

บทที่ 5

ต้นแบบชิ้นงาน

ชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย วิชาการนำเสนอด้วยคอมพิวเตอร์ เรื่องการนำเสนอและการจัดเก็บสไลด์คอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เขตพื้นที่การศึกษา เพชรบูรณ์เขต 2 ประกอบด้วย 3 ภาค ได้แก่ ภาคที่ 1 คู่มือการใช้ชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย ภาคที่ 2 คู่มือการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย และภาคที่ 3 รายละเอียดชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย

ภาคที่ 1 คู่มือการใช้ชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย ประกอบด้วย

- 1.1 คำนำ
- 1.2 สารบัญ
- 1.3 ส่วนประกอบของชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย
- 1.4 ระบบการใช้ชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย
- 1.5 อุปกรณ์อำนวยความสะดวกที่จำเป็น
- 1.6 วิธีติดตั้งโปรแกรม
- 1.7 การเข้าใช้ชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย
- 1.8 วิธีการใช้ชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย
- 1.9 ขั้นตอนการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย
- 1.10 การเตรียมตัวและบทบาทของครูผู้สอน
- 1.11 ตารางการเรียนรู้

ภาคที่ 2 คู่มือการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย

- 2.1 คำนำ
- 2.2 สารบัญ
- 2.3 ส่วนประกอบของชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย
- 2.4 เส้นทางการเรียน
- 2.5 ตารางการเรียนรู้
- 2.6 ขั้นตอนการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย
- 2.7 การเตรียมตัวและบทบาทของนักเรียน

ภาคที่ 3 รายละเอียดชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย

- 3.1 หน้าเข้าสู่ระบบ
- 3.2 หน้าลงทะเบียนเรียน
- 3.3 หน้าหลัก หรือหน้าโฮมเพจ
- 3.4 แนะนำการใช้
- 3.5 แนะนำการเรียน
- 3.6 บทเรียน
- 3.7 ข้อมูลผู้เรียน
- 3.8 ข้อมูลครูผู้สอน
- 3.9 กระดานข่าว
- 3.10 ห้องสนทนา
- 3.11 คำถามพบบ่อย
- 3.12 ฐานความรู้
- 3.13 ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์
- 3.14 ศูนย์ประเมิน

ภาคที่ 1 คู่มือครูผู้สอน

คู่มือการใช้ชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย



คู่มือการใช้ชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย

วิชาการนำเสนอด้วยคอมพิวเตอร์

เรื่องการนำเสนอและการจัดเก็บสไลด์คอมพิวเตอร์

สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เขตพื้นที่การศึกษาเพชรบูรณ์ เขต 2

โดย : สุภาพร ก้อนเทียน

คำนำ

คู่มือการใช้ชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย วิชาการนำเสนอด้วยคอมพิวเตอร์ เรื่องการนำเสนอและการจัดเก็บสไลด์คอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เขตพื้นที่การศึกษาเพชรบูรณ์ เขต 2 เป็นคู่มือสำหรับครู ใช้ประกอบการสอน เรื่องการนำเสนอและการจัดเก็บสไลด์คอมพิวเตอร์

ชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย เรื่องการนำเสนอและการจัดเก็บสไลด์คอมพิวเตอร์ ประกอบด้วย 3 หน่วย คือ หน่วยที่ 4 แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอด้วยสไลด์คอมพิวเตอร์ หน่วยที่ 5 หลักการออกแบบและผลิตสไลด์คอมพิวเตอร์ และหน่วยที่ 6 หลักการประเมิน การจัดเก็บ และการนำเสนอสไลด์คอมพิวเตอร์

ชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย เรื่องการนำเสนอและการจัดเก็บสไลด์คอมพิวเตอร์ ได้ผ่านการทดสอบประสิทธิภาพเบื้องต้น พบว่า ชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่ายมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ทั้ง 3 หน่วย คือ 84.63/86.96, 83.88/85.65 และ 85.51/84.35 ตามลำดับ มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 85/85

คู่มือการใช้ชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย จะมีประโยชน์ต่อการเรียนการสอนในวิชาการนำเสนอด้วยคอมพิวเตอร์ เรื่องการนำเสนอและการจัดเก็บสไลด์คอมพิวเตอร์ หากมีข้อผิดพลาดประการใด ผู้ผลิตขออภัยขอรับเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขต่อไป

สุภาพร ก้อนเทียน

ผู้ผลิตชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย

สารบัญ

	หน้า
คำนำ.....	96
สารบัญ.....	97
ส่วนประกอบของชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย.....	98
ระบบการใช้ชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย.....	100
อุปกรณ์อำนวยความสะดวกที่จำเป็น.....	100
วิธีติดตั้งโปรแกรม.....	101
การเข้าใช้ชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย.....	101
วิธีการใช้ชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย.....	104
ขั้นตอนการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย.....	110
การเตรียมตัวและบทบาทของครูผู้สอน.....	112
ตารางการเรียนรู้.....	113

1. ส่วนประกอบของชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย

ชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย วิชาการนำเสนอด้วยคอมพิวเตอร์ เรื่อง การนำเสนอและการจัดเก็บสไลด์คอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ครอบคลุมเนื้อหาที่เกี่ยวข้องดังนี้

หน่วยที่ 4 แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอด้วยสไลด์คอมพิวเตอร์

เรื่องที่ 4.1 ความหมายและความเป็นมาของการนำเสนอด้วยสไลด์คอมพิวเตอร์

เรื่องที่ 4.2 รูปแบบของการสร้างสไลด์คอมพิวเตอร์

เรื่องที่ 4.3 ขั้นตอนการสร้างสไลด์คอมพิวเตอร์

เรื่องที่ 4.4 จุดเด่นของการสร้างสไลด์คอมพิวเตอร์

เรื่องที่ 4.5 ข้อควรคำนึงถึงของการสร้างสไลด์คอมพิวเตอร์

หน่วยที่ 5 หลักการออกแบบและผลิตสไลด์คอมพิวเตอร์

เรื่องที่ 5.1 หลักการออกแบบสไลด์คอมพิวเตอร์

เรื่องที่ 5.2 หลักการใช้ภาพประกอบสไลด์คอมพิวเตอร์

เรื่องที่ 5.3 หลักการใช้ข้อความและตัวอักษรในสไลด์คอมพิวเตอร์

เรื่องที่ 5.4 หลักการใช้พื้นสีในสไลด์คอมพิวเตอร์

เรื่องที่ 5.5 หลักการใช้เทคนิคข้อความ และภาพเคลื่อนไหวสำหรับสไลด์คอมพิวเตอร์

หน่วยที่ 6 หลักการประเมิน การจัดเก็บ และการนำเสนอสไลด์คอมพิวเตอร์

เรื่องที่ 6.1 หลักการประเมินสไลด์คอมพิวเตอร์

เรื่องที่ 6.2 หลักการจัดเก็บสไลด์คอมพิวเตอร์

เรื่องที่ 6.3 หลักการนำเสนอสไลด์คอมพิวเตอร์

ส่วนประกอบของชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย ประกอบด้วย

- (1) หน้าหลัก หรือหน้าโฮมเพจ (2) แนะนำการใช้ (3) แนะนำการเรียน (4) บทเรียน (5) ข้อมูลผู้เรียน
- (6) ข้อมูลครูผู้สอน (7) กระดานข่าว (8) ห้องสนทนา (9) คำถามพบบ่อย (10) ฐานความรู้
- (11) ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ และ (12) ศูนย์ประเมิน

1. หน้าหลัก หรือหน้าโฮมเพจ เป็นหน้าแรกของชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย ที่หลังจากผู้เรียนมีการลงทะเบียนและเข้าสู่ระบบแล้ว แสดงชื่อสถาบันการศึกษา

สาขาวิชา แขนงวิชา และข้อความยินดีต้อนรับเข้าสู่ชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย เป็นลักษณะภาพเคลื่อนไหวประกอบเสียงดนตรี

2. แนะนำการใช้ เป็นส่วนที่อธิบายวิธีการใช้งานชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย ประกอบด้วย การแนะนำหน้าจอ หน่วยการเรียนรู้ การใช้กระดานข่าว ห้องสนทนา ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ คำถามพบบ่อย ฐานความรู้ ศูนย์ประเมิน ข้อมูลผู้เรียน และข้อมูลครูผู้สอน

3. แนะนำการเรียน เป็นส่วนที่อธิบายการเรียนด้วยชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย ประกอบด้วย คำอธิบายรายวิชา รายชื่อหน่วยการเรียนรู้ 15 หน่วย วัตถุประสงค์ ส่วนประกอบของชุดการเรียนรู้ ขั้นตอนการเรียนรู้ ตารางการเรียนรู้ และการประเมินผลการเรียน

4. บทเรียน มี 3 หน่วยการเรียนรู้ ประกอบด้วย หน่วยที่ 4 เรื่องแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอด้วยสไลด์คอมพิวเตอร์ หน่วยที่ 5 เรื่องหลักการออกแบบและผลิตสไลด์คอมพิวเตอร์ และหน่วยที่ 6 เรื่องความรู้เกี่ยวกับการประเมิน การจัดเก็บ และการนำเสนอสไลด์คอมพิวเตอร์

5. ข้อมูลผู้เรียน เป็นส่วนที่เข้าสู่การควบคุมประวัติของผู้เรียน และสามารถเปลี่ยนแปลงข้อมูลผู้เรียน และเปลี่ยนรหัสผ่านได้

6. ข้อมูลครูผู้สอน เป็นส่วนที่เข้าสู่การควบคุมประวัติของครูผู้สอน

7. กระดานข่าว เป็นส่วนที่ครูผู้สอนใช้สำหรับตั้งกระทู้ให้นักเรียนเข้าไปแสดงความคิดเห็นร่วมกันและเป็นการทำกิจกรรมระหว่างเรียน กระทู้จะถูกกำหนดเป็นกลุ่ม นักเรียนเข้าร่วมอภิปรายตามเลขที่ ที่กำหนดให้ และตามวัน เวลาที่ระบุไว้ในส่วนแนะนำการเรียน

8. ห้องสนทนา เป็นส่วนที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับนักเรียน และนักเรียนกับครูผู้สอน ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ซักถามเกี่ยวกับเนื้อหาที่มีข้อสงสัย รวมไปถึงการอภิปรายหัวข้อกระทู้ที่กำหนดไว้ในกระดานข่าว

9. คำถามพบบ่อย เป็นคำถามที่ได้คัดเลือกมาจากแบบทดสอบข้อยากในขั้นตอนการทดสอบประสิทธิภาพของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ซึ่งผู้เรียนส่วนมากทำผิดนำมาสร้างเป็นคำถามพบบ่อย พร้อมเฉลยคำตอบเพื่อเป็นแนวตอบให้ผู้เรียนในการทำแบบฝึกหัด

10. ฐานความรู้ เป็นส่วนเชื่อมโยงผู้เรียนไปสู่แหล่งความรู้เสริมที่อยู่ในเครือข่ายเดียวกันหรือต่างเครือข่าย โดย Download ข้อมูลที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับเว็บไซต์ จัดเก็บในรูปแบบไฟล์ และสร้างการเชื่อมโยงไปยังไฟล์ Web Sites นั้น

11. ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ ใช้ในการส่งแบบฝึกหัดแบบอัตโนมัติถึงครูผู้สอนด้วย

12. ศูนย์ประเมิน เป็นส่วนที่ผู้เรียนสามารถ ตรวจสอบผลคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน คะแนนแบบฝึกหัดแบบปรนัย แบบฝึกหัดแบบอัตนัย และคะแนนจากการอภิปราย กลุ่มในกระดานข่าว ที่ผู้เรียนสามารถตรวจสอบได้ในวันถัดไป

2. ระบบการใช้ชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย

ระบบการใช้ชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย ประกอบด้วย (1) ระบบการเข้าสู่บทเรียน (2)ระบบการรับส่งไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ และ (3)ระบบการเก็บคะแนน

2.1 ระบบการเข้าสู่บทเรียน ในส่วนของการเข้าสู่บทเรียน นักเรียนใส่ชื่อและรหัสผ่าน ในช่องชื่อผู้ใช้ และรหัสผ่าน ตามที่นักเรียน ได้ทำการลงทะเบียนไว้

2.2 ระบบการรับส่งไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ นักเรียนใส่ชื่อและรหัสผ่าน ในช่องชื่อผู้ใช้ และรหัสผ่าน ตามที่นักเรียน ได้ทำการลงทะเบียนไว้

2.3 ระบบการเก็บคะแนน เก็บคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน กิจกรรมระหว่างเรียนที่เป็นแบบฝึกหัดแบบปรนัย มีการเก็บคะแนนไว้ในฐานข้อมูล ที่เครื่องเซิร์ฟเวอร์ (Server) นักเรียนดูคะแนนได้ในศูนย์ประเมิน และแบบฝึกหัดแบบอัตนัย ครูผู้สอนเข้าสู่ระบบ ในฐานะ Admin เพื่อกำหนดคะแนนในส่วนแบบฝึกหัดแบบอัตนัย นักเรียนดูคะแนนได้ในวันถัดไป

3. อุปกรณ์อำนวยความสะดวกที่จำเป็น

อุปกรณ์อำนวยความสะดวกเป็นสิ่งจำเป็นที่ครูผู้สอนและนักเรียนจะต้องใช้เพื่อ ดำเนินการเรียนในชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย ประกอบด้วย (1) อุปกรณ์อำนวยความสะดวกสำหรับครูผู้สอน และ(2) อุปกรณ์อำนวยความสะดวกสำหรับนักเรียน

3.1 อุปกรณ์อำนวยความสะดวกสำหรับครูผู้สอน

3.1.1 เครื่องเซิร์ฟเวอร์ (Server) ที่สนับสนุน โปรแกรมภาษา PHP และรองรับ ฐานข้อมูลที่เป็น MySQL

3.1.2 เครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีอุปกรณ์ในการเชื่อมต่อเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Local Area Network) และเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

3.1.3 เครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีอุปกรณ์ทางด้าน Multimedia

3.1.4 เครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีซอฟต์แวร์ ที่สามารถอัปโหลด(Upload) ไฟล์เข้าสู่ เครื่องเซิร์ฟเวอร์ ด้วยการ FTP (File Transfer Protocol)

3.1.5 ซอฟต์แวร์ที่สามารถแสดงผลเว็บเพจ (Web Browser) รูปภาพเคลื่อนไหว และมัลติมีเดีย

3.2 อุปกรณ์อำนวยความสะดวกสำหรับนักเรียน

3.2.1 เครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีอุปกรณ์ในการเชื่อมต่อเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Local Area Network) และเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

3.2.2 เครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีอุปกรณ์ทางด้าน Multimedia

3.2.3 ซอฟต์แวร์ที่สามารถแสดงผลเว็บเพจ (Web Browser) รูปภาพเคลื่อนไหว และมัลติมีเดีย

4. วิธีติดตั้งโปรแกรม

4.1 เปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ ทำการเชื่อมต่อสัญญาณเข้าสู่เครือข่ายอินเทอร์เน็ต

4.2 เชื่อมต่อสัญญาณเข้าสู่เครื่องเซิร์ฟเวอร์ (Server) ที่ต้องการเก็บข้อมูลของ ชุดการเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย

4.3 นำชุดการเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่ายเข้าสู่เครื่องเซิร์ฟเวอร์ (Server) โดยการอัปโหลด (upload) ด้วยการ FTP (File Transfer Protocol)

4.4 กำหนดค่าของไฟล์ค่าต้นแบบทุกไฟล์ ให้มีสถานะของการอ่านและเปลี่ยนแปลงได้ (ติดต่อกับผู้ดูแลระบบ)

หมายเหตุ วิธีการนำชุดการเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่ายไปไว้ที่เซิร์ฟเวอร์ (Server) ทำได้หลายวิธีการ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับลักษณะการเชื่อมต่อสัญญาณและการให้บริการของ เครื่องเซิร์ฟเวอร์ (Server) นั้น โดยให้ผู้ใช้สอบถามรายละเอียดกับผู้ดูแลเครื่องเซิร์ฟเวอร์ (Server) ซึ่งการแนะนำในคู่มือนี้เป็นเพียงวิธีพื้นฐานเท่านั้น

5. การเข้าใช้ชุดการเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย

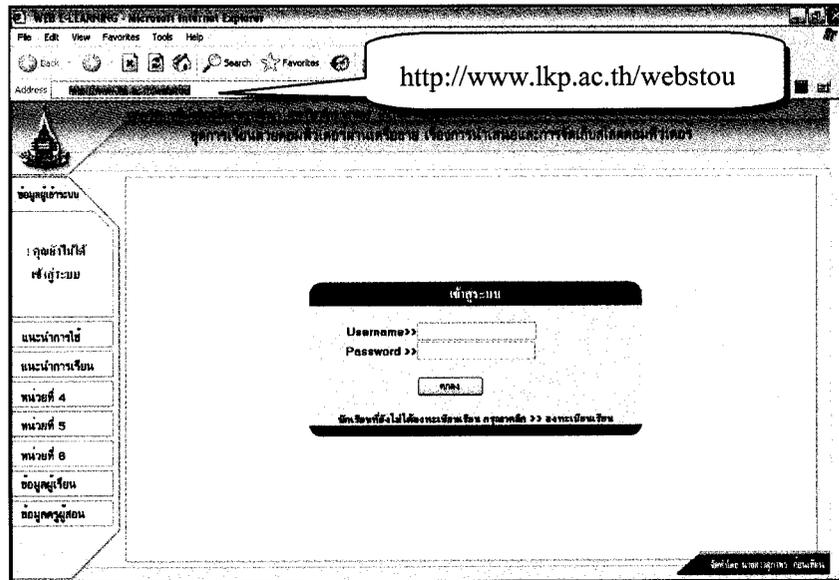
การเข้าใช้ชุดการเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่ายของนักเรียน ประกอบด้วย 2 ขั้นตอน คือ (1) ขั้นตอนการเข้าสู่ระบบ และ (2) ขั้นตอนการลงทะเบียนเรียน

5.1 ขั้นตอนการเข้าสู่ระบบ เป็นขั้นตอนที่นักเรียนได้ลงทะเบียนในชุดการเรียน ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย และได้รับ Username และ Password ไว้แล้ว มีขั้นตอนการเข้าสู่ระบบ ดังนี้

5.1.1 เปิดเครื่องคอมพิวเตอร์แล้วต่อเชื่อมสัญญาณเข้าสู่เครือข่ายอินเทอร์เน็ต

5.1.2 เปิดโปรแกรมแสดงผลการเข้าเว็บไซต์ (Web Browser)

5.1.3 พิมพ์ชื่อที่อยู่ของชุดการเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย (URL) ในช่อง Address ดังนี้ <http://www.lkp.ac.th/webstou> ดังภาพที่ 5.1



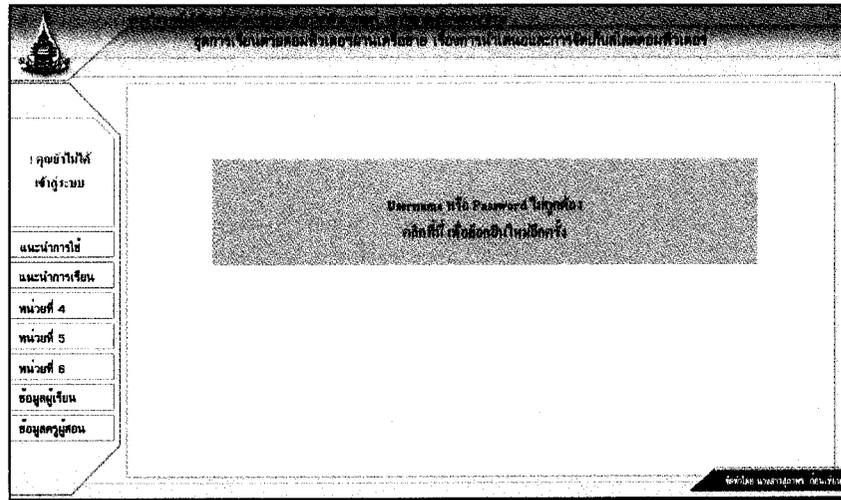
ภาพที่ 5.1 การพิมพ์ URL ในช่อง Address

5.1.4 ใส่ข้อความในช่อง Username และ Password เป็นชื่อที่นักเรียนได้สมัครไว้ในขั้นตอนการลงทะเบียน และคลิกที่ปุ่มตกลง เข้าสู่หน้าหลักของชุดการเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย ดังภาพที่ 5.2



ภาพที่ 5.2 เข้าสู่หน้าหลักของชุดการเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย

5.1.5 ในกรณีที่นักเรียนกรอก Username และ Password ผิด จะแจ้งการเข้าสู่ระบบไม่ผ่าน ต้องกลับไปกรอก Username และ Password อีกครั้ง ดังภาพที่ 5.3



ภาพที่ 5.3 แจ้งการเข้าสู่ระบบไม่ผ่าน เมื่อกรอก Username และ Password ผิด

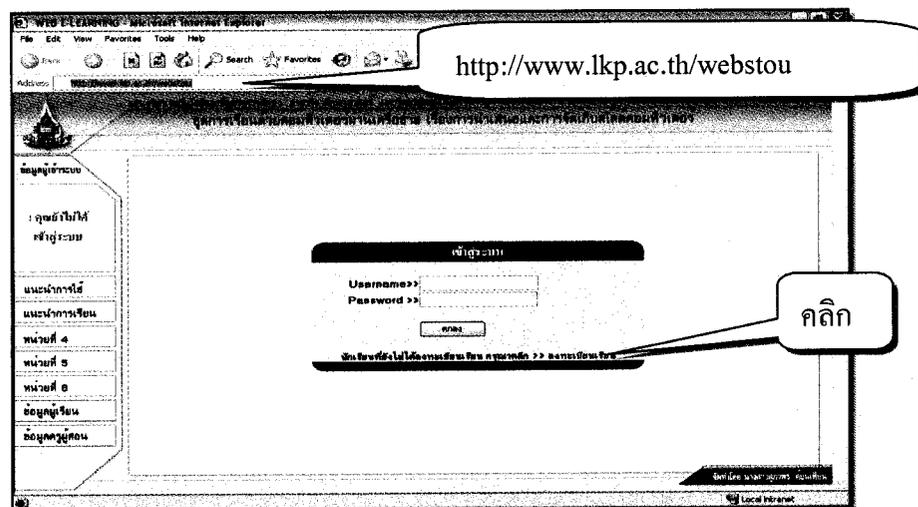
5.2 ขั้นตอนการลงทะเบียนเรียน เป็นขั้นตอนของการสมัครเรียนในชุดการเรียน ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย โดยนักเรียนต้องกรอกประวัติย่อของตนเอง และระบุ Username และ Password ที่นักเรียนจะใช้ในการเข้าสู่ระบบ มีวิธีการดังนี้

5.2.1 เปิดเครื่องคอมพิวเตอร์แล้วต่อเชื่อมสัญญาณเข้าสู่เครือข่ายอินเทอร์เน็ต

5.2.2 เปิดโปรแกรมแสดงผลการเข้าเว็บไซต์ (Web Browser)

5.2.3 พิมพ์ชื่อที่อยู่ของชุดการเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย (URL)

ในช่อง Address ดังนี้ <http://www.lkp.ac.th/webstou> และคลิกที่ ลงทะเบียนเรียน ดังภาพที่ 5.4



ภาพที่ 5.4 การเข้าสู่ระบบการลงทะเบียนเรียน

5.2.4 กรอกประวัติของนักเรียน โดยย่อ ลงในช่องพิมพ์ ให้ครบและระบุ Username และ Password ที่นักเรียนจะใช้ในการเข้าสู่ระบบ จากนั้นคลิกลงทะเบียน ดังภาพที่ 5.5

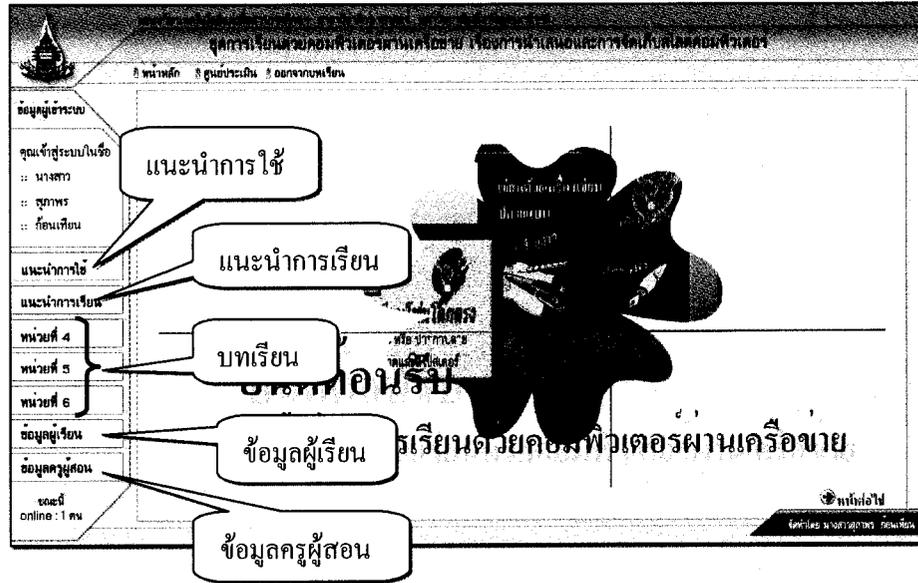
ภาพที่ 5.5 การลงทะเบียนเรียนในชุดการเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย

6. วิธีกรอกชุดการเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย

วิธีกรอกชุดการเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย ประกอบด้วย (1) การใช้เมนูหลัก (2) การใช้เมนูรอง และ (3) การใช้ปุ่ม

6.1 การใช้เมนูหลัก เมนูหลักในชุดการเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย

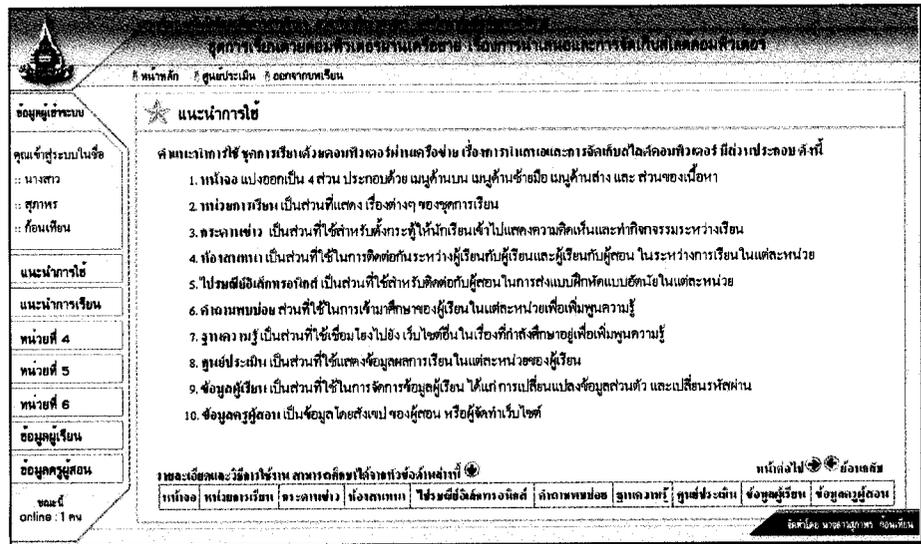
ประกอบด้วย แนะนำการใช้ แนะนำการเรียน บทเรียน 3 หน่วยการเรียน ข้อมูลผู้เรียน และข้อมูลครูผู้สอน ดังภาพที่ 5.6



ภาพที่ 5.6 เมนูหลักในชุดการเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย

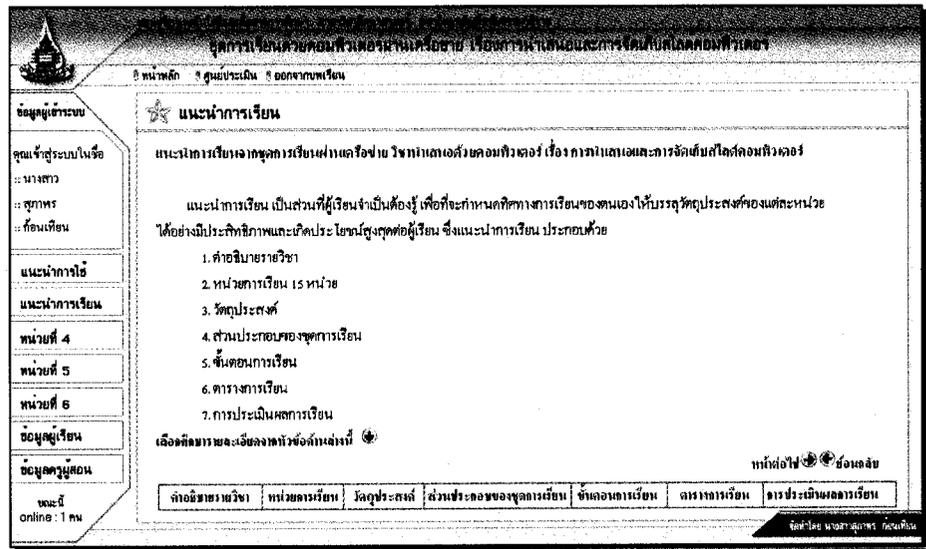
6.1.1 เมนูแนะนำการใช้ เป็นส่วนที่อธิบายวิธีการใช้งานชุดการเรียนด้วย

คอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย มีเมนูรองที่ประกอบด้วย หน้าจอ บทเรียน กระดานข่าว ห้องสนทนา ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ คำถามพบบ่อย ฐานความรู้ ศูนย์ประเมิน ข้อมูลผู้เรียน และข้อมูลครุผู้สอน ดังภาพที่ 5.7



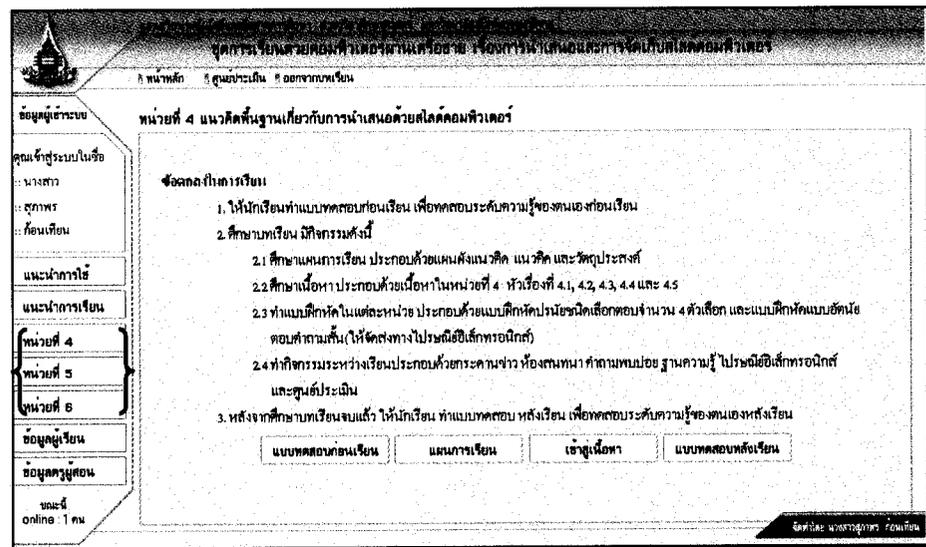
ภาพที่ 5.7 แนะนำการใช้ชุดการเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย

6.1.2 **เมนูแนะนำการเรียน** เป็นส่วนที่อธิบายการเรียนด้วยชุดการเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย มีเมนูรองที่ประกอบด้วย คำอธิบายรายวิชา หน่วยการเรียน วัตถุประสงค์ ส่วนประกอบของชุดการเรียน ขั้นตอนการเรียน ตารางการเรียน และการประเมินผลการเรียน ดังภาพที่ 5.8



ภาพที่ 5.8 แนะนำการเรียนด้วยชุดการเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย

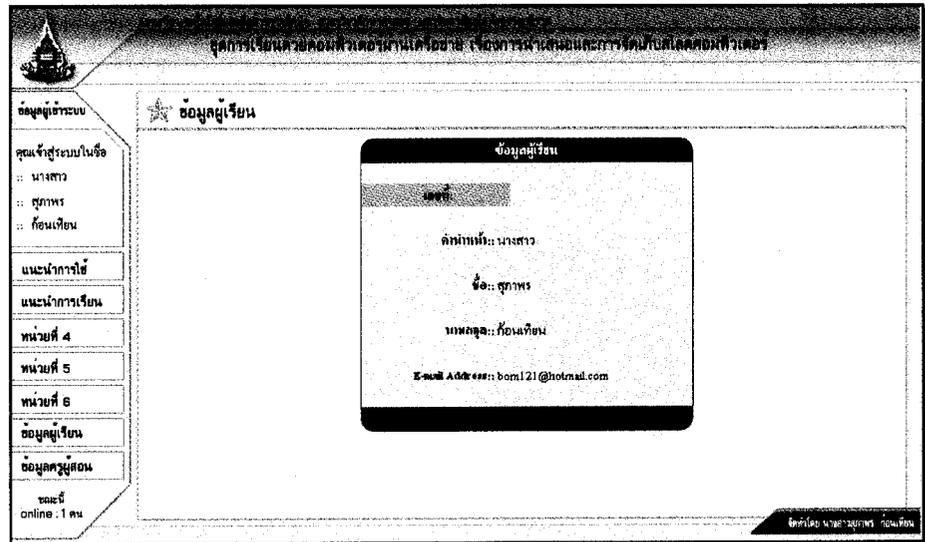
6.1.3 **เมนูบทเรียน** เป็นเมนูเข้าสู่บทเรียนประกอบด้วยบทเรียนในหน่วยที่ 4, หน่วยที่ 5 และหน่วยที่ 6 ดังภาพที่ 5.9



ภาพที่ 5.9 เมนูเข้าสู่บทเรียนทั้ง 3 หน่วยการเรียน

6.1.4 เมนูข้อมูลผู้เรียน เป็นส่วนที่นักเรียนสามารถดูประวัติโดยย่อของตนเอง

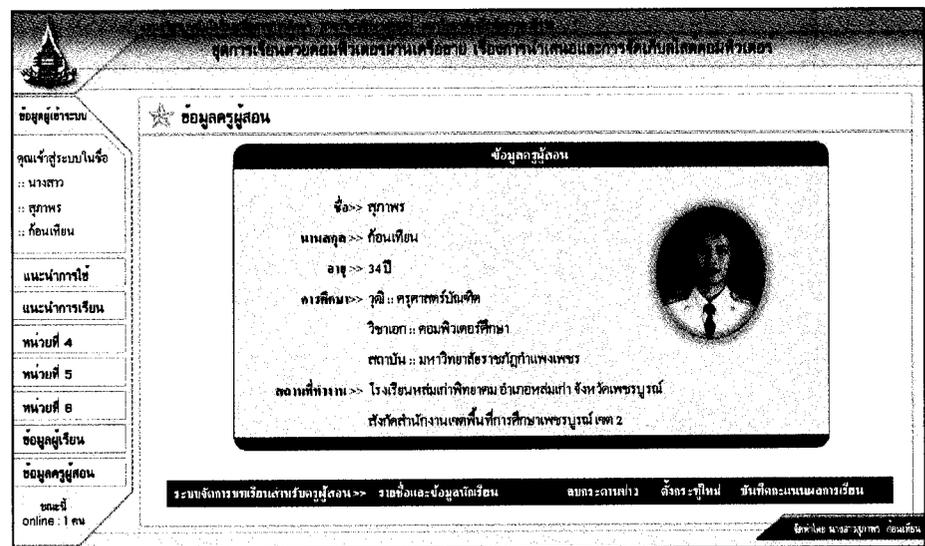
ดั่งภาพที่ 5.10



ภาพที่ 5.10 เมนูแสดงข้อมูลผู้เรียน

6.1.5 เมนูข้อมูลครูผู้สอน เป็นส่วนที่นักเรียนสามารถดูประวัติโดยย่อของ

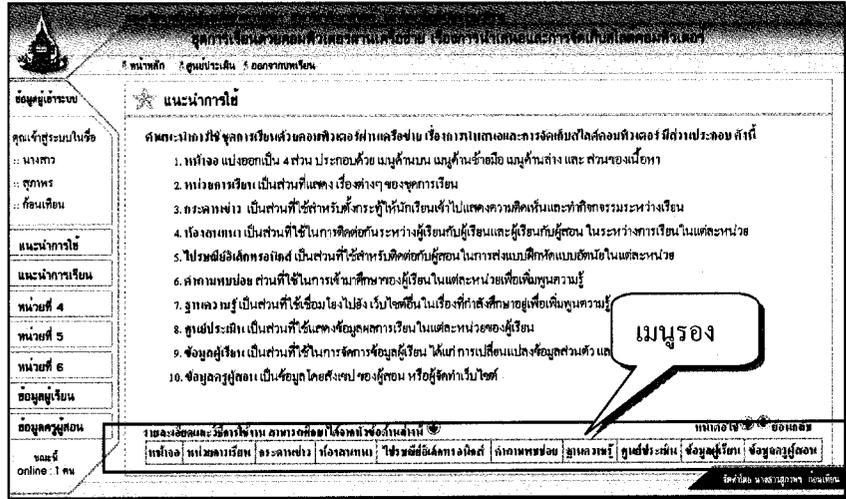
ครูผู้สอน ดังภาพที่ 5.11



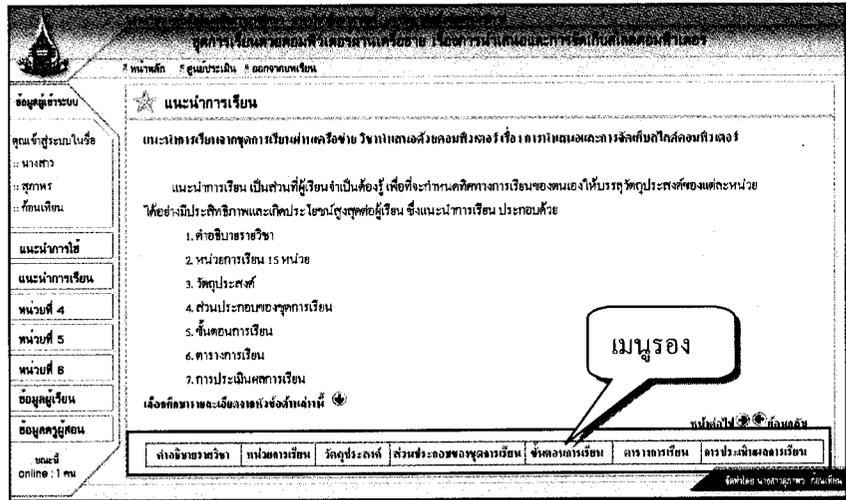
ภาพที่ 5.11 เมนูแสดงข้อมูลครูผู้สอน

6.2 การใช้เมนูรอง เมื่อคลิกเข้าไปในส่วนของแนะนำการใช้ แนะนำการเรียน บทเรียน

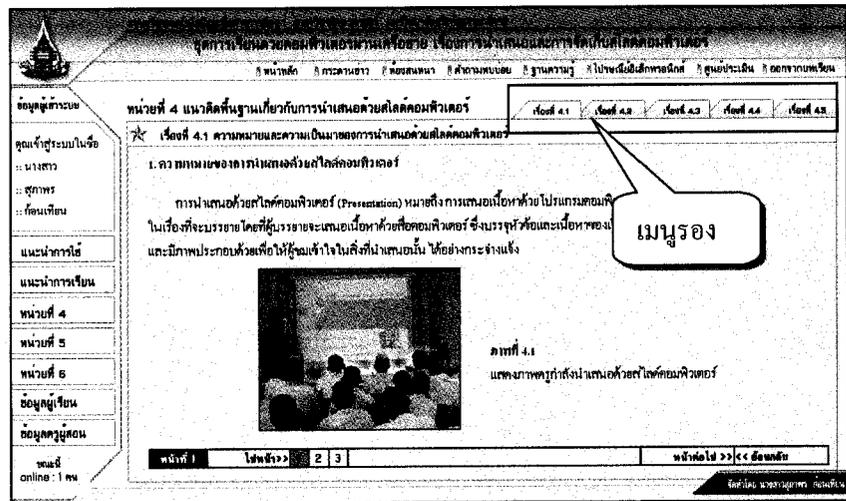
และกิจกรรมระหว่างเรียน จะพบเมนูรอง ที่สามารถเข้าไปศึกษาในส่วนต่างๆ ของชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย ได้



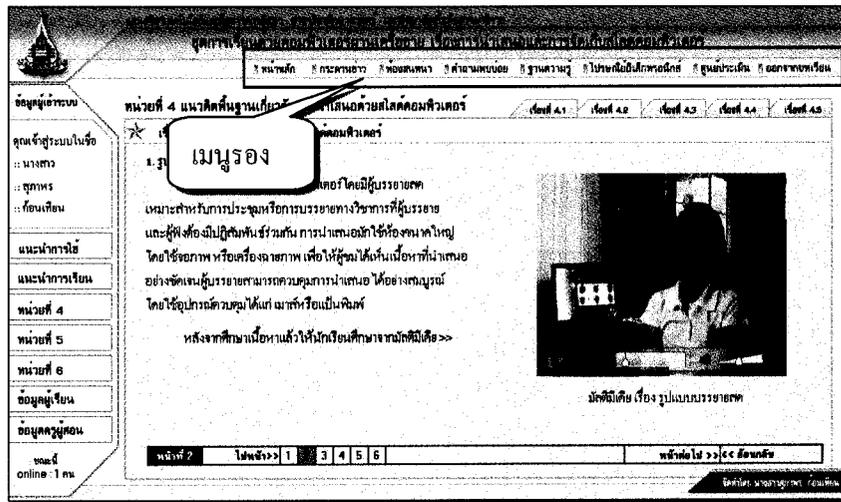
ภาพที่ 5.12 เมนูรื่องในส่วนแนะนำการใช้



ภาพที่ 5.13 เมนูรื่องในส่วนแนะนำการเรียน



ภาพที่ 5.14 เมนูรื่องในส่วนบทเรียน



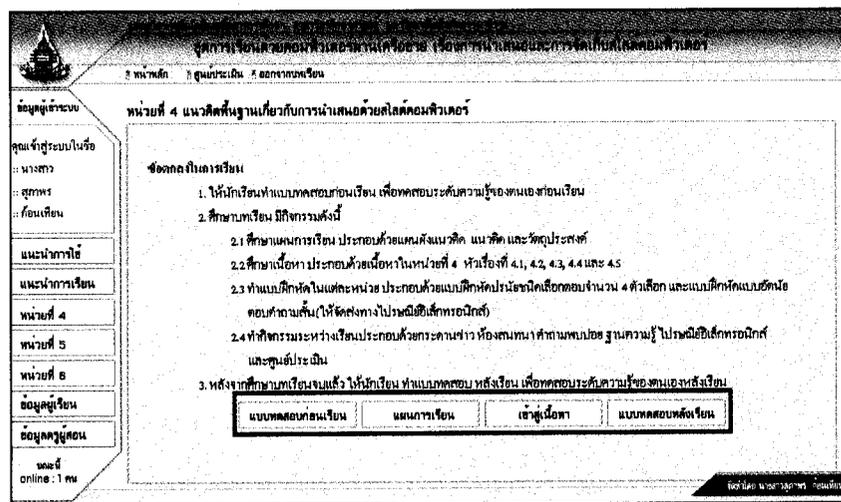
ภาพที่ 5.15 เมนูเรื่องในส่วนกิจกรรมระหว่างเรียน

6.3 การใช้ปุ่ม

การใช้ปุ่มในชุดการเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย ช่วยอำนวยความสะดวกในการเชื่อมโยงไปยังส่วนที่นักเรียนต้องการศึกษาได้อย่างสะดวก และรวดเร็ว ปุ่มที่ใช้ในชุดการเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่ายมีการเชื่อมโยง 2 ลักษณะ คือ (1) การเชื่อมโยงที่เป็นลักษณะรูปภาพ และ (2) และการเชื่อมโยงที่เป็นข้อความ

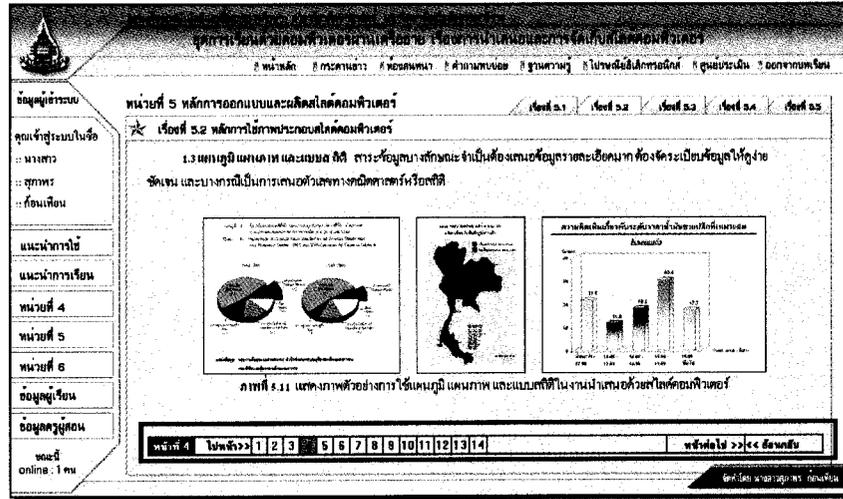
6.3.1 การเชื่อมโยงที่เป็นลักษณะรูปภาพ มีปรากฏในส่วนของบทเรียน

ดังภาพที่ 5.16

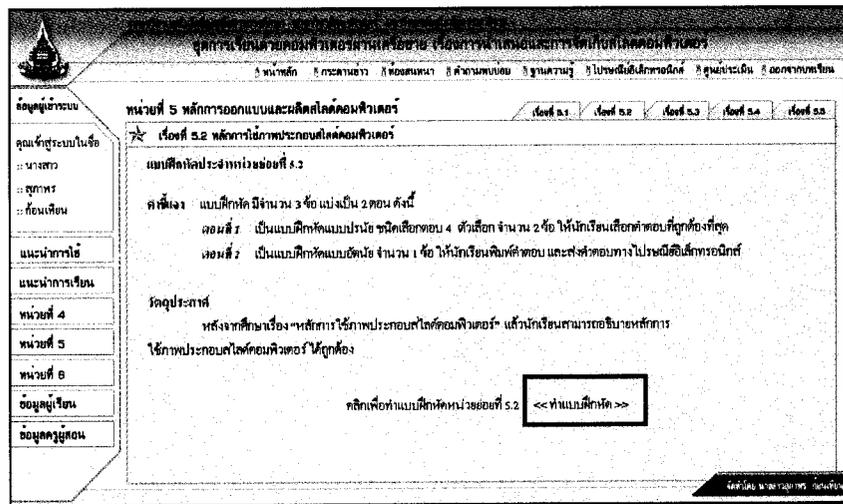


ภาพที่ 5.16 ปุ่มการเชื่อมโยงที่เป็นลักษณะรูปภาพ

6.3.2 การเชื่อมโยงที่เป็นข้อความ มีปรากฏในส่วนของเนื้อหา และแบบฝึกหัด



ภาพที่ 5.17 ปุ่มการเชื่อมโยงที่เป็นข้อความในส่วนเนื้อหา



ภาพที่ 5.18 ปุ่มการเชื่อมโยงที่เป็นข้อความในส่วนของแบบฝึกหัด

7. ขั้นตอนการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย

ขั้นตอนการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย ประกอบด้วย

- (1) ทำแบบทดสอบก่อนเรียน (2) ศึกษาบทเรียน (3) ทำกิจกรรมระหว่างเรียน (4) แนวตอบ (5) ศึกษาฐานความรู้ (6) ปฏิสัมพันธ์ในห้องสนทนา (7) ศึกษาคำถามพบบ่อย (8) ส่งงานทางไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ และ (9) ทำแบบทดสอบหลังเรียน

7.1 ทำแบบทดสอบก่อนเรียน เป็นการประเมินความรู้พื้นฐานของนักเรียนก่อนเรียน ด้วยแบบทดสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ แบบทดสอบทำได้หลายครั้ง แต่จะเก็บคะแนนลงฐานข้อมูลเพียงครั้งเดียว คือครั้งแรกที่นักเรียนทำ ผลคะแนนจะแจ้งให้นักเรียนทราบทันทีหลังจากการทำแบบทดสอบเสร็จ และนักเรียนยังสามารถตรวจสอบคะแนนของตนเองได้จากศูนย์ประเมิน

7.2 ศึกษาบทเรียน เริ่มด้วยการศึกษาแผนการเรียน ที่ประกอบด้วย แผนผังแนวคิด แนวคิด และวัตถุประสงค์ มีในทุกหน่วยการเรียนรู้ แล้วจึงเข้าสู่เนื้อหาของบทเรียน กิจกรรมและแนวตอบ

7.3 ทำกิจกรรมระหว่างเรียน กิจกรรมระหว่างเรียนมี 2 ลักษณะคือ (1) แบบฝึกหัด ที่มีแบบฝึกหัดแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก ผลคะแนนแจ้งให้ทราบทันทีหลังจากทำแบบฝึกหัดเสร็จ และแบบฝึกหัดแบบอัตนัย เป็นการตอบคำถามสั้น นักเรียนจัดส่งคำตอบทางไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ ผลคะแนนดูได้ในศูนย์ประเมินในวันถัดไป และ (2) กระดานข่าว เป็นการร่วมกันอภิปราย ในรูปแบบการอภิปรายกลุ่ม มีระบุประจำกลุ่ม โดยนักเรียนเข้าอภิปรายระบุไว้ในกระดานข่าวตามเลขที่ ที่กำหนดไว้ให้ ผลคะแนนแจ้งให้ทราบในวันถัดไป

7.4 แนวตอบ เป็นแบบเฉลยตรง

7.5 ศึกษาดูฐานความรู้ จากเว็บไซต์ตามหัวข้อที่กำหนดให้

7.6 ปฏิสัมพันธ์ในห้องสนทนา มีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับนักเรียน นักเรียนกับครูผู้สอน นักเรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ซักถามเกี่ยวกับเนื้อหาสาระที่สงสัย รวมถึงการอภิปรายหัวข้อระบุที่กำหนดไว้ในกระดานข่าวตามวันเวลาที่กำหนด

7.7 ศึกษาคำถามพบบ่อย เป็นคำถามที่ได้คัดเลือกมาจากแบบทดสอบข้อยากในขั้นตอนการทดสอบประสิทธิภาพของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ซึ่งผู้เรียนส่วนมากทำผิดนำมาสร้างเป็นคำถามพบบ่อย พร้อมเฉลยคำตอบเพื่อเป็นแนวตอบให้ผู้เรียนในการทำแบบฝึกหัด

7.8 ส่งงานทางไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ เป็นการส่งงานในการทำแบบฝึกหัดแบบอัตนัย ในกิจกรรมระหว่างเรียน ผลคะแนนแจ้งในศูนย์ประเมินในวันถัดไป

7.9 ทำแบบทดสอบหลังเรียน เป็นการประเมินความรู้ของนักเรียนหลังจากศึกษาบทเรียนแล้ว ด้วยแบบทดสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ แบบทดสอบทำได้หลายครั้งแต่จะเก็บคะแนนลงฐานข้อมูลเพียงครั้งเดียว คือครั้งแรกที่นักเรียนทำ ผลคะแนนจะแจ้งให้นักเรียนทราบทันทีหลังจากการทำแบบทดสอบเสร็จ และนักเรียนยังสามารถตรวจสอบคะแนนของตนเองได้จากศูนย์ประเมิน

8. การเตรียมตัวและบทบาทของครูผู้สอน

การเตรียมตัวและบทบาทของครูผู้สอน ครอบคลุม (1) การเตรียมตัวของครูผู้สอน และ (2) บทบาทของครูผู้สอน

8.1 การเตรียมตัวของครูผู้สอน ประกอบด้วย (1) ก่อนการใช้ชุดการเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย (2) ขณะใช้ชุดการเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย และ(3) หลังใช้ชุดการเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย

8.1.1 ก่อนการใช้ชุดการเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย

- 1) ศึกษาคู่มือการใช้ชุดการเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่ายอย่างละเอียด
- 2) ติดตั้งเครื่องคอมพิวเตอร์ให้ครบตามจำนวนนักเรียน และควรเป็นเครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีหน่วยประมวลผลไม่ต่ำกว่ารุ่น Pentium IV
- 3) เชื่อมต่อสัญญาณเครือข่าย (Local Network) แลสัญญาณอินเทอร์เน็ตให้อยู่ในสภาพที่ใช้งานได้
- 4) ตรวจสอบที่อยู่เว็บไซต์ของชุดการเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย
<http://www.lkp.ac.th/webstou>
- 5) ตรวจสอบการเชื่อมโยงเว็บไซต์ของฐานความรู้
- 6) ตรวจสอบที่อยู่เว็บไซต์การส่งงานทางไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์
<http://www.hotmail.com> และ E-mail Address ที่ครูผู้สอนใช้ bom121@hotmail.com

8.1.2 ขณะใช้ชุดการเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย

- 1) ครูผู้สอนควรชี้แจงให้นักเรียนเข้าใจถึงขั้นตอนการเรียนด้วยชุดการเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย
- 2) ครูผู้สอนควรตรวจสอบตารางการอภิปรายกลุ่ม ตามหัวข้อกระทำในกระดานข่าว และการมีปฏิสัมพันธ์ นักเรียนกับนักเรียนในห้องสนทนา
- 3) ครูผู้สอนควรนั่งอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์ เพื่อคอยตอบข้อซักถามเมื่อนักเรียนมีปัญหาเกี่ยวกับการใช้ชุดการเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย หรือในเนื้อหาสาระหรืออื่นๆ
- 4) ครูผู้สอนตรวจแบบฝึกหัดแบบอัตโนมัติ ที่นักเรียนส่งทางไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์และตรวจสอบการอภิปรายกลุ่มในกระดานข่าวเพื่อให้คะแนน และกรอกคะแนนนักเรียนในชุดการเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่ายในฐานะ ADMIN

