

สารบัญ

	หน้า
สารบัญภาพ	๗
บทที่ 5 ต้นแบบชิ้นงาน	129
คู่มือการใช้ชุดการเรียนรู้ทางอิเล็กทรอนิกส์แบบอิงประสบการณ์	129
- ภาคที่ 1 บทนำ	130
- ภาคที่ 2 รายละเอียดประสบการณ์	141
ชุดการเรียนรู้ทางอิเล็กทรอนิกส์แบบอิงประสบการณ์ หน่วยประสบการณ์ที่ 4	142
ชุดการเรียนรู้ทางอิเล็กทรอนิกส์แบบอิงประสบการณ์ หน่วยประสบการณ์ที่ 5	237
ชุดการเรียนรู้ทางอิเล็กทรอนิกส์แบบอิงประสบการณ์ หน่วยประสบการณ์ที่ 6	343
- ภาคที่ 3 คู่มือเผชิญประสบการณ์ (สำหรับนักเรียน)	449

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 4.1 กล่องเครื่องมือ	199
ภาพที่ 4.2 เครื่องมือ Rectangle	200
ภาพที่ 4.3 เครื่องมือ Straight Line	201
ภาพที่ 4.4 เครื่องมือ Ellipse	201
ภาพที่ 4.5 เครื่องมือ Diagonal Line	202
ภาพที่ 4.6 เครื่องมือ Rounded Rectangle	202
ภาพที่ 4.7 เครื่องมือ Polygon	203
ภาพที่ 4.8 แถบเมนู	204
ภาพที่ 4.9 แถบเครื่องมือ ไอคอนสีเส้นขอบและสีเส้น	204
ภาพที่ 4.10 แถบเครื่องมือ ไอคอนแสง	205
ภาพที่ 4.11 แถบเครื่องมือ ไอคอนลวดลาย	205
ภาพที่ 4.12 การเรียกใช้ Transition	206
ภาพที่ 4.13 เครื่องมือ Transitions	206
ภาพที่ 4.14 เครื่องมือสร้างข้อความ	208
ภาพที่ 4.15 การแก้ไขข้อความ	208
ภาพที่ 4.16 การเคลื่อนย้ายข้อความ	209
ภาพที่ 5.1 Properties ของ Erase Icon	299
ภาพที่ 5.2 เครื่องมือ Wait Icon	300
ภาพที่ 5.3 Properties ของ Wait Icon	300
ภาพที่ 5.4 ขั้นตอนการทำงานของ Framework Icon	303
ภาพที่ 5.5 Gray navigation Pane	304
ภาพที่ 5.6 Navigation hyperlink	304
ภาพที่ 5.7 Properties ของ Framework Icon	305
ภาพที่ 5.8 การวาง Display Icon	307
ภาพที่ 5.9 Import	307
ภาพที่ 5.10 เลือกตำแหน่งการวางภาพ	308
ภาพที่ 5.11 Animated GIF	308

สารบัญภาพ (ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 5.12 Sound Icon และ Properties : Sound Icon	309
ภาพที่ 5.13 Import Which File?	309
ภาพที่ 5.14 Properties : Sound Icon (Sound)	310
ภาพที่ 5.15 แท็บ Timing	310
ภาพที่ 6.1 Interaction Icon	408
ภาพที่ 6.2 สูตร {Repcount}	409
ภาพที่ 6.3 การสร้าง โจทย์	410
ภาพที่ 6.4 Response Type	410
ภาพที่ 6.5 ปุ่มการโต้ตอบ	410
ภาพที่ 6.6 หน้าต่าง Button	411
ภาพที่ 6.7 หน้าต่าง Response	411
ภาพที่ 6.8 ปรับแต่งปุ่ม (Button)	412
ภาพที่ 6.9 พิมพ์ข้อความใน Display Icon	412
ภาพที่ 6.10 คัดลอก Display Icon	412
ภาพที่ 6.11 วาง Decision Icon	415
ภาพที่ 6.12 พิมพ์ตัวแปร	415
ภาพที่ 6.13 Score คะแนน	416
ภาพที่ 6.14 Properties : Decision Path	416
ภาพที่ 6.15 แสดงผลการสอบ	416
ภาพที่ 6.16 แสดงผลการสอบ	417
ภาพที่ 6.17 ฟังก์ชันออกจากโปรแกรม	418
ภาพที่ 6.18 เปิดคำสั่ง Publish	418
ภาพที่ 6.19 กำหนดคุณสมบัติการ Publish	419
ภาพที่ 6.20 ผลการ Publish	419

บทที่ 5

ต้นแบบชิ้นงาน

ชุดการเรียนรู้ทางอิเล็กทรอนิกส์แบบอิงประสบการณ์ วิชาคอมพิวเตอร์ 2 เรื่อง การสร้างบทเรียนด้วยโปรแกรมออร์แวร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เขตพื้นที่การศึกษาราชบุรี เขต 2 ประกอบด้วยดังนี้

ภาค 1 บทนำ ประกอบด้วย

- รายละเอียดวิชา / หลักสูตร
- การเตรียมตัวของครูและนักเรียน
- แผนผังการจัดห้องเรียนและบริบท
- สิ่งที่ต้องเตรียมล่วงหน้า
- ตารางเปรียบเทียบหน่วยเนื้อหาและหน่วยประสบการณ์
- แบบเสนอหน่วยประสบการณ์

ภาค 2 รายละเอียดของประสบการณ์ แต่ละหน่วยประสบการณ์ ประกอบด้วย

- ปกหน่วยประสบการณ์
- แบบเสนอหน่วยประสบการณ์
- แบบเสนอภารกิจและงาน
- แผนการสอนแบบอิงประสบการณ์
- แผนเผชิญประสบการณ์
- แผนกำกับประสบการณ์
- เส้นทางการเรียน
- แผนผลิตสื่อ
- ชุดประสบการณ์ (ประมวลสาระ ตัวอย่างภาพ มัลติมีเดียปฐมนิเทศ และมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์)
- เครื่องมือในการประเมิน (แบบประเมินชิ้นงานและแบบประเมินพฤติกรรมการทำงาน)

ภาค 3 คู่มือเผชิญประสบการณ์ (สำหรับนักเรียน) ในแต่ละหน่วยประสบการณ์ประกอบด้วย

- ปกคู่มือเผชิญประสบการณ์
- คำชี้แจง
- แบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์ พร้อมเฉลย
- แบบฝึกปฏิบัติพร้อมเฉลย
- แบบทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์ พร้อมเฉลย

รายละเอียดวิชา/หลักสูตร

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี
วิชาคอมพิวเตอร์ 2

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาระบบคอมพิวเตอร์สำหรับงานประมวลผลแบบสื่อประสมด้วยโปรแกรมออร์แวร์ โดยใช้อุปกรณ์การแสดงผลกราฟิก การแสดงผลด้วยภาพ เสียง วิดีโอ อุปกรณ์ต่อพ่วงอื่นเช่น ซีดีรอม สแกนเนอร์ กระดาษกราฟิก เครื่องพิมพ์สี ฯลฯ การเก็บรวบรวมข้อมูล การนำข้อมูลเข้าโดยวิธีการต่าง ๆ การนำข้อมูลเข้าจากระบบเครือข่าย การสร้างภาพด้วยโปรแกรมต่าง ๆ การเก็บภาพ การแก้ไขภาพ การจัดรูปแบบการนำเสนอ การนำเสนองาน การใช้สี การตกแต่งภาพ การใช้หลักการสื่อหลายมิติ การสร้างข้อความหลายมิติ การเชื่อมโยง การพัฒนาโครงการ เพื่อนำเสนอ การพัฒนางานการนำเสนอทางการศึกษา การใช้โปรแกรมการนำเสนอ ประเภทต่าง ๆ เพื่อใช้สร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยโปรแกรมออร์แวร์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจ และสามารถสร้างงานเกี่ยวกับงานประมวลผลแบบสื่อประสม เพื่อใช้สร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยโปรแกรมออร์แวร์ได้
2. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจ และสามารถใช้อุปกรณ์การแสดงผลกับงานประมวลผลแบบสื่อประสมเพื่อใช้สร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยโปรแกรมออร์แวร์ได้
3. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจ และสามารถพัฒนางานประมวลผลแบบสื่อประสมนำเสนอทางการศึกษาเพื่อใช้สร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยโปรแกรมออร์แวร์ได้
4. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจ และสามารถใช้โปรแกรมการนำเสนอต่าง ๆ เพื่อใช้สร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยโปรแกรมออร์แวร์ได้

ภาค 1

บทนำ

รายละเอียดวิชา/หลักสูตร

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี
รายวิชาคอมพิวเตอร์ 2

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาระบบคอมพิวเตอร์สำหรับงานประมวลผลแบบสื่อประสมด้วยโปรแกรมออร์เรอแวร์ โดยใช้อุปกรณ์การแสดงผลกราฟิก การแสดงผลด้วยภาพ เสียง วิดีโอ อุปกรณ์ต่อพ่วงอื่นเช่น ซีดีรอม สแกนเนอร์ กระดาษกราฟิก เครื่องพิมพ์สี ฯลฯ การเก็บรวบรวมข้อมูล การนำข้อมูลเข้าโดยวิธีการต่าง ๆ การนำข้อมูลเข้าจากระบบเครือข่าย การสร้างภาพด้วยโปรแกรมต่าง ๆ การเก็บภาพ การแก้ไขภาพ การจัดรูปแบบการนำเสนอ การนำเสนองาน การใช้สี การตกแต่งภาพ การใช้หลักการสื่อหลายมิติ การสร้างข้อความหลายมิติ การเชื่อมโยง การพัฒนาโครงการ เพื่อนำเสนอ การพัฒนางานการนำเสนอทางการศึกษา การใช้โปรแกรมการนำเสนอ ประเภทต่าง ๆ เพื่อใช้สร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยโปรแกรมออร์เรอแวร์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจ และสามารถสร้างงานเกี่ยวกับงานประมวลผลแบบสื่อประสม เพื่อใช้สร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยโปรแกรมออร์เรอแวร์ได้
2. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจ และสามารถใช้อุปกรณ์การแสดงผลกับงานประมวลผลแบบสื่อประสมเพื่อใช้สร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยโปรแกรมออร์เรอแวร์ได้
3. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจและสามารถพัฒนางานประมวลผลแบบสื่อประสมนำเสนอทางการศึกษาเพื่อใช้สร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วย โปรแกรมออร์เรอแวร์ได้
4. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจ และสามารถใช้โปรแกรมการนำเสนอต่าง ๆ เพื่อใช้สร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วย โปรแกรมออร์เรอแวร์ ได้

การเตรียมตัวของครูและนักเรียน

การเตรียมตัวของครู

การเตรียมตัวของครู ประกอบด้วย การเตรียมตัวก่อนใช้ชุดการเรียนรู้ทางอิเล็กทรอนิกส์แบบอิงประสบการณ์ ขณะใช้ชุดการเรียนรู้ทางอิเล็กทรอนิกส์แบบอิงประสบการณ์ และหลังใช้ชุดการเรียนรู้ทางอิเล็กทรอนิกส์แบบอิงประสบการณ์

1. ก่อนใช้ชุดการเรียนรู้ทางอิเล็กทรอนิกส์แบบอิงประสบการณ์

1.1 ครูควรศึกษาคู่มือการใช้ชุดการเรียนรู้ทางอิเล็กทรอนิกส์แบบอิงประสบการณ์โดยละเอียด ประกอบด้วย แผนการสอนแบบอิงประสบการณ์ แผนเผชิญประสบการณ์ แผนกำกับประสบการณ์ และเส้นทางการเรียน

1.1.1 แผนการสอนแบบอิงประสบการณ์ คือ แผนเผชิญประสบการณ์หลัก ประกอบด้วย หน่วยประสบการณ์ ประสบการณ์หลัก ประสบการณ์รอง วัตถุประสงค์ บริบทและสถานการณ์ ขั้นตอนการเผชิญประสบการณ์ สื่อและแหล่งประสบการณ์และการประเมิน

1.1.2 แผนเผชิญประสบการณ์ คือ แผนเผชิญประสบการณ์รอง ประกอบด้วย วัตถุประสงค์ ประสบการณ์และบริบท รายละเอียดของการเผชิญประสบการณ์ ครอบคลุม ประสบการณ์รอง ภารกิจ งาน ขั้นตอน วิธีการ เนื้อหา บริบท สื่อ และแหล่งความรู้ สิ่งอำนวยความสะดวกและการประเมิน

1.1.3 แผนกำกับประสบการณ์ คือ การระบุขั้นตอนการเรียนรู้ทางอิเล็กทรอนิกส์แบบอิงประสบการณ์ ด้วยการใช้ชุดประสบการณ์ ประกอบด้วย รายละเอียดกิจกรรมและภารกิจในการเรียนรู้ทางอิเล็กทรอนิกส์

1.1.4 แผนการผลิตสื่อ คือ การระบุรายละเอียดของสื่อการสอนที่มีอยู่แล้ว หรือต้องผลิตใหม่ประกอบด้วย ประเภทสื่อ เรื่องของสื่อที่ผลิต วัตถุประสงค์ สรุปเนื้อหาแหล่งที่มาของสื่อ ขั้นตอนการผลิต และทรัพยากรที่ใช้ โดยมีแผนผลิตสื่อ ดังนี้ แผนการผลิตสื่อปฐมนิเทศ แผนการผลิตสื่อประกอบการเผชิญประสบการณ์ และแผนการผลิตสื่อประมวลสาระ

1.1.5 เส้นทางการเรียน คือ ลำดับขั้นการเรียนรู้ที่นักเรียนต้องผ่านการเผชิญประสบการณ์ต่างๆ

1.2 ครูควรจัดชั้นเรียน ในลักษณะการสอนแบบเรียนด้วยตนเอง (SDL) เรียนกับเพื่อน (PDL) และเรียนกับครู (TDL) โดยดูจากแผนผังการจัดชั้นเรียน และจัดมุมต่าง ๆ ได้แก่ มุมวิชาการ มุมวัสดุอุปกรณ์ มุมตัวอย่างชิ้นงาน และมุมแสดงผลงานของนักเรียน

1.3 ครูควรตรวจสอบซีดีรอมชุดการเรียนรู้ทางอิเล็กทรอนิกส์แบบอิงประสบการณ์ ในหน่วยประสบการณ์ที่ 4, 5 และ 6 แต่ละหน่วยประสบการณ์ ประกอบด้วย แบบทดสอบก่อนและหลังเผชิญประสบการณ์ เป็นแบบทดสอบภาคทฤษฎี จำนวน 10 ข้อ และแบบทดสอบภาคปฏิบัติ จำนวน 1 ข้อ มัลติมีเดียปฐมนิเทศ มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ อยู่ในรูปมัลติมีเดีย แผนเผชิญประสบการณ์ประมวลสาระ และคู่มือเผชิญประสบการณ์ อยู่ในรูป e-book และจัดเตรียมซีดีรอมให้เพียงพอกับจำนวนนักเรียน

1.4 ครูต้องเตรียมวัสดุและอุปกรณ์ที่จำเป็นในการเผชิญประสบการณ์แต่ละประสบการณ์ไว้ ได้แก่ กระดาษเอ 4 หมึกเครื่องพิมพ์ กาว กระดาษกาว 2 หน้าบาง กรรไกร ดินสอ ปากกา และไม้บรรทัด เพื่อนักเรียนขาดหรือมีไม่พอตามต้องการ และเตรียมแบบประเมินสำหรับครูผู้สอนและผู้ช่วยครูผู้สอน

1.5 ครูต้องตรวจสอบเครื่องคอมพิวเตอร์ให้มีสภาพพร้อมใช้งาน ได้แก่ อุปกรณ์สำหรับอ่าน แผ่นซีดีรอมและแผ่นดิสก์เกต ลำโพง ปลั๊กไฟสำหรับต่อพ่วง เครื่องคอมพิวเตอร์เป็นระบบปฏิบัติการวินโดวส์ เอ็กซ์พี ที่รองรับโปรแกรมมาโครมีเดียออกเธอร์แวร์ได้ โปรแกรมมาโครมีเดียครีมีฟเวอร์ โปรแกรมออดิโอฟิลด์ชอป ซีเอส 2 ในการฝึกปฏิบัติต้องใช้โปรแกรมออกเธอร์แวร์และติดตั้งไฟล์เสริม โปรแกรมแคมตาเซียในเครื่องคอมพิวเตอร์ของนักเรียนทุกเครื่อง

2. ขณะใช้ชุดการเรียนรู้ทางอิเล็กทรอนิกส์แบบอิงประสบการณ์

2.1 ครูควรชี้แจงให้นักเรียนเข้าใจถึงวิธีการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้ทางอิเล็กทรอนิกส์แบบอิงประสบการณ์

2.2 ครูควรดำเนินการตามขั้นตอนการสอบแบบอิงประสบการณ์ มี 7 ขั้นตอน ดังนี้

2.2.1 *ประเมินก่อนเผชิญประสบการณ์* เป็นการทดสอบนักเรียนก่อนเผชิญประสบการณ์ โดยใช้แบบทดสอบด้านพุทธิพิสัย แบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือกแบบถ่วงน้ำหนัก จำนวน 10 ข้อ โดยให้นักเรียนเปิดอ่านแบบทดสอบก่อนและหลังเผชิญประสบการณ์ในซีดีรอม และทำลงในกระดาษคำตอบ และแบบทดสอบด้านทักษะพิสัย จำนวน 1 ข้อ โดยให้นักเรียนปฏิบัติกับเครื่องคอมพิวเตอร์

2.2.2 *ปฐมนิเทศการเผชิญประสบการณ์* เป็นการแนะนำประสบการณ์หลักและประสบการณ์รองที่นักเรียนต้องเผชิญ อธิบายวัตถุประสงค์ของประสบการณ์ เสนอบริบทและสถานการณ์ อธิบายขั้นตอนการเผชิญประสบการณ์ตามภารกิจและงานที่กำหนดให้ สื่อที่ใช้ในการเผชิญประสบการณ์ และแนวทางการประเมิน โดยให้นักเรียนเปิดชมมัลติมีเดียปฐมนิเทศในซีดีรอม

2.2.3 *เผชิญประสบการณ์* เป็นการเผชิญประสบการณ์ตามขั้นตอนของภารกิจและงานตามแผนเผชิญประสบการณ์ ประกอบด้วย การเรียนกับครู (TDL) การเรียนกับเพื่อน (PDL) และการเรียนด้วยตนเอง (SDL) โดยให้นักเรียนศึกษาแผนเผชิญประสบการณ์ ในซีดีรอม อยู่ในรูปของ e-book เพื่อศึกษาเส้นทางการเรียน ศึกษาประมวลสาระ ในรูปของ e-book และมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ แล้วปฏิบัติการสร้างชิ้นงานตามที่กำหนดกับเครื่องคอมพิวเตอร์

การเรียนกับครู (TDL) เป็นการเรียนที่ครูเป็นผู้กำกับกับการเรียน ได้แก่ ให้คำแนะนำ สังเกตพฤติกรรมกลุ่ม วิพากษ์ผลงาน สรุปผล สรุปความรู้ และตรวจแบบฝึกหัด

การเรียนกับเพื่อน (PDL) เป็นการเรียนที่เพื่อนกำกับ ได้แก่ วางแผนขั้นตอนในการทำงาน ร่วมมือกันสร้างชิ้นงาน นำเสนอชิ้นงาน และประเมินชิ้นงาน

การเรียนด้วยตนเอง (SDL) เป็นการเรียนที่ให้นักเรียนเรียนรู้ตามความสามารถของตนเอง โดยคำนึงถึงความแตกต่างของแต่ละบุคคล ได้แก่ อ่านประมวลสาระ ชมตัวอย่างภาพชิ้นงาน ชมมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ และทำแบบฝึกหัด

2.2.4 *รายงานความก้าวหน้า* โดยให้นักเรียนรายงานความก้าวหน้าในแต่ละภารกิจที่ได้เผชิญประสบการณ์ให้ครูทราบ

2.2.5 รายงานผลการเผชิญประสบการณ์ ให้นักเรียนนำเสนอผลงานจากการเผชิญประสบการณ์

2.2.6 สรุปผลการเผชิญประสบการณ์ ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปขั้นตอนการเผชิญประสบการณ์

2.2.7 ประเมินหลังเผชิญประสบการณ์ เป็นการทดสอบนักเรียนก่อนเผชิญประสบการณ์ โดยใช้แบบทดสอบด้านพุทธิพิสัย แบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือกแบบคู่ขนาน จำนวน 10 ข้อ โดยให้นักเรียนเปิดอ่านแบบทดสอบก่อนและหลังเผชิญประสบการณ์ในซีดีรอม และทำลงในกระดาษคำตอบ และแบบทดสอบด้านทักษะพิสัย จำนวน 1 ข้อ โดยให้นักเรียนปฏิบัติกับเครื่องคอมพิวเตอร์

2.3 ครูต้องประเมินผลการเผชิญประสบการณ์เป็นระยะ ตามที่กำหนดไว้ในแผนเผชิญประสบการณ์ และช่วยแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นร่วมกับนักเรียน

3. หลังใช้ชุดการเรียนรู้ทางอิเล็กทรอนิกส์แบบอิงประสบการณ์

3.1 ครูควรตรวจสอบแผ่นซีดีรอมชุดการเรียนรู้ทางอิเล็กทรอนิกส์แบบอิงประสบการณ์ เช่น ประมวลสาระ มัลติมีเดียปฐมนิเทศ มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ คู่มือเผชิญประสบการณ์ และตัวอย่างชิ้นงาน ให้สภาพเรียบร้อยแล้วจัดเก็บเข้าที่ให้เรียบร้อย

3.2 ครูควรเก็บกระดาษคำตอบ แบบฝึกปฏิบัติ ชิ้นงานที่สร้างจากโปรแกรมออเธอร์แวร์ และคู่มือเผชิญประสบการณ์ แล้วนำมาตรวจสอบเพื่อทำการวิเคราะห์ผลการเรียน

การเตรียมตัวของนักเรียน

การเตรียมตัวของนักเรียนในการเรียนแบบอิงประสบการณ์ มีดังนี้

1. นักเรียนควรศึกษาแผนเผชิญประสบการณ์ ในซีดีรอมชุดการเรียนรู้ทางอิเล็กทรอนิกส์แบบอิงประสบการณ์ คู่มือเผชิญประสบการณ์ และภารกิจและงานอย่างละเอียดก่อนเผชิญประสบการณ์

2. การเผชิญประสบการณ์ในแต่ละภารกิจและงาน เป็นการปฏิบัติงานเป็นกลุ่ม ต้องมีหัวหน้ากลุ่ม หัวหน้ากลุ่มต้องดูแลให้กิจกรรมของกลุ่มดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย สมาชิกในกลุ่มต้องร่วมมือกันทำงาน ร่วมรับผิดชอบ มีการแสดงความคิดเห็น ช่วยกันแก้ปัญหาหากพบปัญหาในการเผชิญประสบการณ์ และยอมรับคำแนะนำจากเพื่อนสมาชิกในกลุ่ม ในชั้นเรียน และจากครูผู้สอนพร้อมทั้งปรับปรุงงานและพฤติกรรม ซึ่งขณะที่นักเรียนเผชิญประสบการณ์เป็นกลุ่มนี้ได้มีการประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นรายบุคคลด้วย

3. แบบทดสอบภาคทฤษฎีทั้งก่อนเผชิญประสบการณ์และหลังเผชิญประสบการณ์และแบบฝึกหัดในแบบฝึกปฏิบัติ โดยนักเรียนต้องมีการฝึกทักษะทางคอมพิวเตอร์ให้เป็น และนักเรียนต้องตั้งใจทำอย่างเต็มความสามารถของตนเอง และไม่คุยหรือปรึกษารื้อกั้นขณะปฏิบัติภารกิจและงานนี้

4. แบบทดสอบภาคปฏิบัติทั้งก่อนเผชิญประสบการณ์และหลังเผชิญประสบการณ์ ให้นักเรียนปฏิบัติงานเป็นรายบุคคล

5. นักเรียนต้องจัดเตรียมวัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในการประกอบภารกิจและงานทุกครั้ง ดังที่เสนอไว้ในสิ่งที่ต้องเตรียมล่วงหน้า

บทบาทของครู

บทบาทของครูในชุดการเรียนรู้ทางอิเล็กทรอนิกส์แบบอิงประสบการณ์ มีดังนี้

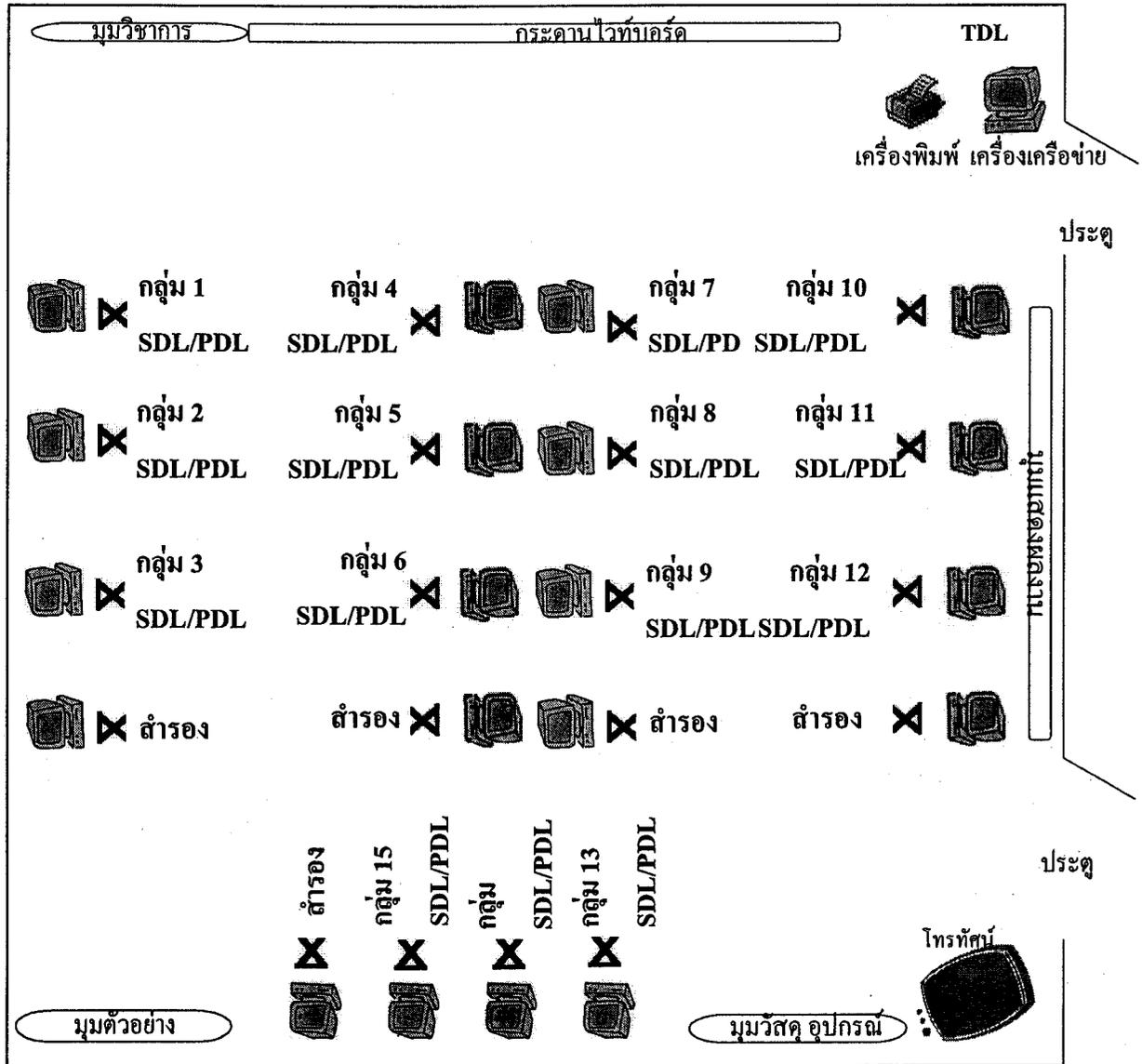
1. ครูต้องเป็นแหล่งความรู้ให้กับนักเรียน
2. ครูต้องให้คำแนะนำปรึกษา เมื่อนักเรียนพบปัญหาหรืออุปสรรคในการเผชิญประสบการณ์
3. ครูต้องวิพากษ์งาน และประเมินผลงานนักเรียน และบันทึกพฤติกรรมในแบบประเมิน

พฤติกรรมกลุ่ม

4. ครูต้องกำกับให้นักเรียนรายงานความก้าวหน้า และรายงานผลการเผชิญประสบการณ์ตามภารกิจ และงานที่กำหนด

แผนผังการจัดชั้นเรียน

ห้องเรียนคอมพิวเตอร์ 222 โรงเรียนสาขชรรรมจันทร์



หมายเหตุ

- | | | |
|-----|---------|--|
| PDL | หมายถึง | การเผชิญประสบการณ์แบบเรียนกับเพื่อน |
| SDL | หมายถึง | การเผชิญประสบการณ์แบบเรียนด้วยตนเอง |
| TDL | หมายถึง | การเผชิญประสบการณ์แบบเรียนกับครู |
| | หมายถึง | เครื่องคอมพิวเตอร์ปฏิบัติงานที่จัดไว้เป็นกลุ่ม ๆ |
| X | หมายถึง | เก้าอี้ปฏิบัติงานของสมาชิกในกลุ่ม |

สิ่งที่ต้องเตรียมล่วงหน้า

ในการเรียนชุดการเรียนรู้ทางอิเล็กทรอนิกส์แบบอิงประสบการณ์ รายวิชาคอมพิวเตอร์ 2 เรื่อง การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยโปรแกรมออร์เบอร์ ครูต้องจัดเตรียมสื่อ วัสดุและอุปกรณ์ให้เพียงพอกับจำนวนนักเรียนและกลุ่มของนักเรียนไว้ล่วงหน้าทั้ง 3 หน่วยประสบการณ์ ดังนี้

หน่วยประสบการณ์ที่ 4 เรื่อง “การสร้าง ตกแต่ง และเคลื่อนไหววัตถุด้วยโปรแกรมออร์เบอร์”

ประสบการณ์หลักที่ 4.1 เรื่อง “การสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรมออร์เบอร์” ต้องจัดเตรียมสื่อ วัสดุและอุปกรณ์ ดังนี้ ประมวลสาระ คู่มือเผชิญประสบการณ์ มัลติมีเดียปฐมนิเทศ มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ และเครื่องคอมพิวเตอร์

ประสบการณ์หลักที่ 4.2 เรื่อง “การสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหวข้อความด้วยโปรแกรมออร์เบอร์” ต้องจัดเตรียมสื่อ วัสดุและอุปกรณ์ ดังนี้ ประมวลสาระ คู่มือเผชิญประสบการณ์ มัลติมีเดียปฐมนิเทศ มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ เครื่องคอมพิวเตอร์ และแบบเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ 1 ซึ่งเป็นแบบเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อนำเนื้อหา มาสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

หน่วยประสบการณ์ที่ 5 เรื่อง “การจัดรูปแบบก่อนนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เบอร์”

ประสบการณ์หลักที่ 5.1 เรื่อง “การลบและหยุดองานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เบอร์” ต้องจัดเตรียมสื่อ วัสดุและอุปกรณ์ ดังนี้ ประมวลสาระ คู่มือเผชิญประสบการณ์ มัลติมีเดียปฐมนิเทศ มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ และเครื่องคอมพิวเตอร์

ประสบการณ์หลักที่ 5.2 เรื่อง “การจัดรูปแบบข้อมูลและตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออร์เบอร์” ต้องจัดเตรียมสื่อ วัสดุและอุปกรณ์ ดังนี้ ประมวลสาระ คู่มือเผชิญประสบการณ์ มัลติมีเดียปฐมนิเทศ มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ เครื่องคอมพิวเตอร์ และแบบเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ 1 ซึ่งเป็นแบบเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อนำเนื้อหา มาสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

หน่วยประสบการณ์ที่ 6 เรื่อง “การสร้างแบบทดสอบ แสดงผลทดสอบ และจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออร์เบอร์”

ประสบการณ์หลักที่ 6.1 เรื่อง “การสร้างโจทย์และตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมออร์เบอร์” ต้องจัดเตรียมสื่อ วัสดุและอุปกรณ์ ดังนี้ ประมวลสาระ คู่มือเผชิญประสบการณ์ มัลติมีเดียปฐมนิเทศ มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ เครื่องคอมพิวเตอร์ แบบทดสอบของเนื้อหาวิชาคอมพิวเตอร์ 1 ซึ่งเป็นแบบเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อนำเนื้อหา มาสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

ประสบการณ์หลักที่ 6.2 เรื่อง “การแสดงผลการทดสอบและการจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออร์เบอร์” ต้องจัดเตรียมสื่อ วัสดุและอุปกรณ์ ดังนี้ ประมวลสาระ คู่มือเผชิญประสบการณ์ มัลติมีเดียปฐมนิเทศ มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ เครื่องคอมพิวเตอร์ และแผ่นซีดีเปล่า

ตารางเปรียบเทียบหน่วยเนื้อหาและหน่วยประสบการณ์

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยโปรแกรม
ออร์เชสตรา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2/2549

รายชื่อหน่วยเนื้อหา	รายชื่อหน่วยประสบการณ์
1. แนวคิดเกี่ยวกับโปรแกรมออร์เชสตรา	1. การเขียนแผนผังแนวคิดเกี่ยวกับโปรแกรมออร์เชสตรา
2. การใช้งานโปรแกรมออร์เชสตรา	2. การใช้โปรแกรมออร์เชสตรา
3. เครื่องมือการใช้งานในโปรแกรมออร์เชสตรา	3. การใช้เครื่องมือในการใช้งานในโปรแกรมออร์เชสตรา
4. การสร้าง ตกแต่ง เคลื่อนไหวรูปทรง และ ข้อความจากคีย์เพล ไอค็อน ด้วยโปรแกรม ออร์เชสตรา	4. การสร้าง ตกแต่ง และเคลื่อนไหววัตถุ ด้วยโปรแกรม ออร์เชสตรา
5. การลบงาน หยุดรอ การจัดรูปแบบข้อมูล และตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออร์เชสตรา	5. การจัดรูปแบบก่อนนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เชสตรา
6. การสร้างแบบทดสอบ แสดงผลทดสอบ และจัดเก็บชิ้นงานแบบซีดีรอม ด้วยโปรแกรม ออร์เชสตรา	6. การสร้างแบบทดสอบ แสดงผลทดสอบ และจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออร์เชสตรา
7. การสร้างการเคลื่อนย้ายวัตถุด้วยโปรแกรม ออร์เชสตรา	7. การเคลื่อนย้ายวัตถุด้วยโปรแกรมออร์เชสตรา
8. การสร้างแบบทดสอบและเกมแบบเติมคำ ด้วยโปรแกรมออร์เชสตรา	8. การสร้างแบบทดสอบและเกมแบบเติมคำ เท็คเอนทรี ด้วยโปรแกรมออร์เชสตรา
9. การสร้างแบบทดสอบและเกมแบบจับคู่ ด้วยโปรแกรมออร์เชสตรา	9. การสร้างแบบทดสอบและเกมแบบฮ็อทพ็อท แบบฮ็อท อ็อบเจ็ค และ แบบทาเก็ท แอเรียะ ด้วย โปรแกรมออร์เชสตรา
10. การสร้างแบบทดสอบและเกมแบบกำหนด ด้วยโปรแกรมออร์เชสตรา	10. การสร้างแบบทดสอบและเกมแบบทายสีลิมิต และ แบบไทมลิมิต ด้วยโปรแกรมออร์เชสตรา
11. การสร้างแบบทดสอบและเกมด้วยการกำหนด ปุ่มเมนูและเงื่อนไขด้วย โปรแกรมออร์เชสตรา	11. การสร้างแบบทดสอบและเกมแบบพุดดาวเมนู และ แบบ คอนดิติออล ด้วย โปรแกรมออร์เชสตรา
12. การสร้างแบบทดสอบและเกมด้วยปุ่มจาก ด้วยโปรแกรมอื่น	12. การสร้างแบบทดสอบและเกมด้วยปุ่มโดยใช้ โปรแกรมแฟลช
13. การใช้งานฟังก์ชันและตัวแปร ด้วยโปรแกรม ออร์เชสตรา	13. การใช้ฟังก์ชันและตัวแปรที่สำคัญเกี่ยวกับการออก จากโปรแกรมออร์เชสตรา
14. การนำมัลติมีเดียภายนอกเข้ามาใช้งาน ด้วยโปรแกรมออร์เชสตรา	14. การใช้สื่อดิจิทัล แฟลช และควิกไทม ด้วยโปรแกรม ออร์เชสตรา
15. การจัดเก็บชิ้นงานนำเสนอผ่านระบบเครือข่าย	15. การจัดเก็บชิ้นงานนำเสนอ โดยใช้ระบบ

แบบเสนอประสบการณ์

รายวิชาคอมพิวเตอร์ 2

เรื่อง การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยโปรแกรมออร์เชสตรา

หน่วยประสบการณ์	ประสบการณ์หลัก	ประสบการณ์รอง
4. การสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหววัตถุด้วยโปรแกรมออร์เชสตรา	4.1 การสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรมออร์เชสตรา	4.1.1 การสร้างรูปทรงด้วยโปรแกรมออร์เชสตรา 4.1.2 การตกแต่งและการเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรมออร์เชสตรา
	4.2 การสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหวข้อความด้วยโปรแกรมออร์เชสตรา	4.2.1 การสร้างข้อความด้วยโปรแกรมออร์เชสตรา 4.2.2 การตกแต่งและการเคลื่อนไหวข้อความด้วยโปรแกรมออร์เชสตรา
5. การจัดรูปแบบก่อนนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เชสตรา	5.1 การลบและหยุดรอกงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เชสตรา	5.1.1 การลบงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เชสตรา 5.1.2 การหยุดรอกงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เชสตรา
	5.2 การจัดรูปแบบข้อมูลและตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออร์เชสตรา	5.2.1 การจัดรูปแบบข้อมูลด้วยโปรแกรมออร์เชสตรา 5.2.2 การตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออร์เชสตรา
6. การสร้างแบบทดสอบแสดงผลทดสอบและจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออร์เชสตรา	6.1 การสร้างโจทย์และตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมออร์เชสตรา	6.1.1 การสร้างโจทย์ด้วยโปรแกรมออร์เชสตรา 6.1.2 การสร้างตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมออร์เชสตรา
	6.2 การแสดงผลการทดสอบและจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออร์เชสตรา	6.2.1 การแสดงผลการทดสอบด้วยโปรแกรมออร์เชสตรา 6.2.2 การจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออร์เชสตรา

ภาค 2
รายละเอียดประสบการณ์

หน่วยประสบการณ์ที่ 4

เรื่อง การสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนย้ายวัตถุด้วยโปรแกรมออร์เบอร์แวร์

แบบเสนอหน่วยประสบการณ์

เรื่อง การสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหววัตถุด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์

หน่วยประสบการณ์	ประสบการณ์หลัก	ประสบการณ์รอง
4. การสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหววัตถุด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์	4.1 การสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์	4.1.1 การสร้างรูปทรงด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์
		4.1.2 การตกแต่งและเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์
	4.2 การสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหวข้อความด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์	4.2.1 การสร้างข้อความด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์
		4.2.2 การตกแต่งและเคลื่อนไหวข้อความด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์

แบบเสนอภารกิจและงาน

เรื่อง การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยโปรแกรมออร์เจอร์แวร์

หน่วยประสบการณ์ที่ 4 การสร้าง ตกแต่ง และเคลื่อนไหวกวีทัศน์ด้วยโปรแกรมออร์เจอร์แวร์

หน่วยประสบการณ์หลักที่ 4.1 การสร้าง ตกแต่ง และการเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรมออร์เจอร์แวร์

ประสบการณ์รอง	ภารกิจ	งาน
4.1.1 การสร้างรูปทรงด้วยโปรแกรมออร์เจอร์แวร์	1. ศึกษาการสร้างรูปทรงด้วยโปรแกรมออร์เจอร์แวร์	1.1 อ่านประมวลสาระเรื่อง การสร้างรูปทรงด้วยโปรแกรมออร์เจอร์แวร์ 1.2 บันทึกสาระสำคัญ
	2. ดำเนินการสร้างรูปทรงที่เหลี่ยมด้วยโปรแกรมออร์เจอร์แวร์	2.1 แบ่งกลุ่มนักเรียน กลุ่มละ 2 คน 2.2 เลือกเนื้อหาคอมพิวเตอร์ 1 ที่มุมวิชาการ กลุ่มละ 1 เนื้อหา 2.3 เปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ และเปิดไฟล์ มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ 2.4 ชมมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ เรื่อง การสร้างรูปทรงที่เหลี่ยมด้วยโปรแกรมออร์เจอร์แวร์ 2.5 เลือกปุ่ม Start 2.6 เลือกคำสั่ง Programs 2.7 เลือกคำสั่ง Macromedia 2.8 เลือกคำสั่ง Macromedia Authorware 7.0 2.9 ลาก Icon Display มาวางที่เส้น Flowline จากนั้นตั้งชื่อ Display Icon ว่า วิชา 2.10 คับเบิ้ลคลิกที่ Display Icon ชื่อ วิชา จะปรากฏหน้าต่าง Presentation Window 2.11 คลิก Icon รูปสี่เหลี่ยมที่ Tools box 2.12 กดเมาส์ ซ้ายค้างไว้ลากเฉียง ลงมาที่มุมล่างด้านขวาสุด 2.13 ปรับแต่งรูปสี่เหลี่ยม 2.14 บันทึกงานที่ไดร์ฟดี

ประสบการณ์รอง	ภารกิจ	งาน
4.1.2 การตกแต่ง และ เคลื่อนไหวรูปทรง ด้วยโปรแกรม ออเธอร์แวร์	1. ศึกษาการตกแต่ง และ เคลื่อนไหวรูปทรงด้วย โปรแกรมออเธอร์แวร์	1.1 อ่านประมวลสาระ เรื่อง การตกแต่ง และ เคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรม ออเธอร์แวร์ 1.2 บันทึกสาระสำคัญ
	2. ดำเนินการตกแต่ง และ เคลื่อนไหวรูปทรงด้วย โปรแกรมออเธอร์แวร์	2.1 ชมมัลติมีเดียประกอบการเผชิญ ประสบการณ์ เรื่อง การตกแต่ง และ เคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรม ออเธอร์แวร์ 2.2 คลิกเมาส์เลือก Icon รูปกระป๋องสีที่ เครื่องมือ Tools box 2.3 เลือกสีที่ต้องการ ตกแต่งพื้นหลัง 2.4 คลิก Display Icon ว่า วิชา 2.5 คลิกขวาเลือกคำสั่ง Transition กำหนดการเคลื่อนไหว 2.6 เลือกรูปแบบที่ต้องการเคลื่อนไหว 2.7 เลือกลักษณะการเคลื่อนไหวของรูปแบบ 2.8 เลือก Duration กำหนดระยะเวลาที่ ต้องการให้แสดงผล 2.9 เลือก Smoothness กำหนดค่าความต่อเนื่อง ในการเคลื่อนไหว 2.10 กดปุ่ม OK
	3. รายงานผลงาน	3.1 เสนอผลงาน 3.2 วิพากษ์งาน 3.2 สรุป

แบบเสนอภารกิจและงาน

เรื่อง การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์

หน่วยประสบการณ์ที่ 4 การสร้าง ตกแต่ง และการเคลื่อนไหววัตถุด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์

หน่วยประสบการณ์หลักที่ 4.2 การสร้าง ตกแต่ง และการเคลื่อนไหวข้อความด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์

ประสบการณ์รอง	ภารกิจ	งาน
4.2.1 การสร้างข้อความด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์	1. ศึกษาการสร้างข้อความด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์	1.1 อ่านประมวลสาระ เรื่อง การสร้างข้อความด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์ 1.2 บันทึกสาระสำคัญ
	2. ดำเนินการสร้างข้อความด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์	2.1 ชมมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ เรื่อง การสร้างข้อความด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์ 2.2 เลือกเนื้อหาวิชาคอมพิวเตอร์ 1 กลุ่มละ 1 เนื้อหา 2.3 เลือก Icon รูปตัวเอ ที่ Tools box 2.4 เลือก Icon รูปคินสอและตัวเอ 2.5 เลือกตำแหน่งที่ต้องการพิมพ์ข้อความ 2.6 เลือกไอคอนรูปลูกศรสีดำที่ Toolbox
4.2.2 การตกแต่ง และเคลื่อนไหวข้อความด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์	1. ศึกษาการตกแต่งข้อความด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์	1.1 อ่านประมวลสาระ เรื่อง การตกแต่งข้อความด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์ 1.2 บันทึกสาระสำคัญ

ประสบการณ์รอง	ภารกิจ	งาน
	<p>2. ดำเนินการตกแต่งและการเคลื่อนไหวข้อความด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์</p>	<p>2.1 ชมมัลติมีเดีย เรื่อง การตกแต่ง และเคลื่อนไหวข้อความ ด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์</p> <p>2.2 เลือกคลิกเมาส์ซ้ายที่จุดแฮนด์เคอร์ปรับแต่งขนาดของกรอบข้อความ</p> <p>2.3 เลือก Icon Modes ที่ชื่อ Transparent</p> <p>2.4 เลือก เมนู Text</p> <p>2.5 เลือก ไอคอนรูปตัวเอ</p> <p>2.6 เลือกเมนู Text เลือกคำสั่ง Font</p> <p>2.7 เลือกเมนู Text เลือกคำสั่ง Size</p> <p>2.8 เลือกเมนู Text เลือก Style</p> <p>2.9 เลือกเมนู Text เลือกคำสั่ง Alignment เลือกคำสั่งแบบ Center</p> <p>2.10 ปิดหน้าต่าง Presentation Window</p>
	<p>3. เสนอผลงาน</p>	<p>3.1 รายงาน</p> <p>3.2 วิพากษ์</p> <p>3.3 สรุป</p> <p>3.4 ทำแบบฝึกหัด</p>

แผนการสอนแบบอิงประสบการณ์

รายวิชา คอมพิวเตอร์ 2

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยประสบการณ์ที่ 4 เรื่อง การสร้าง การตกแต่งและการเคลื่อนไหววัตถุ

ด้วยโปรแกรมมอเชอร์แวร์

เวลา 3 ชั่วโมง

ประสบการณ์

ประสบการณ์หลัก

4.1 การสร้าง ตกแต่ง และ
การเคลื่อนไหวรูปทรง
ด้วยโปรแกรมมอเชอร์แวร์

4.2 การสร้าง ตกแต่งและ
การเคลื่อนไหวข้อความ
ด้วยโปรแกรมมอเชอร์แวร์

ประสบการณ์รอง

4.1.1 การสร้างรูปทรงด้วยโปรแกรมมอเชอร์แวร์
4.1.2 การตกแต่งและการเคลื่อนไหวรูปทรง
ด้วยโปรแกรมมอเชอร์แวร์

4.2.1 การสร้างข้อความด้วยโปรแกรมมอเชอร์แวร์
4.2.2 การตกแต่งและการเคลื่อนไหวข้อความ
ด้วยโปรแกรมมอเชอร์แวร์

วัตถุประสงค์

1. หลังจากเผชิญประสบการณ์ “การสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรมมอเชอร์แวร์” แล้ว นักเรียนสามารถอธิบายขั้นตอนและสร้างรูปทรงด้วยโปรแกรมมอเชอร์แวร์ได้ถูกต้อง
2. หลังจากเผชิญประสบการณ์ “การสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหวข้อความด้วยโปรแกรมมอเชอร์แวร์” แล้ว นักเรียนสามารถอธิบายขั้นตอนและตกแต่งและเคลื่อนไหวข้อความด้วยโปรแกรมมอเชอร์แวร์ได้ถูกต้อง

บริบทและสถานการณ์

บริบท

การเผชิญหน่วยประสบการณ์ที่ 4 เรื่อง การสร้าง การตกแต่งและการเคลื่อนไหววัตถุด้วยโปรแกรม มอเชอร์แวร์ นักเรียนประกอบกิจกรรม 2 อย่างตามลำดับก่อนหลัง คือ (1) การสร้าง ตกแต่งและการเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรมมอเชอร์แวร์ และ (2) การสร้าง ตกแต่งและการเคลื่อนไหวข้อความด้วยโปรแกรมมอเชอร์แวร์ โดยใช้เวลาในการประกอบกิจกรรม 3 ชั่วโมง ในการศึกษาการสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหววัตถุด้วยโปรแกรมมอเชอร์แวร์ ต้องเตรียมอุปกรณ์ ดังนี้ เครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องพิมพ์สี และเครื่องโทรทัศน์

ในการสร้าง ตกแต่ง และเคลื่อนไหวรูปทรง ข้อความด้วยโปรแกรมมอเชอร์แวร์ ใช้ห้องคอมพิวเตอร์ห้อง 222 ของโรงเรียนสาขารวมจันทร์ ประกอบด้วย (1) มุมวิชาการ (2) มุมแสดงตัวอย่างผลงาน และ (3) มุมวัสดุอุปกรณ์ เป็นสถานที่เผชิญประสบการณ์

สถานการณ์

นักเรียนในฐานะเป็นพนักงานฝ่ายผลิตถือการเรียนการสอนของบริษัทพัฒนาสื่อ จำกัด ได้รับมอบหมายจากผู้จัดการฝ่ายผลิต ให้ทำถือการเรียนการสอนในรายวิชาคอมพิวเตอร์ 1 ซึ่งเป็นแบบเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้โปรแกรมออเธอร์แวร์สร้าง ดังนั้น นักเรียนต้องวางแผนสร้าง ตกแต่ง และเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ และสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหวข้อความด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ให้สวยงามและเหมาะสม ซึ่งในการเตรียมการสร้าง ตกแต่ง และเคลื่อนไหวรูปทรง นักเรียนต้องศึกษาเกี่ยวกับการสร้างพื้นหลัง สีและลวดลายพื้นหลัง และการเคลื่อนไหวให้รูปทรงพื้นหลัง ส่วนการสร้าง ตกแต่ง และเคลื่อนไหวข้อความ นักเรียนต้องศึกษาเกี่ยวกับการพิมพ์ข้อความ การใช้คำสั่งฟอนต์ คำสั่งไซค์ คำสั่งสไตล์ คำสั่งอะไลเมนต์และไอคอนโหมค โดยวิธีการฝึกปฏิบัติ

ขั้นตอนการเผชิญประสบการณ์

ขั้นที่ 1 ประเมินก่อนเผชิญประสบการณ์ โดยให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์ เป็นข้อสอบแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ จำนวน 10 ข้อ และข้อสอบภาคปฏิบัติ จำนวน 1 ข้อ

ขั้นที่ 2 ประชุมนิเทศการเผชิญประสบการณ์ เป็นขั้นชี้แจงวัตถุประสงค์ ประสบการณ์ บริบท/สถานการณ์ ขั้นตอนการเผชิญประสบการณ์ (ภารกิจ/งาน) สื่อ และเครื่องมือการประเมิน

- วัตถุประสงค์ในการเรียน มีดังนี้ (1) นักเรียนสามารถสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ ได้ถูกต้อง (2) นักเรียนสามารถสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหวข้อความด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ได้ถูกต้อง

- ประสบการณ์ที่นักเรียนต้องเผชิญ 2 ประสบการณ์ คือ (1) การสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ และ (2) การสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหวข้อความด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

- บริบทในการเผชิญประสบการณ์ คือ ห้องคอมพิวเตอร์ห้อง 222 โรงเรียนสายธรรมจันทร์ เวลาที่ใช้ในการเผชิญประสบการณ์ 3 ชั่วโมง สิ่งที่นักเรียนต้องเตรียม คือ เครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องโทรทัศน์ และแบบเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ 1

- สถานการณ์ นักเรียนในฐานะเป็นพนักงานฝ่ายผลิตถือการเรียนการสอนของบริษัทพัฒนาสื่อ จำกัด ได้รับมอบหมายจากผู้จัดการฝ่ายผลิต ให้ทำการผลิตถือการเรียนการสอนในวิชาคอมพิวเตอร์ 1 ซึ่งเป็นแบบเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

- ภารกิจ/งาน ในการเผชิญประสบการณ์ ครอบคลุม ศึกษาขั้นตอนการสร้างรูปทรง ตกแต่ง และเคลื่อนไหวรูปทรง ทำพื้นหลังให้เนื้อหา สร้างข้อความ ตกแต่งและเคลื่อนไหวข้อความ พิมพ์เนื้อหาวิชาคอมพิวเตอร์ 1 ตกแต่งเนื้อหาให้สวยงามทั้งหัวเรื่องใหญ่ หัวเรื่องย่อยและเนื้อหา

- สื่อที่ใช้ ได้แก่ ประมวลสาระ (หนังสืออิเล็กทรอนิกส์, e-Book) มัลติมีเดียปฐมบท , มัลติมีเดียเผชิญประสบการณ์ คู่มือเผชิญประสบการณ์ และแบบเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ 1 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

- การประเมิน จากการทำแบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์ และหลังเผชิญประสบการณ์ จากการปฏิบัติงานกลุ่ม ได้แก่ ความร่วมมือในการทำงาน ความรับผิดชอบ การแสดงความคิดเห็น การแก้ปัญหา

และการยอมรับคำแนะนำและปรับปรุง จากชิ้นงาน ได้แก่ การสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหรรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ และการสร้างตกแต่งและเคลื่อนไหรรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ และจากการทำแบบฝึกหัด

ขั้นที่ 3 เเชิญประสพการณื เป็นขั้นที่นักเรียนเเชิญประสพการณื เพื่อแสวงหาความรู้และความชำนาญ ในประสพการณืที่นักเรียนต้องเเชิญประสพการณืมี 2 ประสพการณื คือ (1) การสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหรรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ ประกอบด้วย การศึกษาขั้นตอนการสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหรรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์และดำเนินการสร้าง และตกแต่งรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ และ (2) การสร้างข้อความตกแต่งและเคลื่อนไหรรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ ประกอบด้วย การศึกษาขั้นตอนการสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหรรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ และดำเนินการสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหรรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

ขั้นที่ 4 รายงานความก้าวหน้า เมื่อนักเรียนได้เเชิญประสพการณืและทำภารกิจและงานในระยะหนึ่งแล้ว นักเรียนต้องรายงานความก้าวหน้าการสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหรรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ ว่าได้สร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหรรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์เรียบร้อยแล้ว พบปัญหาและอุปสรรคหรือไม่ และได้แก้ไขอย่างไร นักเรียนต้องรายงานความก้าวหน้าการสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหรรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ ว่าได้สร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหรรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์เรียบร้อยแล้ว พบปัญหาและอุปสรรคหรือไม่ และได้แก้ไขอย่างไร

ขั้นที่ 5 รายงานผลการเเชิญประสพการณื เมื่อนักเรียนได้เเชิญประสพการณืแต่ละประสพการณืแล้ว นักเรียนรายงานผลการสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหรรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ และการสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหรรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

ขั้นที่ 6 สรุปผลการเเชิญประสพการณื สรุปขั้นตอนการเเชิญประสพการณื และดำเนินการชี้แนะแหล่งความรู้เพิ่มเติม

ขั้นที่ 7 ประเมินหลังเเชิญประสพการณื โดยให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเเชิญประสพการณื เป็นข้อสอบแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ จำนวน 10 ข้อ และข้อสอบภาคปฏิบัติ จำนวน 1 ข้อ

สื่อและแหล่งประสพการณื

สื่อเเชิญประสพการณื	แหล่งประสพการณื
1. ประมวลสาระ	1. ห้องคอมพิวเตอร์
2. มัลติมีเดียปฐมนิเทศ	2. มุมวิชาการ
3. มัลติมีเดียประกอบการเเชิญประสพการณื	3. มุมแสดงตัวอย่างผลงาน
4. คู่มือเเชิญประสพการณื	4. มุมวัสดุอุปกรณ์
5. แบบเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ 1 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1	

การประเมิน

1. จากแบบทดสอบก่อนและหลังเผชิญประสบการณ์
2. จากการปฏิบัติงานกลุ่ม ได้แก่ ความร่วมมือในการทำงาน ความรับผิดชอบ การแสดงความคิดเห็น การแก้ปัญหา และการยอมรับคำแนะนำและปรับปรุง
3. จากชิ้นงาน ได้แก่ การสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ และการสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหวข้อความด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์
4. จากการทำแบบฝึกหัด

แผนเผชิญประสพการณ์

รายวิชา คอมพิวเตอร์ 2

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยประสพการณ์ที่ 4 เรื่อง การสร้าง ตกแต่ง และเคลื่อนไหวกวีด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

ประสพการณ์หลักที่ 4.1 เรื่อง การสร้าง ตกแต่ง และเคลื่อนไหวกวีด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

เวลา 1.30 ชั่วโมง

วัตถุประสงค์

1. หลังจากเผชิญประสพการณ์ “การสร้างรูปทรงด้วยโปรแกรมออร์เวิร์” แล้ว นักเรียนสามารถอธิบายขั้นตอนและสร้างรูปทรงด้วยโปรแกรมออร์เวิร์ได้ถูกต้อง
2. หลังจากเผชิญประสพการณ์ “การตกแต่งและเคลื่อนไหวกวีด้วยโปรแกรม ออร์เวิร์” แล้ว นักเรียนสามารถอธิบายขั้นตอนและตกแต่งและเคลื่อนไหวกวีด้วยโปรแกรมออร์เวิร์ได้ถูกต้อง

ประสพการณ์และบริบท

ประสพการณ์ที่คาดหวัง

เมื่อนักเรียนเผชิญประสพการณ์ เรื่อง การสร้าง ตกแต่ง และเคลื่อนไหวกวีด้วยโปรแกรมออร์เวิร์ แล้ว นักเรียนสามารถสร้าง ตกแต่ง และเคลื่อนไหวกวีด้วยโปรแกรมออร์เวิร์ได้

บริบทและสถานการณ์

บริบท

นักเรียนศึกษาขั้นตอนการสร้าง ตกแต่ง และเคลื่อนไหวกวีด้วยโปรแกรมออร์เวิร์ที่ห้องคอมพิวเตอร์ โรงเรียนสาทรธรรมจันทร มุมวิชาการ และจัดเตรียมอุปกรณ์ สำหรับสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหวกวีด้วยโปรแกรมออร์เวิร์ นักเรียนต้องเตรียมวัสดุอุปกรณ์ ดังนี้ เครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องพิมพ์สี เครื่องโทรทัศน์ และเนื้อหาวิชาคอมพิวเตอร์ 1 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

สถานการณ์

นักเรียนในฐานะเป็นพนักงานฝ่ายผลิตถือการเรียนการสอนของบริษัทพัฒนาสื่อ จำกัด ได้รับมอบหมายจากผู้จัดการฝ่ายผลิต ให้จัดสร้างสื่อการเรียนการสอนในวิชาคอมพิวเตอร์ 1 โดยรูปแบบการเผชิญสถานการณ์เป็นกลุ่ม ให้นักเรียนศึกษาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลหลายแหล่งนำมาปฏิบัติ ซึ่งนักเรียนต้องปฏิบัติ 3 ขั้นดังนี้ คือ (1) อ่านประมวลสาระ เรื่อง การสร้างรูปทรงที่เหลี่ยมด้วยโปรแกรมออร์เวิร์ (2) ชมมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสพการณ์เรื่อง การสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหวกวีด้วยโปรแกรมออร์เวิร์ และ(3) สร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหวกวีรูปทรงสำหรับทำพื้นหลังด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

สิ่งที่พึงระวังในการเผชิญสถานการณ์

1. ขณะเสียบปลั๊กไฟฟ้าเพื่อเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ ในห้องคอมพิวเตอร์ นักเรียนอย่าเล่นกันควรใช้ความระมัดระวังในการเสียบปลั๊กไฟฟ้า หากเกิดอุบัติเหตุไฟฟ้าดูดให้รีบกดเอาต์หลังห้องคอมพิวเตอร์ทันที
2. ขณะเสียบปลั๊กไฟฟ้าเพื่อเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องพิมพ์สี และเครื่องโทรทัศน์ในห้องคอมพิวเตอร์ ควรเช็ดมือให้แห้งเพื่อป้องกันไฟฟ้าดูด

รายละเอียดของการเผชิญสถานการณ์ที่ 4.1 การสร้าง ตกแต่งและการเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

ประสบการณ์	ภารกิจ	งาน	วิธีการ	เนื้อหา	บริบท	สื่อ/แหล่งความรู้	สิ่งอำนวยความสะดวก	การประเมิน
4.1.1 การสร้างรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์	1. ศึกษาขั้นตอนการสร้างรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์	1.1 อ่านประมวลสาระเรื่อง การสร้างรูปทรงที่เหลี่ยมด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ 1.2 บันทึกสาระสำคัญ	SDL	- การสร้างรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์	- ห้องคอมพิวเตอร์ โรงเรียนสายธรรมจันทร์ มูลนิธิฯ	- ประมวลสาระเรื่อง การสร้างรูปทรงที่เหลี่ยมด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์	- เครื่องคอมพิวเตอร์ - เครื่องโทรทัศน์ - เครื่องพิมพ์สี	
	2. ดำเนินการสร้างพื้นหลังด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์	2.1 แบ่งกลุ่มนักเรียน กลุ่มละ 2 คน 2.2 เลือกเนื้อหาจากคอมพิวเตอร์ 1 ที่มหาวิทยาลัยฯ กลุ่มละ 1 เนื้อหา 2.3 เปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ และเปิดไฟล์ที่มีเดียประกอบภาพ เผชิญประสบการณ์ 2.4 หมดมีเดียประกอบภาพเผชิญประสบการณ์ เรื่อง การสร้างรูปทรงที่เหลี่ยมด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์	PDL/TDL PDL PDL SDL	- การสร้างรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์	- ห้องคอมพิวเตอร์ โรงเรียนสายธรรมจันทร์	- มัลติมีเดียประกอบภาพเผชิญประสบการณ์ เรื่อง การสร้างรูปทรงที่เหลี่ยมด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ ความยาว 2.00 นาที	- เครื่องคอมพิวเตอร์ - เครื่องโทรทัศน์ - เครื่องพิมพ์สี	- จากการสังเกต - จากการปฏิบัติงาน

รายละเอียดของการเผชิญสถานการณ์ที่ 4.1 การสร้าง ตกแต่งและการเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

ประสบการณ์	ภารกิจ	งาน	วิธีการ	เนื้อหา	บริบท	สื่อ/แหล่งความรู้	สิ่งอำนวยความสะดวก	การประเมิน
		2.5 เลือกไป Start 2.6 เลือกคำสั่ง Programs 2.7 เลือกคำสั่ง Macromedia 2.8 เลือกคำสั่ง Macromedia Authorware 7.0 2.9 ลาก Icon Display มาวางที่ Flowline จากนั้นตั้งชื่อ Icon Display ว่า วิชา 2.10 ดับเบิลคลิกที่ Display Icon ชื่อ วิชา จะปรากฏหน้าต่าง Presentation Window 2.11 คลิก Icon รูปสี่เหลี่ยมที่ Tools box 2.12 กดเมาส์ซ้ายค้างไว้ลากเฉียง ลงมาที่มุมล่างด้านขวาสุด 2.13 ปรับแต่งรูปสี่เหลี่ยม 2.14 บันทึกงานที่ไดร์ฟดี	PDL/TDL PDL/TDL PDL/TDL PDL/TDL PDL/TDL PDL/TDL PDL/TDL PDL/TDL PDL/TDL PDL/TDL PDL/TDL					

รายละเอียดของการประชุมประจำสัปดาห์ที่ 4.1 การสร้าง ตกแต่งและการเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

ประสพการณ์	ภารกิจ	งาน	วิธีการ	เนื้อหา	บริบท	สื่อแหล่งความรู้	สิ่งอำนวยความสะดวก	การประเมิน
4.1.2 การ ตกแต่งและ เคลื่อนไหว รูปทรงด้วย โปรแกรม ออเธอร์แวร์	1. ศึกษาขั้นตอน การตกแต่งและ เคลื่อนไหว รูปทรงด้วย โปรแกรม ออเธอร์แวร์	1.1 อ่านประมวลสาระ เรื่อง การตกแต่งและตกแต่งรูปทรง ด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ 1.2 บันทึกสาระสำคัญ	SDL SDL	- การตกแต่ง รูปทรงด้วย โปรแกรม ออเธอร์แวร์	- ห้อง คอมพิวเตอร์ โรงเรียนสาย ชรรรมจันทร์	-ประมวลสาระ เรื่อง การตกแต่ง รูปทรงด้วย โปรแกรม ออเธอร์แวร์	- เครื่อง คอมพิวเตอร์ -เครื่อง โทรทัศน์ - เครื่องพิมพ์สี	
2. ดำเนินการ ตกแต่งและ เคลื่อนไหว รูปทรง ด้วย โปรแกรม ออเธอร์แวร์	2.1 ชมมัลติมีเดียประกอบการเผชิญ ประสพการณ์ เรื่อง การตกแต่ง และเคลื่อนไหวรูปทรงด้วย โปรแกรมออเธอร์แวร์ 2.2 คลิกเมาส์เลือก Icon รูปกระเบื้อง สีที่เครื่องมือ Tools box 2.3 เลือกสีที่ต้องการ ตกแต่งพื้นหลัง 2.4 คลิก Display Icon ว่า วิชา 2.5 คลิกขวาเลือกคำสั่ง Transition กำหนดการเคลื่อนไหว	2.1 ชมมัลติมีเดียประกอบการเผชิญ ประสพการณ์ เรื่อง การตกแต่ง และเคลื่อนไหวรูปทรงด้วย โปรแกรมออเธอร์แวร์ 2.2 คลิกเมาส์เลือก Icon รูปกระเบื้อง สีที่เครื่องมือ Tools box 2.3 เลือกสีที่ต้องการ ตกแต่งพื้นหลัง 2.4 คลิก Display Icon ว่า วิชา 2.5 คลิกขวาเลือกคำสั่ง Transition กำหนดการเคลื่อนไหว	SDL PDL/TDL PDL/TDL PDL/TDL PDL/TDL	- การตกแต่ง รูปทรงด้วย โปรแกรม ออเธอร์แวร์	- ห้อง คอมพิวเตอร์ โรงเรียนสาย ชรรรมจันทร์	- มัลติมีเดีย ประกอบการ เผชิญ ประสพการณ์ เรื่องการตกแต่ง และเคลื่อนไหว รูปทรงด้วย โปรแกรม ออเธอร์แวร์ ความยาว 2.40 นาที	- เครื่อง คอมพิวเตอร์ โทรทัศน์ - เครื่อง พิมพ์สี	- จากการ สังเกตการ ปฏิบัติงาน

รายละเอียดของการเผชิญสถานการณ์ที่ 4.1 การสร้าง ตกแต่งและการเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรมออทอเทอร์แวร์

ประสบการณ์	ภารกิจ	งาน	วิธีการ	เนื้อหา	บริบท	สื่อ/แหล่งความรู้	สิ่งอำนวยความสะดวก	การประเมิน
		2.6 เลือกรูปแบบที่ต้องการเคลื่อนไหว	PDL/TDL					
		2.7 เลือกลักษณะการเคลื่อนไหวของรูปแบบ	PDL/TDL					
		2.8 เลือก Duration กำหนดระยะเวลาที่ต้องการให้แสดงผล	PDL/TDL					
		2.9 เลือก Smoothness กำหนดค่าความต่อเนื่องในการเคลื่อนไหว	PDL/TDL					
		2.10 กดปุ่ม OK	PDL/TDL					
	3. รายงานผลงาน	3.1 เสนอผลงาน	PDL/TDL					- จากผลงาน
	ผลงาน	3.2 วิพากษ์	PDL/TDL					- แบบฝึกหัด
		3.3 สรุป	PDL/TDL					
		3.4 ทำแบบฝึกหัด	SDL					

แผนกำกับประสบการณ์

วิชา คอมพิวเตอร์ 2

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยประสบการณ์ที่ 4 เรื่อง การสร้าง ตกแต่ง และเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

ประสบการณ์หลักที่ 4.1 เรื่อง การสร้างรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

เวลา 1 ชั่วโมง 30 นาที

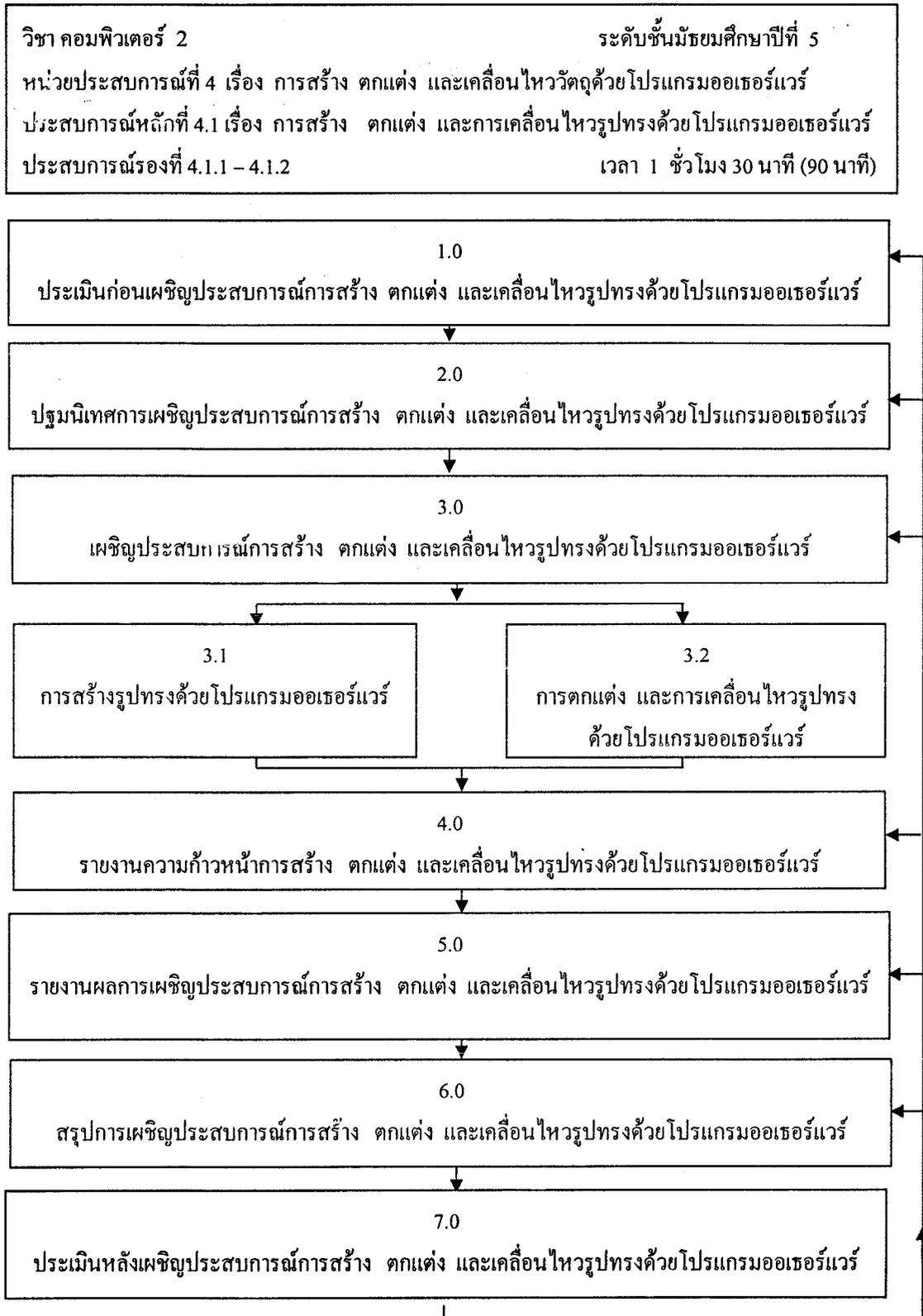
ผู้สอน นางวารภรณ์ วิมลประเสริฐ

จำนวนผู้เรียน SDL 30 PDL 2 TDL 1

ลำดับ ที่	กิจกรรม/ภารกิจ	สื่อ	สถานที่	เวลา (นาที)
1	ประเมินก่อนเผชิญประสบการณ์ 1.1 ทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์ (1) ตอนที่ 1 ภาคทฤษฎี (2) ตอนที่ 2 ภาคปฏิบัติ	แบบทดสอบก่อนเผชิญ ประสบการณ์	- ห้อง คอมพิวเตอร์ ห้อง 222	(15) 5 10
2	ปฐมนิเทศประสบการณ์ 2.1 วัตถุประสงค์ 2.2 ประสบการณ์ 2.3 บทบาท/สถานการณ์ 2.4 ขั้นตอนการหาประสบการณ์ 2.5 สื่อ/เครื่องมือ 2.6 การประเมิน	มัลติมีเดียปฐมนิเทศ	- ห้อง คอมพิวเตอร์ ห้อง 222	5
3	เผชิญประสบการณ์ 3.1 การสร้างรูปทรงด้วย โปรแกรมออเธอร์แวร์ 3.2 การตกแต่งรูปทรงด้วย โปรแกรมออเธอร์แวร์	- ประมวลสาระ - คู่มือเผชิญประสบการณ์ - มัลติมีเดียประกอบการ เผชิญประสบการณ์	- ห้อง คอมพิวเตอร์ ห้อง 222 มุมวิชาการ	30
4	รายงานความก้าวหน้า	-	- ห้อง คอมพิวเตอร์ ห้อง 222	5
5	รายงานผลการเผชิญประสบการณ์	-	- ห้อง คอมพิวเตอร์ ห้อง 222	10

ลำดับ ที่	กิจกรรม/ภารกิจ	สื่อ	สถานที่	เวลา (นาที)
6	สรุปการเผชิญประสบการณ์	-	- ห้อง คอมพิวเตอร์ ห้อง 222	10
7	ประเมินหลังเผชิญประสบการณ์ 7.1 ทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์ (1) ตอนที่ 1 ภาคทฤษฎี (2) ตอนที่ 2 ภาคปฏิบัติ	แบบทดสอบหลังเผชิญ ประสบการณ์	- ห้อง คอมพิวเตอร์ ห้อง 222	(15) 5 10

เส้นทางการเรียน



แผนผลิตมัลติมีเดียปฐมนิเทศ

วิชา คอมพิวเตอร์ 2

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยประสบการณ์ที่ 4 เรื่อง การสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหววัตถุด้วยโปรแกรมมอเชอร์แวร์

ประสบการณ์หลักที่ 4.1 – 4.2

เวลา 10 นาที

ประเภทสื่อ : มัลติมีเดียปฐมนิเทศ



มีอยู่แล้ว



ต้องผลิตใหม่

เรื่อง การปฐมนิเทศประสบการณ์หลักที่ 4.1-4.2

วัตถุประสงค์

หลังจากนักเรียนชมมัลติมีเดียปฐมนิเทศ เรื่อง “ปฐมนิเทศประสบการณ์หลักที่ 4.1-4.2” แล้ว นักเรียนสามารถบอกวัตถุประสงค์ ประสบการณ์ บริบท สถานการณ์ ภารกิจ งาน สื่อที่ใช้และการประเมินได้ถูกต้อง

สรุปเนื้อหา

การเผชิญประสบการณ์ที่ 4 เรื่อง การสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหววัตถุด้วยโปรแกรมมอเชอร์แวร์ได้แบ่งประสบการณ์หลักเป็น 2 ประสบการณ์ คือ (1) ประสบการณ์หลักที่ 4.1 การสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรมมอเชอร์แวร์ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ นักเรียนสามารถสร้าง ตกแต่ง และเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรมมอเชอร์แวร์ได้ถูกต้อง และ(2) ประสบการณ์หลักที่ 4.2 การสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหวข้อความด้วยโปรแกรมมอเชอร์แวร์ได้ถูกต้อง บริบท ได้แก่ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ โรงเรียนสายธรรมจันทร์ เป็นสถานที่เผชิญประสบการณ์ ประกอบด้วย มุมวิชาการ มุมแสดงตัวอย่างผลงาน และมุมวิศดุอุปกรณ์ สถานการณ์ นักเรียนในฐานะเป็นพนักงานฝ่ายผลิตสื่อการเรียนการสอนของบริษัทพัฒนาสื่อ จำกัด ได้รับมอบหมายจากผู้จัดการฝ่ายผลิตให้ทำสื่อการเรียนการสอนในวิชาคอมพิวเตอร์ 1 ซึ่งเป็นแบบเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 นักเรียนต้องศึกษาเกี่ยวกับการสร้าง ตกแต่ง และเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรมมอเชอร์แวร์ และการสร้าง ตกแต่ง และเคลื่อนไหวข้อความด้วยโปรแกรมมอเชอร์แวร์ นักเรียนต้องเผชิญประสบการณ์ ตามภารกิจและงานที่กำหนดให้ สื่อที่ใช้ ได้แก่ มัลติมีเดียปฐมนิเทศ ประมวลสาระ มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ ตัวอย่างผลงาน คู่มือเผชิญประสบการณ์ และแบบเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ 1 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 การประเมิน ประเมินจากแบบทดสอบก่อนและหลังเผชิญประสบการณ์ การสังเกตพฤติกรรมจาก การปฏิบัติงานกลุ่ม ชิ้นงานที่กำหนดให้ทำ และการทำแบบฝึกหัด

แผนผลิตมัลติมีเดียปฐมนิเทศ

รายวิชา คอมพิวเตอร์ 2

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยประสบการณ์ที่ 4 เรื่อง การสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหววัตถุด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์
ประสบการณ์หลักที่ 4.1 – 4.2

เวลา 10 นาที

ประเภทสื่อ : มัลติมีเดียปฐมนิเทศ มีอยู่แล้ว ต้องผลิตใหม่

เรื่อง การปฐมนิเทศประสบการณ์หลักที่ 4.1-4.2

วัตถุประสงค์

หลังจากนักเรียนชมมัลติมีเดียปฐมนิเทศ เรื่อง “ปฐมนิเทศประสบการณ์หลักที่ 4.1-4.2” แล้ว นักเรียนสามารถบอกวัตถุประสงค์ ประสบการณ์ บริบท สถานการณ์ ภารกิจ งาน สื่อที่ใช้และการประเมินได้ถูกต้อง

สรุปเนื้อหา

การเผชิญประสบการณ์ที่ 4 เรื่อง การสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหววัตถุด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์ได้แบ่งประสบการณ์หลักเป็น 2 ประสบการณ์ คือ (1) ประสบการณ์หลักที่ 4.1 การสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ นักเรียนสามารถสร้าง ตกแต่ง และเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์ได้ถูกต้อง และ(2) ประสบการณ์หลักที่ 4.2 การสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหวข้อความด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์ได้ถูกต้อง บริบท ได้แก่ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ โรงเรียนสายธรรมจันทร์ เป็นสถานที่เผชิญประสบการณ์ ประกอบด้วย มุมวิชาการ มุมแสดงตัวอย่างผลงาน และมุมวัสดุอุปกรณ์ สถานการณ์ นักเรียนในฐานะเป็นพนักงานฝ่ายผลิตเพื่อการเรียนการสอนของบริษัทพัฒนาสื่อ จำกัด ได้รับมอบหมายจากผู้จัดการฝ่ายผลิตให้ทำสื่อการเรียนการสอนในวิชาคอมพิวเตอร์ 1 ซึ่งเป็นแบบเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 นักเรียนต้องศึกษาเกี่ยวกับการสร้าง ตกแต่ง และเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์ และการสร้าง ตกแต่ง และเคลื่อนไหวข้อความด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์ นักเรียนต้องเผชิญประสบการณ์ ตามภารกิจและงานที่กำหนดให้ สื่อที่ใช้ ได้แก่ มัลติมีเดียปฐมนิเทศ ประมวลสาระ มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ ตัวอย่างผลงาน คู่มือเผชิญประสบการณ์ และแบบเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ 1 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 การประเมิน ประเมินจากแบบทดสอบก่อนและหลังเผชิญประสบการณ์ การสังเกตพฤติกรรมจากการปฏิบัติงานกลุ่ม ชิ้นงานที่กำหนดให้ทำ และการทำงานแบบฝึกหัด

แหล่งที่มาของสื่อ

วาสนา ทวีกุลทรัพย์ (2544) “ปฏิบัติการชุดสื่อประสมเพื่อการศึกษา” ใน เอกสารการสอนชุดวิชา
 ประสบการณ์วิชาชีพเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา หน่วยที่ 7 หน้า 195 – 232 นนทบุรี
 มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราชา สาขาวิชาศึกษาศาสตร์

ขั้นตอนการผลิต

ขั้นตอนการผลิตมัลติมีเดียปฐมนิเทศ ครอบคลุม (1) ชั้นวางแผน (2) ชั้นการเตรียมการ
 (3) ชั้นดำเนินการผลิต และ (4) ชั้นประเมิน

1. ชั้นวางแผน

- 1.1 วิเคราะห์รายละเอียดของแผนเผชิญประสบการณ์
- 1.2 กำหนดหัวข้อการปฐมนิเทศที่จะนำเสนอในมัลติมีเดียปฐมนิเทศ ได้แก่
 - 1) กำหนดวัตถุประสงค์ของแต่ละประสบการณ์หลัก
 - 2) กำหนดประสบการณ์รองของประสบการณ์หลักที่ 4.1 และ 4.2
 - 3) กำหนดประสบการณ์ที่คาดหวัง
 - 4) กำหนดบริบทและสถานการณ์
 - 5) กำหนดภารกิจและงาน
 - 6) กำหนดสื่อที่ใช้
 - 7) กำหนดการประเมิน

2. ชั้นเตรียมการ

- 2.1 เตรียมบุคลากร ได้แก่ ผู้แสดง ผู้บรรยาย และผู้บันทึกเสียง
- 2.2 เตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการผลิต ได้แก่ เครื่องคอมพิวเตอร์ ไมโครโฟน กล้องถ่ายภาพ
 คิวคอร์ด ไฟล์เสียงเพลง และแผ่นซีดีรอม
- 2.3 เตรียมโปรแกรมที่ใช้ในการผลิต ได้แก่ โปรแกรมโฟโต้ช้อป โปรแกรมมอโดบี ออกิชั่น
 โปรแกรมเพาเวอร์พอยต์ และโปรแกรมแคมตาเซียสตูดิโอ

3. ชั้นดำเนินการผลิต มีดังนี้ คือ

- 3.1 เขียนแผนผังรายการ
- 3.2 เขียนคำบรรยายพร้อมทั้งกำหนดภาพ และข้อความ
- 3.3 ถ่ายภาพประกอบคำบรรยาย
- 3.4 สร้างข้อความ
- 3.5 บันทึกเสียง
- 3.6 ผสมเสียงและภาพ และใช้เทคนิคการนำเสนอ
- 3.7 ตรวจสอบความถูกต้องของข้อความ ความชัดเจนของภาพและเสียง และความสัมพันธ์
 ของข้อความ ภาพ และเสียง

4. ชั้นประเมิน

ประเมินจากการตรวจสอบของผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีการศึกษาในส่วนที่เกี่ยวข้องกับ

4.1 ข้อความ ประเมินโดยการตรวจสอบความถูกต้องของหัวข้อสำคัญในมัลติมีเดียปฐมนิเทศ ความชัดเจนของตัวอักษร ขนาดของตัวอักษร การจัดลำดับของข้อความ และความเหมาะสมของสีตัวอักษรกับพื้น

4.2 ภาพ ประเมินโดยการตรวจสอบความสอดคล้องของภาพและเสียง ขนาดของภาพ ความชัดเจนของภาพ และความสมจริงของภาพ

4.3 เสียง ประเมินโดยการตรวจสอบความสอดคล้องของเสียงบรรยายกับเนื้อหา ความสอดคล้องของเสียงบรรยายกับภาพ ความชัดเจนของเสียง ลีลาการบรรยาย และความถูกต้องของการออกเสียง

ทรัพยากรที่ใช้

1. งบประมาณ	500.- บาท
2. บุคลากร	44 คน
2.1 ผู้แสดง	42 คน
2.2 ผู้บรรยาย	1 คน
2.3 ผู้บันทึกเสียง	1 คน
3. อุปกรณ์การผลิต (มีอยู่แล้ว)	
3.1 เครื่องคอมพิวเตอร์	25 เครื่อง
3.2 ไมโครโฟน	1 ตัว
3.3 เครื่องขยายเสียง	1 เครื่อง
3.4 กล้องถ่ายภาพดิจิทัล	1 ตัว
3.5 แผ่นซีดีรอม	1 แผ่น

แผนผลิตประมวลสาระ

วิชา คอมพิวเตอร์ 2

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยประสบการณ์ที่ 4 เรื่อง การสร้าง ตกแต่ง และเคลื่อนไหววัตถุด้วยโปรแกรมออร์แวร์

ประสบการณ์หลักที่ 4.1 – 4.2

เวลา 1 ชั่วโมง

ประเภทสื่อ : ประมวลสาระ



มีอยู่แล้ว



ต้องผลิตใหม่

เรื่อง การสร้าง ตกแต่ง และเคลื่อนไหววัตถุด้วยโปรแกรมออร์แวร์

วัตถุประสงค์

1. หลังจากนักเรียนศึกษาเรื่อง “การสร้างรูปทรงด้วยโปรแกรมออร์แวร์” แล้ว นักเรียนสามารถบอกและสร้างเส้นตรงแนวนอน แนวตั้งและเส้นอิสระด้วยโปรแกรมออร์แวร์ได้
2. หลังจากนักเรียนศึกษาเรื่อง “การสร้างรูปทรงด้วยโปรแกรมออร์แวร์” แล้ว นักเรียนสามารถบอกและสร้างรูปวงกลม วงรีด้วยโปรแกรมออร์แวร์ได้
3. หลังจากนักเรียนศึกษาเรื่อง “การสร้างรูปทรงด้วยโปรแกรมออร์แวร์” แล้ว นักเรียนสามารถบอกและสร้างรูปทรงสี่เหลี่ยมจัตุรัส สี่เหลี่ยมผืนผ้า สี่เหลี่ยมมุมมน และรูปหลายเหลี่ยมด้วยโปรแกรมออร์แวร์ได้
4. หลังจากนักเรียนศึกษาเรื่อง “การตกแต่งและเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรมออร์แวร์” แล้ว นักเรียนสามารถบอกและใส่สีเส้นขอบ สีพื้นรูปทรง เส้นขอบ ลวดลายและกำหนดแสงด้วยโปรแกรมออร์แวร์ได้
5. หลังจากนักเรียนศึกษาเรื่อง “การตกแต่งและเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรมออร์แวร์” แล้ว นักเรียนสามารถบอกและสร้างการเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรมออร์แวร์ได้

สรุปเนื้อหา

การสร้าง ตกแต่ง และเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรมออร์แวร์ เป็นการสร้างรูปทรงต่าง ๆ เช่น รูปทรงสี่เหลี่ยม เส้นตรง วงกลม วงรี เส้นอิสระ สี่เหลี่ยมมุมมน และหลายเหลี่ยม ส่วนใหญ่ การสร้างพื้นหลังนิยมใช้รูปทรงสี่เหลี่ยมมากกว่ารูปทรงแบบอื่น ๆ และเมื่อสร้างแล้วนำรูปทรงที่สร้างมา ตกแต่งสีเส้นขอบ สีพื้น กำหนดลักษณะเส้นขอบ ลวดลาย กำหนดแสง และกำหนดการเคลื่อนไหวให้รูปทรง

การสร้าง ตกแต่ง และเคลื่อนไหวข้อความด้วยโปรแกรมออร์แวร์ เป็นการพิมพ์ข้อความ ตกแต่งข้อความ ด้วยเมนูเท็กซ์ คำสั่งฟอนต์ เพื่อตกแต่งแบบอักษร คำสั่งสไตส์ เพื่อตกแต่งขนาดอักษร คำสั่งสไตส์ เพื่อตกแต่งลักษณะอักษร เลือกคำสั่งอะไลเมนต์ เพื่อกำหนดตำแหน่งอักษร ไอคอนโหมด เพื่อกำหนดแสงอักษร และเลือกคำสั่งทรานซิชั่นเพื่อกำหนดการเคลื่อนไหวอักษร

แหล่งที่มาของสื่อ

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2546) การผลิตชุดการเรียนรู้ทางอิเล็กทรอนิกส์ บริษัทสำนักพิมพ์เอมพันธ์ กรุงเทพมหานคร
 ฐิตารัตน์ รัชตะวรรณ (2547) ออกแบบและสร้างเว็บไซต์ด้วยตนเอง ไอดีซี นนทบุรี

ธนพร จินโต (2547) คู่มือการใช้งาน *Macromedia Authorware 7* เอส.พี.ซี. บุ๊คส์ กรุงเทพมหานคร
 หน้า 13 – 19

ภัททิรา เหลืองวิลาศ (2547) สร้างสื่อการเรียนการสอน CAI ด้วย *macromedia Authorware 7* สวัสดิ์ไอที
 กรุงเทพมหานคร หน้า 13 – 24

_____ (2547) *Dreamweaver MX* สร้างเว็บไซต์แบบมืออาชีพ ซีเอ็ดยูเคชั่น กรุงเทพมหานคร

มานิตย์ กริ่งรัมย์ (2547) สร้างงานนำเสนอและ CAI ด้วย *Authorware 7.0* เม็ดทรายพรินต์ติ้ง กรุงเทพมหานคร
 หน้า 2 - 3

สิทธิชัย ประสานวงศ์ (2546) *รวมสุดยอดโปรแกรมเล่ม 13 – Macromedia MX* ซอฟท์เพรส กรุงเทพมหานคร
 อนรรฆนงค์ คุณมณีและภุชงค์ เกียวกฤษัฒน์ (2548) ออกแบบเว็บไซต์ฉบับก้าวสู่เขียน *Dreamweaver 8*
 บริษัทเสริมวิทย์ อินฟอรม์ชั่น เทคโนโลยีจำกัด กรุงเทพมหานคร

ขั้นตอนการผลิต

การผลิตประมวลสารมีขั้นตอนการผลิต ครอบคลุม (1) ขั้นตอนการวางแผน (2) ขั้นตอนเตรียมการ
 (3) ขั้นตอนดำเนินการ และ (4) ขั้นตอนประเมิน

1. ขั้นตอนการวางแผน

1.1 วิเคราะห์และกำหนดเนื้อหาสำหรับประมวลสาร เป็นการรวบรวมเนื้อหาสาระจาก
 เอกสาร หนังสือและตำราเกี่ยวกับการสร้าง ตกแต่ง และเคลื่อนไหววัตถุด้วยโปรแกรมออร์เรอแวร์ มาจำแนก
 เป็นหัวเรื่องโดยกำหนดเนื้อหาได้ดังนี้

1.1.1 การสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหวรูปทรง

1.1.2 การสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหวข้อความ

1.2 ศึกษารูปแบบและประเภทของสื่อสิ่งพิมพ์

1.3 เขียนแผนผลิตสื่อสิ่งพิมพ์

2. ขั้นตอนเตรียมการ

2.1 เตรียมบุคลากร ได้แก่ เจ้าหน้าที่พิมพ์

2.2 เตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการผลิต ได้แก่ กระดาษ เอ 4 ดินสอ โปรแกรมฟิลิปป์บิลิเชอร์
 ยางลบ และเครื่องคอมพิวเตอร์

2.3 เตรียมโปรแกรมที่ใช้ในการผลิต ได้แก่ โปรแกรมไมโครซอฟต์เวิร์ด และโปรแกรม
 ออร์เรอแวร์

3. ขั้นตอนการผลิต

- 3.1 เขียนแผนผังแนวคิดในรูปแบบภูมิ ประกอบด้วย หน่วย ตอนและหัวเรื่อง
- 3.2 เขียนแผนการสอนประจำหน่วย ประกอบด้วย หัวเรื่อง แนวคิด และวัตถุประสงค์เชิง

พฤติกรรม

- 3.3 เขียนเนื้อหาสาระ ประกอบด้วย เกริ่นนำ อธิบายเนื้อหาสาระ และสรุปเนื้อหาสาระ
- 3.4 กำหนดภาพประกอบและคำอธิบายรายละเอียดของภาพประกอบ
- 3.5 ดำเนินการบันทึกภาพหน้าจอคอมพิวเตอร์แล้วนำไปตัดต่อภาพด้วยโปรแกรมโฟโต้ช้อพ

และแทรกภาพประกอบในเนื้อหา

- 3.6 ตรวจสอบความถูกต้องของภาษาที่ใช้
- 3.7 จัดพิมพ์โดยโปรแกรมไมโครซอฟต์เวิร์ด เข้าเล่ม และพิมพ์ในโปรแกรมฟลิปพับบลิชเชอร์

4. ขั้นตอนประเมินสื่อ

ประเมินจากการตรวจสอบของผู้ทรงวุฒิด้านเนื้อหาและเทคโนโลยีการศึกษาในส่วนที่เกี่ยวข้องกับ

- 4.1 เนื้อหาสาระ ครอบคลุม ความถูกต้อง ความทันสมัย การเรียงลำดับเนื้อหาจากง่ายไปหายาก และภาษาที่ใช้

4.2 ภาพประกอบ ครอบคลุม ความสอดคล้องของภาพประกอบกับเนื้อหา คำอธิบายในภาพประกอบ และความชัดเจนของภาพประกอบ

ทรัพยากรที่ใช้

1. งบประมาณ 1,000.- บาท
2. บุคลากร 1 คน
3. อุปกรณ์การผลิต (มีอยู่แล้ว) เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องพิมพ์

แผนผลิตมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์

วิชา คอมพิวเตอร์ 2

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยประสบการณ์ที่ 4 เรื่อง การสร้าง ตกแต่ง และเคลื่อนไหววัตถุด้วยโปรแกรมออร์แวร์

ประสบการณ์หลักที่ 4.1 เรื่อง การสร้าง ตกแต่ง และเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรมออร์แวร์

ประสบการณ์รองที่ 4.1.1 – 4.1.2

เวลา 10 นาที

ประเภทสื่อ : มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ มีอยู่แล้ว ต้องผลิตใหม่

เรื่อง ขั้นตอนการสร้าง ตกแต่ง และเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรมออร์แวร์

วัตถุประสงค์

หลังจากนักเรียนชมมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ เรื่อง “การสร้าง ตกแต่ง และเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรมออร์แวร์” แล้ว นักเรียนสามารถสร้าง ตกแต่ง และเคลื่อนไหวรูปทรง ด้วยโปรแกรมออร์แวร์ได้ถูกต้อง

สรุปเนื้อหา

การสร้างรูปทรงด้วยโปรแกรมออร์แวร์ รูปทรงทุกชนิดมีขั้นตอนการสร้างเหมือนกัน ดังนี้ (1) เลือกไอคอนรูปทรงที่ต้องการจากแถบเครื่องมือ และ (2) กดเมาส์ซ้ายค้างไว้และลากรูปทรงตามต้องการ การตกแต่งรูปทรงด้วยโปรแกรมออร์แวร์ สามารถตกแต่งเส้นขอบ สีพื้น ลวดลาย สีเส้นขอบ และแสงได้ มีวิธีการตกแต่ง 2 วิธี คือ (1) จากแถบเมนู และ (2) จากแถบเครื่องมือ การเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรมออร์แวร์ ใช้กำหนดการเคลื่อนไหวได้จากแถบเมนูเท่านั้น

แหล่งที่มาของสื่อ

- ดวงพร เกียรติคำ (2548) คู่มือสร้างสื่อมัลติมีเดียด้วย *Camtasia Studio 3* โปรวิชั่น กรุงเทพมหานคร
- ธนพร จินโต (2547) คู่มือการใช้งาน *Macromedia Authorware 7* เอส.พี.ซี. บุ๊คส์ กรุงเทพมหานคร หน้า 13 – 19
- ภัททิรา เหลืองวิลาศ (2547) สร้างสื่อการเรียนการสอน *CAI* ด้วย *macromedia Authorware 7* สวัสดิ์ไอที กรุงเทพมหานคร หน้า 13 – 24
- มานิตย์ กริ่งรัมย์ (2547) สร้างงานนำเสนอและ *CAI* ด้วย *Authorware 7.0* เม็ดทรายพริ้นติ้ง กรุงเทพมหานคร หน้า 2 – 3
- สมรภัฏ ปริยวาที (2549) *Authorware 7* และประยุกต์ใช้งานสไลด์ *Workshop* ซีเอ็ดดูเคชั่น กรุงเทพมหานคร
- สุพันธ์ ปัทมาคม และอรจรรย์ ณ ตะกั่วทุ่ง (2548) การผลิตสไลด์มัลติวิชั่น ใน *ประมวลสาระ ชุตวิชา* *ประสบการณ์วิชาชีพมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา* หน้าที่ 8 หน้า 95 – 165
นนทบุรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช สาขาศึกษาศาสตร์

ขั้นตอนการผลิต

การผลิตมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ มีขั้นตอนการผลิต ครอบคลุม (1) ขั้นตอนวางแผน (2) ขั้นตอนเตรียมการ (3) ขั้นตอนดำเนินการ และ (3) ขั้นตอนประเมิน

1. ขั้นตอนวางแผน

1.1 วิเคราะห์นักเรียน เป็นการศึกษาผู้เรียนในด้านอายุ ความรู้ และทักษะความชำนาญ เกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์

1.2 กำหนดวัตถุประสงค์ เป็นการกำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมที่วัดได้ ครอบคลุม พฤติกรรม เกณฑ์ และเงื่อนไข

1.3 วิเคราะห์และกำหนดเนื้อหาสาระ เป็นการรวบรวมเนื้อหาสาระจากเอกสาร หนังสือ และ ตำราเกี่ยวกับการสร้างตกแต่งและเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรมออร์เตอร์แวร์

1.4 กำหนดหัวข้อนำเสนอในมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์

1.5 กำหนดวิธีการนำเสนอในมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์

2. ขั้นตอนเตรียมการ

2.1 เตรียมบุคลากร ได้แก่ ผู้บรรยาย ผู้บันทึก และผู้ผลิตมัลติมีเดียประกอบการเผชิญ ประสบการณ์

2.2 เตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการผลิต ได้แก่ เครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องบันทึกเสียง ไมโครโฟน และแผ่นซีดีรอม

2.3 เตรียมโปรแกรมที่ใช้ในการผลิต ได้แก่ โปรแกรมออร์เตอร์แวร์ โปรแกรมโฟโต้ช้อพ โปรแกรมดริมเวฟเวอร์ โปรแกรมแฟลช โปรแกรมแคมตาเซีย และโปรแกรมเพาเวอร์พอยต์

3. ขั้นตอนดำเนินการ

- 3.1 เขียนบทคัดย่อมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์
- 3.2 สร้างข้อความและภาพ
- 3.3 บันทึกเสียง
- 3.4 บันทึกเพิ่มข้อมูล
- 3.5 ตรวจสอบความชัดเจนของเสียง ภาพ และตัวอักษรในข้อความ
- 3.6 บันทึกลงแผ่นซีดีรอม

