



ประกาศกรมสุขภาพจิต

เรื่อง รายชื่อผู้ผ่านการประเมินบุคคลเพื่อเลื่อนขั้นแต่งตั้งให้ดำรงตำแหน่งประเภทวิชาการ ระดับชำนาญการ

ตามหนังสือสำนักงาน ก.พ. ที่ นร ๑๐๐๖/ว ๑๔ ลงวันที่ ๑๑ สิงหาคม ๒๕๖๔ ได้กำหนดหลักเกณฑ์และวิธีการประเมินบุคคลเพื่อเลื่อนขั้นแต่งตั้งให้ดำรงตำแหน่งในตำแหน่งระดับควบ และมีผู้ครองตำแหน่งนั้นอยู่ โดยให้ผู้มีอำนาจสั่งบรรจุตามมาตรา ๕๗ หรือผู้ที่ได้รับมอบหมายเป็นผู้ประเมินบุคคลตามหลักเกณฑ์และวิธีการที่ อ.ก.พ. กรมสุขภาพจิต กำหนด นั้น

กรมสุขภาพจิต ได้คัดเลือกข้าราชการผู้ผ่านการประเมินบุคคลที่จะเข้ารับการประเมินผลงานเพื่อแต่งตั้งให้ดำรงตำแหน่งในระดับที่สูงขึ้น (ตำแหน่งระดับควบ) จำนวน ๒ ราย ดังรายละเอียดแนบท้ายประกาศนี้ โดยผู้ผ่านการประเมินบุคคลเพื่อเลื่อนขั้นแต่งตั้งให้ดำรงตำแหน่งในระดับที่สูงขึ้น จะต้องจัดส่งผลงานประเมินตามจำนวนและเงื่อนไขที่คณะกรรมการประเมินผลงานกำหนด ภายใน ๖ เดือน นับแต่วันที่ประกาศรายชื่อผู้ผ่านการประเมินบุคคล หากพ้นระยะเวลาดังกล่าวแล้วผู้ผ่านการประเมินบุคคลยังไม่ส่งผลงาน จะต้องขอรับประเมินบุคคลใหม่ เว้นแต่กรณีผู้ผ่านการประเมินบุคคลจะเกษียณอายุราชการในปีงบประมาณใด ให้ส่งผลงานเข้ารับการประเมินล่วงหน้าไม่น้อยกว่า ๖ เดือน ในปีงบประมาณนั้น

ทั้งนี้ หากมีผู้ใดจะทักท้วงให้ทักท้วงได้ ภายใน ๓๐ วัน นับตั้งแต่วันประกาศรายชื่อผู้ผ่านการประเมินบุคคล การทักท้วงหากตรวจสอบแล้วมีหลักฐานว่า ข้อทักท้วงเป็นการกลั่นแกล้งหรือไม่สุจริต ให้ดำเนินการสอบสวนผู้ทักท้วง เพื่อหาข้อเท็จจริงและดำเนินการตามที่เหมาะสมต่อไป

ประกาศ ณ วันที่ ๑๐ ตุลาคม พ.ศ. ๒๕๖๖

(นายจุมภฏ พรมสีดา)

รองอธิบดีกรมสุขภาพจิต

ปฏิบัติราชการแทนอธิบดีกรมสุขภาพจิต

บัญชีรายละเอียดแนบท้ายประกาศกรมสุขภาพจิต ลงวันที่ ๑๕ ตุลาคม ๒๕๖๖
เรื่อง รายชื่อผู้ผ่านการประเมินบุคคลเพื่อเลื่อนขั้นแต่งตั้งให้ดำรงตำแหน่งประเภทวิชาการ ระดับชำนาญการ
ครั้งที่ ๑๐๗ / ๒๕๖๖

