

งานวิจัยในชั้นเรียน

เรื่อง

การใช้เกมคอมพิวเตอร์ เพื่อแก้ปัญหาทักษะการใช้แป้นพิมพ์
ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ผู้วิจัย

ครูพิมพ์ชนก นาคจำรูญ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560

โรงเรียนอนุบาลท่าตะโก อ.ท่าตะโก จ.นครสวรรค์
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครสวรรค์ เขต 3
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

บทคัดย่อ

ชื่องานวิจัย การใช้เกมคอมพิวเตอร์ เพื่อแก้ปัญหาทักษะการใช้แป้นพิมพ์ ของนักเรียน
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ชื่อผู้วิจัย ครูพิมพ์ชนก นาคจำรูญ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อแก้ปัญหาทักษะการใช้แป้นพิมพ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 จากผลสำรวจพบว่านักเรียนจำนวน 138 คน มีปัญหาเรื่องการใช้แป้นพิมพ์ได้ไม่คล่อง พิมพ์ข้อความได้ช้า และมีคำผิดจำนวนมาก จำนวน 14 คน จึงทำให้มีผลกระทบในการปฏิบัติงานเกี่ยวกับวิชาคอมพิวเตอร์ เพราะการใช้แป้นพิมพ์เป็นสิ่งจำเป็นในการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์เป็นอย่างมาก

ผลจากการวิจัยปรากฏว่า นักเรียนมีความพยายามและสามารถใช้งานแป้นพิมพ์ได้ดีขึ้น และมีความมั่นใจในการปฏิบัติงานวิชาคอมพิวเตอร์มากขึ้น มีการพัฒนาการใช้แป้นพิมพ์ที่ดีขึ้นซึ่งวัดได้จากเกณฑ์การทำคะแนนโดยใช้เกมคอมพิวเตอร์ฝึกการใช้แป้นพิมพ์

คำนำ

งานวิจัยเรื่องการใช้เกมคอมพิวเตอร์เพื่อแก้ปัญหาทักษะการใช้แป้นพิมพ์ของนักเรียนได้จัดทำขึ้น เพื่อแก้ปัญหาให้กับนักเรียนส่วนใหญ่ที่มีปัญหาการใช้แป้นพิมพ์ไม่ค่อยคล่อง เช่น การใช้ปุ่มควบคุมต่างๆ ความเร็วในการพิมพ์ และคำผิดจำนวนมาก ผู้วิจัยได้คัดเลือกเกมคอมพิวเตอร์ที่สามารถช่วยแก้ปัญหาทักษะการใช้แป้นพิมพ์ของนักเรียนให้มีการพัฒนาในทางที่ดีขึ้น โดยนักเรียนรู้สึกสนุกและมีความสุขกับการฝึก ซึ่งจะส่งผลสัมฤทธิ์ให้กับทักษะการใช้แป้นพิมพ์ของตัวนักเรียนที่มีปัญหา ให้มีทักษะในทางที่ดีขึ้น และมีทัศนคติที่ดีต่อวิชาคอมพิวเตอร์ เพื่อนำความรู้ความสามารถไปใช้เป็นพื้นฐานในการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ต่อไป

สารบัญ

ความสำคัญและที่มา	5
จุดมุ่งหมาย	5
ตัวแปรที่ศึกษา	5
กรอบแนวความคิด	6
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	6
ขอบเขตของการวิจัย	6
วิธีดำเนินการวิจัย	6
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	7
ตารางการเปรียบเทียบคะแนนการใช้เป็นพิมพ์	8
สรุปผล	9
ข้อคิดที่ได้จากการวิจัย	9
ภาคผนวก	10
- ตัวอย่างเกมที่ใช้ฝึกการใช้เป็นพิมพ์	10
- แบบบันทึกคะแนนการฝึกใช้เป็นพิมพ์	11
บรรณานุกรม	12

การวิจัยในชั้นเรียน

เรื่อง การใช้เกมคอมพิวเตอร์ เพื่อแก้ปัญหาทักษะการใช้แป้นพิมพ์ของนักเรียน
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ความสำคัญและที่มา

ในการจัดการเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์ พบว่ามีนักเรียนบางคนมีปัญหาการใช้แป้นพิมพ์ไม่ค่อยคล่อง เช่น การใช้ปุ่มควบคุมต่างๆ ความเร็วในการพิมพ์ และคำผิดจำนวนมาก ซึ่งผลจากการสำรวจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีนักเรียนจำนวน 14 คน จากจำนวนทั้งหมด 136 คน ที่ยังมีปัญหาการใช้แป้นพิมพ์ ทั้งนี้เนื่องจากการฝึกฝนน้อย และขาดความมั่นใจในการใช้แป้นพิมพ์ หากไม่ได้รับการแก้ไขปัญหานี้จะทำให้ให้นักเรียนขาดพื้นฐานการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นอย่างมากในการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ ดังนั้นในการพัฒนาทักษะในครั้งนี้ เป็นการวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนที่ผ่านการฝึกฝนการใช้แป้นพิมพ์ ด้วยการใช้เกมคอมพิวเตอร์ช่วยฝึก

