



งานวิจัยในชั้นเรียน

เรื่อง

การใช้เกมคอมพิวเตอร์ เพื่อแก้ปัญหาทักษะการใช้เป็นพิมพ์
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ผู้วิจัย

นางบัวทอง พลตรี

กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2557

โรงเรียนบ้านคูขาด(สถิตยอุปถัมภ์) อ.พล จ.ขอนแก่น

สังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัดขอนแก่น

บทคัดย่อ

ชื่องานวิจัย การใช้เกมคอมพิวเตอร์ เพื่อแก้ปัญหาทักษะการใช้เป็นพิมพ์ ของนักเรียน
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 1

ชื่อผู้วิจัย นางบัวทอง พลตรี

กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อแก้ปัญหาทักษะการใช้เป็นพิมพ์ของนักเรียน
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2557 จากผลสำรวจพบว่านักเรียนจำนวน 15
คน มีปัญหาเรื่องการใช้เป็นพิมพ์ได้ไม่คล่อง พิมพ์ข้อความได้ช้า และมีคำผิดจำนวนมาก จึงทำให้มี
ผลกระทบในการปฏิบัติงานเกี่ยวกับวิชาคอมพิวเตอร์ เพราะการใช้เป็นพิมพ์เป็นสิ่งจำเป็นในการ
เรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์เป็นอย่างมาก

ผลจากการวิจัยปรากฏว่า นักเรียนมีความพยายามและสามารถใช้งานเป็นพิมพ์ได้ดีขึ้น
และมีความมั่นใจในการปฏิบัติงานวิชาคอมพิวเตอร์มากขึ้น มีการพัฒนาการใช้เป็นพิมพ์ที่ดีขึ้นซึ่ง
วัดได้จากเกณฑ์การทำคะแนน โดยเล่นเกมคอมพิวเตอร์ฝึกการใช้เป็นพิมพ์

คำนำ

งานวิจัยเรื่องการใช้เกมคอมพิวเตอร์เพื่อแก้ปัญหาทักษะการใช้เป็นพิมพ์ของนักเรียนได้จัดทำขึ้น เพื่อแก้ปัญหาให้กับนักเรียนส่วนใหญ่ที่มีปัญหาการใช้เป็นพิมพ์ไม่ค่อยคล่อง เช่น การใช้ปุ่มควบคุมต่างๆ ความเร็วในการพิมพ์ และคำผิดจำนวนมาก ผู้วิจัยได้คัดเลือกเกมคอมพิวเตอร์ที่สามารถช่วยแก้ปัญหาทักษะการใช้เป็นพิมพ์ของนักเรียนให้มีการพัฒนาในทางที่ดีขึ้น โดยนักเรียนรู้สึกสนุกและมีความสุขกับการฝึก ซึ่งจะส่งผลสัมฤทธิ์ให้กับทักษะการใช้เป็นพิมพ์ของตัวนักเรียนที่มีปัญหา 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 เพื่อแก้ปัญหาทักษะการใช้เป็นพิมพ์ของนักเรียนระดับชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 1

ความสำคัญและที่มา

ในการจัดการเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์ พบว่ามีนักเรียนบางคนมีปัญหาการใช้
เป็นพิมพ์ไม่ค่อยคล่อง เช่น การใช้ปุ่มควบคุมต่างๆ ความเร็วในการพิมพ์ และคำผิดจำนวนมาก ซึ่ง
ผลจากการสำรวจของครู นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีนักเรียนจำนวน 15 คน จากจำนวนทั้งหมด
29 คน ที่ยังมีปัญหาการใช้เป็นพิมพ์ ทั้งนี้เนื่องจากการฝึกฝนน้อย และขาดความมั่นใจในการใช้
เป็นพิมพ์ หากไม่ได้รับการแก้ไขปัญหานี้จะทำให้นักเรียนขาดพื้นฐานการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์
ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นอย่างมากในการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ ดังนั้นในการพัฒนาทักษะในครั้งนี้ เป็นการ
วัดและประเมินผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนที่ผ่านการฝึกฝนการใช้เป็นพิมพ์ ด้วยการใช้เกม
คอมพิวเตอร์ช่วยฝึก

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานของการปฏิบัติงานวิชาคอมพิวเตอร์
2. เพื่อแก้ปัญหาให้กับนักเรียน 15 คน ที่ขาดทักษะพื้นฐานในการใช้เป็นพิมพ์ โดยใช้กระบวนการ
เสริมฝึกทักษะการใช้เป็นพิมพ์ด้วยเกม
3. เพื่อศึกษาผลการแก้ปัญหานักเรียน 15 คน ที่ขาดทักษะพื้นฐานในการใช้เป็นพิมพ์ โดยใช้
กระบวนการเสริมฝึกทักษะการใช้เป็นพิมพ์ด้วยเกม

