

แนวทางการศึกษาเด็กปฐมวัยที่มีความบกพร่องด้านการเข้าสังคมและการสื่อสาร

แนวทางการศึกษาจะเริ่มจากการดูประวัติด้านการพัฒนาการของเด็กแต่ละรายอย่างคร่าวๆ ตามด้วยการบรรยายว่า แต่ละวันของเด็กเหล่านี้พวกเขาได้ทำอะไรบ้าง โดยใช้แบบฟอร์ม IEP (Individual Education Plan) หรือแผนการศึกษาจำเพาะแต่ละราย เพื่อใช้ประกอบในการดำเนินการเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ และจุดมุ่งหมาย ข้อมูลที่ได้จาก IEP จะเป็นตัวช่วยให้เรารู้ว่าจะดำเนินการอย่างไรเพื่อให้สำเร็จตามวัตถุประสงค์นั้น โดย IEP ที่ออกแบบนี้จะครอบคลุมวัตถุประสงค์ด้านการเรียนในชั้นเรียน

เด็กคนที่ 1 : เฮนรี

เฮนรี ถูกส่งตัวเข้ามารักษาในโปรแกรมเมื่ออายุได้ 2 ขวบ 9 เดือน ตอนนั้นเฮนรีไม่มีสัมพันธ์ภาพกับผู้ใหญ่และกับเด็กอื่น ขณะนี้เขาอายุได้ 4 ฝ ขวบ ตัวสูงและแข็งแรง แลดูเป็นเด็กที่เป็นมิตร แต่ไม่ค่อยยอมพูดจา ไม่ค่อยแสดงความรู้สึกหรือความคิดเห็นใด ๆ บางครั้งก็แสดงความตื่นเต้นอย่างมาก บางครั้งก็จะเฉยชา ด้านการกินการนอนไม่มีปัญหา

ประวัติด้านพัฒนาการ

ระดับ 1 เฮนรีสามารถใช้ประสาทสัมผัสในการรับรู้ต่าง ๆ เพื่อคงสมาธิ และมีความสนใจจดจ่อในทำกิจกรรมต่าง ๆ สามารถเล่นเกมที่ต้องมีปฏิสัมพันธ์กับคนอื่นตอนที่อยู่ในสนามเด็กเล่นได้เป็นอย่างดี ถ้าใช้ตัวช่วยซึ่งเป็นสื่อด้านการมองเห็น และการได้ยิน นั่นคือขณะที่เฮนรีเล่นเกมกับเพื่อน ๆ ในสนามเด็กเล่น คุณครูต้องให้ เฮนรีได้เห็นภาพ และใช้คำพูดแนะนำการเล่น หรือใช้คำสั่งต่าง ๆ อย่างไรก็ตามเฮนรียังไม่สามารถเล่นอย่างเป็นอิสระ ไม่ต้องพึ่งคนอื่นช่วย เขามักจะเปลี่ยนเรื่องเล่นบ่อย แต่ถ้าเป็นเกมที่ชอบ ก็จะเล่นได้เกือบ 20 นาที เขามีสมาธิเมื่อได้นั่งใกล้คุณครู เพราะรู้ว่าเดี๋ยวคุณครูจะเล่านิทานให้ฟัง และถ้าเป็นนิทานเรื่องโปรด เฮนรีก็จะนั่งฟังได้นานประมาณ 20 นาที

ระดับ 2 เฮนรีสามารถจดจ่ออยู่กับปฏิสัมพันธ์ ซึ่งเขาเป็นศูนย์กลางของกิจกรรมได้นานเกิน 1 ชั่วโมง แต่ถ้าต้องทำตามผู้ใหญ่หรือเพื่อนร่วมชั้น เฮนรีจะมีความสนใจลดน้อยลงอย่างมาก เฮนรีสามารถสร้างจินตนาการในการเล่นและเล่นตามเรื่องราวนั้นได้โดยไม่ออกแวกเสียสมาธิเลย เมื่อมีผู้ใหญ่เข้ามาเล่นตามเขา แต่เมื่อเปลี่ยนให้เฮนรีเล่นตามเพื่อนคนอื่น เฮนรีจะไม่มีสมาธิและไม่สนใจเล่นกับเพื่อน เพราะเฮนรีมีความบกพร่องด้านการประมวลผลการฟัง (auditory processing) เขาไม่มีความมั่นใจที่จะเข้าสังคม และพูดคุยในสถานการณ์จริง ๆ ไม่รู้จักการแก้ปัญหาความขัดแย้งและไม่

