แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี รหัสวิชา ง31102 ชื่อวิชา การสร้างงานสื่อผสม

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การใช้โปรแกรม Authorware 2 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เวลา 8 ชั่วโมง

โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ ลำลูกกา ครูผู้สอน ณัฐพล บัวอุไร

- **สาระสำคัญ**

การใช้โปรแกรม Macromedia Authorware เพื่อสร้างออกแบบเนื้อหาและสร้างเนื้อหาบทเรียน การสร้างปุ่มเมนูควบคุมบทเรียน การปรับแต่งเมนูควบคุมบทเรียน การตกแต่งเนื้อหาบทเรียนด้วยสื่อ multimedia ได้แก่ การใส่เสียงบรรยายเนื้อหา การใส่เสียงเพลง การใส่วีดีโอ และภาพเคลื่อนไหว เป็นต้น

- **มาตรฐาน มาตรฐาน ง 3.1** เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

5. ใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสร้างชิ้นงานจากจินตนาการหรืองานที่ทำในชีวิตประจำวันอย่างมีจิตสำนึกและความรับผิดชอบ

11.ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศนำเสนองานในรูปแบบที่เหมาะสม ตรงตามวัตถุประสงค์ของงาน

- **จุดประสงค์ปลายทาง** สามารถสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนตามที่กำหนดได้

จุดประสงค์นำทาง

1. สามารถสร้างหน้าเนื้อหาบทเรียนตามที่กำหนดได้
2. สามารถปรับแต่งปุ่มควบคุมบทเรียนตามที่กำหนดได้
3. สามารถกำหนดไฟล์เสียงให้กับเนื้อหาบทเรียนได้
4. สามารถใช้ไฟล์ภาพยนตร์ในการสร้างเนื้อหาบทเรียนได้

- **สาระการเรียนรู้**

1. ความรู้

- การสร้างหน้าเนื้อหาบทเรียน
- การปรับแต่งปุ่มควบคุมบทเรียน
- การกำหนดไฟล์เสียงให้กับเนื้อหาบทเรียน
- การใช้ไฟล์ภาพยนตร์ในการนำเสนอบทเรียน

2. ทักษะ/กระบวนการ

- การสร้าง
- การแก้ปัญหา

3. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- ใฝ่เรียนรู้
- มีวินัย

nattapon.com

- **สื่อการเรียนรู้**
  1. ใบความรู้ที่ 8 เรื่อง การสร้างเนื้อหาบทเรียน
  2. ใบความรู้ที่ 9 เรื่อง การแก้ไขปุ่มควบคุมบทเรียน
  3. ใบความรู้ที่ 10 เรื่อง การใช้เครื่องมือ OLE Object
  4. ใบความรู้ที่ 11 เรื่อง การใส่ไฟล์เสียงและไฟล์วีดีโอให้กับเนื้อหาบทเรียน
  5. คอมพิวเตอร์
  6. โปรแกรม Macromedia Authorware

- **กระบวนการจัดการเรียนการสอน**

ชั่วโมงที่ 1-2

กิจกรรมนำเข้าสู่การเรียน

1. นักเรียนทุกคนศึกษาตัวอย่างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่องทฤษฎีบทปีทากอรัส โดยพิจารณาในส่วนของเนื้อบทเรียน
2. นักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับเนื้อหาบทเรียนของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่องทฤษฎีบทปีทากอรัส ว่ามีการออกแบบบทเรียนอย่างไร และเนื้อหาบทเรียนนั้นจะต้องมีส่วนประกอบสำคัญอะไรบ้าง

กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้

(จุดประสงค์นำทางข้อที่ 1. สามารถสร้างหน้าเนื้อหาบทเรียนตามที่กำหนดได้)

1. นักเรียนเปิดไฟล์บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่ได้บันทึกไว้ขึ้นมา หากนักเรียนคนใดลืมนำไฟล์บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนนั้นมา ให้แจ้งครูผู้สอนและครูผู้สอนให้นักเรียนนำสื่อบันทึกมาทำการบันทึกไฟล์บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนไปใช้งานชั่วคราว
2. นักเรียนศึกษาวิธีการสร้างเนื้อหาบทเรียน โดยครูผู้สอนเป็นผู้สาธิตวิธีการสร้างเนื้อหาบทเรียนและให้นักเรียนปฏิบัติตามทีละขั้นตอน
3. หากนักเรียนมีข้อสงสัยให้สอบถามจากครูผู้สอนทันที และครูผู้สอนอธิบายให้นักเรียนทุกคนเข้าใจ
4. นักเรียนศึกษาวิธีการสร้างเนื้อหาบทเรียนเพิ่มเติมจากใบความรู้ที่ 8 เรื่องการสร้างเนื้อหาบทเรียน
5. ครูให้เวลานักเรียนทดลองสร้างเนื้อหาบทเรียนและทำความเข้าใจเกี่ยวกับการสร้างเนื้อหาบทเรียนด้วยตนเองเป็นเวลา 15 นาที

(จุดประสงค์นำทางข้อที่ 2.สามารถปรับแต่งปุ่มควบคุมบทเรียนตามที่กำหนดได้)

6. นักเรียนศึกษาวิธีการปรับแต่งปุ่มควบคุมเนื้อหาบทเรียน โดยครูผู้สอนเป็นผู้สาธิตและอธิบายวิธีการ โดยให้นักเรียนทุกคนปฏิบัติตามทีละขั้นตอน
7. นักเรียนศึกษาใบความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับการปรับแต่งปุ่มควบคุมเนื้อหาบทเรียนจากใบความรู้ที่ 9 เรื่องการแก้ไขปุ่มควบคุมบทเรียน
8. นักเรียนทดลองปรับแต่งปุ่มควบคุมบทเรียนของตนเอง
9. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามปัญหา ข้อสงสัยต่างๆ และครูอธิบายให้นักเรียนทุกคนเข้าใจ

nattapon.com

กิจกรรมรวบยอด

1. นักเรียนร่วมกันสรุปวิธีการสร้างเนื้อหาบทเรียนทีละขั้นตอน
2. ครูผู้สอนอธิบายเพิ่มเติมหากนักเรียนยังอธิบายวิธีการสร้างเนื้อหาบทเรียนไม่ครบถ้วน

ชั่วโมงที่ 3 - 4

กิจกรรมนำเข้าสู่การเรียน

1. นักเรียนทุกคนร่วมกันทบทวนวิธีการสร้างหน้าหน้าเนื้อหาบทเรียนและวิธีการปรับแต่งปุ่มควบคุมบทเรียน
2. นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นว่าหน้าเนื้อหาบทเรียนจำเป็นที่จะต้องมีส่วนประกอบอะไรอีกบ้าง เพื่อที่จะทำให้เนื้อหาบทเรียนนั้นมีความน่าสนใจ

กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้

(จุดประสงค์นำทางข้อที่ 3.สามารถกำหนดไฟล์เสียงให้กับเนื้อหาบทเรียนได้)

