

4

คู่มือ

บทเรียนออนไลน์ 

สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

เล่ม 4

การนำเสนอหนังสืออิเล็กทรอนิกส์



▶ นางสมพิศ วงษ์ประเทศ
ครูชำนาญการ

โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ ฝายมัธยม รัชดาภิเษก ในพระบรมราชูปถัมภ์
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 6

บทเรียนออนไลน์
เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานด้วยโปรแกรม Desktop Author
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
เล่มที่ 4

สร้างสรรค์สื่อด้วยโปรแกรม Desktop Author



นางสมพิศ วงษ์ประเทศ
ครูชำนาญการ
โรงเรียนราชประชาสถาลัย 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 4	7
ใบความรู้ที่ 1 การสร้างแบบทดสอบ	14
ใบความรู้ที่ 2 บีบอัดไฟล์	16
ใบความรู้ที่ 3 ทดสอบผลงาน	17
ใบงานที่ 1 ศัพท์แบบทดสอบ	19
ใบงานที่ 2 บันทึกนำเสนอ	20
ใบงานที่ 3 เผยแพร่อย่างไร	21
แบบทดสอบหลังเรียน	22
กระดานคำตอบ	24
บรรณานุกรม	25
ภาคผนวก	26
เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน	27
เฉลยใบงานที่ 1 ศัพท์แบบทดสอบ	28
เฉลยใบงานที่ 2 บันทึกนำเสนอ	29
เฉลยใบงานที่ 3 เผยแพร่อย่างไร	30
เฉลยแบบทดสอบหลังเรียน	31
แบบสรุปผลการเรียน	32
ประวัติผู้จัดทำ	33

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพ อย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้

1. สามารถนำเสนองานในรูปแบบต่าง ๆ
2. สร้างชิ้นงานเพื่อรณรงค์ให้เกิดคุณธรรมและจริยธรรม
3. มีความรับผิดชอบด้วยการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการผลิตเอกสารเพื่อการเผยแพร่หรือนำเสนอ และวิถีชีวิตของสังคมในอดีต

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อธิบายวิธีการสร้างแบบทดสอบ และการบันทึกไฟล์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อเผยแพร่ด้วยคำสั่ง Package ได้ (K)
2. มีทักษะในการสร้างแบบทดสอบ และการบันทึกไฟล์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เพื่อเผยแพร่ด้วยคำสั่ง Package (P)
3. สามารถสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ด้วยตนเองได้ (P)
4. มีความรับผิดชอบด้วยการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ต่อภาระงานที่ได้รับมอบหมายและเกิดคุณธรรมและจริยธรรม ในการปฏิบัติภาระงานที่ได้รับมอบหมาย (A)

สาระการเรียนรู้

1. การสร้างแบบทดสอบ
2. การบันทึกและนำเสนอผลงาน

คำชี้แจงสำหรับครู

คำชี้แจงสำหรับครู

1. ผู้สอนต้องศึกษาข้อมูลโดยละเอียด
2. ตรวจสอบบทเรียนออนไลน์ว่ามีความพร้อมใช้งานหรือไม่

บทบาทของครูผู้สอนในชั้นเรียน

1. เตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์และระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ให้พร้อมใช้งาน
2. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน ในบทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงาน ด้วยโปรแกรม Desktop Author โดยมีครูคอยแนะนำดูแล เพื่อทดสอบความรู้พื้นฐานก่อนเรียน ของนักเรียน
3. ครูนำเข้าสู่บทเรียน โดยการแนะนำเกี่ยวกับบทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงาน ด้วยโปรแกรม Desktop Author ให้นักเรียนเข้าใจ
4. ให้นักเรียนปฏิบัติตามกิจกรรมตามคำชี้แจงการใช้บทเรียนที่ระบุไว้ในบทเรียนออนไลน์แล้ว ลงมือปฏิบัติตามขั้นตอน
5. ขณะที่นักเรียนศึกษาบทเรียนออนไลน์และทำกิจกรรมในใบงาน ให้ครูคอยกระตุ้นให้ คำแนะนำข้อสงสัยเพื่อการปฏิบัติตามกิจกรรมที่ถูกต้องตามลำดับขั้นตอนในบทเรียนออนไลน์และบันทึก ผลส่งในพื้นที่ห้องของตนเองที่ครูกำหนดให้ โดยแต่ละกิจกรรมครูจะตรวจและบันทึกผลเอง
6. หลังจบการศึกษบทเรียนออนไลน์ครบแล้ว ครูสรุปบทเรียนแล้วให้นักเรียนทำใบงาน แบบทดสอบประจำบทเรียนออนไลน์ในแต่ละกิจกรรมเป็นรายบุคคล โดยมีครูคอยแนะนำดูแล
7. ถ้านักเรียนมีข้อสงสัยหรือไม่เข้าใจการปฏิบัติตามกิจกรรมใดของบทเรียนออนไลน์ให้ครู คอยชี้แนะเพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติที่ถูกต้อง
8. หลังจากศึกษบทเรียนออนไลน์ครบทั้ง 4 บท แล้วให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงาน ด้วยโปรแกรม 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 4 การนำเสนอหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
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

แบบทดสอบก่อนเรียน

เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานด้วยโปรแกรม Deskto Author

บทที่ 4 การนำเสนอหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

- คำชี้แจง : 1. แบบทดสอบฉบับนี้เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ
คะแนนเต็ม 10 คะแนน เวลาสอบ 10 นาที
2. จงทำเครื่องหมาย ✕ ลงในกระดาษคำตอบให้ตรงกับคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

1. ข้อใดคือความหมายของคำว่า Package

- ก. การบีบอัดแฟ้มรวมเป็นแฟ้มเดียว
- ข. การเรียงลำดับแฟ้ม
- ค. การแยกประเภทแฟ้ม
- ง. การสร้างแฟ้มหลายๆ ประเภท

2. ขั้นตอนในการบีบอัด (Package) ไฟล์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อใช้งานกับเครื่องคอมพิวเตอร์ได้ทันทีคือข้อใด

- ก. เมนู File // เลือก Package EXE
- ข. เมนู File // เลือก Package DNL
- ค. เมนู File // เลือก Package DRM
- ง. เมนู File // เลือก Package SCR

3 การบีบอัดไฟล์ (Package) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อเผยแพร่ทางเว็บไซต์ต้องปฏิบัติตามข้อใด

- ก. เมนู File // เลือก Package EXE
- ข. เมนู File // เลือก Package DNL
- ค. เมนู File // เลือก Package DRM
- ง. เมนู File // เลือก Package SCR

4. ไฟล์ที่ผ่านการบีบอัด (Package) แบบใดที่จำเป็นต้องติดตั้งโปรแกรมสำหรับอ่าน (Reader) ก่อนจึงจะใช้งานหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้

- ก. Package EXE
- ข. Package DNL
- ค. Package DRM
- ง. Package SCR

5. สัญลักษณ์ หมายถึงแฟ้มที่ได้จากการบีบอัด (Package) แบบใด

- ก. Package EXE
- ข. Package DNL
- ค. Package DRM
- ง. Package SCR

6. ถ้าต้องการบีบอัดไฟล์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ส่งไปพร้อมกับอีเมลเพื่อให้ผู้รับเปิดอ่านได้ทันที ควรใช้วิธีการบีบอัด (Package) แบบใด

