

คู่มือการใช้งานบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

เรื่องที่ 1

การเตรียมความพร้อมของเครื่องคอมพิวเตอร์

บทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตวิชาโปรแกรมประยุกต์ 1 รหัสวิชา ง30221 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เป็นบทเรียนที่ต้องเรียนผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ดังนั้นจึงต้องเตรียมความพร้อมของเครื่องคอมพิวเตอร์ ดังต่อไปนี้

1. CPU Pentium 4 หรือสูงกว่า แนะนำควรเป็นระดับ Core ขึ้นไป
2. Monitor ความละเอียด 1024 X 786 pixel ขึ้นไป
3. RAM อย่างน้อย 1 Gigabyte
4. การ์ดเสียง ลำโพง
5. ระบบปฏิบัติการ Microsoft Windows XP ขึ้นไป
6. เครื่องคอมพิวเตอร์เชื่อมต่อระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้
7. โปรแกรม Browser แนะนำให้ใช้ Internet Explorer 

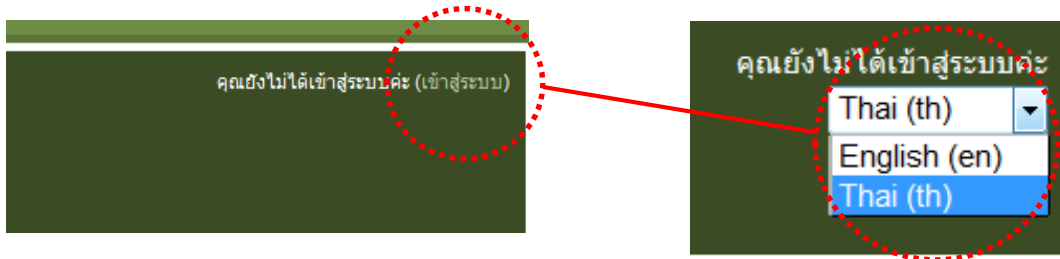
คำชี้แจงก่อนการศึกษาวิธีใช้บทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

สำหรับคู่มือการใช้งานบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต วิชาโปรแกรมประยุกต์ 1 รหัสวิชา ง30221 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เล่ม 1 นี้ จะอธิบายถึงวิธีทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน (Pretest) วิธีใช้เครื่องมือต่าง ๆ ที่มีในบทเรียน เช่น การเข้าสู่ระบบ การเปลี่ยนภาษา การใช้จุดเชื่อมโยง การใช้กระดานสนทนา การศึกษาเนื้อหา การทำกิจกรรมประจำบทเรียน การทำแบบทดสอบท้ายบทเรียน การทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน (Posttest) และการตอบแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนบนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ฯลฯ

สิ่งสำคัญของการใช้งานบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตคือ ควรมีความตั้งใจ อดทนในการเรียนและฝึกปฏิบัติตามเนื้อหาให้ครบทุกบทเรียน และควรมีความซื่อสัตย์ต่อตนเอง ไม่แอบดูคำตอบในบทเรียนขณะที่ทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน (Pretest) แบบทดสอบท้ายบทเรียน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน (Posttest) ก็จะทำให้นักเรียนได้รับความรู้ ประโยชน์จากการใช้บทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตอย่างเต็มที่

วิธีใช้งานคู่มือ ให้นักเรียนอ่านเนื้อหาในคู่มือและดูภาพประกอบพร้อมลงมือปฏิบัติตามขั้นตอนต่าง ๆ ให้เกิดความชำนาญ

3. วิธีเปลี่ยนภาษาการแสดงผลทำได้โดยคลิก **เข้าสู่ระบบ** แล้วคลิกเปลี่ยนภาษาการแสดงผลที่เมนู ด้านบนขวา ของหน้าต่าง ตามภาพด้านล่าง



4. ให้ใส่ **ชื่อผู้ใช้** และ **รหัสผ่าน** ให้ถูกต้องแล้วคลิกปุ่ม **เข้าสู่ระบบ**

5. สำหรับผู้เยี่ยมชม ให้กรอก **ชื่อผู้ใช้** และ **รหัสผ่าน** ด้วยคำว่า **guestest** แล้วคลิกปุ่ม **เข้าสู่ระบบ**



ส่วนต่าง ๆ ในหน้าบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

เมื่อเข้าสู่ระบบได้แล้วก็จะมีเสียงเพลงดังขึ้น พร้อมปรากฏหน้าต่างแสดงบทเรียน และหัวข้อที่น่าสนใจตามภาพด้านล่าง ซึ่งมีทั้งหมด 10 หัวข้อ นักเรียนควรคลิกเข้าไปดู และทำความเข้าใจการใช้งานให้ครบทุกหัวข้อ

บทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต วิชาโปรแกรมประยุกต์ 1 รหัสวิชา ง30221

คุณเข้าสู่ระบบในชื่อ นางสาวธนาภรณ์ ดารังษี (ออกจากระบบ)

1 หน้าหลัก

2 ข่าวและประกาศ

3 เริ่มบอร์ด webboard

4 ห้องสนทนา Chat Room

5 วิชาเรียนของฉัน

6 วิชาโปรแกรมประยุกต์ 1 รหัสวิชา ง30221

7 เนื้อหาเพิ่มเติม

8 ขั้นตอนการใช้บทเรียนออนไลน์

9 คู่มือการใช้บทเรียนออนไลน์

10 คู่มือ SWiSH Max

Online users

(last 5 minutes)

นางสาวธนาภรณ์ ดารังษี

นายเกียรติศักดิ์ มุลรังษี

นางสาวจันทิภา แซ่เหาะ

นางสาวสุริยา ธารสนธิ์

นางสาวธนัชชา ทาระทอง

นางสาวธิดารัตน์ รุ่งนิชานาถ

รายวิชาโปรแกรมประยุกต์ 1 รหัสวิชา ง30221 กลุ่มสาระงานอาชีพและเทคโนโลยี

หน่วยที่ 2 การใช้โปรแกรมประยุกต์สร้างสื่อมัลติมีเดีย จำนวน 20 ชั่วโมง

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวชิรปราการ สพม.35

ในการเริ่มศึกษาบทเรียน ขอให้ให้นักเรียนทำการ **เข้าสู่ระบบ** ที่เมนูหลักทางด้านขวามือก่อนนะคะ

สำหรับผู้เยี่ยมชม ให้กรอก ล็อกอิน และ รหัสผ่าน คำว่า **guesttest** ลงในช่องเข้าสู่ระบบ

+++ มาช่วยพวกเราสร้างงานมัลติมีเดียกันเถอะ+++

พร้อมแล้ว...คลิกเลือกบทเรียนด้านบนเลยครับ....

My profile settings

คำอธิบายของแต่ละหัวข้อ มีดังนี้

1. ข่าวและประกาศ เป็นส่วนของการแจ้งข่าวและประกาศต่าง ๆ ของผู้สอนต่อผู้เรียน

แจ้งกรณี			
กรณี	ถาม	ตอบ	ตอบครั้งสุดท้าย
ทักทายสมาชิก	surapong jakang	0	surapong jakang Wed, 30Sep 2015, 11:18 AM
ถามเรื่องการเข้าสู่ระบบบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต	นายปริญญา มาปิ่นดา	0	นายปริญญา มาปิ่นดา Wed, 30Sep 2015, 11:16 AM

คุณเข้าสู่ระบบในชื่อ นายปริญญา มาปิ่นดา (ออกจากระบบ)

2. กระดานข่าว Webboard กระดานข่าว ใช้ฝากข้อความจากผู้เรียนถึงผู้สอนหรือถึงผู้เรียนคนอื่น ใช้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นของสมาชิกทุกคน

เพิ่มคำถามใหม่			
กระทู้	ถาม	ตอบ	ตอบครั้งสุดท้าย
ประชาสัมพันธ์จากหัวหน้าห้อง	 นายปริญญา มาปิ่นดา	0	นายปริญญา มาปิ่นดา Tue, 13Oct 2015, 09:09 AM
แจ้งตรวจสอบชื่อและผู้ใช้และรหัสผ่าน	 surapong jakang	0	surapong jakang Wed, 30Sep 2015, 11:31 AM

ณ เข้าสู่ระบบในชื่อ นายปริญญา มาปิ่นดา (ออกจากระบบ)

ทั้งนี้กระดานข่าว Webboard จะใช้ในการโต้ตอบกับนักเรียนในกรณีที่มีการเฉลยคำตอบในกิจกรรมประจำบทเรียน Feedback อีกช่องทางหนึ่ง โดยคลิกเลือกหัวข้อกระดานข่าว “Feedback คำตอบกิจกรรมบทเรียนเรื่องที่ 1” จะปรากฏหน้าเฉลยคำตอบ ดังรูป


Feedback คำตอบกิจกรรมบทเรียนเรื่องที่ 1
 โดย สุรพงษ์ จำก้าง - Thursday, 19 January 2017, 10:57PM

เฉลย กิจกรรมที่ 1 ตอบคำถาม

ข้อ 1. ให้นักเรียนบอกองค์ประกอบของโปรแกรม SWISH Max และอธิบายลักษณะการใช้งานให้เข้าใจ ?

คำตอบ

1. **Standard Toolbar** แถบเครื่องมือสัดที่ใช้ควบคุมคำสั่งทั่วไป
2. **Insert Toolbar** แถบเครื่องมือสัดที่ใช้ในการเรียกคำสั่งแทรก
3. **Control Toolbar** แถบเครื่องมือที่ใช้ในการควบคุมการแสดงผลของชิ้นงาน
4. **Timeline Panel** แถบแสดงเวลาซึ่งจะมีลักษณะเป็นแถบสีเหลี่ยมผืนผ้ายาว แบ่งเป็นช่องเล็กๆหลายอันซึ่งเรียกว่า Frame โดยจะเป็นตัวบ่งบอกถึงการกระทำในแต่ละเวลา อีกทั้งยังมีปุ่มที่ใช้ในการเพิ่มลูกเล่นอีกด้วย
5. **Outline Panel** บริเวณซึ่งแสดงโครงสร้างอันซับซ้อนของวัตถุที่สร้างขึ้นในไฟล์ภาพยนตร์โดยมีลักษณะเป็นขั้นที่ซ้อนทับกันตามลำดับก่อนหลังซึ่งวัตถุที่อยู่ชั้นสูงกว่าจะอยู่ข้างหน้าของวัตถุที่อยู่ในชั้นต่ำกว่าภายใน Scene เดียวกัน

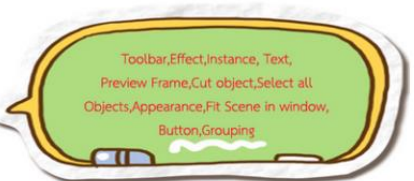
ข้อ 2. โปรแกรม Swish Max สามารถใช้สร้างชิ้นงานประเภทใดบ้าง ?

คำตอบ

1. งานสร้างตัวอักษรภาพนิ่ง
2. งานสื่อมัลติมีเดีย
3. งานนำเสนอ Presentation
4. งานสร้างภาพเคลื่อนไหว Animation
5. งานออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์

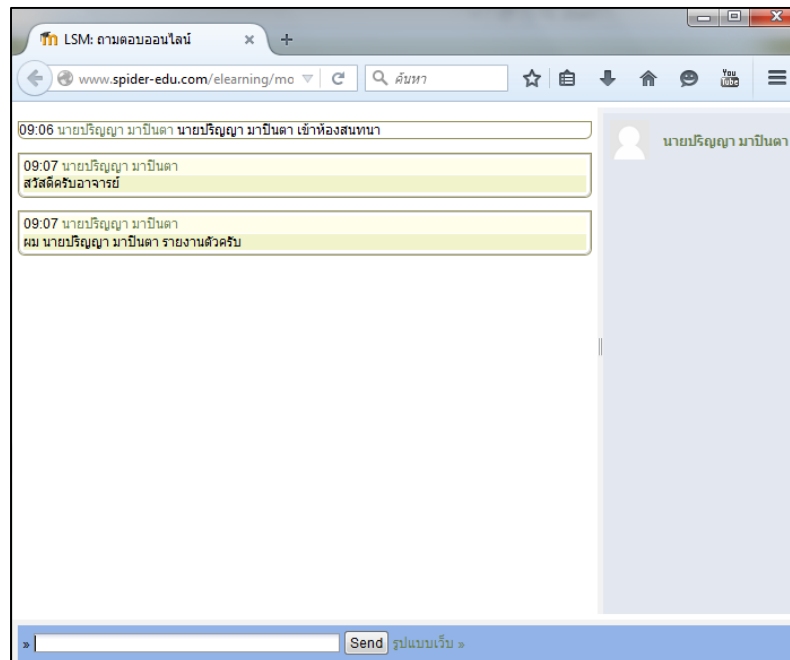
เฉลย กิจกรรมที่ 2 จับคู่คำตอบ

คำตอบ

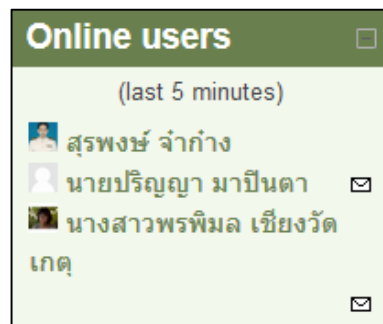


1. เลือกวัตถุวัตถุในพื้นที่จะสร้างงาน	Select all Objects
2. เป็นกลุ่มของเมนูย่อยสำหรับเลือกให้แสดง Tool	Toolbar
3. เมื่อกดปุ่ม	Button
4. เพิ่มเอฟเฟกต์ให้กับวัตถุ	Effects
5. แสดงเนื้อที่สร้างงานเต็มพื้นที่ใน Lay out	Fit Scene in window
6. ใช้เพื่อจัดทิศทางของข้อความเป็นแนวต่างๆ	Appearance
7. เมื่อกดข้อความ	Text
8. มีเมนูย่อยเช่น Group เพื่อรวมวัตถุให้เป็นกลุ่ม	Grouping
9. เมื่อกดภาพเคลื่อนไหว	Instance

3. ห้องสนทนา Chat Room เป็นส่วนของการสนทนาออนไลน์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน หรือระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนด้วยกัน



4. Online users แสดงรายชื่อสมาชิกออนไลน์ขณะนั้น



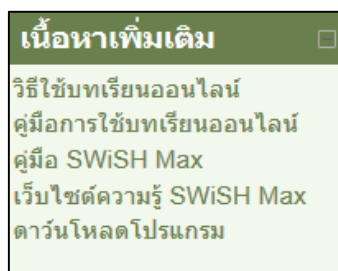
5. วิชาเรียน แสดงวิชาที่เปิดสอน และรายละเอียดย่อ ๆ ของรายวิชา

วิชาเรียนของฉัน	
ง30221 โปรแกรมประยุกต์ 1	รายวิชา โปรแกรมประยุกต์ 1 รหัสวิชา ง30221 1.0 หน่วยกิต 2 ชั่วโมง : สัปดาห์ รวม 18 ชั่วโมง ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4

6. ชื่อผู้ใช้ เป็นส่วนแสดงชื่อผู้ใช้ที่เข้าสู่ระบบ คำสั่งแสดงรายละเอียดผู้ใช้เบื้องต้น และคำสั่งออกจากระบบ นักเรียนสามารถคลิก **ออกจากระบบ** เพื่อออกจากระบบได้ที่นี้

คุณเข้าสู่ระบบในชื่อ นายปริญญา มาปิ่นดา (ออกจากระบบ)

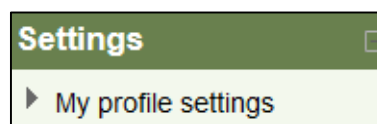
7. เนื้อหาเพิ่มเติม เป็นส่วนแสดงเนื้อหาที่มีประโยชน์ในการเรียนเพิ่มเติม เช่น วิธีใช้งาน คู่มือการใช้บทเรียนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เอกสารประกอบการสอน เว็บไซต์ค้นคว้าเพิ่มเติม ดาว์นโหลดโปรแกรมมาใช้งาน ให้คลิกรายการที่ต้องการ



8. Logged in user แสดงรายละเอียดของผู้ใช้เมื่อทำการเข้าระบบแล้ว



9. Settings เป็นส่วนของการแก้ไขข้อมูลผู้ใช้งาน



10. ปุ่มควบคุมเสียง เป็นส่วนของการควบคุมเสียงของเว็บไซต์ มีการใช้งาน 2 กรณี คือ



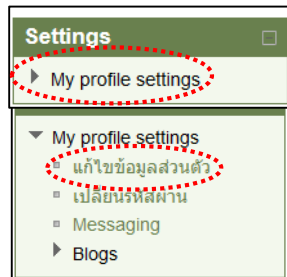
ใช้เปิดเสียง



ใช้ปิดเสียง

การเปลี่ยนแปลงข้อมูลส่วนบุคคล (Edit Profile)

โดยนักเรียนสามารถเปลี่ยนข้อมูลส่วนตัวเช่น รหัสผ่าน อีเมล ภาพส่วนตัว ชื่อ ที่อยู่ ดังนี้



1. คลิกที่ **My profile settings**
2. คลิกที่ **แก้ไขข้อมูลส่วนตัว** แล้วแก้ไขตามต้องการ

วิธีเข้าสู่บทเรียน

เมื่อศึกษาส่วนต่าง ๆ ในหน้าบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ต่อไปก็จะ เป็นขั้นตอนการเข้าสู่บทเรียน ให้นักเรียนคลิกที่รายการ **เข้าสู่บทเรียน** เพื่อเข้าสู่บทเรียน ตามภาพด้านล่าง



เมื่อคลิกเข้าสู่บทเรียน นักเรียนจะพบกับโครงสร้างการเรียนรู้วิชาโปรแกรมประยุกต์ 1 ทั้งหมด ซึ่งประกอบด้วย รายละเอียดวิชา การกำหนดวิธีแสดงผล แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน (Pretest) เนื้อหา กิจกรรม แบบทดสอบท้ายบทเรียนแต่ละเรื่อง แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน (Posttest)

และแบบสอบถามความพึงพอใจต่อบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ส่วนหลัก ๆ ดังภาพด้านล่าง ที่ต้องศึกษาวิธีใช้งานให้เข้าใจ ดังนี้

