

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	(3)
ABSTRACT.....	(4)
กิตติกรรมประกาศ.....	(5)
สารบัญ.....	(6)
รายการตาราง.....	(9)
รายการภาพประกอบ.....	(10)
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ปัญหาและความเป็นมาของปัญหา	1
วัตถุประสงค์.....	5
สมมติฐานการวิจัย.....	5
ขอบเขตของการวิจัย.....	5
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับห้องเรียนเสมือน.....	8
ความหมายของห้องเรียนเสมือนจริง.....	8
โมเดลของห้องเรียนเสมือน.....	10
การจัดการความรู้เพื่อใช้ในการสอนผ่านห้องเรียนเสมือน.....	12
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นหลัก.....	15
ความเป็นมาของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นหลัก.....	15
ความหมายของการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นหลัก.....	17
แนวคิดพื้นฐานของการเรียน โดยใช้ปัญหาเป็นหลัก.....	18
องค์ประกอบที่สำคัญของการเรียนการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นหลัก.....	21
หลักการสำคัญของวิธีการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นหลัก.....	23
ลักษณะของผู้เรียนในการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นหลัก.....	25
บทบาทของผู้สอนในการจัดการสอน โดยใช้ปัญหาเป็นหลัก.....	26
รูปแบบการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นหลัก.....	26

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับโปรแกรม Moodle.....	33
ประวัติความเป็นมา.....	33
การออกแบบโปรแกรม.....	34
การออกแบบเนื้อหา.....	34
การออกแบบบทเรียน.....	35
สื่อสารด้วยกราฟิก.....	37
การบริหารจัดการเว็บไซต์.....	37
การใช้งานโปรแกรม.....	37
การจัดการบทเรียน.....	38
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์จำลอง.....	39
สถานการณ์จำลอง.....	39
วิธีการสอนแบบสถานการณ์จำลอง.....	40
ขั้นตอนการใช้สถานการณ์จำลองในการสอน.....	41
องค์ประกอบของสถานการณ์จำลอง.....	41
ขั้นตอนในการสร้างสถานการณ์จำลอง.....	42
เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	44
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย.....	48
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	48
แบบแผนการวิจัย.....	49
ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย.....	49
เครื่องมือในการวิจัย.....	50
การสร้างเครื่องมือในการวิจัย.....	50
วิธีดำเนินการวิจัย.....	62
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	63

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
สถิติที่ใช้การวิเคราะห์ข้อมูล.....	64
บทที่ 4 ผลการวิจัย.....	67
ผลการหาประสิทธิภาพของบทเรียนบนห้องเรียนเสมือน โดยประยุกต์การ เรียนแบบใช้ปัญหาเป็นหลัก เรื่องภาวะผู้นำทางเทคโนโลยีการศึกษา.....	67
ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ของผู้เรียนที่ผ่านการเรียนรู้จากบทเรียนบนห้องเรียนเสมือน โดยประยุกต์การ เรียนแบบใช้ปัญหาเป็นหลัก เรื่องภาวะผู้นำทางเทคโนโลยีการศึกษา.....	69
ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนบนห้องเรียนเสมือน โดยประยุกต์ การเรียนแบบใช้ปัญหาเป็นหลัก เรื่องภาวะผู้นำทางเทคโนโลยีการศึกษา.....	70
บทที่ 5 การอภิปรายผลการวิจัย.....	72
สรุปผลการวิจัย.....	72
การอภิปรายผลการวิจัย.....	72
ข้อเสนอแนะ.....	76
บรรณานุกรม.....	78
ภาคผนวก.....	87
ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญและหนังสือราชการ.....	88
ภาคผนวก ข การหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	94
ภาคผนวก ค การหาประสิทธิภาพบทเรียนบนห้องเรียนเสมือน เรื่องภาวะผู้นำทาง เทคโนโลยีการศึกษา.....	99
ภาคผนวก ง การประเมินคุณภาพบทเรียนบนห้องเรียนเสมือนและความพึงพอใจ เกี่ยวกับบทเรียนบนห้องเรียนเสมือน.....	103
ภาคผนวก จ แบบทดสอบ และแบบประเมินความพึงพอใจ.....	107
ภาคผนวก ฉ ภาพบทเรียนบนห้องเรียนเสมือนที่ประยุกต์รูปแบบการเรียนรู้แบบใช้ ปัญหาเป็นหลัก เรื่องภาวะผู้นำทางเทคโนโลยีการศึกษา.....	113
ประวัติผู้เขียน.....	119

