



# การวิจัยในชั้นเรียน

เรื่อง

การศึกษาความสามารถในการใช้เมาส์ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน  
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมคอมพิวเตอร์

ผู้วิจัย

นางสาวนฤมล สุวามิน

โรงเรียนเศรษฐเสถียร ในพระราชูปถัมภ์  
สำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน  
กระทรวงศึกษาธิการ

## การวิจัยในชั้นเรียน

**ชื่อเรื่อง** การศึกษาความสามารถในการใช้เมาส์ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมคอมพิวเตอร์

**ชื่อผู้วิจัย** นางสาวนฤมล สุวามิน

**ปฏิบัติหน้าที่** ครูผู้สอน

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในอดีตการเรียนการสอนใช้วิธีการยึดครูเป็นศูนย์กลาง แต่การพัฒนาเทคโนโลยี ทำให้ปัจจุบันการจัดการเรียนการสอนเปลี่ยนแปลงไปโดยมุ่งให้เด็กเป็นศูนย์กลาง บทบาทของสื่อการเรียนการสอนจึงเปลี่ยนแปลงไปแทนที่จะเป็นเพียงเครื่องช่วยให้ครูและนักเรียนสื่อความหมายได้ตรงกัน เป็นเครื่องช่วยให้ครูและนักเรียนสื่อความหมายได้ตรงกัน เป็นเครื่องช่วยสืบค้นจากแหล่งต่างๆ โดยมีครูเป็นผู้จัดกิจกรรมด้านการเรียนการสอน จัดสภาพแวดล้อม และสื่อการเรียนรู้อย่างเหมาะสมและเพียงพอ โดยอาศัยเทคโนโลยีสารสนเทศ รัฐบาลไทยได้ตระหนักถึงเรื่องนี้ โดยระบุไว้ในพระราชบัญญัติการศึกษา ว่าด้วยเรื่องเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา มาตรา 65 และมาตรา 66 ซึ่งกล่าวถึงความจำเป็นด้านการศึกษาและใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อจัดการศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ได้เข้ามามีบทบาทในวงการสื่อโดยใช้ในลักษณะสืบค้นข้อมูล จัดทำเอกสาร ทำกราฟิก นำเสนอข้อมูล แต่ในพื้นฐานการเรียนคอมพิวเตอร์จำเป็นต้องใช้เมาส์ในการติดต่อกับเครื่องคอมพิวเตอร์ให้สามารถดำเนินการจัดทำโปรแกรมต่างๆ ได้ แต่ในปัจจุบันนี้นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ไม่สามารถใช้เมาส์ได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ ทำให้การปฏิบัติงานเกิดความล่าช้า

ในปัจจุบันเกมเข้ามามีบทบาทในระบบคอมพิวเตอร์ ทำให้เด็กสนุกและสนใจในการเรียนรู้ มีคำสั่งที่จำเป็นในการใช้เมาส์ได้ครบ สามารถนำมาฝึกทักษะการใช้เมาส์ของนักเรียนได้

จากแนวความคิดจึงทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจในการศึกษาด้านความสามารถในการใช้เมาส์ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อเสริมสร้างความสามารถให้นักเรียนใช้เมาส์อย่างมีประสิทธิภาพ เป็นพื้นฐานการเรียนคอมพิวเตอร์ในระดับสูงต่อไป

### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาความสามารถในการใช้เมาส์ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้เกมคอมพิวเตอร์
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการใช้เมาส์ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการใช้เกมคอมพิวเตอร์

## วิธีการดำเนินการวิจัย

### กลุ่มเป้าหมาย(ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง)

นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 10 คน

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย/นวัตกรรม

เกมคอมพิวเตอร์

### การดำเนินการวิจัย

1. สสำรวจความสามารถของผู้เรียน พบว่านักเรียนมีปัญหาในการควบคุมเมาส์ ทั้ง 10 คน คือมีปัญหาในการคลิกเมาส์ และควบคุมเมาส์ให้ไปในทิศทางที่ต้องการ
2. ทำการทดสอบความสามารถในการใช้เมาส์ของนักเรียนก่อนการฝึกด้วยเกม
3. จัดตารางการฝึกเมาส์ด้วยเกมคอมพิวเตอร์ให้นักเรียนฝึกครั้งละ 20 นาที โดยหาเกมที่ไม่ยากเกินไปที่นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 จะสามารถฝึกทักษะการใช้เมาส์ได้ และทำการบันทึกคะแนนในแต่ละครั้งของการฝึก
4. ทำการทดสอบความสามารถในการใช้เมาส์ของนักเรียนหลังการฝึกด้วยเกม

### การวิเคราะห์ข้อมูล/สถิติที่ใช้ในการวิจัย

ใช้สถิติพื้นฐาน ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และนำเสนอข้อมูล โดยแผนภูมิแท่ง กราฟเส้นตรง

### ผลการวิจัย

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 10 คน มีคะแนนหลังฝึกมากกว่าคะแนนก่อนฝึกทุกคน และมีค่าเฉลี่ยความก้าวหน้าในการฝึกเพิ่มขึ้นทุกคน

### สรุปและอภิปรายผล

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 10 คน เมื่อได้รับการแก้ปัญหาความสามารถในการใช้เมาส์ด้วยเกมคอมพิวเตอร์ เมื่อเปรียบเทียบผลการบันทึกคะแนนก่อนฝึก-หลังฝึกและค่าเฉลี่ยของความก้าวหน้าในการฝึกมีค่าเพิ่มขึ้น ทั้งนี้จึงเห็นได้ว่าความสามารถในการใช้เมาส์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 10 คน มีผลสัมฤทธิ์ที่ดีขึ้น มีการพัฒนาทักษะเพิ่มขึ้น

### ข้อเสนอแนะ

ควรนำการวิจัยไปใช้กับนักเรียนในระดับชั้นอื่นๆ ที่ยังมีปัญหาความสามารถในการใช้เมาส์ เพื่อให้ นักเรียนมีพัฒนาการทางด้าน การเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ที่ดีขึ้น

ผู้วิจัย นางสาวนฤมล สุวามิน