เนื้อหาวิชาโดยย่อ
 รายวิชาโปรแกรมประยุกต์ 1 เป็นเนื้อหาเกี่ยวกับการใช้โปรแกรม SWISH Max สร้างผลงาน ให้ตรงตามความต้องการ นักเรียนจะได้เรียนรู้ในเรื่องการใช้เครื่องมือในโปรแกรม เช่น การใส่เอฟเฟค การใส่ภาพ วีดิโอ เสียง การสร้างงานมีเดียต่าง ๆ **เวลาเรียน 2 ชั่วโมง ต่อสัปดาห์ เป็นเวลา 10 สัปดาห์**

++การแสดงผลบทเรียนในเว็บไซด์++

เพื่อให้การแสดงผลของบทเรียนในเว็บไซด์สวยงามผู้ใช้ควรปฏิบัติตามดังนี้

1. ปรับความละเอียดของหน้าจอเป็น 1024X786 pixel
2. ควรใช้ Browser internet explorer ในการแสดงผลเว็บไซต์

1. ครูผู้สอน อ.สุรพงษ์ จำก้าง.....[click](#)
2. ขั้นตอนในการเรียนและข้อตกลงในการใช้บทเรียน.....[click](#)
3. วิธีใช้บทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต.....[click](#)

แบบทดสอบ
 วัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน
 (Pretest)

นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน โดยคลิก [link](#) ด้านล่างก่อนเริ่มกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละบทเรียน

☒ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน (Pretest)

ส่วนที่ 1

ชั่วโมงที่ 1-2

บทเรียนเรื่องที่ 1 ทำความรู้จักและองค์ประกอบของโปรแกรม SwiSH Max

- ผลการเรียนรู้
- เนื้อหาบทเรียนเรื่องที่ 1 ทำความรู้จักและองค์ประกอบของโปรแกรม SwiSH Max
- ☒ กิจกรรมที่ 1 ตอบคำถาม
- ☒ กิจกรรมที่ 2 จับคู่คำตอบ
- รวมศัพท์บทเรียนเรื่องที่ 1
- ☒ แบบทดสอบหลังเรียนเรื่องที่ 1 ทำความรู้จักและองค์ประกอบของโปรแกรม SwiSH Max

ส่วนที่ 2

ชั่วโมงที่ 20

แบบทดสอบ
 วัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน
 (Posttest)

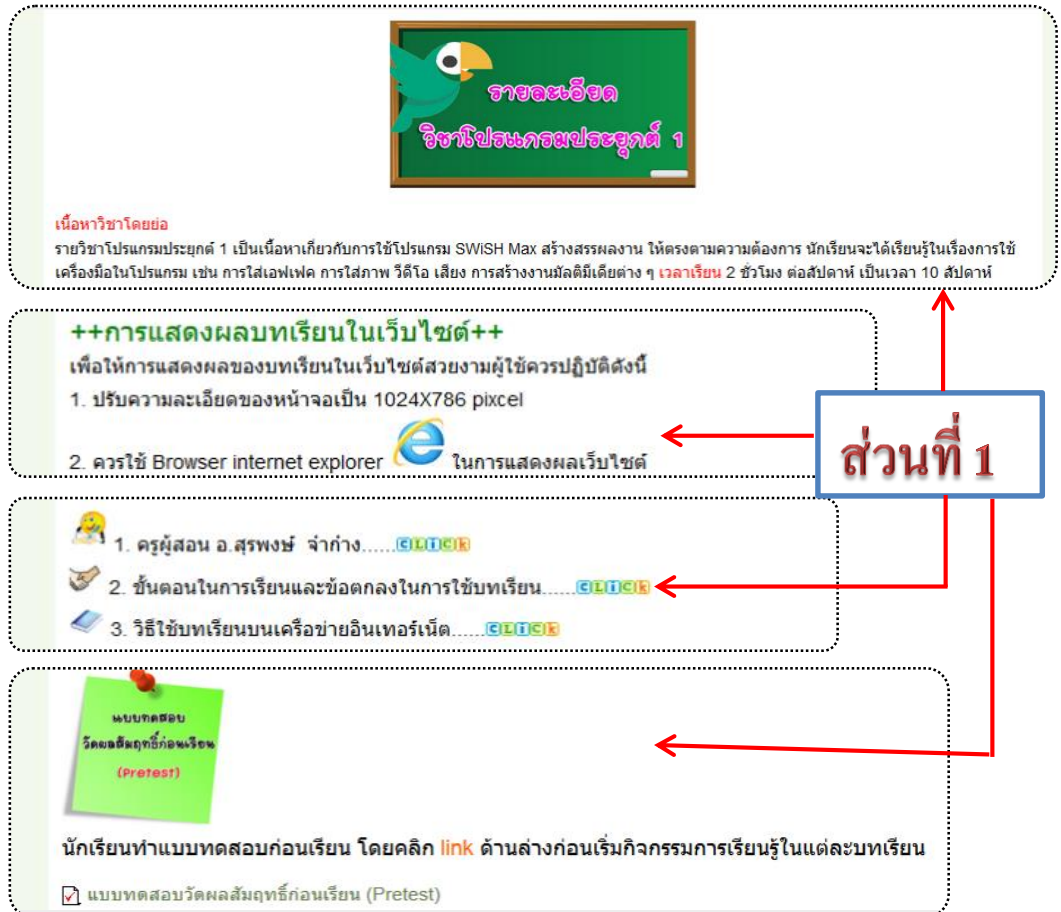
แบบสอบถาม

- แบบสอบถามความพึงพอใจต่อบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
- ☒ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน (Posttest)

ส่วนที่ 3

ส่วนที่ 1

ประกอบด้วย รายละเอียดวิชาโปรแกรมประยุกต์ 1 , การแสดงผลบทเรียน , ข้อมูลเบื้องต้น , แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน (Pretest) ดังภาพด้านล่าง ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้



รายละเอียดวิชาโปรแกรมประยุกต์ 1

เป็นรายละเอียดของวิชาเรียน เช่น เนื้อหาวิชาโดยย่อ เวลาเรียน





การแสดงผลบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

เป็นข้อควรปฏิบัติ เพื่อให้การแสดงผลบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต มีความสวยงามและแสดงผลได้ถูกต้อง ครบถ้วนทุกบทเรียน

++การแสดงผลบทเรียนในเว็บไซด์++

เพื่อให้การแสดงผลของบทเรียนในเว็บไซด์สวยงามผู้ใช้ควรปฏิบัติดังนี้

1. ปรับความละเอียดของหน้าจอเป็น 1024X786 pixel

2. ควรใช้ Browser internet explorer  ในการแสดงผลเว็บไซด์



ข้อมูลเบื้องต้น

เป็นข้อมูลเกี่ยวกับ ครูผู้สอน ขั้นตอนในการเรียนและข้อตกลงในการใช้บทเรียน วิธีใช้บทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เมื่อคลิกที่แต่ละรายการก็จะพบกับเนื้อหาในแต่ละรายการ ดังภาพด้านล่าง



1. ครูผู้สอน อ.สุรพงษ์ จำก้าง.....[CLICK](#)



2. ขั้นตอนในการเรียนและข้อตกลงในการใช้บทเรียน.....[CLICK](#)



3. วิธีใช้บทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต.....[CLICK](#)



ผู้จัดทำ



นายสุรพงษ์ จำก้าง

ครู คศ.2 โรงเรียนวชิรป่าซาง จังหวัดลำพูน

ประวัติการศึกษา

1. จบการศึกษาระดับ อนุปริญญา โรงเรียนบ้านหนองเกิด จังหวัดลำพูน
2. จบการศึกษาระดับ ป.6 โรงเรียนบ้านหนองบัว จังหวัดลำพูน
3. จบการศึกษาระดับ ม.3 โรงเรียนธรรมศาสตร์ศึกษา จังหวัดลำพูน
4. จบการศึกษาระดับ ป.6 โรงเรียน..... จังหวัด.....

เข้าสู่ระบบและข้อตกลงในการใช้บทเรียน



วิธีการเรียน

1. เข้าสู่เว็บไซต์ <http://www.spider-edu.com/elearning>
2. คลิก "เข้าสู่ระบบ"

คุณยังไม่ได้เข้าสู่ระบบ (เข้าสู่ระบบ)

3. ลงชื่อเข้าใช้ด้วย ชื่อผู้ใช้ (Username) และ รหัสผ่าน (Password) ของนักเรียน แล้วคลิกปุ่ม "เข้าสู่ระบบ"

กลับมาที่เว็บไซต์นี้?

เข้าสู่ระบบโดยใช้ชื่อผู้ใช้และรหัสผ่านของคุณ
(เว็บเบราว์เซอร์ของคุณใช้คุกกี้เพื่อช่วยในการใช้งาน)

ชื่อผู้ใช้

รหัสผ่าน

ลืมชื่อผู้ใช้หรือรหัสผ่าน ?

บุคคลทั่วไปไม่สามารถเข้าระบบได้เฉพาะรายวิชาที่มีสิทธิ์เรียนเท่านั้น กรุณาติดต่อคุณครูผู้สอนเพื่อขอสิทธิ์เรียน

 **วิธีการใช้บทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต**

นักเรียนต้องใช้โปรแกรมเปิดเอกสาร PDF ในการอ่านเนื้อหาทั้งหมด ดังนั้นเครื่องคอมพิวเตอร์ของนักเรียนต้องติดตั้งโปรแกรมเปิดเอกสาร PDF ไว้ด้วย หากไม่มีโปรแกรม นักเรียนสามารถ Download โปรแกรม PDF ได้ที่นี่ เมื่อ Download มาแล้วก็ติดตั้งลงในเครื่องให้เรียบร้อย [Download โปรแกรม PDF คลิก..](#)

-  [บทเรียนเรื่องที่ 1 หาความรักและองค์ประกอบของโปรแกรม SwiSH Max](#)
-  [บทเรียนเรื่องที่ 2 การใช้งาน SwiSH Max เบื้องต้น](#)
-  [บทเรียนเรื่องที่ 3 การใส่ลูกเล่นให้กับชิ้นงาน \(Effects\)](#)
-  [บทเรียนเรื่องที่ 4 การใส่ Script เบื้องต้น](#)
-  [บทเรียนเรื่องที่ 5 การแทรกภาพเสียง ภาพเคลื่อนไหว ตัวอักษร](#)
-  [บทเรียนเรื่องที่ 6 ตัวอย่างการทำ Banner สำหรับไว้ในเว็บไซต์](#)
-  [บทเรียนเรื่องที่ 7 การ Export เพื่อนำไฟล์ไปใช้งาน](#)



แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (Pretest)

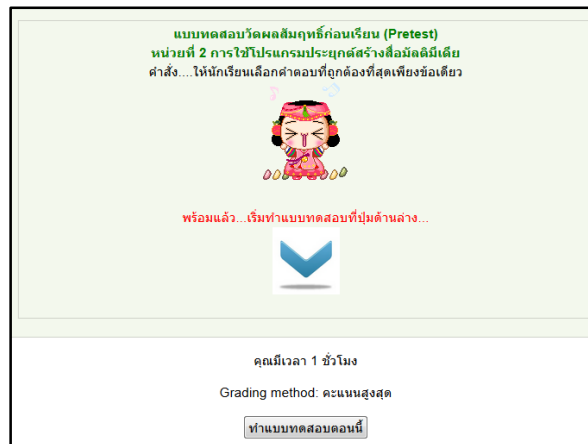
เป็นแบบทดสอบที่มีข้อสอบเป็นเนื้อหาการเรียนรู้ทั้ง 7 บทเรียน นักเรียนต้องทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน (Pretest) จำนวน 30 ข้อ ก่อนเริ่มศึกษาเนื้อหา ผลการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน (Pretest) ที่ได้จะนำไปเปรียบเทียบกับผลการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน (Posttest) จะเป็นตัววัดว่านักเรียนมีความรู้ในวิชาโปรแกรมประยุกต์ 1 เพิ่มขึ้นหรือไม่

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน (Pretest) สามารถทำได้เพียงครั้งเดียว เมื่อทำเสร็จและส่งคำตอบแล้วนักเรียนจะไม่สามารถกลับมาทำซ้ำได้อีก ดังนั้นจึงทำความตั้งใจ ซึ่งมีข้อตกลงกันในเบื้องต้นแล้วว่า “นักเรียนจะไม่แอบดูคำตอบขณะทำแบบทดสอบ”

วิธีทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน (Pretest)

คลิกปุ่ม ☒ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน หรือ คลิกรูป  เพื่อเข้าสู่การทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน (Pretest)

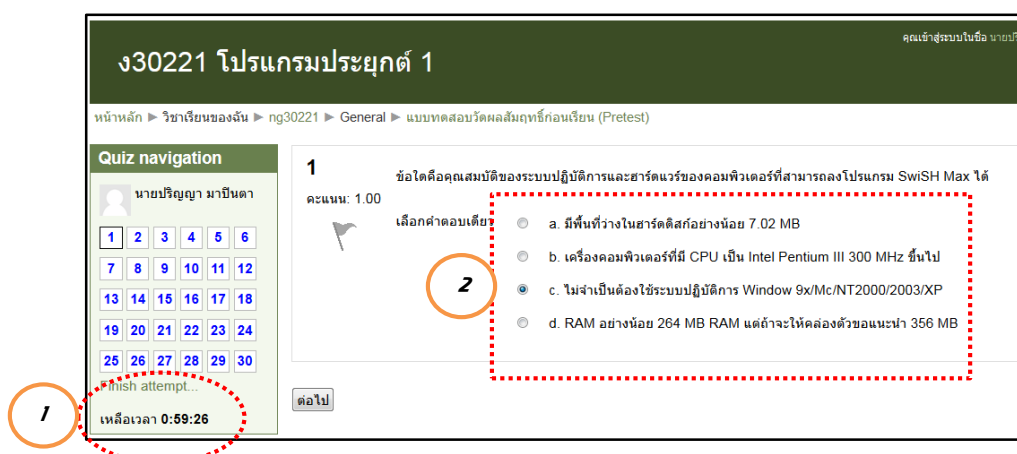
จะมีหน้าต่างอธิบายรายละเอียดของการทำแบบทดสอบว่า มีเวลาทำแบบทดสอบนานเท่าใด ให้นักเรียนคลิกปุ่ม เพื่อเริ่มทำแบบทดสอบ ดังภาพด้านล่าง



เมื่อเข้าสู่แบบทดสอบแล้ว ให้อ่านคำถามและเลือกคลิกคำตอบที่ต้องการ โดยจะมี

1. เวลาในการทำแบบทดสอบปรากฏที่ด้านซ้ายของจอภาพ นักเรียนต้องดูเวลาด้วยว่าเหลือเวลาทำแบบทดสอบอีกกี่นาที ถ้าทำแบบทดสอบไม่เสร็จในเวลาที่กำหนดระบบจะหยุดการทำแบบทดสอบโดยอัตโนมัติ

2. คำตอบที่นักเรียนคลิกเลือกตอบ นักเรียนต้องเลือกโดยคลิกข้อที่ถูกต้องเพียงข้อเดียว หากคลิกเลือกคำตอบไม่ตรงกับที่ตั้งใจจะเลือก นักเรียนสามารถคลิกเลือกคำตอบใหม่ได้ตามต้องการ



หลังจากที่ทำแบบทดสอบครบทุกข้อแล้ว ระบบจะให้ผู้ใช้ตรวจสอบจำนวนข้อที่ตอบ และข้อที่ยังไม่ได้ตอบ และด้านล่างของหน้าต่างจะมีปุ่มให้คลิก ดังภาพด้านล่าง

26	Answered
27	Answered
28	Answered
29	Answered
30	Answered

เหลือเวลา 0:48:44

ส่งคำตอบแล้วสิ้นสุดการทำแบบทดสอบ

ให้คลิกปุ่ม **ส่งคำตอบแล้วสิ้นสุดการทำแบบทดสอบ** ก็จะมีหน้าต่างตรวจสอบความถูกต้องเพื่อความแน่ใจ ดังภาพด้านล่าง

การยืนยัน

! คุณกำลังจะออกจากการทำแบบทดสอบ หากออกจากการทำแบบทดสอบแล้วคุณจะไม่สามารถเปลี่ยนแปลงคำตอบได้

ยกเลิก ใช่

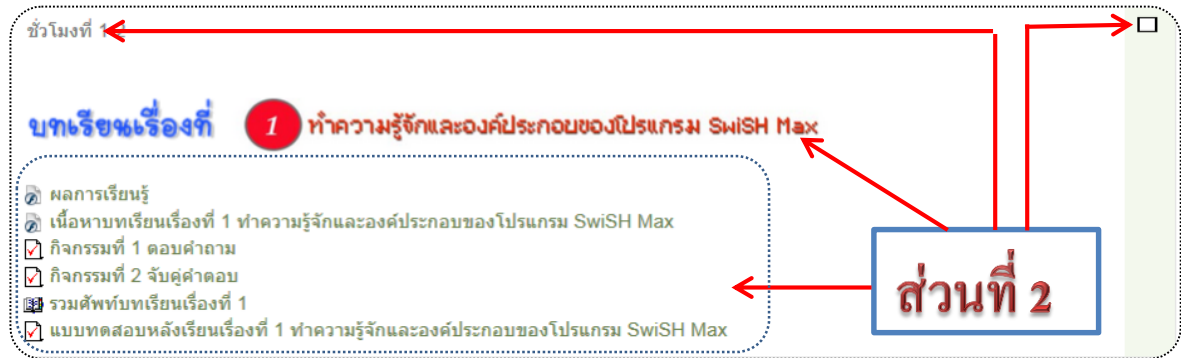
เมื่อแน่ใจแล้วให้คลิกปุ่ม **ใช่** ก็จะมีหน้าต่างแสดงคะแนนที่นักเรียนทำได้ ดังภาพด้านล่าง

Summary of your previous attempts				
Attempt	ทำเสร็จเมื่อ	คะแนน / 30.00	คะแนนที่ได้ / 100.00	Review
1	Sunday, 24 July 2016, 09:49AM	10.00	33.33	

คะแนนสูงสุด: 33.33 / 100.00.