สามารถโต้ตอบไปมา เมื่ออยู่ในสถานการณ์ดังกล่าวเฮนรีอาจจะแสดงอาการตื่นเต้นและหลบจากออกจากปฏิสัมพันธ์นั้น หรือจะอยู่เฉย ๆ รอให้เด็กคนอื่นขงการการเล่น โดยเฮนรีเป็นฝ่ายทำตามโดยไม่ขัดขืน

ระดับ 3 เฮนรีจะมีการสื่อสารได้ดีกับผู้ใหญ่ ในเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ความรู้สึกด้านบวกต่าง ๆ เช่น ความพึงพอใจ การพิงพา และความอยากรู้ อยากเห็น แต่เมื่อเปลี่ยนเป็นปฏิสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ความรู้สึกด้านลบ เช่น ความอิจฉา ความอยากได้ของของคนอื่น ความน่ารำคาญ และความผิดหวัง เฮนรีจะไม่สามารถจัดการกับความรู้สึกเหล่านี้ได้

เฮนรีเข้าหาเพื่อน ๆ ในกลุ่มได้บ้าง แต่ยังไม่ดีเท่าเพื่อนวัยเดียวกัน อย่างเช่น เฮนรีจะทักทายเพื่อนในชั้นที่บังเอิญเจอกันได้ ถ้ามีผู้ใหญ่คอยเตือนว่า “นั่นไง เพื่อนมองเห็นเฮนรีแล้วนะ” หลังจากเฮนรีทักทายเพื่อนเสร็จแล้ว เขาก็จะงง ไม่รู้ว่าจะทำอะไรต่อไป และมักจะแยกตัวเองออกมา เฮนรีไม่ค่อยมั่นใจว่าจะพูดคุยกับเพื่อน ๆ ได้ถ้าไม่มีผู้ใหญ่คอยช่วย ถ้าอยู่ ๆ มีเด็กอื่นแทรกตัวเข้ามาเล่นเกมที่เฮนรีกำลังเล่นอยู่ เขาก็มักจะถอยจากออกมา และพูดพึมพำ ๆ อยู่คนเดียว

ระดับ 4 ในด้านการสื่อสารกับคนอื่นเพื่อร่วมกันในการแก้ปัญหา เฮนรียังทำได้ไม่เต็มที่ เพราะมีความบกพร่องด้านการบังคับใช้กล้ามเนื้อ ตัวอย่างเช่น เมื่อเฮนรีอยากให้ตัวละครในจินตนาการใส่หน้ากากสีดำ เขาสามารถรวบรวมวัสดุเพื่อเอามาทำหน้ากาก เช่น กระดาษ กรรไกร ปากกา marker และเทปกาว แต่ก็ต้องให้คนอื่นให้ช่วยวาดและตัดหน้ากากให้ โดยเฮนรีคอยบอกความต้องการว่าจะให้ตัดรูปลูกลงตาอย่างไร และบอกขนาดของหน้ากากที่ต้องการได้

ระดับ 5 เฮนรีความสามารถในการบอกอารมณ์และความรู้สึกของตัวเองได้ ทั้งในโลกแห่งความเป็นจริง และโลกแห่งจินตนาการ โดยเขาจะสื่ออารมณ์ต่าง ๆ ออกมาในโลกแห่งจินตนาการ ได้ดีกว่าตอนอยู่ในสถานการณ์จริงในชีวิต เขาแสดงบทบาทผู้ร้ายที่กำลังโกรธได้ แต่เมื่อเขาโกรธผู้ใหญ่หรือเพื่อน ๆ เขากลับไม่สามารถแสดงความโกรธออกมาได้ เฮนรีสามารถในการเปลี่ยนบทบาทไปเล่นเป็นตัวละครตัวอื่น และเริ่มคาดเดาอารมณ์และพฤติกรรมของตัวละครตัวอื่น ๆ ได้ เฮนรีชอบเล่นเป็นผู้มีอำนาจพิเศษ ชอบเป็นพ่อมด หรือแม่มดที่เจดี หรือเป็นตัวพระเอกในเกมคอมพิวเตอร์ที่มีพลังพิเศษ และเมื่อมีผู้ใหญ่คอยช่วย เฮนรีก็จะยอมเล่นบทของตัวละครอื่น เฮนรีมักจะชอบเล่นเรื่องราวที่สื่อถึงความรู้สึก “ติดกับ” โดยจะพยายามคิดหากลยุทธ์ในการหลบหนีออกจากกับดักนั้นให้ได้

