สารบัญ

	หน้า
หน้าอนุมัติ	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ข
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ง
ประกาศคุณูปการ	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญตาราง	ฎ
สารบัญภาพ	ฐ
บทที่ 1 บทนำ	1
ภูมิหลัง	1
ความมุ่งหมายในการวิจัย	5
ความสำคัญของการวิจัย	6
ขอบเขตของการวิจัย	6
นิยามศัพท์เฉพาะ	7
กรอบความคิดของการวิจัย	8
สมมติฐานในการวิจัย	8
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	10
หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551	
กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี	11
ความสำคัญของกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี	11
คุณภาพผู้เรียน	11
สาระและมาตรฐานการเรียนรู้	12
ตัวชี้วัดกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานชีพและเทคโนโลยี	13
สาระสำคัญกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4	13
การสอนโดยใช้เกมคอมพิวเตอร์	16
ความหมายของเกมคอมพิวเตอร์	16
ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์	17

หน้า

บทที่ 2 (ต่อ)
ส่วนประกอบของเกมคอมพิวเตอร์..... 19
การสอนโดยใช้เกมคอมพิวเตอร์..... 20
ทฤษฎีการเรียนรู้โดยใช้เกมคอมพิวเตอร์..... 20
จุดประสงค์ของการใช้เกมคอมพิวเตอร์..... 25
ขั้นตอนในการใช้เกมคอมพิวเตอร์ประกอบการสอน..... 25
ข้อจำกัดของเกมคอมพิวเตอร์..... 26
บทบาทของครูในการสอนโดยใช้เกมคอมพิวเตอร์..... 27
การสอนแบบปกติ..... 28
ความหมายของการสอนแบบปกติ..... 28
ขั้นตอนการสอนแบบปกติ..... 29
หลักการและแนวคิดของการสอนแบบปกติ..... 30
ข้อดีของการสอนแบบปกติ..... 30
ความสามารถในการแก้ปัญหา..... 31
ความหมายของความสามารถในการแก้ปัญหา..... 31
ทฤษฎีเกี่ยวกับการแก้ปัญหา..... 32
ขั้นตอนการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหา..... 33
บทบาทของครูในการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการแก้ปัญหา..... 41
ความพึงพอใจ..... 41
ความหมายของความพึงพอใจ..... 41
ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ..... 42
ความสำคัญของความพึงพอใจ..... 43
การวัดความพึงพอใจ..... 44
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง..... 44
งานวิจัยในประเทศ..... 44
งานวิจัยต่างประเทศ..... 46

บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย..... 49
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง..... 49
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย..... 49
การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ..... 50
การเก็บรวบรวมข้อมูล..... 54

หน้า

บทที่ 3 (ต่อ)
การวิเคราะห์ข้อมูล..... 54
สถิติที่ใช้ในการวิจัย..... 55

บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล..... 59
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล..... 59
การวิเคราะห์ข้อมูล 59
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล 60

บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ..... 67
ความมุ่งหมายในการวิจัย..... 67
สมมติฐานในการวิจัย..... 67
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง..... 68
เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย..... 68
การเก็บรวบรวมข้อมูล..... 68
การวิเคราะห์ข้อมูล..... 69
สรุปผลการวิจัย..... 69
อภิปรายผล..... 70
ข้อเสนอแนะ..... 73

บรรณานุกรม..... 74

ภาคผนวก..... 82
ภาคผนวก ก..... 83
- รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ..... 84
- บันทึกข้อความขออนุญาตผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือ..... 85
- หนังสือขออนุญาตทดลองใช้ (Try out) เครื่องมือในการทำวิทยานิพนธ์..... 90
- หนังสือขออนุญาตเก็บรวบรวมข้อมูลในการทำวิทยานิพนธ์..... 91
- หนังสือขออนุญาตใช้สื่อดิจิทัล (เกมคอมพิวเตอร์)..... 92
ภาคผนวก ข ค่าดัชนีความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ..... 94
ภาคผนวก ค แบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา..... 106

หน้า

ภาคผนวก (ต่อ)

ภาคผนวก ง ตัวอย่างแผนการสอน แผนการสอน กลุ่มทดลอง..... 111

ภาคผนวก จ ตัวอย่างแผนการสอน แผนการสอน กลุ่มควบคุม..... 117

ภาคผนวก ฉ แบบสอบถามความพึงพอใจต่อวิชาคอมพิวเตอร์..... 123

ภาคผนวก ช ค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา..... 126

ประวัติผู้ทำวิทยานิพนธ์..... 128