

ชื่อเรื่อง : การใช้เกมคอมพิวเตอร์ เพื่อแก้ปัญหาทักษะการใช้แป้นพิมพ์ ของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ห้อง 10
ชื่อผู้วิจัย : นางสาวสุณิสสา โภทอง
กลุ่มสาระฯ: การงานอาชีพและเทคโนโลยี
ปีการศึกษา : 2562

บทคัดย่อ

รายงานวิจัยในชั้นเรียนครั้งนี้เป็นงานวิจัย (ประเภท) การวิจัยและพัฒนา (Research and Development)
มีวัตถุประสงค์เพื่อ

1. พัฒนาทักษะพื้นฐานของการปฏิบัติงานวิชาคอมพิวเตอร์
2. แก้ปัญหาให้กับนักเรียนทั้ง...5...คน ที่ขาดทักษะพื้นฐานในการใช้แป้นพิมพ์ โดยใช้กระบวนการเสริมฝึกทักษะการใช้แป้นพิมพ์ด้วยเกม
3. ศึกษาผลการแก้ปัญหานักเรียน...5...คน ที่ขาดทักษะพื้นฐานในการใช้แป้นพิมพ์ โดยใช้กระบวนการเสริมฝึกทักษะการใช้แป้นพิมพ์ด้วยเกม

กลุ่มตัวอย่าง/ประชากรที่ใช้.....นักเรียนระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 6 ห้อง 10.....
โดยสุ่มตัวอย่างแบบ (กรณีศึกษาจากกลุ่มตัวอย่าง).....นักเรียนระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 6 ห้อง 10จำนวน 14 คน.....
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ.....เครื่องคอมพิวเตอร์ และเกมคอมพิวเตอร์.....
วิเคราะห์หาข้อมูลเชิงสถิติ โดยใช้สถิติ.....หาค่าเฉลี่ย.....

ผลการวิจัย

พบว่านักเรียนที่ขาดทักษะในการใช้แป้นพิมพ์จำนวน 5 คนในจำนวนทั้งหมด 14 คน เมื่อได้รับการแก้ปัญหาโดยการนำเกมคอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยในการฝึกใช้แป้นพิมพ์ จากการเปรียบเทียบผลการบันทึกคะแนนจากเกณฑ์ที่วัดและหาค่าเฉลี่ยของความก้าวหน้าในการพัฒนาการใช้แป้นพิมพ์ของนักเรียนแต่ละครั้ง จะเห็นได้ว่าการพัฒนาเพิ่มขึ้น ทั้งนี้จึงเห็นได้ว่าทักษะการใช้งานแป้นพิมพ์ของนักเรียนทั้ง 5 คน มีผลสัมฤทธิ์ที่ดีขึ้น มีการพัฒนาทักษะเพิ่มขึ้น และนักเรียนจะรู้สึกสนุกกับการฝึกในแต่ละครั้ง