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น

วิธีการฝึกใช้เป็นพิมพ์ด้วยเกมคอมพิวเตอร์ โดยบันทึกผลคะแนนที่ได้ก่อนฝึก และการ
ฝึกแต่ละครั้ง จนถึงการฝึกครั้งสุดท้าย โดยกำหนดระยะเวลาในการบันทึกผลตั้งแต่วันที่ 1 มิ.ย. – 1
ก.ค. 2557 ครั้งละประมาณ 20 นาที ในคาบเรียนแต่ละสัปดาห์

ตัวแปรตาม

1. ผลสัมฤทธิ์ของทักษะการควบคุมเป็นพิมพ์ของนักเรียน
2. เกมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการฝึกทักษะการใช้เป็นพิมพ์

3. ปฏิบัติการของผู้เรียน สนุกกับการฝึกด้วยเกมคอมพิวเตอร์ รู้สึกตื่นเต้นกับเกมและพยายามที่จะเอาชนะทำให้มีความพยายามในการฝึกพิมพ์เพิ่มมากขึ้นเป็นลำดับ

กรอบแนวความคิด

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

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ผลการวิจัยครั้งนี้ เป็นข้อมูลอย่างหนึ่งที่ช่วยในการแก้ปัญหาทักษะพื้นฐานในการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งส่งผลต่อสัมฤทธิ์ทางด้านทักษะการใช้เป็นพิมพ์ของนักเรียน และเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้นักเรียนประสบผลสำเร็จในการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ มีความสุขในการเรียนรู้และมีทัศนคติที่ดีต่อวิชาคอมพิวเตอร์ ช่วยให้ผู้วิจัยทราบถึงปัญหาและสามารถแก้ปัญหาหรือพัฒนาการเรียนการสอนให้มีคุณภาพมากขึ้น

ขอบเขตของการวิจัย

กลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านคูขาด(สถิตย์อุปถัมภ์) โดยการทดสอบทักษะการใช้เป็นพิมพ์ของนักเรียนทั้งห้อง และหาค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ในการฝึกแต่ละครั้งไว้ แล้วเลือกนักเรียนที่มีปัญหาในการใช้พิมพ์ไว้ 15 คน โดยจัดให้นักเรียนมีการฝึกทักษะการใช้เป็นพิมพ์จากเกมคอมพิวเตอร์อย่างสม่ำเสมอเพื่อให้นักเรียนรู้สึกเพลิดเพลินไม่เบื่อในการฝึกซ้ำหลาย ๆ ครั้ง

วิธีดำเนินการวิจัย

1. การหาข้อมูลเกี่ยวกับนักเรียนจากการสำรวจเบื้องต้น พบว่านักเรียนที่มีปัญหาการใช้พิมพ์ทั้งหมด 15 คน คือความสามารถในการใช้ปุ่มควบคุม ความเร็วในการพิมพ์ และการพิมพ์คำผิดจำนวนมาก ครูได้หาข้อมูลและวางแผนการสอน โดยจัดตารางการฝึกใช้พิมพ์ด้วยเกมคอมพิวเตอร์ให้นักเรียนฝึกครั้งละ 20 นาที
2. การเตรียมการสอนเลือกหาเกมที่สนุกและไม่ยากเกินไปที่นักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จะสามารถฝึกทักษะการใช้พิมพ์ได้ เพื่อให้นักเรียนทำการฝึกและบันทึกคะแนนในแต่ละครั้งของการฝึก
3. การปฏิบัติการใช้พิมพ์ชี้แจงให้นักเรียนทั้ง 15 คนทราบว่า ในคาบเรียนแต่ละครั้ง ๆ ละ 20 นาที ครูจะทำการบันทึกผลการฝึกใช้พิมพ์ของนักเรียนโดยการใช้เกมในการฝึก

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- เครื่องคอมพิวเตอร์
- เกมคอมพิวเตอร์สำหรับทดสอบก่อนการฝึก – หลังฝึกการใช้เป็นพิมพ์
- ตารางบันทึกผลการฝึกใช้เป็นพิมพ์

