

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	(3)
ABSTRACT	(4)
กิตติกรรมประกาศ.....	(5)
สารบัญ.....	(6)
รายการตาราง.....	(9)
รายการภาพประกอบ.....	(10)

บทที่

1 บทนำ

ปัญหาและความเป็นมาของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์การวิจัย.....	4
สมมติฐานการวิจัย.....	4
ความสำคัญและประโยชน์ของการวิจัย.....	5
ขอบเขตของการวิจัย.....	5
- ประชากร.....	5
- กลุ่มตัวอย่าง.....	5
- ตัวแปรที่ศึกษา.....	5
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6

2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยและพัฒนา.....	8
พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542	11
กรอบเทคโนโลยีสารสนเทศระยะ พ.ศ. 2544-2553	13
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานพื้นฐานอาชีพ และเทคโนโลยี.....	15
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการจัดการเรียนรู้.....	17
- การจัดระบบการเรียนการสอน.....	17
- ทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง.....	20
- ทฤษฎีการเรียนรู้โดยการค้นพบของ Bruner.....	22
- การจัดการเรียนรู้แบบสืบสวนสอบสวน.....	23

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนแบบ HyperQuest	28
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกณฑ์การประเมินรูบริกส์.....	33
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	38
3 วิธีการดำเนินการวิจัย	
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	39
แบบแผนการวิจัย.....	40
ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย.....	40
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	40
การสร้างเครื่องมือในการวิจัย.....	41
วิธีดำเนินการวิจัย.....	50
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	52
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	53
4 ผลการวิจัย	
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	57
5 การอภิปรายผลการวิจัย	
สรุปผลการวิจัย.....	61
การอภิปรายผล.....	62
ข้อเสนอแนะ.....	64
บรรณานุกรม.....	65
ภาคผนวก.....	
ภาคผนวก ก	
รายนามผู้เชี่ยวชาญ.....	72
ภาคผนวก ข	
ตารางแสดงค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับวัตถุประสงค์.....	75
ภาคผนวก ค	
ค่าความยาก (p) ค่าอำนาจนำแนก (D) และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ..	78

สารบัญ (ต่อ)

บทที่		หน้า
	ภาคผนวก ก	
	การทำประสิทธิภาพของบทเรียนแบบ HyperQuest เรื่อง ผ้าเกาะยอ.....	81
	ภาคผนวก จ	
	ผลการเปรียบเทียบคะแนนของกลุ่มตัวอย่างจากการทดลองเปรียบเทียบ ระหว่างการเรียนรู้โดยบทเรียนแบบ HyperQuest เรื่อง ผ้าเกาะยอ กับ การเรียนรู้โดยการสอนแบบปกติ เรื่อง ผ้าเกาะยอ.....	84
	ภาคผนวก ฉ	
	ผลการประเมินบทเรียนแบบ HyperQuest เรื่อง ผ้าเกาะยอ.....	87
	ภาคผนวก ช	
	แผนการสอนกลุ่มทดลอง	90
	แผนการสอนกลุ่มควบคุม	95
	ตัวอย่างบทเรียนแบบ HyperQuest เรื่อง ผ้าเกาะยอ.....	109
	ประวัติผู้เขียน.....	143

รายการตาราง

ตาราง		หน้า
1	ตารางการแสดงผลตัวอย่างของเกณฑ์การประเมินในภาพรวม (ทักษะการเขียน)	34
2	ตารางการแสดงผลตัวอย่างของเกณฑ์การประเมินแบบแยกส่วน (การเขียนเชิงสร้างสรรค์). 36	
3	ตารางเรียนเนื้อหา เรื่อง ผ้าเกะยอ.....	51
4	ประสิทธิภาพของบทเรียนแบบ HyperQuest เรื่องผ้าเกะยอจากการทดลอง แบบกลุ่มใหญ่.....	57
5	ผลการทดสอบการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระหว่างการเรียน โดยบทเรียนแบบ HyperQuest เรื่องผ้าเกะยอ กับการเรียนโดยการสอนแบบปกติ เรื่อง ผ้าเกะยอ.....	58
6	ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมของแบบทดสอบ ระหว่างเรียน เรื่อง ผ้าเกะยอ.....	75
7	ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมของแบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ผ้าเกะยอ.....	76
8	ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (D) และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ ระหว่างเรียน.....	78
9	ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (D) และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ หลังเรียน.....	79
10	คะแนนของกลุ่มตัวอย่างจากการประเมินผลการทดลองแบบกลุ่มใหญ่.....	81
11	ผลการเปรียบเทียบคะแนนของกลุ่มตัวอย่างจากการทดลองเปรียบเทียบระหว่าง การเรียนโดยบทเรียนแบบ HyperQuest เรื่อง ผ้าเกะยอ กับการเรียนโดยการสอน แบบปกติ เรื่อง ผ้าเกะยอ.....	84

รายการภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 การจัดกระบวนการเรียนรู้ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542.....	12
2 การจัดระบบตามวิธีการทางวิทยาศาสตร์	18
3 แผนผังประเภทของวิธีสอนแบบสืบสวนสอบสวน 3 ประเภท ในน้ำหนักบทบาท ของผู้สอน-ผู้เรียน	25
4 แผนผังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยวิธีสืบสวนสอบสวน 5 ขั้นตอน	26
5 แผนผังแสดงตัวอย่างการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ใหม่	27
6 การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ยึดเว็บเป็นหลักและการเรียนรู้ของนักเรียน.....	30
7 แบบแผนการวิจัยแบบการทดลองอย่างแท้จริง ศึกษากลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ทดสอบหลังอย่างเดียว (True Control Group, Posttest-only Design)	40
8 ขั้นตอนการสร้างบทเรียนแบบ HyperQuest เรื่อง ผ้าเกาะยอ.....	47
9 แผนผังการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน.....	50
10 ขั้นตอนวิธีการดำเนินการวิจัย.....	52