื่อนในชั้นเรียนขณะที่ครูให้เล่นเกมกับเด็กปกติ ภายในเวลา 20 นาที

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าวในชั้นเรียนของนักเรียน

คนที่ 1 เด็กหญิงอบ

คนที่ 2 เด็กหญิงแอม

คนที่ 3 เด็กชายเอ็น

คนที่ 4 เด็กชายเกม

ตอนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับเกณฑ์การให้และไม่ให้คะแนน จากพฤติกรรมก้าวร้าวในห้องเรียนเรียนร่วม

การใส่คะแนนแบบบันทึกพฤติกรรมก้าวร้าวในชั้นเรียน โดยใช้สัญลักษณ์

การบันทึกพฤติกรรมดังนี้

“1” หมายถึง ในช่วงเวลาที่สังเกต นักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่ถูกสังเกตได้แสดงพฤติกรรมก้าวร้าวในชั้นเรียน

“0” หมายถึง ในช่วงเวลาที่สังเกต นักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่ถูกสังเกตไม่ได้แสดงพฤติกรรมก้าวร้าวในชั้นเรียน



การให้คะแนนพฤติกรรมก้าวร้าว

1. ถ้าพฤติกรรมเป้าหมายเกิดขึ้นในช่วงเวลาของการสังเกตให้นับความถี่หรือจำนวนครั้งของพฤติกรรมที่เกิดขึ้น โดยเขียนเลข 1 ลงในแบบบันทึกพฤติกรรม ตรงช่วงเวลาที่พฤติกรรมนั้นเกิดขึ้น
2. ถ้าพฤติกรรมเป้าหมายไม่เกิดขึ้นในช่วงเวลาของการสังเกตให้เขียนเลข 0 ลงในแบบบันทึกพฤติกรรมตรงช่วงเวลานั้น



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ภาคผนวก ง

ชุดการเสริมแรงด้วยเบียร์รถกร

1. บัตรบันทึกจำนวนวงกลมหน้ายิ้ม
2. แบบสำรวจตัวเสริมแรงครั้งที่ 1 และครั้งที่ 2
3. ตารางอัตราการแลกเปลี่ยนเบียร์รถกร

บัตรบันทึกจำนวนเกมและวงกลมหน้ายิ้มที่ได้รับจากการเล่นเกม

ชื่อ.....นามสกุล.....ชั้น

ครั้งที่	วัน/เดือน/ปี	จำนวน		จำนวนภาพ	หมายเหตุ
		แสดง พฤติกรรม ก้าวร้าว	ไม่แสดง พฤติกรรม ก้าวร้าว		

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ตัวอย่างแบบสำรวจตัวเสริมแรงของเด็กออทิสติก

ชื่อ.....นามสกุล.....อายุ.....ปี  
วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

คำชี้แจง จงตอบคำถามต่อไปนี้ตามความเป็นจริงที่ตรงกับความต้องการ โดยเรียงลำดับจาก  
สิ่งของที่ชอบมากที่สุดเป็นอันดับ 1 สิ่งของที่ต้องการรองลงมาเป็นอันดับ 2, 3, 4,  
5, 6, 7, 8 ตามลำดับ

ก. อาหาร ได้แก่ 1.....  
2.....  
3.....  
4.....

ข. ขนม ได้แก่ 1.....  
2.....  
3.....  
4.....

ค. เครื่องดื่ม ได้แก่ 1.....  
2.....  
3.....  
4.....

ง. ผลไม้ ได้แก่ 1.....  
2.....  
3.....  
4.....

จ. ของเล่น ได้แก่ 1.....  
2.....  
3.....  
4.....

ตารางอัตราการแลกเปลี่ยนสิ่งของ

จำนวน (ภาพ)	สิ่งของที่ได้รับ
5 ภาพ	ของเล่นไม้บล็อกละเอียดตัวต่อ
10 ภาพ	นม
15 ภาพ	ขนมชั้น
20 ภาพ	ไอศกรีม
25 ภาพ	ช็อคโกแลต



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

**ภาคผนวก จ**  
**แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้**  
**แผนการสอนที่ 1**

**เรื่อง** การลดพฤติกรรมก้าวร้าว

**ชื่อกิจกรรม** เกมการเล่นกระป๋องแป้งคนตรี

**เวลา** 20 นาที

**สาระสำคัญ**

บุคคลออทิสติกบางคนมีพฤติกรรมก้าวร้าว อาละวาด ผู้สอนควรรหาเทคนิค วิธีการ  
ปรับพฤติกรรม หรือจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม เพื่อแก้ไขพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์  
จุดประสงค์

ผู้เรียนสามารถลดพฤติกรรมก้าวร้าวของตนเองได้

**เนื้อหา**

การเล่นกระป๋องแป้งคนตรี

**วิธีดำเนินการ**

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ผู้สอนและผู้เรียนสนทนาทักทายกัน
2. ผู้สอนบอกผู้เรียนว่าจะพาเล่นเกมกระป๋องแป้งคนตรี

ขั้นสอน

1. ผู้สอนเตรียมอุปกรณ์ ได้แก่ แลบบันทึบเสียง กระป๋องแป้งคนตรี
2. ผู้สอนหยิบกระป๋องแป้งขึ้นมาถามผู้เรียนว่า “นี่คืออะไรคะ ” แล้วให้ผู้เรียนตอบ
3. ผู้สอนจัดผู้เรียนนั่งเป็นวงกลม อธิบายกติกาให้ผู้เรียนทราบ ดังนี้
  - 3.1 เริ่มเล่นเกมโดยผู้สอนส่งกระป๋องแป้งให้ผู้เรียนคนที่ 1 ถือไว้
  - 3.2 ผู้สอนเปิดเพลง แล้วให้ผู้เรียนที่ถือกระป๋องแป้ง ส่งกระป๋องแป้งให้เพื่อนคนที่นั่งติดกัน และเพื่อนก็ส่งต่อกันไปเรื่อย ๆ
  - 3.3 แล้วผู้สอนปิดเพลง ถ้ากระป๋องแป้งอยู่ในมือใคร ให้ผู้เรียนคนนั้นเทแป้งใส่มือแล้วทหาน้ำตนเอง

4. เริ่มเล่นเกมตามกติกา (2 – 3 รอบ)