ส่วนที่ 2

ประกอบด้วย สัปดาห์ที่เรียน ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ปุ่มซ่อนสัปดาห์การเรียนรู้กิจกรรมในบทเรียนนั้น ๆ ดังภาพด้านล่าง ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้



ชั่วโมงที่เรียน

แสดงว่าบทเรียนเรื่องนี้เริ่มเรียนในเวลาเท่าไร ชั่วโมงที่ 1-2 จากภาพแสดงว่าบทเรียนเรื่องที่ 1 ที่ยกมาเป็นตัวอย่างเริ่มเรียนระหว่างชั่วโมงที่ 1-2



ข้อบทเรียน

แสดงข้อบทเรียนเรื่องที่เท่าใด และมีเนื้อหาเกี่ยวกับอะไรดังภาพด้านล่างแสดงว่าบทเรียนเรื่องนี้คือ บทเรียนเรื่องที่ 1 มีเนื้อหาเรื่อง ทำความรู้จักและองค์ประกอบของโปรแกรม SwiSH Max

บทเรียนเรื่องที่ 1 1 ทำความรู้จักและองค์ประกอบของโปรแกรม SwiSH Max



ปุ่มซ่อนสัปดาห์การเรียนรู้

ปุ่ม ☐ อยู่ท้ายบทเรียน เมื่อคลิกที่ปุ่มนี้จะเป็นการแสดงรายละเอียดเฉพาะบทเรียนเรื่องนั้น ๆ ส่วนบทเรียนเรื่องอื่นจะถูกซ่อนเอาไว้ หากต้องการแสดงรายละเอียดบทเรียนเรื่องอื่นก็ให้คลิกที่ปุ่มนี้อีกครั้ง



กิจกรรมในบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

กิจกรรมที่มีอยู่ในบทเรียนเรื่องนี้มีดังนี้ ผลการเรียนรู้ เนื้อหาบทเรียน แบบฝึกหัดท้ายบทเรียน รวมศัพท์ประจำบทเรียน แบบทดสอบหลังเรียนแต่ละบทเรียน ดังภาพด้านล่าง นักเรียนสามารถเลือกคลิกทำกิจกรรมได้ตามความต้องการ แนะนำว่าควรทำกิจกรรมตามลำดับจากบนลงล่าง ไม่ควรทำกิจกรรมสลับไปสลับมาตามใจตัวเอง

- ผลการเรียนรู้
- เนื้อหาบทเรียนเรื่องที่ 1 ทำความรู้จักและองค์ประกอบของโปรแกรม SwiSH Max
- แบบฝึกหัด 1 ตอบคำถาม
- แบบฝึกหัด 2 จับคู่คำตอบ
- รวมศัพท์บทเรียนเรื่องที่ 1
- แบบทดสอบหลังเรียนเรื่องที่ 1 ทำความรู้จักและองค์ประกอบของโปรแกรม SwiSH Max



วิธีทำกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ

กิจกรรมการเรียนรู้ทั้ง 6 กิจกรรม ที่กล่าวมาแล้วข้างต้นจะได้อธิบายให้ละเอียดเพื่อสร้างความเข้าใจในการใช้งานดังต่อไปนี้

📄 ผลการเรียนรู้

เมื่อคลิกที่รายการ 📄 **ผลการเรียนรู้** จะมีหน้าต่างแสดงผลการเรียนรู้ในบทเรียนปรากฏขึ้นมา นักเรียนควรศึกษาให้เข้าใจว่าบทเรียนนี้ต้องการให้นักเรียนมีพัฒนาการอย่างไร เมื่อศึกษาเนื้อหาในบทเรียนนี้จบแล้ว จากนั้นจึงค่อยศึกษาเนื้อหาและทำกิจกรรมเพื่อให้บรรลุผลการเรียนรู้ดังกล่าว ภาพล่างเป็นผลการเรียนรู้ของบทเรียนเรื่องที่ 1 ทำความรู้จักและองค์ประกอบของโปรแกรม SwiSH Max

📄 เนื้อหาบทเรียนเรื่องที่ 1 ทำความรู้จักและองค์ประกอบของโปรแกรม SwiSH Max

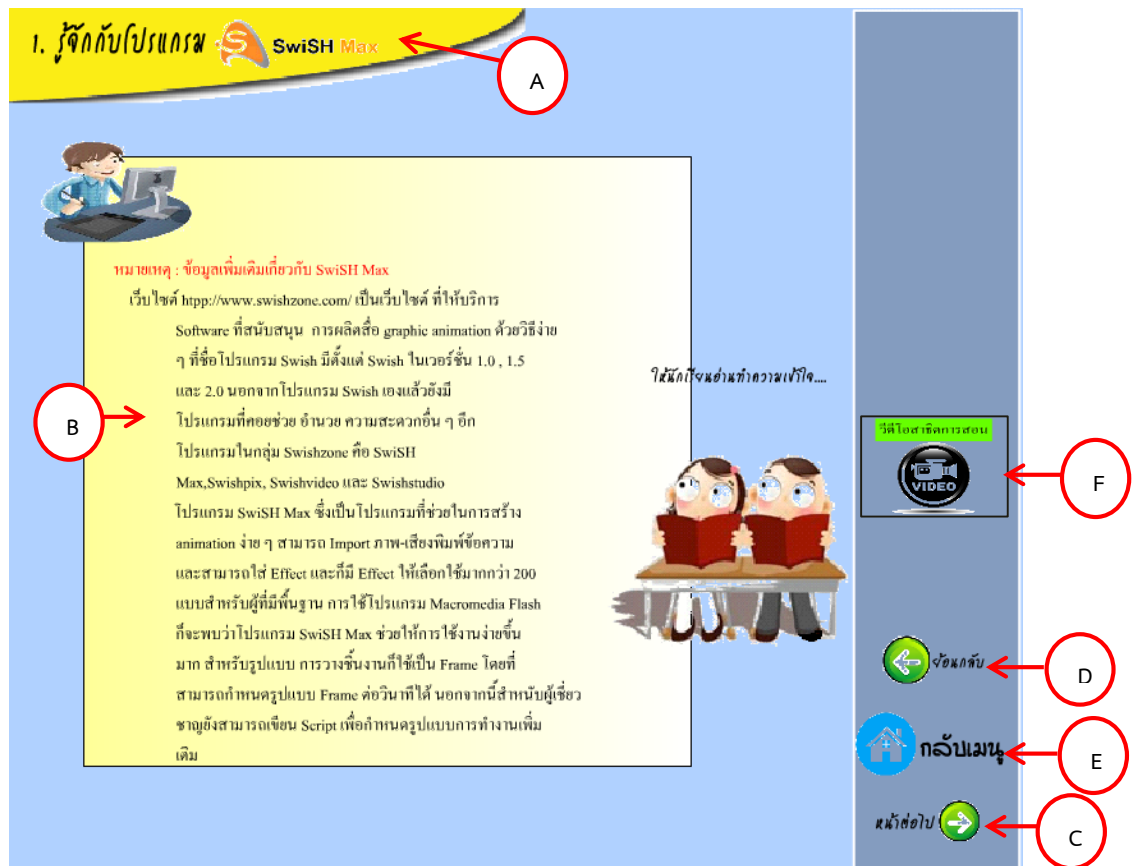
เมื่อคลิกที่รายการ 📄 **เนื้อหาบทเรียนเรื่องที่ 1 ทำความรู้จักและองค์ประกอบของโปรแกรม SwiSH Max** จะมีหน้าต่างแสดงเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้ปรากฏขึ้นมา ภาพด้านล่างเป็นเนื้อหาบทเรียนเรื่องที่ 1 ทำความรู้จักและองค์ประกอบของโปรแกรม SwiSH Max นักเรียนสามารถเลือกคลิกเมนูด้านซ้าย เพื่อศึกษาเนื้อหาได้ตามความต้องการ รายละเอียดการใช้งานแต่ละส่วนมีดังต่อไปนี้



1. ชื่อรายวิชา ชื่อเรื่อง แสดงว่านักเรียนกำลังศึกษาวิชาโปรแกรมประยุกต์ 1 รหัสวิชา ง30221 เรื่องที่ 1 ทำความรู้จักและองค์ประกอบของโปรแกรม SwiSH Max

2. เมนูหลักประกอบด้วย “กลับหน้าบทเรียน”, “ผลการเรียนรู้”, “วิธีใช้บทเรียน”, “ความรู้เพิ่มเติม”, “ครูผู้สอน” ซึ่งนักเรียนสามารถคลิกเลือกเพื่อศึกษาข้อมูลเพิ่มเติม และ ควบคุมการทำงานของ การแสดงเนื้อหาในบทเรียนนี้

3. เมนูเนื้อหา นักเรียนสามารถเลือกคลิกเนื้อหาได้ตามความต้องการ เมื่อคลิกที่หัวข้อเนื้อหาจะเข้าสู่เนื้อหาที่ต้องการศึกษา ซึ่งในเนื้อหาแต่ละเรื่องจะประกอบด้วย



A. ชื่อเนื้อหาในแต่ละหน้า

B. เนื้อหาที่มีในหน่วยการเรียนรู้ นักเรียนควรศึกษาเนื้อหาประกอบกับการดูวิดีโอ หรือ ภาพประกอบ เพื่อสร้างความเข้าใจบทเรียนได้ดีขึ้น

C. ปุ่ม  ถ้านักเรียนพบปุ่มนี้หมายความว่าเนื้อหาที่นักเรียนกำลังศึกษายังมีต่ออีก นักเรียนสามารถคลิกปุ่มเพื่อศึกษาเนื้อหาเดิมต่อไปได้ตามความต้องการ

D. ปุ่ม  ถ้านักเรียนพบปุ่มนี้หมายความว่านักเรียนสามารถคลิกที่ปุ่มนี้เพื่อย้อนกลับไป ศึกษาเนื้อหาเดิมในหน้าที่ได้ศึกษาผ่านมาแล้ว

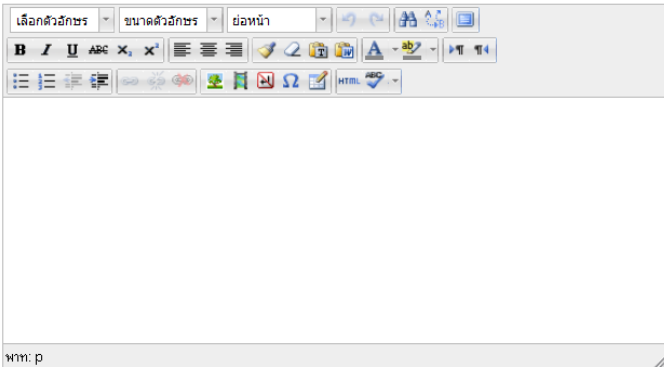
E. ปุ่ม  เป็นการกลับสู่เมนูหลักเพื่อกลับไปเลือกเนื้อหาอื่นที่ต้องการศึกษา

F. ปุ่ม  วิดีโอสาธิตการสอน เป็นปุ่มที่ใช้ลิงค์ไปยังวิดีโอสาธิตการสอนจากเว็บไซต์ YouTube เพื่อให้นักเรียนสามารถมองเห็นภาพของการสอนหรือการ ปฏิบัติงานที่ชัดเจน และทำความเข้าใจบทเรียนได้มากยิ่งขึ้น ซึ่งนักเรียนสามารถควบคุมการแสดงผล วิดีโอ ดังนี้

2 โปรแกรม SwiSH Max สามารถใช้สร้างชิ้นงานประเภทใดบ้าง ?

คะแนน: 5.00

คำตอบ:



พท: p

ต่อไป

เมื่อต้องการทำข้อต่อไปให้คลิกปุ่ม [ต่อไป](#) เมื่อทำแบบฝึกหัดจนหมดแล้ว จะถึงหน้าส่งคำตอบ ให้
นักเรียนคลิกที่ปุ่ม [ส่งคำตอบแล้วสิ้นสุดการทำแบบทดสอบ](#) ดังภาพด้านล่าง ถือว่าสิ้นสุดการทำกิจกรรมที่ 1

แบบฝึกหัด 1 ตอบคำถาม

เริ่มใหม่

Summary of attempt

คำถาม	Status
1	Answered
2	Answered

ส่งคำตอบแล้วสิ้นสุดการทำแบบทดสอบ

 กิจกรรมที่ 2 จับคู่คำตอบ

เมื่อคลิกที่รายการ  **กิจกรรมที่ 2 จับคู่คำตอบ** จะมีหน้าต่างแสดงกิจกรรมที่นักเรียนต้องทำส่งครูผู้สอน กิจกรรมเป็นการทบทวนความรู้การใช้โปรแกรม SwiSH Max ให้เกิดความชำนาญ นักเรียนควรฝึกทำทุกกิจกรรม โดยกิจกรรมมีหลายแบบ กิจกรรมที่ 2 จะเป็นแบบจับคู่คำตอบ ให้นักเรียนเลือกคำตอบด้านขวามือให้สัมพันธ์กับคำถามด้านซ้ายมือ ดังภาพด้านล่าง

1 ๔
คะแนน: 1.00

Toolbar, Effects, Instance, Text, Preview Frame, Out object, Select all Objects, Appearance, Fit Scene in window, Button, Grouping

วิธีทำ ให้นักเรียนเลือกคำตอบจาก Listbox ด้านขวา ที่มีความสัมพันธ์กับคำถาม

เลือกวัตถุในพื้นที่สร้างงาน

เพิ่มเอฟเฟคให้กับวัตถุ

ใช้เพื่อจัดทิศทางของข้อความเป็นแนวต่าง ๆ

แทรกภาพเคลื่อนไหว

แทรกปุ่ม

แสดงเนื้อหาที่สร้างงานเดิมพื้นที่ Lay out

เป็นกลุ่มของเมนูย่อยสำหรับเลือกให้แสดง Tool

แทรกข้อความ

จัดวัตถุที่สร้างขึ้น

มีเมนูย่อยเช่น Group เพื่อรวมวัตถุให้เป็นกลุ่ม

[ต่อไป](#)

เมื่อต้องการส่งคำตอบที่ทำเสร็จเรียบร้อยแล้วให้คลิกปุ่ม [ต่อไป](#) จะถึงหน้าส่งคำตอบ ให้นักเรียนคลิกที่ปุ่ม [ส่งคำตอบแล้วสิ้นสุดการทำแบบทดสอบ](#) ดังภาพด้านล่าง ถือว่าสิ้นสุดการทำกิจกรรมที่ 2

แบบฝึกหัด 2 จับคู่คำตอบ

[เริ่มใหม่](#)

Summary of attempt

คำถาม	Status
1	Answered

[ส่งคำตอบแล้วสิ้นสุดการทำแบบทดสอบ](#)

รวมศัพท์เรื่องที่ 1

เมื่อคลิกที่รายการ  **รวมศัพท์เรื่องที่ 1** จะมีหน้าต่างดังภาพด้านล่างปรากฏขึ้นมา เป็นหน้าต่างที่แสดงคำศัพท์เฉพาะในการใช้งานโปรแกรม SWiSH Max เมื่อนักเรียนเกิดข้อสงสัยให้เปิดศึกษาข้อมูลในหน้าต่างนี้ได้ตลอดเวลา



คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนเรื่องที่ 1 แนะนำโปรแกรม SwiSH Max

Flash ☒ หาคำจำกัดความทั้งหมด

เลือกดูโดยใช้ดัชนีคำศัพท์

พิเศษ | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | N | O | P | Q | R | S | T | U | V | W | X | Y | Z | ก | ข | ค | ง | จ | ฉ | ช | ซ | ฌ | ญ | ณ | อ | ฮ | ร | ท | ธ | น | ด | ล | ต | ท | ธ | น | ฎ | ม | ย | ร | ล | ว | ศ | ส | ห | พ | อ | ฮ | ทั้งหมด

ค้นหา: Flash

F

แบบทดสอบหลังเรียนเรื่องที่ 1 ทำความรู้จักและองค์ประกอบของโปรแกรม SwiSH Max

เมื่อนักเรียนศึกษาเนื้อหา ทำแบบฝึกหัดเรียบร้อยแล้ว และศึกษาคำศัพท์เฉพาะของการใช้งานโปรแกรมแล้ว ต่อไปคือการทำแบบทดสอบหลังเรียนบทเรียนเรื่องที่ 1 ให้นักเรียนคลิก

แบบทดสอบหลังเรียนเรื่องที่ 1 ทำความรู้จักและองค์ประกอบของโปรแกรม SwiSH Max

เพื่อเข้าสู่หน้าต่างการทำแบบทดสอบหลังเรียน ลักษณะแบบทดสอบจะเป็นข้อสอบแบบตัวเลือก 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ ขั้นตอนการทำแบบทดสอบจะเหมือนกับขั้นตอนการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน (Pretest) ทุกประการ แบบทดสอบหลังเรียนบทเรียนเรื่องที่ 1 นี้จะเป็นเครื่องมือวัดความรู้ของนักเรียนว่าเมื่อศึกษาเนื้อหาในบทเรียนจบแล้วนักเรียนมีความรู้เพียงใด ดังรูป

แบบทดสอบหลังเรียนเรื่องที่ 1 แนะนำโปรแกรม SWiSH Max

แบบทดสอบหลังเรียนเรื่องที่ 1 แนะนำโปรแกรม SWiSH Max

คำสั่ง ...ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว



พร้อมแล้ว... เริ่มแบบทดสอบที่ปุ่มด้านล่าง ...