ระดับ 6 เฮนรีกำลังเรียนรู้นามธรรมที่เกี่ยวกับด้านพื้นที่ เวลา และปริมาณ เขาตอบคำถาม “ทำไม” ได้บ้าง และสามารถเล่นบทบาทสมมุติโดยมีจุดเริ่มต้น การดำเนินเรื่อง และตอนจบ โดยมีผู้ใหญ่คอยช่วยกระตุ้น เขาเริ่มรู้จักสนทนาโต้ตอบหรือเจรจาต่อรองกับคนอื่น และรู้จักเอาความคิดของคนอื่นเข้ามาพิจารณาประกอบความคิดของตัวเอง อย่างเช่น เมื่อผู้ใหญ่แนะนำว่าอยากให้โจรสลัดติดอยู่ในถ้ำที่มีดลิก แต่เฮนรีก็สามารถบอกความคิดเห็นของตัวเอง พร้อม ๆ และรับรู้ความต้องการ

ของคู่เล่นว่าอยากออกเรือข้ามทะเลไป โดยให้โจรสลัดติดอยู่ในถ้ำก่อน พอหนีออกไปได้ไกลแล้ว ค่อยให้โจรสลัดตามไป เป็นต้น

การพัฒนาด้านประสาทรับรู้ (Sensory Developmental Profile)

เฮนรีสามารถพูดได้ดีกว่าฟัง เขารู้ว่าตัวเองอยากจะทำอะไรออกไป เขามีปัญหาในการประมวลผลการฟังที่ค่อนข้างช้า ต้องใช้เวลาในการทำความเข้าใจ ถ้าเขาฟังคำสั่งที่เดียวหลายขั้นตอน เขามักจะตามไม่ทัน ถึงแม้ว่าเฮนรีจะรู้คำศัพท์เยอะมากแล้ว แต่เขาก็ไม่สามารถพูดคุยกับคนอื่นได้นาน ๆ และไม่สามารถพูดคุยโต้ตอบได้อย่างเป็นธรรมชาติ เช่น ถ้าเพื่อน ๆ บอกให้เปลี่ยนตัวละครจาก Disney มาเป็น Star Wars และเปลี่ยนจากการเล่นเป็นดวงดาวอื่น ๆ เฮนรีต้องค่อย ๆ คิดตาม เพื่อน ๆ มักจะพูดจบและเปลี่ยนเรื่องเล่นไปเรียบร้อยแล้ว ในขณะที่เฮนรียังไม่เข้าใจและตามไม่ทัน

ด้านปฏิกริยาตอบสนอง (Sensory reactivity) ของเฮนรีค่อนข้างจะมีปัญหา เขามักจะตื่นเต้นง่ายมาก เวลาเขาตื่นเต้น เขามักจะทำท่าทางแปลก ๆ เช่น เคี้ยวขยี้เสื้อผ้าของตัวเอง หรือถูมือไปมา

เฮนรีมีปัญหาคือด้านด้านการวางแผนสั่งการกล้ามเนื้อ และการทำงานร่วมกันระหว่างกล้ามเนื้อและการมองเห็น (Motor planning and visual-motor coordination) เวลาเขาเอาของเล่นที่เป็นหุ่นหรือตัวตุ๊กตุนั้น ตุ๊กตาที่ใช้ในการต่อสู้ไปวางบนโต๊ะ มือของเขาก็มักจะไปปิดตัวหุ่นล้มอยู่เรื่อย ๆ เวลาเอาตัวใหม่ไปตั้งบนโต๊ะ มือก็ไปปิดตัวเก่าล้ม พอตั้งใหม่ก็ไปปิดตัวอื่นล้มอีก เฮนรียังใช้อุปกรณ์เครื่องเขียนของตัวเองไม่ค่อยคล่องนัก แต่ก็เริ่มอยากจะทำตัวเขียนวาดรูปบ้างแล้ว

