

คู่มือการใช้โปรแกรม
บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน



นางสาวสำเร็จ บุญเลิศ

โรงเรียนวัดวังปลับเหนือ อำเภอสรีประจันต์ จังหวัดสุพรรณบุรี

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุพรรณบุรี เขต 1

- ระบบที่ต้องการ : **คุณลักษณะคอมพิวเตอร์**
เป็นโปรแกรมที่ออกแบบสำหรับ คอมพิวเตอร์ PC และ Notebook Pc เท่านั้น (ไม่สนับสนุนคอมพิวเตอร์ MAC) โดยมีคุณสมบัติดังนี้
- Pentium II 450 MHz ขึ้นไป
 - Ram 16 MB เป็นอย่างน้อย
 - CD-ROM Drive ระดับ 4 x ขึ้นไป
 - VGA Monitor ตั้งค่าจอที่ 800 x 600 pixels ตั้งค่าสีที่ 16 bit หรือที่ True Color 32 bit จะได้เต็มภาพเต็มจอ
 - Sound Gard
- ระบบปฏิบัติการ Windows ตั้งแต่ 95 ขึ้นไป (ไม่สนับสนุนระบบปฏิบัติการ Linux)
- ขั้นตอน : เป็นระบบ **AutoRun** ใส่แผ่นแล้ว ใช้งานได้ทันที แล้วกดปุ่มตามคำสั่งในโปรแกรมบทเรียน ดังนี้



นำเมาส์กดที่ปุ่ม เพื่อเข้าสู่โปรแกรม

แนะนำวิธีใช้บทเรียน

เมื่อกดปุ่มเข้าสู่โปรแกรม จะปรากฏข้อความแนะนำบทเรียน มีเสียงแนะนำอธิบายขั้นตอนการใช้บทเรียน



กดที่ปุ่ม เพื่อลงชื่อเข้าเรียน

ลงชื่อผู้เข้าเรียน

เมื่อกดปุ่มเข้าสู่โปรแกรม จะปรากฏข้อความให้พิมพ์ชื่อและนามสกุล
ในช่องว่างที่ตำแหน่งเคอร์เซอร์เตือน พิมพ์เสร็จแล้วให้กด Enter ๑ ครั้ง



มีเสียงแนะนำ ในการพิมพ์ชื่อ / นามสกุล พิมพ์เสร็จแล้วให้กด Enter
ที่เป็นพิมพ์เพื่อเข้าสู่สารบัญบทเรียน

บอกผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง ก่อนเข้าเรียนแต่ละหน่วย

ก่อนจะเข้าเรียนแต่ละหน่วยการเรียนรู้ โปรแกรมจะแจ้งผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง
ถ้าเข้าเรียนครั้งแรก ต้องทำแบบทดสอบก่อนเรียนเสมอ

โรงเรียนวัดวังทศบาลเหนือ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคามบุรี เขต ๑

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

๑. บอกความหมายของคำที่ "อบายมุข ๖" ได้
๒. บอกโทษของอบายมุขทั้ง ๖ ได้
๓. สามารถนำหลักอบายมุข ๖ มาประยุกต์ใช้
ในการดำเนินชีวิตได้

ทดสอบก่อนเรียน

กดที่นี่

เข้าเรียนครั้งแรก
กดที่ปุ่มทดสอบก่อนเรียน

กดที่ปุ่ม
เพื่อเข้าบทเรียน

สารบัญหลัก

เมื่อปฏิบัติตามโปรแกรม ซึ่งเป็นขั้นตอนรับชื่อผู้เรียน เก็บชื่อผู้เรียนไว้เพื่อตัดเกรด ประเมินผลการเรียน จะปรากฏหน้าสารบัญบทเรียน



ประกอบด้วย

๑. สารบัญบทเรียนจำนวน ๗ หน่วยการเรียนรู้
๒. มีดนตรีประกอบ และเสียงแนะนำบทเรียน
เช่น นำเมาส์วางอบายมุขข้อ ๑ จะปรากฏข้อความว่า “สุราและยาเสพติด”

ให้นักเรียนกดปุ่มเพื่อเข้าเรียนตามลำดับเนื้อหา

รูปแบบการเรียนรู้ มีภาพ อักษร และเสียงบรรยาย

เมื่อนักเรียนเลือกหน่วยการเรียนรู้จากสารบัญหลัก เช่น เลือกเรียนหน่วยข้อที่ 1 จะเข้าสู่เนื้อหาหน่วยข้อที่ 1