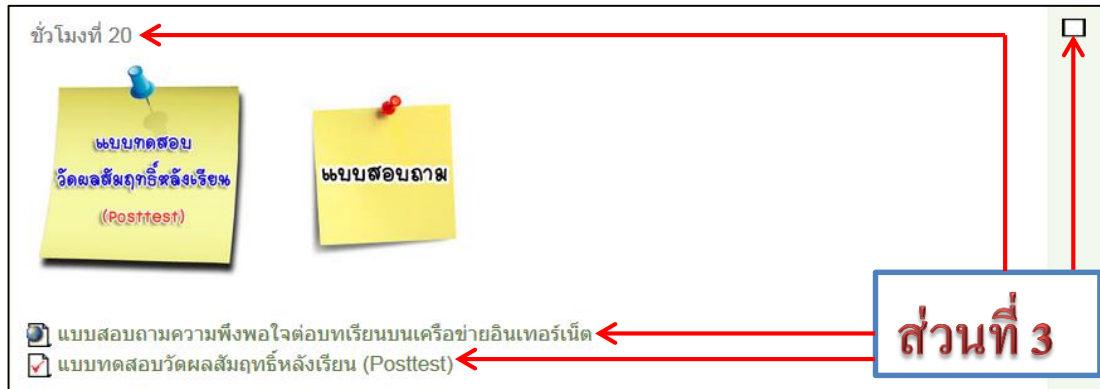
Grading method: คะแนนสูงสุด

Summary of your previous attempts

Attempt	ทำเสร็จเมื่อ	คะแนน / 10.00	คะแนนที่ได้ / 100.00	Review
1	Saturday, 10 October 2015, 07:29AM	3.00	30.00	Not permitted
2				

ส่วนที่ 3

ประกอบด้วย ชั่วโมงที่สอบ ปุ่มซ่อนสัปดาห์การเรียนรู้ แบบทดสอบหลังเรียน (Posttest) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนรู้บนอินเทอร์เน็ต ดังภาพด้านล่าง ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้



ชั่วโมงที่ทำกิจกรรม

แสดงว่าแบบสอบถามความพึงพอใจต่อบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน (Posttest) เริ่มทำกิจกรรมในชั่วโมงไหน ชั่วโมงที่ 20 จากภาพแสดงว่าแบบสอบถามความพึงพอใจต่อบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน (Posttest) เริ่มทำกิจกรรมในชั่วโมงที่ 20



ปุ่มซ่อนชั่วโมงที่เรียน

ปุ่ม ☐ มีอยู่ท้ายบทเรียน เมื่อคลิกปุ่มนี้จะเป็นการแสดงรายละเอียดเฉพาะบทเรียนเรื่องนั้น ๆ ส่วนบทเรียนเรื่องอื่นจะถูกซ่อนเอาไว้ หากต้องการแสดงรายละเอียดบทเรียนเรื่องอื่นก็ให้คลิกที่ปุ่มนี้อีกครั้ง



แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน (Posttest) ☒ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน

ขั้นตอนการทำแบบทดสอบหลังเรียน (Posttest) จะได้อธิบายในเล่มที่ 7



แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

? แบบสอบถามความพึงพอใจต่อบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ขั้นตอนการทำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตจะได้อธิบายในเล่มที่ 7

วิธีแก้ไขเมื่อพบปัญหาการแจ้งเตือนความปลอดภัยสำหรับ Google Chrome และ Internet Explorer

การใช้งานบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต www.spider-edu.com/elearning ด้วยเบราว์เซอร์ Google Chrome และ Mozilla Firefox เมื่อเข้าสู่เว็บไซต์อาจพบปัญหาการแจ้งเตือนความปลอดภัยให้ปฏิบัติดังนี้ เพื่อสามารถเข้าใช้งานเว็บไซต์ได้ตามปกติ



วิธีแก้ปัญหของเบราว์เซอร์ Google Chrome



หากพบหน้าต่างดังภาพด้านล่างเมื่อเข้าสู่เว็บไซต์ www.spider-edu.com/elearning ให้คลิกที่

☐ ฉันทราบดีว่าการเข้าชมเว็บไซต์นี้อาจก่อให้เกิดอันตรายต่อคอมพิวเตอร์ของฉัน จากนั้นคลิกที่ปุ่ม

ดำเนินการต่อ

ก็จะเข้าเว็บไซต์ได้ตามปกติ



คำเตือน: การเข้าชมเว็บไซต์นี้อาจก่อให้เกิดอันตรายต่อคอมพิวเตอร์ของคุณ!

เว็บไซต์ที่ www.mkc.ac.th มีมัลแวร์ ซึ่งเป็นซอฟต์แวร์ที่สามารถทำลายคอมพิวเตอร์ของคุณหรืออาจดำเนินการแทนคุณโดยไม่ได้รับอนุญาต เพื่บังคับการเข้าชมเว็บไซต์ที่ไม่มีผลให้คุณสามารถทำให้อุปกรณ์ของคุณเป็นอันตรายได้ สำหรับรายละเอียดเกี่ยวกับปัญหาของเว็บไซต์นี้ โปรดดูที่ [หน้าคำแนะนำของ Safe Browsing](#) ของ Google สำหรับโดเมน www.mkc.ac.th [เรียนรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับวิธีการป้องกันตนเองจากซอฟต์แวร์ที่เป็นอันตรายออนไลน์](#)

☒ ฉันทราบว่า การเข้าชมเว็บไซต์นี้อาจก่อให้เกิดอันตรายต่อคอมพิวเตอร์ของฉัน

ดำเนินการต่อ

กลับสู่ความปลอดภัย

บทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต วิชาโปรแกรมประยุกต์ 1 รหัสวิชา ง30221

คุณเข้าสู่ระบบในชื่อ นางสาวนารถ ธารังมี (ออกจากระบบ)

หน้าหลัก ข่าวและประกาศ เว็บบอร์ด webboard ห้องสนทนา Chat Room Online users (last 5 minutes) นางสาวนารถ ธารังมี นายเกียรติศักดิ์ มูลรังษี นางสาวจินตนิภา แซ่เหาะ นางสาวสุวิทย์ ภาสสิน นางสาวธัญชา ทาระทอง นางสาวธิดารัตน์ รุ่งนิษานาถ	วิชาเรียนของคุณ วิชาโปรแกรมประยุกต์ 1 รหัสวิชา ง30221 รายวิชาโปรแกรมประยุกต์ 1 รหัสวิชา ง30221 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี หน่วยที่ 2 การใช้โปรแกรมประยุกต์สร้างสื่อมัลติมีเดีย จำนวน 20 ชั่วโมง ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวรวิทย์ประชาฯ สพม. 35 ในการเริ่มศึกษานาบทเรียน ขอให้ให้นักเรียนทำการ เข้าสู่ระบบ ที่เมนูหลักทางด้านขวามือก่อนนะครึบ สำหรับผู้เยี่ยมชม ในกรอบ ล็อกอิน และ รหัสผ่าน คำว่า guesttest ลงในช่องเข้าสู่ระบบ +++ มาช่วยพวกเราสร้างงานมัลติมีเดียกันเถอะ+++ พร้อมแล้ว... คลิกเลือกบทเรียนด้านบน เลยครึบ....	เนื้อหาเพิ่มเติม ขั้นตอนการใช้บทเรียนออนไลน์ คู่มือการใช้บทเรียนออนไลน์ คู่มือ SWISH Max เว็บไซต์ความรู้ SWISH Max ดาวน์โหลดโปรแกรม Logged in user นางสาวนารถ ธารังมี ประเทศ: Thailand จังหวัด: lumphun wp59018@gmail.com Settings ▶ My profile settings
---	--	--



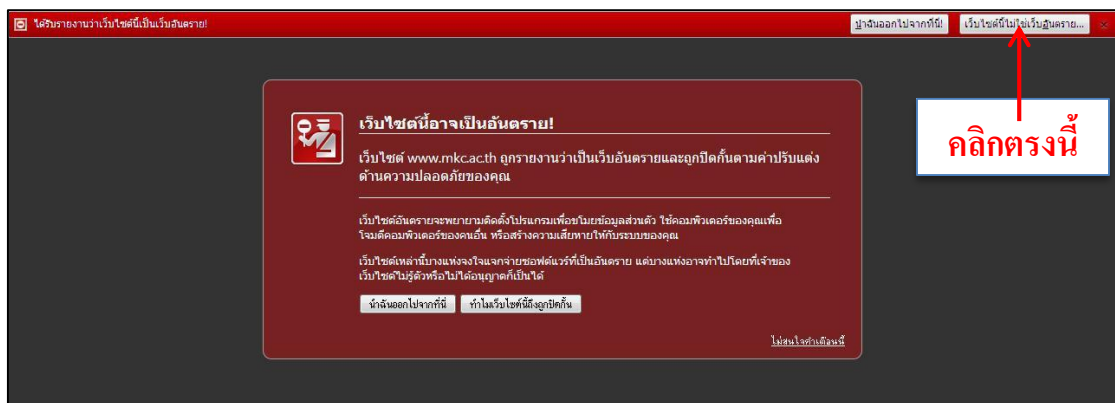
วิธีแก้ปัญหาของเบราว์เซอร์ Mozilla Firefox



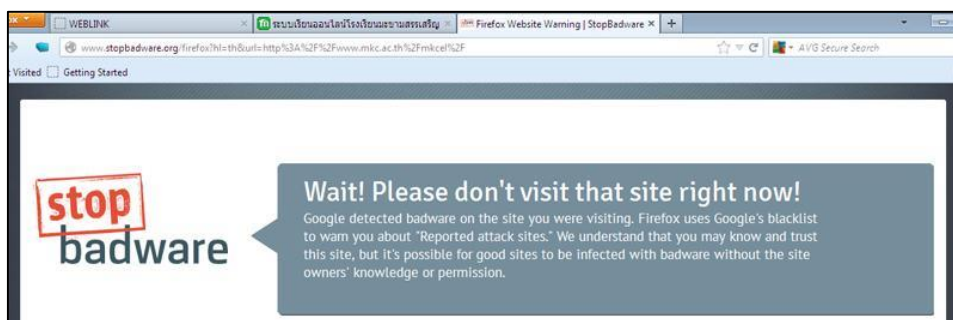
1. หากพบหน้าต่างดังภาพด้านล่างเมื่อเข้าสู่เว็บไซต์ www.spider-edu.com/elearning ให้คลิกที่ ☐ ฉันทราบดีว่าการเข้าชมเว็บไซต์นี้อาจก่อให้เกิดอันตรายต่อคอมพิวเตอร์ของฉัน ให้คลิกข้อความไม่สนใจคำเตือนนี้ ที่บริเวณมุมล่างขวาของหน้าต่าง



2. จากนั้นคลิกปุ่ม **เว็บไซต์นี้ไม่ใช่เว็บอันตราย** ดังภาพด้านล่าง



3. ให้ปิดหน้าต่างแจ้งเตือนด้านล่าง



4. ก็จะเข้าสู่เว็บไซต์ www.spider-edu.com/elearning ได้ตามปกติ

บทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต วิชาโปรแกรมประยุกต์ 1 รหัสวิชา ง30221

คุณเข้าสู่ระบบในชื่อ นางสาวธนาภรณ์ ดารังษี (ออกจากระบบ)

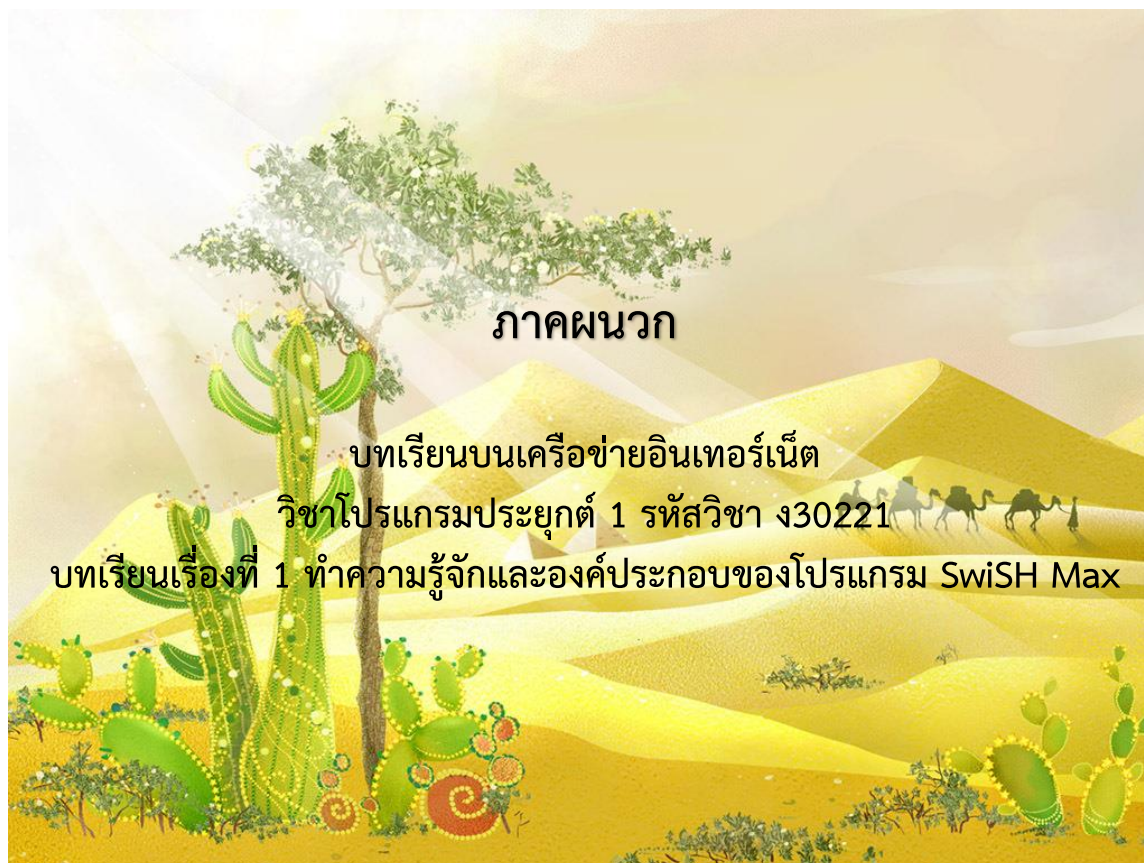
หน้าหลัก ข่าวและประกาศ เว็บบอร์ด webboard ห้องสนทนา Chat Room	วิชาเรียนของฉัน วิชาโปรแกรมประยุกต์ 1 รหัสวิชา ง30221 รายวิชาโปรแกรมประยุกต์ 1 รหัสวิชา ง30221 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี หน่วยที่ 2 การใช้โปรแกรมประยุกต์สร้างสื่อมัลติมีเดีย จำนวน 20 ชั่วโมง ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวชิรป่าซาง สพม.35	เนื้อหาเพิ่มเติม ขั้นตอนการใช้บทเรียนออนไลน์ คู่มือการใช้บทเรียนออนไลน์ คู่มือ SWiSH Max เว็บไซต์ความรู้ SWiSH Max ดาวน์โหลดโปรแกรม
Online users (last 5 minutes) นางสาวธนาภรณ์ ดารังษี นายเกียรติศักดิ์ มุลรังษี นางสาวจันทิภา แซ่เหอะ นางสาวฐิรภัทธา ถาสันส นางสาวธนัชชา ทระทอง นางสาวธิดารัตน์ รุ่งนิยานาถ	Logged in user นางสาวธนาภรณ์ ดารังษี ประเทศ: Thailand จังหวัด: lumphun wp59018@gmail.com	
Settings ► My profile settings		

+++ มาช่วยพวกเราสร้างงานมัลติมีเดียกันเถอะ+++

พร้อมแล้ว...

คลิกเลือกบทเรียนด้านบน

เลยครับ....



ชั่วโมงที่ 1-2

บทเรียนเรื่องที่ 1 **1** ทำความรู้จักและองค์ประกอบของโปรแกรม SwiSH Max

ผลการเรียนรู้

เนื้อหาบทเรียนเรื่องที่ 1 ทำความรู้จักและองค์ประกอบของโปรแกรม SwiSH Max

☒ กิจกรรมที่ 1 ตอบคำถาม

☒ กิจกรรมที่ 2 จับคู่คำตอบ

รวมศัพท์บทเรียนเรื่องที่ 1

☒ แบบทดสอบหลังเรียนเรื่องที่ 1 ทำความรู้จักและองค์ประกอบของโปรแกรม SwiSH Max

ภาพบทเรียนเรื่องที่ 1 ทำความรู้จักและองค์ประกอบของโปรแกรม SwiSH Max

e-Learning 

สาขา โปรแกรมประยุกต์ 1 รหัสวิชา ง30221

เรื่องที่ **1** ทำความรู้จักและองค์ประกอบของโปรแกรม SwiSH Max

กลับสู่บทเรียนออนไลน์ วิธีใช้บทเรียน ความรู้เพิ่มเติม ครูผู้สอน

เนื้อหา (Content)

1 รู้จักกับโปรแกรม  SwiSH Max

2 เรียนรู้และเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม  SwiSH Max

ผลการเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถบอกความเป็นมา ความสำคัญ หลักการทำงาน และรายละเอียดต่าง ๆ เกี่ยวกับโปรแกรม SwiSH Max ได้

2. นักเรียนสามารถเรียกใช้งาน โปรแกรม และบอกองค์ประกอบของโปรแกรม SwiSH Max ได้







ภาพผลการเรียนรู้อัตโนมัติเรื่องที่ 1 ทำความรู้จักและองค์ประกอบของโปรแกรม SwiSH Max



วิธีการใช้บทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

นักเรียนต้องใช้โปรแกรมเปิดเอกสาร PDF ในการอ่านเนื้อหาทั้งหมด ดังนั้นเครื่องคอมพิวเตอร์ของนักเรียนต้องติดตั้งโปรแกรมเปิดเอกสาร PDF ไว้ด้วย หากไม่มีโปรแกรม นักเรียนสามารถ Download โปรแกรม PDF ได้ทันทีเมื่อ Download มาแล้วก็ติดตั้งลงในเครื่องให้เรียบร้อย [Download โปรแกรม PDF คลิก..](#)

-  [บทเรียนเรื่องที่ 1 ทำความรู้จักและองค์ประกอบของโปรแกรม SWISH Max](#)
-  [บทเรียนเรื่องที่ 2 การใช้งาน SWISH Max เบื้องต้น](#)
-  [บทเรียนเรื่องที่ 3 การใส่ลูกเล่นให้กับชิ้นงาน \(Effects\)](#)
-  [บทเรียนเรื่องที่ 4 การใส่ Script เบื้องต้น](#)
-  [บทเรียนเรื่องที่ 5 การแทรกกราฟเสียง ภาพเคลื่อนไหว ตัวอักษร](#)
-  [บทเรียนเรื่องที่ 6 ตัวอย่างการทำ Banner สำหรับใช้ในเว็บไซต์](#)
-  [บทเรียนเรื่องที่ 7 การ Export เพื่อนำไฟล์ไปใช้งาน](#)