ลำดับที่	ผู้ผ่านการประเมินบุคคล/หน่วยงาน	ตำแหน่งที่เข้ารับการประเมินผลงาน/ หน่วยงาน	ชื่อผลงานที่เสนอขอประเมิน	ชื่อข้อเสนอแนวคิดเพื่อพัฒนางาน
๑.	นายจรศักดิ์ วีระวงศ์ นักวิชาการสาธารณสุขปฏิบัติการ ตำแหน่งเลขที่ ๓๖๗๑ กลุ่มงานวิชาการสุขภาพจิต ศูนย์สุขภาพจิตที่ ๖ กรมสุขภาพจิต	นักวิชาการสาธารณสุขชำนาญการ (ด้านสาธารณสุข) ตำแหน่งเลขที่ ๓๖๗๑ กลุ่มงานวิชาการสุขภาพจิต ศูนย์สุขภาพจิตที่ ๖ กรมสุขภาพจิต	ผลของโปรแกรมเสริมสร้างภูมิคุ้มกัน ทางใจ 3S PLUS เพื่อป้องกันภาวะ ซึมเศร้าและภาวะหมดไฟในการทำงาน ในเจ้าหน้าที่สาธารณสุข จังหวัดชลบุรี	การพัฒนาแนวทางการดำเนินงานส่งเสริมสุขภาพจิต และการป้องกันปัญหาสุขภาพจิต ในนิคมอุตสาหกรรมอมตะซิตี้ ชลบุรี
๒.	นายณัฐธินันท์ ประสมศรี นักกิจกรรมบำบัดปฏิบัติการ ตำแหน่งเลขที่ ๓๑๖๘ กลุ่มงานเวชกรรมฟื้นฟู กลุ่มภารกิจบริการจิตเวชและสุขภาพจิต สถาบันราชานุกูล กรมสุขภาพจิต	นักกิจกรรมบำบัดชำนาญการ (ด้านกิจกรรมบำบัด) ตำแหน่งเลขที่ ๓๑๖๘ กลุ่มงานเวชกรรมฟื้นฟู กลุ่มภารกิจบริการจิตเวชและสุขภาพจิต สถาบันราชานุกูล กรมสุขภาพจิต	กรณีศึกษาผลของการใช้เกมเทคโนโลยี ภาพเสมือนจริง (Augmented Reality) ต่อการพัฒนาการรับรู้ทางสายตา (Visual Perception) ในเด็กที่มี ภาวะบกพร่องทางการเรียนรู้	ผลของการใช้เกมเทคโนโลยีภาพเสมือนจริง (Augmented Reality) ต่อการพัฒนาการรับรู้ทางสายตา (Visual Perception) ที่มีผลต่อ ทักษะด้านการอ่านในเด็กที่มีภาวะบกพร่องทางการเรียนรู้

ส่วนที่ 3 แบบการเสนอผลงาน

ชื่อผู้สมัครเข้ารับการแข่งขันบุคคล นายณัฐรับดิษฐ์ ประสมศรี

♦ ตำแหน่งที่ขอเข้ารับการแข่งขันบุคคล นักกิจกรรมบำบัด ด้านกิจกรรมบำบัด
ระดับชำนาญการ ตำแหน่งเลขที่ 3168
กลุ่มงาน เวชกรรมฟื้นฟู กลุ่มภารกิจ บริการจิตเวชและสุขภาพจิต
หน่วยงาน สถาบันราชานุกูล กรมสุขภาพจิต

1) ชื่อผลงาน เรื่อง กรณีศึกษาผลของการใช้เกมเทคโนโลยีภาพเสมือนจริง (Augmented Reality) ต่อการพัฒนาการรับรู้ทางสายตา (Visual Perception) ในเด็กที่มีภาวะบกพร่องทางการเรียนรู้

2) ระยะเวลาที่ดำเนินการ กันยายน – ธันวาคม พ.ศ.2566

3) ความรู้ ความชำนาญ หรือความเชี่ยวชาญและประสบการณ์ที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

3.1 ความรู้เกี่ยวกับเด็กที่มีภาวะบกพร่องทางการเรียนรู้

เด็กบกพร่องทางการเรียนรู้ (Learning Disability) คือ เด็กที่มีความบกพร่องด้านต่างๆ โดยทวิศักดิ์

(2549) ได้ระบุประเภทของความบกพร่องทางการเรียนรู้แบ่งออกเป็น 3 กลุ่มหลัก คือ

1. ด้านการอ่าน (Reading Disorder/Dyslexia) คืออ่านหนังสือไม่ออกเลย หรืออ่านหนังสือได้ไม่เหมาะสมตามวัย เช่น สะกดไม่ถูก อ่านตกหล่น อ่านทีละตัวอักษรได้แต่ผสมคำไม่ได้ แยกแยะพยัญชนะที่คล้ายกันไม่ออก (ก - ก - ก) ทั้ง ๆ ที่เด็กมีความฉลาดรอบรู้ในด้านอื่นๆ ถ้ามีใครเล่าเรื่องให้ฟังจะเข้าใจดี เรียนรู้จากการเห็นภาพ และการฟัง จะทำได้ดี แต่ถ้าให้อ่านเองจะไม่ค่อยรู้เรื่อง จับใจความไม่ได้