4. ขั้นตอนประเมิน

ประเมินจากการตรวจสอบของผู้ทรงคุณวุฒิด้านเนื้อหาและเทคโนโลยีการศึกษาในส่วนที่เกี่ยวข้องกับ

4.1 เนื้อหาสาระ ประเมินโดยการตรวจสอบความถูกต้อง ความทันสมัย และการเรียงลำดับเนื้อหาจากง่ายไปหายาก

4.2 ข้อความ ประเมินโดยการตรวจสอบความถูกต้องของข้อความ ความชัดเจนของข้อความ ขนาดของข้อความ และความเหมาะสมของสีข้อความกับสีพื้น

4.3 ภาพ ประเมินโดยการตรวจสอบความสอดคล้องของภาพกับเนื้อหา ความสอดคล้องของภาพกับเสียง และความชัดเจนของภาพ

4.4 เสียง ประเมินโดยการตรวจสอบความชัดเจนของเสียงบรรยายและเสียงดนตรี ลีลาของเสียงบรรยาย และความถูกต้องของการออกเสียงบรรยาย

4.5 การเชื่อมโยงเนื้อหาถูกต้อง สะดวกและรวดเร็ว

ทรัพยากรที่ใช้

- | | |
|------------------------------------|-----------|
| 1. งบประมาณ | 500.- บาท |
| 2. บุคลากร | 2 คน |
| 3. วัสดุอุปกรณ์การผลิต(มีอยู่แล้ว) | |
| 3.1 เครื่องคอมพิวเตอร์ | 1 เครื่อง |
| 3.2 เครื่องบันทึกเสียง | 1 เครื่อง |
| 3.3 ไมโครโฟน | 1 ตัว |
| 3.4 แผ่นซีดีรอม | 1 แผ่น |

แผนเผชิญประสบการณ์

วิชา คอมพิวเตอร์ 2

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยประสบการณ์ที่ 4 เรื่อง การสร้าง ตกแต่ง และการเคลื่อนไหววัตถุด้วยโปรแกรมออร์เซอร์

ประสบการณ์หลักที่ 4.2 เรื่อง การสร้าง ตกแต่ง และการเคลื่อนไหวข้อความด้วยโปรแกรมออร์เซอร์

เวลา 1 ชั่วโมง 30 นาที

วัตถุประสงค์

1. หลักจากเผชิญประสบการณ์ “การสร้างข้อความด้วยโปรแกรมออร์เซอร์” แล้ว นักเรียนสามารถอธิบายขั้นตอนในการสร้างข้อความด้วยโปรแกรมออร์เซอร์ได้ถูกต้อง
2. หลักจากเผชิญประสบการณ์ “การตกแต่ง และการเคลื่อนไหวข้อความด้วยโปรแกรมออร์เซอร์” แล้ว นักเรียนสามารถอธิบายขั้นตอนในการตกแต่ง และเคลื่อนไหวข้อความด้วยโปรแกรมออร์เซอร์ได้ถูกต้อง

ประสบการณ์และบริบท

ประสบการณ์ที่คาดหวัง

เมื่อผ่านกระบวนการสร้าง ตกแต่ง และการเคลื่อนไหวข้อความด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แล้ว นักเรียนสามารถสร้าง ตกแต่ง และเคลื่อนไหวข้อความด้วยโปรแกรมออร์เซอร์ได้

บริบทและสถานการณ์

บริบท

นักเรียนศึกษาขั้นตอนการสร้างและตกแต่งข้อความด้วยโปรแกรมออร์เซอร์ ที่ห้องคอมพิวเตอร์ โรงเรียนสายธรรมจันทร์ มุมวิชาการ และจัดเตรียมอุปกรณ์ สำหรับสร้าง และตกแต่งข้อความด้วยโปรแกรม ออร์เซอร์ นักเรียนต้องเตรียมวัสดุอุปกรณ์ ดังนี้ เครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องพิมพ์ดี เครื่องโทรทัศน์ และเนื้อหาวิชาคอมพิวเตอร์ 1

สถานการณ์

นักเรียนในฐานะเป็นพนักงานฝ่ายผลิตคือการเรียนการสอนของบริษัทพัฒนาสื่อ จำกัด ได้รับมอบหมายจากผู้จัดการฝ่ายผลิต ให้จัดสร้างสื่อการเรียนการสอนในวิชาคอมพิวเตอร์ 1 โดยรูปแบบการเผชิญสถานการณ์เป็นกลุ่ม ให้นักเรียนศึกษาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลหลายแหล่งนำมาปฏิบัติ ซึ่งนักเรียนจะต้องปฏิบัติ 4 ขั้นตอน ดังนี้ คือ (1) อ่านประมวลสาระ เรื่อง การสร้าง ตกแต่ง และการเคลื่อนไหวข้อความด้วยโปรแกรมออร์เซอร์ (2) ชมมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ เรื่อง การสร้าง ตกแต่ง และการเคลื่อนไหวข้อความด้วยโปรแกรมออร์เซอร์ (3) สร้าง ตกแต่ง และการเคลื่อนไหวข้อความด้วยโปรแกรมออร์เซอร์ และ(4) นำเสนอผลงาน

สิ่งที่พึงระวังในการเผชิญสถานการณ์

1. ขณะเสียบปลั๊กไฟฟ้าเพื่อเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ ในห้องคอมพิวเตอร์ นักเรียนอย่าเล่นกัน ควรใช้ความระมัดระวังในการเสียบปลั๊กไฟฟ้า หากเกิดอุบัติเหตุไฟฟ้าดูดให้สับคัตเอาท์หลังห้องคอมพิวเตอร์ทันที
2. ขณะเสียบปลั๊กไฟฟ้าเพื่อเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องพิมพ์สี และเครื่องโทรทัศน์ในห้องคอมพิวเตอร์ ควรเช็ดมือให้แห้งเพื่อป้องกันไฟฟ้าดูด

รายละเอียดของการเผชิญประสพการณ์ที่ 4.2 การสร้าง ตกแต่งและการเคลื่อนไหวข้อความด้วยโปรแกรมออธอร์แวร์

ประสพการณ์	ภารกิจ	งาน	วิธีการ	เนื้อหา	บริบท	สื่อ/แหล่งความรู้	สิ่งอำนวยความสะดวก	การประเมิน
4.2.1 การสร้าง ข้อความ ด้วย โปรแกรม ออธอร์แวร์	1. ศึกษา ขั้นตอน การสร้าง ข้อความด้วย โปรแกรม ออธอร์แวร์	1.1 อ่านประมวลสาระ เรื่อง การสร้างข้อความด้วย โปรแกรมออธอร์แวร์ 1.2 บันทึกสาระสำคัญ	SDL SDL	- การสร้าง ข้อความ ด้วย โปรแกรม ออธอร์แวร์	- ห้อง คอมพิวเตอร์ โรงเรียน สายธรรมจันทร์ - มุมวิชาการ	-ประมวลสาระ เรื่อง การสร้าง ข้อความด้วย โปรแกรม ออธอร์แวร์		
	2. คำนึง การสร้าง ข้อความ ด้วย โปรแกรม ออธอร์แวร์	2.1 ชมมัลติมีเดียประกอบ การเผชิญประสพการณ์ เรื่อง การสร้างข้อความด้วย โปรแกรมออธอร์แวร์ 2.2 เลือกเนื้อหาวิชาคอมพิวเตอร์ 1 กลุ่มละ 1 เนื้อหา 2.3 เลือก Icon รูปตัวเอ ที่ Tools box	SDL TDL/PDL TDL/PDL	- การสร้าง ข้อความ ด้วยโปรแกรม ออธอร์แวร์	- ห้อง คอมพิวเตอร์ โรงเรียน สายธรรมจันทร์	- มัลติมีเดีย ประกอบ เผชิญ ประสพการณ์ เรื่องการสร้าง ข้อความด้วย โปรแกรม ออธอร์แวร์ ความยาว 2.25 นาที	- เครื่อง คอมพิวเตอร์ - เครื่อง โทรทัศน์ - เครื่อง พิมพ์ดี	

รายละเอียดของการเรียนรู้ประสบการณ์ที่ 4.2 การสร้าง ตกแต่งและการเคลื่อนไหวข้อความด้วยโปรแกรมออธอร์แวร์

ประสบการณ์	ภารกิจ	งาน	วิธีการ	เนื้อหา	บริบท	สื่อแหล่งความรู้	สิ่งอำนวยความสะดวก	การประเมิน
		2.4 เลือก Icon รูปคินสอและตัวเอ 2.5 เลือกตำแหน่งที่ต้องการ พิมพ์ข้อความ 2.6 เลือก ไอคอนรูปลูกศร สีสันที่ Toolbox	TDL/PDL TDL/PDL TDL/PDL				- เครื่อง คอมพิวเตอร์ - เครื่อง โทรศัพท์ - เครื่อง พิมพ์ดี	- จากการ สังเกต การ ทำงาน กลุ่ม
4.2.2. การ ตกแต่งข้อความด้วยโปรแกรมออธอร์แวร์	1. ศึกษา ขั้นตอนการ ตกแต่งและเคลื่อนไหวข้อความด้วยโปรแกรมออธอร์แวร์	1.1 อ่านประมวลสาระ เรื่อง การตกแต่งข้อความด้วยโปรแกรมออธอร์แวร์ 1.2 บันทึกสาระสำคัญ	SDL SDL	- การตกแต่งข้อความด้วยโปรแกรมออธอร์แวร์	- ห้อง คอมพิวเตอร์ โรงเรียน สาขาธรรมจันทน์ - มุมวิชาการ	- ประมวลสาระ เรื่อง การตกแต่งข้อความด้วยโปรแกรมออธอร์แวร์		

รายละเอียดของการทำงานที่ 4.2 การสร้าง ตกแต่งและการเคลื่อนไหวข้อความด้วยโปรแกรมเออร์แวร์

ประสบการณ์	ภารกิจ	งาน	วิธีการ	เนื้อหา	บริบท	สื่อแหล่งความรู้	ถึงอำนวยความสะดวก	การประเมิน
	2. ตกแต่งข้อความด้วยโปรแกรมเออร์แวร์	2.1 ทบทวนเครื่องมือ เรื่อง การตกแต่ง และเคลื่อนไหวข้อความ ด้วยโปรแกรมเออร์แวร์ 2.2 เลือกคลิกเมาส์ซ้ายที่จุดแฮนด์เคิล ปรับแต่งขนาดของกรอบข้อความ 2.3 เลือก Icon Modes ที่ชื่อ Transparent 2.4 เลือก เมนู Text 2.5 เลือก ไอคอนรูปตัว เอ 2.6 เลือกเมนู Text เลือกคำสั่ง Font 2.7 เลือกเมนู Text เลือกคำสั่ง Size 2.8 เลือกเมนู Text เลือก Style	SDL PDL/TDL PDL/TDL PDL/TDL PDL/TDL PDL/TDL PDL/TDL	- การตกแต่ง และเคลื่อนไหวข้อความด้วยโปรแกรมเออร์แวร์	- ห้องคอมพิวเตอร์ โรงเรียนสายธรรมจันทร์	- มัลติมีเดีย เรื่อง การตกแต่ง และเคลื่อนไหวข้อความด้วยโปรแกรมเออร์แวร์ ความยาว 2.35 นาที	- เครื่องคอมพิวเตอร์ - เครื่องโทรทัศน์ - เครื่องพิมพ์ดี	- จากการทำงานกลุ่ม

รายละเอียดของการเชิญประชุมการณที่ 4.2 การสร้าง ตกแต่งและการเคลื่อนไหวข้อความด้วยโปรแกรมออเทอร์แวร์

ประสพการณ	ภารกิจ	งาน	วิธีการ	เนื้อหา	บริบท	สื่อ/แหล่งความรู้	สิ่งอำนวยความสะดวก	การประเมิน
		2.9 เลือกเมนู Text เลือกคำสั่ง Alignment เลือกคำสั่งแบบ Center 2.10 ปิดหน้าต่าง Presentation Window	PDL/TDL PDL/TDL					
	3. รายงานผลงาน	3.1 รายงาน 3.2 วิพากษ์ 3.3 สรุป 3.4 ทำแบบฝึกหัด	PDL/TDL PDL/TDL PDL/TDL SDL					- จาก ผลงาน - จาก แบบฝึกหัด

แผนกำกับประสบการณ์

วิชา คอมพิวเตอร์ 2

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยประสบการณ์ที่ 4 เรื่อง การสร้าง ตกแต่ง และการเคลื่อนไหววัตถุด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์

ประสบการณ์หลักที่ 4.2 เรื่อง การสร้าง ตกแต่ง และการเคลื่อนไหวข้อความด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์

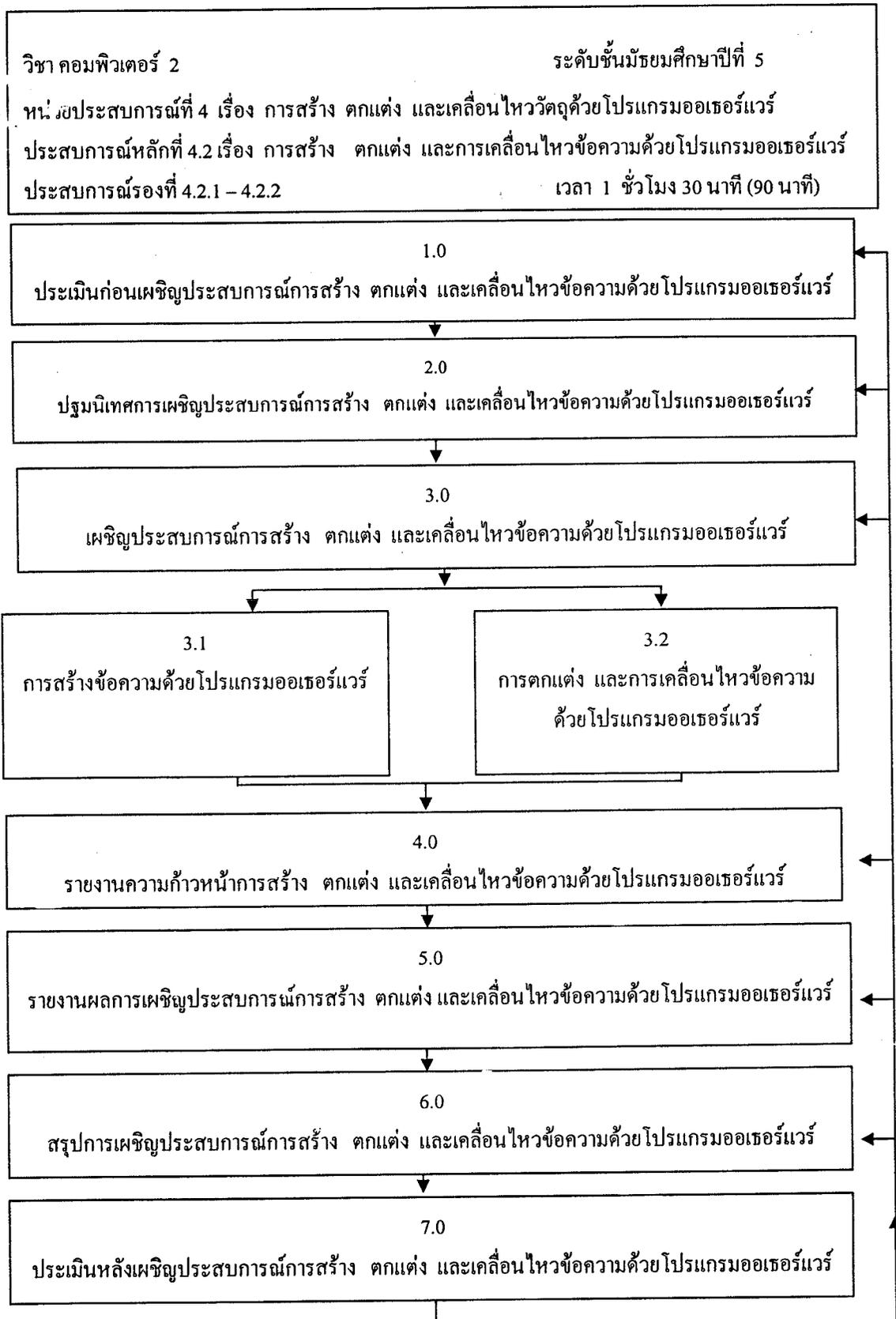
เวลา 1 ชั่วโมง 30 นาที

ผู้สอน นางวารภรณ์ วิมลประเสริฐ

จำนวนผู้เรียน SDL 30 PDL 2 TDL 1

ลำดับ ที่	กิจกรรม/ภารกิจ	สื่อ	สถานที่	เวลา (นาที)
1	ประเมินก่อนเผชิญประสบการณ์ 1.1 ทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์ (1) ตอนที่ 1 ภาคทฤษฎี (2) ตอนที่ 2 ภาคปฏิบัติ	- แบบทดสอบ	- ห้อง คอมพิวเตอร์ ห้อง 222	(15) 5 10
2	ปฐมนิเทศประสบการณ์ 2.1 วัตถุประสงค์ 2.2 ประสบการณ์ 2.3 บริบท/สถานการณ์ 2.4 ขั้นตอนการหาประสบการณ์ 2.5 สื่อ/เครื่องมือ 2.6 การประเมิน	- มัลติมีเดียปฐมนิเทศ	- ห้อง คอมพิวเตอร์ ห้อง 222	5
3	เผชิญประสบการณ์ 2.1 การสร้างข้อความด้วย โปรแกรมออร์เซอร์แวร์ 2.2 การตกแต่งและเคลื่อนไหว ข้อความด้วยโปรแกรม ออร์เซอร์แวร์	- ประมวลสาระ - คู่มือเผชิญ ประสบการณ์ - มัลติมีเดียประกอบการ เผชิญประสบการณ์	- ห้อง คอมพิวเตอร์ ห้อง 222	30
4	รายงานความก้าวหน้า	-	- ห้อง คอมพิวเตอร์ ห้อง 222	5
5	รายงานผลการเผชิญประสบการณ์	-	- ห้อง คอมพิวเตอร์ ห้อง 222	10

เส้นทางการเรียน



แผนผลิตมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์

รายวิชา คอมพิวเตอร์ 2

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยประสบการณ์ที่ 4 เรื่อง การสร้าง ตกแต่ง และการเคลื่อนไหววัตถุด้วยโปรแกรมออร์เตอร์แวร์
ประสบการณ์หลักที่ 4.2 เรื่อง การสร้าง ตกแต่ง และการเคลื่อนไหวข้อความด้วยโปรแกรมออร์เตอร์แวร์
ประสบการณ์หลักที่ 4.2.1 – 4.2.2

เวลา 10 นาที

ประเภทสื่อ : มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ มีอยู่แล้ว ต้องผลิตใหม่

เรื่อง การสร้าง ตกแต่ง และการเคลื่อนไหวข้อความด้วยโปรแกรมออร์เตอร์แวร์

วัตถุประสงค์

1. หลังจากนักเรียนชมมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ เรื่อง “ขั้นตอนการสร้างข้อความด้วยโปรแกรมออร์เตอร์แวร์” แล้ว นักเรียนสามารถสร้างข้อความด้วยโปรแกรมออร์เตอร์แวร์ได้ถูกต้อง
2. หลังจากนักเรียนชมมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ เรื่อง “ขั้นตอนการแต่งข้อความด้วยโปรแกรมออร์เตอร์แวร์” แล้ว นักเรียนสามารถตกแต่งข้อความด้วยโปรแกรมออร์เตอร์แวร์ได้ถูกต้อง

สรุปเนื้อหา

การสร้างข้อความด้วยโปรแกรมออร์เตอร์แวร์ สร้างได้จากแถบเครื่องมือไอคอนรูปตัวเอที่เครื่องมือ Toolbox เท่านั้น โดยมีขั้นตอนการสร้างดังนี้ (1) เลือกไอคอนรูปตัวเอจากแถบเครื่องมือ และ (2) เลือกตำแหน่งที่ต้องการพิมพ์ข้อความและพิมพ์ข้อความ การตกแต่งข้อความด้วยโปรแกรมออร์เตอร์แวร์ สามารถตกแต่งแบบอักษร ขนาดอักษร ลักษณะอักษร และตำแหน่งอักษร ได้จากแถบเมนูเท่านั้น สำหรับการตกแต่งสีอักษร ตกแต่งได้จากแถบเครื่องมือ การเคลื่อนไหวข้อความด้วยโปรแกรมออร์เตอร์แวร์ กำหนดการเคลื่อนไหวจากแถบเมนู

แหล่งที่มาของสื่อ

ดวงพร เกียรติคำ (2548) คู่มือสร้างสื่อมัลติมีเดียด้วย Camtasia Studio 3 โปรวิชั่น กรุงเทพมหานคร

ธนพร จินโต (2547) คู่มือการใช้งาน Macrsmmedia Authorware 7 เอส.พี.ซี. บุ๊คส์ กรุงเทพมหานคร

หน้า 13 – 19

ภัททิรา เหลืองวิลาส (2547) สร้างสื่อการเรียนการสอน CAI ด้วย Macromedia Authorware 7 สวัสดิ์ไอที

กรุงเทพมหานคร หน้า 13 – 24

มานิตย์ กริ่งรัมย์ (2547) สร้างงานนำเสนอและ CAI ด้วย Authorware 7.0 เม็ดทรายพริ้นติ้ง กรุงเทพมหานคร

หน้า 2 – 3

สมรัก ปริยะวาที (2549) Authorware 7 และประยุกต์ใช้งานสไลด์ Workshop ซีเอ็ดดูเคชั่น กรุงเทพมหานคร

สุนันท์ ปัทมาคม และอรจรีย์ ณ ตะกั่วทุ่ง (2548) หน่วยที่ 8 การผลิตสไลด์มัลติมีเดีย ใน *ประมวลสาระชุดวิชา*

ประสบการณ์วิชาชีพมหาบัณฑิตเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา หน้า 95 – 165 พิมพ์ครั้งที่ 2

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช สาขาวิชาศึกษาศาสตร์

ขั้นตอนการผลิต

การผลิตมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ มีขั้นตอนการผลิต ครอบคลุม (1) ขั้นตอนวางแผน (2) ขั้นตอนเตรียมการ (3) ขั้นตอนดำเนินการผลิต และ (4) ขั้นตอนประเมิน

1. ขั้นตอนวางแผน

1.1 วิเคราะห์ผู้เรียน เป็นการศึกษาผู้เรียนในด้านอายุ ความรู้ และทักษะเกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์

1.2 กำหนดวัตถุประสงค์ เป็นการกำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมที่วัดได้ ครอบคลุม พฤติกรรม

เกณฑ์ และเงื่อนไข

1.3 วิเคราะห์และกำหนดเนื้อหาสาระ เป็นการรวบรวมเนื้อหาสาระจากเอกสาร หนังสือ และตำรา เกี่ยวกับการสร้าง ตกแต่ง และการเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรมออกเซอร์แวร์

1.4 กำหนดหัวข้อที่จะนำเสนอในมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์

1.5 กำหนดรายละเอียด เป็นการกำหนดรายละเอียดของการทำงาน เช่น ลักษณะของการนำเสนอ จำนวนภาพ เสียงดนตรี เสียงบรรยาย รูปแบบการนำเสนอ อุปกรณ์ที่ใช้ บุคลากร ผู้ผลิตและการจัดเก็บ

1.6 กำหนดงบประมาณ รวมถึงค่าวัสดุอุปกรณ์ ค่าจ้างประเภทต่าง ๆ

2. ขั้นตอนเตรียมการ

2.1 เตรียมบุคลากร ได้แก่ ผู้บรรยาย ผู้บันทึกและผู้ผลิตมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์

2.2 เตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการผลิต ได้แก่ เครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องบันทึกเสียง ไมโครโฟนและ

แผ่นซีดีรอม

2.3 เตรียมโปรแกรมที่ใช้ในการผลิต ได้แก่ โปรแกรมมาโครมีเดียออกเซอร์แวร์ โปรแกรมไฟโต้ช้อพ โปรแกรมมาโครมีเดียคริมเวฟเวอร์ โปรแกรมมาโครมีเดียแพรช และโปรแกรมแคมตาเซีย

3. ขั้นตอนการผลิต

- 3.1 เขียนคำบรรยาย กำหนดภาพ และข้อความ
- 3.2 สร้างข้อความและภาพ
- 3.3 บันทึกเสียง
- 3.4 บันทึกเพิ่มข้อมูล
- 3.5 ตรวจสอบความชัดเจนของเสียง ภาพและตัวอักษรในข้อความ
- 3.6 บันทึกลงแผ่นซีดีรอม

4. ขั้นตอนประเมิน

ประเมินจากการตรวจสอบของผู้ทรงคุณวุฒิด้านเนื้อหาและเทคโนโลยีการศึกษาในส่วนที่เกี่ยวข้อง

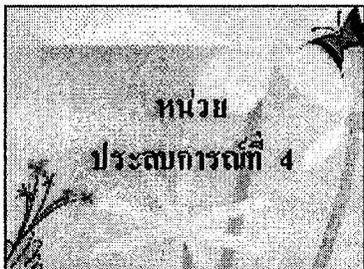
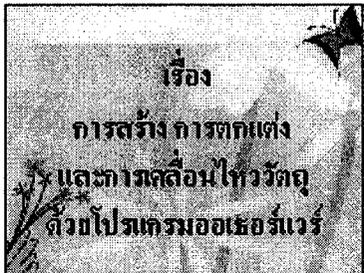
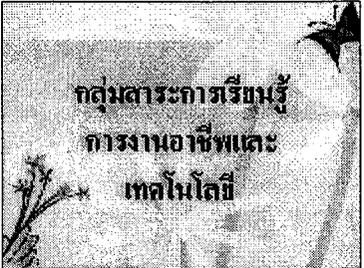
- 4.1 เนื้อหาสาระ ได้แก่ ความถูกต้อง ความทันสมัยและการเรียงลำดับเนื้อหาจากง่ายไปหายาก
- 4.2 ข้อความ ได้แก่ ความถูกต้องของข้อความ ความชัดเจนของข้อความ ขนาดของข้อความ และความเหมาะสมของสีข้อความกับสีพื้น
- 4.3 ภาพ ได้แก่ ความสอดคล้องของภาพกับเนื้อหา ความสอดคล้องของภาพกับเสียง และความชัดเจนของภาพ
- 4.4 เสียง ได้แก่ ความชัดเจนของเสียงบรรยายและเสียงดนตรี สำเนียงและลีลาของเสียงบรรยาย และความถูกต้องของการออกเสียงบรรยาย
- 4.5 การเชื่อมโยงเนื้อหาถูกต้อง สะดวกและรวดเร็ว

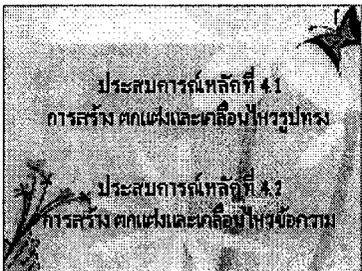
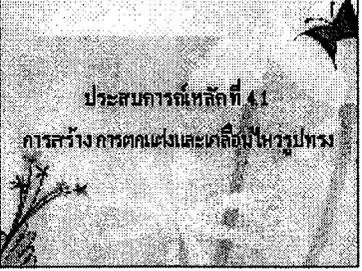
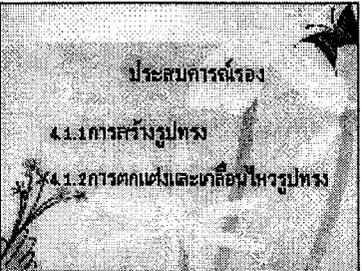
ทรัพยากรที่ใช้

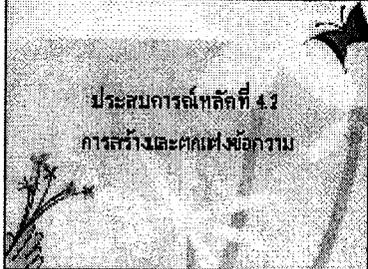
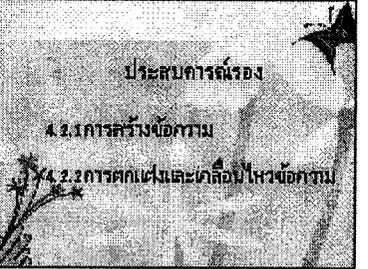
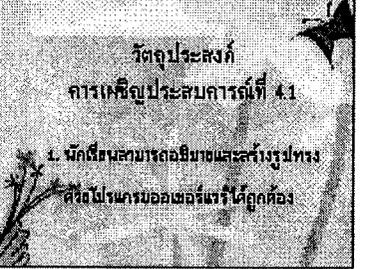
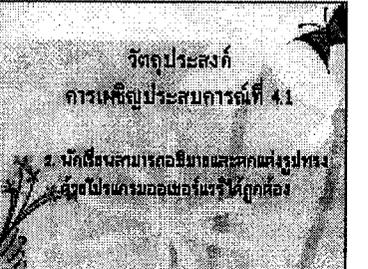
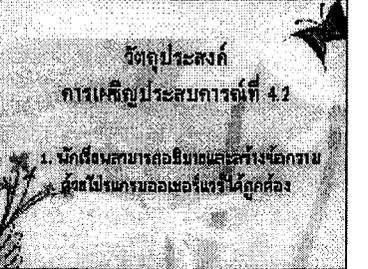
1. งบประมาณ 500.- บาท
2. บุคลากร 1 คน
3. อุปกรณ์การผลิต(มีอยู่แล้ว) ได้แก่ เครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องบันทึกเสียงและไมโครโฟน
4. วัสดุ ได้แก่ แผ่นซีดีรอม

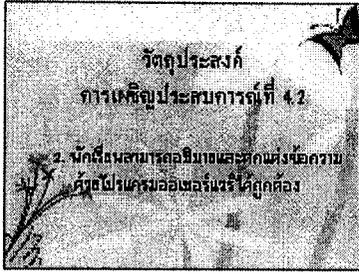
บทมัลติมีเดียปฐมนิเทศ

หน่วยประสบการณ์ที่ 4 เรื่อง การสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหววัตถุด้วยโปรแกรมออร์แวร์

ที่	ภาพ	เสียง
1		F1 ดนตรีประจำรายการ
2		
3		
4		

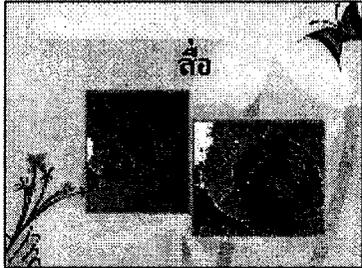
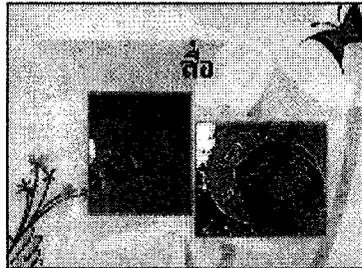
ที่	ภาพ	เสียง
5	 <p>ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5</p>	FO
6	 <p>หน่วย ประสบการณ์ที่ 4</p>	<p>บรรยาย</p> <p>ก่อนที่นักเรียนจะเข้าสู่การเผชิญประสบการณ์ในหน่วยประสบการณ์ที่ 4 มีคำแนะนำนักเรียนในการเผชิญประสบการณ์ ดังนี้</p>
7	 <p>ประสบการณ์หลักที่ 4.1 การสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหวรูปทรง</p> <p>ประสบการณ์หลักที่ 4.2 การสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหวข้อความ</p>	<p>ประสบการณ์ที่นักเรียนต้องเผชิญมี 2 ประสบการณ์หลัก คือ ประสบการณ์หลักที่ 4.1 การสร้าง การตกแต่ง และการเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ และประสบการณ์หลักที่ 4.2 การสร้าง การตกแต่ง และการเคลื่อนไหวข้อความด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์</p>
8	 <p>ประสบการณ์หลักที่ 4.1 การสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหวรูปทรง</p>	<p>จากประสบการณ์หลักที่ 4.1 แบ่งเป็นประสบการณ์รอง 2 ประสบการณ์ ได้แก่</p>
9	 <p>ประสบการณ์รอง</p> <p>4.1.1 การสร้างรูปทรง</p> <p>4.1.2 การตกแต่งและเคลื่อนไหวรูปทรง</p>	<p>ประสบการณ์รองที่ 4.1.1 การสร้างรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ และ</p> <p>ประสบการณ์รองที่ 4.1.2 การสร้าง การตกแต่งและการเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์</p>

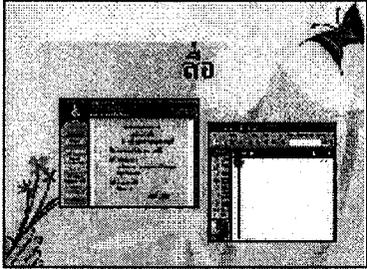
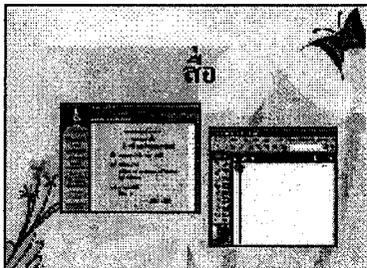
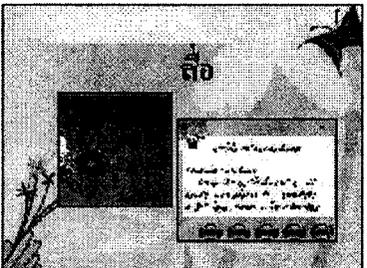
ที่	ภาพ	เสียง
10	 <p>ประสพการณ์หลักที่ 4.1 การสร้างและศัพทแห่งข้อความ</p>	<p>ประสพการณ์หลักที่ 4.2 แบ่งเป็นประสพการณ์รอง 2 ประสพการณ์ ได้แก่</p>
11	 <p>ประสพการณ์รอง 4.2.1 การสร้างข้อความ 4.2.2 การตกแต่งและเคลื่อนไหวข้อความ</p>	<p>ประสพการณ์รองที่ 4.2.1 การสร้างข้อความด้วย โปรแกรมออร์เวิร์ และ ประสพการณ์รองที่ 4.2.2 การตกแต่งข้อความ ด้วยโปรแกรมออร์เวิร์</p>
12	 <p>วัตถุประสงค์ การเผชิญประสพการณ์ที่ 4.1 1. นักเรียนสามารถอธิบายและสร้างรูปทรง ด้วยโปรแกรมออร์เวิร์ได้ถูกต้อง</p>	<p>วัตถุประสงค์ของการเผชิญประสพการณ์ที่ 4.1 มีดังนี้ 1. นักเรียนสามารถอธิบายและสร้างรูปทรงด้วย โปรแกรมออร์เวิร์ได้ถูกต้อง</p>
13	 <p>วัตถุประสงค์ การเผชิญประสพการณ์ที่ 4.1 2. นักเรียนสามารถอธิบาย ตกแต่งและเคลื่อนไหว รูปทรงด้วยโปรแกรมออร์เวิร์ได้ถูกต้อง</p>	<p>2. นักเรียนสามารถอธิบาย ตกแต่งและเคลื่อนไหว รูปทรงด้วยโปรแกรมออร์เวิร์ได้ถูกต้อง</p>
14	 <p>วัตถุประสงค์ การเผชิญประสพการณ์ที่ 4.2 1. นักเรียนสามารถอธิบายและสร้างข้อความ ด้วยโปรแกรมออร์เวิร์ได้ถูกต้อง</p>	<p>และวัตถุประสงค์ของการเผชิญประสพการณ์ที่ 4.2 มีดังนี้ 1. นักเรียนสามารถอธิบายและสร้างข้อความด้วย โปรแกรมออร์เวิร์ได้ถูกต้อง</p>

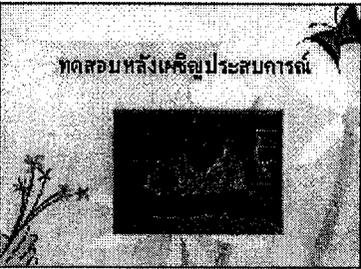
ที่	ภาพ	เสียง
15		2. นักเรียนสามารถอธิบายและตกแต่งข้อความด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ได้ถูกต้อง
16		บริบทและสถานการณ์
17		บริบทในการเชิญประสบการณ์ได้แก่ ห้องคอมพิวเตอร์ห้อง 222
18		ห้องคอมพิวเตอร์ปฏิบัติการทางภาษา ห้อง 223
19		มุมมองวิชาการ

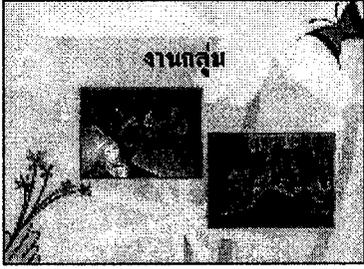
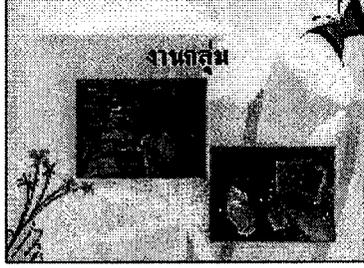
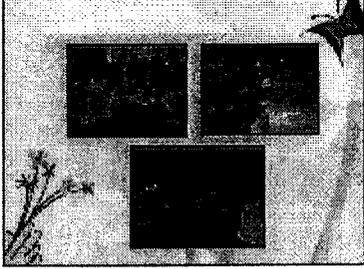
ที่	ภาพ	เสียง
20		มุมมองอย่างผลงาน
21		มุมมองศตวรรษ
22		<p>สถานการณ์</p> <p>นักเรียนในฐานะเป็นพนักงานฝ่ายผลิตเพื่อการเรียนการสอนของบริษัทพัฒนาสื่อ จำกัด ได้รับมอบหมายจากผู้จัดการฝ่ายผลิต ให้จัดสร้างสื่อการเรียนการสอนในวิชาคอมพิวเตอร์ 1 โดยใช้โปรแกรมออร์เวิร์</p>
23		<p>นักเรียนต้องเผชิญประสบการณ์ตามภารกิจและงานที่กำหนดให้ ภารกิจ หมายถึง กิจกรรมใหญ่</p>
24		<p>ส่วนงานเป็นกิจกรรมย่อยของกิจกรรมใหญ่ ซึ่งนักเรียนต้องปฏิบัติตามคู่มือเผชิญประสบการณ์ ดังนี้</p>

ที่	ภาพ	เสียง
25		ศึกษาประมวลสาระ เรื่อง การสร้างและตกแต่งรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์
26		และ เรื่อง การสร้างและตกแต่งข้อความด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์
27		หลังจากศึกษาประมวลสาระแล้ว ให้นักเรียนจัดทำข้อมูลเพื่อเตรียมสร้างบทเรียน
28		เลือกเนื้อหาวิชาคอมพิวเตอร์ 1 เปิดโปรแกรมออเธอร์แวร์ดำเนินการสร้างพื้นหลังบทเรียน
29		ตกแต่งสีพื้นหลังและการเคลื่อนไหวพื้นหลัง

ที่	ภาพ	เสียง
30		สร้างข้อความตามเนื้อหาที่นักเรียนได้เลือกไว้
31		ตกแต่งและกำหนดการเคลื่อนไหวข้อความ
32		และนำเสนอผลงาน
33		สื่อที่ใช้ได้แก่ ประมวลสาระ
34		มัลติมีเดียที่ใช้ในการปฐมนิเทศ

ที่	ภาพ	เสียง
35		<p>มัลติมีเดียที่ใช้ในการเผชิญประสบการณ์</p>
36		<p>คู่มือเผชิญประสบการณ์</p>
37		<p>และตัวอย่างของชิ้นงาน</p>
38		<p>การประเมิน</p>

ที่	ภาพ	เสียง
39		จะประเมินจากแบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์
40		และหลังเผชิญประสบการณ์ เป็นแบบทดสอบภาคทฤษฎี จำนวน 10 ข้อ
41		และแบบทดสอบภาคปฏิบัติ จำนวน 1 ข้อ
42		จากการปฏิบัติงานกลุ่ม ได้แก่ ความร่วมมือในการทำงาน ความรับผิดชอบ

ที่	ภาพ	เสียง
43		<p>การแสดงความคิดเห็น การแก้ปัญหา และการยอมรับคำแนะนำและปรับปรุง</p>
44		<p>ประเมินจากชิ้นงาน ได้แก่ บทเรียนที่สร้างด้วย โปรแกรมออดเธอร์แวร์</p>
45		<p>และจากการทำแบบฝึกหัด จำนวน 10 ข้อ</p>
46		<p>ต่อไปนี้จะให้นักเรียนเข้าสู่การเผชิญประสบการณ์ ได้แล้วค่ะ</p> <p>FO</p>

ที่	ภาพ	เสียง
47		F1 คนตรีประจำรายการ
48		FO

คำนำ

ประมวลสาระ เรื่อง การสร้าง ตกแต่งและการเคลื่อนไหววัตถุด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์ เป็นหน่วยเนื้อหาที่ 4 ของวิชาคอมพิวเตอร์ 2 ในสาระที่ 4 เทคโนโลยีสารสนเทศ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผู้เขียนได้ศึกษาข้อมูลตามโครงสร้างหลักสูตรของสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน แล้วทำการแบ่งหน่วยเนื้อหา กำหนดเป็นหน่วยประสบการณ์ ซึ่งครอบคลุม ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังรายภาคเรียน คำอธิบายรายวิชาช่วงชั้นที่ 4

วัตถุประสงค์ของประมวลสาระเล่มนี้ใช้เป็นสื่อหลักประกอบในชุดการเรียนรู้ทางอิเล็กทรอนิกส์แบบอิงประสบการณ์ เรื่อง การสร้าง ตกแต่งและการเคลื่อนไหววัตถุด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์ เพื่อให้ นักเรียนได้เผชิญประสบการณ์ด้วยการเสาะแสวงหาความรู้ที่เป็นเนื้อหาสาระประกอบภารกิจ งาน และทักษะ ความชำนาญจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ มุ่งให้นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจ รู้จักแก้ปัญหาและสร้างชิ้นงานได้

ขอบข่ายเนื้อหาในประมวลสาระ ครอบคลุม การสร้าง ตกแต่งและการเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์และการสร้าง ตกแต่งและการเคลื่อนไหวข้อความด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์

ผู้เขียนหวังเป็นอย่างยิ่งว่าประมวลสาระ เรื่อง การสร้าง ตกแต่งและการเคลื่อนไหววัตถุด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์นี้ จะเป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนต่อไป

วราภรณ์ วิมลประเสริฐ

สารบัญ

	หน้า
คำชี้แจง	196
แผนผังแนวคิด	197
แผนการสอนประจำตอนที่ 4.1 การสร้าง ตกแต่งและการเคลื่อนไหววัตถุ ด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์	198
เรื่องที่ 4.1.1 การสร้างรูปทรงด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์	200
เรื่องที่ 4.1.2 การตกแต่ง และการเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์	204
แผนการสอนประจำตอนที่ 4.2 การสร้าง ตกแต่งและการเคลื่อนไหวข้อความ ด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์	207
เรื่องที่ 4.1.1 การสร้างข้อความด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์	208
เรื่องที่ 4.1.2 การตกแต่ง และการเคลื่อนไหวข้อความด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์	209
บรรณานุกรม	211

คำชี้แจง

1. ส่วนประกอบของประมวลสาระ

ในการศึกษาประมวลสาระ การสร้าง ตกแต่ง และการเคลื่อนไหววัตถุด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์ ประกอบด้วย แผนผังความคิด แผนการสอนประจำตอน และเนื้อหาสาระ

1.1 แผนผังความคิด เป็นส่วนที่แสดงถึงขอบข่ายแนวคิดของเนื้อหาสาระ

1.2 แผนการสอนประจำตอน ประกอบด้วย ตอน หัวเรื่อง แนวคิด และวัตถุประสงค์

1) ตอนหรือบทเรียน ประกอบด้วย ชื่อตอนและชื่อเรื่องของตอน

2) หัวเรื่อง เป็นการกำหนดเรื่องย่อยของเนื้อหาสาระที่มีความต่อเนื่องกัน ได้แก่ การสร้างรูปทรง การตกแต่งรูปทรง การเคลื่อนไหวรูปทรง การสร้างข้อความ การตกแต่งข้อความและการเคลื่อนไหวข้อความด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์

3) แนวคิด เป็นการนำคำสำคัญหรือคำหลักที่เกี่ยวกับเนื้อหาสาระในแต่ละหัวเรื่อง เพื่อให้ให้นักเรียนได้เข้าใจเรื่องนั้น ๆ อย่างชัดเจน

4) วัตถุประสงค์ เป็นการกำหนดจุดมุ่งหมายการเรียนการสอน โดยมุ่งที่ผลของการกระทำหรือพฤติกรรมของนักเรียน ภายใต้งานใจ และเกณฑ์ที่กำหนดไว้

1.3 เนื้อหาสาระ

เนื้อหาสาระในแต่ละหัวเรื่อง ประกอบด้วย (1) การเกริ่นนำ เป็นการนำเข้าสู่เรื่อง (2) หัวข้อย่อยของแต่ละหัวเรื่อง และ(3) สรุปเนื้อหาสาระ

2. วิธีการใช้ประมวลสาระ

ขั้นตอนการใช้ประมวลสาระ มีดังนี้

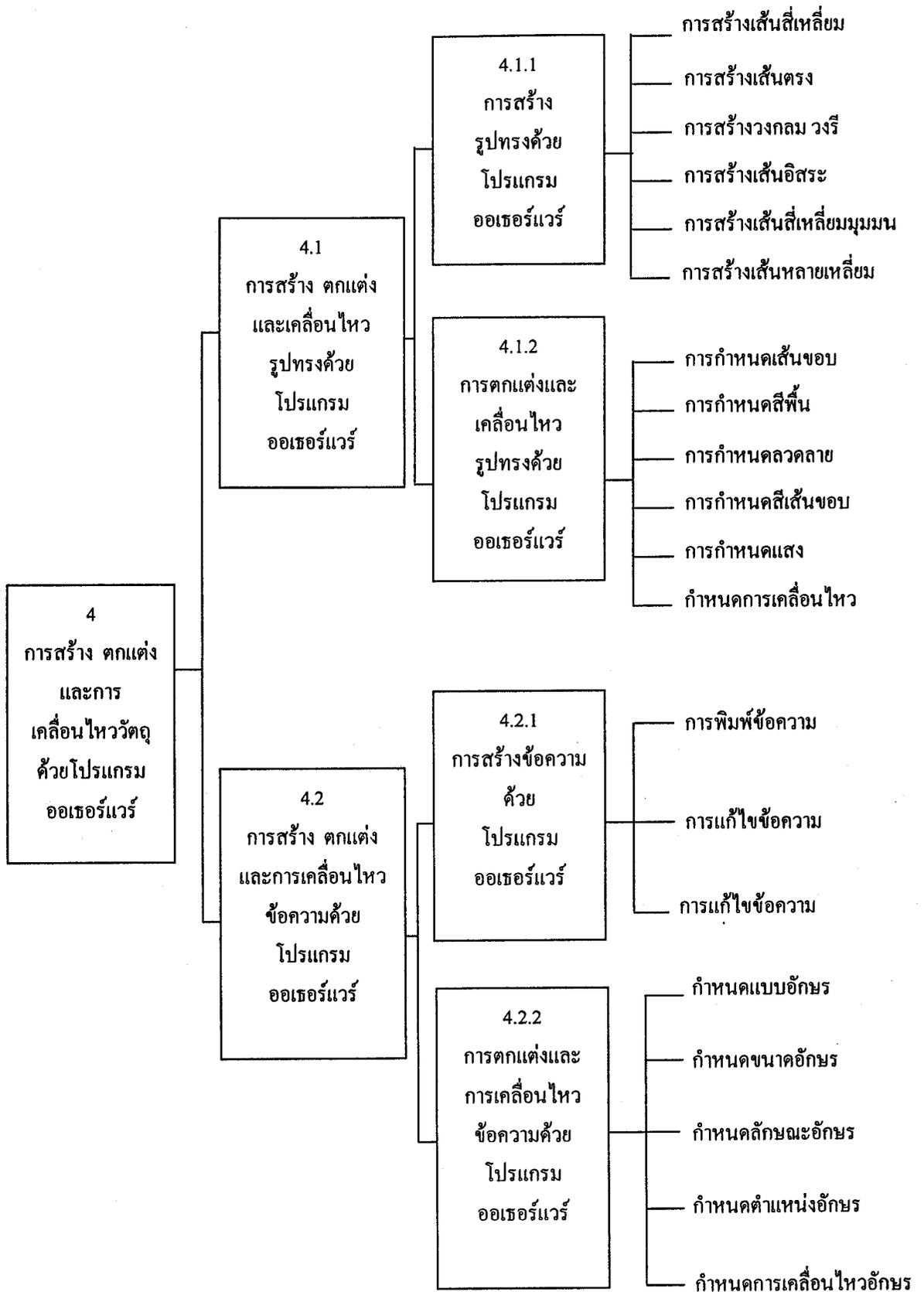
2.1 ศึกษาแผนผังความคิด

2.2 อ่านแผนการสอนประจำตอน

2.3 อ่านเนื้อหาสาระ

นอกจากนี้ นักเรียนสามารถศึกษาด้วยตนเองตามขั้นตอนของเนื้อหาสาระตามหัวเรื่องได้หลายครั้งจนกว่าจะเข้าใจ หรือศึกษาไปพร้อมกับการฝึกปฏิบัติจริงโดยมีสื่อประกอบ คือ มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ เรื่อง การสร้าง ตกแต่ง และการเคลื่อนไหววัตถุด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์

แผนผังความคิด



แผนการสอนประจำตอน

โปรดอ่านแผนการสอนประจำตอนที่ 4.1 หัวเรื่อง แนวคิด และวัตถุประสงค์ ก่อนศึกษาเนื้อหาอย่างละเอียด

หัวเรื่อง

- 4.1.1 การสร้างรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์
- 4.1.2 การตกแต่งและการเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

แนวคิด

1. การสร้างรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ รูปทรงทุกชนิดมีขั้นตอนการสร้างเหมือนกัน ดังนี้ (1) เลือกไอคอนรูปทรงที่ต้องการจากแถบเครื่องมือ Toolbox และ (2) กดเมาส์ซ้ายค้างไว้และลากรูปทรงตามต้องการ
2. การตกแต่งรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ สามารถตกแต่งเส้นขอบ สีพื้น ลวดลาย สีเส้นขอบ และแสงได้ มีวิธีการตกแต่ง 2 วิธี คือ (1) จากแถบเมนู และ (2) จากแถบเครื่องมือ การเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ ใช้กำหนดการเคลื่อนไหวจากแถบเมนูเท่านั้น

วัตถุประสงค์

1. หลังจากนักเรียนศึกษาเรื่อง “การสร้างรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์” แล้ว นักเรียนสามารถบอกและสร้างเส้นตรงแนวนอน แนวตั้งและเส้นอิสระด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ได้ถูกต้อง
2. หลังจากนักเรียนศึกษาเรื่อง “การสร้างรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์” แล้ว นักเรียนสามารถบอกและสร้างรูปวงกลม วงรีด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ได้ถูกต้อง
3. หลังจากนักเรียนศึกษาเรื่อง “การสร้างรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์” แล้ว นักเรียนสามารถบอกและสร้างรูปทรงสี่เหลี่ยมจัตุรัส สี่เหลี่ยมผืนผ้า สี่เหลี่ยมมุมมนและหลายเหลี่ยมด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ได้ถูกต้อง
4. หลังจากนักเรียนศึกษาเรื่อง “การตกแต่งและเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์” แล้ว นักเรียนสามารถบอกและใส่สีเส้นขอบ สีพื้นรูปทรง เส้นขอบ ลวดลายและกำหนดแสงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ได้ถูกต้อง
5. หลังจากนักเรียนศึกษาเรื่อง “การตกแต่งและการเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์” แล้ว นักเรียนสามารถบอกและสร้างการเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ได้ถูกต้อง

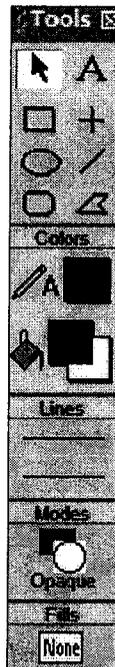
ตอนที่ 4.1 การสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

บทนำ

Display Icon เป็นเครื่องมือใช้สำหรับสร้างและเก็บวัตถุต่าง ๆ หลายรูปแบบวัตถุ (Object) ที่สร้างและเก็บคือข้อความและรูปภาพเพื่อแสดงบนหน้าจอ วัตถุต่าง ๆ ที่สร้างขึ้นจะถูกแสดงที่ Presentation Windows และสามารถตกแต่งให้สวยงามได้ตามต้องการ

เครื่องมือ Display Icon แบ่งการทำงานหลัก ๆ ของคำสั่งไว้ 2 ประเภท คือ (1) การสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ และ(2) การสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหวข้อความด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ ซึ่งทั้ง 2 ประเภทนี้เรียกว่า วัตถุ (Object) วัตถุต่าง ๆ ที่สร้างจะถูกแสดงที่ Presentation Windows มีขั้นตอนการทำงานดังนี้

1. ลาก Display Icon มาวางที่ Flowline
2. ดับเบิ้ลคลิกเข้าไปใน Display Icon จะปรากฏ Presentation Windows และกล่องเครื่องมือที่เรียกว่า "Toolbox" ขึ้นมา เป็นเครื่องมือใช้สำหรับสร้างรูปทรง ข้อความและตกแต่ง ดังภาพที่ 4.1



ภาพที่ 4.1 กล่องเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้สร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหวรูปทรงแบ่งออกเป็น 3 ชนิด คือ (1) สร้างรูปทรง (2) ตกแต่งรูปทรง และ(3) เคลื่อนไหวรูปทรง มีรายละเอียดขั้นตอนการสร้างดังนี้

เรื่องที่ 4.1.1 การสร้างรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

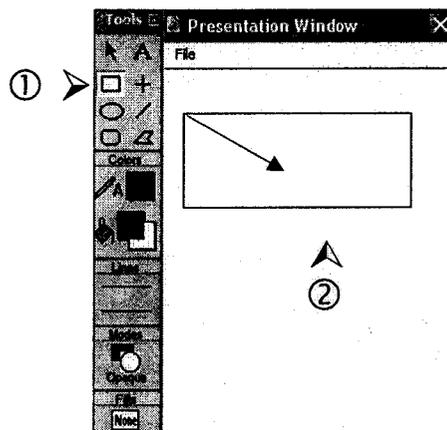
เครื่องมือในการสร้างรูปทรงที่กำหนดไว้มี 6 ชนิด ประกอบด้วย การสร้างเส้นสี่เหลี่ยม การสร้างเส้นตรง การสร้างเส้นวงกลม/วงรี การสร้างเส้นอิสระ การสร้างเส้นสี่เหลี่ยมมุมมน และการสร้างเส้นหลายเหลี่ยม แต่ละชนิดมีขั้นตอนการสร้างดังนี้

1. การสร้างเส้นสี่เหลี่ยม

การสร้างเส้นสี่เหลี่ยม ต้องสร้างจากปุ่มเครื่องมือ Rectangle มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

1. คลิกปุ่ม  ที่เครื่องมือ Toolbox
2. ลากเมาส์จากมุมบนด้านซ้ายลงมามุมล่างด้านขวา จะปรากฏเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าขึ้นมา

แต่ถ้าต้องการสร้างรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสให้กดปุ่ม Shift ค้างไว้ในขณะลากเมาส์ ดังภาพที่ 3.2



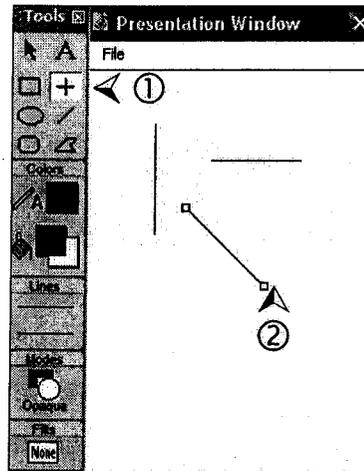
ภาพที่ 4.2 เครื่องมือ Rectangle

2. การสร้างเส้นตรง

การสร้างเส้นตรงแนวตั้ง แนวนอนหรือสร้างเส้นเฉียงทำมุม 45 องศา ต้องอาศัยการทำงานจากปุ่มเครื่องมือ Straight Line มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

1. คลิกปุ่ม  ที่เครื่องมือ Toolbox

2. ลากเมาส์จากด้านบนลงด้านล่าง หรือด้านซ้ายไปด้านขวา จะปรากฏเป็นรูปเส้นตรงแนวตั้งและแนวนอน แต่ถ้าต้องการสร้างเส้นเฉียงทำมุม 45 องศาให้กดปุ่ม Shift ค้างไว้ในขณะลากเมาส์ ดังภาพที่ 4.3



ภาพที่ 4.3 เครื่องมือ Straight Line

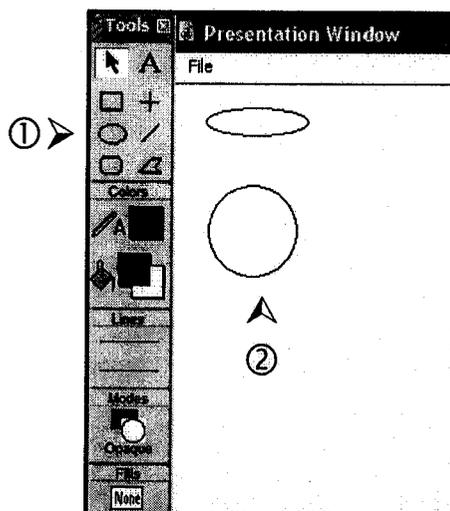
3. การสร้างรูปวงกลม วงรี

การสร้างรูปวงกลม วงรี ต้องสร้างจากปุ่มเครื่องมือ Ellipse มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

1. คลิกปุ่ม  ที่เครื่องมือ Toolbox

2. ลากเมาส์จากมุมบนด้านซ้ายลงมามุมล่างด้านขวา จะปรากฏเป็นรูปวงรี ขึ้นมา

แต่ถ้าต้องการสร้างรูปวงกลมให้กดปุ่ม Shift ค้างไว้ในขณะลากเมาส์ ดังภาพที่ 4.4



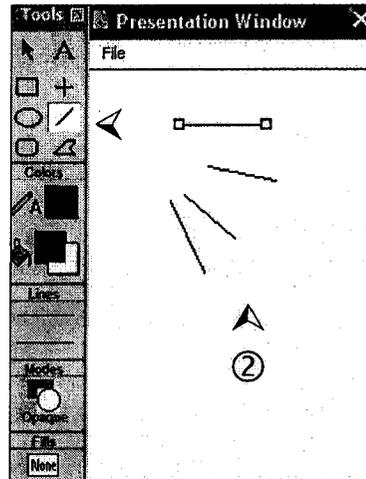
ภาพที่ 4.4 เครื่องมือ Ellipse

4. การสร้างเส้นอิสระ

การสร้างเส้นอิสระจะทำงานโดยอาศัยปุ่ม Diagonal Line การทำงานคล้ายการสร้างเส้นตรง เพียงแต่สามารถสร้างให้ปรากฏทิศทางได้มากกว่า มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

1. คลิกปุ่ม  ที่เครื่องมือ Toolbox
2. ลากเมาส์จากด้านบนลงด้านล่าง หรือ ด้านซ้ายไปด้านขวา จะปรากฏเป็นรูปเส้นตรงแนวตั้งและแนวนอน แต่ถ้าต้องการสร้างเส้นเฉียงทำมุม 45 องศาให้กดปุ่ม Shift ค้างไว้ในขณะลากเมาส์

ดังภาพที่ 4.5



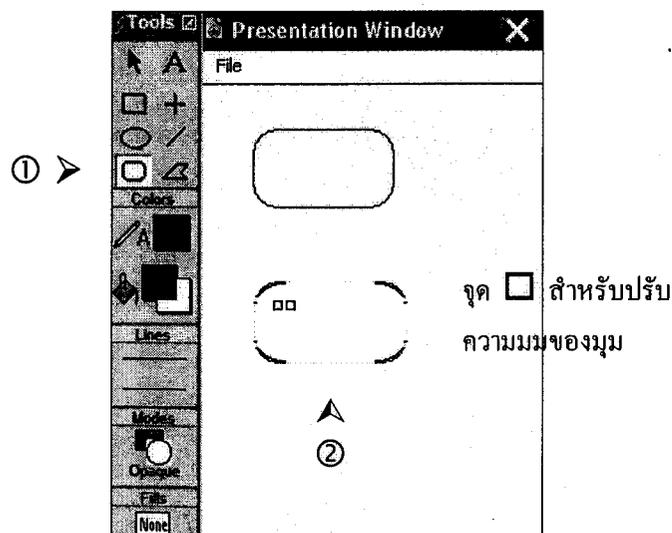
ภาพที่ 4.5 เครื่องมือ Diagonal Line

5. การสร้างเส้นสี่เหลี่ยมมุมมน

การสร้างเส้นสี่เหลี่ยมมุมมน ต้องสร้างจากปุ่มเครื่องมือ Rounded Rectangle มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

1. คลิกปุ่ม  ที่เครื่องมือ Toolbox
2. ลากเมาส์จากมุมบนด้านซ้ายลงมามุมล่างด้านขวา จะปรากฏเป็นรูปสี่เหลี่ยมมุมมนขึ้นมา

ดังภาพที่ 4.6



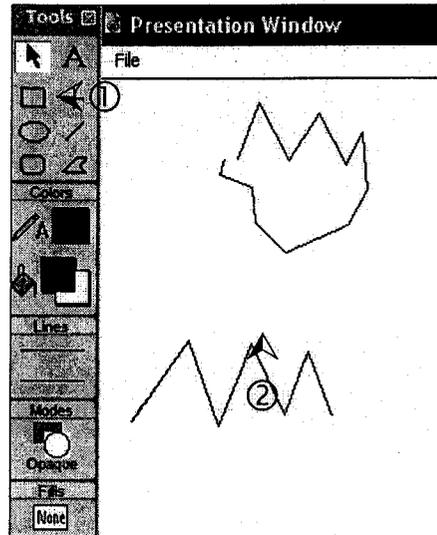
ภาพที่ 4.6 เครื่องมือ Rounded Rectangle

6. การสร้างเส้นหลายเหลี่ยม

การสร้างเส้นหลายเหลี่ยม ต้องสร้างจากปุ่มเครื่องมือ Polygon โดยการสร้างมีลักษณะเป็นเส้นเปิดและเส้นปิดก็ได้ มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

1. คลิกปุ่ม  ที่เครื่องมือ Toolbox
2. ลากเมาส์ตามต้องการถ้าต้องการเส้นปิดให้ลากมายังตำแหน่งเริ่มต้น และดับเบิลคลิก

ดังภาพที่ 4.7



ภาพที่ 4.7 เครื่องมือ Polygon

สรุป

การสร้างรูปทรงทุกชนิดด้วยโปรแกรมออร์เตอร์แวร์ มีขั้นตอนการสร้างเหมือนกัน ดังนี้

- (1) เลือกไอคอนรูปทรงที่ต้องการจากแถบเครื่องมือ และ (2) กดเมาส์ซ้ายค้างไว้ และลากรูปทรงตามต้องการ

เรื่องที่ 4.1.2 การตกแต่งและเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

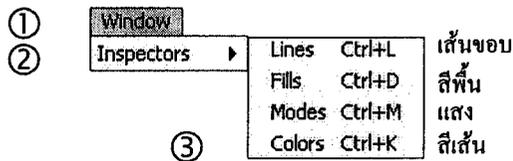
1. การตกแต่งรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

มีวิธีการตกแต่งรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ได้ 2 วิธี คือ (1) กำหนดจากแถบเมนู และ (2) กำหนดจากแถบเครื่องมือ ดังนี้

1.1 การกำหนดจากแถบเมนู มีขั้นตอนการทำดังนี้

- 1) เลือกเมนู Window
- 2) เลือกคำสั่ง Inspectors
- 3) เลือกคำสั่งที่ต้องการ

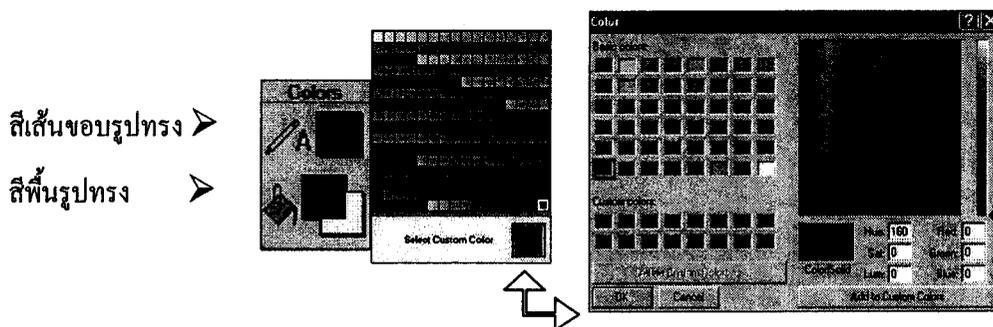
โดยการกำหนดจากแถบเครื่องมือ สามารถกำหนดเส้นขอบ (Lines) สีพื้น (Fills) แสง (Modes) และสีเส้นขอบ (Colors) เท่านั้น มีวิธีกำหนดดังภาพที่ 4.8



ภาพที่ 4.8 แถบเมนู

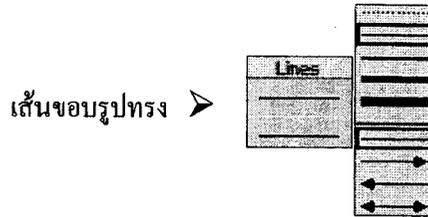
1.2 การกำหนดจากแถบเครื่องมือ มีขั้นตอนการทำดังนี้

1) คลิกที่รูปไอคอนสีเส้นขอบ จะมีลักษณะเป็น  ถ้าคลิกที่รูปไอคอนสีพื้น จะมีลักษณะเป็น  รายการแสดงดังภาพที่ 4.9



ภาพที่ 4.9 แถบเครื่องมือไอคอน สีเส้นขอบและสีพื้น

2) คลิกที่รูปไอคอนเส้นขอบ จะมีลักษณะเป็น  รายการแสดงดังภาพที่ 4.10



3) คลิกที่รูปไอคอน แสง จะมีลักษณะเป็น  รายการแสดงดังภาพที่ 4.11



← แสงรูปทรง

รูปแบบตามปกติของวัตถุนั้น ๆ

รูปแบบดำมีกรอบสีขาวรอบวัตถุ บริเวณกรอบนั้นจะ โปร่งใส

รูปแบบที่ทำให้บริเวณสีขาวทั้งหมดของวัตถุ โปร่งใส

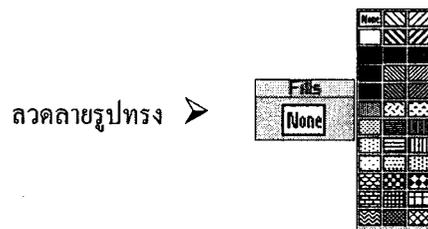
รูปแบบที่ทำให้ส่วนที่ไม่ซ้อนกันถูกลบออก

รูปแบบคล้ายกับ Transparent แต่ส่วนที่ซ้อนกับวัตถุอื่นและไม่ได้เป็นสีขาวจะเปลี่ยนเป็นสีตรงข้าม

รูปแบบเป็นการใช้ไฟล์ที่มี Alpha Channel มาให้ด้วย เพื่อใช้ Alpha Channel ในการบังภาพบางส่วน

ภาพที่ 4.10 แถบเครื่องมือ ไอคอน แสง

4) คลิกที่รูปไอคอน ลวดลาย จะมีลักษณะเป็น  รายการแสดงดังภาพที่ 4.12



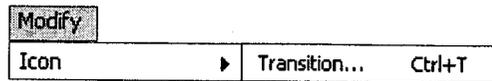
ภาพที่ 4.11 แถบเครื่องมือ ไอคอน ลวดลาย

2. การเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรมออเซอร์แวร์

กำหนดได้จากแถบเมนูเท่านั้น โดยมีขั้นตอนดังนี้

2.1 เลือกรูปทรงที่ต้องการกำหนดให้เคลื่อนไหว

2.2 เลือกเมนู Modify > Icon > Transition หรือคลิกเมาส์ขวาที่ไอคอน Display และเลือกคำสั่ง Transition หรือกด Ctrl + T ดังภาพที่ 4.12



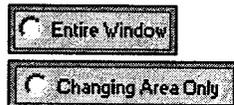
ภาพที่ 4.12 การเรียกใช้ Transition

2.3 จะปรากฏหน้าต่างของ Transition เลือกหมวดหมู่ประเภทจาก Categories และเลือกรูปแบบการเคลื่อนไหวที่ต้องการจาก Transition

2.4 พิมพ์กำหนดระยะเวลาที่ต้องการให้แสดงผลได้จากส่วนของ Duration

2.5 พิมพ์กำหนดค่าความต่อเนื่องในการเคลื่อนไหวได้จากส่วนของ Smoothness

2.6 เลือกรูปแบบในการเคลื่อนไหวได้จากส่วนของ Affects โดยมีดังนี้

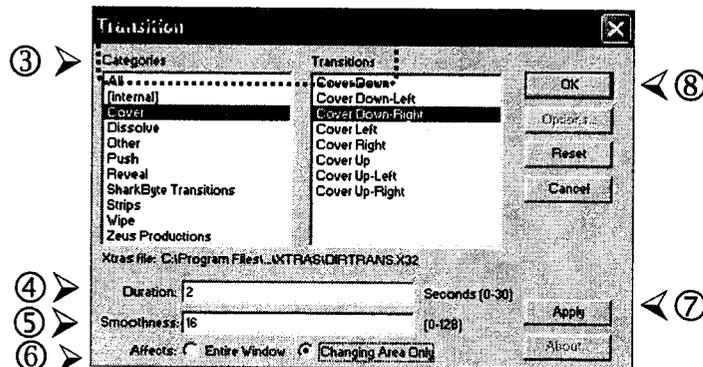


เริ่มแสดงผลเมื่อเข้าสู่ Window

แสดงผลเฉพาะตำแหน่งที่ออบเจ็คอยู่เท่านั้น

2.7 เลือกปุ่ม Apply เพื่อทดสอบแสดงผล

2.8 เลือกปุ่ม OK เพื่อยืนยันคำสั่ง ดังภาพที่ 4.13



ภาพที่ 4.13 เครื่องมือ Transitions

หมายเหตุ เมื่อกำหนดรูปแบบการเคลื่อนไหวให้วัตถุตัวใดตัวหนึ่งในไอคอน ผลที่เกิดขึ้นจะเหมือนกันทั้งหมด เพราะถือว่าวัตถุที่อยู่ในไอคอนนั้น ๆ เป็นวัตถุเพียงหนึ่งชิ้นเท่านั้น

สรุป

การตกแต่งรูปทรงด้วยโปรแกรมออเซอร์แวร์ สามารถตกแต่งเส้นขอบ สีพื้น ลวดลาย สีเส้นขอบ และแสงได้ มีวิธีการตกแต่ง 2 วิธี คือ (1) จากแถบเมนู และ (2) จากแถบเครื่องมือ การเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรมออเซอร์แวร์ ใช้กำหนดการเคลื่อนไหวได้จากแถบเมนูเท่านั้น

แผนการสอนประจำหัวเรื่อง

โปรดอ่านแผนการสอนประจำตอนที่ 4.2 หัวเรื่อง แนวคิดและวัตถุประสงค์ ก่อนศึกษาเนื้อหาอย่างละเอียด

หัวเรื่อง

- 4.2.1 การสร้างข้อความด้วยโปรแกรมออร์เตอร์แวร์
- 4.2.2 การกำหนดรูปแบบข้อความด้วยโปรแกรมออร์เตอร์แวร์

แนวคิด

1. การสร้างข้อความด้วยโปรแกรมออร์เตอร์แวร์ สร้างได้จากแถบเครื่องมือไอคอนรูปตัวเอที่ เครื่องมือ Toolbox เท่านั้น โดยมีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้ (1) เลือกไอคอนรูปตัวเอจากแถบเครื่องมือ และ(2) เลือกตำแหน่งที่ต้องการพิมพ์ข้อความ และพิมพ์ข้อความ
2. การตกแต่งข้อความด้วยโปรแกรมออร์เตอร์แวร์ สามารถตกแต่งแบบอักษร ขนาดอักษร ลักษณะอักษร และตำแหน่งอักษรได้จากแถบเมนูเท่านั้น การตกแต่งข้อความ ตกแต่งได้จากแถบเครื่องมือ การเคลื่อนไหวข้อความด้วยโปรแกรมออร์เตอร์แวร์ กำหนดการเคลื่อนไหวจากแถบเมนู

วัตถุประสงค์

1. หลังจากนักเรียนศึกษาเรื่อง “การสร้างข้อความด้วยโปรแกรมออร์เตอร์แวร์” แล้ว นักเรียนสามารถบอกและพิมพ์ข้อความด้วย โปรแกรมออร์เตอร์แวร์ด้วยได้
2. หลังจากนักเรียนศึกษาเรื่อง “การสร้างข้อความด้วย โปรแกรมออร์เตอร์แวร์” แล้ว นักเรียนสามารถบอกและแก้ไขข้อความด้วย โปรแกรมออร์เตอร์แวร์ด้วยได้
3. หลังจากนักเรียนศึกษาเรื่อง “การสร้างข้อความด้วย โปรแกรมออร์เตอร์แวร์” แล้ว นักเรียนสามารถบอกและเคลื่อนย้ายพิมพ์ข้อความด้วย โปรแกรมออร์เตอร์แวร์ได้
4. หลังจากนักเรียนศึกษาเรื่อง “การกำหนดรูปแบบข้อความด้วยโปรแกรมออร์เตอร์แวร์” แล้ว นักเรียนสามารถบอกและกำหนดแบบอักษร ขนาดอักษร ด้วยโปรแกรมออร์เตอร์แวร์ ได้
5. หลังจากนักเรียนศึกษาเรื่อง “การกำหนดรูปแบบข้อความด้วยโปรแกรมออร์เตอร์แวร์” แล้ว นักเรียนสามารถบอกและกำหนดลักษณะอักษร กำหนดตำแหน่งข้อความด้วย โปรแกรมออร์เตอร์แวร์ได้

ตอนที่ 4.2 การสร้าง ตกแต่ง และเคลื่อนไหวข้อความด้วยโปรแกรมออร์เรเตอร์

เรื่องที่ 4.2.1. การสร้างข้อความด้วยโปรแกรมออร์เรเตอร์

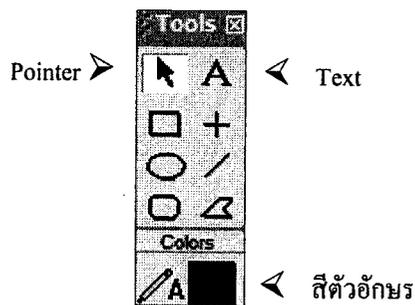
1. การพิมพ์ข้อความ

เมื่อนักเรียนลาก Display Icon มาเพื่อพิมพ์ข้อความ จะปรากฏคำสั่ง 2 ชนิด คือ คำสั่งสำหรับพิมพ์ข้อความ/  และคำสั่งตกแต่งข้อความ/  มีรายละเอียดดังนี้

1.1 เลือกปุ่ม  / (Text) ที่กล่องเครื่องมือ

1.2 เลือกตำแหน่งที่ต้องการสร้างข้อความบน Presentation Windows จากนั้นพิมพ์ข้อความที่ต้องการ

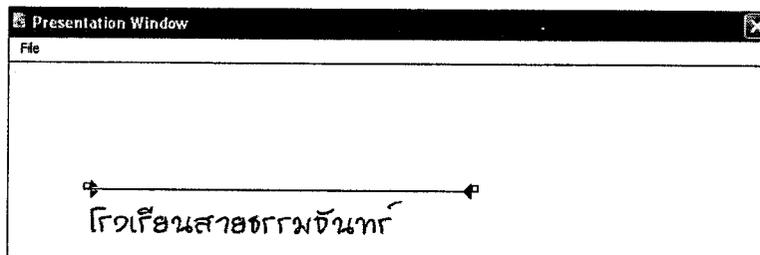
1.3 เลือกปุ่ม  เมื่อพิมพ์ข้อความเสร็จเรียบร้อยแล้ว และตกแต่งสีตัวอักษรตามต้องการ (ปุ่ม ) ใช้เลือกข้อความที่สร้างขึ้นเพื่อกำหนดรูปแบบข้อความและใส่สีข้อความ) ดังภาพที่ 4.14



ภาพที่ 4.14 เครื่องมือสร้างข้อความ

2. การแก้ไขข้อความ

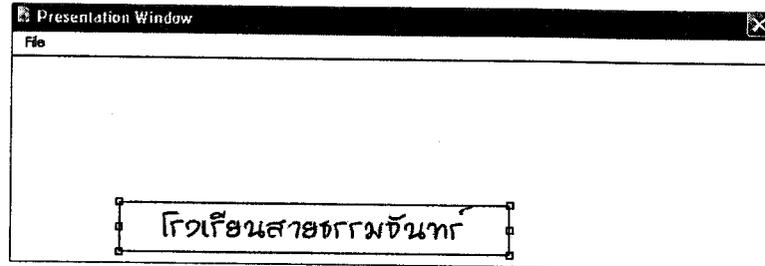
การแก้ไขข้อความ ให้เลือกไอคอน  และเลือกตำแหน่งที่ต้องการแก้ไข จากนั้นให้แก้ไขตามต้องการ ดังภาพที่ 4.15



ภาพที่ 4.15 การแก้ไขข้อความ

3. การเคลื่อนย้ายข้อความ

สำหรับการเคลื่อนย้ายข้อความ ให้เลือกข้อความที่ต้องการเคลื่อนย้าย จะปรากฏจุด 6 จุด ให้เลือกกล่องข้อความ ภายในจุด 6 จุด และเคลื่อนย้ายข้อความไปยังตำแหน่งใหม่ที่ต้องการ ดังภาพที่ 4.16



ภาพที่ 4.16 การเคลื่อนย้ายข้อความ

สรุป

การสร้างข้อความด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ สร้างได้จากแถบเครื่องมือไอคอนรูปตัวเอที่เครื่องมือ Toolbox เท่านั้น โดยมีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้ (1) เลือกไอคอนรูปตัวเอจากแถบเครื่องมือ และ(2) เลือกตำแหน่งที่ต้องการพิมพ์ข้อความและพิมพ์ข้อความ

เรื่องที่ 4.2.2 การตกแต่งและการเคลื่อนไหวข้อความด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

1. การตกแต่งข้อความด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ สามารถตกแต่งด้วยคำสั่งต่าง ๆ จากเมนู Text ซึ่งประกอบด้วย การตกแต่งแบบอักษร ขนาดอักษร ลักษณะอักษร และตำแหน่งอักษร มีขั้นตอนการกำหนด 3 ชั้น โดยชั้นที่ 1 และชั้นที่ 2 จะปฏิบัติเหมือนกัน ยกเว้นชั้นที่ 3 จะเลือกตามคำสั่งที่ต้องการนำไปใช้ มีรายละเอียดดังนี้

ชั้นที่ 1 เลือกตัวอักษรที่ต้องการกำหนดรูปแบบ

ชั้นที่ 2 เลือกเมนู Text

ชั้นที่ 3 เลือกตามคำสั่งที่ต้องการนำไปใช้ดังนี้

3.1 การตกแต่งแบบอักษร เลือกคำสั่ง Font

3.2 การตกแต่งขนาดอักษร เลือกคำสั่ง Size

3.3 การตกแต่งลักษณะอักษร เลือกคำสั่ง Style ประกอบด้วย

3.3.1 เลือกคำสั่ง Plain ตัวอักษรปกติ

3.3.2 เลือกคำสั่ง Bold หรือกดปุ่ม Ctrl + Alt + B ตัวอักษรหนา

3.3.3 เลือกคำสั่ง Italic หรือกดปุ่ม Ctrl + Alt + I ตัวอักษรเอียง

3.3.4 เลือกคำสั่ง Underline หรือกดปุ่ม Ctrl + Alt + U ตัวอักษรขีดเส้นใต้

3.3.5 เลือกคำสั่ง Superscript ตัวอักษรยก

3.3.6 เลือกคำสั่ง Subscript ตัวอักษรห้อย

3.4 การตกแต่งตำแหน่งอักษร เลือกคำสั่ง Alignment ประกอบด้วย

3.4.1 เลือกคำสั่ง Left หรือกดปุ่ม Ctrl + [ตำแหน่งชิดซ้าย

3.4.1 เลือกคำสั่ง Center หรือกดปุ่ม Ctrl + \ ตำแหน่งกึ่งกลาง

3.4.1 เลือกคำสั่ง Right หรือกดปุ่ม Ctrl +] ตำแหน่งชิดขวา

3.4.1 เลือกคำสั่ง Justify หรือกดปุ่ม Ctrl + Shift + \ ตำแหน่งชิดขอบ

2. การเคลื่อนไหวของข้อความด้วยโปรแกรมออร์เตอร์แวร์

ขั้นตอนการกำหนดการเคลื่อนไหวของข้อความ มีขั้นตอนการกำหนดเหมือนกับ
การกำหนดการเคลื่อนไหวรูปทรง โดยศึกษาจากประมวลสาระเรื่องที่ 4.1.2 ข้อ 2 การเคลื่อนไหวรูปทรงด้วย
โปรแกรมออร์เตอร์แวร์

สรุป

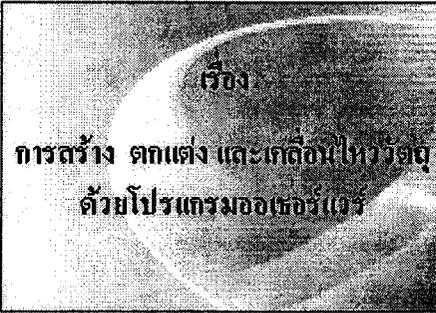
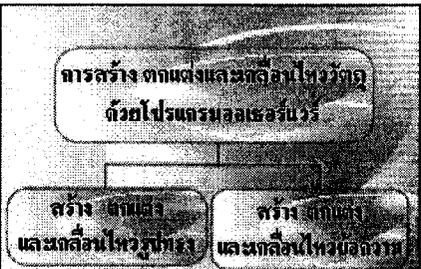
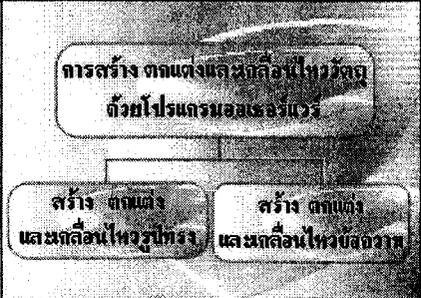
การตกแต่งข้อความด้วยโปรแกรมออร์เตอร์แวร์ สามารถตกแต่งแบบอักษร ขนาดอักษร ลักษณะอักษร
และตำแหน่งอักษรได้จากแถบเมนูเท่านั้น การตกแต่งสีข้อความ ตกแต่งได้จากแถบเครื่องมือ การเคลื่อนไหว
ข้อความด้วยโปรแกรมออร์เตอร์แวร์ กำหนดการเคลื่อนไหวจากแถบเมนู

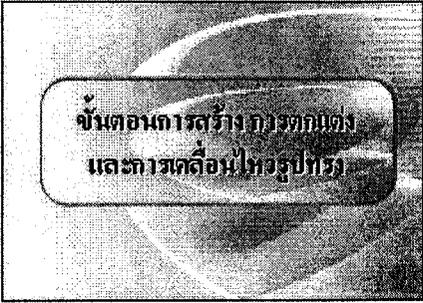
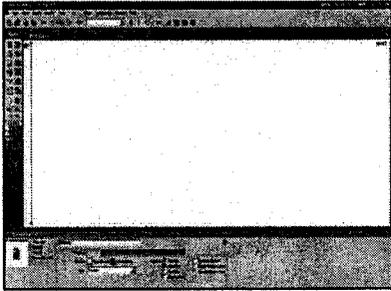
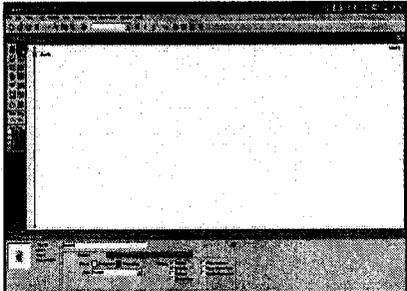
บรรณานุกรม

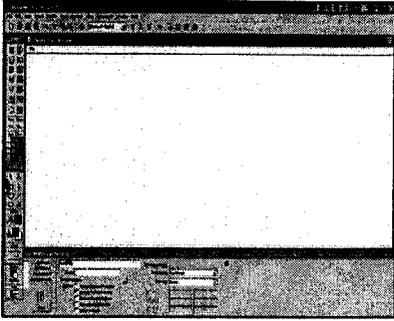
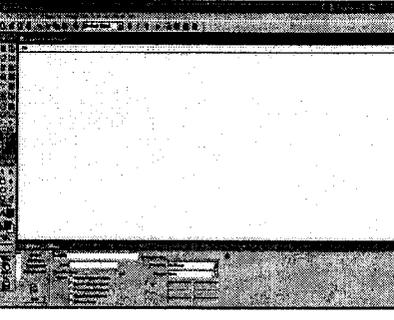
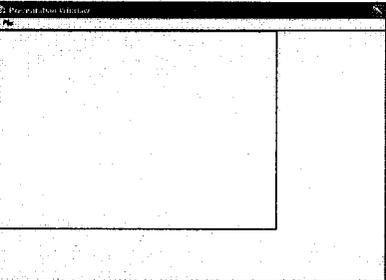
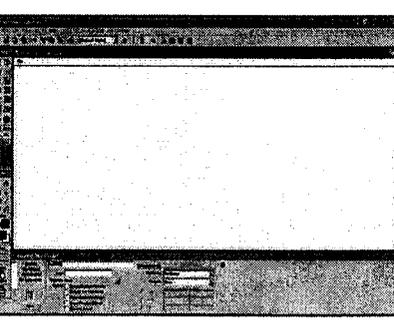
- ธนพร จินโต (2547) คู่มือการใช้งาน *Macromedia Authorware 7* เอส.พี.ซี. บุ๊คส์ กรุงเทพมหานคร
หน้า 13 – 19
- ภัททิรา เหลืองวิลาศ (2547) *สร้างสื่อการเรียนการสอน CAI ด้วย Macromedia Authorware 7* สวัสดิ์ไอที
กรุงเทพมหานคร หน้า 13 – 24
- มานิตย์ กริ่งรัมย์ (2547) *สร้างงานนำเสนอและ CAI ด้วย Authorware 7.0* เม็ดทรายพรีนติ้ง กรุงเทพมหานคร
หน้า 2 – 3
- สมรัก ปรีชะวาทิ (2549) *Authorware 7 และประยุกต์ใช้งานสไลด์ Workshop* ซีเอ็ดดูเคชั่น กรุงเทพมหานคร

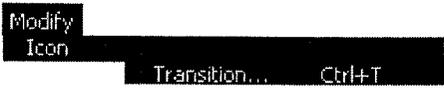
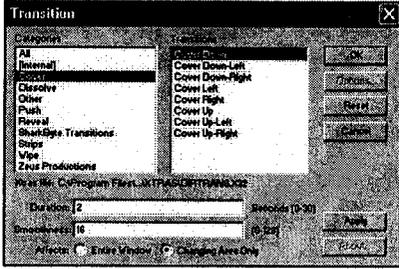
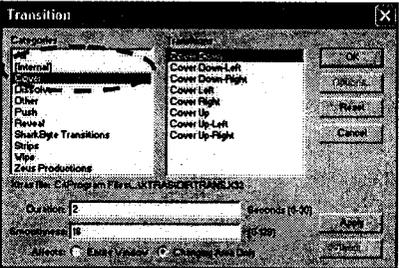
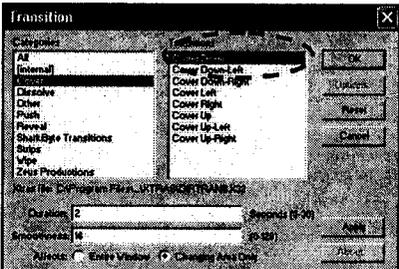
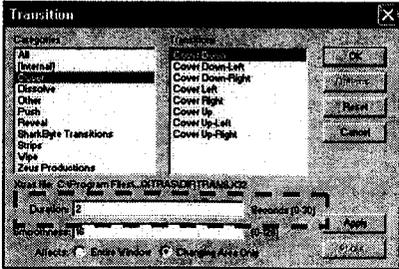
บทคัดย่อเดี่ยวประกอบการเผชิญประสบการณ์

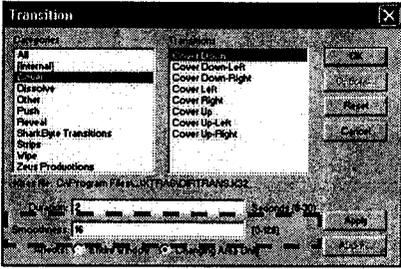
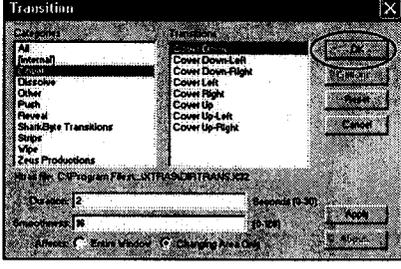
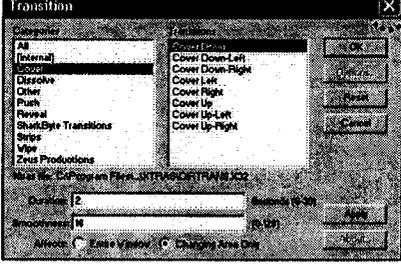
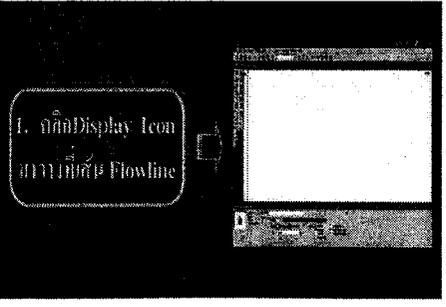
หน่วยประสบการณ์ที่ 4 เรื่อง การสร้าง การตกแต่งและการเคลื่อนไหววัตถุด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

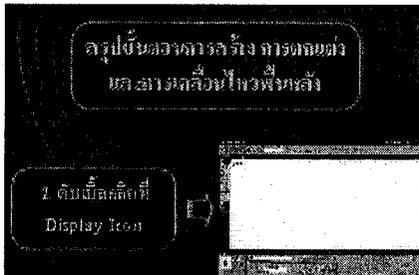
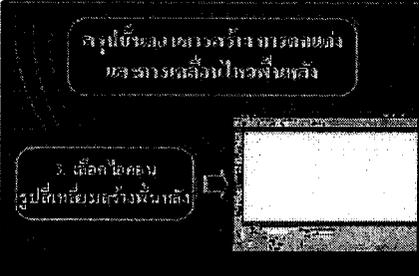
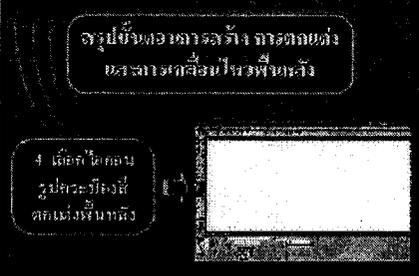
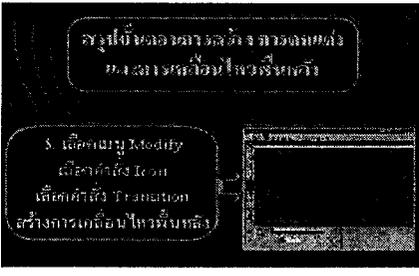
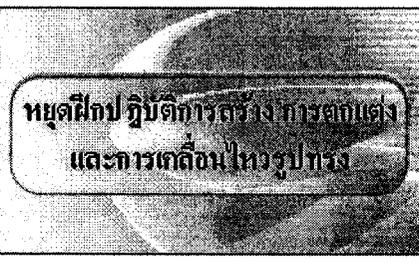
ที่	ภาพ	เสียง
1		F1 คนตรีประจำรายการ
2		FO
3		บรรยาย การสร้าง การตกแต่งและการเคลื่อนไหววัตถุด้วยโปรแกรมAuthorware ครอบคลุม การสร้าง การตกแต่งและการเคลื่อนไหวรูปทรง
4		และการสร้าง การตกแต่งและการเคลื่อนไหวข้อความ

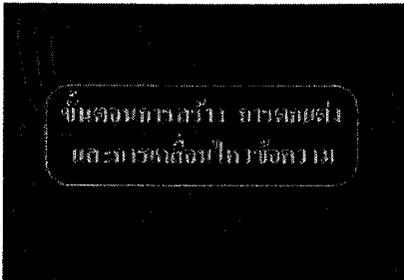
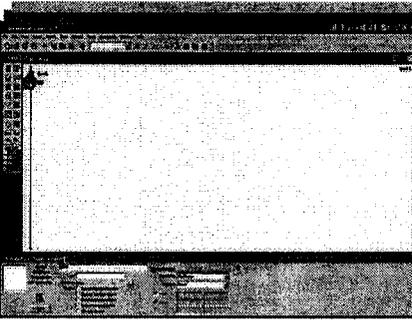
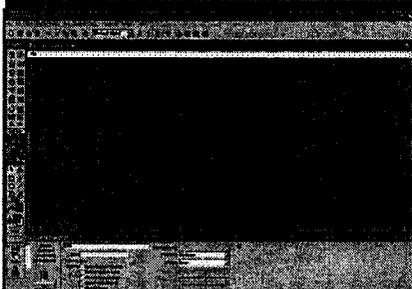
ที่	ภาพ	เสียง
5		<p>ขั้นตอนการสร้าง การตกแต่งและการเคลื่อนไหวรูปทรง ในที่นี้จะกล่าวถึงการสร้างพื้นหลังด้วยรูปทรงสี่เหลี่ยมเท่านั้น ซึ่งรูปทรงอื่นๆ มีขั้นตอนการสร้าง การตกแต่งและการเคลื่อนไหวเหมือนกัน</p>
6		<p>ลาก Icon Display มาวางที่ Flowline</p>
7		<p>จากนั้นตั้งชื่อ Icon Display ว่า Background</p>

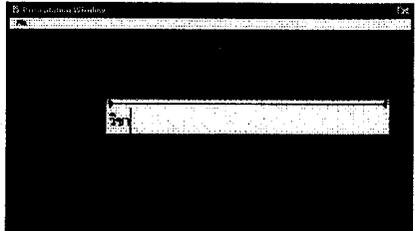
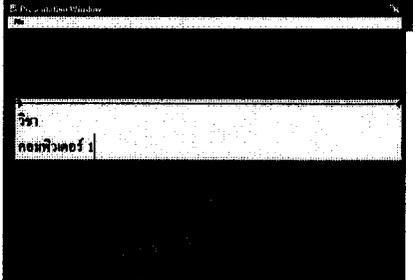
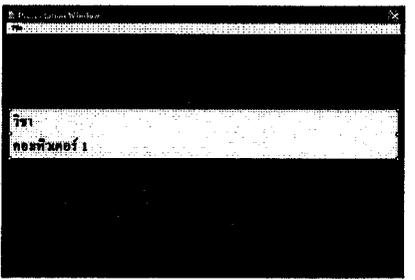
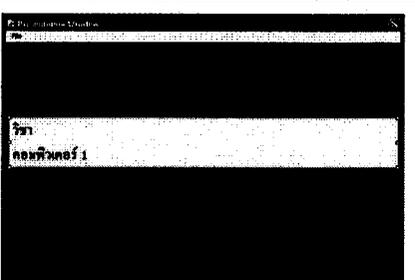
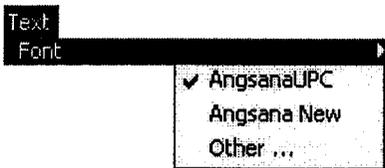
ที่	ภาพ	เสียง
8		<p>ดับเบิลคลิกที่ Icon Display ชื่อ Background จะปรากฏหน้าต่าง Presentation Window</p>
9		<p>คลิก Icon รูปสี่เหลี่ยมที่เครื่องมือ Tools box</p>
10		<p>นำมาส์มาวางที่มุมบนซ้ายของหน้าต่าง Presentation Window กดเมาส์ซ้ายค้างไว้ ลากเฉียงลงมาที่มุมล่าง ด้านขวาสุด ปรับแต่งรูปสี่เหลี่ยมให้เต็มพื้นที่</p>
11		<p>คลิกเลือก Icon รูปกระป๋องสีที่เครื่องมือ Tools box เลือกสีที่ต้องการตกแต่งพื้นหลัง</p>

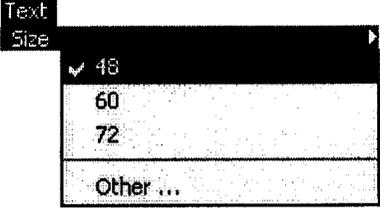
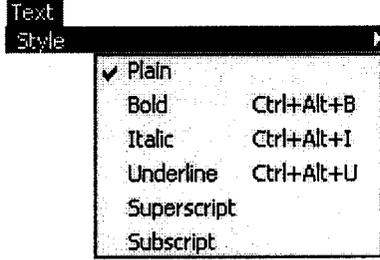
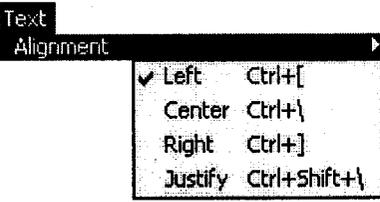
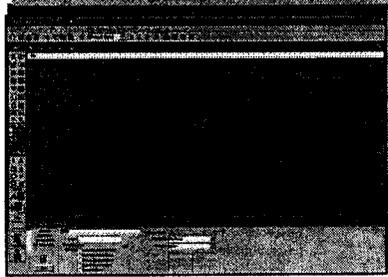
ร.ร.	ภาพ	เสียง
12		เลือกเมนู Modify เลือกคำสั่ง Icon เลือกเลือกคำสั่ง Transition เพื่อกำหนดการเคลื่อนไหวให้พื้นหลัง
13		จะปรากฏหน้าต่างของ Transition ขึ้น
14		ด้านซ้ายของหน้าต่าง Transition เลือกประเภทการเคลื่อนไหว
15		ด้านขวาของหน้าต่าง Transition เลือกรูปแบบการเคลื่อนไหว
16		เลือก Duration เพื่อกำหนดระยะเวลาที่ต้องการให้แสดงผล