- ก. Package EXE ข. Package DNL
ค. Package DRM ง. Package SCR

7. ถ้าหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่ได้รับถูกบีบอัดมาแบบต้องใช้โปรแกรมสำหรับอ่าน (Reader) จะต้องติดตั้งโปรแกรมใดเพิ่มเพื่อให้อ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้

- ก. Flip Viewer ข. Flash Player
ค. crobat Reader ง. DNL Reade

8. ไฟล์ที่มีขนาดเล็กเหมาะสำหรับการส่งข้อมูลผ่านระบบเครือข่ายหรือทางอีเมลคือไฟล์ที่ได้รับการบีบอัด (Package) แบบใด

- ก. Package EXE ข. Package DNL
ค. Package DRM ง. Package SCR

9. การนำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ไปใช้งานผ่านอินเทอร์เน็ตต้องเลือกข้อใด

- ก.  Package ข.  Package
ค.  Publish ง.  Upload

10. การนำแฟ้มงานขึ้นไปไว้บนเครื่องแม่ข่ายหรือเซิร์ฟเวอร์เรียกว่าอะไร

- ก. Package ข. Publish
ค. Download ง. Upload

กระดาษคำตอบ

แบบทดสอบก่อนเรียน

บทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานด้วยโปรแกรม Desktop Author

บทที่ 4 การนำเสนอหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

วิชา ง20204 สรรค์สร้างสื่ออิเล็กทรอนิกส์

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

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

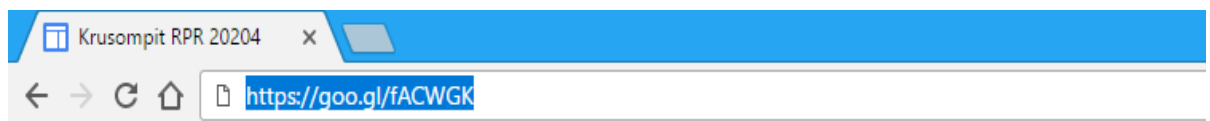
ข้อที่	ก	ข	ค	ง
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

คู่มือการใช้งานบทเรียนออนไลน์
บทที่ 4 การนำเสนอหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

วิธีการศึกษา

1. เริ่มต้นเข้าสู่บทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานด้วยโปรแกรม Desktop Author
วิชา ง20204 สร้างสรรค์สื่ออิเล็กทรอนิกส์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 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 ง20204 สร้างสรรค์สื่ออิเล็กทรอนิกส์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1



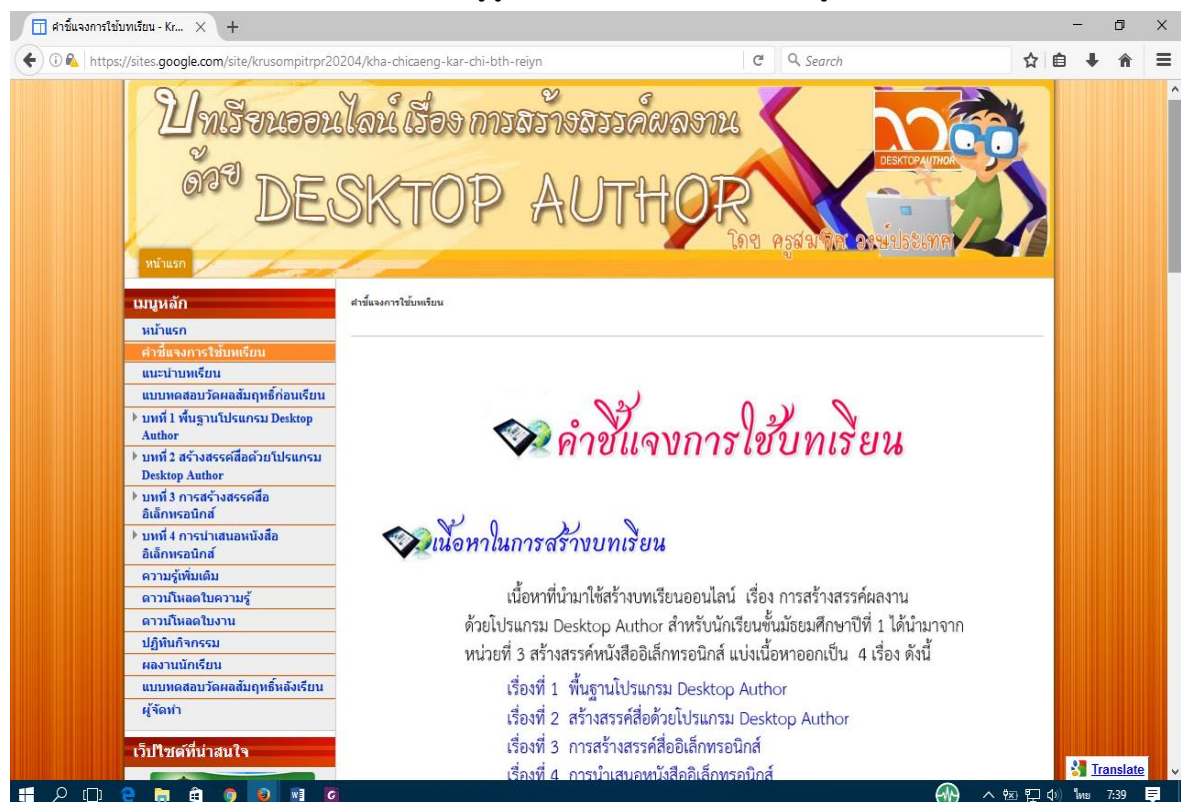
ภาพที่ 3 แสดงหน้าหลักเว็บไซต์บทเรียนออนไลน์

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 การสร้างสรรค์ผลงานด้วยโปรแกรม Desktop Author เสร็จเรียบร้อยแล้ว นักเรียนก็เริ่มปฏิบัติกิจกรรมบทเรียนที่ 2 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 4 ให้เข้าใจและปฏิบัติตาม



บทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างสรค์ผลงาน ด้วย DESKTOP AUTHOR
โดย ครูสมจิตต์ อึ้งไพโรจน์เทศ

เมนูหลัก

- หน้าแรก
- คำชี้แจงการใช้บทเรียน
- แนะนำบทเรียน
- แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน
- ▶ บทที่ 1 พื้นฐานโปรแกรม Desktop Author
- ▶ บทที่ 2 สร้างสรค์สื่อด้วยโปรแกรม Desktop Author
- ▶ บทที่ 3 การสร้างสรค์สื่ออิเล็กทรอนิกส์
- ▶ **บทที่ 4 การนำเสนอหนังสืออิเล็กทรอนิกส์**
- แบบทดสอบก่อนเรียน
- การสร้างแบบทดสอบ
- การบันทึกและนำเสนอผลงาน
- ใบงานท้ายบทเรียนที่ 4
- แบบทดสอบหลังเรียน
- ความรู้เพิ่มเติม
- ดาวน์โหลดใบความรู้
- ดาวน์โหลดใบงาน