รายการตาราง

ตาราง		หน้า
1	เปรียบเทียบลักษณะห้องเรียนเสมือนกับห้องเรียนปกติ.....	14
2	แบบแผนการวิจัยแบบทดสอบก่อนและหลังกับกลุ่มเดียว.....	49
3	ประสิทธิภาพของบทเรียนบนห้องเรียนเสมือน โดยประยุกต์การเรียนแบบใช้ ปัญหาเป็นหลัก เรื่องภาวะผู้นำทางเทคโนโลยีการศึกษา จากการทดลองกลุ่ม ย่อย.....	68
4	ประสิทธิภาพของบทเรียนบนห้องเรียนเสมือน โดยประยุกต์การเรียนแบบใช้ ปัญหาเป็นหลัก เรื่องภาวะผู้นำทางเทคโนโลยีการศึกษา จากการทดลอง ภาคสนาม.....	69
5	ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของผู้เรียน จากการเรียนรู้ด้วยบทเรียนบนห้องเรียนเสมือน โดยประยุกต์การเรียนแบบใช้ ปัญหาเป็นหลัก เรื่องภาวะผู้นำทางเทคโนโลยีการศึกษา.....	69
6	ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อ บทเรียนบนห้องเรียนเสมือน โดยประยุกต์การเรียนแบบใช้ปัญหาเป็นหลัก.....	70
7	ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมของ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องภาวะผู้นำทางเทคโนโลยี การศึกษา.....	95
8	ค่าความยาก (p) ค่าอำนาจจำแนก (D) และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องภาวะผู้นำทางเทคโนโลยีการศึกษา.....	96
9	คะแนนจากการประเมินคุณภาพบทเรียนบนห้องเรียนเสมือน เรื่องภาวะผู้นำ ทางเทคโนโลยีการศึกษา โดยผู้เชี่ยวชาญ.....	97
10	ประสิทธิภาพของบทเรียนบนห้องเรียนเสมือน โดยประยุกต์การเรียนแบบใช้ ปัญหาเป็นหลัก เรื่องภาวะผู้นำทางเทคโนโลยีการศึกษา จากการทดลองแบบ กลุ่มย่อย.....	100

รายการตาราง (ต่อ)

ตาราง		หน้า
11	ประสิทธิภาพของบทเรียนบนห้องเรียนเสมือนโดยประยุกต์การเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นหลัก เรื่องภาวะผู้นำทางเทคโนโลยีการศึกษา จากการทดลองภาคสนาม.....	101
12	คะแนนจากการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน.....	104
13	แบบประเมินระดับความพึงพอใจเกี่ยวกับบทเรียนบนห้องเรียนเสมือน เรื่องภาวะผู้นำทางเทคโนโลยีการศึกษา สำหรับผู้เรียนจากการทดลองภาคสนาม.	106
14	แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่เรียนด้วยบทเรียนบนห้องเรียนเสมือน เรื่องภาวะผู้นำทางเทคโนโลยีการศึกษา.....	108

Prince of Songkla University
Pattani Campus

รายการภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 โมเดลการสร้างห้องเรียนเสมือน.....	10
2 การเรียนผ่านระบบห้องเรียนเครือข่าย.....	11
3 ขั้นตอนการสร้างบทเรียนบนห้องเรียนเสมือน โดยประยุกต์การเรียนแบบใช้ ปัญหาเป็นหลัก เรื่องภาวะผู้นำทางเทคโนโลยีการศึกษา.....	54
4 โครงสร้างบทเรียนบนห้องเรียนเสมือน โดยประยุกต์ใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบใช้ ปัญหาเป็นหลัก เรื่องภาวะผู้นำทางเทคโนโลยีการศึกษา.....	57
5 ขั้นตอนการพัฒนาแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์.....	60
6 การสร้างแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่เรียนด้วยบทเรียนบนห้องเรียน เสมือนที่ประยุกต์การเรียนแบบใช้ปัญหาเป็นหลัก เรื่องภาวะผู้นำทางเทคโนโลยี การศึกษา.....	62

Prince of Songkhla University
Pattani Campus