5. ถ้าผู้เรียนคนใดมีพฤติกรรมก้าวร้าวไม่อยู่นิ่ง ให้ผู้สอนคอยควบคุมตลอดกิจกรรม

## ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปกิจกรรมที่ทำร่วมกัน

### สื่อ - อุปกรณ์

1. กระป๋องแป้ง
2. แลบบันที่กเสียง

### การวัด / ประเมินผล

1. สังเกตการณ์เข้าร่วมกิจกรรม
2. จดบันทึกพฤติกรรม

### เกณฑ์ผ่าน

นักเรียนมีความสนใจ ไม่มีพฤติกรรมต่อต้านกิจกรรม อย่างน้อย 2 ใน 3 รอบ

### ข้อเสนอแนะ

สื่อ / อุปกรณ์ สามารถเปลี่ยนจากกระป๋องแป้งเป็นหมวก หรืออื่น ๆ ได้



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

## แผนการสอนที่ 2

เรื่อง การลดพฤติกรรมก้าวร้าว

ชื่อกิจกรรม เกมเดินตามรอยเท้าประกอบเพลง เวลา 20 นาที

### สาระสำคัญ

บุคคลออทิสติกบางคนมีพฤติกรรมก้าวร้าว อาละวาด ผู้สอนควรวางเทคนิค วิธีการปรับพฤติกรรม หรือจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม เพื่อแก้ไขพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์

### จุดประสงค์

ผู้เรียนสามารถลดพฤติกรรมก้าวร้าวของตนเองลงได้

### เนื้อหา

การเดินตามรอยเท้าประกอบเพลง

### วิธีดำเนินการ

#### ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนทุกคน และคัดแยกผู้เรียนที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวออกจากกลุ่ม
2. ผู้เรียนที่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าว อาละวาด ให้ผู้สอนพาผู้เรียนออกกำลังกายโดยพาวิ่ง กระโดด ฯลฯ เพื่อให้ผู้เรียนลดพฤติกรรมก้าวร้าว

#### ขั้นสอน

1. ผู้สอนติดสติ๊กเกอร์รอยเท้าบนพื้น (ระยะห่างเท่ากับรอยเท้าของผู้เรียน)
2. ผู้สอนเปิดเพลงจังหวะช้า ๆ คลอเบา ๆ แล้วสาธิตการเดินตามรอยเท้า
3. ผู้สอนเดินนำแล้วกระตุ้นให้ผู้เรียนเดินตาม
4. จากนั้นลองให้ผู้เรียนลองปฏิบัติด้วยตนเอง ถ้าผู้เรียนไม่ปฏิบัติ หรือปฏิบัติไม่ได้ ผู้สอนต้องช่วยเหลือ โดยการจับมือพาเดินไปพร้อมกัน
5. ผู้เรียนเดินประมาณ 3 รอบ ต่อการฝึกแต่ละครั้ง

#### ขั้นสรุป

ถ้าผู้เรียนทำได้ให้เสริมแรง เช่น คำชม ปรบมือ หรือให้รางวัล ฯลฯ

### สื่อ/อุปกรณ์

1. สติ๊กเกอร์รูปรอยเท้า
2. แถบบันทึกเสียง
3. ของรางวัล เช่น ขนม ฯลฯ

### การวัด/ประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรม
2. จดบันทึกพฤติกรรม

117  
เกณฑ์ผ่าน

นักเรียนมีความสนใจ ไม่มีพฤติกรรมต่อต้านกิจกรรม อย่างน้อย 2 ใน 3 รอบ

ข้อเสนอแนะ

ควรฝึกอย่างต่อเนื่อง และจับบันทึกพฤติกรรมทุกครั้งหลังสอน



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY



### แผนการสอนที่ 3

เรื่อง การลดพฤติกรรมก้าวร้าว  
ชื่อกิจกรรม เกมถ่มมหาสมบัติ เวลา 20 นาที

#### สาระสำคัญ

บุคคลออทิสติกบางคนมีพฤติกรรมก้าวร้าว อาละวาด ผู้สอนควรรหาเทคนิค วิธีการปรับพฤติกรรม หรือจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม เพื่อแก้ไขพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์

#### จุดประสงค์

ผู้เรียนสามารถลดพฤติกรรมก้าวร้าวของตนเองลงได้

#### เนื้อหา

การค้นหาสิ่งของในถัง

#### วิธีดำเนินการ

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนทุกคน และคัดแยกผู้เรียนที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวออกจากกลุ่ม
2. ผู้เรียนที่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าว อาละวาด ให้ผู้สอนพาผู้เรียนออกกำลังกายโดยพาวิ่ง กระโดด ฯลฯ เพื่อให้ผู้เรียนลดพฤติกรรมก้าวร้าว

ขั้นสอน

1. ผู้สอนนำทราย ถั่ว ข้าว ใส่ถังพลาสติกพร้อมก็นำสิ่งที่เตรียมไว้หมกซ่อนลงในทราย
2. ผู้สอนกำหนดสิ่งของที่เป็นสมบัติที่จะให้เด็กหา
3. ผู้สอนใช้มือคุ้ยหาสมบัติในทรายแล้วให้นักเรียนทำตาม
4. ให้นักเรียนปฏิบัติด้วยตนเองโดยให้ช่วยกันทำเป็นกลุ่ม ใช้มือคุ้ยหาสมบัติพร้อมกับเพื่อนๆครั้งละ 2-3 คน กลุ่มใดหาสมบัติได้มากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ
5. ผู้เรียนคุ้ยหาสมบัติร่วมกับเพื่อนๆประมาณ 4 รอบต่อการฝึกแต่ละครั้ง
6. ผู้สอนบันทึกพฤติกรรมของนักเรียนตลอดช่วงเวลาที่เล่นเกม

ขั้นสรุป

ถ้าผู้เรียนทำได้โดยไม่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าว ให้วงกลมหน้ายิ้ม 2 ภาพ ถ้าแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว 2-3 ครั้ง ให้วงกลมหน้ายิ้ม 1 ภาพ

#### สื่อ/อุปกรณ์

1. ถังพลาสติกขนาดกลาง
2. ทรายสะอาด ถั่ว ข้าว ฯลฯ
3. สิ่งของที่ยามาเป็นสมบัติ ลูกแก้ว ลูกปัด กำไล สร้อย
4. วงกลมหน้ายิ้ม

การวัด/ประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรม
2. จดบันทึกพฤติกรรม