1. นักเรียนทุกคนศึกษาวิธีการใส่ไฟล์เสียงให้กับบทเรียน โดยครูผู้สอนเป็นผู้สาธิตวิธีการ ขั้นตอนต่างๆ พร้อมกับบรรยายเนื้อหา รายละเอียดให้นักเรียนเข้าใจ
2. นักเรียนทุกคนปฏิบัติตามครูผู้สอนทีละขั้นตอน หากมีข้อสงสัยให้สอบถามครูผู้สอนทันที และครูผู้สอนตอบคำถามให้นักเรียนทุกคนเข้าใจ
3. นักเรียนศึกษาวิธีการกำหนดไฟล์เสียงและคุณลักษณะของไฟล์เสียงจากใบความรู้ที่ 10 เรื่อง การใส่ไฟล์เสียงให้กับเนื้อหาบทเรียน
4. ครูให้เวลานักเรียนศึกษาใบความรู้ที่ 10 เป็นเวลา 15 นาที และให้นักเรียนศึกษาในส่วนของการกำหนดคุณลักษณะไฟล์เสียงอย่างละเอียด
5. นักเรียนทุกคนเข้าไปที่เว็บไซต์ www.nattapon.com และดาวน์โหลดไฟล์เสียงที่ครูได้กำหนดไว้มาใช้ในการทดลอง
6. นักเรียนทุกคนทดลองกำหนดคุณลักษณะไฟล์เสียงของตนเอง โดยทำการใส่ไฟล์เสียงที่เป็นเสียงเพลง ลงไปในบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนของตนเอง คนละ 2 เพลง
7. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามปัญหาข้อสงสัย พร้อมกับตอบคำถามนักเรียนอย่างละเอียด

กิจกรรมรวบยอด

1. นักเรียนร่วมกันสรุปวิธีการกำหนดไฟล์เสียงให้กับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยอธิบายเป็นขั้นตอนอย่างละเอียด
2. ครูอธิบายเพิ่มเติมในส่วนที่นักเรียนยังสรุปความไม่ครบถ้วน
3. ครูสุ่มนักเรียนทีละคน เพื่อให้บอกประโยชน์หรือข้อดีของการใส่ไฟล์เสียงในบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน และกล่าวชมเชยนักเรียนอธิบายได้ดี รวมทั้งอธิบายเพิ่มเติมในส่วนที่นักเรียนยังอธิบายไม่ครบถ้วน

nattapon.com

ชั่วโมงที่ 5 - 6

กิจกรรมนำเข้าสู่การเรียน

1. นักเรียนทุกคนทบทวนความรู้เกี่ยวกับการกำหนดไฟล์เสียงให้กับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน
2. นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการตกแต่งเนื้อหาบทเรียนที่ผ่านมาว่ายังขาดส่วนประกอบที่สำคัญอะไรอีกบ้าง
3. ครูเฉลยคำตอบ คือ การใช้ไฟล์ภาพยนตร์ในบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้

(จุดประสงค์นำทางข้อที่ 4.สามารถใช้ไฟล์ภาพยนตร์ในการสร้างเนื้อหาบทเรียนได้)

1. นักเรียนทุกคนศึกษาวิธีการใส่ไฟล์เสียงลงไปในบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยครูผู้สอนเป็นผู้สาธิตวิธีการและให้นักเรียนทุกคนปฏิบัติตามทีละขั้นตอน
2. นักเรียนทุกคนปฏิบัติตามครูผู้สอนทีละขั้นตอน หากมีข้อสงสัยให้สอบถามครูผู้สอนทันที และครูผู้สอนตอบคำถามให้นักเรียนทุกคนเข้าใจ
3. นักเรียนศึกษาวิธีการกำหนดไฟล์ภาพยนตร์และคุณลักษณะของไฟล์ภาพยนตร์จากใบความรู้ที่ 11 เรื่อง การใส่ไฟล์ภาพยนตร์ให้กับเนื้อหาบทเรียน
4. ครูให้เวลานักเรียนศึกษาใบความรู้ที่ 11 เป็นเวลา 15 นาที และให้นักเรียนศึกษาในส่วนของการกำหนดคุณลักษณะไฟล์ภาพยนตร์อย่างละเอียด
5. นักเรียนทุกคนเข้าไปที่เว็บไซต์ www.nattapon.com และดาวน์โหลดไฟล์ภาพยนตร์ที่ครูได้กำหนดไว้ มาใช้ในการทดลอง
6. นักเรียนทุกคนทดลองกำหนดคุณลักษณะไฟล์ภาพยนตร์ของตนเอง โดยทำการใส่ไฟล์ภาพยนตร์ที่ดาวน์โหลดมาลงในบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน
7. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามปัญหาข้อสงสัย พร้อมกับตอบคำถามนักเรียนอย่างละเอียด

กิจกรรมรวบยอด

1. นักเรียนร่วมกันสรุปวิธีการใส่ไฟล์เสียงและไฟล์วีดีโอให้กับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน
2. ครูอธิบายเพิ่มเติมในส่วนที่นักเรียนยังอธิบายไม่ครบถ้วน
3. ครูแจ้งให้นักเรียนทุกคนทราบว่า ในการเรียนชั่วโมงต่อไปจะเป็นการทดสอบปฏิบัติเกี่ยวกับเรื่องทั้งหมดที่นักเรียนได้ศึกษาไปได้แก่ การสร้างเนื้อหาบทเรียน การปรับแต่งปุ่มควบคุมบทเรียน การใช้ไฟล์เสียงและไฟล์วีดีโอในบทเรียนเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยให้นักเรียนนำไฟล์งานหรือเอกสาร ใบความรู้มาสอบปฏิบัติได้

ชั่วโมงที่ 7 - 8

กิจกรรมนำเข้าสู่การเรียน

1. ครูทบทวนความรู้โดยการสุ่มนักเรียนทีละคน ให้อธิบายวิธีการสร้างหน้าเนื้อหาบทเรียน การปรับแต่งปุ่มควบคุมบทเรียน การใส่ไฟล์เสียงและไฟล์วีดีโอให้กับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยให้อธิบายเป็นขั้นตอนคนละ 1 ข้อ

nattapon.com

2. ครูอธิบายเพิ่มเติมในส่วนที่นักเรียนไม่สามารถอธิบายได้

กิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้

(จุดประสงค์ปลายทาง สามารถสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนตามที่กำหนดได้)

1. ครูกำหนดโจทย์ให้นักเรียนทำการทดสอบปฏิบัติ โดยให้นักเรียนสร้างเนื้อหาบทเรียนเรื่องใดก็ได้ โดยนักเรียนสามารถหาข้อมูลได้จากอินเตอร์เน็ต โดยเนื้อหาบทเรียนที่นักเรียนสร้างขึ้นมานั้นจะต้องประกอบไปด้วย

- เนื้อหาบทเรียนที่นักเรียนได้ค้นคว้าหาข้อมูลมาไม่น้อยกว่า 2 หัวข้อหลัก
- แต่ละหัวข้อหลักต้องมีอย่างน้อย 5 หน้า
- มีการปรับแต่งปุ่มควบคุมบทเรียนที่เหมาะสม
- มีการใช้ OLE Object อย่างน้อย 1 อย่าง
- มีการใช้ไฟล์เสียงและไฟล์วีดีโอ