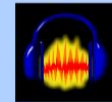
กลับเข้าสู่หน้าหลัก

ภาพวิธีการใช้บทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต



ความรู้เพิ่มเติม




- 1. เว็บไซต์ที่ออกสารการใช้งานโปรแกรม SWISH Max**
 การฝึกใช้งานโปรแกรม SWISH Max นอกจากการเรียนรู้ผ่านบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตแล้ว อาจต้องมีการประกอบการเรียนรู้อีกด้วย เว็บไซต์ที่รวบรวมเอกสารการใช้งานโปรแกรม SWISH Max มีหลายเว็บ แต่ที่น่าสนใจและรวบรวมไว้มากที่สุดเว็บหนึ่งคือ เว็บของ น. ทศไนโอธิ์สุรนารี :: [คลิก](#) ::
- 2. สอนใช้งานโปรแกรม PhotoScape เพื่อตกแต่งภาพให้สวยงาม**
 โปรแกรมตกแต่งภาพง่าย ๆ ขนาดเล็กชื่อว่า PhotoScape เป็นโปรแกรมตกแต่งภาพที่สามารถ download มาใช้ฟรีจากเว็บ www.photoscape.org โปรแกรมตัวนี้มีฟังก์ชันการใช้งานเบื้องต้นในการตกแต่งภาพให้สวยงามไม่แพ้โปรแกรมดัง ๆ เลย ลองใช้ดู :: [คลิก](#) ::
- 3. สอนแปลงไฟล์ต้นฉบับด้วยโปรแกรม Format Factory**
 โปรแกรมแปลงไฟล์ฟรี ๆ ที่สามารถ download มาใช้งานได้โดยไม่ต้องเสียค่าใดๆ และมีความสามารถโปรแกรมนี้ขึ้นโปรแกรมแปลงไฟล์ที่เรานำมาใช้งานไว้ได้ฟรี โดยเข้าไป download ได้ที่เว็บ www.formatoz.com :: [คลิก](#) ::
- 4. สอนอัดเสียงและตกแต่งเสียงด้วยโปรแกรม Audacity**
 โปรแกรมบันทึกและตกแต่งเสียงที่ใช้งานง่าย สามารถนำมาใช้ได้ฟรีจากเว็บ audacity.sourceforge.net ความสามารถของโปรแกรมคือ สามารถอัดเสียงผ่านไมโครโฟนของเครื่องคอมพิวเตอร์ และตกแต่งได้อย่างสบายๆ :: [คลิก](#) ::
- 5. ตัดต่อวีดิโอและภาพนิ่งให้เป็นวีดิโอ ด้วยโปรแกรม Windows Movie Maker**
 โปรแกรม Windows Movie Maker เป็นโปรแกรมตัดต่อวีดิโอ และนำภาพนิ่งมาทำเป็นวีดิโอที่มีภาพพร้อม Windows เป็นโปรแกรมที่ใช้งานง่าย ไม่ซับซ้อน สามารถนำมาทำวีดิโอใส่ในโปรแกรม SWISH Max ได้อย่างสบายๆ :: [คลิก](#) ::





กลับเมนู

ภาพความรู้เพิ่มเติม


ครูผู้สอน



ประวัติส่วนตัว

ชื่อ :: นายสุรพงษ์ จ้างูม

ตำแหน่ง :: ครู อันดับ คศ.2 โรงเรียนวชิรป่าซาง

สถานที่ทำงาน :: โรงเรียนวชิรป่าซาง 210 ม.7 ต.นครเจดีย์ อ.ป่าซาง จ.ลำพูน 51120

โทรศัพท์ :: 0861988085

e-mail :: suraja2520@yahoo.co.th

website :: spider-edu.com





ประสบการณ์ทำงาน

1. พ.ศ. 2542-2543 ครูศูนย์การเรียนรู้ชุมชน กชน.ลำพูน
2. พ.ศ. 2543-2544 ครูอัตราจ้าง โรงเรียนบ้านโสมรัตน์ะ สามัญศึกษา จ.ลำพูน
3. พ.ศ. 2544-2549 ครูโรงเรียนศึกษาสงเคราะห์เชิงดงสามัญศึกษา จ.เชียงใหม่
4. พ.ศ. 2549-2553 ครูโรงเรียนแม่ดินวิทยา สพน.35
5. พ.ศ. 2554-2559 ครูโรงเรียนวชิรป่าซาง สพน.35
6. วิทยากรอบรม ICT ให้กับครูโรงเรียนวชิรป่าซาง สพน.35
7. วิทยากรอบรมขยายผลการใช้ระบบ SMSS ในสถานศึกษา สพน.35
8. Admin IIS & Webmaster เว็บไซต์ <http://www.wp.ac.th> , <http://www.spider-edu.com> และ <http://www.spider-edu.com/elearning>
9. วิทยากรอบรม DLIT ให้กับคณะครูโรงเรียนวชิรป่าซาง สพน.35


กลับเมนู

ภาพครูผู้สอน

1. รู้จักกับโปรแกรม  **SwiSH Max**

SwiSH Max

เป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับสร้างงานทางด้านกราฟิกเช่นการสร้างตัวอักษรภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหวที่สามารถนำไปใช้กับงานประเภทต่างๆ ได้เช่นเดียวกับโปรแกรม MacromediaFlash เช่นงาน Presentation 47M Animation หรือแม้กระทั่งการออกแบบและพัฒนเว็บไซต์เป็นต้นลักษณะการใช้งานของโปรแกรม SwiSH Max จะดีกว่าโปรแกรม Flash เนื่องจากมี Effect สำเร็จรูปประเภทต่างๆ มาให้มากกว่านี้ยังสามารถเขียนสคริปต์เพื่อควบคุมการทำงานได้ทำให้โปรแกรม SwiSH Max เป็นที่น่าสนใจและกำลังได้รับความนิยมอย่างมาก

SWiSH Max

สามารถสร้างงานนำเสนอเช่นสไลด์โชว์แบบแอนิเมชันแบบรวมไปถึงการสร้างเว็บไซต์แบบ Dynamic ที่สามารถโต้ตอบกับผู้ใช้ได้นอกจากนี้ยังสามารถสร้างงาน Animation เช่นการสร้างภาพเคลื่อนไหวที่มีการเล่นเสียงในเวลาเดียวกันได้เหมือนกับโปรแกรม Flash แต่สามารถทำได้สะดวกและรวดเร็วกว่าดังนั้นจึงทำให้ SwiSH Max เป็นโปรแกรมที่น่าสนใจสำหรับผู้ที่ต้องการสร้างงาน Animation การนำเสนองานต่างๆ ผ่านทางเว็บไซต์รวมถึงการออกแบบและพัฒนเว็บไซต์ให้มีรูปแบบน่าสนใจ SwiSH Max ประกอบด้วยเครื่องมือต่างๆ ดังนี้ การสร้างชิ้นงานมีความละเอียดสูงทั้งการสร้างภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวที่สามารถใส่ Effect ได้มากกว่า 230 แบบ

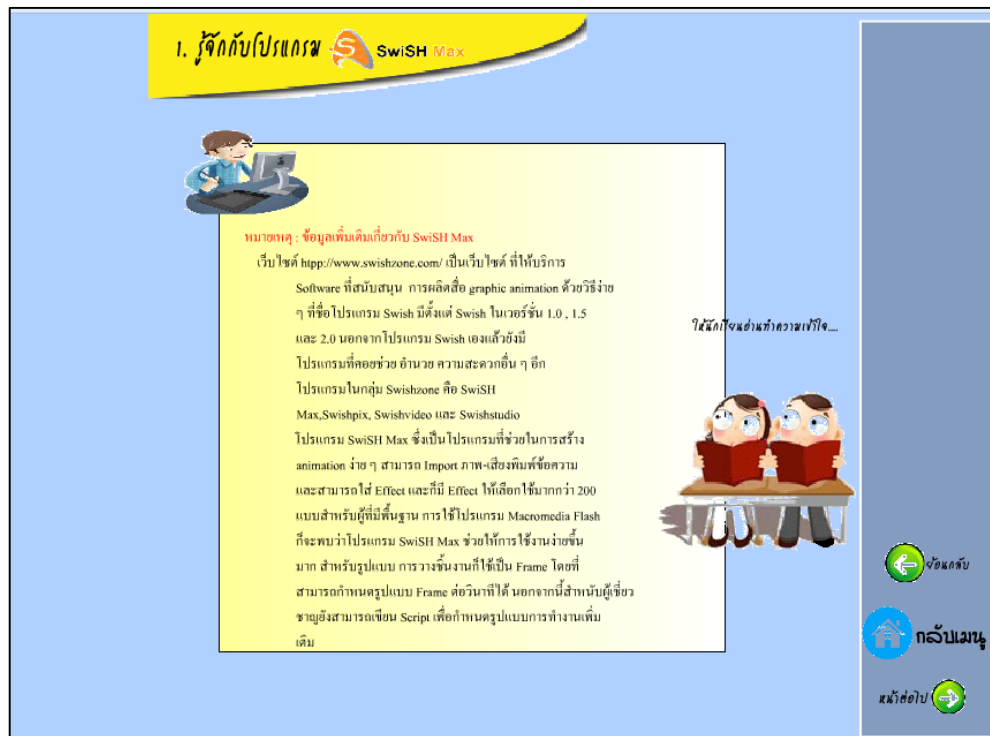
ฝึกฝึกฝึกฝึกความเข้าใจ....




กลับเมนู

หน้าต่อไป

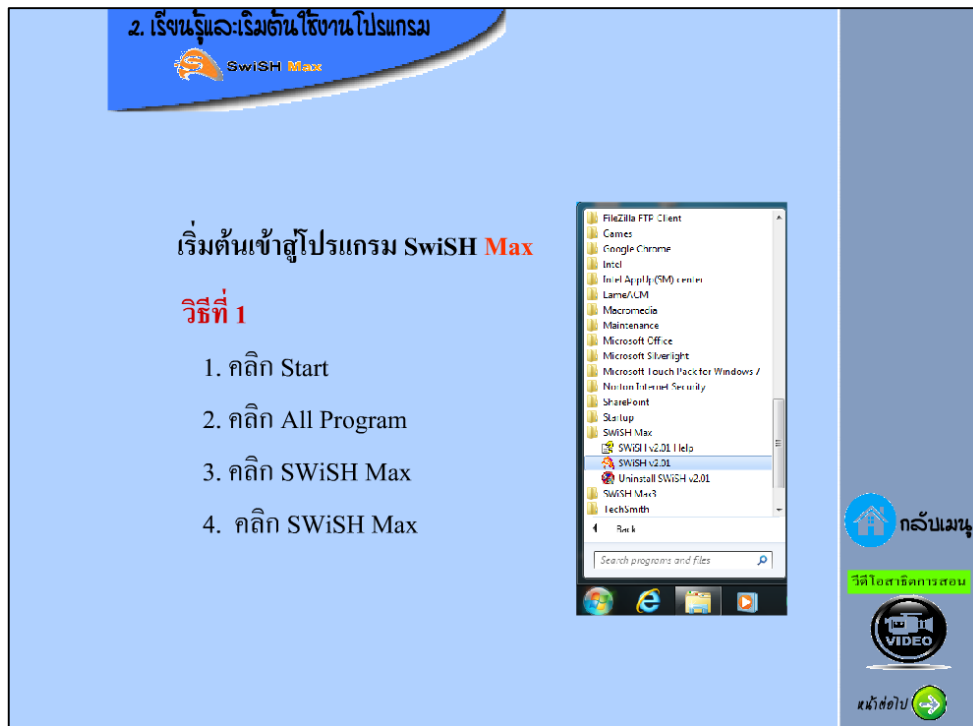
ภาพรู้จักโปรแกรม SwiSH Max หน้า ที่ 1



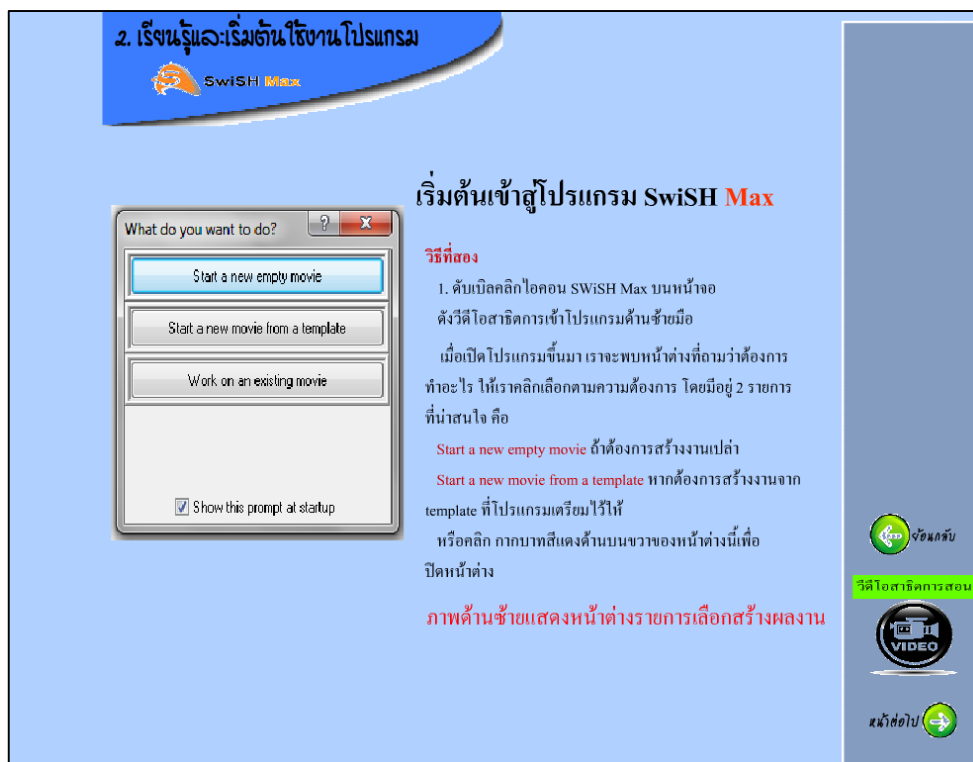
ภาพรู้จักโปรแกรม SwiSH Max หน้า ที่ 2



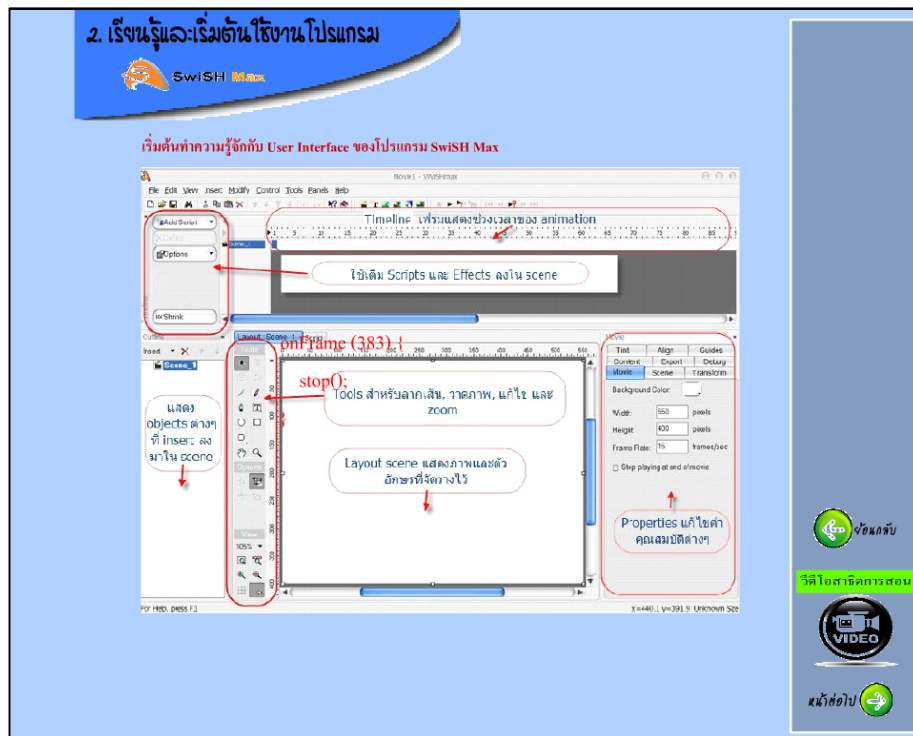
ภาพรู้จักโปรแกรม SwiSH Max หน้า ที่ 3



ภาพเรียนรู้และเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม SwiSH Max หน้า ที่ 1



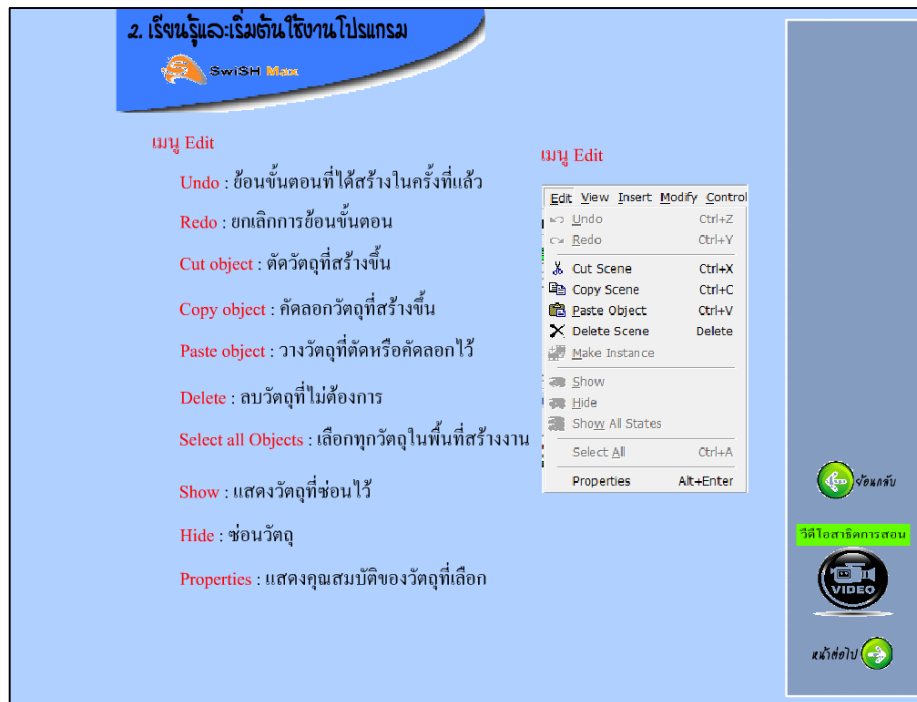
ภาพเรียนรู้และเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม SwiSH Max หน้า ที่ 2



