



# รายงานวิจัยในชั้นเรียน

เรื่อง การใช้โปรแกรมฝึกพิมพ์เพื่อแก้ปัญหา  
ทักษะการอ่านเป็นพิมพ์ของนักเรียน

ปีการศึกษา 2567

ภาคเรียนที่  
1



นายธีรวัฒน์ กุลดิ  
ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนชุมชนบ้านสันจำปา

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย เขต 2



## วิจัยในชั้นเรียน

เรื่อง การใช้โปรแกรมฝึกพิมพ์เพื่อแก้ปัญหาทักษะการใช้แป้นพิมพ์ของนักเรียน  
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

นายธีรวัฒน์ กุลด๊ะ  
ตำแหน่ง ครู

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

โรงเรียนชุมชนบ้านสันจำปา

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย เขต 2

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ



## บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ โรงเรียนชุมชนบ้านสันจำปา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย เขต ๒

ที่ ...../๒๕๖๗

วันที่ ๑๐ กันยายน พ.ศ. ๒๕๖๗

เรื่อง รายงานการวิจัยในชั้นเรียน เรื่อง การใช้โปรแกรมฝึกพิมพ์เพื่อแก้ปัญหาทักษะการใช้แป้นพิมพ์ของนักเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑/๑

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนชุมชนบ้านสันจำปา

สิ่งที่มาด้วย ๑. แบบรายงานการวิจัย

จำนวน ๑ ฉบับ

ตามที่ข้าพเจ้า นายธีรวัฒน์ กุลด๊ะ ตำแหน่ง ครู โรงเรียนชุมชนบ้านสันจำปา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย เขต ๒ ปฏิบัติหน้าที่สอนรายวิชา เทคโนโลยี กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ได้รับมอบหมายให้จัดทำกรวิจัยในชั้นเรียน ภาคเรียนที่ ๑ ปีการศึกษา ๒๕๖๗ นั้น

บัดนี้ ข้าพเจ้าได้ดำเนินการจัดทำโครงการวิจัยดังกล่าวเรียบร้อยแล้ว จึงขอรายงานโครงการวิจัยในชั้นเรียนดังกล่าวให้ทราบต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

ลงชื่อ .....  
.....

(นายธีรวัฒน์ กุลด๊ะ)

ตำแหน่ง ครู

ความคิดเห็นของผู้บังคับบัญชา

.....  
.....  
.....  
.....

ลงชื่อ .....

(นายปกาศิต อนุกุล)

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการโรงเรียนชุมชนบ้านสันจำปา

### กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยในชั้นเรียน เรื่อง การใช้โปรแกรมฝึกพิมพ์เพื่อแก้ปัญหาทักษะการใช้แป้นพิมพ์ของนักเรียน ได้ดำเนินการวิจัยและได้รับคำชี้แนะแก้ไข และปรับปรุงให้เป็นงานวิจัยที่สมบูรณ์แบบ โดยได้รับคำแนะนำ และการช่วยเหลือจากเพื่อนครูและบุคลากรทางการศึกษา ทำให้การวิจัยในครั้งนี้ได้ดำเนินลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอกราบขอบพระคุณท่านผู้อำนวยการปกาศิต อนุกุล ผู้อำนวยการโรงเรียนชุมชนบ้านสันจำปา ท่านรองผู้อำนวยการชนะพันธ์ ถาวร รองผู้อำนวยการโรงเรียนชุมชนบ้านสันจำปาและคณะครูทุกท่าน รวมทั้งนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 ทุกคนที่ให้ความร่วมมือและช่วยเหลือในการดำเนินงานวิจัยให้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ผู้วิจัย

## บทคัดย่อ

ผู้วิจัยจัดทำวิจัยเพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการพิมพ์ตัวอักษรที่รวดเร็วและแม่นยำ พบว่านักเรียนจำนวน 5 คน ที่ไม่สามารถพิมพ์จับเวลาผ่านเกณฑ์ได้ ผู้วิจัยจึงต้องการพัฒนาให้นักเรียนเหล่านั้นสามารถพิมพ์สัมผัสตัวอักษรได้รวดเร็วและแม่นยำและผ่านเกณฑ์

การวิจัยนี้จะทำให้นักเรียนสามารถพิมพ์ดีดได้รวดเร็วและแม่นยำ รวมทั้งเป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะด้านการพิมพ์ดีดต่อไปด้วยเครื่องมือที่นำมาใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบทดสอบจับเวลา , โปรแกรมพิมพ์สัมผัส การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้เวลาในคาบเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ครึ่งละ 20 นาที ได้ดำเนินการทดลองดังนี้ ผู้วิจัยได้จัดแบบทดสอบในการจับเวลาในการพิมพ์ โดยการจับเวลา 5 นาที ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนสามารถรู้จักและจำตัวอักษรได้ รวมทั้งสามารถพิมพ์สัมผัสอักษรได้อย่างรวดเร็วและแม่นยำ สามารถพิมพ์แบบทดสอบในการจับเวลาผ่านเกณฑ์

ในการวิจัยครั้งนี้ นักเรียนจำนวนทั้งหมดมีข้อบกพร่องหลายอย่าง ทำให้ผู้วิจัยต้องแก้ไขข้อบกพร่องทีละอย่างและได้ค้นพบว่าสามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถเต็มศักยภาพ ถึงแม้ว่าผู้เรียนเหล่านั้นจะมาจากสิ่งแวดล้อมใด ๆ ก็ตาม