8.1.3 หลังใช้ชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย

1) นำคะแนนแบบทดสอบก่อนและหลังเรียน ที่เก็บรวบรวมไว้ในฐานข้อมูล ที่เครื่องเซิร์ฟเวอร์ (Server) และกิจกรรมระหว่างเรียน ที่มีแบบฝึกหัดแบบปรนัย แบบฝึกหัดแบบ อัตนัย และการอภิปรายกลุ่ม ตามหัวข้อกระทู้ในกระดานข่าว มาตรวจสอบเพื่อดูการเปลี่ยนแปลง พฤติกรรมและความก้าวหน้า

2) ตรวจสอบการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับนักเรียน และนักเรียนกับ ครูผู้สอน

8.2 บทบาทของครูผู้สอน

8.2.1 ครูผู้สอนเป็นแหล่งความรู้เมื่อนักเรียนมีข้อสงสัยเกี่ยวกับเนื้อหาสาระที่เรียน

8.2.2 ครูผู้สอนมีปฏิสัมพันธ์กับนักเรียนตลอดเวลา ที่มีการใช้ชุดการเรียนรู้ด้วย คอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย

8.2.3 ครูผู้สอนตรวจสอบไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ เพื่อนำคำตอบจากการทำ แบบฝึกหัดแบบอัตนัย มาตรวจประเมิน

8.2.4 ครูผู้สอนตรวจสอบกระดานข่าว และประเมินคะแนนให้นักเรียนเป็นกลุ่ม

9. ตารางการเรียนรู้

ตารางการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย ประกอบด้วย (1) ตารางการเรียนรู้รวม และ(2) ตารางการอภิปรายกลุ่ม ตามหัวข้อกระทู้ในกระดานข่าว

9.1 ตารางการเรียนรู้รวม

ตารางการเรียนรู้ 1 ครั้ง ต่อ 1 หน่วยการเรียนรู้ ประกอบด้วย ครั้งที่ 1 หน่วยที่ 4 แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอด้วยสไลด์คอมพิวเตอร์ ครั้งที่ 2 หน่วยที่ 5 หลักการออกแบบ และผลิตสไลด์คอมพิวเตอร์ และครั้งที่ 3 หน่วยที่ 6 หลักการประเมิน การจัดเก็บ และการนำเสนอ สไลด์คอมพิวเตอร์ โดยมีตารางการเรียนรู้เหมือนกันทุกหน่วยการเรียนรู้ ดังนี้

ครั้งที่	เวลา	หัวข้อ
ครั้งที่ 1 หน่วยที่ 4	เวลา 9.00 น. – 11.00 น. จำนวน 2 ชั่วโมง	1. ทำแบบทดสอบก่อนเรียน แบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 ตัวเลือก จำนวน
ครั้งที่ 2 หน่วยที่ 5	เวลา 9.00 น. – 11.00 น. จำนวน 2 ชั่วโมง	10 ข้อ 2. ศึกษาแผนการเรียนรู้

ครั้งที่	เวลา	หัวข้อ
ครั้งที่ 3 หน่วยที่ 6	เวลา 9.00 น. – 11.00 น. จำนวน 2 ชั่วโมง	2.1 แผนผังแนวคิด 2.2 แนวคิด 2.3 วัตถุประสงค์ 3. ศึกษาเนื้อหาสาระ ที่เป็นข้อความ ภาพประกอบในลักษณะ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และมัลติมีเดีย 4. ทำกิจกรรมระหว่างเรียน ดังนี้ 4.1 แบบฝึกหัดแบบปรนัย 4.2 แบบฝึกหัดแบบอัตนัย 4.3 อภิปรายกลุ่ม ในกระดานข่าว 4.4 ศึกษาฐานความรู้ 4.5 ศึกษาคำถามพบบ่อย 4.6 สนทนาในห้องสนทนา 5. ทำแบบทดสอบหลังเรียน แบบปรนัย ชนิดเลือกตอบจำนวน 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ

9.2 ตารางการอภิปรายกลุ่ม ตามหัวข้อระบุในกระดานข่าว

ตารางการอภิปรายกลุ่มตามหัวข้อระบุในกระดานข่าว หน่วยที่ 4,5 และ 6 มีดังนี้
หน่วยที่ 4 แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอด้วยสไลด์คอมพิวเตอร์

กลุ่มที่	เวลา	หัวข้อระบุ
1 เลขที่ 1- 8	10.00 - 10.30 น.	ให้ยกตัวอย่าง คู่สีของสีพื้นและสีตัวอักษรที่มีความเหมาะสมในการสร้างสไลด์คอมพิวเตอร์
2 เลขที่ 9-16	10.00 - 10.30 น.	สไลด์คอมพิวเตอร์ประกอบคำบรรยายและสไลด์คอมพิวเตอร์แบบตั้งเวลาอัตโนมัติ มีข้อดีข้อเสียต่างกันอย่างไร
3 เลขที่ 17 - 23	10.00 - 10.30 น.	สมศรีทำสไลด์คอมพิวเตอร์แบบอัตโนมัตินำเสนอข้อมูลของโรงเรียนใช้เวลา 30 นาที ตกแต่งสีสันสวยงามแตกต่างกันทุกแผ่น ใช้เทคนิคข้อความ และภาพเคลื่อนไหวหลากหลาย มีคำบรรยายและเสียงดนตรีประกอบ มีรูปภาพ กราฟข้อมูลต่างๆ

กลุ่มที่	เวลา	หัวข้อกระทู้
		อย่างสมบูรณ์ จงวิเคราะห์จุดเด่นและจุดด้อยของงานนำเสนอ ชิ้นนี้

หน่วยที่ 5 หลักการออกแบบและผลิตสไลด์คอมพิวเตอร์

กลุ่มที่	เวลา	หัวข้อกระทู้
1 เลขที่ 1- 8	10.00 - 10.30 น.	ในการใช้ภาพประกอบสไลด์คอมพิวเตอร์ จงอธิบายข้อดีของ ภาพถ่ายและภาพเขียน
2 เลขที่ 9-16	10.00 - 10.30 น.	วินัยสร้างสไลด์คอมพิวเตอร์โดยใช้รูปภาพประกอบเนื้อหา แต่ปรากฏว่าไฟล์สไลด์คอมพิวเตอร์ที่วินัยสร้างมีขนาดใหญ่ ภาพประกอบใช้เวลาแสดงภาพนาน นักเรียนมีข้อเสนอแนะวินัย อย่างไร
3 เลขที่ 17 - 23	10.00 - 10.30 น.	สมใจสร้างสไลด์คอมพิวเตอร์บันทึกลงแผ่นซีดีเพื่อนำเสนอ ปรากฏว่าสไลด์คอมพิวเตอร์ชุดนั้นเปิดได้ตามปกติ แต่แสดงผล ตัวหนังสือผิดเพี้ยน นักเรียนคิดว่าเกิดจากอะไรและจะแก้ไขได้ อย่างไร

หน่วยที่ 6 หลักการประเมิน การจัดเก็บ และการนำเสนอสไลด์คอมพิวเตอร์

กลุ่มที่	เวลา	หัวข้อกระทู้
1 เลขที่ 1- 8	10.00 - 10.30 น.	ให้อธิบาย วิดีโอโปรเจกเตอร์เหมาะสำหรับการนำเสนอใน สถานการณ์และสภาพแวดล้อมแบบใด
2 เลขที่ 9-16	10.00 - 10.30 น.	ถ้านักเรียนต้องการนำสไลด์คอมพิวเตอร์ที่ทำเสร็จแล้วเผยแพร่ ทางเว็บไซต์จะต้องดำเนินการอย่างไร จงอธิบาย
3 เลขที่ 17 - 23	10.00 - 10.30 น.	ในการประชุมผู้ปกครองนักเรียน จำนวน 500 คน นักเรียน ได้รับมอบหมายให้จัดอุปกรณ์ในการนำเสนอสไลด์ คอมพิวเตอร์ นักเรียนมีขั้นตอนอย่างไรในการเตรียมการ ครั้งนี้ จงอธิบาย

ภาคที่ 2 คู่มือนักเรียน

คู่มือการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย



คู่มือการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย

วิชาการนำเสนอด้วยคอมพิวเตอร์
เรื่องการนำเสนอและการจัดเก็บสไลด์คอมพิวเตอร์
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

โดย : สุภาพร ก้อนเทียน

คำนำ

คู่มือการเรียนนี้เป็นส่วนประกอบของชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย
วิชาการนำเสนอด้วยคอมพิวเตอร์ เรื่องการนำเสนอและการจัดเก็บสไลด์คอมพิวเตอร์ ที่นักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ต้องใช้ศึกษาควบคู่กับการใช้ชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย

คู่มือการเรียนประกอบด้วย คำนำ สารบัญ ส่วนประกอบของชุดการเรียนรู้ด้วย
คอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย เส้นทางการเรียน ตารางการเรียนรู้ ขั้นตอนการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้
ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย การเตรียมตัว และบทบาทของนักเรียน

ชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย หากมีข้อผิดพลาดประการใด ขอให้
นักเรียนบันทึกข้อผิดพลาดและส่งให้ครูผู้สอน เพื่อเป็นข้อมูลให้ผู้ผลิตชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์
ผ่านเครือข่ายดำเนินการปรับแก้ไข อันจะเป็นประโยชน์ต่อนักเรียนและผู้ที่ใช้ชุดการเรียนรู้ด้วย
คอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย

สุภาพร ก้อนเทียน

ผู้ผลิตชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย

สารบัญ

	หน้า
คำนำ.....	118
สารบัญ.....	119
ส่วนประกอบของชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย.....	120
เส้นทางการเรียน.....	122
ตารางการเรียนรู้.....	123
ขั้นตอนการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย.....	125
การเตรียมตัวและบทบาทของนักเรียน.....	141

1. ส่วนประกอบของชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย

ชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย วิชาการนำเสนอด้วยคอมพิวเตอร์ เรื่อง การนำเสนอและการจัดเก็บสไลด์คอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ครอบคลุมเนื้อหาที่เกี่ยวข้องดังนี้

หน่วยที่ 4 แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอด้วยสไลด์คอมพิวเตอร์

เรื่องที่ 4.1 ความหมายและความเป็นมาของการนำเสนอด้วยสไลด์คอมพิวเตอร์

เรื่องที่ 4.2 รูปแบบของการสร้างสไลด์คอมพิวเตอร์

เรื่องที่ 4.3 ขั้นตอนการสร้างสไลด์คอมพิวเตอร์

เรื่องที่ 4.4 จุดเด่นของการสร้างสไลด์คอมพิวเตอร์

เรื่องที่ 4.5 ข้อควรคำนึงถึงของการสร้างสไลด์คอมพิวเตอร์

หน่วยที่ 5 หลักการออกแบบและผลิตสไลด์คอมพิวเตอร์

เรื่องที่ 5.1 หลักการออกแบบสไลด์คอมพิวเตอร์

เรื่องที่ 5.2 หลักการใช้ภาพประกอบสไลด์คอมพิวเตอร์

เรื่องที่ 5.3 หลักการใช้ข้อความและตัวอักษรในสไลด์คอมพิวเตอร์

เรื่องที่ 5.4 หลักการใช้พื้นสีในสไลด์คอมพิวเตอร์

เรื่องที่ 5.5 หลักการใช้เทคนิคข้อความ และภาพเคลื่อนไหวสำหรับสไลด์คอมพิวเตอร์

หน่วยที่ 6 หลักการประเมิน การจัดเก็บ และการนำเสนอสไลด์คอมพิวเตอร์

เรื่องที่ 6.1 หลักการประเมินสไลด์คอมพิวเตอร์

เรื่องที่ 6.2 หลักการจัดเก็บสไลด์คอมพิวเตอร์

เรื่องที่ 6.3 หลักการนำเสนอสไลด์คอมพิวเตอร์

ส่วนประกอบของชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย ประกอบด้วย

- (1) หน้าหลัก หรือหน้าโฮมเพจ (2) แนะนำการใช้ (3) แนะนำการเรียน (4) บทเรียน (5) ข้อมูลผู้เรียน
- (6) ข้อมูลครูผู้สอน (7) กระดานข่าว (8) ห้องสนทนา (9) คำถามพบป่อย (10) ฐานความรู้
- (11) ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ และ(12) ศูนย์ประเมิน

1. หน้าหลัก หรือหน้าโฮมเพจ เป็นหน้าแรกของชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย ที่หลังจากผู้เรียนมีการลงทะเบียนและเข้าสู่ระบบแล้ว แสดงชื่อสถาบันการศึกษา สาขาวิชา แขนงวิชา และข้อความยินดีต้อนรับเข้าสู่ชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย เป็นลักษณะภาพเคลื่อนไหวประกอบเสียงดนตรี

2. แนะนำการใช้ เป็นส่วนที่อธิบายวิธีการใช้งานชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย ประกอบด้วย การแนะนำหน้าจอ หน่วยการเรียนรู้ การใช้กระดานข่าว ห้องสนทนา ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ คำถามพบบ่อย ฐานความรู้ ศูนย์ประเมิน ข้อมูลผู้เรียน และข้อมูลครูผู้สอน

3. แนะนำการเรียนรู้ เป็นส่วนที่อธิบายการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย ประกอบด้วย คำอธิบายรายวิชา รายชื่อหน่วยการเรียนรู้ 15 หน่วย วัตถุประสงค์ ส่วนประกอบของชุดการเรียนรู้ ขั้นตอนการเรียนรู้ ตารางการเรียนรู้ และการประเมินผลการเรียนรู้

4. บทเรียน มี 3 หน่วยการเรียนรู้ ประกอบด้วย หน่วยที่ 4 เรื่องแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอด้วยสไลด์คอมพิวเตอร์ หน่วยที่ 5 เรื่องหลักการออกแบบและผลิตสไลด์คอมพิวเตอร์ และหน่วยที่ 6 เรื่องความรู้เกี่ยวกับการประเมิน การจัดเก็บ และการนำเสนอสไลด์คอมพิวเตอร์

5. ข้อมูลผู้เรียน เป็นส่วนที่เข้าสู่การควบคุมประวัติของผู้เรียน และสามารถเปลี่ยนแปลงข้อมูลผู้เรียน และเปลี่ยนรหัสผ่านได้

6. ข้อมูลครูผู้สอน เป็นส่วนที่เข้าสู่การควบคุมประวัติของครูผู้สอน

7. กระดานข่าว เป็นส่วนที่ครูผู้สอนใช้สำหรับตั้งกระทู้ให้นักเรียนเข้าไปแสดงความคิดเห็นร่วมกันและเป็นการทำกิจกรรมระหว่างเรียน กระทู้จะถูกกำหนดเป็นกลุ่ม นักเรียนเข้าร่วมอภิปรายตามเลขที่ ที่กำหนดให้ และตามวัน เวลาที่ระบุไว้ในส่วนแนะนำการเรียนรู้

8. ห้องสนทนา เป็นส่วนที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับนักเรียน และนักเรียนกับครูผู้สอน ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ซักถามเกี่ยวกับเนื้อหาที่มีข้อสงสัย รวมไปถึงการอภิปรายหัวข้อกระทู้ที่กำหนดไว้ในกระดานข่าว

9. คำถามพบบ่อย เป็นคำถามที่ได้คัดเลือกมาจากแบบทดสอบข้อยากในขั้นตอนการทดสอบประสิทธิภาพของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ซึ่งผู้เรียนส่วนมากทำผิดนำมาสร้างเป็นคำถามพบบ่อย พร้อมเฉลยคำตอบเพื่อเป็นแนวตอบให้ผู้เรียนในการทำแบบฝึกหัด

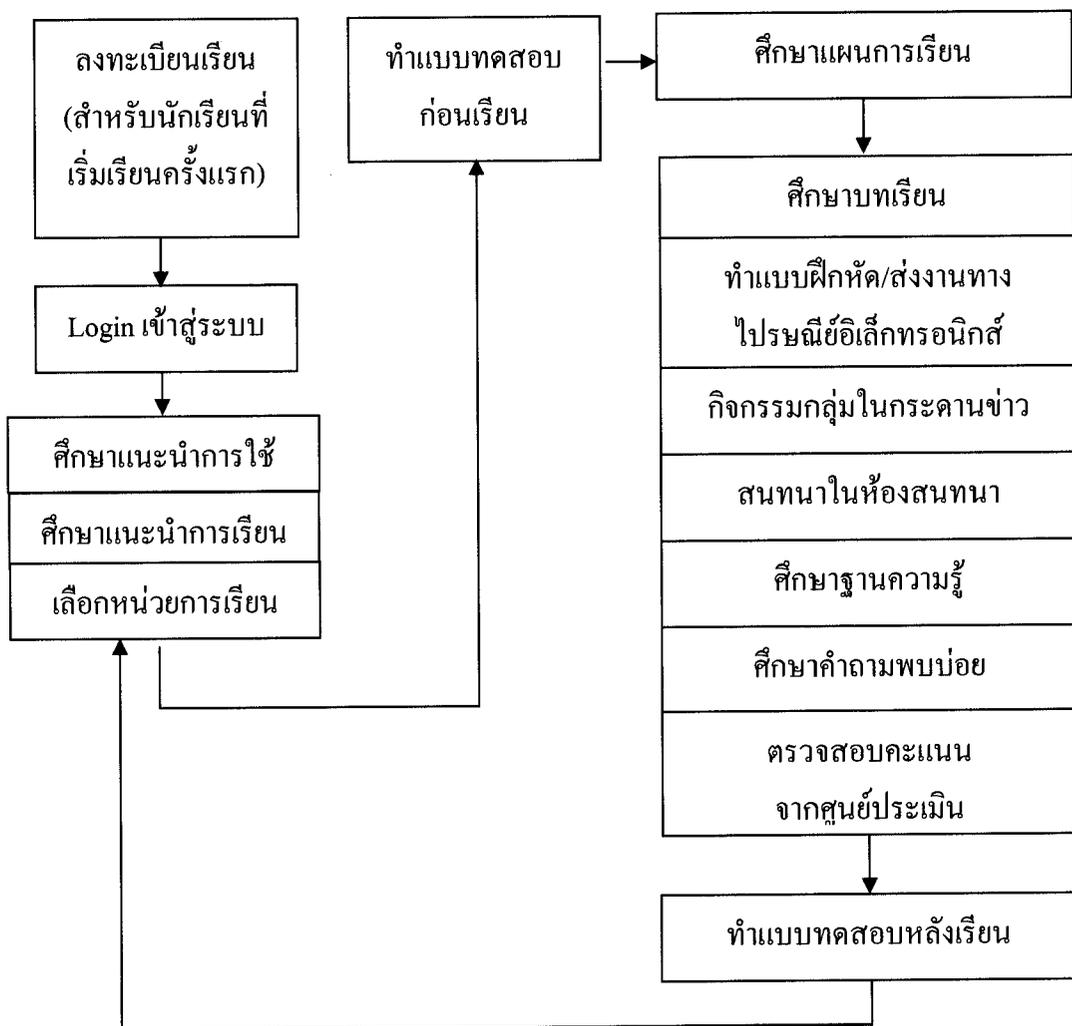
10. ฐานความรู้ เป็นส่วนเชื่อมโยงผู้เรียนไปสู่แหล่งความรู้เสริมที่อยู่ในเครือข่ายเดียวกันหรือต่างเครือข่าย โดย Download ข้อมูลที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับเว็บไซต์ จัดเก็บในรูปแบบไฟล์ และสร้างการเชื่อมโยงไปยังไฟล์ Web Sites นั้น

11. ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ ใช้ในการส่งแบบฝึกหัดแบบอัตโนมัติถึงครูผู้สอนด้วย

E-mail Address : bom121@hotmail.com

12. ศูนย์ประเมิน เป็นส่วนที่ผู้เรียนสามารถ ตรวจสอบผลคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน คะแนนแบบฝึกหัดแบบปรนัย แบบฝึกหัดแบบอัตนัย และคะแนนจากการอภิปรายกลุ่มในกระดานข่าว ที่ผู้เรียนสามารถตรวจสอบได้ในวันถัดไป

2. เส้นทางการเรียน



3. ตารางการเรียนรู้

ตารางการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย ประกอบด้วย

(1) ตารางเรียนรวม และ(2) ตารางการอภิปรายกลุ่ม ตามหัวข้อระบุไว้ในกระดานข่าว

3.1 ตารางเรียนรวม

ตารางการเรียนรู้ 1 ครั้ง ต่อ 1 หน่วยการเรียนรู้ ประกอบด้วย ครั้งที่ 1 หน่วยที่ 4 แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอด้วยสไลด์คอมพิวเตอร์ ครั้งที่ 2 หน่วยที่ 5 หลักการออกแบบและผลิตสไลด์คอมพิวเตอร์ และครั้งที่ 3 หน่วยที่ 6 หลักการประเมิน การจัดเก็บ และการนำเสนอ สไลด์คอมพิวเตอร์ โดยมีตารางการเรียนรู้เหมือนกันทุกหน่วยการเรียนรู้ ดังนี้

ครั้งที่	เวลา	หัวข้อ
ครั้งที่ 1 หน่วยที่ 4	เวลา 9.00 น. – 11.00 น. จำนวน 2 ชั่วโมง	1. ทำแบบทดสอบก่อนเรียน แบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ
ครั้งที่ 2 หน่วยที่ 5	เวลา 9.00 น. – 11.00 น. จำนวน 2 ชั่วโมง	2. ศึกษาแผนการเรียนรู้ 2.1 แผนผังแนวคิด 2.2 แนวคิด 2.3 วัตถุประสงค์
ครั้งที่ 3 หน่วยที่ 6	เวลา 9.00 น. – 11.00 น. จำนวน 2 ชั่วโมง	3. ศึกษาเนื้อหาสาระ ที่เป็นข้อความ ภาพประกอบในลักษณะ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และมัลติมีเดีย 4. ทำกิจกรรมระหว่างเรียน ดังนี้ 4.1 แบบฝึกหัดแบบปรนัย 4.2 แบบฝึกหัดแบบอัตนัย 4.3 อภิปรายกลุ่ม ในกระดานข่าว 4.4 ศึกษาฐานความรู้ 4.5 ศึกษาคำถามพบบ่อย 4.6 สนทนาในห้องสนทนา 5. ทำแบบทดสอบหลังเรียน แบบปรนัย ชนิดเลือกตอบจำนวน 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ

3.2 ตารางการอภิปรายกลุ่ม ตามหัวข้อกระทู้ในกระดานข่าว

ตารางการอภิปรายกลุ่มตามหัวข้อกระทู้ในกระดานข่าว หน่วยที่ 4,5 และ 6 มีดังนี้
หน่วยที่ 4 แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอด้วยสไลด์คอมพิวเตอร์

กลุ่มที่	เวลา	หัวข้อกระทู้
1 เลขที่ 1- 8	10.00 - 10.30 น.	ให้ยกตัวอย่าง คู่สีของสีพื้นและสีตัวอักษรที่มีความเหมาะสมในการสร้างสไลด์คอมพิวเตอร์
2 เลขที่ 9-16	10.00 - 10.30 น.	สไลด์คอมพิวเตอร์ประกอบคำบรรยายและสไลด์คอมพิวเตอร์แบบตั้งเวลาอัตโนมัติ มีข้อดีข้อเสียต่างกันอย่างไร
3 เลขที่ 17 - 23	10.00 - 10.30 น.	สมศรีทำสไลด์คอมพิวเตอร์แบบอัตโนมัตินำเสนอข้อมูลของโรงเรียนใช้เวลา 30 นาที ตกแต่งสีอันสวยงามแตกต่างกันทุกแผ่น ใช้เทคนิคข้อความ และภาพเคลื่อนไหวหลากหลาย มีคำบรรยายและเสียงดนตรีประกอบ มีรูปภาพ กราฟข้อมูลต่างๆ อย่างสมบูรณ์ จงวิเคราะห์จุดเด่นและจุดด้อยของงานนำเสนอชิ้นนี้

หน่วยที่ 5 หลักการออกแบบและผลิตสไลด์คอมพิวเตอร์

กลุ่มที่	เวลา	หัวข้อกระทู้
1 เลขที่ 1- 8	10.00 - 10.30 น.	ในการใช้ภาพประกอบสไลด์คอมพิวเตอร์ จงอธิบายข้อดีของภาพถ่ายและภาพเขียน
2 เลขที่ 9-16	10.00 - 10.30 น.	วินัยสร้างสไลด์คอมพิวเตอร์โดยใช้รูปภาพประกอบเนื้อหา แต่ปรากฏว่าไฟล์สไลด์คอมพิวเตอร์ที่วินัยสร้างมีขนาดใหญ่ ภาพประกอบใช้เวลาแสดงภาพนาน นักเรียนมีข้อเสนอแนะวินัยอย่างไร
3 เลขที่ 17 - 23	10.00 - 10.30 น.	สนใจสร้างสไลด์คอมพิวเตอร์บันทึกลงแผ่นซีดีเพื่อนำเสนอ ปรากฏว่าสไลด์คอมพิวเตอร์ชุดนั้นเปิดได้ตามปกติ แต่แสดงผลตัวหนังสือผิดเพี้ยน นักเรียนคิดว่าเกิดจากอะไรและจะแก้ไขได้อย่างไร

หน่วยที่ 6 หลักการประเมิน การจัดเก็บ และการนำเสนอสไลด์คอมพิวเตอร์

กลุ่มที่	เวลา	หัวข้อกระฐู
1 เลขที่ 1- 8	10.00 - 10.30 น.	ให้อธิบาย วิดีโอโปรเจกเตอร์เหมาะสำหรับการนำเสนอใน สถานการณ์และสภาพแวดล้อมแบบใด
2 เลขที่ 9-16	10.00 - 10.30 น.	ถ้านักเรียนต้องการนำเสนอสไลด์คอมพิวเตอร์ที่ทำเสร็จแล้วเผยแพร่ ทางเว็บไซต์จะต้องดำเนินการอย่างไร จงอธิบาย
3 เลขที่ 17 - 23	10.00 - 10.30 น.	ในการประชุมผู้ปกครองนักเรียน จำนวน 500 คน นักเรียน ได้รับมอบหมายให้จัดอุปกรณ์ในการนำเสนอสไลด์ คอมพิวเตอร์ นักเรียนมีขั้นตอนอย่างไรในการเตรียมการ ครั้งนี้ จงอธิบาย

4. ขั้นตอนการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย

ขั้นตอนการเรียนรู้ด้วยชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย ประกอบด้วย (1) การ
เข้าใช้ชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย และ(2) การใช้ชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่าน
เครือข่าย

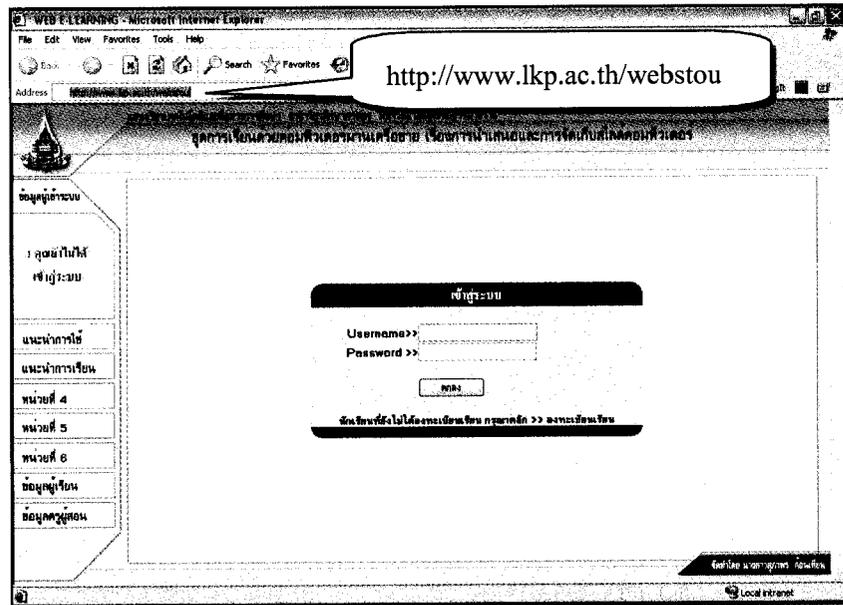
4.1 การเข้าใช้ชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย

การเข้าใช้ชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่ายของนักเรียน ประกอบด้วย 2
ขั้นตอน คือ (1) ขั้นตอนการเข้าสู่ระบบ และ(2) ขั้นตอนการลงทะเบียนเรียน

4.1.2 ขั้นตอนการเข้าสู่ระบบ เป็นขั้นตอนที่นักเรียนได้ลงทะเบียนในชุดการเรียนรู้
ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย และได้รับ Username และ Password ไว้แล้ว มีขั้นตอนการเข้าสู่
ระบบ ดังนี้

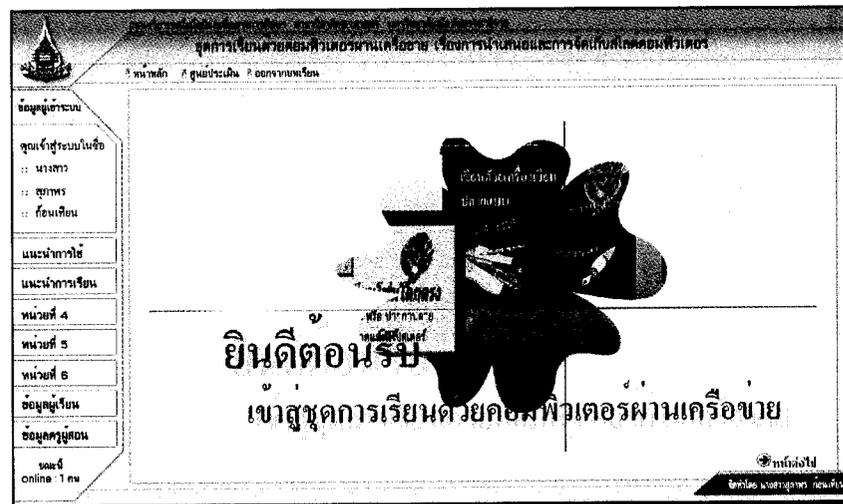
- 1) เปิดเครื่องคอมพิวเตอร์แล้วต่อเชื่อมสัญญาณเข้าสู่เครือข่ายอินเทอร์เน็ต
- 2) เปิดโปรแกรมแสดงผลการเข้าเว็บไซต์ (Web Browser)
- 3) พิมพ์ชื่อที่อยู่ของชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย (URL) ในช่อง

Address ดังนี้ <http://www.lkp.ac.th/webstou> ดังภาพที่ 5.19



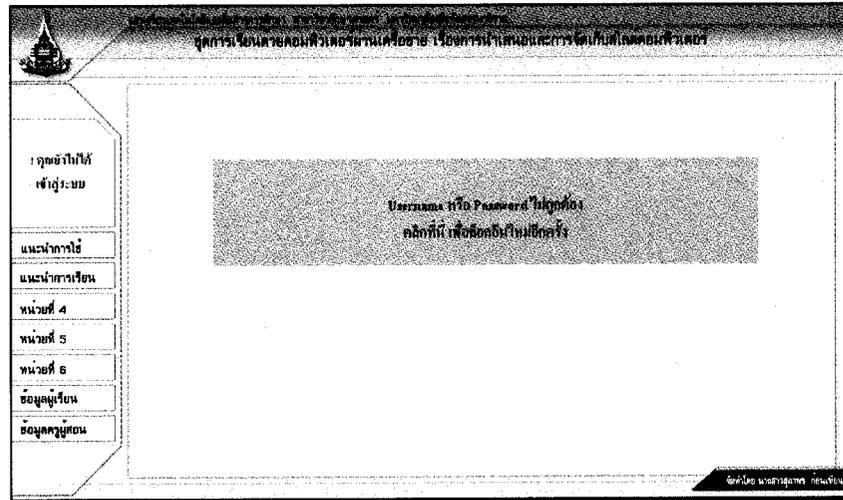
ภาพที่ 5.19 การพิมพ์ URL ในช่อง Address

4) ใส่ข้อความในช่อง Username และ Password เป็นชื่อที่นักเรียนได้สมัครไว้ในขั้นตอนการลงทะเบียน และคลิกที่ปุ่มตกลง เข้าสู่หน้าหลักของชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย ดังภาพที่ 5.20



ภาพที่ 5.20 เข้าสู่หน้าหลักของชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย

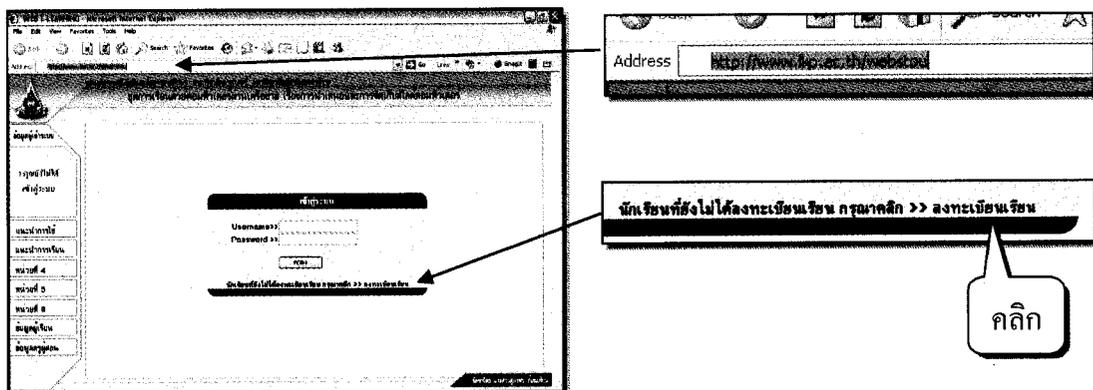
5) ในกรณีที่นักเรียนกรอก Username และ Password ผิด จะแจ้งการเข้าสู่ระบบไม่ผ่าน ต้องกลับไปกรอก Username และ Password อีกครั้ง ดังภาพที่ 5.21



ภาพที่ 5.21 แจ้งการเข้าสู่ระบบไม่ผ่าน เมื่อกรอก Username และ Password ผิด

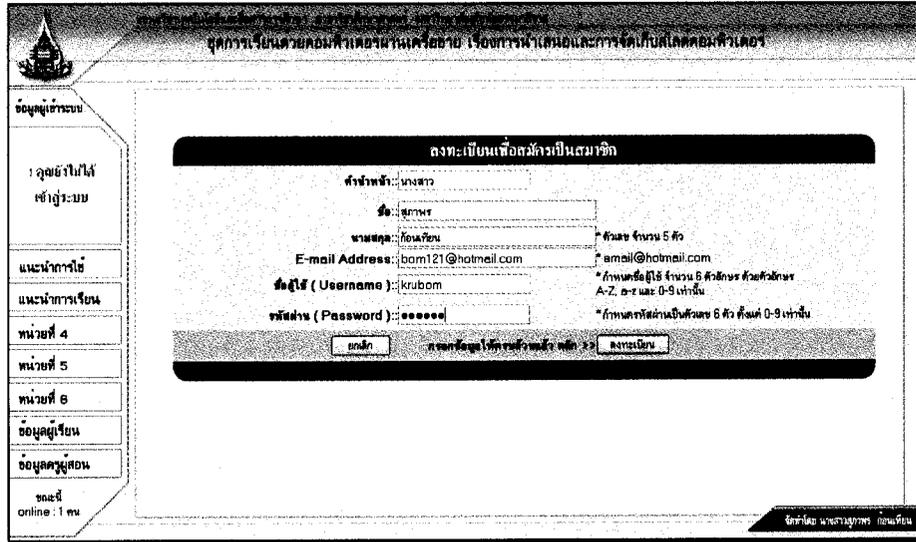
4.1.3 ขั้นตอนการลงทะเบียนเรียน เป็นขั้นตอนของการสมัครเรียนในชุดการเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย โดยนักเรียนต้องกรอกประวัติย่อของตนเอง และระบุ Username และ Password ที่นักเรียนจะใช้ในการเข้าสู่ระบบ มีวิธีการดังนี้

- 1) เปิดเครื่องคอมพิวเตอร์แล้วต่อเชื่อมสัญญาณเข้าสู่เครือข่ายอินเทอร์เน็ต
- 2) เปิดโปรแกรมแสดงผลการเข้าเว็บไซต์ (Web Browser)
- 3) พิมพ์ชื่อที่อยู่ของชุดการเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย (URL) ในช่อง Address ดังนี้ <http://www.lkp.ac.th/webstou> และคลิกที่ ลงทะเบียนเรียน ดังภาพที่ 5.22



ภาพที่ 5.22 การเข้าสู่ระบบการลงทะเบียน

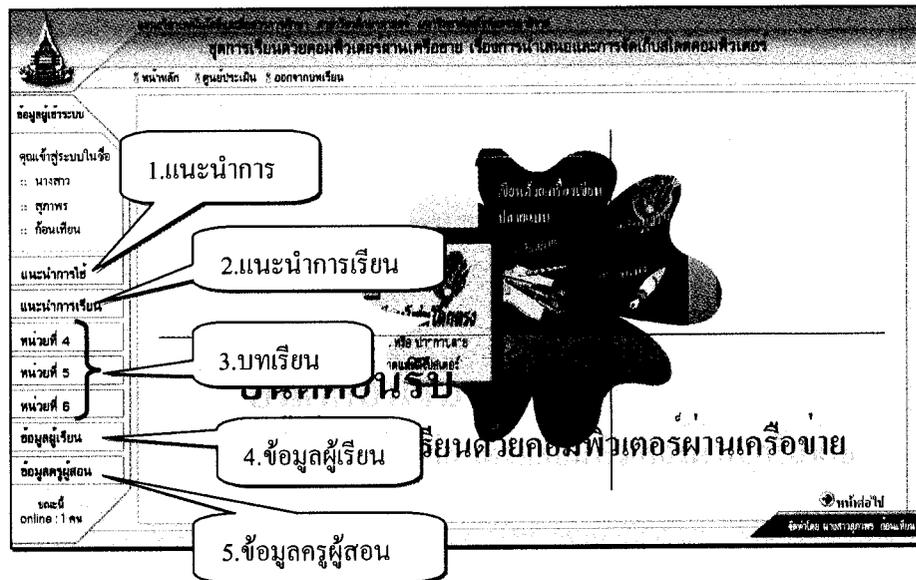
4) กรอกประวัติของนักเรียน โดยย่อ ลงในช่องพิมพ์ ให้ครบและระบุ Username และ Password ที่นักเรียนจะใช้ในการเข้าสู่ระบบ จากนั้นคลิกลงทะเบียน ดังภาพที่ 5.23



ภาพที่ 5.23 การลงทะเบียนเรียนในชุดการเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย

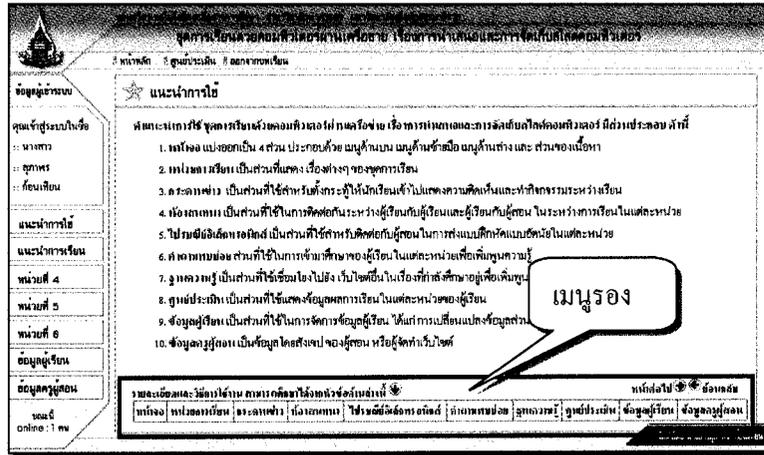
4.2 การใช้ชุดการเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย

การใช้ชุดการเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย ประกอบด้วย (1) ศึกษาแนะนำการใช้ (2) ศึกษาแนะนำการเรียน (3) การศึกษาบทเรียน (4) ข้อมูลผู้เรียน และ(5) ข้อมูลครูผู้สอน ดังภาพที่ 5.24



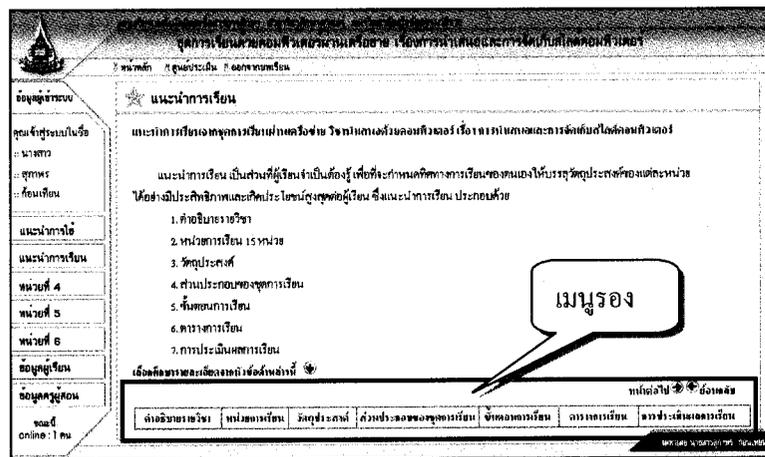
ภาพที่ 5.24 ส่วนประกอบในชุดการเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย

4.2.1 แนะนำการใช้ เป็นส่วนที่อธิบายวิธีการใช้งานชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย มีเมนูรองที่ประกอบด้วย หน้าจอ บทเรียน กระดานข่าว ห้องสนทนา ไปรษณีย์ อิเล็กทรอนิกส์ คำถามพบบ่อย ฐานความรู้ ศูนย์ประเมิน ข้อมูลผู้เรียน และข้อมูลครูผู้สอน ดังภาพที่ 5.25



ภาพที่ 5.25 แนะนำการใช้ชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย

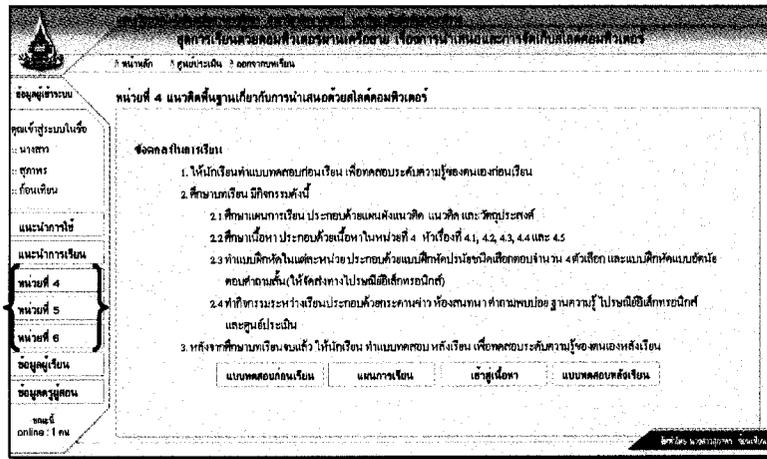
4.2.2 แนะนำการเรียน เป็นส่วนที่อธิบายการเรียนด้วยชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย มีเมนูรองที่ประกอบด้วย คำอธิบายรายวิชา หน่วยการเรียนรู้ วัตถุประสงค์ ส่วนประกอบของชุดการเรียนรู้ ขั้นตอนการเรียนรู้ ตารางการเรียนรู้ และการประเมินผลการเรียน ดังภาพที่ 5.26



ภาพที่ 5.26 แนะนำการเรียน ด้วยชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย

4.2.3 บทเรียน ประกอบด้วยบทเรียนในหน่วยที่ 4, หน่วยที่ 5 และหน่วยที่ 6

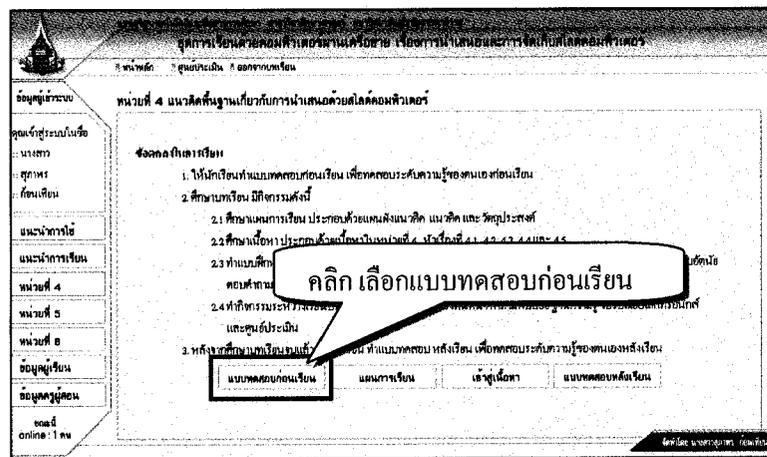
ดั่งภาพที่ 5.27



ภาพที่ 5.27 การเข้าสู่บทเรียนทั้ง 3 หน่วยการเรียนรู้

การศึกษบทเรียนในชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย มีขั้นตอนในการศึกษบทเรียน ดังนี้ (1) ทำแบบทดสอบก่อนเรียน (2) ศึกษาแผนการเรียน (3) ศึกษาเนื้อหาสาระ (4) ทำกิจกรรมระหว่างเรียน (5) อภิปรายกลุ่มในกระดานข่าว (6) ศึกษาฐานความรู้ (7) ศึกษาคำถามพบย่อย (8) สนทนาในห้องสนทนา (9) การใช้โปรแกรมย้อเล็กทรอนิกส์ (10) การใช้ศูนย์ประเมิน และ(11) ทำแบบทดสอบหลังเรียน

1) ทำแบบทดสอบก่อนเรียน เป็นแบบทดสอบก่อนเรียน แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 ตัวเลือก จำนวนหน่วยละ 10 ข้อ นักเรียนทำแบบทดสอบได้หลายครั้ง แต่มีการเก็บคะแนนในฐานข้อมูลเพียงครั้งเดียว คือครั้งแรกของการทำแบบทดสอบก่อนเรียน ผลการสอบจะแจ้งให้ทราบทันทีหลังจากทำแบบทดสอบเสร็จ หรือสามารถดูคะแนนได้จากศูนย์ประเมิน มีขั้นตอนดังนี้

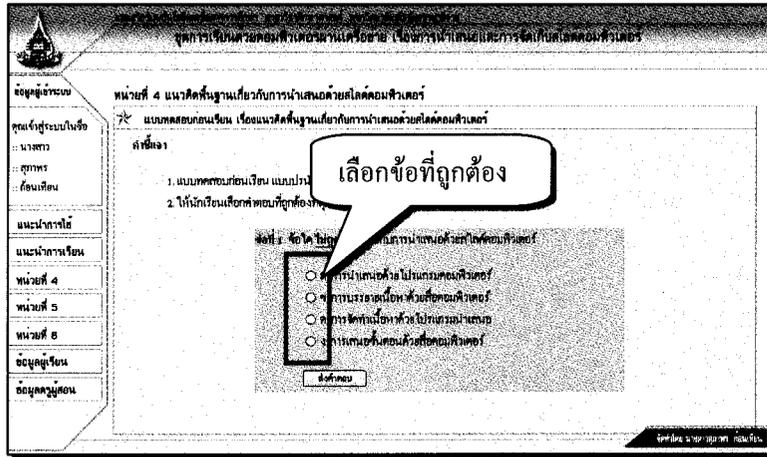


ภาพที่ 5.28 การเข้าทำแบบทดสอบก่อนเรียน

ขั้นที่ 1 คลิกปุ่มทำแบบทดสอบก่อนเรียน

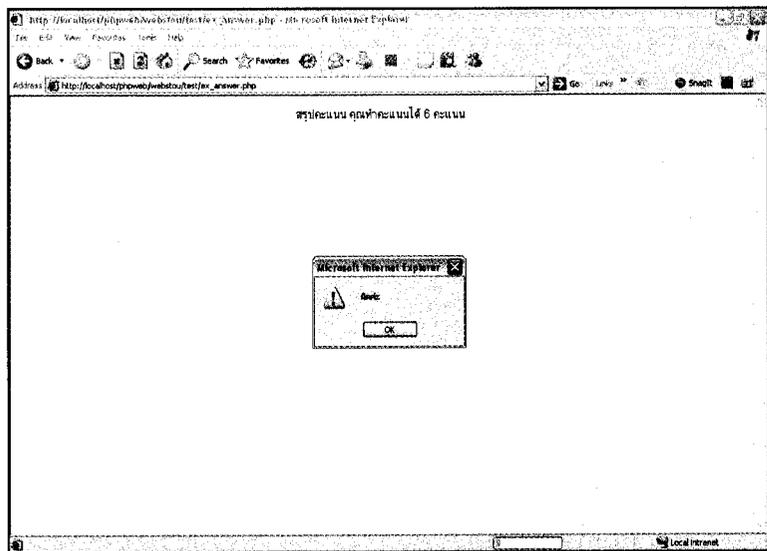
ขั้นที่ 2 คลิกเลือกคำตอบที่ถูกต้องในช่อง จะแจ้งคะแนนของการทำ

แบบทดสอบให้ทราบทันที



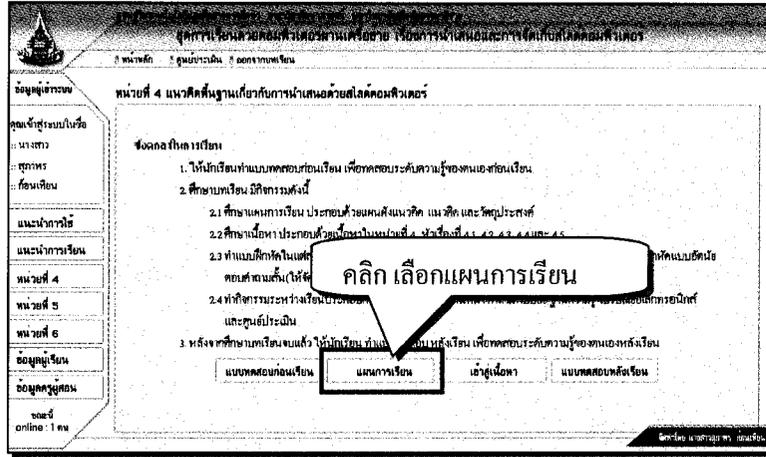
ภาพที่ 5.29 การทำแบบทดสอบ

ขั้นที่ 3 เมื่อนักเรียนทำแบบทดสอบถึงข้อที่ 10 จะแจ้งผลคะแนนรวมของการทำแบบทดสอบให้ทราบทันที

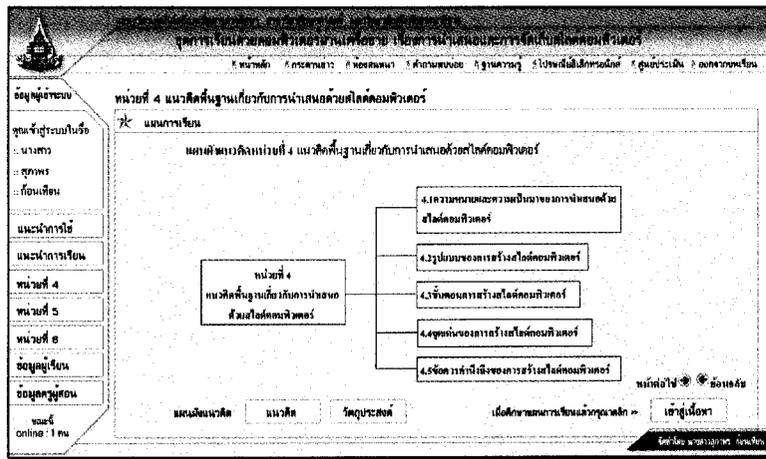


ภาพที่ 5.30 ผลคะแนนรวมของการทำแบบทดสอบ

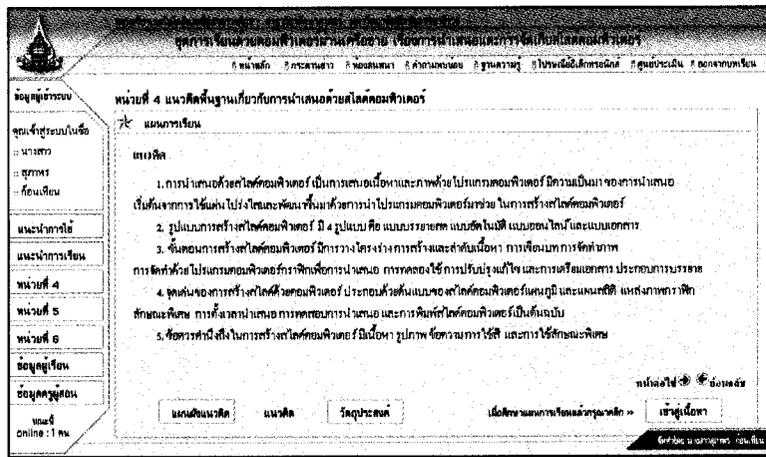
2) ศึกษาแผนการเรียนรู้ ส่วนของการศึกษาแผนการเรียนรู้ประกอบด้วย
แผนผังแนวคิด แนวคิด และวัตถุประสงค์ มีดังนี้