2. ด้านการเขียน (Disorder of Written Expression/Dysgraphia) คือปัญหาในด้านการเขียนหนังสือ ตั้งแต่เขียนหนังสือไม่ได้ทั้ง ๆ ที่รู้ว่าอยากเขียนอะไร เขียนตกหล่น สลับตำแหน่ง หรือผิดตำแหน่ง เขียนไม่เป็นประโยคที่สมบูรณ์ ใช้คำเชื่อมไม่ถูกต้อง เว้นวรรคตอนหรือย่อหน้าไม่ถูกต้องจนทำให้ผู้อ่านไม่สามารถเข้าใจความหมายที่ผู้เขียนต้องการสื่อได้ถูกต้อง

3. ด้านการคำนวณ (Mathematics Disorder) มีปัญหาในด้านการคำนวณ ตามระดับความรุนแรง หลากหลายรูปแบบ เช่น มีความสับสนเกี่ยวกับเรื่องตัวเลข ไม่เข้าใจเรื่องการบวก ลบ คูณ หาร ไม่สามารถแปลโจทย์ปัญหาเป็นสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ มีการคำนวณที่ผิดพลาดตกหล่นเกี่ยวกับเรื่องตัวเลขเป็นประจำ

3.2 การรับรู้ทางสายตา (Visual Perception) คือ กระบวนการได้มาและจัดการกับข้อมูลที่มาจกสิ่งแวดล้อมรอบๆตัวและประกอบไปด้วยความสามารถในการรับรู้ทางสายตามีด้านต่างๆ เช่น การรับรู้มิติสัมพันธ์ (Spatial Relation) การรับรู้รูปร่าง (Form Constancy) การแยกภาพจากพื้น (Figure Ground) การรับรู้ตำแหน่ง (Position in space) การรับรู้ภาพที่สมบูรณ์ (Visual Closure)

4) สรุปสาระสำคัญขั้นตอนการดำเนินการและเป้าหมายของงาน

4.1 เกณฑ์การคัดเลือก กรณีศึกษาเด็กที่มีภาวะบกพร่องทางการเรียนรู้ที่มารับบริการที่แผนกกิจกรรมบำบัดสถาบันราชานุกูล ช่วงเดือนกันยายน – ธันวาคม 2566 โดยการเลือกแบบเจาะจง ซึ่งมีเกณฑ์การคัดเลือก ดังต่อไปนี้

คัดเข้า ดังต่อไปนี้

1. มีการรับรู้ทางสายตาต่ำกว่าอายุจริง
2. นั่งทำกิจกรรมได้นานอย่างน้อย 30 นาที
3. สามารถทำตามคำสั่งได้
4. ไม่มีปัญหาการมองเห็นหรือมีปัญหาแต่ได้รับการแก้ไขโดยการใส่แว่นตา
5. ผู้ปกครองยินดีให้ความร่วมมือในการวิจัย

4.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบประเมินการรับรู้ทางสายตา (Developmental Test of Visual Perception Third Edition, DTVP-3) ถูกสร้างขึ้น โดย Donald D. Hammill ในปี ค.ศ. 1993 ซึ่งแบบประเมินนี้ได้พัฒนาให้สอดคล้องกับแบบทดสอบของ Frostig ใช้ในการประเมินที่มีปัญหาด้าน Visual Perception และ Visual-Motor Integration จากการทดสอบการรับรู้ด้วยสายตาและการบูรณาการด้านการเคลื่อนไหว DTVP-3 คะแนนของความน่าเชื่อถือ 0.80 ขึ้นไปสำหรับการทดสอบย่อยทั้งหมด และ 0.90 หรือสูงกว่าสำหรับคอมพิวเตอร์สำหรับทุกกลุ่มอายุ คะแนนถูกตรวจสอบโดยการศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างขนาดใหญ่ (N = 1,035) มีความเป็นกลางเมื่อเทียบกับชาติพันธุ์ เพศ และความถนัด ซึ่งประกอบด้วย การทดสอบย่อย 5 ด้าน ดังนี้

- Eye-Hand Coordination เป็นความสามารถของสหสัมพันธ์ของการใช้กล้ามเนื้อมือและตา ทดสอบโดยลากเส้นตรง เส้นโค้ง และเส้นหักมุม ภายในกรอบที่กำหนดให้

- Copying เป็นความสามารถในการคัดลอกรูปภาพ ทดสอบโดยให้ลอกรูปให้เหมือนรูปที่กำหนดให้ และจะมีความซับซ้อนขึ้นไปในภาพถัดๆ ไป

