

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	ทฤษฎีความขัดแย้งทางปัญญาและรูปแบบการออกแบบสื่อหลายมิติ	18
2	องค์ประกอบสำคัญที่มีผลต่อการอ่าน	58
3	ขั้นตอนการวิจัยพัฒนาแผนการเรียนรู้แบบห้องเรียนเสมือน	73
4	กระบวนการพัฒนาแผนการเรียนรู้แบบห้องเรียนเสมือนที่เน้นจริยธรรม	111
5	แนวทางการจัดการเรียนการสอนแบบห้องเรียนเสมือนที่เน้นจริยธรรม	112
6	ตัวอย่างการนำกิจกรรมการเรียนการสอนที่ออกแบบมาจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในแผนการเรียนรู้แบบห้องเรียนเสมือน	123