

บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันเทคโนโลยีและการสื่อสารได้เจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว ในการดำเนินชีวิตประจำวันของมนุษย์อุปกรณ์สื่อสารและคอมพิวเตอร์ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินกิจกรรมต่างๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการศึกษา ค้นคว้า และการทำธุรกิจ ด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ทำให้องค์กรต่างๆ นำเทคโนโลยีเหล่านี้เข้ามาช่วยในการดำเนินงานขององค์กรให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการรับ-ส่งข้อมูลข่าวสารอิเล็กทรอนิกส์ การทำธุรกิจและให้บริการบนอินเทอร์เน็ต ตลอดจนการใช้เป็นเครื่องมือช่วยในการทำงาน

การเรียนการสอนในห้องเรียนเป็นวิธีการที่ใช้กันมาเป็นเวลานาน มีเทคนิคการสอนมากมายที่เป็นประโยชน์แก่ผู้เรียน ไม่ว่าจะเป็นการบรรยาย อภิปราย สาธิต หรือวิธีการอื่นๆ แต่อย่างไรก็ตาม การเรียนการสอนในห้องเรียนที่มีผู้เรียนจำนวนมากก็เป็นการยากที่จะให้ผู้เรียนทุกคนสามารถเรียนรู้ได้เท่ากัน โดยเฉพาะวิชาคอมพิวเตอร์ ถ้ามีจำนวนผู้เรียนมากเกินไปก็จะทำให้ผู้เรียนบางคนเรียนรู้ได้ช้า ครูผู้สอนจึงหาเทคนิควิธีการเพื่อนำมากระตุ้นให้ผู้เรียนรู้สึกกระตือรือร้นในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

จากการเรียนการสอนในวิชาคอมพิวเตอร์ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในเรื่องการใช้โปรแกรม Paint พบว่านักเรียนสร้างผลงานได้ต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ เช่น ไม่สามารถใช้เครื่องมือในโปรแกรม Paint ได้คล่อง เป็นผลมาจากนักเรียนขาดทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะการใช้เมาส์ ซึ่งส่งผลต่อการเรียนรู้ดังกล่าว

เกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อการเรียนรู้ที่ใช้จัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็กประถม เพื่อพัฒนาเด็กให้เกิดคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามมาตรฐานการศึกษาประถม และเน้นทางด้านสติปัญญาหรือการคิดให้แก่เด็ก เกมคอมพิวเตอร์มีหลายประเภท มีรูปแบบและวิธีเล่นแตกต่างกันไป สิ่งสำคัญประการหนึ่งที่จะช่วยส่งเสริมความคิดให้แก่เด็กคือ การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ควรมีคำถามกระตุ้นให้เด็กได้คิดด้วย เพราะตามธรรมชาติของเด็กมีความสงสัยใคร่รู้อยู่เสมอ และเมื่อเด็กได้รับการกระตุ้นด้วยคำถามซึ่งเป็นสิ่งเร้าที่ดีชวนให้เด็กสงสัย จูงใจให้เด็กเกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ และพัฒนาศักยภาพทางความคิดที่เด็กมีอยู่ในตัว ตนให้ก้าวขึ้นสู่ขีดสูงสุด และเมื่อผู้ใหญ่เข้าใจธรรมชาติของเด็กได้ให้การสนับสนุนเด็กหรือตอบ สนองเด็กด้วยความเต็มใจที่จะตอบแก่เด็ก เด็กก็เกิดความพร้อมที่จะเรียนรู้ โดยปกติแล้วเด็กประถมจะช่างสังเกตและสำรวจสิ่งต่างๆ ที่อยู่แวดล้อมตัวเอง เมื่อจัดอุปกรณ์หรือสิ่งเร้ามาให้เด็กพัฒนา การสังเกต โดยใช้ประสาทสัมผัสรับรู้ทุกด้าน เด็กจะพัฒนาการคิดได้อย่างดี เกมคอมพิวเตอร์เป็นสิ่งที่เร้าที่ดี เป็นสื่อและกิจกรรมที่เด็กสังเกตเห็นได้อย่างเด่นชัด เปรียบเทียบหาความแตกต่างของสิ่ง ของหรือหารายละเอียดบางอย่างในภาพขณะเดียวกันมีคำถามชวนให้เด็กสังเกตมากขึ้น ได้คิด จะช่วยให้เด็ก

