

Slam

การพัฒนาชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่องการสร้าง
ข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ สำหรับนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 6 เขตพื้นที่การศึกษาสมุทรปราการ เขต 2
(เล่ม 1)

นางสาวดาวประกาย นันทพรหม

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
แขนงวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
พ.ศ. 2550

**Experience-Based Instructional Packages in the Computer Subject on Creating
Text and Images Using Desktop Author Program for Prathom Suksa VI
Students in Samut Prakan Educatoinal Service Area 2
(Volume I)**

Miss Daoprakai Nanthaprom

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for
the Degree of Master of Education in Educational Technology and Communications

School of Educational Studies

Sukhothai Thammathirat Open University

2007

หัวข้อวิทยานิพนธ์ การพัฒนาชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ วิชาคอมพิวเตอร์
เรื่อง การสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรเตอร์
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เขตพื้นที่การศึกษาสมุทรปราการเขต 2

ชื่อและนามสกุล นางสาวดาวประกาย นันทพรหม

แขนงวิชา เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

สาขาวิชา ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

อาจารย์ที่ปรึกษา

1. รองศาสตราจารย์ วาสนา ทวีกุลทรัพย์
2. รองศาสตราจารย์ ดร.ธนิต ภูศิริ
3. ศาสตราจารย์ ดร.ชัยยงค์ พรหมวงศ์

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ได้ให้ความเห็นชอบวิทยานิพนธ์ฉบับนี้แล้ว



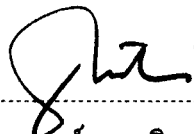
ประธานกรรมการ

(รองศาสตราจารย์ ดร.นิคม ทาแดง)



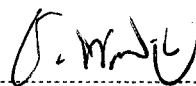
กรรมการ

(รองศาสตราจารย์วาสนา ทวีกุลทรัพย์)



กรรมการ

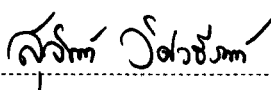
(รองศาสตราจารย์ ดร.ธนิต ภูศิริ)



กรรมการ

(ศาสตราจารย์ ดร.ชัยยงค์ พรหมวงศ์)

คณะกรรมการบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช อนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์
ฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต แขนงวิชา
เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช



ประธานกรรมการบัณฑิตศึกษา

(รองศาสตราจารย์ ดร.สุจินต์ วิสวธีรานนท์)

วันที่ 9 เดือน กันยายน พ.ศ. 2551

ชื่อวิทยานิพนธ์ การพัฒนาชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง การสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เขตพื้นที่การศึกษาสมุทรปราการเขต 2

ผู้วิจัย นางสาวดาวประกาย นันทพรหม **ปริญญา**ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา)
อาจารย์ที่ปรึกษา (1) รองศาสตราจารย์วาศนา ทวีกุลทรัพย์ (2) ศาสตราจารย์ ดร.ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และ (3) รองศาสตราจารย์ ดร.ธนิต ภูศิริ ปีการศึกษา 2550

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) พัฒนาชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง การสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 (2) ศึกษาความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ วิชาคอมพิวเตอร์เรื่อง การสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ และ (3) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนเรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์วิชาคอมพิวเตอร์เรื่อง การสร้างข้อความและรูปภาพด้วย โปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดสอบประสิทธิภาพ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพรหมพิบูลทอง ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1/2550 จำนวน 39 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย (1) ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง การสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์จำนวน 3 หน่วยประสบการณ์ คือ หน่วยประสบการณ์ที่ 3 การใช้งานโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ หน่วยประสบการณ์ที่ 8 การฝึกสร้างข้อความและรูปภาพเรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ และหน่วยประสบการณ์ที่ 9 การใช้งานแผ่นแบบ การใช้งานปุ่มการบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสารด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ (2) แบบทดสอบก่อนและหลังเผชิญประสบการณ์แบบคู่ขนาน และ(3) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ การหาประสิทธิภาพด้วยค่า E_1 / E_2 การทดสอบค่าที ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า (1) ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง การสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ ที่ผลิตขึ้นทั้ง 3 หน่วยประสบการณ์ มีประสิทธิภาพ 82.50/77.60, 80.95 / 79.66 และ 81.50 / 80.33 ตามลำดับ เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 80 / 80 (2) นักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์มีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ (3) นักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์มีความคิดเห็นต่อคุณภาพของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์อยู่ในระดับ “เห็นด้วยมากที่สุด”

คำสำคัญ ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ การสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์

Thesis title: Experience-Based Instructional Packages in the Computer Subject on Creating Text and Image Using Desktop Author Program for Prthom Suksa VI Students in Samut Prakan Educational Service Area 2
Researcher: Miss Daoprakai Nanthaprom; **Degree:** Master of Educationa (Educational Technology and Communications); **Thesis advisors:** (1) Wasana Taweekulasap, Associated Professor; (2) Dr. Chaiyong Brahmawong, Senior Professor; (3) Dr. Tanit Pusiri, Associate Professor; **Academic year:** 2007

ABSTRACT

The purposes of this study were to: (1) develop a set of Experience-Based Instructional Packages in the Computer Subject on Creating Text and Image Using Desktop Author Program for Prthom Suksa VI Students based on 80/80 efficiency criterion; (2) to study the progress on the students learning from the develop a set of experience-based instructional packages; and (3) to study the opinion of the students on the quality of experience-based instructional packages.

The research sample for efficiency testing consisted of 39 Prathom Suksa VI students studying in the first semester of the 2007 academic year at Prom Pikun Thong School in Samut Prakarn province, obtained by purposive sampling Research tools comprised (1) three units of experience-based instructional packages, namely, Unit 3: Using Desktop Author Program; Unit 8: Practicing Creating Texts and Images on English Vocabularies Using Desktop Author Program; and Unit 9: Using Templates, Buttons Saving Files and Creating Package with Desktop Author Program; (2) two parallel forms of an achievement test for pre-testing and post-testing; and (3) a questionnaire asking the students' opinion on the quality of the experience-based instructional packages. Statistics used were the E_1/E_2 index, t-test, mean, and Standard deviation.

Research finding showed that (1) the three units of experience-based instructional packages were efficient at 82.50/77.60, 80.95/79.66 and 81.50/80.33 respectively; thus meeting the set efficiency criterion of 80/80; (2) the learning progress of the students learning from the experience-based instructional packages was significantly increased at the .05 level; and (3) the opinion of the students on the quality of the experience-based instructional packages was at the "Mostly Agreeable" level.

Keywords: experience-based instructional package, Creating Texts and Images Using Desktop Author Program

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยได้รับความอนุเคราะห์อย่างยิ่งจาก รองศาสตราจารย์วาสนา ทวีกุลทรัพย์ ศาสตราจารย์ ดร.ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และ รองศาสตราจารย์ธนิต ภูศิริ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำ ติดตาม และตรวจสอบการทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้อย่างใกล้ชิดตลอดมา นับตั้งแต่เริ่มต้นจนกระทั่งสำเร็จเรียบร้อยสมบูรณ์ ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งใจความกรุณาของท่านเป็นอย่างยิ่ง

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์สาธิต วิมลคุณารักษ์ รองศาสตราจารย์พิทยา จำเริญจรัสวิทย์ และอาจารย์วามิ บุญยะไวโรจน์ ที่ได้กรุณาตรวจสอบและประเมินคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย และให้คำแนะนำในการปรับปรุงเป็นอย่างดี

นอกจากนี้ ผู้วิจัยขอขอบคุณครอบครัว โดยเฉพาะคุณสัมพันธ์ ระโส และเด็กชาย ชีรคนย์ ระโส ที่ให้กำลังใจในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ขอบคุณเพื่อนนักศึกษา ครูและนักเรียน โรงเรียนพรหมพิกุลทอง และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการวิทยานิพนธ์ครั้งนี้ทุกท่านที่ได้กรุณาให้การสนับสนุนช่วยเหลือ และให้กำลังใจตลอด

ดาวประกาย นันทพรหม

พฤศจิกายน 2550

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ	ฉ
สารบัญตาราง	ฅ
สารบัญภาพ	ญ
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	7
สมมติฐานการวิจัย	7
ขอบเขตของการวิจัย	8
นิยามศัพท์เฉพาะ	8
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	10
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	11
การสอนแบบอิงประสบการณ์	11
ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์	24
สื่อที่ใช้ในชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์	30
การทดสอบประสิทธิภาพชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์	35
การเรียนการสอนในวิชาคอมพิวเตอร์	40
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	46
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	46
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	48
การรวบรวมข้อมูล	68
การวิเคราะห์ข้อมูล	72

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	76
ผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์.....	76
ผลการวิเคราะห์หาความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียน ที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์.....	80
ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อคุณภาพของ ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์.....	82
บทที่ 5 ดัชนีแบบชิ้นงาน	85
-ภาคที่ 1 บทนำ.....	87
-ภาคที่ 2 คู่มือการใช้ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ (สำหรับครู).....	103
-ภาคที่ 3 คู่มือเผชิญประสบการณ์ (สำหรับนักเรียน).....	268
บทที่ 6 สรุปการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	352
สรุปผลการวิจัย.....	352
อภิปรายผล.....	355
ข้อเสนอแนะ.....	360
บรรณานุกรม.....	363
ภาคผนวก.....	369
ก ราชานามผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	370
ข แบบประเมินคุณภาพชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์.....	372
ค ตารางวิเคราะห์วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม (สร้างแบบทดสอบ)	385
ง ตารางวิเคราะห์แบบทดสอบ.....	389
จ ตารางคะแนนก่อนเผชิญประสบการณ์ ระหว่างเผชิญประสบการณ์ และหลังเผชิญประสบการณ์ ในการทดสอบแบบเดี่ยว แบบกลุ่ม และแบบภาคสนาม.....	400
ฉ ตารางคะแนนความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียน ที่เรียนจากชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ ความแตกต่างระหว่างคะแนนทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์ และหลังเผชิญประสบการณ์.....	420

ณ

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

ช ตารางแสดงค่าความถี่คะแนนความคิดเห็นของนักเรียน ที่มีต่อคุณภาพของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์.....	427
ซ แบบสัมภาษณ์แบบเดี่ยว แบบกลุ่มและแบบสอบถามความคิดเห็น	430
ฅ คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์ และวิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2549	441
ประวัติผู้วิจัย	445

ญ

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 4.1	ประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ หน่วยประสบการณ์ที่ 3,8 และ 9 จากการทดลองแบบเดี่ยว77
ตารางที่ 4.2	ประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ หน่วยประสบการณ์ที่ 3,8 และ 9 จากการทดลองแบบกลุ่ม78
ตารางที่ 4.3	ประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ หน่วยประสบการณ์ที่ 3,8 และ 9 จากการทดลองแบบภาคสนาม80
ตารางที่ 4.4	ความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอน แบบอิงประสบการณ์หน่วยประสบการณ์ที่ 3,8 และ 981
ตารางที่ 4.5	ความคิดเห็นของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ เรื่องการสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์ ในการทดสอบแบบภาคสนาม.....82

บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

วิชาคอมพิวเตอร์ มุ่งพัฒนานักเรียนให้มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับงาน อาชีพ และเทคโนโลยี มีทักษะการทำงาน สามารถนำเทคโนโลยีสารสนเทศและเทคโนโลยีต่างๆ มาใช้ในการทำงานอย่างถูกต้อง เหมาะสม คุ่มค่า และมีคุณธรรม สร้างและพัฒนาผลิตภัณฑ์หรือวิธีการใหม่ สามารถทำงานเป็นหมู่คณะ มีนิสัยรักการทำงาน เห็นคุณค่าและมีเจตคติที่ดีต่องาน ตลอดจนมีศีลธรรม คุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่เป็นพื้นฐาน ได้แก่ ความขยัน ซื่อสัตย์ ประหยัดและอดทน อันจะนำไปสู่การให้ผู้เรียนสามารถช่วยเหลือตนเอง และพึ่งตนเองได้ตามพระราชดำริ เศรษฐกิจพอเพียง สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข (สุวรรณี ยะการ และคณะ 2550 : 37)

นอกจากนี้ ยังมีความสำคัญต่อการพัฒนาผู้เรียนให้สามารถดำรงอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข พึ่งพาตนเองได้ อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ มีส่วนร่วมในการพัฒนาสังคมและสิ่งแวดล้อม กลุ่มสาระการเรียนรู้จึงมุ่งที่จะพัฒนาผู้เรียนให้มีความรู้ มีทักษะในการทำงาน รักการทำงาน รู้จักการทำงานร่วมกับผู้อื่น สามารถวางแผนออกแบบงาน นำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้และประยุกต์ใช้ในการทำงานได้ (สุวรรณี ยะการ และคณะ 2550 : 38)

1.1 สภาพที่พึงประสงค์

สภาพที่พึงประสงค์ในวิชาคอมพิวเตอร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีสภาพที่พึงประสงค์หลายประการ ครอบคลุม (1) หลักการจัดการเรียนการสอนที่พึงประสงค์ (2) วิธีการเรียนการสอนที่พึงประสงค์ (3) รูปแบบการเรียนที่พึงประสงค์ (4) สื่อการเรียนการสอนที่พึงประสงค์ (5) สภาพแวดล้อมที่พึงประสงค์ และ(6) การประเมินที่พึงประสงค์

1) หลักการจัดการเรียนการสอนที่พึงประสงค์ วิชาคอมพิวเตอร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีแนวคิดหลัก (Main Concept) ในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้ได้ตามมาตรฐานการเรียนรู้ ดังนี้ (1) ให้ครบองค์รวมของการพัฒนาตามศักยภาพของผู้เรียน คือ ผู้เรียนต้องมีทั้งความรู้ ทักษะกระบวนการ คุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม (2) การจัดการเรียนการสอนต้องกำหนดงาน (Task) แต่ละงานต้องเป็นไปตามโครงสร้างการเรียนรู้ของวิชาคอมพิวเตอร์ 7 หัวข้อ คือ ความหมายของงาน ความสำคัญและประโยชน์ของงาน มีทฤษฎีสนับสนุนหลักการทำงาน

มีวิธีการและขั้นตอนการทำงาน กระบวนการทำงาน การจัดการ เทคโนโลยี เทคโนโลยีสารสนเทศและแนวทางการประกอบอาชีพ การนำเทคโนโลยี เทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในการทำงาน การสร้างและพัฒนาผลิตภัณฑ์หรือวิธีการใหม่ๆ และคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมในการทำงานและประกอบอาชีพ การจัดการเรียนแต่ละงานอาจครบ 7 หัวข้อ หรือไม่ครบก็ได้ ขึ้นอยู่กับลักษณะงาน (3) การจัดการเรียนสามารถนำความรู้ ทักษะ กระบวนการ และคุณธรรมจริยธรรม และค่านิยม จากเนื้อหาสาระภายในวิชาคอมพิวเตอร์มาบูรณาการกันหรือนำเนื้อหาสาระของวิชาในกลุ่มการเรียนรู้อื่นๆ มาบูรณาการกับวิชาคอมพิวเตอร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติงานตามกระบวนการเรียนรู้ต่างๆ (4) จัดการเรียนรู้ได้ทั้งภายในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียน โดยอาจจัดการเรียนรู้ในสถานปฏิบัติงาน แหล่งวิทยากร และสถานประกอบการต่างๆ เป็นต้น (5) จัดการเรียนรู้โดยกระตุ้นให้ผู้เรียนกำหนดงานที่มีความหมายกับผู้เรียน และ (6) จัดการเรียนรู้โดยคำนึงถึงความต้องการ ความสนใจ ความพร้อมของร่างกาย อุปนิสัย สติปัญญา และประสบการณ์เดิมของผู้เรียน(กรมวิชาการ 2544 : 42 -43)

2) วิธีการเรียนการสอนที่พึงประสงค์ ในวิชาคอมพิวเตอร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้แก่ การสอนแบบฝึกปฏิบัติเป็นการฝึกทักษะนักเรียนที่ยังทำงานไม่เป็น และนักเรียนที่ทำงานเป็นให้เกิดความชำนาญยิ่งขึ้น เป็นการให้ประสบการณ์ตรงกับนักเรียนที่มุ่งให้เกิดการผสมผสานกันระหว่างภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ (กรมวิชาการ 2544 : 1) และการสอนแบบกลุ่มกิจกรรมเปิด โอกาสให้นักเรียนได้ประกอบกิจกรรมร่วมกัน โดยเน้นการสอนที่ยึดนักเรียนเป็นศูนย์กลาง (วาสนา ทวีกุลทรัพย์ 2540 : 60) สร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียนรู้ นักเรียนรู้จักทำงานเป็นกลุ่มมีโอกาสแสดงความคิดเห็น รู้จักตัดสินใจอย่างมีเหตุผลมากขึ้น และมีระเบียบวินัยในตนเองมากขึ้น และช่วยให้นักเรียนมีโอกาสได้ฝึกลักษณะนิสัยที่ดี รู้จักยอมรับฟังความคิดเห็นและเหตุผลของผู้อื่น สร้างความสามัคคีในหมู่คณะ และส่งเสริมการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองตามความสนใจและความถนัด (กรมวิชาการ 2544 : 268)

3) รูปแบบการเรียนที่พึงประสงค์ ในวิชาคอมพิวเตอร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ครูควรใช้รูปแบบการสอนที่หลากหลาย ครอบคลุมทั้ง 3 รูปแบบ คือ (1) รูปแบบการเรียนกับครู (TDL) เป็นการเรียนได้รับการสอนจากครู ด้วยการแนะนำวิธีการเผชิญประสบการณ์และสรุปผลการเผชิญประสบการณ์ เป็นรูปแบบการสอนโดยยึดครูเป็นศูนย์กลางในการเรียน หรือครูมีบทบาทในการสอนถ่ายทอดความรู้ และกำกับดูแลให้การเรียนการสอนเป็นไปตามขั้นตอนที่ควรจะเป็น (2) รูปแบบการเรียนกับเพื่อน (PDL) เป็นการเรียนที่นักเรียนได้ทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกันในชั้นเรียนเพื่อสร้างชิ้นงาน ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และช่วยกันเสาะแสวงหาความรู้ ตามเนื้อหาสาระที่กำหนดให้ ร่วมกันรับผิดชอบงาน แก้ปัญหาและประเมินชิ้นงานที่สร้างเสร็จแล้วด้วยกัน (ชัยงค์

พรหมวงค์ และวาสนา ทวีกุลทรัพย์ 2539 : 53-59) และ (3) รูปแบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง (SDL) คำนี้ถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลทั้งด้านความรู้ ความเข้าใจ ทักษะ เพื่อให้ให้นักเรียนก้าวหน้าไปตามความต้องการและความสนใจ (ประสัคคี หอมสนิท 2539 : 223)

4) สื่อการเรียนการสอนที่พึงประสงค์ ในวิชาคอมพิวเตอร์ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ครูต้องใช้สื่อการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับวิธีการสอนและรูปแบบการเรียนการสอน เพราะสื่อการเรียนการสอนเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ ครอบคลุม (1) สื่อสิ่งพิมพ์ สำหรับใช้ศึกษาเนื้อหาสาระและประสบการณ์ฝึกปฏิบัติตามภารกิจและงานที่กำหนดไว้ เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ในเนื้อหาสาระและประสบการณ์ ตามลำดับขั้นตอน (ชัยรงค์ พรหมวงค์ และ วาสนา ทวีกุลทรัพย์ 2540 : 161) และ (2) สื่อภาพและเสียงที่เป็นมัลติมีเดียนำเสนอข้อมูลที่เป็นภาพและเสียง ช่วยให้นักเรียนได้รับประสบการณ์ที่ใกล้เคียงกับประสบการณ์ตรง เป็นต้นแบบเพื่อฝึกปฏิบัติการสร้างชิ้นงาน ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้รวดเร็วและจดจำได้นาน (สาโรจน์ นิลคำ และพงศ์ศิษณุ ไทยสีหราช 2539 : 275)

5) สภาพแวดล้อมที่พึงประสงค์ ในวิชาคอมพิวเตอร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ครูต้องจัดสภาพแวดล้อมทางการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับการเรียนครอบคลุม (1) การจัดสภาพแวดล้อมทางกายภาพ เกี่ยวข้องกับห้องเรียนควรตั้งอยู่ในที่อากาศถ่ายเทได้สะดวก ไม่อู้อี้ มีแสงสว่างเพียงพอ ไม่อยู่ใกล้สิ่งรบกวน เช่น เสียงอึกทึก เสียงพาหนะ เสียงเครื่องจักร และเสียงจอแจ ไม่มีกลิ่นเหม็น หรือกลิ่นอับ ห้องเรียนควรมีอุณหภูมิพอเหมาะ การจัดเก้าอี้และโต๊ะเรียนควรให้เหมาะสมกับวัยผู้เรียนและการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน การจัดมุมวิชาการ มุมหนังสือ หรือศูนย์การเรียนรู้ จะทำให้ครูและนักเรียนได้แหล่งความรู้ที่ครูและนักเรียน (2) การจัดสภาพแวดล้อมทางจิตภาพ ครูต้องพัฒนาบุคลิกภาพ อารมณ์ ความสนใจ และทัศนคติของตนเองให้เป็นคนมองโลกในแง่ดี เป็นกันเองกับนักเรียน บรรยากาศในห้องเรียนก็จะสดใส และ(3) การจัดสภาพแวดล้อมทางสังคม ครูต้องหาวิธีการจัดสภาพแวดล้อมทางสังคมในด้านความสัมพันธ์ระหว่างครูกับครูคนอื่น ความสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน ความสัมพันธ์ระหว่างครูกับผู้ปกครอง และความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับนักเรียน (ชัยรงค์ พรหมวงค์ และวาสนา ทวีกุลทรัพย์ 2540 : 9)

6) การประเมินที่พึงประสงค์ ของวิชาคอมพิวเตอร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ต้องประเมินผลทั้งความรู้ ทักษะและกระบวนการ ในการเรียนของนักเรียน และต้องประเมินจากสภาพจริง (สุวรรณี ยะการ และคณะ 2550 : 35)

1.2 สภาพที่เป็นอยู่ปัจจุบัน

จากงานวิจัยของดาวประกาย นันทพรหม (2549) ได้ศึกษาสภาพและปัญหาการเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์ของครูผู้สอน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในโรงเรียนเขตพื้นที่การศึกษาสมุทรปราการ เขต 2 จำนวน 78 โรงเรียน วัตถุประสงค์ของการวิจัย คือ (1) เพื่อศึกษาสภาพของการเรียนการสอนของครูผู้สอน และ (2) เพื่อศึกษาปัญหาของการจัดการเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ คือ ครูผู้สอนวิชาคอมพิวเตอร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 21 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม (ส่งแบบสอบถามจำนวน 23 ฉบับ (23 โรงเรียน) คิดเป็น 30% จาก 78 โรงเรียน ได้รับกลับมา 21 ฉบับ ผลการวิจัยในส่วนที่เป็นสภาพปัจจุบันพบว่า (1) การจัดการเรียนการสอน มีการพัฒนาตามศักยภาพของผู้เรียน (ร้อยละ 85.71) และมีการกำหนดงานเป็นไปตามโครงสร้างการเรียนรู้ของวิชาคอมพิวเตอร์ (ร้อยละ 80.95) (2) วิธีการเรียนการสอน ใช้การสอนแบบบรรยาย (ร้อยละ 90.48) และการสอนแบบสาธิต (ร้อยละ 71.43) (3) รูปแบบการเรียนการสอน คือ รูปแบบการเรียนกับครู (ร้อยละ 95.34) และรูปแบบการเรียนด้วยตนเอง (ร้อยละ 90.48) (4) สื่อการเรียนการสอน ใช้สื่อสิ่งพิมพ์ (ร้อยละ 90.48) และมัลติมีเดีย (ร้อยละ 57.14) (5) สภาพแวดล้อม มีการจัดสภาพแวดล้อมทางกายภาพ คือ ห้องเรียนตั้งอยู่ในที่อากาศถ่ายเทได้สะดวกและมีแสงสว่างเพียงพอ (ร้อยละ 85.71) และห้องเรียนมีอุณหภูมิพอเหมาะกับการเรียนการสอน การจัดเก้าอี้และโต๊ะเรียนเหมาะสมกับวัยผู้เรียน (ร้อยละ 80.95) และ (6) การประเมิน มีการประเมินด้วยการสังเกตพฤติกรรมนักเรียนรายบุคคล (ร้อยละ 79.00) และมีการประเมินด้วยการทำแบบทดสอบหลังเรียน (ร้อยละ 77.48)

1.3 สภาพปัญหาที่เกิดขึ้น

จากงานวิจัยของดาวประกาย นันทพรหม (2549) ได้ศึกษาปัญหาการเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์ของครูผู้สอน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในโรงเรียนเขตพื้นที่การศึกษาสมุทรปราการเขต 2 ผลการวิจัยในส่วนที่เป็นปัญหาพบว่า (1) ปัญหาด้าน การจัดการเรียนการสอน ขาดการจัดการเรียนนอกชั้นเรียนเพราะเวลาที่กำหนดให้สอนมีน้อย ครูจึงไม่มีโอกาสได้ศึกษาความต้องการและความพร้อมของผู้เรียน (ร้อยละ 52.38) (2) ปัญหาด้านวิธีการเรียนการสอน ขาดการสอนแบบฝึกปฏิบัติ (ร้อยละ 42.86) และขาดการสอนแบบกลุ่มกิจกรรม(ร้อยละ 38.10) เนื่องจากเวลาในการทำกิจกรรมน้อย 3) ปัญหาด้านรูปแบบการเรียนการสอน ขาดโอกาสให้ผู้เรียนเรียนกับเพื่อน (ร้อยละ 57.14) และขาดโอกาสเรียนด้วยตนเอง (ร้อยละ 46.17) (4) ปัญหาด้านสื่อการเรียนการสอน ขาดการใช้มัลติมีเดียในการสอนวิชาคอมพิวเตอร์ (ร้อยละ 42.86) (5) ปัญหาด้านสภาพแวดล้อม ขาดมุมเสนอผลงานสำหรับแสดงชิ้นงาน (ร้อยละ 66.67) และขาดมุมวิชาการที่

จัดเป็นแหล่งความรู้ เพราะห้องเรียนมีขนาดที่จำกัด (ร้อยละ 61.90) และ(6) ปัญหาด้านการประเมิน
 ครูขาดการประเมินด้านการสังเกตพฤติกรรมกลุ่ม (ร้อยละ 47.62) และประเมินด้านความรู้
 แบบทดสอบก่อนเรียน(ร้อยละ 42.86)

1.4 ความพยายามในการแก้ปัญหา

จากสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นมีความพยายามแก้ปัญหา ดังนี้ คือ (1) การจัดอบรมครู
 เพื่อพัฒนากระบวนการเรียนการสอน โดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และ(2) การจัดอบรมพัฒนา
 ครูผู้สอนคอมพิวเตอร์ในระดับชั้นประถมศึกษา เช่น การฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการการผลิต
 สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน การฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการใช้โปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ การฝึกอบรม
 เชิงปฏิบัติการการใช้อินเทอร์เน็ต เป็นต้น

นอกจากนี้ มีงานวิจัยที่เกี่ยวกับการแก้ปัญหาในการเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์
 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ 6 ดังนี้ (1) การพัฒนาชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ กลุ่ม
 สาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง การสร้างชิ้นงานด้วยโปรแกรมไมโครซอฟต์เอก
 เซล สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ของบุษยพร ขมสนิท (2548) และ(2) การศึกษาการจัด
 กิจกรรมการเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 โรงเรียนในเขตอำเภอคูเมือง
 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามุกดาหาร เขต 4 ของประพันธ์ อุมารณ (2546)

1.5 แนวทางในการแก้ปัญหา

จากสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นมีความพยายามในการแก้ปัญหาในเรื่อง การฝึกอบรม
 เชิงปฏิบัติการเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ให้กับครูผู้สอน และมีการทำวิจัยเกี่ยวกับวิชาคอมพิวเตอร์
 โดยผลิตชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีความก้าวหน้าทางการ
 เรียนเพิ่มขึ้น ดังนั้นผู้วิจัยจึงพัฒนาชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์วิชาคอมพิวเตอร์ในระดับชั้น
 ประถมศึกษาปีที่ 6 และชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ช่วยแก้ปัญหาการเรียนการสอนวิชา
 คอมพิวเตอร์ใน 5 ประเด็น ดังนี้ (1) หลักการจัดการเรียนการสอน (2) วิธีการเรียนการสอน (3)
 รูปแบบการเรียนการสอน (4) สื่อการเรียนการสอน (5) สภาพแวดล้อมการเรียนการสอน และ(6)
 การประเมินการเรียนการสอน ดังนี้

1) หลักการจัดการเรียนการสอน ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ช่วย
 จัดการเรียนรู้ได้ทั้งภายในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียน และกระตุ้นผู้เรียนและกำหนดงานที่มี
 ความหมายกับผู้เรียน

2) วิธีการเรียนการสอน สามารถใช้วิธีการสอนแบบอิงประสบการณ์
 โดยยึดในด้านการทำงานแบบกลุ่มกิจกรรม ซึ่งการสอนแบบกลุ่มกิจกรรมนี้ นักเรียนสามารถ
 เรียนรู้จากการทำงานกลุ่ม และเป็นการสอนที่ยึดนักเรียนเป็นศูนย์กลาง ทำให้นักเรียนมีโอกาส

แสดงความคิดเห็น และใช้การสอนแบบฝึกปฏิบัติ ที่จะสามารถฝึกทักษะนักเรียนที่ยังทำงานไม่เป็น และฝึกฝนทักษะนักเรียนที่ทำงานเป็นแล้ว ให้เกิดความชำนาญยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นการให้ประสบการณ์ตรงกับนักเรียน ดังนั้น วิธีการสอนแบบอิงประสบการณ์สามารถช่วยแก้ปัญหาในวิธีการเรียนแบบยึดครูผู้สอนเป็นศูนย์กลางในเรื่องการสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ ได้

3) **รูปแบบการเรียนการสอน** ผู้วิจัยพบว่ารูปแบบการสอนแบบอิงประสบการณ์ สามารถเป็นวิธีการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้รับประสบการณ์ตรง อีกทั้งยังเป็นวิธีการสอนรูปแบบหนึ่ง ที่มีการจัดการเรียนการสอนที่ยึดครูเป็นศูนย์กลางและยึดนักเรียนเป็นศูนย์กลาง เพราะวิธีการสอนแบบอิงประสบการณ์ มีการใช้รูปแบบการเรียน 3 รูปแบบ คือ การเรียนกับครู (TDL) การเรียนกับเพื่อน (PDL) และการเรียนด้วยตนเอง (SDL) และการให้นักเรียนได้เรียนรู้จากเพื่อน และเรียนรู้ด้วยตนเองบ้าง เพื่อให้สามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้

4) **สื่อการเรียนการสอน** สื่อที่ใช้ในการสอนการสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ นั้นสามารถใช้สื่อของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ได้ เพราะมีการใช้สื่อที่หลากหลาย ทั้งสื่อหลักและสื่อเสริม ซึ่งสื่อหลักได้แก่ สื่อสิ่งพิมพ์ ประกอบด้วยประมวลสาระ ที่ช่วยให้นักเรียนสามารถศึกษาหาความรู้ได้ด้วยตนเอง และแบบฝึกปฏิบัติ โดยมีภารกิจและงานให้นักเรียนปฏิบัติ สำหรับสื่อเสริม ได้แก่ มัลติมีเดีย ประกอบด้วย ข้อความ เสียง อธิบายแต่ละขั้นตอนการสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

5) **สภาพแวดล้อม** ในด้านสภาพแวดล้อมในการสอนในห้องคอมพิวเตอร์ นอกจากครูเป็นแหล่งความรู้แล้ว ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์นั้น ครูต้องจัดเตรียมบริบทและสถานการณ์ที่เป็นสิ่งสำคัญในการเรียน ได้แก่ ห้องเรียน หรือห้องปฏิบัติการต่าง ๆ ซึ่งภายในห้องต้องมีมุมวิชาการ เพื่อเป็นแหล่งความรู้ในการศึกษาค้นคว้าสำหรับนักเรียน มุมวัสดุอุปกรณ์ เพื่อเป็นแหล่งอำนวยความสะดวกเกี่ยวกับวัสดุอุปกรณ์ที่จำเป็นในการเรียน และมุมแสดงผลงาน เพื่อเป็นแหล่งแสดงชิ้นงานของนักเรียนที่จัดทำมา ส่งผลให้เกิดความภาคภูมิใจในผลงานอีกด้วย

6) **การประเมินการเรียน** วิชาคอมพิวเตอร์ ควรจะมีการประเมินจากชิ้นงานที่นักเรียนได้ทำขึ้น และในระหว่างประเมินก็ควรประเมินทั้งพฤติกรรมของนักเรียน ในขณะที่ทำชิ้นงานทั้งรายบุคคลและพฤติกรรมกลุ่ม นอกจากนี้ ก่อนการเรียนควรมีการประเมินโดยการทำแบบทดสอบก่อนเรียน และหลังจากเรียนแล้ว ควรมีการทำแบบทดสอบหลังเรียน นำคะแนนทั้งสองมาเปรียบเทียบเพื่อทราบความก้าวหน้าของนักเรียน ดังกล่าว ผู้วิจัยเห็นว่าชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ สามารถแก้ปัญหาในการจัดการเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์ จึงหา

ประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ ศึกษาความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียน และความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์

2. วัตถุประสงค์

2.1 วัตถุประสงค์ทั่วไป

เพื่อพัฒนาชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่องการสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เขตพื้นที่การศึกษาสมุทรปราการ เขต 2

2.2 วัตถุประสงค์เฉพาะ

2.2.1 เพื่อพัฒนาชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่องการสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ ที่กำหนด 80/80

2.2.2 เพื่อศึกษาความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ เรื่องการสร้างข้อความและรูปภาพด้วย โปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์

2.2.3 เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ เรื่องการสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์

3. สมมติฐานการวิจัย

3.1 ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ เรื่องการสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

3.2 นักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ เรื่องการสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์ มีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3.3 นักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ เรื่องการสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์ มีความคิดเห็นต่อคุณภาพของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ที่สร้างขึ้นอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก

4. ขอบเขตการวิจัย

4.1 รูปแบบการวิจัย เป็นการวิจัยเชิงวิจัยและพัฒนา

4.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

4.2.1 ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เขตพื้นที่การศึกษาสมุทรปราการ เขต 2 จำนวน 78 โรงเรียน มีจำนวนนักเรียนทั้งสิ้น 5,393 คน

4.2.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพรหมพิบูลทองภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550 จำนวน 39 คน โดยเลือกแบบเจาะจง

4.3 เนื้อหาสาระในการวิจัย เนื้อหาที่ใช้ในการพัฒนาชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ อยู่ในโครงสร้างหลักสูตรของสถานศึกษา ในกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2544 ช่วงชั้นที่ 2 สาระการเรียนรู้ที่ 4 เทคโนโลยีสารสนเทศ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีเนื้อหาครอบคลุม ความรู้เบื้องต้นในการใช้โปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ การสร้างข้อความและรูปภาพ การใช้งานเทมเพลตและบททอนและการบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสารด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์

4.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่องการสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ โดยยึดขั้นตอนการผลิตชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ ของศาสตราจารย์ ดร.ชัยงค์ พรหมวงศ์ แบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์และแบบทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์ และแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์

4.5 ระยะเวลาในการวิจัย เริ่มตั้งแต่เดือน กรกฎาคม 2550 – กันยายน 2550 (ทำการทดลอง)

5. นิยามศัพท์เฉพาะ

5.1 ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ หมายถึง ชุดสื่อประสมที่จัดเตรียมไว้สำหรับกำหนดแนวทางการเผชิญประสบการณ์ เพื่อให้ นักเรียน ได้ทราบถึงประสบการณ์หลัก ประสบการณ์รอง ภารกิจ งาน และรายละเอียดที่กำหนดไว้ในแผนเผชิญประสบการณ์ โดยใช้แหล่งความรู้ที่หลากหลาย ได้แก่ ประมวลสาระและ มัลติมีเดีย จากบริบทที่เตรียมไว้ ได้แก่ มุมวิชาการ มุมตัวอย่างชิ้นงาน และมุมแสดงผลงาน เพื่อให้การเผชิญประสบการณ์สำเร็จลุล่วงตาม

เป้าประสงค์ของการสอนแบบอิงประสบการณ์ ซึ่งผู้วิจัยได้ผลิตชุดการเรียนรู้แบบอิงประสบการณ์ โดยยึดหลักการผลิตของ ศาสตราจารย์ ดร.ชัยงค์ พรหมวงศ์ ประกอบด้วย 3 หน่วยประสบการณ์ คือ หน่วยประสบการณ์ที่ 3 การใช้งานโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ หน่วยประสบการณ์ที่ 8 การฝึกปฏิบัติการสร้างข้อความและรูปภาพคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ และหน่วยประสบการณ์ที่ 9 การฝึกปฏิบัติการใช้งานเทมเพลตและบันทึกงานบนทีกไฟล์ และการจัดทำแฟ้มเอกสารคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

5.2 การสอนแบบอิงประสบการณ์ หมายถึง วิธีการสอนที่กำหนดประสบการณ์ที่คาดหวังสำหรับนักเรียน เพื่อให้ นักเรียนได้เผชิญ ผจญ และเผชิญประสบการณ์ ด้วยการศึกษาค้นคว้าความรู้ที่เป็นเนื้อหาสาระ สำหรับประกอบภารกิจ งาน และทักษะความชำนาญ โดยใช้ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ การสอนแบบอิงประสบการณ์ที่ใช้ในการวิจัย มี 7 ขั้นตอน คือ (1) ประเมินก่อนเผชิญประสบการณ์ (2) ปฐมนิเทศการเผชิญประสบการณ์ (3) เผชิญประสบการณ์ (4) รายงานความก้าวหน้า (5) รายงานผลเผชิญประสบการณ์ (6) สรุปผลการเผชิญประสบการณ์ และ (7) ประเมินหลังเผชิญประสบการณ์

5.3 การสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ หมายถึง การสร้างข้อความ การสร้างรูปภาพ การใส่เทมเพลต การใส่บันทึกงาน การบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสาร และการปฏิบัติการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อสร้างงานนำเสนอในรูปแบบ e-Book ในการประยุกต์ใช้งานด้านต่าง ๆ

5.4 ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 หมายถึง ระดับประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ที่ช่วยให้ นักเรียนเกิดการเรียนรู้ในแต่ละหน่วยประสบการณ์ที่กำหนดไว้ 80/80 80 จำนวนแรก หมายถึง ค่าประสิทธิภาพของกระบวนการเรียนรู้จากชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ คิดเป็นร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบฝึกปฏิบัติหรืองานที่กำหนดให้ทำ 80 จำนวนหลัง หมายถึง ค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ที่เปลี่ยนไปในตัวนักเรียนคิดเป็นร้อยละของคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบประเมินหลังเผชิญประสบการณ์

5.5 ความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียน หมายถึง การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนเผชิญประสบการณ์กับค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังเผชิญประสบการณ์ ในคะแนนระดับพุทธิพิสัยและทักษะพิสัย โดยเป็นผลมาจากนักเรียนได้เรียนรู้ด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์

5.6 ความคิดเห็นของนักเรียน หมายถึง การแสดงความคิดเห็นของนักเรียนที่เรียนรู้ด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ ด้วยการตอบแบบสอบถามครอบคลุมเกี่ยวกับความคิดเห็นในเรื่องของแผนเผชิญประสบการณ์ บริบท สถานการณ์ รูปแบบการเรียนแบบอิงประสบการณ์ สื่อแบบทดสอบ และประโยชน์ที่ได้รับจากการใช้ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์

6. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

6.1 ทำให้ได้ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่องการสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเชอร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เขตพื้นที่การศึกษามุทพรปราการ เขต 2 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80

6.2 ทำให้ได้ต้นแบบในการผลิตชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ วิชาคอมพิวเตอร์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในหน่วยประสบการณ์อื่นๆ

บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง การสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเพอร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เขตพื้นที่การศึกษาสมุทรปราการเขต 2 ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้ (1) การสอนแบบอิงประสบการณ์ (2) ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ (3) สื่อที่ใช้ในชุดการเรียนแบบอิงประสบการณ์ (4) การทดสอบประสิทธิภาพชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ (5) การเรียนการสอนในวิชาคอมพิวเตอร์ และ (6) งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. การสอนแบบอิงประสบการณ์

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการสอนแบบอิงประสบการณ์ ครอบคลุมรายละเอียดดังนี้ (1) ความเป็นมาของการสอนแบบอิงประสบการณ์ (2) ความหมายของการสอนแบบอิงประสบการณ์ (3) ประโยชน์และจิตวิทยาการสอนแบบอิงประสบการณ์ (4) รูปแบบการสอนแบบอิงประสบการณ์ (5) วิธีการสอนที่ใช้กับการสอนแบบอิงประสบการณ์ (6) ขั้นตอนการสอนแบบอิงประสบการณ์ และ (7) การจัดสภาพแวดล้อมในการเรียนแบบอิงประสบการณ์

1.1 ความเป็นมาของการสอนแบบอิงประสบการณ์

ศาสตราจารย์ ดร. ชัยยงค์ พรหมวงศ์ ได้ริเริ่มคิดวิธีการสอนแบบอิงประสบการณ์ ขึ้น เมื่อ พ.ศ. 2540 ที่สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย สุโขทัยธรรมาธิราช เพื่อให้เป็นวิธีการสอนเต็มรูปแบบที่ต่อยอดมาจากวิธีการสอนแบบศูนย์การเรียน ที่เน้นการสอนแบบกลุ่มเพียงอย่างเดียว ส่วนการสอนแบบอิงประสบการณ์ จะใช้รูปแบบการสอนที่มี ครูเป็นผู้กำกับ (Teacher Directed Learning :TDL) การสอนที่เพื่อนเป็นผู้กำกับ (Peer Directed Learning : PDL) และการสอนที่นักเรียนกำกับการเรียนเอง (Self - Directed Learning : SDL) โดยทดลองใช้ครั้งแรกที่โรงเรียนกรุงเทพคริสเตียนวิทยาลัย ซึ่งการสอนแบบอิงประสบการณ์เป็นการสอนที่กำหนดประสบการณ์ที่คาดหวังให้นักเรียนได้เผชิญ ผจญ และเผชิญประสบการณ์ตามแนวทางบริบท สถานการณ์ เส้นทางความรู้/ข้อมูล และสื่อที่กำหนดเพื่อให้นักเรียน “ทำได้” มากกว่า “ให้รู้” โดยใช้ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์เป็นเครื่องมือ

โดยสรุป ความเป็นมาของการสอนแบบอิงประสบการณ์ เป็นวิธีการสอนที่ศาสตราจารย์ ดร.ชัยงค์ พรหมวงศ์ ได้พัฒนาขึ้นต่อออกมาจากวิธีการสอนแบบศูนย์การเรียน โดยใช้รูปแบบการสอนที่ครูกำกับ เพื่อนำกับ และนักเรียนกำกับเอง

1.2 ความหมายของการสอนแบบอิงประสบการณ์

การสอนแบบอิงประสบการณ์ (Experience - Base Approach : EBA) หมายถึงวิธีการสอนที่กำหนดประสบการณ์ที่คาดหวังสำหรับนักเรียนได้เผชิญ ผจญ และเผชิญประสบการณ์ด้วยการเสาะแสวงหาความรู้ที่เป็นเนื้อหาสาระ สำหรับประกอบภารกิจ งานและทักษะความชำนาญจากแหล่งวิชาการที่ได้ชี้แนะแหล่งหรือจัดเตรียมไว้ให้ได้ประสบการณ์ที่กำหนดไว้ (ชัยงค์ พรหมวงศ์ 2545 : 148)

โดยสรุป การสอนแบบอิงประสบการณ์ เป็นวิธีการสอนที่มุ่งให้นักเรียนได้รับประสบการณ์ จากทักษะความชำนาญจากวิชาการที่ได้ชี้แนะแหล่ง หรือจัดเตรียมไว้ให้ได้ประสบการณ์ที่กำหนดไว้

1.3 ปรัชญาและจิตวิทยาการสอนแบบอิงประสบการณ์

ปรัชญาและจิตวิทยาการสอนแบบอิงประสบการณ์ คือ (1) ปรัชญาที่ใช้ในการสอนแบบอิงประสบการณ์ และ (2) จิตวิทยาที่ใช้ในการสอนแบบอิงประสบการณ์

1.3.1 ปรัชญาที่ใช้ในการสอนแบบอิงประสบการณ์

ปรัชญาที่ใช้ในการสอนแบบอิงประสบการณ์ ได้แก่ (1) ปรัชญากลุ่มพัฒนาการนิยม (Progressivism) (2) กลุ่มสภาวะนิยม (Existentialism) (3) กลุ่มสารนิยม (Essentialism) และ (4) กลุ่มจริย-สุนทรียนิยม (Perennialism) (ชัยงค์ พรหมวงศ์ (2532 : 42) ได้กล่าวไว้ ดังนี้คือ

1) *ปรัชญาการสอนกลุ่มพัฒนาการนิยม (Progressivism)* ครูในกลุ่มนี้เชื่อว่าการศึกษาคควรเน้นประสบการณ์ ตรงจากการลงมือกระทำกิจกรรมด้วยตัวนักเรียนเอง โดยเรียนเนื้อหาแต่พอสมควร แต่เน้นการปฏิบัติให้มาก

พฤติกรรมการสอนของครูในกลุ่มนี้ คือ

- (1) เปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงด้วยตนเอง
- (2) จัดกิจกรรมการเรียนตามความสนใจและความพร้อมของนักเรียน
- (3) พยายามกระตุ้นให้นักเรียนได้มีโอกาสเรียน ร่วมกันเป็นกลุ่ม
- (4) สอนในสิ่งที่นักเรียนจะนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตจริงได้
- (5) จัดสื่อในรูปของชุดการสอน
- (6) จัดบรรยากาศในชั้นเรียนให้มีอิสระเสรี

(7) จัดห้องเรียนให้น่าอยู่ น่าเรียน ด้วยการจัดมุมวิชาการ และมุมสนใจต่างๆ มีการตกแต่งห้องเรียนที่เอื้อต่อการเสริมความรู้ของนักเรียน

2) **ปรัชญาการสอนกลุ่มสภาวะนิยม (Existentialism)** การสอนของครูในกลุ่มนี้ ยึดความแตกต่างระหว่างบุคคล จึงจัดสอนในระบบเปิดที่จะให้นักเรียนก้าวหน้าไปตามความสามารถ ความสนใจ และความพร้อมของนักเรียนแต่ละคน

พฤติกรรมการสอนของครูในกลุ่มนี้ คือ

(1) จัดการสอนตามอัธยาศัยไม่ว่ากับนักเรียนให้เรียน แต่เตรียมสื่อการเรียนรายบุคคล ให้นักเรียน

(2) จัดการเรียนรู้เกิดขึ้นได้ตลอดเวลาและสถานที่

(3) ไม่กำหนดชั้นแต่เปิดโอกาสให้นักเรียนเรียนไปเรื่อย ๆ จนครบเนื้อหาสาระตาม หลักสูตร

(4) ให้นักเรียนช่วยกันกำหนดระเบียบข้อบังคับและบทลงโทษเอง

(5) จัดเนื้อหาสาระให้อยู่ในรูปของชุดการสอนหน่วยย่อย ซึ่งเน้นการเรียนรู้ด้วยตนเอง

(6) จัดชั้นเรียนให้เป็นแบบเปิด

(7) ครูมีหน้าที่เป็นผู้แนะนำมากกว่าที่จะบอก และ

(8) จัดบรรยากาศการเรียนแบบอิสระมากที่สุด ครูเป็นกันเองกับนักเรียน และคอยช่วยเหลือกัน

3) **ปรัชญาการสอนกลุ่มสาระนิยม (Essentialism)** ครูในกลุ่มนี้ถือว่า เนื้อหา สาระในวิชาต่าง ๆ มีความสำคัญมาก ครูมีหน้าที่และความรับผิดชอบที่จะสอนให้นักเรียนมีความรู้ มากที่สุด

พฤติกรรมการสอนของ ครูในกลุ่มนี้ คือ

(1) ครูจะสอนด้วยการพูดบรรยาย

(2) ครูมักบังคับให้นักเรียนนั่งเรียงแถวหันหน้าเข้าหาครู และตั้งใจฟังครู

(3) ครูมีสิทธิลงโทษผู้ค่านักเรียนคนใดก็ได้

(4) ครูชอบยืนอยู่หน้าชั้นเรียนตลอดเวลา และชอบถือไม้เรียว และเครื่องมือการ ลงโทษในรูปแบบอื่น ๆ

(5) สื่อการสอนที่ใช้มากที่สุดคือ แบบเรียน ซอล์ด กับกระดานดำ

(6) ลักษณะสภาพห้อง เรียนส่วนใหญ่ไม่มีการจัดกระดานนิเทศหรือตกแต่งห้องให้น่า เรียน

(7) บรรยากาศทางจิตภาพของห้องเรียนส่วนใหญ่เคร่งเครียด และ

(8) การประเมินผลมักเน้นการจำมากกว่าความสามารถในด้านอื่น

4) *ปรัชญาการสอนกลุ่มจริย-สุนทรียนิยม (Perennialism)* ครูในกลุ่มนี้เชื่อว่า การศึกษาทำให้นักเรียนเป็นคนดี มีศีลธรรม และมีระเบียบวินัยมองโลกในแง่ดี และมีจิตใจผ่องใส เพื่อนำไปสู่ความสุขนิรันดร์

พฤติกรรมการสอนของ ครูในกลุ่มนี้ คือ

(1) ครูเน้นความเป็นระเบียบเรียบร้อยทั้งของห้องเรียนและนักเรียน

(2) ครูพยายามสอนให้นักเรียนเป็นคนดี และปฏิบัติตามคำสอนของศาสนาในศาสนา

ต่าง ๆ

(3) ครูพยายามสอนให้นักเรียนชื่นชมในศิลปะดนตรีทุกรูปแบบ และ

(4) ครูในกลุ่มนี้ เชื่อว่า การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพควรเกิดจากการลงมือปฏิบัติ

ใคร่ครวญจนเกิดความรู้เฉพาะตน

โดยสรุป การสอนแบบอิงประสบการณ์ ยึดปรัชญาทั้ง 4 กลุ่ม คือ (1) กลุ่มพัฒนาการนิยม ที่เน้นให้นักเรียนเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง และลงมือปฏิบัติด้วยตนเองมากที่สุด (2) กลุ่มสวาภานิยม ที่ยึดความแตกต่างระหว่างบุคคล ความสามารถ ความพร้อม ความสนใจของนักเรียนแต่ละคน (3) กลุ่มสารนิยม ที่ยึดเนื้อหาสาระเป็นหลัก และ (4) กลุ่มจริย-สุนทรียนิยม ที่มุ่งเน้นให้นักเรียนเป็นคนดี มีศีลธรรม

1.3.2 จิตวิทยาสำหรับการสอนแบบอิงประสบการณ์

จิตวิทยาสำหรับการสอนแบบอิงประสบการณ์ผสมผสานกันระหว่างกลุ่มเชื่อมโยงนิยม (SR Theories) และกลุ่มประสบการณ์นิยม (Gestalt/Field Theories) (ชัยขงค์ พรหมวงศ์ 2538 : 181-183) ดังนี้

1) *ทฤษฎีกลุ่มเชื่อมโยงนิยม (SR-Theories)* กล่าวว่า การเรียนรู้เกิดขึ้นจากการที่คนเรามีตัวแห่หรือสิ่งเร้า แล้วเราสนองตอบสิ่งเร้า นั้น เมื่อสนองตอบไปแล้วก็เกิดมีการเสริมแรง คือ คำชมของผู้อื่นหรือความพอใจของเราเอง การเรียนรู้ตามแนวคิดของกลุ่มนี้ มองเห็นได้ง่าย นั่นคือ ครูต้องจัดตัวแห่หรือสิ่งเร้าในรูปของสื่อการเรียนการสอน เพื่อให้นักเรียนมีการตอบสนองเมื่อมีการตอบสนองก็เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามมาโดยมีแรงเสริม ได้แก่ สิ่งที่นักเรียนพอใจที่จะ ได้รับตัวกระตุ้นและแรงเสริมพฤติกรรมนั้นให้เกิดขึ้นต่อไป

2) *ทฤษฎีกลุ่มประสบการณ์นิยม (Gestalt / Field Theories)* กล่าวว่า การเรียนรู้จะเกิดขึ้นเมื่อเห็นความจำเป็นที่จะเรียน หรือเมื่อประสบกับปัญหา และเห็นความจำเป็นที่จะต้องเรียนรู้ เพื่อเอาตัวรอด หรือหาวิธีแก้ปัญหาดังกล่าว ด้วยการลงมือประกอบกิจกรรมการเรียนในสถานการณ์ที่เหมาะสมทั้งกายภาพ และจิตภาพ ครูจำเป็นต้องกระตุ้นให้เด็กเห็นปัญหา หรือช่วย

ให้เด็กเห็นปัญหาในสิ่งที่ต้องปฏิบัติกิจกรรมเพื่อแก้ปัญหา โดยครูต้องจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนของนักเรียน (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ 2543 : 42)

โดยสรุป จิตวิทยาที่ใช้ในการสอนแบบอิงประสบการณ์ มีอยู่ 2 กลุ่ม คือ (1) กลุ่มเชื่อมโยงนิยม ที่เชื่อว่าควรมีแรงกระตุ้น หรือแรงเสริมเพื่อให้นักเรียนเกิดความอยากเรียน และ (2) กลุ่มประสบการณ์นิยม ที่เชื่อว่า ถ้านักเรียนมีปัญหาและอยากจะทำปัญหาโดยการลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง

1.4 รูปแบบของการสอนแบบอิงประสบการณ์

ศาสตราจารย์ ดร.ชัยยงค์ พรหมวงศ์ ได้กำหนดรูปแบบและวิธีการให้ประสบการณ์ในการสอนแบบอิงประสบการณ์ไว้ 3 รูปแบบ คือ (1) การเรียนกับครู (Teacher-Directed Learning : TDL) (2) การเรียนกับเพื่อน (Peer-Directed Learning : PDL) และ (3) การเรียนด้วยตนเอง (Self-Directed Learning : SDL) (วาสนา ทวีกุลทรัพย์ 2541 : 224)

1.4.1 การเรียนกับครู

การเรียนกับครู ครอบคลุม ความหมายของการเรียนกับครู และ ลักษณะของวิธีการเรียนการสอนกับครู ดังนี้

1) ความหมายของการเรียนกับครู

การเรียนกับครู (Teacher-Directed Learning : TDL) หมายถึง การเรียนซึ่งได้รับการสอนจากครู โดยยึดครูเป็นศูนย์กลางในการเรียน ผู้สอนเป็นแหล่งความรู้หลัก และครูมีบทบาทสำคัญในการถ่ายทอดความรู้ กำกับดูแลให้การเรียนการสอนดำเนินไปตามขั้นตอน ซึ่งการสอนของครูนั้น ครูอาจใช้สื่อการเรียนการสอนต่างๆ ประกอบเพื่อให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น การเลือกสื่อการเรียนการสอนนั้น ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายประการ เช่น เนื้อหา สภาพนักเรียน ความถนัดของครู เวลาที่ทำการสอน จุดประสงค์ในการสอน (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และ วาสนา ทวีกุลทรัพย์ 2539 : 53-54)

2) ลักษณะของวิธีการเรียนการสอนกับครู มีลักษณะดังนี้ (ประศักดิ์ หอมสนิท 2539 : 251)

(1) เป็นการสอนนักเรียนจำนวนมาก การเรียนการสอนจึงเน้นการบรรยาย บอกให้รู้ แสดงให้ดูเป็นหลักสำคัญ

(2) ให้ความสำคัญกับบทบาทของครูเป็นสำคัญ แต่ขณะเดียวกันนักเรียนก็ยังคงต้องเป็นผู้ทำกิจกรรมต่างๆ ด้วยตนเอง

(3) เป็นวิธีการที่ต้องใช้สื่อประกอบการสอนเพื่อช่วยให้การถ่ายทอดเนื้อหาสาระไปยังนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น คือ ในชั้นเรียนสื่อที่นิยมใช้กันมาก ได้แก่ เครื่องฉายข้ามศีรษะ วิทยุโทรทัศน์ และวิทยุกระจายเสียง

โดยสรุป การเรียนกับครู เป็นวิธีการสอนที่ยึดครูเป็นศูนย์กลาง ซึ่งนักเรียนได้รับความรู้จากครู ครูเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ให้กับนักเรียนกำกับดูแลให้การเรียนการสอนดำเนินไปตามขั้นตอน

1.4.2 การเรียนกับเพื่อน

การเรียนกับเพื่อน ครอบคลุม ความหมายของการเรียนกับเพื่อน และ ข้อดีของการเรียนกับเพื่อน

1) ความหมายของการเรียนกับเพื่อน

การเรียนกับเพื่อน (Peer - Directed Learning : PDL) หมายถึง วิธีการจัดการเรียนการสอนที่ถือว่าครูไม่ใช่แหล่งความรู้หลัก และไม่จำเป็นต้องทำหน้าที่ในการถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์แก่นักเรียนเพียงอย่างเดียว แต่นักเรียนจะต้องช่วยกันเสาะแสวงหาความรู้และแลกเปลี่ยนความรู้เนื้อหาสาระตามที่กำหนดไว้ในสื่อการสอนและแหล่งความรู้ต่าง ๆ นักเรียนจะต้องประกอบกิจกรรมเองเป็นรายบุคคลหรือเป็นกลุ่ม โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกและประสานการเรียนการสอน ดังนั้น ลักษณะการจัดการเรียนการสอนจึงเป็นแบบยึดนักเรียนเป็นศูนย์กลาง ที่จะต้องมีการวางแผนให้นักเรียนมีส่วนร่วมมากที่สุด ด้วยการแบ่งกลุ่มทำงาน (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และ วาสนา ทวีกุลทรัพย์ 2539 : 58-59)

2) ข้อดีของการเรียนกับเพื่อน

ข้อดีของการเรียนกับเพื่อน มีดังนี้ (ประศักดิ์ หอมสนิท 2539 : 241)

(1) ทำให้การเรียนการสอนมีลักษณะเป็นไปเพื่อการสื่อสารมากกว่าการสอนแบบเดิม ทั้งนี้เนื่องมาจากบรรยากาศในชั้นเรียนเป็นกันเอง ทำให้เกิดการปฏิสัมพันธ์มากขึ้น และได้มีการสื่อสารมากขึ้น

(2) ทำให้เกิดการเรียนรู้ ในหลายสถานะแทนที่นักเรียนจะเรียนรู้จากครูคนเดียว จะได้เรียนรู้จากแหล่งอื่น ๆ ด้วย เช่น จากเพื่อนด้วยตนเอง หรือจากวัสดุ อุปกรณ์การสอน และสื่ออื่น ๆ

(3) สร้างแรงจูงใจและทัศนคติที่ดีในการเรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักเรียนที่มีความกังวลในเรื่องข้อบกพร่องของตนเมื่อประกอบกิจกรรม จากการเล่นหากับเพื่อนวัยเดียวกัน อาจทำให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนมากขึ้น เพราะได้มีการสื่อสารกันในวัยเดียวกันและมีปัญหาคล้ายคลึงกัน เมื่อนักเรียนได้พูดคุยซักถามกันเอง จะทำให้เกิดความเข้าใจและมั่นใจยิ่งขึ้นและเกิด

ความภาคภูมิใจในความสำเร็จ ด้วยสาเหตุต่าง ๆ เหล่านี้ นักเรียนจึงเกิดความสนใจที่จะเรียนมากขึ้น อันนำมาสู่ทัศนคติที่ดีในการเรียนในที่สุด

(4) ทำให้นักเรียนมีความรู้แน่นย่ำมากขึ้น และได้ทบทวนบทเรียนเพิ่มขึ้นอีกครั้งในขณะที่ช่วยสอนให้เพื่อน ส่วนนักเรียนที่ได้รับการสอนจะได้รับประโยชน์ คือ มีแหล่งความรู้ แหล่งข้อมูล ซึ่งสามารถให้ข้อมูลป้อนกลับได้ทันที

(5) เป็นการแบ่งเบาภาระของครู แทนที่ครูจะต้องสอนนักเรียนทุกคนในชั้นก็เป็นเพียงผู้ให้คำแนะนำ ให้คำปรึกษา คอยสังเกต และแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในการเรียนของนักเรียนแต่ละกลุ่ม ซึ่งทำให้การเรียนการสอนเข้าถึงนักเรียนส่วนใหญ่มากขึ้น

(6) ส่งเสริมให้นักเรียนมีการทำงานเป็นหมู่คณะให้รู้จักช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และทำงานอย่างมีระเบียบวินัย นอกจากนี้ยังทำให้นักเรียนเห็นถึงคุณค่าของการศึกษาหาความรู้ด้วยตนเอง

โดยสรุป ข้อดีของการเรียนกับเพื่อนคือ การเรียนการสอนมีลักษณะเป็นไปเพื่อการสื่อสารมากกว่าการสอนแบบเดิม ทำให้เกิดการเรียนรู้ในหลายสถานะ สร้างแรงจูงใจและทัศนคติที่ดีในการเรียน ทำให้นักเรียนมีความรู้แน่นย่ำมากขึ้น เป็นการแบ่งเบาภาระของครู และส่งเสริมให้นักเรียนมีการทำงานเป็นหมู่คณะ

1.4.3 การเรียนด้วยตนเอง

การเรียนด้วยตนเอง ครอบคลุม ความหมายของการเรียนด้วยตนเองและ ข้อดีของการเรียนด้วยตนเอง

1) ความหมายของการเรียนด้วยตนเอง

ประศักดิ์ หอมสนิท (2539 : 225) กล่าวว่า การเรียนด้วยตนเอง (Self-Directed Learning : SDL) หมายถึง วิธีการเรียนการสอนที่จัดให้แก่แก่นักเรียน โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลทั้งด้านความรู้ ความเข้าใจ ทักษะ ความสนใจ วิธีการเรียน อัตราการเรียน เป็นต้น เพื่อให้แก่นักเรียนก้าวหน้าไปตามความสามารถ ความต้องการและความสนใจของตนเอง ทั้งนี้ผู้สอนจะเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวกในการเรียน เป็นผู้คอยแนะนำ ให้คำปรึกษา กำหนดสื่อการเรียนการสอน แหล่งเรียนรู้ กิจกรรม วิธีการประเมิน และรวบรวมผลการเรียนของนักเรียนแต่ละคน

2) ข้อดีของการเรียนด้วยตนเอง มีดังนี้ (ประศักดิ์ หอมสนิท 2539 : 226)

(1) ส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนอย่างมีอิสระ ทำให้นักเรียนมีความรับผิดชอบมากขึ้น และมีวินัยในตนเอง

(2) ทำให้นักเรียนประสบความสำเร็จในการเรียนตามวิธีการเรียนที่ตนเองเป็นผู้เลือก จะได้เกิดความภาคภูมิใจในความสำเร็จ และแสวงหาความรู้อยู่เสมอ

(3) ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้แบบต่าง ๆ ตามความสามารถและประสบการณ์เดิม

(4) เปิดโอกาสให้นักเรียน เรียนรู้ไปตามอัตราความสามารถของตนเอง

(5) นักเรียนที่มีความแตกต่างกันด้านสถานภาพทางสังคม สามารถเรียนรู้ได้เหมือนกัน

(6) มีกระบวนการวัดและประเมินผลความรู้อย่างเที่ยงตรงและชัดเจน โดยสรุป รูปแบบการสอนแบบอิงประสบการณ์มี 3 รูปแบบ คือ การเรียนกับครู การเรียนด้วยตนเอง และการเรียนกับเพื่อน

1.5 วิธีการสอนที่ใช้กับการสอนแบบอิงประสบการณ์

วิธีการสอนที่ใช้ในการเรียนการสอนแบบอิงประสบการณ์ สามารถใช้วิธีการสอนได้หลายวิธี ได้แก่ กลุ่มสัมพันธ์ สถานการณ์จำลอง เกม ราชครณี การสอนแบบโครงการ การสอนแบบอิงปัญหา การฝึกงาน การทดลอง และ การปฏิบัติจริง สำหรับการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยขอกล่าวถึง การสอนแบบฝึกปฏิบัติ และ วิธีการสอนแบบกลุ่มกิจกรรม

1.5.1 การสอนแบบฝึกปฏิบัติ

การสอนแบบฝึกปฏิบัติ มีรายละเอียด ดังนี้ (1) ความหมายและความสำคัญของการสอนแบบฝึกปฏิบัติ (2) รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบฝึกปฏิบัติ และ (3) วิธีการสอนแบบฝึกปฏิบัติ

1) ความหมายและความสำคัญของการสอนแบบฝึกปฏิบัติ

การสอนแบบฝึกปฏิบัติ หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยฝึกทักษะนักเรียนที่ยังทำงานไม่เป็น และฝึกฝนทักษะนักเรียนที่ทำงานเป็นแล้ว ให้เกิดความชำนาญยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นการให้ประสบการณ์ตรงกับนักเรียนที่มุ่งให้เกิดการผสมผสานกันระหว่างภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ (กรมวิชาการ 2545 : 1)

ความสำคัญของการสอนแบบฝึกปฏิบัติ มีดังนี้ (วีระ ไทยพานิช 2529 : 20)

- (1) ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจอยากเรียนรู้
- (2) ช่วยให้นักเรียนมีการฝึกฝนและปฏิบัติตามความรู้ ความเข้าใจ เพื่อให้เกิดทักษะในการทำงาน
- (3) สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้เพื่อให้เกิดประโยชน์ได้
- (4) ช่วยส่งเสริมนักเรียนเกิดความคิดริเริ่มและพัฒนานิสัยในการทำงาน

(5) ช่วยให้นักเรียนมีเจตคติที่ดี มั่นใจต่องานที่ปฏิบัติ และเพื่อให้มองเห็นปัญหา และหาวิธีการแก้ปัญหาคืออย่างถูกต้อง

2) รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบฝึกปฏิบัติ มีดังนี้ (วีระ ไทพานิช 2529:20)

(1) แบบบรรยายก่อนการปฏิบัติ เป็นการสอนโดยการอธิบายทฤษฎี หลักการ และวิธีการเกี่ยวกับงานที่จะปฏิบัติให้ฟังพอสังเขป แล้วจึงให้นักเรียนลงมือปฏิบัติจริง

(2) แบบสาธิตการทำงานก่อนการปฏิบัติ เป็นการสอนขั้นตอนการทำงานให้นักเรียนได้เข้าใจและสามารถปฏิบัติตามได้ แล้วจึงลงมือปฏิบัติต่อไป

(3) แบบปฏิบัติโดยตรง มักจะใช้กับนักเรียนที่มีประสบการณ์ และเป็นการปฏิบัติงานที่ต่อเนื่องกับงานเดิมที่ยังทำไม่เสร็จ

(4) แบบปฏิบัติแล้วอภิปรายกลุ่ม เป็นการคิดตามผลจากนักเรียนแล้วเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงออกถึงข้อดี ข้อเสียของทักษะที่ฝึกรวมทั้งวิจารณ์ เสนอแนะ และประยุกต์ใช้ต่อไป

(5) แบบปฏิบัติแล้วเขียนรายงาน เป็นการติดตามผลการปฏิบัติในรูปแบบของลายลักษณ์อักษร ซึ่งสามารถเก็บไว้อ้างอิงต่อไปในภายหลังได้

(6) แบบปฏิบัติตามชุดการสอนสำเร็จรูป เป็นรูปแบบการศึกษาด้วยตนเอง ซึ่งนับวันจะมีจำนวนและความสำคัญมากยิ่งขึ้น

(7) แบบปฏิบัติในรูปของโครงการ

3) วิธีการสอนแบบฝึกปฏิบัติ ครูต้องเตรียมตัวให้พร้อมว่าสิ่งจำเป็นที่จะสอนให้นักเรียนได้รู้มีอะไรบ้าง มีการบรรยายอย่างสั้น ๆ ติดตามด้วยการสาธิตหรือยกตัวอย่าง นักเรียนร่วมตอบคำถาม พยายามให้นักเรียนทำด้วยตัวเองและสังเกตทักษะอื่น ๆ ของเพื่อน ปฏิบัติซ้ำ ๆ ภายได้คำแนะนำจนเกิดความชำนาญ ครูควรอธิบายชี้แนะตลอดช่วงปฏิบัติ ถึงสิ่งที่นักเรียนต้องทำ (วีระ ไทพานิช 2529 : 20)

โดยสรุป การสอนแบบฝึกปฏิบัติ หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยฝึกทักษะนักเรียนที่ยังทำงานไม่เป็น และฝึกฝนทักษะนักเรียนที่ทำงานเป็นแล้ว ให้เกิดความชำนาญยิ่งขึ้น

1.5.2 การสอนแบบกลุ่มกิจกรรม

การสอนแบบกลุ่มกิจกรรม ครอบคลุม (1) ความหมายของการสอนแบบกลุ่มกิจกรรม (2) ความสำคัญของการสอนแบบกลุ่มกิจกรรม และ(3) ข้อดีและข้อจำกัดของการสอนแบบกลุ่มกิจกรรม

1) ความหมายของการสอนแบบกลุ่มกิจกรรม

การสอนแบบกลุ่มกิจกรรม หมายถึง การจัดการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ประกอบกิจกรรมร่วมกัน โดยเน้นการสอนที่ชี้ให้นักเรียนเป็นศูนย์กลาง (วาสนา ทวีกุลทรัพย์ 2540 : 60)

2) ความสำคัญของการสอนแบบกลุ่มกิจกรรม

ความสำคัญของการสอนแบบกลุ่มกิจกรรม ช่วยให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพ สร้างบรรยากาศที่ดีในการเรียนรู้ นักเรียนรู้จักทำงานเป็นกลุ่ม มีโอกาสแสดงความคิดเห็น รู้จักตัดสินใจอย่างมีเหตุผลมากขึ้น และมีระเบียบวินัยในตนเองมากขึ้น (วาสนา ทวีกุลทรัพย์ 2544 : 60)

3) ข้อดีและข้อจำกัดของการสอนแบบกลุ่มกิจกรรม

กรมวิชาการ (2545 : 268) ได้กล่าวถึงข้อดีและข้อจำกัดของการสอนแบบกลุ่มกิจกรรมดังนี้

3.1 ข้อดีของการสอนแบบกลุ่มกิจกรรม ได้แก่ ช่วยให้นักเรียนมีโอกาสได้ฝึกลักษณะนิสัยที่ดี รู้จักยอมรับฟังความคิดเห็นและเหตุผลของผู้อื่น สร้างความสามัคคีในหมู่คณะ และส่งเสริมการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองตามความสนใจและความถนัด

3.2 ข้อจำกัดของการสอนแบบกลุ่มกิจกรรม การแบ่งกลุ่มกิจกรรม ถ้าครูไม่อธิบายวิธีการให้ละเอียดและเข้าใจ จะทำให้เกิดความสับสน และการแบ่งกลุ่มปฏิบัติงานควรแบ่งให้ในแต่ละกลุ่ม ประกอบด้วยนักเรียนหลายระดับตามความสามารถ

โดยสรุป ข้อดีของการสอนแบบกลุ่มกิจกรรมคือช่วยให้นักเรียนมีโอกาสได้ฝึกลักษณะนิสัยที่ดีและข้อจำกัดของการสอนแบบกลุ่มกิจกรรม คือทำให้เกิดความสับสน

1.6 ขั้นตอนการสอนแบบอิงประสบการณ์

ขั้นตอนการสอนแบบอิงประสบการณ์ ประกอบด้วยรายละเอียดกิจกรรมและภารกิจในการสอนมี 7 ขั้นตอน (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ 2540 : 10)

ขั้นที่ 1 ประเมินก่อนเผชิญประสบการณ์ เป็นการศึกษาประสบการณ์เดิมของนักเรียนก่อนที่จะเรียนประสบการณ์นั้นจากชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์

ขั้นที่ 2 ประเมินสถานการณ์เผชิญประสบการณ์ เป็นการอธิบายวัตถุประสงค์ของประสบการณ์ เสนอประสบการณ์ที่คาดหวัง เสนอฉากหรือบริบทและสถานการณ์ อธิบายภารกิจ

และงาน ชี้นำแหล่งความรู้ สื่อ และสิ่งอำนวยความสะดวก และระบุผลที่คาดหวังให้เกิดขึ้นกับนักเรียน

ขั้นที่ 3 เจริญประสบการณ์ เป็นการเข้าสู่กระบวนการเจริญประสบการณ์ด้วยการดำเนินการตามขั้นตอนของการเจริญประสบการณ์ ได้แก่ การวางแผน การเตรียมการ การดำเนินการ และการประเมิน จนกระทั่งเกิดประสบการณ์ขึ้น

ขั้นที่ 4 รายงานความก้าวหน้า เป็นการรายงานภารกิจและงานของนักเรียนที่ทำการเจริญประสบการณ์ ได้ดำเนินการตามขั้นตอนใดมีปัญหาและอุปสรรคอย่างไร

ขั้นที่ 5 รายงานผลการเจริญประสบการณ์ เป็นการรายงานสรุปผลการเจริญประสบการณ์ และแสดงผลงาน

ขั้นที่ 6 สรุปผลการเจริญประสบการณ์ เป็นการสรุปการเจริญประสบการณ์ของนักเรียนที่เรียนจากชุดการเรียนแบบอิงประสบการณ์ โดยครูและนักเรียนช่วยกันสรุป

ขั้นที่ 7 ประเมินหลังเจริญประสบการณ์ เป็นการศึกษาความก้าวหน้าของนักเรียนที่เรียนจากชุดการเรียนแบบอิงประสบการณ์

โดยสรุป ขั้นตอนการสอนแบบอิงประสบการณ์ประกอบด้วย 7 ขั้นตอน คือ (1) ประเมินก่อนเจริญประสบการณ์ (2) ปฐมนิเทศการเจริญประสบการณ์ (3) เจริญประสบการณ์ (4) รายงานความก้าวหน้า (5) รายงานผลการเจริญประสบการณ์ (6) สรุปผลการเจริญประสบการณ์ และ (7) ประเมินหลังเจริญประสบการณ์

1.7 การจัดสภาพแวดล้อมในการเรียนแบบอิงประสบการณ์

การจัดสภาพแวดล้อมในการเรียนแบบอิงประสบการณ์ ครอบคลุม (1) ความหมายของการจัดสภาพแวดล้อมในการเรียน (2) หลักการในการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนการสอน และ (3) วิธีการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนการสอน

1.7.1 ความหมายของการจัดสภาพแวดล้อมในการเรียนการสอน

การจัดสภาพแวดล้อมการเรียนการสอน หมายถึง การจัดสภาพที่อยู่รอบตัวครูและนักเรียน ซึ่งเกื้อหนุนให้นักเรียนและครูทำงานด้วยกัน มีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน สื่อสารระหว่างกัน จับกลุ่มทำงาน และการจัดการห้องเรียนเกิดจากความห่วงใย เอื้ออาทรระหว่างครูกับนักเรียน และนักเรียนกับนักเรียน จนเกิดบรรยากาศการเรียนการสอนที่ดี (ชัยขงค์ พรหมวงศ์ และ วาสนา ทวีกุลทรัพย์ 2539 : 5)

1.7.2 หลักการในการจัดสภาพแวดล้อมในการเรียนการสอน

ชัยขงค์ พรหมวงศ์ และ วาสนา ทวีกุลทรัพย์ (2539:6) ได้กล่าวถึง หลักการจัดสภาพแวดล้อมในการเรียนการสอน ไว้ดังนี้

1) การจัดสภาพแวดล้อมการเรียนการสอนจำเป็นต้องยึดหลักการสร้างแรงจูงใจ เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกเบิกบาน ตื่นตัวไม่ชวนท้อ ง่วงนอน ส่วนหนึ่งเกิดจากสภาวะแวดล้อมทางกายภาพ และบางส่วนเกิดจากสภาวะแวดล้อมทางจิตภาพและทางสังคม

2) ความสะอาดสะอ้านเป็นระเบียบเรียบร้อย เป็นหลักการสำคัญในการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนการสอน เพราะจะทำให้หน้าอยู่หน้าเรียน และมีผลต่อประสิทธิภาพและคุณภาพการเรียนการสอน

3) การจัดสภาพแวดล้อมที่ดีไม่จำเป็นต้องลงทุนสูง ผู้จัดสามารถจัดได้อย่างประหยัด โดยใช้วัสดุอุปกรณ์ที่พอหาได้ในท้องถิ่น

4) การจัดสภาพแวดล้อมต้องคำนึงถึง ประโยชน์ใช้สอย สิ่งอำนวยความสะดวกทุกอย่างที่นำมาใช้ ต้องนำมาใช้ประโยชน์ในการเรียนการสอน สิ่งใดไม่มีประโยชน์ไม่ควรนำมาจัด

5) การจัดสภาพแวดล้อมการเรียนการสอน ต้องมีความสะดวกต่อการใช้ประโยชน์ ในเวลาและโอกาสที่ครูและนักเรียนต้องการ

6) การจัดสภาพแวดล้อมการเรียนการสอน ต้องคำนึงถึงความสวยงาม ดังนั้นต้องออกแบบเป็นอย่างดี ถ้าครูและนักเรียน ได้ช่วยกันคิดและจัดสภาพแวดล้อมให้สวยงาม จะส่งผลให้ทุกคนเกิดความภาคภูมิใจ

โดยสรุป การจัดสภาพแวดล้อมในการเรียนการสอน จำเป็นต้องยึดหลักการสร้างแรงจูงใจ ความสะอาดสะอ้านเป็นระเบียบเรียบร้อย การประหยัด เป็นประโยชน์ สะดวกต่อการใช้สอย สวยงาม และมีกิจกรรมต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้

1.7.3 วิธีการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนการสอน

วิธีการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนการสอน มี 3 วิธีการ ได้แก่ (1) วิธีการจัดสภาพแวดล้อมทางกายภาพ (2) วิธีการจัดสภาพแวดล้อมทางจิตภาพ และ (3) วิธีการจัดสภาพแวดล้อมทางสังคม ครูและนักเรียนจำเป็นต้องมีวิธีการจัดสภาพแวดล้อมแต่ละประเภท เพื่อให้ครูและนักเรียนสามารถทำการเรียนการสอนได้ดีที่สุด (ชัยขงค์ พรหมวงศ์ และ วาสนา ทวีกุลทรัพย์ 2539 : 7-9)

1) วิธีการจัดสภาพแวดล้อมทางกายภาพ

วิธีการจัดสภาพแวดล้อมทางกายภาพ เกี่ยวข้องกับการกำหนดที่ตั้งห้องเรียน การควบคุมอุณหภูมิ การจัดเก้าอี้และโต๊ะเรียน การจัดกระดานนิเทศ ตำแหน่งโต๊ะครู มุมวิชาการ มุมหนังสือ ศูนย์การเรียน เฟอร์นิเจอร์และสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ

ห้องเรียนควรตั้งอยู่ที่อากาศถ่ายเทได้สะดวก ไม่อุดอู้ มีแสงสว่างเพียงพอ ไม่อยู่ใกล้สิ่งรบกวน เช่น เสียงอึกทึก เสียงพาหนะ เสียงเครื่องจักร และเสียงจอแจ ไม่มีกลิ่นเหม็น หรือกลิ่นอับ

ห้องเรียนควรมีอุณหภูมิพอเหมาะ ไม่ควรปล่อยให้อุณหภูมิสูงหรือต่ำเกินไป หากอุณหภูมิสูงมากเพราะตั้งอยู่ท่ามกลางแดดที่ไม่เหมาะสมก็ควรมีระบบระบายและปรับอากาศแทน ไม่ควรถือว่าการติดตั้งเครื่องปรับอากาศเป็นสิ่งสิ้นเปลือง เพราะสภาพที่ไม่เหมาะสมจะทำให้คุณภาพการเรียนการสอนด้อยลงไป และเป็นผลให้คุณภาพการพัฒนากำลังคนตกต่ำไปด้วย

การจัดเก้าอี้และโต๊ะเรียน ควรให้เหมาะสมกับวัยผู้เรียนและการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน หากไม่คำนึงถึงวัยและระดับผู้เรียนก็มีผลกระทบต่อคุณภาพของการเรียนการสอน

การจัดกระดานนิเทศ เป็นแหล่งความรู้เสริมสำหรับนักเรียนที่จะเปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการวางแผน ครูจึงควรวางแผนจัดกระดานป้ายนิเทศให้เกิดประโยชน์ในการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนการสอน

ตำแหน่งโต๊ะครู อาจารย์ อาจอยู่ด้านหน้า ด้านหลัง หรือติดผนังห้องเรียนด้านใดด้านหนึ่ง หากห้องเรียนมีขนาดใหญ่พอ

การจัดมุมวิชาการ มุมหนังสือ หรือศูนย์การเรียนรู้ จะทำให้ครูและนักเรียนได้แหล่งความรู้ที่ครูและนักเรียน จะใช้เป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมการเรียนได้ แหล่งความรู้เหล่านี้จะปลูกฝังนิสัยการศึกษาหาความรู้ด้วยตนเอง ทำให้นักเรียนไม่ไปทำสิ่งที่ครูไม่ต้องการ

การจัดเฟอร์นิเจอร์และสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ ในห้องเรียน เช่น หิ้งหนังสือ เก้าอี้ เครื่องรับโทรทัศน์ เครื่องเทปภาพ เครื่องฉายภาพข้ามศีรษะ เครื่องวีซีดี และกระดานแบบเลื่อน

2) วิธีการจัดสภาพแวดล้อมทางจิตภาพ

การจัดสภาพแวดล้อมทางจิตภาพ เกี่ยวข้องกับวิธีการพัฒนาบุคลิกภาพ อารมณ์ ความสนใจ ความเป็นกันเอง การเปิดใจ รับฟังนักเรียน ความเข้าใจภูมิหลัง และสภาพจิตใจของนักเรียน

บุคลิกภาพของครู มีผลกระทบต่อสภาพแวดล้อมทางจิตภาพ ครูจะต้องมีวิธีการพัฒนาบุคลิกภาพ อารมณ์ ความสนใจ และทัศนคติของตนเองให้เป็นคนมองโลกในแง่ดี ต้องเป็นกันเองกับนักเรียน บรรยากาศในห้องเรียนก็จะสดใส

ความเข้าใจภูมิหลังและสภาพจิตใจของนักเรียน จะทำให้ครูปฏิบัติต่อนักเรียน ได้ดี ไม่ตั้งความคาดหวังไว้สูงมากเกินไปจนรู้สึกผิดหวัง เมื่อนักเรียนทำไม่ได้ตั้งใจ ครูต้องพยายาม ช่วยนักเรียนให้ดีที่สุด ส่วนนักเรียนจะเรียนได้ดีเพียงใคนั้นก็ขึ้นอยู่กับพื้นฐานความรู้ของนักเรียน

3) วิธีการจัดสภาพแวดล้อมทางสังคม

สภาพแวดล้อมทางสังคม ได้แก่ สภาพทางครอบครัว ความเชื่อ การอบรมเลี้ยงดู กฎระเบียบ ขนบธรรมเนียมประเพณี ความสัมพันธ์ของครูและนักเรียน ครูจำเป็นต้องหาวิธีการจัดสภาพแวดล้อมทางสังคมในส่วนที่ตนเองสามารถจะปรับเปลี่ยนได้ โดยเฉพาะในด้านความสัมพันธ์ระหว่างครูกับครูคนอื่น ความสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน ความสัมพันธ์ระหว่างครูกับผู้ปกครอง และความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับนักเรียน

โดยสรุป สภาพแวดล้อมการเรียนการสอน มี 3 ประเภท คือ สภาพแวดล้อมทางกายภาพ สภาพแวดล้อมทางจิตภาพ และสภาพแวดล้อมทางสังคม ครูและนักเรียนจะต้องมีวิธีการจัดสภาพแวดล้อมแต่ละประเภทเพื่อให้ครูและนักเรียนสามารถสอนได้ดีที่สุด

2. ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์

ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ เป็นสื่อการสอนที่เหมาะสมกับการเรียนการสอนที่ เน้นให้นักเรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติหรือลงมือกระทำ ครอบคลุม (1) ความหมายของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ (2) ขั้นตอนการผลิตชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ และ (3) การใช้ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์

2.1 ความหมายของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์

ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ เป็นชุดสื่อประสมที่จัดเตรียมไว้สำหรับ กำหนดแนวทางการเผชิญประสบการณ์ เพื่อให้ให้นักเรียนได้ทราบแนวทางการเผชิญประสบการณ์ เพื่อให้ให้นักเรียนได้ทราบถึงประสบการณ์หลัก ประสบการณ์รอง ภารกิจและงาน ซึ่งกำหนด รายละเอียดและขั้นตอนไว้ในแผนเผชิญประสบการณ์ โดยใช้ความรู้ ข้อมูลจากประมวลสาระและ แหล่งความรู้ในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อให้การเผชิญประสบการณ์สำเร็จลุล่วง (วาสนา ทวีกุลทรัพย์ 2541 : 224-229)

2.2 ขั้นตอนการผลิตชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์

การผลิตชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ มีขั้นตอนที่สำคัญ 11 ขั้นตอน ดังนี้ (ชัยวงศ์ พรหมวงศ์ 2541 : 224-225)

ขั้นที่ 1 การวิเคราะห์เนื้อหา (หลักสูตร/วิชา) เป็นการแบ่งเนื้อหาออกเป็นหน่วย อย่างน้อยมี 15 หน่วย 1 หน่วย ใช้เวลาในการเรียนเท่ากับ 1 สัปดาห์ สำหรับในภาคการศึกษา

ขั้นที่ 2 การกำหนดชุดประสบการณ์ เป็นการกำหนดหน่วยประสบการณ์เป็น 15 หน่วย ในการกำหนดหน่วยประสบการณ์มีวิธีการและข้อคำนึง ดังนี้ คือ

1) วิธีการกำหนดหน่วยประสบการณ์ มีดังนี้

1.1 การอิงหน่วยเนื้อหา โดยการเติมอาการนาม (การ+คำกริยา) ไว้หน้า เช่น การถ่ายเทความร้อน การสืบพันธุ์ของพืชมีดอก ฯลฯ หรือบูรณาการประสบการณ์ใหม่ที่มีอาการนำหน้า

1.2 เมื่อได้หน่วยประสบการณ์แล้วทั้ง 15 หน่วย แยกหน่วยประสบการณ์เป็นหน่วยประสบการณ์หลักอย่างน้อย 2 ประสบการณ์หลัก

1.3 พิจารณาแต่ละประสบการณ์หลัก แล้วแยกเป็นประสบการณ์รองอย่างน้อย 2 ประสบการณ์รอง

1.4 ใส่รหัสหมายเลขของหน่วยประสบการณ์ ประสบการณ์หลัก และประสบการณ์รอง

2) ข้อควรคำนึงในการกำหนดหน่วยประสบการณ์ มีดังนี้

2.1 ชื่อหน่วยประสบการณ์ อาจซ้ำกับชื่อหน่วยเนื้อหา แต่ควรเปลี่ยนเป็นการกระทำ (Action Word)

2.2 ชื่อประสบการณ์หลักและประสบการณ์รองต้องมีคำกริยานำหน้า

2.3 ต้องกำหนดหน่วยประสบการณ์ ประสบการณ์หลัก และประสบการณ์รองเป็นคาบ (นาทีก)

2.4 ควรใส่รหัสประสบการณ์ โดยยึดหมายเลขหน่วยเป็นหลัก เช่น 9.1.2 หมายถึง หน่วยประสบการณ์ที่ 9 ประสบการณ์หลักที่ 1 ประสบการณ์รองที่ 2

2.5 ชื่อหน่วยประสบการณ์ ประสบการณ์หลัก และประสบการณ์รองไม่ควรเป็นชื่อเดียวกัน

ขั้นที่ 3 การวิเคราะห์และกำหนดภารกิจ/งาน เป็นการนำประสบการณ์รองมาแยกเป็นขั้นตอนย่อย 2 ระดับ คือ ภารกิจ และงาน

ขั้นที่ 4 การวิเคราะห์และกำหนดเนื้อหาสาระสำหรับแต่ละภารกิจและงาน เป็นการจำแนกเนื้อหาเป็นหัวข้อย่อยตามภารกิจและงาน

ขั้นที่ 5 การเลือกรูปแบบและวิธีการให้ประสบการณ์ เป็นการกำหนดรูปแบบและวิธีการให้ประสบการณ์ให้สอดคล้องกับภารกิจและงาน

ขั้นที่ 6 การกำหนดบริบทและสถานการณ์สำหรับเผชิญประสบการณ์ เป็นการระบุบริบทและสถานการณ์ในหน่วยประสบการณ์ ประสบการณ์หลัก และประสบการณ์รอง

การกำหนดบริบทและสถานการณ์มีแนวทาง ดังนี้

1. การกำหนดบริบทและสถานการณ์หน่วยประสบการณ์ ให้กำหนดบริบทและสถานการณ์ของหน่วยประสบการณ์ และเขียนในหัวข้อบริบทและสถานการณ์ในแผนการสอนอิงประสบการณ์

2. การกำหนดบริบทและสถานการณ์สำหรับประสบการณ์หลัก ให้กำหนดบริบทและสถานการณ์ของประสบการณ์หลักในแผนเผชิญประสบการณ์ โดยเขียนบรรยายสั้น เพื่อแสดงว่านักเรียนต้องทำอะไร (ในประสบการณ์ร่อง) มีรายละเอียดอย่างไร (ภารกิจ/งาน) ที่ไหน เมื่อไร และต้องเตรียมการอย่างไร

3. การกำหนดบริบทและสถานการณ์สำหรับประสบการณ์ร่อง ให้สรุปบริบทและสถานการณ์อย่างย่อ โดยเขียนเฉพาะสถานที่เผชิญประสบการณ์อย่างเดียวในแผนเผชิญประสบการณ์

ขั้นที่ 7 การเขียนแผนการสอนแบบอิงประสบการณ์ แผนเผชิญประสบการณ์ แผนกำกับประสบการณ์ และแผนผลิตสื่อการสอน มีรายละเอียดดังนี้

1. การเขียนแผนการสอนแบบอิงประสบการณ์ เป็นการเขียนแผนหน่วยประสบการณ์ที่ได้ศึกษาวิเคราะห์มาแล้วให้อยู่ในรูปสิ่งจัดแนวคิดล่วงหน้าประกอบด้วย หน่วยประสบการณ์ ประสบการณ์หลัก ประสบการณ์ร่อง วัตถุประสงค์ บริบทและสถานการณ์ ขั้นตอนการเผชิญประสบการณ์ สื่อและแหล่งประสบการณ์ และการประเมิน

2. การเขียนแผนเผชิญประสบการณ์ เป็นการเขียนแผนเผชิญประสบการณ์ร่อง ประกอบด้วย วัตถุประสงค์ ประสบการณ์และบริบท รายละเอียดของการเผชิญประสบการณ์ ครอบคลุม ประสบการณ์ร่อง ภารกิจ งาน ขั้นตอน/วิธีการ เนื้อหา/ข้อมูล บริบท สื่อ และแหล่งความรู้ สิ่งอำนวยความสะดวก และการประเมิน

3. การเขียนแผนกำกับประสบการณ์ เป็นการระบุขั้นตอนการสอนแบบอิงประสบการณ์ด้วยการใช้ชุดประสบการณ์ ประกอบด้วย รายละเอียดกิจกรรม / ภารกิจในการสอนมี 7 ขั้นตอน คือ (1) ประเมินก่อนเผชิญประสบการณ์ (2) ปฐมนิเทศประสบการณ์ (3) เผชิญประสบการณ์ (4) รายงานความก้าวหน้า (5) รายงานผลการเผชิญประสบการณ์ (6) สรุปผลการเผชิญประสบการณ์ และ (7) ประเมินหลังเผชิญประสบการณ์ สถานที่ และเวลาที่ใช้แต่ละขั้นตอน

4. การเขียนแผนผลิตสื่อการสอน เป็นการระบุรายละเอียดของสื่อการสอนที่มีอยู่แล้ว หรือต้องผลิตใหม่ที่ครอบคลุม ประเภทสื่อ ชื่อเรื่อง ความยาวของสื่อ วัตถุประสงค์ สรุปเนื้อหา แหล่งที่มาของสื่อ ขั้นตอนการผลิต และทรัพยากรที่ใช้ผลิตสื่อการสอน

ขั้นที่ 8 การเลือกและผลิตสื่อสำหรับชุดประสบการณ์ ก่อนเลือกและผลิตสื่อควร จะศึกษาทบทวนภารกิจและงานและกำหนดเนื้อหาของแต่ละประสบการณ์แล้ว

การเลือกและผลิตสื่อสำหรับชุดประสบการณ์ เป็นคำระบุสื่อที่ใช้ในชุดเป็นสื่อ ประเภทใด และเป็นสื่อที่มีอยู่แล้วหรือต้องผลิตใหม่ เมื่อกำหนดประเภทสื่อได้แล้วก็จะจัดทำแผน ผลิตสื่อ

สื่อสำหรับชุดประสบการณ์ประกอบด้วยสื่อหลักและสื่อเสริม สื่อหลักอาจได้แก่ สื่อ สิ่งพิมพ์ สื่อเสริมอาจได้แก่ เทปบันทึกเสียง หรือเทปบันทึกภาพ ฯลฯ

ขั้นที่ 9 การจัดสิ่งอำนวยความสะดวก เส้นทาง การเรียน และออกแบบสถานที่เรียน ประสบการณ์

1. สิ่งอำนวยความสะดวก ได้แก่ สิ่งของต่าง ๆ ที่ใช้ในการทดลองหรือใช้ร่วมกับ สื่อ เช่น จอภาพ ปลั๊กไฟ ฯลฯ

2. เส้นทาง การเรียน เป็นการลำดับขั้นตอนการเรียนที่นักเรียนต้องผ่านการเผชิญ ประสบการณ์ต่าง ๆ มักเขียนในรูปแบบภูมิ (Flowchart)

3. การออกแบบสถานที่เผชิญประสบการณ์ เป็นการกำหนดสถานที่เผชิญ ประสบการณ์ และการเขียนแผนผังการจัดชั้นเรียน

3.1 การกำหนดสถานที่เผชิญประสบการณ์ ได้แก่ ห้องเรียน ห้องสมุด ห้องปฏิบัติการ ฯลฯ

3.2 การเขียนแผนที่เส้นทางเรียนของอาคารที่เกี่ยวข้อง เป็นการเขียนอาคารที่ ห้องเรียนตั้งอยู่ โดยเขียนเส้นทาง ถนน ชื่ออาคาร และลูกศรอย่างชัดเจน

3.3 การเขียนแผนผังการจัดชั้นเรียน เป็นการเขียนแผนผังแสดงห้องเรียน ประกอบด้วย ระเบียบ ประตูทางเข้าออก หน้าต่าง กระดานดำ โต๊ะครู มุมวิชาการ หิ้งหนังสือ โต๊ะ ปฏิบัติการ ฯลฯ และตำแหน่งของการเผชิญประสบการณ์แบบเดี่ยว (SDL) แบบกลุ่ม (PDL) และ เรียนกับครู (TDL) รวมทั้งจุดประกอบกิจกรรมอื่น ๆ ที่ระบุไว้ในแผนเผชิญประสบการณ์

ขั้นที่ 10 การทดสอบประสิทธิภาพชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ เป็น กระบวนการนำชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ที่สร้างขึ้นไปทดลองใช้ในสถานการณ์ที่ใกล้เคียง กับสถานการณ์จริง เพื่อให้ทราบว่าชุดการสอนมีคุณภาพในการทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เพิ่มขึ้น

ขั้นที่ 11 การปรับปรุงชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ เป็นการกำหนดชุด ประสบการณ์ที่ได้ ผ่านการทดสอบประสิทธิภาพแล้ว ปรับปรุงในด้านประสบการณ์รอง การกิจ/ งาน สื่อ ฯลฯ เพื่อให้ชุดประสบการณ์มีคุณภาพสูงขึ้น

โดยสรุป ขั้นตอนการผลิตชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ มี 11 ขั้นตอน คือ

- (1) การวิเคราะห์เนื้อหา (หลักสูตร/วิชา) (2) การกำหนดชุดประสบการณ์ (3) การวิเคราะห์และกำหนดภารกิจ/งาน (4) การวิเคราะห์และกำหนดเนื้อหาสาระสำหรับแต่ละภารกิจและงาน (5) การเลือกรูปแบบและวิธีการให้ประสบการณ์ (6) การกำหนดบริบทและสถานการณ์สำหรับเผชิญประสบการณ์ (7) การเขียนแผนการสอนแบบอิงประสบการณ์ แผนเผชิญประสบการณ์ แผนกำกับประสบการณ์ และแผนผลิตสื่อการสอน (8) การเลือกและผลิตสื่อสำหรับชุดประสบการณ์ (9) การจัดสิ่งอำนวยความสะดวก เส้นทางการเรียนและออกแบบสถานที่เรียนประสบการณ์ (10) การทดสอบประสิทธิภาพชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ และ (11) การปรับปรุงชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์

2.3 การใช้ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์

การใช้ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ มีดังนี้ (ชัยขงค์ พรหมวงศ์ 2540 : 230-232)

2.3.1 การจัดเตรียมบริบท/สถานการณ์

การสอนโดยใช้ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ ให้ความสำคัญกับการจัดเตรียมบริบท/สถานการณ์มาก ดังนั้น ครูจะต้องจัดเตรียมสถานที่ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของบริบทและสถานการณ์ ได้แก่ มุมวิชาการ บริเวณรอบ ๆ ห้องเรียน ห้องปฏิบัติการ ห้องสมุด ฯลฯ ซึ่งเป็นแหล่งให้นักเรียนได้เผชิญประสบการณ์

2.3.2 วัตถุประสงค์การใช้ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์

การใช้ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ จะต้องกำหนดวัตถุประสงค์ให้ชัดเจน ซึ่งจำแนกได้ 3 ประการคือ (1) เพื่อเป็นเครื่องมือสำหรับครูในการจัดประสบการณ์ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ เป็นเครื่องมือที่ครูใช้กำหนดประสบการณ์หลักและประสบการณ์รอง นำไปสู่ภารกิจและงานให้กับนักเรียน (2) เพื่อเป็นเครื่องมือสำหรับนักเรียนในการเผชิญประสบการณ์ใน 3 ลักษณะ คือ เผชิญ ผจญ และเผชิญ และ (3) เพื่อเป็นเครื่องมือในการประเมินประสบการณ์ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