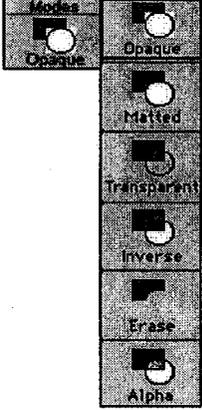
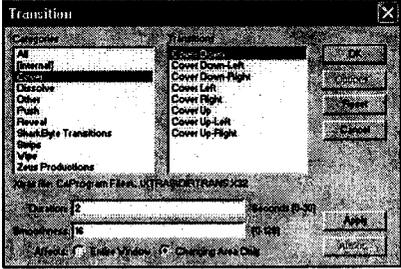
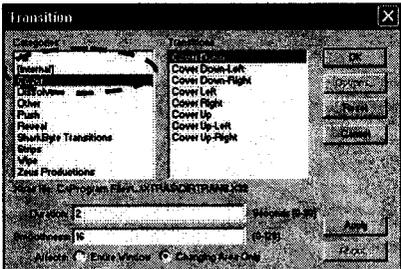
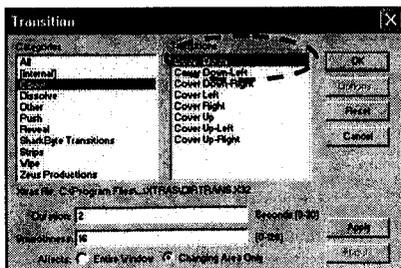
ที่	ภาพ	เสียง
17		<p>เลือก Smoothness เพื่อกำหนดค่าความต่อเนื่องในการเคลื่อนไหว</p>
18		<p>เมื่อกำหนดเรียบร้อยแล้วกดปุ่ม OK</p>
19		<p>จากนั้นปิดหน้าต่าง Presentation Window</p>
20		<p>สรุปขั้นตอนการสร้าง การตกแต่งและการเคลื่อนไหวรูปทรง มี 5 ขั้นตอน ดังนี้</p>
21		<p>ขั้นตอนที่ 1 ลาก Display Icon มาวางที่เส้น Flowline และตั้งชื่อ</p>

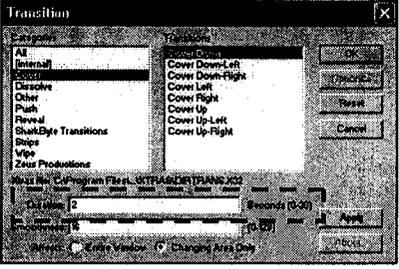
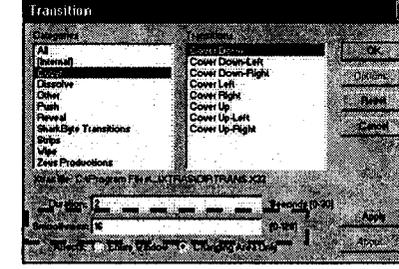
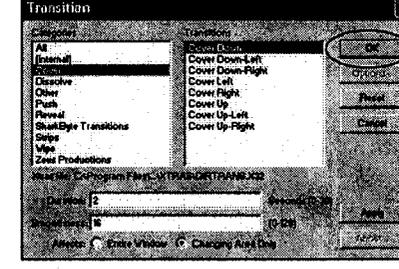
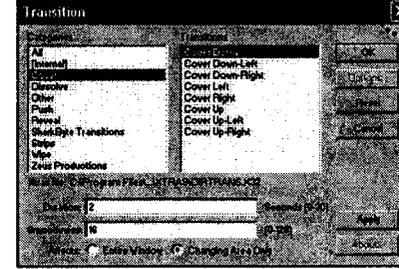
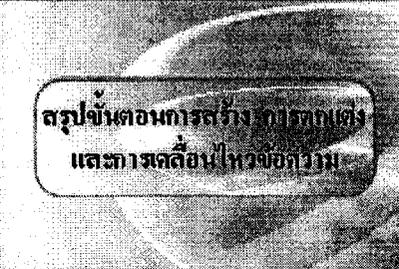
ที่	ภาพ	เสียง
22		ขั้นตอนที่ 2 ดับเบิ้ลคลิก Display Icon ที่ลากมาวาง
23		ขั้นตอนที่ 3 เลือก Icon รูปสี่เหลี่ยมที่เครื่องมือ Tools box มาวางรูปทรง
24		ขั้นตอนที่ 4 เลือก Icon รูปกระป๋องสีที่เครื่องมือ Tools box มาตกแต่งรูปทรง
25		ขั้นตอนที่ 5 เลือกเมนู Modify , เลือกคำสั่ง Icon และเลือกคำสั่ง Transition สร้างการเคลื่อนไหวให้รูปทรง
26		หลังจากชมมัลติมีเดียเรื่อง การสร้าง การตกแต่งและการเคลื่อนไหวรูปทรงแล้ว ให้ผู้ฝึกปฏิบัติสร้างพื้นหลังบทเรียนที่ได้รับมอบหมาย หลังจากนั้นกลับมาชมขั้นตอนการสร้าง การตกแต่งและการเคลื่อนไหวข้อความต่อไปค่ะ

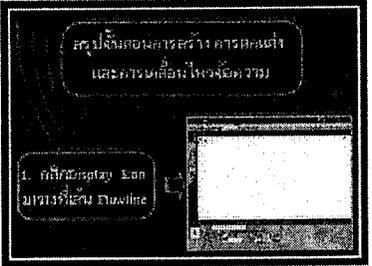
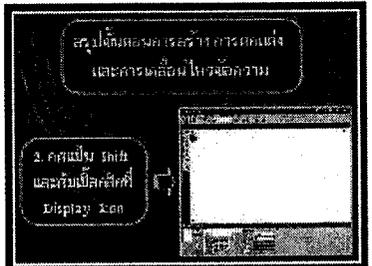
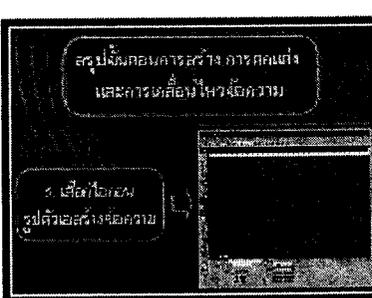
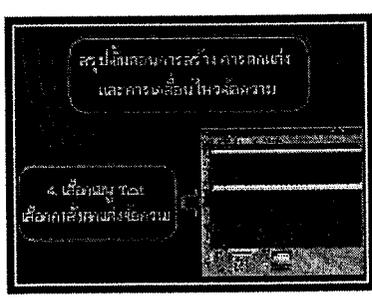
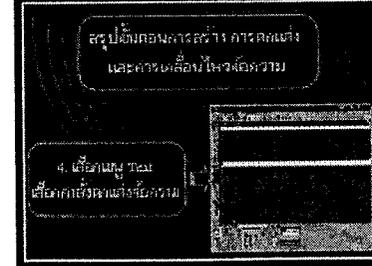
ที่	ภาพ	เสียง
27		ขั้นตอนการสร้าง การตกแต่งและ การเคลื่อนไหวข้อความมีขั้นตอนดังนี้
28		ลาก Display Icon มาวางที่เส้น Flowline ตั้งชื่อว่า วิชา
29		ดับเบิลคลิก Display Icon ชื่อ Background และปิดที่เครื่องหมายกากบาท
30		กดแป้น Shift ที่เป็นคีย์บอร์ด พร้อมดับเบิลคลิก Display Icon ชื่อ วิชา เพื่อสี Display Icon ชื่อ Background จะได้ปรากฏขึ้นด้วย
31		เลือก Icon รูปตัวเอ ที่เครื่องมือ Tools box

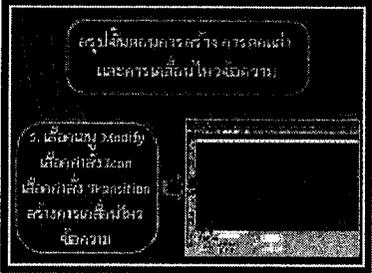
ที่	ภาพ	เสียง
32		นำเมาส์มาเลือกตำแหน่งที่ต้องการพิมพ์ข้อความ
33		พิมพ์ข้อความว่า วิชา กดแป้น Enter 1 ครั้ง และพิมพ์ข้อความว่า คอมพิวเตอร์ 2
34		เลือก Icon รูปลูกศรสีดำ ที่เครื่องมือ Tools box เมื่อสิ้นสุดการพิมพ์
35		จะปรากฏจุดแฮนด์เคอร์
36		เลือก เมนู Text เลือกคำสั่ง Font เพื่อตกแต่งแบบอักษร

ที่	ภาพ	เสียง
37		เลือกเมนู Text เลือกคำสั่ง Size เพื่อตกแต่งขนาดอักษร
38		เลือกเมนู Text เลือกคำสั่ง Style เพื่อตกแต่งลักษณะอักษร
39		เลือกเมนู Text เลือกคำสั่ง Alignment เพื่อกำหนดตำแหน่งอักษร
40		เลือก Icon รูปคินสอและตัวเอ ที่เครื่องมือ Tools box เพื่อกำหนดสีตัวอักษร

ที่	ภาพ	เสียง
41		<p>เลือก Icon Modes ที่เครื่องมือ Tools box กำหนดแสงให้พื้นหลังอักษร</p>
42		<p>เลือกเมนู Modify , เลือกคำสั่ง Icon1 และเลือกคำสั่ง Transition</p>
43		<p>จะปรากฏหน้าต่าง Transition ขึ้น</p>
44		<p>ด้านซ้ายของหน้าต่าง Transition เลือกประเภทการเคลื่อนไหว</p>
45		<p>ด้านขวาของหน้าต่าง Transition เลือกรูปแบบการเคลื่อนไหว</p>

ที่	ภาพ	เสียง
46		เลือก Duration เพื่อกำหนดระยะเวลาที่ต้องการให้แสดงผล
47		เลือก Smoothness เพื่อกำหนดค่าความต่อเนื่องในการเคลื่อนไหว
48		เมื่อกำหนดเรียบร้อยแล้วกดปุ่ม OK
49		จากนั้นปิดหน้าต่าง Presentation Window
50		สรุปขั้นตอนการสร้าง การตกแต่งและ การเคลื่อนไหวข้อความ มี 5 ขั้นตอนดังนี้

ที่	ภาพ	เสียง
51		ขั้นตอนที่ 1 ลาก Display Icon วางที่เส้น Flowline และตั้งชื่อ
52		ขั้นตอนที่ 2 ดับเบิ้ลคลิก Icon ที่สร้างพื้นหลังไว้และปิด
53		ขั้นตอนที่ 3 กดปุ่ม Shift ที่แป้นคีย์บอร์ด และดับเบิ้ลคลิก Display Icon1 ที่ต้องการพิมพ์ข้อความ
54		ขั้นตอนที่ 4 เลือก Icon รูปตัวเอที่เครื่องมือ Tools box มาวางในตำแหน่งที่ต้องการพิมพ์ข้อความ และเลือก Icon รูปลูกศรสีดำ เมื่อสิ้นสุดการพิมพ์
55		เลือกเมนู Text เพื่อตกแต่งข้อความ เลือก Icon รูปดินสอและตัวเอ เพื่อตกแต่งสีข้อความ เลือก Icon Mode เพื่อตกแต่งแสง

ที่	ภาพ	เสียง
56		เลือกเมนู Modify , เลือกคำสั่ง Icon และเลือกคำสั่ง Transition
57		หลังจากที่ชมมัลติมีเดีย เรื่องการสร้าง การตกแต่งและการเคลื่อนไหวข้อความแล้วให้หยุดฝึกสร้างเนื้อหาตามที่ได้รับมอบหมาย ทั้งหมดนี้เป็นการฝึกปฏิบัติการสร้าง การตกแต่งและการเคลื่อนไหววัตถุด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ ขั้นตอนใดที่ยังไม่เข้าใจ สามารถกลับไปศึกษาบททวนใหม่ได้ค่ะ
58		FI FO

แบบประเมินชิ้นงาน

วิชาคอมพิวเตอร์ 2

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยประสงค์การเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง การสร้าง ตกแต่ง และเคลื่อนไหววัตถุด้วยโปรแกรมออร์เตอร์แวร์
 ประสงค์การเรียนรู้ที่ 4.1 เรื่อง การสร้าง ตกแต่ง และเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรมออร์เตอร์แวร์

คำชี้แจง 1. แบบประเมินนี้สำหรับผู้สอนใช้ประเมินชิ้นงานจากการทดสอบก่อนเผชิญประสงค์
 และหลังเผชิญประสงค์ในภาคปฏิบัติตามเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

1. ใส่สีพื้นหลังเหมาะกับงาน
 - 1.1 ใส่สีพื้นหลัง ทำให้สีตัวอักษรชัดเจนทุกแผ่นงาน 4 คะแนน
 - 1.2 ใส่สีพื้นหลัง ทำให้สีตัวอักษรชัดเจน 9 - 12 แผ่นงาน 3 คะแนน
 - 1.3 ใส่สีพื้นหลัง ทำให้สีตัวอักษรชัดเจน 5 - 8 แผ่นงาน 2 คะแนน
 - 1.4 ใส่สีพื้นหลัง ทำให้สีตัวอักษรชัดเจน 1 - 4 แผ่นงาน 1 คะแนน
2. กำหนดการเคลื่อนไหวพื้นหลัง
 - 2.1 กำหนดการเคลื่อนไหวพื้นหลัง เคลื่อนไหวในทิศทางเดียวกัน 4 คะแนน
 - 2.2 กำหนดการเคลื่อนไหวพื้นหลัง เคลื่อนไหวทิศทางเดียวกันบางแผ่น 3 คะแนน
 - 2.3 กำหนดการเคลื่อนไหวพื้นหลัง ไม่กำหนดในทิศทางเดียวกัน 2 คะแนน
 - 2.4 ไม่กำหนดการเคลื่อนไหวพื้นหลัง 1 คะแนน
3. กำหนดรูปแบบพื้นหลังรูปทรง
 - 3.1 รูปแบบพื้นหลังรูปทรง กำหนดรูปแบบเดียวกัน เหมาะกับงาน 4 คะแนน
 - 3.2 รูปแบบพื้นหลังรูปทรง กำหนดรูปแบบเดียวกัน แต่ไม่เหมาะกับงาน 3 คะแนน
 - 3.3 รูปแบบพื้นหลังรูปทรง กำหนดหลายรูปแบบ ไม่เหมาะกับงาน 2 คะแนน
 - 3.4 ไม่กำหนดรูปแบบพื้นหลังรูปทรง 1 คะแนน
4. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
 - 4.1 ออกแบบพื้นหลังชิ้นงาน ได้แปลกใหม่ สวยงามและน่าสนใจ 4 คะแนน
 - 4.2 ออกแบบพื้นหลังชิ้นงาน ได้ สวยงามและน่าสนใจ 3 คะแนน
 - 4.3 ออกแบบพื้นหลังชิ้นงาน ได้ สวยงามแต่ไม่น่าสนใจ 2 คะแนน
 - 4.4 ออกแบบพื้นหลังชิ้นงาน ได้ ไม่สวยงามและไม่น่าสนใจ 1 คะแนน
5. สร้างงานเสร็จตามกำหนดเวลา
 - 5.1 สร้างงานเสร็จตามเวลาที่กำหนดให้และครบถ้วนสมบูรณ์ทุกแผ่น 4 คะแนน
 - 5.2 สร้างงานเสร็จตามเวลาที่กำหนดให้แต่ไม่สมบูรณ์ทุกแผ่น 3 คะแนน
 - 5.3 สร้างงานเสร็จแต่ไม่ทันตามเวลาที่กำหนดให้ 2 คะแนน
 - 5.4 สร้างงานได้เฉพาะบางส่วน 1 คะแนน

แบบประเมินชิ้นงาน

ประสบการณ์เรื่องที่ 4.1 เรื่อง การสร้าง ตกแต่ง และเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์
สมาชิกกลุ่มที่.....

คุณภาพงาน คนที่	1. ใส่สีพื้น หลัง เหมาะ กับงาน	2. กำหนด การ เคลื่อน ไหว พื้นหลัง	3. กำหนด รูปแบบ พื้นหลัง รูปทรง	4. ความคิด ริเริ่ม สร้าง สรรค์	5. สร้างงาน เสร็จ ตาม กำหนด	รวม คะแนน (20) คะแนน
1						
2						
3						

เกณฑ์การประเมินรวม

ให้คะแนน 1 - 7

ชิ้นงานอยู่ในระดับต้องปรับปรุง

ให้คะแนน 8 - 14

ชิ้นงานอยู่ในระดับพอใช้

ให้คะแนน 15 - 20

ชิ้นงานอยู่ในระดับดี

ลงชื่อ

(.....)

ผู้ประเมิน

วันที่

แบบประเมินชิ้นงาน

วิชาคอมพิวเตอร์ 2

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยประสงค์การเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง การสร้าง ตกแต่ง และเคลื่อนไหววัตถุด้วยโปรแกรมออร์เตอร์แวร์

ประสงค์การเรียนรู้ที่ 4.2 เรื่อง การสร้าง ตกแต่ง และเคลื่อนไหวข้อความด้วยโปรแกรมออร์เตอร์แวร์

คำชี้แจง

1. แบบประเมินนี้สำหรับผู้สอนใช้ประเมินชิ้นงานจากการทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์ และหลังเผชิญประสบการณ์ในภาคปฏิบัติ
2. ผู้สอนประเมินชิ้นงานรายบุคคลของนักเรียน ตามเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

1. พิมพ์ข้อความถูกต้อง

- | | |
|--|---------|
| 1.1 พิมพ์ข้อความถูกต้องทุกแผ่นงาน | 4 คะแนน |
| 1.2 พิมพ์ข้อความถูกต้อง 9 - 12 แผ่นงาน | 3 คะแนน |
| 1.3 พิมพ์ข้อความถูกต้อง 5 - 8 แผ่นงาน | 2 คะแนน |
| 1.4 พิมพ์ข้อความถูกต้อง 1 - 4 แผ่นงาน | 1 คะแนน |

2. ขนาดตัวอักษรหัวข้อใหญ่ หัวข้อย่อยและเนื้อหา

- | | |
|--|---------|
| 2.1 ขนาดตัวอักษรหัวข้อใหญ่ หัวข้อย่อยและเนื้อหา มีขนาดชัดเจน และอ่านง่าย | 4 คะแนน |
| 2.2 ขนาดตัวอักษรหัวข้อใหญ่และหัวข้อย่อยหรือขนาดตัวอักษรหัวข้อใหญ่และเนื้อหาหรือหัวข้อย่อยและเนื้อหา มีขนาดชัดเจน และอ่านง่าย | 3 คะแนน |
| 2.3 ขนาดตัวอักษรหัวข้อใหญ่หรือหัวข้อย่อยหรือเนื้อหามีขนาดชัดเจน และอ่านง่าย | 2 คะแนน |
| 2.4 ขนาดตัวอักษรหัวข้อใหญ่ หัวข้อย่อย เนื้อหา มีขนาดไม่ชัดเจน และอ่านยาก | 1 คะแนน |

3. การจัดวางหัวข้อใหญ่ หัวข้อย่อยและเนื้อหา

- | | |
|---|---------|
| 3.1 การจัดวางหัวข้อใหญ่ หัวข้อย่อยและเนื้อหา จัดวางดูง่ายและเข้าใจ | 4 คะแนน |
| 3.2 การจัดวางหัวข้อใหญ่และหัวข้อย่อยหรือขนาดตัวอักษรหัวข้อใหญ่และเนื้อหา หรือหัวข้อย่อยและเนื้อหา จัดวางดูง่ายและเข้าใจ | 3 คะแนน |
| 3.3 การจัดวางหัวข้อใหญ่หรือหัวข้อย่อยหรือเนื้อหา จัดวางดูง่ายและเข้าใจ | 2 คะแนน |
| 3.4 การจัดวางหัวข้อใหญ่ หัวข้อย่อย เนื้อหา ไม่จัดวาง และดูแล้วสับสน | 1 คะแนน |

- | | |
|---|---------|
| 4. การกำหนดแบบตัวอักษร | |
| 4.1 กำหนดแบบตัวอักษรที่อ่านง่าย สบายตา และเหมาะกับงาน | 4 คะแนน |
| 4.2 กำหนดแบบตัวอักษรที่อ่านง่าย เหมาะกับงาน แต่ไม่สบายตา | 3 คะแนน |
| 4.3 กำหนดแบบตัวอักษรที่อ่านยาก ไม่สบายตา และไม่เหมาะกับงาน | 2 คะแนน |
| 4.4 ไม่กำหนดแบบตัวอักษร | 1 คะแนน |
| 5. กำหนดแสงพื้นหลังตัวอักษร | |
| 5.1 กำหนดแสงพื้นหลังตัวอักษร ทำให้ตัวอักษรอ่านง่าย สบายตา | 4 คะแนน |
| 5.2 กำหนดแสงพื้นหลังตัวอักษร ทำให้ตัวอักษรอ่านง่าย แต่ไม่สบายตา | 3 คะแนน |
| 5.3 กำหนดแสงพื้นหลังตัวอักษร ทำให้อ่านตัวอักษรยาก และไม่สบายตา | 2 คะแนน |
| 5.4 ไม่กำหนดแสงพื้นหลังตัวอักษร | 1 คะแนน |

แบบประเมินชิ้นงาน

ประสบการณ์ครั้งที่ 4.2 เรื่อง การสร้าง ตกแต่ง และเคลื่อนไหวข้อความด้วยโปรแกรมออร์เดอร์แวร์
สมาชิกกลุ่มที่.....

คุณภาพงาน คนที่	1. พิมพ์ ข้อความ ถูกต้อง	2. ขนาด ตัวอักษร หัวข้อใหญ่ หัวข้อย่อย และเนื้อหา	3. การจัดวาง หัวข้อ ใหญ่ หัวข้อย่อย และเนื้อหา	4. การ กำหนด แบบ อักษร	5. กำหนด แสง พื้นหลัง ตัวอักษร	รวม คะแนน (20) คะแนน
1						
2						
3						

เกณฑ์การประเมินรวม

ให้คะแนน 1 - 7 ชิ้นงานอยู่ในระดับต้องปรับปรุง
ให้คะแนน 8 - 14 ชิ้นงานอยู่ในระดับพอใช้
ให้คะแนน 15 - 20 ชิ้นงานอยู่ในระดับดี

ลงชื่อ

(.....)

ผู้ประเมิน

วันที่

แบบประเมินชิ้นงาน

วิชาคอมพิวเตอร์ 2

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยประสงค์ที่ 4 เรื่อง การสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหววัตถุด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

หน่วยประสงค์ที่ 4.1 เรื่อง การสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

คำชี้แจง

แบบประเมินนี้สำหรับผู้สอนและนักเรียนใช้ประเมินชิ้นงานระหว่างเผชิญประสงค์ตามเกณฑ์ประเมิน ดังนี้

1. ใส่สีพื้นหลังเหมาะกับงาน
 - 1.1 ใส่สีพื้นหลัง ทำให้สีตัวอักษรชัดเจน 7-9 แผ่นงาน 3 คะแนน
 - 1.2 ใส่สีพื้นหลัง ทำให้สีตัวอักษรชัดเจน 4-6 แผ่นงาน 2 คะแนน
 - 1.3 ใส่สีพื้นหลัง ทำให้สีตัวอักษรชัดเจน 1-3 แผ่นงาน 1 คะแนน

2. กำหนดการเคลื่อนไหวพื้นหลัง
 - 2.1 กำหนดการเคลื่อนไหวพื้นหลัง เคลื่อนไหวในทิศทางเดียวกัน 7-9 แผ่นงาน 3 คะแนน
 - 2.2 กำหนดการเคลื่อนไหวพื้นหลัง เคลื่อนไหวในทิศทางเดียวกัน 4-6 แผ่นงาน 2 คะแนน
 - 2.3 กำหนดการเคลื่อนไหวพื้นหลัง เคลื่อนไหวในทิศทางเดียวกัน 1-3 แผ่นงาน 1 คะแนน

3. กำหนดรูปแบบพื้นหลังรูปทรง
 - 3.1 รูปแบบพื้นหลังรูปทรง กำหนดรูปแบบเดียวกัน เหมาะกับงาน 7-9 แผ่นงาน 3 คะแนน
 - 3.2 รูปแบบพื้นหลังรูปทรง กำหนดรูปแบบเดียวกัน เหมาะกับงาน 4-6 แผ่นงาน 2 คะแนน
 - 3.3 รูปแบบพื้นหลังรูปทรง กำหนดรูปแบบเดียวกัน เหมาะกับงาน 1-3 แผ่นงาน 1 คะแนน

4. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
 - 4.1 ออกแบบพื้นหลังชิ้นงาน เหมาะกับงาน สวยงามและน่าสนใจ 7-9 แผ่นงาน 3 คะแนน
 - 4.2 ออกแบบพื้นหลังชิ้นงาน เหมาะกับงาน สวยงามและน่าสนใจ 4-6 แผ่นงาน 2 คะแนน
 - 4.3 ออกแบบพื้นหลังชิ้นงาน เหมาะกับงาน สวยงามและน่าสนใจ 1-3 แผ่นงาน 1 คะแนน

5. สร้างงานเสร็จตามกำหนดเวลา
 - 5.1 สร้างงานเสร็จตามเวลาที่กำหนดให้และครบถ้วนสมบูรณ์ 7-9 แผ่นงาน 3 คะแนน
 - 5.2 สร้างงานเสร็จตามเวลาที่กำหนดให้และครบถ้วนสมบูรณ์ 4-6 แผ่นงาน 2 คะแนน
 - 5.3 สร้างงานเสร็จตามเวลาที่กำหนดให้และครบถ้วนสมบูรณ์ 1-3 แผ่นงาน 1 คะแนน

แบบประเมินชิ้นงาน

ประสบการณ์รองที่ 4.1 เรื่อง การสร้าง ตกแต่ง และเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

คุณภาพงาน ชื่อกลุ่ม	1. ใ้สี พื้นหลัง เหมาะกับ งาน	2. กำหนด การ เคลื่อนไหว พื้นหลัง	3. กำหนด รูปแบบ พื้นหลัง รูปทรง	4. ความคิด ริเริ่ม สร้าง สรรค์	5. สร้างงาน เสร็จตาม กำหนด เวลา	รวม คะแนน (15) คะแนน
กลุ่มที่ 1						
กลุ่มที่ 2						
กลุ่มที่ 3						

เกณฑ์การประเมินรวม

ให้คะแนน 1 - 5

ชิ้นงานอยู่ในระดับต้องปรับปรุง

ให้คะแนน 6 - 10

ชิ้นงานอยู่ในระดับพอใช้

ให้คะแนน 11 - 15

ชิ้นงานอยู่ในระดับดี

ลงชื่อ

(.....)

ผู้ประเมิน

วันที่

แบบประเมินชิ้นงาน

วิชาคอมพิวเตอร์ 2

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยประสพการณ์ที่ 4 เรื่อง การสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหววัตถุด้วยโปรแกรมมอเชอร์แวร์

หน่วยประสพการณ์ที่ 4.2 เรื่อง การสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหวข้อความด้วยโปรแกรมมอเชอร์แวร์

คำชี้แจง

แบบประเมินนี้สำหรับผู้สอนใช้ประเมินชิ้นงานระหว่างเผชิญประสพการณ์
(การประเมินระหว่างเรียนนักเรียนประเมินด้วย) ตามเกณฑ์ประเมิน ดังนี้

1. แบบตัวอักษร
 - 1.1 แบบตัวอักษรอ่านง่าย กำหนดแบบเดียวกันทั้งหมด และเหมาะกับงาน 3 คะแนน
 - 1.2 แบบตัวอักษรอ่านง่าย กำหนดแบบเดียวกันทั้งหมด แต่แบบตัวอักษรไม่เหมาะสมกับงาน 2 คะแนน
 - 1.3 แบบตัวอักษรอ่านยาก กำหนดแบบอักษรหลายแบบ และไม่เหมาะสมกับงาน 1 คะแนน
2. การใส่สีตัวอักษร
 - 2.1 สีตัวอักษร ทำให้อ่านง่าย สบายตา และเหมาะกับงาน 3 คะแนน
 - 2.2 สีตัวอักษร ทำให้อ่านง่าย ไม่สบายตา และไม่เหมาะกับงาน 2 คะแนน
 - 2.3 สีตัวอักษร ทำให้อ่านยาก ไม่สบายตา และไม่เหมาะกับงาน 1 คะแนน
3. ขนาดตัวอักษรหัวข้อใหญ่ หัวข้อย่อยและเนื้อหา
 - 3.1 ขนาดตัวอักษรหัวข้อใหญ่ หัวข้อย่อยและเนื้อหา มีขนาดชัดเจน และอ่านง่าย 7 - 9 แผ่นงาน 3 คะแนน
 - 3.2 ขนาดตัวอักษรหัวข้อใหญ่ หัวข้อย่อยและเนื้อหา มีขนาดชัดเจน และอ่านง่าย 4 - 6 แผ่นงาน 2 คะแนน
 - 3.3 ขนาดตัวอักษรหัวข้อใหญ่ หัวข้อย่อยและเนื้อหา มีขนาดชัดเจน และอ่านง่าย 1 - 3 แผ่นงาน 1 คะแนน
4. กำหนดแสงพื้นหลังตัวอักษร
 - 4.1 กำหนดแสงพื้นหลังตัวอักษร ทำให้ตัวอักษรอ่านง่าย และสบายตา 3 คะแนน
 - 4.2 กำหนดแสงพื้นหลังตัวอักษร ทำให้ตัวอักษรอ่านง่าย และสบายตา 2 คะแนน
 - 4.3 กำหนดแสงพื้นหลังตัวอักษร ทำให้ตัวอักษรอ่านยาก และไม่สบายตา 1 คะแนน
5. กำหนดการเคลื่อนไหวตัวอักษร
 - 5.1 กำหนดการเคลื่อนไหวตัวอักษร เคลื่อนไหวในทิศทางเดียวกัน ไม่สับสน 3 คะแนน
 - 5.2 กำหนดการเคลื่อนไหวตัวอักษร เคลื่อนไหวหลายทิศทางเดียวกัน ไม่สับสน 2 คะแนน
 - 5.3 กำหนดการเคลื่อนไหวตัวอักษร เคลื่อนไหวหลายทิศทางเดียวกัน และสับสน 1 คะแนน

แบบประเมินชิ้นงาน

ประสบการณ์รองที่ 4.2 เรื่อง การสร้าง ตกแต่ง และเคลื่อนไหวข้อความด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

คุณภาพงาน ชื่อกลุ่ม	1. แบบ ตัวอักษร	2. การใส่สี ตัวอักษร	3. ขนาด ตัวอักษร หัวข้อ ใหญ่ หัวข้อย่อย และ เนื้อหา	4. กำหนด แสง พื้นหลัง ตัวอักษร	5. กำหนด การ เคลื่อนไหว ตัวอักษร	รวม คะแนน (15) คะแนน
กลุ่มที่ 1						
กลุ่มที่ 2						
กลุ่มที่ 3						

เกณฑ์การประเมินรวม

ให้คะแนน 1 - 5

ชิ้นงานอยู่ในระดับต้องปรับปรุง

ให้คะแนน 6 - 10

ชิ้นงานอยู่ในระดับพอใช้

ให้คะแนน 11 - 15

ชิ้นงานอยู่ในระดับดี

ลงชื่อ

(.....)

ผู้ประเมิน

วันที่

แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

วิชา คอมพิวเตอร์ 1

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยประสงค์ที่ 4 เรื่อง การสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหววัตถุด้วยโปรแกรมออบเจกต์แควร์

คำชี้แจง

1. แบบประเมินนี้สำหรับผู้สอนใช้ประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
2. ผู้สังเกตการณ์ทำงานรายกลุ่มของนักเรียน โดยทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องคะแนนการทำงานรายกลุ่มที่ตรงกับความเป็นจริงตามเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

1. การร่วมมือในการทำงาน

- | | |
|--|---------|
| 1.1 สมาชิกในกลุ่มให้ความร่วมมือ | 2 คะแนน |
| 1.2 สมาชิกกลุ่มขาดความร่วมมือในบางด้าน | 1 คะแนน |
| 1.3 สมาชิกกลุ่มขาดความร่วมมือทุกด้าน | 0 คะแนน |

2. ความรับผิดชอบ

- | | |
|--|---------|
| 2.1 สมาชิกรับผิดชอบงานทุกงานที่ได้รับมอบหมายด้วยความตั้งใจและเต็มใจที่จะทำงานให้เสร็จภายในเวลาที่กำหนด | 2 คะแนน |
| 2.2 สมาชิกรับผิดชอบงานเป็นบางครั้ง มีความตั้งใจในการทำงานไม่สม่ำเสมอแต่ทำงานเสร็จตามเวลาที่กำหนด | 1 คะแนน |
| 2.3 สมาชิกหลีกเลี่ยงไม่รับผิดชอบงาน ทำงานไม่เสร็จตามกำหนด | 0 คะแนน |

3. การแสดงความคิดเห็น

- | | |
|---|---------|
| 3.1 สมาชิกร่วมกันแสดงความคิดเห็นและยอมรับฟังความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่ม | 2 คะแนน |
| 3.2 สมาชิกแสดงความคิดเห็นและยอมรับฟังความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่มเป็นบางครั้ง | 1 คะแนน |
| 3.3 สมาชิกไม่ร่วมกันแสดงความคิดเห็นและไม่ยอมรับฟังความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่ม | 0 คะแนน |

4. การแก้ปัญหา

- | | |
|---|---------|
| 1.1 สมาชิกในกลุ่มสามารถแก้ปัญหาอุปสรรคในการทำงานได้ทุกปัญหา | 2 คะแนน |
| 1.2 สมาชิกในกลุ่มสามารถแก้ปัญหาการทำงานบางปัญหาได้ | 1 คะแนน |
| 1.3 สมาชิกในกลุ่มไม่แก้ปัญหาการทำงานที่เกิดขึ้น | 0 คะแนน |

5. การยอมรับคำแนะนำและปรับปรุง

- | | |
|--|---------|
| 3.1 สมาชิกรับฟังคำแนะนำจากกลุ่มและครูผู้สอน
และนำมาพัฒนางานให้ดียิ่งขึ้น | 2 คะแนน |
| 3.2 สมาชิกรับฟังคำแนะนำจากกลุ่มและครูผู้สอน
แต่ไม่นำมาพัฒนางาน | 1 คะแนน |
| 3.3 สมาชิกไม่ยอมรับฟังคำแนะนำจากกลุ่มและครูผู้สอน
และไม่สามารถพัฒนางานได้ | 0 คะแนน |

แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
หน่วยประสบการณ์ที่ 4 เรื่อง การสร้าง ตกแต่ง และเคลื่อนไหววัตถุด้วยโปรแกรมออร์แวร์
สมาชิกกลุ่มที่

พฤติกรรม คนที่	ความร่วมมือ ในการ ทำงาน			ความ รับผิดชอบ			การแสดง ความคิดเห็น			ความตั้งใจ และเอาใจใส่ ในการทำงาน			การยอมรับ คำแนะนำและ ปรับปรุง			รวมคะแนน (10 คะแนน)	
	คะแนน	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1		2
1																	
2																	
3																	

เกณฑ์การประเมินรวม

ให้คะแนน 0-4

พฤติกรรมการทำงานอยู่ในระดับต้องปรับปรุง

ให้คะแนน 5-7

พฤติกรรมการทำงานอยู่ในระดับพอใช้

ให้คะแนน 8-10

พฤติกรรมการทำงานอยู่ในระดับดี

ลงชื่อ

(.....)

ผู้ประเมิน

วันที่

หน่วยประสบการณ์ที่ 5

การจัดรูปแบบก่อนนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

แบบเสนอหน่วยประสบการณ์

เรื่อง การจัดรูปแบบก่อนนำเสนอด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

หน่วยประสบการณ์	ประสบการณ์หลัก	ประสบการณ์รอง
5. การจัดรูปแบบ ก่อนนำเสนอ ด้วยโปรแกรม ออเธอร์แวร์	5.1 การลบและการหยุดรอ งานนำเสนอ ด้วยโปรแกรม ออเธอร์แวร์	5.1.1 การลบงานนำเสนอด้วยโปรแกรม ออเธอร์แวร์
		5.1.2 การหยุดรองานนำเสนอด้วย โปรแกรมออเธอร์แวร์
	5.2 การจัดรูปเล่มข้อมูล และตกแต่งชิ้นงาน ด้วยโปรแกรม ออเธอร์แวร์	5.2.1 การจัดรูปเล่มข้อมูลด้วยโปรแกรม ออเธอร์แวร์
		5.2.2 การตกแต่งชิ้นงานด้วย โปรแกรมออเธอร์แวร์

แบบเสนอภารกิจและงาน

เรื่อง การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยโปรแกรมออร์เธอร์แวร์

หน่วยประสพการณ์ที่ 5 การจัดรูปแบบก่อนนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เธอร์แวร์

หน่วยประสพการณ์หลักที่ 5.1 การลบและหยุดรอนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เธอร์แวร์

ประสพการณ์รอง	ภารกิจ	งาน
5.1.1 การลบงานนำเสนอ โปรแกรมออร์เธอร์แวร์	1. ศึกษาการลบ งานนำเสนอด้วยโปรแกรม ออร์เธอร์แวร์	1.1 อ่านประมวลสาระ เรื่อง การลบงานนำเสนอ ด้วยโปรแกรมออร์เธอร์แวร์ 1.2 บันทึกสาระสำคัญ
	2. ดำเนินการลบงานนำเสนอ ด้วยโปรแกรม ออร์เธอร์แวร์	2.1 ชมมัลติมีเดียประกอบการ เผชิญประสพการณ์ เรื่อง การลบงานนำเสนอด้วย โปรแกรมออร์เธอร์แวร์ 2.2 เลือกไอคอนที่ต้องการลบเปิด และปิด 2.3 ลาก Erase Icon มาวาง ตั้ง ชื่อและดับเบิลคลิก 2.4 เลือกรูปแบบการลบและลบ
5.1.2 การหยุดรอนำเสนอด้วย โปรแกรม ออร์เธอร์แวร์	1. ศึกษาการหยุดร อนำเสนอด้วยโปรแกรม ออร์เธอร์แวร์	1.1 อ่านประมวลสาระ เรื่อง การหยุดรอนำเสนอด้วย โปรแกรมออร์เธอร์แวร์ 1.2 บันทึกสาระสำคัญ
	2. ดำเนินการหยุดร อนำเสนอ ด้วยโปรแกรมออร์เธอร์แวร์	2.1 ชมมัลติมีเดียประกอบการเผชิญ ประสพการณ์ เรื่องการหยุดงานนำเสนอ ด้วยโปรแกรมออร์เธอร์แวร์ 2.2 ลาก Wait Icon วางที่เส้น Flowline ใต้ไอคอนที่ต้องการหยุดรอนำเสนอ 2.3 เลือก Mouse Click 2.4 เลือก Key Press

ประสบการณ์เรื่อง	ภารกิจ	งาน
		2.5 กำหนดเวลาที่ Time Limit 2.6 เลือก Show Countdown 2.7 เลือก Show Button
	3. เสนอผลงาน	3.1 รายงาน 3.2 วิพากษ์งาน 3.3 สรุป

แบบเสนอภารกิจและงาน

เรื่อง การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยโปรแกรมออร์เธอร์แวร์

หน่วยประสบการณ์ที่ 5 การจัดรูปแบบก่อนนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เธอร์แวร์

หน่วยประสบการณ์หลักที่ 5.2 การจัดรูปแบบข้อมูลและตกแต่งชิ้นงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เธอร์แวร์

ประสบการณ์รอง	ภารกิจ	งาน
5.2.1 การจัดรูปแบบข้อมูลด้วยโปรแกรมออร์เธอร์แวร์	1. ศึกษาการจัดรูปแบบข้อมูลด้วยโปรแกรมออร์เธอร์แวร์	1.1 อ่านประมวลสาระเรื่อง การจัดรูปแบบข้อมูลด้วยโปรแกรมออร์เธอร์แวร์ 1.2 บันทึกสาระสำคัญ
	2. ดำเนินการจัดรูปแบบข้อมูลด้วยโปรแกรมออร์เธอร์แวร์	2.1 ชมมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ เรื่อง การจัดรูปแบบข้อมูลด้วยโปรแกรมออร์เธอร์แวร์ 2.2 ลาก Framework Icon มาวางด้านบน Display Icon ชื่อ หน้า 1 2.3 ค้างชื่อว่า เนื้อหา 2.4 คับเบิลคลิก Framework Icon ชื่อ เนื้อหา 2.5 คับเบิลคลิก Display Icon ชื่อ Gray Navigation Panel 2.6 คับเบิลคลิกรูปตารางสี่เหลี่ยม 2.7 เลือกคำสั่ง Mode 2.8 เลือกคำสั่ง Erase 2.9 กดปุ่ม OK 2.10 ย่อรูปสี่เหลี่ยมให้เล็ก 2.11 ลากรูปสี่เหลี่ยมวางในตำแหน่งที่ต้องการ กดปิด 2.12 เลือก Interaction Icon ชื่อ Navigation hyperlinks ลบลักษณะไม่ใช่ลบทั้ง 2.13 คับเบิลคลิก Interaction Icon ชื่อ Navigation hyperlinks ลากสัญลักษณ์ต่าง ๆ วางในตำแหน่งที่ต้องการ 2.14 ปิดหน้าต่าง Presentation Window

ประสบการณ์เรื่อง	ภารกิจ	งาน
	2. ดำเนินการจัดรูปเล่ม ข้อมูลด้วย โปรแกรม ออเธอร์แวร์ (ต่อ)	2.15 ลาก Display Icon ที่ชื่อ หน้า 1 วางไว้ ด้านขวา ของ Framework Icon ชื่อ เนื้อหา 2.16 ดับเบิ้ลคลิก Display Icon ชื่อ หน้า 1 คลิกไอคอนรูปตัวเอ และเลือก ตำแหน่งที่ต้องการพิมพ์ฟังก์ชันเลขหน้า 2.17 พิมพ์เครื่องหมายปีกกาเปิด พิมพ์คำว่า Icon title และพิมพ์ปีกกาปิด 2.18 พิมพ์เนื้อหาตามที่ได้รับมอบหมาย
5.2.2 การตกแต่งชิ้นงาน ด้วยโปรแกรม ออเธอร์แวร์	1. ศึกษาการตกแต่ง ชิ้นงานนำเสนอด้วย โปรแกรมออเธอร์แวร์	1.1 อ่านประมวลสาระ เรื่อง การตกแต่งชิ้นงาน ด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ 1.2 บันทึกสาระสำคัญ
	2. ดำเนินการตกแต่ง ชิ้นงานนำเสนอด้วย โปรแกรมออเธอร์แวร์	2.1 ชมมัลติมีเดียประกอบการเผชิญ ประสบการณ์ เรื่อง การตกแต่ง ชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ 2.2 ดับเบิ้ลคลิก Icon ที่ต้องการตกแต่ง รูปภาพ 2.3 เลือก เมนู Insert 2.4 เลือกคำสั่ง Image 2.5 เลือกปุ่ม Image ที่หน้าต่าง Properties : Image 2.6 เลือกรูปภาพที่ต้องการ 2.7 กดปุ่ม Image จัดรูปภาพวางในตำแหน่ง ที่ต้องการ 2.8 คลิกที่เส้น Flowline ด้านบน Display Icon ที่ต้องการ ตกแต่งภาพเคลื่อนไหว

ประสบการณ์รื่อง	ภารกิจ	งาน
		2.9 เลือกเมนู Insert 2.10 เลือกคำสั่ง Media 2.11 เลือกคำสั่ง Animated GIF 2.12 เลือกคำสั่ง Brower 2.13 เลือกรูปภาพเคลื่อนไหวตามที่ต้องการ กดปุ่ม Open และกดปุ่ม OK 2.14 ลากไอคอน Sound วางไว้ด้านบน Display Icon ที่ชื่อ Background และตั้งชื่อว่า Sound 2.15 ดับเบิ้ลคลิกที่ไอคอนชื่อ Sound จะปรากฏหน้าต่าง Properties Sound Icon 2.16 เลือกปุ่ม Import 2.17 เลือกไฟล์เสียงที่ต้องการ 2.18 กดปุ่ม Import โปรแกรมจะบันทึกเสียง เข้ามาในชิ้นงานเสร็จสิ้นการบันทึกเสียง
	3. เสนอผลงาน	3.1 รายงาน 3.2 วิพากษ์งาน 3.3 สรุป 3.4 ทำแบบฝึกหัด

แผนการสอนแบบอิงประสบการณ์

วิชา คอมพิวเตอร์ 2¹

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยประสบการณ์ที่ 5 เรื่อง การจัดรูปแบบก่อนนำเสนอด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ เวลา 3 ชั่วโมง

ประสบการณ์

ประสบการณ์หลัก

ประสบการณ์รอง

5.1 การลบและหยุดรอกงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

5.1.1 การลบงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

5.1.2 การหยุดรอกงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

5.2 การจัดรูปเล่มข้อมูลและตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

5.2.1 การจัดรูปเล่มข้อมูลด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

5.2.2 การตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

วัตถุประสงค์

1. หลังจากเผชิญประสบการณ์ “การลบและหยุดรอกงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์” แล้วนักเรียนสามารถลบและหยุดรอกงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ได้ถูกต้อง
2. หลังจากเผชิญประสบการณ์ “การจัดรูปเล่มข้อมูลและตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์” แล้ว นักเรียนสามารถจัดรูปเล่มข้อมูลและตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ได้ถูกต้อง

บริบทและสถานการณ์

บริบท

การเผชิญหน่วยประสบการณ์ที่ 5 เรื่อง การจัดรูปแบบก่อนนำเสนอด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ นักเรียนประกอบกิจกรรม 2 อย่างตามลำดับก่อนหลัง คือ (1) การลบและหยุดรอกงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ และ (2) การจัดรูปเล่มข้อมูลและตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ โดยใช้เวลาในการประกอบกิจกรรม 3 ชั่วโมง ในการศึกษาการลบและหยุดรอกงานนำเสนอและการจัดรูปเล่มข้อมูลและตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ ต้องเตรียมอุปกรณ์ ดังนี้ เครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องพิมพ์สี และเครื่องโทรทัศน์

ในการลบและหยุดรอกงานนำเสนอ การจัดรูปเล่มข้อมูลและตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ ใช้ห้องคอมพิวเตอร์ห้อง 222 ของโรงเรียนสายธรรมจันทร์ ประกอบด้วย (1) มุมวิชาการ (2) มุมแสดงตัวอย่างผลงาน และ (3) มุมวัสดุอุปกรณ์ เป็นสถานที่เผชิญประสบการณ์

สถานการณ์

นักเรียนในฐานะเป็นพนักงานฝ่ายผลิตเพื่อการเรียนการสอนของบริษัทพัฒนาสื่อ จำกัด ได้รับมอบหมายจากผู้จัดการฝ่ายผลิต ให้ทำสื่อการเรียนการสอนในวิชาคอมพิวเตอร์ 1 ซึ่งเป็นแบบเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้โปรแกรมออร์เธอร์แวร์สร้าง ดังนั้น นักเรียนต้องวางแผนและหุ้ครองงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เธอร์แวร์ และจัดรูปแบบและตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออร์เธอร์แวร์ โดยวิธีการฝึกปฏิบัติ

ขั้นตอนการเผชิญประสบการณ์

ขั้นที่ 1 ประเมินก่อนเผชิญประสบการณ์ โดยให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์ เป็นข้อสอบแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ จำนวน 10 ข้อ และข้อสอบภาคปฏิบัติ จำนวน 1 ข้อ

ขั้นที่ 2 ปฐมนิเทศการเผชิญประสบการณ์ เป็นขั้นชี้แจงวัตถุประสงค์ ประสบการณ์ บริบท/สถานการณ์ ขั้นตอนการเผชิญประสบการณ์ (ภารกิจ/งาน) สื่อ และเครื่องมือการประเมิน

- วัตถุประสงค์ในการเรียน มีดังนี้ (1) นักเรียนสามารถลบและหุ้ครองงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เธอร์แวร์ได้ถูกต้อง (2) นักเรียนสามารถจัดรูปแบบข้อมูลและตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออร์เธอร์แวร์ได้ถูกต้อง

- ประสบการณ์ที่นักเรียนต้องเผชิญ 2 ประสบการณ์ คือ (1) การลบและหุ้ครองงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เธอร์แวร์ และ (2) การจัดรูปแบบข้อมูลและตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออร์เธอร์แวร์

- บริบทในการเผชิญประสบการณ์ คือ ห้องคอมพิวเตอร์ห้อง 222 โรงเรียนสายธรรมจันทร์ เวลาที่ใช้ในการเผชิญประสบการณ์ 3 ชั่วโมง สิ่งที่นักเรียนต้องเตรียม คือ เครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องโทรทัศน์ และแบบเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ 1

- สถานการณ์ นักเรียนในฐานะเป็นพนักงานฝ่ายผลิตเพื่อการเรียนการสอนของบริษัทพัฒนาสื่อ จำกัด ได้รับมอบหมายจากผู้จัดการฝ่ายผลิต ให้ทำการผลิตสื่อการเรียนการสอนในวิชาคอมพิวเตอร์ 1 ซึ่งเป็นแบบเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

- ภารกิจ/งาน ในการเผชิญประสบการณ์ ครอบคลุม ศึกษาขั้นตอนการลบ การหุ้ครอง การจัดรูปแบบข้อมูล และการตกแต่งเนื้อหาวิชาคอมพิวเตอร์ 1 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตกแต่งเนื้อหาให้มีลักษณะเป็นรูปเล่มคล้ายหนังสือ ตกแต่งภาพ ภาพเคลื่อนไหว เสียง และจัดเก็บชิ้นงาน

- สื่อที่ใช้ ได้แก่ ประมวลสาระ (หนังสืออิเล็กทรอนิกส์, e-Book) มัลติมีเดียปฐมนิเทศ , มัลติมีเดียเผชิญประสบการณ์ คู่มือเผชิญประสบการณ์ และแบบเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ 1 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

- การประเมิน จากการทำแบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์ และหลังเผชิญประสบการณ์ จากการปฏิบัติงานกลุ่ม ได้แก่ ความร่วมมือในการทำงาน ความรับผิดชอบ การแสดงความคิดเห็น การแก้ปัญหา และการยอมรับคำแนะนำและปรับปรุง จากชิ้นงาน ได้แก่ การลบและหุ้ครองงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เธอร์แวร์ และการจัดรูปแบบข้อมูลและการตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออร์เธอร์แวร์ และจากการทำแบบฝึกหัด

ขั้นที่ 3 เผชิญประสบการณ์ เป็นขั้นที่นักเรียนเผชิญประสบการณ์ เพื่อแสวงหาความรู้และความชำนาญ ในประสบการณ์ที่นักเรียนต้องเผชิญประสบการณ์มี 2 ประสบการณ์ คือ (1) การลบและหุ้ครองงาน

นำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์ ประกอบด้วย การศึกษาการลบและหุ้รองานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์และดำเนินการลบและหุ้รองานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์ และ(2) การจัดรูปเล่มข้อมูลและตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออร์เวิร์ ประกอบด้วย การศึกษาการจัดรูปเล่มข้อมูลด้วยโปรแกรมออร์เวิร์ และดำเนินการตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

ขั้นที่ 4 รายงานความก้าวหน้า เมื่อนักเรียนได้เผชิญประสบการณ์และทำภารกิจและงานในระบะหนึ่งแล้ว นักเรียนต้องรายงานความก้าวหน้าการลบและหุ้รองานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์ ว่าได้กำหนดการลบและหุ้รองานนำเสนอเรียบร้อยแล้ว พบปัญหาและอุปสรรคหรือไม่ และได้แก้ไขอย่างไร นักเรียนต้องรายงานความก้าวหน้าการจัดรูปเล่มข้อมูลและตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออร์เวิร์ ว่าได้จัดรูปเล่มข้อมูลและตกแต่งชิ้นงานเรียบร้อยแล้ว พบปัญหาและอุปสรรคหรือไม่ และได้แก้ไขอย่างไร

ขั้นที่ 5 รายงานผลการเผชิญประสบการณ์ เมื่อนักเรียนได้เผชิญประสบการณ์แต่ละประสบการณ์แล้ว นักเรียนรายงานผลการลบและหุ้รองานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์ และการจัดรูปเล่มข้อมูลและตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

ขั้นที่ 6 สรุปผลการเผชิญประสบการณ์ สรุปขั้นตอนการเผชิญประสบการณ์ และดำเนินการชี้แนะแหล่งความรู้เพิ่มเติม

ขั้นที่ 7 ประเมินหลังเผชิญประสบการณ์ โดยให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์ เป็นข้อสอบแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ จำนวน 10 ข้อ และข้อสอบภาคปฏิบัติ จำนวน 1 ข้อ สื่อและแหล่งประสบการณ์

สื่อเผชิญประสบการณ์	แหล่งประสบการณ์
1. ประมวลสาระ	1. ห้องคอมพิวเตอร์
2. มัลติมีเดียปฐมนิเทศ	2. มุมวิชาการ
3. มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์	3. มุมแสดงตัวอย่างผลงาน
4. คู่มือเผชิญประสบการณ์	4. มุมวัสดุอุปกรณ์
5. แบบเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ 1 ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1	

การประเมิน

1. จากแบบทดสอบก่อนและหลังเผชิญประสบการณ์
2. จากการปฏิบัติงานกลุ่ม ได้แก่ ความร่วมมือในการทำงาน ความรับผิดชอบ การแสดงความคิดเห็น การแก้ปัญหา และการยอมรับคำแนะนำและปรับปรุง
3. จากชิ้นงาน ได้แก่ การลบและการหุ้รองานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์ และการจัดรูปเล่มข้อมูลและตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออร์เวิร์
4. จากการทำแบบฝึกหัด

แผนเผชิญประสบการณื

วิชา คอมพิวเตอร์ 2

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยประสภการณืที่ 5 เรื่อง การจัดรูปแบบก่อนนำเสนอด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

ประสภการณืหลักที่ 5.1 เรื่อง การลบและหุครองงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

เวลา 1 ชั่วโมง 30 นาที

วัตถุประสงค์

1. หลัคจากเผชิญประสภการณื “การลบงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์” แล้ว นักเรียนสามารถอธิบายขั้นตอนและการลบงานนำเสนอด้วย โปรแกรมออเธอร์แวร์ได้ถูกต้อง
2. หลัคจากเผชิญประสภการณื “การหุครองงานนำเสนอด้วย โปรแกรมออเธอร์แวร์” แล้ว นักเรียนสามารถอธิบายขั้นตอนและการหุครองงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ได้ถูกต้อง

ประสภการณืและบริบท

ก. ประสภการณืที่คาดหวัง

เมื่อนักเรียนเผชิญประสภการณื เรื่อง การลบและหุครองงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ แล้ว นักเรียนสามารถลบและหุครองการนำเสนอองานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ได้

ข. บริบทและสถานการณื

บริบท

นักเรียนศึกษาการลบและหุครองงานนำเสนอด้วย โปรแกรมออเธอร์แวร์ที่ห้องคอมพิวเตอร์ โรงเรียนสายธรรมจันทร มุมวิชาการ และจัดเตรียมอุปกรณ์ สำหรับสร้างและตกแต่งรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ นักเรียนต้องเตรียมวัสดุอุปกรณ์ ดังนี้ เครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องพิมพ์สี เครื่องโทรทศน์ และ เนื้อหาวิชาคอมพิวเตอร์ 1 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

สถานการณื

นักเรียนในฐานะเป็นพนักงานฝ่ายผลิตสื่อการเรียนการสอนของบริษัทพัฒนาสื่อ จำกัด ได้รับมอบหมายจากผู้จัดการฝ่ายผลิต ให้จัดสร้างสื่อการเรียนการสอนในวิชาคอมพิวเตอร์ 1 โดยรูปแบบการเผชิญสถานการณืเป็นกลุ่ม ให้นักเรียนศึกษาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลหลายแหล่งนำมาปฏิบัติ ซึ่งนักเรียนต้องปฏิบัติ 4 ชั้น ดังนี้ คือ (1) อ่านประมวลสาระ เรื่อง การลบงานและการหุครองนำเสนอด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ (2) ชมมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสภการณื เรื่อง การลบงานและการหุครองนำเสนอด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ และ(3) ลบงานและการหุครองนำเสนอที่จัดทำไว้ด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

สิ่งที่พึงระวังในการเผชิญประสบการณ์

1. ขณะเสียบปลั๊กไฟฟ้าเพื่อเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ ในห้องคอมพิวเตอร์ นักเรียนอย่าเล่นกันควรใช้ความระมัดระวังในการเสียบปลั๊กไฟฟ้า หากเกิดอุบัติเหตุไฟฟ้าดูดให้สับคัตเอาต์หลังห้องคอมพิวเตอร์ทันที
2. ขณะเสียบปลั๊กไฟฟ้าเพื่อเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องพิมพ์สี และเครื่องโทรทัศน์ในห้องคอมพิวเตอร์ ควรเช็ดมือให้แห้งเพื่อป้องกันไฟฟ้าดูด

รายละเอียดของการเผชิญประสพการณ์ที่ 5.1 การลบและหยุดรอกงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

ประสพการณ์	ภารกิจ	งาน	วิธีการ	เนื้อหา	บริบท	สื่อ/แหล่งความรู้	ถึงอำนาจความสะดวก	การประเมิน
5.1.1 การลบงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์	1. ศึกษาการลบงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์	1.1 อ่านประมวลสาระเรื่อง การลบงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ 1.2 บันทึกสาระสำคัญ	SDL	- การลบงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์	- ห้องคอมพิวเตอร์ โรงเรียนสายธรรมจันทร์ - นุมวิทการ	- ประมวลสาระเรื่อง การลบงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์	- เครื่องคอมพิวเตอร์ - เครื่องโทรทัศน์ - เครื่องพิมพ์ดี	
	2. ดำเนินการลบงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์	2.1 ชมมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสพการณ์ เรื่อง การลบงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ 2.2 เลือกไอคอนที่ต้องการลบเปิดและปิด 2.3 คลิก Erase Icon มาวางตั้งที่และดับเบิลคลิก 2.4 เลือกรูปแบบการลบและลบ	PDL	- การลบงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์	- ห้องคอมพิวเตอร์ โรงเรียนสายธรรมจันทร์ - นุมวิทการ	- มัลติมีเดียประกอบ การเผชิญประสพการณ์ เรื่อง การลบงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ ความยาว 2:28 นาที	- เครื่องคอมพิวเตอร์ - เครื่องโทรทัศน์ - เครื่องพิมพ์ดี	

รายละเอียดของการเผชิญสถานการณ์ที่ 5.1 การลบและหยุดรอกงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออธอร์แวร์

ประเด็นการค้น	ภารกิจ	งาน	วิธีการ	เนื้อหา	บริบท	สื่อ/แหล่งความรู้	สิ่งอำนวยความสะดวก	การประเมิน
5.1.2 การหยุดรอกงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออธอร์แวร์	1. ศึกษาการหยุดรอกงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออธอร์แวร์	1.1 อ่านประมวลสาระเรื่อง การหยุดรอกงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออธอร์แวร์ 1.2 บันทึทศสาระสำคัญ	SDL SDL	- การหยุดรอกงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออธอร์แวร์	- ห้องคอมพิวเตอร์ โรงเรียนสายธรรมจันทร์	- ประมวลสาระเรื่อง การหยุดรอกงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออธอร์แวร์	- เครื่องคอมพิวเตอร์ - เครื่องโทรทัศน์ - เครื่องพิมพ์	
	2. ดำเนินการกำหนดการหยุดรอกงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออธอร์แวร์	2.1 ชมมัลติมีเดียประกอบ การเผชิญประสภการณ์เรื่องการหยุดรอกงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออธอร์แวร์ 2.2 ถาก Wait Icon วางที่เส้น Flowline ใต้ไอค่อนที่ ต้องการหยุดรอกงานนำเสนอ 2.3 เลือก Mouse Click 2.4 เลือก Key Press	PDL PDL/TDL PDL/TDL	- การหยุดรอกงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออธอร์แวร์	- ห้องคอมพิวเตอร์ โรงเรียนสายธรรมจันทร์	- มัลติมีเดียประกอบ การเผชิญประสภการณ์เรื่อง การหยุดรอกงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออธอร์แวร์ ความยาว 2.29 นาที	- เครื่องคอมพิวเตอร์ - เครื่องโทรทัศน์ - เครื่องพิมพ์	- จากการสังเกตการปฏิบัติงาน

รายละเอียดของการเผชิญสถานการณ์ที่ 5.1 การลบและหยุดรอกงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออกเซอร์แวร์

ประเภทการค้น	ภารกิจ	งาน	วิธีการ	เนื้อหา	บริบท	สื่อแหล่งความรู้	สิ่งอำนวยความสะดวก	การประเมิน
	2. ดำเนินการกำหนดการหยุดรอกงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออกเซอร์แวร์ (ต่อ)	2.5 กำหนดเวลาที่ Time Limit 2.6 เลือก Show Countdown 2.7 เลือก Show Button	PDL/TDL PDL/TDL PDL/TDL				- เครื่องคอมพิวเตอร์ - เครื่องโทรทัศน์ - เครื่องพิมพ์สี	
	3. รายงานผลงาน	3.1 เสนอผลงาน 3.2 วิพากษ์งาน 3.3 สรุป 3.3 ทำแบบฝึกหัด	PDL/TDL PDL/TDL PDL/TDL SDL					- จากผลงาน - แบบฝึกหัด

แผนกำกับประสบการณ์

วิชา คอมพิวเตอร์ 2

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยประสบการณ์ที่ 5 เรื่อง การจัดรูปแบบก่อนนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

ประสบการณ์หลักที่ 5.1 เรื่อง การลบและหยุดรอกงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

เวลา 1 ชั่วโมง 30 นาที

ผู้สอน นางวารภรณ์ วิมลประเสริฐ

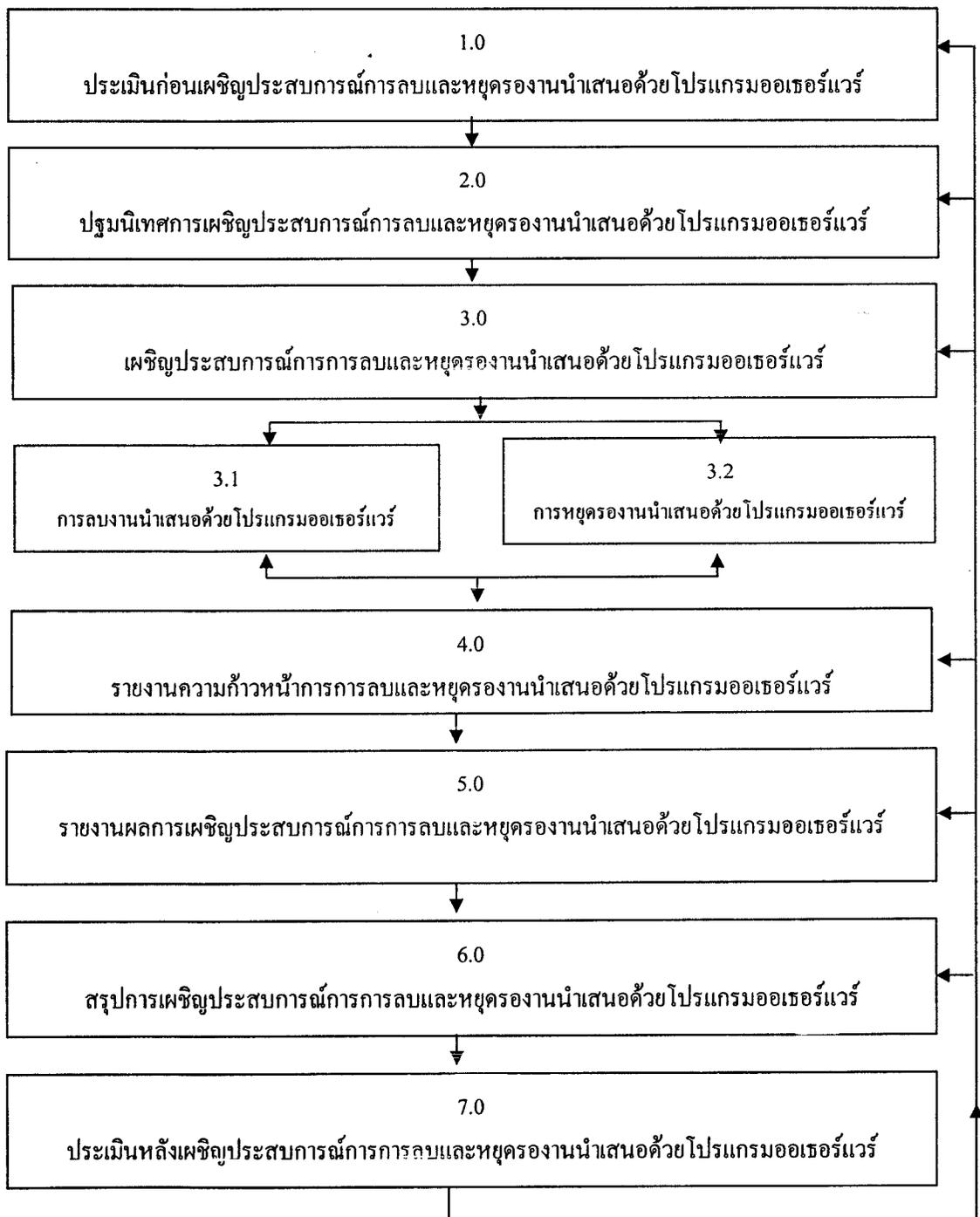
จำนวนนักเรียน SDL 30 PDL 2 TDL 1

ลำดับ ที่	กิจกรรม/ภารกิจ	สื่อ	สถานที่	เวลา (นาที)
1	ประเมินก่อนเผชิญประสบการณ์ 1.1. ทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์ (1) ตอนที่ 1 ภาคทฤษฎี (2) ตอนที่ 2 ภาคปฏิบัติ	แบบทดสอบ	- ห้อง คอมพิวเตอร์ ห้อง 222	(15) 5 10
2	ปฐมนิเทศประสบการณ์ 2.1 วัตถุประสงค์ 2.2 ประสบการณ์ 2.3 บริบท/สถานการณ์ 2.4 ขั้นตอนการหาประสบการณ์ 2.5 สื่อ/เครื่องมือ 2.6 การประเมิน	มัลติมีเดียปฐมนิเทศ	- ห้อง คอมพิวเตอร์ ห้อง 222	5
3	เผชิญประสบการณ์ 3.1 การลบงานนำเสนอด้วย โปรแกรมออร์เวิร์ 3.2 การหยุดรอกงานนำเสนอด้วย โปรแกรมออร์เวิร์	- ประมวลสาระ - คู่มือเผชิญประสบการณ์ - มัลติมีเดียเผชิญประสบ การณ์	- ห้อง คอมพิวเตอร์ ห้อง 222 มุมวิชาการ	30
4	รายงานความก้าวหน้า	-	- ห้อง คอมพิวเตอร์ ห้อง 222	5
5	รายงานผลการเผชิญประสบการณ์	-	- ห้อง คอมพิวเตอร์ ห้อง 222	10

ลำดับ ที่	กิจกรรม/ภารกิจ	สื่อ	สถานที่	เวลา (นาที)
6	สรุปการเผชิญประสบการณ์	-	- ห้อง คอมพิวเตอร์ ห้อง 222	10
7	ประเมินหลังเผชิญประสบการณ์ 7.1 ทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์ (1) ตอนที่ 1 ภาคทฤษฎี (2) ตอนที่ 2 ภาคปฏิบัติ	แบบทดสอบ	- ห้อง คอมพิวเตอร์ ห้อง 222	(15) 5 10

เส้นทางการเรียน

วิชา คอมพิวเตอร์ 2	ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5
หน่วยประสบการณ์ที่ 5 เรื่อง การจัดรูปแบบก่อนนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์	
ประสบการณ์หลักที่ 5.1 เรื่อง การลบและหยุดรอกงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์	
ประสบการณ์รองที่ 5.1.1 – 5.1.2	เวลา 1 ชั่วโมง 30 นาที (90 นาที)



แผนผลิตมัลติมีเดียปฐมนิเทศ

วิชา คอมพิวเตอร์ 2

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยประสบการณ์ที่ 5 เรื่อง การจัดรูปแบบก่อนนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เรเตอร์

ประสบการณ์หลักที่ 5.1 – 5.2

เวลา 10 นาที

ประเภทสื่อ : มัลติมีเดียปฐมนิเทศ



มีอยู่แล้ว



ต้องผลิตใหม่

เรื่อง การปฐมนิเทศประสบการณ์

วัตถุประสงค์

หลังจากนักเรียนชมมัลติมีเดียปฐมนิเทศ เรื่อง “ปฐมนิเทศประสบการณ์” แล้ว นักเรียนสามารถบอกวัตถุประสงค์ ประสบการณ์ บริบท สถานการณ์ ภารกิจ งาน สื่อที่ใช้ และการประเมินได้

สรุปเนื้อหา

การเผชิญประสบการณ์ที่ 5 เรื่อง การจัดรูปแบบก่อนนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เรเตอร์ ได้แบ่งประสบการณ์หลักเป็น 2 ประสบการณ์ คือ (1) ประสบการณ์หลักที่ 5.1 เรื่อง การลบและหยุดรอกงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เรเตอร์ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักเรียนสามารถลบและหยุดรอกงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เรเตอร์ได้ถูกต้อง และ (2) ประสบการณ์หลักที่ 5.2 เรื่อง การจัดรูปแบบข้อมูลและตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออร์เรเตอร์ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักเรียนสามารถจัดรูปแบบงานข้อมูลและตกแต่งชิ้นงานได้ถูกต้อง บริบท ได้แก่ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ โรงเรียนสายธรรมจันทร์ เป็นสถานที่เผชิญประสบการณ์ ประกอบด้วย มุมวิชาการ มุมแสดงตัวอย่างผลงาน และมุมวัสดุอุปกรณ์ สถานการณ์ นักเรียนในฐานะเป็นพนักงานฝ่ายผลิตสื่อการเรียนการสอนของบริษัทพัฒนาสื่อ จำกัด ได้รับมอบหมายจากผู้จัดการฝ่ายผลิตให้ทำสื่อการเรียนการสอนในวิชาคอมพิวเตอร์ 1 ซึ่งเป็นแบบเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 นักเรียนต้องศึกษาเกี่ยวกับการลบและหยุดรอกงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เรเตอร์ และการจัดรูปแบบข้อมูลและตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออร์เรเตอร์ นักเรียนต้องเผชิญประสบการณ์ตามภารกิจและงานที่กำหนดให้ สื่อที่ใช้ได้แก่ มัลติมีเดียปฐมนิเทศ ประมวลสาระ มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ ตัวอย่างผลงาน คู่มือเผชิญประสบการณ์ และแบบเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ 1 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 การประเมิน ประเมินจากแบบทดสอบก่อนและหลังเผชิญประสบการณ์ การสังเกตพฤติกรรม การปฏิบัติงานกลุ่ม ชิ้นงานที่กำหนดให้ทำ และการทำแบบฝึกหัด

แหล่งที่มาของสื่อ

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2546) การผลิตชุดการเรียนรู้ทางอิเล็กทรอนิกส์ บริษัทสำนักพิมพ์เอ็มพันธ์

กรุงเทพมหานคร

ฐิตารัตน์ รัชตะวรรณ (2547) ออกแบบและสร้างเว็บสวยด้วยตนเอง ไอดีซี นนทบุรี

ธนพร จินโต 2547. คู่มือการใช้งาน Macromedia Authorware 7 เอส.พี.ซี. บู้คส์ กรุงเทพมหานคร

หน้า 13 – 19

ภัททิรา เหลืองวิลาส (2547) สร้างสื่อการเรียนรู้การสอน CAI ด้วย macromedia Authorware 7

สวัสดีไอที กรุงเทพมหานคร หน้า 13 – 24

_____ . Dreamweaver MX สร้างเว็บไซต์แบบมีอาชีพ ซีเอ็ดยูเคชั่น กรุงเทพมหานคร

มานิตย์ กริ่งรัมย์ (2547) สร้างงานนำเสนอและ CAI ด้วย Authorware 7.0 เม็ดทรายพริ้นติ้ง

กรุงเทพมหานคร หน้า 2 - 3

สิทธิชัย ประสานวงศ์ (2546) รวมสุดยอดโปรแกรมเล่ม 13 – Macromedia MX ซอฟท์เพรส

กรุงเทพมหานคร

อนรรฆมนต์ คุณมณีและภุชงค์ เกียวกฤษณ์ (2548) ออกแบบเว็บไซต์ฉบับก้าวสู่เขียน

Dreamweaver 8 บริษัทเสริมวิทย์ อินฟอร์เมชั่น เทคโนโลยีจำกัด กรุงเทพมหานคร

ขั้นตอนการผลิต

ขั้นตอนการผลิตมัลติมีเดียปฐมนิเทศ ครอบคลุม (1) ขั้นตอนวางแผน (2) ขั้นตอนเตรียมการ (3) ขั้นตอนดำเนินการ และ (4) ขั้นตอนประเมิน

1. ขั้นตอนวางแผน

- 1.1 วิเคราะห์รายละเอียดของแผนเผชิญประสบการณ์
- 1.2 กำหนดหัวข้อการปฐมนิเทศที่จะนำเสนอในมัลติมีเดียปฐมนิเทศ ได้แก่
 - 1) กำหนดวัตถุประสงค์ของแต่ละประสบการณ์หลัก
 - 2) กำหนดประสบการณ์รองของประสบการณ์หลักที่ 5.1 และ 5.2
 - 3) กำหนดประสบการณ์ที่คาดหวัง
 - 4) กำหนดบริบทและสถานการณ์
 - 5) กำหนดภารกิจและงาน
 - 6) กำหนดสื่อที่ใช้
 - 7) กำหนดการประเมิน

2. ขั้นตอนเตรียมการ

- 2.1 เตรียมบุคลากร ได้แก่ ผู้แสดง ผู้บรรยาย และผู้บันทึกเสียง
- 2.2 เตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการผลิต ได้แก่ เครื่องคอมพิวเตอร์ ไมโครโฟน กล้องถ่ายภาพดิจิทัล ไฟล์เสียงเพลง และแผ่นซีดีรอม

2.3 เตรียมโปรแกรมที่ใช้ในการผลิต ได้แก่ โปรแกรมโฟโต้ช้อพ โปรแกรมอโดบี ออคิดซ์
โปรแกรมเพาเวอร์พอยต์ และโปรแกรมแคตเซียสตูดิโอ

3. ขั้นตอนการผลิต มีดังนี้ คือ

- 3.1 เขียนแผนผังรายการ
- 3.2 เขียนคำบรรยายพร้อมทั้งกำหนดภาพ และข้อความ
- 3.3 ถ่ายภาพประกอบคำบรรยาย
- 3.4 สร้างข้อความ
- 3.5 บันทึกเสียง
- 3.6 ผสมเสียงและภาพ และใช้เทคนิคการนำเสนอ
- 3.7 ตรวจสอบความถูกต้องของข้อความ ความชัดเจนของภาพและเสียง และความสัมพันธ์ของ
ข้อความ ภาพ และเสียง

4. ขั้นตอนประเมิน

ประเมินจากการตรวจสอบของผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีการศึกษาในส่วนที่เกี่ยวข้อง

4.1 ข้อความ ประเมินโดยการตรวจสอบความถูกต้องของหัวข้อสำคัญในมัลติมีเดียปฐมเทศ
ความชัดเจนของตัวอักษร ขนาดของตัวอักษร การจัดลำดับของข้อความ และความเหมาะสมของสีตัวอักษร
กับพื้น

4.2 ภาพ ประเมินโดยการตรวจสอบความสอดคล้องของภาพและเสียง ขนาดของภาพ ความชัดเจน
ของภาพ และความสมจริงของภาพ

4.3 เสียง ประเมินโดยการตรวจสอบความสอดคล้องของเสียงบรรยายกับเนื้อหา ความสอดคล้อง
ของเสียงบรรยายกับภาพ ความชัดเจนของเสียง ถิ่นการบรรยาย และความถูกต้องของการออกเสียง

ทรัพยากรที่ใช้

- | | |
|--------------------------------|------------|
| 1. งบประมาณ | 500.- บาท |
| 2. บุคลากร | 44 คน |
| 2.1 ผู้แสดง | 42 คน |
| 2.2 ผู้บรรยาย | 1 คน |
| 2.3 ผู้บันทึกเสียง | 1 คน |
| 3. อุปกรณ์การผลิต (มีอยู่แล้ว) | |
| 3.1 เครื่องคอมพิวเตอร์ | 25 เครื่อง |
| 3.2 ไมโครโฟน | 1 ตัว |
| 3.3 เครื่องขยายเสียง | 1 เครื่อง |
| 3.4 กล้องถ่ายภาพดิจิทัล | 1 ตัว |
| 3.5 แผ่นซีดีรอม | 1 แผ่น |

แผนผลิตมัลติมีเดียปฐมนิเทศ

วิชา คอมพิวเตอร์ 2

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยประสบการณ์ที่ 5 เรื่อง การลบและหุขครองานนำเสนอด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

ประสบการณ์หลักที่ 5.1 - 5.2

เวลา 10 นาที

ประเภทสื่อ : มัลติมีเดียปฐมนิเทศ มีอยู่แล้ว ต้องผลิตใหม่

เรื่อง การปฐมนิเทศประสบการณ์หลักที่ 5.1 - 5.2

วัตถุประสงค์

หลังจากนักเรียนชมมัลติมีเดียปฐมนิเทศ เรื่อง “ปฐมนิเทศประสบการณ์หลักที่ 5.1-5.2” แล้ว นักเรียนสามารถบอกวัตถุประสงค์ ประสบการณ์ บริบท สถานการณ์ ภารกิจ งาน สื่อที่ใช้และการประเมินได้ถูกต้อง

สรุปเนื้อหา

การเผชิญประสบการณ์ที่ 5 เรื่อง การลบและหุขครองานนำเสนอด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ ให้แบ่งประสบการณ์หลักเป็น 2 ประสบการณ์ คือ (1) ประสบการณ์หลักที่ 5.1 การลบงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักเรียนสามารถลบและหุขครองานนำเสนอด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ ได้ถูกต้อง และ (2) ประสบการณ์หลักที่ 5.2 การจัดรูปเล่มข้อมูลและตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ ได้ถูกต้อง บริบท ได้แก่ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ โรงเรียนสายธรรมจันทร์ เป็นสถานที่เผชิญประสบการณ์ ประกอบด้วย มุมวิชาการ มุมแสดงตัวอย่างผลงาน และมุมวัสดุอุปกรณ์ สถานการณ์ นักเรียนในฐานะเป็นพนักงานฝ่ายผลิตสื่อการเรียนการสอนของบริษัทพัฒนาสื่อ จำกัด ได้รับมอบหมายจากผู้จัดการฝ่ายผลิตให้ทำสื่อการเรียนการสอนในวิชาคอมพิวเตอร์ 1 ซึ่งเป็นแบบเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 นักเรียนต้องศึกษาเกี่ยวกับการลบและหุขครองานนำเสนอด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ และการจัดรูปเล่มข้อมูลด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ นักเรียนต้องเผชิญประสบการณ์ ตามภารกิจและงานที่กำหนดให้ สื่อที่ใช้ ได้แก่ มัลติมีเดียปฐมนิเทศ ประมวลสาระ มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ ตัวอย่างผลงาน คู่มือเผชิญประสบการณ์ และแบบเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ 1 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 การประเมิน ประเมินจากแบบทดสอบก่อนและหลังเผชิญประสบการณ์ การสังเกตพฤติกรรมจาก การปฏิบัติงานกลุ่ม ชิ้นงานที่กำหนดให้ทำ และการทำแบบฝึกหัด

แหล่งที่มาของสื่อ

วาสนา ทวีกุลทรัพย์ (2544) “ปฏิบัติการชุดสื่อประสมเพื่อการศึกษา” ใน เอกสารการสอนชุดวิชา
 ประสพการณ์วิชาชีพเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา หน่วยที่ 7 หน้า 195 – 232 นนทบุรี
 มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช สาขาวิชาศึกษาศาสตร์

ขั้นตอนการผลิต

ขั้นตอนการผลิตมีดังนี้คือ 1) ขั้นตอนการเตรียมการ 2) ขั้นตอนการวางแผน 3) ขั้นตอนการดำเนินการผลิต และ 4) ขั้นตอนประเมิน

1. ขั้นตอนวางแผน

- 1.1 วิเคราะห์รายละเอียดของแผนเผชิญประสพการณ์
- 1.2 กำหนดหัวข้อการปฐมนิเทศที่จะนำเสนอในมัลติมีเดียปฐมนิเทศ ได้แก่
 - 1) กำหนดวัตถุประสงค์ของแต่ละประสพการณ์หลัก
 - 2) กำหนดประสพการณ์รองของประสพการณ์หลักที่ 5.1 และ 5.2
 - 3) กำหนดประสพการณ์ที่คาดหวัง
 - 4) กำหนดบริบทและสถานการณ์
 - 5) กำหนดภารกิจและงาน
 - 6) กำหนดสื่อที่ใช้
 - 7) กำหนดการประเมิน

2. ขั้นตอนเตรียมการ

- 2.1 เตรียมบุคลากร ได้แก่ ผู้แสดง ผู้บรรยาย และผู้บันทึกเสียง
- 2.2 เตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการผลิต ได้แก่ เครื่องคอมพิวเตอร์ ไมโครโฟน กล้องถ่ายภาพ
 ดิจิตอล ไฟล์เสียงเพลง และแผ่นซีดีรอม
- 2.3 เตรียมโปรแกรมที่ใช้ในการผลิต ได้แก่ โปรแกรมโฟโต้ช้อพ โปรแกรมออดิโอ
 ออกซิชั่น โปรแกรมเพาเวอร์พอยต์ และโปรแกรมแคตคาเซียสตูดิโอ

3. ขั้นตอนดำเนินการผลิต มีดังนี้คือ

- 3.1 เขียนแผนผังรายการ
- 3.2 เขียนคำบรรยายพร้อมทั้งกำหนดภาพ และข้อความ
- 3.3 ถ่ายภาพประกอบคำบรรยาย
- 3.4 สร้างข้อความ
- 3.5 บันทึกเสียง
- 3.6 ผสมเสียงและภาพ และใช้เทคนิคการนำเสนอ
- 3.7 ตรวจสอบความถูกต้องของข้อความ ความชัดเจนของภาพและเสียง และ
 ความสัมพันธ์ของข้อความ ภาพ และเสียง

4. ชั้นประเมิน

ประเมินจากการตรวจสอบของผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีการศึกษาในส่วนที่เกี่ยวข้องกับ

4.1 ข้อความ ประเมินโดยการตรวจสอบความถูกต้องของหัวข้อสำคัญในมัลติมีเดีย
 ปฐมนิเทศ ความชัดเจนของตัวอักษร ขนาดของตัวอักษร การจัดลำดับของข้อความ และความเหมาะสมของสี
 ตัวอักษรกับพื้น

4.2 ภาพ ประเมินโดยการตรวจสอบความสอดคล้องของภาพและเสียง ขนาดของภาพ
 ความชัดเจนของภาพ และความสมจริงของภาพ

4.3 เสียง ประเมินโดยการตรวจสอบความสอดคล้องของเสียงบรรยายกับเนื้อหา ความ
 สอดคล้องของเสียงบรรยายกับภาพ ความชัดเจนของเสียง ลีลาการบรรยาย และความถูกต้องของการออกเสียง

ทรัพยากรที่ใช้

1. งบประมาณ	500.- บาท
2. บุคลากร	44 คน
2.1 ผู้แสดง	42 คน
2.2 ผู้บรรยาย	1 คน
2.3 ผู้บันทึกเสียง	1 คน
3. อุปกรณ์การผลิต (มีอยู่แล้ว)	
3.1 เครื่องคอมพิวเตอร์	25 เครื่อง
3.2 ไมโครโฟน	1 ตัว
3.3 เครื่องขยายเสียง	1 เครื่อง
3.4 กล้องถ่ายภาพดิจิทัล	1 ตัว
3.5 แผ่นซีดีรอม	1 แผ่น

แผนผลิตประมวลสาระ

วิชา คอมพิวเตอร์ 12

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยประสบการณ์ที่ 5 เรื่อง การจัดรูปแบบก่อนนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

ประสบการณ์หลักที่ 5.1 – 5.2

เวลา 30 นาที

ประเภทสื่อ : ประมวลสาระ



มีอยู่แล้ว



ต้องผลิตใหม่

เรื่อง การลบและหยุดรอกงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

วัตถุประสงค์

1. หลังจากนักเรียนศึกษาเรื่อง “การลบงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์” แล้ว นักเรียนสามารถบอกและกำหนดการลบงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์ได้
2. หลังจากนักเรียนศึกษาเรื่อง “การลบงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์” แล้ว นักเรียนสามารถบอกและกำหนดรูปแบบการลบงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์ได้
3. หลังจากนักเรียนศึกษาเรื่อง “การหยุดรอกงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์” แล้ว นักเรียนสามารถบอกและกำหนดการหยุดรอกงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์ได้
4. หลังจากนักเรียนศึกษาเรื่อง “การหยุดรอกงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์” แล้ว นักเรียนสามารถบอกและกำหนดรูปแบบการหยุดรอกด้วยโปรแกรมออร์เวิร์ได้

สรุปเนื้อหา

การลบงานนำเสนอ มีขั้นตอนการลบ ดังนี้ (1) เลือก Erase Icon มาจากเครื่องมือ Toolbox มาวางที่เส้น Flowline (2) ลบ ไอคอนที่ต้องการ

สำหรับไอคอนหยุดรอกงานนำเสนอ มีขั้นตอนการหยุดรอก ดังนี้ (1) เลือก Wait Icon มาจากเครื่องมือ Toolbox มาวางที่เส้น Flowline (2) กำหนดคุณสมบัติของการหยุดรอกงานนำเสนอ

แหล่งที่มาของสื่อ

- ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2546) การผลิตชุดการเรียนรู้ทางอิเล็กทรอนิกส์ บริษัทสำนักพิมพ์เอมพันธ์ กรุงเทพมหานคร
- ฐิตารัตน์ รัชตะวรรณ (2547) ออกแบบและสร้างเว็บไซต์ด้วยตนเอง ไอดีซี นนทบุรี
- ธนพร จินโต 2547. คู่มือการใช้งาน Macromedia Authorware 7 เอส.พี.ซี. บุ๊คส์ กรุงเทพมหานคร หน้า 13 – 19
- ภัททริา เหลืองวิลาศ (2547) สร้างสื่อการเรียนการสอน CAI ด้วย macromedia Authorware 7 สวัสดิ์ไอที กรุงเทพมหานคร หน้า 13 – 24
- _____ . Dreamweaver MX สร้างเว็บไซต์แบบมืออาชีพ ซีเอ็ดยูเคชั่น กรุงเทพมหานคร
- มานิตย์ กริ่งรัมย์ (2547) สร้างงานนำเสนอและ CAI ด้วย Authorware 7.0 เม็ดทรายพรีนติ้ง กรุงเทพมหานคร หน้า 2 - 3
- สิทธิชัย ประสานวงศ์ (2546) รวมสุดยอดโปรแกรมเล่ม 13 – Macromedia MX ซอฟท์เพรส กรุงเทพมหานคร
- อนรรฆนงค์ คุณมณีและภุชงค์ เกียวกฤษณ์ (2548) ออกแบบเว็บไซต์ฉบับก้าวสู่เขียน Dreamweaver 8 บริษัทเสริมวิทย์ อินฟอร์เมชั่น เทคโนโลยีจำกัด กรุงเทพมหานคร

ขั้นตอนการผลิต

การผลิตประมวลสารจะมีขั้นตอนการผลิต ครอบคลุม (1) ขั้นการวางแผน (2) ขั้นการเตรียมการ (3) ขั้นดำเนินการ และ(4) ขั้นการประเมิน

1. ขั้นการวางแผน

- 1.1 วิเคราะห์และกำหนดเนื้อหาสำหรับประมวลสาร เป็นการรวบรวมเนื้อหาสาระจากเอกสาร หนังสือและตำราเกี่ยวกับการลบและหยุดรอนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์แวร์ มาจำแนกเป็นหัวเรื่องโดยกำหนดเนื้อหาได้ดังนี้
 - 1.1.1 การลบงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์แวร์
 - 1.1.2 การหยุดรอนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์แวร์
- 1.2 ศึกษารูปแบบและประเภทของสื่อสิ่งพิมพ์
- 1.3 เขียนแผนผลิตสื่อสิ่งพิมพ์

2. ขั้นการเตรียมการ

- 2.1 เตรียมบุคลากร ได้แก่ เจ้าหน้าที่พิมพ์
- 2.2 เตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการผลิต ได้แก่ กระดาษขนาด เอ 4 คินสอ โปรแกรมฟลิปพับลิชเชอร์ ยางลบ และเครื่องคอมพิวเตอร์
- 2.3 เตรียมโปรแกรมที่ใช้ในการผลิต ได้แก่ โปรแกรมไมโครซอฟต์เวิร์ด และโปรแกรมออร์แวร์

3. ขั้นตอนการผลิต

- 3.1 เขียนแผนผังแนวคิดในรูปแผนภูมิ ประกอบด้วย หน่วย ตอนและหัวเรื่อง
- 3.2 เขียนแผนการสอนประจำหน่วย ประกอบด้วย หัวเรื่อง แนวคิด และวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม
- 3.3 เขียนเนื้อหาสาระ ประกอบด้วย กริณนำ อธิบายเนื้อหาสาระ และสรุปเนื้อหาสาระ
- 3.4 กำหนดภาพประกอบและคำอธิบายรายละเอียดของภาพประกอบ
- 3.5 ดำเนินการบันทึกภาพหน้าจอคอมพิวเตอร์แล้วนำไปตัดต่อภาพด้วยโปรแกรมโฟโต้ช้อพ และแทรกภาพประกอบในเนื้อหา
- 3.6 ตรวจสอบความถูกต้องของภาษาที่ใช้
- 3.7 จัดพิมพ์โดยโปรแกรมไมโครซอฟต์เวิร์ด เข้าเล่ม และพิมพ์ในโปรแกรมฟลิปพับบลิชเชอร์

4. ขั้นตอนประเมินสื่อ

ประเมินจากการตรวจสอบของผู้ทรงวุฒิด้านเนื้อหาและเทคโนโลยีการศึกษาในส่วนที่เกี่ยวข้อง

- (1) เนื้อหาสาระ ครอบคลุม ความถูกต้อง ความทันสมัย การเรียงลำดับเนื้อหาจากง่ายไปหายาก และภาษาที่ใช้ และ (2) ภาพประกอบ ครอบคลุม ความสอดคล้องของภาพประกอบกับเนื้อหา คำอธิบายในภาพประกอบ และความชัดเจนของภาพประกอบ

ทรัพยากรที่ใช้

1. งบประมาณ 1,000.- บาท
2. บุคลากร 1 คน
3. อุปกรณ์การผลิต (มีอยู่แล้ว) เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องพิมพ์

แผนผลิตมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์

วิชา คอมพิวเตอร์ 2

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยประสบการณ์ที่ 5 เรื่อง การจัดรูปแบบก่อนนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

ประสบการณ์หลักที่ 5.1 การลบและหยุดรอกงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

ประสบการณ์รองที่ 5.1.1 – 5.1.2

เวลา 10 นาที

ประเภทสื่อ : มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ มีอยู่แล้ว ต้องผลิตใหม่

เรื่อง การลบและหยุดรอกงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

วัตถุประสงค์

1. หลังจากนักเรียนชมมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ เรื่อง “การลบงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์” แล้ว นักเรียนสามารถลบงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์ได้ถูกต้อง
2. หลังจากนักเรียนชมมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ เรื่อง “การหยุดรอกงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์” แล้ว นักเรียนสามารถหยุดรอกงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์ได้ถูกต้อง

สรุปเนื้อหา

การลบงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์ เป็นขั้นตอนการนำเมาส์ไปเลือกไอคอนลบจากแถบเครื่องมือวางที่ Flowline และนำมากำหนดรูปแบบการลบ และการหยุดรอกงานนำเสนอ เป็นการนำเมาส์ไปเลือกไอคอนหยุดรอกจากแถบเครื่องมือวางที่ Flowline และนำมากำหนดรูปแบบการหยุดรอก

แหล่งที่มาของสื่อ

- ดวงพร เกียงคำ (2548) คู่มือสร้างสื่อมัลติมีเดียด้วย Camtasia Studio 3 โปรวิชั่น
กรุงเทพมหานคร
- ชนพร จินโต (2547) คู่มือการใช้งาน Macromedia Authorware 7 เอส.พี.ซี. บู้คส์ กรุงเทพมหานคร
หน้า 13 – 19
- ภัททิรา เหลืองวิลาส (2547) สร้างสื่อการเรียนการสอน CAI ด้วย macromedia Authorware 7
สวัสดีไอที กรุงเทพมหานคร หน้า 13 – 24
- มานิตย์ กริ่งรัมย์ (2547) สร้างงานนำเสนอและ CAI ด้วย Authorware 7.0 เม็ดทรายพริ้นติ้ง
กรุงเทพมหานคร หน้า 2 – 3
- สมรภัท ปรีชวาที (2549) Authorware 7 และประยุกต์ใช้งานสไลด์ Workshop ซีเอ็ดดูเคชั่น
กรุงเทพมหานคร
- สุนันท์ ปัทมาคม และอรจรรย์ ณ ตะกั่วทุ่ง (2548) การผลิตสไลด์มัลติมีเดีย ใน *ประมวลสาระ
ชุดวิชาประสบการณ์วิชาชีพมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา* หน่วยที่ 8
หน้า 95 – 165 นนทบุรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช สาขาศึกษาศาสตร์

ขั้นตอนการผลิต

การผลิตมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ มีขั้นตอนการผลิต ครอบคลุม (1) ขั้นตอนวางแผน (2) ขั้นตอนเตรียมการ (3) ขั้นตอนดำเนินการ และ (4) ขั้นตอนประเมิน

1. ขั้นตอนวางแผน

1.1 วิเคราะห์นักเรียน เป็นการศึกษาผู้เรียนในด้านอายุ ความรู้ และทักษะความชำนาญเกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์

1.2 กำหนดวัตถุประสงค์ เป็นการกำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมที่วัดได้ ครอบคลุมพฤติกรรม เกณฑ์ และเงื่อนไข

1.3 วิเคราะห์และกำหนดเนื้อหาสาระ เป็นการรวบรวมเนื้อหาสาระจากเอกสาร หนังสือ และตำรา เกี่ยวกับการสร้างตกแต่งและเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรมออร์เตอร์แวร์

1.4 กำหนดหัวข้อนำเสนอในมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์

1.5 กำหนดวิธีการนำเสนอในมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์

2. ขั้นตอนเตรียมการ

2.1 เตรียมบุคลากร ได้แก่ ผู้บรรยาย ผู้บันทึก และผู้ผลิตมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์

2.2 เตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการผลิต ได้แก่ เครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องบันทึกเสียง ไมโครโฟน และแผ่นซีดีรอม

2.3 เตรียมโปรแกรมที่ใช้ในการผลิต ได้แก่ โปรแกรมออร์เตอร์แวร์ โปรแกรมโฟโต้ช็อป โปรแกรมครีမ်เวฟเวอร์ โปรแกรมแฟลช โปรแกรมแคมตาเซีย และโปรแกรมเพาเวอร์พอยต์

3. ขั้นตอนการ

- 3.1 เขียนบทคัดย่อประกอบการประชุมวิชาการ
- 3.2 สร้างข้อความและภาพ
- 3.3 บันทึกเสียง
- 3.4 บันทึกเพิ่มข้อมูล
- 3.5 ตรวจสอบความชัดเจนของเสียง ภาพ และตัวอักษรในข้อความ
- 3.6 บันทึกลงแผ่นซีดีรอม

4. ขั้นตอน

ประเมินจากการตรวจสอบของผู้ทรงคุณวุฒิด้านเนื้อหาและเทคโนโลยีการศึกษาในส่วนที่เกี่ยวข้อง

- 4.1 เนื้อหาสาระ ประเมินโดยการตรวจสอบความถูกต้อง ความทันสมัย และการเรียงลำดับเนื้อหาจากง่ายไปหายาก
- 4.2 ข้อความและตัวอักษร ประเมินโดยการตรวจสอบความถูกต้องของข้อความ ความชัดเจนของข้อความ ขนาดของข้อความ และความเหมาะสมของสีข้อความกับสีพื้น
- 4.3 ภาพ ประเมินโดยการตรวจสอบความสอดคล้องของภาพกับเนื้อหา ความสอดคล้องของภาพกับเสียง และความชัดเจนของภาพ
- 4.4 เสียง ประเมินโดยการตรวจสอบความชัดเจนของเสียงบรรยายและเสียงดนตรีประกอบลีลาของเสียงบรรยาย และความถูกต้องของการออกเสียงบรรยาย
- 4.5 เคลื่อนไหวของตัวชี้เมาส์ ประเมินโดยการตรวจสอบมีความเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่องถูกต้องและตรงตามเนื้อหาและคำบรรยาย
- 4.6 การเชื่อมโยงเนื้อหาถูกต้อง สะดวก และรวดเร็ว

ทรัพยากรที่ใช้

- | | |
|------------------------------------|-----------|
| 1. งบประมาณ | 500.- บาท |
| 2. บุคลากร | 2 คน |
| 3. วัสดุอุปกรณ์การผลิต(มีอยู่แล้ว) | |
| 3.1 เครื่องคอมพิวเตอร์ | 1 เครื่อง |
| 3.2 เครื่องบันทึกเสียง | 1 เครื่อง |
| 3.3 ไมโครโฟน | 1 ตัว |
| 3.4 แผ่นซีดีรอม | 1 แผ่น |

แผนเผชิญประสพการณ์

วิชา คอมพิวเตอร์ 2

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยประสพการณ์ที่ 5 เรื่อง การจัดรูปแบบก่อนนำเสนอด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

ประสพการณ์หลักที่ 5.2 เรื่อง การจัดรูปแบบข้อมูลและตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

เวลา 1 ชั่วโมง 30 นาที

วัตถุประสงค์

1. หลังจากเผชิญประสพการณ์ “การจัดรูปแบบข้อมูลด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์” แล้ว นักเรียนสามารถอธิบายและจัดรูปแบบข้อมูลด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ได้ถูกต้อง
2. หลังจากเผชิญประสพการณ์ “การตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์” แล้ว นักเรียนสามารถอธิบายและตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ได้ถูกต้อง

ประสพการณ์และบริบท

ก. ประสพการณ์ที่คาดหวัง

เมื่อผ่านกระบวนการจัดรูปแบบข้อมูลและตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ แล้ว นักเรียนสามารถจัดรูปแบบข้อมูลและตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ได้

ข. บริบทและสถานการณ์

บริบท

นักเรียนศึกษาการจัดรูปแบบข้อมูลและตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ ที่ห้องคอมพิวเตอร์ โรงเรียนสายธรรมจันทร์ มุมวิชาการ และจัดเตรียมอุปกรณ์ สำหรับการจัดรูปแบบข้อมูลและตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ นักเรียนต้องเตรียมวัสดุอุปกรณ์ ดังนี้ เครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องพิมพ์สี เครื่องโทรทัศน์ และเนื้อหาวิชาคอมพิวเตอร์ 1 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

