



คู่มือ

บทเรียนออนไลน์

สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

เล่ม 1

พื้นฐานโปรแกรม Desktop Author



นางสมพิศ วงษ์ประเทศ

ครูชำนาญการ

โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ ฝายมัธยม รัชดาภิเษก ในพระบรมราชูปถัมภ์
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 6

บทเรียนออนไลน์
เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานด้วยโปรแกรม Desktop Author
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
เล่มที่ 1
พื้นฐานโปรแกรม Desktop Author



นางสมพิศ วงษ์ประเทศ
ครูชำนาญการ
โรงเรียนราชประชาสถาสัย ฝ่ายมัธยม รัชดาภิเษก
ในพระบรมราชูปถัมภ์
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 6

คำนำ

บทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานด้วยโปรแกรม Desktop Author สำหรับนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จัดทำขึ้นมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนานักเรียนให้มีความรู้ความเข้าใจ มีความคิด
สร้างสรรค์ในการสร้างชิ้นงานมากยิ่งขึ้น เมื่อผู้เรียนได้ใช้บทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงาน
ด้วยโปรแกรม Desktop Author นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้
และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันตลอดจนเป็นพื้นฐาน ในการศึกษาระดับสูงต่อไป

บทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานด้วยโปรแกรม Desktop Author มีจำนวน 4 เล่ม
ดังนี้

- เล่มที่ 1 พื้นฐานโปรแกรม Desktop Author
- เล่มที่ 2 สร้างสรรค์สื่อด้วยโปรแกรม Desktop Author
- เล่มที่ 3 การสร้างสรรค์สื่ออิเล็กทรอนิกส์
- เล่มที่ 4 การนำเสนอหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

ในการจัดทำบทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานด้วยโปรแกรม Desktop Author ฉบับนี้
มีแนวทางการฝึกฝนในสาระการเรียนรู้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และเป็นการศึกษาเรียนรู้ที่
สมบูรณ์แบบนักเรียนสามารถดำเนินกิจกรรมได้ด้วยตนเอง โดยมีครูคอยให้คำแนะนำช่วยเหลือให้สำเร็จ
ลุล่วงไปด้วยดี

ผู้จัดทำขอขอบพระคุณบิดา มารดาที่เป็นกำลังใจและผู้มีส่วนให้การช่วยเหลือในการจัดทำบทเรียน
ออนไลน์นี้ทุกท่านรวมถึงผู้เชี่ยวชาญ คณะครูและนักเรียนที่ให้ความร่วมมือในการใช้และเผยแพร่บทเรียน
ออนไลน์ เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานด้วยโปรแกรม Desktop Author ขอให้ทุกท่านมีความสุขความเจริญ
ตลอดไป

สารบัญ

	หน้า
มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้	1
จุดประสงค์การเรียนรู้	1
สาระการเรียนรู้	1
คำชี้แจงสำหรับครู	2
คำชี้แจงสำหรับนักเรียน	3
แบบทดสอบก่อนเรียน	4
กระดานคำตอบ	6
คู่มือขั้นตอนการศึกษบทเรียนออนไลน์ บทที่ 1	7
ใบความรู้ที่ 1 รู้จัก E-book	14
ใบความรู้ที่ 2 รู้จัก Desktop Author	18
ใบงานที่ 1 ผังมโนทัศน์	19
ใบงานที่ 2 รู้หรือไม่	20
ใบงานที่ 3 ซื่อสื่อความหมาย	21
ใบงานที่ 4 เรียนรู้โปรแกรม	22
แบบทดสอบหลังเรียน	23
กระดานคำตอบ	25
บรรณานุกรม	26
ภาคผนวก	27
เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน	28
เฉลยใบงานที่ 1 ผังมโนทัศน์	29
เฉลยใบงานที่ 2 รู้หรือไม่	30
เฉลยใบงานที่ 3 ซื่อสื่อความหมาย	31
เฉลยใบงานที่ 4 เรียนรู้โปรแกรม	32
เฉลยแบบทดสอบหลังเรียน	33
แบบสรุปผลการเรียน	34
ประวัติผู้จัดทำ	35

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้น

ข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพ

อย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้

1. สามารถนำเสนองานในรูปแบบต่าง ๆ
2. สร้างชิ้นงานเพื่อรณรงค์ให้เกิดคุณธรรมและจริยธรรม
3. มีความรับผิดชอบด้วยการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการผลิตเอกสารเพื่อการเผยแพร่หรือนำเสนอและวิถีชีวิตของสังคมในอดีต

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อธิบายความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) ได้ (K)
2. อธิบายประโยชน์และความสามารถของโปรแกรม Desktop Author ได้ (K)
3. อธิบายส่วนประกอบของโปรแกรม Desktop Author ได้ (K)
4. มีทักษะในการเรียกใช้และใช้งานส่วนประกอบของโปรแกรม Desktop Author (P)
5. มีความรับผิดชอบและมีเจตคติที่ดีต่อการใช้โปรแกรม Desktop Author (A)

สาระการเรียนรู้

1. ความรู้เกี่ยวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
2. ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ Desktop Author

คำชี้แจงสำหรับครู

คำชี้แจงสำหรับครู

1. ผู้สอนต้องศึกษาข้อมูลโดยละเอียด
2. ตรวจสอบบทเรียนออนไลน์ว่ามีความพร้อมใช้งานหรือไม่

บทบาทของครูผู้สอนในชั้นเรียน

1. เตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์และระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ให้พร้อมใช้งาน
2. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน ในบทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานด้วยโปรแกรม Desktop Author โดยมีครูคอยแนะนำดูแล เพื่อทดสอบความรู้พื้นฐานก่อนเรียนของนักเรียน
3. ครูนำเข้าสู่บทเรียน โดยการแนะนำเกี่ยวกับบทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานด้วยโปรแกรม Desktop Author ให้นักเรียนเข้าใจ
4. ให้นักเรียนปฏิบัติตามกิจกรรมตามคำชี้แจงการใช้บทเรียนที่ระบุไว้ในบทเรียนออนไลน์แล้วลงมือปฏิบัติตามขั้นตอน
5. ขณะที่นักเรียนศึกษาบทเรียนออนไลน์และทำกิจกรรมในใบงาน ให้ครูคอยกระตุ้นให้คำแนะนำข้อสงสัยเพื่อการปฏิบัติตามกิจกรรมที่ถูกต้องตามลำดับขั้นตอนในบทเรียนออนไลน์และบันทึกผลส่งในพื้นที่ห้องของตนเองที่ครูกำหนดให้ โดยแต่ละกิจกรรมครูจะตรวจและบันทึกผลเอง
6. หลังจบการศึกษบทเรียนออนไลน์ครบแล้ว ครูสรุปบทเรียนแล้วให้นักเรียนทำใบงานแบบทดสอบประจำบทเรียนออนไลน์ในแต่ละกิจกรรมเป็นรายบุคคล โดยมีครูคอยแนะนำดูแล
7. ถ้านักเรียนมีข้อสงสัยหรือไม่เข้าใจการปฏิบัติตามกิจกรรมใดของบทเรียนออนไลน์ให้ครูคอยชี้แนะเพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติที่ถูกต้อง
8. หลังจากศึกษบทเรียนออนไลน์ครบทั้ง 4 บท แล้วให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานด้วยโปรแกรม Desktop Author

คำชี้แจงสำหรับนักเรียน

1. การเรียนด้วยบทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานด้วยโปรแกรม Desktop Author สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีจำนวน 4 บท แต่ละบทมีส่วนประกอบดังนี้
 - 1.1 ชื่อของบทเรียนออนไลน์
 - 1.2 มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้
 - 1.3 จุดประสงค์การเรียนรู้
 - 1.4 สารการเรียนรู้
 - 1.5 คำชี้แจงสำหรับครู
 - 1.6 คำชี้แจงสำหรับนักเรียน
 - 1.7 แบบทดสอบก่อนเรียน
 - 1.8 คู่มือการเข้าศึกษาบทเรียนออนไลน์แต่ละบท
 - 1.9 ใบงาน
 - 1.10 แบบทดสอบหลังเรียน
 - 1.11 เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน
 - 1.12 เฉลยใบงาน
 - 1.13 เฉลยแบบทดสอบหลังเรียน
 - 1.14 แบบสรุปผลการเรียน
2. บทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานด้วยโปรแกรม Desktop Author บทที่ 1 พื้นฐานโปรแกรม Desktop Author
3. การศึกษาบทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานด้วยโปรแกรม Desktop Author แต่ละบทให้ปฏิบัติดังนี้
 - 3.1 นักเรียนอ่านจุดประสงค์การเรียนรู้ให้เข้าใจ
 - 3.2 นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนออนไลน์ จำนวน 10 ข้อ
 - 3.3 นักเรียนศึกษาบทเรียนออนไลน์ให้เกิดความเข้าใจ
 - 3.4 นักเรียนทำใบงานแต่ละใบด้วยตนเอง
 - 3.5 นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนออนไลน์ จำนวน 10 ข้อ
 - 3.6 ครูผู้สอนตรวจและบันทึกคะแนนลงในแบบสรุปผลการเรียน
 - 3.7 นักเรียนควรตั้งใจศึกษาและมีสมาธิในการทำ หากยังไม่เข้าใจ ให้นักเรียนถามครูผู้สอน

6. ในการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สามารถนำเข้าแฟ้ม (Import) ได้หลายประเภท ยกเว้น

- ก. แฟ้มเอกสาร (doc, txt)
- ข. แฟ้มระบบ (dll, sys)
- ค. แฟ้มรูปภาพ (jpg, gif)
- ง. แฟ้ม เสียงและวิดีโอ (mp3, avi)

