

รายงานการวิจัยในชั้นเรียน

เรื่อง

ผลการใช้เกมบิงโก ในการเพิ่มความสามารถในการบอกชื่อเหรียญและธนบัตรไทย

ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ห้องเรียนช่วงอายุ 13-15 ปี

ศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดอุดรธานี

ผู้วิจัย

มัญญา เซาว์แล่น

ศูนย์การศึกษาพิเศษ ประจำจังหวัดอุดรธานี

สำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

ปีการศึกษา 2565

คำนำ

รายงานการวิจัยในชั้นเรียน เรื่อง ผลการใช้เกมบิงโก ในการเพิ่มความสามารถในการบอกชื่อเหรียญและธนบัตรไทย ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ห้องเรียนช่วงอายุ 13-15 ปี ศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดอุตรดิตถ์ เป็นวิจัยในชั้นเรียนที่ผู้วิจัยได้ศึกษานวัตกรรมที่ได้รับการพัฒนาแล้วมาปรับประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาเรื่องความสามารถในการจำและบอกชื่อเหรียญและธนบัตรไทย ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ซึ่งส่งผลให้นักเรียนสามารถจำและบอกชื่อเหรียญและธนบัตรไทยได้ดีขึ้น ผู้วิจัยหวังว่ารายงานการวิจัยในชั้นเรียนฉบับนี้ จะเป็นประโยชน์และเป็นแนวทางในการนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนานักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา หรือนักเรียนที่มีความบกพร่องในประเภทอื่นๆ ที่มีปัญหาด้านความจำเพื่อนำไปใช้งาน (working memory) ในลักษณะคล้ายๆ กันนี้ ให้มีพัฒนาการที่ดีขึ้นต่อไป

มนัญชยา เซาว์แล่น

ผู้วิจัย

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
ชื่อเรื่องวิจัย.....	1
ความสำคัญของปัญหาวิจัย.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	2
ขอบเขตของการวิจัย.....	2
- นักเรียนกลุ่มเป้าหมาย.....	2
- ตัวแปรที่ศึกษา.....	2
- เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย.....	2
ประโยชน์ที่ได้รับ.....	3
วิธีดำเนินการวิจัย.....	3
- การพัฒนานวัตกรรม.....	3
- การสร้างเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล.....	3
- การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	4
ผลการวิจัย.....	6
การสะท้อนความคิดต่อผลการวิจัย.....	6
อ้างอิง.....	8
ภาคผนวก.....	9

ชื่อเรื่องวิจัย

ผลการใช้เกมบิงโก ในการเพิ่มความสามารถในการบอกชื่อเหรียญและธนบัตรไทย ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ห้องเรียนช่วงอายุ 13-15 ปี ศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดอุตรดิตถ์

ความสำคัญของปัญหาวิจัย

ตามหลักสูตรสถานศึกษากลุ่มทักษะการดำรงชีวิตสำหรับเด็กที่มีความต้องการจำเป็นพิเศษของศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดอุตรดิตถ์ ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2563 ของศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดอุตรดิตถ์ มีทักษะพื้นฐานทั้งหมด 4 กลุ่มทักษะ คือ 1) กลุ่มทักษะการดำรงชีวิตประจำวัน 2) กลุ่มทักษะวิชาการเพื่อการดำรงชีวิต 3) กลุ่มทักษะส่วนบุคคลและสังคม และ 4) กลุ่มทักษะการทำงานและอาชีพ โดยหนึ่งในทักษะพื้นฐาน 4 ทักษะ คือ กลุ่มทักษะวิชาการเพื่อการดำรงชีวิต ที่มุ่งหวังให้ผู้เรียนห้องเรียนช่วงอายุ 13 – 15 ปี มีพัฒนาการในการเรียน ทักษะการคิดคำนวณ ในเรื่องของการใช้จ่ายเงิน โดยหลักสูตรได้กำหนดให้ผู้เรียนสามารถซื้อของด้วยเงินเหรียญหรือธนบัตร และตรวจสอบเงินทอนได้

