



คู่มือ การใช้บทเรียนออนไลน์
สำหรับครูและนักเรียน

เรื่อง หลักการเขียน โปรแกรมเบื้องต้น

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5



จัดทำโดย

นางสาวกรวรรณ ยืนนาน

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะชำนาญการ

โรงเรียนเกาะสมุย

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 11

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

แนวทางการพัฒนาคนด้านการศึกษา ให้มีการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต สร้าง โอกาส การเรียนรู้อย่างต่อเนื่องให้คนทุกกลุ่มทุกวัยสามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้และองค์ความรู้ที่หลากหลาย โดย ให้ส่งเสริมให้องค์กร กลุ่มบุคคล สื่อทุกประเภทเป็นแหล่งเรียนรู้อย่าง สร้างสรรค์ สื่อสารด้วยภาษาที่ เข้าใจง่าย ส่งเสริมการศึกษาทางเลือกที่สอดคล้องกับความ ต้องการของผู้เรียน โดยการส่งเสริมให้มีการ **พัฒนาบทเรียนออนไลน์** และการใช้มาตรการทางภาษีในการสนับสนุนการผลิตสื่อเพื่อการเรียนรู้ และ เป็นช่องทาง สำหรับคนทุกกลุ่มวัยแสดงออกอย่างสร้างสรรค์

สื่อบทเรียนออนไลน์ เรื่อง หลักการเขียนโปรแกรมเบื้องต้น กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพ และเทคโนโลยี สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ฉบับนี้ จัดทำขึ้นเพื่อใช้ในการเรียนการสอน ในกลุ่มสาระการ เรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีโรงเรียนเกาะสมุย เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ รายวิชา ง32102 การ งานอาชีพและเทคโนโลยี โดยผู้ใช้สื่อทั้งนักเรียนและครูสามารถเข้าถึงสื่อบทเรียนนี้ได้ทั้งในรูปแบบ ของ การนำเสนอบทเรียนออนไลน์ได้ทุกที่ทุกเวลาที่มีสัญญาณอินเทอร์เน็ตได้อย่างรวดเร็วในปัจจุบันนี้ ใน รูปแบบของแผ่นซีดี หรือจัดเก็บในอุปกรณ์บันทึกได้ทุกชนิด

สื่อบทเรียนออนไลน์ นี้ เป็นทางเลือกใหม่แห่งนวัตกรรมการเรียนรู้ที่มีคุณลักษณะ ช่วย สนับสนุนการเรียนการสอน นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองนอกเหนือจากเวลาเรียน ปกติ มีการ ประเมินตนเองทั้งก่อนเรียน และหลังเรียน อีกทั้งมีทั้งตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียงบรรยาย ประกอบเนื้อหา ทำให้นักเรียนไม่เบื่อหน่ายและสร้างความสนใจ มากขึ้นจากสื่ออื่นๆ ที่สำคัญคือ “ส่งเสริม การตอบสนองในการเรียนรู้แต่ละบุคคล” อีกด้วย ขอขอบคุณ นายเฉลียว พุ่มช่วย ผู้อำนวยการโรงเรียน เกาะสมุย ที่ให้การสนับสนุนในการพัฒนาสื่อนวัตกรรมการสอนในครั้งนี้ ผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่กรุณาหา จุดบกพร่องของสื่อ และการรายงานการใช้สื่อนวัตกรรมนี้ รวมทั้งคณะครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้การงาน อาชีพและเทคโนโลยีทุกท่านที่ให้ความร่วมมือช่วยเหลือเป็นอย่างดี

นางสาวกรวรรณ ยืนนาน





คำรับรองเอกสาร	ก
คู่มือการใช้บทเรียนออนไลน์.....	1
คำแนะนำการใช้บทเรียน	2
โครงสร้างเนื้อหา.....	2
คุณสมบัติพื้นฐานของเครื่องคอมพิวเตอร์ในการนำเสนอสื่อ	2
วิธีการเข้าสู่บทเรียนออนไลน์.....	3
สาระการเรียนรู้ : ตัวชี้วัด เนื้อหา.....	4
หน่วยที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับบทเรียนออนไลน์	5
หน่วยที่ 2 การเข้าสู่เว็บไซต์บทเรียนออนไลน์	15
2.1 การเปิดเว็บไซต์ห้องเรียนออนไลน์.....	15
2.2 การสมัครเข้าเรียนในระบบออนไลน์.....	16
หน่วยที่ 3 อนุมัติการเข้าสู่ใช้ระบบบทเรียนออนไลน์	22
การยืนยันสมาชิกในระบบ	24
การเพิ่มสมาชิกในระบบ.....	25
การเข้าสู่ระบบ.....	26
เลือกรายวิชา.....	27
โครงสร้างรายวิชา	28
การศึกษาบทเรียนออนไลน์.....	31
ศึกษาหน่วยการเรียนรู้ที่ 1 แนะนำโปรแกรม Microsoft Visual Studio 2010.....	31
ทำแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน	33
ศึกษาใบความรู้	35
ศึกษาสื่อวีดิทัศน์	36
ทำใบงาน.....	37
ส่งงานผ่านเว็บไซต์.....	38



ศึกษาหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การใช้โปรแกรม Microsoft Visual Studio 2010	39
ทำแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน	40
ศึกษาใบความรู้	43
ศึกษาสื่อวีดิทัศน์	44
ทำใบงาน	45
ส่งงานผ่านเว็บไซต์	46
ศึกษาหน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ตัวแปร ค่าคงที่ และชนิดของข้อมูล	47
ทำแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน	48
ศึกษาใบความรู้	51
ศึกษาสื่อวีดิทัศน์	52
ทำใบงาน	53
ส่งงานผ่านเว็บไซต์	54
ศึกษาหน่วยการเรียนรู้ที่ 4 คำสั่งควบคุมการทำงาน	55
ทำแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน	48
ศึกษาใบความรู้	59
ศึกษาสื่อวีดิทัศน์	60
ทำใบงาน	61
ส่งงานผ่านเว็บไซต์	62
ศึกษาหน่วยการเรียนรู้ที่ 5 หลักการโครงงานคอมพิวเตอร์	63
ทำแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน	64
ศึกษาใบความรู้	67
ศึกษาสื่อวีดิทัศน์	68
ทำใบงาน	69
ส่งงานผ่านเว็บไซต์	70
ส่งงานผ่านเว็บไซต์	71
การให้คะแนนผลงานนักเรียน	73
รายงานผลการทำแบบทดสอบ	74
การเขียนโปรแกรมด้วย Visual Basic	78
ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม VB 2010 Express Edition	79
เริ่มต้นการเรียนรู้การเขียนโปรแกรม Visual Basic 2010	95
การเขียนแอปพลิเคชันเบื้องต้น	96



การออกแบบหน้าจอและคอนโทรลพื้นฐาน	131
การเขียนการเขียนโปรแกรม Visual Basic 2010 พื้นฐาน	166
ควบคุมการทำงาน	195
การสร้างเมนูและคอนโทรลอื่นๆ.....	212
การตรวจสอบโปรแกรมและจัดทำข้อผิดพลาด	255
บรรณานุกรม	272
ประวัติเจ้าของผลงาน	274





สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1 เว็บไซต์บทเรียนออนไลน์ krulea.com	3
2 กลุ่มผู้ใช้งานในระบบ LMS Moodle	9
3 กลุ่มผู้ใช้งานในระบบ LMS Moodle	10
4 ศึกษา Moodle	11
5 การสร้างบทเรียนออนไลน์โดยใช้ Moodle	12
6 การจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนออนไลน์	14
7 ใช้โปรแกรม Internet Explorer	15
8 การสมัครเข้าเรียนในระบบออนไลน์	16
9 การสมัครเป็นสมาชิกใหม่	17
10 หน้าต่างยืนยันการสมัครสมาชิกใหม่สำเร็จ	18
11 การยืนยันบัญชีสมาชิกใหม่	19
12 การยืนยันการลงทะเบียนใหม่	20
13 ส่วนของเมนูวิชาที่เปิดสอน	21
14 แสดงการเลือกวิชาลงทะเบียน	21
15 ลงทะเบียนใช้บทเรียนออนไลน์	22
16 รายชื่อสมาชิกที่ลงทะเบียน	23
17 การยืนยันสมาชิกในระบบ	24
18 เพิ่มสมาชิกในระบบ	25
19 แสดงการเข้าสู่ระบบ	26
20 แสดงการเลือกวิชาลงทะเบียน	27
21 ขั้นตอนการศึกษาค้นคว้าบทเรียนออนไลน์	28
22 ขั้นตอนการทำแบบทดสอบ	29
23 แสดงการทำแบบทดสอบ	30
24 ขั้นตอนการศึกษาหน่วยการเรียนรู้ที่ 1	31
25 แสดงการทำแบบทดสอบ	32
26 แบบทดสอบทดสอบก่อนเรียน	33
27 แสดงการส่งคำตอบสิ้นสุดการทำแบบฝึกหัด	34
28 แสดงการศึกษาใบความรู้	35
29 แสดงสื่อวีดิทัศน์	36
30 แสดงการทำใบงาน	37
31 แสดงการส่งงาน	38



ภาพที่	หน้า
32 แสดงการศึกษาหน่วยการเรียนรู้ที่ 2	39
33 แสดงการทำแบบทดสอบที่ 2	40
34 แสดงการส่งคำตอบ	41
35 แสดงการส่งคำตอบและคะแนน	42
36 แสดงใบความรู้	43
37 แสดงสื่อวีดิทัศน์	44
38 แสดงการทำใบงาน	45
39 แสดงการส่งงาน	46
40 แสดงรายละเอียด	47
41 ทำแบบทดสอบก่อน-หลังเรียน	48
42 แสดงการส่งคำตอบแบบทดสอบก่อน-หลัง	49
43 ส่งคำตอบสิ้นสุดการทำแบบฝึกหัด	50
44 แสดงศึกษาใบความรู้	51
45 แสดงศึกษาวีดิทัศน์	52
46 แสดงการทำใบงานหน่วยการเรียนรู้ที่ 3	53
47 แสดงการส่งงานหน่วยการเรียนรู้ที่ 3	54
48 แสดงรายละเอียดหน่วยการเรียนรู้ที่ 4	55
49 แสดงการทำแบบทดสอบก่อน-หลังเรียน	56
50 ส่งคำตอบแบบทดสอบก่อน-หลัง	57
51 ส่งคำตอบสิ้นสุดการทำแบบทดสอบ	58
52 แสดงศึกษาใบความรู้	59
53 แสดงศึกษาวีดิทัศน์	60
54 แสดงการทำใบงาน	61
55 แสดงการส่งงาน	62
56 แสดงรายละเอียด	53
57 แสดงการทำแบบทดสอบ ก่อนเรียน หลังเรียน	64
58 ส่งคำตอบแบบทดสอบก่อน-หลัง	65
59 ส่งคำตอบแบบทดสอบก่อน-หลัง	66
60 แสดงศึกษาใบความรู้	67
61 แสดงศึกษาวีดิทัศน์ ตัวอย่างโครงงาน	68



สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
62 แสดงการทำใบงาน	69
63 แสดงการส่งงาน	70
64 Login เพื่อเข้าสู่ระบบ	71
65 แสดงหน้าหลัก	71
68 คลิกเลือกส่งใบงาน	72
69 การให้คะแนนใบงาน	73
70 ตรวจ เช็ค ผลการสอบของนักเรียน	74
71 ผลการทดสอบของนักเรียน	75
72 การส่งข้อมูลออกจากผ่านโปรแกรม Excel	76
73 แสดงการ SAVE FILE EXCEL	77



คำแนะนำการใช้บทเรียน

ระบบการเรียนการสอนออนไลน์ เป็นระบบในลักษณะที่ครูเป็นผู้บริหารจัดการเนื้อหาในระบบให้สอดคล้องกับการเรียนการสอนในห้องเรียน และมอบหมายงานให้กับผู้เรียน รวมไปถึงการเก็บผลการเข้าเรียนการทำกิจกรรมกรรม ต่าง ๆ คะแนนผ่านระบบที่ติดตั้งที่ URL: <http://www.krukea.com> โดยใช้ระบบบริหารจัดการการเรียนรู้ ที่เรียกย่อ ๆ ว่า LMS ที่ย่อมาจาก Learning Management System เป็นซอฟต์แวร์ที่ทำหน้าที่ บริหารการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ ซึ่งประกอบด้วยเครื่องมืออำนวยความสะดวกให้แก่ผู้สอน ผู้เรียน ผู้ดูแลระบบ โดยที่ผู้สอนนำเนื้อหา สื่อการเรียนรู้ ใบงาน ใบความรู้ และกิจกรรมในการเรียนรู้ที่เคยใช้ในห้องเรียนปกติ ขึ้นไว้บนเว็บไซต์รายวิชาตามที่ได้ขอให้ระบบจัดไว้ให้ โดยสะดวก ส่วนผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหา การทำใบงาน การทำแบบทดสอบ และกิจกรรมต่าง ๆ ได้ โดยผ่านเว็บทั้งผู้สอนและผู้เรียนสามารถพูดคุย ติดต่อสื่อสารกันได้โดยผ่านทางเครื่องมือการสื่อสารที่ระบบจัดไว้ให้ เช่น ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ ห้องสนทนา กระดานถาม-ตอบ โดยใช้ MOODLE อ่านว่า มูเดิ้ลหรือมู้ดี้ ย่อมาจาก Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment เป็นระบบจัดการบทเรียนออนไลน์ (Course Management System -CMS) หรือรู้จักกันในชื่อ Learning Management System (LMS) หรือ Virtual Learning Environment (VLE) โดย Moodle เป็นซอฟต์แวร์ฟรี พัฒนาขึ้นในแนวโอเพ่นซอร์ส (Open Source) มีลิขสิทธิ์แบบ GPL (General Public License) หรือลิขสิทธิ์แบบฟรีนั่นเอง ผู้ใช้งานสามารถดาวน์โหลดไปติดตั้งใช้งานได้ฟรีโดยไม่ต้องจ่ายค่าลิขสิทธิ์แต่อย่างใด สามารถดูรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่เว็บไซต์ทำของ Moodle ที่ www.moodle.org

บทเรียนออนไลน์ วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี รหัสวิชา ง32102 จัดทำขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อสร้างบทเรียนประกอบการเรียนการสอน และจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผู้ที่ศึกษาบทเรียนออนไลน์ ควรปฏิบัติตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ศึกษาคำอธิบายรายวิชา และโครงสร้างของรายวิชา
2. ทำแบบทดสอบก่อนเรียน เพื่อวัดพื้นฐานความรู้เดิม
3. ศึกษาเนื้อหาในแต่ละหน่วยการเรียนรู้
4. ทำกิจกรรมใบงานในแต่ละหน่วยการเรียนรู้
5. ฝึกทักษะปฏิบัติการเขียนโปรแกรมพื้นฐาน
6. ตรวจสอบผลการฝึกทักษะปฏิบัติการเขียนโปรแกรมพื้นฐาน
7. ทำแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อวัดความรู้ หลังจากได้ศึกษาบทเรียนเสร็จสิ้นแล้ว

8. หากผู้เรียนมีข้อสงสัยสามารถสอบถามครูได้ หรือติดต่อผ่านทางจดหมายอิเล็กทรอนิกส์
(E-mail : maxnet2003@hotmail.com) Facebook Line(id:sawsamui24) กรณี
เร่งด่วนกรุณาติดต่อผู้ดูแลระบบได้ที่ โทร 085-4752725

โครงสร้างเนื้อหา

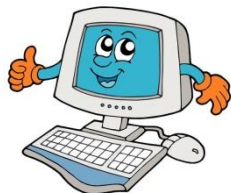
บทเรียนออนไลน์ วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี รหัสวิชา ง32102 สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ได้แบ่งเนื้อหาออกเป็น 5 หน่วยการเรียนรู้ ดังนี้

- หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 แนะนำโปรแกรม Microsoft Visual Basic 2010
- หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การใช้โปรแกรม Microsoft Visual Basic 2010
- หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ชนิดของข้อมูลและตัวแปร
- หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 คำสั่งควบคุมการทำงาน
- หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 หลักการทำโครงงาน

KruKee Online

คุณสมบัติพื้นฐานของเครื่องคอมพิวเตอร์ในการนำเสนอสื่อ

- 1. ระบบปฏิบัติการไม่ต่ำกว่า Window 98
- 2. CPU ไม่ต่ำกว่า 1 GHz
- 3. หน่วยความจำ (RAM) ไม่ต่ำกว่า 128 MB
- 4. ความละเอียดของหน้าจอภาพไม่ต่ำกว่า 800 x 600 Pixels
- 5. อุปกรณ์ต่อพ่วง ลำโพง หรือ หูฟัง
- 6. เครื่องเล่นซีดีรอม ความเร็วไม่ต่ำกว่า 40X (กรณีเล่นจากแผ่นซีดี)
- 7. รับสัญญาณอินเทอร์เน็ต ความเร็วไม่น้อยกว่า 36 Mbps
- 8. อุปกรณ์สื่อสาร : สมาร์ทโฟน , โทรศัพท์มือถือและแท็บเล็ต
- 9. โปรแกรม Microsoft Visual Studio 2010



1. การใช้งานสื่อบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

1.1 เปิดโปรแกรมเว็บเบราว์เซอร์ เช่น



1.2 พิมพ์ URL : <http://www.krukea.com> ที่ช่อง Address ของเว็บเบราว์เซอร์ ในข้อ 1.1

2. กรณีอินเทอร์เน็ตขัดข้องใช้งานไม่ได้ สามารถเปิดสื่อวีดิทัศน์ดังสื่อบทเรียน หรือสามารถเปิดใช้งานกับโทรศัพท์และแท็บเล็ตได้

3. กรณีกระแสไฟฟ้าขัดข้องไม่มีกระแสไฟฟ้าใช้งานกับคอมพิวเตอร์ได้ ครูผู้สอนสามารถเตรียมการสอนได้โดยใช้ข้อมูลจากสื่อวีดิทัศน์ดังที่แนบ



เรียนคอมฯ ออนไลน์กับ ครูเก๋

คุณเข้าสู่ระบบในชื่อ Korrawon Yuenmarn (ออกจากระบบ)

Thai (th)

เมนูรายวิชา

หน้าแรก

คำอธิบายรายวิชา

หลักการเขียนโปรแกรมเบื้องต้น ม.5

การงานอาชีพและเทคโนโลยี 4

การงานอาชีพและเทคโนโลยี 5

การงานอาชีพและเทคโนโลยี 6

การออกแบบผลิตภัณฑ์

การใช้คอมพิวเตอร์เบื้องต้น

บทเรียนออนไลน์ DLIT กับ krukeonline

ผลงานนักเรียน

<http://kimbas.pe.hu>

รายวิชาที่มีอยู่

Microsoft Visual Studio 2010 ม.5	การเขียนโปรแกรมด้วยภาษา Visual Basic 2010 ม.5 (ง 32102)
Teacher: Korrawon Yuenmarn	
เทคโนโลยีสารสนเทศ ม.4	เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ม.4 (ง31101)
Teacher: Korrawon Yuenmarn	
เทคโนโลยีสารสนเทศ ม.5	เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ม.5 (ง32101)
Teacher: Korrawon Yuenmarn	
เทคโนโลยีสารสนเทศ ม.6	เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ม.6 (ง33101)
Teacher: Korrawon Yuenmarn	

เริ่มการแก้ไขเนื้อหา

KruKee.com Learning Center

ปฏิทิน

ธันวาคม 2016

อา.	จ.	อ.	พ.	พฤ.	ศ.	ส.
					1	2
					3	
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

ภาพที่ 1 เว็บไซต์บทเรียนออนไลน์ krukea.com

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล มีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

ม. 3/6 เขียนโปรแกรมภาษา

ม. 3/7 พัฒนาโครงการคอมพิวเตอร์



หน่วยที่ 1

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับบทเรียนออนไลน์ (e-learning)

(e-Learning) คือ การเรียนการสอนในลักษณะ หรือรูปแบบใดก็ได้ ซึ่งการถ่ายทอดเนื้อหา นั้นกระทำผ่านทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น ซีดีรอม เครือข่ายอินเทอร์เน็ต อินทราเน็ต เอ็กชทราเน็ต หรือทางสัญญาณโทรทัศน์ หรือ สัญญาณดาวเทียม (Satellite) ฯลฯ เป็นต้น ซึ่งการเรียนลักษณะนี้ได้มีการนำเข้าสู่ตลาดเมืองไทยในระยหนึ่งแล้ว เช่น คอมพิวเตอร์ช่วยสอนด้วยซีดีรอม, การเรียนการสอนบนเว็บ (Web-Based Learning), การเรียนออนไลน์ (On-line Learning) การเรียนทางไกลผ่านดาวเทียมหรือการเรียนด้วยวิดีโอผ่านออนไลน์ เป็นต้น

ในปัจจุบัน คนส่วนใหญ่มักจะใช้คำว่า e-Learning กับการเรียน การสอน หรือการอบรม ที่ใช้เทคโนโลยีของเว็บ (Web Based Technology) ในการถ่ายทอดเนื้อหา รวมถึงเทคโนโลยีระบบการจัดการหลักสูตร (Course Management System) ใน การบริหารจัดการงานสอนด้านต่างๆ โดยผู้เรียนที่เรียนด้วยระบบ e-Learning นี้สามารถศึกษาเนื้อหาในลักษณะออนไลน์ หรือ จากแผ่นซีดี-รอม ก็ได้ และที่สำคัญอีกส่วนคือ เนื้อหาต่างๆ ของ e-Learning สามารถนำเสนอโดยอาศัยเทคโนโลยีมัลติมีเดีย (Multimedia Technology) และเทคโนโลยีเชิงโต้ตอบ (Interactive Technology)

คำว่า e-Learning นั้นมีคำที่ใช้ได้ใกล้เคียงกันอยู่หลายคำเช่น Distance Learning (การเรียนทางไกล) Computer based training (การฝึกอบรมโดยอาศัยคอมพิวเตอร์ หรือเรียกย่อๆว่า CBT) online learning (การเรียนทางอินเทอร์เน็ต) เป็นต้น ดังนั้น สรุปได้ว่า ความหมายของ e-Learning คือ รูปแบบของการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยอาศัยเครือข่ายคอมพิวเตอร์ หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในการถ่ายทอดเรื่องราว และเนื้อหา โดยสามารถมีสื่อในการนำเสนอบทเรียนได้ตั้งแต่ 1 สื่อขึ้นไป และการเรียนการสอนนั้นสามารถที่จะอยู่ในรูปของการสอนทางเดียว หรือการสอนแบบปฏิสัมพันธ์ได้

ประโยชน์ของ e-Learning เป็นรูปแบบของการเรียนทางไกลที่ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเครื่องมือที่สำคัญ โดยเฉพาะความรู้เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์และการออนไลน์ จึงเป็นวิธีการเรียนรู้ที่สร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ให้เกิดขึ้น ทำให้การศึกษาเกิดขึ้นได้ในทุกที่ ทั้งที่บ้านและที่ทำงาน สถานศึกษาและอื่นๆ โดยเป็นการเรียนรู้ที่เน้นการแสวงหาและการรู้จักเลือกข้อมูลเพื่อเสริมแต่งความรู้ ซึ่งปัจจุบันสถาบันการศึกษาต่างๆให้ความสำคัญในการนำเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาใช้ในการเรียนการสอนมากขึ้น โดยเฉพาะในการจัดกระบวนการเรียนการสอนเพื่ออนาคต ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าปัจจัยแห่งความสำเร็จที่จะมุ่งสู่การศึกษาไทยในอนาคต ก็คือการที่สถาบันการศึกษา ต้องส่งเสริมและสนับสนุนให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้มาก ๆ โดยเน้นเทคโนโลยีสารสนเทศมากกว่าเนื้อหาสาระทางด้านปรัชญารวมทั้ง การส่งเสริมการมีส่วนร่วมด้วย อย่างไรก็ตามการนำแนวคิดทางการเรียนโดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนั้น ทำให้ผู้เรียนสามารถทบทวนบทเรียนต่าง ๆ ได้โดยไม่ต้องเสียเวลาเดินทาง และทำได้ตลอดเวลา โดยบางสถาบันใน

ชั้นอุดมศึกษามีแนวโน้มที่จะพัฒนาให้มีการเรียนออนไลน์ชนิดเต็มรูปแบบในระดับปริญญาด้วย ประโยชน์ของ e-Learning ประกอบด้วย

1. ยืดหยุ่นในการปรับเปลี่ยนเนื้อหาและสะดวกในการเรียน

การเรียนการสอนผ่านระบบ e-Learning นั้นง่ายต่อการแก้ไขเนื้อหา และกระทำได้ตลอดเวลา เพราะสามารถกระทำได้ตามใจของผู้สอน เนื่องจากระบบการผลิตจะใช้ คอมพิวเตอร์เป็นองค์ประกอบหลัก นอกจากนี้ผู้เรียนก็สามารถเรียนโดยไม่จำกัดเวลา และสถานที่

2. เข้าถึงได้ง่าย

ผู้เรียน และผู้สอนสามารถเข้าถึง e-learning ได้ง่าย โดยมากจะใช้ web browser ของค่ายใดก็ได้ (แต่ทั้งนี้ต้องขึ้นอยู่กับผู้ผลิตบทเรียน อาจจะแนะนำให้ใช้ web browser แบบใดที่เหมาะสมกับสื่อการเรียนการสอนนั้นๆ) ผู้เรียนสามารถเรียนจากเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใดก็ได้ และในปัจจุบันนี้ การเข้าถึงเครือข่ายอินเทอร์เน็ตกระทำได้ง่ายขึ้นมาก และยังมีค่าเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตที่มีราคาต่ำลงมากกว่าแต่ก่อนอีกด้วย

3. ปรับปรุงข้อมูลให้ทันสมัยกระทำได้ง่าย

เนื่อง จากผู้สอน หรือผู้สร้างสรรค์งาน e-Learning จะสามารถเข้าถึง Server ได้จากที่ใดก็ได้ การแก้ไขข้อมูล และการปรับปรุงข้อมูล จึงทำได้ทันเวลาด้วยความรวดเร็ว

4. ประหยัดเวลา และค่าเดินทาง

ผู้เรียนสามารถเรียนโดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์เครื่องใดก็ได้ โดยจำเป็นต้องไปโรงเรียน หรือที่ทำงาน รวมทั้งไม่จำเป็นต้องใช้เครื่องคอมพิวเตอร์เครื่องประจำก็ได้ ซึ่งเป็นการประหยัดเวลามาก การเรียน การสอน หรือการฝึกอบรมด้วยระบบ e-Learning นี้ จะสามารถประหยัดเวลาถึง 50% ของเวลาที่ใช้ครูสอน หรืออบรม

LMS คืออะไร

LMS เป็นคำที่ย่อมาจาก Learning Management System หรือระบบการจัดการเรียนรู้ เป็นซอฟต์แวร์ที่ทำหน้าที่บริหารจัดการเรียนการสอนผ่านเว็บ จะประกอบด้วยเครื่องมืออำนวยความสะดวกให้แก่ผู้สอน ผู้เรียน ผู้ดูแลระบบ โดยที่ผู้สอนนำเนื้อหาและสื่อการสอนขึ้นเว็บไซต์รายวิชาตามที่ได้ขอให้ระบบ จัดไว้ให้ได้โดยสะดวก ผู้เรียนเข้าถึงเนื้อหา กิจกรรมต่าง ๆ ได้โดยผ่านเว็บ ผู้สอนและผู้เรียนติดต่อสื่อสารได้ผ่านทางเครื่องมือการสื่อสารที่ระบบจัดไว้ให้ เช่น ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ ห้องสนทนา กระดานถาม - ตอบ เป็นต้นนอกจากนั้นแล้วยังมีองค์ประกอบที่สำคัญ คือ การเก็บบันทึกข้อมูล กิจกรรมการเรียนของผู้เรียนไว้บนระบบเพื่อผู้สอนสามารถนำไปวิเคราะห์ ติดตามและประเมินผลการเรียนการสอนในรายวิชานั้นอย่างมีประสิทธิภาพ



LMS ประกอบด้วย 5 ส่วนดังนี้

1. ระบบจัดการหลักสูตร (Course Management) กลุ่มผู้ใช้งานแบ่งเป็น 3 ระดับคือ ผู้เรียน ผู้สอน และผู้บริหารระบบ โดยสามารถเข้าสู่ระบบจากที่ไหน เวลาใดก็ได้ โดยผ่าน เครือข่ายอินเทอร์เน็ต ระบบสามารถรองรับจำนวน user และ จำนวนบทเรียนได้ ไม่จำกัด โดยขึ้นอยู่กับ hardware/software ที่ใช้ และระบบสามารถรองรับการใช้งานภาษาไทยอย่างเต็มระบบ

2. ระบบการสร้างบทเรียน (Content Management) ระบบประกอบด้วยเครื่องมือในการช่วยสร้าง Content ระบบสามารถใช้งานได้ดีทั้งกับบทเรียนในรูปแบบ Text - based และบทเรียนในรูปแบบ Streaming Media

3. ระบบการทดสอบและประเมินผล (Test and Evaluation System) มีระบบคลังข้อสอบ โดยเป็นระบบการสุ่มข้อสอบสามารถจับเวลาการทำข้อสอบและการตรวจข้อสอบ อัตโนมัติ พร้อมเฉลย รายงานสถิติ คะแนน และสถิติการเข้าเรียนของนักเรียน

4. ระบบส่งเสริมการเรียนรู้ (Course Tools) ประกอบด้วยเครื่องมือต่างๆ ที่ใช้สื่อสารระหว่าง ผู้เรียน - ผู้สอน และ ผู้เรียน - ผู้เรียน ได้แก่ Webboard และ Chatroom โดยสามารถเก็บ History ของ ข้อมูลเหล่านี้ได้

5. ระบบจัดการข้อมูล (Data Management System) ประกอบด้วยระบบจัดการไฟล์และ โฟลเดอร์ ผู้สอนมีเนื้อที่เก็บข้อมูลบทเรียนเป็นของตนเอง โดยได้เนื้อที่ตามที่ Admin ที่มา http://www.netthailand.com/home/articles.php?art_id=12&start=1

มูเดิ้ล คืออะไร (What is Moodle?)