เกณฑ์ผ่าน

นักเรียนมีความสนใจ ไม่มีพฤติกรรมต่อต้านกิจกรรม อย่างน้อย 2 ใน 3 รอบ

ข้อเสนอแนะ

ควรฝึกอย่างต่อเนื่อง และจดบันทึกพฤติกรรมทุกครั้งหลังสอน



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

## แผนการสอนที่ 4

เรื่อง การลดพฤติกรรมก้าวร้าว

ชื่อกิจกรรม เกมปุ๊ปุ๊ไต่หลัง เวลา 20 นาที

### สาระสำคัญ

บุคคลออทิสติกบางคนมีพฤติกรรมก้าวร้าว อาละวาด ผู้สอนควรรหาเทคนิค วิธีการปรับพฤติกรรม หรือจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม เพื่อแก้ไขพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์

### จุดประสงค์

ผู้เรียนสามารถลดพฤติกรรมก้าวร้าวของตนเองลงได้

### เนื้อหา

การใช้นิ้วไต่หลังเพื่อน

### วิธีดำเนินการ

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนทุกคน และคัดแยกผู้เรียนที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวออกจากกลุ่ม
2. ผู้เรียนที่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าว อาละวาด ให้ผู้สอนพาผู้เรียนออกกำลังกายโดยพาวิ่ง กระโดด ฯลฯ เพื่อให้ผู้เรียนลดพฤติกรรมก้าวร้าว

ขั้นสอน

1. ผู้สอนเปิดเพลงเบาๆ
2. ให้เด็กนั่งกับพื้นเป็นรูปวงกลม แล้วให้นั่งหันหลังให้เพื่อน โดยนั่งหันหน้าไปทางเดียวกัน ให้ระยะห่างพอที่มือเอื้อมถึงหลังของเพื่อน
3. ให้เด็กแต่ละคนใช้นิ้วไต่หลังเพื่อนคนที่อยู่ข้างหน้าให้ทั่วแผ่นหลัง โดยจะต้องไต่ซ้ำๆ ในทิศทางต่างๆตามที่ครูบอก เช่น ขึ้นข้างบน ลงข้างล่าง ไปทางขวา มาทางซ้าย เป็นต้น
4. ผู้สอนสังเกตและจดบันทึกพฤติกรรมของนักเรียนตลอดระยะเวลาการทำกิจกรรม
5. ผู้เรียนเล่นเกมปุ๊ปุ๊ไต่หลังประมาณ 3 รอบ ต่อการฝึกแต่ละครั้ง

ขั้นสรุป

ถ้าผู้เรียนทำได้โดยไม่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าว ให้วงกลมหน้ายิ้ม 2 ภาพ ถ้าแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว 2-3 ครั้ง ให้วงกลมหน้ายิ้ม 1 ภาพ

### สื่อ/อุปกรณ์

1. เทปเพลงและซีดีเพลง
2. วงกลมหน้ายิ้ม

5  
7

การวัด/ประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรม
2. จดบันทึกพฤติกรรม

เกณฑ์ผ่าน

นักเรียนมีความสนใจ ไม่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าวขณะทำกิจกรรม อย่างน้อย 2 ใน 3 รอบ

ข้อเสนอแนะ

ควรฝึกอย่างต่อเนื่อง และจดบันทึกพฤติกรรมทุกครั้งหลังสอน



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

### แผนการสอนที่ 5

**เรื่อง** การลดพฤติกรรมก้าวร้าว  
**ชื่อกิจกรรม** เกมลดอูโมงค์ประแป้ง เวลา 20 นาที  
**สาระสำคัญ**

บุคคลออทิสติกบางคนมีพฤติกรรมก้าวร้าว อาละวาด ผู้สอนควรรหาเทคนิค วิธีการปรับพฤติกรรม หรือจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม เพื่อแก้ไขพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์  
**จุดประสงค์**

ผู้เรียนสามารถลดพฤติกรรมก้าวร้าวของตนเองลงได้

#### เนื้อหา

การกลานลดอูโมงค์

#### วิธีดำเนินการ

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนทุกคน ถ้าผู้เรียนที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวให้ผู้สอนจดบันทึกลงในแบบบันทึกพฤติกรรม
2. ผู้เรียนที่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าว อาละวาด ให้ผู้สอนพาผู้เรียนออกกำลังกายโดยพาวิ่ง กระโดด ฯลฯ เพื่อให้ผู้เรียนลดพฤติกรรมก้าวร้าว

#### ขั้นสอน

1. ใช้ถังน้ำมันหรือวัสดุอื่นใดวางต่อกันเพื่อให้เป็นทางแคบ ใช้ผ้าใบหรือผ้าผืนใหญ่คลุมใช้ทางมะพร้าว กิ่งไม้คลุมภายนอก สมมุติว่าเป็นอูโมงค์
2. ให้นักเรียนกลานมุดเข้าไปในอูโมงค์แล้วกลานออกอีกด้านหนึ่ง
3. เมื่อนักเรียนกลานออกมาแล้ว จะมีนักเรียนอีกกลุ่มหนึ่งคอยประแป้งหรือแต่งหน้าให้
4. ผู้สอนสังเกตและจดบันทึกพฤติกรรมของนักเรียนตลอดระยะเวลาการทำกิจกรรม
5. ผู้เรียนเล่นเกมลดอูโมงค์ประแป้งประมาณ 3 รอบ ต่อการฝึกแต่ละครั้ง

#### ขั้นสรุป

ถ้าผู้เรียนทำได้โดยไม่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าว ให้วางกลมหน้ายิ้ม 2 ภาพ ถ้าแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว 2-3 ครั้งให้วางกลมหน้ายิ้ม 1 ภาพ

#### สื่อ/อุปกรณ์

1. ถังน้ำหรือวัสดุที่นักเรียนสามารถมุดลอดได้
2. ผ้าผืนใหญ่หรือผ้าใบ ทางมะพร้าว
3. แป้งหรืออุปกรณ์แต่งหน้า
4. วงกลมหน้ายิ้ม

## การวัด/ประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรม
2. จดบันทึกพฤติกรรม

## เกณฑ์ผ่าน

นักเรียนมีความสนใจ ไม่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าวขณะทำกิจกรรม อย่างน้อย 2 ใน 3 รอบ

## ข้อเสนอแนะ

ควรฝึกอย่างต่อเนื่อง และจดบันทึกพฤติกรรมทุกครั้งหลังสอน



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

## แผนการสอนที่ 6

เรื่อง การลดพฤติกรรมก้าวร้าว  
 ชื่อกิจกรรม เกมเล่นกับฝน เวลา 20 นาที  
 สาระสำคัญ

