ภาคผนวก ฉ

แบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจและค่าดัชนีความ สอดคล้องของแบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจ

แบบประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบ (สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

<u>คำชี้แจง</u> โปรดพิจารณาข้อคำถามของแบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจ การพัฒนาหลักสูตร ฝึกอบรม เรื่อง การสร้างสื่อภาพเคลื่อนไหว สำหรับครูสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 5 แล้วลงความเห็นว่ามีความสอดคล้องต่อหลักสูตรหรือไม่ โดยเขียนเครื่องหมาย ✔ ลงในช่อง คะแนนความคิดเห็นดังนี้

- +1 ข้อคำถามวัดได้ตรงหรือสอดคล้องกับหลักสูตร
- 0 ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้ตรงหรือสอดคล้องกับหลักสูตรหรือไม่
- +1 ข้อคำถามวัดไม่ตรงหรือสอดคล้องกับหลักสูตร

20	ข้อด้อกอย		ามคิดเ	ห็น	ข้อ
มอ	210 (A. 181, 19)	+1	0	-1	เสนอแนะ
หน่วย	เการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง รู้จักกับโปรแกรม Flash				
จ ุดประสงค์การเรียนรู้ข้อที่ 1. สามารถบอกกระบวนการทำงานของโปรแกรม Flash ได้					
1	ขั้นตอนใดไม่ใช่ขั้นตอนของการสร้างภาพเคลื่อนไหว				
	ก. พิมพ์เอกสารประกอบการทำงาน				
	ข. จัดเตรียมองค์ประกอบของชิ้นงาน				
	ค. การวางแผนออกแบบโครงเรื่องงาน				
	ง. การสร้างชิ้นงานและการทดสอบการทำงาน				
2	บนอินเทอร์เน็ตไม่นิยมนำโปรแกรม Flash มา				
	ทำงานในเรื่องอะไร				
	ก. เกมออนไลน์				
	ข. แบนเนอร์โฆษณา				
	ค. การ์ดอวยพรออนไลน์				
	ง. กล่องจดหมายรับส่งอิเมล์				
3	ไฟล์ชนิดใดที่เป็นไฟล์ตันฉบับสามารถปรับปรุงแก้ไข				
	ได้				
	ก. FLA ข. FLV				
	ค. SWF ง. EXE				

ע	ข้อคำถาม		ามคิดเ	ห็น	ข้อ
ขอ			0	-1	เสนอแนะ
หน่วย	การเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง รู้จักกับโปรแกรม Flash				
จุดปร	ะ สงค์การเรียนรู้ข้อที่ 2 . สามารถอธิบายส่วนประกอบ	ต่าง ๆ ข	ของโปรเ	แกรม F	lash ได้
4	Time Line ทำหน้าที่อะไร?				
	ก. หาเครื่องมือที่หายไป				
	ข. กำหนดคุณสมบัติให้กับวัตถุ				
	ค. กำหนดการเคลื่อนไหวของวัตถุ				
	 พื้นที่สำหรับการสร้างภาพเคลื่อนไหว 				
5	Stage ทำหน้าที่อะไร?				
	ก. หาเครื่องมือที่หายไป				
	ข. กำหนดคุณสมบัติให้กับวัตถุ				
	ค. กำหนดการเคลื่อนไหวของวัตถุ				
	ง. พื้นที่สำหรับการสร้างภาพเคลื่อนไหว				
6	Properties ทำหน้าที่อะไร?				
	ก. หาเครื่องมือที่หายไป				
	ข. กำหนดคุณสมบัติให้กับวัตถุ				
	ค. กำหนดการเคลื่อนไหวของวัตถุ				
	ง. พื้นที่สำหรับการสร้างภาพเคลื่อนไหว				
หน่วย	เการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง รู้จักกับโปรแกรม Flash				•
จุดปร	ะ สงค์การเรียนรู้ข้อที่ 3. สามารถใช้งานโปรแกรม Fla	ish วาด	ภาพกร	าฟิกอย่า	างง่ายได้
7	(Text Tool) เป็นเครื่องมือที่ทำหน้าที่อะไร				
	ก. วาดรูปตัว A				
	ข. พิมพ์ข้อความ				
	ค. เปลี่ยนสีตัวอักษร				
	ง. เคลื่อนตัวอักษร				
8	📝 (Brush Tool) เป็นเครื่องมือที่ทำหน้าที่อะไร				
	ก. เทสี ข. ระบายสี				
	ค. วาดรูปทรงต่าง ๆ ง. ลบย้อนรอย				