มูเดิ้ล (Moodle = Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment) คือ โปรแกรมที่ประมวลผลในเครื่องบริการ (Server-Side Script) ทำหน้าที่ให้บริการระบบออนไลน์ ทำให้ ผู้ดูแลระบบสามารถเปิดบริการแก่ครู และนักเรียน ผ่านบริการ 2 ระบบ คือ 1) ระบบซีเอ็มเอส หรือ ระบบจัดการเนื้อหา (CMS = Course Management System) บริการให้ครูสามารถจัดการเนื้อหา เตรียมเอกสาร สื่อมัลติมีเดีย แบบฝึกหัดตามแผนการจัดการเรียนรู้ 2) ระบบแอลเอ็มเอส หรือระบบ จัดการเรียนรู้ (LMS = Learning Management System) บริการให้นักเรียนเข้าเรียนรู้ตามลำดับ ตาม ช่วงเวลา ตามเงื่อนไขที่ครูได้จัดเตรียมอย่างเป็นระบบ และประเมินผลการเรียนรู้ของนักเรียน พร้อม แสดงผลการตัดเกรดอัตโนมัติ

ปัจจุบันมีโปรแกรมที่ทำหน้าที่เป็นเพียงระบบซีเอ็มเอส(ไม่มีระบบ แอลเอ็มเอสในตัว) สามารถ สร้างวัตถุเรียนรู้จากนอกมูเดิ้ล แล้วนำเข้าไปใช้งานในมูเดิ้ล เช่น สกอร์ม (SCORM = Sharable Content Object Reference Model) ที่สามารถนำไปติดตั้งเป็นส่วนหนึ่งในมูเดิ้ล หรือโปรแกรมเลิร์นส แควร์ (Learnsquare) ได้



ผู้พัฒนามูเดิ้ล คือ Martin Dougiamas โปรแกรมมีลักษณะเป็นโอเพนซอร์ส (Open Source) ภายใต้ข้อตกลงของจีพีแอล (General Public License) สามารถดาวน์โหลดไปใช้งานได้ฟรีจาก moodle.org โดยผู้ดูแลระบบ (Admin) นำไปติดตั้งในเครื่องบริการ (Server) ที่บริการเว็บเซิร์ฟเวอร์ (Web Server) รองรับภาษาพีเอชพี (PHP Language) และมายเอสคิวแอล (MySQL)

ความสามารถของมูเดิ้ล

1. เป็น Open Source ที่ได้รับการยอมรับ (13,544 sites from 158 countries 2549-07-19)
ตัวนี้ฟรี : ปัจจุบันสถาบันการศึกษาในไทย ยังไม่มีข้อตกลงเป็นเอกฉันท์ว่าจะใช้อีเลิร์นนิ่งตัวใด แต่มีแนวโน้มเปลี่ยนไปใช้มูเดิ้ลเพิ่มขึ้นเป็นลำดับ
2. รองรับทั้ง ซีเอ็มเอส (CMS = Course Management System) และ แอลเอ็มเอส (LMS = Learning Management System)
3. ช่วยรวบรวมวิชาเป็นหมวดหมู่ เผยแพร่เนื้อหาของครู พร้อมบริการให้นักเรียนเข้ามาศึกษา บันทึกกิจกรรมของนักเรียน และตัดเกรด
4. เป็นแหล่งเผยแพร่เอกสารออนไลน์ เช่น Microsoft Office, Web Page, PDF หรือ Image เป็นต้น
5. สามารถส่งเอกสารที่เคยรวบรวมไว้ ก็ส่งเข้าไปเผยแพร่ได้โดยง่าย
6. มีระบบติดต่อสื่อสารระหว่างนักเรียน เพื่อนร่วมชั้น และครู เช่น chat หรือ Webboard เป็นต้น
7. นักเรียนฝากคำถาม ครูทั้งการบ้านไว้ ครูนัดสนทนาแบบออนไลน์ ครูนัดสอนเสริม หรือแจกเอกสารให้อ่านก่อนเข้าเรียน ก็ได้
8. มี ระบบแบบทดสอบ รับการบ้าน และกิจกรรม ที่รองรับระบบให้คะแนนที่หลากหลายให้ส่งงาน ให้ทำแบบฝึกหัด ตรวจให้คะแนนแล้ว export ไป excel ได้
9. สำรองข้อมูลเป็น .zip แฟ้มเดียวได้ ทำให้ครูหรือนักเรียนนำไปกู้คืนในเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใดก็ได้ อย่างของผมทำวิชาระบบปฏิบัติการ แล้วเก็บเป็น .zip เปิดให้ Download ใครจะนำไปทดสอบกู้คืนในเครื่องตนเองก็ได้
10. ครูเตรียมสอนเพียงครั้งเดียว แต่นักเรียนเข้ามาเรียนก็รอบก็ได้ จบไปเข้าแล้วกลับมาทบทวนก็ได้

กลุ่มผู้ใช้งานในระบบ LMS Moodle

สำหรับผู้ใช้งานในระบบ LMS นั้นสามารถที่จะแบ่งได้เป็น 3 กลุ่ม คือ

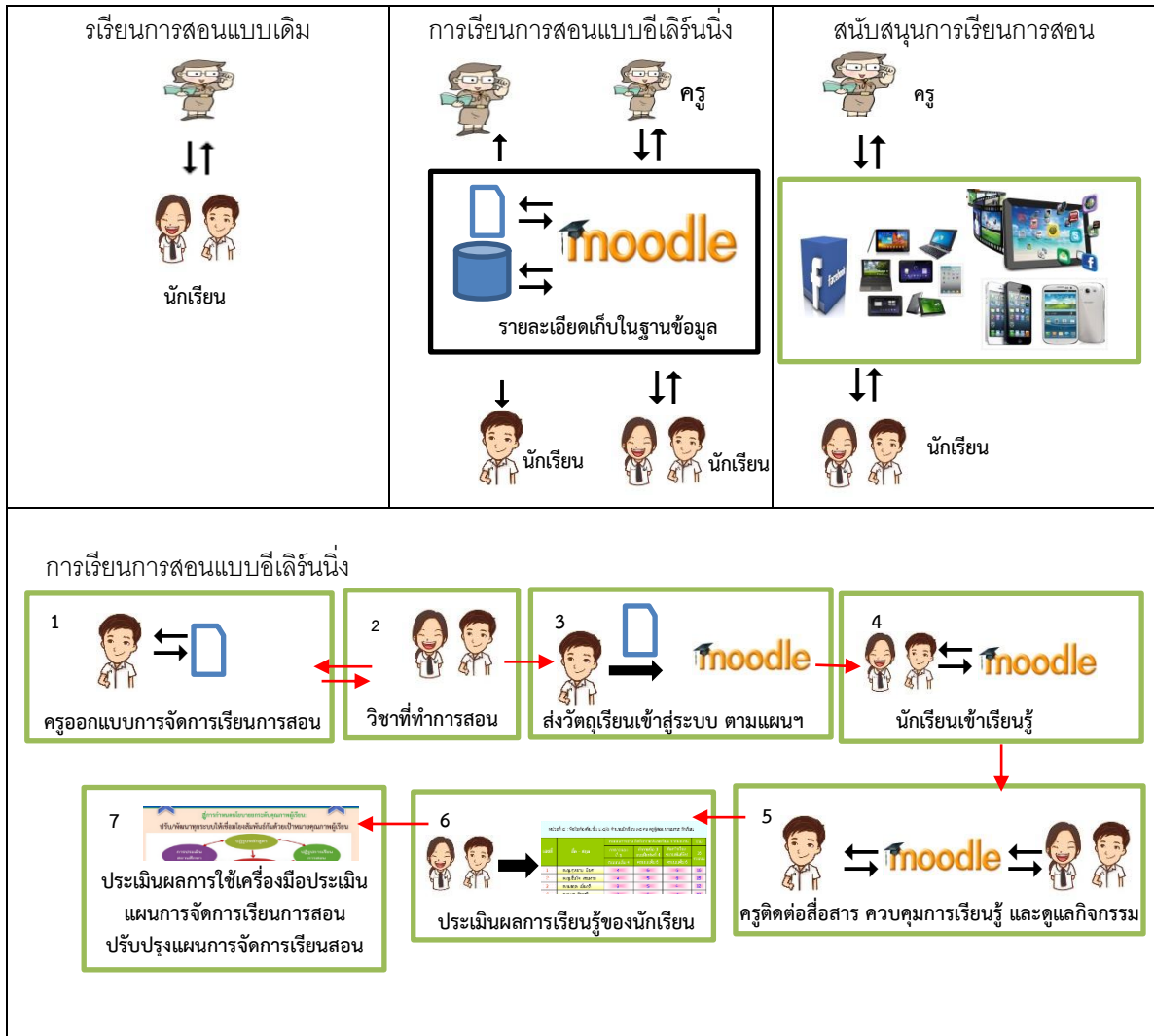
- กลุ่มผู้บริหารระบบ (Administrator) ทำหน้าที่ในการติดตั้งระบบ LMS การกำหนดค่าเริ่มต้นของระบบ การสำรองฐานข้อมูล การกำหนดสิทธิ์การเป็นผู้สอน

- กลุ่มครูหรือผู้สร้างเนื้อหาการเรียน (Instructor / Teacher) : ทำหน้าที่ในการเพิ่มเนื้อหาบทเรียนต่างๆ เข้าระบบ อาทิ ข้อมูลรายวิชา ใบเนื้อหา เอกสารประกอบการสอน การประเมินผู้เรียนโดยใช้ข้อสอบ ปรนัย อัตนัย การให้คะแนน ตรวจสอบกิจกรรมผู้เรียน ตอบคำถาม และสนทนากับนักเรียน
- กลุ่มผู้เรียน(Student/Guest) : หมายถึงนักเรียน นักศึกษา ที่สมัครเข้าเรียนตามหัวข้อต่าง ๆ รวมทั้งการทำแบบฝึกหัด ตามที่ได้รับมอบหมายจากผู้สอน โดยอาจารย์สามารถทำการแบ่งกลุ่มผู้เรียนได้ และสามารถตั้งรหัสผ่านในการเข้าเรียนแต่ละวิชาได้



ภาพที่ 2 กลุ่มผู้ใช้งานในระบบ LMS Moodle
ที่มา <http://www.thaiall.com/e-learning/moodle.htm#1>



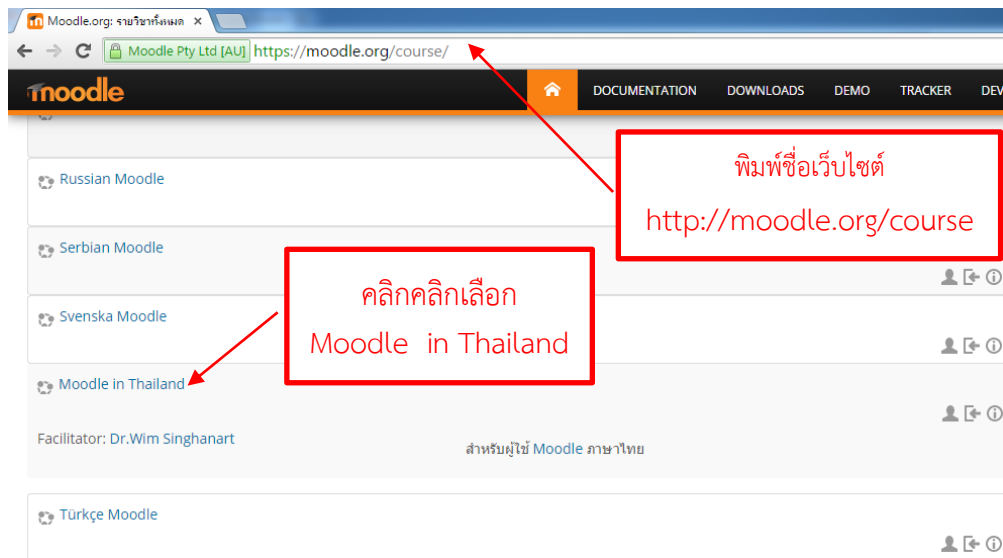


ภาพที่ 3 กลุ่มผู้ใช้งานในระบบ LMS Moodle

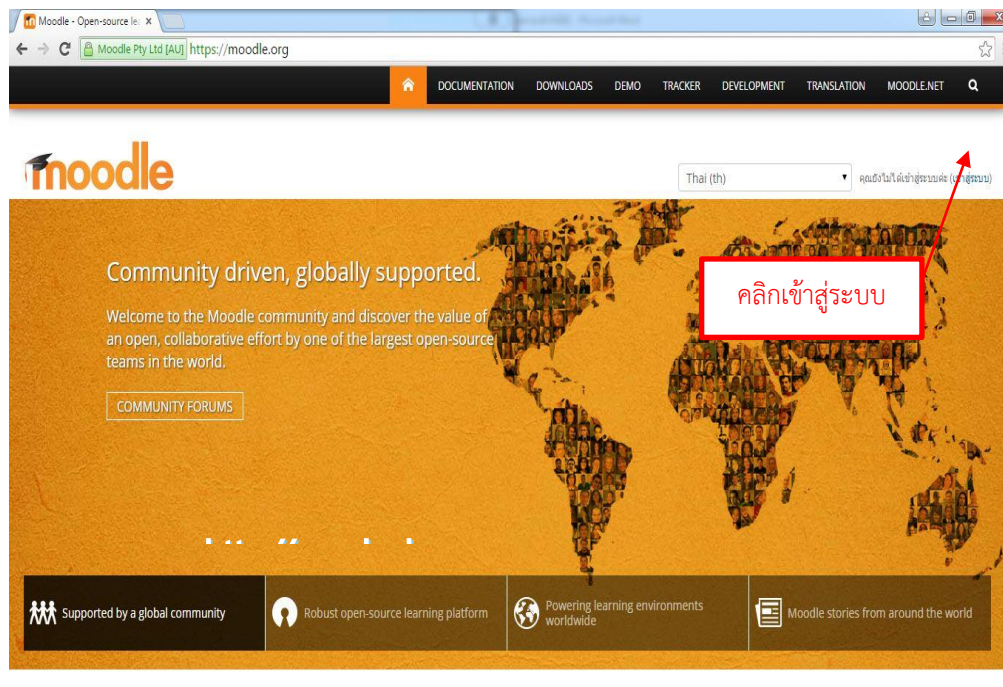


แหล่งศึกษาข้อมูลเพิ่มเติม

ครูผู้สอนสามารถเข้าไปศึกษา Moodle เพิ่มเติมได้ที่ <http://moodle.org/course/> เช่น คู่มือการใช้งาน เทคนิคและวิธีการจัดการเรียนการสอน การแลกเปลี่ยนเนื้อหาการเรียนรู้ และข่าวสารใหม่ ๆ โดยมีให้เลือกหลายภาษา



ภาพที่ 4 ศึกษา Moodle





ภาพที่ 5 การสร้างบทเรียนออนไลน์โดยใช้ Moodle

คำศัพท์ที่เกี่ยวข้อง

1. บทเรียนออนไลน์ (e-Learning) คือ รูปแบบของการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยอาศัยเครือข่ายคอมพิวเตอร์ หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในการถ่ายทอดเรื่องราว และเนื้อหา โดยสามารถมีสื่อในการนำเสนอ บทเรียนได้ตั้งแต่ 1 สื่อขึ้นไป และการเรียนการสอนนั้นสามารถที่จะอยู่ในรูปของการสอนทางเดียว หรือ การสอนแบบปฏิสัมพันธ์ได้

2. CMS (Content Management System) เป็นระบบที่นำมาช่วยในการสร้างและบริหารเว็บไซต์แบบสำเร็จรูป โดยในการใช้งาน CMS นั้นผู้ใช้งานแทบไม่ต้องมีความรู้ในด้านการเขียนโปรแกรมก็สามารถสร้างเว็บไซต์ได้ ตัวของ CMS เองจะมีโปรแกรมแถมมาและสามารถแทรกเองได้มากมายเช่น webboard , ระบบจัดการป้ายโฆษณา , ระบบนับจำนวนผู้ชม แม้แต่กระทั่งตระกร้าสินค้าและอื่นๆอีกมากมาย

3. LMS (Learning Management System) คือ ซอฟต์แวร์ที่ทำหน้าที่บริหารจัดการการเรียนการสอนผ่านเว็บ จะประกอบด้วยเครื่องมืออำนวยความสะดวกให้แก่ผู้สอน ผู้เรียน ผู้ดูแลระบบ โดยที่ผู้สอนนำเนื้อหาและสื่อการสอนขึ้นเว็บไซต์รายวิชาตามที่ได้ขอให้ระบบ จัดไว้ให้ได้โดยสะดวก ส่วนผู้เรียนก็สามารถเข้าถึงเนื้อหา กิจกรรมต่าง ๆ ได้โดยผ่านเว็บ ทั้งผู้สอนและผู้เรียนสามารถติดต่อ สื่อสารได้ผ่านทางเครื่องมือการสื่อสารที่ระบบจัดไว้ให้เช่น ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ ห้องสนทนา กระดานถาม - ตอบ

4. WBI (Web base Instruction) คือ โปรแกรม เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอน ที่มีลักษณะเป็นการเชื่อมโยงสื่อหลายมิติ สามารถจะใช้ทรัพยากร และเครื่องมือต่างๆของเว็ลด์ ไซด์ เว็บ ในระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ในการสร้างให้เกิดสภาพแวดล้อมและเอื้อและสนับสนุนต่อการเรียนการสอน (Khan,1997 ; Relan & Gelami ,1997)

5. CAI (Computer-Assisted Instruction) คือ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ช่วยสอน โดยมีการกำหนดให้ผู้เรียนสามารถโต้ตอบหรือมีปฏิสัมพันธ์กับการเรียนได้เช่น เดียวกับการเรียนในห้องเรียนกับครู เพียงแต่มีคามยืดหยุ่นน้อยกว่าเท่านั้น



แผนผังการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนออนไลน์



ภาพที่ 6 การจัดการเรียนการสอนในห้องเรียนออนไลน์

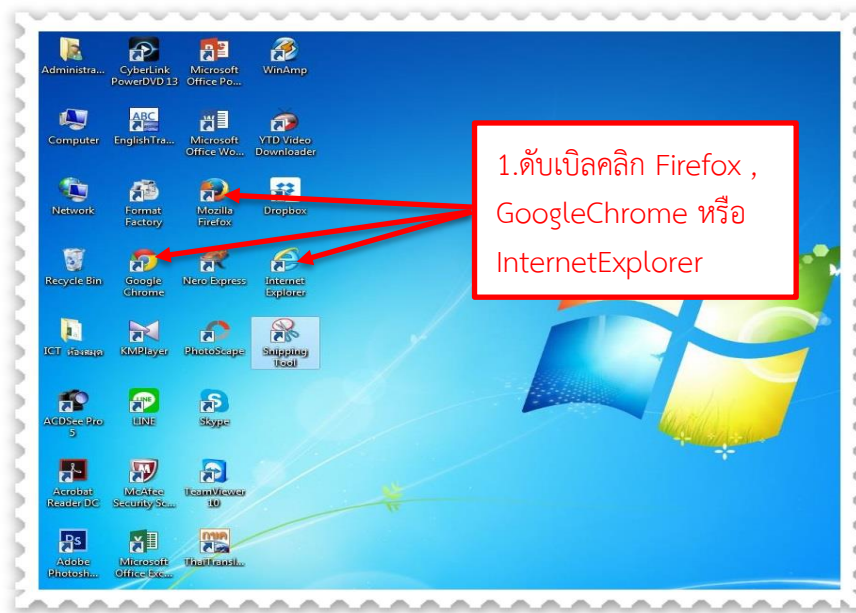
หน่วยที่ 2

การเข้าสู่เว็บไซต์บทเรียนออนไลน์

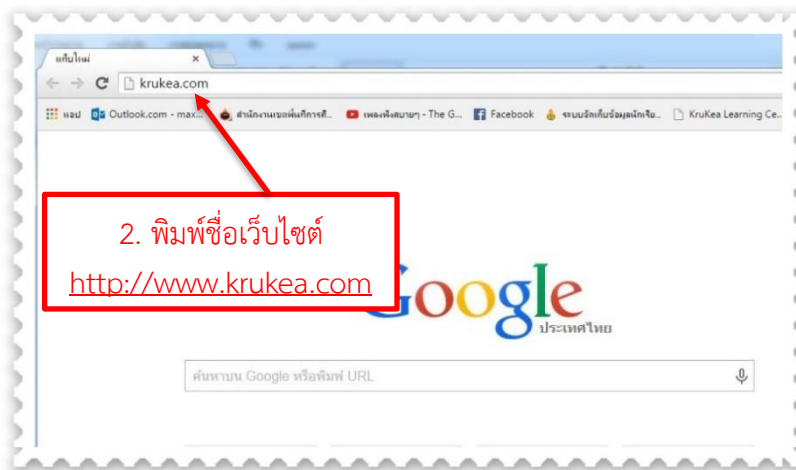
คู่มือการใช้งานบทเรียนออนไลน์ วิชา การงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง หลักการเขียนโปรแกรมเบื้องต้น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เล่มนี้เป็นคู่มือสำหรับนักเรียน ประกอบด้วยรายละเอียดต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานบทเรียนออนไลน์ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

2.1 การเปิดเว็บไซต์ห้องเรียนออนไลน์

วิธีที่ 1 เปิด Web Browsers โดยใช้โปรแกรม Internet Explorer หรือ Mozilla Firefox



วิธีที่ 2 ทิช่อง Address พิมพ์ชื่อเว็บไซต์ <http://www.krukea.com>



ภาพที่ 7 ใช้โปรแกรม Internet Explorer

วิธีที่ 3 การเข้าสู่บทเรียนออนไลน์ <http://www.krukea.com>

Krukea Online
เรียนคอมฯ ออนไลน์กับ ครูเก๋

คุณยังไม่ได้เข้าสู่ระบบค่ะ (เข้าสู่ระบบ)

Thai (th)

เมนูรายวิชา

- หน้าแรก
- คำอธิบายรายวิชา
- หลักการเขียนโปรแกรมเบื้องต้น ม.5
- การงานอาชีพและเทคโนโลยี 4
- การงานอาชีพและเทคโนโลยี 5
- การงานอาชีพและเทคโนโลยี 6
- การออกแบบผลิตภัณฑ์
- การใช้คอมพิวเตอร์เบื้องต้น
- บทเรียนออนไลน์ DLIT กับ krukeonline
- ผลงานนักเรียน <http://kimbas.pe.hu>

รายวิชาที่มีอยู่

Microsoft Visual Studio 2010 ม.5 Teacher: Korrawon Yuennarn	การเขียนโปรแกรมด้วยภาษา Visual Basic 2010 ม.5 (ง 32102)
เทคโนโลยีสารสนเทศ ม.4 Teacher: Korrawon Yuennarn	เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ม.4 (ง31101)
เทคโนโลยีสารสนเทศ ม.5 Teacher: Korrawon Yuennarn	เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ม.5 (ง32101)
เทคโนโลยีสารสนเทศ ม.6 Teacher: Korrawon Yuennarn	เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ม.6 (ง33101)

Krukea Online
เรียนคอมฯ

KruKee.com Learning Center

ปฏิทิน

ธันวาคม 2016

อา.	จ.	อ.	พ.	พฤ.	ศ.	ส.
					1	2
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

2.2 การสมัครเข้าเรียนในระบบออนไลน์ <http://www.krukea.com> ครู นักเรียน และ บุคคลภายนอกโดยมีวิธีการดังนี้

Krukea Online
เรียนคอมฯ ออนไลน์กับ ครูเก๋

คุณยังไม่ได้เข้าสู่ระบบค่ะ (เข้าสู่ระบบ)

Thai (th)

1.คลิกเข้าสู่ระบบ

เมนูรายวิชา

- หน้าแรก
- คำอธิบายรายวิชา
- หลักการเขียนโปรแกรมเบื้องต้น ม.5
- การงานอาชีพและเทคโนโลยี 4
- การงานอาชีพและเทคโนโลยี 5
- การงานอาชีพและเทคโนโลยี 6
- การออกแบบผลิตภัณฑ์
- การใช้คอมพิวเตอร์เบื้องต้น
- บทเรียนออนไลน์ DLIT กับ krukeonline
- ผลงานนักเรียน <http://kimbas.pe.hu>

รายวิชาที่มีอยู่

Microsoft Visual Studio 2010 ม.5 Teacher: Korrawon Yuennarn	การเขียนโปรแกรมด้วยภาษา Visual Basic 2010 ม.5 (ง 32102)
เทคโนโลยีสารสนเทศ ม.4 Teacher: Korrawon Yuennarn	เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ม.4 (ง31101)
เทคโนโลยีสารสนเทศ ม.5 Teacher: Korrawon Yuennarn	เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ม.5 (ง32101)
เทคโนโลยีสารสนเทศ ม.6 Teacher: Korrawon Yuennarn	เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ม.6 (ง33101)

Krukea Online
เรียนคอมฯ

KruKee.com Learning Center

ปฏิทิน

ธันวาคม 2016

อา.	จ.	อ.	พ.	พฤ.	ศ.	ส.
					1	2
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

ภาพที่ 8 การสมัครเข้าเรียนในระบบออนไลน์

1. ก่อนสมัครเข้าไปเรียนให้ผู้สมัคร ผู้เรียน บุคคลทั่วไป อ่านรายละเอียดการสมัครเรียนทั้ง 7 ข้อ เรียบร้อยแล้ว จึงทำการ**สมัครเป็นสมาชิก**

กลับมาที่เว็บไซต์นี้?

เข้าสู่ระบบโดยใช้ชื่อผู้ใช้และรหัสผ่านของคุณ
(เว็บเบราว์เซอร์ของคุณ ใช้นโยบายคุกกี้ให้รับ cookies) ②

ชื่อผู้ใช้

รหัสผ่าน

บุคคลทั่วไปสามารถเข้าชมได้เฉพาะรายวิชาที่มี
สัญลักษณ์หน้าคนติดอยู่ นั่นคือ อนุญาตให้บุคคล
ทั่วไปเข้าศึกษาได้ นอกนั้น สำหรับท่านที่เป็น
สมาชิกเท่านั้น

ลืมชื่อผู้ใช้หรือรหัสผ่าน ?