บุคคลออทิสติกบางคนมีพฤติกรรมก้าวร้าว อาละวาด ผู้สอนควรรหาเทคนิค วิธีการปรับพฤติกรรม หรือจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม เพื่อแก้ไขพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์

## จุดประสงค์

ผู้เรียนสามารถลดพฤติกรรมก้าวร้าวของตนเองลงได้

## เนื้อหา

การร้องเพลงและทำท่าทางประกอบ

## วิธีดำเนินการ

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนทุกคน และคัดแยกผู้เรียนที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว ออกจากกลุ่ม
2. ผู้เรียนที่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าว อาละวาด ให้ผู้สอนพาผู้เรียนออกกำลังกายโดยพาวิ่ง กระโดด ฯลฯ เพื่อให้ผู้เรียนลดพฤติกรรมก้าวร้าว

## ขั้นสอน

1. ให้เด็กฟังเพลงเล่นกับฝน
2. ให้เด็กแสดงบทบาทสมมติแบ่งเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ กบ อึ่งอ่าง คางคก แล้วสวมหัวตามชนิดของสัตว์ พร้อมทั้งออกเสียงทำท่าทางประกอบ
3. ครูร้องเพลงและทำท่าทางประกอบเพลง แล้วให้นักเรียนทำตามฝนตกเปาะเปาะ กบตัวแฉะกระโดดไปมา (พวกที่เป็นกบออกมาเดิน) คางคกก็ไม่รอช้าๆ กระโดดออกมาแสดงความคิดเห็น (พวกที่เป็นคางคกกระโดดออกมาหัวเราะ) 1, 2, 3, 4 อึ่งอ่างตัวดีชอบออกชอบใจๆ (อึ่งอ่างกระโดด 1, 2, 3, 4 แล้วหัวเราะ)
4. ผู้สอนร้องเพลงให้เด็กทำท่าทางประกอบเพลง
5. ผู้เรียนเล่นเกมเล่นกับฝนประมาณ 3 รอบ ต่อการฝึกแต่ละครั้ง

## ขั้นสรุป

ถ้าผู้เรียนทำได้โดยไม่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าว ให้วงกลมหน้ายิ้ม 2 ภาพ ถ้าแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว 2-3 ครั้ง ให้วงกลมหน้ายิ้ม 1 ภาพ

## สื่อ/อุปกรณ์

1. ภาพฝนตก กบ อึ่งอ่าง คางคก
2. แผนภูมิเพลงเล่นกับฝน
3. ภาพเด็กหัวเราะ

4. ที่สวมหัวเป็นกบ อีงอ่าง คางคก  
5. วงกลมหน้ายิ้ม

#### การวัด/ประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรม
2. จดบันทึกพฤติกรรม

#### เกณฑ์ผ่าน

นักเรียนมีความสนใจ ไม่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าวขณะทำกิจกรรม อย่างน้อย 2 ใน 3 รอบ

#### ข้อเสนอแนะ

ควรฝึกอย่างต่อเนื่อง และจดบันทึกพฤติกรรมทุกครั้งหลังสอน



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY



## แผนการสอนที่ 7

เรื่อง การลดพฤติกรรมก้าวร้าว

ชื่อกิจกรรม เกมกระโดดม้ก้านกล้วย เวลา 20 นาที

สาระสำคัญ

บุคคลออทิสติกบางคนมีพฤติกรรมก้าวร้าว อาละวาด ผู้สอนควรรหาเทคนิค วิธีการปรับพฤติกรรม หรือจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม เพื่อแก้ไขพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์

จุดประสงค์

ผู้เรียนสามารถลดพฤติกรรมก้าวร้าวของตนเองลงได้

เนื้อหา

การขี้ม้ก้านกล้วยและกระโดด

วิธีดำเนินการ

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนทุกคน และคัดแยกผู้เรียนที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวออกจากกลุ่ม
2. ผู้เรียนที่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าว อาละวาด ให้ผู้สอนพาผู้เรียนออกกำลังกายโดยพาวิ่ง กระโดด ฯลฯ เพื่อให้ผู้เรียนลดพฤติกรรมก้าวร้าว

ขั้นสอน

1. ผู้สอนขีดเส้นบนพื้นกว้างประมาณ 1 เมตร ยาวประมาณ 4 เมตร แล้วแบ่งความยาวออกเป็นช่วง ช่วงละ 30 ซม.
2. ทำม้ก้านกล้วย ( หรืออุปกรณ์อื่นที่ใช่ก็ได้เหมือนม้ก้านกล้วย )
3. ให้เด็กขี้ม้ก้านกล้วย พร้อมกระโดดไปข้างหน้าตามช่องที่ขีดเส้นไว้โดยไม่ให้ทับเส้น
4. ผู้สอนบันทึกพฤติกรรมของนักเรียนขณะทำกิจกรรมตลอดช่วงเวลา
5. ผู้เรียนเล่นเกมกระโดดม้ก้านกล้วยประมาณ 3 รอบ ต่อการฝึกแต่ละครั้ง

ขั้นสรุป

ถ้าผู้เรียนทำได้โดยไม่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าว ให้วงกลมหน้าขี้ม 2 ภาพ ถ้าแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว 2-3 ครั้งให้วงกลมหน้าขี้ม 1 ภาพ

สื่อ/อุปกรณ์

1. ก้านกล้วย
2. ขอล้ค
3. วงกลมหน้าขี้ม

### การวัด/ประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรม
2. จดบันทึกพฤติกรรม

### เกณฑ์ผ่าน

นักเรียนมีความสนใจ ไม่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าวขณะทำกิจกรรม อย่างน้อย 2 ใน 3 รอบ

### ข้อเสนอแนะ

ควรฝึกอย่างต่อเนื่อง และจดบันทึกพฤติกรรมทุกครั้งหลังสอน



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

## แผนการสอนที่ 8

เรื่อง การลดพฤติกรรมก้าวร้าว

ชื่อกิจกรรม เกมล่อปลาตลงน้ำ เวลา 20 นาที

### สาระสำคัญ

บุคคลออทิสติกบางคนมีพฤติกรรมก้าวร้าว อาละวาด ผู้สอนควรหาเทคนิค วิธีการปรับพฤติกรรม หรือจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม เพื่อแก้ไขพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์