7. ข้อใด **ไม่ใช่** ความสามารถของโปรแกรม Desktop Author

- ก. สร้างสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบหน้าพลิก 3 มิติ
- ข. สร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่มีลักษณะเหมือนหนังสือจริง
- ค. ดาวน์โหลดหนังสืออิเล็กทรอนิกส์จากเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
- ง. สร้าง Screen Sever สำหรับการรักษาอายุจอภาพคอมพิวเตอร์

8. ข้อใด **ไม่ใช่** คุณสมบัติของโปรแกรม Desktop Author

- ก. ไฟล์มีขนาดใหญ่ สามารถดาวน์โหลดและส่งข้อมูลได้ช้า
- ข. มีลักษณะคล้ายกับหนังสือซึ่งเป็นรูปแบบที่อ่านแล้วเข้าใจได้ง่าย
- ค. สามารถส่งต่อได้ง่ายโดยการส่งผ่านอีเมล หรือระบบเครือข่าย
- ง. สามารถแทรกเสียงเพลง ภาพเคลื่อนไหว หรือเสียงบรรยายได้



9. ถ้าไม่มี Desktop Author 4 ปรากฏบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ จะมีวิธีการเรียกใช้โปรแกรม Desktop Author อย่างไร

- ก. Start // Program // DeskTopAuthor // DeskTopAuthor4
- ข. Program // Start // DeskTopAuthor // DeskTopAuthor4
- ค. DeskTopAuthor // DeskTopAuthor4 // Program // Start
- ง. Program // DeskTopAuthor // DeskTopAuthor4 // Start

10. โปรแกรมจะแสดงเลขหน้าและจำนวนหน้าที่ส่วนใด

- ก. แถบหัวเรื่อง
- ข. แถบเมนู
- ค. แถบเครื่องมือ
- ง. แถบสถานะ

กระดาษคำตอบ

แบบทดสอบก่อนเรียน

บทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานด้วยโปรแกรม Desktop Author

บทที่ 1 พื้นฐานโปรแกรม Desktop Author

วิชา ง20204 สรรค์สร้างสื่ออิเล็กทรอนิกส์

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ชื่อ.....นามสกุล.....ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/..... เลขที่

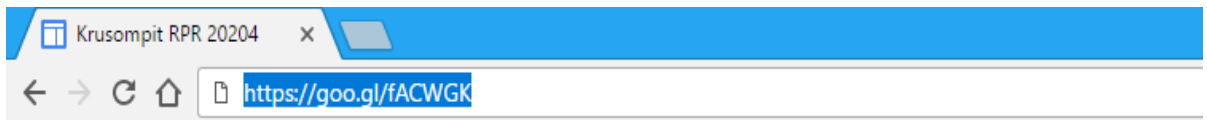
ข้อที่	ก	ข	ค	ง
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

คู่มือการใช้งานบทเรียนออนไลน์
บทที่ 1 เรื่อง พื้นฐานโปรแกรม Desktop Author

วิธีการศึกษา

1. เริ่มต้นเข้าสู่บทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานด้วยโปรแกรม Desktop Author
วิชา ง สรรค์สร้างสื่ออิเล็กทรอนิกส์ 2024สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

1.1 นักเรียนเปิดโปรแกรม Internet Explorer โดยการดับเบิลคลิกที่ ไอคอน
บนเดสก์ทอป (Desktop) พิมพ์ Url หรือชื่อเว็บไซต์ <http://goo.gl/FACWGK>



ภาพที่ 1 พิมพ์ Url หรือชื่อเว็บไซต์ในช่อง address bar

1.2 นักเรียนเข้าศึกษาผ่านสมาร์ทโฟน โดยการสแกนคิวอาร์โค้ดดังภาพ เพื่อเข้าศึกษา
บทเรียนออนไลน์ได้



ภาพที่ 2 คิวอาร์โค้ดสำหรับเข้าสู่บทเรียนออนไลน์ผ่านทางสมาร์ทโฟน

2. จะปรากฏหน้าเว็บไซต์บทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานด้วยโปรแกรม Desktop
Author วิชา ง2024 สรรค์สร้างสื่ออิเล็กทรอนิกส์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1



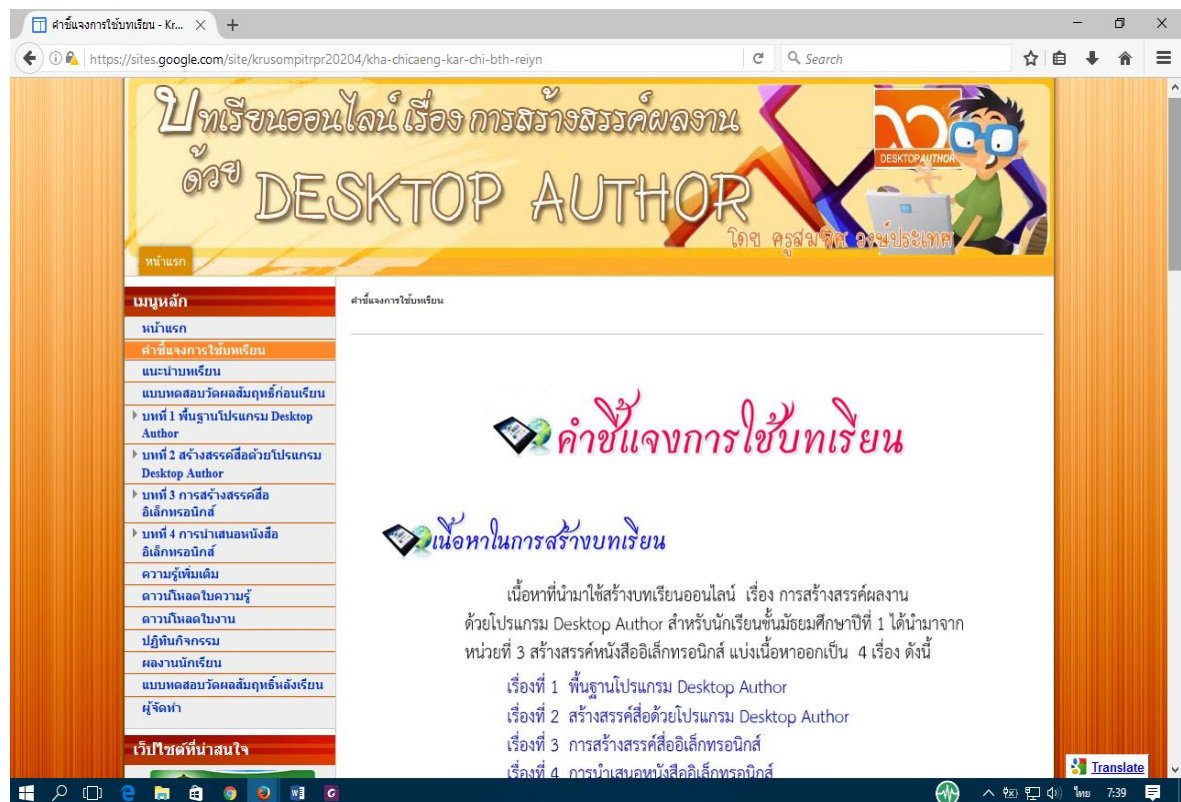
ภาพที่ 3 แสดงหน้าหลักเว็บไซต์บทเรียนออนไลน์

2.1 เมื่อนักเรียนเข้าสู่เว็บไซต์ได้สำเร็จ หน้าต่างแรกที่พบ คือ หน้าโฮมเพจบทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานด้วยโปรแกรม Desktop Author โดยมีเมนูด้านซ้ายดังรูปที่ 3

เมนูหลัก
หน้าแรก
คำชี้แจงการใช้บทเรียน
แนะนำบทเรียน
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน
▶ บทที่ 1 พื้นฐานโปรแกรม Desktop Author
▶ บทที่ 2 สร้างสรรค์สื่อด้วยโปรแกรม Desktop Author
▶ บทที่ 3 การสร้างสรรค์สื่ออิเล็กทรอนิกส์
▶ บทที่ 4 การนำเสนอหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
ความรู้เพิ่มเติม
ดาวน์โหลดใบความรู้
ดาวน์โหลดใบงาน
ปฏิทินกิจกรรม
ผลงานนักเรียน
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน
ผู้จัดทำ