- Figure-Ground เป็นความสามารถในการรับรู้และแยกแยะภาพออกจากพื้น ทดสอบ โดยให้แยกรูปทรงต่าง ๆ ที่กำหนดออกจากภาพที่มีรูปทรงหลาย ๆ แบบปะปนอยู่

- Visual Closure เป็นความสามารถในการรับรู้ถึงรูปทรงหรือวัตถุ แม้ว่าภาพที่เห็นจะไม่สมบูรณ์ ทดสอบ โดยให้ดูรูปภาพที่วาดยังไม่สมบูรณ์แล้วให้เลือกว่าหากวาดรูปนั้นสมบูรณ์แล้วจะเหมือนกับรูปใด โดยมีรูปให้เลือก

- Form Constancy เป็นความสามารถในการรับรู้ความคงที่หรือสภาพเดิมจากรูปร่างวัตถุสิ่งของไม่ว่าวัตถุนั้นจะมีขนาดแตกต่าง หรือถูกจัดวางให้อยู่ในลักษณะที่ต่างกัน ในสิ่งแวดล้อมที่แตกต่างกัน

การแปลผลของคะแนนจะรวมกันของแต่ละด้าน โดยแบ่งเป็น 3 ด้าน ประกอบด้วย 1) ด้านการรับรู้ทางสายตาที่ลดลงของการเคลื่อนไหว (Motor-reduced Visual Perception) 2) ด้านการบูรณาการการรับรู้ทางสายตากับการเคลื่อนไหว (Visual-Motor Integration) 3) ด้านการรับรู้ทางสายตาทั่วไป (General Visual Perception) จะเป็นการรวมกันของข้อทดสอบย่อยด้านการเพิ่มและลดลงของการเคลื่อนไหว

2. ชุดโปรแกรมเทคโนโลยีภาพเสมือนจริง หรือ AR เป็นโปรแกรมกระตุ้นพัฒนาการการรับรู้ทางสายตานั้นเป็นโปรแกรมด้านที่ไม่ใช้ความสามารถในการเคลื่อนไหว (Motor - Reduced) ลักษณะของโปรแกรมซอฟต์แวร์ มีอุปกรณ์การฝึกเป็นชุดโปรแกรมและ เครื่องคอมพิวเตอร์/แท็บเล็ต ในชุดโปรแกรมจะประกอบไปด้วยโปรแกรมย่อยที่ฝึกการรับรู้ทางสายตา 4 ด้าน คือ ด้านการรับรู้ตำแหน่ง (Position in space) ด้านการรับรู้ภาพซ้อน (Figure ground) ด้านการมองเห็นภาพที่สมบูรณ์ (Visual closure) และ ด้านความคงที่

ของวัตถุ (Form constancy) และ โปรแกรมกระตุ้นพัฒนาการการรับรู้ทางสายตาที่ต้องใช้ความสามารถในการเคลื่อนไหว (Motor – enhanced) ในลักษณะของชุดกิจกรรม การเคลื่อนไหว ประกอบไปด้วยโปรแกรมย่อยที่ฝึกการรับรู้ทางสายตา 4 ด้าน คือ ด้านสหสัมพันธ์ระหว่างตากับมือ (Eye hand co-ordination) ด้านการคัดลอก (Copying) ด้านมิติสัมพันธ์ (Spatial relation) และด้านความเร็วในการมองเห็นและการเคลื่อนไหว (Visual motor speed)

4.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. หากกลุ่มประชากรที่มารับบริการ โดยผู้ศึกษาค้นหาเด็กที่มีภาวะบกพร่องทางการเรียนรู้ตามคุณสมบัติที่กำหนดไว้ โดยการศึกษาจากแฟ้มประวัติ การสังเกตและสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมจากผู้ปกครอง
2. ประเมินทักษะด้านการรับรู้ทางสายตาโดยใช้แบบประเมินการรับรู้ทางสายตา (Developmental Test of Visual Perception Second Edition, DTVP-3) ใช้เวลาในการประเมิน 30-60 นาที (Pre-test)
3. กรณีศึกษาจะได้รับการฝึกการรับรู้ทางสายตาโดยการใช้เกมในแอปพลิเคชัน จากชุดโปรแกรมเทคโนโลยีภาพเสมือนจริง หรือ AR และฝึกสหสัมพันธ์การเคลื่อนไหว เป็นจำนวน 10 ครั้ง ต่อเนื่องกันภายใน 4 สัปดาห์
4. ประเมินทักษะด้านการรับรู้ทางสายตาโดยใช้แบบประเมินการรับรู้ทางสายตา (Developmental Test of Visual Perception Second Edition, DTVP-3) ใช้เวลาในการประเมิน 30-60 นาที (Post-test)