### จุดประสงค์

ผู้เรียนสามารถลดพฤติกรรมก้าวร้าวของตนเองลงได้

### เนื้อหา

การเคลื่อนไหวร่างกายตามบทบาทสมมุติ

### วิธีดำเนินการ

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนทุกคน และคัดแยกผู้เรียนที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวออกจากกลุ่ม
2. ผู้เรียนที่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าว อาละวาด ให้ผู้สอนพาผู้เรียนออกกำลังกายโดยพาวิ่ง กระโดด ฯลฯ เพื่อให้ผู้เรียนลดพฤติกรรมก้าวร้าว

ขั้นสอน

1. ผู้สอนสาธิตการเล่นเกมที่ให้เด็กดู ( อาจใช้คนตรีประกอบ )
2. ให้เด็กนอนคว่ำลงบนพื้นห้องที่สะอาด อาจจะเป็นพื้นกระเบื้อง หรือพื้นสนามหญ้า
3. เด็กอีกคนหนึ่งยื่นเบ็ดที่มีเชือกมาใกล้หน้าเด็ก ให้เด็กกลาน ( กระดึบๆ โดยใช้มือในการเคลื่อนไหว หน้าห้องคิดพื้น ) เข้าไปหาเหยื่อ แล้วใช้ปากจับ ( ห้ามใช้มือจับ )
4. หลอกให้เด็กเคลื่อนไหวไปถึงบริเวณที่เป็นพื้นน้ำ ( ชิดเส้นสมมุติน้ำไว้ ) จับให้ปลาจับ

อาหาร

5. ผู้เรียนเล่นเกมล่อปลาตลงน้ำประมาณ 3 รอบ ต่อการฝึกแต่ละครั้ง

ขั้นสรุป

ถ้าผู้เรียนทำได้โดยไม่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าว ให้วงกลมหน้ายิ้ม 2 ภาพ ถ้าแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว 2-3 ครั้ง ให้วงกลมหน้ายิ้ม 1 ภาพ

### สื่อ/อุปกรณ์

1. คันเบ็ด ( เพื่อความปลอดภัยขณะเล่นเกม ควรใช้คันเบ็ดชั่วคราว )
2. เหยื่อปลา เช่น ขนมปังที่เด็กชอบ
3. วงกลมหน้ายิ้ม

การวัด/ประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรม
2. จดบันทึกพฤติกรรม

เกณฑ์ผ่าน

นักเรียนมีความสนใจ ไม่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าวขณะทำกิจกรรม อย่างน้อย 2 ใน 3 รอบ

ข้อเสนอแนะ

ควรฝึกอย่างต่อเนื่อง และจดบันทึกพฤติกรรมทุกครั้งหลังสอน



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

## แผนการสอนที่ 9

เรื่อง การลดพฤติกรรมก้าวร้าว

ชื่อกิจกรรม เกมประลองความแม่นยำ เวลา 20 นาที

### สาระสำคัญ

บุคคลออทิสติกบางคนมีพฤติกรรมก้าวร้าว อาละวาด ผู้สอนควรหาเทคนิค วิธีการปรับพฤติกรรม หรือจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม เพื่อแก้ไขพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์

### จุดประสงค์

ผู้เรียนสามารถลดพฤติกรรมก้าวร้าวของตนเองลงได้

### เนื้อหา

การขว้างลูกบอล

### วิธีดำเนินการ

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนทุกคน และคัดแยกผู้เรียนที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวออกจากกลุ่ม
2. ผู้เรียนที่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าว อาละวาด ให้ผู้สอนพาผู้เรียนออกกำลังกายโดยพาวิ่ง กระโดด ฯลฯ เพื่อให้ผู้เรียนลดพฤติกรรมก้าวร้าว

ขั้นสอน

1. ผู้สอนตั้งขวดน้ำในระยะห่างกันพอสมควรบนโต๊ะหรือแท่นไม้ โดยให้ห่างจากเส้นที่เด็กจะยืนประมาณ 1 เมตร
2. ให้เด็กเข้าแถวตามจำนวนแถวที่ตั้งขวด ( เป้า ) ไว้
3. ให้แต่ละแถวขว้างเป้าทีละคน ( ถ้าถูกเป้าก็จับวางใหม่ในแต่ละแถว ) เมื่อขว้างเสร็จก็ให้คนถัดไปขว้าง จนกว่าจะหมดคนในแถว
4. การให้คะแนนแต่ละแถวถ้าขว้างเป้าล้มได้ 1 คะแนน แถวใดขว้างถูกมากที่สุดก็ชนะ
5. ผู้เรียนเล่นเกมประลองความแม่นยำประมาณ 3 รอบ ต่อการฝึกแต่ละครั้ง

ขั้นสรุป

ถ้าผู้เรียนทำได้โดยไม่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าว ให้วงกลมหน้ายิ้ม 2 ภาพ ถ้าแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว 2-3 ครั้งให้วงกลมหน้ายิ้ม 1 ภาพ

### สื่อ/อุปกรณ์

1. ขวดน้ำพลาสติกเปล่า จำนวน 5-10 ใบ
2. ลูกบอลหรือลูกเทนนิสที่ไม่ใช้ จำนวน 3-5 ลูก
3. วงกลมหน้ายิ้ม

การวัด/ประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรม
2. จดบันทึกพฤติกรรม

เกณฑ์ผ่าน

นักเรียนมีความสนใจ ไม่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าวขณะทำกิจกรรม อย่างน้อย 2 ใน 3 รอบ

ข้อเสนอแนะ

ควรฝึกอย่างต่อเนื่อง และจดบันทึกพฤติกรรมทุกครั้งหลังสอน



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

๙-๓

### แผนการสอนที่ 10

เรื่อง การลดพฤติกรรมก้าวร้าว  
ชื่อกิจกรรม เกมปิดคาคีปป์ เวลา 20 นาที

#### สาระสำคัญ

บุคคลออทิสติกบางคนมีพฤติกรรมก้าวร้าว อาละวาด ผู้สอนควรหาเทคนิค วิธีการปรับพฤติกรรม หรือจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม เพื่อแก้ไขพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์

#### จุดประสงค์

ผู้เรียนสามารถลดพฤติกรรมก้าวร้าวของตนเองลงได้

#### เนื้อหา

การเล่นเกมนปิดคาคีปป์

#### วิธีดำเนินการ

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ผู้สอนสนทนาทักทายกับผู้เรียน พร้อมร้องเพลง “ สวัสดี ” ประกอบท่าทาง
2. ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนทุกคน และคัดแยกผู้เรียนที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวออกจากกลุ่ม
3. ผู้เรียนที่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าว อาละวาด ให้ผู้สอนพาผู้เรียนออกกำลังกายโดยพาวิ่ง กระโดด ฯลฯ เพื่อให้ผู้เรียนลดพฤติกรรมก้าวร้าว

