

คำนำ

การจัดการเรียนรู้จะประสบความสำเร็จนั้น ขึ้นอยู่กับปัจจัยหลาย ๆ อย่าง การนำเสนอ ขั้นตอน วิธีการ เทคนิค ที่เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละคน นับเป็นปัจจัยสำคัญอีกประการหนึ่งที่ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และพัฒนาได้อย่างเต็มศักยภาพ

บทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนี้ นับเป็นการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาช่วยถ่ายทอดความรู้ช่วยครูผู้สอนเพราะสามารถตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลทั้งในเชิงสติปัญญา ทักษะ เจตคติ ประสิทธิภาพ และความสนใจของผู้เรียน ได้เป็นอย่างดี ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติ มีการป้อนกลับของข้อมูล หักจุดในจุดที่ต้องการศึกษา ตลอดจนถึงสิ่งที่ทำให้ผู้เรียนไม่รู้สึกรู้สึกระเบือหน่าย มีความสนุกและสนใจอยู่ตลอดเวลา ทำให้เข้าใจเนื้อหาบทเรียนได้มากยิ่งขึ้น ในขณะที่ใช้เวลาเรียนน้อยลง เป็นเครื่องมือให้ผู้เรียนได้ฝึกทบทวนซ้ำ จนเกิดความชำนาญ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างง่ายดาย รวดเร็ว สนุกสนานเพลิดเพลินกับการเรียนและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

บทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต วิชาโปรแกรมประยุกต์ 1 รหัสวิชา ง30221 สำหรับผู้เรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เล่ม 1 ที่พัฒนาขึ้นประกอบไปด้วย

- วิธีการ ขั้นตอน คู่มือการใช้งาน ข้อตกลงการเข้าใช้บทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
- การติดต่อกับครูผู้สอนผ่านข่าวและประกาศ , เว็บบอร์ด (Webboard) , ห้องสนทนา (Chat Room)
- ผลการเรียนรู้
- การทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (Pretest)
- การศึกษาเนื้อหาสาระ
- เนื้อหาเพิ่มเติม
- วีดิทัศน์
- กิจกรรมประจำบทเรียน
- การส่งงาน
- รวมศัพท์ประจำบทเรียน
- การทำแบบทดสอบหลังบทเรียน
- เฉลยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (Pretest)
- เฉลยแบบทดสอบหลังบทเรียน

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่าบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียน
ผู้สอน และโรงเรียน สามารถยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้

(นายสุรพงษ์ จำกำ)

ผู้จัดทำ

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ.....	ก
สารบัญ.....	ค
คำชี้แจง.....	ฉ
การเตรียมความพร้อมของเครื่องคอมพิวเตอร์.....	1
คำชี้แจงก่อนการศึกษาวิธีใช้บทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต.....	1
วิธีเข้าสู่ระบบ.....	2
ส่วนต่าง ๆ ในหน้าบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต.....	4
การเปลี่ยนแปลงข้อมูลส่วนบุคคล (Edit Profile).....	8
วิธีเข้าสู่บทเรียน.....	8
- ส่วนที่ 1	
* รายละเอียดวิชาโปรแกรมประยุกต์ 1.....	10
* การแสดงผลบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต.....	11
* ข้อมูลเบื้องต้น.....	11
* แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (Pretest).....	12
- ส่วนที่ 2	
* ชั่วโมงที่เรียน.....	15
* ชื่อบทเรียน.....	15
* ปุ่มซ่อนสัปดาห์การเรียนรู้.....	15
* กิจกรรมในบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต.....	15
* วิธีทำกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ.....	16
+ ผลการเรียนรู้.....	16
+ เนื้อหาบทเรียนเรื่องที่ 1 ทำความรู้จักและองค์ประกอบของโปรแกรม SWISH Max.....	16
+ กิจกรรมที่ 1 ตอบคำถาม.....	19
+ กิจกรรมที่ 2 จับคู่คำตอบ.....	20
+ รวมศัพท์เรื่องที่ 1.....	21