จากการจัดการเรียนการสอนตามแผนการจัดการศึกษาเฉพาะบุคคล (IEP) ของผู้เรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา รู้จักและบอกค่าตัวเลข 0-9 ได้ และสามารถหยิบของตามจำนวนที่กำหนดให้ได้ แต่ไม่สามารถบอกชื่อเหรียญ เงินธนบัตร และนำเงินเหรียญและเงินธนบัตรไปใช้ในการซื้อของในชีวิตประจำวันได้ เนื่องจากไม่สามารถจดจำเหรียญและธนบัตรได้ ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาและวิเคราะห์ปัญหาดังกล่าว พบว่า เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา กลุ่มอาการดาวนซินโดรม มักพบความบกพร่องทางด้านความสนใจ ความจำและการถ่ายโยงความรู้ มีช่วงความสนใจสั้น สนใจทเรียนได้ไม่นาน เสียสมาธิง่าย มีปัญหาในการหาความสัมพันธ์ในด้านความจำ ในการถ่ายโยงความรู้ เรียนรู้ในลักษณะนามธรรมได้ยาก พรรณี ศิริวรรณานา และเพ็ญกลดา ทองประเสริฐ (2561) ซึ่งความจำจะต้องนำไปใช้ในการนำเงินเหรียญและเงินธนบัตรไปใช้ในการซื้อของในชีวิตประจำวัน คือ working memory เป็นความจำเพื่อนำไปใช้ หรือ ความจำที่นำมาใช้งาน หรือความสามารถในการเก็บไปประมวลผล ด้วยการดึงข้อมูลในสมองมาใช้ตามสถานการณ์ได้ทันทีโดยอัตโนมัติ เป็นการทำงานของสมองส่วนหน้า และการเรียนการสอนแบบเน้นความจำโดยการใช้เกมบิงโกเป็นการเรียนการสอนที่สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาทำให้ ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียน และสามารถกระตุ้นความจำของผู้เรียนได้เป็นอย่างดีซึ่งทศินา แคมมณี (2550) ได้กล่าวถึงการสอนแบบเน้นความจำไว้ว่า รูปแบบนี้มีวัตถุประสงค์ช่วยให้ผู้เรียนจดจำ เนื้อหาสาระที่เรียนรู้ได้ดีและได้นาน และได้เรียนรู้กลวิธีการจำ ซึ่งสามารถนำไปใช้ในการเรียนรู้สาระ อื่น ๆ ได้อีก ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีความจำสองกระบวนการ (Two – Process Theory of Memory) ทฤษฎีนี้สร้างขึ้นโดยแอตคินสัน และชิฟฟริน (Atkinson and Shiffrin) ในปี ค.ศ. 1968 กล่าวถึง ความจำระยะสั้นหรือความจำทันทีทันใด และความจำระยะยาวกว่าความจำระยะสั้นเป็นความจำ

ชั่วคราว สิ่งใดก็ตามถ้าอยู่ในความจำระยะสั้นจะต้องได้รับการทบทวนอยู่ตลอดเวลา มิฉะนั้นความจำสิ่งนั้นจะสลายตัวไปอย่างรวดเร็ว ในการทบทวนนั้นเราจะไม่สามารถทบทวนทุกที่เข้ามาอยู่ในระบบความจำระยะสั้น ดังนั้นจำนวนที่เราจำได้ในความจำระยะสั้นจึงมีข้อจำกัด การทบทวนป้องกันไม่ให้ความจำสลายตัวไปจากความจำระยะสั้น และสิ่งใดอยู่ในความจำระยะสั้นเป็นระยะเวลาที่ยาวนานสิ่งนั้นก็มิมีโอกาสฝังตัวในความจำระยะยาว ถ้าเราจำสิ่งใดไว้ในความจำระยะยาวสิ่งนั้นก็ติดอยู่ในความทรงจำตลอดไป จากผลงานวิจัยของ วิจิตรา เกตุภาค และธงชัย สมบูรณ์ (2561) พบว่า การใช้เกมบิงโกเพื่อการเรียนรู้พยัญชนะไทย ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ โดยผลของการใช้เกมบิงโกของเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ก่อนและหลังใช้กิจกรรมเกมบิงโกแตกต่างกัน หลังใช้กิจกรรมเกมบิงโกโดยการทำให้แบบทดสอบก่อนและหลังการเรียนรู้พยัญชนะไทยเด็กมีพัฒนาการในการเรียนรู้พยัญชนะไทยได้ดีขึ้นเมื่อเปรียบเทียบกับค่าเฉลี่ยทั้ง 3 สัปดาห์ที่ทำการทดลอง

