

สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 1 โครงสร้างรายวิชา.....	14
ตาราง 2 คุณลักษณะร่วมของการศึกษابันเทิง การเรียนรู้ผ่านการเล่น การเรียนรู้ผ่าน การปฏิบัติ.....	21
ตาราง 3 การพัฒนาที่ได้รับจากการเรียนรู้ผ่านการเล่นและการเรียนรู้ผ่านการทำปฏิบัติ....	23
ตาราง 4 คุณลักษณะการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จำลอง.....	24
ตาราง 5 ตัวอย่างการเล่นเกมหายใจ	34
ตาราง 6 การวิเคราะห์และกำหนดรายละเอียดของปัญหา ค่าเฉลี่ยของจำนวนเต็ม 5 จำนวน.....	35
ตาราง 7 สูตรและตารางการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว.....	57
ตาราง 8 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาเรื่องกระบวนการแก้ปัญหา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้เกมคอมพิวเตอร์ประกอบการสอน ระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน.....	60
ตาราง 9 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหา เรื่อง กระบวนการแก้ปัญหา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่สอนแบบปกติระหว่างก่อนเรียนกับ หลังเรียน.....	61
ตาราง 10 ผลเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหา เรื่อง กระบวนการแก้ปัญหา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ก่อนเรียนโดยใช้เกมคอมพิวเตอร์ ประกอบการสอนกับการสอนปกติ.....	61
ตาราง 11 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนดิบของนักเรียนที่สอนโดยใช้เกม คอมพิวเตอร์ประกอบการสอนและการสอนแบบปกติตามลำดับชั้น การแก้ปัญหา.....	63
ตาราง 12 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานความสามารถในการ แก้ปัญหา เรื่อง กระบวนการแก้ปัญหา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมคอมพิวเตอร์ประกอบการสอนกับการสอนแบบปกติ	63
ตาราง 13 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจต่อ การเรียน วิชา คอมพิวเตอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างการสอน โดยใช้เกมคอมพิวเตอร์ประกอบการสอนกับการสอนแบบปกติ โดยจำแนกรายข้อ.....	64

ตาราง 14	ผลการเปรียบเทียบความพึงพอใจต่อการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมคอมพิวเตอร์ประกอบการสอน กับการสอนแบบปกติ.....	66
ตาราง 15	ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดความสามารถในการแก้ปัญหา เรื่อง กระบวนการแก้ปัญหา โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน.....	95
ตาราง 16	ค่าดัชนีความสอดคล้องของใบงานที่ 1 เรื่อง ฝึกทักษะการแก้ปัญหา (1) เกม พาของสามสิ่งข้ามฝั่งโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน.....	97
ตาราง 17	ค่าดัชนีความสอดคล้องของใบงานที่ 1 เรื่อง ฝึกทักษะการแก้ปัญหา(1) เกมพากันข้ามฝั่ง โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน.....	98
ตาราง 18	ค่าดัชนีความสอดคล้องของใบงานที่ 2 เรื่อง ฝึกทักษะการแก้ปัญหา (2) เกมตวงน้ำใส่กระบอกระดับ 1 โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน.....	99
ตาราง 19	ค่าดัชนีความสอดคล้องของใบงานที่ 2 เรื่อง ฝึกทักษะการแก้ปัญหา (2) เกมตวงน้ำใส่กระบอกระดับ 2 โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน.....	100
ตาราง 20	ค่าดัชนีความสอดคล้องของใบงานที่ 3 เรื่อง ฝึกทักษะการแก้ปัญหา (3) เกมพอมดแม่มดโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน.....	101
ตาราง 21	ค่าดัชนีความสอดคล้องของเกมคอมพิวเตอร์โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน....	102
ตาราง 22	ค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการสอนโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน.....	103
ตาราง 23	ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการเรียน วิชาคอมพิวเตอร์โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน.....	105