2. ครูให้เวลาในการทำงานชิ้นนี้เป็นเวลา 1 ชั่วโมง โดยนักเรียนสามารถเปิดใบความรู้ต่างๆ หรือสามารถคัดลอกส่วนประกอบสำคัญของบทเรียนคอมพิวเตอร์ส่วนสอนจากงานชิ้นเก่าที่นักเรียนเคยบันทึกไว้ได้

4. เมื่อหมดเวลาครูตรวจสอบชิ้นงานและให้คะแนนชิ้นงานของนักเรียน พร้อมกับกล่าวชื่นชมนักเรียนที่ทำผลงานได้ดี พร้อมกับให้เพื่อนๆ ทุกคนดูเป็นตัวอย่าง

5. นักเรียนบันทึกชิ้นงานของตนเองลงในสื่อบันทึกให้เรียบร้อย

กิจกรรมรวบยอด

1. นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้รับเกี่ยวกับการศึกษาวิธีการสร้างเนื้อหา และการปรับแต่งเนื้อหา รวมทั้งการใช้สื่อ multimedia ในบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

- **การวัดและประเมินผล**

ด้านความรู้	ด้านคุณธรรม จริยธรรม	ด้านทักษะ/กระบวนการ
1. สังเกตจากการถามการตอบ การอธิบาย และการนำเสนอ 2. ตรวจจากใบงานและกิจกรรมการเรียนรู้ 3. ตรวจจากแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน	1. สังเกตจากพฤติกรรมที่รับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย 2. สังเกตความอดทน การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น การวิเคราะห์การวิจารณ์ผลงานของผู้อื่นด้วยความมีเหตุผล	1. สังเกตจากพฤติกรรมการทำงาน 2. สังเกตทักษะการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ในการค้นหาข้อมูล 3. สังเกตทักษะในการถ่ายทอดข้อมูล

nattapon.com

○ **วิธีการวัดผล**

- สังเกตพฤติกรรมรายบุคคล
- สังเกตทักษะรายบุคคล

○ **เครื่องมือวัดและประเมินผล**

- แบบประเมินการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล
- แบบประเมินการสังเกตทักษะรายบุคคล

○ **เกณฑ์การประเมินผล**

- ประเมินการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล

ได้คะแนน $\geq$ 20 ผ่านเกณฑ์

ได้คะแนน $<$ 20 ไม่ผ่านเกณฑ์

- ประเมินการสังเกตทักษะรายบุคคล

ได้คะแนน $\geq$ 20 ผ่านเกณฑ์

ได้คะแนน $<$ 20 ไม่ผ่านเกณฑ์

nattapon.com

บันทึกหลังการสอน

1. ปัญหาที่พบ

.....

.....

.....

.....

.....

2. แนวทางปรับปรุงการเรียนการสอน

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นายณัฐพล บัวอุไร)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ. .....

nattapon.com

ความคิดเห็นฝ่ายวิชาการ

....

....

....

....

....

ลงชื่อ.....

(นางอรวรรณ วุฒิเวช**)**

รองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารวิชาการ

วันที่.....เดือน.....พ.ศ. .....

ความคิดเห็นของผู้บริหารสถานศึกษา

....

....

....

....

....

ลงชื่อ.....

(นายปรีชา กล่ำรัศมี**)**

ผู้อำนวยการโรงเรียน

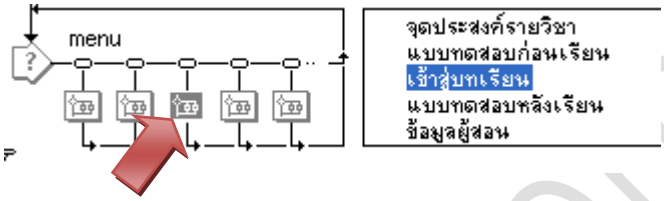
วันที่.....เดือน.....พ.ศ. .....

nattapon.com

ใบความรู้ที่ 8 เรื่อง การสร้างเนื้อหาบทเรียน

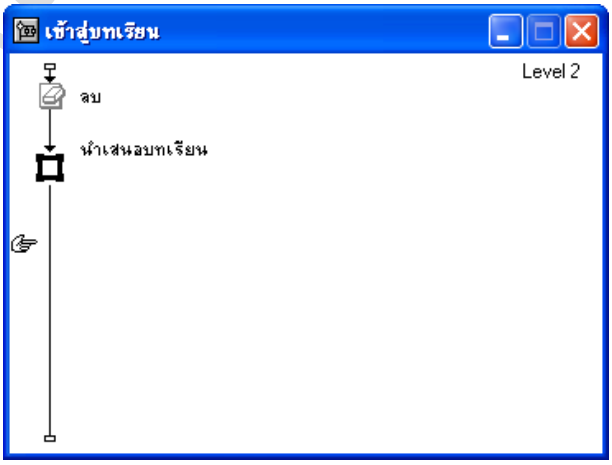
หลังจากที่นักเรียนสามารถสร้างหน้าจุดประสงค์รายวิชาและหน้าผู้จัดทำได้แล้ว ซึ่งทั้งหน้าจุดประสงค์รายวิชาและหน้าผู้จัดทำจะมีวิธีการสร้างที่คล้ายกัน ต่อไปเราก็จะมาสร้างหน้าแสดงเนื้อหาวิชาของเรากัน ซึ่งมีวิธีการและขั้นตอนดังต่อไปนี้ครับ

1. ดับเบิ้ลคลิกที่ไอคอน Map ที่ชื่อว่า เข้าสู่เนื้อหาบทเรียน



2. จะปรากฏหน้าต่าง Level ที่ 2 ให้นักเรียนนำไอคอน Erase มาวาง เพื่อลบข้อมูลในหน้าก่อนทั้งหมด

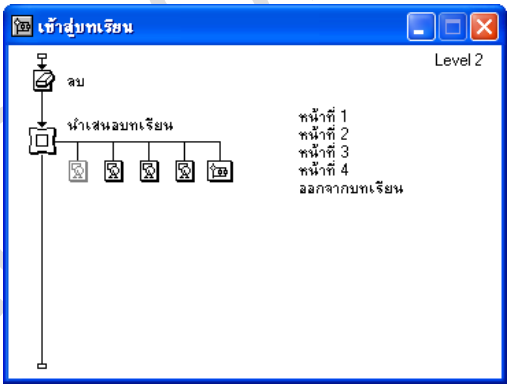
3. นำไอคอน Framework มาวางต่อจากไอคอน Erase แล้วตั้งชื่อว่า นำเสนอบทเรียน ดังรูป