คุณเข้ามาที่นี่เป็นครั้งแรกหรือเปล่าคะ

สวัสดีค่ะ/ครับ
กรุณาสั่งสมัครสมาชิกใหม่เพื่อที่คุณจะสามารถ เข้าไปยังบทเรียน
ต่างๆได้ในแต่ละรายวิชานี้เนื่องจากต้องการ รหัสผ่านซึ่งคุณยังไม่มี
จำเป็นต้องไปกังวลจนกว่าจะได้เป็นสมาชิกแล้วกรุณาทำตามขั้นตอนต่อไปนี้

1. กรอกแบบฟอร์มสมัครสมาชิกใหม่
2. ระบบจะทำการส่งอีเมลไปยังอีเมลที่คุณให้ไว้
3. อ่านอีเมล จากนั้นคลิกที่ ลิงก์ในอีเมลนั้น
4. เมื่อคลิกแล้วบัญชีผู้ใช้ของคุณจะได้รับยืนยันสามารถล็อกอินเข้าสู่ระบบได้ทันที
5. เลือกรายวิชาที่ต้องการเข้าไปเรียน
6. ถ้าหากมีการถามให้ใส่รหัสในการเข้าเรียน ให้กรอกรหัสที่อาจารย์ของคุณให้ไว้
7. นับจากนี้คุณสามารถเข้าไปศึกษาและทำกิจกรรมในแต่ละรายวิชาได้ โดยไม่ต้องไปยุ่งแต่ใส่ชื่อผู้ใช้ (username) และรหัสผ่าน (password) จากหน้านี้

2.คลิกสมัครเป็นสมาชิก →

2. คลิกที่ ปุ่มสมัครเป็นสมาชิก

ภาพที่ 9 การสมัครเป็นสมาชิกใหม่

สร้าง username และ password ใหม่

ชื่อผู้ใช้ *

รหัสผ่าน * ☐ ไม่ปกปิด

กรุณากรอกข้อมูลส่วนตัว

อีเมล *

ใส่อีเมลอีกครั้ง *

ชื่อ *

นามสกุล *

จังหวัด *

ประเทศ *

ข้อตกลงและเงื่อนไขการใช้งาน

คลิกที่นี่เพื่ออ่านข้อตกลงและเงื่อนไข

ข้าพเจ้าเข้าใจและยอมรับในเงื่อนไข ☒

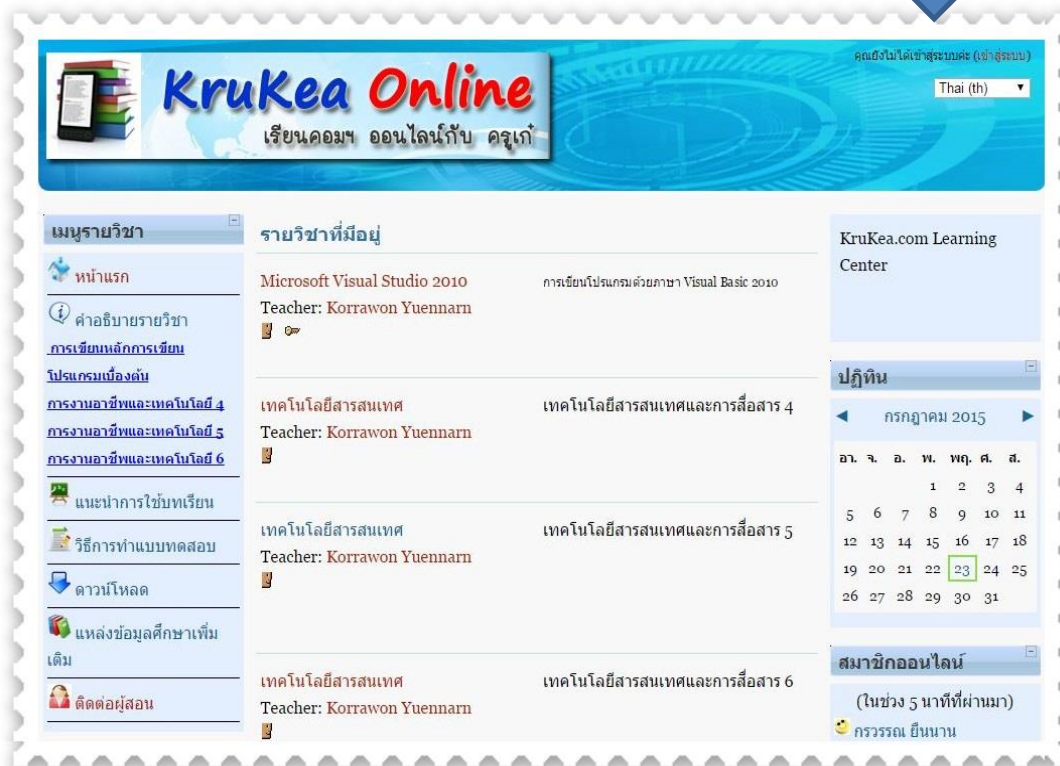
3.คลิกสร้าง account

คุณต้องกรอกข้อมูลในช่องที่ขึ้น *

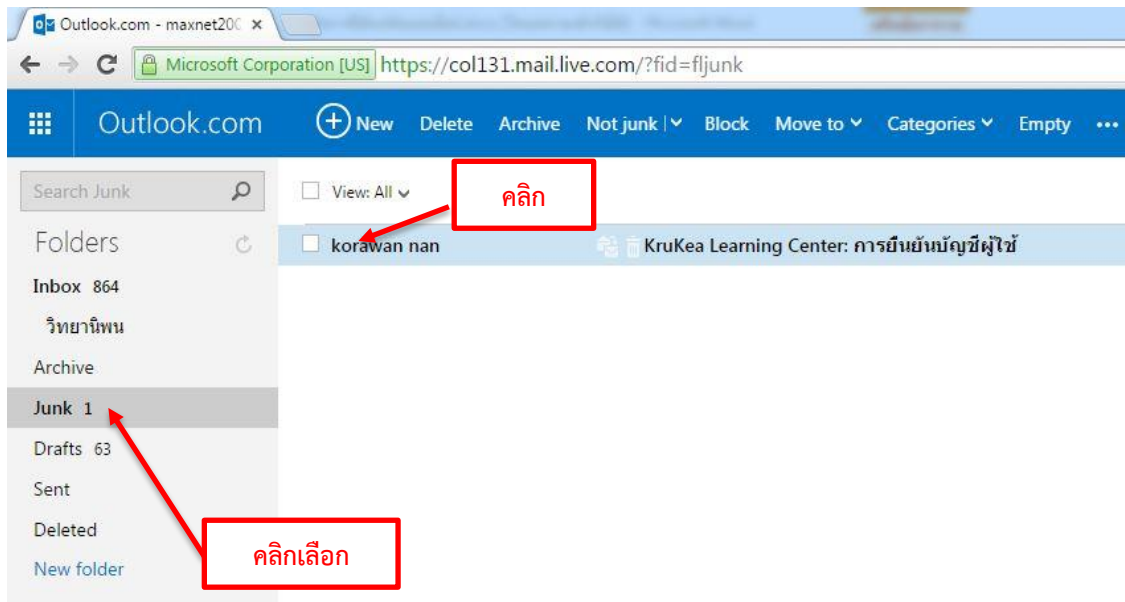
3. คลิกที่ ปุ่มขั้นต่อไป



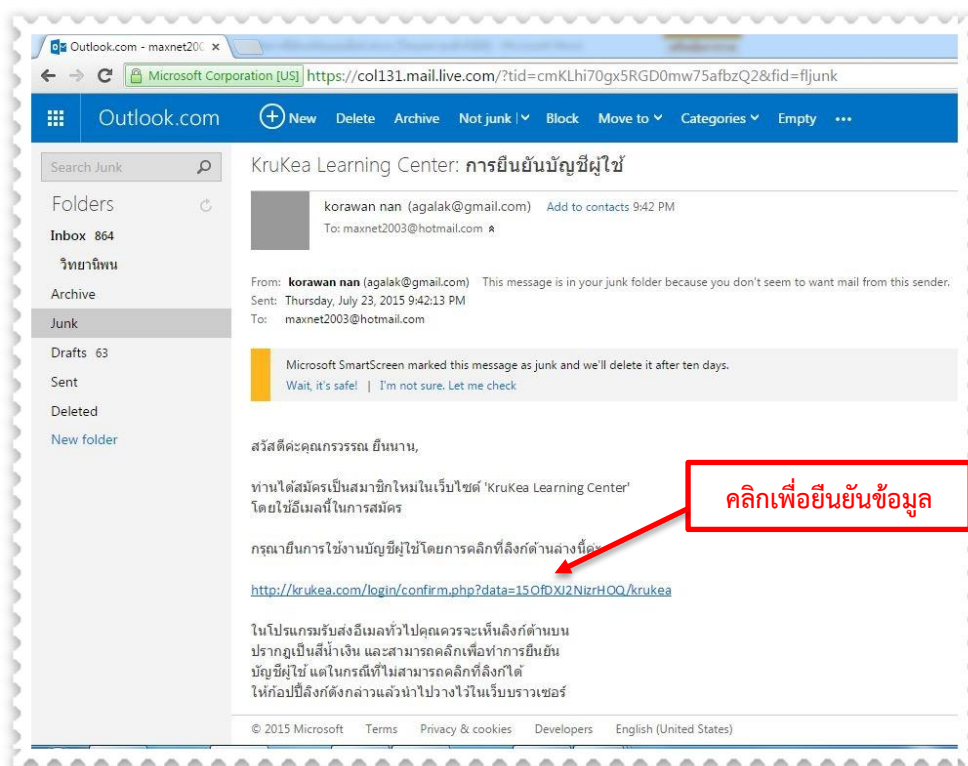
ภาพที่ 10 หน้าต่างยืนยันการสมัครสมาชิกใหม่สำเร็จ

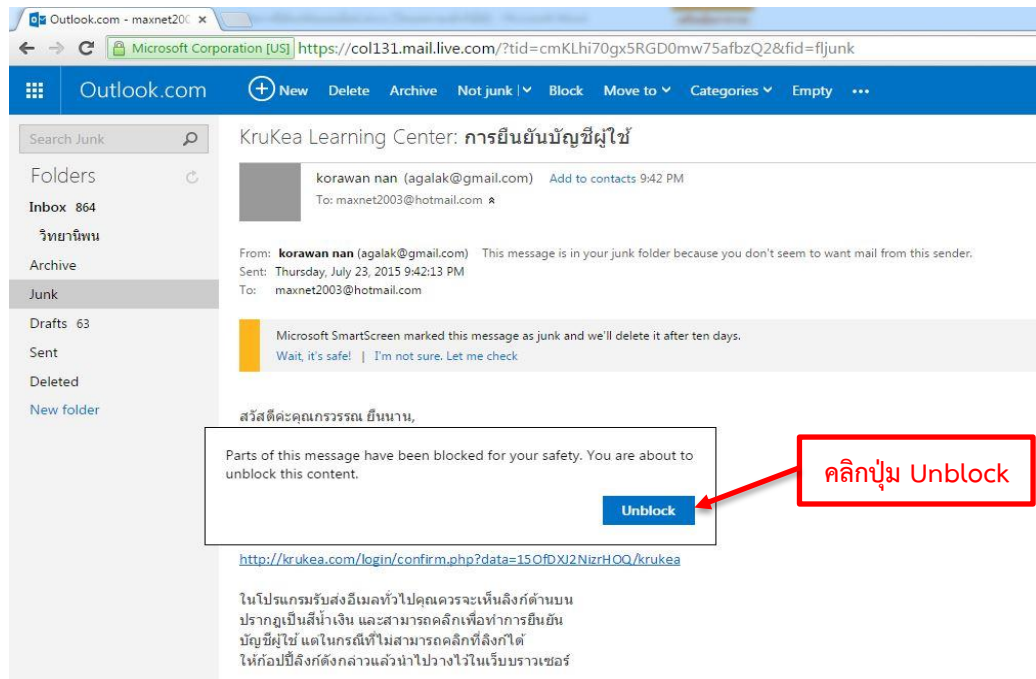


2.3 ผู้เรียน : เข้า e-mail เพื่อการใช้งานบัญชีที่ได้สมัครเป็นสมาชิกใหม่ในเว็บไซต์ 'KruKea Learning Center' โดยใช้ e-mail นี้ในการสมัคร

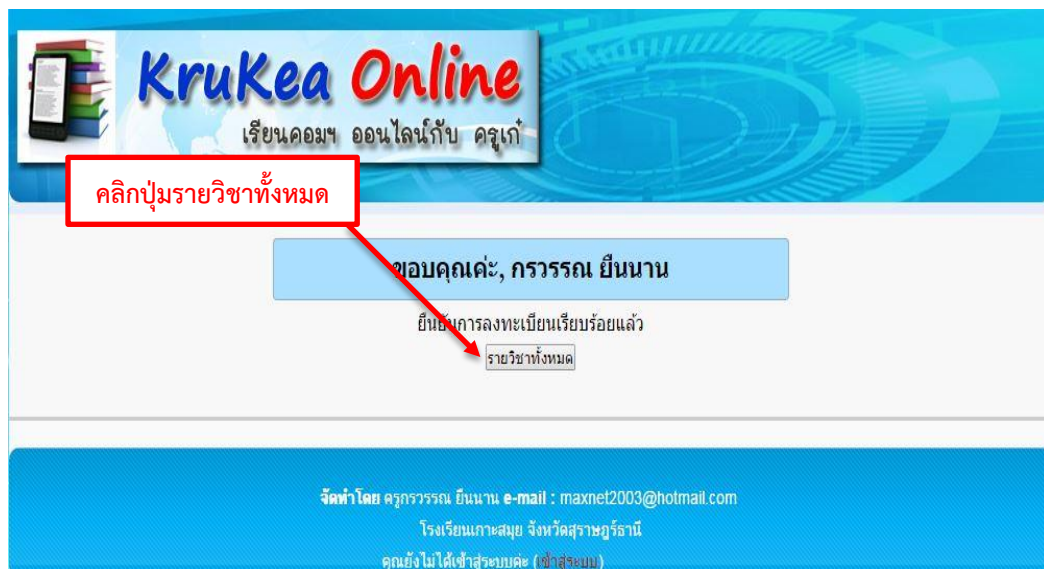


ภาพที่ 11 การยืนยันบัญชีสมาชิกใหม่





ภาพที่ 12 การยืนยันการลงทะเบียนใหม่



KruKea Online
เรียนคอมฯ ออนไลน์กับ ครูเก๋

คุณเข้าสู่ระบบในชื่อ: กรรณณ ยืนนาน (ออกจากระบบ)

Thai (th)

เมนูรายวิชา

- หน้าแรก
- คำอธิบายรายวิชา
- การเขียนหลักการเขียนโปรแกรมเบื้องต้น
- การงานอาชีพและเทคโนโลยี 4
- การงานอาชีพและเทคโนโลยี 5
- การงานอาชีพและเทคโนโลยี 6
- แนะนำการใช้บทเรียน
- วิธีการทำแบบทดสอบ
- ดาวน์โหลด
- แหล่งข้อมูลศึกษาเพิ่มเติม
- ติดต่อผู้สอน

วิชาเรียนของฉัน

- หมวดวิชาการเขียนโปรแกรม (Programming)
- Microsoft Visual Studio 2010
- เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
- เทคโนโลยีสารสนเทศ
- เทคโนโลยีสารสนเทศ
- เทคโนโลยีสารสนเทศ

KruKea.com Learning Center

ปฏิทิน

กรกฎาคม 2015

อา.	จ.	อ.	พ.	พฤ.	ศ.	ส.
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

สมาชิกออนไลน์

(ในช่วง 5 นาทีที่ผ่านมา)

กรรณณ ยืนนาน

คลิกหมวดวิชาการเขียนโปรแกรม

ภาพที่ 13 ส่วนของเมนูวิชาที่เปิดสอน

KruKea Online
เรียนคอมฯ ออนไลน์กับ ครูเก๋

คุณเข้าสู่ระบบในชื่อ: Korravon Yuenan (ออกจากระบบ)

KruKea Learning VB101

โครงสร้างหัวข้อ

- News forum
- คำอธิบายรายวิชา
- บทเรียนออนไลน์ ง32102 การงานอาชีพและเทคโนโลยี
- การวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลาง
- แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน
- แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน
- ห้องเรียนสนทนา 5/1
- ห้องเรียนสนทนา 5/2
- ห้องเรียนสนทนา 5/3
- ห้องเรียนสนทนา 5/4
- ติดต่อผู้สอน

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง แนะนำโปรแกรม Microsoft Visual Basic

- แบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยที่ 1
- เอกสารประกอบแบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยที่ 1

ปฏิทิน

ธันวาคม 2015

อา.	จ.	อ.	พ.	พฤ.	ศ.	ส.
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

Events Key

- Global
- Course
- Group
- User

ข่าวล่าสุด

ตั้งหัวข้อใหม่...

คลิกหมวดวิชาการเขียนโปรแกรม

ภาพที่ 14 แสดงการเลือกวิชาลงทะเบียน

หน่วยที่ 3

อนุมัติการเข้าใช้ระบบบทเรียนออนไลน์

นักเรียนสามารถเข้าไปเรียนในบทเรียนออนไลน์ วิชา การงานอาชีพและเทคโนโลยี ได้โดยนักเรียนจะต้องทำการลงทะเบียนเรียนในรายวิชานั้นและรอการอนุมัติจากผู้สอน



ครูผู้สอน : อนุมัติการใช้งานระบบบทเรียนออนไลน์ให้กับผู้เรียน

KruKee Online
เรียนคอมฯ ออนไลน์กับ ครูเก๋

ครูผู้สอนเข้าสู่ระบบ

รายวิชาที่มีอยู่

Microsoft Visual Studio 2010 ม.5
Teacher: Korrawon Yuennarn
การเขียนโปรแกรมด้วยภาษา Visual Basic 2010 ม.5 (ง 32102)

เทคโนโลยีสารสนเทศ ม.4
Teacher: Korrawon Yuennarn
เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ม.4 (ง31101)

KruKee Online เรียนคอมฯ
KruKee.com Learning Center

ปฏิทิน

ธันวาคม 2016

อา.	จ.	อ.	พ.	พฤ.	ศ.	ส.
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

กลับมายังเว็บไซต์นี้?

เข้าสู่ระบบโดยใช้ชื่อผู้ใช้และรหัสผ่านของคุณ (เก็บรายละเอียดชื่อผู้ใช้และรหัสผ่านไว้ใน cookies)

ชื่อผู้ใช้: admin
รหัสผ่าน: xxxxxxxx

เข้าสู่ระบบ

คุณเข้ามานี้เป็นครั้งแรกหรือเปล่าคะ

สวัสดีค่ะ/ครับ
กรุณาสถิตสมาธิก่อนเพื่อที่จะสามารถ เข้าไปเรียน
ต่างๆได้โดยแต่ละรายวิชาจะแบ่งออกเป็น 3 ส่วนคือ 1. การ
จำเป็นต้องไปทบทวนก่อนจะเข้าเรียน 2. การเรียนเนื้อหา
เนื้อหาใหม่ 3. การทบทวนเนื้อหาเก่า

1. กรอกแบบฟอร์มเพื่อลงทะเบียน
2. ระบบจะทำการส่งอีเมลไปยังอีเมลของคุณ
3. อีเมลจะมาถึงในคลิกที่ ส่งอีเมล
4. เมื่อคลิกแล้วผู้ใช้จะได้รับอีเมลที่สามารถคลิก
เข้าสู่ระบบได้ทันที
5. เลือกวิชาที่ต้องการเข้าเรียน
6. ถ้าหากมีการถามให้ใส่รหัสในการเข้าเรียน ให้กรอกรหัสที่อาจารย์
ของคุณให้ไว้
7. หลังจากที่สามารถเข้าไปได้ศึกษาและทำการเรียนในรายวิชา
ได้โดยอัตโนมัติเพียงแต่ใส่ชื่อผู้ใช้ (username) และรหัสผ่าน
(password) จากหน้านี้

สมัครเป็นสมาชิก

ครูผู้สอน :

- ชื่อผู้ใช้ : admin
- รหัสผ่าน : xxxxxxxx
- คลิกเข้าสู่ระบบ

ภาพที่ 15 ลงทะเบียนใช้บทเรียนออนไลน์

KruKee Online
เรียนคอมฯ ออนไลน์ ง่ายๆ

KruKee Learning > การจัดการระบบ > สมาชิก > บัญชีผู้ใช้ > รายชื่อสมาชิก

เปิดการแก้ไขข้อมูล

การจัดการระบบ

- การแจ้งเตือนจากระบบ
- สมาชิก
 - การอนุมัติ
 - บัญชีผู้ใช้
 - รายชื่อสมาชิก
 - การปฏิบัติการกับสมาชิกหลายคนในคราวเดียว
 - เพิ่มสมาชิก
 - อัปโหลดสมาชิก
 - อัปโหลดรูปภาพส่วนตัว
 - ฟิลด์ประวัติส่วนตัว
 - Permissions
 - รายชื่อทั้งหมด

528 สมาชิก

หน้า: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 (ต่อไป)

New filter

ชื่อเต็ม ① contains

เพิ่มสมาชิก

ชื่อ / นามสกุล	อีเมล	จังหวัด	ประเทศ	เข้ามารั้งสุดท้ายเมื่อ	
403ปัทมกรณ นฤเท	rie28_@hotmail.com	สราษฐธานีไทย	ไทย	19 วัน 16 ชั่วโมง	แก้ไขลบ
040ภัทร ตามชัย	chip-9567sefd@hotmail.com	สราษฐธานี	ไทย	ไม่เคย	แก้ไขลบ
สง					
401กัลยา ชัชวาล	lplopy10@gmail.com	สราษฐธานีไทย	ไทย	6 วัน 1 ชั่วโมง	แก้ไขลบ

การจัดการระบบ

- การแจ้งเตือนจากระบบ
- สมาชิก
 - การอนุมัติ
 - บัญชีผู้ใช้
 - รายชื่อสมาชิก
 - การปฏิบัติการกับสมาชิกหลายคนในคราวเดียว
 - เพิ่มสมาชิก
 - อัปโหลดสมาชิก
 - อัปโหลดรูปภาพส่วนตัว
 - ฟิลด์ประวัติส่วนตัว

ครูผู้สอน :

1. คลิกเลือก : บัญชีผู้ใช้
2. คลิกเลือก : รายชื่อสมาชิก



528 สมาชิก

หน้า: (หน้าก่อน) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 (ต่อไป)

New filter

ชื่อเต็ม ① contains

เพิ่มสมาชิก

ชื่อ ↓ / นามสกุล	อีเมล	จังหวัด	ประเทศ	เข้ามารั้งสุดท้ายเมื่อ	
subnaree	dieodai_love@msn.com	สราษฐธานีไทย	ไทย	12 วัน 20 ชั่วโมง	แก้ไขลบ
kongkaew					
Sukanya	bue-322@hotmail.com	สราษฐธานีไทย	ไทย	17 วัน 22 ชั่วโมง	แก้ไขลบ
Petchnu					
Supatida503	lu_han_exo@hotmail.co.th	สราษฐธานีไทย	ไทย	39 วัน 22 ชั่วโมง	แก้ไขลบ
Kwasang					
Supatida503	Supatida123@Outlook.com	สราษฐธานีไทย	ไทย	39 วัน 22 ชั่วโมง	แก้ไขลบ
Kawsang					
Supinya meesri	linly_38@hotmail.com	สราษฐธานี	ไทย	123 วัน 20 ชั่วโมง	แก้ไขลบ
Tarawadee	prae_love5558@hotmail.com	สราษฐธานีไทย	ไทย	32 วัน 22 ชั่วโมง	แก้ไขลบ
rittidech					

กวรรณ ยืนนาน	maxnet2003@hotmail.com	สราษฐธานีไทย	ไทย	1 วัน 2 ชั่วโมง	แก้ไขลบ
กวรรณ ยืนนาน	maxnet2003@gmail.com	สราษฐธานีไทย	ไทย	ไม่เคย	แก้ไขลบยืนยัน
กฤษณ์503 ศิว	krit_4789@hotmail.com	สราษฐธานีไทย	ไทย	33 วัน	แก้ไขลบ
ภักดีวันเลิศ					
กษมา ข้างคง	lovmoncom40@hotmail.com	สราษฐธานีไทย	ไทย	ไม่เคย	แก้ไขลบ
กัญญาณี เรืองศรี	kanyani10@hotmail.com	สราษฐธานีไทย	ไทย	262 วัน 21 ชั่วโมง	แก้ไขลบ
กัญญาณี เรืองศรี	somkan10@hotmail.com	สราษฐธานีไทย	ไทย	17 วัน 22 ชั่วโมง	แก้ไขลบ
กาญจนาภรณ์ ศรี	aumrukbenz@hotmail.com	สราษฐธานีไทย	ไทย	13 วัน 16 ชั่วโมง	แก้ไขลบ
สังข์					
กาญจนาภาดี สังข์	plopy_kanchanawadee135@hotmail.com	สราษฐธานีไทย	ไทย	31 วัน 23 ชั่วโมง	แก้ไขลบ
โสม					

หน้า: (หน้าก่อน) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 (ต่อไป)

เพิ่มสมาชิก



ครูผู้สอน :
คลิกยืนยันข้อมูลสมาชิก
(นักเรียน, บุคคลทั่วไป)

ภาพที่ 16 รายชื่อสมาชิกที่ลงทะเบียน

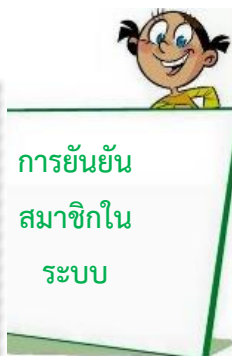
KruKee Online
เรียนคอมฯ ออนไลน์กับ ครูเก๋

KruKee Learning > การจัดการระบบ > สมาชิก > Permission

Assign roles in ระบบแกนกลาง

WARNING! Any roles you assign from this page will apply to the assigned users throughout the system, including the front page and all the courses.

Roles	คำอธิบาย	สมาชิก	ชื่อสมาชิก
Administrator	Administrators can usually do anything on the system, in all courses.	1	Korrawon Yuennarn
Course creator	Course creators can create new courses.	1	Korrawon Yuennarn
Teacher	Teachers can do anything	1	Korrawon Yuennarn



- ครูผู้สอน :**
- 1.คลิกเลือก Permissions
 - 2.เลือก Assign system roles
 - 3.ดูที่ Student > คลิก More than



Student	Students generally have fewer privileges within a course.	527	More than 10
Guest	Guests have minimal privileges and usually can not enter text anywhere.	0	

คลิกที่นี่เพื่อเข้าไปยังรายชื่อของคุณ

ภาพที่ 17 การยืนยันสมาชิกในระบบ

KruKee Online
เรียนคอมฯ ออนไลน์ ครุเกะ

KruKee Learning > การจัดการระบบ > สมาชิก > Permissions > Assign system roles

เปิดการแก้ไข

Assign roles in ระบบแกนกลาง

WARNING! Any roles you assign from this page will apply to the assigned users throughout the entire system, including the front page and all the courses.