การเปรียบเทียบคะแนนการใช้เป็นพิมพ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ตารางที่ 1 คะแนนการฝึกใช้เป็นพิมพ์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 15 คน

| นักเรียนคนที่ | คะแนนสอบ ก่อนฝึก | คะแนนฝึก ครั้งที่ 1 | คะแนนฝึก ครั้งที่ 2 | คะแนนฝึก ครั้งที่ 3 | คะแนนฝึก ครั้งที่ 4 | คะแนน สอบหลังฝึก |
|----------------------------------|---------------------|------------------------|------------------------|------------------------|------------------------|---------------------|
| 1. เด็กชายเกียรติศักดิ์ วรรณจงคำ | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 2. เด็กชายคามิน ปะตะสังข์ | 8 | 10 | 12 | 12 | 14 | 16 |
| 3. เด็กชายจตุพร พลเรือง | 7 | 8 | 10 | 12 | 15 | 16 |
| 4. เด็กชายจิตรกร ศรีวงษา | 9 | 10 | 12 | 12 | 14 | 15 |
| 5. เด็กชายจิรายุทธ เทพวงศ์ | 5 | 7 | 9 | 11 | 14 | 14 |
| 6. เด็กชายดุสิต ยะปะเต | 9 | 10 | 10 | 11 | 13 | 14 |
| 7. เด็กชายนันทวัฒน์ ทองพูล | 9 | 10 | 11 | 13 | 14 | 14 |
| 8. เด็กชายพีรพล ภูมิเลิศ | 7 | 10 | 12 | 11 | 12 | 14 |
| 9. เด็กชายอิสรากร เขียวรอด | 11 | 12 | 12 | 14 | 15 | 17 |
| 10. เด็กหญิงกาญจนา ไปนาน | 9 | 10 | 12 | 12 | 13 | 13 |
| 11. เด็กหญิงเกศปทุม ปอน้อย | 3 | 8 | 8 | 10 | 11 | 12 |
| 12. เด็กหญิงศรินทิพย์ ประดิษฐ์จา | 7 | 8 | 12 | 11 | 12 | 14 |
| 13. เด็กหญิงสุภาลักษณ์ บุญเรือง | 8 | 8 | 12 | 12 | 13 | 14 |
| 14. เด็กหญิงสุวรรณ ประวันเนา | 5 | 7 | 11 | 12 | 12 | 14 |
| 15. เด็กหญิงอินทิดา เฟ็งพิลา | 10 | 12 | 12 | 14 | 16 | 18 |
| คะแนนรวม | 115 | 139 | 165 | 178 | 200 | 218 |
| คะแนนเฉลี่ย | 7.66 | 9.26 | 11.00 | 11.86 | 13.33 | 14.53 |

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 นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น โดยลำดับ

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบคะแนนความสามารถการใช้เป็นพิมพ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
ก่อนฝึกและหลังการฝึก จำนวน 15 คน

| นักเรียน | คะแนนสอบก่อนฝึก | | คะแนนสอบหลังฝึก | | ความก้าวหน้า | |
|----------------------------------|-----------------|--------|-----------------|--------|--------------|--------|
| | ได้ | ร้อยละ | ได้ | ร้อยละ | ได้ | ร้อยละ |
| 1. เด็กชายเกียรติศักดิ์ วรรณจงคำ | 8 | 40 | 13 | 65 | 5 | 25 |
| 2. เด็กชายคามิน ปะตะสังข์ | 8 | 40 | 16 | 80 | 8 | 40 |
| 3. เด็กชายจตุพร พลเรือง | 7 | 35 | 16 | 80 | 9 | 45 |
| 4. เด็กชายจิตรกร ศรีวงษา | 9 | 45 | 15 | 75 | 6 | 30 |
| 5. เด็กชายจิรายุทธ เทพวงศ์ | 5 | 25 | 14 | 70 | 9 | 45 |
| 6. เด็กชายคูสิต ชะปะเต | 9 | 45 | 14 | 70 | 5 | 25 |
| 7. เด็กชายนันทวัฒน์ ทองพูล | 9 | 45 | 14 | 70 | 5 | 25 |
| 8. เด็กชายพีรพล ภูมิเลิศ | 7 | 35 | 14 | 70 | 7 | 35 |
| 9. เด็กชายอิสรากร เขียวรอด | 11 | 55 | 17 | 85 | 6 | 30 |
| 10. เด็กหญิงกาญจนา ไปนาน | 9 | 45 | 13 | 65 | 4 | 20 |
| 11. เด็กหญิงเกศปทุม ปอน้อย | 3 | 15 | 12 | 60 | 9 | 45 |
| 12. เด็กหญิงศรินทิพย์ ประดิษฐ์จา | 7 | 35 | 14 | 70 | 7 | 35 |
| 13. เด็กหญิงสุภาลักษณ์ บุญเรือง | 8 | 40 | 14 | 70 | 6 | 30 |
| 14. เด็กหญิงสุวรรณ ประวันเนา | 5 | 25 | 14 | 70 | 9 | 45 |
| 15. เด็กหญิงอินทิดา เฟ็งพิลา | 10 | 50 | 18 | 90 | 8 | 40 |
| คะแนนรวม | 115 | | 218 | | 103 | |
| คะแนนเฉลี่ย | 7.66 | | 14.53 | | 6.87 | |