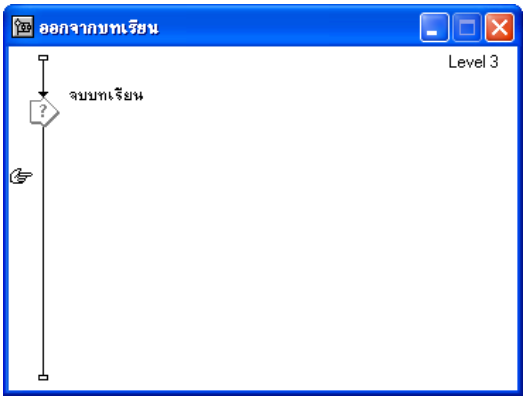
4. นำไอคอน Display มาวางใต้คำว่า นำเสนอบทเรียน โดยนำมาวางเรียงต่อไปเรื่อยๆ ตามจำนวนหน้าเนื้อหาบทเรียนที่นักเรียนได้ออกแบบไว้ พร้อมกับตั้งชื่อให้เหมาะสม

6. เมื่อนักเรียนนำไอคอน Display มาวางเรียบร้อยแล้วให้ดับเบิ้ลคลิกเข้าไปในไอคอน Display แต่ละตัว แล้วสร้างเนื้อหาบทเรียนตามที่ได้ออกแบบไว้ (หากนักเรียนยังไม่สร้างเนื้อหาบทเรียนในแต่ละไอคอน Display จะทำให้โปรแกรมไม่สามารถรันได้นะครับ)

5. กรณีที่ผู้เรียนเรียนจบหมดทุกหน้าแล้ว เราจะต้องมีปุ่มเพื่อนำผู้เรียนกลับไปสู่เมนูหลัก ซึ่งมีวิธีการคือ นำไอคอน Map มาวางต่อจากไอคอน Display แล้วตั้งชื่อว่าออกจากบทเรียน ดังรูป

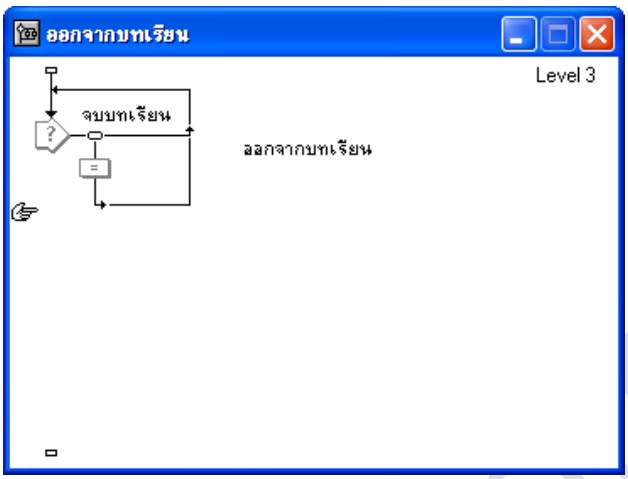


6. ดับเบิ้ลคลิกไอคอน “ออกจากบทเรียน” จะได้หน้าต่างใหม่ เป็น Level ที่ 3 ให้นักเรียนนำไอคอน Interaction มาวาง แล้วตั้งชื่อว่า “จบบทเรียน” ดังรูป



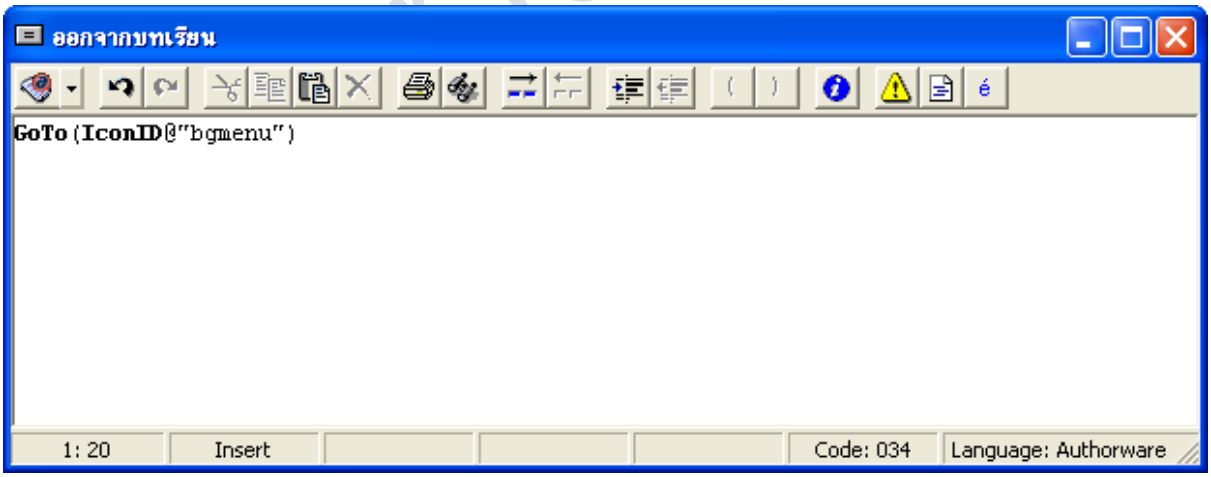
nattapon.com

7. นำไอคอน Calculation มาวางใต้คำว่า จบบทเรียน จะมีหน้าต่าง Response Type เลือก Button แล้วกดปุ่ม OK จากนั้นเปลี่ยนชื่อเป็น “ออกจากบทเรียน”



8. ดับเบิ้ลคลิกที่ไอคอน Calculation

9. จะมีหน้าต่างสำหรับพิมพ์คำสั่งแสดงขึ้นมา ให้นักเรียนใส่คำสั่งต่อไปนี้



คำสั่งนี้เป็นการสั่งให้โปรแกรมกระโดดไปที่ไอคอนที่ชื่อว่า “bgmenu”

10. ทดลองรันโปรแกรมโดยการกดปุ่ม Restart

(นักเรียนสามารถใช้ความรู้ที่เรียนมาให้เรื่องก่อนหน้านี้มาใช้ในการตกแต่ง เช่น การใส่รูปภาพ จัดเนื้อหา หรือเปลี่ยนรูปแบบตัวอักษรได้ตามความเหมาะสม)