เฮนรีมีทักษะด้านการประมวลผลต่าง ๆ ที่มองเห็น (Visual-spatial processing) เช่น การจำและทำความเข้าใจเรื่องความสัมพันธ์ของวัตถุต่าง ๆ ที่มองเห็น เป็นอย่างดี เขาสามารถจำสิ่งของต่าง ๆ ที่เห็นได้ดี และเข้าใจข้อมูลต่าง ๆ ที่รับรู้จากการเห็นได้ดีเช่นกัน แต่ด้านการคิดและจัดระบบยังพัฒนาได้ไม่เต็มที่ ส่วนการแยกความเหมาะสมระหว่างพื้นที่ที่จะใส่สิ่งของลงไปกับตัวสิ่งของที่จะใส่ลงไป (figure-ground discrimination) ยังไม่ค่อยดี เขามักจะพยายามเอาวัตถุสิ่งของต่าง ๆ วางลงบนโต๊ะ โดยไม่ได้สังเกตว่าโต๊ะไม่มีที่วางให้อะไรอีกแล้ว

ด้านการประมวลผลความรู้สึกและอารมณ์ (Affective processing)

เฮนรีมีพัฒนาการในด้านปฏิสัมพันธ์กับคนอื่นอย่างมาก เขาสนใจอยากเข้าหาคนอื่น และสามารถคุยกับคนอื่นนานพอ ถ้าคน ๆ นั้น พยายามปรับเข้าหาเขา เขาสามารถเชื่อมโยงความรู้สึกและอารมณ์ตามเจตนาอารมณ์ของตัวเอง แต่ถ้าต้องทำตามคนอื่น เฮนรีก็ไม่สามารถเชื่อมโยงระหว่างอารมณ์ และความรู้สึกของคนอื่นได้ดีนัก โดยเขามักจะบอกว่าไอ้ตัวนี้ (ตุ๊กตาของเล่น) มันไม่สบายใจ เมื่อต้องอยู่ในคุกเพราะว่าตัวเขาเองรู้สึกเหมือนกับว่าตัวเองหาทางออกจากคุกไม่ได้ แต่เมื่อพูดกับเพื่อนเพื่อแสดงอารมณ์ความรู้สึกของตัวเองจริง ๆ เขากลับไม่รู้จะตอบโต้กับเพื่อนอย่างไร เรื่องนี้จึงเป็นเรื่องที่เขาต้องฝึกต่อไป

อัตราความก้าวหน้าของพัฒนาการ

เสนรี มีพัฒนาการที่ก้าวหน้าไปมากภายในช่วง 1 ปีที่ผ่านมา เขาสนใจที่จะเข้าเพื่อนทั้งที่โรงเรียนและเพื่อน ๆ ในละแวกบ้าน เมื่อเปรียบเทียบกับตอนแรกที่เริ่มทำฟลอรีไทม์ เขาแทบจะไม่ยอมสื่อสารกับใคร ไม่ยอมบอกความต้องการของตัวเองเลย เสนรีเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ ๆ และประโยคที่ใช้ในการขอร้องโดยพูดตามบทที่ให้ สอนให้แค่นั้น เสนรีก็พูดตามที่สอนให้เท่านั้น แต่ยังไม่สามารถเอาคำศัพท์ที่ตัวเองรู้แล้วนั้นมาพูดเป็นประโยคและพูดเองได้อย่างเป็นธรรมชาติ เขาไม่รู้จักปรับเปลี่ยนคำพูดเอง ยังมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมหลายอย่าง ตอนนั้นเสนรีไม่สามารถเล่นสมมุติที่สื่อถึงสัญลักษณ์ต่าง ๆ ได้เลย

หลังการทำฟลอรีไทม์ เสนรีสามารถใช้ภาษาอย่างเป็นธรรมชาติ โดยคิดคำพูดเองทั้งในการสนทนาและในการเล่นพฤติกรรมที่ยังไม่เหมาะสมก่อนหน้านี้ ก็ลดลงมากแล้ว พ่อแม่ของเสนรีมีความหวังมากขึ้นว่าต่อจากนี้ลูกชายต้องมีพัฒนาการที่คืบหน้ามากยิ่งขึ้นแน่ เพราะความสามารถด้านการมีปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น ด้านการพูดจากสื่อสารกับคนอื่น ด้านการคิด เสนรีมีพัฒนาการขึ้นมากจนพ่อแม่ของเสนรีกำลังคิดว่าจะส่งเสนรี เข้าเรียนในโรงเรียนปกติ

