

# งานวิจัยในชั้นเรียน

การใช้วิธีการสอนแบบเรียนปนเล่น  
เพื่อพัฒนาทักษะการพิมพ์งานของนักเรียน

ผู้วิจัย

ครูนิอร      แสงสุชา

กลุ่มสาระการเรียนรู้      การทำงานพื้นฐานอาชีพและเทคโนโลยี

ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2547

โดยได้รับความเห็นชอบจาก

.....ประธาน

(ภราดาจักรี อินธิเสน)

.....อาจารย์ที่ปรึกษา

(ครูอุมาพร แก้วทอง)

## ประกาศคุณูปการ

ข้าพเจ้าขอขอบคุณทุกคนที่ได้ช่วยเหลือในการทำวิจัยครั้งนี้ และทำให้งานวิจัย  
ชิ้นนี้ของข้าพเจ้าสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

.....

ครูนิอร

แสงสุขา

ผู้วิจัย

กลุ่มสาระการเรียนรู้

โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง

ชื่องานวิจัย	การใช้วิธีการสอนแบบเรียนปนเล่นเพื่อพัฒนาทักษะการพิมพ์งานของนักเรียน
ชื่อผู้วิจัย	ครูนิอร แสงสุขา
กลุ่มสาระการเรียนรู้	การทำงานพื้นฐานอาชีพและเทคโนโลยี
ชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา	ครูอุมาพร แก้วทอง

### บทคัดย่อ

งานวิจัยชิ้นนี้เกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการพิมพ์งานของนักเรียน ในวิชาคอมพิวเตอร์ ซึ่งข้าพเจ้าได้จัดทำแบบบันทึกพฤติกรรมการพัฒนาทักษะการพิมพ์งานของนักเรียนในการฝึกทักษะการพิมพ์ ด้วยโปรแกรมพิมพ์ ในลักษณะของการทำงานแบบเรียนปนเล่น ซึ่งได้ข้อสรุปว่าในตอนแรกของงานวิจัย นักเรียนบางคนยังไม่สามารถปรับตัวเองในการวางนิ้วพิมพ์และการสับนิ้วอย่างถูกต้อง ในงานที่ได้รับมอบหมายแต่เมื่อได้รับการกวดขันจากครูผู้สอนนักเรียนสามารถปรับปรุงทักษะของตนเองในการพิมพ์งานได้มากยิ่งขึ้น

## แบบฟอร์มรายงานการวิจัยในชั้นเรียน ปีการศึกษา 2547

## ชื่องานวิจัย

การใช้วิธีการสอนแบบเรียนปนเล่นเพื่อพัฒนาทักษะ  
การพิมพ์งานของนักเรียน

**ชื่อผู้วิจัย**

ครุฑนิร แสงสุชา

## กลุ่มสาระการเรียนรู้

## การงานพื้นฐานอาชีพและเทคโนโลยี

## ชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา

ครูอุมาพร แก้วทอง

## เค้าโครงการทำวิจัยในชั้นเรียน

2



។ ឯង

ที่มาความสำคัญของการวิจัย

D

។ ឯង

## ออกแบบการเก็บข้อมูล

2



។ ឯង

## แปดผลแต่ละอภิปรายผล

2



។ ឯង

## สรุปเป็นรูปเล่ม

22

។ ឯង

(นักร แสงสุขา)

๗๘๘  
ผู้วิจัย

(ครูอุมาพร แก้วทอง)

## อาจารย์ที่ปรึกษา

## สารบัญ

เนื้อหา	หน้า
1. คำโครงการวิจัยในชั้นเรียน	1
2. ขั้นตอนในการพัฒนา	8
3. สรุปผลการพัฒนา	9
4. ภาคผนวก	11
5. โปรแกรมฝึกพิมพ์เพื่อใช้พัฒนาทักษะ	

## คำนำ

แบบการวิจัยฉบับนี้เป็นการทำการวิจัยเพื่อศึกษาเกี่ยวกับการพิมพ์งานของนักเรียนในรายวิชา คอมพิวเตอร์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 โรงเรียนอัสสัมชัญระยอง ปีการศึกษา 2547 โดยการวิจัยครั้งนี้ได้ทำเป็นแบบบันทึกการพัฒนาทักษะการพิมพ์งานของนักเรียนที่มีความสามารถทางด้านการพิมพ์งานอยู่ในระดับที่ต้องพัฒนา สาเหตุของการจัดทำงานวิจัยขึ้นนี้เพื่อต้องการฝึกให้นักเรียนมีทักษะการพิมพ์ที่ดีขึ้น สามารถสืบนื้วในการพิมพ์งานได้ ไม่ใช่เพียงนื้วเดียวในการพิมพ์ ทุก ๆ รายวิชาตามกำหนดเวลาที่ครูสั่ง ให้เป็นลักษณะนิสัยที่ดีติดตัวนักเรียนไป และจะได้เป็นพื้นฐานในการใช้เป็นเห้าสำหรับงานพิมพ์ ในทุก ๆ ด้านของนักเรียนที่ต้องนำไปใช้จริง ๆ ในชีวิตประจำวัน