4.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

นำข้อมูลที่ได้จากการประเมินการรับรู้ทางสายตาในเด็กที่มีภาวะบกพร่องทางการเรียนรู้ก่อนและหลังการใช้ชุด โปรแกรมเทคโนโลยีภาพเสมือนจริงมาวิเคราะห์เปรียบเทียบความสามารถด้านการรับรู้ทางสายตาสรุปผลการศึกษาค้นคว้าด้วยการบรรยาย

4.5 ระยะเวลาที่ดำเนินการทดลอง

เดือนกันยายน 2566 - ธันวาคม 2566

4.6 สถานที่ทำการทดลอง

ดำเนินการทดลองและการรวบรวมข้อมูลที่งานกิจกรรมบำบัด สถาบันราชานุกูล

5) ผลสำเร็จของงาน (เชิงปริมาณ/คุณภาพ)

- ได้ผลการศึกษาคำใช้ชุด โปรแกรมเทคโนโลยีภาพเสมือน (Augmented Reality) หรือ AR
- การรับรู้ทางสายตา (Visual Perception) ในเด็กที่มีภาวะบกพร่องทางการเรียนรู้มีทักษะความสามารถเพิ่มขึ้น

6) การนำไปใช้ประโยชน์/ผลกระทบ

ใช้ชุด โปรแกรมเทคโนโลยีภาพเสมือน (Augmented Reality) หรือ AR มาใช้ฝึกการกระตุ้นการรับรู้ทางสายตา (Visual Perception) ในเด็กที่มีภาวะบกพร่องทางการเรียนรู้

7) ความยุ่งยากและซับซ้อนในการดำเนินการ

ไม่มี

8) ปัญหาและอุปสรรคในการดำเนินการ
ไม่มี

9) ข้อเสนอแนะ
ไม่มี

10) การเผยแพร่ (ถ้ามี)

- ผลงานแล้วเสร็จและเผยแพร่แล้ว ระบุแหล่งเผยแพร่
- ผลงานแล้วเสร็จแต่ยังไม่ได้เผยแพร่
- ผลงานยังไม่แล้วเสร็จ

11) การรับรองสัดส่วนของผลงาน ในส่วนที่ตนเองปฏิบัติและผู้มีส่วนร่วมในผลงาน
ผู้สมัครเข้ารับการประเมินบุคคลมีส่วนร่วมในผลงานที่ขอรับการประเมิน ร้อยละ 100

ส่วนที่ 4 แบบเสนอข้อเสนอแนวคิดในการปรับปรุงหรือพัฒนางาน

ชื่อผู้สมัครเข้ารับการประเมินบุคคล นายณัฏฐ์บัณฑิต ประสมศรี

♦ ตำแหน่งที่ขอเข้ารับการประเมินบุคคล นักกิจกรรมบำบัด ระดับชำนาญการ ด้านกิจกรรมบำบัด
ตำแหน่งเลขที่ ๓๖๖๘ กลุ่มงาน เวชกรรมฟื้นฟู กลุ่มภารกิจ บริการจิตเวชและสุขภาพจิต

หน่วยงาน สถาบันราชานุกูล กรมสุขภาพจิต

1) ชื่อผลงานเรื่อง ผลของการใช้เกมเทคโนโลยีภาพเสมือนจริง (Augmented Reality) ต่อการพัฒนาการรับรู้ทางสายตา (Visual Perception) ที่มีผลต่อทักษะด้านการอ่านในเด็กที่มีภาวะบกพร่องทางการเรียนรู้

2) หลักการและเหตุผล

เด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ (Learning disability) เป็น 1 ใน 7 ประเภทความพิการตาม พรบ. ส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ พ.ศ. 2550 ซึ่งเด็กที่บกพร่องทางการเรียนรู้ หมายถึง เด็กที่มีความผิดปกติของกระบวนการทางจิตวิทยา (Psychological Process) อย่างหนึ่ง ซึ่งเกี่ยวข้องกับความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ การใช้ภาษา การพูดหรือการเขียน ทำให้บุคคลที่มีความผิดปกติดังกล่าวมีความสามารถในการฟัง การคิด การพูด การอ่าน การเขียน หรือการคำนวณทางคณิตศาสตร์ คำนี้มีความหมายรวมไปถึง ความบกพร่องทางการรับรู้จากการได้รับบาดเจ็บทางสมอง ความบกพร่องในการฟังและพูด (Aphasia) ความบกพร่องทางการอ่าน (Dyslexia) ด้วย แต่ไม่ครอบคลุมไปถึงเด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้ อันเนื่องมาจาก ความบกพร่องทางสายตา ความบกพร่องทางการได้ยิน ความบกพร่องทางร่างกาย ความบกพร่องทางสติปัญญา การด้อยโอกาสทางวัฒนธรรม เศรษฐกิจและสิ่งแวดล้อม

