

ชื่อเรื่อง	การแก้ปัญหาทักษะการใช้แป้นพิมพ์โดยการใช้เกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาการบัญชี ปวช.๑/๒ วิทยาลัยเทคนิคสว่างแดนดิน
ชื่อผู้วิจัย	นางสาวสิริภาพร พิมพ์วัน
ชื่อสถานศึกษา	วิทยาลัยเทคนิคสว่างแดนดิน
ปีที่ทำการวิจัย	ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๘

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อแก้ปัญหาทักษะการใช้แป้นพิมพ์ของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ แผนกวิชาการบัญชี ปวช.๑/๒ ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๘ จากผลสำรวจพบว่านักเรียนจำนวน ๔๑ คน มีปัญหาเรื่องการใช้แป้นพิมพ์ได้ไม่คล่อง ควบคุมแป้นพิมพ์ไม่ค่อยได้ จำนวน ๑๐ คน จึงทำให้มีผลกระทบในการ ปฏิบัติงานเกี่ยวกับวิชาคอมพิวเตอร์ เพราะการใช้แป้นพิมพ์เป็นสิ่งจำเป็นในการเรียนรู้วิชาการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่ออาชีพเป็น อย่างมาก

ผลจากการวิจัยปรากฏว่า นักเรียนมีความพยายามและสามารถควบคุมแป้นพิมพ์ได้ดีขึ้น และมีความมั่นใจในการปฏิบัติงานวิชาการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่ออาชีพมากขึ้น มีการพัฒนาการใช้แป้นพิมพ์ที่ดีขึ้นซึ่งวัดได้จากเกณฑ์การทำ คะแนนโดยใช้เกมคอมพิวเตอร์ฝึกการใช้แป้นพิมพ์