a a	ข้อคำถาม		ามคิดเ	ข้อ	
มอ			0	-1	เสนอแนะ
9	Oval Tool) เป็นเครื่องมือที่ทำหน้าที่อะไร				
	ก. คลุมวัตถุ ข. ใส่เส้นขอบ ค. วาดวงกลม ง. สร้างปุ่ม				
10	(Line Tool) เป็นเครื่องมือที่ทำหน้าที่อะไร				
	ก. วาดวงกลม ข. ใส่เส้นขอบ ค. สร้างเส้นตรง ง. กำหนดเส้นกริด				
11	l (Rectangle Tool) เป็นเครื่องมือที่ทำหน้าที่ อะไร				
	ก. วาดสี่เหลี่ยม ข. ใส่เส้นขอบ ค. คลุมวัตถุ ง. สร้างกรอบให้รูปภาพ				
12	Stoke Color) เป็นเครื่องมือที่ทำหน้าที่ อะไร				
	ก. วาดรูป ข. วาดเส้น				
	ค. ขีดเส้นใต้ ง . กำหนดสีเส้น				
13	(Fill Color) เป็นเครื่องมือที่ทำหน้าที่อะไร				
	ก. สีตัวอักษร ข. สีเส้นขอบ ค. กำหนดสีพี้น ง. สีพื้นที่ทำงาน				
14	(Paint Bucket Tool) เป็นเครื่องมือที่ทำ หน้าที่อะไร				
	ก. เทสี ข. ระบายสี ด เทวัตถ ง แสมสี				
	11. 611 4 VI. 11 61 9 9				

بو	9 °		ามคิดเ	ข้อ	
ขอ	ขอคาถาม	+1	0	-1	เสนอแนะ
หน่วย	เการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การจัดการวัตถุ	1	1	1	I
จุดปร	ะ สงค์การเรียนรู้ข้อที่ 1 . สามารถเลือกใช้เครื่องมือในก	าารจัดก′	ารวัตถุไ	ด้อย่างถู	ุกต้อง
เหมาะ	สม				
15	💽 (Selection Tool) เป็นเครื่องมือที่ทำหน้าที่อะไร				
	ก. ลากวัตถุ				
	ข. สร้างสี่เหลี่ยม				
	ค. เลือกวัตถุทั้งหมด				
	ง. เลือกวัตถุบางส่วน				
16	โฮ๋ (Free Transform Tool) เป็นเครื่องมือที่ทำ หน้าที่อะไร				
	ก. หมุนรูปภาพ ข. วาดรูปสี่เหลี่ยม ค. ปรับขนาดรูปภาพ ง. เคลื่อนย้ายรูปภาพ				
17	 (Hand Tool) เป็นเครื่องมือที่ทำหน้าที่อะไร ก. จับวัตถุ ข. ย้ายวัตถุ ค. จับหน้าจอ ง. เลื่อนพื้นที่ทำงาน 				
18	 (Zoom Tool) เป็นเครื่องมือที่ทำหน้าที่อะไร ก. ใส่สีพื้น ข. ขยาย Layer 				
	 พยายเพรองมอ ง. ขยายพนททางาน 				
19	ถ้าต้องการใช้เส้นที่ช่วยในการกะระยะและจัดวาง ตำแหน่ง ควรเลือกใช้เครื่องมือออบเจ็กต์ชนิดใด ก. เส้นกริด ข. เส้นไกด์ ค. เส้นไลน์ ง. ไม้บรรทัด				

ข้อ	ข้อคำถาม	คว	ามคิดเห็น	ข้อ เสนอแนะ
20	ในการรวม Object ให้เป็นกลุ่มเดียวกันต้องกดปุ่มใด ต่อไปนี้			
	ก . Ctrl +G ข. Ctrl + A			
	ค. Shift +M ง. Shift +V			
หน่วย	เการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การจัดการวัตถุ			I
จุดปร	ะ สงค์การเรียนรู้ข้อที่ 2 . สามารถสร้างชิ้นงานในรูปแบ	เบซิมโบ	ลและอินสแตนข่	ป็ด้
21	ซิมโบล คืออะไร			
	ก. เครองมอสำหรบเทสในพนทการทำงาน			
	บนสเตจ			
	บ. ต แห่เบียงภาพทหามาง in Library เพย นำบาใช้งานบบสเตล			
	ด ภาพที่สร้างบน Stage ด้วยเครื่องมือ line			
	tool ในการสร้างภาพกราฟิก			
	 กราฟิก ปุ่ม หรือมูฟวี่คลิปที่สร้างเป็น 			
	ตันแบบให้นำไปใช้ได้หลายครั้ง			
22	ซิมโบลจะถูกจัดเก็บไว้ในส่วนใด			
	ก. Scene ข. Library			
	ค. Instance ง. Time Line			
23	ถ้าต้องการสร้างซิมโบลให้มีลักษณะเป็น			
	ภาพเคลื่อนไหวจะต้องเลือกซิมบอลประเภทใด			
	ก. Button ข. Graphic			
	ค. Animation ง. Movie Clip			
24	ในการสร้างปุ่มต้องกำหนดประเภทของ Symbol			
	เป็นแบบใดต่อไปนี้			
	ก. Shape ข.Button			
	ค. Graphic ง. Movie Clip			