หน่วยข้อที่ ๑ สิ้นน้ำเมา(สุรายาเสพติดทุกประเภท)

ดื่มสุรา และยาอื่นที่มึนเมา มีโทษ ๖ อย่างคือ

- (๑) เบื่ออาหาร
- (๒) ก่อการทะเลาะวิวาท
- (๓) เกิดโรค
- (๔) สมองตื้อ
- (๕) ไม่รู้จักอาย
- (๖) ทอนกำลังมีพยาธิ

หน้า 1 มี 7 หน้า

ดูทั้งหมด

ประกอบด้วย

1. มีภาพที่มีความสัมพันธ์กับเนื้อหา
2. มีอักษรให้อ่านประกอบภาพ
3. มีเสียงบรรยาย
4. มีภาพกราฟฟิก เคลื่อนไหวประกอบการบรรยาย
5. มีปุ่มควบคุม แต่ละเรื่อง และ เข้าสู่กิจกรรมหลังเรียน

วีดิทัศน์ประจำเนื้อหา

เมื่อนักเรียนเลือกชมวีดิทัศน์ประจำบทเรียน
นักเรียนจะได้รับชมบทบรรยายประกอบภาพ สรุปเนื้อหา



The screenshot shows a video player interface. At the top, the title "อบายมุขข้อที่ ๑ สุราและของมีนเมา" (The 1st Prohibited Act: Alcohol and Intoxicants) is displayed in yellow. Below the title, a video frame shows a medical scene with a patient lying on a bed, surrounded by medical staff. Overlaid on the video frame is the text "โทษของสุรายาเสพติด" (Harm of Alcohol and Drugs) in blue and "๑. สูญเสียทรัพย์สิน" (1. Loss of Property) in green. To the left of the video frame is a cartoon character of a young boy in traditional Thai clothing. At the bottom of the video player, there is a play button icon, a progress bar, and a green play button icon with the text "ดูนิทาน" (Watch Story).

ประกอบด้วย

1. ภาพประกอบเสียง
2. มีปุ่มควบคุมบทภาพยนตร์
3. ปุ่มเลือกชมนิทานประกอบเนื้อหา

กิจกรรมหลังเรียน แต่ละหน่วยการเรียนรู้จำนวน 7 กิจกรรม

เมื่อเรียนจบแต่ละหน่วยแล้ว เมื่อกดปุ่มกลับ จะเข้าสู่กิจกรรมหลังเรียนทันที



ประกอบด้วย

1. ภาพประกอบเสียง
2. มีปุ่มควมเพื่อให้ตัดสนใจเลือก คือ ตกลงทำกิจกรรม กลับไปเรียนเนื้อหาอีกรอบ และ กลับสารบัญหลัก

รูปแบบกิจกรรมประจำหน่วยการเรียนรู้

หลังจากนักเรียนศึกษาจบแต่ละเรื่อง เช่น อบายमुखข้อที่ 1 จะปรากฏกิจกรรมเพื่อทดสอบความรู้ประจำหน่วยการเรียนรู้



ประกอบด้วย

๑. นำเมาส์กดเลือกคำตอบที่ถูกต้อง
๒. มีภาพ เสียง โต้ตอบ เมื่อลากถูก หรือ ผิด
๓. มีปุ่มตรวจสอบคะแนน

แจ้งคะแนนกิจกรรมประจำหน่วยการเรียนรู้

เมื่อทำกิจกรรมประจำหน่วยการเรียนรู้แล้ว จะแจ้งคะแนนกิจกรรมแต่ละหน่วยการเรียนรู้



แบบฝึกหัดจะมีทุกเรื่อง จำนวน 7 หน่วย

นักเรียนสามารถเรียนรู้หัวข้อธรรมและทำแบบฝึกหัดเพื่อประเมินตนเอง
ประกอบด้วย

ภาพยนตร์ หรือ วิดิทัศน์สรุปเนื้อหา

มีลักษณะเป็นภาพเคลื่อนไหวประกอบเสียงสรุปเนื้อหาบทเรียน
นักเรียนสามารถเลือกเรียนตามลำดับเนื้อหาบทเรียนแต่ละหน่วย
มีปุ่มหยุด เล่น หรือเลือกช่วงภาพยนตร์ได้