โปรแกรมการรักษาปัจจุบัน

โปรแกรมที่เข้มข้นซึ่งครอบคลุมทักษะทุกด้านสำหรับเสนรี มีดังต่อไปนี้

- แต่ละวัน จะมีการทำ floor time 4 - 6 คาบ
- เล่นกับเด็กอื่น ๆ วันละ 3 ชั่วโมง สัปดาห์ละ 4 วัน
- ฝึกด้านภาษาและการพูดกับนักแก้ไขการพูด 3 ครั้งต่อสัปดาห์
- ฝึกกับกิจกรรมนักบำบัด เพื่อฝึกการประมวลผลประสาทรับรู้ต่าง ๆ 2 ครั้งต่อสัปดาห์
- ฝึกทำฟลอรีไทม์ที่ครอบคลุมร่วมกับนักจิตวิทยาบำบัด 2 ครั้งต่อสัปดาห์
- ฝึกแสดงต่าง ๆ สัปดาห์ละ 2 ครั้ง เพื่อเน้นให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์และรู้สึกผ่อนคลาย
- เรียนศิลปะ สัปดาห์ละครั้ง

พ่อแม่ของเสนรีตัดสินใจให้เสนรีเข้าโปรแกรมฝึกอย่างเต็มที่ เพราะเห็นว่าเสนรีสามารถเชื่อมโยงได้และตัวเสนรีเองก็สนใจที่จะเข้าหาเพื่อน ๆ และคุณครูได้ ทักษะด้านภาษาพูดของเสนรี ดีพอที่จะสื่อสารกับเด็กคนอื่น ๆ ได้ ทั้งพ่อแม่และสถาบันที่ให้บริการบำบัดนี้คาดหวังว่า เสนรีจะต้องคืบหน้าอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นความสามารถด้านความสัมพันธ์กับคนอื่น และการสื่อถึงสัญลักษณ์ โดยให้เสนรีมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ๆ เมื่อให้ความช่วยเหลือแก่เสนรี เขาก็สามารถทำกิจกรรมต่าง ๆ ในห้องเรียนได้เช่นเดียวกับเพื่อน ๆ

ตัวบ่งชี้ความก้าวหน้า

Box 1 คือแผนการเรียนรู้การสอนของเฮนรี เมื่อครบ 1 ปี ปรากฏว่าเฮนรีสามารถทำตามเป้าหมายได้ทั้งหมด เขาต้องการความช่วยเหลือจากผู้ใหญ่เพื่อช่วยแก้ปัญหาอยู่บ้าง ในเวลาที่มีอารมณ์ความรู้สึกรุนแรง เช่น ความผิดหวัง รู้สึกอิจฉา บางครั้งเฮนรีจะจมลึกเข้าไปอยู่ในโลกแห่งจินตนาการตอนที่เขาเล่นสมมุติ ผู้ใหญ่ต้องเข้ามาเตือนเฮนรีว่าต้องกลับมาสู่โลกแห่งความเป็นจริง และลงมือทำงานที่อยู่ตรงหน้าได้แล้ว เช่น ระหว่าง ที่เฮนรีกำลังแต่งตัวไปโรงเรียน และแม่มาพบว่าเฮนรีกำลังใช้ถุงเท้าเล่นเป็นดาบและกำลังตัดสินใจว่าตอนนี้เขาจะแสดงเป็นพระเอกหรือเป็นผู้ร้าย

เฮนรีมีความสุขในการเล่นกับผู้ใหญ่และเพื่อน ๆ เขามักจะอยากรู้ อยากเห็น และซักถามคำถามมากมาย เพื่อทำความเข้าใจกับสภาพแวดล้อม และเข้าใจความรู้สึกของคนอื่นได้ดียิ่งขึ้น เฮนรีชอบช่วยเหลือคนอื่น จึงเป็นขวัญใจของเพื่อน ๆ ถึงแม้ว่าบางครั้งเฮนรีจะเข้าไปบ้าง ตามความคิดของเพื่อนไม่ค่อยทัน ได้ตอบค่อนข้างช้า และมีการเปลี่ยนเรื่องไปเรื่องที่ตนเองสนใจ ตอนนี้เฮนรีสามารถควบคุมร่างกายตัวเองได้ดีเมื่อมี อารมณ์ตื่นเต้น

