

งานวิจัยในชั้นเรียน

เรื่อง

การใช้เกมคอมพิวเตอร์ เพื่อแก้ปัญหาทักษะการใช้เมาส์
ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/1

ผู้วิจัย

ครูปัทมาธิ์ย์ มั่นนุช

กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2547

ประกาศคุณูปการ

การจัดทำงานวิจัยเรื่อง การใช้เกมคอมพิวเตอร์เพื่อแก้ปัญหาทักษะการใช้
เมาส์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/1 ครั้งนี้สำเร็จได้ด้วยความกรุณาจาก
ม.จรัล ภิณวีย์ และ คุณครูอังคณา ศรีประเสริฐ ที่ให้คำแนะนำ ผู้จัดทำขอ
ขอบคุณมา ณ โอกาสนี้ และขอขอบคุณในความร่วมมือของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่
1/1 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง ที่ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีในการเก็บข้อมูลและ
ศึกษาวิจัยครั้งนี้จนสำเร็จสมบูรณ์

ครูปัทมาธิ์ย์ มั่นนุช
(ผู้วิจัย)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี
โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง

ชื่องานวิจัย การใช้เกมคอมพิวเตอร์ เพื่อแก้ปัญหาทักษะการใช้เมาส์ ของนักเรียน
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/1

ชื่อผู้วิจัย ครูบัณฑิตารีย์ มั่นนุช

กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อแก้ปัญหาทักษะการใช้เมาส์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2547 จากผลสำรวจพบว่านักเรียนจำนวน 36คน มีปัญหาเรื่องการใช้เมาส์ได้ไม่คล่อง ควบคุมเมาส์ไม่ค่อยได้ จำนวน 12 คน จึงทำให้มีผลกระทบในการปฏิบัติงานเกี่ยวกับวิชาคอมพิวเตอร์ เพราะการใช้เมาส์เป็นสิ่งจำเป็นในการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์เป็นอย่างมาก

ผลจากการวิจัยปรากฏว่า นักเรียนมีความพยายามและสามารถควบคุมเมาส์ได้ดีขึ้น และมีความมั่นใจในการปฏิบัติงานวิชาคอมพิวเตอร์มากขึ้น มีการพัฒนาการใช้เมาส์ที่ดีขึ้นซึ่งวัดได้จากเกณฑ์การทำคะแนนโดยใช้เกมคอมพิวเตอร์ฝึกการใช้เมาส์

คำนำ

งานวิจัยเรื่องการใช้เกมคอมพิวเตอร์เพื่อแก้ปัญหาทักษะการใช้เมาส์ของนักเรียนได้จัดทำขึ้น เพื่อแก้ปัญหาให้กับนักเรียนบางคนที่มีปัญหาการใช้เมาส์ควบคุมเมาส์ไม่ค่อยได้ เช่น การคลิกเมาส์ และการเลื่อนเมาส์ไปยังตำแหน่งที่ต้องการ ผู้วิจัยได้คัดเลือกเกมคอมพิวเตอร์ที่สามารถช่วยแก้ปัญหาทักษะการใช้เมาส์ของนักเรียนให้มีการพัฒนาในทางที่ดีขึ้น โดยนักเรียนรู้สึกสนุกและมีความสุขกับการฝึก ซึ่งจะส่งผลสัมฤทธิ์ให้กับทักษะการใช้เมาส์ของตัวนักเรียนที่มีปัญหา ให้มีทักษะในทางที่ดีขึ้น และมีทัศนคติที่ดีต่อวิชาคอมพิวเตอร์ เพื่อนำความรู้ความสามารถไปใช้เป็นพื้นฐานในการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ต่อไป

สารบัญ

ความสำคัญและที่มา	6
จุดมุ่งหมาย	6
ตัวแปรที่ศึกษา	7
กรอบแนวความคิด	7
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	7
ขอบเขตของการวิจัย	8
วิธีดำเนินการวิจัย	8
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	9
ตารางการเปรียบเทียบคะแนนการใช้เมาส์	10
สรุปผล	10
ข้อคิดที่ได้จากการวิจัย	11
ภาคผนวก	12
ตัวอย่างเกมที่ใช้ฝึกเมาส์	13
บรรณานุกรม	15