จากตารางที่ 1

พบว่า คะแนนเฉลี่ยก่อนฝึกของนักเรียนเท่ากับ 7.66

คะแนนเฉลี่ยหลังฝึกเท่ากับ 14.53

ดังนั้น นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น โดยเฉลี่ย = 14.53 – 7.66

= 6.87

สรุปได้ว่า

นักเรียนที่ถูกคัดเลือกจากการทำคะแนนการใช้เป็นพิมพ์ต่ำสุด 15 คน ในจำนวนทั้งหมด 29 คน เมื่อได้รับการแก้ปัญหาโดยการนำเกมคอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยในการฝึกใช้เป็นพิมพ์ จากการเปรียบเทียบผลการบันทึกคะแนนจากเกณฑ์ที่วัดและหาค่าเฉลี่ยของความก้าวหน้าในการพัฒนาการใช้เป็นพิมพ์ของนักเรียนแต่ละครั้ง จะเห็นว่ามีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้น ทั้งนี้จึงเห็นได้ว่าทักษะการใช้งานเป็นพิมพ์ของนักเรียนทั้ง 15 คน มีผลสัมฤทธิ์ที่ดีขึ้น มีการพัฒนาทักษะเพิ่มขึ้น และนักเรียนจะรู้สึกสนุกกับการฝึกในแต่ละครั้ง

ข้อคิดที่ได้จากการวิจัย

การได้นำปัญหาการใช้เป็นพิมพ์ การใช้ปุ่มควบคุม การพิมพ์ซ้ำ และการพิมพ์คำผิดจำนวนมาก ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มาคิดวิเคราะห์ในครั้งนี้ เป็นประโยชน์กับผู้วิจัยและนักเรียนที่เกิดปัญหาเป็นอย่างมาก และผู้วิจัยพบว่าเมื่อแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นกับการเรียนของนักเรียนได้ตรงจุด จะทำให้ผู้เรียนมีพัฒนาการทางการเรียนในวิชานั้น ๆ ได้ดีขึ้น เท่ากับเป็นการส่งเสริมสนับสนุน ช่วยเหลือให้ผู้เรียนมีการพัฒนาตนเองตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ

โปรแกรมฝึกพิมพ์ Typing Fantasy



ฟฟฟ ฟฟฟ ฟฟฟ ฟฟฟ ฟฟฟ ฟฟฟ ฟฟฟ ฟฟฟ ฟฟฟ ฟฟฟ
 หหห หหห หหห หหห หหห หหห หหห หหห หหห หหห
 กกก กกก กกก กกก กกก กกก กกก กกก กกก กกก
 ดดด ดดด ดดด ดดด ดดด ดดด ดดด ดดด ดดด ดดด
 วาา วาา วาา วาา วาา วาา วาา วาา วาา วาา

กด

Tutor Mode

LESSON 1

บทเรียนนี้จะสอนคุณเกี่ยวกับการวางนิ้วพื้นฐาน โดยให้คุณวางนิ้วมือซ้ายไว้บนแป้น ฟกด วาา นิ้วมือขวาไว้บนแป้น ่าสอ และวางนิ้วหัวแม่มือขวาไว้บนแป้น Space bar

* คุณควรวางนิ้วให้ถูกต้องจะช่วยเพิ่มความแม่นยำ และทักษะในการพิมพ์มากขึ้น

ความแม่นยำ
100%

ตัดพิมพ์ภาษา
ไทย อังกฤษ

← LESSON →

Back to Menu

แถบพลัง - ลดลงเมื่อสัปดาห์ระหาคัด
เดินมาโจมตีเราหากหมดคือว่าจบเกม

คะแนน - แสดงผลคะแนนปัจจุบัน

ความสมบูรณ์ - จะเพิ่มเมื่อคุณพิมพ์จบข้อความได้โดยไม่มีคำผิด

วิธีเล่น

1. กดแป้นคีย์บอร์ดปุ่มต่าง ๆ ให้ตรงกับตัวหนังสือในกล่องข้อความ
2. คุณสามารถเลือกข้อความที่จะพิมพ์ได้ด้วยการพิมพ์ตัวอักษรตัวแรกของค่านั้น ๆ ซึ่งกล่องข้อความที่ถูกเลือกจะเปลี่ยนจากสีเหลืองเป็นสีน้ำเงิน
3. สามารถยกเลิกเป้าหมายที่จะพิมพ์ได้ด้วยการกดปุ่ม Tab
4. คุณสามารถออกจากเกมในขณะที่เล่นได้ด้วยการกดปุ่ม ESC

บรรณานุกรม

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