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานของการปฏิบัติงานวิชาคอมพิวเตอร์
2. เพื่อแก้ปัญหาให้กับนักเรียน 14 คน ที่ขาดทักษะพื้นฐานในการใช้แป้นพิมพ์ โดยใช้กระบวนการเสริมฝึกทักษะการใช้แป้นพิมพ์ด้วยเกม
3. เพื่อศึกษาผลการแก้ปัญหานักเรียน 14 คน ที่ขาดทักษะพื้นฐานในการใช้แป้นพิมพ์ โดยใช้กระบวนการเสริมฝึกทักษะการใช้แป้นพิมพ์ด้วยเกม

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น

วิธีการฝึกใช้แป้นพิมพ์ด้วยเกมคอมพิวเตอร์ โดยบันทึกผลคะแนนที่ทำได้อีก่อนฝึก และการฝึกแต่ละครั้ง จนถึงการฝึกครั้งสุดท้าย โดยกำหนดระยะเวลาในการบันทึกผลตั้งแต่วันที่ 1 มิถุนายน 2560 - 31 กันยายน 2560 ครั้งละประมาณ 20 นาที ในคาบเรียนชมรมแต่ละสัปดาห์

ตัวแปรตาม

1. ผลสัมฤทธิ์ของทักษะการควบคุมแป้นพิมพ์ของนักเรียน
2. เกมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการฝึกทักษะการใช้แป้นพิมพ์
3. ปฏิริยาของผู้เรียน สนุกกับการฝึกด้วยเกมคอมพิวเตอร์ รู้สึกตื่นเต้นกับเกมและพยายามที่จะเอาชนะทำให้มีความพยายามในการฝึกพิมพ์เพิ่มมากขึ้นเป็นลำดับ

กรอบแนวความคิด

1. ใช้หลักการฝึกทักษะด้วยความสนุกเพลิดเพลิน ไม่เบื่อ ไม่เครียด
2. แก้ปัญหาโดยการฝึกบ่อย ๆ ซ้ำ ๆ หลาย ๆ ครั้ง
3. ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยใช้กระบวนการเสริมฝึกทักษะการใช้แป้นพิมพ์ด้วยเกมคอมพิวเตอร์

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ผลการวิจัยครั้งนี้ เป็นข้อมูลอย่างหนึ่งที่ช่วยในการแก้ปัญหาทักษะพื้นฐานในการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งส่งผลต่อสัมฤทธิ์ทางด้านทักษะการใช้แป้นพิมพ์ของนักเรียน และเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้นักเรียนประสบผลสำเร็จในการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ มีความสุขในการเรียนรู้และมีทัศนคติที่ดีต่อวิชาคอมพิวเตอร์ ช่วยให้ผู้วิจัยทราบถึงปัญหาและสามารถแก้ปัญหาหรือพัฒนาการเรียนการสอนให้มีคุณภาพมากขึ้น

ขอบเขตของการวิจัย

กลุ่มนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลท่าตะโก โดยการทดสอบทักษะการใช้แป้นพิมพ์ของนักเรียนทั้งห้อง และหาค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ในการฝึกแต่ละครั้งไว้ แล้วเลือกนักเรียนที่มีปัญหาในการใช้แป้นพิมพ์ไว้ 14 คน โดยจัดให้นักเรียนมีการฝึกทักษะการใช้แป้นพิมพ์จากเกมคอมพิวเตอร์อย่างสม่ำเสมอเพื่อให้นักเรียนรู้สึกเพลิดเพลินไม่เบื่อในการฝึกซ้ำหลาย ๆ ครั้ง

วิธีดำเนินการวิจัย

1. การหาข้อมูลเกี่ยวกับนักเรียนจากการสำรวจเบื้องต้น พบว่านักเรียนที่มีปัญหาการใช้แป้นพิมพ์ทั้ง 14 คน คือ ความสามารถในการใช้ปุ่มควบคุม ความเร็วในการพิมพ์ และการพิมพ์คำผิดจำนวนมาก ครูได้หาข้อมูลและวางแผนการสอนโดยจัดตารางการฝึกใช้แป้นพิมพ์ด้วยเกมคอมพิวเตอร์ให้นักเรียนฝึกครั้งละ 20 นาที
2. การเตรียมการสอนเลือกหาเกมที่สนุกและไม่ยากเกินไปที่นักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จะสามารถฝึกทักษะการใช้แป้นพิมพ์ได้ เพื่อให้นักเรียนทำการฝึกและบันทึกคะแนนในแต่ละครั้งของการฝึก
3. การปฏิบัติการฝึกใช้แป้นพิมพ์ชี้แจงให้นักเรียนทั้ง 14 คนทราบว่า ในคาบเรียนแต่ละครั้ง ๆ ละ 20 นาที ครูจะทำการบันทึกผลการฝึกใช้แป้นพิมพ์ของนักเรียนโดยการใช้เกมในการฝึก