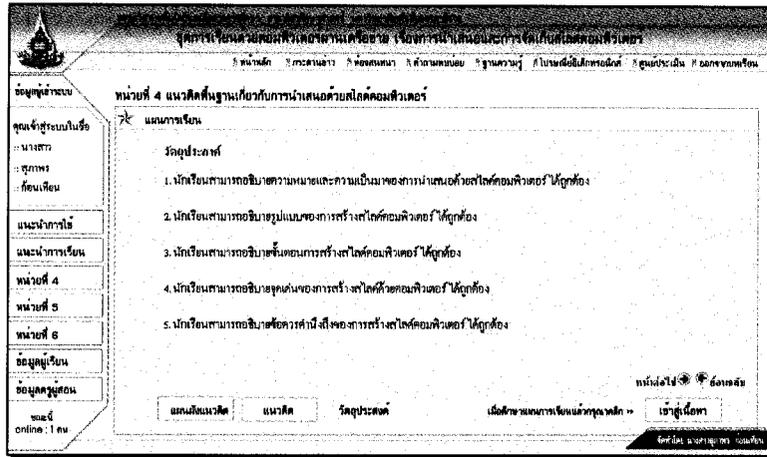
ภาพที่ 5.31 การเข้าศึกษาแผนการเรียนรู้



ภาพที่ 5.32 แผนผังแนวคิด

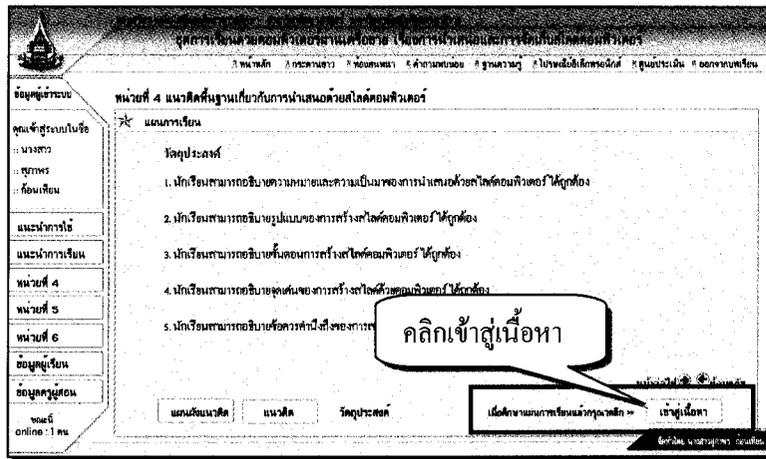


ภาพที่ 5.33 แนวคิด



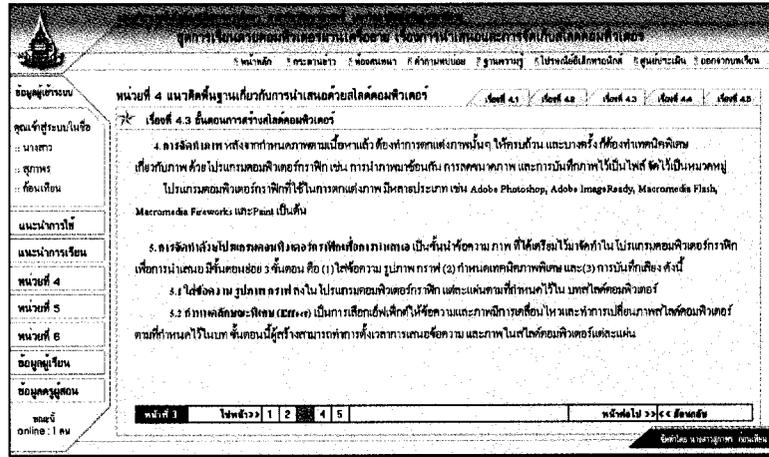
ภาพที่ 5.34 วัตถุประสงค์

3) ศึกษาเนื้อหาสาระ เมื่อนักเรียนศึกษาแผนการเรียนแล้ว ให้นักเรียนเข้าสู่เนื้อหา เพื่อศึกษาเนื้อหาสาระในหน่วยการเรียนรู้

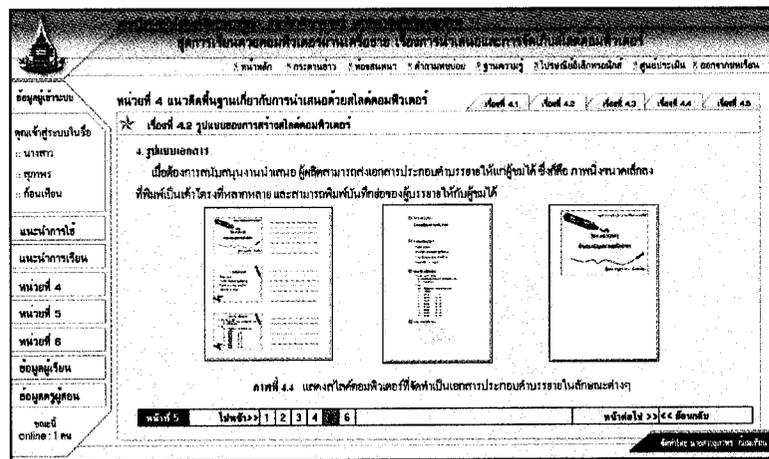


ภาพที่ 5.35 การเข้าสู่เนื้อหาสาระ

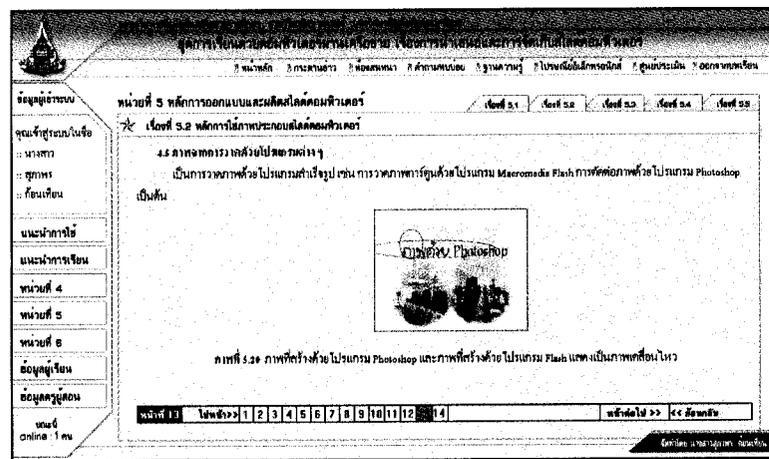
ในส่วนของการศึกษาเนื้อหาสาระ มีการนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบข้อความ และภาพประกอบ ที่เป็นภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และมัลติมีเดีย ที่เป็นภาพเคลื่อนไหวประกอบการบรรยาย ดังนี้



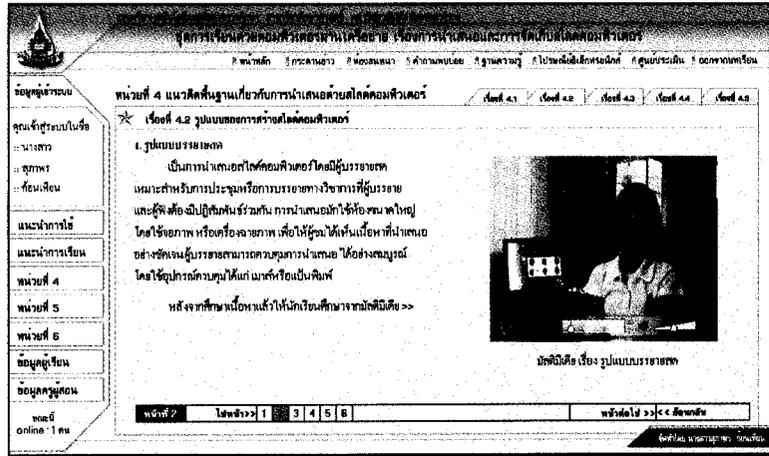
ภาพที่ 5.36 เป็นการนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบข้อความ



ภาพที่ 5.37 เป็นการนำเสนอเนื้อหาประกอบภาพนิ่ง



ภาพที่ 5.38 เป็นการนำเสนอเนื้อหาประกอบภาพเคลื่อนไหว

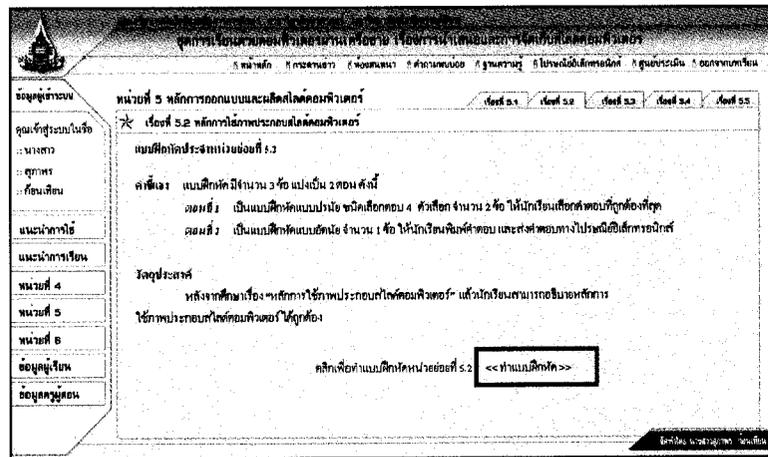


ภาพที่ 5.39 เป็นการนำเสนอเนื้อหาประกอบมัลติมีเดีย

4) ทำกิจกรรมระหว่างเรียน มีการเก็บคะแนน มี 2 ลักษณะ คือ

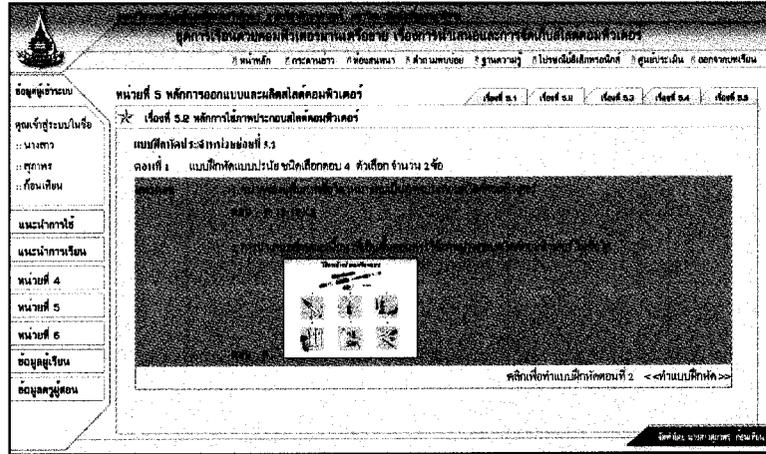
- (1) แบบฝึกหัดแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 ตัวเลือก และแบบฝึกหัดแบบอัตนัย ตอบคำถามสั้น จัดส่งคำตอบทางไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ ผลการทำแบบฝึกหัดแจ้งในวันถัดไป และ
- (2) กระดานข่าว เป็นรูปแบบการอภิปรายกลุ่ม ให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายหัวข้อระบุเป็นกลุ่มตามเลขที่ ที่กำหนดให้ มีขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 เมื่อศึกษาเนื้อหา ในหัวข้อเรื่องจบแล้ว คลิกเข้าสู่การทำแบบฝึกหัด



ภาพที่ 5.40 เข้าสู่การทำแบบฝึกหัด

ขั้นที่ 2 ทำแบบฝึกหัดแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 ตัวเลือก เมื่อเสร็จแล้วจะมีแนวตอบในรูปแบบการเฉลยตรง จากนั้นคลิกทำแบบฝึกหัดแบบอัตนัย

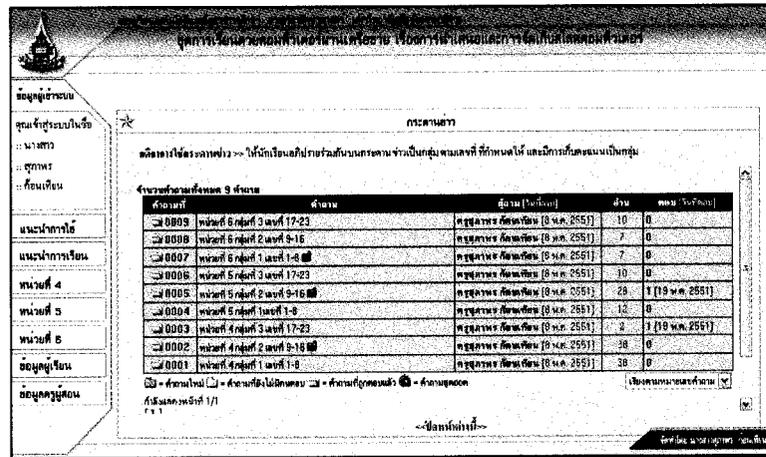


ภาพที่ 5.41 แนวตอบ

5) อภิปรายกลุ่มในกระดานข่าว เป็นส่วนของการแสดงความคิดเห็นในรูปแบบการอภิปรายกลุ่ม มีการเก็บคะแนนในกระดานข่าว มีขั้นตอนดังนี้

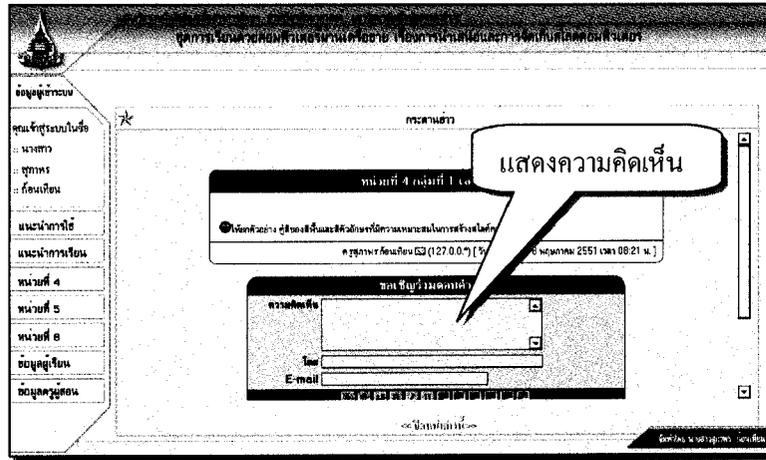
ขั้นที่ 1 คลิกเลือกกระดานข่าว ที่เมฆอรอง

ขั้นที่ 2 เข้าสู่หัวข้อกระทู้ตามเลขที่ ที่กำหนดไว้ เพื่อแสดงความคิดเห็นตามกระทู้



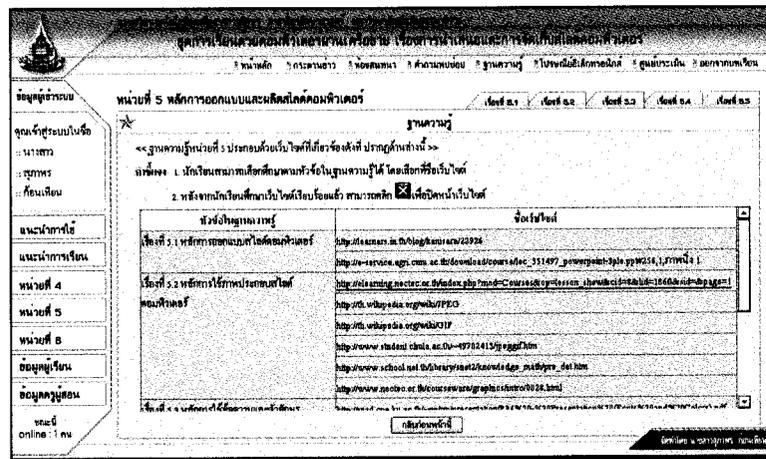
ภาพที่ 5.42 หัวข้อกระทู้เป็นกลุ่มตามเลขที่

ขั้นที่ 3 รวบรวมอภิปรายในช่องแสดงความคิดเห็น



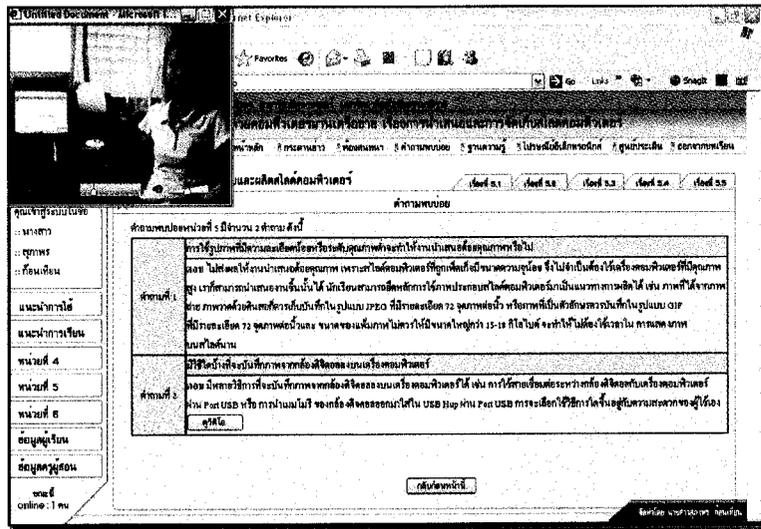
ภาพที่ 5.43 แสดงความคิดเห็น

6) ศึกษารู้นความรู้ เป็นส่วนของการรวบรวมเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง ในเนื้อหาสาระ และนำมาแสดงตามหัวข้อ เพื่อให้นักเรียนเข้าไปศึกษาจากแหล่งเรียนรู้อื่นนอกเหนือจากชุดการเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย



ภาพที่ 5.44 การศึกษาเนื้อหาที่เกี่ยวข้องในฐานความรู้

7) ศึกษาคำถามพบบ่อย เป็นคำถามที่ได้คัดเลือกมาจากแบบทดสอบข้อยาก
 ในขั้นตอนการทดสอบประสิทธิภาพของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ซึ่งนักเรียนส่วนมาก
 ทำผิดนำมาสร้างเป็นคำถามพบบ่อย พร้อมเฉลยคำตอบเพื่อเป็นแนวตอบให้นักเรียนในการทำ
 แบบฝึกหัด

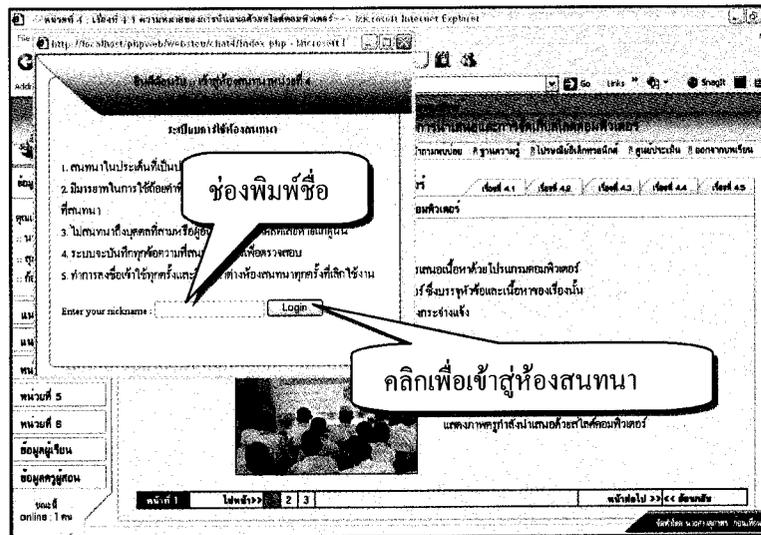


ภาพที่ 5.45 การศึกษาคำถามพบบ่อย

8) สันทนาในห้องสนทนา เป็นส่วนที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์
 ระหว่างนักเรียนกับนักเรียน และนักเรียนกับครูผู้สอน ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ชักถามเกี่ยวกับ
 เนื้อหาที่มีข้อสงสัย รวมไปถึงการอภิปรายหัวข้อกระทู้ที่กำหนดไว้ในกระดานข่าว มีขั้นตอนดังนี้

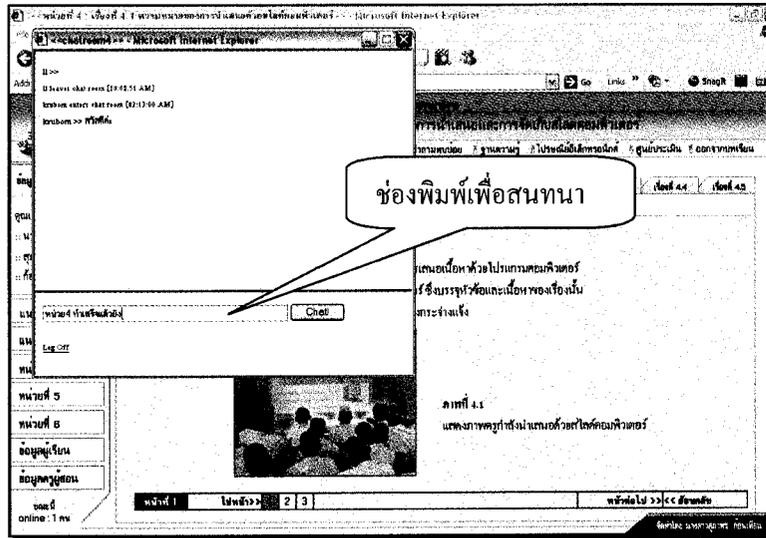
ขั้นที่ 1 คลิกเลือกห้องสนทนา ที่เมนูรอง

ขั้นที่ 2 กรอกชื่อ ลงในช่องพิมพ์ แล้วคลิก Login เพื่อเข้าสู่ห้องสนทนา



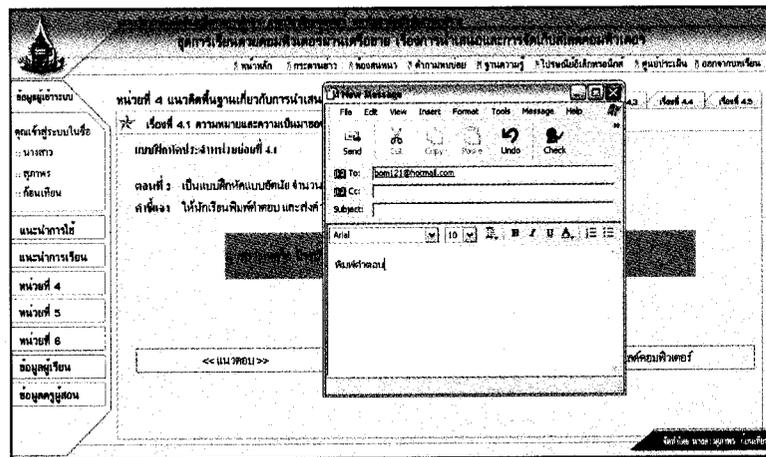
ภาพที่ 5.46 การเข้าสู่ห้องสนทนา

ขั้นที่ 3 สนทนาโดยพิมพ์ข้อความลงในช่องพิมพ์ ส่งข้อความแล้วจะปรากฏข้อความให้เห็นในกระดานสนทนา



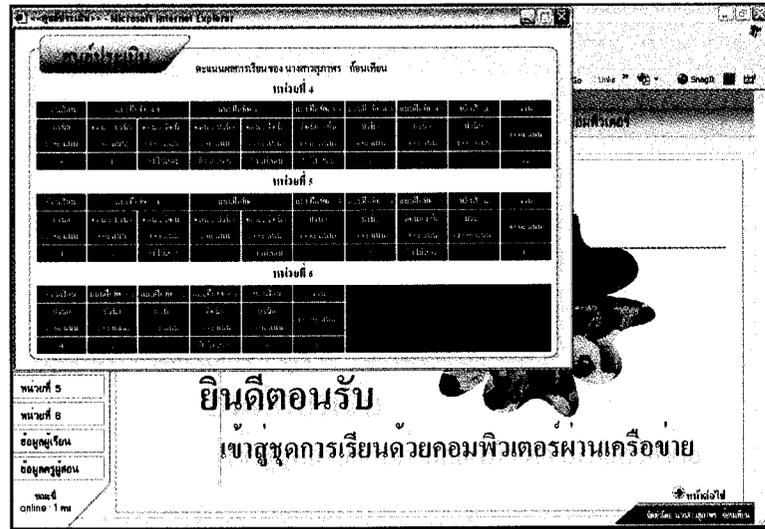
ภาพที่ 5.47 การสนทนาในห้องสนทนา

9) การใช้โปรแกรมอีเล็คทรอนิกส์ เป็นการส่งแบบฝึกหัดแบบอัตโนมัติถึงครูผู้สอนด้วย E-mail Address : bom121@hotmail.com ในส่วนนี้นักเรียนจำเป็นต้องมี E-mail Address เป็นของตนเองเพื่อความสะดวกในการใช้



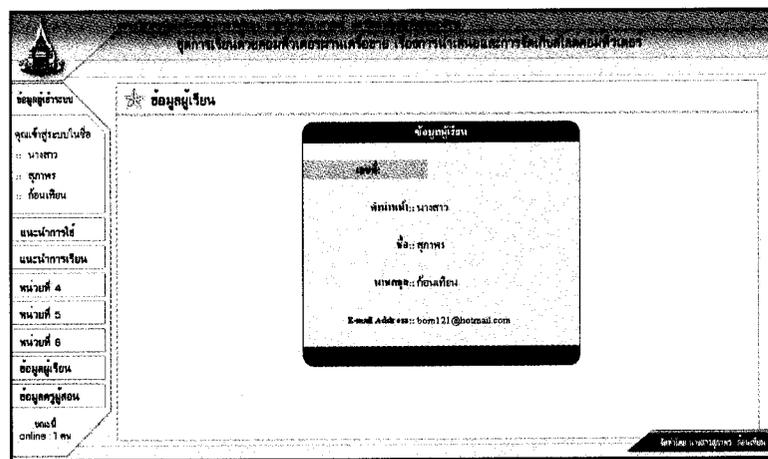
ภาพที่ 5.48 การส่งโปรแกรมอีเล็คทรอนิกส์

10) การใช้ศูนย์ประเมิน เป็นส่วนที่ผู้เรียนสามารถ ตรวจสอบผลคะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน คะแนนแบบฝึกหัดแบบปรนัย และแบบฝึกหัดแบบอัตนัยที่ผู้เรียนสามารถตรวจสอบได้ในวันถัดไป



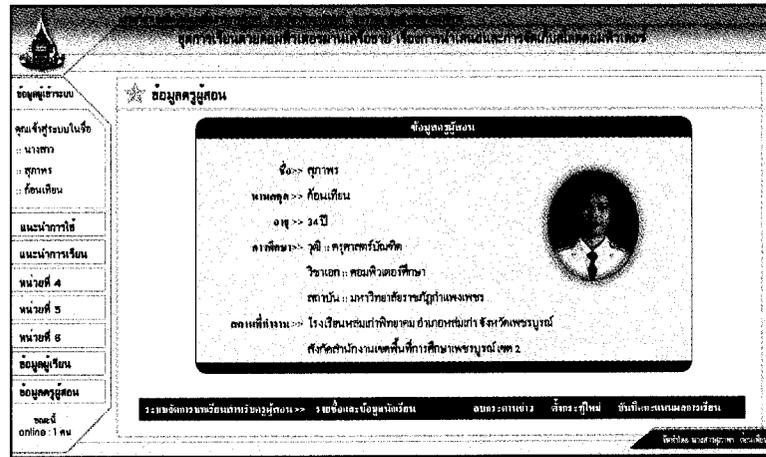
ภาพที่ 5.49 การใช้ศูนย์ประเมิน

4.2.4 ข้อมูลผู้เรียน เป็นส่วนที่นักเรียนสามารถดูประวัติโดยย่อของตนเอง



ภาพที่ 5.50 แสดงข้อมูลผู้เรียน

4.2.5 ข้อมูลครูผู้สอน เป็นส่วนที่นักเรียนสามารถดูประวัติโดยย่อของครูผู้สอน



ภาพที่ 5.51 แสดงข้อมูลครูผู้สอน

5. การเตรียมตัวและบทบาทของนักเรียน

5.1 การเตรียมตัวของนักเรียน

5.1.1 นักเรียนต้องศึกษาคู่มีวิธีการเรียนอย่างละเอียด

5.1.2 นักเรียนตรวจสอบอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ให้พร้อมสำหรับการเรียนด้วยชุดการเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย

5.1.3 นักเรียนตรวจสอบการเชื่อมโยงเครือข่ายอินเทอร์เน็ตให้พร้อมสำหรับการเรียนด้วยชุดการเรียนด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย

5.1.4 นักเรียนต้องมี E-mail Address เป็นของตนเองเพื่อใช้ในการจัดส่งคำตอบทางไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์

5.2 บทบาทของนักเรียน

5.2.1 นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน กิจกรรมระหว่างเรียน และแบบทดสอบหลังเรียนทุกบทเรียนอย่างตั้งใจ

5.2.2 นักเรียนทำแบบฝึกหัดทำเรื่องทุกอย่างอย่างตั้งใจ และจัดส่งคำตอบของแบบฝึกหัดแบบอัตโนมัติทางไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ทุกครั้ง

5.2.3 นักเรียนอภิปรายกลุ่มตามหัวข้อกระทู้ในกระดานข่าว และให้ความร่วมมือกับเพื่อนในกลุ่มอย่างตั้งใจ

5.2.4 นักเรียนสนทนากับเพื่อน และครูผู้สอนในห้องสนทนาตามวัน เวลา ที่กำหนด เกี่ยวกับเนื้อหาสาระที่เรียน โดยไม่ชวนเพื่อนคุยนอกเรื่อง

ภาคที่ 3

รายละเอียดชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย

วิชาการนำเสนอด้วยคอมพิวเตอร์

เรื่องการนำเสนอและการจัดเก็บสไลด์คอมพิวเตอร์

สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

เขตพื้นที่การศึกษาเพชรบูรณ์ เขต 2



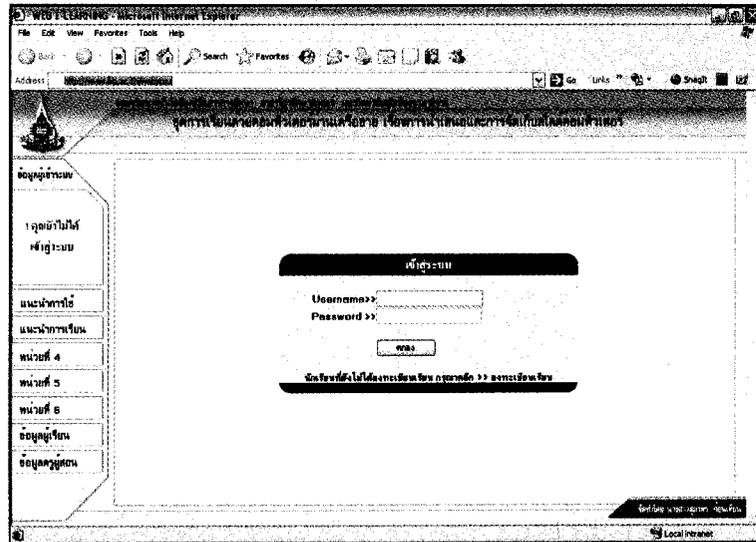
รายละเอียดชุดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ผ่านเครือข่าย
วิชาการนำเสนอด้วยคอมพิวเตอร์
เรื่องการนำเสนอและการจัดเก็บสไลด์คอมพิวเตอร์
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
เขตพื้นที่การศึกษาเพชรบูรณ์ เขต 2

โดย : สุภาพร ก้อนเทียน

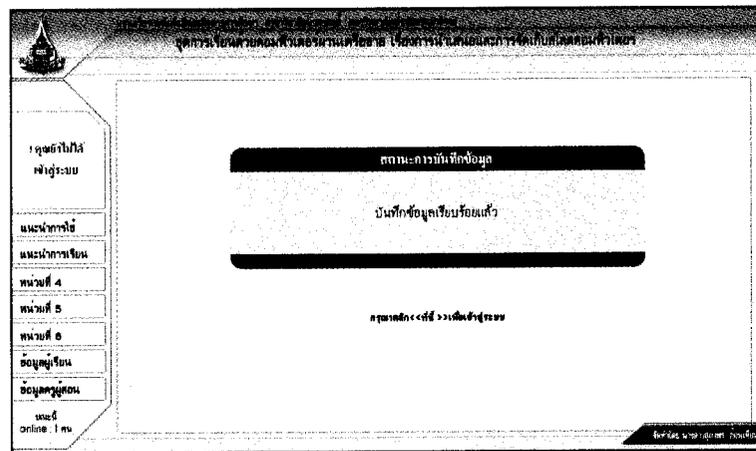
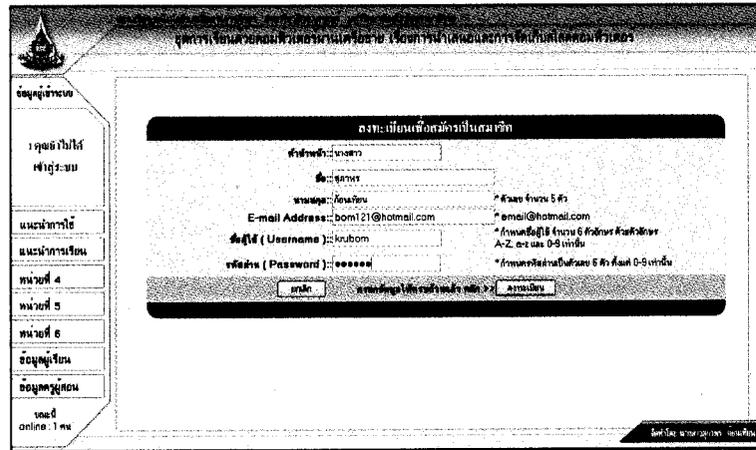
สารบัญ

	หน้า
หน้าเข้าสู่ระบบ	145
หน้าลงทะเบียนเรียน	145
หน้าหลัก หรือหน้าโฮมเพจ	146
แนะนำการใช้	146
แนะนำการเรียน	150
บทเรียน	153
ข้อมูลผู้เรียน	218
ข้อมูลครูผู้สอน	219
กระดานข่าว	219
ห้องสนทนา	222
คำถามพบบ่อย	224
ฐานความรู้	225
ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์	227
ศูนย์ประเมิน	227

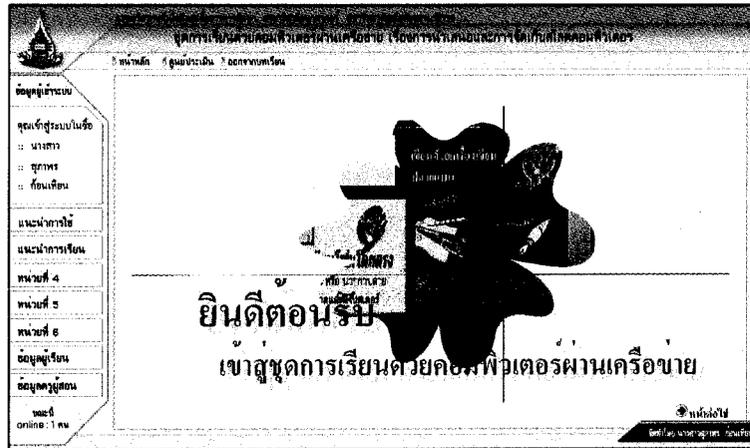
1. หน้าเข้าสู่ระบบ



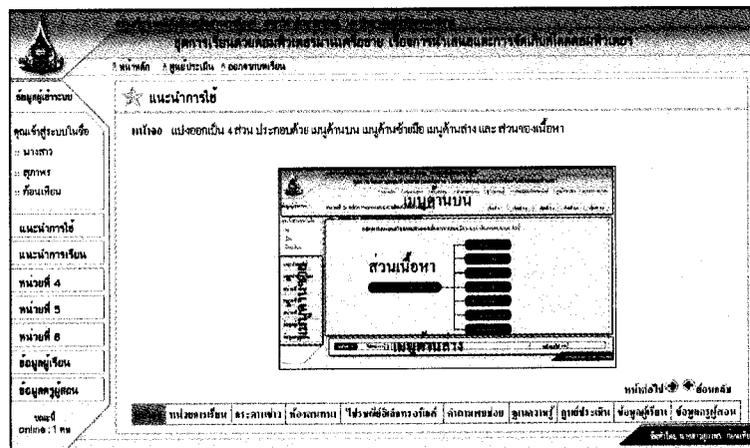
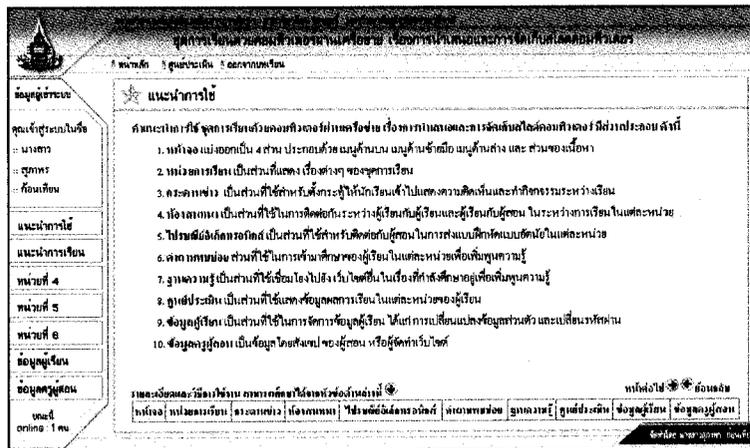
2. หน้าลงทะเบียน



3. หน้าหลัก หรือหน้าโฮมเพจ



4. แนะนำการใช้



คู่มือการใช้งานระบบบริหารจัดการการเรียนการสอน (ใช้งานผ่านคอมพิวเตอร์ที่ติดตั้งโปรแกรมเรียน)

หน้าหลัก | คู่มือระบบ | คู่มือการใช้งาน

หน้าแรก

แนะนำการใช้งาน

หัวข้อการศึกษา เป็นส่วนที่แสดงเรื่องต่างๆของจัดการเรียน ประกอบด้วย

- 1.แบบทดสอบก่อนเรียน เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 คำเลือก จำนวน 10 ข้อ
- 2.แบบทดสอบก่อนเรียน แบบจับคู่แบบจับคู่ แบบเลือก และ วัตถุประสงค์
- 3.เนื้อหาสาระที่ระบุเนื้อหาเรียน มีเนื้อหาหน่วยที่ 4,5 และ6
- 4.กิจกรรมรวมก่อนเรียนประกอบด้วย กระดานข่าว ห้องสนทนา คำถามตอบ ถามความรู้ ไปจนถึงเนื้อหาทฤษฎีและสรุปประเด็น
- 5.แบบฝึกหัด มีทุกหัวข้อในทุกหน่วยการเรียน เป็นแบบฝึกหัดแบบปรนัย จำนวน 4 คำเลือก และแบบฝึกหัดแบบจับคู่
- 6.แบบทดสอบหลังเรียน เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 คำเลือก จำนวน 10 ข้อ (ผู้เรียนต้องเข้ามาเรียนต่อหน่วยการเรียนแล้ว)

หน้าต่อไป

ที่อยู่อ: | อีเมล: | รหัสผ่าน: | | | | | | | | |

© 2008 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

คู่มือการใช้งานระบบบริหารจัดการการเรียนการสอน (ใช้งานผ่านคอมพิวเตอร์ที่ติดตั้งโปรแกรมเรียน)

หน้าหลัก | คู่มือระบบ | คู่มือการใช้งาน

หน้าแรก

แนะนำการใช้งาน

ตรวจผลส่ง เป็นส่วนที่ผู้เรียนใช้สำหรับส่งการบ้านที่นักเรียนนำไปทดสอบแล้วส่งกลับมายังครูผู้สอน

การส่งการบ้านเป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ

คลิกเพื่อดู

นักเรียนสามารถดูได้ในข้อความแจ้งเตือน

หน้าต่อไป

ที่อยู่อ: | อีเมล: | รหัสผ่าน: | | | | | | | | |

© 2008 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

คู่มือการใช้งานระบบบริหารจัดการการเรียนการสอน (ใช้งานผ่านคอมพิวเตอร์ที่ติดตั้งโปรแกรมเรียน)

หน้าหลัก | คู่มือระบบ | คู่มือการใช้งาน

หน้าแรก

แนะนำการใช้งาน

ข้อคำถาม เป็นส่วนที่เป็นการคิดค้นเรื่องว่าผู้เรียนและผู้เรียนและผู้เรียนในระหว่างที่เรียนในแต่ละหน่วย

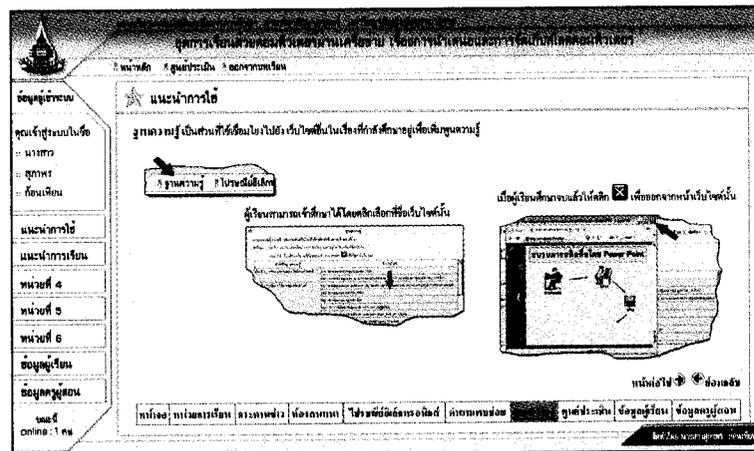
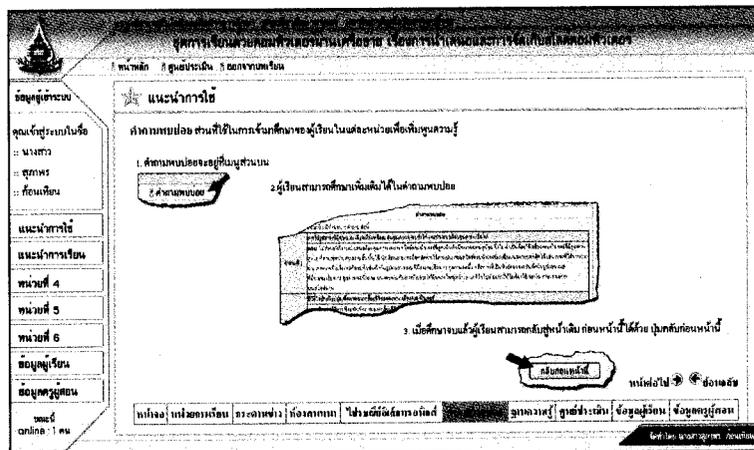
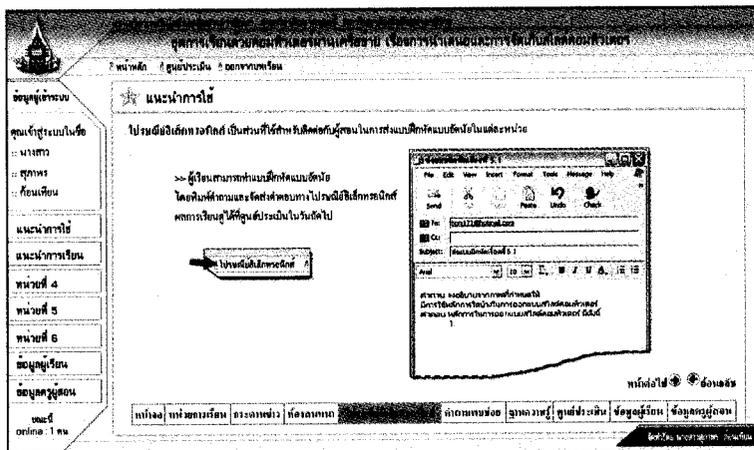
ผู้เรียนสามารถพิมพ์ข้อคำถามระหว่างเรียน และส่งข้อคำถามไปยังครูผู้สอน ในระหว่างที่เรียนในแต่ละหน่วยได้

- ข้อคำถามจะมีประจำในทุกหน่วย
- ข้อคำถามได้ชื่อ Login ทุกครั้ง และออกข้อคำถามถึงนักเรียน
- ข้อคำถามสามารถพิมพ์คำตอบในทันทีได้ทันที
- นักเรียนสามารถพิมพ์ข้อคำถามระหว่างเรียน

หน้าต่อไป

ที่อยู่อ: | อีเมล: | รหัสผ่าน: | | | | | | | | |

© 2008 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี



คู่มือการใช้งานระบบบริหารจัดการการเรียนการสอน รายวิชา วิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

หน้าหลัก | คู่มือระบบ | คู่มือการใช้งาน

ข้อมูลผู้ใช้งาน

คุณเข้าสู่ระบบในชื่อ

- นางสาว
- สุภาพร
- ศิษย์เรียน

แนะนำการใส่

แนะนำการเขียน

หน่วยที่ 4

หน่วยที่ 5

หน่วยที่ 6

ข้อมูลผู้เรียน

ข้อมูลครูผู้สอน

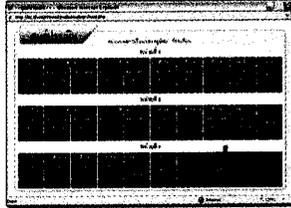
วันที่

online : 1 คน

แนะนำการใส่

ข้อมูลผู้เรียน เป็นส่วนที่รับภาระข้อมูลของนักเรียนในแต่ละหน่วยของผู้เรียน

1. คลิกปุ่มรับนักเรียนในเมนูผู้เรียน
2. ปกติเรียนตามรายชื่อนักเรียนของตนเองได้ทันทีซึ่งจากขั้นตอนที่รับแล้ว ส่วนแบบฝึกหัดแบบฝึกหัด มีนักเรียนสามารถดูได้หลังจากที่ผ่านแล้ว 1 วัน



ทำต่อไป >>> ส่งต่อ

หน้าแรก | หน่วยการเรียนรู้ | รายละเอียด | ข้อมูลนักเรียน | ข้อมูลครูผู้สอน | ข้อมูลรายวิชา | ข้อมูลรายวิชา

สงวนลิขสิทธิ์ © 2555

คู่มือการใช้งานระบบบริหารจัดการการเรียนการสอน รายวิชา วิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

หน้าหลัก | คู่มือระบบ | คู่มือการใช้งาน

ข้อมูลผู้ใช้งาน

คุณเข้าสู่ระบบในชื่อ

- นางสาว
- สุภาพร
- ศิษย์เรียน

แนะนำการใส่

แนะนำการเขียน

หน่วยที่ 4

หน่วยที่ 5

หน่วยที่ 6

ข้อมูลผู้เรียน

ข้อมูลครูผู้สอน

วันที่

online : 1 คน

แนะนำการใส่

ข้อมูลผู้เรียน เป็นส่วนที่ใช้ในการจัดการข้อมูลผู้เรียน ได้แก่ การแก้ไขและข้อมูลส่วนตัว ของนักเรียนที่สอน สามารถเข้าไปแก้ไขได้ในส่วนแก้ไขข้อมูลผู้เรียน

1. คลิกเลือกข้อมูลผู้เรียน
2. คลิกแก้ไขข้อมูลผู้เรียน
3. เมื่อแก้ไขข้อมูลเรียบร้อยแล้วคลิกตกลง



ทำต่อไป >>> ส่งต่อ

หน้าแรก | หน่วยการเรียนรู้ | รายละเอียด | ข้อมูลนักเรียน | ข้อมูลครูผู้สอน | ข้อมูลรายวิชา | ข้อมูลรายวิชา

สงวนลิขสิทธิ์ © 2555

คู่มือการใช้งานระบบบริหารจัดการการเรียนการสอน รายวิชา วิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

หน้าหลัก | คู่มือระบบ | คู่มือการใช้งาน

ข้อมูลผู้ใช้งาน

คุณเข้าสู่ระบบในชื่อ

- นางสาว
- สุภาพร
- ศิษย์เรียน

แนะนำการใส่

แนะนำการเขียน

หน่วยที่ 4

หน่วยที่ 5

หน่วยที่ 6

ข้อมูลผู้เรียน

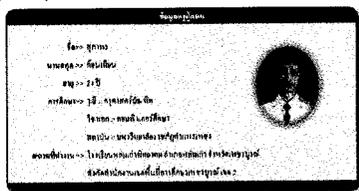
ข้อมูลครูผู้สอน

วันที่

online : 1 คน

แนะนำการใส่

ข้อมูลครูผู้สอน เป็นข้อมูลโดยสรุปของผู้สอน หรือผู้จัดทำเว็บไซต์



ทำต่อไป >>> ส่งต่อ

หน้าแรก | หน่วยการเรียนรู้ | รายละเอียด | ข้อมูลนักเรียน | ข้อมูลครูผู้สอน | ข้อมูลรายวิชา | ข้อมูลรายวิชา

สงวนลิขสิทธิ์ © 2555

5. แนะนำการเรียน



ศูนย์ประสานงาน
คุณจีสุระภณีในชื่อ
นางสาว
สุกพร
คือนนทิน

ศูนย์ประสานงาน
แนะนำการเรียน

แนะนำการเรียน

แนะนำการเรียน

หน่วยที่ 4

หน่วยที่ 5

หน่วยที่ 8

ศูนย์ประสานงาน

ศูนย์ประสานงาน

ชื่อ
online : 1 ชม

* แนะนำการเรียน *

กระทรวงศึกษาธิการ วิทยาลัยเทคโนโลยีอาชีวศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอาชีวศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอาชีวศึกษา

แนะนำการเรียน เป็นส่วนที่ผู้เรียนจำเป็นต้องรู้ เพื่อที่จะกำหนดทิศทางการเรียนของตนเองให้บรรลุวัตถุประสงค์ของแต่ละหน่วย
ได้อย่างมีประสิทธิภาพและได้ประโยชน์สูงสุดต่อผู้เรียน ซึ่งแนะนำการเรียน ประกอบด้วย

1. คำอธิบายรายวิชา
2. หน่วยการเรียน 15 หน่วย
3. วัตถุประสงค์
4. ส่วนประกอบของชุดการเรียน
5. ขั้นตอนการเรียน
6. ตารางการเรียน
7. การประเมินผลการเรียน

เลือกข้อเรียนและเลือกตารางต่อไปนี้

หน่วยที่ 4

หน่วยที่ 5

หน่วยที่ 8

ชื่อ

online : 1 ชม

คำอธิบายรายวิชา

หลักสูตรการเรียน

วัตถุประสงค์

ส่วนประกอบของชุดการเรียน

ขั้นตอนการเรียน

ตารางการเรียน

การประเมินผลการเรียน



ศูนย์ประสานงาน
คุณจีสุระภณีในชื่อ
นางสาว
สุกพร
คือนนทิน

ศูนย์ประสานงาน
แนะนำการเรียน

แนะนำการเรียน

แนะนำการเรียน

หน่วยที่ 4

หน่วยที่ 5

หน่วยที่ 8

ศูนย์ประสานงาน

ศูนย์ประสานงาน

ชื่อ
online : 1 ชม

* แนะนำการเรียน *

กระทรวงศึกษาธิการ วิทยาลัยเทคโนโลยีอาชีวศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอาชีวศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอาชีวศึกษา

แนะนำการเรียน เป็นส่วนที่ผู้เรียนจำเป็นต้องรู้ เพื่อที่จะกำหนดทิศทางการเรียนของตนเองให้บรรลุวัตถุประสงค์ของแต่ละหน่วย
ได้อย่างมีประสิทธิภาพและได้ประโยชน์สูงสุดต่อผู้เรียน ซึ่งแนะนำการเรียน ประกอบด้วย

1. คำอธิบายรายวิชา

รหัส 433201 นำเสนอด้วยคอมพิวเตอร์
เวลาศึกษา เว้น 2 คาบต่อสัปดาห์ เป็นเวลา 2 ภาคเรียน รวม 80 คาบ
หน่วยกิต 2 หน่วยกิต

คุณทรงกรการเรียน การงานอาชีพและเทคโนโลยี วิชา นำเสนอด้วยคอมพิวเตอร์ ซึ่งมีรายวิชาที่ 3 เป็นรายวิชาที่มุ่งเน้น
ให้ผู้เรียนได้เข้าใจ เห็นคุณค่า มีทักษะ มีความคิดสร้างสรรค์ และใช้กระบวนการคิด ในการสืบค้นข้อมูล รวบรวมข้อมูล
เรียนรู้แก้ปัญหา วิเคราะห์ วิเคราะห์ และทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิภาพ และมีคุณธรรม มีเจตคติที่ดีต่องานสารสนเทศ และ
คอมพิวเตอร์ โดยใช้ผู้เรียนเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ศึกษาหาความรู้ในเรื่อง หลักการทำงานและองค์ประกอบของคอมพิวเตอร์ การใช้โปรแกรมต่างๆ
ประมวลผลข้อมูลสารสนเทศ การเชื่อมต่อข้อมูลที่เหมาะสมกับเครื่องคอมพิวเตอร์ไม่มีปัญหา การจัดทำและค้นหาโครงการงาน โดยใช้เทคโนโลยี
สารสนเทศ การติดต่อสื่อสารผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต การนำเสนองาน โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เลือกใช้
ซอฟต์แวร์ในการสร้างงานที่เหมาะสม การใช้งานซอฟต์แวร์ต่างๆ

หน่วยที่ 4

หน่วยที่ 5

หน่วยที่ 8

ชื่อ

online : 1 ชม

คำอธิบายรายวิชา

หลักสูตรการเรียน

วัตถุประสงค์

ส่วนประกอบของชุดการเรียน

ขั้นตอนการเรียน

ตารางการเรียน

การประเมินผลการเรียน



ศูนย์ประสานงาน
คุณจีสุระภณีในชื่อ
นางสาว
สุกพร
คือนนทิน

ศูนย์ประสานงาน
แนะนำการเรียน

แนะนำการเรียน

แนะนำการเรียน

หน่วยที่ 4

หน่วยที่ 5

หน่วยที่ 8

ศูนย์ประสานงาน

ศูนย์ประสานงาน

ชื่อ
online : 1 ชม

* แนะนำการเรียน *

กระทรวงศึกษาธิการ วิทยาลัยเทคโนโลยีอาชีวศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอาชีวศึกษา วิทยาลัยเทคโนโลยีอาชีวศึกษา

แนะนำการเรียน เป็นส่วนที่ผู้เรียนจำเป็นต้องรู้ เพื่อที่จะกำหนดทิศทางการเรียนของตนเองให้บรรลุวัตถุประสงค์ของแต่ละหน่วย
ได้อย่างมีประสิทธิภาพและได้ประโยชน์สูงสุดต่อผู้เรียน ซึ่งแนะนำการเรียน ประกอบด้วย

2. วัตถุประสงค์การเรียนทั้งหมด 15 หน่วย

หน่วยที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับระบบเครือข่าย
หน่วยที่ 2 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับพอร์ทัลอินเทอร์เน็ต
หน่วยที่ 3 ความรู้เกี่ยวกับวิธีการค้นหาและดาวน์โหลดข้อมูล
หน่วยที่ 4 แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอด้วยสไลด์คอมพิวเตอร์
หน่วยที่ 5 หลักการออกแบบและผลิตสไลด์คอมพิวเตอร์
หน่วยที่ 6 ความรู้เกี่ยวกับการประเมิน การติดตั้ง และการนำเสนอสไลด์คอมพิวเตอร์
หน่วยที่ 7 การสร้างสไลด์คอมพิวเตอร์โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Microsoft PowerPoint
หน่วยที่ 8 แนวคิดเบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Microsoft PowerPoint
หน่วยที่ 9 การจัดการสไลด์คอมพิวเตอร์ด้วยโปรแกรม Microsoft PowerPoint
หน่วยที่ 10 การแทรกข้อความ และรูปเบื้องต้นด้วยโปรแกรม Microsoft PowerPoint
หน่วยที่ 11 การตกแต่งสไลด์คอมพิวเตอร์ที่รูปภาพ