## สารบัญ

เรื่อง	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อ	ข
สารบัญ	ค
<b>บทที่ 1</b>	
ที่มาและความสำคัญของการวิจัย	1
วัตถุประสงค์	1
สมมติฐานการวิจัย	1
ขอบเขตของการวิจัย	2
กรอบแนวคิดในการวิจัย	2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
นิยามศัพท์เฉพาะ	2
<b>บทที่ 2</b>	
แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะ	3
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	3
<b>บทที่ 3</b>	
กลุ่มเป้าหมาย	5
เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล	5
ขั้นตอนการดำเนินการ	5
การเก็บรวบรวมข้อมูล	5
การจัดทำข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล	5
<b>บทที่ 4</b>	
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	6
<b>บทที่ 5</b>	
สรุปผลการวิจัย	9
อภิปรายผล	9
และข้อเสนอแนะ	10
<b>ภาคผนวก</b>	12

# บทที่ 1

ชื่อเรื่อง                    การใช้โปรแกรมฝึกพิมพ์เพื่อแก้ปัญหาทักษะการใช้แป้นพิมพ์ของนักเรียน  
ชื่อผู้วิจัย                นายธีรวัฒน์ กุลติระ

## 1. ที่มาและความสำคัญของการวิจัย

การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเกิดขึ้นจากพื้นฐานความเชื่อที่ว่า การจัดการศึกษามีเป้าหมายสำคัญที่สุดคือทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนแต่ละคนได้พัฒนาตนเองสูงสุดตามกำลังหรือศักยภาพของแต่ละคน แต่เนื่องจากผู้เรียนแต่ละคนมีความแตกต่างกันทั้งด้านความรู้ ความสนใจ ความถนัดและยังมีทักษะพื้นฐานอันเป็นเครื่องมือสำคัญที่จะใช้ในการเรียนรู้อันได้แก่ทักษะในการฟังพูดอ่าน เขียน ความสามารถทางสมอง ระดับสติปัญญา และการแสดงผลของการเรียนรู้ออกมาในลักษณะที่ต่างกันจึงควรมีการจัดการที่เหมาะสมในลักษณะที่แตกต่างกัน ตามเหตุปัจจัยของผู้เรียนแต่ละคนและผู้มีบทบาทสำคัญในโลกของการจัดการเรียนรู้คือครู

ในการจัดการเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 โรงเรียนชุมชนบ้านสันจำปา พบว่ามีนักเรียนบางคนมีปัญหาการใช้แป้นพิมพ์ไม่คล่อง เช่น การใช้ปุ่มควบคุมต่างๆ ความเร็วในการพิมพ์ และคำผิดจำนวนมาก ซึ่งผลจากการสำรวจพบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 มีนักเรียนจำนวน 5 คน จากจำนวนทั้งหมด 26 คน ที่ยังมีปัญหาการใช้แป้นพิมพ์ ทั้งนี้เนื่องจากมีการฝึกฝนน้อย และขาดทักษะความมั่นใจในการใช้แป้นพิมพ์ หากไม่ได้รับการแก้ไขปัญหานี้จะทำให้ให้นักเรียนขาดพื้นฐานการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นอย่างมากในการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ ดังนั้นในการพัฒนาทักษะในครั้งนี้ เป็นการวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนที่ผ่านการฝึกฝนการใช้แป้นพิมพ์ ด้วยการใช้โปรแกรมฝึกพิมพ์สัมผัสช่วยฝึก

## 2. วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาผลการแก้ปัญหานักเรียนที่ขาดทักษะพื้นฐานในการใช้แป้นพิมพ์ โดยใช้กระบวนการเสริมฝึกทักษะการใช้แป้นพิมพ์ด้วยโปรแกรมฝึกพิมพ์สัมผัสออนไลน์

## 3. สมมติฐานการวิจัย

นักเรียนที่เรียนด้วยโปรแกรมฝึกพิมพ์สัมผัส มีทักษะด้านการพิมพ์ดีดเพิ่มมากขึ้นและพิมพ์ได้รวดเร็วและแม่นยำถูกต้อง

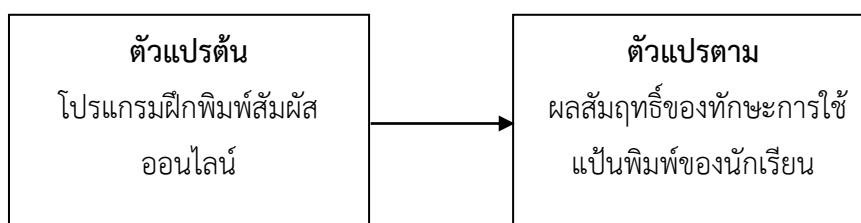
#### 4. ขอบเขตของการวิจัย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 ของโรงเรียนชุมชนบ้านสันจำปา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย เขต 2

##### ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรต้น โปรแกรมฝึกพิมพ์สัมผัส
2. ตัวแปรตาม ผลสัมฤทธิ์ของทักษะการใช้แป้นพิมพ์ของนักเรียน
3. ระยะเวลา ตั้งแต่วันที่ 1 เมษายน 2567 – 5 กันยายน 2567

#### 5. กรอบแนวคิดในการวิจัย



#### 6. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ผลการวิจัยในครั้งนี้เป็นข้อมูลอย่างหนึ่งที่ช่วยแก้ปัญหาทักษะการใช้แป้นพิมพ์ของนักเรียนซึ่งส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์พื้นฐานในการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ และเป็นปัจจัยที่สำคัญที่จะช่วยให้นักเรียนประสบความสำเร็จในการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์มีความสุขในการเรียนรู้และมีทัศนคติที่ดีต่อวิชาคอมพิวเตอร์ ช่วยให้ผู้วิจัยได้ทราบถึงปัญหาและสามารถแก้ปัญหาหรือพัฒนาการเรียนการสอนให้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