Role to assign: Student

ระยะเวลาเข้าเรียน: ไม่จำกัด | เริ่มจ

517 existing users

Amorn Jarupakorn, tolovesamui@hotmail.com
402chotika jumruankruan, chotika_748@hotmail.com
wunchana kaew, wun3333@gmail.com
Supatida503 Kawsang, Supatida123@Outlook.com
Thanukhwan Khwanthong, nongkew25420@hotmail.com
subnaree kongkaew, dieodai_love@msn.com
Supatida503 Kwasang, lu_han_exo@hotmail.co.th
Windy Locke, windyatal837@menherbalenhancement.com
Apisit Manikhot, benten_samui@hotmail.com
Supinya meesri, linly_38@hotmail.com
amapane meetam, amapane@hotmail.com
Amapane meetam, pop_115_am@hotmail.com

517 existing users

Watchesai aienhirun, nat_samui123@hotmail.com
kanitta503 Boonsin, faiexotic@hotmail.co.th
Sittichai Buakaew, Sittichai_1586@hotmail.com
Weerawan Bunpan, Weerawan3789@hotmail.com
504 Wawat Chuaykum, kunchae_444@hotmail.com
Warapat Chuaykum, warapat@live.com
Natthanid Chulajansri, Fanghawn11@hotmail.com
jirasak grai, jamesraserson@outlook.co.th
jirakot jaikwang, pingsamui584@hotmail.com
keassaraporn jansawang, basbell_123@hotmail.com

เพิ่ม
ลบออก



2. คลิกเพิ่ม
นักเรียน

ครูผู้สอน :

- 1.คลิก More than มีนักเรียน 10 คน
- 2.คลิก เพิ่ม ชื่อสมาชิกเพื่อยืนยันการใช้ระบบออนไลน์ หรือกดปุ่ม (Ctrl+A) เพื่อเพิ่มสมาชิกทั้งหมด

StudentStudents	527	More than 10
generally have fewer privileges within a course.		
GuestGuests have minimal privileges and usually can not enter text anywhere.	0	1.คลิก More than

คลิกที่นี่เพื่อเข้าไปยังรายชื่อของคุณ



ภาพที่ 18 เพิ่มสมาชิกในระบบ

2.5 นักเรียน : คลิกเข้าสู่ระบบ

1.คลิกเข้าสู่ระบบ

2.พิมพ์ชื่อผู้ใช้ (username)

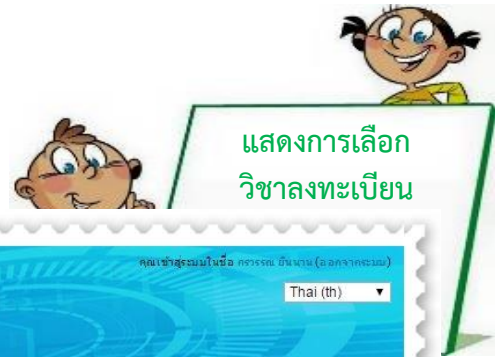
3.ใส่รหัสผ่าน (Password)

4.คลิกปุ่มเข้าสู่ระบบ

แสดงการเข้าสู่ระบบ

ภาพที่ 19 แสดงการเข้าสู่ระบบ

2.6 นักเรียน : เลือกรายวิชาเรียนตามที่ตัวเองสนใจ



KruKea Online
เรียนคอมฯ ออนไลน์กับ ครูเก๋

คุณเข้าสู่ระบบในชื่อ: กรวรรณ ยืนนาน (ออกจากรบบ)

Thai (th)

เมนูรายวิชา

- หน้าแรก
- คำอธิบายรายวิชา
- การเขียนหลักการเขียนโปรแกรมเบื้องต้น
- การงานอาชีพและเทคโนโลยี 4
- การงานอาชีพและเทคโนโลยี 5
- การงานอาชีพและเทคโนโลยี 6
- แนะนำการใช้บทเรียน
- วิธีการทำแบบทดสอบ
- ดาวน์โหลด
- แหล่งข้อมูลศึกษาเพิ่มเติม
- ติดต่อผู้สอน

วิชาเรียนของฉัน

หัวข้อวิชา	สถานะ
หมวดวิชาการเขียนโปรแกรม (Programming)	
Microsoft Visual Studio 2010	
เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร	
เทคโนโลยีสารสนเทศ	
เทคโนโลยีสารสนเทศ	
เทคโนโลยีสารสนเทศ	

KruKea.com Learning Center

ปฏิทิน

กรกฎาคม 2015

อา.	จ.	อ.	พ.	พฤ.	ศ.	ส.
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

สมาชิกออนไลน์

(ในช่วง 5 นาทีที่ผ่านมา)

กรวรรณ ยืนนาน

KruKea Online
เรียนคอมฯ ออนไลน์กับ ครูเก๋

คุณเข้าสู่ระบบในชื่อ: กรวรรณ ยืนนาน (ออกจากรบบ)

KruKea Learning > ประเภทของรายวิชา > หมวดวิชาการเขียนโปรแกรม (Programming)

ค้นหารายวิชา:

ประเภทของรายวิชา:

หมวดวิชาการเขียนโปรแกรม (Programming)

Microsoft Visual Studio 2010

การเขียนโปรแกรมด้วยภาษา Visual Basic 2010

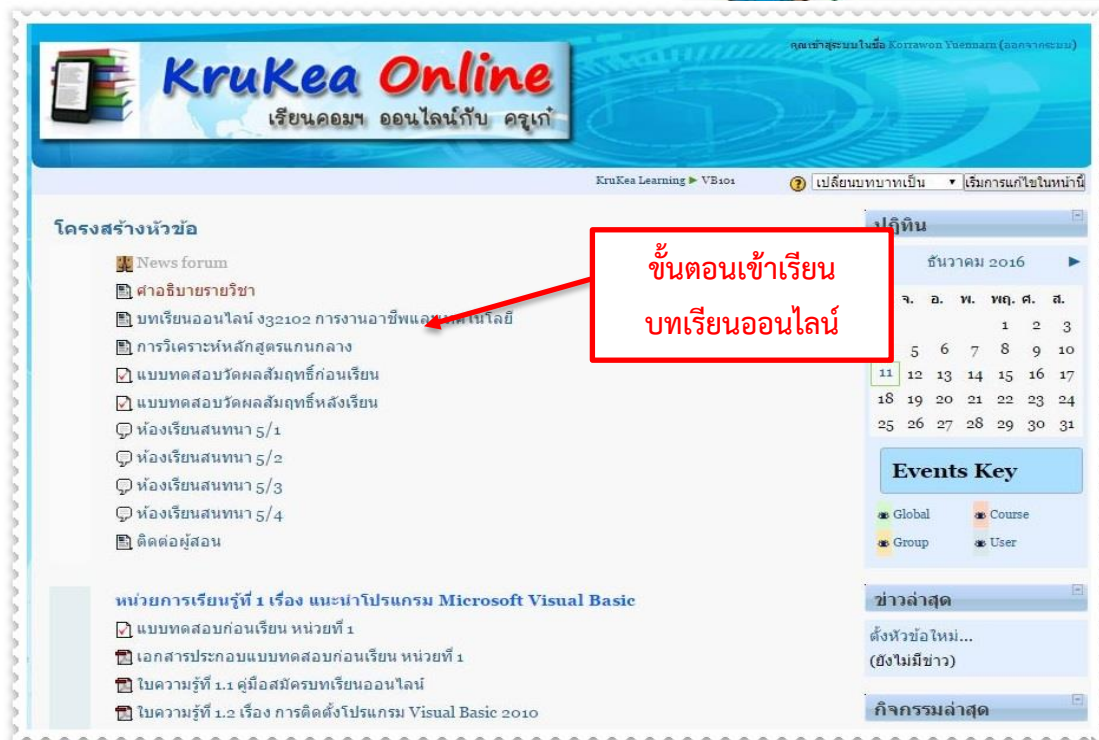
ค้นหารายวิชา:

จัดทำโดย ครูกรวรรณ ยืนนาน e-mail : maxnet2003@hotmail.com
โรงเรียนเกาะสมุย จังหวัดสุราษฎร์ธานี
คุณเข้าสู่ระบบในชื่อ: กรวรรณ ยืนนาน (ออกจากรบบ)

ภาพที่ 20 แสดงการเลือกวิชาลงทะเบียน

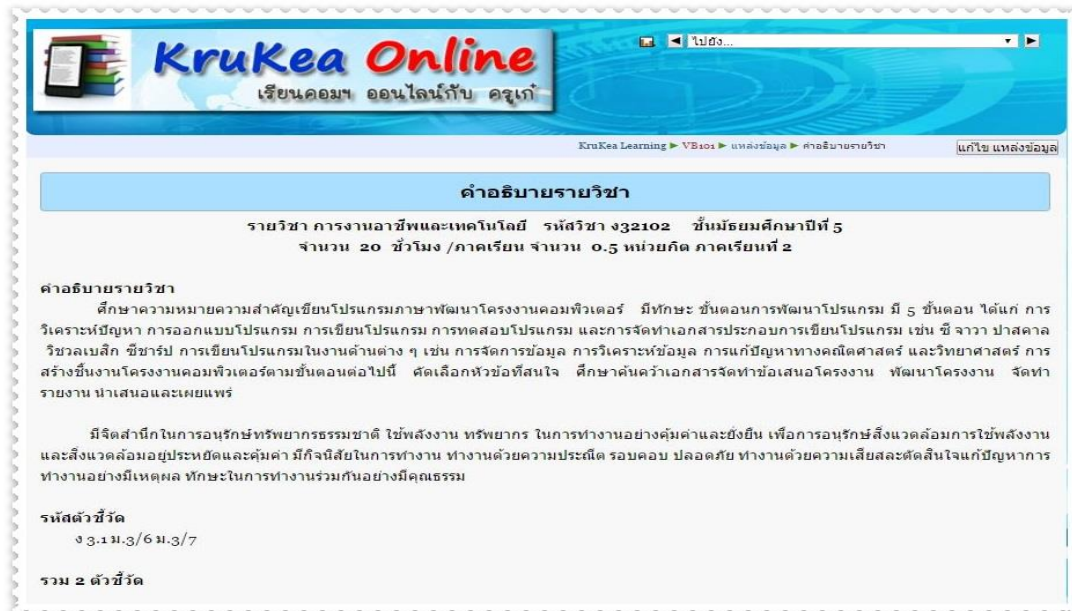
2.7 ผู้เรียน : ศึกษาโครงสร้างหัวข้อดังรายละเอียดต่อไปนี้

โครงสร้างรายวิชา



**ขั้นตอนเข้าเรียน
บทเรียนออนไลน์**

1. ศึกษาคำอธิบายรายวิชา
2. ขั้นตอนการศึกษบทเรียนออนไลน์ www.krukea.com



คำอธิบายรายวิชา

รายวิชา การงานอาชีพและเทคโนโลยี รหัสวิชา ง32102 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5
จำนวน 20 ชั่วโมง /ภาคเรียน จำนวน 0.5 หน่วยกิต ภาคเรียนที่ 2

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาความหมายและความสำคัญเขียนโปรแกรมภาษาพัฒนาโครงการงานคอมพิวเตอร์ มีทักษะ ขั้นตอนการพัฒนาโปรแกรม มี 5 ขั้นตอน ได้แก่ การวิเคราะห์ปัญหา การออกแบบโปรแกรม การเขียนโปรแกรม การทดสอบโปรแกรม และการจัดทำเอกสารประกอบการเขียนโปรแกรม เช่น ซี จาวา ปาสคาล วิซวลเบสิก ซีชาร์ป การเขียนโปรแกรมในงานด้านต่าง ๆ เช่น การจัดการข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล การแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ และวิทยาศาสตร์ การสร้างชิ้นงานโครงการงานคอมพิวเตอร์ตามขั้นตอนต่อไปนี้ เลือกหัวข้อที่สนใจ ศึกษาค้นคว้าเอกสารจัดทำข้อเสนอโครงการ พัฒนาโครงการ จัดทำรายงาน นำเสนอและเผยแพร่

มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ ใฝ่หาความรู้ ใฝ่หาความรู้ในการทำงานอย่างคุ้มค่าและยั่งยืน เพื่อการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมการใช้พลังงาน และสิ่งแวดล้อมอยู่ประนีประนอมและคุ้มค่า มีกิจนิสัยในการทำงาน ทำงานด้วยความประณีต รอบคอบ ปลอดภัย ทำงานด้วยความละเอียดละออสนใจแก้ปัญหาการทำงานอย่างมีเหตุผล พักผ่อนในการทำงานร่วมกันอย่างมีคุณธรรม

รหัสตัวชี้วัด
ง 3.1 ม.3/6 ม.3/7

รวม 2 ตัวชี้วัด

ภาพที่ 21 ขั้นตอนการศึกษบทเรียนออนไลน์

3. ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน



การทำแบบทดสอบ



ภาพที่ 22 ขั้นตอนการทำแบบทดสอบ

30 ๔ การดำเนินการทำโครงการคอมพิวเตอร์ ข้อใดเรียงลำดับได้ถูกต้องที่สุด ?

คะแนน: --
/1

1. การเขียนรายงาน
2. การศึกษาค้นคว้าจากเอกสาร
3. การนำเสนอและการแสดงผลงาน
4. การลงมือทำโครงการ
5. การเลือกหัวข้อที่จะทำ
6. การเขียนเค้าโครงโครงการ

เลือกคำตอบเดียว ☐ a. 5 6 2 4 3 1
☐ b. 5 1 2 6 4 3
☐ c. 5 1 3 2 4 6
☐ d. 5 2 6 4 1 3

วิธีการทำแบบทำสอบ
 4. เมื่อทำครบ 30 ข้อ ส่งคำตอบแล้วสิ้นสุดการทำแบบทดสอบ

จัดทำโดย ครูวรรณ อันนาร e-mail : maxnet2003@hotmail.com
 โรงเรียนเกาะสมุย จังหวัดสุราษฎร์ธานี
 คุณเข้าสู่ระบบในชื่อ Korrawon Yuennam (ออกจากระบบ)

เอกสารช่วยเหลือนักเรียน

ภาพที่ 23 แสดงการทำแบบทดสอบ



เริ่มศึกษาหน่วยการเรียนรู้กันเถอะ

ศึกษาหน่วยการเรียนรู้ที่ 1 แนะนำโปรแกรม Microsoft Visual Basic 2010

โปรแกรม Visual Basic 2010 จัดว่าเป็นโปรแกรมภาษาที่สมบูรณ์แบบมากที่สุดภาษาหนึ่ง เพราะประกอบด้วยเครื่องมือที่ช่วยให้การพัฒนาแอปพลิเคชันที่หลากหลาย และสะดวกสบายต่อการใช้งานมากกว่าเวอร์ชันก่อน ๆ มาก นักเรียนศึกษาขั้นตอนหน่วยการเรียนรู้ดังต่อไปนี้

1. ทำแบบทดสอบก่อนเรียนหน่วยที่ 1
2. ศึกษาใบความรู้
3. ศึกษาสื่อวีดิทัศน์
4. ทำใบงาน
5. ส่งงานผ่าน www.krukea.com
6. ทำแบบทดสอบหลังเรียนหน่วยที่ 1

KruKee Online
เรียนคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับครู

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง แนะนำโปรแกรม Microsoft Visual Basic

- ☒ แบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยที่ 1
- เอกสารประกอบแบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยที่ 1
- ใบความรู้ที่ 1.1 คู่มือสมัครบทเรียนออนไลน์
- ใบความรู้ที่ 1.2 เรื่อง การติดตั้งโปรแกรม Visual Basic 2010
- สื่อติดตั้งโปรแกรม Visual Basic 2010
- การใช้งาน Visual Basic 2010
- ใบงานที่ 1 ตอบคำถามVB ไฟล์
- ใบงานที่ 2 แนะนำโปรแกรม
- สื่อการสอน ใบงานที่ 1.2
- ☒ แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยที่ 1
- ส่งใบงานหน่วยที่ 1 ปีการศึกษา 2557
- ส่งใบงานที่ 1
- ส่งใบงานที่ 2
- ส่งงานหน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ปีการศึกษา 2558
- ส่งใบงานที่ 1
- ส่งใบงานที่ 2

Red boxes with arrows pointing to the list items:

- 1.แบบทดสอบก่อนเรียน
- 2.ศึกษาใบความรู้
- 3.ศึกษาสื่อวีดิทัศน์
- 4.ทำใบงาน
- 5.ส่งงาน
- 6.แบบทำสอบหลังเรียน

ภาพที่ 24 ขั้นตอนการศึกษาหน่วยการเรียนรู้ที่ 1



หน่วยที่ 1 นักเรียน : ทำแบบทดสอบก่อน-หลังเรียน

KruKee Online
เรียนคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับ ครูเก๋

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง แนะนำโปรแกรม Microsoft Visual Basic

- ☒ แบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยที่ 1
- ☐ เอกสารประกอบแบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยที่ 1
- ☐ ใบความรู้ที่ 1.1 คู่มือสมัครบทเรียนออนไลน์
- ☐ ใบความรู้ที่ 1.2 เรื่อง การติดตั้งโปรแกรม Visual Basic 2010
- ☐ สื่อติดตั้งโปรแกรม Visual Basic 2010
- ☐ การใช้งาน Visual Basic 2010
- ☐ ใบงานที่ 1 ตอบคำถามVB ไฟล์
- ☐ ใบงานที่ 2 แนะนำโปรแกรม
- ☐ สื่อการสอน ใบงานที่ 1.2
- ☒ แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยที่ 1
- ☐ ส่งใบงานหน่วยที่ 1 ปีการศึกษา 2557
- ☐ ส่งใบงานที่ 1

KruKee Online
เรียนคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับ ครูเก๋

แบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยที่ 1

วิธีคัดลอก: คัดแบบสูงสุด

Attempts: 208

Summary of your previous attempts

ครั้ง	ทำเสร็จเมื่อ	คะแนนที่ได้ / 10
ดูตัวอย่าง		

Continue the last preview

3.คลิกทำแบบทดสอบ
หลังเรียน

KruKee Online
เรียนคอมพิวเตอร์ออนไลน์กับ ครูเก๋

แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยที่ 1

วิธีคัดลอก: คัดแบบสูงสุด

Attempts: 168

Summary of your previous attempts

ครั้ง	ทำเสร็จเมื่อ	คะแนนที่ได้ / 10
ดูตัวอย่าง		

Continue the last preview

จัดทำโดย ครูकरण ขันงาม e-mail : karn2003@hotmail.com
โรงเรียนเทศบาล จันทบุรีราษฎร์
คุณเข้าสู่ระบบในชื่อ karn2003 (admin)

ภาพที่ 25 แสดงการทำแบบทดสอบ

หน่วยที่ 1 นักเรียน : ทำแบบทดสอบก่อน-หลังเรียน

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง แนะนำโปรแกรม Microsoft Visual Basic

- ☒ แบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยที่ 1
- ☐ เอกสารประกอบแบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยที่ 1
- ☐ ใบความรู้ที่ 1.1 คู่มือสมมติบทเรียนออนไลน์
- ☐ ใบความรู้ที่ 1.2 เรื่อง การติดตั้งโปรแกรม Visual Basic 2010
- ☐ สื่อติดตั้งโปรแกรม Visual Basic 2010
- ☐ การใช้งาน Visual Basic 2010
- ☐ ใบงานที่ 1 ตอบคำถามVB ไฟล์
- ☐ ใบงานที่ 2 แนะนำโปรแกรม
- ☐ สื่อการสอน ใบงานที่ 1.2
- ☒ แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยที่ 1

1.คลิกทำ
แบบทดสอบ
ก่อน-หลังเรียน

1

ส่งใบง

ส่งใบง

ส่งใบง

ส่งงาน

ส่งใบง

ส่งใบง

ตัวอย่าง แบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยที่ 1

1.4 โปรแกรม Visual Basic Express เหมาะกับงานประเภทใด

คะแนน: 1/1

เลือกคำตอบเดียว

- ☒ a. เขียนโปรแกรมใช้งานบนวินโดวส์ทั่วไป ✓
- ☐ b. เขียนโปรแกรมบนมือถือ
- ☐ c. เขียนโปรแกรมควบคุมหุ่นยนต์
- ☐ d. เขียนโปรแกรมออกแบบอย่างเร็ว

ถูกต้อง

ส่งข้อนี้

ถูกต้อง

คะแนนที่ได้ : 1/1.

KruKee Online
เรียนคอมฯ ออนไลน์กับ ครูเก๋

KruKee Learning > VB2010 > แบบทดสอบ

ตัวอย่าง แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยที่ 1

1.4 ($Z = 0$) ความหมายตรงกับข้อใด

คะแนน: 0/1

เลือกคำตอบเดียว

- ☐ a. Z เท่ากับ 0
- ☐ b. Z ไม่มากกว่า 0
- ☒ c. Z มากกว่า 0 ✗
- ☐ d. Z น้อยกว่า 0

ยังไม่ถูกต้อง

ส่งข้อนี้

ไม่ถูกต้อง

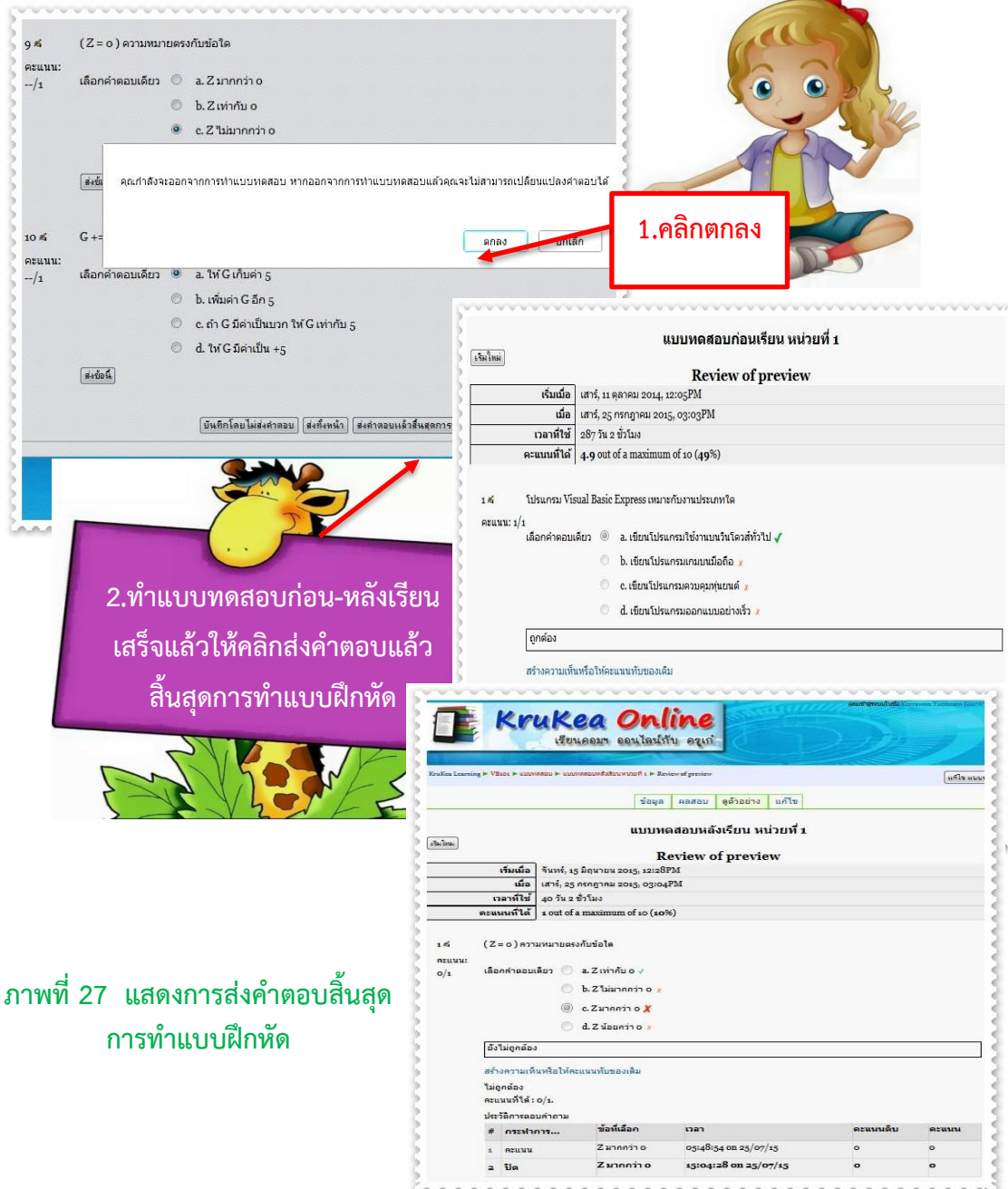
คะแนนที่ได้ : 0/1. ทั้งหมด 0.1 คะแนน

ทำแบบทดสอบ : คลิกเลือก
คำตอบเพียงคำตอบเดียว
แล้วส่งคำตอบ

ภาพที่ 26 แบบทดสอบทดสอบก่อนเรียน

หน่วยที่ 1 นักเรียน : ทำแบบทดสอบก่อน-หลังเรียน

นักเรียน : ทำแบบทดสอบเสร็จ ให้คลิกปุ่ม “ส่งคำตอบแล้วสิ้นสุดการทำแบบฝึกหัด” และโปรแกรมถามว่า “คุณกำลังจำออกจากการทำแบบทดสอบ” **คลิกปุ่มตกลง**



1.คลิกตกลง

2.ทำแบบทดสอบก่อน-หลังเรียนเสร็จแล้วให้คลิกส่งคำตอบแล้วสิ้นสุดการทำแบบฝึกหัด

ภาพที่ 27 แสดงการส่งคำตอบสิ้นสุดการทำแบบฝึกหัด

Review of preview

เริ่มเมื่อ	เสร็จเมื่อ
เสาร์, 11 ตุลาคม 2014, 12:05PM	เสาร์, 25 กรกฎาคม 2015, 03:03PM
เวลาที่ใช้	คะแนนที่ได้
207 วัน 2 ชั่วโมง	4.9 out of a maximum of 10 (49%)

1 ข้อ โปรแกรม Visual Basic Express เหมาะกับงานประเภทใด

คะแนน: 1/1

เลือกคำตอบเดียว

- ☒ a. เขียนโปรแกรมใช้งานบนวินโดวส์ทั่วไป ✓
- ☐ b. เขียนโปรแกรมเกมมือถือ ✗
- ☐ c. เขียนโปรแกรมควบคุมหุ่นยนต์ ✗
- ☐ d. เขียนโปรแกรมออกแบบอย่างเร็ว ✗

ถูกต้อง

สร้างความเห็นหรือให้คะแนนกับข้อนี้

KruKee Online
เรียนออนไลน์ ง่ายได้ปัญญา

Online Learning > VB601 > แบบทดสอบ > แบบทดสอบที่สืบมาบทที่ 1 > Review of preview

ปุ่ม: ข้อผิดพลาด, ผลสอบ, ดูตัวอย่าง, แก้ไข

แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยที่ 1

Review of preview

เริ่มเมื่อ	เสร็จเมื่อ
จันทร์, 13 มิถุนายน 2015, 12:12PM	เสาร์, 25 กรกฎาคม 2015, 03:04PM
เวลาที่ใช้	คะแนนที่ได้
40 วัน 2 ชั่วโมง	1.00 of a maximum of 10 (10%)

1 ข้อ (Z = 0) ความหมายตรงกับข้อใด

คะแนน: 0/1

เลือกคำตอบเดียว

- ☒ a. Z เท่ากับ 0 ✓
- ☐ b. Z ไม่มากกว่า 0 ✗
- ☐ c. Z มากกว่า 0 ✗
- ☐ d. Z น้อยกว่า 0 ✗

ยังไม่ถูกต้อง

สร้างความเห็นหรือให้คะแนนกับข้อนี้

ไม่ถูกต้อง
คะแนนที่ได้: 0/1

ประวัติการตอบคำถาม

#	กระดานถาม...	ข้อที่เลือก	เวลา	คะแนนเต็ม	คะแนน
1	คะแนน	Z มากกว่า 0	05:48:54 08 23/07/15	0	0
2	ปัด	Z มากกว่า 0	13:04:28 08 23/07/15	0	0

หน่วยที่ 1 นักเรียน : ศึกษาใบความรู้

KruKee Online

เรียนออนไลน์ ง่ายๆ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง แนะนำโปรแกรม Microsoft Visual Basic

- ☒ แบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยที่ 1
- ☐ เอกสารประกอบแบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยที่ 1
- ☐ ใบความรู้ที่ 1.1 คู่มือสมัครบทเรียนออนไลน์
- ☐ ใบความรู้ที่ 1.2 เรื่อง การติดตั้งโปรแกรม Visual Basic 2010
- ☐ สื่อติดตั้งโปรแกรม Visual Basic 2010
- ☐ การใช้งาน Visual Basic 2010
- ☐ ใบงานที่ 1 ตอบคำถามVB ไฟล์
- ☐ ใบงานที่ 2 แนะนำโปรแกรม
- ☐ สื่อการสอน ใบงานที่ 1.2
- ☒ แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยที่ 1
- 😊 ส่งใบงานหน่วยที่ 1 ปีการศึกษา 2557
- 📁 ส่งใบงานที่ 1
- 📁 ส่งใบงานที่ 2
- 😊 ส่งงานหน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ปีการศึกษา 2558
- 📁 ส่งใบงานที่ 1
- 📁 ส่งใบงานที่ 2