ข้อ	ข้อคำถาม	คว	ามคิดเ	ข้อ เสนอแนะ	
		+1	0	-1	
หน่วย	บการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การสร้างภาพเคลื่อนไหว		1	1	
จุดปร	ร ะสงค์การเรียนรู้ข้อที่ 1 . สามารถควบคุมการทำงานข	เองส่วน	ประกอบ	บบนไทม์	ป์ไลน์ได้
25	คำสั่งเมนูใดใช้สำหรับเพิ่มคีย์เฟรมบนไทม์ไลน์				
	ก. Insert Frame				
	ข. Insert Keyframe				
	ค. Remove Framess				
	গ. Create Motion Tween				
26	เมื่อต้องการให้คีย์ลัดในการ Insert Key Frame				
	ต้องกดปุ่มใด				
	n. F5				
	ข. F6				
	ค. F7				
	ง. F8				
27	ภาพในข้อใดเป็นสถานะบน Timeline ที่บ่งบอกว่า				
	เป็นการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ Motion Tween				
	ก. ●⊱───→●				
	າ. ● >>>>>●				
	ค. •				
	۹. <mark>۵</mark>				
28	ภาพในข้อใดเป็นสถานะบน Timeline ที่บ่งบอกว่า				
	เป็นการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ Shape Tween				
	ก. ●≻───→●				
	ଥା. ●>●				
	ค. •				
	η. <mark>α</mark>				

ข้อ	ข้อคำถาม		ามคิดเ	ข้อ เสนอแนะ	
			0	-1	
29	หากต้องการสร้าง Layer ใหม่ต้องคลิกที่ปุ่มใด				
	ต่อไปนี้				
	n. 🖅				
	ข. 🔁				
	е. Г				
	s.				
หน่วย	<mark>ยการเรียนรู้ที่</mark> 3 เรื่อง การสร้างภาพเคลื่อนไหว	1	1	1	
จุดปร	ร ะสงค์การเรียนรู้ข้อที่ 2 . สามารถสร้างภาพเคลื่อนไห _้	วในรูปแ	บบต่าง	ๆ ได้	
30	การสร้างภาพเคลื่อนใหวแบบแมลงเดินตามเส้น				
	เกี่ยวข้อกับคำสั่งใด				
	ก. Shape Tween				
	ข. Motion Guide				
	ค. Frame By frame				
	গ. Timeline Effect				
31	การสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบไฟส่องต้องใช้คำสั่งใด				
	เป็นให้เห็นเหมือนไฟส่อง				
	ก. Rotate				
	ข. Mask Layer				
	ค. Guide Layer				
	গ. Shape Tween				
32	เมื่อต้องการสร้างภาพเคลื่อนไหวรูปรถยนต์วิ่งจาก				
	ซ้ายไปขวาและล้อรถหมุนไปด้วยขณะรถเคลื่อนที่				
	ต้องสร้างภาพเคลื่อนไหวในรูปแบบใด				
	ก. Mask Layer				
	ข. Motion Tween				
	ค. Shape Tween				
	গ. Frame By frame				

ข้อ	ข้อคำถาม		คว	ามคิดเ	ห็น	ข้อ เสนอแนะ
		+1	0	-1		
หน่วย	มการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง การ:	ประยุกต์ใช้งาน	1	1	1	
จุดปร	ะสงค์การเรียนรู้ข้อที่ 1. :	สามารถนำรูปภาพ และเสียง	แข้ามาเ	ไระยุกต์	ใช้งานล	<i>้</i> ร้าง
ภาพเ	กลื่อนไหวได้					
33	คำสั่งที่ใช้ในการนำรูปภาเ	พเข้ามาใช้บนสเตจคือข้อ				
	ใด					
	ก. File > Input > Imp	port to Stage				
	ข. File > Insert > Im	port to Stage				
	ค. File > Open > Im	port to Stage				
	৩. File > import > Ir	nport to Stage				
34	การใช้คีย์ลัดเพื่อนำรูปภา	พเข้ามาใช้ในโปรแกรม				
	ต้องเลือกใช้คำสั่งในข้อใด					
	ก. Alt + L	ข. Alt + R				
	ค. Ctrl + L	ง. Ctrl + R				
35	ไฟล์รูปภาพชนิดใดที่ไม่นิ	ยมนำมาใช้ในการสร้าง				
	ภาพเคลื่อนไหว					
	กjpg	ขgif				
	คbmp	งpng				
36	ข้อใดไม่ใช่นามสกุลของไห	ฟล์เสียงและภาพยนตร์				
	ก gif	ขavi				
	คmp3	งwav				
หน่วย	เการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง การ:	ประยุกต์ใช้งาน				
จุดปร	ะสงค์การเรียนรู้ข้อที่ 2.	สามารถใช้คำสั่ง Action Scr	ipt พื้นฐ	_เ านในก [.]	ารควบคุ	มการทำงาน
ได้						
37	ข้อใดต่อไปนี้เป็นคำสั่งที่ส้	ั่งให้หยุดทำงานได้อย่าง				
	ถูกต้อง					
	ก. end;	ข. end();				
	ค. stop;	 . stop();				