บทที่ 4 การนำเสนอหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

สาระสำคัญ

การบีบอัดหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อเผยแพร่ด้วยคำสั่ง Package ในโปรแกรม Desktop Author สามารถทำได้หลายลักษณะ เช่น รูปแบบ EXE ที่สามารถนำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์นั้นไปใช้ได้ทันที หรือบีบอัดเพื่อเผยแพร่บนเว็บเพจจะมีนามสกุล .dnl ซึ่งสามารถเปิดในเว็บเบราว์เซอร์ได้ นอกจากนี้ยังสามารถกำหนดความเร็วของการเปิดหนังสือได้ด้วยคำสั่ง File // Book Properties // Fly Speed และสามารถออกจากโหมดแสดงผลด้วยการคลิกเมาส์ปุ่มขวาที่ e-Book แล้วเลือก Exit

นำผลงานที่สร้างสรค์เสร็จแล้วมานำเสนอหน้าชั้นเรียนและเผยแพร่ทางสื่อสังคมที่ครูผู้สอนกำหนดไว้ได้อย่างครบถ้วนสมบูรณ์

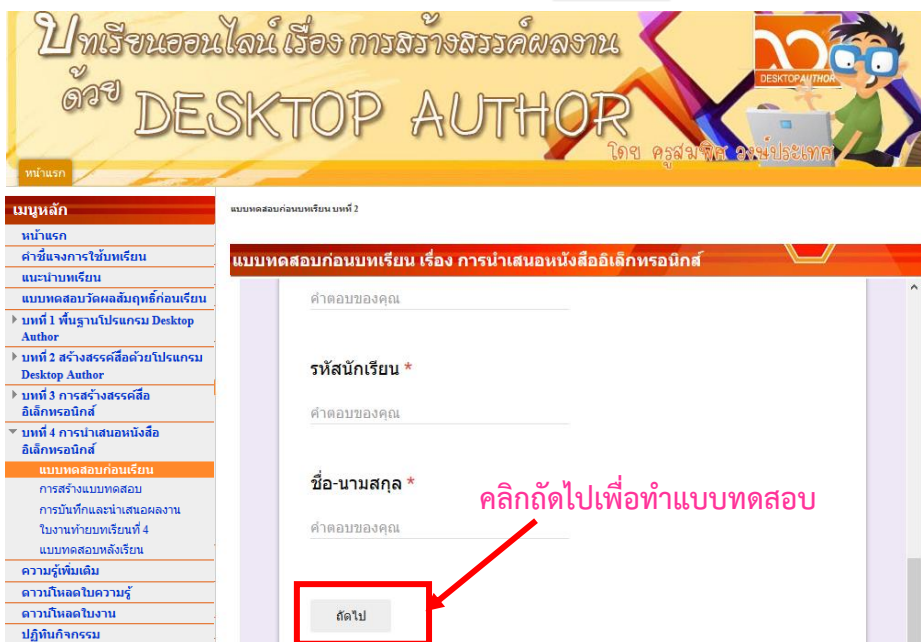
ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

- อธิบายวิธีการบีบอัดไฟล์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อเผยแพร่ด้วยคำสั่ง Package ได้ (K)

ภาพที่ 7 แสดงสาระสำคัญและผลการเรียนรู้ประจำบทเรียนที่ 4

3.2 ทำแบบทดสอบก่อนเรียนประจำบทเรียนที่ 4 จำนวน 10 ข้อ เพื่อวัดพื้นฐานความรู้เดิมของนักเรียน มีขั้นตอนดังนี้

3.2.1 ทำแบบทดสอบก่อนเรียนบทที่ 4 โดยคลิกที่เมนู **แบบทดสอบก่อนเรียน** แล้วกรอกรายละเอียดของนักเรียนให้เรียบร้อยแล้วคลิกที่ปุ่ม **ถัดไป** เพื่อเริ่มทำแบบทดสอบ



บทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างสรค์ผลงาน ด้วย DESKTOP AUTHOR
โดย ครูสมจิตต์ อึ้งไพโรจน์เทศ

แบบทดสอบก่อนเรียน บทที่ 2

แบบทดสอบก่อนเรียน เรื่อง การนำเสนอหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

คำตอบของคุณ

รหัสนักเรียน *

คำตอบของคุณ

ชื่อ-นามสกุล *

คำตอบของคุณ

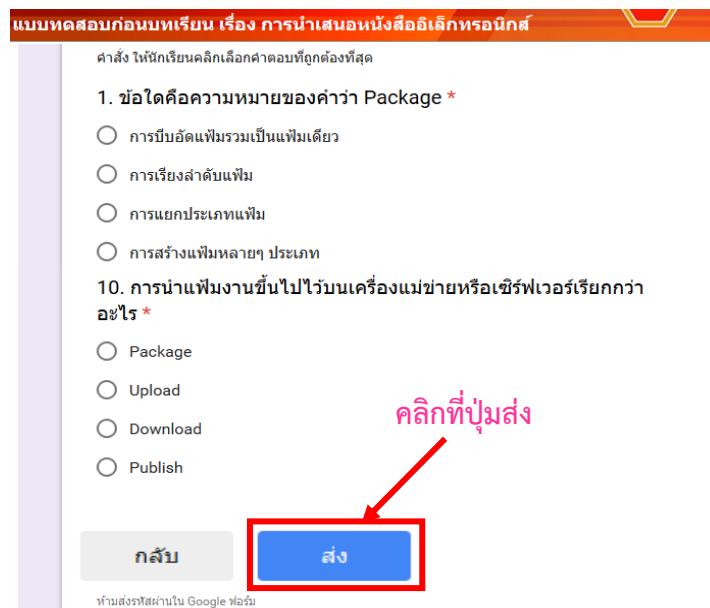
ถัดไป

คลิกถัดไปเพื่อทำแบบทดสอบ

ภาพที่ 8 แสดงรายละเอียดการทำแบบทดสอบก่อนเรียนของบทเรียนที่ 4

3.2.2 อ่านและทำข้อสอบโดยคลิกเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