สถานการณ์

นักเรียนในฐานะเป็นพนักงานฝ่ายผลิตสื่อการเรียนการสอนของบริษัทพัฒนาสื่อ จำกัด ได้รับมอบหมายจากผู้จัดการฝ่ายผลิต ให้จัดสร้างสื่อการเรียนการสอนในวิชาคอมพิวเตอร์ 1 โดยรูปแบบการเผชิญสถานการณ์เป็นกลุ่ม ให้นักเรียนศึกษาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลหลายแหล่งนำมาปฏิบัติ ซึ่งนักเรียนจะต้องปฏิบัติ 3 ขั้นตอนนี้ คือ (1) อ่านประมวลสาระ เรื่อง การจัดรูปแบบข้อมูลและตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ (2) ชมมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสพการณ์ เรื่อง การจัดรูปแบบข้อมูลและตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ และ (3) จัดรูปแบบข้อมูลและตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

สิ่งที่พึงระวังในการเผชิญประสบการณ์

1. ขณะเสียบปลั๊กไฟฟ้าเพื่อเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ ในห้องคอมพิวเตอร์ นักเรียนอย่าเล่นกันควรใช้ความระมัดระวังในการเสียบปลั๊กไฟฟ้า หากเกิดอุบัติเหตุไฟฟ้าดูดให้รีบตัดเอาต์หลังห้องคอมพิวเตอร์ทันที
2. ขณะเสียบปลั๊กไฟฟ้าเพื่อเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องพิมพ์สี และเครื่องโทรทศน์ในห้องคอมพิวเตอร์ ควรเช็ดมือให้แห้งเพื่อป้องกันไฟฟ้าดูด

รายละเอียดของการเผชิญประสบการณ์ที่ 5.2 การจัดรูปแบบข้อมูลและตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออกเซอร์แวร์

ประสบการณ์	ภารกิจ	งาน	วิธีการ	เนื้อหา	บริบท	สื่อ/แหล่งความรู้	สิ่งอำนวยความสะดวก	การประเมิน
5.2.1 การ จัดรูปแบบ ข้อมูลด้วย โปรแกรม ออกเซอร์ แวร์	1. ศึกษาการจัด รูปแบบข้อมูล ด้วยโปรแกรม ออกเซอร์แวร์	1.1 อ่านประมวลสาระเรื่อง การจัดรูปแบบข้อมูล ด้วยโปรแกรมออกเซอร์แวร์ 1.2 บันทึกสาระสำคัญ	SDL SDL	- การจัดรูปแบบ ข้อมูลด้วย โปรแกรม ออกเซอร์แวร์	- ห้อง คอมพิวเตอร์ โรงเรียนสาย ธรรมจันทร์	- ประมวลสาระ เรื่อง การจัด รูปแบบข้อมูล ด้วยโปรแกรม ออกเซอร์แวร์	- เครื่อง คอมพิวเตอร์ - เครื่อง โทรทัศน์ - เครื่อง พิมพ์ดี	
	2. ดำเนินการ จัดรูปแบบข้อมูล ด้วยโปรแกรม ออกเซอร์แวร์	2.1 ชมมัลติมีเดียประกอบ การเผชิญประสบการณ์ เรื่อง การจัดรูปแบบข้อมูล ด้วยโปรแกรม ออกเซอร์แวร์ 2.2 ถาก Framework Icon มา วางด้านบน Display Icon ชื่อ หน้า 1 2.3 ตั้งชื่อว่า เนื้อหา	SDL PDL/TDL PDL/TDL			- มัลติมีเดีย ประกอบ การเผชิญ ประสบการณ์ เรื่อง การจัด รูปแบบข้อมูล ด้วยโปรแกรม ออกเซอร์แวร์ ความยาว 2.30 นาที		

รายละเอียดของการเชิญประสบการณ์ที่ 5.2 การจัดรูปแบบข้อมูลและตกแต่งหน้าจอด้วยโปรแกรมออธอร์แวร์

ประสบการณ์	ภารกิจ	งาน	วิธีการ	เนื้อหา	บริบท	สื่อ/แหล่งความรู้	สิ่งอำนวยความสะดวก	การประเมิน
	2. ดำเนินการจัดรูปแบบข้อมูลด้วยโปรแกรมออธอร์แวร์ (ต่อ)	2.4 ดับเบิลคลิก Framework Icon ชื่อ เนื้อหา 2.5 ดับเบิลคลิก Display Icon ชื่อ Gray Navigation Panel 2.6 ดับเบิลคลิกรูปตารางสี่เหลี่ยม 2.7 เลือกลำดับ Mode 2.8 เลือกลำดับ Erase 2.9 กดปุ่ม OK 2.10 ย่อรูปสี่เหลี่ยมให้เล็ก 2.11 ลากรูปสี่เหลี่ยมวางในตำแหน่งที่ต้องการ กดปิด 2.12 เลือกรูป Interaction Icon ชื่อ Navigation hyperlinks ดับคลิกที่ไม่ใช้ลบบทึบ	PDL/TDL PDL/TDL PDL/TDL PDL/TDL PDL/TDL PDL/TDL PDL/TDL PDL/TDL					

รายละเอียดของการเผชิญสถานการณ์ที่ 5.2 การจัดรูปแบบข้อมูลและตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

ประสพการณ์	ภารกิจ	งาน	วิธีการ	เนื้อหา	บริบท	สื่อ/แหล่งความรู้	สิ่งอำนวยความสะดวก	การประเมิน
		2.17 พิมพ์เครื่องหมายปีกกาเปิด พิมพ์คำว่า Icon title และ พิมพ์ปีกกาปิด 2.18 พิมพ์เนื้อหาตามที่ได้รับมอบหมาย	PDL/TDL PDL/TDL					- จากการศึกษาเอกสารทำงานกลุ่ม
5.2.2. การตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์	1. ศึกษาการตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์	1.1 อ่านประมวลสาระ เรื่อง การตกแต่งชิ้นงาน นำเสนอด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ 1.2 บันทึกสาระสำคัญ	SDL SDL	- การตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์	- ห้องคอมพิวเตอร์ โรงเรียนสายธรรมจันทร์	- ประมวลสาระ เรื่อง การตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์	- เครื่องคอมพิวเตอร์ - เครื่องโทรทัศน์ - เครื่องพิมพ์ดี	

รายละเอียดของการเผชิญสถานการณ์ที่ 5.2 การจัดรูปแบบข้อมูลและตกแต่งงานด้วยโปรแกรมออทเธอร์แวร์

ประเภท การณั	ภารกิจ	งาน	วิธีการ	เนื้อหา	บริบท	สื่อแหล่งความรู้	สิ่งอำนวยความสะดวก	การประเมิน
	2. ตกแต่ง ชิ้นงานด้วย โปรแกรม ออเธอร์แวร์ (ต่อ)	2.9 เลือกเมนู Insert 2.10 เลือกคำสั่ง Media 2.11 เลือกคำสั่ง Animated GIF 2.12 เลือกคำสั่ง Brower 2.13 เลือกรูปภาพเคลื่อนไหวตาม ที่ต้องการ กดปุ่ม Open และกดปุ่ม OK 2.14 ลากไอคอน Sound วางไว้ ด้านบน Display Icon ที่ชื่อ Background และตั้งชื่อว่า Sound 2.15 ดับเบิลคลิกที่ไอคอน ชื่อ Sound จะปรากฏ หน้าต่าง Properties Sound Icon	PDL/TDL PDL/TDL PDL/TDL PDL/TDL PDL/TDL PDL/TDL					

รายละเอียดของการเชิญประกอบการที่ 5.2 การจัดรูปแบบข้อมูลและตกแต่งงานด้วยโปรแกรมออธอร์แวร์

ประเด็นการค้น	ภารกิจ	งาน	วิธีการ	เนื้อหา	บริบท	สื่อ/แหล่งความรู้	สิ่งอำนวยความสะดวก	การประเมิน
	2. ตกแต่ง ชิ้นงานด้วย โปรแกรม ออธอร์แวร์ (ต่อ)	2.16 เลือกรูป Import 2.17 เลือกรูปที่เสียที่ต้องการ 2.18 กรอง Import โปรแกรม จะบันทึกเสียงเข้ามาใน ชิ้นงานเสร็จสิ้น การบันทึกเสียง	PDL/TDL PDL/TDL PDL/TDL					
	3. รายงาน ผลงาน	3.1 เสนอผลงาน 3.2 วิพากษ์งาน 3.3 สรุป 3.4 ทำแบบฝึกหัด	PDL/TDL PDL/TDL PDL/TDL SDL					- จากผลงาน - จาก แบบฝึกหัด

แผนกำกับประสบการณ์

วิชา คอมพิวเตอร์ 2

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยประสบการณ์ที่ 5 เรื่อง การจัดรูปแบบก่อนนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

ประสบการณ์หลักที่ 5.2 เรื่อง การจัดรูปแบบข้อมูลและตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

เวลา 1 ชั่วโมง 30 นาที

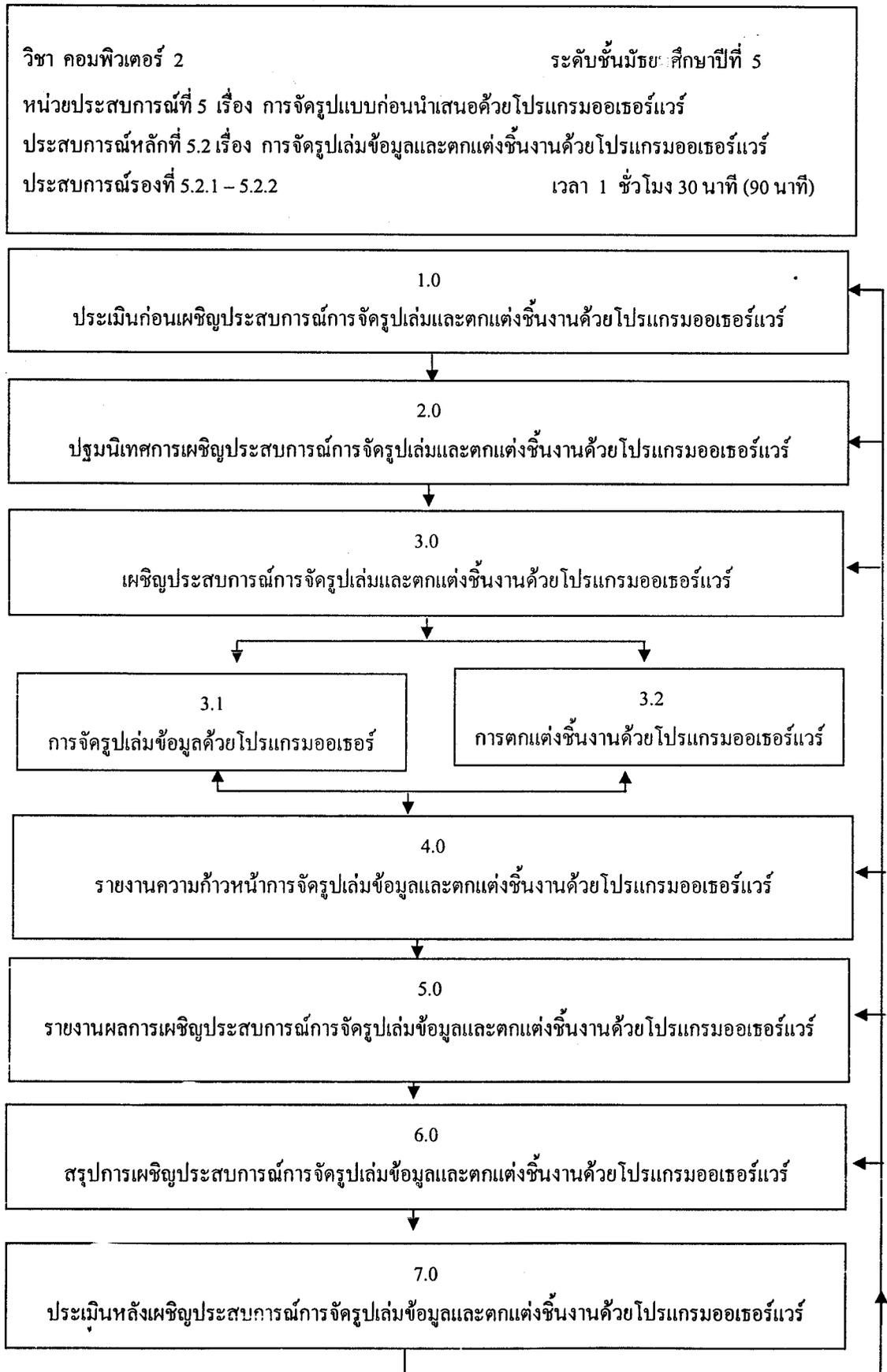
ผู้สอน นางวารภรณ์ วิมลประเสริฐ

จำนวนผู้เรียน SDL 30 PDL 2 TDL 1

ลำดับ ที่	กิจกรรม/ภารกิจ	สื่อ	สถานที่	เวลา (นาที)
1	ประเมินก่อนเผชิญประสบการณ์ 1.1 ทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์ (1) ตอนที่ 1 ภาคทฤษฎี (2) ตอนที่ 2 ภาคปฏิบัติ	แบบทดสอบ	- ห้อง คอมพิวเตอร์ ห้อง 222	(15) 5 10
2	ปฐมนิเทศประสบการณ์ 2.1 วัตถุประสงค์ 2.2 ประสบการณ์ 2.3 บริบท/สถานการณ์ 2.4 ขั้นตอนการหาประสบการณ์ 2.5 สื่อ/เครื่องมือ 2.6 การประเมิน	มัลติมีเดียปฐมนิเทศ	- ห้อง คอมพิวเตอร์ ห้อง 222	5
3	เผชิญประสบการณ์ 3.1 การจัดรูปแบบข้อมูลด้วย โปรแกรมออร์เวิร์ 3.2 การตกแต่งชิ้นงานด้วย โปรแกรมออร์เวิร์	- ประมวลสาระ - คู่มือเผชิญประสบการณ์ - มัลติมีเดีย เผชิญประสบการณ์	- ห้อง คอมพิวเตอร์ ห้อง 222 มุมวิชาการ	30
4	รายงานความก้าวหน้า	-	- ห้อง คอมพิวเตอร์ ห้อง 222	5
5	รายงานผลการเผชิญประสบการณ์	-	- ห้อง คอมพิวเตอร์ ห้อง 222	10

ลำดับ ที่	กิจกรรม/ภารกิจ	สื่อ	สถานที่	เวลา (นาที)
6	สรุปการเผชิญประสบการณ์	-	- ห้อง คอมพิวเตอร์ ห้อง 222	10
7	ประเมินหลังเผชิญประสบการณ์ 7.1 ทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์ (1) ตอนที่ 1 ภาคทฤษฎี (2) ตอนที่ 2 ภาคปฏิบัติ	- แบบทดสอบ	- ห้อง คอมพิวเตอร์ ห้อง 222	(15) 5 10

เส้นทางการเรียน



แผนผลิตมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์

วิชา คอมพิวเตอร์ 2

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยประสบการณ์ที่ 5 เรื่อง การจัดรูปแบบก่อนนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

ประสบการณ์หลักที่ 5.2 เรื่อง การจัดรูปเล่มข้อมูลและตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

ประสบการณ์หลักที่ 5.2.1 – 5.2.2

เวลา 10 นาที

ประเภทสื่อ : มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ มีอยู่แล้ว ต้องผลิตใหม่

เรื่อง การจัดรูปเล่มข้อมูลและตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

วัตถุประสงค์

1. หลังจากนักเรียนชมมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ เรื่อง “การจัดรูปเล่มข้อมูลด้วยโปรแกรมออร์เวิร์” แล้ว นักเรียนสามารถจัดรูปเล่มข้อมูลด้วยโปรแกรมออร์เวิร์ได้ถูกต้อง
2. หลังจากนักเรียนชมมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ เรื่อง “การตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออร์เวิร์” แล้ว นักเรียนสามารถตกแต่งชิ้นงานโปรแกรมออร์เวิร์ได้ถูกต้อง

สรุปเนื้อหา

การลงบนนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์ มีวิธีการ ดังนี้ (1) ดับเบิ้ลคลิกไอคอนที่ต้องการลบ (2) ลาก Erase Icon วางที่เส้น Flowline ล่างไอคอนที่ต้องการลบ กำหนดรูปแบบการลบ และ (3) เลือกไอคอนที่ต้องการลบ การหยุดรอนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์ มีวิธีการ ดังนี้ (1) ลาก Wait Icon วางต่อจากไอคอนที่ต้องการให้หยุดรอนำเสนอ (2) กำหนดคุณสมบัติการหยุดรอที่หน้าต่าง Properties Wait Icon

การจัดรูปเล่มข้อมูลด้วยโปรแกรมออร์เวิร์ มีวิธีการ ดังนี้ (1) ลาก Framework Icon วางที่เส้น Flowline และตั้งชื่อ (2) ดับเบิ้ลคลิก Framework Icon (3) ดับเบิ้ลคลิก Display Icon ชื่อ Gray Navigation Panel กำหนดคุณสมบัติ (4) กำหนดการเชื่อมโยงที่ Navigation hyperlinks (5) ลาก Display Icon วางด้านขวา Framework Icon พิมพ์ฟังก์ชันเลขหน้าและเนื้อหา (6) เลือก Display Icon ที่ต้องการตกแต่งรูปภาพ เลือกเมนู Insert เลือกคำสั่ง Imageเลือกรูปภาพ (7) คลิกเมาส์ที่เส้น Flowline เลือกเมนู Insert เลือกคำสั่ง Image เลือกคำสั่ง Media เลือกคำสั่ง Animated GIFเลือกรูปภาพเคลื่อนไหว และ (8) ลาก Sound Icon วางที่เส้น Flowline ด้านบนสุด เลือกปุ่ม Import ที่หน้าต่าง Properties Sound Icon เลือกเสียงที่ต้องการ

แหล่งที่มาของสื่อ

- ดวงพร เกียงคำ (2548) คู่มือสร้างสื่อมัลติมีเดียด้วย Camtasia Studio 3 โปรวิชั่น
กรุงเทพมหานคร
- ธนพร จินโต (2547) คู่มือการใช้งาน Macromedia Authorware 7 เอส.พี.ซี. บู้คส์ กรุงเทพมหานคร
หน้า 13 – 19
- ภัททริา เหลืองวิลาศ (2547) สร้างสื่อการเรียนการสอน CAI ด้วย Macromedia Authorware 7
สวัสดีไอที กรุงเทพมหานคร หน้า 13 – 24
- มานิตย์ กริ่งรัมย์ (2547) สร้างงานนำเสนอและ CAI ด้วย Authorware 7.0 เม็ดทรายพรีนติ้ง
กรุงเทพมหานคร หน้า 2 – 3
- สมรภัท ปริษวาที (2549) Authorware 7 และประยุกต์ใช้งานสไลด์ Workshop ซีเอ็ดดูเคชั่น
กรุงเทพมหานคร
- สุนันท์ ปัทมาคม และอรจรรย์ ณ ตะกั่วทุ่ง (2548) หน่วยที่ 8 การผลิตสไลด์มัลติมีเดีย
ในประมวลสาระชุดวิชาประสบการณ์วิชาชีพมหาบัณฑิตเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
หน้า 95 – 165 พิมพ์ครั้งที่ 2

ขั้นตอนการผลิต

การผลิตมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ มีขั้นตอนการผลิต ครอบคลุม (1) ขั้นตอนวางแผน (2) ขั้นตอนเตรียมการ (3) ขั้นตอนดำเนินการผลิต และ (3) ขั้นตอนประเมิน

1. ขั้นตอนวางแผน

- 1.1 วิเคราะห์ผู้เรียน เป็นการศึกษาผู้เรียนในด้านอายุ ความรู้ และทักษะเกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์
- 1.2 กำหนดวัตถุประสงค์ เป็นการกำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมที่วัดได้ ครอบคลุมพฤติกรรม เกณฑ์ และเงื่อนไข
- 1.3 วิเคราะห์และกำหนดเนื้อหาสาระ เป็นการรวบรวมเนื้อหาสาระจากเอกสาร หนังสือ และตำรา เกี่ยวกับการจัดรูปแบบข้อมูลและตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์
- 1.4 กำหนดหัวข้อที่จะนำเสนอในมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์
- 1.5 กำหนดวิธีการนำเสนอในมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์

2. ขั้นตอนเตรียมการ

- 2.1 เตรียมบุคลากร ได้แก่ ผู้บรรยาย ผู้บันทึก และผู้ผลิตมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์
- 2.2 เตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการผลิต ได้แก่ เครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องบันทึกเสียง ไมโครโฟน และแผ่นซีดีรอม
- 2.3 เตรียมโปรแกรมที่ใช้ในการผลิต ได้แก่ โปรแกรมมาโครมีเดียออเธอร์แวร์ 7 โปรแกรมไฟโต้ช้อพ โปรแกรมมาโครมีเดียดริมเวฟเวอร์ โปรแกรมมาโครมีเดียเฟรช และโปรแกรมแคเมตาเซีย

3. ขั้นตอนการผลิต

- 3.1 เขียนคำบรรยาย กำหนดภาพ และข้อความ
- 3.2 สร้างข้อความและภาพ
- 3.3 บันทึกเสียง
- 3.4 บันทึกเพิ่มข้อมูล
- 3.5 ตรวจสอบความชัดเจนของเสียง ภาพและตัวอักษรในข้อความ
- 3.6 บันทึกลงแผ่นซีดีรอม

4. ขั้นตอนประเมิน

ประเมินจากการตรวจสอบของผู้ทรงคุณวุฒิด้านเนื้อหาและเทคโนโลยีการศึกษาในส่วนที่เกี่ยวข้อง

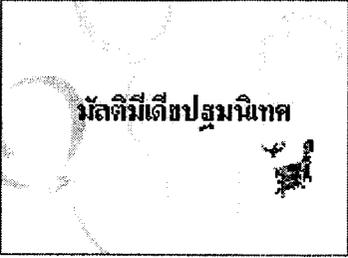
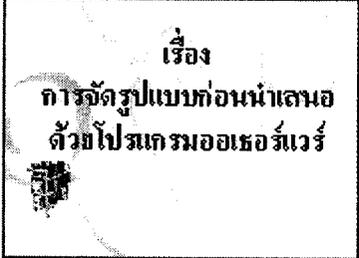
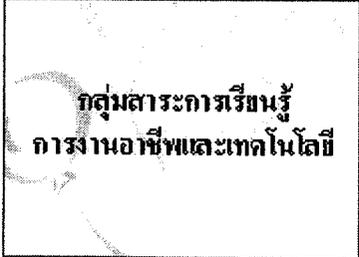
- 4.1 เนื้อหาสาระ ได้แก่ ความถูกต้อง ความทันสมัยและการเรียงลำดับเนื้อหาจากง่ายไปหายาก
- 4.2 ข้อความ ได้แก่ ความถูกต้องของข้อความ ความชัดเจนของข้อความ ขนาดของข้อความ และความเหมาะสมของสีข้อความกับสีพื้น
- 4.3 ภาพ ได้แก่ ความสอดคล้องของภาพกับเนื้อหา ความสอดคล้องของภาพกับเสียง และความชัดเจนของภาพ
- 4.4 เสียง ได้แก่ ความชัดเจนของเสียงบรรยายและเสียงดนตรี สำเนียงและลีลาของเสียงบรรยาย และความถูกต้องของการออกเสียงบรรยาย
- 4.5 การออกแบบหน้าจอ ได้แก่ ความสมดุลของหน้าจอ การเรียงลำดับเมนู การเชื่อมโยงเนื้อหา ถูกต้อง สะดวก และรวดเร็ว

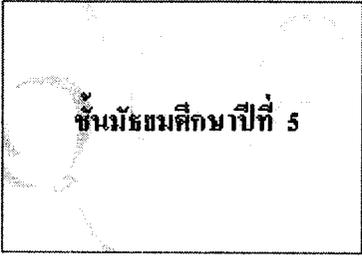
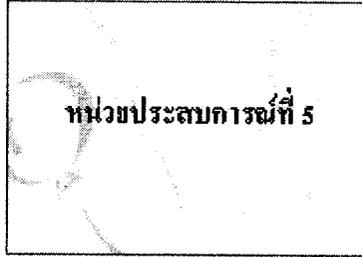
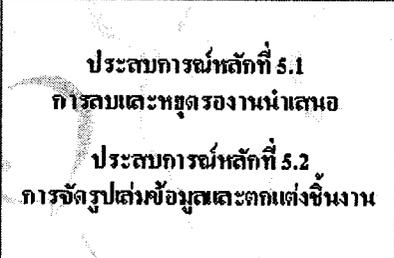
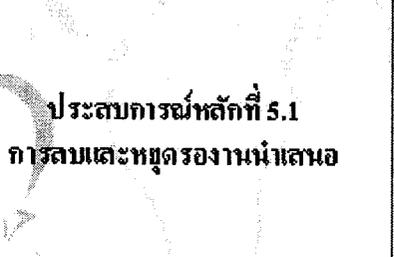
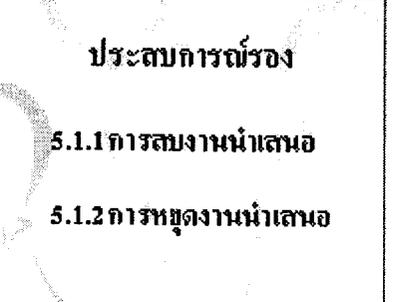
ทรัพยากรที่ใช้

1. งบประมาณ 500.- บาท
2. บุคลากร 1 คน
3. อุปกรณ์การผลิต(มีอยู่แล้ว) เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องบันทึกเสียงและไมโครโฟน
4. วัสดุ ได้แก่ แผ่นซีดีรอม

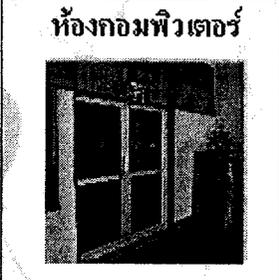
บทคัดยืมเดี่ยวปฐมนิเทศ

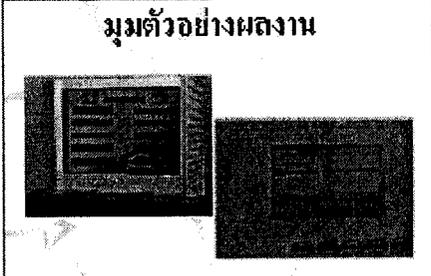
หน่วยประสบการณ์ที่ 5 เรื่อง การจัดรูปแบบก่อนนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

ที่	ภาพ	เสียง
1		F1 ดนตรีประจำรายการ
2		
3		
4		

ที่	ภาพ	เสียง
5	 <p>ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5</p>	FO
6	 <p>หน่วยประสบการณ์ที่ 5</p>	<p>บรรยาย</p> <p>ก่อนที่นักเรียนจะเข้าสู่การเผชิญประสบการณ์ในหน่วยประสบการณ์ที่ 5 มีคำแนะนำนักเรียนในการเผชิญประสบการณ์ ดังนี้</p>
7	 <p>ประสบการณ์หลักที่ 5.1 การลบและหุคูณงานนำเสนอ</p> <p>ประสบการณ์หลักที่ 5.2 การจัดรูปเล่มข้อมูลและตกแต่งชิ้นงาน</p>	<p>ประสบการณ์ที่นักเรียนต้องเผชิญมี 2 ประสบการณ์หลัก คือ ประสบการณ์หลักที่ 5.1 การลบและหุคูณงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์</p> <p>และประสบการณ์หลักที่ 5.2 การจัดรูปเล่มข้อมูลและตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออร์เวิร์</p>
8	 <p>ประสบการณ์หลักที่ 5.1 การลบและหุคูณงานนำเสนอ</p>	<p>จากประสบการณ์หลักที่ 5.1 แบ่งเป็นประสบการณ์รอง 2 ประสบการณ์ ได้แก่</p>
9	 <p>ประสบการณ์รอง</p> <p>5.1.1 การลบงานนำเสนอ</p> <p>5.1.2 การหุคูณงานนำเสนอ</p>	<p>ประสบการณ์รองที่ 5.1.1 การลบงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์ และ</p> <p>ประสบการณ์รองที่ 5.1.2 การหุคูณงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์</p>

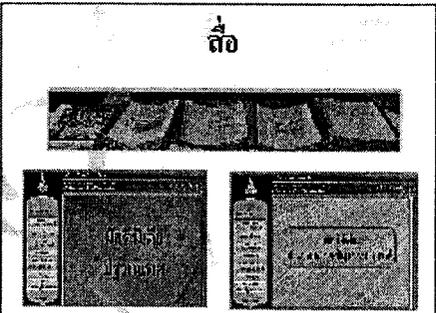
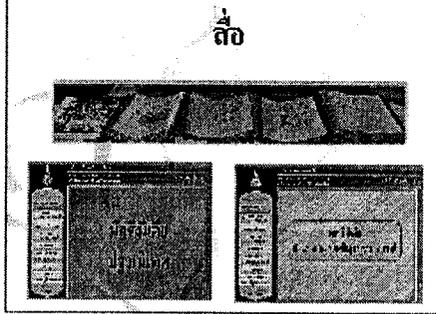
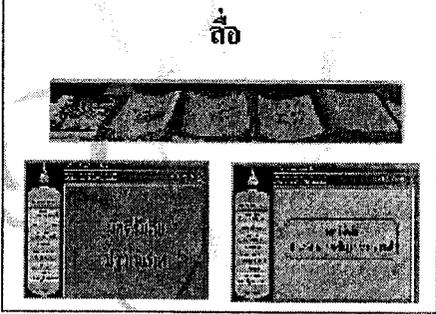
ที่	ภาพ	เสียง
10	<p style="text-align: center;">ประสบการณ์หลักที่ 5.2 การจัดรูปเล่มข้อมูลและตกแต่งชิ้นงาน</p>	<p>ประสบการณ์หลักที่ 5.2 แบ่งเป็นประสบการณ์รอง 2 ประสบการณ์ ได้แก่</p>
11	<p style="text-align: center;">ประสบการณ์รอง 5.2.1การจัดรูปเล่มข้อมูล 5.2.2การตกแต่งชิ้นงาน</p>	<p>ประสบการณ์รองที่ 5.2.1 การจัดรูปเล่มข้อมูลด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ และ ประสบการณ์รองที่ 5.2.2 การตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์</p>
12	<p style="text-align: center;">วัตถุประสงค์ การเผชิญประสบการณ์ที่ 5.1</p> <p>1. นักเรียนสามารถอธิบายและลงงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ได้ถูกต้อง</p>	<p>วัตถุประสงค์ของการเผชิญประสบการณ์ที่ 5.1 มีดังนี้</p> <p>1. นักเรียนสามารถอธิบายและลงงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ได้ถูกต้อง</p>
13	<p style="text-align: center;">วัตถุประสงค์ การเผชิญประสบการณ์ที่ 5.1</p> <p>2. นักเรียนสามารถอธิบายและหุ้ครองานนำเสนอด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ได้ถูกต้อง</p>	<p>2. นักเรียนสามารถอธิบายและหุ้ครองานนำเสนอด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ได้ถูกต้อง</p>
14	<p style="text-align: center;">วัตถุประสงค์ การเผชิญประสบการณ์ที่ 5.2</p> <p>1. นักเรียนสามารถอธิบายและจัดรูปแบบก่อนนำเสนอด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ได้ถูกต้อง</p>	<p>และวัตถุประสงค์ของการเผชิญประสบการณ์ที่ 5.2 มีดังนี้</p> <p>1. นักเรียนสามารถอธิบายและจัดรูปเล่มข้อมูลด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ได้ถูกต้อง</p>

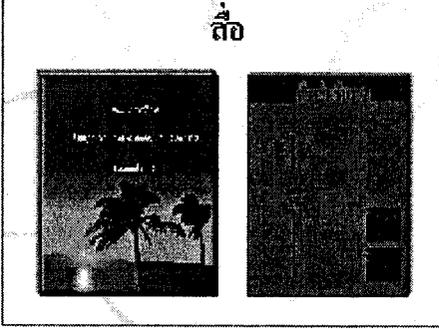
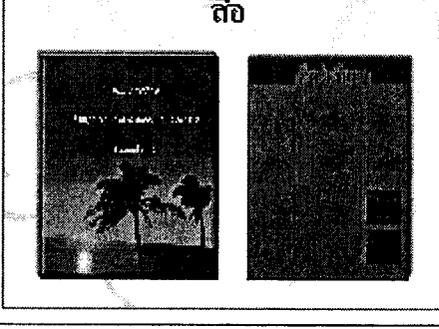
ที่	ภาพ	เสียง
15	<p style="text-align: center;">วัตถุประสงค์ การเผชิญประสบการณ์ที่ 5.2</p> <p style="text-align: center;">2. นักเรียนสามารถอธิบายและตกแต่งชิ้นงาน ด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ได้ถูกต้อง</p>	2. นักเรียนสามารถอธิบายและตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ได้ถูกต้อง
16	<p style="text-align: center;">บริษัทและสถานการณ์</p>	บริษัทและสถานการณ์
17	<p style="text-align: center;">บริษัท</p> 	บริษัทในการเผชิญประสบการณ์ได้แก่
18	<p style="text-align: center;">ห้องคอมพิวเตอร์</p> 	ห้องคอมพิวเตอร์ห้อง 222
19	<p style="text-align: center;">มูมวิชาการ</p> 	มูมวิชาการ

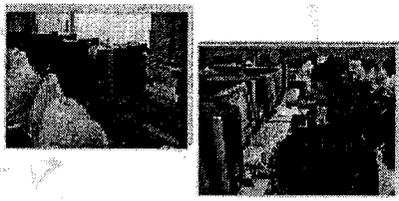
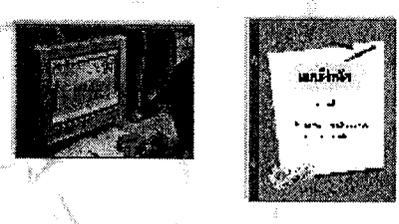
ที่	ภาพ	เสียง
20	<p style="text-align: center;">มุมมองตัวอย่างผลงาน</p> 	มุมมองตัวอย่างผลงาน
21	<p style="text-align: center;">มุมมองวัสดุอุปกรณ์</p> 	มุมมองวัสดุอุปกรณ์
22	<p style="text-align: center;">สถานการณ์</p> 	<p>สถานการณ์</p> <p>นักเรียนในฐานะเป็นพนักงานฝ่ายผลิตเพื่อการเรียนการสอนของบริษัทพัฒนาสื่อ จำกัด ได้รับมอบหมายจากผู้จัดการฝ่ายผลิต ให้จัดสร้างสื่อการเรียนการสอนในวิชาคอมพิวเตอร์ 1 โดยใช้โปรแกรมมอเธอร์แวร์</p>
23	<p style="text-align: center;">ภารกิจ/งาน</p> 	<p>นักเรียนต้องเผชิญประสบการณ์ตามภารกิจและงานที่กำหนดให้ ภารกิจ หมายถึง กิจกรรมใหญ่</p>

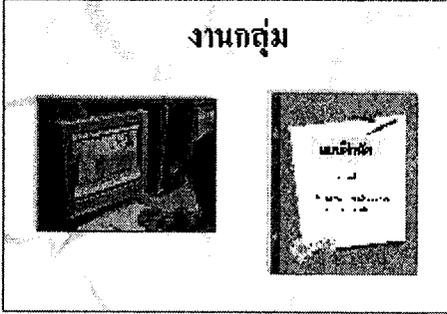
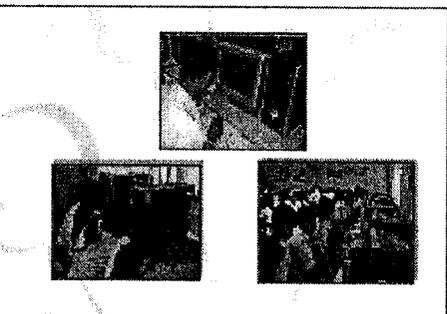
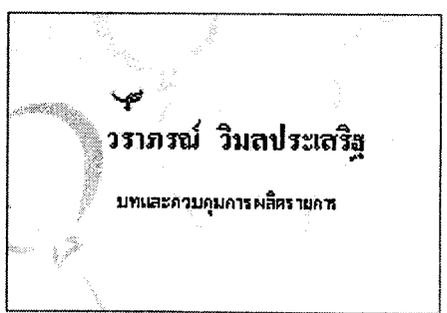
ที่	ภาพ	เสียง
24	<p style="text-align: center;">ภารกิจ/งาน</p> 	<p>ส่วนงานเป็นกิจกรรมย่อยของกิจกรรมใหญ่ ซึ่งนักเรียนต้องปฏิบัติตามคู่มือเผชิญประสบการณ์ ดังนี้</p>
25	<p style="text-align: center;">ภารกิจ/งาน</p> 	<p>ศึกษาประมวลสาระ เรื่อง การลบและหยุดรอกาน นำเสนอด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์</p>
26	<p style="text-align: center;">ภารกิจ/งาน</p> 	<p>และ เรื่อง การจัดรูปเล่มข้อมูลและตกแต่งชิ้นงานด้วย โปรแกรมออเธอร์แวร์</p>
27	<p style="text-align: center;">ภารกิจ/งาน</p> 	<p>หลังจากศึกษาประมวลสาระแล้ว ให้นักเรียนจัดทำ ข้อมูลเพื่อเตรียมจัดรูปแบบก่อนนำเสนอ</p>

ที่	ภาพ	เสียง
28	<p style="text-align: center;">ภารกิจ/งาน</p> 	กำหนดการรบ
29	<p style="text-align: center;">ภารกิจ/งาน</p> 	และหยุดรอนำเสนอที่พิมพ์ไว้
30	<p style="text-align: center;">ภารกิจ/งาน</p> 	นำเนื้อหาวิชาคอมพิวเตอร์ 1 ที่พิมพ์ไว้มาจัดเป็นรูปเล่มข้อมูล
31	<p style="text-align: center;">ภารกิจ/งาน</p> 	ตกแต่งชิ้นงาน

ที่	ภาพ	เสียง
32	<p style="text-align: center;">การรายงาน</p> 	และนำเสนอผลงาน
33	<p style="text-align: center;">สื่อ</p> 	สื่อที่ใช้ได้แก่ ประมวลสาระ
34	<p style="text-align: center;">สื่อ</p> 	มัลติมีเดียที่ใช้ในการปฐมนิเทศ
35	<p style="text-align: center;">สื่อ</p> 	มัลติมีเดียที่ใช้ในการเผชิญประสบการณ์

ที่	ภาพ	เสียง
36	<p style="text-align: center;">สื่อ</p> 	คู่มือเผชิญประสบการณ์
37	<p style="text-align: center;">สื่อ</p> 	และตัวอย่างของชิ้นงาน
38	<p style="text-align: center;">การประเมิน</p>	การประเมิน
39	<p>ทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์ ทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์</p>  <p style="text-align: center;">แบบทดสอบลากปฏิกิริยา</p>	จะประเมินจากแบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์ และหลังเผชิญประสบการณ์ เป็นแบบทดสอบภาคทฤษฎี จำนวน 10 ข้อ

ที่	ภาพ	เสียง
41	<p>ทดลองก่อนเผชิญประสบการณ์ ทดลองหลังเผชิญประสบการณ์</p>  <p>แบบทดสอบตามปฏิวัติ</p>	และแบบทดสอบภาคปฏิบัติ จำนวน 1 ข้อ
42	<p>งานกลุ่ม</p> 	จากการปฏิบัติงานกลุ่ม ได้แก่ ความร่วมมือในการทำงาน ความรับผิดชอบ
43	<p>งานกลุ่ม</p> 	การแสดงความคิดเห็น การแก้ปัญหา และการยอมรับคำแนะนำและปรับปรุง
44	<p>งานกลุ่ม</p> 	ประเมินจากชิ้นงาน ได้แก่ บทเรียนที่สร้างด้วย โปรแกรมออดเธอร์แวร์

ที่	ภาพ	เสียง
45	<p style="text-align: center;">งานกลุ่ม</p> 	และจากการทำแบบฝึกหัด จำนวน 10 ข้อ
46		ต่อไปนีขอให้นักเรียนเข้าสูการเผชิญประสบการณ์ ได้แล้วคะ FO
47		F1 ดนตรีประจำรายการ
48		FO

คำนำ

ประมวลสาระ เรื่อง การจัดรูปแบบก่อนนำเสนอด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ เป็นหน่วยเนื้อหาที่ 5 ของวิชาคอมพิวเตอร์ 2 ในสาระที่ 4 เทคโนโลยีสารสนเทศ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผู้เขียนได้ศึกษาข้อมูลตามโครงสร้างหลักสูตรของสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน แล้วทำการแบ่งหน่วยเนื้อหา กำหนดเป็นหน่วยประสบการณ์ ซึ่งครอบคลุม ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังรายภาคเรียน คำอธิบายรายวิชาช่วงชั้นที่ 4

วัตถุประสงค์ของประมวลสาระเล่มนี้ใช้เป็นที่หลักประกอบในชุดการเรียนรู้ทางอิเล็กทรอนิกส์แบบอิงประสบการณ์ เรื่อง การจัดรูปแบบก่อนนำเสนอด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ เพื่อให้ให้นักเรียนได้เผชิญประสบการณ์ด้วยการเสาะแสวงหาความรู้ที่เป็นเนื้อหาสาระประกอบภารกิจ งาน และทักษะความชำนาญจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ มุ่งให้นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจ รู้จักแก้ปัญหาและสร้างชิ้นงานได้

ขอบข่ายเนื้อหาในประมวลสาระ ครอบคลุม การลบและหยุดรอกงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์และการจัดรูปแบบข้อมูลและตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

ผู้เขียนหวังเป็นอย่างยิ่งว่า ประมวลสาระเรื่องการจัดรูปแบบก่อนนำเสนอด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์นี้ จะเป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนต่อไป

วรารักษ์ วิมลประเสริฐ

สารบัญ

	หน้า
คำชี้แจง	296
แผนผังแนวคิด	297
แผนการสอนประจำตอนที่ 5.1 การลบและหยุดรอกงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์	
เรื่องที่ 5.1.1 การลบงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์	298
เรื่องที่ 5.1.2 การหยุดรอกงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์	299
แผนการสอนประจำตอนที่ 5.2 การจัดรูปแบบก่อนนำเสนอด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์	
เรื่องที่ 5.2.1 การจัดรูปแบบข้อมูลด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์	302
เรื่องที่ 5.2.2 การตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์	306
บรรณานุกรม	211

คำชี้แจง

1. ส่วนประกอบของประมวลสาระ

ในการศึกษาประมวลสาระ การลบและหยุดรอกงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์ ประกอบด้วยแผนผังความคิด แผนการสอนประจำตอน และเนื้อหาสาระ

1.1 แผนผังความคิด เป็นส่วนที่แสดงถึงขอบข่ายแนวคิดของเนื้อหาสาระ

1.2 แผนการสอนประจำตอน ประกอบด้วย ตอน หัวเรื่อง แนวคิด และวัตถุประสงค์

1) ตอนหรือบทเรียน ประกอบด้วย ชื่อตอนและชื่อเรื่องของตอน

2) หัวเรื่อง เป็นการกำหนดเรื่องย่อยของเนื้อหาสาระที่มีความต่อเนื่องกัน ได้แก่ การลบงานนำเสนอ การหยุดรอกงานนำเสนอ การจัดรูปเล่มข้อมูล และการตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

3) แนวคิด เป็นการนำคำสำคัญหรือคำหลักที่เกี่ยวกับเนื้อหาสาระในแต่ละหัวเรื่อง เพื่อให้ นักเรียนได้เข้าใจเรื่องนั้น ๆ อย่างชัดเจน

4) วัตถุประสงค์ เป็นการกำหนดจุดมุ่งหมายการเรียนการสอน โดยมุ่งที่ผลของการกระทำหรือพฤติกรรมของนักเรียน ภายใต้งื่อนใจ และเกณฑ์ที่กำหนดไว้

1.3 เนื้อหาสาระ

เนื้อหาสาระในแต่ละหัวเรื่อง ประกอบด้วย (1) การกรีนนำ เป็นการนำเข้าสู่เรื่อง (2) หัวข้อย่อยของแต่ละหัวเรื่อง และ(3) สรุปเนื้อหาสาระ

2. วิธีการใช้ประมวลสาระ

ขั้นตอนการใช้ประมวลสาระ มีดังนี้

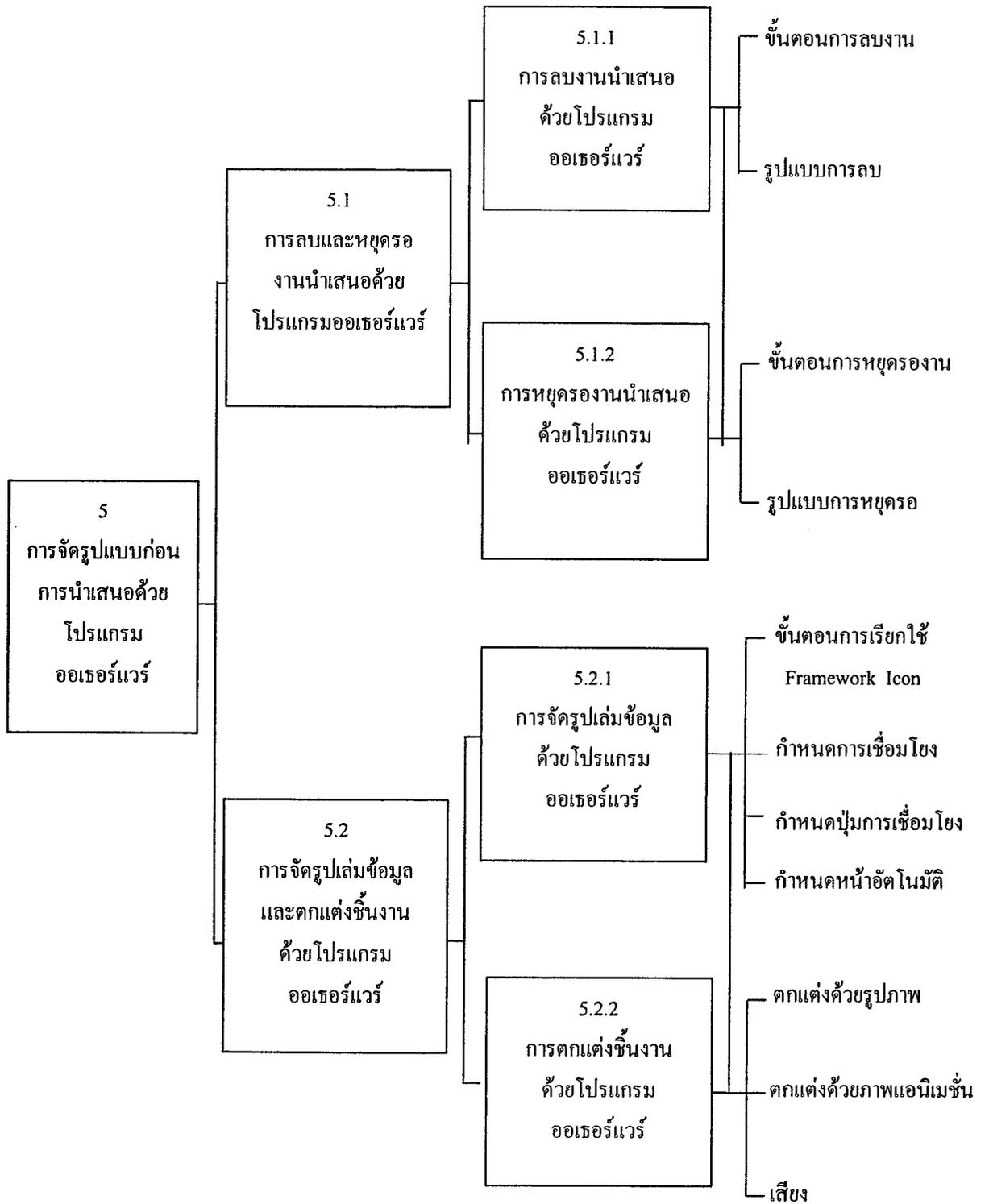
2.1 ศึกษาแผนผังความคิด

2.2 อ่านแผนการสอนประจำตอน

2.3 อ่านเนื้อหาสาระ

นอกจากนี้ นักเรียนสามารถศึกษาด้วยตนเองตามขั้นตอนของเนื้อหาสาระตามหัวเรื่องได้หลายครั้งจนกว่าจะเข้าใจ หรือศึกษาไปพร้อมกับการฝึกปฏิบัติจริงโดยมีสื่อประกอบ คือ มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ เรื่อง การจัดรูปแบบก่อนนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

แผนผังความคิด



แผนการสอนประจำตอน

โปรดอ่านแผนการสอนประจำตอนที่ 5.1 หัวเรื่อง แนวคิดและวัตถุประสงค์ ก่อนศึกษาเนื้อหาอย่างละเอียด

หัวเรื่อง

- 5.1.1 การลบงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์
- 5.1.2 การหยุดงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

แนวคิด

1. Erase Icon มีหน้าที่ในการลบงานนำเสนอ มีวิธีการลบ คือ (1) ดับเบิ้ลคลิกไอคอนที่ต้องการลบและปิดหน้าต่าง (2) ลาก Erase Icon วางที่เส้น Flowline กำหนดรูปแบบและ (3) ลบไอคอนที่ต้องการ
2. Wait Icon มีหน้าที่ในการหยุดงานนำเสนอ ไม่แสดงผลการทำงาน มีวิธีการหยุดคือ (1) ลาก Wait Icon วางต่อจากไอคอนที่ต้องการให้หยุดงานนำเสนอ และ(2) กำหนดคุณสมบัติไอคอนที่ Property Wait Icon

วัตถุประสงค์

1. หลังจากนักเรียนศึกษาเรื่อง “การลบงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์” แล้วนักเรียนสามารถอธิบายการเรียกใช้งานและการกำหนดรูปแบบไอคอนลบด้วยโปรแกรมออร์เวิร์ได้ถูกต้อง
2. หลังจากนักเรียนศึกษาเรื่อง “การหยุดงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์” แล้วนักเรียนสามารถอธิบายการเรียกใช้งานและการกำหนดรูปแบบไอคอนหยุดด้วยโปรแกรมออร์เวิร์ได้ถูกต้อง

ตอนที่ 5.1 การลบและหยุดองานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์แวร์

บทนำ

การทำงานของโปรแกรมจะนำเสนองานตาม Flowline เมื่อนำเสนองานไอคอนแรกแล้วจะนำเสนอไอคอนถัดมา จึงต้องใช้ไอคอนลบ(Erase) ลบไอคอนนำเสนอแรกก่อนเพราะถ้าไม่ลบจะเกิดการซ้อนกันทำให้อ่านไม่ได้ และถ้าการนำเสนอเร็วเกินไป ให้กำหนดการหยุดครดด้วยไอคอนคอย (Wait Icon) พร้อมกับจัดงานเป็นรูปเล่มเหมือนสมุดด้วย Framework Icon ตกแต่งงานด้วยรูปภาพ ภาพแอนิเมชันและเสียง

การนำเสนองานที่ได้จัดทำไว้เป็นลำดับขั้นตอนนั้น โปรแกรมได้เตรียมไอคอนที่ทำให้การนำเสนองานได้ดีและเป็นระบบคือ Erase Icon และ Wait Icon มีรายละเอียดดังนี้

เรื่องที่ 5.1.1 การลบงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์แวร์

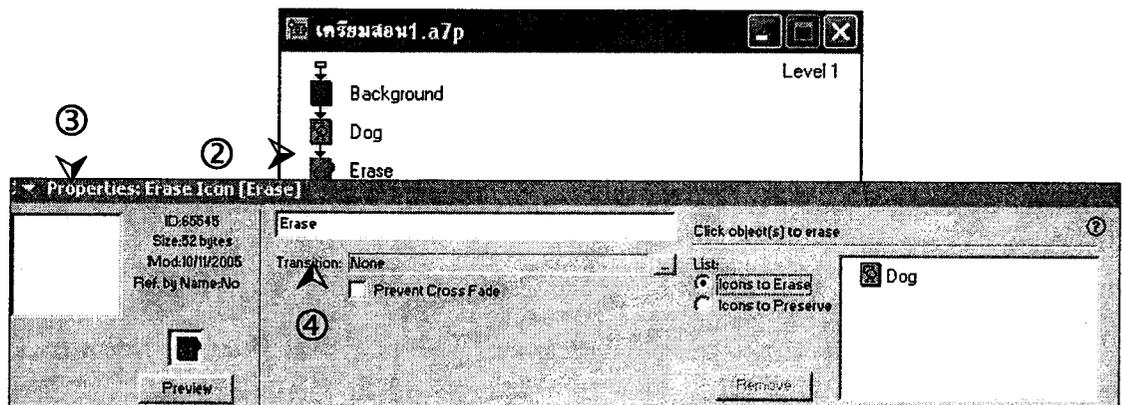
การลบด้วย Erase Icon

หน้าที่ของ Erase Icon คือ ช่วยให้สามารถลบข้อมูล Object ต่าง ๆ ที่สร้างไว้ใน Icon ก่อนหน้าให้จางหายออกไปจากหน้าจอได้ตามต้องการ มีขั้นตอนการลบดังต่อไปนี้

1. เลือกไอคอนที่ต้องการลบเปิดและปิด
2. ลาก Erase Icon /  มาวางที่ Flowline จากนั้นดับเบิลคลิก
3. จะปรากฏ ไอคอนที่เปิดทำงานครั้งสุดท้ายขึ้น และ Properties : Erase Icon ขึ้นมา เลือก

Object ที่ต้องการลบ

4. เลือกรูปแบบการเคลื่อนไหวให้กับการลบที่ต้องการลบที่ปุ่ม  จาก Transitions โดยรูปแบบการกำหนดเหมือนการกำหนดการเคลื่อนไหวรูปทรงและข้อความ ดังภาพที่ 5.1



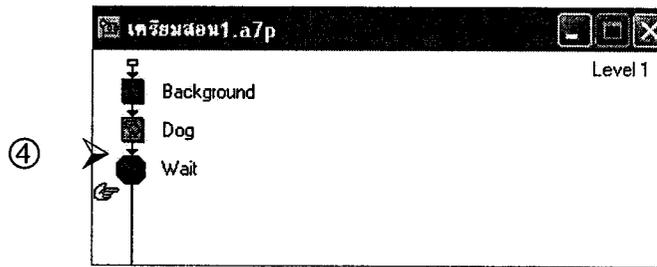
ภาพที่ 5.1 Properties ของ Erase Icon

เรื่องที่ 5.1.2. การหยุดรอนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์แวร์

การหยุดรอ ด้วย Wait Icon

Wait Icon มีหน้าที่ในการหยุดโปรแกรมหรือหน่วยชิ้นงานไม่ให้แสดงผลการทำงานขึ้นมา และถ้าต้องการให้ทำงานต่อก็สามารถทำได้ด้วยการกดแป้นคีย์บอร์ด คลิกเมาส์ หรือการกำหนดเป็นเวลาที่ต้องการให้หยุดแล้วแสดงผลต่อ มีขั้นตอนการกำหนดการหยุดรอดังนี้

1. ลาก Wait Icon /  มาวางที่ Flowline ดังภาพที่ 5.2



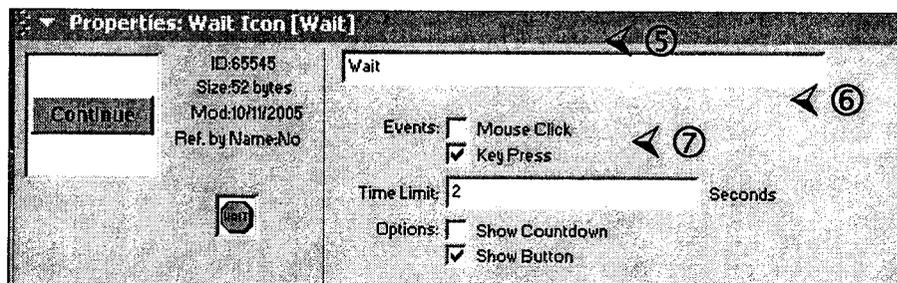
ภาพที่ 5.2 เครื่องมือ Wait Icon

2. จะปรากฏหน้าต่างต่างของ Wait Icon ขึ้น
3. เลือกรูปแบบการหยุดรอได้ที่ Events โดยมีรายละเอียดดังนี้

Mouse	ทำงานกับ ไอคอนถัดไปเมื่อมีการคลิกเมาส์เพียงอย่างเดียว
Key Press	ทำงานกับ ไอคอนถัดไปเมื่อมีการกดปุ่มที่คีย์บอร์ดหรือคลิกเมาส์
4. จะปรากฏ Properties : Wait Icon ขึ้นมา พิมพ์กำหนดค่าหน่วยเวลาลงในช่อง Time Limit
5. เลือกตัวเลือกการหยุดรอที่ Options โดยมีรายละเอียดดังนี้

Show Countdown	แสดงนาฬิกาบอกเวลานับถอยหลัง ตัวเลือกนี้จะปรากฏขึ้นมาต่อเมื่อได้มีการกำหนดค่าหน่วยเวลาไว้ในช่วง Time Limit
Show Button	แสดงปุ่ม Continue เพื่อให้มีการคลิกเมาส์ทำงานกับ ไอคอนถัดไป

ดังภาพที่ 5.3



ภาพที่ 5.3 Properties ของ Wait Icon

สรุป

Erase Icon มีหน้าที่ในการลบงานนำเสนอ มีวิธีการลบ ดังนี้ (1) ดับเบิ้ลคลิกไอคอนที่ต้องการลบและปิดหน้าต่าง (2) ลาก Erase Icon วางที่เส้น Flowline กำหนดรูปแบบ และ (3) ลบไอคอนที่ต้องการ

Wait Icon มีหน้าที่ในการหยุดรอนำเสนอไม่แสดงผลการทำงาน มีวิธีการหยุดรอ ดังนี้ (1) ลาก Wait Icon วางต่อจากไอคอนที่ต้องการให้หยุดรอนำเสนอ และ(2) กำหนดคุณสมบัติไอคอนที่ Property Wait Icon

แผนการสอนประจำตอน

โปรดอ่านแผนการสอนประจำตอนที่ 5.2 หัวเรื่อง แนวคิดและวัตถุประสงค์ ก่อนศึกษาเนื้อหาอย่างละเอียด

หัวเรื่อง

- 5.2.1 การจัดรูปแบบข้อมูลด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์
- 5.2.2 การตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

แนวคิด

1. การจัดรูปแบบข้อมูล ด้วย Framework Icon ประกอบด้วยขั้นตอน คือ (1) ลาก Framework Icon วางที่เส้น Flowline และตั้งชื่อ (2) ดับเบิลคลิก Framework Icon (3) ดับเบิลคลิก Display Icon กำหนดคุณสมบัติ (4) เลือกกำหนดการเชื่อมโยง (5) ลาก Display Icon วางด้านขวา Framework Icon พิมพ์ฟังก์ชันเลขหน้าและเนื้อหา
2. การตกแต่งชิ้นงานด้วยภาพ มี 2 ชนิด คือ รูปภาพ และภาพเคลื่อนไหว การตกแต่งด้วยรูปภาพ ขั้นตอนการตกแต่งชิ้นงาน ครอบคลุม (1) เลือก Display Icon ที่ต้องการตกแต่ง (2) เลือกเมนู Insert และ (3) เลือกคำสั่ง Image การตกแต่งชิ้นงานด้วยภาพเคลื่อนไหว ประกอบด้วยขั้นตอน (1) คลิกเมาส์ที่เส้น Flowline ด้านบนไอคอนที่ต้องการตกแต่ง (2) เลือกเมนู Insert และ (3) เลือกคำสั่ง Animated GIF และการตกแต่งชิ้นงานด้วยเสียง ประกอบด้วยขั้นตอน (1) ลาก Sound Icon วางที่เส้น Flowline ด้านบนไอคอนที่ต้องการ (2) คลิกปุ่ม Import ที่ Properties Sound Icon เลือกเสียงที่ต้องการ

วัตถุประสงค์

1. หลังจากนักเรียนศึกษาเรื่อง “การจัดรูปแบบข้อมูลด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์” แล้ว นักเรียนสามารถบอกและกำหนดรูปแบบ Gray Navigation Panel ได้ถูกต้อง
2. หลังจากนักเรียนศึกษาเรื่อง “การจัดรูปแบบข้อมูลด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์” แล้ว นักเรียนสามารถบอกและกำหนดรูปแบบ Navigation hyperlinks ได้ถูกต้อง
3. หลังจากนักเรียนศึกษาเรื่อง “การจัดรูปแบบข้อมูลด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์” แล้ว นักเรียนสามารถบอกและกำหนดเลขหน้าได้ถูกต้อง
4. หลังจากนักเรียนศึกษาเรื่อง “การตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์” แล้ว นักเรียนสามารถบอกและตกแต่งชิ้นงานด้วยภาพ และภาพแอนิเมชันได้ถูกต้อง
5. หลังจากนักเรียนศึกษาเรื่อง “การตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์” แล้ว นักเรียนสามารถบอกและตกแต่งชิ้นงานด้วยเสียงได้ถูกต้อง

ตอนที่ 5.2 การจัดรูปแบบข้อมูลและตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออร์เชสเตรเตอร์

เรื่องที่ 5.2.1 การจัดรูปแบบข้อมูลด้วยโปรแกรมออร์เชสเตรเตอร์

บทนำ

เมื่อนักเรียนต้องการสร้างงานลักษณะคล้ายกับสมุด สามารถสร้างได้จาก Framework Icon เพราะใน Framework Icon จะเชื่อมโยงงานต่าง ๆ ไปข้างหน้า ย้อนกลับ หน้าแรก หน้าสุด หรือค้นหาเนื้อหาได้ มีรายละเอียดดังนี้

1. ลาก Framework Icon วางที่ Flowline และตั้งชื่อ ในที่นี้ตั้งชื่อว่า Book

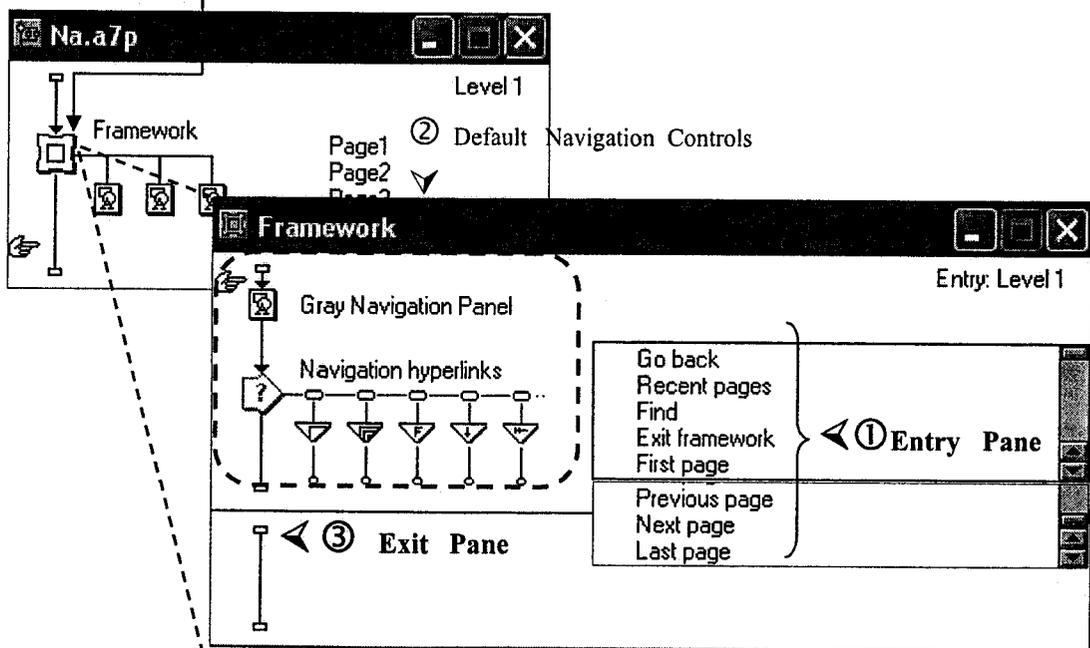
2. ดับเบิ้ลคลิกที่ Framework Icon จะปรากฏองค์ประกอบ 3 ส่วนคือ Entry Pane, Default Navigation Controls และ Exit pane มีหน้าที่ดังนี้

2.1 Entry Pane จะแสดงไอคอนที่อยู่ใน Entry Pane จะแสดงในทุก ๆ หน้า

2.2 Default Navigation Controls จะประกอบด้วยชุด Interaction icon และ Navigate Icon โดยมี Response Type เป็น Button จำนวน 8 ปุ่ม ทำหน้าที่ควบคุมการเชื่อมโยงไปยังส่วนต่าง ๆ ของหน้าที่อยู่กับ Framework Icon

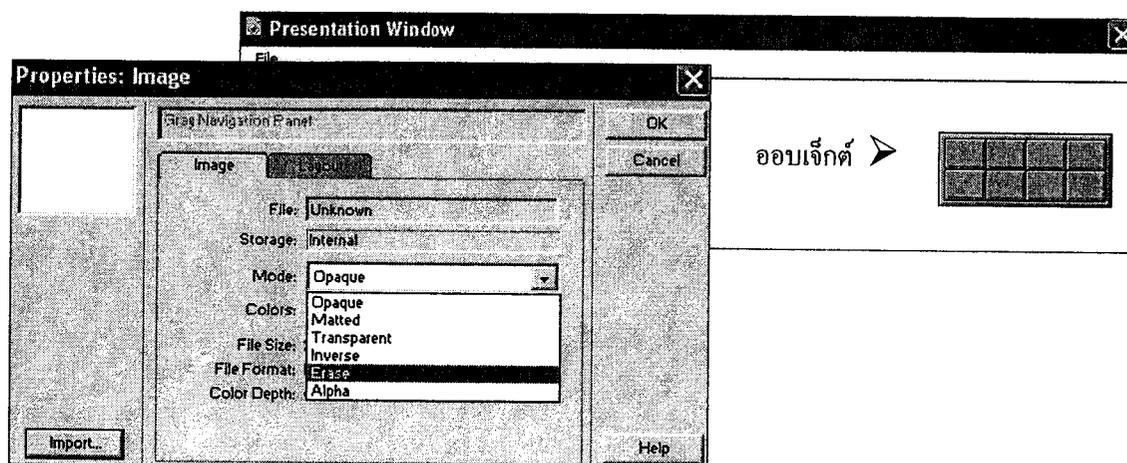
2.3 Exit Pane เป็นส่วนสุดท้ายก่อนที่จะออกจาก Framework Icon โดยจะทำการลบการแสดงผลของออบเจกต์โดยอัตโนมัติ ดังภาพ 5.4

ดับเบิ้ลคลิก Framework Icon



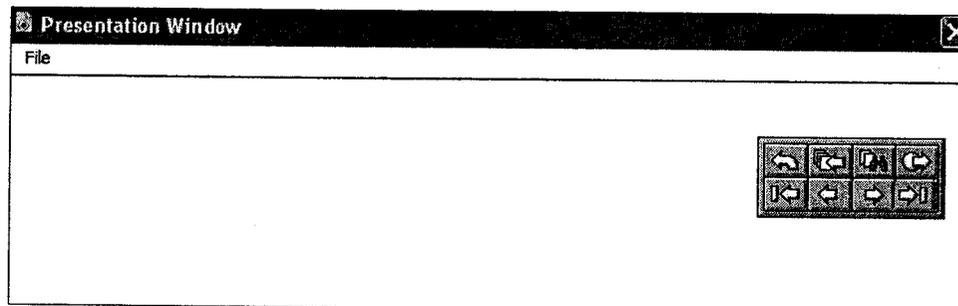
ภาพที่ 5.4 ขั้นตอนการทำงานของ Framework Icon

3. ดับเบิ้ลคลิกที่ Display Icon /  ชื่อ Gray navigation Panel จะแสดงออบเจกต์ขึ้น และ ดับเบิ้ลคลิกที่ออบเจกต์ ปรากฏ Properties : Image เลือก Mode ที่ชื่อ Erase เพื่อกำหนดรูปแบบที่ไม่ซ้อนทับ ส่วนอื่นถูกลบออก ดังภาพ 5.5



ภาพที่ 5.5 Gray navigation Pane

4. และเมื่อดับเบิ้ลคลิกที่ Interaction Icon "Navigation hyperlink" จะแสดงสัญลักษณ์ของ Navigate Icon ดังภาพ 5.6



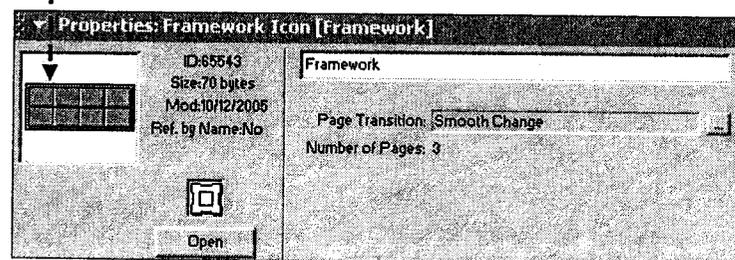
ภาพที่ 5.6 Navigation hyperlink

หมายเหตุ สัญลักษณ์ของ Navigate Icon สามารถที่จะเคลื่อนย้ายและแยกนำไปวางในตำแหน่งต่าง ๆ รอบ ๆ Presentation Window ได้ และแต่ละปุ่มมีรายละเอียด ดังนี้

ชื่อ Icon	ลักษณะ Icon	ปุ่มบน Presentation Window	ความหมาย
Go Back			ย้อนกลับไป 1 ครั้ง
Recent Pages			แสดงรายการหน้าที่ผ่านมา
Find			ค้นหา
Previous			หน้าที่ผ่านมา
Next			หน้าต่อไป
First			หน้าแรก
Last			หน้าสุดท้าย
Exit Framework			ออกจาก Framework Icon

คุณสมบัติของ Framework Icon ดังภาพที่ 5.7

Preview Box แสดงออบเจกต์ที่อยู่ใน Entry Pane



ปุ่ม Open เพื่อเปิด Framework Icon

ปุ่ม Set เพื่อกำหนด Transition ให้กับ Page ที่ผนวกอยู่กับ Framework Icon

ภาพที่ 5.7 Properties ของ Framework Icon

5. ลาก Display Icon มาวางด้านขวาของ Framework Icon และตั้งชื่อ ในที่นี้ตั้งว่า หน้า 1 ดับเบิลคลิกที่ Display Icon พิมพ์ฟังก์ชันกำหนดเลขหน้าคือ {IconTitle} และพิมพ์เนื้อหาตามต้องการ เมื่อบันทึกงานฟังก์ชันที่พิมพ์ไว้จะเปลี่ยนเป็นชื่อของ Display Icon ที่ตั้งไว้ ในตัวอย่างนี้จะตั้งชื่อว่า หน้า 1

สรุป

การจัดรูปแบบข้อมูล ด้วย Framework Icon มีวิธีดังนี้ (1) ลาก Framework Icon วางที่เส้น Flowline และตั้งชื่อ (2) ดับเบิลคลิก Framework Icon (3) ดับเบิลคลิก Display Icon กำหนดคุณสมบัติ (4) เลือกกำหนดการเชื่อมโยง และ(5) ลาก Display Icon วางด้านขวา Framework Icon พิมพ์ฟังก์ชันเลขหน้าและเนื้อหา

เรื่องที่ 5.2.2. การตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมมอเธอร์แวร์

1. การตกแต่งชิ้นงานด้วยภาพ

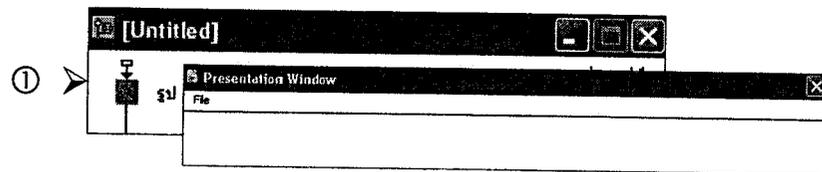
โปรแกรมสนับสนุนการไฟล์ภาพเข้ามาทำงานและสามารถคัดลอกภาพไว้ตกแต่งงานไว้

2 ลักษณะ คือ ภาพและภาพแอนิเมชั่น มีรายละเอียดดังนี้

1.1 การตกแต่งชิ้นงานด้วยรูปภาพ

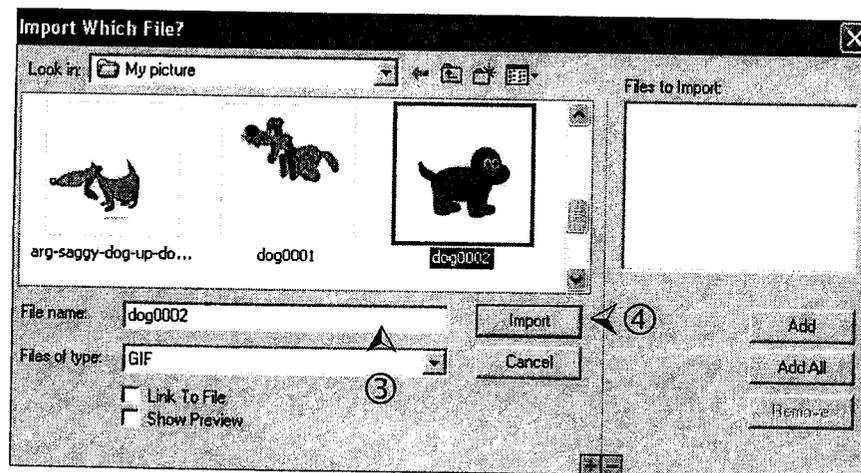
เป็นการนำไฟล์ภาพเข้ามาใช้งานโดยจะใช้งานร่วมกับไอคอนอื่น ๆ เช่น Display Icon โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. ลาก Display Icon มาวางที่ Flowline และตั้งชื่อ ในที่นี้ตั้งชื่อว่า รูป จากนั้น Double Click ที่ Display Icon เพื่อแสดงหน้าต่าง Presentation Window ดังภาพที่ 5.8



ภาพที่ 5.8 การวาง Display Icon

2. เลือกเมนู File > Import หรือ กดปุ่ม <Ctrl + Shift + R> หรือ ปุ่ม  ที่ Toolbar
3. เลือกชื่อเท็กซ์ไฟล์ หรือ ไฟล์รูป ที่ต้องการ
4. เลือกปุ่ม Import นำเข้าภาพมาใช้งาน ดังภาพที่ 5.9



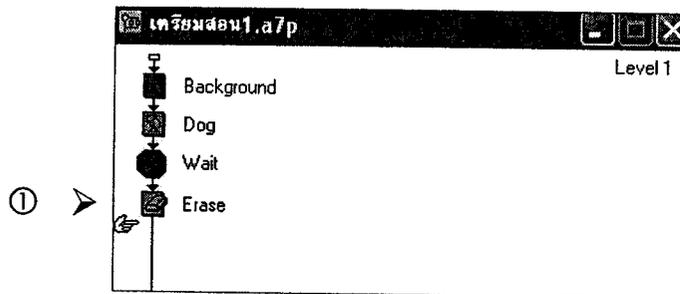
ภาพที่ 5.9 Import

1.2 การตกแต่งชิ้นงานด้วยภาพแอนิเมชัน

โดยปกติภาพเคลื่อนไหวคือ ไฟล์ Animated GIF ที่สร้างและเตรียมไว้เรียบร้อยแล้ว สามารถนำมาใช้งานได้ทันทีที่ไม่สามารถทำการโต้ตอบใดๆ ได้ มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. นำ Mouse มาวางไว้ที่ Flowline ที่ต้องการวางภาพแอนิเมชัน

ดังภาพที่ 5.10



ภาพที่ 5.10 เลือกตำแหน่งการวางภาพ

2. เลือกเมนู Insert > Media > Animated GIF

3. จากนั้นจะปรากฏไดอะล็อกบ็อกซ์ Animated GIF Asset Properties ขึ้นมา

เลือกปุ่ม

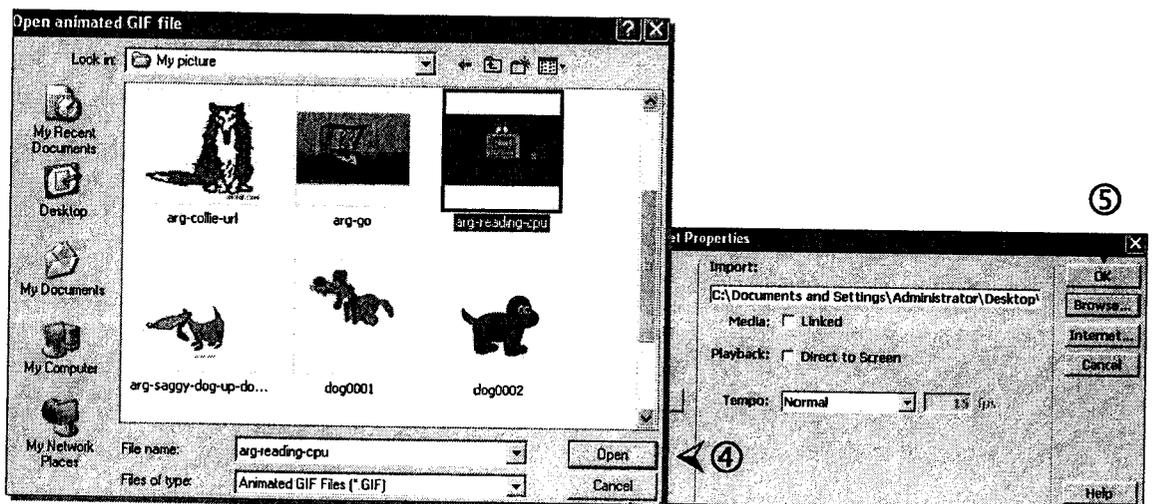
Browse...

4. จะปรากฏหน้าต่าง Open animated GIF ขึ้นมา เลือกไฟล์ภาพเคลื่อนไหวที่ต้องการ

นำเข้ามาจากนั้นกดปุ่ม

Open

5. เลือกปุ่ม **OK** เพื่อยืนยันคำสั่ง ดังภาพที่ 5.11

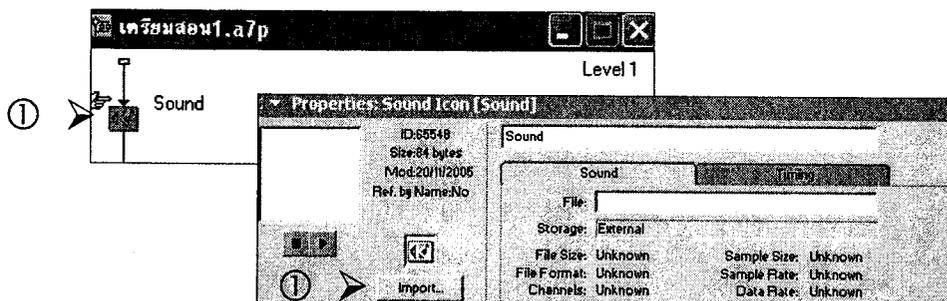


ภาพที่ 5.11 Animated GIF

2.2 การตกแต่งชิ้นงานด้วยเสียง

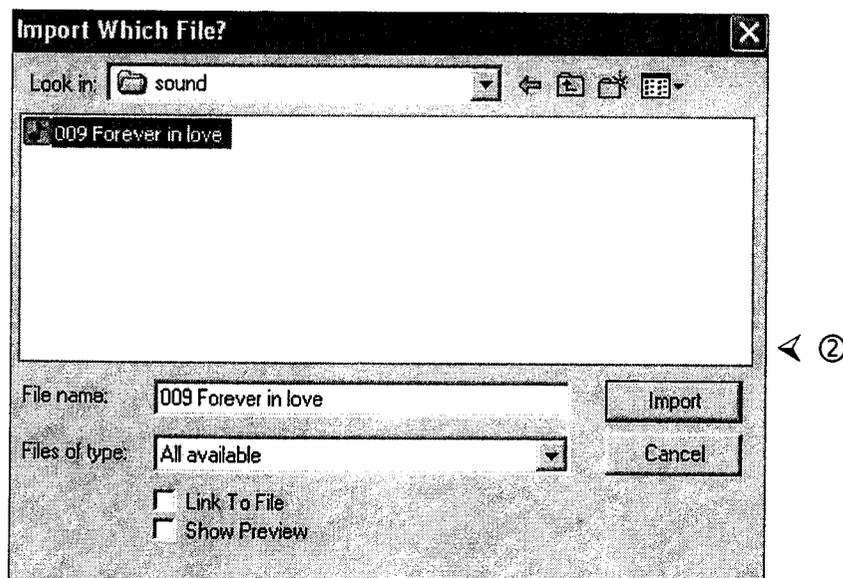
การนำเข้าไฟล์เสียงสามารถนำเข้าในรูปแบบต่างๆ ได้ เช่น รูปแบบ .AIFF, .PCM, .WAVE, .SWA, .VOX รวมทั้งไฟล์ .MP3 ที่ได้จากการบีบอัดเพื่อให้ไฟล์ที่ได้มีขนาดเล็กลง มีขั้นตอนการนำเข้าดังต่อไปนี้

1. ลาก Sound Icon /  มาวางที่ Flowline และตั้งชื่อ ในที่นี้ตั้งชื่อว่า Sound Double Click ที่ Sound Icon จะปรากฏ Properties : Sound Icon ขึ้นมา เลือก Click ปุ่ม  ดังภาพที่ 5.12



ภาพที่ 5.12 เครื่องมือ Sound Icon และ Properties : Sound Icon

2. จากนั้นจะปรากฏหน้าต่าง Import which file? ขึ้นมา โดย Click ที่ปุ่ม  ไฟล์เสียงที่เลือกไว้จะถูกนำมาใช้งานทันที ดังภาพที่ 5.13

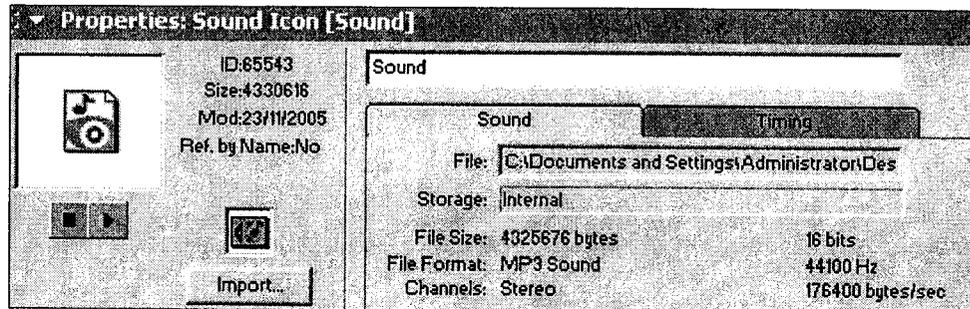


ภาพที่ 5.13 Import Which File?

คุณสมบัติของ Sound Icon

การควบคุมการแสดงผลของเสียง จะควบคุมจาก Sound Icon Properties Inspector

มีรายละเอียด ดังภาพที่ 5.14

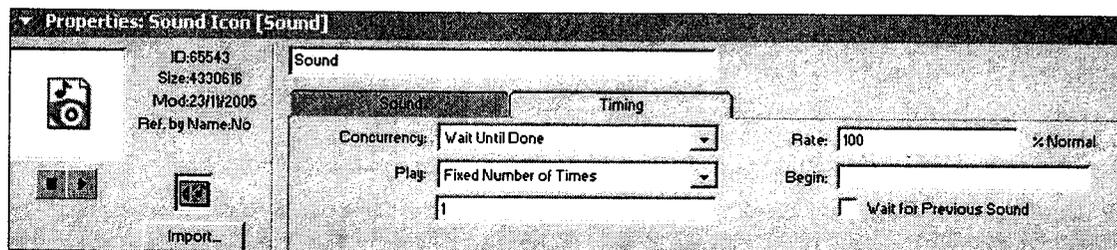


ภาพที่ 5.14 Properties : Sound Icon (Sound)

แท็บ Sound จะแสดงลักษณะต่างๆ ไปของไฟล์ที่นำเข้ามา มีรายละเอียดดังนี้

- File : แสดงตำแหน่งของไฟล์เสียงที่นำเข้ามา
- Storage : แสดงลักษณะการนำเข้าว่าเป็น Internal หรือ External
Internal หมายถึง ไฟล์นี้ถูกนำมาฝังไว้ในชิ้นงานเลย
External หมายถึง ชิ้นงานจะเรียกใช้ไฟล์เสียงภายนอก ถ้าใช้วิธีนี้
ต้องเก็บไฟล์เสียงนี้ไว้ตลอดเวลา
- File Size : แสดงขนาดของไฟล์เสียง
- File Format : แสดงรูปแบบของไฟล์เสียง
- Channels : แสดงว่าเป็นช่องสัญญาณเสียงแบบ Mono หรือ Stereo โดยช่อง
สัญญาณแบบ Stereo จะมีคุณภาพดีกว่าแต่ขนาดไฟล์มีขนาดใหญ่
- ปุ่ม Stop : ปุ่มหยุดการแสดงผลเสียง
- ปุ่ม Play : ปุ่มเริ่มแสดงผลเสียงที่นำเข้ามา

แท็บ Timing เป็นการควบคุมการทำงานของไฟล์เสียงซึ่งบางครั้งมีความสัมพันธ์กับตัวแปรอื่น ๆ
ดังภาพที่ 5.15



ภาพที่ 5.15 แท็บ Timing

- Concurrency : What Until Done หมายความว่า จะแสดงเสียงจบก่อนจึงจะทำงานกับ ไอคอนต่อไป
- : Concurrent หมายความว่า จะแสดงเสียงไปพร้อม ๆ กับทำงาน ไอคอน ของต่อไปได้
- : Perpetual หมายความว่า จะแสดงเสียงนี้ได้อีกถึงแม้ว่า Authorware ได้ออกจากไอคอนนี้ไปแล้ว โดยลักษณะนี้มักจะถูกควบคุมการทำงาน ด้วยเงื่อนไข หรือตัวแปร เช่น เงื่อนไขที่อยู่ในช่อง Begin เป็นต้น
- Play : Fixed Number of Times หมายถึง กำหนดจำนวนรอบของการเปิดเสียง
- : Until True หมายถึง ให้เปิดเสียงนี้ไปเรื่อย ๆ จนกว่าเงื่อนไขที่ระบุไว้ จะเป็นจริง
- Rate : สำหรับควบคุมความเร็วการแสดงผล ค่าปกติคือ 100%
- Begin : สำหรับควบคุมการเริ่มของเสียงโดยเสียงจะเริ่มแสดงเมื่อเงื่อนไขเป็นจริง
- Wait for Previous Sound : ในกรณีที่มีการแสดงเสียงต่อกัน โดย Sound Icon ที่ทำงานต่อกันหากคลิก ให้มีเครื่องหมายถูกหน้า Wait for Previous Sound จะเป็นกำหนดให้แสดงไฟล์ เสียงที่อยู่ใน Sound Icon แรกก่อนและเมื่อแสดงจบแล้วจึงจะแสดงเสียงที่อยู่ใน Icon ถัดไป เพื่อไม่ให้เกิดปัญหาเสียงใน ไอคอนแรกแสดงไม่จบ

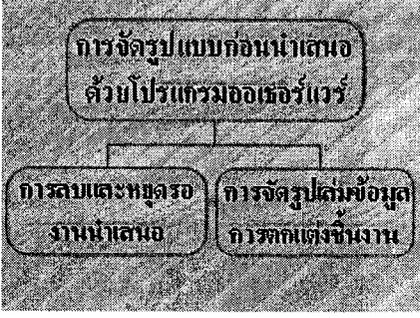
สรุป

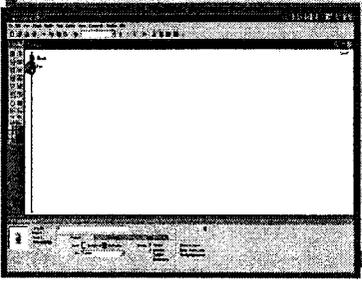
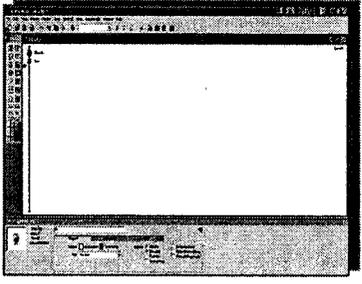
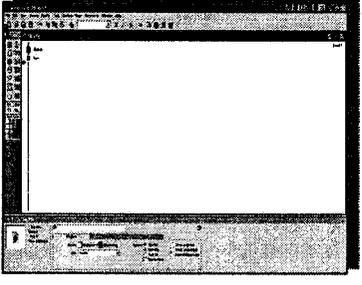
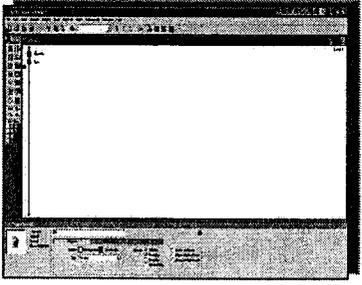
การตกแต่งชิ้นงานด้วยภาพ มี 2 ชนิดคือ รูปภาพ และภาพเคลื่อนไหว การตกแต่งด้วยรูปภาพ มีวิธีดังนี้ (1) เลือก Display Icon ที่ต้องการตกแต่ง (2) เลือกเมนู Insert และ(3) เลือกคำสั่ง Image การตกแต่งชิ้นงานด้วยภาพเคลื่อนไหว มีวิธีดังนี้ (1) คลิกเมาส์ที่เส้น Flowline ด้านบนไอคอนที่ต้องการตกแต่ง (2) เลือกเมนู Insert และ(3) เลือกคำสั่ง Animated GIF และการตกแต่งชิ้นงานด้วยเสียง มีวิธีดังนี้ (1) ลาก Sound Icon วางที่เส้น Flowline ด้านบนไอคอนที่ต้องการ (2) เลือกปุ่ม Import ที่ Properties Sound Icon เลือกเสียงที่ต้องการ

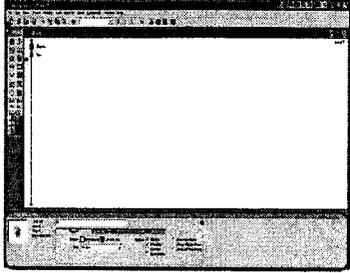
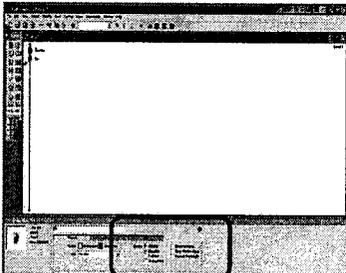
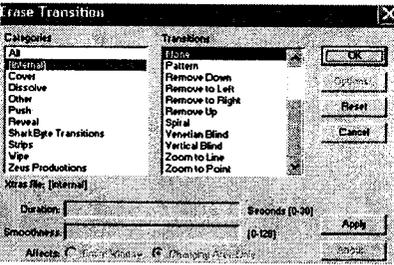
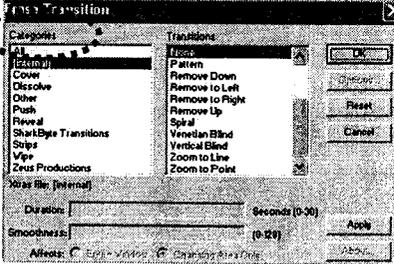
บรรณานุกรม

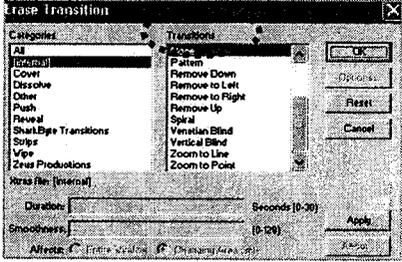
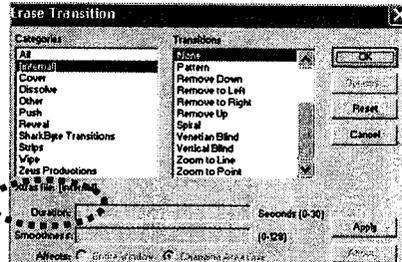
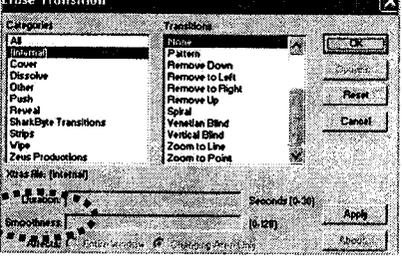
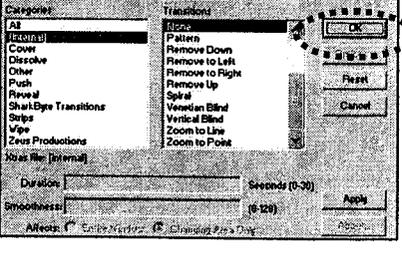
- ชนพร จินโต (2547) คู่มือการใช้งาน *Macromedia Authorware 7* เอส.พี.ซี. บุ๊คส์ กรุงเทพมหานคร
หน้า 13 – 19
- ภัททิรา เหลืองวิลาส (2547) สร้างสื่อการเรียนการสอน *CAI* ด้วย *Macromedia Authorware 7* สวัสดิ์ไอที
กรุงเทพมหานคร หน้า 13 – 24
- มานิตย์ กริ่งรัมย์ (2547) สร้างงานนำเสนอและ *CAI* ด้วย *Authorware 7.0* เม็ดทรายพริ้นติ้ง กรุงเทพมหานคร
หน้า 2 – 3
- สมรค์ ปริยะวาที (2549) *Authorware 7* และประยุกต์ใช้งานสไลด์ *Workshop* ซีเอ็ดยูเคชั่น กรุงเทพมหานคร

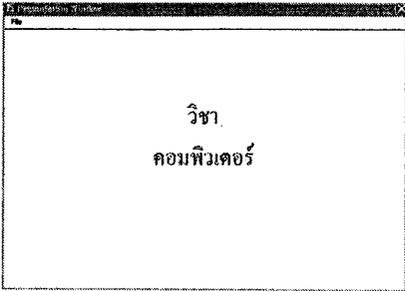
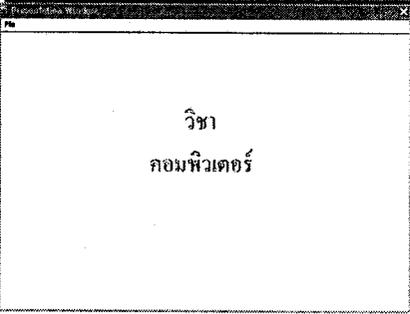
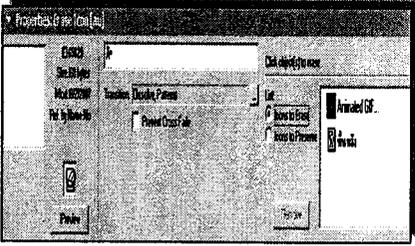
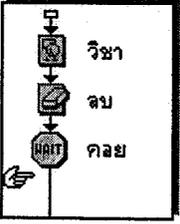
บทมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์
หน่วยประสบการณ์ที่ 5 เรื่อง การจัดรูปแบบก่อนนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

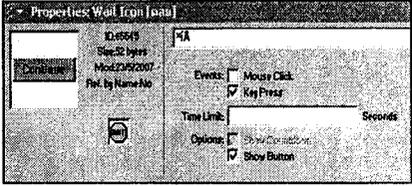
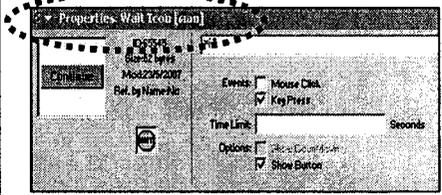
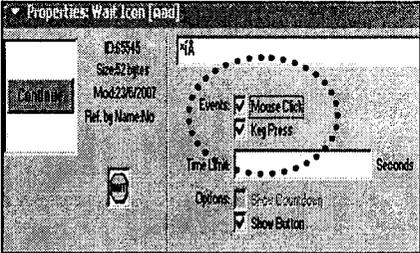
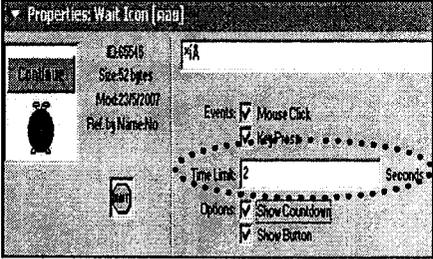
ที่	ภาพ	เสียง
1		F1 คนตรีประจำรายการ
2		
3		บรรยาย การจัดรูปแบบก่อนนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์ ครอบคลุม การลบงานนำเสนอ การหยุดการนำเสนอ การจัดรูปแบบข้อมูลและตกแต่งชิ้นงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์
4		ขั้นตอนการลบและการหยุดรื่องานนำเสนอ มีขั้นตอนดังนี้

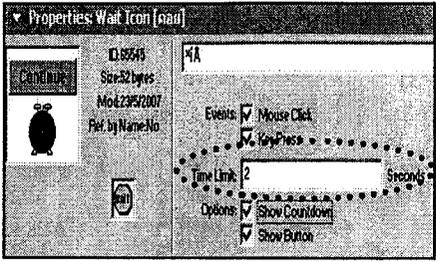
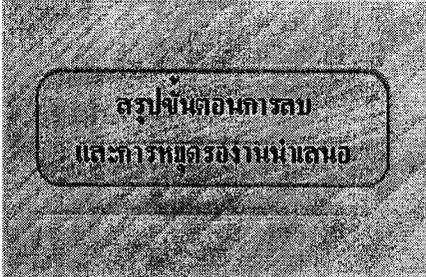
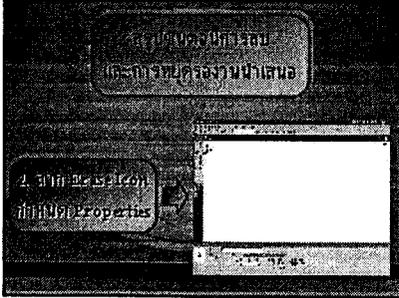
ที่	ภาพ	เสียง
5		ลาก Erase Icon มาวางต่อจาก Icon ที่ชื่อ วิชา และตั้งชื่อ Icon ที่ลากมาวางว่า ลบ
6		ดับเบิลคลิก Icon ที่ต้องการลบ ในที่นี้ดับเบิลคลิก Display Icon ชื่อ วิชา และปิดหน้าต่างที่เครื่องหมายกากบาท
7		ดับเบิลคลิก Icon ชื่อว่า ลบ
8		จะปรากฏหน้าต่าง Presentation Window ของ Display Icon ชื่อ วิชา