#### ขั้นสอน

1. ผู้สอนเตรียมอุปกรณ์สำหรับเล่นเกม “ ปิดคาคีปป์ ” ( ท่อ PVC , และเครื่องเล่นเทป )
2. ให้เด็กดูอุปกรณ์ที่วางอยู่บนโต๊ะ พร้อมช่วยบอกว่ามีอะไรบ้าง
3. ผู้สอนอธิบายกติกาการเล่นเกมน พร้อมทั้งสาธิตวิธีการเล่นให้เด็กดู
  - 3.1 วางปิ๊บอยู่ข้างหน้า ระยะห่างประมาณ 1 เมตร
  - 3.2 คนที่เล่นจะใช้ผ้าปิดตา แล้วหมุนรอบตัวประมาณ 2 รอบ ซึ่งมือจะถือท่อ PVC อยู่ จากนั้นให้เดินตรงไปเพื่อใช้ท่อ PVC ตีปิ๊บที่วางอยู่ข้างหน้าให้ถูกต้อง
4. เริ่มเล่นเกม “ ปิดคาคีปป์ ” โดยเปิดเพลงประกอบด้วยเพื่อเพิ่มความสนุกสนาน
5. ผู้เรียนเล่นเกม “ ปิดคาคีปป์ ” ประมาณ 3 รอบ ต่อการฝึกแต่ละครั้ง

#### ขั้นสรุป

ถ้าผู้เรียนทำได้โดยไม่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าว ให้วงกลมหน้ายิ้ม 2 ภาพ ถ้าแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว 2-3 ครั้งให้วงกลมหน้ายิ้ม 1 ภาพ

#### สื่อ/อุปกรณ์

1. แถบบันทึกเสียง
2. เพลง สวัสดี

3. ป้าย

4. วงกลมหน้าชั้น

#### การวัด/ประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรม

2. จดบันทึกพฤติกรรม

#### เกณฑ์ผ่าน

นักเรียนมีความสนใจ ไม่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าวขณะทำกิจกรรม อย่างน้อย 2 ใน 3 รอบ

#### ข้อเสนอแนะ

ควรฝึกอย่างต่อเนื่อง และจดบันทึกพฤติกรรมทุกครั้งหลังสอน



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY



## แผนการสอนที่ 11

เรื่อง การลดพฤติกรรมก้าวร้าว

ชื่อกิจกรรม เกมปิงปองล่องน้ำ เวลา 20 นาที

### สาระสำคัญ

บุคคลออทิสติกบางคนมีพฤติกรรมก้าวร้าว อาละวาด ผู้สอนควรหาเทคนิค วิธีการปรับพฤติกรรม หรือจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม เพื่อแก้ไขพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์

### จุดประสงค์

ผู้เรียนสามารถลดพฤติกรรมก้าวร้าวของตนเองลงได้

### เนื้อหา

การเล่นเกมนิงปองล่องน้ำ

### วิธีดำเนินการ

จําแนกเข้าสู่บทเรียน

1. ผู้สอนสนทนาทักทายกับผู้เรียน พร้อมร้องเพลง “ สวัสดิ์ ” ประกอบท่าทาง
2. ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนทุกคน และคัดแยกผู้เรียนที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวออกจากกลุ่ม
3. ผู้เรียนที่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าว อาละวาด ให้ผู้สอนพาผู้เรียนออกกำลังกายโดยพาวิ่ง กระโดด ฯลฯ เพื่อให้ผู้เรียนลดพฤติกรรมก้าวร้าว

### ขั้นสอน

1. นักเรียนคู่อุปกรณ์ที่วางอยู่ที่พื้น ซึ่งประกอบด้วยกะละมังใส่น้ำ โดยมีลูกปิงปองลอยอยู่ในน้ำ 10 ลูก
2. ผู้สอนหยิบลูกปิงปองที่ลอยอยู่ในน้ำมา 1 ลูกแล้วชักชวนให้นักเรียนเล่นเกม “ ปิงปองล่องน้ำ ”
3. ผู้สอนอธิบายกติกาการเล่นเกมนิงปอง พร้อมทั้งสาธิตวิธีการเล่นให้เด็กดู
  - 3.1 นักเรียนเข้าแถวตอนลึก ประมาณ 3 – 4 คน
  - 3.2 นักเรียนคนแรกจะมีช้อน 1 คัน ซึ่งจะมีกะละมังใส่น้ำและลูกปิงปองอยู่ 10 ลูก

### วางอยู่ข้างหน้า

- 3.3 ให้นักเรียนคนแรกใช้ช้อนตักลูกปิงปอง 1 ลูก วิ่งไปใส่ตะกร้าที่วางอยู่ตรงข้าม แล้ววิ่งกลับส่งช้อนตักให้นักเรียนคนที่ 2 จนกระทั่งลูกปิงปองครบ 10 ลูก

4. เด็กเริ่มเล่นเกม “ ปิงปองล่องน้ำ ” โดยเปิดเพลงประกอบด้วยเพื่อเพิ่มความสนุกสนาน

### สนุกสนาน

5. ผู้เรียนเล่นเกม “ ปิงปองล่องน้ำ ” ประมาณ 3 รอบ ต่อการฝึกแต่ละครั้ง

## ขั้นสรุป

ถ้าผู้เรียนทำได้โดยไม่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าว ให้วงกลมหน้าข้อ 2 ภาพ ถ้าแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว 2-3 ครั้งให้วงกลมหน้าข้อ 1 ภาพ

## สื่อ/อุปกรณ์

1. แถบบันทึกเสียง
2. เพลง สวัสดิ์
3. น้ำ
4. กะละมัง
5. ลูกบ๊อง
6. วงกลมหน้าข้อ

## การวัด/ประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรม
2. จดบันทึกพฤติกรรม

## เกณฑ์ผ่าน

นักเรียนมีความสนใจ ไม่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าวขณะทำกิจกรรม อย่างน้อย 2 ใน 3 รอบ  
ข้อเสนอแนะ  
ควรฝึกอย่างต่อเนื่อง และจดบันทึกพฤติกรรมทุกครั้งหลังสอน