ความหมายของปุ่มควบคุมจอ

กลับไปบทเรียนแรก

แสดงหน้าบทเรียนที่ถูกเปิดอ่านไปแล้ว

หน้าต่างหาคำในบทเรียนหน้าต่างๆ

ออกจากหน้านำเสนอบทเรียน

กลับไปบทเรียนหน้าแรก

บทเรียนหน้าที่ผ่านมา

บทเรียนถัดไป

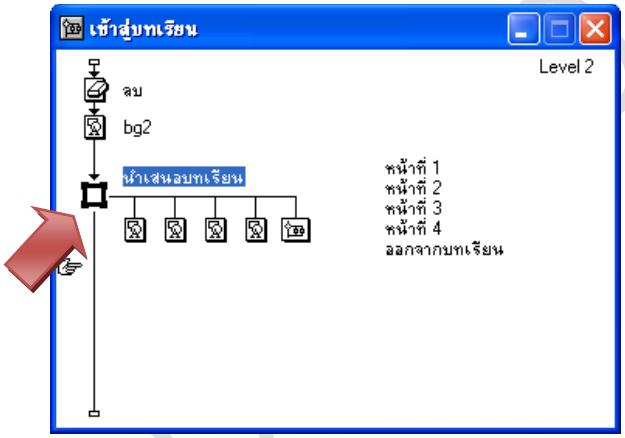
ไปบทเรียนหน้าสุดท้าย

nattapon.com

ใบความรู้ที่ 9 เรื่อง การแก้ไขปุ่มควบคุมบทเรียน

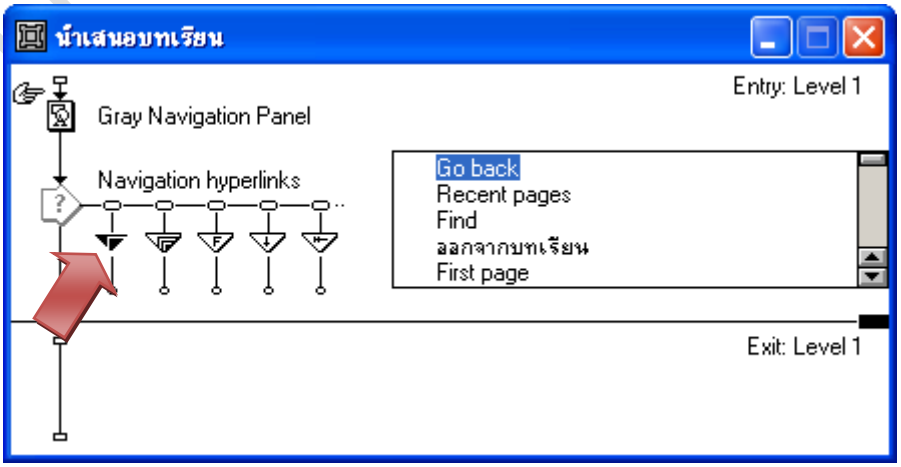
จากรูปคือปุ่มควบคุมบทเรียน ซึ่งบางครั้งบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนของเรานั้นไม่จำเป็นที่จะต้องใช้ปุ่มเหล่านี้ทุกปุ่ม หรือปุ่มเหล่านี้อาจจะมีรูปร่างหรือลักษณะที่ไม่สวยงาม นักเรียนต้องการที่จะปรับเปลี่ยนหรือแก้ปุ่มเหล่านี้ ก็สามารถทำได้ โดยในตัวอย่างนี้จะปรับแต่งปุ่มให้มีแค่เพียงปุ่ม แสดงหน้าจอบทเรียนก่อนหน้า กับหน้าจอบทเรียนถัดไป ซึ่งมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ดับเบิ้ลคลิกที่ไอคอน Framework ที่ชื่อว่า “นำเสนอบทเรียน” ดังรูป

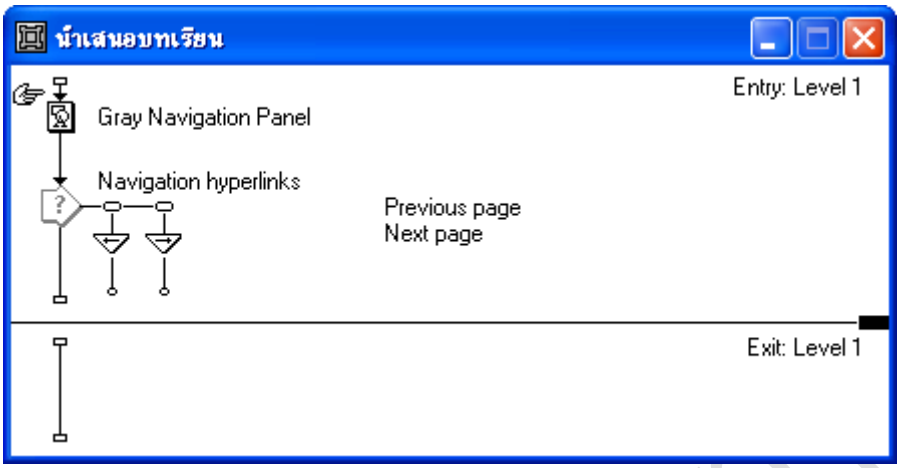


2. จะมีหน้าต่างนำเสนอบทเรียนแสดงขึ้นมา ส่วนนี้เป็นส่วนของการจัดการปุ่มควบคุมบทเรียน โดยเราจะมาลบปุ่มออกทีละปุ่มให้เหลือแต่ปุ่ม Previous Page และ ปุ่ม Next Page

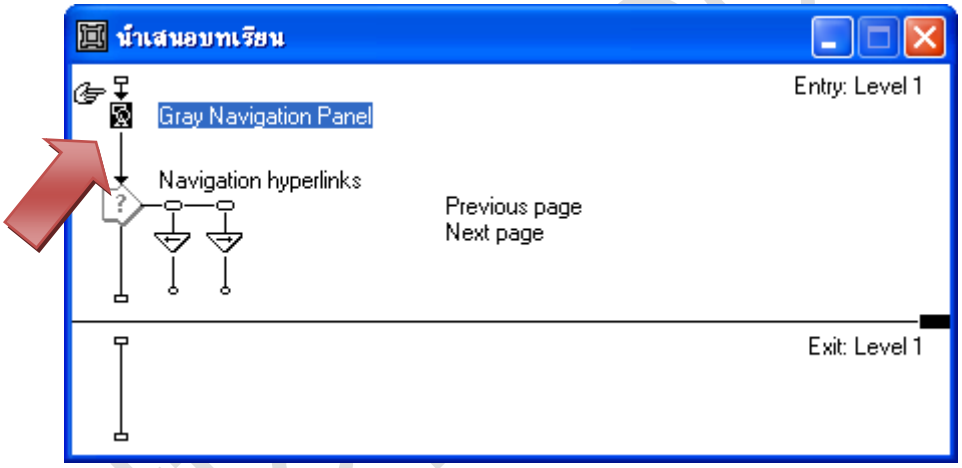
ให้นักเรียนคลิกที่ปุ่ม Go back แล้วกดปุ่ม Delete ที่คีย์บอร์ด ส่วนปุ่มอื่นๆ ก็ทำเช่นเดียวกัน โดยลบทุกปุ่มให้เหลือแต่ปุ่ม Previous Page และ ปุ่ม Next Page



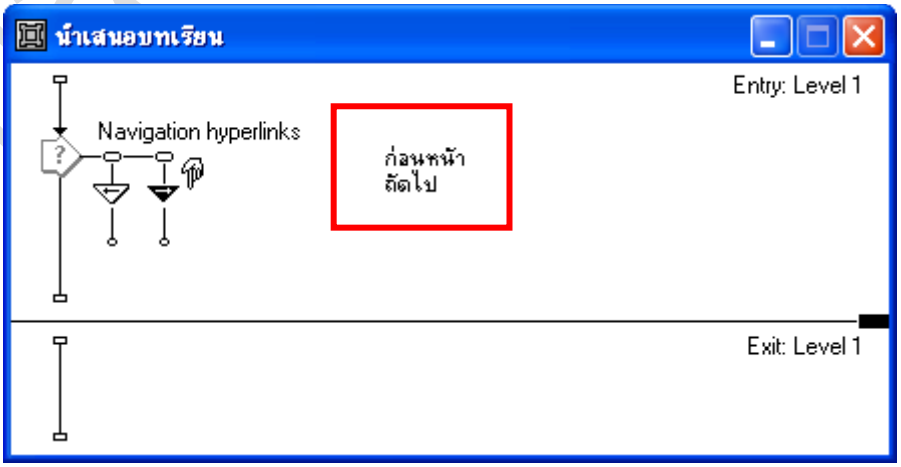
3. เมื่อนักเรียนลบปุ่มที่กำหนดเสร็จจะได้ผลลัพธ์ดังรูป