Box 1 แผนการเรียนรู้การสอนของ เฮนรี

เป้าหมายเพื่อพัฒนาทักษะความสามารถด้านการมีสมาธิจดจ่อทำกิจกรรมต่าง ๆ สัมพันธภาพ ความสามารถด้านการสื่อสาร ได้ตอบไปมาได้อย่างต่อเนื่อง และการมีปฏิสัมพันธ์ที่เน้นการแสดงอารมณ์ความรู้สึก

ด้านการสื่อสาร (Communication)

เป้าหมายด้านการสื่อสารที่คาดว่าจะบรรลุได้ภายในหนึ่งปีการศึกษา มีดังนี้

1. ในการทำกิจกรรมเป็นกลุ่ม เฮนรีจะสามารถทักทายผู้ใหญ่และเพื่อน ๆ ได้ โดยจัดให้วันละ 4 ครั้ง สัปดาห์ละ 5 วัน โดยคุณครูจะเป็นผู้ประเมินและจดบันทึกไว้
 - a. ถ้าต้องใช้คำพูดเข้าช่วย
 - b. ถ้าต้องใช้ท่าทางเข้าช่วย
 - c. เมื่อไม่มีตัวช่วยใด ๆ เลย แต่ให้เด็กทำเอง

2. เมื่อให้เล่นเป็นกลุ่มอิสระ เฮนรีจะสามารถพูดเพื่อบอกความต้องการของตนเองให้เพื่อนรู้ โดยกำหนดให้มีการเล่นวันละ 2 ครั้ง สัปดาห์ละ 5 วัน โดยมีการประเมินโดยคุณครูและนักแก้ไขการพูด
 - a. ถ้าต้องใช้คำพูดเข้าช่วย
 - b. ถ้าต้องใช้ท่าทางเข้าช่วย

c. เมื่อไม่มีตัวช่วยใด ๆ เลย แต่ให้เด็กทำเอง

3. เมื่อจัดให้มีกิจกรรมการเล่นตามความชอบของเฮนรี่เอง เขาส่งเสริมปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน 1 คน ได้เป็นเวลา 15 นาที โดยใช้การสื่อสารทั้งคำพูดและท่าทางแสดงให้เห็นว่าเข้าใจความต้องการของเพื่อนได้

- a. โดยมีผู้ใหญ่เข้าช่วย
- b. ทำด้วยตัวเอง

4. เมื่อจัดกิจกรรมการเล่นอิสระ โดยไม่กำหนดสถานการณ์ใดๆ เฮนรี่จะบอกเล่าเรื่องราวที่เล่นได้ โดยจัดให้มีกิจกรรมนี้วันละ 3 ครั้ง สัปดาห์ละ 5 วัน โดยให้คุณครูประเมินและจดบันทึกไว้

- a. ผู้ใหญ่เข้าช่วยและให้ทางเลือกกับเด็ก
- b. ทำเองตามลำพัง

5. ในระหว่างที่มีกิจกรรมประจำวันในชั้นเรียน เฮนรี่จะขอความช่วยเหลือจากเจ้าหน้าที่ที่เหมาะสม

- a. ผู้ใหญ่ช่วยเหลือ
- b. ทำเองตามลำพัง

การประมวลผลการรับรู้และการกำกับตัวเอง

เป้าหมายรายปี : เฮนรี่จะพัฒนาการประมวลผลทางด้านการรับรู้ และสั่งการตัวเองได้ดีขึ้น เพื่อการเรียนรู้และการมีสังคมกับคนอื่น

1. เฮนรี่ จะเปลี่ยนจากการทำกิจกรรมในห้องเรียนประเภทที่ค่อนข้างวุ่นวาย มาทำกิจกรรมในห้องเรียนที่เงียบขึ้น ได้อย่างเหมาะสม (กิจกรรมที่ไม่ต้องพูดมากเกินไป หรือ กิจกรรมที่ต้องเคลื่อนไหวร่างกายมากเกินไป) โดยจัดให้มีวันละ 2 ครั้ง