ศรียา นิยมธรรม (2546) ได้กล่าวว่า เด็กที่มีความบกพร่องในการจำคำปกติจะมีความบกพร่องในการสะกดคำ แต่เด็กบางคนสามารถอ่าน คำได้ดี แต่สะกดคำไม่ได้ ความยุ่งยากในการสะกดคำมักรวมถึงพฤติกรรมดังต่อไปนี้ เช่น เขียนอักษรกลับด้าน เขียนโย้ไปโย้มา สะกดผิด ลำดับอักษรผิดในคำต่าง ๆ สลับตัวอักษร ในคำต่างๆ สะกดผิดในคำพ้องเสียง ไม่เขียนตัวอักษรบางตัว เขียนสะกดการันต์ ไม่ถูกต้อง เขียน ไม่ได้ใจความหรือเขียนววน และ ผดุง อารยะวิญญู (2542) ได้กล่าวว่า เด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ไม่สามารถสะกดคำได้ดี อาจมีสาเหตุมาจากการจดจำจากสายตา (มองเห็นตัวอักษรหรือ คำแล้วจำตัวอักษรไม่ได้) การจำจากการฟัง (ได้ยินแล้วแต่จำสิ่งที่ได้ยินไม่ได้) การจำแนกโดยใช้สายตา (เห็นคำแล้วแต่บอกไม่ได้ว่าเหมือนกันหรือต่างกันอย่างไร) การจำแนกเสียง (ได้ยิน แล้วแต่บอกไม่ได้ว่าครูปูดคำใด โดยเฉพาะคำที่มีเสียงสระใกล้เคียงกัน) และการใช้กล้ามเนื้อ มือ โดยที่ ประสาทสัมผัสการรับรู้ทางสายตาเป็นการรับรู้ที่สำคัญ การที่สัญลักษณ์ต่างๆจะผ่านเข้าไปยังสมองได้ จะต้องผ่านดาร์รับภาพหรือสัญลักษณ์นั้น หากตาไม่สามารถรับภาพหรือสัญลักษณ์ได้ละเอียดมากพอ การแปลความหมายก็อาจจะผิดพลาดได้ ซึ่งมักมีปัญหในด้าน การอ่าน การเขียน การเรียนรู้ และการแปลความหมายต่างๆให้ถูกต้อง

จากการศึกษาของ มานิกา วิเศษสาร (2004) การรับรู้ทางสายตาระหว่างเด็กปกติทั่วไปกับเด็กบกพร่องทางการเรียนรู้มีการรับรู้ที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยใช้แบบทดสอบ VMI และ