คลิกศึกษาใบความรู้

KruKee Online

เรียนออนไลน์ ง่ายๆ

รู้จัก Visual Basic

การเขียนโปรแกรมด้วย Visual Basic อาจกล่าวได้ว่าเป็นภาษาที่ใช้เขียนโปรแกรมกันมากที่สุดในโลก ภาษานี้มีการพัฒนามาหลายรุ่น ในปัจจุบัน Visual Basic จะอยู่ในชุดพัฒนาโปรแกรม Visual Studio 2010 (รหัสวิวัฒนาการ 2537:1) และสะดวกสบายต่อการใช้งานมากกว่าเวอร์ชันก่อนๆ

1.1 ความเป็นมาของ Visual Basic

โปรแกรมภาษา Visual Basic นั้น พัฒนามาจากภาษาคั้งเดิม คือ ภาษา Basic ซึ่งภาษาที่ใช้ในการเขียนโปรแกรมในระยะเริ่มต้นจะใช้งานในแบบ Text Mode ต่อมาประมาณปี ค.ศ. 1990 Microsoft ได้ประกาศเปิดตัวภาษา Visual Basic ซึ่งเป็นเหมือนกับชุดเครื่องมือ (Tool) ในการสร้างส่วนติดต่อกับผู้ใช้ในแบบกราฟิก (Graphic User Interface ; GUI) โดยใช้ภาษา Basic ควบคุมการทำงาน หลังจากนั้น Visual Basic ก็ได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ จนกลายมาเป็นภาษาคอมพิวเตอร์ที่มีผู้ใช้งานมากที่สุด เนื่องจากมีโครงสร้างภาษาที่ง่าย มีชุดเครื่องมือ (Tool) ในการสร้างส่วนติดต่อกับผู้ใช้ (User Interface) อย่างครบถ้วน และสะดวกต่อการใช้งาน ทำให้สามารถเรียนรู้การพัฒนาโปรแกรมได้ในระยะเวลาอันสั้น โดย Visual Basic ได้มีการพัฒนามาตั้งแต่ Version 1 จนถึง Version 6 (VB 6, ในชุด Visual Studio 98) ซึ่งเป็นแนวทางเดิม โดยการทำงานจะยึดติดกับระบบปฏิบัติการ Windows เป็นหลัก จนกระทั่งปี พ.ศ. 2002 ได้เปลี่ยนเป็น Visual Basic.NET (หรือ VB 7) ที่ทำงานบนแพลตฟอร์มแบบใหม่ของ Microsoft ที่เรียกว่า .NET Framework แล้วให้มีการพัฒนามาเป็น Visual Basic 2003, 2005, 2008 และในที่สุดก็มาเป็น Visual Basic 2010



ภาพที่ 28 แสดงการศึกษาใบความรู้

หน่วยที่ 1 นักเรียน : ศึกษาสื่อวีดิทัศน์

KruKee Online
เรียนคอมพิวเตอร์ออนไลน์ได้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง แนะนำโปรแกรม Microsoft Visual Basic

- ☒ แบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยที่ 1
- เอกสารประกอบแบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยที่ 1
- ใบความรู้ที่ 1.1 คู่มือสมัครบทเรียนออนไลน์
- ใบความรู้ที่ 1.2 เรื่อง การติดตั้งโปรแกรม Visual Basic 2010
- สื่อติดตั้งโปรแกรม Visual Basic 2010
- การใช้งาน Visual Basic 2010
- ใบงานที่ 1 ตอบคำถามVBไฟล์
- ใบงานที่ 2 แนะนำโปรแกรม
- สื่อการสอน ใบงานที่ 1.2
- ☒ แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยที่ 1
- ส่งใบงานหน่วยที่ 1 ปีการศึกษา 2557
- ส่งใบงานที่ 1
- ส่งใบงานที่ 2
- ส่งงานหน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ปีการศึกษา 2558
- ส่งใบงานที่ 1
- ส่งใบงานที่ 2

1

คลิกศึกษาสื่อ
วีดิทัศน์



← → ↻ 🏠 🔒 <https://www.youtube.com/watch?v=Jow3Ck9Vv-0>

YouTube

Visual Studio 2010 Ultimate

Get Started | Guidance and Resources | Latest News

Welcome | Windows | Web | Cloud | Office | SharePoint | Data

What's New in Visual Studio 2010

Creating Applications with Visual Studio

Extending Visual Studio

Community and Learning Resources

การใช้โปรแกรม Visual Basic เบื้องต้น

ภาพที่ 29 แสดงสื่อวีดิทัศน์

หน่วยที่ 1 นักเรียน : ทำใบงาน

KruKee Online

เรียนคอมพิวเตอร์ออนไลน์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง แนะนำโปรแกรม Microsoft Visual Basic

- ☒ แบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยที่ 1
- ☐ เอกสารประกอบแบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยที่ 1
- ☐ ใบความรู้ที่ 1.1 คู่มือสมัครบทเรียนออนไลน์
- ☐ ใบความรู้ที่ 1.2 เรื่อง การติดตั้งโปรแกรม Visual Basic 2010
- ☐ สื่อติดตั้งโปรแกรม Visual Basic 2010
- ☐ การใช้งาน Visual Basic 2010
- ☐ ใบงานที่ 1 ตอบคำถามVB ไฟล์
- ☐ ใบงานที่ 2 แนะนำโปรแกรม
- ☐ สื่อการสอน ใบงานที่ 1.2
- ☒ แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยที่ 1
- ☐ ส่งใบงานหน่วยที่ 1 ปีการศึกษา 2557
- ☐ ส่งใบงานที่ 1
- ☐ ส่งใบงานที่ 2
- ☐ ส่งงานหน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ปีการศึกษา 2558
- ☐ ส่งใบงานที่ 1
- ☐ ส่งใบงานที่ 2

คลิกใบงาน



ใบงานที่ 1.1

ชื่อ-สกุล..... ชั้น..... ม.....

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ให้ถูกต้อง

- 1.ชื่อเต็มของ VB Express คืออะไร
- 2.BASIC ย่อมาจากอะไร
- 3.GUI คืออะไร
- 4.โครงการงานของ Visual Basic ประกอบด้วยอะไรบ้าง
5. Form ใช้สำหรับทำอะไร

ภาพที่ 30 แสดงการทำใบงาน

ศึกษาหน่วยการเรียนรู้ที่ 2

เรื่อง หลักการเขียนโปรแกรม

Visual Basic 2010 อาศัยหลักการพัฒนาโปรแกรมแบบเชิงวัตถุ (Object Oriented Programming : OOP) ที่สามารถนำโครงสร้างที่สร้างไว้แล้วมาใช้ซ้ำ โดยไม่จำเป็นต้องสร้างขึ้นใหม่ ทำให้ช่วยลดระยะเวลาในการพัฒนาโปรแกรมได้ และยังใช้หลักการเขียนโปรแกรมแบบ Event Driven Programming นั่นคือ โปรแกรมจะทำงานตามเหตุการณ์ (Event) ที่เกิดขึ้น ซึ่งแนวคิดนี้จะมองการทำงาน แต่ละส่วนของโปรแกรมเป็น Object ไม่ว่าจะเป็นหน้าจอของโปรแกรมที่แสดงในลักษณะของหน้าต่าง หรือ เรียกอีกอย่างว่า ฟอ้ม (Form) คอนโทรลที่ประกอบกันเป็นหน้าจอการทำงาน ตามขั้นตอนการเรียนรู้ดังนี้

1. ทำแบบทดสอบก่อนเรียนหน่วยที่ 2
2. ศึกษาใบความรู้
3. ทำใบงาน
4. ศึกษาสื่อวีดิทัศน์
5. คลิกส่งงาน
6. ทำแบบทดสอบหลังเรียนหน่วยที่ 2

1.แบบทดสอบก่อนเรียน

2.ศึกษาใบความรู้

3.ศึกษาสื่อวีดิทัศน์

4.ทำใบงาน

5.คลิกส่งงาน

6.แบบทดสอบหลังเรียน

2 เรื่อง หลักการเขียนโปรแกรม

- ☒ แบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยที่ 2
- ☐ การใช้โปรแกรม Visual Basic เบื้องต้น
- ☐ ใบความรู้ที่ 2 เรื่อง หลักการเขียนโปรแกรม
- ☐ ใบงานที่ 2.1
- ☐ สื่อวีดิทัศน์ ใบงานที่ 2.1
- ☐ ใบงานที่ 2.2
- ☐ สื่อวีดิทัศน์ ใบงานที่ 2.2
- ☒ แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยที่ 2
- ☐ ส่งงานหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ปีการศึกษา 2557
- ☐ ส่งใบงานที่ 2.1
- ☐ ส่งใบงานที่ 2.2
- ☐ ส่งงานหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ปีการศึกษา 2558
- ☐ ส่งใบงานที่ 2.1
- ☐ ส่งใบงานที่ 2.2

ภาพที่ 32 แสดงการศึกษาหน่วยการเรียนรู้ที่ 2

หน่วยที่ 2 นักเรียน : ทำแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง หลักการเขียนโปรแกรม

- ☒ แบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยที่ 2
- ☒ การใช้โปรแกรม Visual Basic เบื้องต้น
- ☒ ใบความรู้ที่ 2 เรื่อง หลักการเขียนโปรแกรม
- ☒ ใบงานที่ 2.1
- ☒ สื่อวีรทัศน์ ใบงานที่ 2.1
- ☒ ใบงานที่ 2.2
- ☒ สื่อวีรทัศน์ ใบงานที่ 2.2
- ☒ แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยที่ 2
- ☒ ส่งงานหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ปีการศึกษา 2557
- ☒ ส่งใบงานที่ 2.1
- ☒ ส่งใบงานที่ 2.2
- ☒ ส่งงานหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ปีการศึกษา 2558
- ☒ ส่งใบงานที่ 2.1
- ☒ ส่งใบงานที่ 2.2

1.คลิกทำแบบทดสอบก่อน-หลังเรียน

KruKee Online
เรียนคอมฯ ออนไลน์กับ ครูเก๋

KruKee Learning > VBsoo > แบบทดสอบ > แบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยที่ 2 > แก้ไข แบบทดสอบ

ข้อมูล ผลสอบ ดูตัวอย่าง แก้ไข

แบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยที่ 2

วิธีคัดเกรด: คะแนนสูงสุด

Attempts: 176

Summary of your previous attempts

ครั้ง	ทำเสร็จเมื่อ	คะแนนที่ได้ / 10
ดูตัวอย่าง		

Continue the last preview

1.คลิกทำแบบทดสอบก่อนเรียน

KruKee Online
เรียนคอมฯ ออนไลน์กับ ครูเก๋

KruKee Learning > VBsoo > แบบทดสอบ > แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยที่ 2 > แก้ไข แบบทดสอบ

ข้อมูล ผลสอบ ดูตัวอย่าง แก้ไข

แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยที่ 2

วิธีคัดเกรด: คะแนนสูงสุด

Attempts: 156

Summary of your previous attempts

ครั้ง	ทำเสร็จเมื่อ	คะแนนที่ได้ / 10
ดูตัวอย่าง		

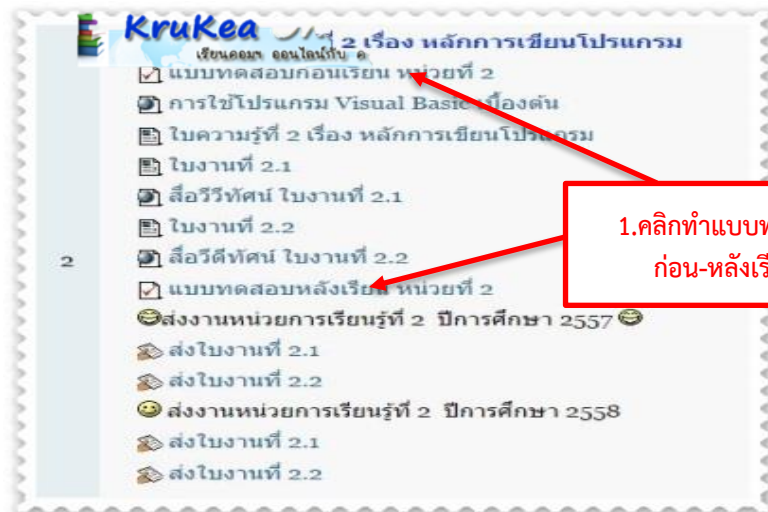
Continue the last preview

2.คลิกทำแบบทดสอบหลังเรียน

จัดทำโดย ครูวรรณกร กิแนน e-mail : kmwan2003@hotmail.com
โรงเรียนเกาะสมุย จังหวัดสุราษฎร์ธานี
คุณเข้าสู่ระบบในชื่อ : kmwan2003@bnetnam (ชื่อจริงจริง)

ภาพที่ 33 แสดงการทำแบบทดสอบที่ 2

หน่วยที่ 2 นักเรียน : ทำแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน



ภาพที่ 34 แสดงการส่งคำตอบ

หน่วยที่ 2 นักเรียน : ทำแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน

นักเรียน : ทำแบบทดสอบเสร็จ ให้คลิกปุ่ม “ส่งคำตอบแล้วสิ้นสุดการทำแบบฝึกหัด” และโปรแกรมถามว่า “คุณกำลังจำออกจากการทำแบบทดสอบ” **คลิกปุ่มตกลง**

9 ข้อ ตัวแปรใช้สำหรับ

คะแนน: -/1

เลือกคำตอบเดียว

คุณกำลังจำออกจากการทำแบบทดสอบ หากออกจากการทำแบบทดสอบแล้วคุณจะไม่สามารถกลับมาทำได้อีก

ตกลง ยกเลิก

10 ข้อ ถ้าต้องการคำนวณและแสดงค่าของพื้นที่สามเหลี่ยมจะต้องเขียนคำสั่งไว้ที่ใด

คะแนน: -/1

เลือกคำตอบเดียว

☒ a. ฟอรัม
☐ b. กล้องข่าวสาร
☐ c. ปุ่ม "คำนวณ"
☐ d. ป้ายแสดงข้อความ

ส่งคำตอบแล้วสิ้นสุดการทำแบบทดสอบ

คลิกตกลง



Kivraas Learning > ทบทวน > แบบทดสอบ > แบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยที่ 3 > Review of preview

แบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยที่ 3

Review of preview

เริ่มเมื่อ	ศก6, 20 กุมภาพันธ์ 2015, 02:14PM
เมื่อ	เสท, 25 กรกฎาคม 2015, 09:15AM
เวลาที่ใช้	154 วินาที 19 ชั่วโมง
คะแนนที่ได้	0.9 out of a maximum of 10 (9%)

1 ข้อ ($Z \leq 0$) ความหมายตรงกับข้อใด

คะแนน: 0.9/1

เลือกคำตอบเดียว

☐ a. Z มากกว่า 0
☐ b. Z ไม่เท่ากับ 0
☒ c. Z น้อยกว่าหรือเท่ากับ 0
☐ d. Z น้อยกว่า 0

ถูกต้อง

สร้างความเห็นหรือให้คะแนนกับข้อนี้

ถูกต้อง

คะแนนที่ได้: 1/1. พักคะแนนจากครั้งก่อนรวมแล้วได้ 0.9/1

#	กระทำการ...	ข้อที่เลือก	เวลา	คะแนน	คะแนน
1	คะแนน	Z น้อยกว่า 0	09:15:20 on 25/07/15	0	0
2	คะแนน	Z น้อยกว่าหรือเท่ากับ 0	09:15:23 on 25/07/15	1	0.9
3	ปิด	Z น้อยกว่าหรือเท่ากับ 0	09:15:59 on 25/07/15	1	0.9

ภาพที่ 35

แสดงการส่งคำตอบและคะแนน





2



หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง หลักการเขียนโปรแกรม

- ☒ แบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยที่ 2
-  ใบความรู้ที่ 2 เรื่อง หลักการเขียนโปรแกรม
-  ใบงานที่ 2.1
-  สื่อวีดิทัศน์ ใบงานที่ 2.1
-  ใบงานที่ 2.2
-  สื่อวีดิทัศน์ ใบงานที่ 2.2
- ☒ แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยที่ 2
-  ส่งงานหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ปีการศึกษา 2557
-  ส่งใบงานที่ 2.1
-  ส่งใบงานที่ 2.2
-  ส่งงานหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ปีการศึกษา 2558
-  ส่งใบงานที่ 2.1
-  ส่งใบงานที่ 2.2



KruKee Online

เรียนคอมฯ ออนไลน์กับ ครูเก๋

KruKee Learning > VB601 > แหล่งข้อมูล > ใบความรู้ที่ 2 เรื่อง หลักการเขียนโปรแกรม

แก้ไข แหล่งข้อมูล   ไปยัง...

ใบความรู้ที่ 2 เรื่อง หลักการเขียนโปรแกรม

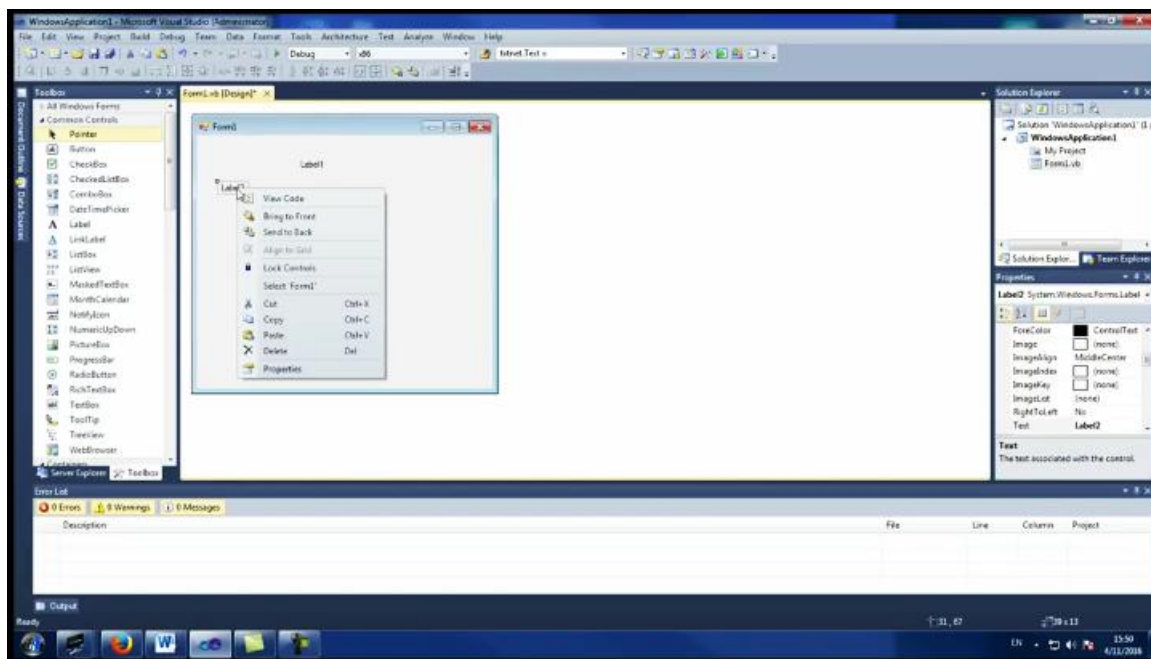
Visual Basic 2010 อาศัยหลักการพัฒนาโปรแกรมแบบเชิงวัตถุ (Object Oriented Programming : OOP) ที่สามารถนำใช้ซ้ำ โดยไม่ต้องสร้างขึ้นมาใหม่ ทำให้ช่วยลดระยะเวลาในการพัฒนาโปรแกรมได้ และยังใช้หลักการเขียนโปรแกรมที่เรียกว่า โปรแกรมจะทำงานตามเหตุการณ์ (Event) ที่เกิดขึ้น ซึ่งแนวคิดนี้จะมองการทำงาน แต่ละส่วนของโปรแกรมเป็นหน้าต่างของโปรแกรมที่แสดงในลักษณะของหน้าต่าง หรือ เรียกอีกอย่างว่า ฟอรัม (Form) คอนโทรลที่ประกอบกันเป็นเนวิเกชัน ปุ่มคำสั่ง ช่องรับข้อความ ฯลฯ การเขียนโค้ดคำสั่งให้กับ Object ต่างๆ ที่ปรากฏอยู่บนฟอร์ม จะพิจารณาว่าแต่ละ Object บาง แล้วจึงเขียนโค้ดคำสั่งเพื่อตอบสนองการทำงานต่อเหตุการณ์นั้น โดยเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นมีได้หลายกรณี เช่น ผู้ใช้คลิกปุ่มบนฟอร์มลงในกล่องรับข้อความ เป็นต้น

ฟอรัม (Form) คือ หน้าต่าง (windows) ที่ใช้แสดงผล ภายในฟอร์มสามารถนำคอนโทรลต่างๆ มาวางบนฟอร์ม

Object บนฟอร์มสามารถแบ่งย่อยได้เป็น 2 ประเภท คือ

ภาพที่ 36 แสดงใบความรู้

หน่วยที่ 2 นักเรียน : ศึกษาสื่อ วีดิทัศน์



ที่มา <https://www.youtube.com/watch?v=kapnECnWDsg&feature=youtu.be>

ภาพที่ 37 แสดงสื่อวีดิทัศน์

หน่วยที่ 2 นักเรียน : ทำใบงาน

2

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง หลักการเขียนโปรแกรม

- ✓ แบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยที่ 2
- 📄 ใบความรู้ที่ 2 เรื่อง หลักการเขียนโปรแกรม
- 📄 ใบงานที่ 2.1
- 📄 สื่อวีดิทัศน์ ใบงานที่ 2.1
- 📄 ใบงานที่ 2.2
- 📄 สื่อวีดิทัศน์ ใบงานที่ 2.2
- ✓ แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยที่ 2
- 📄 ส่งงานหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ปีการศึกษา 2557
- 📄 ส่งใบงานที่ 2.1
- 📄 ส่งใบงานที่ 2.2
- 😊 ส่งงานหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ปีการศึกษา 2558
- 📄 ส่งใบงานที่ 2.1
- 📄 ส่งใบงานที่ 2.2

คลิกใบงาน



ใบงานที่ 2.1

1. ให้นักเรียนสร้างฟอร์มที่ตรงกับข้อนี้

ภาพที่ 38 แสดงการทำใบงาน

หน่วยที่ 2 นักเรียน : ส่งงาน



KruKee

เขียนคอมฯ ออนไลน์กับ ครูเก๋

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง หลักการเขียนโปรแกรม

- ☒ แบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยที่ 2
- ☐ ใบความรู้ที่ 2 เรื่อง หลักการเขียนโปรแกรม
- ☐ ใบงานที่ 2.1
- ☐ สื่อวีดิทัศน์ ใบงานที่ 2.1
- ☐ ใบงานที่ 2.2
- ☐ สื่อวีดิทัศน์ ใบงานที่ 2.2
- ☒ แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยที่ 2
- 📁 ส่งงานหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ปีการศึกษา 2557
- 📁 ส่งใบงานที่ 2.1
- 📁 ส่งใบงานที่ 2.2
- 😊 ส่งงานหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ปีการศึกษา 2558
- 📁 ส่งใบงาน
- 📁 ส่งใบงาน

KruKee Online

เขียนคอมฯ ออนไลน์กับ ครูเก๋

KruKee Learning > VB601 > การบ้าน > ส่งใบงานที่ 2.1

กรุณาระบุแบบแยกอย่างชัดเจน(ศึกษาข้ามกลุ่มไม่ได้): สมาชิกทั้งหมด

ส่งใบงานที่ 2.1

ส่งได้ตั้งแต่: พุธ, 26 พฤศจิกายน 2014, 08:35PM

กำหนดส่ง: ส่งครู, 31 มีนาคม 2015, 08:35PM

Submission draft

No files submitted yet

อัปโหลดไฟล์ (ขนาดสูงสุด: 1 เมกะไบต์)

เลือกไฟล์... | ไม่ได้เลือกไฟล์ใด

อัปโหลดไฟล์นี้

ส่งการบ้าน

ส่งการบ้าน

Submission draft

10.jpg x

อัปโหลดไฟล์ (ขนาดสูงสุด: 1 เมกะไบต์)

เรียกดู... | ยังไม่ได้เลือกเพิ่ม

อัปโหลดไฟล์นี้

ส่งการบ้าน

ส่งการบ้าน

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2

นักเรียนส่งใบงาน

1.คลิกส่งงาน

2.เลือกไฟล์

3.คลิกอัปโหลด

ข้อมูลที่ต้องการ

4.คลิกส่ง

ภาพที่ 39 แสดงการส่งงาน

ศึกษาหน่วยการเรียนรู้ที่ 3

เรื่อง ตัวแปร ค่าคงที่ และชนิดของข้อมูล

สำหรับค่าคงที่ที่กำหนดหน้าที่คล้ายกับตัวแปร เพียงแต่ค่าของมันจะไม่เปลี่ยนแปลงตลอดการทำงานของโปรแกรม ค่าคงที่มีประโยชน์ในการเก็บค่าที่ไม่เปลี่ยนแปลง เช่น เก็บค่าคงที่ Pi ที่ใช้คำนวณเกี่ยวกับวงกลม เป็นต้น

1. ทำแบบทดสอบก่อนเรียนหน่วยที่ 3
2. ศึกษาใบความรู้
3. ทำใบงาน
4. ศึกษาสื่อวีดิทัศน์
5. คลิกลงงาน
6. ทำแบบทดสอบหลังเรียนหน่วยที่ 3

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ชนิดข้อมูลและ

- ☒ แบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยที่ 3
- ☐ ใบความรู้ที่ 3 เรื่อง ชนิดข้อมูลและตัวแปร
- ☐ ใบงานที่ 3.1
- ☐ สื่อวีดิทัศน์ ใบงานที่ 3.1
- ☐ ใบงานที่ 3.2
- ☐ สื่อวีดิทัศน์ ใบงานที่ 3.2
- ☐ ใบงานที่ 3.3
- ☐ สื่อวีดิทัศน์ ใบงานที่ 3.3
- ☒ แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยที่ 3
- ☐ ส่งงานหน่วยการเรียนรู้ที่ 3 (ปีการศึกษา 2557)
- ☐ ส่งใบงานที่ 3.1
- ☐ ส่งใบงานที่ 3.2
- ☐ ส่งใบงานที่ 3.3
- ☐ ส่งงานหน่วยการเรียนรู้ที่ 3 (ปีการศึกษา 2558)
- ☐ ส่งใบงานที่ 3.1
- ☐ ส่งใบงานที่ 3.2
- ☐ ส่งใบงานที่ 3.3

3

1.แบบทดสอบก่อนเรียน

2.ศึกษาใบความรู้

4.ทำใบงาน

5.ส่งใบงาน

6.แบบทดสอบหลังเรียน

ภาพที่ 40 แสดงรายละเอียด

หน่วยที่ 3 นักเรียน : ทำแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ชนิดข้อมูลและตัวแปร

- ☒ แบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยที่ 3
- ☒ ใบความรู้ที่ 3 เรื่อง ชนิดข้อมูลและตัวแปร
- ☒ ใบงานที่ 3.1
- ☒ สื่อวีดิทัศน์ ใบงานที่ 3.1
- ☒ ใบงานที่ 3.2
- ☒ สื่อวีดิทัศน์ ใบงานที่ 3.2
- ☒ ใบงานที่ 3.3
- ☒ สื่อวีดิทัศน์ ใบงานที่ 3.3
- ☒ แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยที่ 3
- ☒ ส่งงานหน่วยการเรียนรู้ที่ 3 (ปีการศึกษา 2557)
- ☒ ส่งใบงานที่ 3.1
- ☒ ส่งใบงานที่ 3.2
- ☒ ส่งใบงานที่ 3.3
- ☒ ส่งงานหน่วยการเรียนรู้ที่ 3.1
- ☒ ส่งใบงานที่ 3.1
- ☒ ส่งใบงานที่ 3.2
- ☒ ส่งใบงานที่ 3.3

1.คลิกทำแบบทดสอบ
ก่อน-หลังเรียน

KruKee Online
เรียนคอมฯ ออนไลน์ได้ ง่ายๆ

KruKee Learning > VB101 > แบบทดสอบ > แบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยที่ 3