จากผลการวิจัยและแนวคิดที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดสร้างนวัตกรรมเกมบิงโก เพื่อเพิ่มความสามารถในการบอกชื่อเหรียญและธนบัตรไทย ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ห้องเรียนช่วงอายุ 13-15 ปี ศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดอุตรดิตถ์

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการบอกชื่อเหรียญและธนบัตรไทย ระหว่างก่อนและหลังการใช้เกมบิงโก ของเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ห้องเรียนช่วงอายุ 13-15 ปี ศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดอุตรดิตถ์

ขอบเขตของการวิจัย

1. **นักเรียนกลุ่มเป้าหมาย** การวิจัยนี้มุ่งพัฒนาความสามารถในการบอกชื่อเหรียญและธนบัตรไทย ของที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา อายุ 15 ปี ห้องเรียนช่วงอายุ 13 – 15 ปี ศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดอุตรดิตถ์ ที่ไม่สามารถจดจำและบอกชื่อเหรียญและธนบัตรไทยได้ จำนวน 1 คน

2. ตัวแปรที่ศึกษา ประกอบด้วย

ตัวแปรต้น ได้แก่ การใช้เกมบิงโก

ตัวแปรตาม ได้แก่ ความสามารถบอกชื่อเหรียญและธนบัตรไทย

3. **เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย** คือ เนื้อหาทักษะวิชาการเพื่อการดำรงชีวิต เรื่องการซื้อของด้วยเงินเหรียญหรือธนบัตร และตรวจสอบเงินทอน

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา อายุ 15 ปี ห้องเรียนช่วงอายุ 13 – 15 ปี ศูนย์การศึกษาพิเศษ ประจำจังหวัดอุดรดิตถ์ ที่ได้รับการพัฒนาความสามารถในการจำโดยใช้เกมบิงโก มีความสามารถในการจำและบอกชื่อเหรียญและธนบัตรไทยที่ตีขึ้น
2. ครูผู้สอนได้แนวคิดและแนวทางในการใช้เกมบิงโกไปใช้ในการพัฒนานักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา หรือนักเรียนที่มีความบกพร่องประเภทอื่นที่มีปัญหาด้านความจำเพื่อนำไปใช้งาน (working memory) คนอื่นๆ ต่อไป

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ แบ่งเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. การพัฒนาเกมบิงโก ผู้วิจัยดำเนินการ ดังนี้
 - 1.1 ศึกษาวิธีการสร้างและวิธีการเล่นเกมบิงโกของ Sammy K. (2563)
 - 1.2 ออกแบบเกมบิงโก ตามวิธีการสร้างและวิธีการเล่นเกมบิงโกของ Sammy K. (2563)
 - 1.3 สร้างเกมบิงโกโดยการนำรูปภาพเงินเหรียญหรือเงินธนบัตรชนิดต่างๆ ใส่ลงในช่องตารางขนาด 4x4 ช่องตาราง มีแผ่นบิงโก ทั้งหมด 18 แผ่น โดยมีฉลากรูปภาพและสลากคำถามที่เกี่ยวกับเงินเหรียญและธนบัตรไทย
 - 1.4 นำเกมบิงโกที่สร้างขึ้นไปตรวจสอบคุณภาพโดยนักกิจกรรมบำบัด และครูการศึกษาพิเศษของศูนย์การศึกษาพิเศษ ประจำจังหวัดอุดรดิตถ์ จำนวน 3 คน ได้แก่

นางสาวเพ็ญแข โพธิ์ริน	นักกิจกรรมบำบัด
นางสาวกัญญารัตน์ มณีแกม	นักกิจกรรมบำบัด
นางสาวรัชชก ยอดยง	ครูการศึกษาพิเศษ
 - 1.5 นำเกมบิงโกมาปรับปรุงตามคำแนะนำ
2. การสร้างเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้
 - 2.1 ชื่อเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบประเมินความสามารถในการบอกชื่อเหรียญและธนบัตรไทย ลักษณะของแบบประเมินเป็นแบบตรวจสอบรายการ จำนวน 7 ข้อ ให้คะแนน 5 ระดับ มีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

ระดับ 5 คะแนน สามารถบอกชื่อของเงินเหรียญและธนบัตรไทยได้ด้วยตนเองอย่างมั่นใจ หรือตอบโดยทันที