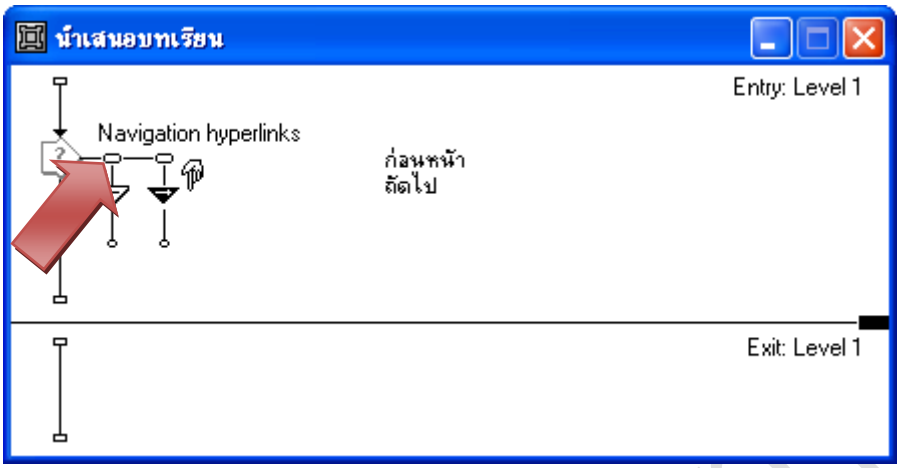
4. ให้นักเรียนคลิกที่ไอคอนที่ชื่อว่า Gray Navigation Panel แล้วกดปุ่ม Delete ครับ



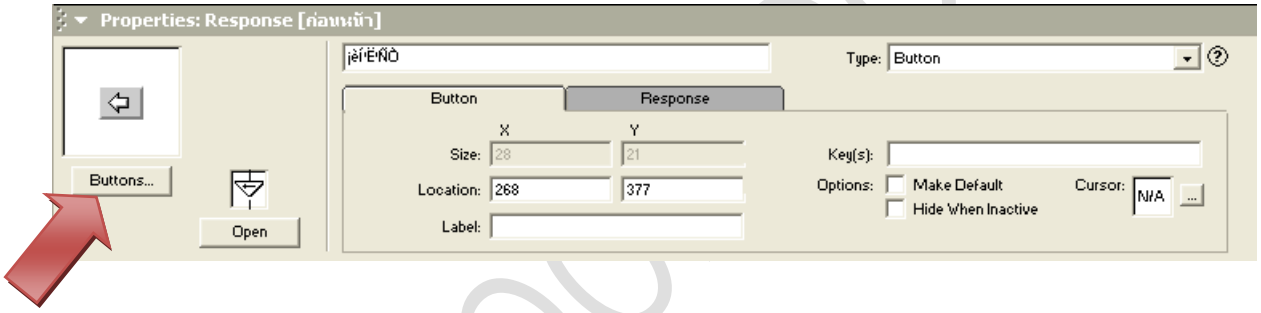
5. เปลี่ยนชื่อปุ่ม Previous page เป็น “ก่อนหน้า” และเปลี่ยนชื่อ Next page เป็น “ถัดไป”



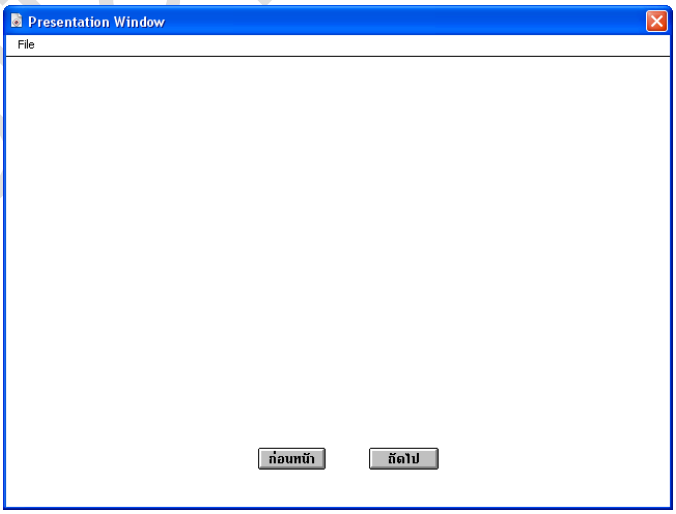
6. ให้นักเรียนคลิกตรงบริเวณที่ลูกศรชี้ดังรูป



7. จะปรากฏแถบ Properties ด้านล่าง นักเรียนสามารถใช้ความรู้เรื่องการปรับแต่งปุ่ม มาใช้ในการปรับแต่งปุ่ม “ก่อนหน้า” และปุ่ม “ถัดไป” ได้ตามความเหมาะสมครับ



8. ดับเบิ้ลคลิกที่ไอคอน Navigation hyperlinks จะได้หน้าต่างแสดงปุ่มที่เหลืออยู่ 2 ปุ่ม ก็คือปุ่มย้อนกลับ และ ปุ่มถัดไป ให้นักเรียนจัดตำแหน่งของปุ่มดังกล่าว ตามความเหมาะสมครับ



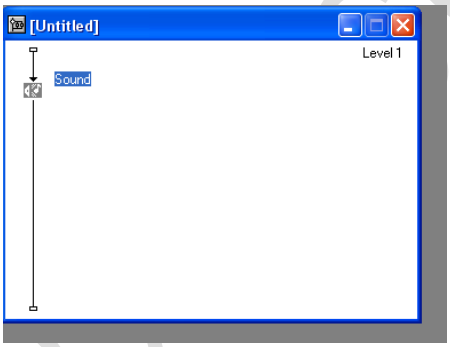
9. ทดลองรันโปรแกรมด้วยการกดปุ่ม Restart

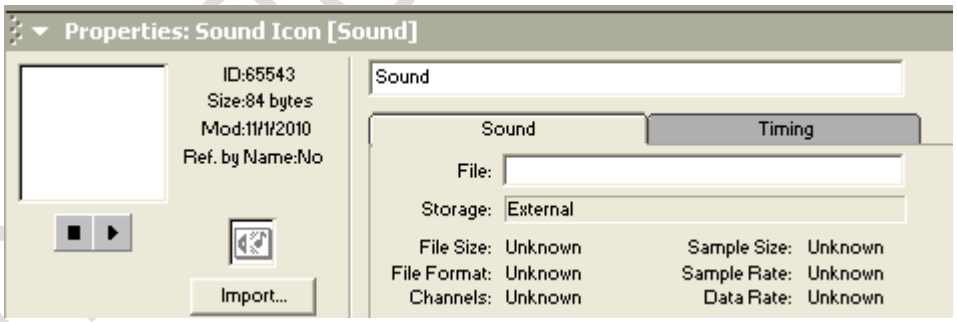
ใบความรู้ที่ 10
การใส่ไฟล์เสียงให้กับบทเรียน

