

## การออกแบบและการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

นำเสนอเมื่อ : 20 ต.ค. 2551

1. หลักออกแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน 1.1 การออกแบบสิ่งเร้าหรือเนื้อหาที่จะสอน (design of the stimulus) นักเรียนสามารถเห็นข้อมูลได้บนจอภาพ โดยหลักการแล้วจะไม่นำหลักการรับรู้มาใช้มาก แต่เน้นวิธีแสดงข้อมูล ซึ่งจะทำให้นักเรียนสามารถเข้าใจและจำได้ ส่วนขั้นตอนการเสนอข้อมูลนั้นต้องเข้าใจง่าย คำถามนั้นต้องออกแบบเป็นรูปกิจกรรม เป็นส่วนที่นักเรียนได้มีการโต้ตอบหรือเราเหมือนกับการฟังและการเห็น