* * * * *

การวิจัยในชั้นเรียน

เรื่อง การใช้เกมคอมพิวเตอร์ เพื่อแก้ปัญหาทักษะการใช้เมาส์ของนักเรียนระดับ
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/1

ความสำคัญและที่มา

ในการจัดการเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์ พบว่ามีนักเรียนบางคนมี
ปัญหาการใช้เมาส์ ควบคุมเมาส์ไม่ค่อยได้ เช่นการคลิกเมาส์ การเลื่อนเมาส์ไป
ยังตำแหน่งที่ต้องการ ซึ่งผลจากการสำรวจของครู นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่
1/1 มีนักเรียนจำนวน 12 คน จากจำนวนทั้งหมด 36 คน ที่ยังมีปัญหาการใช้เมาส์
เพราะไม่สามารถควบคุมเมาส์ไปในทิศทางที่กำหนดได้ ทั้งนี้เนื่องจากการฝึกฝน
น้อย และขาดความมั่นใจในการใช้เมาส์ หากไม่ได้รับการแก้ไขปัญหานี้จะทำให้
นักเรียนขาดพื้นฐานการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นอย่างมากในการเรียน
วิชาคอมพิวเตอร์ ดังนั้นในการพัฒนาทักษะในครั้งนี้ เป็นการวัดและประเมินผล
สัมฤทธิ์ของนักเรียนที่ผ่านการฝึกฝนการใช้เมาส์ ด้วยการใช้เกมคอมพิวเตอร์ช่วยฝึก

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานของการปฏิบัติงานวิชาคอมพิวเตอร์
2. เพื่อแก้ปัญหาให้กับนักเรียน 12 คน ที่ขาดทักษะพื้นฐานในการควบคุม
เมาส์ โดยใช้กระบวนการเสริมฝึกทักษะการใช้เมาส์ด้วยเกม
3. เพื่อศึกษาผลการแก้ปัญหานักเรียน 12 คน ที่ขาดทักษะพื้นฐานการควบคุม
เมาส์ โดยใช้กระบวนการเสริมฝึกทักษะการใช้เมาส์ด้วยเกม

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น

วิธีการฝึกเมาส์ด้วยเกมคอมพิวเตอร์ โดยบันทึกผลคะแนนที่ทำได้อีก่อนฝึก และการฝึกแต่ละครั้ง จนถึงการฝึกครั้งสุดท้าย โดยกำหนดระยะเวลาในการบันทึกผลตั้งแต่วันที่ 26 ต.ค. – 26 พ.ย. 2547 ครั้งละประมาณ 20 นาที ในคาบเรียนแต่ละสัปดาห์

ตัวแปรตาม

1. ผลสัมฤทธิ์ของทักษะการควบคุมเมาส์ของนักเรียน
2. เกมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการฝึกทักษะการใช้เมาส์
3. ปฏิกริยาของผู้เรียน สนุกกับการฝึกด้วยเกมคอมพิวเตอร์ รู้สึกตื่นเต้นกับเกมและพยายามที่จะเอาชนะทำให้มีความพยายามในการควบคุมเมาส์เพิ่มมากขึ้นเป็นลำดับ

กรอบแนวความคิด

1. ใช้หลักการฝึกทักษะด้วยความสนุกเพลิดเพลิน ไม่เบื่อ ไม่เครียด
2. แก้ปัญหาโดยการฝึกบ่อย ๆ ช้า ๆ หลาย ๆ ครั้ง
3. ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยใช้กระบวนการเสริมฝึกทักษะการใช้เมาส์ด้วยเกมคอมพิวเตอร์

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ผลการวิจัยครั้งนี้ เป็นข้อมูลอย่างหนึ่งที่ช่วยในการแก้ปัญหาทักษะพื้นฐานในการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/1 ซึ่งส่งผลกระทบต่อสัมฤทธิ์ทางด้านทักษะการใช้เมาส์ของนักเรียน และเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้นักเรียนประสบผลสำเร็จในการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ มีความสุขในการเรียนรู้และมี

ทัศนคติที่ดีต่อวิชาคอมพิวเตอร์ ช่วยให้ผู้วิจัยทราบถึงปัญหาและสามารถแก้ปัญหา หรือพัฒนาการเรียนการสอนให้มีคุณภาพมากขึ้น