#### 7. นิยามศัพท์เฉพาะ

1. โปรแกรมพิมพ์ฝึกพิมพ์สัมผัส คือ โปรแกรมสำหรับใช้ฝึกพิมพ์ดีดออนไลน์
2. การพัฒนาทักษะด้านการพิมพ์ คือ นักเรียนสามารถพิมพ์ดีดผ่านเกณฑ์ทดสอบที่ครูกำหนด
3. เกณฑ์ผ่านการทดสอบโดยมีเกณฑ์ ดังนี้
  - 3.1 เกณฑ์ขั้นต่ำ พิมพ์ได้ 10-19 คำต่อนาที
  - 3.2 เกณฑ์ชั้นกลาง พิมพ์ได้ 20-29 คำต่อนาที
  - 3.3 เกณฑ์ชั้นสูง พิมพ์ได้ 30 คำขึ้นไปต่อนาที



## บทที่ 2

### แนวคิด หลักการ และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาการพัฒนาทักษะด้านการพิมพ์ของนักเรียน ด้วยโปรแกรมฝึกพิมพ์สัมผัสกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยจำแนกเนื้อหาได้ดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะ
2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 1. แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาทักษะ

ทักษะ (Skill) หมายถึง ความสามารถในการจัดการกับพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับคนอื่น ๆ ซึ่งนำไปสู่ระดับการปฏิบัติตามที่ต้องการ (จักรกฤษ สังห์ศิลารักษ์ : ออนไลน์) สอดคล้องกับที่ ครอนบาร์ค (Cronbach. 1977 : 393) กล่าวว่า ทักษะว่าเป็นการปฏิบัติที่เกิดจากการเรียนรู้สามารถกระทำได้โดยแทบจะไม่ต้องใช้ความคิด ซึ่งเมื่อพิจารณาความหมายและลักษณะของทักษะข้างต้นจะเห็นได้ว่าการปฏิบัติกรอย่างมีทักษะจำเป็นต้องอาศัยพัฒนาการของกระบวนการเรียนรู้ และกลไกการทำงานของกล้ามเนื้อในการปฏิบัติการ ซึ่งสามารถสังเกตได้จากเกณฑ์ 4 ประการคือ ความเร็ว (Speed) ความแม่นยำ (Accuracy) ลักษณะท่าทาง (Form) และความคล่องตัว (Adaptability) กล่าวคือ คนที่มีทักษะย่อมสามารถปฏิบัติการอย่างรวดเร็วภายในเวลาอันจำกัด มีความแม่นยำในการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อ ไม่ขัดเขินผิดพลาด ใช้พลังงานหรือความพยายามน้อยที่สุด และสามารถปฏิบัติการได้ในสถานการณ์ที่แตกต่างออกไป ทักษะจึงมีลักษณะสำคัญ 3 ประการ คือ เป็นการตอบสนองทางกลไกที่ต่อเนื่องกันเป็นลูกโซ่ (Response Chain) เป็นการเกี่ยวข้องและประสานกันในการเคลื่อนไหวของ อวัยวะ (Movement Coordination) และเป็นการจัดระเบียบต่อเนื่องในการตอบสนองเข้าเป็นรูปแบบการตอบสนองที่ ชับซ้อน และเป็นดังที่ การริสสัน และ แมกอน (Garrison and Magoon. 1972 : 640) กล่าวว่า ทักษะเป็นแบบของพฤติกรรมที่กระทำไปด้วยความราบเรียบ (Smooth) รวดเร็ว แม่นยำ และมีความสอดคล้องผสมผสานกันอย่างเหมาะสมของกล้ามเนื้อต่าง ๆ อันเป็นผลมาจากการพัฒนาความสามารถของบุคคล

การพัฒนาทักษะ หมายถึง การเพิ่มความสามารถด้านพฤติกรรมให้กับผู้เรียนให้มีความแม่นยำและถูกต้องในการปฏิบัติมากขึ้น

#### 2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

นางสุวิมล ภูริสสัย (บทคัดย่อ: 2552) เรื่อง รายงานผลการพัฒนาการพิมพ์สัมผัสพิมพ์ดีดไทย โดยใช้ชุดฝึกทักษะ ในรายวิชา ง30281 งานพิมพ์ดีด เรื่อง การเรียนรู้แป้นอักษรต่างๆ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการศึกษาค้นคว้าพบว่า ชุดฝึกทักษะในรายวิชา ง 30281 งานพิมพ์ดีด เรื่องการเรียนรู้แป้นอักษรต่าง ๆ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีประสิทธิภาพ 88.89/90.48 เมื่อพิจารณา

แล้วถือว่าเป็นชุดฝึกทักษะที่มีประสิทธิภาพที่ยอมรับได้ สรุปได้ว่าชุดฝึกทักษะในรายวิชา ง 30281 งานพิมพ์ดีด เรื่องการเรียนรู้แป้นอักษรต่าง ๆ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ผู้รายงานสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ความสามารถในการพิมพ์ดีด สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนด้วยชุดฝึกทักษะสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อชุดฝึกทักษะในรายวิชา ง 30281 งานพิมพ์ดีดเรื่องการเรียนรู้แป้นอักษรต่างๆ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ส่วนใหญ่อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด

นางสุวารี ตียรรัชกุล (บทคัดย่อ: 2549) เรื่อง การฝึกทักษะพิมพ์อักษรแป้นเหย้าพิมพ์ดีดอังกฤษ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปของนักศึกษา ปวช.ชั้นปีที่ 1 สาขาการบัญชี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2549 เพื่อการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะในการพัฒนาการพิมพ์อักษรแป้นเหย้าพิมพ์ดีดอังกฤษ ให้มีความชำนาญ จำเป็นอย่างยิ่งที่ครูผู้สอนจะต้องมีการทำวิจัย ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมีความมุ่งหมายเพื่อพัฒนาแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปมาช่วยในการทำวิจัยโดยให้นักเรียนได้ฝึกทักษะตามโปรแกรมจนครบ ซึ่งจะต้องผ่านตั้งแต่ขั้นตอนแรกจึงทำในขั้นตอนที่ 2 จนครบทุกขั้นตอน โดยมีการใช้เครื่องมือในการวิจัยดังนี้

1. แบบสังเกตการณ์ทำงาน

2. แบบรายงานผลการฝึก

3 แบบทดสอบโดยใช้กระบวนการวิจัยปฏิบัติการ (PAOR) ซึ่งมีกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้น ปวช. 1 สาขาการบัญชี จำนวน 6 คน ผลการวิจัยครั้งนี้พบว่า นักเรียนได้ใช้โปรแกรมครบทุกขั้นตอน ทำให้มีผลการเรียนสูงขึ้นทุกคนมีความชำนาญในการใช้แป้นเหย้าดีขึ้น ซึ่งเป็นผลมาจากความสนใจ ตั้งใจปฏิบัติจริงจังและโดยการกำกับดูแลของครูผู้สอนอย่างใกล้ชิดและต่อเนื่อง

## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการวิจัย

#### 3.1 กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 จำนวน 26 คน

#### 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.2.1 โปรแกรมพิมพ์สัมผัสออนไลน์ ที่เป็นโปรแกรมสำหรับใช้ฝึกพิมพ์ในเครื่องคอมพิวเตอร์

3.2.2 แบบทดสอบจับเวลา 5 นาที โดยนำผลไปเทียบเกณฑ์ประเมินผล

3.2.3 ตารางสถิติความเร็วในการพิมพ์ดีดของนักเรียน จำนวน 1 ชุด

#### 3.3 ขั้นตอนการดำเนินการ

3.3.1 ทดสอบทักษะการพิมพ์ของนักเรียนจำนวน 26 คน แล้วประเมินผลตามเกณฑ์ที่ผู้วิจัยได้กำหนด

3.3.2 แยกนักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์มาฝึกปฏิบัติด้วยการใช้โปรแกรมพิมพ์สัมผัส โดยระยะเวลาที่ใช้ฝึกใช้เวลาในคาบเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ครั้งละ 20 นาที จำนวน 5 ครั้ง

3.3.3 ประเมินผลการเรียนด้วยการดูผลงานสถิติความเร็วในการพิมพ์ดีดไม่ต่ำกว่าเกณฑ์ประเมินขั้นต่ำ 10 คำ/นาที

#### 3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

หลังจากที่นักเรียนฝึกปฏิบัติด้วยการใช้โปรแกรมพิมพ์สัมผัสครบ จำนวน 5 ครั้งครูก็ทำการทดสอบจับเวลาพิมพ์ดีด 5 นาที ประเมินผลตามเกณฑ์ที่กำหนดและบันทึกสถิติความเร็วในการพิมพ์ดีด

#### 3.5 การจัดทำข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติของนักเรียนแต่ละคนเปรียบเทียบกับเกณฑ์ 3 ระดับที่ครูกำหนด

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อเพื่อศึกษาผลการแก้ปัญหาให้นักเรียนที่ขาดทักษะพื้นฐานในการใช้แป้นพิมพ์ โดยใช้กระบวนการเสริมฝึกทักษะการใช้แป้นพิมพ์ด้วยโปรแกรมฝึกพิมพ์สัมผัส ผู้วิจัยได้แสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังต่อไปนี้

#### 4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 การทดสอบก่อนเรียนโดยการจับเวลา 5 นาที ก่อนการทดลองเรียนพิมพ์ดีดด้วยโปรแกรมฝึกพิมพ์สัมผัส

**ตารางที่ 4.1** แสดงผลการทดสอบความเร็วโดยการจับเวลา 5 นาที ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 จำนวน 26 คน

ลำดับ	ชื่อ - สกุล	จำนวนคำที่พิมพ์ได้ใน 5 นาที	ค่าเฉลี่ย	สรุปผลการทดลอง
1	เด็กชายธนเดช ชัยยา	75 คำ	15 คำ : นาที	ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำ
2	เด็กชายรัฐศาสตร์ ฤทธิ์มัน	75 คำ	15 คำ : นาที	ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำ
3	เด็กชายตระกูล อินทวิ	65 คำ	13 คำ : นาที	ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำ
4	เด็กชายพิเชฐ อุ๋นใจ	65 คำ	13 คำ : นาที	ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำ
5	เด็กชายสรวิชัย วรรณสุทธิ์	75 คำ	15 คำ : นาที	ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำ
6	เด็กชายณัฐดนัย ไชยวรรณ	25 คำ	5 คำ : นาที	ต่ำกว่าเกณฑ์
7	เด็กชายจิณท์ชดา ปัญญา	65 คำ	13 คำ : นาที	ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำ
8	เด็กชายมิณท์ชดา ปัญญา	25 คำ	5 คำ : นาที	ต่ำกว่าเกณฑ์
9	เด็กชายพัฒนธรพงษ์ บุญฤทธิ์	65 คำ	13 คำ : นาที	ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำ
10	เด็กชายสิทธิพล เทโวชติ	65 คำ	13 คำ : นาที	ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำ
11	เด็กชายเอกพิทักษ์ บุญปลอด	75 คำ	15 คำ : นาที	ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำ
12	เด็กชายอัครพล เสาเปา	65 คำ	13 คำ : นาที	ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำ
13	เด็กชายชนัญญฤติ แซ่จ้าว	25 คำ	5 คำ : นาที	ต่ำกว่าเกณฑ์
14	เด็กชายวรวេช แซ่หมื่อ	65 คำ	13 คำ : นาที	ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำ
15	เด็กหญิงศุภกร วงศ์เต็มจักร	75 คำ	15 คำ : นาที	ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำ
16	เด็กหญิงนิรชา พงษ์วิเศษ	65 คำ	13 คำ : นาที	ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำ
17	เด็กหญิงศศิพิมพ์ พินิจ	30 คำ	6 คำ : นาที	ต่ำกว่าเกณฑ์
18	เด็กหญิงศรุตาริน บุญรักษ์	75 คำ	15 คำ : นาที	ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำ

ลำดับ	ชื่อ - สกุล	จำนวนคำที่พิมพ์ ได้ใน 5 นาที	ค่าเฉลี่ย	สรุปผลการทดลอง
19	เด็กหญิงจุฑามาศ ทุนเอ	75 คำ	15 คำ : นาที	ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำ
20	เด็กหญิงณิชานนท์ ยุงหนู	25 คำ	5 คำ : นาที	ต่ำกว่าเกณฑ์
21	เด็กหญิงกัญญาณัฐ วราติลก	65 คำ	13 คำ : นาที	ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำ
22	เด็กหญิงพรรณทิรา นันทิ	65 คำ	13 คำ : นาที	ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำ
23	เด็กหญิงศศิพันธ์ กันทะนัด	65 คำ	13 คำ : นาที	ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำ
24	เด็กหญิงกัลยากร เอี้ยวตระกูล	75 คำ	15 คำ : นาที	ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำ
25	เด็กหญิงเบญญาภา ขจร	65 คำ	13 คำ : นาที	ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำ
26	เด็กหญิงกณิกา เยชอกู่	65 คำ	13 คำ : นาที	ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำ

จากตารางที่ 4.1 พบว่า จากจำนวนนักเรียนที่เข้ารับการทดสอบจำนวน 26 คน ผ่านการทดสอบตามเกณฑ์ทั้งสิ้น 21 คน โดยพบว่า มีนักเรียนจำนวน 5 คน มีสถิติความเร็วในการทดสอบพิมพ์ด้วยการจับเวลาต่ำกว่าเกณฑ์ขั้นต่ำ (10 คำ/นาที) ประกอบด้วยเด็กชายณัฐดนัย ไชยวรรณ เด็กชายमितชดา ปัญญา เด็กชายชัญญกฤติ แซ่จ้าว เด็กหญิงศศิพิมพ์ พิณิจและเด็กหญิงณิชานนท์ ยุงหนู จึงเป็นกลุ่มเป้าหมายที่มีปัญหาต้องได้รับการพัฒนาทักษะด้านการพิมพ์ให้มากขึ้นโดยครูผู้สอนแก้ไขปัญหาด้วยการพัฒนาทักษะด้านการพิมพ์ด้วยโปรแกรมฝึกพิมพ์สัมผัส

ตอนที่ 2 การทดสอบหลังเรียน โดยการจับเวลา 5 นาที หลังการทดลองเรียนพิมพ์ดีดด้วยโปรแกรมฝึกพิมพ์สัมผัสของนักเรียนกลุ่มเป้าหมายจำนวน 5 คน

ตารางที่ 4.2 แสดงผลการทดสอบการจับเวลา ของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 5 คน

ลำดับ	ชื่อ - สกุล	จำนวนคำที่ พิมพ์ได้ใน 5 นาที	ค่าเฉลี่ย	สรุปผลการทดลอง
1	เด็กชายณัฐดนัย ไชยวรรณ	70 คำ	14 คำ : นาที	ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำ
2	เด็กชายमितชดา ปัญญา	75 คำ	15 คำ : นาที	ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำ
3	เด็กชายชัญญกฤติ แซ่จ้าว	65 คำ	13 คำ : นาที	ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำ
4	เด็กหญิงศศิพิมพ์ พิณิจ	70 คำ	14 คำ : นาที	ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำ
5	เด็กหญิงณิชานนท์ ยุงหนู	60 คำ	12 คำ : นาที	ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำ

จากตารางที่ 4.2 พบว่านักเรียนทั้ง 5 คน สามารถผ่านการทดสอบจับเวลา 5 นาที ทุกคนผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำเรียงตามลำดับดังนี้ เด็กชายमितชดา ปัญญา (15 คำ : นาที ) เด็กชายณัฐดนัย ไชยวรรณ (14 คำ : นาที ) เด็กหญิงศศิพิมพ์ พิณิจ (14 คำ : นาที) เด็กชายชัญญกฤติ แซ่จ้าว (13 คำ : นาที) และเด็กหญิงณิชานนท์ ยุงหนู (14 คำ : นาที)

## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยชั้นเรียนเรื่อง การใช้โปรแกรมฝึกพิมพ์เพื่อแก้ปัญหาทักษะการใช้แป้นพิมพ์ของนักเรียน  
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

#### 1. วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาผลการแก้ปัญหาให้นักเรียนที่ขาดทักษะพื้นฐานในการใช้แป้นพิมพ์ โดยใช้กระบวนการเสริมฝึกทักษะการใช้แป้นพิมพ์ด้วยโปรแกรมฝึกพิมพ์สัมผัส

#### 2. สมมติฐานในการวิจัย

นักเรียนที่เรียนด้วยโปรแกรมฝึกพิมพ์สัมผัส มีทักษะด้านการพิมพ์ดีดเพิ่มมากขึ้นและพิมพ์ได้รวดเร็วและแม่นยำถูกต้อง