เมื่อทำข้อสอบเสร็จตรวจเช็คความถูกต้องแล้วคลิกส่ง ดังภาพ



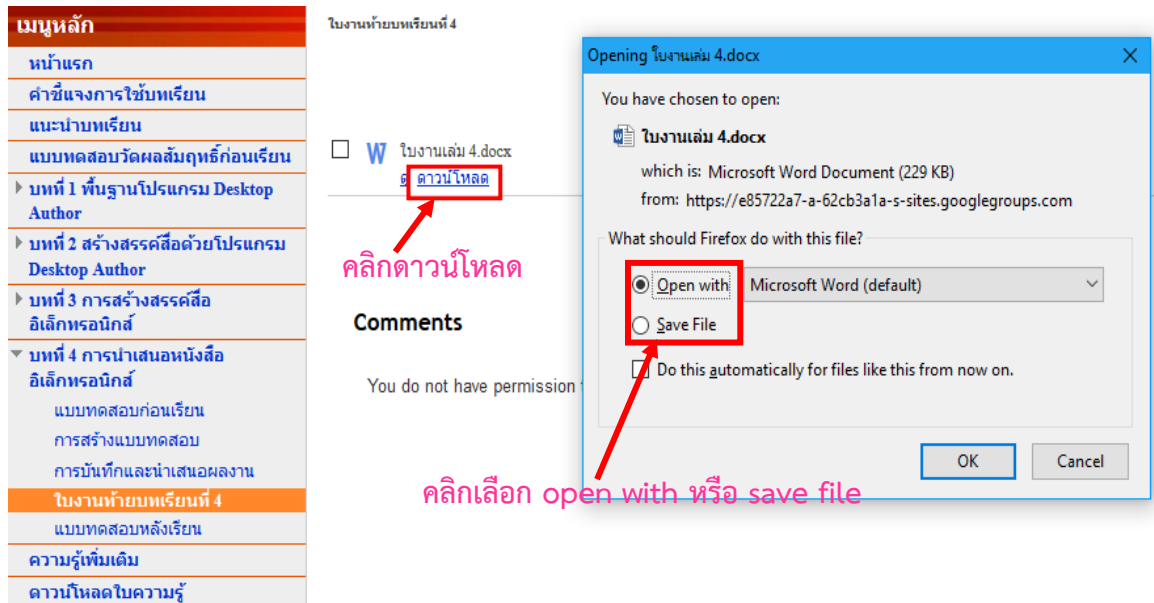
ภาพที่ 9 แสดงรายละเอียดการทำแบบทดสอบก่อนเรียนของบทเรียนที่ 4

3.3 ศึกษาเนื้อหาแต่ละหัวข้อของบทเรียนออนไลน์บทที่ 4 เรื่อง การนำเสนอหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ โดยคลิกเลือกหน่วยย่อยแต่ละเรื่องในแถบเมนูด้านข้างศึกษาให้เข้าใจอย่างถูกต้องก่อนการปฏิบัติกิจกรรมต่อไป



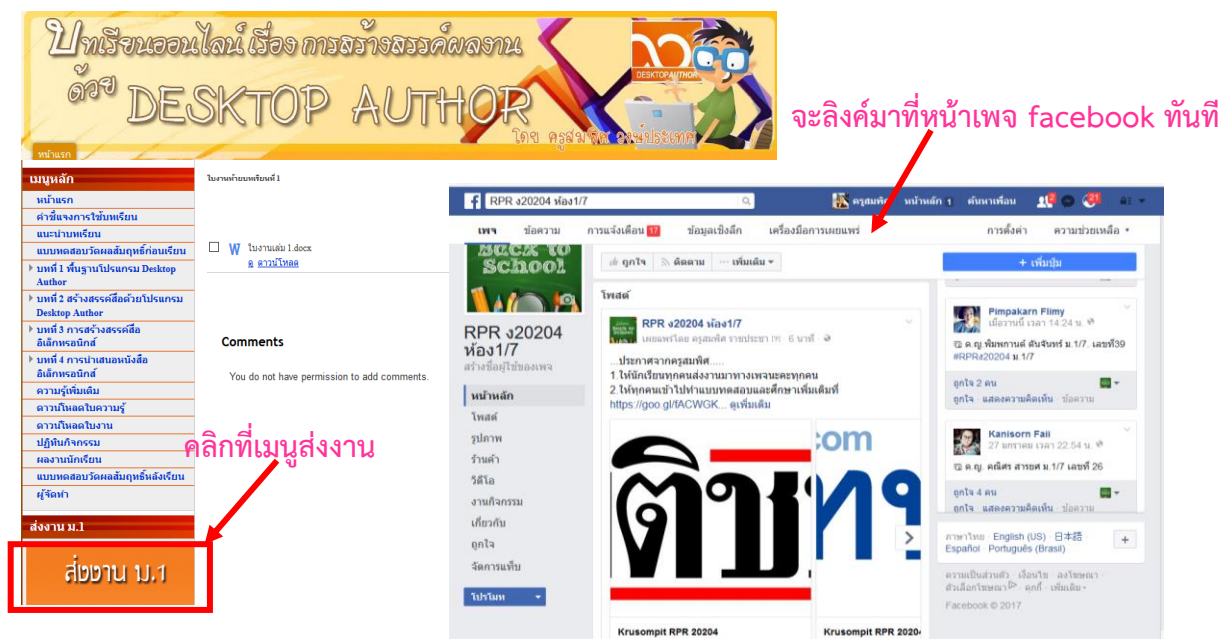
ภาพที่ 10 แสดงหน่วยย่อยการเรียนรู้ของบทเรียนที่ 4

3.4 เมื่อนักเรียนเรียนเนื้อหาบทเรียนออนไลน์บทเรียนที่ 4 เสร็จแล้วให้ปฏิบัติตามกิจกรรม ใบงานประจำบทเรียน โดยคลิกที่เมนู **ใบงานท้ายบทเรียนที่ 4** แล้วกด **ดาวน์โหลด** ไฟล์ซึ่งเป็นไฟล์ Word มาจัดทำให้เสร็จ



ภาพที่ 11 แสดงรายละเอียดการทำใบงานประจำบทเรียนที่ 4

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



ภาพที่ 12 แสดงการส่งงานของนักเรียน

3.6 ทำแบบทดสอบหลังเรียนออนไลน์ ให้นักเรียนปฏิบัติตามขั้นตอนเหมือนกับการทำแบบทดสอบก่อนเรียน ซึ่งครูผู้สอนจะเป็นผู้ตรวจแบบทดสอบเอง

แบบทดสอบท้ายบทเรียน เรื่อง การนำเสนอหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

คำตอบของคุณ

รหัสนักเรียน *

คำตอบของคุณ

ชื่อ-นามสกุล *

คำตอบของคุณ

คลิกถัดไปเพื่อทำแบบทดสอบ

ถัดไป

ห้ามส่งหรือผ่านใน Google ฟอรัม

แบบทดสอบท้ายบทเรียน เรื่อง การนำเสนอหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