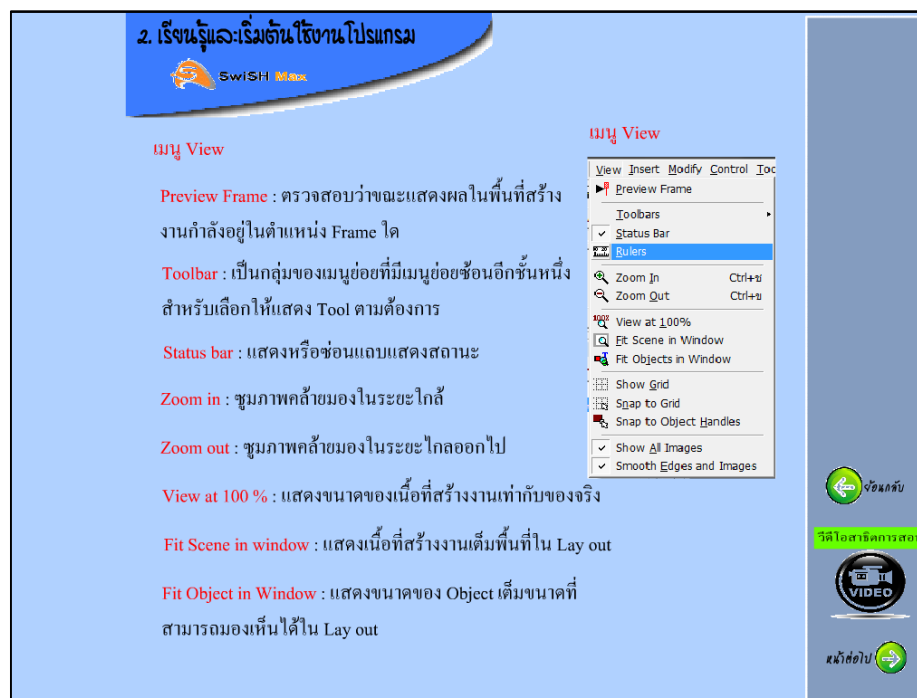
ภาพเรียนรู้และเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม SwiSH Max หน้า ที่ 3



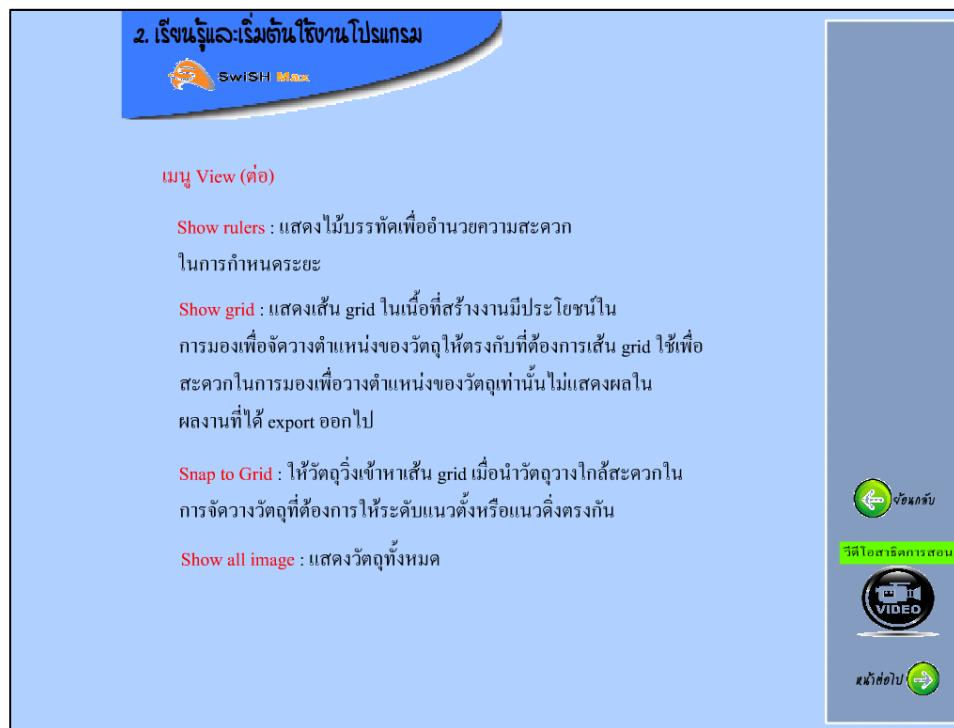
ภาพเรียนรู้และเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม SwiSH Max หน้า ที่ 4



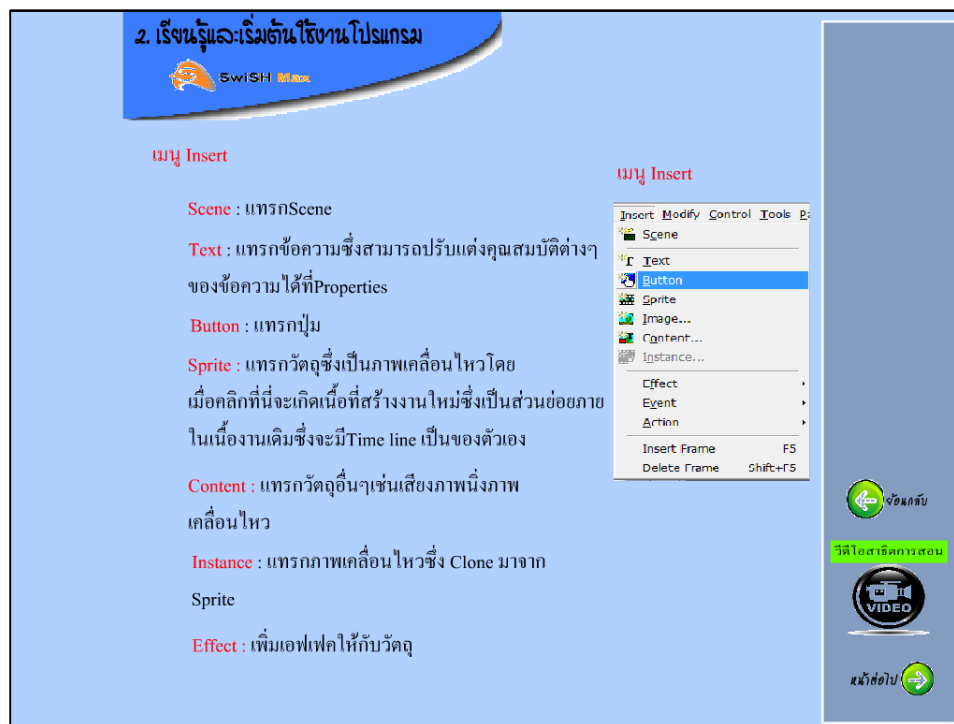
ภาพเรียนรู้และเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม SwiSH Max หน้า ที่ 5



ภาพเรียนรู้และเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม SwiSH Max หน้า ที่ 6



ภาพเรียนรู้และเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม SwiSH Max หน้า ที่ 7



ภาพเรียนรู้และเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม SwiSH Max หน้า ที่ 8

2. เรียนรู้และเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม

เมนู Insert (ต่อ)

Script : แทรก script ต่างๆเช่นการทำ link การเลื่อนไปที่เฟรมก่อนหน้าเป็นต้น

Show grid Insert Frame : คลิกเพื่อเพิ่ม Frame ทำให้การแสดงผลของ Effect ยาวนานขึ้น

Snap to Grid Delete Frame : คลิกเพื่อเพิ่ม Frame ทำให้การแสดงผลของ Effect ยาวนานขึ้น

Snap to Grid Delete Frame : ใช้เพื่อลบ Frame ออกจาก Time line ทำให้ การแสดงผล Effect ใช้เวลาน้อยลง

Grouping : มีเมนูย่อยเช่น Group เพื่อรวมวัตถุให้เป็นกลุ่ม Ungroup เพื่อแยกวัตถุที่เชื่อมรวมกันเป็น Object ย่อยหรืออาจกลุ่มเป็นภาพเคลื่อนไหวโดยเลือก Group as Sprite หรือรวมกลุ่มแบบ shape

เมนู Insert

ปุ่มควบคุม: ก่อนกลับ, วิดีโอสาธิตการสอน, หน้าต่อไป

ภาพเรียนรู้และเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม SwiSH Max หน้า ที่ 9

2. เรียนรู้และเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม

เมนู Insert (ต่อ)

Convert : เปลี่ยน Object นั้นเป็นรูปแบบอื่นๆเช่นเป็นปุ่ม(button) เป็นภาพเคลื่อนไหว(Sprite) หรือเป็นรูปทรง(Shape)

Order : เรียง Object ให้อยู่ด้านล่างหรือด้านบนในเนื้อที่สร้างงาน (Object ที่อยู่บนสามารถบังวัตถุที่อยู่ล่าง) โดยมีเมนูย่อยสั่งงานคือ Bring to Front เพื่อให้วัตถุนั้นขึ้นมาอยู่ชั้น (Layer) บนสุด Send to back เพื่อส่งวัตถุลงอยู่ในชั้นล่างสุด Bring forward คลิกเพื่อส่งวัตถุให้เลื่อนขึ้นมา 1 ระดับคลิกเพื่อส่งวัตถุให้เลื่อนลงไป 1 ระดับ

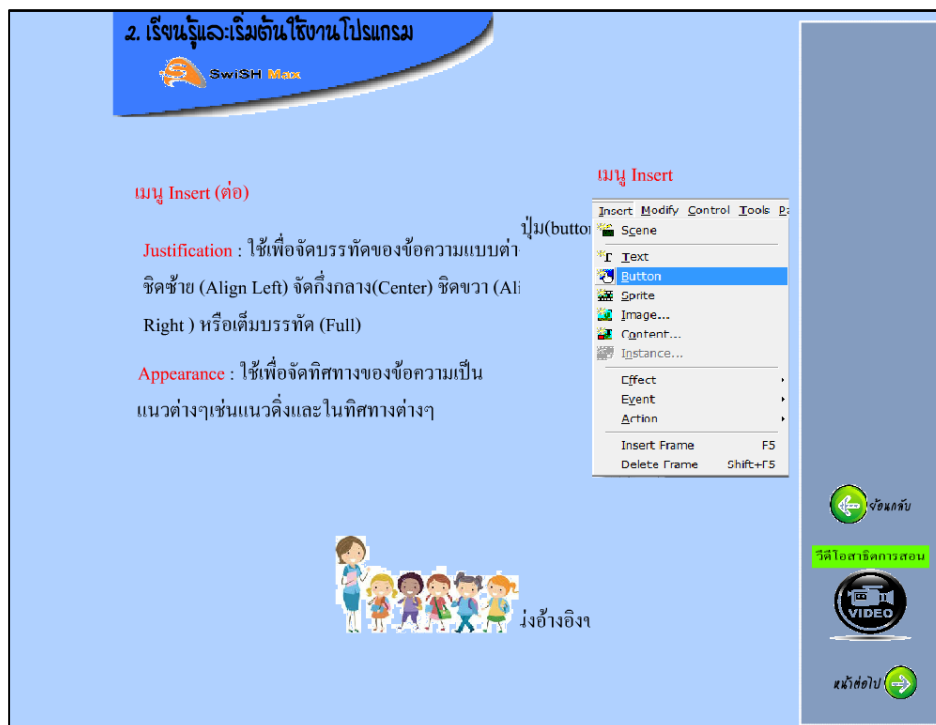
Transform : หมุนหรือพลิกวัตถุ

Align : ประกอบด้วยเมนูย่อยที่สามารถเปลี่ยนตำแหน่งอ้างอิงของวัตถุไปยังจุด Handle ต่างๆได้

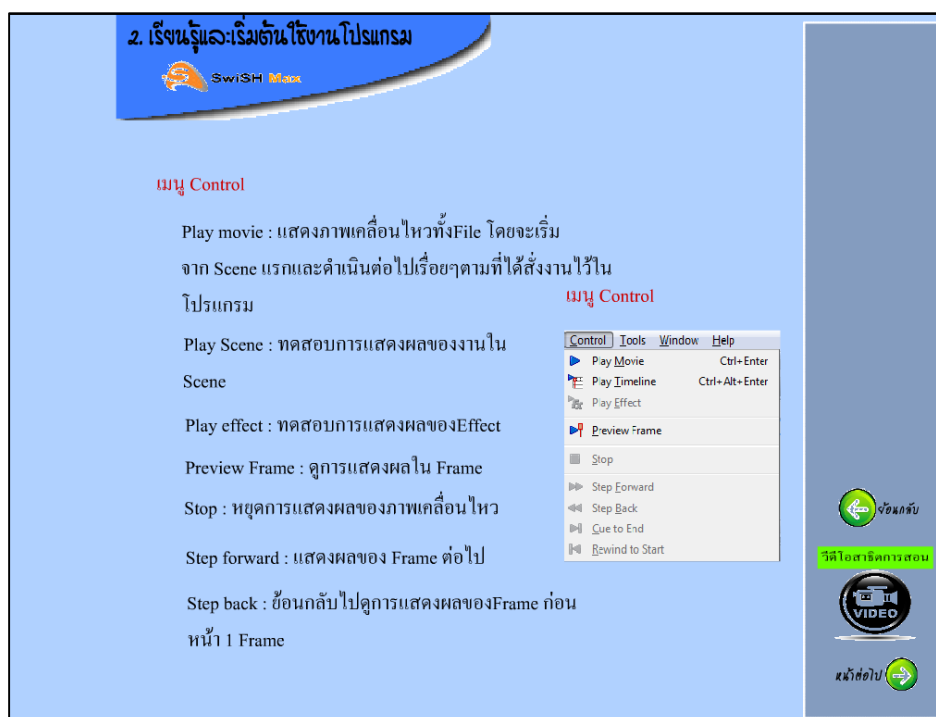
เมนู Insert

ปุ่มควบคุม: ก่อนกลับ, วิดีโอสาธิตการสอน, หน้าต่อไป

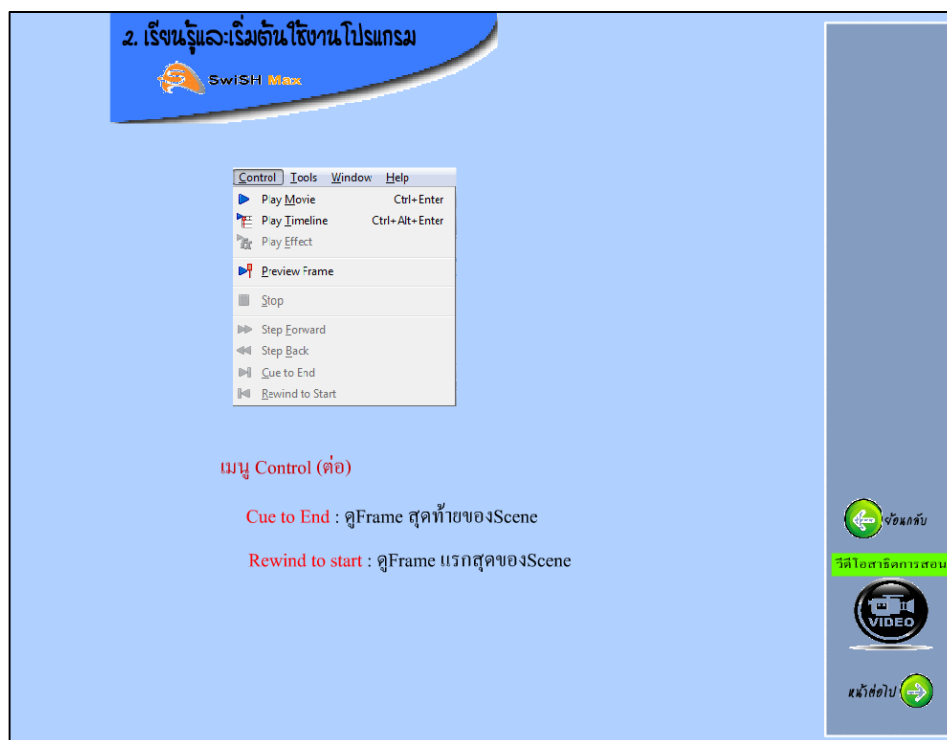
ภาพเรียนรู้และเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม SwiSH Max หน้า ที่ 10



