

## การวิจัยในชั้นเรียน

**เรื่อง** การใช้เกมคอมพิวเตอร์ เพื่อแก้ปัญหาทักษะการใช้แป้นพิมพ์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2

**ผู้ทำวิจัย** นางสาวรุจิรา วรประชา

### ความสำคัญและที่มา

ในการจัดการเรียนการสอนหน่วยการเรียนรู้ที่ 9 เรื่องคอมพิวเตอร์ พบว่ามีนักเรียนบางคนมีปัญหาการใช้แป้นพิมพ์ไม่ค่อยคล่อง เช่น การใช้ปุ่มควบคุมต่างๆ ความเร็วในการพิมพ์ และคำผิดจำนวนมาก ซึ่งผลจากการสำรวจของครู นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/2 มีนักเรียนจำนวน 15 คน จากจำนวนทั้งหมด 27 คน ที่ยังมีปัญหาการใช้แป้นพิมพ์ ทั้งนี้เนื่องจากการฝึกฝนน้อย และขาดความมั่นใจในการใช้แป้นพิมพ์ หากไม่ได้รับการแก้ไขปัญหานี้จะทำให้นักเรียนขาดพื้นฐานทางคอมพิวเตอร์ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นอย่างมากในการเรียนหน่วยการเรียนรู้ที่ 9 เรื่องคอมพิวเตอร์ ดังนั้นในการพัฒนาทักษะในครั้งนี้ เป็นการวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนที่ผ่านการฝึกฝนการใช้แป้นพิมพ์ ด้วยการใช้เกมคอมพิวเตอร์ช่วยฝึก

### จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคอมพิวเตอร์
2. เพื่อแก้ปัญหาให้กับนักเรียน 15 คน ที่ขาดทักษะพื้นฐานในการใช้แป้นพิมพ์ โดยใช้กระบวนการเสริมฝึกทักษะการใช้แป้นพิมพ์ด้วยเกม
3. เพื่อศึกษาผลการแก้ปัญหาให้นักเรียน 15 คน ที่ขาดทักษะพื้นฐานในการใช้แป้นพิมพ์ โดยใช้กระบวนการเสริมฝึกทักษะการใช้แป้นพิมพ์ด้วยเกม

### ตัวแปรที่ศึกษา

#### ตัวแปรต้น

วิธีการฝึกใช้แป้นพิมพ์ด้วยเกมคอมพิวเตอร์ โดยบันทึกผลคะแนนที่ทำได้ก่อนฝึก และการฝึกแต่ละครั้ง จนถึงการฝึกครั้งสุดท้าย โดยกำหนดระยะเวลาในการบันทึกผลตั้งแต่วันที่ 1 ก.พ. – 28 ก.พ. 2560 ครั้งละประมาณ 30 นาที ในคาบเรียนแต่ละสัปดาห์

#### ตัวแปรตาม

1. ผลสัมฤทธิ์ของทักษะการควบคุมแป้นพิมพ์ของนักเรียน
2. เกมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการฝึกทักษะการใช้แป้นพิมพ์
3. ปฏิกริยาของผู้เรียน สนุกกับการฝึกด้วยเกมคอมพิวเตอร์ รู้สึกตื่นเต้นกับเกมและพยายามที่จะเอาชนะทำให้มีความพยายามในการฝึกพิมพ์เพิ่มมากขึ้นเป็นลำดับ