คำสั่ง ให้นักเรียนคลิกเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

1. ข้อใดกล่าวถึงขั้นตอนในการแทรกปุ่มและกำหนดให้มีการเชื่อมโยงได้อย่างถูกต้อง *

☐ เมนู Insert // เลือกรูปแบบปุ่ม // Link Type // Change Link

☐ เมนู Tools // เลือกรูปแบบปุ่ม // Change Link // Link Type

☐ เมนู Buttons // เลือกรูปแบบปุ่ม // Change Link // Link Type

☐ เมนู Change // เลือกรูปแบบปุ่ม // Link Type // Change Link

10. ให้เรียงลำดับขั้นตอนในการสร้างปกหลังให้มีคุณสมบัติโปร่งใสให้ถูกต้อง *

1. เมนู Insert // เลือก Insert Box

2. เมนู Tools // เลือก Book Transparency

3. สร้างกรอบสี // ขยายให้เต็มพื้นที่ด้านขวามือ

4. ☒ With Transparency // เลือก Transparent Colour

☐ 2-4-1-3

☐ 4-3-2-1

☐ 1-2-3-4

☐ 3-2-1-4

คลิกที่ปุ่มส่ง

กลับ ส่ง

ภาพที่ 13 แสดงรายละเอียดการทำแบบทดสอบหลังเรียนในบทเรียนที่ 1

ใบความรู้ที่ 1 การสร้างแบบทดสอบ

การสร้างแบบทดสอบ ด้วยโปรแกรม Desktop Author

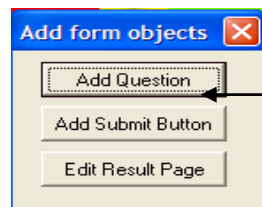
เมื่อเราได้ทำการใส่เนื้อหาประเภทต่าง ๆ ลงไปในหนังสือแล้ว ในช่วงท้ายของหนังสือ เราอาจให้ผู้อ่านได้ทำแบบทดสอบในหนังสือของเราเลยก็ได้เช่นกัน ซึ่งรูปแบบคำถามที่นิยมใช้กันก็คือ คำถามแบบอัตนัย และ คำถามแบบปรนัยนั่นเอง ซึ่งแต่ละประเภทมีวิธีการดังนี้

① การสร้างคำถามแบบอัตนัย

คำถามแบบอัตนัย ก็คือ การให้ผู้ตอบพิมพ์คำตอบลงไปเองโดยที่ไม่มีตัวเลือก ซึ่งมีวิธีสร้างดังนี้

① คลิกเลือกที่ Eazy Form บน Too Bar

จะมีปรากฏกรอบคำสั่ง Add form objects ขึ้นมา ให้เราคลิกเลือกที่ Add Question ดังนี้



② คลิกเลือกที่ Add Question

เมื่อคลิกแล้วจะมีปรากฏกรอบรายละเอียดของคำถามข้อนั้นขึ้นมา ดังนี้

ซึ่งรายละเอียดของการสร้างแบบทดสอบแต่ละข้อ จะประกอบไปด้วย ส่วนคำถามและคำตอบ

ส่วนของ Question

① ใส่โจทย์คำถามลงในช่อง Text to

② คลิกที่ปุ่ม Style เพื่อเปลี่ยนแบบอักษรให้เป็นภาษาไทย หรือจะ

ส่วนของ Answer

- ❶ ในช่อง Type สำหรับคำถามอัตโนมัติให้เลือกเป็น Input
- ❷ ในช่อง Caption เป็นส่วนของการเฉลยให้ใส่ว่า คำตอบที่คุณตอบคือ
- ❸ ในช่อง Answer 1 เป็นส่วนของช่องว่างที่จะปรากฏอยู่ในหน้าหนังสือ ให้ใส่คำอธิบายของคำตอบลงไปว่าต้องการได้คำตอบแบบใด หรือจะไม่ใช่อะไรลงไปก็ได้
- ❹ ในช่อง Correct Answer ให้ใส่คำตอบที่ถูกต้องลงไป
- ❺ ในช่อง Point ให้ใส่คะแนนที่ได้สำหรับข้อนี้
- ❻ ในช่อง Correct Answer Caption เป็นส่วนของการเฉลยให้ใส่ว่า คำตอบที่ถูกต้องคือ
- ❼ ในช่อง Point Caption 1 เป็นส่วนของการเฉลยให้ใส่ว่า คะแนนที่ได้เมื่อตอบถูก
- ❽ Point Caption 2 เป็นส่วนของการเฉลยให้ใส่ว่า คะแนนที่คุณได้
- ❾ เมื่อใส่ค่าต่าง ๆ เรียบร้อยแล้ว คลิกที่ปุ่ม OK

ใบความรู้ที่ 2 บิบัติไฟล์

การบิบัติไฟล์

หลังจากที่เราได้สร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) เสร็จเรียบร้อยแล้ว ผลงานที่เราสร้างจะสามารถทำการบันทึกเป็นไฟล์ชนิดต่าง ๆ เช่น



ไฟล์นามสกุล dml เป็นไฟล์งานที่เราสร้างขึ้นมา ซึ่งสามารถเรียกมาดูและแก้ไขได้



ไฟล์นามสกุล dnl เป็นไฟล์ที่บันทึก เพื่อนำไปเปิดกับเครื่องที่มีโปรแกรม

DeskTop Author ติดตั้งอยู่แล้ว หากเครื่องนั้นไม่มีโปรแกรม จะต้องดาวน์โหลดโปรแกรม DNL Reader ก่อน



ไฟล์นามสกุล exe เป็นไฟล์ที่บันทึก เพื่อนำไปเปิดกับเครื่องคอมพิวเตอร์

ได้ทุกเครื่องในระบบ Microsoft Windows โดยไม่จำเป็นต้องอาศัยโปรแกรม

DNL Reader



ไฟล์นามสกุล scr เป็นไฟล์ที่บันทึก เพื่อนำไปใช้เป็นแบบ Screen Saver



รายละเอียดของการบิบัติไฟล์เพื่อไปใช้งาน

1. การนำ e-Book ไปใช้กับเครื่องคอมพิวเตอร์ทั่วไป ที่ เมนู File เลือก Package EXE หรือคลิกที่ไอคอน Package EXE นำไฟล์ที่มีส่วนขยาย .exe ไปใช้งานได้เลย	
2. การนำ e-Book ไปใช้โดยผ่านโปรแกรม DNL Reader ที่เมนู File เลือก Package DNL หรือคลิกไอคอน Package DNL นำไฟล์ที่มีส่วนขยาย .dnl ไปใช้งานได้เลย โดยมีข้อกำหนดว่า เครื่องคอมพิวเตอร์เครื่องนั้นต้องติดตั้ง โปรแกรม DNL Reader ก่อน	
3. การนำ e-book ไปใช้งานผ่านอินเทอร์เน็ต ที่เมนู File เลือก Publish to Web หรือคลิกไอคอน Publish ในช่อง Web Template ให้เลือก Metal_Muto.htm คลิกปุ่ม Publish	