มีการพัฒนาเป็นผู้ใฝ่รู้และหาความจริงจากสิ่งที่เห็น หรือได้คิด ช่วยให้เด็กกล้าแสดงออก เรียนรู้ที่ฟังผู้อื่นได้ต่อไป

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเห็นว่าการนำเกมคอมพิวเตอร์มาช่วยในเรื่องการพัฒนาทักษะการใช้เมาส์ของนักเรียนโรงเรียนบ้านต้นปรัง ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ในปีการศึกษานี้ เพื่อเป็นทักษะพื้นฐานในการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ในเรื่องอื่น ๆ ต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาผลของวิธีสอนโดยใช้เกมคอมพิวเตอร์ ที่มีต่อทักษะการใช้เมาส์ วิชาคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านต้นปรัง โดยการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

3. สมมติฐานของการวิจัย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนวิชาคอมพิวเตอร์ โดยใช้เกมคอมพิวเตอร์ จะมีทักษะการใช้เมาส์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

4. ขอบเขตของการวิจัย

เพื่อให้งานวิจัยเป็นไปตามวัตถุประสงค์ ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยไว้ดังนี้

4.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ของโรงเรียนบ้านต้นปรัง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตรัง เขต 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 4 ห้อง รวมทั้งสิ้น 125 คน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ของโรงเรียนบ้านต้นปรัง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตรัง เขต 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 2 ห้อง รวมทั้งสิ้น 60 คน จำแนกออกเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/1 จำนวน 30 คน นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1/2 จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Sample space Random Sampling)

4.2 ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น ได้แก่ วิธีการฝึกทักษะการใช้เมาส์โดยเกมคอมพิวเตอร์ โดยบันทึกผลคะแนนที่ทำได้อ่อนฝึก และการฝึกแต่ละครั้ง จนถึงการฝึกครั้งสุดท้าย

ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลการพัฒนาทักษะการใช้เมาส์ของนักเรียน

4.3 ขอบเขตเนื้อหา

เกมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการทดลอง มี 5 เกม ประกอบด้วย

1. เกม Fish Tales
2. เกม Mouze
3. เกม Dynamite

4. เกม Save Them Goldfish

5. เกม Chicken Farming

4.4 ขอบเขตเวลา

ในการวิจัยครั้งนี้ใช้เวลาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 5 ครั้ง ครั้งละ 20 นาที ระหว่างวันที่ 20 เดือน สิงหาคม พ.ศ. 2561 ถึงวันที่ 17 เดือน กันยายน พ.ศ. 2561

5. นิยามศัพท์เฉพาะ

1. วิธีการสอนปกติ หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนการฝึกทักษะการใช้เมาส์ของนักเรียนด้วยโปรแกรม Paint
2. วิธีการสอนโดยใช้เกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง การจัดการเรียนการสอนการฝึกทักษะการใช้เมาส์ของนักเรียน โดยการนำเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 5 เกม มาใช้ในกระบวนการฝึกทักษะการใช้เมาส์ของนักเรียน
3. ผลการพัฒนาทักษะการใช้เมาส์ หมายถึง ผลคะแนนที่ได้จากการทดสอบความสามารถในการใช้เมาส์ของนักเรียนด้วยวิธีการสอนโดยเกมคอมพิวเตอร์
4. นักเรียน หมายถึง นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนบ้านต้นปรัง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตรัง เขต 2

6. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. สามารถแก้ปัญหาทักษะพื้นฐานในการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ได้ดีขึ้น
2. ทำให้นักเรียนมีทักษะในการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ที่ดีขึ้น

7. กรอบแนวคิดในการวิจัย