แก้ไข แบบทดสอบ

ข้อมูล ผลสอบ ดูตัวอย่าง แก้ไข

แบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยที่ 3

วิธีสังเกต: คะแนนสูงสุด

Attempts: 157

Summary of your previous attempts

ครั้ง	ทำเสร็จเมื่อ	คะแนนที่ได้ / 10
ดูตัวอย่าง		

[Continue the last preview](#)

e-mail : msxnet2003@hotmail.com

โรงเรียนสุรนารีวิทยา

เข้าสู่ระบบใหม่ชื่อ : KruKee User (กดขวา)

KruKee Online
เรียนคอมฯ ออนไลน์ได้ ง่ายๆ

KruKee Learning > VB101 > แบบทดสอบ > แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยที่ 3

แก้ไข แบบทดสอบ

ข้อมูล ผลสอบ ดูตัวอย่าง แก้ไข

แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยที่ 3

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ชนิดข้อมูลและตัวแปร

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียวลงในกระดาษคำตอบ

วิธีสังเกต: คะแนนสูงสุด

Attempts: 138

Summary of your previous attempts

ครั้ง	ทำเสร็จเมื่อ	คะแนนที่ได้ / 10
ดูตัวอย่าง		

[Continue the last preview](#)

ภาพที่ 41 ทำแบบทดสอบก่อน-หลังเรียน

หน่วยที่ 3 นักเรียน : ทำแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ชนิดข้อมูลและตัวแปร

- ☒ แบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยที่ 3
- ☒ ใบความรู้ที่ 3 เรื่อง ชนิดข้อมูลและตัวแปร
- ☒ ใบงานที่ 3.1
- ☒ สื่อวีดิทัศน์ ใบงานที่ 3.1
- ☒ ใบงานที่ 3.2
- ☒ สื่อวีดิทัศน์ ใบงานที่ 3.2
- ☒ ใบงานที่ 3.3
- ☒ สื่อวีดิทัศน์ ใบงานที่ 3.3
- ☒ แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยที่ 3
- ☒ ผลงานหน่วยการเรียนรู้ที่ 3 (ปีการศึกษา 2557)
- ☒ ส่งใบงานที่ 3.1
- ☒ ส่งใบงานที่ 3.2
- ☒ ส่งใบงานที่ 3.3
- ☒ ผลงานหน่วยการเรียนรู้ที่ 3 (ปีการศึกษา 2558)
- ☒ ส่งใบงานที่ 3.1
- ☒ ส่งใบงานที่ 3.2



1.คลิกทำ
แบบทดสอบ
ก่อน-หลังเรียน

KruKee Online
เรียนคอมฯ ออนไลน์กับ ครูเก๋

คุณเข้าสู่ระบบในชื่อ kornawon Nuenmuan

KruKee Learning > VB101 > แบบทดสอบ > แบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยที่ 3

ข้อมูล ผลสอบ ดูตัวอย่าง แก้ไข

ดูตัวอย่าง แบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยที่ 3

เริ่มใหม่

1 ข้อ (Z <= 0) ความหมายตรงกับข้อใด

คะแนน: -- /1

เลือกคำตอบเดียว

- ☐ a. Z มากกว่า 0
- ☐ b. Z ไม่เท่ากับ 0
- ☐ c. Z น้อยกว่าหรือเท่ากับ 0
- ☐ d. Z น้อยกว่า 0

ส่งข้อนี้

2 ข้อ G += 3 หมายถึงข้อใด

คะแนน: -- /1

เลือกคำตอบเดียว

- ☐ a. ถ้า G มีค่าเป็น 3
- ☐ b. ให้ G เก็บค่า 3

ดูตัวอย่าง แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยที่ 3

เริ่มใหม่

1 ข้อ (Z <= 0) ความหมายตรงกับข้อใด

คะแนน: 0/1

เลือกคำตอบเดียว

- ☐ a. Z ไม่เท่ากับ 0
- ☒ b. Z มากกว่า 0 X
- ☐ c. Z น้อยกว่าหรือเท่ากับ 0
- ☐ d. Z น้อยกว่า 0

ยังไม่ถูกต้อง

ส่งข้อนี้

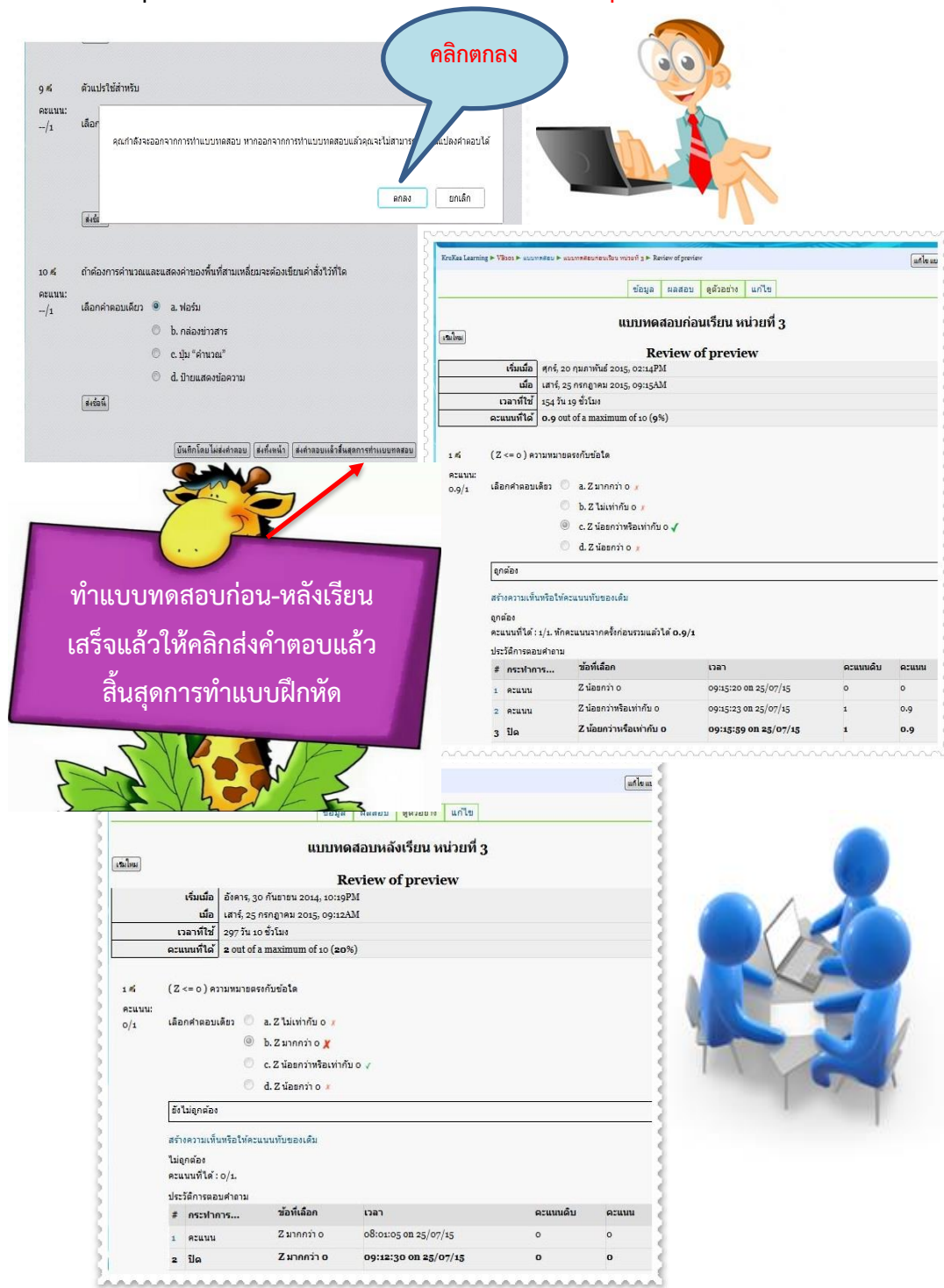
ไม่ถูกต้อง

คะแนนที่ได้ : 0/1. หักคะแนน 0.1 คะแนน

การทำแบบทำสอบ
ตอบคำถามใน 1 ข้อ ได้ 1 ครั้ง เมื่อคลิก
เลือกคำตอบแล้ว ส่งคำตอบ “ข้อนี้”

ภาพที่ 42 แสดงการส่งคำตอบแบบทดสอบก่อน-หลัง

นักเรียน : ทำแบบทดสอบเสร็จ ให้คลิกปุ่ม “ส่งคำตอบแล้วสิ้นสุดการทำแบบฝึกหัด” และโปรแกรมถามว่า “คุณกำลังจำออกจากการทำแบบทดสอบ” **คลิกปุ่มตกลง**



คลิกตกลง

ทำแบบทดสอบก่อน-หลังเรียน
เสร็จแล้วให้คลิกส่งคำตอบแล้ว
สิ้นสุดการทำแบบฝึกหัด

แบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยที่ 3
Review of preview

เริ่มเมื่อ	สิ้นสุด	20 กุมภาพันธ์ 2015, 02:14PM
เมื่อ	เสร็จ	25 กรกฎาคม 2015, 09:15AM
เวลาที่ใช้	154 วัน 19 ชั่วโมง	
คะแนนที่ได้	0.9 out of a maximum of 10 (9%)	

1 ข้อ (Z <= 0) ความหมายตรงกับข้อใด

คะแนน: 0.9/1

เลือกคำตอบเดียว

☐ a. Z มากกว่า 0

☐ b. Z ไม่เท่ากับ 0

☒ c. Z น้อยกว่าหรือเท่ากับ 0

☐ d. Z น้อยกว่า 0

แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยที่ 3
Review of preview

เริ่มเมื่อ	สิ้นสุด	20 กันยายน 2014, 10:19PM
เมื่อ	เสร็จ	25 กรกฎาคม 2015, 09:12AM
เวลาที่ใช้	297 วัน 10 ชั่วโมง	
คะแนนที่ได้	2 out of a maximum of 10 (20%)	

1 ข้อ (Z <= 0) ความหมายตรงกับข้อใด

คะแนน: 0/1

เลือกคำตอบเดียว

☐ a. Z ไม่เท่ากับ 0

☒ b. Z มากกว่า 0

☐ c. Z น้อยกว่าหรือเท่ากับ 0

☐ d. Z น้อยกว่า 0

แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยที่ 3
Review of preview

เริ่มเมื่อ	สิ้นสุด	20 กันยายน 2014, 10:19PM
เมื่อ	เสร็จ	25 กรกฎาคม 2015, 09:12AM
เวลาที่ใช้	297 วัน 10 ชั่วโมง	
คะแนนที่ได้	2 out of a maximum of 10 (20%)	

1 ข้อ (Z <= 0) ความหมายตรงกับข้อใด

คะแนน: 0/1

เลือกคำตอบเดียว

☐ a. Z ไม่เท่ากับ 0

☒ b. Z มากกว่า 0

☐ c. Z น้อยกว่าหรือเท่ากับ 0

☐ d. Z น้อยกว่า 0

ภาพที่ 43 ส่งคำตอบสิ้นสุดการทำแบบฝึกหัด

หน่วยที่ 3 นักเรียน : ศึกษาใบความรู้

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ชนิดข้อมูลและตัวแปร

- ☒ แบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยที่ 3
- ☐ ใบความรู้ที่ 3 เรื่อง ชนิดข้อมูลและตัวแปร
- ☐ ใบงานที่ 3.1
- ☐ สื่อวีดิทัศน์ ใบงานที่ 3.1
- ☐ ใบงานที่ 3.2
- ☐ สื่อวีดิทัศน์ ใบงานที่ 3.2
- ☐ ใบงานที่ 3.3
- ☐ สื่อวีดิทัศน์ ใบงานที่ 3.3
- ☒ แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยที่ 3
- 😊 ส่งงานหน่วยการเรียนรู้ที่ 3 (ปีการศึกษา 2557)
- 📁 ส่งใบงานที่ 3.1
- 📁 ส่งใบงานที่ 3.2
- 📁 ส่งใบงานที่ 3.3
- 😊 ส่ง
- 📁 ส่ง
- 📁 ส่ง
- 📁 ส่ง



ใบความรู้ที่ 3


KruKee Online
 เรียนคอมฯ ออนไลน์กับ ครูเก๋

KruKee Learning > VB601 > แหล่งข้อมูล > ใบความรู้ที่ 3 เรื่อง ชนิดข้อมูลและตัวแปร
แก้ไข แหล่งข้อมูล

ใบความรู้ที่ 3 เรื่อง ชนิดข้อมูลและตัวแปร

ชนิดของข้อมูล

ชนิดข้อมูลที่ใช้งานร่วมกับ Visual Basic แบ่งเป็น 4 กลุ่ม หลักๆ ดังนี้

1. ชนิดข้อมูลแบบเลขจำนวนเต็ม

ชนิดข้อมูล	ขนาด
Byte	1 Byte
SByte	1 Byte
Short	2 Byte
UShort	2 Byte
Integer	4 Byte
UInteger	4 Byte
Long	8 Byte
ULong	8 Byte

ภาพที่ 44 แสดงศึกษาใบความรู้

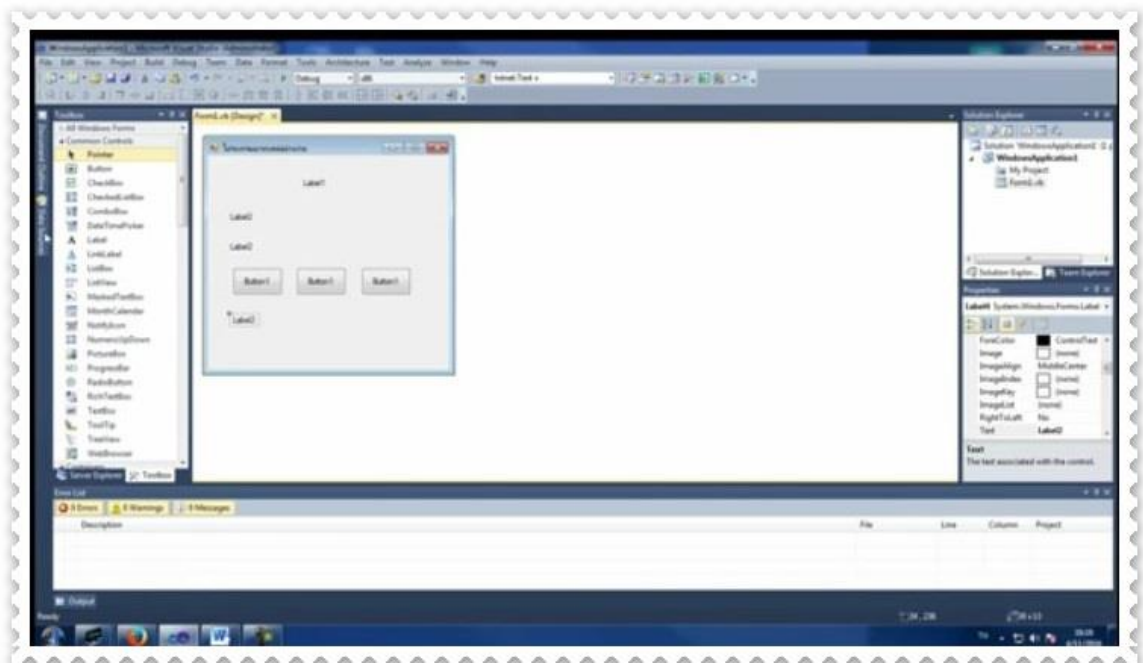
หน่วยที่ 3 นักเรียน : ศึกษาวิดิทัศน์



หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ชนิดข้อมูลและตัวแปร

- ☒ แบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยที่ 3
- ใบความรู้ที่ 3 เรื่อง ชนิดข้อมูลและตัวแปร
- ใบงานที่ 3.1
- สื่อวีดิทัศน์ ใบงานที่ 3.1
- ใบงานที่ 3.2
- สื่อวีดิทัศน์ ใบงานที่ 3.2
- ใบงานที่ 3.3
- สื่อวีดิทัศน์ ใบงานที่ 3.3
- ☒ แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยที่ 3
- ส่งงานหน่วยการเรียนรู้ที่ 3 (ปีการศึกษา 2558)
- ส่งใบงานที่ 3.1
- ส่งใบงานที่ 3.2
- ส่งใบงานที่ 3.3
- ส่งงานหน่วยการเรียนรู้ที่ 3 (ปีการศึกษา 2558)
- ส่งใบงานที่ 3.1
- ส่งใบงานที่ 3.2
- ส่งใบงานที่ 3.3

ศึกษาวิดิทัศน์



ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=FVlekf2QFhw&feature=youtu.be>

ภาพที่ 45 แสดงศึกษาวิดิทัศน์

หน่วยที่ 3 นักเรียน : ทำใบงาน

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ชนิดข้อมูลและตัวแปร

- ☒ แบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยที่ 3
- ☐ ใบความรู้ที่ 3 เรื่อง ชนิดข้อมูลและตัวแปร
- ☐ ใบงานที่ 3.1
- ☐ สื่อวีดิทัศน์ ใบงานที่ 3.1
- ☐ ใบงานที่ 3.2
- ☐ สื่อวีดิทัศน์ ใบงานที่ 3.2
- ☐ ใบงานที่ 3.3
- ☐ สื่อวีดิทัศน์ ใบงานที่ 3.3
- ☒ แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยที่ 3
- ☐ ส่งงานหน่วยการเรียนรู้ที่ 3 (ปีการศึกษา 2557)
- ☐ ส่งใบงานที่ 3.1

คลิกใบงาน

<ruKee Online
ใบงานที่ 3.1

1. ให้นักเรียนสร้างแบบฟอร์มตัวอย่าง

2. กำหนดคุณสมบัติ

คอนโทรล	คุณสมบัติ	ค่าที่กำหนด
1. Form	Name	frmSum
	Text	โปรแกรมบวกเลขอย่างง่าย
2. Label	Name	txt1

ภาพที่ 46 แสดงการทำใบงานหน่วยการเรียนรู้ที่ 3

หน่วยที่ 3 นักเรียน : ส่งงาน



3

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง ชนิดข้อมูลและตัวแปร

- ☒ แบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยที่ 3
- ☐ ใบความรู้ที่ 3 เรื่อง ชนิดข้อมูลและตัวแปร
- ☐ ใบงานที่ 3.1
- ☐ สื่อวีดิทัศน์ ใบงานที่ 3.1
- ☐ ใบงานที่ 3.2
- ☐ สื่อวีดิทัศน์ ใบงานที่ 3.2
- ☐ ใบงานที่ 3.3
- ☐ สื่อวีดิทัศน์ ใบงานที่ 3.3
- ☒ แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยที่ 3
- 😊 ส่งงานหน่วยการเรียนรู้ที่ 3 (ปีการศึกษา 2557)
- 📎 ส่งใบงานที่ 3.1
- 📎 ส่งใบงานที่ 3.2
- 📎 ส่งใบงานที่ 3.3
- 😊 ส่งงานหน่วยการเรียนรู้ที่ 3 (ปีการศึกษา 2558)
- 📎 ส่ง
- 📎 ส่ง

1. คลิกส่งใบงาน

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3
นักเรียนส่งใบงาน

KruKee Online
เรียนออนไลน์ กับ ครูเก๋

KruKee Learning > VB104 > การบ้าน > ส่งใบงานที่ 2.1

กลุ่มแบบแยกงานอย่างชัดเจน(ศึกษาข้ามกลุ่มไม่ได้): สมาชิกทั้งหมด 1081 การบ้านที่ส่งทั้งหมด

ส่งใบงานที่ 2.1

ส่งได้ตั้งแต่: พส., 26 พฤศจิกายน 2014, 08:35PM
กำหนดส่ง: ส่งสาร, 31 มีนาคม 2015, 08:35PM

Submission draft

No files submitted yet

อัปโหลดไฟล์ (ขนาดสูงสุด: 10 เมกะไบต์)

เลือกไฟล์... | อัปโหลดไฟล์ | อัปโหลดไฟล์ซ้ำ

3.คลิกอัปโหลด
ข้อมูลที่ต้องการ

ส่งการบ้าน

Submission draft

10.jpg x

อัปโหลดไฟล์ (ขนาดสูงสุด: 10 เมกะไบต์)

เรียกดู... | ยังไม่ได้เลือกเพิ่ม | อัปโหลดไฟล์ซ้ำ

4.คลิกส่ง

ส่งการบ้าน

ส่งการบ้าน

ภาพที่ 47 แสดงการส่งงานหน่วยการเรียนรู้ที่ 3

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4

เรื่อง คำสั่งควบคุมการทำงาน

การควบคุมการทำงานของโปรแกรม โดยทั่วไปแล้วการทำงานของโปรแกรมจะทำคำสั่งตามลำดับจากบนล่าง แต่ในบางครั้งโปรแกรมอาจต้องมีการตรวจสอบเงื่อนไขแล้วทำตามเงื่อนไข ดังหน่วยการเรียนรู้ต่อไปนี้

1. ทำแบบทดสอบก่อนเรียนหน่วยที่ 4
2. ศึกษาใบความรู้
3. ทำใบงาน
4. ศึกษาสื่อวีดิทัศน์
5. ส่งงานใบงาน
6. ทำแบบทดสอบหลังเรียนหน่วยที่ 4

เรื่อง คำสั่งควบคุมการทำงาน

- ☒ แบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยที่ 4
- ☐ ใบความรู้ที่ 4 เรื่อง คำสั่งควบคุมการทำงาน
- ☐ ใบงานที่ 4.1
- ☐ สื่อวีดิทัศน์ ใบงานที่ 4.1
- ☐ ใบงานที่ 4.2
- ☐ สื่อวีดิทัศน์ ใบงานที่ 4.2
- ☐ ใบงานที่ 4.3
- ☐ สื่อวีดิทัศน์ ใบงานที่ 4.3
- ☐ ใบงานที่ 4.4
- ☐ สื่อวีดิทัศน์ ใบงานที่ 4.4
- ☒ แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยที่ 4
- 😊 ส่งงานหน่วยการเรียนรู้ที่ 4 ปีการศึกษา 2557
 - 📎 ส่งใบงานที่ 4.1
 - 📎 ส่งใบงานที่ 4.2
 - 📎 ส่งใบงานที่ 4.3
 - 📎 ส่งใบงานที่ 4.4
- 😊 ส่งงานหน่วยการเรียนรู้ที่ 4 ปีการศึกษา 2558
 - 📎 ส่งใบงานที่ 4.1
 - 📎 ส่งใบงานที่ 4.2
 - 📎 ส่งใบงานที่ 4.3
 - 📎 ส่งใบงานที่ 4.4

Red boxes and arrows highlight the following items:

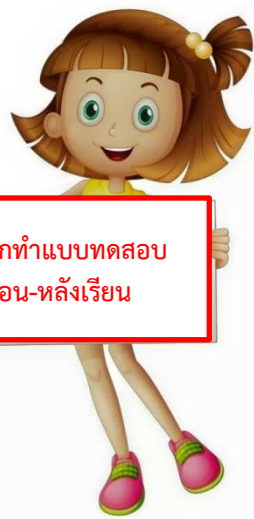
- 1. แบบทดสอบก่อนเรียน
- 2. ศึกษาใบความรู้
- 3. ศึกษาสื่อวีดิทัศน์
- 4. ทำใบงาน
- 5. ส่งใบงาน
- 6. แบบทดสอบหลังเรียน

ภาพที่ 48 แสดงรายละเอียดหน่วยการเรียนรู้ที่ 4

หน่วยที่ 4 นักเรียน : ทำแบบทดสอบก่อน-หลังเรียน

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง คำสั่งควบคุมการทำงาน

- ☒ แบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยที่ 4
- ☐ ใบความรู้ที่ 4 เรื่อง คำสั่งควบคุมการทำงาน
- ☐ ใบงานที่ 4.1
- ☐ สื่อวีดิทัศน์ ใบงานที่ 4.1
- ☐ ใบงานที่ 4.2
- ☐ สื่อวีดิทัศน์ ใบงานที่ 4.2
- ☐ ใบงานที่ 4.3
- ☐ สื่อวีดิทัศน์ ใบงานที่ 4.3
- ☐ ใบงานที่ 4.4
- ☐ สื่อวีดิทัศน์ ใบงานที่ 4.4
- ☒ แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยที่ 4
- ☐ ส่งงานหน่วยการเรียนรู้ที่ 4 ปีการศึกษา 2557
- ☐ ส่งใบงานที่ 4.1
- ☐ ส่งใบงานที่ 4.2
- ☐ ส่งใบงานที่ 4.3
- ☐ ส่งใบงานที่ 4.4
- ☐ ส่งงานหน่วยการเรียนรู้ที่ 4 ปีการศึกษา 2558
- ☐ ส่งใบงานที่ 4.1



**1.คลิกทำแบบทดสอบ
ก่อน-หลังเรียน**



แบบทดสอบก่อนเรียน

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 คำสั่งควบคุมการทำงาน
คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

วิธีคัดเกรด: คะแนนสูงสุด

Attempts: 0

[Preview quiz now](#)



แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยที่ 4

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 คำสั่งควบคุมการทำงาน
คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

วิธีคัดเกรด: คะแนนสูงสุด

Attempts: 140

[Preview quiz now](#)

จัดทำโดย ครูวรรณ ชื่นบาน e-mail : maxnet2003@hotmail.com
โรงเรียนเกษมสุข จังหวัดสุราษฎร์ธานี



**คลิกทำแบบทดสอบ
ก่อนเรียน**

ภาพที่ 49 แสดงการทำแบบทดสอบก่อน-หลังเรียน

หน่วยที่ 4 นักเรียน : ทำแบบทดสอบก่อน-หลังเรียน

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง คำสั่งควบคุมการทำงาน

- ☒ แบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยที่ 4
- ☐ ใบความรู้ที่ 4 เรื่อง คำสั่งควบคุมการทำงาน
- ☐ ใบงานที่ 4.1
- ☐ สื่อวีดิทัศน์ ใบงานที่ 4.1
- ☐ ใบงานที่ 4.2
- ☐ สื่อวีดิทัศน์ ใบงานที่ 4.2
- ☐ ใบงานที่ 4.3
- ☐ สื่อวีดิทัศน์ ใบงานที่ 4.3
- ☐ ใบงานที่ 4.4
- ☐ สื่อวีดิทัศน์ ใบงานที่ 4.4
- ☒ แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยที่ 4
- ☐ ผลงานหน่วยการเรียนรู้ที่ 4 ปีการศึกษา 2564
- ☐ ส่งใบงานที่ 4.1
- ☐ ส่งใบงานที่ 4.2
- ☐ ส่งใบงานที่ 4.3

ทำแบบทดสอบก่อน
หลังเรียน

ตัวอย่าง แบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยที่ 4

1 ข้อ If...Then...Else เป็นการควบคุมทิศทางแบบใด

คะแนน: 0/1

เลือกคำตอบเดียว

- ☐ a. การตัดสินใจ
- ☒ b. แบบทางเลือกเดียว X
- ☐ c. การทำงานแบบวนซ้ำ
- ☐ d. แบบจำนวนรอบที่ไม่แน่นอน

ยังไม่ถูกต้อง

ส่งข้อนี้

ไม่ถูกต้อง

คะแนนที่ได้ : 0/1. หักคะแนน 0.1 คะแนน

ตัวอย่าง แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยที่ 4

1 ข้อ If...Then...Else เป็นการควบคุมทิศทางแบบใด

คะแนน: 0/1

เลือกคำตอบเดียว

- ☐ a. การทำงานแบบวนซ้ำ
- ☐ b. การตัดสินใจ
- ☒ c. แบบทางเลือกเดียว X
- ☐ d. แบบจำนวนรอบที่ไม่แน่นอน

ยังไม่ถูกต้อง

ส่งข้อนี้

ไม่ถูกต้อง

คะแนนที่ได้ : 0/1. หักคะแนน 0.1 คะแนน

การทำแบบทำสอบ
ตอบคำถามใน 1 ข้อ ได้ 1 ครั้ง เมื่อคลิก
เลือกคำตอบแล้ว ส่งคำตอบ “ข้อนี้”

