

วิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะ การใช้เมาส์ โดยใช้โปรแกรม Tux Paint และโปรแกรมเกมส์

ความเป็นมาของปัญหา

การจัดการเรียนการสอนคอมพิวเตอร์ของโรงเรียนนั้น จัดให้นักเรียนได้เรียนตั้งแต่ ระดับชั้น ป. 1 – ป.6 และในการเรียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่ นักเรียนจะติดต่อกับหรือสั่งการเครื่องคอมพิวเตอร์ให้ทำงานนั้น นอกจากเป็นพิมพ์แล้ว ยังมีเมาส์ที่ใช้ในการสั่งการเป็นส่วนสำคัญ และการใช้เมาส์นั้น นอกจากมีการคลิกแล้ว ยังมีการดับเบิลคลิก เพื่อให้นักเรียนได้เปิดโปรแกรมเข้าไปใช้ ซึ่งนักเรียน ระดับชั้น ป.1 บางส่วน ไม่สามารถดับเบิลคลิกได้ ซึ่งเกิดจากไม่คุ้นเคยกับการใช้เมาส์ และไม่ทราบจังหวะการดับเบิลคลิก

คำถามวิจัย

ทำอย่างไร ให้นักเรียนบางส่วนที่คลิก และ ดับเบิลคลิกไม่ได้ สามารถดับเบิลคลิกได้ และหากไม่สามารถดับเบิลคลิกได้ จะมีวิธีการอย่างไร ให้นักเรียนสามารถเรียกใช้งานโปรแกรมต่าง ๆ ได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาทักษะการใช้เมาส์
2. เพื่อให้นักเรียนทราบขั้นตอนการเรียกใช้โปรแกรมด้วยวิธีอื่น นอกจากการดับเบิลคลิก

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. นักเรียนได้ฝึกทักษะการใช้เมาส์
2. นักเรียนรู้ขั้นตอนการเรียกใช้โปรแกรมด้วยวิธีอื่น นอกจากการดับเบิลคลิก

ตัวแปรในการวิจัย

1. ทักษะการใช้เมาส์ของนักเรียนในภาคเรียนที่ 1/25 52

วิธีการวิจัย

1. ในขณะที่สอน ครูให้นักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เข้าโปรแกรมโดยการดับเบิลคลิก และสังเกตการปฏิบัติงานของนักเรียน หรือที่จรรยาของนักเรียนว่า เมื่อครูสั่งให้เข้าโปรแกรม นักเรียนคนใดเข้าโปรแกรมได้ทันที และคนใดยังไม่สามารถเข้าโปรแกรมได้

2. เมื่อพบนักเรียนที่ไม่สามารถดับเบิลคลิกได้ ครูจะเข้าไปสอนวิธีการดับเบิลคลิก โดยการจับมือนักเรียน พร้อมให้ดับเบิลคลิก ไปพร้อมกัน แล้วให้นักเรียน จับจังหวะการดับเบิลคลิก
3. ครูให้นักเรียนทดลองฝึกทักษะโดยการให้นักเรียน ดับเบิลคลิก เข้าโปรแกรมเกมส์จับคู่ภาพ และเริ่มเล่นเกมจับคู่ภาพ และ เข้าโปรแกรม Tux Paint (ซึ่งเป็น โปรแกรมสร้างสรรค์จินตนาการของนักเรียน
4. หากมีนักเรียนที่เมื่อให้ทดลองฝึกทักษะการดับเบิลคลิกแล้ว ยังไม่สามารถเข้าโปรแกรมได้ ครูก็จะแนะนำวิธีการเข้าโปรแกรม แบบง่าย ๆ คือ
ให้นักเรียน คลิก ที่ โปรแกรมที่ต้องการบนหน้าจอ 1 ครั้ง
กดปุ่ม Enter
5. ครูจะใช้ช่วงเวลา 15 นาทีสุดท้ายของชั่วโมง ในการนำนักเรียนมาฝึกทักษะการใช้เมาส์

กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนที่ไม่สามารถคลิก และ ดับเบิลคลิก จำนวน 10 คน โดยแบ่งเป็นห้องดังนี้

<p>ป 1/1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ค.ช.นพรัตน์ สว่างภักดี 2. ค.ช. จักรกฤษณ์ ภูมิอ่อน 3. ค.ญ. พัชรพร ประคำไทย 	<p>ป 1/2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ค.ช. สมเดช ทองด้วง 2. ค.ช.สุทธิพงษ์ สุริพงษ์ 3. ค.ญ. ชมพูนุช ไทยด้วง 4. ค.ญ. ณัฐนันท์ โนนสูง 	<p>ป 1/3</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ค.ช.จุลจักร แห่ลงสนาม 2. ค.ช.อำมรินทร์ เลี้ยงสอน 3. ค.ช.ศักดิ์ติญา จันทะเสน
---	---	---

เครื่องมือใช้ในการวิจัย

1. เครื่องคอมพิวเตอร์
2. โปรแกรม Tux Paint และ โปรแกรมเกมส์

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ครูสังเกตการเรียกใช้โปรแกรม และการใช้งานเมาส์ของนักเรียนภายในชั่วโมงเรียน ในช่วงสัปดาห์ ที่ 1-2 ของเวลาเรียน คือ ตั้งแต่ 18 พ.ค. – 29 พ.ค. 52 และเริ่มฝึกทักษะให้นักเรียนเป็นเวลา 3 สัปดาห์

สรุปผลการวิจัย

1. นักเรียน 2 คน ยังไม่สามารถดับเบิ้ลคลิกได้คล่อง จึงต้องใช้วิธีการเรียกโปรแกรม โดยใช้การคลิก และกดปุ่ม Enter นักเรียน 8 คน สามารถดับเบิ้ลคลิกได้คล่องขึ้น

รายชื่อ	ดับเบิ้ลคลิกคล่องขึ้น	ควรได้รับการฝึกทักษะต่อ
ป 1/1		
1. ค.ช.นพรัตน์ สว่างภักดี		✓
2. ค.ช. จักรกฤษณ์ ภูมิอ่อน		✓
3. ค.ญ. พัชรภาพร ประคำไทย	✓	
ป 1/2		
1. ค.ช. สมเดช ทองด้วง	✓	
2. ค.ช.สุทธิพงษ์ สุริพงษ์	✓	
3. ค.ญ. ชมพูนุช ไทยด้วง	✓	
4. ค.ญ. ณัฐนันท์ โนนสูง	✓	
ป 1/3		
1. ค.ช.จุลจักร แห่่งสนาม	✓	
2. ค.ช.อำมรินทร์ เลี้ยงสอน	✓	
3. ค.ช.ศักดิ์ติญา จันทะเสน	✓	

ลงชื่อ.....ผู้รายงานการวิจัย

(นางสาวชนพร ประเสริฐศิริสร)

ครู รับเงินเดือน อันดับ คศ.1