

สื่อเกมใช้นิ้ว

ภาณุพงษ์ สว่างดี

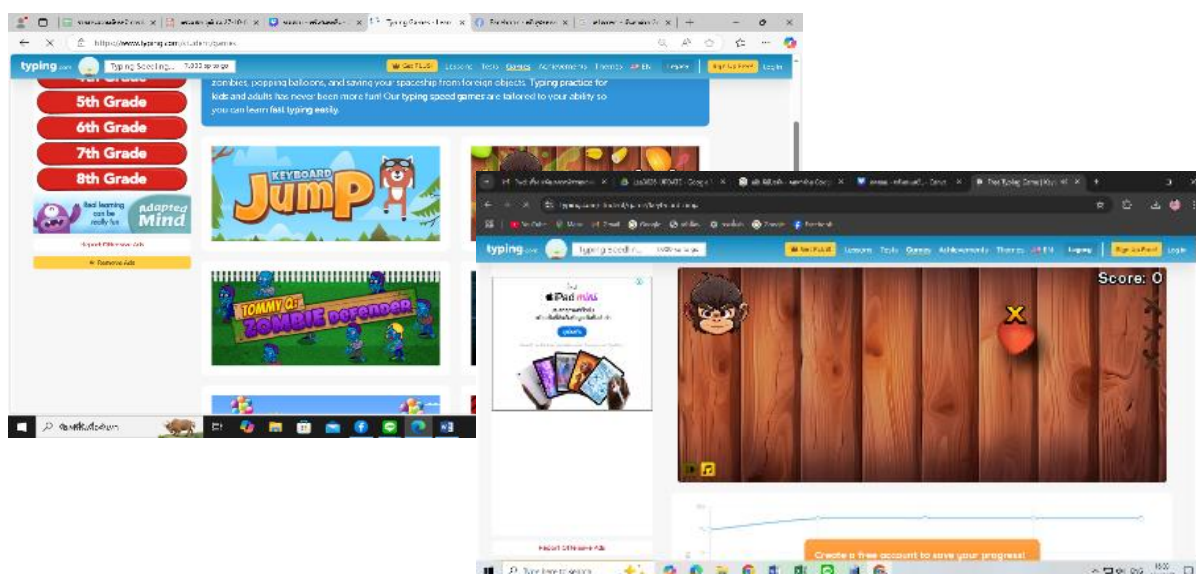
วิทยาลัยเทคโนโลยีวิมลบริหารธุรกิจ

0948878770

max@wbac.ac.th

ผู้เรียนควรฝึกกิจกรรมการพิมพ์ด้วยคอมพิวเตอร์ให้ดีที่สุด เช่น การวางนิ้วที่แป้นเหย้า พิมพ์แป้นอักษรเพียงเบาๆ และให้เร็วที่สุดเท่าที่จะทำได้ วางนิ้วที่แป้นเสมอ วางนิ้วให้ถูกต้อง ตามองอยู่ที่แบบพิมพ์เสมอ ฝึกเทคนิคการพิมพ์เบื้องต้นให้เป็นนิสัยให้พร้อมที่ก้าวต่อไป เพื่อพัฒนาความเร็วและความแม่นยำใน ขั้นตอนต่อไปได้ อย่าง มีประสิทธิภาพ การพิมพ์เป็นจังหวะ การพิมพ์ให้เป็นจังหวะ หมายถึง พิมพ์รักษาความเร็วให้อยู่ระดับสม่ำเสมอตลอดเวลา ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งต่อการพัฒนาความเร็วตลอดไป ผู้เรียนควรฝึกพิมพ์ให้มาก ๆ เพื่อให้เกิดทักษะและความชำนาญ ซึ่งเป็นพื้นฐานในการที่จะก้าวไปทีละขั้น ทำให้ผู้เรียนรับทราบผลสัมฤทธิ์ให้ผู้เรียนมีความรู้ ความสามารถ ทักษะหรือสมรรถนะ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้น ปีที่ 1 มีผลการเรียน ดี และสามารถพิมพ์สัมผัสภาษาไทย โดยพิมพ์ได้ความเร็วสูงในการพิมพ์ตามเกณฑ์ที่กำหนด

ผู้จัดทำสื่อจึงที่จะค้นหานวัตกรรมให้กับนักเรียนนักศึกษาใช้ทดสอบการใช้นิ้วกับแป้นคีย์บอร์ดในการจำแป้นอักษรต่าง ๆ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานของนักศึกษาให้วางนิ้วบนแป้นเหย้าและก้าวนิ้วได้ถูกต้อง พิมพ์งานได้เร็วขึ้น และเพื่อให้การเรียนรู้มีหลายหลายรูปแบบและเพิ่มทักษะในการจำตัวอักษร ผลลัพธ์ที่ได้ คือ นักเรียนนักศึกษาจำแป้นอักษรได้เร็วขึ้น และพิมพ์แบบสัมผัสได้ดีขึ้น



ภาพที่ 1 ตัวอย่างสื่อเกมการใช้นิ้ว