หน่วยที่ 4

หน่วยที่ 5

หน่วยที่ 8

ชื่อ

online : 1 ชม

คำอธิบายรายวิชา

หลักสูตรการเรียน

วัตถุประสงค์

ส่วนประกอบของชุดการเรียน

ขั้นตอนการเรียน

ตารางการเรียน

การประเมินผลการเรียน

คู่มือการใช้งานระบบบริหารจัดการเรียนการสอน (คู่มือการใช้งานระบบบริหารจัดการเรียนการสอน)

5 หน้าหลัก 3 ขั้นตอนประเมิน 5 ข้อจากบทเรียน

เมนูผู้ใช้งาน

คุณเจ้าผู้ประเมินใบข้อ
: นางสาว
: ชุภาพร
: คีตมณี

แนะนำการใช้

แนะนำการใช้งาน

หน่วยที่ 4

หน่วยที่ 5

หน่วยที่ 6

ข้อมูลผู้เรียน

ข้อมูลครูผู้สอน

ชื่อคุณเจ้า
online : 1 คน

แนะนำการใช้งาน

3. วัตถุประสงค์

หน่วยที่ 5 เรื่อง ทฤษฎีการเรียนรู้เกี่ยวกับกลไกของสมอง
นักเรียนสามารถอธิบายและวิเคราะห์เกี่ยวกับกลไกของสมองได้ถูกต้อง

หน่วยที่ 5 เรื่อง ทฤษฎีการเรียนรู้เกี่ยวกับกลไกของสมอง
นักเรียนสามารถอธิบายสาเหตุการบกพร่องและวิเคราะห์เกี่ยวกับกลไกของสมองได้ถูกต้อง

หน่วยที่ 5 เรื่อง ทฤษฎีการเรียนรู้เกี่ยวกับกลไกของสมองและการทดลองเกี่ยวกับกลไกของสมอง
นักเรียนสามารถอธิบายความรู้เกี่ยวกับกระบวนการคิดค้น การค้นพบและการนำแนวคิดเกี่ยวกับกลไกของสมองได้ถูกต้อง

ทำก่อนไป

ก่อนเรียนบทเรียน | บทเรียนที่เรียน | วัตถุประสงค์ของชุดการเรียนรู้ | ขั้นตอนการเรียนรู้ | การทบทวน | การประเมินผลการเรียนรู้

หน้าหลัก | บทเรียน | วัตถุประสงค์ของชุดการเรียนรู้ | ขั้นตอนการเรียนรู้ | การทบทวน | การประเมินผลการเรียนรู้

คู่มือการใช้งานระบบบริหารจัดการเรียนการสอน (คู่มือการใช้งานระบบบริหารจัดการเรียนการสอน)

5 หน้าหลัก 3 ขั้นตอนประเมิน 5 ข้อจากบทเรียน

เมนูผู้ใช้งาน

คุณเจ้าผู้ประเมินใบข้อ
: นางสาว
: ชุภาพร
: คีตมณี

แนะนำการใช้

แนะนำการใช้งาน

หน่วยที่ 4

หน่วยที่ 5

หน่วยที่ 6

ข้อมูลผู้เรียน

ข้อมูลครูผู้สอน

ชื่อคุณเจ้า
online : 1 คน

แนะนำการใช้งาน

4. ส่วนประกอบของชุดการเรียนรู้

1. ทวีป L-ego กรอบ ปะติด และกระดาษติดกระดาษเขียนไว้ เพื่อทำการจัดรูปแบบ
2. ทวีปหลัก (Main Page) ประกอบด้วย ข้อความอธิบาย ขั้นตอนการใช้งาน แนะนำการใช้งาน หรือผลการเรียน ข้อมูลผู้เรียน ข้อมูลผู้สอน และข้อมูลการรวม
3. บทเรียน ประกอบด้วย แบบทดสอบก่อนเรียน เนื้อหา แบบฝึกหัด และ แบบทดสอบหลังเรียน
4. กระดาษขาว เป็นส่วนที่ใช้ใส่กิจกรรมระหว่างเรียน เพื่อมีป้ายไปแปะบนที่ศึกษา โดยมีการเขียนแบบเป็นกิจกรรมกลุ่ม
5. ก้อนกลมขาว เป็นส่วนที่ใช้เป็นสื่อการเรียนการสอนที่ติดต่อกันระหว่าง ผู้เรียนกับผู้เรียน และผู้เรียนกับผู้สอน เพื่อติดตาม ข้อความ และบทเรียนระหว่างเรียน โดยผู้เรียนสามารถเปิดดูบทเรียนได้โดยไม่ต้องดูเวลาที่ทำการเรียนบทเรียนและรอได้ เมื่อผู้เรียนคลิกที่ปุ่มเม้าท์เมาส์ได้ทันที ไม่มีการเก็บคะแนน
6. ใบบันทึกข้อมูลการทดสอบ ให้สำหรับบันทึกข้อมูลเพื่อส่งแบบฝึกหัดแบบอัตโนมัติในแต่ละหน่วย
7. ล็อก ทบทวน เป็นส่วนที่นำแบบทดสอบที่ออกในการทดสอบประสิทธิภาพของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน นำมาทำเป็นคำถามแบบข้อ
8. ฐานข้อมูล เป็นการเชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์อื่นที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่ได้ดำเนินการเรียนการสอน ไม่มีการเก็บคะแนน

ทำก่อนไป

ก่อนเรียนบทเรียน | บทเรียนที่เรียน | วัตถุประสงค์ของชุดการเรียนรู้ | ขั้นตอนการเรียนรู้ | การทบทวน | การประเมินผลการเรียนรู้

หน้าหลัก | บทเรียน | วัตถุประสงค์ของชุดการเรียนรู้ | ขั้นตอนการเรียนรู้ | การทบทวน | การประเมินผลการเรียนรู้

คู่มือการใช้งานระบบบริหารจัดการเรียนการสอน (คู่มือการใช้งานระบบบริหารจัดการเรียนการสอน)

5 หน้าหลัก 3 ขั้นตอนประเมิน 5 ข้อจากบทเรียน

เมนูผู้ใช้งาน

คุณเจ้าผู้ประเมินใบข้อ
: นางสาว
: ชุภาพร
: คีตมณี

แนะนำการใช้

แนะนำการใช้งาน

หน่วยที่ 4

หน่วยที่ 5

หน่วยที่ 6

ข้อมูลผู้เรียน

ข้อมูลครูผู้สอน

ชื่อคุณเจ้า
online : 1 คน

แนะนำการใช้งาน

5. ขั้นตอนการทบทวน

1. ทำแบบทดสอบก่อนเรียน ประจำหน่วย แบบทดสอบชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 ข้อเลือก จำนวน 10 ข้อ การตรวจของแบบทดสอบ ดูได้จากชุดประเมิน
2. ศึกษา แนะนำการใช้งาน ศึกษาเนื้อหาในบทเรียน ดูไปเนื้อหา
3. ทำกิจกรรม หรือแบบฝึกหัดตามที่กำหนดไว้ในชุดบทเรียน มีแบบฝึกหัดแบบปรนัย แบบเติมคำแบบอัตนัย (เป็นจำนวน) ให้นักเรียนตอบคำถามทางโปรแกรมโดยอัตโนมัติ การตรวจของแบบทดสอบ ดูได้จากชุดประเมิน สำหรับคะแนนแบบฝึกหัดแบบอัตนัย จะบันทึกไว้ในเว็บไซต์
4. ศึกษาฐานความรู้ จากเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง ที่กำหนดไว้ในบทเรียน
5. ปฏิบัติหน้าที่ด้านห้องเรียน ระหว่างผู้เรียนและระหว่างผู้สอนตามเวลาที่กำหนดในชุดบทเรียน
6. การตรวจคำตอบ นักเรียนอธิบายว่าทำไมคำตอบแบบฝึกหัดที่กำหนดไว้ในชุดบทเรียนมีการเก็บคะแนนแบบฝึกหัดประจำบทเรียน
7. ทำแบบทดสอบหลังเรียน ประจำหน่วย แบบทดสอบชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 ข้อเลือก จำนวน 10 ข้อ การตรวจของแบบทดสอบ ดูได้จากชุดประเมิน

ทำก่อนไป

ก่อนเรียนบทเรียน | บทเรียนที่เรียน | วัตถุประสงค์ของชุดการเรียนรู้ | ขั้นตอนการเรียนรู้ | การทบทวน | การประเมินผลการเรียนรู้

หน้าหลัก | บทเรียน | วัตถุประสงค์ของชุดการเรียนรู้ | ขั้นตอนการเรียนรู้ | การทบทวน | การประเมินผลการเรียนรู้

คู่มือการใช้งานระบบสารสนเทศฯ : คู่มือการใช้งานระบบสารสนเทศฯ

หน้าหลัก | คู่มือการใช้งาน | คู่มือการใช้งาน

เมนูผู้ใช้งาน

คุณผู้ใช้งานในชื่อ
: นางสาว
: คุณกร
: ทัศนีย์

เมนูการใช้งาน

หน้าหลัก
เมนูการใช้งาน
หน่วยที่ 4
หน่วยที่ 5
หน่วยที่ 6
เมนูผู้ใช้งาน
เมนูผู้สอน

หน้า 6
online : 1 ชม

เมนูการใช้งาน

6. ตารางเรียน

ครั้งที่	หน่วยที่	จำนวนชั่วโมง	ตั้งแต่ - ถึง
ครั้งที่ 1	หน่วยที่ 4	จำนวน 2 ชั่วโมง	เวลา 08.30 น. - 10.30 น.
ครั้งที่ 2	หน่วยที่ 5	จำนวน 2 ชั่วโมง	เวลา 10.30 น. - 12.30 น.
ครั้งที่ 3	หน่วยที่ 6	จำนวน 2 ชั่วโมง	เวลา 08.30 น. - 10.30 น.

หน้าต่อไป **ส่งข้อสอบ**

หน่วยเรียนรายชื่อ | หน่วยเรียน | วัตถุประสงค์ | ส่วนประกอบของชุดการเรียน | จัดตารางเรียน | ตารางเรียน

หน้า 6 | online : 1 ชม | ทัศนีย์ ทัศนีย์ ทัศนีย์

คู่มือการใช้งานระบบสารสนเทศฯ : คู่มือการใช้งานระบบสารสนเทศฯ

หน้าหลัก | คู่มือการใช้งาน | คู่มือการใช้งาน

เมนูผู้ใช้งาน

คุณผู้ใช้งานในชื่อ
: นางสาว
: คุณกร
: ทัศนีย์

เมนูการใช้งาน

หน้าหลัก
เมนูการใช้งาน
หน่วยที่ 4
หน่วยที่ 5
หน่วยที่ 6
เมนูผู้ใช้งาน
เมนูผู้สอน

หน้า 6
online : 1 ชม

เมนูการใช้งาน

7. ตารางประเมินผลการเรียน

หน่วยที่	ครั้งที่	ชื่อเรื่อง	ชื่อเรื่อง	จำนวนข้อ	เต็มผล
4		ทดสอบก่อนเรียน	แบบทดสอบ แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 ข้อเลือก	10	10
	4.1	ความหมายของความเป็นมาของงานช่างเครื่อง	แบบฝึกหัดแบบปรนัย จำนวน 4 ข้อเลือก	2	2
		วัสดุของดีด้วย	แบบฝึกหัดแบบปรนัย เป็นภาคทดสอบค่าเฉลี่ย	1	3
	4.2	รูปแบบของงานช่างเครื่องโดยทั่วไป	แบบฝึกหัดแบบปรนัย จำนวน 4 ข้อเลือก	2	2
		ช่างเครื่องช่างเครื่อง	แบบฝึกหัดแบบปรนัย เป็นภาคทดสอบค่าเฉลี่ย	1	3
	4.3	ขั้นตอนการช่างเครื่องโดยทั่วไป	แบบฝึกหัดแบบปรนัย เป็นภาคทดสอบค่าเฉลี่ย	2	6
	4.4	ชุดเครื่องมือช่างเครื่องโดยทั่วไป	แบบฝึกหัดแบบปรนัย จำนวน 4 ข้อเลือก	4	4
	4.5	วิธีการช่างเครื่องโดยทั่วไป	แบบฝึกหัดแบบปรนัย จำนวน 4 ข้อเลือก	3	3
	รวมคะแนน	กิจกรรมกลุ่ม 4 คน/เตรียมพร้อมผลการเรียน จำนวน 1 ชั่วโมง	3	5	
	ทดสอบหลังเรียน	แบบทดสอบ แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 ข้อเลือก	10	10	
รวม				56	48

หน้าต่อไป **ส่งข้อสอบ**

หน่วยเรียนรายชื่อ | หน่วยเรียน | วัตถุประสงค์ | ส่วนประกอบของชุดการเรียน | จัดตารางเรียน | ตารางเรียน

หน้า 6 | online : 1 ชม | ทัศนีย์ ทัศนีย์ ทัศนีย์

คู่มือการใช้งานระบบสารสนเทศฯ : คู่มือการใช้งานระบบสารสนเทศฯ

หน้าหลัก | คู่มือการใช้งาน | คู่มือการใช้งาน

เมนูผู้ใช้งาน

คุณผู้ใช้งานในชื่อ
: นางสาว
: คุณกร
: ทัศนีย์

เมนูการใช้งาน

หน้าหลัก
เมนูการใช้งาน
หน่วยที่ 4
หน่วยที่ 5
หน่วยที่ 6
เมนูผู้ใช้งาน
เมนูผู้สอน

หน้า 6
online : 1 ชม

เมนูการใช้งาน

7. ตารางประเมินผลการเรียน

หน่วยที่	ครั้งที่	ชื่อเรื่อง	ชื่อเรื่อง	จำนวนข้อ	เต็มผล
5		ทดสอบก่อนเรียน	แบบทดสอบ แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 ข้อเลือก	10	10
	5.1	หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์โดยทั่วไป	แบบฝึกหัดแบบปรนัย จำนวน 4 ข้อเลือก	3	3
		วัสดุของดีด้วย	แบบฝึกหัดแบบปรนัย เป็นภาคทดสอบค่าเฉลี่ย	1	3
	5.2	หลักการเลือกประเภทผลิตภัณฑ์โดยทั่วไป	แบบฝึกหัดแบบปรนัย จำนวน 4 ข้อเลือก	2	2
		ช่างเครื่องช่างเครื่อง	แบบฝึกหัดแบบปรนัย เป็นภาคทดสอบค่าเฉลี่ย	1	3
	5.3	หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์โดยทั่วไป	แบบฝึกหัดแบบปรนัย จำนวน 4 ข้อเลือก	2	2
	5.4	หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์โดยทั่วไป	แบบฝึกหัดแบบปรนัย จำนวน 4 ข้อเลือก	3	3
	5.5	หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์โดยทั่วไป	แบบฝึกหัดแบบปรนัย เป็นภาคทดสอบค่าเฉลี่ย	1	3
	รวมคะแนน	กิจกรรมกลุ่ม 4 คน/เตรียมพร้อมผลการเรียน จำนวน 1 ชั่วโมง	3	5	
	ทดสอบหลังเรียน	แบบทดสอบ แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 ข้อเลือก	10	10	
รวม				56	44

หน้าต่อไป **ส่งข้อสอบ**

หน่วยเรียนรายชื่อ | หน่วยเรียน | วัตถุประสงค์ | ส่วนประกอบของชุดการเรียน | จัดตารางเรียน | ตารางเรียน

หน้า 6 | online : 1 ชม | ทัศนีย์ ทัศนีย์ ทัศนีย์

คู่มือการใช้งานระบบคอมพิวเตอร์สำหรับโรงเรียน : คู่มือการใช้งานระบบแนะนำการเรียนแบบทดสอบก่อนเรียน

1 หน่วยที่ 4 / ดูประวัติเรียน / 1 เอกสารก่อนเรียน

แนะนำการเรียน

1. การประเมินผลก่อนเรียน

หน่วยที่	เชิงพื้นที่	เชิงวงแหวน	จำนวนข้อ	จุดรวม
ทดสอบก่อนเรียน		>แบบทดสอบ แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 ข้อเลือก	10	10
4.1 ทักษะการประเมินข้อใดคือตัวต่อ		>แบบฝึกหัดแบบปรนัย จำนวน 4 ข้อเลือก	2	2
4.2 ทักษะการประเมินข้อใดคือตัวต่อ		>แบบฝึกหัดแบบปรนัย จำนวน 4 ข้อเลือก	2	3
4.3 ทักษะการประเมินข้อใดคือตัวต่อ		>แบบฝึกหัดแบบปรนัย ข้อจำกัดตามขั้น	1	3
กระดานข่าว		>กิจกรรมกลุ่ม ร่วมกับนักเรียนแบ่งกรณข่าว ทำกลุ่มละ 1 หัวข้อ	5	5
ทดสอบหลังเรียน		>แบบทดสอบ แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 ข้อเลือก	10	10
รวม			28	32

หน้าถัดไป > < กลับ

ประวัติเรียน > < กลับ

6. บทเรียน

6.1 หน่วยที่ 4 แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอด้วยสไลด์คอมพิวเตอร์

คู่มือการใช้งานระบบคอมพิวเตอร์สำหรับโรงเรียน : คู่มือการใช้งานระบบแนะนำการเรียนแบบทดสอบก่อนเรียน

1 หน่วยที่ 4 / ดูประวัติเรียน / 2 เอกสารบทเรียน

แนะนำการเรียน

หน่วยที่ 4 แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอด้วยสไลด์คอมพิวเตอร์

ข้อตกลงในการเรียน

- ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน เพื่อทดสอบระดับความรู้ของบทเรียนก่อนเรียน
- ศึกษาบทเรียน วิธีการดังนี้
 - ศึกษาแผนการเรียน ประกอบด้วยแผนผังแสดงแนวคิด แนวคิด และวัตถุประสงค์
 - ศึกษาเนื้อหา ประกอบด้วยเนื้อหาในหน่วยที่ 4 หัวข้อที่ 4.1, 4.2, 4.3, 4.4 และ 4.5
 - ทำแบบฝึกหัดในแต่ละหัวข้อ ประกอบด้วยแบบฝึกหัดปรนัยชนิดเลือกตอบจำนวน 4 ข้อเลือก และแบบฝึกหัดแบบเขียนตอบที่กำหนด (ให้จัดส่งงานไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์)
 - ทำกิจกรรมระหว่างเรียนประกอบด้วยกระดานข่าว ห้องสนทนา คำถามแบบออนไลน์ ฐานความรู้ ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ และชุมชนการเรียนรู้
- หลังจากศึกษาบทเรียนจนแล้ว ให้นักเรียน ทำแบบทดสอบ หลังเรียน เพื่อทดสอบระดับความรู้ของบทเรียนทั้งหมด

แบบทดสอบก่อนเรียน แนะนำการเรียน เข้าสู่เนื้อหา แบบทดสอบหลังเรียน

6.1.1 แบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยที่ 4 แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอด้วยสไลด์คอมพิวเตอร์

คู่มือการใช้งานระบบคอมพิวเตอร์สำหรับโรงเรียน : คู่มือการใช้งานระบบแนะนำการเรียนแบบทดสอบก่อนเรียน

1 หน่วยที่ 4 / ดูประวัติเรียน / 3 เอกสารแบบทดสอบก่อนเรียน

แนะนำการเรียน

หน่วยที่ 4 แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอด้วยสไลด์คอมพิวเตอร์

แบบทดสอบก่อนเรียน เรื่องแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอด้วยสไลด์คอมพิวเตอร์

คำชี้แจง

- แบบทดสอบก่อนเรียน แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 ข้อเลือก จำนวน 10 ข้อ
- ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

ข้อที่ 1 ข้อใด **ไม่**ถูกต้องเกี่ยวกับการนำเสนอด้วยสไลด์คอมพิวเตอร์

ก. การนำเสนอด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ข. การนำเสนอด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์

ค. การคิดค้นเนื้อหาเพื่อไปนำเสนอ

ง. การนำเสนอด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์

ส่งคำตอบ

คู่มือการใช้งานระบบบริหารจัดการเรียนการสอน

หน้าที่ย่อย

คุณเข้าสู่ระบบในชื่อ

- นางสาว
- สุภาพร
- ศิรินิพนธ์

แนะนำการใช้อื่น

แนะนำการเรียน

หน่วยที่ 4

หน่วยที่ 5

หน่วยที่ 6

ข้อมูลผู้เรียน

ข้อมูลครูผู้สอน

หน้าที่ย่อย 4 แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอด้านสื่อคอมพิวเตอร์

★ แบบทดสอบก่อนเรียน เรื่องแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอด้านสื่อคอมพิวเตอร์

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบก่อนเรียน แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 ข้อเลือก จำนวน 10 ข้อ
2. ให้ทำก่อนเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

ข้อที่ 3 ในข้อนี้เป็นการนำเสนอด้านสื่อคอมพิวเตอร์

- ก. (วีดิทัศน์)
- ข. (สื่อภาพนิ่ง)
- ค. (สื่อเสียง)
- ง. (สื่อคอมพิวเตอร์)

ส่งคำตอบ

คู่มือการใช้งานระบบบริหารจัดการเรียนการสอน

หน้าที่ย่อย

คุณเข้าสู่ระบบในชื่อ

- นางสาว
- สุภาพร
- ศิรินิพนธ์

แนะนำการใช้อื่น

แนะนำการเรียน

หน่วยที่ 4

หน่วยที่ 5

หน่วยที่ 6

ข้อมูลผู้เรียน

ข้อมูลครูผู้สอน

หน้าที่ย่อย 4 แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอด้านสื่อคอมพิวเตอร์

★ แบบทดสอบก่อนเรียน เรื่องแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอด้านสื่อคอมพิวเตอร์

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบก่อนเรียน แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 ข้อเลือก จำนวน 10 ข้อ
2. ให้ทำก่อนเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

ข้อที่ 3 การนำเสนอด้านสื่อคอมพิวเตอร์ในรูปแบบการนำเสนอ

ใช้การนำเสนอสื่อใด

- ก. การนำเสนอด้วยวีดิทัศน์
- ข. การนำเสนอด้วยภาพนิ่ง
- ค. การนำเสนอด้วยเสียง
- ง. การนำเสนอด้วยสื่อคอมพิวเตอร์

ส่งคำตอบ

คู่มือการใช้งานระบบบริหารจัดการเรียนการสอน

หน้าที่ย่อย

คุณเข้าสู่ระบบในชื่อ

- นางสาว
- สุภาพร
- ศิรินิพนธ์

แนะนำการใช้อื่น

แนะนำการเรียน

หน่วยที่ 4

หน่วยที่ 5

หน่วยที่ 6

ข้อมูลผู้เรียน

ข้อมูลครูผู้สอน

หน้าที่ย่อย 4 แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอด้านสื่อคอมพิวเตอร์

★ แบบทดสอบก่อนเรียน เรื่องแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอด้านสื่อคอมพิวเตอร์

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบก่อนเรียน แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 ข้อเลือก จำนวน 10 ข้อ
2. ให้ทำก่อนเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

ข้อที่ 4 การนำเสนอด้านสื่อคอมพิวเตอร์ในรูปแบบสื่อคอมพิวเตอร์ใช้การนำเสนอ

ประเภทเป็นข้อใด

- ก. 1-5 นาที
- ข. 5-10 นาที
- ค. 10-20 นาที
- ง. 20-30 นาที

ส่งคำตอบ

ศูนย์ข้อมูลชุมชน

คุณเจ้าผู้รอบรู้ในชื่อ
:: นางสาว
:: สุภาพร
:: คีตมณี

แนะนำการใส่
แนะนำการเขียน

หน่วยที่ 4
หน่วยที่ 5
หน่วยที่ 6
ข้อมูลชุมชน
ข้อมูลชุมชน

หน่วยที่ 4 แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอด้วยสไลด์คอมพิวเตอร์

★ แบบทดสอบก่อนเรียน เรื่องแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอด้วยสไลด์คอมพิวเตอร์

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบก่อนเรียน แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 ข้อเลือก จำนวน 10 ข้อ
2. ให้ทำก่อนเรียนเพื่อทดสอบที่ถูกต้องที่สุด

ข้อที่ 3 การทดสอบที่ใช้ทดสอบความรู้หรือความสามารถอย่างไร

- ก. เป็นวิชาเชิงประจักษ์
- ข. สอนผ่านการปฏิบัติ
- ค. สอนด้วยเนื้อหาบทเรียน
- ง. เป็นคำบรรยาย

ส่งคำตอบ

ศูนย์ข้อมูลชุมชน

คุณเจ้าผู้รอบรู้ในชื่อ
:: นางสาว
:: สุภาพร
:: คีตมณี

แนะนำการใส่
แนะนำการเขียน

หน่วยที่ 4
หน่วยที่ 5
หน่วยที่ 6
ข้อมูลชุมชน
ข้อมูลชุมชน

หน่วยที่ 4 แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอด้วยสไลด์คอมพิวเตอร์

★ แบบทดสอบก่อนเรียน เรื่องแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอด้วยสไลด์คอมพิวเตอร์

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบก่อนเรียน แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 ข้อเลือก จำนวน 10 ข้อ
2. ให้ทำก่อนเรียนเพื่อทดสอบที่ถูกต้องที่สุด

ข้อที่ 4 ข้อใดไม่ถูกต้องเกี่ยวกับการนำเสนอด้วยสไลด์คอมพิวเตอร์

การนำเสนอด้วยสไลด์คอมพิวเตอร์

- ก. ใช้ข้อความ
- ข. ใช้ภาพนิ่งในสไลด์
- ค. การนำเสนอด้วยสไลด์
- ง. การนำเสนอด้วยภาพ

ส่งคำตอบ

ศูนย์ข้อมูลชุมชน

คุณเจ้าผู้รอบรู้ในชื่อ
:: นางสาว
:: สุภาพร
:: คีตมณี

แนะนำการใส่
แนะนำการเขียน

หน่วยที่ 4
หน่วยที่ 5
หน่วยที่ 6
ข้อมูลชุมชน
ข้อมูลชุมชน

หน่วยที่ 4 แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอด้วยสไลด์คอมพิวเตอร์

★ แบบทดสอบก่อนเรียน เรื่องแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอด้วยสไลด์คอมพิวเตอร์

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบก่อนเรียน แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 ข้อเลือก จำนวน 10 ข้อ
2. ให้ทำก่อนเรียนเพื่อทดสอบที่ถูกต้องที่สุด

ข้อที่ 5 ข้อใดไม่ใช่วิธีการนำเสนอด้วยสไลด์คอมพิวเตอร์

- ก. แบบบรรยายด้วยวิธี
- ข. ใช้แบบบรรยายด้วยวิธี
- ค. ใช้สไลด์นำเสนอด้วยสไลด์คอมพิวเตอร์
- ง. การนำเสนอด้วยสไลด์

ส่งคำตอบ

พุทธศาสนศึกษา วิชาพระพุทธศาสนา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1

หน่วยที่ 4 แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอสถูปัตยกรรมไทย

แบบทดสอบก่อนเรียน เรื่องแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอสถูปัตยกรรมไทย

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบก่อนเรียน แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 ข้อเลือก จำนวน 10 ข้อ
2. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

ข้อที่ ๑ ข้อใดคือสิ่งที่เป็นส่วนประกอบสำคัญของสถาปัตยกรรมไทย

- ก. ใบไม้ประดับที่ตกแต่งประอบการประดับตกแต่ง
- ข. ฝาผนังที่ตกแต่งด้วยลวดลายที่โดดเด่นสวยงาม
- ค. 3 ลักษณะของสถาปัตยกรรมไทย ได้แก่
- ง. ใช้หมวกทรงใบไม้แทน Microsoft Word

ส่งคำตอบ

พุทธศาสนศึกษา วิชาพระพุทธศาสนา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1

หน่วยที่ 4 แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอสถูปัตยกรรมไทย

แบบทดสอบก่อนเรียน เรื่องแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอสถูปัตยกรรมไทย

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบก่อนเรียน แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 ข้อเลือก จำนวน 10 ข้อ
2. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

ข้อที่ ๑ ข้อใดไม่ใช่สิ่งที่เป็นส่วนประกอบสำคัญของสถาปัตยกรรมไทย

- ก. ใบไม้ประดับที่ตกแต่ง
- ข. ฝาผนัง
- ค. 3 ลักษณะที่เด่นชัด
- ง. การนำใบไม้มาใช้

ส่งคำตอบ

พุทธศาสนศึกษา วิชาพระพุทธศาสนา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1

หน่วยที่ 4 แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอสถูปัตยกรรมไทย

แบบทดสอบก่อนเรียน เรื่องแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอสถูปัตยกรรมไทย

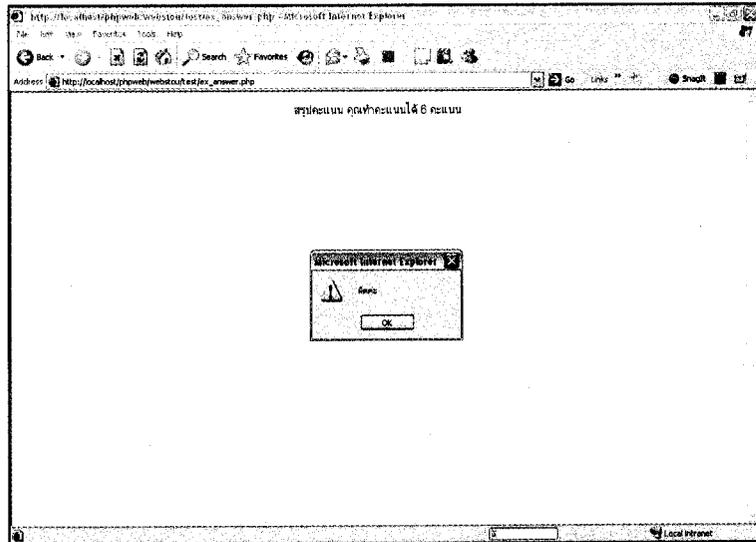
คำชี้แจง

1. แบบทดสอบก่อนเรียน แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 ข้อเลือก จำนวน 10 ข้อ
2. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

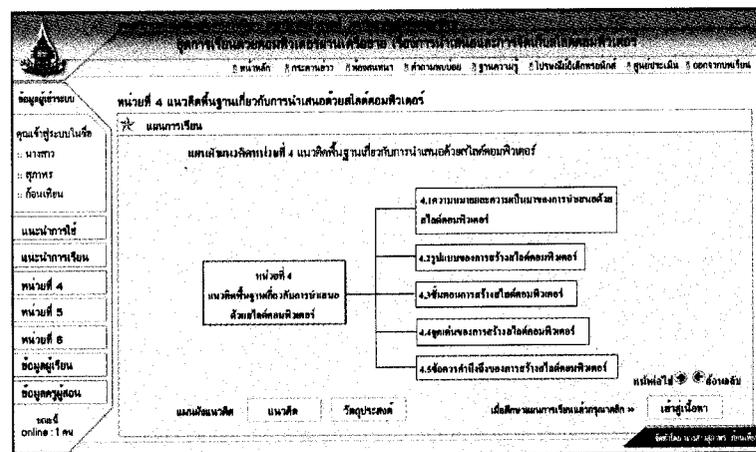
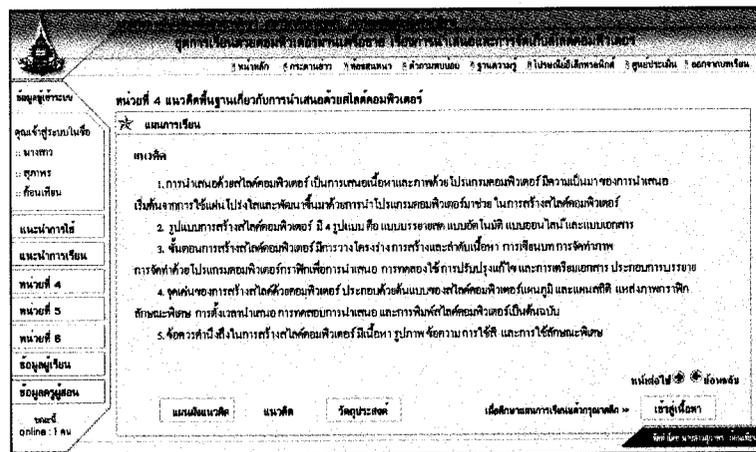
ข้อที่ ๑ รูปใดแสดงลักษณะที่พบในสถาปัตยกรรมไทยที่แตกต่างจากสถาปัตยกรรมตะวันตก

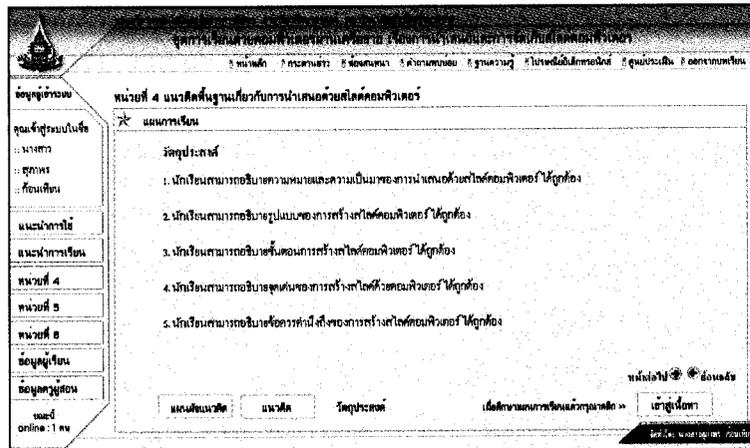
- ก. 1.1 รูป
- ข. 2.1 รูป
- ค. 3.1 รูป
- ง. 4.1 รูป

ส่งคำตอบ



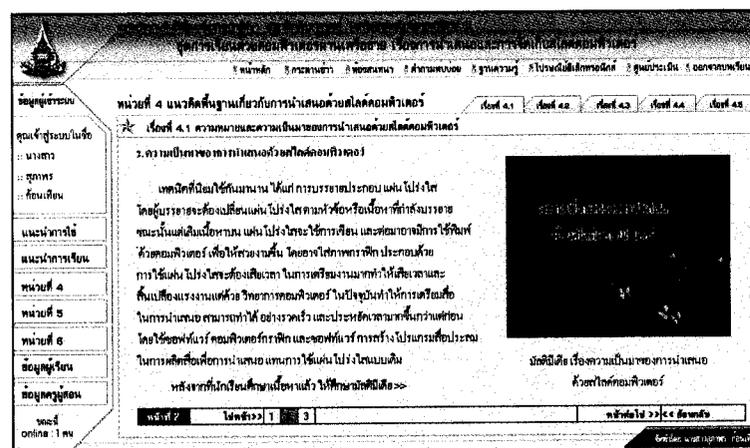
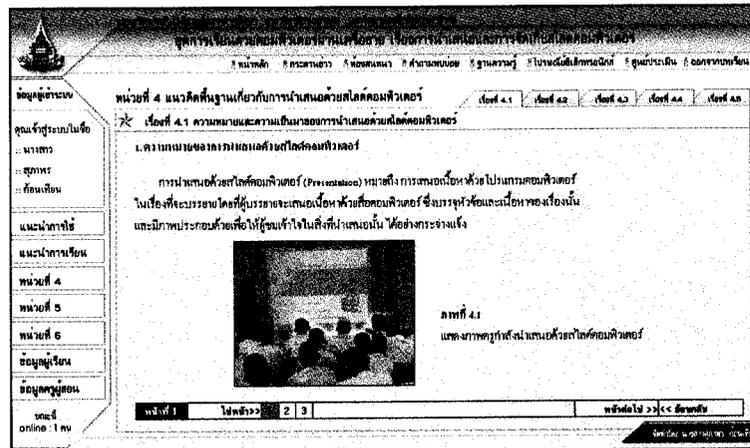
6.1.2 แผนการเรียนรู้

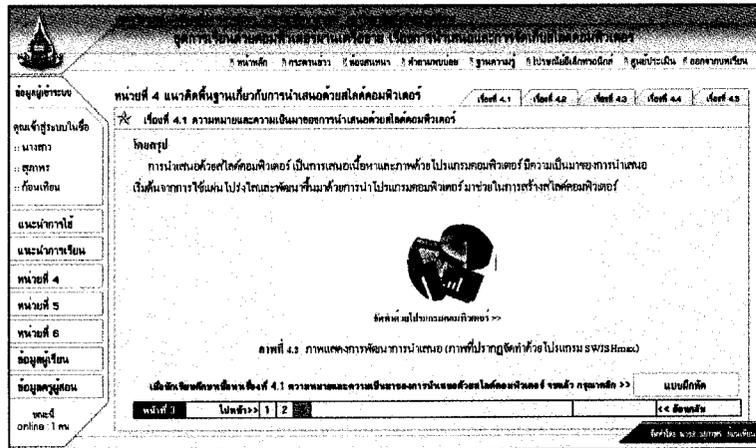




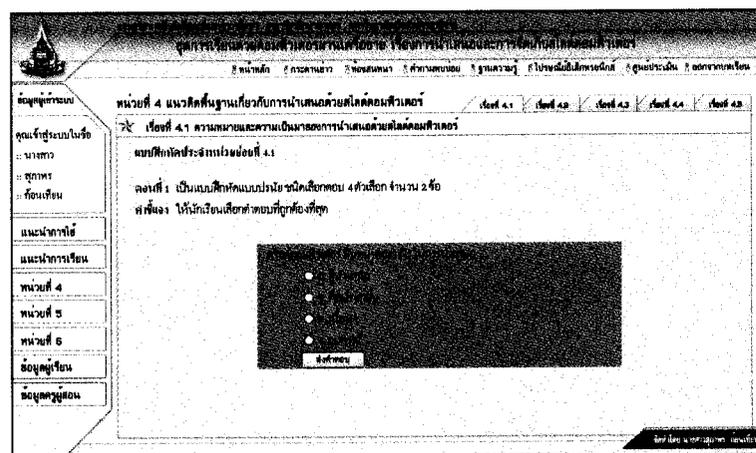
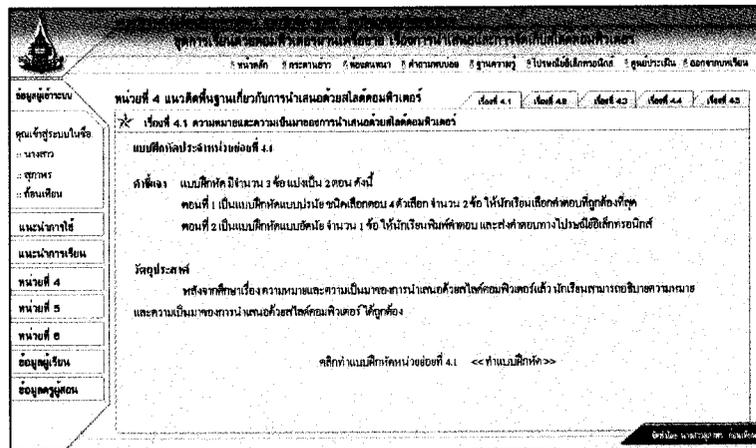
6.1.3 เรื่องที่ 4.1 ความหมายและความเป็นมาของการนำเสนอด้วยสไลด์

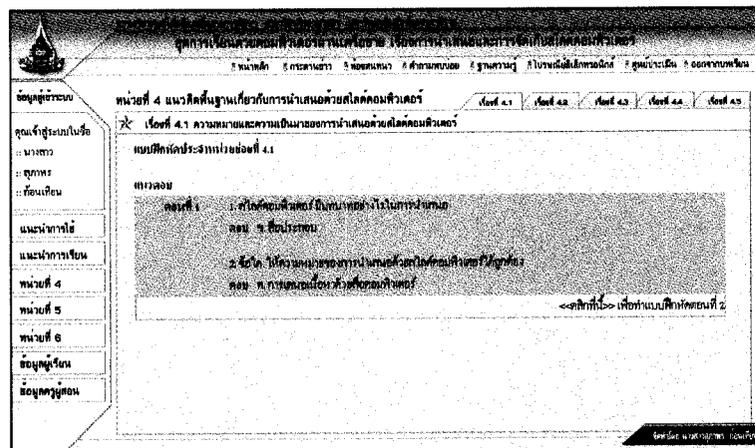
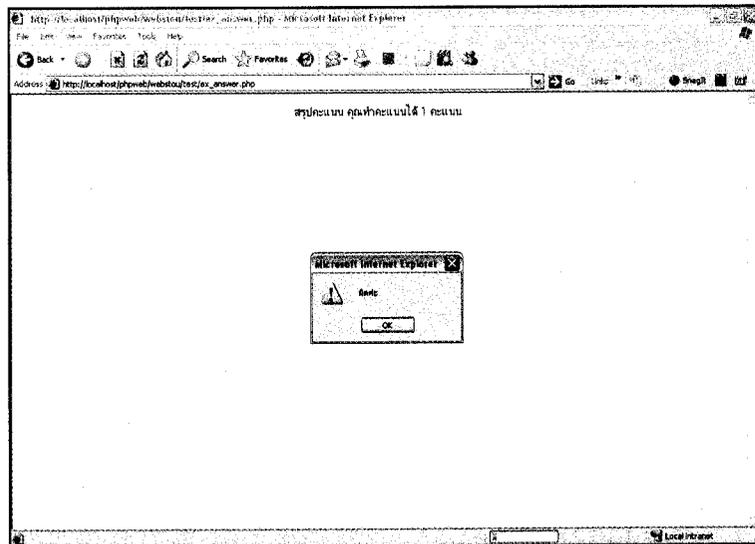
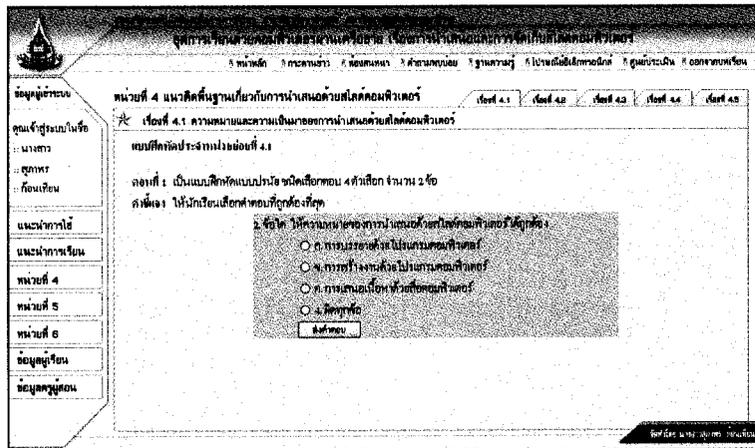
คอมพิวเตอร์

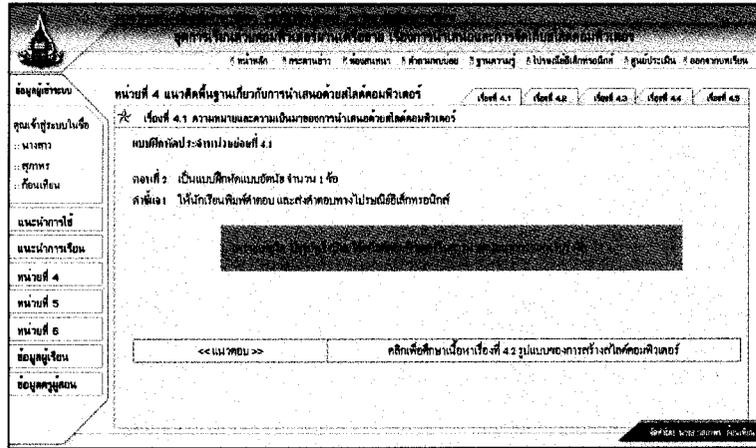




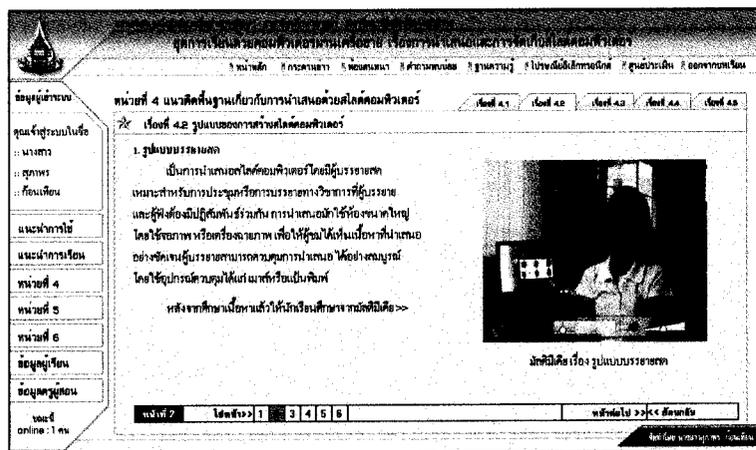
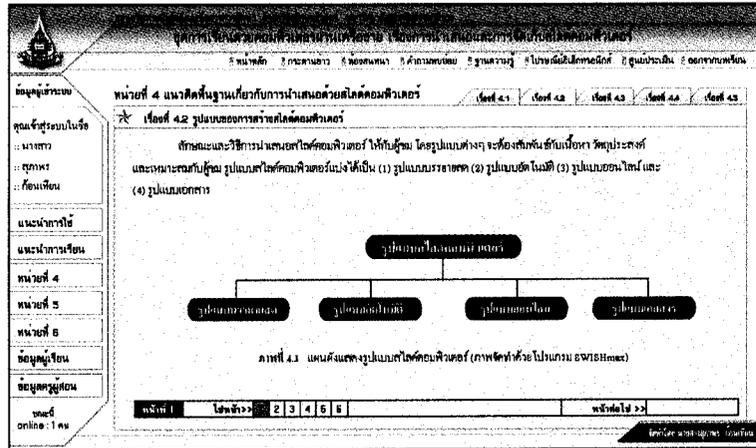
6.1.4 แบบฝึกหัดที่ 4.1







6.1.5 เรื่องที่ 4.2 รูปแบบของการสร้างสไลด์คอมพิวเตอร์



คู่มือการใช้งานระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารงานของกรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ

หน้าหลัก | กระดานข่าว | ข้อความข่าว | คำถามตอบ | ฐานความรู้ | ไปเจอข้อผิดพลาดอีก | คู่มือระบบ | ข้อเท็จจริงอื่น

ข้อมูลผู้ใช้งาน: คุณเจษฎาภิบาลในชื่อ... นานาชา, ...ศุภพร, ...กฤษณะ

แนะนำการใช้: แนะนำการใช้งาน, แนะนำการเขียน

หน้าที่ย่อย: หน้าที่ย่อย 4, หน้าที่ย่อย 5, หน้าที่ย่อย 6, ข้อมูลผู้ใช้งาน, ข้อมูลผู้ดูแลระบบ

speed online 1 ชม.

หน้าที่ย่อย 4 แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอด้วยสื่อคอมพิวเตอร์

★ เนื้อหา 4.2 รูปแบบของการนำเสนอด้วยสื่อคอมพิวเตอร์

1. รูปแบบสื่อไม่มีเสียง

เป็นลักษณะการนำเสนอแบบบรรยายหรือการนำเสนอภาพรวมของโครงการหรือกิจกรรมต่างๆ ทำให้ผู้ชมได้รับภาพรวมของงานหรือกิจกรรมทั้งหมดนั้นจนจบภายในระยะเวลา 5-10 นาที การนำเสนอแบบนี้มีลักษณะเป็นการนำเสนอแบบบรรยายและเชิงเทคนิคประกอบด้วยการบรรยายภาพในการนำเสนอ อาจใช้คำบรรยายที่ชัดเจนและน่าสนใจ พร้อมทั้งประกอบหรือมีภาพประกอบที่สื่อความหมายที่ชัดเจน

ผู้ที่รับชมสื่อคอมพิวเตอร์จะไม่สามารถถามคำถามหรือขอความเห็นเพิ่มเติมได้ทันที ยกเว้นแต่จะรอคอยจนกว่าผู้บรรยายจะตอบคำถามที่ผู้ชมได้ถามขึ้นระหว่างการนำเสนอ โดยโปรแกรมสามารถที่จะบันทึกการนำเสนอโดยอัตโนมัติเป็นรูปไฟล์หรือบันทึกเป็นวีดิทัศน์ที่สามารถดูซ้ำได้อีก โดยการนำเสนอหลังจากที่ชมเนื้อหาเรียบร้อยแล้วสามารถดูซ้ำได้อีกโดยคลิกที่ปุ่มฟังเสียง >>>

คลิกที่นี่เพื่อดูเรื่อง รูปแบบสื่อไม่มีเสียง

หน้าที่ย่อย 4 | เนื้อหา >>> | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | หน้าที่ย่อย >>> |<<< |<<< |<<< |<<<

หน้าที่ย่อย >>> |<<< |<<< |<<< |<<<

คู่มือการใช้งานระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารงานของกรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ

หน้าหลัก | กระดานข่าว | ข้อความข่าว | คำถามตอบ | ฐานความรู้ | ไปเจอข้อผิดพลาดอีก | คู่มือระบบ | ข้อเท็จจริงอื่น

ข้อมูลผู้ใช้งาน: คุณเจษฎาภิบาลในชื่อ... นานาชา, ...ศุภพร, ...กฤษณะ

แนะนำการใช้: แนะนำการใช้งาน, แนะนำการเขียน

หน้าที่ย่อย: หน้าที่ย่อย 4, หน้าที่ย่อย 5, หน้าที่ย่อย 6, ข้อมูลผู้ใช้งาน, ข้อมูลผู้ดูแลระบบ

speed online 1 ชม.

หน้าที่ย่อย 4 แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอด้วยสื่อคอมพิวเตอร์

★ เนื้อหา 4.2 รูปแบบของการนำเสนอด้วยสื่อคอมพิวเตอร์

2. รูปแบบสื่อที่มีเสียง

เป็นการออกแบบสื่อคอมพิวเตอร์สำหรับใช้กับจอทีวีหรือจอคอมพิวเตอร์ ซึ่งสื่อคอมพิวเตอร์จะต้องถูกบันทึกในรูปแบบ Hypertext Markup Language (HTML) ลงบนเว็บ ในรูปแบบ HTML จะมีลักษณะเป็นไฮเปอร์เท็กซ์ที่ต่างจากไฮเปอร์เท็กซ์ธรรมดาที่ปรากฏอยู่บนเว็บไซต์ โดยสื่อคอมพิวเตอร์จะประกอบด้วยข้อมูลที่นำเสนอที่ประกอบด้วยเสียงและภาพที่เคลื่อนไหวหรือเป็นสื่อที่มีเสียงประกอบ

หลังจากที่ชมเนื้อหาแล้วให้คลิกที่ปุ่มฟังเสียงจากวิดีโอที่นี่ >>>

คลิกที่นี่เพื่อดูเรื่อง รูปแบบสื่อที่มีเสียง



หน้าที่ย่อย 4 | เนื้อหา >>> | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | หน้าที่ย่อย >>> |<<< |<<< |<<< |<<<

หน้าที่ย่อย >>> |<<< |<<< |<<< |<<<

คู่มือการใช้งานระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารงานของกรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ

หน้าหลัก | กระดานข่าว | ข้อความข่าว | คำถามตอบ | ฐานความรู้ | ไปเจอข้อผิดพลาดอีก | คู่มือระบบ | ข้อเท็จจริงอื่น

ข้อมูลผู้ใช้งาน: คุณเจษฎาภิบาลในชื่อ... นานาชา, ...ศุภพร, ...กฤษณะ

แนะนำการใช้: แนะนำการใช้งาน, แนะนำการเขียน

หน้าที่ย่อย: หน้าที่ย่อย 4, หน้าที่ย่อย 5, หน้าที่ย่อย 6, ข้อมูลผู้ใช้งาน, ข้อมูลผู้ดูแลระบบ

speed online 1 ชม.