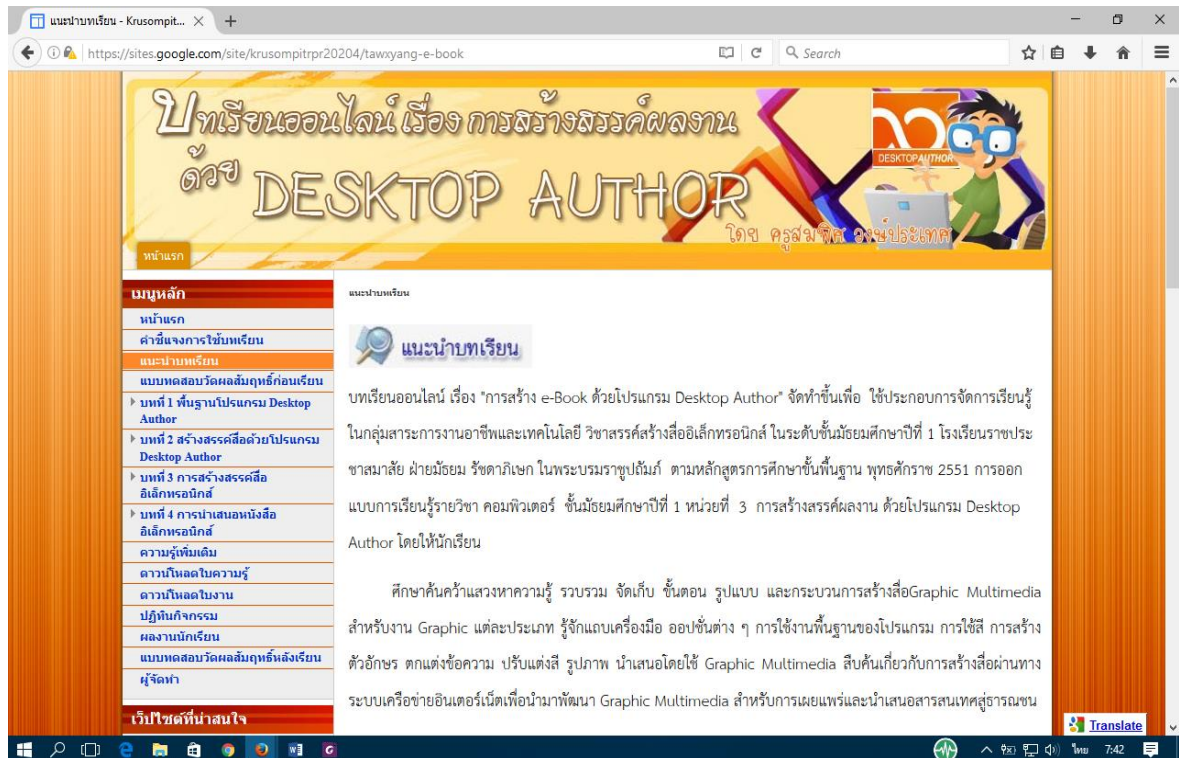
ภาพที่ 4 แสดงเมนูหลักบทเรียนออนไลน์

2.2 คลิกเมนูคำชี้แจงการใช้บทเรียน จะพบหน้าต่างคำชี้แจงเกี่ยวกับบทเรียนออนไลน์ อธิบายวิธีการใช้บทเรียนออนไลน์สำหรับครูผู้สอน และนักเรียนให้เรียนได้ถูกต้องตามลำดับขั้น



ภาพที่ 5 แสดงหน้าต่างคำชี้แจงการใช้บทเรียนออนไลน์

2.3 คลิกเมนูแนะนำบทเรียน จะพบหน้าต่างคำแนะนำเกี่ยวกับบทเรียนออนไลน์ อธิบายรายละเอียดเนื้อหาของเรื่องที่จะเรียน มาตรฐานการเรียนรู้ และผลการเรียนรู้ ให้นักเรียนทราบ



ภาพที่ 6 แสดงหน้าต่างแนะนำบทเรียนออนไลน์

3. เมื่อนักเรียนอ่านคำแนะนำ และคำชี้แจงการใช้บทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงาน ด้วยโปรแกรม Desktop Author เสร็จเรียบร้อยแล้ว นักเรียนก็เริ่มปฏิบัติกิจกรรมบทเรียนที่ 1 โดยนักเรียนต้องปฏิบัติตามลำดับขั้นตอน คือ

- 3.1 ศึกษาสาระสำคัญ และผลการเรียนรู้ประจำบทเรียน
- 3.2 ทำแบบทดสอบก่อนเรียนประจำบทเรียน
- 3.3 ศึกษาเนื้อหาแต่ละหัวข้อของบทเรียน
- 3.4 ปฏิบัติกิจกรรมทำใบงาน
- 3.5 ส่งงานครูผ่านเพจใน Facebook
- 3.6 ทำแบบทดสอบหลังเรียน

3.1 ศึกษาสาระสำคัญ และผลการเรียนรู้ประจำบทเรียนที่ 1 ให้เข้าใจและปฏิบัติตาม



บทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงาน ด้วย DESKTOP AUTHOR

โดย ครูสมจิตต์ อึ้งประเสริฐ

เมนูหลัก

- หน้าแรก
- แนะนำบทเรียน
- แบบทดสอบก่อนเรียน
- บทที่ 1 พื้นฐานโปรแกรม Desktop Author
- บทที่ 2 สร้างสรรค์สื่อด้วยโปรแกรม Desktop Author
- บทที่ 3 การสร้างสรรค์สื่ออิเล็กทรอนิกส์
- บทที่ 4 การนำเสนอหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
- เพิ่มเติมการใช้งานโปรแกรม Adobe Photoshop Cs5
- ดาวน์โหลดใบความรู้
- ดาวน์โหลดใบงาน
- ปฏิทินกิจกรรม
- ผลงานนักเรียน
- แบบทดสอบหลังเรียน
- ผู้จัดทำ

บทที่ 1 พื้นฐานโปรแกรม Desktop Author

สาระสำคัญ

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) เป็นเอกสารดิจิทัลที่มีลักษณะคล้ายหนังสือจริง ประกอบไปด้วยตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียงดนตรี และเสียงอื่นๆ สามารถเผยแพร่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้

การเรียกใช้โปรแกรม Desktop Author เหมือนกับการเรียกใช้โปรแกรมทั่วๆ ไป จากสตา์ทเมนู ภายในหน้าต่างโปรแกรม Desktop Author ประกอบไปด้วยส่วนประกอบของโปรแกรมมากมาย แต่ละส่วนจะเป็นคำสั่งการใช้งานโปรแกรม

เครื่องมือ กลุ่มคำสั่ง และส่วนประกอบต่าง ๆ ในโปรแกรม Desktop Author จะช่วยให้การสร้างสื่อต่าง ๆ มีความสะดวก รวดเร็วและง่ายมากขึ้น

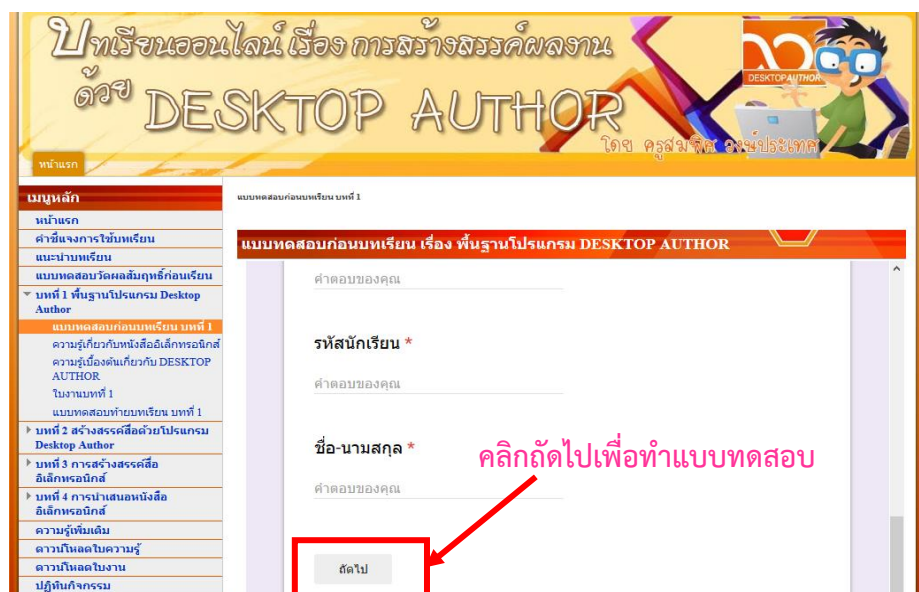
ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

- อธิบายความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) ได้ (K)
- อธิบายประโยชน์และความสามารถของโปรแกรม Desktop Author ได้ (K)
- อธิบายส่วนประกอบของโปรแกรม Desktop Author ได้ (K)
- มีทักษะในการเรียกใช้และใช้งานส่วนประกอบของโปรแกรม Desktop Author (P)
- มีความรับผิดชอบและมีเจตคติที่ดีต่อการใช้โปรแกรม Desktop Author (A)

ภาพที่ 7 แสดงสาระสำคัญและผลการเรียนรู้ประจำบทเรียนที่ 1

3.2 ทำแบบทดสอบก่อนเรียนประจำบทเรียนที่ 1 จำนวน 10 ข้อ เพื่อวัดพื้นฐานความรู้เดิมของนักเรียน มีขั้นตอนดังนี้

3.2.1 ทำแบบทดสอบก่อนเรียนบทที่ 1 โดยคลิกที่เมนู **แบบทดสอบก่อนเรียน** แล้วกรอกรายละเอียดของนักเรียนให้เรียบร้อยแล้วคลิกที่ปุ่ม **ถัดไป** เพื่อเริ่มทำแบบทดสอบ



บทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงาน ด้วย DESKTOP AUTHOR

โดย ครูสมจิตต์ อึ้งประเสริฐ

เมนูหลัก

- หน้าแรก
- คำชี้แจงการใช้งานบทเรียน
- แนะนำบทเรียน
- แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน
- บทที่ 1 พื้นฐานโปรแกรม Desktop Author
- บทที่ 2 สร้างสรรค์สื่อด้วยโปรแกรม Desktop Author
- บทที่ 3 การสร้างสรรค์สื่ออิเล็กทรอนิกส์
- บทที่ 4 การนำเสนอหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
- ความรู้เพิ่มเติม
- ดาวน์โหลดใบความรู้
- ดาวน์โหลดใบงาน
- ปฏิทินกิจกรรม

แบบทดสอบก่อนเรียน บทที่ 1

แบบทดสอบก่อนเรียน เรื่อง พื้นฐานโปรแกรม DESKTOP AUTHOR

คำตอบของคุณ

รหัสนักเรียน *

คำตอบของคุณ

ชื่อ-นามสกุล *

คำตอบของคุณ

ถัดไป

คลิกถัดไปเพื่อทำแบบทดสอบ

ภาพที่ 8 แสดงรายละเอียดการทำแบบทดสอบก่อนเรียนของบทเรียนที่ 1

3.2.2 อ่านและทำข้อสอบโดยคลิกเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