- a. โดยมีผู้ใหญ่ช่วย (ใช้คำพูด ใช้รูปภาพ ทำตัวอย่างให้ดู)
- b. ทำด้วยตัวเอง

2. เมื่อจัดให้มีกิจกรรมหรืออุปกรณ์เครื่องมือที่เหมาะสม เฮนรี่จะขอความช่วยเหลือจากเจ้าหน้าที่เพื่อช่วยให้ตัวเองควบคุมระดับความตื่นเต้นภายใต้สถานการณ์ที่ตึงเครียดและน่าตื่นเต้น โดยจัดให้มีกิจกรรมนี้ 2 ครั้งต่อสัปดาห์โดยมีคุณครูและนักบำบัดคอยประเมิน

- a. มีผู้ใหญ่ช่วย

b. ทำเองตามลำพัง

3. จัดให้มีกิจกรรมที่เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวใหม่ ๆ เกี่ยวกับประสาทรู้ที่นอกเหนือจากกิจกรรมที่ทำเป็นประจำวัน เสนรีเลือกที่จะเข้าร่วมทำกิจกรรมนั้นโดยมีผู้ใหญ่คอยช่วยสนับสนุนโดยใช้เวลา 15 นาที

การทำงานร่วมกันของกล้ามเนื้อแขนขา และการมอง

เป้าหมายรายปี : เสนรี จะพัฒนาทักษะในการสั่งการกล้ามเนื้อเพื่อใช้ในการเรียน และกิจกรรมการเล่นต่างๆ ในวัยของเขา

1. เมื่อให้ทำกิจกรรมใหม่ๆ ที่มีขั้นตอนการทำงาน 3 ถึง 5 ขั้นตอน เช่น การเล่นเกม การข้ามสิ่งกีดขวาง การแต่งตัว การจัดโต๊ะที่ให้ทำกับเพื่อน ๆ เสนรี จะสามารถทำสำเร็จได้ 3 ใน 5 ครั้ง โดยมีคุณครูและนักบำบัดประเมิน

a. ผู้ใหญ่ช่วย

b. ทำเองตามลำพัง

2. เสนรีสามารถทำกิจกรรมในชั้นเรียนในแต่ละวันได้สำเร็จ

a. เอากระเป๋าเข้าไปแขวนในที่ที่แขวนได้

b. เอาของเล่นไปเก็บในที่ใด 3 ใน 5 ชั้น

c. วางช้อนจาน และสิ่งของที่ใช้รับประทานอาหารกลางวันได้ถูกต้อง

d. เอาขนมและเครื่องดื่มไปเสิร์ฟให้เด็กคนอื่นได้

e. นั่งเป็นกลุ่มในวงกลมได้ และนั่งอยู่นอกวงกลมได้

f. คอยอยู่ในแถวเพื่อเข้าห้องเรียน หรือออกจากห้องเรียนได้

3. เสนรีจะบอกที่มาที่ไปของการเล่น ที่จัดให้มีวันละ 1 ครั้ง สัปดาห์ละ 5 วัน

a. โดยมีผู้ใหญ่ช่วย

b. เล่นด้วยตัวเอง กับเพื่อน

4. เสนรีจะใช้อุปกรณ์ต่อไปนี้ที่โรงเรียนทุกวัน วันละ 5 นาที ได้แก่ ปากกา พู่กัน ส้อม ดินสอ และแปรงสีฟัน

a. โดยผู้ใหญ่ช่วย

b. ทำด้วยตัวเอง

c. อาสาทำเอง

ด้านเชาวน์ ปัญญา (Cognition)

เป้าหมายรายปี : **เฮนรี**จะพัฒนาทักษะการคิดด้านนามธรรมในช่วงที่เล่น และสนทนา

1. เฮนรี จะบอกถึงอารมณ์ความรู้สึกดังต่อไปนี้ 3 ครั้งต่อ 1 สัปดาห์ในการสนทนากับผู้ใหญ่ โดยที่ผู้ใหญ่คอยช่วยให้เขาแสดงอารมณ์ในสถานการณ์นั้น ๆ

