Teenage Executive Functioning Inventory (TEXI)

แบบประเมินทักษะการบริหารจัดการของสมองขั้นสูงของวัยรุ่น สำหรับผู้ปกครอง/ คุณครู (ฉบับภาษาไทย)

กรุณาอ่านข้อความด้านล่างโดยละเอียด และพิจารณาว่าข้อความนั้นเป็นจริงสำหรับวัยรุ่นคนที่กล่าวถึงมากน้อยเพียงใด โดยทำเครื่องหมายวงกลมตัวเลขเพียงหนึ่งตัว (จาก 1 ถึง 5) ในแต่ละข้อ

ไม่จริงแน่นอน 1	ไม่จริง 2	จริงบางส่วน 3	จริง 4	จริงแน่นอน 5

1. มีความยากลำบากในการจดจำคำสั่งที่มีความยาว	1	2	3	4	5
2. มีความยากลำบากในการจำสิ่งที่ต้องทำระหว่างทำกิจกรรม	1	2	3	4	5
3. มีแนวโน้มที่จะทำสิ่งต่าง ๆ โดยไม่ได้คิดตั้งแต่แรกว่าจะเกิดผลลัพธ์อย่างไร	1	2	3	4	5
4. มีความยากลำบากในการหยุดตนเองจากการทำสิ่งที่ชอบ แม้จะมีผู้อื่นบอกว่าไม่ควรทำ	1	2	3	4	5
5. เมื่อมีคนขอให้ทำอะไรหลายสิ่งพร้อมกัน ไม่สามารถจำสิ่งที่ต้องทำได้ทั้งหมด	1	2	3	4	5
6. มีความยากลำบากในการยับยั้งการหัวเราะหรือยิ้มในสถานการณ์ที่ไม่เหมาะสม	1	2	3	4	5
7. มีความยากลำบากในการคิดหาวิธีใหม่ในการแก้ปัญหาเมื่อเผชิญกับอุปสรรค	1	2	3	4	5
8. เมื่อถูกขอให้ไปหยิบหรือเอาสิ่งของบางอย่าง มักจะลืมว่าต้องไปเอาอะไร	1	2	3	4	5
9. มีความยากลำบากในการวางแผนสิ่งต่าง ๆ (เช่น การจำได้ว่าต้องนำสิ่งของที่จำเป็นไปโรงเรียนหรือเมื่อไปทัศนศึกษา)	1	2	3	4	5
10. มีความยากลำบากในการหยุดตนเองระหว่างทำกิจกรรมที่ชอบ (เช่น นั่งใช้คอมพิวเตอร์ หรือโทรศัพท์มือถือ แม้ว่าจะถึงเวลาเข้านอนแล้ว)	1	2	3	4	5
11. มีความยากลำบากในการเข้าใจคำสั่ง เว้นแต่จะมีการแสดงวิธีทำให้ดูด้วย	1	2	3	4	5
12. มีความยากลำบากกับงานที่มีหลายขั้นตอน ซึ่งจะต้องทำให้สำเร็จตามลำดับที่กำหนด	1	2	3	4	5

ไม่จริงแน่นอน 1	ไม่จริง 2	จริงบางส่วน 3	จริง 4	จริงแน่นอน 5

13. มีความยากลำบากในการเรียนรู้จากความผิดพลาดของตนเอง (เช่น ทำผิดพลาดเรื่องเดิมซ้ำแล้วซ้ำอีก)	1	2	3	4	5
14. ดูเหมือนจะมีความกระตือรือร้นหรือคึกคักมากกว่าเพื่อนในวัยเดียวกัน	1	2	3	4	5
15. มีความยากลำบากในการกระตุ้นตนเองให้ทำสิ่งที่ไม่ชอบ	1	2	3	4	5
16. มีความยากลำบากที่จะเริ่มต้นงาน เมื่อถูกรบกวนด้วยสิ่งที่ตนเองชอบ (เช่น ไม่สามารถเริ่มทำการบ้านได้ แต่เลือกใช้โทรศัพท์มือถือแทน)	1	2	3	4	5
17. มีความยากลำบากในการหยุดทำกิจกรรม เมื่อถูกขอให้หยุด	1	2	3	4	5
18. มักรู้สึกตื่นเต้นมากกว่าเพื่อนในวัยเดียวกันเมื่อมีเหตุการณ์พิเศษเกิดขึ้น (เช่น งานเลี้ยง การเดินทาง วันเกิด การชนะเกม)	1	2	3	4	5
19. ไม่สามารถที่จะทำสิ่งต่าง ๆ ที่เริ่มต้นไว้ให้สำเร็จ	1	2	3	4	5
20. มีแนวโน้มผัดผ่อนงานไปจนถึงนาทีสุดท้าย	1	2	3	4	5

Contact - This version was translated by:

Name: Watthanaree Ammawat, Uthaikan Thanapet, Nessara Klinkamhom, Attapol Attanak, Wanvipha Hongnaphadol

Institution: Division of Occupational Therapy, Faculty of Physical Therapy, Mahidol University, Nakhon Pathom, Thailand

E-Mail: watthanaree.ama@mahidol.ac.th