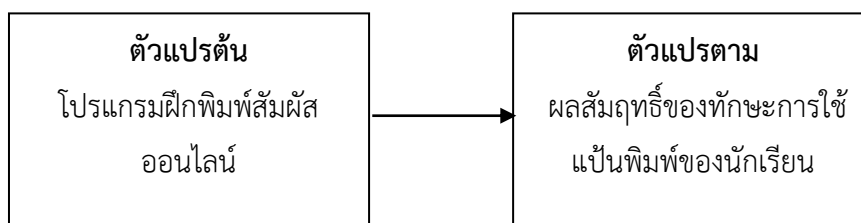
#### 3. ขอบเขตของการวิจัย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 โรงเรียนชุมชนบ้านสันจำปา

#### ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรต้น โปรแกรมฝึกพิมพ์สัมผัสออนไลน์
2. ตัวแปรตาม ผลสัมฤทธิ์ของทักษะการใช้แป้นพิมพ์ของนักเรียน
3. ระยะเวลา ตั้งแต่วันที่ 1 เมษายน 2567 – 5 กันยายน 2567

#### 4. กรอบแนวคิดในการวิจัย



#### 5. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ผลการวิจัยในครั้งนี้เป็นข้อมูลอย่างหนึ่งที่ช่วยแก้ปัญหาทักษะการใช้แป้นพิมพ์ของนักเรียน ซึ่งส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์พื้นฐานในการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ และเป็นปัจจัยที่สำคัญที่จะช่วยให้นักเรียน

ประสบความสำเร็จในการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์มีความสุขในการเรียนรู้และมีทัศนคติที่ดีต่อวิชาคอมพิวเตอร์ ช่วยให้ผู้วิจัยได้ทราบถึงปัญหาและสามารถแก้ปัญหาหรือพัฒนาการเรียนการสอนให้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

## 6. สรุปผลการวิจัย

จากจำนวนนักเรียนที่เข้ารับการทดสอบจำนวน 26 คน สามารถผ่านการทดสอบจับเวลาทั้งสิ้น 21 คน โดยพบว่ามีนักเรียนจำนวน 5 คน มีสถิติความเร็วในการทดสอบพิมพ์ด้วยการจับเวลา ต่ำกว่าเกณฑ์ขั้นต่ำ (10 คำ/นาที) ประกอบด้วย เด็กชายณัฐดนัย ไชยวรรณ เด็กชายมิณฑชดา ปัญญา เด็กชายชนัญญกฤติ แซ่จ้าว เด็กหญิงศศิพิมพ์ พิณิจและเด็กหญิงณิชานนท์ ยุงหนู จากผลการทดสอบจับเวลาที่มีนักเรียนไม่ผ่านการทดสอบจำนวน 5 คนนี้ จึงเป็นกลุ่มเป้าหมายที่มีปัญหาต้องได้รับการพัฒนาทักษะด้านการพิมพ์ให้มากขึ้นโดยครูผู้สอนแก้ไขปัญหาด้วยการพัฒนาทักษะด้านการพิมพ์ ด้วยโปรแกรมฝึกพิมพ์สัมผัส

การทดสอบหลังเรียน โดยการจับเวลา 5 นาที หลังการทดลองเรียนพิมพ์ดีดด้วยโปรแกรมฝึกพิมพ์สัมผัสพบว่าเรียนทั้ง 5 คน สามารถผ่านการทดสอบจับเวลา 5 นาทีทุกคน ผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำ เรียงตามลำดับ ดังนี้ เด็กชายมิณฑชดา ปัญญา (15 คำ : นาที ) เด็กชายณัฐดนัย ไชยวรรณ (14 คำ : นาที ) เด็กหญิงศศิพิมพ์ พิณิจ (14 คำ : นาที) เด็กชายชนัญญกฤติ แซ่จ้าว (13 คำ : นาที) และเด็กหญิงณิชานนท์ ยุงหนู (14 คำ : นาที)

## 7. อภิปรายผล

การการท่วิจัยในชั้นเรียน เรื่อง การใช้โปรแกรมฝึกพิมพ์เพื่อแก้ปัญหาทักษะการใช้แป้นพิมพ์ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 โรงเรียนชุมชนบ้านสันจำปา แล้วทำการประเมินซึ่งผลการประเมินสอดคล้องกับแนวคิดและหลักการจัดทำวิจัยในชั้นเรียน ดังนี้

จากผลการประเมินโดยใช้แบบทดสอบจับเวลา 5 นาที เพื่อวัดทักษะด้านการพิมพ์ของกลุ่มเป้าหมายจำนวน 21 คน พบว่าผลการทดสอบผ่านเกณฑ์การประเมินทั้งหมด ทั้งนี้เป็นเพราะงานวิจัยในชั้นเรียนเป็นการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน โดยครูเป็นผู้ดำเนินการแก้ไขปัญหาควบคู่ไปกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ซึ่งสอดคล้อง กับ นางนันทา ตุ่มทอง (2553,ออนไลน์) ได้แก้ปัญหาผู้เรียนพิมพ์งานคอมพิวเตอร์ไม่คล่อง โดยใช้วิธีครูจัดสอนเสริมการพิมพ์ด้วยสื่อฝึกพิมพ์ดีดในช่วงพักกลางวันเป็นเวลา 2 เดือน โดยครูกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนเช่น พิมพ์ได้ 1 เรื่อง นำมาเสนอจะได้ 5 คะแนน นำคะแนนที่ได้ไปประเมินตามสภาพจริงร่วมกับวิธีอื่นนักเรียนรู้จักการพิมพ์ด้วยระบบสัมผัสทำให้พิมพ์คล่องและรวดเร็วยิ่งขึ้น