## แผนการสอนที่ 12

เรื่อง การลดพฤติกรรมก้าวร้าว

ชื่อกิจกรรม เกมคลานลอดถ้ำ เวลา 20 นาที

### สาระสำคัญ

บุคคลออทิสติกบางคนมีพฤติกรรมก้าวร้าว อาละวาด ผู้สอนควรหาเทคนิค วิธีการปรับพฤติกรรม หรือจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม เพื่อแก้ไขพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์

### จุดประสงค์

ผู้เรียนสามารถลดพฤติกรรมก้าวร้าวของตนเองลงได้

### เนื้อหา

การเล่นเกมคลานลอดถ้ำ

### วิธีดำเนินการ

ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนทุกคน และคัดแยกผู้เรียนที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว ออกจากกลุ่ม
2. ผู้เรียนที่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าว อาละวาด ให้ผู้สอนพาผู้เรียนออกกำลังกายโดยพาวิ่ง กระโดด ฯลฯ เพื่อให้ผู้เรียนลดพฤติกรรมก้าวร้าว

### ขั้นสอน

1. ให้นักเรียนนั่งคุกเข่าหันหน้าเข้าหากันประมาณ 5-6 คู่ แล้วให้แต่ละคู่จับมือประสานกันแล้วชูขึ้น สมมุติเป็นถ้ำ
2. ให้นักเรียนที่เคลื่อนไหวน้อยกว่า ยึดแขนทั้งสองข้างไปเหนือศีรษะและเหยียดขาให้ตรง
3. ให้เด็กขยับตัวคืบคลานลอดถ้ำทีละคน
4. ให้นักเรียนช่วยกันคิดว่าอะไรจะลอดถ้ำได้อีก และให้สมมุติตัวเองเป็นสิ่งนั้นๆกำลังลอดถ้ำ เช่น เป็น งู รถไฟ ฯลฯ
5. ถ้าคนใดลอดถ้ำแล้วตัวหรือส่วนของร่างกายไปถูกคนที่เป็นถ้ำ ต้องมาเป็นถ้ำบ้าง และเปลี่ยนให้เพื่อนที่เป็นถ้ำไปคืบคลานลอดถ้ำบ้าง
6. ผู้เรียนเล่นเกม “คลานลอดถ้ำ” ประมาณ 3 รอบ ต่อการฝึกแต่ละครั้ง

### ขั้นสรุป

ถ้าผู้เรียนทำได้โดยไม่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าว ให้วงกลมหน้ายิ้ม 2 ภาพ ถ้าแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว 2-3 ครั้งให้วงกลมหน้ายิ้ม 1 ภาพ

### สื่อ/อุปกรณ์

1. วงกลมหน้ายิ้ม

การวัด/ประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรม
2. จดบันทึกพฤติกรรม

เกณฑ์ผ่าน

นักเรียนมีความสนใจ ไม่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าวขณะทำกิจกรรม อย่างน้อย 2 ใน 3 รอบ

ข้อเสนอแนะ

ควรฝึกอย่างต่อเนื่อง และจดบันทึกพฤติกรรมทุกครั้งหลังสอน



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

## แผนการสอนที่ 13

**เรื่อง** การลดพฤติกรรมก้าวร้าว  
**ชื่อกิจกรรม** เกมมอญซ่อนผ้า เวลา 20 นาที  
**สาระสำคัญ**

บุคคลออกที่สติบางคนมีพฤติกรรมก้าวร้าว อาละวาด ผู้สอนควรวาทเทคนิค วิธีการปรับพฤติกรรม หรือจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม เพื่อแก้ไขพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์

### จุดประสงค์

ผู้เรียนสามารถลดพฤติกรรมก้าวร้าวของตนเองลงได้

### เนื้อหา

การเล่นเกมมอญซ่อนผ้า

### วิธีดำเนินการ

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนทุกคน และคัดแยกผู้เรียนที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวออกจากกลุ่ม
2. ผู้เรียนที่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าว อาละวาด ให้ผู้สอนพาผู้เรียนออกกำลังกายโดยพาวิ่ง กระโดด ฯลฯ เพื่อให้ผู้เรียนลดพฤติกรรมก้าวร้าว

ขั้นสอน

1. ให้นักเรียนนั่งเป็นวงกลม เว้นระยะห่างแต่ละคนประมาณ 1 ช่วงศอก
2. ผู้สอนให้นักเรียนดูอุปกรณ์ในการเล่น คือ ผ้า 1 ผืน แล้วให้จับไม้สั้น ไม้ยาว เลือกคนที่จะเป็นมอญ
3. นักเรียนที่เป็นมอญถือผ้าไว้ในมือ เดินวนอยู่นอกวง นักเรียนที่เหลือที่นั่งล้อมวงอยู่จะร้องเพลง ระหว่างนั้น คนที่เป็นมอญจะทิ้งผ้าไว้หลังใครก็ได้ แต่ต้องพรางไว้เป็นว่ายังถือผ้าอยู่ เมื่อเดินกลับมา ผ้ายังอยู่ที่เดิม ก็หยิบผ้าไล่ตีผู้อื่น ผู้เล่นนั้นต้องวิ่งหนีไปรอบๆวงแล้วจึงนั่งได้
4. นักเรียนที่เป็นมอญเดินวนไปรอบๆวงไปหาทางวางผ้าให้ผู้อื่นใหม่ ถ้าใครรู้สึกตัวกล่าวพบผ้าจะวิ่งไล่ตีมอญไปรอบวง 1 รอบ มอญต้องรีบวิ่งหนีมานั่งแทนที่ คนไล่ก็ต้องเป็นมอญแทน
5. ผู้เรียนเล่นเกม “มอญซ่อนผ้า” ประมาณ 3 รอบ ต่อการฝึกแต่ละครั้ง

ขั้นสรุป

ถ้าผู้เรียนทำได้โดยไม่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าว ให้วงกลมหน้ายิ้ม 2 ภาพ ถ้าแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว 2-3 ครั้งให้วงกลมหน้ายิ้ม 1 ภาพ

แผนการสอนที่ 14

เรื่อง การลดพฤติกรรมก้าวร้าว

ชื่อกิจกรรม เกมอ้ายเข้อ้ายโจง เวลา 20 นาที

สาระสำคัญ

บุคคลออทิสติกบางคนมีพฤติกรรมก้าวร้าว อาละวาด ผู้สอนควรรหาเทคนิค วิธีการปรับพฤติกรรม หรือจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม เพื่อแก้ไขพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์