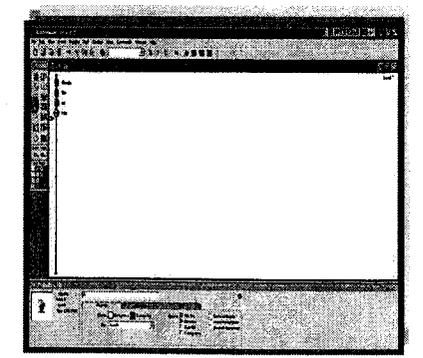
ที่	ภาพ	เสียง
9		<p>ด้านล่างของโปรแกรมจะปรากฏ Properties Erase Icon ขึ้น</p>
10		<p>กำหนดรูปแบบการเคลื่อนไหว ให้เลือกปุ่ม จุด จุด จุด ด้านขวาของกล่อง Transition</p>
11		<p>จะปรากฏหน้าต่าง Erase Transition ขึ้น</p>
12		<p>ด้านซ้ายของหน้าต่าง เลือก ประเภทการเคลื่อนไหว</p>

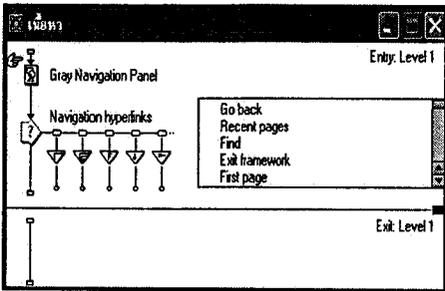
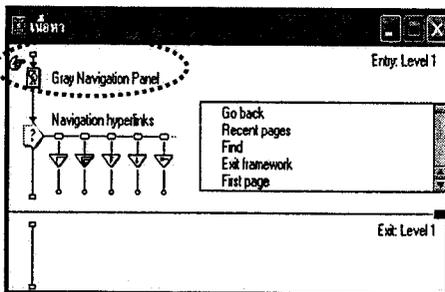
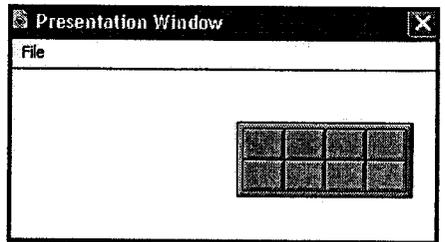
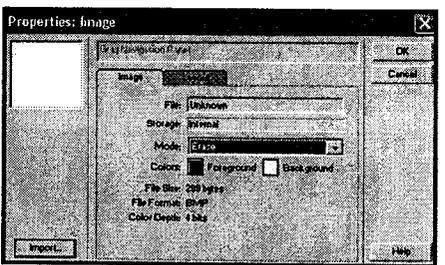
ที่	ภาพ	เสียง
13		ด้านขวาของหน้าต่าง เลือก รูปแบบการเคลื่อนไหว
14		เลือก Duration เพื่อกำหนดระยะเวลาที่ต้องการให้แสดงผล
15		เลือก Smoothness เพื่อกำหนดค่าความต่อเนื่องในการเคลื่อนไหว
16		เมื่อกำหนดเรียบร้อยแล้ว กดปุ่ม OK

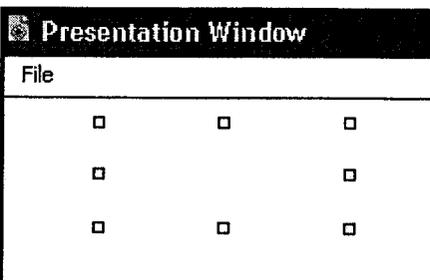
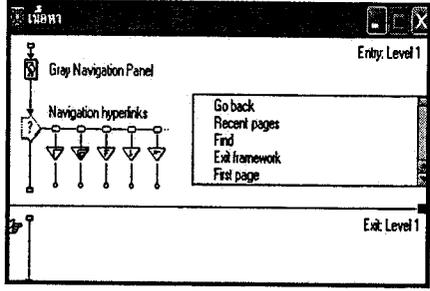
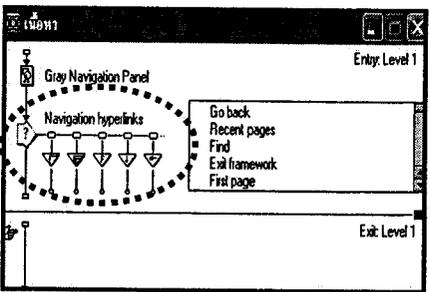
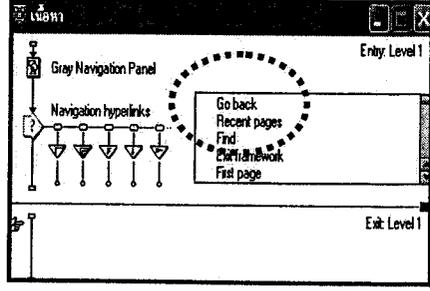
ที่	ภาพ	เสียง
17		<p>นำเมาส์คลิกในบริเวณหน้าต่าง Presentation Window ของ Display Icon ชื่อ วิชา ที่ปรากฏอยู่</p>
18		<p>Display Icon ชื่อ วิชา จะถูกลบตามรูปแบบที่กำหนดไว้</p>
19		<p>และจะไปปรากฏ Display Icon ชื่อ หน่วยที่ 1 ที่กล่องด้านล่างขวามือของ Properties Erase Icon ชื่อ ลบ</p>
20		<p>ลาก Wait Icon มาวางต่อจาก Icon ที่ต้องการให้หยุดงานนำเสนอ ตั้งชื่อว่า หยุดรอ ในที่นี้วางต่อจาก Display Icon ชื่อ วิชา</p>

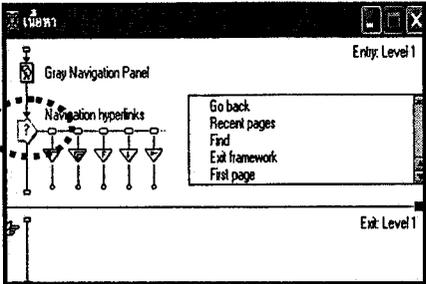
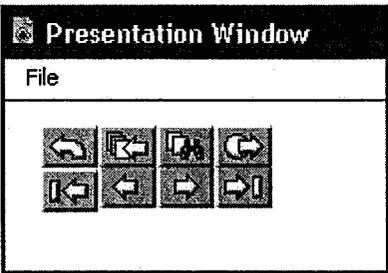
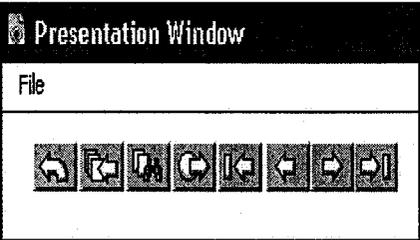
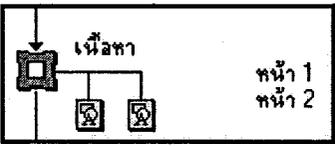
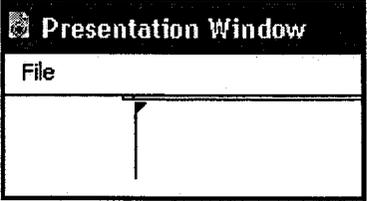
ที่	ภาพ	เสียง
21		ดับเบิลคลิก Wait Icon ชื่อ หยุครอ
22		ด้านล่างโปรแกรม ปรากฏหน้าต่าง Properties Wait Icon ชื่อ หยุครอ ขึ้น
23		คลิกให้ปรากฏเครื่องหมายถึงหน้าต่างข้อความ Mouse Click และ Key Press เพื่อสิ้นสุดการหยุดงานนำเสนอ
24		กำหนดเวลาในการหยุดรอในกล่องข้อความ Time Limit

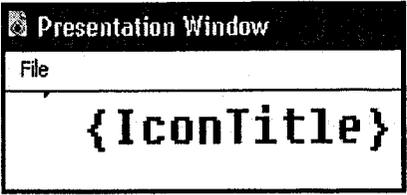
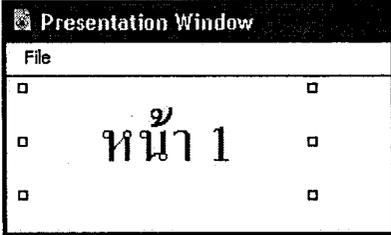
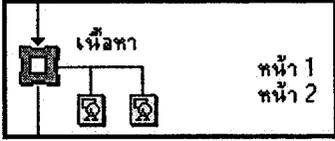
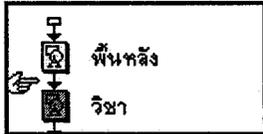
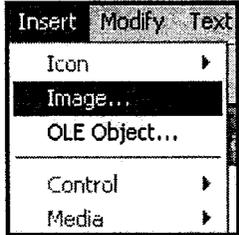
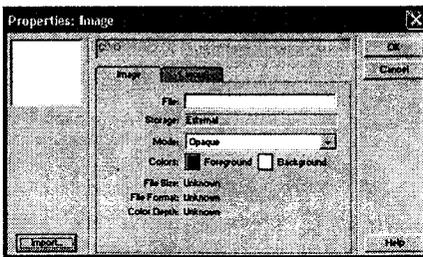
ที่	ภาพ	เสียง
25		คลิกเอาเครื่องหมายถูกที่หน้ากล่องข้อความ Show Button ออก
26		สรุปขั้นตอนการลบและการหยุดรอนำเสนอ มี 3 ขั้นตอน ดังนี้
27		ขั้นตอนที่ 1 คลิกที่ไอคอนที่ต้องการลบ และปิดหน้าต่าง
28		ขั้นตอนที่ 2 ลาก Erase Icon มาวางที่เส้น Flowline ด้านล่าง Icon ที่ต้องการลบ คลิกที่ Erase Icon กำหนดรูปแบบการลบที่ Properties Erase Icon เลือก Icon ที่ต้องการลบ

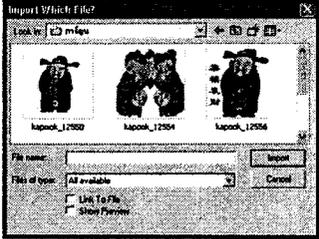
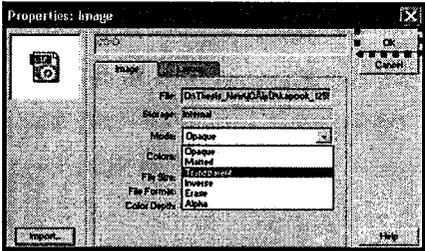
ที่	ภาพ	เสียง
29		<p>ขั้นตอนที่ 3 ลาก Wait Icon วางต่อจาก Icon ที่ต้องการให้หยุดรอจนนำเสนอ ดับเบิลคลิก Wait Icon ให้ปรากฏหน้าต่าง Properties Wait Icon กำหนดคุณสมบัติ</p>
30		<p>หลังจากชมมัลติมีเดีย เรื่อง การลบและการหยุดรอจนนำเสนอแล้ว ให้หยุดฝึกปฏิบัติ การลบและการหยุดรอจนนำเสนอ งานที่ได้รับมอบหมาย หลังจากนั้นกลับมาชม ขั้นตอนการจัดรูปเล่มข้อมูลและตกแต่งชิ้นงานค่ะ</p>
31		<p>ขั้นตอนการจัดรูปเล่มข้อมูลและตกแต่งชิ้นงาน มีขั้นตอนดังนี้</p>
31		<p>ลาก Framework Icon มาวางที่ Flowline บน Display Icon ชื่อ หน้า 1 และตั้งชื่อว่า เนื้อหา</p>

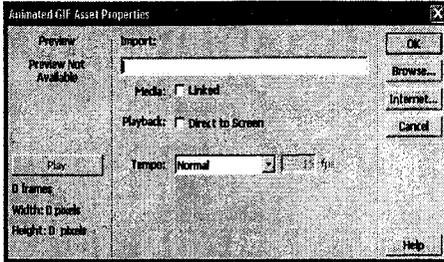
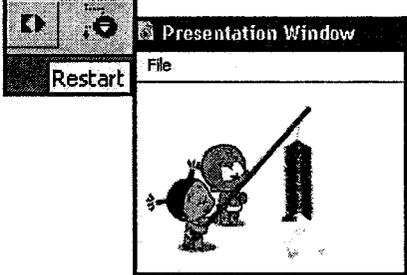
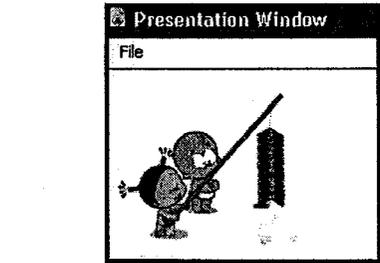
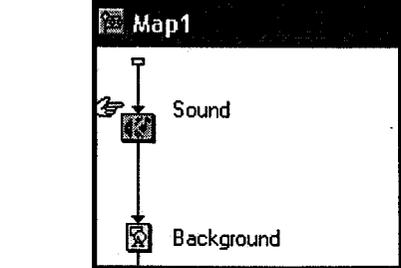
ที่	ภาพ	เสียง
32		<p>ดับเบิลคลิก Framework Icon ชื่อ เนื้อหา จะปรากฏหน้าต่าง Framework Icon ที่ชื่อ เนื้อหา ขึ้น</p>
33		<p>ดับเบิลคลิก Display Icon ชื่อ Gray Navigation Panel</p>
34		<p>ปรากฏหน้าต่าง Presentation Window ดับเบิลคลิก รูปตารางสี่เหลี่ยมที่อยู่ในหน้าต่าง Presentation Window</p>
35		<p>ปรากฏหน้าต่าง Properties : Image เลือก กล้อง ข้อความ Mode เลือกคำสั่ง Erase กดปุ่ม OK</p>

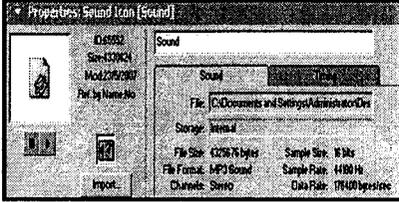
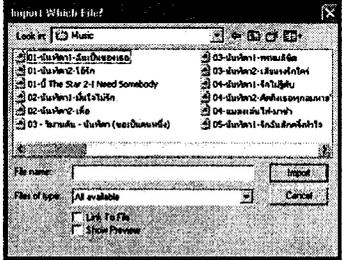
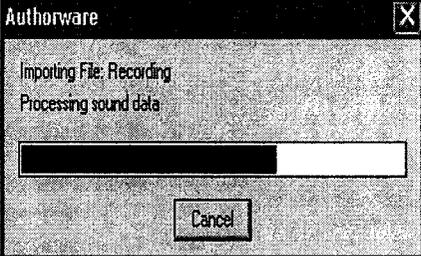
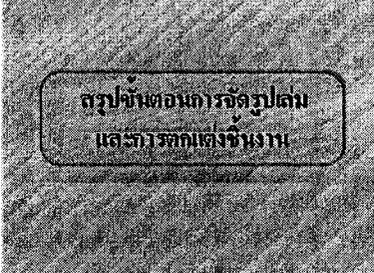
ที่	ภาพ	เสียง
36		<p>ข้อรูปสี่เหลี่ยมให้เล็ก ลากไปวางในตำแหน่งที่ต้องการกดปิด ที่ปุ่มเครื่องหมายกากบาท</p>
37		<p>ที่ Interaction Icon ชื่อ Navigation hyperlinks จะปรากฏสัญลักษณ์การเชื่อมโยง 8 ปุ่ม</p>
38		<p>สัญลักษณ์ใดไม่ใช่ สามารถลบทิ้งได้ โดยใช้คำสั่ง Cut</p>
39		<p>ในที่นี้จะตัดสัญลักษณ์ออกจำนวน 3 ลักษณะ คือ สัญลักษณ์ ชื่อ Go back สัญลักษณ์ ชื่อ Recent pages สัญลักษณ์ ชื่อ Find</p>

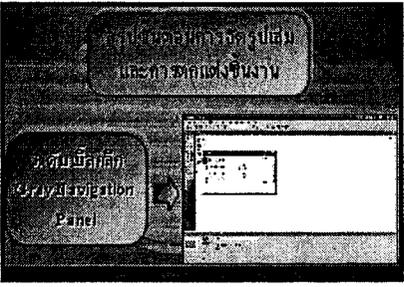
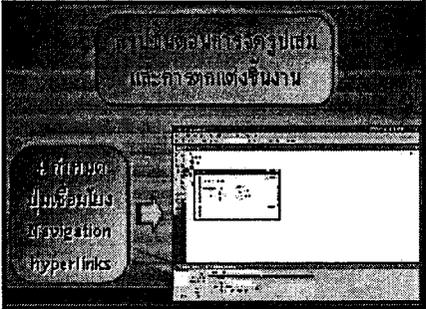
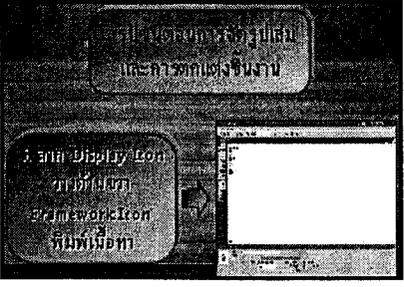
ที่	ภาพ	เสียง
40		<p>ดับเบิลคลิก Interaction Icon ชื่อ Navigation hyperlinks</p>
41		<p>ปรากฏหน้าต่าง Presentation Window ของ Navigation hyperlinks ขึ้น</p>
42		<p>ลากสัญลักษณ์ต่างๆ วางในตำแหน่งที่ต้องการและปิดหน้าต่าง Presentation Window ที่ปุ่มเครื่องหมายกากบาท</p>
43		<p>ลาก Display Icon ที่ชื่อ หน้า 1 วางไว้ด้านขวาของ Framework Icon ชื่อ เนื้อหา</p>
44		<p>ดับเบิลคลิก Display Icon ชื่อ หน้า 1 คลิกไอคอนรูปตัวเอ และเลือกตำแหน่งที่ต้องการพิมพ์ฟังก์ชันเลขหน้า</p>

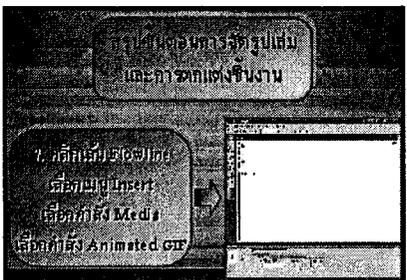
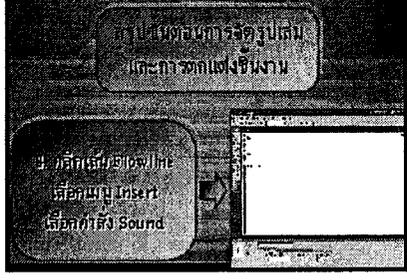
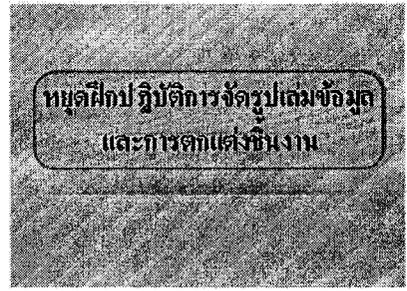
ที่	ภาพ	เสียง
45		พิมพ์เครื่องหมายปีกกาเปิด พิมพ์คำว่า Icon title และพิมพ์ปีกกาปิด
46		คลิก Icon รูปลูกศรสีดำที่เครื่องมือ Tools box ฟังก์ชันที่พิมพ์ไว้จะเปลี่ยนเป็นคำว่า หน้า 1 ตามชื่อ Display Icon ที่ตั้งไว้
47		ลาก Display Icon ชื่อ หน้า 2 วางไว้ด้านขวาของ Display Icon ชื่อ หน้า 1 และทำหน้าต่อ ๆ ไป จนครบ
48		ดับเบิลคลิก Icon ที่ต้องการตกแต่งรูปภาพ ในที่นี้เลือก Display Icon ชื่อ วิชา
49		เลือกเมนู Insert เลือกคำสั่ง Image
50		ปรากฏหน้าต่างต่าง Properties : Image เลือกปุ่ม Image

ที่	ภาพ	เสียง
51		เลือกรูปภาพที่ต้องการ กดปุ่ม Image
52		เลือก กล่องข้อความ Mode เลือกคำสั่ง Transparent และกดปุ่ม OK
53		จะได้รูปภาพที่เลือกไว้ จัดรูปภาพวางในตำแหน่งที่ต้องการ และปิดหน้าต่าง Presentation Window ที่เครื่องหมายกากบาท
54		นำเมาส์มาคลิกที่เส้น Flowline ด้านบน Display Icon ชื่อ หน่วยที่ 1
55		เลือกเมนู Insert เลือกคำสั่ง Media และเลือกคำสั่ง Animated GIF

ที่	ภาพ	เสียง
56		ปรากฏหน้าต่าง Animated GIF Asset properties เลือกคำสั่ง Brower
57		เลือกรูปภาพเคลื่อนไหวตามที่ต้องการ กดปุ่ม Open และกดปุ่ม OK
58		เลือกปุ่ม Restart จะปรากฏรูปภาพเคลื่อนไหวที่ เลือกไว้และถ้ารูปภาพเคลื่อนไหวอยู่ในตำแหน่งที่ไม่ ต้องการ ให้คลิกเมาส์ซ้ายที่รูปภาพเคลื่อนไหวค้างไว้
59		จากนั้นลากไปยังตำแหน่งที่ต้องการ
60		ลากไอคอน Sound วางไว้ด้านบน Display Icon ที่ ชื่อ Background และตั้งชื่อว่า Sound

ที่	ภาพ	เสียง
61		<p>ดับเบิลคลิกที่ไอคอนชื่อ Sound จะปรากฏหน้าต่าง Properties Sound Icon เลือกปุ่ม Import</p>
62		<p>ปรากฏหน้าต่าง Import Which file? เลือกไฟล์เสียงที่ต้องการ</p>
63		<p>กดปุ่ม Import โปรแกรมจะบันทึกเสียงเข้ามาในชิ้นงานเสร็จสิ้นการบันทึกเสียง</p>
64		<p>สรุปขั้นตอนการจัดรูปเล่มข้อมูล มี 8 ขั้นตอน ดังนี้</p>
65		<p>ขั้นตอนที่ 1 ลาก Framework Icon วางที่เส้น Flowline และตั้งชื่อ</p>

ที่	ภาพ	เสียง
66		ขั้นตอนที่ 2 ดับเบิลคลิก Framework Icon
67		ขั้นตอนที่ 3 ดับเบิลคลิก Display Icon ชื่อ Gray Navigation Panel กำหนดคุณสมบัติที่ต้องการและปิดหน้าต่างที่เครื่องหมายกากบาท
68		ขั้นตอนที่ 4 เลือกกำหนดการเชื่อมโยงที่ Interaction Icon ชื่อ Navigation hyperlinks ตามต้องการ
69		ขั้นตอนที่ 5 ลาก Display Icon ที่พิมพ์เนื้อหา วางด้านขวาของ Framework Icon ตั้งชื่อ ดับเบิลคลิก Display Icon และพิมพ์ฟังก์ชันเลขหน้า พิมพ์เนื้อหาตามต้องการ

ที่	ภาพ	เสียง
70		<p>ขั้นตอนที่ 6 เลือก Display Icon ที่ต้องการตกแต่งด้วยรูปภาพเลือกเมนู Insert เลือกคำสั่ง Image เลือกรูปภาพ จัดตำแหน่งและปิดหน้าต่าง</p>
71		<p>ขั้นตอนที่ 7 คลิกเมาส์ที่เส้น Flowline ด้านบน Icon ที่ต้องการตกแต่งรูปภาพเคลื่อนไหว , เลือกเมนู Insert เลือกคำสั่ง Media และเลือกคำสั่ง Animated GIF เลือกรูปภาพเคลื่อนไหวจัดตำแหน่งและปิดหน้าต่าง</p>
72		<p>ขั้นตอนที่ 8 ลาก Sound Icon วางที่เส้น Flowline ด้านบนสุดเลือกปุ่ม Import ที่ Properties Sound Icon เลือกเสียงที่ต้องการ</p>
73		<p>หลังจากชมมัลติมีเดีย เรื่อง การจัดรูปแบบข้อมูลและตกแต่งชิ้นงานแล้ว ให้หยุดฝึกปฏิบัติการจัดรูปแบบและตกแต่งชิ้นงานที่ได้รับมอบหมายต่อไป</p>

แบบประเมินชิ้นงาน

วิชาคอมพิวเตอร์ 2

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยประสงค์ที่ 5 เรื่อง การจัดรูปแบบก่อนนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

ประสงค์รองที่ 5.1 เรื่อง การลบและหยุดรื่องานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

คำชี้แจง

1. แบบประเมินนี้สำหรับผู้สอนใช้ประเมินชิ้นงานจากการทดสอบก่อนเผชิญประสงค์ และหลังเผชิญประสงค์ในภาคปฏิบัติ
2. ผู้สอนประเมินชิ้นงานรายบุคคลของนักเรียน ตามเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

1. รูปแบบการลบงานนำเสนอ

- | | |
|---|---------|
| 1.1 รูปแบบการลบงานนำเสนอเคลื่อนไหวในทิศทางเดียวกัน | 4 คะแนน |
| 1.2 รูปแบบการลบงานนำเสนอเคลื่อนไหวในทิศทางเดียวกันบางแผ่น | 3 คะแนน |
| 1.3 รูปแบบการลบงานนำเสนอ ไม่กำหนดในทิศทางเดียวกัน | 2 คะแนน |
| 1.4 ไม่กำหนดรูปแบบการเคลื่อนไหวงานนำเสนอ | 1 คะแนน |

2. การลบงานนำเสนอ

- | | |
|--|---------|
| 2.1 งานนำเสนอลบได้ไม่ติดขัด จำนวน 4 แผ่น | 4 คะแนน |
| 2.2 งานนำเสนอลบได้แต่ติดขัด จำนวน 3 แผ่น | 3 คะแนน |
| 2.3 งานนำเสนอลบได้ติดขัด จำนวน 2 แผ่น | 2 คะแนน |
| 2.4 ลบงานนำเสนอไม่ได้ | 1 คะแนน |

3. การกำหนดเวลาการหยุดรื่องานนำเสนอ

- | | |
|--|---------|
| 3.1 กำหนดเวลาการหยุดรื่องานนำเสนอกระชับไม่ติดขัดและสบายตา | 4 คะแนน |
| 3.2 กำหนดเวลาการหยุดรื่องานนำเสนอกระชับติดขัดบางแผ่นแต่สบายตา | 3 คะแนน |
| 3.3 กำหนดเวลาการหยุดรื่องานนำเสนอกระชับติดขัดบางแผ่นและไม่สบายตา | 2 คะแนน |
| 3.4 กำหนดเวลาการหยุดรื่องานนำเสนอไม่กระชับ ติดขัดและไม่สบายตา | 1 คะแนน |

4. กำหนดปุ่ม Show Countdown
- 4.1 กำหนดปุ่ม Show Countdown สวยงาม ขนาดเหมาะกับการใช้งาน และน่าสนใจ 4 คะแนน
- 4.2 กำหนดปุ่ม Show Countdown สวยงาม ขนาดเหมาะกับการใช้งาน แต่ไม่น่าสนใจ 3 คะแนน
- 4.3 กำหนดปุ่ม Show Countdown สวยงาม ขนาดไม่เหมาะกับการใช้งาน และไม่น่าสนใจ 2 คะแนน
- 4.4 กำหนดปุ่ม Show Countdown ขนาดปุ่มไม่สวยงาม ไม่เหมาะกับการใช้งาน และไม่น่าสนใจ 1 คะแนน
5. กำหนดปุ่ม Show Button
- 5.1 กำหนดปุ่ม Show Button และวางปุ่ม Show Button ในตำแหน่งเหมาะกับหน้าต่างการนำเสนอ สวยงาม 4 คะแนน
- 5.2 กำหนดปุ่ม Show Button วางปุ่ม Show Button ในตำแหน่งเหมาะกับหน้าต่างการนำเสนอ แต่ไม่สวยงาม 3 คะแนน
- 5.3 กำหนดปุ่ม Show Button วางปุ่ม Show Button ในตำแหน่งไม่เหมาะกับหน้าต่างการนำเสนอ และไม่สวยงาม 2 คะแนน
- 5.4 ไม่กำหนดปุ่ม Show Button 1 คะแนน

แบบประเมินชิ้นงาน

ประสบการณ์รองที่ 5.1 เรื่อง การลบและหยุดรอกงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เรเตอร์
สมาชิกกลุ่มที่.....

คุณภาพงาน คนที่	1. รูปแบบ การลบ งาน นำเสนอ	2. การลบ งาน นำเสนอ	3. การ กำหนด เวลาการ หยุดรอก	4. กำหนด ปุ่ม Show Countdown	5. กำหนด ปุ่ม Show Button	รวม คะแนน (20) คะแนน
1						
2						
3						

เกณฑ์การประเมินรวม

ให้คะแนน 1 - 7

ชิ้นงานอยู่ในระดับต้องปรับปรุง

ให้คะแนน 8 - 14

ชิ้นงานอยู่ในระดับพอใช้

ให้คะแนน 15 - 20

ชิ้นงานอยู่ในระดับดี

ลงชื่อ

(.....)

ผู้ประเมิน

วันที่

แบบประเมินชิ้นงาน

วิชาคอมพิวเตอร์ 2

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยประสงค์ที่ 5 เรื่อง การจัดรูปแบบก่อนนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เตอร์แวร์

ประสงค์ที่ 5.2 เรื่อง การจัดรูปแบบข้อมูลและตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออร์เตอร์แวร์

คำชี้แจง 1. แบบประเมินนี้สำหรับผู้สอนใช้ประเมินชิ้นงานจากการทดสอบก่อนเผชิญประสงค์

และหลังเผชิญประสงค์ในภาคปฏิบัติ

2. ผู้สอนประเมินชิ้นงานรายบุคคลของนักเรียน ตามเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

- | | |
|--|---------|
| 1. กำหนดปุ่ม Navigation hyperlinks | |
| 1.1 ปุ่มมีรูปแบบสวยงาม ขนาดเหมาะกับรูปเล่มข้อมูลและน่าสนใจ | 4 คะแนน |
| 1.2 ปุ่มมีรูปแบบสวยงาม ขนาดเหมาะกับรูปเล่มข้อมูลแต่ไม่น่าสนใจ | 3 คะแนน |
| 1.3 ปุ่มมีรูปแบบสวยงาม แต่ขนาดไม่เหมาะกับรูปเล่มข้อมูล และไม่น่าสนใจ | 2 คะแนน |
| 1.4 ปุ่มมีรูปแบบไม่สวยงาม ขนาดไม่เหมาะสมและไม่น่าสนใจ | 1 คะแนน |
| 2. ตำแหน่งสัญลักษณ์ของ Navigater Icon | |
| 2.1 วางสัญลักษณ์ในตำแหน่งเหมาะกับรูปเล่มข้อมูล สวยงามน่าสนใจ | 4 คะแนน |
| 2.2 วางสัญลักษณ์ในตำแหน่งเหมาะกับรูปเล่มข้อมูล สวยงามไม่น่าสนใจ | 3 คะแนน |
| 2.3 วางสัญลักษณ์ในตำแหน่งเหมาะกับรูปเล่มข้อมูล แต่ไม่สวยงาม ไม่น่าสนใจ | 2 คะแนน |
| 2.4 วางสัญลักษณ์ในตำแหน่งไม่เหมาะกับรูปเล่มข้อมูล สวยงาม ไม่น่าสนใจ | 1 คะแนน |
| 3. รูปแบบสัญลักษณ์ของ Navigater Icon | |
| 3.1 รูปแบบสัญลักษณ์มีรูปแบบเดียวกัน ขนาดเหมาะสมกับรูปเล่มข้อมูล ดูสบายตา | 4 คะแนน |
| 3.2 รูปแบบสัญลักษณ์มีรูปแบบเดียวกัน ขนาดเหมาะสมกับรูปเล่มข้อมูล แต่ดูไม่สบายตา | 3 คะแนน |
| 3.3 รูปแบบสัญลักษณ์มีรูปแบบเดียวกัน แต่ขนาดไม่เหมาะกับรูปเล่มข้อมูล และไม่สบายตา | 2 คะแนน |
| 3.4 รูปแบบสัญลักษณ์มีรูปหลายรูปแบบ ขนาดไม่เหมาะกับรูปเล่มข้อมูล และไม่สบายตา | 1 คะแนน |
| 4. สีของสัญลักษณ์ของ Navigater Icon | |
| 4.1 สีของสัญลักษณ์ Up Down Over มีโทนสีเย็นสบายตา เป็นโทนสีเดียวกัน และดูสวยงาม | 4 คะแนน |
| 4.2 สีของสัญลักษณ์ Up Down Over มีโทนสีเย็นสบายตาแต่คนละโทนสี และดูสวยงาม | 3 คะแนน |
| 4.3 สีของสัญลักษณ์ Up Down Over คนละโทนสี สวยงาม แต่ดูแล้วไม่สบายตา | 2 คะแนน |
| 4.4 สีของสัญลักษณ์ Up Down Over คนละโทนสี ไม่สวยงาม และไม่สบายตา | 1 คะแนน |
| 5. การกำหนดฟังก์ชันเลขหน้า | |
| 5.1 วางฟังก์ชันเลขหน้าในตำแหน่งที่เหมาะสมกับรูปเล่มข้อมูล เลขหน้าชัดเจน | 4 คะแนน |
| 5.2 วางฟังก์ชันเลขหน้าในตำแหน่งที่เหมาะสมกับรูปเล่มข้อมูล แต่เลขหน้าไม่ชัดเจน | 3 คะแนน |
| 5.3 วางฟังก์ชันเลขหน้าในตำแหน่งไม่เหมาะกับรูปเล่มข้อมูล และเลขหน้าไม่ชัดเจน | 2 คะแนน |
| 5.4 ไม่กำหนดฟังก์ชันเลขหน้า | 1 คะแนน |

แบบประเมินชิ้นงาน
 ประสพการณ์รองที่ 5.2 เรื่อง การจัดรูปแบบและตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออร์เตอร์แวร์
 สมาชิกกลุ่มที่.....

คุณภาพงาน คนที่	1. กำหนด ปุ่ม Navigation hyperlinks	2. ตำแหน่ง สัญลักษณ์ ของ Navigater Icon	3. รูปแบบ สัญลักษณ์ ของ Navigater Icon	4. สีของ สัญลักษณ์ ของ Navigater Icon	5. การ กำหนด ฟังก์ชัน เลขหน้า	รวม คะแนน (20) คะแนน
1						
2						
3						

เกณฑ์การประเมินรวม

ให้คะแนน 1 - 7

ชิ้นงานอยู่ในระดับต้องปรับปรุง

ให้คะแนน 8 - 14

ชิ้นงานอยู่ในระดับพอใช้

ให้คะแนน 15 - 20

ชิ้นงานอยู่ในระดับดี

ลงชื่อ

(.....)

ผู้ประเมิน

วันที่

แบบประเมินชิ้นงาน

วิชาคอมพิวเตอร์ 2

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยประสงค์ที่ 5 เรื่อง การจัดรูปแบบก่อนนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

ประสงค์ที่ 5.1 เรื่อง การลบและหยุดรอกงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

คำชี้แจง

แบบประเมินนี้สำหรับผู้สอนใช้ประเมินชิ้นงานระหว่างเผชิญประสงค์
(การประเมินระหว่างเรียนนักเรียนประเมินด้วย) ตามเกณฑ์ประเมิน ดังนี้

1. รูปแบบการลบบงานนำเสนอ
 - 1.1 รูปแบบการลบบงานนำเสนอเคลื่อนไหวในทิศทางเดียวกัน 7 - 9 แผ่น 3 คะแนน
 - 1.2 รูปแบบการลบบงานนำเสนอเคลื่อนไหวในทิศทางเดียวกัน 4 - 6 แผ่นงาน 2 คะแนน
 - 1.3 รูปแบบการลบบงานนำเสนอเคลื่อนไหวในทิศทางเดียวกัน 1 - 3 แผ่นงาน 1 คะแนน
2. การลบบงานนำเสนอ
 - 2.1 งานนำเสนอลบได้ไม่ติดขัด จำนวน 7 - 9 แผ่น 3 คะแนน
 - 2.2 งานนำเสนอลบได้แต่ติดขัด จำนวน 4 - 6 แผ่น 2 คะแนน
 - 2.3 งานนำเสนอลบได้ติดขัด จำนวน 1 - 3 แผ่น 1 คะแนน
3. การกำหนดเวลาการหยุดรอก
 - 3.1 กำหนดเวลาการหยุดรอกงานนำเสนอกระชับไม่ติดขัดและสบายตา 3 คะแนน
 - 3.2 กำหนดเวลาการหยุดรอกงานนำเสนอกระชับ 4 - 6 แผ่น 2 คะแนน
 - 3.3 กำหนดเวลาการหยุดรอกงานนำเสนอกระชับ 1 - 3 แผ่น 1 คะแนน
4. กำหนดปุ่ม Show Countdown
 - 4.1 กำหนดปุ่ม Show Countdown สวยงาม ขนาดเหมาะกับการใช้งาน และน่าสนใจ 7 - 9 แผ่น 3 คะแนน
 - 4.2 กำหนดปุ่ม Show Countdown สวยงาม ขนาดเหมาะกับการใช้งาน 4 - 6 แผ่น 2 คะแนน
 - 4.3 กำหนดปุ่ม Show Countdown สวยงาม ขนาดไม่เหมาะกับการใช้งาน และไม่น่าสนใจ 1 คะแนน
5. กำหนดปุ่ม Show Button
 - 5.1 กำหนดปุ่ม Show Button วางปุ่ม Show Button ในตำแหน่งเหมาะกับหน้าต่างการนำเสนอ สวยงาม 7 - 9 แผ่น 3 คะแนน
 - 5.2 กำหนดปุ่ม Show Button วางปุ่ม Show Button ในตำแหน่งเหมาะกับหน้าต่างการนำเสนอ 4 - 6 แผ่น 2 คะแนน
 - 5.3 กำหนดปุ่ม Show Button วางปุ่ม Show Button ในตำแหน่งเหมาะกับหน้าต่างการนำเสนอ 1 - 3 แผ่น 1 คะแนน

แบบประเมินชิ้นงาน

ประสบการณ์ครั้งที่ 5.1 เรื่อง การลบและหยุดรอกงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

คุณภาพงาน	1. รูปแบบ การลบ งาน นำเสนอ	2. การลบ งาน นำเสนอ	3. การ กำหนด เวลาการ หยุดรอก	4. กำหนด ปุ่ม Show Countdown	5. กำหนด ปุ่ม Show Button	รวม คะแนน (15) คะแนน
ชื่อกลุ่ม						
กลุ่มที่ 1						
กลุ่มที่ 2						
กลุ่มที่ 3						

เกณฑ์การประเมินรวม

ให้คะแนน 1 - 5

ชิ้นงานอยู่ในระดับต้องปรับปรุง

ให้คะแนน 6 - 10

ชิ้นงานอยู่ในระดับพอใช้

ให้คะแนน 11 - 15

ชิ้นงานอยู่ในระดับดี

ลงชื่อ

(.....)

ผู้ประเมิน

วันที่

แบบประเมินชิ้นงาน

วิชาคอมพิวเตอร์ 2

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยประสงค์การที่ 5 เรื่อง การจัดรูปแบบก่อนนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

ประสงค์การที่ 5.2 เรื่อง การจัดรูปแบบข้อมูลและตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

คำชี้แจง แบบประเมินนี้สำหรับผู้สอนใช้ประเมินชิ้นงานระหว่างเผชิญประสงค์

(การประเมินระหว่างเรียนนักเรียนประเมินด้วย) ตามเกณฑ์ประเมิน ดังนี้

1. กำหนดปุ่ม Navigation hyperlinks
 - 1.1 ปุ่มมีรูปแบบสวยงาม ขนาดเหมาะกับรูปเล่มข้อมูลและน่าสนใจ 7 - 9 แผ่น 3 คะแนน
 - 1.2 ปุ่มมีรูปแบบสวยงาม ขนาดเหมาะกับรูปเล่มข้อมูลและน่าสนใจ 4 - 6 แผ่น 2 คะแนน
 - 1.3 ปุ่มมีรูปแบบสวยงาม ขนาดเหมาะกับรูปเล่มข้อมูลและน่าสนใจ 1 - 3 แผ่น 1 คะแนน
2. ตำแหน่งสัญลักษณ์ของ Navigater Icon
 - 2.1 วางสัญลักษณ์ในตำแหน่งเหมาะกับรูปเล่มข้อมูล สวยงามน่าสนใจ 7 - 9 แผ่น 3 คะแนน
 - 2.2 วางสัญลักษณ์ในตำแหน่งเหมาะกับรูปเล่มข้อมูล สวยงามน่าสนใจ 4 - 6 แผ่น 2 คะแนน
 - 2.3 วางสัญลักษณ์ในตำแหน่งเหมาะกับรูปเล่มข้อมูล สวยงามน่าสนใจ 1 - 3 แผ่น 1 คะแนน
3. รูปแบบสัญลักษณ์ของ Navigater Icon
 - 3.1 รูปแบบสัญลักษณ์มีรูปแบบเดียวกัน ขนาดเหมาะสมกับรูปเล่มข้อมูล ดูสบายตา 7 - 9 แผ่น 3 คะแนน
 - 3.2 รูปแบบสัญลักษณ์มีรูปแบบเดียวกัน ขนาดเหมาะสมกับรูปเล่มข้อมูล ดูสบายตา 4 - 6 แผ่น 2 คะแนน
 - 3.2 รูปแบบสัญลักษณ์มีรูปแบบเดียวกัน ขนาดเหมาะสมกับรูปเล่มข้อมูล ดูสบายตา 1 - 3 แผ่น 1 คะแนน
4. สีของสัญลักษณ์ของ Navigater Icon
 - 4.1 สีของสัญลักษณ์ Up Down Over มีโทนสีเย็นสบายตา เป็นโทนสีเดียวกัน และดูสวยงาม 7 - 9 แผ่น 3 คะแนน
 - 4.2 สีของสัญลักษณ์ Up Down Over มีโทนสีเย็นสบายตาแต่คนละโทนสี และดูสวยงาม 4 - 6 แผ่น 2 คะแนน
 - 4.3 สีของสัญลักษณ์ Up Down Over มีโทนสีเย็นสบายตาแต่คนละโทนสี และดูสวยงาม 1 - 3 แผ่น 1 คะแนน
5. การกำหนดฟังก์ชันเลขหน้า
 - 5.1 วางฟังก์ชันเลขหน้าในตำแหน่งที่เหมาะสมกับรูปเล่มข้อมูล เลขหน้าชัดเจน และดูสวยงาม 7 - 9 แผ่น 3 คะแนน
 - 5.2 วางฟังก์ชันเลขหน้าในตำแหน่งที่เหมาะสมกับรูปเล่มข้อมูล เลขหน้าชัดเจน และดูสวยงาม 4 - 6 แผ่น 2 คะแนน
 - 5.3 วางฟังก์ชันเลขหน้าในตำแหน่งที่เหมาะสมกับรูปเล่มข้อมูล เลขหน้าชัดเจน และดูสวยงาม 1 - 3 แผ่น 1 คะแนน

แบบประเมินชิ้นงาน

ประสบการณ์ครั้งที่ 5.2 เรื่อง การจัดรูปแบบข้อมูลและตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออร์เรเตอร์

คุณภาพงาน ชื่อกลุ่ม	1. กำหนด ปุ่ม Navigation hyperlinks	2. ตำแหน่ง สัญลักษณ์ ของ Navigater Icon	3. รูปแบบ สัญลักษณ์ ของ Navigater Icon	4. สีของ สัญลักษณ์ ของ Navigater Icon	5. การ กำหนด ฟังก์ชัน เลขหน้า	รวม คะแนน (15) คะแนน
กลุ่มที่ 1						
กลุ่มที่ 2						
กลุ่มที่ 3						

เกณฑ์การประเมินรวม

ให้คะแนน 1 - 5

ชิ้นงานอยู่ในระดับต้องปรับปรุง

ให้คะแนน 6 - 10

ชิ้นงานอยู่ในระดับพอใช้

ให้คะแนน 11 - 15

ชิ้นงานอยู่ในระดับดี

ลงชื่อ

(.....)

ผู้ประเมิน

วันที่

แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

วิชา คอมพิวเตอร์ 1

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยประสบการณ์ที่ 5 เรื่อง การจัดรูปแบบก่อนนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

คำชี้แจง

1. แบบประเมินนี้สำหรับผู้สอนใช้ประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
2. ผู้สังเกตการณ์ทำงานรายกลุ่มของนักเรียน โดยทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องคะแนน
การทำงานรายกลุ่มที่ตรงกับความเป็นจริงตามเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

1. การร่วมมือในการทำงาน

- | | |
|--|---------|
| 1.1 สมาชิกในกลุ่มให้ความร่วมมือ | 2 คะแนน |
| 1.2 สมาชิกกลุ่มขาดความร่วมมือในบางด้าน | 1 คะแนน |
| 1.3 สมาชิกกลุ่มขาดความร่วมมือทุกด้าน | 0 คะแนน |

2. ความรับผิดชอบ

- | | |
|--|---------|
| 2.1 สมาชิกรับผิดชอบงานทุกงานที่ได้รับมอบหมายด้วยความตั้งใจ
และเต็มใจที่จะทำงานให้เสร็จภายในเวลาที่กำหนด | 2 คะแนน |
| 2.2 สมาชิกรับผิดชอบงานเป็นบางครั้ง มีความตั้งใจในการทำงาน
ไม่สม่ำเสมอแต่ทำงานเสร็จตามเวลาที่กำหนด | 1 คะแนน |
| 2.3 สมาชิกหลีกเลี่ยงไม่รับผิดชอบงาน ทำงานไม่เสร็จตามกำหนด | 0 คะแนน |

3. การแสดงความคิดเห็น

- | | |
|---|---------|
| 3.1 สมาชิกร่วมกันแสดงความคิดเห็นและยอมรับฟังความคิดเห็น
ของสมาชิกในกลุ่ม | 2 คะแนน |
| 3.2 สมาชิกแสดงความคิดเห็นและยอมรับฟังความคิดเห็น
ของสมาชิกในกลุ่มเป็นบางครั้ง | 1 คะแนน |
| 3.3 สมาชิกไม่ร่วมกันแสดงความคิดเห็นและไม่ยอมรับฟัง
ความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่ม | 0 คะแนน |

4. การแก้ปัญหา

- | | |
|---|---------|
| 1.1 สมาชิกในกลุ่มสามารถแก้ปัญหาอุปสรรคในการทำงานได้ทุกปัญหา | 2 คะแนน |
| 1.2 สมาชิกในกลุ่มสามารถแก้ปัญหารการทำงานบางปัญหาได้ | 1 คะแนน |
| 1.3 สมาชิกในกลุ่มไม่แก้ปัญหารการทำงานที่เกิดขึ้น | 0 คะแนน |

5. การยอมรับคำแนะนำและปรับปรุง

- | | |
|--|---------|
| 3.1 สมาชิกรับฟังคำแนะนำจากกลุ่มและครูผู้สอน
และนำมาพัฒนางานให้ดียิ่งขึ้น | 2 คะแนน |
| 3.2 สมาชิกรับฟังคำแนะนำจากกลุ่มและครูผู้สอน
แต่ไม่นำมาพัฒนางาน | 1 คะแนน |
| 3.3 สมาชิกไม่ยอมรับฟังคำแนะนำจากกลุ่มและครูผู้สอน
และไม่สามารถพัฒนางานได้ | 0 คะแนน |

แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
หน่วยประสบการณ์ที่ 5 เรื่อง การจัดรูปแบบก่อนนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์
สมาชิกกลุ่มที่

พฤติกรรม คนที่	ความร่วมมือ ในการทำงาน			ความ รับผิดชอบ			การแสดง ความคิดเห็น			ความตั้งใจ และเอาใจใส่ ในการทำงาน			การยอมรับ คำแนะนำและ ปรับปรุง			รวมคะแนน (10 คะแนน)
	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2	
คะแนน																
1																
2																
3																

เกณฑ์การประเมินรวม

ให้คะแนน 0-4

พฤติกรรมการทำงานอยู่ในระดับต้องปรับปรุง

ให้คะแนน 5-7

พฤติกรรมการทำงานอยู่ในระดับพอใช้

ให้คะแนน 8-10

พฤติกรรมการทำงานอยู่ในระดับดี

ลงชื่อ

(.....)

ผู้ประเมิน

วันที่

หน่วยประสบการณ์ที่ 6
การสร้างแบบทดสอบ แสดงผลทดสอบและจัดเก็บชิ้นงาน
ด้วยโปรแกรมออร์แวร์

แบบเสนอหน่วยประสบการณ์

เรื่อง การสร้างแบบทดสอบ แสดงผลการทดสอบและการจัดเก็บชิ้นงานด้วย โปรแกรมออร์เซอร์แวร์

หน่วยประสบการณ์	ประสบการณ์หลัก	ประสบการณ์รอง
6. การสร้างโจทย์ และตัวเลือกตอบ ด้วยโปรแกรม ออร์เซอร์แวร์	6.1 การสร้างโจทย์ และตัวเลือกตอบ ด้วยโปรแกรม ออร์เซอร์แวร์	6.1.1 การสร้าง โจทย์ด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์
		6.1.2 การสร้างตัวเลือกตอบด้วย โปรแกรมออร์เซอร์แวร์
	6.2 การแสดงผลการทดสอบ และจัดเก็บชิ้นงาน ด้วยโปรแกรม ออร์เซอร์แวร์	6.2.1 การแสดงผลการทดสอบ ด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์
		6.2.2 การจัดเก็บชิ้นงานด้วย โปรแกรมออร์เซอร์แวร์

แบบเสนอภารกิจและงาน

เรื่อง การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์

หน่วยประสพการณ์ที่ 6 การสร้างแบบทดสอบ การแสดงผลทดสอบและการจัดเก็บชิ้นงาน

ด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์

หน่วยประสพการณ์หลักที่ 6.1 การสร้างโจทย์และตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์

ประสพการณ์รอง	ภารกิจ	งาน
6.1.1 การสร้างโจทย์ ด้วยโปรแกรม ออร์เซอร์แวร์	1. ศึกษาการสร้าง โจทย์ด้วยโปรแกรม ออร์เซอร์แวร์	1.2 อ่านประมวลสาระเรื่อง การสร้าง โจทย์ด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์ 1.3 บันทึกสาระสำคัญ
	2. คำเนิการสร้าง โจทย์ด้วย โปรแกรม ออร์เซอร์แวร์	2.1 ชมมัลติมีเดียประกอบการเผชิญ ประสพการณ์ เรื่อง การสร้าง โจทย์ด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์ 2.2 ลาก Interaction Icon มาวางไว้ด้านบน Framework Icon ชื่อ เนื้อหา ตั้งชื่อว่า ข้อ 1 2.3 คับเบิ้ลคลิกที่ Interaction Icon ชื่อ ข้อ 1 2.4 เลือกปุ่มตัวเลือกวางตำแหน่งที่ต้องการ 2.5 คลิกไอคอนรูปตัวเอ ที่ Tools box 2.6 พิมพ์ปีกกาเปิด พิมพ์คำว่า Repcount พิมพ์ ปีกกาปิด และพิมพ์โจทย์
6.1.2 การสร้างตัวเลือกตอบ ด้วยโปรแกรม ออร์เซอร์แวร์	1. ศึกษาการสร้าง ตัวเลือกตอบด้วย โปรแกรมออร์เซอร์แวร์	1.1 อ่านประมวลสาระ เรื่อง การสร้าง ตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์ 1.2 บันทึกสาระสำคัญ

ประสบการณ์รอง	ภารกิจ	งาน
6.1.2 การสร้างตัวเลือกตอบ ด้วยโปรแกรม ออเธอร์แวร์	1. ศึกษาการสร้าง ตัวเลือกตอบด้วย โปรแกรมออเธอร์แวร์	1.1 อ่านประมวลสาระ เรื่อง การสร้าง ตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ 1.2 บันทึกสาระสำคัญ
	2. ดำเนินการสร้าง ตัวเลือกตอบ ด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์	2.1 ชมมัลติมีเดียประกอบการเผชิญ ประสบการณ์ เรื่อง การสร้างตัว เลือกตอบด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ 2.2 ลาก Display Icon วางด้านขวาของ Interaction Icon ที่ชื่อว่า ข้อ 1 2.3 เลือก Button และกดปุ่ม OK 2.4 เปลี่ยนชื่อ Display Icon เป็นชื่อ ก และดับเบิลคลิกที่รูปสี่เหลี่ยมที่อยู่ ด้านบนของ Display Icon ที่ชื่อ ก 2.5 คลิกแท็บ Response ที่ Properties : Response (ก) 2.6 เลือกกล่อง Status และเลือกคำสั่ง Wrong Response เพื่อกำหนดให้ข้อ ก เป็นข้อที่ผิด 2.7 เลือกกล่อง Score พิมพ์คะแนน เป็นเลข 0 2.8 เลือกกล่อง Branch เลือกคำสั่ง Exit Interaction เพื่อกำหนดให้ออกไปทำ ข้อต่อไป 2.9 ดับเบิลคลิก Display Icon ชื่อ ก 2.10 คลิก Icon รูปตัวเอ ที่ Tools box นำมาคลิกตำแหน่งที่ต้องการพิมพ์ พิมพ์ข้อความ ว่า ผิดค่ะ เพราะข้อ กอ ไก่ เป็นตัวเลือกตอบตัวผิด 2.11 คลิกขวาที่ Display Icon ชื่อ กอ ไก่ เลือกคำสั่ง Transition

ประสบการณ์รอง	ภารกิจ	งาน
	2. ดำเนินการสร้าง ตัวเลือกตอบ คิวโปรแกรม ออเชอร์แวร์ (ต่อ)	2.12 ลาก Display Icon มาวางไว้ ด้านขวาของ Display Icon ที่ชื่อ ก 2.13 คีบเบิ้ลคลิก Interaction Icon ชื่อ ข้อ 1 2.14 คลิกด้านหลัง ข้อ ก. ไม้ พิมพ์คำตอบ ข้อ กอ. ไม้ 2.15 คลิกด้านหลัง ข้อ ขอ. ไม้ พิมพ์คำตอบ ข้อ ขอ. ไม้ 2.16 คลิกด้านหลัง ข้อ คอ. ควาย พิมพ์คำตอบ ข้อคอ. ควาย 2.17 ด้านหลัง ข้อ งอ. งู พิมพ์คำตอบข้อ งอ. งู 2.18 กดปุ่มกากบาทปิด Presentation Window ทำขั้นตอนเหมือนเดิมจนครบทั้ง 4 ตัวเลือก
	3. เสนอผลงาน	3.1 รายงาน 3.2 วิพากษ์งาน 3.3 สรุป

แบบเสนอภารกิจและงาน

เรื่อง การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยโปรแกรมออร์เจอร์แวร์

หน่วยประสบการณ์ที่ 6 การสร้างแบบทดสอบ การแสดงผลทดสอบและการจัดเก็บชิ้นงาน

ด้วยโปรแกรมออร์เจอร์แวร์

หน่วยประสบการณ์หลักที่ 6.2 การแสดงผลการทดสอบและการจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออร์เจอร์แวร์

ประสบการณ์รอง	ภารกิจ	งาน
6.2.1 การแสดงผล การทดสอบ ด้วยโปรแกรม ออร์เจอร์แวร์	1. ศึกษาการแสดงผล การทดสอบด้วยโปรแกรม ออร์เจอร์แวร์	1.1 อ่านประมวลสาระเรื่อง การแสดงผลการทดสอบด้วย โปรแกรมออร์เจอร์แวร์ 1.2 บันทึกสาระสำคัญ
	2. ดำเนินการแสดงผล การทดสอบ ด้วยโปรแกรม ออร์เจอร์แวร์	2.1 ชมมัลติมีเดียประกอบการเผชิญ ประสบการณ์ เรื่อง การแสดงผล การทดสอบด้วยโปรแกรมออร์เจอร์แวร์ 2.2 ลาก Decision Icon มาวางที่ Flowline ไว้ได้ข้อสอบข้อสุดท้าย ตั้งชื่อว่า รวมคะแนน 2.3 ดับเบิ้ลคลิกที่ Decision Icon ชื่อ รวมคะแนน 2.4 เลือกกกล่อง Repeat เลือก Don't Repeat 2.5 เลือกกกล่อง Branch เลือก To Calculated Path และพิมพ์ Totalcorrect + 1 2.6 ลาก Display Icon มาวางด้านขวาของ Decision Icon ตั้งชื่อว่า 0 คะแนน 2.7 ดับเบิ้ลคลิก Display Icon ที่ตั้งชื่อว่า 0 คะแนน พิมพ์ข้อความว่า คุณได้ พิมพ์ปีกกาเปิดTotalScore และพิมพ์ปีกกาปิด ตกแต่งข้อความ ตามความต้องการ

ประสบการณ์ร่อง	ภารกิจ	งาน
		<p>2.8 คลิกขวาที่ Display Icon ชื่อ 0 คะแนน เลือก คำสั่ง Transition เพื่อทำการเคลื่อนไหว</p> <p>2.9 คัดลอก Display Icon ชื่อ 0 คะแนน วางด้านขวาของ Display Icon ชื่อ 0 คะแนน 2 ครั้ง จากนั้นเปลี่ยนชื่อเป็น 1 คะแนน และ 2 คะแนน และทำข้อสอบ หลังเรียนเหมือนกัน</p>
<p>6.2.2 การจัดเก็บชิ้นงาน ด้วยโปรแกรม ออเธอร์แวร์</p>	<p>1. ศึกษาการจัดเก็บ ชิ้นงานด้วยโปรแกรม ออเธอร์แวร์</p> <p>2. คำเนิมนการจัดเก็บชิ้นงาน ด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์</p>	<p>1.1 อ่านประมวลสาระ เรื่อง การจัดเก็บชิ้นงาน ด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์</p> <p>1.2 บันทึกสาระสำคัญ</p> <p>2.1 ชมมัลติมีเดียเรื่อง การจัดเก็บชิ้นงาน ด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์</p> <p>2.2 ลาก Calculation Icon วางไว้ท้ายสุด ของ Flowline ตั้งชื่อว่า Quit</p> <p>2.3 ค้างเบิ้ลคลิก Calculation Icon พิมพ์ข้อความว่า Quit(0) บันทึกและปิดเครื่องหมายกากบาท</p> <p>2.4 คลิกเมนู File เลือกคำสั่ง Publish และเลือก Publish Settings</p> <p>2.5 เลือกPackage AS กำหนดเส้นทาง การเก็บชิ้นงานและกดปุ่ม Save จากนั้นกดปุ่ม OK</p> <p>2.6 กำหนดให้เล่นกับ Window 98 , Me , NT 2000 และ XP ได้</p> <p>2.7 กดปุ่ม Publish เพื่อกำหนดให้ ทำการนำเสนอชิ้นงานกับคอมพิวเตอร์ ได้ทุกเครื่อง และกดปุ่ม OK</p>

ประสบการณ์รอง	ภารกิจ	งาน
	3. เสนอผลงาน	3.1 รายงาน 3.2 วิพากษ์งาน 3.3 สรุป 3.4 ทำแบบฝึกหัด

แผนการสอนแบบอิงประสบการณ์

วิชา คอมพิวเตอร์ 2

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยประสบการณ์ที่ 6 เรื่อง การสร้างแบบทดสอบ แสดงผลทดสอบและจัดเก็บชิ้นงาน

ด้วยโปรแกรมออร์เชอร์แวร์

เวลา 3 ชั่วโมง

ประสบการณ์

ประสบการณ์หลัก

ประสบการณ์รอง

6.1 การสร้างโจทย์และตัวเลือกตอบ
ด้วยโปรแกรมออร์เชอร์แวร์6.1.1 การสร้างโจทย์ด้วยโปรแกรมออร์เชอร์แวร์
6.1.2 การสร้างตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมออร์เชอร์แวร์6.2 การแสดงผลทดสอบและ
จัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรม
ออร์เชอร์แวร์6.2.1 การแสดงผลทดสอบด้วยโปรแกรมออร์เชอร์แวร์
6.2.2 การจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออร์เชอร์แวร์

วัตถุประสงค์

1. หลังจากเผชิญประสบการณ์ “การสร้างโจทย์และตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมออร์เชอร์แวร์” แล้ว นักเรียนสามารถสร้างโจทย์และตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมออร์เชอร์แวร์ได้ถูกต้อง
2. หลังจากเผชิญประสบการณ์ “การแสดงผลทดสอบและจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออร์เชอร์แวร์” แล้ว นักเรียนสามารถแสดงผลทดสอบและจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออร์เชอร์แวร์ได้ถูกต้อง

บริบทและสถานการณ์

บริบท

การเผชิญหน่วยประสบการณ์ที่ 6 เรื่อง การสร้างแบบทดสอบ แสดงผลทดสอบและจัดเก็บชิ้นงาน ด้วยโปรแกรมออร์เชอร์แวร์ นักเรียนประกอบกิจกรรม 2 อย่างตามลำดับก่อนหลัง คือ (1) การสร้างโจทย์ และตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมออร์เชอร์แวร์ และ(2) การแสดงผลทดสอบและจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออร์เชอร์แวร์ โดยใช้เวลาในการประกอบกิจกรรม 3 ชั่วโมง ในการศึกษาการสร้างโจทย์ ตัวเลือกตอบ แสดงผลทดสอบและจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออร์เชอร์แวร์ ต้องเตรียมอุปกรณ์ ดังนี้ เครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องพิมพ์สี และเครื่องโทรทศน์

ในการสร้างโจทย์ ตัวเลือกตอบ แสดงผลทดสอบและจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออร์เชอร์แวร์ ใช้ห้องคอมพิวเตอร์ห้อง 222 ของโรงเรียนสาทรธรรมจักร์ ประกอบด้วย (1) มุมวิชาการ (2) มุมแสดงตัวอย่างผลงาน และ(3) มุมวัสดุอุปกรณ์ เป็นสถานที่เผชิญประสบการณ์

สถานการณ์

นักเรียนในฐานะเป็นพนักงานฝ่ายผลิตเพื่อการเรียนการสอนของบริษัทพัฒนาสื่อ จำกัด ได้รับมอบหมายจากผู้จัดการฝ่ายผลิต ให้ทำสื่อการเรียนการสอนในวิชาคอมพิวเตอร์ 1 ซึ่งเป็นแบบเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ดังนั้น นักเรียนศึกษาสร้างโจทย์ ตัวเลือกตอบ แสดงผลทดสอบและจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ ให้ถูกต้องและเหมาะสม โดยวิธีการฝึกปฏิบัติ

ขั้นตอนการเผชิญประสบการณ์

ขั้นที่ 1 ประเมินก่อนเผชิญประสบการณ์ โดยให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์ เป็นข้อสอบแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ จำนวน 10 ข้อ และข้อสอบภาคปฏิบัติ จำนวน 1 ข้อ

ขั้นที่ 2 ปฐมนิเทศการเผชิญประสบการณ์ เป็นขั้นชี้แจงวัตถุประสงค์ ประสบการณ์ บริบท/สถานการณ์ ขั้นตอนการเผชิญประสบการณ์ (ภารกิจ/งาน) สื่อ เครื่องมือการประเมิน

- วัตถุประสงค์ในการเรียน มีดังนี้ (1) นักเรียนสามารถสร้างโจทย์ และตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ได้ถูกต้อง (2) นักเรียนสามารถแสดงผลทดสอบและจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ได้ถูกต้อง

- ประสบการณ์ที่นักเรียนต้องเผชิญ 2 ประสบการณ์ คือ (1) การสร้างโจทย์และตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ และ (2) การแสดงผลทดสอบและจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

- บริบทในการเผชิญประสบการณ์ คือ ห้องคอมพิวเตอร์ห้อง 222 โรงเรียนสาทรธรรมจันทน์ เวลาที่ใช้ในการเผชิญประสบการณ์ 3 ชั่วโมง สิ่งที่นักเรียนต้องเตรียม คือ เครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องโทรทัศน์ และเนื้อหาวิชาคอมพิวเตอร์ 1

- สถานการณ์ นักเรียนในฐานะเป็นพนักงานฝ่ายผลิตเพื่อการเรียนการสอนของบริษัทพัฒนาสื่อ จำกัด ได้รับมอบหมายจากผู้จัดการฝ่ายผลิต ให้ทำการผลิตสื่อการเรียนการสอนในวิชาคอมพิวเตอร์ 1 ซึ่งเป็นแบบเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

- ภารกิจ/งาน ในการเผชิญประสบการณ์ ครอบคลุม ศึกษาการสร้างโจทย์ ตัวเลือกตอบ แสดงผลทดสอบ และจัดเก็บชิ้นงานในแบบเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ 1 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตกแต่งเนื้อหาให้เหมาะสมและสวยงาม

- สื่อที่ใช้ ได้แก่ ประมวลสาระ (หนังสืออิเล็กทรอนิกส์, e-Book) มัลติมีเดียปฐมนิเทศ , มัลติมีเดียเผชิญประสบการณ์ คู่มือเผชิญประสบการณ์ และแบบเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ 1 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

- การประเมิน จากการทำแบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์ และหลังเผชิญประสบการณ์ จากการปฏิบัติงานกลุ่ม ได้แก่ ความร่วมมือในการทำงาน ความรับผิดชอบ การแสดงความคิดเห็น การแก้ปัญหา และการยอมรับคำแนะนำและปรับปรุง จากชิ้นงาน ได้แก่ การสร้างโจทย์และตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ และการแสดงผลการทดสอบและจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ และจากการทำแบบฝึกหัด

ขั้นที่ 3 เเชิญประสพการณื เป็นขั้นที่นักเรียนเเชิญประสพการณื เพื่อแสวงหาความรู้และความชำนาญ ในประสพการณืนี้่่นักเรียนต้องเเชิญประสพการณื 2 ประสพการณื คือ (1) การสร้างโจทย์และตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมออเชอร์แวร์ ประกอบด้วย การศึกษาขั้นตอนการสร้างโจทย์และตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมออเชอร์แวร์และดำเนินการสร้างโจทย์และตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมออเชอร์แวร์ และ(2) การสร้างการแสดงผลทดสอบและจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเชอร์แวร์ ประกอบด้วย การศึกษาขั้นตอนการสร้างการแสดงผลทดสอบและจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเชอร์แวร์ และดำเนินการสร้างการแสดงผลทดสอบและการจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเชอร์แวร์

ขั้นที่ 4 รายงานความก้าวหน้า เมื่อนักเรียนได้เเชิญประสพการณืและทำภารกิจและงานในระยษหนึ่งแล้ว นักเรียนต้องรายงานความก้าวหน้าการสร้างโจทย์และตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมออเชอร์แวร์ ว่าได้สร้างและตกแต่งโจทย์และตัวเลือกตอบเรียบร้อยแล้ว พบปัญหาและอุปสรรคหรือไม่ และได้แก้ไขอย่างไร นักเรียนต้องรายงานความก้าวหน้าการสร้างการแสดงผลทดสอบและการจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเชอร์แวร์ ว่าได้สร้างการแสดงผลทดสอบและจัดเก็บชิ้นงานเรียบร้อยแล้ว พบปัญหาและอุปสรรคหรือไม่ และได้แก้ไขอย่างไร

ขั้นที่ 5 รายงานผลการเเชิญประสพการณื เมื่อนักเรียนได้เเชิญประสพการณืแต่ละประสพการณืแล้วนักเรียนรายงานผลการสร้างโจทย์และตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมออเชอร์แวร์ และการสร้างการแสดงผลทดสอบและจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเชอร์แวร์

ขั้นที่ 6 สรุปผลการเเชิญประสพการณื สรุปขั้นตอนการเเชิญประสพการณื และดำเนินการชี้แนะแหล่งความรู้เพิ่มเติม

ขั้นที่ 7 ประเมินหลังเเชิญประสพการณื โดยให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเเชิญประสพการณื เป็นข้อสอบแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ จำนวน 10 ข้อ และข้อสอบภาคปฏิบัติ จำนวน 1 ข้อ

สื่อและแหล่งประสพการณื

สื่อเเชิญประสพการณื	แหล่งประสพการณื
1. ประมวลสาระ	1. ห้องคอมพิวเตอรื
2. มัลติมีเดียปฐมนิเทศ	2. มุมวิชาการ
3. มัลติมีเดียประกอบการเเชิญประสพการณื	3. มุมแสดงตัวอย่างผลงาน
4. คู่มือเเชิญประสพการณื	4. มุมวัสดุอุปกรณ์
5. แบบเรียนวิชาคอมพิวเตอรื 1 ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1	

การประเมิน

1. จากแบบทดสอบก่อนและหลังเผชิญประสบการณ์
2. จากการปฏิบัติงานกลุ่ม ได้แก่ ความร่วมมือในการทำงาน ความรับผิดชอบ การแสดงความคิดเห็น การแก้ปัญหา และการยอมรับคำแนะนำและปรับปรุง
3. จากชิ้นงาน ได้แก่ การสร้างโจทย์และตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมออร์เวิร์ และการแสดงผลทดสอบและการจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออร์เวิร์
4. จากการทำแบบฝึกหัด

แผนเผชิญประสบการณื

วิชา คอมพิวเตอร์ 2

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยประสบบการณืที่ 6 เรื่อง การสร้างแบบทดสอบ แสดงผลการทดสอบ และจัดเก็บชั้่นงานด้วย

โปรแกรมออเธอร์แวร์

ประสบบการณืหลักที่ 6.1 เรื่อง การสร้างโจทย์และตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

เวลา 1 ชั่วโมง 30 นาที

วัตถุประสงค์

1. หลั้กจากเผชิญประสบบการณื “การสร้างโจทย์ด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์”แล้ว นักเรียนสามารถอธิบายชั้่นตอนและสร้างโจทย์ด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ได้ถูกต้อง
2. หลั้กจากเผชิญประสบบการณื “การสร้างตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์”แล้ว นักเรียนสามารถอธิบายชั้่นตอนและสร้างตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ได้ถูกต้อง

ประสบบการณืและบริบท

ก. ประสบบการณืที่คาดหวัง

เมื่อผ่านกระบวนการสร้างโจทย์และตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์แล้ว นักเรียนสามารถสร้างโจทย์และตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ได้

ข. บริบทและสถานการณื

บริบท

นักเรียนศึกษาการสร้างโจทย์และตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ที่ห้องคอมพิวเตอร์ โรงเรียนสายธรรมจันทร มุมวิชาการ และจัดเตรียมอุปกรณ์ สำหรับสร้างโจทย์และตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ นักเรียนต้องเตรียมวัสดุอุปกรณ์ ดังนี้ เครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องพิมพ์สี เครื่องโทรทศนื และเนื้อหาวิชาคอมพิวเตอร์ 1 ชั้่นเป็นแบบเรียนของนักเรียนชั้่นมัธยมศึกษาปีที่ 1

สถานการณื

นักเรียนในฐานะเป็นพนักงานฝ่ายผลิตสื่อการเรียนการสอนของบริษัทพัฒนาสื่อ จำกัด ได้รับมอบหมายจากผู้จัดการฝ่ายผลิต ให้จัดสร้างสื่อการเรียนการสอนในวิชาคอมพิวเตอร์ 1 โดยรูปแบบการเผชิญสถานการณืเป็นกลุ่ม ให้นักเรียนศึกษาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลหลายแหล่งนำมาปฏิบัติ ชั้่นนักเรียนจะต้องปฏิบัติ 3 ชั้่นคั้งนี้ คือ (1) อ่านประมวลสาระ เรื่อง การสร้างโจทย์ด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ (2) ชมมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบบการณื เรื่อง การสร้างโจทย์และตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ และ (3) สร้างโจทย์ และตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

สิ่งที่พึงระวังในการเผชิญสถานการณ์

1. ขณะเสียบปลั๊กไฟฟ้าเพื่อเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ ในห้องคอมพิวเตอร์ นักเรียนอย่าเล่นกันควรใช้ความระมัดระวังในการเสียบปลั๊กไฟฟ้า หากเกิดอุบัติเหตุไฟฟ้าดูดให้รีบตัดเอาต์หลังห้องคอมพิวเตอร์ทันที
2. ขณะเสียบปลั๊กไฟฟ้าเพื่อเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องพิมพ์ดี และเครื่องโทรทัศน์ในห้องคอมพิวเตอร์ ควรเช็ดมือให้แห้งเพื่อป้องกันไฟฟ้าดูด

รายละเอียดของการเผชิญประสพการณ์ที่ 6.1 การสร้างแบบทดสอบ และตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมออธอร์แวร์

ประเภท การณั	ภารกิจ	งาน	วิธีการ	เนื้อหา	บริบท	สื่อ/แหล่งความรู้	สิ่งอำนวยความสะดวก	การประเมิน
6.1.1 การสร้าง โจทย์ ตัวเลือก ตอบด้วย โปรแกรม ออธอร์ แวร์	1. ศึกษาการสร้าง โจทย์ ตัวเลือกตอบ ด้วยโปรแกรม ออธอร์แวร์	1.1 อ่านประมวลสาระเรื่อง การสร้างแบบทดสอบด้วย โปรแกรมออธอร์แวร์ 1.2 บันทึกสาระสำคัญ	SDL SDL	- การสร้าง โจทย์และ ตัวเลือกตอบ ด้วย โปรแกรม ออธอร์แวร์	- ห้อง คอมพิวเตอร์ โรงเรียนสาย ธรรมจันทร์ - มุมวิชาการ	- ประมวล สาระ เรื่อง การสร้างโจทย์ และตัวเลือก ตอบด้วย โปรแกรม ออธอร์แวร์	- เครื่อง คอมพิวเตอร์ - เครื่อง โทรทัศน์ - เครื่อง พิมพ์สี	

รายละเอียดของการเผชิญประสบการณ์ที่ 6.1 การสร้างแบบทดสอบ และตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมเทอร์แวร์

ประสบการณ์	ภารกิจ	งาน	วิธีการ	เนื้อหา	บริบท	สื่อ/แหล่งความรู้	สิ่งอำนวยความสะดวก	การประเมิน
	2. ดำเนินการสร้างโจทย์และตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมเทอร์แวร์	2.1 ชมมัลติมีเดียประกอบ การเผชิญประสบการณ์ เรื่อง การสร้างโจทย์ ด้วยโปรแกรมเทอร์แวร์ 2.2 ลาก Interaction Icon มาวางไว้ด้านบน Framework Icon ชื่อเนื้อหา ตั้งชื่อว่า ข้อ 1 2.3 ดับเบิลคลิก Interaction Icon 2.4 ดับเบิลคลิกที่ Interaction Icon ชื่อ ข้อ 1 2.5 เลือกรูปตัวเลือกว่าตำแหน่งที่ต้องการ 2.6 คลิกไอคอนรูปตัวเอที่ Tools box	SDL PDL/TDL PDL/TDL PDL/TDL PDL/TDL PDL/TDL	- การสร้าง โจทย์และ ตัว เลือกตอบ ด้วย โปรแกรม เทอร์แวร์	- ห้อง คอมพิวเตอร์ โรงเรียนสาย ธรรมจันทร์ มูลนิธิกา การ	- มัลติมีเดีย ประกอบ เผชิญ ประสบการณ์ เรื่อง การสร้าง โจทย์ และ ตัว เลือก ตอบ โปรแกรม เทอร์แวร์ ความยาว 2.30 นาที	- เครื่อง คอมพิวเตอร์ - เครื่อง โทรศัพท์ - เครื่อง พิมพ์สี	- จากกา รสังเกต พฤติกรรม - จากกา ร ปฏิบัติงาน

รายละเอียดของการเผชิญสถานการณ์ที่ 6.1 การสร้างแบบทดสอบ และตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ประเภท การงาน	ภารกิจ	งาน	วิธีการ	เนื้อหา	บริบท	สื่อ/แหล่งความรู้	สิ่งอำนวยความสะดวก	การ ประเมิน
	2. ดำเนินการ สร้างโจทย์และ ตัวเลือกตอบ ด้วยโปรแกรม คอมพิวเตอร์ (ต่อ)	2.7 พิมพ์ปกกาเปิด พิมพ์คำว่า Repcount พิมพ์ ปีกกาปิด และพิมพ์โจทย์	PDL/TDL					
6.1.2 การสร้าง ตัวเลือก ตอบด้วย โปรแกรม ออเทอร์ แวร์	1. ศึกษาการสร้าง ตัวเลือกตอบ ด้วยโปรแกรม ออเทอร์แวร์	1.1 อ่านประมวลสาระ เรื่อง การสร้างตัวเลือกตอบ ด้วยโปรแกรมออเทอร์แวร์ 1.2 บันทึกสาระสำคัญ	SDL SDL	- การสร้าง ตัวเลือกตอบ ด้วยโปรแกรม ออเทอร์แวร์	- ห้อง คอมพิวเตอร์ โรงเรียน สาขธรรม จันทร์ - ภูมิวิชาการ	- ประมวล สาระ เรื่อง การสร้างตัว เลือกตอบด้วย โปรแกรม ออเทอร์แวร์	- เครื่อง คอมพิวเตอร์ - เครื่อง โทรทัศน์ - เครื่อง พิมพ์สี	

รายละเอียดของการเผชิญประสพการณ์ที่ 6.1 การสร้างแบบทดสอบ และตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

ประสพการณ์	ภารกิจ	งาน	วิธีการ	เนื้อหา	บริบท	สื่อแหล่งความรู้	สิ่งอำนวยความสะดวก	การประเมิน
2. ดำเนินการสร้างตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์	2.1 ชมมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสพการณ์ เรื่อง การสร้างตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ 2.2 ลาก Display Icon วางตำแหน่งของ Interaction Icon ที่ชื่อว่า ข้อ 1 2.3 เลือก Button และกดปุ่ม OK 2.4 เปลี่ยนชื่อ Display Icon เป็น ข้อ ก และดับเบิลคลิกที่รูปสี่เหลี่ยมที่อยู่ ด้านบนของ Display Icon ที่ชื่อ ก 2.5 คลิกที่ Response ที่ Properties : Response (ก)	SDL PDL/TDL PDL/TDL PDL/TDL PDL/TDL				- มัลติมีเดีย ประกอบการเผชิญ ประสพ การณ์ เรื่อง การสร้างตัวเลือก ตอบด้วยโปรแกรม ออเธอร์แวร์ ความ ยาว 2.78 นาที		- จากการจัด สังเกต พฤติกรรม

รายละเอียดของงานเชิงปฏิบัติการที่ 6.1 การสร้างแบบทดสอบ และตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมอรรถกรณ์

ประเภท การ การ	ภารกิจ	งาน	วิธีการ	เนื้อหา	บริบท	สื่อ/แหล่งความรู้	สิ่งอำนวยความสะดวก	การ ประเมิน
2. ดำเนินการ สร้างตัวเลือกตอบ ด้วยโปรแกรม อรรถกรณ์ (ต่อ)	2.11 คลิกขวาที่ Display Icon ชื่อ กอ.ไก่ เลือกคำสั่ง Transition 2.12 ลาก Display Icon มาวางไว้ ด้านขวาของ Display Icon ที่ชื่อ ก 2.13 คลิกเบ็ดคลิก Interaction Icon ชื่อชื่อ 2.14 คลิกด้านหลัง ชื่อ ก.ไก่ พิมพ์คำตอบ ชื่อ กอ.ไก่ 2.15 คลิกด้านหลัง ชื่อ ขอ.ไข่ พิมพ์คำตอบ ชื่อ ขอ.ไข่ 2.16 คลิกด้านหลัง ชื่อ คอ.ควาย พิมพ์คำตอบ ชื่อคอ.ควาย	PDL/TDL PDL/TDL PDL/TDL PDL/TDL PDL/TDL PDL/TDL						

รายละเอียดของกรการเจริญประสพการณที่ 6.1 การสร้างแบบทดสอบ และตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

ประสพการณ	การกจ	งาน	วธการ	เนือหา	บรพท	ลือแหล่งควมรู	ลิ่งอำนวย ควมสะควก	การ ประเมณ
		2.17 ด้านหลัง ข้อ งอ.ง พิมพ์คำตอบข้อ งอ.ง 2.18 กดปุ่มกากบาทปิด Presentation Window และทำขึ้นตอน เหมือนเดิมจนครบทั้ง 4 ตัวเลือก	PDL/TDL PDL/TDL					
	3. เสนอผลงาน	3.1 รายงาน 3.2 วิพากษ์งาน 3.3 สรุป 3.4 ทำแบบฝึกหัด	PDL/TDL PDL/TDL PDL/TDL SDL					- จก ผลงาน - แบบ ฝึกหัด

แผนกำกับประสบการณ์

วิชา คอมพิวเตอร์ 2

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยประสบการณ์ที่ 6 เรื่อง การสร้างแบบทดสอบ แสดงผลการทดสอบและจัดเก็บชิ้นงาน

ด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

ประสบการณ์หลักที่ 6.1 เรื่อง การสร้างโจทย์และตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

เวลา 1 ชั่วโมง 30 นาที

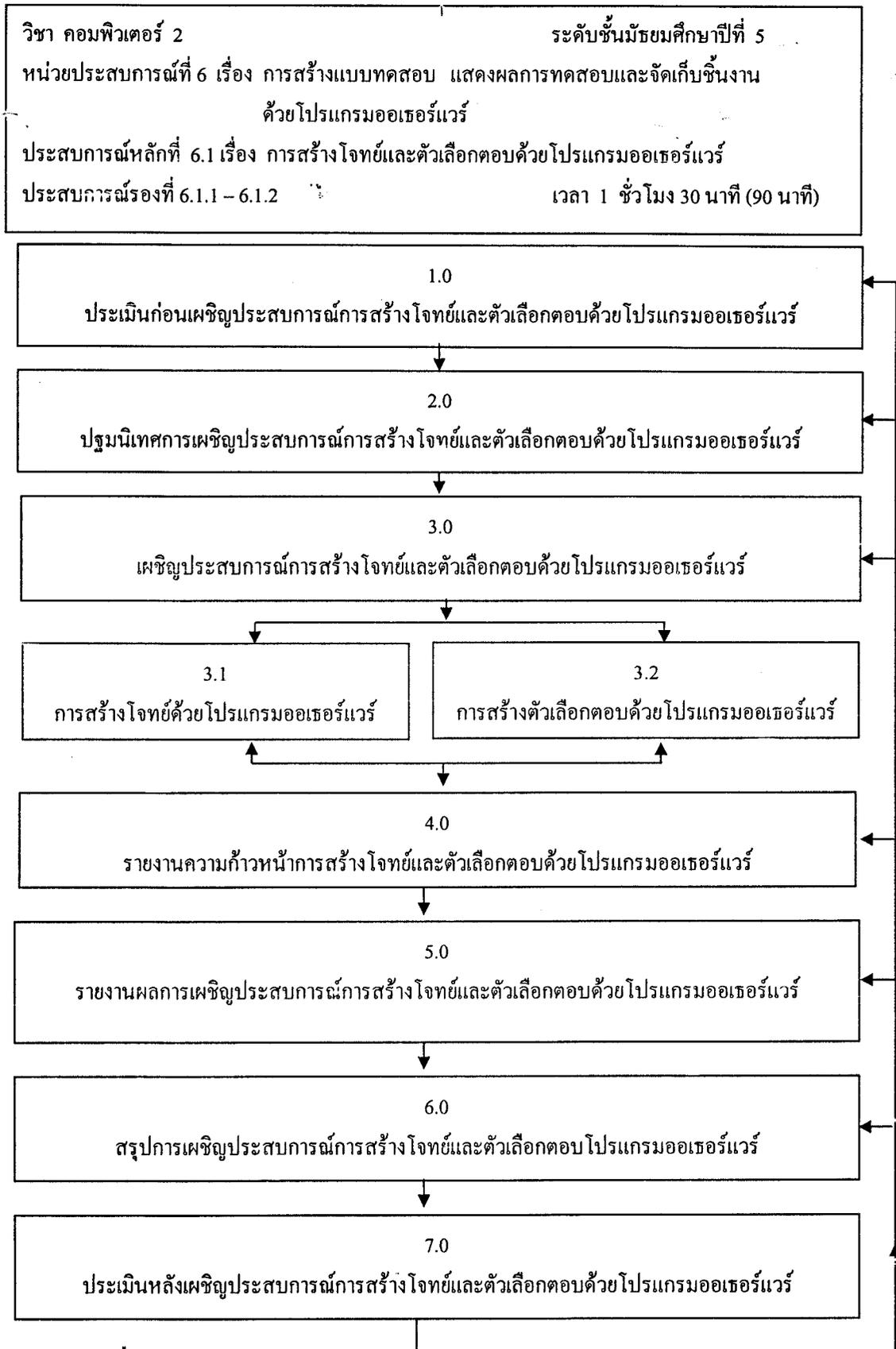
ผู้สอน นางวราภรณ์ วิมลประเสริฐ

จำนวนผู้เรียน SDL 15 PDL 2 TDL 1

ลำดับ ที่	กิจกรรม/ภารกิจ	สื่อ	สถานที่	เวลา (นาที)
1	ประเมินก่อนเผชิญประสบการณ์ 1.1 ทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์ (1) ตอนที่ 1 ภาคทฤษฎี (2) ตอนที่ 2 ภาคปฏิบัติ	แบบทดสอบ	- ห้อง คอมพิวเตอร์ ห้อง 222	15 (5) (10)
2	ปฐมนิเทศประสบการณ์ 2.1 วัตถุประสงค์ 2.2 ประสบการณ์ 2.3 บริบท/สถานการณ์ 2.4 ขั้นตอนการหาประสบการณ์ 2.5 สื่อ/เครื่องมือ 2.6 การประเมิน	มัลติมีเดียปฐมนิเทศ	- ห้อง คอมพิวเตอร์ ห้อง 222	5
3	เผชิญประสบการณ์ 6.1 การสร้างโจทย์ด้วย โปรแกรมออเธอร์แวร์ 6.2 การสร้างตัวเลือกตอบด้วย โปรแกรมออเธอร์แวร์	- ประมวลสาระ - คู่มือเผชิญประสบการณ์ - มัลติมีเดียเผชิญ ประสบการณ์	- ห้อง คอมพิวเตอร์ ห้อง 222 มุขวิชาการ	30
4	รายงานความก้าวหน้า	-	- ห้อง คอมพิวเตอร์ ห้อง 222	5

ลำดับ ที่	กิจกรรม/ภารกิจ	สื่อ	สถานที่	เวลา (นาที)
5	รายงานผลการเผชิญประสบการณ์	-	- ห้อง คอมพิวเตอร์ ห้อง 222	10
6	สรุปการเผชิญประสบการณ์	-	- ห้อง คอมพิวเตอร์ ห้อง 222	10
7	ประเมินหลังเผชิญประสบการณ์ 1.1 ทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์ (1) ตอนที่ 1 ภาคทฤษฎี (2) ตอนที่ 2 ภาคปฏิบัติ	แบบทดสอบ	- ห้อง คอมพิวเตอร์ ห้อง 222	(15) 5 10

เส้นทางการเรียน



1 แผนผลิตมัลติมีเดียปฐมนิเทศ

วิชา คอมพิวเตอร์ 2

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยประสบการณ์ที่ 6 เรื่อง การสร้างแบบทดสอบ แสดงผลการทดสอบ และจัดเก็บชิ้นงาน

ด้วยโปรแกรมมอเดอร์แวร์

ประสบการณ์หลักที่ 6.1 – 6.2

เวลา 10 นาที

ประเภทสื่อ : มัลติมีเดียปฐมนิเทศ



มีอยู่แล้ว



ต้องผลิตใหม่

เรื่อง การปฐมนิเทศประสบการณ์

วัตถุประสงค์

หลังจากนักเรียนชมมัลติมีเดียปฐมนิเทศ เรื่อง “ปฐมนิเทศประสบการณ์” แล้ว นักเรียนสามารถบอกวัตถุประสงค์ ประสบการณ์ บริบท สถานการณ์ ภารกิจ งาน สื่อที่ใช้ และการประเมินได้ถูกต้อง

สรุปเนื้อหา

การเผชิญประสบการณ์ที่ 6.1 เรื่อง การสร้างแบบทดสอบ แสดงผลทดสอบ และจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมมอเดอร์แวร์ ได้แบ่งประสบการณ์หลักเป็น 2 ประสบการณ์ คือ (1) ประสบการณ์หลักที่ 6.1 การสร้างโจทย์และตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมมอเดอร์แวร์ มีวัตถุประสงค์ เพื่อให้ นักเรียนสามารถสร้างโจทย์และตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมมอเดอร์แวร์ได้ถูกต้อง และ(2) ประสบการณ์หลักที่ 6.2 การแสดงผลทดสอบและจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมมอเดอร์แวร์ มีวัตถุประสงค์ เพื่อให้ นักเรียนสามารถแสดงผลทดสอบและจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมมอเดอร์แวร์ได้ถูกต้อง บริบท ได้แก่ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ โรงเรียนสายธรรมจันทร์ เป็นสถานที่เผชิญประสบการณ์ ประกอบด้วย มุมวิชาการ มุมแสดงตัวอย่างผลงาน และมุมวัสดุอุปกรณ์ สถานการณ์ นักเรียนในฐานะเป็นพนักงานฝ่ายผลิตสื่อ การเรียนการสอนของบริษัทพัฒนาสื่อ จำกัด ได้รับมอบหมายจากผู้จัดการฝ่ายผลิต ให้ทำสื่อการเรียนการสอนในวิชาคอมพิวเตอร์ 1 แบบเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 นักเรียนต้องศึกษาเกี่ยวกับการสร้างโจทย์ และตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมมอเดอร์แวร์ และแสดงผลทดสอบและจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมมอเดอร์แวร์ นักเรียนต้องเผชิญประสบการณ์ตามภารกิจและงานที่กำหนดให้ สื่อที่ใช้ ได้แก่ สื่อมัลติมีเดียปฐมนิเทศ ประมวลสาระ มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ ตัวอย่างผลงาน คู่มือเผชิญประสบการณ์ และแบบเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ 1 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 การประเมินประเมินจากแบบทดสอบก่อนและหลังเผชิญประสบการณ์ การสังเกตพฤติกรรม การปฏิบัติงานกลุ่ม ชิ้นงานที่กำหนดให้ทำ และการทำแบบฝึกหัด

แหล่งที่มาของสื่อ

ชัยขงค์ พรหมวงศ์ (2546) การผลิตชุดการเรียนรู้ทางอิเล็กทรอนิกส์ บริษัทสำนักพิมพ์เอ็มพันธ์
กรุงเทพมหานคร

ฐิตารัตน์ รัชตะวรรณ (2547) ออกแบบและสร้างเว็บสวยด้วยตนเอง ไอทีซี นนทบุรี

ธนพร จินโต (2547) คู่มือการใช้งาน Macromedia Authorware 7 เอส.พี.ซี. บุ๊คส์ กรุงเทพมหานคร
หน้า 13 – 19

ภัททิรา เหลืองวิลาศ (2547) สร้างสื่อการเรียนการสอน CAI ด้วย macromedia Authorware 7
สวีตตี้ไอที กรุงเทพมหานคร หน้า 13 – 24

_____ . Dreamweaver MX สร้างเว็บไซต์แบบมืออาชีพ ซีเอ็ดยูเคชั่น กรุงเทพมหานคร

มานิตย์ กริ่งรัมย์ (2547) สร้างงานนำเสนอและ CAI ด้วย Authorware 7.0 เม็ดทรายพรีนติ้ง
กรุงเทพมหานคร หน้า 2 - 3

สิทธิชัย ประสานวงศ์ (2546) รวมชุดชุดโปรแกรมเล่ม 13 – Macromedia MX ซอฟต์แวร์
กรุงเทพมหานคร

อนรรฆณรงค์ คุณมณีและภุชงค์ เกียวกฤษณ์ (2548) ออกแบบเว็บไซต์ฉบับก้าวสู่เขียน

Dreamweaver 8 บริษัทเสริมวิทย์ อินฟอร์เมชั่น เทคโนโลยีจำกัด กรุงเทพมหานคร

ขั้นตอนการผลิต

ขั้นตอนการผลิตมัลติมีเดียปฐมนิเทศ ครอบคลุม (1) ขั้นตอนวางแผน (2) ขั้นตอนเตรียมการ
(3) ขั้นตอนดำเนินการผลิต และ (4) ขั้นตอนประเมิน

1. ขั้นตอนวางแผน

1.1 วิเคราะห์รายละเอียดของแผนเผชิญประสบการณ์

1.2 กำหนดหัวข้อการปฐมนิเทศที่จะนำเสนอในมัลติมีเดียปฐมนิเทศ ได้แก่

- 1) กำหนดวัตถุประสงค์ของแต่ละประสบการณ์หลัก
- 2) กำหนดประสบการณ์รองของประสบการณ์หลักที่ 6.1 และ 6.2
- 3) กำหนดประสบการณ์ที่คาดหวัง
- 4) กำหนดบริบทและสถานการณ์
- 5) กำหนดภารกิจและงาน
- 6) กำหนดสื่อที่ใช้
- 7) กำหนดการประเมิน

2. ขั้นตอนเตรียมการ

2.1 เตรียมบุคลากร ได้แก่ ผู้แสดง ผู้บรรยาย และผู้บันทึกเสียง

2.2 เตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการผลิต ได้แก่ เครื่องคอมพิวเตอร์ ไมโครโฟน กล้องถ่ายภาพดิจิทัล

ไฟล์เสียงเพลง และแผ่นซีดีรอม

2.3 เตรียมโปรแกรมที่ใช้ในการผลิต ได้แก่ โปรแกรมโฟโต้ช้อป โปรแกรมอโดบี ออคิดซ์ โปรแกรมเพาเวอร์พอยต์ และโปรแกรมแคตเซียสตุดีโอ

3. ขั้นตอนการผลิต มีดังนี้คือ

- 3.1 เขียนแผนผังรายการ
- 3.2 เขียนคำบรรยายพร้อมทั้งกำหนดภาพ และข้อความ
- 3.3 ถ่ายภาพประกอบคำบรรยาย
- 3.4 สร้างข้อความ
- 3.5 บันทึกเสียง
- 3.6 ผสมเสียงและภาพ และใช้เทคนิคการนำเสนอ
- 3.7 ตรวจสอบความถูกต้องของข้อความ ความชัดเจนของภาพและเสียง และความสัมพันธ์ของ

ข้อความ ภาพ และเสียง

4. ขั้นตอนประเมิน

ประเมินจากการตรวจสอบของผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีการศึกษาในส่วนที่เกี่ยวข้อง

4.1 ข้อความ ประเมินโดยการตรวจสอบความถูกต้องของหัวข้อสำคัญในมัลติมีเดียปฐมนิเทศ ความชัดเจนของตัวอักษร ขนาดของตัวอักษร การจัดลำดับของข้อความ และความเหมาะสมของสีตัวอักษรกับพื้น

4.2 ภาพ ประเมินโดยการตรวจสอบความสอดคล้องของภาพและเสียง ขนาดของภาพ ความชัดเจนของภาพ และความสมจริงของภาพ

4.3 เสียง ประเมินโดยการตรวจสอบความสอดคล้องของเสียงบรรยายกับเนื้อหา ความสอดคล้องของเสียงบรรยายกับภาพ ความชัดเจนของเสียง สีลาการบรรยาย และความถูกต้องของการออกเสียงทรัพยากรที่ใช้

1. งบประมาณ	500.- บาท
2. บุคลากร	44 คน
2.1 ผู้แสดง	42 คน
2.2 ผู้บรรยาย	1 คน
2.3 ผู้บันทึกเสียง	1 คน
3. อุปกรณ์การผลิต (มีอยู่แล้ว)	
3.1 เครื่องคอมพิวเตอร์	25 เครื่อง
3.2 ไมโครโฟน	1 ตัว
3.3 เครื่องขยายเสียง	1 เครื่อง
3.4 กล้องถ่ายภาพดิจิทัล	1 ตัว
3.5 แผ่นซีดีรอม	1 แผ่น

แผนผลิตสื่อประมวลสาระ

วิชา คอมพิวเตอร์ 2

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยประสบการณ์ที่ 6 เรื่อง การสร้างแบบทดสอบ แสดงผลการทดสอบและจัดเก็บชิ้นงาน

ด้วยโปรแกรมออร์เชสตราแวร์

ประสบการณ์หลักที่ 6.1 – 6.2

เวลา 30 นาที

ประเภทสื่อ : ประมวลสาระ



มีอยู่แล้ว



ต้องผลิตใหม่

เรื่อง การสร้างโจทย์และตัวเลือกด้วยโปรแกรมออร์เชสตราแวร์

วัตถุประสงค์

1. หลังจากนักเรียนศึกษาเรื่อง “การสร้างโจทย์ด้วยโปรแกรมออร์เชสตราแวร์” แล้ว นักเรียนสามารถบอกและสร้าง โจทย์ข้อสอบด้วย โปรแกรมออร์เชสตราแวร์ได้
2. หลังจากนักเรียนศึกษาเรื่อง “การสร้าง โจทย์ด้วย โปรแกรมออร์เชสตราแวร์” แล้ว นักเรียนสามารถบอกและสร้างเลขข้อจากสูตรด้วย โปรแกรมออร์เชสตราแวร์ได้
3. หลังจากนักเรียนศึกษาเรื่อง “การสร้างรูปตัวเลือกด้วย โปรแกรมออร์เชสตราแวร์” แล้ว นักเรียนสามารถบอกและสร้างปุ่มเลือกตอบด้วย โปรแกรมออร์เชสตราแวร์ได้
4. หลังจากนักเรียนศึกษาเรื่อง “การสร้างรูปตัวเลือกด้วย โปรแกรมออร์เชสตราแวร์” แล้ว นักเรียนสามารถบอกและกำหนดตัวเลือกข้อถูกผิดด้วย โปรแกรมออร์เชสตราแวร์ได้
5. หลังจากนักเรียนศึกษาเรื่อง “การสร้างรูปตัวเลือกด้วย โปรแกรมออร์เชสตราแวร์” แล้ว นักเรียนสามารถบอกและสร้างข้อความบอกตัวเลือกถูกผิดด้วย โปรแกรมออร์เชสตราแวร์ได้

สรุปเนื้อหา

การสร้างโจทย์ด้วยโปรแกรมออร์เชสตราแวร์ เป็นการสร้าง โจทย์จากเครื่องมือ Toolbox ชื่อ Interaction Icon สร้างโดย (1) ลาก Interaction Icon มาวางที่เส้น Flowling ดับเบิ้ลคลิก และ(2) พิมพ์ข้อความ คำตอบ ใส่สีพื้นหลังและตกแต่ง

ตัวเลือกตอบ ใช้แบบปุ่ม (Button) เป็นการโต้ตอบคำตอบแบบตัวเดียว ในรูปแบบคลิกเลือกปุ่ม สร้างโดย (1) ลาก Display Icon จากเครื่องมือ Toolbox วางด้านขวาของ Interaction Icon (2) เลือกแบบ Button และ(3) กดปุ่ม OK

แหล่งที่มาของสื่อ

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2546) การผลิตชุดการเรียนรู้ทางอิเล็กทรอนิกส์ บริษัทสำนักพิมพ์เอมพันธ์
กรุงเทพมหานคร

ฐิตารัตน์ รัชตะวรรณ (2547) ออกแบบและสร้างเว็บสวยด้วยตนเอง ไอดีซี นนทบุรี

ชนพร จินโต (2547) คู่มือการใช้งาน Macromedia Authorware 7 เอส.พี.ซี. บุ๊คส์ กรุงเทพมหานคร
หน้า 13 – 19