ระดับ 4 คะแนน สามารถบอกชื่อของเงินเหรียญและธนบัตรไทยได้ด้วยตนเอง แต่ไม่มีความมั่นใจ หรือมีการคิดก่อนตอบ ไม่เกิน 10 วินาที

ระดับ 3 คะแนน สามารถบอกชื่อของเงินเหรียญและธนบัตรไทยได้ โดยมีผู้สอนชี้แนะหรือกระตุ้น เตือนด้วยวาจา 1-2 ครั้ง

ระดับ 2 คะแนน สามารถบอกชื่อของเงินเหรียญและธนบัตรไทยได้ โดยมีผู้สอนชี้แนะหรือกระตุ้น เตือนด้วยวาจา 3-4 ครั้ง

ระดับ 1 คะแนน สามารถบอกชื่อของเงินเหรียญและธนบัตรไทยได้ โดยมีผู้สอนบอกชื่อของเงินแล้ว ให้ผู้เรียนพูดตาม

2.2 การสร้างเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล ดำเนินการดังนี้

1) ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับการสร้างแบบทดสอบความสามารถในการบอกชื่อเหรียญและธนบัตรไทย โดยศึกษาจากวารสารบัณฑิตศึกษา ปีที่ 12 ฉบับที่ 58 เรื่อง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย Research Instrument โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิตติรัตน์ แสงเลิศุทัย

2) ออกแบบแบบประเมินความสามารถในการบอกชื่อเหรียญและธนบัตรไทย

3) สร้างแบบประเมินความสามารถในการบอกชื่อเหรียญและธนบัตรไทย

4) นำแบบทดสอบความสามารถในการบอกชื่อเหรียญและธนบัตรไทยที่สร้างขึ้นไปตรวจสอบคุณภาพโดยนักกิจกรรมบำบัด และครูการศึกษาพิเศษของศูนย์การศึกษาพิเศษ ประจำจังหวัดอุดรดิตถ์ จำนวน 3 คน ได้แก่

นางสาวเพ็ญแข โพธิ์ริน นักกิจกรรมบำบัด

นางสาวกัญญารัตน์ มณีแกม นักกิจกรรมบำบัด

นางสาวรัชชก ยอดยง ครูการศึกษาพิเศษ

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการดังนี้

3.1 นำแบบประเมินความสามารถในการบอกชื่อเหรียญและธนบัตรไทย ไปประเมินก่อนใช้ เกมบิงโก

3.2 นำแผนการสอนเฉพาะบุคคล (IIP) โดยนำเกมบิงโกไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน จำนวน 2 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน วันละ 1 ครั้ง ครั้งละ 50 นาที และบันทึกพฤติกรรมระหว่างใช้แผนเฉพาะบุคคล โดยใช้แบบบันทึกพฤติกรรมหลังแผนการสอนเฉพาะบุคคล

3.3 นำแบบประเมินความสามารถในการบอกชื่อเหรียญและธนบัตรไทย ไปประเมินหลังใช้ เกมบิงโก