+ แบบทดสอบหลังบทเรียนเรื่องที่ 1 ทำความรู้จักและองค์ประกอบ ของโปรแกรม SwiSH Max.....	22
- ส่วนที่ 3	
* ชั่วโมงที่ทำกิจกรรม.....	23
* ปุ่มซ่อนชั่วโมงที่เรียน.....	23
* แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน (Posttest).....	23
* แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต.....	23
วิธีแก้ไขเมื่อพบปัญหาการแจ้งเตือนความปลอดภัยสำหรับ Google Chrome และ Internet Explorer.....	24
* วิธีแก้ปัญหาของเบราว์เซอร์ Google Chrome.....	24
* วิธีแก้ปัญหาของเบราว์เซอร์ Mozilla Firefox	25
ภาคผนวก	
* ภาพบทเรียนเรื่องที่ 1 ทำความรู้จักและองค์ประกอบของโปรแกรม SwiSH Max.....	28
* ภาพผลการเรียนรู้บทเรียนเรื่องที่ 1 ทำความรู้จักและองค์ประกอบของโปรแกรม SwiSH Max.....	28
* ภาพวิธีการใช้บทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต.....	29
* ภาพความรู้เพิ่มเติม.....	29
* ภาพครูผู้สอน.....	30
* ภาพรู้จักโปรแกรม SwiSH Max หน้าที่ 1.....	30
* ภาพรู้จักโปรแกรม SwiSH Max หน้าที่ 2.....	31
* ภาพรู้จักโปรแกรม SwiSH Max หน้าที่ 3.....	31
* ภาพเรียนรู้และเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม SwiSH Max หน้าที่ 1.....	32
* ภาพเรียนรู้และเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม SwiSH Max หน้าที่ 2.....	32
* ภาพเรียนรู้และเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม SwiSH Max หน้าที่ 3.....	33
* ภาพเรียนรู้และเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม SwiSH Max หน้าที่ 4.....	33
* ภาพเรียนรู้และเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม SwiSH Max หน้าที่ 5.....	34
* ภาพเรียนรู้และเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม SwiSH Max หน้าที่ 6.....	34
* ภาพเรียนรู้และเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม SwiSH Max หน้าที่ 7.....	35
* ภาพเรียนรู้และเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม SwiSH Max หน้าที่ 8.....	35
* ภาพเรียนรู้และเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม SwiSH Max หน้าที่ 9.....	36
* ภาพเรียนรู้และเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม SwiSH Max หน้าที่ 10.....	36
* ภาพเรียนรู้และเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม SwiSH Max หน้าที่ 11.....	37
* ภาพเรียนรู้และเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม SwiSH Max หน้าที่ 12.....	37

เรื่อง	หน้า
* ภาพเรียนรู้และเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม SwiSH Max หน้าที่ 13.....	38
* ภาพเรียนรู้และเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม SwiSH Max หน้าที่ 14.....	38
* ภาพเรียนรู้และเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม SwiSH Max หน้าที่ 15.....	39
* ภาพเรียนรู้และเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม SwiSH Max หน้าที่ 16.....	39
* ภาพเรียนรู้และเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม SwiSH Max หน้าที่ 17.....	40
* ภาพเรียนรู้และเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม SwiSH Max หน้าที่ 18.....	40
* ภาพเรียนรู้และเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม SwiSH Max หน้าที่ 19.....	41
* ภาพเรียนรู้และเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม SwiSH Max หน้าที่ 20.....	41
* ภาพเรียนรู้และเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม SwiSH Max หน้าที่ 21.....	42
* ภาพเรียนรู้และเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม SwiSH Max หน้าที่ 22.....	42
* ภาพกิจกรรมประจำบทเรียนเรื่องที่ 1 กิจกรรม ตอบคำถาม ข้อที่ 1.....	43
* ภาพกิจกรรมประจำบทเรียนเรื่องที่ 1 กิจกรรม ตอบคำถาม ข้อที่ 2.....	43
* ภาพกิจกรรมประจำบทเรียนเรื่องที่ 1 กิจกรรม จับคู่คำตอบ.....	44
* แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (Pretest).....	45
* เฉลยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (Pretest).....	51
* แบบทดสอบหลังบทเรียนเรื่องที่ 1.....	52
* เฉลยแบบทดสอบหลังบทเรียนเรื่องที่ 1.....	55
บรรณานุกรม.....	ช

คำชี้แจง

บทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต รายวิชา ง30221 โปรแกรมประยุกต์ 1 รหัสวิชา ง30221 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี สำหรับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จัดทำเพื่อประกอบการเรียนการสอนร่วมกับการสอนแบบสาธิต โดยการนำเสนอเทคนิควิธีการสร้างสื่อ มัลติมีเดีย โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 7 เล่ม ดังนี้

บทเรียนเรื่องที่ 1 ทำความรู้จักและองค์ประกอบของโปรแกรม SwiSH Max	เวลา 1 ชั่วโมง
บทเรียนเรื่องที่ 2 การใช้งาน SWiSH Max เบื้องต้น	เวลา 4 ชั่วโมง
บทเรียนเรื่องที่ 3 การแทรกรูปภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว ตัวอักษร	เวลา 4 ชั่วโมง
บทเรียนเรื่องที่ 4 การใส่ Script เบื้องต้น	เวลา 2 ชั่วโมง
บทเรียนเรื่องที่ 5 การใส่ลูกเล่นให้กับชิ้นงาน (Effects)	เวลา 2 ชั่วโมง
บทเรียนเรื่องที่ 6 ตัวอย่างการทำ Banner สำหรับใช้ในเว็บไซต์	เวลา 2 ชั่วโมง
บทเรียนเรื่องที่ 7 การ Export เพื่อนำไฟล์ไปใช้งาน	เวลา 3 ชั่วโมง