เมื่อทำข้อสอบเสร็จตรวจเช็คความถูกต้องแล้วคลิกส่ง ดังภาพ

แบบทดสอบก่อนบทเรียน เรื่อง พื้นฐานโปรแกรม DESKTOP AUTHOR

คำสั่ง ให้นักเรียนคลิกเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

1. ข้อใดให้ความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้ถูกต้องที่สุด *

☐ หนังสือที่สามารถสั่งพิมพ์ทางเครื่องพิมพ์ได้

☐ หนังสือที่สร้างด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์และเปิดอ่านได้เหมือนหนังสือจริง

☐ หนังสือที่สามารถเปิดอ่านได้ในเครื่องคอมพิวเตอร์

☐ หนังสือที่ประกอบไปด้วยข้อความ ภาพและเสียง

10. โปรแกรมจะแสดงเลขหน้าและจำนวนหน้าที่ส่วนใด *

☐ แถบเครื่องมือ

☐ แถบสถานะ

☐ แถบหัวเรื่อง

☐ แถบเมนู

คลิกที่ปุ่มส่ง

กลับ ส่ง

ภาพที่ 9 แสดงรายละเอียดการทำแบบทดสอบก่อนเรียนของบทเรียนที่ 1

3.3 ศึกษาเนื้อหาแต่ละหัวข้อของบทเรียนออนไลน์บทที่ 1 เรื่อง พื้นฐานโปรแกรม

Desktop Author โดยคลิกเลือกหน่วยย่อยแต่ละเรื่องศึกษาให้เข้าใจอย่างถูกต้องก่อนการปฏิบัติกิจกรรมต่อไป

บทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงาน ด้วย DESKTOP AUTHOR

โดย ครูสัมพันธ์ วงษ์ประทีป

หน้าแรก

เมนูหลัก

- หน้าแรก
- คำสั่งแจ้งการเข้าบทเรียน
- แนะนำบทเรียน
- แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน
- บทที่ 1 พื้นฐานโปรแกรม Desktop Author
 - แบบทดสอบก่อนบทเรียน บทที่ 1
 - ความรู้เกี่ยวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
 - ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ DESKTOP AUTHOR
 - ในงานบทที่ 1
 - แบบทดสอบท้ายบทเรียน บทที่ 1
- บทที่ 2 สร้างสรรค์สื่อด้วยโปรแกรม Desktop Author
- บทที่ 3 การสร้างสรรค์สื่ออิเล็กทรอนิกส์
- บทที่ 4 การนำเสนอหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
- ความรู้เพิ่มเติม
- ดาวน์โหลดใบความรู้
- ดาวน์โหลดใบงาน

ความรู้เกี่ยวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

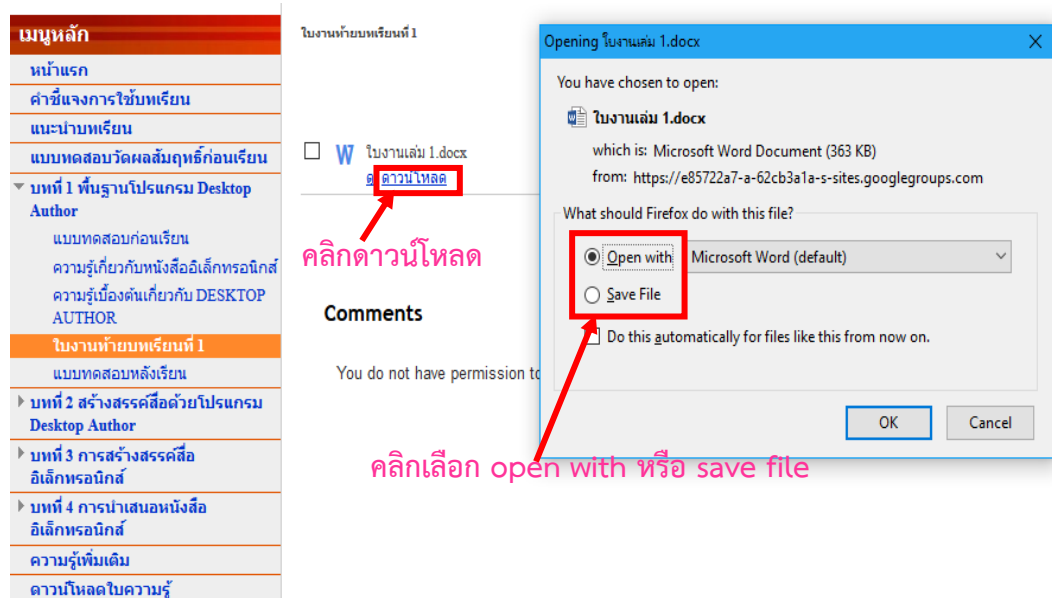
หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หรือที่รู้จักกันในชื่อ อีบุ๊ก (E-book) เป็นคำภาษาต่างประเทศ ย่อมาจากคำว่า electronic book หมายถึง หนังสือที่สร้างขึ้นด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ มีลักษณะเป็นเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ โดยปกติมักจะเป็นแฟ้มข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่สามารถอ่านเอกสารผ่านทางหน้าจอคอมพิวเตอร์ทั้งในระบบออฟไลน์และออนไลน์ คุณลักษณะของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถเชื่อมโยงจุดไปยังส่วนต่างๆ ของหนังสือ เว็บไซต์ต่างๆ ตลอดจนมีปฏิสัมพันธ์และโต้ตอบกับผู้ใช้ได้ นอกจากนี้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถแทรกภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว แบบทดสอบ และสามารถสั่งพิมพ์เอกสารที่ต้องการออกทางเครื่องพิมพ์ได้ อีกประการหนึ่งที่สำคัญก็คือ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถปรับปรุงข้อมูลให้ทันสมัยได้ตลอดเวลา ซึ่งคุณสมบัติเหล่านี้จะไม่มีในหนังสือธรรมดาทั่วไป

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง รูปแบบของการจัดเก็บและนำเสนอข้อมูลหลากหลายรูปแบบ ทั้งที่เป็นข้อความ ตัวเลข ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียงต่าง ๆ ข้อมูลเหล่านี้มีวิธีเก็บในลักษณะพิเศษ นั่นคือ จากแฟ้มข้อมูลหนึ่งผู้อ่านสามารถเรียกดูข้อมูลอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องได้ทันที โดยที่ข้อมูลนั้นอาจจะอยู่ในแฟ้มเดียวกัน หรืออาจจะอยู่ในแฟ้มอื่น ๆ ที่อยู่ห่างไกลก็ได้ หากข้อมูลทั้งกล่าวนั้นเป็นข้อความที่เป็นตัวอักษรหรือตัวเลข เรียกว่า ข้อความหลายมิติ (hypertext) และหากข้อมูลนั้นรวมถึงเสียงและภาพเคลื่อนไหวด้วย ก็เรียกว่า สื่อประสมหรือสื่อหลายมิติ (hypermedia) (ครูชาติ มาลัยวงศ์, 2540)

หน้าถัดไป

ภาพที่ 10 แสดงหน่วยย่อยการเรียนรู้ของบทเรียนที่ 1

3.4 เมื่อนักเรียนเรียนเนื้อหาบทเรียนออนไลน์บทเรียนที่ 1 เสร็จแล้วให้ปฏิบัติกิจกรรม ใบงานประจำบทเรียน โดยคลิกที่เมนู **ใบงานท้ายบทเรียนที่ 1** แล้วกด **ดาวน์โหลด** ไฟล์ซึ่งเป็นไฟล์ Word มาจัดทำให้เสร็จ



ภาพที่ 11 แสดงการดาวน์โหลดใบงานท้ายบทเรียนที่ 1

3.5 การส่งงาน ให้นักเรียนคลิกเมนู **ส่งงาน น.1** แลกดด้านข้างหัวข้อส่งงาน ซึ่งจะลิงค์ไปยังเพจ facebook ครูสมพิศ ราชประชา (<https://www.facebook.com/RPR ง20204>) เพจที่ครูสร้างไว้เพื่อรองรับการส่งงานของนักเรียน



ภาพที่ 12 แสดงรายละเอียดวิธีการส่งงานของนักเรียน

3.6 ทำแบบทดสอบหลังเรียนออนไลน์ ให้นักเรียนปฏิบัติตามขั้นตอนเหมือนกับการทำแบบทดสอบก่อนเรียน ซึ่งครูผู้สอนจะเป็นผู้ตรวจแบบทดสอบเอง

แบบทดสอบท้ายบทเรียน เรื่อง พื้นฐานโปรแกรม DESKTOP AUTHOR

คำตอบของคุณ

รหัสนักเรียน *

คำตอบของคุณ

ชื่อ-นามสกุล *

คำตอบของคุณ

คลิกถัดไปเพื่อทำแบบทดสอบ

ถัดไป

ห้ามส่งรหัสผ่านใน Google ฟอรัม

แบบทดสอบท้ายบทเรียน เรื่อง พื้นฐานโปรแกรม DESKTOP AUTHOR

คำสั่ง ให้นักเรียนคลิกเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

1. ข้อใดให้ความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้ถูกต้องที่สุด *

☐ หนังสือที่ประกอบไปด้วยข้อความ ภาพและเสียง

☐ หนังสือที่สร้างด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์และเปิดอ่านได้เหมือนหนังสือจริง