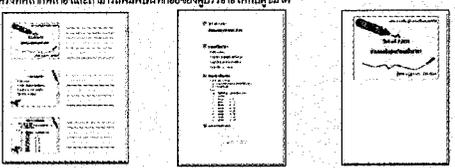
หน้าที่ย่อย 4 แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอด้วยสื่อคอมพิวเตอร์

★ เนื้อหา 4.2 รูปแบบของการนำเสนอด้วยสื่อคอมพิวเตอร์

3. รูปแบบสื่อที่มีการโต้ตอบ

เมื่อต้องการนำเสนอข้อมูลที่ให้ผู้ชมสามารถถามคำถามหรือขอความเห็นเพิ่มเติมได้ทันที ลักษณะที่เรียกว่าสื่อที่มีการโต้ตอบ หรือสื่อที่มีการโต้ตอบแบบเรียลไทม์ (Real-time) ซึ่งสื่อที่มีการโต้ตอบแบบเรียลไทม์จะประกอบด้วยเสียงและภาพที่เคลื่อนไหวหรือเป็นสื่อที่มีเสียงประกอบ

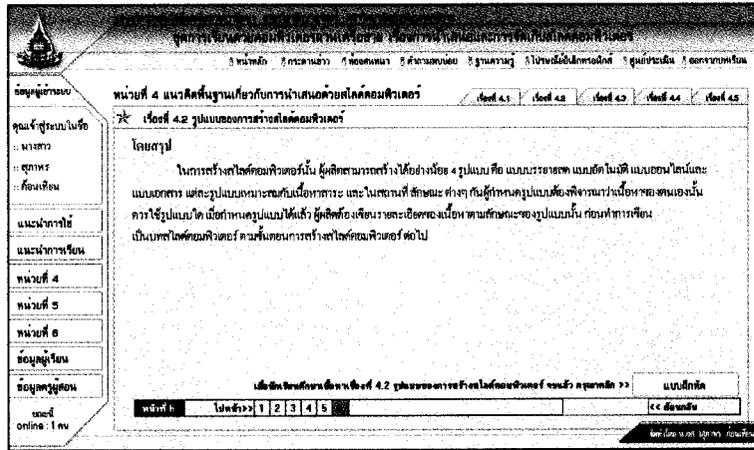
หลังจากที่ชมเนื้อหาแล้วให้คลิกที่ปุ่มฟังเสียงจากวิดีโอที่นี่ >>>



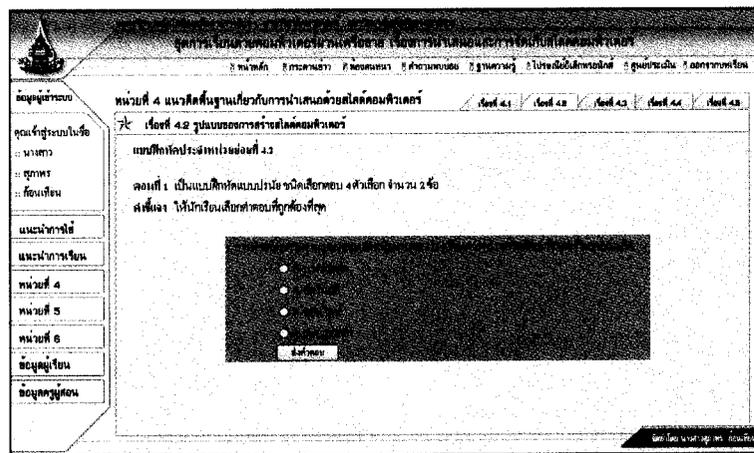
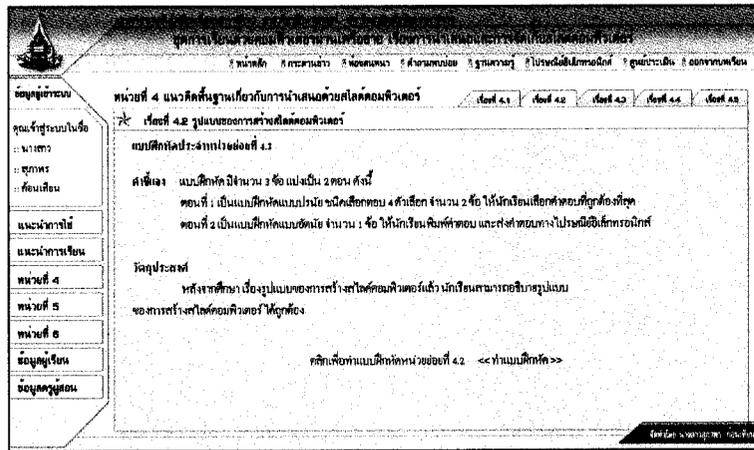
คลิกที่นี่เพื่อดูเรื่อง รูปแบบสื่อที่มีการโต้ตอบ

หน้าที่ย่อย 4 | เนื้อหา >>> | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | หน้าที่ย่อย >>> |<<< |<<< |<<< |<<<

หน้าที่ย่อย >>> |<<< |<<< |<<< |<<<



6.1.6 แบบฝึกหัดที่ 4.2



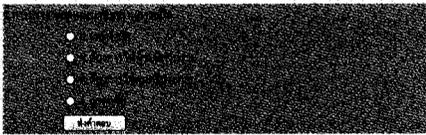
ศูนย์ข่าวชนบท

หน่วยที่ 4 แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอด้วยสื่อคอมพิวเตอร์

☆ **เรื่องที่ 4.2 รูปแบบของการนำเสนอด้วยสื่อคอมพิวเตอร์**

แบบฝึกหัดประจำหน่วยที่ 4.2

ตอนที่ 1 เป็นแบบฝึกหัดแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 2 ข้อ
คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด



ส่งคำตอบ

ศูนย์ข่าวชนบท

หน่วยที่ 4 แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอด้วยสื่อคอมพิวเตอร์

☆ **เรื่องที่ 4.2 รูปแบบของการนำเสนอด้วยสื่อคอมพิวเตอร์**

แบบฝึกหัดประจำหน่วยที่ 4.2

แบบเลือก

ข้อที่ 1

1. การนำเสนอภาพเคลื่อนไหวที่แสดงเป็นฉากต่อเนื่องกันที่จัดโดยคอมพิวเตอร์ในรูปแบบใด
ตอบ 4. ฟิล์มวิดีโอ
2. การนำเสนอภาพนิ่งที่แสดงการเคลื่อนไหว
ตอบ 3. สไลด์ภาพโปรเจกชัน

<<คลิกที่นี่>> เพื่อทำแบบฝึกหัดตอนที่ 2

ศูนย์ข่าวชนบท

หน่วยที่ 4 แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอด้วยสื่อคอมพิวเตอร์

☆ **เรื่องที่ 4.2 รูปแบบของการนำเสนอด้วยสื่อคอมพิวเตอร์**

แบบฝึกหัดประจำหน่วยที่ 4.2

ตอนที่ 2 เป็นแบบฝึกหัดแบบอัตนัย จำนวน 1 ข้อ
คำชี้แจง ให้นักเรียนพิมพ์คำตอบ และส่งคำตอบทางโปรแกรมฝึกหัด



<<แบบทดสอบ>> คลิกที่นี่เพื่อดูเฉลยข้อที่ 4.2 ซึ่งคอมพิวเตอร์นำเสนอด้วยสื่อคอมพิวเตอร์

6.1.7 เรื่องที่ 4.3 ขั้นตอนการสร้างสไลด์คอมพิวเตอร์

หัวข้อที่ 4 แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอด้วยสไลด์คอมพิวเตอร์

หัวข้อที่ 4.3 ขั้นตอนการสร้างสไลด์คอมพิวเตอร์

การสร้างสไลด์คอมพิวเตอร์ ผู้สร้างต้องดำเนินการตามขั้นตอน ประกอบด้วย 8 ขั้นตอน ดังนี้ คือ

```

    graph TD
      A[การเลือกธีม] --> B[การเลือกชุด สไลด์เริ่มต้น]
      B --> C[การปรับรูปแบบ]
      C --> D[การใส่ข้อมูล]
      D --> E[การเชื่อมโยงไปยังสไลด์อื่น หรือ สไลด์คอมพิวเตอร์อื่น]
      E --> F[การเชื่อมโยงเสียง]
      F --> G[การเพิ่มลูกเล่นพิเศษ เช่น การเคลื่อนไหวของภาพ]
      G --> H[การนำเสนอ]
  
```

ภาพที่ 4.4 แผนผังแสดงขั้นตอนการสร้างสไลด์คอมพิวเตอร์ (ภาพจัดทำด้วยโปรแกรม SWISHHome)

หัวข้อที่ 4 แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอด้วยสไลด์คอมพิวเตอร์

หัวข้อที่ 4.3 ขั้นตอนการสร้างสไลด์คอมพิวเตอร์

1. การเลือกธีม เป็นการปรับโครงสร้างเนื้อหาให้ตรงตามสไลด์ที่จะนำเสนอ
2. การปรับและใส่ข้อมูล ให้แยกเป็นช่วง ตั้งแต่ต้นนำเข้าสู่เรื่อง ส่วนเนื้อหาสาระแยกเป็นหัวข้อ นำมาใส่เนื้อหาโดยละเอียด ให้รวมสาระและหัวข้ออย่างเรียง แต่เป็นความเรียงยาวพอควรโดยเรียงลำดับเนื้อหา ให้ได้บรรยากาศของสไลด์คอมพิวเตอร์เป็นเช่นไร ที่ต้องเขียนไว้บนสไลด์ในเนื้อหา
3. การเชื่อมโยงบท สไลด์คอมพิวเตอร์จะประกอบด้วยสไลด์ที่จัดทำการวางภาพให้สัมพันธ์กับข้อความ คำบรรยาย คนตรี และเสียงประกอบ

หัวข้อที่ 4 แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอด้วยสไลด์คอมพิวเตอร์

หัวข้อที่ 4.3 ขั้นตอนการสร้างสไลด์คอมพิวเตอร์

4. การจัดทำภาพ หลังจากกำหนดภาพตามเนื้อหาแล้ว ต้องทำการตกแต่งภาพนั้นๆ ให้ครบถ้วน และบางครั้งก็ต้องทำเทคนิคพิเศษ เกี่ยวกับภาพ ด้วย โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก เช่น การนำภาพมาซ้อนกัน การลดขนาดภาพ และการบันทึกภาพให้เป็นไฟล์ ได้ไว้เป็นภาพหมู่ ไปนำเสนอคอมพิวเตอร์กราฟิกที่ใช้ในการตกแต่งภาพ มีหลายประเภท เช่น Adobe Photoshop, Adobe ImageReady, Macromedia Flash, Macromedia Fireworks และ Paint เป็นต้น
5. การจัดทำเสียงประกอบสไลด์คอมพิวเตอร์ (พิกเจอร์) ภาพนิ่ง เป็นสิ่งเพิ่มความน่าสนใจได้โดยไม่ต้องนำเสนอภาพที่จัดทำมาเสนอ มีขั้นตอนย่อย 3 ขั้นตอน คือ (1) ใส่ข้อความ รูปภาพ กราฟ (2) กำหนดเทคนิคการนำเสนอ และ (3) การบันทึกเสียง ดังนี้
 - 6.1 ใส่ข้อความ รูปภาพ กราฟ ฯลฯ ลงใน โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก เช่นเช่นเช่นตามที่กำหนดไว้ใน บทสไลด์คอมพิวเตอร์
 - 6.2 ตั้งเวลาแสดงสไลด์ (timer) เป็นการเลือกใส่เวลาที่ข้อความและภาพมีการเคลื่อนไหวและทำการเปลี่ยนภาพสไลด์คอมพิวเตอร์ ตามที่กำหนดไว้ในบท ขั้นตอนนี้ผู้สร้างสามารถกำหนดเวลาการนำเสนอข้อความ และภาพในสไลด์คอมพิวเตอร์แต่ละบท

คู่มือการใช้งานระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารงานภายในกรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ

หน้าหลัก | บทความข่าว | ข้อเสนอแนะ | คำถามตอบ | ฐานความรู้ | ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ | คู่มือระบบ | ติดต่อทางโทร

หน้าที่ยี่ 4 แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอด้วยไดค้อมพิวเตอร์

หน้า 4.1 | หน้า 4.2 | หน้า 4.3 | หน้า 4.4 | หน้า 4.5

★ **หัวข้อ 4.3 ขั้นตอนการนำเสนอด้วยไดค้อมพิวเตอร์**

4.3 การมีสื่อเป็นภาพและเสียงประกอบช่วยไดค้อมพิวเตอร์จะสมบูรณ์ไม่ได้ถ้าขาดเสียงบรรยายเสียงดนตรี และเสียงประกอบประกอบต่างๆ หลังจากศึกษาเรื่องไดค้อมพิวเตอร์ตามหัวข้อข้างต้นแล้วต้องทำการบันทึกเสียง ในไดค้อมพิวเตอร์โดยขั้นตอนที่ทำการแก้ไขในบท ไปรบบคอมพิวเตอร์ที่ฝึกหัดการนำเสนอมีหลายประเภท เช่น Flip Album, Microsoft Power Point และ OpenOffice.org Impress เป็นต้น

1. การทดลองใช้ เป็นขั้นตอนนำเสนอไดค้อมพิวเตอร์ก่อนการนำเสนอจริงคือตรวจสอบข้อบกพร่องที่ตัวเองใช้
2. ปรับปรุงแก้ไข หลังจากทดลองใช้แล้วอาจพบว่าต้องแก้ไขภาพไดค้อมพิวเตอร์ หรือเสียงประกอบที่ตัวเองดำเนินการปรับปรุงแก้ไขก่อนที่จะนำเสนอ
3. การผลิตเนื้อหาประกอบระบบ เช่น แถบข้อมูล เป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่งที่อำนวยความสะดวกให้ผู้ชมสามารถถามการนำเสนอไปพร้อมกับการตอบที่ตัวเองสนใจในเวลานั้นด้วย

หน้าที่ยี่ 4 | ไปรษณีย์ >>> 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | หน้าที่ยี่ >>> <<< ย้อนกลับ

คู่มือการใช้งานระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารงานภายในกรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ

หน้าหลัก | บทความข่าว | ข้อเสนอแนะ | คำถามตอบ | ฐานความรู้ | ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ | คู่มือระบบ | ติดต่อทางโทร

หน้าที่ยี่ 4 แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอด้วยไดค้อมพิวเตอร์

หน้า 4.1 | หน้า 4.2 | หน้า 4.3 | หน้า 4.4 | หน้า 4.5

★ **หัวข้อ 4.3 ขั้นตอนการนำเสนอด้วยไดค้อมพิวเตอร์**

โดยสรุป

การดำเนินการนำเสนอด้วยไดค้อมพิวเตอร์ มีขั้นตอนที่สำคัญ 8 ขั้นตอน คือ การวางโครงร่างการนำเสนอและลำดับเนื้อหา การเขียนบท การจัดทำภาพ กราฟิกด้วย โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ฝึกหัดการนำเสนอ การทดลองใช้การปรับปรุงแก้ไข และการเตรียมเอกสารประกอบการนำเสนอ แถบข้อมูล ขั้นตอนทั้งหมดนี้จำเป็นต้องทำอย่างละเอียดและรอบคอบ มีขั้นตอนทำให้สามารถวางแผนงานได้ล่วงหน้า ส่งผลให้งานที่นำเสนอมีความมั่นใจ ประหยัดทั้งเวลา แรงงาน และงบประมาณ

เขียนโดย: ทีมพัฒนาระบบฯ ปี 4.3 | ฐานความรู้: ฐานความรู้ไดค้อมพิวเตอร์ | จำนวนคำ: 1 | แบบฝึกหัด

หน้าที่ยี่ 4 | ไปรษณีย์ >>> 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | หน้าที่ยี่ >>> <<< ย้อนกลับ

6.1.8 แบบฝึกหัดที่ 4.3

คู่มือการใช้งานระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารงานภายในกรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ

หน้าหลัก | บทความข่าว | ข้อเสนอแนะ | คำถามตอบ | ฐานความรู้ | ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ | คู่มือระบบ | ติดต่อทางโทร

หน้าที่ยี่ 4 แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอด้วยไดค้อมพิวเตอร์

หน้า 4.1 | หน้า 4.2 | หน้า 4.3 | หน้า 4.4 | หน้า 4.5

★ **หัวข้อ 4.3 ขั้นตอนการนำเสนอด้วยไดค้อมพิวเตอร์**

แบบฝึกหัดประเภทปร่งข้อที่ 4.3

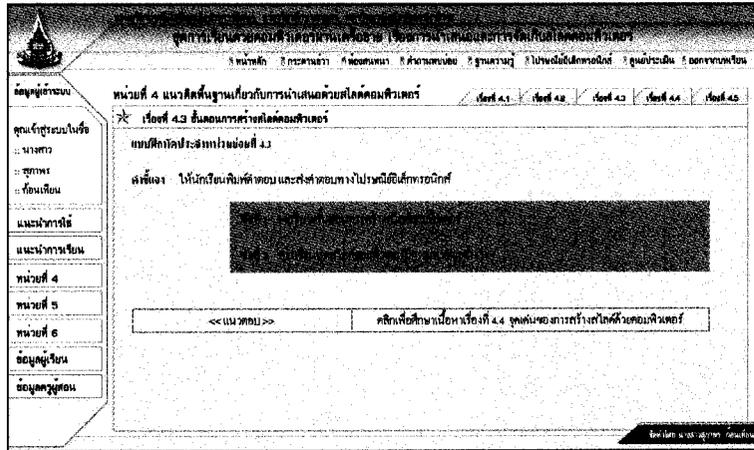
ลักษณะ : ให้นักเรียนพิมพ์ และส่งคำตอบทางไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์

เป็นแบบฝึกหัดแบบอัตโนมัติ มีจำนวน 2 ข้อ

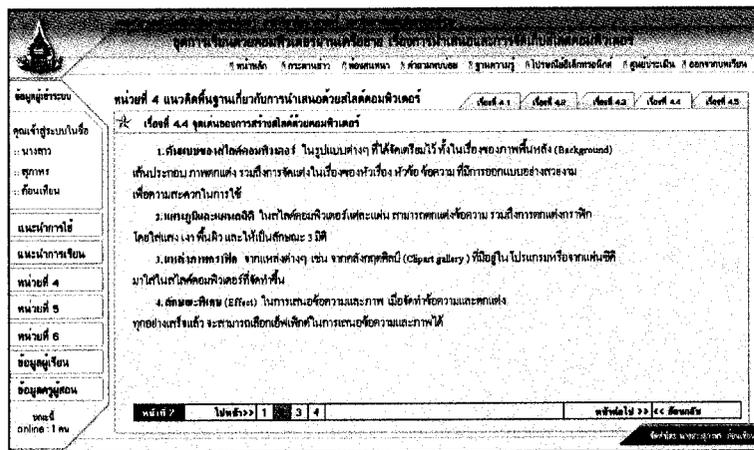
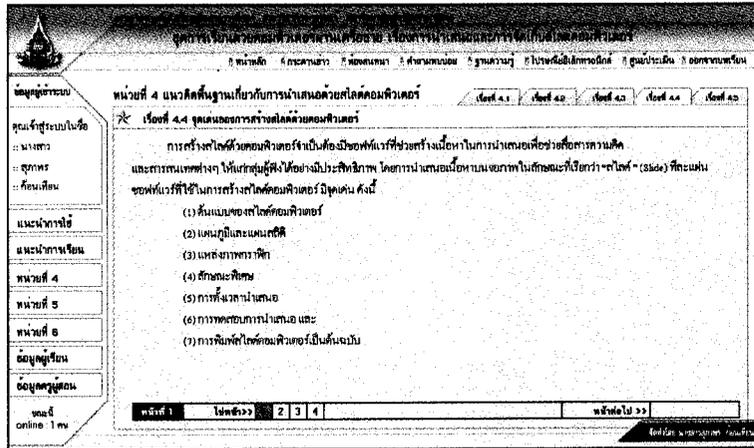
วัตถุประสงค์

หลังจากศึกษา เรื่องขั้นตอนการนำเสนอด้วยไดค้อมพิวเตอร์แล้ว นักเรียนสามารถอธิบายขั้นตอนการนำเสนอด้วยไดค้อมพิวเตอร์ได้ถูกต้อง

คลิกเพื่อทำแบบฝึกหัดหน่วยข้อที่ 4.3 <<< ทำแบบฝึกหัด >>>



6.1.9 เรื่องที่ 4.4 จุดเด่นของการสร้างสไลด์คอมพิวเตอร์



หน่วยที่ 4 แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอสวยสไลด์คอมพิวเตอร์

เรื่อง 4.4 จุดเด่นของการสร้างสไลด์คอมพิวเตอร์

1. การเลือกรูปภาพและสไลด์คอมพิวเตอร์ เป็นการดึงดูดความสนใจของผู้ชมในการนำเสนอ ซึ่งเป็นการที่คนทั่วไปไม่ถนัดนำเสนอ และสไลด์คอมพิวเตอร์ที่จัดทำโดยใช้โปรแกรมที่สำเร็จรูป จะช่วยให้การนำเสนอเป็นเรื่องง่ายและน่าสนใจยิ่งขึ้น โดยผู้เรียนสามารถนำภาพหรือเสียงที่ตนเองชื่นชอบมาใส่ในสไลด์ได้

2. การเลือกใช้ภาพและสไลด์คอมพิวเตอร์ เมื่อจัดทำสไลด์คอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมแล้ว จะช่วยให้การนำเสนอเป็นเรื่องง่ายและน่าสนใจยิ่งขึ้น โดยผู้เรียนสามารถนำภาพหรือเสียงที่ตนเองชื่นชอบมาใส่ในสไลด์ได้

หน้าหลัก | ไปที่หน้า >> 1 2 3 4 >>> | หน้าต่อไป >> << หน้าก่อน

หน่วยที่ 4 แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอสวยสไลด์คอมพิวเตอร์

เรื่อง 4.4 จุดเด่นของการสร้างสไลด์คอมพิวเตอร์

1. การเลือกรูปภาพและสไลด์คอมพิวเตอร์ เป็นการดึงดูดความสนใจของผู้ชมในการนำเสนอ ซึ่งเป็นการที่คนทั่วไปไม่ถนัดนำเสนอ และสไลด์คอมพิวเตอร์ที่จัดทำโดยใช้โปรแกรมที่สำเร็จรูป จะช่วยให้การนำเสนอเป็นเรื่องง่ายและน่าสนใจยิ่งขึ้น โดยผู้เรียนสามารถนำภาพหรือเสียงที่ตนเองชื่นชอบมาใส่ในสไลด์ได้

2. การเลือกใช้ภาพและสไลด์คอมพิวเตอร์ เมื่อจัดทำสไลด์คอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสมแล้ว จะช่วยให้การนำเสนอเป็นเรื่องง่ายและน่าสนใจยิ่งขึ้น โดยผู้เรียนสามารถนำภาพหรือเสียงที่ตนเองชื่นชอบมาใส่ในสไลด์ได้

หน้าหลัก | ไปที่หน้า >> 1 2 3 4 >>> | หน้าต่อไป >> << หน้าก่อน

6.1.10 แบบฝึกหัดที่ 4.4

หน่วยที่ 4 แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอสวยสไลด์คอมพิวเตอร์

เรื่อง 4.4 จุดเด่นของการสร้างสไลด์คอมพิวเตอร์

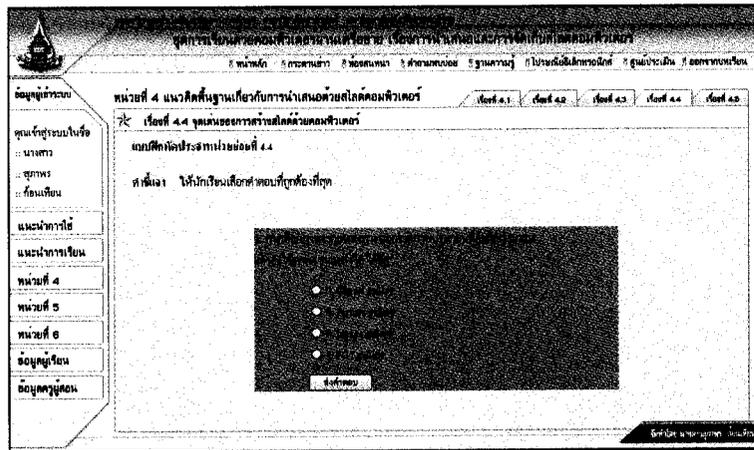
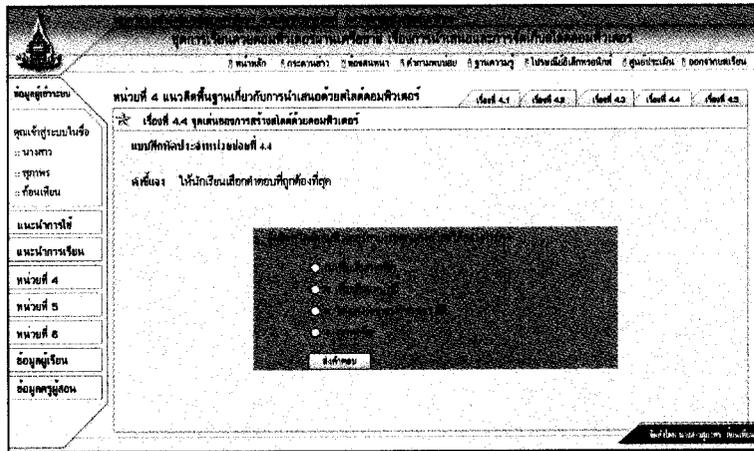
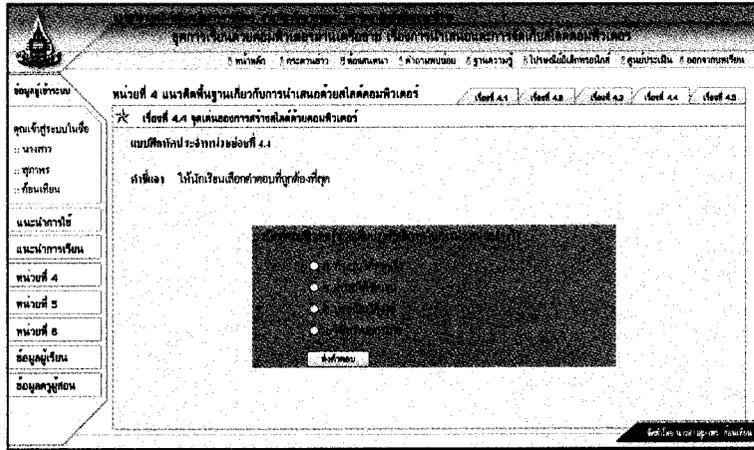
แบบฝึกหัดประจำหน่วยที่ 4.4

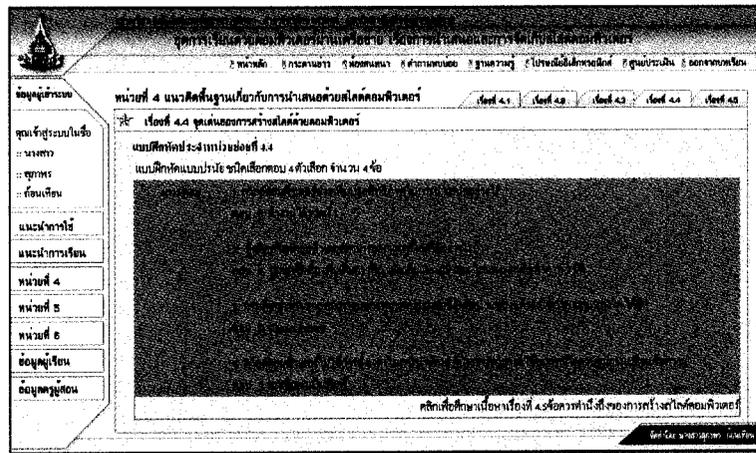
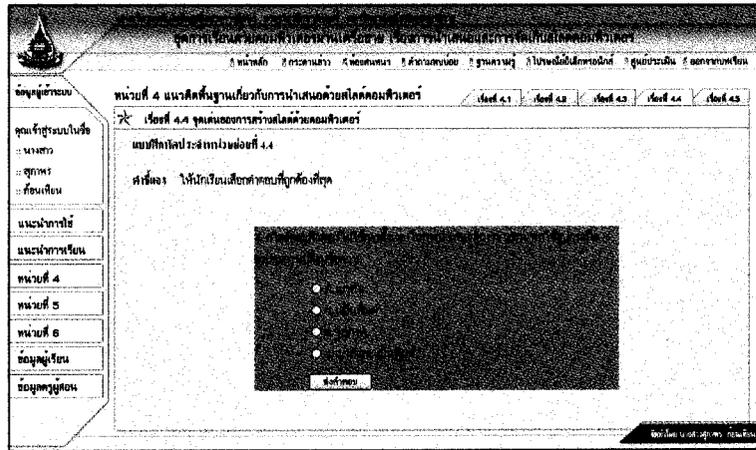
สิ่งที่ควรทำ : ให้นักเรียนเตรียมตัวก่อนที่จะทำ

แบบฝึกหัดที่ 4.4 : เป็นแบบฝึกหัดแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 คำเลือก จำนวน 4 ข้อ

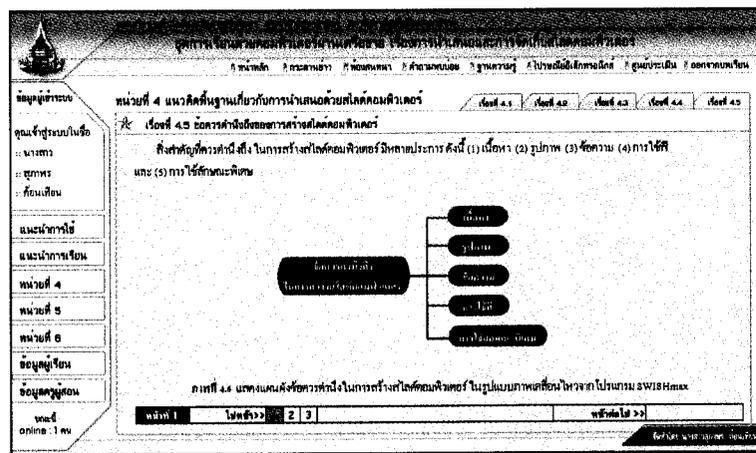
วัตถุประสงค์ : หลังจกศึกษา เรื่องจุดเด่นของการสร้างสไลด์คอมพิวเตอร์แล้ว นักเรียนสามารถอธิบายจุดเด่นของการสร้างสไลด์คอมพิวเตอร์ได้ถูกต้อง

คลิกเพื่อทำแบบฝึกหัดที่ 4.4 << ทำแบบฝึกหัด >>





6.1.11 เรื่องที่ 4.5 ข้อควรคำนึงถึงของการสร้างสไลด์คอมพิวเตอร์



คู่มือการใช้งานระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารงานบุคคลของกรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ

หน้าหลัก | อีเมลข่าวสาร | ติดต่อกรมฯ | คำถามตอบ | คู่มือการใช้งาน | ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ | คู่มือประเมิน | คู่มือพนักงาน

บัญชีรายชื่อ

บัญชีผู้ชมในชื่อ

- นางสาว
- สุภาพร
- คือนิ่ม

แนะนำภาษี

แนะนำภาษีเงิน

หน่วยที่ 4

หน่วยที่ 5

หน่วยที่ 6

บัญชีผู้ชม

บัญชีผู้ชมก่อน

หน่วยที่ 4 แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอดูด้วยไลดคอมพิวเตอร

หน่วยที่ 4.1 หน่วยที่ 4.2 หน่วยที่ 4.3 หน่วยที่ 4.4 หน่วยที่ 4.5

★ **หัวข้อที่ 4.5 ข้อควรคำนึงของการนำเสนอดูด้วยไลดคอมพิวเตอร**

1. ชื่อหน้า เป็นหัวข้อมีการกำหนดวัตถุประสงค์และข้อกล่าวของเรื่องที่จะนำเสนอตอน เพื่อสนองจุดประสงค์ของเนื้อหาว่าในแต่ละหน้าจะนำเสนออะไรไว้ให้ดูชม พยายามกำหนดภาพประกอบให้ดูดีดู น่าสนใจและมีความสอดคล้องกัน และให้มีความสมบูรณ์ในตัวองเรื่องที่จะนำเสนอที่ เน้นสั้น ทำให้อ่านพินิจกับไปดสไล
2. รูปถ่าย รูปภาพ ไลดคอมพิวเตอรมีความเหมาะสมกับจุดดูชม พยายามที่ประกอบการนำเสนอสื่อด้วยความรู้ของดูชม
3. ข้อความ ในไลดคอมพิวเตอร 3 หน้า ควรมีรูปแบบข้อความในครึ่งหน้า 2 แนวข้อความ ความสูงของตัวอักษร ควรประมาณ 1/4 นิ้ว มีช่องให้สามารถนำข้อความตัวอักษรให้ชัดเจน ต้องใช้ตัวอักษรให้ดูดีดู และตามรูปแบบสไลด
4. การใช้สี การใช้สีของสไลดจะทำให้เน้นสไลดคอมพิวเตอรดูน่าสนใจ และความแตกต่างได้ชัดเจน ใช้สีที่สะอาดสีงานที่ดูให้อ่านที่เด่นชัดเกินไปไปหรือที่เด่นชัดเกินไป
5. การใช้ตัวอักษรแบบ (font) การใช้ตัวอักษรพิเศษในกราฟใช้มากกว่า 3 แบบสไลดใน 1 หน้าสไลด จะทำให้ดูน่าสนใจและมีทั้งความสนใจที่เนื้อหาที่ดูงานนำเสนอ

หน้าถัดไป >> << หน้าก่อน

คู่มือการใช้งานระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารงานบุคคลของกรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ

หน้าหลัก | อีเมลข่าวสาร | ติดต่อกรมฯ | คำถามตอบ | คู่มือการใช้งาน | ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ | คู่มือประเมิน | คู่มือพนักงาน

บัญชีรายชื่อ

บัญชีผู้ชมในชื่อ

- นางสาว
- สุภาพร
- คือนิ่ม

แนะนำภาษี

แนะนำภาษีเงิน

หน่วยที่ 4

หน่วยที่ 5

หน่วยที่ 6

บัญชีผู้ชม

บัญชีผู้ชมก่อน

หน่วยที่ 4 แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอดูด้วยไลดคอมพิวเตอร

หน่วยที่ 4.1 หน่วยที่ 4.2 หน่วยที่ 4.3 หน่วยที่ 4.4 หน่วยที่ 4.5

★ **หัวข้อที่ 4.5 ข้อควรคำนึงของการนำเสนอดูด้วยไลดคอมพิวเตอร**

ใจสรุป

ข้อควรคำนึงถึงการนำเสนอดูด้วยไลดคอมพิวเตอร เมื่อหารูปภาพ ข้อความ การใช้สีและการใช้ลักษณะพิเศษให้มีความเหมาะสมและสอดคล้องกันมาหาหรือจะเด่นชัดไป โดยยึดหลักการออกแบบและพิเศษไลดคอมพิวเตอร

เปลี่ยนชื่อหน้าสไลดหน้าตั้งแต่ 4.1 หน่วยของการนำเสนอดูด้วยไลดคอมพิวเตอร >> << หน้าถัดไป

หน้าถัดไป >> << หน้าก่อน

6.1.12 แบบฝึกหัดที่ 4.5

คู่มือการใช้งานระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารงานบุคคลของกรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ

หน้าหลัก | อีเมลข่าวสาร | ติดต่อกรมฯ | คำถามตอบ | คู่มือการใช้งาน | ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ | คู่มือประเมิน | คู่มือพนักงาน

บัญชีรายชื่อ

บัญชีผู้ชมในชื่อ

- นางสาว
- สุภาพร
- คือนิ่ม

แนะนำภาษี

แนะนำภาษีเงิน

หน่วยที่ 4

หน่วยที่ 5

หน่วยที่ 6

บัญชีผู้ชม

บัญชีผู้ชมก่อน

หน่วยที่ 4 แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอดูด้วยไลดคอมพิวเตอร

หน่วยที่ 4.1 หน่วยที่ 4.2 หน่วยที่ 4.3 หน่วยที่ 4.4 หน่วยที่ 4.5

★ **หัวข้อที่ 4.5 ข้อควรคำนึงของการนำเสนอดูด้วยไลดคอมพิวเตอร**

แบบฝึกหัดประเภทปรอข้อที่ 4.5

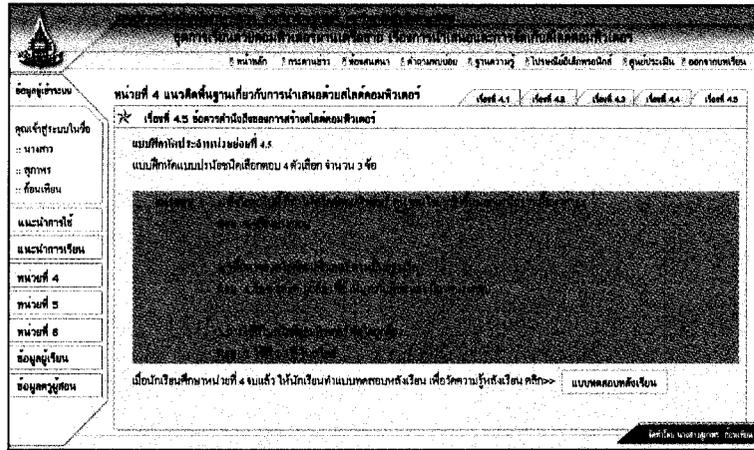
คำอธิบาย ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้อง

แบบฝึกหัดปรอข้อที่ 4.5 เป็นแบบฝึกหัดแบบปรอ ข้อจึงเลือกตอบ 4 คำเลือก จำนวน 3 ข้อ

วัตถุประสงค์

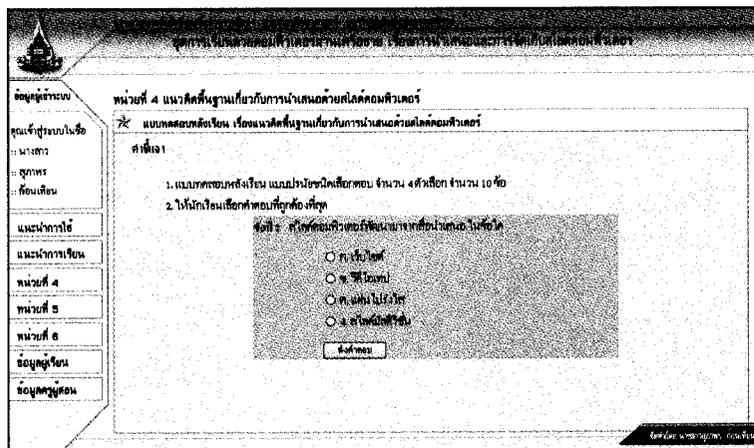
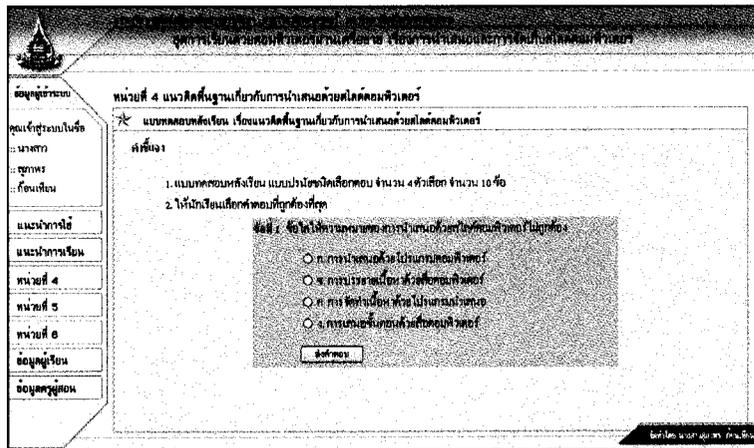
หลังจากศึกษา เรื่องข้อนี้จึงจะสามารถสร้างสไลดคอมพิวเตอรกับส่วนนักเรียนสามารถอธิบายข้อนี้ถึงของการสร้างสไลดคอมพิวเตอรได้ถูกต้อง

คลิกเพื่อทำแบบฝึกหัดปรอข้อที่ 4.5 << ทำแบบฝึกหัด >>



6.1.13 แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยที่ 4 แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอด้วย

สไลด์คอมพิวเตอร์



ชุดการเรียนรู้คอมพิวเตอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง การนำเสนองานกราฟิกกับโปรแกรมกราฟิก

หน่วยที่ 4 แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอด้วยสไลด์คอมพิวเตอร์

แบบทดสอบก่อนเรียน เพื่อแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอด้วยสไลด์คอมพิวเตอร์

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบหลังเรียน แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 ข้อเลือก จำนวน 10 ข้อ
2. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

ข้อที่ 3. การนำเสนองานกราฟิกที่ควรใช้การนำเสนอด้วยสไลด์คอมพิวเตอร์ ไม่เป็นคือ

- ก. บรรยายสด
- ข. สไลด์นิ่ง
- ค. สไลด์นิ่ง
- ง. เอกสาร

คำตอบ

ชุดการเรียนรู้คอมพิวเตอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง การนำเสนองานกราฟิกกับโปรแกรมกราฟิก

หน่วยที่ 4 แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอด้วยสไลด์คอมพิวเตอร์

แบบทดสอบก่อนเรียน เพื่อแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอด้วยสไลด์คอมพิวเตอร์

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบหลังเรียน แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 ข้อเลือก จำนวน 10 ข้อ
2. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

ข้อที่ 3. สไลด์นิ่งคือรูปแบบการนำเสนอด้วยสไลด์คอมพิวเตอร์ในรูปแบบใด

- ก. แบบบรรยาย
- ข. แบบกราฟิก
- ค. เป็นสื่อที่เรียนร่วมกับแบบบรรยาย
- ง. บรรยายสดพร้อมภาพ

คำตอบ

ชุดการเรียนรู้คอมพิวเตอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง การนำเสนองานกราฟิกกับโปรแกรมกราฟิก

หน่วยที่ 4 แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอด้วยสไลด์คอมพิวเตอร์

แบบทดสอบก่อนเรียน เพื่อแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอด้วยสไลด์คอมพิวเตอร์

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบหลังเรียน แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 ข้อเลือก จำนวน 10 ข้อ
2. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

ข้อที่ 3. การนำเสนองานกราฟิกที่ควรใช้การนำเสนอด้วยสไลด์คอมพิวเตอร์

- ก. การบรรยาย
- ข. การนำเสนอด้วยภาพ
- ค. การจัดทำสไลด์นิ่ง
- ง. การนำเสนอด้วยสื่ออื่น

คำตอบ

คู่มือการใช้งานระบบบริหารงานบุคคล (ระบบงานบริหารงานบุคคล) | ระบบงานบริหารงานบุคคล

ข้อมูลผู้ใช้งาน

คุณแจ้งระบบในชื่อ

- นางสาว
- สุภาพร
- ศิรินเดือน

แนะนำภาษาใช้

แนะนำภาษาอื่น

หน่วยที่ 4

หน่วยที่ 5

หน่วยที่ 6

ข้อมูลผู้ใช้งาน

ข้อมูลครูผู้สอน

หน่วยที่ 4 แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอด้วยสไลด์คอมพิวเตอร์

★ แบบทดสอบหลังเรียน เพื่อแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอด้วยสไลด์คอมพิวเตอร์

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบหลังเรียน แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 ข้อเลือก จำนวน 10 ข้อ

2. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

ข้อที่ 1. การออกแบบกราฟ เป็นขั้นตอนใดของการนำเสนอด้วยสไลด์

- ก. การใส่เนื้อหา
- ข. การจัดทำโครงแบบกราฟนำเสนอ
- ค. การทำเรื่องเนื้อหาและการใส่พื้นผิวเนื้อหา
- ง. การเตรียมเนื้อหา

ส่งคำตอบ

คู่มือการใช้งานระบบบริหารงานบุคคล (ระบบงานบริหารงานบุคคล) | ระบบงานบริหารงานบุคคล

ข้อมูลผู้ใช้งาน

คุณแจ้งระบบในชื่อ

- นางสาว
- สุภาพร
- ศิรินเดือน

แนะนำภาษาใช้

แนะนำภาษาอื่น

หน่วยที่ 4

หน่วยที่ 5

หน่วยที่ 6

ข้อมูลผู้ใช้งาน

ข้อมูลครูผู้สอน

หน่วยที่ 4 แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอด้วยสไลด์คอมพิวเตอร์

★ แบบทดสอบหลังเรียน เพื่อแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอด้วยสไลด์คอมพิวเตอร์

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบหลังเรียน แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 ข้อเลือก จำนวน 10 ข้อ

2. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

ข้อที่ 2. ข้อใดเป็นจุดเด่นของการนำเสนอด้วยสไลด์คอมพิวเตอร์

- ก. การทำเรื่องแบบกราฟนำเสนอ
- ข. การทำโครงแบบกราฟนำเสนอ
- ค. การทำเรื่องเนื้อหาและการใส่พื้นผิวเนื้อหา
- ง. การเตรียมเนื้อหา

ส่งคำตอบ

คู่มือการใช้งานระบบบริหารงานบุคคล (ระบบงานบริหารงานบุคคล) | ระบบงานบริหารงานบุคคล

ข้อมูลผู้ใช้งาน

คุณแจ้งระบบในชื่อ

- นางสาว
- สุภาพร
- ศิรินเดือน

แนะนำภาษาใช้

แนะนำภาษาอื่น

หน่วยที่ 4

หน่วยที่ 5

หน่วยที่ 6

ข้อมูลผู้ใช้งาน

ข้อมูลครูผู้สอน

หน่วยที่ 4 แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอด้วยสไลด์คอมพิวเตอร์

★ แบบทดสอบหลังเรียน เพื่อแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอด้วยสไลด์คอมพิวเตอร์

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบหลังเรียน แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 ข้อเลือก จำนวน 10 ข้อ

2. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

ข้อที่ 3. ข้อใดไม่ใช่ข้อดีของการนำเสนอด้วยสไลด์คอมพิวเตอร์

- ก. มีแบบกราฟนำเสนอ
- ข. การทำโครงแบบกราฟนำเสนอ
- ค. มีกราฟนำเสนอเนื้อหาและการใส่พื้นผิวเนื้อหา
- ง. มีกราฟนำเสนอเนื้อหา

ส่งคำตอบ

คู่มือการใช้งานระบบคอมพิวเตอร์ 1.00 การนำเสนอสไลด์คอมพิวเตอร์

หน่วยที่ 4 แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอด้วยสไลด์คอมพิวเตอร์

แบบทดสอบหลังเรียน เรื่องแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอด้วยสไลด์คอมพิวเตอร์

คำสั่ง

1. แบบทดสอบหลังเรียน แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ
 2. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

ข้อที่ ๑ การเรียงสไลด์คอมพิวเตอร์ที่นำเสนอสไลด์เป็นอันดับแรก

ก. รูปภาพ
 ข. เนื้อหา
 ค. สีตัวอักษร
 ง. การนำข้อ

ส่งคำตอบ

คู่มือการใช้งานระบบคอมพิวเตอร์ 1.00 การนำเสนอสไลด์คอมพิวเตอร์

หน่วยที่ 4 แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอด้วยสไลด์คอมพิวเตอร์

แบบทดสอบหลังเรียน เรื่องแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอด้วยสไลด์คอมพิวเตอร์

คำสั่ง

1. แบบทดสอบหลังเรียน แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ
 2. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

ข้อที่ ๑ สไลด์เป็นวิธีการนำเสนอที่นิยมใช้กันมากที่สุด

ก. สไลด์ (แบบกราฟ) จำนวนตัวอักษร
 ข. ใช้สีตัวอักษรและสีพื้นหลังเป็นสีเดียวตลอด
 ค. ส่วนเนื้อหาอยู่บนพื้นที่สไลด์คอมพิวเตอร์
 ง. ใช้สีพื้นหลัง แบบ ไม่เป็นพื้นหลัง

ส่งคำตอบ

6.2 หน่วยที่ 5 หลักการออกแบบและผลิตสไลด์คอมพิวเตอร์

คู่มือการใช้งานระบบคอมพิวเตอร์ 1.00 การนำเสนอสไลด์คอมพิวเตอร์

หน่วยที่ 5 หลักการออกแบบและผลิตสไลด์คอมพิวเตอร์

ข้อสอบปรนัยเรียน

1. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน เพื่อทดสอบระดับความรู้ของตนเองก่อนเรียน
 2. ศึกษาบทเรียน มีกิจกรรมดังนี้

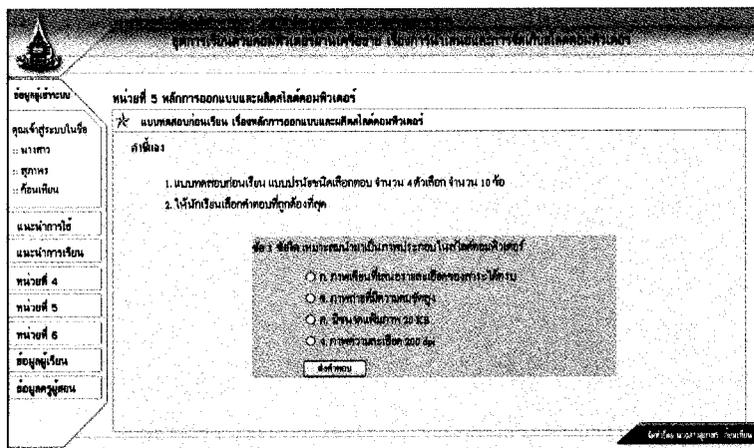
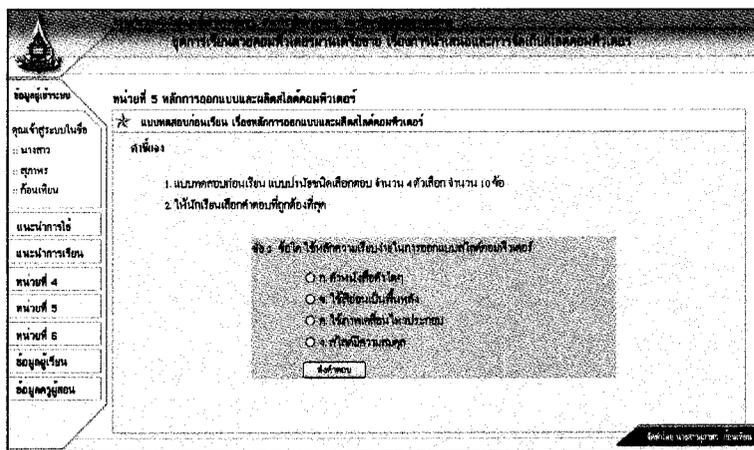
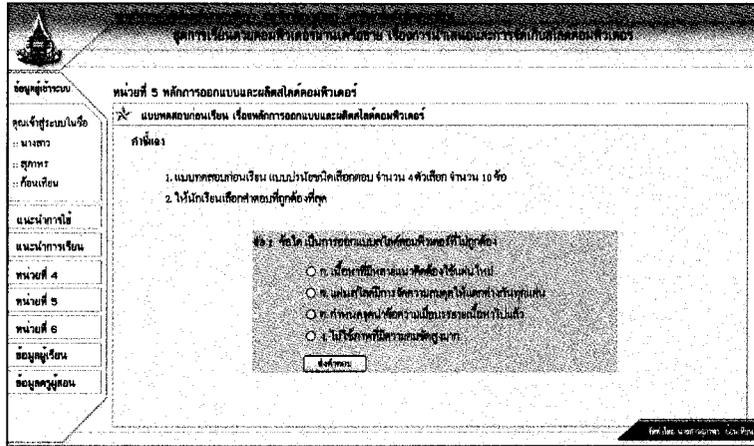
2.1 ศึกษาบทเรียน ประกอบด้วยบทสังเนศ สติ แนวคิด และวัตถุประสงค์
 2.2 ศึกษาเนื้อหา ประกอบด้วยเนื้อหาในหน่วยที่ 5 หัวข้อที่ 5.1, 5.2, 5.3, 5.4 และ 5.5
 2.3 ทำแบบฝึกหัดในแต่ละหัวข้อ ประกอบด้วยแบบฝึกหัดปรนัยชนิดเลือกตอบจำนวน 4 ตัวเลือก และแบบฝึกหัดแบบอัตนัย
 2.4 ทำกิจกรรมระหว่างเรียน ประกอบด้วยภาระงานจำทำ หัดสนทนา ทำตามแบบอย่าง ฐานความรู้ ไปจนถึงขั้นกิจกรรมอภิ
 และสรุปประเมิน

3. หลังจากศึกษาบทเรียนแล้ว ให้นักเรียน ทำแบบทดสอบ หลังเรียน เพื่อทดสอบระดับความรู้ของตนเองหลังเรียน

แบบทดสอบก่อนเรียน แนนการประเมิน เข้าสู่วิทยา แบบทดสอบหลังเรียน

6.2.1 แบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยที่ 5 หลักการออกแบบและผลิตสไลด์

คอมพิวเตอร์



ศูนย์คุณธรรม

คุณเจ้ชวนใบเรือ

- นางสาว
- สุภาพ
- เชียงใหม่

แนะนำการใช้

แนะนำการใช้งาน

หน่วยที่ 4

หน่วยที่ 5

หน่วยที่ 6

ข้อมูลผู้เรียน

ข้อมูลครูผู้สอน

หน่วยที่ 5 หลักการออกแบบและผลิตสื่อคอมพิวเตอร์

★ แบบทดสอบก่อนเรียน เรื่องหลักการออกแบบและผลิตสื่อคอมพิวเตอร์

คำถาม

1. แบบทดสอบก่อนเรียน แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 ข้อเลือก จำนวน 10 ข้อ

2. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

ข้อ 4. ภาพในข้อใดไม่ตรงกับคำในรูปแบบกราฟ

- ก. ภาพที่ 1 เป็นเส้นกราฟ
- ข. ภาพที่ 2
- ค. ภาพที่ 3
- ง. ภาพที่ 4 เป็นกราฟเส้น

ส่งคำตอบ

ศูนย์คุณธรรม

คุณเจ้ชวนใบเรือ

- นางสาว
- สุภาพ
- เชียงใหม่

แนะนำการใช้

แนะนำการใช้งาน

หน่วยที่ 4

หน่วยที่ 5

หน่วยที่ 6

ข้อมูลผู้เรียน

ข้อมูลครูผู้สอน

หน่วยที่ 5 หลักการออกแบบและผลิตสื่อคอมพิวเตอร์

★ แบบทดสอบก่อนเรียน เรื่องหลักการออกแบบและผลิตสื่อคอมพิวเตอร์

คำถาม

1. แบบทดสอบก่อนเรียน แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 ข้อเลือก จำนวน 10 ข้อ

2. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

ข้อ 4. ข้อใดเป็นปัจจัยที่ควรนำมาพิจารณาในการออกแบบสื่อคอมพิวเตอร์ที่ถูกต้อง

- ก. สีที่ใช้ในแบบสื่อคอมพิวเตอร์
- ข. ใช้ตัวอักษรขนาดใหญ่ ไม่ให้คนตาบอด
- ค. กำหนดขนาดตัวอักษรที่อ่านง่าย ไม่ให้เล็ก
- ง. กำหนดสีพื้นหลังที่ตัดกับสีตัวอักษร

ส่งคำตอบ

ศูนย์คุณธรรม

คุณเจ้ชวนใบเรือ

- นางสาว
- สุภาพ
- เชียงใหม่

แนะนำการใช้

แนะนำการใช้งาน

หน่วยที่ 4

หน่วยที่ 5

หน่วยที่ 6

ข้อมูลผู้เรียน

ข้อมูลครูผู้สอน

หน่วยที่ 5 หลักการออกแบบและผลิตสื่อคอมพิวเตอร์

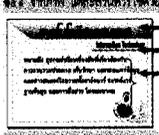
★ แบบทดสอบก่อนเรียน เรื่องหลักการออกแบบและผลิตสื่อคอมพิวเตอร์

คำถาม

1. แบบทดสอบก่อนเรียน แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 ข้อเลือก จำนวน 10 ข้อ

2. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

ข้อ 4. ภาพที่ 3 แสดงให้เห็นว่าใช้หลักการออกแบบใด



หลักการออกแบบที่เน้นให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้

- ก. ภาพที่ 1 ใช้ตัวอักษรที่เล็กเกินไป
- ข. ภาพที่ 2 ใช้ตัวอักษรที่เล็กเกินไป
- ค. ภาพที่ 3 ใช้ตัวอักษรที่เล็กเกินไป
- ง. ภาพที่ 4 ใช้ตัวอักษรที่เล็กเกินไป

