



## รายงานวิจัยในชั้นเรียน

เรื่อง การใช้เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ เพื่อแก้ปัญหาทักษะการใช้เมาส์  
ในรายวิชาการประยุกต์ใช้โปรแกรมสื่อประสม  
ของนักเรียนระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

ครูแอนนา กาทอง

ครูพิเศษสอน

วิทยาลัยเทคนิคประจวบคีรีขันธ์

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560

### บทคัดย่อ

ชื่องานวิจัย	การใช้เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ เพื่อแก้ปัญหาทักษะการใช้เมาส์ในรายวิชาการประยุกต์ใช้โปรแกรมสื่อประสมของนักเรียนระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)
ชื่อผู้วิจัย	ครูแอนนา กาทอง
สาขา	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ

### บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อแก้ปัญหาทักษะการใช้เมาส์ของนักเรียน ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 จากผลสำรวจพบว่านักเรียนจำนวน 18 คน มีปัญหาเรื่องการใช้เมาส์ได้ไม่คล่อง ควบคุมเมาส์ไม่ค่อยได้ จำนวน 10 คน จึงทำให้มีผลกระทบในการปฏิบัติงานเกี่ยวกับรายวิชาการประยุกต์ใช้โปรแกรมสื่อประสม เพราะการใช้เมาส์เป็นสิ่งจำเป็นในการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์เป็นอย่างมาก

ผลจากการวิจัยปรากฏว่า นักเรียนมีความพยายามและสามารถควบคุมเมาส์ได้ดีขึ้น และมีความมั่นใจในการปฏิบัติงานรายวิชาการประยุกต์ใช้โปรแกรมสื่อประสมมากขึ้น มีการพัฒนาการใช้เมาส์ที่ดีขึ้นซึ่งวัดได้จากเกณฑ์การทำคะแนนโดยใช้เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ฝึกการใช้เมาส์

## คำนำ

งานวิจัยเรื่องการใช้เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์เพื่อแก้ปัญหาทักษะการใช้เมาส์ของนักเรียนได้จัดทำขึ้น เพื่อแก้ปัญหาให้กับนักเรียนบางคนที่มีปัญหาการใช้เมาส์ควบคุมเมาส์ไม่ค่อยได้ เช่น การคลิกเมาส์ และการเลื่อนเมาส์ไปยังตำแหน่งที่ต้องการ ผู้วิจัยได้คัดเลือกเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ที่สามารถช่วยแก้ปัญหาทักษะการใช้เมาส์ของนักเรียนให้มีการพัฒนาในทางที่ดีขึ้น โดยนักเรียนรู้สึกสนุกและมีความสุขกับการฝึก ซึ่งจะส่งผลสัมฤทธิ์ให้กับทักษะการใช้เมาส์ของตัวนักเรียนที่มีปัญหา ให้มีทักษะในทางที่ดีขึ้น และมีทัศนคติที่ดี เพื่อนำความรู้ความสามารถไปใช้เป็นพื้นฐานในการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ต่อไป

## สารบัญ

ความสำคัญและที่มา	5
จุดมุ่งหมาย	5
ตัวแปรที่ศึกษา	5
กรอบแนวความคิด	6
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	6
ขอบเขตของการวิจัย	6
วิธีดำเนินการวิจัย	6
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	7
ตารางการเปรียบเทียบคะแนนการใช้เมาส์	8
สรุปผล	9
ข้อคิดที่ได้จากการวิจัย	9
ภาคผนวก	10
- ตัวอย่างเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ที่ใช้ฝึกเมาส์	10
- แบบบันทึกคะแนนการฝึกใช้เมาส์	11
บรรณานุกรม	12

## การวิจัยในชั้นเรียน

**เรื่อง** การใช้เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ เพื่อแก้ปัญหาทักษะการใช้เมาส์ของนักเรียน- นักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.2)

### ความสำคัญและที่มา

ในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาการประยุกต์ใช้โปรแกรมสื่อประสม พบว่ามีนักเรียนบางคนมีปัญหาการใช้เมาส์ ควบคุมเมาส์ไม่ค่อยได้ เช่นการคลิกเมาส์ การเลื่อนเมาส์ไปยังตำแหน่งที่ต้องการ ซึ่งผลจากการสำรวจของครู นักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.2) มีนักเรียนจำนวน 10 คน จากจำนวนทั้งหมด 18 คน ที่ยังมีปัญหาการใช้เมาส์เพราะไม่สามารถควบคุมเมาส์ไปในทิศทางที่กำหนดได้ ทั้งนี้เนื่องจากการฝึกฝนน้อย และขาดความมั่นใจในการใช้เมาส์ หากไม่ได้รับการแก้ไขปัญหานี้จะทำให้เรียนขาดพื้นฐานการเรียน ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นอย่างมากในการเรียน ดังนั้นในการพัฒนาทักษะในครั้งนี้ เป็นการวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนที่ผ่านการฝึกฝนการใช้เมาส์ ด้วยการใช้เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ช่วยฝึก

### จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานของการปฏิบัติงานรายวิชาการประยุกต์ใช้โปรแกรมสื่อประสม
2. เพื่อแก้ปัญหาให้กับนักเรียน 10 คน ที่ขาดทักษะพื้นฐานในการควบคุมเมาส์ โดยใช้กระบวนการเสริมฝึกทักษะการใช้เมาส์ด้วยเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์
3. เพื่อศึกษาผลการแก้ปัญหานักเรียน 10 คน ที่ขาดทักษะพื้นฐานการควบคุมเมาส์ โดยใช้กระบวนการเสริมฝึกทักษะการใช้เมาส์ด้วยเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์

### ตัวแปรที่ศึกษา

#### ตัวแปรต้น

วิธีการฝึกเมาส์ด้วยเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ โดยบันทึกผลคะแนนที่ทำได้ก่อนฝึก และการฝึกแต่ละครั้ง จนถึงการฝึกครั้งสุดท้าย โดยกำหนดระยะเวลาในการบันทึกผลตั้งแต่วันที่ 15 พ.ย. – 15 ธ.ค. 2560 ครั้งละประมาณ 15 นาที ในคาบเรียนแต่ละสัปดาห์

#### ตัวแปรตาม

1. ผลสัมฤทธิ์ของทักษะการควบคุมเมาส์ของนักเรียน
2. เกมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการฝึกทักษะการใช้เมาส์
3. ปฏิกริยาของผู้เรียน สนุกกับการฝึกด้วยเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ รู้สึกตื่นตัวกับเกมและพยายามที่จะเอาชนะทำให้มีความพยายามในการควบคุมเมาส์เพิ่มมากขึ้น เป็นลำดับ

### กรอบแนวความคิด

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

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ผลการวิจัยครั้งนี้ เป็นข้อมูลอย่างหนึ่งที่ช่วยในการแก้ปัญหาทักษะพื้นฐานในการเรียน รายวิชาการประยุกต์ใช้โปรแกรมสื่อประสม ของนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ซึ่งส่งผลต่อสัมฤทธิ์ทางด้านทักษะการใช้เมาส์ของนักเรียน และเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้นักเรียนประสบผลสำเร็จในการเรียน มีความสุขในการเรียนรู้และมีทัศนคติที่ดี ช่วยให้ผู้วิจัยทราบถึงปัญหาและสามารถแก้ปัญหาหรือพัฒนาการเรียนการสอนให้มีคุณภาพมากขึ้น

### ขอบเขตของการวิจัย

กลุ่มนักเรียน - นักศึกษา ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ปวส.2 วิทยาลัยเทคนิค ประจวบคีรีขันธ์ โดยการทดสอบทักษะการควบคุมเมาส์ของนักเรียนทั้งห้อง และหาค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ในการฝึกแต่ละครั้งไว้ แล้วเลือกนักเรียนที่มีปัญหาในการควบคุมเมาส์ไว้ 10 คน โดยจัดให้นักเรียนมีการฝึกทักษะการใช้เมาส์จากเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์อย่างสม่ำเสมอเพื่อให้นักเรียนรู้สึกเพลิดเพลินไม่เบื่อในการฝึกซ้ำหลาย ๆ ครั้ง

### วิธีดำเนินการวิจัย

1. การหาข้อมูลเกี่ยวกับนักเรียนจากการสำรวจเบื้องต้น พบว่านักเรียนที่มีปัญหาการควบคุมเมาส์ทั้ง 10 คน คือความสามารถในการคลิกเมาส์และควบคุมเมาส์ให้ไปในทิศทางที่ต้องการ ครูได้หาข้อมูลและวางแผนการสอนโดยจัดตารางการฝึกเมาส์ด้วยเกมคอมพิวเตอร์ให้นักเรียนฝึกครั้งละ 15 นาที

2. การเตรียมการสอนเลือกหาเกมที่สนุกและไม่ยากเกินไปที่นักเรียนในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.2) จะสามารถฝึกทักษะการใช้เมาส์ได้ เพื่อให้นักเรียนทำการฝึกและบันทึกคะแนนในแต่ละครั้งของการฝึก

3. การปฏิบัติการฝึกเมาส์ชี้แจงให้นักเรียนทั้ง 10 คนทราบว่า ในคาบเรียนแต่ละครั้ง ๆ ละ 15 นาที ครูจะทำการบันทึกผลการฝึกเมาส์ของนักเรียนโดยใช้เกมในการฝึก