กดที่ปุ่ม
เพื่อกลับบทเรียน

ปุ่มควบคุม
การเล่นภาพยนตร์

เกมเศรษฐกิจ ทดสอบความรู้
ในโปรแกรมนี้ ผู้เขียนได้พัฒนารูปแบบเกมฝึกทักษะ
ให้นักเรียนได้ทดสอบความรู้ และเกิดการแข่งขันความรู้ เป็นการผ่อนคลายระหว่างเรียน

เกมทดสอบหลังเรียน

คำแนะนำในการเล่น

ท่านได้เข้าใจหรือไม่

กติกาก

1. สอบเมื่อ เกมจบ - ทันที
2. จำนวน เกมที่จบ... 101 ครั้ง
3. จำนวน เกมต่อครั้ง... 101 ครั้ง
4. จำนวน เกมต่อวัน... 1 ครั้ง
5. จำนวน เกมที่ใช้ได้ต่อเวลา
6. โปรแกรม เกมนี้ใช้ เพื่อทดสอบ

กด ENTER ที่แป้นพิมพ์
หรือคลิกปุ่ม เล่น เพื่อเล่นเกม

เริ่ม เลิก

ปุ่มให้ตัดสินใจเลือก

เกมเศรษฐี ทดสอบความรู้

มีลักษณะเป็นเกมให้สิทธิ์ได้ด้วย คือ
ตอบได้ ๒ ครั้ง เปลี่ยนคำถาม หรือถามใครก็ได้



ปุ่มให้สิทธิ์สำหรับผู้เล่น

ปุ่มให้ตัดสินใจเลือก

แบบทดสอบหลังเรียน

ก่อนเข้าแบบทดสอบหลังเรียน

หน้าจอจะแสดงให้เห็นตัวเลือก สอบ กลับบทเรียน หรือ ออกไปที่สารบัญหลัก



ปุ่มสำหรับ
ตัดสินใจเลือก

ลักษณะรูปแบบข้อสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

เรื่อง ระบายมุข 6 ให้เวลา 20 นาที คะแนน 20 คะแนน

กรอกนามพันท์ข้อมูล
พิมพ์เสร็จแล้วจะช่องให้กด Enter

ชื่อ

นามสกุล

ชั้น

เลขที่

NEXT

โรงเรียนวัดวังพลับเหนือ จังหวัดสุพรรณบุรี

EXIT

ลักษณะข้อสอบในโปรแกรม

๑. โปรแกรมจัดทำงานข้อมูลผู้เข้าเรียนทุกครั้งที่เข้าเรียน โปรแกรมสามารถติดตามผลผู้เรียนได้ตลอด (จัดเก็บคะแนนผู้เรียนไว้)
๒. โดยผู้เรียนจะต้องลงทะเบียนการสอบทุกครั้ง

ลักษณะรูปแบบข้อสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

เรื่อง อนุกรมเลข 6 ให้เวลา 20 นาที คะแนน 20 คะแนน

ผู้พัฒนา (เลือกแบบทดสอบ) บุญเลิศ ชินประเสริฐ

แบบทดสอบประเมินผล

คะแนน E 70 ข้อ
จำนวนข้อสอบ 12
คะแนนเฉลี่ย 58 ข้อ
ได้คะแนน 3 คะแนน
จำนวนข้อสอบ

12. อนุกรมเลข 6 ให้เวลา 20 นาที คะแนน 20 คะแนน

ก. อนุกรมเลข
ข. อนุกรมเลข
ค. อนุกรมเลข
ง. อนุกรมเลข

โรงเรียนวัดวังพลับเหนือ จังหวัดสุพรรณบุรี

EXIT

ลักษณะข้อสอบ

๑. คำถามประจำหน่วย โดยคำถามเป็นแบบสุ่มเลือกข้อ (Random) โดยการเปิดแต่ละครั้ง ลำดับข้อจะเปลี่ยนไป และแต่ละเครื่อง การปรากฏข้อสอบไม่เหมือนกัน
๒. ให้นักเรียนอ่านคำถาม แล้วเลือกตอบ ก, ข, ค, ง ที่ปุ่มสี่ ช่องด้านซ้ายมือ
๓. มีผลคะแนนปรากฏทันทีว่า ตอบผิดหรือถูก
๔. มีนาฬิกาควบคุมเวลาการสอบเมื่อหมดเวลา เครื่องจะกลับหน้าหลักทันที

