

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
หลักการและเหตุผล	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	3
สมมติฐานการวิจัย	3
ขอบเขตของการวิจัย	3
คำนิยามศัพท์เฉพาะ	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	5
2 ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	6
ทฤษฎีการเรียนรู้ และรูปแบบการเรียนการสอน	6
บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน	18
เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต	26
ความพึงพอใจในการเรียนรู้	32
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	34
3 วิธีดำเนินโครงการ	37
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	37
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	38
วิธีการสร้างเครื่องมือในการวิจัย	38
วิธีดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล	40
การวิเคราะห์ข้อมูล	41
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	41
4 ผลการดำเนินงาน	44
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	44
ลำดับขั้นในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	44
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	45

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
5	
สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	50
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	50
สมมติฐานการวิจัย	50
ขอบเขตของการวิจัย	51
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	52
การวิเคราะห์ข้อมูล	52
สรุปผลการวิจัย	53
อภิปรายผล	53
ข้อเสนอแนะ	55
บรรณานุกรม	56
ภาคผนวก	59
ภาค ผนวก ก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	60
ภาคผนวก ข ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	125
ประวัติผู้วิจัย	132

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
4.1	ประสิทธิภาพประสิทธิผลของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตรายวิชา การวิเคราะห์และออกแบบระบบ เรื่อง วงจรการพัฒนาระบบตามเกณฑ์ 80/80 45
4.2	แสดงคะแนนการทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน (Pretest) และหลังเรียน (Posttest) โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต รายวิชา การวิเคราะห์และออกแบบระบบ เรื่อง วงจรการพัฒนาระบบ 46
4.3	วิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน (Pretest) และหลังเรียน (Posttest) โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต รายวิชา การวิเคราะห์และออกแบบระบบ เรื่อง วงจรการพัฒนาระบบ 47
4.4	ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต รายวิชา การวิเคราะห์และออกแบบระบบ เรื่อง วงจรการพัฒนาระบบ 48

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 การเรียนรู้เป็นกระบวนการ.....	9
2.1 ทฤษฎีการวางเงื่อนไขแบบการกระทำของสกินเนอร์.....	13
2.3 โครงสร้างบทเรียนชนิดโปรแกรมการสอนเนื้อหารายละเอียด.....	21
2.4 โครงการสร้างบทเรียนชนิดโปรแกรมการฝึกทักษะ.....	21
2.5 โครงสร้างบทเรียนชนิดโปรแกรมจำลองสถานการณ์.....	22
2.6 โครงสร้างบทเรียนชนิดโปรแกรมเกมการศึกษา.....	22