☐ หนังสือที่สามารถส่งพิมพ์ทางเครื่องพิมพ์ได้

☐ หนังสือที่สามารถเปิดอ่านได้ในเครื่องคอมพิวเตอร์

10. โปรแกรมจะแสดงเลขหน้าและจำนวนหน้าที่ส่วนใด *

☐ แถบสถานะ

☐ แถบหัวเรื่อง

☐ แถบเครื่องมือ

☐ แถบเมนู

คลิกที่ปุ่มส่ง

กลับ ส่ง

ห้ามส่งรหัสผ่านใน Google ฟอรัม

ภาพที่ 13 แสดงรายละเอียดการทำแบบทดสอบหลังเรียนในบทเรียนที่ 1

ใบความรู้ที่ 1 รู้จัก E-book



ความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หรือ **e-Book** ย่อมาจากคำว่า **Electronic Book** หมายถึง หนังสือที่สร้างขึ้นด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์มีลักษณะเป็นเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ โดยปกติมักจะเป็นแฟ้มข้อมูลที่สามารถอ่านเอกสารผ่านทางหน้าจอคอมพิวเตอร์ทั้งในระบบออฟไลน์ และออนไลน์

คุณลักษณะของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สามารถเชื่อมโยงไปยังส่วนต่าง ๆ ของหนังสือ เว็บไซต์ต่าง ๆ ตลอดจนมีปฏิสัมพันธ์และโต้ตอบกับผู้เรียนได้ นอกจากนี้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถแทรกภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว และสามารถพิมพ์เอกสารที่ต้องการออกทางเครื่องพิมพ์ได้ อีกประการหนึ่งที่สำคัญก็คือ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถปรับปรุงให้ทันสมัยได้ตลอดเวลาซึ่งคุณสมบัติเหล่านี้จะไม่มีในหนังสือธรรมดาทั่วไป

ประเภทของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ แบ่งออกเป็น 10 ประเภท ดังนี้คือ

1) **หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หรือแบบตำรา (Textbooks)** หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ รูปหนังสือปกติดูพบเห็นทั่วไป หลักหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ชนิดนี้สามารถกล่าวได้ว่าเป็นการแปลงหนังสือจากสภาพสิ่งพิมพ์ปกติเป็นสัญญาณดิจิทัล เพิ่มศักยภาพเดิมการนำเสนอ การปฏิสัมพันธ์ ระหว่างผู้อ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ด้วยศักยภาพของคอมพิวเตอร์ขั้นพื้นฐาน เช่น การเปิดหน้าหนังสือ การสืบค้น การคัดเลือก เป็นต้น

2) **หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ แบบหนังสือเสียงอ่าน** มีเสียงคำอ่าน เมื่อเปิดหนังสือจะมีเสียงอ่าน หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ประเภทเหมาะสำหรับหนังสือเด็กเริ่มเรียน หรือหนังสือฝึกออกเสียง หรือฝึกพูด (Talking Book1) เป็นต้น หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ชนิดนี้เป็นการเน้นคุณลักษณะด้านการนำเสนอเนื้อหาที่เป็นตัวอักษรและเสียงเป็นคุณลักษณะหลัก นิยมใช้กับกลุ่มผู้อ่านที่มีระดับลักษณะทางภาษาโดยเฉพาะด้านการฟังหรือการอ่านค่อนข้างต่ำ เหมาะสำหรับการเริ่มต้นเรียนภาษาของเด็ก ๆ หรือผู้ที่กำลังฝึกภาษาที่สองหรือฝึกภาษาใหม่ เป็นต้น

3) **หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือภาพนิ่งหรืออัลบั้มภาพ (static Picture Books)** เป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ที่มีคุณลักษณะหลักเน้นจัดเก็บข้อมูล และนำเสนอข้อมูลในรูปแบบภาพนิ่ง (static picture) หรืออัลบั้มภาพเป็นหลัก เสริมด้วยการนำศักยภาพของคอมพิวเตอร์มาใช้ในการนำเสนอ เช่น การเลือกภาพที่ต้องการ การขยายหรือย่อขนาดของภาพของคอมพิวเตอร์มาใช้ในการนำเสนอ เช่น การเลือกภาพที่ต้องการ การขยายหรือย่อขนาดของภาพหรือตัวอักษร การสำเนาหรือการถ่ายโอนภาพ

การแต่งเติมภาพ การเลือกเฉพาะส่วนของภาพ (cropping) หรือเพิ่มข้อมูล เชื่อมโยงภายใน (Linking information) เช่น เชื่อมข้อมูลอธิบายเพิ่มเติม เชื่อมข้อมูลเสียงประกอบ เป็นต้น

4) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือภาพเคลื่อนไหว (Moving Picture Books) เป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่เน้น การนำเสนอข้อมูลในรูปแบบภาพวิดีโอ (Video Clips) หรือภาพยนตร์สั้น ๆ (Films Clips) ผสมกับข้อมูลสารสนเทศที่อยู่ในรูปตัวหนังสือ (Text Information) ผู้อ่านสามารถเลือกชมศึกษาข้อมูลได้ ส่วนใหญ่นิยมนำเสนอข้อมูลเหตุการณ์ประวัติศาสตร์ หรือเหตุการณ์สำคัญ เช่น ภาพเหตุการณ์สงครามโลก ภาพการกล่าวสุนทรพจน์ของบุคคลสำคัญ ๆ ของโลกในโอกาสต่าง ๆ ภาพเหตุการณ์ความสำเร็จหรือสูญเสียของโลก เป็นต้น

5) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือสื่อประสม (Multimedia) เป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่นำเสนอข้อมูลเนื้อหาสาระ ในลักษณะแบบสื่อผสมระหว่างสื่อภาพ (Visual Media) เป็นทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวกับสื่อประเภทเสียง (Audio Media) ในลักษณะต่าง ๆ ผสมกับศักยภาพของคอมพิวเตอร์อื่นเช่นเดียวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์อื่น ๆ ที่กล่าวมาแล้ว

6) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือสื่อหลากหลาย (Polymedia books) เป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่มีลักษณะเช่นเดียวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบสื่อประสม แต่มีความหลากหลายในคุณลักษณะด้านความเชื่อมโยงระหว่างข้อมูลภายในเล่มที่บันทึกในลักษณะต่าง ๆ เช่น ตัวหนังสือภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียงดนตรี และอื่น ๆ เป็นต้น

7) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือเชื่อมโยง (Hypermedia Book) เป็นหนังสือที่มีคุณลักษณะสามารถเชื่อมโยงเนื้อหาสาระภายในเล่ม (Internal Information Linking) ซึ่งผู้อ่านสามารถคลิกเพื่อเชื่อมโยงเนื้อหาสาระที่ออกแบบเชื่อมโยงกันภายใน การเชื่อมโยงเช่นนี้มีคุณลักษณะเช่นเดียวกับบทเรียนโปรแกรมแบบแตกกิ่ง (Branching Programmed Instruction) นอกจากนี้ยังสามารถเชื่อมโยงกับแหล่งเอกสารภายนอก (External or Information Sources) เมื่อเชื่อมต่อบริบทอินเทอร์เน็ต

8) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสืออัจฉริยะ (Intelligent Electronic Books) เป็นหนังสือประสม แต่มีการใช้โปรแกรมขั้นสูงที่สามารถมีปฏิกริยา หรือ ปฏิสัมพันธ์ กับผู้อ่านเสมือนหนังสือมีสติปัญญา (อัจฉริยะ) ในการไตร่ตรอง หรือคาดคะเนในการโต้ตอบ หรือปฏิกริยากับผู้อ่าน

9) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ แบบหนังสือทางไกล (Telemedia Electronic Books) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ประเภทนี้มีคุณลักษณะหลักต่าง ๆ คล้ายกับ Hypermedia Electronic Books แต่เน้นการเชื่อมโยงกับแหล่งข้อมูลภายนอกผ่านระบบเครือข่าย (Online Information Sourcess) ทั้งที่เป็นเครือข่ายเปิด และเครือข่ายเฉพาะสมาชิกของเครือข่าย

10) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือไซเบอร์สเปซ (Cyberspace books) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ประเภทนี้มีลักษณะเหมือนกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์หลาย ๆ แบบที่กล่าวมาแล้วผสมกัน สามารถเชื่อมโยงแหล่งข้อมูลทั้งจากแหล่งภายในและภายนอกสามารถนำเสนอข้อมูลในระบบสื่อที่หลากหลาย สามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้อ่านได้หลากหลาย

โครงสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book Construction)

สรุปโครงสร้างทั่วไปของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ประกอบด้วย

1) **หน้าปก (Front Cover)** หมายถึง ปกด้านหน้าของหนังสือซึ่งจะอยู่ส่วนแรก เป็นตัวบ่งบอกว่าหนังสือเล่มนี้ชื่ออะไร ใครเป็นผู้แต่ง

2) **คำนำ (Introduction)** หมายถึง คำบอกกล่าวของผู้เขียนเพื่อสร้างความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับข้อมูล และเรื่องราวต่างๆ ของหนังสือเล่มนั้น

3) **สารบัญ (Contents)** หมายถึง ตัวบ่งบอกหัวเรื่องสำคัญที่อยู่ภายในเล่มว่าประกอบด้วยอะไรบ้าง อยู่ที่หน้าใดของหนังสือ สามารถเชื่อมโยงไปสู่หน้าต่างๆ ภายในเล่มได้

4) **สารของหนังสือแต่ละหน้า** หมายถึง ส่วนประกอบสำคัญในแต่ละหน้า ที่ปรากฏภายในเล่มประกอบด้วย

- หน้าหนังสือ (Page Number)
- ข้อความ (Texts)
- ภาพประกอบ (Graphics) .jpg, .gif, .bmp, .png, .tiff
- เสียง (Sounds) .mp3, .wav, .midi
- ภาพเคลื่อนไหว (Video Clips, flash) .mpeg, .wav, .avi
- จุดเชื่อมโยง (Links)