ดังนั้นในการจัดทำแบบการวิจัยขึ้นนี้ข้าพเจ้าหวังว่าจะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอนและเป็นการปลูกฝังนิสัยให้กับนักเรียนในด้านการพิมพ์งานและการสืบนื้ว ใช้การพิมพ์งานแบบสัมผัสเป็นพิมพ์มากกว่าการใช้สายตาในการหาตัวอักษรขณะพิมพ์งานมากยิ่งขึ้น

ครูนิอร                      แสงสุชา  
ผู้ทำการวิจัย

# เค้าโครงงานวิจัยในชั้นเรียน

## กลุ่มสาระการเรียนรู้

## ชื่อผู้วิจัย

1. ครูนิอร แสงสุขา

## ชื่อเรื่อง

การใช้วิธีการสอนแบบเรียนปนเล่นเพื่อพัฒนาทักษะ  
การพิมพ์งานของนักเรียน

## 1. สภาพปัญหา

นักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีทักษะการพิมพ์งานแบบสัมผัสน้อยทำ  
ให้เกิดปัญหาการเรียนการสอน ต้องใช้เวลานานมากในการพิมพ์งาน

## 2. ทางเลือกที่คาดว่าจะแก้ปัญหา

1. การฝึกทักษะด้านการพิมพ์งานโดยใช้การฝึกพิมพ์แบบเรียนปนเล่นด้วย  
โปรแกรมพิมพ์งานที่มีเกมส์ในการดึงดูดใจในการพิมพ์เป็นตัวอีก
2. การใช้คะแนนเป็นเครื่องจูงใจในการฝึกพิมพ์ของนักเรียน

## 3. จุดประสงค์การวิจัย

1. เพื่อให้ นักเรียนมีการพัฒนาด้านการพิมพ์งานของนักเรียนให้วางนิ้วและความเร็ว  
ในระดับที่ดีขึ้น มาความสนุกในการพิมพ์งาน

## 4. ระยะเวลาในการดำเนินงาน

1 มิถุนายน 2547 – 14 มกราคม 2548

## 5. ขั้นตอนการดำเนินงานในการทำวิจัย

1. คิดหัวข้อการทำงานวิจัย
2. เขียนเค้าโครงการทำวิจัย
3. จัดเตรียมแบบบันทึกในการทำวิจัย
4. ปรับแผนการสอนให้สอดคล้องกับงานวิจัย
5. รวบรวมและสรุปผลการวิจัยเพื่อนำเสนอ

### การดำเนินงานในการวิจัยในชั้นเรียน

ที่ปรึกษา ครูอุมาพร แก้วทอง

#### ประชากร

นักเรียนในระดับชั้น ป.5/2 จำนวน 38 คน เป็นนักเรียนชายทั้งหมด ของโรงเรียน อัสสัมชัญระยอง ใน ปีการศึกษา 2547 เป็นกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองงานวิจัยครั้งนี้

#### เครื่องมือที่ใช้สำรวจปัญหา

แบบฝึกพิมพ์

ใบงานปฏิบัติตามเนื้อหาในบทเรียน

แบบบันทึกพฤติกรรมนักเรียนในการพัฒนาทักษะการพิมพ์

### ผลการดำเนินงาน / ผลการแก้ปัญหาจากการนำไปปฏิบัติจริง

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทำการวิจัยตามขั้นตอนต่าง ๆ ที่เตรียมไว้และนำไปใช้กับนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 จำนวน 38 คน แล้วพบว่าในระยะเริ่มแรกของงานวิจัยนักเรียนบางคนขาดทักษะในการพิมพ์งานแต่เมื่อได้รับการกวัดจั้นจากครู และมีการฝึกทักษะการพิมพ์เป็นประจำในท้ายคาบเรียน นักเรียนมีการพัฒนาทางด้านการพิมพ์งานและการปฏิบัติงานได้ดีขึ้นในระดับหนึ่งแต่ยังคงต้องมีการฝึกเพื่อพัฒนาการสืบนี้ต่อไปยังป็นเย้าอื่น ๆ ตามลำดับ ในบางครั้งนักเรียนยังมีการมองหาแป้นเหย้าและยังใช้นิ้วจิ้มในการพิมพ์งาน ทำให้การพิมพ์งานมีการผิดพลาดรวมทั้งการพิมพ์งานยังล่าช้าต้องใช้เวลาในขณะที่พิมพ์งานนั้น ๆ มาก ซึ่ง ข้าพเจ้าจึงได้แก้ปัญหาที่เกิดขึ้นโดยการจัดให้นัก