2.3.3 วิธีการใช้ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์

การกำหนดวิธีการใช้ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ เป็นการระบุขั้นตอนการใช้ ซึ่งมี 7 ขั้นตอน ดังนี้คือ ขั้นที่ 1 ประเมินก่อนเผชิญประสบการณ์ ขั้นที่ 2 ปฐมนิเทศการเผชิญประสบการณ์ ขั้นที่ 3 เผชิญประสบการณ์ ขั้นที่ 4 รายงานความก้าวหน้า ขั้นที่ 5 รายงานผลการเผชิญประสบการณ์ ขั้นที่ 6 สรุปผลการเผชิญประสบการณ์ และขั้นที่ 7 ประเมินหลังเผชิญประสบการณ์

2.3.4 การศึกษาคู่มือการใช้ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ ประมวลสาระ และคู่มือเผชิญประสบการณ์

การใช้ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ ครูต้องศึกษาคู่มือการใช้ชุดประสบการณ์ ส่วนนักเรียนต้องศึกษาคู่มือเผชิญประสบการณ์และประมวลสาระ

1) คู่มือการใช้ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ ประกอบด้วย 3 ภาค ดังนี้

ภาคที่ 1 คือ บทนำ ประกอบด้วย วัตถุประสงค์ของการใช้ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ รายละเอียดวิชา/หลักสูตร การเตรียมตัวของครู/นักเรียน แผนผังการจัดห้องเรียน และบริบท และสิ่งที่ต้องเตรียมล่วงหน้า

ภาคที่ 2 คือ รายละเอียดประสบการณ์ ประกอบด้วย แผนการสอนแบบอิงประสบการณ์ แผนเผชิญประสบการณ์ แผนกำกับประสบการณ์ แผนผลิตสื่อการสอนชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ (สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อโสตทัศนฯลฯ) เครื่องมือประเมินประสบการณ์ เช่น แบบสังเกต แบบสอบถามความคิดเห็น ฯลฯ และภาคผนวก

ภาคที่ 3 คือ คู่มือเผชิญประสบการณ์ (สำหรับนักเรียน) ประกอบด้วย แบบประเมินก่อนเผชิญประสบการณ์พร้อมเฉลย แบบฝึกปฏิบัติพร้อมเฉลย แบบประเมินหลังเผชิญประสบการณ์พร้อมเฉลย และภาคผนวก (ถ้ามี)

2) ประมวลสาระ ประกอบด้วย แผนผังแนวคิด แผนการสอนประจำหัวเรื่อง ครอบคลุม หัวเรื่อง แนวคิด และวัตถุประสงค์ เนื้อหาตามหัวเรื่อง พร้อมภาพประกอบ ส่วนสรุป บรรณานุกรม และภาคผนวก

3) คู่มือเผชิญประสบการณ์ ประกอบด้วย แบบประเมินก่อนเผชิญประสบการณ์ แบบฝึกปฏิบัติ แบบประเมินหลังเผชิญประสบการณ์ และภาคผนวก (ถ้ามี)

2.3.5 การประเมิน

การใช้ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ จะต้องมีการประเมินเพราะจะเป็นการตัดสินใจว่าชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ มีคุณภาพและประสิทธิภาพเพียงใด โดยจะประเมินใน 3 ลักษณะ คือ องค์กรประกอบในชุดการสอน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนซึ่งได้จากการทดสอบก่อนและหลังเผชิญประสบการณ์ และความคิดเห็นของนักเรียนที่เรียนจากชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์

โดยสรุป การใช้ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ ประกอบด้วย การจัดเตรียมบริบทและสถานการณ์ การกำหนดวัตถุประสงค์การใช้ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ วิธีการใช้ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ ศึกษาคู่มือการใช้ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ ประมวลสาระ คู่มือเผชิญประสบการณ์ และการประเมินชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์

3. สื่อที่ใช้ในชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์

สื่อที่ใช้ในชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ สื่อหลัก ได้แก่ ประมวลสาระ และแบบฝึกปฏิบัติ สำหรับสื่อเสริม ได้แก่ มัลติมีเดีย ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

3.1 ประมวลสาระ

ผู้วิจัยได้เขียนประมวลสาระ มีเนื้อหาครอบคลุม (1) ความหมายของประมวลสาระ (2) ความสำคัญของประมวลสาระ (3) ส่วนประกอบของประมวลสาระ และ (4) การผลิตประมวลสาระ โดยยึดแนวทางการเขียนของศาสตราจารย์ ดร.ชัยขงค์ พรหมวงศ์ ที่ได้พัฒนาชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์และตำราทางไกลหรือประมวลสาระของมหาวิทยาลัยสุโขทัย ธรรมาธิราช

3.1.1 ความหมายของประมวลสาระ หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า ตำราทางไกล ใช้สำหรับการสอนระดับปริญญาโทของมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่ออกแบบให้นักเรียน เรียนได้ตามลำพัง ด้วยการได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ที่กำหนดให้ในส่วนหนึ่งส่วนใดหรือท้ายสุดของเรื่อง ให้ได้รับแนวตอบที่เป็นผลย้อนกลับทันที ได้รับการเสริมแรงและประสบการณ์ที่เป็นความภาคภูมิใจในการศึกษา และให้นักเรียนได้เรียนรู้ไปทีละน้อยตามลำดับ (ชัยขงค์ พรหมวงศ์ และ วาสนา ทวีกุลทรัพย์ 2540 : 161)

3.1.2 ความสำคัญของประมวลสาระ ช่วยให้นักเรียนสามารถศึกษาหาความรู้ได้ด้วยตนเองอย่างมีประสิทธิภาพและพึ่งพาความช่วยเหลือจากครูน้อยที่สุด ช่วยให้นักเรียนได้รับความรู้ครบถ้วนตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตร ทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้เป็นอย่างดี และมีระบบการประเมินที่จะประกันคุณภาพของนักเรียนในแต่ละวิชา (ชัยขงค์ พรหมวงศ์ และวาสนา ทวีกุลทรัพย์ 2540 : 148)

3.1.3 การผลิตประมวลสาระ ประกอบด้วย การเขียนแผนผังแนวคิด การเขียนแผนการสอน การเขียนเนื้อหาสาระ และการกำหนดภาพประกอบในประมวลสาระ

1) การเขียนแผนผังแนวคิด เพื่อช่วยประกันว่านักเรียนจะสามารถนำเสนอเนื้อหาสาระที่สมดุลและครบถ้วนสมบูรณ์ ไม่ลืมประเด็นสำคัญ ครอบคลุม ความหมายของแผนผังแนวคิด และวิธีการเขียนแผนผังแนวคิดดังนี้(ชัยขงค์ พรหมวงศ์ และวาสนา ทวีกุลทรัพย์ 2540:172-175) (1) ความหมายของแผนผังแนวคิด เป็นแผนผังแสดงความสัมพันธ์ของแนวคิดในระดับตอน หัวเรื่อง และหัวเรื่องย่อย เพื่อแสดงลำดับและความต่อเนื่องของแนวคิด ช่วยในการเสนอเนื้อหาให้มีความครบถ้วนสมบูรณ์ และมีลำดับขั้นตอนต่อเนื่องอย่างเหมาะสม (2)

วิธีการเขียนแผนผังแนวคิด โดยการนำเรื่องที่จะเขียนเป็นหน่วยมาแบ่งเป็นเรื่องย่อย แล้วกำหนดให้มีชื่อแทนแนวคิดของเรื่องย่อย ซึ่งเริ่มจากชื่อหน่วย ชื่อตอน หัวเรื่อง หัวเรื่องย่อย และหัวข้อต่าง ๆ สามารถทำได้ 2 วิธี ได้แก่ การเขียนในรูปแบบจำลอง และการเขียนในรูปโครงสร้างเรียงความ

2) การเขียนแผนการสอน เป็นการกำหนดขั้นตอนการสอน เพื่อให้ครูสามารถถ่ายทอดเนื้อหาสาระแก่นักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งมี 2 ประเภท คือ แผนการสอนประจำหน่วย และแผนการสอนประจำตอน

3) การเขียนเนื้อหาสาระ ครอบคลุม การเกริ่นนำ การเสนอเนื้อหา และการสรุปเนื้อหา

4) การกำหนดภาพประกอบในประมวลสาระ ดังนี้ (ชัยขันธ์ พรหมวงศ์ และ วาสนา ทวีกุลทรัพย์ 2540:195)

(1) ความหมายของภาพประกอบ หมายถึง ภาพถ่าย ภาพเขียน หรือภาพถ่ายเส้น ในรูปแบบต่าง ๆ ที่ใส่ไว้ในประมวลสาระ โดยมีจุดมุ่งหมายช่วยให้นักเรียนได้เข้าใจแนวคิดและเนื้อหาสาระชัดเจนยิ่งขึ้น

(2) วัตถุประสงค์ของการใช้ภาพประกอบ มีดังนี้ เพื่อช่วยบรรยายลักษณะของภาพในหัวเรื่องนั้นให้เด่นชัดขึ้น เพื่อเร้าความสนใจ และให้คล้อยตามในสิ่งที่เขียน และเพื่อให้เห็นขั้นตอน กระบวนการภายใน

(3) ขนาดและการให้รายละเอียดของภาพประกอบ โดยทั่วไปกำหนดขนาดมาตรฐานของภาพไว้ 4 ขนาด คือ (1) ภาพเต็มหน้า (2) ภาพครึ่งหน้าแนวนอน (3) ภาพ $\frac{1}{3}$ ของหน้าแนวนอน และ (4) ภาพ $\frac{1}{4}$ ของหน้าแนวตั้ง

(4) แนวทางในการกำหนดภาพประกอบในการกำหนดภาพประกอบทำได้ 2 แนวทาง คือแนวทางที่หนึ่งกำหนดภาพพร้อมกับเขียนเรื่องนั้น หมายความว่าเขียนเรื่องและกำหนดภาพประกอบไปพร้อมกัน โดยการเขียนคำอธิบายภาพให้มีคำว่า “ภาพที่” หรือ “รูปที่” ตามด้วยหมายเลขลำดับภาพ และคำอธิบายภาพและแนวทางที่สองเขียนหน่วยเสร็จเรียบร้อยก่อนแล้วจึงกำหนดภาพ โดยอาจขอความช่วยเหลือจากนักเทคโนโลยีการศึกษาในด้านการกำหนดขนาดรายละเอียด และความเหมาะสมของภาพต่าง ๆ

โดยสรุป การผลิตประมวลสาระ ประกอบด้วยการเขียนแผนผังแนวคิด การเขียนแผนการสอน การเขียนเนื้อหาสาระ และการกำหนดภาพประกอบในประมวลสาระ

3.2 แบบฝึกปฏิบัติ

3.2.1 ความหมายของแบบฝึกปฏิบัติ หรือ “Work book” หมายถึง เอกสารที่จัดเตรียมไว้ให้นักเรียนควบคู่กับชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ ในการเรียนแต่ละหน่วย เพื่อประเมินตนเองก่อนเรียน บันทึกสาระสำคัญของแต่ละหัวเรื่อง ทำกิจกรรมที่กำหนดให้ เขียนรายงานผลกิจกรรมภาคปฏิบัติ และทำแบบประเมินตนเองหลังเรียน (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และ วาสนา ทวีกุลทรัพย์ 2540 : 163)

3.2.2 ความสำคัญของแบบฝึกปฏิบัติ คือ ช่วยให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนอย่างกระฉับกระเฉง โดยมีกิจกรรมให้นักเรียนใคร่ครวญ มีการถามปัญหา และมีช่องว่างให้นักเรียนบันทึกสาระสำคัญจากการอ่านเนื้อหาที่ครูกำหนดไว้ ครูสามารถประเมินในส่วนที่เป็นกระบวนการได้ ช่วยแนะแนวทางให้นักเรียนดำเนินไปตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้อย่างมีประสิทธิภาพ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ 2540 : 162)

3.2.3 ส่วนประกอบที่ต้องมีในแบบฝึกปฏิบัติ คือ (1) คำชี้แจง เป็นการกำหนดสิ่งให้นักเรียนควรปฏิบัติ (2) แผนการเผชิญประสบการณ์ เพื่อให้นักเรียนได้ทราบทิศทาง เป้าหมายและบทบาทของตนเองในการเรียน (3) บันทึกสาระสำคัญของแต่ละประสบการณ์รอง หลังจากนักเรียนศึกษาจากประมวลสาระแล้ว อาจมีที่ว่างให้นักเรียนได้จดประเด็นที่สำคัญไว้ศึกษาต่อไป (4) ภารกิจและงานที่กำหนดให้ทำในแต่ละประสบการณ์รอง อาจมีภารกิจและงานที่กำหนดให้ทำหลายอย่าง เช่น อภิปราย เขียนภาพ ฯลฯ และมีการตอบคำถามที่กำหนดไว้ในแต่ละภารกิจและงาน ก็ต้องเตรียมที่ว่างไว้ในแบบฝึกปฏิบัติให้ตรงกับเนื้อหาในประมวลสาระ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และ วาสนา ทวีกุลทรัพย์ 2544 : 162-163)

โดยสรุป แบบฝึกปฏิบัติเป็นเอกสารที่จัดเตรียมไว้ให้นักเรียนใช้ควบคู่กับชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ มีความสำคัญช่วยให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนอย่างกระฉับกระเฉง โดยมีกิจกรรมให้นักเรียนได้ใคร่ครวญ และช่วยแนะแนวทางให้นักเรียนดำเนินไปตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดอย่างมีประสิทธิภาพ

3.3 มัลติมีเดีย

3.3.1 ความสำคัญของมัลติมีเดีย

มัลติมีเดียมีความสำคัญต่อการศึกษา ดังนี้ (กรมวิชาการ 2544 : 17)

1) ช่วยให้การออกแบบการเรียนตอบสนองต่อแนวคิดและทฤษฎีการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

2) ช่วยเสริมการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นได้

3) มัลติมีเดียในรูปแบบของซีดีรอม ใช้ง่าย เก็บรักษาง่าย พกพาไปได้ สะดวกและสามารถทำสำเนาได้ง่าย

4) เปิด โอกาสให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองตามศักยภาพ ความ ต้องการและความสะดวกของตนเอง

5) ครูสามารถใช้มัลติมีเดียเพื่อสอนเนื้อหาใหม่ เพื่อการฝึกฝน เพื่อเสนอ สถานการณ์จำลอง และเพื่อสอนการคิดแก้ปัญหา

6) ช่วยสนับสนุนให้มีสถานที่เรียน ไม่จำกัดอยู่เพียงห้องเรียนเท่านั้น นักเรียนอาจเรียนรู้ที่บ้าน ที่ห้องสมุด หรือภายใต้สภาพแวดล้อมอื่น ๆ ตามเวลาที่ตนเองต้องการ

โดยสรุป มัลติมีเดีย มีความสำคัญช่วยในการออกแบบบทเรียน ช่วยเสริม การเรียนรู้ ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น เปิด โอกาสให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง ตามความสนใจ เวลา และสถานที่ตามความต้องการ มีความสะดวกและใช้ได้ง่าย

3.3.2 ข้อดีและข้อจำกัดของมัลติมีเดีย

กิดานันท์ มลิทอง (2540 : 262) กล่าวถึง ข้อดีของมัลติมีเดียไว้ดังนี้

- 1) ดึงดูดความสนใจและช่วยในการสื่อสารระหว่างครูกับนักเรียนด้วย
- 2) ให้สารสนเทศหลากหลาย ด้วยการ ใช้ซีดีรอม
- 3) ทดสอบความเข้าใจ นักเรียนบางคนอาจจะไม่กล้าถามข้อสงสัยหรือ ตอบคำถามในห้องเรียน การใช้มัลติมีเดียจะช่วยแก้ปัญหาในสิ่งนี้ได้
- 4) สนับสนุนความคิดรวบยอดโดยการเสนอสิ่งที่ให้ตรวจสอบย้อนกลับ และแก้ไขจุดอ่อนในการเรียน

ข้อจำกัดของมัลติมีเดีย มีดังนี้ (กรมวิชาการ 2544 : 18-20)

- 1) ยังขาดการบริหารจัดการ การประสานงานที่ดี และความชัดเจนด้าน ลิขสิทธิ์
- 2) ขาดแคลนมัลติมีเดียที่เป็นภาษาไทยที่มีคุณภาพ
- 3) มัลติมีเดียมีไม่มากพอที่จะให้เลือกใช้
- 4) แบบประเมินมัลติมีเดียยังไม่ค่อยแพร่หลาย อีกทั้งมีความหลากหลาย ในรูปแบบและหัวข้อการประเมิน
- 5) ขาดแคลนนักประเมินที่มีความรู้ ความเข้าใจ ในการประเมินคุณภาพ มัลติมีเดีย

โดยสรุป ข้อดีของมัลติมีเดีย ช่วยดึงดูดความสนใจ ควบคุมและเข้าถึง ข้อมูลได้สะดวก ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้มาก ประหยัดค่าใช้จ่าย และมีการผลิตเพลิดในการเรียน

ส่วนข้อจำกัดของมัลติมีเดีย ยังขาดการบริหารจัดการที่ดี โดยเฉพาะด้านลิขสิทธิ์ในการผลิต สื่อที่ใช้
อยู่มีราคาสูง และยังไม่เพียงพอให้เลือกใช้

3.3.3 หลักการผลิตมัลติมีเดีย

การใช้ มัลติมีเดียหรือสื่อประสม ในการเรียนการสอนเพื่อดึงดูดความสนใจใน
การเรียนรู้สำหรับนักเรียน มีหลักการในการผลิตดังนี้ (สุรเชษฐ เวชชพิทักษ์ และ บุญเลิศ อรุณ
พิบูลย์ 2546:16-19)

1) **ข้อความ** สิ่งที่ควรพิจารณาในการใช้ข้อความในมัลติมีเดีย ประกอบด้วย
รูปแบบและขนาดตัวอักษร ความหนาแน่นของตัวอักษร สีของข้อความ และการวางรูปแบบ
ข้อความ

รูปแบบและขนาดตัวอักษร สิ่งที่ต้องคำนึงถึงเป็นหลักในการเลือกรูปแบบและ
ขนาดตัวอักษรที่เหมาะสม คือ ระดับของผู้เรียน ผู้เรียนที่จัดอยู่ในเกณฑ์กลุ่มผู้อ่านช้า ขนาดของ
ตัวอักษรต้องใหญ่กว่าผู้เรียนในกลุ่มที่อ่านคล่อง เพราะตัวอักษรที่ใหญ่เกินไปทำให้การอ่านช้าลง
ตัวอักษรที่เล็กเกินไปก็ทำให้อ่านลำบากอันจะมีผลให้การทำความเข้าใจมีประสิทธิภาพน้อยลง

ความหนาแน่นของตัวอักษร ผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนชอบจอภาพที่มีความ
หนาแน่นของตัวอักษรประมาณร้อยละ 40-50 ของพื้นที่หน้าจอมากที่สุด

สีข้อความ สีเป็นตัวกระตุ้นประสาทการรับรู้ที่สำคัญ การใช้สีที่เหมาะสมจะ
ช่วยให้อ่านง่ายและสบายตา การกำหนดสีข้อความต้องพิจารณาสีพื้นหลังประกอบเสมอ เรียกว่า “คู่
สี” ผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนส่วนใหญ่ชอบสีคู่อักษรขาวหรือเหลืองบนพื้นสีน้ำเงิน อักษรเขียวบน
พื้นสีดำ และอักษรดำบนพื้นสีเหลือง หากใช้พื้นเป็นสีเทา คู่สีที่ผู้เรียนชอบ คือ สีฟ้า สีแดง สีม่วง
และสีดำ หลักการเกี่ยวกับสีที่สำคัญอีกข้อหนึ่ง คือ ควรใช้พื้นหลังเป็นสีเข้มมากกว่าสีอ่อน
เนื่องจากสีเข้มช่วยลดความสว่างของจอภาพ ทำให้รู้สึกสบายตมากกว่าการใช้สีอ่อนเป็นพื้นหลัง
และช่วยลดความถี่ของสายตาเมื่อต้องมองจอภาพเป็นเวลานาน

การวางรูปแบบข้อความ การนำเสนอข้อความให้อ่านง่าย สบายงาม น่าสนใจทำ
ได้หลายวิธี โดยทั่วไปสามารถใช้หลักการออกแบบงานกราฟิกทั่วไปที่คำนึงถึงความสมดุลของ
หน้าจอโดยรวม และความเรียบง่าย ความสมดุลของหน้าจอโดยรวม คือ การเฉลี่ยน้ำหนักของ
องค์ประกอบทั้งหมดบนจอภาพทั้งซ้าย ขวา บน และล่าง อย่างเหมาะสม ความเรียบง่ายเป็น
คุณสมบัติสำคัญของการออกแบบสื่อทุกประเภท

2) **ภาพนิ่ง** การออกแบบมัลติมีเดีย และสื่อการสอนทุกชนิด ผู้ออกแบบ
พยายามใช้ภาพประกอบการอธิบายเสมอ เพราะการใช้ภาพจะช่วยลดความแตกต่างของผู้เรียน เช่น
เพศ ภูมิหลัง พื้นฐานทางวัฒนธรรม พื้นฐานทางสังคม ฯลฯ ให้น้อยลง ช่วยให้เข้าใจของ

ผู้เรียนเป็นไปในทิศทางเดียวกันมากขึ้น ผลการวิจัยพบว่า ภาพสีเหมือนจริงให้การรับรู้ได้มากที่สุด ในขณะที่ภาพขาวดำเหมือนจริงให้ประสิทธิภาพสูงสุดในกลุ่มภาพขาวดำด้วยกัน ส่วนในกลุ่มภาพสี ภาพสีเหมือนจริงยังคงให้ประสิทธิภาพต่อการเรียนรู้มากที่สุดเช่นกัน

3) ภาพเคลื่อนไหว มี 2 ประเภท คือ ภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ หรือที่เรียกว่า 2D Animation ย่อมาจากคำว่า 2 Dimensions และภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ หรือ 3D

การใช้ภาพเคลื่อนไหว ช่วยให้มัลติมีเดียมีความน่าสนใจ แต่ไม่ได้ช่วยให้เกิดการเรียนรู้มากกว่าการใช้ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวที่นำมาใช้พร้อมกันหลาย ๆ จุดในจอภาพเดี่ยวอาจลดทอนการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนไม่ทราบว่าผู้ออกแบบมัลติมีเดียต้องการให้พุ่งความสนใจไปที่ใด

4) เสียง ประเภทเป็นช่องทางการรับรู้รองลงมาจากประสาทตา หลักการใช้เสียงประกอบมัลติมีเดีย สรุปได้ดังนี้

เสียงบรรยาย ควรเลือกใช้ให้เหมาะสมกับเนื้อเรื่องและระดับของผู้เรียน การออกแบบเสียงมีความชัดเจนถูกต้อง ไม่ควรออกแบบให้มีเสียงอ่านข้อความที่เป็นเนื้อหา เว้นแต่จะมีวัตถุประสงค์เฉพาะ เช่น การสอนอ่าน

เสียงดนตรี ควรตรวจสอบเรื่องลิขสิทธิ์ของดนตรีที่นำมาใช้ กรณีที่ใช้เสียงดนตรีเป็นเสียงดนตรีพื้นหลัง (Background Music) ไม่ควรให้เสียงดนตรีดังเกินไปจนรบกวนการเรียนรู้ของผู้เรียน

สรุปได้ว่า หลักการผลิตมัลติมีเดีย ควรคำนึงถึงข้อความที่ต้องพิจารณาในเรื่องของรูปแบบและขนาดตัวอักษร ความหนาแน่นของตัวอักษร สีของข้อความและการจัดวางรูปแบบข้อความ คำนึงถึงเรื่องภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง ซึ่งมี 2 ลักษณะ คือ เสียงบรรยายและเสียงดนตรีประกอบ

4. การทดสอบประสิทธิภาพชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการทดสอบประสิทธิภาพชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ ครอบคลุม (1) ความหมายของการทดสอบประสิทธิภาพ (2) ความสำคัญของการทดสอบประสิทธิภาพ (3) การกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพ (4) วิธีการคำนวณหาประสิทธิภาพ (5) ขั้นตอนการทดสอบประสิทธิภาพ และ(6) การยอมรับและไม่ยอมรับประสิทธิภาพ

4.1 ความหมายของการทดสอบประสิทธิภาพ

การทดสอบประสิทธิภาพ หมายถึง การนำชุดการสอนไปทดลองใช้ (Try Out) เพื่อปรับปรุงแล้วนำไปสอนจริง (Trial Run) นำผลที่ได้มาปรับปรุงแก้ไข เสร็จแล้วจึงผลิตออกมาเป็นจำนวนมาก (ชัยขงค์ พรหมวงศ์ 2541 : 494)

สรุปได้ว่า การทดสอบประสิทธิภาพของชุดการสอน เป็นการนำชุดการสอนไปทดลองใช้ เพื่อปรับปรุงและนำไปสอนจริง

4.2 ความสำคัญของการทดสอบประสิทธิภาพ

ในการผลิตระบบการดำเนินงานทุกประเภท จะต้องมีการตรวจสอบระบบนั้น เพื่อเป็นการประกันว่ามีประสิทธิภาพจริงตามที่มุ่งหวัง การทดสอบประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ มีความสำคัญ ดังนี้ (ชัยขงค์ พรหมวงศ์ 2541 : 494)

1) สำหรับหน่วยงานที่ผลิตชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ เป็นการประกันคุณภาพของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ว่าอยู่ในขั้นสูง เหมาะสมที่จะลงทุนผลิตออกมาเป็นจำนวนมาก หากไม่มีการทดสอบประสิทธิภาพเสียก่อน หากผลิตออกมาแล้วใช้ประโยชน์ไม่ได้ก็จะต้องทำใหม่ ซึ่งเป็นการสิ้นเปลืองทั้งเวลา แรงงาน และเงินทอง

2) สำหรับผู้ใช้ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ จะทำหน้าที่สอนโดยที่ช่วยสร้างสภาพการเรียนรู้ให้นักเรียนเปลี่ยนพฤติกรรมตามที่มุ่งหวัง บางครั้งต้องช่วยครูสอน บางครั้งต้องสอนแทนครู ดังนั้น ก่อนนำชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ไปใช้ ครูจึงควรมั่นใจว่าชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์นั้นมีประสิทธิภาพในการช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้จริง การทดสอบประสิทธิภาพตามลำดับขั้นจะช่วยให้เราได้ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ที่มีคุณค่าทางการสอนจริงตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

3) สำหรับผู้ผลิตชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ การทดสอบประสิทธิภาพจะทำให้ผู้ผลิตมั่นใจได้ว่าเนื้อหาสาระที่บรรจุอยู่ในชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์นั้นเหมาะสม ง่ายต่อการเข้าใจ อันจะช่วยให้ผู้ผลิตมีความชำนาญสูงขึ้น เป็นการประหยัดแรงสมอง แรงงาน เวลา และเงินทองในการเตรียมต้นแบบ

โดยสรุป การทดสอบประสิทธิภาพ มีความสำคัญสำหรับหน่วยงานที่ผลิตชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ ผู้ใช้ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ และผู้ผลิตชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์

4.3 การกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพ

เกณฑ์ประสิทธิภาพ หมายถึง ระดับประสิทธิภาพของชุดการสอนที่ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ เป็นระดับที่ผู้ผลิตชุดการสอนจะพึงพอใจ หากชุดการสอนมี

ประสิทธิภาพถึงระดับนั้นแล้ว ชุดการสอนนั้นก็มีความค่าที่จะนำไปสอนนักเรียนและคุ้มแก่การลงทุนผลิตออกมา (ชัยขงศ์ พรหมวงศ์ 2541 : 495)

การกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพกระทำได้โดยประเมินพฤติกรรมของนักเรียน 2 ประเภท คือ พฤติกรรมต่อเนื่อง (กระบวนการ) และพฤติกรรมขั้นสุดท้าย (ผลสัมฤทธิ์) โดยกำหนดค่าประสิทธิภาพเป็น E_1 / E_2

ประสิทธิภาพของชุดการสอน จะกำหนดเป็นเกณฑ์ที่ครูคาดหมายว่านักเรียนจะเปลี่ยนพฤติกรรม เป็นที่น่าพอใจ โดยกำหนดให้เป็นเปอร์เซ็นต์ของผลเฉลี่ยของคะแนนการทำงาน และการประกอบกิจกรรมของนักเรียนทั้งหมดต่อเปอร์เซ็นต์ของผลทดลองหลังเรียนของนักเรียนทั้งหมด นั่นคือ E_1/E_2 ประสิทธิภาพของกระบวนการ/ประสิทธิภาพของผลสัมฤทธิ์

ตัวอย่าง 80/80 หมายความว่า เมื่อเรียนจากชุดการสอนแล้ว นักเรียนจะสามารถทำแบบฝึกหัด หรืองานได้ผลเฉลี่ย 80% และทำแบบทดสอบหลังเรียน ได้ผลเฉลี่ย 80%

การที่จะกำหนดเกณฑ์ E_1/E_2 ให้มีค่าเท่าใดนั้น ให้ครูเป็นผู้พิจารณาตามความพอใจ โดยปกติมีเกณฑ์ในการประเมิน ดังนี้

(1) เนื้อหาที่เป็นความรู้ ความจำ มักจะตั้งเกณฑ์การประเมินไว้เป็น 80 / 80 , 85 / 85 หรือ 90 / 90

(2) เนื้อหาที่เป็นทักษะหรือเจตคติ มักจะตั้งเกณฑ์การประเมินไว้เป็น 75 / 75

โดยสรุป การกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพ หมายถึง ประสิทธิภาพของชุดการสอนที่เกิดความพึงพอใจในระดับที่กำหนดไว้ และมีคุณค่าที่จะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ โดยการประเมินพฤติกรรมของนักเรียน 2 ประเภท คือ พฤติกรรมต่อเนื่องและพฤติกรรมขั้นสุดท้าย

4.4 วิธีการคำนวณหาประสิทธิภาพ

วิธีการคำนวณหาประสิทธิภาพของชุดการสอน โดยการใช้สูตร ต่อไปนี้ (ชัยขงศ์ พรหมวงศ์ 2541 : 495)

สูตรที่ 1

1) การหาประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) ใช้สูตร ดังนี้

$$E_1 = \frac{\left[\frac{\sum X}{N} \right]}{A} \times 100$$

- เมื่อ E_1 = ประสิทธิภาพของกระบวนการที่จัดไว้ในชุดการสอน
 $\sum X$ = คะแนนรวมของนักเรียนจากการทำแบบฝึกปฏิบัติระหว่างเรียน
 N = จำนวนนักเรียน
 A = คะแนนเต็มของแบบฝึกปฏิบัติระหว่างเรียนทุกชิ้นรวมกัน

สูตรที่ 2

1) การหาประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2) ใช้สูตร ดังนี้

$$E_2 = \frac{\left[\frac{\sum F}{N} \right]}{B} \times 100$$

- เมื่อ E_2 = ประสิทธิภาพของผลลัพธ์
 $\sum F$ = คะแนนรวมของนักเรียนจากการทำแบบทดสอบหลังเรียน
 N = จำนวนนักเรียน
 B = คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน

การคำนวณหาประสิทธิภาพโดยใช้สูตร จะมีการนำคะแนนแบบฝึกหัดหรือผลงานในขณะประกอบกลุ่มกิจกรรม / เดี่ยว และคะแนนสอบหลังเรียนมาเข้าตารางแล้วจึงคำนวณหาค่า E_1/E_2 ออกมา

สรุปได้ว่า วิธีการคำนวณหาประสิทธิภาพของชุดการสอน จะใช้สูตรการคำนวณหาค่า E_1/E_2 กล่าวคือ ค่า E_1 เป็นประสิทธิภาพของกระบวนการ และค่า E_2 เป็นประสิทธิภาพของผลลัพธ์

4.5 ขั้นตอนการทดสอบประสิทธิภาพ

เมื่อผลิตชุดการสอนเป็นต้นแบบแล้ว ต้องนำชุดการสอนไปทดสอบประสิทธิภาพตามขั้นตอน (ชัยรงค์ พรหมวงศ์ 2541 : 496-497) ซึ่งผู้วิจัยได้สังเคราะห์เพื่อให้เห็นถึงความแตกต่างของรูปแบบการทดลอง ทั้ง 3 รูปแบบ ดังนี้

1) การทดลองแบบเดี่ยว

กลุ่มตัวอย่าง เป็นการทดลองกับนักเรียน 1 คน โดยใช้นักเรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน คำนวณหาประสิทธิภาพ

เกณฑ์ โดยเฉลี่ยจะห่างจากเกณฑ์ประมาณ 20% แต่เมื่อปรับปรุงแล้วจะสูงขึ้นมาก่อนนำไปทดลองแบบกลุ่ม ในขั้นนี้ E_1/E_2 ที่ได้จะมีค่าประมาณ 60/60

2) การทดลองแบบกลุ่ม

กลุ่มตัวอย่าง เป็นการทดลองกับนักเรียน 6-10 คน โดยคลonenักเรียนที่เรียนเก่ง ปานกลาง และอ่อน คำนวณหาประสิทธิภาพ

เกณฑ์ โดยเฉลี่ยจะห่างจากเกณฑ์ประมาณ 10% นั่นคือ E_1/E_2 ที่ได้จะมี ค่าประมาณ 70/70

3) การทดลองแบบภาคสนาม

กลุ่มตัวอย่าง เป็นการทดลองกับนักเรียนทั้งชั้น 40-100 คน คำนวณหา ประสิทธิภาพ แล้วทำการ ปรับปรุง

เกณฑ์ ผลลัพธ์ที่ได้ควรใกล้เคียงกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ หากต่ำกว่าเกณฑ์ไม่ เกิน $\pm 2.5\%$ ก็ให้ยอมรับ หากแตกต่างกันมากครูดึงกำหนด เกณฑ์ประสิทธิภาพของชุดการสอน ใหม่ โดยยึดสภาพความจริงเป็นเกณฑ์

โดยสรุป การทดสอบประสิทธิภาพ มีด้วยกัน 3 ขั้นตอน ได้แก่ การทดสอบ แบบเดี่ยว การทดสอบแบบกลุ่ม และการทดสอบแบบภาคสนาม

4.6 การยอมรับหรือไม่ยอมรับประสิทธิภาพชุดการสอน

การยอมรับประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบอิงประสพการณ์ให้ถือค่าความ คลาดเคลื่อนระดับ .05 คือประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบอิงประสพการณ์ ไม่ต่ำหรือสูงกว่าการ ยอมรับประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบอิงประสพการณ์ ยอมรับเมื่อมีค่าเท่ากับเกณฑ์หรือ สูง ต่ำ กว่าเกณฑ์ ไม่เกิน 2.5 % ซึ่งกำหนดไว้ 3 ระดับ คือ

(1) “สูงกว่าเกณฑ์” เมื่อประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบอิงประสพการณ์สูงกว่า เกณฑ์ที่ตั้งไว้ มีค่าเกิน 2.5 % ขึ้นไป ต้องปรับกิจกรรมและแบบทดสอบและทดลองใหม่ หากค่ายัง สูงเกินต้องปรับเกณฑ์ให้สูงขึ้น

(2) “เท่ากับเกณฑ์” เมื่อประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบอิงประสพการณ์เท่ากับเกณฑ์ ที่ตั้งไว้

(3) “ต่ำกว่าเกณฑ์” เมื่อประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบอิงประสพการณ์ต่ำกว่า เกณฑ์ที่ตั้งไว้ มีค่าต่ำกว่า 2.5 % (วาสนา ทวีกุลทรัพย์ 2540 : 101)

โดยสรุป การยอมรับหรือไม่ยอมรับประสิทธิภาพชุดการสอน เป็นการเทียบค่า E_1/E_2 ที่หาได้จากชุดการสอน กับค่า E_1/E_2 ของเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ซึ่งการยอมรับประสิทธิภาพให้ถือ ค่าแปรปรวน $\pm 2.5\%$ นั่นคือ ต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ไม่เกิน 2.5 และสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ไม่ เกิน 2.5

5. การเรียนการสอนในวิชาคอมพิวเตอร์

การเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์ ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ครอบคลุม (1) คำอธิบายรายวิชา (2) วัตถุประสงค์การเรียนรู้ (3) รูปแบบการจัดการเรียนรู้ในวิชาคอมพิวเตอร์ และ (4) การวัดและประเมินผลในวิชาคอมพิวเตอร์

5.1 คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาเกี่ยวกับความหมาย ความสามารถ หน้าที่ของ เครื่องมือต่าง ๆ ของโปรแกรมสร้างงานนำเสนอ การสร้างข้อความและการสร้างรูปภาพ การใส่เทมเพลต การใส่บททอน การบันทึกไฟล์ และการจัดทำแฟ้มเอกสาร

ปฏิบัติการใช้คอมพิวเตอร์ โปรแกรมสร้างงานนำเสนอ เพื่อสร้างงานนำเสนอในรูปแบบ e-Book ในการประยุกต์ใช้งานด้านต่าง ๆ

เพื่อให้มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการทำงานของโปรแกรมสร้างงานนำเสนอในรูปแบบ e-Book สามารถสร้าง e-Book และสามารถนำโปรแกรมมาประยุกต์ใช้ในการสร้างผลงานต่างๆ ได้

5.2 วัตถุประสงค์การเรียนรู้

วิชาคอมพิวเตอร์ มุ่งพัฒนานักเรียนให้เป็นคนคิดเป็น ทำเป็น และแก้ปัญหาเป็น รวมถึงการมีความคิดอย่างสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานจาก โปรแกรมสร้างงานนำเสนอ ตลอดจนการใช้อินเทอร์เน็ตในการสื่อสารได้ ซึ่งมีวัตถุประสงค์ที่สำคัญ ดังนี้ (งานวิชาการ โรงเรียนพรหมพิบูลทอง 2549 : 8)

1. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับพื้นฐานของโปรแกรมสร้างงานนำเสนอ
2. เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการสร้างงานนำเสนอในรูปแบบ e-Book โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้
3. เพื่อให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการทำงานและวิชาเรียน และมีคุณธรรม จริยธรรม ในการทำงาน
5. เพื่อให้นักเรียนนำความรู้และทักษะกระบวนการทำงานมาใช้ในการสร้างงานนำเสนอในรูปแบบ e-Book และพัฒนาคุณภาพของงานในขั้นสูงต่อไปได้

5.3 รูปแบบการจัดการเรียนรู้ในวิชาคอมพิวเตอร์

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ในวิชาคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหาที่เป็นพุทธิพิสัยและทักษะพิสัยมีดังนี้ (1) การเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง (2) การเรียนรู้จากการศึกษาค้นคว้า (3) การเรียนรู้จากประสบการณ์ และ (4) การเรียนรู้จากการทำงานกลุ่ม (กรมวิชาการ 2544 : 1-4)

1) การเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง เป็นการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้นักเรียนได้ลงมือทำงานจริง ๆ มีขั้นตอน 4 ขั้นตอน คือ (1) ขั้นศึกษาและวิเคราะห์ (2) ขั้นวางแผน (3) ขั้นปฏิบัติ ได้แก่ ผู้สอนให้คำแนะนำ นักเรียนฝึกปฏิบัติและฝึกฝน และ(4) ขั้นประเมินและปรับปรุง

การปฏิบัติจริง เป็นการสอนที่มุ่งให้เกิดการผสมผสานกันระหว่างภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ มีความหมายครอบคลุมถึงการฝึกปฏิบัติหรือทดลองปฏิบัติด้วย มีจุดมุ่งหมายเด่นชัดในเรื่องการฝึกทักษะช่วยให้นักเรียนได้รับความรู้พื้นฐานแล้วนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ สนุกสนานเพลิดเพลิน ไม่เกิดความเบื่อหน่าย เพราะลงมือปฏิบัติจริง ได้พบปัญหาและรู้จักแก้ปัญหาด้วยตนเอง ฝึกนิสัยที่ดีในการทำงาน เช่น ความรับผิดชอบ ความเพียรพยายาม ความสามัคคี ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ความประหยัด การยอมรับฟังความคิดเห็นผู้อื่น และยังเป็นส่งเสริมให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาที่เรียนได้ดีจากการปฏิบัติจริงทำให้อจดจำไปนาน (กรมวิชาการ 2544:1-4)

2) การเรียนรู้จากการศึกษาค้นคว้า เป็นการเรียนที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ศึกษาค้นคว้า ในเรื่องที่สนใจจากแหล่งความรู้ต่าง ๆ จนสามารถสนองแรงงูใจ ใฝ่รู้ของตนเอง ทั้งนี้ ผู้สอนควรให้นักเรียนเรียบเรียงกระบวนการแสวงหาความรู้ เสนอต่อผู้สอนและหรือกลุ่มนักเรียน

3) การเรียนรู้จากประสบการณ์ เป็นการเรียนรู้ที่ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้ (1) ครูผู้สอนสร้างกิจกรรม โดยที่กิจกรรมนั้นอาจจะเชื่อมโยงกับสถานการณ์ของนักเรียน หรือเป็นกิจกรรมใหม่ หรือเป็นประสบการณ์ในชีวิตประจำวันก็ได้ (2) นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมจากข้อ (1) โดยการอภิปราย การศึกษากรณีตัวอย่าง หรือการปฏิบัติกิจกรรมนั้น ๆ (3) นักเรียนวิเคราะห์ผลที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติกิจกรรม ว่าเกิดขึ้นจากสาเหตุใด (4) สรุปผลที่ได้จากข้อ (3) เพื่อนำไปสู่หลักการ/แนวคิดของสิ่งที่ได้เรียนรู้ และ(5) นำหลักการ/แนวคิดจากข้อ (4) ไปใช้กับกิจกรรมใหม่ หรือกิจกรรมอื่นๆ หรือสถานการณ์ใหม่ต่อไป

4) การเรียนรู้จากการทำงานกลุ่ม เป็นการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้มีการเลือกใช้กระบวนการกลุ่ม กระบวนการแก้ปัญหา กระบวนการสร้างค่านิยม กระบวนการสร้างความคิดรวบยอด กระบวนการทำงานร่วมกับผู้อื่น ฯลฯ ในการจัดการเรียนรู้ให้ประสบผลสำเร็จ

โดยสรุป รูปแบบการจัดการเรียนรู้ ครอบคลุม (1) การเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง (2) การเรียนรู้จากการศึกษาค้นคว้า (3) การเรียนรู้จากประสบการณ์ และ (4) การเรียนรู้จากการทำงานกลุ่ม

5.4 การวัดและประเมินผลในวิชาคอมพิวเตอร์

การวัดและประเมินผลของวิชาคอมพิวเตอร์ ครอบคลุม (1) การสังเกต (2) การสัมภาษณ์ (3) การวัดและประเมินผลด้านความสามารถ (4) การประเมิน โดยกลุ่มเพื่อน (5) การประเมินจากการทำงานเป็นกลุ่ม และ (6) การประเมินตนเอง (กรมวิชาการ 2544 : 147-155)

1) การสังเกต (Observe) ทำให้สามารถเรียนรู้เรื่องราวของนักเรียนแต่ละคนได้ แต่การสังเกตที่ไม่ได้มีการเตรียมการในรายละเอียดต่าง ๆ หรือใช้วิธีการที่ไม่ดีก็จะทำให้ขาดความเชื่อมั่นได้ การใช้วิธีการสังเกตโดยตรง ทำให้ได้ข้อมูลที่ดี และในการสังเกตจะต้องเลือกว่าจะสังเกตตามกรอบที่กำหนดไว้หรือไม่ต้องมีกรอบ

การสังเกตตามกรอบ ประกอบด้วยองค์ประกอบ ดังนี้ (1) ต้องกำหนดจุดประสงค์ที่ต้องการวัด (2) เครื่องมือที่ใช้บันทึกข้อมูล การสังเกต อาจใช้ตั้งแต่การบันทึกพฤติกรรม จนกระทั่งมาตราส่วนประมาณค่า (3) รายการสังเกตอาจจะแจ้งให้นักเรียนทราบหรือไม่ก็ได้ แต่ผู้สังเกตต้องมีการวางแผนเป็นอย่างดี และ(4) ต้องเจาะนักเรียนที่คิดไว้แล้วว่าจะสังเกตใคร

การสังเกตที่ไม่มีกรอบ ควรมีลักษณะ ดังนี้ (1) ไม่ต้องระบุจุดประสงค์ของการสังเกต (2) เพียงแต่ใช้เครื่องมือ เพื่อบันทึกข้อมูลต่าง ๆ ในกระดาษเปล่า และ(3) อาจจะสังเกตนักเรียนคนใดก็ได้ ขึ้นอยู่กับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในขณะที่สังเกต อาจจะตั้งใจหรือไม่ตั้งใจก็ได้

2) การสัมภาษณ์ (Interview) เป็นวิธีการที่ดีที่สุด ทำให้รู้ว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในตอนที่ไม่ได้สังเกตด้วยตนเองนั้นเหตุการณ์เป็นอย่างไร การสัมภาษณ์สามารถใช้ได้อย่างกว้างขวาง เช่น อาจสัมภาษณ์ความคิดของนักเรียนเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ระหว่างที่อยู่ในสถานการณ์เดียวกัน

3) การวัดผลและประเมินผลด้านความสามารถ ความสามารถของนักเรียน ประเมินได้จาก การแสดงออก โดยตรงจากการทำงานต่าง ๆ เป็นสถานการณ์ที่กำหนดให้ ซึ่งเป็นของจริงหรือใกล้เคียงกับสภาพจริง และเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แก้ปัญหาหรือปฏิบัติงานได้จริง โดยประเมินจากกระบวนการทำงาน กระบวนการคิด โดยเฉพาะความคิดขั้นสูง และผลงานที่ได้

ลักษณะสำคัญของการประเมินความสามารถ คือ กำหนดวัตถุประสงค์ของงาน วิธีการทำงาน ผลสำเร็จของงาน มีคำสั่งควบคุมสถานการณ์ในการปฏิบัติงาน และมีเกณฑ์การให้

คะแนนที่ชัดเจน การประเมินความสามารถที่แสดงออกของนักเรียน ทำให้หลายแนวทางต่าง ๆ กัน ขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อม สภาพการณ์ และความสนใจของนักเรียน ดังต่อไปนี้

(1) มอบหมายงานให้ทำ งานที่มอบให้ทำต้องมีความหมาย มีความสำคัญ มีความสัมพันธ์กับหลักสูตร เนื้อหาวิชา และชีวิตจริงของนักเรียน นักเรียนต้องใช้ความรู้หลายด้านในการปฏิบัติงานที่สามารถสะท้อนให้เห็นถึงกระบวนการทำงาน และการใช้ความคิดอย่างลึกซึ้ง

(2) การกำหนดชิ้นงาน หรืออุปกรณ์หรือสิ่งประดิษฐ์ให้นักเรียน วิเคราะห์ องค์ประกอบและกระบวนการทำงาน และเสนอแนวทางเพื่อพัฒนาให้มีประสิทธิภาพดีขึ้น

(3) กำหนดตัวอย่างชิ้นงานให้ แล้วให้นักเรียนศึกษางานนั้น และสร้างชิ้นงานที่มีลักษณะของการทำงานได้เหมือนหรือดีกว่าเดิม เช่น การประดิษฐ์เครื่องร่อน การทำสไลด์ถาวร ศึกษาเนื้อเยื่อพืช ฯลฯ

(4) สร้างสถานการณ์จำลองที่สัมพันธ์กับชีวิตจริงของนักเรียน โดยกำหนดสถานการณ์แล้วให้นักเรียนลงมือปฏิบัติเพื่อแก้ปัญหา

4) การประเมินโดยกลุ่มเพื่อน เป็นการตัดสินใจโดยให้กลุ่มเพื่อน (Peer Assessment) ทำงานร่วมด้วย เกณฑ์ที่ใช้ในการพิจารณา เช่น ความคิดสร้างสรรค์ การช่วยเหลือกลุ่ม ความสามารถในการที่จะทำงานให้เสร็จตามกำหนดเวลา และเกณฑ์อื่น ๆ ได้แก่ การค้นคว้า การรวบรวมข้อมูล การเขียนรายงาน การนำเสนอสิ่งที่ค้นพบ

5) การประเมินกลุ่ม (Group Assessment) ความสามารถที่จะทำงานในฐานะสมาชิกผู้มีประสิทธิภาพของกลุ่ม ถือเป็นทักษะที่สำคัญ การจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ ทุกกลุ่มวิชาจะต้องเน้นย้ำการทำงานเป็นกลุ่ม มีการจัดความพร้อมอย่างมีคุณภาพ และมีการประเมินผลที่ละเอียดรอบคอบ การทำงานกลุ่มของนักเรียนจะมีคุณภาพสูงสุด รวมทั้งให้ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน เมื่อมีแนวทางการปฏิบัติ ดังนี้ (กรมวิชาการ 2544 : 154) (1) จัดบรรยากาศให้เหมาะสม ช่วยให้นักเรียนรับทราบและเข้าใจว่าการทำงานกลุ่มจะได้ผลดีแก่นักเรียนอย่างไร ผลงานกลุ่มจะประเมินด้วยวิธีใด (2) แจ้งให้นักเรียนทราบว่า งานของกลุ่มจะประเมินผลเมื่อใด การแจ้งล่วงหน้านี้จะทำให้นักเรียนไม่ได้รับความกดดัน ต้องคอยวิตกกังวลว่าเมื่อใดผู้สอนจึงจะประเมินผล (3) คะแนนที่กำหนดให้ไม่ควรมาก เพราะหลักการต้องการจะพัฒนาการทำงานร่วมกัน (4) แจ้งเกณฑ์การประเมินผลให้นักเรียนทราบก่อน และบอกเกณฑ์บางส่วนให้พร้อมทั้งให้นักเรียนเพิ่มเติมเกณฑ์ของตนเองได้ จึงค่อยตัดสินใจว่าแต่ละเกณฑ์จะให้คะแนนอย่างไร (5) จัดเวลาให้นักเรียนได้มีการสำรวจว่าค้ำค่าแก่การเรียนรู้หรือไม่ เป็นการให้นักเรียนได้วิเคราะห์ผลสำเร็จของ

ตนเอง มีเวลาแยกแยะว่ายังมีจุดใดที่น่าจะทำได้ดียิ่งขึ้นอีก (6) นักเรียนต้องมั่นใจและกระตือรือร้นที่จะประเมิน คือ ผลผลิตจากงานของกลุ่ม หรือประเมินผลกระบวนการทำงาน กระบวนการ และผลผลิตเป็นคนละเรื่องกันและจำเป็นจะต้องมีแนวทางการประเมินที่แตกต่างกัน ในการทำกิจกรรมกลุ่ม บางกิจกรรมใช้การประเมินผลผลิต แต่บางกิจกรรมอาจใช้เพื่อการประเมินผลกระบวนการปฏิบัติเท่านั้น (7) ต้องระวังอันตรายจากการประเมินงานกลุ่มเป็นรายบุคคล เพราะจะนำไปสู่ความรู้สึกเจ็บช้ำน้ำใจ และการโต้แย้งอย่างรุนแรงได้ ต้องมีการแจ้งเกณฑ์ให้ทราบล่วงหน้า มีการอภิปราย มีข้อตกลง ตั้งแต่แรกเริ่มลงมือปฏิบัติกิจกรรม การประเมินผลบุคคลควรจะทำต่อเมื่อนักเรียนทั้งกลุ่มได้รับการพัฒนาความมั่นใจและความเชื่อถือและ (8) พิจารณาวิธีการจัดกลุ่ม จะให้นักเรียนเลือกเข้ากลุ่มเองหรือไม่ หรือจะใช้การสุ่มจัดนักเรียนเข้ากลุ่ม เพื่อให้แต่ละความสามารถในกลุ่ม หรือผู้สอนต้องการจัดนักเรียนให้สมดุลทุกกลุ่ม เพื่อความสะดวกสบาย ความรู้ความสามารถและทักษะของนักเรียน วิธีการนี้มีประโยชน์เพื่อจัดการเรียนรู้แบบร่วมมืออย่างมีคุณภาพ แต่ต้องการทักษะการประสานงานที่สูงมากในการจัดการ

6) การประเมินตนเอง ในการเสนอผลงาน ผู้สอนควรฝึกให้นักเรียนมีการประเมินตนเอง (Self Assessment) ทั้งด้านความคิด และด้านความรู้สึก โดยให้นักเรียนได้พูดถึงงานของตน มีขั้นตอนกระบวนการทำอะไร มีจุดบกพร่อง จุดดีตรงไหน นักเรียนได้ความรู้อะไรบ้าง และนักเรียนมีความรู้สึกอย่างไรต่องานที่ทำขณะเดียวกันก็เปิดโอกาสให้เพื่อน ๆ ได้มีการวิพากษ์วิจารณ์งานของนักเรียนอันจะนำไปสู่ความภาคภูมิใจ

โดยสรุป วิธีการวัดและประเมินผลของวิชาคอมพิวเตอร์ ครอบคลุม (1) การสังเกต (2) การสัมภาษณ์ (3) การวัดและประเมินผลด้านความสามารถ (4) การประเมินโดยกลุ่มเพื่อน (5) การประเมินจากการทำงานเป็นกลุ่ม และ (6) การประเมินตนเอง

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ศึกษาผลงานวิจัยที่เกี่ยวกับชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ในระดับประถมศึกษา และงานวิจัยเกี่ยวกับวิชาคอมพิวเตอร์ในระดับประถมศึกษา ดังต่อไปนี้

บุษยพร ขมสนธิ (2548) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง การสร้างชิ้นงานด้วยโปรแกรมไมโครซอฟต์เอกเซล สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่าชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ 75/75

ประพันธ์ อumarณ (2546) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 โรงเรียนในเขตอำเภอคูเมือง สำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาบุรีรัมย์ เขต 4 ผลการวิจัยพบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังกล่าว พบว่า มีงานวิจัยเกี่ยวกับชุดการสอนแบบ อิงประสบการณ์ในระดับประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 1 เรื่อง และชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 1 เรื่อง และงานวิจัยเกี่ยวกับวิชาคอมพิวเตอร์ในระดับประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 5 เรื่อง ซึ่งยังไม่ พบงานวิจัยที่เกี่ยวกับชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ที่เกี่ยวกับวิชาคอมพิวเตอร์ในระดับ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ดังนั้น ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัย จึงได้นำแนวทางในการวิจัยที่เกี่ยวกับการ สอนแบบอิงประสบการณ์ มาทำการวิจัยในเรื่อง ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง การสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเชอร์ สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 เขตพื้นที่การศึกษาสมุทรปราการ เขต 2 เพราะได้มีการทำวิจัยชุดการสอนแบบ อิงประสบการณ์ วิชาคอมพิวเตอร์ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่านักเรียนมีความก้าวหน้าใน การเรียน ดังนั้น น่าจะทำวิจัยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ในวิชาคอมพิวเตอร์กับนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ว่านักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้นหรือไม่

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง การสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เขตพื้นที่การศึกษาสมุทรปราการเขต 2 มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) พัฒนาชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่องการสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เขตพื้นที่การศึกษาสมุทรปราการ เขต 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 (2) ศึกษาความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ และ (3) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ ในการดำเนินการวิจัย

ครอบคลุมหัวข้อดังนี้ คือ (1) ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง (2) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย (3) การรวบรวมข้อมูล และ (4) การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพรหมพิบูลทอง เขตพื้นที่การศึกษาสมุทรปราการเขต 2 จำนวน 78 โรงเรียน มีจำนวนนักเรียนทั้งสิ้น 5,393 คน ซึ่งมีผลการทดสอบระดับชาติ (NT) ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2549 ในวิชาคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ ที่มีเนื้อหาด้านทักษะพิสัยเช่นเดียวกับวิชาคอมพิวเตอร์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 39.17 และ 41.29 ตามลำดับ (แสดงในภาคผนวก)

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจงเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนพรหมพิบูลทอง อำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ เขตพื้นที่การศึกษาสมุทรปราการเขต 2 ที่เรียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550 จำนวน 39 คน มีขั้นตอนการได้กลุ่มตัวอย่างดังนี้

1.2.1 เาะจงโรงเรียนพรหมพิบูลทอง อำเภอบางพลี จากจำนวน 78 โรงเรียน เหตุผลที่เจาะจงเลือกเพราะ (1) เป็นโรงเรียนที่มีผลการสอบระดับชาติ (NT) ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2549 ในวิชาคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 39.17 และ 41.29 ตามลำดับ ประกอบกับค่าเฉลี่ยรวมของโรงเรียนในเขตพื้นที่การศึกษาสมุทรปราการเขต 2 มีค่า 38.70 และ 42.56 ตามลำดับ และ (2) เป็นโรงเรียนที่มีความพร้อมในเรื่องของเครื่อง

คอมพิวเตอร์และการวางระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตภายในโรงเรียน แต่ละห้องเรียนยังมีคอมพิวเตอร์ประจำแต่ละห้องที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ และมีโทรทัศน์ติดตั้งเพื่อให้นักเรียนชมสื่อการสอน ดังนั้น โรงเรียนพรหมพิกุลทองจึงเป็นโรงเรียนที่สามารถจัดสภาพแวดล้อม จัดอุปกรณ์ และสิ่งอำนวยความสะดวกที่เอื้อต่อการวิจัยครั้งนี้ จึงเจาะจงโรงเรียนพรหมพิกุลทอง

1.2.2 สุ่มห้องเรียนได้ห้องเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 จำนวน 39 คน

โรงเรียนพรหมพิกุลทอง โดยการสุ่มอย่างง่ายจับสลากจาก 3 ห้องเรียน คือ ห้องเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 6/2 และ 6/3

1.2.3 จำแนกนักเรียนตามระดับผลการเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม โดยใช้ระดับผลการเรียน ในวิชาคอมพิวเตอร์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2549 โดยอ้างอิงจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ตามการประเมินผลการเรียนหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน คือ นักเรียนที่เรียนเก่ง ผลการเรียนอยู่ในระดับ 3.5 - 4 นักเรียนที่เรียนปานกลางผลการเรียนอยู่ในระดับ 2 - 3 และนักเรียนที่เรียนอ่อน ผลการเรียนอยู่ในระดับ 0 - 1.5 ซึ่งจัดเรียงลำดับคะแนนนักเรียนในแต่ละกลุ่ม ดังนี้ นักเรียนที่มีระดับการเรียนเก่ง จำนวน 13 คน ปานกลาง จำนวน 13 คน และอ่อน จำนวน 13 คน

1.2.4 สุ่มเข้ากลุ่มทดลองแบบเดี่ยว โดยการสุ่มอย่างง่ายโดยการจับสลาก จากนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 มีนักเรียนจำนวน 39 คน ในแต่ละกลุ่มได้นักเรียนที่มีระดับการเรียนเก่ง 1 คน ปานกลาง 1 คน และอ่อน 1 คน เป็นนักเรียนจำนวน 3 คน

1.2.5 สุ่มเข้ากลุ่มทดลองแบบกลุ่ม โดยการสุ่มอย่างง่ายโดยการจับสลาก จากนักเรียนที่เหลืออยู่ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 จำนวน 36 คน เป็นนักเรียนที่มีระดับการเรียนเก่ง 2 คน ปานกลาง 2 คน และอ่อน 2 คน เป็นนักเรียนจำนวน 6 คน

1.2.6 สุ่มเข้ากลุ่มทดลองแบบภาคสนาม ได้แก่ นักเรียนที่เหลืออยู่ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 จำนวน 30 คน ในแต่ละกลุ่มที่แยกตามระดับผลการเรียน เก่ง ปานกลาง และอ่อน เพื่อให้เหลือกลุ่มทดลองภาคสนามจำนวน 30 คน ได้นักเรียนที่มีระดับการเรียนเก่ง จำนวน 10 คน ปานกลาง 10 คน และอ่อน 10 คน เป็นนักเรียนจำนวน 30 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้มี 3 ประเภท ได้แก่ ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ แบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์และหลังเผชิญประสบการณ์ และแบบสอบถามความคิดเห็น

2.1 ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ ได้แก่ ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ วิชาคอมพิวเตอร์เรื่อง การสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์ สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้ระบบการผลิตชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ ของศาสตราจารย์ ดร. ชัยรงค์ พรหมวงศ์ มีจำนวน 3 หน่วยประสบการณ์ คือ หน่วยประสบการณ์ที่ 3 การใช้งานโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์ หน่วยประสบการณ์ที่ 8 การฝึกการสร้างข้อความและรูปภาพประกอบนิทานด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์ และหน่วยประสบการณ์ที่ 9 การปฏิบัติการใช้งานเทมเพลต และ บันทึบน การบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสารประกอบนิทานด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์ ทั้ง 3 หน่วยประสบการณ์ มีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

ขั้นที่ 1 ศึกษาหลักการและทฤษฎี ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักการและทฤษฎีเกี่ยวกับการผลิตชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์และเนื้อหาสาระในวิชาคอมพิวเตอร์ โปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์ รายละเอียดดังนี้

ลำดับ	หัวข้อ	แหล่งค้นคว้า
1	การสอนแบบอิงประสบการณ์	ชัยรงค์ พรหมวงศ์ (2545 : 148, 151-152)
		ชัยรงค์ พรหมวงศ์ (2546 : 1-6)
2	การผลิตและการใช้ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์	วาสนา ทวีกุลทรัพย์ (2544 : 224-232)
3	โปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์	http://www.desktopauthor.com/usermanual.asp (วันที่ 19 พฤษภาคม 2549)

ขั้นที่ 2 ผลิตชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ ผู้วิจัยได้ผลิตชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ ทั้ง 3 หน่วยประสบการณ์ มีขั้นตอนการผลิต ดังนี้

1) วิเคราะห์เนื้อหา (หลักสูตร/วิชา) ผู้วิจัยได้นำคำอธิบายรายวิชาของวิชาคอมพิวเตอร์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 40 ชั่วโมงต่อ 1 ปีการศึกษา ใน 1 หน่วยเนื้อหา ใช้เวลาเรียน 2 ชั่วโมง แบ่งเนื้อหาออกเป็น 15 หน่วย ในภาคเรียนที่ 1/2550 ดังนี้

กลุ่มเนื้อหา	หน่วยเนื้อหา	ประเภท
1. ความรู้เกี่ยวกับโปรแกรมเดสก์ทอปออเชอร์	1. แนวคิดเกี่ยวกับโปรแกรมเดสก์ทอปออเชอร์	พุทธิพิสัย
	2. ความสามารถของโปรแกรมเดสก์ทอปออเชอร์	พุทธิพิสัย + ทักษะพิสัย
	3. การใช้งานโปรแกรมเดสก์ทอปออเชอร์	พุทธิพิสัย + ทักษะพิสัย
2. เครื่องมือในโปรแกรมเดสก์ทอปออเชอร์	4. เครื่องมือการย้ายวัตถุในโปรแกรมเดสก์ทอปออเชอร์	พุทธิพิสัย + ทักษะพิสัย
	5. การทำงานกับสีของวัตถุในโปรแกรมเดสก์ทอปออเชอร์	พุทธิพิสัย + ทักษะพิสัย
3. การตกแต่งไฟล์	6. การใส่พื้นหลังในโปรแกรมเดสก์ทอปออเชอร์	พุทธิพิสัย + ทักษะพิสัย
	7. การกำหนดความเร็วการนำเสนอในโปรแกรมเดสก์ทอปออเชอร์	พุทธิพิสัย + ทักษะพิสัย
	8. การสร้างข้อความ และรูปภาพประกอบการนำเสนอในโปรแกรมเดสก์ทอปออเชอร์	พุทธิพิสัย + ทักษะพิสัย
	9. การใช้งาน เหมเพลท การใช้งานบททอนการบันทึกไฟล์และจัดทำแพ็คเกจในโปรแกรมเดสก์ทอปออเชอร์	พุทธิพิสัย + ทักษะพิสัย
	10. การแทรกไฟล์เสียงในโปรแกรมเดสก์ทอปออเชอร์	พุทธิพิสัย + ทักษะพิสัย
	11. การแทรกไฟล์มัลติมีเดียในโปรแกรมเดสก์ทอปออเชอร์	พุทธิพิสัย + ทักษะพิสัย

กลุ่มเนื้อหา	หน่วยเนื้อหา	ประเภท
4. การนำโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ไปใช้	12. การแตกแองไฟล์แบบEXE ด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์	ทฤษฎีพิสัย + ทักษะพิสัย
	13. การแตกแองไฟล์แบบ DNL ด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์	ทฤษฎีพิสัย + ทักษะพิสัย
	14. การแตกแองไฟล์แบบ SCL ด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์	ทฤษฎีพิสัย + ทักษะพิสัย
	15. การนำเสนองานบนเว็บไซต์	ทฤษฎีพิสัย + ทักษะพิสัย

2. กำหนดชุดประสบการณ์ที่คาดหวัง โดยนำหน่วยเนื้อหาที่กำหนดเป็นหน่วยประสบการณ์ โดยการอิงหน่วยเนื้อหาเดิม และใส่อาการนามให้เป็นหน่วยประสบการณ์ ดังนี้

หน่วยเนื้อหา	หน่วยประสบการณ์
1. แนวคิดเกี่ยวกับโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์	1. การเขียนแผนผังส่วนประกอบของโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์
2. ความสามารถของโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์	2. การเขียนแผนผังความสามารถของโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์
3. การใช้งานโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์	3. การใช้งานโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์
4. เครื่องมือการย้ายวัตถุในโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์	4. การฝึกปฏิบัติการย้ายวัตถุในโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์
5. การทำงานกับสีของวัตถุในโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์	5. การฝึกปฏิบัติการทำงานกับสีในโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์
6. การใส่พื้นหลังในโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์	6. การแทรกพื้นหลังแบบลายการ์ตูนในโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์
7. การกำหนดความเร็วการนำเสนอในโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์	7. การฝึกปฏิบัติการกำหนดความเร็วการนำเสนอในโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์
8. การสร้างข้อความ และรูปภาพ	8. การฝึกปฏิบัติการสร้างข้อความ

หน่วยเนื้อหา	หน่วยประสบการณ์
ประกอบกรนำเสนอนโปรแกรม เดสก์ทอปออเธอร์	และรูปภาพด้วยโปรแกรม เดสก์ทอปออเธอร์
9. การใช้งาน เทมเพลท การบันทึกไฟล์ และจัดทำแพ็คเกจในโปรแกรม เดสก์ทอปออเธอร์	9. การฝึกปฏิบัติการใช้งาน เทม เพลท และ บันทึก การบันทึก ไฟล์และจัดทำแพ็คเกจด้วย โปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์
10. การแทรกไฟล์เสียงในโปรแกรม เดสก์ทอปออเธอร์	10. การแทรกไฟล์เสียงเรื่องกรอ่าน ในโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์
11. การแทรกไฟล์มัลติมีเดียในโปรแกรม เดสก์ทอปออเธอร์	11. การแทรกไฟล์มัลติมีเดียเรื่องกร สร้างภาพในโปรแกรมเดสก์ทอป ออเธอร์
12. การแพ็คเกจไฟล์แบบEXE ด้วย โปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์	12. การแพ็คเกจนิทานเรื่องกระดาษ จอมขนแบบEXE ด้วยโปรแกรม เดสก์ทอปออเธอร์
13. การแพ็คเกจไฟล์แบบ DNL ด้วย โปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์	13. การแพ็คเกจนิทานเรื่องช้างป่า จอมเกรแบบ DNL ด้วย โปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์
14. การแพ็คเกจไฟล์แบบ SCL ด้วย โปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์	14. การแพ็คเกจนิทานเรื่องไก่โค้ง จอมอวดแบบ SCL ด้วย โปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์
15. การนำเสนองานบนเว็บไซต์ ด้วย โปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์	15. การนำเสนอนิทานเรื่องบ้านสี่ มุมบนเว็บไซต์ ด้วยโปรแกรม เดสก์ทอปออเธอร์

จากหน่วยประสบการณ์ 15 หน่วยประสบการณ์ ผู้วิจัยได้เลือกหน่วย
ประสบการณ์ที่ 3 การใช้งานโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ หน่วยประสบการณ์ที่ 8 การฝึกการ
สร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ และหน่วยประสบการณ์ที่ 9 การ
ปฏิบัติการใช้งาน เทมเพลท และ บันทึก การบันทึกไฟล์และการจัดทำแพ็คเกจด้วยโปรแกรม

เดสก์ท็อปอเธอร์ เพราะทั้ง 3 หน่วยประสพการณ์นี้เป็นเนื้อหาที่เป็นพื้นฐานเกี่ยวกับการนำเสนอข้อความและรูปภาพ

จากเหตุผลข้างต้นผู้วิจัยได้นำ 3 หน่วยประสพการณ์มาผลิตชุดการสอนโดยแต่ละหน่วยประสพการณ์ แบ่งเป็นประสพการณ์หลัก 2 ประสพการณ์หลัก และแต่ละหน่วยประสพการณ์หลักจะแบ่งเป็นประสพการณ์รองออกเป็น 2 ประสพการณ์รอง โดยเวลาในการเรียน 2 ชั่วโมง ต่อ 1 หน่วยประสพการณ์ ดังแสดงเป็นตาราง ดังนี้

หน่วยประสพการณ์ที่ 3 การใช้งานโปรแกรมเดสก์ท็อปอเธอร์

หน่วยประสพการณ์	ประสพการณ์หลัก	ประสพการณ์รอง
3. การใช้งานโปรแกรมเดสก์ท็อปอเธอร์	3.1 การวิเคราะห์คุณสมบัติโปรแกรมเดสก์ท็อปอเธอร์และการใช้คำสั่งโปรแกรมเดสก์ท็อปอเธอร์	3.1.1 การวิเคราะห์คุณสมบัติโปรแกรมเดสก์ท็อปอเธอร์ 3.1.2 การใช้คำสั่งโปรแกรมเดสก์ท็อปอเธอร์
	3.2 การดำเนินการใช้ในโปรแกรมเดสก์ท็อปอเธอร์	3.2.1 การสร้างไฟล์ e-Book 3.2.2 การตั้งค่าต่างๆในโปรแกรมเดสก์ท็อปอเธอร์

**หน่วยประสพการณ์ที่ 8 การฝึกปฏิบัติการสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอป
ออสเตรอร์**

หน่วยประสพการณ์	ประสพการณ์หลัก	ประสพการณ์รอง
8. การฝึกการสร้าง ข้อความและรูปภาพด้วย โปรแกรมเดสก์ทอป ออสเตรอร์	8.1 การสร้างข้อความด้วย โปรแกรมเดสก์ทอป ออสเตรอร์	8.1.1 การออกแบบข้อความ ด้วยโปรแกรมเดสก์ทอป ออสเตรอร์ 8.1.2 การดำเนินการสร้าง ข้อความด้วย โปรแกรม เดสก์ทอปออสเตรอร์
	8.2 การสร้างรูปภาพด้วย โปรแกรมเดสก์ทอป ออสเตรอร์	8.2.1 การออกแบบรูปภาพ ด้วยโปรแกรมเดสก์ทอป ออสเตรอร์ 8.2.2 การดำเนินการสร้าง รูปภาพด้วย โปรแกรม เดสก์ทอปออสเตรอร์

**หน่วยประสพการณ์ที่ 9 การฝึกปฏิบัติการใช้งาน เทมเพลต และบัททอน การบันทึกไฟล์และการ
จัดทำแพ็คเกจด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออสเตรอร์**

หน่วยประสพการณ์	ประสพการณ์หลัก	ประสพการณ์รอง
9. การปฏิบัติการใช้งาน เทมเพลต และ บัททอน การบันทึกไฟล์และการ จัดทำแพ็คเกจด้วย โปรแกรมเดสก์ทอป ออสเตรอร์	9.1 การใช้งาน เทมเพลต และการใช้งาน บัททอน ใน โปรแกรมเดสก์ทอป ออสเตรอร์	9.1.1 การฝึกปฏิบัติการใช้งาน เทมเพลตในโปรแกรม เดสก์ทอปออสเตรอร์ 9.1.2 การฝึกปฏิบัติการใช้งาน บัททอนใน โปรแกรม เดสก์ทอปออสเตรอร์

หน่วยประสบการณ์	ประสบการณ์หลัก	ประสบการณ์รอง
	9.2 การบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสารในโปรแกรมเดสก์ทอปออลเซอร์	9.2.1 การฝึกปฏิบัติการบันทึกไฟล์ ในโปรแกรมเดสก์ทอปออลเซอร์ 9.2.2 การฝึกปฏิบัติการจัดทำแฟ้มเอกสาร ในโปรแกรมเดสก์ทอปออลเซอร์

3. วิเคราะห์ภารกิจ / งาน ในแต่ละหน่วยประสบการณ์รองมีการกำหนดภารกิจและงานที่นักเรียนต้องเผชิญซึ่งแต่ละหน่วยประสบการณ์รองจะมีภารกิจอย่างน้อย 2 ถึง 3 ภารกิจ และในแต่ละภารกิจจะมีงานอย่างน้อย 2 ถึง 13 งาน ซึ่งมีภารกิจและงานที่กำหนดให้ทำภาพรวมดังนี้

- หน่วยประสบการณ์ที่ 3 เรื่อง การใช้งานโปรแกรมเดสก์ทอปออลเซอร์

ภารกิจ ได้แก่ (1) ศึกษาเรื่องความหมายและคุณสมบัติของโปรแกรมเดสก์ทอปออลเซอร์ (2) ดำเนินการวิเคราะห์คุณสมบัติโปรแกรมเดสก์ทอปออลเซอร์และ e-Book และ (3) เสนอผลงานการวิเคราะห์คุณสมบัติของโปรแกรมเดสก์ทอปออลเซอร์

งาน ได้แก่ (1) อ่านประมวลสาระเรื่อง ความหมายและคุณสมบัติของโปรแกรมเดสก์ทอปออลเซอร์และ e-Book (2) บันทึกสาระสำคัญ (3) เสนอผลงานการวิเคราะห์ (4) วิพากษ์ (5) สรุป (6) เขียนรายละเอียดคุณสมบัติของโปรแกรมเดสก์ทอปออลเซอร์ (7) เขียนรายละเอียดคุณสมบัติของ e-Book และ (8) ตรวจสอบความถูกต้อง

- หน่วยประสบการณ์ที่ 8 เรื่อง การฝึกปฏิบัติการสร้างข้อความและรูปภาพคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออลเซอร์

ภารกิจ ได้แก่ (1) ศึกษาประมวลสาระ (2) เตรียมเนื้อหา (3) ร่างแบบข้อความ (4) ฝึกปฏิบัติการสร้างข้อความรูปแบบธรรมดา (5) ฝึกปฏิบัติการสร้างข้อความแบบใช้ตัวสร้างเลือกรูปภาพ (6) ฝึกปฏิบัติการใส่รูปภาพ (7) ฝึกปฏิบัติการจัดแต่งรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออลเซอร์ และ (7) นำเสนอผลงาน

งาน ได้แก่ (1) อ่านประมวลสาระ เรื่อง การจัดการรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออลเซอร์ (2) บันทึกสาระสำคัญ (3) เลือกแผ่นซีดีรูปภาพจากมุมวิชาการ (4) เปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ (5) ใส่แผ่นซีดี (6) คลิก My Computer (7) คลิกไดรฟ์ E (8) เลือกรูปภาพ (9) บันทึกหมายเลขของรูปภาพลงในกระดาษ A4 ที่ออกแบบไว้ (10) ตรวจสอบ (11) ชมมัลติมีเดีย เรื่อง การ

จัดการรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ แบบที่ 1-2 (11) คลิกที่ปุ่ม “Image” (12) คลิกเลือกรูปภาพ (13) คลิกปุ่ม Open (14) ชมมัลติมีเดีย เรื่อง การจัดแต่งรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ (15) คลิกขวามือรูปภาพที่อยู่บนหน้ากระดาษ (16) คลิกเลือก “Edit Image” (17) เปลี่ยนตัวเลขเป็น 100 ในช่อง Image Quality (18) คลิก Save (19) เสนอผลงาน (20) วิพากษ์ (21) สรุปลง และ(22) ทำแบบฝึกหัด

- หน่วยประสบการณ์ที่ 9 เรื่อง การฝึกปฏิบัติการใช้งานเทมเพลตและบททอน การบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสารด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์

ภารกิจ ได้แก่ (1) ศึกษาการใช้งาน เทมเพลตด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ (2) ฝึกปฏิบัติการใช้งานเทมเพลตด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ (3) ศึกษาเรื่อง การใช้งานบททอนด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ (4) ฝึกปฏิบัติการใช้งานบททอนด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ (5) นำเสนอผลงาน (6) ศึกษาเรื่อง การบันทึกไฟล์ ในโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ (7) ฝึกปฏิบัติการบันทึกไฟล์ ในโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ (8) ศึกษาเรื่อง การจัดทำแฟ้มเอกสารด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ (9) ฝึกปฏิบัติการจัดทำแฟ้มเอกสารด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ (10) นำเสนอผลงาน

งาน ได้แก่ (1) อ่านประมวลสาระเรื่อง การใช้งานเทมเพลตด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ (2) บันทึกสาระสำคัญ (3) ชมมัลติมีเดีย เรื่อง การใช้เทมเพลตด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ (4) คลิกปุ่ม “เทมเพลต” บนแถบเมนูด้านบน (5) เลือกรูปแบบของเทมเพลต (6) เลือกเทมเพลตที่ต้องการ (7) คลิก “Use” (8) อ่านประมวลสาระ เรื่อง การใช้งานบททอนในโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ (9) บันทึกสาระสำคัญ (10) ชมมัลติมีเดีย เรื่อง การใช้งานบททอนด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ (11) คลิกที่ปุ่ม “บททอน” (12) เลือกรูปแบบของบททอน (13) คลิก “Use” (14) ประเมินชิ้นงาน (15) สรุปลง (16) ทำแบบฝึกหัด (17) อ่านประมวลสาระเรื่อง การใช้งานเทมเพลตด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ (18) บันทึกสาระสำคัญ (19) ชมมัลติมีเดีย เรื่อง การบันทึกไฟล์ ในโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ (20) คลิกเลือกเมนู File (21) เลือก Save as หน้าต่างการบันทึกจะปรากฏขึ้นมา (22) เลือกตำแหน่งที่ต้องการบันทึกไว้ (23) ตั้งชื่อไฟล์ (24) คลิก Save (25) อ่านประมวลสาระ เรื่อง การจัดทำแฟ้มเอกสารด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ (26) บันทึกสาระสำคัญ (27) ชมมัลติมีเดียเรื่อง การจัดทำแฟ้มเอกสาร ในโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ (28) คลิกที่ปุ่มแฟ้มเอกสาร (29) รอให้โปรแกรมทำการแฟ้มเอกสารไฟล์ (30) คลิกที่ e-Bookที่แฟ้มเอกสารแล้วเพื่อตรวจสอบ (31) เสนอผลงาน (32) วิพากษ์ (33) สรุปลง และ(4) ทำแบบฝึกหัด

4. วิเคราะห์และกำหนดเนื้อหาสาระสำหรับแต่ละภารกิจ / งาน โดยกำหนดให้สอดคล้องกับการกิจและงาน ผู้วิจัยได้กำหนดเนื้อหาสาระ ในรูปแบบของหัวเรื่อง ใน 1 หน่วย ประสิทธิภาพ มี 2 ถึง 3 หัวเรื่อง ดังนี้

หน่วยที่ 3 การใช้งานโปรแกรมเคสก์ทอปอเธอร์ แบ่งเป็น 3 หัวเรื่อง คือ

หัวเรื่องที่ 3.1.1 ความหมายและคุณสมบัติของโปรแกรมเคสก์ทอปอเธอร์และ e-Book

หัวเรื่องที่ 3.1.2 การใช้งานโปรแกรมเคสก์ทอปอเธอร์

หัวเรื่องที่ 3.1.3 คำสั่งของเครื่องมือต่างๆ ในโปรแกรมเคสก์ทอปอเธอร์

หน่วยที่ 8 การฝึกปฏิบัติการสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเคสก์ทอปอเธอร์ แบ่งเป็น 2 หัวเรื่อง คือ

หัวเรื่องที่ 8.1.1 การสร้างข้อความด้วยโปรแกรมเคสก์ทอปอเธอร์

หัวเรื่องที่ 8.1.2 การจัดการรูปภาพด้วยโปรแกรมเคสก์ทอปอเธอร์

หน่วยที่ 9 การฝึกปฏิบัติการใช้งานเทมเพลตและบททอน การบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสารด้วยโปรแกรมเคสก์ทอปอเธอร์

แบ่งเป็น 2 หัวเรื่อง คือ

หัวเรื่องที่ 9.1.1 การใช้งานเทมเพลตและบททอนด้วยโปรแกรมเคสก์ทอปอเธอร์

หัวเรื่องที่ 9.1.2 การบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสารด้วยโปรแกรมเคสก์ทอปอเธอร์

5. เลือกรูปแบบและประสิทธิภาพ ใช้รูปแบบในการให้ประสิทธิภาพ 3 รูปแบบ คือ

TDL (Teacher Directed Learning) การเรียนกับครู PDL (Peer Directed Learning) การเรียนกับเพื่อน และ SDL (Self Directed Learning) การเรียนด้วยตนเอง

การเรียนกับครูหรือ TDL ได้แก่ ให้คำแนะนำ สังเกตพฤติกรรมกลุ่มวิพากษ์ ผลงาน สรุปผลงานที่ทำ สรุปความรู้ และตรวจแบบฝึกหัด

การเรียนกับเพื่อนหรือ PDL ได้แก่ วางแผนขั้นตอนในการทำงานร่วมมือกัน สร้างชิ้นงาน นำเสนอชิ้นงาน และประเมินชิ้นงาน

การเรียนด้วยตนเองหรือ SDL ได้แก่ อ่านประมวลสาระ ชมตัวอย่างภาพชิ้นงาน ชมมัลติมีเดียการเผชิญประสิทธิภาพ และทำแบบฝึกหัด

รูปแบบการให้ประสบการณ์ในแต่ละหน่วยประสบการณ์มี รายละเอียดดังนี้

หน่วยประสบการณ์	หัวข้อ	รูปแบบการให้ประสบการณ์
3. การใช้งาน โปรแกรม เดสก์ทอปอเธอร์	1. ความหมายและคุณสมบัติของ โปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์และ e-Book 2. ขั้นตอนการใช้งาน โปรแกรม เดสก์ทอปอเธอร์ 3. คำสั่งของเครื่องมือต่างๆ ใน โปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์	การเรียนรู้ด้วยตนเองและ การเรียนรู้กับครู การเรียนรู้ด้วยตนเองและ การเรียนรู้กับครู การเรียนรู้ด้วยตนเองและ การเรียนรู้กับครู
8. การฝึกปฏิบัติการสร้าง ข้อความและรูปภาพด้วย โปรแกรมเดสก์ทอป อเธอร์	1. การสร้างข้อความด้วย โปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ 2. การจัดการรูปภาพด้วยโปรแกรม เดสก์ทอปอเธอร์	การเรียนรู้ด้วยตนเองและ การเรียนรู้กับครู การเรียนรู้ด้วยตนเองและ การเรียนรู้กับครู
9. การปฏิบัติการใช้งาน เหม เพลท และ บันทวน การ บันทึกไฟล์และการจัดทำ แฟ้มเอกสารด้วย โปรแกรม เดสก์ทอปอเธอร์	1. การใช้งาน เหมเพลท และ บันท ทวน ด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอ เธอร์ 2. การบันทึกไฟล์และการจัดทำ แฟ้มเอกสารด้วย โปรแกรมเดสก์ทอป อเธอร์	การเรียนรู้ด้วยตนเองและ การเรียนรู้กับครู การเรียนรู้ด้วยตนเองและ การเรียนรู้กับครู

สำหรับวิธีการให้ประสบการณ์ในชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์วิชาคอมพิวเตอร์เรื่อง การสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ ใช้วิธีการให้ประสบการณ์ที่หลากหลาย ได้แก่ กลุ่มกิจกรรม และการฝึกปฏิบัติ

6. กำหนดบริบทและสถานการณ์สำหรับเผชิญประสบการณ์ บริบทที่ใช้ได้แก่ ห้องเรียน ห้องคอมพิวเตอร์ และได้กำหนดมุมต่างๆ ให้นักเรียนได้เผชิญประสบการณ์ดังนี้

(1) มุมวิชาการ เป็นแหล่งความรู้ที่อยู่ในรูปแบบของศูนย์รวมสื่อต่างๆ ประกอบด้วย ประมวลสาระ มัลติมีเดียปฐมนิเทศ และมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ จัดอยู่ในรูปแบบซีดีรอม คู่มือเผชิญประสบการณ์ และตัวอย่างชิ้นงาน

(2) มุมผลงาน เป็นสถานที่ที่จัดไว้สำหรับแสดงผลงานที่นักเรียนสร้างขึ้น

(3) สถานการณ์ ได้กำหนดให้นักเรียนในฐานะเป็นเจ้าของที่คอมพิวเตอร์ของโรงเรียน วิเคราะห์คุณสมบัติของโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ การสร้างข้อความและรูปภาพ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์

7. จัดทำแผนการเผชิญประสบการณ์ ได้แก่ แผนการสอนแบบอิงประสบการณ์ แผนเผชิญประสบการณ์ แผนกำกับประสบการณ์ และแผนผลิตสื่อการสอน มีรายละเอียดดังนี้

แผนการสอนอิงประสบการณ์	แผนเผชิญประสบการณ์	แผนกำกับ	แผนผลิตสื่อ
มี 3 แผน ได้แก่ 1. แผนการสอนอิงประสบการณ์หน่วยประสบการณ์ที่ 3 เรื่อง การใช้งานโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ 2. . แผนการสอนอิงประสบการณ์หน่วยประสบการณ์ที่ 8 เรื่อง การฝึกปฏิบัติการสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ 3. แผนการสอน	มี 6 แผน ได้แก่ 1. แผนเผชิญประสบการณ์หลักที่ 3.1 เรื่อง การวิเคราะห์คุณสมบัติโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์และการใช้คำสั่งโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ และ 2. แผนเผชิญประสบการณ์หลักที่ 3.2 เรื่อง การดำเนินการใช้ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ 3. แผนเผชิญประสบการณ์หลักที่ 8.1 เรื่อง การสร้างข้อความด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ 4. แผนเผชิญประสบการณ์หลักที่ 8.2 เรื่อง การสร้างรูปภาพด้วยโปรแกรม	มี 3 แผน ได้แก่ 1. แผนกำกับประสบการณ์หน่วยประสบการณ์ที่ 3 เรื่อง การใช้งานโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ 2. แผนกำกับประสบการณ์หน่วยประสบการณ์ที่ 8 เรื่อง การฝึกการสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ 3. แผนกำกับประสบการณ์หน่วยประสบการณ์ที่ 9 เรื่อง การปฏิบัติการใช้งานเทมเพลตและบททอนการบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสารด้วย	มี 9 แผน ได้แก่ 1. แผนผลิตมัลติมีเดียปฐมนิเทศ หน่วยประสบการณ์หลักที่ 3.1 และ 3.2 2. แผนผลิตสื่อประมวลสาระหน่วยที่ 3 เรื่อง ความรู้เบื้องต้นของโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ 3. แผนผลิตมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์หน่วยประสบการณ์ที่ 3 4. แผนผลิตมัลติมีเดียปฐมนิเทศ

แผนการสอน อิงประสบการณ์	แผนเผชิญประสบการณ์	แผนกำกับ	แผนผลิตสื่อ
<p>อิงประสบการณ์ หน่วยประสบการณ์ ที่ 9 เรื่อง การ ปฏิบัติการใช้งาน เทมเพลตและ บทตอน การบันทึก ไฟล์และการจัดทำ แฟ้มเอกสารด้วย โปรแกรม เดสก์ทอปออเธอร์</p>	<p>เดสก์ทอปออเธอร์ 5. แผนเผชิญประสบการณ์ หลักที่ 9.1 เรื่อง การใช้งาน เทมเพลต และการใช้งาน บทตอนด้วยโปรแกรม เดสก์ทอปออเธอร์ และ 6. แผนเผชิญประสบการณ์ หลักที่ 9.2 เรื่อง การบันทึก ไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสาร ด้วยโปรแกรมเดสก์ทอป ออเธอร์</p>	<p>โปรแกรมเดสก์ทอปออ เธอร์</p>	<p>หน่วยประสบการณ์ หลักที่ 8.1 และ 8.2 5. แผนผลิตสื่อ ประมวลสาระ หน่วยที่ 8 เรื่อง การ สร้างข้อความ และ รูปภาพด้วยโปรแกรม เดสก์ทอปออเธอร์ และ 6. แผนผลิตมัลติมีเดีย ประกอบการเผชิญ ประสบการณ์หน่วย ประสบการณ์ที่ 8 7. แผนผลิตสื่อ ตัวอย่างชิ้นงาน คำศัพท์ภาษาอังกฤษ หน่วยประสบการณ์ ที่ 8 8. แผนผลิตมัลติมีเดีย ปฐมนิเทศ หน่วย ประสบการณ์หลักที่ 9.1 และ 9.2 9. แผนผลิตสื่อ ประมวลสาระ หน่วยประสบการณ์ที่ 9 เรื่อง การใช้งาน เทมเพลต การบันทึก ไฟล์และจัดทำแฟ้มเอกสาร</p>

แผนการสอน อิงประสบการณ์	แผนเผชิญประสบการณ์	แผนกำกับ	แผนผลิตสื่อ
			ด้วยโปรแกรม เคสท์ทอปอเอเซอร์ รูปภาพด้วยโปรแกรม เคสท์ทอปอเอเซอร์ และ 10. แผนผลิต มัลติมีเดียประกอบการ เผชิญประสบการณ์ หน่วยประสบการณ์ ที่ 9

8) ผลิตสื่อสำหรับชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ สื่อสำหรับชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ ผู้วิจัยสร้างขึ้น ได้แก่ ประมวลสาระ มัลติมีเดียปฐมนิเทศ มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ และตัวอย่างชิ้นงาน

(1) การผลิตประมวลสาระ ประมวลสาระ จำนวน 3 เล่ม ได้แก่

(1) ประมวลสาระหน่วยประสบการณ์ที่ 3 เรื่อง ความรู้เบื้องต้นของโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเซอร์

(2) ประมวลสาระหน่วยประสบการณ์ที่ 8 เรื่อง การสร้างข้อความ และรูปภาพด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเซอร์ และ

(3) ประมวลสาระหน่วยประสบการณ์ที่ 9 เรื่อง การใช้งานเทมเพลตและบททอน การบันทึกไฟล์และจัดทำแฟ้มเอกสารด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเซอร์

การผลิตประมวลสาระมีวิธีการดังนี้

(1) เขียนแผนผังแนวคิดในรูปแผนภูมิ ประกอบด้วย หน่วยและหัวเรื่อง

(2) เขียนแผนการสอนประจำหน่วยประกอบด้วยหัวเรื่อง แนวคิด และวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

(3) เขียนเนื้อหาสาระประกอบด้วยกรเร็นนำ เสนอเนื้อหาสาระ และสรุปเนื้อหา

(4) กำหนดภาพประกอบและคำอธิบายรายละเอียดของภาพประกอบ

(5) จัดพิมพ์และเข้าเล่ม และ

(6) ประเมินสื่อประมวลสาระเพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาสาระ ภาษาที่ใช้ความทันสมัย การเรียงลำดับเนื้อหาจากง่ายไปหายาก ความสอดคล้องของภาพประกอบ กับเนื้อหา คำอธิบายในภาพประกอบ และความชัดเจนของภาพประกอบ

(2) การผลิตมัลติมีเดียปฐมนิเทศ มัลติมีเดียปฐมนิเทศใช้ในการปฐมนิเทศ มีจำนวน 3 เรื่อง ประจำแต่ละหน่วยประสบการณ์ ดังนี้

รายการที่ 1 สำหรับหน่วยประสบการณ์ที่ 3 ความยาว 4.30 นาที

รายการที่ 2 สำหรับหน่วยประสบการณ์ที่ 8 ความยาว 4.30 นาที

รายการที่ 3 สำหรับหน่วยประสบการณ์ที่ 9 ความยาว 4.30 นาที

การผลิตมัลติมีเดียปฐมนิเทศมีวิธีการดังนี้

- (1) เขียนคำบรรยายพร้อมทั้งกำหนดภาพและข้อความ
- (2) ถ่ายภาพประกอบคำบรรยาย
- (3) สร้างข้อความ
- (4) บันทึกเสียง
- (5) ผสมเสียงลงในภาพภาพ และใช้เทคนิคการนำเสนอและ
- (6) ตรวจสอบคุณภาพของมัลติมีเดียปฐมนิเทศ

(3) การผลิตมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์มีจำนวน 12 เรื่อง ประจำแต่ละหน่วยประสบการณ์ ดังนี้

1) หน่วยประสบการณ์ที่ 3 มีมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ 4 เรื่อง คือ

- | | | | |
|--|---------|------|------|
| 1. การใช้คำสั่งการจัดการในหน้า e-Book | ความยาว | 3.48 | นาที |
| 2. การเปิดโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์แบบที่ 1-2 | ความยาว | 2.02 | นาที |
| 3. การสร้างไฟล์ e-Book ขึ้นมาใหม่ แบบที่ 1-2 | ความยาว | 1.29 | นาที |
| 4. การตั้งค่าต่างๆ ในโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ | ความยาว | 2.23 | นาที |

2) หน่วยประสบการณ์ที่ 8 มีมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ 4 เรื่อง คือ

- | | | | |
|--|---------|------|------|
| 1. การสร้างข้อความรูปแบบธรรมดา | ความยาว | 3.20 | นาที |
| 2. การสร้างข้อความรูปแบบใช้ตัวสร้าง | ความยาว | 2.12 | นาที |
| 3. การจัดการรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์แบบที่ 1-2 | ความยาว | 1.43 | นาที |
| 4. การจัดแต่งรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ | ความยาว | 2.55 | นาที |

3) หน่วยประสบการณ์ที่ 9 มีมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ 4 เรื่อง คือ

- | | | | |
|---|---------|------|------|
| 1. การใช้งานเทมเพลตด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ | ความยาว | 1.37 | นาที |
|---|---------|------|------|

2. การใช้งานบททอนด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ ความยาว 1.20 นาที
 3. การบันทึกไฟล์ด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ ความยาว 1.58 นาที
 การผลิตมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ มีขั้นตอนดังนี้

(1) เขียนคำบรรยายกำหนดภาพและข้อความ

(2) สร้างข้อความและภาพ

(3) บันทึกเสียง

(4) บันทึกเพิ่มข้อมูล

(5) บันทึกลงแผ่นซีดีรอมและ

(6) ตรวจสอบคุณภาพของมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์

(4) การผลิตตัวอย่างชิ้นงาน ตัวอย่างชิ้นงานเรื่อง คำราชาศัพท์ ใช้เป็นสื่อในการเผชิญประสบการณ์ มีวิธีการดังนี้ (1) หาคำราชาศัพท์ (2) แทรกข้อความและรูปภาพ (3) บันทึกเพิ่มข้อมูล (4) แอปพลิเคชันไฟล์ (5) บันทึกไฟล์ลงในแผ่นซีดี และ(6) ตรวจสอบความถูกต้อง

9) จัดเตรียมและจัดหาสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับการเผชิญประสบการณ์ดังนี้

(1) จัดสิ่งอำนวยความสะดวก เป็นการจัดสิ่งของที่ใช้ในการเผชิญประสบการณ์ ได้แก่ เครื่องคอมพิวเตอร์ โทรทัศน์ ซีดีรอม และวัสดุอุปกรณ์ในการออกแบบชิ้นงาน

(2) กำหนดเส้นทางการเรียน เป็นการลำดับขั้นตอนการเรียนที่นักเรียนต้องผ่านการเผชิญประสบการณ์ทั้ง 3 หน่วยประสบการณ์เขียนรูปแผนภูมิ

(3) ออกแบบสถานที่เผชิญประสบการณ์ เป็นการกำหนดสถานที่เผชิญประสบการณ์ ได้แก่ มุมวิชาการ และมุมแสดงผลงาน

ขั้นที่ 3 ตรวจสอบและปรับปรุง ผู้วิจัยได้ตรวจสอบและปรับปรุงก่อนการทดสอบประสิทธิภาพชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ดังนี้

ผู้วิจัยได้นำชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 คน ประกอบด้วย ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 1 คน ด้านเนื้อหา จำนวน 1 คน และด้านวัดและประเมินผลการศึกษา จำนวน 1 คน(รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิแสดงในภาคผนวก ก) ได้ตรวจสอบและปรับปรุงคุณภาพของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์จากแบบประเมินคุณภาพชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น รายละเอียดของแบบประเมินคุณภาพของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ (แสดงในภาคผนวก ข) ผลการประเมินคุณภาพของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ จากผู้ทรงคุณวุฒิ สรุปได้ว่าผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 3 คน เห็นว่าชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ วิชาคอมพิวเตอร์เรื่อง การสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอป

ออเธอร์ มีคุณภาพอยู่ในระดับดี และได้ให้ข้อเสนอแนะซึ่งผู้วิจัยนำข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ มาปรับปรุงคุณภาพของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ ดังนี้

สื่อ	การแก้ไข
1. ประมวลสาระ	1. ปรับวัตถุประสงค์ให้ชัดเจนขึ้น 2. เพิ่มรูปภาพในประมวลสาระให้ตรงกับเนื้อหา 3. ปรับแนวคิดให้กระชับขึ้น
2. มัลติมีเดีย ประกอบการเผชิญ ประสบการณ์	1. เปลี่ยนสีพื้นหลังถายน้ำเป็นสีพื้นหลังไม่มีลวดลาย 2. เพิ่มการบอกขั้นตอนการปฏิบัติเป็นตัวหนังสือขณะปฏิบัติในแต่ละขั้นตอน 3. เพิ่มการทบทวนขั้นตอนก่อนการหยุดลงมือฝึกปฏิบัติในแต่ละขั้นตอน 4. ปรับเสียงดนตรีประกอบการบรรยายและเสียงบรรยายให้เหมาะสมกัน
4. แบบทดสอบ ก่อนเผชิญ ประสบการณ์ และหลังเผชิญ ประสบการณ์	1. แก้ไขคำถามในแบบทดสอบคำถามภาคทฤษฎีให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ 2. แก้ไขตัวลงไม้ให้ชี้แนะคำตอบ 3. แก้ไขคำว่าใช้เมาส์ กด เป็นใช้เมาส์ คลิก

ขั้นที่ 4 ทดสอบประสิทธิภาพชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ ผู้วิจัยได้ทดสอบประสิทธิภาพชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ในการทดลองใช้เบื้องต้นทั้ง 3 กลุ่ม คือ การทดลองแบบเดี่ยวเป็นการทดลองกับนักเรียนจำนวน 3 คน โดยใช้นักเรียนที่มีผลการเรียนเก่ง 1 คน ปานกลาง 1 คน และอ่อน 1 คน หลังจากทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์เพื่อนำผลมาปรับปรุง การทดลองแบบกลุ่มเป็นการทดลองกับนักเรียนจำนวน 6 คน โดยใช้นักเรียนที่มีผลการเรียนเก่งจำนวน 2 คน ปานกลางจำนวน 2 คน และอ่อนจำนวน 2 คน หลังจากทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่ม ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์เพื่อนำมาปรับปรุง จากนั้นนำมาทดสอบประสิทธิภาพแบบภาคสนามกับนักเรียนจำนวน 30 คน