ภัททิรา เหลืองวิลาศ (2547) สร้างสื่อการเรียนการสอน CAI ด้วย macromedia Authorware 7
สวีสวีไอที กรุงเทพมหานคร หน้า 13 – 24

_____ . Dreamweaver MX สร้างเว็บไซต์แบบมืออาชีพ ซีเอ็ดดูเคชั่น กรุงเทพมหานคร
มานิตย์ กริ่งรัมย์ (2547) สร้างงานนำเสนอและ CAI ด้วย Authorware 7.0 เม็ดทรายพรีนติ้ง
กรุงเทพมหานคร หน้า 2 - 3

สิทธิชัย ประสานวงศ์ (2546) รวมสุดยอดโปรแกรมเล่ม 13 – Macromedia MX ซอฟต์แวร์
กรุงเทพมหานคร

อนรรฆมนงค์ คุณมณีและภุชงค์ เกวียกฤษัฒณ์ (2548) ออกแบบเว็บไซต์ฉบับก้าวสู่เขียน
Dreamweaver 8 บริษัทเสริมวิทย์ อินฟอรมะชั่น เทคโนโลยีจำกัด กรุงเทพมหานคร

ขั้นตอนการผลิต

การผลิตประมวลสารจะมีขั้นตอนการผลิต ครอบคลุม (1) ขั้นตอนการวางแผน (2) ขั้นตอนการเตรียมการ
(3) ขั้นตอนดำเนินการ และ(4) ขั้นตอนประเมิน

1. ขั้นตอนการวางแผน

1.1 วิเคราะห์และกำหนดเนื้อหาสำหรับประมวลสาร เป็นการรวบรวมเนื้อหาสาระจากเอกสาร
หนังสือและตำราเกี่ยวกับการสร้างแบบทดสอบ แสดงผลทดสอบ และจัดเก็บชิ้นงานด้วย
โปรแกรมออเธอร์แวร์ มาจำแนกเป็นหัวเรื่องโดยกำหนดเนื้อหาได้ดังนี้

1.1.1 การสร้างโจทย์ด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

1.1.2 การแสดงผลทดสอบด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

1.2 ศึกษารูปแบบและประเภทของสื่อสิ่งพิมพ์

1.3 เขียนแผนผลิตสื่อสิ่งพิมพ์

2. ขั้นตอนการเตรียมการ

2.1 เตรียมบุคลากร ได้แก่ เจ้าหน้าที่พิมพ์

2.2 เตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการผลิต ได้แก่ กระดาษขนาด เอ 4 ดินสอ โปรแกรมฟลิปพับบลิชเชอร์
ยางลบ และเครื่องคอมพิวเตอร์

2.3 เตรียมโปรแกรมที่ใช้ในการผลิต ได้แก่ โปรแกรมไมโครซอฟต์เวิร์ด และโปรแกรม
ออเธอร์แวร์

3. ขั้นตอนการผลิต

- 3.1 เขียนแผนผังแนวคิดในรูปแบบภูมิ ประกอบด้วย หน่วย ตอนและหัวเรื่อง
- 3.2 เขียนแผนการสอนประจำหน่วย ประกอบด้วย หัวเรื่อง แนวคิด และวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม
- 3.3 เขียนเนื้อหาสาระ ประกอบด้วย เกริ่นนำ อธิบายเนื้อหาสาระ และสรุปเนื้อหาสาระ
- 3.4 กำหนดภาพประกอบและคำอธิบายรายละเอียดของภาพประกอบ
- 3.5 ดำเนินการบันทึกภาพหน้าจอคอมพิวเตอร์แล้วนำไปตัดต่อภาพด้วยโปรแกรมโฟโต้ช้อปและแทรกภาพประกอบในเนื้อหา
- 3.6 ตรวจสอบความถูกต้องของภาษาที่ใช้
- 3.7 จัดพิมพ์โดยโปรแกรมไมโครซอฟต์เวิร์ด เข้าเล่ม และพิมพ์ในโปรแกรมฟลิปพับบลิชเชอร์

4. ขั้นตอนประเมินสื่อ

ประเมินจากการตรวจสอบของผู้ทรงวุฒิด้านเนื้อหาและเทคโนโลยีการศึกษาในส่วนที่เกี่ยวข้อง

- (1) เนื้อหาสาระ ครอบคลุม ความถูกต้อง ความทันสมัย การเรียงลำดับเนื้อหาจากง่ายไปหายาก และภาษาที่ใช้ และ (2) ภาพประกอบ ครอบคลุม ความสอดคล้องของภาพประกอบกับเนื้อหา คำอธิบายในภาพประกอบ และความชัดเจนของภาพประกอบ

ทรัพยากรที่ใช้

1. งบประมาณ 1,000.- บาท
2. บุคลากร 1 คน
3. อุปกรณ์การผลิต (มีอยู่แล้ว) เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องพิมพ์

แผนผลิตมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์

วิชา คอมพิวเตอร์ 2

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยประสบการณ์ที่ 6 เรื่อง การสร้างแบบทดสอบ แสดงผลการทดสอบ และจัดเก็บชิ้นงาน

ด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์

ประสบการณ์หลักที่ 6.1 การสร้างโจทย์ และตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์ เวลา 10 นาที

ประสบการณ์รองที่ 6.1.1 - 6.1.2

ประเภทสื่อ : มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์



มีอยู่แล้ว



ต้องผลิตใหม่

เรื่อง การสร้างโจทย์และตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์

วัตถุประสงค์

หลังจากนักเรียนชมมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ เรื่อง “การสร้างโจทย์และตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์” แล้ว นักเรียนสามารถสร้างโจทย์ และตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์ได้ถูกต้อง

สรุปเนื้อหา

การสร้างโจทย์ด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์ มีขั้นตอนการสร้างดังนี้ (1) เลือก Interaction Icon วางที่เส้น Flowline และ(2) ดับเบิ้ลคลิก Interaction Icon พิมพ์ข้อความ คำตอบ ใส่สีพื้น และตกแต่ง

การสร้างตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์ มีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้ (1) เลือก Display Icon วางด้านขวาของ Interaction Icon (2) เลือกแบบ Button กด OK (3) เปลี่ยนชื่อปุ่ม และ(4) กำหนดคุณสมบัติของปุ่ม

แหล่งที่มาของสื่อ

- ดวงพร เกียงคำ (2548) คู่มือสร้างสื่อมัลติมีเดียด้วย Camtasia Studio 3 โปรวิชั่น กรุงเทพมหานคร
- ธนพร จินโต (2547) คู่มือการใช้งาน Macromedia Authorware 7 เอส.พี.ซี. บัณฑิต กรุงเทพมหานคร หน้า 13 – 19
- ภัททิรา เหลืองวิลาศ (2547) สร้างสื่อการเรียนการสอน CAI ด้วย macromedia Authorware 7 สวัสดิ์ไอที กรุงเทพมหานคร หน้า 13 – 24
- มานิตย์ กริ่งรัมย์ (2547) สร้างงานนำเสนอและ CAI ด้วย Authorware 7.0 เมื่อดทรายพริ้นติง กรุงเทพมหานคร หน้า 2 – 3
- สมรัก ปริยะวาทิ (2549) Authorware 7 และประยุกต์ใช้งานสไตล์ Workshop ซีเอ็ดดูเคชั่น กรุงเทพมหานคร
- สุนันท์ ปัทมาคม และอรจรรย์ ณ ตะกั่วทุ่ง (2548) การผลิตสไลด์มัลติวิชั่น ใน *ประมวลสาระชุดวิชาประสบการณ์วิชาชีพมหบัณฑิตเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา หน่วยที่ 8* หน้า 95 – 165 นนทบุรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช สาขาศึกษาศาสตร์

ขั้นตอนการผลิต

การผลิตมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ มีขั้นตอนการผลิต ครอบคลุม (1) ขั้นตอนวางแผน (2) ขั้นตอนเตรียมการ (3) ขั้นตอนดำเนินการ และ (4) ขั้นตอนประเมิน

1. ขั้นตอนวางแผน

1.1 วิเคราะห์นักเรียน เป็นการศึกษานักเรียนในด้านอายุ ความรู้ และทักษะความชำนาญเกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์

1.2 กำหนดวัตถุประสงค์ เป็นการกำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมที่วัดได้ ครอบคลุมพฤติกรรม เกณฑ์ และเงื่อนไข

1.3 วิเคราะห์และกำหนดเนื้อหาสาระ เป็นการรวบรวมเนื้อหาสาระจากเอกสาร หนังสือ และตำรา เกี่ยวกับการสร้างแบบทดสอบ แสดงผลทดสอบ และจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์

1.4 กำหนดหัวข้อนำเสนอในมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์

1.5 กำหนดวิธีการนำเสนอในมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์

2. ขั้นตอนเตรียมการ

2.1 เตรียมบุคลากร ได้แก่ ผู้บรรยาย ผู้บันทึก และผู้ผลิตมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์

2.2 เตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการผลิต ได้แก่ เครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องบันทึกเสียง ไมโครโฟน และแผ่นซีดีรอม

2.3 เตรียมโปรแกรมที่ใช้ในการผลิต ได้แก่ โปรแกรมออร์เซอร์แวร์ โปรแกรมโฟโต้ช้อป โปรแกรมครีမ်เวฟเวอร์ โปรแกรมแฟลช โปรแกรมแคมตาเซีย และโปรแกรมเพาเวอร์พอยต์

3. ขั้นตอนดำเนินการ

- 3.1 เขียนบทคัดย่อมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์
- 3.2 สร้างข้อความและภาพ
- 3.3 บันทึกเสียง
- 3.4 บันทึกเพิ่มข้อมูล
- 3.5 ตรวจสอบความชัดเจนของเสียง ภาพ และตัวอักษรในข้อความ
- 3.6 บันทึกลงแผ่นซีดีรอม

4. ขั้นตอนประเมิน

ประเมินจากการตรวจสอบของผู้ทรงคุณวุฒิด้านเนื้อหาและเทคโนโลยีการศึกษาในส่วนที่เกี่ยวข้อง

- 4.1 เนื้อหาสาระ ประเมินโดยการตรวจสอบความถูกต้อง ความทันสมัย และการเรียงลำดับเนื้อหาจากง่ายไปหายาก
- 4.2 ข้อความและตัวอักษร ประเมินโดยการตรวจสอบความถูกต้องของข้อความ ความชัดเจนของข้อความ ขนาดของข้อความ และความเหมาะสมของสีข้อความกับสีพื้น
- 4.3 ภาพ ประเมินโดยการตรวจสอบความสอดคล้องของภาพกับเนื้อหา ความสอดคล้องของภาพกับเสียง และความชัดเจนของภาพ
- 4.4 เสียง ประเมินโดยการตรวจสอบความชัดเจนของเสียงบรรยาย และเสียงดนตรีประกอบลีลาของเสียงบรรยาย และความถูกต้องของการออกเสียงบรรยาย
- 4.5 การเชื่อมโยงเนื้อหาถูกต้อง สะดวก และรวดเร็ว

ทรัพยากรที่ใช้

- | | |
|------------------------------------|-----------|
| 1. งบประมาณ | 500.- บาท |
| 2. บุคลากร | 2 คน |
| 3. วัสดุอุปกรณ์การผลิต(มีอยู่แล้ว) | |
| 3.1 เครื่องคอมพิวเตอร์ | 1 เครื่อง |
| 3.2 เครื่องบันทึกเสียง | 1 เครื่อง |
| 3.3 ไมโครโฟน | 1 ตัว |
| 3.4 แผ่นซีดีรอม | 1 แผ่น |

แผนเผชิญประสพการณ์

วิชา คอมพิวเตอร์ 2

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยประสพการณ์ที่ 6 เรื่อง การสร้างแบบทดสอบ แสดงผลการทดสอบ

และจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

ประสพการณ์หลักที่ 6.2 เรื่อง การแสดงผลทดสอบและการจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

เวลา 1 ชั่วโมง 30 นาที

วัตถุประสงค์

1. หลังจากเผชิญประสพการณ์ “การสร้างการแสดงผลทดสอบด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์” แล้ว นักเรียนสามารถอธิบายขั้นตอนในการสร้างการแสดงผลทดสอบด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ได้ถูกต้อง
2. หลังจากเผชิญประสพการณ์ “การจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์” แล้ว นักเรียนสามารถอธิบายขั้นตอนจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ได้ถูกต้อง

ประสพการณ์และบริบท

ก. ประสพการณ์ที่คาดหวัง

เมื่อผ่านกระบวนการการแสดงผลทดสอบและจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ แล้ว นักเรียนสามารถแสดงผลทดสอบและจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์ได้

ข. บริบทและสถานการณ์

บริบท

นักเรียนศึกษาการสร้างการแสดงผลทดสอบและจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ ที่ห้องคอมพิวเตอร์ โรงเรียนสายธรรมจันทร์ มุมวิชาการ และจัดเตรียมอุปกรณ์ สำหรับการแสดงผลทดสอบ และจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ นักเรียนต้องเตรียมวัสดุอุปกรณ์ ดังนี้ เครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องโทรทัศน์ เครื่องพิมพ์สี และเนื้อหาวิชาคอมพิวเตอร์ 1 แบบเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

สถานการณ์

นักเรียนในฐานะเป็นพนักงานฝ่ายผลิตสื่อการเรียนการสอนของบริษัทพัฒนาสื่อ จำกัด ได้รับมอบหมายจากผู้จัดการฝ่ายผลิต ให้จัดสร้างสื่อการเรียนการสอนในวิชาคอมพิวเตอร์ 1 โดยรูปแบบการเผชิญสถานการณ์เป็นกลุ่ม ให้นักเรียนศึกษาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลหลายแหล่งนำมาปฏิบัติ ซึ่งนักเรียนจะต้องปฏิบัติ 4 ขั้นดังนี้ คือ (1) อ่านประมวลสาระ เรื่อง การสร้างการแสดงผลทดสอบและจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ (2) ชมมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสพการณ์ เรื่อง การสร้างการแสดงผลทดสอบและจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ (3) สร้างการแสดงผลทดสอบและจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ และ (4) นำเสนอผลงาน

สิ่งที่พึงระวังในการเผชิญประสบการณ์

1. ขณะเสียบปลั๊กไฟฟ้าเพื่อเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ ในห้องคอมพิวเตอร์ นักเรียนอย่าเล่นกันให้ใช้ความระมัดระวังในการเสียบปลั๊กไฟฟ้า หากเกิดอุบัติเหตุไฟฟ้าดูดให้รีบคัดเอาต์หลังห้องคอมพิวเตอร์ทันที
2. ขณะเสียบปลั๊กไฟฟ้าเพื่อเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องพิมพ์สี และเครื่องโทรทัศน์ในห้องคอมพิวเตอร์ ควรเช็ดมือให้แห้งเพื่อป้องกันไฟฟ้าดูด

รายละเอียดของการเผชิญประสพการณ์ที่ 6.2 การ แสดงผลการทดสอบและจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเทอร์แวร์

ประสพการณ์	ภารกิจ	งาน	วิธีการ	เนื้อหา	บริบท	ชื่อ/แหล่งความรู้	สิ่งอำนวยความสะดวก	การประเมิน
	2. ดำเนินการ แสดงผล ทดสอบด้วย โปรแกรม ออเทอร์แวร์ (ต่อ)	2.3 คับเบิลคลิกที่ Decision Icon ชื่อ รวมคะแนน 2.4 เลือกกล่อง Repeat เลือก Don't Repeat 2.5 เลือกกล่อง Branch เลือก To Calculated Path และพิมพ์ Totalcorrect + 1 2.6 ลาก Display Icon มาวาง ด้านขวาของ Decision Icon ตั้งชื่อว่า 0 คะแนน 2.7 คับเบิลคลิก Display Icon ที่ชื่อว่า 0 คะแนน พิมพ์ปีกกา เปิดพิมพ์ข้อความว่า คุณได้ TotalScore และพิมพ์ปีกกาปิด คกแต่งข้อความตามความ ต้องการ	PDL/TDL PDL/TDL PDL/TDL PDL/TDL PDL/TDL			- มัดติมีเดีย ประกอบ การเผชิญ ประสพการณ์ เรื่อง การ แสดงผล ทดสอบด้วย โปรแกรม ออเทอร์แวร์ ความยาว 2:30 นาที		

รายละเอียดของกิจกรรมการเผชิญประสพการณ์ที่ 6.2 การแสดงผลการทดสอบและจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออธอร์แวร์

ประสพการณ์	ภารกิจ	งาน	วิธีการ	เนื้อหา	บริบท	สื่อแหล่งความรู้	สิ่งอำนวยความสะดวก	การประเมิน
6.2.2 การจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออธอร์แวร์	1. ศึกษาการจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออธอร์แวร์	1.1 อ่านประมวลสาระเรื่อง การจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออธอร์แวร์ 1.2 บันทึกสาระสำคัญ	SDL	- เรื่อง การแสดงผลทดสอบด้วยโปรแกรมออธอร์แวร์	- ห้องคอมพิวเตอร์ โรงเรียนสายธรรมจันทร์ มูลนิธิการ	- ประมวลสาระเรื่องการจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออธอร์แวร์	- เครื่องคอมพิวเตอร์ - เครื่องโทรทัศน์ - เครื่องพิมพ์ดี	
	2. ดำเนินการจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออธอร์แวร์	2.1 ชมมัลติมีเดียเรื่อง การจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออธอร์แวร์ 2.2 ถาก Calculation Icon วางไว้ท้ายสุดของ Flowline ตั้งชื่อว่า Quit	PDL/TDL PDL/TDL			- มัลติมีเดียประกอบภาพเชิญประสบการณ์เรื่องการจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออธอร์แวร์ ความยาว 2.29 นาที		- จากการศึกษาปฏิบัติงาน

รายละเอียดของการเผชิญประสพการณ์ที่ 6.2 การแสดงผลการทดสอบและจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

ประสพการณ์	ภารกิจ	งาน	วิธีการ	เนื้อหา	บริบท	สื่อ/แหล่งความรู้	สิ่งอำนวยความสะดวก	การประเมิน
	3. เสนอผลงาน	3.1 รายงาน 3.2 วิพากษ์งาน 3.3 สรุป 3.4 ทำแบบฝึกหัด	PDL PDL/TDL PDL/TDL SDL					- จากผลงาน - ทำแบบฝึกหัด

แผนกำกับประสบการณ์

วิชา คอมพิวเตอร์ 2

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยประสบการณ์ที่ 6 เรื่อง การสร้างแบบทดสอบ แสดงผลทดสอบ และจัดเก็บชิ้นงาน

ด้วยโปรแกรมออร์เดอร์แวร์

ประสบการณ์หลักที่ 6.2 เรื่อง การแสดงผลทดสอบและจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออร์เดอร์แวร์

เวลา 1 ชั่วโมง 30 นาที

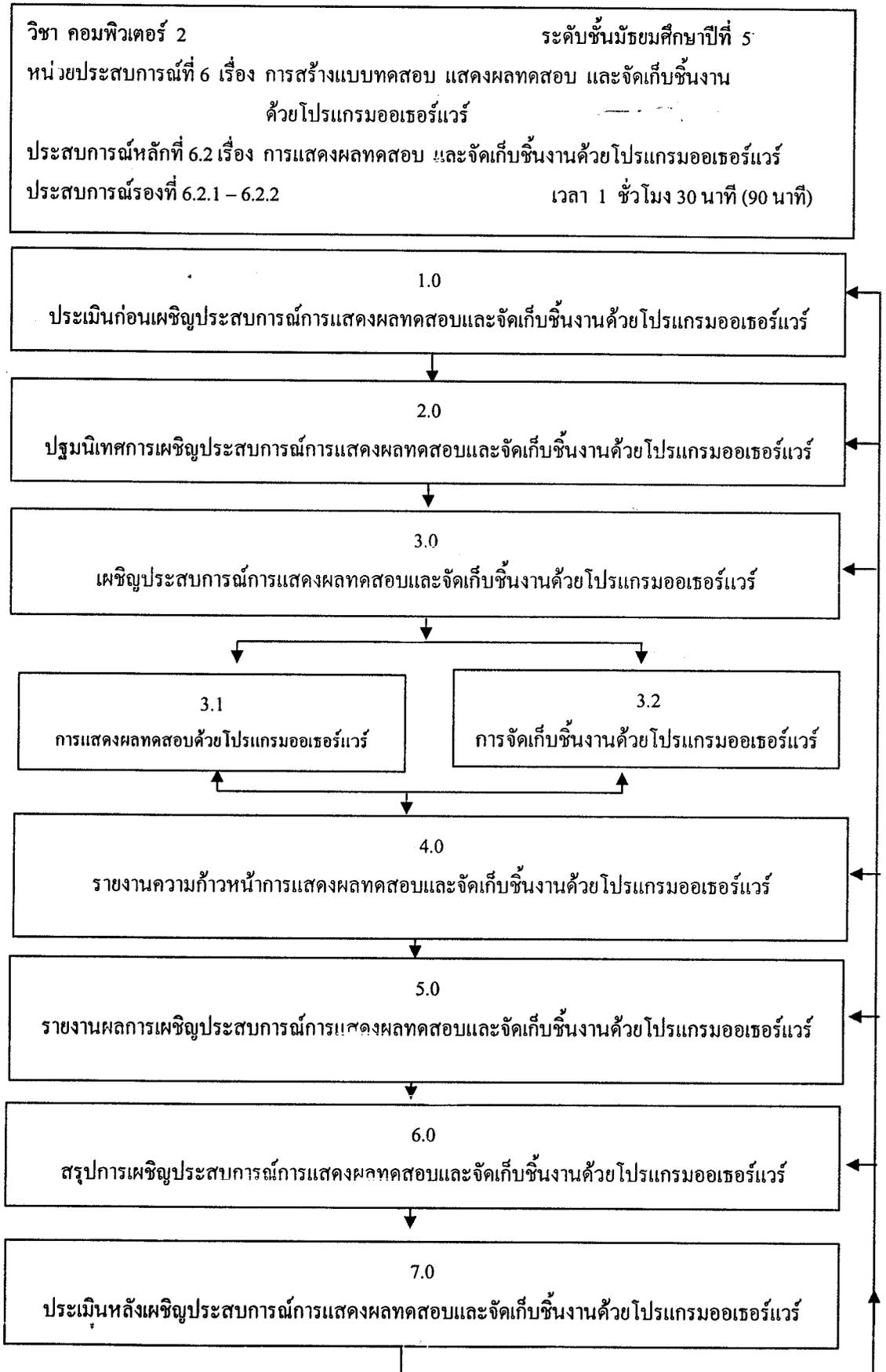
ผู้สอน นางวารภรณ์ วิมลประเสริฐ

จำนวนผู้เรียน SDL 30 PDL 2 TDL 1

ลำดับ ที่	กิจกรรม/ภารกิจ	สื่อ	สถานที่	เวลา (นาที)
1	ประเมินก่อนเผชิญประสบการณ์ 1.1 ทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์ (1) ตอนที่ 1 ภาคทฤษฎี (2) ตอนที่ 2 ภาคปฏิบัติ	แบบทดสอบ	- ห้อง คอมพิวเตอร์ ห้อง 222	15 (5) (10)
2	ปฐมนิเทศประสบการณ์ 2.1 วัตถุประสงค์ 2.2 ประสบการณ์ 2.3 บริบท/สถานการณ์ 2.4 ขั้นตอนการหาประสบการณ์ 2.5 สื่อ/เครื่องมือ 2.6 การประเมิน	มัลติมีเดียปฐมนิเทศ	- ห้อง คอมพิวเตอร์ ห้อง 222	5
3	เผชิญประสบการณ์ 3.1 การแสดงผลทดสอบด้วย โปรแกรมออร์เดอร์แวร์ 3.2 การจัดเก็บชิ้นงานด้วย โปรแกรมออร์เดอร์แวร์	- ประมวลสาระ - คู่มือเผชิญประสบการณ์ - มัลติมีเดีย เผชิญประสบการณ์	- ห้อง คอมพิวเตอร์ ห้อง 222 มุมวิชาการ	30
4	รายงานความก้าวหน้า	-	- ห้อง คอมพิวเตอร์ ห้อง 222	5
5	รายงานผลการเผชิญประสบการณ์	-	- ห้อง คอมพิวเตอร์ ห้อง 222	10

ลำดับ ที่	กิจกรรม/ภารกิจ	สื่อ	สถานที่	เวลา (นาที)
6	สรุปการเผชิญประสบการณ์	-	- ห้อง คอมพิวเตอร์ ห้อง 222	10
7	ประเมินหลังเผชิญประสบการณ์ 7.1 ทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์ (1) ตอนที่ 1 ภาคทฤษฎี (2) ตอนที่ 2 ภาคปฏิบัติ	แบบทดสอบ	- ห้อง คอมพิวเตอร์ ห้อง 222	15 (5) (10)

เส้นทางการเรียน



แผนผลิตมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์

วิชา คอมพิวเตอร์ 2

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยประสบการณ์ที่ 6 เรื่อง การสร้างแบบทดสอบ แสดงผลการทดสอบ

และจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์

ประสบการณ์หลักที่ 6.2 การแสดงผลการทดสอบ และจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์

ประสบการณ์รอง 6.2.1 – 6.2.2

เวลา 10 นาที

ประเภทสื่อ : มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ มีอยู่แล้ว ต้องผลิตใหม่

เรื่อง การสร้างแบบทดสอบ แสดงผลการทดสอบ และจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์

วัตถุประสงค์

1. หลังจากนักเรียนชมมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ เรื่อง “การแสดงผลทดสอบ และจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์” แล้ว นักเรียนสามารถแสดงผลทดสอบ ด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์ได้ถูกต้อง
2. หลังจากนักเรียนชมมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ เรื่อง “การแสดงผลทดสอบ และจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์” แล้ว นักเรียนสามารถสร้าง จัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์ได้ถูกต้อง

สรุปเนื้อหา

การแสดงผลทดสอบ มีวิธีสร้าง ดังนี้ (1) เลือก Decision Icon วางที่เส้น Flowline ไปได้ข้อสอบข้อสุดท้าย (2) กำหนด Properties และ(3) ลาก Display Icon วางด้านขวาของ Decision Icon ดับเบิ้ลคลิกพิมพ์สูตรที่ต้องการให้แสดงผลทดสอบ การจัดเก็บชิ้นงาน มีขั้นตอน ดังนี้ (1) ลาก Calculation Icon วางท้ายสุดของ เส้น Flowline ตั้งชื่อและพิมพ์สูตร (2) เลือกเมนู File เลือกคำสั่ง Publish เลือก Publish Setting และ(3) กำหนดคุณสมบัติการ Publish

แหล่งที่มาของสื่อ

ดวงพร เกียรติคำ (2548) คู่มือสร้างสื่อมัลติมีเดียด้วย Camtasia Studio 3 โปรวิชั่น

กรุงเทพมหานคร

ธนพร จินโต (2547) คู่มือการใช้งาน Macromedia Authorware 7 เอส.พี.ซี. บัณฑิต กรุงเทพมหานคร

หน้า 13 – 19

ภัททิรา เหลืองวิลาศ (2547) สร้างสื่อการเรียนการสอน CAI ด้วย Macromedia Authorware 7

สวัสดีไอที กรุงเทพมหานคร หน้า 13 – 24

มานิตย์ กริ่งรัมย์ (2547) สร้างงานนำเสนอและ CAI ด้วย Authorware 7.0 เม็ดทรายพรินต์ติ้ง

กรุงเทพมหานคร หน้า 2 – 3

สมรึก ปริยะวาทิ (2549) Authorware 7 และประยุกต์ใช้งานสไลด์ Workshop ซีเอ็ดดูเคชั่น

กรุงเทพมหานคร

ศุภันท์ ปัทมาคม และอรจรรย์ ณ ตะกั่วทุ่ง (2548) หน่วยที่ 8 การผลิตสไลด์มัลติมีเดีย

ในประมวลสาระชุดวิชาประสบการณ์วิชาชีพมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

หน้า 95 – 165 พิมพ์ครั้งที่ 2

ขั้นตอนการผลิต

การผลิตมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ มีขั้นตอนการผลิต ครอบคลุม (1) ขั้นตอนวางแผน (2) ขั้นตอนเตรียมการ (3) ขั้นตอนดำเนินการผลิต และ (4) ขั้นตอนประเมิน

1. ขั้นตอนวางแผน

1.1 วิเคราะห์ผู้เรียน เป็นการศึกษาผู้เรียนในด้านอายุ ความรู้ และทักษะเกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์

1.2 กำหนดวัตถุประสงค์ เป็นการกำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมที่วัดได้ ครอบคลุมพฤติกรรม เกณฑ์ และเงื่อนไข

1.3 วิเคราะห์และกำหนดเนื้อหาสาระ เป็นการรวบรวมเนื้อหาสาระจากเอกสาร หนังสือ และตำรา เกี่ยวกับการสร้างแบบทดสอบ แสดงผลทดสอบ และจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออร์เธอร์แวร์

1.4 กำหนดหัวข้อที่จะนำเสนอในมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์

1.5 กำหนดวิธีการนำเสนอในมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์

2. ขั้นตอนเตรียมการ

2.1 เตรียมบุคลากร ได้แก่ ผู้บรรยาย ผู้บันทึก และผู้ผลิตมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์

2.2 เตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการผลิต ได้แก่ เครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องบันทึกเสียง ไมโครโฟน และแผ่นซีดีรอม

2.3 เตรียมโปรแกรมที่ใช้ในการผลิต ได้แก่ โปรแกรมออร์เธอร์แวร์ โปรแกรมโฟโต้ช็อป โปรแกรมครีမ်เว็บเวอร์ โปรแกรมแฟรช โปรแกรมแคตตาเซีย และโปรแกรมเพาเวอร์พอยต์

3. ขั้นตอนการผลิต

- 3.1 เขียนบทมีลคมีเคียประกอบการเพชฎฐประสพการณั
- 3.2 สร้างข้อความและภาพ
- 3.3 บันทึกเสียง
- 3.4 บันทึกเพิ่มข้อมูล
- 3.5 ตรวจสอบความชัคเจนของเสียง ภาพ และตัวอักษรในข้อความ
- 3.6 บันทึกลงแผ่นซีดีรอม

4. ขั้นตอนประเมิน

ประเมินจากการตรวจสอบของผู้ทรงคุณวุฒิด้านเนื้อหาและเทคโนโลยีการศึกษาในส่วนที่เกี่ยวข้องกับ

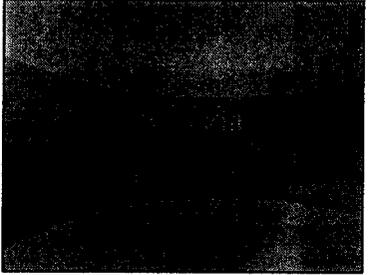
- 4.1 เนื้อหาสาระ ได้แก่ ความถูกต้อง ความทันสมัยและการเรียงลำดับเนื้อหาจากง่ายไปหายาก
- 4.2 ข้อความและตัวอักษร ได้แก่ ความถูกต้องของตัวอักษร ความชัดเจนของตัวอักษร ขนาดของตัวอักษร และความเหมาะสมของสีตัวอักษรกับสีพื้น
- 4.3 ภาพ ประเมินโดยการตรวจสอบความสอดคล้องของภาพกับเนื้อหา ความสอดคล้องของภาพกับเสียง และความชัดเจนของภาพ
- 4.4 เสียง ได้แก่ ความชัดเจนของเสียงบรรยายและเสียงดนตรี ติลาของเสียงบรรยาย และความถูกต้องของการออกเสียงบรรยาย
- 4.5 การออกแบบหน้าจอ ได้แก่ ความสมดุลของหน้าจอ การเรียงลำดับเมนู และการเชื่อมโยงถูกต้อง

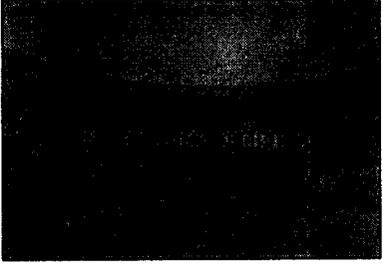
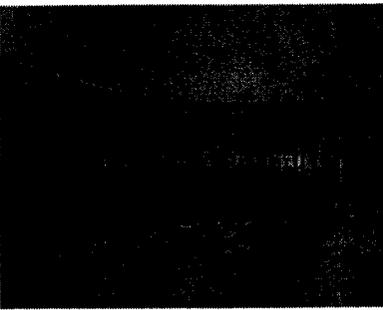
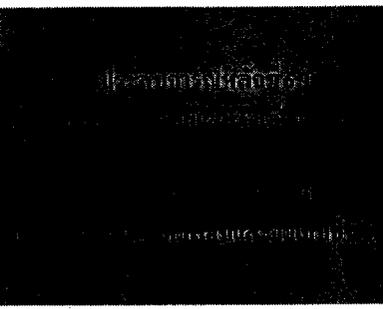
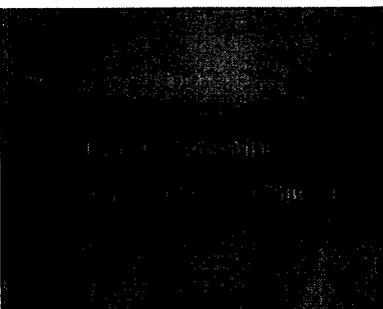
ทรัพยากรที่ใช้

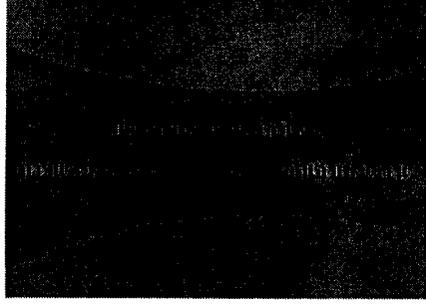
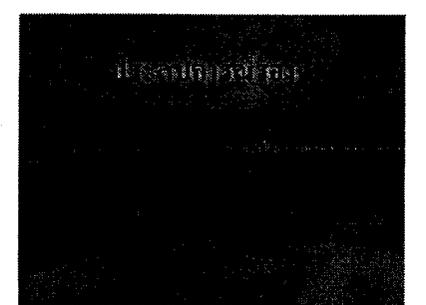
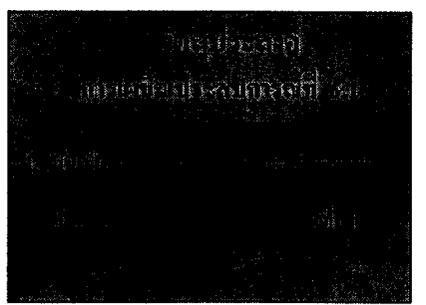
1. งบประมาณ 500.- บาท
2. บุคลากร 1 คน
3. อุปกรณ์การผลิต(มีอยู่แล้ว) ได้แก่ เครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องบันทึกเสียงและไมโครโฟน
4. วัสดุ ได้แก่ แผ่นซีดีรอม

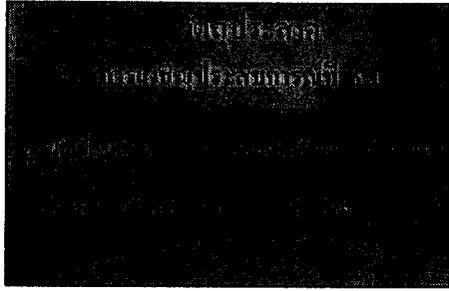
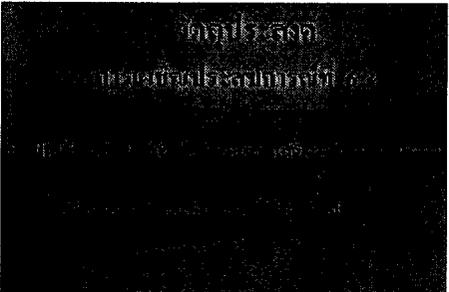
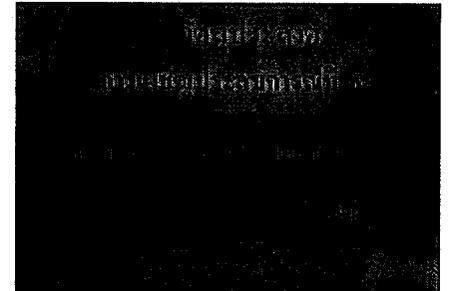
บทคัดย่อนิตยประมุข

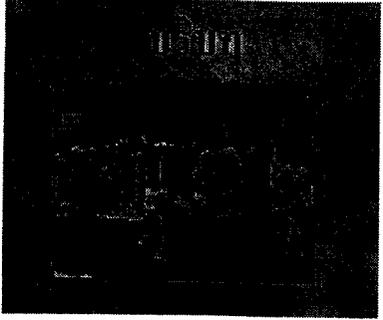
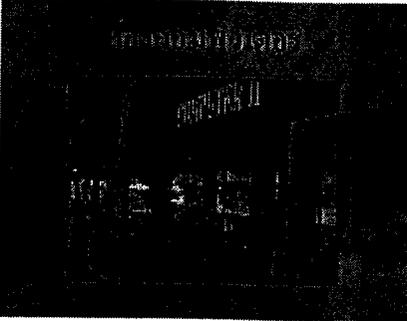
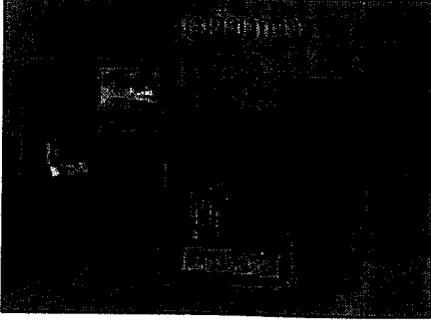
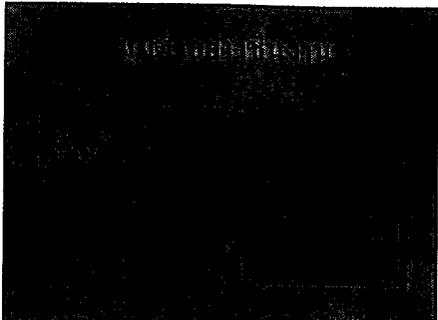
หน่วยประสมการที่ 6 เรื่อง การสร้างแบบทดสอบ แสดงผลการทดสอบ และจัดเก็บชิ้นงาน
ด้วยโปรแกรมออร์เธอร์แวร์

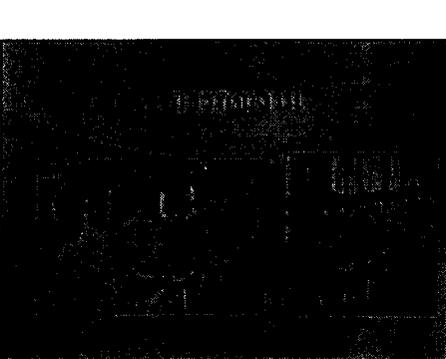
ที่	ภาพ	เสียง
1		F1 คนตรีประจำรายการ
2		
3		
4		

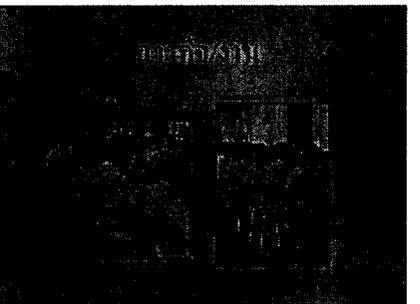
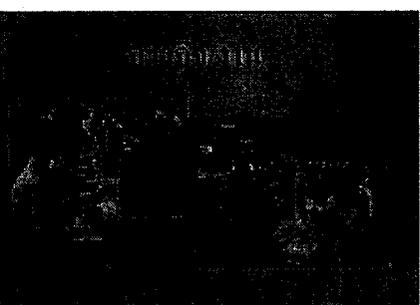
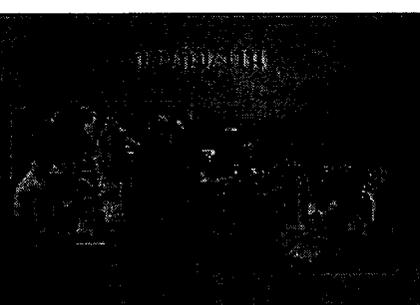
ที่	ภาพ	เสียง
5		FO
6		<p>บรรยาย</p> <p>ก่อนที่นักเรียนจะเข้าสู่การเผชิญประสบการณ์ในหน่วยประสบการณ์ที่ 6 มีคำแนะนำนักเรียนในการเผชิญประสบการณ์ ดังนี้</p>
7		<p>ประสบการณ์ที่นักเรียนต้องเผชิญมี 2 ประสบการณ์หลัก คือ ประสบการณ์หลักที่ 6.1 การสร้างโจทย์และตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์</p> <p>และประสบการณ์หลักที่ 6.2 การแสดงผลการทดสอบและจัดเก็บชิ้นงานด้วย โปรแกรมออเธอร์แวร์</p>
8		<p>จากประสบการณ์หลักที่ 6.1 แบ่งเป็นประสบการณ์รอง 2 ประสบการณ์ ได้แก่</p>

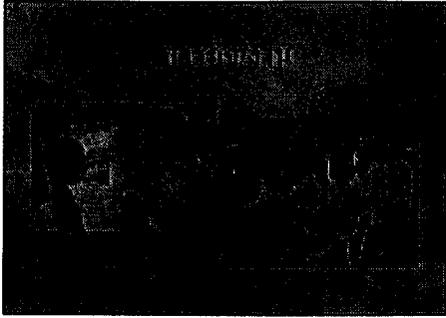
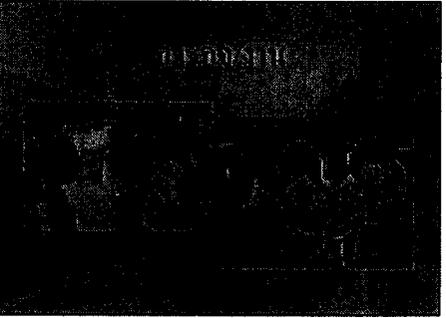
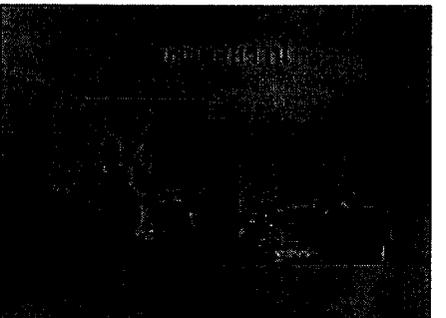
ที่	ภาพ	เสียง
9		<p>ประสบการณ์รองที่ 6.1.1 การสร้างโจทย์ด้วยโปรแกรมออร์เวิร์ และ ประสบการณ์รองที่ 6.1.2 การสร้างตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมออร์เวิร์</p>
10		<p>ประสบการณ์หลักที่ 6.2 แบ่งเป็นประสบการณ์รอง 2 ประสบการณ์ ได้แก่</p>
11		<p>ประสบการณ์รองที่ 6.2.1 การแสดงผลการทดสอบด้วยโปรแกรมออร์เวิร์ และ ประสบการณ์รองที่ 6.2.2 การจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออร์เวิร์</p>
12		<p>วัตถุประสงค์ของการเผชิญประสบการณ์ที่ 6.1 มีดังนี้ 1. นักเรียนสามารถอธิบายและสร้าง โจทย์ด้วยโปรแกรมออร์เวิร์ได้ถูกต้อง</p>

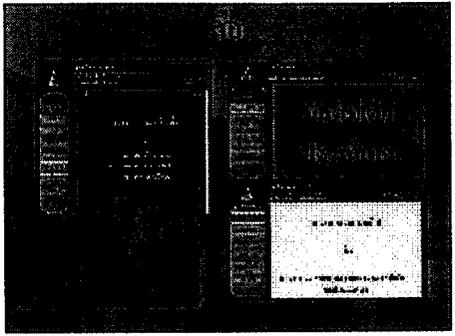
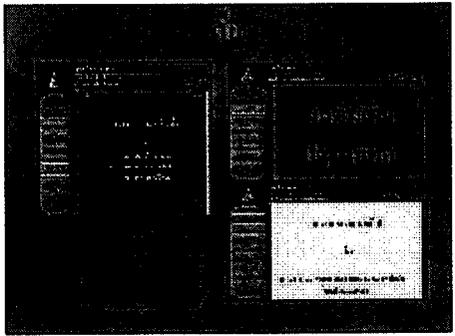
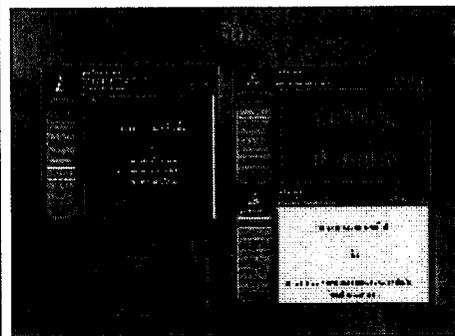
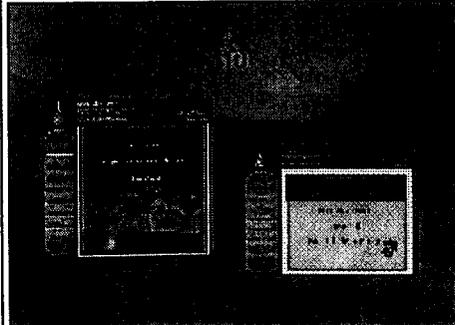
ร.ร.	ภาพ	เสียง
13		2. นักเรียนสามารถอธิบายและสร้างตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมมอเจอร์แวร์ได้ถูกต้อง
14		<p>และวัตถุประสงค์ของการเผชิญประสบการณ์ที่ 6.2 มีดังนี้</p> <p>1. นักเรียนสามารถอธิบายและแสดงผลการทดสอบด้วยโปรแกรมมอเจอร์แวร์ได้ถูกต้อง</p>
15		2. นักเรียนสามารถอธิบายและจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมมอเจอร์แวร์ได้ถูกต้อง
16		บริบทและสถานการณ์

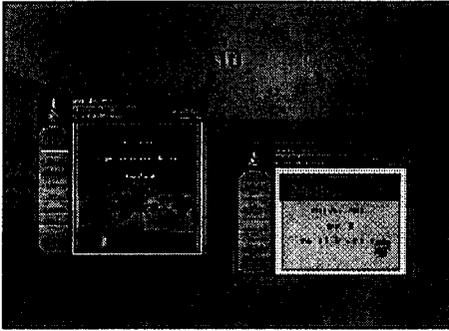
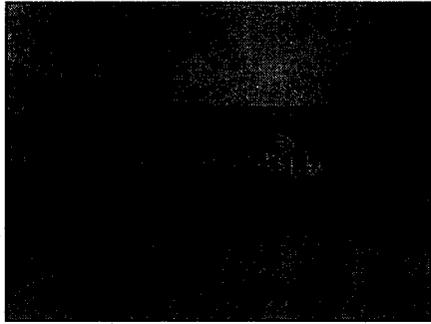
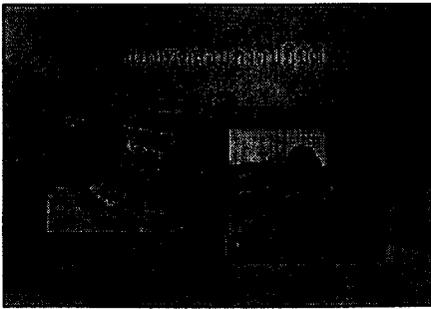
ที่	ภาพ	เสียง
17		บริบทในการเผชิญประสบการณ์ได้แก่
18		ห้องคอมพิวเตอร์ห้อง 222
19		มุมวิชาการ
20		มุมตัวอย่างผลงาน

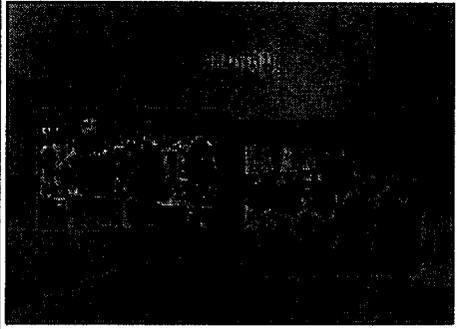
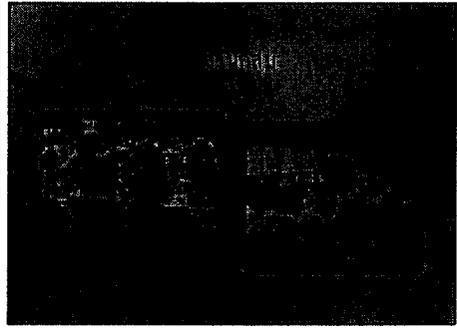
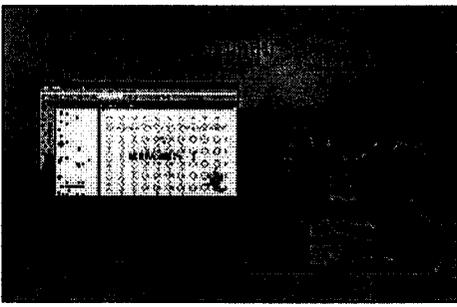
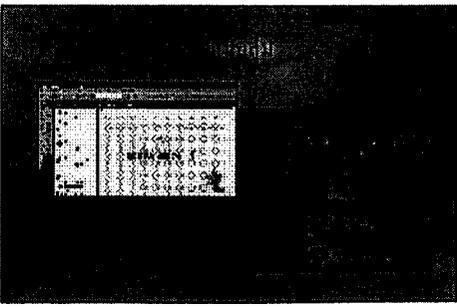
ที่	ภาพ	เสียง
21		<p>มุมมองอุปกรณ์</p>
22		<p>สถานการณ์ นักเรียนในฐานะเป็นพนักงานฝ่ายผลิตเพื่อการเรียนการสอนของบริษัทพัฒนาสื่อ จำกัด ได้รับมอบหมายจากผู้จัดการฝ่ายผลิต ให้จัดสร้างสื่อการเรียนการสอนในวิชาคอมพิวเตอร์ 1 โดยใช้โปรแกรมมอเธอร์แวร์</p>
23		<p>นักเรียนต้องเผชิญประสบการณ์ตามภารกิจและงานที่กำหนดให้ ภารกิจ หมายถึง กิจกรรมใหญ่</p>
24		<p>ส่วนงานเป็นกิจกรรมย่อยของกิจกรรมใหญ่ ซึ่งนักเรียนต้องปฏิบัติตามคู่มือเผชิญประสบการณ์ ดังนี้</p>

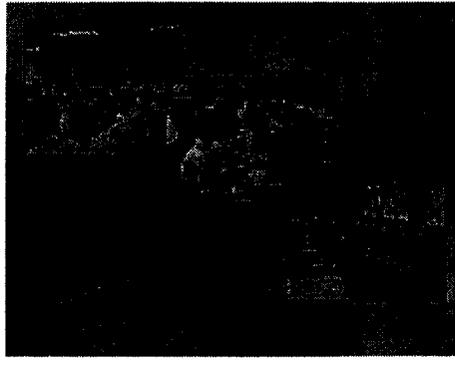
ที่	ภาพ	เสียง
25		<p>ศึกษาประมวลสาระ เรื่อง การสร้างโจทย์และตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมออร์เวิร์</p>
26		<p>และ เรื่อง การแสดงผลการทดสอบและจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออร์เวิร์</p>
27		<p>หลังจากศึกษาประมวลสาระแล้ว ให้นักเรียนจัดทำข้อมูลเพื่อเตรียมสร้างแบบทดสอบ แสดงผลทดสอบ และจัดเก็บชิ้นงานที่พิมพ์ไว้</p>
28		<p>เลือกแบบทดสอบที่มุมวิชาการให้ตรงกับเนื้อหาที่ได้รับมอบหมาย</p>

ที่	ภาพ	เสียง
29		พิมพ์โจทย์และตัวเลือกตอบ
30		กำหนดการแสดงผลการทดสอบ
31		และจัดเก็บชิ้นงาน
32		และนำเสนอผลงาน

ที่	ภาพ	เสียง
33		สื่อที่ใช้ได้แก่ ประมวลสาระ
34		มัลติมีเดียที่ใช้ในการปฐมนิเทศ
35		มัลติมีเดียที่ใช้ในการเผชิญประสบการณ์
36		คู่มือเผชิญประสบการณ์

ที่	ภาพ	เสียง
37		และตัวอย่างของชิ้นงาน
38		การประเมิน
39		จะประเมินจากแบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์ และหลังเผชิญประสบการณ์ เป็นแบบทดสอบภาคทฤษฎี จำนวน 10 ข้อ
41		และแบบทดสอบภาคปฏิบัติ จำนวน 1 ข้อ

ที่	ภาพ	เสียง
42		<p>จากการปฏิบัติงานกลุ่ม ได้แก่ ความร่วมมือในการทำงาน ความรับผิดชอบ</p>
43		<p>การแสดงความคิดเห็น การแก้ปัญหา และการยอมรับคำแนะนำและปรับปรุง</p>
44		<p>ประเมินจากชิ้นงาน ได้แก่ บทเรียนที่สร้างด้วย โปรแกรมออร์เธอร์แวร์</p>
45		<p>และจากการทำแบบฝึกหัด จำนวน 10 ข้อ</p>

ที่	ภาพ	เสียง
46		ต่อไปนี่ขอให้นักเรียนเข้าสู่การเผชิญประสบการณ์ได้แล้วค่ะ
47		F1
48		FO

คำนำ

ประมวลสาระ เรื่อง การสร้างแบบทดสอบ แสดงผลทดสอบ และจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรม ออเธอร์แวร์ เป็นหน่วยเนื้อหาที่ 6 ของวิชาคอมพิวเตอร์ 2 ในสาระที่ 4 เทคโนโลยีสารสนเทศ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผู้เขียนได้ศึกษาข้อมูลตามโครงสร้างหลักสูตรของสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน แล้วทำการแบ่งหน่วยเนื้อหา กำหนดเป็นหน่วยประสบการณ์ ซึ่งครอบคลุม ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังรายภาคเรียน คำอธิบายรายวิชาช่วงชั้นที่ 4

วัตถุประสงค์ของประมวลสาระเล่มนี้ใช้เป็นสื่อหลักประกอบในชุดการเรียนรู้ทางอิเล็กทรอนิกส์แบบอิงประสบการณ์ เรื่อง การสร้างแบบทดสอบ แสดงผลทดสอบ และจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรม ออเธอร์แวร์ เพื่อให้นักเรียนได้เผชิญประสบการณ์ด้วยการแสวงหาความรู้ที่เป็นเนื้อหาสาระประกอบภารกิจ งาน และทักษะความชำนาญจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ มุ่งให้นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจ รู้จักแก้ปัญหา และสร้างชิ้นงานได้

ขอขานเนื้อหาในประมวลสาระ ครอบคลุม การสร้างแบบทดสอบและการสร้างตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์และการแสดงผลทดสอบ และการจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

ผู้เขียนหวังเป็นอย่างยิ่งว่า ประมวลสาระเรื่อง การสร้างแบบทดสอบ แสดงผลทดสอบและจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์นี้ จะเป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนต่อไป

วราภรณ์ วิมลประเสริฐ

สารบัญ

	หน้า
คำชี้แจง	405
แผนผังแนวคิด	406
แผนการสอนประจำตอนที่ 6.1 การสร้างแบบทดสอบ และตัวเลือกตอบ ด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์	408
เรื่องที่ 6.1.1 การสร้างโจทย์ด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์	408
เรื่องที่ 6.1.2 การสร้างตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์	410
แผนการสอนประจำตอนที่ 6.2 การแสดงผลทดสอบและจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์	
เรื่องที่ 6.2.1 การแสดงผลทดสอบด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์	415
เรื่องที่ 6.2.2 การตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์	418
บรรณานุกรม	420

คำชี้แจง

1. ส่วนประกอบของประมวลสาระ

ในการศึกษาประมวลสาระ การสร้างแบบทดสอบ แสดงผลทดสอบ และจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรม ออธอร์แวร์ ประกอบด้วย แผนผังความคิด แผนการสอนประจำตอน และเนื้อหาสาระ

1.1 แผนผังความคิด เป็นส่วนที่แสดงถึงขอบข่ายแนวคิดของเนื้อหาสาระ

1.2 แผนการสอนประจำตอน ประกอบด้วย ตอน หัวเรื่อง แนวคิด และวัตถุประสงค์

1) ตอนหรือบทเรียน ประกอบด้วย ชื่อตอนและชื่อเรื่องของตอน

2) หัวเรื่อง เป็นการกำหนดเรื่องย่อยของเนื้อหาสาระที่มีความต่อเนื่องกัน ได้แก่ การสร้างโจทย์ ตัวเลือกตอบ แสดงผลการทดสอบ และการจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออธอร์แวร์

3) แนวคิด เป็นการนำคำสำคัญหรือคำหลักที่เกี่ยวกับเนื้อหาสาระในแต่ละหัวเรื่อง เพื่อให้ให้นักเรียน ได้เข้าใจเรื่องนั้น ๆ อย่างชัดเจน

4) วัตถุประสงค์ เป็นการกำหนดจุดมุ่งหมายการเรียนการสอน โดยมุ่งที่ผลของการกระทำหรือ พฤติกรรมของนักเรียน ภายใต้งื่อนใจ และเกณฑ์ที่กำหนดไว้

1.3 เนื้อหาสาระ

เนื้อหาสาระในแต่ละหัวเรื่อง ประกอบด้วย (1) การเกริ่นนำ เป็นการนำเข้าสู่เรื่อง (2) หัวข้อย่อย ของแต่ละหัวเรื่อง และ(3) สรุปเนื้อหาสาระ

2. วิธีการใช้ประมวลสาระ

ขั้นตอนการใช้ประมวลสาระ มีดังนี้

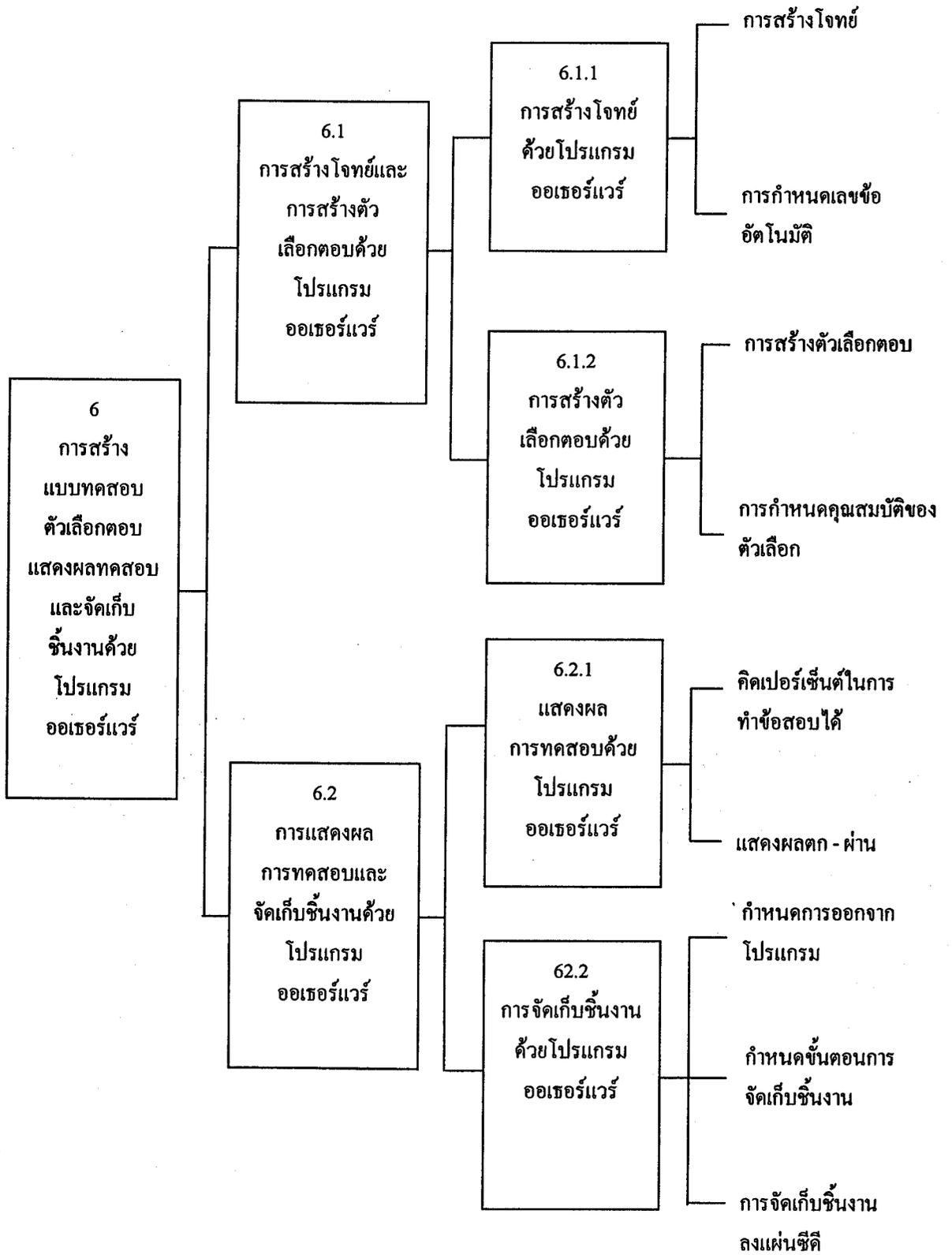
2.1 ศึกษาแผนผังความคิด

2.2 อ่านแผนการสอนประจำตอน

2.3 อ่านเนื้อหาสาระ

นอกจากนี้ นักเรียนสามารถศึกษาด้วยตนเองตามขั้นตอนของเนื้อหาสาระตามหัวเรื่องได้หลายครั้ง จนกว่าจะเข้าใจ หรือศึกษาไปพร้อมกับการฝึกปฏิบัติจริงโดยมีสื่อประกอบ คือ มัลติมีเดียประกอบการเผชิญ ประสบการณ์ เรื่อง การสร้างแบบทดสอบ แสดงผลทดสอบ และจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออธอร์แวร์

แผนผังความคิด



แผนการสอนประจำตอน

โปรดอ่านแผนการสอนประจำตอนที่ 6.1 หัวเรื่อง แนวคิดและวัตถุประสงค์ ก่อนศึกษาเนื้อหาอย่างละเอียด

หัวเรื่อง

- 6.1.1 การสร้างจอทช์ด้วยโปรแกรมออร์เชอร์แวร์
- 6.1.2 การสร้างตัวเลือกด้วยโปรแกรมออร์เชอร์แวร์

แนวคิด

1. การสร้างจอทช์และตัวเลือกด้วยโปรแกรมออร์เชอร์แวร์ เป็นการสร้างจอทช์จากเครื่องมือ Toolbox ชื่อ Interaction Icon สร้างโดย (1) ลาก Interaction Icon มาวางที่เส้น Flowling คับเบิ้ลคลิก และ(2) พิมพ์ข้อความ คำตอบ ใส่สีพื้นหลัง และตกแต่ง
2. ตัวเลือกตอบ ใช้แบบปุ่ม (Button) เป็นการโต้ตอบคำตอบแบบตัวเลือก ในรูปแบบคลิกเลือกปุ่ม สร้างโดย (1) ลาก Display Icon จากเครื่องมือ Toolbox วางด้านขวาของ Interaction Icon (2) เลือกแบบ Button และ(3) กดปุ่ม OK

วัตถุประสงค์

1. หลังจากนักเรียนศึกษาเรื่อง “การสร้างจอทช์ด้วยโปรแกรมออร์เชอร์แวร์” แล้ว นักเรียนสามารถอธิบายขั้นตอนและสร้างจอทช์ด้วยโปรแกรมออร์เชอร์แวร์ได้ถูกต้อง
2. หลังจากนักเรียนศึกษาเรื่อง “การสร้างจอทช์ด้วยโปรแกรมออร์เชอร์แวร์” แล้ว นักเรียนสามารถอธิบายและกำหนดเลขข้ออัตโนมัติด้วยโปรแกรมออร์เชอร์แวร์ได้ถูกต้อง
3. หลังจากนักเรียนศึกษาเรื่อง “การสร้างตัวเลือกด้วยโปรแกรมออร์เชอร์แวร์” แล้ว นักเรียนสามารถอธิบายและสร้างตัวเลือกด้วยโปรแกรมออร์เชอร์แวร์ได้ถูกต้อง
4. หลังจากนักเรียนศึกษาเรื่อง “การสร้างตัวเลือกด้วยโปรแกรมออร์เชอร์แวร์” แล้ว นักเรียนสามารถอธิบายและกำหนดคุณลักษณะของตัวเลือกด้วยโปรแกรมออร์เชอร์แวร์ได้ถูกต้อง

ตอนที่ 6.1 การสร้างไจทช์ และตัวเลือกด้วยโปรแกรมออร์เรอร์แวร์

บทนำ

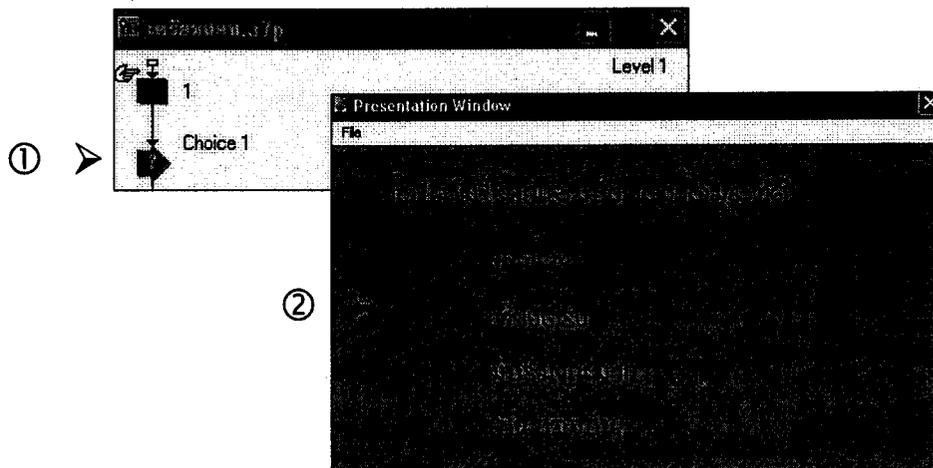
รูปแบบการโต้ตอบของ Interaction มี 11 รูปแบบ Button เป็นรูปแบบหนึ่งที่ใช้โต้ตอบระหว่างผู้ใช้กับชิ้นงานโดยอาศัยปุ่มกด เช่น การทำแบบทดสอบแบบเลือกตอบ โดยเชื่อมโยงด้วย Decision Icon สำหรับการคิดเปอร์เซ็นต์การทำข้อสอบ แสดงผลสอบทดสอบผ่าน การจัดเก็บข้อมูลและการจัดเก็บข้อมูลลงผ่านซีดี

เรื่องที่ 6.1.1. การสร้างไจทช์ด้วยโปรแกรมออร์เรอร์แวร์

เครื่องมือ Interaction Icon ทำหน้าที่ได้เหมือนกับ Display Icon ทุกอย่าง แต่จะมีหน้าที่ที่มากกว่า คือ การมีหน้าที่เชื่อมโยงโต้ตอบการทำงานของไอคอน ซึ่งมีลักษณะการเชื่อมโยงและโต้ตอบทั้งหมด 11 รูปแบบ Button เป็นรูปแบบหนึ่งของการโต้ตอบโดยการที่อาศัยการกดปุ่ม เพื่อทำแบบทดสอบแบบเลือกตอบ และแสดงผลการทดสอบ มีรายละเอียดดังนี้

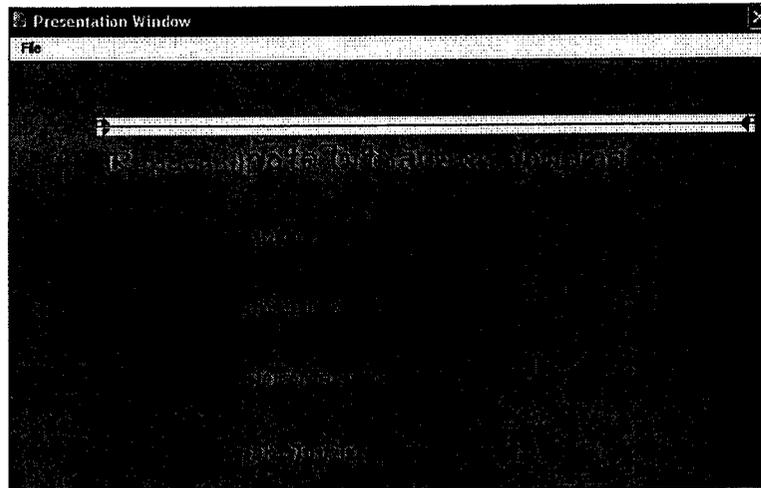
การสร้างไจทช์ของ Interaction Icon ซึ่งทำหน้าที่เหมือนกับ Display Icon ทุกอย่าง เช่น การใส่พื้นหลัง พิมพ์ข้อความ ตกแต่งด้วยรูปภาพ ดังนั้น จึงสามารถพิมพ์ไจทช์แบบทดสอบได้ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ลาก Interaction Icon /  มาวางที่ Flowline และตั้งชื่อ ในที่นี้ตั้งชื่อว่า Choice1
2. ดับเบิ้ลคลิกเพื่อพิมพ์ข้อความและตัวเลือก ดังภาพที่ 6.1



ภาพที่ 6.1 Interaction Icon

3. ให้คลิกเลือกด้านหน้าจอทย์ เพื่อพิมพ์สูตร {Repcount} โดยไม่ต้องพิมพ์เลขข้อ เพราะเมื่อนำเสนอข้อใดและเสนอเป็นลำดับที่เท่าใดจะปรากฏเลขข้อโดยอัตโนมัติ ดังภาพที่ 6.2



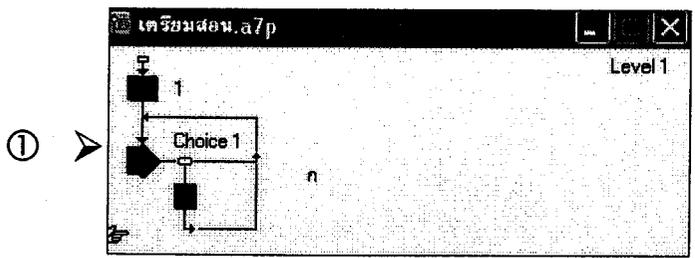
ภาพที่ 6.2 สูตร {Repcount}

โดยสรุป การสร้างจอทย์และตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมมอเซอร์แวร์ เป็นการสร้างจอทย์จากเครื่องมือ Toolbox ชื่อ Interation Icon สร้างโดย (1) ลาก Interation Icon มาวางที่เส้น Flowling ดับเบิลคลิก และ(2) พิมพ์ข้อความ คำตอบ ใส่สีพื้นหลังและตกแต่ง

เรื่องที่ 6.1.2. การสร้างตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์

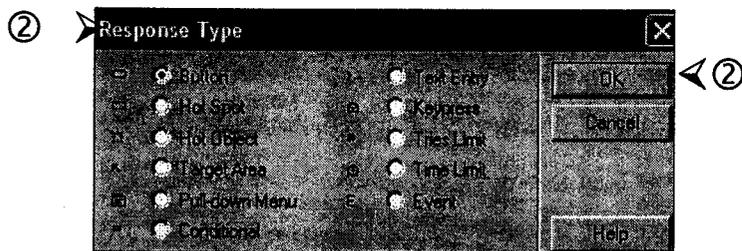
การสร้างตัวเลือกตอบ ให้กับ Interaction Icon แบบเลือกปุ่ม (Button) เป็นการโต้ตอบชนิดหนึ่งที่เหมาะสมกับคำตอบแบบตัวเลือก มีขั้นตอนการสร้างปุ่มดังนี้

1. ลาก Display Icon /  มาวางด้านขวาของ  ที่ชื่อ Choice 1 ดังภาพที่ 6.3



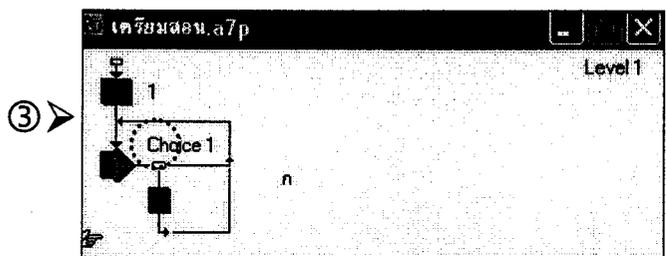
ภาพที่ 6.3 การสร้างไอคอน

2. จะปรากฏหน้าต่าง Response Type ขึ้น เลือก Button เพื่อสร้างการโต้ตอบในรูปแบบคลิกเลือกปุ่ม และกดปุ่ม OK และตั้งชื่อว่า ก เพื่อให้เป็นปุ่มตัวเลือกของคำตอบข้อ ก ดังภาพที่ 6.4



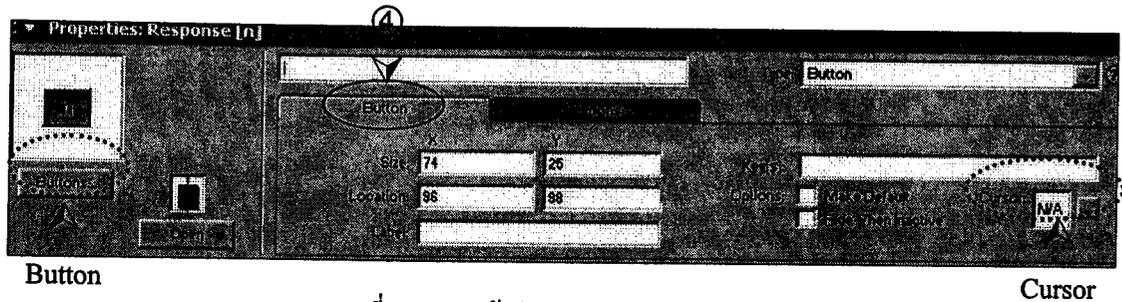
ภาพที่ 6.4 Response Type

3. ดับเบิลคลิกสัญลักษณ์การโต้ตอบแบบ Button  ที่เป็นรูปสี่เหลี่ยมมุมมนทางด้านบนของ Display ที่ตั้งชื่อว่า ก ดังภาพที่ 6.5



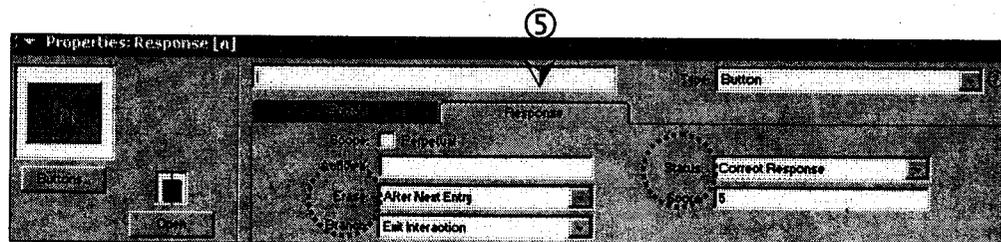
ภาพที่ 6.5 ปุ่มการโต้ตอบ

4. จากนั้นจะปรากฏ Properties : Response ขึ้นมาเลือกหน้าต่าง Button
 ที่ Cursor เลือกเพื่อเลือกปรับเปลี่ยนรูปแบบของ Cursor ได้ใหม่
 ที่ Button เลือกเพื่อปรับเปลี่ยนรูปแบบของปุ่มโต้ตอบ ดังภาพที่ 6.6



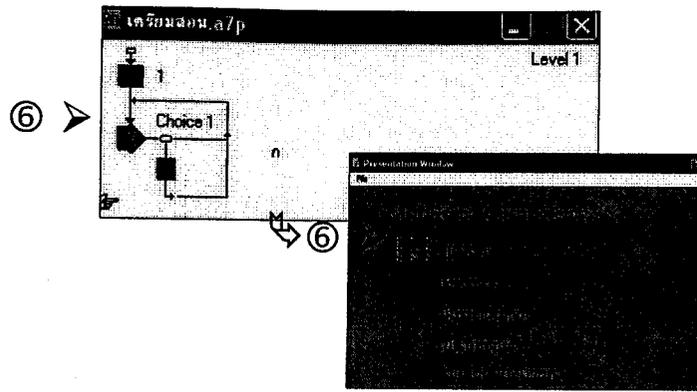
ภาพที่ 6.6 หน้าต่าง Button

5. เลือกหน้าต่าง Response เพื่อกำหนดรูปแบบการโต้ตอบของปุ่มกด
 ที่ Status เพื่อกำหนดให้เป็นตัวเลือกถูก - ผิด - ไม่มีผล
 ที่ Score พิมพ์กำหนดค่าคะแนน
 ที่ Erase เลือก After Next Entry เพื่อกำหนดให้ลบการแสดงผลของ Response Feedback ของปุ่มที่คลิกและปุ่มอื่นที่แสดงไว้
 ที่ Branch เลือก Exit Interaction เพื่อกำหนดให้เมื่อเลือกที่ปุ่มตัวเลือกนี้แล้วให้ออกจากการโต้ตอบและทำงานกับ Icon ที่อยู่ข้อถัดไป ซึ่งถูกสรที่ตัวเลือกชื่อ ก จะเปลี่ยนทิศ
 ดังภาพที่ 6.7



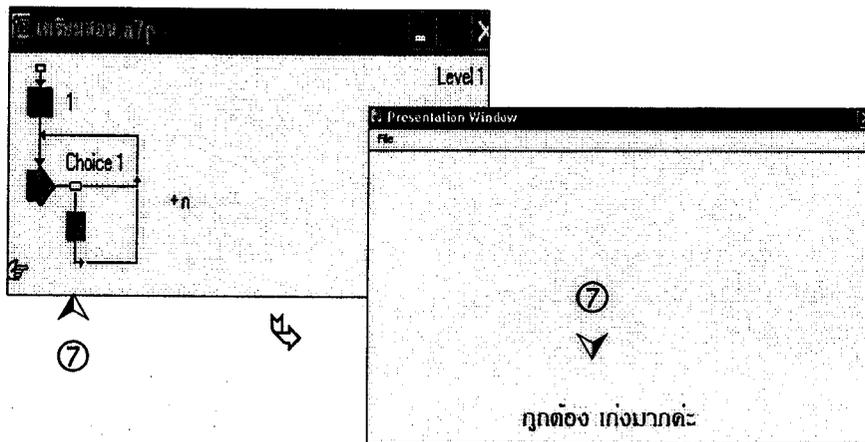
ภาพที่ 6.7 หน้าต่าง Response

6. Double Click ปุ่ม Interaction Icon /  ที่ชื่อว่า Choice 1 เพื่อปรับเปลี่ยนขนาดและตำแหน่งของปุ่มกดให้เหมาะสมต่อการทำงาน ดังภาพที่ 6.8



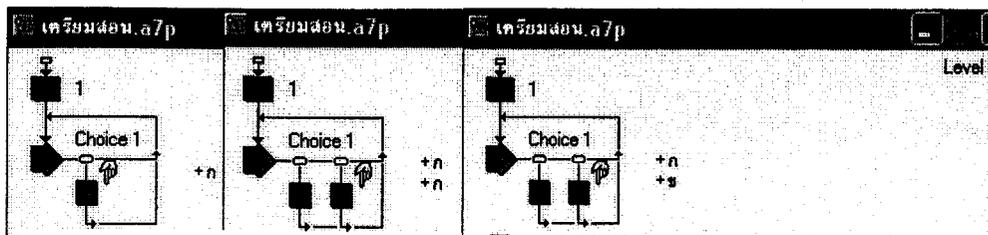
ภาพที่ 6.8 ปรับแต่งปุ่ม (Button)

7. ดับเบิ้ลคลิกที่ Display Icon ที่ตั้งชื่อว่า ก พิมพ์ข้อความที่ต้องการให้ปรากฏเมื่อกlickในที่นี้ กำหนดให้ปุ่ม ก เป็นตัวเลือกที่ถูกต้อง พิมพ์ข้อความว่า “ถูกต้อง เก่งมากค่ะ” ดังภาพที่ 6.9



ภาพที่ 6.9 พิมพ์ข้อความใน Display Icon

8. การทำตัวเลือกข้อต่อไปๆ คือ ข้อ ข ข้อ ค และข้อ ง ที่เหลือ ให้ทำโดยเลือกคำสั่ง Copy / Display Icon ที่ชื่อว่า ก นำมาวางเมาส์ทางด้านขวาของ Display Icon ที่ชื่อว่า ก และเลือกคำสั่ง Paste / พิมพ์ปรับเปลี่ยนตั้งชื่อ Display Icon ที่ชื่อว่า ก เป็นชื่อ ข ดังภาพที่ 6.10



ภาพที่ 6.10 คัดลอก Display Icon

9. จากนั้นทำขั้นตอนที่ 3 ถึงขั้นตอนที่ 7 จนครบทุกตัวเลือกตอบ

โดยสรุป ตัวเลือกตอบ ใช้แบบปุ่ม (Button) เป็นการโต้ตอบคำตอบแบบตัวเลือก ในรูปแบบคลิกเลือกปุ่ม สร้างโดย (1) ลาก Display Icon จากเครื่องมือ Toolbox วางด้านขวาของ Interaction Icon (2) เลือกแบบ Button และ (3) กดปุ่ม OK

แผนการสอนประจำตอน

โปรดอ่านแผนการสอนประจำตอนที่ 6.2 หัวเรื่อง แนวคิดและวัตถุประสงค์ ก่อนศึกษาเนื้อหาอย่างละเอียด

หัวเรื่อง

- 6.2.1 การแสดงผลการทดสอบด้วยโปรแกรมออเชอร์แวร์
- 6.2.2 การจับเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเชอร์แวร์

แนวคิด

1. การแสดงผลการทดสอบด้วยโปรแกรมออเชอร์แวร์ สร้างโดยใช้ Decision Icon กำหนดตัวแปรเป็น TotalCorrect+1 เพื่อให้รวมคะแนนข้อตอบถูก
2. การจับเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเชอร์แวร์ มี 3 ขั้นตอน ดังนี้ (1) การกำหนดฟังก์ชันออกจากโปรแกรม (2) กำหนดขั้นตอนการจับเก็บชิ้นงาน และการจับเก็บชิ้นงานลงแผ่นซีดี

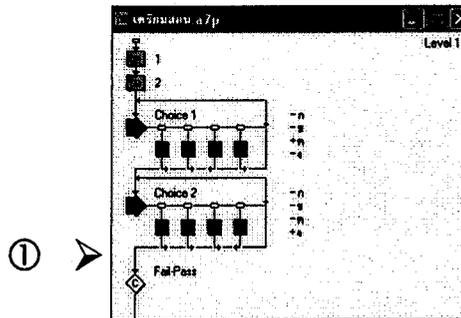
วัตถุประสงค์

1. หลังจากนักเรียนศึกษาเรื่อง “การแสดงผลการทดสอบด้วยโปรแกรมออเชอร์แวร์” แล้ว นักเรียนสามารถอธิบายและการคิดเปอร์เซ็นต์การทำข้อสอบด้วยโปรแกรมออเชอร์แวร์ได้ถูกต้อง
2. หลังจากนักเรียนศึกษาเรื่อง “การแสดงผลการทดสอบด้วยโปรแกรมออเชอร์แวร์” แล้ว นักเรียนสามารถอธิบายและแสดงผลการทดสอบด้วยโปรแกรมออเชอร์แวร์ได้ถูกต้อง
3. หลังจากนักเรียนศึกษาเรื่อง “การจับเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเชอร์แวร์” แล้ว นักเรียนสามารถอธิบายและกำหนดการออกจากโปรแกรมออเชอร์แวร์ได้ถูกต้อง
4. หลังจากนักเรียนศึกษาเรื่อง “การจับเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเชอร์แวร์” แล้ว นักเรียนสามารถอธิบายและจับเก็บชิ้นงานด้วย โปรแกรมออเชอร์แวร์ได้ถูกต้อง
5. หลังจากนักเรียนศึกษาเรื่อง “การจับเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเชอร์แวร์” แล้ว นักเรียนสามารถอธิบายและจับเก็บชิ้นงานลงแผ่นซีดีด้วย โปรแกรมออเชอร์แวร์ได้ถูกต้อง

เรื่องที่ 6.2.1 การแสดงผลการทดสอบด้วยโปรแกรมมอเซอร์แวร์

หลังจากที่ได้ทำแบบทดสอบแล้ว โปรแกรมได้จัดเก็บการเก็บคะแนนไว้โดยจะบอกว่าเป็นนี้ทำแบบทดสอบได้กี่เปอร์เซ็นต์ ตกหรือผ่าน มีรายละเอียดดังนี้

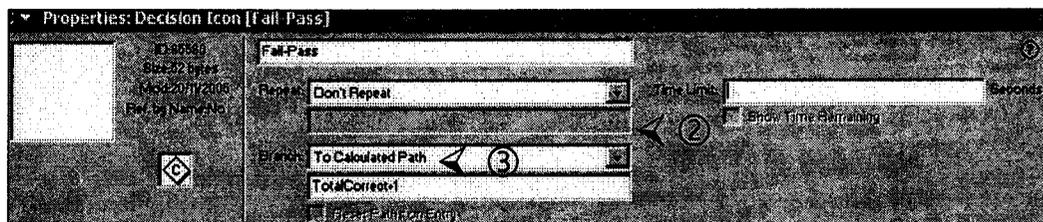
1. ลาก Decision Icon /  มาวางที่ Flowline และตั้งชื่อ ในที่นี้ตั้งชื่อว่า Fail-Pass ดังภาพที่ 6.11



ภาพที่ 6.11 วาง Decision Icon

2. Double Click ที่ Decision Icon /  จะปรากฏ Properties : Decision Icon ขึ้นที่ Branch ให้เลือก To Calculated Path เพื่อกำหนดให้ทำงานกับ Icon ต่าง ๆ ที่อยู่ภายใต้ Decision Icon ตามเงื่อนไขที่ได้กำหนดไว้

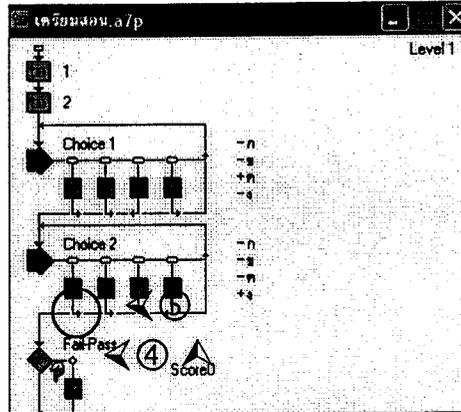
3. พิมพ์ตัวแปร TotalCorrect+1 ลงในช่องว่างด้านล่าง เพื่อกำหนดให้รวมคะแนนข้อที่ตอบถูกทั้งหมดเข้าด้วยกันและแสดงผลสอบขึ้นมาโดยพิจารณาจาก Display Icon ที่อยู่ภายใต้ Decision Icon ดังภาพที่ 6.12



ภาพที่ 6.12 พิมพ์ตัวแปร

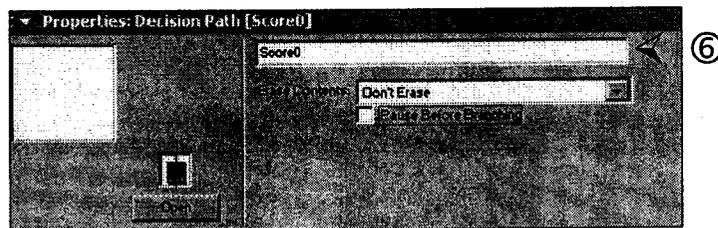
4. ลาก Display Icon /  มาวางที่ Flowline และตั้งชื่อ ในที่นี้ตั้งชื่อว่า Score0

5. Double Click ที่รูปสี่เหลี่ยมข้าวหลามตัดทางด้านบนของ Display Icon ที่อยู่ภายใต้ Decision Icon ดังภาพที่ 6.13



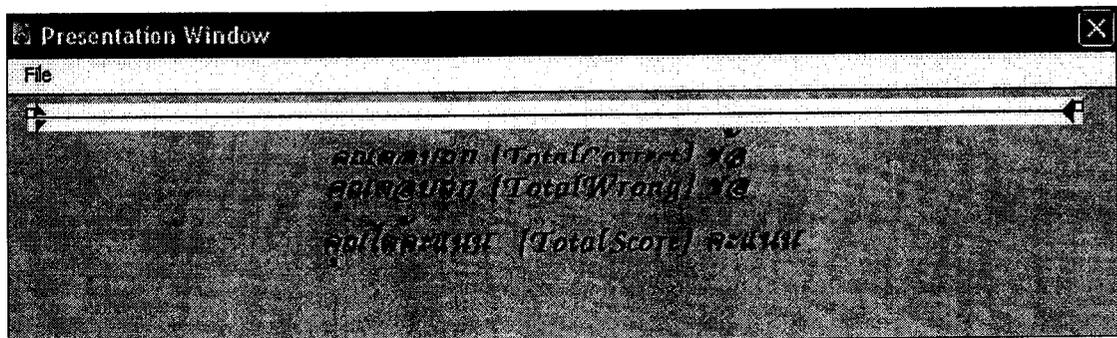
ภาพที่ 6.13 Score คะแนน

6. จะปรากฏ Properties : Decision Path ขึ้นมาเลือก Don't Erase จาก Erase Contents เพื่อกำหนดให้ทำงานไปเรื่อย ๆ โดยไม่มีการลบข้อมูลเดิมออกไป ดังภาพที่ 6.14



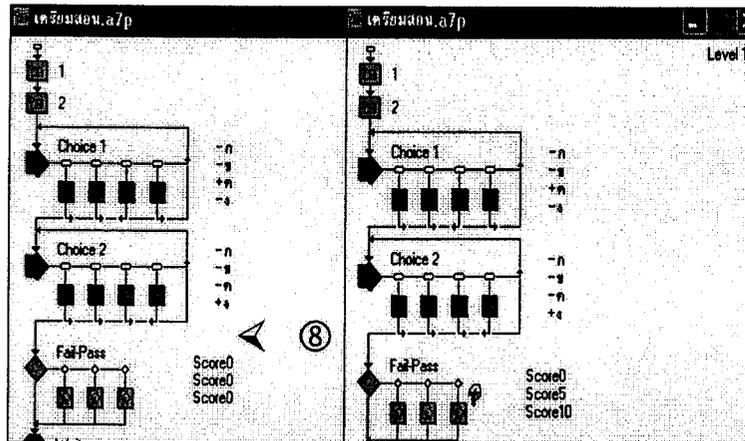
ภาพที่ 6.14 Properties : Decision Path

7. Double Click ที่ Display Icon ที่ชื่อ Score0 จากปรากฏ Presentation Window ขึ้นมา พิมพ์รายละเอียดที่ต้องการให้ปรากฏขึ้นมาในขณะที่แสดงผลที่ได้จากการสอบ โดยพิมพ์ฟังก์ชัน ดังภาพที่ 6.15



ภาพที่ 6.15 แสดงผลการสอบ

8. เลือก Display Icon ที่ชื่อว่า Score0 และเลือกปุ่ม Copy/  ที่ Toolbar เพื่อคัดลอก ข้อมูลทั้งหมดที่อยู่ภายใน Display Score0 จากนั้น วาง Mouse ที่ด้านข้างของ Display Score0 และกดปุ่ม Paste/  2 ครั้ง จากนั้นจะปรากฏ Display Icon ที่ชื่อว่า Score0 ขึ้นมา 2 ไอคอน ให้พิมพ์ ปรับเปลี่ยนตั้งชื่อ Display Icon ที่ชื่อว่า Score0 เป็น Score5 และ Score10 ดังภาพที่ 6.16



ภาพที่ 6.16 แสดงผลการสอบ

โดยสรุป

การแสดงผลการทดสอบด้วยโปรแกรมออร์แวร์ สร้างโดยใช้ Decision Icon กำหนดตัวแปรเป็น TotalCorrect+1 เพื่อให้รวมคะแนนข้อตอบถูก

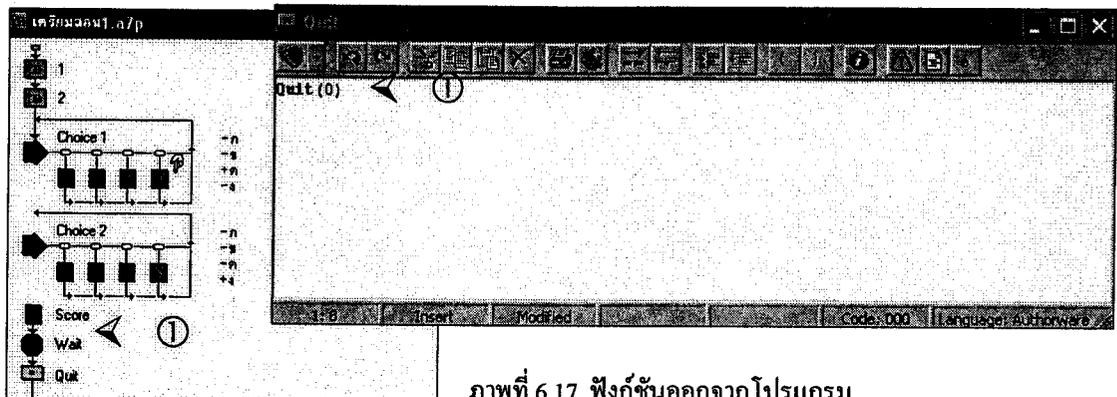
เรื่องที่ 6.2.2 การจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

การจัดเก็บชิ้นงานแบ่งการทำงานเป็น 2 ส่วน ส่วนที่ 1 กำหนดฟังก์ชันคำสั่งให้ออกจากโปรแกรม และส่วนที่ 2 จึงจัดเก็บชิ้นงานพร้อมบันทึกลงแผ่นซีดี มีรายละเอียดดังนี้

1. การกำหนดฟังก์ชันออกจากโปรแกรม

Calculation Icon /  เป็นไอคอนที่ใช้ในการพิมพ์ฟังก์ชันออกจากโปรแกรม คือ ฟังก์ชัน Quit(0) มีขั้นตอนดังนี้

2. ลาก Calculation Icon /  มาวางที่ Flowline และในที่นี้ตั้งชื่อว่า Quit จากนั้น Double Click ที่ Calculation Icon จะปรากฏหน้าต่างขึ้นมา ให้พิมพ์คำว่า Quit(0) เพื่อให้ออกจากโปรแกรมเมื่อสิ้นสุดการทำงานเรียบร้อยแล้ว ดังภาพที่ 6.17

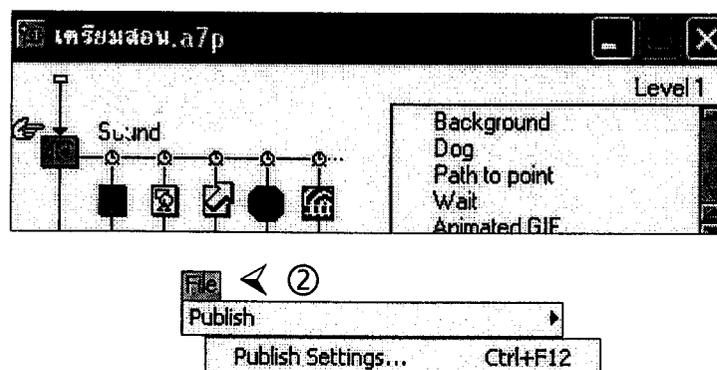


ภาพที่ 6.17 ฟังก์ชันออกจากโปรแกรม

2. การกำหนดขั้นตอนการจัดเก็บชิ้นงาน

ถ้าต้องการนำไฟล์งานไปใช้ในสถานที่หรือเครื่องอื่น ๆ โดยที่เครื่องนั้นไม่จำเป็นต้องติดตั้งโปรแกรม Authorware ก็สามารถเปิดไฟล์งานได้โดยการจัดเก็บเป็นนามสกุล .exe ซึ่งอยู่ในรูปแบบ AutoRun มีขั้นตอนดังนี้

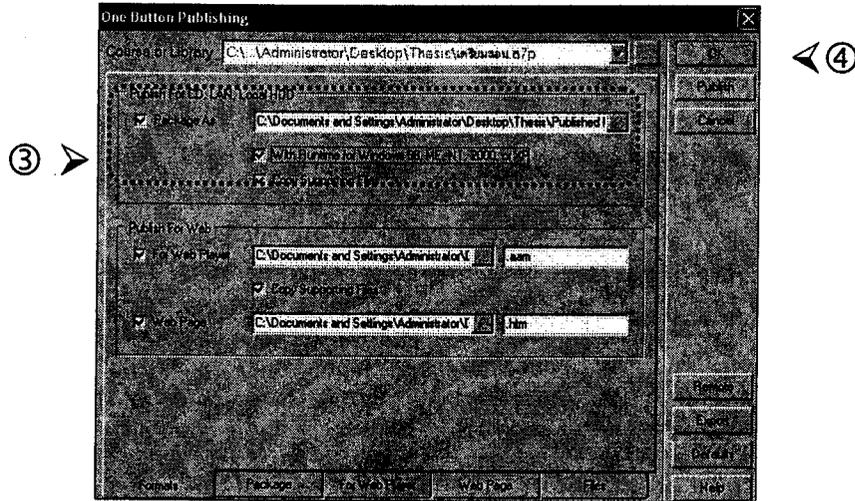
1. เลือกเปิด File นามสกุล .a7p ที่สร้างไว้
2. เลือกคำสั่ง File > Publish > Publish Setting ดังภาพที่ 6.18



ภาพที่ 6.18 เปิดคำสั่ง Publish

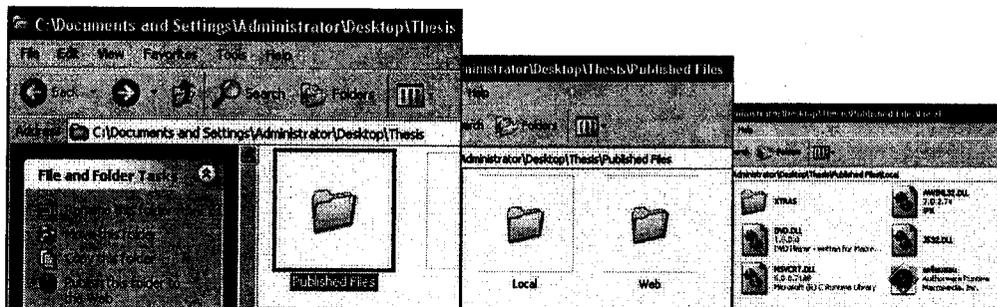
3. กำหนดคุณสมบัติเส้นทางเก็บบันทึก

4. กดปุ่ม **Publish** และกดปุ่ม **OK** ดังภาพที่ 6.19



ภาพที่ 6.19 กำหนดคุณสมบัติการ Publish

5. ผลของการ Publish จะอยู่ใน Folder ปลายทางที่กำหนดไว้ในข้อ 3 และสามารถนำไปบันทึกในแผ่นซีดี ได้ทันที ดังภาพที่ 6.20