ส่งคำตอบ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ (ฉบับปรับปรุง) ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

สังคมศึกษา

คุณเจ้ชวนใบชื่อ
: นางสาว
: สุภาพร
: ศิรินเดือน

แนะนำการใช้
แนะนำการเรียน

หน่วยที่ ๔
หน่วยที่ ๕
หน่วยที่ ๖

สังคมศึกษา
สังคมศึกษา

หน่วยที่ ๕ หลักการออกแบบและผลิตโลโก้คอมพิวเตอร์

★ แบบทดสอบก่อนเรียน เรื่องหลักการออกแบบและผลิตโลโก้คอมพิวเตอร์

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบก่อนเรียน แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน ๔ ข้อเลือก จำนวน ๑๐ ข้อ
2. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

ข้อ ๑. สัญลักษณ์กราฟิกใช้กับสิ่งใดต่อไปนี้

ก. สิ่งพิมพ์
 ข. สิ่งนำเสนอ
 ค. สิ่งป้อนข้อมูล
 ง. สิ่งรับข้อมูล

คำตอบ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ (ฉบับปรับปรุง) ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

สังคมศึกษา

คุณเจ้ชวนใบชื่อ
: นางสาว
: สุภาพร
: ศิรินเดือน

แนะนำการใช้
แนะนำการเรียน

หน่วยที่ ๔
หน่วยที่ ๕
หน่วยที่ ๖

สังคมศึกษา
สังคมศึกษา

หน่วยที่ ๕ หลักการออกแบบและผลิตโลโก้คอมพิวเตอร์

★ แบบทดสอบก่อนเรียน เรื่องหลักการออกแบบและผลิตโลโก้คอมพิวเตอร์

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบก่อนเรียน แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน ๔ ข้อเลือก จำนวน ๑๐ ข้อ
2. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

ข้อ ๒. สัญลักษณ์กราฟิกใช้กับสิ่งใดต่อไปนี้

ก. สิ่งพิมพ์ + สิ่งนำเสนอ
 ข. สิ่งนำเสนอ + สิ่งป้อนข้อมูล
 ค. สิ่งป้อนข้อมูล + สิ่งรับข้อมูล
 ง. สิ่งรับข้อมูล + สิ่งพิมพ์

คำตอบ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ (ฉบับปรับปรุง) ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

สังคมศึกษา

คุณเจ้ชวนใบชื่อ
: นางสาว
: สุภาพร
: ศิรินเดือน

แนะนำการใช้
แนะนำการเรียน

หน่วยที่ ๔
หน่วยที่ ๕
หน่วยที่ ๖

สังคมศึกษา
สังคมศึกษา

หน่วยที่ ๕ หลักการออกแบบและผลิตโลโก้คอมพิวเตอร์

★ แบบทดสอบก่อนเรียน เรื่องหลักการออกแบบและผลิตโลโก้คอมพิวเตอร์

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบก่อนเรียน แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน ๔ ข้อเลือก จำนวน ๑๐ ข้อ
2. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

ข้อ ๓. การนำสีมาใช้กับสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ควรพิจารณาเรื่องใดต่อไปนี้

ก. ความคงทนของสีและสีที่ปรากฏบนสื่อ
 ข. วัตถุประสงค์ในการใช้สีและสีที่ปรากฏบนสื่อ
 ค. แนวทางการออกแบบกราฟิกบนสื่อ
 ง. การใช้สีที่เหมาะสมกับสื่อและวัตถุประสงค์

คำตอบ

คู่มือการใช้งานระบบบริหารจัดการเรียนการสอน (ระบบจัดการเรียนการสอน)

หน้าหลัก | กระดานข่าว | ข้อมูลระบบ | คู่มือการใช้งาน | รายงานผล | ฝึกอบรม | วิทยานิพนธ์ | วิทยานิพนธ์ | ฝึกอบรม | วิทยานิพนธ์

สวัสดีครับ

คุณแจ้งรูปแบบใบชื่อ
:: นางสาว
:: สุภาพร
:: ก้อนเทียน

แนะนำการใช้
แนะนำการใช้งาน
หน้าที่ยี่ 4
หน้าที่ยี่ 5
หน้าที่ยี่ 6
ข้อมูลผู้เรียน
ข้อมูลครูผู้สอน

หน้าที่ยี่ 5 หลักการออกแบบและผลิตสื่อคอมพิวเตอร์

* แบบทดสอบก่อนเรียน เรื่องหลักการออกแบบและผลิตสื่อคอมพิวเตอร์

คำถาม

1. แบบทดสอบก่อนเรียน แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 ข้อเลือก จำนวน 10 ข้อ
2. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

ข้อ ๑๑. ผู้ใดเป็นต้นคิดใช้คอมพิวเตอร์ในการผลิตสื่อคอมพิวเตอร์ที่ควบคุมโดยคอมพิวเตอร์ของอเมริกา

ก. การทอเส้นใยของอเมริกา
 ข. จอคอมพิวเตอร์แบบสัมผัส
 ค. ชุดควบคุมของรถยนต์อเมริกัน
 ง. ตัวอักษรนำขลุ่ยชาวอเมริกัน

6.2.2 แผนการเรียนรู้

คู่มือการใช้งานระบบบริหารจัดการเรียนการสอน (ระบบจัดการเรียนการสอน)

หน้าหลัก | กระดานข่าว | ข้อมูลระบบ | คู่มือการใช้งาน | รายงานผล | ฝึกอบรม | วิทยานิพนธ์ | วิทยานิพนธ์ | ฝึกอบรม | วิทยานิพนธ์

สวัสดีครับ

คุณแจ้งรูปแบบใบชื่อ
:: นางสาว
:: สุภาพร
:: ก้อนเทียน

แนะนำการใช้
แนะนำการใช้งาน
หน้าที่ยี่ 4
หน้าที่ยี่ 5
หน้าที่ยี่ 6
ข้อมูลผู้เรียน
ข้อมูลครูผู้สอน

หน้าที่ยี่ 5 หลักการออกแบบและผลิตสื่อคอมพิวเตอร์

* แผนการเรียนรู้

แนวคิด

1. หลักการออกแบบสื่อคอมพิวเตอร์ คือ ความเรียบง่าย ความคงตัว ความทนทาน และมีความปลอดภัย มีจุดประสงค์และความหมาย
2. หลักการใช้ภาพประกอบสื่อคอมพิวเตอร์ มีทั้งเพื่อเป้าหมายการนำเสนอด้วย ลักษณะของภาพ รูปแบบของภาพ ขนาดและสีภาพ และแหล่งที่มาของภาพ
3. หลักการใช้ข้อความและตัวอักษรในสื่อคอมพิวเตอร์ สิ่งควรรู้ควรรู้คือ ลักษณะของแบบตัวอักษร และขนาดของตัวอักษร
4. สิ่งสำคัญของการใช้สีในสื่อคอมพิวเตอร์ คือ การเลือกโทนสีให้เข้ากับเนื้อหาสาระของงาน ภาพหรือตัวอักษรเป็นสีพื้นบนที่เนียน หรือสีที่กลมกลืนกัน
5. การเลือกใช้เทคนิคข้อความและภาพเคลื่อนไหวสำหรับสื่อคอมพิวเตอร์ ซึ่งใช้กันมากคือ 8-bit และ 256-bit Animation นั้น ผู้สร้างสื่อรูปแบบใดก็ตาม ควรให้ความเหมาะสม

ทำไม่ได้

คู่มือการใช้งานระบบบริหารจัดการเรียนการสอน (ระบบจัดการเรียนการสอน)

หน้าหลัก | กระดานข่าว | ข้อมูลระบบ | คู่มือการใช้งาน | รายงานผล | ฝึกอบรม | วิทยานิพนธ์ | วิทยานิพนธ์ | ฝึกอบรม | วิทยานิพนธ์

สวัสดีครับ

คุณแจ้งรูปแบบใบชื่อ
:: นางสาว
:: สุภาพร
:: ก้อนเทียน

แนะนำการใช้
แนะนำการใช้งาน
หน้าที่ยี่ 4
หน้าที่ยี่ 5
หน้าที่ยี่ 6
ข้อมูลผู้เรียน
ข้อมูลครูผู้สอน

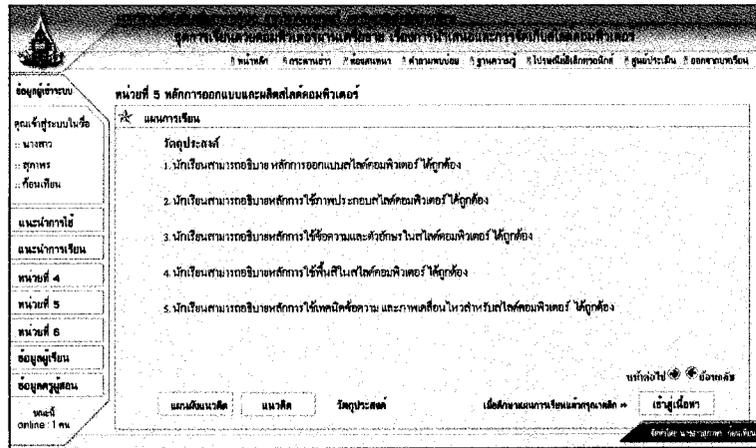
หน้าที่ยี่ 5 หลักการออกแบบและผลิตสื่อคอมพิวเตอร์

* แผนการเรียนรู้

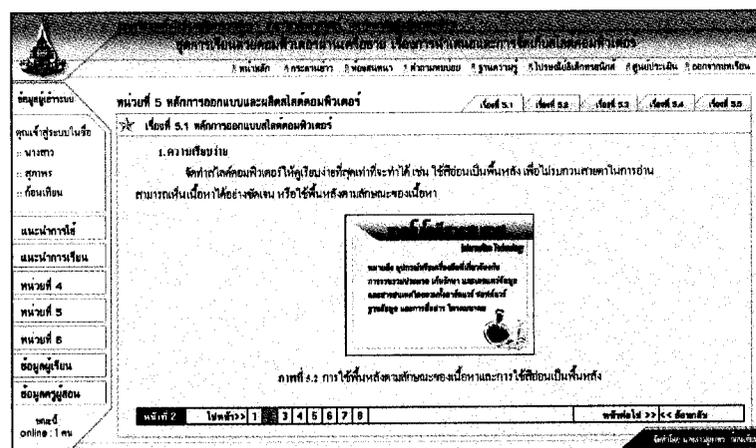
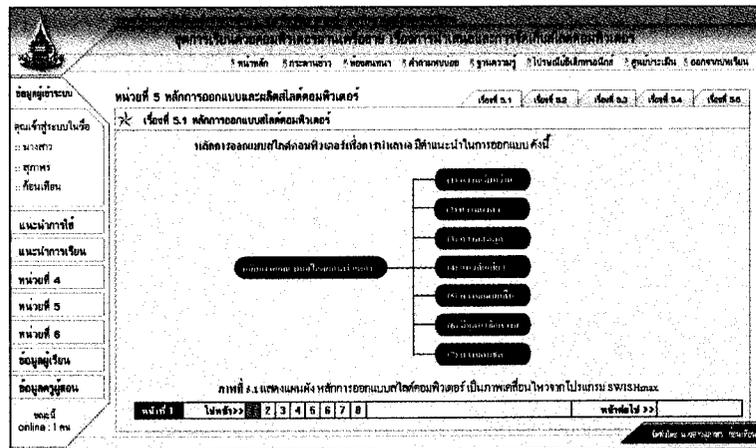
แผนผังแนวคิดบทที่ 5 หลักการออกแบบและผลิตสื่อคอมพิวเตอร์

```

    graph LR
      A[หน้าที่ยี่ 5  
หลักการออกแบบและผลิต  
สื่อคอมพิวเตอร์] --- B[5.1 หลักการออกแบบสื่อคอมพิวเตอร์]
      A --- C[5.2 หลักการใช้ภาพประกอบสื่อคอมพิวเตอร์]
      A --- D[5.3 หลักการใช้ข้อความและตัวอักษรในสื่อคอมพิวเตอร์]
      A --- E[5.4 หลักการใช้สีในสื่อคอมพิวเตอร์]
      A --- F[5.5 หลักการใช้เทคนิคข้อความ  
และภาพเคลื่อนไหวสำหรับสื่อคอมพิวเตอร์]
    
```



6.2.3 เรื่องที่ 5.1 หลักการออกแบบสไลด์คอมพิวเตอร์



ศูนย์คุณธรรม

หน่วยที่ 5 หลักการออกแบบและผลิตสื่อคอมพิวเตอร์

เรื่องที่ 5.1 หลักการออกแบบสื่อคอมพิวเตอร์

3. ความสอดคล้อง (Consistency) ที่สำคัญที่สุดในการนำเสนอสื่อคอมพิวเตอร์ซึ่งเป็นเรื่องเกี่ยวกับเรื่องเดียวกัน คือ สื่อเดียวกันในการออกแบบที่หมายถึงต้องให้รูปแบบสื่อคอมพิวเตอร์เดียวกันทุกหน้าที่เกี่ยวกับเนื้อหาในนั้น โดยไม่ทำเป็นเหมือนสิ่งอื่นที่เห็น หรืองานออกแบบตัวอักษรแตกต่างกันอย่างเห็นชัดๆ หรือเป็นเนื้อหา ออกออกไป จะสามารถเปรียบเทียบกันได้ เช่น สีตัวอักษรในสื่อคอมพิวเตอร์ให้ดูแตกต่างกันได้บ้าง หรืออาจมีการเปลี่ยนแปลงสีในหน้าต่างๆ จากเนื้อหาใหญ่สู่หน้าต่างย่อยที่ได้เช่นกัน

หลักการออกแบบสื่อ

สื่อ

ใช้ตาม Microsoft PowerPoint

นำเสนอที่ หน้าจอ

หลักการออกแบบสื่อ

สื่อ

ใช้ตาม Microsoft PowerPoint

นำเสนอที่ หน้าจอ

หลักการออกแบบสื่อ

สื่อ

ใช้ตาม Microsoft PowerPoint

นำเสนอที่ หน้าจอ

ภาพที่ 5.3 การใช้รูปแบบสื่อคอมพิวเตอร์เหมือนกันทุกหน้าเพื่อความสอดคล้องในการนำเสนอ

หน้า 4 | โพลี >>> | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | | หน้าถัดไป >> | 16 | 17 | 18 |

ศูนย์คุณธรรม

หน่วยที่ 5 หลักการออกแบบและผลิตสื่อคอมพิวเตอร์

เรื่องที่ 5.1 หลักการออกแบบสื่อคอมพิวเตอร์

1. ความสมดุล อาจออกแบบส่วนประกอบของสื่อคอมพิวเตอร์ในลักษณะสมดุลแบบแผน (Formal balance) หรือสมดุลแบบไม่เป็นแบบแผน (Informal balance) ก็ได้ แต่ต้องระวังให้ทุกหน้ามีลักษณะและความสมดุลที่สื่อใช้เหมือนกัน เพื่อความสอดคล้อง

รูปที่ 5.4 การจัดวางสมดุลภายในหน้าต่าง

รูปที่ 5.4 การจัดวางสมดุลภายในหน้าต่าง

หน้า 4 | โพลี >>> | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | | หน้าถัดไป >> | 16 | 17 | 18 |

ศูนย์คุณธรรม

หน่วยที่ 5 หลักการออกแบบและผลิตสื่อคอมพิวเตอร์

เรื่องที่ 5.1 หลักการออกแบบสื่อคอมพิวเตอร์

4. แนวคิดสื่อ ในสื่อคอมพิวเตอร์มีหลายแนวคิดและภาพที่ปรากฏในสื่อคอมพิวเตอร์นั้นๆ คือเป็นเนื้อหาของแต่ละแนวคิดกัน หากเนื้อหาเป็นภาพเคลื่อนไหวหรือเนื้อหาสื่อเชิงโต้ตอบนั้นไป

รูปที่ 5.6 การบรรจุเนื้อหาที่เป็นแนวคิดใหญ่และลงมาเป็นแนวคิดย่อยสื่อในสื่อคอมพิวเตอร์

รูปที่ 5.6 การบรรจุเนื้อหาที่เป็นแนวคิดใหญ่และลงมาเป็นแนวคิดย่อยสื่อในสื่อคอมพิวเตอร์

หน้า 4 | โพลี >>> | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | | หน้าถัดไป >> | 16 | 17 | 18 |

คู่มือการใช้งานระบบสารสนเทศในการบริหารงานบัณฑิตวิทยาลัย

หน้าหลัก | ทรัพยากรข่าว | บทความข่าว | คำถามพบบ่อย | ฐานความรู้ | โปรแกรมที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน | คู่มือระบบเดิม | ข้อความพิเศษ

หน้าที่ย่อย: หน้าที่ย่อย 1 | หน้าที่ย่อย 2 | หน้าที่ย่อย 3 | หน้าที่ย่อย 4 | หน้าที่ย่อย 5 | หน้าที่ย่อย 6

หน้าที่ย่อย 5

หน้าที่ย่อย 5: พักการออกแบบและผลิตสื่อคอมพิวเตอร์

หัวข้อที่ 5.1 พักการออกแบบและผลิตสื่อคอมพิวเตอร์

5.1.1 พักการออกแบบและผลิตสื่อคอมพิวเตอร์

5.1.1.1 การออกแบบกราฟิกให้เหมาะสมกับลักษณะของเนื้อหาใช้บนสื่อหรือหน้าจอและใช้สีที่ดูแล้วสบายตา เลือกกราฟิกที่ไม่ซับซ้อนและใช้ถูกต้องตามเนื้อหา รวมถึงให้ความเหมาะสมกับเนื้อหาที่เป็นภาพสารหรือไม่เป็นทางการด้วย

ภาพที่ 5.4 การใช้อุปกรณ์และกราฟิกให้เหมาะสมกับเนื้อหา

หน้าที่ย่อย 6 | ไปหน้า >>> | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | หน้าที่ย่อย >>> <<< | สิ้นสุด

คู่มือการใช้งานระบบสารสนเทศในการบริหารงานบัณฑิตวิทยาลัย

หน้าหลัก | ทรัพยากรข่าว | บทความข่าว | คำถามพบบ่อย | ฐานความรู้ | โปรแกรมที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน | คู่มือระบบเดิม | ข้อความพิเศษ

หน้าที่ย่อย: หน้าที่ย่อย 1 | หน้าที่ย่อย 2 | หน้าที่ย่อย 3 | หน้าที่ย่อย 4 | หน้าที่ย่อย 5 | หน้าที่ย่อย 6

หน้าที่ย่อย 5

หน้าที่ย่อย 5: พักการออกแบบและผลิตสื่อคอมพิวเตอร์

หัวข้อที่ 5.1 พักการออกแบบและผลิตสื่อคอมพิวเตอร์

หัวข้อที่ 5.1.1 พักการออกแบบและผลิตสื่อคอมพิวเตอร์

5.1.1.2 การกำหนดจุดข้อความ เมื่อมีรายละเอียดที่ไม่ควรเน้นย้ำ จะมีทิศทางของเส้นนำสายตาที่ส่งเสริมรายละเอียดในส่วนนั้นขึ้น

ภาพที่ 5.1 การกำหนดจุดข้อความ เมื่อมีรายละเอียดที่ไม่ควรเน้นย้ำ จะมีทิศทางของเส้นนำสายตาที่ส่งเสริมรายละเอียดในส่วนนั้นขึ้น

หน้าที่ย่อย 7 | ไปหน้า >>> | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | หน้าที่ย่อย >>> <<< | สิ้นสุด

คู่มือการใช้งานระบบสารสนเทศในการบริหารงานบัณฑิตวิทยาลัย

หน้าหลัก | ทรัพยากรข่าว | บทความข่าว | คำถามพบบ่อย | ฐานความรู้ | โปรแกรมที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน | คู่มือระบบเดิม | ข้อความพิเศษ

หน้าที่ย่อย: หน้าที่ย่อย 1 | หน้าที่ย่อย 2 | หน้าที่ย่อย 3 | หน้าที่ย่อย 4 | หน้าที่ย่อย 5 | หน้าที่ย่อย 6

หน้าที่ย่อย 5

หน้าที่ย่อย 5: พักการออกแบบและผลิตสื่อคอมพิวเตอร์

หัวข้อที่ 5.1 พักการออกแบบและผลิตสื่อคอมพิวเตอร์

หัวข้อที่ 5.1.1 พักการออกแบบและผลิตสื่อคอมพิวเตอร์

5.1.1.3 หลีกเลี่ยงการใช้ภาพนิ่ง (static image) ของภาพ เนื่องจากความคมชัดของจอคอมพิวเตอร์จะมีเพียง 72-96 จุดภาพต่อนิ้วเท่านั้น ส่งผลให้ภาพกราฟิกที่ละเอียดมากจะมองเห็นไม่ชัดเมื่อส่องใช้ภาพที่มีความละเอียดสูงมากกว่าใช้ภาพในรูปแบบ JPEG ที่มีความคมชัดปานกลางและปรับค่าไม่ให้สูงเกินกว่าประมาณ 15-18 bpp โดยมีให้บนเครื่องที่ใช้ในการชมเป็นหลัก และเลือกกราฟิกที่ไม่ซับซ้อนเพื่อลดขนาด

โดยสรุป

จุดเน้นที่ผู้สร้างควรให้ความสำคัญคือจุดการออกแบบสื่อให้สอดคล้องกับสื่อที่สร้างงานนำเสนอคือ ความเรียบง่าย ความคงที่ ความสมดุล มีเนื้อหาที่ตรงไปตรงมา ไม่ซับซ้อน มีลักษณะเด่น ความสอดคล้องกัน มีจุดนำข้อความ และความเหมาะสม

เปลี่ยนรูปแบบการพิมพ์หน้าที่ย่อย 5.1 พักการออกแบบและผลิตสื่อคอมพิวเตอร์ >>> | หน้าที่ย่อย 6 >>>

หน้าที่ย่อย 8 | ไปหน้า >>> | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | หน้าที่ย่อย >>> <<< | สิ้นสุด

6.2.4 แบบฝึกหัด 5.1

คู่มือการใช้งานระบบและผลิตภัณฑ์คอมพิวเตอร์

หน้าหลัก | กระดานข่าว | ข่าวด่วน | ข่าวประชาสัมพันธ์ | ข่าวประชาสัมพันธ์ | ข่าวประชาสัมพันธ์ | ข่าวประชาสัมพันธ์ | ข่าวประชาสัมพันธ์

หน้าหลัก | หน้า 4 | หน้า 5 | หน้า 6 | หน้า 7 | หน้า 8

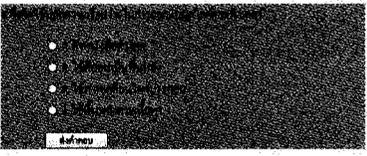
หน้า 5 หลักการออกแบบและผลิตสื่อคอมพิวเตอร์

★ เนื้อที่ 5.1 หลักการออกแบบสื่อคอมพิวเตอร์

แบบฝึกหัดประจำหน่วยที่ 5.1

ตอนที่ 1 : แบบฝึกหัดแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 3 ข้อ

คำถาม : ให้คลิกวงเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด



© 2552 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

คู่มือการใช้งานระบบและผลิตภัณฑ์คอมพิวเตอร์

หน้าหลัก | กระดานข่าว | ข่าวด่วน | ข่าวประชาสัมพันธ์ | ข่าวประชาสัมพันธ์ | ข่าวประชาสัมพันธ์ | ข่าวประชาสัมพันธ์ | ข่าวประชาสัมพันธ์

หน้าหลัก | หน้า 4 | หน้า 5 | หน้า 6 | หน้า 7 | หน้า 8

หน้า 5 หลักการออกแบบและผลิตสื่อคอมพิวเตอร์

★ เนื้อที่ 5.1 หลักการออกแบบสื่อคอมพิวเตอร์

แบบฝึกหัดประจำหน่วยที่ 5.1

ตอนที่ 1 : แบบฝึกหัดแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 3 ข้อ

เฉลยตอบ :

- 1. ความหมายของสื่อคอมพิวเตอร์
- 2. ข้อใดคือ สื่อที่นำข้อมูลมาประมวลผล
- 3. ข้อใดคือ สื่อที่นำข้อมูลมาประมวลผล
- 4. ข้อใดคือ สื่อที่นำข้อมูลมาประมวลผล

<<คลิกที่นี่>> เพื่อทำแบบฝึกหัดตอนที่ 2

© 2552 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

คู่มือการใช้งานระบบและผลิตภัณฑ์คอมพิวเตอร์

หน้าหลัก | กระดานข่าว | ข่าวด่วน | ข่าวประชาสัมพันธ์ | ข่าวประชาสัมพันธ์ | ข่าวประชาสัมพันธ์ | ข่าวประชาสัมพันธ์ | ข่าวประชาสัมพันธ์

หน้าหลัก | หน้า 4 | หน้า 5 | หน้า 6 | หน้า 7 | หน้า 8

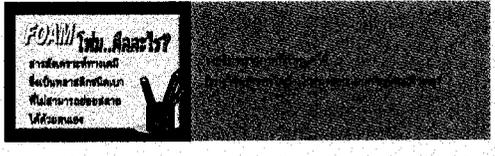
หน้า 5 หลักการออกแบบและผลิตสื่อคอมพิวเตอร์

★ เนื้อที่ 5.1 หลักการออกแบบสื่อคอมพิวเตอร์

แบบฝึกหัดประจำหน่วยที่ 5.1

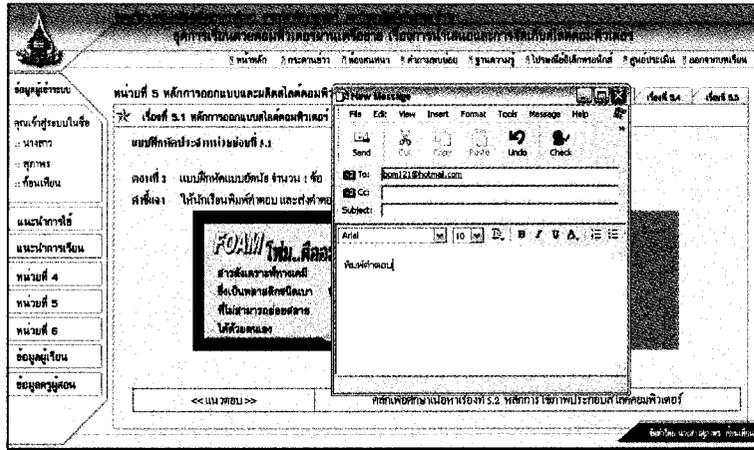
ตอนที่ 2 : แบบฝึกหัดแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 1 ข้อ

คำถาม : ให้คลิกวงเลือกคำตอบและทำข้อทบทวนไปจนถึงข้อสุดท้าย

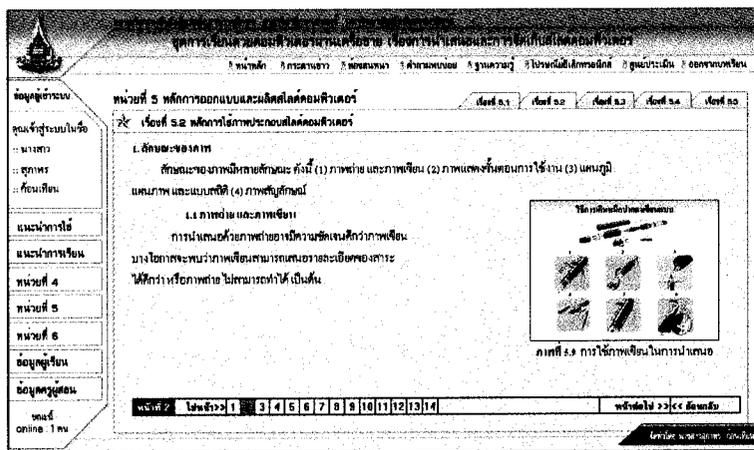
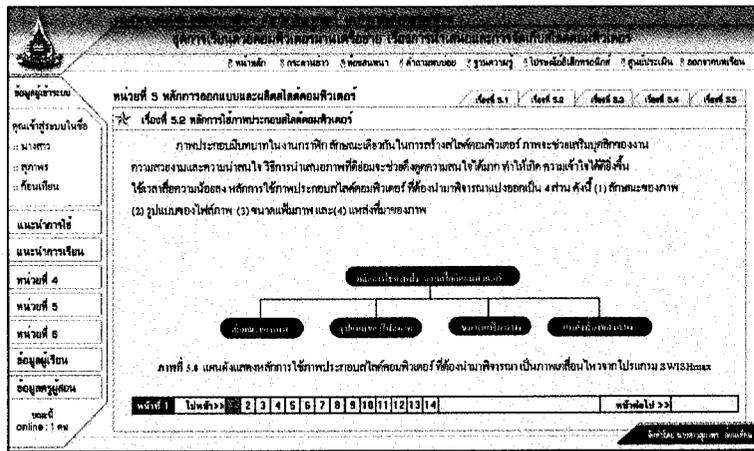


<< แล ้วย >> คลิกเพื่อทำแบบฝึกหัดที่ 5.2 หลักการใช้ภาพประกอบในสื่อคอมพิวเตอร์

© 2552 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี



6.2.5 เรื่องที่ 5.2 หลักการใช้ภาพประกอบสไลด์คอมพิวเตอร์



คู่มือการใช้งานระบบประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 5 หน้าหลัก 5 กระดานข่าว 5 ข้อความข่าว 5 คำถามตอบ 5 คำถามวิจัย 5 ใบเสนอขายผลิตภัณฑ์ 5 คู่มือประเมิน 5 ข้อความประเมิน

หน้าหลัก 5.1 หน้าหลัก 5.2 หน้าการใช้งานระบบประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 5.3 หน้าการใช้งานระบบประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 5.4 หน้าการใช้งานระบบประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 5.5 หน้าการใช้งานระบบประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

หน้าหลัก 5.2 หน้าการใช้งานระบบประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3. ภาพแสดงขั้นตอนการใช้งาน หรือวิธีการ ขั้นตอนการประเมินจะเป็นการให้ การตรวจดูภาพที่ใช้จะสื่อแสดงเมื่อหาตัวได้อ่างค้นดู ภาพที่แสดงคือจำนวนที่ส่งถึงภาพ 4 ครั้งเป็นอันจบ

ภาพที่ 5.10 การใช้งานภาพตามขั้นตอนการดำเนินงานภาพประเมิน

หน้า 5 ใบเสนอขาย >>> 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 <<< หน้าต่อไป >>> <<< สิ้นสุด

คู่มือการใช้งานระบบประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 5 หน้าหลัก 5 กระดานข่าว 5 ข้อความข่าว 5 คำถามตอบ 5 คำถามวิจัย 5 ใบเสนอขายผลิตภัณฑ์ 5 คู่มือประเมิน 5 ข้อความประเมิน

หน้าหลัก 5.1 หน้าหลัก 5.2 หน้าการใช้งานระบบประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 5.3 หน้าการใช้งานระบบประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 5.4 หน้าการใช้งานระบบประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 5.5 หน้าการใช้งานระบบประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

หน้าหลัก 5.2 หน้าการใช้งานระบบประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3. ภาพแสดงขั้นตอนการใช้งาน หรือวิธีการ ขั้นตอนการประเมินจะเป็นการให้ การตรวจดูภาพที่ใช้จะสื่อแสดงเมื่อหาตัวได้อ่างค้นดู ภาพที่แสดงคือจำนวนที่ส่งถึงภาพ 4 ครั้งเป็นอันจบ

ภาพที่ 5.11 แสดงภาพตัวอย่างการใช้งานรูปแบบภาพ และแบบแผนที่นำมาเสนอด้วยโดยคอมพิวเตอร์

หน้า 5 ใบเสนอขาย >>> 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 <<< หน้าต่อไป >>> <<< สิ้นสุด

คู่มือการใช้งานระบบประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
 5 หน้าหลัก 5 กระดานข่าว 5 ข้อความข่าว 5 คำถามตอบ 5 คำถามวิจัย 5 ใบเสนอขายผลิตภัณฑ์ 5 คู่มือประเมิน 5 ข้อความประเมิน

หน้าหลัก 5.1 หน้าหลัก 5.2 หน้าการใช้งานระบบประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 5.3 หน้าการใช้งานระบบประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 5.4 หน้าการใช้งานระบบประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 5.5 หน้าการใช้งานระบบประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

หน้าหลัก 5.2 หน้าการใช้งานระบบประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

4. ภาพแสดงขั้นตอน หรือขั้นตอนการใช้งานระบบ การใช้งานขั้นตอนจะเป็นที่คิดและอยู่ในความสนใจของคนที่ไป ซึ่งเป็นโอกาสที่ดีที่จะใช้ในการศึกษานานาชาติ ให้รู้ว่ามีข้อดี

ภาพที่ 5.12 แสดงภาพตัวอย่างการใช้งานขั้นตอนของหน้างาน ระบบที่ใช้ในการนำเสนอ

หน้า 5 ใบเสนอขาย >>> 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 <<< หน้าต่อไป >>> <<< สิ้นสุด

คู่มือการใช้งานระบบบริหารจัดการเรียนการสอน (คู่มือการใช้งานระบบบริหารจัดการเรียนการสอน)

หน้าหลัก | กระดานข่าว | ข้อความข่าว | ข่าวประชาสัมพันธ์ | รายงานข่าว | โปรแกรมฝึกอบรม | โปรแกรมประเมินผล | คู่มือระบบ | ข้อความพิเศษ

หน้าหลัก | หน้าข่าว | หน้าประวัติ | หน้าภาพเขียน | หน้าที่ 4 | หน้าที่ 5 | หน้าที่ 6 | หน้าผู้เขียน | หน้าผู้ดูแลระบบ

หน้า 1
online : 1 คน

หน้าที่ 5 หลักการออกแบบและผลิตสื่อคอมพิวเตอร์

★ เนื้อที่ 5.2 หลักการเลือกประเภทสื่อคอมพิวเตอร์

2. รูปแบบของไฟล์ภาพ

รูปแบบของไฟล์ภาพที่สามารถนำไปใช้ในสไลด์คอมพิวเตอร์ แบ่งลักษณะเฉพาะของแฟ้มเป็นแบบ JPEG และแบบ GIF ดังนี้

2.1 JPEG (Joint Photographic Experts Group) ภาพที่ในภาพที่มีระดับสีที่ต่ำหรือภาพที่เน้นแต่สีเดียวกับภาพที่เน้นเฉพาะภาพที่มีสีหลายสีคือสีพื้นในภาพที่วาดด้วยคอมพิวเตอร์ เช่นภาพที่วาดด้วยโปรแกรมกราฟิกในรูปแบบ JPEG เนื่องจากรูปแบบนี้สามารถแสดงเป็นภาพสี 24- 255 ได้ รายละเอียดของภาพที่บันทึกมีความเป็น 72 จุดภาพต่อนิ้ว ระดับคุณภาพที่สูงสุดคือ 100



ภาพที่ 5.13 ลักษณะภาพที่บันทึกในรูปแบบ JPEG แสดงเป็นภาพที่ค่อนข้างดีที่ส่งเข้าไปบนระบบ SWISHmax

หน้าที่ 6 | ไปข้างหน้า >> | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |

หน้าถัดไป >>> | กลับหน้า

คู่มือการใช้งานระบบบริหารจัดการเรียนการสอน (คู่มือการใช้งานระบบบริหารจัดการเรียนการสอน)

หน้าหลัก | กระดานข่าว | ข้อความข่าว | ข่าวประชาสัมพันธ์ | รายงานข่าว | โปรแกรมฝึกอบรม | โปรแกรมประเมินผล | คู่มือระบบ | ข้อความพิเศษ

หน้าหลัก | หน้าข่าว | หน้าประวัติ | หน้าภาพเขียน | หน้าที่ 4 | หน้าที่ 5 | หน้าที่ 6 | หน้าผู้เขียน | หน้าผู้ดูแลระบบ

หน้า 1
online : 1 คน

หน้าที่ 5 หลักการออกแบบและผลิตสื่อคอมพิวเตอร์

★ เนื้อที่ 5.2 หลักการเลือกประเภทสื่อคอมพิวเตอร์

2.2 GIF (Graphics Interchange Format) ภาพที่ในลักษณะกราฟิกภาพที่ประกอบด้วยเนื้อที่ของสีเป็นสีที่ต่ำและภาพที่โดดเด่นเป็นภาพที่บันทึกในรูปแบบ GIF ภาพรูปแบบนี้สามารถแสดงได้ 8 สี รายละเอียดของภาพที่บันทึกมีความเป็น 72 จุดภาพต่อนิ้ว สี Indexed Color ที่กำหนดสีให้สีที่น้อยที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้



ภาพที่ 5.14 ลักษณะภาพที่บันทึกในรูปแบบ GIF (GIF แบบสีน้อย)

หน้าที่ 7 | ไปข้างหน้า >> | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |

หน้าถัดไป >>> | กลับหน้า

คู่มือการใช้งานระบบบริหารจัดการเรียนการสอน (คู่มือการใช้งานระบบบริหารจัดการเรียนการสอน)

หน้าหลัก | กระดานข่าว | ข้อความข่าว | ข่าวประชาสัมพันธ์ | รายงานข่าว | โปรแกรมฝึกอบรม | โปรแกรมประเมินผล | คู่มือระบบ | ข้อความพิเศษ

หน้าหลัก | หน้าข่าว | หน้าประวัติ | หน้าภาพเขียน | หน้าที่ 4 | หน้าที่ 5 | หน้าที่ 6 | หน้าผู้เขียน | หน้าผู้ดูแลระบบ

หน้า 1
online : 1 คน

หน้าที่ 5 หลักการออกแบบและผลิตสื่อคอมพิวเตอร์

★ เนื้อที่ 5.2 หลักการเลือกประเภทสื่อคอมพิวเตอร์

3. ขนาดของภาพ

ขนาดของภาพเป็นสัดส่วนกับขนาดของพื้นที่บนสไลด์ของแฟ้มสไลด์ ซึ่งสัมพันธ์กับพื้นที่ของภาพที่แสดงในการแสดงภาพบนสไลด์คอมพิวเตอร์นั้นพื้นที่ที่ภาพที่บันทึกไว้มีขนาดที่มากกว่า 15-18 ทีโลโก้ที่มีขนาดเหมาะสม การจะดูขนาดที่สัมพันธ์กันให้ดีได้ดังนี้



ภาพที่ 5.15 ขนาดของแฟ้มที่ระบุอยู่ในส่วนต่างๆ ของสไลด์ที่สร้างขึ้นบนพื้นที่ที่ว่างของแฟ้มนั้น

หน้าที่ 8 | ไปข้างหน้า >> | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |

หน้าถัดไป >>> | กลับหน้า

คู่มือการออกแบบและผลิตสื่อคอมพิวเตอร์

หน่วยที่ 5 หลักการออกแบบและผลิตสื่อคอมพิวเตอร์

เรื่อง 5.2 หลักการเลือกประกอบสื่อคอมพิวเตอร์

4. แหล่งที่มาของภาพ

ภาพที่นำมาใช้สามารถได้มาด้วยวิธีการต่างๆมากมาย ได้แก่ ภาพจากกล้องดิจิทัล จากเว็บไซต์ หรือจากภาพหน้าจอของวิดีโอแอส และ ภาพจากการวาดด้วยโปรแกรมต่างๆ

4.1 การใช้องค์ประกอบดิจิทัล (clipart gallery) ที่มีอยู่ในบทเรียน



ภาพที่ 5.16 ภาพจากคลังภาพดิจิทัล (Clipart gallery)

คู่มือการออกแบบและผลิตสื่อคอมพิวเตอร์

หน่วยที่ 5 หลักการออกแบบและผลิตสื่อคอมพิวเตอร์

เรื่อง 5.2 หลักการเลือกประกอบสื่อคอมพิวเตอร์

4.2 การหาภาพเว็บไซต์ ในอินเทอร์เน็ตเพื่อหาภาพเว็บไซต์ที่มีการประกอบต่างๆ เช่น พื้นหลัง เส้น กรอบข้อความ และภาพ ใช้ตามความต้องการใช้ไฟล์ของเว็บไซต์

- <http://www.clipartconnection.com>
- <http://www.sabasa.com/freeanimation/3d/full.htm>
- <http://doctokk.kapook.com/http://www.trackinghas.com/wallpaper/animation.htm>
- <http://office.microsoft.com/id-id/clipart/FX101321031054.aspx?pid=CL100570201054>



ภาพที่ 5.17 ภาพเว็บไซต์ www.clipartconnection.com

คู่มือการออกแบบและผลิตสื่อคอมพิวเตอร์

หน่วยที่ 5 หลักการออกแบบและผลิตสื่อคอมพิวเตอร์

เรื่อง 5.2 หลักการเลือกประกอบสื่อคอมพิวเตอร์

4.3 การหาสื่อภาพดิจิทัลจากแหล่งอื่น เช่น ทีวีจอสี และกล้องวีดิทัศน์ หรือจะจัดทำเป็นงานบันทึกภาพลงบนแฟลชไดรฟ์ (Memory Stick) ภาพที่นำมาประกอบเป็นรูปแบบ JPEG (Joint Photographic Experts Group) สามารถเปิดภาพในเครื่องคอมพิวเตอร์ได้ส่วนกล้องวีดิทัศน์ คือเป็นการถ่ายภาพเป็นระยะทาง การนำภาพมาใช้บนจอให้จากการบันทึกภาพ



ภาพที่ 5.18 ภาพของ แฟลชไดรฟ์ และเครื่องคอมพิวเตอร์ แสดงเป็นภาพจอสีบนจอ

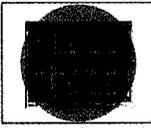
คู่มือการใช้งานระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารงานของกรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ

หน้าหลัก | กระดานข่าว | ข้อมูลพื้นฐาน | ข่าวประชาสัมพันธ์ | คู่มือการใช้งาน | โปรแกรมฝึกอบรม | โปรแกรมประเมินผล | ติดต่อเรา

หน้าหลัก > หน้า 5.1 > หน้า 5.2 > หน้า 5.3 > หน้า 5.4 > หน้า 5.5

★ **หัวข้อ 5.2 หลักการใช้ภาพประกอบสื่อคอมพิวเตอร์**

5.4 ภาพตกแต่งเรื่องเชิงศิลปะ ในบางครั้งภาพที่นำมาประกอบในเนื้อหาที่มีอยู่ในเว็บไซต์หรือเว็บไซต์บางแห่ง ซึ่งเป็นการตกแต่งภาพที่ไม่มีในสิ่งของจริงหรือเป็นสิ่งที่ได้มีการนำมาใช้จากวิธีการทางเทคนิคของคอมพิวเตอร์



ภาพที่ 5.19 ภาพเรื่องคอมพิวเตอร์ แสดงเป็นภาพเคลื่อนไหว

หน้า 12 | โฟลว์ >> 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 | หน้าถัดไป >> << ย้อนกลับ

หน้า 1 online 1 ชม

คู่มือการใช้งานระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารงานของกรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ

หน้าหลัก | กระดานข่าว | ข้อมูลพื้นฐาน | ข่าวประชาสัมพันธ์ | คู่มือการใช้งาน | โปรแกรมฝึกอบรม | โปรแกรมประเมินผล | ติดต่อเรา

หน้าหลัก > หน้า 5.1 > หน้า 5.2 > หน้า 5.3 > หน้า 5.4 > หน้า 5.5

★ **หัวข้อ 5.2 หลักการใช้ภาพประกอบสื่อคอมพิวเตอร์**

5.4 ภาพตกแต่งเรื่องเชิงศิลปะ

เป็นการนำภาพที่แต่งไปนำมาประกอบในเนื้อหาที่มีอยู่ในเว็บไซต์หรือเว็บไซต์บางแห่ง ซึ่งเป็นการตกแต่งภาพที่ไม่มีในสิ่งของจริงหรือเป็นสิ่งที่ได้มีการนำมาใช้จากวิธีการทางเทคนิคของคอมพิวเตอร์



ภาพที่ 5.20 ภาพที่แต่งด้วยโปรแกรม Photoshop และภาพที่แต่งด้วยโปรแกรม Flash แสดงเป็นภาพเคลื่อนไหว

หน้า 13 | โฟลว์ >> 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 14 | หน้าถัดไป >> << ย้อนกลับ

หน้า 1 online 1 ชม

คู่มือการใช้งานระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารงานของกรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ

หน้าหลัก | กระดานข่าว | ข้อมูลพื้นฐาน | ข่าวประชาสัมพันธ์ | คู่มือการใช้งาน | โปรแกรมฝึกอบรม | โปรแกรมประเมินผล | ติดต่อเรา

หน้าหลัก > หน้า 5.1 > หน้า 5.2 > หน้า 5.3 > หน้า 5.4 > หน้า 5.5

★ **หัวข้อ 5.2 หลักการใช้ภาพประกอบสื่อคอมพิวเตอร์**

โลโก้รูป

หลักการนำภาพประกอบสื่อคอมพิวเตอร์ มีที่มาจากงานศิลปะประกอบด้วยลักษณะของภาพ รูปแบบของโลโก้ที่นำมาใช้ประกอบและเนื้อหาของภาพ

เป็นการนำภาพที่แต่งด้วยโปรแกรม Photoshop และภาพที่แต่งด้วยโปรแกรม Flash แสดงเป็นภาพเคลื่อนไหว

หน้า 14 | โฟลว์ >> 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 | หน้าถัดไป >> << ย้อนกลับ

หน้า 1 online 1 ชม

6.2.6 แบบฝึกหัด 5.2

คู่มือการใช้งานระบบและชนิดไลต์คอมพิวเตอร์

หน้าหลัก | วัตถุประสงค์ | วัตถุประสงค์

หน่วยที่ 5 หลักการออกแบบและชนิดไลต์คอมพิวเตอร์

เรื่องที่ 5.2 หลักการเลือกประเภทไลต์คอมพิวเตอร์

แบบฝึกหัดประจำหน่วยที่ 5.2

คำสั่ง : แบบฝึกหัดมีจำนวน 3 ข้อ แบ่งเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 : เป็นแบบฝึกหัดแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 2 ข้อ ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

ตอนที่ 2 : เป็นแบบฝึกหัดแบบอัตนัย จำนวน 1 ข้อ ให้นักเรียนพิมพ์คำตอบ และส่งคำตอบทางโปรแกรมอิเล็กทรอนิกส์

วัตถุประสงค์

หลังจากศึกษาเรื่อง "หลักการเลือกประเภทไลต์คอมพิวเตอร์" แล้วนักเรียนสามารถอธิบายหลักการเลือกประเภทไลต์คอมพิวเตอร์ได้ทุกข้อ

คลิกเพื่อทำแบบฝึกหัดหน่วยที่ 5.2 << ทำแบบฝึกหัด >>

คู่มือการใช้งานระบบและชนิดไลต์คอมพิวเตอร์

หน้าหลัก | วัตถุประสงค์ | วัตถุประสงค์

หน่วยที่ 5 หลักการออกแบบและชนิดไลต์คอมพิวเตอร์

เรื่องที่ 5.2 หลักการเลือกประเภทไลต์คอมพิวเตอร์

แบบฝึกหัดประจำหน่วยที่ 5.2

ตอนที่ 1 : แบบฝึกหัดแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 2 ข้อ

คำสั่ง : ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

คำถาม

คู่มือการใช้งานระบบและชนิดไลต์คอมพิวเตอร์

หน้าหลัก | วัตถุประสงค์ | วัตถุประสงค์

หน่วยที่ 5 หลักการออกแบบและชนิดไลต์คอมพิวเตอร์

เรื่องที่ 5.2 หลักการเลือกประเภทไลต์คอมพิวเตอร์

แบบฝึกหัดประจำหน่วยที่ 5.2

ตอนที่ 1 : แบบฝึกหัดแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 2 ข้อ

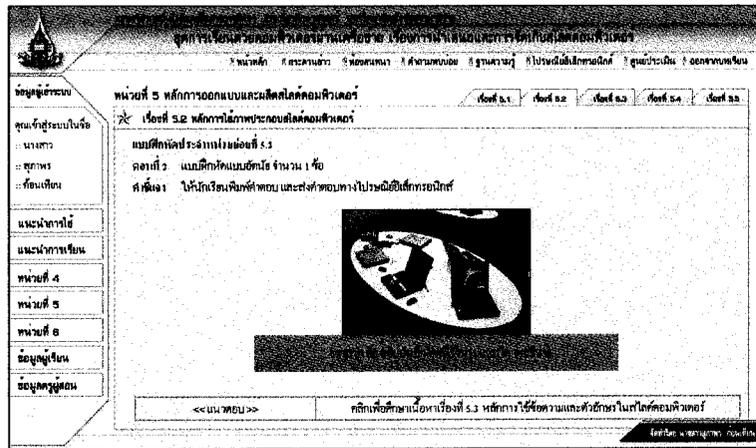
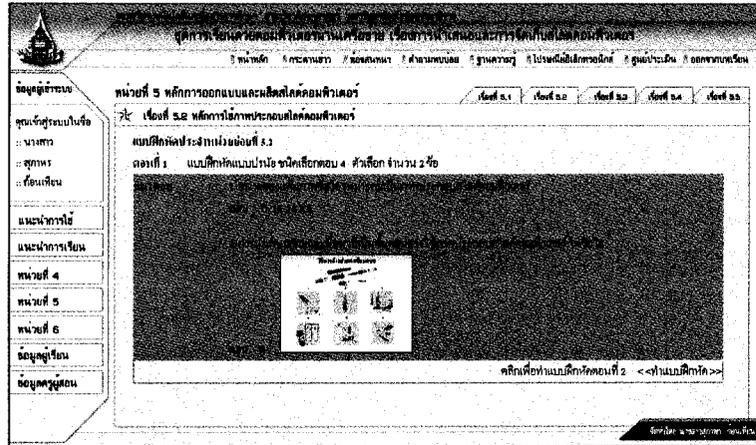
คำสั่ง : ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

คำถาม

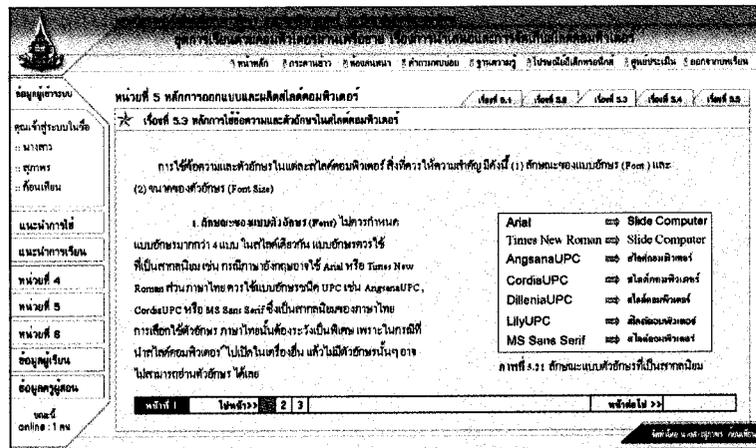
คำถาม

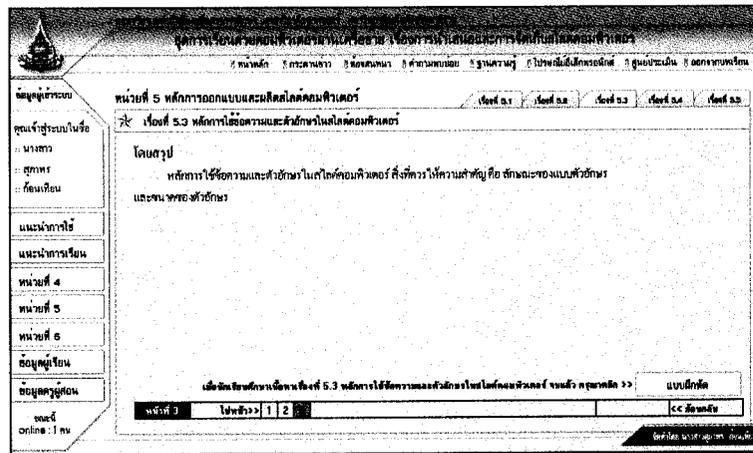
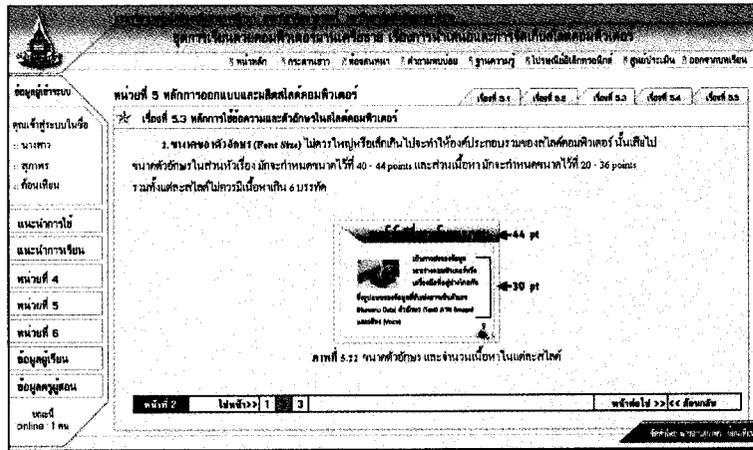
คำถาม

คำถาม

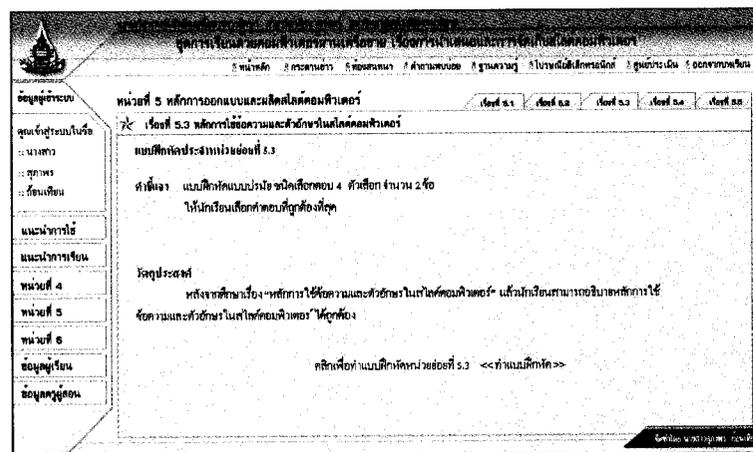


6.2.7 เรื่องที่ 5.3 หลักการใช้ข้อความและตัวอักษรในสไลด์คอมพิวเตอร์





6.2.8 แบบฝึกหัด 5.3



หน้าเว็บ 5 หลักการออกแบบและผลิตไดคอดิวเตอร์

★ ข้อที่ 5.4 หลักการใช้เงินในไดคอดิวเตอร์

ผู้คิดรวมมาใช้เงินส่วนที่เป็นภาคและตัวอักษรทั้งหมดซึ่งในที่นี้ น่าสนใจ จะช่วยให้เกิดการรับรู้ได้สูง มีทั้งตัวเลขและตัวอักษร

รายการของตัวไม่หรือที่ของไม่ตรงจากชนิด		รายการของเงินไม่	
ตัวอักษร	เงิน	ตัวอักษร	เงิน
ก	สิบสอง	จ	สิบ
ข	สิบล	ฉ	สิบล
ค	สิบล	ช	สิบล
ด	สิบล	ซ	สิบล
...