2.2 แบบทดสอบก่อนและหลังเผชิญประสบการณ์

2.2.1 แบบทดสอบก่อนและหลังเผชิญประสบการณ์ระดับพฤติกรรมพุทธิพิสัย

พิสัย เป็นแบบทดสอบวัดพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย แบบปรนัยชนิดเลือกตอบจำนวน 4 ตัวเลือก แบบคู่ขนาน ในการสร้างแบบทดสอบก่อนและหลังเผชิญประสบการณ์วัดระดับพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัยมี 8 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 สร้างตารางวิเคราะห์วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ จำนวน 4 ตัวเลือก และเป็นแบบคู่ขนาน

ขั้นที่ 2 ศึกษาตำรา และเอกสาร เกี่ยวกับการสร้างแบบทดสอบ และเนื้อหาสาระเนื้อหาเกี่ยวกับการสร้างแบบทดสอบ

ขั้นที่ 3 กำหนดรูปแบบของแบบทดสอบก่อนและหลังเผชิญประสบการณ์

โดยยึดรูปแบบของเบนจามิน บลูม มี 6 ระดับ คือ คือ ความรู้ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า สำหรับแบบทดสอบที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นมี 4 ระดับ คือ ความรู้/ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้ และการวิเคราะห์ (ตารางวิเคราะห์วัตถุประสงค์ แสดงในภาคผนวก ก)

หน่วยประสบการณ์	พุทธิพิสัย						ทักษะพิสัย	รวม
	ความรู้	ความเข้าใจ	การนำไปใช้	การวิเคราะห์	การสังเคราะห์	การประเมินค่า		
3	5	3	1	1	-	-	1	11
8	3	2	3	2	-	-	1	11
9	2	5	1	2	-	-	1	11
รวม	10	10	5	5	-	-	3	33

ขั้นที่ 4 สร้างแบบทดสอบก่อนและหลังเผชิญประสบการณ์ ผู้วิจัยได้สร้างแบบทดสอบก่อนและหลังเผชิญประสบการณ์วัดระดับพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัยเป็นแบบคู่ขนานปรนัย ชนิดเลือกตอบจำนวน 4 ตัวเลือก แบ่งเป็นแบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์ จำนวน 20 ข้อ และแบบทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์ จำนวน 20 ข้อ รวมทั้ง 3 หน่วยประสบการณ์ 120 ข้อ ดังนี้

หน่วยประสบการณ์	จำนวนข้อคำถาม แบบทดสอบ ก่อนเผชิญประสบการณ์	จำนวนข้อคำถาม แบบทดสอบ หลังเผชิญประสบการณ์
3	20	20
8	20	20
9	20	20
รวม	120	120

ขั้นที่ 5 ตรวจสอบคุณภาพโดยผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้วิจัยได้นำแบบทดสอบที่สร้างเสร็จแล้วให้ผู้ทรงคุณวุฒิด้านวัดและประเมินผลการศึกษาตรวจสอบ และให้ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินคุณภาพของแบบทดสอบจากแบบประเมินคุณภาพที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น (รายละเอียดของแบบประเมินคุณภาพของแบบทดสอบ แสดงในภาคผนวก ก) ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบแบบทดสอบแล้วมีข้อเสนอแนะให้ปรับปรุงแก้ไข ดังนี้ (1) คำถามในแบบทดสอบบางข้อปรับให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ (2) ตัวลวงชี้แนะคำตอบ และ (3) เปลี่ยนภาษาที่ใช้ในข้อคำถามให้ถูกต้อง เช่น มาส์ต้องใช้ว่า คลิก

ขั้นที่ 6 ปรับปรุงแก้ไขแบบทดสอบ โดยนำแบบทดสอบไปปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ ดังนี้ (1) การแก้ไขข้อคำถามในแบบทดสอบให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ (2) แก้ไขตัวลวงไม่ให้ชี้แนะคำตอบ และ (3) แก้ไขคำว่าใช้เมาส์ กด เป็นใช้เมาส์คลิก

ขั้นที่ 7 วิเคราะห์คุณภาพแบบทดสอบ ผู้วิจัยได้ทดลองใช้แบบทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างในระหว่างวันที่ 2-27 ธันวาคม 2549 เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดกิ่งแก้ว อำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ เขตพื้นที่การศึกษาสมุทรปราการเขต 2 ที่เคยเรียนในวิชาคอมพิวเตอร์เรื่อง การสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ จำนวน 30 คน ที่เรียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2549 และนำผลการทดสอบมาวิเคราะห์รายข้อ เพื่อหาค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และคัดเลือกข้อทดสอบที่มีความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.20 – 0.80 ค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.20 – 1.00 จากผลการวิเคราะห์เป็นรายชื่อของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ เรื่อง การสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ สรุปผลการวิเคราะห์คุณภาพแบบทดสอบ ได้ดังนี้

หน่วย ประสบการณ์ที่	แบบทดสอบ	ค่าความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (r)
3	ก่อนเผชิญประสบการณ์	0.37 – 0.73	0.25 – 0.63
	หลังเผชิญประสบการณ์	0.30 – 0.67	0.38 – 0.75
8	ก่อนเผชิญประสบการณ์	0.27 – 0.77	0.22 – 0.67
	หลังเผชิญประสบการณ์	0.23 – 0.63	0.33 – 0.78
9	ก่อนเผชิญประสบการณ์	0.33 – 0.80	0.29 – 0.71
	หลังเผชิญประสบการณ์	0.37 – 0.70	0.43 – 0.75

รายละเอียดของค่าความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนกแต่ละหน่วยประสบการณ์ (แสดงในภาคผนวก ง) และข้อใดที่ต่างจากเกณฑ์ดังกล่าวไม่ได้นำมาใช้

หลังจากวิเคราะห์ข้อสอบเป็นรายข้อ ผู้วิจัยได้คัดเลือกข้อสอบตามเกณฑ์ที่กำหนดโดยพิจารณาความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกที่ใกล้เคียงกัน คำถามในแนวเดียวกันมาเป็นข้อสอบคู่ขนาน จำนวน 60 ข้อ แบ่งเป็นข้อทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์หน่วยประสบการณ์ละ 10 ข้อ รวม 3 หน่วยประสบการณ์ เป็นจำนวน 30 ข้อ และข้อทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์หน่วยประสบการณ์ละ 10 ข้อ รวม 3 หน่วยประสบการณ์ เป็นจำนวน 30 ข้อ รวมเป็นจำนวน 6 ฉบับ จากนั้นวิเคราะห์ความเที่ยงของแบบทดสอบ โดยหาค่าความเที่ยงของแบบทดสอบทั้ง ฉบับด้วยวิธีของ คูเดอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder – Richardson) (รายละเอียดแสดงในภาคผนวก ง) ผลการหาค่าความเที่ยงของแบบทดสอบทั้ง 6 ฉบับ มีดังนี้

หน่วย ประสบการณ์ที่	ค่าความเที่ยง	
	แบบทดสอบก่อนเผชิญ ประสบการณ์	แบบทดสอบหลังเผชิญ ประสบการณ์
3	0.61	0.64
8	0.67	0.68
9	0.62	0.69

ขั้นที่ 8 จัดทำแบบทดสอบฉบับสมบูรณ์ โดยพิมพ์แบบทดสอบฉบับสมบูรณ์ด้วยโปรแกรมไมโครซอฟเวิร์ด เป็นแบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์ 10 ข้อ และแบบทดสอบ

หลังเผชิญประสบการณ์ 10 ข้อ ของแต่ละหน่วยประสบการณ์ เพื่อนำไปใช้ในการทดลองจริงกับกลุ่มตัวอย่างในการเรียนจากชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ของแต่ละหน่วยประสบการณ์

2.2.2 แบบทดสอบก่อนและหลังเผชิญประสบการณ์ระดับพฤติกรรมทักษะพิสัย

เป็นแบบทดสอบวัดพฤติกรรมด้านทักษะพิสัยก่อนและหลังเผชิญประสบการณ์หรือแบบทดสอบภาคปฏิบัติเป็นแบบทดสอบชุดเดียวกัน ประกอบด้วยคำชี้แจง ระยะเวลา สิ่งที่จัดเตรียมไว้ให้ คำสั่ง และ โจทย์ โดยนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิด้านวัดและประเมินผลตรวจสอบและให้ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินคุณภาพของแบบทดสอบจากแบบประเมินคุณภาพ (แสดงในภาคผนวก ข) ผู้ทรงคุณวุฒิไม่ได้ปรับแก้แบบทดสอบภาคปฏิบัติ

2.3 แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์

การสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ เรื่อง การสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์ เป็นแบบสอบถามปลายเปิด จำนวน 26 ข้อ แบบมาตราประมาณค่า และแบบสอบถามปลายเปิด จำนวน 1 ข้อ มีขั้นตอนการสร้าง 6 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 กำหนดสิ่งที่จะประเมิน ครอบคลุมแผนเผชิญประสบการณ์ บริบท (มุมต่างๆ) สถานการณ์ รูปแบบการเรียนแบบอิงประสบการณ์ สื่อ แบบทดสอบ และประโยชน์ของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์

ขั้นที่ 2 ศึกษาเอกสารและตำราเกี่ยวกับการสร้างแบบสอบถามเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็น

ขั้นที่ 3 กำหนดรูปแบบที่จะใช้ เป็นแบบสอบถามปลายเปิด แบบมาตราประมาณค่า (Rating Scale) 5 ช่อง มีค่านำหนักและค่าคะแนนดังนี้

ระดับความคิดเห็น 5	หมายถึง	เห็นด้วยมากที่สุด
ระดับความคิดเห็น 4	หมายถึง	เห็นด้วยมาก
ระดับความคิดเห็น 3	หมายถึง	เห็นด้วยปานกลาง
ระดับความคิดเห็น 2	หมายถึง	เห็นด้วยน้อย
ระดับความคิดเห็น 1	หมายถึง	เห็นด้วยน้อยที่สุด

ขั้นที่ 4 สร้างแบบสอบถาม เป็นแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ ดังนี้

1) ตอนที่ 1 แบบสอบถามปลายเปิดมี 7 หัวเรื่องจำนวน 26 ข้อคำถาม ดังนี้

(1) ความคิดเห็นเกี่ยวกับแผนเผชิญประสบการณ์ จำนวน 2 ข้อคำถาม

- | | |
|--|------------------|
| (2) ความคิดเห็นเกี่ยวกับบริบท (มุมต่างๆ) | จำนวน 5 ข้อคำถาม |
| (3) ความคิดเห็นเกี่ยวกับสถานการณ์ | จำนวน 1 ข้อคำถาม |
| (4) ความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบการเรียนแบบอิงประสบการณ์ | จำนวน 5 ข้อคำถาม |
| (5) ความคิดเห็นเกี่ยวกับสื่อ | จำนวน 7 ข้อคำถาม |
| (6) ความคิดเห็นเกี่ยวกับแบบทดสอบ | จำนวน 2 ข้อคำถาม |
| (7) ความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ของชุดการสอน | จำนวน 4 ข้อคำถาม |

2) ตอนที่ 2 แบบสอบถามปลายเปิด เกี่ยวกับข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติม

จำนวน 1 ข้อ

ขั้นที่ 5 ตรวจสอบและปรับปรุง โดยการนำแบบสอบถามความคิดเห็น ให้ผู้ทรงคุณวุฒิ ด้านการวัดและประเมินผลตรวจสอบปรากฏว่าไม่มีการปรับแก้

ขั้นที่ 6 สร้างแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำมาสอบถามความคิดเห็นกับกลุ่มตัวอย่าง ในการวิจัยครั้งนี้ (แบบสอบถามฉบับสมบูรณ์แสดงในภาคผนวก จ)

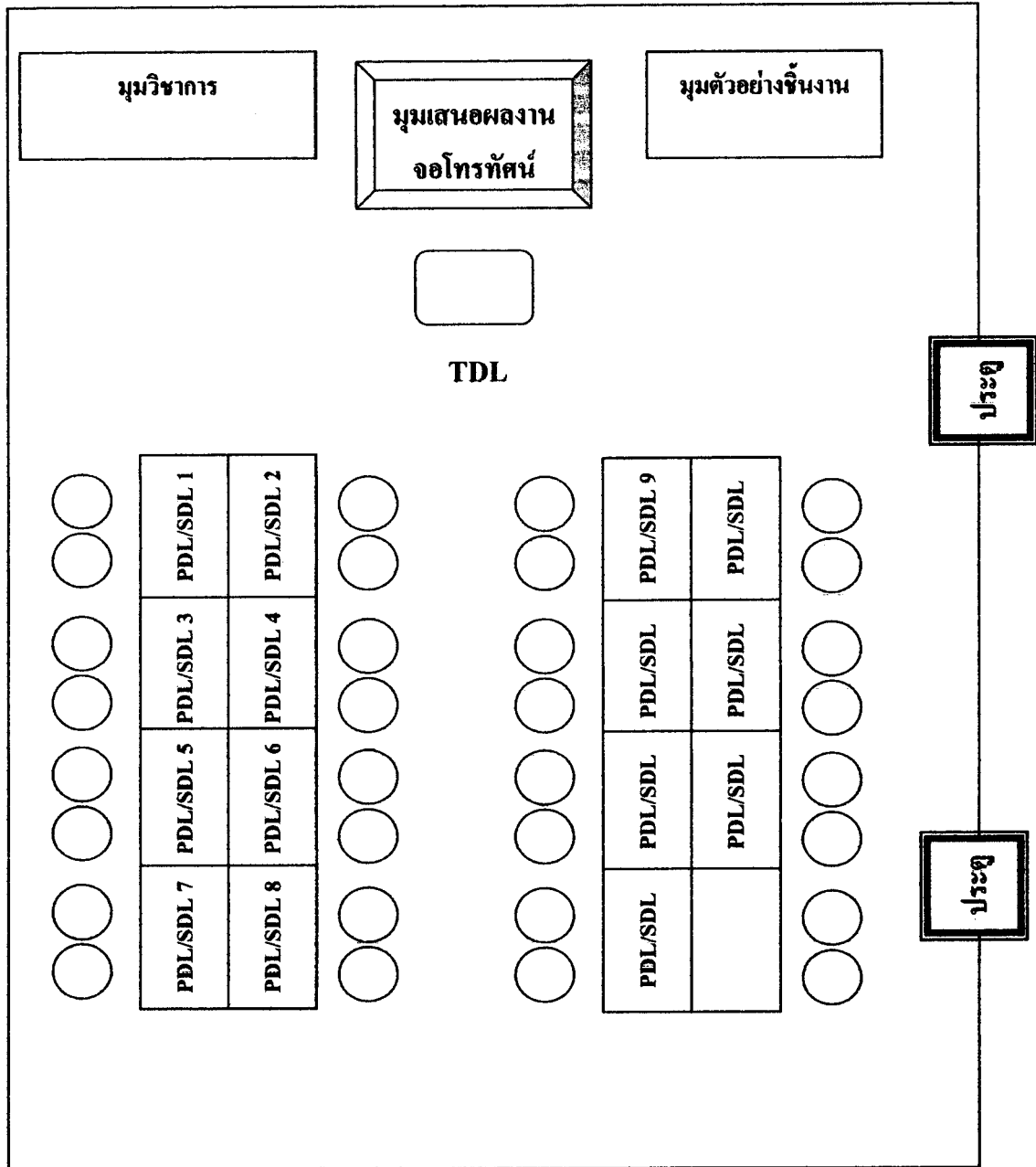
3. การรวบรวมข้อมูล

ในการทดสอบประสิทธิภาพชุดการเรียนแบบอิงประสบการณ์ ผู้วิจัยได้นำชุดการเรียนแบบอิงประสบการณ์ทั้ง 3 หน่วยประสบการณ์ ไปทดลองสอนกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนพรหมพิกุลทอง เขตพื้นที่การศึกษาสมุทรปราการ เขต 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2549 ซึ่งการรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน คือ การทดลองแบบเดี่ยว การทดลองแบบกลุ่ม และการทดลองแบบภาคสนาม ทั้ง 3 ขั้นตอน มีขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลที่เหมือนกัน คือ การเตรียมการก่อนการทดลอง วันเวลาในการทดลอง ขั้นตอนการทดลองใช้ และการเก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

3.1 การเตรียมการก่อนการทดลอง ครอบคลุม การเตรียมสถานที่ และการเตรียมความพร้อมของเครื่องคอมพิวเตอร์

3.1.1 การเตรียมสถานที่ ได้จัดเตรียมสถานที่ และมุมต่างๆ ประกอบด้วย มุมวิชาการ มุมตัวอย่างชิ้นงาน และมุมเสนอผลงาน ตามแผนผังการจัดห้องเรียน โดยใช้ห้องคอมพิวเตอร์ ของโรงเรียนพรหมพิกุลทอง เป็นสถานที่ในการทดลอง ผู้วิจัยได้จัดเตรียมสถานที่ตามแผนผังการจัดชั้นเรียน ดังนี้

แผนผังการจัดชั้นเรียน (ห้องคอมพิวเตอร์)



- หมายเหตุ :
- TDL หมายถึง การเชิญประสบการณ์แบบเรียนกับครู
 - PDL หมายถึง การเชิญประสบการณ์แบบเรียนกับเพื่อน
 - SDL หมายถึง การเชิญประสบการณ์แบบเรียนด้วยตนเอง
 - หมายถึง โต๊ะคอมพิวเตอร์ที่จัดไว้เป็นกลุ่ม
 - หมายถึง เก้าอี้นั่งปฏิบัติงานของนักเรียน

3.1.2 การเตรียมความพร้อมของเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยการตรวจสอบเครื่องคอมพิวเตอร์ทุกเครื่องให้อยู่ในสภาพพร้อมใช้งานได้ และลงโปรแกรมเคสค์ทอปอเอเซอร์ไว้ทุกเครื่อง

3.2 วัน เวลา ในการทดสอบประสิทธิภาพ

ผู้วิจัยได้นำชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ ไปใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพรหมพิบูลทอง อำเภอบางพลี เขตพื้นที่การศึกษามุทพรปราการ เขต 2 ดังนี้

การทดสอบประสิทธิภาพ	วัน / เดือน / ปี	เวลา	จำนวนนักเรียน
การทดสอบแบบเดี่ยว	11 , 12 , 13 มิ.ย. 50	09.00 – 12.00	2 คน
การทดสอบแบบกลุ่ม	25 , 26 , 27 มิ.ย. 50	09.00 – 12.00	6 คน
การทดสอบแบบภาคสนาม	9 , 10 , 11 ก.ค. 50	09.00 – 12.00	30 คน

3.3 ขั้นตอนการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการใช้ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ ผู้วิจัยได้อธิบายขั้นตอนการสอนแบบอิงประสบการณ์ให้แก่ผู้ช่วยวิจัยก่อนการใช้ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ โดยให้ผู้วิจัยปฐมนิเทศนักเรียนที่เป็นกลุ่มทดลอง ซึ่งแจ้งวัตถุประสงค์ของการวิจัย จากนั้นดำเนินการทดลองใช้ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ 7 ขั้นตอน ตามขั้นตอนการสอนแบบอิงประสบการณ์ ซึ่งผู้ช่วยวิจัยเป็นผู้สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนตลอดการทดลอง ตามขั้นตอนดังนี้

ลำดับ	ขั้นตอนการทดลอง	รายละเอียดของขั้นตอน	การเก็บรวบรวมข้อมูล	การวิเคราะห์ข้อมูล
1.	ประเมินก่อนเผชิญประสบการณ์	นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนการเผชิญประสบการณ์ เป็นแบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบจำนวน 4 ตัวเลือก เป็นแบบคู่ขนาน จำนวน 10 ข้อ และการทดสอบภาคปฏิบัติ จำนวน 1 ข้อ	เก็บรวบรวมกระดาษคำตอบจากการทำแบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์	การทดสอบค่าที
2.	ปฐมนิเทศ (โดยใช้สื่อมัลติมีเดีย)	หัวข้อปฐมนิเทศมีดังนี้ 2.1 แนะนำประสบการณ์หลักและประสบการณ์รอง 2.2 อธิบายวัตถุประสงค์ของประสบการณ์ 2.3 เสนอบริบทและสถานการณ์ 2.4 อธิบายขั้นตอนการเผชิญประสบการณ์ตามภารกิจและงานที่กำหนดให้ 2.5 อธิบายสื่อที่ใช้ในการเผชิญประสบการณ์ ได้แก่ ประมวลสารมัลติมีเดีย และตัวอย่างชิ้นงาน 2.6 อธิบายแนวทางการประเมินการเผชิญประสบการณ์	-	-
3.	เผชิญประสบการณ์โดยใช้สื่อประมวลสารและมัลติมีเดีย	นักเรียนเผชิญประสบการณ์ตามภารกิจและงานที่กำหนดให้ในแผนเผชิญประสบการณ์	เก็บรวบรวมข้อมูล - จากแบบฝึกปฏิบัติ - แบบประเมินพฤติกรรมกลุ่ม - ชิ้นงานและ - แบบฝึกหัด	ค่าประสิทธิภาพ E ₁
4.	รายงานความก้าวหน้า	นักเรียนรายงานความก้าวหน้าในแต่ละภารกิจที่ได้เผชิญประสบการณ์ให้ครูทราบ	-	-
5.	รายงานผลการเผชิญประสบการณ์	นักเรียนนำเสนอผลงานจากการเผชิญประสบการณ์	-	-

ลำดับ	ขั้นตอนการทดลอง	รายละเอียดของขั้นตอน	การเก็บรวบรวมข้อมูล	การวิเคราะห์ข้อมูล
6.	สรุปผลการเผชิญประสบการณ์	นักเรียนและครูร่วมกันสรุปขั้นตอนการเผชิญประสบการณ์	-	-
7.	ประเมินหลังเผชิญประสบการณ์	นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์ แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ แบบคู่ขนาน และการทดสอบภาคปฏิบัติ จำนวน 1 ข้อ	เก็บรวบรวมกระดาษคำตอบจากแบบทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์	- การทดสอบค่าที่ - ค่าประสิทธิภาพ E ₂

3.3.1 การทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์นักเรียน โดยใช้แบบสัมภาษณ์ (แสดงในภาคผนวก ข) แล้วนำมาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (รายละเอียดแสดงในบทที่ 4)

3.3.2 การทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่ม ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์นักเรียน โดยใช้แบบสัมภาษณ์ เหมือนกับแบบสัมภาษณ์ที่ใช้สัมภาษณ์ในการทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว(แสดงในภาคผนวก ข) แล้วนำมาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (รายละเอียดแสดงในบทที่ 4)

3.3.3 การทดสอบประสิทธิภาพแบบภาคสนาม ผู้วิจัยได้แจกแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ (แสดงในภาคผนวก ข) ให้กลุ่มทดลองตอบแบบสอบถาม และเก็บแบบสอบถามเพื่อนำมาวิเคราะห์ข้อมูลหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูล 3 ประเด็น ดังนี้ (1) การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ ได้แก่ แบบทดสอบก่อนและหลังเผชิญประสบการณ์ แบบฝึกปฏิบัติ และงานที่กำหนดให้ทำ (2) การวิเคราะห์ความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ ได้แก่ แบบทดสอบก่อนและหลังเผชิญประสบการณ์ และ (3)การวิเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อคุณภาพของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ ได้แก่ แบบสอบถามความคิดเห็น โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

4.1 การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์

การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ ได้หาประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ตามเกณฑ์ 80 / 80 ที่กำหนดไว้ จากสูตร E_1 / E_2 (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ สมเชาว์ เนตรประเสริฐ และ สุคา สีนสกุล 2520 : 136 – 137)

$$E_1 = \frac{\sum X}{A} \times 100$$

เมื่อ E_1 คือ ประสิทธิภาพของกระบวนการ

$\sum X$ คือ คะแนนรวมของแบบฝึกหัดและงานที่กำหนดให้ทำ

A คือ คะแนนเต็มของแบบฝึกหัดและงานที่กำหนดให้ทำทุกชิ้น
รวมกัน

N คือ จำนวนนักเรียน

$$E_2 = \frac{\sum F}{B} \times 100$$

เมื่อ E_2 คือ ประสิทธิภาพของผลลัพธ์

$\sum F$ คือ คะแนนรวมของการทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์

B คือ คะแนนเต็มของการทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์

N คือ จำนวนนักเรียน

เกณฑ์การยอมรับประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ที่สร้างขึ้นการกำหนดเกณฑ์ $E_1 / E_2 = 80/80$ อาจอนุโลมให้มีความผิดพลาดได้ สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 2.5 % หรือต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 2.5%

4.2 การวิเคราะห์ความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์

การวิเคราะห์ความก้าวหน้าทางการเรียน ของนักเรียน โดยเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์และหลังเผชิญประสบการณ์ที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ โดยการทดสอบค่าที (William Sealy Gosset และ David Wechsler อ้างใน Glass, Gene V. และ Hopkins, Kenneth D. , 1984:217-220 และ 240-242)

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{n\sum D^2 - (\sum D)^2}{(n-1)}}} \quad \text{เมื่อ } df = n - 1$$

เมื่อ	t	คือ	อัตราส่วนวิกฤต
	D	คือ	ความแตกต่างของคะแนนแต่ละคู่
	$\sum D$	คือ	ผลต่างของคะแนนแต่ละคู่
	$\sum D^2$	คือ	ผลรวมของ D แต่ละตัวยกกำลังสอง
	$(\sum D)^2$	คือ	ผลรวมของ D ทั้งหมดยกกำลังสอง
	n	คือ	จำนวนคู่ของคะแนน

4.3 การวิเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ โดยใช้ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

4.3.1 การหาค่าเฉลี่ย (\bar{X})

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

เมื่อ	\bar{X}	คือ	ค่าเฉลี่ย
	$\sum X$	คือ	ผลรวมของคะแนนที่กำหนด
	n	คือ	จำนวนนักเรียนที่ตอบแบบสอบถามทั้งหมด

การวิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับคุณภาพของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ กำหนดช่วงของค่าเฉลี่ยตามแนวของ จอห์น คับบลิว เบสท์ และ เจมส์ และ เจมส์ วี คานัน (John W. Best and James V. Kahn) ดังนี้ (Best, John W. and Kahn, James V. 1986: 181-182)

ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
4.50 – 5.00	เห็นด้วยมากที่สุด
3.50 – 4.49	เห็นด้วยมาก
2.50 – 3.49	เห็นด้วยปานกลาง
1.50 – 2.49	เห็นด้วยน้อย
1.00 – 1.49	เห็นด้วยน้อยที่สุด

4.3.2 การหาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Lafferty, Peter and Rowe, 1995: 561-

562)

$$\text{S.D.} = \sqrt{\frac{n \sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}}$$

เมื่อ	S.D.	คือ	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	$\sum X^2$	คือ	ผลรวมยกกำลังสองของคะแนนทุกจำนวน
	$(\sum X)^2$	คือ	ผลรวมของคะแนนทุกจำนวนยกกำลังสอง
	n	คือ	จำนวนนักเรียน

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง การสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็น 3 ตอน คือ ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์หาความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ และตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับคุณภาพของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์

การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ แบ่งออกเป็น 3 ตอน ได้แก่ การทดลองแบบเดี่ยว การทดลองแบบกลุ่ม และการทดลองแบบภาคสนาม ดังนี้

1.1 ผลการทดสอบหาประสิทธิภาพแบบเดี่ยว

การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ เรื่องการสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากการทดลองแบบเดี่ยว ได้ทดลองกับนักเรียนจำนวน 3 คน เป็นนักเรียนที่มีผลการเรียนเก่ง จำนวน 1 คน ปานกลางจำนวน 1 คน และอ่อนจำนวน 1 คน ผลปรากฏดังตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 ประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์หน่วยประสบการณ์ที่ 3,8 และ 9 จากการทดลองแบบเดี่ยว (n = 3)

หน่วย ประสบการณ์ที่	คะแนนระหว่าง เผชิญประสบการณ์ (E ₁) ร้อยละ	คะแนนหลัง เผชิญประสบการณ์ (E ₂) ร้อยละ	E ₁ / E ₂
3	58.33	46.66	58.33 / 46.66
8	63.33	56.66	63.33 / 56.66
9	66.66	56.66	66.66 / 56.66

จากตารางที่ 4.1 พบว่าประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ หน่วยประสบการณ์ที่ 3,8 และ 9 จากการทดลองแบบเดี่ยว มีประสิทธิภาพ 58.33 / 46.66 , 63.33 / 56.66 และ 66.66 / 56.66 ตามลำดับ

จากการที่ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์นักเรียนทั้ง 3 คนเกี่ยวกับปัญหาของการเรียนด้วยชุดการเรียนแบบอิงประสบการณ์ มีดังนี้ (1) เสียงบรรยายในมัลติมีเดียปฐมนิเทศเบา (2) เสียงบรรยายในมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ดังไม่สม่ำเสมอ (3) แบบฝึกปฏิบัติในหน่วยประสบการณ์ที่ 3 เนื้อหามาก ทำให้นักเรียนปฏิบัติตามภารกิจและงานไม่ทัน และ (4) กระดาษ A4 ที่ใช้ในการออกแบบ ควรตีเส้นกรอบการออกแบบไว้ให้นักเรียน

หลังจากการทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว ผู้วิจัยได้นำชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์มาปรับปรุงหลังจากการสัมภาษณ์แล้ว ดังนี้ (1) ปรับปรุงเสียงบรรยายในมัลติมีเดียปฐมนิเทศให้ดังขึ้นสม่ำเสมอ (2) ปรับปรุงเสียงบรรยายในมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ให้เป็นระดับเดียวกันโดยการบันทึกเสียงใหม่ทั้ง 3 หน่วยประสบการณ์ (3) เพิ่มระยะเวลาในการทำแบบฝึกปฏิบัติในหน่วยประสบการณ์ที่ 3 จาก 15 นาที เป็น 25 นาที และ (4) ตีเส้นกรอบการออกแบบบนกระดาษ A4 ที่จะให้นักเรียนออกแบบการวางคำศัพท์และรูปภาพ

ผู้วิจัยได้สังเกตนักเรียนจากการเรียนชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ พบว่า (1) หน้าจอคอมพิวเตอร์บางเครื่องเป็นขนาด 800 by 600 pixels ทำให้เวลานักเรียนแพ็คเกจไฟล์ e-Book เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ไม่สามารถเห็น e-Book ทั้งเล่มได้ และ (2) การบันทึกไฟล์ e-Book เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษ นักเรียนไม่สร้างโฟลเดอร์ขึ้นใหม่ ทำให้ไฟล์ข้อมูลภาพและไฟล์ e-Book กระจายไม่อยู่ในโฟลเดอร์เดียวกัน

หลังจากทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว ผู้วิจัยได้นำชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์มาปรับปรุงหลังจากการสังเกต ดังนี้ (1) กำหนดขนาดหน้าจอของคอมพิวเตอร์ใหม่เป็น 1024 by 768 pixels เพื่อให้สามารถมองเห็น e-Book ทั้งเล่ม และ (2) กำหนดให้สร้างไฟล์คอร์ซื่อคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ในโครที D เพื่อให้ไฟล์ข้อมูลภาพและไฟล์ e-Book อยู่ในโฟลเดอร์เดียวกัน สะดวกในการค้นหาสำหรับแสดงผลงาน

นอกจากนี้ จากค่าของคะแนนระหว่างเผชิญประสบการณ์ E_1 ซึ่งมีค่าสูงกว่าคะแนนหลังเผชิญประสบการณ์ E_2 ผู้วิจัยจึงได้ปรับภารกิจและงานและแบบฝึกหัดในหน่วยประสบการณ์ที่ 3, 8 และ 9 ให้ง่ายขึ้น

1.2 ผลการทดสอบหาประสิทธิภาพแบบกลุ่ม

การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ เรื่องการสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ จากการทดลองแบบกลุ่ม ได้ทดลองกับนักเรียนจำนวน 6 คน เป็นนักเรียนที่มีผลการเรียนเก่ง จำนวน 2 คน ปานกลาง จำนวน 2 คน และอ่อนจำนวน 2 คน ผลปรากฏดังตารางที่ 4.2

ตารางที่ 4.2 ประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์หน่วยประสบการณ์ที่ 3, 8 และ 9 จากการทดลองแบบกลุ่ม ($n = 6$)

หน่วย ประสบการณ์ที่	คะแนนระหว่าง	คะแนนหลัง	E_1 / E_2
	เผชิญประสบการณ์ (E_1)	เผชิญประสบการณ์ (E_2)	
	ร้อยละ	ร้อยละ	
3	63.16	65.00	63.16 / 65.00
8	65.00	63.33	65.00 / 63.33
9	66.83	66.66	66.83 / 66.66

จากตารางที่ 4.2 พบว่าประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ หน่วยประสบการณ์ที่ 3, 8 และ 9 จากการทดลองแบบกลุ่ม มีประสิทธิภาพ 63.16 / 65.00, 65.00 / 63.33 และ 66.83 / 66.66 ตามลำดับ

ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์นักเรียนทั้ง 6 คน พบว่า (1) แผ่นซีดีรูปภาพที่ใช้สำหรับในการค้นหารูปภาพเพื่อประกอบการสร้าง e-Book มีอย่างละ 1 แผ่น ทำให้ไม่เพียงพอต่อความต้องการ เพราะรูปภาพที่นักเรียนต้องการบางรูปภาพอยู่ในแผ่นเดียวกัน ทำให้ต้องรออีกกลุ่มเลือกรูปภาพให้เสร็จก่อน (2) การเลือกเทมเพลตและบททอนใช้เวลานานเกินไป เพราะแต่ละกลุ่มก็ต้องการให้ผลงานในกลุ่มของตนเองดีที่สุด และ (3) การเลือกเทมเพลตไม่ตรงกับขนาดที่ภารกิจและงานกำหนดไว้ว่าขนาดกว้าง 780 pixels สูง 580 pixels

หลังจากการทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่ม ผู้วิจัยได้นำชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์มาปรับปรุงหลังจากการสัมภาษณ์แล้ว โดยการ (1) ทำสำเนาซีดีรูปภาพเพิ่มขึ้นจากอย่างละ 1 แผ่น เป็น 15 แผ่น (2) มีการกำหนดเวลาในการเลือกเทมเพลตและบททอนโดยให้นักเรียนใช้เวลาเพียง 10 นาที และ (3) เขียนขนาดของเทมเพลต “กว้าง 780 pixels สูง 580 pixels” ที่นักเรียนจะสามารถนำไปใช้กับ e-Book ที่กำหนดให้บนกระดาน เพื่อไม่ให้เสียเวลาในการเลือกใหม่

ผู้วิจัยได้สังเกตนักเรียนจากการเรียนชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ พบว่า (1) เมื่อนักเรียนแต่ละกลุ่มเลือกคำศัพท์และรูปภาพลงในกระดาษ A4 ไว้เรียบร้อยแล้ว เมื่อเลือกรูปภาพจากแผ่นซีดีนักเรียนได้รูปภาพใหม่ก็เปลี่ยนคำศัพท์ใหม่ ทำให้ต้องเสียเวลาในการค้นหาคำศัพท์อีกครั้ง (2) นักเรียนบางกลุ่มเปิดลำโพงในการชมมัลติมีเดียการเผชิญประสบการณ์เสียงดัง ทำให้นักเรียนกลุ่มอื่นขาดสมาธิในการปฏิบัติภารกิจและงาน และ (3) การนำเสนอผลงานนักเรียนบางกลุ่มหาไฟล์ e-Book ที่แพ็คเกจใหม่หลังจากแก้ไขไฟล์ e-Book แล้วไม่เจอ เพราะเมื่อนักเรียนบันทึกไฟล์หลังจากแก้ไขแล้ว ไม่ได้ทำการแพ็คเกจไฟล์อีกครั้ง ดังนั้น เวลานำเสนอก็หาไฟล์ที่แก้ไขก่อนหน้านี้มนำเสนอแทน ทำให้ต้องกลับไปเปิดโปรแกรมและต้องแพ็คเกจไฟล์ใหม่อีกครั้งเพื่อจะนำเสนอผลงาน e-Book

หลังจากทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่ม ผู้วิจัยได้นำชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์มาปรับปรุงดังนี้ (1) กำหนดให้นักเรียนเลือกรูปภาพให้ตรงกับคำศัพท์ที่ได้ค้นหาไว้ในครั้งแรก และห้ามเปลี่ยนคำศัพท์ใหม่ (2) กำหนดความดังของลำโพงในแต่ละกลุ่ม โดยครูคอยตรวจสอบความดังของเสียง และ (3) เขียนขั้นตอนในการบันทึกไฟล์ใหม่ หลังจากทำการแก้ไขหรือปรับปรุงเนื้อหาใน e-Book ในประมวลสาระ โดยมีขั้นตอน ดังนี้ (1) แก้ไขไฟล์ e-Book (2) บันทึกไฟล์ e-Book และ (3) แพ็คเกจไฟล์ e-Book ทุกครั้งที่แก้ไข

1.3 ผลการทดสอบหาประสิทธิภาพแบบภาคสนาม

การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ เรื่องการสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์ จากการทดลองแบบภาคสนาม ได้ทดลองกับนักเรียนจำนวน 30 คน ที่มีผลการเรียนคละกันคือ เก่ง ปานกลาง และอ่อน ผลปรากฏดังตารางที่ 4.3

ตารางที่ 4.3 ประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์หน่วยประสบการณ์ที่ 3,8 และ 9 จากการทดลองแบบภาคสนาม (n = 30)

หน่วย ประสบการณ์ที่	คะแนนระหว่าง	คะแนนหลัง	E_1 / E_2
	เผชิญประสบการณ์	เผชิญประสบการณ์	
	(E_1)	(E_2)	
	ร้อยละ	ร้อยละ	
3	82.50	77.66	82.50 / 77.66
8	80.96	79.66	80.96 / 79.66
9	81.50	80.33	81.50 / 80.33

จากตารางที่ 4.3 พบว่าประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ หน่วยประสบการณ์ที่ 3,8 และ 9 จากการทดลองแบบภาคสนาม มีประสิทธิภาพ 82.50 / 77.66 , 80.96 / 79.66 และ 81.50 / 80.33 ตามลำดับเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียน

การวิเคราะห์ความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ เรื่องการสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์ จากการทดลองแบบภาคสนาม จำนวน 30 คน โดยการทดสอบค่าที (t-test) ผลปรากฏดังตารางที่ 4.4

ตารางที่ 4.4 ความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ หน่วยประสบการณ์ที่ 3,8 และ 9 จากการทดลองแบบภาคสนาม (n = 30)

หน่วย ประสบการณ์ที่	คะแนนเฉลี่ย		คะแนนเฉลี่ย		t - test
	ก่อนเผชิญ		หลังเผชิญ		
	ประสบการณ์	ประสบการณ์	ประสบการณ์	ประสบการณ์	
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	
3	3.27	1.36	7.83	1.01	23.33*
8	4.03	1.09	7.96	1.15	21.93*
9	3.56	1.27	8.03	1.09	26.12*

* $p < .05$ t (.05 , df 29) = 1.699

จากตารางที่ 4.4 พบว่าคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์ และหลังเผชิญประสบการณ์ ของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ หน่วยประสบการณ์ที่ 3,8 และ 9 จากการทดสอบประสิทธิภาพแบบภาคสนามแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเผชิญประสบการณ์สูงกว่าก่อนเผชิญประสบการณ์ทั้ง 3 หน่วยประสบการณ์

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อคุณภาพชุดการสอนแบบ อิงประสบการณ์

ตารางที่ 4.5 ความคิดเห็นของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ เรื่องการสร้าง
ข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ในการทดสอบแบบภาคสนาม
(n=30)

รายการความคิดเห็น	\bar{X}	S.D.	แปลความหมาย
1. แผนเผชิญประสบการณ์			
1.1 ประสบการณ์หลักและประสบการณ์รองช่วยให้นักเรียน ปฏิบัติตามภารกิจและงานได้	4.51	0.97	เห็นด้วยมากที่สุด
1.2 ภารกิจและงานช่วยทำให้นักเรียนทำงานได้อย่างรู้ขั้นตอน	4.81	0.90	เห็นด้วยมากที่สุด
2. บริบท			
2.1 มุมวิชาการช่วยให้นักเรียนค้นคว้าความรู้เพิ่มเติมได้	4.61	0.89	เห็นด้วยมากที่สุด
2.2 มุมเสนอผลงานทำให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจใน ชิ้นงาน	4.91	0.56	เห็นด้วยมากที่สุด
2.3 มุมตัวอย่างชิ้นงานได้แนวทางการออกแบบชิ้นงาน	4.87	0.75	เห็นด้วยมากที่สุด
2.4 มุมตัวอย่างชิ้นงานให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการผลิต ชิ้นงาน	4.77	0.88	เห็นด้วยมากที่สุด
2.5 มุมตัวอย่างชิ้นงานให้นักเรียนเห็นชิ้นงานที่หลากหลาย	4.50	0.77	เห็นด้วยมากที่สุด
3. สถานการณ์			
3.1 สถานการณ์ที่กำหนดให้ช่วยให้นักเรียนปฏิบัติตามได้จริง	4.74	0.51	เห็นด้วยมากที่สุด
4. รูปแบบการเรียนแบบอิงประสบการณ์			
4.1 การเรียนแบบกับครู (TDL) ให้ครูเป็นแหล่งความรู้	4.51	0.79	เห็นด้วยมากที่สุด
4.2 การเรียนแบบกับครู (TDL) ให้ครูเป็นที่ปรึกษาในการทำชิ้นงาน	4.79	0.92	เห็นด้วยมากที่สุด
4.3 การเรียนด้วยตนเอง (SDL) ได้ศึกษาความรู้ด้วยตนเอง	4.87	0.75	เห็นด้วยมากที่สุด
4.4 การเรียนกับเพื่อน (PDL) ได้ฝึกทำงานเป็นกลุ่ม	4.89	0.60	เห็นด้วยมากที่สุด
4.5 การเรียนกับเพื่อน (PDL) ได้แก้ปัญหาเฉพาะหน้า ในการทำงาน	4.90	0.58	เห็นด้วยมากที่สุด

ตารางที่ 4.5 (ต่อ)

รายการความคิดเห็น	\bar{X}	S.D.	แปลความหมาย
5. สื่อ			
5.1 ประมวลสาระช่วยให้นักเรียนมีความรู้พื้นฐาน เรื่องการสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอป ออเธอร์	4.84	0.77	เห็นด้วยมากที่สุด
5.2 ประมวลสาระในส่วนของแนวคิดช่วยให้นักเรียนเข้าใจ เนื้อหาดียิ่งขึ้น	4.80	0.91	เห็นด้วยมากที่สุด
5.3 ประมวลสาระในส่วนของรายละเอียดของคำอธิบายเนื้อหา ช่วยให้นักเรียนเข้าใจมากขึ้น	4.63	0.90	เห็นด้วยมากที่สุด
5.4 ประมวลสาระในส่วนสรุปช่วยให้นักเรียนทบทวนเนื้อหา	4.84	0.77	เห็นด้วยมากที่สุด
5.5 มัลติมีเดียปฐมนิเทศช่วยให้เข้าใจขั้นตอนของการเรียนแบบ เผชิญประสบการณ์ได้อย่างถูกต้อง	4.81	0.86	เห็นด้วยมากที่สุด
5.6 มัลติมีเดียประกอบบทเรียนช่วยให้เข้าใจขั้นตอนการสร้าง ชิ้นงานมากขึ้น	4.97	0.31	เห็นด้วยมากที่สุด
5.7 แบบฝึกปฏิบัติช่วยให้ปฏิบัติภารกิจและงานได้ครบถ้วน	4.51	0.77	เห็นด้วยมากที่สุด
6. แบบทดสอบ			
6.1 แบบทดสอบก่อนเรียนช่วยประเมินความรู้ของนักเรียน	4.69	0.64	เห็นด้วยมากที่สุด
6.2 แบบทดสอบหลังเรียนช่วยประเมินให้นักเรียนทราบถึง ความก้าวหน้าในการเรียน	4.81	0.53	เห็นด้วยมากที่สุด
7. ประโยชน์			
7.1 นักเรียนชอบเรียนด้วยชุดการสอนแบบนี้	4.88	0.68	เห็นด้วยมากที่สุด
7.2 นักเรียนสามารถสร้างชิ้นงานได้	4.88	0.68	เห็นด้วยมากที่สุด
7.3 นักเรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ได้	4.87	0.73	เห็นด้วยมากที่สุด
7.4 นักเรียนมีประสบการณ์ตรงสามารถนำไปปฏิบัติได้จริง	4.93	0.43	เห็นด้วยมากที่สุด
เฉลี่ยรวม	4.77	0.88	เห็นด้วยมากที่สุด

จากตารางที่ 4.5 พบว่า ความคิดเห็นในภาพรวมของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบ
อิงประสบการณ์ มีความเห็นโดยเฉลี่ยในระดับเห็นด้วยมากที่สุด ($\bar{X} = 4.77$)

ในรายชื่อ นักเรียนมีความคิดเห็นต่อคุณภาพของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ในระดับเห็นด้วยมากที่สุดทั้ง 26 ข้อ มีค่าเฉลี่ยสูงสุดอยู่ 3 ข้อ ดังนี้ คือ (1) มัลติมีเดียประกอบบทเรียนช่วยให้เข้าใจขั้นตอนการสร้างชิ้นงานมากขึ้น ($\bar{X} = 4.97$) และนักเรียนมีประสบการณ์ตรงสามารถนำไปปฏิบัติได้จริง ($\bar{X} = 4.93$) (2) มุมเสนอผลงาน ทำให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในชิ้นงาน ($\bar{X} = 4.91$) และ (3) การเรียนกับเพื่อน (PDL) ได้แก้ปัญหาเฉพาะหน้าในการทำงาน ($\bar{X} = 4.90$)

ในส่วนที่เป็นข้อเสนอแนะของนักเรียนเกี่ยวกับชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง การสร้างข้อความและรูปภาพด้วย โปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ ไม่มีผู้ให้ข้อมูล

บทที่ 5

ต้นแบบชิ้นงาน

การพัฒนาชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่องการสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เขตพื้นที่การศึกษาสมุทรปราการเขต 2 ประกอบด้วยคู่มือการใช้ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ (สำหรับผู้สอน)

ภาคที่ 1 บทนำ ประกอบด้วย

- วัตถุประสงค์
- คำอธิบายรายวิชา
- การเตรียมตัวของครูและนักเรียน
- แผนผังอาคารเรียน
- แผนผังการจัดชั้นเรียน
- สิ่งที่ต้องเตรียมล่วงหน้า
- ตารางเปรียบเทียบหน่วยเนื้อหาและหน่วยประสบการณ์
- แบบเสนอหน่วยประสบการณ์

ภาคที่ 2 รายละเอียดประสบการณ์ ในแต่ละหน่วยประสบการณ์ ประกอบด้วย

- ปกหน่วยประสบการณ์
- แบบเสนอหน่วยประสบการณ์
- แบบเสนอภารกิจและงาน
- แผนการสอนแบบอิงประสบการณ์
- แผนเผชิญประสบการณ์
- แผนกำกับประสบการณ์
- เส้นทางการเรียน
- แผนผลิตสื่อ
- ชุดประสบการณ์ (มัลติมีเดียปฐมนิเทศ มัลติมีเดียประกอบการเผชิญ

ประสบการณ์ และตัวอย่างชิ้นงาน)

- แบบประเมินชิ้นงาน
- แบบประเมินพฤติกรรมการทำงาน

ภาคที่ 3 คู่มือเผชิญประสบการณ์ (สำหรับนักเรียน) ในแต่ละหน่วยประสบการณ์ ประกอบด้วย

- แบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์
- เฉลยแบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์
- แบบฝึกปฏิบัติ/พร้อมเฉลย
- เฉลยแบบฝึกปฏิบัติ
- แบบทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์
- เฉลยแบบทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์

ภาคที่ 1 บทนำ

	หน้า
ภาคที่ 1 บทนำ	
วัตถุประสงค์.....	92
คำอธิบายรายวิชา.....	92
การเตรียมตัวของครูและนักเรียน.....	93
บทบาทของครู / บทบาทของนักเรียน.....	96
แผนผังการจัดชั้นเรียน.....	97
สิ่งที่ต้องเตรียมล่วงหน้า.....	98
ตารางเปรียบเทียบหน่วยประสบการณ์และหน่วยประสบการณ์.....	99
แบบเสนอหน่วยประสบการณ์.....	101
ภาคที่ 2 คู่มือการใช้ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ (สำหรับครู)	103
หน่วยประสบการณ์ที่ 3.....	104
แบบเสนอประสบการณ์หลักและรอง.....	105
แบบเสนอภารกิจและงาน.....	106
แผนการสอนแบบอิงประสบการณ์.....	110
แผนเผชิญประสบการณ์หลักที่ 3.1.....	113
รายละเอียดแผนเผชิญประสบการณ์.....	114
แผนกำกับประสบการณ์.....	118
เส้นทางการเรียน ในการเผชิญประสบการณ์.....	120
แผนเผชิญประสบการณ์หลักที่ 3.2.....	121
รายละเอียดแผนเผชิญประสบการณ์.....	122
แผนกำกับประสบการณ์.....	126
เส้นทางการเรียน ในการเผชิญประสบการณ์.....	128
แผนผลิตมัลติมีเดียปฐมนิเทศ.....	129
แผนผลิตมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์.....	131
แผนผลิตประมวลสาระ.....	133
บทมัลติมีเดียปฐมนิเทศ.....	135
บทมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์.....	141
ประมวลสาระ.....	146
แบบประเมินชิ้นงาน.....	159
แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม.....	163

	หน้า
หน่วยประสบการณ์ที่ 8.....	165
แบบเสนอประสบการณ์หลักและรอง.....	166
แบบเสนอภารกิจและงาน.....	167
แผนการสอนแบบอิงประสบการณ์.....	170
แผนเผชิญประสบการณ์หลักที่ 8.1	173
รายละเอียดแผนเผชิญประสบการณ์.....	174
แผนกำกับประสบการณ์.....	176
เส้นทางการเรียนในการเผชิญประสบการณ์.....	178
แผนเผชิญประสบการณ์หลักที่ 8.2.....	179
รายละเอียดแผนเผชิญประสบการณ์.....	180
แผนกำกับประสบการณ์.....	183
เส้นทางการเรียนในการเผชิญประสบการณ์.....	185
แผนผลิตมัธยมศึกษาปทุมธานี.....	186
แผนผลิตมัธยมศึกษาประกอบการเผชิญประสบการณ์.....	188
แผนผลิตประมวลสาระ.....	190
บทมัธยมศึกษาปทุมธานี.....	192
บทมัธยมศึกษาประกอบการเผชิญประสบการณ์.....	198
ประมวลสาระ.....	205
แบบประเมินชิ้นงาน.....	215
แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม.....	217
หน่วยประสบการณ์ที่ 9.....	219
แบบเสนอประสบการณ์หลักและรอง.....	220
แบบเสนอภารกิจและงาน.....	221
แผนการสอนแบบอิงประสบการณ์.....	224
แผนเผชิญประสบการณ์หลักที่ 9.1.....	227
รายละเอียดแผนเผชิญประสบการณ์.....	228
แผนกำกับประสบการณ์.....	230
เส้นทางการเรียนในการเผชิญประสบการณ์.....	232
แผนเผชิญประสบการณ์หลักที่ 9.2.....	233
รายละเอียดแผนเผชิญประสบการณ์.....	234
แผนกำกับประสบการณ์.....	236
เส้นทางการเรียนในการเผชิญประสบการณ์.....	238

แผนผลิตมัลติมีเดียปฐมนิเทศ.....	239
แผนผลิตมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์.....	241
แผนผลิตประมวลสาระ.....	243
บทมัลติมีเดียปฐมนิเทศ.....	245
บทมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์.....	251
ประมวลสาระ.....	256
แบบประเมินชิ้นงาน.....	264
แบบประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม.....	266
ภาคที่ 3 คู่มือเผชิญประสบการณ์สำหรับนักเรียน.....	268
คู่มือเผชิญประสบการณ์หน่วยประสบการณ์ที่ 3	269
แบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์.....	270
เฉลยแบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์.....	275
แบบฝึกปฏิบัติ.....	276
เฉลยแบบฝึกปฏิบัติ.....	287
แบบฝึกหัด.....	295
เฉลยแบบฝึกหัด.....	297
แบบทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์.....	298
เฉลยแบบทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์.....	301
คู่มือเผชิญประสบการณ์หน่วยประสบการณ์ที่ 8.....	302
แบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์.....	303
เฉลยแบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์.....	3065
แบบฝึกปฏิบัติ.....	307
เฉลยแบบฝึกปฏิบัติ.....	313
แบบฝึกหัด.....	318
เฉลยแบบฝึกหัด.....	321
แบบทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์.....	322
เฉลยแบบทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์.....	326
คู่มือเผชิญประสบการณ์หน่วยประสบการณ์ที่ 9.....	327
แบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์.....	328
เฉลยแบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์.....	332
แบบฝึกปฏิบัติ.....	333
เฉลยแบบฝึกปฏิบัติ.....	338

	หน้า
แบบฝึกหัด.....	343
เฉลยแบบฝึกหัด.....	346
แบบทดสอบหลังการเรียนรู้.....	347
เฉลยแบบทดสอบหลังการเรียนรู้.....	351

วัตถุประสงค์

วิชาคอมพิวเตอร์ มุ่งพัฒนานักเรียนให้เป็นคนคิดเป็น ทำเป็น และแก้ปัญหาเป็น รวมถึงการมีความคิดอย่างสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานจากโปรแกรมสร้างงานนำเสนอ ตลอดจนการใช้อินเทอร์เน็ตในการสื่อสารได้ ซึ่งมีวัตถุประสงค์ที่สำคัญ ดังนี้

1. เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับพื้นฐานของโปรแกรมสร้างงานนำเสนอ
2. เพื่อให้นักเรียนมีทักษะในการสร้างงานนำเสนอในรูปแบบ e-Book โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้
3. เพื่อให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการทำงานและวิชาเรียน และมีคุณธรรม จริยธรรม ในการทำงาน
5. เพื่อให้นักเรียนนำความรู้และทักษะกระบวนการทำงานมาใช้ในการสร้างงานนำเสนอในรูปแบบ e-Book และพัฒนาคุณภาพของงานในขั้นสูงต่อไปได้

คำอธิบายรายละเอียดวิชา/หลักสูตร

หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนพรหมพิบูลทอง เขตพื้นที่การศึกษาสมุทรปราการ เขต 2 ได้กำหนดคำอธิบายรายวิชาคอมพิวเตอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (ช่วงชั้นที่ 2) ไว้ดังนี้

ศึกษาเกี่ยวกับความหมาย ความสามารถ หน้าที่ของ เครื่องมือต่าง ๆ ของโปรแกรมสร้างงานนำเสนอ การสร้างข้อความและการสร้างรูปภาพ การใส่เทมเพลต การใส่บทท่อน การบันทึกไฟล์ และการจัดทำแฟ้มเอกสาร

ปฏิบัติการใช้คอมพิวเตอร์ โปรแกรมสร้างงานนำเสนอ เพื่อสร้างงานนำเสนอในรูปแบบ e-Book ในการประยุกต์ใช้งานด้านต่าง ๆ

เพื่อให้มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการทำงานของโปรแกรมสร้างงานนำเสนอในรูปแบบ e-Book สามารถสร้าง e-Book และสามารถนำโปรแกรมมาประยุกต์ใช้ในการสร้างผลงานต่างๆ ได้

การเตรียมตัวของครู

การเตรียมตัวของครูประกอบด้วย การเตรียมตัวก่อนใช้ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ ขณะใช้ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ และหลังใช้ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์

1. ก่อนใช้ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์

1.1 ครูควรศึกษาคู่มือการใช้ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์โดยละเอียดประกอบด้วยแผนการสอนแบบอิงประสบการณ์ แผนเผชิญประสบการณ์ แผนกำกับประสบการณ์ แผนผลิตสื่อ และเส้นทางการเรียน

1.1.1 แผนการสอนแบบอิงประสบการณ์ คือ แผนเผชิญประสบการณ์หลักประกอบด้วยหน่วยประสบการณ์ ประสบการณ์หลัก ประสบการณ์รอง วัตถุประสงค์ บริบทและสถานการณ์ขั้นตอนการเผชิญประสบการณ์ สื่อและแหล่งประสบการณ์และการประเมิน

1.1.2 แผนเผชิญประสบการณ์ คือ แผนเผชิญประสบการณ์รองประกอบด้วยวัตถุประสงค์ ประสบการณ์และบริบท รายละเอียดของการเผชิญประสบการณ์ ครอบคลุมประสบการณ์รอง ภารกิจงาน ขั้นตอน วิธีการเนื้อหา บริบท สื่อ และแหล่งความรู้ สิ่งอำนวยความสะดวกและการประเมิน

1.1.3 แผนกำกับประสบการณ์ คือ การระบุขั้นตอนการสอนแบบอิงประสบการณ์ ด้วยการใช้ชุดประสบการณ์

1.1.4 แผนผลิตสื่อ คือ เป็นการระบุนายละเอียดของสื่อการสอนที่มีอยู่แล้ว หรือต้องผลิตใหม่ ประกอบด้วย ประเภทสื่อ ชื่อเรื่อง ความยาวของสื่อ วัตถุประสงค์ สรุปรูปเนื้อหา แหล่งที่มาของสื่อ ขั้นตอนการผลิต และทรัพยากรที่ใช้ผลิตสื่อการสอน

1.1.5 เส้นทางการเรียน คือ ลำดับขั้นการเรียนรู้ที่นักเรียนต้องผ่านการเผชิญประสบการณ์ต่างๆ

1.2 ครูจัดชั้นเรียน โดยดูจากแผนผังการจัดชั้นเรียน และจัดมุมต่างๆ ได้แก่ มุมวิชาการและมุมผลงาน

1.3 ครูควรศึกษาประมวลสาระ มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ และคู่มือเผชิญประสบการณ์ และจัดเตรียมให้เพียงพอกับจำนวนนักเรียน

1.4 ครูต้องเตรียมวัสดุซึ่งจัดเก็บไว้ในกล่องวัสดุและอุปกรณ์ ได้แก่ กระดาษเอ 4 แผ่นซีดี หมึกเครื่องพิมพ์ กาว กระดาษกาว กระดาษกาวสองหน้า เข็มหมุด กรรไกร คินสอ ปากกา และไม้บรรทัด เนื่องจากนักเรียนอาจไม่มีวัสดุอุปกรณ์ดังกล่าวหรือมีแต่ไม่เพียงพอตามต้องการ และเตรียมแบบประเมินสำหรับครูผู้สอน และผู้ช่วยครูผู้สอน

1.4.1 ครูต้องตรวจสอบเครื่องคอมพิวเตอร์ให้มีสภาพพร้อมใช้งาน ได้แก่ อุปกรณ์สำหรับอ่านแผ่นซีดีรอม ลำโพง ปลั๊กไฟสำหรับต่อพ่วง เครื่องพิมพ์หมึกสีและเครื่องคอมพิวเตอร์เป็นระบบปฏิบัติการวินโดวส์ XP ที่รองรับโปรแกรมเดสก์ทอปอเวอร์ไดร์ และต้องติดตั้งโปรแกรมแคตตาล็อกเพิ่มเติมในเครื่องคอมพิวเตอร์ของนักเรียนทุกเครื่อง

2. ขณะใช้ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์

2.1 ครูควรชี้แจงให้นักเรียนเข้าใจถึงวิธีการเรียนแบบอิงประสบการณ์

2.2 ครูควรดำเนินการตามขั้นตอนการสอนแบบอิงประสบการณ์มี 7 ขั้นตอนดังนี้

- 1) ประเมินก่อนเผชิญประสบการณ์ เป็นการทดสอบนักเรียนก่อนเผชิญประสบการณ์ โดยใช้แบบทดสอบด้านพุทธิพิสัยแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบจำนวน 4 ตัวเลือกแบบคู่ขนานจำนวน 10 ข้อ และแบบทดสอบด้านทักษะพิสัย จำนวน 1 ข้อ
- 2) ปฐมนิเทศการเผชิญประสบการณ์ เป็นการแนะนำประสบการณ์หลักและประสบการณ์รองที่นักเรียนต้องเผชิญ อธิบายวัตถุประสงค์ของประสบการณ์ เสนอบริบทและสถานการณ์ อธิบายขั้นตอนการเผชิญประสบการณ์ตามภารกิจและงานที่กำหนดให้ สื่อที่ใช้ในการเผชิญประสบการณ์และแนวทางการประเมิน
- 3) เผชิญประสบการณ์ เป็นการเผชิญประสบการณ์ตามขั้นตอนของภารกิจและงานตามแผนเผชิญประสบการณ์ ประกอบด้วยการเรียนรู้กับครู (TDL) การเรียนรู้กับเพื่อน(PDL) และการเรียนรู้ด้วยตนเอง (SDL)
 - การเรียนรู้กับครู (TDL) เป็นการเรียนที่ครูเป็นผู้กำกับการเรียน ได้แก่ให้คำแนะนำ สังเกตพฤติกรรมกลุ่ม วิชากลุ่มผลงาน สรุปผล สรุปความรู้ และตรวจแบบฝึกหัด
 - การเรียนรู้กับเพื่อน (PDL) เป็นการเรียนที่เพื่อนกำกับ ได้แก่ วางแผนขั้นตอนในการทำงาน ร่วมมือกันสร้างชิ้นงาน นำเสนอชิ้นงาน และประเมินชิ้นงาน
 - การเรียนรู้ด้วยตนเอง (SDL) เป็นการเรียนที่ให้นักเรียนเรียนรู้ตามความสามารถของตนเอง โดยคำนึงถึงความแตกต่างของแต่ละบุคคล ได้แก่ อ่านประมวลสาระ ชมตัวอย่างชิ้นงาน ชมมัลติมีเดีย ประกอบการเผชิญประสบการณ์ และทำแบบฝึกหัด
- 4) รายงานความก้าวหน้า โดยให้นักเรียนรายงานความก้าวหน้าในแต่ละภารกิจที่ได้เผชิญประสบการณ์ให้ครูทราบ
- 5) รายงานผลการเผชิญประสบการณ์ ให้นักเรียนนำเสนอผลงานจากการเผชิญประสบการณ์
- 6) สรุปผลการเผชิญประสบการณ์ ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปขั้นตอนการเผชิญประสบการณ์
- 7) ประเมินหลังเผชิญประสบการณ์ เป็นการทดสอบนักเรียนหลังเผชิญประสบการณ์ โดยใช้แบบทดสอบด้านพุทธิพิสัย แบบปรนัยชนิดเลือกตอบจำนวน 4 ตัวเลือกแบบคู่ขนานจำนวน 10 ข้อ และแบบทดสอบด้านทักษะพิสัย จำนวน 1 ข้อ

3. หลังใช้ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์

- 3.1 ครูควรตรวจสอบส่วนประกอบของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ เช่น ประมวลสาระ มัลติมีเดียปฐมนิเทศ มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ คู่มือเผชิญประสบการณ์ และตัวอย่างชิ้นงาน ให้อยู่ในสภาพเรียบร้อยแล้วเข้าที่ให้เรียบร้อย
- 3.2 ครูควรเก็บกระดาษคำตอบและคู่มือเผชิญประสบการณ์ แล้วนำมาตรวจสอบเพื่อทำการวิเคราะห์ข้อมูล

การเตรียมตัวของนักเรียน

การเตรียมตัวของนักเรียนในการเรียนแบบเผชิญประสบการณ์ มีดังนี้

1. นักเรียนต้องศึกษาคู่มือเผชิญประสบการณ์ การกิจและงานอย่างละเอียดก่อนเผชิญประสบการณ์
2. การเผชิญประสบการณ์ในแต่ละภารกิจและงานที่ให้ปฏิบัติงานเป็นกลุ่ม ต้องมีหัวหน้ากลุ่ม เพื่อดูแลให้กิจกรรมของกลุ่มดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย สมาชิกในกลุ่มต้องร่วมมือกันทำงาน ร่วมรับผิดชอบ มีการแสดงความคิดเห็น ช่วยกันแก้ปัญหาหากพบปัญหาในการเผชิญประสบการณ์ และยอมรับคำแนะนำจากเพื่อนสมาชิกในกลุ่ม ในชั้นเรียนและจากครูผู้สอนพร้อมทั้งปรับปรุงงานและพฤติกรรม ซึ่งขณะที่นักเรียนเผชิญประสบการณ์เป็นกลุ่มนี้ได้มีการประเมินพฤติกรรมการทำงานเป็นรายบุคคลด้วย
3. แบบทดสอบภาคทฤษฎีทั้งก่อนเผชิญประสบการณ์และหลังเผชิญประสบการณ์และแบบฝึกหัดในแบบฝึกปฏิบัติ ให้นักเรียนตั้งใจเพิ่มเติมความสามารถของตนเอง ไม่คุยหรือปรึกษารือกันขณะปฏิบัติภารกิจ/งานนี้
4. แบบทดสอบภาคปฏิบัติทั้งก่อนเผชิญประสบการณ์และหลังเผชิญประสบการณ์ให้นักเรียนปฏิบัติงานเป็นรายบุคคล

บทบาทของครูและบทบาทของนักเรียน

บทบาทของครู

บทบาทของครูในการสอนแบบเผชิญประสบการณ์มีดังนี้

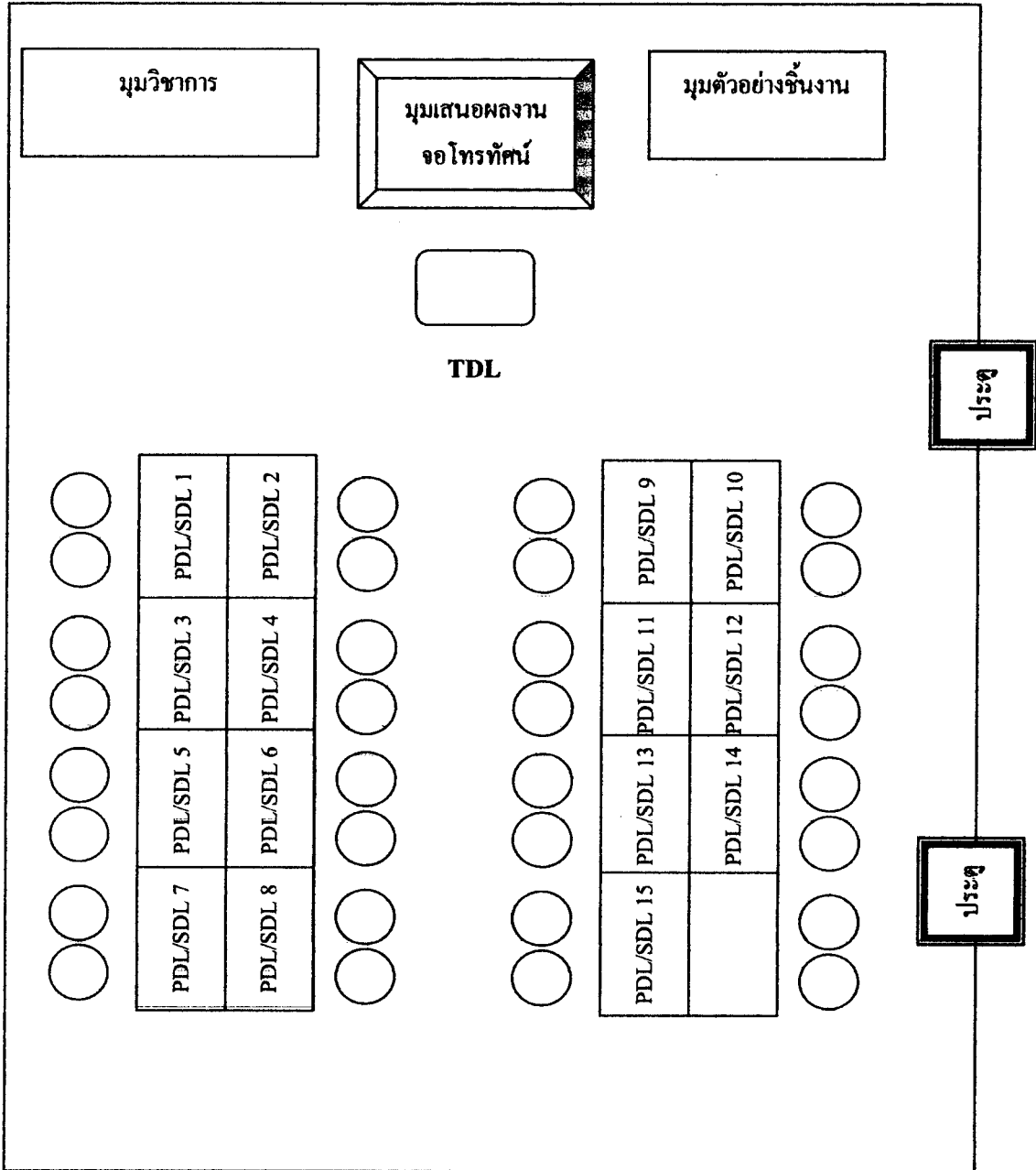
1. ครูต้องเป็นแหล่งความรู้ ในกรณีที่นักเรียนอ่านประมวลสาระไม่เข้าใจ
2. ครูต้องให้คำแนะนำปรึกษา เมื่อนักเรียนพบปัญหาหรืออุปสรรคในการเผชิญประสบการณ์
3. ครูต้องวิพากษ์งาน ประเมินผลงานนักเรียนและบันทึกพฤติกรรมในแบบประเมินพฤติกรรมกลุ่ม
4. ครูต้องกำกับให้นักเรียนรายงานความก้าวหน้า และรายงานผลการเผชิญประสบการณ์ตามภารกิจ และงานที่กำหนด

บทบาทของนักเรียน

บทบาทของนักเรียนในการเรียนแบบเผชิญประสบการณ์มีดังนี้

1. นักเรียนต้องศึกษาแผนเผชิญประสบการณ์ ภารกิจและงานอย่างละเอียดก่อนเผชิญประสบการณ์
2. การเผชิญประสบการณ์ในแต่ละภารกิจและงานกำหนดให้ปฏิบัติงานเป็นกลุ่ม โดยคัดเลือกหัวหน้ากลุ่ม เพื่อทำหน้าที่ดูแลให้การปฏิบัติภารกิจและงานของกลุ่มดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย สมาชิกในกลุ่มต้องร่วมมือกันทำงาน ร่วมกันรับผิดชอบ มีการแสดงความคิดเห็น ช่วยกันแก้ไขปัญหา ขอมรับคำแนะนำจากเพื่อสมาชิกในกลุ่มในชั้นเรียน พร้อมทั้งปรับปรุงแก้ไขงานและพฤติกรรม กรณีที่พบปัญหาในการเผชิญประสบการณ์ หากแก้ปัญหาไม่ได้ จึงขอคำแนะนำจากครู และต้องบันทึกข้อมูลลงในแบบฝึกปฏิบัติทุกภารกิจและงาน
3. นักเรียนต้องเตรียมวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการเผชิญประสบการณ์ ที่ใช้ในการปฏิบัติภารกิจและงานกลุ่มทุกครั้ง เช่น ดินสอ ปากกา ยางลบ และไม้บรรทัด ที่มุมวัสดุอุปกรณ์ หลังจากเสร็จสิ้นภารกิจและงานแล้วต้องนำมาเก็บที่เดิม
4. ในการทำแบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์และหลังเผชิญประสบการณ์ การปฏิบัติภารกิจและงานระหว่างเผชิญประสบการณ์และแบบฝึกหัด นักเรียนต้องตั้งใจทำอย่างเต็มความสามารถของตน ไม่คุยกันหรือปรึกษาหารือกันขณะปฏิบัติภารกิจและงาน และให้หัวหน้ากลุ่มรวบรวมกระดาษคำตอบส่งคืน

แผนผังการจัดชั้นเรียน (ห้องคอมพิวเตอร์)



- หมายเหตุ :
- TDL หมายถึง การเผชิญประสบการณ์แบบเรียนกับครู
 - PDL หมายถึง การเผชิญประสบการณ์แบบเรียนกับเพื่อน
 - SDL หมายถึง การเผชิญประสบการณ์แบบเรียนด้วยตนเอง
 - หมายถึง โต๊ะคอมพิวเตอร์ที่จัดไว้เป็นกลุ่ม
 - หมายถึง เก้าอี้นั่งปฏิบัติงานของนักเรียน

สิ่งที่ต้องเตรียมล่วงหน้า

ในการสอนแบบอิงประสบการณ์ ครูจะต้องจัดเตรียมสื่อ วัสดุและอุปกรณ์ให้เพียงพอกับจำนวนนักเรียนและกลุ่มของนักเรียน ไว้ล่วงหน้าทั้ง 3 หน่วยประสบการณ์ ดังนี้

หน่วยประสบการณ์ที่ 3 เรื่อง การใช้งานโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

ประสบการณ์หลักที่ 3.1 เรื่อง การวิเคราะห์คุณสมบัติโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์และการใช้คำสั่งโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ ต้องจัดเตรียมสื่อ วัสดุและอุปกรณ์ ดังนี้ ประมวลสาระ คู่มือเผชิญประสบการณ์ และกล่องเก็บวัสดุอุปกรณ์ ได้แก่ ดินสอ ไม้บรรทัด ขางลบ และกระดาษ เอ4

ประสบการณ์หลักที่ 3.2 เรื่อง การดำเนินการใช้ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ ต้องจัดเตรียมสื่อ วัสดุและอุปกรณ์ ดังนี้ คู่มือเผชิญประสบการณ์ มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ เครื่องคอมพิวเตอร์ ปลั๊กไฟ และกล่องเก็บวัสดุอุปกรณ์ ได้แก่ ดินสอ ไม้บรรทัด ขางลบ กระดาษ เอ4

หน่วยประสบการณ์ที่ 8 เรื่อง การฝึกการสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

ประสบการณ์หลักที่ 8.1 เรื่อง การสร้างข้อความด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ ต้องจัดเตรียมสื่อ วัสดุและอุปกรณ์ ดังนี้ ประมวลสาระ คู่มือเผชิญประสบการณ์ มัลติมีเดียปฐมนิเทศ มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ เครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องฉายภาพ จอภาพ ปลั๊กไฟ และกล่องเก็บวัสดุอุปกรณ์ ได้แก่ ดินสอ ไม้บรรทัด ไม้บรรทัด ขางลบ และกระดาษ เอ4

ประสบการณ์หลักที่ 8.2 เรื่อง การสร้างรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ ต้องจัดเตรียมสื่อ วัสดุและอุปกรณ์ ดังนี้ คู่มือเผชิญประสบการณ์ มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ เครื่องคอมพิวเตอร์และเครื่องพิมพ์ของครูผู้สอน ปลั๊กไฟและกล่องเก็บวัสดุอุปกรณ์ ได้แก่ ดินสอ ไม้บรรทัด ขางลบ และ กระดาษ เอ4 สำหรับออกแบบ

หน่วยประสบการณ์ที่ 9 เรื่อง การปฏิบัติการใช้งานเทมเพลตและบททอน การบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสารด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

ประสบการณ์หลักที่ 9.1 เรื่อง การใช้งาน เทมเพลต และการใช้งาน บททอน ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ ต้องจัดเตรียมสื่อ วัสดุและอุปกรณ์ ดังนี้ ประมวลสาระ คู่มือเผชิญประสบการณ์ มัลติมีเดียปฐมนิเทศ มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ ตัวอย่างชิ้นงาน เครื่องคอมพิวเตอร์เครื่องฉายภาพ จอภาพ ปลั๊กไฟ และกล่องเก็บวัสดุอุปกรณ์ ได้แก่ ดินสอ ไม้บรรทัด ขางลบ และกระดาษ เอ4

ประสบการณ์หลักที่ 9.2 เรื่อง การบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสารในโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ ต้องจัดเตรียมสื่อ วัสดุและอุปกรณ์ ดังนี้ คู่มือเผชิญประสบการณ์ มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ เครื่องคอมพิวเตอร์และเครื่องพิมพ์ของครูผู้สอน ปลั๊กไฟ และกล่องเก็บวัสดุอุปกรณ์ ได้แก่ ดินสอ ไม้บรรทัด ขางลบ กระดาษ เอ4 สำหรับออกแบบ และแผ่นซีดีรอม

ตารางเปรียบเทียบหน่วยเนื้อหาและหน่วยประสบการณ์
วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง การสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550

หน่วยเนื้อหา	หน่วยประสบการณ์
1. แนวคิดเกี่ยวกับ โปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์	1. การเขียนแผนผังส่วนประกอบของ โปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์
2. ความสามารถของโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์	2. การเขียนแผนผังความสามารถของ โปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์
3. ความรู้เบื้องต้นของโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์	3. การใช้งานใน โปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์
4. เครื่องมือการย้ายวัตถุใน โปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์	4. การฝึกปฏิบัติการย้ายวัตถุใน โปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์
5. การทำงานกับสีของวัตถุใน โปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์	5. การฝึกปฏิบัติการทำงานกับสีใน โปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์
6. การใส่พื้นหลังใน โปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์	6. การแทรกพื้นหลังแบบลายการ์ตูนใน โปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์
7. การกำหนดความเร็วการนำเสนอใน โปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์	7. การฝึกปฏิบัติการกำหนดความเร็วการนำเสนอใน โปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์
8. การสร้างข้อความ และรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์	8. การฝึกปฏิบัติการสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์
9. การใช้งานเทมเพลตและบททอน การบันทึกไฟล์ และจัดทำแพ็คเกจใน โปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์	9. การฝึกปฏิบัติการใช้งานเทมเพลต และ บททอน การบันทึกไฟล์และจัดทำแพ็คเกจด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์
10. การแทรกไฟล์เสียงใน โปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์	10. การแทรกไฟล์เสียงเรื่องการอ่านใน โปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์
11. การแทรกไฟล์มัลติมีเดียใน โปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์	11. การแทรกไฟล์มัลติมีเดียเรื่องการสร้างภาพใน โปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

หน่วยเนื้อหา	หน่วยประสบการณ์
12. การแพ็คเกจไฟล์แบบEXE ด้วยโปรแกรมเคสท์ทอป ออเชอร์	12. การแพ็คเกจนิทานเรื่องกระดาษจอมขนแบบ EXE ด้วยโปรแกรมเคสท์ทอป ออเชอร์
13. การแพ็คเกจไฟล์แบบ DNL ด้วยโปรแกรม เคสท์ทอปออเชอร์	13. การแพ็คเกจนิทานเรื่องช้างป่าจอมเกรแบบ DNL ด้วยโปรแกรมเคสท์ทอป ออเชอร์
14. การแพ็คเกจไฟล์แบบ SCL ด้วยโปรแกรม เคสท์ทอปออเชอร์	14. การแพ็คเกจนิทานเรื่องไก่โต้งจอมอวด แบบ SCL ด้วยโปรแกรมเคสท์ทอป ออเชอร์
15. การนำเสนองานบนเว็บไซต์ ด้วยโปรแกรม เคสท์ทอปออเชอร์	15. การนำเสนอนิทานเรื่องบ้านสีรุ้งบนเว็บไซต์ ด้วยโปรแกรมเคสท์ทอป ออเชอร์

แบบเสนอหน่วยประสบการณ์

วิชา คอมพิวเตอร์

เรื่อง การสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์

หน่วยประสบการณ์	ประสบการณ์หลัก	ประสบการณ์รอง
3. การใช้งานโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์	3.1 การวิเคราะห์คุณสมบัติโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์และการใช้คำสั่งโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์	3.1.1 การดำเนินการวิเคราะห์คุณสมบัติโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ 3.1.2 การใช้คำสั่งโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์
	3.2 การดำเนินการใช้ในโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์	3.2.1 การสร้างไฟล์ e-Book 3.2.2 การตั้งค่าต่างๆในโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์
8. การฝึกปฏิบัติการสร้างข้อความและรูปภาพคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์	8.1 การสร้างข้อความด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์	8.1.1 การออกแบบข้อความด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ 8.1.2 การดำเนินการสร้างข้อความด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์
	8.2 การสร้างรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์	8.2.1 การออกแบบรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ 8.2.2 การดำเนินการสร้างรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์

หน่วยประสบการณ์	ประสบการณ์หลัก	ประสบการณ์รอง
9. การฝึกปฏิบัติการใช้งานแทมเพลทและบททอน การบันทึกไฟล์ และการจัดทำแฟ้มเอกสารด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์	9.1 การใช้งาน แทมเพลทและบททอนด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์	9.1.1 การฝึกปฏิบัติการใช้งาน แทมเพลทด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ 9.1.2 การฝึกปฏิบัติการใช้งาน บททอนด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์
	9.2 การบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสารด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์	9.2.1 การฝึกปฏิบัติการบันทึกไฟล์ด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ 9.2.2 การฝึกปฏิบัติการจัดทำแฟ้มเอกสารด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

ภาคที่ 2

คู่มือการใช้ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ (สำหรับครู)

หน่วยประสบการณ์ที่ 3
การใช้งานโปรแกรมเคสก์ทอปออเธอร์

แบบเสนอหน่วยประสบการณ์
วิชา คอมพิวเตอร์
เรื่อง การสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์
หน่วยประสบการณ์ที่ 3 การใช้งานโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์





หน่วยประสบการณ์	ประสบการณ์หลัก	ประสบการณ์รอง
3. การใช้งาน โปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์	3.1 การวิเคราะห์คุณสมบัติโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์และการใช้คำสั่งโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์	3.1.1 การวิเคราะห์คุณสมบัติโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ 3.1.2 การใช้คำสั่งโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์
	3.2 การดำเนินการใช้ในโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์	3.2.1 การสร้างไฟล์ e-Book 3.2.2 การตั้งค่าต่างๆในโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์

แบบเสนอภารกิจและงาน

หน่วยประสมการณ์ที่ 3 การใช้งานโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์

ประสมการณ์หลักที่ 3.1 การวิเคราะห์คุณสมบัติโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์และการใช้คำสั่ง
โปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์



ประสมการณ์รอง	ภารกิจ	งาน
3.1.1 การวิเคราะห์คุณสมบัติโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์	1. ศึกษาความหมายและคุณสมบัติของโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์	1.1 อ่านประมวลสาระเรื่องความหมายและคุณสมบัติของโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์และ e-Book 1.2 บันทึกสาระสำคัญ
	2. ดำเนินการวิเคราะห์คุณสมบัติโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์และ e-Book	2.1 เขียนรายละเอียดคุณสมบัติของโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ 2.2 เขียนรายละเอียดคุณสมบัติของ e-Book 2.3 ตรวจสอบความถูกต้อง
	3. เสนอผลงานการวิเคราะห์คุณสมบัติของโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ และ e-Book	3.1 เสนอผลงานการวิเคราะห์ 3.2 วิพากษ์ 3.3 สรุป
3.1.2 การใช้คำสั่งโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์	1. ศึกษาเรื่อง การใช้คำสั่งการจัดการไฟล์ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์และ e-Book	1.1 อ่านประมวลสาระ เรื่อง การใช้คำสั่งการจัดการไฟล์ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์และ e-Book 1.2 บันทึกสาระสำคัญ
	2. ฝึกใช้คำสั่งการจัดการในหน้า e-Book ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์	2.1 ชมมัลติมีเดียเรื่อง การใช้คำสั่งการจัดการในหน้า e-Book โปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์

ประสบการณ์รอง	ภารกิจ	งาน
		<p>2.2 เปิดเครื่องคอมพิวเตอร์</p> <p>2.3 คลิกไปที่ไดรฟ์ D</p> <p>2.4 ดับเบิลคลิกที่ไฟล์ชื่อ จำนวน นับ.dml</p> <p>2.5 คลิกปุ่ม  - เปิดไปหน้า ถัดไป</p> <p>2.6 คลิกปุ่ม  เพิ่มหน้า E- Book</p> <p>2.7 คลิกปุ่ม  เปลี่ยนลำดับ หน้าไปไว้หน้าที่ 5</p> <p>2.8 คลิกปุ่ม  Package แพคเกจ ไฟล์</p> <p>2.9 คลิกเปิด e-Bookแต่ละหน้า</p> <p>2.10 เสนอผลงาน</p> <p>2.11 วิพากษ์</p> <p>2.12 สรุป</p>

แบบเสนอภารกิจและงาน

หน่วยประสพการณ์ที่ 3 การใช้งานโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเซอร์

ประสพการณ์หลักที่ 3.2 การดำเนินการใช้ในโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเซอร์

ประสพการณ์รอง	ภารกิจ	งาน
3.2.1 การสร้างไฟล์ e-Book ในโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเซอร์	1. ศึกษาการสร้างไฟล์ e-Book ในโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเซอร์	1.1 อ่านประมวลสาระ เรื่อง การสร้างไฟล์ e-Book 1.2 บันทึกสาระสำคัญ
	2. ฝึกปฏิบัติการเปิดโปรแกรมแบบที่ 1 แบบที่ 2	2.1 ชมมัลติมีเดีย เรื่อง การเปิดโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเซอร์ แบบที่ 1 แบบที่ 2 2.2 คับเบิลคลิก ไอคอน  2.3 คลิกซ้ายบน Start Menu 2.4 เลือกไปที่ Program 2.5 เลือกไปที่ Desktop Author 2.6 คลิกซ้ายที่ Desktop Author
	3. ฝึกปฏิบัติการสร้างไฟล์ e-Book ขึ้นมาใหม่แบบที่ 1 แบบที่ 2	3.1 ชมมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างไฟล์ e-Book ขึ้นมาใหม่แบบที่ 1 แบบที่ 2 3.2 เลือกไปที่เมนู File 3.3 คลิกซ้ายที่ New  3.4 คลิกซ้ายที่ปุ่ม New

ประเภทการร้อง	ภารกิจ	งาน
3.2.2 การตั้งค่าต่างๆ ในโปรแกรม เคสท์ทอปอเชอร์	1. ศึกษาการตั้งค่าต่างๆ ใน โปรแกรมเคสท์ทอปอเชอร์	1.1 อ่านประมวลสาระ เรื่อง การ ตั้งค่าต่างๆ ในโปรแกรม เคสท์ทอปอเชอร์ 1.2 บันทึกสาระสำคัญ
	2. ฝึกตั้งค่าต่างๆ ในโปรแกรม เคสท์ทอปอเชอร์	2.1 ชมวีดิทัศน์เรื่อง การตั้งค่า ต่างๆ ในโปรแกรมเคสท์ทอปอ เชอร์ 2.2 พิมพ์ 780 ในช่อง Width 2.3 พิมพ์ 580 ในช่อง Height 2.4 คลิก ✓ ช่อง Start with Background window 2.5 คลิกลูกศรลงเป็น Superfly ใน ช่อง Fly Speed 2.6 เลือกเลข 5 ในช่อง Book Backup Files 2.7 คลิก OK 2.8 เสนอผลงาน 2.9 วิพากษ์ 2.10 สรุป 2.11 ทำแบบฝึกหัด

แผนการสอนแบบอิงประสบการณ์

วิชาคอมพิวเตอร์

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยประสบการณ์ที่ 3 เรื่อง การใช้งานโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์

เวลา 3 ชั่วโมง

ประสบการณ์	ประสบการณ์รอง
3.1 การวิเคราะห์คุณสมบัติโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์และการใช้คำสั่งโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์	3.1.1 การดำเนินการวิเคราะห์คุณสมบัติโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ 3.1.2 การใช้คำสั่งโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์
3.2 การดำเนินการใช้ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์	3.2.1 การสร้างไฟล์ e-Book 3.2.2 การตั้งค่าต่างๆ ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์

วัตถุประสงค์

1. หลังจากเผชิญประสบการณ์เรื่อง “การวิเคราะห์ คุณสมบัติของโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ และการใช้คำสั่งโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์” แล้ว นักเรียนสามารถอธิบายความหมาย ระบุคุณสมบัติและใช้คำสั่งโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ได้ถูกต้อง

2. หลังจากเผชิญประสบการณ์เรื่อง “การดำเนินการใช้โปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์” แล้วนักเรียนสามารถสร้างไฟล์ e-Book และตั้งค่าต่างๆ ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ได้ถูกต้อง

บริบทและสถานการณ์

บริบท

การเผชิญประสบการณ์ที่ 3 เรื่อง การใช้งานโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ นักเรียนประกอบกิจกรรม 2 อย่างตามลำดับก่อนหลัง คือ (1) การวิเคราะห์คุณสมบัติโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ และการใช้คำสั่งโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ และ (2) การดำเนินการใช้ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ ใช้เวลาประกอบกิจกรรม 3 ชั่วโมง ในการศึกษาเรื่องการวิเคราะห์คุณสมบัติโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ และการใช้คำสั่งโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์และการดำเนินการใช้ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ ต้องเตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์ เครื่องพิมพ์ เครื่องฉายภาพ จอภาพวัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในการดำเนินกิจกรรมสถานที่เผชิญประสบการณ์ได้แก่ห้องคอมพิวเตอร์

สถานการณ์

นักเรียนในฐานะเจ้าหน้าที่คอมพิวเตอร์ ต้องจัดทำสื่อเพื่อใช้ประกอบการสอนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ดังนั้น จึงต้องวิเคราะห์คุณสมบัติของโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ ใช้คำสั่งโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ และดำเนินการใช้โปรแกรม โดยการดำเนินการวิเคราะห์คุณสมบัติ การใช้คำสั่ง การสร้างไฟล์ e-Book และตั้งค่าต่างๆ ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์

ขั้นตอนการเผชิญประสบการณ์

ขั้นที่ 1 ประเมินก่อนเผชิญประสบการณ์ โดยให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์ ในประสบการณ์ที่ 3.1 ประสบการณ์หลักที่ 3.2 เป็นแบบทดสอบภาคทฤษฎี จำนวน 10 ข้อ และแบบทดสอบภาคปฏิบัติจำนวน 1 ข้อ

ขั้นที่ 2 ปฐมนิเทศการเผชิญประสบการณ์

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

- วัตถุประสงค์ในการเรียนมีดังนี้ (1) นักเรียนสามารถอธิบายคุณสมบัติของโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์และ (2) นักเรียนสามารถดำเนินการใช้โปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ได้ถูกต้อง
- ประสบการณ์ที่นักเรียนต้องเผชิญ 2 ประสบการณ์ คือ (1) การวิเคราะห์คุณสมบัติโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ และการใช้คำสั่งโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ และ (2) การดำเนินการใช้ในโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์
- บริบท ในการเผชิญประสบการณ์คือ ห้องเรียน หน้าคอมพิวเตอร์ มุมวิชาการและมุมผลงาน เวลาที่ใช้ในการเผชิญประสบการณ์ 3 ชั่วโมง สิ่งที่นักเรียนต้องเตรียม คือ ดินสอ ไม้บรรทัด และยางลบ
- สถานการณ์ นักเรียนในฐานะเจ้าหน้าที่คอมพิวเตอร์ ต้องจัดทำสื่อเพื่อใช้ประกอบการสอนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ดังนั้น จึงต้องวิเคราะห์คุณสมบัติของโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ ใช้คำสั่งโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ และดำเนินการใช้โปรแกรม โดยการดำเนินการวิเคราะห์คุณสมบัติ การใช้คำสั่ง การสร้างไฟล์ e-Book และตั้งค่าต่างๆ ในโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์
- สื่อที่ใช้ ได้แก่ ประมวลสาระ มัลติมีเดียปฐมนิเทศ มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ คู่มือเผชิญประสบการณ์ และ (ชิ้นงาน)
- การประเมิน จากการทำแบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์และหลังเผชิญประสบการณ์ การปฏิบัติงานกลุ่ม ชิ้นงาน และการทำแบบฝึกหัด

ขั้นที่ 3 เผชิญประสบการณ์ เป็นขั้นที่เผชิญประสบการณ์ เพื่อแสวงหาความรู้ และความชำนาญในประสบการณ์นี้นักเรียนต้องเผชิญประสบการณ์ 2 ประสบการณ์ คือ

- (1) การวิเคราะห์คุณสมบัติโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์และ e-Book ครอบคลุมศึกษาเรื่องความหมายและคุณสมบัติของโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์และ e-Book ดำเนินการวิเคราะห์คุณสมบัติโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์และ e-Book และเสนอผลงานการวิเคราะห์คุณสมบัติของโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ และ (2) การใช้คำสั่งโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ ครอบคลุมการใช้คำสั่งการจัดการไฟล์ในโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ และศึกษาเรื่องฝึกใช้คำสั่งการจัดการในหน้า e-Book ในโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์

- ขั้นที่ 4 รายงานความก้าวหน้า เมื่อนักเรียนได้เผชิญประสบการณ์ ตามภารกิจและงาน ในระยะหนึ่งแล้ว นักเรียนต้องรายงานความก้าวหน้าการเตรียมการวิเคราะห์ คุณสมบัติของโปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรเตอร์ และ e-Bookและดำเนินการใช้โปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรเตอร์ ว่าได้เตรียมการวิเคราะห์ แล้ว พบปัญหาหรือไม่ อย่างไร และได้ทำการแก้ไขอย่างไร
- ขั้นที่ 5 รายงานผลการเผชิญประสบการณ์ เมื่อนักเรียนได้เผชิญประสบการณ์แล้วนักเรียนต้องรายงานผลการเตรียมการวิเคราะห์ คุณสมบัติของโปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรเตอร์ และ e-Bookและดำเนินการใช้โปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรเตอร์
- ขั้นที่ 6 สรุปผลการเผชิญประสบการณ์ สรุปขั้นตอนการเผชิญประสบการณ์ และดำเนินการชี้แนะเพิ่มเติม
- ขั้นที่ 7 ประเมินหลังเผชิญประสบการณ์ โดยให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์หลักที่ 3.1 และ ประสบการณ์หลักที่ 3.2 เป็นแบบทดสอบภาคทฤษฎี จำนวน 10 ข้อ และแบบทดสอบภาคปฏิบัติ จำนวน 1 ข้อ

ชื่อและแหล่งประสบการณ์

ชื่อเผชิญประสบการณ์	แหล่งประสบการณ์
1. ประมวลสาระ	1. ห้องเรียน
2. มัลติมีเดียปฐมนิเทศ	2. ห้องคอมพิวเตอร์
3. มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์	3. มุมตัวอย่างชิ้นงาน
4. คู่มือเผชิญประสบการณ์	4. มุมผลงาน

การประเมิน

1. จากแบบทดสอบก่อนและหลังเผชิญประสบการณ์
2. จากการปฏิบัติงานกลุ่ม ได้แก่ ความรับผิดชอบ ความร่วมกันในการทำงานของสมาชิกในกลุ่ม การแก้ปัญหา การแสดงความคิดเห็น และการยอมรับฟังความคิดเห็น คำแนะนำ ของสมาชิกในกลุ่ม
3. จากชิ้นงาน ได้แก่ การวิเคราะห์ คุณสมบัติของโปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรเตอร์ และ e-Book และดำเนินการใช้โปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรเตอร์
4. จากการทำแบบฝึกหัด

แผนเผชิญประสพการณ์

วิชาคอมพิวเตอร์

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยประสพการณ์ที่ 3 เรื่อง การใช้งานโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์

ประสพการณ์ที่ 3.1 เรื่อง การวิเคราะห์คุณสมบัติโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์และการใช้คำสั่งโปรแกรม
เคสท์ทอปอเธอร์

เวลา 1.30 ชั่วโมง

วัตถุประสงค์

1. หลังจากเผชิญประสพการณ์เรื่อง “การดำเนินการวิเคราะห์คุณสมบัติโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์” แล้ว นักเรียนสามารถดำเนินการวิเคราะห์คุณสมบัติโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์ได้ถูกต้อง
2. หลังจากเผชิญประสพการณ์เรื่อง “การใช้คำสั่งโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์” แล้ว นักเรียนสามารถใช้คำสั่งโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์ได้ถูกต้อง

ประสพการณ์และบริบท

ก. ประสพการณ์ที่คาดหวัง

นักเรียนผ่านขบวนการวิเคราะห์ คุณสมบัติของโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์ และ e-Book แล้วสามารถ ระบุนิยามและใช้คำสั่งโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์ได้

ข. บริบทและสถานการณ์

บริบท

นักเรียนเตรียมการวิเคราะห์คุณสมบัติของโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์ และ e-Book ที่ห้องเรียนและจัดหากระดาษ A4 ปากกา ดินสอ ไม้บรรทัด และยางลบ


สถานการณ์


นักเรียนในฐานะเป็นเจ้าของที่คอมพิวเตอร์ของโรงเรียน ได้รับมอบหมายจากผู้อำนวยการโรงเรียนให้วิเคราะห์คุณสมบัติของโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์ โดยรูปแบบการเผชิญประสพการณ์เป็นกลุ่ม กลุ่มละ 2 คน ซึ่งนักเรียนจะต้องปฏิบัติ 3 ขั้นตอน ดังนี้ คือ (1) อ่านประมวลสาระเรื่องความหมายและคุณสมบัติของโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์ (2) ดำเนินการวิเคราะห์คุณสมบัติโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์และ e-Book และ (3) เสนอผลงานการวิเคราะห์คุณสมบัติของโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์ และ e-Book

รายละเอียดของการเผชิญประสพการณ์ที่ 3.1 การวิเคราะห์คุณสมบัติโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเธอร์และการใช้คำสั่งโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเธอร์

ประสพการณ์	ภารกิจ	งาน	วิธีการ	เนื้อหา	บริบท	สื่อ/แหล่งความรู้	สิ่งอำนวยความสะดวก	การประเมิน
3.1.1 การวิเคราะห์คุณสมบัติโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเธอร์	1. ศึกษาเรื่อง ความหมายและคุณสมบัติของโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเธอร์	1.1 อ่านประมวลสาระเรื่อง ความหมายและคุณสมบัติของโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเธอร์ และ e-Book 1.2 บันทึกสาระสำคัญ	SDL	ความหมายและคุณสมบัติของโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเธอร์ และ e-Book	- ห้องเรียน - มุมวิชาการ	- ประมวลสาระเรื่อง ความหมายและคุณสมบัติของโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเธอร์ - คู่มือเผชิญประสพการณ์		จากการบันทึกสาระสำคัญ
	2. ดำเนินการวิเคราะห์คุณสมบัติโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเธอร์ และ e-Book	2.1 เขียนรายละเอียดคุณสมบัติของโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเธอร์ 2.2 เขียนรายละเอียดคุณสมบัติของ e-Book 2.3 ตรวจสอบความถูกต้อง	PDL	คุณสมบัติของโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเธอร์และ e-Book	- ห้องเรียน - มุมวิชาการ			จากพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