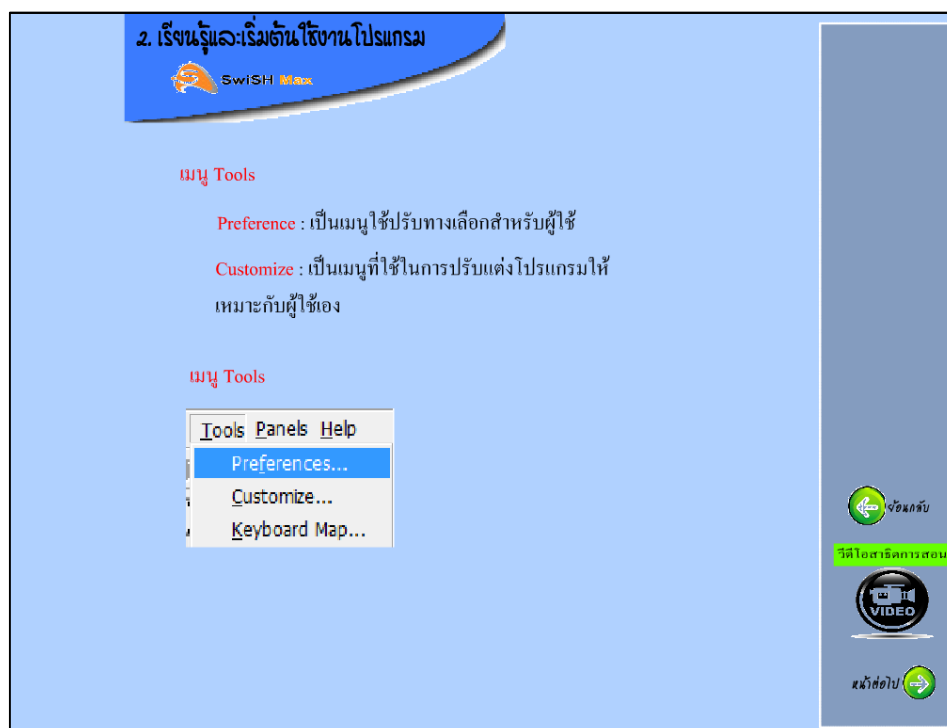
ภาพเรียนรู้และเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม SwiSH Max หน้า ที่ 11



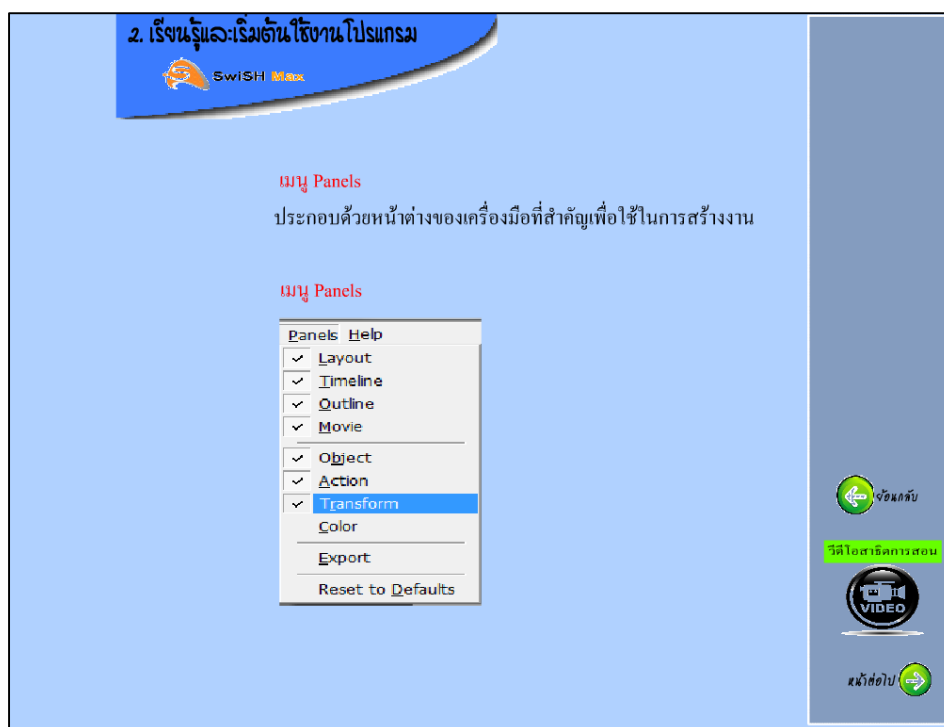
ภาพเรียนรู้และเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม SwiSH Max หน้า ที่ 12



ภาพเรียนรู้และเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม SwiSH Max หน้า ที่ 13



ภาพเรียนรู้และเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม SwiSH Max หน้า ที่ 14



ภาพเรียนรู้และเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม SwiSH Max หน้า ที่ 15

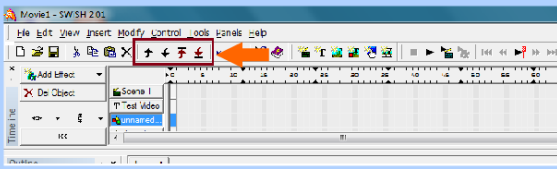


ภาพเรียนรู้และเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม SwiSH Max หน้า ที่ 16

2. เรียนรู้และเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม

SwiSH Max

Standard Toolbar แถบเครื่องมือลัดที่ใช้ควบคุมคำสั่งทั่วไป คือ



Bring Forward : เลื่อนวัตถุที่เลือกอยู่ขึ้น 1 ชั้น
 Bring Backward : เลื่อนวัตถุที่เลือกอยู่ลง 1 ชั้น
 Bring To Front : เลื่อนวัตถุที่เลือกอยู่ให้ไปอยู่ชั้นหน้าสุด
 Bring To Back : เลื่อนวัตถุที่เลือกอยู่ให้ไปอยู่ล่างสุด

วิดีโอสาธิตการสอน

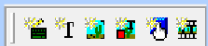
หน้าต่อไป

ภาพเรียนรู้และเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม SwiSH Max หน้า ที่ 17

2. เรียนรู้และเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม

SwiSH Max

Insert Toolbar แถบเครื่องมือลัดที่ใช้ในการเรียกคำสั่งแทรก

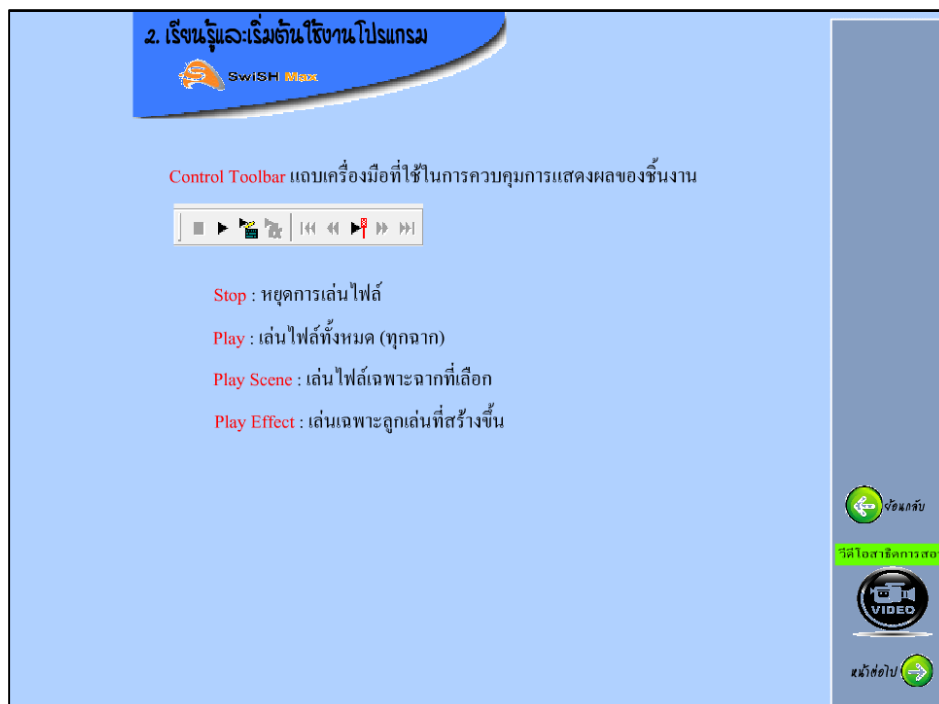


Insert Scene : เพิ่มฉาก (Scene)
 Insert Text : แทรกข้อความ
 Insert Image : แทรกรูปภาพ

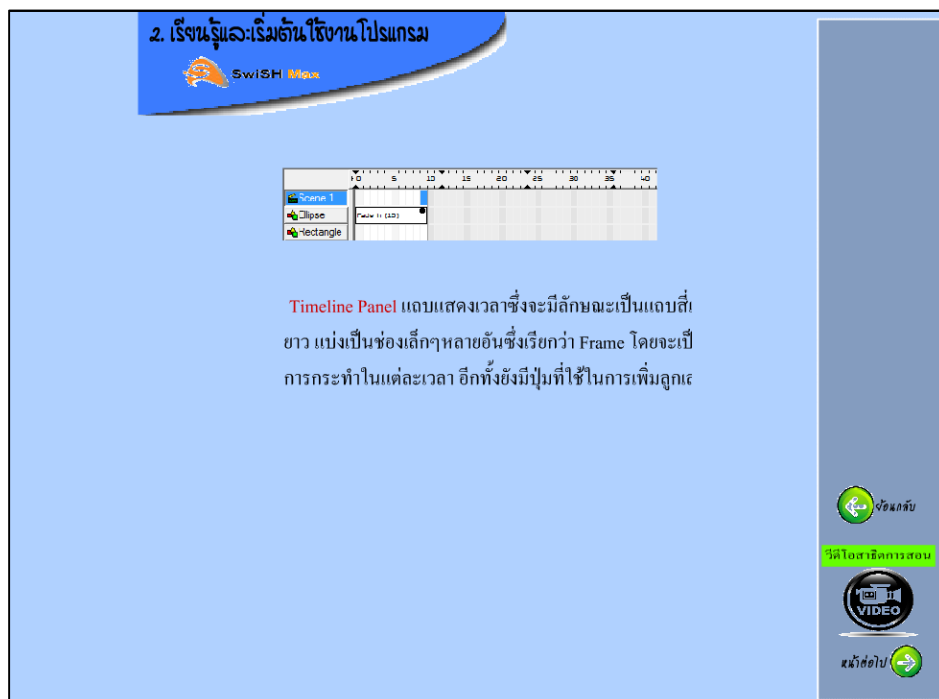
วิดีโอสาธิตการสอน

หน้าต่อไป

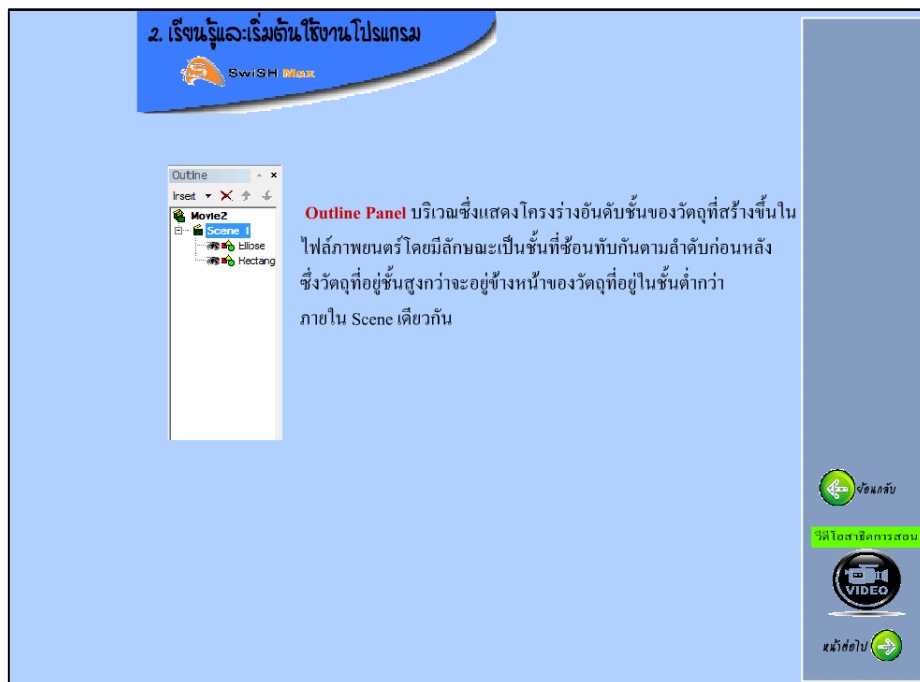
ภาพเรียนรู้และเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม SwiSH Max หน้า ที่ 18



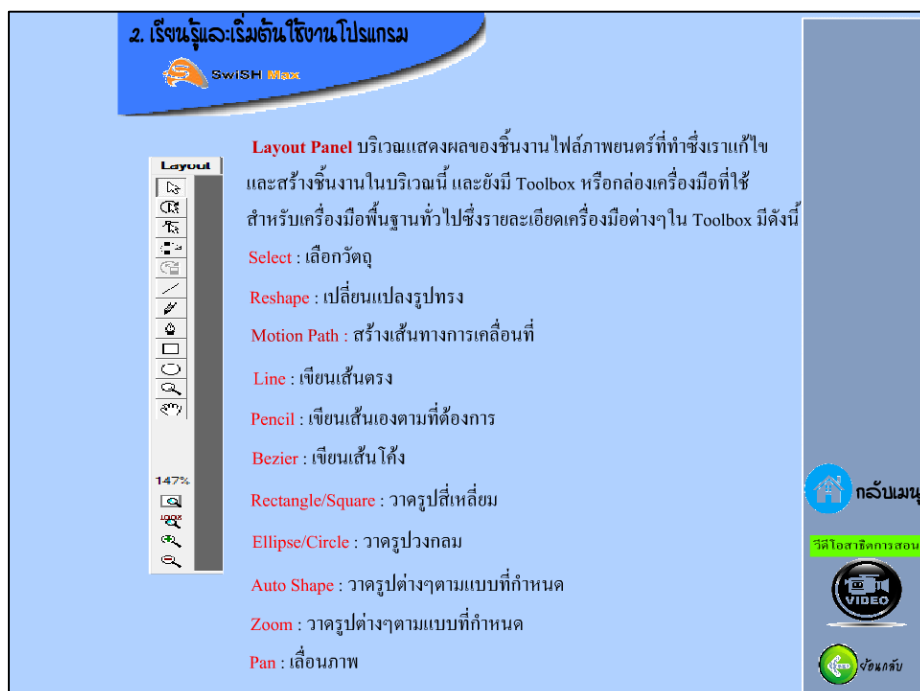
ภาพเรียนรู้และเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม SwiSH Max หน้า ที่ 19



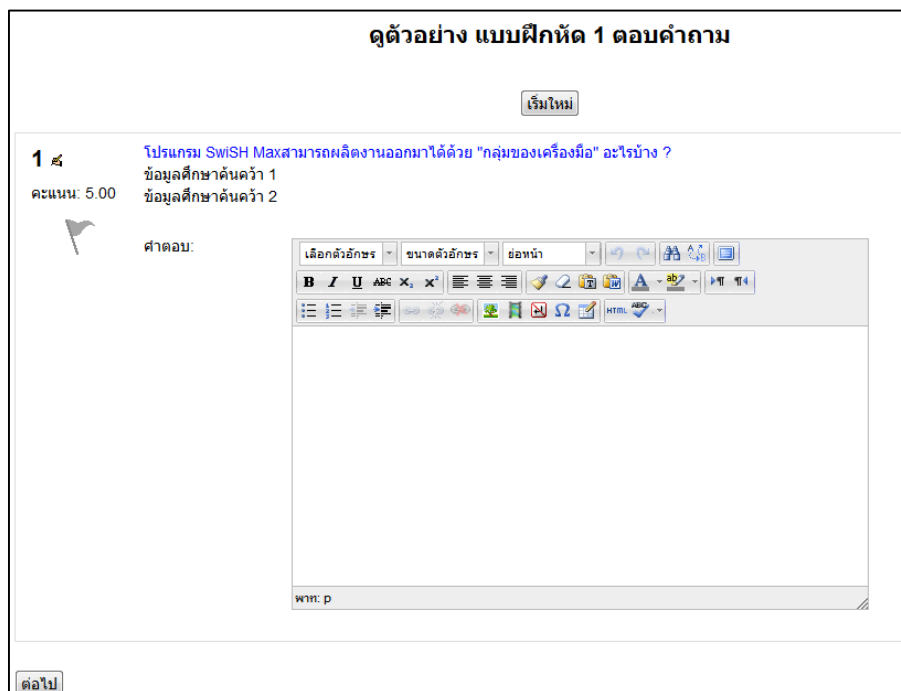
ภาพเรียนรู้และเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม SwiSH Max หน้า ที่ 20



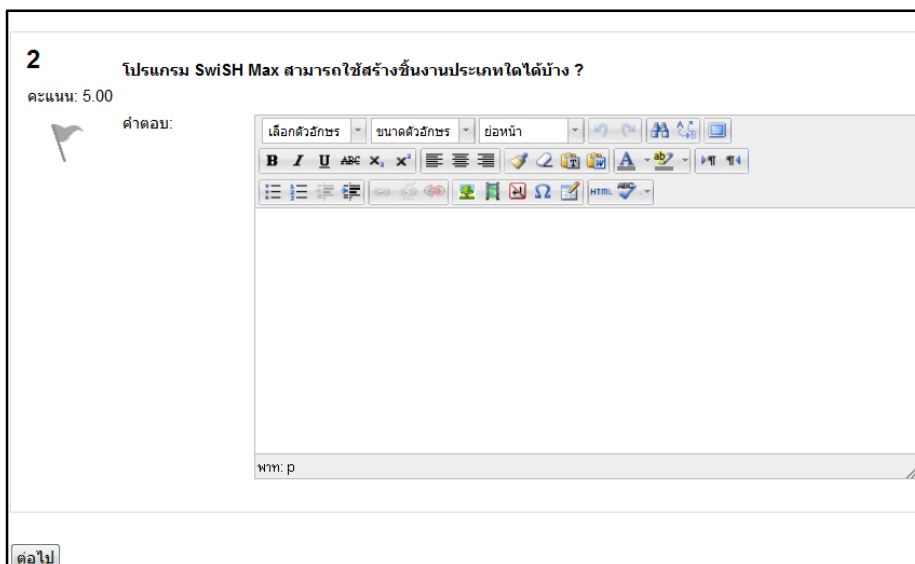
ภาพเรียนรู้และเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม SwiSH Max หน้า ที่ 21



ภาพเรียนรู้และเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม SwiSH Max หน้า ที่ 22

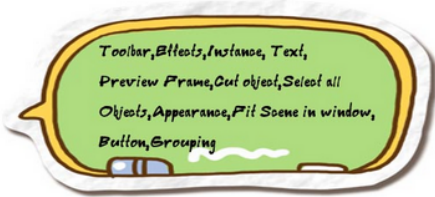


ภาพกิจกรรมประจำบทเรียนเรื่องที่ 1 กิจกรรม ตอบคำถาม ข้อที่ 1



ภาพกิจกรรมประจำบทเรียนเรื่องที่ 1 กิจกรรม ตอบคำถาม ข้อที่ 2

1 คะแนน: 1.00



วิธีทำ ให้นักเรียนเลือกคำตอบจาก Listbox ด้านขวา ที่มีความสัมพันธ์กับคำถาม

เลือกวัตถุในพื้นที่สร้างงาน	Choose...
เพิ่มเอฟเฟคให้กับวัตถุ	Choose...
ใช้เพื่อจัดทิศทางของข้อความเป็นแนวต่าง ๆ	Choose...
แทรกภาพเคลื่อนไหว	Choose...
แทรกปุ่ม	Choose...
แสดงเนื้อที่สร้างงานเต็มพื้นที่ใน Lay out	Choose...
เป็นกลุ่มของเมนูย่อยสำหรับเลือกให้แสดง Tool	Choose...
แทรกข้อความ	Choose...
ตัดวัตถุที่สร้างขึ้น	Choose...
มีเมนูย่อยเช่น Group เพื่อรวมวัตถุให้เป็นกลุ่ม	Choose...