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- เครื่องคอมพิวเตอร์
- เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์สำหรับทดสอบก่อนการฝึก – หลังฝึกการเมาส์
- ตารางบันทึกผลการฝึกเมาส์

### การเปรียบเทียบคะแนนการใช้เมาส์ของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.2)

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการใช้เมาส์ของนักเรียน- นักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.2) ก่อนฝึกและหลังการฝึก จำนวน 10 คน

นักเรียน คนที่	คะแนนก่อนเรียน		คะแนนหลังเรียน		ความก้าวหน้า	
	คะแนน	ร้อยละ	คะแนน	ร้อยละ	คะแนน	ร้อยละ
1	9	45	17	85	8	40
2	9	45	17	85	8	40
3	8	40	10	50	2	10
4	12	60	15	75	3	15
5	8	40	12	60	4	20
6	2	10	12	60	10	50
7	6	30	14	70	8	40
8	9	45	14	70	5	25
9	2	10	15	75	13	65
10	6	30	14	70	8	40
คะแนนรวม	71		140		69	
คะแนนเฉลี่ย	7.10		14.00		6.90	

จากตารางที่ 1 พบว่า คะแนนเฉลี่ยก่อนฝึกของนักเรียนเท่ากับ 7.10 คะแนนเฉลี่ยหลังฝึกเท่ากับ 14.00

$$\begin{aligned} \text{ดังนั้น นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นโดยเฉลี่ย} &= 14.00 - 7.10 \\ &= 6.90 \end{aligned}$$