ตารางที่ 5.1 แสดงตัวอักษรและตัวเงินใช้ทั้ง 16 ตัว

หน้าเว็บ 5 หลักการออกแบบและผลิตไดคอดิวเตอร์

★ ข้อที่ 5.4 หลักการใช้เงินในไดคอดิวเตอร์

00000	00033	00066	00099	000CC	000FF	33000	33033	33066	33099	330CC	330FF
00300	00333	00366	00399	003CC	003FF	33300	33333	33366	33399	333CC	333FF
00600	00633	00666	00699	006CC	006FF	33600	33633	33666	33699	336CC	336FF
00900	00933	00966	00999	009CC	009FF	33900	33933	33966	33999	339CC	339FF
00CC0	00CC3	00CC6	00CC9	00CCC	00CCFF	33CC0	33CC3	33CC6	33CC9	33CCC	33CCFF
00FF0	00FF3	00FF6	00FF9	00FFC	00FFF	33FF0	33FF3	33FF6	33FF9	33FFC	33FFF
60000	60033	60066	60099	600CC	600FF	99000	99033	99066	99099	990CC	990FF
60300	60333	60366	60399	603CC	603FF	99300	99333	99366	99399	993CC	993FF
60600	60633	60666	60699	606CC	606FF	99600	99633	99666	99699	996CC	996FF
60900	60933	60966	60999	609CC	609FF	99900	99933	99966	99999	999CC	999FF

ภาพที่ 5.23 ตารางใช้ Code ตัว

หน้าเว็บ 5 หลักการออกแบบและผลิตไดคอดิวเตอร์

★ ข้อที่ 5.4 หลักการใช้เงินในไดคอดิวเตอร์

โดยสรุป

ที่กล่าวมาข้างต้นได้เป็นแนวคิดในการออกแบบ การเลือกวัสดุให้สัมพันธ์กับภาระของงาน การเลือกใช้ตัวอักษร เป็นสิ่งที่จะต้องคำนึงถึงหรือพิจารณาเพิ่มเติม ซึ่งการเลือกใช้สีที่เหมาะสม จะเป็นการที่สร้างความประทับใจ ให้กับผู้ชม

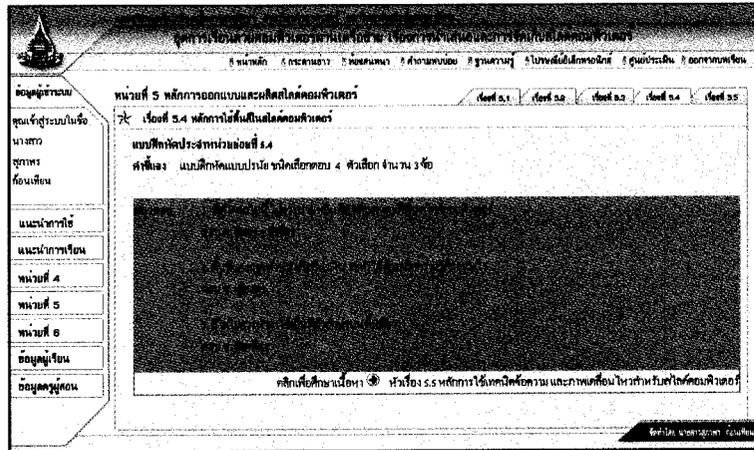
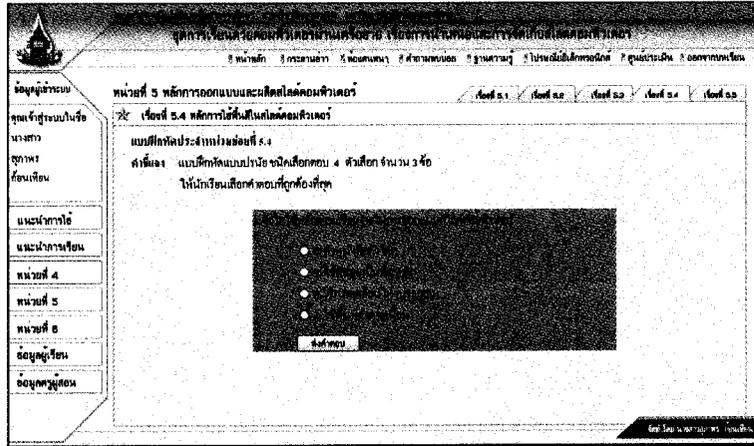
เมื่อคลิกดูรายละเอียดของข้อที่ 5.4 หลักการใช้เงินในไดคอดิวเตอร์ จะแสดงภาพดังต่อไปนี้

6.2.10 แบบฝึกหัด 5.4

This screenshot shows a web browser window displaying a lesson page. The page title is 'หน่วยที่ 5 หลักการออกแบบและผลิตโลโก้คอมพิวเตอร์' (Unit 5: Principles of Design and Production of Computer Logos). The main content area contains the following text:
* เรื่องที่ 5.4 หลักการออกแบบและผลิตโลโก้คอมพิวเตอร์
แบบฝึกหัดประจำหน่วยย่อยที่ 5.4
คำชี้แจง: แบบฝึกหัดแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 3 ข้อ
ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด
วัตถุประสงค์
หลังจากศึกษาเรื่อง "หลักการออกแบบและผลิตโลโก้คอมพิวเตอร์" แล้วนักเรียนสามารถอธิบายหลักการออกแบบและผลิตโลโก้คอมพิวเตอร์ได้ถูกต้อง
ให้ดูข้อ:
คลิกที่ข้อทำแบบฝึกหัดหน่วยย่อยที่ 5.4 << ทำแบบฝึกหัด >>

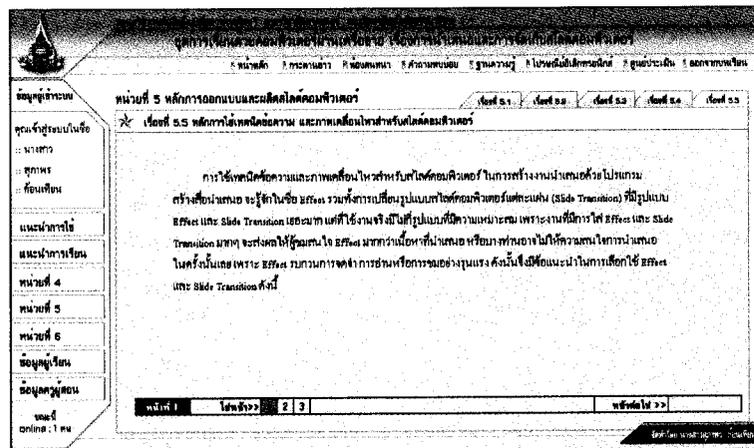
This screenshot shows the same lesson page as above, but with a video player embedded in the content area. The video player is currently blank, showing only a dark background with a few small white dots and a 'ส่งข้อสอบ' (Submit Test) button at the bottom.

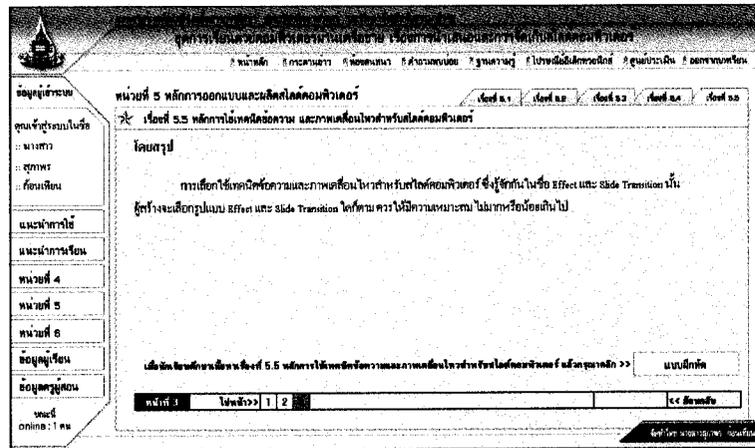
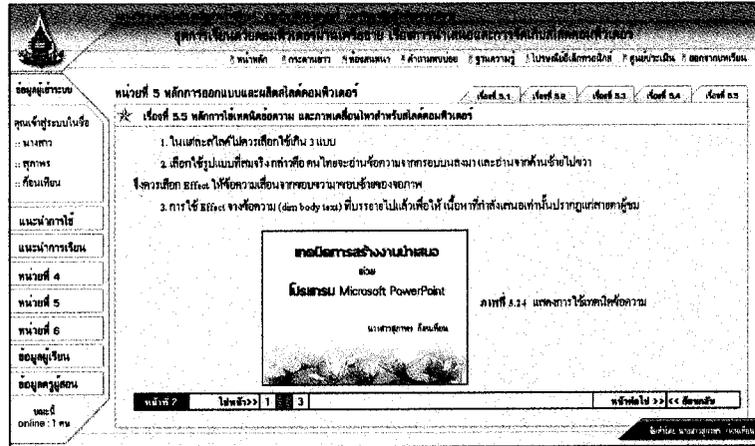
This screenshot is identical to the previous one, showing the lesson page with the video player. The video player remains blank, and the 'ส่งข้อสอบ' button is visible at the bottom.



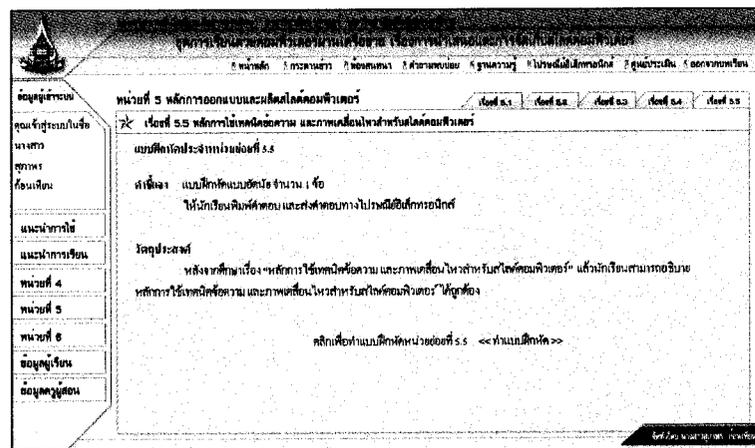
6.2.11 เรื่องที่ 5.5 หลักการใช้เทคนิคข้อความ และภาพเคลื่อนไหวสำหรับสไลด์

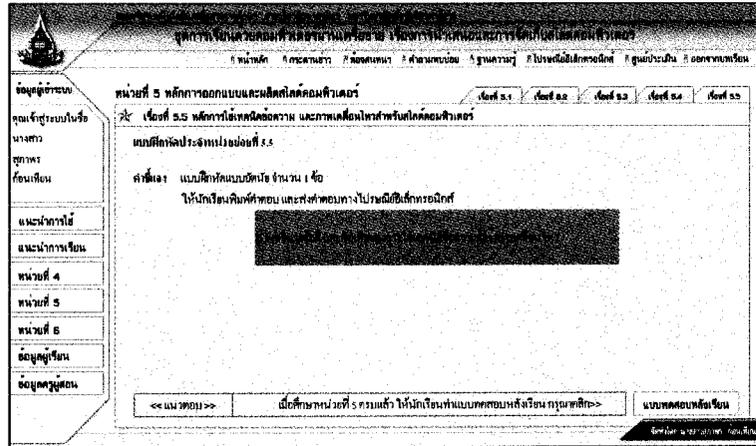
คอมพิวเตอร์





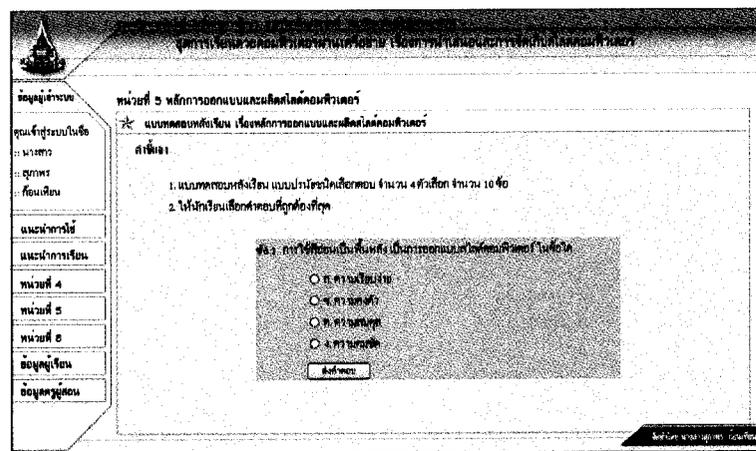
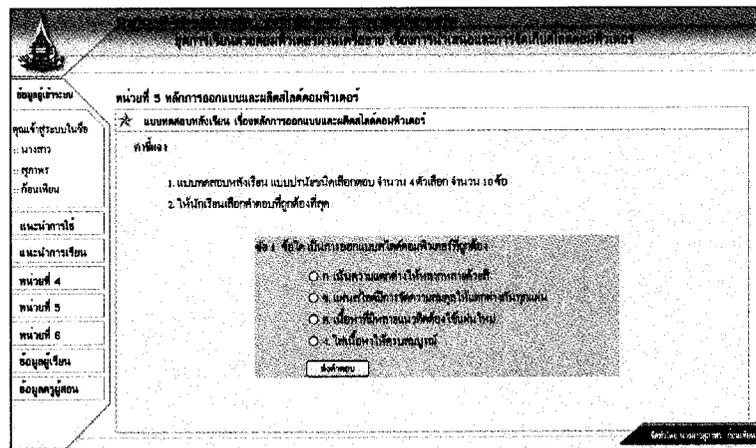
6.2.11 แบบฝึกหัด 5.5





6.12 แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยที่ 5 หลักการออกแบบและผลิตสไลด์

คอมพิวเตอร์



พุทธศาสนาในประเทศไทย พุทธศาสนาในประเทศไทย 3 องค์การในประเทศไทย 3 องค์การในประเทศไทย 3 องค์การในประเทศไทย

ข้อมูลส่วนตัว
 คุณกำลังเรียนในชื่อ : นางสาว
 : คุณพระ
 : ชั้นเรียน
 แฉนำภาาอี
 แฉนำภาาเรียน
 หน้าที่ 4
 หน้าที่ 5
 หน้าที่ 6
 ข้อมูลผู้เรียน
 ข้อมูลครูผู้สอน

หน้าที่ยี่ 5 หลักการออกแบบและผลิตโลโก้คอมพิวเตอร์
 * แบบทดสอบหลังเรียน เพื่อหลักการออกแบบและผลิตโลโก้คอมพิวเตอร์

คำถาม

1. แบบทดสอบหลังเรียน แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 ข้อเลือก จำนวน 10 ข้อ
 2. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

ข้อ 4 ข้อใดเป็นการใช้ภาพประกอบในลักษณะที่ผิด

- ก. ภาพที่เป็นสีเทาหรือสีชมพูสว่างเกินไป
- ข. ภาพที่ใช้ภาพลายจุด
- ค. ภาพที่เน้นความเรียบง่าย
- ง. ภาพที่มีความละเอียดสูง

[ส่งคำตอบ]

พุทธศาสนาในประเทศไทย พุทธศาสนาในประเทศไทย 3 องค์การในประเทศไทย 3 องค์การในประเทศไทย 3 องค์การในประเทศไทย

ข้อมูลส่วนตัว
 คุณกำลังเรียนในชื่อ : นางสาว
 : คุณพระ
 : ชั้นเรียน
 แฉนำภาาอี
 แฉนำภาาเรียน
 หน้าที่ 4
 หน้าที่ 5
 หน้าที่ 6
 ข้อมูลผู้เรียน
 ข้อมูลครูผู้สอน

หน้าที่ยี่ 5 หลักการออกแบบและผลิตโลโก้คอมพิวเตอร์
 * แบบทดสอบหลังเรียน เพื่อหลักการออกแบบและผลิตโลโก้คอมพิวเตอร์

คำถาม

1. แบบทดสอบหลังเรียน แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 ข้อเลือก จำนวน 10 ข้อ
 2. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

ข้อ 4 ภาพที่แสดงในข้อใดเป็นรูปแบบที่ผิด

- ก. * 2930
- ข. * 217
- ค. * 1187
- ง. * 980

[ส่งคำตอบ]

พุทธศาสนาในประเทศไทย พุทธศาสนาในประเทศไทย 3 องค์การในประเทศไทย 3 องค์การในประเทศไทย 3 องค์การในประเทศไทย

ข้อมูลส่วนตัว
 คุณกำลังเรียนในชื่อ : นางสาว
 : คุณพระ
 : ชั้นเรียน
 แฉนำภาาอี
 แฉนำภาาเรียน
 หน้าที่ 4
 หน้าที่ 5
 หน้าที่ 6
 ข้อมูลผู้เรียน
 ข้อมูลครูผู้สอน

หน้าที่ยี่ 5 หลักการออกแบบและผลิตโลโก้คอมพิวเตอร์
 * แบบทดสอบหลังเรียน เพื่อหลักการออกแบบและผลิตโลโก้คอมพิวเตอร์

คำถาม

1. แบบทดสอบหลังเรียน แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 ข้อเลือก จำนวน 10 ข้อ
 2. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

ข้อ 4 ข้อใดเป็นการใช้สีที่ผิด

- ก. ใช้สีที่เข้มเกินไป
- ข. ใช้สีที่อ่อนเกินไป
- ค. ใช้สีที่ใกล้เคียงกันเกินไป
- ง. ใช้สีที่ตัดกันเกินไป

[ส่งคำตอบ]

คู่มือโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เรื่อง การออกแบบและผลิตสื่อคอมพิวเตอร์

หน่วยที่ 5 หลักการออกแบบและผลิตสื่อคอมพิวเตอร์

แบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง หลักการออกแบบและผลิตสื่อคอมพิวเตอร์

คำชี้แจง

- แบบทดสอบหลังเรียน แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 ข้อเลือก จำนวน 10 ข้อ
- ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

ข้อ 3. ภาพที่แสดงในภาพข้างล่างนี้แสดงถึงลักษณะของภาพประเภทใด

เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

ก. สีพื้นผิว
 ข. พื้นผิว
 ค. พื้นผิวสี
 ง. พื้นผิว

คลิกเพื่อดูเฉลย

คู่มือโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เรื่อง การออกแบบและผลิตสื่อคอมพิวเตอร์

หน่วยที่ 5 หลักการออกแบบและผลิตสื่อคอมพิวเตอร์

แบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง หลักการออกแบบและผลิตสื่อคอมพิวเตอร์

คำชี้แจง

- แบบทดสอบหลังเรียน แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 ข้อเลือก จำนวน 10 ข้อ
- ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

ข้อ 4. สีที่แสดงในภาพข้างล่างนี้แสดงถึงสีประเภทใด

เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

ก. สี
 ข. สีผิว
 ค. สีพื้นผิว
 ง. สีผิว

คลิกเพื่อดูเฉลย

คู่มือโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เรื่อง การออกแบบและผลิตสื่อคอมพิวเตอร์

หน่วยที่ 5 หลักการออกแบบและผลิตสื่อคอมพิวเตอร์

แบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง หลักการออกแบบและผลิตสื่อคอมพิวเตอร์

คำชี้แจง

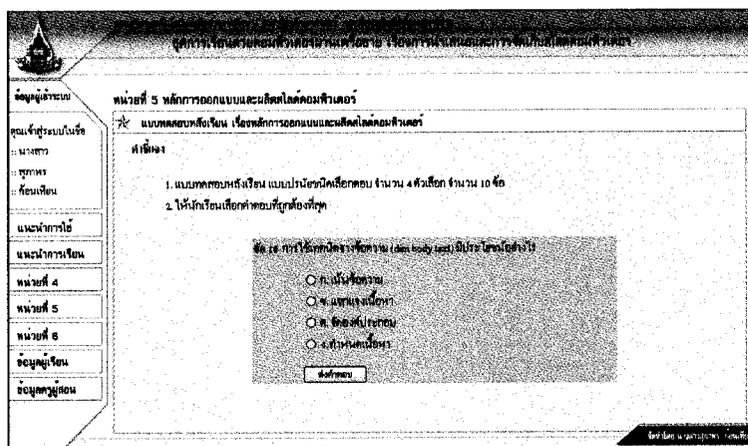
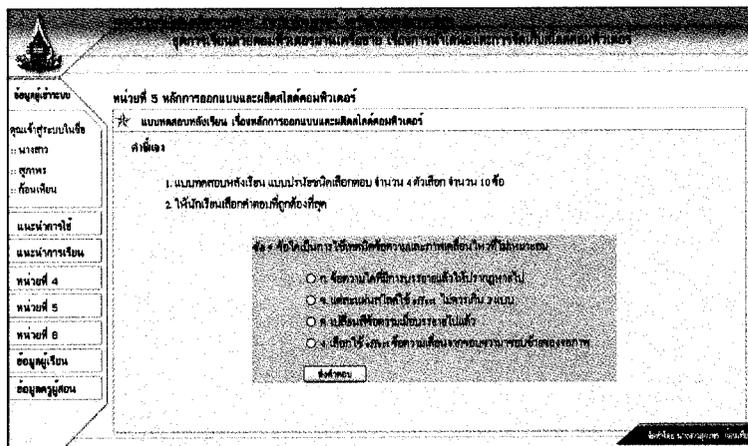
- แบบทดสอบหลังเรียน แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 ข้อเลือก จำนวน 10 ข้อ
- ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

ข้อ 5. สีที่แสดงในภาพข้างล่างนี้แสดงถึงสีประเภทใด

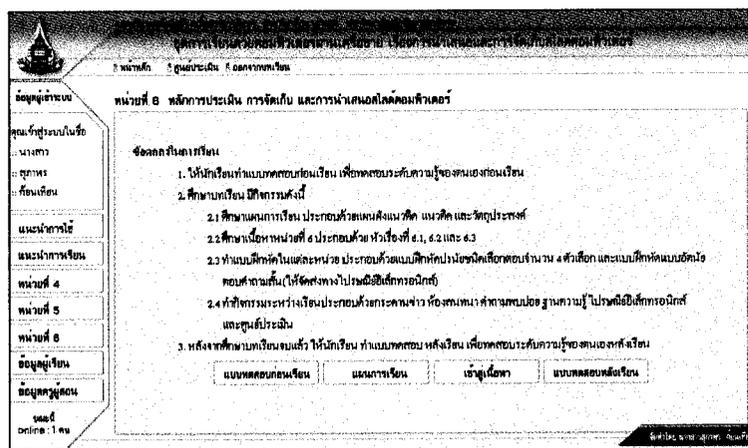
เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

ก. สีผิว + สี
 ข. สีพื้นผิว + สีผิว
 ค. สีผิว + สีพื้นผิว
 ง. สีพื้นผิว + สีผิว

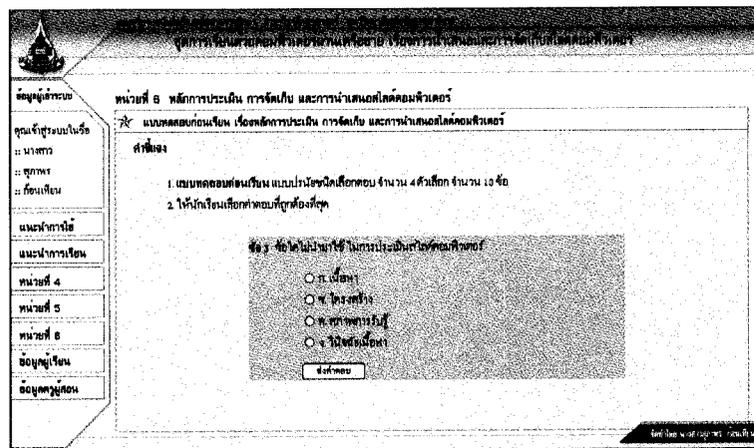
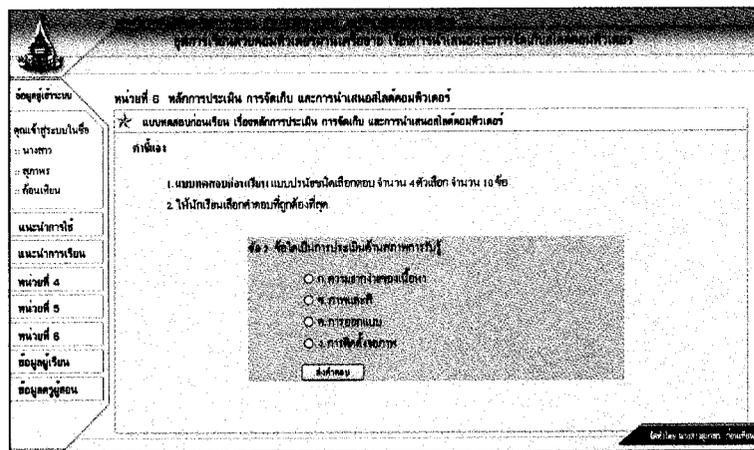
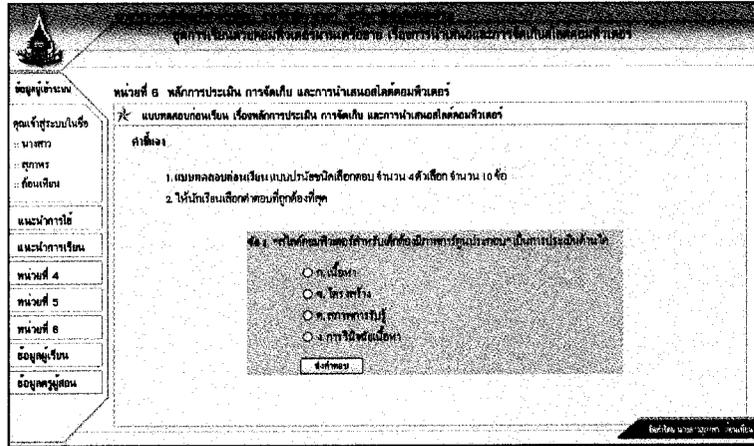
คลิกเพื่อดูเฉลย



6.3 หน่วยที่ 6 หลักการประเมิน การจัดเก็บ และการนำเสนอสื่อคอมพิวเตอร์



6.3.1 แบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยที่ 6 หลักการประเมิน การจัดเก็บ และการนำเสนอสไลด์คอมพิวเตอร์



หน่วยที่ 6 พลิกการประเมิน การจัดเก็บ และการนำเสนอข้อมูลคอมพิวเตอร์

★ แบบทดสอบก่อนเรียน เพื่อวัดผลการประเมิน การจัดเก็บ และการนำเสนอข้อมูลคอมพิวเตอร์

คำชี้แจง

- แบบทดสอบก่อนเรียน แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 ข้อเลือก จำนวน 10 ข้อ
- ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

ข้อ 4. ชื่อไฟล์ที่จบลงลงท้ายชื่อไฟล์นำเสนอที่ชื่อว่า .ppt

- ppt
- pptx
- odp
- odpx

ส่งคำตอบ

หน่วยที่ 6 พลิกการประเมิน การจัดเก็บ และการนำเสนอข้อมูลคอมพิวเตอร์

★ แบบทดสอบก่อนเรียน เพื่อวัดผลการประเมิน การจัดเก็บ และการนำเสนอข้อมูลคอมพิวเตอร์

คำชี้แจง

- แบบทดสอบก่อนเรียน แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 ข้อเลือก จำนวน 10 ข้อ
- ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

ข้อ 4. ชื่อไฟล์ที่จบลงลงท้ายชื่อไฟล์นำเสนอที่ชื่อว่า .pptx

- ppt
- pptx
- odp
- odpx

ส่งคำตอบ

หน่วยที่ 6 พลิกการประเมิน การจัดเก็บ และการนำเสนอข้อมูลคอมพิวเตอร์

★ แบบทดสอบก่อนเรียน เพื่อวัดผลการประเมิน การจัดเก็บ และการนำเสนอข้อมูลคอมพิวเตอร์

คำชี้แจง

- แบบทดสอบก่อนเรียน แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 ข้อเลือก จำนวน 10 ข้อ
- ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

ข้อ 4. การตั้งชื่อไฟล์คอมพิวเตอร์ไว้ในรูปแบบของภาพที่แสดงอยู่ในรูปแบบนี้

นามสกุลไฟล์

- ppt
- pptx
- odp
- odpx

ส่งคำตอบ

คู่มือระบบคอมพิวเตอร์สำหรับงานด้านวิชาการ เรื่อง การนำเสนองานคอมพิวเตอร์

ข้อมูลส่วนตัว
คุณเข้าสู่ระบบในชื่อ
:: นางสาว
:: คุณพร
:: ก้อนเทียน
แนะนำสาขา
แนะนำการเรียน
หน่วยที่ 4
หน่วยที่ 5
หน่วยที่ 6
ข้อมูลผู้เรียน
ข้อมูลครูผู้สอน

หน่วยที่ 6 หลักการประเมิน การจัดเก็บ และการนำเสนอผลคอมพิวเตอร์
แบบทดสอบก่อนเรียน เรื่องหลักการประเมิน การจัดเก็บ และการนำเสนอผลคอมพิวเตอร์

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบก่อนเรียน แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 ข้อเลือก จำนวน 10 ข้อ
2. ให้ทำเครื่องหมายกากบาท (X) ลงในช่องที่ถูกต้องที่สุด

ข้อ ๑. การจัดเก็บไฟล์ที่ใดต่อไปนี้จะไม่ถูกต้อง

- ก. จัดเก็บไฟล์เป็น .ppt
- ข. จัดเก็บไฟล์เป็น .xlsx
- ค. จัดเก็บไฟล์เป็น .pptx
- ง. จัดเก็บไฟล์เป็น .doc

ส่งคำตอบ

คู่มือระบบคอมพิวเตอร์สำหรับงานด้านวิชาการ เรื่อง การนำเสนองานคอมพิวเตอร์

ข้อมูลส่วนตัว
คุณเข้าสู่ระบบในชื่อ
:: นางสาว
:: คุณพร
:: ก้อนเทียน
แนะนำสาขา
แนะนำการเรียน
หน่วยที่ 4
หน่วยที่ 5
หน่วยที่ 6
ข้อมูลผู้เรียน
ข้อมูลครูผู้สอน

หน่วยที่ 6 หลักการประเมิน การจัดเก็บ และการนำเสนอผลคอมพิวเตอร์
แบบทดสอบก่อนเรียน เรื่องหลักการประเมิน การจัดเก็บ และการนำเสนอผลคอมพิวเตอร์

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบก่อนเรียน แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 ข้อเลือก จำนวน 10 ข้อ
2. ให้ทำเครื่องหมายกากบาท (X) ลงในช่องที่ถูกต้องที่สุด

ข้อ ๑. ข้อใดเป็นการจัดเก็บแฟ้มเอกสารโดยอัตโนมัติ

- ก. ไฟล์ของตัวอักษร (.txt)
- ข. ไฟล์ของกราฟที่เชื่อมโยงกับงานนำเสนอ
- ค. ไฟล์ของเอกสารงานนำเสนอที่เชื่อมโยง
- ง. ไฟล์ของไฟล์ที่แสดงบนตัวอักษรที่เชื่อมโยง

ส่งคำตอบ

คู่มือระบบคอมพิวเตอร์สำหรับงานด้านวิชาการ เรื่อง การนำเสนองานคอมพิวเตอร์

ข้อมูลส่วนตัว
คุณเข้าสู่ระบบในชื่อ
:: นางสาว
:: คุณพร
:: ก้อนเทียน
แนะนำสาขา
แนะนำการเรียน
หน่วยที่ 4
หน่วยที่ 5
หน่วยที่ 6
ข้อมูลผู้เรียน
ข้อมูลครูผู้สอน

หน่วยที่ 6 หลักการประเมิน การจัดเก็บ และการนำเสนอผลคอมพิวเตอร์
แบบทดสอบก่อนเรียน เรื่องหลักการประเมิน การจัดเก็บ และการนำเสนอผลคอมพิวเตอร์

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบก่อนเรียน แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 ข้อเลือก จำนวน 10 ข้อ
2. ให้ทำเครื่องหมายกากบาท (X) ลงในช่องที่ถูกต้องที่สุด

ข้อ ๑. การนำเสนอผลคอมพิวเตอร์ในชุดสไลด์จำนวน 5-10 สไลด์ ควรใช้ข้อใด

- ก. เครื่องพิมพ์เลเซอร์
- ข. เครื่องฉาย
- ค. เครื่องคิดเลข
- ง. เครื่องคิดเลข

ส่งคำตอบ

คู่มือการใช้งานระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการระบบสารสนเทศ

หน้าหลัก | กระดานข่าว | ข้อมูลระบบ | คู่มือการใช้งาน | รายงาน | ฝึกอบรม | หน่วยงาน | ติดต่อเรา

ข้อมูลระบบ

คุณกำลังอยู่ในชื่อ : นางสาว
: คุณพร
: คือนิเชียน

แนะนำการใช้
แนะนำการใช้งาน

หน่วยที่ 4
หน่วยที่ 5
หน่วยที่ 6

ข้อมูลผู้เรียน
ข้อมูลครูผู้สอน

หน่วยที่ 6 หลักการประเมิน การจัดเก็บ และการนำเสนอไลต์คอมพิวเตอร์

แบบทดสอบก่อนเรียน เพื่อหลักการประเมิน การจัดเก็บ และการนำเสนอไลต์คอมพิวเตอร์

คำถาม

1. แยกกล่องจดหมายเป็นแบบไปรษณีย์กี่ซอง จำนวน 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ
2. ให้นำชื่อของซอฟต์แวร์ที่ถูกต้องที่สุด

ข้อ ๑๖ ข้อที่ ๑๖ มีคำตอบที่ถูกต้อง

1. Microsoft Word
 2. Microsoft Excel
 3. Microsoft Power Point
 4. Microsoft Publisher

ส่งคำตอบ

6.3.2 แผนการเรียนรู้

คู่มือการใช้งานระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการระบบสารสนเทศ

หน้าหลัก | กระดานข่าว | ข้อมูลระบบ | คู่มือการใช้งาน | รายงาน | ฝึกอบรม | หน่วยงาน | ติดต่อเรา

ข้อมูลระบบ

คุณกำลังอยู่ในชื่อ : นางสาว
: คุณพร
: คือนิเชียน

แนะนำการใช้
แนะนำการใช้งาน

หน่วยที่ 4
หน่วยที่ 5
หน่วยที่ 6

ข้อมูลผู้เรียน
ข้อมูลครูผู้สอน

หน่วยที่ 6 หลักการประเมิน การจัดเก็บ และการนำเสนอไลต์คอมพิวเตอร์

แผนการเรียนรู้

แผนการเรียนรู้ของหน่วยที่ 6 หลักการประเมิน การจัดเก็บ และการนำเสนอไลต์คอมพิวเตอร์

```

    graph LR
      A[หน่วยที่ 6 หลักการประเมิน การจัดเก็บ และการนำเสนอไลต์คอมพิวเตอร์] --> B[6.1 หลักการประเมินสื่อคอมพิวเตอร์]
      A --> C[6.2 หลักการจัดเก็บสื่อคอมพิวเตอร์]
      A --> D[6.3 หลักการนำเสนอสื่อคอมพิวเตอร์]
    
```

แผนผังแนวคิด แนวคิด วัตถุประสงค์

เมื่อศึกษาแผนการเรียนรู้แล้วกรุณาคลิก > [เข้าสู่เนื้อหา](#)

คู่มือการใช้งานระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารจัดการระบบสารสนเทศ

หน้าหลัก | กระดานข่าว | ข้อมูลระบบ | คู่มือการใช้งาน | รายงาน | ฝึกอบรม | หน่วยงาน | ติดต่อเรา

ข้อมูลระบบ

คุณกำลังอยู่ในชื่อ : นางสาว
: คุณพร
: คือนิเชียน

แนะนำการใช้
แนะนำการใช้งาน

หน่วยที่ 4
หน่วยที่ 5
หน่วยที่ 6

ข้อมูลผู้เรียน
ข้อมูลครูผู้สอน

หน่วยที่ 6 หลักการประเมิน การจัดเก็บ และการนำเสนอไลต์คอมพิวเตอร์

แผนการเรียนรู้

แนวคิด

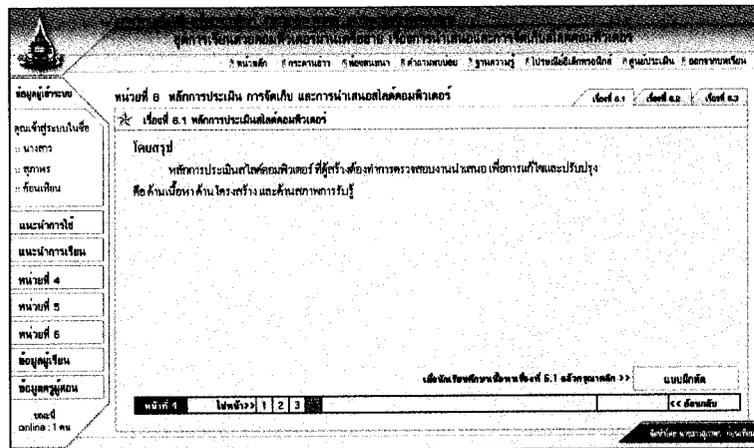
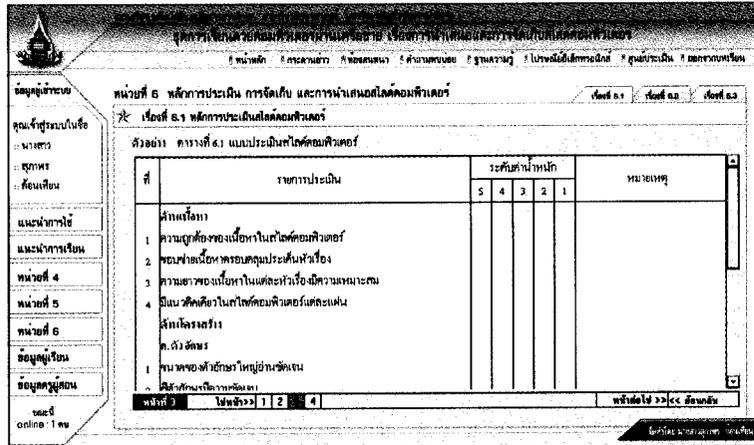
1. หลักการประเมินสื่อคอมพิวเตอร์ ที่ผู้ทำเรื่องจัดทำควรตรวจสอบก่อนนำเสนอ เพื่อการเข้าใจ และปรับปรุง คือ ค้นหาข้อบกพร่อง และดำเนินการตามวิธี

2. หลักการจัดเก็บสื่อคอมพิวเตอร์ มี 3 แนวทาง คือ จัดเก็บสื่อคอมพิวเตอร์บนแผ่นซีดี จัดเก็บสื่อคอมพิวเตอร์เป็น HTML หรือ M HTML และจัดเก็บสื่อคอมพิวเตอร์ไว้ในรูปเอกสารนำเสนอเอกสารหนึ่ง

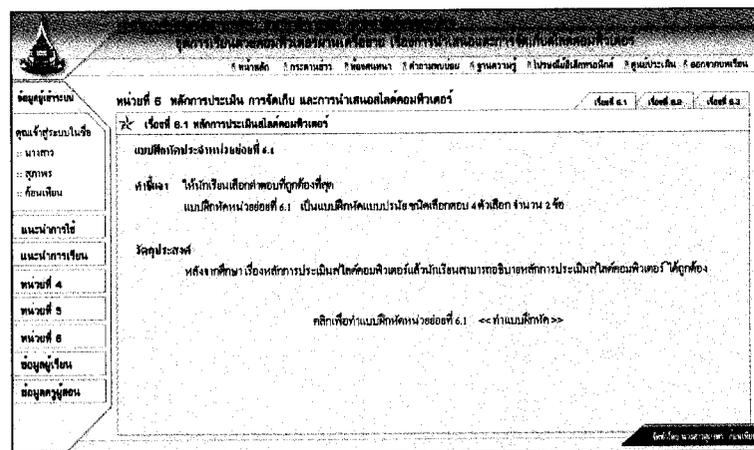
3. หลักการนำเสนอสื่อคอมพิวเตอร์ เพื่อใช้งานนำเสนอมีความสมบูรณ์ มีสื่อที่เรื่องคือ เตรียมสำหรับการนำเสนอสื่อคอมพิวเตอร์ คือ การเตรียมอาร์ตเวิร์ก การเตรียมซอฟต์แวร์ และการทดสอบใช้

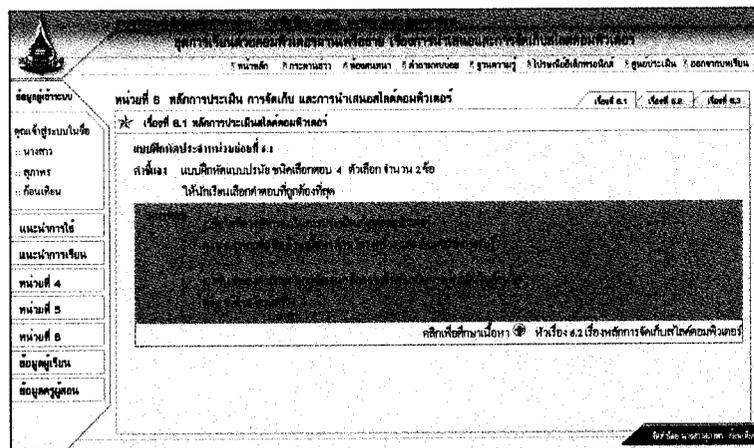
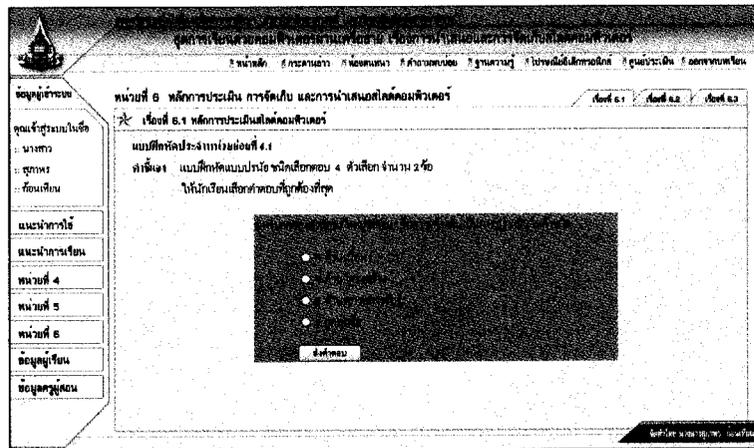
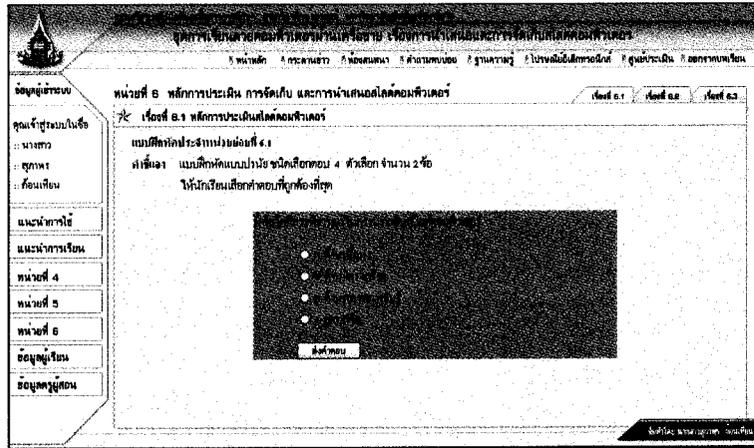
แผนผังแนวคิด แนวคิด วัตถุประสงค์

เมื่อศึกษาแผนการเรียนรู้แล้วกรุณาคลิก > [เข้าสู่เนื้อหา](#)



6.3.4 แบบฝึกหัด 6.1





6.3.5 เรื่องที่ 6.2 หลักการจัดเก็บสไลด์คอมพิวเตอร์

หัวข้อที่ 6 หลักการประเมิน การจัดเก็บ และการนำเสนอสไลด์คอมพิวเตอร์

หัวข้อที่ 6.2 หลักการจัดเก็บสไลด์คอมพิวเตอร์

การจัดเก็บสไลด์คอมพิวเตอร์มีแนวทางในการจัดเก็บ ดังนี้ (1) จัดเก็บสไลด์คอมพิวเตอร์บนแผ่นซีดี (2) จัดเก็บสไลด์คอมพิวเตอร์เป็น HTML หรือ XHTML และ (3) จัดเก็บสไลด์คอมพิวเตอร์ในรูปแบบของการนำเสนอภาพนิ่ง

```

    graph TD
      A[การจัดเก็บสไลด์คอมพิวเตอร์] --> B[จัดเก็บสไลด์คอมพิวเตอร์บนแผ่นซีดี]
      A --> C[จัดเก็บสไลด์คอมพิวเตอร์เป็น HTML หรือ XHTML]
      A --> D[จัดเก็บสไลด์คอมพิวเตอร์ในรูปแบบของการนำเสนอภาพนิ่ง]
  
```

ภาพที่ 6.2 แผนผังแสดง 3 แนวทางการจัดเก็บสไลด์คอมพิวเตอร์

หัวข้อที่ 6 หลักการประเมิน การจัดเก็บ และการนำเสนอสไลด์คอมพิวเตอร์

หัวข้อที่ 6.2 หลักการจัดเก็บสไลด์คอมพิวเตอร์

1. จัดเก็บสไลด์คอมพิวเตอร์บนแผ่นซีดี

เป็นการจัดเก็บสไลด์คอมพิวเตอร์ ด้วยการบันทึกไฟล์สไลด์คอมพิวเตอร์ลงบนแผ่นซีดี ในกรณีที่ต้องการ นำสไลด์คอมพิวเตอร์ไปนำเสนอตามสถานที่ต่างๆ ในบางครั้งผู้นำเสนอ ไม่มีเวลาหรือสถานที่นำเสนอ ไม่พียงนี้คือจะขอไฟล์สำหรับใช้ในการนำเสนอ เช่น ไปรณรงค์ไม่ทราบสถานที่นำเสนอหรือต้องการนำเสนอเป็นการชั่วคราว ความสะดวกให้แก่ผู้นำเสนอ ปัจจุบันมีการพัฒนาไฟล์ซึ่งใช้การนำเสนอของสไลด์คอมพิวเตอร์ซึ่งนำเสนอด้วยสไลด์คอมพิวเตอร์ จะช่วยให้ผู้ใช้สามารถนำเสนอ สไลด์คอมพิวเตอร์ได้โดยไม่จำเป็นต้องติดตั้งซอฟต์แวร์ลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ แต่คือบันทึกไฟล์สไลด์คอมพิวเตอร์ลงในแผ่นซีดีหรือแผ่นดีวีดีพร้อมบันทึกไฟล์ดัชนีสไลด์ไว้ด้วย

ภาพที่ 6.3 แสดงการใช้ไฟล์สไลด์คอมพิวเตอร์บนแผ่นซีดี จากโปรแกรม PowerPoint ด้วยภาพเคลื่อนไหวจาก Flash

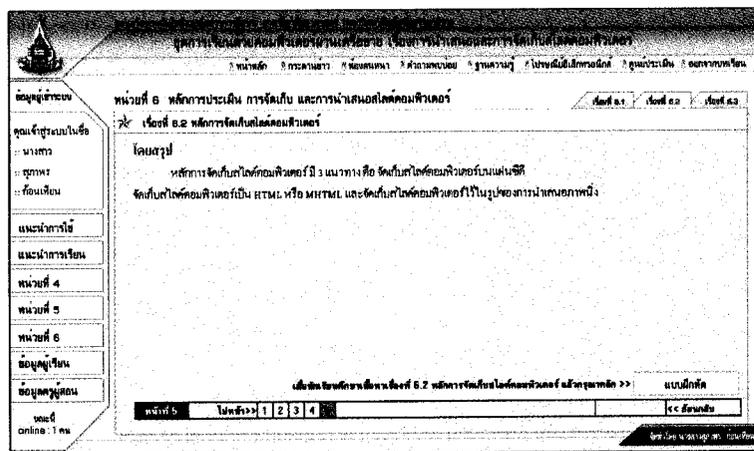
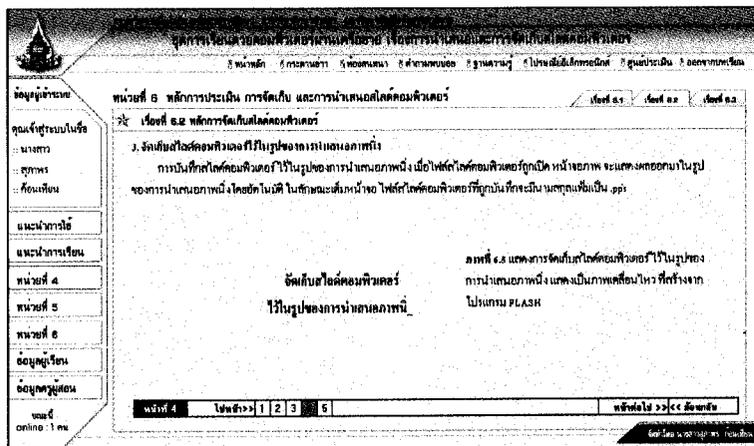
หัวข้อที่ 6 หลักการประเมิน การจัดเก็บ และการนำเสนอสไลด์คอมพิวเตอร์

หัวข้อที่ 6.2 หลักการจัดเก็บสไลด์คอมพิวเตอร์

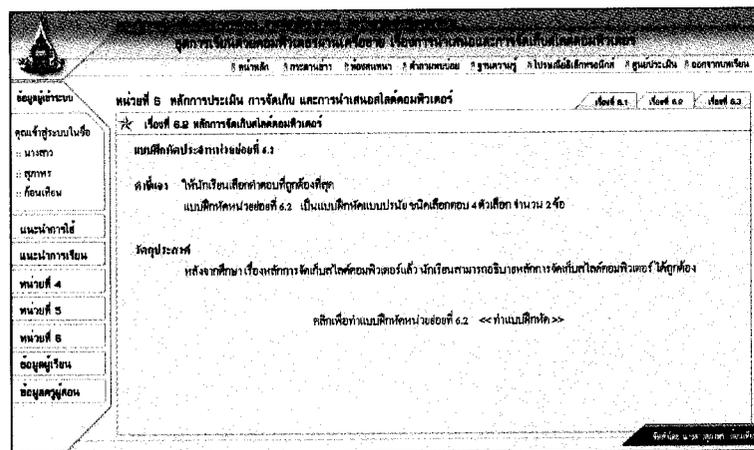
1. จัดเก็บสไลด์คอมพิวเตอร์เป็น HTML หรือ XHTML

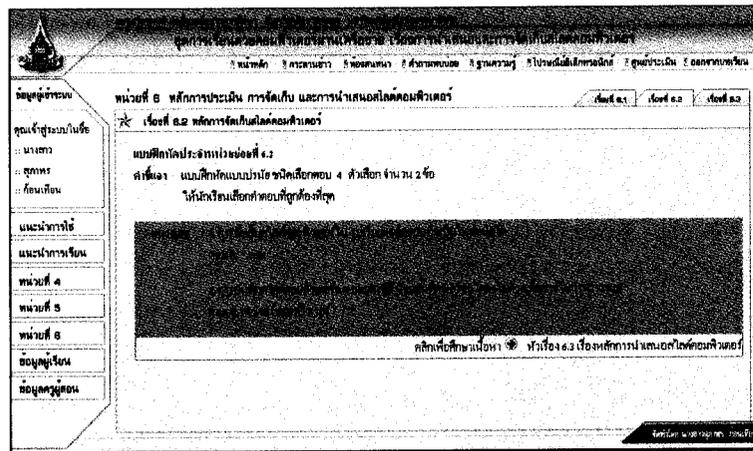
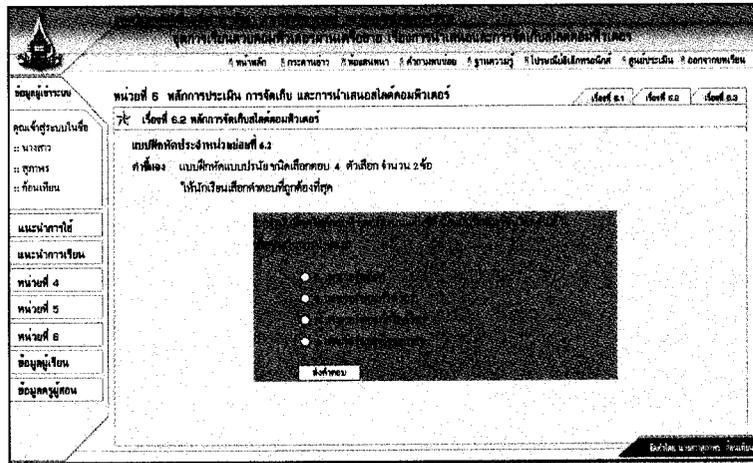
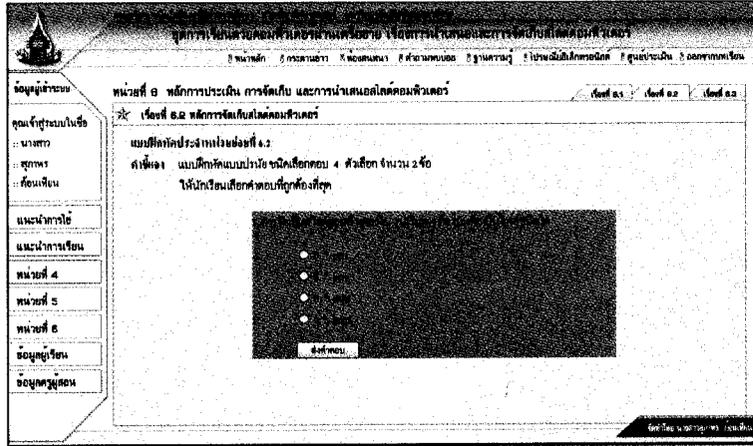
การบันทึกไฟล์สไลด์คอมพิวเตอร์ เป็นรูปแบบเว็บเพจ (Single File Web page) โดยรูปแบบวิธีการจัดทำสไลด์คอมพิวเตอร์ในรูปแบบที่นำไปพร้อมกันเพียงความยาวไฟล์สไลด์คอมพิวเตอร์คือ ไฟล์สไลด์คอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นการที่เมื่อต้องการสไลด์คอมพิวเตอร์ให้ดูในทางอื่น จะไม่สามารถดูเป็นไฟล์ .mht หรือ .mhtml ของรูปแบบเว็บ Multipurpose Internet Mail Extensions (MIME) ซึ่งเป็นวิธีการโปรแกรมประยุกต์ใช้เพื่อเชื่อมโยงประเภทให้จัดเก็บ (ที่ 1) <http://www.msccore.com>)