ใช้เวลาในการศึกษา 18 ชั่วโมง และใช้เวลาในการปฐมนิเทศหน่วยการเรียนรู้ การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน 1 ชั่วโมง และการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน 1 ชั่วโมง รวมใช้เวลาทั้งหมด 20 ชั่วโมง ทั้งนี้บทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตแต่ละเรื่องประกอบด้วย ส่วนประกอบสำคัญ ดังนี้

- วิธีการ ขั้นตอน คู่มือการใช้งาน ข้อตกลงการเข้าใช้บทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
- การติดต่อกับครูผู้สอนผ่านข่าวและประกาศ , เว็บบอร์ด (Webboard) , ห้องสนทนา (Chat Room)
- ผลการเรียนรู้
- การทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (Pretest)
- การศึกษาเนื้อหาสาระ
- เนื้อหาเพิ่มเติม
- วีดิทัศน์
- กิจกรรมประจำบทเรียน
- การส่งงาน
- รวมศัพท์ประจำบทเรียน
- การทำแบบทดสอบหลังบทเรียน
- เฉลยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (Pretest)
- เฉลยแบบทดสอบหลังบทเรียน

บรรณานุกรม

- วันวิสาข์ เมฆฉาย สร้างเว็บด้วย SWiSHmax, กรุงเทพฯ : เคทีพี คอมพ์ แอนด์ คอนซัลท์, 2548.
- สาขาคอมพิวเตอร์ สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี กระทรวงศึกษาธิการ. _____ (2547). เอกสารศึกษาด้วยตนเองสำหรับครูเทคโนโลยีสารสนเทศ เรื่องอินเทอร์เน็ตและการสร้างเว็บเพจ. กรุงเทพฯ: สสวท.
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี กระทรวงศึกษาธิการ. (2553). หนังสือเรียนรายวิชาเพิ่มเติมเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร กราฟิกและเทคโนโลยีสื่อประสม. กรุงเทพฯ. องค์การค้า สกสศ.
- อานัติ รัตนธิรกุล. ติดตั้งและบริหารระบบ e-Learning ด้วย Moodle (ฉบับสมบูรณ์). กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดดูเคชั่น, 2558.
- ถนอมพร เลาหจรัสแสง. (2545). เอกสารสอนวิชา 059758 คอมพิวเตอร์กับการศึกษา (Computer in Education). เชียงใหม่ : ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ณัฐกร สงคราม. (2553). การออกแบบและพัฒนาโมดูลติเตียนเพื่อการเรียนรู้. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ถนอมพร ตันพิพัฒน์ (2540). “อินเทอร์เน็ต : เครือข่ายเพื่อการศึกษา, ” วารสารครุ ศาสตร์. (26 พฤศจิกายน 2540- กุมภาพันธ์ 2541) : 55-56.
- ถนอมพร (ตันพิพัฒน์) เลาหจรัสแสง. (2541). คอมพิวเตอร์ช่วยสอน. กรุงเทพฯ : วงศ์กมลโปรดักชั่นจำกัด. _____ . (2545). Designing e-Learning : หลักการออกแบบและสร้างเว็บเพจเพื่อการเรียนการสอน. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ : อรุณการพิมพ์.
- ทฤษฎีแรงจูงใจที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ช่วยสอน. (ออนไลน์). แหล่งที่มา : <http://www.gotoknow.org/posts/20932>. (9 พฤษภาคม 2558).
- สอนการสร้างผลงานแฟลช ด้วย swishmax. (ออนไลน์). แหล่งที่มา : <http://www.thaiall.com/swishmax/indexo.html>. (10 พฤษภาคม 2558).
- Manual Swish max3. (ออนไลน์). แหล่งที่มา <http://www.slideshare.net/surapongjakang/swish-max-29022639>. (10 พฤษภาคม 2558).
- คู่มือการใช้งานโปรแกรม Swish Max. (ออนไลน์). แหล่งที่มา http://www.ndoae.doe.go.th/kcenter/center_manual/manual_SwishMAX.pdf. (20 พฤษภาคม 2558).
- swishzone. (ออนไลน์). แหล่งที่มา <http://www.swishzone.com>. (22 พฤษภาคม 2558).
- หนังสือการสร้างเว็บมัลติมีเดียอย่างง่ายด้วยโปรแกรม SWiSHmax. (ออนไลน์). แหล่งที่มา <https://media.sut.ac.th/media/Publishing/96>. (25 พฤษภาคม 2558).
- สื่อการสอนโปรแกรม SwiSH Max. (ออนไลน์). แหล่งที่มา <http://www.thaigoodview.com/library/contest2553/type2/tech04/33/page1.html>. (27 พฤษภาคม 2558).