ประสมการณ์	ภารกิจ	งาน	วิธีการ	เนื้อหา	บริบท	สื่อแหล่งความรู้	สิ่งอำนวยความสะดวก	การประเมิน
	3. รายงานผลงาน การวิเคราะห์ คุณสมบัติของ โปรแกรม เคสศึกษาของ และ e-Book	3.1 เสนอผลงานการวิเคราะห์ 3.2 วิพากษ์ 3.3 สรุป	PDL PDL/TDL PDL/TDL	คุณสมบัติของ โปรแกรม เคสศึกษาของ	- ห้องเรียน - มุมวิชาการ			จากการ เสนอ ผลงาน

ประเภทการณ	ภารกิจ	งาน	วิธีการ	เนื้อหา	บริบท	ชื่อ/แหล่งความรู้	สิ่งอำนวยความสะดวก	การประเมิน
3.1.2 การใช้คำสั่งโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเธอร์	1. ศึกษาเรื่องการใช้คำสั่งจัดการไฟล์ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเธอร์และ e-Book	1.1 อ่านประมวลสาระเรื่องการใช้คำสั่งจัดการไฟล์ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเธอร์และ e-Book 1.2 บันทึกสาระสำคัญ	SDL SDL	การใช้คำสั่งจัดการไฟล์ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเธอร์และ e-Book	- ห้องคอมพิวเตอร์ - มุมวิชาการ	-ประมวลสาระเรื่อง การใช้คำสั่งจัดการไฟล์ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเธอร์และ e-Book - คู่มือเผชิญประสบการณ์		จากการบันทึกสาระสำคัญ
	2. ศึกษาเรื่องการใช้คำสั่งจัดการไฟล์ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเธอร์	2.1 ชมมัลติมีเดียเรื่อง การใช้คำสั่งจัดการไฟล์หน้า e-Book โปรแกรมเดสก์ทอปอเอเธอร์ 2.2 เปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ 2.3 คลิกไปที่ไคร์ฟ D 2.4 ดับเบิลคลิกที่ไฟล์ชื่อจำนวนนับ.dml  - เปิดไป 2.5 คลิกปุ่ม	PDL TDL / PDL TDL /PDL TDL /PDL	การใช้คำสั่งจัดการไฟล์ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเธอร์และ e-Book	- ห้องคอมพิวเตอร์	-มัลติมีเดียเรื่อง การใช้คำสั่งจัดการไฟล์หน้า e-Book โปรแกรมเดสก์ทอปอเอเธอร์ -ประมวลสาระเรื่องการใช้คำสั่งจัดการไฟล์ในหน้า e-Book โปรแกรมเดสก์ทอปอเอเธอร์	- เครื่องคอมพิวเตอร์ - ไทพ์ท์	จากชิ้นงาน
								จากพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

ประเภทการณ	การก	งาน	วิธีการ	เนื้อหา	บริบท	สื่อ/แหล่งความรู	สิ่งอำนวยความสะดวก	การประเมิน
		หน้าถัดไป	TDL / PDL					
		<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px; margin-right: 5px;">+</div> <div style="text-align: left; margin-left: 5px;">เพิ่ม</div> </div> 2.6 คลิปุ่ม หน้า e-Book	TDL / PDL					
		<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px; margin-right: 5px;">→</div> <div style="text-align: left; margin-left: 5px;">เปลี่ยน</div> </div> 2.7 คลิปุ่ม ลำดับหน้าไปไว้หน้าที 5	TDL / PDL					
		<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="margin-right: 5px;">  </div> <div style="text-align: left;"> Package 2.8 คลิปุ่ม แพ็คเกจ ไฟล์ </div> </div>	TDL / PDL					จาก พฤติกรรม การทำงาน กลุ่ม

แผนกำกับประสบการณ์

วิชาคอมพิวเตอร์

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยประสบการณ์ที่ 3 เรื่อง การใช้งานโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

ประสบการณ์หลักที่ 3.1 เรื่อง การวิเคราะห์คุณสมบัติโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

ผู้สอน นางสาวดาวประกาย นันทพรหม จำนวนผู้เรียน SDL 30 PDL 2 TDL 1

เวลา 1.30 ชั่วโมง

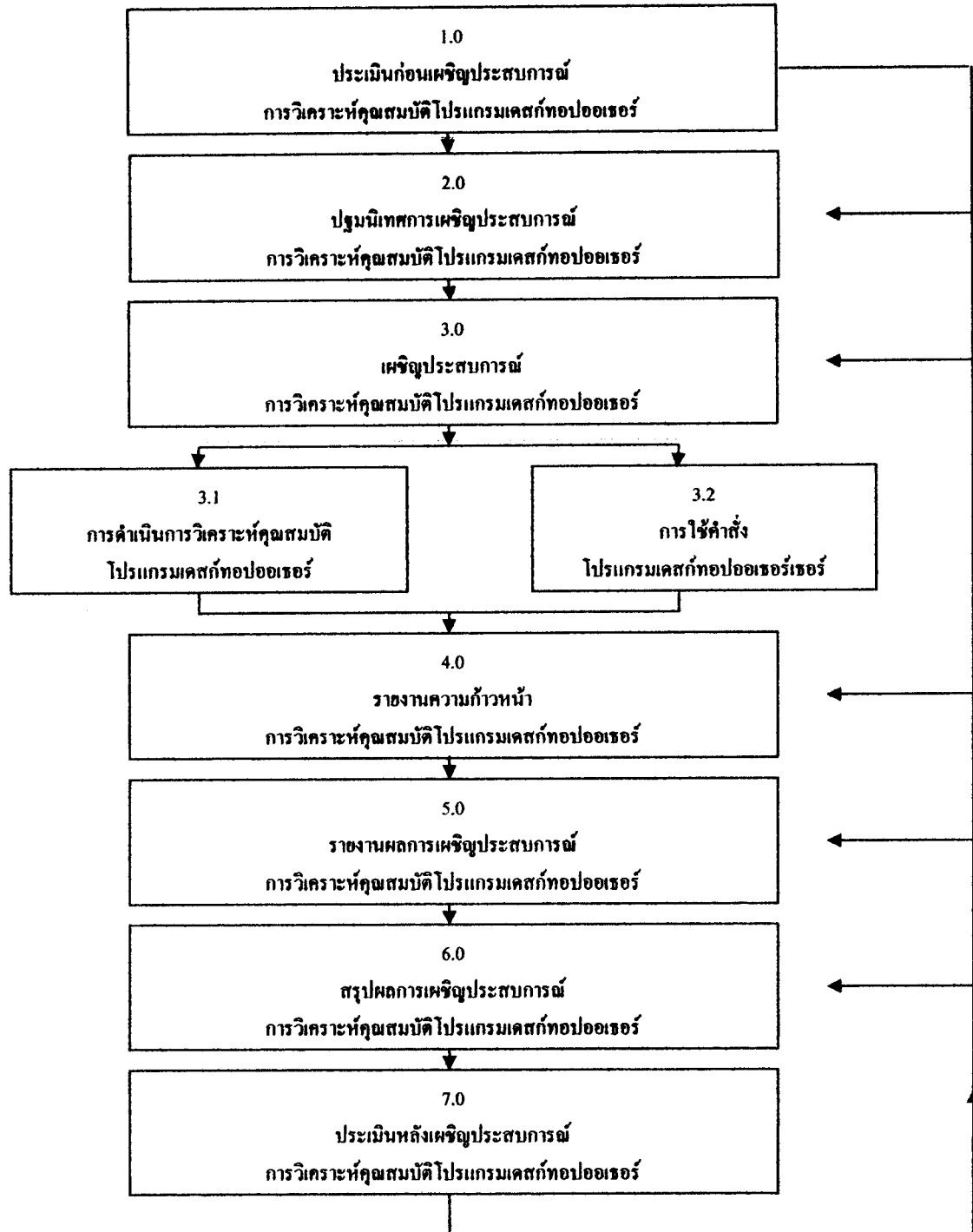
ลำดับที่	กิจกรรม/ภารกิจ	สื่อ	สถานที่	เวลา(นาที)
1.	ประเมินก่อนเผชิญประสบการณ์ 1.1 ทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์ 1) ตอนที่ 1 ภาคทฤษฎี 2) ตอนที่ 2 ภาคปฏิบัติ	แบบทดสอบ	- ห้องคอมพิวเตอร์	10
2.	ปฐมนิเทศ 2.1 วัตถุประสงค์ 2.2 ประสบการณ์ 2.3 บริบท/สถานการณ์ 2.4 อธิบายภารกิจและงาน 2.5 ชี้นำแหล่งความรู้/สื่อ 2.6 การประเมิน	มัลติมีเดีย ปฐมนิเทศ	-ห้องเรียน	10
3.	เผชิญประสบการณ์ 3.1 การดำเนินการวิเคราะห์คุณสมบัติโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ 3.2 การใช้คำสั่งโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์	- ประมวลสาระ - คู่มือเผชิญประสบการณ์	- ห้องเรียน - ห้องคอมพิวเตอร์ - มุมวิชาการ	50

แผนกำกับประสบการณ์ (ต่อ)

ลำดับที่	กิจกรรม/ภารกิจ	สื่อ	สถานที่	เวลา (นาที)
4.	รายงานความก้าวหน้า	-	- ห้องเรียน - ห้องคอมพิวเตอร์	5
5.	รายงานผลการเผชิญประสบการณ์	ผลจากการ ปฏิบัติงาน	- ห้องเรียน	5
6.	สรุปผลการเผชิญประสบการณ์	-	- ห้องเรียน	10
7.	ประเมินหลังเผชิญประสบการณ์ 7.1 ทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์ 1) ตอนที่ 1 ภาคทฤษฎี 2) ตอนที่ 2 ภาคปฏิบัติ	แบบทดสอบ	- ห้องเรียน - ห้องคอมพิวเตอร์	-

เส้นทางการเรียนในการเผชิญประสบการณ์

<p>วิชาคอมพิวเตอร์</p> <p>หน่วยประสบการณ์ที่ 3 เรื่อง การใช้งานโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์</p> <p>ประสบการณ์หลักที่ 3.1 เรื่อง การวิเคราะห์คุณสมบัติโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์</p> <p>หน่วยประสบการณ์รองที่ 3.1.1 – 3.1.2</p>	<p>ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6</p> <p>เวลา 1.30 ชั่วโมง</p>
--	---



แผนเผชิญประสพการณ์

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยประสพการณ์ที่ 3 เรื่อง การใช้งานโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

ประสพการณ์หลักที่ 3.2 เรื่อง การดำเนินการใช้ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

เวลา 1.30 ชั่วโมง

วัตถุประสงค์

1. หลังจากเผชิญประสพการณ์เรื่อง “การสร้างไฟล์ e-Book ด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์” แล้วนักเรียนสามารถสร้างไฟล์ e-Book ด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ได้ถูกต้อง
2. หลังจากเผชิญประสพการณ์เรื่อง “การตั้งค่าต่างๆ ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์” แล้วนักเรียนสามารถตั้งค่าต่างๆ ด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ได้ถูกต้อง

ประสพการณ์และบริบท

ก. ประสพการณ์ที่คาดหวัง

นักเรียนผ่านขบวนการดำเนินการใช้โปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ และ e-Book แล้วสามารถสร้างไฟล์ e-Book และตั้งค่าต่างๆ ด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ได้

ข. บริบทและสถานการณ์


บริบท


นักเรียนเตรียมการดำเนินการใช้โปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์และ e-Book ที่ห้องคอมพิวเตอร์ นักเรียนจัดเตรียมกระดาษ A4 ปากกา ดินสอ ไม้บรรทัด และยางลบ

สถานการณ์

นักเรียนในฐานะเป็นเจ้าของที่คอมพิวเตอร์ของโรงเรียน ได้รับมอบหมายจากผู้อำนวยการโรงเรียนให้นักเรียนสร้างไฟล์ E-Book ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์โดยรูปแบบการเผชิญประสพการณ์เป็นกลุ่ม กลุ่มละ 2 คน ซึ่งนักเรียนจะต้องปฏิบัติ 2 ขั้นตอน ดังนี้ คือ (1) อ่านประมวลสาระเรื่อง การสร้างไฟล์ e-Book ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ (2) ชมมัลติมีเดีย เรื่อง การเปิด โปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์แบบที่ 1 แบบที่ 2 (3) ฝึกปฏิบัติการเปิด โปรแกรม แบบที่ 1 แบบที่ 2 (4) ฝึกปฏิบัติการสร้างไฟล์ e-Book ขึ้นมาใหม่ แบบที่ 1 แบบที่ 2 และ (5) เสนอผลงาน

รายละเอียดของแผนปฏิบัติการประจำปี 3.2 การดำเนินการใช้ในโปรแกรมเดสก์ทอปออกเซอร์

ประสมการณ์	ภารกิจ	งาน	วิธีการ	เนื้อหา	บริบท	สื่อ/แหล่งความรู้	สิ่งอำนวยความสะดวก	การประเมิน
3.2.1 การสร้างไฟล์ e-Book ในโปรแกรมเดสก์ทอปออกเซอร์	1. ศึกษาเรื่อง การสร้างไฟล์ e-Book ในโปรแกรมเดสก์ทอปออกเซอร์	1.1 อ่านประมวลสาระ เรื่อง การสร้างไฟล์ e-Book 1.2 บันทึกสาระสำคัญ	SDL SDL	การสร้างไฟล์ e-Book ในโปรแกรมเดสก์ทอปออกเซอร์	- ห้องเรียน - มุมวิชาการ	- ประมวลสาระ การสร้างไฟล์ e-Book ในโปรแกรมเดสก์ทอปออกเซอร์ - คู่มือเหรียญ ประสิทธิภาพ		จากการบันทึกสาระสำคัญ
	2. ฝึกปฏิบัติการใช้โปรแกรมเปิดโปรแกรมแบบที่ 1 แบบที่ 2	2.1 ชมมัลติมีเดีย เรื่อง การเปิดโปรแกรมเดสก์ทอปออกเซอร์ แบบที่ 1 แบบที่ 2 2.2 ดับเบิลคลิกไอคอน 	PDL TDL/PDL	การสร้างไฟล์ e-Book ในโปรแกรมเดสก์ทอปออกเซอร์	- ห้องคอมพิวเตอร์	- มัลติมีเดียเรื่อง การเปิดโปรแกรมเดสก์ทอปออกเซอร์ แบบที่ 1 แบบที่ 2 - คู่มือเหรียญ ประสิทธิภาพ	- เครื่องคอมพิวเตอร์ - โทรศัพท์	

ประสบการณ์	ภารกิจ	งาน	วิธีการ	เนื้อหา	บริบท	ชื่อ/แหล่งความรู้	สิ่งอำนวยความสะดวก	การประเมิน
		2.3 คลิกซ้ายบน Start Menu 2.4 เลือกไปที่ Program 2.5 เลือกไปที่ Desktop Author 2.6 คลิกซ้ายที่ Desktop Author	TDL/PDL TDL/PDL TDL/PDL TDL/PDL					
	3. ฝึกปฏิบัติ การสร้างไฟล์ e-Book ขึ้นมาใหม่ แบบที่ 1 แบบที่ 2	3.1 ขม้มติเมเดีย เรื่อง การ สร้างไฟล์ e-Book ขึ้นมาใหม่ แบบที่ 1 แบบที่ 2 3.2 เลือกไปที่เมนู File 3.3 คลิกซ้ายที่ New  3.4 คลิกซ้ายที่ปุ่ม New	PDL TDL/PDL TDL/PDL TDL/PDL	การสร้างไฟล์ e-Book	- ห้อง คอมพิวเตอร์	- มัลติมีเดียเรื่อง การสร้างไฟล์ e-Book ขึ้นมาใหม่ แบบที่ 1 แบบที่ 2 - คู่มือเหรียญ ประสบการณ์		

ประสมการณ์	ภารกิจ	งาน	วิธีการ	เนื้อหา	บริบท	สื่อ/แหล่งความรู้	สิ่งอำนวยความสะดวก	การประเมิน
		2.6 เลือกละดับ 5 ในช่อง Book Backup Files	TDL/PDL					
		2.7 คลิก OK	TDL/PDL					
	3. รายงานผล	3.1 เสนอผลงาน 3.2 วิพากษ์ 3.3 สรุป 3.4 ทำแบบฝึกหัด	PDL PDL/TDL PDL/TDL SDL					- เสนอ ผลงาน - แบบฝึกหัด

แผนกำกับประสบการณ์

วิชาคอมพิวเตอร์

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยประสบการณ์ที่ 3 เรื่อง การใช้งานโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

ประสบการณ์หลักที่ 3.2 เรื่อง การดำเนินการใช้ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

ผู้สอน นางสาวดาวประกาย นันทพรหม จำนวนผู้เรียน SDL 30 PDL 2 TDL 1

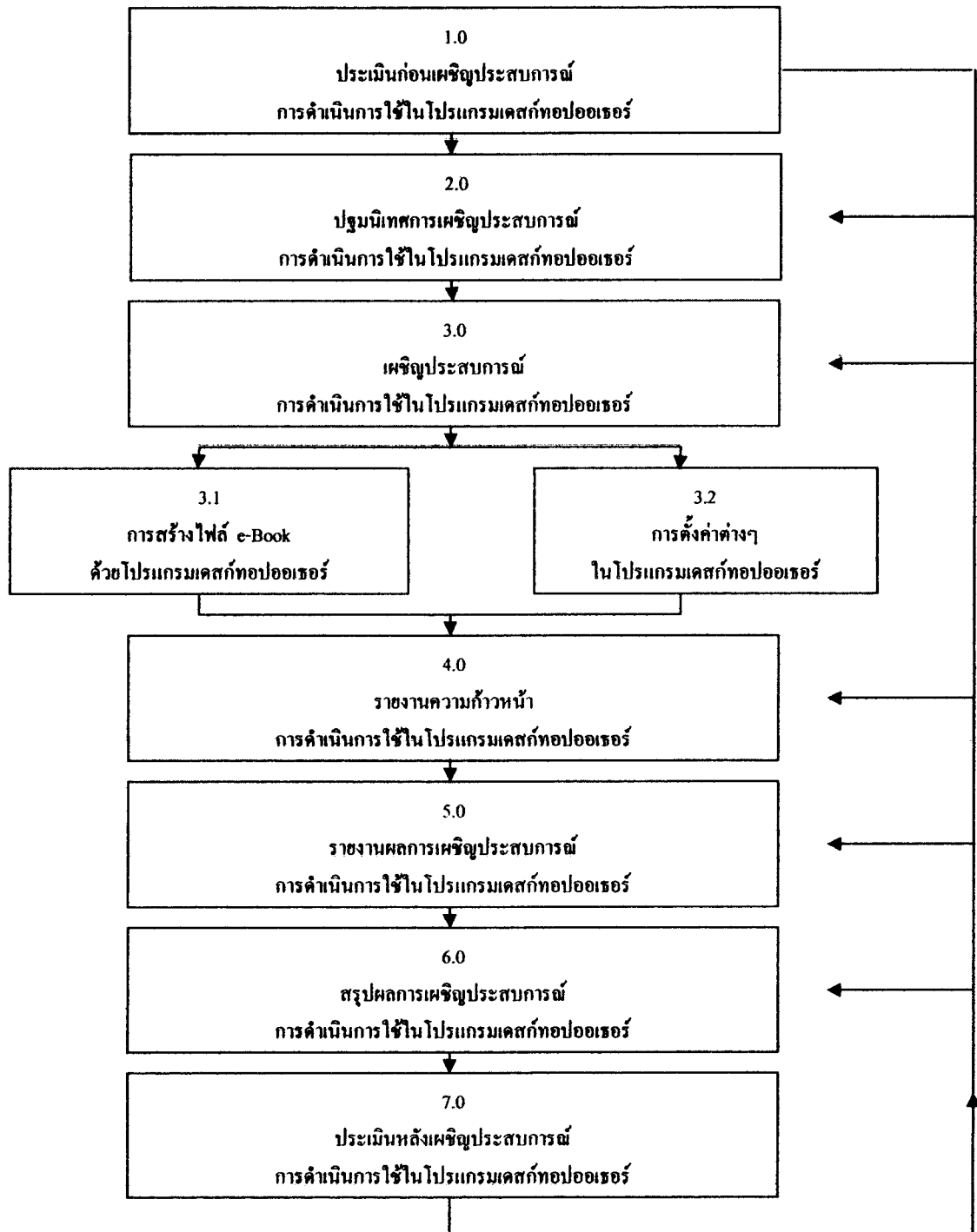
เวลา 1.30 ชั่วโมง

ลำดับที่	กิจกรรม/ภารกิจ	สื่อ	สถานที่	เวลา(นาที)
1.	ประเมินก่อนเผชิญประสบการณ์ 1.1 ทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์ 1) ตอนที่ 1 ภาคทฤษฎี 2) ตอนที่ 2 ภาคปฏิบัติ		- ห้องคอมพิวเตอร์	-
2.	ปฐมนิเทศ 2.1 วัตถุประสงค์ 2.2 ประสบการณ์ 2.3 บริบท/สถานการณ์ 2.4 อธิบายภารกิจและงาน 2.5 ชี้นำแหล่งความรู้/สื่อ 2.6 การประเมิน		- ห้องคอมพิวเตอร์	-
3.	เผชิญประสบการณ์ 3.1 การสร้างไฟล์ e-Book ใน โปรแกรม เดสก์ทอปอเธอร์ 3.2 การตั้งค่าต่างๆ ใน โปรแกรมเดสก์ทอป อเธอร์	- ประมวลสาระ - คู่มือเผชิญ ประสบการณ์	- ห้องคอมพิวเตอร์ - มุมวิชาการ	60

แผนกำกับประสบการณ์ (ต่อ)

ลำดับที่	กิจกรรม/ภารกิจ	สื่อ	สถานที่	เวลา (นาที)
4.	รายงานความก้าวหน้า	-	- ห้องเรียน - ห้องคอมพิวเตอร์	5
5.	รายงานผลการเผชิญประสบการณ์	ผลจากการ ปฏิบัติงาน	- ห้องเรียน	5
6.	สรุปผลการเผชิญประสบการณ์	-	- ห้องเรียน	10
7.	ประเมินหลังเผชิญประสบการณ์ 7.1 ทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์ 1) ตอนที่ 1 ภาคทฤษฎี 2) ตอนที่ 2 ภาคปฏิบัติ	แบบทดสอบ	- ห้องเรียน - ห้องคอมพิวเตอร์	10

เส้นทางการเรียนในการเผชิญประสบการณ์
วิชาคอมพิวเตอร์
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
หน่วยประสบการณ์ที่ 3 เรื่อง การใช้งานโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์
ประสบการณ์หลักที่ 3.2 เรื่อง การดำเนินการใช้ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์
หน่วยประสบการณ์รองที่ 3.2.1 – 3.2.2
เวลา 1.30 ชั่วโมง



แผนผลิตมัลติมีเดียปฐมนิเทศ
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> วิชาคอมพิวเตอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 </div> <div style="padding-top: 5px;"> หน่วยประสบการณ์ที่ 3 เรื่อง การใช้งานโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ </div>

ประเภทสื่อ : มัลติมีเดียปฐมนิเทศ มีอยู่แล้ว ต้องผลิตใหม่

เรื่อง ปฐมนิเทศประสบการณ์หลักที่ 3.1 และ 3.2

วัตถุประสงค์

หลังจากชมมัลติมีเดียปฐมนิเทศ เรื่อง “ปฐมนิเทศประสบการณ์หลักที่ 3.1 และ 3.2” แล้ว นักเรียนสามารถระบุวัตถุประสงค์ของประสบการณ์หลักที่ 3.1 และ 3.2 บริบท/สถานการณ์ ภารกิจและงาน สื่อที่ใช้ในการเผชิญประสบการณ์และการประเมินได้ถูกต้อง

สรุปเนื้อหา

<p>การเผชิญประสบการณ์ในหน่วยประสบการณ์ที่ 3 เรื่อง การใช้งานโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ แบ่งเป็น 2 ประสบการณ์หลักได้แก่ (1) ประสบการณ์หลักที่ 3.1 การวิเคราะห์คุณสมบัติโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์และการใช้คำสั่งโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักเรียนสามารถดำเนินการวิเคราะห์คุณสมบัติโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์และใช้คำสั่งโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ได้ถูกต้อง และ (2) ประสบการณ์หลักที่ 3.2 การดำเนินการใช้ใน โปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักเรียนสามารถสร้างไฟล์ e-Book ด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์และตั้งค่าต่างๆ ด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ได้ถูกต้อง บริบท ได้แก่ ห้องคอมพิวเตอร์ มุมวิชาการ และมุมเสนอผลงาน สถานการณ์ นักเรียนในฐานะเจ้าหน้าที่คอมพิวเตอร์ ต้องจัดทำสื่อเพื่อใช้ประกอบการสอนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ดังนั้น จึงต้อง ทำการวิเคราะห์ คุณสมบัติของโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ และ e-Bookและดำเนินการใช้โปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ และสร้างไฟล์ e-Book ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์โดยรูปแบบการเผชิญประสบการณ์เป็นกลุ่ม กลุ่มละ 2 คน ซึ่งนักเรียนจะต้องปฏิบัติ 2 ขั้นตอน ดังนี้ คือ (1) ศึกษาเรื่อง การสร้างไฟล์ e-Book ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ (2) ฝึกปฏิบัติการเปิดโปรแกรม แบบที่ 1 แบบที่ 2 และ (3) ฝึกปฏิบัติการสร้างไฟล์ e-Book ขึ้นมาใหม่ แบบที่ 1 แบบที่ 2 นักเรียนต้องเผชิญประสบการณ์ตามภารกิจและงานที่กำหนดให้ สื่อที่ใช้ ได้แก่ ประมวลสาระ มัลติมีเดียปฐมนิเทศ มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ คู่มือเผชิญประสบการณ์ และตัวอย่างชิ้นงาน e-Book เรื่อง คำราชาศัพท์ การประเมินจากแบบทดสอบก่อนและหลังเผชิญประสบการณ์ การปฏิบัติงานกลุ่ม ชิ้นงาน และจากการทำแบบฝึกหัด</p>
--

ขั้นตอนการผลิต

การผลิตมัลติมีเดียปฐมนิเทศ มีขั้นตอนการผลิต ครอบคลุม (1) ขั้นวางแผน (2) ขั้นเตรียมการ (3) ขั้นดำเนินการผลิต และ (4) ขั้นประเมิน

1. ขั้นวางแผน

1.1 กำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม เป็นการกำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม ครอบคลุม พฤติกรรม เกณฑ์ และเงื่อนไข

1.2 กำหนดหัวข้อการปฐมนิเทศที่จะนำเสนอในมัลติมีเดียปฐมนิเทศ

2. ขั้นเตรียมการ มีการเตรียมการดังนี้

2.1 เตรียมบุคลากร ได้แก่ ผู้แสดง ผู้บรรยาย และผู้บันทึกเสียง

2.2 เตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการผลิต ได้แก่ เครื่องคอมพิวเตอร์ ไมโครโฟน และกล้องถ่ายภาพ

ดิจิทัล

2.3 เตรียมโปรแกรมที่ใช้ในการผลิต ได้แก่ โปรแกรมโฟโต้ช้อปและโปรแกรมซาวด์ฟอจ

3. ขั้นดำเนินการผลิต

3.1 เขียนคำบรรยายพร้อมทั้งกำหนดภาพและข้อความ

3.2 ถ่ายภาพประกอบคำบรรยาย

3.3 สร้างข้อความ

3.4 บันทึกเสียง

3.5 ผสมเสียงและภาพ และใช้เทคนิคการนำเสนอ

3.6 ตรวจสอบตัวสะกดของข้อความและข้อความชัดเจนของภาพและเสียง

4. ขั้นประเมิน

ประเมินจากการตรวจสอบของผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีการศึกษา ในส่วนที่เกี่ยวกับ (1) ข้อความ ได้แก่ ความถูกต้องของหัวข้อสำคัญในมัลติมีเดียปฐมนิเทศ ความชัดเจนของตัวอักษร ขนาดของตัวอักษร การจัดลำดับของข้อความ และความเหมาะสมของสีตัวอักษรกับพื้น (2) ภาพ ได้แก่ ความสอดคล้องของภาพและเสียง ขนาดของภาพ และความชัดเจนของภาพ และ (3) เสียง ได้แก่ ความชัดเจนของเสียงและลีลาการบรรยายน่าสนใจ

แผนผลิตมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์	
วิชาคอมพิวเตอร์	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
หน่วยประสบการณ์ที่ 3 เรื่อง การใช้งานโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์	

ประเภทสื่อ : มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ มีอยู่แล้ว ต้องผลิตใหม่

เรื่อง มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์หลักที่ 3.1 และ 3.2

วัตถุประสงค์

หลังจากชมมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ เรื่อง “การใช้งานโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์” แล้ว นักเรียนสามารถใช้คำสั่งโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์และดำเนินการใช้ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ได้ถูกต้อง

สรุปเนื้อหา

<p>การใช้คำสั่งโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ มี 8 ขั้นตอน ดังนี้ (1) เปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ (2) คลิกไปที่ไดรฟ์ D (3) ดับเบิลคลิกที่ไฟล์ชื่อ จำนวนนับ.dml (4) คลิกปุ่ม เปิดไปหน้าถัดไป (5) คลิกปุ่มเพิ่มหน้า e-Book (6) คลิกปุ่มเปลี่ยนลำดับหน้าไปไว้หน้าที่ 5 และ (7) คลิกปุ่มแพ็คเกจไฟล์</p> <p>การสร้างไฟล์ e-Book ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ มี 2 แบบ คือ แบบที่ 1 (1) ดับเบิลคลิกไอคอนเปิดโปรแกรม (2) คลิกซ้ายบน Start Menu (3) เลือกไปที่ Program (4) เลือกไปที่ Desktop Author และ (5) คลิกซ้ายที่ Desktop Author ส่วน แบบที่ 2 (1) เลือกไปที่เมนู File และ (2) คลิกที่ New</p> <p>การตั้งค่าต่างๆ ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ มี 6 ขั้นตอน ดังนี้ (1) พิมพ์ 780 ในช่อง Width (2) พิมพ์ 580 ในช่อง Height (3) คลิก <input checked="" type="checkbox"/> ช่อง Start with Background window (4) คลิกถูกลงเป็น Superfly ในช่อง Fly Speed (5) เลือกเลข 5 ในช่อง Book Backup Files และ (6) คลิก OK</p>

ขั้นตอนการผลิต

การผลิตมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ มีขั้นตอนการผลิต ครอบคลุม (1) ขั้นวางแผน (2) ขั้นเตรียมการ (3) ขั้นดำเนินการผลิต และ (4) ขั้นประเมิน

1. ขั้นวางแผน

1.1 กำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม เป็นการกำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม ครอบคลุม พฤติกรรม เกณฑ์ และเงื่อนไข

1.2 กำหนดหัวข้อการประกอบการเผชิญประสบการณ์ที่จะนำเสนอในมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์

2. ขั้นเตรียมการ มีการเตรียมการดังนี้

2.1 เตรียมบุคลากร ได้แก่ ผู้บรรยาย และผู้บันทึกเสียง

2.2 เตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการผลิต ได้แก่ เครื่องคอมพิวเตอร์ ไมโครโฟน และกล้องถ่ายภาพ คิวจิตอล

2.3 เตรียมโปรแกรมที่ใช้ในการผลิต ได้แก่ โปรแกรมแคมตาเซียและโปรแกรมชาวด์ฟอง

3. ขั้นดำเนินการผลิต

3.1 เขียนคำบรรยายพร้อมทั้งกำหนดภาพและข้อความ

3.2 สร้างข้อความ

3.4 บันทึกเสียง

3.5 ผสมเสียงและภาพ และใช้เทคนิคการนำเสนอ

3.6 ตรวจสอบตัวสะกดของข้อความและข้อความชัดเจนของภาพและเสียง

4. ขั้นประเมิน

ประเมินจากการตรวจสอบของผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีการศึกษา ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับ (1) ข้อความ ได้แก่ ความถูกต้องของหัวข้อสำคัญในมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ ความชัดเจนของตัวอักษร ขนาดของตัวอักษร การจัดลำดับเนื้อหา และความเหมาะสมของสีตัวอักษรกับพื้น (2) ภาพ ได้แก่ ความสอดคล้องของภาพและเสียง ขนาดของภาพ และความชัดเจนของภาพ และ (3) เสียง ได้แก่ ความชัดเจนของเสียง และลีลาการบรรยายน่าสนใจ

แผนผลิตสื่อประมวลสาระ	
วิชาคอมพิวเตอร์	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
หน่วยประสบการณ์ที่ 3 เรื่อง การใช้งานโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์	เวลา 30 นาที

ประเภทสื่อ : ประมวลสาระ มีอยู่แล้ว ต้องผลิตใหม่

เรื่อง **ความรู้เบื้องต้นในการใช้โปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์**

วัตถุประสงค์

1. หลังจากศึกษาประมวลสาระเรื่อง “ความหมายและคุณสมบัติของโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์และ e-Book ” แล้ว ผู้เรียนสามารถอธิบายความหมาย ระบุคุณสมบัติ ของโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ได้ถูกต้อง
2. หลังจากศึกษาประมวลสาระเรื่อง “การใช้งานโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ ” แล้ว ผู้เรียนสามารถอธิบายความหมายของ e-Book ระบุคุณสมบัติ ของ e-Book ใน โปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ได้ถูกต้อง
3. หลังจากศึกษาประมวลสาระเรื่อง “คำสั่งของเครื่องมือต่างๆ ใน โปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์” แล้ว ผู้เรียนสามารถสร้างไฟล์ e-Book อธิบายการตั้งค่าต่างๆ และใช้คำสั่งการจัดการในหน้า e-Book ใน โปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ได้ถูกต้อง

สรุปเนื้อหาจากประมวลสาระ

โปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ เป็นโปรแกรมที่สามารถสร้าง e-Book อย่างง่ายได้ มีคุณสมบัติครอบคลุมความเร็วและง่ายในการใช้งาน What You See Is What You get ความสามารถในการพิมพ์ข้อความ การสร้างลิงค์ไปยังหน้าอื่นๆ การสร้างฟอร์มในการทำแบบทดสอบ การสร้าง e-Book ไปยัง Web server การแปลงแฟ้มเอกสารเป็นไฟล์ต่างๆ การป้องกันข้อมูลรายละเอียดต่างๆ และการสร้างอัลบั้มรูปภาพ และคุณสมบัติของ e-Book คือ ไฟล์งานนำเสนอที่ถูกสร้างขึ้นด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ มีคุณสมบัติครอบคลุม ไฟล์มีขนาดเล็ก มีลักษณะคล้ายกับหนังสือ อ่านได้ในทุกที่และทุกเวลา สัมผัสพิมพ์ได้ ส่งต่อได้ง่าย ใช้ได้ทั้งเครื่องคอมพิวเตอร์ PC และ Apple การใช้งานโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ ครอบคลุม การเริ่มต้นใช้โปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ การสร้างไฟล์ e-Book ขึ้นมาใหม่ และการตั้งค่าต่างๆ คำสั่งของเครื่องมือต่างๆ ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ ครอบคลุม คำสั่งการจัดการไฟล์ และคำสั่งการจัดการในหน้า e-Book

ขั้นตอนการผลิต

การผลิตประมวลสาระ มีขั้นตอนการผลิต ครอบคลุม (1) ขั้นวางแผน (2) ขั้นเตรียมการ (3) ขั้นดำเนินการผลิต และ (4) ขั้นประเมิน

1. ขั้นวางแผน

- 1.1 วิเคราะห์ผู้เรียน เป็นการศึกษาผู้เรียนในด้านอายุ ความรู้ และทักษะเกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์
- 1.2 กำหนดวัตถุประสงค์เป็นการกำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม ครอบคลุมพฤติกรรมเกณฑ์ และเงื่อนไข
- 1.3 วิเคราะห์และกำหนดเนื้อหาสาระ เป็นการรวบรวมเนื้อหาสาระจากเอกสารหนังสือและตำรา มาจำแนกเป็นหัวเรื่อง

2. ขั้นเตรียมการ

- 2.1 เตรียมบุคลากร ได้แก่ ผู้พิมพ์
- 2.2 เตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการผลิต
- 2.3 เตรียมโปรแกรมที่ใช้ในการผลิต

3. ขั้นดำเนินการผลิต

- 3.1 เขียนแผนผังแนวคิดในรูปแผนภูมิ ประกอบด้วย หน่วยและหัวเรื่อง
- 3.2 เขียนแผนการสอนประจำหน่วย ประกอบด้วย หัวเรื่อง แนวคิด และวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม
- 3.3 เขียนเนื้อหาสาระ ประกอบด้วย ความนำ อธิบายเนื้อหาสาระ และสรุปเนื้อหาสาระ
- 3.4 กำหนดภาพประกอบและคำอธิบายรายละเอียดของภาพประกอบ
- 3.5 ดำเนินการบันทึกภาพหน้าจอคอมพิวเตอร์แล้วนำไปตัดต่อภาพด้วยโปรแกรมโฟโต้ช้อพ และแทรกภาพประกอบในเนื้อหา
- 3.6 ตรวจสอบความถูกต้องของภาษาที่ใช้
- 3.7 จัดพิมพ์และเข้าเล่ม





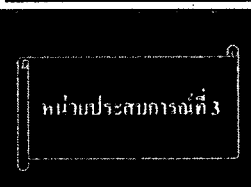
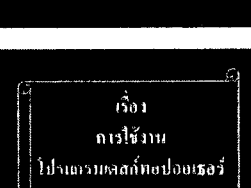
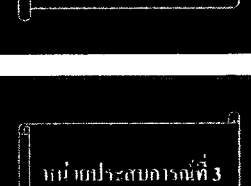
4. ขั้นประเมิน

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

ทรัพยากรที่ต้องใช้

- | | | |
|--------------------------------|--------|------------------------------------|
| 1. งบประมาณ | 1,000 | บาท |
| 2. บุคลากร | 1 | คน |
| 3. อุปกรณ์การผลิต (มีอยู่แล้ว) | ได้แก่ | เครื่องคอมพิวเตอร์ และเครื่องพิมพ์ |

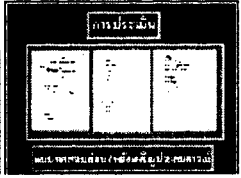




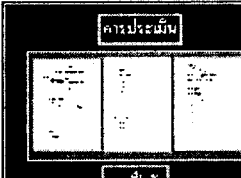
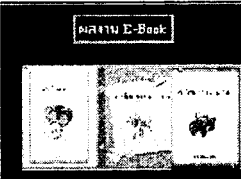
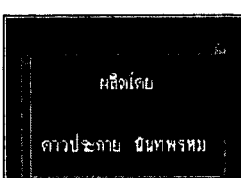
บทคัดย่อ
สำหรับการปฐมเทศ
หน่วยประสบการณ์ที่ 3 การใช้งานโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

ที่	ภาพ	เสียง
1		FI ดนตรีประจำรายการ
2		
3		
4		
5		
6		FO ดนตรีประจำรายการ
7		ก่อนที่นักเรียนจะเข้าสู่การเผชิญประสบการณ์ในหน่วยประสบการณ์ที่ 3 มีคำแนะนำในการเผชิญประสบการณ์ ดังนี้

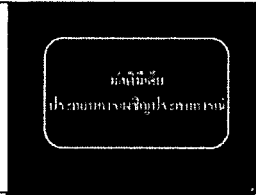
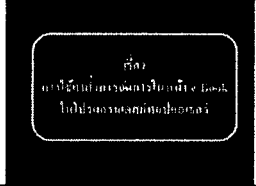

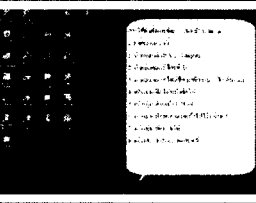
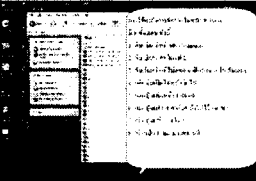
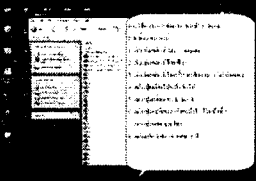
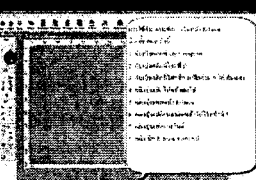
ที่	ภาพ	เสียง
8		<p>ประสบการณ์ที่นักเรียนต้องเผชิญ มี 2 ประสบการณ์หลัก คือ ประสบการณ์หลักที่ 3.1 การวิเคราะห์คุณสมบัติโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์</p>
9		<p>และการใช้คำสั่งโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์</p>
10		<p>และประสบการณ์หลักที่ 3.2 การดำเนินการใช้ในโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์</p>
11		<p>จากประสบการณ์หลักที่ 3.1</p>
12		<p>แบ่งเป็นประสบการณ์รอง 2 ประสบการณ์ ได้แก่</p>
13		<p>ประสบการณ์รองที่ 3.1.1 การวิเคราะห์คุณสมบัติโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์</p>
14		<p>และประสบการณ์รองที่ 3.1.2 การใช้คำสั่งโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์</p>
15		<p>ประสบการณ์หลักที่ 3.2</p>


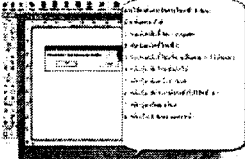
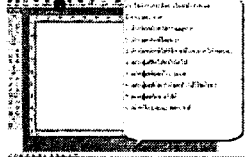

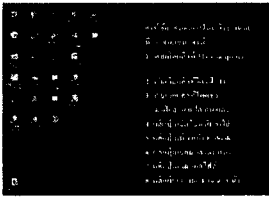
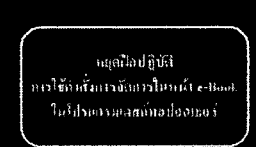

ที่	ภาพ	เสียง
16		แบ่งเป็นประสบการณ์รอง 2 ประสบการณ์ ได้แก่
17		ประสบการณ์รอง 3.2.1 การสร้างไฟล์ E-Book ในโปรแกรม เคสท์ทอปอเธอร์
18		และ ประสบการณ์รองที่ 3.2.2 การตั้งค่าต่างๆ ใน โปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์
19		วัตถุประสงค์ของ การเผชิญประสบการณ์ ที่ 3.1 มีดังนี้
20		1. นักเรียนสามารถระบุคุณสมบัติของโปรแกรม เคสท์ทอปอเธอร์และ e-Book ได้ถูกต้อง
21		2. นักเรียนสามารถอธิบายคำสั่งของเครื่องมือต่างๆ ในโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์ ได้ถูกต้อง
22		และวัตถุประสงค์ของการเผชิญ ประสบการณ์ ที่ 3.2 มีดังนี้
23		1. นักเรียนสามารถอธิบายการสร้างไฟล์ E-Book ขึ้นมาใหม่ ในโปรแกรมเคสท์ทอป อเธอร์ได้ถูกต้อง

ที่	ภาพ	เสียง
32		ศึกษาเรื่อง ความหมายและคุณสมบัติของโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์
33		หลังจากศึกษาประมวลสาระแล้วให้นักเรียนดำเนินการวิเคราะห์คุณสมบัติของ โปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ และ e-Book
34		หลังจากนั้นให้นักเรียนเสนอผลงานการวิเคราะห์คุณสมบัติของ โปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์และ e-Book
35		สื่อที่ใช้ได้แก่ประมวลสาระ
36		มัลติมีเดียปฐมนิเทศ
37		มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์
38		คู่มือเผชิญประสบการณ์
39		และตัวอย่างผลงาน
40		การประเมิน

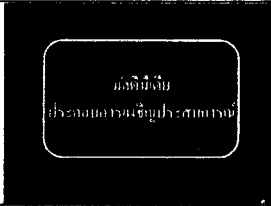
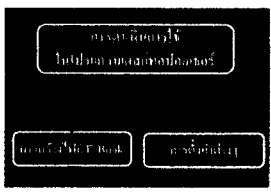
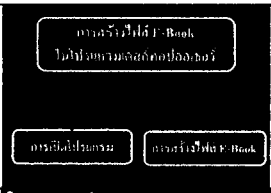

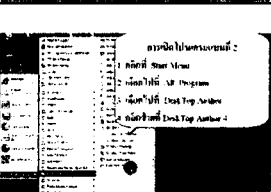
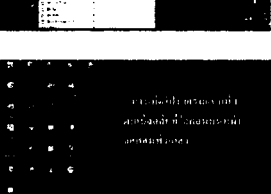
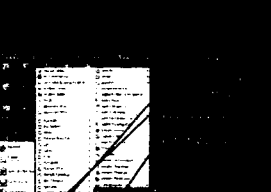
ที่	ภาพ	เสียง
41		<p>จะประเมินจากแบบทดสอบก่อนและ หลังเผชิญประสบการณ์ เป็นแบบทดสอบภาคทฤษฎี จำนวน 10 ข้อ และแบบทดสอบภาคปฏิบัติ จำนวน 1 ข้อ</p>
42		<p>จากการปฏิบัติงานกลุ่ม ได้แก่ ความร่วมมือในการทำงาน</p>
43		<p>ความรับผิดชอบ การแสดงความคิดเห็น การแก้ปัญหา</p>
44		<p>และการยอมรับคำแนะนำ และปรับปรุง</p>
45		<p>ประเมินจากชิ้นงานได้แก่ ผลงาน E-Book เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ</p>
46		<p>และจากการทำแบบฝึกหัด จำนวน 10 ข้อ</p>
47		<p>ต่อไปนี้ขอให้ให้นักเรียนเข้าสู่ การเผชิญประสบการณ์ได้แล้วค่ะ</p>
48		<p>FI คนตรีประจำรายการ ↕ FO คนตรีประจำรายการ</p>

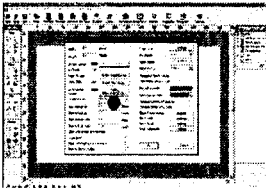
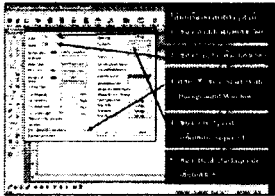


บทคัดยามีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์
หน่วยประสบการณ์ที่ 3 การใช้งานโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์
ประสบการณ์หลักที่ 3.1 การวิเคราะห์คุณสมบัติโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์
และการใช้คำสั่งโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์
เรื่อง การใช้คำสั่งจัดการในหน้า e-Book ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์

ที่	ภาพ	เสียง
1		FI คนตรีประจำรายการ
2		FO
3		<u>บรรยาย</u> การใช้คำสั่งจัดการในหน้า e-Book ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ มีขั้นตอน ดังนี้
4		การใช้คำสั่งจัดการในหน้า E-Book มี 8 ขั้นตอน ดังนี้ 1. ดับเบิลคลิกที่ My Computer
5		2. ดับเบิลคลิกที่ไดรฟ์ D
6		3. ดับเบิลคลิกที่ไฟล์ชื่อ มาฝึกอ่าน ก ไก่ กันเถอะ
7		4. คลิกปุ่มเปิดไปหน้าถัดไป

ที่	ภาพ	เสียง
8		5. คลิกปุ่มเพิ่มหน้า E-Book
9		6. คลิกปุ่มเปลี่ยนลำดับหน้า ไปไว้หน้าที่ 5
10		7. คลิกปุ่มแพ็คเกจไฟล์ และ
11		8. คลิกเปิด E-Book แต่ละหน้า
12		<p>ทบทวน การใช้คำสั่งการจัดการ ในหน้า E-Book มี 8 ขั้นตอน ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ดับเบิลคลิกที่ My Computer 2. ดับเบิลคลิกที่ ไดรฟ์ D 3. ดับเบิลคลิกที่ ไฟล์ชื่อ มาฝึกอ่าน ก ไก่ กันเถอะ 4. คลิกปุ่มเปิด ไปหน้าถัดไป 5. คลิกปุ่มเพิ่มหน้า E-Book 6. คลิกปุ่มเปลี่ยนลำดับหน้า ไปไว้หน้าที่ 5 7. คลิกปุ่มแพ็คเกจไฟล์ 8. คลิกเปิด E-Book แต่ละหน้า
13		หุคฝึกปฏิบัติการ ใช้คำสั่งจัดการ ในหน้า E-Book
14		<p>FI คนตรีประจำราชการ FO</p>

บทคัดย้อมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์
หน่วยประสบการณ์ที่ 3 การใช้งานโปรแกรมเดสก์ทอปออเชอร์
ประสบการณ์หลักที่ 3.2 การดำเนินการใช้ในโปรแกรมเดสก์ทอปออเชอร์
เรื่อง การดำเนินการใช้ในโปรแกรมเดสก์ทอปออเชอร์

ที่	ภาพ	เสียง
1		FI ดนตรีประจำรายการ FO
2		บรรยาย การดำเนินการใช้ในโปรแกรมเดสก์ทอปออเชอร์ ครอบคลุม การสร้างไฟล์ e-Book และ การตั้งค่า ต่างๆ
3		การสร้างไฟล์ e-Book ครอบคลุม การเปิดโปรแกรม และ การสร้างไฟล์ e-Book
4		การเปิดโปรแกรมทำได้ 2 วิธี วิธีที่ 1 ดับเบิลคลิกที่ไอคอนบนหน้าจอ
5		วิธีที่ 2 1. คลิกที่ Start Menu 2. คลิกที่ All Program 3. คลิกเลือก Desktop Author 4. คลิกซ้ายที่ Desktop Author
6		ทบทวนการเปิดโปรแกรมแบบที่ 1 ดับเบิลคลิกที่ไอคอนบนหน้าจอ
7		ทบทวนการเปิดโปรแกรมแบบที่ 2 1. คลิกที่ Start Menu 2. คลิกที่ All Program

ที่	ภาพ	เสียง
16		<p>ให้นักเรียนตั้งค่าต่างๆ ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ช่อง Width พิมพ์เลข 780 2. ช่อง Height พิมพ์เลข 580 3. คลิก ช่อง Start With Background Window 4. ช่อง Fly Speed คลิกเลือก Super Fly 5. ช่อง Book Backup File เลือกเลข 5 และ 6. คลิก OK
17		<p>ทบทวน การตั้งค่าต่างๆ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ช่อง Width พิมพ์เลข 780 2. ช่อง Height พิมพ์เลข 580 3. คลิก ช่อง Start With Background Window 4. ช่อง Fly Speed คลิกเลือก Super Fly 5. ช่อง Book Backup File เลือกเลข 5 และ 6. คลิก OK
18		<p>หยุดฝึกปฏิบัติ การตั้งค่าต่างๆ ใน โปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์</p>
19		<p>FI ดนตรีประจำรายการ FO</p>

ประมวลสาระ

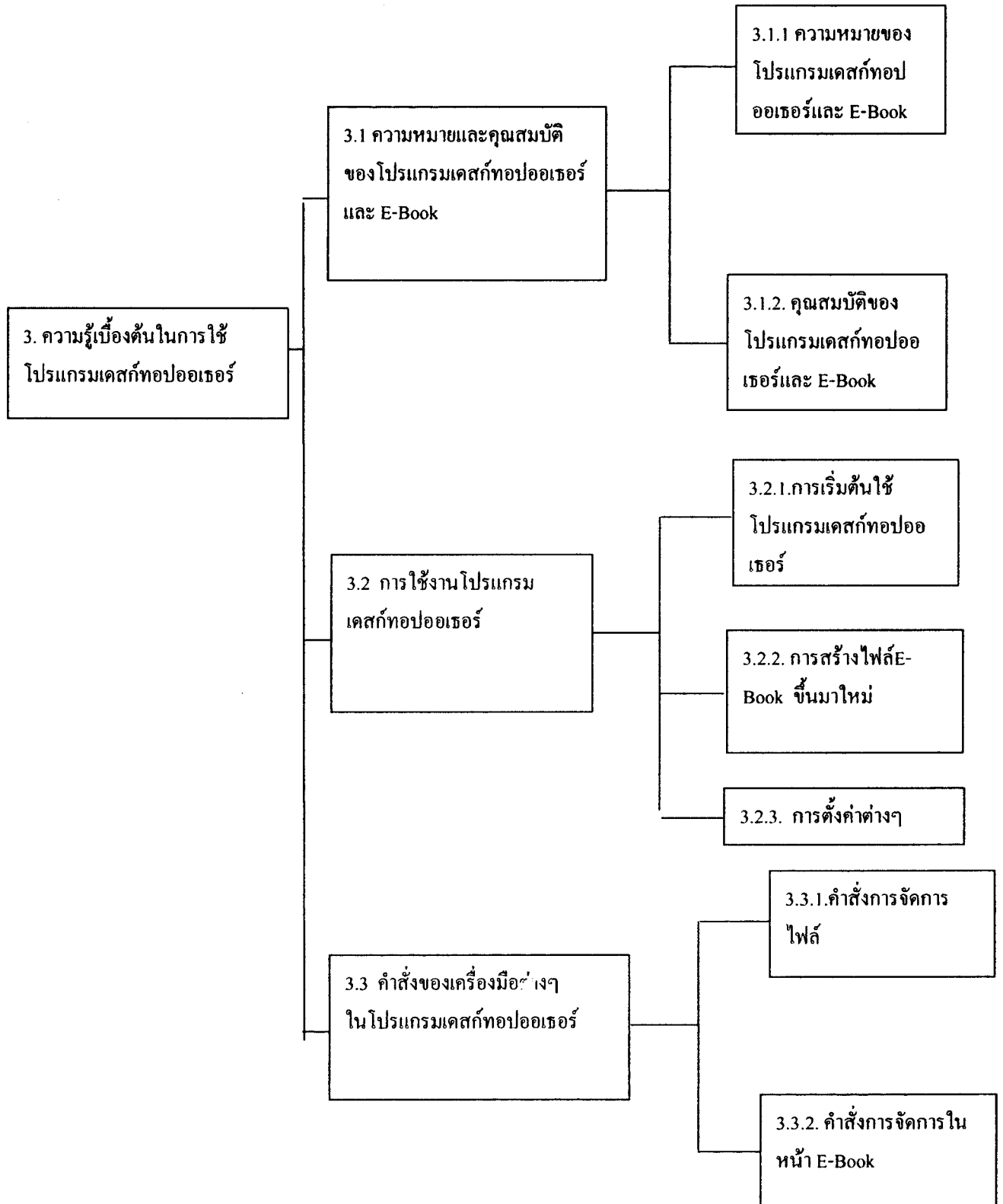
หน่วยที่ 3

ความรู้เบื้องต้นในการใช้โปรแกรม desktop photo



ผู้เขียน ดาวประกาย นันทพรหม

แผนผังแนวคิดหน่วยที่ 3



หน่วยที่ 3 ความรู้เบื้องต้นในการใช้โปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์

โปรดอ่านหัวเรื่อง แนวคิด และวัตถุประสงค์ แล้วจึงศึกษารายละเอียดของเนื้อหาในหัวเรื่อง
ที่ 1.1.1-1.1.2-1.1.3

หัวเรื่องที่

- 1.1.1 ความหมายและคุณสมบัติของโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์และ E-Book
- 1.1.2 การใช้งานโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์
- 1.1.3 คำสั่งของเครื่องมือต่างๆ ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์

แนวคิด

1. ความหมายและคุณสมบัติของโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์และ E-Book โปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ เป็นโปรแกรมที่สามารถสร้าง E-Book อย่างง่ายได้ มีคุณสมบัติครอบคลุมความเร็วและง่ายในการใช้งาน What You See Is What You get ความสามารถในการพิมพ์ข้อความ การสร้างลิงค์ไปยังหน้าอื่นๆ การสร้างฟอร์มในการทำแบบทดสอบ การสร้าง E-Book ไปยัง Web server การแปลงแฟ้มเอกสารเป็นไฟล์ต่างๆ การป้องกันข้อมูลรายละเอียดต่างๆ และการสร้างอัลบั้มรูปภาพ และ ความหมายและคุณสมบัติของ E-Book คือ ไฟล์งานนำเสนอที่ถูกสร้างขึ้นด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ มีคุณสมบัติครอบคลุม ไฟล์มีขนาดเล็ก มีลักษณะคล้ายกับหนังสือ อ่านได้ในทุกที่และทุกเวลา สั่งพิมพ์ได้ ส่งต่อได้ง่าย ใช้ได้ทั้งเครื่องคอมพิวเตอร์ PC และ Apple

2. การใช้งานโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ ครอบคลุม การเริ่มต้นใช้โปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ การสร้างไฟล์ E-Book ขึ้นมาใหม่ และ การตั้งค่าต่างๆ

3. คำสั่งของเครื่องมือต่างๆ ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ ครอบคลุม คำสั่งการจัดการไฟล์ และ คำสั่งการจัดการในหน้า E-Book

วัตถุประสงค์

1. หลังจากศึกษาเรื่อง “ความหมายและคุณสมบัติของโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์และ E-Book ” แล้ว ผู้เรียนสามารถอธิบายความหมายของโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ได้ถูกต้อง
2. หลังจากศึกษาเรื่อง “ความหมายและคุณสมบัติของโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์และ E-Book ” แล้ว ผู้เรียนสามารถระบุคุณสมบัติของโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ได้ถูกต้อง

3. หลังจากศึกษาเรื่อง “ความหมายและคุณสมบัติของโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์และ E-Book ” แล้ว ผู้เรียนสามารถอธิบายความหมายของ E-Book ในโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ได้ถูกต้อง
4. หลังจากศึกษาเรื่อง “ความหมายและคุณสมบัติของโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์และ E-Book ” แล้ว ผู้เรียนสามารถระบุคุณสมบัติของ E-Book ในโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ได้ถูกต้อง
5. หลังจากศึกษาเรื่อง “ความหมายและคุณสมบัติของโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์และ E-Book ” แล้ว ผู้เรียนสามารถอธิบายการเริ่มต้นใช้โปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ได้ถูกต้อง
6. หลังจากศึกษาเรื่อง “ความหมายและคุณสมบัติของโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์และ E-Book ” แล้ว ผู้เรียนสามารถอธิบายการสร้างไฟล์ E-Book ขึ้นมาใหม่ ในโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ได้ถูกต้อง
7. หลังจากศึกษาเรื่อง “ความหมายและคุณสมบัติของโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์และ E-Book ” แล้ว ผู้เรียนสามารถอธิบายการตั้งค่าต่างๆ ในโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ได้ถูกต้อง
8. หลังจากศึกษาเรื่อง “ความหมายและคุณสมบัติของโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์และ E-Book ” แล้ว ผู้เรียนสามารถอธิบายคำสั่งของเครื่องมือต่างๆ ในโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ได้ถูกต้อง
9. หลังจากศึกษาเรื่อง “ความหมายและคุณสมบัติของโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์และ E-Book ” แล้ว ผู้เรียนสามารถอธิบายคำสั่งการจัดการ ในหน้า E-Book ในโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ได้ถูกต้อง
10. หลังจากศึกษาเรื่อง “ความหมายและคุณสมบัติของโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์และ E-Book ” แล้ว ผู้เรียนสามารถใช้คำสั่งการจัดการ ในหน้า E-Book ในโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ได้ถูกต้อง

หน่วยที่ 3

ความรู้เบื้องต้นในการใช้โปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

เรื่องที่ 1.1.1 ความหมายและคุณสมบัติของโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์และ E-Book

เดสก์ทอปอเธอร์เป็นโปรแกรมที่มีความสามารถในการสร้าง E-Book อย่างง่ายได้ โดย E-Book นั้นๆ สามารถใส่ข้อมูล อย่างเช่น ตัวเลขหน้าที่เป็นรูปภาพ ข้อความและลิงค์ต่างๆ รวมทั้งขนาดของ E-Book ที่ได้นั้นมีขนาดเล็กซึ่งง่ายต่อการดาวน์โหลดจากเว็บไซต์

1. ความหมายและคุณสมบัติของโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

1.1 ความหมายของโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ หมายถึง โปรแกรมที่มีความสามารถสร้าง E-Book อย่างง่ายได้ โดย E-Book นั้นๆ สามารถใส่ข้อมูลตัวเลข รูปภาพ ข้อความต่างๆ ได้

1.2 คุณสมบัติของโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ ครอบคลุม ความเร็วและง่ายในการใช้งาน What You See Is What You get ความสามารถในการพิมพ์ข้อความ การสร้างลิงค์ไปยังหน้าอื่นๆ การสร้างฟอร์มในการทำแบบทดสอบ การสร้าง E-Book ไปยัง Web server การแปลงแฟ้มเอกสารเป็นไฟล์ต่างๆ การป้องกันข้อมูล รายละเอียดต่างๆ และ การสร้างอัลบั้มรูปภาพ

1.) ความเร็วและง่ายในการใช้งาน ส่วนการติดต่อกับผู้ใช้ของโปรแกรมได้ออกแบบมาเพื่อใช้งานได้ง่าย และสะดวกโดยที่ผู้ใช้ที่เพิ่งหัดใช้สามารถใช้โปรแกรมได้อย่างง่ายดาย

2.) What You See Is What You Get สามารถทำการแก้ไของค์ประกอบของหน้าแต่ละหน้าได้

3.) ความสามารถในการพิมพ์ข้อความ สามารถพิมพ์ลงไปในพื้นที่ของ E-Book ได้เลย โดยใช้คุณสมบัติของ Editable Text

4.) การสร้างลิงค์ไปยังหน้าอื่นๆ ทั้งภายใน E-Book เดียวกัน หรือเว็บไซต์อื่น และไฟล์อื่นๆ

5.) การสร้างฟอร์มในการทำแบบทดสอบ ในส่วนของ EAZY FORM EDITOR ของโปรแกรมอย่างเช่น การตั้งคำถามต่างๆ การทดสอบ การสำรวจ และอื่นๆ

6.) การสร้าง E-Book จากการใช้ต้นแบบและปุ่มต่างๆ ซึ่งมีมาให้พร้อมกับโปรแกรม

7.) การจัดทำ E-Book ไปยังเว็บไซต์ และสามารถเปิดใช้ได้โดยไม่ต้องมีโปรแกรม Web Browser

8.) การอัปโหลด E-Book ไปยัง Web Server โดยใช้โปรแกรม Built-in FTP ในการอัปโหลด

9.) การแปลงแฟ้มเอกสารเป็นไฟล์ต่างๆ ได้คือ EXE, DNL, DRM และ SCR

10.) การป้องกันข้อมูลรายละเอียดต่างๆ โดยการใช้ Password และความสามารถในการส่งพิมพ์อีเมลล์และบันทึกฟังก์ชัน และ

11.) การสร้างเป็นอัลบั้มรูปภาพ โดยใช้ฟิลด์ของข้อความและรูปภาพ

2. ความหมายและคุณสมบัติของ E-Book

E-Book คือ ไฟล์งานนำเสนอที่ถูกสร้างขึ้นด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรเตอร์ มีคุณสมบัติครอบคลุมไฟล์มีขนาดเล็ก มีลักษณะคล้ายกับหนังสือ อ่านได้ในทุกที่และทุกเวลา สั่งพิมพ์ได้ ส่งต่อได้ง่าย ใช้ได้ทั้งเครื่องคอมพิวเตอร์ PC และ Apple

2.1 ความหมายของ E-Book หมายถึง ไฟล์งานนำเสนอที่ถูกสร้างขึ้นด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรเตอร์ และสามารถใส่ข้อมูล อย่างเช่น ตัวเลขหน้าที่เป็นรูปภาพ ข้อความและลิงค์ต่างๆ รวมทั้งขนาดของ E-Book ที่ได้นั้นมีขนาดเล็กซึ่งง่ายต่อการดาวน์โหลดจากเว็บไซต์

2.2 คุณสมบัติของ E-Book ครอบคลุม ไฟล์มีขนาดเล็ก มีลักษณะคล้ายกับหนังสือ อ่านได้ในทุกที่และทุกเวลา สั่งพิมพ์ได้ ส่งต่อได้ง่าย ใช้ได้ทั้งเครื่องคอมพิวเตอร์ PC และ Apple

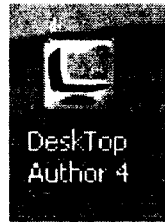
1. ไฟล์มีขนาดเล็ก ช่วยให้ง่ายในการดาวน์โหลด และส่งข้อมูล
2. มีลักษณะคล้ายกับหนังสือซึ่งเป็นรูปแบบที่อ่านแล้วเข้าใจได้ง่าย
3. ผู้ใช้สามารถอ่านได้ในทุกที่และทุกเวลา
4. สามารถสั่งพิมพ์หน้าแต่ละหน้า หรือทั้งหมดของหนังสือได้
5. ผู้ใช้สามารถส่งต่อได้ง่ายโดยอีเมล
6. สามารถใช้ได้ทั้งเครื่องคอมพิวเตอร์ PC และ Apple

โดยสรุป ความหมายและคุณสมบัติของโปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรเตอร์และ E-Book โปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรเตอร์ เป็นโปรแกรมที่สามารถสร้าง E-Book อย่างง่ายได้ มีคุณสมบัติครอบคลุมความเร็วและง่ายในการใช้งาน What You See Is What You get ความสามารถในการพิมพ์ข้อความ การสร้างลิงค์ไปยังหน้าอื่นๆ การสร้างฟอร์มในการทำแบบทดสอบ การสร้าง E-Book ไปยัง Web server การแปลงแพ็คเกจเป็นไฟล์ต่างๆ การป้องกันข้อมูลรายละเอียดต่างๆ และการสร้างอัลบั้มรูปภาพ และ ความหมายและคุณสมบัติของ E-Book เป็น ไฟล์งานนำเสนอที่ถูกสร้างขึ้นด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรเตอร์ มีคุณสมบัติครอบคลุม ไฟล์มีขนาดเล็ก มีลักษณะคล้ายกับหนังสือ อ่านได้ในทุกที่และทุกเวลา สั่งพิมพ์ได้ ส่งต่อได้ง่าย ใช้ได้ทั้งเครื่องคอมพิวเตอร์ PC และ Apple

เรื่องที่ 1.1.2 การใช้งานโปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรเตอร์

การใช้งานโปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรเตอร์ ครอบคลุม การเริ่มต้นใช้โปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรเตอร์ การสร้างไฟล์ E-Book ขึ้นมาใหม่ และ การตั้งค่าต่างๆ

1. การเริ่มต้นใช้โปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ มี 2 วิธี คือ



1.1 โดยการเลือกดับเบิลคลิกไอคอน บน หน้าจอ และ

1.2 คลิกเลือกไปที่

- 1) คลิกบน Start Menu
- 2) เลือกไปที่ Program
- 3) เลือกไปที่ Desktop Author
- 4) คลิกเลือก Desktop Author

2. การสร้างไฟล์E-Book ขึ้นมาใหม่ โดยมีวิธีการเลือก 2 วิธี คือ

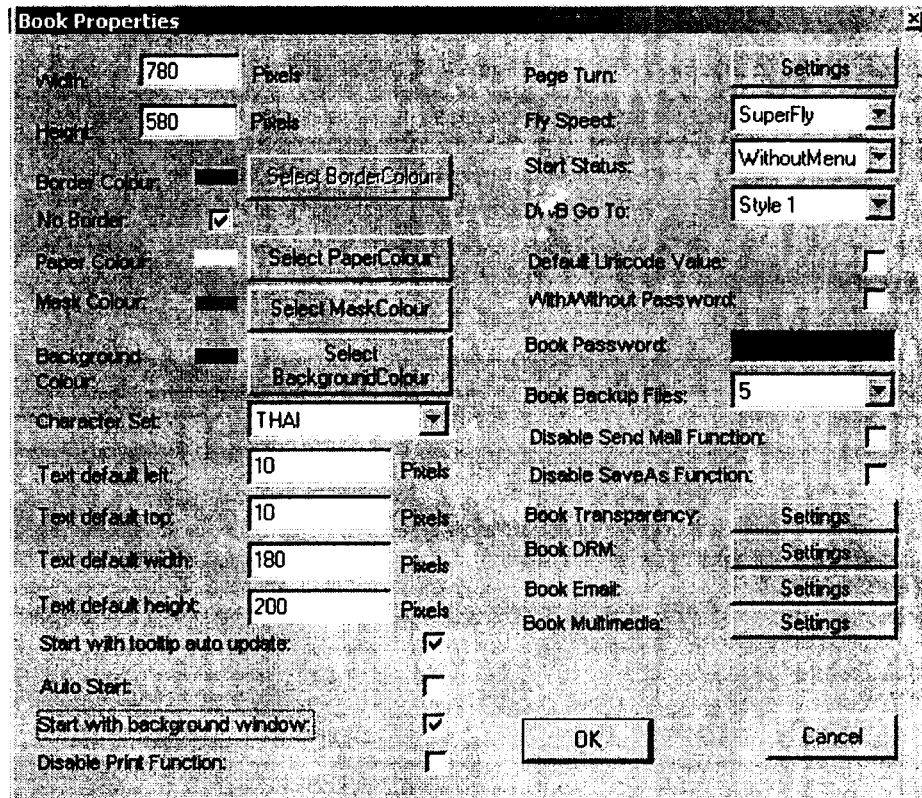
2.1 โดยการเลือก File > New หรือ



2.2 เลือกปุ่ม New

New

ก็จะได้นหน้าต่าง Book Properties ดังรูป



ภาพที่ 1.1 หน้าต่างคุณสมบัติของ E-Book

3. การตั้งค่าต่างๆ ครอบคลุม Size Border, Colour Paper, Colour Mask, Colour Background, Colour Character, Set Text Block Dimension, Auto Start, Page Turn และ Fly Speed

3.1 Size เลือกการกำหนดขนาดของ E-book โดย

1. คลิกในช่อง "Width" แล้วขนาดตามที่ต้องการ เช่น 780
2. คลิกในช่อง "Height" แล้วพิมพ์ขนาดตามที่ต้องการเหมือนกัน เช่น 580 จากภาพที่ 1.1 จะทำให้ได้ E-Book ที่มีขนาด 780 x 580 ซึ่งเป็นขนาดมาตรฐานในการสร้าง E-Book

3.2 Border Colour สีขอบกระดาษ โดยเลือก "Select Border Colour"

จะปรากฏหน้าต่างให้เลือกสีต่างๆ ตามที่ต้องการ แล้วคลิก OK แต่ถ้าไม่ต้องการในส่วนนี้ก็คลิกเลือกที่ช่อง "No Border"

3.3 Paper Colour เป็นสีของพื้นหลังของ E-Book โดยคลิกปุ่ม "Select Paper Colour" จะปรากฏหน้าต่างให้เลือกสีต่างๆ ตามที่ต้องการ แล้วคลิก "OK" ก็จะได้พื้นหลังเป็นสีที่ได้เลือกไว้

3.4 Mask Colour เป็นสีที่ใช้ในการปิดในส่วนของรูปภาพที่ใช้ใน E-Book

3.5 Background Colour สีของพื้นหลังบนหน้าจอในขณะที่ผู้ใช้ Preview ดูแฟ้มเอกสารของ E-Book ที่ทำขึ้น

- 3.6 Character Set เป็นคุณสมบัติเฉพาะซึ่งโดยทั่วไปแล้วผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องทำการเปลี่ยนแปลงค่าต่างๆ เนื่องจากตัวโปรแกรมจะทำการกำหนดค่าต่างๆ มาให้โดยอัตโนมัติ
- 3.7 Text Block Dimension ผู้ใช้สามารถกำหนดค่าขนาดและตำแหน่งของข้อความ ด้านบนและด้านข้างจะเป็นการกำหนดค่าวัฏระยะจากมุมบนซ้ายของหน้าต่างโปรแกรม ความสูงและความกว้างจะเป็นการกำหนดขนาดของ Text Block
- 3.8 Auto Start ผู้ใช้จะเลือกข่งนี้ก็ต่อเมื่อต้องการที่จะให้แฟ้มเอกสาร E-Book แฟ้มเอกสารนี้เปิดขึ้นเองโดยอัตโนมัติ
- 3.9 Page Turn เป็นความสามารถในการเลือกเวลาในการเปิดหน้าย้อนหลังไปมา โดยสามารถกำหนดค่าเวลาระหว่างการเปิดหน้าแต่ละหน้าเมื่อได้ทำการเลือกในส่วนของ Auto Start ซึ่งมีค่าที่ตั้งไว้เท่ากับ 5 วินาที
- 3.10 Fly Speed เป็นส่วนที่ใช้งานได้ก็ต่อเมื่อได้เลือกรูปแบบการเปิดหน้าแต่ละหน้า โดยสามารถเลือกความเร็วในระดับช้า ปานกลาง เร็ว หรือเร็วที่สุด โดยแบบสุดท้ายนั้นขึ้นอยู่กับความสามารถในการประมวลผลของคอมพิวเตอร์และขนาดของ E-Book

โดยสรุป การใช้งานโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ ครอบคลุม การเริ่มต้นใช้โปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ การสร้างไฟล์ E-Book ขึ้นมาใหม่ และ การตั้งค่าต่างๆ

เรื่องที่ 1.1.3 คำสั่งของเครื่องมือต่างๆ ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์

คำสั่งของเครื่องมือต่างๆ ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ แบ่งตามรูปแบบการทำงาน ครอบคลุม คำสั่งการจัดการในหน้า E-Book และ คำสั่งการจัดการไฟล์












1. คำสั่งการจัดการในหน้า E-Book ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์



Add page การเพิ่มหน้าของ E-Book



Delete page การลบหน้าที่กำลังเปิดอยู่ทิ้ง

	Move page	การเปลี่ยนลำดับของหน้าแต่ละหน้าใน E-Book
	Previous	การเปิดไปยังหน้าก่อนที่กำลังเปิด
	Next	การเปิดไปยังหน้าถัดไป
	Go to	การเปิดไปยังหน้าต่างๆ ซึ่งจะต้องทำการระบุหน้าที่ต้องการไว้
	Link	การลิงก์จากรูปภาพหรือวัตถุไปยังส่วนอื่นๆ โดยการเลือกที่รูปภาพหรือวัตถุนั้นแล้วเลือกปุ่ม "Link"
	Properties	จะแสดงหน้าต่างคุณสมบัติของ E-Book ที่กำลังเปิดอยู่
	Refresh	การลบลิงค์ ต่างๆ ที่ได้ตั้งค่าไว้
	Box	การใส่วัตถุรูปสี่เหลี่ยม
	Image	การใส่รูปภาพ
	Editable Images	การใส่รูปภาพโดยใช้ "Editor"
	Text	การใส่ข้อความ



Editable Text การใส่ข้อความโดยใช้ "Text Block"



Eazy form φόρμในการสร้างการทำแบบทดสอบ ที่มีส่วนของการตั้งคำถามและเฉลยคำตอบในรูปแบบต่างๆ



Multimedia การใส่ข้อมูลในรูปแบบของ Multimedia ต่างๆ เช่น Macromedia Flash



Template รูปแบบหน้าเอกสารที่ตัวโปรแกรมให้ใช้ได้ทันที



Buttons รูปแบบลูกศรที่ตัวโปรแกรมให้เช่นเดียวกับ Template



Border Colour สีขอบวัตถุ



Fill Colour สีตัววัตถุ



Cut การตัดวัตถุ



Copy การคัดลอกวัตถุ



Paste การวางวัตถุที่คัดลอกมา



Delete การลบวัตถุทิ้ง



Undo การยกเลิกการทำงานของคำสั่งปัจจุบัน



Redo การกลับไปทำงานของคำสั่งที่ยกเลิกไป



Copy Image การคัดลอกรูปภาพ



Scale / No Scale การตั้งค่าขนาดของวัตถุ



Change Image การเปลี่ยนรูปภาพ



Change Transparency การแก้ไขความคมชัดของรูปภาพ



Change Position การเปลี่ยนย้ายวัตถุต่างๆ



Edit Image การเรียกใช้ "Image Editor"

2. คำสั่งการจัดการไฟล์ ในโปรแกรมเดสก์ทอปออเชอร์



Page Preview การแสดงผลของหน้าที่กำลังเปิดอยู่



Package EXE การจัดทำแพ็คเกจของ E-Book ที่ทำงานเสร็จเรียบร้อยแล้ว



Package DNL การจัดทำแพ็คเกจแบบ DNL โดยผู้ใช้สามารถเปิดดูได้ก็ต่อเมื่อมีการติดตั้ง DNL Reader ไว้แล้วเท่านั้น



Package DRM การจัดทำแพ็คเกจแบบ DRM



Package SCR การจัดทำแพ็คเกจแบบ Screen Saver โดยแพ็คเกจนี้จะอยู่ในโฟลเดอร์เดียวกับไฟล์ต้นฉบับ



Publish to Web การฝังไฟล์ DNL ลงใน Web Page



Upload to Web การย้ายข้อมูลไปไว้ยัง Web Server

โดยสรุป คำสั่งของเครื่องมือต่างๆ ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ ครอบคลุม คำสั่งการจัดการในหน้า E-Book และ คำสั่งการจัดการไฟล์

แบบประเมินชิ้นงาน
หน่วยประสบการณ์ที่ 3
ประสบการณ์รองที่ 3.1.2 การใช้คำสั่งการโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

คำชี้แจง	1. แบบประเมินนี้สำหรับครูผู้สอน และนักเรียนใช้ประเมินชิ้นงานระหว่าง เผชิญประสบการณ์ 2. ครูผู้สอนประเมินชิ้นงานนักเรียนรายกลุ่ม ตามเกณฑ์การประเมิน ดังนี้		
1. การเพิ่มหน้า E-Book			
	1.1 เพิ่มหน้า E-Book ตามที่กำหนดให้	3	คะแนน
	1.2 ไม่คลิกเพิ่มหน้า	0	คะแนน
2. การเปลี่ยนลำดับหน้า			
	2.1 เปลี่ยนลำดับหน้า E-Book ไปไว้ตามที่กำหนดให้	3	คะแนน
	2.2 ไม่คลิกเปลี่ยนลำดับหน้า	0	คะแนน
3. การแพ็คเกจไฟล์			
	3.1 เปลี่ยนลำดับหน้า E-Book ไปไว้ตามที่กำหนดให้	3	คะแนน
	3.2 ไม่คลิกเปลี่ยนลำดับหน้า	0	คะแนน

แบบประเมินชิ้นงาน
การใช้คำสั่งการโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์
หน่วยประสบการณ์ที่ 3 การใช้งานโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์
ประสบการณ์รองที่ 3.1.2 การใช้คำสั่งการโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์

กลุ่มที่.....ชื่อกลุ่ม.....

คำสั่ง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในแบบประเมินตามความคิดเห็นของคุณ

รายการประเมิน	คะแนน	
	3	0
1. การเพิ่มหน้า E-Book		
2. การเปลี่ยนลำดับหน้า		
3. การแพ็คเกจไฟล์		
รวม		

เกณฑ์การประเมินรวม

ช่วงคะแนน	7-9	หมายถึง ชิ้นงานอยู่ในระดับดี
ช่วงคะแนน	4-6	หมายถึง ชิ้นงานอยู่ในระดับพอใช้
ช่วงคะแนน	1-3	หมายถึง ชิ้นงานอยู่ในระดับต้องปรับปรุง

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้ประเมิน

วันที่...../...../.....

แบบประเมินชิ้นงาน
หน่วยประเมินครั้งที่ 3
ประสพการณ์รองที่ 3.2.2 การตั้งค่าต่างๆ ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

คำชี้แจง	1. แบบประเมินนี้สำหรับครูผู้สอน และนักเรียนใช้ประเมินชิ้นงานระหว่าง เผล็ดประสพการณ์ 2. ครูผู้สอนประเมินชิ้นงานนักเรียนรายกลุ่ม ตามเกณฑ์การประเมิน ดังนี้		
1. การตั้งขนาดของ E-Book			
	1.1 ตั้งขนาดของ E-Book ตามที่กำหนดให้	3	คะแนน
	1.2 ไม่ตั้งขนาดของ E-Book ตามที่กำหนดให้	0	คะแนน
2. การเริ่มต้น E-Book ด้วยพื้นหลัง			
	2.1 คลิก ในช่อง Start with Background Window	3	คะแนน
	2.2 ไม่คลิก ✓ ในช่อง Start with Background Window	0	คะแนน
3. การตั้งความเร็วในการเปิด E-Book			
	3.1 เลือกความเร็วในการเปิด E-Book ตามที่กำหนดให้	3	คะแนน
	3.2 ไม่เลือกความเร็วในการเปิด E-Book ตามที่กำหนดให้	0	คะแนน
4. การทำไฟล์ E-Book สำรอง			
	3.1 เลือกจำนวนไฟล์ E-Book สำรองตามที่กำหนดให้	3	คะแนน
	3.2 ไม่เลือกจำนวนไฟล์ E-Book สำรองตามที่กำหนดให้	0	คะแนน

แบบประเมินชิ้นงาน
การใช้คำสั่งการโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์
หน่วยประสภการณ์ที่ 3 การใช้งานโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์
ประสภการณ์รองที่ 3.1.2 การใช้คำสั่งการโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์

กลุ่มที่.....ชื่อกลุ่ม.....

คำสั่ง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในแบบประเมินตามความคิดเห็นของคุณ

รายการประเมิน	คะแนน	
	3	0
1. การตั้งขนาดของ		
2. การเริ่มต้น E-Book ด้วยพื้นหลัง		
3. การตั้งความเร็วในการเปิด E-Book		
4. การทำไฟล์ E-Book สำรอง		
รวม		

เกณฑ์การประเมินรวม

ช่วงคะแนน	9 – 12	หมายถึง ชิ้นงานอยู่ในระดับดี
ช่วงคะแนน	5 – 8	หมายถึง ชิ้นงานอยู่ในระดับพอใช้
ช่วงคะแนน	1 – 4	หมายถึง ชิ้นงานอยู่ในระดับต้องปรับปรุง

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้ประเมิน

วันที่...../...../.....

แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

คำชี้แจง โปรดประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่มตามความเป็นจริง โดยมีเกณฑ์การประเมิน
พฤติกรรมการทำงานกลุ่ม ดังนี้

เกณฑ์การให้คะแนน

พฤติกรรมการทำงานกลุ่มอยู่ในระดับ	ดีมาก	ให้คะแนน	5
พฤติกรรมการทำงานกลุ่มอยู่ในระดับ	ดี	ให้คะแนน	4
พฤติกรรมการทำงานกลุ่มอยู่ในระดับ	ปานกลาง	ให้คะแนน	3
พฤติกรรมการทำงานกลุ่มอยู่ในระดับ	พอใช้	ให้คะแนน	2
พฤติกรรมการทำงานกลุ่มอยู่ในระดับ	ต้องปรับปรุง	ให้คะแนน	0 หรือ 1

แบบสังเกตพฤติกรรมกลุ่ม
 หน่วยประสบการณ์ที่..... เรื่อง.....
 สมาชิกกลุ่มที่.....

พฤติกรรม	การแสดง ความคิดเห็น	การมีส่วนร่วม ร่วมในการทำงาน	ความ รับผิดชอบใน การทำงาน	การแก้ปัญหา ในการทำงาน	ความคิด สร้างสรรค์ ในการทำงาน	รวมคะแนน
สมาชิกคนที่	5 คะแนน	5 คะแนน	5 คะแนน	5 คะแนน	5 คะแนน	
1						
2						

เกณฑ์การประเมินรวม

คะแนนอยู่ระหว่าง	25 – 30	พฤติกรรมการทำงานกลุ่มอยู่ในระดับ	ดีมาก
คะแนนอยู่ระหว่าง	20 – 24	พฤติกรรมการทำงานกลุ่มอยู่ในระดับ	ดี
คะแนนอยู่ระหว่าง	15 – 19	พฤติกรรมการทำงานกลุ่มอยู่ในระดับ	ปานกลาง
คะแนนอยู่ระหว่าง	10 – 14	พฤติกรรมการทำงานกลุ่มอยู่ในระดับ	พอใช้
คะแนนอยู่ระหว่าง	0 – 9	พฤติกรรมการทำงานกลุ่มอยู่ในระดับ	ต้องปรับปรุง

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้ประเมิน

วันที่...../...../.....

หน่วยประสบการณ์ที่ 8

การฝึกปฏิบัติการสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์

แบบเสนอหน่วยประสบการณ์

วิชา คอมพิวเตอร์

เรื่อง การสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

หน่วยประสบการณ์ที่ 8 การฝึกปฏิบัติการสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์


หน่วยประสบการณ์	ประสบการณ์หลัก	ประสบการณ์รอง
8. การฝึกปฏิบัติการสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์	8.1 การสร้างข้อความด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์	8.1.1 การออกแบบข้อความด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ 8.1.2 การดำเนินการสร้างข้อความด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์
	8.2 การสร้างรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์	8.2.1 การออกแบบรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ 8.2.2 การดำเนินการสร้างรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

แบบเสนอภารกิจและงาน

หน่วยประสบการณ์ที่ 8 การฝึกการสร้างข้อความและรูปภาพประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

ประสบการณ์หลักที่ 8.1 การสร้างข้อความด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

ประสบการณ์รอง	ภารกิจ	งาน
8.1.1 การออกแบบข้อความด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์	1. ศึกษาประมวลสาระ	1.1 อ่านประมวลสาระ เรื่อง การสร้างข้อความด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ 1.2 บันทึกสาระสำคัญ
	2. เตรียมเนื้อหา	2.1 ชมตัวอย่างชิ้นงานที่มมผลงาน 2.2 ค้นหาคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จำนวน 10 คำ
	3. ร่างแบบข้อความ	3.1 กำหนดจำนวนหน้า ตั้งแต่ 5 หน้า - 10 หน้า 3.2 กำหนดตำแหน่งข้อความและภาพบนกระดาษ A 4
8.1.2 การดำเนินการสร้างข้อความด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์	1. ฝึกปฏิบัติการสร้างข้อความรูปแบบธรรมดา	1.1 ชมมัลติมีเดียเรื่อง การสร้างข้อความรูปแบบธรรมดา 1.2 คลิกที่ปุ่ม  1.3 พิมพ์ข้อความใน Text Block 1.4 เลือกข้อความเพื่อแก้ไขรูปแบบ 1.5 คลิกปุ่ม OK
	2. ฝึกปฏิบัติการสร้างข้อความแบบใช้ตัวสร้าง	2.1 ชมมัลติมีเดียเรื่อง การสร้างข้อความแบบใช้ตัวสร้าง 2.2 เลือกไปที่ เมนู Insert 2.3 คลิกเลือก "Editable Text" 2.4 เลือกรูปแบบตัวอักษรโดยการคลิกปุ่ม "Select Font" 2.5 เลือกรูปแบบสีโดยการคลิกปุ่ม Select Colour 2.6 คลิกปุ่ม "OK"

แบบเสนอภารกิจและงาน

เรื่อง ความรู้เบื้องต้นในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์

หน่วยประสงค์ที่ 8 การฝึกการสร้างข้อความและรูปภาพประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์

ประสงค์หลักที่ 8.2 การสร้างรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์

ประสงค์รอง	ภารกิจ	งาน
8.2.1 การเตรียมรูปภาพ ด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์	1. ศึกษาประมวลสาระ	1.1 อ่านประมวลสาระ เรื่อง การจัดการรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ 1.2 บันทึกสาระสำคัญ
	2. เลือกรูปภาพ	2.1 เลือกแผ่นซีดีรูปภาพจากมุมวิชาการ โดยให้ตรงกับคำศัพท์ที่เลือกไว้ 2.2 เปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ 2.3 ใส่แผ่นซีดี 2.4 คลิก My Computer 2.5 คลิกไดรฟ์ E 2.6 เลือกรูปภาพ 2.7 บันทึกหมายเลขของรูปภาพลงในกระดาษ A4 ที่ออกแบบไว้ 2.8 ตรวจสอบ
8.2.2 การดำเนินการสร้างรูปภาพ ด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์	1. ฝึกปฏิบัติการใส่รูปภาพ	1.1 ชมมัลติมีเดีย เรื่อง การจัดการรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ แบบที่ 1-2 1.2 คลิกปุ่ม "Image" 1.3 คลิกเลือกรูปภาพ 1.4 คลิกปุ่ม Open
	2. ฝึกปฏิบัติการจัดแต่งรูปภาพ ด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์	2.1 ชมมัลติมีเดีย เรื่อง การจัดแต่งรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ 2.2 คลิกขวามุมรูปภาพที่อยู่บนหน้ากระดาษ 2.3 คลิกเลือก "Edit Image"

ประสบการณ์รอง	ภารกิจ	งาน
		2.4 เปลี่ยนตัวเลขเป็น 100 ในช่อง Image Quality 2.5 คลิก Save
	3. นำเสนอผลงาน	4.1 เสนอผลงาน 4.2 วิพากษ์ 4.3 สรุป 4.3 ทำแบบฝึกหัด

แผนการสอนแบบอิงประสบการณ์

วิชาคอมพิวเตอร์

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยประสบการณ์ที่ 8 เรื่อง การฝึกปฏิบัติการสร้างข้อความและรูปภาพคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
ด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์

ประสบการณ์

ประสบการณ์หลัก

ประสบการณ์รอง

8.1 การสร้างข้อความ

8.1.1 การออกแบบข้อความ

ด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์

ด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์

8.1.2 การดำเนินการสร้างข้อความด้วย

โปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์

8.2 การสร้างรูปภาพ

8.2.1 การออกแบบรูปภาพ

ด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์

ด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์

8.2.2 การดำเนินการสร้างรูปภาพด้วย

โปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์

วัตถุประสงค์

1. หลังจากเผชิญประสบการณ์เรื่อง “การสร้างข้อความด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์” แล้ว นักเรียนสามารถสร้างข้อความด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์ได้ถูกต้อง

2. หลังจากเผชิญประสบการณ์เรื่อง “การสร้างรูปภาพด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์” แล้วนักเรียนสามารถสร้างรูปภาพด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์ได้ถูกต้อง

บริบทและสถานการณ์

บริบท

การเผชิญประสบการณ์ที่ 8 เรื่อง การฝึกปฏิบัติการสร้างข้อความและรูปภาพคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์ ผู้เรียนประกอบกิจกรรม 2 อย่างตามลำดับก่อนหลัง คือ (1) การสร้างข้อความ และ (2) การสร้างรูปภาพด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์ ใช้เวลาประกอบกิจกรรม 3 ชั่วโมง ต้องเตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์เครื่องพิมพ์ เครื่องฉายภาพ จอภาพวัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในการดำเนินกิจกรรมสถานที่เผชิญประสบการณ์ได้แก่ ห้องคอมพิวเตอร์

สถานการณ์

นักเรียนในฐานะเจ้าหน้าที่คอมพิวเตอร์ ต้องจัดทำสื่อเพื่อใช้ประกอบการสอนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยในการจัดทำต้องสร้างข้อความด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์และการสร้างรูปภาพด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์ โดยต้องออกแบบข้อความด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์ ดำเนินการสร้าง

ข้อความด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์ เตรียมรูปภาพและดำเนินการสร้างรูปภาพด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์

ขั้นตอนการเผชิญประสบการณ์

ขั้นที่ 1 ประเมินก่อนเผชิญประสบการณ์ โดยให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์

ในประสบการณ์ที่ 8.1 ประสบการณ์หลักที่ 8.2 เป็นแบบทดสอบภาคทฤษฎี จำนวน 10 ข้อ และแบบทดสอบภาคปฏิบัติจำนวน 1 ข้อ

ขั้นที่ 2 ปฐมนิเทศการเผชิญประสบการณ์

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

- วัตถุประสงค์ในการเรียนมีดังนี้ (1) นักเรียนสามารถสร้างข้อความด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์และ (2) นักเรียนสามารถสร้างรูปภาพด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์ได้ถูกต้อง
- ประสบการณ์ที่นักเรียนต้องเผชิญ 2 ประสบการณ์ คือ (1) สร้างข้อความด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์และ (2) สร้างรูปภาพด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์ได้ถูกต้อง
- บริบท ในการเผชิญประสบการณ์คือ ห้องคอมพิวเตอร์ มุมวิชาการและมุมผลงาน เวลาที่ใช้ในการเผชิญประสบการณ์ 3 ชั่วโมง สิ่งที่นักเรียนต้องเตรียม คือ ดินสอ ไม้บรรทัด และยางลบ
- สถานการณ์ นักเรียนในฐานะเจ้าหน้าที่คอมพิวเตอร์ ของโรงเรียน
- สื่อที่ใช้ ได้แก่ ประมวลสาระ มัลติมีเดียปฐมนิเทศ มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ คู่มือเผชิญประสบการณ์ และชิ้นงาน
- การประเมิน จากการทำแบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์และหลังเผชิญประสบการณ์ การปฏิบัติงานกลุ่ม ชิ้นงาน และการทำแบบฝึกหัด

ขั้นที่ 3 เผชิญประสบการณ์ เป็นขั้นที่เผชิญประสบการณ์ เพื่อแสวงหาความรู้ และความชำนาญในประสบการณ์นี้นักเรียนต้องเผชิญประสบการณ์ 2 ประสบการณ์ คือ (ดังนี้ (1) การสร้างข้อความด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์และ (2) การสร้างรูปภาพด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์ได้ถูกต้อง

ขั้นที่ 4 รายงานความก้าวหน้า เมื่อนักเรียนได้เผชิญประสบการณ์ ตามภารกิจและงาน ในระยะหนึ่งแล้วนักเรียนต้องรายงานความก้าวหน้าว่า พบปัญหาหรือไม่ อย่างไร และได้ทำการแก้ไขอย่างไร

ขั้นที่ 5 รายงานผลการเผชิญประสบการณ์ เมื่อนักเรียนได้เผชิญประสบการณ์ปฏิบัติการสร้างข้อความและรูปภาพคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์ แล้วนักเรียนต้องรายงานผล

ขั้นที่ 6 สรุปผลการเผชิญประสบการณ์ สรุปขั้นตอนการเผชิญประสบการณ์ และดำเนินการชี้แนะเพิ่มเติม

ขั้นที่ 7 ประเมินหลังเผชิญประสบการณ์ โดยให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์หลักที่ 8.1 และประสบการณ์หลักที่ 8.2 เป็นแบบทดสอบภาคทฤษฎี จำนวน 10 ข้อ และแบบทดสอบภาคปฏิบัติ จำนวน 1 ข้อ

ชื่อและแหล่งประสบการณ์**ชื่อเผชิญประสบการณ์**

1. ประมวลสาระ
2. มัลติมีเดียปฐมนิเทศ
3. มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์
4. คู่มือเผชิญประสบการณ์

แหล่งประสบการณ์

1. ห้องเรียน
2. ห้องคอมพิวเตอร์
3. มุมวิชาการ
4. มุมผลงาน

การประเมิน

1. จากแบบทดสอบก่อนและหลังเผชิญประสบการณ์
2. จากการปฏิบัติงานกลุ่ม ได้แก่ ความรับผิดชอบ ความร่วมกันในการทำงานของสมาชิกในกลุ่ม การแก้ปัญหา การแสดงความคิดเห็น และการยอมรับฟังความคิดเห็น คำแนะนำ ของสมาชิกในกลุ่ม
3. จากชิ้นงาน
4. จากการทำแบบฝึกหัด

แผนเผชิญประสพการณ์

วิชาคอมพิวเตอร์

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยประสพการณ์ที่ 8 เรื่อง การฝึกการสร้างข้อความและรูปภาพคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์

ประสพการณ์ที่ 8.1 เรื่อง การสร้างข้อความด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์

วัตถุประสงค์

1. หลังจากเผชิญประสพการณ์เรื่อง “การออกแบบข้อความด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์” แล้ว นักเรียนสามารถสร้างออกแบบข้อความด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์ได้ถูกต้อง
2. หลังจากเผชิญประสพการณ์เรื่อง “การดำเนินการสร้างข้อความด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์” แล้ว นักเรียนสามารถดำเนินการสร้างข้อความด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์ได้ถูกต้อง

ประสพการณ์และบริบท

ก. ประสพการณ์ที่คาดหวัง

นักเรียนผ่านการฝึกปฏิบัติการสร้างข้อความและรูปภาพคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์ และสามารถสร้างข้อความและรูปภาพคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์ได้

ข. บริบทและสถานการณ์

บริบท


นักเรียนเตรียมการสร้างข้อความคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์

สถานการณ์

นักเรียนในฐานะเป็นเจ้าหน้าที่คอมพิวเตอร์ของโรงเรียน ได้รับมอบหมายจากผู้อำนวยการโรงเรียนให้จัดทำสื่อ e-Book เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยรูปแบบการเผชิญประสพการณ์เป็นกลุ่ม กลุ่มละ 2 คน ซึ่งนักเรียนจะต้องปฏิบัติ 5 ขั้นตอน ดังนี้ คือ (1) อ่านประมวลสาระเรื่อง การสร้างข้อความด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์ (2) เตรียมเนื้อหา (3) ร่างแบบข้อความ (4) ฝึกปฏิบัติการสร้างข้อความรูปแบบธรรมดา และ (5) ฝึกปฏิบัติการสร้างข้อความแบบใช้ตัวสร้าง

รายละเอียดของการเชิญประชุมการันที่ 8.1 การสร้างข้อความด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์

ประเภทการัน	ภารกิจ	งาน	วิธีการ	เนื้อหา	บริบท	สื่อ/แหล่งความรู้	สิ่งอำนวยความสะดวก	การประเมิน
8.1.1 การออกแบบข้อความด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์	1. ศึกษาประมวลสาระ	1.1 อ่านประมวลสาระเรื่อง การสร้างข้อความด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์	SDL	การสร้างข้อความด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์	- ห้องเรียน - มุมชิ้นงาน	- ประมวลสาระ - สาระเรื่อง การสร้างข้อความด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ - คู่มือเชิญประชุมการัน		
	2. เตรียมเนื้อหา	1.2 บันทึกสาระสำคัญ	SDL					จากบันทึกสาระสำคัญ
	3. ร่างแบบข้อความ	2.1 รับผิดชอบต่อชิ้นงานที่มุมชิ้นงาน 2.2 ค้นหาคำศัพท์ ภาษาอังกฤษจำนวน 10 คำ	PDL PDL	การสร้างข้อความด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์	- ห้องเรียน - มุมชิ้นงาน	- คู่มือเชิญประชุมการัน	- ดิกชันนารี	
		3.1 กำหนดจำนวนหน้าตั้งแต่ 5 หน้า - 10 หน้า 3.2 กำหนดตำแหน่งข้อความและภาพบนกระดาษ A 4	PDL PDL	การสร้างข้อความรูปแบบธรรมดา	- ห้องเรียน - มุมชิ้นงาน	- ประมวลสาระ - คู่มือเชิญประชุมการัน	- กระดาษ A4 - ดินสอ - ยางลบ - ไม้บรรทัด	

