

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญแผนภูมิ	ช
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	3
ขอบเขตของการวิจัย	3
ข้อตกลงเบื้องต้น	4
นิยามศัพท์เฉพาะในการวิจัย	4
ประโยชน์ที่จะได้รับจากการวิจัย	4
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	5
ความหมายของเอนิเมชัน	5
ความหมายของคอมพิวเตอร์ช่วยสอน	6
นิยามศัพท์ของคำว่าคอมพิวเตอร์ช่วยสอนในภาษาอังกฤษ	7
บทบาทของคอมพิวเตอร์ในการเรียนการสอน	8
หลักการแนวคิดและทฤษฎีของคอมพิวเตอร์ในการเรียนการสอน	8
คุณค่าของคอมพิวเตอร์ช่วยการสอน	11
ประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ช่วยสอน	11
ข้อจำกัดของคอมพิวเตอร์ช่วยสอน	13
ประเภทของคอมพิวเตอร์ช่วยสอน	14
การออกแบบและพัฒนาคอมพิวเตอร์ช่วยสอน	18
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	28
งานวิจัยในต่างประเทศ	28
งานวิจัยในประเทศ	29

สารบัญ

	หน้า
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย	32
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	32
เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล	32
การออกแบบเอินเมชัน	32
การเก็บรวบรวมข้อมูล	33
อุปกรณ์ที่ใช้ในการวิจัย	33
บทที่ 4 ผลการวิจัย	34
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ	48
สรุปผลการวิจัย	48
อภิปรายผล	50
ข้อเสนอแนะ	51
บรรณานุกรม	52
ภาคผนวก	56
ภาคผนวก ก เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาโปรแกรมฯ	57
ประวัติผู้วิจัย	58

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	เมนูหลักสื่อแอนิเมชันสำหรับรายวิชาเบดมินตัน	34
2	การเล่นเบดมินตัน	35
3	ประเภทการแข่งขัน	36
4	สนามประเภทเดี่ยว - คู่	36
5	ขนาดสนาม	37
6	เสาและตาข่าย	37
7	ลูกขนไก่	38
8	ไม้เบดมินตัน	38
9	ผู้ตัดสิน	39
10	ผู้กำกับเส้น	39
11	กรรมการดูการส่งลูก	40
12	เกมในการแข่งขัน	40
13	ลักษณะลูกตี - เสีย	41
14	การเริ่มเล่น	41
15	ทักษะในการเสิร์ฟลูก	42
16	การส่งลูกหน้ามือ - หลังมือ	42
17	การฝึกการตีลูก	43
18	การตีลูกบังคับโยน	43
19	การตบลูก	44

สารบัญแผนภูมิ

แผนภูมิ		หน้า
แผนภูมิที่ 1	แสดงขั้นตอนการออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ประเภทเสนอเนื้อหา (Tutorials)	15
แผนภูมิที่ 2	แสดงขั้นตอนการออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์	18