ภาพที่ 6.20 ผลการ Publish

3. การจัดเก็บชิ้นงานลงแผ่นซีดี

สามารถใช้โปรแกรมเกี่ยวกับการบันทึกงานลงแผ่นซีดี เช่น โปรแกรม Nero StarSmart เป็นต้น บันทึกได้ทันที โดยจัดการบันทึกทั้งหมด

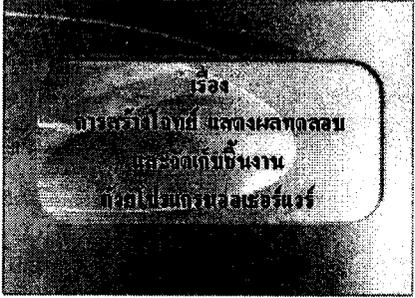
โดยสรุป

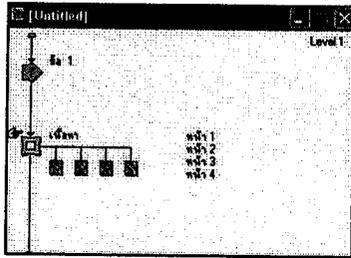
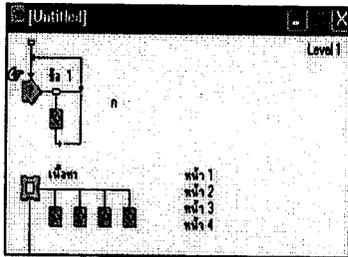
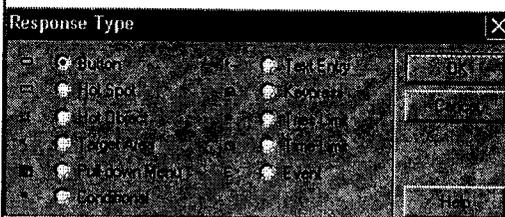
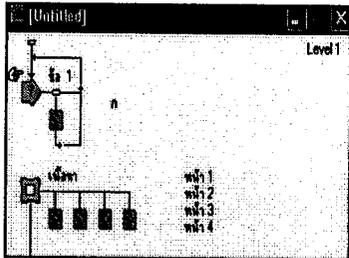
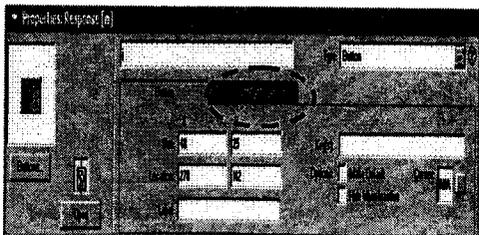
การจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ มี 3 ขั้นตอน ดังนี้ (1) การกำหนดฟังก์ชันออกจากโปรแกรม (2) กำหนดขั้นตอนการจัดเก็บชิ้นงาน (3) การจัดเก็บชิ้นงานลงแผ่นซีดี

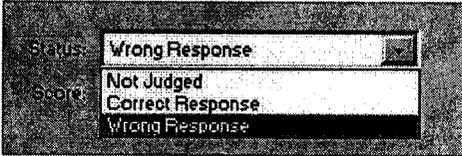
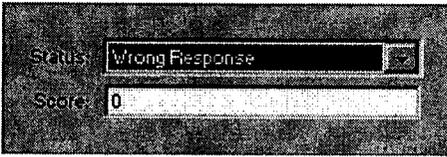
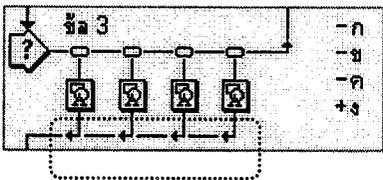
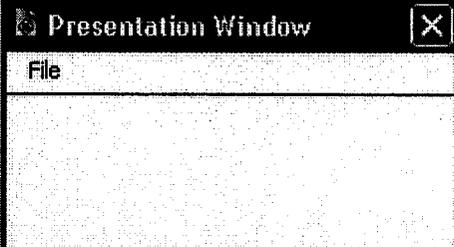
บรรณานุกรม

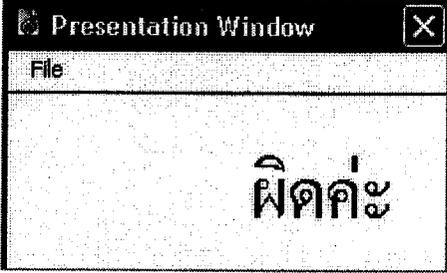
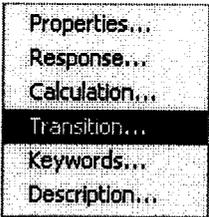
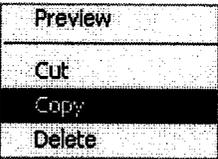
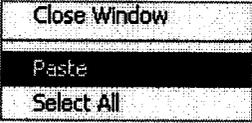
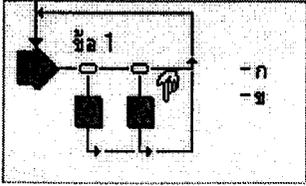
- ธนพร จินโต (2547) คู่มือการใช้งาน *Macromedia Authorware 7* เอส.พี.ซี. บู้คส์ กรุงเทพมหานคร
หน้า 13 – 19
- ภัททิรา เหลืองวิลาศ (2547) สร้างสื่อการเรียนการสอน *CAI* ด้วย *Macromedia Authorware 7* สวัสดิ์ไอที
กรุงเทพมหานคร หน้า 13 – 24
- มานิตย์ กริ่งรัมย์ (2547) สร้างงานนำเสนอและ *CAI* ด้วย *Authorware 7.0* เม็คทราฟพริ้นติ้ง กรุงเทพมหานคร
หน้า 2 – 3
- สมรัก ปรียะวาทิ (2549) *Authorware 7* และประยุกต์ใช้งานสไลด์ *Workshop* ซีเอ็ดดูเคชั่น กรุงเทพมหานคร

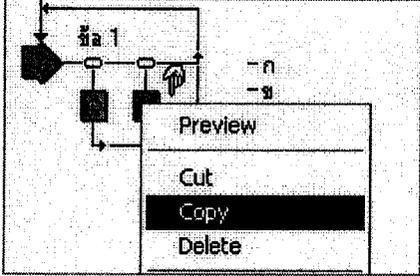
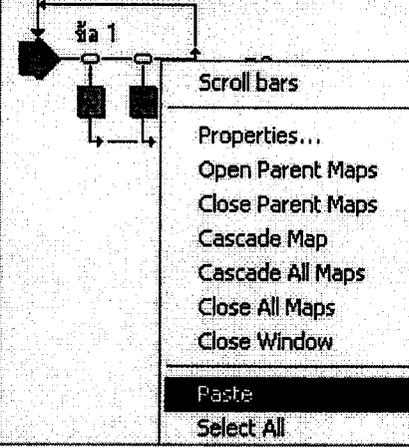
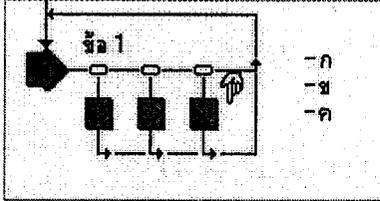
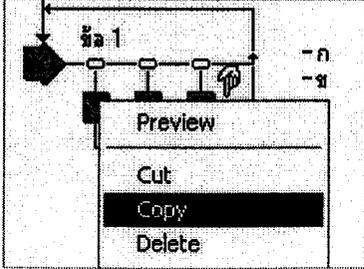
บทคัดยืมเดี่ยวประกอบการเผชิญประสบการณ์
หน่วยประสบการณ์ที่ 6 เรื่อง การสร้างแบบทดสอบ แสดงผลทดสอบและจัดเก็บชิ้นงาน
ด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

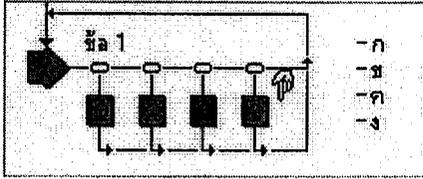
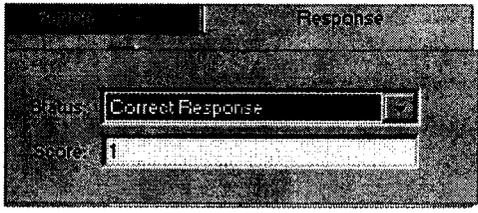
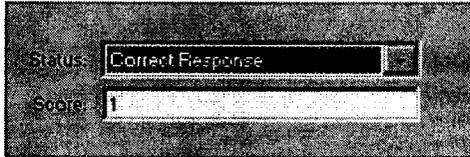
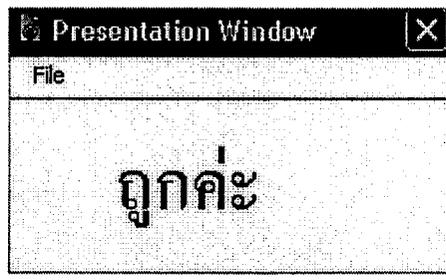
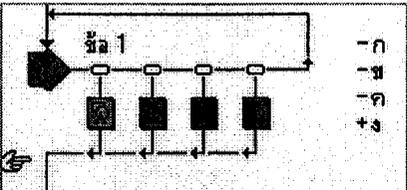
ที่	ภาพ	เสียง
1		F1 ดนตรีประจำรายการ
2		
3		บรรยาย การสร้างแบบทดสอบ แสดงผลและจัดเก็บชิ้นงาน ด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ ครอบคลุม การสร้างโจทย์ ตัวเลือกตอบ แสดงผลทดสอบและจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์
4		ขั้นตอนการสร้างโจทย์ และตัวเลือกตอบ มีขั้นตอนดังนี้

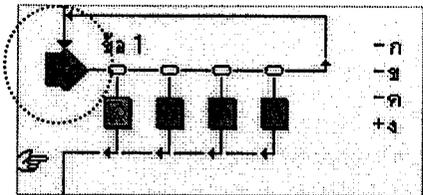
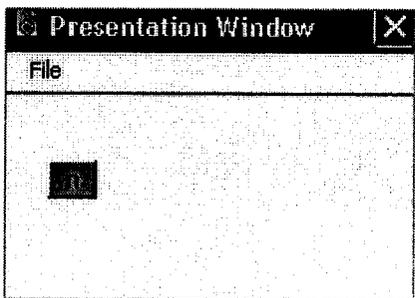
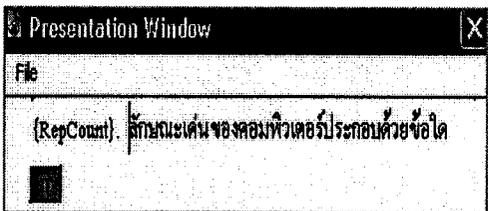
ที่	ภาพ	เสียง
5		<p>ลาก Interaction Icon มาวางไว้ด้านบน Framework Icon ชื่อ เนื้อหา ตั้งชื่อว่า ข้อ 1</p>
6		<p>ลาก Display Icon วางด้านบนของ Interaction Icon ที่ชื่อว่า ข้อ 1</p>
7		<p>ปรากฏหน้าต่างต่าง Response Type ขึ้น เลือก Button และกดปุ่ม OK</p>
8		<p>เปลี่ยนชื่อ Display Icon เป็นชื่อ ก และใช้เมาส์ดับเบิลคลิกที่รูปสี่เหลี่ยมที่อยู่ด้านบน ของ Display Icon ที่ชื่อ ก</p>
9		<p>ปรากฏ Properties : Response (ก) ให้คลิกที่แท็บ Response</p>

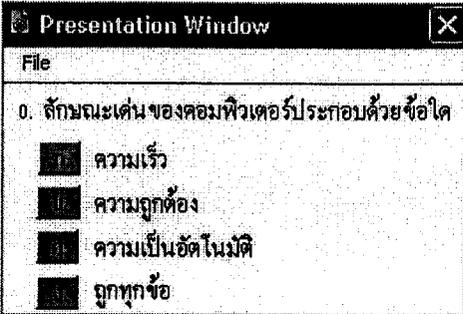
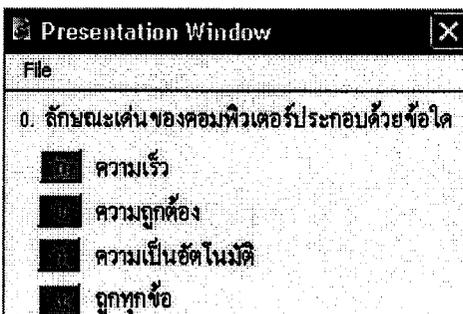
ที่	ภาพ	เสียง
10		<p>ที่กล่อง Status เลือกคำสั่ง Wrong Response เพื่อกำหนดให้ข้อ ก เป็นข้อที่ผิด</p>
11		<p>ที่กล่อง Score พิมพ์คะแนนเป็นเลข 0</p>
11		<p>ที่กล่อง Branch เลือกคำสั่ง Exit Interaction เพื่อกำหนดให้ออกไปทำข้อต่อไป</p>
12		<p>หัวลูกศรด้านล่าง Display Icon ชื่อ ก จะกลับด้านไปทางด้านซ้าย และที่หน้าชื่อ ก จะมีเครื่องหมายลอบอยู่ด้านหน้าตัว ก.ไว้</p>
13		<p>ดับเบิ้ลคลิก Display Icon ชื่อ ก ปรากฏหน้าต่าง Presentation Window</p>

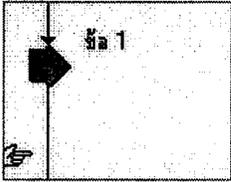
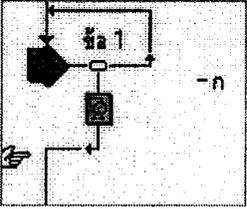
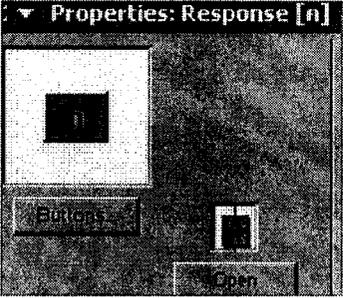
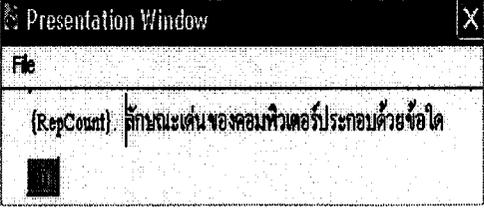
ที่	ภาพ	เสียง
14		<p>คลิก Icon รูปตัวเอ ที่ Tools box นำมาคลิกตำแหน่งที่ต้องการพิมพ์ พิมพ์ข้อความ ว่า ฝึกค่ะ เพราะข้อ ก. ใ้ เป็นตัว เลือกตอบตัวผิด</p>
15		<p>คลิกขวาที่ Display Icon ชื่อ ก. ใ้ เลือกคำสั่ง Transition เพื่อสร้างความเคลื่อนไหว</p>
16		<p>เลือก Display Icon ชื่อ ก. ใ้ คลิกขวาเลือกคำสั่ง Copy</p>
17		<p>คลิกเมาส์ซ้ายทางด้านขวาของ Display Icon ชื่อ ก. ใ้ จากนั้นคลิกขวา เลือกคำสั่ง Paste</p>
18		<p>เปลี่ยนชื่อ Display Icon ที่วางใหม่นี้ เป็นชื่อ ข. ใจ</p>

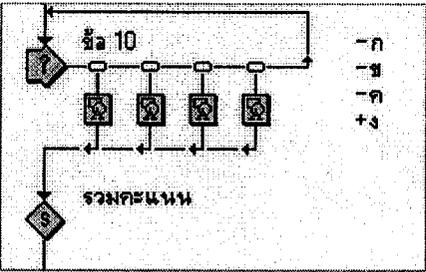
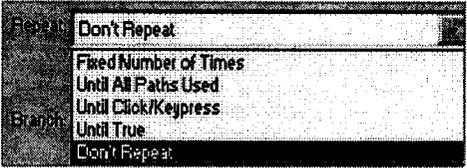
ที่	ภาพ	เสียง
19	 <p>The screenshot shows a software interface with a menu open. The menu items are 'Preview', 'Cut', 'Copy', and 'Delete'. The 'Copy' option is highlighted with a dark background. In the background, there is a diagram with a box labeled 'ชื่อ 1' and some arrows.</p>	เลือก Display Icon ชื่อ ข.ไข่ คลิกขวาเลือกคำสั่ง Copy
20	 <p>The screenshot shows a software interface with a menu open. The menu items are 'Scroll bars', 'Properties...', 'Open Parent Maps', 'Close Parent Maps', 'Cascade Map', 'Cascade All Maps', 'Close All Maps', 'Close Window', 'Paste', and 'Select All'. The 'Paste' option is highlighted with a dark background. In the background, there is a diagram with a box labeled 'ชื่อ 1' and some arrows.</p>	คลิกเมาส์ซ้ายทางด้านขวาของ Display Icon ชื่อ ข.ไข่ จากนั้นคลิกขวา เลือกคำสั่ง Paste
21	 <p>The screenshot shows a software interface with a diagram. There are three boxes in a row, each with an arrow pointing to it. The top box is labeled 'ชื่อ 1'. To the right of the boxes, there are three lines of text: '-ก', '-ข', and '-ค'.</p>	เปลี่ยนชื่อ Display Icon ที่วางใหม่นี้ เป็นชื่อ ค.ควาย
22	 <p>The screenshot shows a software interface with a menu open. The menu items are 'Preview', 'Cut', 'Copy', and 'Delete'. The 'Copy' option is highlighted with a dark background. In the background, there is a diagram with a box labeled 'ชื่อ 1' and some arrows.</p>	เลือก Display Icon ชื่อ ก.ไก่ คลิกขวาเลือกคำสั่ง Copy

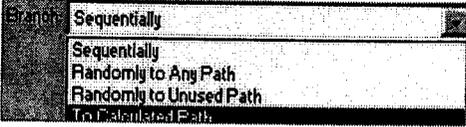
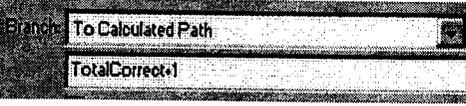
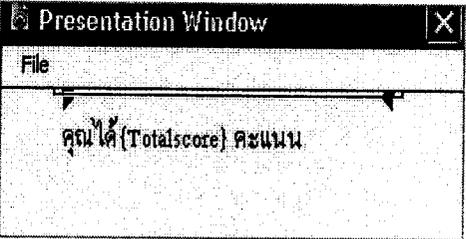
ที่	ภาพ	เสียง
23		<p>คลิกเมาส์ซ้าย ทางด้านขวาของ Display Icon ชื่อ ค. ควาย จากนั้นคลิกขวา เลือกคำสั่ง Paste เปลี่ยนชื่อ Display Icon ที่วางใหม่นี้ เป็นชื่อ งอ งู คับเบิ้ลคลิกที่ปุ่มสี่เหลี่ยมคางหมูบนข้อ งอ งู</p>
24		<p>จะปรากฏ Properties : Response (ง) ให้คลิกที่แท็บ Response ที่กล่อง Status เลือกคำสั่ง Correct Response เพื่อกำหนดให้ข้อ ง เป็นข้อที่ ถูก</p>
25		<p>ที่กล่อง Score พิมพ์คะแนนเป็นเลข 1</p>
26		<p>ดับเบิ้ลคลิกที่ Display Icon ที่ชื่อ ข้อ งอ งู เปลี่ยนคำว่าผิดค่ะ เป็นถูกค่ะ และปิดหน้าต่างที่เครื่องหมายกากบาท</p>
27		<p>ที่หน้าข้อ ง จะมีเครื่องหมายบวกล้อมอยู่ด้านหน้าตัว งอ งู</p>

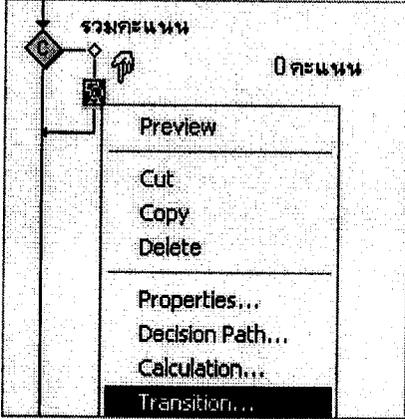
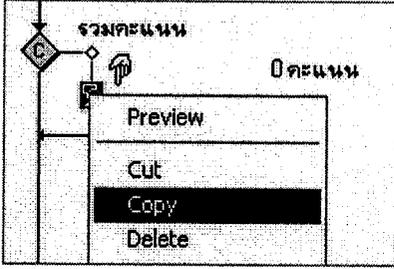
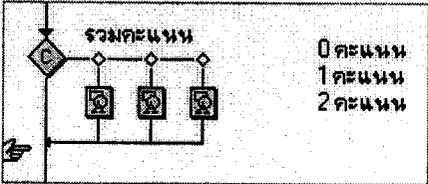
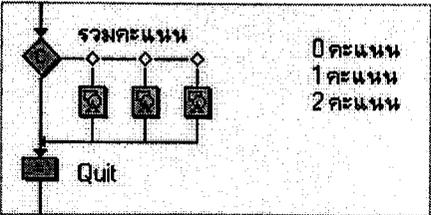
ที่	ภาพ	เสียง
28		<p>ดับเบิลคลิกที่ Interaction Icon ชื่อ ข้อ 1</p>
29		<p>ปรากฏ Presentation Window ของ Interaction Icon ชื่อ ข้อ 1 ขึ้น เลือกปุ่มตัวเลือกที่ปรากฏวางตำแหน่งที่ต้องการ</p>
30		<p>คลิกไอคอนรูปตัวเอ ที่ Tools box</p>
31		<p>พิมพ์ปีกกาเปิด พิมพ์คำว่า Repcount พิมพ์ ปีกกาปิด และพิมพ์โจทย์</p>

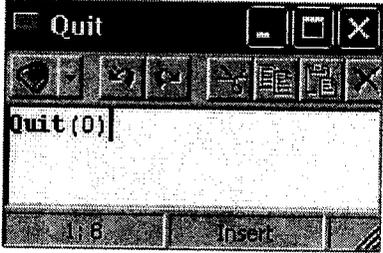
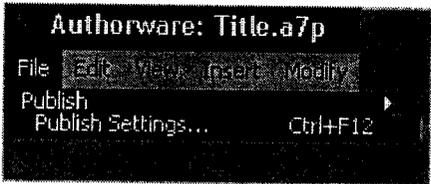
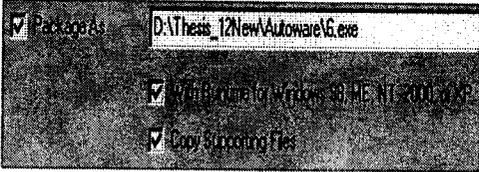
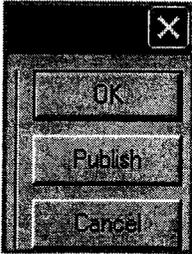
ที่	ภาพ	เสียง
32		<p>นำมาส์คลิกด้านหลัง ข้อ ก. ไม้ พิมพ์คำตอบ ข้อ ก. ไม้</p> <p>นำมาส์คลิกด้านหลัง ข้อ ข. ไข่ พิมพ์คำตอบ ข้อ ข. ไข่</p> <p>นำมาส์คลิกด้านหลัง ข้อ ค. ควาย พิมพ์คำตอบ ข้อ ค. ควาย</p> <p>และนำมาส์คลิกด้านหลัง ข้อ ง. งู พิมพ์คำตอบ ข้อ ง. งู</p> <p>จากนั้นกดปุ่มกากบาทปิด Presentation Window</p>
33		<p>พิมพ์ข้อสอบข้อต่อไปโดยทำตามขั้นตอนเดิมที่ นักเรียนทำในข้อสอบข้อที่ 1</p>
34		<p>สรุปขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบ มีทั้งหมด 4 ขั้นตอน</p>

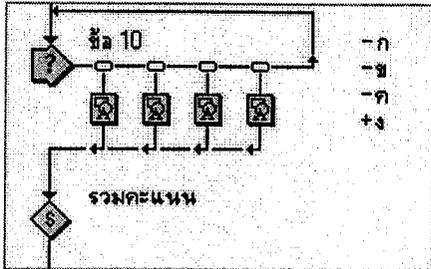
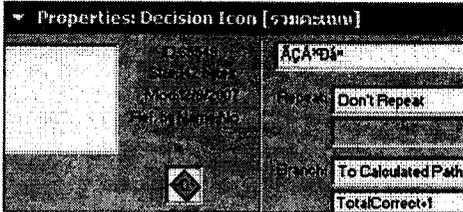
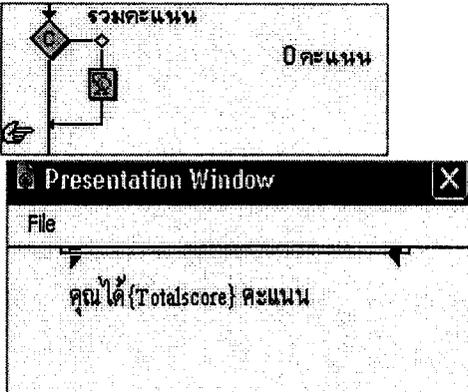
ที่	ภาพ	เสียง
35		<p>ขั้นตอนที่ 1 ลาก Interaction Icon มาวาง ที่เส้น Flowline และตั้งชื่อ</p>
36		<p>ขั้นตอนที่ 2 ลาก Display Icon มาวาง ด้านขวาของ Interaction Icon เลือกแบบ Button และตั้งชื่อปุ่มว่า ก</p>
37		<p>ขั้นตอนที่ 3 ดับเบิลคลิกที่ปุ่มโต้ตอบ กำหนด Properties : Response</p>
38		<p>ขั้นตอนที่ 4 ดับเบิลคลิก Interaction Icon พิมพ์โจทย์</p>

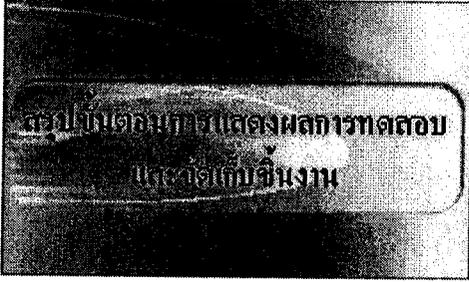
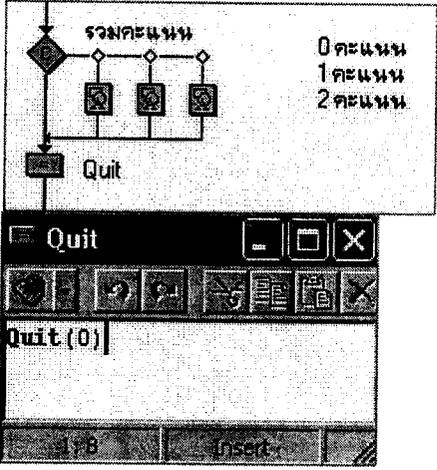
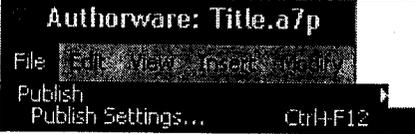
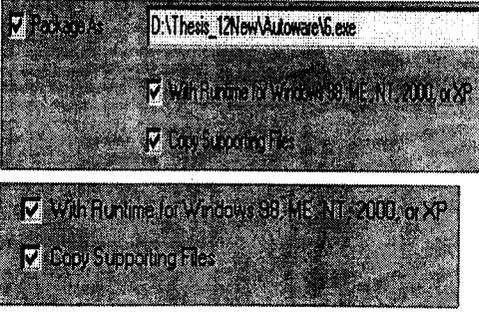
ที่	ภาพ	เสียง
39		<p>หลังจากที่ชมมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างแบบทดสอบแล้ว ให้หยุดฝึกปฏิบัติสร้างแบบทดสอบ หลังจากนั้นกลับมาชมขั้นตอนการแสดงผลและจัดเก็บชิ้นงานค่ะ</p>
40		<p>ขั้นตอนการแสดงผลการทดสอบและจัดเก็บชิ้นงาน มีขั้นตอนดังนี้</p>
41		<p>ลาก Decision Icon มาวางที่ Flowline ไว้ได้ข้อสอบข้อสุดท้าย ตั้งชื่อว่า รวมคะแนน จากนั้นดับเบิ้ลคลิกที่ Decision Icon ชื่อ รวมคะแนน</p>
42		<p>ที่กล่อง Repeat เลือก Don't Repeat</p>

ที่	ภาพ	เสียง
43		ที่กล่อง Branch เลือก To Calculated Path
44		และพิมพ์ Totalcorrect + 1
43		ลาก Display Icon มาวางด้านขวาของ Decision Icon ตั้งชื่อว่า 0 คะแนน
44		ดับเบิลคลิก Display Icon ที่ชื่อว่า 0 คะแนน พิมพ์ปีกกาเปิด พิมพ์ข้อความว่า คุณได้ TotalScore และพิมพ์ปีกกาปิด ตกแต่งข้อความตามความต้องการ

ที่	ภาพ	เสียง
45		<p>คลิกขวาที่ Display Icon ชื่อ 0 คะแนน เลือก คำสั่ง Transition เพื่อทำการเคลื่อนไหว</p>
46		<p>คลิกขวาที่ Display Icon ชื่อ 0 คะแนน เลือก คำสั่ง Copy เพื่อทำการคัดลอก</p>
47		<p>วางด้านขวาของ Display Icon ชื่อ 0 คะแนน 2 ครั้ง จากนั้นเปลี่ยนชื่อเป็น 1 คะแนน และ 2 คะแนน และทำข้อสอบหลังเรียนโดยใช้ขั้นตอนการสร้าง แบบทดสอบและตัวเลือกตอบเหมือนกัน</p>
48		<p>ลาก Calculation Icon วางไว้ท้ายสุดของ Flowline ตั้งชื่อว่า Quit</p>

ที่	ภาพ	เสียง
49		<p>ดับเบิลคลิก Calculation Icon พิมพ์ข้อความว่า Quit(0) บันทึกและปิดเครื่องหมายกากบาท</p>
50		<p>คลิกเมนู Flie เลือกคำสั่ง Publish และเลือก Publish Settings</p>
51		<p>ที่ Package AS กำหนดเส้นทางการเก็บชิ้นงาน และกดปุ่ม Save จากนั้นกดปุ่ม OK</p>
52		<p>กำหนดให้เล่นกับ Window 98 , Me , NT 2000 และ XP ได้</p>
53		<p>กดปุ่ม Publish เพื่อกำหนดให้ทำการนำเสนอชิ้นงานกับคอมพิวเตอร์ได้ทุกเครื่อง และกดปุ่ม OK</p>

ที่	ภาพ	เสียง
54		สรุปขั้นตอนการแสดงผล มี 3 ขั้นตอน
55		ขั้นตอนที่ 1 ลาก Decision Icon วางที่เส้น Flowline และตั้งชื่อ
56		ขั้นตอนที่ 2 กำหนด Properties ของ Decision Icon
57		ขั้นตอนที่ 3 ลาก Display Icon มาวางด้านขวาของ Decision Icon ดับเบิ้ลคลิกและพิมพ์ข้อความ

ที่	ภาพ	เสียง
58		สรุปขั้นตอนการจับเก็บชิ้นงาน มี 3 ขั้นตอน
59		ขั้นตอนที่ 1 ตาก Calculation Icon วางไว้ ท้ายสุดของเส้น Flowline ตั้งชื่อและพิมพ์สูตร
60		ขั้นตอนที่ 2 เลือกเมนู File เลือกคำสั่ง Publish และเลือก Publish Setting
61		ขั้นตอนที่ 3 กำหนดคุณสมบัติ การ Publish

ที่	ภาพ	เสียง
62		ทั้งหมดนี้เป็นการฝึกปฏิบัติการสร้างแบบทดสอบแสดงผลและจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ ชั้นตอนใดที่นักเรียนยังไม่เข้าใจ สามารถกลับไปศึกษาบททวนใหม่ได้ค่ะ
63		FI FO

แบบประเมินชิ้นงาน

วิชาคอมพิวเตอร์ 2

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยประสงค์ที่ 6 เรื่อง การสร้างแบบทดสอบ แสดงผลทดสอบ และจัดเก็บชิ้นงาน

ด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

ประสงค์ที่ 6.1 เรื่อง การสร้างโจทย์และตัวเลือกด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

คำชี้แจง

1. แบบประเมินนี้สำหรับผู้สอนใช้ประเมินชิ้นงานจากการทดสอบก่อนเผชิญประสงค์ และหลังเผชิญประสงค์ในภาคปฏิบัติ
2. ผู้สอนประเมินชิ้นงานรายบุคคลของนักเรียน ตามเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

1. การสร้างโจทย์

- | | |
|--|---------|
| 1.1 รูปแบบการสร้างโจทย์เคลื่อนไหวในทิศทางเดียวกัน | 4 คะแนน |
| 1.2 รูปแบบการสร้างโจทย์เคลื่อนไหวในทิศทางเดียวกันบางแผ่น | 3 คะแนน |
| 1.3 รูปแบบการสร้างโจทย์ เคลื่อนไหวไม่กำหนดในทิศทางเดียวกัน | 2 คะแนน |
| 1.4 รูปแบบสร้างโจทย์ ไม่กำหนดรูปแบบการเคลื่อนไหว | 1 คะแนน |

2. รูปแบบคำถามและคำตอบ

- | | |
|---|---------|
| 2.1 ขนาดตัวอักษรระหว่างคำถามและคำตอบ มีขนาดเหมาะสมกับหน้าทำงาน
ดูสวยงาม และสบายตา | 4 คะแนน |
| 2.2 ขนาดตัวอักษรระหว่างคำถามและคำตอบ มีขนาดเหมาะสมกับหน้าทำงาน
ดูสวยงาม แต่ไม่สบายตา | 3 คะแนน |
| 2.3 ขนาดตัวอักษรระหว่างคำถามและคำตอบ มีขนาดเหมาะสมกับหน้าทำงาน
แต่ไม่สวยงาม และไม่สบายตา | 2 คะแนน |
| 2.4 ขนาดตัวอักษรระหว่างคำถามและคำตอบ มีขนาดไม่เหมาะสมกับหน้าทำงาน
ไม่สวยงาม และไม่สบายตา | 1 คะแนน |

3. ปุ่มคำตอบ

- | | |
|---|---------|
| 3.1 ปุ่มคำตอบ มีขนาดพอเหมาะกับข้อความของคำตอบ เหมาะกับงาน และสบายตา | 4 คะแนน |
| 3.2 ปุ่มคำตอบ มีขนาดพอเหมาะกับข้อความของคำตอบ เหมาะกับงาน แต่ไม่สบายตา | 3 คะแนน |
| 3.3 ปุ่มคำตอบ มีขนาดพอเหมาะกับข้อความของคำตอบ ไม่เหมาะกับงาน และไม่สบายตา | 2 คะแนน |
| 3.4 ปุ่มคำตอบ มีขนาดไม่เหมาะกับข้อความของคำตอบ ไม่สบายตา | 1 คะแนน |

4. การโต้ตอบของปุ่มคำตอบ

- | | |
|--|---------|
| 4.1 การโต้ตอบของปุ่มคำตอบ โต้ตอบได้เร็ว กระชับ ไม่ติดขัด | 4 คะแนน |
| 4.2 การโต้ตอบของปุ่มคำตอบ โต้ตอบได้เร็ว กระชับ แต่ติดขัด | 3 คะแนน |
| 4.3 การโต้ตอบของปุ่มคำตอบ โต้ตอบช้า ไม่กระชับ และติดขัด | 2 คะแนน |
| 4.4 ไม่กำหนดการโต้ตอบของปุ่มคำตอบ | 1 คะแนน |

5. ตัวอักษรคำถามและคำตอบ

- | | |
|---|---------|
| 5.1 ตัวอักษรของคำถามและคำตอบ มีขนาดพอเหมาะกับหน้าทำงานนำเสนอ
สวยงาม สบายตา | 4 คะแนน |
| 5.2 ตัวอักษรของคำถามและคำตอบ มีขนาดพอเหมาะกับหน้าทำงานนำเสนอ
สวยงาม ไม่สบายตา | 3 คะแนน |
| 5.1 ตัวอักษรของคำถามและคำตอบ มีขนาดพอเหมาะกับหน้าทำงานนำเสนอ
แต่ไม่สวยงาม และไม่สบายตา | 2 คะแนน |
| 5.1 ตัวอักษรของคำถามและคำตอบ มีขนาดไม่เหมาะกับหน้าทำงานนำเสนอ
ไม่สวยงาม และไม่สบายตา | 1 คะแนน |

แบบประเมินชิ้นงาน

ประสบการณ์ครั้งที่ 6.1 เรื่อง การสร้างโจทย์ และตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมออธอร์แวร์
สมาชิกกลุ่มที่.....

คุณภาพงาน คนที่	1. การสร้าง โจทย์	2. รูปแบบ คำถาม และ คำตอบ	3. ปุ่ม คำตอบ	4. การ โต้ตอบ ของปุ่ม คำตอบ	5. ตัวอักษร ถามและ คำตอบ	รวม คะแนน (20) คะแนน
1						
2						
3						

เกณฑ์การประเมินรวม

ให้คะแนน 1 - 7

ชิ้นงานอยู่ในระดับต้องปรับปรุง

ให้คะแนน 8 - 14

ชิ้นงานอยู่ในระดับพอใช้

ให้คะแนน 15 - 20

ชิ้นงานอยู่ในระดับดี

ลงชื่อ

.....)

ผู้ประเมิน

วันที่

แบบประเมินชิ้นงาน

วิชาคอมพิวเตอร์ 2

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยประสงค์ที่ 6 เรื่อง การสร้างแบบทดสอบ แสดงผลทดสอบและจัดเก็บชิ้นงาน

ด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

ประสงค์ที่ 6.2 เรื่อง การแสดงผลทดสอบ และจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

คำชี้แจง

1. แบบประเมินนี้สำหรับผู้สอนใช้ประเมินชิ้นงานจากการทดสอบก่อนเผชิญประสงค์ และหลังเผชิญประสงค์ในภาคปฏิบัติ
2. ผู้สอนประเมินชิ้นงานรายบุคคลของนักเรียน ตามเกณฑ์การประเมิน ดังนี้
 1. ตัวอักษรในการแสดงผลการทดสอบ
 - 1.1 รูปแบบตัวอักษรเหมาะกับงาน สีสบายตา และน่าสนใจ 4 คะแนน
 - 1.2 รูปแบบตัวอักษรเหมาะกับงาน สีสบายตา แต่น่าสนใจ 3 คะแนน
 - 1.3 รูปแบบตัวอักษรเหมาะกับงาน สีไม่สบายตา และไม่น่าสนใจ 2 คะแนน
 - 1.4 รูปแบบตัวอักษรไม่เหมาะกับงาน สีไม่สบายตา และไม่น่าสนใจ 1 คะแนน
 2. การเคลื่อนไหวของการแสดงผลการทดสอบ
 - 2.1 การเคลื่อนไหวในการแสดงผลการทดสอบ กระชับ เคลื่อนไหวในทิศทางเดียวกัน 4 คะแนน
 - 2.2 การเคลื่อนไหวในการแสดงผลการทดสอบ กระชับ เคลื่อนไหวไม่ไปในทิศทางเดียวกัน 3 คะแนน
 - 2.3 การเคลื่อนไหวในการแสดงผลการทดสอบ ไม่กระชับ และเคลื่อนไหว/ไม่ไปในทิศทางเดียวกัน 2 คะแนน
 - 2.4 ไม่กำหนดการเคลื่อนไหวในการแสดงผลการทดสอบ 1 คะแนน
 3. การแสดงผลการทดสอบ
 - 3.1 การแสดงผลการทดสอบ แสดงผลเป็นเปอร์เซ็นต์ เป็นคะแนน ผ่านและตก ครบถ้วนและถูกต้อง 4 คะแนน
 - 3.2 การแสดงผลการทดสอบ แสดงผลเป็นเปอร์เซ็นต์ เป็นคะแนน ไม่แสดงผลการสอบผ่านหรือตก 3 คะแนน
 - 3.3 การแสดงผลการทดสอบ แสดงผลเป็นเปอร์เซ็นต์ ไม่แสดงคะแนน และผลการสอบผ่านหรือตก 2 คะแนน
 - 3.4 ไม่แสดงผลการทดสอบ 1 คะแนน

4. การนำเสนองาน
- 4.1 ขั้นตอนการนำเสนองาน ถูกต้อง มีความสัมพันธ์กันตลอด โดยไม่ตัดขาด และดูสวยงาม 4 คะแนน
- 4.2 ขั้นตอนการนำเสนองาน ถูกต้อง มีความสัมพันธ์กันตลอด โดยไม่ตัดขาด แต่ไม่สวยงาม คะแนน
- 4.3 ขั้นตอนการนำเสนองาน ถูกต้อง แต่ไม่สัมพันธ์กัน ไม่ตัดขาด และไม่สวยงาม 2 คะแนน
- 4.4 ขั้นตอนการนำเสนองาน ไม่ถูกต้อง ไม่สัมพันธ์กัน ตัดขาด และไม่สวยงาม 1 คะแนน
5. การจัดเก็บชิ้นงาน
- 5.1 การจัดเก็บชิ้นงาน สามารถนำเสนอกับเครื่องคอมพิวเตอร์เครื่องอื่น ๆ ได้ ไม่ติดขัด เรียบร้อย สวยตา 4 คะแนน
- 5.2 การจัดเก็บชิ้นงาน สามารถนำเสนอกับเครื่องคอมพิวเตอร์เครื่องอื่น ๆ ได้ ไม่ติดขัด เรียบร้อย แต่ไม่สวยตา 4 คะแนน
- 5.3 การจัดเก็บชิ้นงาน สามารถนำเสนอกับเครื่องคอมพิวเตอร์เครื่องอื่น ๆ ได้ ไม่ติดขัด แต่ไม่เรียบร้อยและไม่สวยตา 4 คะแนน
- 5.4 การจัดเก็บชิ้นงาน ไม่สามารถนำเสนอกับเครื่องคอมพิวเตอร์เครื่องอื่น ๆ ได้ 4 คะแนน

แบบประเมินชิ้นงาน

ประสบการณ์ครั้งที่ 6.2 เรื่อง การแสดงผลทดสอบ และจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

สมาชิกกลุ่มที่.....

คุณภาพงาน คนที่	1. ตัวอักษร ในการ แสดงผล การ ทดสอบ	2. การ เคลื่อน ไหวของ การ แสดงผล การ ทดสอบ	3. การ แสดงผล การ ทดสอบ	4. การ นำเสนอ งาน	5. การ จัดเก็บ ชิ้นงาน	รวม คะแนน (20) คะแนน
1						
2						
3						

เกณฑ์การประเมินรวม

ให้คะแนน 1 - 7

ชิ้นงานอยู่ในระดับต้องปรับปรุง

ให้คะแนน 8 - 14

ชิ้นงานอยู่ในระดับพอใช้

ให้คะแนน 15 - 20

ชิ้นงานอยู่ในระดับดี

ลงชื่อ

(.....)

ผู้ประเมิน

วันที่

แบบประเมินชิ้นงาน

วิชาคอมพิวเตอร์ 2

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยประสงค์ที่ 6 เรื่อง การสร้างแบบทดสอบ แสดงผลทดสอบ และจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออดเจอร์แวร์
 ประสงค์ที่ 6.1 เรื่อง การสร้างโจทย์ และตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมออดเจอร์แวร์

คำชี้แจง แบบประเมินนี้สำหรับผู้สอนและนักเรียนใช้ประเมินชิ้นงานระหว่างเผชิญประสงค์
 (การประเมินระหว่างเรียนนักเรียนประเมินด้วย) ตามเกณฑ์ประเมิน ดังนี้

1. การสร้างโจทย์
 - 1.1 รูปแบบการสร้างโจทย์เคลื่อนไหวในทิศทางเดียวกัน 7-9 แผ่น 3 คะแนน
 - 1.2 รูปแบบการสร้างโจทย์เคลื่อนไหวในทิศทางเดียวกัน 4-6 แผ่น 2 คะแนน
 - 1.3 รูปแบบการสร้างโจทย์เคลื่อนไหวในทิศทางเดียวกัน 1-3 แผ่น 1 คะแนน
2. ข้อคำถามและข้อคำตอบ
 - 2.1 ขนาดตัวอักษรระหว่างคำถามและคำตอบ มีขนาดเหมาะสมกับหน้าทำงาน
ดูสวยงาม และสบายตา 7-9 แผ่น 3 คะแนน
 - 2.2 ขนาดตัวอักษรระหว่างคำถามและคำตอบ มีขนาดเหมาะสมกับหน้าทำงาน
ดูสวยงาม และสบายตา 4-6 แผ่น 2 คะแนน
 - 2.3 ขนาดตัวอักษรระหว่างคำถามและคำตอบ มีขนาดเหมาะสมกับหน้าทำงาน
ดูสวยงาม และสบายตา 1-3 แผ่น 1 คะแนน
3. ปุ่มคำตอบ
 - 3.1 ปุ่มคำตอบ มีขนาดพอเหมาะกับข้อความของคำตอบ เหมาะกับงาน และสบายตา 7-9 แผ่น 3 คะแนน
 - 3.2 ปุ่มคำตอบ มีขนาดพอเหมาะกับข้อความของคำตอบ เหมาะกับงาน และสบายตา 4-6 แผ่น 2 คะแนน
 - 3.3 ปุ่มคำตอบ มีขนาดพอเหมาะกับข้อความของคำตอบ เหมาะกับงาน และสบายตา 1-3 แผ่น 1 คะแนน
4. การโต้ตอบของปุ่มคำตอบ
 - 4.1 การโต้ตอบของปุ่มคำตอบ ได้ตอบได้เร็ว กระชับ ไม่ติดขัด 7-9 แผ่น 3 คะแนน
 - 4.2 การโต้ตอบของปุ่มคำตอบ ได้ตอบได้เร็ว กระชับ ไม่ติดขัด 7-9 แผ่น 2 คะแนน
 - 4.3 การโต้ตอบของปุ่มคำตอบ ได้ตอบได้เร็ว กระชับ ไม่ติดขัด 7-9 แผ่น 1 คะแนน
5. ตัวอักษรข้อคำถามและคำตอบ
 - 5.1 ตัวอักษรของคำถามและคำตอบ มีขนาดพอเหมาะกับหน้าทำงานนำเสนอ
สวยงาม สบายตา 7-9 แผ่น 3 คะแนน
 - 5.2 ตัวอักษรของคำถามและคำตอบ มีขนาดพอเหมาะกับหน้าทำงานนำเสนอ
สวยงาม สบายตา 4-6 แผ่น 2 คะแนน
 - 5.3 ตัวอักษรของคำถามและคำตอบ มีขนาดพอเหมาะกับหน้าทำงานนำเสนอ
สวยงาม สบายตา 1-3 แผ่น 1 คะแนน

แบบประเมินชิ้นงาน

ประสบการณ์ครั้งที่ 6.1 เรื่อง การสร้างโจทย์ และตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

คุณภาพงาน ชื่อกลุ่ม	1. การสร้าง โจทย์	2. ข้อคำถาม และข้อ คำตอบ	3. ปุ่ม คำตอบ	4. การ โต้ตอบ ของปุ่ม คำตอบ	5. ตัวอักษร ข้อคำถาม และ คำตอบ	รวม คะแนน (15) คะแนน
กลุ่มที่ 1						
กลุ่มที่ 2						
กลุ่มที่ 3						

เกณฑ์การประเมินรวม

ให้คะแนน 1 - 5

ชิ้นงานอยู่ในระดับต้องปรับปรุง

ให้คะแนน 6 - 10

ชิ้นงานอยู่ในระดับพอใช้

ให้คะแนน 11 - 15

ชิ้นงานอยู่ในระดับดี

ลงชื่อ

.....)

ผู้ประเมิน

วันที่

แบบประเมินชิ้นงาน

วิชาคอมพิวเตอร์ 2

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยประสงค์ที่ 6 เรื่อง การสร้างแบบทดสอบ แสดงผลทดสอบ และจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์
 ประสงค์ที่ 6.2 เรื่อง การแสดงผลทดสอบ และจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

คำชี้แจง แบบประเมินนี้สำหรับผู้สอนและนักเรียนใช้ประเมินชิ้นงานระหว่างเผชิญประสงค์
 (การประเมินระหว่างเรียนนักเรียนประเมินด้วย) ตามเกณฑ์ประเมิน ดังนี้

1. ตัวอักษรในการแสดงผลการทดสอบ
 - 1.1 รูปแบบตัวอักษรเหมาะกับงาน สีสบายตา และน่าสนใจ 7-9 แผ่น 3 คะแนน
 - 1.2 รูปแบบตัวอักษรเหมาะกับงาน สีสบายตา และน่าสนใจ 4-6 แผ่น 2 คะแนน
 - 1.3 รูปแบบตัวอักษรเหมาะกับงาน สีสบายตา และน่าสนใจ 1-3 แผ่น 1 คะแนน
2. การเคลื่อนไหวของการแสดงผลการทดสอบ
 - 2.1 การเคลื่อนไหวในการแสดงผลการทดสอบ กระชับ เคลื่อนไหวในทิศทางเดียวกัน 7-9 แผ่น 3 คะแนน
 - 2.2 การเคลื่อนไหวในการแสดงผลการทดสอบ กระชับ เคลื่อนไหวในทิศทางเดียวกัน 4-6 แผ่น 2 คะแนน
 - 2.3 การเคลื่อนไหวในการแสดงผลการทดสอบ กระชับ เคลื่อนไหวในทิศทางเดียวกัน 1-3 แผ่น 1 คะแนน
3. การแสดงผลการทดสอบ
 - 3.1 การแสดงผลการทดสอบ แสดงผลเป็นเปอร์เซ็นต์ คะแนน ผ่านและตก ถูกต้อง 7-9 แผ่น 3 คะแนน
 - 3.2 การแสดงผลการทดสอบ แสดงผลเป็นเปอร์เซ็นต์ คะแนน ผ่านและตก ถูกต้อง 4-6 แผ่น 2 คะแนน
 - 3.3 การแสดงผลการทดสอบ แสดงผลเป็นเปอร์เซ็นต์ คะแนน ผ่านและตก ถูกต้อง 1-3 แผ่น 1 คะแนน
4. รูปแบบการแสดงผลการทดสอบ
 - 4.1 พื้นหลังและตัวอักษร ทำให้แสดงผลการทดสอบ ดูสวยงาม และเหมาะกับงาน 7-9 แผ่น 3 คะแนน
 - 4.2 พื้นหลังและตัวอักษร ทำให้แสดงผลการทดสอบ ดูสวยงาม และเหมาะกับงาน 4-6 แผ่น 2 คะแนน
 - 4.2 พื้นหลังและตัวอักษร ทำให้แสดงผลการทดสอบ ดูสวยงาม และเหมาะกับงาน 1-3 แผ่น 1 คะแนน
5. การจัดเก็บชิ้นงาน
 - 5.1 การจัดเก็บชิ้นงาน สามารถนำเสนอกับเครื่องคอมพิวเตอร์เครื่องอื่น ๆ ได้
ไม่ติดขัด เรียบร้อย สบายตา 7-9 แผ่น 3 คะแนน
 - 5.2 การจัดเก็บชิ้นงาน สามารถนำเสนอกับเครื่องคอมพิวเตอร์เครื่องอื่น ๆ ได้
ไม่ติดขัด เรียบร้อย สบายตา 4-6 แผ่น 2 คะแนน
 - 5.3 การจัดเก็บชิ้นงาน สามารถนำเสนอกับเครื่องคอมพิวเตอร์เครื่องอื่น ๆ ได้
ไม่ติดขัด เรียบร้อย สบายตา 1-3 แผ่น 1 คะแนน

แบบประเมินชิ้นงาน

ประสบการณ์ครั้งที่ 6.2 เรื่อง การแสดงผลทดสอบ และจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

คุณภาพงาน ชื่อกลุ่ม	1. ตัวอักษร ในการ แสดงผล การ ทดสอบ	2. การ เคลื่อน ไหวของ การแสดงผล ผลการ ทดสอบ	3. การ แสดงผล การ ทดสอบ	4. รูปแบบ การ แสดงผล การ ทดสอบ	5. การ จัดเก็บ ชิ้นงาน	รวม คะแนน (15) คะแนน
กลุ่มที่ 1						
กลุ่มที่ 2						
กลุ่มที่ 3						

เกณฑ์การประเมินรวม

ให้คะแนน 1 - 5

ให้คะแนน 6 - 10

ให้คะแนน 11 - 15

ชิ้นงานอยู่ในระดับต้องปรับปรุง

ชิ้นงานอยู่ในระดับพอใช้

ชิ้นงานอยู่ในระดับดี

ลงชื่อ

(.....)

ผู้ประเมิน

วันที่

แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

วิชา คอมพิวเตอร์ 1

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยประสงค์ที่ 6 เรื่อง การสร้างแบบทดสอบ แสดงผลทดสอบ และจัดเก็บชิ้นงาน

ด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

คำชี้แจง

1. แบบประเมินนี้สำหรับผู้สอนใช้ประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
2. ผู้สังเกตการณ์ทำงานรายกลุ่มของนักเรียน โดยทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องคะแนน
การทำงานรายกลุ่มที่ตรงกับความเป็นจริงตามเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

1. การร่วมมือในการทำงาน

- | | |
|--|---------|
| 1.1 สมาชิกในกลุ่มให้ความร่วมมือ | 2 คะแนน |
| 1.2 สมาชิกกลุ่มขาดความร่วมมือในบางด้าน | 1 คะแนน |
| 1.3 สมาชิกกลุ่มขาดความร่วมมือทุกด้าน | 0 คะแนน |

2. ความรับผิดชอบ

- | | |
|--|---------|
| 2.1 สมาชิกรับผิดชอบงานทุกงานที่ได้รับมอบหมายด้วยความตั้งใจ
และเต็มใจที่จะทำงานให้เสร็จภายในเวลาที่กำหนด | 2 คะแนน |
| 2.2 สมาชิกรับผิดชอบงานเป็นบางครั้ง มีความตั้งใจในการทำงาน
ไม่สม่ำเสมอแต่ทำงานเสร็จตามเวลาที่กำหนด | 1 คะแนน |
| 2.3 สมาชิกหลีกเลี่ยงไม่รับผิดชอบงาน ทำงานไม่เสร็จตามกำหนด | 0 คะแนน |

3. การแสดงความคิดเห็น

- | | |
|---|---------|
| 3.1 สมาชิกร่วมกันแสดงความคิดเห็นและยอมรับฟังความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่ม | 2 คะแนน |
| 3.2 สมาชิกแสดงความคิดเห็นและยอมรับฟังความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่มเป็นบางครั้ง | 1 คะแนน |
| 3.3 สมาชิกไม่ร่วมกันแสดงความคิดเห็นและไม่ยอมรับฟังความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่ม | 0 คะแนน |

4. การแก้ปัญหา

- | | |
|---|---------|
| 1.1 สมาชิกในกลุ่มสามารถแก้ปัญหาอุปสรรคในการทำงานได้ทุกปัญหา | 2 คะแนน |
| 1.2 สมาชิกในกลุ่มสามารถแก้ปัญหการทำงานบางปัญหาได้ | 1 คะแนน |
| 1.3 สมาชิกในกลุ่มไม่แก้ปัญหการทำงานที่เกิดขึ้น | 0 คะแนน |

5. การยอมรับคำแนะนำและปรับปรุง

- | | |
|---|---------|
| 3.1 สมาชิกรับฟังคำแนะนำจากกลุ่มและครูผู้สอนและนำมาพัฒนางานให้ดียิ่งขึ้น | 2 คะแนน |
| 3.2 สมาชิกรับฟังคำแนะนำจากกลุ่มและครูผู้สอน แต่ไม่นำมาพัฒนางาน | 1 คะแนน |
| 3.3 สมาชิกไม่ยอมรับฟังคำแนะนำจากกลุ่มและครูผู้สอน และไม่สามารถพัฒนางานได้ | 0 คะแนน |

แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
หน่วยประสบการณ์ที่ 6 เรื่อง การสร้างแบบทดสอบ แสดงผลทดสอบ และจัดเก็บชิ้นงาน
ด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์
สมาชิกกลุ่มที่

พฤติกรรม คนที่	ความร่วมมือ ในการ ทำงาน			ความ รับผิดชอบ			การแสดง ความคิดเห็น			ความตั้งใจ และเอาใจใส่ ในการทำงาน			การยอมรับ คำแนะนำและ ปรับปรุง			รวมคะแนน (10 คะแนน)
	คะแนน	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2			
1																
2																
3																

เกณฑ์การประเมินรวม

- | | |
|---------------|---|
| ให้คะแนน 0-4 | พฤติกรรมการทำงานอยู่ในระดับต้องปรับปรุง |
| ให้คะแนน 5-7 | พฤติกรรมการทำงานอยู่ในระดับพอใช้ |
| ให้คะแนน 8-10 | พฤติกรรมการทำงานอยู่ในระดับดี |

ลงชื่อ

(.....)

ผู้ประเมิน

วันที่

ภาค 3
คู่มือเผชิญประสบการณ์ (สำหรับนักเรียน)

คำนำ

คู่มือเผชิญประสบการณ์ (สำหรับนักเรียน) หน่วยประสบการณ์ที่ 4 เรื่อง การสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหววัตถุด้วยโปรแกรมออร์แวร์ เป็นส่วนหนึ่งของชุดการเรียนรู้ทางอิเล็กทรอนิกส์แบบอิงประสบการณ์ รายวิชาคอมพิวเตอร์ 1 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง การสร้างบทเรียนด้วยโปรแกรมออร์แวร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

คู่มือเผชิญประสบการณ์เล่มนี้เป็นสมบัติประจำตัวของนักเรียน มีไว้สำหรับเผชิญประสบการณ์ตามภารกิจและงานที่กำหนดให้

ผู้ผลิตหวังเป็นอย่างยิ่งว่าคู่มือเผชิญประสบการณ์นี้จะประ โยชน์ต่อนักเรียนในการปฏิบัติภารกิจ และงานให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ ความก้าวหน้าทางการเรียนและสามารถนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับ ไปใช้ประโยชน์ในการดำเนินชีวิตต่อไป

วรภรณ์ วิมลประเสริฐ

สารบัญ

	หน้า
ขั้นตอนการเรียนแบบอิงประสบการณ์	452
ส่วนประกอบของคู่มือเผชิญประสบการณ์	453
การใช้คู่มือเผชิญประสบการณ์	453
การใช้มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์	454
บทบาทนักเรียน	454
แบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์	456
แบบทดสอบภาคทฤษฎี	456
แบบทดสอบภาคปฏิบัติ	458
กระดาษคำตอบแบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์	459
แบบฝึกปฏิบัติ ประสบการณ์หลักที่ 4.1	461
ประสบการณ์รองที่ 4.1.1	461
ประสบการณ์รองที่ 4.1.2	463
แบบฝึกปฏิบัติ ประสบการณ์หลักที่ 4.2	469
ประสบการณ์รองที่ 4.2.1	469
ประสบการณ์รองที่ 4.2.2	471
เฉลยแบบฝึกปฏิบัติ ประสบการณ์หลักที่ 4.1	477
ประสบการณ์รองที่ 4.1.1	477
ประสบการณ์รองที่ 4.1.2	479
เฉลยแบบฝึกปฏิบัติ ประสบการณ์หลักที่ 4.2	483
ประสบการณ์รองที่ 4.2.1	483
ประสบการณ์รองที่ 4.2.2	485
แบบทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์	489
แบบทดสอบภาคทฤษฎี	489
แบบทดสอบภาคปฏิบัติ	492
กระดาษคำตอบแบบทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์	493

ขั้นตอนการเรียนแบบอิงประสบการณ์

ขั้นตอนการเรียนแบบอิงประสบการณ์ มี 7 ขั้นตอน ประกอบด้วย (1) ประเมินก่อนเผชิญประสบการณ์ (2) ปรุมนิเทศการเผชิญประสบการณ์ (3) เผชิญประสบการณ์ (4) รายงานความก้าวหน้า (5) รายงานผลการเผชิญประสบการณ์ (6) สรุปผลการเผชิญประสบการณ์ และ (7) ประเมินหลังเผชิญประสบการณ์

1. ประเมินก่อนเผชิญประสบการณ์ เป็นการทดสอบนักเรียนก่อนเผชิญประสบการณ์ โดยใช้แบบทดสอบด้านพุทธิพิสัย แบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือกแบบคู่ขนาน จำนวน 10 ข้อ และแบบทดสอบด้านทักษะพิสัย จำนวน 1 ข้อ

2. ปรุมนิเทศการเผชิญประสบการณ์ เป็นการแนะนำประสบการณ์หลักและประสบการณ์รองที่นักเรียนต้องเผชิญ อธิบายวัตถุประสงค์ของประสบการณ์ เสนอบริบทและสถานการณ์ อธิบายขั้นตอนการเผชิญประสบการณ์ตามภารกิจและงานที่กำหนดให้ สื่อที่ใช้ในการเผชิญประสบการณ์ และแนวทางการประเมิน

3. เผชิญประสบการณ์ เป็นการเผชิญประสบการณ์ตามขั้นตอนของภารกิจและงานตามแผนเผชิญประสบการณ์ ประกอบด้วย การเรียนกับครู (TDL) การเรียนกับเพื่อน (PDL) และการเรียนด้วยตนเอง (SDL)

การเรียนกับครู (TDL) เป็นการเรียนที่ครูเป็นผู้กำกับการเรียน ได้แก่ ให้คำแนะนำ สังเกตพฤติกรรมกลุ่ม วิพากษ์ผลงาน สรุปผล สรุปความรู้ และตรวจแบบฝึกหัด

การเรียนกับเพื่อน (PDL) เป็นการเรียนที่เพื่อนกำกับ ได้แก่ วางแผนขั้นตอนในการทำงาน ร่วมมือกันสร้างชิ้นงาน นำเสนอชิ้นงาน และประเมินชิ้นงาน

การเรียนด้วยตนเอง (SDL) เป็นการเรียนที่ให้นักเรียนเรียนรู้ตามความสามารถของตนเอง โดยคำนึงถึงความแตกต่างของแต่ละบุคคล ได้แก่ อ่านประมวลสาระ ชมตัวอย่างภาพชิ้นงาน ชมมัลติมีเดีย ประกอบการเผชิญประสบการณ์ และทำแบบฝึกหัด

4. รายงานความก้าวหน้า โดยให้นักเรียนรายงานความก้าวหน้าในแต่ละภารกิจที่ได้เผชิญประสบการณ์ให้ครูทราบ

5. รายงานผลการเผชิญประสบการณ์ ให้นักเรียนนำเสนอผลงานจากการเผชิญประสบการณ์

6. สรุปผลการเผชิญประสบการณ์ นักเรียนและครูร่วมกันสรุปขั้นตอนการเผชิญประสบการณ์

7. ประเมินหลังเผชิญประสบการณ์ เป็นการทดสอบนักเรียนหลังเผชิญประสบการณ์ โดยใช้แบบทดสอบด้านพุทธิพิสัย แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือกแบบคู่ขนาน จำนวน 10 ข้อ และแบบทดสอบด้านทักษะพิสัย จำนวน 1 ข้อ

ส่วนประกอบของคู่มือเผชิญประสบการณ์

ส่วนประกอบของคู่มือเผชิญประสบการณ์ ประกอบด้วย (1) แบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์ (2) แผนเผชิญประสบการณ์ (3) แบบฝึกปฏิบัติ และ (4) แบบทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์

1. แบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์ เป็นการประเมินระดับความรู้ของนักเรียนก่อนเผชิญประสบการณ์ แบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์นี้มี 2 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 แบบทดสอบภาคทฤษฎี และ ตอนที่ 2 แบบทดสอบภาคปฏิบัติ

2. แผนเผชิญประสบการณ์ เป็นแผนที่นำไปสู่การเผชิญประสบการณ์ ประกอบด้วย ประสบการณ์ ภารกิจ งาน วิธีการ เนื้อหา บริบท สื่อ/แหล่งความรู้ สิ่งอำนวยความสะดวก และการประเมินภารกิจและงานเป็นส่วนสำคัญที่นักเรียนต้องปฏิบัติตามรายละเอียดของการเผชิญประสบการณ์

3. แบบฝึกปฏิบัติ ใช้ควบคู่กับแผนเผชิญประสบการณ์ นักเรียนต้องทำภารกิจและงานลงในแบบฝึกหัด ได้แก่ การบันทึกสาระสำคัญ การทำกิจกรรมกลุ่ม การฝึกปฏิบัติ การเสนอผลงาน การประเมินชิ้นงาน และการทำแบบฝึกหัด

4. แบบทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์ เป็นการวัดความรู้ของนักเรียนหลักจากเผชิญประสบการณ์ แบบทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์นี้มี 2 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 แบบทดสอบภาคทฤษฎี และตอนที่ 2 แบบทดสอบภาคปฏิบัติ

การใช้คู่มือเผชิญประสบการณ์

การใช้คู่มือเผชิญประสบการณ์ หน่วยประสบการณ์ที่ 4 เรื่อง การสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหววัตถุ ด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ มีขั้นตอนดังนี้

1. นักเรียนต้องทำแบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์ ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ
2. นักเรียนต้องอ่านแผนเผชิญประสบการณ์อย่างละเอียด เพื่อปฏิบัติภารกิจและงานตามแผนเผชิญประสบการณ์
3. นักเรียนต้องทำแบบฝึกปฏิบัติทุกภารกิจและงานอย่างครบถ้วน
4. นักเรียนต้องตรวจสอบแบบฝึกปฏิบัติให้เรียบร้อย
5. นักเรียนต้องทำแบบทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์ ทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ
6. นักเรียนต้องตรวจสอบคำตอบของแบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์และหลังเผชิญประสบการณ์ และแบบฝึกหัดอย่างละเอียดครบถ้วน

การใช้มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์

มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ เป็นสื่อประจำหน่วยประสบการณ์ที่ 4 เรื่อง การสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหววัตถุด้วยโปรแกรมออร์แวร์ มีวิธีการใช้ดังนี้

1. นักเรียนสามารถนำประมวลสาระมาใช้ศึกษาควบคู่ไปกับสื่อมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์
2. นักเรียนต้องเลือกตามหัวข้อในหน้าแรกของมัลติมีเดีย เพื่อศึกษาไปตามภารกิจและงานที่กำหนด และควรปฏิบัติให้เสร็จทันเวลา
3. นักเรียนต้องเลือกปุ่ม “คำชี้แจง” ในหน้าแรกเพื่อศึกษาวิธีการใช้โปรแกรมต่าง ๆ ของมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์
4. นักเรียนต้องหยุดเพื่อฝึกปฏิบัติตามมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ที่ได้กำหนดให้หยุดในแต่ละขั้นตอน

หลังจากเผชิญประสบการณ์สิ้นสุดแล้ว นักเรียนต้องส่งคู่มือเผชิญประสบการณ์ให้ครูผู้สอนเพื่อตรวจสอบผลการปฏิบัติงาน และประเมินผลการเรียนต่อไป

บทบาทนักเรียน

บทบาทของนักเรียนในการเรียนแบบเผชิญประสบการณ์ มีดังนี้

1. นักเรียนต้องศึกษาแผนเผชิญประสบการณ์ ภารกิจและงานอย่างละเอียดก่อนเผชิญประสบการณ์
2. การเผชิญประสบการณ์ในแต่ละภารกิจและงาน ที่ให้ปฏิบัติงานเป็นกลุ่ม ต้องมีหัวหน้ากลุ่ม เพื่อดูแลให้กิจกรรมของกลุ่มดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย สมาชิกในกลุ่มต้องร่วมมือกันทำงาน ร่วมรับผิดชอบ มีการแสดงความคิดเห็น ช่วยกันแก้ปัญหา หากพบปัญหาในการเผชิญประสบการณ์ และยอมรับคำแนะนำจากเพื่อนสมาชิกในกลุ่ม ในชั้นเรียน และจากครูผู้สอนพร้อมทั้งปรับปรุงงานและพฤติกรรม เนื่องจากในขณะที่นักเรียนกำลังปฏิบัติการกิจและงานมีการสังเกตและประเมินให้คะแนนพฤติกรรมกลุ่มจากครูผู้สอนและครูผู้ช่วยสอน
3. นักเรียนต้องเตรียมวัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในการปฏิบัติกิจกรรมทุกครั้ง เช่น แผ่นซีดี เครื่องคอมพิวเตอร์
4. แบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์และหลังเผชิญประสบการณ์ และแบบฝึกหัด ให้นักเรียนตั้งใจทำเต็มความสามารถของตนเอง ไม่คุยหรือปรึกษาหารือกันขณะปฏิบัติภารกิจและงานนี้ และให้หัวหน้ากลุ่มรวบรวมคู่มือเผชิญประสบการณ์ส่งครูผู้สอน

หน่วยประสบการณ์ที่ 4

เรื่อง การสร้าง ตกแต่ง และเคลื่อนไหววัตถุด้วยโปรแกรมออร์เบอร์แวร์

แบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยประสบการณ์ที่ 4 การสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหววัตถุด้วยโปรแกรมออร์แวร์

ประสบการณ์หลังที่ 4.1 การสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรมออร์แวร์

ประสบการณ์หลังที่ 4.2 การสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหวข้อความด้วยโปรแกรมออร์แวร์

ตอนที่ 1 แบบทดสอบภาคทฤษฎี

คำชี้แจง 1. แบบทดสอบนี้มีจำนวน 10 ข้อ ๆ ละ 1 คะแนน ใช้เวลา 5 นาที (10 คะแนน)

2. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด แล้วกาเครื่องหมาย X ลงในกระดาษคำตอบ

1. นายธิตี เลือกปุ่ม  มาทำงานพร้อมกับกดแป้น Shift แสดงว่านายธิตีต้องการทำอะไร
 - ก. สร้างเส้นอิสระ
 - ข. สร้างเส้นตรงแนวตั้ง
 - ค. สร้างเส้นตรงแนวนอน
 - ง. สร้างเส้นเฉียง 45 องศา
2. เพราะเหตุใด นางสาวสมปองจึงลากเส้นพร้อมกับกดแป้น Shift ด้วย
 - ก. เพราะต้องการสร้างรูปวงรี
 - ข. เพราะต้องการสร้างรูปวงกลม
 - ค. เพราะต้องการสร้างรูปเส้นตรง
 - ง. เพราะต้องการสร้างรูปเส้นอิสระ
3. นายนิติ เลือกปุ่ม  เพื่อนำมาทำพื้นหลังเป็นรูปทรงสี่เหลี่ยมจัตุรัส ข้อใดคือข้อที่นายนิติปฏิบัติถูกต้อง
 - ก. กดแป้น Ctrl ค้างไว้ขณะลากเมาส์
 - ข. กดแป้น Esc ค้างไว้ขณะลากเมาส์
 - ค. กดแป้นShift ค้างไว้ขณะลากเมาส์
 - ง. กดแป้น Alt ค้างไว้ขณะลากเมาส์

4. นายมานิช สร้างรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า 1 รูปและรูปทรงวงรี 1 รูปซ้อนกัน และเกิดผลดังนี้



แสดงว่า นายมานิชเลือกคำสั่งข้อใด

- ก. Matted
 - ข. Inverse
 - ค. Opaque
 - ง. Transparent
5. ขั้นตอนในข้อใด เป็นขั้นตอนในการกำหนดการเคลื่อนไหวรูปทรง
- ก. กดแป้น Alt + T
 - ข. กดแป้น Shift + T
 - ค. เลือกเมนู Modify > Icon > Calculation
 - ง. คลิกขวาที่ไอคอนที่ต้องการกำหนด การเคลื่อนไหวรูปทรง
6. ปุ่ม  ใช้สำหรับสร้างวัตถุข้อใด
- ก. เส้นตรง
 - ข. รูปภาพ
 - ค. รูปทรง
 - ง. ข้อความ
7. โจทย์พิมพ์ข้อความไว้ว่า “อ.ดำเนินสะดวก” นายเก่งกาจ แก้ไขและพิมพ์ใหม่ว่า “อำเภอดำเนินสะดวก” นายเก่งกาจใช้ปุ่มข้อใดในการแก้ไข
- ก. 
 - ข. 
 - ค. 
 - ง. 
8. โปรแกรมมอเชอร์แวร์มีแบบอักษรให้เลือกมากมาย มีผลดีต่อการพิมพ์งานหรือไม่
- ก. มี เพราะจะ ได้เลือกได้เหมาะสมกับงานที่ทำ
 - ข. มี แต่ทำให้เกิดความยุ่งยากในการทำงานและเสียเวลา
 - ค. ไม่มี เพราะเป็นการสร้างความยุ่งยากมีตัวเลือกที่มากเกินไป
 - ง. มี เพราะต้องการให้เลือกได้เหมาะสมกับงาน แต่ก็ยุ่งยาก งานในแต่ละชิ้นเลือกเพียง 1 – 3 แบบเท่านั้น

9. ข้อใดกล่าวถึงขั้นตอนการกำหนดตำแหน่งข้อความไว้ตรงกลางได้ถูกต้อง
- เลือกคำสั่ง Style > Center
 - เลือกคำสั่ง Style > Underline
 - เลือกคำสั่ง Alignment > Left
 - เลือกคำสั่ง Alignment > Center
10. นายประวิทย์ ต้องการเปลี่ยนขนาดตัวอักษร หัวข้อย่อยเป็นขนาด 36 นายประวิทย์เลือกเมนู Text และเลือกคำสั่งจากข้อใด
- คำสั่ง Font
 - คำสั่ง Size
 - คำสั่ง Style
 - คำสั่ง Alignment

ตอนที่ 2 แบบทดสอบภาคปฏิบัติ

คำชี้แจง แบบทดสอบภาคปฏิบัติ มีจำนวน 1 ข้อ ใช้เวลา 10 นาที (10 คะแนน)

- สิ่งที่จัดเตรียมไว้ให้
- | | |
|-------------------------------------|------------------|
| 1. แผ่นซีดี | จำนวน 1 แผ่น |
| 2. เครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับนักเรียน | จำนวน 25 เครื่อง |

คำสั่ง

จงสร้างพื้นหลังบทเรียนและพิมพ์ข้อความในเรื่อง วิชาคอมพิวเตอร์ 1 สำหรับนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยเลือกเนื้อหาที่มุมวิชาการจำนวน 1 เนื้อหา สร้างบทเรียนจำนวน 9 แผ่น
และตกแต่งบทเรียนด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ให้สวยงาม
ส่งบทเรียนที่จัดทำ ระบุชื่อและนามสกุลของนักเรียน

กระดาษคำตอบแบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์

หน่วยประสบการณ์ที่ 4

รวมคะแนน

	ก	ข	ค	ง
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

เฉลยแบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์
หน่วยประสบการณ์ที่ 4 การสร้าง ตกแต่ง และเคลื่อนไหววัตถุด้วยโปรแกรมออร์แวร์

1. ง
2. ข
3. ค
4. ก
5. ง
6. ง
7. ก
8. ก
9. ง
10. ข

คำชี้แจง ในภารกิจที่ 2 ดำเนินการสร้างรูปทรงสี่เหลี่ยมด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ มีงาน 12 งาน
ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องผลการปฏิบัติงาน และระบุปัญหาที่พบ (ถ้ามี)
และวิธีการแก้ไข โดยให้ปฏิบัติงานเป็นกลุ่ม และร่วมกันอภิปราย ดังนี้

งานที่ 2.1 – 2.12

- | | | | | |
|--|--------------------------|-------------|--------------------------|---------------|
| 2.1 เปิดเครื่องคอมพิวเตอร์และเปิดหน้าจอคอมพิวเตอร์ | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2.2 ชมมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์
เรื่อง การสร้างรูปทรงสี่เหลี่ยมด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2.3 เลือกปุ่ม Start | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2.4 เลือกคำสั่ง Programs | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2.5 เลือกคำสั่ง Macromedia | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2.6 เลือกคำสั่ง Macromedia Authorware 7.0 | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2.7 ลาก Icon Display มาวางที่ Flowline
จากนั้นตั้งชื่อ Display Icon ว่า วิชา | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2.8 ดับเบิลคลิกที่ Display Icon ชื่อ วิชา
จะปรากฏหน้าต่าง Presentation Window | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2.9 คลิก Icon รูปสี่เหลี่ยมที่ Tools box | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2.10 กดเมาส์ ซ้ายค้างไว้ลากเฉียงลงมาที่มุมล่างด้านขวาสุด | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2.11 ปรับแต่งรูปสี่เหลี่ยม | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2.12 บันทึกงานที่ไดรฟ์ ดี | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |

ปัญหาที่พบจากการปฏิบัติงานทั้ง 12 งาน

.....
.....
.....

วิธีการแก้ปัญหา

.....
.....
.....

คำชี้แจง ในภารกิจที่ 2 ดำเนินการตกแต่ง และเคลื่อนไหวรูปทรงสี่เหลี่ยมด้วยโปรแกรม
 ออเธอร์แวร์ มีงาน 10 งาน
 ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องผลการปฏิบัติงาน และระบุปัญหาที่พบ (ถ้ามี)
 และวิธีการแก้ไข โดยให้ปฏิบัติงานเป็นกลุ่ม และร่วมกันอภิปราย ดังนี้

งานที่ 2.1 – 2.10

- | | | | | |
|---|--------------------------|-------------|--------------------------|---------------|
| 2.1 ขมมัดคิมิเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ เรื่อง
การตกแต่ง และเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรม
ออเธอร์แวร์ | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2.2 คลิกเมาส์เลือก Icon รูปกระป๋องสีที่เครื่องมือ Tools box | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2.3 เลือกสีที่ต้องการตกแต่งพื้นหลัง | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2.4 คลิก Display Icon ว่า วิธา | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2.5 คลิกขวามือเลือกคำสั่ง Transition กำหนดการเคลื่อนไหว | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2.6 เลือกรูปแบบที่ต้องการเคลื่อนไหว | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2.7 เลือกลักษณะการเคลื่อนไหวของรูปแบบ | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2.8 เลือก Duration กำหนดระยะเวลาที่ต้องการให้แสดงผล | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2.9 เลือก Smoothness กำหนดค่าความต่อเนื่องในการเคลื่อนไหว | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2.10 กดปุ่ม OK | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |

ปัญหาที่พบจากการปฏิบัติงานทั้ง 10 งาน

.....

.....

.....

วิธีการแก้ปัญหา

.....

.....

.....

คำชี้แจง ในภารกิจที่ 3 รายงานผลงาน มีงาน 4 งาน ดังนี้

งานที่ 3.1 เสนอผลงาน

งานที่ 3.2 วิพากษ์

งานที่ 3.3 สรุป

งานที่ 3.4 ทำแบบฝึกหัด จำนวน 5 ข้อ

งานที่ 3.1 แต่ละกลุ่มเขียนรายงานผลการปฏิบัติงาน และเสนอผลงานที่ได้ทำ โดยผ่านทางจอคอมพิวเตอร์

งานที่	หัวข้อ	สาระสำคัญ

งานที่ 3.4 ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด

- คำชี้แจง 1. แบบฝึกหัดนี้มีจำนวน 5 ข้อ ๆ ละ 1 คะแนน ใช้เวลา 5 นาที (5 คะแนน)
2. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว แล้วกาเครื่องหมาย X ลงในกระดาษคำตอบ

1. นายปิติ เลือกปุ่ม  มาทำงาน แสดงว่า นายปิติ ต้องการทำอะไร
 - ก. สร้างเส้นอิสระ
 - ข. สร้างเส้นตรงแนวตั้ง
 - ค. สร้างเส้นตรงแนวนอน
 - ง. สร้างเส้นเฉียง 45 องศา
2. นางสาวอบเชย ต้องการสร้างรูปทรงสี่เหลี่ยมมุมมน นางสาวอบเชย ควรเลือกข้อใด
 - ก. เลือกปุ่ม  และลากเมาส์เพื่อสร้างรูปทรงสี่เหลี่ยมมุมมน
 - ข. เลือกปุ่ม  และลากเมาส์เพื่อสร้างรูปทรงสี่เหลี่ยมมุมมน
 - ค. เลือกปุ่ม  และลากเมาส์เพื่อสร้างรูปทรงสี่เหลี่ยมมุมมน
 - ง. เลือกปุ่ม  กดแป้น Shift ค้างไว้ ขณะลากเมาส์เพื่อสร้างรูปทรงสี่เหลี่ยมมุมมน
3. นายชิต สร้างรูปวงรี 1 รูป และต้องการใส่สีเส้นขอบให้กับรูปวงรีที่สร้างขึ้น นายชิตควรเลือกปุ่มข้อใด
 - ก. 
 - ข. 
 - ค. 
 - ง. 
4. นายเกียรติยศ ต้องการกำหนดหัวเรื่องใหญ่ มีลักษณะหนา นายเกียรติยศ ต้องเลือกคำสั่ง Style และคำสั่งจากข้อใด
 - ก. เลือก Bold
 - ข. เลือก Plain
 - ค. เลือก Italic
 - ง. เลือก Underline
5. ขั้นตอนในข้อใด เป็นขั้นตอนในการกำหนดการเคลื่อนไหวรูปทรง
 - ก. กดแป้น Alt + T
 - ข. กดแป้น Shift + T
 - ค. เลือกเมนู Modify > Icon > Transition
 - ง. คลิกขวาที่ไอคอนที่ต้องการกำหนดการเคลื่อนไหวรูปทรง

คำชี้แจง ในภารกิจที่ 2 ดำเนินการสร้างข้อความด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ มีงาน 6 งาน
ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องผลการปฏิบัติงาน และระบุปัญหาที่พบ (ถ้ามี)
และวิธีการแก้ไข โดยให้ปฏิบัติงานเป็นกลุ่ม และร่วมกันอภิปราย ดังนี้

งานที่ 2.1 – 2.6

- | | | | | |
|---|--------------------------|-------------|--------------------------|---------------|
| 2.1 ชมมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์
เรื่อง การสร้างข้อความด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2.2 เลือกเนื้อหาวิชาคอมพิวเตอร์ 1 กลุ่มละ 1 เนื้อหา | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2.3 เลือก Icon รูปตัวเอ ที่ Tools box | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2.4 เลือก Icon รูปดินสอดและตัวเอ | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2.5 เลือกตำแหน่งที่ต้องการพิมพ์ข้อความ | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2.6 เลือกไอคอนรูปลูกศรสีดำที่ Toolbox | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |

ปัญหาที่พบจากการปฏิบัติงานทั้ง 6 งาน

.....

.....

.....

วิธีการแก้ปัญหา

.....

.....

.....

คำชี้แจง ในภารกิจที่ 2 ดำเนินการตกแต่ง และเคลื่อนไหวข้อความด้วยโปรแกรมออร์เธอร์แวร์
มีงาน 10 งาน
ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องผลการปฏิบัติงาน และระบุปัญหาที่พบ (ถ้ามี)
และวิธีการแก้ไข โดยให้ปฏิบัติงานเป็นกลุ่ม และร่วมกันอภิปราย ดังนี้

งานที่ 2.1 – 2.10

- | | | | | |
|---|--------------------------|-------------|--------------------------|---------------|
| 2.1 ขม้มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์
เรื่อง การตกแต่ง และเคลื่อนไหวข้อความ
ด้วยโปรแกรมออร์เธอร์แวร์ | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2.2 เลือกคลิกเมาส์ซ้ายที่จุดแฮนด์เคิลปรับแต่งขนาด
ของกรอบข้อความ | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2.3 เลือก Icon Modes ที่ชื่อ Transparent | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2.4 เลือก เมนู Text | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2.5 เลือก ไอคอนรูปตัว เอ | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2.6 เลือกเมนู Text เลือกคำสั่ง Font | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2.7 เลือกเมนู Text เลือกคำสั่ง Size | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2.8 เลือกเมนู Text เลือก Style | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2.9 เลือกเมนู Text เลือกคำสั่ง Alignment เลือกคำสั่งแบบ
Center | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2.10 ปิดหน้าต่าง Presentation Window | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |

ปัญหาที่พบจากการปฏิบัติงานทั้ง 10 งาน

.....

.....

.....

วิธีการแก้ปัญหา

.....

.....

.....

คำชี้แจง ในภารกิจที่ 3 รายงานผลงาน มีงาน 4 งาน ดังนี้

งานที่ 3.1 เสนอผลงาน

งานที่ 3.2 วิพากษ์

งานที่ 3.3 สรุป

งานที่ 3.4 ทำแบบฝึกหัด จำนวน 5 ข้อ

งานที่ 3.1 แต่ละกลุ่มเขียนรายงานผลการปฏิบัติงาน และเสนอผลงานที่ได้ทำ โดยผ่านทางจอคอมพิวเตอร์

งานที่	หัวข้อเรื่อง	สาระสำคัญ

งานที่ 3.4 ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด

- คำชี้แจง**
1. แบบฝึกหัดนี้มีจำนวน 5 ข้อ ๆ ละ 1 คะแนน ใช้เวลา 5 นาที (5 คะแนน)
 2. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว แล้วกาเครื่องหมาย X ลงในกระดาษคำตอบ

1. ปุ่มสำหรับสร้างข้อความคือปุ่มข้อใด



2. นางสาวนุญา เลือกข้อความที่ต้องการเคลื่อนย้าย > > ย้ายไปยังตำแหน่งใหม่

ข้อความที่เว้นว่างไว้คือข้อใด

- ก. เลือกกล่องข้อความภายในจุด 5 จุด
 - ข. เลือกกล่องข้อความภายในจุด 6 จุด
 - ค. เลือกกล่องข้อความภายในจุด 7 จุด
 - ง. เลือกกล่องข้อความภายในจุด 8 จุด
3. คำตอบข้อใดที่นายเสมอ เลือกแล้ว ดี แบ่งให้เห็นได้ชัดเจนและทำให้งานที่น่าเสนอสวยงาม
- ก. เลือกขนาดตัวอักษรไว้ขนาดเดียว คือ ขนาด 28 กำลังดี อ่านง่าย
 - ข. เลือกขนาดอักษรตามใจตนเอง เพราะ ขนาดไหนก็สามารถอ่านได้
 - ค. เลือกขนาดตัวอักษรไว้ 2 ขนาด คือ หัวเรื่องใหญ่ ขนาด 40 และเนื้อหาขนาด 20 ให้เห็นแตกต่างกัน
 - ง. เลือกขนาดอักษรตามลักษณะของงานดังนี้ หัวเรื่องใหญ่ใช้ ขนาด 38 หัวเรื่องย่อยใช้ ขนาด 30 และเนื้อเรื่องใช้ขนาด 24

4. นางสาวนัชชา ต้องการขีดเส้นใต้ให้กับข้อความที่สำคัญ นางสาวนัชชา เลือกคำสั่งข้อใด

- ก. คำสั่ง Style > Bold
 - ข. คำสั่ง Style > Underline
 - ค. คำสั่ง Alignment > Italic
 - ง. คำสั่ง Alignment > Underline
5. นายมานะ ต้องการปรับตัวอักษรเป็นตัวเอียง นายมานะ ต้องปฏิบัติตามขั้นตอนในข้อใด
- ก. เมนู Text > คำสั่ง Font > คำสั่ง Italic
 - ข. เมนู Text > คำสั่ง Style > คำสั่ง Italic
 - ค. เมนู Insert > คำสั่ง Font > คำสั่ง Italic
 - ง. เมนู Insert > คำสั่ง Style > คำสั่ง Italic

เฉลยแบบฝึกปฏิบัติ

วิชา การนำเสนอด้วยสื่อประสม

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยประสมการณ์ที่ 4 การสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหววัตถุด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

หน่วยประสมการณ์หลักที่ 4.1 การสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

ประสมการณ์รองที่ 4.1.1. การสร้างรูปทรงด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

คำชี้แจง	ภารกิจที่ 1	ศึกษาขั้นตอนการสร้างรูปทรงด้วยโปรแกรมออร์เวิร์ ดังนี้
	งานที่ 1.1	อ่านประมวลสาระเรื่อง การสร้างรูปทรงด้วยโปรแกรมออร์เวิร์
	งานที่ 1.2	บันทึกสาระสำคัญเรื่อง การสร้างรูปทรงด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

งานที่ 1.2 บันทึกสาระสำคัญ

งานที่ 1.1 – 1.2

การสร้างรูปทรงด้วยโปรแกรมออร์เวิร์ มีขั้นตอนการทำงานดังนี้

1. ลาก Display Icon มาวางที่ Flowline
2. ดับเบิ้ลคลิกเข้าไปใน Display Icon จะปรากฏ Presentation Windows และกล่องเครื่องมือที่เรียกว่า "Toolbox" ขึ้นมา เครื่องมือใช้สำหรับสร้างรูปทรง คือไอคอนรูปตัวเอ



คำชี้แจง ในภารกิจที่ 2 ดำเนินการสร้างรูปทรงสี่เหลี่ยมด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ มีงาน 12 งาน
ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องผลการปฏิบัติงาน และระบุปัญหาที่พบ (ถ้ามี)
และวิธีการแก้ไข โดยให้ปฏิบัติงานเป็นกลุ่ม และร่วมกันอภิปราย ดังนี้

งานที่ 2.1 – 2.12

- | | | | | |
|--|-------------------------------------|-------------|--------------------------|---------------|
| 2.1 เปิดเครื่องคอมพิวเตอร์และเปิดหน้าจอคอมพิวเตอร์ | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2.2 ชมมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์
เรื่อง การสร้างรูปทรงสี่เหลี่ยมด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2.3 เลือกปุ่ม Start | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2.4 เลือกคำสั่ง Programs | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2.5 เลือกคำสั่ง Macromedia | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2.6 เลือกคำสั่ง Macromedia Authorware 7.0 | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2.7 ลาก Icon Display มาวางที่ Flowline
จากนั้นตั้งชื่อ Display Icon ว่า วิชา | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2.8 ดับเบิลคลิกที่ Display Icon ชื่อ วิชา
จะปรากฏหน้าต่าง Presentation Window | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2.9 คลิก Icon รูปสี่เหลี่ยมที่ Tools box | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2.10 กดเมาส์ ช้ายค้างไว้ลากเฉียงลงมาที่มุมล่างด้านขวาสุด | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2.11 ปรับแต่งรูปสี่เหลี่ยม | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2.12 บันทึกงานที่โครพีดี | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |

ปัญหาที่พบจากการปฏิบัติงานทั้ง 12 งาน

.....ตามที่นักเรียนได้พบปัญหาที่เกิดจากการปฏิบัติจริง.....

.....

วิธีการแก้ปัญหา

.....ตามที่นักเรียนได้แก้ปัญหาที่เกิดจากการปฏิบัติจริง.....

.....

ประสบการณ์รองที่ 4.1.2. การตกแต่ง และเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

คำชี้แจง ภารกิจที่ 1 ศึกษาขั้นตอนการตกแต่ง และเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ ดังนี้
 งานที่ 1.1 อ่านประมวลสาระเรื่อง การตกแต่ง และเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์
 งานที่ 1.2 บันทึกสาระสำคัญเรื่อง การตกแต่ง และเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

งานที่ 1.2 บันทึกสาระสำคัญ

งานที่ 1.1 – 1.2

การตกแต่งและเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ เครื่องมือที่ใช้ในการตกแต่งรูปทรง ประกอบด้วย การกำหนดสีขอบ สีพื้น ชนิดของเส้น ลวดลายพื้น ลวดลายเส้นและการกำหนดแสง มี ขั้นตอนและรายละเอียดดังนี้

1) การกำหนดสี

เมื่อสร้างรูปทรงเรียบร้อยแล้ว สามารถกำหนดสีขอบ สีพื้น กำหนดชนิดของเส้น และกำหนดแสง

ได้ 2 วิธี คือ กำหนดจากแถบเมนู และกำหนดจากแถบเครื่องมือ ดังนี้

วิธีที่ 1 กำหนดจากแถบเมนู

1. เลือกเมนู Window
2. เลือกคำสั่ง Inspectors
3. เลือกคำสั่ง เส้น (Lines) ลวดลาย (Fills) แสง (Modes) และกำหนดสีขอบ สีพื้น (Colors) ดังภาพ

วิธีที่ 2 กำหนดจากแถบเครื่องมือ จะมีลักษณะเป็นรูปไอคอนสีเส้นขอบ สีพื้น เส้นขอบ แสง และ ลวดลาย

คำชี้แจง ในภารกิจที่ 2 ดำเนินการตกแต่ง และเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์
 มีงาน 10 งาน
 ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องผลการปฏิบัติงาน และระบุปัญหาที่พบ (ถ้ามี)
 และวิธีการแก้ไข โดยให้ปฏิบัติงานเป็นกลุ่ม และร่วมกันอภิปราย ดังนี้

งานที่ 2.1 – 2.10

- | | | | | |
|---|-------------------------------------|-------------|--------------------------|---------------|
| 2.1 ชมมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ เรื่อง
การตกแต่ง และเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรม
ออเธอร์แวร์ | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2.2 คลิกเมาส์เลือก Icon รูปกระป๋องสีที่เครื่องมือ Tools box | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2.3 เลือกสีที่ต้องการตกแต่งพื้นหลัง | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2.4 คลิก Display Icon ว่า วิชา | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2.5 คลิกขวาเลือกคำสั่ง Transition กำหนดการเคลื่อนไหว | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2.6 เลือกรูปแบบที่ต้องการเคลื่อนไหว | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2.7 เลือกลักษณะการเคลื่อนไหวของรูปแบบ | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2.8 เลือก Duration กำหนดระยะเวลาที่ต้องการให้แสดงผล | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2.9 เลือก Smoothness กำหนดค่าความต่อเนื่องในการเคลื่อนไหว | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2.10 กดปุ่ม OK | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |

ปัญหาที่พบจากการปฏิบัติงานทั้ง 10 งาน

.....ตามที่นักเรียนได้พบปัญหาที่เกิดจากการปฏิบัติจริง.....

.....

วิธีการแก้ปัญหา

.....ตามที่นักเรียนได้แก้ปัญหาที่เกิดจากการปฏิบัติจริง.....

.....

คำชี้แจง ในภารกิจที่ 3 รายงานผลงาน มีงาน 4 งาน ดังนี้

งานที่ 3.1 เสนอผลงาน

งานที่ 3.2 วิพากษ์

งานที่ 3.3 สรุป

งานที่ 3.4 ทำแบบฝึกหัด จำนวน 5 ข้อ

งานที่ 3.1 ตารางการเสนอผลงาน

งานที่	หัวเรื่อง	สาระสำคัญ
1		
2		

งานที่ 3.2 ประเมินตามความเป็นจริง

งานที่ 3.3 ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปผลการปฏิบัติงาน

การเผชิญประสบการณ์ เรื่อง มีขั้นตอนในการเผชิญประสบการณ์ ตามภารกิจและงาน ดังนี้ .

1. อ่านประมวลสาระเรื่อง การสร้างรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์
2. หมัดดีมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ เรื่อง การสร้างรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์
3. ปฏิบัติการสร้างรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ เพื่อสร้างเป็นพื้นหลัง
4. ดำเนินการตกแต่งรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์
5. ดำเนินการเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์
6. รายงานผลการปฏิบัติงานและนำเสนอผลงาน

งานที่ 4 ทำแบบฝึกหัด**เฉลยแบบฝึกหัด**

1. ง
2. ค
3. ข
4. ก
5. ค

เฉลยแบบฝึกปฏิบัติ

วิชา คอมพิวเตอร์ 2

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยประสบการณ์ที่ 4 การสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหววัตถุด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

หน่วยประสบการณ์หลักที่ 4.2 การสร้าง ตกแต่ง และเคลื่อนไหวข้อความด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

.....

ประสบการณ์รองที่ 4.2.1. การสร้างข้อความด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

- คำชี้แจง ภารกิจที่ 1 ศึกษาการสร้างข้อความด้วยโปรแกรมออร์เวิร์ ดังนี้
- งานที่ 1.1 อ่านประมวลสาระเรื่อง การสร้างข้อความด้วยโปรแกรมออร์เวิร์
- งานที่ 1.2 บันทึกสาระสำคัญเรื่อง การสร้างรูปทรงด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

งานที่ 1.2 บันทึกสาระสำคัญ

งานที่ 1.1 – 1.2

การสร้างข้อความด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

เมื่อนักเรียนลาก Display Icon มาเพื่อพิมพ์ข้อความ จะปรากฏคำสั่ง 2 ชนิด คือ คำสั่งสำหรับพิมพ์ข้อความ/  และคำสั่งตกแต่งข้อความ / 

มีขั้นตอนการสร้างข้อความดังนี้

- 1) เลือกปุ่ม  / (Text) ที่กล่องเครื่องมือ
- 2) เลือกตำแหน่งที่ต้องการสร้างข้อความบน Presentation Windows จากนั้นพิมพ์ข้อความที่ต้องการ

ต้องการ

- 3) เลือกปุ่ม  เมื่อพิมพ์ข้อความเสร็จเรียบร้อยแล้ว และตกแต่งข้อความตามต้องการ (ปุ่ม )

ใช้เลือกข้อความที่สร้างขึ้นเพื่อกำหนดรูปแบบข้อความ และใส่ข้อความ)

คำชี้แจง ในภารกิจที่ 2 ดำเนินการสร้างข้อความด้วยโปรแกรมออร์เดอร์แวร์ มีงาน 6 งาน
 ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องผลการปฏิบัติงาน และระบุปัญหาที่พบ (ถ้ามี)
 และวิธีการแก้ไข โดยให้ปฏิบัติงานเป็นกลุ่ม และร่วมกันอภิปราย ดังนี้

งานที่ 2.1 – 2.6

- | | | |
|---|-------------------------------------|--------------------------|
| 2.1 ชมมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ | | |
| เรื่อง การสร้างข้อความด้วยโปรแกรมออร์เดอร์แวร์ | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2.2 เลือกเนื้อหาวิชาคอมพิวเตอร์ 1 กลุ่มละ 1 เนื้อหา | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2.3 เลือก Icon รูปตัวเอ ที่ Tools box | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2.4 เลือก Icon รูปคินสอและตัวเอ | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2.5 เลือกตำแหน่งที่ต้องการพิมพ์ข้อความ | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2.6 เลือกไอคอนรูปลูกศรสีดำที่ Toolbox | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

ปัญหาที่พบจากการปฏิบัติงานทั้ง 6 งาน

.....ตามที่นักเรียน ได้พบปัญหาที่เกิดจากการปฏิบัติจริง.....

.....

วิธีการแก้ปัญหา

.....ตามที่นักเรียน ได้แก้ปัญหาที่เกิดจากการปฏิบัติจริง.....

.....