ขอบเขตของการวิจัย

กลุ่มนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/1 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง โดย การทดสอบทักษะการควบคุมเมาส์ของนักเรียนทั้งห้อง และหาค่าเฉลี่ยของคะแนน ผลสัมฤทธิ์ในการฝึกแต่ละครั้งไว้ แล้วเลือกนักเรียนที่มีปัญหาในการควบคุมเมาส์ไว้ 12 คน โดยจัดให้นักเรียนมีการฝึกทักษะการใช้เมาส์จากเกมคอมพิวเตอร์อย่าง สม่ำเสมอเพื่อให้นักเรียนรู้สึกเพลิดเพลินไม่เบื่อในการฝึกซ้ำหลาย ๆ ครั้ง

วิธีดำเนินการวิจัย

1. การหาข้อมูลเกี่ยวกับนักเรียน

จากการสำรวจเบื้องต้น พบว่านักเรียนที่มีปัญหาการควบคุมเมาส์ทั้ง 12 คน คือความสามารถในการคลิกเมาส์และควบคุมเมาส์ให้ไปในทิศทางที่ ต้องการ ครูได้หาข้อมูลและวางแผนการสอนโดยจัดตารางการฝึกเมาส์ด้วย เกมคอมพิวเตอร์ให้นักเรียนฝึกครั้งละ 20 นาที

2. การเตรียมการสอน

เลือกหาเกมที่สนุกและไม่ยากเกินไปที่นักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษา ปีที่ 1 จะสามารถฝึกทักษะการใช้เมาส์ได้ เพื่อให้นักเรียนทำการฝึก และบันทึกคะแนนในแต่ละครั้งของการฝึก

3. การปฏิบัติการฝึกเมาส์

ชี้แจงให้นักเรียนทั้ง 12 คนทราบว่า ในคาบเรียนแต่ละครั้ง ๆ ละ 20 นาที ครูจะทำการบันทึกผลการฝึกเมาส์ของนักเรียนโดยการใช้เกมในการฝึก

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- เครื่องคอมพิวเตอร์
- เกมคอมพิวเตอร์สำหรับทดสอบก่อนการฝึก – หลังฝึกการเมาส์
- ตารางบันทึกผลการฝึกเมาส์

การเปรียบเทียบคะแนนการใช้เมาส์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/1

ข้อมูลตารางอยู่ในโปรแกรม Excel

สรุปได้ว่า นักเรียนที่ถูกคัดเลือกจากการทำคะแนนการใช้เมาส์ต่ำสุด 12 คน ในจำนวนทั้งหมด 36 คน เมื่อได้รับการแก้ปัญหาโดยการนำเกมคอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยในการฝึกการควบคุมเมาส์ จากการเปรียบเทียบผลการบันทึกคะแนนจากเกณฑ์ที่วัดและหาค่าเฉลี่ยของความก้าวหน้าในการพัฒนาการใช้เมาส์ของนักเรียนแต่ละครั้ง จะเห็นว่ามีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้น ทั้งนี้จึงเห็นได้ว่าการควบคุมเมาส์ของนักเรียนทั้ง 12 คน มีผลสัมฤทธิ์ที่ดีขึ้น มีการพัฒนาทักษะเพิ่มขึ้น และนักเรียนจะรู้สึกสนุกกับการฝึกในแต่ละครั้ง

ข้อคิดที่ได้จากการวิจัย

การได้นำปัญหาการใช้เมาส์ ควบคุมเมาส์ไม่ค่อยได้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/1 มาคิดวิเคราะห์ในครั้งนี้ เป็นประโยชน์กับผู้วิจัยและนักเรียนที่เกิดปัญหาเป็นอย่างมาก และผู้วิจัยพบว่าเมื่อแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นกับการเรียนของนักเรียนได้ตรงจุด จะทำให้ผู้เรียนมีพัฒนาการทางด้านการเรียนในวิชานั้น ๆ ได้ดีขึ้น เท่ากับเป็นการส่งเสริม สนับสนุน ช่วยเหลือให้ผู้เรียนมีการพัฒนาตนเองตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ

บรรณานุกรม

วรรณวิไล พันธุ์สีดา . 12 ก้าวหน้าปฏิบัติการวิจัยในชั้นเรียนขั้นพื้นฐาน สำหรับครูยุคใหม่
โรงพิมพ์เจริญกิจ , สิงหาคม 2544