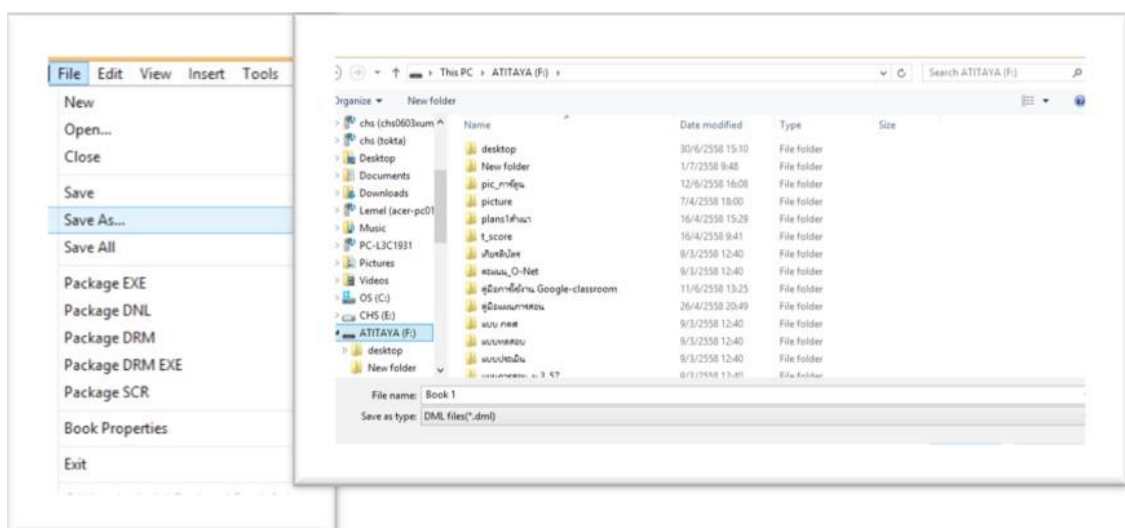
ใบความรู้ที่ 3 ทดสอบผลงาน

การทดสอบผลงาน

เมื่อเราได้จัดทำผลงานเอกสาร e-Book เสร็จแล้ว ก่อนที่จะนำไปแสดงผล เราจำเป็นต้องทำการบันทึกไฟล์ทั้งหมดก่อน ดังนี้ (เราจะบันทึกงานที่ทำทุกครั้งที่ทำงานครั้งแรก – มีการแก้ไข)

1. คลิกที่เมนู File -----> เลือก Save As
2. เลือกตำแหน่งที่จะเก็บไฟล์ (ไดรฟ์ D)
3. ตั้งชื่อไฟล์ ซึ่งไฟล์ที่จะบันทึกนั้นจะเป็นไฟล์ประเภท .DRM เป็นไฟล์ของโปรแกรม DesktopAuthor สามารถเรียกมาดูหรือแก้ไขได้ แต่ไม่สามารถไปเปิดกับโปรแกรมอื่นได้
4. คลิก Save

New การเก็บไฟล์และข้อมูลทั้งหมดที่จะนำมาทำเป็น e-Book นั้น ควรนำมาเก็บไว้ในโฟลเดอร์เดียวกัน เพื่อความสะดวกในการนำมาใช้งาน



5. หลังจากนั้นให้ทำการ Package EXE โดยเลือกที่เมนู File -----> Package EXE โปรแกรมจะทำการรวบรวมงานทั้งหมดที่ทำออกมาเป็นไฟล์ประเภท.exe สามารถนำไปเปิดดูที่ใดก็ได้โดยไม่ต้องอาศัยโปรแกรม Desktop Author

การสร้างไฟล์ Auto Run CD

การสร้างไฟล์ Auto Run CD เป็นขั้นตอนสุดท้ายของการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) ซึ่งจำเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากการนำหนังสือไปใช้งานหรือเผยแพร่ทางเว็บไซต์จะสามารถ

ทำได้ง่ายขึ้น เนื่องจากไฟล์มีขนาดเล็ก พกพาสะดวกและง่ายต่อการนำไปใช้งาน ซีดีที่มี Auto run คือ ซีดีรอมที่สามารถรันโปรแกรมขึ้นมาอัตโนมัติเมื่อใส่แผ่นเข้าไปในไดรฟ์



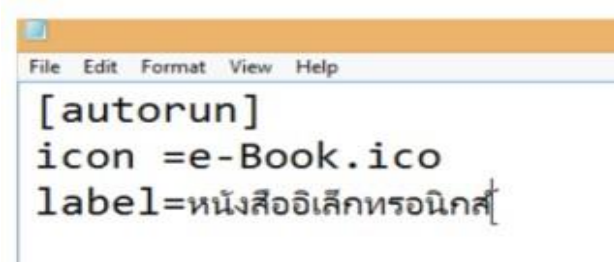
ขั้นตอนการสร้างไฟล์ Auto Run CD

1. สร้างไฟล์ Autorun.inf โดยใช้โปรแกรม Notepad ซึ่งทุกคนมีติดเครื่องกันอยู่แล้วโดยพิมพ์ code ดังนี้

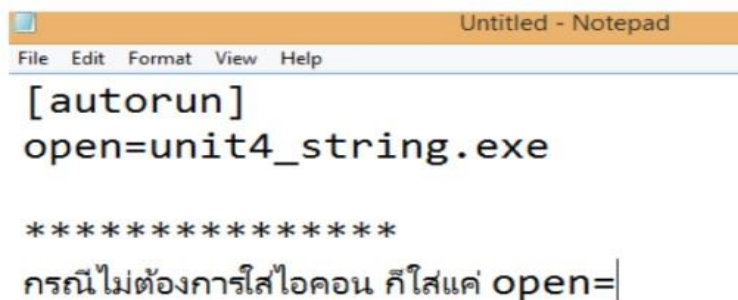
[AUTORUN]

OPEN = โปรแกรมหรือไฟล์ที่ต้องการให้รัน ในนามสกุลไฟล์ด้วย

ICON= ไฟล์ภาพไอคอน *.ICO

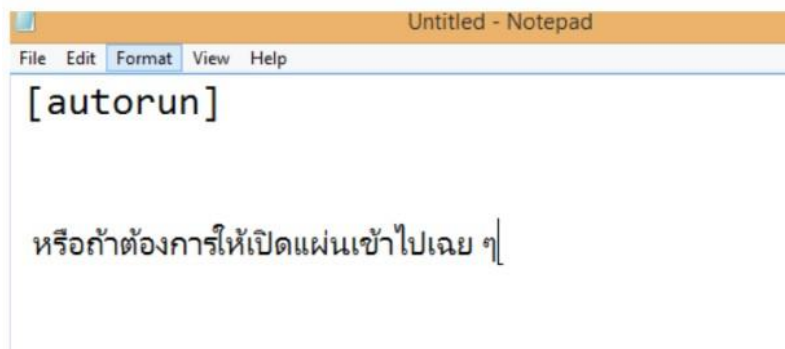


```
[autorun]
icon = e-Book.ico
label=หนังสืออิเล็กทรอนิกส์
```



```
[autorun]
open=unit4_string.exe

*****
กรณีไม่ต้องการใส่ไอคอน ก็ใส่แค่ open=
```



```
[autorun]

หรือถ้าต้องการให้เปิดแผ่นเข้าไปเฉย ๆ
```


ใบงานที่ 1 คัพทแบบทดสอบ

คำชี้แจง : นำอักษรหน้าคำทางขวามือมาใส่ลงในช่องว่างหน้าข้อความทางซ้ายมือให้สัมพันธ์กัน

(ข้อละ 1 คะแนน) คะแนนเต็ม 10 คะแนน

.....1. Question ID	ก. คำตอบที่ถูกต้อง
.....2. Text to display	ข. ตอบคำถามสั้นๆ ไม่เกิน 1 บรรทัด
.....3. Correct	ค. เป็นส่วนของคำถามที่ต้องพิมพ์ลงไป
.....4. Points	ง. จำนวนตัวเลือกของคำตอบ
.....5. Input	จ. ใช้กับคำถามที่มีคำตอบเพียงข้อเดียว
.....6. Text Area	ฉ. เป็นส่วนที่โปรแกรมกำหนดเอง ไม่ต้องแก้ไข
.....7. Number of Answer	ช. เลือกตอบเพียงตัวเลือกเดียว จากรายการทั้งหมด
.....8. List	ซ. ใช้กับคำถามที่มีคำตอบมากกว่า 1 ข้อ
.....9. Checkbox	ณ. ตอบคำถามสั้น ๆ เชิงบรรยาย
.....10. Radiobox	ญ. คะแนนให้กับคำตอบข้อนั้นๆ