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- เครื่องคอมพิวเตอร์
- เกมคอมพิวเตอร์สำหรับทดสอบก่อนการฝึก – หลังฝึกการใช้แป้นพิมพ์
- ตารางบันทึกผลการฝึกใช้แป้นพิมพ์

การเปรียบเทียบคะแนนการใช้เป็นพิมพ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ตารางที่ 1 คะแนนการฝึกใช้เป็นพิมพ์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 15 คน

ชื่อ - สกุล	คะแนนสอบ ก่อนฝึก	คะแนนฝึกครั้งที่ 1	คะแนนฝึกครั้งที่ 2	คะแนนฝึกครั้งที่ 3	คะแนนฝึกครั้งที่ 4	คะแนนสอบ หลังฝึก
เด็กชายดนัย พูลทอง	8	9	10	11	12	13
เด็กชายวรวิทย์ ศิริพุด	9	10	10	11	13	14
เด็กชายรัฐภูมิ คล้ายเจียม	7	8	10	12	15	16
เด็กชายพัฒน อ่วมเกตุ	9	10	12	12	14	15
เด็กชายนพชัย จงรักษ์	5	7	9	11	14	14
เด็กชายณัฐสิทธิ บุญสุวรรณ	8	10	12	12	14	16
เด็กชายธนดิษฐ์ แซ่จอก	9	10	11	13	14	14
เด็กหญิงใบเตย ปานกล้า	10	12	12	14	16	18
เด็กหญิงปัทมาวรรณ โพธิ์อ่อง	11	12	12	14	15	17
เด็กชายชัยธวัช สุขแจ่ม	9	10	12	12	13	13
เด็กชายกฤษฎพงศ์ มั่นคง	8	8	12	12	13	14
เด็กชายสุทิวส เนตรวิเศษย์	7	8	12	11	12	14
เด็กชายธีรเมธ สุขแจ่ม	3	8	8	10	11	12
เด็กชายดนัยณัฐ แดนเสื่อ	5	7	11	12	12	14
คะแนนรวม	115	139	165	178	200	218
คะแนนเฉลี่ย	7.66	9.26	11.00	11.86	13.33	14.53

* คะแนนเต็ม 20 คะแนน

จากตารางที่ 1

พบว่า คะแนนเฉลี่ยก่อนฝึกของนักเรียน เท่ากับ 7.66
 คะแนนเฉลี่ยการฝึกครั้งที่ 1 เท่ากับ 9.26
 คะแนนเฉลี่ยการฝึกครั้งที่ 2 เท่ากับ 11.00
 คะแนนเฉลี่ยการฝึกครั้งที่ 3 เท่ากับ 11.86
 คะแนนเฉลี่ยการฝึกครั้งที่ 4 เท่ากับ 13.33
 คะแนนเฉลี่ยหลังฝึก เท่ากับ 14.53

ดังนั้น นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นโดยลำดับ

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบคะแนนความสามารถการใช้เป็นพิมพ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
ก่อนฝึกและหลังการฝึก จำนวน 14 คน

นักเรียน	คะแนนสอบก่อนฝึก		คะแนนสอบหลังฝึก		ความก้าวหน้า	
	ได้	ร้อยละ	ได้	ร้อยละ	ได้	ร้อยละ
เด็กชายดนัย พูลทอง	8	40	13	65	5	25
เด็กชายวรวิทย์ ศิริพัฒ	9	45	14	70	5	25
เด็กชายรัฐภูมิ คล้ายเจียม	7	35	16	80	9	45
เด็กชายพิพัฒน์ อ่วมเกตุ	9	45	15	75	6	30
เด็กชายนพชัย จงรักษ์	5	25	14	70	9	45
เด็กชายณัฐสิทธิ บุญสุวรรณ	8	40	16	80	8	40
เด็กชายธนดิษฐ์ แซ่จอก	9	45	14	70	5	25
เด็กหญิงใบเตย ปานกล้า	10	50	18	90	8	40
เด็กหญิงปัทมาวรรณ โพธิ์อ่อง	11	55	17	85	6	30
เด็กชายชัยวัช สุขแจ่ม	9	45	13	65	4	20
เด็กชายกฤษณพงศ์ มั่นคง	8	40	14	70	6	30
เด็กชายสุทิวส์ เนตรวิศิษฐ์	7	35	14	70	7	35
เด็กชายธีรเมธ สุขแจ่ม	3	15	12	60	9	45
เด็กชายดนัยณัฐ แดนเสื่อ	5	25	14	70	9	45
คะแนนรวม	115		218		103	
คะแนนเฉลี่ย	7.66		14.53		6.87	