ศรียา นิยมธรรม . ปัญหายุ่งยากทางการเรียนรู้. กรุงเทพฯ : พรวนนกการพิมพ์, 2541

ชาติรี สำราญ. วิจัยง่าย ๆ สำหรับครู. กรุงเทพฯ : มูลนิธิสดศรี – สฤษดิ์วงศ์ , 2544

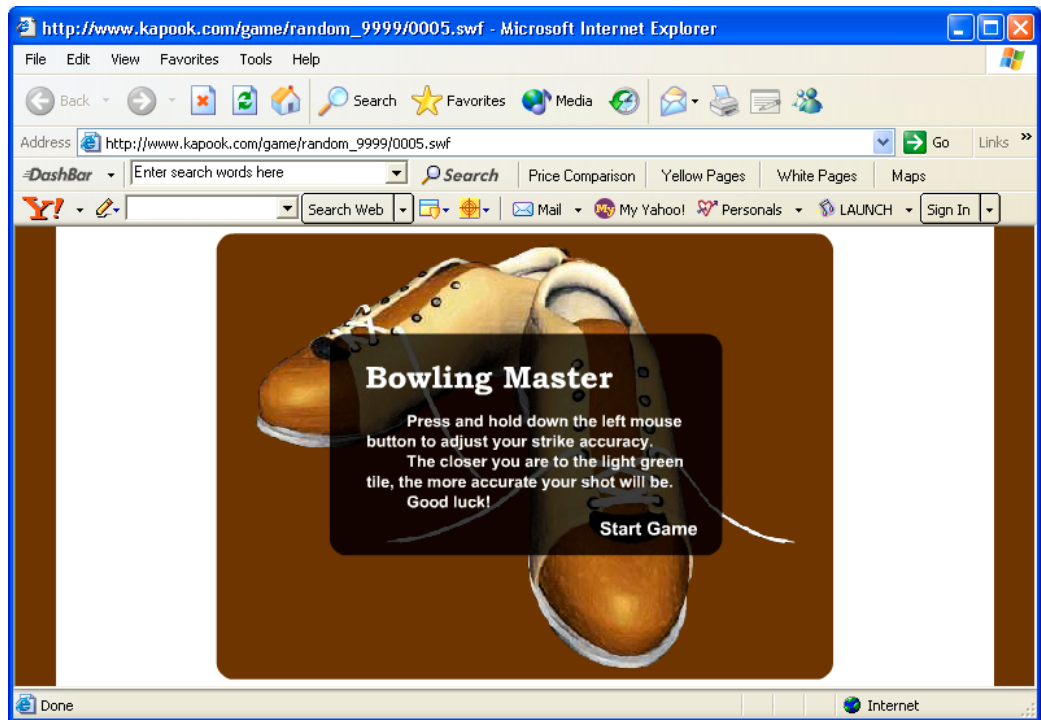
<http://www.kapook.com>

ภาคผนวก

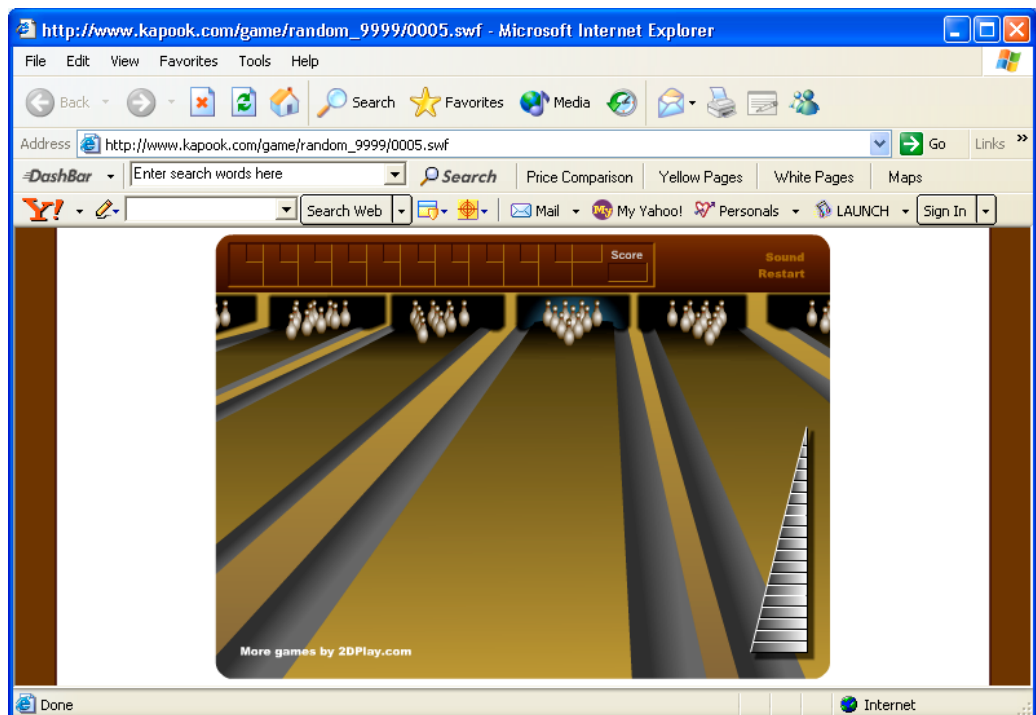
<http://www.kapook.com>

http://www.kapook.com/game/random_9999/0005.swf

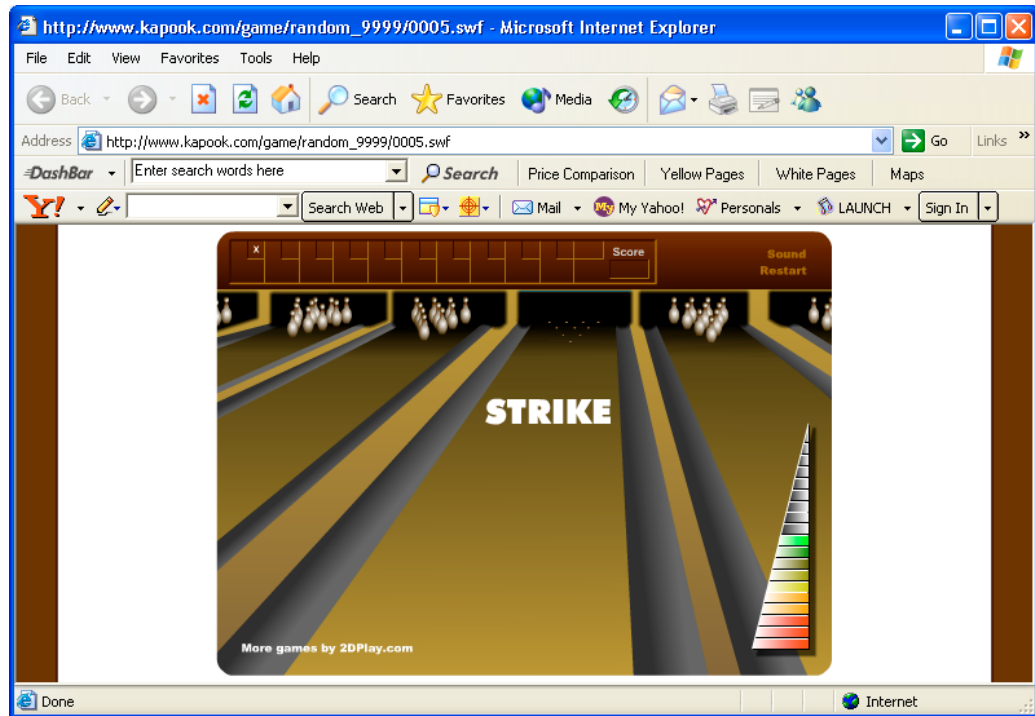
เมาส์คลิกที่คำว่า Start Game



นักเรียนจะต้องควบคุมจังหวะการคลิกเมาส์ โดยให้สังเกตแท่งสามเหลี่ยมซึ่งจะตำแหน่งสีบอก



นักเรียนจะต้องควบคุมจังหวะการคลิกเมาส์ให้อยู่ในตำแหน่งกึ่งกลางแท่งสามเหลี่ยม (บริเวณแถบสีเขียว) จึงจะทำ Score ได้ดี ซึ่งจะเรียกว่า Strike



เมื่อคลิกไปจำนวน 10 ครั้ง จะมีคำว่า Game Over ขึ้นมาจะถือว่าจบเกม และถ้าต้องการ เริ่มใหม่ ต้องคลิกที่คำว่า Play Again เกมจะเริ่มให้เล่นและเก็บ Score ใหม่

