

เรื่อง การใช้โปรแกรม Paint แก้ปัญหาทักษะการใช้เมาส์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ความสำคัญและที่มา

ในการจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการงานอาชีพและเทคโนโลยี วิชาคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านท่าไต้เมฆ ปีการศึกษา 1/2558 นั้นพบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีปัญหาการใช้เมาส์ได้ไม่คล่องเท่าที่ควร เช่น การคลิก ดับเบิ้ลคลิกคลิกขวา คลิกซ้าย แดรกเมาส์ และการเคลื่อนย้ายเมาส์ไปยังตำแหน่งที่ต้องการ ทั้งนี้เนื่องจากขาดทักษะและไม่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ไว้ใช้งานที่บ้าน

จากปัญหาดังกล่าวไม่ได้รับการแก้ไขจะทำให้นักเรียนขาดทักษะพื้นฐานที่สำคัญและจำเป็นอย่างมากในการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ ดังนั้นในการพัฒนาทักษะเพื่อแก้ปัญหาคือการใช้เมาส์ในครั้งนี้จึงใช้โปรแกรม Paint เป็นตัวช่วยฝึกทักษะให้มีประสิทธิภาพต่อไป

จุดประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาทักษะการใช้เมาส์
2. เพื่อแก้ปัญหาให้กับนักเรียนที่ขาดทักษะในการควบคุมเมาส์
3. เพื่อช่วยให้ผู้วิจัยทราบถึงปัญหาและสามารถแก้ปัญหาเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนให้ดีขึ้น

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียนมีทักษะการใช้เมาส์ที่ดีขึ้น
2. ผู้วิจัยทราบถึงปัญหาและสามารถแก้ปัญหาเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนให้ดียิ่งขึ้น

ขอบเขตของการวิจัย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านท่าไต้เมฆ ปีการศึกษา 1/2558 จำนวน 15 คน

วิธีการดำเนินการ

1. สังเกตการบังคับเมาส์ของนักเรียนแต่ละคน พบว่ามีนักเรียน 5 คน จากนักเรียนทั้งหมด 15 คน ที่ไม่มีทักษะการใช้เมาส์
2. สอนการใช้เมาส์แบบต่างๆ เช่น การคลิก ดับเบิ้ลคลิกคลิกขวา คลิกซ้าย แดรกเมาส์ และการเคลื่อนย้ายเมาส์ไปยังตำแหน่งที่ต้องการ
3. ใช้โปรแกรม Paint ในการฝึกทักษะใช้เมาส์ ตามหัวข้อที่ครูกำหนด
4. ตรวจสอบความก้าวหน้าและบันทึกคะแนนลงในแบบบันทึกทักษะการใช้เมาส์
5. วิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผล

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

1. เครื่องคอมพิวเตอร์
2. โปรแกรม Paint
3. แบบบันทึกทักษะการใช้เมาส์

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

แบบบันทึกทักษะการใช้เมาส์

ที่	ชื่อ-สกุล	วาดรูปโดยใช้รูปร่างสำเร็จ			ใส่สีให้กับวัตถุ			วาดรูปใช้เส้นอิสระ			คัดลอกวัตถุ			เคลื่อนย้ายวัตถุ		
		ก่อน	หลัง	ความก้าวหน้า	ก่อน	หลัง	ความก้าวหน้า	ก่อน	หลัง	ความก้าวหน้า	ก่อน	หลัง	ความก้าวหน้า	ก่อน	หลัง	ความก้าวหน้า
1	ด.ช.พรชกร ชุมเพ็ง	6	10	60.00	5	10	50.00	5	10	50.00	3	8	37.50	5	8	62.50
2	ด.ช.ณัฐภูมิ บุญศรี	5	9	55.56	6	10	60.00	6	9	66.67	5	9	55.56	4	8	50.00
3	ด.ช.วีรภาพ บุญญา	3	6	50.00	4	8	50.00	4	8	50.00	4	8	50.00	3	7	42.86
4	ด.ช.ศรัทธา รายา	5	8	62.50	6	9	66.67	4	9	44.44	5	8	62.50	5	7	71.43
5	ด.ช.ณัฐพงศ์ หมาดสิทธิ์	4	6	66.67	4	8	50.00	5	8	62.50	4	7	57.14	3	7	42.86
6	ด.ช.อับดุล พฤกษ์โมสลิก	2	5	40.00	4	7	57.14	3	8	37.50	5	7	71.43	3	7	42.86
7	ด.ช.กิตติชัย ทะเลเล็ก	6	8	75.00	6	10	60.00	5	10	50.00	5	8	62.50	4	8	50.00
8	ด.ช.นครินทร์ หาบสา	4	7	57.14	5	9	55.56	5	8	62.50	5	8	62.50	4	7	57.14
9	ด.ช.ธีรศักดิ์ แดงสี	5	7	71.43	7	10	70.00	6	8	75.00	5	9	55.56	5	8	62.50
10	ด.ช.ฮารูน วันโย	6	10	60.00	8	10	80.00	7	10	70.00	6	10	60.00	6	9	66.67
11	ด.ช.อาร์ส สุเหริน	5	10	50.00	8	10	80.00	6	10	60.00	6	8	75.00	5	8	62.50
12	ด.ญ.ฐิติภรณ์ เพาะผล	5	10	50.00	8	10	80.00	6	10	60.00	6	8	75.00	6	9	66.67
13	ด.ญ.อาอิชะ จิระ	6	10	60.00	9	10	90.00	8	10	80.00	6	9	66.67	7	10	70.00
14	ด.ญ.ชมพูนุท ยูโส๊ะ	4	7	57.14	7	9	77.78	5	8	62.50	4	7	57.14	4	8	50.00
15	ด.ญ.วชิราภรณ์ เรืองอักษร	6	10	60.00	5	10	50.00	5	10	50.00	3	8	37.50	5	8	62.50

จากตารางบันทึกทักษะการใช้เมาส์ พบว่า

การวาดรูปโดยใช้รูปร่างสำเร็จ

คะแนนเฉลี่ยก่อนฝึก	เท่ากับ	4.71	
คะแนนเฉลี่ยหลังฝึก	เท่ากับ	8.07	
นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น	3.34		คิดเป็นร้อยละ 58.41

การใส่สีให้กับวัตถุ

คะแนนเฉลี่ยก่อนฝึก	เท่ากับ	6.21	
คะแนนเฉลี่ยหลังฝึก	เท่ากับ	9.29	
นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น	3.07		คิดเป็นร้อยละ 66.92

วาดรูปใช้เส้นอิสระ

คะแนนเฉลี่ยก่อนฝึก	เท่ากับ	5.36	
คะแนนเฉลี่ยหลังฝึก	เท่ากับ	9.00	
นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น	3.64		คิดเป็นร้อยละ 59.52

คัดลอกวัตถุ

คะแนนเฉลี่ยก่อนฝึก	เท่ากับ	4.93	
คะแนนเฉลี่ยหลังฝึก	เท่ากับ	8.14	
นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น	3.21		คิดเป็นร้อยละ 60.53

เคลื่อนย้ายวัตถุ

คะแนนเฉลี่ยก่อนฝึก	เท่ากับ	4.57	
คะแนนเฉลี่ยหลังฝึก	เท่ากับ	7.93	
นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น	3.36		คิดเป็นร้อยละ 57.66

สรุปโดยภาพรวม

คะแนนเฉลี่ยก่อนฝึก	เท่ากับ	5.16	
คะแนนเฉลี่ยหลังฝึก	เท่ากับ	8.49	
นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้น	3.33		คิดเป็นร้อยละ 60.77

สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยโดยการนำโปรแกรม Paint มาใช้ในการฝึกทักษะการใช้เมาส์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า นักเรียนมีทักษะการใช้เมาส์ได้ดีขึ้น ในทุกประเภทคำสั่งการฝึก โดยเปรียบเทียบจากผลการบันทึกคะแนนซึ่งมีค่าเฉลี่ยของคะแนนที่เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ ผู้เรียนมีความสุขกับการฝึกทักษะและช่วยให้ผู้เรียนมีความสามารถทางการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์