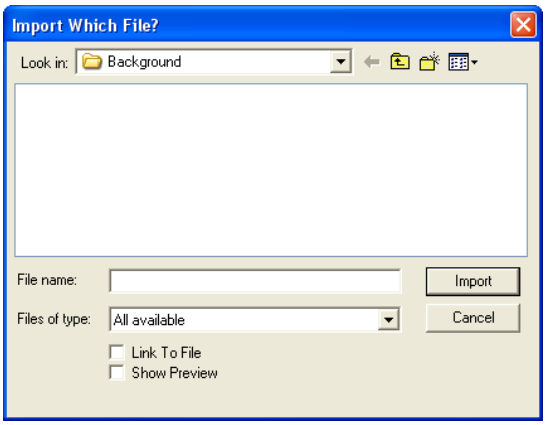
การใส่ไฟล์เสียงให้กับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ถือได้ว่าเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ง่ายยิ่งขึ้น กระตุ้นให้ผู้เรียนรู้สึกสนใจที่จะเรียนรู้ โดยในใบความรู้นี้ ครูจะอธิบายวิธีการใส่ไฟล์เสียงลงไปในบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนทีละขั้นตอน ดังต่อไปนี้

<u>การใส่ไฟล์เสียงให้กับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (แนะนำให้ใช้ไฟล์ชนิด MP3)</u>

1. คลิกที่ไอคอน sound ( ) ที่ไอคอนพาเลท แล้วลากมาวางไว้ที่ Flowline และตั้งชื่อว่า Sound
2. ดับเบิ้ลคลิกที่ไอคอน Sound จากนั้นจะปรากฏ Properties:Sound Icon ขึ้นมา ให้คลิกปุ่ม Import จากนั้นจะปรากฏไดอะล็อกบ็อกซ์ Import which file? ขึ้นมา

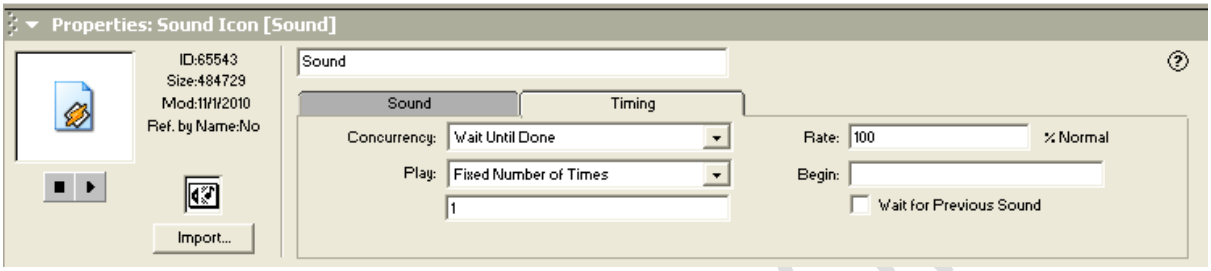






3. คลิกเลือกไฟล์เสียงที่ต้องการนำเข้ามาใช้งาน โดยในที่นี้ได้คลิกเลือกไฟล์เพลงที่มีนามสกุลเป็น mp3
4. คลิกปุ่ม Import จากนั้นไฟล์เสียงที่เลือกไว้จะถูกนำเข้ามาใช้งานทันที
5. คลิกที่ปุ่ม Play ( ) ที่ Properties:Sound Icon เพื่อทดสอบเล่นไฟล์เสียงที่ได้นำเข้ามาว่าตรงกับความต้องการหรือไม่

การกำหนดคุณลักษณะของไฟล์เสียง



1. ให้นักเรียนคลิกที่แท็บ Timing ซึ่งเป็นส่วนของการกำหนดคุณลักษณะไฟล์เสียงที่นำเข้ามาใช้งาน
2. ส่วนของ Concurrency คือส่วนของการเลือกรูปแบบการเล่นไฟล์เสียง โดยมี
   a. Wait Until Done คือ รอให้เล่นไฟล์เสียงจบก่อนจึงทำงานกับไอคอนถัดไป
   b. Concurrent คือ เล่นไฟล์เสียงไปพร้อมๆ กับการทำงานของไอคอนอื่น
   c. Perpetual คือ เล่นไฟล์เสียงตลอดเวลา แม้จะทำงานผ่านไอคอน Sound บน Flowline ไปแล้วก็ตาม

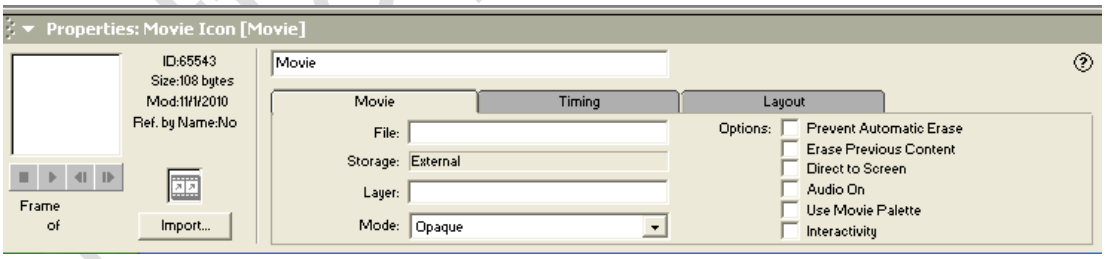
   * ในส่วนนี้ครูแนะนำให้นักเรียนเลือกเป็น Concurrent ครับ
3. ส่วนของ Play คือการเลือกจำนวนครั้งในการเล่นไฟล์เสียง โดย
   a. Fixed Number of Times คือ กำหนดจำนวนครั้งในการเล่นไฟล์เสียงเอง
   b. Until True คือ กำหนดให้เล่นไฟล์เสียงไปเรื่อยๆ จนกว่าเงื่อนไขในช่องถัดไปจะเป็นจริง

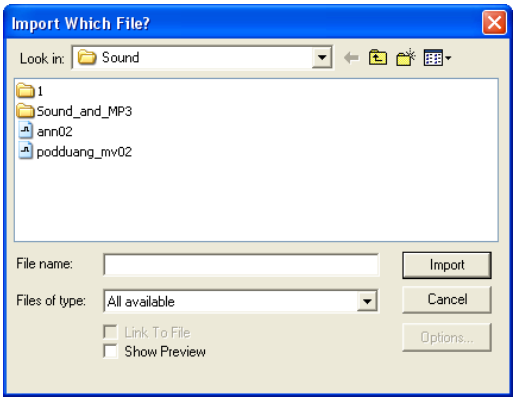
nattapon.com

ใบความรู้ที่ 11
การใส่ไฟล์วีดีโอให้กับเนื้อหาบทเรียน

การใช้ไฟล์วีดีโอเพื่อเพิ่มความน่าสนใจของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนก็เป็นอีกวิธีหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น มีความกระตือรือร้นที่จะเรียนมากยิ่งขึ้น โดยไฟล์วีดีโอที่ครูจะแนะนำให้ใช้สำหรับในการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนนี้ ควรเป็นไฟล์วีดีโอที่มีนามสกุลเป็น .AVI หรือ .MPEG โดยมีวิธีการคล้ายกับการใส่เสียง ดังนี้