5) **อ้างอิง** หมายถึง แหล่งข้อมูลที่ใช้นำมาอ้างอิง อาจเป็นเอกสาร ตำรา หรือ เว็บไซต์ก็ได้

6) **ดัชนี** หมายถึง การระบุคำสำคัญหรือคำหลักต่างๆ ที่อยู่ภายในเล่ม โดยเรียงลำดับตัวอักษรให้สะดวกต่อการค้นหา พร้อมระบุเลขหน้าและจุดเชื่อมโยง

7) **ปกหลัง** หมายถึง ปกด้านหลังของหนังสือซึ่งจะอยู่ส่วนท้ายเล่ม

ความแตกต่างของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) กับหนังสือทั่วไป

1. หนังสือทั่วไปใช้กระดาษ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ไม่ใช้กระดาษ
2. หนังสือทั่วไปมีข้อความและภาพประกอบธรรมดา หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สามารถสร้างให้มีภาพเคลื่อนไหวได้
3. หนังสือทั่วไปไม่มีเสียงประกอบ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถใส่เสียงประกอบได้
4. หนังสือทั่วไปแก้ไขปรับปรุงได้ยาก หนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถแก้ไขและปรับปรุงข้อมูล (update) ได้ง่าย
5. หนังสือทั่วไปสมบูรณ์ในตัวเอง หนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถสร้างจุดเชื่อมโยง (links) ออกไปเชื่อมต่อกับข้อมูลภายนอกได้
6. หนังสือทั่วไปต้นทุนการผลิตสูง หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ต้นทุนในการผลิตหนังสือต่ำ ประหยัดค่าใช้จ่าย

7. หนังสือทั่วไปมีขีดจำกัดในการจัดพิมพ์ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ไม่มีขีดจำกัดในการจัดพิมพ์ สามารถทำสำเนาได้ง่ายไม่จำกัด
8. หนังสือทั่วไปเปิดอ่านจากเล่ม หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ต้องอ่านด้วยโปรแกรมผ่านทางหน้าจอคอมพิวเตอร์
9. หนังสือทั่วไปอ่านได้อย่างเดียว หนังสืออิเล็กทรอนิกส์นอกจากอ่านได้แล้วยังสามารถสั่งพิมพ์ (print) ได้
10. หนังสือทั่วไปอ่านได้ 1 คนต่อหนึ่งเล่ม หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ 1 เล่ม สามารถอ่านพร้อมกันได้จำนวนมาก (ออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ต)
11. หนังสือทั่วไปพกพาลำบาก (ต้องใช้พื้นที่) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์พกพาสะดวกได้ครั้งละจำนวนมากในรูปแบบของไฟล์คอมพิวเตอร์ใน Handy Drive หรือ CD
12. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เป็นนวัตกรรมที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม

จุดเด่นของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์	จุดด้อยของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
1. ประหยัดค่าทำอาร์ตเวิร์ค การจัดหน้าค่ากระดาษที่ต้องพิมพ์ออกมา 2. สามารถอยู่ทนทานได้เป็นระยะเวลานาน 3. ไม่ต้องสต็อกของไว้มากมาย 4. สามารถเก็บข้อมูลได้จำนวนมากมายมหาศาล 5. สามารถเพิ่มลูกเล่นจากภาพมัลติมีเดีย และเสียง	1. การอ่านที่ยุ่งยากต้องอ่านจากคอมพิวเตอร์ หรือ Palm 2. ต้องอาศัยระบบเครือข่าย 3. การละเมิดลิขสิทธิ์ 4. พัฒนาสื่อความรู้ e-Library

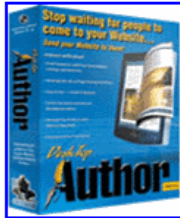


โปรแกรมที่ใช้สร้างหนังสือ e-Book

โปรแกรมที่นิยมใช้สร้าง e-Book มีอยู่หลายโปรแกรมแต่ที่นิยมใช้กันมากในปัจจุบันได้แก่

1. โปรแกรม Desktop Author
2. โปรแกรมชุด Flip Album
3. โปรแกรม Flip Flash Album

ใบความรู้ที่ 2 รู้จัก Desktop Author



โปรแกรม Desktop Author เป็นโปรแกรมสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) ที่มีลักษณะคล้ายกับหนังสือจริงคือ มีหน้าปก สารบัญ ข้อความ รูปภาพ สามารถแทรกภาพเคลื่อนไหว ไฟล์ภาพยนตร์ ไฟล์ Flash เพิ่มเสียงบรรยาย สร้างลิงค์ไปยังเว็บไซต์ต่าง ๆ ผลงานที่ได้มีขนาดไฟล์เล็ก ทำให้สามารถดาวน์โหลดผ่านเว็บ หรือ ส่งผ่านอีเมล และสามารถเผยแพร่ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้



- ❖ ไฟล์มีขนาดเล็ก ช่วยให้ง่ายในการดาวน์โหลด และส่งข้อมูล
- ❖ มีลักษณะคล้ายกับหนังสือซึ่งเป็นรูปแบบที่อ่านแล้วเข้าใจได้ง่าย
- ❖ สามารถสั่งพิมพ์หน้าแต่ละหน้า หรือทั้งหมดของหนังสือได้
- ❖ ผู้ใช้สามารถส่งต่อได้ง่ายโดยการส่งผ่านอีเมล หรือระบบเครือข่าย
- ❖ สามารถใช้ได้ทั้งเครื่องคอมพิวเตอร์ PC และ Note Book
- ❖ ผลงานเป็นได้ทั้งสื่อ Offline ในรูปแบบ .exe สื่อออนไลน์ .html + .dnl ที่มีขนาดเล็กเหมาะสำหรับการนำเสนอผ่านเว็บไซต์ แต่การเรียกดูจำเป็นต้องติดตั้ง DNL Reader ก่อนจึงจะแสดงผลได้ และ Screen Saver (.scr) สำหรับการรักษาอายุจอภาพคอมพิวเตอร์ด้วยสื่อที่สร้างสรรค์ได้ด้วยตัวเอง

ใบงานที่ 1 ผังมโนทัศน์



คำชี้แจง : ให้นักเรียนศึกษาหาความรู้ ทำความเข้าใจเกี่ยวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ด้วยตนเองผ่าน

บทเรียนออนไลน์ แล้วให้นักเรียนเขียนผังมโนทัศน์ (Mind Mapping) คะแนนเต็ม 10 คะแนน

หนังสือ
อิเล็กทรอนิกส์

ใบงานที่ 2 รู้หรือไม่



คำชี้แจง : ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ให้ถูกต้อง คะแนนเต็ม 10 คะแนน

1. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือสื่อประสม (Multimedia) หมายถึง

2. โปรแกรมที่นิยมสร้าง E-book มีอะไรบ้าง

3. ส่วนประกอบในแต่ละหน้าของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีอะไรบ้าง

4. จงเขียนวิธีการเข้าสู่โปรแกรม Desktop Author แบบเป็นขั้นตอน

5. จงบอกประโยชน์ของโปรแกรม Desktop Author

ใบงานที่ 3 ชื่อสื่อความหมาย



คำชี้แจง : ให้นักเรียนจับคู่ชื่อของประเภทหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ด้านซ้ายกับด้านขวาให้ถูกต้อง
คะแนนเต็ม 10 คะแนน

- | | |
|--|---------------------------------|
|  หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หรือแบบตำรา | ก. static Picture Books |
|  หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ แบบหนังสือเสียงอ่าน | ข. Polymedia books |
|  หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือภาพนิ่งหรืออัลบั้มภาพ | ค. Textbooks |
|  หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือภาพเคลื่อนไหว | ง. Talking Book1 |
|  หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือสื่อประสม | จ. Hypermedia Book |
|  หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือสื่อหลากหลาย | ฉ. Intelligent Electronic Books |
|  หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือเชื่อมโยง | ช. Telemedia Electronic Books |
|  หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสืออัจฉริยะ | ซ. Cyberspace books |
|  หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ แบบสื่อหนังสือทางไกล | ณ. Multimedia |
|  หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือไซเบอร์स्पеш | ฎ. Moving Picture Books |

ใบงานที่ 4 เรียนรู้โปรแกรม

คำชี้แจง : ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ให้ถูกต้อง คะแนนเต็ม 10 คะแนน

1. จงบอกลักษณะของโปรแกรม Desktop Author

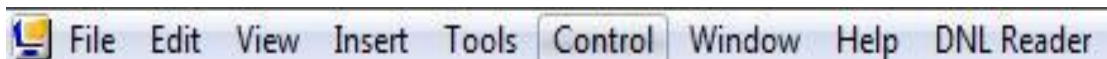
.....

.....

.....

.....