จากตารางที่ 1

พบว่า คะแนนเฉลี่ยก่อนฝึกของนักเรียนเท่ากับ 7.66

คะแนนเฉลี่ยหลังฝึกเท่ากับ 14.53

ดังนั้น นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นโดยเฉลี่ย $14.53 - 7.66 = + 6.87$

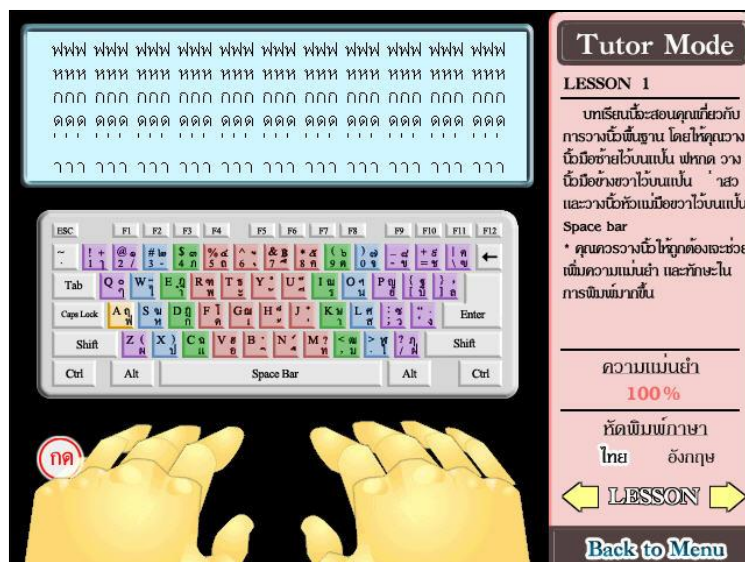
สรุปได้ว่า

นักเรียนที่ถูกคัดเลือกจากการทำคะแนนการใช้เป็นพิมพ์ต่ำสุด 15 คน ในจำนวนทั้งหมด 136 คน เมื่อได้รับการแก้ปัญหาโดยการนำเกมคอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยในการฝึกใช้พิมพ์ จากการเปรียบเทียบผลการบันทึกคะแนนจากเกณฑ์ที่วัดและหาค่าเฉลี่ยของความก้าวหน้าในการพัฒนาการใช้เป็นพิมพ์ของนักเรียนแต่ละครั้ง จะเห็นว่ามีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้น ทั้งนี้จึงเห็นได้ว่าทักษะการใช้งานเป็นพิมพ์ของนักเรียนทั้ง 15 คน มีผลสัมฤทธิ์ที่ดีขึ้น มีการพัฒนาทักษะเพิ่มขึ้น และนักเรียนจะรู้สึกสนุกกับการฝึกในแต่ละครั้ง

ข้อคิดที่ได้จากการวิจัย

การได้นำปัญหาการใช้เป็นพิมพ์ การใช้ปุ่มควบคุม การพิมพ์ซ้ำ และการพิมพ์คำผิดจำนวนมาก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มาคิดวิเคราะห์ในครั้งนี้ เป็นประโยชน์กับผู้วิจัยและนักเรียนที่เกิดปัญหาเป็นอย่างมาก และผู้วิจัยพบว่าเมื่อแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นกับการเรียนของนักเรียนได้ตรงจุด จะทำให้ผู้เรียนมีพัฒนาการทางด้านการเรียนในวิชานั้น ๆ ได้ดีขึ้น เท่ากับเป็นการส่งเสริม สนับสนุน ช่วยเหลือให้ผู้เรียนมีการพัฒนาตนเองตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ

โปรแกรมฝึกพิมพ์ Typing Fantasy



บรรณานุกรม

วรรณวิไล พันธุ์สีดำ . 12 ก้าวหน้าปฏิบัติการวิจัยในชั้นเรียนขั้นพื้นฐาน สำหรับครูยุคใหม่
โรงพิมพ์เจริญกิจ , สิงหาคม 2544
ศรียา นิยมธรรม . ปัญหาย่อยยากทางการเรียนรู้. กรุงเทพฯ : พรานนกการพิมพ์, 2541
ชาติรี สำราญ. วิจัยง่าย ๆ สำหรับครู. กรุงเทพฯ : มูลนิธิสดศรี - สฤษดิ์วงศ์ , 2544