ภาพที่ 6.4 แสดงการจัดเก็บสไลด์คอมพิวเตอร์เป็น HTML ด้วยโปรแกรม PowerPoint แสดงเป็นภาพเคลื่อนไหวจาก FLASH



6.3.6 แบบฝึกหัด 6.2





6.3.7 เรื่องที่ 6.3 หลักการนำเสนอสไลด์คอมพิวเตอร์

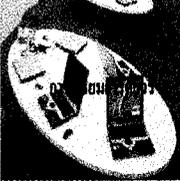
คู่มือการใช้งานระบบคอมพิวเตอร์พื้นฐาน : เรื่องการนำเสนอและการใช้โปรแกรมสไลด์คอมพิวเตอร์

1 หน้าหลัก 2 กระดานข่าว 3 สไลด์คนแรก 4 สไลด์คนต่อมา 5 หน้าความรู้ 6 ไปหน้าสไลด์ก่อนหน้า 7 ดูประวัติสไลด์ 8 ดูประวัติสไลด์

สไลด์ที่ 6 หลักการประเมิน การจัดเก็บ และการนำเสนอสไลด์คอมพิวเตอร์

หัวข้อที่ 6.3 หลักการนำเสนอสไลด์คอมพิวเตอร์

สไลด์คอมพิวเตอร์ เป็นสื่อที่คนดูเห็นภาพนิ่ง กล่าวคือ เป็นสิ่งที่ต้องใช้การรับรู้ทางตา การกระทำของคนเอง ควบคู่ตามเสียง ซึ่งสื่อเป็นสื่อที่สไลด์ทุก ๆ การนำเสนอเนื้อหาสาระและเพื่อทำให้งานนำเสนอที่น่าสนใจยิ่งขึ้นการออกแบบสไลด์ที่คนดูเห็นและสามารถฟังสิ่งที่สื่อถึงได้เป็นสิ่งสำคัญสำหรับการนำเสนอสไลด์คอมพิวเตอร์แบ่งได้เป็น 2 แบบคือ (1) การเตรียมสไลด์ (2) การเตรียมซอฟต์แวร์



ภาพที่ 6.6 แสดงภาพสไลด์ที่สื่อถึงเนื้อหาเกี่ยวกับโปรแกรมนำเสนอสไลด์คอมพิวเตอร์ แสดงเป็นภาพเคลื่อนไหวที่เรียกว่า แฟลช

หน้าหลัก | สไลด์ที่ 6 | 2 | 3 | 4 | 5 | หน้าต่อไป >>> | หน้าก่อน <<<

คู่มือการใช้งานระบบคอมพิวเตอร์พื้นฐาน : เรื่องการนำเสนอและการใช้โปรแกรมสไลด์คอมพิวเตอร์

1 หน้าหลัก 2 กระดานข่าว 3 สไลด์คนแรก 4 สไลด์คนต่อมา 5 หน้าความรู้ 6 ไปหน้าสไลด์ก่อนหน้า 7 ดูประวัติสไลด์ 8 ดูประวัติสไลด์

สไลด์ที่ 6 หลักการประเมิน การจัดเก็บ และการนำเสนอสไลด์คอมพิวเตอร์

หัวข้อที่ 6.3 หลักการนำเสนอสไลด์คอมพิวเตอร์

1. การเตรียมสไลด์หรือการนำเสนอสไลด์คอมพิวเตอร์ มีสื่อคอมพิวเตอร์ และวิดีโอ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ รายละเอียดดังนี้

1.1 คอมพิวเตอร์ ในลักษณะแบบตั้งโต๊ะหรือแบบพกพา คอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการนำเสนอควรมีระบบการกระทำงานพอควร เช่น รุ่น Pentium 166 ขึ้นไป ซึ่งจะสามารถแสดงผลภาพเคลื่อนไหวได้อย่างมีประสิทธิภาพ และหากไม่มีภาพเคลื่อนไหวจะใช้รูปนิ่งจนกระทั่งจบสไลด์



ภาพที่ 6.7 เครื่องคอมพิวเตอร์ใช้กับสไลด์

หน้าหลัก | สไลด์ที่ 6 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | หน้าต่อไป >>> | หน้าก่อน <<<

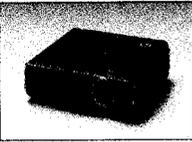
คู่มือการใช้งานระบบคอมพิวเตอร์พื้นฐาน : เรื่องการนำเสนอและการใช้โปรแกรมสไลด์คอมพิวเตอร์

1 หน้าหลัก 2 กระดานข่าว 3 สไลด์คนแรก 4 สไลด์คนต่อมา 5 หน้าความรู้ 6 ไปหน้าสไลด์ก่อนหน้า 7 ดูประวัติสไลด์ 8 ดูประวัติสไลด์

สไลด์ที่ 6 หลักการประเมิน การจัดเก็บ และการนำเสนอสไลด์คอมพิวเตอร์

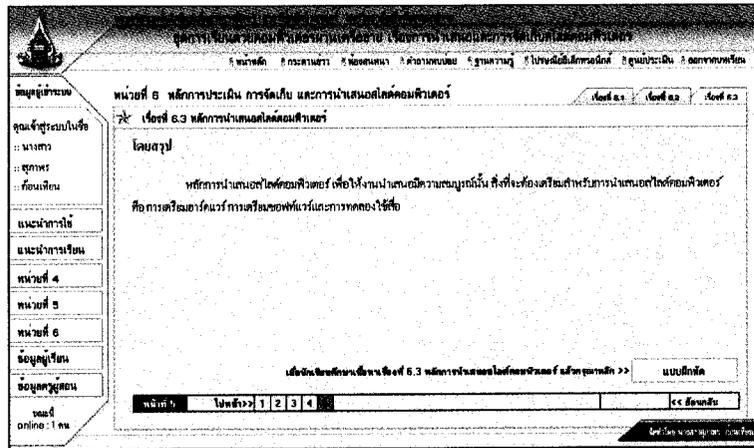
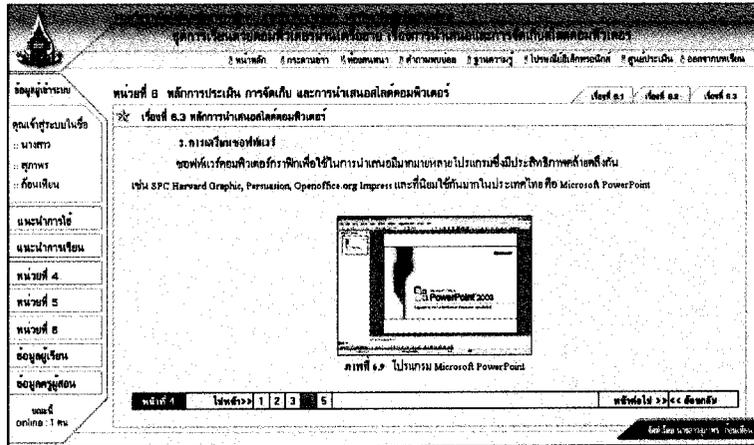
หัวข้อที่ 6.3 หลักการนำเสนอสไลด์คอมพิวเตอร์

1.2 วิดีโอโปรแกรม ถ้าเป็นการนำเสนอให้ดูเสียงหรือภาพเคลื่อนไหวจากเทป คอมพิวเตอร์ที่รองรับการบันทึกภาพจากเทปและ 25 นิ้ว ขึ้นไป เพื่อให้สามารถนำภาพจากเทปมาบันทึกที่หน้าจอคอมพิวเตอร์ได้กับวิดีโอ โปรแกรมคือ เครื่องมอดูวิดีโอหรือเครื่องเล่นเทปที่ติดตั้งระบบจากภายนอก ทำให้ง่ายให้เก็บอย่างทั่วถึงภายในห้องประชุมหรือห้องเรียน

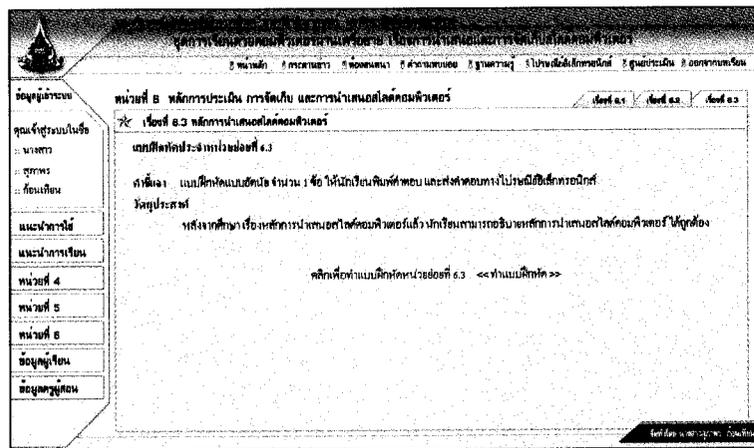


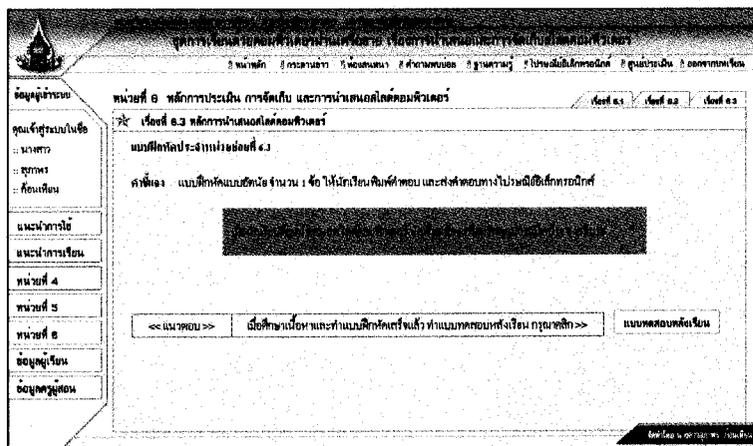
ภาพที่ 6.8 เครื่องวิดีโอโปรแกรม

หน้าหลัก | สไลด์ที่ 6 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | หน้าต่อไป >>> | หน้าก่อน <<<

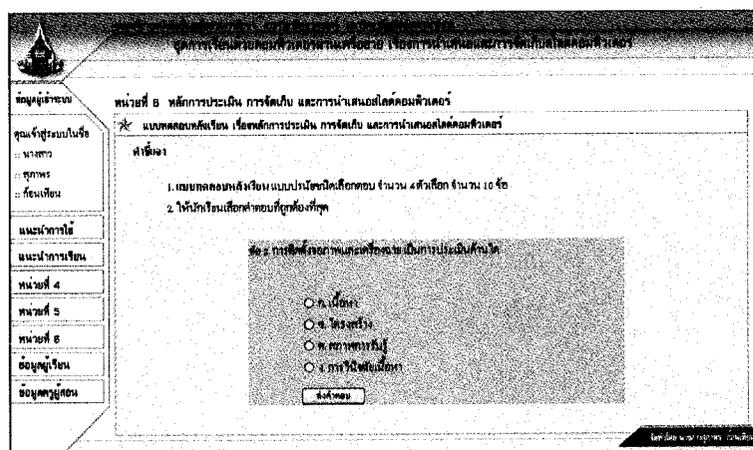
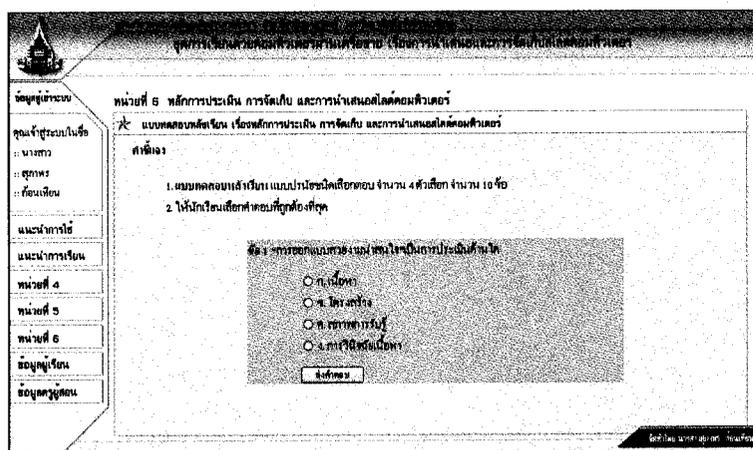


6.3.8 แบบฝึกหัด 6.3





6.3.9 แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยที่ 6 หลักการประเมิน การจัดเก็บ และการนำเสนอสื่อคอมพิวเตอร์



คู่มือการใช้งานระบบบริหารจัดการเรียนการสอน เรื่อง การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

หน้าที่ย่อย: หน้าที่ 6 สถิติการประเมิน การจัดเก็บ และการนำเสนอผลโดยคอมพิวเตอร์

ระบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง สถิติการประเมิน การจัดเก็บ และการนำเสนอผลโดยคอมพิวเตอร์

คำชี้แจง

- แบบทดสอบหลังเรียน แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 ข้อเลือก จำนวน 10 ข้อ
- ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

ข้อ 3 ข้อใดไม่ใช่ ขั้นตอนในการประเมินผลโดยคอมพิวเตอร์

1. เก็บข้อมูล
2. จัดเก็บข้อมูล
3. นำข้อมูลไปประมวลผล
4. นำเสนอผลการประเมิน

ก. ข้อ 1, 2, 3
 ข. ข้อ 1, 2, 4
 ค. ข้อ 1, 3, 4
 ง. ข้อ 2, 3, 4

คู่มือการใช้งานระบบบริหารจัดการเรียนการสอน เรื่อง การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

หน้าที่ย่อย: หน้าที่ 6 สถิติการประเมิน การจัดเก็บ และการนำเสนอผลโดยคอมพิวเตอร์

ระบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง สถิติการประเมิน การจัดเก็บ และการนำเสนอผลโดยคอมพิวเตอร์

คำชี้แจง

- แบบทดสอบหลังเรียน แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 ข้อเลือก จำนวน 10 ข้อ
- ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

ข้อ 4 ข้อใดไม่ใช่ ขั้นตอนในการนำเสนอผลโดยคอมพิวเตอร์

- ก. นำข้อมูลที่ได้มาจัดพิมพ์
- ข. จัดเก็บข้อมูลที่ได้มา
- ค. นำข้อมูลที่ได้มาประมวลผล
- ง. นำเสนอผลโดยคอมพิวเตอร์

คู่มือการใช้งานระบบบริหารจัดการเรียนการสอน เรื่อง การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

หน้าที่ย่อย: หน้าที่ 6 สถิติการประเมิน การจัดเก็บ และการนำเสนอผลโดยคอมพิวเตอร์

ระบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง สถิติการประเมิน การจัดเก็บ และการนำเสนอผลโดยคอมพิวเตอร์

คำชี้แจง

- แบบทดสอบหลังเรียน แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 ข้อเลือก จำนวน 10 ข้อ
- ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

ข้อ 5 ข้อใดเป็นขั้นตอนในการนำเสนอผลโดยคอมพิวเตอร์

- ก. นำข้อมูล
- ข. นำข้อมูลไปประมวลผล
- ค. จัดเก็บข้อมูล
- ง. นำเสนอผล

คู่มือเรียนแบบคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การประเมินผลและการปรับปรุงผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้

ข้อมูลผู้เรียน

คุณแจ้งผู้เรียนในชื่อ

- นางสาว
- สุภาพ
- ศิรินทร์ยา

แนะนำการใส่

แนะนำการเรียน

หน่วยที่ 4

หน่วยที่ 5

หน่วยที่ 6

ข้อมูลผู้เรียน

ข้อมูลครูสอน

หน่วยที่ 6 หลักการประเมิน การจัดเก็บ และการนำเสนอผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้

★ แบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง หลักการประเมิน การจัดเก็บ และการนำเสนอผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบหลังเรียน แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 ข้อเลือก จำนวน 10 ข้อ
2. ให้ทำข้อนี้เมื่อทำข้อที่ถูกต้องที่สุด

ข้อ 4 ข้อใด เป็นการจัดเก็บผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้แบบกลุ่มเป็นทีม *

- ก. การสนทนา
- ข. การเขียน
- ค. การอภิปราย
- ง. การแสดงบทบาทสมมติ

ส่งคำตอบ

คู่มือเรียนแบบคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การประเมินผลและการปรับปรุงผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้

ข้อมูลผู้เรียน

คุณแจ้งผู้เรียนในชื่อ

- นางสาว
- สุภาพ
- ศิรินทร์ยา

แนะนำการใส่

แนะนำการเรียน

หน่วยที่ 4

หน่วยที่ 5

หน่วยที่ 6

ข้อมูลผู้เรียน

ข้อมูลครูสอน

หน่วยที่ 6 หลักการประเมิน การจัดเก็บ และการนำเสนอผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้

★ แบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง หลักการประเมิน การจัดเก็บ และการนำเสนอผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบหลังเรียน แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 ข้อเลือก จำนวน 10 ข้อ
2. ให้ทำข้อนี้เมื่อทำข้อที่ถูกต้องที่สุด

ข้อ 5 ข้อใด เป็นการประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้แบบกลุ่มเป็นทีม *

- ก. การสนทนา
- ข. การเขียน
- ค. การอภิปราย
- ง. การแสดงบทบาทสมมติ

ส่งคำตอบ

คู่มือเรียนแบบคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การประเมินผลและการปรับปรุงผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้

ข้อมูลผู้เรียน

คุณแจ้งผู้เรียนในชื่อ

- นางสาว
- สุภาพ
- ศิรินทร์ยา

แนะนำการใส่

แนะนำการเรียน

หน่วยที่ 4

หน่วยที่ 5

หน่วยที่ 6

ข้อมูลผู้เรียน

ข้อมูลครูสอน

หน่วยที่ 6 หลักการประเมิน การจัดเก็บ และการนำเสนอผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้

★ แบบทดสอบหลังเรียน เรื่อง หลักการประเมิน การจัดเก็บ และการนำเสนอผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้

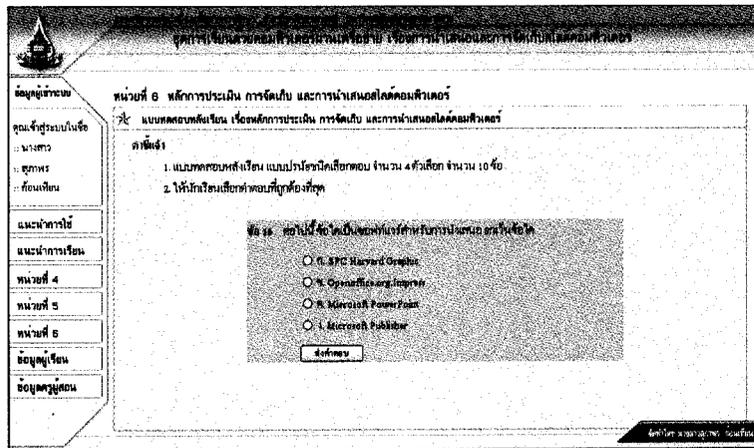
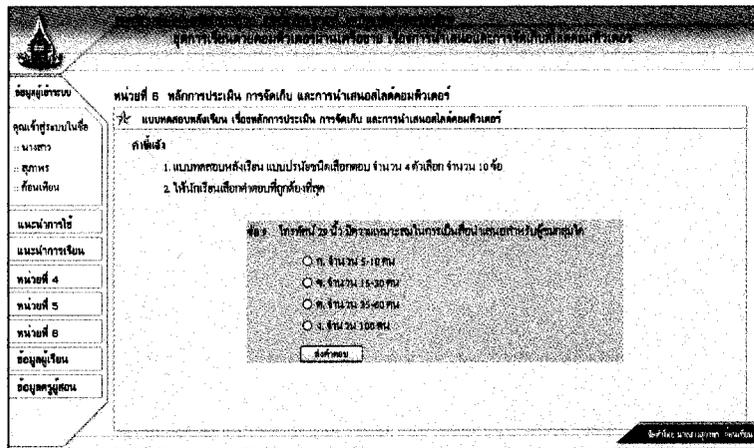
คำชี้แจง

1. แบบทดสอบหลังเรียน แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 ข้อเลือก จำนวน 10 ข้อ
2. ให้ทำข้อนี้เมื่อทำข้อที่ถูกต้องที่สุด

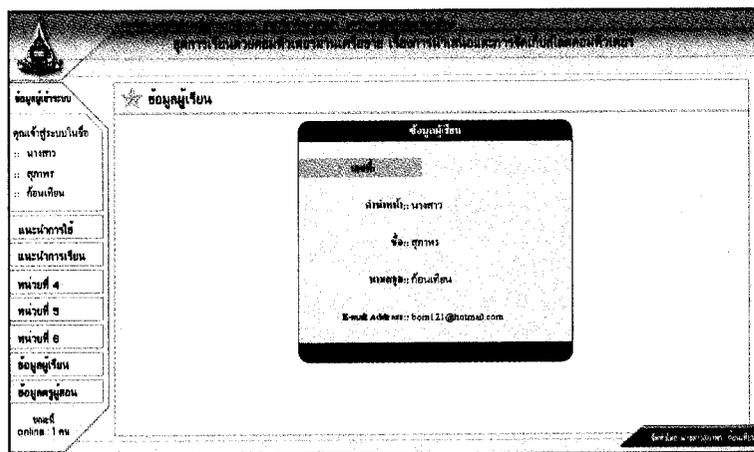
ข้อ 6 ข้อใด เป็นการประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้แบบกลุ่มเป็นทีม *

- ก. ใช้ข้อสอบที่วัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้
- ข. ใช้แบบทดสอบหลังเรียนที่วัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้
- ค. ใช้แบบทดสอบก่อนเรียนที่วัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้
- ง. ใช้แบบทดสอบก่อนเรียนที่วัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้

ส่งคำตอบ



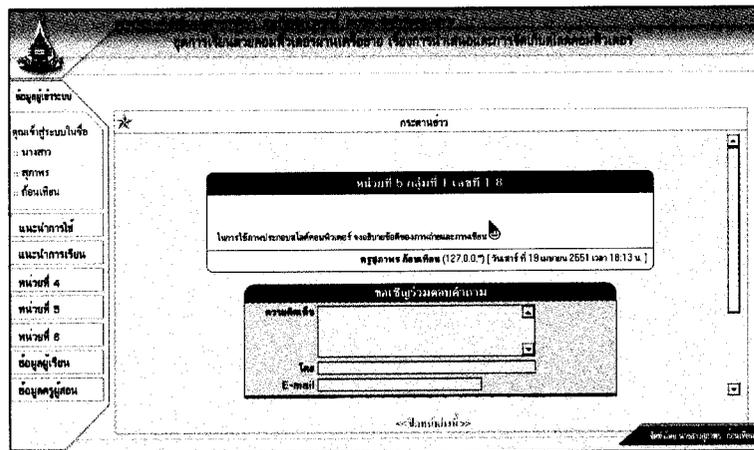
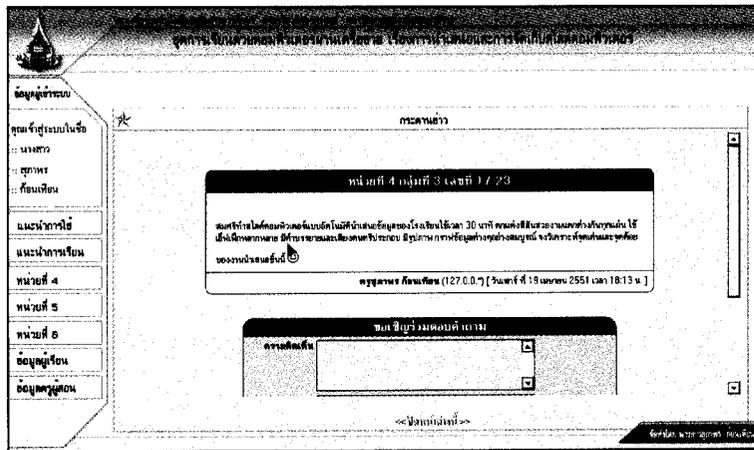
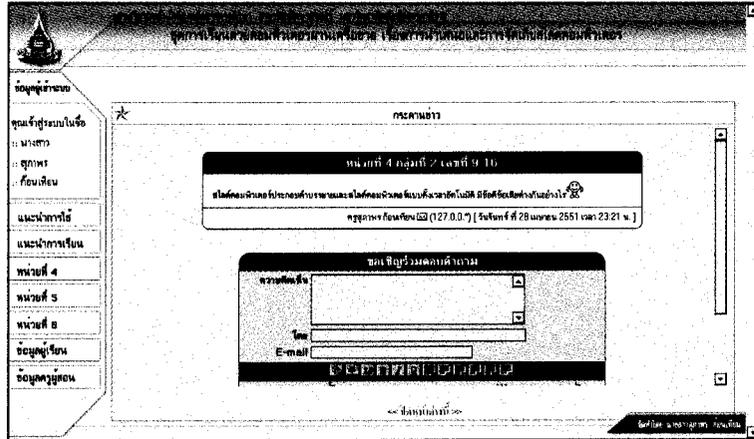
7. ข้อมูลผู้เรียน

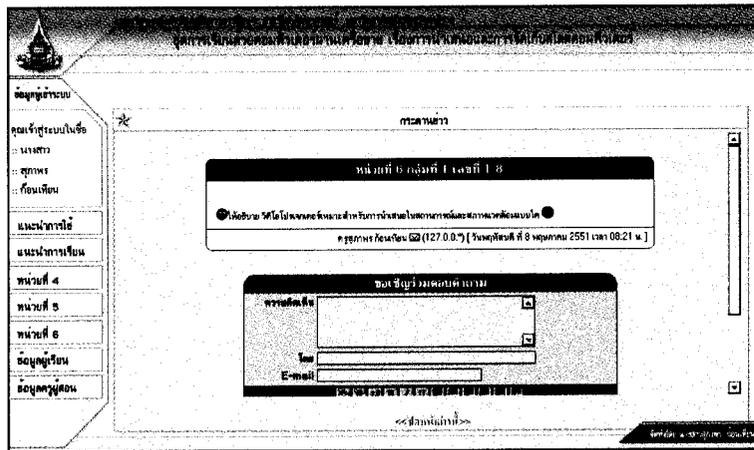
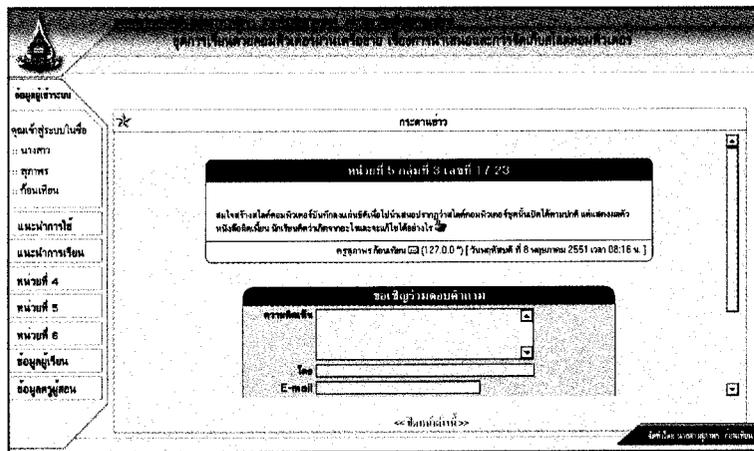
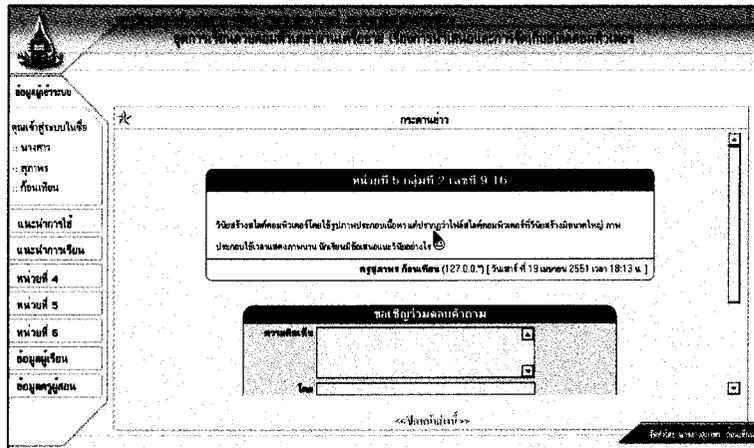


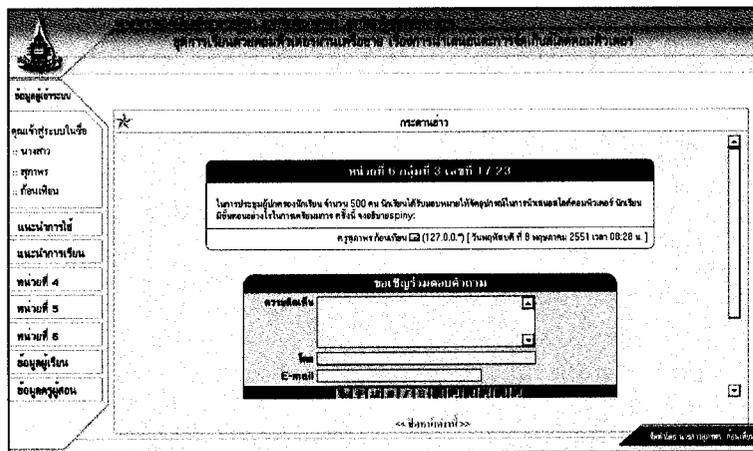
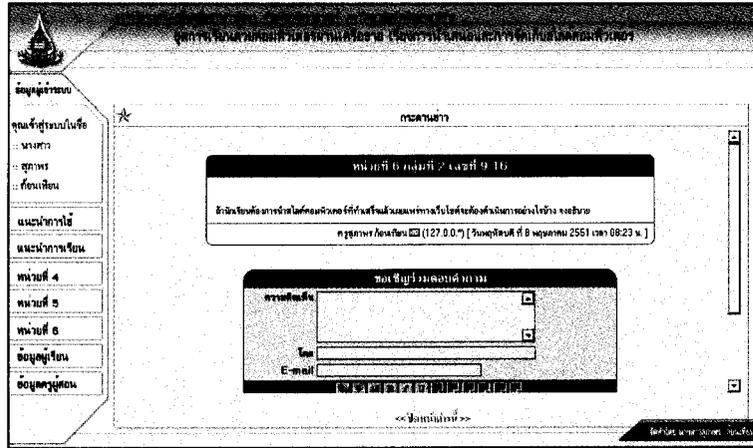
8. ข้อมูลครูผู้สอน

9. กระดานข่าว

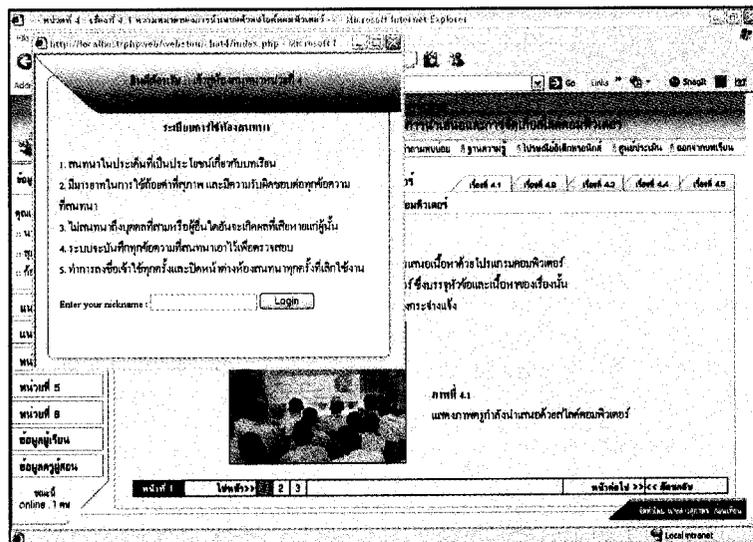
ที่ลงประกาศ	วันที่	ชื่อคนแจ้งข่าว	จำนวน	ลบ
0009	พฤษภาคม 3 วันที่ 17-23	คุณสุภาพร สิมขันธ์ (อ.พ.ค. 2551)	10	0
0008	พฤษภาคม 6 วันที่ 9-16	คุณสุภาพร สิมขันธ์ (อ.พ.ค. 2551)	7	0
0007	พฤษภาคม 6 วันที่ 1-8	คุณสุภาพร สิมขันธ์ (อ.พ.ค. 2551)	7	0
0006	พฤษภาคม 6 วันที่ 17-23	คุณสุภาพร สิมขันธ์ (อ.พ.ค. 2551)	10	0
0005	พฤษภาคม 6 วันที่ 9-16	คุณสุภาพร สิมขันธ์ (อ.พ.ค. 2551)	28	1 [19 พ.ค. 2551]
0004	พฤษภาคม 5 วันที่ 1-8	คุณสุภาพร สิมขันธ์ (อ.พ.ค. 2551)	12	0
0003	พฤษภาคม 4 วันที่ 17-23	คุณสุภาพร สิมขันธ์ (อ.พ.ค. 2551)	2	1 [19 พ.ค. 2551]
0002	พฤษภาคม 4 วันที่ 9-16	คุณสุภาพร สิมขันธ์ (อ.พ.ค. 2551)	30	0
0001	พฤษภาคม 4 วันที่ 1-8	คุณสุภาพร สิมขันธ์ (อ.พ.ค. 2551)	30	0

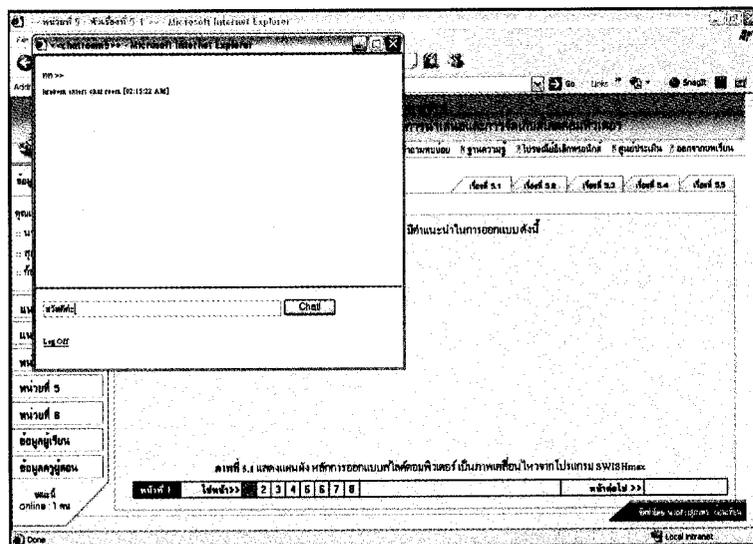
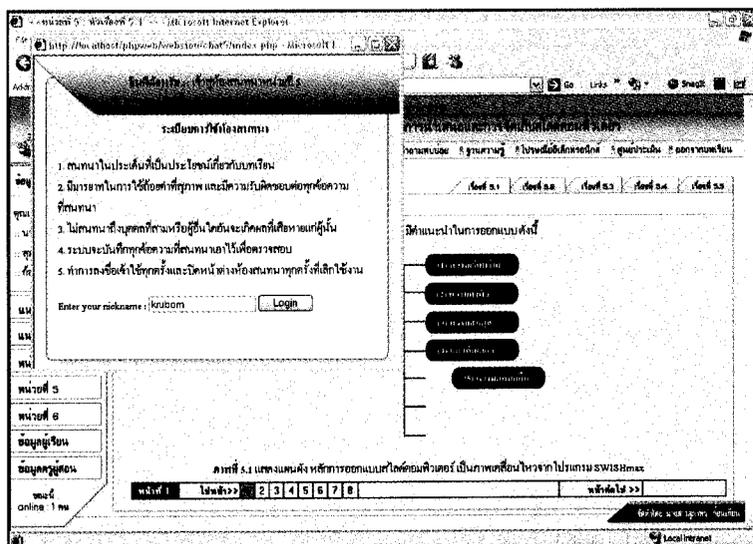
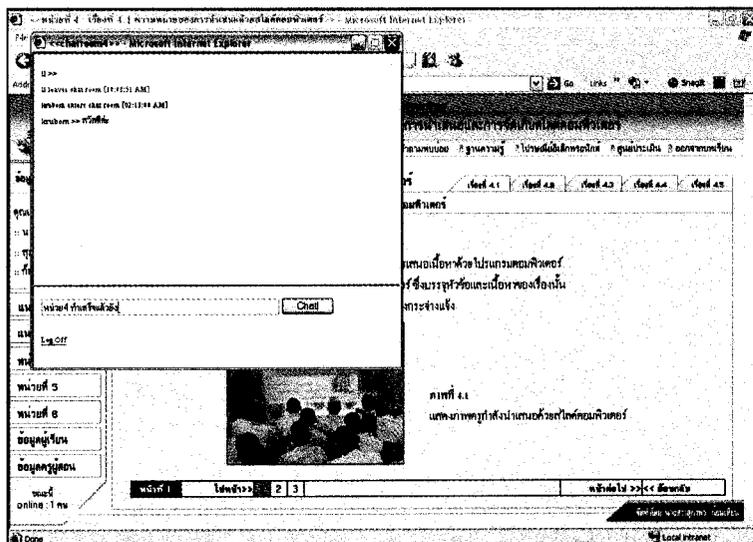


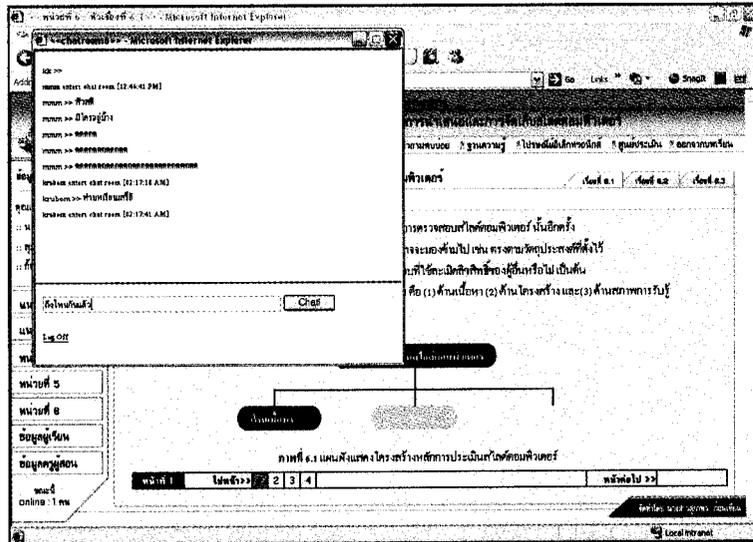
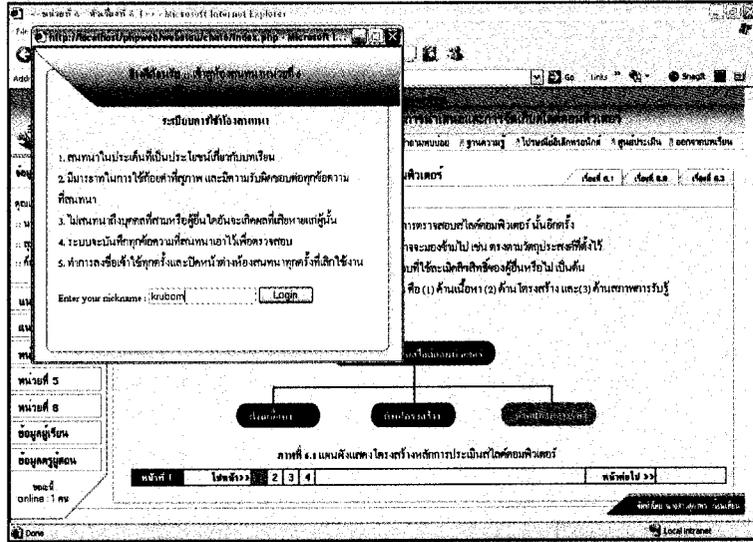




10. ห้องสนทนา

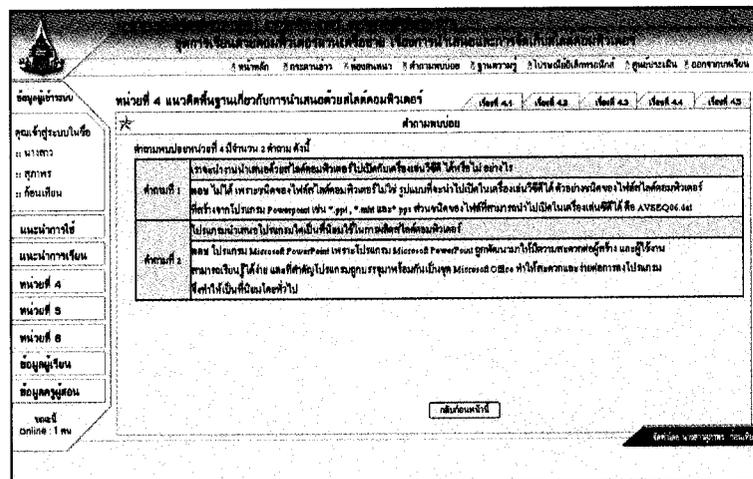




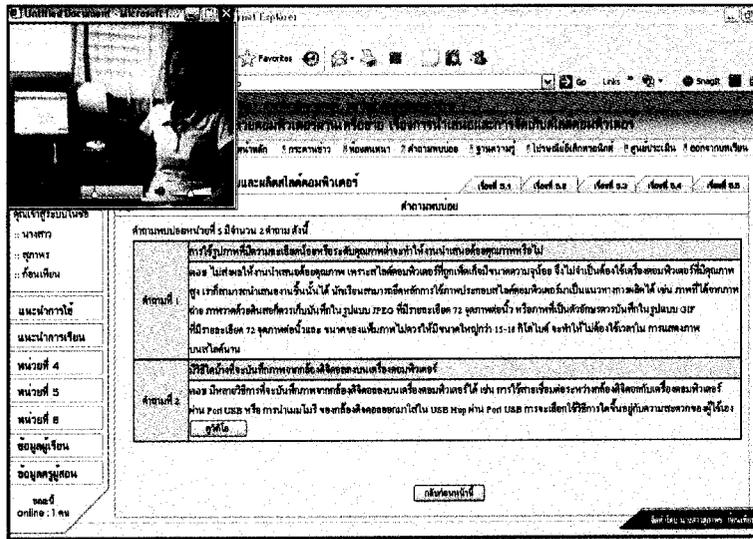


11. คำถามพบบ่อย

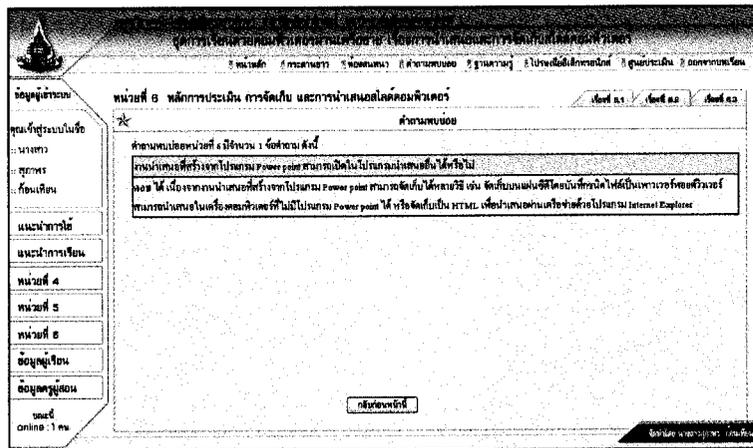
11.1 หน่วยที่ 4 แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอด้วยสไลด์คอมพิวเตอร์



11.2 หน่วยที่ 5 หลักการออกแบบและผลิตสไลด์คอมพิวเตอร์

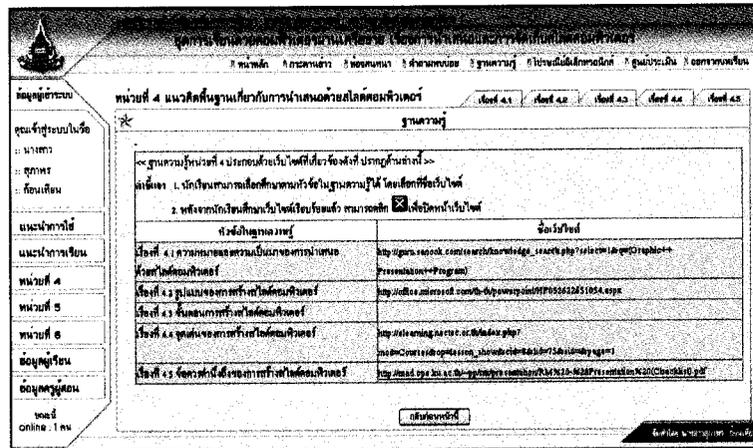


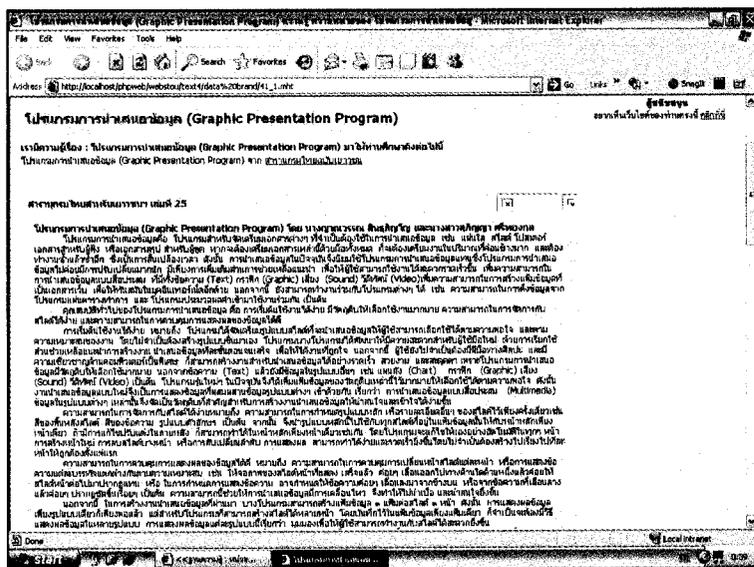
11.3 หน่วยที่ 6 หลักการประเมิน การจัดเก็บ และการนำเสนอสไลด์คอมพิวเตอร์



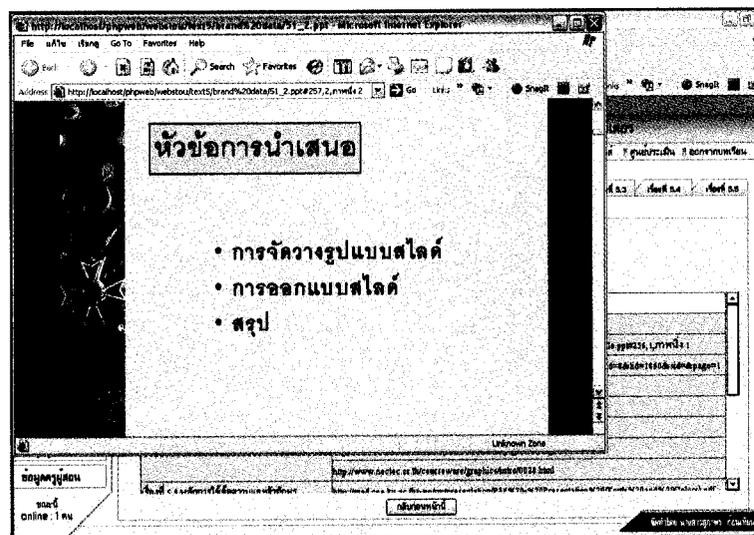
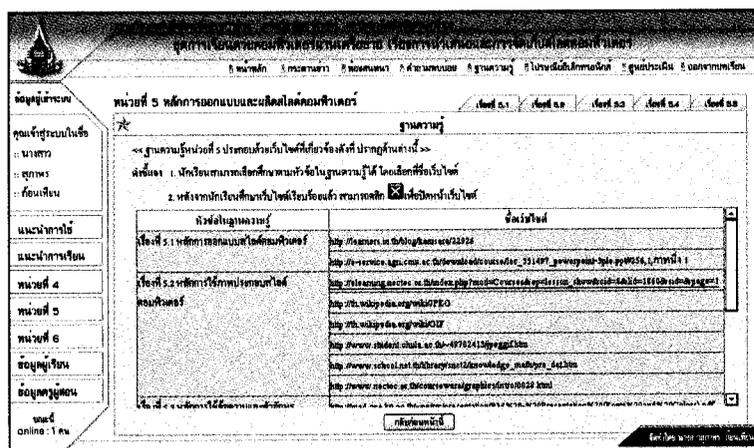
12.ฐานความรู้

หน่วยที่ 4 แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอด้วยสไลด์คอมพิวเตอร์

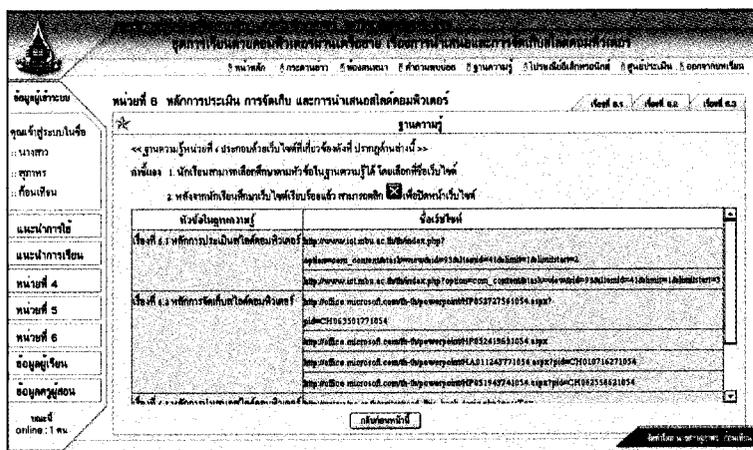




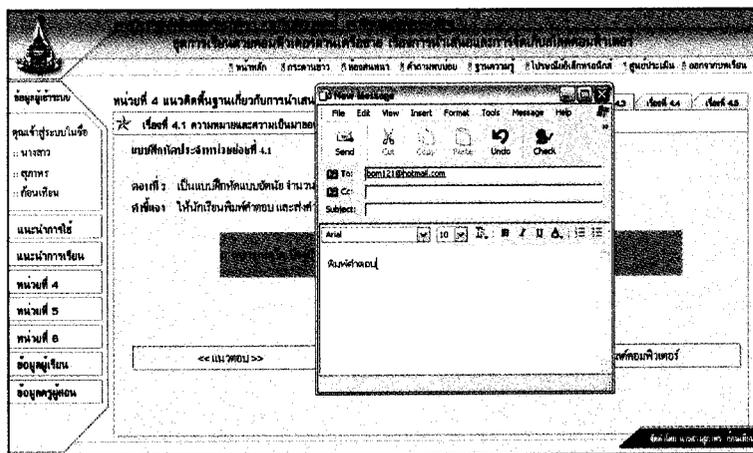
หน่วยที่ 5 หลักการออกแบบและผลิตสไลด์คอมพิวเตอร์



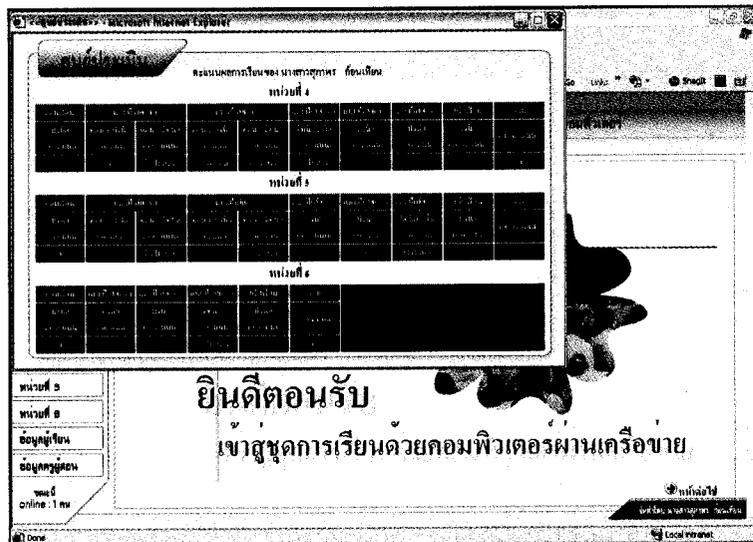
หน่วยที่ 6 หลักการประเมิน การจัดเก็บ และการนำเสนอสไลด์คอมพิวเตอร์



13. ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์



14. ศูนย์ประเมิน



ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ	นางสาวสุภาพร ก้อนเทียน
วัน เดือน ปีเกิด	วันที่ 6 กรกฎาคม 2516
สถานที่เกิด	จังหวัดเพชรบูรณ์
ประวัติการศึกษา	ครุศาสตรบัณฑิต (คป.) วิชาเอกคอมพิวเตอร์ศึกษา สถาบันราชภัฏกำแพงเพชร
สถานที่ทำงาน	โรงเรียนหล่มเก่าพิทยาคม อำเภอหล่มเก่า จังหวัดเพชรบูรณ์
ตำแหน่ง	ครู คศ 1.