ประมวลผลคะแนน

เมื่อนักเรียนทำข้อสอบครบแล้ว จะปรากฏผลการทดสอบทันที



เรื่อง อบรมฯ 6 ให้เวลา 20 นาที คะแนน 20 คะแนน

คุณ เด็กชายณภัทรสารวิป บุญเลิศ
ชั้นปีที่ ๖.๖ เกณฑ์ ๔

ทำนตอบถูก	17	ข้อ
คิดเป็นร้อยละ	24.29	%
คิดเป็นคะแนน	4.86	คะแนน

ผลการประเมิน
ไม่ผ่าน : ต้องเรียนใหม่นะครับ

โรงเรียนวัดวังพลับเหนือ จังหวัดสุพรรณบุรี

ประกอบด้วย

๑. ผลคะแนน บอกให้ทราบจำนวนข้อที่ตอบถูก, ตอบผิด, เปอร์เซนต์ตอบถูก
เกรดระดับคะแนน
๒. ผลการสอบ ตามระดับเกรด เช่น เมื่อได้รับเกรด ๑ ผลจะปรากฏว่า
ต้องปรับปรุง และจะต้องเรียนเนื้อหาใหม่ หรือ เกรด ๔ ดีมาก
คุณเรียนบทต่อไปได้

การออกจากโปรแกรม

เมื่อนักเรียนกดที่ปุ่มออกจากโปรแกรมที่หน้าสารบัญ
จะปรากฏหน้าต่างตัดสินใจเลือกและเสียงแนะนำ
ให้ทดสอบหลังเรียน เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน



ปุ่มให้นักเรียน
ตัดสินใจ

หน้าสุดท้ายเมื่อนักเรียนปิดโปรแกรม
เมื่อนักเรียนตัดสินใจปิดโปรแกรม
โปรแกรมจะแสดงคำขอบคุณผู้ที่มีส่วนร่วมในการพัฒนาเนื้อหา
และออกแบบพัฒนาโปรแกรม

นายวุฒิวัฒน์ ประสาบสอน
ที่ปรึกษาด้านการออกแบบและพัฒนา
เนื้อหาบทเรียน

นางวุฒิวัฒน์ ประสาบสอน
ที่ปรึกษาด้านการออกแบบและพัฒนา (CAI)

ติดต่อผู้พัฒนา
นางสาวสำเร็จ บุญเลิศ
ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนวัดวังพลับหมือ อำเภอศรีประจันต์
จังหวัดสุพรรณบุรี
โทร. ๐๘๙-๐๒๒๐๘๘๐๐

ออกแบบและพัฒนาเนื้อหา
โดย...นางสาวสำเร็จ บุญเลิศ

ปิด

กดปิดโปรแกรม

หากโปรแกรมไม่รันอัตโนมัติ

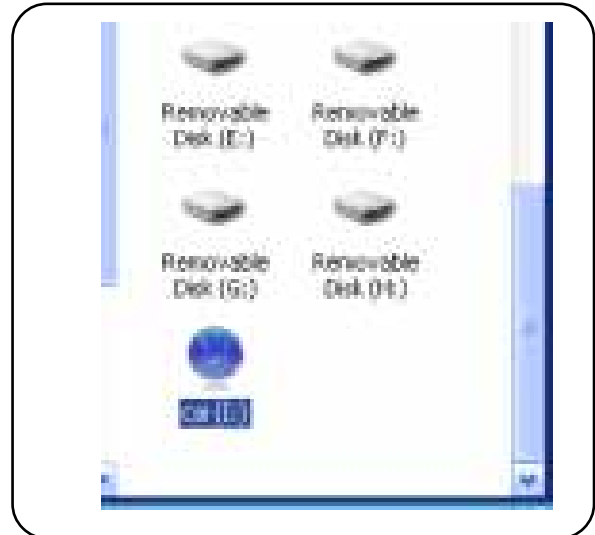
(เพราะSystem Windows คอมพิวเตอร์ของท่านหายไป เช่น main 2_w,281)

ขั้นตอนการเปิด CD-ROM

๑. กดที่ my computer แล้วกดเมาส์ขวา ๑ ครั้ง ปรากฏดั่งภาพ ให้เลือก Open หรือ Expore



๒. กดเลือกที่ Drive CD-ROM ที่มีสัญลักษณ์ไอคอน CAI กดขวาที่เมาส์ ๑ ครั้ง ปรากฏดั่งภาพให้เลือก Open หรือ Explore



๓. หา File ชื่อ Open มีรูปลักษณะเช่นภาพนี้ แล้วให้กดดับเบิ้ลที่ File นี้ โปรแกรมจะทำงานทันที