ประสพการณ์	ภารกิจ	งาน	วิธีการ	เนื้อหา	บริบท	สื่อแหล่งความรู้	สิ่งอำนวยความสะดวก	การประเมิน
8.1.2 การดำเนินการ สร้าง ข้อความด้วย โปรแกรม คีย์ทอปปอเธอร์	1. ฝึกปฏิบัติการ สร้างข้อความ รูปแบบธรรมดา	1.1 หมั่นคิดมีเดียเรื่อง การ สร้างข้อความรูปแบบธรรมดา  1.2 คลิกปุ่ม 1.3 พิมพ์ข้อความใน Text Block 1.4 เลือกข้อความเพื่อแก้ไข รูปแบบ 1.5 คลิกปุ่ม OK	PDL TDL/PDL TDL/PDL TDL/PDL TDL/PDL	การสร้างข้อความ รูปแบบธรรมดา	- ห้อง คอมพิวเตอร์	- มัลติมีเดียเรื่อง การสร้างข้อความ รูปแบบธรรมดา - คู่มือเหรียญ ประสบการณ์	- เครื่อง คอมพิวเตอร์ - โทรศัพท์	จากชิ้นงาน
	2. ฝึกปฏิบัติการ สร้างข้อความ แบบใช้ตัวสร้าง	2.1 หมั่นคิดมีเดียเรื่อง การ สร้างข้อความแบบใช้ตัวสร้าง 2.2 เสอกลงไปที่ เมนู Insert 2.3 คลิกเลือก "Editable Text" 2.4 เลือกรูปแบบตัวอักษร คลิกปุ่ม "Select Font" 2.5 เลือกรูปแบบสีโดยการ คลิกปุ่ม Select Colour 2.6 คลิกปุ่ม "OK"	PDL TDL/PDL TDL/PDL TDL/PDL TDL/PDL TDL/PDL	การสร้างข้อความ แบบใช้ตัวสร้าง	- ห้อง คอมพิวเตอร์	- มัลติมีเดียเรื่อง การสร้างข้อความ แบบใช้ตัวสร้าง - คู่มือเหรียญ ประสบการณ์	- เครื่อง คอมพิวเตอร์ - โทรศัพท์	จากชิ้นงาน

แผนกำกับประสบการณ์

วิชาคอมพิวเตอร์

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยประสบการณ์ที่ 8 การฝึกปฏิบัติการสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

ประสบการณ์หลักที่ 8.1 เรื่อง การสร้างข้อความด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

ผู้สอน นางสาวดาวประกาย นันทพรหม จำนวนผู้เรียน SDL 30 PDL 2 TDL 1

เวลา 1.30 ชั่วโมง

ลำดับที่	กิจกรรม/ภารกิจ	สื่อ	สถานที่	เวลา(นาที)
1.	ประเมินก่อนเผชิญประสบการณ์ 1.1 ทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์ 1) ตอนที่ 1 ภาคทฤษฎี 2) ตอนที่ 2 ภาคปฏิบัติ	แบบทดสอบ	- ห้องคอมพิวเตอร์	10
2.	ปฐมนิเทศ 2.1 วัตถุประสงค์ 2.2 ประสบการณ์ 2.3 บริบท/สถานการณ์ 2.4 อธิบายภารกิจและงาน 2.5 ชี้แนะแหล่งความรู้/สื่อ 2.6 การประเมิน	มัลติมีเดีย ปฐมนิเทศ	-ห้องเรียน	10
3.	เผชิญประสบการณ์ 3.1 การออกแบบข้อความด้วยโปรแกรม เดสก์ทอปอเธอร์ 3.2 การดำเนินการสร้างข้อความด้วยโปรแกรม เดสก์ทอปอเธอร์	- ประมวลสาระ - คู่มือเผชิญ ประสบการณ์	- ห้องเรียน - ห้องคอมพิวเตอร์ - มุมวิชาการ	50

แผนกำกับประสบการณ์ (ต่อ)

ลำดับที่	กิจกรรม/ภารกิจ	สื่อ	สถานที่	เวลา (นาที)
4.	รายงานความก้าวหน้า	-	- ห้องเรียน - ห้องคอมพิวเตอร์	5
5.	รายงานผลการเผชิญประสบการณ์	ผลจากการ ปฏิบัติงาน	- ห้องเรียน	5
6.	สรุปผลการเผชิญประสบการณ์	-	-ห้องเรียน	10
7.	ประเมินหลังเผชิญประสบการณ์ 7.1 ทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์ 1) ตอนที่ 1 ภาคทฤษฎี 2) ตอนที่ 2 ภาคปฏิบัติ	แบบทดสอบ	- ห้องเรียน - ห้องคอมพิวเตอร์	-

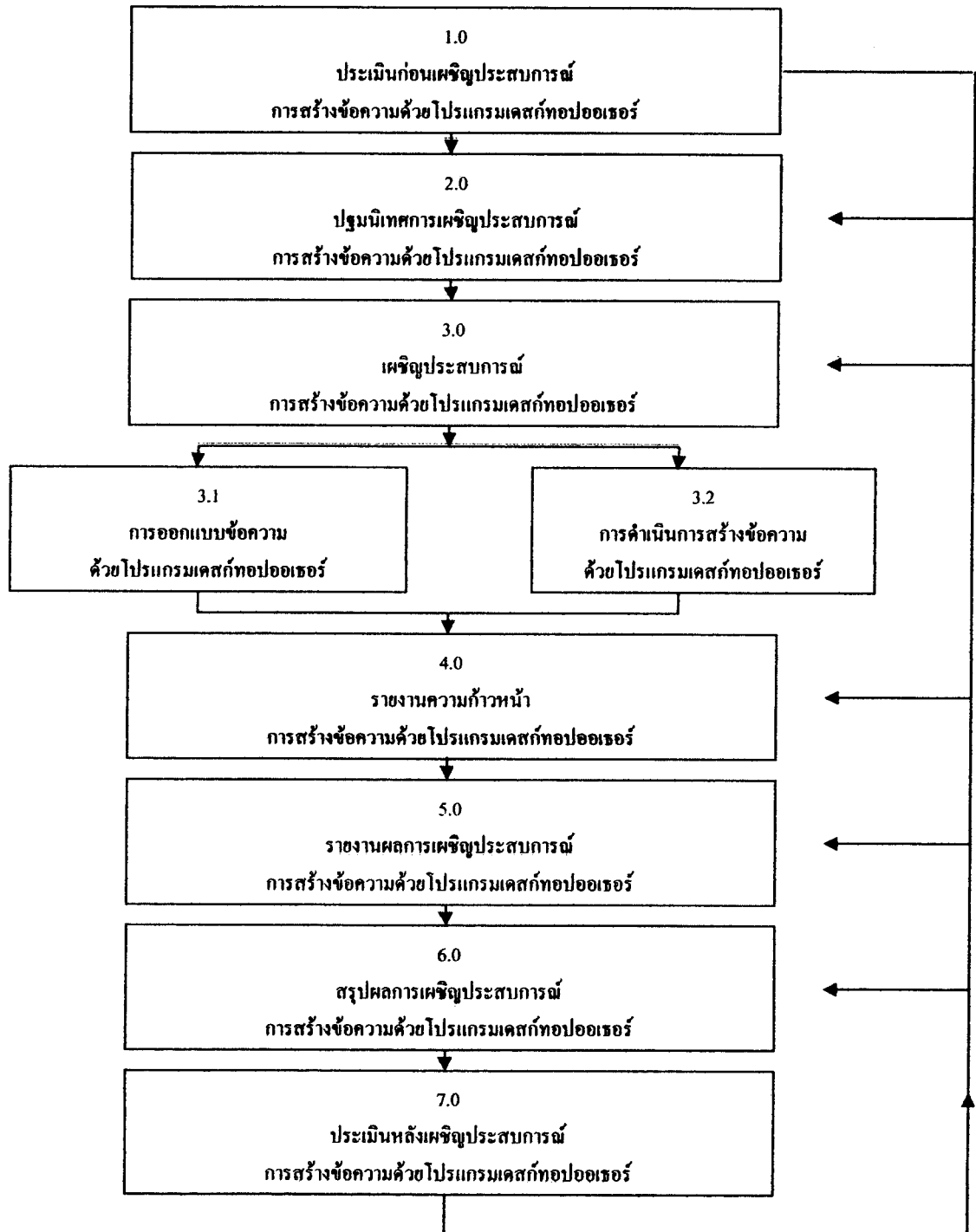
เส้นทางการเรียนในการเผชิญประสบการณ์

วิชาคอมพิวเตอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยประสบการณ์ที่ 8 การฝึกปฏิบัติการสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

ประสบการณ์หลักที่ 8.1 เรื่อง การสร้างข้อความด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

หน่วยประสบการณ์รองที่ 8.1.1 – 8.1.2 เวลา 1.30 ชั่วโมง



แผนเผชิญประสบการณ์

วิชาคอมพิวเตอร์

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยประสบการณ์ที่ 8 เรื่อง การฝึกการสร้างข้อความและรูปภาพคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

ประสบการณ์ที่ 8.2 เรื่อง การสร้างข้อความด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

วัตถุประสงค์

1. หลังจากเผชิญประสบการณ์เรื่อง “การเตรียมรูปภาพ ด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์” แล้วนักเรียนสามารถสร้างข้อความรูปแบบธรรมดาด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ได้ถูกต้อง
2. หลังจากเผชิญประสบการณ์เรื่อง “การดำเนินการสร้างรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์” แล้วนักเรียนสามารถสร้างข้อความรูปแบบใช้ตัวสร้างด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ได้ถูกต้อง

ประสบการณ์และบริบท

ก. ประสบการณ์ที่คาดหวัง

นักเรียนผ่านการฝึกปฏิบัติการสร้างข้อความและรูปภาพคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ และสามารถสร้างข้อความและรูปภาพคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ได้

ข. บริบทและสถานการณ์

บริบท

นักเรียนเตรียมการสร้างข้อความคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

สถานการณ์

นักเรียนในฐานะเป็นเจ้าของที่คอมพิวเตอร์ของโรงเรียน ได้รับมอบหมายจากผู้อำนวยการโรงเรียนให้จัดทำสื่อ e-Book เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยรูปแบบการเผชิญประสบการณ์เป็นกลุ่ม กลุ่มละ 2 คน ซึ่งนักเรียนจะต้องปฏิบัติ 5 ขั้นตอน ดังนี้ คือ (1) อ่านประมวลสาระ เรื่อง การจัดการรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ (2) เลือกรูปภาพ(3) ฝึกปฏิบัติการใส่รูปภาพ(4) ฝึกปฏิบัติการจัดแต่งรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ และ(5) นำเสนอผลงาน

รายละเอียดของการเผชิญสถานการณ์ที่ 8.2 การสร้างรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออธอร์

ประสบการณ์	ภารกิจ	งาน	วิธีการ	เนื้อหา	บริบท	สื่อ/แหล่งความรู้	สิ่งอำนวยความสะดวก	การประเมิน
8.2.1 การเตรียมรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออธอร์	1. ศึกษาประมวลสาระ	1.1 อ่านประมวลสาระ เรื่อง การจัดการรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออธอร์ 1.2 บันทึกลักษณะสำคัญ	SDL SDL	การจัดการรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออธอร์		- ประมวลสาระ เรื่อง การจัดการรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออธอร์		จากบันทึกสาระสำคัญ
	2. เลือกรูปภาพ	2.1 เลือกแผนผังรูปภาพจากมุมวิชาการ โดยให้ตรงกับคำศัพท์ที่เลือกไว้ 2.2 เปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ 2.3 ใส่แผ่นซีดี 2.4 คลิก My Computer 2.5 คลิก ไดรฟ์ E 2.6 เลือกรูปภาพ 2.7 บันทึกหมายเลขของรูปภาพลงในกระดาษ A4 ที่ออกแบบไว้ 2.8 ตรวจสอบ	PDL TDL/PDL TDL/PDL TDL/PDL TDL/PDL TDL/PDL TDL/PDL	การจัดการรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออธอร์	- มุมวิชาการ - ห้องคอมพิวเตอร์	- ประมวลสาระ เรื่อง การจัดการรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออธอร์ - คู่มือเผชิญประสบการณ์ - แผนผังรูปภาพ	- เครื่องคอมพิวเตอร์	
								จากการสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

ประสมการณ์	ภารกิจ	งาน	วิธีการ	เนื้อหา	บริบท	สื่อ/แหล่งความรู้	สิ่งอำนวยความสะดวก	การประเมิน
8.2.2 การดำเนินการสร้างรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออบเซิร์ฟ	1. ฝึกปฏิบัติการใส่รูปภาพ	1.1 หมมัลติมีเดีย เรื่อง การจัดการรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออบเซิร์ฟ แบบที่ 1-2 1.2 คลิกรูป "Image" 1.3 คลิกลือรูปภาพ 1.4 คลิกรูป Open	PDL TDL/PDL TDL/PDL TDL/PDL	การจัดการรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออบเซิร์ฟ	- มุมผลงาน - ห้องคอมพิวเตอร์	- มัลติมีเดียเรื่อง การจัดการรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออบเซิร์ฟ แบบที่ 1-2 - คู่มือเหรียญ ประสบการณ์	- เครื่องคอมพิวเตอร์ - โทรทัศน์	จากชิ้นงาน
		2.1 หมมัลติมีเดีย เรื่อง การจัดแต่งรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออบเซิร์ฟ 2.2 คลิกขบวนการถ่ายภาพที่อยู่นบนหน้ากระดาษ 2.3 คลิกลือ "Edit Image" 2.4 เปลี่ยนตัวเลขเป็น 100 ในช่อง Image Quality 2.5 คลิกรูป Save	PDL TDL/PDL TDL/PDL TDL/PDL TDL/PDL	การจัดการรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออบเซิร์ฟ	- ห้องคอมพิวเตอร์	- มัลติมีเดียเรื่อง การจัดการรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออบเซิร์ฟ - คู่มือเหรียญ ประสบการณ์	- เครื่องคอมพิวเตอร์ - โทรทัศน์	จากชิ้นงาน จากการสังเกต พฤติกรรมการทำงาน กลุ่ม

ประสพการณ์	ภารกิจ	งาน	วิธีการ	เนื้อหา	บริบท	สื่อแหล่งความรู้	ถึงอำนวยความสะดวก	ตารางประเมิน
	3. ฝึกปฏิบัติการ จัดแต่งรูปภาพ ด้วยโปรแกรม เดสก์ทอปอเพอเรเตอร์	3.1 ชมวีดิทัศน์เรื่อง เรื่อง การ จัดแต่งรูปภาพด้วยโปรแกรม เดสก์ทอปอเพอเรเตอร์ 3.2 คลิกขวาบนรูปภาพที่อยู่ บนหน้ากระดาษ เลือก "edit Image" 3.3 เลือกรูปภาพ 3.4 คลิก OK	PDL TDL/PDL TDL/PDL TDL/PDL TDL/PDL	การจัดการรูปภาพ ด้วยโปรแกรม เดสก์ทอปอเพอเรเตอร์	- ห้อง คอมพิวเตอร์	- มัลติมีเดียเรื่อง การจัดแต่งรูปภาพ ด้วยโปรแกรม เดสก์ทอปอเพอเรเตอร์ - คู่มือเผชิญ ประสบการณ์	- เครื่อง คอมพิวเตอร์	จากชิ้นงาน จากการ สังเกต พฤติกรรม การทำงาน กลุ่ม
	4. นำเสนอ ผลงาน	4.1 เสนอผลงาน 4.2 วิพากษ์ 4.3 สรุป 4.3 ทำแบบฝึกหัด	PDL PDL/TDL PDL/TDL SDL	การจัดแต่งรูปภาพ ด้วยโปรแกรม เดสก์ทอปอเพอเรเตอร์	ห้อง คอมพิวเตอร์	- คู่มือเผชิญ ประสบการณ์		- ชิ้นงาน - แบบฝึกหัด

แผนกำกับประสบการณ์

วิชาคอมพิวเตอร์

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยประสบการณ์ที่ 8 การฝึกปฏิบัติการสร้างข้อความและรูปภาพประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
ด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์

ประสบการณ์หลักที่ 8.2 การสร้างรูปภาพด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์

ผู้สอน นางสาวดาวประกาย นันทพรหม จำนวนผู้เรียน SDL 30 PDL 2 TDL 1

เวลา 1.30 ชั่วโมง

ลำดับที่	กิจกรรม/ภารกิจ	สื่อ	สถานที่	เวลา(นาที)
1.	ประเมินก่อนเผชิญประสบการณ์ 1.1 ทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์ 1) ตอนที่ 1 ภาคทฤษฎี 2) ตอนที่ 2 ภาคปฏิบัติ		- ห้องคอมพิวเตอร์	-
2.	ปฐมนิเทศ 2.1 วัตถุประสงค์ 2.2 ประสบการณ์ 2.3 บริบท/สถานการณ์ 2.4 อธิบายภารกิจและงาน 2.5 ชี้นะแหล่งความรู้/สื่อ 2.6 การประเมิน		- ห้องคอมพิวเตอร์	-
3.	เผชิญประสบการณ์ 3.1 การเตรียมรูปภาพ ด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์ 3.2 การดำเนินการสร้างรูปภาพด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์	- ประมวลสาระ - คู่มือเผชิญประสบการณ์	- ห้องคอมพิวเตอร์ - มุมวิชาการ	60

แผนกำกับประสบการณ์ (ต่อ)

ลำดับที่	กิจกรรม/ภารกิจ	สื่อ	สถานที่	เวลา (นาที)
4.	รายงานความก้าวหน้า	-	- ห้องเรียน - ห้องคอมพิวเตอร์	5
5.	รายงานผลการเผชิญประสบการณ์	ผลจากการ ปฏิบัติงาน	- ห้องเรียน	5
6.	สรุปผลการเผชิญประสบการณ์	-	-ห้องเรียน	10
7.	ประเมินหลังเผชิญประสบการณ์ 7.1 ทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์ 1) ตอนที่ 1 ภาคทฤษฎี 2) ตอนที่ 2 ภาคปฏิบัติ	แบบทดสอบ	- ห้องเรียน - ห้องคอมพิวเตอร์	10

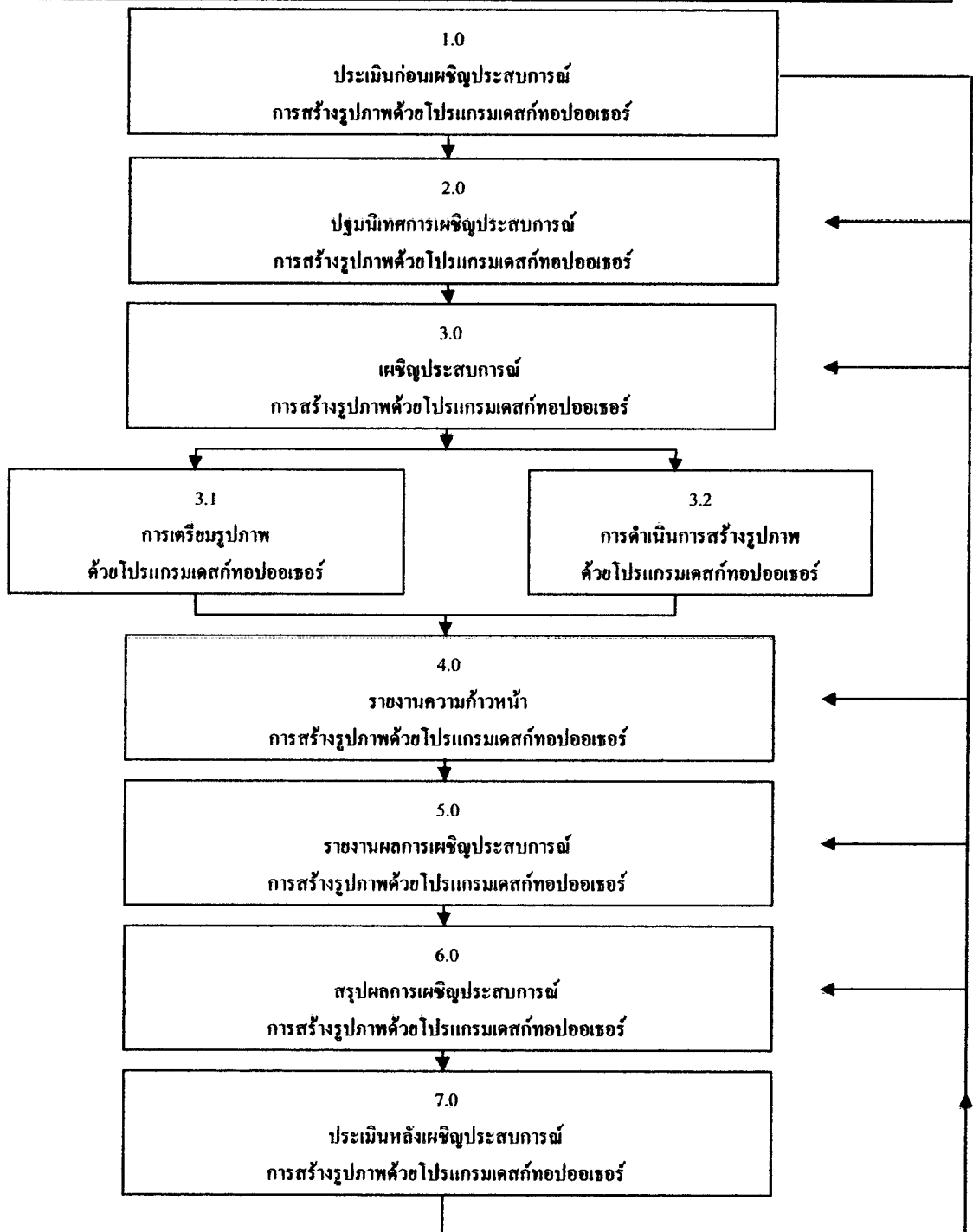
เส้นทางการเรียนในการเผชิญประสบการณ์

วิชาคอมพิวเตอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยประสบการณ์ที่ 8 การฝึกปฏิบัติการสร้างข้อความและรูปภาพประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
ด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์

ประสบการณ์หลักที่ 8.2 การสร้างรูปภาพด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์

หน่วยประสบการณ์รองที่ 8.2.1 – 8.2.2 เวลา 1.30 ชั่วโมง



แผนผลิตมัลติมีเดียปฐมนิเทศ

วิชาคอมพิวเตอร์

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยประสบการณ์ที่ 8 เรื่อง การฝึกปฏิบัติสร้างข้อความและรูปภาพประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
ด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์

ประเภทสื่อ : มัลติมีเดียปฐมนิเทศ มีอยู่แล้ว ต้องผลิตใหม่

เรื่อง ปฐมนิเทศประสบการณ์หลักที่ 8.1 และ 8.2

วัตถุประสงค์

หลังจากชมมัลติมีเดียปฐมนิเทศ เรื่อง “ปฐมนิเทศประสบการณ์หลักที่ 8.1 และ 8.2” แล้ว นักเรียนสามารถระบุวัตถุประสงค์ของประสบการณ์หลักที่ 8.1 และ 8.2 บริบท/สถานการณ์ ภารกิจและงาน สื่อที่ใช้ในการเผชิญประสบการณ์และการประเมิน ได้ถูกต้อง

สรุปเนื้อหา

การเผชิญประสบการณ์ในหน่วยประสบการณ์ที่ 8 เรื่อง การฝึกปฏิบัติสร้างข้อความและรูปภาพประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์แบ่งเป็น 2 ประสบการณ์หลักได้แก่ (1) ประสบการณ์หลักที่ 8.1 การสร้างข้อความด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ นักเรียนสามารถสร้างข้อความด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์และใช้คำสั่งโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ได้ถูกต้อง และ (2) ประสบการณ์หลักที่ 8.2 การสร้างรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ นักเรียนสามารถรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ บริบท ได้แก่ ห้องคอมพิวเตอร์ มุมวิชาการ และ มุมนำเสนอผลงาน สถานการณ์ นักเรียนในฐานะเจ้าหน้าที่คอมพิวเตอร์ ต้องจัดทำสื่อเพื่อใช้ประกอบการสอนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ดังนั้น จึงต้องทำสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ โดยรูปแบบการเผชิญประสบการณ์เป็นกลุ่ม กลุ่มละ 2 คน ซึ่งนักเรียนจะต้องปฏิบัติ 4 ขั้นตอน ดังนี้ คือ (1) การออกแบบข้อความด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ (2) การดำเนินการสร้างข้อความด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ (3) การเตรียมรูปภาพ ด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ และ (4) การดำเนินการสร้างรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ นักเรียนต้องเผชิญประสบการณ์ตามภารกิจและงานที่กำหนดให้ สื่อที่ใช้ได้แก่ ประมวลสาระ มัลติมีเดียปฐมนิเทศ มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ คู่มือเผชิญประสบการณ์ และตัวอย่างชิ้นงาน e-Book เรื่อง คำราชาศัพท์ การประเมินจากแบบทดสอบก่อนและหลังเผชิญประสบการณ์ การปฏิบัติงานกลุ่ม ชิ้นงาน และจากการทำแบบฝึกหัด

ขั้นตอนการผลิต

การผลิตมัลติมีเดียปฐมนิเทศ มีขั้นตอนการผลิต ครอบคลุม (1) ขั้นวางแผน

(2) ขั้นเตรียมการ (3) ขั้นดำเนินการผลิต และ (4) ขั้นประเมิน

1. ขั้นวางแผน

1.1 กำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม เป็นการกำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม ครอบคลุม พฤติกรรม เกณฑ์ และเงื่อนไข

1.2 กำหนดหัวข้อการปฐมนิเทศที่จะนำเสนอ ในมัลติมีเดียปฐมนิเทศ

2. ขั้นเตรียมการ

2.1 เตรียมบุคลากร ได้แก่ ผู้แสดง ผู้บรรยาย และผู้บันทึกเสียง

2.2 เตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการผลิต ได้แก่ เครื่องคอมพิวเตอร์ ไมโครโฟน และกล้องถ่ายภาพ

ดิจิทัล

2.3 เตรียมโปรแกรมที่ใช้ในการผลิต ได้แก่ โปรแกรมโฟโต้ช้อปและโปรแกรมวาดภาพ

3. ขั้นดำเนินการผลิต

3.1 เขียนคำบรรยายพร้อมทั้งกำหนดภาพและข้อความ

3.2 ถ่ายภาพประกอบคำบรรยาย

3.3 สร้างข้อความ

3.4 บันทึกเสียง

3.5 ผสมเสียงและภาพ และใช้เทคนิคการนำเสนอ

3.6 ตรวจสอบตัวสะกดของข้อความและข้อความชัดเจนของภาพและเสียง

4. ขั้นประเมิน

ประเมินจากการตรวจสอบของผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีการศึกษา ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับ (1) ข้อความ ได้แก่ ความถูกต้องของหัวข้อสำคัญในมัลติมีเดียปฐมนิเทศ ความชัดเจนของตัวอักษร ขนาดของตัวอักษร การจัดลำดับของข้อความ และความเหมาะสมของสีตัวอักษรกับพื้น (2) ภาพ ได้แก่ ความสอดคล้องของภาพและเสียง ขนาดของภาพ และความชัดเจนของภาพ และ (3) เสียง ได้แก่ ความชัดเจนของเสียง และลีลาการบรรยายน่าสนใจ

แผนผลิตมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์	
วิชาคอมพิวเตอร์	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
หน่วยประสบการณ์ที่ 8 เรื่อง การฝึกปฏิบัติสร้างข้อความและรูปภาพประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์	

ประเภทสื่อ : มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ มีอยู่แล้ว ต้องผลิตใหม่

เรื่อง มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์หลักที่ 8.1 และ 8.2

วัตถุประสงค์

หลังจากชมมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ เรื่อง “การฝึกปฏิบัติประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์” แล้ว นักเรียนสามารถสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ได้ถูกต้อง

สรุปเนื้อหา

<p>การเผชิญประสบการณ์ในหน่วยประสบการณ์ที่ 8 เรื่อง การฝึกปฏิบัติสร้างข้อความและรูปภาพประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ การดำเนินการสร้างข้อความรูปแบบธรรมดาด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ มี 4 ขั้นตอน ดังนี้ (1) คลิกที่ปุ่ม (2) พิมพ์ข้อความใน Text Block (3) เลือกข้อความเพื่อแก้ไขรูปแบบ และ (4) คลิกปุ่ม OK</p> <p>การสร้างข้อความแบบใช้ตัวสร้าง มี 5 ขั้นตอน ดังนี้ (1) เลือกไปที่ เมนู Insert (2) คลิกเลือก “Editable Text” (3) เลือกรูปแบบตัวอักษรโดยการคลิกปุ่ม “Select Font” (4) เลือกรูปแบบสีโดยการคลิกปุ่ม Select Colour และ (5) คลิกปุ่ม “OK”</p> <p>การดำเนินการเลือกรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ มี 3 ขั้นตอนดังนี้ (1) คลิกที่ปุ่ม “Image” (2) คลิกเลือกรูปภาพ (3) คลิกปุ่ม Open</p> <p>การจัดแต่งรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ มี ขั้นตอนดังนี้ (1) คลิกขวาบนรูปภาพที่อยู่บนหน้ากระดาษ (2) คลิกเลือก “Edit Image” (3) เปลี่ยนตัวเลขเป็น 100 ในช่อง Image Quality และ (5) คลิก Save</p>
--

ขั้นตอนการผลิต

การผลิตมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ มีขั้นตอนการผลิต ครอบคลุม (1) ขั้นวางแผน (2) ขั้นเตรียมการ (3) ขั้นดำเนินการผลิต และ (4) ขั้นประเมิน

1. ขั้นวางแผน

1.1 กำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม เป็นการกำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม ครอบคลุม พฤติกรรม เกณฑ์ และเงื่อนไข

1.2 กำหนดหัวข้อการประกอบการเผชิญประสบการณ์ที่จะนำเสนอในมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์

2. ขั้นเตรียมการ

2.1 เตรียมบุคลากร ได้แก่ ผู้บรรยาย และผู้บันทึกเสียง

2.2 เตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการผลิต ได้แก่ เครื่องคอมพิวเตอร์ ไมโครโฟน และกล้องถ่ายภาพดิจิทัล

2.3 เตรียมโปรแกรมที่ใช้ในการผลิต ได้แก่ โปรแกรมแคดเซียและโปรแกรมซาวด์ฟอง

3. ขั้นดำเนินการผลิต

3.1 เขียนคำบรรยายพร้อมทั้งกำหนดภาพและข้อความ

3.2 สร้างข้อความ

3.4 บันทึกเสียง

3.5 ผสมเสียงและภาพ และใช้เทคนิคการนำเสนอ

3.6 ตรวจสอบตัวสะกดของข้อความและข้อความชัดเจนของภาพและเสียง

4. ขั้นประเมิน

ประเมินจากการตรวจสอบของผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีการศึกษา ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับ (1) ข้อความ ได้แก่ ความถูกต้องของหัวข้อสำคัญในมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ ความชัดเจนของตัวอักษร ขนาดของตัวอักษร การจัดลำดับเนื้อหา และความเหมาะสมของสีตัวอักษรกับพื้น (2) ภาพ ได้แก่ ความสอดคล้องของภาพและเสียง ขนาดของภาพ และความชัดเจนของภาพ และ (3) เสียง ได้แก่ ความชัดเจนของเสียง และลีลาการบรรยายน่าสนใจ

แผนผลิตสื่อประมวลสาระ

วิชาคอมพิวเตอร์

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยประสงค์ที่ 3 เรื่อง การฝึกปฏิบัติสร้างข้อความและรูปภาพประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเซอร์

เวลา 30 นาที

ประเภทสื่อ : ประมวลสาระ

 มีอยู่แล้ว ต้องผลิตใหม่

เรื่อง การสร้างข้อความ และรูปภาพประกอบการนำเสนอในโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเซอร์

วัตถุประสงค์

1. หลังจากศึกษาประมวลสาระเรื่อง “การสร้างข้อความด้วย โปรแกรมเคสท์ทอปอเอเซอร์” แล้ว ผู้เรียนสามารถสร้างข้อความรูปแบบธรรมดาในโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเซอร์ได้ถูกต้อง
2. หลังจากศึกษาประมวลสาระเรื่อง “การจัดการรูปภาพด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเซอร์” แล้ว ผู้เรียนสามารถอธิบายการสร้างข้อความแบบใช้ตัวสร้างด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเซอร์ได้ถูกต้อง

สรุปเนื้อหา

การสร้างข้อความด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเซอร์ ครอบคลุม การสร้างข้อความรูปแบบธรรมดา การสร้างข้อความแบบใช้ตัวสร้าง และการปรับขนาดของ Text Block

การสร้างรูปภาพด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเซอร์ ครอบคลุม การใส่รูปภาพ และ การจัดแต่งรูปภาพ

ขั้นตอนการผลิต

การผลิตประมวลสาระ มีขั้นตอนการ ผลิต ครอบคลุม (1) ชั้นวางแผน (2) ชั้นเตรียมการ (3) ชั้นดำเนินการผลิต และ (4) ชั้นประเมิน

1. ชั้นวางแผน

1.1 วิเคราะห์ผู้เรียน เป็นการศึกษาผู้เรียนในด้านอายุ ความรู้ และทักษะเกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์

1.2 กำหนดวัตถุประสงค์เป็นการกำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม ครอบคลุมพฤติกรรมเกณฑ์ และเงื่อนไข

1.3 วิเคราะห์และกำหนดเนื้อหาสาระ เป็นการรวบรวมเนื้อหาสาระจากเอกสารหนังสือและตำรา มาจำแนกเป็นหัวเรื่อง

2. ชั้นเตรียมการ

2.1 เตรียมบุคลากร ได้แก่ ผู้พิมพ์

2.2 เตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการผลิต

2.3 เตรียมโปรแกรมที่ใช้ในการผลิต

3. ชั้นดำเนินการผลิต

3.1 เขียนแผนผังแนวคิดในรูปแผนภูมิ ประกอบด้วย หน่วยและหัวเรื่อง

3.2 เขียนแผนการสอนประจำหน่วย ประกอบด้วย หัวเรื่อง แนวคิด และวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

3.3 เขียนเนื้อหาสาระ ประกอบด้วย ความนำ อธิบายเนื้อหาสาระ และสรุปเนื้อหาสาระ

3.4 กำหนดภาพประกอบและคำอธิบายรายละเอียดของภาพประกอบ

3.5 ดำเนินการบันทึกภาพหน้าจอคอมพิวเตอร์แล้วนำไปตัดต่อภาพด้วยโปรแกรมโฟโต้ช้อพ และแทรกภาพประกอบในเนื้อหา

3.6 ตรวจสอบความถูกต้องของภาษาที่ใช้

3.7 จัดพิมพ์และเข้าเล่ม






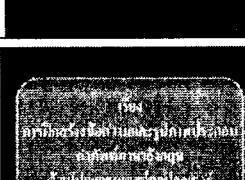
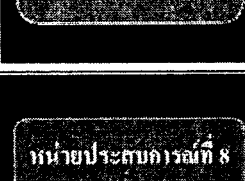
4. ชั้นประเมิน


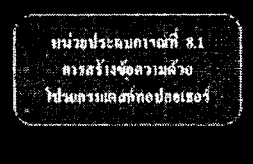
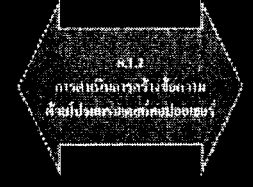

ประเมินจากการตรวจสอบของผู้ทรงคุณวุฒิด้านเนื้อหา และเทคโนโลยีการศึกษาในส่วนที่เกี่ยวข้องกับ (1) เนื้อหาสาระ ครอบคลุม ความถูกต้อง ความทันสมัย การเรียงลำดับเนื้อหาจากง่ายไปหายาก และภาษาที่ใช้ และ (2) ภาพประกอบ ครอบคลุม ความสอดคล้องของภาพประกอบกับเนื้อหา คำอธิบายในภาพประกอบ และความชัดเจนของภาพประกอบ

ทรัพยากรที่ต้องใช้

- | | | |
|--------------------------------|--------|------------------------------------|
| 1. งบประมาณ | 1,000 | บาท |
| 2. บุคลากร | 1 | คน |
| 3. อุปกรณ์การผลิต (มีอยู่แล้ว) | ได้แก่ | เครื่องคอมพิวเตอร์ และเครื่องพิมพ์ |

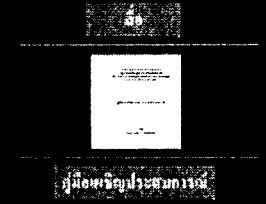
บทคัดมีเดีย
สำหรับการปฐมนิเทศ
หน่วยประสบการณ์ที่ 8 การฝึกการสร้างข้อความและรูปภาพประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
ด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์


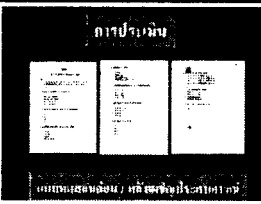


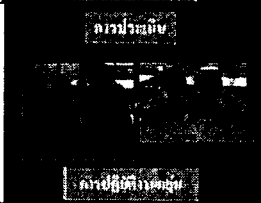
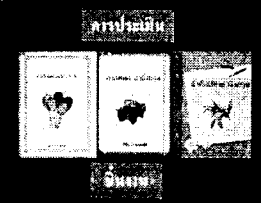
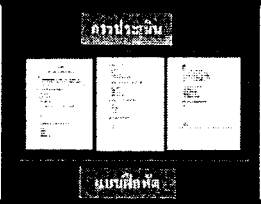
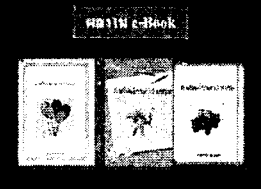
ที่	ภาพ	เสียง
1		FI ↑ ดนตรีประจำรายการ
2		
3		
4		
5		
6		FO ↓ ดนตรีประจำรายการ
7		ก่อนที่นักเรียนจะเข้าสู่อการเผชิญประสบการณ์ในหน่วยประสบการณ์ที่ 8 มีคำแนะนำในการเผชิญประสบการณ์ ดังนี้


ที่	ภาพ	เสียง
8		<p>ประสบการณ์ที่นักเรียนต้องเผชิญ มี 2 ประสบการณ์หลัก คือ ประสบการณ์หลักที่ 8.1 การสร้างข้อความด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์</p>
9		<p>และประสบการณ์หลักที่ 8.2 การสร้างรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์</p>
10		<p>จากประสบการณ์หลักที่ 8.1</p>
11		<p>แบ่งเป็นประสบการณ์รอง 2 ประสบการณ์ ได้แก่</p>
12		<p>ประสบการณ์รองที่ 8.1.1 การออกแบบข้อความด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์</p>
13		<p>และประสบการณ์รองที่ 8.1.2 การดำเนินการสร้างข้อความด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์</p>
14		<p>ประสบการณ์หลักที่ 8.2</p>
15		<p>แบ่งเป็นประสบการณ์รอง 2 ประสบการณ์ ได้แก่</p>

ที่	ภาพ	เสียง
16		<p>ประสบการณ์ร่อง 8.2.1 การออกแบบรูปภาพด้วย โปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์</p>
17		<p>และ ประสบการณ์ร่องที่ 8.2.2 การดำเนินการสร้าง รูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์</p>
18		<p>วัตถุประสงค์ของ การเผชิญประสบการณ์ ที่ 8.1 มีดังนี้</p>
19		<p>1. นักเรียนสามารถสร้างข้อความรูปแบบธรรมดาใน โปรแกรมเดสก์ทอป ออเธอร์ได้ถูกต้อง</p>
20		<p>2. นักเรียนสามารถสร้างข้อความแบบใช้ตัวสร้างด้วย โปรแกรม เดสก์ทอปออเธอร์ได้ถูกต้อง</p>
21		<p>และวัตถุประสงค์ของการเผชิญ ประสบการณ์ ที่ 8.2 มีดังนี้</p>
22		<p>1. นักเรียนสามารถใส่รูปภาพด้วยโปรแกรม เดสก์ทอปออเธอร์ได้ถูกต้อง</p>
23		<p>2. นักเรียนสามารถจัดแต่งรูปภาพด้วยโปรแกรม เดสก์ทอปออเธอร์ได้ถูกต้อง</p>





ที่	ภาพ	เสียง
24		บริษัทและสถานการณ์
25		บริษัทในการเผชิญประสบการณ์ ได้แก่ ห้องคอมพิวเตอร์
26		มุมวิชาการ
27		และมุมผลงาน
28		สถานการณ์ นักเรียนในฐานะนักโตดทัศนศึกษาของโรงเรียน ได้รับมอบหมายจากผู้อำนวยการให้สร้างข้อความ และรูปภาพประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วย โปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์
29		นักเรียนต้องเผชิญ ประสบการณ์ตามภารกิจและงานที่กำหนดให้ ภารกิจ หมายถึง กิจกรรมใหญ่
30		ส่วนงานเป็นกิจกรรมย่อยของกิจกรรมใหญ่ ซึ่ง นักเรียนต้องปฏิบัติตามคู่มือเผชิญประสบการณ์ ดังนี้
31		ศึกษาเรื่อง การสร้างข้อความ และรูปภาพ ประกอบการนำเสนอ ในโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์



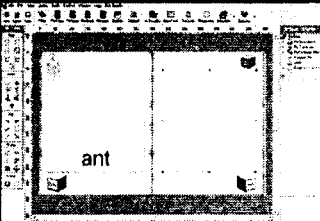
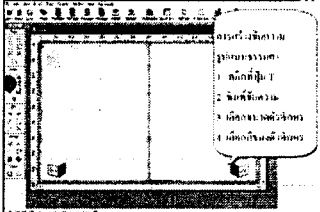
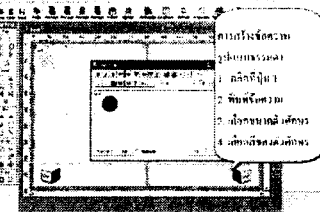
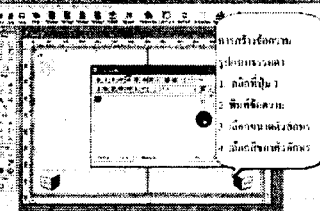
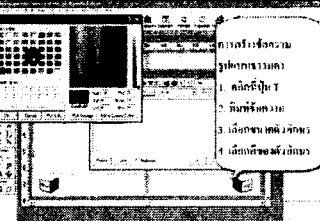
ที่	ภาพ	เสียง
32		หลังจากศึกษาประมวลสาระแล้วให้นักเรียน ออกแบบข้อความ
33		และดำเนินการสร้างข้อความ
34		หลังจากนั้นให้นักเรียนเสนอผลงาน การสร้างคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ในโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์
35		สื่อที่ใช้ได้แก่ ประมวลสาระ
36		มัลติมีเดียปฐมนิเทศ
37		มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์
38		คู่มือเผชิญประสบการณ์
39		และตัวอย่างผลงาน

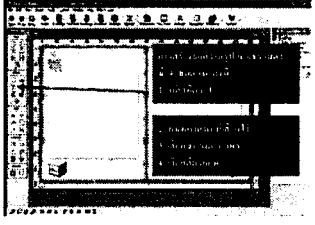
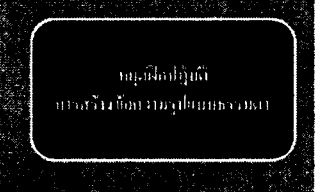
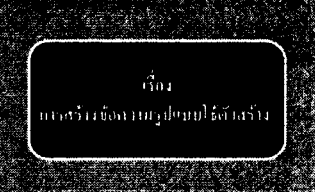
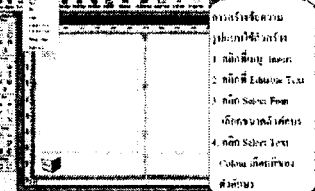
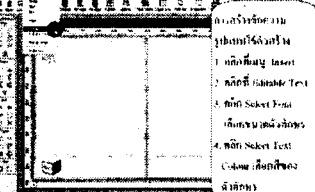
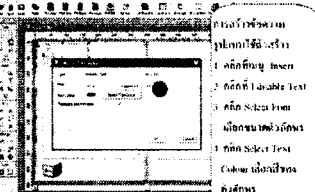
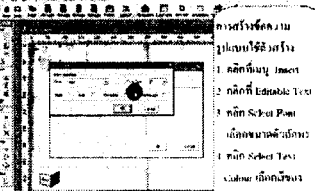
ที่	ภาพ	เสียง
40		การประเมิน
41		จะประเมินจากแบบทดสอบก่อนและหลังเผชิญประสบการณ์ เป็นแบบทดสอบภาคทฤษฎี จำนวน 10 ข้อ และแบบทดสอบภาคปฏิบัติ จำนวน 1 ข้อ
42		จากการปฏิบัติงานกลุ่ม ได้แก่ ความร่วมมือในการทำงาน
43		ความรับผิดชอบ การแสดงความคิดเห็น การแก้ปัญหา
44		และการยอมรับคำแนะนำ และปรับปรุง
45		ประเมินจากชิ้นงาน ได้แก่ ผลงาน E-Book เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
46		และจากการทำแบบฝึกหัด จำนวน 10 ข้อ
47		ต่อไปนี้จะให้นักเรียนเข้าสู่ การเผชิญประสบการณ์ได้แล้วค่ะ

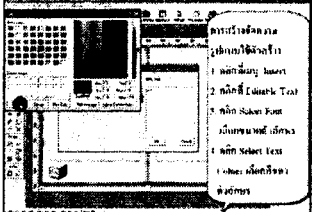
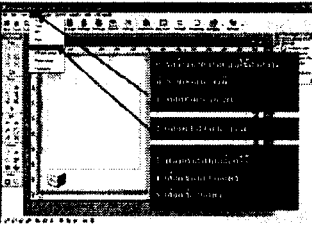
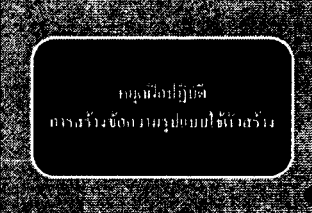
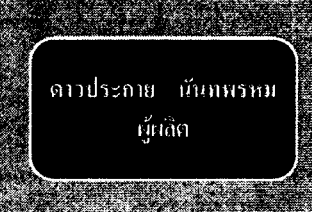
ที่	ภาพ	เสียง
48		FI คนตรีประจำรายการ ↕ FO คนตรีประจำรายการ

บทมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์
หน่วยประสบการณ์ที่ 8 การฝึกปฏิบัติการสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์
ประสบการณ์หลักที่ 8.1 การสร้างข้อความด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์



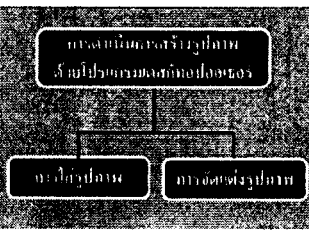

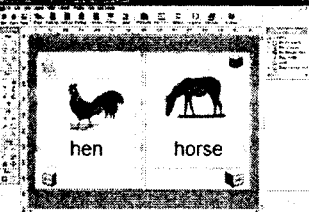
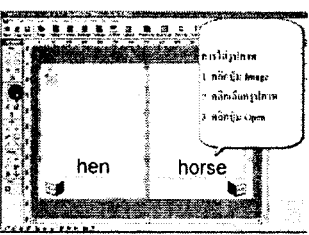
ที่	ภาพ	เสียง
1		FI คนตรีประจำรายการ FO
2		<u>บรรยาย</u> การดำเนินการสร้างข้อความด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์
3		การดำเนินการสร้างข้อความด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ มี 2 รูปแบบ คือ 1. การสร้างข้อความรูปแบบธรรมดา 2. การสร้างข้อความรูปแบบใช้ตัวสร้าง
4		ต่อไปนี้เป็นตัวอย่างชิ้นงานเรื่องคำราชาศัพท์ ซึ่งจะแสดงการวางรูปภาพและข้อความ 2 รูปแบบ ดังนี้ รูปแบบที่ 1 ข้อความและรูปภาพอยู่ในหน้าเดียวกันและ


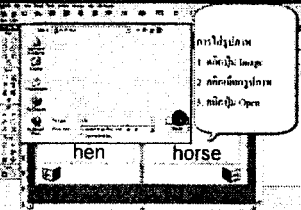
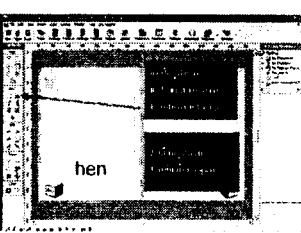
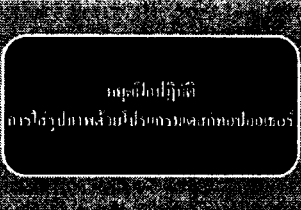

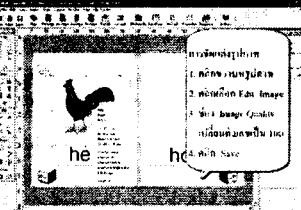
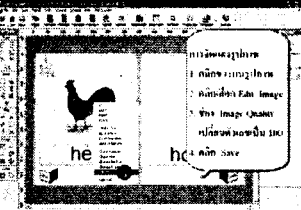
ที่	ภาพ	เสียง
5		รูปแบบที่ 2. ข้อความและรูปภาพอยู่คนละหน้า
6		เรื่อง การสร้างข้อความรูปแบบธรรมดา
7		เริ่มต้นจาก
8		<ol style="list-style-type: none"> 1. คลิกไปที่ปุ่ม T 2. พิมพ์ข้อความ 3. เลือกรูปแบบตัวอักษร 4. เลือกสีตัวอักษร
9		<ol style="list-style-type: none"> 2. พิมพ์ข้อความ 3. เลือกรูปแบบตัวอักษร 4. เลือกสีตัวอักษร
10		3. เลือกรูปแบบตัวอักษร และ
11		4. เลือกสีตัวอักษร

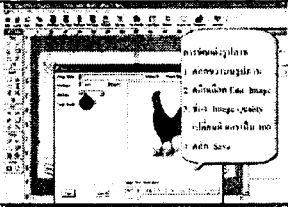
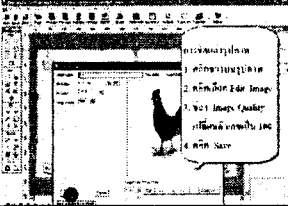
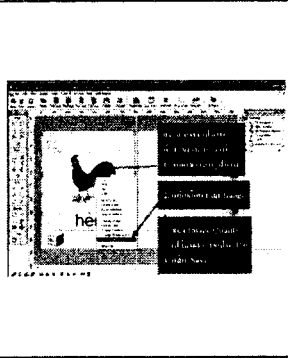


ที่	ภาพ	เสียง
12		<p>ทบทวนการสร้างข้อความรูปแบบธรรมดา</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. คลิกไปที่ปุ่ม T 2. พิมพ์ข้อความ 3. เลือกรูปแบบตัวอักษร 4. เลือกสีตัวอักษร
13		<p>หยุดฝึกปฏิบัติการสร้างข้อความรูปแบบธรรมดา</p>
14		<p>เรื่อง การสร้างข้อความรูปแบบใช้ตัวสร้าง</p>
15		<p>เริ่มจาก</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. คลิกที่เมนู Insert
16		<ol style="list-style-type: none"> 2. คลิกที่ Editable Text
17		<ol style="list-style-type: none"> 3. พิมพ์คำศัพท์ที่เลือกไว้
18		<ol style="list-style-type: none"> 4. เลือกขนาดตัวอักษร

ที่	ภาพ	เสียง
19		<p>5. เลือกสีตัวอักษร</p>
20		<p>ทบทวนการสร้างข้อความรูปแบบใช้ตัวสร้าง</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. คลิกที่เมนู Insert 2. คลิกที่ Editable Text 3. พิมพ์คำศัพท์ที่เลือกไว้ 4. เลือกขนาดตัวอักษร 5. เลือกสี
21		<p>หยุดฝึกปฏิบัติการสร้างข้อความรูปแบบใช้ตัวสร้าง</p>
22		<p>FI คนตรีประจำรายการ FO</p>

บทมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์
หน่วยประสบการณ์ที่ 8 การฝึกปฏิบัติการสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรเตอร์
ประสบการณ์หลักที่ 8.2 การสร้างรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรเตอร์

ที่	ภาพ	เสียง
1		FI ดนตรีประจำรายการ FO
2		เรื่อง การดำเนินการสร้างรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรเตอร์
3		การดำเนินการสร้างรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรเตอร์ มี 2 ขั้นตอน คือ 1. การใส่รูปภาพ 2. การจัดแต่งรูปภาพ
4		เรื่อง การใส่รูปภาพ
5		เริ่มจาก
6		การใส่รูปภาพ มี 3 ขั้นตอน ดังนี้ 1. คลิกที่ปุ่ม Image

ที่	ภาพ	เสียง
7		2. เลือกรูปภาพ
8		3. คลิกเลือก Open
9		ทบทวน การใส่รูปภาพ มี 3 ขั้นตอน ดังนี้ 1. คลิกที่ปุ่ม Image 2. เลือกรูปภาพ 3. คลิกเลือก Open
10		หยุดฝึกปฏิบัติ การใส่รูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเพอร์
11		เรื่อง การจัดแต่งรูปภาพ
12		การจัดแต่งรูปภาพ มี 4 ขั้นตอน ดังนี้ 1. คลิกขวามือรูปภาพ
13		2. คลิกเลือก Edit Image

ที่	ภาพ	เสียง
14		<p>3. ช่อง Image Quality เปลี่ยนตัวเลขเป็น 100</p>
15		<p>4. คลิก Save</p>
16		<p>ทบทวน การจัดแต่งรูปภาพ มี 4 ขั้นตอน ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. คลิกขวาบนรูปภาพ 2. คลิกเลือก Edit Image 3. ช่อง Image Quality เปลี่ยนตัวเลขเป็น 100 4. คลิก Save
17		<p>หยุดฝึกปฏิบัติ การจัดแต่งรูปภาพ ด้วยโปรแกรมแคสท์ทอปอเชอร์</p>
18		<p>FI</p> <p>คณตรีประจำราชการ</p> <p>FO</p>

ประมวลสาระ

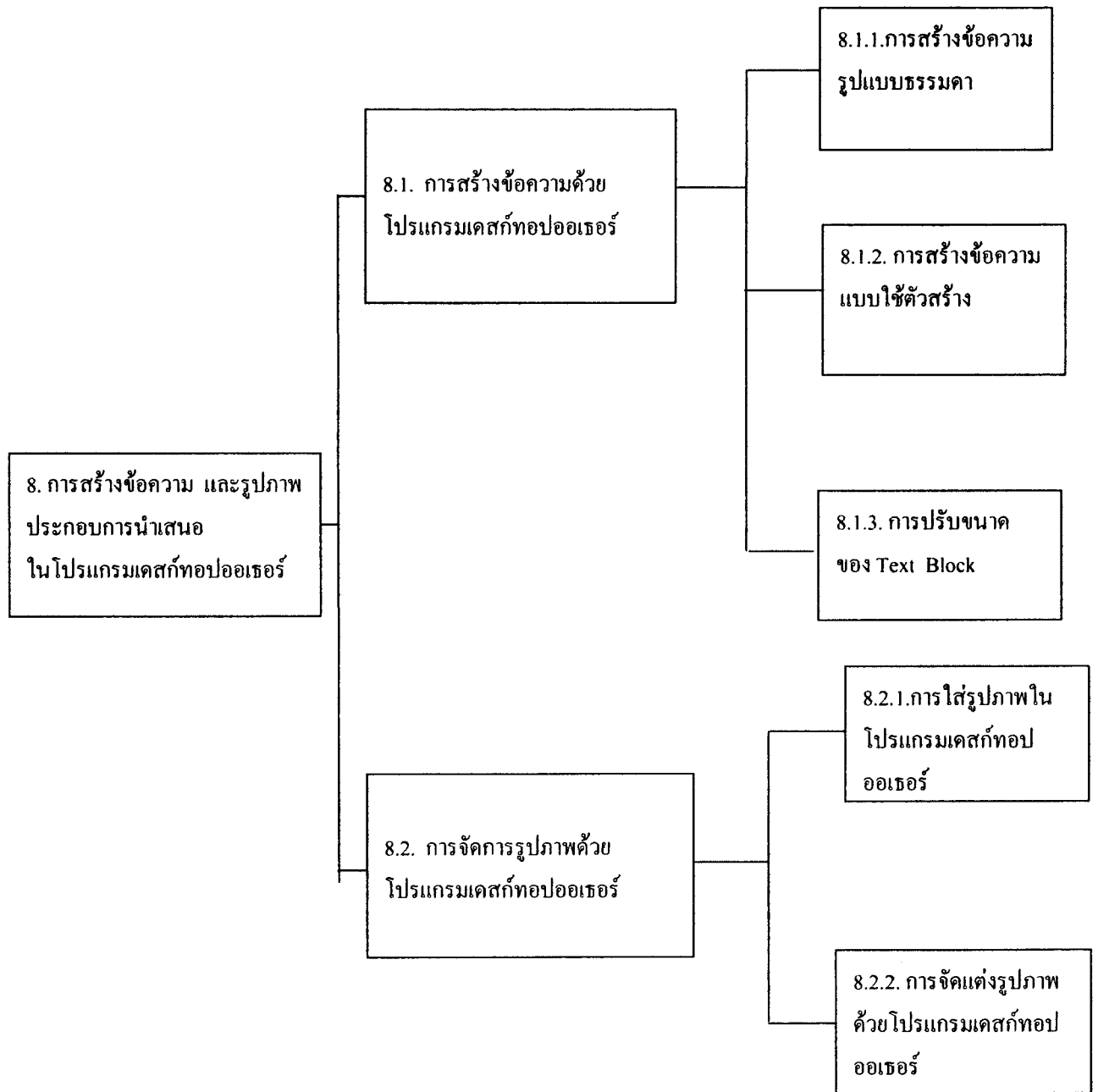
หน่วยที่ 8

การสร้างข้อความ และรูปภาพประกอบการนำเสนอ
ในโปรแกรมเดสก์ทอปออเชอร์



ผู้เขียน ดาวประกาย นันทพรหม

แผนผังแนวคิด หน่วยที่ 8



หน่วยที่ 8
การสร้างข้อความ และรูปภาพประกอบการนำเสนอ
ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรเตอร์

โปรดอ่านหัวเรื่อง แนวคิด และวัตถุประสงค์ แล้วจึงศึกษารายละเอียดของเนื้อหาในหัวเรื่อง
 ที่ 1.1.1-1.1.2

หัวเรื่องที่

- 1.1.1 การสร้างข้อความด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรเตอร์
- 1.1.2 การจัดการรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรเตอร์

แนวคิด

1. การสร้างข้อความด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรเตอร์ ครอบคลุม การสร้างข้อความรูปแบบธรรมดา การสร้างข้อความแบบใช้ตัวสร้าง และการปรับขนาดของ Text Block
2. การสร้างรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรเตอร์ ครอบคลุม การใส่รูปภาพ และ การจัดแต่งรูปภาพ

วัตถุประสงค์

1. หลังจากศึกษาเรื่อง “การสร้างข้อความ และรูปภาพประกอบการนำเสนอใน โปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรเตอร์” แล้ว ผู้เรียนสามารถอธิบายการสร้างข้อความรูปแบบธรรมดาใน โปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรเตอร์ได้ถูกต้อง
2. หลังจากศึกษาเรื่อง “การสร้างข้อความ และรูปภาพประกอบการนำเสนอใน โปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรเตอร์” แล้ว ผู้เรียนสามารถสร้างข้อความรูปแบบธรรมดาด้วย โปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรเตอร์ได้ถูกต้อง
3. หลังจากศึกษาเรื่อง “การสร้างข้อความ และรูปภาพประกอบการนำเสนอใน โปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรเตอร์” แล้ว ผู้เรียนสามารถอธิบายการสร้างข้อความแบบใช้ตัวสร้าง ด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรเตอร์ได้ถูกต้อง
4. หลังจากศึกษาเรื่อง “การสร้างข้อความ และรูปภาพประกอบการนำเสนอใน โปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรเตอร์” แล้ว ผู้เรียนสามารถสร้างข้อความแบบใช้ตัวสร้างด้วย โปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรเตอร์ได้ถูกต้อง

5. หลังจากศึกษาเรื่อง “การสร้างข้อความ และรูปภาพประกอบการนำเสนอในโปรแกรม เคนส์ทอปอเธอร์” แล้ว ผู้เรียนสามารถอธิบายการปรับขนาดของ Text Block ด้วยโปรแกรมเคนส์ทอปอเธอร์ได้ถูกต้อง
6. หลังจากศึกษาเรื่อง “การสร้างข้อความ และรูปภาพประกอบการนำเสนอในโปรแกรมเคนส์ทอปอเธอร์” แล้ว ผู้เรียนสามารถการปรับขนาดของ Text Block ด้วยโปรแกรมเคนส์ทอปอเธอร์ได้ถูกต้อง
7. หลังจากศึกษาเรื่อง “การสร้างข้อความ และรูปภาพประกอบการนำเสนอในโปรแกรมเคนส์ทอปอเธอร์” แล้ว ผู้เรียนสามารถอธิบายการใส่รูปภาพด้วยโปรแกรมเคนส์ทอปอเธอร์ได้ถูกต้อง
8. หลังจากศึกษาเรื่อง “การสร้างข้อความ และรูปภาพประกอบการนำเสนอในโปรแกรมเคนส์ทอปอเธอร์” แล้ว ผู้เรียนสามารถใส่รูปภาพด้วยโปรแกรมเคนส์ทอปอเธอร์ได้ถูกต้อง
9. หลังจากศึกษาเรื่อง “การสร้างข้อความ และรูปภาพประกอบการนำเสนอในโปรแกรมเคนส์ทอปอเธอร์” แล้ว ผู้เรียนสามารถอธิบายการจัดแต่งรูปภาพด้วยโปรแกรมเคนส์ทอปอเธอร์ได้ถูกต้อง
10. หลังจากศึกษาเรื่อง “การสร้างข้อความ และรูปภาพประกอบการนำเสนอในโปรแกรมเคนส์ทอปอเธอร์” แล้ว ผู้เรียนสามารถจัดแต่งรูปภาพด้วยโปรแกรมเคนส์ทอปอเธอร์ได้ถูกต้อง

หน่วยที่ 8


การสร้างข้อความ และรูปภาพประกอบการนำเสนอ
ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรเตอร์

เรื่องที่ 1.1.1 การสร้างข้อความในโปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรเตอร์

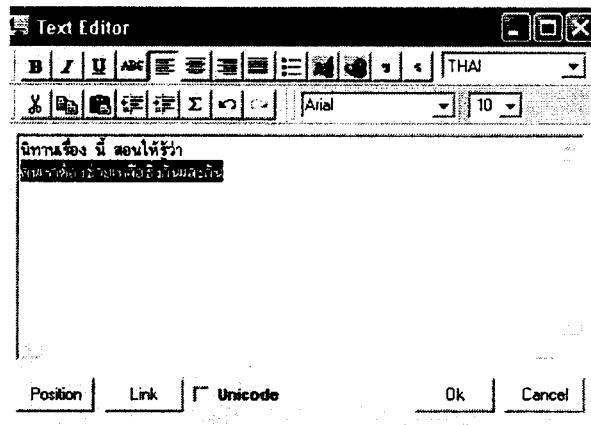
การสร้างข้อความด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรเตอร์ ครอบคลุม การสร้างข้อความรูปแบบธรรมดา การสร้างข้อความแบบใช้ตัวสร้าง และการปรับขนาดของ Text Block

1. การสร้างข้อความรูปแบบธรรมดา

ในรูปแบบนี้จะปรากฏหน้าต่างสี่เหลี่ยมในการสร้างข้อความ เรียกว่า Text Block วิธีการใช้

งานโดยคลิกที่ปุ่ม  บนแถบเครื่องมือ เพื่อจะสร้าง Text Block ใหม่ขึ้นมา ดังนี้

- 1.) พิมพ์ข้อความใน Text Block และขึ้นบรรทัดใหม่ด้วยการกดปุ่ม Enter



ภาพที่ 1.2 กล่องข้อความ

2.) เลือกข้อความที่พิมพ์ลงใน Text Block เพื่อทำการแก้ไขรูปแบบ สี รูปแบบตัวอักษร ขนาด และอื่นๆ ได้ตามต้องการ

- 3.) เสร็จแล้วข้อความต่างๆ ที่ได้พิมพ์จะปรากฏในเอกสารที่เราได้พิมพ์ไว้ใน

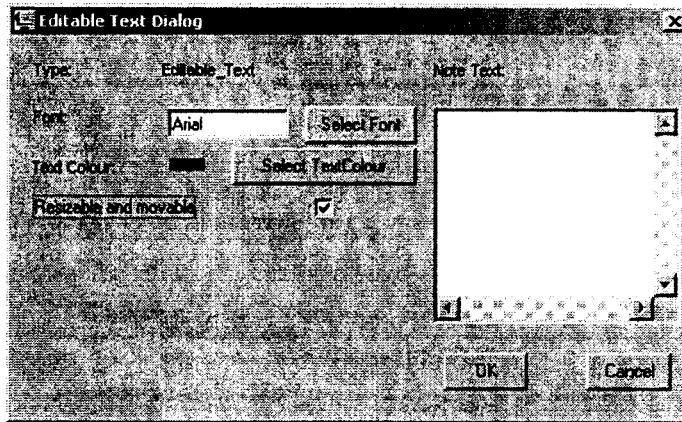
Text Block

2. การสร้างข้อความแบบใช้ตัวสร้าง

เป็นรูปแบบพิเศษในการสร้างข้อความโดยผู้ใช้ต้องเพิ่มการทำงานในส่วนนี้โดยการ

- 1.) เลือก "Editable Text" จากเมนู "Insert" จะมีหน้าต่าง "Editable Text Dialog" ปรากฏ

ขึ้นมา



ภาพที่ 1.3 กล่องปรับแต่งข้อความ

2.) เลือกรูปแบบตัวอักษรและสี โดยการเลือกปุ่ม “Select Font” และ “Select Colour”

ตามลำดับ

3.) เมื่อได้รูปแบบตามที่ต้องการแล้ว กดปุ่ม “OK”

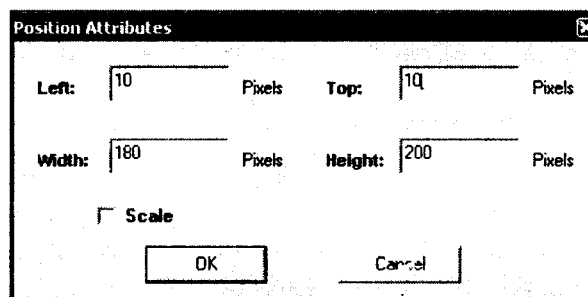
3. การปรับขนาดและตำแหน่งของ Text Block

ผู้ใช้สามารถปรับขนาดของ Text Block ได้ 2 วิธี คือ

1.) การใช้มือลาก โดยคลิกเมาส์ซ้ายมือค้างไว้แล้วลากเพื่อปรับขนาดและตำแหน่งได้อย่าง

อิสระ

2.) การใช้ความสามารถของ “Position Attributes” โดยการคลิกขวาบน Text Block แล้วเลือก “Change-Position” จะปรากฏหน้าต่างเพื่อให้ผู้ใช้ปรับตำแหน่งของ Text Block



ภาพที่ 1.3 กล่องปรับตำแหน่งข้อความ

โดยสรุปการสร้างข้อความในโปรแกรมเดสก์ทอปออเชอร์ ครอบคลุม การสร้างข้อความ
รูปแบบธรรมดา การสร้างข้อความแบบใช้ตัวสร้าง และการปรับขนาดของ Text Block

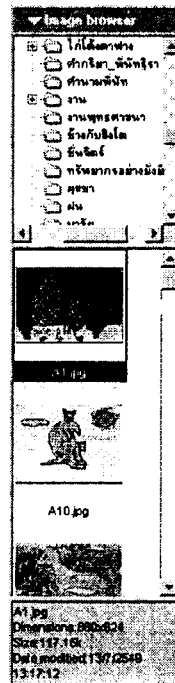
เรื่องที่ 1.1.2 การจัดการรูปภาพในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์

การจัดการรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ ครอบคลุม การใส่รูปภาพ และ การจัด
แต่งรูปภาพ

1. การใส่รูปภาพในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์

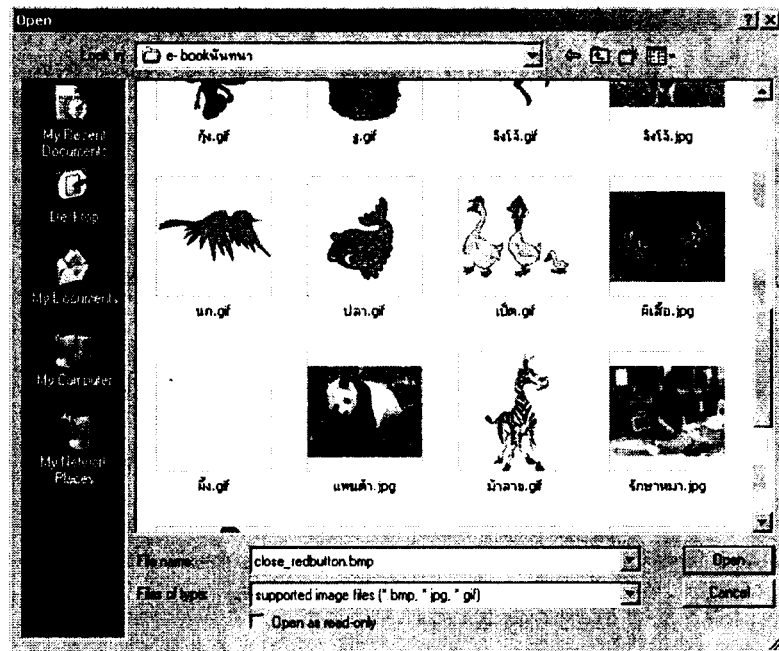
การ จัดแต่งรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ มี 2 วิธี ดังนี้

1.) การใส่รูปภาพใน E-book นั้นจะใช้พาเลต “Image Browser” เพื่อเลือก
รูปภาพในตำแหน่งที่ได้จัดเก็บไว้พร้อมทั้งแสดงรูปภาพที่ได้คลิกเลือกในขณะนั้น



ภาพที่ 1.4 หน้าต่างรูปภาพ

2.) ผู้ใช้สามารถใส่รูปภาพโดยการเลือกที่ปุ่ม “Image” ที่แถบเครื่องมือ จะปรากฏ
หน้าต่างเพื่อให้เลือกรูปภาพที่ต้องการ แล้วคลิกปุ่ม “Open” และโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ จะรองรับรูปภาพ
ที่มีนามสกุล .gif และ .jpg เท่านั้น



ภาพที่ 1.5 การใส่รูปภาพ

2. การจัดแต่งรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์

การจัดแต่งรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ มีความสามารถในการจัดการเกี่ยวกับรูปภาพโดยการทำงานของ “Image Editor” ซึ่งวิธีการในการจัดการกับรูปภาพมีขั้นตอน ดังนี้

- 1.) คลิกขวามุมรูปภาพที่อยู่บนหน้ากระดาษ เลือก “Edit Image”
- 2.) ปรากฏหน้าต่างเพื่อจัดการกับรูปภาพ ซึ่งมีเมนูสำหรับจัดแต่งรูปภาพ ดังนี้

Image Folder เป็นไดเรกทอรีหรือโฟลเดอร์ของรูปภาพที่จะจัดเก็บหรือบันทึกโดย

ส่วนมากแล้วจะเป็นโฟลเดอร์ที่ได้จัดเก็บรูปภาพไว้ตั้งแต่ตอนแรก

File Name เป็นชื่อรูปภาพที่เลือกอยู่ในขณะนั้น ผู้ใช้สามารถเลือกรูปภาพอื่นๆ โดยการคลิกที่ปุ่ม “Browse”

Width, Height, File, Size เป็นการแสดงคุณสมบัติของรูปภาพนั้นๆ

Size เป็นการแสดงขนาดรูปภาพ แล้วสามารถลดขนาดโดยการคลิกซ้ายตรงมุมของรูปภาพ แล้วลากปรับขนาดได้ตามต้องการ แต่ไฟล์ต้นฉบับนั้นไม่ได้ถูกปรับขนาดตามไปด้วย

Crop mode, Crop โหมดนี้จะทำงานสลับกับ “Move/Resize Mode” ใช้งานโดยการเลือก “Crop Mode” คลิกซ้ายลากเมาส์เพื่อเลือกบริเวณที่ต้องการ แล้วเลือก “Crop”

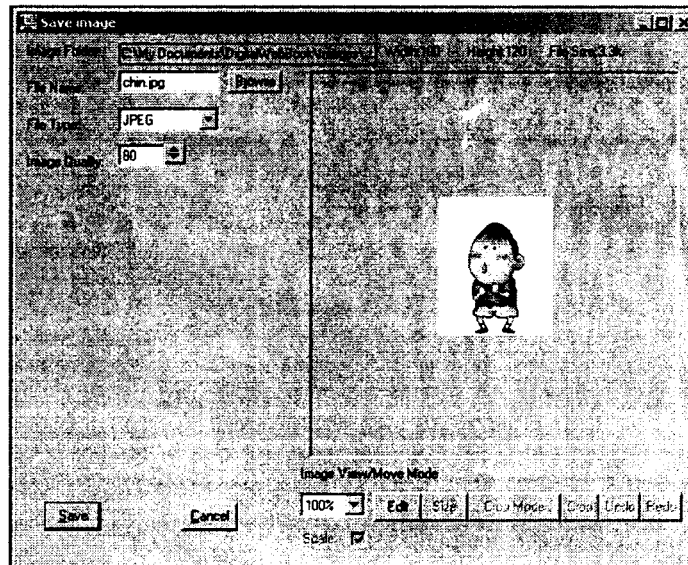
Undo การยกเลิกการทำงานของคำสั่งล่าสุด

Redo การกลับไปทำงานของคำสั่งล่าสุด

File Type เป็นการบอกนามสกุลของภาพ เช่น GIF (256 สี) JPG (มากกว่า 16 ล้านสี) BMP 24 (มากกว่า 16 ล้านสี)

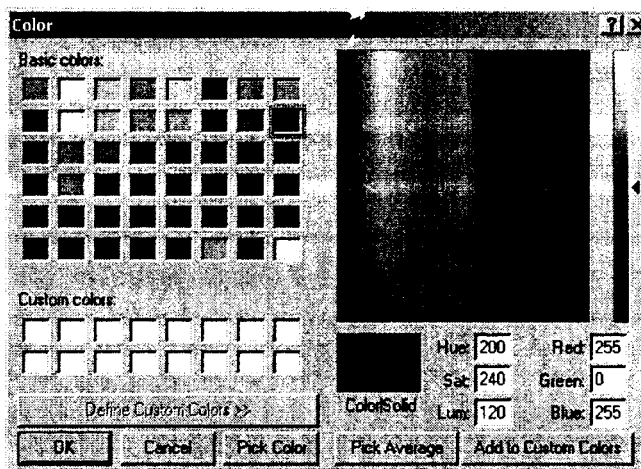
Save เป็นการบันทึกภาพที่ใช้งาน และต้องเปลี่ยนชื่อใหม่เมื่อไม่ต้องการที่จะบันทึกทับไฟล์รูปภาพต้นฉบับ

Cancel เป็นการยกเลิกการเปลี่ยนแปลงในหน้าต่างนี้



ภาพที่ 1.6 หน้าต่างจัดแต่งรูปภาพ

3.) การเลือกสี ผู้ใช้สามารถเลือกสีที่ต้องการได้โดยการเข้าไปที่ "Change Colour" เลือกปุ่ม "Pick Colour" แล้วเลือกสีที่ต้องการ



ภาพที่ 1.7 หน้าต่างการเลือกสี

โดยสรุป การสร้างรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเพอเชอร์ ครอบคลุม การใส่รูปภาพ และ
การจัดแต่งรูปภาพ

แบบประเมินชิ้นงาน
หน่วยประสพการณ์ที่ 8

การฝึกการสร้างข้อความและรูปภาพประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์

- คำชี้แจง**
1. แบบประเมินนี้สำหรับครูผู้สอน และนักเรียนใช้ประเมินชิ้นงานระหว่าง
เผชิญประสพการณ์
 2. ครูผู้สอนประเมินชิ้นงานนักเรียนรายกลุ่ม ตามเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

1. ขนาดตัวอักษร		
1.1	ขนาดตัวอักษรพอเหมาะ	3 คะแนน
1.2	ขนาดตัวอักษรใหญ่มาก	2 คะแนน
1.3	ขนาดตัวอักษรเล็กมาก	1 คะแนน
2. ความชัดเจนของตัวอักษร		
2.1	ตัวอักษรชัดเจนดี	3 คะแนน
2.2	ตัวอักษรเลือนรางแต่อ่านออก	2 คะแนน
2.3	ตัวอักษรอ่านไม่ออก	1 คะแนน
3. ความชัดเจนของภาพ		
3.1	ภาพชัดเจนดี	3 คะแนน
3.2	ภาพเลือนราง	2 คะแนน
3.3	ภาพเลือนราง มองไม่ชัด	1 คะแนน
4. สีสันกับตัวอักษร		
4.1	สีพื้นเหมาะสมกับตัวอักษร	3 คะแนน
4.2	สีพื้นไม่เหมาะสมกับตัวอักษร	2 คะแนน
4.3	ไม่ใส่สีพื้น	1 คะแนน
5. สีสันกับภาพ		
5.1	สีพื้นเหมาะสมกับภาพ	3 คะแนน
5.2	สีพื้นไม่เหมาะสมกับภาพ	2 คะแนน
5.3	ไม่ใส่สีพื้น	1 คะแนน
6. การวางตำแหน่งของภาพและข้อความ		
6.1	วางข้อความกับรูปภาพ กึ่งกลางของกระดาษ	3 คะแนน
6.2	วางข้อความกับรูปภาพหนักไปทางซ้ายหรือขวา	2 คะแนน
6.3	วางข้อความกับรูปภาพ ใว้ล่างหรือบนของหน้ากระดาษ	1 คะแนน

แบบประเมินชิ้นงาน
การใช้คำสั่งการโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์
หน่วยประสบการณ์ที่ 8
การฝึกการสร้างข้อความและรูปภาพประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

กลุ่มที่.....ชื่อกลุ่ม.....

คำสั่ง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในแบบประเมินตามความคิดเห็นของคุณ

รายการประเมิน	คะแนน		
	3	2	1
1. ขนาดตัวอักษร			
2. ความชัดเจนของตัวอักษร			
3. ความชัดเจนของภาพ			
4. สีสันกับตัวอักษร			
5. สีสันกับภาพ			
6. การวางตำแหน่งของภาพและข้อความ			
รวม			

เกณฑ์การประเมินรวม

ช่วงคะแนน	13 – 18	หมายถึง	ชิ้นงานอยู่ในระดับดี
ช่วงคะแนน	7 – 12	หมายถึง	ชิ้นงานอยู่ในระดับพอใช้
ช่วงคะแนน	1 – 6	หมายถึง	ชิ้นงานอยู่ในระดับต้องปรับปรุง

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้ประเมิน

วันที่...../...../.....

แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

คำชี้แจง โปรดประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่มตามความเป็นจริง โดยมีเกณฑ์การประเมิน
พฤติกรรมการทำงานกลุ่ม ดังนี้

เกณฑ์การให้คะแนน

พฤติกรรมการทำงานกลุ่มอยู่ในระดับ	ดีมาก	ให้คะแนน	5
พฤติกรรมการทำงานกลุ่มอยู่ในระดับ	ดี	ให้คะแนน	4
พฤติกรรมการทำงานกลุ่มอยู่ในระดับ	ปานกลาง	ให้คะแนน	3
พฤติกรรมการทำงานกลุ่มอยู่ในระดับ	พอใช้	ให้คะแนน	2
พฤติกรรมการทำงานกลุ่มอยู่ในระดับ	ต้องปรับปรุง	ให้คะแนน	0 หรือ 1

แบบสังเกตพฤติกรรมกลุ่ม
หน่วยประสบการณ์ที่ เรื่อง.....
สมาชิกคนที่.....

พฤติกรรม สมาชิกคนที่	การแสดง ความคิดเห็น 5 คะแนน	การมีส่วนร่วม ในการทำงาน 5 คะแนน	ความ รับผิดชอบใน การทำงาน 5 คะแนน	การแก้ปัญหา ในการทำงาน 5 คะแนน	ความคิด สร้างสรรค์ ในการทำงาน 5 คะแนน	รวมคะแนน
1						
2						

เกณฑ์การประเมินรวม

คะแนนอยู่ระหว่าง	25 – 30	พฤติกรรมการทำงานกลุ่มอยู่ในระดับ	ดีมาก
คะแนนอยู่ระหว่าง	20 – 24	พฤติกรรมการทำงานกลุ่มอยู่ในระดับ	ดี
คะแนนอยู่ระหว่าง	15 – 19	พฤติกรรมการทำงานกลุ่มอยู่ในระดับ	ปานกลาง
คะแนนอยู่ระหว่าง	10 – 14	พฤติกรรมการทำงานกลุ่มอยู่ในระดับ	พอใช้
คะแนนอยู่ระหว่าง	0 – 9	พฤติกรรมการทำงานกลุ่มอยู่ในระดับ	ต้องปรับปรุง

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้ประเมิน

วันที่...../...../.....

หน่วยประสบการณ์ที่ 9

การฝึกปฏิบัติการใช้งานเทมเพลตและบทอน

การบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสารประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์

แบบเสนอหน่วยประสบการณ์

วิชา คอมพิวเตอร์

เรื่อง การสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

เรื่อง การฝึกปฏิบัติการใช้งาน เหมเพลท และ บัททอน การบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสารประกอบคำศัพท์
ภาษาอังกฤษด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

หน่วยประสบการณ์	ประสบการณ์หลัก	ประสบการณ์รอง
9. การฝึกปฏิบัติการใช้งาน เหมเพลท และ บัททอน การบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสารประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์	9.1 การใช้งาน เหมเพลท และการใช้งานบัททอนด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์	9.1.1 การฝึกปฏิบัติการใช้งาน เหมเพลท ด้วย โปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ 9.1.2 การฝึกปฏิบัติการใช้งาน บัททอนด้วย โปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์
	9.2 การบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสารใน โปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์	9.2.1 การฝึกปฏิบัติการบันทึกไฟล์ ใน โปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ 9.2.2 การฝึกปฏิบัติการจัดทำแฟ้มเอกสาร ใน โปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

แบบเสนอภารกิจและงาน

เรื่อง ความรู้เบื้องต้นในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์

หน่วยประสงค์การเรียนรู้ที่ 9 การปฏิบัติการใช้งานเทมเพลตและบททอน การบันทึกไฟล์และ

การจัดทำแฟ้มเอกสารประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์

ประสงค์หลักที่ 9.1 การใช้งาน เทมเพลต และการใช้งาน บททอน ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์

ประสงค์รอง	ภารกิจ	งาน
9.1.1 การฝึกปฏิบัติการใช้งาน เทมเพลตด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์	1. ศึกษาเรื่อง การใช้งาน เทมเพลตด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์	1.1 อ่านประมวลสาระ เรื่อง การใช้งาน เทมเพลต ด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ 1.2 บันทึกสาระสำคัญ
	2. ฝึกปฏิบัติการใช้งาน เทมเพลต ด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์	2.1 ชมวีดิทัศน์เรื่อง การใช้งาน เทมเพลต ด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ 2.2 คลิกปุ่ม “เทมเพลต” บนแถบเมนูด้านบน 2.3 เลือก เทมเพลต ที่ต้องการ 2.4 คลิก “Use”
9.1.2 การฝึกปฏิบัติการใช้งาน บททอน ด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์	1. ศึกษาเรื่อง การใช้งาน บททอน ด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์	1.1 อ่านประมวลสาระ เรื่อง การใช้งาน บททอนด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ 1.2 บันทึกสาระสำคัญ
	2. ฝึกปฏิบัติการใช้งาน บททอน ใน โปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์	2.1 ชมวีดิทัศน์เรื่อง การใช้งาน บททอน ใน โปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ 2.2 คลิกปุ่ม “บททอน” บนแถบเมนูด้านบน 2.3 เลือกรูปแบบของปุ่ม ที่ต้องการ 2.4 คลิก “Use”
	3. นำเสนอผลงาน	3.1 ประเมินชิ้นงาน 3.2 สรุปผล

แบบแผนภารกิจและงาน

เรื่อง ความรู้เบื้องต้นในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์

หน่วยประสบการณ์ที่ 9 การปฏิบัติการใช้งาน เหมเพลท และ บัททอน การบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสาร

ประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์

ประสบการณ์หลักที่ 9.2 การบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสารในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์

ประสบการณ์รอง	ภารกิจ	งาน
9.2.1 การฝึกปฏิบัติการบันทึกไฟล์ ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์	1. ศึกษาเรื่อง การบันทึกไฟล์ ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์	1.1 อ่านประมวลสาระ เรื่อง การบันทึกไฟล์ใน โปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ 1.2 บันทึกสาระสำคัญ
	2. ฝึกปฏิบัติการบันทึกไฟล์ ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์	2.1 ชมวีดิทัศน์เรื่อง การบันทึกไฟล์ ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ 2.2 คลิกเลือกเมนู File 2.3 เลือก save a หน้าต่างการบันทึกจะปรากฏขึ้นมา 2.4 เลือกตำแหน่งที่ต้องการบันทึกไว้ 2.5 ตั้งชื่อไฟล์ 2.6 คลิก ave
9.2.2 การฝึกปฏิบัติการจัดทำแฟ้มเอกสาร ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์	1. ศึกษาเรื่อง การจัดทำแฟ้มเอกสาร ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์	1.1 อ่านประมวลสาระ เรื่อง การจัดทำแฟ้มเอกสาร ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ 1.2 บันทึกสาระสำคัญ
	2. ฝึกปฏิบัติ การจัดทำแฟ้มเอกสาร ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์	2.1 ชมวีดิทัศน์เรื่อง การจัดทำแฟ้มเอกสาร ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ 2.2 คลิกที่ปุ่มแฟ้มเอกสาร 2.3 รอให้โปรแกรมทำการแฟ้มเอกสารไฟล์ จนเสร็จสิ้น 2.4 คลิกที่ e-Book ที่แฟ้มเอกสารแล้วเพื่อตรวจสอบ

ประสบการณ์รอง	ภารกิจ	งาน
	3. นำเสนอผลงาน	3.1 เสนอผลงาน 3.2 วิพากษ์ 3.3 สรุป 3.3 ทำแบบฝึกหัด

แผนการสอนแบบอิงประสบการณ์

วิชาคอมพิวเตอร์

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยประสบการณ์ที่ 9 เรื่อง การฝึกปฏิบัติการใช้งาน เหมเพลท และ บัททอน

การบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสารประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ

ด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเซอร์

เวลา 3 ชั่วโมง

ประสบการณ์

ประสบการณ์รอง

9.1 การใช้งาน เหมเพลท และการใช้งานบัททอน
ด้วย โปรแกรมเคสท์ทอปอเอเซอร์9.1.1 การฝึกปฏิบัติการใช้งานเหมเพลท ด้วย
โปรแกรมเคสท์ทอปอเอเซอร์9.1.2 การฝึกปฏิบัติการใช้งาน
บัททอนด้วย โปรแกรมเคสท์ทอปอเอเซอร์9.2 การบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสาร
ในโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเซอร์9.2.1 การฝึกปฏิบัติการบันทึกไฟล์ ในโปรแกรม
เคสท์ทอปอเอเซอร์9.2.2 การฝึกปฏิบัติการจัดทำแฟ้มเอกสาร ในโปรแกรม
เคสท์ทอปอเอเซอร์

วัตถุประสงค์

1. หลังจากเผชิญประสบการณ์เรื่อง “การใช้งาน เหมเพลท และการใช้งานบัททอนด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเซอร์” แล้ว นักเรียนสามารถใช้งานเหมเพลทและบัททอนด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเซอร์
2. หลังจากเผชิญประสบการณ์เรื่อง “การบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสารในโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเซอร์” แล้วนักเรียนสามารถบันทึกไฟล์และจัดทำแฟ้มเอกสารด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเซอร์ได้ถูกต้อง

บริบทและสถานการณ์

บริบท

การเผชิญประสบการณ์ที่ 3 เรื่อง การฝึกปฏิบัติการใช้งานเหมเพลทและบัททอน การบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสารประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเซอร์ นักเรียนประกอบกิจกรรม 4 อย่างตามลำดับก่อนหลัง คือ (1) การฝึกปฏิบัติการใช้งานเหมเพลท ด้วย โปรแกรมเคสท์ทอปอเอเซอร์ (2) การฝึกปฏิบัติการใช้งานบัททอนด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเซอร์ (3) การฝึกปฏิบัติการบันทึกไฟล์ ในโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเซอร์ และ (4) การฝึกปฏิบัติการจัดทำแฟ้มเอกสาร ในโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเซอร์ ใช้เวลาประกอบกิจกรรม 3 ชั่วโมง ในการศึกษาเรื่องการฝึกปฏิบัติการใช้งานเหมเพลทและบัททอน การบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสารประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเซอร์ ต้องเตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์

เครื่องพิมพ์ เครื่องฉายภาพ จอภาพวัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในการดำเนินกิจกรรมสถานที่เผชิญประสบการณ์ได้แก่ ห้องคอมพิวเตอร์

สถานการณ์

นักเรียนในฐานะเจ้าหน้าที่คอมพิวเตอร์ ต้องจัดทำสื่อเพื่อใช้ประกอบการสอนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ในการจัดทำต้องใช้เทมเพลตและบททอน บันทึกไฟล์และจัดทำแฟ้มเอกสารด้วยโปรแกรม แดสก์ทอปอเพอเรเตอร์ ดังนั้น จึงต้องทำการฝึกปฏิบัติการใช้งานเทมเพลตและบททอน การบันทึกไฟล์และการจัดทำ แฟ้มเอกสารประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ด้วยโปรแกรมแดสก์ทอปอเพอเรเตอร์

ขั้นตอนการเผชิญประสบการณ์

ขั้นที่ 1 ประเมินก่อนเผชิญประสบการณ์ โดยให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์

ในประสบการณ์ที่ 3.1 ประสบการณ์หลักที่ 3.2 เป็นแบบทดสอบภาคทฤษฎี จำนวน 10 ข้อ และ แบบทดสอบภาคปฏิบัติจำนวน 1 ข้อ

ขั้นที่ 2 ปฐมนิเทศการเผชิญประสบการณ์

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

- วัตถุประสงค์ในการเรียนมีดังนี้ (1) นักเรียนสามารถใช้งานเทมเพลตและบททอนด้วย โปรแกรมแดสก์ทอปอเพอเรเตอร์ และ (2) นักเรียนสามารถการบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสาร ประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ด้วยโปรแกรมแดสก์ทอปอเพอเรเตอร์ได้ถูกต้อง
- ประสบการณ์ที่นักเรียนต้องเผชิญ 2 ประสบการณ์ คือ (1) ฝึกปฏิบัติการใช้งานเทมเพลต และบททอน และ (2) การบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสารประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ด้วยโปรแกรมแดสก์ทอปอเพอเรเตอร์
- บริบท ในการเผชิญประสบการณ์คือ ห้องเรียน หน้าคอมพิวเตอร์ มุมวิชาการและมุมผลงาน เวลาที่ใช้ในการเผชิญประสบการณ์ 3 ชั่วโมง สิ่งที่นักเรียนต้องเตรียม คือ ดินสอ ไม้บรรทัด และยางลบ
- สถานการณ์ นักเรียนในเจ้าหน้าที่คอมพิวเตอร์ของโรงเรียน
- สื่อที่ใช้ ได้แก่ ประมวลสาระ มัลติมีเดียปฐมนิเทศ มัลติมีเดียประกอบการเผชิญ ประสบการณ์ คู่มือเผชิญประสบการณ์ และชิ้นงาน
- การประเมิน จากการทำแบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์และหลังเผชิญประสบการณ์ การปฏิบัติงานกลุ่ม ชิ้นงาน และการทำแบบฝึกหัด

ขั้นที่ 3 เผชิญประสบการณ์ เป็นขั้นที่เผชิญประสบการณ์ เพื่อแสวงหาความรู้ และความชำนาญใน

ประสบการณ์นี้นักเรียนต้องเผชิญประสบการณ์ 2 ประสบการณ์ คือ (1) การใช้งานเทมเพลตและการ ใช้งานบททอนด้วยโปรแกรมแดสก์ทอปอเพอเรเตอร์ ครอบคลุม ศึกษาเรื่อง การใช้งานเทมเพลตและฝึก ปฏิบัติการใช้งานเทมเพลตด้วยโปรแกรมแดสก์ทอปอเพอเรเตอร์ และ (2) การบันทึกไฟล์และการจัดทำ

- เพื่อแจกประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์ ครอบคลุม ศึกษาเรื่อง การใช้ งานบททอนและฝึกปฏิบัติการใช้งานบททอนด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์ และนำเสนอผลงาน
- ขั้นที่ 4 รายงานความก้าวหน้า เมื่อนักเรียนได้เผชิญประสบการณ์ตามภารกิจและงาน ในระยะหนึ่งแล้ว นักเรียนต้องรายงานความก้าวหน้า การฝึกปฏิบัติการใช้งานเทมเพลตและบททอนด้วยโปรแกรม เคสท์ทอปอเธอร์ และการบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มแจกประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ด้วย โปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์ว่าพบปัญหาหรือไม่ อย่างไร และได้ทำการแก้ไขอย่างไร
- ขั้นที่ 5 รายงานผลการเผชิญประสบการณ์ เมื่อนักเรียนได้เผชิญประสบการณ์แล้วนักเรียนต้องรายงานผลการฝึก ปฏิบัติการ ใช้งานเทมเพลตและบททอนด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์ และการบันทึกไฟล์และการ จัดทำแฟ้มแจกประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์
- ขั้นที่ 6 สรุปผลการเผชิญประสบการณ์ สรุปขั้นตอนการเผชิญประสบการณ์ และดำเนินการชี้แนะเพิ่มเติม
- ขั้นที่ 7 ประเมินหลังเผชิญประสบการณ์ โดยให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์หลักที่ 9.1 และ ประสิทธิภาพหลักที่ 9.2 เป็นแบบทดสอบภาคทฤษฎี จำนวน 10 ข้อ และแบบทดสอบ ภาคปฏิบัติ จำนวน 1 ข้อ

สื่อและแหล่งประสบการณ์

สื่อเผชิญประสบการณ์	แหล่งประสบการณ์
1. ประมวลสาระ	1. ห้องเรียน
2. มัลติมีเดียปฐมนิเทศ	2. ห้องคอมพิวเตอร์
3. มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์	3. มุมวิชาการ
4. คู่มือเผชิญประสบการณ์	4. มุมตัวอย่างชิ้นงาน
	5. มุมผลงาน

การประเมิน

1. จากแบบทดสอบก่อนและหลังเผชิญประสบการณ์
2. จากการปฏิบัติงานกลุ่ม ได้แก่ ความรับผิดชอบ ความร่วมมือในการทำงานของสมาชิกในกลุ่ม การ แก้ปัญหา การแสดงความคิดเห็น และการยอมรับฟังความคิดเห็น คำแนะนำ ของสมาชิกในกลุ่ม
3. จากชิ้นงาน ได้แก่ การจัดทำ e-Book เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
4. จากการทำแบบฝึกหัด

แผนเผชิญประสพการณ์

วิชาคอมพิวเตอร์

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยประสพการณ์ที่ 9 เรื่อง การฝึกปฏิบัติการใช้งาน เเทมเพลท และ บัททอน

การบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสารประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเซอร์

ประสพการณ์ที่ 9.1 เรื่อง การใช้งาน เเทมเพลทและการใช้งานบัททอนด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเซอร์

เวลา 1.30 ชั่วโมง

วัตถุประสงค์

1. หลังจากเผชิญประสพการณ์เรื่อง “การฝึกปฏิบัติการใช้งานเทมเพลทด้วย โปรแกรมเคสท์ทอปอเอเซอร์” แล้ว นักเรียนสามารถดำเนินการวิเคราะห์คุณสมบัติโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเซอร์ได้ถูกต้อง
2. หลังจากเผชิญประสพการณ์เรื่อง “การฝึกปฏิบัติการใช้งานบัททอนด้วย โปรแกรมเคสท์ทอปอเอเซอร์” แล้ว นักเรียนสามารถใช้คำสั่งโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเซอร์ได้ถูกต้อง

ประสพการณ์และบริบท

ก. ประสพการณ์ที่คาดหวัง

นักเรียนผ่านขบวนการฝึกปฏิบัติการใช้งานเทมเพลทและฝึกปฏิบัติการใช้งานบัททอนด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเซอร์ แล้วสามารถใช้งานเทมเพลทและใช้งานบัททอนด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเซอร์ได้

ข. บริบทและสถานการณ์

บริบท

นักเรียนผ่านการฝึกปฏิบัติการใช้งานเทมเพลทและการฝึกปฏิบัติการใช้งานบัททอนด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเซอร์ แล้วสามารถใช้งานเทมเพลทและบัททอนด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเซอร์ได้

สถานการณ์

นักเรียนในฐานะเป็นเจ้าของหน้าที่คอมพิวเตอร์ของโรงเรียน ได้รับมอบหมายจากผู้อำนวยการโรงเรียนให้จัดทำสื่อ e-Book เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยรูปแบบการเผชิญประสพการณ์เป็นกลุ่ม กลุ่มละ 2 คน ซึ่งนักเรียนจะต้องปฏิบัติ 7 ขั้นตอน ดังนี้ คือ (1) อ่านประมวลสาระ เรื่อง การใช้งานเทมเพลทด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเซอร์ (2) ชมมัลติมีเดีย เรื่อง การใช้งานเทมเพลทด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเซอร์ (3) ฝึกปฏิบัติการใช้งานเทมเพลทด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเซอร์ (4) อ่านประมวลสาระ เรื่อง การใช้งานบัททอนด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเซอร์ (5) ชมมัลติมีเดีย เรื่อง การใช้งานบัททอนด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเซอร์ (6) ฝึกปฏิบัติการใช้งาน บัททอนด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเซอร์ และ (7) นำเสนอผลงาน

รายละเอียดของการเผชิญประสพการณ์ที่ 9.1 การใช้งาน เกมเพลท และการใช้งาน บั๊กทอน ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเธอร์