2. จงบอกรายละเอียดการทำงานของส่วนประกอบโปรแกรม Desktop Author



ชื่อเมนูบาร์	รายละเอียดการทำงาน
File	
Edit	
View	
Insert	
Tools	
Control	
Windows	
Help	
DNLReader	

แบบทดสอบหลังเรียน

เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานด้วยโปรแกรม Desktop Author

บทที่ 1 พื้นฐานโปรแกรม Desktop Author

คำชี้แจง : 1. แบบทดสอบฉบับนี้เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ

คะแนนเต็ม 10 คะแนน เวลาสอบ 10 นาที

2. จงทำเครื่องหมาย ✕ ลงในกระดาษคำตอบให้ตรงกับคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

1. ข้อใดให้ความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้ถูกต้องที่สุด

- ก. หนังสือที่ประกอบไปด้วยข้อความ ภาพและเสียง
- ข. หนังสือที่สามารถส่งพิมพ์ทางเครื่องพิมพ์ได้
- ค. หนังสือที่สามารถเปิดอ่านได้ในเครื่องคอมพิวเตอร์
- ง. หนังสือที่สร้างด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์และเปิดอ่านได้เหมือนหนังสือจริง

2. e-Book ย่อมาจากคำในภาษาอังกฤษในข้อใด

- ก. E learning Book
- ข. Electronic Book
- ค. Electron Book
- ง. Electrolux Book

3. ข้อใดเป็นความสามารถของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่มีเหมือนกับหนังสือจริง

- ก. นำเสนอข้อมูลเสียงได้
- ข. นำเสนอการเชื่อมโยงไปยังข้อมูลหน้าอื่นๆ ได้
- ค. นำเสนอข้อมูลแบบข้อความและรูปภาพได้
- ง. นำเสนอข้อมูลภาพเคลื่อนไหว หรือภาพวิดีโอได้

4. ซอฟต์แวร์ Reader จะเกี่ยวข้องกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์อย่างไร

- ก. ซอฟต์แวร์สำหรับการเขียน
- ข. ซอฟต์แวร์สำหรับการออกแบบ
- ค. ซอฟต์แวร์สำหรับการถอดรหัส
- ง. ซอฟต์แวร์สำหรับการอ่าน

5. ข้อใดไม่ถูกต้อง

- ก. แฟ้มสกุล .opf ต้องใช้โปรแกรม Flip Viewer ในการอ่าน
- ข. แฟ้มสกุล .swf ต้องใช้โปรแกรม Flash Player ในการอ่าน
- ค. แฟ้มสกุล .doc ต้องใช้โปรแกรม Power Point ในการอ่าน
- ง. แฟ้มสกุล .dnl ต้องใช้โปรแกรม DNL Reader ในการอ่าน

6. ในการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สามารถนำเข้าแฟ้ม (Import) ได้หลายประเภท ยกเว้น

- ก. แฟ้มเอกสาร (doc, txt)
- ข. แฟ้มระบบ (dll, sys)
- ค. แฟ้มรูปภาพ (jpg, gif)
- ง. แฟ้ม เสียงและวิดีโอ (mp3, avi)

7. ข้อใด **ไม่ใช่** ความสามารถของโปรแกรม Desktop Author

- ก. สร้างสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบหน้าพลิก 3 มิติ
- ข. สร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่มีลักษณะเหมือนหนังสือจริง
- ค. ดาวน์โหลดหนังสืออิเล็กทรอนิกส์จากเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
- ง. สร้าง Screen Sever สำหรับการรักษาอายุจอภาพคอมพิวเตอร์

8. ข้อใด **ไม่ใช่** คุณสมบัติของโปรแกรม Desktop Author

- ก. ไฟล์มีขนาดใหญ่ สามารถดาวน์โหลดและส่งข้อมูลได้ช้า
- ข. มีลักษณะคล้ายกับหนังสือซึ่งเป็นรูปแบบที่อ่านแล้วเข้าใจได้ง่าย
- ค. สามารถส่งต่อได้ง่ายโดยการส่งผ่านอีเมล หรือระบบเครือข่าย
- ง. สามารถแทรกเสียงเพลง ภาพเคลื่อนไหว หรือเสียงบรรยายได้



9. ถ้าไม่มี Desktop Author 4 ปรากฏบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ จะมีวิธีการเรียกใช้โปรแกรม Desktop Author อย่างไร

- ก. Start // Program // DeskTopAuthor // DeskTopAuthor4
- ข. Program // Start // DeskTopAuthor // DeskTopAuthor4
- ค. DeskTopAuthor // DeskTopAuthor4 // Program // Start
- ง. Program // DeskTopAuthor // DeskTopAuthor4 // Start

10. โปรแกรมจะแสดงเลขหน้าและจำนวนหน้าที่ส่วนใด

- ก. แถบหัวเรื่อง
- ข. แถบเมนู
- ค. แถบเครื่องมือ
- ง. แถบสถานะ

กระดาษคำตอบ

แบบทดสอบหลังเรียน

บทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานด้วยโปรแกรม Desktop Author

บทที่ 1 พื้นฐานโปรแกรม Desktop Author

วิชา ง20204 สรรค์สร้างสื่ออิเล็กทรอนิกส์

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ชื่อ.....นามสกุล.....ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/..... เลขที่

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

บรรณานุกรม

ถนอมพร เลหาจรัสแสง. (2545). Designing e-Learning : หลักการออกแบบและการสร้างเว็บ

เพื่อการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ : อรุณการพิมพ์.

บรรพจน์ โนแก้ว. (ม.ป.ป.). การออกแบบ e-Book ด้วย Desktop Author. โครงการต้นแบบ

ศูนย์ทางไกลเพื่อการศึกษาและพัฒนาชนบท. มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง. เชียงราย.

บุญเลิศ อรุณพิบูลย์. (2551). สร้างสรรค์ Multimedia e-Book ด้วย Desktop Author. ศูนย์บริการ

ความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. กรุงเทพมหานคร.

ศูนย์อินเทอร์เน็ตสร้างสรรค์และปลอดภัยเพื่อเยาวชน, กระทรวงศึกษาธิการ. (ม.ป.ป.). เอกสาร

ประกอบการอบรม e-Book ด้วยโปรแกรม Desktop Author. กรุงเทพมหานคร.

อุทยานการเรียนรู้. เทคนิคการสร้าง e-book ด้วย Desktop A.uthor. ออนไลน์. เข้าถึงได้จาก :

<http://www.tkpark.or.th/>. (วันที่สืบค้น : 27 พฤศจิกายน 2557).

ภาคผนวก

เฉลย

แบบทดสอบก่อนเรียน

บทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานด้วยโปรแกรม Desktop Author

บทที่ 1 พื้นฐานโปรแกรม Desktop Author

วิชา ง20204 สรรค์สร้างสื่ออิเล็กทรอนิกส์

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ชื่อ.....นามสกุล.....ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/..... เลขที่

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

เฉลยใบงานที่ 1 ผังมโนทัศน์

คำชี้แจง : ให้นักเรียนศึกษาหาความรู้ ทำความเข้าใจเกี่ยวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ด้วยตนเอง ผ่านบทเรียนออนไลน์ แล้วให้นักเรียนเขียนผังมโนทัศน์ (Mind Mapping) คะแนนเต็ม 10 คะแนน โดยครูผู้สอนตรวจให้คะแนนตามหลักเกณฑ์ ดังนี้

เกณฑ์การให้คะแนน

- | | | |
|----------------------------|---|-------|
| - เนื้อหาถูกต้องและครบถ้วน | 4 | คะแนน |
| - ความเรียบร้อย | 3 | คะแนน |
| - ความสำเร็จของงาน | 3 | คะแนน |

เกณฑ์การประเมินรวม

คะแนน	8-10	คะแนน	ดีมาก
	6-7	คะแนน	ดี
	5	คะแนน	พอใช้
	0-4	คะแนน	ปรับปรุง

เฉลยใบงานที่ 2 รู้หรือไม่

คำชี้แจง : ครูผู้สอนพิจารณาคำตอบของนักเรียนและตรวจให้คะแนนใบงานที่ 2 โดยใช้หลักเกณฑ์ ดังนี้

การตอบคำถาม

- | | | |
|--------------------------------|---|-------|
| - ตอบคำถามได้ถูกต้องตรงประเด็น | 2 | คะแนน |
| - ตอบคำถามไม่ตรงประเด็น | 0 | คะแนน |

คำชี้แจง : จงตอบคำถามต่อไปนี้ (10 คะแนน)

1. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือสื่อประสม (Multimedia) หมายถึง (2 คะแนน)

แนวคำตอบ เป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่นำเสนอข้อมูลเนื้อหาสาระ ในลักษณะแบบสื่อผสมระหว่างสื่อภาพ (Visual Media) เป็นทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวกับสื่อประเภทเสียง (Audio Media) ในลักษณะต่าง ๆ

2. โปรแกรมที่นิยมสร้าง E-book มีอะไรบ้าง (2 คะแนน)

แนวคำตอบ

1. โปรแกรมชุด Flip Album
2. โปรแกรม Desktop Author
3. โปรแกรม Flash Album Deluxe

3. ส่วนประกอบในแต่ละหน้าของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีอะไรบ้าง (2 คะแนน)

แนวคำตอบ ข้อความ เสียง ภาพเคลื่อนไหว ภาพประกอบ จุดเชื่อมโยงหน้าหนังสือ

4. จงเขียนวิธีการเข้าสู่โปรแกรม Desktop Author แบบเป็นขั้นตอน (2 คะแนน)

แนวคำตอบ Start ----> Program ----> Desktop Author

5. จงบอกประโยชน์ของโปรแกรม Desktop Author (2 คะแนน)