### สรุปได้ว่า

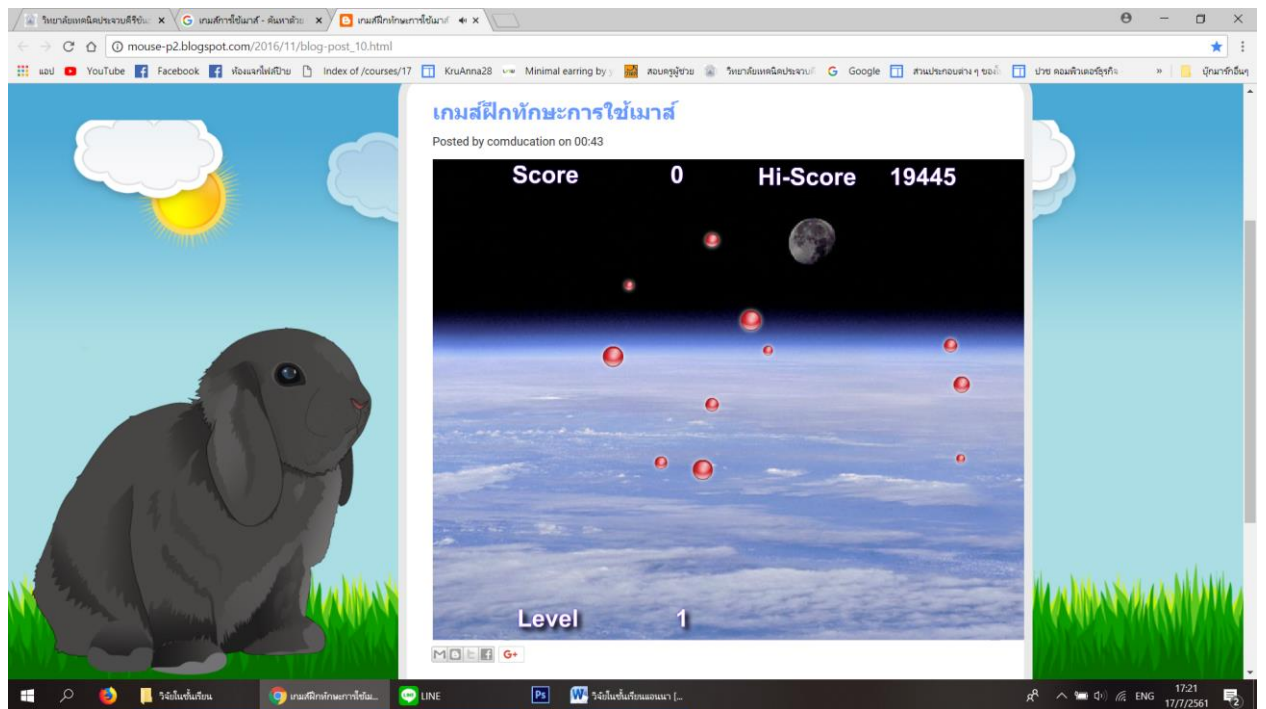
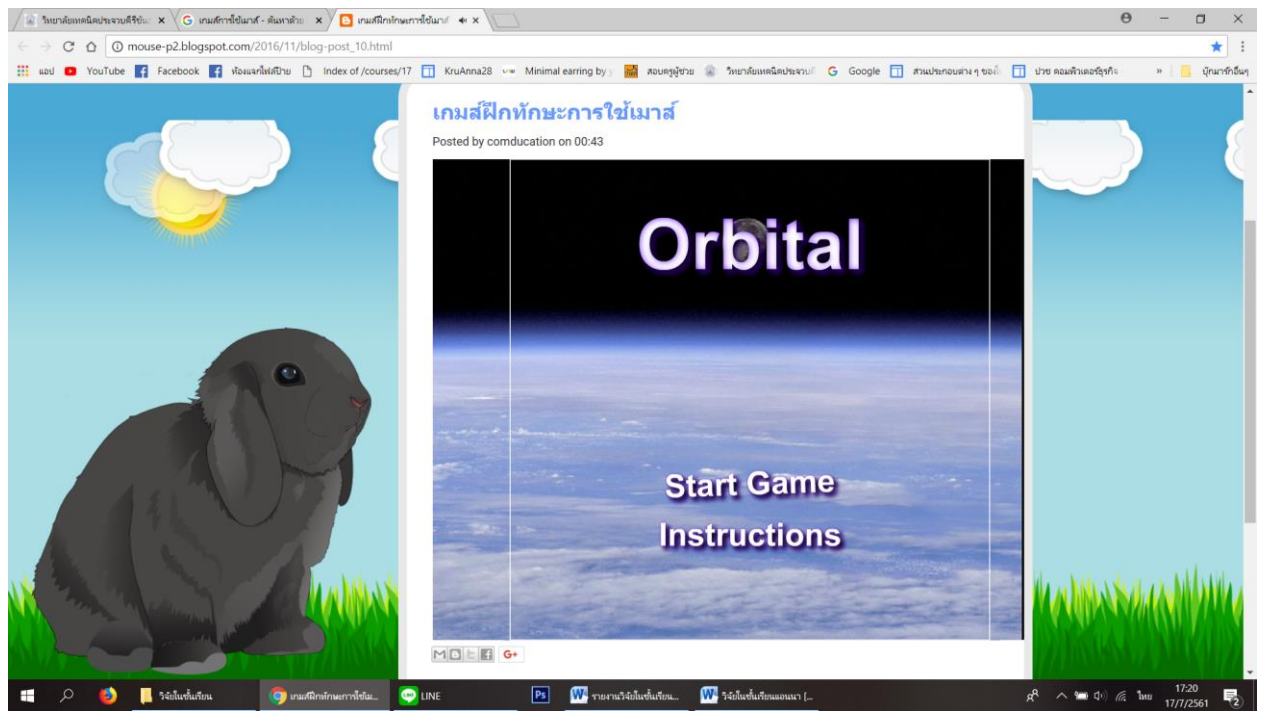
นักเรียนที่ถูกคัดเลือกจากการทำคะแนนการใช้เมาส์ต่ำสุด 10 คนในจำนวนทั้งหมด 26 คน เมื่อได้รับการแก้ปัญหาโดยการนำเกมคอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยในการฝึกการควบคุมเมาส์ จากการเปรียบเทียบผลการบันทึกคะแนนจากเกณฑ์ที่วัดและหาค่าเฉลี่ยของความก้าวหน้าในการพัฒนาการใช้เมาส์ของนักเรียนแต่ละครั้ง จะเห็นว่ามีความเฉลี่ยเพิ่มขึ้น ทั้งนี้จึงเห็นได้ว่าทักษะการควบคุมเมาส์ของนักเรียนทั้ง 10 คน มีผลสัมฤทธิ์ที่ดีขึ้น มีการพัฒนาทักษะเพิ่มขึ้น และนักเรียนจะรู้สึกสนุกกับการฝึกในแต่ละครั้ง