ข้อ	ข้อคำถาม	คว	ามคิดเ	ห็น	ข้อ เสนอแนะ	
			+1	0	-1	
38	ถ้าต้องการสร้างคำสั่งเพื่อให้	ซิ้นงานสามารถโต้ตอบ				
	กับผู้ใช้ได้ต้องใช้งานผ่านพา	เนลใด				
	ก. Action	ข. Color				
	ค. Editor	າ. Library				
หน่วย	บการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง การประ	ะยุกต์ใช้งาน				
จุดปร	ระสงค์การเรียนรู้ข้อที่ 3. สาร	มารถสร้างไฟล์งานที่สามา	ารถนำไ	ปเผยแท	งร่ชิ้นงา	นในรูปแบบที่
เหมาะ	ะสมได้					
39	เมื่อต้องการ Test Movie ใน	สเตจที่กำลังทำงานอยู่				
	ชิ้นงานที่กำลังสร้างต้องกดปุ่	มใด ?				
	ก. F12	ข. Ctrl + Enter				
	ค. Ctrl + Alt + Enter	ง. Ctrl + Shift +				
	Enter					
40	การ Publish ไฟล์เป็น Flash	า Movie จะได้ ไฟล์ชนิด				
	ใด					
	กgif	ขswf				
	คexe	ͽhtml				

ข้อเสนอแนะ.....

ลงชื่อ

(.....)

ข้อ			ู คนที่			IOC
	1	2	3	4	5	
1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00
2	+1	+1	+1	+1	+1	1.00
3	+1	+1	+1	+1	+1	1.00
4	+1	+1	+1	+1	+1	1.00
5	+1	+1	+1	+1	+1	1.00
6	+1	+1	+1	+1	+1	1.00
7	+1	+1	+1	+1	+1	1.00
8	+1	+1	+1	+1	+1	1.00
9	+1	+1	+1	+1	+1	1.00
10	+1	+1	+1	+1	+1	1.00
11	+1	+1	+1	+1	+1	1.00
12	+1	+1	+1	+1	+1	1.00
13	+1	+1	+1	+1	+1	1.00
14	+1	+1	+1	+1	+1	1.00
15	+1	+1	+1	+1	+1	1.00
16	+1	+1	+1	+1	+1	1.00
17	+1	+1	+1	+1	+1	1.00
18	+1	+1	+1	+1	+1	1.00
19	+1	+1	+1	+1	+1	1.00
20	+1	+1	+1	+1	+1	1.00
21	+1	+1	+1	+1	+1	1.00
22	+1	+1	+1	+1	+1	1.00
23	+1	+1	+1	+1	+1	1.00
24	+1	+1	+1	+1	+1	1.00
25	+1	+1	+1	+1	+1	1.00

ตาราง 14 ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจ เรื่องการสร้างสื่อ ภาพเคลื่อนไหว โดยผู้เชี่ยวชาญ

		ดาาบดิด	ลเห็นของเป้ล์	ส์ยาชากเ		
ข้อ		คนที่				
	1	2	3	4	5	
26	+1	+1	+1	+1	+1	1.00
27	+1	+1	+1	+1	+1	1.00
28	+1	+1	+1	+1	+1	1.00
29	+1	+1	+1	+1	+1	1.00
30	+1	+1	+1	+1	+1	1.00
31	+1	+1	+1	+1	+1	1.00
32	+1	+1	+1	+1	+1	1.00
33	+1	+1	+1	+1	+1	1.00
34	+1	+1	+1	+1	+1	1.00
35	+1	+1	+1	+1	+1	1.00
36	+1	+1	+1	+1	+1	1.00
37	+1	+1	+1	+1	+1	1.00
38	+1	+1	+1	+1	+1	1.00
39	+1	+1	+1	+1	+1	1.00
40	+1	+1	+1	+1	+1	1.00