ภาพที่ 50 ส่งคำตอบแบบทดสอบก่อน-หลัง

นักเรียน : ทำแบบทดสอบเสร็จ ให้คลิกปุ่ม “ส่งคำตอบแล้วสิ้นสุดการทำแบบฝึกหัด” และโปรแกรมถามว่า “คุณกำลังจำออกจากการทำแบบทดสอบ” **คลิกปุ่มตกลง**

9.4 จากโปรแกรม
คะแนน: IF R = 0 then
T = 1
Else
T = R
...
--/5

คุณกำลังจำออกจากการทำแบบทดสอบ หากออกจากการทำแบบทดสอบแล้วคุณจะไม่สามารถเปิด

ตกลง ยกเลิก



คลิกตกลง

10.4 ผลงานสำหรับ
คะแนน: เลือกคำตอบเดียว
--/5

เลือกคำตอบเดียว

☐ 1. ออกแบบโปรแกรม
☐ 2. ทดสอบโปรแกรม
☒ 3. ตรวจความทำงาน
☐ 4. การตัดสินใจ

ส่งข้อนี้



ทำแบบทดสอบก่อน-หลังเรียน
เสร็จแล้วให้คลิกส่งคำตอบแล้ว
สิ้นสุดการทำแบบฝึกหัด

KruKee Online
เขียนคอมฯ ออนไลน์ได้ทันที

KruKee Learning > VB601 > แบบทดสอบ > แบบทดสอบก่อนเรียนหน่วยที่ 4 > Review of preview

ข้อมูล ผลสอบ ดูตัวอย่าง แก้ไข

แบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยที่ 4

Review of preview

เริ่มเมื่อ	เสาร์, 25 กรกฎาคม 2015, 11:15 AM
เมื่อ	เสาร์, 25 กรกฎาคม 2015, 11:16 AM
เวลาที่ใช้	3 วินาที
คะแนนที่ได้	2 out of a maximum of 10 (20%)

1.4 If...Then...Else เป็นการควบคุมทิศทางแบบใด
คะแนน: 3/5

เลือกคำตอบเดียว

☐ 1. แบบจำนวนรอบที่ไม่แน่นอน
☐ 2. การทำงานแบบวนซ้ำ
☐ 3. แบบทางเลือกเดียว
☒ 4. การตัดสินใจ

ถูกต้อง

สร้างคำถามเห็นหรือให้คะแนนกับข้อนี้

ถูกต้อง
คะแนนที่ได้: 3/5

ประวัติการตอบคำถาม

#	กระทำการ...	ข้อที่เลือก	เวลา	คะแนนดิบ	คะแนน
1	คะแนน	การตัดสินใจ	11:15:40 03 25/07/15	1	1
2	1.4	การตัดสินใจ	11:16:02 03 25/07/15	1	1



KruKee Online
เขียนคอมฯ ออนไลน์ได้ทันที

KruKee Learning > VB601 > แบบทดสอบ > แบบทดสอบหลังเรียนหน่วยที่ 4 > Review of preview

ข้อมูล ผลสอบ ดูตัวอย่าง แก้ไข

แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยที่ 4

Review of preview

เริ่มเมื่อ	เสาร์, 25 กรกฎาคม 2015, 11:39 AM
เมื่อ	เสาร์, 25 กรกฎาคม 2015, 11:39 AM
เวลาที่ใช้	18 วินาที
คะแนนที่ได้	3 out of a maximum of 10 (30%)

1.4 If...Then...Else เป็นการควบคุมทิศทางแบบใด
คะแนน: 3/5

เลือกคำตอบเดียว

☒ 1. แบบทางเลือกเดียว
☐ 2. การทำงานแบบวนซ้ำ
☐ 3. แบบจำนวนรอบที่ไม่แน่นอน
☒ 4. การตัดสินใจ

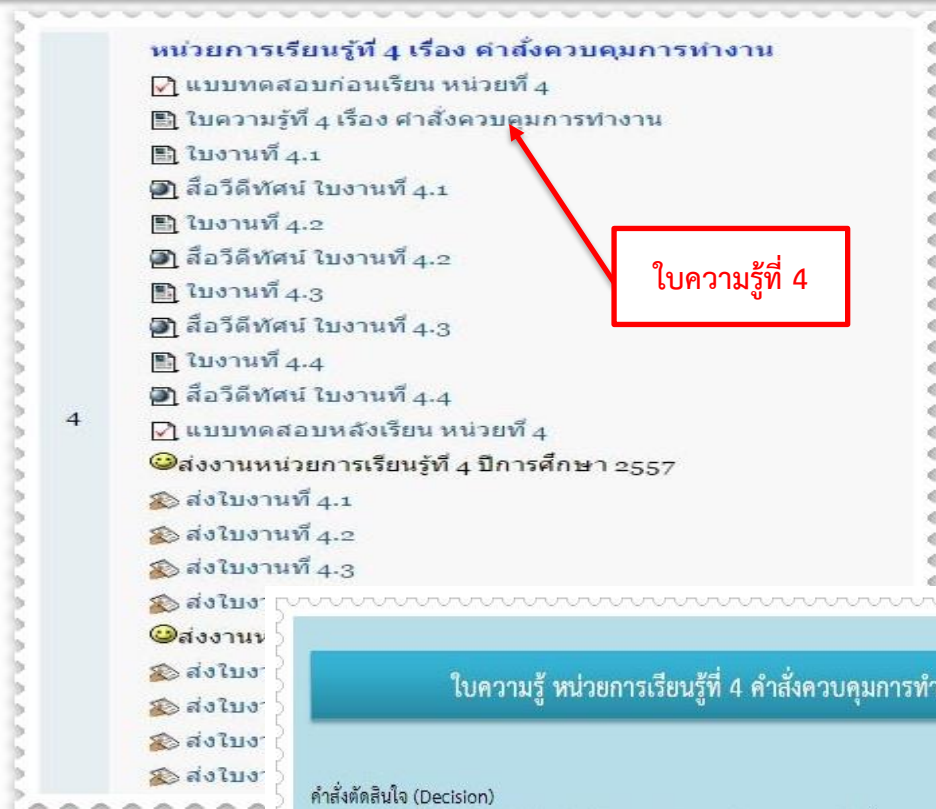
ถูกต้อง

สร้างคำถามเห็นหรือให้คะแนนกับข้อนี้

ถูกต้อง
คะแนนที่ได้: 3/5

ภาพที่ 51 ส่งคำตอบสิ้นสุดการทำแบบทดสอบ

หน่วยที่ 4 นักเรียน : ศึกษาใบความรู้



ใบความรู้ หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 คำสั่งควบคุมการทำงาน

คำสั่งตัดสินใจ (Decision)

เป็นคำสั่งที่ใช้ในการตัดสินใจเลือกทิศทางการทำงานของโปรแกรมสรุปได้ดังนี้

1. IF.....Then..... : ตัดสินใจหนึ่งทางเลือก
2. IF.....Then.....Else : ตัดสินใจสองทางเลือก
3. IF.....Then.....ElseIF..... : ตัดสินใจเลือกมากกว่า 2 ทางเลือก
4. Select.....Case : ตัดสินใจเลือกมากกว่า 2 ทางเลือก
5. For...Next : การวนซ้ำด้วยจำนวนรอบที่แน่นอน
6. While...End While : การวนซ้ำด้วยจำนวนรอบที่ไม่แน่นอน

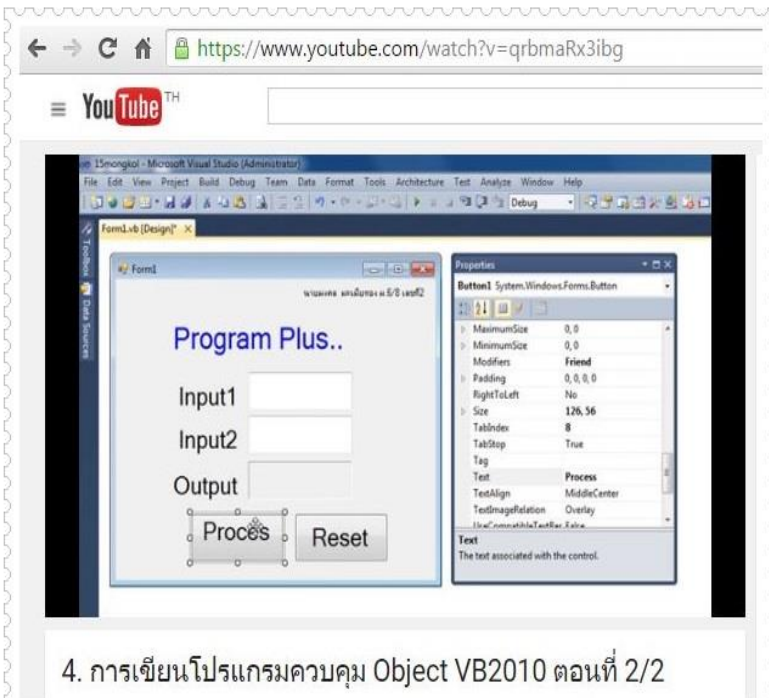
ภาพที่ 52 แสดงศึกษาใบความรู้

หน่วยที่ 4 นักเรียน : ศึกษาวิดิทัศน์

4

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง คำสั่งควบคุมการทำงาน

- ☒ แบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยที่ 4
- ☐ ใบความรู้ที่ 4 เรื่อง คำสั่งควบคุมการทำงาน
- ☐ ใบงานที่ 4.1
- ☐ สื่อวีดิทัศน์ ใบงานที่ 4.1
- ☐ ใบงานที่ 4.2
- ☐ สื่อวีดิทัศน์ ใบงานที่ 4.2
- ☐ ใบงานที่ 4.3
- ☐ สื่อวีดิทัศน์ ใบงานที่ 4.3
- ☐ ใบงานที่ 4.4
- ☐ สื่อวีดิทัศน์ ใบงานที่ 4.4
- ☒ แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยที่ 4
- ☐ ส่งงานหน่วยการเรียนรู้ที่ 4 ปีการศึกษา 2557
- ☐ ส่งใบงานที่ 4.1
- ☐ ส่งใบงานที่ 4.2
- ☐ ส่งใบงานที่ 4.3
- ☐ ส่งใบงานที่ 4.4
- ☐ ส่งงานหน่วยการเรียนรู้ที่ 4 ปีการศึกษา 2558
- ☐ ส่งใบงาน
- ☐ ส่งใบงาน
- ☐ ส่งใบงาน
- ☐ ส่งใบงาน



ศึกษาวิดิทัศน์



ภาพที่ 53 แสดงศึกษาวิดิทัศน์

หน่วยที่ 4 นักเรียน : ทำใบงาน

4

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง คำสั่งควบคุมการทำงาน

- ☒ แบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยที่ 4
- ใบความรู้ที่ 4 เรื่อง คำสั่งควบคุมการทำงาน
- ใบงานที่ 4.1
- สื่อวีดิทัศน์ ใบงานที่ 4.1
- ใบงานที่ 4.2
- สื่อวีดิทัศน์ ใบงานที่ 4.2
- ใบงานที่ 4.3
- สื่อวีดิทัศน์ ใบงานที่ 4.3
- ใบงานที่ 4.4
- สื่อวีดิทัศน์ ใบงานที่ 4.4
- ☒ แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยที่ 4
- ส่งงานหน่วยการเรียนรู้ที่ 4 ปีการศึกษา 2557
- ส่งใบงานที่ 4.1
- ส่งใบงานที่ 4.2
- ส่งใบงานที่ 4.3
- ส่งใบงานที่ 4.4
- ส่งงาน
- ส่งใบ
- ส่งใบ
- ส่งใบ
- ส่งใบ

คลิกใบงาน

ใบความรู้ หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 คำสั่งควบคุมการทำงาน

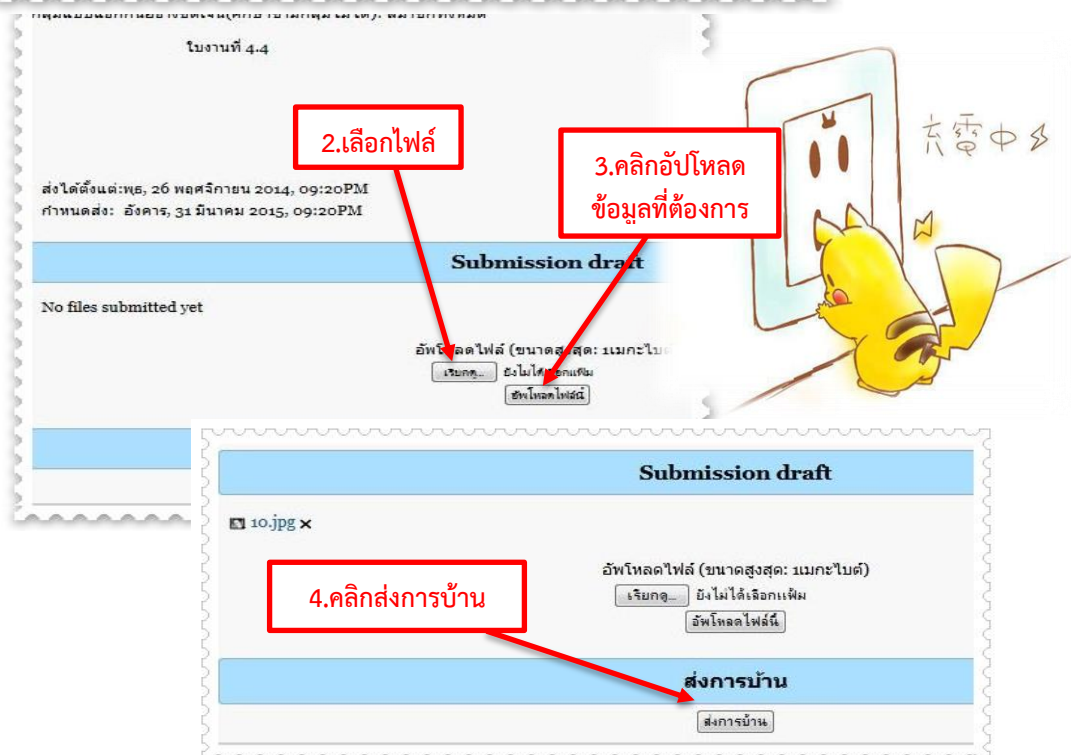
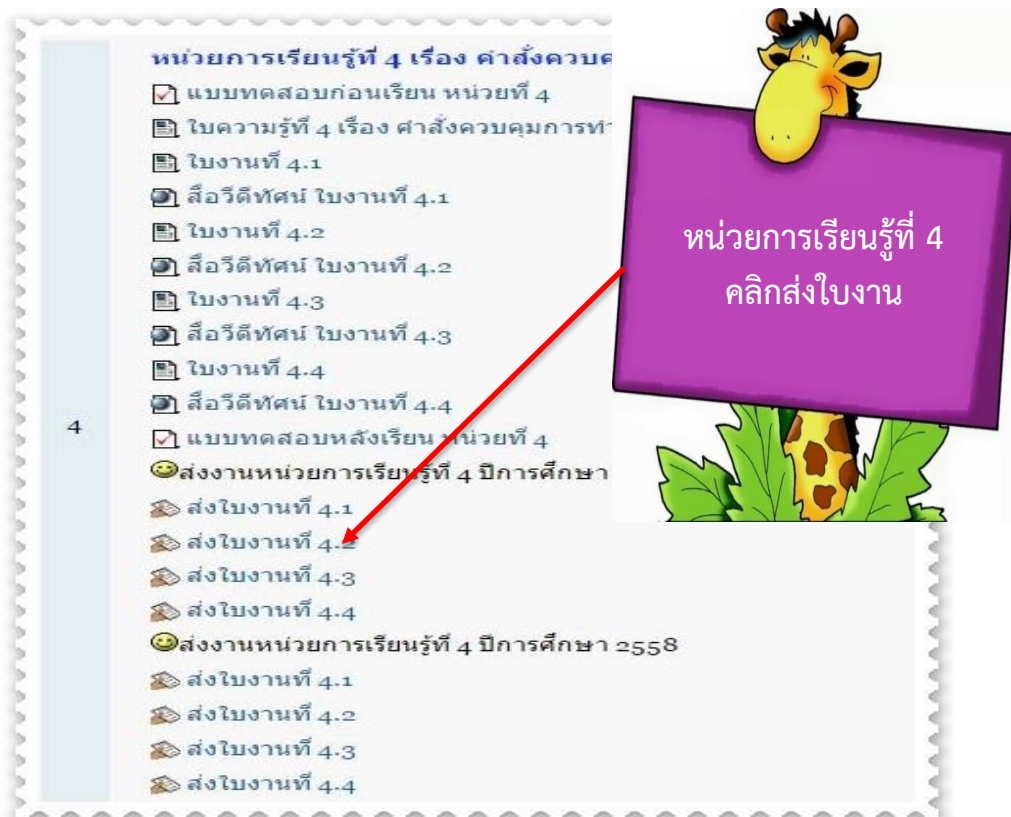
คำสั่งตัดสินใจ (Decision)

เป็นคำสั่งที่ใช้ในการตัดสินใจเลือกทิศทางการทำงานของโปรแกรมรูปแบบดังนี้

1. IF.....Then..... : ตัดสินใจหนึ่งทางเลือก
2. IF.....Then.....Else : ตัดสินใจสองทางเลือก
3. IF.....Then IF : ตัดสินใจเลือกมากกว่า 2 ทางเลือก
4. Select.....Case : ตัดสินใจเลือกมากกว่า 2 ทางเลือก
5. For...Net : การวนซ้ำด้วยจำนวนรอบที่แน่นอน
6. While...End While : การวนซ้ำด้วยจำนวนรอบที่ไม่แน่นอน



ภาพที่ 54 แสดงการทำใบงาน



ภาพที่ 55 แสดงการส่งงาน

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5

เรื่อง หลักการโครงการคอมพิวเตอร์

โครงการคอมพิวเตอร์ เป็นกิจกรรมอิสระที่นักเรียนสามารถเลือกศึกษาตามความสนใจ โดยใช้ทักษะ ตลอดจนประสบการณ์ของผู้เรียนด้านคอมพิวเตอร์และซอฟต์แวร์ในการแก้ปัญหาต่างๆ ผู้เรียนจะต้องวางแผนดำเนินงาน ศึกษา พัฒนาโปรแกรม หรืออุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกิจกรรมที่จัดว่าเป็นโครงการ

1. ทำแบบทดสอบก่อนเรียนหน่วยที่ 5
2. ศึกษาใบความรู้
3. ทำใบงาน
4. ศึกษาสื่อวีดิทัศน์
5. ส่งงานใบงาน
6. ทำแบบทดสอบหลังเรียนหน่วยที่ 5

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง โครงการคอมพิวเตอร์

- ✓ แบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยที่ 5
- ใบความรู้ที่ 5.1 โครงการคอมพิวเตอร์
- ใบความรู้ที่ 5.2 ประเภทของโครงการคอมพิวเตอร์
- ใบความรู้ที่ 5.3 ขั้นตอนการทำโครงการ
- ใบงานที่ 5
- ใบงานที่ 5.2
- ใบงานที่ 5.3
- แบบเสนอโครงการ
- ✓ แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยที่ 5
- 😊 ส่งงาน ปีการศึกษา 2557
- 📁 ส่งใบงานที่ 5.1
- 📁 ส่งใบงานที่ 5.2
- 📁 ส่งใบงานที่ 5.3
- 📁 ส่งงานโครงการ
- 😊 ส่งงานปีการศึกษา 2558
- 📁 ส่งใบงานที่ 5.1
- 📁 ส่งใบงานที่ 5.2
- 📁 ส่งใบงานที่ 5.3

1.แบบทดสอบก่อนเรียน

2.ศึกษาใบความรู้

3.ทำใบงาน

4.ส่งใบงาน

5.ศึกษาและเสนอโครงการ

6.แบบทดสอบหลังเรียน



ภาพที่ 56 แสดงรายละเอียด



หน่วยที่ 5

นักเรียนทำแบบทดสอบก่อน-หลังเรียน

5

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง โครงงานคอมพิวเตอร์

- ☒ แบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยที่ 5
- ☐ ใบความรู้ที่ 5.1 โครงงานคอมพิวเตอร์
- ☐ ใบความรู้ที่ 5.2 ประเภทของโครงงานคอมพิวเตอร์
- ☐ ใบความรู้ที่ 5.3 ขั้นตอนการทำโครงงาน
- ☐ ใบงานที่ 5.1
- ☐ ใบงานที่ 5.2
- ☐ ใบงานที่ 5.3
- ☐ แบบเสนอโครงงาน
- ☒ แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยที่ 5
- 😊 ผลงาน ปีการศึกษา 2557
- 📁 ส่งใบงานที่ 5.1
- 📁 ส่งใบงานที่ 5.2

ทำแบบทดสอบก่อน-หลังเรียน



KruKee Online
เรียนคอมฯ ออนไลน์กับ ครูเก๋

KruKee Learning > VB501 > แบบทดสอบ > แบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยที่ 5 แก้ไข แบบทดสอบ

🔍 ไปยัง...

ข้อมูล
ผลสอบ
ดูตัวอย่าง
แก้ไข

แบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยที่ 5

วิธีคัดเกรด: คะแนนสูงสุด

ครั้ง	ทำเสร็จเมื่อ
ดูตัวอย่าง	

[Continue the last preview](#)

KruKee Online
เรียนคอมฯ ออนไลน์กับ ครูเก๋

KruKee Learning > VB501 > แบบทดสอบ > แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยที่ 5 แก้ไข แบบทดสอบ

🔍 ไปยัง...

ข้อมูล
ผลสอบ
ดูตัวอย่าง
แก้ไข

แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยที่ 5

วิธีคัดเกรด: คะแนนสูงสุด

Attempts: 140

Summary of your previous attempt

ครั้ง	ทำเสร็จเมื่อ	คะแนน
ดูตัวอย่าง		

[Continue the last preview](#)



คลิกเพื่อทำแบบทดสอบ
ก่อน-หลังเรียน

ภาพที่ 58 ส่งคำตอบแบบทดสอบก่อน-หลัง

นักเรียน : ทำแบบทดสอบเสร็จ ให้คลิกปุ่ม “ส่งคำตอบแล้วสิ้นสุดการทำแบบฝึกหัด” และ
โปรแกรมถามว่า “คุณกำลังจำออกจากการทำแบบทดสอบ” **คลิกปุ่มตกลง**

1. ทำแบบทดสอบก่อน-หลังเรียน
เสร็จแล้วให้คลิกส่งคำตอบแล้ว
สิ้นสุดการทำแบบฝึกหัด

9 ข้อ โครงงานจำลองการทำงานของระบบไฟฟ้า จัดอยู่ในโครงงานประเภทใด ?
คะแนน: --/1

เลือกคำตอบเดียว ☐ a. จำลองเหตุขั้ว
☐ b. เกม

คลิกส่งคำตอบแล้วสิ้นสุดการทำแบบฝึกหัด

แบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยที่ 5

Review of preview

เริ่มเมื่อ	อาทิตย์, 22 มีนาคม 2015, 12:40PM
เมื่อ	เสาร์, 25 กรกฎาคม 2015, 02:05PM
เวลาที่ใช้	125 วัน 1 ชั่วโมง
คะแนนที่ได้	1 out of a maximum of 10 (10%)

1 ข้อ การดำเนินการทำโครงการคอมพิวเตอร์ ข้อใดเรียงลำดับได้ถูกต้องที่สุด ?
คะแนน: 0/1

เลือกคำตอบเดียว ☐ a. 5 1 3 2 4 6 ✗
☐ b. 5 2 6 4 1 3 ✓
☐ c. 5 6 2 4 3 1 ✗
☐ d. 5 1 2 6 4 3 ✗

ยังไม่ถูกต้อง

สร้างความเห็นหรือให้คะแนนกับข้อนี้

ไม่ถูกต้อง
คะแนนที่ได้: 0/1

ประวัติการตอบคำถาม

#	กระทำการ...	ข้อที่เลือก	เวลา	คะแนนเดิม	คะแนน
1	คะแนน	5 1 2 6 4 3	14:04:54 03/07/15	0	0
2	ปิด	5 1 2 6 4 3	14:05:26 03/07/15	0	0

แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยที่ 5

Review of preview

เริ่มเมื่อ	พุธ, 8 ตุลาคม 2014, 11:32PM
เมื่อ	เสาร์, 25 กรกฎาคม 2015, 01:42PM
เวลาที่ใช้	289 วัน 14 ชั่วโมง
คะแนนที่ได้	3 out of a maximum of 10 (30%)

1 ข้อ การดำเนินการทำโครงการคอมพิวเตอร์ ข้อใดเรียงลำดับได้ถูกต้องที่สุด ?
คะแนน: 1/1

เลือกคำตอบเดียว ☐ a. 5 1 3 2 4 6 ✗
☐ b. 5 1 2 6 4 3 ✗
☐ c. 5 6 2 4 3 1 ✗
☒ d. 5 2 6 4 1 3 ✓

ถูกต้อง

สร้างความเห็นหรือให้คะแนนกับข้อนี้

ถูกต้อง
คะแนนที่ได้: 1/1

ภาพที่ 59 ส่งคำตอบแบบทดสอบก่อน-หลัง

หน่วยที่ 5 นักเรียน : ศึกษาใบความรู้

5



หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง โครงงานคอมพิวเตอร์

- ☒ แบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยที่ 5
- ☐ ใบความรู้ที่ 5.1 โครงงานคอมพิวเตอร์
- ☐ ใบความรู้ที่ 5.2 ประเภทของโครงงานคอมพิวเตอร์
- ☐ ใบความรู้ที่ 5.3 ขั้นตอนการทำโครงงาน
- ☐ ใบงานที่ 5.1
- ☐ ใบงานที่ 5.2
- ☐ ใบงานที่ 5.3
- ☐ แบบเสนอโครงงาน
- ☒ แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยที่ 5

ส่งงาน ปีการศึกษา 2557

ใบความรู้ที่ 5



KruKee Learning > VBScs > แหล่งข้อมูล > ใบความรู้ที่ 5 เรื่อง โครงงานคอมพิวเตอร์

ใบความรู้ที่ 5 เรื่อง โครงงานคอมพิวเตอร์

บทที่ 5
โครงงานคอมพิวเตอร์

โครงงานคอมพิวเตอร์ เป็นกิจกรรมอิสระที่ผู้เรียนสามารถเลือกศึกษาตามความสนใจ โดยใช้ทักษะ ตลอดจนประสบการณ์ของคอมพิวเตอร์และซอฟต์แวร์ในการแก้ปัญหาต่างๆ ผู้เรียนจะต้องวางแผนดำเนินงาน ศึกษา พัฒนาโปรแกรม หรืออุปกรณ์ที่เกี่ยวข้อง โครงงานควรประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก ดังนี้

- เป็นกิจกรรมที่เกี่ยวข้องซอฟต์แวร์และเครื่องคอมพิวเตอร์
- ผู้เรียนเป็นริเริ่มและเลือกเรื่องที่จะศึกษา ค้นคว้า พัฒนา
- เก็บรวบรวมหรือประดิษฐ์คิดค้นด้วยตนเองตามความสนใจและระดับความรู้ความสามารถ
- ผู้เรียนเป็นผู้วางแผนในการศึกษา สรุป และเสนอผลการศึกษาด้วยตนเอง โดยมีผู้สอนเป็นพี่ปรึกษา

องค์ประกอบเค้าโครงของโครงงานคอมพิวเตอร์

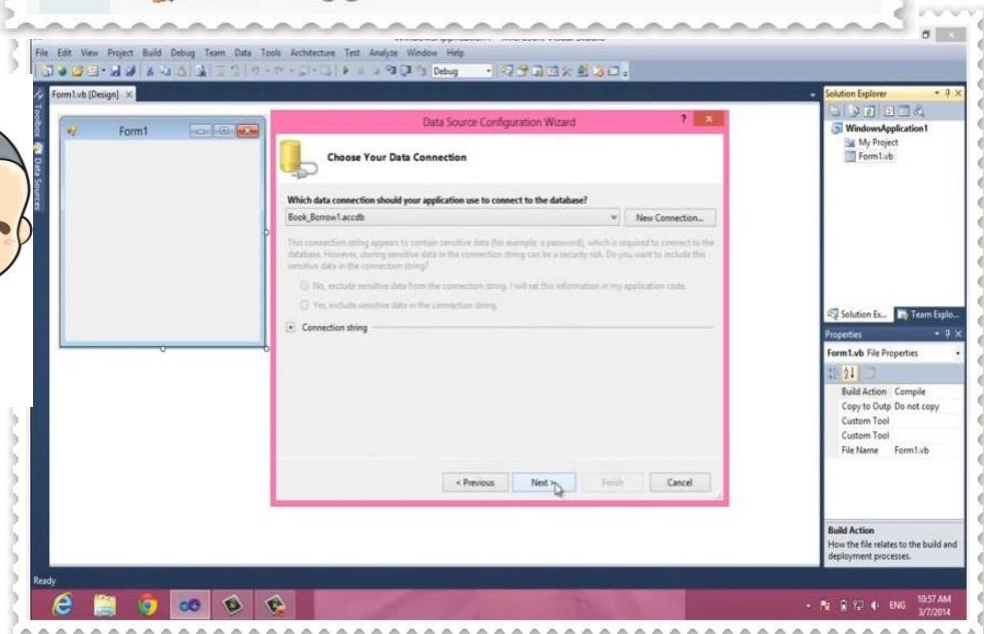
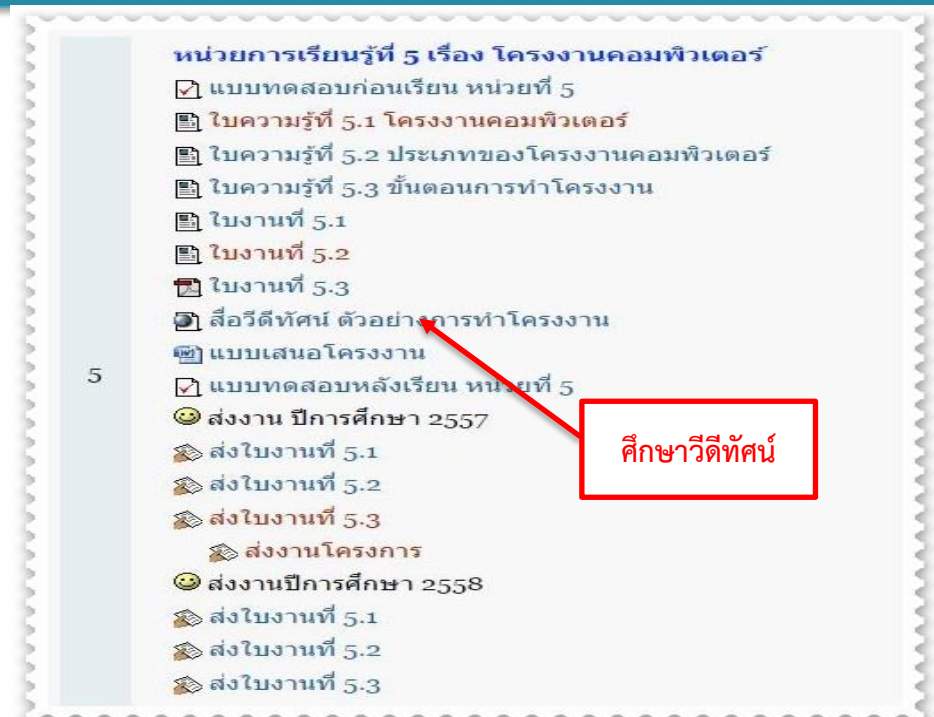
1. ชื่อโครงงาน ถ้าเป็นโครงงานเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรม ใช้ชื่อว่า โครงงานพัฒนาโปรแกรม.....
- ยกตัวอย่าง เช่น โครงงานพัฒนาสื่อเพื่อการศึกษา โครงงานพัฒนาเครื่องมือ โครงงานประเภทการทดลองทฤษฎี โครงงานประเภทโครงงานพัฒนาเกม
2. ชื่อ สกุล ผู้ทำโครงงาน
3. ชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาโครงงาน
4. ระยะเวลาดำเนินงาน ให้ระบุเวลาเป็นจำนวนวัน เป็นเดือน
5. แนวคิด ที่มา และความสำคัญ อธิบายว่าเหตุใดจึงเลือกทำโครงงานนี้ โครงงานนี้มีความสำคัญอย่างไร เรื่องที่ให้เป็นเรื่อง?