ประสพการณ์	ภารกิจ	งาน	วิธีการ	เนื้อหา	บริบท	สื่อ/แหล่งความรู้	สิ่งอำนวยความสะดวก	การประเมิน
9.1.1 การฝึกปฏิบัติการใช้งาน เกมเพลท ใน โปรแกรม เดสก์ทอปอเอเธอร์	1. ศึกษาเรื่อง การใช้งาน เกมเพลท ใน โปรแกรม เดสก์ทอปอเอเธอร์	1.1 อ่านประมวลสาระ เรื่อง การใช้งาน เกมเพลท ใน โปรแกรมเดสก์ทอปอเอเธอร์ 1.2 บันทึกสาระสำคัญ	SDL	การใช้งาน เกมเพลท ใน โปรแกรม เดสก์ทอปอเอเธอร์	- ห้องเรียน - มุมวิชาการ	-ประมวลสาระ เรื่อง การใช้งาน เกมเพลท ใน โปรแกรม เดสก์ทอปอเอเธอร์ - คู่มือเผชิญประสพการณ์		จากบันทึก สาระสำคัญ
	2. ศึกษาปฏิบัติการใช้งาน เกมเพลท ใน โปรแกรม เดสก์ทอปอเอเธอร์	2.1 ชมมัลติมีเดีย เรื่อง การใช้งาน เกมเพลท ใน โปรแกรมเดสก์ทอปอเอเธอร์ 2.2 คลิปปุ่ม "เกมเพลท" บน แถบเมนูด้านบน 2.3 เลือก เกมเพลท ที่ ต้องการ 2.4 คลิก "Use"	PDL TDL/PDL TDL/PDL TDL/PDL	การใช้งาน เกมเพลท ใน โปรแกรม เดสก์ทอปอเอเธอร์	- ห้องคอมพิวเตอร์	- มัลติมีเดียเรื่อง การใช้งาน เกมเพลท ใน โปรแกรม เดสก์ทอปอเอเธอร์	- เครื่องคอมพิวเตอร์ - โทรทัศน์	จากการสังเกต พฤติกรรมการทำงาน กลุ่ม

ประสมการณ	ภารกิจ	งาน	วิธีการ	เนื้อหา	บริบท	สื่อ/แหล่งความรู้	สิ่งอำนวยความสะดวก	การประเมิน
9.1.2 การฝึกปฏิบัติการใช้งานบัณฑิตในโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเธอร์	1. ศึกษาเรื่องการใช้งานบัณฑิตในโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเธอร์	1.1 อ่านประมวลสาระเรื่องการใช้งานบัณฑิตในโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเธอร์ 1.2 บันทึกสาระสำคัญ	SDL SDL	การใช้งานบัณฑิตในโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเธอร์	- ห้องเรียน - มุมวิชาการ	- ประมวลสาระ - คู่มือเผชิญ - ประสบการณ์		จากการบันทึกสาระสำคัญ
	2. ฝึกปฏิบัติการใช้งานบัณฑิตในโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเธอร์	2.1 ชมมัลติมีเดียเรื่องการใช้งานบัณฑิตในโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเธอร์ 2.2 คลิกรูป "บัณฑิต" บนแถบเมนูด้านบน 2.3 เลือกรูปแบบของปุ่มที่ต้องการ 2.4 คลิกรูป "Use"	PDL TDL/PDL TDL/PDL TDL/PDL	การใช้งานบัณฑิตในโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเธอร์	- ห้องคอมพิวเตอร์	- มัลติมีเดียเรื่อง - การใช้งานบัณฑิต - ทอนในโปรแกรม - เคสท์ทอปอเอเธอร์ - คู่มือเผชิญ - ประสบการณ์	- เครื่องคอมพิวเตอร์ - โทรทัศน์	จากการบันทึกสาระสำคัญ
	3. นำเสนอผลงาน	3.1 รายงานผลงาน 3.2 ประเมินชิ้นงาน 3.3 สรุปผล	TDL TDL/PDL		- ห้องคอมพิวเตอร์	- ชิ้นงาน		จากการสังเกตพฤติกรรมการทำงาน - จากชิ้นงาน

แผนกำกับประสบการณ์

วิชาคอมพิวเตอร์

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยประสบการณ์ที่ 9 การฝึกปฏิบัติการใช้งาน เหมเพลท และ บัททอน การบันทึกไฟล์และการจัดทำ
แฟ้มเอกสารประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

ประสบการณ์หลักที่ 9.1 การใช้งาน เหมเพลท และการใช้งาน บัททอน ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

ผู้สอน นางสาวดาวประกาย นันทพรหม จำนวนผู้เรียน SDL 30 PDL 2 TDL 1

เวลา 1.30 ชั่วโมง

ลำดับที่	กิจกรรม/ภารกิจ	สื่อ	สถานที่	เวลา(นาที)
1.	ประเมินก่อนเผชิญประสบการณ์ 1.1 ทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์ 1) ตอนที่ 1 ภาคทฤษฎี 2) ตอนที่ 2 ภาคปฏิบัติ	แบบทดสอบ	- ห้องคอมพิวเตอร์	10
2.	ปฐมนิเทศ 2.1 วัตถุประสงค์ 2.2 ประสบการณ์ 2.3 บริบท/สถานการณ์ 2.4 อธิบายภารกิจและงาน 2.5 ชี้แนะแหล่งความรู้/สื่อ 2.6 การประเมิน	มัลติมีเดีย ปฐมนิเทศ	- ห้องคอมพิวเตอร์	10
3.	เผชิญประสบการณ์ 3.1 การฝึกปฏิบัติการใช้งาน เหมเพลทด้วย โปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ 3.2 การฝึกปฏิบัติการใช้งาน บัททอน ด้วย โปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์	- ประมวลสาระ - คู่มือเผชิญ ประสบการณ์	- ห้องคอมพิวเตอร์ - มุมวิชาการ	50

แผนกำกับประสบการณ์ (ต่อ)

ลำดับที่	กิจกรรม/ภารกิจ	สื่อ	สถานที่	เวลา (นาที)
4.	รายงานความก้าวหน้า	-	- ห้องเรียน - ห้องคอมพิวเตอร์	5
5.	รายงานผลการเผชิญประสบการณ์	ผลจากการ ปฏิบัติงาน	- ห้องเรียน	5
6.	สรุปผลการเผชิญประสบการณ์	-	-ห้องเรียน	10
7.	ประเมินหลังเผชิญประสบการณ์ 7.1 ทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์ 1) ตอนที่ 1 ภาคทฤษฎี 2) ตอนที่ 2 ภาคปฏิบัติ	แบบทดสอบ	- ห้องเรียน - ห้องคอมพิวเตอร์	-

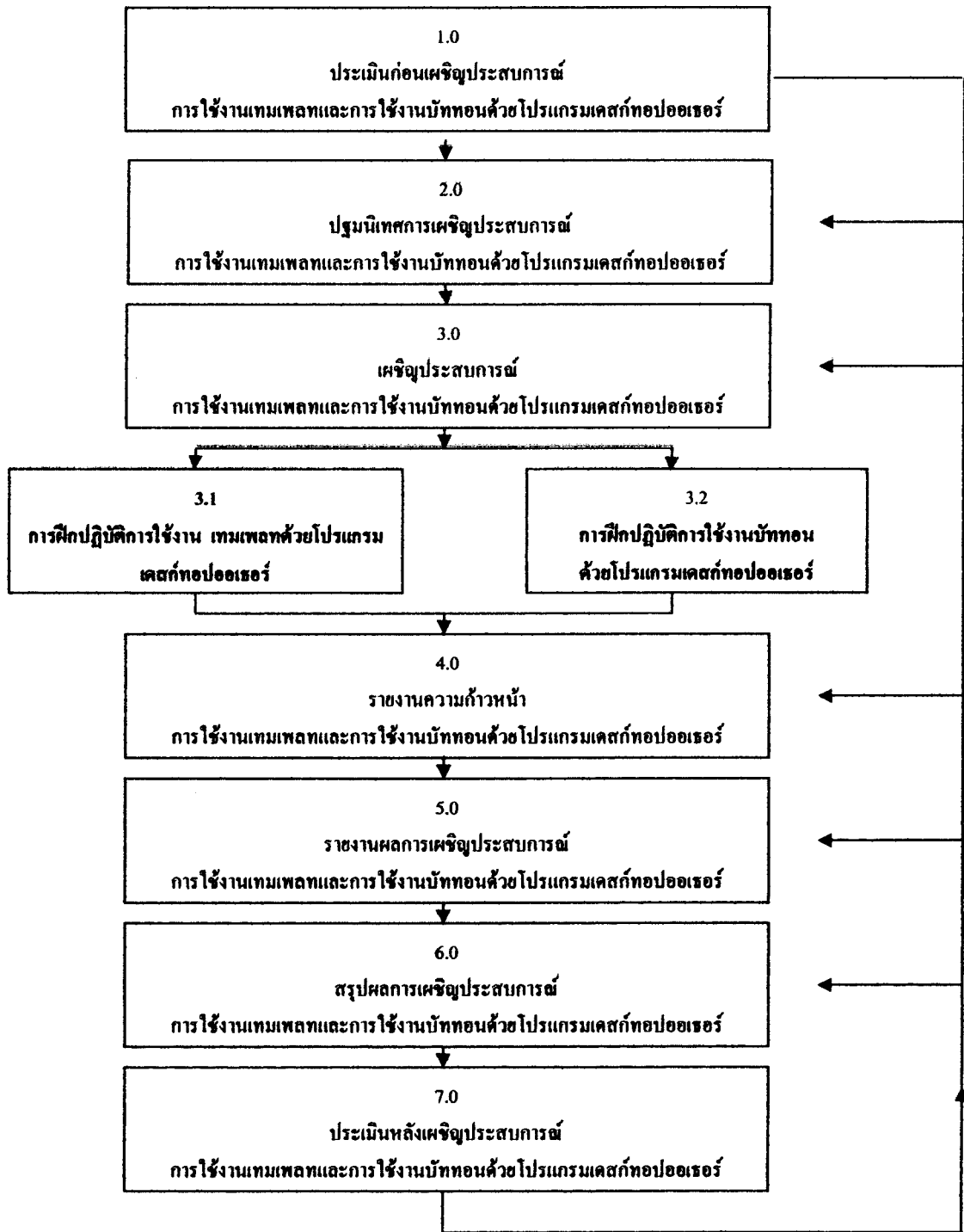
เส้นทางการเรียนในการเผชิญประสบการณ์

วิชาคอมพิวเตอร์ **ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6**

หน่วยประสบการณ์ที่ 9 การปฏิบัติการใช้งาน เเทมเพลต และ บั๊กทอน การบันทึกไฟล์และ
การจัดทำแพ็คเกจประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์

ประสบการณ์หลักที่ 9.1 การใช้งาน เเทมเพลต และการใช้งาน บั๊กทอน ในโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์

หน่วยประสบการณ์รองที่ 9.1.1 – 9.1.2 **เวลา 1.30 ชั่วโมง**



แผนเผชิญประสพการณ์

วิชาคอมพิวเตอร์

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยประสพการณ์ที่ 9 เรื่อง การฝึกปฏิบัติการใช้งาน เทมเพลท และ บั๊กทอน

การบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสารประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์

ประสพการณ์ที่ 9.2 เรื่อง การบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสารในโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์

เวลา 1.30 ชั่วโมง

วัตถุประสงค์

1. หลังจากเผชิญประสพการณ์เรื่อง “การฝึกปฏิบัติการบันทึกไฟล์ ใน โปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์” แล้ว นักเรียนสามารถบันทึกไฟล์ด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์ได้ถูกต้อง
2. หลังจากเผชิญประสพการณ์เรื่อง “การฝึกปฏิบัติการจัดทำแฟ้มเอกสารใน โปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์” แล้ว นักเรียนสามารถจัดทำแฟ้มเอกสารด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์ได้ถูกต้อง

ประสพการณ์และบริบท

ก. ประสพการณ์ที่คาดหวัง

นักเรียนผ่านขบวนการฝึกปฏิบัติการบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสารด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์ แล้วสามารถ บันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสารด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์ได้

ข. บริบทและสถานการณ์

บริบท

นักเรียนผ่านการฝึกปฏิบัติการบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสารด้วย โปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์ แล้วสามารถ บันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสารด้วย โปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์ได้

สถานการณ์

นักเรียน ในฐานะเป็นเจ้าของหน้าที่คอมพิวเตอร์ของ โรงเรียน ได้รับมอบหมายจากผู้อำนวยการโรงเรียนให้จัดทำสื่อ e-Bookเรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยรูปแบบการเผชิญประสพการณ์เป็นกลุ่ม กลุ่มละ 2 คน ซึ่งนักเรียนจะต้องปฏิบัติ 5 ขั้นตอน ดังนี้ คือ (1) อ่านประมวลสาระ เรื่อง การบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสาร ใน โปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์ (2) ชมมัลติมีเดีย เรื่อง การบันทึกไฟล์ และการจัดทำแฟ้มเอกสาร ใน โปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์ (3) ฝึกปฏิบัติการบันทึกไฟล์ และการจัดทำแฟ้มเอกสาร ใน โปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์ และ(4) นำเสนอผลงาน

รายละเอียดของกิจกรรมที่ 9.2 การบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสารโปรแกรมเดสก์ทอปอเนอเรอร์

ประเภทการณ	ภารกิจ	งาน	วิธีการ	เนื้อหา	บริบท	สื่อแหล่งความรู้	สิ่งอำนวยความสะดวก	การประเมิน
9.2.1 การฝึกปฏิบัติการบันทึกไฟล์ด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเนอเรอร์	1. ศึกษาเรื่อง การบันทึกไฟล์ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเนอเรอร์	1.1 อ่านประมวลสาระ เรื่อง การใช้งาน เทมเพลต ใน โปรแกรมเดสก์ทอปอเนอเรอร์ 1.2 บันทึกสาระสำคัญ	SDL	การใช้งาน เทมเพลต ใน โปรแกรมเดสก์ทอปอเนอเรอร์	- ห้องเรียน - นุมวิทนาการ	-ประมวลสาระ เรื่อง การใช้งาน เทมเพลต ใน โปรแกรมเดสก์ทอปอเนอเรอร์ - คู่มือเผชิญ ประสพการณ์		
	2. ฝึกปฏิบัติการ บันทึกไฟล์ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเนอเรอร์	2.1 ชมวีดิทัศน์ เรื่อง การบันทึกไฟล์ ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเนอเรอร์ 2.2 คลิกเลือกเมนู File 2.3 เลือก Save as หน้ต่าง การบันทึกจะปรากฏขึ้นมา 2.4 เลือกตำแหน่งที่ต้องการบันทึกไว้ 2.5 ตั้งชื่อไฟล์ 2.6 คลิก Save	SDL TDL/PDL TDL/PDL TDL/PDL TDL/PDL TDL/PDL	การบันทึกไฟล์ ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเนอเรอร์	- ห้องคอมพิวเตอร์	- มัลติมีเดียเรื่อง การบันทึกไฟล์ ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเนอเรอร์ - คู่มือเผชิญ ประสพการณ์		จากบันทึกสาระสำคัญ

ประสมการณ์	ภารกิจ	งาน	วิธีการ	เนื้อหา	บริบท	สื่อ/แหล่งความรู้	สิ่งอำนวยความสะดวก	การประเมิน
9.2.2 การฝึกปฏิบัติการจัดทำแผนผังช่วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเทอร์	1. ศึกษาเรื่อง การจัดทำแผนผังในโปรแกรมเดสก์ทอปอเทอร์	1.1 อ่านประมวลสาระเรื่อง การจัดทำแผนผังในโปรแกรมเดสก์ทอปอเทอร์ 1.2 บันทึกสาระสำคัญ	SDL	การจัดทำแผนผังในโปรแกรมเดสก์ทอปอเทอร์	- ห้องเรียน - มุมวิชาการ	- ประมวลสาระเรื่อง การจัดทำแผนผังในโปรแกรมเดสก์ทอปอเทอร์ - คู่มือเผชิญประสบการณ์		จากบันทึกสาระสำคัญ
	2. ฝึกปฏิบัติการจัดทำแผนผังในโปรแกรมเดสก์ทอปอเทอร์	2.1 ชมวีดิทัศน์เรื่อง การจัดทำแผนผังในโปรแกรมเดสก์ทอปอเทอร์ 2.2 คลิปที่ปุ่มแผนผัง 2.3 รอให้โปรแกรมทำการแพ้นกไฟล์ จนเสร็จสิ้น 2.4 ตรวจสอบ	SDL TDL/PDL TDL/PDL PDL	การจัดทำแผนผังในโปรแกรมเดสก์ทอปอเทอร์	- ห้องคอมพิวเตอร์	- มัลติมีเดียเรื่อง การจัดทำแผนผังในโปรแกรมเดสก์ทอปอเทอร์ - คู่มือเผชิญประสบการณ์		จากการสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม
	3. นำเสนอผลงาน	3.1 เสนอผลงาน 3.2 วิพากษ์ 3.3 สรุป 3.3 ทำแบบฝึกหัด	PDL PDL/TDL PDL/TDL SDL	การจัดทำแผนผังในโปรแกรมเดสก์ทอปอเทอร์	- ห้องคอมพิวเตอร์			

แผนกำกับประสบการณ์

วิชาคอมพิวเตอร์

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยประสบการณ์ที่ 9 การฝึกปฏิบัติการใช้งาน เเทมเพลต และ บัตรทอน การบันทึกไฟล์และการจัดทำ
แฟ้มเอกสารประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

ประสบการณ์หลักที่ 9.2 การบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสารในโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

ผู้สอน นางสาวดาวประกาย นันทพรหม จำนวนผู้เรียน SDL 30 PDL 2 TDL 1

เวลา 1.30 ชั่วโมง

ลำดับที่	กิจกรรม/ภารกิจ	สื่อ	สถานที่	เวลา(นาที)
1.	ประเมินก่อนเผชิญประสบการณ์ 1.1 ทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์ 1) ตอนที่ 1 ภาคทฤษฎี 2) ตอนที่ 2 ภาคปฏิบัติ		- ห้องคอมพิวเตอร์	-
2.	ปฐมนิเทศ 2.1 วัตถุประสงค์ 2.2 ประสบการณ์ 2.3 บริบท/สถานการณ์ 2.4 อธิบายภารกิจและงาน 2.5 ชี้แนะแหล่งความรู้/สื่อ 2.6 การประเมิน		- ห้องคอมพิวเตอร์	-
3.	เผชิญประสบการณ์ 3.1 การฝึกปฏิบัติการบันทึกไฟล์ ใน โปรแกรม เดสก์ทอปอเธอร์ 3.2 การฝึกปฏิบัติการจัดทำแฟ้มเอกสาร ใน โปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์	- ประมวลสาระ - คู่มือเผชิญ ประสบการณ์	- ห้องคอมพิวเตอร์ - มุมวิชาการ	60

แผนกำกับประสบการณ์ (ต่อ)

ลำดับที่	กิจกรรม/ภารกิจ	สื่อ	สถานที่	เวลา (นาที)
4.	รายงานความก้าวหน้า	-	- ห้องเรียน - ห้องคอมพิวเตอร์	5
5.	รายงานผลการเผชิญประสบการณ์	ผลจากการ ปฏิบัติงาน	- ห้องเรียน	5
6.	สรุปผลการเผชิญประสบการณ์	-	-ห้องเรียน	10
7.	ประเมินหลังเผชิญประสบการณ์ 7.1 ทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์ 1) ตอนที่ 1 ภาคทฤษฎี 2) ตอนที่ 2 ภาคปฏิบัติ	แบบทดสอบ	- ห้องเรียน - ห้องคอมพิวเตอร์	10

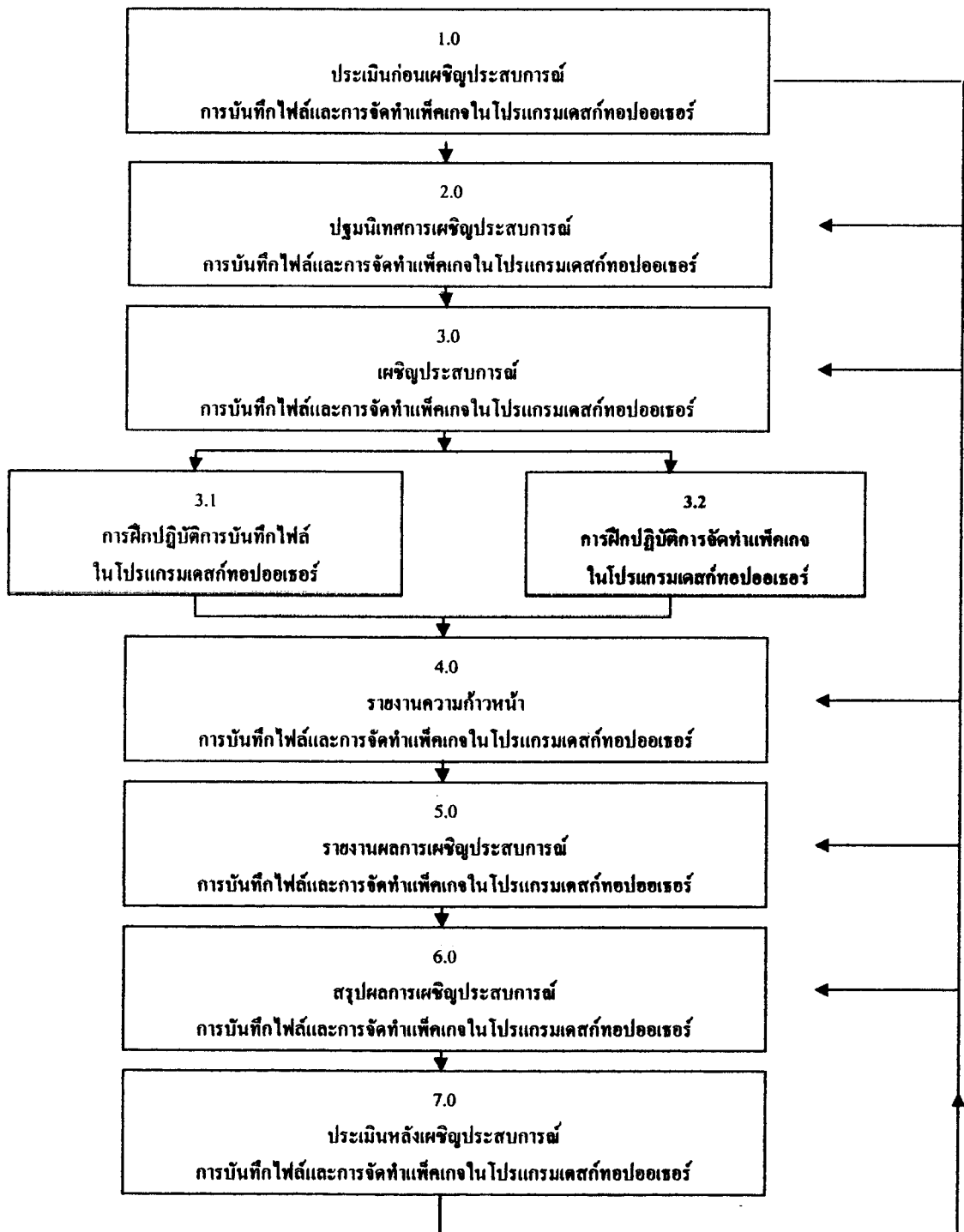
เส้นทางการเรียนในการเผชิญประสบการณ์

วิชาคอมพิวเตอร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยประสบการณ์ที่ 9 การปฏิบัติการใช้งาน เเทมเพลต และ บันทึกลงไฟล์และ
 การจัดทำแฟ้มเอกสารประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

ประสบการณ์หลักที่ 9.2 การบันทึกลงไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสารในโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

หน่วยประสบการณ์รองที่ 9.2.1 – 9.2.2 เวลา 1.30 ชั่วโมง



แผนผลิตมัลติมีเดียปฐมนิเทศ

วิชาคอมพิวเตอร์

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยประสบการณ์ที่ 9 การฝึกปฏิบัติการใช้งานเทมเพลตและบทตอน

การบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสารประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเธอร์

ประเภทสื่อ : มัลติมีเดียปฐมนิเทศ มีอยู่แล้ว ต้องผลิตใหม่

เรื่อง ปฐมนิเทศประสบการณ์หลักที่ 9.1 และ 9.2

วัตถุประสงค์

หลังจากชมมัลติมีเดียปฐมนิเทศ เรื่อง “ปฐมนิเทศประสบการณ์หลักที่ 9.1 และ 9.2” แล้ว นักเรียนสามารถระบุวัตถุประสงค์ของประสบการณ์หลักที่ 9.1 และ 9.2 บริบท/สถานการณ์ ภารกิจและงาน สื่อที่ใช้ในการเผชิญประสบการณ์และการประเมินได้ถูกต้อง

สรุปเนื้อหา

การเผชิญประสบการณ์ในหน่วยประสบการณ์ที่ 9 เรื่อง การฝึกปฏิบัติการใช้งานเทมเพลตและบทตอน การบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสารประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเธอร์ แบ่งเป็น 2 ประสบการณ์หลัก ได้แก่ (1) ประสบการณ์หลักที่ 9.1 การใช้งาน เทมเพลต และการใช้งานบทตอน ในโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเธอร์ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักเรียนสามารถใช้งานเทมเพลตและการใช้งานบทตอนใน โปรแกรมเคสท์ทอปอเอเธอร์ ได้ถูกต้อง และ (2) ประสบการณ์หลักที่ 9.2 การบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสารใน โปรแกรมเคสท์ทอปอเอเธอร์ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักเรียนสามารถบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสารในโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเธอร์ บริบท ได้แก่ ห้องคอมพิวเตอร์ มุมวิชาการ และมุมนำเสนอผลงาน สถานการณ์ นักเรียนในฐานะเจ้าหน้าที่คอมพิวเตอร์ ต้องจัดทำสื่อเพื่อใช้ประกอบการสอนวิชาภาษาอังกฤษ เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ดังนั้น จึงต้องใช้งานเทมเพลตและบทตอน การบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสารประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเธอร์โดยรูปแบบการเผชิญประสบการณ์เป็นกลุ่ม กลุ่มละ 2 คน ซึ่งนักเรียนจะต้องปฏิบัติ 4 ขั้นตอน ดังนี้ คือ (1) การฝึกปฏิบัติการใช้งาน เทมเพลตด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเธอร์ (2) การฝึกปฏิบัติการใช้งาน บทตอน ด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเธอร์ (3) การฝึกปฏิบัติการบันทึกไฟล์ ในโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเธอร์ และ (4) การฝึกปฏิบัติการจัดทำแฟ้มเอกสาร ในโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเธอร์ นักเรียนต้องเผชิญประสบการณ์ตามภารกิจและงานที่กำหนดให้ สื่อที่ใช้ได้แก่ ประมวลสาระ มัลติมีเดียปฐมนิเทศ มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ คู่มือเผชิญประสบการณ์ และตัวอย่างชิ้นงาน e-Book เรื่อง คำราชาศัพท์ การประเมินจากแบบทดสอบก่อนและหลังเผชิญประสบการณ์ การปฏิบัติงานกลุ่ม ชิ้นงาน และจากการทำแบบฝึกหัด

ขั้นตอนการผลิต

การผลิตมัลติมีเดียปฐมนิเทศ มีขั้นตอนการผลิต ครอบคลุม (1) ขั้นวางแผน (2) ขั้นเตรียมการ (3) ขั้นดำเนินการผลิต และ (4) ขั้นประเมิน

1. ขั้นวางแผน

1.1 กำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม เป็นการกำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม ครอบคลุม พฤติกรรม เกณฑ์ และเงื่อนไข

1.2 กำหนดหัวข้อการปฐมนิเทศที่จะนำเสนอในมัลติมีเดียปฐมนิเทศ

2. ขั้นเตรียมการ มีการเตรียมการดังนี้

2.1 เตรียมบุคลากร ได้แก่ ผู้แสดง ผู้บรรยาย และผู้บันทึกเสียง

2.2 เตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการผลิต ได้แก่ เครื่องคอมพิวเตอร์ ไมโครโฟน และกล้องถ่ายภาพ

ดิจิทัล

2.3 เตรียมโปรแกรมที่ใช้ในการผลิต ได้แก่ โปรแกรมโฟโต้ช้อปและโปรแกรมชาว์ค์ฟอง

3. ขั้นดำเนินการผลิต

3.1 เขียนคำบรรยายพร้อมทั้งกำหนดภาพและข้อความ

3.2 ถ่ายภาพประกอบคำบรรยาย

3.3 สร้างข้อความ

3.4 บันทึกเสียง

3.5 ผสมเสียงและภาพ และใช้เทคนิคการนำเสนอ

3.6 ตรวจสอบตัวสะกดของข้อความและข้อความชัดเจนของภาพและเสียง

4. ขั้นประเมิน

ประเมินจากการตรวจสอบของผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีการศึกษา ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับ (1) ข้อความ ได้แก่ ความถูกต้องของหัวข้อสำคัญในมัลติมีเดียปฐมนิเทศ ความชัดเจนของตัวอักษร ขนาดของตัวอักษร การจัดลำดับของข้อความ และความเหมาะสมของสีตัวอักษรกับพื้น (2) ภาพ ได้แก่ ความสอดคล้องของภาพและเสียง ขนาดของภาพ และความชัดเจนของภาพ และ (3) เสียง ได้แก่ ความชัดเจนของเสียงและลีลาการบรรยายน่าสนใจ

แผนผลิตมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์	
วิชาคอมพิวเตอร์	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
หน่วยประสบการณ์ที่ 9 การฝึกปฏิบัติการใช้งานเทมเพลตและบททอน	
การบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสารประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเซอร์	

ประเภทสื่อ : มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ มีอยู่แล้ว ต้องผลิตใหม่

เรื่อง มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์หลักที่ 9.1 และ 9.2

วัตถุประสงค์

หลังจากชมมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ เรื่อง “การฝึกปฏิบัติการใช้งานเทมเพลตและบททอน การบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสารประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเซอร์” แล้ว นักเรียนสามารถใช้งานเทมเพลตและบททอน บันทึกไฟล์และจัดทำแฟ้มเอกสารประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเซอร์ได้ถูกต้อง

สรุปเนื้อหา

<p>การเผชิญประสบการณ์ในหน่วยประสบการณ์ที่ 9 เรื่องการฝึกการใช้งานเทมเพลตและบททอนด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเซอร์ การฝึกปฏิบัติการใช้งาน เทมเพลตด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเซอร์ มีขั้นตอนดังนี้ (1) คลิกปุ่ม “เทมเพลต” บนแถบเมนูด้านบน (2) เลือกเทมเพลตที่ต้องการ (3) คลิก “Use”</p> <p>การใช้งานบททอนด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเซอร์ มีขั้นตอนดังนี้ (1) คลิกที่ปุ่ม “บททอน” บนแถบเมนูด้านบน (2) เลือกรูปแบบของปุ่มที่ต้องการ (3) คลิก “Use”</p> <p>การบันทึกไฟล์และจัดทำแฟ้มเอกสารในโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเซอร์ มีขั้นตอนดังนี้ (1) คลิกเลือกเมนู File (2) เลือก save หน้าต่างการบันทึกจะปรากฏขึ้นมา (2) เลือกตำแหน่งที่ต้องการบันทึกไว้ (3) ตั้งชื่อไฟล์ (4) คลิก Save และ (5) คลิกที่ปุ่มแฟ้มเอกสาร</p>

ขั้นตอนการผลิต

การผลิตมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ มีขั้นตอนการผลิต ครอบคลุม (1) ขั้นวางแผน (2) ขั้นเตรียมการ (3) ขั้นดำเนินการผลิต และ (4) ขั้นประเมิน

1. ขั้นวางแผน

1.1 กำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม เป็นการกำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม ครอบคลุม พฤติกรรม เกณฑ์ และเงื่อนไข

1.2 กำหนดหัวข้อการประกอบการเผชิญประสบการณ์ที่จะนำเสนอในมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์

2. ขั้นเตรียมการ มีการเตรียมการดังนี้

2.1 เตรียมบุคลากร ได้แก่ ผู้บรรยาย และผู้บันทึกเสียง

2.2 เตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการผลิต ได้แก่ เครื่องคอมพิวเตอร์ ไมโครโฟน และกล้องถ่ายภาพ

ดิจิทัล

2.3 เตรียมโปรแกรมที่ใช้ในการผลิต ได้แก่ โปรแกรมแคตตาล็อกและโปรแกรมข่าวฟอง

3. ขั้นดำเนินการผลิต

3.1 เขียนคำบรรยายพร้อมทั้งกำหนดภาพและข้อความ

3.2 สร้างข้อความ

3.4 บันทึกเสียง

3.5 ผสมเสียงและภาพ และใช้เทคนิคการนำเสนอ

3.6 ตรวจสอบตัวสะกดของข้อความและข้อความชัดเจนของภาพและเสียง

4. ขั้นประเมิน

ประเมินจากการตรวจสอบของผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีการศึกษา ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับ (1) ข้อความ ได้แก่ ความถูกต้องของหัวข้อสำคัญในมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ ความชัดเจนของตัวอักษร ขนาดของตัวอักษร การจัดลำดับเนื้อหา และความเหมาะสมของสีตัวอักษรกับพื้น (2) ภาพ ได้แก่ ความสอดคล้องของภาพและเสียง ขนาดของภาพ และความชัดเจนของภาพ และ (3) เสียง ได้แก่ ความชัดเจนของเสียง และลีลาการบรรยายน่าสนใจ

แผนผลิตสื่อประมวลสาระ	
วิชาคอมพิวเตอร์	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
หน่วยประสงค์ที่ 9 การฝึกปฏิบัติการใช้งานแทมเพลทและบทตอน	
การบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสารประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ	
ด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์	เวลา 30 นาที

ประเภทสื่อ : ประมวลสาระ มีอยู่แล้ว ต้องผลิตใหม่

เรื่อง การใช้งานแทมเพลทและบทตอน การบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสารในโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

วัตถุประสงค์

1. หลังจากศึกษาประมวลสาระเรื่อง “การใช้งานแทมเพลทและบทตอนในโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์” แล้ว ผู้เรียนสามารถใช้งานแทมเพลทและบทตอนในโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ได้ถูกต้อง
2. หลังจากศึกษาประมวลสาระเรื่อง “การบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสาร ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์” แล้ว ผู้เรียนสามารถบันทึกไฟล์และจัดทำแฟ้มเอกสารด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ได้ถูกต้อง

สรุปเนื้อหาจากประมวลสาระ

การใช้การใช้งานแทมเพลทและบทตอนด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ ครอบคลุม
การใช้งานแทมเพลทและใช้งานบทตอน การบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสารด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ ครอบคลุม การบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสาร

ขั้นตอนการผลิต

การผลิตประมวลสาระ มีขั้นตอนการ ผลิต ครอบคลุม (1) ขั้นวางแผน (2) ขั้นเตรียมการ (3) ขั้นดำเนินการผลิต และ (4) ขั้นประเมิน

1. ขั้นวางแผน

- 1.1 วิเคราะห์ผู้เรียน เป็นการศึกษาผู้เรียน ในด้านอายุ ความรู้ และทักษะเกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์
- 1.2 กำหนดวัตถุประสงค์เป็นการกำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม ครอบคลุมพฤติกรรมเกณฑ์ และเงื่อนไข
- 1.3 วิเคราะห์และกำหนดเนื้อหาสาระ เป็นการรวบรวมเนื้อหาสาระจากเอกสารหนังสือและตำรา มาจำแนกเป็นหัวเรื่อง

2. ขั้นเตรียมการ

- 2.1 เตรียมบุคลากร ได้แก่ ผู้พิมพ์
- 2.2 เตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการผลิต
- 2.3 เตรียมโปรแกรมที่ใช้ในการผลิต

3. ขั้นดำเนินการผลิต

- 3.1 เขียนแผนผังแนวคิดในรูปแผนภูมิ ประกอบด้วย หน่วยและหัวเรื่อง
- 3.2 เขียนแผนการสอนประจำหน่วย ประกอบด้วย หัวเรื่อง แนวคิด และวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม
- 3.3 เขียนเนื้อหาสาระ ประกอบด้วย ความนำ อธิบายเนื้อหาสาระ และสรุปเนื้อหาสาระ
- 3.4 กำหนดภาพประกอบและคำอธิบายรายละเอียดของภาพประกอบ
- 3.5 ดำเนินการบันทึกภาพหน้าจอคอมพิวเตอร์แล้วนำไปตัดต่อภาพด้วยโปรแกรมโฟโต้ช้อป และแทรกภาพประกอบในเนื้อหา
- 3.6 ตรวจสอบความถูกต้องของภาษาที่ใช้
- 3.7 จัดพิมพ์และเข้าเล่ม

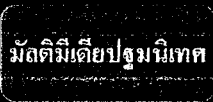


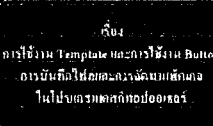

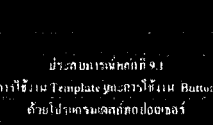
4. ขั้นประเมิน

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

ทรัพยากรที่ต้องใช้


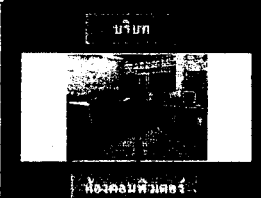

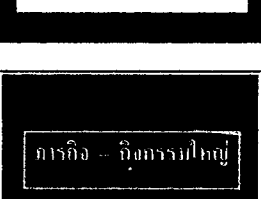
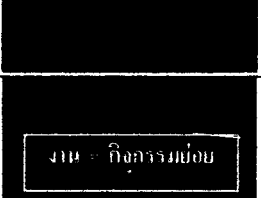
- | | | |
|--|-------|-----|
| 1. งบประมาณ | 1,000 | บาท |
| 2. บุคลากร | 1 | คน |
| 3. อุปกรณ์การผลิต (มีอยู่แล้ว) ได้แก่ เครื่องคอมพิวเตอร์ และเครื่องพิมพ์ | | |


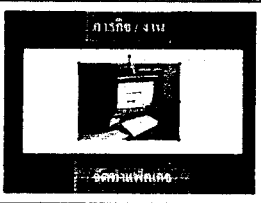
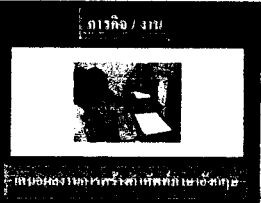

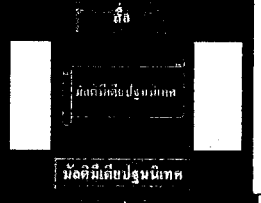
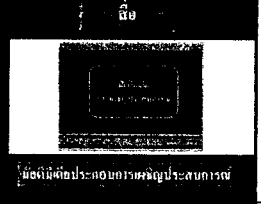
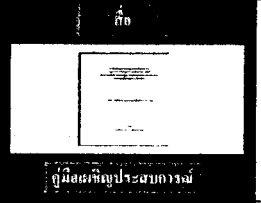
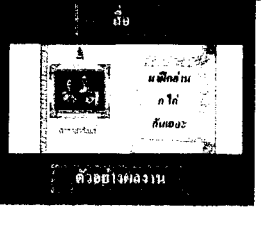
บทมัลติมีเดีย
สำหรับการปฐมนิเทศ
หน่วยประสบการณ์ที่ 9 การใช้งานเทมเพลตและการใช้งานบททอน
การบันทึกไฟล์และการจัดทำแพ็คเกจในโปรแกรมเคสก์ออเธอร์

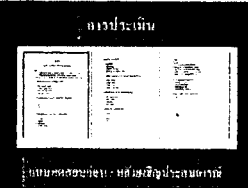
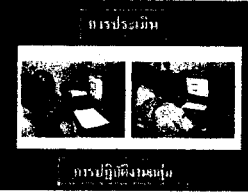

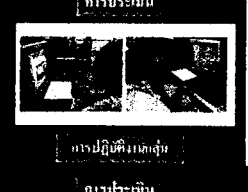
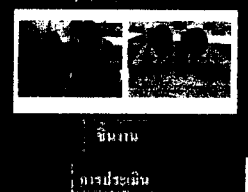
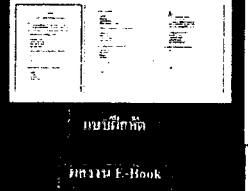
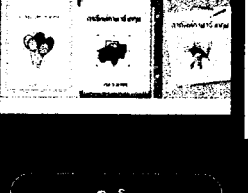

ที่	ภาพ	เสียง
1		FI คนตรีประจำรายการ
2		
3		
4		
5		
6		FO คนตรีประจำรายการ

ที่	ภาพ	เสียง
7	<p>ประสบการณ์ครั้งที่ 9.2 การบันทึกไฟล์และการจัดทำแคชของ สไลด์โปรแกรมเดสก์ทอปโอเพอเชอร์</p>	บรรยาย ก่อนที่นักเรียนจะเข้าสู่การเผชิญ ประสบการณ์ในหน่วยประสบการณ์ที่ 9 มี คำแนะนำในการเผชิญประสบการณ์ ดังนี้
8	<p>หน่วยประสบการณ์ที่ 9.1 การใช้งาน Template และการใช้งาน Buttons ในโปรแกรมเดสก์ทอปโอเพอเชอร์</p>	ประสบการณ์ที่นักเรียนต้องเผชิญ มี 2 ประสบการณ์หลัก คือ ประสบการณ์หลัก ที่ 9.1 การใช้งาน Template และการใช้งาน Buttons ในโปรแกรมเดสก์ทอปโอเพอเชอร์
9	<p>ประสบการณ์ครั้งที่ 9.2 การบันทึกไฟล์และการจัดทำแคชของ สไลด์โปรแกรมเดสก์ทอปโอเพอเชอร์</p>	และประสบการณ์หลักที่ 9.2 การบันทึกไฟล์และการจัดทำแคชใน โปรแกรม เดสก์ทอปโอเพอเชอร์
10	<p>หน่วยประสบการณ์ที่ 9.1 การใช้งาน Template และการใช้งาน Buttons ในโปรแกรมเดสก์ทอปโอเพอเชอร์</p>	จากประสบการณ์หลักที่ 9.1
11	<p>ประสบการณ์รอง</p>	แบ่งเป็นประสบการณ์รอง 2 ประสบการณ์ ได้แก่
12	<p>ประสบการณ์รอง 9.1.1 การฝึกปฏิบัติการใช้งาน Template ในโปรแกรมเดสก์ทอปโอเพอเชอร์</p>	ประสบการณ์รองที่ 9.1.1 การฝึกปฏิบัติการใช้งาน Template ใน โปรแกรมเดสก์ทอปโอเพอเชอร์
13	<p>9.1.2 การฝึกปฏิบัติการใช้งาน Buttons ใน โปรแกรมเดสก์ทอปโอเพอเชอร์</p>	และประสบการณ์รองที่ 9.1.2 การฝึกปฏิบัติการใช้งาน Buttons ใน โปรแกรมเดสก์ทอปโอเพอเชอร์
14	<p>ประสบการณ์ครั้งที่ 9.2 การบันทึกไฟล์และการจัดทำแคชของ สไลด์โปรแกรมเดสก์ทอปโอเพอเชอร์</p>	ประสบการณ์หลักที่ 9.2


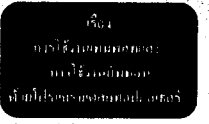

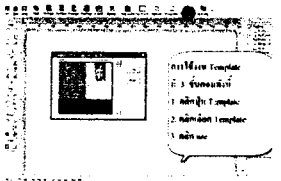
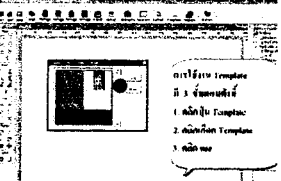
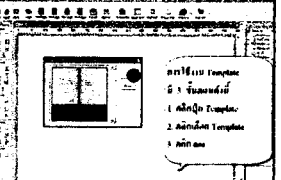
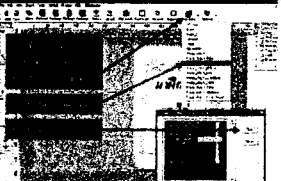
ที่	ภาพ	เสียง
15	 <p>ประสบการณ์รอง</p>	แบ่งเป็นประสบการณ์รอง 2 ประสบการณ์ ได้แก่
16	 <p>ประสบการณ์รอง 9.2.1 การฝึกปฏิบัติการบันทึกไฟล์ ด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์</p>	<p>ประสบการณ์รอง</p> <p>9.2.1 การฝึกปฏิบัติการบันทึกไฟล์ ในโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์</p>
17	 <p>9.2.2 การฝึกปฏิบัติการจัดทำแท็กของ ด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์</p>	และ ประสบการณ์รองที่ 9.2.2 การฝึกปฏิบัติการ จัดทำแท็กของ ในโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์
18	 <p>วัตถุประสงค์ ประสบการณ์ที่ 9.1</p>	วัตถุประสงค์ของ การเผชิญประสบการณ์ ที่ 9.1 มีดังนี้
19	 <p>วัตถุประสงค์ 1. นักเรียนสามารถใช้งาน Template ในโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ได้ถูกต้อง</p>	1. นักเรียนสามารถใช้งาน Template ในโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ได้ถูกต้อง
20	 <p>วัตถุประสงค์ 2. นักเรียนสามารถใช้งาน Buttons ในโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ได้ถูกต้อง</p>	2. นักเรียนสามารถใช้งาน Buttons ในโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ได้ถูกต้อง
21	 <p>วัตถุประสงค์ ประสบการณ์ที่ 9.2</p>	และวัตถุประสงค์ของการเผชิญ ประสบการณ์ ที่ 9.2 มีดังนี้
22	 <p>วัตถุประสงค์ 1. นักเรียนสามารถบันทึกไฟล์ ในโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ได้ถูกต้อง</p>	1. นักเรียนสามารถบันทึกไฟล์ใน โปรแกรม เดสก์ทอปออเธอร์ได้ถูกต้อง

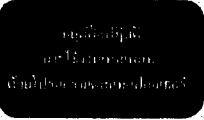
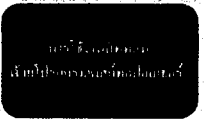
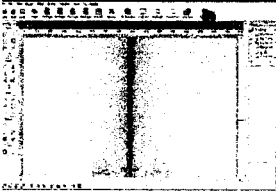
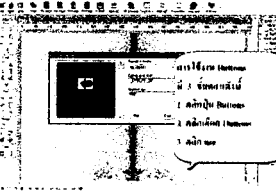
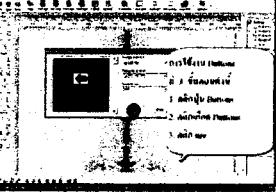
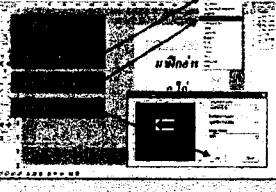
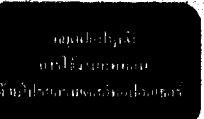
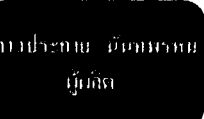
ที่	ภาพ	เสียง
23		2. นักเรียนสามารถจัดทำแฟ้มเก็บงาน โปรแกรมคอมพิวเตอร์ได้ถูกต้อง
24		บริบทและสถานการณ์
25		บริบทในการเผชิญประสบการณ์ ได้แก่ ห้องคอมพิวเตอร์
26		มุมมองวิชาการ
27		และมุมมองงาน
28		สถานการณ์ นักเรียนในฐานะนักโสตทัศนศึกษาของโรงเรียน ได้รับมอบหมายจากผู้อำนวยการให้บันทึกไฟล์และ จัดทำแฟ้มเก็บงานจัดทำคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วย โปรแกรมเคสท์ทอปอเอเซอร์
29		นักเรียนต้องเผชิญ ประสบการณ์ตามภารกิจและงานที่กำหนดให้ ภารกิจ หมายถึง กิจกรรมใหญ่
30		ส่วนงานเป็นกิจกรรมย่อยของกิจกรรมใหญ่ ซึ่ง นักเรียนต้องปฏิบัติตามคู่มือเผชิญประสบการณ์ ดังนี้

ที่	ภาพ	เสียง
31		ศึกษาเรื่อง การใช้งาน Template และ Buttons การบันทึกไฟล์และการจัดทำแพ็คเกจ ในโปรแกรมเดสก์ทอปออเชอร์
32		หลังจากศึกษาประมวลสาระแล้วให้นักเรียนบันทึกไฟล์คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ที่ได้จัดทำขึ้นในโปรแกรมเดสก์ทอปออเชอร์
33		และจัดทำแพ็คเกจ ไฟล์คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
34		หลังจากนั้นให้นักเรียนเสนอผลงานการสร้างคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ในโปรแกรมเดสก์ทอปออเชอร์
35		สื่อที่ใช้ได้แก่ประมวลสาระ
36		มัลติมีเดียปฐมนิเทศ
37		มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์
38		คู่มือเผชิญประสบการณ์และตัวอย่างผลงาน


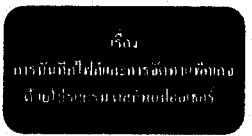
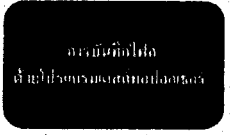
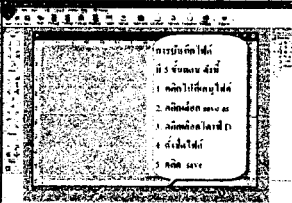
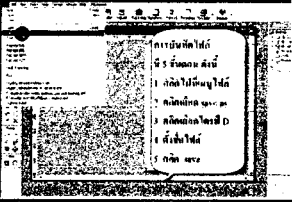
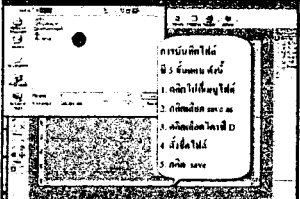
ที่	ภาพ	เสียง
39		การประเมิน
40		จะประเมินจากแบบทดสอบก่อนและ หลังเผชิญประสบการณ์ เป็นแบบทดสอบภาคทฤษฎี จำนวน 10 ข้อ และแบบทดสอบภาคปฏิบัติ จำนวน 1 ข้อ
41		จากการปฏิบัติงานกลุ่ม ได้แก่ ความร่วมมือในการทำงาน
42		ความรับผิดชอบ การแสดงความคิดเห็น การแก้ปัญหา
43		และการยอมรับคำแนะนำ และปรับปรุง
44		ประเมินจากชิ้นงานได้แก่ ผลงาน E-Book เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ
45		และจากการทำแบบฝึกหัด จำนวน 10 ข้อต่อไปนี่ขอให้นักเรียนเข้าสู่ การเผชิญประสบการณ์ได้แล้วค่ะ
46		FI คณตรีประจำรายการ FO

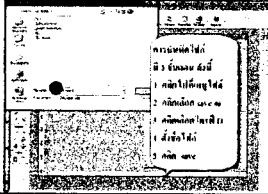
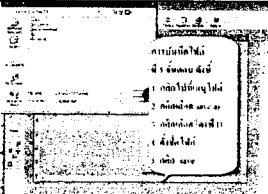
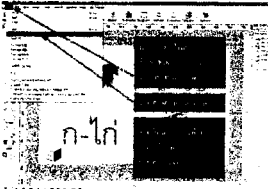
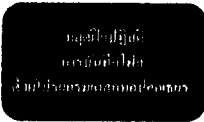

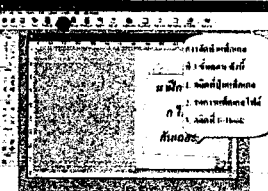
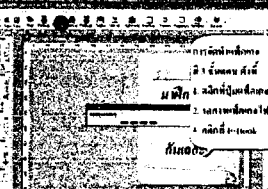
บทมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์
หน่วยประสบการณ์ที่ 9 การใช้งานเทมเพลตและการใช้งานบททอน
การบันทึกไฟล์และการจัดทำเทคเกอด้วยโปรแกรมเคสทอปอ้อเชอร์
ประสบการณ์หลักที่ 9.1 การใช้งานเทมเพลตและการใช้งานบททอนด้วย โปรแกรมเคสทอปอ้อเชอร์

ที่	ภาพ	เสียง
1		FI คนตรีประจำรายการ FO
2		เรื่องการใช้งานเทมเพลตและการใช้งานบททอนด้วยโปรแกรมเคสทอปอ้อเชอร์
3		บรรยาย การใช้งาน Template มี 3 ขั้นตอน ดังนี้
4		ขั้นตอนที่ 1 คลิกปุ่ม "Template"
5		ขั้นตอนที่ 2 คลิกเลือก Template
6		และขั้นที่ 3 คลิก use
7		บททอน การใช้งานเทมเพลตมีดังนี้ ขั้นที่ 1 คลิกปุ่ม Template ขั้นที่ 2 คลิกเลือก Template ขั้นที่ 3 คลิก USE

ที่	ภาพ	เสียง
8		ให้นักเรียน หยุดเพื่อปฏิบัติ การใช้งาน Template
9		การใช้งานบททอนมี 3 ขั้นตอน ดังนี้
10		ขั้นที่ 1 คลิกปุ่ม "Buttons"
11		ขั้นที่ 2 คลิกเลือก Buttons
12		และขั้นที่ 3 คลิก Use
13		ทบทวน การใช้งาน Buttons มีดังนี้ ขั้นที่ 1 คลิกปุ่ม Buttons ขั้นที่ 2 คลิกเลือก Buttons ขั้นที่ 3 คลิก use
14		ให้นักเรียนหยุดเพื่อฝึกปฏิบัติ การใช้งานบททอน ด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเชอร์
15		FI คนตรีประจำรายการ FO

บทมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์
หน่วยประสบการณ์ที่ 9 การใช้งานแทมเพลตและการใช้งานบทตอน
การบันทึกไฟล์และการจัดทำแพ็คเกจด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออสเตรีย
ประสบการณ์หลักที่ 9.2 การบันทึกไฟล์และการจัดทำแพ็คเกจในโปรแกรมเดสก์ทอปออสเตรีย

ที่	ภาพ	เสียง
1		FI ดนตรีประจำรายการ FO
2		เรื่อง การบันทึกไฟล์และการ จัดทำแพ็คเกจ ด้วย โปรแกรมเดสก์ทอปออสเตรีย
3		การบันทึกไฟล์ด้วยโปรแกรม เดสก์ทอปออสเตรีย
4		การบันทึกไฟล์ มี 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1. คลิกที่เมนู File
5		2. คลิกเลือก save as
6		3. คลิกเลือกไดรฟ์ D

ที่	ภาพ	เสียง
7		4. ตั้งชื่อไฟล์
8		5. คลิก save
9		<p>ทบทวนการบันทึกไฟล์ มี 5 ขั้นตอน ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. คลิกที่เมนู File 2. คลิกเลือก save as 3. คลิกเลือกไดรฟ์ D 4. ตั้งชื่อไฟล์ 5. คลิก save
10		หยุดฝึกปฏิบัติการบันทึกไฟล์ ด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเชอร์
11		การจัดทำแพ็คเกจด้วยโปรแกรม เดสก์ทอปออเชอร์
12		<p>การจัดทำแพ็คเกจ มี 2 ขั้นตอน ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. คลิกที่ปุ่ม package DNL
13		2. รอการแพ็คเกจไฟล์

ที่	ภาพ	เสียง
14		<p>ทบทวนการจัดทำแพ็คเกจ มี 2 ขั้นตอน ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. คลิกที่ปุ่ม package DNL 2. รอการแพ็คเกจไฟล์
15		<p>หยุดฝึกปฏิบัติการจัดทำแพ็คเกจ ด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์</p>
16		<p>FI คนตรีประจำรายการ FO</p>

ประมวลสาระ

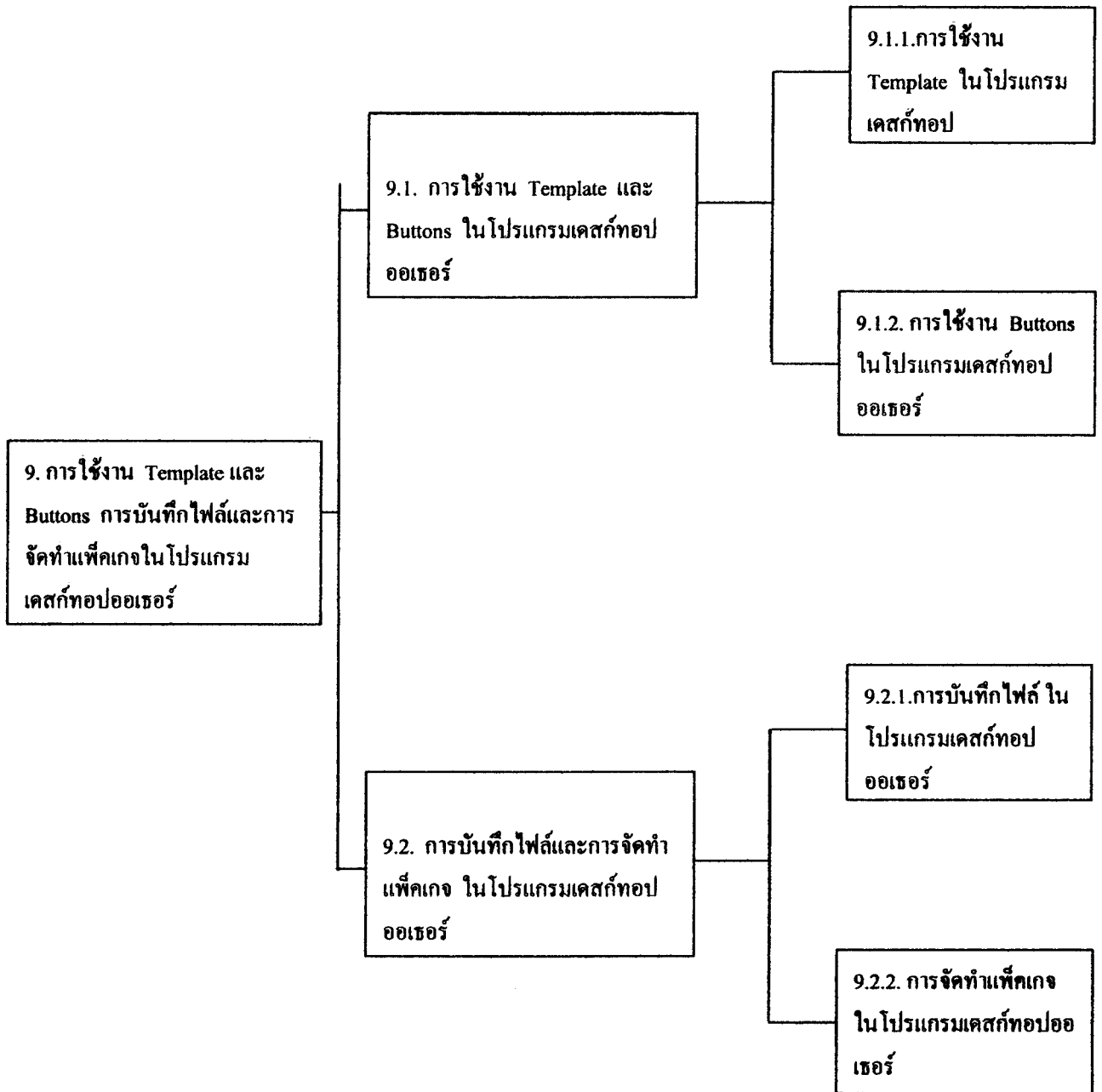
หน่วยที่ 9

การใช้งานเทมเพลตและบัตทอน
การบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสาร
ในโปรแกรมเดสก์ทอปออสเตรอร์



ผู้เขียน ดาวประกาย นันทพรหม

แผนผังแนวคิด หน่วยที่ 9



หน่วยที่ 9

การใช้งาน Template และ Buttons การบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสาร
ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรเตอร์

โปรดอ่านหัวเรื่อง แนวคิด และวัตถุประสงค์ แล้วจึงศึกษารายละเอียดของเนื้อหาในหัวเรื่อง
ที่ 1.1.1-1.1.2

หัวเรื่องที่

- 1.1.1 การใช้งาน Template และ Buttons ด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรเตอร์
- 1.1.2 การบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสารด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรเตอร์

แนวคิด

1. การใช้งาน Template และ Buttons ด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรเตอร์ ครอบคลุม
การใช้งาน Template และ การใช้งาน Buttons
2. การบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสารด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรเตอร์ ครอบคลุม
การบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสาร

วัตถุประสงค์

1. หลังจากศึกษาเรื่อง “การใช้งาน Template การบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสารในโปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรเตอร์” แล้ว ผู้เรียนสามารถอธิบายการใช้งาน Template ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรเตอร์ได้ถูกต้อง
2. หลังจากศึกษาเรื่อง “การใช้งาน Template การบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสารในโปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรเตอร์” แล้ว ผู้เรียนสามารถระบุขั้นตอนการใช้งาน Template ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรเตอร์ได้ถูกต้อง
3. หลังจากศึกษาเรื่อง “การใช้งาน Template การบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสารในโปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรเตอร์” แล้ว ผู้เรียนสามารถอธิบายการใช้งาน Buttons ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรเตอร์ได้ถูกต้อง
4. หลังจากศึกษาเรื่อง “การใช้งาน Template การบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสารในโปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรเตอร์” แล้ว ผู้เรียนสามารถระบุขั้นตอนการใช้งาน Button ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรเตอร์ได้ถูกต้อง

5. หลังจากศึกษาเรื่อง “การใช้งาน Template การบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสารในโปรแกรม Desktop Publisher” แล้ว ผู้เรียนสามารถอธิบายการบันทึกไฟล์ E-Book ในโปรแกรม Desktop Publisher ได้ถูกต้อง
6. หลังจากศึกษาเรื่อง “การใช้งาน Template การบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสารในโปรแกรม Desktop Publisher” แล้ว ผู้เรียนสามารถระบุขั้นตอนการบันทึกไฟล์ E-Book ในโปรแกรม Desktop Publisher ได้ถูกต้อง
7. หลังจากศึกษาเรื่อง “การใช้งาน Template การบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสารในโปรแกรม Desktop Publisher” แล้ว ผู้เรียนสามารถอธิบายการแฟ้มเอกสารไฟล์ E-Book ในโปรแกรม Desktop Publisher ได้ถูกต้อง
8. หลังจากศึกษาเรื่อง “การใช้งาน Template การบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสารในโปรแกรม Desktop Publisher” แล้ว ผู้เรียนสามารถบอกลักษณะการแฟ้มเอกสารไฟล์ E-Book ในโปรแกรม Desktop Publisher ได้ถูกต้อง
9. หลังจากศึกษาเรื่อง “การใช้งาน Template การบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสารในโปรแกรม Desktop Publisher” แล้ว ผู้เรียนสามารถระบุขั้นตอนการแฟ้มเอกสารไฟล์ E-Book ในโปรแกรม Desktop Publisher ได้ถูกต้อง
10. หลังจากศึกษาเรื่อง “การใช้งาน Template การบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสารในโปรแกรม Desktop Publisher” แล้ว ผู้เรียนสามารถแฟ้มเอกสารไฟล์ E-Book ในโปรแกรม Desktop Publisher ได้ถูกต้อง

หน่วยที่ 9

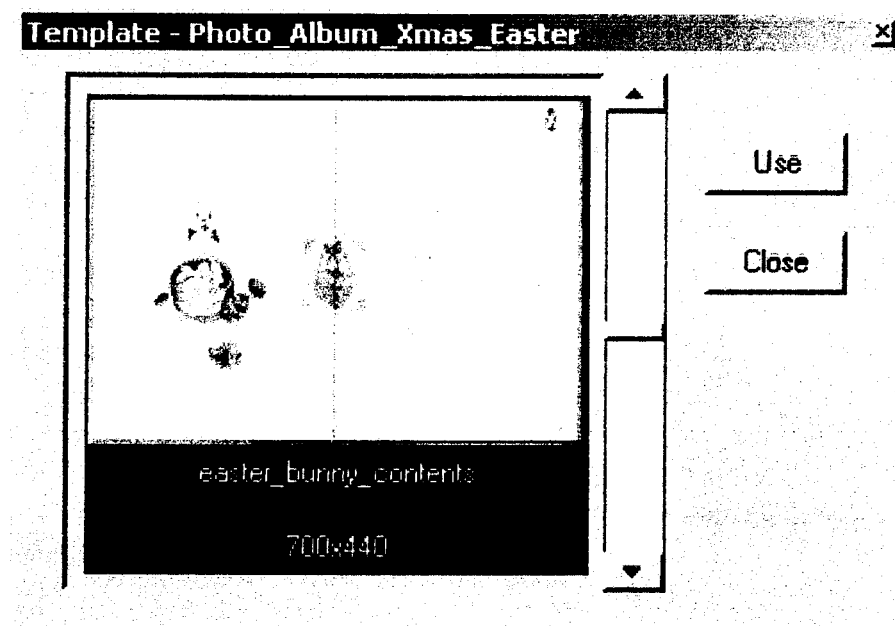
การใช้งาน Template และ Buttons การบันทึกไฟล์และจัดทำแพ็คเกจ
ในโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์

เรื่องที่ 1.1.1 การใช้งาน Template และ Buttons ในโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์

การใช้งาน Template และ Buttons ในโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ ครอบคลุม การใช้งาน Template และ การใช้งาน Buttons

1. การใช้งาน Template การใช้งาน Template ในโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์
มีขั้นตอนดังนี้

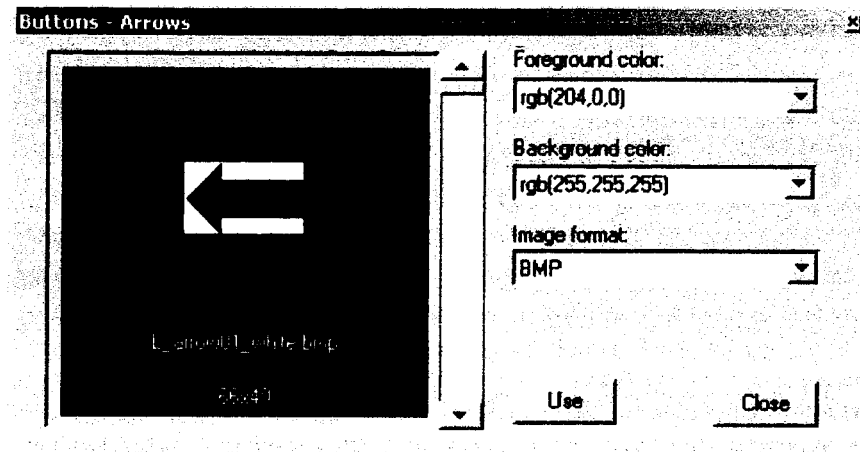
- 1.) คลิกปุ่ม “Template” บนแถบเมนูด้านบน ผู้ใช้สามารถเลือกรูปแบบของ Template ที่ต้องการโดยคลิกลูกศรด้านข้างปุ่มจะแสดง template ตามรูปแบบที่เลือก
- 2.) เลือก Template ที่ต้องการ แล้วคลิก “Use”



ภาพที่ 1.8 หน้าต่าง Template

2. การใช้งาน Buttons การใช้งาน Buttons ในโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์
มีขั้นตอนดังนี้

- 1.) คลิกที่ปุ่ม “Buttons” บนแถบเมนูด้านบน
- 2.) เลือกรูปแบบของปุ่ม ที่ต้องการแล้วคลิก “Use”



ภาพที่ 1.9 หน้าต่าง Buttons

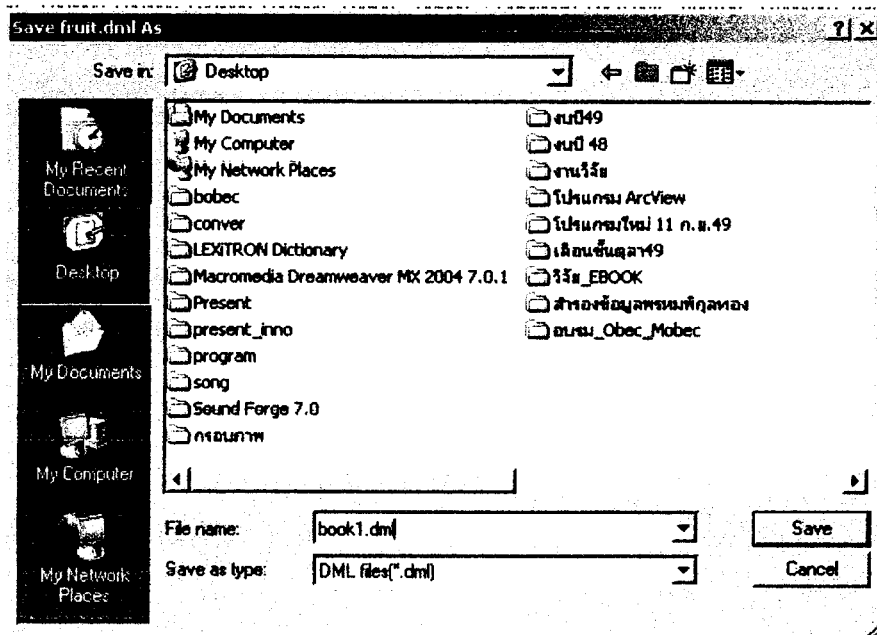
**โดยสรุป การใช้งาน Template และ Buttons ในโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ ครอบคลุม
การใช้งาน Template และ การใช้งาน Buttons**

เรื่องที่ 1.1.2 การบันทึกไฟล์และการจัดทำแพ็คเกจ ในโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์

การบันทึกไฟล์และการจัดทำแพ็คเกจ ใน โปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ ครอบคลุม
การบันทึกไฟล์และการจัดทำแพ็คเกจ

1. การบันทึกไฟล์ในโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ เมื่อทำงานเสร็จสิ้นแล้วสามารถบันทึกไฟล์ E-Book โดยมีขั้นตอน ดังนี้

- 1.) เลือกเมนู File
- 2.) เลือก Save as หน้าต่างการบันทึกจะปรากฏขึ้นมา
- 3.) เลือกตำแหน่งที่ต้องการบันทึกไว้
- 4.) ตั้งชื่อ ไฟล์
- 5.) กด Save



ภาพที่ 1.10 หน้าต่างการบันทึกไฟล์

2. การจัดทำแพ็คเกจในโปรแกรมเดสก์ทอปอเชอร์ เมื่อบันทึกไฟล์ E-Book เรียบร้อยแล้ว สามารถแพ็คเกจไฟล์ E-Book โดยสามารถแพ็คเกจไฟล์ได้ 4 แบบ คือ



1. Package EXE การจัดทำแพ็คเกจของ E-Book ที่ทำงานเสร็จเรียบร้อยแล้ว



2. Package DNL การจัดทำแพ็คเกจแบบ DNL โดยผู้ใช้สามารถเปิดดูได้ก็ต่อเมื่อมีการติดตั้ง DNL Reader ไว้แล้วเท่านั้น



3. Package DRM การจัดทำแพ็คเกจแบบ DRM



4. Package SCR การจัดทำแพ็คเกจแบบ Screen Saver โดยแพ็คเกจนี้จะอยู่ในไฟล์เดียวกับไฟล์ต้นฉบับ

ขั้นตอนการแพ็คเกจไฟล์ E-Book ดังนี้

- 1.) คลิกที่ปุ่มแพ็คเกจใดแพ็คเกจหนึ่ง จาก 4 แบบ ข้างต้น
- 2.) รอให้โปรแกรมทำการแพ็คเกจไฟล์ จนเสร็จสิ้น

**โดยสรุป การบันทึกไฟล์และการจัดทำแพ็คเกจ ในโปรแกรมเดสก์ทอปออธอร์
ครอบคลุม การบันทึกไฟล์และการจัดทำแพ็คเกจ**

แบบประเมินชิ้นงาน
หน่วยประสบการณ์ที่ 9
การปฏิบัติการใช้งานเทมเพลต และบททอน
การบันทึกไฟล์และการจัดทำเทคเกอประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์

คำชี้แจง

1. แบบประเมินนี้สำหรับครูผู้สอน และนักเรียน ใช้ประเมินชิ้นงานระหว่าง
เผชิญประสบการณ์
2. ครูผู้สอนประเมินชิ้นงานนักเรียนรายกลุ่ม ตามเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

1. การใส่ Button			
1.1	ใส่ Button เหมาะสมกับสีพื้น สวยงาม	3	คะแนน
1.2	ใส่ Button ไม่เหมาะสมกับสีพื้น	2	คะแนน
1.3	ไม่ใส่ Button	1	คะแนน
2. การใส่ Template			
2.1	ใส่ Template สีเหมาะสม สวยงาม	3	คะแนน
2.2	ใส่ Template สีเหมาะสม ไม่สวยงาม	2	คะแนน
2.3	ใส่ Template	1	คะแนน
3. การตกแต่ง			
3.1	ปกชิ้นงานมีความสวยงาม และแปลกใหม่	3	คะแนน
3.2	ปกชิ้นงานสวยงาม แต่ไม่แปลกใหม่	2	คะแนน
3.3	ปกชิ้นงานไม่สวยงามและไม่แปลกใหม่	1	คะแนน
4. การเปิดหน้าของ E-Book			
4.1	ความเร็วในการเปิดหน้า E-Book เร็ว	3	คะแนน
4.2	ความเร็วในการเปิดหน้า E-Book ปานกลาง	2	คะแนน
4.3	ความเร็วในการเปิดหน้า E-Book ช้า	1	คะแนน
5. การนำเสนอผลงาน			
5.1	อธิบาย ขั้นตอนการทำชิ้นงานประกอบการนำเสนออย่างละเอียด	3	คะแนน
5.2	อธิบาย ขั้นตอนการทำชิ้นงานประกอบการนำเสนออย่างไม่ละเอียด	2	คะแนน
5.3	อธิบาย ขั้นตอนการทำชิ้นงานประกอบการนำเสนอ	1	คะแนน

แบบประเมินชิ้นงาน
การใช้คำสั่งการโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์
หน่วยประสบการณ์ที่ 9
การปฏิบัติการใช้งาน Template และ Buttons การบันทึกไฟล์
และการจัดทำแฟ้มเอกสารประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

กลุ่มที่.....ชื่อกลุ่ม.....

คำสั่ง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในแบบประเมินตามความคิดเห็นของตน

รายการประเมิน	คะแนน		
	3	2	1
1. การใส่ Button			
2. การใส่ Template			
3. การตกแต่ง			
4. การเปิดหน้าของ E-Book			
5. การนำเสนอผลงาน			
รวม			

เกณฑ์การประเมินรวม

ช่วงคะแนน	11 – 15	หมายถึง	ชิ้นงานอยู่ในระดับดี
ช่วงคะแนน	6 – 10	หมายถึง	ชิ้นงานอยู่ในระดับพอใช้
ช่วงคะแนน	1 – 5	หมายถึง	ชิ้นงานอยู่ในระดับต้องปรับปรุง

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้ประเมิน

วันที่...../...../.....

แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม

คำชี้แจง โปรดประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่มตามความเป็นจริง โดยมีเกณฑ์การประเมินพฤติกรรมการทำงานกลุ่ม ดังนี้

เกณฑ์การให้คะแนน

พฤติกรรมการทำงานกลุ่มอยู่ในระดับ	ดีมาก	ให้คะแนน	5
พฤติกรรมการทำงานกลุ่มอยู่ในระดับ	ดี	ให้คะแนน	4
พฤติกรรมการทำงานกลุ่มอยู่ในระดับ	ปานกลาง	ให้คะแนน	3
พฤติกรรมการทำงานกลุ่มอยู่ในระดับ	พอใช้	ให้คะแนน	2
พฤติกรรมการทำงานกลุ่มอยู่ในระดับ	ต้องปรับปรุง	ให้คะแนน	0 หรือ 1

แบบสังเกตพฤติกรรมกลุ่ม
หน่วยประสบการณ์ที่ เรื่อง.....
สมาชิกกลุ่มที่.....

พฤติกรรม สมาชิกคนที่	การแสดง ความคิดเห็น 5 คะแนน	การมีส่วนร่วม ร่วมในการ ทำงาน 5 คะแนน	ความ รับผิดชอบใน การ ทำงาน 5 คะแนน	การแก้ปัญหา ในการทำงาน 5 คะแนน	ความคิด สร้างสรรค์ ในการทำงาน 5 คะแนน	รวมคะแนน
1						
2						

เกณฑ์การประเมินรวม

คะแนนอยู่ระหว่าง	25 – 30	พฤติกรรมการทำงานกลุ่มอยู่ในระดับ	ดีมาก
คะแนนอยู่ระหว่าง	20 – 24	พฤติกรรมการทำงานกลุ่มอยู่ในระดับ	ดี
คะแนนอยู่ระหว่าง	15 – 19	พฤติกรรมการทำงานกลุ่มอยู่ในระดับ	ปานกลาง
คะแนนอยู่ระหว่าง	10 – 14	พฤติกรรมการทำงานกลุ่มอยู่ในระดับ	พอใช้
คะแนนอยู่ระหว่าง	0 – 9	พฤติกรรมการทำงานกลุ่มอยู่ในระดับ	ต้องปรับปรุง

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้ประเมิน

วันที่...../...../.....

ภาคที่ 3

คู่มือเผชิญประสบการณ์ (สำหรับนักเรียน)

**คู่มือเผชิญประสบการณ์
หน่วยประสบการณ์ที่ 3**

แบบทดสอบก่อนเรียน

หน่วยที่ 3 ความรู้เบื้องต้นในการใช้โปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์

ตอนที่ 1 ภาคทฤษฎี

คำสั่ง จงเลือกคำตอบที่ถูกต้องแล้วทำเครื่องหมาย x ลงในกระดาษคำตอบ (จำนวน 10 ข้อ 10 คะแนน)

1. ข้อใดคือความหมายของ โปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์
 - ก. โปรแกรมที่มีความสามารถสร้าง E-Book อย่างง่ายได้
 - ข. โปรแกรมที่มีความสามารถพิมพ์งานอย่างง่ายได้
 - ค. โปรแกรมที่มีความสามารถคำนวณภาษี อย่างง่ายได้
 - ง. โปรแกรมที่มีความสามารถสร้างเว็บไซต์ อย่างง่ายได้

2. ข้อใดไม่ใช่คุณสมบัติของโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์
 - ก. ความสามารถในการคำนวณเว็บเพจ
 - ข. ความเร็วและง่ายในการใช้งาน
 - ค. การสร้างลิงค์ไปยังหน้าอื่นๆ
 - ง. การสร้าง E-Book ไปยัง Web server

3. E-Book ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ หมายถึง ข้อใด
 - ก. ไฟล์การคำนวณที่ถูกสร้างขึ้นด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์
 - ข. ไฟล์งานนำเสนอที่ถูกสร้างขึ้นด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์
 - ค. ไฟล์งานออกแบบที่ถูกสร้างขึ้นด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์
 - ง. ไฟล์การสร้างรูปแบบเว็บที่ถูกสร้างขึ้นด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์

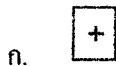
4. ผู้ใช้สามารถส่งต่อ E-Book ได้ง่ายโดยวิธีใด
 - ก. อีเมลล์
 - ข. ซีดี
 - ค. คิสก์เกต
 - ง. ดีวีดี

5. การเริ่มต้นใช้โปรแกรมเดสก์ทอปอเซอร์

ต้องคลิกเลือกที่ไอคอนบนหน้าจอ รูปใด



6. การสร้างไฟล์ E-Book ขึ้นมาใหม่ ต้องคลิกเลือกที่ไอคอนใด



7. Auto Start ผู้ใช้จะเลือกช่องนี้เมื่อใด

- ก. ต้องการให้แท็บเกจนี้เปิดขึ้นเองโดยอัตโนมัติ
- ข. ต้องการเลือกเวลาในการเปิดหน้าอื่นหลัง
- ค. ต้องการเลือกความเร็ว
- ง. ต้องการอนุญาตให้ตั้งพิมพ์



Page

8. _____ เราคลิกเลือกที่คำสั่งนี้เพื่ออะไร

- ก. Package EXE การจัดทำแพ็คเกจของ E-Book
- ข. Page Preview การแสดงผลของหน้าที่กำลังเปิดอยู่
- ค. Publish to Web การฝังไฟล์ DNL ลงใน Web Page
- ง. Upload to Web การย้ายข้อมูลไปไว้ยัง Web Server


9.  ทำไมต้องคลิกเลือกที่ไอคอนคำสั่งนี้

- ก. เพื่อเพิ่มหน้าของ E-Book
- ข. เพื่อลบหน้าที่กำลังเปิดอยู่ทิ้ง
- ค. เพื่อเปลี่ยนลำดับของหน้า
- ง. เพื่อเปิดไปยังหน้าก่อนที่กำลังเปิด

10. ถ้าจะติ ต้องการใส่วัตถุรูปสี่เหลี่ยม ต้องคลิกที่ไอคอนคำสั่งใด

ก. 

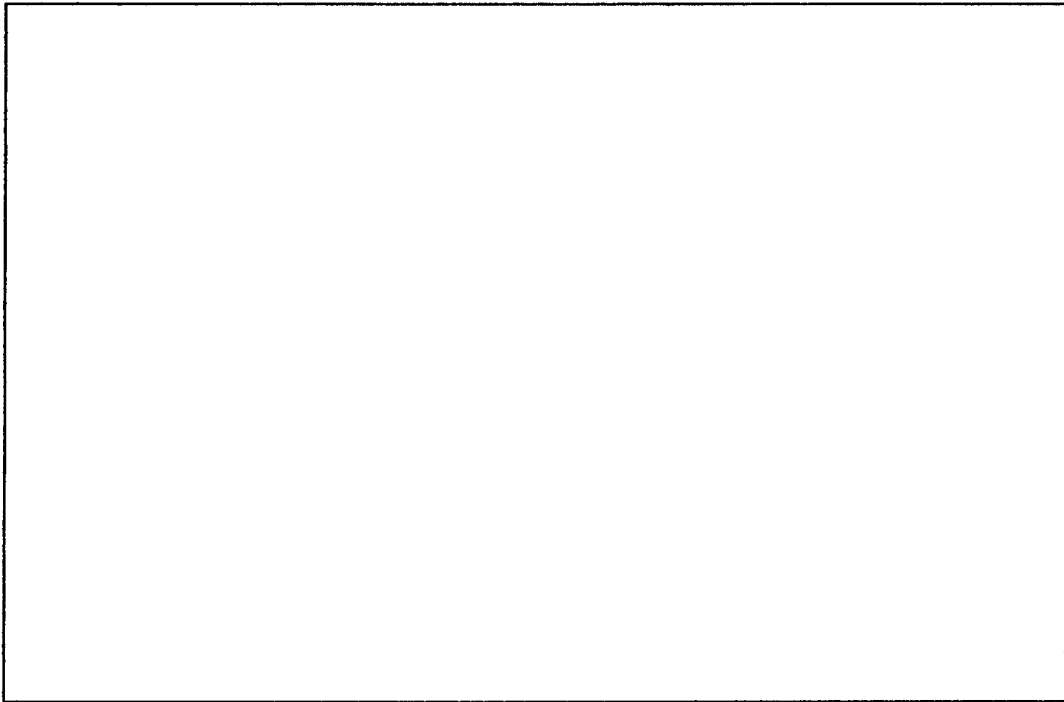
ข. 

ค. 

ง. 
Multimedia

ตอนที่ 2 ภาคปฏิบัติ

คำสั่ง ให้นักเรียนสร้างไฟล์ e-Book ขึ้นมาใหม่โดยตั้งค่าให้ถูกต้องด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์
(10 คะแนน)



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

เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียนหน่วยที่ 3

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

แบบฝึกปฏิบัติ

วิชาคอมพิวเตอร์

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยประสงค์ที่ 3 การใช้งานโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์

ประสงค์หลักที่ 3.1 การวิเคราะห์คุณสมบัติโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์

และการใช้คำสั่งโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์

ประสงค์รองที่ 3.1.1

การวิเคราะห์คุณสมบัติโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์

ภารกิจที่ 1 ศึกษาเรื่อง ความหมายและคุณสมบัติของโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์

มีงาน 2 งาน ดังนี้

งานที่ 1 อ่านประมวลสาระเรื่อง ความหมายและคุณสมบัติของ

โปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์และ E-Book

งานที่ 2 บันทึกสาระสำคัญ ความหมายของโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์

1) ความหมายของโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์

โปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ หมายถึง

2) คุณสมบัติของโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์

หัวข้อ	คุณสมบัติ
1. ความเร็ว
2. การแก้ไข
3. ความสามารถ
4. การสร้างลิงค์
5. การสร้างฟอร์ม
6. การสร้าง E-Book
7. การจัดทำ E-Book
8. การออฟโหลด

ภารกิจที่ 2 ดำเนินการวิเคราะห์คุณสมบัติของโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์
 มีงาน 4 งาน ดังนี้

งานที่ 1 เขียนรายละเอียดคุณสมบัติของโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์

หัวข้อ	คุณสมบัติ
1. ความเร็ว
2. การแก้ไข
3. ความสามารถ
4. การสร้างลิงค์
5. การสร้างฟอร์ม
6. การสร้าง E-Book
7. การจัดทำ E-Book
8. การอัปโหลด

งานที่ 2 เขียนรายละเอียดคุณสมบัติของ E-Book

หัวข้อ	คุณสมบัติ
1. ไฟล์
2. รูปแบบ
3. สถานที่อ่าน
4. การส่งพิมพ์
5. การส่งต่อ
6. การใช้กับเครื่อง คอมพิวเตอร์

งานที่ 3 ตรวจสอบความถูกต้อง

ให้นักเรียนกลับไปทบทวนคำตอบในงานที่ 1 และ งานที่ 2

ภารกิจที่ 3 เสนอผลงานการวิเคราะห์คุณสมบัติของโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์และ E-Book
 มีงาน 4 งาน ดังนี้

งานที่ 1 เสนอผลงานการวิเคราะห์

ประเด็น	ดีมาก	ดี	พอใช้	ปรับปรุง
1. น้ำเสียงในการนำเสนอ				
2. ประเด็นที่นำเสนอ				
3. ความน่าสนใจในการนำเสนอ				

งานที่ 2 วิพากษ์

ดูจากแบบประเมินชิ้นงาน

คำสั่ง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในแบบประเมินตามความคิดเห็นของตน

รายการประเมิน	คะแนน	
	3	0
1. การเพิ่มหน้า E-Book		
2. การเปลี่ยนลำดับหน้า		
3. การแก้คอกไฟล์		
รวม		

เกณฑ์การประเมินรวม

ช่วงคะแนน	7-9	หมายถึง ชิ้นงานอยู่ในระดับดี
ช่วงคะแนน	4-6	หมายถึง ชิ้นงานอยู่ในระดับพอใช้
ช่วงคะแนน	1-3	หมายถึง ชิ้นงานอยู่ในระดับต้องปรับปรุง

งานที่ 3 สรุป

ให้นักเรียนสรุปเฉพาะหัวข้อ

ประสบการณ์รองที่ 3.1.2
การใช้คำสั่งโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์












ภารกิจที่ 1 ศึกษาเรื่อง การใช้คำสั่งการจัดการไฟล์ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์และ E-Book มีงาน 2 งาน ดังนี้














งานที่ 1 อ่านประมวลสาระเรื่อง การใช้คำสั่งการจัดการไฟล์ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ และ E-Book

งานที่ 2 บันทึกสาระสำคัญ การใช้คำสั่งการจัดการไฟล์ใน โปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ และ E-Book

1) ให้สรุปหน้าที่ของไอคอนคำสั่งการจัดการในหน้า E-Book ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์

ไอคอน	หน้าที่
+	
-	
→	
5	
2	
☐	

ไอคอน	หน้าที่
 Properties	
 Refresh	
	
	
	
	
	
 EazyForm	
 Template	
 Buttons	<p style="text-align: center;">....</p>
	

ไอคอน	หน้าที่
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	

ภารกิจที่ 2 ฝึกใช้คำสั่งจัดการในหน้า E-Book ในโปรแกรมเคสท์ทอปอเชอร์
มีงาน 9 งาน ดังนี้
(ให้นักเรียนกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องการปฏิบัติ)

งานที่	งาน	การปฏิบัติ	
		ปฏิบัติแล้ว	ไม่ได้ปฏิบัติ
1	ชมมัลติมีเดียเรื่อง การใช้คำสั่งจัดการในหน้า E-Book โปรแกรมเคสท์ทอปอเชอร์		
2	เปิดเครื่องคอมพิวเตอร์		
3	คลิกไปที่ไดรฟ์ D		
4	ดับเบิลคลิกที่ไฟล์ชื่อ มาหัดอ่าน ก ไก่ กันเถอะ.dml		
5	คลิกปุ่ม  - เปิดไปหน้าถัดไป		
6	คลิกปุ่ม  + เพิ่มหน้า E-Book		
7	คลิกปุ่ม  → เปลี่ยนลำดับหน้าไปไว้หน้าที 5		
8	คลิกปุ่ม  Package แปะคเกจไฟล์		
9	คลิกเปิด E-Book แต่ละหน้า		

แบบฝึกปฏิบัติ

วิชาคอมพิวเตอร์

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยประสบการณ์ที่ 3 การใช้งานโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

ประสบการณ์หลักที่ 3.2 การดำเนินการใช้ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

ประสบการณ์รองที่ 3.2.1

การสร้างไฟล์ E-Book ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

ภารกิจที่ 1 ศึกษาเรื่อง การสร้างไฟล์ E-Book ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์
มีงาน 2 งาน ดังนี้


งานที่ 1 อ่านประมวลสาระเรื่อง การสร้างไฟล์ E-Book

งานที่ 2 บันทึกสาระสำคัญ เรื่อง การสร้างไฟล์ E-Book


การสร้างไฟล์ E-Book ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ มี 2 วิธี คือ

- 1.1
-
- 1.2
-
-
-

ภารกิจที่ 2 ฝึกปฏิบัติการเปิดโปรแกรม แบบที่ 1 แบบที่ 2 มีงาน 6 งาน ดังนี้
(ให้นักเรียนกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องการปฏิบัติ)

ที่	งาน	การปฏิบัติ	
		ปฏิบัติแล้ว	ไม่ได้ปฏิบัติ
1	ชมมัลติมีเดีย เรื่อง การเปิดโปรแกรม เดสก์ทอปออเธอร์ แบบที่ 1 แบบที่ 2		
2	ดับเบิลคลิกไอคอน 		
3	คลิกซ้ายบน Start Menu		
4	เลือกไปที่ Program		
5	เลือกไปที่ Desktop Author		
6	คลิกซ้ายที่ Desktop Author		

ภารกิจที่ 3 ฝึกปฏิบัติการสร้างไฟล์ E-Book ขึ้นมาใหม่ แบบที่ 1 แบบที่ 2 มีงาน 4 งาน ดังนี้
(ให้นักเรียนกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องการปฏิบัติ)

ที่	งาน	การปฏิบัติ	
		ปฏิบัติแล้ว	ไม่ได้ปฏิบัติ
1	ชมมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างไฟล์ E-Book ขึ้นมาใหม่ แบบที่ 1 แบบที่ 2		
2	เลือกไปที่เมนู File		
3	คลิกซ้ายที่ New		
4	 คลิกซ้ายที่ปุ่ม New		

ประสบการณ์รองที่ 3.2.2

ฝึกตั้งค่าต่างๆ ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์

ภารกิจที่ 1 ศึกษา เรื่อง การตั้งค่าต่างๆ ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์

มีงาน 2 งาน ดังนี้

งานที่ 1 อ่านประมวลสาระเรื่อง การตั้งค่าต่างๆ ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์

งานที่ 2 บันทึกสาระสำคัญ

ที่	หัวข้อ	การตั้งค่า
1	Size	
2	Border colour	
3	Paper colour	
4	Mask colour	
5	Background colour	
6	Character Set	
7	Text Block Dimension	
8	Auto Start	
9	Page Turn	
10	Fly Speed	

ภารกิจที่ 2 ฝึกตั้งค่าต่างๆ ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ มีงาน 7 งาน ดังนี้

(ให้นักเรียนกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องการปฏิบัติ)

ที่	งาน	การปฏิบัติ	
		ปฏิบัติแล้ว	ไม่ได้ปฏิบัติ
1	ชมมัลติมีเดีย เรื่อง การตั้งค่าต่างๆ ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์		
2	พิมพ์ 780 ในช่อง Width		
3	พิมพ์ 580 ในช่อง Height		
4	คลิก ✓ ช่อง Start with Background window		
5	คลิกลูกศรลงเป็น Superfly ในช่อง Fly Speed		
6	เลือกเลข 5 ในช่อง Book Backup Files		
7	คลิก OK		

ภารกิจที่ 3 รายงานผล มุ่งงาน 3 งาน ดังนี้

งานที่ 1 เสนอผลงาน

.....

.....

.....

งานที่ 2 วิพากษ์

ดูจากแบบประเมินชิ้นงาน

คำสั่ง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในแบบประเมินตามความคิดเห็นของตน

รายการประเมิน	คะแนน	
	3	0
1. การตั้งขนาดของ		
2. การเริ่มต้น E-Book ด้วยพื้นหลัง		
3. การตั้งความเร็วในการเปิด E-Book		
4. การทำไฟล์ E-Book สำรอง		
รวม		

เกณฑ์การประเมินรวม

ช่วงคะแนน	9 – 12	หมายถึง ชิ้นงานอยู่ในระดับดี
ช่วงคะแนน	5 – 8	หมายถึง ชิ้นงานอยู่ในระดับพอใช้
ช่วงคะแนน	1 – 4	หมายถึง ชิ้นงานอยู่ในระดับต้องปรับปรุง

งานที่ 3 สรุป

.....

.....

.....

เฉลยแบบฝึกปฏิบัติ

วิชาคอมพิวเตอร์

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยประสบการณ์ที่ 3 การใช้งานโปรแกรมเดสก์ทอปออฟเซอร์

ประสบการณ์หลักที่ 3.1 การวิเคราะห์คุณสมบัติโปรแกรมเดสก์ทอปออฟเซอร์

และการใช้คำสั่งโปรแกรมเดสก์ทอปออฟเซอร์

ประสบการณ์รองที่ 3.1.1

การวิเคราะห์คุณสมบัติโปรแกรมเดสก์ทอปออฟเซอร์

ภารกิจที่ 1 ศึกษาเรื่อง ความหมายและคุณสมบัติของโปรแกรมเดสก์ทอปออฟเซอร์

มีงาน 2 งาน ดังนี้

งานที่ 1 อ่านประมวลสาระเรื่อง ความหมายและคุณสมบัติของ

โปรแกรมเดสก์ทอปออฟเซอร์และ E-Book

งานที่ 2 บันทึกสาระสำคัญ ความหมายของโปรแกรมเดสก์ทอปออฟเซอร์

1) ความหมายของโปรแกรมเดสก์ทอปออฟเซอร์

โปรแกรมเดสก์ทอปออฟเซอร์ หมายถึง โปรแกรมที่มีความสามารถสร้าง

E-Book อย่างง่ายได้ โดย E-Book นั้นๆ สามารถใส่ข้อมูลตัวเลข รูปภาพ ข้อความต่างๆ ได้

2) คุณสมบัติของโปรแกรมเดสก์ทอปออฟเซอร์

หัวข้อ	คุณสมบัติ
1. ความเร็ว	ใช้งานได้ง่าย และสะดวก
2. การแก้ไข	สามารถทำการแก้ไของค์ประกอบของหน้าแต่ละหน้าได้
3. ความสามารถ	สามารถพิมพ์ลงไปในแท็บเล็ตของ E-Book ได้
4. การสร้างลิงค์	สามารถสร้างลิงค์ไปยังหน้าอื่นๆ ได้
5. การสร้างฟอร์ม	สามารถสร้างฟอร์มในการทำแบบทดสอบได้
6. การสร้าง E-Book	สามารถสร้าง E-Book จากการใช้ต้นแบบและปุ่มต่างๆ
7. การจัดทำ E-Book	สามารถจัดทำ E-Book ไปยังเว็บไซต์ได้
8. การอัปโหลด	สามารถอัปโหลด E-Book ไปยัง Web Server ได้

ภารกิจที่ 2 ดำเนินการวิเคราะห์คุณสมบัติของโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์
มีงาน 4 งาน ดังนี้

งานที่ 1 เขียนรายละเอียดคุณสมบัติของ E-Book

หัวข้อ	คุณสมบัติ
1. ไฟล์	ไฟล์มีขนาดเล็ก ช่วยให้ง่ายในการดาวน์โหลด และส่งข้อมูล
2. รูปแบบ	มีลักษณะคล้ายกับหนังสือ
3. สถานที่อ่าน	ผู้ใช้สามารถอ่านได้ในทุกที่และทุกเวลา
4. การสั่งพิมพ์	สามารถสั่งพิมพ์หน้าแต่ละหน้า หรือทั้งหมดของหนังสือได้
5. การส่งต่อ	ผู้ใช้สามารถส่งต่อได้ง่ายโดยอีเมล
6. การใช้กับเครื่องคอมพิวเตอร์	สามารถใช้ได้ทั้งเครื่องคอมพิวเตอร์ PC และ Apple

งานที่ 2 ตรวจสอบความถูกต้อง

ให้นักเรียนกลับไปทบทวนคำตอบในงานที่ 1 และ งานที่ 2

ภารกิจที่ 3 เสนอผลงานการวิเคราะห์คุณสมบัติของโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์และ E-Book
มีงาน 3 งาน ดังนี้

งานที่ 1 เสนอผลงานการวิเคราะห์

ประเด็น	ดีมาก	ดี	พอใช้	ปรับปรุง
1. น้ำเสียงในการนำเสนอ				
2. ประเด็นที่นำเสนอ				
3. ความน่าสนใจในการนำเสนอ				

งานที่ 2 วิพากษ์

.....

.....

