



สารบัญ

บทที่		หน้า
1	บทนำ.....	1
	ภูมิหลัง.....	1
	ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	5
	ความสำคัญของการวิจัย.....	5
	ขอบเขตการวิจัย.....	6
	ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย.....	6
	ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย.....	6
	นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6
	สมมุติฐานการวิจัย.....	7
2	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
	เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนสาระการเรียนรู้ศิลปะ.....	9
	โครงสร้างวิชาบังคับศิลปะกับชีวิต.....	9
	การจัดการเรียนการสอนวิชาศิลปะกับชีวิต.....	11
	ความหมายของศิลปศึกษา.....	14
	ทฤษฎีการสอนศิลปศึกษา.....	15
	วิธีสอนศิลปศึกษาระดับมัธยมศึกษา.....	16
	บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน.....	21
	ความหมายของคอมพิวเตอร์ช่วยสอน.....	21
	ทฤษฎีการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน.....	23
	ประเภทของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน.....	25
	คอมพิวเตอร์กับการเรียนการสอน.....	26
	ลักษณะของคอมพิวเตอร์ช่วยสอน.....	26
	ขั้นตอนในการออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน.....	31
	การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน.....	37
	การหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน.....	39



สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
2 (ต่อ)	
ประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ช่วยสอน.....	41
ข้อดี ข้อเสียและข้อจำกัดของคอมพิวเตอร์ช่วยสอน.....	42
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	44
งานวิจัยในประเทศ.....	44
งานวิจัยต่างประเทศ.....	52
3	
วิธีดำเนินการวิจัย.....	56
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	56
เนื้อหาที่ใช้ในการทดลอง.....	57
แผนแบบการทดลองที่ใช้ในการวิจัย.....	57
ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง.....	58
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	58
การสร้างและการหาคคุณภาพเครื่องมือ.....	59
วิธีดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล.....	63
การวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	64
4	
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	67
ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน.....	67
ผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน.....	68
ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างนักเรียน ที่เรียนวิชาศิลปะกับชีวิต 1 (ศ 101) เรื่อง องค์ประกอบศิลป์ ที่เรียน โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนและนักเรียนที่เรียนด้วยการสอน ปกติ.....	70
ผลการทดสอบนัยสำคัญในการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างนักเรียนที่เรียน โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนและ นักเรียนที่เรียนด้วยการสอนปกติ.....	71



สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
5	
สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ.....	74
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	74
สมมุติฐานการวิจัย.....	74
วิธีดำเนินการวิจัย.....	74
สรุปผลการวิจัย.....	76
อภิปรายผล.....	77
ข้อเสนอแนะ.....	78
บรรณานุกรม.....	79
ภาคผนวก.....	88
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ.....	89
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง.....	98
ภาคผนวก ค แผนการสอน.....	127
ภาคผนวก ง ตัวอย่างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน.....	148
ภาคผนวก จ ตัวอย่างวัสดุ อุปกรณ์ และสื่อการสอน.....	160
ภาคผนวก ฉ การวิเคราะห์แบบทดสอบ.....	171
ภาคผนวก ช ตัวอย่างแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียน ด้วยบทเรียน คอมพิวเตอร์ช่วยสอน.....	193
ประวัติของผู้วิจัย.....	203
บทคัดย่อ.....	204



บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1	สาระและมาตรฐานการเรียนรู้การศึกษาระดับพื้นฐานกลุ่มสาระศิลปะ ช่วงชั้นที่ 3 (ม. 1- ม. 3)..... 10
2	แผนการวิจัย Pretest – Posttest Nonrandom Design..... 57
3	ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อบทเรียน คอมพิวเตอร์ช่วยสอน 68
4	ผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน..... 68
5	ค่าเฉลี่ย และ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียน วิชาศิลปะกับชีวิต 1 (ศ101) เรื่อง องค์ประกอบศิลป์ ที่เรียนโดยใช้บทเรียน คอมพิวเตอร์ช่วยสอนกับการสอนปกติ..... 70
6	ผลการทดสอบนัยสำคัญทางสถิติก่อนเรียนในการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนระหว่างนักเรียนที่เรียนวิชาศิลปะกับชีวิต 1 (ศ 101) เรื่อง องค์ประกอบศิลป์ ที่เรียนโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนกับการสอน ปกติ..... 72
7	ผลการทดสอบนัยสำคัญทางสถิติหลังเรียนในการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนวิชาศิลปะกับชีวิต 1 (ศ 101) เรื่อง องค์ประกอบศิลป์ ที่เรียนโดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนกับการสอน ปกติ..... 72



บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 แผนภูมิอย่างง่ายในการออกแบบการสอน.....	36
2 กราฟเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยผลการสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของ กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม.....	71