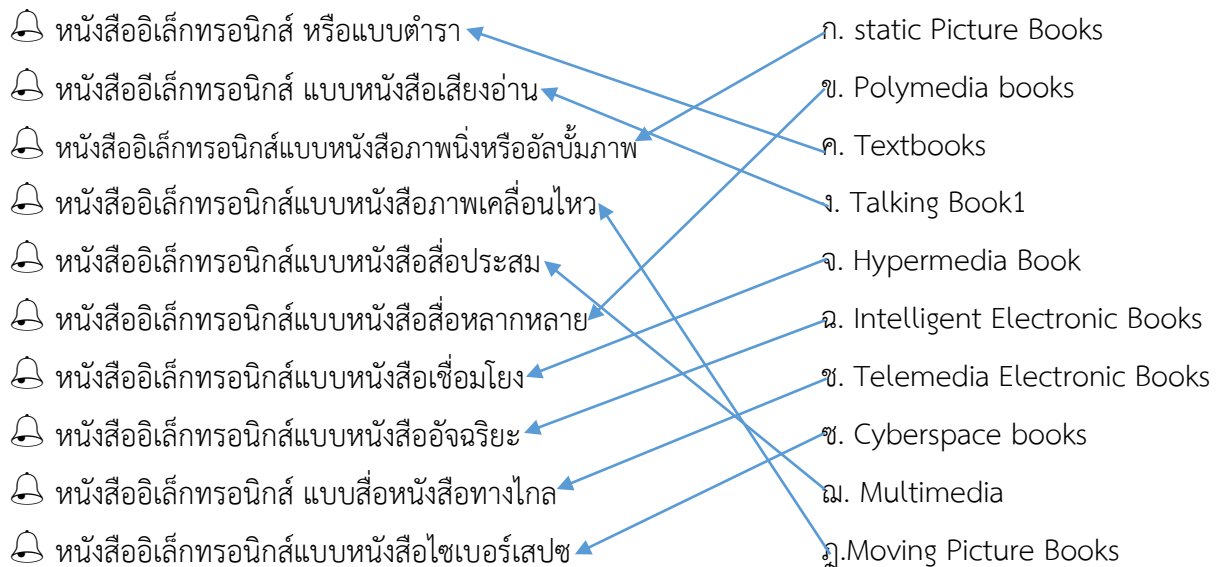
แนวคำตอบ

- ไฟล์มีขนาดเล็ก ช่วยให้ง่ายในการดาวน์โหลด และส่งข้อมูล
- มีลักษณะคล้ายกับหนังสือซึ่งเป็นรูปแบบที่อ่านแล้วเข้าใจได้ง่าย
- สามารถสั่งพิมพ์หน้าแต่ละหน้า หรือทั้งหมดของหนังสือได้
- ผู้ใช้สามารถส่งต่อได้ง่ายโดยการส่งผ่านอีเมลล์ หรือระบบเครือข่าย
- สามารถใช้ได้ทั้งเครื่องคอมพิวเตอร์ PC และ Note Book

เฉลยใบงานที่ 3 ชื่อสื่อความหมาย

คำชี้แจง : ให้นักเรียนจับคู่ชื่อของประเภทหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ด้านซ้ายกับด้านขวาให้ถูกต้อง

(ข้อละ 1 คะแนน) คะแนนเต็ม 10 คะแนน



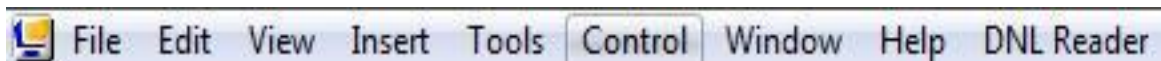
เฉลยใบงานที่ 4 เรียนรู้โปรแกรม

คำชี้แจง : ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ให้ถูกต้อง คะแนนเต็ม 10 คะแนน

1. จงบอกลักษณะของโปรแกรม Desktop Author (1 คะแนน)

แนวคำตอบ โปรแกรม Desktop Author เป็นโปรแกรมสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) ที่มีลักษณะคล้ายกับหนังสือจริงคือ มีหน้าปก สารบัญ ข้อความ รูปภาพ สามารถแทรกภาพเคลื่อนไหว ไฟล์ ภาพยนตร์ ไฟล์ Flash เพิ่มเสียง บรรยาย สร้างลิงค์ไปยังเว็บไซต์ต่าง ๆ

2. จงบอกรายละเอียดการทำงานของส่วนประกอบโปรแกรม Desktop Author (9 คะแนน)



ชื่อเมนูบาร์	รายละเอียดการทำงาน
File	ใช้สำหรับบริหารจัดการไฟล์งาน เช่น สร้างงานใหม่ เปิดงานเก่า บันทึกงาน
Edit	ใช้สำหรับแก้ไขคำสั่ง เช่น ยกเลิก ตัด คัดลอก วาง ลบ การจัดหน้า
View	ใช้สำหรับแสดง/ซ่อนแถบเครื่องมือที่ใช้ทำงานต่างๆ เช่น ไม้บรรทัด
Insert	ใช้สำหรับการแทรกไฟล์ต่างๆ เช่น รูปภาพ ข้อความ เสียง
Tools	ใช้สำหรับแก้ไข Link , การ Publish Web, Upload Web ส่งงานไปโรงพิมพ์
Control	ใช้สำหรับควบคุมการทำงาน เช่น ไปหน้าต่อไป ย้อนกลับ ย้าย ลบ
Windows	ใช้สำหรับสร้างหน้าต่างใหม่
Help	ใช้สำหรับขอความช่วยเหลือเมื่อเกิดปัญหาในการทำงาน
DNLReader	ใช้สำหรับเมื่อต้องการเรียกใช้โปรแกรม DNL Reader สำหรับการทำงาน

เฉลย

แบบทดสอบหลังเรียน

บทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานด้วยโปรแกรม Desktop Author

บทที่ 1 พื้นฐานโปรแกรม Desktop Author

วิชา ง20204 สรรค์สร้างสื่ออิเล็กทรอนิกส์

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ชื่อ.....นามสกุล.....ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/..... เลขที่

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

แบบสรุปผลการเรียน

บทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานด้วยโปรแกรม Desktop Author

บทที่ 1 พื้นฐานโปรแกรม Desktop Author

วิชา ง20204 สรรค์สร้างสื่ออิเล็กทรอนิกส์

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

สรุปผลการปฏิบัติกิจกรรม

กิจกรรม	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้
ใบงานที่ 1 ผังมโนทัศน์	10	
ใบงานที่ 2 รู้หรือไม่	10	
ใบงานที่ 3 ชื่อสื่อความหมาย	10	
ใบงานที่ 4 เรียนรู้โปรแกรม	10	
รวม	40	

สรุปผลการทดสอบก่อนเรียน – หลังเรียน

คะแนนเต็ม	ก่อนเรียน	หลังเรียน	การพัฒนา
10			

เกณฑ์สรุปผลการประเมิน

8 -10	ดีมาก
6 - 7	ดี
5	พอใช้
0 - 4	ปรับปรุง

ประวัติผู้จัดทำ



ชื่อ- นามสกุล

นางสมพิศ วงษ์ประเทศ

วัน เดือน ปีเกิด

7 ตุลาคม พ.ศ. 2526

ภูมิลำเนา

บ้านเลขที่ 2/5 หมู่ 5 ต.ดู่ อ.กันทรารมย์ จ.ศรีสะเกษ
33130

วุฒิการศึกษา

วท.บ. สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
ศษ.ม. สาขาเทคโนโลยีการศึกษา
มหาวิทยาลัยรามคำแหง

สถานที่อยู่ปัจจุบัน

บ้านเลขที่ 316/37 หมู่ 1 ถนนสุขสวัสดิ์
ต.แหลมฟ้าผ่า อ.พระสมุทรเจดีย์ จ.สมุทรปราการ
10290

สถานที่ทำงาน

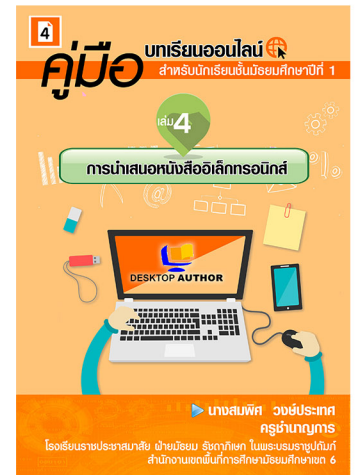
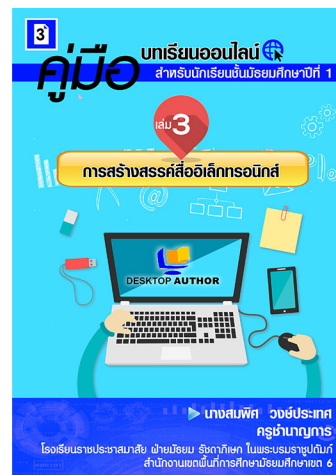
โรงเรียนราชประชาสถาสัย ฝ่ายมัธยม รัชดาภิเษก
ในพระบรมราชูปถัมภ์ ถ. สุขสวัสดิ์ 49 ต. บางจาก
อ. พระประแดง จ. สมุทรปราการ 10130

ตำแหน่งปัจจุบัน

ครู วิทยฐานะชำนาญการ

“เทคโนโลยี นั้น โดยหลักการ คือ การทำให้สิ่ง ที่มีอยู่ให้เกิด เป็นสิ่งที่นำมาใช้ประโยชน์ได้
ดังนั้น เทคโนโลยีที่ดีสมบูรณ์ จึงควรจะสร้างสิ่งที่จะใช้ประโยชน์ได้อย่างคุ้มค่า และมีความสูญเปล่า
หรือความเสียหายที่เกิดขึ้นน้อยที่สุด...”

ความตอนหนึ่ง ในพระบรมราโชวาท
ในพิธีพระราชทานปริญญาบัตรของสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
ณ อาคารใหม่ สวนอัมพร
วันที่ ๑๘ ตุลาคม ๒๕๒๒



- ▶ พื้นฐานโปรแกรม Desktop Author
- ▶ สร้างสรรค์สื่อด้วยโปรแกรม Desktop Author
- ▶ การสร้างสรรค์สื่ออิเล็กทรอนิกส์
- ▶ การนำเสนอหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ ๑๖ อำเภอเมือง จังหวัดบุรีรัมย์
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต ๖
51 หมู่ที่ ๑ ตำบลบางจาก อำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ 10130