งานที่ 3 สรุป

คุณสมบัติของโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเธอร์	คุณสมบัติของE-Book
1. ความเร็ว	1. ไฟล์
2. การแก้ไข	2. รูปแบบ
3. ความสามารถ	3. สถานที่อ่าน
4. การสร้างลิงค์	4. การส่งพิมพ์
5. การสร้างฟอร์ม	5. การส่งต่อ
6. การสร้าง E-Book	6. การใช้กับเครื่องคอมพิวเตอร์
7. การจัดทำ E-Book	
8. การอัปเดต	

ประสบการณ์รองที่ 3.1.2





การใช้คำสั่งโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเธอร์


















ภารกิจที่ 1 ศึกษาเรื่อง การใช้คำสั่งการจัดการไฟล์ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเธอร์และ E-Book มีงาน 2 งาน ดังนี้










งานที่ 1 อ่านประมวลสาระเรื่อง การใช้คำสั่งการจัดการไฟล์ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเธอร์ และ E-Book

งานที่ 2 บันทึกสาระสำคัญ การใช้คำสั่งการจัดการไฟล์ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเธอร์ และ E-Book




1) ให้สรุปหน้าที่ของไอคอนคำสั่งการจัดการในหน้า E-Book ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเธอร์


ไอคอน	หน้าที่
	การเพิ่มหน้าของ E-Book
	การลบหน้าที่กำลังเปิดอยู่ทิ้ง
	การเปลี่ยนลำดับของหน้าแต่ละหน้าใน E-Book
	การเปิดไปยังหน้าก่อนที่กำลังเปิด

ไอคอน	หน้าที่
	การเปิดไปยังหน้าถัดไป
	การลี้จจากรูปภาพหรือวัตถุไปยังส่วนอื่นๆ
	จะแสดงหน้าต่างคุณสมบัติของ E-Book ที่กำลังเปิดอยู่
	การลบลิ้งค์ ต่างๆ ที่ได้ตั้งค่าไว้
	การใส่วัตถุรูปสี่เหลี่ยม
	การใส่รูปภาพ
	การใส่รูปภาพโดยใช้ "Editor"
	การใส่ข้อความ
	การใส่ข้อความโดยใช้ "Text Block"
	ฟอร์มในการสร้างการทำแบบทดสอบ
	รูปแบบหน้าเอกสารที่ตัวโปรแกรมมีให้ใช้ได้ทันที
	รูปแบบลูกศรที่ตัวโปรแกรมมีให้เช่นเดียวกับ Template
	สี่ขอบวัตถุ
	สีตัววัตถุ
	การตัดวัตถุ
	การคัดลอกวัตถุ
	การวางวัตถุที่คัดลอกมา

ไอคอน	หน้าที่
	การลบวัตถุทิ้ง
	การยกเลิกการทำงานของคำสั่งปัจจุบัน
	การกลับไปทำงานของคำสั่งที่ยกเลิกไป
	การคัดลอกรูปภาพ
	การตั้งค่าขนาดของวัตถุ
	การเปลี่ยนรูปภาพ
	การแก้ไขความคมชัดของรูปภาพ
	การเปลี่ยนย้ายวัตถุต่างๆ
	การเรียกใช้ "Image Editor"

ภารกิจที่ 2 ฝึกใช้คำสั่งการจัดการในหน้า E-Book ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์
มีงาน 9 งาน ดังนี้ (ให้นักเรียนกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องการปฏิบัติ)

งานที่	งาน	การปฏิบัติ	
		ปฏิบัติแล้ว	ไม่ได้ปฏิบัติ
1	ชมมัลติมีเดียเรื่อง การใช้คำสั่งการจัดการในหน้า E-Book โปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์	✓	
2	เปิดเครื่องคอมพิวเตอร์	✓	
3	คลิกไปที่ไดร์ฟ D	✓	
4	ดับเบิลคลิกที่ไฟล์ชื่อ มาหัดอู่น ก ไก่ กัน เถอะ๖.dml	✓	
5	คลิกปุ่ม  - เปิดไปหน้าถัดไป	✓	
6	คลิกปุ่ม  เพิ่มหน้า E-Book	✓	
7	คลิกปุ่ม  เปลี่ยนลำดับหน้าไปไว้ หน้าที่ 5	✓	

8	 คลิกปุ่ม Package แปะคองไฟล์	✓	
9	คลิกเปิด E-Book แต่ละหน้า	✓	

เฉลยแบบฝึกปฏิบัติ

วิชาคอมพิวเตอร์

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยประสบการณ์ที่ 3 การใช้งานโปรแกรมเดสก์ทอปอเชอร์

ประสบการณ์หลักที่ 3.2 การดำเนินการใช้ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเชอร์

ประสบการณ์รองที่ 3.2.1

การสร้างไฟล์ E-Book ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเชอร์

ภารกิจที่ 1 ศึกษา เรื่อง การสร้างไฟล์ E-Book ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเชอร์

มีงาน 2 งาน ดังนี้

งานที่ 1 อ่านประมวลสาระเรื่อง การสร้างไฟล์ E-Book

งานที่ 2 บันทึกสาระสำคัญ เรื่อง การสร้างไฟล์ E-Book

การสร้างไฟล์ E-Book ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเชอร์ มี 2 วิธี คือ

1.1 โดยการเลือก File > New




New

1.2 เลือกปุ่ม New


ภารกิจที่ 2 ฝึกปฏิบัติการเปิดโปรแกรม แบบที่ 1 แบบที่ 2 มีงาน 6 งาน ดังนี้

(ให้นักเรียนกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องการปฏิบัติ)

ที่	งาน	การปฏิบัติ	
		ปฏิบัติแล้ว	ไม่ได้ปฏิบัติ
1	ชมมัลติมีเดีย เรื่อง การเปิดโปรแกรมเดสก์ทอปอเชอร์ แบบที่ 1 แบบที่ 2	✓	
2	ดับเบิลคลิกไอคอน	✓	

			
3	คลิกซ้ายบน Start Menu	✓	
4	เลือกไปที่ Program	✓	
5	เลือกไปที่ Desktop Author	✓	
6	คลิกซ้ายที่ Desktop Author	✓	

ภารกิจที่ 3 ฝึกปฏิบัติการสร้างไฟล์ E-Book ขึ้นมาใหม่ แบบที่ 1 แบบที่ 2 มีงาน 4 งาน ดังนี้
(ให้นักเรียนกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องการปฏิบัติ)

ที่	งาน	การปฏิบัติ	
		ปฏิบัติแล้ว	ไม่ได้ปฏิบัติ
1	ชมมัลติมีเดีย เรื่อง การสร้างไฟล์ E-Book ขึ้นมาใหม่ แบบที่ 1 แบบที่ 2	✓	
2	เลือกไปที่เมนู File	✓	
3	คลิกซ้ายที่ New	✓	
4	 คลิกซ้ายที่ปุ่ม New	✓	

ประสบการณ์รองที่ 3.2.2

ฝึกตั้งค่าต่างๆ ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเธอร์

ภารกิจที่ 1 ศึกษา เรื่อง การตั้งค่าต่างๆ ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเธอร์
มีงาน 2 งาน ดังนี้

งานที่ 1 อ่านประมวลสาระเรื่อง การตั้งค่าต่างๆ ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเธอร์

งานที่ 2 บันทึกสาระสำคัญ

ที่	หัวข้อ	การตั้งค่า
1	Size	คลิกในช่อง "Width" แล้วขนาดตามที่ต้องการ
2	Border colour	เลือก "Select Border Colour"
3	Paper colour	คลิกปุ่ม "Select Paper Colour"

4	Mask colour	สีที่ใช้ในการปิดในส่วนของรูปภาพที่ใช้ใน E-Book
5	Background colour	สีของพื้นหลังบนหน้าจอ ในขณะที่ผู้ใช้ Preview
6	Character Set	เป็นคุณสมบัติเฉพาะซึ่ง โดยทั่วไปแล้วผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องทำ
7	Text Block Dimension	กำหนดค่าขนาดและตำแหน่งของข้อความ
8	Auto Start	ให้แท็บ E-Book แท็บนี้เปิดขึ้นเองโดยอัตโนมัติ
9	Page Turn	เลือกเวลาในการเปิดหน้าย้อนหลังไปมา
10	Fly Speed	สามารถเลือกความเร็วในระดับช้า ปานกลาง เร็ว หรือเร็ว

ภารกิจที่ 2 ฝึกตั้งค่าต่างๆ ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเชอร์ มีงาน 7 งาน ดังนี้
(ให้นักเรียนกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องการปฏิบัติ)

ที่	งาน	การปฏิบัติ	
		ปฏิบัติแล้ว	ไม่ได้ปฏิบัติ
1	ชมมัลติมีเดีย เรื่อง การตั้งค่าต่างๆ ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเชอร์	✓	
2	พิมพ์ 780 ในช่อง Width	✓	
3	พิมพ์ 580 ในช่อง Height	✓	
4	คลิก ✓ ช่อง Start with Background window	✓	
5	คลิกถูกลงเป็น Superfly ในช่อง Fly Speed	✓	
6	เลือกเลข 5 ในช่อง Book Backup Files	✓	
7	คลิก OK	✓	

แบบฝึกหัด

หน่วยที่ 3 ความรู้เบื้องต้นในการใช้โปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์

คำชี้แจง

1. แบบฝึกหัดมีจำนวนทั้งหมด 10 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน รวม 10 คะแนน เวลา 10 นาที
2. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด โดยทำเครื่องหมาย X ลงในกระดาษคำตอบ

1. โปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ สามารถใส่ข้อมูลรูปแบบใดได้
 - ก. ตัวเลข รูปภาพ การคำนวณ
 - ข. การคำนวณ รูปภาพ ข้อความ
 - ค. ตัวเลข การคำนวณ ข้อความ
 - ง. ตัวเลข รูปภาพ ข้อความ
2. โปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ สามารถแปลงแฟ้มเอกสารเป็นไฟล์ต่างๆได้ยกเว้นข้อใด
 - ก. EXE
 - ข. DNL
 - ค. DRM
 - ง. JPG
3. E-Book ต้องมีลักษณะอย่างไรจึงจะง่ายต่อการดาวน์โหลดจากเว็บไซต์
 - ก. มีขนาดเล็ก
 - ข. มีขนาดใหญ่
 - ค. มีปุ่มปิดสวิตช์
 - ง. มีเสียงเพลงมากทั้งเล่ม
4. คุณสมบัติของ E-Book คือข้อใด
 - ก. ตั้งพิมพ์ไม่ได้
 - ข. ไฟล์มีขนาดใหญ่
 - ค. มีลักษณะคล้ายกับหนังสือ
5. การเริ่มต้นใช้โปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ โดยการทำสิ่งใดก่อนเป็นอันดับแรก
 - ก. คลิกบน Start Menu
 - ข. เลือกไปที่ Program
 - ค. เลือกไปที่ Desktop Author
 - ง. คลิกเลือก Desktop Author
6. การสร้างไฟล์ E-Book ขึ้นมาใหม่ จะได้น้ำต่างใดขึ้นมาก่อน
 - ก. หน้าต่าง Book Properties
 - ข. หน้าต่าง แหล่งรูป
 - ค. หน้าต่างเลือกสี
 - ง. หน้าต่างข้อความ
7. ขนาดมาตรฐานของ E-book คือขนาดเท่าใด
 - ก. 480 x 580
 - ข. 580 x 580
 - ค. 680 x 580
 - ง. 780 x 580



8. _____ เราคลิกเลือกที่คำสั่งนี้เพื่อ

อะไร

- ก. Package EXE การจัดทำแพ็คเกจของ E-Book
- ข. Page Preview การแสดงผลของหน้าที่กำลังเปิดอยู่
- ค. Publish to Web การฝังไฟล์ DNL ลงใน Web Page
- ง. Upload to Web การย้ายข้อมูลไปไว้ยัง

Web Server



9. _____ ทำไมต้องคลิกเลือกที่ไอคอนคำสั่งนี้

- ก. เพื่อเพิ่มหน้าของ E-Book
- ข. เพื่อลบหน้าที่กำลังเปิดอยู่ทิ้ง

- ค. เพื่อเปลี่ยนลำดับของหน้า
- ง. เพื่อเปิดไปยังหน้าก่อนที่กำลังเปิด

10. ด้านใดต้องการใส่ข้อความต้องคลิกที่ไอคอนคำสั่งใด



ก.



ข.



ค.



ง.

กระดาษคำตอบ				
ข้อ			
	ชื่อ.....	กลุ่มที่.....
1.	ก	ข	ค	ง
2.	ก	ข	ค	ง
3.	ก	ข	ค	ง
4.	ก	ข	ค	ง
5.	ก	ข	ค	ง
6.	ก	ข	ค	ง
7.	ก	ข	ค	ง
8.	ก	ข	ค	ง
9.	ก	ข	ค	ง
10.	ก	ข	ค	ง

เฉลยแบบฝึกหัดหน่วยที่ 3

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

แบบทดสอบหลังเรียน
หน่วยที่ 3 ความรู้เบื้องต้นในการใช้โปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

ตอนที่ 1 ภาคทฤษฎี


คำสั่ง จงเลือกคำตอบที่ถูกต้องแล้วทำเครื่องหมาย x ลงในกระดาษคำตอบ (จำนวน 10 ข้อ 10 คะแนน)


1. โปรแกรมที่มีความสามารถสร้าง E-Book อย่างง่ายได้ คือ โปรแกรมอะไร
 - ก. โปรแกรม ไมโครซอฟท์เวิร์ด
 - ข. โปรแกรม ไมโครซอฟท์เอกเซล
 - ค. โปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์
 - ง. โปรแกรม ไมโครซอฟท์พาวเวอร์พ้อย

2. ข้อใดไม่ใช่คุณสมบัติของโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์
 - ก. ความสามารถในการพิมพ์ข้อความ
 - ข. การสร้างฟอร์มในการทำแบบทดสอบ
 - ค. การแปลงแฟ้มเอกสารเป็นไฟล์วีดีโอ
 - ง. การสร้างอัลบั้มรูปภาพ

3. ไฟล์งานนำเสนอที่ถูกสร้างขึ้นด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ เรียกว่าอะไร
 - ก. E-Book
 - ข. E-Picture
 - ค. E-Page
 - ง. E-Planing

4. E-Book สามารถสั่งพิมพ์ในลักษณะต่อไปนี้ได้ ยกเว้น ข้อใด
 - ก. สั่งพิมพ์หน้าแต่ละหน้าได้
 - ข. สั่งพิมพ์ทั้งหมดของหนังสือได้
 - ค. สั่งพิมพ์ Template ได้
 - ง. สั่งพิมพ์บางส่วนได้

5. การเริ่มต้นใช้โปรแกรมใดต้องคลิกเลือกที่ไอคอน  บนหน้าจอ
 - ก. โปรแกรม ไมโครซอฟท์เวิร์ด
 - ข. โปรแกรม ไมโครซอฟท์เอกเซล
 - ค. โปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์
 - ง. โปรแกรม ไมโครซอฟท์พาวเวอร์พ้อย

6. การคลิกเลือกที่ไอคอน  New สำหรับทำสิ่งใด
 - ก. สร้างไฟล์ E-Book ขึ้นมาใหม่
 - ข. การเพิ่มหน้าของ E-Book
 - ค. การเปิด ไปยังหน้าก่อนที่กำลังเปิด
 - ง. การเปิด ไปยังหน้าถัดไป

7. Fly Speed ต้องการกำหนดค่าใดของ E-Book
 - ก. ต้องการให้แฟ้มเอกสารนี้เปิดขึ้นเองโดยอัตโนมัติ
 - ข. ต้องการเลือกเวลาในการเปิดหน้าย้อนหลัง
 - ค. ต้องการเลือกความเร็ว
 - ง. ต้องการอนุญาตให้สั่งพิมพ์



Package

8.  เราคลิกเลือกที่คำสั่งนี้เพื่ออะไร

- ก. Package EXE การจัดทำแพ็คเกจของ E-Book
- ข. Page Preview การแสดงผลของหน้าที่กำลังเปิดอยู่
- ค. Publish to Web การฝังไฟล์ DNL ลงใน Web Page
- ง. Upload to Web การย้ายข้อมูลไปไว้ยัง Web Server

Web Server



9.  ทำไมต้องคลิกเลือกที่ไอคอนคำสั่งนี้

- ก. เพื่อเพิ่มหน้าของ E-Book
- ข. การเพื่อหน้าที่กำลังเปิดอยู่ทิ้ง

ตอนที่ 2 ภาคปฏิบัติ

คำสั่ง ให้นักเรียนใช้คำสั่งการจัดการในหน้า E-Book ด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ให้ถูกต้อง ด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ (10 คะแนน)

- ค. เพื่อเปลี่ยนลำดับของหน้า
- ง. เพื่อเปิดไปยังหน้าก่อนที่กำลังเปิด

10. ถ้าสมชายต้องการใส่รูปภาพต้องคลิกที่ไอคอนคำสั่งใด



ก.



ข.



ค.



ง.

Multimedia

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

เฉลยแบบทดสอบหลังเรียนหน่วยที่ 3

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

**คู่มือเผชิญประสบการณ์
หน่วยประสบการณ์ที่ 8**

แบบทดสอบก่อนเรียน
หน่วยที่ 8 การสร้างข้อความ และรูปภาพประกอบการนำเสนอ
ในโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์

ตอนที่ 1 ภาคทฤษฎี

คำสั่ง จงเลือกคำตอบที่ถูกต้องแล้วทำเครื่องหมาย X ลงในกระดาษคำตอบ (จำนวน 10 ข้อ 10 คะแนน)

1. ก่อนจะทำการแก้ไขรูปแบบ สี รูปแบบอักษร ขนาดและอื่นๆ ต้องทำสิ่งใด

- ก. กด shift
- ข. เลือกข้อความ
- ค. เลือกตำแหน่ง
- ง. เลือก position

2. การสร้างข้อความรูปแบบธรรมดา ต้องคลิกที่ไอคอนรูปใด



3. การสร้าง Editable Text ต้องเลือกจากเมนูใด

- ก. Edit
- ข. Insert
- ค. View
- ง. Tools

4. ถ้าวันนี้จะเลือกรูปแบบตัวอักษรต้องคลิกเลือกปุ่มใด

- ก. Select Tools
- ข. Select Fonts
- ค. Select Colour
- ง. Select Text

5. การปรับขนาดของ Text Block มี 2 วิธีคือ ข้อใด
- การใช้มือลาก , การคลิกซ้ายบน Image Block
 - การคลิกซ้ายบน Text Block , การใช้ความสามารถของ “Position Attributes”
 - การใช้มือลาก , การคลิกซ้ายบน Text Block
 - การใช้มือลาก , การใช้ความสามารถของ “Position Attributes”
6. เมื่อคลิกขวาบน Text Block แล้วเลือกข้อใดเพื่อปรับขนาดและตำแหน่งของข้อความ
- Change Image
 - Change Text
 - Change Position
 - Change Colour
7. การใส่รูปภาพนอกจากการคลิกที่ปุ่ม Image แล้ว สามารถใช้วิธีใด
- ใช้ “Image Browser”
 - ใช้พาเลต “Text Browser”
 - คลิกที่ปุ่ม Image
 - คลิกที่ปุ่ม Text
8. การใส่รูปภาพโดยวิธีใดจะแสดงตำแหน่งที่จัดเก็บไว้พร้อมทั้งแสดงรูปภาพ
- ใช้ “Image Browser”
 - ใช้พาเลต “Text Browser”
 - คลิกที่ปุ่ม Image
 - คลิกที่ปุ่ม Text
9. ข้อใดไม่ใช่ขั้นตอนของการจัดแต่งรูปภาพ
- คลิกขวาเลือก Edit Image
 - ปรากฏหน้าต่าง
 - เลือกสี
 - เลือกที่ปุ่ม “Image”
10. การที่คลิกคำสั่ง Redo ในขณะที่ตกแต่งภาพเพื่อต้องการอะไร
- เพื่อยกเลิกการทำงานของคำสั่งล่าสุด
 - เพื่อกลับไปทำงานของคำสั่งล่าสุด
 - เพื่อเปลี่ยนชื่อของรูปภาพ
 - เพื่อเปลี่ยนนามสกุลของรูปภาพ

ตอนที่ 2 ภาคปฏิบัติ

คำสั่ง ให้นักเรียนสร้างข้อความรูปแบบธรรมดาให้ถูกต้องด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์
(10 คะแนน)

กระดาษคำตอบ

ชื่อ.....กลุ่มที่.....

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

เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียนหน่วยที่ 8

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

แบบฝึกปฏิบัติ

วิชาคอมพิวเตอร์

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยประสบการณ์ที่ 8 การฝึกการสร้างข้อความและรูปภาพประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
ด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์

ประสบการณ์หลักที่ 8.1 การสร้างข้อความด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์

ประสบการณ์รองที่ 8.1.1

การออกแบบข้อความด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์

ภารกิจที่ 1 ศึกษาเรื่อง ความหมายและคุณสมบัติของโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์
มีงาน 2 งาน ดังนี้

งานที่ 1 อ่านประมวลสาระ เรื่อง การสร้างข้อความด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์

งานที่ 2 บันทึกสาระสำคัญ

การสร้างข้อความด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ มี 2 รูปแบบดังนี้

รูปแบบที่ 1

รูปแบบที่ 2

ภารกิจที่ 2 เตรียมเนื้อหา

มีงาน 2 งาน ดังนี้

2.1 ชมตัวอย่างชิ้นงานที่มุมชิ้นงาน

ปฏิบัติแล้ว ไม่ได้ปฏิบัติ

2.2 ค้นหาคำศัพท์ภาษาอังกฤษจำนวน 10 คำ

ลำดับที่	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	ความหมาย
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

ภารกิจที่ 3 ร่างแบบข้อความ

มีงาน 2 งาน ดังนี้

3.1 กำหนดจำนวนหน้า ตั้งแต่ 5 หน้า - 10 หน้า

 ปฏิบัติแล้ว ไม่ได้ปฏิบัติ

3.2 กำหนดตำแหน่งข้อความและภาพบนกระดาษ A 4

 ปฏิบัติแล้ว ไม่ได้ปฏิบัติ


ประสบการณ์รองที่ 8.1.2

การดำเนินการสร้างข้อความด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปออเธอร์

ภารกิจที่ 1 ฝึกปฏิบัติการสร้างข้อความรูปแบบธรรมดา

มีงาน 5 งาน ดังนี้

(ให้นักเรียนกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องการปฏิบัติ)

ที่	งาน	การปฏิบัติ	
		ปฏิบัติแล้ว	ไม่ได้ปฏิบัติ
1	ชมมัลติมีเดียเรื่อง การสร้างข้อความรูปแบบธรรมดา		
2	คลิกที่ปุ่ม 		
3	พิมพ์ข้อความใน Text Block		
4	เลือกข้อความเพื่อแก้ไขรูปแบบ		
5	คลิกปุ่ม OK		

2. บันทึกสาระสำคัญ

การใส่รูปภาพ มีขั้นตอนดังนี้

.....

.....

.....

.....

การจัดแต่งรูปภาพ มีขั้นตอนดังนี้

.....

.....

.....

.....

ภารกิจที่ 2

เลือกรูปภาพ

มีงาน 8 งาน ดังนี้

(ให้นักเรียนกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องการปฏิบัติ)

ที่	งาน	การปฏิบัติ	
		ปฏิบัติแล้ว	ไม่ได้ปฏิบัติ
1	เลือกแผ่นซีดีรูปภาพจากมุมวิชาการ โดยให้ตรงกับคำศัพท์ที่เลือกไว้		
2	เปิดเครื่องคอมพิวเตอร์		
3	ใส่แผ่นซีดี		
4	คลิก My Computer		
5	คลิกไดรฟ์ E		
6	เลือกรูปภาพ		
7	บันทึกหมายเลขของรูปภาพลงในกระดาษ A4 ที่ออกแบบไว้		
8	ตรวจสอบ		

ประสบการณ์รองที่ 8.2.2
การดำเนินการสร้างรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

ภารกิจที่ 1 ฝึกปฏิบัติการใส่รูปภาพ มีงาน 4 งาน ดังนี้
(ให้นักเรียนกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องการปฏิบัติ)

ที่	งาน	การปฏิบัติ	
		ปฏิบัติแล้ว	ไม่ได้ปฏิบัติ
1	ชมมัลติมีเดีย เรื่อง การจัดการรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ แบบที่ 1-2		
2	คลิกที่ปุ่ม "Image"		
3	คลิกเลือกรูปภาพ		
4	คลิกปุ่ม Open		

ภารกิจที่ 2 ฝึกปฏิบัติการจัดแต่งรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์
มีงาน 4 งาน ดังนี้
(ให้นักเรียนกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องการปฏิบัติ)

ที่	งาน	การปฏิบัติ	
		ปฏิบัติแล้ว	ไม่ได้ปฏิบัติ
1	ชมมัลติมีเดีย เรื่อง การจัดแต่งรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์		
2	คลิกขวามุมรูปภาพที่อยู่บนหน้ากระดาษ		
3	คลิกเลือก "Edit Image"		
4	เปลี่ยนตัวเลขเป็น 100 ในช่อง Image Quality		
5	คลิก Save		

ภารกิจที่ 3 นำเสนอผลงาน มีงาน 4 งาน ดังนี้

งานที่ 1 เสนอผลงาน

ประเด็น	ดีมาก	ดี	พอใช้	ปรับปรุง
1. นำเสียงในการนำเสนอ				
2. ชื่นงานที่นำเสนอ				
3. ความน่าสนใจในการนำเสนอ				

งานที่ 2 วิพากษ์

ดูจากชิ้นงาน

คำตั้ง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในแบบประเมินตามความคิดเห็นของตน

รายการประเมิน	คะแนน		
	3	2	1
1. ขนาดตัวอักษร			
2. ความชัดเจนของตัวอักษร			
3. ความชัดเจนของภาพ			
4. สีสันกับตัวอักษร			
5. สีสันกับภาพ			
6. การวางตำแหน่งของภาพและข้อความ			
รวม			

เกณฑ์การประเมินรวม

ช่วงคะแนน 13 – 18 หมายถึง ชิ้นงานอยู่ในระดับดี
 ช่วงคะแนน 7 – 12 หมายถึง ชิ้นงานอยู่ในระดับพอใช้
 ช่วงคะแนน 1 – 6 หมายถึง ชิ้นงานอยู่ในระดับต้องปรับปรุง

งานที่ 3 สรุป

.....

เฉลยแบบฝึกปฏิบัติ

วิชาคอมพิวเตอร์

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยประสบการณ์ที่ 8 การฝึกการสร้างข้อความและรูปภาพประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยโปรแกรม
เคสก์ทอปอเธอร์

ประสบการณ์หลักที่ 8.1 การสร้างข้อความด้วยโปรแกรมเคสก์ทอปอเธอร์

ประสบการณ์รองที่ 8.1.1

การออกแบบข้อความด้วยโปรแกรมเคสก์ทอปอเธอร์

ภารกิจที่ 1 ศึกษาเรื่อง ความหมายและคุณสมบัติของโปรแกรมเคสก์ทอปอเธอร์
มีงาน 2 งาน ดังนี้

งานที่ 1 อ่านประมวลสาระ เรื่อง การสร้างข้อความด้วยโปรแกรมเคสก์ทอปอเธอร์

งานที่ 2 บันทึกสาระสำคัญ

การสร้างข้อความด้วยโปรแกรมเคสก์ทอปอเธอร์ มี 2 รูปแบบดังนี้

รูปแบบที่ 1 การสร้างข้อความรูปแบบธรรมดา

รูปแบบที่ 2 การสร้างข้อความแบบใช้ตัวสร้าง

ภารกิจที่ 2 เตรียมเนื้อหา

มีงาน 2 งาน ดังนี้

2.1 ชมตัวอย่างชิ้นงานที่มุมชิ้นงาน

ปฏิบัติแล้ว ไม่ได้ปฏิบัติ

2.2 ค้นหาคำศัพท์ภาษาอังกฤษจำนวน 10 คำ

ลำดับที่	คำศัพท์ภาษาอังกฤษ	ความหมาย
1	cat	แมว
2	dog	สุนัข
3	elephant	ช้าง
4	horse	ม้า
5	hen	แม่ไก่
6	bird	นก
7	chicken	ไก่
8	duck	เป็ด
9	lion	สิงโต
10	tiger	เสือ

ภารกิจที่ 3 ร่างแบบข้อความ

มีงาน 2 งาน ดังนี้

3.1 กำหนดจำนวนหน้า ตั้งแต่ 5 หน้า - 10 หน้า

 ปฏิบัติแล้ว ไม่ได้ปฏิบัติ

3.2 กำหนดตำแหน่งข้อความและภาพบนกระดาษ A 4

 ปฏิบัติแล้ว ไม่ได้ปฏิบัติ


ประสบการณ์ร่องที่ 8.1.2

การดำเนินการสร้างข้อความด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

ภารกิจที่ 1 ฝึกปฏิบัติการสร้างข้อความรูปแบบธรรมดา

มีงาน 5 งาน ดังนี้

(ให้นักเรียนกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องการปฏิบัติ)

ที่	งาน	การปฏิบัติ	
		ปฏิบัติแล้ว	ไม่ได้ปฏิบัติ
1	ชมบัลติมี่เดี่ยวเรื่อง การสร้างข้อความรูปแบบธรรมดา	✓	
2	คลิกที่ปุ่ม 	✓	
3	พิมพ์ข้อความใน Text Block	✓	
4	เลือกข้อความเพื่อแก้ไขรูปแบบ	✓	
5	คลิกปุ่ม OK	✓	

ภารกิจที่ 2 ฝึกปฏิบัติการสร้างข้อความแบบใช้ตัวสร้าง

(ให้นักเรียนกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องการปฏิบัติ)

ที่	งาน	การปฏิบัติ	
		ปฏิบัติแล้ว	ไม่ได้ปฏิบัติ
1	ชมบัลติมี่เดี่ยว เรื่อง การสร้างข้อความแบบใช้ตัวสร้าง	✓	
2	เลือกไปที่ เมนู Insert	✓	
3	คลิกเลือก "Editable Text"	✓	

4	เลือกรูปแบบตัวอักษร โดยการคลิกปุ่ม “Select Font”	✓	
5	เลือกรูปแบบสี โดยการคลิกปุ่ม Select Colour	✓	
6	คลิกปุ่ม “OK”	✓	

เฉลยแบบฝึกปฏิบัติ

วิชาคอมพิวเตอร์

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยประสบการณ์ที่ 8 การฝึกการสร้างข้อความและรูปภาพประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษ
ด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเซออร์

ประสบการณ์หลักที่ 8.2 การสร้างรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเซออร์

ประสบการณ์รองที่ 8.2.1

การเตรียมรูปภาพ ด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเซออร์

ภารกิจที่ 1 ศึกษาเรื่อง การจัดการรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเซออร์
มีงาน 2 งาน ดังนี้

1. อ่านประมวลสาระ เรื่อง การจัดการรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเซออร์
2. บันทึกสาระสำคัญ

การใส่รูปภาพ มีขั้นตอนดังนี้

1.) การใส่รูปภาพใน E-book นั้นจะใช้พาเลต “Image Browser” เพื่อเลือกรูปภาพในตำแหน่งที่ได้จัดเก็บไว้พร้อมทั้งแสดงรูปภาพที่ได้คลิกเลือกในขณะนั้น

2.) ผู้ใช้สามารถใส่รูปภาพโดยการเลือกที่ปุ่ม “Image” ที่แถบเครื่องมือ จะปรากฏหน้าต่างเพื่อให้เลือกรูปภาพที่ต้องการ แล้วคลิกปุ่ม “Open” และโปรแกรมเดสก์ทอปอเซออร์ จะรองรับรูปภาพที่มีนามสกุล .gif และ .jpg เท่านั้น

การจัดแต่งรูปภาพ มีขั้นตอนดังนี้

- 1.) คลิกขวามุมรูปภาพที่อยู่บนหน้ากระดาษ เลือก “Edit Image”
- 2.) ปรากฏหน้าต่างเพื่อจัดการกับรูปภาพ

ภารกิจที่ 2 เลือกรูปภาพ
 มีงาน 8 งาน ดังนี้
 (ให้นักเรียนกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องการปฏิบัติ)

ที่	งาน	การปฏิบัติ	
		ปฏิบัติแล้ว	ไม่ได้ปฏิบัติ
1	เลือกแผ่นซีดีรูปภาพจากมุมวิชาการ โดยให้ตรงกับคำศัพท์ที่เลือกไว้	✓	
2	เปิดเครื่องคอมพิวเตอร์	✓	
3	ใส่แผ่นซีดี	✓	
4	คลิก My Computer	✓	
5	คลิกไครฟ์ E	✓	
6	เลือกรูปภาพ	✓	
7	บันทึกหมายเลขของรูปภาพลงในกระดาษ A4 ที่ออกแบบไว้	✓	
8	ตรวจสอบ	✓	

ประสบการณ์รองที่ 8.2.2

การดำเนินการสร้างรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเชอร์

ภารกิจที่ 1 ฝึกปฏิบัติการใส่รูปภาพ มีงาน 4 งาน ดังนี้
 (ให้นักเรียนกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องการปฏิบัติ)

ที่	งาน	การปฏิบัติ	
		ปฏิบัติแล้ว	ไม่ได้ปฏิบัติ
1	ชมมัลติมีเดีย เรื่อง การจัดการรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเชอร์ แบบที่ 1-2	✓	
2	คลิกที่ปุ่ม "Image"	✓	
3	คลิกเลือกรูปภาพ	✓	
4	คลิกปุ่ม Open	✓	

ภารกิจที่ 2 ฝึกปฏิบัติการจัดแต่งรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเชอร์
มีงาน 4 งาน ดังนี้
(ให้นักเรียนกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องการปฏิบัติ)

ที่	งาน	การปฏิบัติ	
		ปฏิบัติแล้ว	ไม่ได้ปฏิบัติ
1	ชมมัลติมีเดีย เรื่อง การจัดแต่งรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเชอร์	✓	
2	คลิกขวามรูปภาพที่อยู่บนหน้ากระดาษ	✓	
3	คลิกเลือก "Edit Image"	✓	
4	เปลี่ยนตัวเลขเป็น 100 ในช่อง Image Quality	✓	
5	คลิก Save	✓	

แบบฝึกหัด

คำชี้แจง

1. แบบฝึกหัดมีจำนวนทั้งหมด 10 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน รวม 10 คะแนน เวลา 10 นาที
2. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด โดยทำเครื่องหมาย X ลงในกระดาษคำตอบ

1. Text Block คืออะไร

- ก. หน้าต่างที่เหลื่อมในการสร้างรูปภาพ
- ข. หน้าต่างที่เหลื่อมในการสร้างข้อความ
- ค. หน้าต่างที่เหลื่อมในการสร้างข้อสอบ
- ง. หน้าต่างที่เหลื่อมในการสร้างแบบฟอร์ม

2. ถ้าต้องการขึ้นบรรทัดใหม่ต้องกดปุ่มใด

- ก. ปุ่ม Ctrl
- ข. ปุ่ม Enter
- ค. ปุ่ม Alt
- ง. ปุ่ม Shift

3. ขั้นตอนแรกของการสร้างข้อความแบบใช้สร้างคือข้อใด

- ก. เลือก Editable Text
- ข. เลือกรูปแบบอักษร
- ค. เลือกรูปแบบสี
- ง. กดปุ่ม OK

4. ถ้ามานี จะเลือกรูปแบบสีต้องเลือกคลิกปุ่มใด

- ก. Select Tools
- ข. Select Fonts
- ค. Select Text Colour
- ง. Select Text

5. การใช้ความสามารถของ “Position Attributes” ต้องทำสิ่งใด

- ก. คลิกขวาบน Text Block
- ข. คลิกซ้ายบน Text Block
- ค. กด Shift บน Text Block
- ง. กด Enter บน Text Block

เฉลยแบบฝึกหัดหน่วยที่ 8

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

6. การปรากฏหน้าต่างปรับตำแหน่งหลังจากคลิกเลือกในข้อใด
- ก. Change Image
 - ข. Change Text
 - ค. Change Position
 - ง. Change Colour
7. ข้อใดคือวิธีการใส่รูปภาพในโปรแกรมเดสก์ทอปออเพอร์ทุกข้อ
- ก. พาเลต “Image Browser” ,คลิกปุ่ม Image
 - ข. พาเลต “Image Browser” ,คลิกปุ่ม Text
 - ค. พาเลต “Image Browser” ,คลิกปุ่ม Insert
 - ง. พาเลต “Image Browser” ,คลิกปุ่ม Edit
8. การใส่รูปภาพโดยวิธีใดจะปรากฏหน้าต่างเพื่อให้เลือกรูปภาพที่ต้องการ
- ก. ใช้ “Image Browser”
 - ข. ใช้พาเลต “Text Browser”
 - ค. คลิกที่ปุ่ม Image
 - ง. คลิกที่ปุ่ม Text
9. การเลือกสีต้องเลือกที่ปุ่มใด
- ก. Change Colour
 - ข. Pick Colour
 - ค. Change Text
 - ง. Pick Text
10. ในการตกแต่งรูปภาพทำไมนักเรียนต้องคลิกซ้ายตรงมุมของรูปภาพ
- ก. ต้องการปรับขนาดของรูปภาพ
 - ข. ต้องการเปลี่ยนสีของรูปภาพ
 - ค. ต้องการเปลี่ยนชื่อของรูปภาพ
 - ง. ต้องการเปลี่ยนนามสกุลของรูปภาพ

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

แบบทดสอบหลังเรียน
หน่วยที่ 8 การสร้างข้อความ และรูปภาพประกอบการนำเสนอ
ในโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์

คำสั่ง จงเลือกคำตอบที่ถูกต้องแล้วทำเครื่องหมาย X ลงในกระดาษคำตอบ
(จำนวน 10 ข้อ 10 คะแนน)

1. ในการสร้างข้อความต้องมีการเลือกข้อความเพื่ออะไร

- ก. แก้ไขรูปแบบ สี รูปแบบอักษร ขนาดและอื่นๆ
- ข. แก้ไขข้อความ
- ค. แก้ไขตำแหน่ง
- ง. แก้ไขรูปภาพ

2. การคลิกเลือกที่ไอคอนคำสั่ง  เพื่อทำสิ่งใด

- ก. สร้างข้อความรูปแบบธรรมดา
- ข. สร้างข้อความแบบใช้ตัวสร้าง
- ค. แก้ไขข้อความรูปแบบธรรมดา
- ง. แก้ไขข้อความแบบใช้ตัวสร้าง

3. การคลิกที่ Edit Text จะมีหน้าต่างในใดปรากฏขึ้นมา

- ก. Edit Text
- ข. Text Editor
- ค. Editor Text Dialog
- ง. Text Dialog

4. ถ้ามานะคลิกเลือกปุ่ม Select Font เพื่อจะทำในข้อใด

- ก. เลือกรูปแบบรูปภาพ
- ข. เลือกรูปแบบตัวอักษร
- ค. เลือกรูปแบบสี
- ง. เลือกรูปแบบเครื่องมือ

5. การคลิกเมาส์ซ้ายมือค้างไว้เป็นการปรับขนาดของ Text Block โดยใช้วิธีใด
 - ก. การใช้มือลาก
 - ข. การคลิกซ้ายบน Image Block
 - ค. การใช้ความสามารถของ “Position Attributes”
 - ง. การคลิกซ้ายบน Text Block

6. ถ้าต้องการปรับขนาด Text Block ด้าน Position ควรทำอย่างไรก่อน
 - ก. คลิกขวาบน Text Block
 - ข. คลิกซ้ายบน Text Block
 - ค. กด Enter บน Text Block
 - ง. กด Shift บน Text Block

7. การใช้พาเลต “Image Browser” คือการทำสิ่งใด
 - ก. การใส่รูปภาพ
 - ข. การใส่เสียง
 - ค. การใส่มัลติมีเดีย
 - ง. การแก้ไขรูปภาพ

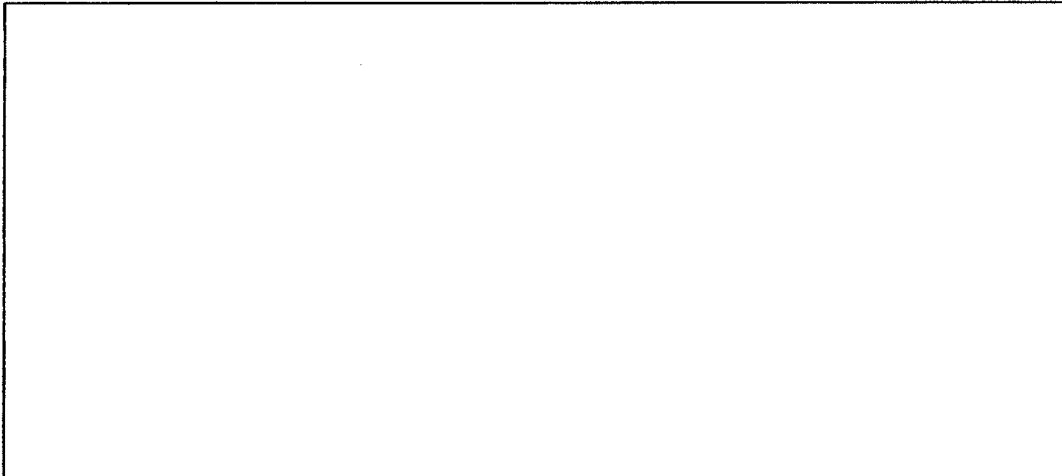
8. การใช้พาเลต “Image Browser” จะแสดงผลในข้อใด
 - ก. จะปรากฏหน้าต่างเพื่อให้เลือกรูปภาพที่ต้องการ
 - ข. จะปรากฏหน้าต่างเพื่อให้เลือกข้อความที่ต้องการ
 - ค. แสดงตำแหน่งที่จัดเก็บไว้พร้อมทั้งแสดงรูปภาพ
 - ง. แสดงตำแหน่งที่จัดเก็บไว้พร้อมทั้งแสดงรูปภาพ

9. ขั้นตอนแรกของการจัดแต่งรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเพอร์คือข้อใด
 - ก. คลิกขวาเลือก Edit Image
 - ข. ปรากฏหน้าต่าง
 - ค. เลือกสี
 - ง. เลือกที่ปุ่ม “Image”

10. การที่ผู้พจนัคลิกคำสั่ง Cancel ในขณะที่ตกแต่งรูปภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการอะไร
- ก. เพื่อยกเลิกการทำงานของคำสั่งล่าสุด
 - ข. เพื่อกลับไปทำงานของคำสั่งล่าสุด
 - ค. เพื่อเปลี่ยนชื่อของรูปภาพ
 - ง. เพื่อยกเลิกการเปลี่ยนแปลงในหน้าตาต่างนี้

ตอนที่ 2 ภาคปฏิบัติ

คำสั่ง ให้นักเรียนสร้างรูปภาพโดยใช้พาเลต "Image Browser" ให้ถูกต้องด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเพอเรเตอร์ (10 คะแนน)



กระดาษคำตอบ

ชื่อ.....กลุ่มที่.....

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

เฉลยแบบทดสอบหลังเรียนหน่วยที่ 8

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

**คู่มือเผชิญประสบการณ์
หน่วยประสบการณ์ที่ 9**

แบบทดสอบก่อนเรียน
หน่วยที่ 9 การใช้งานเทมเพลตและวัตถุ
การบันทึกไฟล์ และการจัดทำแพ็คเกจ ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเชอร์

ตอนที่ 1 ภาคทฤษฎี

คำสั่ง จงเลือกคำตอบที่ถูกต้องแล้วทำเครื่องหมาย X ลงในกระดาษคำตอบ
(จำนวน 10 ข้อ 10 คะแนน)

1. ปุ่ม Template อยู่บนเมนูด้านใดของโปรแกรมเดสก์ทอปอเชอร์
 - ก. ด้านล่าง
 - ข. ด้านบน
 - ค. ด้านขวา
 - ง. ด้านซ้าย
2. เมื่อเลือกได้ Template ที่ต้องการแล้ว ต้องคลิกปุ่มใด
 - ก. ปุ่ม use
 - ข. ปุ่ม Insert
 - ค. ปุ่ม Close
 - ง. ปุ่ม Edit
3. หลังจากเลือกรูปแบบของ Buttons แล้วต้องคลิกในข้อใด
 - ก. Close
 - ข. Use
 - ค. Insert
 - ง. Edit
4. ขั้นตอนแรกของการเลือกรูปแบบ Buttons คือข้อใด
 - ก. คลิกปุ่ม Template
 - ข. คลิกปุ่ม Buttons
 - ค. คลิกปุ่ม Image
 - ง. คลิกปุ่ม Use

5. ถ้าเลือกไปที่ Save as จะปรากฏผลในข้อใด
 - ก. หน้าต่างการบันทึกจะปรากฏขึ้นมา
 - ข. หน้าต่างการลบจะปรากฏขึ้นมา
 - ค. หน้าต่างการแทรกจะปรากฏขึ้นมา
 - ง. หน้าต่างการแก้ไขจะปรากฏขึ้นมา

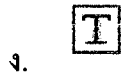
6. ขั้นตอนสุดท้ายของการบันทึกไฟล์คือข้อใด
 - ก. เลือกเมนู File
 - ข. เลือก Save as
 - ค. กด Use
 - ง. กด Save

7. การจัดทำ Package DNL ผู้ใช้จะทำได้เมื่อใด
 - ก. เมื่อติดตั้ง DNL WRITER แล้ว
 - ข. เมื่อติดตั้ง DNL READER แล้ว
 - ค. เมื่อติดตั้ง DNL SERVER แล้ว
 - ง. เมื่อติดตั้ง DNL PAGE แล้ว

8. การทำแพ็คเกจไฟล์ E-Book แบบใดจะอยู่ในโฟลเดอร์เดียวกับคั่นฉบับ
 - ก. Package DNL
 - ข. Package EXE
 - ค. Package DRM
 - ง. Package SCR

9. ขั้นตอนแรกของการแพ็คเกจไฟล์คือข้อใด
 - ก. คลิกปุ่ม Package
 - ข. คลิกปุ่ม Text
 - ค. คลิกปุ่ม Publish
 - ง. คลิกปุ่ม Refresh

10. ถ้าสมศรีต้องการเพิ่มเอกสารไฟล์ต้องคลิกปุ่มใด



ตอนที่ 2 ภาคปฏิบัติ

คำสั่ง ให้นักเรียนบันทึกไฟล์ให้ถูกต้องด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ (10 คะแนน)

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

เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียนหน่วยที่ 9

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

แบบฝึกปฏิบัติ

วิชาคอมพิวเตอร์

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยประสบการณ์ที่ 9 การปฏิบัติการใช้งาน Template และ Buttons การบันทึกไฟล์และ

การจัดทำแฟ้มเอกสารประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเออร์

ประสบการณ์หลักที่ 9.1 การใช้งาน Template และการใช้งาน Buttons ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเออร์

ประสบการณ์รองที่ 9.1.1

การฝึกปฏิบัติการใช้งาน Template ใน โปรแกรมเดสก์ทอปอเออร์

ภารกิจที่ 1 ศึกษาเรื่อง การใช้งาน Template ใน โปรแกรมเดสก์ทอปอเออร์

มีงาน 2 งาน ดังนี้

1. อ่านประมวลสาระ เรื่อง การใช้งาน Template ใน โปรแกรมเดสก์ทอปอเออร์
2. บันทึกสาระสำคัญ

การใช้งาน Template ใน โปรแกรมเดสก์ทอปอเออร์ มีขั้นตอน ดังนี้

.....

.....

.....

.....

ภารกิจที่ 2 ฝึกปฏิบัติการใช้งาน Template ใน โปรแกรมเดสก์ทอปอเออร์

มีงาน 5 งาน ดังนี้

(ให้นักเรียนกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องการปฏิบัติ)

ที่	งาน	การปฏิบัติ	
		ปฏิบัติแล้ว	ไม่ได้ปฏิบัติ
1	ชมมัลติมีเดีย เรื่อง การใช้งาน Template ใน โปรแกรมเดสก์ทอปอเออร์		
2	คลิกปุ่ม “Template” บนแถบเมนูด้านบน		
3	เลือก Template ที่ต้องการ		
4	คลิก “Use”		

ประสบการณ์ครั้งที่ 9.1.2

การฝึกปฏิบัติการใช้งาน Buttons ใน โปรแกรมเดสก์ทอปออเชอร์

ภารกิจที่ 1 ศึกษาเรื่อง การใช้งาน Buttons ใน โปรแกรมเดสก์ทอปออเชอร์

มีงาน 2 งาน ดังนี้

มีงาน 2 งาน ดังนี้

1. อ่านประมวลสาระ เรื่อง การใช้งาน Buttons ใน โปรแกรมเดสก์ทอปออเชอร์

2. บันทึกสาระสำคัญ

การใช้งาน Buttons ใน โปรแกรมเดสก์ทอปออเชอร์ มีขั้นตอน ดังนี้

.....

.....

.....

.....

ภารกิจที่ 2 ฝึกปฏิบัติการใช้งาน Buttons ใน โปรแกรมเดสก์ทอปออเชอร์

มีงาน 4 งาน ดังนี้

(ให้นักเรียนกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องการปฏิบัติ)

ที่	งาน	การปฏิบัติ	
		ปฏิบัติแล้ว	ไม่ได้ปฏิบัติ
1	ชมมัลติมีเดีย เรื่อง การใช้งาน Buttons ใน โปรแกรมเดสก์ทอปออเชอร์		
2	คลิกที่ปุ่ม “Buttons” บนแถบเมนูด้านบน		
3	เลือกรูปแบบของปุ่ม ที่ต้องการ		
4	คลิก “Use”		

แบบฝึกปฏิบัติ

วิชาคอมพิวเตอร์

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยประสงค์ที่ 9 การปฏิบัติการใช้งาน Template และ Buttons การบันทึกไฟล์และ

การจัดทำแพ็คเกจประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

ประสงค์หลักที่ 9.2 การบันทึกไฟล์และการจัดทำแพ็คเกจในโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

ประสงค์รองที่ 9.2.1

การฝึกปฏิบัติการบันทึกไฟล์ ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

ภารกิจที่ 1 ศึกษาเรื่อง ศึกษาเรื่อง การบันทึกไฟล์ ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

มีงาน 2 งาน ดังนี้

1. อ่านประมวลสาระ เรื่อง การบันทึกไฟล์ ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์
2. บันทึกสาระสำคัญ

การบันทึกไฟล์ ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ มีขั้นตอน ดังนี้

.....

.....

.....

.....

ภารกิจที่ 2 ฝึกปฏิบัติการบันทึกไฟล์ ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

มีงาน 6 งาน ดังนี้

(ให้นักเรียนกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องการปฏิบัติ)

ที่	งาน	การปฏิบัติ	
		ปฏิบัติแล้ว	ไม่ได้ปฏิบัติ
1	ชมมัลติมีเดีย เรื่อง การบันทึกไฟล์ ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์		
2	คลิกเลือกเมนู File		
3	เลือก Save as หน้าต่างการบันทึกจะปรากฏขึ้นมา		
4	เลือกตำแหน่งที่ต้องการบันทึกไว้		

5	ตั้งชื่อไฟล์		
6	คลิก Save		

ประสบการณ์รองที่ 9.2.2

การฝึกปฏิบัติการจัดทำแฟ้มเอกสาร ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรเตอร์

ภารกิจที่ 1 ศึกษาเรื่อง การจัดทำแฟ้มเอกสาร ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรเตอร์

มีงาน 2 งาน ดังนี้

1. อ่านประมวลสาระ เรื่อง การจัดทำแฟ้มเอกสาร ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรเตอร์
2. บันทึกสาระสำคัญ

การจัดทำแฟ้มเอกสาร ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรเตอร์ มีขั้นตอน ดังนี้

.....

.....

.....

.....

ภารกิจที่ 2 ฝึกปฏิบัติ การจัดทำแฟ้มเอกสาร ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรเตอร์

มีงาน 4 งาน ดังนี้

(ให้นักเรียนกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องการปฏิบัติ)

ที่	งาน	การปฏิบัติ	
		ปฏิบัติแล้ว	ไม่ได้ปฏิบัติ
1	ชมมัลติมีเดียเรื่อง การจัดทำแฟ้มเอกสาร ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรเตอร์		
2	คลิกที่ปุ่มแฟ้มเอกสาร		
3	รอให้โปรแกรมทำการ แฟ้มเอกสารไฟล์ จนเสร็จสิ้น		
4	คลิกที่ E-Book ที่แฟ้มเอกสารแล้วเพื่อตรวจสอบ		

ภารกิจที่ 3 นำเสนอผลงาน

งานที่ 1 เสนอผลงาน

.....

.....

.....

งานที่ 2 วิพากษ์

ดูจากชิ้นงาน

คำสั่ง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในแบบประเมินตามความคิดเห็นของตน

รายการประเมิน	คะแนน		
	3	2	1
1. การใส่ Button			
2. การใส่ Template			
3. การตกแต่ง			
4. การเปิดหน้าของ E-Book			
5. การนำเสนอผลงาน			
รวม			

เกณฑ์การประเมินรวม

ช่วงคะแนน 11 – 15 หมายถึง ชิ้นงานอยู่ในระดับดี

ช่วงคะแนน 6 – 10 หมายถึง ชิ้นงานอยู่ในระดับพอใช้

ช่วงคะแนน 1 – 5 หมายถึง ชิ้นงานอยู่ในระดับต้องปรับปรุง

งานที่ 3 สรุป

.....

.....

.....

เฉลยแบบฝึกปฏิบัติ

วิชาคอมพิวเตอร์

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยประสบการณ์ที่ 9 การปฏิบัติการใช้งาน Template และ Buttons การบันทึกไฟล์และ

การจัดทำแพ็คเกจประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเชอร์

ประสบการณ์หลักที่ 9.1 การใช้งาน Template และการใช้งาน Buttons ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเชอร์

ประสบการณ์รองที่ 9.1.1

การฝึกปฏิบัติการใช้งาน Template ใน โปรแกรมเดสก์ทอปอเชอร์

ภารกิจที่ 1 ศึกษาเรื่อง การใช้งาน Template ใน โปรแกรมเดสก์ทอปอเชอร์

มีงาน 2 งาน ดังนี้

1. อ่านประมวลสาระ เรื่อง การใช้งาน Template ใน โปรแกรมเดสก์ทอปอเชอร์
2. บันทึกสาระสำคัญ

การใช้งาน Template ใน โปรแกรมเดสก์ทอปอเชอร์ มีขั้นตอน ดังนี้

- 1.) คลิกปุ่ม “Template” บนแถบเมนูด้านบน ผู้ใช้สามารถเลือกรูปแบบของ Template ที่ต้องการโดยคลิกลูกศรด้านข้างปุ่มจะแสดง template ตามรูปแบบที่เลือก
- 2.) เลือก Template ที่ต้องการ แล้วคลิก “Use”

ภารกิจที่ 2 ฝึกปฏิบัติการใช้งาน Template ใน โปรแกรมเดสก์ทอปอเชอร์

มีงาน 5 งาน ดังนี้

(ให้นักเรียนกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องการปฏิบัติ)

ที่	งาน	การปฏิบัติ	
		ปฏิบัติแล้ว	ไม่ได้ปฏิบัติ
1	ชมมัลติมีเดีย เรื่อง การใช้งาน Template ใน โปรแกรมเดสก์ทอปอเชอร์	✓	
2	คลิกปุ่ม “Template” บนแถบเมนูด้านบน	✓	
3	เลือก Template ที่ต้องการ	✓	
4	คลิก “Use”	✓	

ประสบการณ์รองที่ 9.1.2

การฝึกปฏิบัติการใช้งาน Buttons ใน โปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

- ภารกิจที่ 1 ศึกษาเรื่อง การใช้งาน Buttons ใน โปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์
มีงาน 2 งาน ดังนี้
มีงาน 2 งาน ดังนี้
1. อ่านประมวลสาระ เรื่อง การใช้งาน Buttons ใน โปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์
 2. บันทึกสาระสำคัญ
- การใช้งาน Buttons ใน โปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ มีขั้นตอน ดังนี้
- 1.) คลิกที่ปุ่ม “Buttons” บนแถบเมนูด้านบน
 - 2.) เลือกรูปแบบของปุ่ม ที่ต้องการแล้วคลิก “Use”
- ภารกิจที่ 2 ฝึกปฏิบัติการใช้งาน Buttons ใน โปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์
มีงาน 4 งาน ดังนี้
(ให้นักเรียนกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องการปฏิบัติ)

ที่	งาน	การปฏิบัติ	
		ปฏิบัติแล้ว	ไม่ได้ปฏิบัติ
1	ชมมัลติมีเดีย เรื่อง การใช้งาน Buttons ใน โปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์	✓	
2	คลิกที่ปุ่ม “Buttons” บนแถบเมนูด้านบน	✓	
3	เลือกรูปแบบของปุ่ม ที่ต้องการ	✓	
4	คลิก “Use”	✓	

เฉลยแบบฝึกปฏิบัติ

วิชาคอมพิวเตอร์

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หน่วยประสงค์ที่ 9 การปฏิบัติการใช้งาน Template และ Buttons การบันทึกไฟล์และ

การจัดทำแฟ้มเอกสารประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์

ประสงค์หลักที่ 9.2 การบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสารในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์

ประสงค์รองที่ 9.2.1

การฝึกปฏิบัติการบันทึกไฟล์ ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์

ภารกิจที่ 1 ศึกษาเรื่อง ศึกษาเรื่อง การบันทึกไฟล์ ใน โปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์

มีงาน 2 งาน ดังนี้

1. อ่านประมวลสาระ เรื่อง การบันทึกไฟล์ ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์

2. บันทึกสาระสำคัญ

การบันทึกไฟล์ ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ มีขั้นตอน ดังนี้

- 1.) เลือกเมนู File
- 2.) เลือก Save as หน้าต่างการบันทึกจะปรากฏขึ้นมา
- 3.) เลือกตำแหน่งที่ต้องการบันทึกไว้
- 4.) ตั้งชื่อไฟล์
- 5.) กด Save

- ภารกิจที่ 2** ฝึกปฏิบัติการบันทึกไฟล์ ในโปรแกรมเคสก์ทอปอเอเซอร์
มีงาน 6 งาน ดังนี้
(ให้นักเรียนกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องการปฏิบัติ)

ที่	งาน	การปฏิบัติ	
		ปฏิบัติแล้ว	ไม่ได้ปฏิบัติ
1	ชมมัลติมีเดีย เรื่อง การบันทึกไฟล์ ในโปรแกรมเคสก์ทอปอเอเซอร์	✓	
2	คลิกเลือกเมนู File	✓	
3	เลือก Save as หน้าต่างการบันทึกจะปรากฏขึ้นมา	✓	
4	เลือกตำแหน่งที่ต้องการบันทึกไว้	✓	
5	ตั้งชื่อไฟล์	✓	
6	คลิก Save	✓	

ประสบการณ์รื่องที่ 9.2.2

การฝึกปฏิบัติการจัดทำแฟ้มเอกสาร ในโปรแกรมเคสก์ทอปอเอเซอร์

- ภารกิจที่ 1** ศึกษาเรื่อง การจัดทำแฟ้มเอกสาร ในโปรแกรมเคสก์ทอปอเอเซอร์
มีงาน 2 งาน ดังนี้
1. อ่านประมวลสาระ เรื่อง การจัดทำแฟ้มเอกสาร ในโปรแกรมเคสก์ทอปอเอเซอร์
 2. บันทึกสาระสำคัญ
- การจัดทำแฟ้มเอกสาร ในโปรแกรมเคสก์ทอปอเอเซอร์ มีขั้นตอน ดังนี้
- 1.) คลิกที่ปุ่มแฟ้มเอกสารใดแฟ้มเอกสารหนึ่ง จาก 4 แบบ ข้างต้น
 - 2.) รอให้โปรแกรมทำการแฟ้มเอกสารไฟล์ จนเสร็จสิ้น

- ภารกิจที่ 2 ฝึกปฏิบัติ การจัดทำแฟ้มกอง ในโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์
 มีงาน 4 งาน ดังนี้
 (ให้นักเรียนกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องการปฏิบัติ)

ที่	งาน	การปฏิบัติ	
		ปฏิบัติแล้ว	ไม่ได้ปฏิบัติ
1	ชมมัลติมีเดียเรื่อง การจัดทำแฟ้มกอง ใน โปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์	✓	
2	คลิกที่ปุ่มแฟ้มกอง	✓	
3	รอให้โปรแกรมทำการ แฟ้มกองไฟล์ จนเสร็จสิ้น	✓	
4	คลิกที่ E-Book ที่แฟ้มกองแล้วเพื่อตรวจสอบ	✓	

แบบฝึกหัดหน่วยที่ 9
หน่วยที่ 9 การใช้งานเทมเพลต และบททอน
การบันทึกไฟล์ และการจัดทำแฟ้มเอกสาร ในโปรแกรมเดสก์ทอปออสเตรอร์

คำชี้แจง

1. แบบฝึกหัดมีจำนวนทั้งหมด 10 ข้อ ข้อละ 1 คะแนน รวม 10 คะแนน เวลา 10 นาที
 2. ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด โดยทำเครื่องหมาย X ลงในกระดาษคำตอบ
-

1. การคลิกลูกศรด้านข้างปุ่มเพื่อจะทำในข้อใด

- ก. แทรกรูปแบบ Template
- ข. เลือกรูปแบบ Template
- ค. ย้ายรูปแบบ Template
- ง. สลับที่รูปแบบ Template

2. ขั้นตอนแรกของการใช้งาน Template คือข้อใด

- ก. คลิกปุ่ม Template
- ข. คลิกลูกศรด้านข้าง
- ค. คลิกปุ่ม Insert
- ง. คลิกปุ่ม use

3. ปุ่ม Buttons ที่อยู่บนเมนูด้านใดของโปรแกรมเดสก์ทอปออสเตรอร์

- ก. ด้านล่าง
- ข. ด้านบน
- ค. ด้านขวา
- ง. ด้านซ้าย

4. ขั้นตอนสุดท้ายของการเลือกรูปแบบ Buttons คือข้อใด

- ก. Use
- ข. Close
- ค. Insert
- ง. Edit

5. การบันทึกไฟล์อยู่ในเมนูใด

- ก. เมนู File
- ข. เมนู Edit
- ค. เมนู View
- ง. เมนู Insert

6. ขั้นตอนแรกของการบันทึกไฟล์คือข้อใด

- ก. เลือกเมนู View
- ข. เลือกเมนู Insert
- ค. เลือกเมนู Save as
- ง. เลือกเมนูไฟล์

7. การแพ็คเกจไฟล์ E-Book จะทำหลังจากดำเนินการในข้อใด

- ก. เมื่อบันทึกไฟล์ E-Book
- ข. เมื่อแทรกรูปภาพ
- ค. เมื่อแทรกเสียง
- ง. เมื่อแทรกมัลติมีเดีย

8. การแพ็คเกจไฟล์ E-Book จะทำเมื่อใด

- ก. เมื่อทำงานเสร็จเรียบร้อยแล้ว
- ข. เมื่อแก้ไขงานเสร็จเรียบร้อยแล้ว
- ค. เมื่อลบไฟล์งานเสร็จเรียบร้อยแล้ว
- ง. เมื่อเพิ่มไฟล์งานเสร็จเรียบร้อยแล้ว

9. ข้อใด ไม่ใช่ ปุ่มสำหรับการคลิกเพื่อแพ็คเกจไฟล์



10. ถ้าสมควรต้องการจะแก้คองไฟล์แบบ DRM ต้องคลิกที่ปุ่มใด



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

เฉลยแบบฝึกหัดหน่วยที่ 9

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

แบบทดสอบหลังเรียน
หน่วยที่ 9 การใช้งานเทมเพลตและบัททอน
การบันทึกไฟล์ และการจัดทำแพ็คเกจ ในโปรแกรมเดสก์ทอปออเชอร์

คำสั่ง จงเลือกคำตอบที่ถูกต้องแล้วทำเครื่องหมาย X ลงในกระดาษคำตอบ
(จำนวน 10 ข้อ 10 คะแนน)

1. บนแถบเมนูด้านบนมีปุ่มใช้งานข้อใด
 - ก. แทรกข้อความ
 - ข. แทรกรูปภาพ
 - ค. ไล่ Template
 - ง. ไล่สีรูปภาพ

2. การคลิกที่ปุ่ม use จะดำเนินการหลังจากทำขั้นตอนใด
 - ก. เลือกไล่ Template ที่ต้องการแล้ว
 - ข. คลิกลูกศรด้านข้าง
 - ค. คลิกปุ่ม Insert
 - ง. คลิกปุ่ม Close


3. การคลิกที่ปุ่ม Use จะดำเนินการหลังจากทำขั้นตอนใด
 - ก. คลิกปุ่ม Insert
 - ข. คลิกลูกศรด้านข้าง
 - ค. เลือกไล่ Buttons ที่ต้องการแล้ว
 - ง. คลิกปุ่ม Close


4. ข้อใด ไม่ใช่ ขั้นตอนของการเลือกรูปแบบ Buttons
 - ก. คลิกปุ่ม Template
 - ข. คลิกปุ่ม Buttons
 - ค. คลิกปุ่ม Image
 - ง. คลิกปุ่ม Use

5. หน้าค้างการบันทึกจะปรากฏขึ้นมา หลังจากทำในข้อใด
- ก. เลือกไปที่ Edit
 - ข. เลือกไปที่ Insert
 - ค. เลือกไปที่ Save as
 - ง. เลือกไปที่ View
6. ข้อใดเรียงลำดับขั้นตอนของการบันทึกไฟล์ได้ถูกต้อง
- ก. เลือกเมนู File , เลือก Save as
 - ข. เลือกเมนู File , เลือกตำแหน่งที่จะบันทึก
 - ค. เลือกเมนู File , ตั้งชื่อ
 - ง. เลือกเมนู File , กดปุ่ม Save
7. การติดตั้ง DNL READER ใช้แบบ Package ในข้อใด
- ก. Package DNL
 - ข. Package EXE
 - ค. Package DRM
 - ง. Package SCR
8. Package SCR เมื่อทำแพ็คเกจไฟล์ E-Book แล้ว ไฟล์จะอยู่ที่ใด
- ก. อยู่ในโฟลเดอร์เดียวกับต้นฉบับ
 - ข. อยู่นอกโฟลเดอร์เดียวกับต้นฉบับ
 - ค. อยู่ก่อนโฟลเดอร์เดียวกับต้นฉบับ
 - ง. อยู่หลังโฟลเดอร์เดียวกับต้นฉบับ
9. หลังจากคลิกปุ่มแพ็คเกจแล้วเราต้องทำสิ่งใด
- ก. รอกการอัปโหลดไฟล์
 - ข. รอกการรีเฟรชไฟล์
 - ค. รอให้โปรแกรมตั้งชื่อไฟล์ใหม่
 - ง. รอให้โปรแกรมทำการแพ็คเกจไฟล์

10. ถ้าสมศักดิ์ต้องการแฟ้มเอกสารไฟล์ต้องคลิกปุ่มใด

ก.  Multimedia

ข. 

ค. 

ง.  Package

ตอนที่ 2 ภาคปฏิบัติ

คำสั่ง ให้นักเรียนแฟ้มเอกสารไฟล์ให้ถูกต้องด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเชอร์ (10 คะแนน)

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

เฉลยแบบทดสอบหลังเรียนหน่วยที่ ๑

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

บทที่ 6

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง การสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้ทดสอบประสิทธิภาพแล้ว สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ได้ดังนี้

1. สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องนี้เป็นการศึกษาเชิงวิจัยและพัฒนา

1.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.1.1 เพื่อพัฒนาชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่องการสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เขตพื้นที่การศึกษาสมุทรปราการ เขต 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80

1.1.2 เพื่อศึกษาความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียน ที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง การสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

1.1.3 เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียน ที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่องการสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

1.2 สมมติฐานการวิจัย

1.2.1 ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่องการสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80

1.2.2 นักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ เรื่องการสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ มีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

1.2.3 นักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ เรื่องการสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์มีความคิดเห็นต่อชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์อยู่ในระดับ “เห็นด้วยมากที่สุด”

1.3 การดำเนินการวิจัย

1.3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ประชากรที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนพรหมพิบูลทอง เขตพื้นที่การศึกษาสมุทรปราการเขต 2 จำนวน 122 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนพรหมพิบูลทอง อำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ เขตพื้นที่การศึกษาสมุทรปราการ เขต 2 ที่ศึกษาในวิชาคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ในภาคเรียนที่ 1 การศึกษา 2550 จำนวน 30 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เพราะ (1) โรงเรียนพรหมพิบูลทองมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ที่มีค่าเฉลี่ยใกล้เคียงกับค่าเฉลี่ยกลางในปีการศึกษา 2549 ที่ใกล้เคียงกัน (2) โรงเรียนพรหมพิบูลทองมีความพร้อมในเรื่องของเครื่องคอมพิวเตอร์และการวางระบบเครือข่ายภายในโรงเรียน และ (3) แต่ละห้องเรียนมีคอมพิวเตอร์ประจำที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้และมีโทรทัศน์ติดตั้งเพื่อให้นักเรียนศึกษา

1.3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมี 3 ประเภท ได้แก่

(1) ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ เรื่องการสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอป ออเธอร์ จำนวน 3 หน่วยประสบการณ์ คือ หน่วยประสบการณ์ที่ 3 การใช้งานโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ หน่วยประสบการณ์ที่ 8 การฝึกการสร้างข้อความและรูปภาพประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ และหน่วยประสบการณ์ที่ 9 การใช้งานเทมเพลตและการใช้งานบททอน การบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเก็บในโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ (2) แบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์และหลังเผชิญประสบการณ์ เป็นแบบทดสอบวัดพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัยและทักษะพิสัย วัดพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัยเป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบจำนวน 4 ตัวเลือก แบบคู่ขนาน จำนวน 6 ชุดๆ ละ 10 ข้อ โดยแยกเป็นแบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์ 3 ชุด และแบบทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์ 3 ชุด และแบบทดสอบชุดเดียวกันสอบวัดพฤติกรรมด้านทักษะพิสัยจำนวน 1 ข้อต่อ 1 หน่วยประสบการณ์เป็นแบบทดสอบชุดเดียวกัน แบบทดสอบแบบปรนัยมีความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.23 – 0.80 ค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.22 – 0.78 และค่าความเที่ยงระหว่าง 0.61 – 0.69 และ (3) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อคุณภาพของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ เป็นแบบสอบถามปลายปิดจำนวน 26 ข้อ และแบบสอบถามปลายเปิดจำนวน 1 ข้อ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยทั้ง 3 ประเภทผ่านการตรวจสอบจากผู้ทรงคุณวุฒิ

1.3.3 การรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้นำชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ไปทดสอบหาประสิทธิภาพ 3 แบบ คือ การทดสอบแบบเดี่ยว การทดสอบแบบกลุ่มแล้วนำมาปรับปรุงจากนั้นจึงทดสอบแบบภาคสนาม ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

(1) เตรียมสถานที่ คือ ห้องคอมพิวเตอร์ ชั้น 4 โรงเรียนพรหมพิบูลทอง ในห้องได้จัดมุมวิชาการ มุมผลงาน และมุมวัสดุอุปกรณ์ (2) วันที่ทดสอบประสิทธิภาพ คือ วันที่ 9 , 10 และ 11 กรกฎาคม 2550 ระหว่างเวลาที่ใช้ในการทดลองเดียวกัน คือ เวลา 09.00 - 12.00 น. การทดสอบประสิทธิภาพใช้เวลาหน่วยประสบการณ์ละ 3 ชั่วโมง (3) ขั้นตอนการใช้ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ ดำเนินการทดลอง 7 ขั้นตอน คือ ประเมินก่อนเผชิญประสบการณ์ ปฏิบัติเผชิญประสบการณ์ รายงานความก้าวหน้า รายงานผลการเผชิญประสบการณ์ สรุปผลการเผชิญประสบการณ์ และประเมินหลังเผชิญประสบการณ์ (4) ผู้วิจัยเก็บแบบทดสอบก่อนและหลังเผชิญประสบการณ์ แบบฝึกปฏิบัติ แบบฝึกหัด แบบประเมินพฤติกรรมกลุ่ม และแบบประเมินชิ้นงานของนักเรียน แล้วนำมาวิเคราะห์ข้อมูล และ (5) ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์นักเรียนในการทดสอบแบบเดี่ยว และแบบกลุ่ม และสอบถามความคิดเห็นนักเรียนเกี่ยวกับคุณภาพของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ ในการทดสอบแบบภาคสนาม

1.3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูล 3 ประเด็น ดังนี้ (1) วิเคราะห์ประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์โดยใช้สูตร E_1 / E_2 (2) วิเคราะห์ความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ โดยการทดสอบค่าที่ และ (3) วิเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์โดยการหาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจากแบบสอบถามความคิดเห็น

1.4 ผลการวิจัย

จากการวิจัยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง การสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เขตพื้นที่การศึกษาสมุทรปราการเขต 2 สรุปผลการวิจัย ได้ดังนี้

1.4.1 ผลการทดสอบประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ พบว่าชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์การสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ที่ได้ผลิตขึ้นทั้ง 3 หน่วยประสบการณ์มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด $80/80$ ได้ค่า E_1 / E_2 ดังนี้ หน่วยประสบการณ์ที่ 3 มีประสิทธิภาพ 82.50 / 77.66 หน่วยประสบการณ์ที่ 8 มีประสิทธิภาพ 80.95 / 79.66 และหน่วยประสบการณ์ที่ 9 มีประสิทธิภาพ 81.50 / 80.33

1.4.2 ผลความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียน ที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ ได้ผลิตขึ้นทั้ง 3 หน่วยประสบการณ์ ทำให้นักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

1.4.3 ผลความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อคุณภาพชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ พบว่า โดยภาพรวมนักเรียนมีความเห็นในระดับเห็นด้วยมากที่สุด

2. อภิปรายผล

2.1 ประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์

2.1.1 สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง การสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ ทั้ง 3 หน่วยประสบการณ์มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้เพราะองค์ประกอบของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ส่งผลให้มีประสิทธิภาพ ดังนี้ คือ

1) การกิจและงาน ได้กำหนดขั้นตอนให้นักเรียนได้รับประสบการณ์ทางอ้อมจากการอ่านประมวลสาระและชมมัลติมีเดียการเผชิญประสบการณ์นำไปสู่การเผชิญประสบการณ์ตรง คือ การฝึกปฏิบัติในหน่วยประสบการณ์ที่ 3, 6 และ 9 ในการฝึกปฏิบัติผู้วิจัยได้กำหนดการกิจและงานอย่างละเอียดเหมือนแทนครูผู้สอนจึงทำให้นักเรียนทำได้ เช่น หน่วยประสบการณ์ที่ 3 นักเรียนสามารถปฏิบัติตามการกิจและงานได้โดยไม่มีนักเรียนคนใดสอบถามครูผู้สอน และหน่วยประสบการณ์ที่ 9 การใช้งานเทมเพลต การใช้งานบททอน การบันทึกไฟล์ และการจัดทำแพ็คเกจด้วยโปรแกรมเดสก์ออเธอร์ และจากการสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน พบว่านักเรียนมีความคิดเห็นในระดับเห็นด้วยมากที่สุด ($\bar{X} = 4.81$) ว่าการกิจและงานช่วยทำให้นักเรียนทำงานได้อย่างรู้ขั้นตอน

2) มุมเสนอผลงาน จะอยู่ด้านหน้าของห้องคอมพิวเตอร์ เพราะต้องใช้ระบบแลนเชื่อมโยระหว่างเครื่องคอมพิวเตอร์ในห้องเรียน แล้วนำเสนอผลงานฉายขึ้นบนจอโทรทัศน์ เมื่อกลุ่มใดนำเสนอผลงานกลุ่มของตนเอง ครูก็จะทำการดึงภาพจากเครื่องคอมพิวเตอร์กลุ่มนั้น นำเสนอบนหน้าจอโทรทัศน์หน้าห้องเรียน

จากการสังเกตนักเรียนพบว่า นักเรียนมีความตื่นเต้น และกระตือรือร้นที่จะนำเสนอผลงานการสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ออเธอร์ เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษกลุ่มของตนเอง เมื่อคลิก e-Book ไปแต่ละหน้าก็จะได้รับเสียงปรบมือจากเพื่อนในห้อง ทำให้

นักเรียนมีความภาคภูมิใจในชิ้นงานของตนเอง นอกจากนี้ จากการสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน พบว่านักเรียนมีความคิดเห็นในระดับ เห็นด้วยมากที่สุด ($\bar{X} = 4.91$) ว่ามุมมองผลงานทำให้นักเรียนมีความภาคภูมิใจในชิ้นงาน

3) *สถานการณ์* ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดสถานการณ์ โดยการสมมติให้นักเรียนเป็นเจ้าหน้าที่คอมพิวเตอร์ของโรงเรียนจัดทำสื่อการสอน เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยนำเสนอข้อความและรูปภาพ ในรูปแบบของ e-Book ซึ่งโดยปกติการกำหนดสถานการณ์ครั้งนี้มีความใกล้เคียงกับตัวนักเรียน กล่าวคือ นักเรียนส่วนใหญ่ช่วยงานครูในการจัดทำสื่อโดยใช้คอมพิวเตอร์เป็นประจำ

จากการสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน พบว่านักเรียนมีความคิดเห็นในระดับเห็นด้วยมากที่สุด ($\bar{X} = 4.74$) ว่า สถานการณ์ที่กำหนดให้ช่วยให้นักเรียนปฏิบัติตามได้จริง เห็นได้ว่าสถานการณ์ที่ผู้วิจัยออกแบบไว้มีส่วนในการสนับสนุนที่ทำให้ผู้เรียนตั้งใจในการปฏิบัติตามภารกิจและงาน

4) *การเรียนรู้กับเพื่อน (PDL)* ผู้วิจัยได้กำหนดให้ผู้เรียนได้เรียนรู้กับเพื่อน เช่น การผลิต e-Book ตั้งแต่ขั้นตอนการเลือกคำศัพท์ การเลือกรูปภาพให้ตรงกับคำศัพท์ การเปิดโปรแกรมเคสท์ทอปอเพอเรอร์ การสร้างไฟล์ e-Book ขึ้นมาใหม่ การกำหนดขนาด e-Book การใส่ข้อความ การใส่รูปภาพ การใส่เทมเพลต การใส่บททอน และการบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสาร โดยยึดตามภารกิจและงานที่กำหนดให้

จากการสังเกต พบว่านักเรียนมีความรับผิดชอบช่วยเหลือกันทำงาน ช่วยกันเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษและรูปภาพให้ตรงกับคำศัพท์ ถึงแม้บางครั้งจะเลือกรูปภาพไม่ตรงกับคำศัพท์ แต่ก็สามารถแก้ไขปัญหาค้นหาเฉพาะหน้าร่วมกันได้ และยอมรับฟังความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่ม นอกจากนี้ จากการสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน พบว่านักเรียนมีความคิดเห็นในระดับเห็นด้วยมากที่สุด ($\bar{X} = 4.89$) ว่า การเรียนรู้กับเพื่อน (PDL) ได้ฝึกทำงานเป็นกลุ่ม และการเรียนรู้กับเพื่อนได้แก้ปัญหาเฉพาะหน้าในการทำงานในระดับเห็นด้วยมากที่สุด ($\bar{X} = 4.90$) จะเห็นได้ว่าการเรียนรู้กับเพื่อนที่กำหนดในภารกิจและงาน ช่วยให้นักเรียนที่มีผลการเรียนอ่อนสามารถทำได้ เมื่อทำได้ในกลุ่มและส่งผลให้นักเรียนสามารถทำได้เมื่อมีการทดสอบหลังเรียน

5) *มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์* ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นโดยใช้โปรแกรมแคมดาเซีย โดยนำเสนอผ่านคอมพิวเตอร์ และเครื่องฉายภาพดิจิทัล (LCD) ใช้เป็นสื่อในการจัดทำมัลติมีเดียมีประจำแต่ละหน่วยประสบการณ์ ทำให้นักเรียนเข้าใจขั้นตอนและปฏิบัติตามอย่างถูกต้อง เพราะมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ที่พัฒนาเสนอ (1) หัวเรื่องที่สอนเป็นสไลด์คอมพิวเตอร์ (2) เสนอขั้นตอน (3) ทบทวนขั้นตอน และ (4) หยุดให้นักเรียนฝึกปฏิบัติตาม

จากการสังเกตนักเรียนพบว่า นักเรียนชมมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ ด้วยความตั้งใจและเข้าใจเนื้อหาที่น่าสนใจและนักเรียนชมมัลติมีเดียประกอบการเผชิญ ประสบการณ์เพียงรอบเดียว เพราะผู้วิจัยได้ออกแบบการสร้างมัลติมีเดียประกอบการเผชิญ ประสบการณ์ที่ครบทุกขั้นตอน ตั้งแต่ขั้นการเปิดโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ การสร้างไฟล์ e-Book ขึ้นมาใหม่ การกำหนดขนาด e-Book การใส่ข้อความ การใส่รูปภาพ การใส่เทมเพลต การใส่บทตอน การบันทึกไฟล์ และการจัดทำแฟ้มเอกสาร และหลังจากชมมัลติมีเดียในหัวข้อเรื่อง ดังกล่าวแล้ว ยังมีการทบทวนขั้นตอนอีกครั้ง นอกจากนี้ จากการสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน พบว่านักเรียนมีความคิดเห็นในระดับเห็นด้วยมากที่สุด ($\bar{X} = 4.97$) ว่า มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ช่วยให้เข้าใจการสร้างชิ้นงานมากขึ้น

6) *ประมวลสาระ* ผู้วิจัยได้สร้างประมวลสาระจำนวน 3 หน่วย หน่วยที่ 3 ความรู้เบื้องต้นในการใช้โปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ หน่วยที่ 8 การสร้างข้อความ และรูปภาพ ประกอบการนำเสนอในโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ และหน่วยที่ 9 การใช้งานเทมเพลตและการใช้งานบทตอน การบันทึกไฟล์ และการจัดทำแฟ้มเอกสารใน โปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ ประมวลสาระที่ผู้วิจัยได้ออกแบบมีรูปแบบ ดังนี้ (1) แผนผังในรูปแบบภูมิ ประกอบด้วยหน่วย และหัวเรื่อง (2) แผนการสอนประจำหัวเรื่อง ประกอบด้วยหัวเรื่อง แนวคิดและวัตถุประสงค์ (3) เนื้อหาสาระประกอบด้วย เกริ่นนำ อธิบายเนื้อหาสาระ และสรุปเนื้อหาในส่วนของเนื้อหาใน ประมวลสาระช่วยให้นักเรียนมีความรู้พื้นฐาน เรื่อง การสร้างข้อความ และรูปภาพด้วยโปรแกรม เดสก์ทอปอเธอร์และในส่วนสรุปช่วยให้นักเรียนทบทวนเนื้อหาที่อ่านมา และ (4) ภาพประกอบ ประกอบด้วย ภาพนิ่งและคำอธิบายได้ภาพที่สอดคล้องกับเนื้อหา

จากการสังเกตนักเรียนพบว่า ขณะที่นักเรียนทำแบบฝึกปฏิบัติการสร้าง e-Book เรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ จะเปิดประมวลสาระเพราะเป็นสื่อที่ ทบทวนได้ตลอดเวลา ทำให้นักเรียนค้นหาและจดจำเนื้อหาได้ง่าย นอกจากนี้ จากการสอบถาม ความคิดเห็นของนักเรียนพบว่านักเรียนมีความคิดเห็นในระดับเห็นด้วยมากที่สุด ($\bar{X} = 4.84$) ว่า ประมวลสาระช่วยให้นักเรียนมีความรู้พื้นฐาน เรื่อง การสร้างข้อความและรูปภาพด้วย โปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์ นอกจากนี้ที่นักเรียนยังเห็นด้วยมากที่สุด ($\bar{X} = 4.84$) ว่าแนวคิดใน ประมวลสาระช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาดียิ่งขึ้น นักเรียนยังมีความคิดเห็นในระดับเห็นด้วยมาก ที่สุด ($\bar{X} = 4.80$) ว่า ส่วนสรุปในประมวลสาระช่วยให้นักเรียนทบทวนเนื้อหา

7) *แบบทดสอบ* ผู้วิจัยได้ออกแบบเป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบจำนวน 4 ตัวเลือก 10 ข้อ ครอบคลุมเนื้อหาในประมวลสาระและตรงตามวัตถุประสงค์มีทั้งแบบทดสอบ

ก่อนเรียน และแบบทดสอบหลังเรียน ซึ่งเป็นแบบทดสอบแบบคู่ขนาน ความยากง่ายของแบบทดสอบจะมีค่าที่ไม่แตกต่างกันมากนัก

จากการตรวจสอบพบว่า นักเรียนสามารถทำแบบทดสอบได้คะแนนสูงกว่าแบบทดสอบก่อนเรียนในแต่ละหน่วยประสบการณ์ แสดงว่าการสอนแบบอิงประสบการณ์ทำให้นักเรียนได้รับประสบการณ์ตรงและเข้าใจในส่วนที่เป็นเนื้อหาที่เป็นทฤษฎีได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ จากการสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน พบว่านักเรียนมีความคิดเห็นในระดับเห็นด้วยมากที่สุด ($\bar{X} = 4.81$) ว่าแบบทดสอบหลังเรียนช่วยประเมินนักเรียนให้ทราบถึงความเข้าใจของตนเอง

2.1.2 คะแนนของการทดสอบประสิทธิภาพ

หน่วยประสบการณ์	หน่วยประสบการณ์ที่ 3	หน่วยประสบการณ์ที่ 8	หน่วยประสบการณ์ที่ 9
การทดสอบภาคสนาม E ₁ / E ₂	82.50 / 77.66	80.95 / 79.66	81.50 / 80.33

ข้อนำสังเกตเกี่ยวกับคะแนนของการทดสอบประสิทธิภาพ คือ คะแนนระหว่างเรียนสูงกว่าคะแนนทดสอบหลังเรียน เป็นเพราะชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ที่ผู้วิจัยได้ออกแบบยึดรูปแบบการเผชิญประสบการณ์ ทำให้นักเรียนมีความตั้งใจในการทำงานกลุ่ม ได้มีการแสดงความคิดเห็น แสดงความรับผิดชอบ และแก้ปัญหาพร้อมกัน ทำให้นักเรียนมีคะแนนระหว่างเรียนสูงกว่าทดสอบหลังเรียน

2.2 ความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียน

ความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ มีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ทั้งนี้ เนื่องจาก

2.2.1 มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น โดยใช้โปรแกรมแคมดาเซีย จับภาพหน้าจอการสร้าง e-Book ด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์ โดยแสดงขั้นตอน

เป็นลำดับดังนี้ (1) บอกหัวเรื่องที่จะสอน (2) เสนอทีละขั้นตอน (3) ทบทวนขั้นตอน และ (4) หยุดให้นักเรียนฝึกปฏิบัติตาม และมีตัวชี้นำ (Sign Post) เพื่อชี้ตำแหน่งที่ผู้สอนกำลังอธิบายด้วย มีเสียงบรรยายของผู้สอน ตัวชี้นำเป็นวงกลมสีเขียว เมื่อคลิกจะเป็นวงกลมสีชมพู ทำให้นักเรียนรู้ว่า ต้องคลิกที่ตำแหน่งใด และแต่ละขั้นตอนที่คลิก นอกจากมีเสียงบรรยายแล้ว ยังมีข้อความติกรอบ เพื่อบอกขั้นตอนในแต่ละขั้นตอนด้วย ทำให้นักเรียนเข้าใจดียิ่งขึ้น ให้ความรู้แก่นักเรียนในการใช้ โปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ได้ทุกขั้นตอน มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์มีจำนวน 12 เรื่อง ความยาว 2-4 นาที ครอบคลุม ทุกขั้นตอนในประมวลสาระและภารกิจและงานที่ให้นักเรียน ปฏิบัติ สิ่งที่น่าสนใจ คือ จากการสอบถามนักเรียนมีความคิดเห็นด้วยมากที่สุดที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ $\bar{X} = 4.96$ ว่ามัลติมีเดียประกอบการเรียนช่วยทำให้เข้าใจขั้นตอนการสร้างชิ้นงานมากขึ้น

2.22 การเรียนกับเพื่อน (PDL) การแบ่งกลุ่มนักเรียน ผู้วิจัยได้แบ่งเป็น 15 กลุ่ม กลุ่ม ละ 2 คน โดยจัดนักเรียนที่มีผลการเรียนเก่งคู่กับนักเรียนอ่อน จำนวน 7 กลุ่ม จัดนักเรียนที่มีผลการ เรียนปานกลางคู่กับอ่อนจำนวน 4 กลุ่ม และจัดนักเรียนที่มีผลการเรียนปานกลางคู่กันจำนวน 4 กลุ่ม ทั้งนี้ผู้วิจัยเน้นให้นักเรียนทำภารกิจและงานร่วมกันเป็นกลุ่ม คือ เรียนกับเพื่อนมากกว่าครู ทำ ให้นักเรียนได้มีโอกาสแสดงความคิดเห็น ช่วยเหลือซึ่งกันและกันเพื่อทำงานกลุ่มของตนเองให้ เสร็จตามภารกิจและงานที่กำหนดไว้ และมีการแก้ปัญหาและตัดสินใจร่วมกัน เช่น การเลือก คำศัพท์และรูปภาพที่นำเสนอ และขั้นตอนในการเลือกใช้เทมเพลต และการเลือกใช้บทตอนใน โปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ ซึ่งแต่ละกลุ่มก็เลือกรูปแบบที่ใช้ด้วยความตั้งใจ และแลกเปลี่ยน ความคิดเห็นกัน และจากการสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนเห็นด้วยมากที่สุด ($\bar{X} = 4.90$)ว่า การเรียนกับเพื่อน (PDL) ได้ฝึกทำงานเป็นกลุ่ม และการเรียนกับเพื่อน ได้แก้ปัญหาเฉพาะหน้าใน การทำงาน

2.2.3 มุมเสนอผลงาน ได้จัดให้มีโทรทัศน์หน้าห้องคอมพิวเตอร์ในการนำเสนอ ผลงานแต่ละกลุ่ม โดยใช้ระบบเลนเชื่อมโยงระหว่างเครื่องคอมพิวเตอร์ในห้องเรียนกับเครื่องรับ โทรทัศน์ นักเรียนแต่ละกลุ่มคลิกนำเสนอที่เครื่องคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตนเอง แล้วฉายชิ้นงานที่ นำเสนอนั้นขึ้นบนจอโทรทัศน์ให้เพื่อนในกลุ่มอื่นดู นักเรียนแต่ละกลุ่มมีความภาคภูมิใจในผลงาน และจากการสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนมีความคิดเห็นในระดับเห็นด้วยมากที่สุด ($\bar{X} = 4.91$) ว่ามุมเสนอผลงานทำให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในชิ้นงาน

มีข้อนำสังเกต คือ หน่วยประสบการณ์ที่ 9 มีคะแนนทดสอบหลังเรียนสูงกว่าหน่วย ประสบการณ์ที่ 3 และหน่วยประสบการณ์ที่ 8 ทั้งนี้เป็นเพราะว่าหน่วยประสบการณ์ที่ 9 มี มัลติมีเดียเสนอชิ้นงาน e-Book คำราชาศัพท์ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักเรียนเห็นตัวอย่างชิ้นงาน ก่อนที่นักเรียนจะฝึกปฏิบัติสร้างชิ้นงาน จากการสัมภาษณ์นักเรียนนักเรียนให้ความเห็นว่า ตัวอย่าง

ชิ้นงานช่วยทำให้นักเรียนอยากจะทำ e-Book เรื่องคำศัพท์ภาษาอังกฤษ ดังนั้น นักเรียนจึงทำกิจกรรมระหว่างเรียน คือ การสร้าง e-Book คำศัพท์ภาษาอังกฤษ ได้คะแนนสูงในแต่ละกลุ่ม จึงส่งผลให้คะแนนทดสอบหลังเรียนในหน่วยประสบการณ์ที่ 9 มีคะแนนสูงกว่าหน่วยประสบการณ์ที่ 3 และ 8

2.3 ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์

ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ เรื่องการสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ นักเรียนมีความเห็นในระดับเห็นด้วยมากที่สุด สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

จากค่าเฉลี่ยความคิดเห็นของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ทั้ง 3 หน่วยประสบการณ์ ความคิดเห็นระดับเห็นด้วยมากที่สุดที่มีค่าเฉลี่ยสูงมี 4 ข้อคำถาม ได้แก่ (1) มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ช่วยให้เข้าใจขั้นตอนการสร้างชิ้นงานมากขึ้น ($\bar{X} = 4.92$) ทั้งนี้เป็นเพราะผู้วิจัยได้ออกแบบการสร้างมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ที่ครบกระบวนการครอบคลุมภารกิจและงานในภารกิจและครบถ้วนตามประมวลสาระ (2) นักเรียนมีประสบการณ์ตรงสามารถนำไปปฏิบัติได้ ($\bar{X} = 4.93$) ทั้งนี้เป็นเพราะภารกิจและงานได้กำหนดให้สอดคล้องกับประสบการณ์ที่คาดหวัง จึงช่วยทำให้นักเรียนทำงานได้อย่างรู้ขั้นตอน (3) มุมเสนอผลงานทำให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในชิ้นงาน ($\bar{X} = 4.91$) ทั้งนี้เป็นเพราะได้นำเสนอผลงานหน้าห้องเรียน โดยใช้ระบบแลน เชื่อมโยงจากเครื่องคอมพิวเตอร์ ของกลุ่มของนักเรียนเองฉายนำเสนอไปยังเครื่องรับโทรทัศน์หน้าห้อง และ (4) การเรียนกับเพื่อน (PDL) ทำให้นักเรียนได้แก้ปัญหาเฉพาะหน้าในการทำงาน ($\bar{X} = 4.90$) ทั้งนี้เป็นเพราะมีการกำหนดภารกิจและงานให้นักเรียนทำงานเป็นกลุ่ม ซึ่งต้องใช้การแก้ปัญหาหลายครั้ง เช่น การเลือกรูปภาพที่ไม่ตรงกับคำศัพท์ การเปลี่ยนคำศัพท์หลายๆ ครั้ง การเลือกเทมเพลต การเลือกบทท่อน ฯลฯ เพราะนักเรียนแต่ละคนต่างก็ต้องการที่จะเลือกด้วยตนเอง

3. ข้อเสนอแนะ

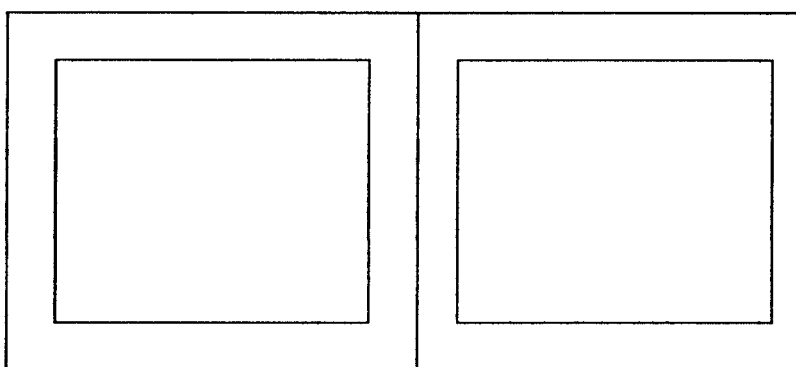
3.1 ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการนำผลการวิจัยไปใช้

3.1.1 ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ เรื่องการสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 และนักเรียนมีความก้าวหน้าเพิ่มขึ้น ดังนั้น เขตพื้นที่การศึกษาสมุทรปราการเขต 2 สามารถนำชุดประสบการณ์นี้ไปใช้ได้

3.1.2 เวลาในการเผชิญประสบการณ์ เนื่องจากแต่ละหน่วยประสบการณ์ต้องใช้เวลา 3 ชั่วโมง ในการฝึกปฏิบัติ จึงควรจัดชั่วโมงเรียนให้ต่อเนื่องกันทั้ง 3 ชั่วโมง เพื่อความสะดวกในการเผชิญประสบการณ์

3.1.3 สถานที่ต้องใช้ห้องคอมพิวเตอร์ในการฝึกปฏิบัติงาน ต้องจัดมุมเสนองาน วางไว้หน้าห้องเชื่อมโยงกับเครื่องรับโทรทัศน์ และมุมตัวอย่างชิ้นงาน โดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์จัดวางไว้ข้างหลังห้อง เพราะสะดวกในการนำเสนอชิ้นงานและแสดงผลงาน

3.1.4 กระดาษ A4 ที่ใช้ในการออกแบบในขั้นตอนการเลือกคำศัพท์ภาษาอังกฤษและรูปภาพ ควรมีลักษณะดังนี้



เพราะความสะดวกในการออกแบบการจัดตำแหน่งคำศัพท์และรูปภาพ

3.1.5 การจัดเครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับแสดงตัวอย่างชิ้นงาน e-Book ต้องใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ในการนำเสนอ ดังนั้น จึงต้องจัดหาเครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับจัดแสดงชิ้นงาน e-Book ในมุมแสดงผลงานไว้ 5 เครื่อง สำหรับนักเรียน 15 กลุ่ม

3.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไปจะเกี่ยวกับข้อเสนอแนะชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์วิชาคอมพิวเตอร์ ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในเนื้อหาที่เป็นพุทธิพิสัยเท่านั้น

3.2.1 จากการวิจัยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง การสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเอเซอร์ จากการสอบถามพบว่านักเรียนมีความเห็นด้วยมากที่สุด แต่มีค่าเฉลี่ยที่น้อยกว่าในระดับความคิดเห็นเดียวกัน ($\bar{X} = 4.51$) ในประเด็นที่ว่า แบบฝึกปฏิบัติช่วยให้ปฏิบัติการกิจและงานได้ครบถ้วน อาจเป็นเพราะจากการตรวจแบบฝึกปฏิบัติพบว่า นักเรียนไม่ได้บันทึกสาระสำคัญและเขียนรายละเอียดของเนื้อหาสาระที่อ่านจากประมวลสาระลงในแบบฝึกปฏิบัติได้น้อยเป็นเพราะความสามารถด้านการเขียนสรุปของ

นักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ยังไม่ดีเท่าที่ควร จากการสังเกตพบว่า นักเรียนปฏิบัติมากกว่า น่าจะปรับแบบฝึกปฏิบัติเป็นแบบให้นักเรียนได้ตรวจสอบภารกิจและงาน ที่นักเรียนได้ปฏิบัติ น่าจะทำให้นักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้นหรือไม่ และเห็นว่าแบบฝึกปฏิบัติช่วยให้ปฏิบัติภารกิจและงานได้ครบถ้วนหรือไม่

3.2.2. จากการวิจัยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง การสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ จากการสอบถามพบว่านักเรียนมีความเห็นด้วยมากที่สุดแต่ค่าเฉลี่ยที่น้อย $\bar{X} = 4.51$ กว่าทุกข้อคำถามในประเด็นที่ว่า การเรียนแบบ TDL ทำให้ครูเป็นแหล่งความรู้ให้กับนักเรียนน้อย ทั้งนี้เป็นเพราะครูไม่ทำหน้าที่สอน นักเรียนชมจากมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ ดังนั้น น่าจะเพิ่มบทบาทให้ครูเป็นแหล่งความรู้ให้กับนักเรียน โดยหลังจากนักเรียนชมมัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์ ครูควรสรุปขั้นตอนการสร้าง e-Book อีกครั้งหนึ่ง จะทำให้นักเรียนมีความก้าวหน้า และเห็นว่าครูมีบทบาทในการให้ความรู้มากขึ้นหรือไม่

3.2.3 จากการวิจัยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ วิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง การสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ จากการสอบถามพบว่านักเรียนมีความเห็นด้วยมากที่สุดที่มีค่าเฉลี่ยน้อย $\bar{X} = 4.51$ กว่าทุกข้อคำถามในประเด็นที่ว่าประสบการณ์หลักและประสบการณ์รองช่วยให้นักเรียนปฏิบัติตามภารกิจและงานได้ ทั้งนี้เป็นเพราะภารกิจและงานในแผนเผชิญประสบการณ์ ทำให้นักเรียนไม่ให้ความสนใจเท่าที่ควร น่าจะแสดงภารกิจและงานอีกครั้งหนึ่งในรูปแบบของแผนภูมิหรือ Flow chart และติดไว้ในฝาผนังในห้องเรียน น่าจะทำให้ นักเรียนเข้าใจภารกิจและงานมากขึ้น อาจทำให้นักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนเพิ่มขึ้นหรือไม่ และนักเรียนมีความคิดเห็นว่าประสบการณ์หลักและประสบการณ์รองช่วยให้นักเรียนปฏิบัติตามภารกิจและงานได้หรือไม่

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ. (2544) *คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี*
สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี กรุงเทพมหานคร องค์การรับส่ง
สินค้าและพัสดุภัณฑ์
- _____. (2544) *แนวทางการบริหารจัดการหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานของสถานศึกษา*
กรุงเทพมหานคร สำนักนิเทศและพัฒนามาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการ
การประถมศึกษาแห่งชาติ
- _____. (2545) *การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน*
กรุงเทพมหานคร กองวิจัยทางการศึกษา
- _____. (2545) *เอกสารประกอบหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 คู่มือพัฒนา*
สื่อการเรียนรู้ กรุงเทพมหานคร กุรุสภาลาดพร้าว
- _____. (2546) *แนวทางการประเมินผลด้วยทางเลือกใหม่ ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน*
พุทธศักราช 2544 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี กรุงเทพมหานคร
สำนักงานทดสอบทางการศึกษา
- กาญจนา วัฒนา (2545) *การวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษา* กรุงเทพมหานคร ธนพรการพิมพ์
กิดานนท์ มลทอง (2540) *เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย* กรุงเทพมหา
นคร ชวนพิมพ์
- จ่านง เทียงเจริญ (2547) “การสร้างสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้” ใน *เอกสารประกอบการอบรม*
กลุ่มงานพัฒนาสื่อ นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่
การศึกษาระยอง เขต 1 กลุ่มนิเทศ ติดตามและประเมินผลการจัดการศึกษา
- ชัยรงค์ พรหมวงศ์ (2538) “แนวคิดด้านปรัชญาการศึกษา” ใน *เอกสารการสอนชุดวิชาพฤติกรรม*
การสอนประถมศึกษา หน่วยที่ 4 หน้า 181-183 นนทบุรี
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช สาขาวิชาศึกษาศาสตร์
- _____. (2540) “การผลิตชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์” ใน *คู่มือการปฏิบัติการการ*
ประชุมเชิงปฏิบัติการผลิตชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ หน้า 6-46 นนทบุรี
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช สาขาวิชาศึกษาศาสตร์

- _____ . (2540) “ชุดการสอนทางไกล”ใน เอกสารการสอนชุดวิชาสื่อการศึกษา
พัฒนสรร หน่วยที่ 5 หน้า 148-175 นนทบุรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
สาขาวิชาศึกษาศาสตร์
- _____ . (2541) “ชุดการสอนระดับประถมศึกษา” ใน เอกสารการสอนชุดวิชาสื่อการสอน
ระดับประถมศึกษา หน่วยที่ 14 หน้า 459-500 นนทบุรี
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช สาขาวิชาศึกษาศาสตร์
- _____ . (2541) “ระบบสื่อการสอน” ใน เอกสารการสอนชุดวิชาเทคโนโลยีและสื่อสาร
การศึกษา หน่วยที่ 2 หน้า 114 นนทบุรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช สาขาวิชา
ศึกษาศาสตร์
- _____ . (2542) “การสอนในฐานะวิทยากร” ใน เอกสารการสอนชุดวิชาวิทยาการการสอน
หน่วยที่ 1 หน้า 6-7,40 นนทบุรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช สาขาวิชา
ศึกษาศาสตร์
- _____ . (2543) “กระบวนการ สันนิเวศนาการและระบบสื่อการสอน”ใน เอกสารการสอนชุดวิชา
เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา หน่วยที่ 2 หน้า 114-117 นนทบุรี
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช สาขาวิชาศึกษาศาสตร์
- _____ . (2545) มิตีที่ 3 ทางการศึกษา : สานฝันสู่ความเป็นจริง กรุงเทพมหานคร เอส.อาร์.
พรินติ้ง แมสโปรดักส์
- ชัยขงค์ พรหมวงค์ นิคม ทาแดง และศรีสุดา จริยากุล (2543) “นวัตกรรมการศึกษา (1)” ใน เอกสาร
การสอนเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา หน่วยที่ 11 หน้า 755-757 นนทบุรี
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช สาขาวิชาศึกษาศาสตร์
- ชัยขงค์ พรหมวงค์ ประศัณดิ์ หอมสนธิ และ อรจริย์ ฌ ตะแก้วทุ่ง (2541) “สามัญทัศน์และการ
รายงานเกี่ยวกับเครื่องมือการวิจัยทางเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา” หน่วยที่ 3 หน้า
125 – 145 มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช สาขาวิชาศึกษาศาสตร์
- ชัยขงค์ พรหมวงค์ และวาสนา ทวีกุลทรัพย์ (2539) “การจัดการการเรียนการสอน” ใน เอกสารการ
สอนชุดวิชาเทคโนโลยีการสอน หน่วยที่ 10 หน้า 53-60 นนทบุรี
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช สาขาวิชาศึกษาศาสตร์
- _____ . (2540) “ชุดการสอนทางไกล” ใน เอกสารการสอนชุดวิชาสื่อการศึกษาพัฒนสรร
หน่วยที่ 5 หน้า 148-175 นนทบุรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช สาขาวิชา
ศึกษาศาสตร์

- _____ (2540) “ชุดการสอนรายบุคคล” ใน เอกสารการสอนชุดวิชาสื่อการศึกษาพัฒนาสรร
หน่วยที่ 4 หน้า 128-129, 195-197 53-60 นนทบุรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช
สาขาวิชาศึกษาศาสตร์
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์ สมเชาว์ เนตรประเสริฐ และสุดา สิ้นสกุล (2520) ระบบสื่อการสอน
กรุงเทพมหานคร คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ดาวประกาย นันทพรหม (2549) “ศึกษาสภาพและปัญหาการเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์ของ
ครูผู้สอน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในโรงเรียนเขตพื้นที่การศึกษาสมุทรปราการ
เขต 2” เอกสารทางวิชาการ โรงเรียนพรหมพิบูลทอง 12, 5 (กุมภาพันธ์): 14-15
- บุษยพร ชมสนิท (2548) “การพัฒนาชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงาน
อาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง การสร้างชิ้นงานด้วย โปรแกรมไมโครซอฟต์เอกเซล
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
แขนงวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารทางการศึกษา สาขาวิชาศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช
- ประดิษฐ์ อูปรมย์ (2542) “จิตวิทยาเกี่ยวกับผู้สอนในระบบการเรียนการสอน” ใน เอกสารการ
สอนชุดวิชาวิทยาการการสอน หน่วยที่ 4 หน้า 169 53-60 นนทบุรี
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช สาขาวิชาศึกษาศาสตร์
- ประพันธ์ อูมาธรณ์ (2546) “การศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 โรงเรียนในเขตอำเภอคูเมือง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
บุรีรัมย์ เขต 4 วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต แขนงวิชาเทคโนโลยีและ
สื่อสารทางการศึกษา สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช
- ประศักดิ์ หอมสนิท (2539) “วิธีการเรียนการสอน” ใน เอกสารการสอนชุดวิชาเทคโนโลยีการ
สอน หน่วยที่ 6 หน้า 223-252 53-60 นนทบุรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช
สาขาวิชาศึกษาศาสตร์
- โรงเรียนพรหมพิบูลทอง (2549) ข้อมูลด้านงานวิชาการ โรงเรียนพรหมพิบูลทอง ฝ่ายวิชาการ
โรงเรียนพรหมพิบูลทอง
- ล้วน สายยศ (2540) “ระเบียบวิธีทางสถิติบางประการเพื่อการวิจัย” ใน ประมวลสาระชุดวิชาการ
วิจัยเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา หน่วยที่ 4 หน้า 269-301 นนทบุรี
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช สาขาวิชาศึกษาศาสตร์
- แกล้มเบิร์ด นาดีน เอ็ม เรียนรู้แบบเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ แปลจาก How Students Learn : Reforming
Schools Through Learner-Centered Education โดย ศรีน้อย โทวาทองและคณะ

- (2546) สถาบันการแปลหนังสือ กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ กรุงเทพมหานคร
 อรุณกาลาดพร้าว
- วาสนา ทวีกุลทรัพย์ (2540) “ชุดการสอนแบบกลุ่มกิจกรรม” ใน เอกสารการสอนชุดวิชา
 สื่อการศึกษาพัฒนาสรร หน่วยที่ 3 หน้า 25-60 นนทบุรี
 มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช สาขาวิชาศึกษาศาสตร์
- _____ (2541) “ปฏิบัติการชุดสื่อประสมเพื่อการศึกษา” ใน เอกสารการสอนชุดวิชา
 ประสบการณ์วิชาชีพเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา หน่วยที่ 7 หน้า 244-231
 นนทบุรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช สาขาวิชาศึกษาศาสตร์
- วีระ ไทยพานิช (2529) หนังสือ สำหรับผู้สอน 57 วิธีสอน กรุงเทพมหานคร ภาควิชาเทคโนโลยี
 การศึกษา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์
- สมเชาว์ เนตรประเสริฐ (2537) “การออกแบบสื่อโสตทัศนเพื่อการสอน “ ใน เอกสารการสอนชุด
 วิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา หน่วยที่ 9 หน้า 30-31 นนทบุรี
 มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช สาขาวิชาศึกษาศาสตร์
- สมบูรณ์ ชิตพงศ์ (2540) “การสร้างและพัฒนาเครื่องมือด้านพุทธิพิสัย” ใน เอกสารการสอนชุดวิชา
 สถิติ วิจัยและการประเมินผลการศึกษา หน่วยที่ 10 หน้า 588-600 นนทบุรี
 มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช สาขาวิชาศึกษาศาสตร์
- สาร โรจน์ นิด้า และพงศ์ศิษฏ์ ไทยสีหราช (2539) “การออกแบบสื่อโสตทัศนเพื่อการสอน”ใน
 เอกสารการสอนชุดวิชาเทคโนโลยีการสอน หน่วยที่ 7 หน้า 275 นนทบุรี
 มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช สาขาวิชาศึกษาศาสตร์
- สุวรรณี ชะเคการ และคณะ (2550) การพัฒนาหลักสูตรและสื่อการเรียนการสอน นนทบุรี
 มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
- อรจรรย์ ณ ตะกั่วทุ่ง (2539) “วิทยาการการสอน” ใน เอกสารการสอนชุดวิชาเทคโนโลยีการสอน
 หน่วยที่ 5 หน้า 197-198 นนทบุรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช สาขาวิชา
 ศึกษาศาสตร์
- “คู่มือการใช้โปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์” ค้นคืนวันที่ 30 มีนาคม 2548 จาก
<http://www.desktopauthor.com/usermanual.asp>
- “รายงานผลการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ปีการศึกษา 2549” ค้นคืนวันที่ 15 มิถุนายน 2549
 จาก http://bet.obec.go.th/new_result/2549.html

Best, John W. and Kahn, James V. (1986) *Research in Education*. 5th ed. New Jersey. Prentice-Hall.

