

สารบัญ

หน้า

สารบัญตาราง	(3)
สารบัญภาพ	(4)
บทที่ 1 บทนำ	1
ความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	3
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
ขอบเขตของงานวิจัย	4
นิยามศัพท์	5
บทที่ 2 การตรวจเอกสาร	7
บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน	7
ทฤษฎีจิตวิทยาที่นำมาใช้ในการออกแบบคอมพิวเตอร์ช่วยสอน	31
คอมพิวเตอร์กับการสอนภาษา	42
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	45
ความคงทนในการจำ	48
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	55
กรอบแนวคิดในการวิจัย	58
สมมติฐานการวิจัย	58
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	59
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	59
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	60
การดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล	64
การวิเคราะห์ข้อมูล	66

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลการวิจัยและข้อวิจารณ์	67
ผลการวิจัย	67
ข้อวิจารณ์	69
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ	73
สรุปผลการวิจัย	73
ข้อเสนอแนะ	76
เอกสารและสิ่งอ้างอิง	78
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญ	85
ภาคผนวก ข แบบประเมิน	87
ภาคผนวก ค ตารางวิเคราะห์ข้อสอบ	95
ภาคผนวก ง แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	106
ภาคผนวก จ ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ	111
ภาคผนวก ฉ การหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน	115
ภาคผนวก ช ตัวอย่างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน	120
ประวัติการศึกษาและการทำงาน	129

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	แสดงการหาประสิทธิภาพของบทเรียนบนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน กับผู้เรียนกลุ่มตัวอย่าง	67
2	แสดงการเปรียบเทียบคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนและ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	68
3	แสดงการเปรียบเทียบคะแนนความคงทนในการจำหลังเรียนด้วย บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน 2 และ 4 สัปดาห์	69
ตารางผนวกที่		
จ1	ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่น ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง Present Perfect Simple Tense	112
จ2	คะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง Present Perfect Simple Tense สำหรับหาค่าความแปรปรวนและค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ	113
ฉ1	การหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ชั้นทดลองรายบุคคล	116
ฉ2	การหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ชั้นทดลองกลุ่มย่อย	117
ฉ3	การหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ชั้นทดลองกลุ่มใหญ่	118

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1 แสดงรูปแบบโปรแกรมบทเรียนเพื่อการสอน	12
2 แสดงรูปแบบโปรแกรมบทเรียนการฝึกหัด	13
3 แสดงรูปแบบโปรแกรมบทเรียนการจำลอง	14
4 แสดงรูปแบบโปรแกรมเกมเพื่อการสอน	15
5 แบบจำลองการออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนของอเลสซี่และโทรลิป	26
6 โครงสร้างทั่วไปและลำดับขั้นตอนในบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภท แบบฝึกหัด	27
7 ลักษณะเนื้อหาเชิงเส้นตรง	33
8 ลักษณะโครงสร้างแบบสาขา	34
9 ลักษณะโครงสร้างเนื้อหาภายในแบบสื่อหลายมิติ	35