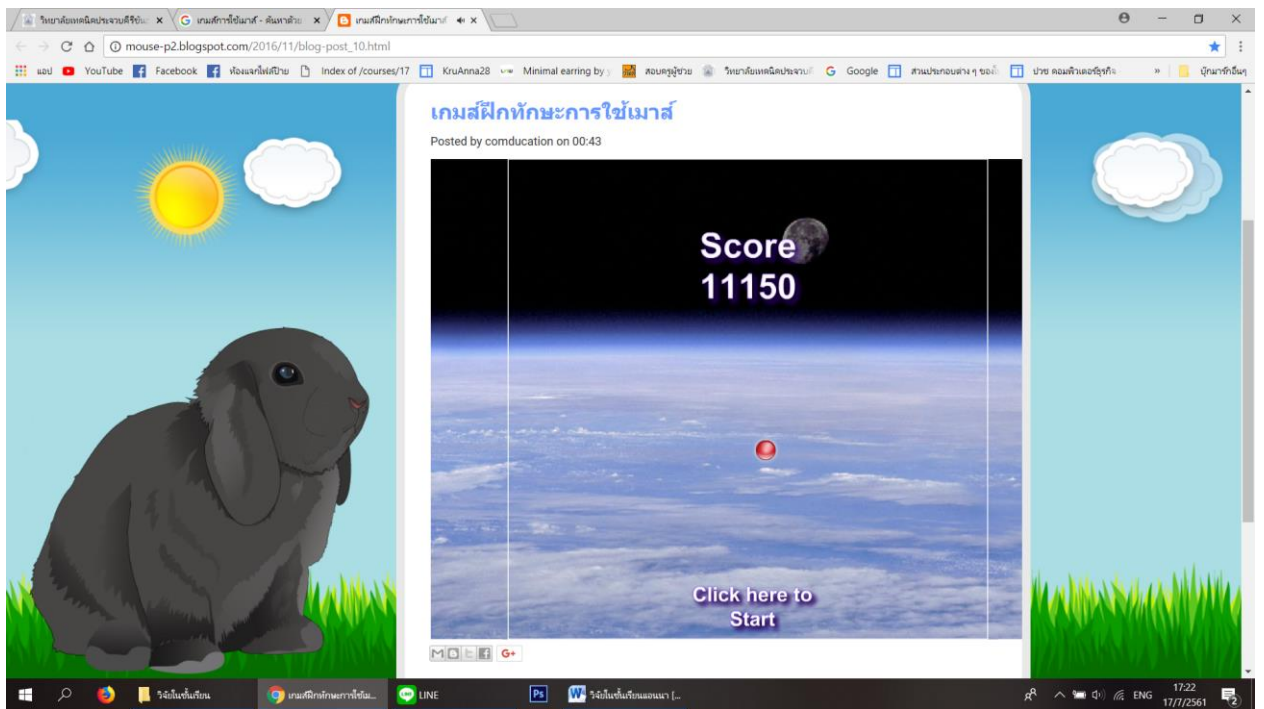
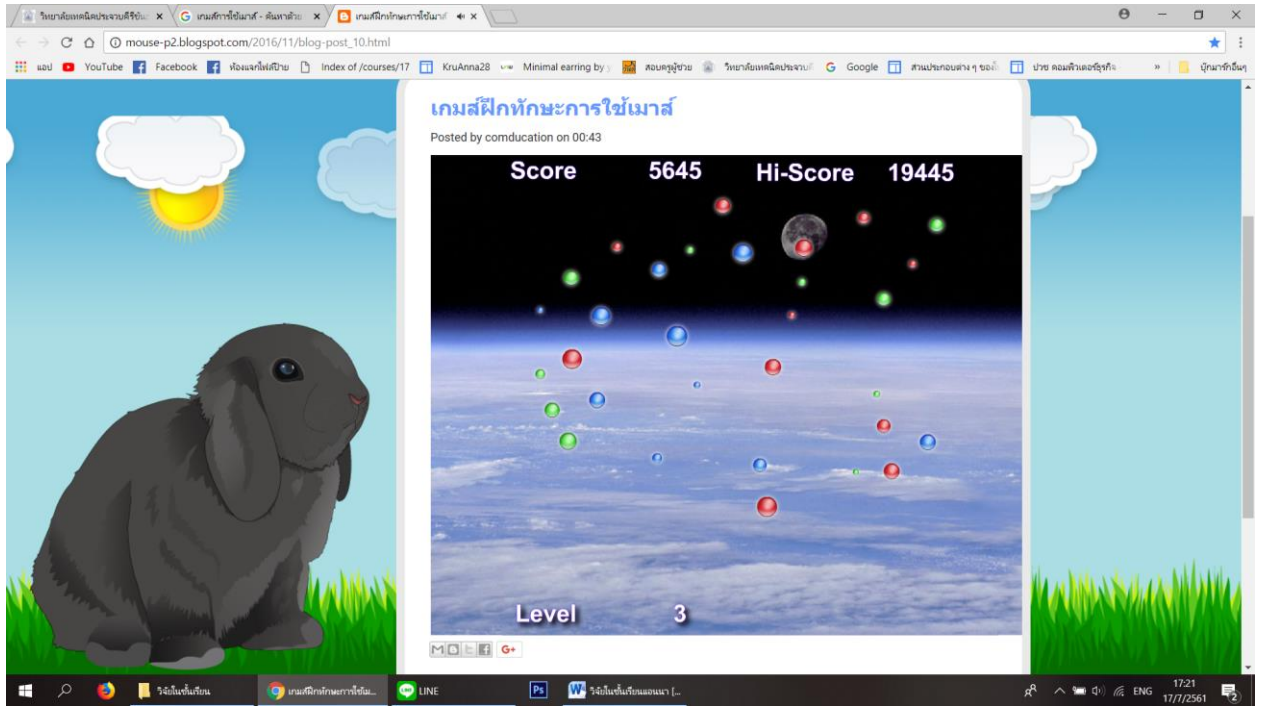
### ข้อคิดที่ได้จากการวิจัย