Capron, H.L. (1988) *Computers Tools for an Information Age*. 5th ed. U.S.A.

Glass, Gene V. and Hopkins, Kenneth D. (1984) *Statistical Methods in Education and Psychology*.
2th ed. Prentice-Hall. New Jersey.

Lafferty, Peter and Rowe, Julian (1995) *The Hutchison Dictionary of Science* 2nd ed. Oxford.
Great Britain. Helicon.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ภาคผนวก ข
แบบประเมินคุณภาพชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์

แบบประเมินคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย (ผู้ทรงคุณวุฒิด้านนักเทคโนโลยีการศึกษา)

หน่วยที่ 3 ความรู้เบื้องต้นในการใช้โปรแกรมเคสก์ทอปอเธอร์

คำชี้แจง โปรดประเมินระดับคุณภาพของ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย โดยกาเครื่องหมาย ✓

ในระดับที่ท่านเห็นสมควร

ตอนที่ 1 คุณภาพของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์

ลำดับ ที่	รายการประเมิน	ระดับการประเมิน				ข้อเสนอแนะ
		ดีมาก	ดี	ปาน กลาง	ปรับปรุง	
1.	แผนในชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์					
	1.1 แผนการสอนแบบอิงประสบการณ์					
	1.2 แผนเผชิญประสบการณ์					
	1.3 แผนกำกับประสบการณ์					
	1.4 แผนผลัดสื่อ					
2.	สื่อในชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์					
	2.1 ประมวลสาระ					
	2.2 มัลติมีเดียปฐมนิเทศ					
	2.3 มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์					
	2.4 ตัวอย่างชิ้นงาน					
	2.5 แบบฝึกปฏิบัติ					

ตอนที่ 2 มัดคิมิเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์

ลำดับ ที่	คุณภาพ	ดีมาก	ดี	ปาน กลาง	ปรับปรุง	ข้อเสนอแนะ
1.	ด้านเนื้อหา					
	1.1 ความถูกต้องของเนื้อหา					
	1.2 ความทันสมัยของเนื้อหา					
	1.3 การเรียงลำดับเนื้อหาจากง่ายไปหายาก					
2.	ด้านภาพ					
	2.1 ความชัดเจนของภาพ					
	2.2 ความสอดคล้องของภาพกับตัวชี้เม้าส์					
	2.3 ความถูกต้องของภาพกับตัวชี้เม้าส์ที่ เคลื่อนไหว					
	2.4 ความต่อเนื่องของภาพ					
3.	ด้านเสียง					
	3.1 ความชัดเจนของเสียง					
	3.2 ความถูกต้องในการออกเสียงของผู้บรรยาย					
	3.3 ลีลาของเสียงที่บรรยาย					
4.	รูปแบบและเทคนิคการนำเสนอ					
	4.1 รูปแบบการนำเสนอเหมาะสมกับเนื้อหาสาระ					
	4.2 รูปแบบการนำเสนอเหมาะสมกับวัยผู้เรียน					
	4.3 รูปแบบการนำเสนอเร้าความสนใจผู้เรียน					

โดยภาพรวมคุณภาพ การประเมินคุณภาพของคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ดีมาก ดี ปานกลาง ปรับปรุง

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้ทรงคุณวุฒิด้านนักเทคโนโลยีการศึกษา

วันที่เดือน.....พ.ศ.....

แบบประเมินคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย (ผู้ทรงคุณวุฒิด้านนักเทคโนโลยีการศึกษา)
หน่วยที่ 8 การสร้างข้อความ และรูปภาพประกอบการนำเสนอด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปออเธอร์

คำชี้แจง โปรดประเมินระดับคุณภาพของ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย โดยกาเครื่องหมาย ✓
 ในระดับที่ท่านเห็นสมควร

ตอนที่ 1 คุณภาพของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์

ลำดับ ที่	รายการประเมิน	ระดับการประเมิน				ข้อเสนอแนะ
		ดีมาก	ดี	ปาน กลาง	ปรับปรุง	
1.	แผนในชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์					
	1.1 แผนการสอนแบบอิงประสบการณ์					
	1.2 แผนเผชิญประสบการณ์					
	1.3 แผนกำกับประสบการณ์					
	1.4 แผนผลិតสื่อ					
2.	สื่อในชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์					
	2.1 ประมวลสาระ					
	2.2 มัลติมีเดียเพาเวอร์พอยท์					
	2.3 มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์					
	2.4 ตัวอย่างชิ้นงาน					
	2.5 แบบฝึกปฏิบัติ					

ตอนที่ 2 มัดคมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์

ลำดับ ที่	คุณภาพ	ดีมาก	ดี	ปาน กลาง	ปรับปรุง	ข้อเสนอแนะ
1.	ด้านเนื้อหา					
	1.1 ความถูกต้องของเนื้อหา					
	1.2 ความทันสมัยของเนื้อหา					
	1.3 การเรียงลำดับเนื้อหาจากง่ายไปหายาก					
2.	ด้านภาพ					
	2.1 ความชัดเจนของภาพ					
	2.2 ความสอดคล้องของภาพกับตัวชี้เม้าส์					
	2.3 ความถูกต้องของภาพกับตัวชี้เม้าส์ที่ เคลื่อนไหว					
2.4 ความต่อเนื่องของภาพ						
3.	ด้านเสียง					
	3.1 ความชัดเจนของเสียง					
	3.2 ความถูกต้องในการออกเสียงของผู้บรรยาย					
	3.3 ลีลาของเสียงที่บรรยาย					
4.	รูปแบบและเทคนิคการนำเสนอ					
	4.1 รูปแบบการนำเสนอเหมาะสมกับเนื้อหาสาระ					
	4.2 รูปแบบการนำเสนอเหมาะสมกับวัยผู้เรียน					
	4.3 รูปแบบการนำเสนอสร้างความสนใจผู้เรียน					

โดยภาพรวมคุณภาพ การประเมินคุณภาพของคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ดีมาก ดี ปานกลาง ปรับปรุง

ลงชื่อ

(.....)

ผู้ทรงคุณวุฒิด้านนักเทคโนโลยีการศึกษา

วันที่เดือน.....พ.ศ.....

แบบประเมินคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย (ผู้ทรงคุณวุฒิด้านนักเทคโนโลยีการศึกษา)
หน่วยที่ 9 การใช้งานเทมเพลตและบททอน การบันทึกไฟล์และจัดทำแฟ้มเอกสาร
ด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์

คำชี้แจง โปรดประเมินระดับคุณภาพของ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย โดยกาเครื่องหมาย ✓
 ในระดับที่ท่านเห็นสมควร
 ตอนที่ 1 คุณภาพของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์

ลำดับ ที่	รายการประเมิน	ระดับการประเมิน				ข้อเสนอแนะ
		ดีมาก	ดี	ปาน กลาง	ปรับปรุง	
1.	แผนในชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์					
	1.1 แผนการสอนแบบอิงประสบการณ์					
	1.2 แผนเผชิญประสบการณ์					
	1.3 แผนกำกับประสบการณ์					
	1.4 แผนผลิตสื่อ					
2.	สื่อในชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์					
	2.1 ประมวลสาระ					
	2.2 มัลติมีเดียปฐมนิเทศ					
	2.3 มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์					
	2.4 ตัวอย่างชิ้นงาน					
	2.5 แบบฝึกปฏิบัติ					

ตอนที่ 2 มัลติมีเดียประกอบการเผชิญประสบการณ์

ลำดับ ที่	คุณภาพ	ดีมาก	ดี	ปาน กลาง	ปรับปรุง	ข้อเสนอแนะ
1.	ด้านเนื้อหา					
	1.1 ความถูกต้องของเนื้อหา					
	1.2 ความทันสมัยของเนื้อหา					
	1.3 การเรียงลำดับเนื้อหาจากง่ายไปหายาก					
2.	ด้านภาพ					
	2.1 ความชัดเจนของภาพ					
	2.2 ความสอดคล้องของภาพกับตัวชี้เม้าส์					
	2.3 ความถูกต้องของภาพกับตัวชี้เม้าส์ที่ เคลื่อนไหว					
	2.4 ความต่อเนื่องของภาพ					
3.	ด้านเสียง					
	3.1 ความชัดเจนของเสียง					
	3.2 ความถูกต้องในการออกเสียงของผู้บรรยาย					
	3.3 ติลลของเสียงที่บรรยาย					
4.	รูปแบบและเทคนิคการนำเสนอ					
	4.1 รูปแบบการนำเสนอเหมาะสมกับเนื้อหาสาระ					
	4.2 รูปแบบการนำเสนอเหมาะสมกับวัยผู้เรียน					
	4.3 รูปแบบการนำเสนอเร้าความสนใจผู้เรียน					

โดยภาพรวมคุณภาพ การประเมินคุณภาพของคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ดีมาก ดี ปานกลาง ปรับปรุง

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้ทรงคุณวุฒิด้านนักเทคโนโลยีการศึกษา

วันที่เดือน.....พ.ศ.....

แบบประเมินด้านเนื้อหาสาระในประมวลสาระ (ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเนื้อหา)
หน่วยที่ 3 ความรู้เบื้องต้นในการใช้โปรแกรมเคสท์ทอปออเธอร์

คำชี้แจง โปรดประเมินระดับคุณภาพของเนื้อหาสาระในประมวลสาระ โดยกาเครื่องหมาย ✓
 ในระดับที่ท่านเห็นสมควร

รายการประเมิน	ระดับการประเมิน				ข้อเสนอแนะ
	ดีมาก	ดี	ปานกลาง	ปรับปรุง	
1. เนื้อหาสาระที่เสนอครอบคลุมวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้					
2. เนื้อหาสาระมีความถูกต้อง					
3. เนื้อหาสาระมีความทันสมัย					
4. เรียงลำดับเนื้อหาสาระจากง่ายไปหายาก					
5. ภาษาที่เขียนในเนื้อหาสาระเข้าใจง่าย					
6. ภาพประกอบสอดคล้องกับเนื้อหาสาระ					
7. เนื้อหาสาระให้ความรู้ได้ครบถ้วนเหมาะสมกับผู้เรียน					

โดยภาพรวมคุณภาพของเนื้อหาสาระในประมวลสาระอยู่ในระดับ

ดีมาก ดี ปานกลาง ปรับปรุง

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเนื้อหา

วันที่เดือน.....พ.ศ.....

แบบประเมินเนื้อหาสาระในประมวลสาระ (ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเนื้อหา)
หน่วยที่ 8 การสร้างข้อความ และรูปภาพประกอบการนำเสนอด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรเตอร์

คำชี้แจง โปรดประเมินระดับคุณภาพของเนื้อหาสาระในประมวลสาระ โดยกาเครื่องหมาย ✓
 ในระดับที่ท่านเห็นสมควร

รายการประเมิน	ระดับการประเมิน				ข้อเสนอแนะ
	ดีมาก	ดี	ปานกลาง	ปรับปรุง	
1. เนื้อหาสาระที่เสนอครอบคลุม วัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้					
2. เนื้อหาสาระมีความถูกต้อง					
3. เนื้อหาสาระมีความทันสมัย					
4. เรียงลำดับเนื้อหาสาระจากง่ายไปหายาก					
5. ภาษาที่เขียนในเนื้อหาสาระเข้าใจง่าย					
6. ภาพประกอบสอดคล้องกับเนื้อหาสาระ					
7. เนื้อหาสาระให้ความรู้ได้ครบถ้วน เหมาะสมกับผู้เรียน					

โดยภาพรวมคุณภาพของเนื้อหาสาระในประมวลสาระอยู่ในระดับ

ดีมาก ดี ปานกลาง ปรับปรุง

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเนื้อหา

วันที่เดือน.....พ.ศ.....

แบบประเมินเนื้อหาสาระในประมวลสาระ (ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเนื้อหา)
หน่วยที่ 9 การใช้งานแทมเพลตและบททอน การบันทึกไฟล์และจัดทำแฟ้มเอกสาร
ด้วยโปรแกรมเคสก์ทอปอเธอร์

คำชี้แจง โปรดประเมินระดับคุณภาพของเนื้อหาสาระในประมวลสาระ โดยกาเครื่องหมาย ✓
 ในระดับที่ท่านเห็นสมควร

รายการประเมิน	ระดับการประเมิน				ข้อเสนอแนะ
	ดีมาก	ดี	ปานกลาง	ปรับปรุง	
1. เนื้อหาสาระที่เสนอครอบคลุม วัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้					
2. เนื้อหาสาระมีความถูกต้อง					
3. เนื้อหาสาระมีความทันสมัย					
4. เรียงลำดับเนื้อหาสาระจากง่ายไปหายาก					
5. ภาษาที่เขียนในเนื้อหาสาระเข้าใจง่าย					
6. ภาพประกอบสอดคล้องกับเนื้อหาสาระ					
7. เนื้อหาสาระให้ความรู้ได้ครบถ้วน เหมาะสมกับผู้เรียน					

โดยภาพรวมคุณภาพของเนื้อหาสาระในประมวลสาระอยู่ในระดับ

ดีมาก ดี ปานกลาง ปรับปรุง

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเนื้อหา

วันที่เดือน.....พ.ศ.....

แบบประเมินคุณภาพของแบบทดสอบ (ผู้ทรงคุณวุฒิด้านวัดผลประเมินผล)

หน่วยที่ 3 เรื่อง ความรู้เบื้องต้นในการใช้โปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

คำชี้แจง โปรดประเมินระดับคุณภาพของแบบทดสอบ โดยกาเครื่องหมาย ✓ ในระดับที่ท่านเห็นสมควร

รายการประเมิน	ระดับการประเมิน				ข้อเสนอแนะ
	ดีมาก	ดี	ปานกลาง	ปรับปรุง	
1. แบบทดสอบก่อนเรียนสอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม					
2. แบบทดสอบหลังเรียนสอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม					
3. แบบทดสอบก่อนเรียนเป็นแบบคู่ขนาน					
4. แบบทดสอบหลังเรียนเป็นแบบคู่ขนาน					
5. แบบทดสอบก่อนเรียน					
5.1 คำถามในแบบทดสอบก่อนเรียนชัดเจน					
5.2 ตัวลวงในแบบทดสอบก่อนเรียนลวงผู้ทำแบบทดสอบได้					
5.3 คำถามในแบบทดสอบก่อนเรียนไม่ชี้แนะคำตอบ					
6. แบบทดสอบหลังเรียน					
6.1 คำถามในแบบทดสอบหลังเรียนชัดเจน					
6.2 ตัวลวงในแบบทดสอบหลังเรียนลวงผู้ทำแบบทดสอบได้					
6.3 คำถามในแบบทดสอบหลังเรียนไม่ชี้แนะคำตอบ					

โดยภาพรวมคุณภาพของแบบทดสอบอยู่ในระดับ

 ดีมาก

 ดี

 ปานกลาง

 ปรับปรุง

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้ทรงคุณวุฒิด้านวัดผลประเมินผล

วันที่เดือน.....พ.ศ.....

แบบประเมินคุณภาพของแบบทดสอบ (ผู้ทรงคุณวุฒิด้านวัดผลประเมินผล)
หน่วยที่ 8 การสร้างข้อความ และรูปภาพประกอบการนำเสนอในโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์

คำชี้แจง โปรดประเมินระดับคุณภาพของแบบทดสอบ โดยกาเครื่องหมาย ✓ ในระดับที่ท่านเห็นสมควร

รายการประเมิน	ระดับการประเมิน				ข้อเสนอแนะ
	ดีมาก	ดี	ปานกลาง	ปรับปรุง	
1. แบบทดสอบก่อนเรียนสอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม					
2. แบบทดสอบหลังเรียนสอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม					
3. แบบทดสอบก่อนเรียนเป็นแบบคู่ขนาน					
4. แบบทดสอบหลังเรียนเป็นแบบคู่ขนาน					
5. แบบทดสอบก่อนเรียน					
5.1 คำถามในแบบทดสอบก่อนเรียนชัดเจน					
5.2 ตัวลงในแบบทดสอบก่อนเรียนลวงผู้ทำแบบทดสอบได้					
5.3 คำถามในแบบทดสอบก่อนเรียนไม่ชี้แนะคำตอบ					
6. แบบทดสอบหลังเรียน					
6.1 คำถามในแบบทดสอบหลังเรียนชัดเจน					
6.2 ตัวลงในแบบทดสอบหลังเรียนลวงผู้ทำแบบทดสอบได้					
6.3 คำถามในแบบทดสอบหลังเรียนไม่ชี้แนะคำตอบ					

โดยภาพรวมคุณภาพของแบบทดสอบอยู่ในระดับ

ดีมาก ดี ปานกลาง ปรับปรุง

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้ทรงคุณวุฒิด้านวัดผลประเมินผล

วันที่เดือน.....พ.ศ.....

แบบประเมินคุณภาพของแบบทดสอบ (ผู้ทรงคุณวุฒิด้านวัดผลประเมินผล)
หน่วยที่ 9 การใช้งานเทมเพลตและบททอน การบันทึกไฟล์และจัดทำแฟ้มเอกสาร
ด้วยโปรแกรมเคลงก์ทอปอเธอร์

คำชี้แจง โปรดประเมินระดับคุณภาพของแบบทดสอบ โดยกาเครื่องหมาย ✓ ในระดับที่ท่านเห็นสมควร

รายการประเมิน	ระดับการประเมิน				ข้อเสนอแนะ
	ดีมาก	ดี	ปานกลาง	ปรับปรุง	
1. แบบทดสอบก่อนเรียนสอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม					
2. แบบทดสอบหลังเรียนสอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม					
3. แบบทดสอบก่อนเรียนเป็นแบบคู่ขนาน					
4. แบบทดสอบหลังเรียนเป็นแบบคู่ขนาน					
5. แบบทดสอบก่อนเรียน					
5.1 คำถามในแบบทดสอบก่อนเรียนชัดเจน					
5.2 ตัวลงในแบบทดสอบก่อนเรียนลวงผู้ทำแบบทดสอบได้					
5.3 คำถามในแบบทดสอบก่อนเรียนไม่ชี้แนะคำตอบ					
6. แบบทดสอบหลังเรียน					
6.1 คำถามในแบบทดสอบหลังเรียนชัดเจน					
6.2 ตัวลงในแบบทดสอบหลังเรียนลวงผู้ทำแบบทดสอบได้					
6.3 คำถามในแบบทดสอบหลังเรียนไม่ชี้แนะคำตอบ					

โดยภาพรวมคุณภาพของแบบทดสอบอยู่ในระดับ

ดีมาก

ดี

ปานกลาง

ปรับปรุง

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้ทรงคุณวุฒิด้านวัดผลประเมินผล

วันที่เดือน.....พ.ศ.....

ภาคผนวก ก

ตารางวิเคราะห์วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม (สร้างแบบทดสอบ)

ตารางวิเคราะห์วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม
หน่วยที่ 3 ความรู้เบื้องต้นในการใช้โปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์

วัตถุประสงค์	พฤติกรรมระดับพุทธิพิสัย						ทักษะ พิสัย
	ความรู้	ความเข้าใจ	การนำไปใช้	การวิเคราะห์	การสังเคราะห์	การประเมินค่า	
1. ผู้เรียนสามารถอธิบายความหมายของโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ได้ถูกต้อง	✓						
2. ผู้เรียนสามารถระบุคุณสมบัติของโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ได้ถูกต้อง		✓					
3. ผู้เรียนสามารถอธิบายความหมายของ e-Book ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ได้ถูกต้อง	✓						
4. ผู้เรียนสามารถระบุคุณสมบัติของ e-Book ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ได้ถูกต้อง		✓					
5. ผู้เรียนสามารถอธิบายการเริ่มต้นการใช้โปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ได้ถูกต้อง	✓						
6. ผู้เรียนสามารถอธิบายการสร้างไฟล์ e-Book ขึ้นมาใหม่ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ได้ถูกต้อง	✓						
7. ผู้เรียนสามารถอธิบายการตั้งค่าต่างๆ ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ได้ถูกต้อง		✓					
8. ผู้เรียนสามารถอธิบายคำสั่งของเครื่องมือต่างๆ ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ได้ถูกต้อง	✓						
9. ผู้เรียนสามารถอธิบายคำสั่งการจัดการในหน้า e-Book ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ได้ถูกต้อง				✓			
10. ผู้เรียนสามารถใช้คำสั่งการจัดการในหน้า e-Book ในโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ได้ถูกต้อง			✓				
11. ผู้เรียนสร้างไฟล์ e-Book ขึ้นมาใหม่และตั้งค่าด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเอเซอร์ได้ถูกต้อง							✓
รวม	5	3	1	1			1

ตารางวิเคราะห์วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

หน่วยที่ 8 การสร้างข้อความและรูปภาพประกอบการนำเสนอด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรอร์

วัตถุประสงค์	พฤติกรรมระดับพุทธิพิสัย						ทักษะพิสัย
	ความรู้	ความเข้าใจ	การนำไปใช้	การวิเคราะห์	การสังเคราะห์	การประเมินค่า	
1. ผู้เรียนสามารถอธิบายการสร้างข้อความรูปแบบธรรมดาด้วย โปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรอร์ได้ถูกต้อง			✓				
2. ผู้เรียนสามารถสร้างข้อความรูปแบบธรรมดาด้วย โปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรอร์ได้ถูกต้อง	✓						
3. ผู้เรียนสามารถอธิบายการสร้างข้อความแบบใช้ตัวสร้างด้วย โปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรอร์ได้ถูกต้อง		✓					
4. ผู้เรียนสามารถสร้างข้อความแบบใช้ตัวสร้างด้วย โปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรอร์ได้ถูกต้อง				✓			
5. ผู้เรียนสามารถอธิบายการปรับขนาดของ Text Block ด้วย โปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรอร์ได้ถูกต้อง	✓						
6. ผู้เรียนสามารถปรับขนาดของ Text Block ด้วย โปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรอร์ได้ถูกต้อง			✓				
7. ผู้เรียนสามารถอธิบายการใส่รูปภาพด้วย โปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรอร์ได้ถูกต้อง			✓				
8. ผู้เรียนสามารถใส่รูปภาพด้วย โปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรอร์ได้ถูกต้อง		✓					
9. ผู้เรียนสามารถอธิบายการจัดแต่งรูปภาพด้วย โปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรอร์ได้ถูกต้อง	✓						
10. ผู้เรียนสามารถจัดแต่งรูปภาพด้วย โปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรอร์ได้ถูกต้อง				✓			
11. ผู้เรียนสามารถการสร้างข้อความและรูปภาพด้วย โปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรอร์ได้ถูกต้อง							✓
รวม	3	2	3	2			1

ตารางวิเคราะห์วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม
หน่วยที่ 9 การใช้งานเทมเพลตและบททอน
การบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสารด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์

วัตถุประสงค์	พฤติกรรมระดับพุทธิพิสัย						ทักษะ พิสัย
	ความรู้	ความเข้าใจ	การนำไปใช้	การวิเคราะห์	การสังเคราะห์	การประเมินค่า	
1. ผู้เรียนสามารถอธิบายการใช้งานเทมเพลตด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ได้ถูกต้อง	✓						
2. ผู้เรียนสามารถระบุขั้นตอนการใช้งานเทมเพลตด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ได้ถูกต้อง		✓					
3. ผู้เรียนสามารถอธิบายการใช้งานบททอนด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ได้ถูกต้อง		✓					
4. ผู้เรียนสามารถระบุขั้นตอนการใช้งานบททอนด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ได้ถูกต้อง		✓					
5. ผู้เรียนสามารถอธิบายการบันทึกไฟล์ e-Book ด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ได้ถูกต้อง			✓				
6. ผู้เรียนสามารถระบุขั้นตอนการบันทึกไฟล์ e-Book ด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ได้ถูกต้อง		✓					
7. ผู้เรียนสามารถอธิบายการแฟ้มเอกสารไฟล์ e-Book ด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ได้ถูกต้อง				✓			
8. ผู้เรียนสามารถบอกลักษณะการแฟ้มเอกสารไฟล์ e-Book ด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ได้ถูกต้อง		✓					
9. ผู้เรียนสามารถระบุขั้นตอนการแฟ้มเอกสารไฟล์ e-Book ด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ได้ถูกต้อง	✓						
10. ผู้เรียนสามารถแฟ้มเอกสารไฟล์ e-Book ด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ได้ถูกต้อง				✓			
11. ผู้เรียนสามารถใช้งานเทมเพลตและบททอนบันทึกไฟล์และจัดทำแฟ้มเอกสารด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์ได้ถูกต้อง							✓
รวม	2	5	1	2			1

ภาคผนวก ง
ตารางวิเคราะห์แบบทดสอบ

การวิเคราะห์คุณภาพของแบบทดสอบ การวิเคราะห์คุณภาพของแบบทดสอบก่อนเผชิญ
 ประสบการณ์และหลังเผชิญประสบการณ์ ผู้วิจัยได้หาค่าความยากง่ายของแบบทดสอบ (p)
 ค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบ (r) และค่าความเที่ยงของแบบทดสอบ ดังนี้

- 1) ค่าความยากง่ายของแบบทดสอบ (p) โดยใช้สูตร (สมบูรณ์ ชิตพงศ์ 2540 : 588-590)

$$P = \frac{H + L}{n_H + n_L}$$

- 2) ค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบ (r) โดยใช้สูตร (สมบูรณ์ ชิตพงศ์ 2540 : 588-
 590)

$$R = \frac{H - L}{n_H \text{ หรือ } n_L} \quad (\text{สำหรับตัวถูก})$$

$$R = \frac{L - H}{n_H \text{ หรือ } n_L} \quad (\text{สำหรับตัวลวง})$$

- เมื่อ p คือ ค่าความยากของข้อสอบ
 r คือ ค่าอำนาจจำแนก
 H คือ จำนวนนักเรียนในกลุ่มสูงที่เลือกตอบตัวเลือกนั้น
 L คือ จำนวนนักเรียนในกลุ่มต่ำที่เลือกตอบตัวเลือกนั้น
 n_H คือ จำนวนนักเรียนในกลุ่มสูง
 n_L คือ จำนวนนักเรียนในกลุ่มต่ำ

ค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
หน่วยที่ 3 ความรู้เบื้องต้นในการใช้โปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

แบบทดสอบก่อนเรียน			วัตถุประสงค์ที่สัมพันธ์ด้าน
ข้อ ที่	ค่า ความ ยากง่าย (p)	ค่า อำนาจ จำแนก (r)	
1	0.37	0.38	ความรู้
2	0.53	0.63	ความเข้าใจ
3	0.37	0.25	ความรู้
4	0.47	0.63	ความเข้าใจ
5	0.43	0.38	ความรู้
6	0.47	0.25	ความรู้
7	0.53	0.50	ความเข้าใจ
8	0.53	0.63	ความรู้
9	0.63	0.63	การวิเคราะห์
10	0.73	0.25	การนำไปใช้
แบบทดสอบก่อนเรียน ค่า p อยู่ระหว่าง 0.37 – 0.73 ค่า r อยู่ระหว่าง 0.25 – 0.63			

แบบทดสอบหลังเรียน			วัตถุประสงค์ที่สัมพันธ์ด้าน
ข้อ ที่	ค่า ความ ยากง่าย (p)	ค่า อำนาจ จำแนก (r)	
1	0.60	0.75	ความรู้
2	0.57	0.75	ความเข้าใจ
3	0.57	0.42	ความรู้
4	0.63	0.42	ความเข้าใจ
5	0.30	0.75	ความรู้
6	0.53	0.58	ความรู้
7	0.57	0.50	ความเข้าใจ
8	0.40	0.38	ความรู้
9	0.67	0.63	การวิเคราะห์
10	0.57	0.50	การนำไปใช้
แบบทดสอบหลังเรียน ค่า p อยู่ระหว่าง 0.30 - 0.67 ค่า r อยู่ระหว่าง 0.38 – 0.75			

ค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
หน่วยที่ 8 การสร้างข้อความ และรูปภาพประกอบการนำเสนอด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเพอเรอร์

แบบทดสอบก่อนเรียน			วัตถุประสงค์ที่สัมพันธ์ด้าน
ข้อ ที่	ค่า ความ ยากง่าย (p)	ค่า อำนาจ จำแนก (r)	
1	0.57	0.63	การนำไปใช้
2	0.70	0.50	ความรู้
3	0.67	0.38	ความเข้าใจ
4	0.60	0.38	การวิเคราะห์
5	0.77	0.22	ความรู้
6	0.70	0.63	การนำไปใช้
7	0.60	0.50	การนำไปใช้
8	0.33	0.38	ความเข้าใจ
9	0.27	0.67	ความรู้
10	0.70	0.50	การวิเคราะห์
<p>แบบทดสอบก่อนเรียน ค่า p อยู่ระหว่าง 0.27 – 0.77 ค่า r อยู่ระหว่าง 0.22 – 0.67</p>			

แบบทดสอบหลังเรียน			วัตถุประสงค์ที่สัมพันธ์ด้าน
ข้อ ที่	ค่า ความ ยากง่าย (p)	ค่า อำนาจ จำแนก (r)	
1	0.63	0.78	การนำไปใช้
2	0.50	0.75	ความรู้
3	0.30	0.75	ความเข้าใจ
4	0.33	0.38	การวิเคราะห์
5	0.23	0.75	ความรู้
6	0.57	0.63	การนำไปใช้
7	0.43	0.38	การนำไปใช้
8	0.60	0.33	ความเข้าใจ
9	0.60	0.50	ความรู้
10	0.63	0.75	การวิเคราะห์
<p>แบบทดสอบหลังเรียน ค่า p อยู่ระหว่าง 0.23 - 0.63 ค่า r อยู่ระหว่าง 0.33 – 0.78</p>			

ค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
 หน่วยที่ 9 การใช้งานเทมเพลตและบททอน การบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสาร
 ด้วยโปรแกรมเคสก์ทอปอเธอร์

แบบทดสอบก่อนเรียน			วัตถุประสงค์ที่สัมพันธ์ด้าน
ข้อ ที่	ค่า ความ ยากง่าย (p)	ค่า อำนาจ จำแนก (r)	
1	0.67	0.57	ความรู้
2	0.50	0.43	ความเข้าใจ
3	0.27	0.71	ความเข้าใจ
4	0.33	0.71	ความเข้าใจ
5	0.57	0.57	การนำไปใช้
6	0.67	0.57	ความเข้าใจ
7	0.80	0.71	การวิเคราะห์
8	0.73	0.29	ความเข้าใจ
9	0.77	0.43	ความรู้
10	0.67	0.57	การวิเคราะห์
แบบทดสอบก่อนเรียน ค่า p อยู่ระหว่าง 0.33 – 0.80 ค่า r อยู่ระหว่าง 0.29 – 0.71			

แบบทดสอบหลังเรียน			วัตถุประสงค์ที่สัมพันธ์ด้าน
ข้อ ที่	ค่า ความ ยากง่าย (p)	ค่า อำนาจ จำแนก (r)	
1	0.50	0.43	ความรู้
2	0.53	0.67	ความเข้าใจ
3	0.57	0.71	ความเข้าใจ
4	0.43	0.57	ความเข้าใจ
5	0.67	0.43	การนำไปใช้
6	0.70	0.75	ความเข้าใจ
7	0.63	0.57	การวิเคราะห์
8	0.37	0.71	ความเข้าใจ
9	0.63	0.57	ความรู้
10	0.37	0.67	การวิเคราะห์
แบบทดสอบหลังเรียน ค่า p อยู่ระหว่าง 0.37 - 0.70 ค่า r อยู่ระหว่าง 0.43 – 0.75			

3) ค่าความเที่ยงของแบบทดสอบ โดยใช้สูตรของ กูดอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder – Richardson) KR_{20} (อ้างถึงใน สมบูรณ์ ชิตพงศ์ 2540 : 599 - 600)

$$r_u = \frac{K}{K-1} \left\{ 1 - \frac{\sum pq}{s^2} \right\}$$

เมื่อ r_u คือ ค่าความเที่ยง

k คือ จำนวนข้อในแบบทดสอบ

p คือ สัดส่วนของนักเรียนที่ตอบถูกในแต่ละข้อ

q คือ สัดส่วนของนักเรียนที่ตอบผิดในแต่ละข้อ

s^2 คือ ความแปรปรวนของคะแนนทั้งฉบับ

ตารางแสดงค่าความเที่ยง (r_v) ของแบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์
 หน้าที่ 3 ความรู้เบื้องต้นในการใช้งานโปรแกรมเดสก์ทอปออเพอเรเตอร์

คนที่	ข้อ 1	ข้อ 2	ข้อ 3	ข้อ 4	ข้อ 5	ข้อ 6	ข้อ 7	ข้อ 8	ข้อ 9	ข้อ 10	ข้อ 11	ข้อ 12	ข้อ 13	ข้อ 14	ข้อ 15	ข้อ 16	ข้อ 17	ข้อ 18	ข้อ 19	ข้อ 20	X	X ²
1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	18	324
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	18	324
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	18	324
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	361
5	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	361
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	169
7	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	289
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	324
9	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	361
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	324
11	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	324
12	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	289
13	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	196
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	361
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	325
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	325
17	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	169
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	400
19	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	196
20	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	256
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	324
22	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	324
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	289
24	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	289
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	289
26	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	361
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	81
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	324
29	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	400
30	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	196
Sun_r	27	28	20	27	27	24	27	25	27	27	25	26	24	28	26	26	20	27	27	21	509	8813
Sum_w	3	2	10	3	3	6	3	5	3	3	5	4	6	2	4	4	10	3	3	9		
P	.90	.93	.67	.90	.90	.80	.90	.83	.90	.90	.83	.87	.80	.93	.87	.87	.67	.90	.90	.70		
Q	.10	.07	.33	.10	.10	.20	.10	.17	.10	.10	.17	.13	.20	.07	.13	.13	.33	.10	.10	.30		
pq	.09	.06	.22	.09	.09	.16	.09	.14	.09	.09	.14	.12	.16	.06	.12	.12	.22	.09	.09	.21		

$$\begin{aligned} \sum pq &= 2.44 \\ S^2 &= 5.90 \\ r_v &= 0.6166 \end{aligned}$$

ตารางแสดงค่าความเที่ยง (r_u) ของแบบทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์
หน่วยที่ 3 ความรู้เบื้องต้นในการใช้งานโปรแกรมเคสท์ทอปออเธอร์

คนที่	ข้อ 1	ข้อ 2	ข้อ 3	ข้อ 4	ข้อ 5	ข้อ 6	ข้อ 7	ข้อ 8	ข้อ 9	ข้อ 10	ข้อ 11	ข้อ 12	ข้อ 13	ข้อ 14	ข้อ 15	ข้อ 16	ข้อ 17	ข้อ 18	ข้อ 19	ข้อ 20	X	X ²
1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	14	196
2	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	16	256
3	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	17	289
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	17	289
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	18	324
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	17	289
7	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	17	289
8	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	16	256
9	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	16	256
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	16	256
11	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	16	256
12	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	27	729
13	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	17	289
14	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	16	256
15	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	15	225
16	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	12	144
17	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	14	196
18	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	15	225
19	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	17	289
20	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	15	225
21	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	17	289
22	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	15	225
23	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	15	225
24	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	15	225
25	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	14	196
26	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	13	169
27	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	14	196
28	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	14	196
29	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	14	196
30	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	16	256
Sun_r	23	20	26	21	22	30	28	13	28	29	21	30	13	13	30	30	28	27	9	30	471	7581
Sum_w	7	10	4	9	8	0	2	17	2	1	9	0	17	17	0	0	2	3	21	0		
P	.77	.67	.87	.70	.73	1.0	.93	.43	.93	.97	.70	1.0	.43	.43	1	1	.93	.90	.30	1.0		
Q	.23	.33	.13	.30	.27	-	.07	.57	.07	.03	.30	-	.57	.57	-	-	.07	.10	.70	-		
PQ	.18	.22	.11	.21	.20	-	.07	.25	.07	.03	.21	-	.25	.25	-	-	.07	.09	.21	-		

$$\begin{aligned} \sum pq &= 2.39 \\ S^2 &= 6.21 \\ r_u &= 0.6479 \end{aligned}$$

ตารางแสดงค่าความเที่ยง (r_v) ของแบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์
 หน้าที่ 8 การสร้างข้อความ และรูปภาพประกอบการนำเสนอด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเชอร์

คนที่	ข้อ 1	ข้อ 2	ข้อ 3	ข้อ 4	ข้อ 5	ข้อ 6	ข้อ 7	ข้อ 8	ข้อ 9	ข้อ 10	ข้อ 11	ข้อ 12	ข้อ 13	ข้อ 14	ข้อ 15	ข้อ 16	ข้อ 17	ข้อ 18	ข้อ 19	ข้อ 20	X	X ²
1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	17	289
2	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	17	289
3	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	16	256
4	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	14	196
5	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	15	225
6	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	12	144
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	15	225
8	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	14	196
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	19	361
10	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	9	81
11	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	15	225
12	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	9	81
13	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	12	144
14	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	17	289
15	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	13	169
16	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	13	169
17	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	13	169
18	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	16	256
19	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	10	100
20	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	121
21	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	144
22	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	12	144
23	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	12	144
24	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	14	196
25	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	11	121
26	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	12	144
27	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	14	196
28	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	6	36
29	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	4	16
30	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	7	49
Sum_r	21	26	11	24	20	18	22	15	20	21	19	21	21	17	10	21	21	25	13	19	385	5297
Sum_w	9	4	19	6	10	12	8	15	10	9	11	9	9	13	20	9	9	5	17	11		
P	.70	.87	.37	.80	.67	.60	.73	.50	.67	.70	.63	.70	.70	.57	.33	.70	.70	.83	.43	.63		
Q	.30	.13	.63	.20	.33	.40	.27	.50	.33	.30	.37	.30	.30	.43	.67	.30	.30	.17	.57	.37		
pq	.21	.11	.23	.16	.22	.24	.20	.25	.22	.21	.23	.21	.21	.25	.22	.21	.21	.14	.25	.23		

$$\begin{aligned} \sum pq &= 4.21 \\ S^2 &= 11.87 \\ r_v &= 0.6790 \end{aligned}$$

ตารางแสดงค่าความเที่ยง (r_u) ของแบบทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์
 หน้าที่ 8 การสร้างข้อความ และรูปภาพประกอบการนำเสนอด้วยโปรแกรมเดคส์ทอปออเธอร์

คนที่	ข้อ 1	ข้อ 2	ข้อ 3	ข้อ 4	ข้อ 5	ข้อ 6	ข้อ 7	ข้อ 8	ข้อ 9	ข้อ 10	ข้อ 11	ข้อ 12	ข้อ 13	ข้อ 14	ข้อ 15	ข้อ 16	ข้อ 17	ข้อ 18	ข้อ 19	ข้อ 20	X	X ²
1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	17	289
2	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	16	256
3	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	14	196
4	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	15	225
5	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	12	144
6	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	15	225
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	18	324
8	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	14	196
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	19	361
10	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	9	81
11	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	15	225
12	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	9	81
13	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	12	144
14	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	17	289
15	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	13	169
16	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	13	169
17	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	16	256
18	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	10	100
19	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	11	121
20	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	144
21	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	144
22	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	12	144
23	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	14	196
24	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	11	121
25	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	14	196
26	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	16	256
27	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	16	256
28	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	10	100
29	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	13	169
30	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	11	121
Sum_r	20	26	12	25	20	18	21	15	20	20	19	23	21	18	11	23	21	24	13	19	389	5409
Sum_w	10	4	18	5	10	12	9	15	10	10	11	7	9	12	19	7	9	6	17	11		
P	.67	.87	.40	.83	.67	.60	.70	.50	.67	.67	.63	.77	.70	.60	.37	.77	.70	.80	.43	.63		
Q	.33	.13	.60	.17	.33	.40	.30	.50	.33	.33	.37	.23	.30	.40	.63	.23	.30	.20	.57	.37		
pq	.22	.11	.24	.14	.22	.24	.21	.25	.22	.22	.23	.18	.21	.24	.23	.18	.21	.16	.25	.23		

$$\begin{aligned} \sum pq &= 4.20 \\ S^2 &= 12.17 \\ r_u &= 0.6889 \end{aligned}$$

ตารางแสดงค่าความเที่ยง (r_u) ของแบบทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์

หน่วยที่ 9 การปฏิบัติการใช้งานแทมเพลตและบัททอน การบันทึกไฟล์ และการจัดทำแฟ้มกองประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปออเธอร์

คนที่	ข้อ 1	ข้อ 2	ข้อ 3	ข้อ 4	ข้อ 5	ข้อ 6	ข้อ 7	ข้อ 8	ข้อ 9	ข้อ 10	ข้อ 11	ข้อ 12	ข้อ 13	ข้อ 14	ข้อ 15	ข้อ 16	ข้อ 17	ข้อ 18	ข้อ 19	ข้อ 20	X	X ²
1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	10	100
2	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	11	121
3	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	12	144
4	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	14	196
5	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	169
6	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	225
7	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	15	225
8	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	256
9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	5	25
10	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	9	81
11	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	15	225
12	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	196
13	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	10	100
14	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	11	121
15	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	6	36
16	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	13	169
17	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	15	225
18	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	14	196
19	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	256
20	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	256
21	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	16	256
22	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	10	100
23	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	11	121
24	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	14	196
25	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	14	196
26	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	13	169
27	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	16	256
28	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	7	49
29	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	8	64
30	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	8	64
Sun_r	11	13	18	8	14	18	15	11	16	14	26	24	18	25	19	25	28	21	25	24	370	4856
Sum_w	19	17	12	22	16	12	15	19	14	16	4	6	12	5	11	5	2	9	5	6		
P	.37	.43	.60	.27	.40	.60	.50	.33	.53	.47	.87	.80	.60	.83	.63	.83	.93	.70	.83	.80		
Q	.63	.57	.40	.73	.60	.40	.50	.67	.47	.53	.13	.20	.40	.17	.37	.17	.07	.30	.17	.20		
pq	.23	.25	.24	.20	.24	.24	.25	.22	.25	.25	.11	.16	.24	.14	.23	.14	.07	.21	.14	.16		

$$\sum pq = 3.96$$

$$S^2 = 9.76$$

$$r_u = 0.6253$$

ตารางแสดงค่าความเที่ยง (r_u) ของแบบทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์
 หน่วยที่ 9 การปฏิบัติการใช้งานเทมเพลตและบททอน การบันทึกไฟล์ และการจัดทำแฟ้มกองประกอบคำศัพท์ภาษาอังกฤษด้วย
 โปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์

คนที่	ข้อ 1	ข้อ 2	ข้อ 3	ข้อ 4	ข้อ 5	ข้อ 6	ข้อ 7	ข้อ 8	ข้อ 9	ข้อ 10	ข้อ 11	ข้อ 12	ข้อ 13	ข้อ 14	ข้อ 15	ข้อ 16	ข้อ 17	ข้อ 18	ข้อ 19	ข้อ 20	X	X ²
1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	16	256
2	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	14	196
3	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	14	196
4	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	15	225
5	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	289
6	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	17	289
7	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	17	289
8	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	256
9	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	361
10	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	324
11	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	361
12	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	16	256
13	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	17	289
14	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	15	225
15	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	13	169
16	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	14	196
17	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	14	196
18	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	11	121
19	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	15	225
20	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	16	256
21	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	256
22	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	16	256
23	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	13	169
24	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	16	256
25	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	17	289
26	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	18	324
27	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	17	289
28	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	14	196
29	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7	49
30	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	7	49
Sun_r	27	30	13	28	3	21	24	28	10	27	26	26	20	28	23	24	27	21	24	24	454	7108
Sum_w	3	0	17	2	27	9	6	2	20	3	4	4	10	2	7	6	3	9	6	6		
P	.90	1.00	.43	.93	.10	.70	.80	.93	.33	.90	.87	.87	.67	.93	.77	.80	.90	.70	.80	.80		
Q	.10	.00	.57	.07	.90	.30	.20	.07	.67	.10	.13	.13	.33	.07	.23	.20	.10	.30	.20	.20		
pq	.09	.00	.25	.07	.09	.21	.16	.07	.22	.09	.11	.11	.22	.07	.18	.16	.09	.21	.16	.16		

$$\sum pq = 2.71$$

$$S^2 = 7.92$$

$$r_u = 0.6927$$

ภาคผนวก จ

**ตารางคะแนนก่อนเผชิญประสบการณ์ ระหว่างเผชิญประสบการณ์
และหลังเผชิญประสบการณ์
ในการทดสอบแบบเดี่ยว แบบกลุ่ม และแบบภาคสนาม**

การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ ได้หาประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ตามเกณฑ์ 80 / 80 ที่กำหนดไว้ จากสูตร E_1 / E_2 (ชัยรงค์ พรหมวงศ์ สมเชาว์ เนตรประเสริฐ และ สุดา สิ้นสกุล 2520 : 136 = 137)

$$E_1 = \frac{\sum X}{A} \times 100$$

เมื่อ E_1 คือ ประสิทธิภาพของกระบวนการ

$\sum X$ คือ คะแนนรวมของแบบฝึกหัดและงานที่กำหนดให้ทำ

A คือ คะแนนเต็มของแบบฝึกหัดและงานที่กำหนดให้ทำทุกชิ้น
รวมกัน

N คือ จำนวนนักเรียน

$$E_2 = \frac{\sum F}{B} \times 100$$

เมื่อ E_2 คือ ประสิทธิภาพของผลลัพธ์

$\sum F$ คือ คะแนนรวมของการทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์

B คือ คะแนนเต็มของการทดสอบหลังเผชิญประสบการณ์

N คือ จำนวนนักเรียน

ตารางคะแนนก่อนเผชิญประสบการณ์ ระหว่างเผชิญประสบการณ์ และหลังเผชิญประสบการณ์
ในการทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว
หน่วยประสบการณ์ที่ 3 ความรู้เบื้องต้นในการใช้งานโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

กลุ่มที่	ลำดับที่	ก่อนเผชิญประสบการณ์			ระหว่างเผชิญประสบการณ์				หลังเผชิญประสบการณ์		
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ	รวม	แบบฝึกหัด	ชิ้นงาน	พหุศักรรกลุ่ม	รวม	ทฤษฎี	ปฏิบัติ	รวม
		20	80	100	20	60	20	100	20	80	100
1	1	12	45	57	13	39	14	66	12	43	55
	2	10	40	50	11	35	13	59	10	36	46
	3	8	32	40	11	28	11	50	9	30	39
คะแนนรวม				147				175			140

แทนค่าสูตร

$$E_1 = \frac{\sum X}{A} \times 100$$

$$= \frac{175}{100} \times 100$$

$$= 58.33$$

$$E_2 = \frac{\sum F}{B} \times 100$$

$$= \frac{140}{100} \times 100$$

$$= 46.66$$

ตารางคะแนนก่อนเผชิญประสบการณ์ ระหว่างเผชิญประสบการณ์ และหลังเผชิญประสบการณ์
 ในการทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว
 หน่วยที่ 8 การสร้างข้อความ และรูปภาพประกอบการนำเสนอด้วยโปรแกรมเคสก์ทอปอเอเซอร์

กลุ่มที่	ลำดับที่	ก่อนเผชิญประสบการณ์			ระหว่างเผชิญประสบการณ์				หลังเผชิญประสบการณ์		
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ	รวม	แบบฝึกหัด	ชิ้นงาน	พฤติกรรมกลุ่ม	รวม	ทฤษฎี	ปฏิบัติ	รวม
		20	80	100	20	60	20	100	20	80	100
1	1	12	41	53	13	45	14	72	17	58	75
	2	10	40	50	11	39	11	61	15	36	51
	3	10	32	42	11	34	12	57	14	30	44
คะแนนรวม		145			190				170		

แทนค่าสูตร

$$E_1 = \frac{\sum X}{A} \times 100$$

$$= \frac{190}{3} \times 100$$

$$= 63.33$$

$$E_2 = \frac{\sum F}{B} \times 100$$

$$= \frac{170}{3} \times 100$$

$$= 56.66$$

ตารางคะแนนก่อนเผชิญประสบการณ์ ระหว่างเผชิญประสบการณ์ และหลังเผชิญประสบการณ์
 ในการทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว
 หน่วยที่ 9 การใช้งานเทมเพลตและบททอน การบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มกอง
 ด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์

กลุ่มที่	ลำดับที่	ก่อนเผชิญประสบการณ์			ระหว่างเผชิญประสบการณ์				หลังเผชิญประสบการณ์		
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ	รวม	แบบฝึกหัด	ชิ้นงาน	พฤติกรรมกลุ่ม	รวม	ทฤษฎี	ปฏิบัติ	รวม
		20	80	100	20	60	20	100	20	80	100
1	1	12	47	59	13	47	14	74	16	57	73
	2	11	40	51	11	44	11	66	14	36	50
	3	12	39	51	11	37	12	60	14	33	47
คะแนนรวม				161				200			170

แทนค่าสูตร

$$E_1 = \frac{\sum X}{\frac{N}{A}} \times 100$$

$$= \frac{200}{\frac{3}{100}} \times 100$$

$$= 66.66$$

$$E_2 = \frac{\sum F}{\frac{N}{B}} \times 100$$

$$= \frac{170}{\frac{3}{100}} \times 100$$

$$= 56.66$$

ตารางคะแนนก่อนเผชิญประสบการณ์ ระหว่างเผชิญประสบการณ์ และหลังเผชิญประสบการณ์
ในการทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่ม
หน่วยประสบการณ์ที่ 3 ความรู้เบื้องต้นในการใช้งานโปรแกรมเคสก์ทอปอเซอร์

กลุ่มที่	ลำดับที่	ก่อนเผชิญประสบการณ์			ระหว่างเผชิญประสบการณ์				หลังเผชิญประสบการณ์		
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ	รวม	แบบฝึกหัด	ใช้งาน	พฤติกรรมกลุ่ม	รวม	ทฤษฎี	ปฏิบัติ	รวม
		20	80	100	20	60	20	100	20	80	100
1	1	12	45	57	13	45	14	72	17	55	72
	2	10	40	50	11	36	13	60	15	52	67
2	1	8	32	40	11	32	11	54	14	39	53
	2	12	45	57	13	44	14	71	17	58	75
3	1	10	40	50	12	38	13	63	15	53	68
	2	8	32	40	13	35	11	59	13	42	55
คะแนนรวม				294				379			390

แทนค่าสูตร

$$E_1 = \frac{\sum X}{\frac{N}{A}} \times 100$$

$$= \frac{379}{\frac{6}{100}} \times 100$$

$$= 63.16$$

$$E_2 = \frac{\sum F}{\frac{N}{B}} \times 100$$

$$= \frac{390}{\frac{6}{100}} \times 100$$

$$= 65.00$$

ตารางคะแนนก่อนเผชิญประสบการณ์ ระหว่างเผชิญประสบการณ์ และหลังเผชิญประสบการณ์
ในการทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่ม
หน่วยที่ 8 การสร้างข้อความ และรูปภาพประกอบการนำเสนอด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

กลุ่มที่	ลำดับที่	ก่อนเผชิญประสบการณ์			ระหว่างเผชิญประสบการณ์				หลังเผชิญประสบการณ์		
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ	รวม	แบบฝึกหัด	ชิ้นงาน	พฤติกรรมกลุ่ม	รวม	ทฤษฎี	ปฏิบัติ	รวม
		20	80	100	20	60	20	100	20	80	100
1	1	12	45	57	13	50	14	77	17	53	70
	2	10	40	50	11	34	13	58	13	52	65
2	1	9	32	41	11	32	11	54	14	39	53
	2	14	45	59	13	52	14	79	16	54	70
3	1	10	40	50	12	38	15	65	14	53	67
	2	8	35	43	13	33	11	57	13	42	55
คะแนนรวม				300				390			380

แทนค่าสูตร

$$E_1 = \frac{\sum X}{\frac{N}{A}} \times 100$$

$$= \frac{390}{\frac{6}{100}} \times 100$$

$$= 65.00$$

$$E_2 = \frac{\sum F}{\frac{N}{B}} \times 100$$

$$= \frac{380}{\frac{6}{100}} \times 100$$

$$= 63.33$$

ตารางคะแนนก่อนเผชิญประสบการณ์ ระหว่างเผชิญประสบการณ์ และหลังเผชิญประสบการณ์
ในการทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่ม
หน่วยที่ 9 การใช้งานแทมเพลตและบททอน การบันทึกไฟล์และการจัดทำแคตalog
ด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

กลุ่มที่	ลำดับที่	ก่อนเผชิญประสบการณ์			ระหว่างเผชิญประสบการณ์				หลังเผชิญประสบการณ์		
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ	รวม	แบบฝึกหัด	ชิ้นงาน	พหุกิจกรรมกลุ่ม	รวม	ทฤษฎี	ปฏิบัติ	รวม
		20	80	100	20	60	20	100	20	80	100
1	1	15	53	68	13	56	14	83	18	61	79
	2	10	40	50	11	36	13	60	12	51	63
2	1	8	32	40	11	32	11	54	15	42	57
	2	12	45	57	13	53	14	80	12	67	79
3	1	10	40	50	12	40	13	65	15	53	68
	2	11	32	43	13	35	11	59	9	45	54
คะแนนรวม				308				401			400

แทนค่าสูตร

$$E_1 = \frac{\sum X}{\frac{N}{A}} \times 100$$

$$= \frac{401}{\frac{6}{100}} \times 100$$

$$= 66.83$$

$$E_2 = \frac{\sum F}{\frac{N}{B}} \times 100$$

$$= \frac{400}{\frac{6}{100}} \times 100$$

$$= 66.66$$

ตารางคะแนนก่อนเผชิญประสบการณ์ ระหว่างเผชิญประสบการณ์ และหลังเผชิญประสบการณ์
ในการทดสอบประสิทธิภาพแบบภาคสนาม
หน่วยประสบการณ์ที่ 3 ความรู้เบื้องต้นในการใช้งานโปรแกรมเคสท์ทอปออเธอร์

กลุ่มที่	ลำดับที่	ก่อนเผชิญประสบการณ์			ระหว่างเผชิญประสบการณ์				หลังเผชิญประสบการณ์		
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ	รวม	แบบฝึกหัด	ใช้งาน	พฤติกรรมกลุ่ม	รวม	ทฤษฎี	ปฏิบัติ	รวม
		20	80	100	20	60	20	100	20	80	100
1	1	12	45	57	17	55	19	91	17	71	88
	2	10	40	50	14	45	13	72	15	67	82
2	1	9	32	41	18	44	15	77	14	63	77
	2	12	45	57	16	47	14	77	17	65	82
3	1	10	40	50	12	44	16	72	15	58	73
	2	8	32	40	13	46	16	75	17	65	82
4	1	12	45	57	13	56	14	83	17	53	70
	2	10	40	50	11	55	13	79	16	50	66
5	1	8	32	40	17	56	17	90	15	59	74
	2	12	45	57	15	39	15	69	13	52	65
6	1	10	40	50	14	58	14	86	14	55	69
	2	8	32	40	17	53	17	87	13	52	65
7	1	9	45	54	15	42	15	72	17	55	72
	2	13	40	53	17	58	13	88	15	62	77
8	1	11	45	56	17	53	17	87	17	55	72
	2	9	40	49	16	49	13	78	17	68	85
9	1	13	34	47	15	50	18	83	15	67	82
	2	12	45	57	13	52	14	79	17	68	85
10	1	13	40	53	14	55	17	86	17	53	70
	2	13	32	45	13	52	15	80	15	69	84
11	1	12	45	57	16	57	16	89	17	68	85
	2	10	42	52	17	58	17	92	17	55	72
12	1	9	32	41	15	53	15	83	16	78	94
	2	12	45	57	19	57	17	93	18	67	85
13	1	10	40	50	17	59	17	93	13	62	75
	2	8	32	40	18	49	19	86	14	65	79
14	1	12	45	57	13	57	14	84	13	75	88
	2	10	40	50	17	47	16	80	15	56	71
15	1	12	45	57	17	56	14	87	17	65	82
	2	9	40	49	15	49	13	77	19	60	79
คะแนนรวม		1513			2475				2330		

แทนค่าสูตร

$$E_1 = \frac{\sum X}{\frac{N}{A}} \times 100$$

$$= \frac{2475}{\frac{30}{100}} \times 100$$

$$= 82.50$$

$$E_2 = \frac{\sum F}{\frac{N}{B}} \times 100$$

$$= \frac{2330}{\frac{30}{100}} \times 100$$

$$= 77.66$$

ตารางคะแนนก่อนเผชิญประสบการณ์ ระหว่างเผชิญประสบการณ์ และหลังเผชิญประสบการณ์

ในการทดสอบประสิทธิภาพแบบภาคสนาม

หน่วยที่ 8 การสร้างข้อความ และรูปภาพประกอบการนำเสนอด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์

กลุ่มที่	ลำดับที่	ก่อนเผชิญประสบการณ์			ระหว่างเผชิญประสบการณ์				หลังเผชิญประสบการณ์		
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ	รวม	แบบฝึกหัด	ชิ้นงาน	พฤติกรรมกลุ่ม	รวม	ทฤษฎี	ปฏิบัติ	รวม
		20	80	100	20	60	20	100	20	80	100
1	1	12	45	57	17	50	17	84	15	72	87
	2	10	40	50	14	45	13	72	15	75	90
2	1	9	32	41	18	44	15	77	14	63	77
	2	12	45	57	16	47	13	76	17	65	82
3	1	16	47	63	12	44	16	72	15	68	83
	2	12	44	56	13	46	16	75	17	65	82
4	1	13	46	59	13	50	14	77	17	63	80
	2	13	50	63	11	55	13	79	16	50	66
5	1	11	55	66	17	56	17	90	15	59	74
	2	17	56	73	15	39	15	69	13	62	75
6	1	15	39	54	14	58	14	86	14	55	69
	2	14	58	72	17	53	15	85	13	52	65
7	1	9	45	54	15	48	15	78	17	55	72
	2	13	40	53	17	58	13	88	15	62	77
8	1	8	32	40	17	53	17	87	17	55	72
	2	12	45	57	16	49	13	78	17	68	85
9	1	10	40	50	15	50	18	83	15	67	82
	2	12	45	57	13	47	14	74	17	68	85
10	1	9	40	49	14	50	17	81	17	53	70
	2	13	32	45	13	52	15	80	15	69	84
11	1	12	45	57	16	57	16	89	17	68	85
	2	10	42	52	15	58	17	90	17	65	82
12	1	9	32	41	15	53	15	83	19	78	97
	2	12	45	57	19	47	17	83	18	67	85
13	1	10	40	50	17	49	17	83	13	62	75
	2	8	32	40	16	49	19	84	14	65	79
14	1	12	45	57	14	57	14	85	13	75	88
	2	10	40	50	17	47	16	80	15	66	81
15	1	12	45	57	14	56	14	84	17	65	82
	2	9	40	49	15	49	13	77	19	60	79
คะแนนรวม				1626				2429			2390

แทนค่าสูตร

$$E_1 = \frac{\sum X}{\frac{N}{A}} \times 100$$

$$= \frac{2429}{\frac{30}{100}} \times 100$$

$$= 80.96$$

$$E_2 = \frac{\sum F}{\frac{N}{B}} \times 100$$

$$= \frac{2390}{\frac{30}{100}} \times 100$$

$$= 79.66$$

ตารางคะแนนก่อนเผชิญประสบการณ์ ระหว่างเผชิญประสบการณ์ และหลังเผชิญประสบการณ์

ในการทดสอบประสิทธิภาพแบบภาคสนาม

หน่วยที่ 9 การใช้งานเทมเพลตและบททอน การบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มกอง

ด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปออเธอร์

กลุ่มที่	ลำดับที่	ก่อนเผชิญประสบการณ์			ระหว่างเผชิญประสบการณ์				หลังเผชิญประสบการณ์		
		ทฤษฎี	ปฏิบัติ	รวม	แบบฝึกหัด	ใช้งาน	พฤติกรรมกลุ่ม	รวม	ทฤษฎี	ปฏิบัติ	รวม
		20	80	100	20	60	20	100	20	80	100
1	1	8	32	40	17	50	17	84	15	69	84
	2	12	45	57	14	45	13	72	15	70	85
2	1	10	40	50	18	54	15	87	14	63	77
	2	12	45	57	16	47	13	76	17	65	82
3	1	9	40	49	12	54	16	82	15	68	83
	2	8	32	40	13	46	16	75	17	65	82
4	1	12	45	57	13	50	14	77	17	63	80
	2	10	40	50	11	55	13	79	16	50	66
5	1	8	32	40	17	56	17	90	15	59	74
	2	12	45	57	15	39	15	69	13	62	75
6	1	16	47	63	14	58	14	86	14	67	81
	2	12	44	56	17	53	15	85	13	52	65
7	1	13	46	59	15	48	15	78	17	75	92
	2	13	50	63	17	58	13	88	15	62	77
8	1	11	55	66	17	53	17	87	18	67	85
	2	17	56	73	16	49	13	78	13	62	75
9	1	15	39	54	15	50	18	83	14	65	79
	2	14	58	72	13	47	14	74	13	75	88
10	1	13	46	59	14	50	17	81	15	66	81
	2	16	47	63	13	52	15	80	17	65	82
11	1	12	44	56	16	57	16	89	19	60	79
	2	13	46	59	15	58	17	90	17	65	82
12	1	13	50	63	15	53	15	83	19	78	97
	2	11	55	66	19	44	17	80	15	57	72
13	1	17	56	73	17	49	17	83	16	62	78
	2	15	39	54	16	48	19	83	14	65	79
14	1	14	58	72	14	57	14	85	13	75	88
	2	10	40	50	17	47	16	80	15	66	81
15	1	12	45	57	14	56	14	84	17	65	82
	2	9	40	49	15	49	13	77	19	60	79
คะแนนรวม				1724				2445			2410

แทนค่าสูตร

$$E_1 = \frac{\sum X}{\frac{N}{A}} \times 100$$

$$= \frac{2445}{\frac{30}{100}} \times 100$$

$$= 81.50$$

$$E_2 = \frac{\sum F}{\frac{N}{B}} \times 100$$

$$= \frac{2410}{\frac{30}{100}} \times 100$$

$$= 80.33$$

ภาคผนวก ฉ

ตารางคะแนนความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนจากชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์
ความแตกต่างระหว่างคะแนนทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์และหลังเผชิญประสบการณ์

การวิเคราะห์ความก้าวหน้าทางการเรียน ของนักเรียน โดยเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเผชิญประสบการณ์และหลังเผชิญประสบการณ์ที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ โดยการทดสอบค่าที (William Sealy Gosset และ David Wechsler อ้างใน Glass, Gene V. และ Hopkins, Kenneth D. , 1984:217-220 และ 240-242)

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{n\sum D^2 - (\sum D)^2}{(n-1)}}} \quad \text{เมื่อ } df = n - 1$$

เมื่อ	t	คือ	อัตราส่วนวิกฤต
	D	คือ	ความแตกต่างของคะแนนแต่ละคู่
	$\sum D$	คือ	ผลต่างของคะแนนแต่ละคู่
	$\sum D^2$	คือ	ผลรวมของ D แต่ละตัวยกกำลังสอง
	$(\sum D)^2$	คือ	ผลรวมของ D ทั้งหมดยกกำลังสอง
	n	คือ	จำนวนคู่ของคะแนน

ตารางคะแนนความก้าวหน้าทางการเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์
หน่วยประสบการณ์ที่ 3 ความรู้เบื้องต้นในการใช้งานโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

ลำดับที่	คะแนนก่อนเผชิญประสบการณ์		คะแนนหลังเผชิญประสบการณ์		D (Y-X)	D ² (Y-X) ²
	(X)	(x ²)	(Y)	(Y ²)		
1	5	25	9	81	4	16
2	1	1	7	49	6	36
3	3	9	9	81	6	36
4	2	4	8	64	6	36
5	4	16	9	81	5	25
6	1	1	7	49	6	36
7	5	25	9	81	4	16
8	2	4	7	49	5	25
9	6	36	9	81	3	9
10	2	4	6	36	4	16
11	5	25	8	64	3	9
12	2	4	6	36	4	16
13	6	36	9	81	3	9
14	2	4	7	49	5	25
15	5	25	8	64	3	9
16	3	9	8	64	5	25
17	2	4	9	81	7	49
18	3	9	6	36	3	9
19	4	16	8	64	4	16
20	2	4	7	49	5	25
21	3	9	8	64	5	25
22	2	4	6	36	4	16
23	3	9	9	81	6	36
24	3	9	8	64	5	25
25	4	16	8	64	4	16
26	4	16	9	81	5	25
27	3	9	8	64	5	25
28	3	9	7	49	4	16
29	4	16	8	64	4	16
30	4	16	8	64	4	16
Σ	98	374	235	1871	137	659
\bar{X}	6.32		15.16			

แทนค่าสูตร

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{n\sum D^2 - (\sum D)^2}{(n-1)}}} \\
 &= \frac{137}{\sqrt{\frac{30(659) - (137)^2}{(30-1)}}} \\
 &= \frac{137}{\sqrt{\frac{19770 - 18769^2}{29}}} \\
 &= \frac{137}{\sqrt{\frac{1001}{29}}} \\
 &= \frac{137}{5.87} \\
 &= 23.33
 \end{aligned}$$

ตารางคะแนนความก้าวหน้าทางการเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์
หน่วยที่ 8 การสร้างข้อความและรูปภาพประกอบการนำเสนอด้วยโปรแกรมเดสก์ทอปอเธอร์

ลำดับที่	คะแนนก่อนเผชิญประสบการณ์		คะแนนหลังเผชิญประสบการณ์		D	D ²
	(X)	(x ²)	(Y)	(Y ²)	(Y-X)	(Y-X) ²
1	5	25	10	100	5	25
2	3	9	7	49	4	16
3	6	36	9	81	3	9
4	3	9	6	36	3	9
5	5	25	10	100	5	25
6	3	9	7	49	4	16
7	6	36	9	81	3	9
8	4	16	6	36	2	4
9	6	36	9	81	3	9
10	2	4	7	49	5	25
11	5	25	8	64	3	9
12	3	9	6	36	3	9
13	5	25	9	81	4	16
14	2	4	7	49	5	25
15	4	16	9	81	5	25
16	3	9	8	64	5	25
17	4	16	8	64	4	16
18	3	9	6	36	3	9
19	5	25	8	64	3	9
20	3	9	7	49	4	16
21	4	16	8	64	4	16
22	3	9	7	49	4	16
23	4	16	9	81	5	25
24	4	16	8	64	4	16
25	5	25	8	64	3	9
26	4	16	9	81	5	25
27	5	25	8	64	3	9
28	4	16	8	64	4	16
29	4	16	9	81	5	25
30	4	16	9	81	5	25
Σ	121	523	239	1943	118	488
\bar{X}	7.81		15.42			

แทนค่าสูตร

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{n\sum D^2 - (\sum D)^2}{(n-1)}}} \\
 &= \frac{118}{\sqrt{\frac{30(448) - (118)^2}{(30-1)}}} \\
 &= \frac{118}{\sqrt{\frac{14640 - 13924}{29}}} \\
 &= \frac{118}{\sqrt{\frac{716}{29}}} \\
 &= \frac{118}{5.38} \\
 &= 21.93
 \end{aligned}$$

ตารางคะแนนความก้าวหน้าทางการเรียนที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์
 หน่วยที่ 9 การปฏิบัติการใช้งานเทมเพลตและบททอน การบันทึกไฟล์และการจัดทำแฟ้มเอกสาร
 ด้วยโปรแกรมเคสก์ทอปอเธอร์

ลำดับที่	คะแนนก่อนเผชิญประสบการณ์		คะแนนหลังเผชิญประสบการณ์		D	D ²
	(X)	(x ²)	(Y)	(Y ²)		
1	6	36	9	81	3	9
2	2	4	7	49	5	25
3	5	25	9	81	4	16
4	3	9	7	49	4	16
5	5	25	10	100	5	25
6	3	9	7	49	4	16
7	5	25	8	64	3	9
8	3	9	6	36	3	9
9	5	25	9	81	4	16
10	3	9	7	49	4	16
11	5	25	8	64	3	9
12	2	4	6	36	4	16
13	6	36	9	81	3	9
14	1	1	6	36	5	25
15	4	16	9	81	5	25
16	2	4	8	64	6	36
17	5	25	9	81	4	16
18	3	9	7	49	4	16
19	4	16	8	64	4	16
20	2	4	7	49	5	25
21	4	16	9	81	5	25
22	2	4	7	49	5	25
23	3	9	9	81	6	36
24	4	16	8	64	4	16
25	3	9	8	64	5	25
26	4	16	9	81	5	25
27	3	9	9	81	6	36
28	3	9	8	64	5	25
29	4	16	9	81	5	25
30	3	9	9	81	6	36
Σ	107	429	241	1971	134	624
\bar{X}	6.90		15.55			

แทนค่าสูตร

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{n\sum D^2 - (\sum D)^2}{(n-1)}}} \\
 &= \frac{134}{\sqrt{\frac{30(624) - (134)^2}{(30-1)}}} \\
 &= \frac{137}{\sqrt{\frac{18720 - 17956}{29}}} \\
 &= \frac{134}{\sqrt{\frac{764}{29}}} \\
 &= \frac{134}{5.13} \\
 &= 26.12
 \end{aligned}$$

ภาคผนวก ข

ตารางแสดงค่าความถี่คะแนนความคิดเห็นของนักเรียน
ที่มีต่อคุณภาพของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์

ตารางแสดงค่าความถี่คะแนนความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อคุณภาพของชุดการสอน
แบบอิงประสบการณ์

รายการประเมิน	ระดับการประเมิน					$\sum X$
	เห็นด้วยมากที่สุด	เห็นด้วยมาก	เห็นด้วยปานกลาง	เห็นด้วยน้อย	เห็นด้วยน้อยที่สุด	
1. แผนเผชิญประสบการณ์						
1.1 ประสบการณ์หลักและประสบการณ์รองช่วยให้นักเรียนปฏิบัติตามภารกิจและงานได้	15	15				135
1.2 ภารกิจและงานช่วยทำให้นักเรียนทำงานได้อย่างรู้ขั้นตอน	24	6				144
2. มุมบทบาท (มุมต่างๆ)						
2.1 มุมวิชาการช่วยให้นักเรียนค้นคว้าความรู้เพิ่มเติมได้	18	12				138
2.2 มุมเสนอผลงาน ทำให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในงาน	27	3				147
2.3 มุมตัวอย่างชิ้นงาน ได้แนวทางการออกแบบชิ้นงาน	26	4				146
2.4 มุมตัวอย่างชิ้นงาน ทำให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการผลิตชิ้นงาน	23	7				143
2.5 มุมตัวอย่างชิ้นงาน ทำให้นักเรียนเห็นชิ้นงานที่หลากหลาย	15	15				135
3. สถานการณ์						
3.1 สถานการณ์ที่กำหนดให้ช่วยให้นักเรียนปฏิบัติตามได้จริง	22	8				142
4. รูปแบบการเรียนรู้แบบอิงประสบการณ์						
4.1 การเรียนแบบ TDL ให้ครูเป็นแหล่งความรู้	15	15				135
4.2 การเรียนแบบ TDL ให้ครูเป็นที่ปรึกษาในการทำชิ้นงาน	23	7				143
4.3 การเรียนแบบ SDL ได้ศึกษาความรู้ด้วยตนเอง	26	4				146
4.4 การเรียนแบบ PDL ได้ฝึกทำงานเป็นกลุ่ม	27	3				147
4.5 การเรียนแบบ PDL ได้แก้ปัญหาเฉพาะหน้าในการทำงาน	27	3				147
5. สื่อ						
5.1 ประมวลสาระช่วยให้นักเรียนมีความรู้พื้นฐาน เรื่อง การสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์	25	5				145

รายการประเมิน	ระดับการประเมิน					$\sum X$
	เห็นด้วยมากที่สุด	เห็นด้วยมาก	เห็นด้วยปานกลาง	เห็นด้วยน้อย	เห็นด้วยน้อยที่สุด	
5.2 ประมวลสาระในส่วนของแนวคิดช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหา ดียิ่งขึ้น	24	6				144
5.3 ประมวลสาระในส่วนของรายละเอียดของคำอธิบายเนื้อหา ช่วยให้นักเรียนเข้าใจมากขึ้น	19	11				139
5.4 ประมวลสาระในส่วนสรุปช่วยให้นักเรียนทบทวนเนื้อหา	25	5				145
5.5 มัลติมีเดียปฐมนิเทศช่วยให้เข้าใจขั้นตอนของการเรียนแบบ เผชิญประสบการณ์ได้อย่างถูกต้อง	24	6				144
5.6 มัลติมีเดียประกอบบทเรียนช่วยให้เข้าใจขั้นตอนการสร้าง ชิ้นงานมากขึ้น	29	1				149
5.7 แบบฝึกปฏิบัติช่วยให้ปฏิบัติภารกิจและงานได้ครบถ้วน	15	15				135
6. แบบทดสอบ						
6.1 แบบทดสอบก่อนเรียนช่วยประเมินความรู้ของตนเอง	21	9				141
6.2 แบบทดสอบหลังเรียนช่วยประเมินให้นักเรียนทราบถึงความ เข้าใจของตนเอง	24	6				144
7. ประโยชน์						
7.1 นักเรียนชอบเรียนในชุดการเรียน	26	4				146
7.2 นักเรียนสามารถสร้างชิ้นงานได้	26	4				146
7.3 นักเรียนนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ได้	26	4				146
7.4 นักเรียนมีประสบการณ์ตรงสามารถนำไปปฏิบัติได้จริง	28	2				148

ภาคผนวก ข

แบบสัมภาษณ์แบบเคี้ยวและแบบกลุ่ม และแบบสอบถามความคิดเห็น

แบบสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างแบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม

1. ประมวลสาระ

1.1 ด้านเนื้อหา

1. ความยากของเนื้อหา

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

2. ความง่ายของเนื้อหา

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

3. ปริมาณของเนื้อหา

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

4. อ่านเนื้อหาแล้วเข้าใจ

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

5. การสรุปเนื้อหา ทำให้เข้าใจเนื้อหาดีขึ้น

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

6. ช่วยปูพื้นฐานก่อนเผชิญประสบการณ์

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

1.2 ด้านภาพประกอบ

1. คุณภาพของภาพประกอบชัดเจน

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

2. ภาพประกอบช่วยให้เข้าใจเนื้อหายิ่งขึ้น

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

2. มัลติมีเดียประเภท

2.1 ด้านเสียงบรรยาย

1. คุณภาพเสียงบรรยายชัดเจน

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

2. การนำเสนอที่น่าสนใจ

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

2.2 ด้านภาพประกอบ

1. ภาพประกอบชัดเจน

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

2. ขนาดของตัวอักษร

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

3. สีของตัวอักษร

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

4. ตัวอักษรเห็นชัดเจน

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

2.2 ด้านภาพประกอบและข้อความ

1. รูปแบบสี

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

2. คุณภาพของสีตัวอักษร

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

2.3 รูปแบบการนำเสนอ

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

3. มัลติมีเดียแคมตาเจีย

3.1 คุณภาพของเสียงบรรยายชัดเจน

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

3.2 รูปแบบการนำเสนอน่าสนใจ

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

3.2 คุณภาพของข้อความ

1. ตัวอักษรเห็นชัดเจน

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

2. ขนาดของตัวอักษร

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

3. สีของตัวอักษร

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

5. ทำให้เข้าใจขั้นตอนการทำงานเนื้อหาสาระชัดเจน

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

3.3 สีและรูปแบบด้านเครื่องหมายชี้แจง (Sign Post)

1. ความชัดเจนของเครื่องหมายชี้แจง

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

2. ทำให้เข้าใจการบรรยายชัดเจน

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

3. สีของเครื่องหมายชี้แจง (Sign Post) เหมาะสม

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

4. แบบฝึกปฏิบัติ

4.1 ด้านคำชี้แจง

1. อ่านแล้วเข้าใจชัดเจน

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

2. อ่านแล้วสามารถทำตามได้

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

3. ทำให้ทำภารกิจและงานได้ถูกต้อง

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

4.2 แบบฝึกหัด

1. ความยากของแบบฝึกหัด

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

2. ความง่ายของแบบฝึกหัด

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

3. ช่วยทบทวนเนื้อหาสาระ

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

4.3 เฉลย

1. สามารถตรวจสอบคำตอบได้

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

2. สรุปประเด็นที่สำคัญ

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

5. แผนเผชิญประสพการณ์

5.1 ภารกิจและงานอ่านแล้วเข้าใจชัดเจน

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

5.2 สามารถปฏิบัติได้

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

5.3 ภาษาที่ใช้เข้าใจง่าย

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

6. แบบทดสอบภาคทฤษฎี

6.1 แบบทดสอบยาก

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

6.2 แบบทดสอบง่าย

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

6.3 คำถามชัดเจน

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

6.4 เข้าใจตัวเลือกในคำตอบ

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

7. คำถามภาคปฏิบัติ

6.1 ภาคปฏิบัติให้ทำยาก

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

6.3 ภาคปฏิบัติให้ทำง่าย

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

6.3 คำชี้แจงในการปฏิบัติชัดเจน

.....
.....

แบบสอบถามความคิดเห็น (ภาคสนาม)

คำชี้แจง โปรดประเมินระดับความคิดเห็นคุณภาพของชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์ โดยกาเครื่องหมาย \checkmark ในระดับที่นักเรียนเห็นสมควร

รายการประเมิน	ระดับการประเมิน				
	เห็นด้วยมากที่สุด	เห็นด้วยมาก	เห็นด้วยปานกลาง	เห็นด้วยน้อย	เห็นด้วยน้อยที่สุด
1. แผนเผชิญประสบการณ์					
1.1 ประสบการณ์หลักและประสบการณ์รองช่วยให้นักเรียนปฏิบัติตามภารกิจและงานได้					
1.2 ภารกิจและงานช่วยทำให้นักเรียนทำงานได้อย่างรู้ขั้นตอน					
2. บริบท (มุมต่างๆ)					
2.1 มุมวิชาการช่วยให้นักเรียนค้นคว้าความรู้เพิ่มเติมได้					
2.2 มุมเสนอผลงาน ทำให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในงาน					
2.3 มุมตัวอย่างชิ้นงานได้แนวทางการออกแบบชิ้นงาน					
2.4 มุมตัวอย่างชิ้นงานให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการผลิตชิ้นงาน					
2.5 มุมตัวอย่างชิ้นงานให้นักเรียนเห็นชิ้นงานที่หลากหลาย					
3. สถานการณ์					
3.1 สถานการณ์ที่กำหนดให้ช่วยให้นักเรียนปฏิบัติตามได้จริง					
4. รูปแบบการเรียนรู้แบบอิงประสบการณ์					
4.1 การเรียนแบบ TDL ให้ครูเป็นแหล่งความรู้					
4.2 การเรียนแบบ TDL ให้ครูเป็นที่ปรึกษาในการทำชิ้นงาน					
4.3 การเรียนแบบ SDL ได้ศึกษาความรู้ด้วยตนเอง					
4.4 การเรียนแบบ PDL ได้ฝึกทำงานเป็นกลุ่ม					
4.5 การเรียนแบบ PDL ได้แก้ปัญหาเฉพาะหน้าในการทำงาน					
5. สื่อ					
5.1 ประมวลสาระช่วยให้นักเรียนมีความรู้พื้นฐานเรื่อง การสร้างข้อความและรูปภาพด้วยโปรแกรมเคสท์ทอปอเธอร์					
5.2 ประมวลสาระในส่วนของแนวคิดช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาดียิ่งขึ้น					

รายการประเมิน	ระดับการประเมิน				
	เห็นด้วยมากที่สุด	เห็นด้วยมาก	เห็นด้วยปานกลาง	เห็นด้วยน้อย	เห็นด้วยน้อยที่สุด
5.3 ประมวลสาระในส่วนของรายละเอียดของคำอธิบายเนื้อหาช่วยให้นักเรียนเข้าใจมากขึ้น					
5.4 ประมวลสาระในส่วนสรุปช่วยให้นักเรียนทบทวนเนื้อหา					
5.5 มัลติมีเดียปฐมนิเทศช่วยให้นักเรียนสนใจขั้นตอนของการเรียนแบบเผชิญประสบการณ์ได้อย่างถูกต้อง					
5.6 มัลติมีเดียประกอบบทเรียนช่วยให้นักเรียนสนใจขั้นตอนการสร้างชิ้นงานมากขึ้น					
5.7 แบบฝึกปฏิบัติช่วยให้นักเรียนปฏิบัติภารกิจและงานได้ครบถ้วน					
6. แบบทดสอบ					
6.1 แบบทดสอบก่อนเรียนในชุดการเรียน					
6.2 แบบทดสอบหลังเรียนช่วยประเมินให้นักเรียนทราบถึงความเข้าใจของตนเอง					
7. ประโยชน์					
7.1 นักเรียนชอบเรียนในชุดการเรียน					
7.2 นักเรียนสามารถสร้างชิ้นงานได้					
7.3 นักเรียนนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ได้					
7.4 นักเรียนมีประสบการณ์ตรงสามารถนำไปปฏิบัติได้จริง					

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

แบบประเมินคุณภาพแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน

ชุดการสอนแบบอิงประสบการณ์

สำหรับผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านวัดและประเมินผล

คำชี้แจง โปรดประเมินระดับคุณภาพของแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียน โดยกาเครื่องหมาย ✓ ในระดับที่ท่านเห็นสมควร

ลำดับที่	รายการ	รายการประเมิน				ข้อเสนอแนะ
		ดีมาก	ดี	ปานกลาง	ปรับปรุง	
1	ข้อความครอบคลุมวัตถุประสงค์ที่จะประเมิน					
2	ข้อความครอบคลุมหัวข้อที่จะประเมิน					
3	ภาษาที่ใช้ในแบบสอบถามอ่านแล้วเข้าใจง่าย					

โดยภาพรวมคุณภาพของแบบสอบถามอยู่ในระดับ

ดีมาก ดี ปานกลาง ปรับปรุง

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้ทรงคุณวุฒิด้านวัดผลประเมินผล

วันที่เดือน.....พ.ศ.....

ภาคผนวก ฅ

คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้

คณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2549

คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2549 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสมุทรปราการ เขต 2

ที่	โรงเรียน	กลุ่มสาระการเรียนรู้		เฉลี่ย
		คณิตศาสตร์	วิทยาศาสตร์	
1	คลองกระแซงเตย	30.00	37.69	33.85
2	คลองกันยา	31.50	45.50	38.50
3	คลองบ้านระกาศ	34.17	49.58	41.88
4	คลองพระยาราคราช	34.09	41.59	37.84
5	คลองสะบัดจาก	39.64	54.28	46.96
6	คลองหลุมตึก	34.61	39.74	37.18
7	เฉลิมมณีฉายวิทยาคาร	30.36	36.61	33.49
8	ชุมชนบางบ่อ	32.29	37.64	34.97
9	ชุมชนวัดบ้านระกาศ	26.17	45.50	35.84
10	ตลาดคลองสวน	31.43	36.07	33.75
11	ตลาดบางพลีน้อย	36.00	31.25	33.63
12	ตลาดปากคลองเจ้า	28.50	33.17	30.84
13	ไทยรัฐวิทยา 71 (ก่อสร้างคลองด่าน)	38.17	45.50	41.84
14	ธรรมศรีสุวรรณดิษฐ์	50.00	48.86	49.43
15	บ้านทองคู้ง	41.50	37.17	39.34
16	ปากคลองชวดใหญ่	36.25	30.94	33.60
17	วัดกาหลง	24.50	35.50	30.00
18	วัดเกาะแก้ว	39.06	44.38	41.72
19	วัดคลองลาด	35.62	37.29	36.46
20	วัดโคธาราม	30.89	37.50	34.20
21	วัดนาคราช	34.50	41.83	38.17
22	วัดนิมยาศตรา	29.82	38.75	34.29
23	วัดบางนางเพ็ง	36.39	40.00	38.20
24	วัดบางบ่อ	37.35	38.56	37.96
25	วัดบางพลีน้อย	32.89	43.42	38.16
26	วัดบางเพรียง	39.33	37.00	38.17
27	วัดป่านประสิทธิธรรม	36.04	47.29	41.67
28	วัดเป็ริงราษฎร์บำรุง	55.88	57.62	56.75

คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2549 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสมุทรปราการ เขต 2

ที่	โรงเรียน	กลุ่มสาระการเรียนรู้		เฉลี่ย
		คณิตศาสตร์	วิทยาศาสตร์	
29	วัดมงคลโคธาวาส	43.00	45.57	44.29
30	วัดลากหวาย	36.50	41.00	38.75
31	วัดสว่างไสก	37.69	39.42	38.56
32	วัดสว่างอารมณ์	36.50	43.00	39.75
33	วัดสี่ลี้	33.85	44.42	39.14
34	วัดาศุคันธาวาส	44.17	44.17	44.17
35	สุเหร่าคลองใหม่	33.75	36.46	35.11
36	คลองบางกระบือ	42.38	51.38	46.88
37	คลองบางกะสี	37.50	38.28	37.89
38	คลองบางกะอี่	35.00	36.67	35.84
39	คลองบางแก้ว	49.00	53.36	51.18
40	คลองบางน้ำจืด	59.50	67.12	63.31
41	คลองปลัดเปรียง	33.88	34.25	34.07
42	คลองลาดกระบัง	26.00	23.99	25.00
43	เตรียมปริญญาอนุสรณ์	69.86	36.36	53.11
44	เทวะคลองตรง	41.25	44.17	42.71
45	ธนสินธุ์สรณ์	31.62	37.25	34.44
46				
47	วัดกิ่งแก้ว	31.71	39.64	35.68
48	วัดบางโกลนนอก	3.24	48.55	25.90
49	วัดบางโกลนใน	37.14	43.43	40.29
50	วัดบางพลีใหญ่กลาง	46.32	48.01	47.17
51	วัดบางพลีใหญ่ใน	43.86	48.93	46.40
52	วัดราษฎร์นิยมธรรม	55.83	39.67	47.75
53	วัดราษฎร์บูรณะ	35.92	45.00	40.46
54	วัดสตูด	31.18	36.18	33.68
55	วัดหนามแดง	48.21	4.79	26.50
56	สุเหร่าบางกะสี	35.74	31.91	33.83

คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2549 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามุททการ เขต 2

ที่	โรงเรียน	กลุ่มสาระการเรียนรู้		เฉลี่ย
		คณิตศาสตร์	วิทยาศาสตร์	
57	สุเหร่าบางปลา	33.83	38.33	36.08
58	หนองงูเห่าศาสตร์ประเสริฐ	61.00	43.67	52.34
59	คลองเจริญราษฎร์	32.63	41.71	37.17
60	เคหะบางพลี (10 ปี สปช.)	42.36	46.79	44.58
61	ปากคลองมอญ	39.38	27.50	33.44
62	รัตนโกสินทร์ 9	43.64	47.21	45.43
63	ละมุดรอดศิริ	41.25	40.83	41.04
64	วัดจรเข้ใหญ่	38.38	37.62	38.00
65	วัดบัวโรย	36.67	43.17	39.92
66	วัดมงคลนิมิตร	51.50	48.50	50.00
67	วัดศรีวารีน้อย	38.75	46.75	42.75
68	วัดเสาธงกลาง	31.38	38.12	34.75
69	วัดเสาธงนอก	32.17	47.00	39.59
70	วัดหัวคู	39.50	39.33	39.42
71	สุเหร่าบ้านไร่	33.00	38.75	35.88
72	บางพลีพัฒนาศึกษาลัย	65.62	55.38	60.50
73	ไพรัชขาด	34.12	44.38	39.25
74	สันต์เสริมวิทย์	43.21	48.93	46.07
75	สาธิตบางนา	51.36	48.07	49.72
76	ยินดีวิทยา	62.43	76.00	69.22
77	ทรงวิทยาเทพารักษ์	49.00	58.43	53.72
78	เกวลีวิทยา	36.00	6.21	21.11
79				

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ	นางสาวดาวประกาย นันทพรหม
วัน เดือน ปีเกิด	16 มีนาคม 2523
สถานที่เกิด	อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย
ประวัติการศึกษา	ปริญญาตรี บริหารธุรกิจบัณฑิต มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต 2546
สถานที่ทำงาน	โรงเรียนพรหมพิบูลทอง อำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ
ตำแหน่ง	ครู ก.ศ. 1