ตาราง 1 แสดงปฏิทินการเก็บรวบรวมข้อมูล

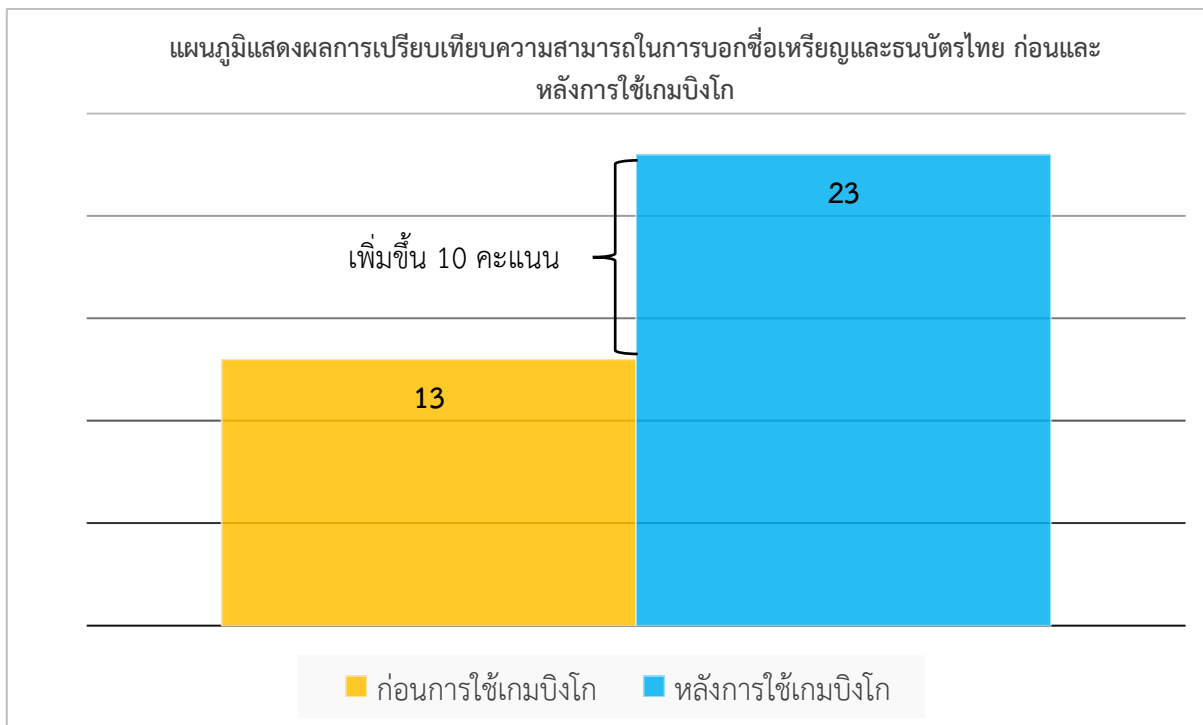
สัปดาห์ที่	ครั้งที่	เวลา	กิจกรรม
			ประเมินความสามารถในการบอกชื่อเหรียญและธนบัตรไทย ก่อนการทดลอง โดยนำแบบประเมินความสามารถในการบอกชื่อเหรียญและธนบัตรไทย
1	1	10.00 น. – 10.50 น.	แผนที่ 1 การบอกชื่อเงินเหรียญ 1 บาท
	2	10.00 น. – 10.50 น.	แผนที่ 2 การบอกชื่อเงินเหรียญ 2 บาท
	3	10.00 น. – 10.50 น.	แผนที่ 3 การบอกชื่อเงินเหรียญ 5 บาท
	4	10.00 น. – 10.50 น.	แผนที่ 4 การบอกชื่อเงินเหรียญ 10 บาท
	5	10.00 น. – 10.50 น.	แผนที่ 5 การบอกชื่อเงินเหรียญ 1 บาท 2 บาท 5 บาท และ 10 บาท
2	6	10.00 น. – 10.50 น.	แผนที่ 6 การบอกชื่อเงินธนบัตรชนิดราคา 20 บาท
	7	10.00 น. – 10.50 น.	แผนที่ 7 การบอกชื่อเงินธนบัตรชนิดราคา 50 บาท
	8	10.00 น. – 10.50 น.	แผนที่ 8 การบอกชื่อเงินธนบัตรชนิดราคา 100 บาท
	9	10.00 น. – 10.50 น.	แผนที่ 9 การบอกชื่อเงินธนบัตรชนิดราคา 20 บาท 50 บาท และ 100 บาท
			ประเมินความสามารถในการบอกชื่อเหรียญและธนบัตรไทย หลังการทดลอง โดยนำแบบประเมินความสามารถในการบอกชื่อเหรียญและธนบัตรไทย

3.4 ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล โดยนำคะแนนที่ได้จากการประเมินความสามารถในการบอกชื่อเหรียญและธนบัตรไทย ก่อนและหลังการใช้เกมบิงโกมาเปรียบเทียบโดยใช้ค่าความต่างของผลคะแนน และนำเสนอผลการวิจัย ในรูปแบบแผนภูมิแท่ง

ผลการวิจัย

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยนำเสนอโดยใช้แผนภูมิแท่งดังนี้