[ต่อไป](#)

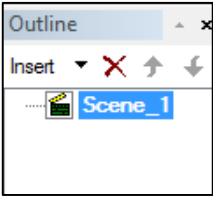
ภาพกิจกรรมประจำบทเรียนเรื่องที่ 1 กิจกรรม จับคู่คำตอบ

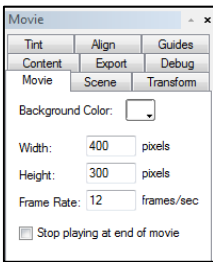
แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (Pretest)

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การใช้โปรแกรมประยุกต์สร้างสื่อมัลติมีเดีย รายวิชาโปรแกรมประยุกต์ 1
รหัสวิชา ง30221 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
จำนวน 30 ข้อ (30 คะแนน)

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบชุดนี้มี 30 ข้อ ให้นักเรียนทำทุกข้อ
2. ให้นักเรียนเข้าสู่บทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่ www.spider-edu.com/elearning แล้วทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนออนไลน์ (ศึกษาคู่มือใช้งานร่วมด้วย)
3. เลือกคำตอบที่ถูกต้องเพียงข้อเดียว เมื่อทำเสร็จเรียบร้อยแล้วให้ส่งคำตอบเพื่อรอการประเมินผล

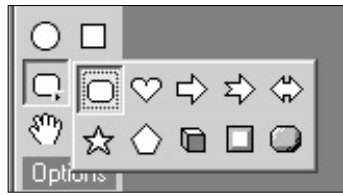
1.  จากภาพเป็นคำสั่งที่ใช้ในงานใดในโปรแกรม SwiSH Max
 - a. แสดง objects ต่าง ๆ
 - b. แก้ไขคุณสมบัติต่าง ๆ
 - c. ใช้เติม Scripts และ Effects ต่าง ๆ
 - d. เฟรมแสดงช่วงเวลาของ Animation

2.  จากภาพเป็นคำสั่งที่ใช้ในงานใดในโปรแกรม SwiSH Max
 - a. แสดง objects ต่าง ๆ
 - b. แก้ไขคุณสมบัติต่าง ๆ
 - c. แสดงภาพและตัวอักษรที่จัดวางไว้
 - d. ใช้เติม Scripts และ Effects ต่าง ๆ

3. ข้อใดคือคุณสมบัติของระบบปฏิบัติการและฮาร์ดแวร์ของคอมพิวเตอร์ที่สามารถลงโปรแกรม SwiSH Max ได้
 - a. มีพื้นที่ว่างในฮาร์ดดิสก์อย่างน้อย 7.02 MB
 - b. เครื่องคอมพิวเตอร์ที่มี CPU เป็น Intel Pentium III 300 MHz ขึ้นไป
 - c. ไม่จำเป็นต้องใช้ระบบปฏิบัติการ Window 9x/Mc/NT2000/2003/XP
 - d. RAM อย่างน้อย 264 MB RAM แต่ถ้าจะให้คล่องตัวขอแนะนำ 356 MB

4.  จากภาพเป็นคำสั่งที่ใช้ในงานไดโนโปรแกรม SwiSH Max
- แสดง objects ต่าง ๆ
 - แก้ไขคุณสมบัติต่าง ๆ
 - แสดงภาพและตัวอักษรที่จัดวางไว้
 - ใช้เติม Scripts และ Effects ต่าง ๆ
5. ข้อใดเป็นความหมายของ Object Shape
- เป็นอ็อบเจกต์ประเภทตัวอักษร
 - เป็นอ็อบเจกต์ประเภทรูปภาพกราฟฟิกที่นำเข้ามาจากภายนอก
 - เป็นอ็อบเจกต์ประเภทรูปวาด ที่เกิดจากการใช้เครื่องมือใน Toolbox
 - เป็นอ็อบเจกต์ที่ใช้สำหรับนำไฟล์ประเภทต่าง ๆ จากภายนอกเข้ามาไว้ในโปรแกรม
6. ถ้าต้องการวาดภาพ  จะต้องใช้เครื่องมือข้อใด
- AutoShape
 - Pencil
 - Ellipse
 - Bezier Tool
7. การตกแต่งภาพเติมสีให้รูปที่วาดขึ้นมาข้อใดไม่ใช่รูปแบบที่เลือก
- Solid
 - Linear Gradient
 - Radial Gradient
 - Presentation
8. โปรแกรม SwishMax สามารถ Export ไฟล์จากนามสกุลใด
- .swi
 - .html
 - .exe
 - .avi

9.



จากภาพเป็นคำสั่งที่ใช้ในงานใดในโปรแกรม SwiSH Max

- a. แสดง objects ต่าง ๆ
- b. Toolbox
- c. แสดงภาพและตัวอักษรที่จัดวางไว้
- d. สำหรับลากเส้น วาดภาพ แก้ไข และ ZOOM

10. Effect แบบ Explode มีลักษณะใด

- a. วัตถุค่อย ๆ จาง
- b. วัตถุแตกกระจาย
- c. วัตถุค่อย ๆ ปรากฏ
- d. วัตถุวิ่งมาจากทิศต่าง ๆ

11. การสั่งให้วัตถุเคลื่อนที่ ต้องใช้แถบเครื่องมือใด

- a. Pan
- b. Line
- c. Zoom
- d. Motion Path

12. Effect แบบ Fade In มีลักษณะใด

- a. วัตถุแตกกระจาย
- b. วัตถุค่อย ๆ ปรากฏ
- c. วัตถุค่อย ๆ จางหาย
- d. วัตถุวิ่งมาจากทิศต่าง ๆ

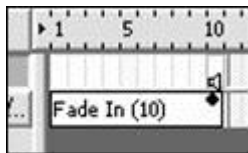
13. หากต้องการสร้าง Effect ต้องเลือกคำสั่งใดก่อน

- a. Blur
- b. Move
- c. Slide In
- d. Add Effect

14. ข้อใดไม่ใช่ขั้นตอนการใส่ Effect ให้กับชิ้นงาน
- เลือก Effect ที่ต้องการ
 - เลือกชิ้นงานโดยการคลิกที่วัตถุนั้น
 - คลิกที่บริเวณกึ่งกลางวัตถุแล้วลากเส้นเพื่อให้เป็นแนวการเคลื่อนที่
 - ทดสอบผลโดยคลิกปุ่ม Play

15. ถ้าต้องการเปลี่ยนฉากเพื่อแสดงฉากถัดไปต้องคลิกปุ่มใด
- Movie Control>gotoAndPlay>prevFrameAndPlay()
 - Movie Control>gotoAndPlay>nextSceneAndPlay()
 - Movie Control>gotoAndPlay>prevSceneAndPlay()
 - Movie Control>gotoAndPlay>gotoAndPlay(FRAME)

16. จากภาพเป็นคำสั่งที่ใช้ในงานในการใส่ Scripts แบบใด



- การใส่ Script เกี่ยวกับการควบคุมการแสดงผลชิ้นงาน
 - การใส่ Script เกี่ยวกับการสร้างการเชื่อมโยง (Link)
 - การใส่ Script เกี่ยวกับเสียง
 - เป็นการลบ Scripts
17. ขั้นตอนการ Import ไฟล์เป็นขั้นตอนของการใส่ Scripts แบบใด
- การใส่ Script เกี่ยวกับการควบคุมการแสดงผลชิ้นงาน
 - การใส่ Script เกี่ยวกับการสร้างการเชื่อมโยง (Link)
 - การใส่ Script เกี่ยวกับเสียง
 - เป็นการลบ Scripts
18. ในการใส่ Scripts เกี่ยวกับการควบคุมการแสดงผลชิ้นงานข้อใดไม่เกี่ยวข้อง
- Layout Vies
 - Script View
 - Movie Control> gotoAndPlay> nextSceneAndPlay()
 - Import

19. การปรับตำแหน่งของภาพให้ซ้อนทับกันเพื่ออะไรในการแทรกรูปภาพ
- a. เพื่อจะได้สลับการแสดงผล
 - b. เพื่อให้รูปภาพมีความหนาขึ้น
 - c. เพื่อให้รูปภาพมีขนาดใหญ่ขึ้น
 - d. เพื่อให้รูปภาพมีการเคลื่อนไหว
20. ถ้าต้องการให้ภาพขนาดใหญ่ปรากฏขึ้นมาต้องปรับค่าในข้อใด
- a. Alpha
 - b. Position
 - c. Place
 - d. Timeline
21. ปุ่มคำสั่งใดที่ใช้งานในการปรับความเร็วในการเคลื่อนที่ของภาพ
- a. Timeline
 - b. Alpha
 - c. Movie Play
 - d. Frame Rate
22. ปุ่มคำสั่งใดที่ใช้เลือกไฟล์ในการใส่ Sound Track
- a. .swf
 - b. .mp3
 - c. All Sound
 - d. Sound Track
23. ขั้นตอนการบันทึกไฟล์จะต้องใช้คำสั่งในข้อใด
- a. File → export → .swf
 - b. File → export → .mp3
 - c. File → save
 - d. File → save as
24. เลือก Effect ที่ทำให้อักษรเคลื่อนไหวหายไป
- a. Add Effect > Place
 - b. Add Effect > Disappear from position
 - c. Add Effect > Revert
 - d. Add Effect > Move

25. เครื่องมือ Reshape เป็นเครื่องมือที่ใช้ทำอะไร
- ใช้ในการวาดรูป
 - ใช้สำหรับเลือกอ็อบเจกต์เพื่อปรับแต่งรูปตามต้องการ
 - ใช้วาดเส้นและรูปพื้นฐาน
 - ใช้วาดเส้นและรูปต่าง ๆ
26. ปุ่ม Hit State ในอ็อบเจกต์ Button ใช้สำหรับทำงานตามข้อใด
- จะแสดงเมื่อนำเมาส์ไปวางที่ตำแหน่งของปุ่ม
 - เป็นปุ่มที่แสดงเมื่อเริ่มทำงาน
 - กำหนดพื้นที่ทำงานของอ็อบเจกต์ Button โดยเมื่อเลื่อนเมาส์ไปยังพื้นที่ที่กำหนดจะแสดง Over State
 - จะแสดงเมื่อคลิกเมาส์
27. Solid Shape With Overlap มีความหมายตรงกับข้อใด
- เป็นการแสดงรูปภาพเพียงรูปเดียวในอ็อบเจกต์
 - กำหนดให้เป็นสีพื้นทั้งหมดไม่มีสีขอบ
 - รูปแบบของเส้นของขนาดและสีของเส้นขอบ
 - เป็นการแสดงรูปภาพกระจายเต็มอ็อบเจกต์
28. ข้อใดคือนามสกุลของไฟล์ SwiSH Max
- SWF
 - SWI
 - EXE
 - AVI
29. ในการ Export ทำไมต้องมีการแปลงไฟล์เป็นไฟล์นามสกุลอื่น ๆ ก่อนนำไปใช้งาน
- เพื่อให้่ายในการนำไปใช้งาน
 - เพื่อนำไปใช้งานร่วมกับโปรแกรมอื่นได้
 - เพื่อให้ไฟล์เล็กลงจะได้ทำการ Export ได้ง่าย
 - เพื่อนำไป upload ได้เร็วขึ้น
30. การแปลงไฟล์ชนิดใดเป็นการแปลงไฟล์ Video ซึ่งจะนำไปแสดงในโปรแกรมประเภท Multimedia
- SWF
 - AVI
 - EXE
 - HTML

เฉลยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (Pretest)

หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การใช้โปรแกรมประยุกต์สร้างสื่อมัลติมีเดีย รายวิชาโปรแกรมประยุกต์ 1
รหัสวิชา ง30221 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
จำนวน 30 ข้อ (30 คะแนน)

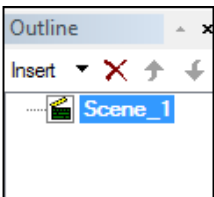
ข้อที่	คำตอบ	ข้อที่	คำตอบ
1	b	16	c
2	c	17	c
3	b	18	d
4	d	19	a
5	c	20	a
6	a	21	d
7	d	22	b
8	a	23	a
9	b	24	b
10	c	25	b
11	b	26	c
12	b	27	d
13	d	28	c
14	c	29	b
15	b	30	b

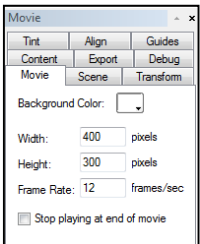
แบบทดสอบท้ายบทเรียนเรื่องที่ 1

คำชี้แจง : ข้อสอบมีจำนวนทั้งหมด 10 ข้อให้นักเรียนเลือกข้อที่ถูกที่สุดเพียงข้อเดียวโดยทำเครื่องหมาย
× ทับ a , b , c หรือ d

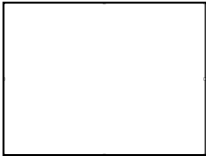
1. งานที่สร้างจากโปรแกรม SwiSH Max สามารถนำสร้างภาพเคลื่อนไหวที่มีการเล่นเสียงได้เหมือนกับโปรแกรมใด

- a. Flash
- b. Effect
- c. Animation
- d. Presentation

2.  จากภาพเป็นคำสั่งที่ใช้ในงานใดในโปรแกรม SwiSH Max
- a. แสดง objects ต่าง ๆ
 - b. แก้ไขคุณสมบัติต่าง ๆ
 - c. ใช้เติม Scripts และ Effects ต่าง ๆ
 - d. เฟรมแสดงช่วงเวลาของ Animatoion

3.  จากภาพเป็นคำสั่งที่ใช้ในงานใดในโปรแกรม SwiSH Max
- a. แสดง objects ต่าง ๆ
 - b. แก้ไขคุณสมบัติต่าง ๆ
 - c. แสดงภาพและตัวอักษรที่จัดวางไว้
 - d. ใช้เติม Scripts และ Effects ต่าง ๆ

4. ข้อใดคือคุณสมบัติของระบบปฏิบัติการและฮาร์ดแวร์ของคอมพิวเตอร์ที่สามารถลงโปรแกรม SwiSH Max ได้
- a. มีพื้นที่ว่างในฮาร์ดดิสก์อย่างน้อย 7.02 MB
 - b. เครื่องคอมพิวเตอร์ที่มี CPU เป็น Intel Pentium III 300 MHz ขึ้นไป
 - c. ไม่จำเป็นต้องใช้ระบบปฏิบัติการ Window 9x/Mc/NT2000/2003/XP
 - d. RAM อย่างน้อย 264 MB RAM แต่ถ้าจะให้คล่องตัวขอแนะนำ 356 MB

5.  จากภาพเป็นคำสั่งที่ใช้ในงานใดในโปรแกรม SwiSH Max
- แสดง objects ต่าง ๆ
 - แก้ไขคุณสมบัติต่าง ๆ
 - แสดงภาพและตัวอักษรที่จัดวางไว้
 - ใช้เติม Scripts และ Effects ต่าง ๆ
6.  จากภาพเป็นคำสั่งที่ใช้ในงานใดในโปรแกรม SwiSH Max
- ใช้เติม Scripts และ Effects ต่าง ๆ
 - เฟรมแสดงช่วงเวลาของ Animation
 - สำหรับลากเส้น วาดภาพ แก้ไข และ ZOOM
 - Layout scene แสดงภาพและตัวอักษรที่จัดวางไว้
7. โปรแกรม SwiSH Max สามารถที่จะนำเสนองานในรูปแบบของไฟล์ Shock wave Flash ในนามสกุลใด
- FLA
 - FLE
 - SWF
 - EXE
8. ข้อใดไม่เกี่ยวข้องกับคุณสมบัติการสร้างงานของโปรแกรม SwiSH Max
- ใช้สำหรับสร้างตัวอักษร
 - ใช้สำหรับตัดต่อเสียงโฆษณา
 - ใช้สำหรับสร้างโลโก้โฆษณาแบนเนอร์
 - ใช้สำหรับสร้างงานภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว
9.  จากภาพเป็นคำสั่งที่ใช้ในงานใดในโปรแกรม SwiSH Max
- แสดง objects ต่าง ๆ
 - แก้ไขคุณสมบัติต่าง ๆ
 - แสดงภาพและตัวอักษรที่จัดวางไว้
 - สำหรับลากเส้น วาดภาพ แก้ไข และ ZOOM

10.  จากภาพเป็นคำสั่งที่ใช้ในงานใดในโปรแกรม SwiSH Max

- a. แสดง objects ต่าง ๆ
- b. แก้ไขคุณสมบัติต่าง ๆ
- c. ใช้เติม Scripts และ Effect ต่าง ๆ
- d. เฟรมแสดงช่วงเวลาของ Animation

เฉลยแบบทดสอบท้ายบทเรียนเรื่องที่ 1

หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง การใช้โปรแกรมประยุกต์สร้างสื่อมัลติมีเดีย รายวิชาโปรแกรมประยุกต์ 1
รหัสวิชา ง30221 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
จำนวน 10 ข้อ (10 คะแนน)

ข้อที่	คำตอบ
1	c
2	b
3	c
4	b
5	d
6	d
7	c
8	a
9	d
10	d