ประสบการณ์รองที่ 4.2.2. การตกแต่ง และเคลื่อนไหวข้อความด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

คำชี้แจง ภารกิจที่ 1 ศึกษาการตกแต่ง และเคลื่อนไหวข้อความด้วยโปรแกรมออร์เวิร์ ดังนี้
 งานที่ 1.1 อ่านประมวลสาระเรื่อง การตกแต่ง และเคลื่อนไหวข้อความด้วยโปรแกรมออร์เวิร์
 งานที่ 1.2 บันทึกสาระสำคัญเรื่อง การตกแต่ง และเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

งานที่ 1.2 บันทึกสาระสำคัญ

งานที่ 1.1 – 1.2

การตกแต่ง และเคลื่อนไหวข้อความด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

ขั้นที่ 1 เลือกตัวอักษรที่ต้องการกำหนดรูปแบบ

ขั้นที่ 2 เลือกเมนู Text

ขั้นที่ 3 เลือกตามคำสั่งที่ต้องการนำไปใช้ดังนี้

- 3.1 การตกแต่งแบบอักษร เลือกคำสั่ง Font
- 3.2 การตกแต่งขนาดอักษร เลือกคำสั่ง Size
- 3.3 การตกแต่งลักษณะอักษร เลือกคำสั่ง Style ประกอบด้วย
 - 3.3.1 เลือกคำสั่ง Plain ตัวอักษรปกติ
 - 3.3.2 เลือกคำสั่ง Bold หรือกดปุ่ม Ctrl + Alt + B ตัวอักษรหนา
 - 3.3.3 เลือกคำสั่ง Italic หรือกดปุ่ม Ctrl + Alt + I ตัวอักษรเอียง
 - 3.3.4 เลือกคำสั่ง Underline หรือกดปุ่ม Ctrl + Alt + U ตัวอักษรขีดเส้นใต้
 - 3.3.5 เลือกคำสั่ง Superscript ตัวอักษรยก
 - 3.3.6 เลือกคำสั่ง Subscript ตัวอักษรห้อย
- 3.4 การตกแต่งตำแหน่งอักษร เลือกคำสั่ง Alignment ประกอบด้วย
 - 3.4.1 เลือกคำสั่ง Left หรือกดปุ่ม Ctrl + [ตำแหน่งชิดซ้าย
 - 3.4.2 เลือกคำสั่ง Center หรือกดปุ่ม Ctrl + \ ตำแหน่งกึ่งกลาง
 - 3.4.3 เลือกคำสั่ง Right หรือกดปุ่ม Ctrl +] ตำแหน่งชิดขวา
 - 3.4.4 เลือกคำสั่ง Justify หรือกดปุ่ม Ctrl + Shift + \ ตำแหน่งชิดขอบ

คำชี้แจง ในภารกิจที่ 2 ดำเนินการตกแต่ง และเคลื่อนไหวข้อความด้วย โปรแกรมออร์เตอร์แวร์
มีงาน 10 งาน
ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องผลการปฏิบัติงาน และระบุปัญหาที่พบ (ถ้ามี)
และวิธีการแก้ไข โดยให้ปฏิบัติงานเป็นกลุ่ม และร่วมกันอภิปราย ดังนี้

งานที่ 2.1 – 2.10

- | | | | | |
|--|-------------------------------------|-------------|--------------------------|---------------|
| 1. หมมัลติมีเดียประกอบการเสด็จประสภการณ
เรื่อง การตกแต่ง และเคลื่อนไหวข้อความ
ด้วยโปรแกรมออร์เตอร์แวร์ | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2. เลือกคลิกเมาส์ซ้ายที่จุดแฮนดเคิลปรับแต่งขนาด
ของกรอบข้อความ | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 3. เลือก Icon Modes ที่ชื่อ Transparent | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 4. เลือก เมนู Text | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 5. เลือก ไอคอนรูปตัว เอ | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 6. เลือกเมนู Text เลือกคำสั่ง Font | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 7. เลือกเมนู Text เลือกคำสั่ง Size | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 8. เลือกเมนู Text เลือก Style | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 9. เลือกเมนู Text เลือกคำสั่ง Alignment เลือกคำสั่งแบบ
Center | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 10. ปิดหน้าต่าง Presentation Window | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |

ปัญหาที่พบจากการปฏิบัติงานทั้ง 10 งาน

.....ตามที่นักเรียนได้พบปัญหาที่เกิดจากการปฏิบัติจริง.....

.....

วิธีการแก้ปัญหา

.....ตามที่นักเรียนได้แก้ปัญหาที่เกิดจากการปฏิบัติจริง.....

.....

คำชี้แจง ในภารกิจที่ 3 รายงานผลงาน มีงาน 4 งาน ดังนี้

งานที่ 3.1 เสนอผลงาน

งานที่ 3.2 วิพากษ์

งานที่ 3.3 สรุป

งานที่ 3.4 ทำแบบฝึกหัด จำนวน 5 ข้อ

งานที่ 3.1 ตารางการเสนอผลงาน

งานที่	หัวเรื่อง	สาระสำคัญ
1		
2		

งานที่ 3.2 ประเมินตามความเป็นจริง

งานที่ 3.3 ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปผลการปฏิบัติงาน

การเผชิญประสบการณ์ เรื่อง มีขั้นตอนในการเผชิญประสบการณ์ ตามภารกิจและงาน ดังนี้

1. อ่านประมวลสาระเรื่อง การสร้างข้อความด้วยโปรแกรมออร์เวิร์
2. ชมมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ เรื่อง การสร้างข้อความด้วยโปรแกรมออร์เวิร์
3. ปฏิบัติการสร้างข้อความด้วยโปรแกรมออร์เวิร์ เพื่อสร้างเนื้อหาในแบบเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ 1 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
4. ดำเนินการตกแต่งข้อความด้วยโปรแกรมออร์เวิร์
5. ดำเนินการเคลื่อนไหวข้อความด้วยโปรแกรมออร์เวิร์
6. รายงานผลการปฏิบัติงานและนำเสนอผลงาน

งานที่ 4 ทำแบบฝึกหัด

เฉลยแบบฝึกหัด

1. ค
2. ข
3. ง
4. ข
5. ง

แบบทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์หน่วยที่ 4

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยประสบการณ์ที่ 4 การสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหววัตถุด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

ประสบการณ์หลักที่ 4.1 การสร้างรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

ประสบการณ์หลักที่ 4.2 การ ตกแต่งและเคลื่อนไหวรูปทรงด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

ตอนที่ 1 แบบทดสอบภาคทฤษฎี

คำชี้แจง 1. แบบทดสอบนี้มีจำนวน 10 ข้อ ๆ ละ 1 คะแนน ใช้เวลา 5 นาที (10 คะแนน)

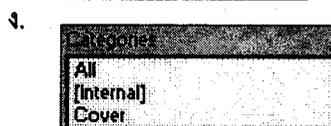
2. ให้นักเรียนกาเครื่องหมายกากบาท (X) ลงบนกระดาษคำตอบข้อที่ถูกต้องเพียงข้อเดียว

1. นายปิติ เลือกปุ่ม  มาทำงาน แสดงว่า นายปิติ ต้องการทำอะไร
 - ก. สร้างเส้นอิสระ
 - ข. สร้างเส้นตรงแนวตั้ง
 - ค. สร้างเส้นตรงแนวนอน
 - ง. สร้างเส้นเฉียง 45 องศา
2. นายนิพนธ์ ต้องทำอะไรจึงจะสามารถสร้างรูปทรงวงกลมได้
 - ก. ต้องกดแป้น Ctrl พร้อมขณะลากเส้น
 - ข. ต้องกดแป้น Alt พร้อมขณะลากเส้น
 - ค. ต้องกดแป้น Esc พร้อมขณะลากเส้น
 - ง. ต้องกดแป้น Shift พร้อมขณะลากเส้น
3. นายภูมิ เลือกปุ่ม  เพื่อนำมาทำพื้นของหัวเรื่องเป็นรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า นายภูมิปฏิบัติข้อใดถูกต้อง
 - ก. ลากเมาส์บริเวณพื้นที่นำเสนอผลงาน
 - ข. กดแป้น Ctrl ค้างไว้ขณะลากเมาส์
 - ค. กดแป้น Shift ค้างไว้ขณะลากเมาส์
 - ง. กดแป้น Alt ค้างไว้ขณะลากเมาส์

4. นางสาวชบา สร้างรูปทรงสี่เหลี่ยมมุมมนและต้องการเปลี่ยนเส้นขอบเป็นแบบเส้นปะ
นางสาวชบา ควรเลือกปุ่มข้อใด



5. นักเรียนต้องการเลือกรูปแบบการเคลื่อนไหว นักเรียนควรเลือกรูปภาพข้อใด



6. ปุ่มสำหรับสร้างข้อความคือปุ่มข้อใด



7. นางสาวนงนุช เลือกข้อความที่ต้องการเคลื่อนย้าย > > ย้ายไปยังตำแหน่งใหม่ ข้อความที่เว้นว่างไว้คือขั้นตอนใด
- เลือกกล่องข้อความภายในจุด 5 จุด
 - เลือกกล่องข้อความภายในจุด 6 จุด
 - เลือกกล่องข้อความภายในจุด 7 จุด
 - เลือกกล่องข้อความภายในจุด 8 จุด
8. นายอาคม เลือกแบบอักษร เป็นแบบ Wansika เพราะทำสื่อการสอนในวิชาภาษาไทย นายอาคม เลือกแบบอักษรเหมาะสมหรือไม่
- ไม่เหมาะสม เพราะควรที่จะเลือกหลายๆ แบบ
 - เหมาะสม แต่จะเลือกแบบไหนก็ได้เพราะเหมาะกับงานทุกแบบ
 - ไม่เหมาะสม เพราะแบบอักษรชนิดนี้เป็นแบบไทยมากเกินไปไม่เป็นสากล
 - เหมาะสม เพราะแบบอักษรชนิดนี้มีลักษณะเป็นแบบไทยๆ เหมาะกับงานที่ทำ
9. นางสาวนันทชา ต้องการขีดเส้นใต้ให้กับข้อความที่สำคัญ นางสาวนันทชา เลือกคำสั่งข้อใด
- คำสั่ง Style > Bold
 - คำสั่ง Style > Underline
 - คำสั่ง Alignment > Italic
 - คำสั่ง Alignment > Underline
10. นายมานะ ต้องการปรับตัวอักษรเป็นตัวเอียง นายมานะ ต้องปฏิบัติตามขั้นตอนในข้อใด
- เมนู Text > คำสั่ง Font > คำสั่ง Italic
 - เมนู Text > คำสั่ง Style > คำสั่ง Italic
 - เมนู Insert > คำสั่ง Font > คำสั่ง Italic
 - เมนู Insert > คำสั่ง Style > คำสั่ง Italic

ตอนที่ 2 แบบทดสอบภาคปฏิบัติ

คำชี้แจง แบบทดสอบภาคปฏิบัติ มีจำนวน 1 ข้อ ใช้เวลา 10 นาที (10 คะแนน)

สิ่งที่จัดเตรียมไว้ให้	1. แผ่นซีดี	จำนวน 1 แผ่น
	2. เครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับนักเรียน	จำนวน 25 เครื่อง

คำสั่ง

จงสร้างพื้นหลังบทเรียนและพิมพ์ข้อความตามเรื่องในวิชาคอมพิวเตอร์ 1 สำหรับนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยเลือกเนื้อหาที่มุมวิชาการจำนวน 1 เนื้อหา สร้างบทเรียนจำนวน 9 แผ่น
และตกแต่งแบบเรียนให้สวยงาม
ส่งบทเรียนใส่แผ่นซีดีที่จัดทำและระบุชื่อและนามสกุลของนักเรียน

กระดาษคำตอบแบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์

หน่วยประสบการณ์ที่ 4

รวมคะแนน

	ก	ข	ค	ง
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

เฉลยแบบทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์
หน่วยประสบการณ์ที่ 4 การสร้าง ตกแต่งและเคลื่อนไหววัตถุด้วยโปรแกรมออร์แวร์

1. ง
2. ง
3. ก
4. ก
5. ค
6. ข
7. ข
8. ง
9. ข
10. ก

หน่วยประสบการณ์ที่ 5
เรื่อง การจัดรูปแบบก่อนนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

แบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยประสบการณ์ที่ 5 การจัดรูปแบบก่อนนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

ประสบการณ์หลังที่ 5.1 การลบและการหยุดรอกงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

ประสบการณ์หลังที่ 5.2 การจัดรูปเล่มและตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

ตอนที่ 1 แบบทดสอบภาคทฤษฎี

คำชี้แจง 1. แบบทดสอบนี้มีจำนวน 10 ข้อ ๆ ละ 1 คะแนน ใช้เวลา 5 นาที (10 คะแนน)

2. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด แล้วกาเครื่องหมาย X ลงในกระดาษคำตอบ

1. Erase Icon มีความหมายตรงกับข้อใด

ก. รวมชุดงานนำเสนอ

ข. พิมพ์งานที่จะนำเสนอ

ค. คอย ไอคอนนำเสนองาน

ง. ลบ ไอคอนนำเสนองาน

2. นายสมชาย สร้างงานใน Display Icon 2 หน้า เมื่อนำเสนอผลงานทำไม งานทั้ง 2 หน้า จึงซ้อนกัน

ก. เพราะไม่ได้ใช้ไอคอน

ข. เพราะไม่ได้ใช้ไอคอน

ค. เพราะไม่ได้ใช้ไอคอน

ง. เพราะไม่ได้ใช้ไอคอน



3. นายปรีชา เลือกไอคอนหยุดรอ มาวางที่ Flowline นายปรีชา ต้องเลือกไอคอนข้อใด

ก.



ข.



ค.



ง.



4. เพราะเหตุใดใน Properties : Wait Icon จึงไม่ปรากฏรูปนาฬิกา

- ก. เพราะไม่คลิกเลือก Show Countdown
- ข. เพราะไม่คลิกเลือก Mouse Click
- ค. เพราะไม่คลิกเลือก Show Button
- ง. เพราะไม่กำหนดค่าหน่วยเวลาไว้ในช่วง Time Limit

5. เมื่อนักเรียนดับเบิลคลิกไอคอน  ชื่อ Gray Navigation Panel ผลปรากฏคือข้อใด

- ก. ไอคอน 
- ข. ไอคอน 
- ค. ไอคอน 
- ง. ไอคอน 

6. นายไพวัลย์ คลิกเลือกไอคอน  แสดงว่า นายไพวัลย์ต้องการเลือกใช้คำสั่งข้อใด

- ก. หน้าต่อไป
- ข. ย้อนกลับไป 1 ครั้ง
- ค. ไปหน้าถัดไปข้างหน้า
- ง. ออกจาก Framework Icon
7. นายคมสันต์ ลบไอคอน ชื่อ Gray Navigation Panel ใน Framework
นายคมสันต์ ควรปฏิบัติตามข้อใด
- ก. ไม่ต้องทำอะไร เพราะสามารถทำงานได้
- ข. ลาก Display Icon ที่แถบเครื่องมือมาวางแทนที่
- ค. ควรลบ Framework Icon แก่ที่ทั้งหมดและนำ Framework Icon ใหม่มาทำงานแทน
- ง. เลือก Framework Icon มาวางที่ Flowline ใหม่และคัดลอก Display Icon ใน Framework Icon ใหม่มาวางใน Framework Icon ที่ลบไป
8. ฟังก์ชันในการพิมพ์เลขหน้าใน Framework Icon คือข้อใด
- ก. IconTitle
- ข. {Icontitle}
- ค. (IconTitle)
- ง. [IconTitle]

9. นายสมภพ ต้องการนำภาพแอนิเมชันมาตกแต่งงาน แต่ไม่นำภาพเข้าทาง Insert > Media > Animated GIF นายสมภพ นำภาพมาตกแต่งด้วยวิธีในข้อใด
- เมนู File > Import
 - ปุ่ม  ที่ Toolbar
 - กดปุ่ม Ctrl + Shift + R
 - เลือกภาพแอนิเมชันที่ Web > คลิกขวา > เลือกคำสั่งคัดลอก > และนำมาวางที่ Flowline ชิ้นงาน
10. นางสาวแสนสุข นำเสียงเข้ามาตกแต่งงานและต้องการฟังเสียงก่อนเลือกใช้
- นางสาวแสนสุข ควรเลือกปุ่มในข้อใด
- ปุ่ม 
 - ปุ่ม 
 - ปุ่ม 
 - ปุ่ม 

ตอนที่ 2 แบบทดสอบภาคปฏิบัติ

คำชี้แจง แบบทดสอบภาคปฏิบัติ มีจำนวน 1 ข้อ ใช้เวลา 10 นาที (10 คะแนน)

สิ่งที่จัดเตรียมไว้ให้

1. แผ่นซีดี

จำนวน 1 แผ่น

2. เครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับนักเรียน

จำนวน 25 เครื่อง

คำสั่ง

ให้นักเรียนจัดรูปแบบงานที่นักเรียนทำชิ้นงานไว้ในหน่วยประสบการณ์ที่ 4 โดยการลบ หยุดรอต จัดรูปเล่มข้อมูลที่มีอยู่และตกแต่งชิ้นงานให้สวยงาม
ส่งบทเรียนที่จัดทำและระบุชื่อและนามสกุลของนักเรียน

กระดาษคำตอบแบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์

หน่วยประสบการณ์ที่ 5

รวมคะแนน

	ก	ข	ค	ง
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

**เฉลยแบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์
หน่วยประสบการณ์ที่ 5 การจัดรูปแบบก่อนนำเสนอด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์**

1. ง
2. ค
3. ก
4. ก
5. ง
6. ง
7. ง
8. ข
9. ง
10. ข

คำชี้แจง ในภารกิจที่ 2 ดำเนินการลงงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เธอร์แวร์ มีงาน 4 งาน
ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องผลการปฏิบัติงาน และระบุปัญหาที่พบ (ถ้ามี)
และวิธีการแก้ไข โดยให้ปฏิบัติงานเป็นกลุ่ม และร่วมกันอภิปราย ดังนี้

งานที่ 2.1 – 2.4

- | | | | | |
|---|--------------------------|-------------|--------------------------|---------------|
| 1. หมมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ เรื่อง
การลงงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เธอร์แวร์ | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2. เลือกไอคอนที่ต้องการลบเปิด และปิด | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 3. ลาก Erase Icon มาวาง ตั้งชื่อและดับเบิ้ลคลิก | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 4. เลือกรูปแบบการลบและลบ | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |

ปัญหาที่พบจากการปฏิบัติงานทั้ง 4 งาน

.....

.....

.....

.....

.....

วิธีการแก้ปัญหา

.....

.....

.....

.....

.....

คำชี้แจง ในภารกิจที่ 2 ดำเนินการหุ้ครองงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ มีงาน 7 งาน
ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องผลการปฏิบัติงาน และระบุปัญหาที่พบ (ถ้ามี)
และวิธีการแก้ไข โดยให้ปฏิบัติงานเป็นกลุ่ม และร่วมกันอภิปราย ดังนี้

งานที่ 2.1 – 2.4

- | | | | | |
|---|--------------------------|-------------|--------------------------|---------------|
| 1. ชมมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์
เรื่องการหุ้ครองงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2. ลาก Wait Icon วางที่เส้น Flowline ได้ไอคอน
ที่ต้องการหุ้ครองงานนำเสนอ | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 3. เลือก Mouse Click | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 4. เลือก Key Press | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 5. กำหนดเวลาที่ Time Limit | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 6. เลือก Show Countdown | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 7. เลือก Show Button | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |

ปัญหาที่พบจากการปฏิบัติงานทั้ง 7 งาน

.....

.....

.....

.....

.....

วิธีการแก้ปัญหา

.....

.....

.....

.....

.....

งานที่ 3.4 ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด

- คำชี้แจง**
1. แบบฝึกหัดนี้มีจำนวน 5 ข้อ ๆ ละ 1 คะแนน ใช้เวลา 5 นาที (5 คะแนน)
 2. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว แล้วกาเครื่องหมาย X ลงในกระดาษคำตอบ
1. คำสั่ง Transition ใน Properties : Erase Icon มีหน้าที่ในข้อใด
 - ก. กำหนดรูปแบบการลบ
 - ข. กำหนดรูปแบบการคอย
 - ค. กำหนดรูปแบบการจัดชุด
 - ง. กำหนดรูปแบบการนำเสนอ
 2. นายสมชาย สร้างงานใน Display Icon 2 หน้า เมื่อนำเสนอผลงานทำไม งานทั้ง 2 หน้าจึงซ้อนกัน
 - ก. เพราะไม่ได้ใช้ไอคอน 
 - ข. เพราะไม่ได้ใช้ไอคอน 
 - ค. เพราะไม่ได้ใช้ไอคอน 
 - ง. เพราะไม่ได้ใช้ไอคอน 
 3. ไอคอนที่มีหน้าที่ในการสั่งหยุดการนำเสนอผลงาน คือไอคอนข้อใด
 - ก. Wait Icon
 - ข. Erase Icon
 - ค. Interaction Icon
 - ง. Formwork Icon
 4. ทำไมขณะที่หยุดรอ จึงปรากฏรูปนาฬิกาอยู่บนงานนำเสนอผลงาน
 - ก. เพราะเลือก Key Press
 - ข. เพราะเลือก Mouse Click
 - ค. เพราะเลือก Show Button
 - ง. เพราะเลือก Show Countdown
 4. ทำไม ไอคอน  จึงมีสี่เทา
 - ก. เพราะไม่คลิกเลือก Key Press
 - ข. เพราะไม่คลิกเลือก Mouse Click
 - ค. เพราะไม่คลิกเลือก Show Button
 - ง. เพราะไม่กำหนดค่าหน่วยเวลาไว้ในช่วง Time Limit

คำชี้แจง ในภารกิจที่ 2 ดำเนินการจัดรูปเล่มข้อมูลด้วยโปรแกรมออร์เธอร์แวร์ มีงาน 18 งาน
ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องผลการปฏิบัติงาน และระบุปัญหาที่พบ (ถ้ามี)
และวิธีการแก้ไข โดยให้ปฏิบัติงานเป็นกลุ่ม และร่วมกันอภิปราย ดังนี้

งานที่ 2.1 – 2.4

- | | | | | |
|--|--------------------------|-------------|--------------------------|---------------|
| 1. ชมมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ เรื่อง
การจัดรูปเล่มข้อมูลด้วยโปรแกรมออร์เธอร์แวร์ | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2. ลาก Framework Icon มาวางด้านบน Display Icon
ชื่อ หน้า 1 | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 3. ตั้งชื่อว่า เนื้อหา | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 4. ดับเบิลคลิก Framework Icon ชื่อ เนื้อหา | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 5. ดับเบิลคลิก Display Icon ชื่อ Gray Navigation Panel | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 6. ดับเบิลคลิกรูปตารางสี่เหลี่ยม | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 7. เลือกคำสั่ง Mode | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 8. เลือกคำสั่ง Erase | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 9. กดปุ่ม OK | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 10. ย่อรูปสี่เหลี่ยมให้เล็ก | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 11. ลากรูปสี่เหลี่ยม วางในตำแหน่งที่ต้องการ กดปิด | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 12. เลือก Interation Icon ชื่อ Navigation hyperlinks
ลบลักษณะไม่ใช้ลบทิ้ง | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 13. ดับเบิลคลิก Interation Icon ชื่อ Navigation hyperlinks
ลากสัญลักษณ์ ต่าง ๆ วางในตำแหน่งที่ต้องการ | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 14. ปิดหน้าต่าง Presentation Window | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 15. ลาก Display Icon ที่ชื่อ หน้า 1 วางไว้ ด้านขวา ของ
Framework Icon ชื่อ เนื้อหา | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 16. ดับเบิลคลิก Display Icon ชื่อหน้า 1 คลิกไอคอนรูปตัวเอง
และเลือก ตำแหน่งที่ต้องการพิมพ์ฟังก์ชันเลขหน้า | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 17. พิมพ์เครื่องหมายปีกกาเปิด พิมพ์คำว่า Icon title
และพิมพ์ปีกกาปิด | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 18. พิมพ์เนื้อหาตามที่ได้รับมอบหมาย | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |

ปัญหาที่พบจากการปฏิบัติงานทั้ง 18 งาน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

วิธีการแก้ปัญหา

.....

.....

.....

.....

.....

.....

คำชี้แจง ในภารกิจที่ 2 ดำเนินการตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ มีงาน 18 งาน
ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องผลการปฏิบัติงาน และระบุปัญหาที่พบ (ถ้ามี)
และวิธีการแก้ไข โดยให้ปฏิบัติงานเป็นกลุ่ม และร่วมกันอภิปราย ดังนี้

งานที่ 2.1 – 2.4

- | | | | | |
|---|--------------------------|-------------|--------------------------|---------------|
| 1. ชมมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ เรื่อง
การตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2. ดับเบิ้ลคลิก Icon ที่ต้องการตกแต่งรูปภาพ | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 3. เลือก เมนู Insert | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 4. เลือกคำสั่ง Image | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 5. เลือกปุ่ม Image ที่หน้าต่าง Properties : Image | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 6. เลือกรูปภาพที่ต้องการ | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 7. กดปุ่ม Image จัดรูปภาพวางในตำแหน่งที่ต้องการ | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 8. คลิกที่เส้น Flowline ด้านบน Display Icon ที่ต้องการ
ตกแต่งภาพเคลื่อนไหว | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 9. เลือกเมนู Insert | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 10. เลือกคำสั่ง Media | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 11. เลือกคำสั่ง Animated GIF | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 12. เลือกคำสั่ง Brower | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 13. เลือกรูปภาพเคลื่อนไหวตามที่ต้องการ กดปุ่ม Open และ
กดปุ่ม OK | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 14. ลากไอคอน Sound วางไว้ด้านบน Display Icon
ที่ชื่อ Background และตั้งชื่อว่า Sound | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 15. ดับเบิ้ลคลิกที่ไอคอนชื่อ Sound จะปรากฏหน้าต่าง
Properties Sound Icon | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 16. เลือกปุ่ม Import | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 17. เลือกไฟล์เสียงที่ต้องการ | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 18. กดปุ่ม Import โปรแกรมจะบันทึกเสียง
เข้ามาในชิ้นงานเสร็จสิ้นการบันทึกเสียง | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |

ปัญหาที่พบจากการปฏิบัติงานทั้ง 18 งาน

.....

.....

.....

.....

.....

วิธีการแก้ปัญหา

.....

.....

.....

.....

.....

งานที่ 3.4 ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด

- คำชี้แจง** 1. แบบฝึกหัดนี้มีจำนวน 5 ข้อ ๆ ละ 1 คะแนน ใช้เวลา 5 นาที (5 คะแนน)
 2. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว แล้วกาเครื่องหมาย X ลงใน
 กระดาษคำตอบ
- นายวิเชียร ต้องการสร้างข้อสอบก่อนเรียนในชั้นงาน นายวิเชียรต้องเลือกไอคอนข้อใด
 มาพิมพ์โจทย์ข้อสอบ
 - Display Icon
 - Framework Icon
 - Interaction Icon
 - Decision Icon
 - นายเข้มแข็ง ต้องการกำหนดเลขหน้า โดยใช้ฟังก์ชันกำหนด นายเข้มแข็งต้องพิมพ์ฟังก์ชันข้อใด
 - {Repcount}
 - {CotuntRep}
 - (Repcount]
 - (CountRep)
 - ทำไมเมื่อเลือกตัวเลือกข้อถูกจึงไม่ปรากฏคะแนน
 - เพราะไม่ได้ใส่คะแนนที่ช่อง Score
 - เพราะไม่ได้เลือก Correct Response
 - เพราะเลือก Not Judged
 - เพราะเลือก Wrong Response
 - เพราะเหตุใด เมื่อเลือกคำตอบข้อ 1 แล้ว จึงไม่ทำงานข้อ 2 ต่อ
 - เพราะที่ Status ไม่กำหนดข้อถูก
 - เพราะไม่ระบุคะแนนที่ช่อง Score
 - เพราะที่ช่อง Erase ไม่เลือก After Next Entry
 - เพราะที่ Branch ไม่เลือก Exit Interaction
 - นางสาวโสภานำ Map Icon มาสร้างเป็นปุ่ม ก และนำ Display Icon มาวางใน Map Icon
 เพื่อจะพิมพ์ข้อความโต้ตอบ แต่ข้อความปรากฏเร็วมาก นางสาวโสภานจะทำอย่างไร ให้ข้อความ
 ปรากฏได้นาน 1 วินาที
 - เลือก Transition ที่แสดงผลนาน ๆ มาควบคุม
 - เลือก Wait Icon มาวางใน Map Icon หลัง Display Icon
 - เลือก Wait Icon มาวางใน Map Icon ก่อน Display Icon
 - กำหนดให้นาน 1 วินาทีไม่ได้ เพราะไม่สามารถนำ Wait Icon มาวางได้

แบบฝึกปฏิบัติ

วิชา คอมพิวเตอร์ 2

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยประสงค์ที่ 5 การจัดรูปแบบก่อนนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

หน่วยประสงค์หลักที่ 5.1 การลบและหยุดการนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

ประสงค์ที่ 5.1.1. การลบงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

คำชี้แจง	ภารกิจที่ 1	ศึกษาขั้นตอนการลบงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์ ดังนี้
	งานที่ 1.1	อ่านประมวลสาระเรื่อง การลบงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์
	งานที่ 1.2	บันทึกสาระสำคัญเรื่อง การลบงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

งานที่ 1.2 บันทึกสาระสำคัญ

งานที่ 1.1 – 1.2

การลบงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

หน้าที่ของ Erase Icon คือ ช่วยให้สามารถลบข้อมูล Object ต่าง ๆ ที่สร้างไว้ใน Icon ก่อนหน้าให้จางหายออกไปจากหน้าจอได้ตามต้องการ

คำชี้แจง ในภารกิจที่ 2 ดำเนินการลบบงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์แวร์ มีงาน 4 งาน
ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องผลการปฏิบัติงาน และระบุปัญหาที่พบ (ถ้ามี)
และวิธีการแก้ไข โดยให้ปฏิบัติงานเป็นกลุ่ม และร่วมกันอภิปราย ดังนี้

งานที่ 2.1 – 2.4

- | | | |
|---|---|--|
| 1. ชมมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ เรื่อง
การลบบงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์แวร์ | <input checked="" type="checkbox"/> ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2. เลือกไอคอนที่ต้องการลบเปิด และปิด | <input checked="" type="checkbox"/> ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 3. ลาก Erase Icon มาวาง ตั้งชื่อและดับเบิลคลิก | <input checked="" type="checkbox"/> ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 4. เลือกรูปแบบการลบและลบ | <input checked="" type="checkbox"/> ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> ไม่ได้ปฏิบัติ |

ปัญหาที่พบจากการปฏิบัติงานทั้ง 4 งาน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

วิธีการแก้ปัญหา

.....

.....

.....

.....

.....

.....

เฉลยแบบฝึกปฏิบัติ

วิชา คอมพิวเตอร์ 2

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยประสงค์ที่ 5 การจัดรูปแบบก่อนนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

หน่วยประสงค์หลักที่ 5.1 การลบและหยุดการนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

ประสงค์รองที่ 5.1.2. การหยุดการนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

คำชี้แจง	ภารกิจที่ 1	ศึกษาขั้นตอนการหยุดการนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์ ดังนี้
	งานที่ 1.1	อ่านประมวลสาระเรื่อง การหยุดการนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์
	งานที่ 1.2	บันทึกสาระสำคัญเรื่อง การหยุดการนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

งานที่ 1.2 บันทึกสาระสำคัญ

งานที่ 1.1 – 1.2

การหยุดการนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

Wait Icon มีหน้าที่ในการหยุดโปรแกรมหรือหน่วยชิ้นงานไม่แสดงผลการทำงานขึ้นมา และถ้าต้องการให้ทำงานต่อก็สามารถทำได้ด้วยการกดแป้นคีย์บอร์ด คลิกเมาส์ หรือการกำหนดเป็นเวลาที่ต้องการให้หยุดแล้วแสดงผลต่อ

คำชี้แจง ในภารกิจที่ 2 ดำเนินการหุขครองานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เรอร์แวร์ มีงาน 7 งาน
ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องผลการปฏิบัติงาน และระบุปัญหาที่พบ (ถ้ามี)
และวิธีการแก้ไข โดยให้ปฏิบัติงานเป็นกลุ่ม และร่วมกันอภิปราย ดังนี้

งานที่ 2.1 – 2.4

- | | | | |
|---|-------------------------------------|-------------|--|
| 1. หม้ลคมีเค็ยประกอบการเพชชฎประสบการณั | | | |
| เรื่งการหุขครองานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เรอร์แวร์ | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2. ลาก Wait Icon วางที่เส้น Flowline ได้ไอกอน | | | |
| ที่ค้องการหุขครองานนำเสนอ | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 3. เลือก Mouse Click | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 4. เลือก Key Press | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 5. ก้าหนดเวลาทึ Time Limit | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 6. เลือก Show Countdown | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 7. เลือก Show Button | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> ไม่ได้ปฏิบัติ |

ปัญหาที่พบจากการปฏิบัติงานทั้ง 7 งาน

.....ตามที่นักเรียนได้พบปัญหาที่เกิดจากการปฏิบัติจริง.....
.....
.....
.....

วิธีการแก้ปัญหา

.....ตามที่นักเรียนได้พบปัญหาที่เกิดจากการปฏิบัติจริง.....
.....
.....
.....

คำชี้แจง ในภารกิจที่ 3 รายงานผลงาน มีงาน 4 งาน ดังนี้

งานที่ 3.1 เสนอผลงาน

งานที่ 3.2 วิพากษ์

งานที่ 3.3 สรุป

งานที่ 3.4 ทำแบบฝึกหัด จำนวน 5 ข้อ

งานที่ 3.1 ตารางการเสนอผลงาน

งานที่	หัวเรื่อง	สาระสำคัญ
1		
2		

งานที่ 3.2 ประเมินตามความเป็นจริง

งานที่ 3.3 ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปผลการปฏิบัติงาน

การเผชิญประสบการณ์ เรื่อง มีขั้นตอนในการเผชิญประสบการณ์ ตามภารกิจและงาน ดังนี้

1. อ่านประมวลสาระเรื่อง การลบและหุคูณองานนำเสนอด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์
2. ชมมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ เรื่อง การลบและหุคูณองานนำเสนอด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์
3. ปฏิบัติการลบและหุคูณองานนำเสนอด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์
4. รายงานผลการปฏิบัติงานและนำเสนอผลงาน

งานที่ 3.4 ทำแบบฝึกหัด

เฉลยแบบฝึกหัด

1. ก
2. ก
3. ก
4. ง
5. ง

เฉลยแบบฝึกปฏิบัติ

วิชา คอมพิวเตอร์ 2

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยประสพการณ์ที่ 5 การจัดรูปแบบก่อนนำเสนอด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

หน่วยประสพการณ์หลักที่ 5.2 การจัดรูปแบบข้อมูลและตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

.....

ประสพการณ์รองที่ 5.2.1. การจัดรูปแบบข้อมูลด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

คำชี้แจง	ภารกิจที่ 1	ศึกษาขั้นตอนการจัดรูปแบบข้อมูลด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ ดังนี้
	งานที่ 1.1	อ่านประมวลสาระเรื่อง การจัดรูปแบบข้อมูลด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์
	งานที่ 1.2	บันทึกสาระสำคัญเรื่อง การจัดรูปแบบข้อมูลด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

งานที่ 1.2 บันทึกสาระสำคัญ

งานที่ 1.1 – 1.2

การจัดรูปแบบชิ้นงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

Framework Icon ทำหน้าที่เชื่อมโยง การสร้างงานลักษณะคล้ายกับสมุด จะเชื่อมโยงงานต่าง ๆ ไปข้างหน้า ย้อนกลับ หน้าแรก หน้าสุด หรือ ค้นหาเนื้อหาได้

คำชี้แจง ในภารกิจที่ 2 ดำเนินการจัดรูปเล่มข้อมูลด้วยโปรแกรมออร์เดอร์แวร์ มีงาน 18 งาน
ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องผลการปฏิบัติงาน และระบุปัญหาที่พบ (ถ้ามี)
และวิธีการแก้ไข โดยให้ปฏิบัติงานเป็นกลุ่ม และร่วมกันอภิปราย ดังนี้

งานที่ 2.1 – 2.4

- | | | | | |
|--|-------------------------------------|-------------|--------------------------|---------------|
| 1. ชมมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ เรื่อง
การจัดรูปเล่มข้อมูลด้วยโปรแกรมออร์เดอร์แวร์ | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2. ลาก Framework Icon มาวางด้านบน Display Icon
ชื่อ หน้า 1 | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 3. ตั้งชื่อว่า เนื้อหา | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 4. ดับเบิ้ลคลิก Framework Icon ชื่อ เนื้อหา | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 5. ดับเบิ้ลคลิก Display Icon ชื่อ Gray Navigation Panel | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 6. ดับเบิ้ลคลิกรูปตารางสี่เหลี่ยม | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 7. เลือกคำสั่ง Mode | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 8. เลือกคำสั่ง Erase | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 9. กดปุ่ม OK | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 10. ย่อรูปสี่เหลี่ยมให้เล็ก | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 11. ลากรูปสี่เหลี่ยม วางในตำแหน่งที่ต้องการ กดปิด | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 12. เลือก Interaction Icon ชื่อ Navigation hyperlinks
ลบลักษณะไม่ใช่ลบทิ้ง | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 13. ดับเบิ้ลคลิก Interaction Icon ชื่อ Navigation hyperlinks
ลากสัญลักษณ์ ต่าง ๆ วางในตำแหน่งที่ต้องการ | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 14. ปิดหน้าต่าง Presentation Window | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 15. ลาก Display Icon ที่ชื่อ หน้า 1 วางไว้ ด้านขวา ของ
Framework Icon ชื่อ เนื้อหา | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 16. ดับเบิ้ลคลิก Display Icon ชื่อหน้า 1 คลิกไอคอนรูปตัวเอ
และเลือก ตำแหน่งที่ต้องการพิมพ์ฟังก์ชันเลขหน้า | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 17. พิมพ์เครื่องหมายปีกกาเปิด พิมพ์คำว่า Icon title
และพิมพ์ปีกกาปิด | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 18. พิมพ์เนื้อหาตามที่ได้รับมอบหมาย | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |

ปัญหาที่พบจากการปฏิบัติงานทั้ง 18 งาน

.....ตามที่นักเรียนได้พบปัญหาที่เกิดจากการปฏิบัติงานจริง.....
.....
.....
.....

วิธีการแก้ปัญหา

.....ตามที่นักเรียนได้พบปัญหาที่เกิดจากการปฏิบัติงานจริง.....
.....
.....

ประสบการณ์รองที่ 5.2.2. การตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

คำชี้แจง	ภารกิจที่ 1	ศึกษาขั้นตอนการตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออร์เวิร์ ดังนี้
	งานที่ 1.1	อ่านประมวลสาระเรื่อง การตกแต่งชิ้นงานด้วย โปรแกรมออร์เวิร์
	งานที่ 1.2	บันทึกสาระสำคัญเรื่อง การตกแต่งชิ้นงานด้วย โปรแกรมออร์เวิร์

งานที่ 1.2 บันทึกสาระสำคัญ

งานที่ 1.1 – 1.2

การตกแต่งชิ้นงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

การตกแต่งชิ้นงานด้วยรูปภาพ มีหลายวิธีเช่น เลือกเมนู File > Import หรือ กดปุ่ม <Ctrl + Shift + R> สำหรับการตกแต่งชิ้นงานด้วยภาพแอนิเมชัน เลือกเมนู Insert > Media > Animated GIF การตกแต่งชิ้นงานด้วยเสียง เลือกไอคอน Sound Icon / ไอคอนรูปลำโพง

คำชี้แจง ในภารกิจที่ 2 ดำเนินการตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออดิโอแวร์ มีงาน 18 งาน
ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องผลการปฏิบัติงาน และระบุปัญหาที่พบ (ถ้ามี)
และวิธีการแก้ไข โดยให้ปฏิบัติงานเป็นกลุ่ม และร่วมกันอภิปราย ดังนี้

งานที่ 2.1 – 2.4

- | | | | | |
|---|-------------------------------------|-------------|--------------------------|---------------|
| 1. หม้มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ เรื่อง
การตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออดิโอแวร์ | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2. ดับเบิลคลิก Icon ที่ต้องการตกแต่งรูปภาพ | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 3. เลือกเมนู Insert | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 4. เลือกคำสั่ง Image | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 5. เลือกปุ่ม Image ที่หน้าต่าง Properties : Image | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 6. เลือกรูปภาพที่ต้องการ | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 7. กดปุ่ม Image จัดรูปภาพวางในตำแหน่งที่ต้องการ | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 8. คลิกที่เส้น Flowline ด้านบน Display Icon ที่ต้องการ
ตกแต่งภาพเคลื่อนไหว | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 9. เลือกเมนู Insert | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 10. เลือกคำสั่ง Media | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 11. เลือกคำสั่ง Animated GIF | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 12. เลือกคำสั่ง Brower | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 13. เลือกรูปภาพเคลื่อนไหวตามที่ต้องการ กดปุ่ม Open และ
กดปุ่ม OK | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 14. ลากไอคอน Sound วางไว้ด้านบน Display Icon
ที่ชื่อ Background และตั้งชื่อว่า Sound | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 15. ดับเบิลคลิกที่ไอคอนชื่อ Sound จะปรากฏหน้าต่าง
Properties Sound Icon | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 16. เลือกปุ่ม Import | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 17. เลือกไฟล์เสียงที่ต้องการ | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 18. กดปุ่ม Import โปรแกรมจะบันทึกเสียง
เข้ามาในชิ้นงานเสร็จสิ้นการบันทึกเสียง | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |

ปัญหาที่พบจากการปฏิบัติงานทั้ง 18 งาน

.....ตามที่นักเรียนได้พบปัญหาที่เกิดจากการปฏิบัติงานจริง.....
.....
.....
.....

วิธีการแก้ปัญหา

.....ตามที่นักเรียนได้พบปัญหาที่เกิดจากการปฏิบัติงานจริง.....
.....
.....
.....

คำชี้แจง ในภารกิจที่ 3 รายงานผลงาน มีงาน 4 งาน ดังนี้

งานที่ 3.1 เสนอผลงาน

งานที่ 3.2 วิพากษ์

งานที่ 3.3 สรุป

งานที่ 3.4 ทำแบบฝึกหัด จำนวน 10 ข้อ

งานที่ 3.1 ตารางการเสนอผลงาน

งานที่	หัวข้อเรื่อง	สาระสำคัญ
1		
2		

งานที่ 3.2 ประเมินตามความเป็นจริง

งานที่ 3.3 ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปผลการปฏิบัติงาน

การเผชิญประสบการณ์ เรื่อง มีขั้นตอนในการเผชิญประสบการณ์ ตามภารกิจและงาน ดังนี้.

1. อ่านประมวลสาระเรื่อง การจัดรูปเล่มข้อมูลด้วยโปรแกรมออธอร์แวร์
2. ชมมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ เรื่อง การจัดรูปเล่มข้อมูลด้วยโปรแกรมออธอร์แวร์
3. ปฏิบัติการจัดรูปเล่มข้อมูลด้วยโปรแกรมออธอร์แวร์ เพื่อทำข้อมูลเป็นสมุด
4. ดำเนินการเลือกรูปภาพเพื่อตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออธอร์แวร์
5. ดำเนินการเลือกภาพแอนิเมชันเพื่อตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมออธอร์แวร์
6. รายงานผลการปฏิบัติงานและนำเสนอผลงาน

งานที่ 3.4 ทำแบบฝึกหัด

เฉลยแบบฝึกหัด

1. ข
2. ก
3. ก
4. ง
5. ข

แบบทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์

วิชา คอมพิวเตอร์ 2

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยประสบการณ์ที่ 5 การจัดรูปแบบก่อนนำเสนอด้วยโปรแกรมอโธแวร์

ประสบการณ์หลังที่ 5.1 การลบและการหยุดรอกำเสนอด้วยโปรแกรมอโธแวร์

ประสบการณ์หลังที่ 5.2 การจัดรูปแบบและตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรมอโธแวร์

ตอนที่ 1 แบบทดสอบภาคทฤษฎี

คำชี้แจง 1. แบบทดสอบนี้มีจำนวน 10 ข้อ ๆ ละ 1 คะแนน ใช้เวลา 10 นาที (10 คะแนน)

2. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด แล้วกาเครื่องหมาย X ลงในกระดาษคำตอบ

1. ไอคอน  มีหน้าที่ตรงกับข้อใด

- ก. รวมชุดงานนำเสนอ
- ข. พิมพ์งานที่จะนำเสนอ
- ค. คอย ไอคอนนำเสนอ
- ง. ลบ ไอคอนนำเสนอ

2. เพราะเหตุใด นายชิตพงษ์ต้องลากไอคอน  มาวางต่อจากงานที่สร้างไว้ใน Display Icon

- ก. เพราะต้องการแสดงผลงาน
- ข. เพราะต้องการลบ Display Icon
- ค. เพราะต้องการคอย Display Icon
- ง. เพราะต้องการรวมชุดแสดงผลงาน

3. ไอคอนที่มีหน้าที่ในการสั่งหยุดรอกำเสนอผลงาน คือไอคอนข้อใด

- ก. 
- ข. 
- ค. 
- ง. 

4. เพราะเหตุใด ไอคอนรูป  จึงปรากฏในขณะนำเสนอผลงาน

- ก. เพราะเลือก Key Press
- ข. เพราะเลือก Mouse Click
- ค. เพราะเลือก Show Button
- ง. เพราะเลือก Show Countdown

5. เมื่อนักเรียนดับเบิลคลิกไอคอน  ชื่อ Gray Navigation Panel และลบ  ผลปรากฏคือข้อใด

- ก. ไม่เกิดผล ทำงานได้ปกติ
- ข. ไอคอน  ทำงานได้ปุ่มเดียว
- ค. ไอคอน  ทำงานได้ปุ่มเดียว
- ง. ไม่สามารถเชื่อมโยงกับการทำงานของ Interaction Icon ได้

6. ไอคอน  มีความหมายตรงกับข้อใด

- ก. หน้าแรก
- ข. หน้าต่อไป
- ค. หน้าที่ผ่านมา
- ง. ย้อนกลับไป 1 ครั้ง

7. นายวิชานำเสนอผลงาน แต่ไม่สามารถนำเสนองานใน Framework Icon ได้ นายวิชา ควรปฏิบัติตามข้อใด

- ก. ทดลองใหม่เพราะไม่มีอะไรผิดปกติ
- ข. ลบ Framework Icon ที่มีปัญหาทิ้งและทำใหม่หมด
- ค. ลาก Display Icon ที่แถบเครื่องมือมาวางแทนที่ Display Icon ที่ชื่อ Gray Navigation Panel ที่ลบไป
- ง. เลือก Framework Icon ใหม่มาวางและคัดลอกและคัดลอก Display Icon ใน Framework Icon ใหม่มาวางใน Framework Icon ที่ลบไป

8. ถ้านางสาวพอใจ ต้องการให้เลขหน้าในงานที่ทำปรากฏเป็นคำว่า หน้า 1 นางสาวพอใจ ควรตั้งชื่องาน ตามข้อใด

- ก. P1
- ข. หน้า 1
- ค. Page 1
- ง. หน้า 1

9. นางสาวสุชสม เลือกตำแหน่ง Flowline ที่ต้องการนำภาพแอนิเมชันมาตกแต่งงาน แต่ไม่ได้เปิด Website นางสาวสุชสม จะสามารถนำภาพแอนิเมชันมาตกแต่งด้วยวิธีในข้อใด
- เมนู File > Import
 - ปุ่ม  ที่ Toolbar
 - กดปุ่ม Ctrl + Shift + R
 - เลือกเมนู Insert > Media > Animation GIF > เลือกภาพแอนิเมชันที่ Drive ที่เก็บภาพ
10. นางสาวร่ำเรง ต้องการนำเสียงเพลงเข้ามาตกแต่งงาน นางสาวร่ำเรง ต้องเลือกไอคอนข้อใด
- Sound Icon
 - Display Icon
 - Decision Icon
 - Interaction Icon

ตอนที่ 2 แบบทดสอบภาคปฏิบัติ

คำชี้แจง แบบทดสอบภาคปฏิบัติ มีจำนวน 1 ข้อ ใช้เวลา 10 นาที (10 คะแนน)

สิ่งที่จัดเตรียมไว้ให้

- | | |
|-------------------------------------|------------------|
| 1. แผ่นซีดี | จำนวน 1 แผ่น |
| 2. เครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับนักเรียน | จำนวน 25 เครื่อง |

คำสั่ง

ให้นักเรียนจัดรูปแบบงานที่นักเรียนทำชิ้นงานไว้ในหน่วยประสบการณ์ที่ 5 โดยการลบ หยุครอ จัดรูปเล่มข้อมูลที่มีอยู่และตกแต่งชิ้นงานให้สวยงาม ส่งบทเรียนที่จัดทำและระบุชื่อและนามสกุลของนักเรียน

กระดาษคำตอบแบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์

หน่วยประสบการณ์ที่ 5

รวมคะแนน

	ก	ข	ค	ง
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

เฉลยแบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์
หน่วยประสบการณ์ที่ 5 การจัดรูปแบบก่อนนำเสนอด้วยโปรแกรมอโรแวร์

1. ง
2. ข
3. ง
4. ง
5. ง
6. ง
7. ง
8. ง
9. ง
10. ก

หน่วยประสบการณ์ที่ 6

เรื่อง การสร้างแบบทดสอบ แสดงผลทดสอบและจัดเก็บเงินงานด้วย โปรแกรมออคเธอร์แวร์

แบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์

วิชา คอมพิวเตอร์ 2

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยประสบการณ์ที่ 6 การสร้างแบบทดสอบ แสดงผลทดสอบและการจัดเก็บชิ้นงาน

ด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

ประสบการณ์หลักที่ 6.1 การสร้างแบบทดสอบ และตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

ประสบการณ์หลักที่ 6.2 การแสดงผลทดสอบและการจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

.....

ตอนที่ 1 แบบทดสอบภาคทฤษฎี

คำชี้แจง 1. แบบทดสอบนี้มีจำนวน 10 ข้อ ๆ ละ 1 คะแนน ใช้เวลา 10 นาที (10 คะแนน)

2. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด แล้วกาเครื่องหมาย X ลงในกระดาษคำตอบ

คำสั่ง ให้นักเรียนกาเครื่องหมายกากบาท (X) ลงบนกระดาษคำตอบข้อที่ถูกต้องเพียงข้อเดียว

1. นายวิเชียร ต้องการสร้างข้อสอบก่อนเรียนในชิ้นงาน นายวิเชียรต้องเลือกไอคอนข้อใด

มาพิมพ์โจทย์ข้อสอบ

ก. Display Icon

ข. Decision Icon

ค. Interaction Icon

ง. Framework Icon

2. นางสาวสำอางค์ พิมพ์ฟังก์ชันเพื่อกำหนดเลขหน้าในโจทย์ แต่เมื่อนำเสนอเลขหน้า

แสดงเป็น เลข 0 ทุกข้อ นางสาวสำอางค์ ต้องแก้ไขฟังก์ชันที่พิมพ์ใน โจทย์เป็นฟังก์ชันข้อใด

ก. {Repcount}

ข. [Repcount]

ค. (CountRep)

ง. {CotuntRep}

3. นางสาวสุชสบาย ต้องการสร้างตัวเลือก ปุ่ม ก นางสาวสุชสบายใช้ไอคอนข้อใด

แทน Display Icon ได้

ก. ข. ค. ง. 

4. เพราะเหตุใด เมื่อเลือกคำตอบข้อ 1 แล้ว จึงไม่ทำงานข้อ 2 ต่อ
- เพราะที่ Status ไม่กำหนดข้อถูก
 - เพราะไม่ระบุคะแนนที่ช่อง Score
 - เพราะที่ Branch ไม่เลือก Exit Interaction
 - เพราะที่ช่อง Erase ไม่เลือก After Next Entry
5. นายชนะเลิศ สร้างตัวเลือกปุ่ม ก เป็นตัวเลือกตอบผิด และสร้างปุ่ม ข ปุ่ม ค เป็นข้อตอบผิดเหมือนกัน นายชนะเลิศ สามารถสร้างได้อย่างรวดเร็วตามขั้นตอนข้อใด
- ทำตามขั้นตอนเดิมที่ทำปุ่ม ก เพราะทำได้วิธีเดียว
 - คัดลอกปุ่ม ก มาวางด้านขวา 2 ครั้ง แล้วเปลี่ยนชื่อเป็นปุ่ม ข และปุ่ม ค
 - ทำตามขั้นตอนเดิมที่ทำปุ่ม ก เพราะถ้าทำบ่อย ๆ จะเกิดความชำนาญสามารถทำได้เร็ว
 - คัดลอกปุ่ม ก มาวางด้านขวา 1 ครั้งเปลี่ยนชื่อเป็นปุ่ม ข กำหนดคุณลักษณะใหม่ เพราะการกำหนดคุณสมบัติทำได้ทีละครั้ง ไม่สามารถคัดลอกได้
6. นายประสงค์ ต้องการแสดงผลการทดสอบ นายประสงค์ควรเลือกไอคอนข้อใดมาวางที่ Flowline เพื่อกำหนดเส้นทางการทำงาน
- 
 - 
 - 
 - 
7. เพราะเหตุใด การกำหนดช่อง Branch ให้เป็น To Calculated Path
- เพื่อกำหนดให้รวมจำนวนข้อที่ตอบถูก
 - เพื่อกำหนดให้รวมคะแนนข้อที่ตอบถูกทั้งหมด
 - เพื่อกำหนดให้ ไอคอนที่ทำงานภายใต้ Decision Icon ทำตามเงื่อนไขที่กำหนดไว้
 - เพื่อกำหนดให้ ไอคอนที่ทำงานภายใต้ Decision Icon ทำงานตามหน้าที่ของตัวเอง
8. นายมานพ ต้องการกำหนดฟังก์ชันที่แสดงผลการตอบตัวเลือกถูก นายมานพต้องพิมพ์ฟังก์ชันข้อใด
- (TotalScore)
 - {TotalScore}
 - (TotalCorrect)
 - {TotalCorrect}

9. นางสาวจริงใจ ต้องการกำหนดปุ่มขึ้นตอน การตัดสินใจว่าออกจากโปรแกรมอินเทอร์เน็ต หรือไม่ นางสาวจริงใจ ต้องพิมพ์ฟังก์ชันในข้อใด

- ก. GoTo(IconID@“ชื่อ ไอคอนที่ต้องการตัดสินใจเชื่อมโยง”)
- ข. ToGo (IconID@“ชื่อ ไอคอนที่ต้องการตัดสินใจเชื่อมโยง”)
- ค. GoTo(IconID @ ชื่อ ไอคอนที่ต้องการตัดสินใจเชื่อมโยง)
- ง. ToGo (IconID @ ”ชื่อ ไอคอนที่ต้องการตัดสินใจเชื่อมโยง

10. ถ้านักเรียนคลิกเครื่องหมาย



จะเกิดผลอย่างไร

- ก. ดี เพราะเปลี่ยนสกุลเป็น .exe ได้
- ข. ไม่ดี เพราะเปลี่ยนจากสกุล .a7p เป็นสกุลเป็น .exe ทำให้ใช้งานยากขึ้น
- ค. ดี เพราะสามารถนำไปใช้งานกับ Windows 98 , ME , NT , 2000 , or XP ได้
- ง. ไม่ดี เพราะไม่สามารถนำไปใช้งานกับ Windows 98 , ME , NT , 2000 , or XP ได้

ตอนที่ 2 แบบทดสอบภาคปฏิบัติ

คำชี้แจง แบบทดสอบภาคปฏิบัติ มีจำนวน 1 ข้อ ใช้เวลา 10 นาที (10 คะแนน)

สิ่งที่จัดเตรียมไว้ให้

- | | |
|-------------------------------------|------------------|
| 1. แผ่นซีดี | จำนวน 1 แผ่น |
| 2. เครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับนักเรียน | จำนวน 25 เครื่อง |

คำสั่ง

จงสร้างแบบทดสอบ พร้อมตัวเลือกตอบ แสดงผลทดสอบ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และจัดเก็บงานในรูปแบบซีดีที่จัดเตรียมจำนวน 1 บทเรียนและตกแต่งบทเรียนให้สวยงาม ส่งบทเรียนที่จัดทำและระบุชื่อและนามสกุลของนักเรียน

กระดาษคำตอบแบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์

หน่วยประสบการณ์ที่ 5

รวมคะแนน

	ก	ข	ค	ง
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

เฉลยแบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์
หน่วยประสบการณ์ที่ 6 การสร้างแบบทดสอบ แสดงผลทดสอบและการจัดเก็บชิ้นงาน
ด้วยโปรแกรมออกเทอร์แวร์

1. ข
2. ก
3. ค
4. ง
5. ข
6. ข
7. ค
8. ก
9. ข
10. ค

คำชี้แจง ในภารกิจที่ 2 ดำเนินการสร้างแบบทดสอบด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์ มีงาน 12 งาน
ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องผลการปฏิบัติงาน และระบุปัญหาที่พบ (ถ้ามี)
และวิธีการแก้ไข โดยให้ปฏิบัติงานเป็นกลุ่ม และร่วมกันอภิปราย ดังนี้

งานที่ 2.1 – 2.4

- | | | | | |
|---|--------------------------|-------------|--------------------------|---------------|
| 1. ชมมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ เรื่อง
การสร้างแบบทดสอบด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์ | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2. ลาก Interaction Icon มาวางไว้ด้านบน Framework
Icon ชื่อ เนื้อหา ตั้งชื่อว่า ข้อ 1 | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 3. ดับเบิลคลิก Interaction Icon | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 4. ดับเบิลคลิกที่ Interaction Icon ชื่อ ข้อ 1 | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 5. เลือกปุ่มตัวเลือกวางตำแหน่งที่ต้องการ | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 6. คลิกไอคอนรูปตัวเอ ที่ Tools box | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 7. พิมพ์ปีกกาเปิด พิมพ์คำว่า Repcount
พิมพ์ ปีกกาปิด และพิมพ์โจทย์ | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 8. คลิกด้านหลัง ข้อ ก.ไก่ พิมพ์คำตอบ ข้อ กอ.ไก่ | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 9. คลิกด้านหลัง ข้อ ขอ.ไข่ พิมพ์คำตอบ ข้อ ขอ.ไข่ | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 10. คลิกด้านหลัง ข้อ คอ.ควาย พิมพ์คำตอบ ข้อคอ.ควาย | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 11. ด้านหลัง ข้อ งอ.งู พิมพ์คำตอบข้อ งอ.งู | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 12. กดปุ่มกากบาทปิด Presentation Window | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |

ปัญหาที่พบจากการปฏิบัติงานทั้ง 12 งาน

.....
.....
.....

วิธีการแก้ปัญหา

.....
.....
.....

คำชี้แจง ในภารกิจที่ 2 ดำเนินการสร้างตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมออร์เธอร์แวร์ มีงาน 12 งาน
ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องผลการปฏิบัติงาน และระบุปัญหาที่พบ (ถ้ามี)
และวิธีการแก้ไข โดยให้ปฏิบัติงานเป็นกลุ่ม และร่วมกันอภิปราย ดังนี้

งานที่ 2.1 – 2.12

1. ชมมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ เรื่อง
การสร้างตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมออร์เธอร์แวร์ ปฏิบัติแล้ว ไม่ได้ปฏิบัติ
2. ลาก Display Icon วางด้านขวาของ Interaction Icon
ที่ชื่อว่า ข้อ 1 ปฏิบัติแล้ว ไม่ได้ปฏิบัติ
3. เลือก Button และกดปุ่ม OK ปฏิบัติแล้ว ไม่ได้ปฏิบัติ
4. เปลี่ยนชื่อ Display Icon เป็นชื่อ ก และดับเบิลคลิก
ที่รูปสี่เหลี่ยมที่อยู่ด้านบนของ Display Icon ที่ชื่อ ก ปฏิบัติแล้ว ไม่ได้ปฏิบัติ
5. คลิกแท็บ Response ที่ Properties : Response (ก) ปฏิบัติแล้ว ไม่ได้ปฏิบัติ
6. เลือกกล่อง Status และเลือกคำสั่ง Wrong Response
เพื่อกำหนดให้ข้อ ก เป็นข้อที่ผิด ปฏิบัติแล้ว ไม่ได้ปฏิบัติ
7. เลือกกล่อง Score พิมพ์คะแนน เป็นเลข 0 ปฏิบัติแล้ว ไม่ได้ปฏิบัติ
8. เลือกกล่อง Branch เลือกคำสั่ง Exit Interaction
เพื่อกำหนดให้ออกไปทำข้อต่อไป ปฏิบัติแล้ว ไม่ได้ปฏิบัติ
9. ดับเบิลคลิก Display Icon ชื่อ ก ปฏิบัติแล้ว ไม่ได้ปฏิบัติ
10. คลิก Icon รูปตัวเอ ที่ Tools box นำมาคลิกตำแหน่ง
ที่ต้องการพิมพ์ พิมพ์ข้อความ ว่า ผิดค่ะ
เพราะข้อ กอ ไข่ เป็นตัวเลือกตอบตัวผิด ปฏิบัติแล้ว ไม่ได้ปฏิบัติ
11. คลิกขวาที่ Display Icon ชื่อ กอ ไข่
เลือกคำสั่ง Transition ปฏิบัติแล้ว ไม่ได้ปฏิบัติ
12. ลาก Display Icon มาวางไว้ด้านขวาของ Display Icon
ที่ชื่อ ก และทำขั้นตอนเหมือนเดิมจนครบทั้ง 4 ตัวเลือก ปฏิบัติแล้ว ไม่ได้ปฏิบัติ

ปัญหาที่พบจากการปฏิบัติงานทั้ง 12 งาน

.....
.....
.....

วิธีการแก้ปัญหา

.....
.....
.....

คำชี้แจง ในภารกิจที่ 3 รายงานผลงาน มีงาน 4 งาน ดังนี้

งานที่ 3.1 เสนอผลงาน

งานที่ 3.2 วิพากษ์

งานที่ 3.3 สรุป

งานที่ 3.4 ทำแบบฝึกหัด จำนวน 5 ข้อ

งานที่ 3.1 แต่ละกลุ่มเขียนรายงานผลการปฏิบัติงาน และเสนอผลงานที่ได้ทำ โดยผ่านทางจอกอมพิวเตอร์

งานที่	หัวเรื่อง	สาระสำคัญ

งานที่ 3.4 ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด

- คำชี้แจง** 1. แบบฝึกหัดนี้มีจำนวน 5 ข้อ ๆ ละ 1 คะแนน ใช้เวลา 5 นาที (5 คะแนน)
 2. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว แล้วกาเครื่องหมาย X ลงใน
 กระดาษคำตอบ
1. ในชั้นงาน ไอคอนข้อใดนำมาสร้างโจทย์ข้อสอบ
 - ก. 
 - ข. 
 - ค. 
 - ง. 
 2. นางสาวกัลยา ต้องการตกแต่งสีตัวอักษร ใน Interaction Icon นางสาวกัลยา เลือกเครื่องมือข้อใด
 - ก. 
 - ข. 
 - ค. 
 - ง. 
 3. นางสาวไพลิน ต้องการพิมพ์เลขหน้าว่าหน้า 1 นางสาวไพลิน ต้องกำหนดชื่อ Display Icon ตามข้อใด
 - ก. หน้า 1
 - ข. Page 1
 - ค. หน้าที่ 1
 - ง. Page{หน้า 1}
 4. นายชนะศึก สร้างตัวเลือกปุ่ม ก เป็นตัวเลือก คอปปี้ และสร้างปุ่ม ข ปุ่ม ค เป็นข้อคอปปี้เหมือนกัน นายชนะศึก สามารถสร้างได้อย่างรวดเร็วตามขั้นตอนข้อใด
 - ก. ทำตามขั้นตอนเดิมที่ทำปุ่ม ก เพราะทำได้วิธีเดียว
 - ข. คัดลอกปุ่ม ก มาวางด้านขวา 2 ครั้ง แล้วเปลี่ยนชื่อเป็นปุ่ม ข และปุ่ม ค
 - ค. ทำตามขั้นตอนเดิมที่ทำปุ่ม ก เพราะ ถ้าทำบ่อย ๆ จะเกิดความชำนาญสามารถทำได้เร็ว
 - ง. คัดลอกปุ่ม ก มาวางด้านขวา 1 ครั้ง เปลี่ยนชื่อเป็นปุ่ม ข กำหนดคุณลักษณะใหม่ เพราะการกำหนดคุณสมบัติทำได้ทีละครั้งไม่สามารถคัดลอกได้
 5. นางสาวสุชสบาย ต้องการสร้างตัวเลือก ปุ่ม ก นางสาวสุชสบายใช้ไอคอนข้อใด แทน Display Icon ได้
 - ก. 
 - ข. 
 - ค. 
 - ง. 

คำชี้แจง ในภารกิจที่ 2 ดำเนินการแสดงผลการทดสอบด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์ มีงาน 9 งาน
ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องผลการปฏิบัติงาน และระบุปัญหาที่พบ (ถ้ามี)
และวิธีการแก้ไข โดยให้ปฏิบัติงานเป็นกลุ่ม และร่วมกันอภิปราย ดังนี้

งานที่ 2.1 – 2.4

1. ชมมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ เรื่อง
การแสดงผลการทดสอบด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์ ปฏิบัติแล้ว ไม่ได้ปฏิบัติ
2. ลาก Decision Icon มาวางที่ Flowline ไว้ได้ข้อสอบ
ข้อสุดท้าย ตั้งชื่อว่า รวมคะแนน ปฏิบัติแล้ว ไม่ได้ปฏิบัติ
3. ดับเบิลคลิกที่ Decision Icon ชื่อ รวมคะแนน ปฏิบัติแล้ว ไม่ได้ปฏิบัติ
4. เลือกกล่อง Repeat เลือก Don't Repeat ปฏิบัติแล้ว ไม่ได้ปฏิบัติ
5. เลือกกล่อง Branch เลือก To Calculated Path
และพิมพ์ Totalcorrect + 1 ปฏิบัติแล้ว ไม่ได้ปฏิบัติ
6. ลาก Display Icon มาวางด้านขวาของ Decision Icon
ตั้งชื่อว่า 0 คะแนน ปฏิบัติแล้ว ไม่ได้ปฏิบัติ
7. ดับเบิลคลิก Display Icon ที่ชื่อว่า 0 คะแนน
พิมพ์ปีกกาเปิดพิมพ์ข้อความว่า คุณได้ TotalScore
และพิมพ์ปีกกาปิด ตกแต่งข้อความตามความต้องการ ปฏิบัติแล้ว ไม่ได้ปฏิบัติ
8. คลิกขวาที่ Display Icon ชื่อ 0 คะแนน
เลือก คำสั่ง Transition เพื่อทำการเคลื่อนไหว ปฏิบัติแล้ว ไม่ได้ปฏิบัติ
9. คัดลอก Display Icon ชื่อ 0 คะแนน วางด้านขวาของ
Display Icon ชื่อ 0 คะแนน 2 ครั้ง จากนั้นเปลี่ยนชื่อ
เป็น 1 คะแนน และ 2 คะแนน และทำข้อสอบ
หลังเรียนเหมือนกัน ปฏิบัติแล้ว ไม่ได้ปฏิบัติ

ปัญหาที่พบจากการปฏิบัติงานทั้ง 9 งาน

.....

.....

วิธีการแก้ปัญหา

.....

.....

คำชี้แจง ในภารกิจที่ 2 ดำเนินจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออร์เตอร์แวร์ มีงาน 7 งาน
ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องผลการปฏิบัติงาน และระบุปัญหาที่พบ (ถ้ามี)
และวิธีการแก้ไข โดยให้ปฏิบัติงานเป็นกลุ่ม และร่วมกันอภิปราย ดังนี้

งานที่ 2.1 – 2.7

- | | | | | |
|--|--------------------------|-------------|--------------------------|---------------|
| 1. ชมมัลติมีเดียเรื่อง การจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรม
ออร์เตอร์แวร์ | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2. ลาก Calculation Icon วางไว้ท้ายสุดของ Flowline
ตั้งชื่อว่า Quit | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 3. ดับเบิ้ลคลิก Calculation Icon พิมพ์ข้อความว่า Quit(0)
บันทึกและปิดเครื่องหมายกากบาท | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 4. คลิกเมนู File เลือกคำสั่ง Publish และเลือก Publish Settings | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 5. เลือกPackage AS กำหนดเส้นทาง
การเก็บชิ้นงานและกดปุ่ม Save
จากนั้นกดปุ่ม OK | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 6. กำหนดให้เล่นกับ Window 98, Me , NT 2000 และ XP ได้ | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 7. กดปุ่ม Publish เพื่อกำหนดให้ ทำการนำเสนอชิ้นงานกับ
คอมพิวเตอร์ได้ทุกเครื่อง และกดปุ่ม OK | <input type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |

ปัญหาที่พบจากการปฏิบัติงานทั้ง 7 งาน

.....
.....
.....

วิธีการแก้ปัญหา

.....
.....
.....

คำชี้แจง ในภารกิจที่ 3 รายงานผลงาน มีงาน 4 งาน ดังนี้

งานที่ 3.1 เสนอผลงาน

งานที่ 3.2 วิพากษ์

งานที่ 3.3 สรุป

งานที่ 3.4 ทำแบบฝึกหัด จำนวน 5 ข้อ

งานที่ 3.1 แต่ละกลุ่มเขียนรายงานผลการปฏิบัติงาน และเสนอผลงานที่ได้ทำ โดยผ่านทางจอคอมพิวเตอร์

งานที่	หัวเรื่อง	สาระสำคัญ

งานที่ 3.4 ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด

- คำชี้แจง**
- แบบฝึกหัดนี้มีจำนวน 5 ข้อ ๆ ละ 1 คะแนน ใช้เวลา 5 นาที (5 คะแนน)
 - ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว แล้วกาเครื่องหมาย X ลงในกระดาษคำตอบ
- นายประสงค์ ต้องการแสดงผลการทดสอบ นายประสงค์ควรเลือกไอคอนข้อใดมาวางที่เส้น Flowline เพื่อกำหนดเส้นทางการทำงาน
 - 
 - 
 - 
 - 
 - นางสาวนันทนา ต้องลากไอคอนข้อใดมา วางด้านขวาของ Decision Icon เพื่อรวมคะแนน
 - 
 - 
 - 
 - 
 - เพราะเหตุใด การกำหนดช่อง Branch ให้เป็น To Calculated Path
 - เพื่อกำหนดให้รวมจำนวนข้อที่ตอบถูก
 - เพื่อกำหนดให้รวมคะแนนข้อที่ตอบถูกทั้งหมด
 - เพื่อกำหนดให้ ไอคอนที่ทำงานภายใต้ Decision Icon ทำตามเงื่อนไขที่กำหนดไว้
 - เพื่อกำหนดให้ไอคอนที่ทำงานภายใต้ Decision Icon ทำงานตามหน้าที่ของตัวเอง
 - นางสาวพิมพ์ใจ ต้องการแสดงเปอร์เซ็นต์ของจำนวนข้อสอบที่ทำ นางสาวพิมพ์ใจต้องพิมพ์ฟังก์ชันข้อใด
 - $(TotalScore)*100/80$
 - $(TotalCorrect)*100/80$
 - $\{(TotalScore)*100/80\}$
 - $\{(TotalCorrect)*100/80\}$
 - นายคิดดี ต้องการพิมพ์ฟังก์ชันเพื่อออกจากโปรแกรมอโรว์ นายคิดดี ต้องพิมพ์ ฟังก์ชันข้อใด
 - Exit(เลขศูนย์)
 - Quit(เลขศูนย์)
 - Exit(ตัวอักษร โอ)
 - Quit(ตัวอักษรโอ)

เฉลยแบบฝึกปฏิบัติ

วิชา คอมพิวเตอร์ 2

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยประสงค์ที่ 6 การสร้างแบบทดสอบ แสดงผลทดสอบ และจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์
 หน่วยประสงค์หลักที่ 6.1 การสร้างแบบทดสอบ และตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

.....
 ประสงค์ที่ 6.1.1. การสร้างแบบทดสอบด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

คำชี้แจง	ภารกิจที่ 1	ศึกษาการสร้างแบบทดสอบด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ ดังนี้
	งานที่ 1.1	ชมมัลติมีเดียปฐมนิเทศ หน่วยประสงค์ที่ 6
	งานที่ 1.2	อ่านประมวลสาระเรื่อง การลงงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์
	งานที่ 1.3	บันทึกสาระสำคัญเรื่อง การลงงานนำเสนอด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

งานที่ 1.1 – 1.2

งานที่ 1.2 บันทึกสาระสำคัญ

การสร้างโจทย์ของ Interaction Icon สามารถพิมพ์โจทย์แบบทดสอบได้ ดังนี้
 ลาก Interaction Icon มาวางที่ Flowline และตั้งชื่อ ดับเบิ้ลคลิกเพื่อพิมพ์ข้อความและตัวเลือก ให้คลิกเลือก
 ด้านหน้าโจทย์ เพื่อพิมพ์สูตร {Repcount} โดยไม่ต้องพิมพ์เลขข้อ เมื่อนำเสนอข้อใดและเสนอเป็นลำดับที่
 เท่าใดจะปรากฏเลขข้อโดยอัตโนมัติ

คำชี้แจง ในภารกิจที่ 2 ดำเนินการสร้างแบบทดสอบด้วยโปรแกรมออร์เทอร์แวร์ มีงาน 12 งาน
ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องผลการปฏิบัติงาน และระบุปัญหาที่พบ (ถ้ามี)
และวิธีการแก้ไข โดยให้ปฏิบัติงานเป็นกลุ่ม และร่วมกันอภิปราย ดังนี้

งานที่ 2.1 – 2.4

- | | | | | |
|---|-------------------------------------|-------------|--------------------------|---------------|
| 1. ชมมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ เรื่อง
การสร้างแบบทดสอบด้วยโปรแกรมออร์เทอร์แวร์ | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2. ลาก Interaction Icon มาวางไว้ด้านบน Framework
Icon ชื่อ เนื้อหา ตั้งชื่อว่า ข้อ 1 | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 3. ดับเบิลคลิก Interaction Icon | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 4. ดับเบิลคลิกที่ Interaction Icon ชื่อ ข้อ 1 | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 5. เลือกปุ่มตัวเลือกวางตำแหน่งที่ต้องการ | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 6. คลิกไอคอนรูปตัวเอ ที่ Tools box | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 7. พิมพ์ปีกกาเปิด พิมพ์คำว่า Repcount
พิมพ์ ปีกกาปิด และพิมพ์โจทย์ | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 8. คลิกด้านหลัง ข้อ ก.ไก่ พิมพ์คำตอบ ข้อ กอ.ไก่ | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 9. คลิกด้านหลัง ข้อ ขอ.ไข่ พิมพ์คำตอบ ข้อ ขอ.ไข่ | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 10. คลิกด้านหลัง ข้อ คอ.ควาย พิมพ์คำตอบ ข้อคอ.ควาย | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 11. ด้านหลัง ข้อ งอ.งู พิมพ์คำตอบข้อ งอ.งู | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 12. กดปุ่มกากบาทปิด Presentation Window | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |

ปัญหาที่พบจากการปฏิบัติงานทั้ง 12 งาน

.....
.....
.....

วิธีการแก้ปัญหา

.....
.....
.....

เฉลยแบบฝึกปฏิบัติ

วิชา คอมพิวเตอร์ 2

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยประสงค์ที่ 6 การสร้างแบบทดสอบ แสดงผลทดสอบ และจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์
หน่วยประสงค์หลักที่ 6.1 การสร้างแบบทดสอบ และตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

.....
ประสงค์รองที่ 6.1.2. การสร้างตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

คำชี้แจง	ภารกิจที่ 1	ศึกษาการสร้างตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ ดังนี้
	งานที่ 1.1	อ่านประมวลสาระเรื่อง การสร้างตัวเลือกตอบด้วย โปรแกรมออเธอร์แวร์
	งานที่ 1.2	บันทึกสาระสำคัญเรื่อง การสร้างตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

งานที่ 1.2 บันทึกสาระสำคัญ

งานที่ 1.1 – 1.2

การสร้างตัวเลือกตอบ ให้กับ Interaction Icon แบบเลือกปุ่ม (Button) เป็นการโต้ตอบชนิดหนึ่งที่เหมาะสมกับคำตอบแบบตัวเลือก มีขั้นตอนการสร้างปุ่มดังนี้

1. ลาก Display Icon /  มาวางด้านขวาของ  ที่ชื่อ Choice 1
2. จะปรากฏไอคอนล็อกบ็อกซ์ Response Type ขึ้น เลือก Button เพื่อสร้างการโต้ตอบในรูปแบบคลิกเลือกปุ่ม และกดปุ่ม OK และตั้งชื่อว่า ก เพื่อให้เป็นปุ่มตัวเลือกของคำตอบข้อ ก
3. ดับเบิลคลิกสัญลักษณ์การโต้ตอบแบบ Button ที่เป็นรูปสี่เหลี่ยมมุมมนทางด้านบนของ Display ที่ตั้งชื่อว่า ก
4. จากนั้นจะปรากฏ Properties : Response ขึ้นมาเลือกหน้าต่าง Button
5. เลือกหน้าต่าง Response
6. Double Click ปุ่ม Interaction Icon /  ที่ชื่อว่า Choice 1 เพื่อปรับเปลี่ยนขนาดและตำแหน่งของปุ่มกดให้เหมาะสมต่อการทำงาน
7. ดับเบิลคลิกที่ Display Icon ที่ตั้งชื่อว่า ก พิมพ์ข้อความที่ต้องการให้ปรากฏเมื่อคลิกในที่นี้กำหนดให้ปุ่ม ก เป็นตัวเลือกที่ถูกต้อง พิมพ์ข้อความว่า “ถูกต้อง เก่งมากค่ะ”
8. การทำตัวเลือกข้อต่อไป ๆ คือ ข้อ ข ข้อ ค และข้อ ง ที่เหลือ ให้ทำโดยเลือกคำสั่ง Copy/ Display Icon ที่ชื่อว่า ก นำมาวางเมาส์ทางด้านขวาของ Display Icon ที่ชื่อว่า ก และเลือกคำสั่ง Paste พิมพ์ปรับเปลี่ยนตั้งชื่อ Display Icon ที่ชื่อว่า ก เป็นชื่อ ข
9. จากนั้นทำขั้นตอนที่ 3 ถึงขั้นตอนที่ 7 จนครบทุกตัวเลือกตอบ

คำชี้แจง ในภารกิจที่ 2 ดำเนินการสร้างตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์ มีงาน 12 งาน
ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องผลการปฏิบัติงาน และระบุปัญหาที่พบ (ถ้ามี)
และวิธีการแก้ไข โดยให้ปฏิบัติงานเป็นกลุ่ม และร่วมกันอภิปราย ดังนี้

งานที่ 2.1 – 2.12

- | | | | | |
|--|-------------------------------------|-------------|--------------------------|---------------|
| 1. ชมมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ เรื่อง
การสร้างตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์ | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2. ลาก Display Icon วางด้านขวาของ Interaction Icon
ที่ชื่อว่า ข้อ 1 | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 3. เลือก Button และกดปุ่ม OK | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 4. เปลี่ยนชื่อ Display Icon เป็นชื่อ ก และดับเบิลคลิก
ที่รูปสี่เหลี่ยมที่อยู่ด้านบนของ Display Icon ที่ชื่อ ก | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 5. คลิกแท็บ Response ที่ Properties : Response (ก) | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 6. เลือกกล่อง Status และเลือกคำสั่ง Wrong Response
เพื่อกำหนดให้ข้อ ก เป็นข้อที่ผิด | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 7. เลือกกล่อง Score พิมพ์คะแนน เป็นเลข 0 | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 8. เลือกกล่อง Branch เลือกคำสั่ง Exit Interaction
เพื่อกำหนดให้ออกไปทำข้อต่อไป | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 9. ดับเบิลคลิก Display Icon ชื่อ ก | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 10. คลิก Icon รูปตัวเอ ที่ Tools box นำมาคลิกตำแหน่ง
ที่ต้องการพิมพ์ พิมพ์ข้อความ ว่า ผิดค่ะ
เพราะข้อ ก ใ้ เป็นตัวเลือกตอบตัวผิด | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 11. คลิกขวาที่ Display Icon ชื่อ ก ใ้
เลือกคำสั่ง Transition | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 12. ลาก Display Icon มาวางไว้ด้านขวาของ Display Icon
ที่ชื่อ ก และทำขั้นตอนเหมือนเดิมจนครบทั้ง 4 ตัวเลือก | <input checked="" type="checkbox"/> | ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> | ไม่ได้ปฏิบัติ |

ปัญหาที่พบจากการปฏิบัติงานทั้ง 12 งาน

.....
วิธีการแก้ปัญหา

.....

.....

คำชี้แจง ในภารกิจที่ 3 รายงานผลงาน มีงาน 4 งาน ดังนี้

งานที่ 3.1 เสนอผลงาน

งานที่ 3.2 วิพากษ์

งานที่ 3.3 สรุป

งานที่ 3.4 ทำแบบฝึกหัด จำนวน 5 ข้อ

งานที่ 3.1 ตารางการเสนอผลงาน

งานที่	หัวข้อ	สาระสำคัญ
1		
2		

งานที่ 3.2 ประเมินตามความเป็นจริง

งานที่ 3.3 ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปผลการปฏิบัติงาน

การเผชิญประสบการณ์ เรื่อง มีขั้นตอนในการเผชิญประสบการณ์ ตามภารกิจและงาน ดังนี้

1. อ่านประมวลสาระเรื่อง การสร้างโจทย์และตัวเลือกด้วยโปรแกรมออร์แวร์
2. ชมมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ เรื่อง การสร้างโจทย์ และตัวเลือกด้วยโปรแกรมออร์แวร์
3. ปฏิบัติการสร้างโจทย์และตัวเลือกด้วยโปรแกรมออร์แวร์
4. รายงานผลการปฏิบัติงานและนำเสนอผลงาน

งานที่ 3.4 ทำแบบฝึกหัด

เฉลยแบบฝึกหัด

1. ข
2. ก
3. ค
4. ค
5. ค

เฉลยแบบฝึกปฏิบัติ

วิชา คอมพิวเตอร์ 2

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยประสงค์ที่ 6 การสร้างแบบทดสอบ แสดงผลทดสอบ / ละจัดเก็บชิ้นงานด้วย โปรแกรมมอเจอร์แวร์
หน่วยประสงค์หลักที่ 6.2 การแสดงผลการทดสอบและการจัดเก็บชิ้นงานด้วย โปรแกรมมอเจอร์แวร์

ประสงค์รองที่ 6.2.1. การแสดงผลการทดสอบด้วยโปรแกรมมอเจอร์แวร์

- คำชี้แจง** ภารกิจที่ 1 ศึกษาการแสดงผลการทดสอบด้วยโปรแกรมมอเจอร์แวร์ ดังนี้
- งานที่ 1.1 อ่านประมวลสาระเรื่อง การแสดงผลการทดสอบด้วยโปรแกรมมอเจอร์แวร์
- งานที่ 1.2 บันทึกสาระสำคัญเรื่อง การแสดงผลการทดสอบด้วยโปรแกรมมอเจอร์แวร์

งานที่ 1.2 บันทึกสาระสำคัญ

งานที่ 1.1 – 1.2

การแสดงผลด้วยโปรแกรมมอเจอร์แวร์

- ลาก Decision Icon /  มาวางที่ Flowline และตั้งชื่อ ในที่นี้ตั้งชื่อว่า Fail-Pass
- Double Click ที่ Decision Icon /  จะปรากฏ Properties : Decision Icon ขึ้นที่ Branch ให้เลือก To Calculated Path เพื่อกำหนดให้ทำงานกับ Icon ต่าง ๆ ที่อยู่ภายใต้ Decision Icon ตามเงื่อนไขที่ได้กำหนดไว้
- พิมพ์ตัวเลข TotalCorrect+1 ลงในช่องว่างด้านล่าง เพื่อกำหนดให้รวมคะแนนข้อที่ตอบถูกทั้งหมดเข้าด้วยกันและแสดงผลสอบขึ้นมาโดยพิจารณาจาก Display Icon ที่อยู่ภายใต้ Decision Icon
- ลาก Display Icon /  มาวางที่ Flowline และตั้งชื่อ ในที่นี้ตั้งชื่อว่า Score0
- Double Click ที่รูปสี่เหลี่ยมข้าวหลามตัดทางด้านบนของ Display Icon ที่อยู่ภายใต้ Decision Icon
- จะปรากฏ Properties : Decision Path ขึ้นมาเลือก Don't Erase จาก Erase Contents เพื่อกำหนดให้ทำงานไปเรื่อย ๆ โดยไม่มีการลบข้อมูลเดิมออกไป
- Double Click ที่ Display Icon ที่ชื่อ Score0 จากปรากฏ Presentation Window ขึ้นมา พิมพ์รายละเอียดที่ต้องการให้ปรากฏขึ้นมาในขณะที่แสดงผลที่ได้จากการสอบ โดยพิมพ์ฟังก์ชัน
- เลือก Display Icon ที่ชื่อว่า Score0 และเลือกปุ่ม Copy ที่ Toolbar เพื่อคัดลอกข้อมูลทั้งหมดที่อยู่ภายใน Display Score0 จากนั้น วาง Mouse ที่ด้านข้างของ Display Score0 และกดปุ่ม Paste 2 ครั้ง จากนั้นจะปรากฏ Display Icon ที่ชื่อว่า Score0 ขึ้นมา
- 2 ไอคอน ให้พิมพ์ปรับเปลี่ยนตั้งชื่อ Display Icon ที่ชื่อว่า Score0 เป็น Score5 และ Score10

คำชี้แจง ในภารกิจที่ 2 ดำเนินการแสดงผลการทดสอบด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์ มีงาน 9 งาน
ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องผลการปฏิบัติงาน และระบุปัญหาที่พบ (ถ้ามี)
และวิธีการแก้ไข โดยให้ปฏิบัติงานเป็นกลุ่ม และร่วมกันอภิปราย ดังนี้

งานที่ 2.1 – 2.9

- | | | |
|---|---|--|
| 1. ชมมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ เรื่อง
การแสดงผลการทดสอบด้วยโปรแกรมออร์เซอร์แวร์ | <input checked="" type="checkbox"/> ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2. ลาก Decision Icon มาวางที่ Flowline ไว้ได้ข้อสอบ
ข้อสุดท้าย ตั้งชื่อว่า รวมคะแนน | <input checked="" type="checkbox"/> ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 3. ดับเบิ้ลคลิกที่ Decision Icon ชื่อ รวมคะแนน | <input checked="" type="checkbox"/> ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 4. เลือกกล่อง Repeat เลือก Don't Repeat | <input checked="" type="checkbox"/> ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 5. เลือกกล่อง Branch เลือก To Calculated Path
และพิมพ์ Totalcorrect + 1 | <input checked="" type="checkbox"/> ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 6. ลาก Display Icon มาวางด้านขวาของ Decision Icon
ตั้งชื่อว่า 0 คะแนน | <input checked="" type="checkbox"/> ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 7. ดับเบิ้ลคลิก Display Icon ที่ชื่อว่า 0 คะแนน
พิมพ์ปีกกาเปิดพิมพ์ข้อความว่า คุณได้ TotalScore
และพิมพ์ปีกกาปิด ตกแต่งข้อความตามความต้องการ | <input checked="" type="checkbox"/> ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 8. คลิกขวาที่ Display Icon ชื่อ 0 คะแนน
เลือก คำสั่ง Transition เพื่อทำการเคลื่อนไหว | <input checked="" type="checkbox"/> ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 9. คัดลอก Display Icon ชื่อ 0 คะแนน วางด้านขวาของ
Display Icon ชื่อ 0 คะแนน 2 ครั้ง จากนั้นเปลี่ยนชื่อ
เป็น 1 คะแนน และ 2 คะแนน และทำข้อสอบ
หลังเรียนเหมือนกัน | <input checked="" type="checkbox"/> ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> ไม่ได้ปฏิบัติ |

ปัญหาที่พบจากการปฏิบัติงานทั้ง 9 งาน

.....

.....

วิธีการแก้ปัญหา

.....

.....

ประสบการณ์รองที่ 6.2.2. การจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

คำชี้แจง	ภารกิจที่ 1	ศึกษาขั้นตอนการจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออร์เวิร์ ดังนี้
	งานที่ 1.1	อ่านประมวลสาระเรื่อง การจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออร์เวิร์
	งานที่ 1.2	บันทึกสาระสำคัญเรื่อง การจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออร์เวิร์

งานที่ 1.1 – 1.2

งานที่ 1.2 บันทึกสาระสำคัญ

การจัดเก็บชิ้นงานด้วย โปรแกรมออร์เวิร์

การจัดเก็บชิ้นงานแบ่งการทำงานเป็น 2 ส่วน ส่วนที่ 1 กำหนดฟังก์ชันคำสั่งให้ออกจากโปรแกรม และส่วนที่ 2 จึงจัดเก็บชิ้นงานพร้อมบันทึกลงแผ่นซีดี

Calculation Icon เป็น ไอคอนที่ใช้ในการพิมพ์ฟังก์ชันออกจากโปรแกรม คือฟังก์ชัน Quit(0)

คำชี้แจง ในภารกิจที่ 2 ดำเนินจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์ มีงาน 7 งาน
ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องผลการปฏิบัติงาน และระบุปัญหาที่พบ (ถ้ามี)
และวิธีการแก้ไข โดยให้ปฏิบัติงานเป็นกลุ่ม และร่วมกันอภิปราย ดังนี้

งานที่ 2.1 – 2.7

- | | | |
|--|---|--|
| 1. ชมมัลติมีเดียเรื่อง การจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรม
ออเธอร์แวร์ | <input checked="" type="checkbox"/> ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 2. ลาก Calculation Icon วางไว้ท้ายสุดของ Flowline
ตั้งชื่อว่า Quit | <input checked="" type="checkbox"/> ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 3. ดับเบิลคลิก Calculation Icon พิมพ์ข้อความว่า Quit(0)
บันทึกและปิดเครื่องหมายกากบาท | <input checked="" type="checkbox"/> ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 4. คลิกเมนู File เลือกคำสั่ง Publish และเลือก Publish Settings | <input checked="" type="checkbox"/> ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 5. เลือกPackage AS กำหนดเส้นทาง
การเก็บชิ้นงานและกดปุ่ม Save
จากนั้นกดปุ่ม OK | <input checked="" type="checkbox"/> ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 6. กำหนดให้เล่นกับ Window 98, Me , NT 2000 และ XP ได้ | <input checked="" type="checkbox"/> ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> ไม่ได้ปฏิบัติ |
| 7. กดปุ่ม Publish เพื่อกำหนดให้ ทำการนำเสนอชิ้นงานกับ
คอมพิวเตอร์ได้ทุกเครื่อง และกดปุ่ม OK | <input checked="" type="checkbox"/> ปฏิบัติแล้ว | <input type="checkbox"/> ไม่ได้ปฏิบัติ |

ปัญหาที่พบจากการปฏิบัติงานทั้ง 7 งาน

.....

.....

.....

วิธีการแก้ปัญหา

.....

.....

.....

คำชี้แจง ในภารกิจที่ 3 รายงานผลงาน มีงาน 4 งาน ดังนี้

งานที่ 3.1 เสนอผลงาน

งานที่ 3.2 วิพากษ์

งานที่ 3.3 สรุป

งานที่ 3.4 ทำแบบฝึกหัด จำนวน 5 ข้อ

งานที่ 3.1 ตารางการเสนอผลงาน

งานที่	หัวข้อ	สาระสำคัญ
1		
2		

งานที่ 3.2 ประเมินตามความเป็นจริง

งานที่ 3.3 ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปผลการปฏิบัติงาน

การเผชิญประสบการณ์ เรื่อง มีขั้นตอนในการเผชิญประสบการณ์ ตามภารกิจและงาน ดังนี้

1. อ่านประมวลสาระเรื่อง การสร้างโจทย์และตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์
2. ชมมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ เรื่อง การสร้างโจทย์ และตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์
3. ปฏิบัติการสร้าง โจทย์และตัวเลือกตอบด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์
4. รายงานผลการปฏิบัติงานและนำเสนอผลงาน

งานที่ 3.4 ทำแบบฝึกหัด

เฉลยแบบฝึกหัด

1. ข
2. ก
3. ค
4. ค
5. ค

แบบทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

หน่วยประสบการณ์ที่ 6 การสร้างแบบทดสอบ แสดงผลทดสอบและการจัดเก็บชิ้นงาน

ด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

ประสบการณ์หลังที่ 6.1 การสร้างแบบทดสอบและตัวเลือกด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

ประสบการณ์หลังที่ 6.2 การแสดงผลทดสอบและการจัดเก็บชิ้นงานด้วยโปรแกรมออเธอร์แวร์

ตอนที่ 1 แบบทดสอบภาคทฤษฎี

คำชี้แจง 1. แบบทดสอบนี้มีจำนวน 10 ข้อ ๆ ละ 1 คะแนน ใช้เวลา 5 นาที (10 คะแนน)

2. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด แล้วกาเครื่องหมาย X ลงในกระดาษคำตอบ

คำสั่ง ให้นักเรียนกาเครื่องหมายกากบาท (X) ลงบนกระดาษคำตอบข้อที่ถูกต้องเพียงข้อเดียว

1. นางสาวกัลยา ต้องการตกแต่งสีตัวอักษร ใน Interaction Icon นางสาวกัลยา
เลือกเครื่องมือข้อใด

ก. ข. ค. ง. 

2. นายเข้มแข็ง ต้องการกำหนดเลขหน้าโดยใช้ฟังก์ชันกำหนด นายเข้มแข็ง ต้องพิมพ์
ฟังก์ชันข้อใด

ก. {RepCount}

ข. {CountRep}

ค. [RepCount]

ง. [CountRep]

3. นางสาวมินา เลือกไอคอน  มาวางเป็นตัวเลือก ปุ่ม ก แต่ต้องการให้ตัวเลือกแสดงข้อความโต้ตอบว่าข้อที่เลือกถูกหรือผิด นางสาวมินาต้องนำไอคอนข้อใดมาวางใน

Interaction Icon

- ก. 
- ข. 
- ค. 
- ง. 

4. เพราะเหตุใด เมื่อเลือกตัวเลือกข้อผิด จึงได้คะแนน 1 คะแนน
- ก. เพราะเลือกเป็น Not Judged
- ข. เพราะเลือกเป็น Correct Response
- ค. เพราะกำหนดเป็นข้อถูก จึงปรากฏเป็นคะแนน
- ง. เพราะที่ Score กำหนดให้มีคะแนน 1 คะแนน
5. นายชนะชัย สร้างตัวเลือกปุ่ม ก เป็นตัวเลือกที่ตอบถูก และต้องการสร้างตัวเลือกปุ่ม ข ค และ ง เป็นตัวเลือกที่ตอบผิด นายชนะชัย สามารถสร้างได้อย่างรวดเร็วตามขั้นตอนข้อใด
- ก. ทำตามขั้นตอนเดิมที่ทำปุ่ม ก เพราะทำได้วิธีเดียว
- ข. คัดลอกปุ่ม ก มาวางด้านขวา 2 ครั้ง แล้วเปลี่ยนชื่อเป็นปุ่ม ข และปุ่ม ค
- ค. ทำตามขั้นตอนเดิมที่ทำปุ่ม ก เพราะถ้าทำบ่อย ๆ จะเกิดความชำนาญสามารถทำได้เร็ว
- ง. คัดลอกปุ่ม ก มาวางด้านขวา 1 ครั้ง เปลี่ยนชื่อเป็นปุ่ม ข กำหนดให้เป็นตัวเลือกตอบผิดและคัดลอกปุ่ม ข วางด้านขวา 2 ครั้ง เปลี่ยนชื่อเป็นปุ่ม ค และ ปุ่ม ง
6. นางสาวนันทนา ต้องลากไอคอนข้อใดมาวางด้านขวาของ Decision Icon เพื่อรวมคะแนน

- ก. 
- ข. 
- ค. 
- ง. 

7. ทำไมที่ช่อง Branch นายประการ จึงเลือก To Calculated Path
- เพื่อกำหนดให้รวมจำนวนข้อที่ตอบถูก
 - เพื่อกำหนดให้รวมคะแนนข้อที่ตอบถูกทั้งหมด
 - เพื่อกำหนดให้ไอคอนที่ทำงานภายใต้ Decision Icon ทำตามเงื่อนไขที่กำหนดไว้
 - เพื่อกำหนดให้ไอคอนที่ทำงานภายใต้ Decision Icon ทำงานตามหน้าที่ของตัวเอง
8. นางสาวต้องตา ต้องการแสดงผลการทำแบบทดสอบว่าตอบถูกได้คะแนนกี่คะแนน
นางสาวต้องตา ต้องพิมพ์ฟังก์ชันข้อใด
- {TotalScore}
 - {TotalWrong}
 - {TotalCorrect}
 - {(Totalcorrect)*100/80}
9. นางสาวยีนดี กำหนดไอคอนพื้นหลังชื่อ "y" และเมื่อต้องการพิมพ์ฟังก์ชันเพื่อกำหนดให้
กลับไปตำแหน่ง y นางสาวยีนดีต้องพิมพ์ฟังก์ชันตามข้อใด
- GoTo(IconID@y)
 - GoTo(IconID@"y")
 - ToGo (IconID@"y")
 - ToGo ("IconID@"y)
10. ถ้านักเรียนคลิกเครื่องหมาย **Invalid filename for Windows 98, ME, NT, 2000, or XP**
จะเกิดผลอย่างไร
- ดี เพราะเปลี่ยนสกุลเป็น .exe นิยมใช้กันแพร่หลาย
 - ไม่ดี เพราะเปลี่ยนจากสกุล .a7p เป็นสกุลเป็น .exe ทำให้ใช้งานยากขึ้น
 - ดี เพราะสามารถนำไปใช้งานกับ Windows 98 , ME , NT , 2000 , or XP ได้
 - ไม่ดี เพราะไม่สามารถนำไปใช้งานกับ Windows 98 , ME , NT , 2000 , or XP ได้

ตอนที่ 2 แบบทดสอบภาคปฏิบัติ

คำชี้แจง แบบทดสอบภาคปฏิบัติ มีจำนวน 1 ข้อ ใช้เวลา 10 นาที (10 คะแนน)

สิ่งที่จัดเตรียมไว้ให้

1. แผ่นซีดี จำนวน 1 แผ่น
2. เครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับนักเรียน จำนวน 25 เครื่อง

คำสั่ง

จงสร้างแบบทดสอบ พร้อมตัวเลือกตอบ แสดงผลทดสอบ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
ปีที่ 1 และจัดเก็บงานในรูปแบบซีดี ที่จัดเตรียมจำนวน 1 บทเรียนและตกแต่งบทเรียนให้สวยงาม
ส่งบทเรียนที่จัดทำและระบุชื่อและนามสกุลของนักเรียน

กระดาษคำตอบแบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์

หน่วยประสบการณ์ที่ 5

รวมคะแนน

	ก	ข	ค	ง
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

เฉลยแบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์
หน่วยประสบการณ์ที่ 6 การสร้างแบบทดสอบ แสดงผลทดสอบและการจัดเก็บชิ้นงาน
ด้วยโปรแกรมออร์เธอร์แวร์

1. ข
2. ก
3. ค
4. ง
5. ข
6. ข
7. ค
8. ก
9. ข
10. ค