ผลการวิจัยพบว่า ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีทักษะในการพิมพ์เพิ่มมากขึ้นและมีกำลังใจในการพิมพ์งาน ครูและผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ร่วมกัน สอดคล้องกับ นางชนิษฐา จิตรอรุณ (บทความย่อ: ออนไลน์) ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์และการพัฒนาทักษะการพิมพ์ของนักเรียนต่อไป

### ข้อเสนอแนะ

ผลจากการทำวิจัยในชั้นเรียนครั้งนี้ ทำให้ครูสามารถพัฒนาด้านการเรียนการสอนดังนี้

1. พัฒนาครูให้มีความรู้เกี่ยวกับการแก้ปัญหากับผู้เรียนเฉพาะด้านมากขึ้น โดยใช้วิธีการที่หลากหลาย เพื่อมุ่งพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
2. เพื่อพัฒนาทักษะความสามารถของผู้เรียนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ได้มาตรฐานและมีคุณภาพตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตรที่กำหนดไว้



ภาคผนวก

หน้าแรก  
 บทเรียน 1  
 บทเรียน 2  
 บทเรียน 3  
 บทเรียน 4  
 บทเรียน 5  
 บทเรียน 6  
 บทเรียน 7  
 บทเรียน 8  
 บทเรียน 9  
 บทเรียน 10  
 บทเรียน 11  
 บทเรียน 12  
 บทเรียน 13  
 บทเรียน 14  
 บทเรียน 15  
 บทเรียน 16  
 บทเรียน 17  
 บทเรียน 18  
 บทเรียน 19  
 บทเรียน 20  
 บทเรียน 21  
 บทเรียน 22  
 บทเรียน 23  
 บทเรียน 24  
 บทเรียน 25  
 บทเรียน 26  
 บทเรียน 27  
 การทดสอบความเร็ว  
 ทดสอบการพิมพ์  
 เกม  
 แป้นพิมพ์ตัวเลข  
 ประวัติความเป็นมา  
 โรงเรียน  
 นล็อก  
 คำาโครงการพิมพ์  
 คำาถามที่พบบ่อย  
 คำาถาม, ความคิดเห็น  
 รายชื่อแหล่งข้อมูลฟรี  
 บริษัท  
 เกี่ยวกับ

**ยินดีต้อนรับสู่บทเรียนการพิมพ์สัมผัส!**

บทเรียนการพิมพ์สัมผัสเป็นหลักสูตรเรียนฟรี เว็บไซต์การเรียนรูที่ใช้งานง่ายสำหรับผู้ใหม่ที่ออกแบบมาเพื่อช่วยให้ทุกคนได้เรียนรู้ทักษะ ฝึกปฏิบัติและปรับปรุงความเร็วและความถูกต้องในการพิมพ์

**เริ่มพิมพ์**

**คำาโครงการพิมพ์**

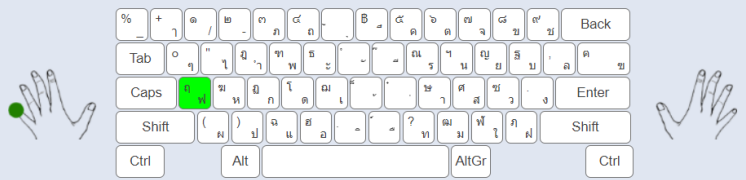
US English	UK English	US Dvorak	Programmer	US Colemak	US Workman
Español	Latino	हिन्दी	தமிழ்	العربية	मराठी
বাংলা	தமிழ் கிபோர்ட்	প্রভাত কিবোর্ড	இந்திய கிபோர்ட்	मुनिश किबोर्ड	ଆଡ଼ିଅ କିବୋର୍ଡ
Português	Brasileiro ABNT	Русский	Русский Диктор	Deutsch	Deutsch Schweiz
Français	Français du Canada	Canadien Multilingue	Français de Belgique	Français de Suisse	Français Bépo
اَرَبِيَّة	தமிழ்	தமிழ்	Tiếng Việt Telex	Tiếng Việt VNI	Tiếng Việt
ਪੰਜਾਬੀ	پنجابی	ગુજરાતી	Indonesia	Melayu	Jawa
Türkçe Q	Türkçe F	Italiana	فارسی	แป้นพิมพ์เกษมณี	แป้นพิมพ์ปัตตะโยสดี
Polski	Filipino	Hausa	پښتو	சென்னை	മലയാളം
Sunda	தமிழ்	မြန်မာဘာသာ	Українська	O'zbekcha	سنڌي
Română	Azərbaycanca	AF-Soomaali	Nederlands	Belgische AZERTY	Malagasy
नेपाली	සිංහල	ಕಾಸಾಬೋ	असमীয়া	Kiswahili	Magyar
Ελληνικά	Қазақша	Ceské	কাতাল	Српски	Srpski
Svensk	ພາສາລາວ	Qhichwa	Türkmençe	Тоҷикӣ	Български
Български Фонетичен	Shqip	Afrikaans	தமிழ்	Татарча	Монгол