แผนภูมิที่ 1 แสดงผลการวิจัย



สรุปผลการวิจัย จากแผนภูมิ 1 พบว่าหลังการใช้เกมบิงโกในการพัฒนาความสามารถในการบอกชื่อเงินเหรียญและเงินธนบัตรไทย นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา อายุ 15 ปี ห้องเรียนช่วงอายุ 13 – 15 ปี ศูนย์การศึกษาพิเศษ ประจำจังหวัดอุดรดิตถ์ มีคะแนนการประเมินความสามารถในการบอกชื่อเงินเหรียญและเงินธนบัตรไทย หลังการใช้เกมบิงโกสูงกว่าก่อนการใช้เกมบิงโก โดยคะแนนก่อนการใช้เกมบิงโกเท่ากับ 13 คะแนน และคะแนนหลังการใช้เกมบิงโก เท่ากับ 23 คะแนน ซึ่งก่อนและหลังการใช้เกมบิงโก มีคะแนนเพิ่มขึ้น 10 คะแนน

การสะท้อนความคิดต่อผลการวิจัย

จากผลการใช้เกมบิงโกในการพัฒนาความสามารถในการบอกชื่อเงินเหรียญและเงินธนบัตรไทย นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา อายุ 15 ปี ห้องเรียนช่วงอายุ 13 – 15 ปี ศูนย์การศึกษาพิเศษ ประจำจังหวัดอุดรดิตถ์ ปรากฏว่านักเรียนมีความสามารถในการบอกชื่อเงินเหรียญและเงินธนบัตรไทย หลังการใช้เกมบิงโกสูงกว่าก่อนการใช้เกมบิงโก เนื่องจากการนำเกมบิงโกไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในแผนการสอนเฉพาะบุคคลโดยนำเกมบิงโกไปใช้ในแผนการสอนทุกครั้ง ถือเป็นบททบทวนสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้

มา เพื่อให้ผู้เรียนมีความจำในระยะยาวมากยิ่งขึ้น ซึ่งกิจกรรมเกมบิงโกนั้นเป็นกิจกรรมที่ต้องใช้ทักษะการฟัง และการสังเกต ทั้งยังช่วยฝึกสมาธิ พัฒนาความจำให้อยู่ระยะยาว และสามารถประมวลผลความจำเพื่อนำไปใช้งานในสถานการณ์จริงได้ ดังนั้นจึงแสดงให้เห็นว่าเกมบิงโกสามารถช่วยให้นักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาสามารถบอกชื่อเงินเหรียญและเงินธนบัตรไทยได้ดีขึ้น ถือว่าเป็นการช่วยเหลือนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาได้พัฒนาทักษะวิชาการ ที่ไม่ผ่านเกณฑ์ให้สามารถพัฒนาได้ และช่วยให้ครูผู้สอนได้พัฒนาการจัดการเรียนการสอนทักษะวิชาการโดยใช้สื่อนวัตกรรมเกมบิงโกมาช่วย ทำให้ผู้วิจัยได้แนวคิดและแนวทางในการนำนวัตกรรมเกมบิงโกไปใช้ในการพัฒนานักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา หรือนักเรียนที่มีความบกพร่องประเภทอื่นๆ ที่มีปัญหาด้านการความจำในลักษณะเดียวกันต่อไป

อ้างอิง

- Sammy K. (2563). *การเล่นเกมบิงโก*. สืบค้นออนไลน์ เมื่อ 29 กันยายน 2566 จาก www.inskru.com
- พรรณณี ศิริวรรณานาภา, และเฟื่องลดา ทองประเสริฐ. (2561). *กลุ่มอาการดาวน์ (Down Syndrome) : สิ่งที่เราควรรู้สำหรับสูติแพทย์และแพทย์เวชปฏิบัติทั่วไป*.
- ทีศนา แชมมณี. (2550). *รูปแบบการเรียนการสอนทางเลือกที่หลากหลาย*. กรุงเทพฯ: ด้านสุขภาพ การพิมพ์.
- วิจิตรา เกตุนาค, และธงชัย สมบูรณ์ (2561). *การใช้เกมบิงโกเพื่อการเรียนรู้พยัญชนะไทย ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้*.
- ศูนย์การศึกษาพิเศษ ประจำจังหวัดอุดรดิติติ. *หลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มทักษะการดำรงชีวิตสำหรับเด็กที่มีความต้องการจำเป็นพิเศษ ของศูนย์การศึกษาพิเศษประจำจังหวัดอุดรดิติติ ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2563; 2563*.
- จิตติรัตน์ แสงเลิศอุทัย. (2558). *เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย Research Instrument*. มหาวิทยาลัยราชภัฏ สกลนคร