- ผิดหวัง
- อิจฉา / หงงของ
- กลัว
- สนุก / ประหลาดใจ
- ก้าวร้าว

2. เฮนรีจะตอบคำถามว่า “ทำไม” แบบง่าย ๆ ในสถานการณ์ที่เขาแสดงอารมณ์ความรู้สึกอย่างชัดเจน โดยยอมตอบ 3 ครั้งจาก 5 ครั้งที่มีผู้ถาม โดยให้เจ้าหน้าที่ประเมิน จัดให้มีในระยะเวลา 1 สัปดาห์

- โดยมีผู้ใหญ่ช่วย ใช้รูปภาพ ทำทางตามที่ทำเป็น
- ทำเองตามลำพัง

3. ในกิจกรรมการเล่นที่เฮนรีเลือกเอง ถ้าให้เฮนรีเจอปัญหาที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ผิดหวัง อิจฉา หงงของ หรือความกลัว เขาสามารถหาทางเลือกที่จะแก้ปัญหาได้ 3 ครั้งจากที่ลอง 5 ครั้ง ใน 1 สัปดาห์ โดยมีผู้ใหญ่ช่วย

4. เมื่อให้เฮนรีมีปัญหากับเพื่อนในชั้นเรียน เกี่ยวกับอารมณ์ผิดหวังรุนแรง อิจฉา หงงของอย่างมาก และกลัวมาก เขาจะพยายามแก้ปัญหาโดยใช้ความช่วยเหลือจากผู้ใหญ่ โดยจัดสถานการณ์เหมือนที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตจริง เฮนรีจะพยายามแก้ปัญหา 3 ใน 5 ครั้งในระยะเวลา 1 เดือน โดยให้คุณครูประเมิน

5. ในกิจกรรมการเล่นที่เขาเลือกเอง เฮนรีสามารถแสดงอารมณ์ได้หลากหลายมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นความผิดหวัง ความกลัว ความโกรธ ความเศร้าเสียใจ ความสนุกสนาน ความประหลาดใจ ความอิจฉา ความก้าวร้าว โดยให้ เฮนรี แสดงอารมณ์ต่างๆ เหล่านี้อย่างน้อยวันละ 1 ครั้งในระยะเวลา 1 เดือน โดยกำหนดให้ เฮนรีต้องสื่อสารอย่างน้อย 5 รอบในการแสดงแต่ละอารมณ์ออกมา

- โดยมีผู้ใหญ่คอยช่วยแนะระหว่างเล่น
- ทำด้วยตัวเองระหว่างเล่น

6. เช่นรีจะคาดเดาอารมณ์ความรู้สึกและพฤติกรรมของเพื่อนได้ในระหว่างที่เล่นสมมุติ โดยเชื่อมโยงความรู้สึกกับการกระทำเข้าด้วยกัน โดยมีผู้ใหญ่ช่วยจัดให้มีวันละ 1 ครั้ง ในสภาพแวดล้อมจริงๆ ตามธรรมชาติ

- a. โดยมีผู้ใหญ่ช่วยแนะ
- b. โดยผู้ใหญ่ใช้ท่าทางช่วย

7. เช่นรีเข้าใจมิติเรื่องเวลามากขึ้นในการเล่นสมมุติ โดยแสดงให้เห็นว่าเขาเข้าใจลำดับของการเกิดเหตุการณ์ก่อนหลัง ได้อย่างเหมาะสมตามเหตุตามผล และเข้าใจความล่าช้า ที่ต้องรอคอยเช่นกัน โดยคุณครูเป็นคนกำหนดกิจกรรมการเล่นดังต่อไปนี้

- a. ไปโรงเรียน → คอยรถบัส → ช่วงเวลาก่อนถึงโรงเรียน → ถึงโรงเรียน
- b. พ่อแม่กลับจากที่ทำงานมาถึงบ้าน
- c. สั่งอาหาร → จ่ายเงิน → คอยรับอาหารที่ศูนย์อาหารฟาส์ฟู้ด
- d. คอยที่จะใช้ห้องน้ำ
- e. ไปที่สนามเด็กเล่น → คอยเพื่อจะเล่นชิงช้า หรือเครื่องเล่นอย่างอื่น

แปลโดยได้รับอนุญาตจาก Interdisciplinary Council on Developmental and Learning Disorders
โดยคุณแมน้องมาร์ค