ใบงานที่ 2 บันทึกนำเสนอ

คำชี้แจง : ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ (20 คะแนน)

1. ให้นักเรียนบอกการทำงานของเครื่องมือต่อไปนี้ให้ถูกต้อง



ชื่อ	รายละเอียดการทำงาน
Save	
Page	
Package (EXE)	
Package (DNL)	
Package (DRM)	
Package (SCR)	
Publish	
Upload	
Easy form	
Refresh	

2. นักเรียนมีความคิดเห็นอย่างไรต่อการเรียนด้วยบทเรียนออนไลน์ เรื่องการสร้างสรรค์ผลงาน
ด้วยโปรแกรม Desktop Author และการออกมานำเสนอผลงานของตนเอง

.....

.....

.....

.....

ใบงานที่ 3 เผยแพร่อย่างไร

คำชี้แจง : ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ (10 คะแนน)

1. ให้นักเรียนอธิบายความแตกต่างระหว่าง Package DNL และ Package EXE ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. การบีบอัดไฟล์เพื่อไปใช้งานมีกี่ชนิด อะไรบ้าง อธิบาย ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

แบบทดสอบหลังเรียน

เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานด้วยโปรแกรม Desktop Author

บทที่ 4 การนำเสนอหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

คำชี้แจง : 1. แบบทดสอบฉบับนี้เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ

คะแนนเต็ม 10 คะแนน เวลาสอบ 10 นาที

2. จงทำเครื่องหมาย ✕ ลงในกระดาษคำตอบให้ตรงกับคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

1. ข้อใดคือความหมายของคำว่า Package

- ก. การบีบอัดแฟ้มรวมเป็นแฟ้มเดียว
- ข. การเรียงลำดับแฟ้ม
- ค. การแยกประเภทแฟ้ม
- ง. การสร้างแฟ้มหลายๆ ประเภท

2. ขั้นตอนในการบีบอัด (Package) ไฟล์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อใช้งานกับเครื่องคอมพิวเตอร์ได้ทันทีคือข้อใด

- ก. เมนู File // เลือก Package EXE
- ข. เมนู File // เลือก Package DNL
- ค. เมนู File // เลือก Package DRM
- ง. เมนู File // เลือก Package SCR

3 การบีบอัดไฟล์ (Package) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อเผยแพร่ทางเว็บไซต์ต้องปฏิบัติตามข้อใด

- ก. เมนู File // เลือก Package EXE
- ข. เมนู File // เลือก Package DNL
- ค. เมนู File // เลือก Package DRM
- ง. เมนู File // เลือก Package SCR

4. ไฟล์ที่ผ่านการบีบอัด (Package) แบบใดที่จำเป็นต้องติดตั้งโปรแกรมสำหรับอ่าน (Reader) ก่อนจึงจะใช้งานหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้

- ก. Package EXE
- ข. Package DNL
- ค. Package DRM
- ง. Package SCR

- ก. Package EXE ข. Package DNL
ค. Package DRM ง. Package SCR

6. ถ้าต้องการบีบอัดไฟล์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ส่งไปพร้อมกับอีเมลเพื่อให้ผู้รับเปิดอ่านได้ทันที ควรใช้วิธีการบีบอัด (Package) แบบใด

- ก. Package EXE ข. Package DNL
ค. Package DRM ง. Package SCR

7. ถ้าหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่ได้รับถูกบีบอัดมาแบบต้องใช้โปรแกรมสำหรับอ่าน (Reader) จะต้องติดตั้งโปรแกรมใดเพิ่มเพื่อให้อ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้

- ก. Flip Viewer ข. Flash Player
ค. crobat Reader ง. DNL Reade

8. ไฟล์ที่มีขนาดเล็กเหมาะสำหรับการส่งข้อมูลผ่านระบบเครือข่ายหรือทางอีเมลคือไฟล์ที่ได้รับการบีบอัด (Package) แบบใด

- ก. Package EXE ข. Package DNL
ค. Package DRM ง. Package SCR

9. การนำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ไปใช้งานผ่านอินเทอร์เน็ตต้องเลือกข้อใด

- ก.  Package

ข.  Package

ค.  Publish

ง.  Upload

10. การนำแฟ้มงานขึ้นไปไว้บนเครื่องแม่ข่ายหรือเซิร์ฟเวอร์เรียกว่าอะไร

- ก. Package ข. Publish
ค. Download ง. Upload

กระดาษคำตอบ

แบบทดสอบหลังเรียน

บทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานด้วยโปรแกรม Desktop Author

บทที่ 4 การนำเสนอหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

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 : หลักการออกแบบและการสร้างเว็บไซต์เพื่อการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ : อรุณการพิมพ์.
- บรรพจน์ โนแก้ว. (ม.ป.ป.). การออกแบบ e-Book ด้วย Desktop Author. โครงการต้นแบบศูนย์ทางไกลเพื่อการศึกษาและพัฒนาชนบท. มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง. เชียงราย.
- บุญเลิศ อรุณพิบูลย์. (2551). สร้างสรรค์ Multimedia e-Book ด้วย Desktop Author. ศูนย์บริการความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. กรุงเทพมหานคร.
- ศูนย์อินเทอร์เน็ตสร้างสรรค์และปลอดภัยเพื่อเยาวชน, กระทรวงศึกษาธิการ. (ม.ป.ป.). เอกสารประกอบกรอบ 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 4 การนำเสนอหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

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 คัพทแบบทดสอบ

คำชี้แจง : นำอักษรหน้าคำทางขวามือมาใส่ลงในช่องว่างหน้าข้อความทางซ้ายมือให้สัมพันธ์กัน

(ข้อละ 1 คะแนน) คะแนนเต็ม 10 คะแนน

- | | |
|-------------------------------|--|
|ฉ.....1. Question ID | ก. คำตอบที่ถูกต้อง |
|ค.....2. Text to display | ข. ตอบคำถามสั้นๆ ไม่เกิน 1 บรรทัด |
|ก.....3. Correct | ค. เป็นส่วนของคำถามที่ต้องพิมพ์ลงไป |
|ญ.....4. Points | ง. จำนวนตัวเลือกของคำตอบ |
|ข.....5. Input | จ. ใช้กับคำถามที่มีคำตอบเพียงข้อเดียว |
|ณ.....6. Text Area | ฉ. เป็นส่วนที่โปรแกรมกำหนดเอง ไม่ต้องแก้ไข |
|ง.....7.Number of Answer | ช. เลือกตอบเพียงตัวเลือกเดียว จากรายการทั้งหมด |
|ช.....8. List | ซ. ใช้กับคำถามที่มีคำตอบมากกว่า 1 ข้อ |
|ซ.....9. Checkbox | ณ. ตอบคำถามสั้น ๆ เชิงบรรยาย |
|จ.....10. Radiobox | ญ. คะแนนให้กับคำตอบข้อนั้นๆ |

ใบงานที่ 2 บันทึกนำเสนอ

คำชี้แจง : ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ (20 คะแนน)

1. ให้นักเรียนบอกการทำงานของเครื่องมือต่อไปนี้ให้ถูกต้อง (ข้อละ 1 คะแนน) คะแนนเต็ม 10 คะแนน



ชื่อ	รายละเอียดการทำงาน
Save	ใช้สำหรับบันทึกไฟล์งานที่ได้ทำขึ้น
Page	ใช้สำหรับชมตัวอย่าง (Preview) งานที่ได้ทำขึ้นมา
Package (EXE)	ใช้บีบอัดไฟล์งานทั้งหมดที่ทำขึ้นมาให้รวมเป็นไฟล์เดียวโดยมีนามสกุลเป็น EXE
Package (DNL)	ใช้บีบอัดไฟล์งานทั้งหมดที่ทำขึ้นมาให้รวมเป็นไฟล์เดียวโดยมีนามสกุลเป็น .DNL สำหรับการทำเว็บไซต์
Package (DRM)	ใช้ป้องกันไฟล์งานทั้งหมดที่ทำขึ้นมาเพื่อนำเสนอในเว็บไซต์ไฟล์เดียวโดยมีนามสกุลเป็น .DRM
Package (SCR)	ใช้ในการทำ Screen Saver
Publish	ใช้สำหรับใส่ไฟล์ DNL ลงในเว็บไซต์
Upload	ใช้สำหรับ Upload ไฟล์ที่ได้ทำขึ้นเว็บไซต์
Easy form	ใช้ในการแทรกคำถาม คำตอบ และเพิ่ม Object ต่าง ๆ ลงในงาน
Refresh	ใช้สำหรับ Refresh งานที่ทำ

2. นักเรียนมีความคิดเห็นอย่างไรต่อการเรียนด้วยบทเรียนออนไลน์ เรื่องการสร้างสรรค์ผลงาน

ด้วยโปรแกรม Desktop Author และการออกมานำเสนอผลงานของตนเอง (10 คะแนน)

(ครูผู้สอนพิจารณาคำตอบและประเมินชิ้นงานจากการนำเสนอของนักเรียน)

แนวคำตอบ การเรียนด้วยบทเรียนออนไลน์ เรื่องการสร้างสรรค์ผลงานโปรแกรม Desktop Author

นี้ทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างหลากหลาย สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองและเกิดความคิดสร้างสรรค์ได้

อีกทั้งโปรแกรมนี้อย่างทำให้ผลงานน่าสนใจ ใช้งานง่าย ไฟล์ขนาดเล็ก สะดวกต่อการเรียนรู้

ใบงานที่ 3 เผยแพร่อย่างไร

คำชี้แจง : ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ (10 คะแนน)

1. ให้นักเรียนอธิบายความแตกต่างระหว่าง Package DNL และ Package EXE ? (5 คะแนน)

แนวคำตอบ - การ Package DNL เมื่อนำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) ไปใช้งานจะต้องอ่านผ่านโปรแกรม DNL Reader ส่วน

- การ Package EXE สามารถนำไปใช้งานได้ทันทีโดยไม่ต้องผ่านโปรแกรมใดๆ

2. การบีบอัดไฟล์เพื่อไปใช้งานมีกี่ชนิด อะไรบ้าง อธิบาย? (5 คะแนน)

แนวคำตอบ การบีบอัดไฟล์ มี 3 ชนิด ดังนี้



1. Package EXE การนำ e-Book ไปใช้กับเครื่องคอมพิวเตอร์ทั่วไปนำไฟล์ที่มีส่วนขยาย .exe ไปใช้งานได้เลย



2. Package DNL การนำ e-Book ไปใช้โดยผ่านโปรแกรม DNL Reader นำไฟล์ที่มีส่วนขยาย .dnl ไปใช้งานได้เลย โดยมีข้อกำหนดว่าเครื่องคอมพิวเตอร์เครื่องนั้นต้องติดตั้งโปรแกรม DNL Reader ก่อน



3. Publish การนำ e-book ไปใช้งานผ่านอินเทอร์เน็ต

เฉลย

แบบทดสอบหลังเรียน

บทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานด้วยโปรแกรม Desktop Author

บทที่ 4 การนำเสนอหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

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 4 การนำเสนอหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

วิชา ง20204 สรรค์สร้างสื่ออิเล็กทรอนิกส์

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

สรุปผลการปฏิบัติกิจกรรม

กิจกรรม	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้
ใบงานที่ 1 ศัพท์แบบทดสอบ	10	
ใบงานที่ 2 บันทึกนำเสนอ	20	
ใบงานที่ 3 เผยแพร่อย่างไร	10	
รวม	40	

สรุปผลการทดสอบก่อนเรียน – หลังเรียน

คะแนนเต็ม	ก่อนเรียน	หลังเรียน	การพัฒนา
10			

เกณฑ์สรุปผลการประเมิน

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

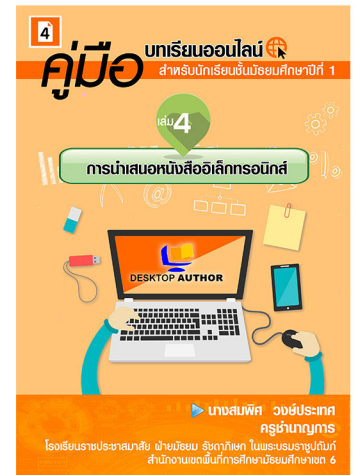
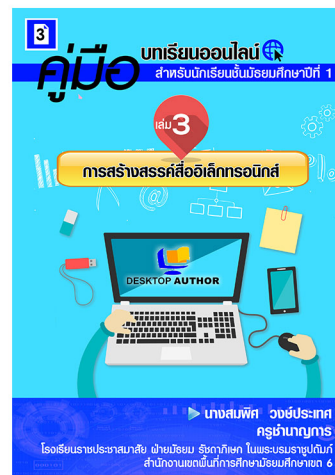
ประวัติผู้จัดทำ



ชื่อ- นามสกุล	นางสมพิศ วงษ์ประเทศ
วัน เดือน ปีเกิด	7 ตุลาคม พ.ศ. 2526
ภูมิลำเนา	บ้านเลขที่ 2/5 หมู่ 5 ต.คู่อ.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 และมีความสุขเปล่า
หรือความเสียหายที่เกิดขึ้นน้อยที่สุด...”

ความตอนหนึ่ง ในพระบรมราโชวาท
ในพิธีพระราชทานปริญญาบัตรของสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
ณ อาคารใหม่ สวนอัมพร
วันที่ ๑๘ ตุลาคม ๒๕๒๒



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

โรงเรียนราชประชานุเคราะห์ ๖ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต ๖
51 หมู่ที่ ๑ ตำบลบางจาก อำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ 10130