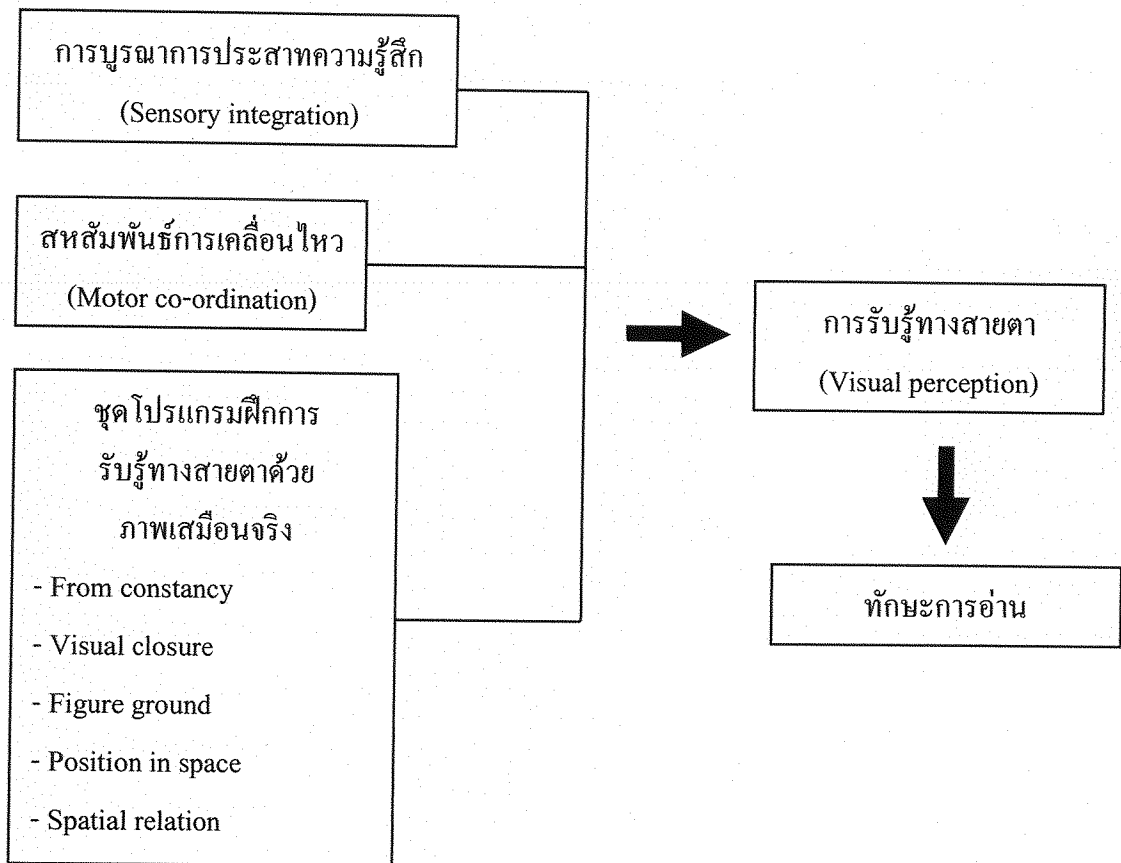
TVPS:NM-R นอกจากนี้ยังมีการศึกษาของ ฟิรดา อุ่นไพโร (2554) พบว่าความจำในเด็กบกพร่องทางการเรียนรู้จะมีระดับความสามารถต่ำกว่าเด็กปกติ ในด้าน Verbal memory และ Visual memory ถึงแม้ว่าจะใช้กลวิธีรูปแบบการสอนที่เหมือนกัน ดังนั้น การรับรู้ทางสายตา จึงเป็นปัจจัยสำคัญของการเรียน การเขียน ดังนั้นจึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง ถ้าเด็กเหล่านี้ได้รับการฝึกทักษะด้านการรับรู้ทางสายตาก็จะช่วยลดอุปสรรคของการเรียน การเขียน ให้น้อยลง ดารณี ธนะภูมิ (2543) กล่าวว่า กระบวนการเรียนรู้ทางตาเป็นกระบวนการที่สำคัญต่อการเตรียมความพร้อมทางภาษาอย่างมาก เพราะเป็นพื้นฐานที่สำคัญต่อการเรียนรู้การอ่าน การเขียน ถ้าได้รับการสอนอย่างต่อเนื่องและเหมาะสม ซึ่งความสามารถในการรับรู้ทางสายตามีด้านต่างๆ เช่น การรับรู้มิติสัมพันธ์ (Spatial Relation) การรับรู้รูปร่าง (Form Constancy) การแยกภาพจากพื้น (Figure Ground) การรับรู้ตำแหน่ง (Position in space) การรับรู้ภาพที่สมบูรณ์ (Visual Closure) ที่แม่นยำจะสามารถแปลความหมายเกี่ยวกับสัญลักษณ์ต่างๆ ได้อย่างถูกต้องซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่จะก่อให้เกิดความเข้าใจในการเขียนและอ่าน