หน้าแรก  
 บทเรียน 1  
 แป้นพิมพ์: แป้นเหย้า  
 เฉพาะคีย์ใหม่ 1  
 เฉพาะคีย์ใหม่ 2  
 แป้นสำหรับฝึกพิมพ์  
 คำาสำหรับฝึกพิมพ์  
 เฉพาะคีย์พิเศษ  
 เฉพาะคีย์พิเศษ  
 บทเรียน 2  
 บทเรียน 3  
 บทเรียน 4  
 บทเรียน 5  
 บทเรียน 6  
 บทเรียน 7  
 บทเรียน 8  
 บทเรียน 9  
 บทเรียน 10  
 บทเรียน 11  
 บทเรียน 12  
 บทเรียน 13  
 บทเรียน 14  
 บทเรียน 15  
 บทเรียน 16  
 บทเรียน 17  
 บทเรียน 18  
 บทเรียน 19  
 บทเรียน 20  
 บทเรียน 21  
 บทเรียน 22  
 บทเรียน 23  
 บทเรียน 24  
 บทเรียน 25  
 บทเรียน 26  
 บทเรียน 27  
 การทดสอบความเร็ว  
 ทดสอบการพิมพ์  
 เกม  
 แป้นพิมพ์ตัวเลข  
 ประวัติความเป็นมา  
 โรงเรียน

**แป้นใหม่: แป้นเหย้า**

0 0% 0 0 100% 00:00  
 ป้าย ความคืบหน้า คำาคอนาท์ ข้อผิดพลาด ความถูกต้อง เวลา

ฟฟ หห กก ดด วฟ ่า สส วว



การพิมพ์สัมผัสสำหรับนักเรียนและนักศึกษา

- หน้าแรก
- บทเรียน 1
- บทเรียน 2
- บทเรียน 3
- บทเรียน 4
- บทเรียน 5
- บทเรียน 6
- บทเรียน 7
- บทเรียน 8
- บทเรียน 9
- บทเรียน 10
- บทเรียน 11
- บทเรียน 12
- บทเรียน 13
- บทเรียน 14
- บทเรียน 15
- บทเรียน 16
- บทเรียน 17
- บทเรียน 18
- บทเรียน 19
- บทเรียน 20
- บทเรียน 21
- บทเรียน 22
- บทเรียน 23
- บทเรียน 24
- บทเรียน 25
- บทเรียน 26
- บทเรียน 27
- การทดสอบความเร็ว
- ทดสอบการพิมพ์
- เกม
- แป้นพิมพ์ตัวเลข
- ประวัติความเป็นมา
- โรงเรียน
- บล็อก
- ค่าใช้จ่ายพิมพ์
- คำถามที่พบบ่อย
- คำถาม, ความคิดเห็น
- รายชื่อแหล่งข้อมูลฟรี

**การทดสอบความเร็ว**

0	0	00:00
คำต่อนาที	ข้อผิดพลาด	เวลา

**ประตู่ฟุตบอล** กรรมกร ทศชาติ ตื่นขึ้น เสกตาร์ บพิตร  
จรรยาสุติก วิไลวรรณ วัชรอก บอกรื้อ

**คำใบ้**

พยายามมองแป้นพิมพ์ มันทำยากในตอนแรกแต่เมื่อคุณผ่านแบบฝึกหัดไปเรื่อยๆ แล้วคุณจะพบว่ามันง่ายขึ้น และนิ้วมือของคุณจะเริ่มเคลื่อนไหวโดยที่คุณไม่ต้องตั้งใจเลือกวางเอานิ้วไปวางที่แป้นไหน

**การพิมพ์สัมผัสกับการทำงานในภาคสาธารณะ**

ในหน่วยงานภาครัฐ การจัดการข้อมูลและการดำเนินงานต้องการความแม่นยำและความรวดเร็วในการป้อนข้อมูล การพิมพ์สัมผัสกลายเป็นทักษะที่สำคัญสำหรับเจ้าหน้าที่ในภาคสาธารณะ เพื่อลดเวลาที่ใช้ในการจัดการข้อมูลในหน่วย

- หน้าแรก
- บทเรียน 1
  - ▶ แป้นใหม่: แป้นเหย้า
  - ▶ เจาะคีย์ใหม่ 1
  - ▶ เจาะคีย์ใหม่ 2
  - ▶ แป้นสำหรับฝึกพิมพ์
  - ▶ คำสำหรับฝึกพิมพ์
  - ▶ เจาะสำคัญเป็นพิเศษ
  - ▶ เจาะคำพิเศษ
- บทเรียน 2
- บทเรียน 3
- บทเรียน 4
- บทเรียน 5
- บทเรียน 6
- บทเรียน 7
- บทเรียน 8
- บทเรียน 9
- บทเรียน 10
- บทเรียน 11
- บทเรียน 12
- บทเรียน 13
- บทเรียน 14
- บทเรียน 15
- บทเรียน 16
- บทเรียน 17
- บทเรียน 18
- บทเรียน 19
- บทเรียน 20
- บทเรียน 21
- บทเรียน 22
- บทเรียน 23
- บทเรียน 24
- บทเรียน 25
- บทเรียน 26
- บทเรียน 27
- การทดสอบความเร็ว
- ทดสอบการพิมพ์
- เกม
- แป้นพิมพ์ตัวเลข

**แป้นใหม่: แป้นเหย้า**

**ผลปัจจุบัน**

เวลาทำแบบฝึกหัด 01:09		
ความเร็วในการพิมพ์ปัจจุบันของคุณคือ 22 คำต่อนาที		
ฟ	21/21	100%
ห	14/14	100%
ก	17/17	100%
ด	22/22	100%
ว	18/18	100%
'	11/11	100%
า	9/9	100%
ส	11/11	100%
<b>รวม</b>	<b>36/36</b>	<b>100%</b>

**บทเรียนเสร็จสมบูรณ์! คลิ๊กที่นี่ เพื่อไปยังบทเรียนถัดไป**

**เริ่มเจาะที่สำคัญเป็นพิเศษ**

**เริ่มเจาะคำพิเศษ**

การพิมพ์สัมผัสในการทำธุรกิจออนไลน์



# รายงานวิจัยในชั้นเรียน

## ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567

โรงเรียนชุมชนบ้านสันจำปา

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงราย เขต 2

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