จุดประสงค์

ผู้เรียนสามารถลดพฤติกรรมก้าวร้าวของตนเองลงได้

เนื้อหา

การเล่นเกมอ้ายเข้อ้ายโจง

วิธีดำเนินการ

จ้มนำเข้าสู่บทเรียน

1. ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนทุกคน และคัดแยกผู้เรียนที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวออกจากกลุ่ม
2. ผู้เรียนที่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าว อาละวาด ให้ผู้สอนพาผู้เรียนออกกำลังกายโดยพาวิ่ง กระโดด ฯลฯ เพื่อให้ผู้เรียนลดพฤติกรรมก้าวร้าว

ขั้นสอน

1. ผู้สอนขีดเส้น 2 เส้นห่างกันประมาณ 1 วา แล้วสมมุติให้ช่วงจากเส้นหนึ่งถึงอีกเส้นหนึ่งเป็นแม่น้ำ มีฝั่ง 2 ฝั่ง
2. ผู้สอนให้นักเรียนจับไม้สั้น ไม้ยาวว่าใครจะเป็นอ้ายเข้ โดยให้คนที่เป็นอ้ายเข้อยู่กลางแม่น้ำ คนอื่นๆอยู่บนบก

3. นักเรียนที่เป็นอ้ายเข้แสดงบทบาทสมมุติว่าอยู่กลางแม่น้ำ แล้วคอยจับคนอื่นๆที่ว่ายน้ำข้ามฝั่ง โดยกำหนดว่าทุกคนจะต้องว่ายน้ำข้ามฝั่งไปมา ถ้าอ้ายเข้จับใคร ได้คนนั้นต้องเป็นอ้ายเข้แทนขณะที่เล่นเกม คนที่อยู่บนฝั่งหยอกล้อทำท่าทางต่างๆ

4. นักเรียนเล่นเกม “อ้ายเข้อ้ายโจง” ประมาณ 3 รอบ ต่อการฝึกแต่ละครั้ง

ขั้นสรุป

ถ้าผู้เรียนทำได้โดยไม่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าว ให้วงกลมหน้ายิ้ม 2 ภาพ ถ้าแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว 2-3 ครั้งให้วงกลมหน้ายิ้ม 1 ภาพ

สื่อ/อุปกรณ์

1. วงกลมหน้ายิ้ม

การวัด/ประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรม
2. จดบันทึกพฤติกรรม

เกณฑ์ผ่าน

นักเรียนมีความสนใจ ไม่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าวขณะทำกิจกรรม อย่างน้อย 2 ใน 3 รอบ

ข้อเสนอแนะ

ควรฝึกอย่างต่อเนื่อง และจดบันทึกพฤติกรรมทุกครั้งหลังสอน



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

## แผนการสอนที่ 15

เรื่อง การลดพฤติกรรมก้าวร้าว  
 ชื่อกิจกรรม เกมอิก้าฟักไข่ เวลา 20 นาที  
 สาระสำคัญ

บุคคลออทิสติกบางคนมีพฤติกรรมก้าวร้าว อาละวาด ผู้สอนควรหาเทคนิค วิธีการปรับพฤติกรรม หรือจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม เพื่อแก้ไขพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์

## จุดประสงค์

ผู้เรียนสามารถลดพฤติกรรมก้าวร้าวของตนเองลงได้

## เนื้อหา

การเล่นเกมอิก้าฟักไข่

## วิธีดำเนินการ

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนทุกคน และตัดแยกผู้เรียนที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว ออกจากกลุ่ม
2. ผู้เรียนที่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าว อาละวาด ให้ผู้สอนพาผู้เรียนออกกำลังกายโดยพาวิ่ง กระโดด ฯลฯ เพื่อให้ผู้เรียนลดพฤติกรรมก้าวร้าว

## ขั้นสอน

1. ผู้สอนเขียนวงกลมลงบนพื้นเส้นผ่านศูนย์กลางประมาณ 4 ฟุต 1 วง และอีกวงอยู่ในวงแรกขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 1 ฟุต
2. ผู้สอนให้นักเรียนดูอุปกรณ์เช่นผลไม้ หรืออะไรก็ได้ สมมุติว่าเป็นไข่ แล้ววางไข่ที่กำหนดไว้ในวงกลมเล็ก
3. นักเรียนที่เป็นกาขึ้นอยู่ในวงกลมใหญ่ หรือนั่งคร่อมวงกลมเล็ก นอกนั้นก็เหลือยืนรอบนอกวงกลมใหญ่ คอยแย่งไข่ คนเป็นกามีหน้าที่ป้องกันไข่ โดยมีกติกาการเล่น ดังนี้
  - 3.1 ผู้มีหน้าที่หยิบ (แย่ง) ไข่ เข้าไปในวงกลมไม่ได้
  - 3.2 ผู้มีหน้าที่หยิบ ไข่ต้องระวังมิให้อีกาตีถูกมือ หรือแขนของตนซึ่งถ่วงลำเข้าไปในวงกลมได้
  - 3.3 ถ้าแย่งไข่ไปจากอีกาได้หมด ให้ปิดตาอีกา แล้วเอาไข่ไปซ่อนให้อีกาตามหาไข่ ถ้าพบ ไข่ที่ผู้เล่นผู้ใดเป็นคนซ่อนนั้นต้องเปลี่ยนเป็นอีกาแทน
4. นักเรียนเล่นเกม “ อิก้าฟักไข่ ” ประมาณ 3 รอบ ต่อการฝึกแต่ละครั้ง



### ขั้นสรุป

ถ้าผู้เรียนทำได้โดยไม่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าว ให้วงกลมหน้ายิ้ม 2 ภาพ ถ้าแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว 2-3 ครั้งให้วงกลมหน้ายิ้ม 1 ภาพ

### สื่อ/อุปกรณ์

1. ผลไม้ ก้อนหิน ฯลฯ
2. วงกลมหน้ายิ้ม

### การวัด/ประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรม
2. จดบันทึกพฤติกรรม

### เกณฑ์ผ่าน

นักเรียนมีความสนใจ ไม่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าวขณะทำกิจกรรม อย่างน้อย 2 ใน 3 รอบ

### ข้อเสนอแนะ

ควรฝึกอย่างต่อเนื่อง และจดบันทึกพฤติกรรมทุกครั้งหลังสอน

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY