

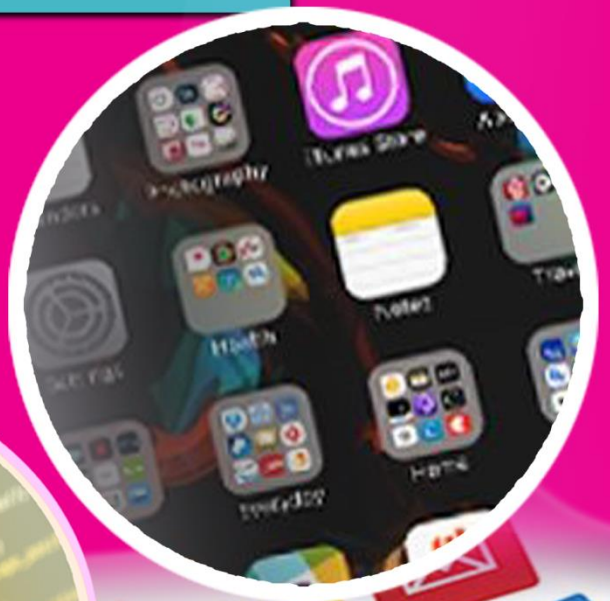
บทเรียนคอมพิวเตอร์  
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

เล่มที่

1

หลักการเขียนโปรแกรมขั้นพื้นฐาน

เรื่อง ซอฟต์แวร์และตัวแปลภาษา



ธวัชรรัตน์ หลักคำ  
ครูวิทยະฐานะชำนาญการ  
โรงเรียนวังสามหมอวิทยาคาร  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต20

## คำนำ

คู่มือการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ วิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ5 หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 หลักการเขียนโปรแกรมขั้นพื้นฐาน เรื่อง ซอฟต์แวร์และตัวแปลภาษาคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 3 ประกอบด้วยคำชี้แจง แนะนำการใช้งานบทเรียน ความหมายของปุ่มต่าง ๆ การใช้งานบทเรียนคอมพิวเตอร์ เพื่อให้ผู้เรียนคอมพิวเตอร์ได้มีความรู้ ความเข้าใจ และสามารถศึกษาได้ด้วยตนเอง ได้ทุกที่ทุกเวลาตามศักยภาพของผู้เรียน

หวังว่าคู่มือการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์เล่มนี้ คงเป็นประโยชน์อย่างยิ่งแก่ผู้เรียน และผู้สนใจ

ธวัชรรัตน์ หลีกคำ

เรื่อง	สารบัญ	หน้า
คำนำ		ก
สารบัญ		ข
คำชี้แจง		1
แนะนำการใช้งานบทเรียน		2
ความหมายของปุ่มต่างๆ		3
การใช้งานบทเรียนคอมพิวเตอร์		4

### คำชี้แจง



บทเรียนคอมพิวเตอร์ชุดที่ 1 นี้ เป็นบทเรียนเพื่อการเรียนรู้หน่วยการเรียนรู้ย่อย ที่ 1.1 เรื่อง ซอฟต์แวร์และตัวแปลภาษาคอมพิวเตอร์ จากเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องหลักการเขียน โปรแกรมขั้นพื้นฐาน รายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ 5 เป็นบทเรียนคอมพิวเตอร์ มีลักษณะของ ตัวอักษรอธิบาย มีเสียงบรรยาย และมีภาพประกอบเนื้อหาบทเรียน ในบทเรียนนี้ประกอบด้วย

1. **จุดประสงค์การเรียนรู้** หมายถึง เป้าหมายการเรียนรู้ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียน ได้ทราบถึงว่าเมื่อเรียนในหน่วยการเรียนรู้จบแล้วจะได้รับความรู้เรื่องใดบ้าง
2. **แบบทดสอบก่อนเรียน** คือข้อสอบที่วัดความรู้พื้นฐานในเรื่องที่จะเรียนจากบทเรียน คอมพิวเตอร์ และเมื่อผู้เรียนจะทำแบบทดสอบก่อนเรียนต้องอ่านคำชี้แจงให้เข้าใจก่อนที่จะ ทำแบบทดสอบ
3. **เนื้อหาบทเรียน** คือเนื้อหาบทเรียนที่มีตัวอักษรเป็นคำอธิบาย มีเสียงบรรยาย และ ภาพประกอบ จากบทเรียนคอมพิวเตอร์
4. **แบบทดสอบหลังเรียน** คือข้อสอบที่วัดความรู้ของผู้เรียนหลังจากที่เรียนจบในที่เรียน จาก บทเรียนคอมพิวเตอร์แล้ว และเมื่อผู้เรียนจะทำแบบทดสอบหลังเรียนต้องอ่านคำชี้แจงให้ เข้าใจก่อนที่จะทำแบบทดสอบ

### แนะนำการใช้งานบทเรียน

1. บทเรียนคอมพิวเตอร์นี้ใช้กับระบบปฏิบัติการ windows ขนาดจอภาพอยู่ที่ 800X600
2. ใช้กับโปรแกรม Flash player v10 ขึ้นไป
3. นำแผ่นซีดีที่บันทึกบทเรียนเข้าสู่เครื่องอ่านแผ่นซีดีคอมพิวเตอร์ จากนั้นทำการคลิกเลือก  
CAIsoftware.swf
4. ผู้เรียนเรียนรู้บทเรียนนี้ตามคำแนะนำที่ปรากฏบนจอภาพ หากสงสัยให้อ่านคู่มือให้ละเอียดอีกครั้ง
5. ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนของบทเรียนก่อน
6. ผู้เรียนเริ่มเรียนเนื้อหาบทเรียน โดยจะเรียนจากหน่วยเรื่องย่อย ใด ในเนื้อหาบทเรียนก็ได้
7. ผู้เรียนทำแบบฝึกหัด
8. ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนหลังจากที่เรียนครบทุกเนื้อหาแล้ว

## ความหมายของปุ่มต่าง ๆ ในบทเรียน

- |   |                                 |
|---|---------------------------------|
|    | จุดประสงค์การเรียนรู้ของบทเรียน |
|    | ทดสอบก่อนเรียน                  |
|    | เนื้อหาบทเรียน                  |
|    | ทดสอบหลังเรียน                  |
|    | เกมส์                           |
|  | แนะนำการใช้งานโปรแกรม           |
|  | ผู้จัดทำ                        |
|  | แหล่งอ้างอิง                    |
|  | หน้าต่อไป                       |
|  | กลับหน้าที่ผ่านมา               |
|  | เปิดเสียง                       |
|  | ปิดเสียง                        |
|  | ออกจากโปรแกรม                   |