ภาพที่ 60 แสดงศึกษาใบความรู้

คู่มือการใช้บทเรียนออนไลน์ วิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง หลักการเขียนโปรแกรมเบื้องต้น

75

หน่วยที่ 5 นักเรียน : ศึกษาวิถีทัศน์



ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=RR5U3bBOAQA>

ภาพที่ 61 แสดงศึกษาวิถีทัศน์ ตัวอย่างโครงงาน

หน่วยที่ 5 นักเรียน : ทำใบงาน

5

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง โครงงานคอมพิวเตอร์

- ☒ แบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยที่ 5
- ใบความรู้ที่ 5.1 โครงงานคอมพิวเตอร์
- ใบความรู้ที่ 5.2 ประเภทของโครงงานคอมพิวเตอร์
- ใบความรู้ที่ 5.3 ขั้นตอนการทำโครงงาน
- ใบงานที่ 5.1
- ใบงานที่ 5.2
- ใบงานที่ 5.3
- สื่อวีดิทัศน์ ตัวอย่างการทำโครงงาน
- แบบเสนอโครงงาน
- ☒ แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยที่ 5
- ส่งงาน ปีการศึกษา 2557
- ส่งใบงานที่ 5.1
- ส่งใบงานที่ 5.2
- ส่งใบงานที่ 5.3

คลิกใบงาน

KruKee Online
เรียนคอมฯ ออนไลน์กับ ครูเก๋

KruKee Learning > VB&os > แหล่งข้อมูล > ใบงานที่ 5.1 ความรู้เกี่ยวกับโครงงานคอมพิวเตอร์

แก้ไข แหล่งข้อมูล ไปยัง...

ใบงานที่ 5.1 ความรู้เกี่ยวกับโครงงานคอมพิวเตอร์

คำชี้แจง จงตอบคำถามต่อไปนี้

- จงบอกความหมายของโครงงานคอมพิวเตอร์
- นักเรียนคิดว่าการทำงานโครงงานคอมพิวเตอร์ จะได้ประโยชน์อย่างไร ให้แสดงความคิดเห็นเป็นข้อๆ
- กิจกรรมที่จัดว่าเป็นโครงงานคอมพิวเตอร์ควรมีองค์ประกอบหลักอะไรบ้าง
- วิธีการดำเนินการทำโครงงานคอมพิวเตอร์มีกี่ขั้นตอนอะไรบ้าง จงอธิบายรายละเอียดของแต่ละขั้นตอน มาพอสังเขป
- นักเรียนใช้หลักเกณฑ์อะไรบ้าง ในการเลือกทำโครงงาน จงเขียนเป็นข้อๆ เรียงตามลำดับ ความสำคัญ



ภาพที่ 62 แสดงการทำใบงาน

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5

หน่วยที่ 5 นักเรียน : ส่งใบงาน

5

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง โครงงานคอมพิวเตอร์

- ☒ แบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยที่ 5
- ☐ ใบความรู้ที่ 5.1 โครงงานคอมพิวเตอร์
- ☐ ใบความรู้ที่ 5.2 ประเภทของโครงงานคอมพิวเตอร์
- ☐ ใบความรู้ที่ 5.3 ขั้นตอนการทำโครงงาน
- ☐ ใบงานที่ 5.1
- ☐ ใบงานที่ 5.2
- ☐ ใบงานที่ 5.3
- ☐ สื่อวีดิทัศน์ ตัวอย่างการทำโครงงาน
- ☐ แบบเสนอโครงงาน
- ☒ แบบทดสอบหลังเรียน หน่วยที่ 5
- ☐ ส่งงาน ปีการศึกษา 2557
- ☐ ส่งใบงานที่ 5.1
- ☐ ส่งใบงานที่ 5.2
- ☐ ส่งใบงานที่ 5.3
- ☐ ส่งงานโครงการ
- ☐ ส่งงานปีการศึกษา 2558
- ☐ ส่งใบงานที่ 5.1
- ☐ ส่งใบงานที่ 5.2
- ☐ ส่งใบงานที่ 5.3

คลิกส่งใบงาน

ส่งได้ตั้งแต่วันที่, 26 พฤศจิกายน 2014, 09:30PM
กำหนดส่ง: อังคาร, 31 มีนาคม 2015, 09:30PM

Submission draft

No files submitted yet

อัปโหลดไฟล์ (ขนาดสูงสุด: เมกะไบต์)
เลือก... ยังไม่ได้เลือกเพิ่ม
อัปโหลดไฟล์นี้

2.เลือกไฟล์

3.คลิกอัปโหลด
ข้อมูลที่ต้องการ

4.คลิกส่งการบ้าน

Submission draft

10.jpg x

อัปโหลดไฟล์ (ขนาดสูงสุด: เมกะไบต์)
เลือก... ยังไม่ได้เลือกเพิ่ม
อัปโหลดไฟล์นี้

ส่งการบ้าน

ส่งการบ้าน

ภาพที่ 63 แสดงการส่งงาน

การตรวจผลงาน (ครูผู้สอน)

1.คลิกเข้าสู่ระบบ

2.พิมพ์ชื่อผู้ใช้ (username)

3.ใส่รหัสผ่าน (Password)

4.คลิกปุ่มเข้าสู่ระบบ

กลับมาที่เว็บไซต์นี้?

เข้าสู่ระบบโดยใช้ชื่อผู้ใช้และรหัสผ่านของคุณ
(เริ่มบราวเซอร์ของคุณให้ต้องอนุญาตให้รับ cookies)

ชื่อผู้ใช้: krukkea
รหัสผ่าน: *****

เข้าสู่ระบบ

คุณเข้ามาที่นี่เป็นครั้งแรกหรือเปล่าคะ

สวัสดีค่ะ/ครับ
กรุณาสั่งการตาม
ต่างๆได้โดยไม่ต้อง
จำเป็นต้องไป
ดาวน์โหลดไปนี้

1. กรอกรายวิชาที่ต้องการสมัครสมาชิกใหม่
2. ระบบจะทำการส่งอีเมลไปยังอีเมลที่คุณให้ไว้
3. อ่านอีเมล จากนั้นคลิกที่ ลิงก์ในอีเมลนั้น
4. เมื่อคลิกแล้วบัญชีผู้ใช้ของคุณจะได้รับการยืนยันสามารถล็อกอินเข้าสู่ระบบได้ทันที
5. เลือกรายวิชาที่ต้องการเข้าไปเรียน
6. ถ้าหากมีการถามให้ใส่รหัสในการเข้าเรียน ให้กรอกรหัสที่อาจารย์ของคุณให้ไว้
7. นับจากนี้คุณสามารถเข้าไปศึกษาและทำกิจกรรมในแต่ละรายวิชาได้ โดยไม่ต้องไปเพียงแต่ใส่ชื่อผู้ใช้ (username) และรหัสผ่าน (password) จากหน้านี้

สมัครเป็นสมาชิก

ภาพที่ 64 Login เพื่อเข้าสู่ระบบ

KruKee Learning Center

KruKee Online

เรียนคอมฯ ออนไลน์กับ ครูเก๋

เมนูรายวิชา

- หน้าแรก
- คำอธิบายรายวิชา
- การเขียนโปรแกรมเขียนโปรแกรมเบื้องต้น
- การงานอาชีพและเทคโนโลยี 4
- การงานอาชีพและเทคโนโลยี 5
- การงานอาชีพและเทคโนโลยี 6
- แนะนำการใช้งานระบบเรียน
- วิธีการทำแบบทดสอบ
- ดาวน์โหลด
- แหล่งข้อมูลศึกษาเพิ่มเติม
- ติดต่อผู้สอน

รายวิชาที่มีผู้

รายวิชา	ครูผู้สอน	จำนวนผู้เรียน
Microsoft Visual Studio 2010	Teacher: Korravon Yuennarn	0
เทคโนโลยีสารสนเทศ	Teacher: Korravon Yuennarn	4
เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร 4	Teacher: Korravon Yuennarn	5
เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร 5	Teacher: Korravon Yuennarn	6
เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร 6	Teacher: Korravon Yuennarn	6

KruKee.com Learning Center

ปฏิทิน

กรกฎาคม 2015

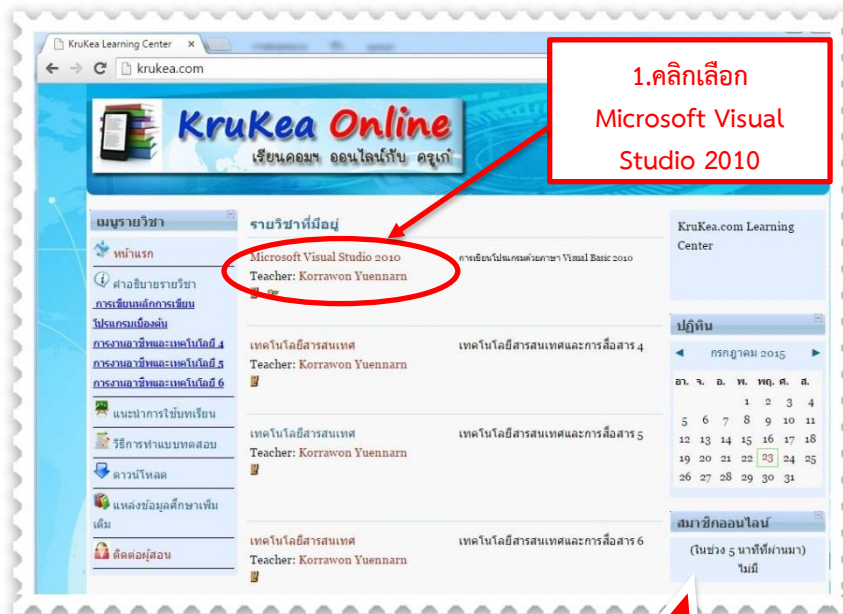
อ.	จ.	อ.	พ.	ศ.	ส.
			1	2	3
4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27
28	29	30	31		

สมาชิกออนไลน์

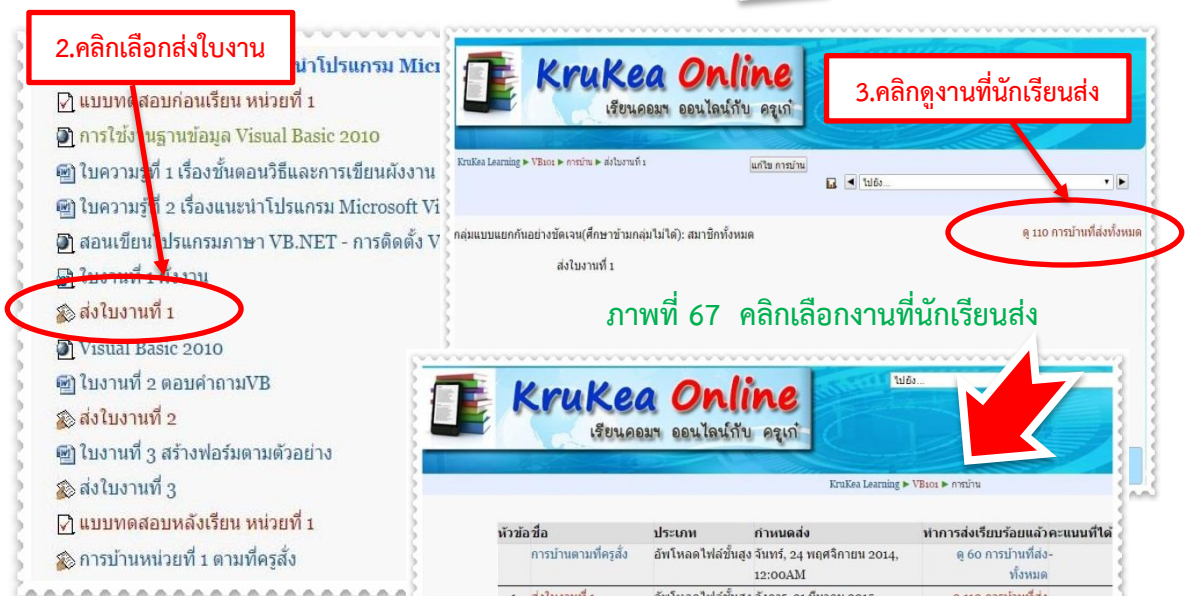
(ในช่วง 5 นาทีที่ผ่านมา)

ไม่มี

ภาพที่ 65 แสดงหน้าหลัก



ภาพที่ 66 เลือกรายวิชารายที่ลงทะเบียนเรียน



ภาพที่ 67 คลิกเลือกงานที่นักเรียนส่ง

ภาพที่ 68 คลิกเลือกส่งใบงาน

หัวข้อ	ประเภท	กำหนดส่ง	ทำการส่งเรียบร้อยแล้วคะแนนที่ได้
การบ้านตามที่ครูสั่ง	อัปเดตไฟล์ส่งสูง จันทร์, 24 พฤศจิกายน 2014, 12:00AM		ดู 60 การบ้านที่ส่งทั้งหมด
1 ส่งใบงานที่ 1	อัปเดตไฟล์ส่งสูง อังคาร, 31 มีนาคม 2015, 07:40PM		ดู 110 การบ้านที่ส่งทั้งหมด
ส่งใบงานที่ 2	อัปเดตไฟล์ส่งสูง อังคาร, 31 มีนาคม 2015, 07:50PM		ดู 108 การบ้านที่ส่งทั้งหมด
ส่งใบงานที่ 3	อัปเดตไฟล์ส่งสูง อังคาร, 31 มีนาคม 2015, 07:30PM		ดู 111 การบ้านที่ส่งทั้งหมด
การบ้านหน่วยที่ 1 ตามที่ครูสั่ง	อัปเดตไฟล์ส่งสูง จันทร์, 31 มีนาคม 2014, 12:05AM		ดู 89 การบ้านที่ส่งทั้งหมด
ส่งใบงานที่ 1	อัปเดตไฟล์ส่งสูง อังคาร, 24 มีนาคม 2015, 11:00PM		ดู 18 การบ้านที่ส่งทั้งหมด
ส่งใบงานที่ ๑	อัปเดตไฟล์ส่งสูง อังคาร, ๒๔ มีนาคม ๒๐1๕		ดู 10 การบ้านที่ส่ง

การให้คะแนนผลงานนักเรียน (ครูผู้สอน)

1.คลิกคะแนนที่ได้

3. คลิกลงคะแนน

2.เปิดงานนักเรียนมาดู

3.ส่งข้อความหานักเรียน

5. คลิกปุ่ม “บันทึกและ

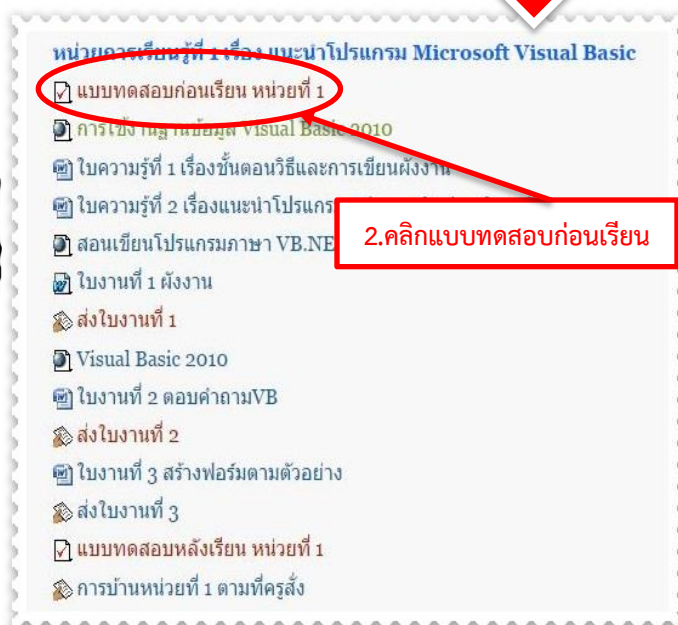
1.คลิกเพื่อลงคะแนนให้กับนักเรียน
2. เปิดผลงานของผู้เรียนดู
3. คลิกช่องคะแนนที่ 10/10 คะแนน
4. ส่งข้อความอะไรไปหานักเรียนว่าได้
ทำการตรวจผลงานของนักเรียนแล้ว
5. คลิกปุ่ม “บันทึกและต่อไป”

ภาพที่ 69 การให้คะแนนใบงาน

รายงานผลการทำแบบทดสอบ (ครูผู้สอน)



ภาพที่ 70 ตรวจเช็ค ผลการสอบของนักเรียน








ชื่อ / นามสกุล	เริ่มเมื่อ	ทำเสร็จเมื่อ	เวลาที่ ใช	คะแนน/10	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9	#10
ลิปปนพ ผลิต	3พฤศจิกายน 2014, 08:05 PM	3พฤศจิกายน 2014, 08:10 PM	4 นาที 38 วินาที	4.8		0/1	0/1	0/1	0/1	1/1	0.9/1	1/1	0.9/1
ปดเถา ประเสริฐศรี	4พฤศจิกายน 2014, 01:45 PM	4พฤศจิกายน 2014, 02:09 PM	23 นาที 38 วินาที	8.7	1/1	1/1	1/1	0.8/1	0.8/1	0.8/10.9/1	0.8/1	0.8/1	0.8/1
	11พฤศจิกายน 2014, 02:16 PM	11พฤศจิกายน 2014, 02:20 PM	3 นาที 34 วินาที	9.3	1/1	1/1	1/1	0.7/1	0.8/10.8/1	1/1	1/1	1/1	1/1
	8มกราคม 2015, 09:06 PM	-	เปิด	-	1/1	0.9/1	--/1	1/1	0.8/1	1/1	1/1	1/1	0.9/1
พิทยาภรณ์ มดีขันน	25พฤศจิกายน 2014, 04:50 PM	25พฤศจิกายน 2014, 04:51 PM	47 วินาที	5	1/1	0/1	1/1	0/1	0/1	1/1	0/1	1/1	1/1
นาคาชา เสวกจันทร์	11พฤศจิกายน 2014, 02:06 PM	11พฤศจิกายน 2014, 02:18 PM	12 นาที 37 วินาที	3.7	1/1	1/1	1/1	0/1	1/1	0/1	1/1	1/1	1/1
เนตรชนก สมุทรเพ็ญ	3พฤศจิกายน 2014, 08:08 PM	3พฤศจิกายน 2014, 08:12 PM	4 นาที 7 วินาที	9.4	0.9/1	1/1	1/1	0.9/1	0.7/11/1	1/1	0.9/1	1/1	
วรรณธร วงศ์ ตั้งสกุล	11พฤศจิกายน 2014, 02:16 PM	11พฤศจิกายน 2014, 02:17 PM	1 นาที 24 วินาที	24.3	1/1	1/1	0/1	0/1	0/1	0/1	0/1	1/1	0/1
	11พฤศจิกายน 2014, 02:47 PM	11พฤศจิกายน 2014, 02:49 PM	2 นาที 28 วินาที	7.2	1/1	1/1	0.9/1	0.7/1	0.7/1	1/1	0.9/1	0/1	0/1
กมลชนก แก้วแสน เมือง	11พฤศจิกายน 2014, 02:06 PM	11พฤศจิกายน 2014, 02:16 PM	9 นาที 16 วินาที	7.9	1/1	1/1	1/1	0/1	0/1	1/1	0.9/1	1/1	1/1

ภาพที่ 71 ผลการทดสอบของนักเรียน

👉 ส่งข้อมูลออกผ่านโปรแกรม Excel

เลือกทั้งหมด / ไม่เลือกทั้งหมด

ดาวน์โหลดในรูปแบบ ODS | ดาวน์โหลดรูปแบบตาราง Excel | ดาวน์โหลดแบบตัวหนังสือ ?

Preferences just for this page

Show / download

Show / download ☐ only the attempt that is graded for each user (คะแนนสูงสุด)

Your preferences for this report

Page size

Show / download marks for each question

ภาพที่ 72 การส่งข้อมูลออกจากผ่านโปรแกรม




KruKee Online
 เรียนคอมฯ ออนไลน์กับ ครูเก๋

ไปต่อ...

KruKee Learning > VIBot > คะแนนทั้งหมด > Export > Excel spreadsheet

Choose an action ...

Export to Excel spreadsheet

Export

ดาวน์โหลด

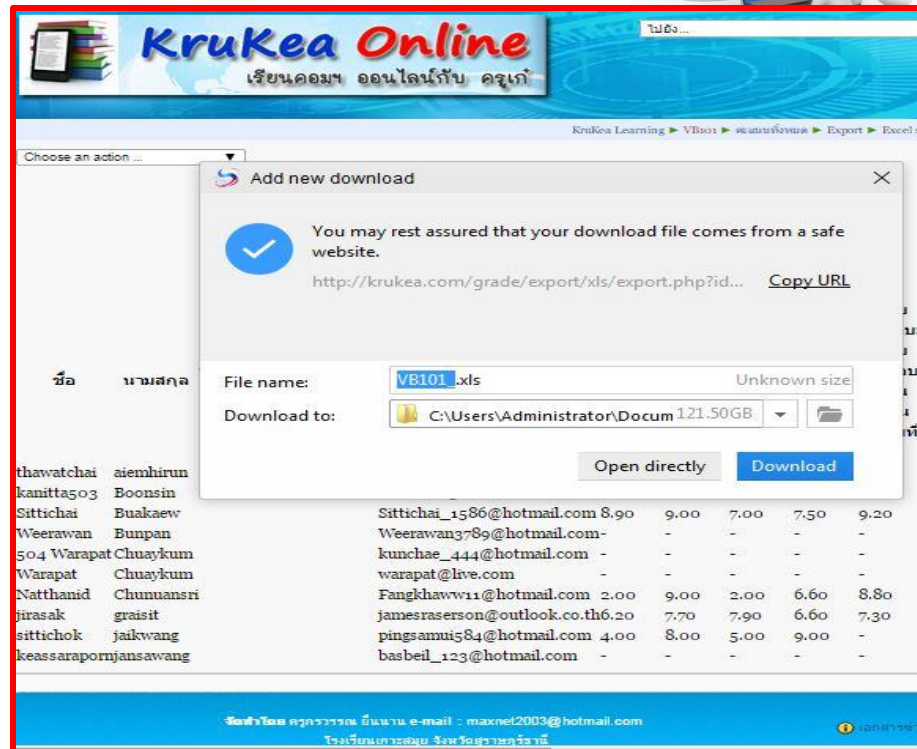
Preview rows

ชื่อ	นามสกุล	หมายเลข ID	สถานที่	อีเมล	คะแนน	คะแนน	คะแนน	คะแนน	คะแนน	คะแนน	คะแนน
ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง
thawatthai	siemhirun			nat_samui123@hotmail.com	-	-	-	-	-	-	-
kanitta503	Boonsin			fatieotic@hotmail.co.th	-	-	-	-	-	-	-
Sittichai	Buakaew			Sittichai_1586@hotmail.com	8.90	9.00	7.00	7.50	9.20	8.80	8.30
Weerawan	Bunpan			Weerawan3789@hotmail.com	-	-	-	-	-	-	-
504 Warapat	Chuaykum			kunchae_444@hotmail.com	-	-	-	-	-	-	-
Warapat	Chuaykum			warapat@live.com	-	-	-	-	-	-	-
Natthanid	Chunansri			Fangkhaww11@hotmail.com	2.00	9.00	2.00	6.60	8.80	9.60	4.00
jirasak	graisit			jamesraserson@outlook.co.th	6.20	7.70	7.90	6.60	7.30	7.50	7.70
sittichok	jaikwang			pingsamui584@hotmail.com	4.00	8.00	5.00	9.00	-	-	-
keassarapornjansawang				basbeil_123@hotmail.com	-	-	-	-	-	-	-

เว็บไซต์นี้ คุกรวบรวม ขึ้นนาม e-mail : maxnei2003@hotmail.com
 ใจเรียนการสอบ จงหาข้อผิดพลาด

เอกสารนี้เป็นลิขสิทธิ์ของเว็บไซต์นี้

👉 เลือก Folder ที่ต้องการ Save File



ภาพที่ 73 แสดงการ SAVE FILE EXCEL

👉 เปิด (Open) File Excel และนำไปใช้งาน