ในปัจจุบันนี้เทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีการติดต่อสื่อสารได้เข้ามามีบทบาทต่อการศึกษามาก ซึ่งการเรียนการสอนได้นำเอาเทคโนโลยีต่างๆ เข้ามาช่วยสอนทำให้ผู้เรียนมีความสนใจและมีช่องทางในการเรียนรู้ในรูปแบบต่างๆ มากขึ้น มีการคิดค้นนำเอาวิธีการใหม่ๆ เข้ามาใช้ในการเรียนการสอน เช่น การใช้ E-Learning ในการเรียนการสอน การทำกิจกรรมหรือแบบฝึกหัดต่าง ๆ บนเว็บไซต์ หรือการเรียน บทเรียน ในคอมพิวเตอร์ เป็นต้น จากการศึกษาพบว่าปัจจุบันมีเทคนิคชนิดหนึ่งที่เรียกว่า ภาพเสมือนจริง (Augmented Reality) เป็นเทคนิครูปแบบหนึ่งที่น่าสนใจที่จะนำมา ประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอนได้ โดยหลักการของเทคนิคภาพเสมือนจริง นั่นคือ การพัฒนา เทคโนโลยีที่ผสมผสานโลกแห่งความเป็นจริง และความเสมือนจริงเข้าด้วยกัน ผ่านซอฟต์แวร์และอุปกรณ์เชื่อมต่อต่างๆ เช่น กล้องวิดีโอ หรืออุปกรณ์อื่นที่เกี่ยวข้อง ซึ่งภาพเสมือนจริงนั้นจะ แสดงผลผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์ บนหน้าจอ หรือบนอุปกรณ์แสดงผลอื่นๆ โดยภาพเสมือนจริง ที่ปรากฏขึ้นจะมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive) กับผู้ชมได้ทันที อาจมีลักษณะเป็นภาพนิ่งสามมิติ หรืออาจจะเป็นสื่อที่มี เสียงประกอบ ขึ้นอยู่กับการออกแบบ จากการศึกษาของวิวัฒน์ มีสุวรรณ (2556) พบว่าเกมแทนแแกรมร่วมกับเทคโนโลยีภาพเสมือนจริง (Augmented Reality) หรือ AR นำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 5 โรงเรียนวังอิทก จังหวัดพิษณุโลก จำนวน 10 คน ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัย สำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และผลการสอบถามความคิดเห็นด้วยการสัมภาษณ์พบว่า ผู้เรียนรู้สึกตื่นเต้น มีความกระตือรือร้น มีความสนใจเป็นพิเศษ รู้สึกชอบ ตั้งใจเรียน รู้สึกแปลกใหม่ สนุกสนาน เพลิดเพลิน ได้เคลื่อนไหวและลงมือปฏิบัติ ช่วยเหลือซึ่งกัน และกัน มีอิสระในการเรียนรู้ มีประโยชน์ และไม่ยากเกินไป ลงมือทำด้วยตนเอง มีความเป็นอิสระในการ เลือก

ดังนั้นผู้ดำเนินการทดลองจึงมีความสนใจในเทคโนโลยีภาพเสมือนจริงที่เป็นเทคโนโลยีใหม่และกำลังมีการพัฒนาให้ใช้ประโยชน์ในด้านการเป็นสื่อการสอนสำหรับนักเรียนทุกๆ ไปในวิชาที่หลากหลายและในต่างประเทศมีผู้ใช้เทคโนโลยีภาพเสมือนจริงในการฝึกหรือเป็นสื่อการเรียนการสอนในผู้ที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ด้านการเขียน ในประเทศไทยมีผู้ใช้เทคโนโลยีภาพเสมือนจริงเป็นสื่อการสอนแต่ก็ยังมีไม่ผู้ที่ใช้ในการฝึกสอนกับเด็กบกพร่องทางการเรียนรู้ ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจศึกษาและนำมาประยุกต์ใช้ในการ

ฝึกทักษะด้านการเขียนภาษาไทยในเด็กที่มีภาวะบกพร่องทางการเรียนรู้

3) บทวิเคราะห์/แนวความคิด/ข้อเสนอ และข้อจำกัดที่อาจเกิดขึ้นและแนวทางแก้ไข



4) ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ชุดกิจกรรมฝึกทักษะการรับรู้ทางสายตาที่เหมาะสมสำหรับเด็กที่มีภาวะบกพร่องทางการเรียนรู้
2. มีแนวทางในการให้ความช่วยเหลือส่งเสริมพัฒนาการและกระตุ้นความสามารถด้านการรับรู้ทางสายตาสำหรับเด็กที่มีภาวะบกพร่องทางการเรียนรู้
3. เด็กที่มีภาวะบกพร่องทางการเรียนรู้มีความสามารถด้านการรับรู้ทางสายตาและทักษะด้านการอ่านดีขึ้น

5) ตัวชี้วัดความสำเร็จ

เด็กที่มีภาวะบกพร่องทางการเรียนรู้มีคะแนนความสามารถด้านการรับรู้ทางสายตาและการอ่านเพิ่มขึ้นหลังได้รับการฝึกการรับรู้ทางสายตาจากชุดโปรแกรมเทคโนโลยีภาพเสมือน (Augmented Reality) หรือ AR