เรียนที่ยังมีทักษะการพิมพ์ที่ยังไม่สามารถจำเป็นเหย้าและไม่สามารถสืบนิ้วได้โดยการไม่มองตัวอักษรบนแป้นพิมพ์ ให้ฝึกพิมพ์แบบฝึกหัดเดิม ๆ ซ้ำ ๆ กัน หลายครั้ง จนกว่าจะจำตัวอักษรบนแป้นเหย้า และไม่มองอักษรนั้น ๆ ในขณะที่พิมพ์อีก รวมทั้งได้จัดทำบันทึกพัฒนาทักษะการพิมพ์ของนักเรียนในแต่ละชั้น เพื่อเก็บสถิติการพิมพ์ไว้เปรียบเทียบการพัฒนาของนักเรียนในแต่ละชั้นเรียน สำหรับนักเรียนที่มีปัญหาและใช้นิ้วในการพิมพ์ได้ยังไม่ดี ได้จัดให้นำแผ่นดิสก์มาให้ครูเพื่อคัดลอกโปรแกรมนำไปฝึกพิมพ์เพิ่มเติมที่บ้านของตนเองได้อีก รวมทั้งยังได้มีการนำคะแนนมาใช้เป็นเครื่องจูงใจในการพิมพ์งานของนักเรียนซึ่งภายหลังจากการทำการแก้ไขดังนี้ นักเรียนมีทักษะในการพิมพ์งาน และมีความกระตือรือร้นในการพิมพ์งานมากยิ่งขึ้น

## สรุปผลการพัฒนา

### จากผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้คือ

1. การวิจัยการพิมพ์งานของนักเรียนเริ่มจากการให้นักเรียนฝึกพิมพ์ด้วยโปรแกรมฝึกพิมพ์เพื่อพัฒนาทักษะการพิมพ์ในทุก ๆ ท้ายชั่วโมงเรียน ครูทำการแนะนำให้นักเรียนวางนิ้ว และเริ่มฝึกพิมพ์โดยการสืบนิ้ว ในขณะที่พิมพ์ เพื่อจะได้นำไปใช้จริงในขณะเรียน โดยนักเรียนในระดับชั้น ป.5/2 จำนวน 38 คนนั้นนักเรียนส่วนใหญ่วางนิ้วได้ถูกต้อง แต่ยังสืบนิ้วในการพิมพ์สัมผัสแป้นเหย้าตัวอักษรไม่คล่อง บางครั้งยังต้องมองแป้นพิมพ์เพื่อความแน่ใจ ซึ่งครูได้จัดให้มีการพิมพ์ในแบบฝึกหัดเดิม ซ้ำ ๆ เพื่อให้นักเรียนได้จำเป็นเหย้าให้ได้ และมอบหมายให้นักเรียนบางคนนำโปรแกรมไปฝึกพิมพ์ที่บ้านได้เพื่อเพิ่มทักษะการพิมพ์
2. นักเรียนได้รับการฝึกให้มีนิสัยที่เคยชินในการวางนิ้วทุกครั้งที่จะทำการพิมพ์งาน ทำให้นักเรียนมีพื้นฐานนิสัยที่ดีในการพิมพ์งานและมีความเคยชินในการปฏิบัติตัวในขณะพิมพ์งาน มีความคุ้นเคยในการพิมพ์งานแบบสัมผัสแป้นเหย้าจริง ๆ
3. แจ้งให้นักเรียนทราบการพัฒนาทักษะในการพิมพ์ของตนเองเพื่อให้นักเรียนมีความมั่นใจในการพิมพ์งานแบบสัมผัสของนักเรียน ในกรณีที่นักเรียนบางคนยังไม่สามารถพิมพ์ได้คล่องจัดให้มีการทำซ้ำ ๆ และจัดให้มีการแข่งขันกันในการพิมพ์จับ

เวลา เพื่อเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนรู้สึกสนุกในการพิมพ์ไม่เกิดการท้อแท้เมื่อยังพิมพ์ไม่คล่อง นักเรียนบางคนยังแอบใช้นิ้วจิ้มในขณะที่ฝึกพิมพ์ ครูแก้ไขโดยการให้นักเรียนกลับไปเริ่มฝึกพิมพ์ใหม่ เพื่อทำให้นักเรียนทราบว่าว่าการฝึกพิมพ์ในครั้งต่อไปต้องวางนิ้วในขณะที่ฝึกพิมพ์ให้เรียบร้อยและถูกต้องและพิมพ์ให้ทันเวลาที่ครูกำหนด ผลที่ได้ให้นักเรียนเกิดการพัฒนาตนเองในการฝึกพิมพ์ครั้งต่อไปได้ดีขึ้นและไม่จิ้มนิ้วในขณะที่ฝึกพิมพ์อีก

4. จากผลการฝึกทักษะการพิมพ์งานทุก ๆ ท้ายชั่วโมงเรียน นักเรียนมีการพัฒนาระดับการพิมพ์งานของตนเองเป็นลำดับ สำหรับนักเรียนที่พิมพ์งานโดยใช้แป้นพิมพ์แบบสัมผัสอยู่เดิมแล้วก็มีการพัฒนาในด้านความเร็วและความถูกต้องของงานเพิ่มมากขึ้นจากเดิมอีกด้วย

# ภาคผนวก

1. โปรแกรมฝึกพิมพ์
2. แบบบันทึกการพัฒนาทักษะของนักเรียน
3. ผลงานนักเรียน