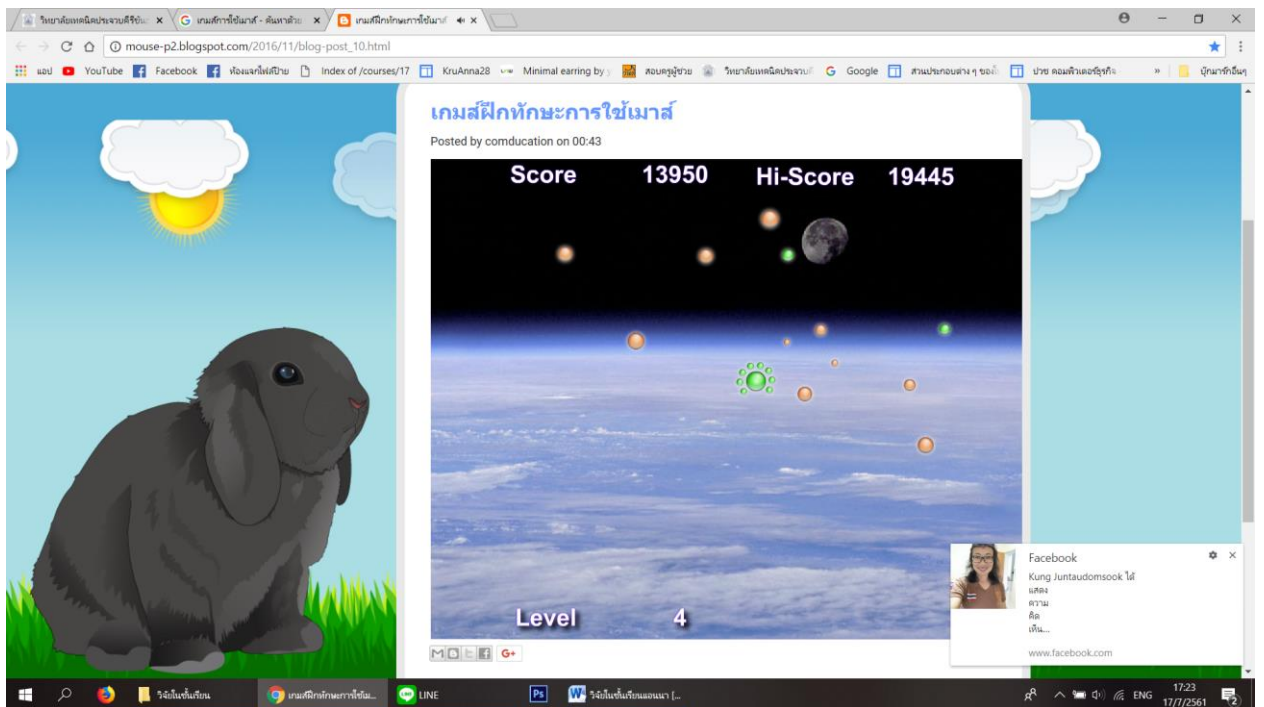
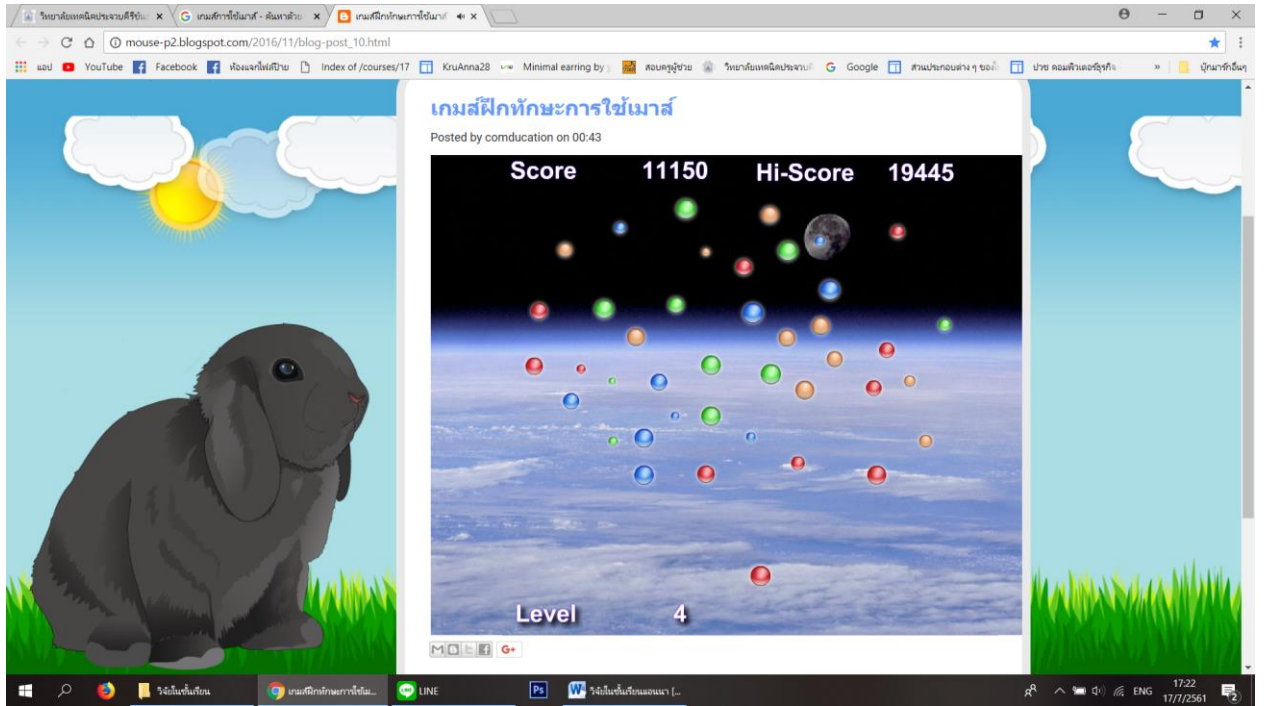
การได้นำปัญหาการใช้เมาส์ ควบคุมเมาส์ไม่ค่อยได้ของนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.2) มาคิดวิเคราะห์ในครั้งนี้ เป็นประโยชน์กับผู้วิจัยและนักเรียนที่เกิดปัญหาเป็นอย่างมาก และผู้วิจัยพบว่าเมื่อแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นกับการเรียนของนักเรียนได้ตรงจุด จะทำให้ผู้เรียนมีพัฒนาการทางด้านการศึกษาในวิชานั้น ๆ ได้ดีขึ้น เท่ากับเป็นการส่งเสริม สนับสนุน ช่วยเหลือให้ผู้เรียนมีการพัฒนาตนเองตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ

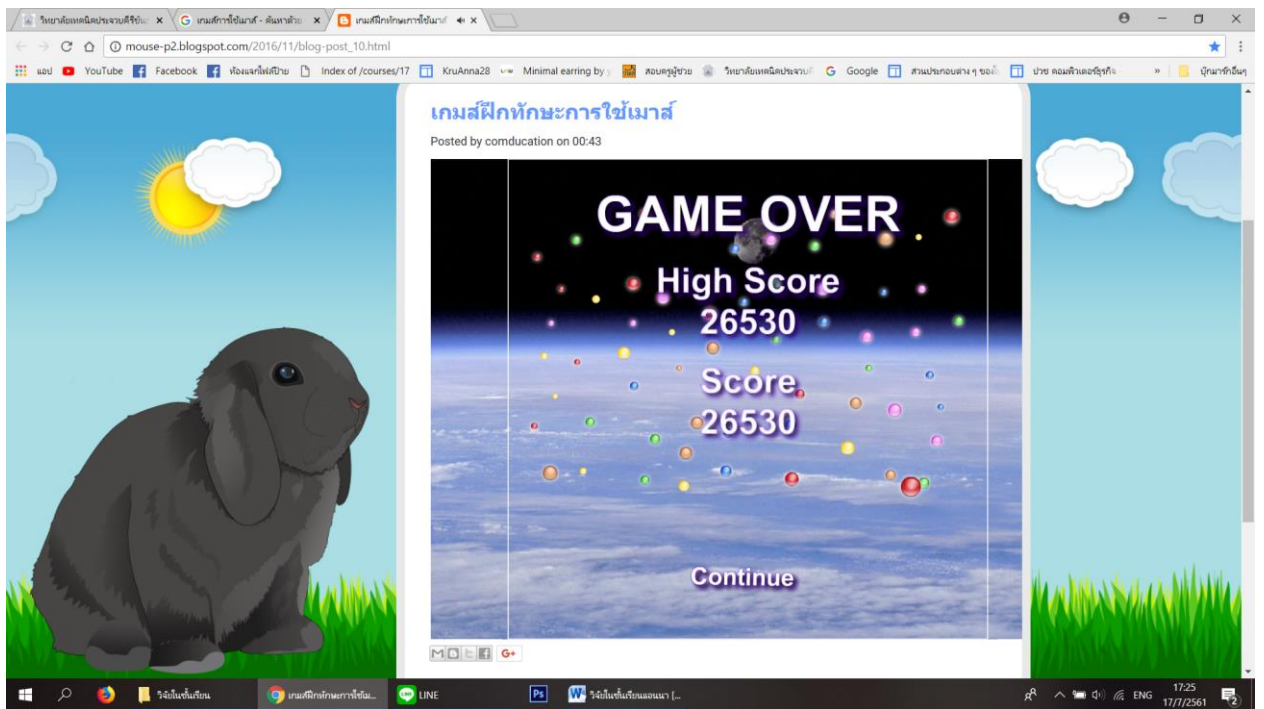
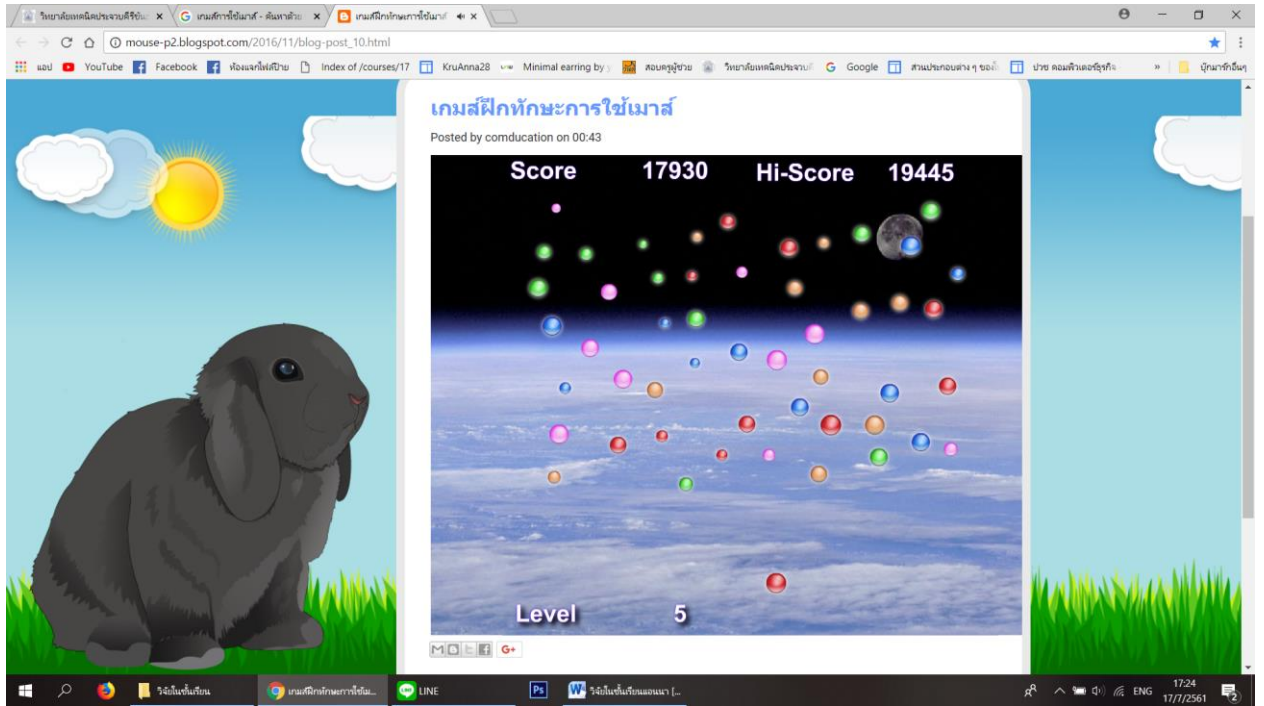


### ตัวอย่างเกมฝึกการใช้เมาส์









## แบบบันทึกคะแนนการฝึกใช้เมาส์

นักเรียนคนที่	คะแนนสอบก่อนฝึก	คะแนนฝึกครั้งที่ 1	คะแนนฝึกครั้งที่ 1	คะแนนฝึกครั้งที่ 1	คะแนนฝึกครั้งที่ 1	คะแนนสอบหลังฝึก
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
คะแนนรวม						
คะแนนเฉลี่ย						

### บรรณานุกรม

วรรณวิไล พันธุ์สีดา . 12 ก้าวหน้าปฏิบัติการวิจัยในชั้นเรียนขั้นพื้นฐาน สำหรับครูยุคใหม่  
โรงพิมพ์เจริญกิจ , สิงหาคม 2544

ศรียา นิยมธรรม . ปัญหายุ่งยากทางการเรียนรู้. กรุงเทพฯ : พรวานนการพิมพ์, 2541

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