1. คลิกที่ไอคอน Digital Movie ( ) ที่ไอคอนพาเลท แล้วลากมาวางไว้ที่ Flowline และตั้งชื่อว่า Movie
2. ดัลเบิ้ลคลิกที่ไอคอน Digital Movie จากนั้นจะปรากฏ Properties: Movie Icon ขึ้นมา ให้คลิกปุ่ม Import แล้วจะปรากฏไดอะล็อกบ็อกซ์ Import which file? ขึ้นมา
3. คลิกเลือกไฟล์ภาพยนตร์ที่ต้องการนำมาใช้งาน
4. คลิกปุ่ม Import จากนั้นไฟล์ภาพยนตร์ที่เลือกไว้จะถูกนำมาใช้งานทันที



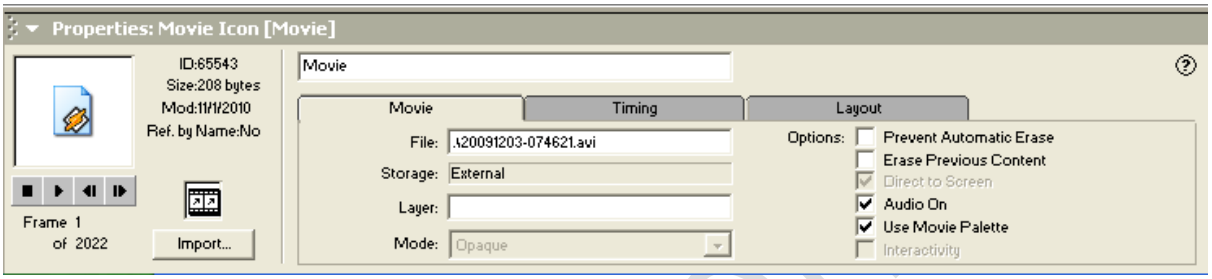


5. คลิกปุ่ม Restart ( ) ที่ทูลบาร์ เพื่อทดสอบผลการทำงานของไฟล์ภาพยนตร์

การกำหนดคุณสมบัติให้กับไอคอน Digital Movie

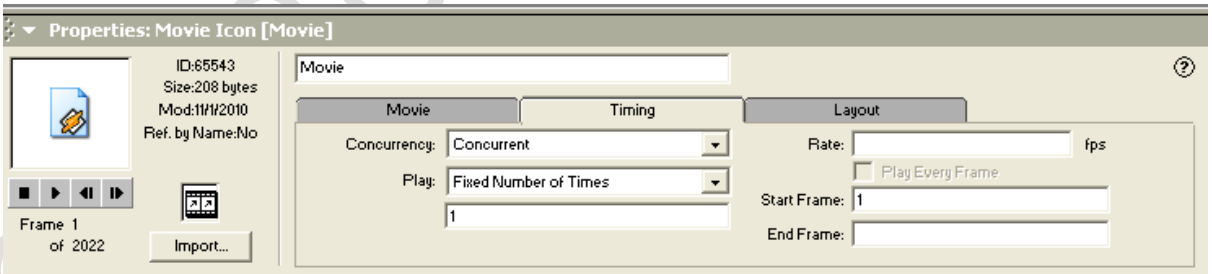
ในส่วนของเมนู Properties: Movie Icon นั้น นักเรียนจะเห็นว่ามี 3 แท็บสำคัญ ซึ่งแต่ละแท็บมีรายละเอียดดังนี้

1. แท็บ Movie



- Prevent Automatic Erase ป้องกันการถูกไอคอนอื่น (ยกเว้นไอคอน Erase) สั่งลบ
- Erase Previous Content ลบไอคอน Display ก่อนหน้าทั้งหมด
- Direct to Screen กำหนดให้แสดงข้อมูลขึ้นมาทางด้านบนสุด
- Audio On เล่นเสียงที่อยู่ในไฟล์ภาพยนตร์
- Use Movie Palette แสดงผลโดยใช้ชุดสีของไฟล์ภาพยนตร์
- Interactivity ให้มีการโต้ตอบกับไฟล์ภาพยนตร์

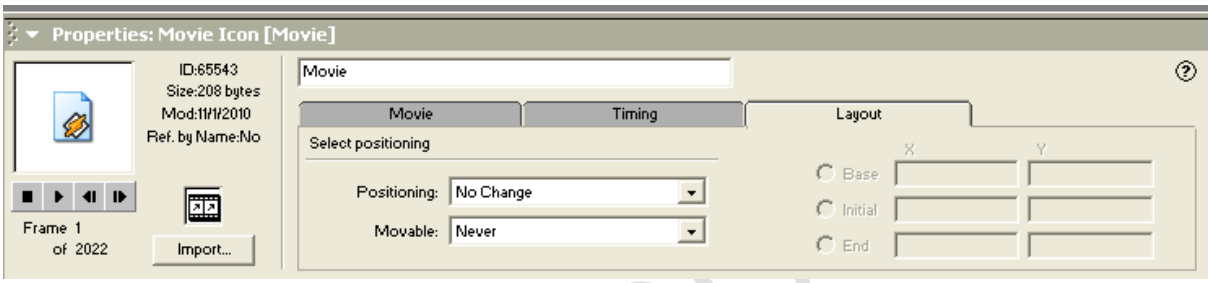
2. แท็บ Timing



- Concurrency
  - Wait Until Dine คือ รอให้เล่นไฟล์ภาพยนตร์จบก่อนจึงทำงานกับไอคอนถัดไป
  - Concurrent คือ เล่นไฟล์ภาพยนตร์ไปพร้อมๆ กับการทำงานของไอคอนอื่น
  - Perpetual คือ เล่นไฟล์ภาพยนตร์ตลอดเวลา แม้จะทำงานผ่านไอคอน Sound บน Flowline ไปแล้วก็ตาม

- Play
  - Repeatedly คือ ให้เล่นวนซ้ำไปเรื่อยๆ โดยไม่มีการกำหนดเงื่อนไข
  - Fixed Number of Times คือ กำหนดจำนวนครั้งในการเล่นไฟล์ภาพยนตร์เอง
  - Until True คือ กำหนดให้เล่นไฟล์ภาพยนตร์ไปเรื่อยๆ จนกว่าเงื่อนไขที่กำหนดไว้ในช่องถัดไปจะเป็นจริง

3. แท็บ Layout



- ส่วนของ Positioning คือการเลือกตำแหน่งการจัดวางไฟล์ภาพยนตร์บนหน้าจอ
- ส่วนของ Movable คือการเลือกรูปแบบการเคลื่อนย้ายไฟล์ภาพยนตร์บนหน้าจอ

nattapon.com