

ภาคผนวก จ

คู่มือการใช้บทเรียนบนเว็บวิชาการประยุกต์ใช้โปรแกรมสื่อประสม



คู่มือการใช้บทเรียนบนเว็บ
วิชา การประยุกต์ใช้โปรแกรมสื่อประสม

ชื่องานวิจัย

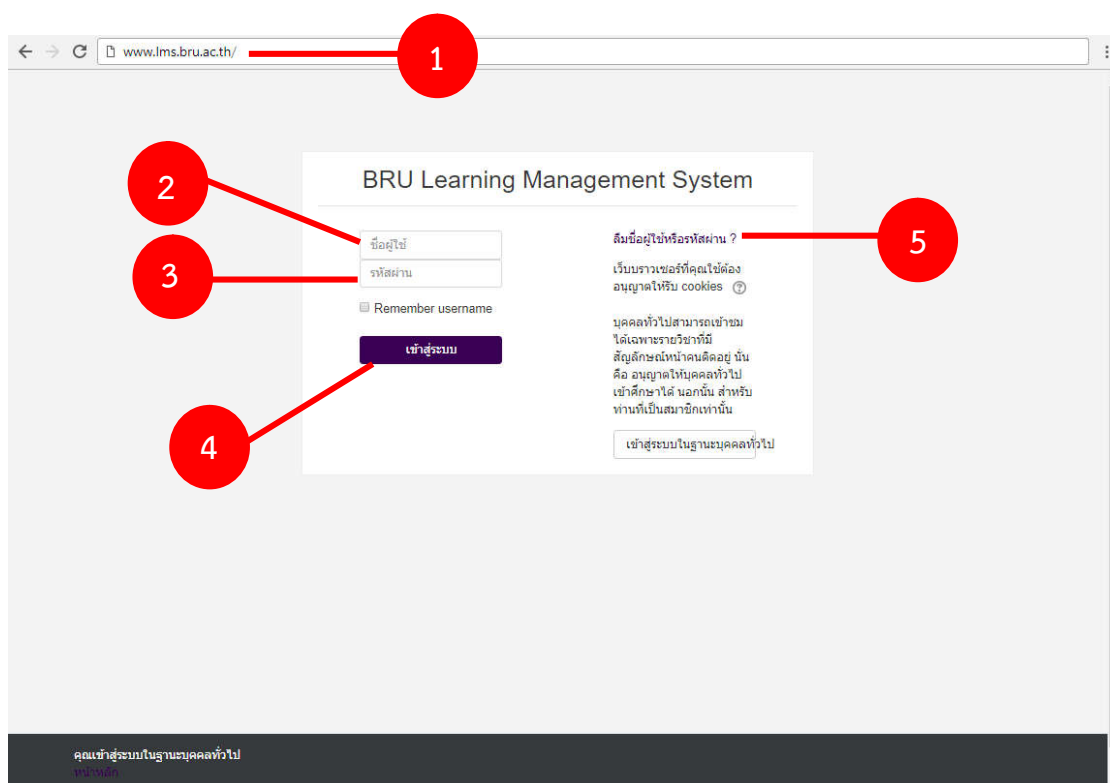
การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานร่วมกับทฤษฎีการขยายความคิด
เพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงการเรียนรู้และการคิดแก้ปัญหา
สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ

ผู้วิจัย

สิบเอกเลอสันต์ฤทธิพันธ์
สาขาคอมพิวเตอร์ศึกษา
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

1. การเข้าสู่เว็บไซต์

เข้าไปที่เว็บไซต์ที่ www.lms.bru.ac.th จะปรากฏหน้าเว็บไซต์ดังภาพที่ ฉ-1



ภาพที่ ฉ.1 หน้าหลักของเว็บไซต์

ส่วนประกอบในหน้าหลักของเว็บไซต์บทเรียนบนเว็บซึ่งหน้านี้จะเป็นการเข้าสู่ระบบเป็นครั้งแรกในการใช้บทเรียนบนเว็บ มีดังต่อไปนี้

หมายเลข 1 ชื่อเว็บไซต์ <http://www.lms.bru.ac.th>

หมายเลข 2 ชื่อผู้เข้าใช้บทเรียน (User Name)

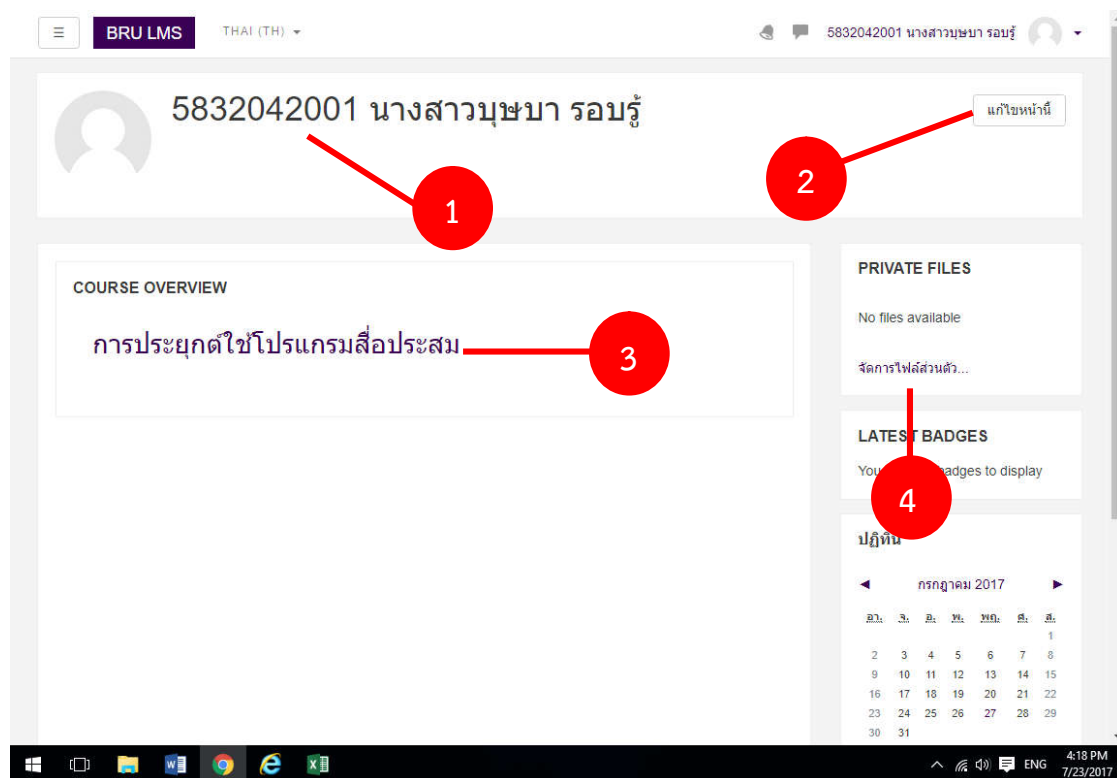
หมายเลข 3 รหัสผ่าน (Password)

หมายเลข 4 ปุ่มเข้าสู่ระบบ

หมายเลข 5 ลิงค์ช่วยเหลือหากลืมชื่อผู้ใช้และรหัสผ่าน

2. เข้าสู่บทเรียนบนเว็บ

ในหน้านี้หลังจากที่นักศึกษาได้ทำการเข้าระบบมาแล้ว โปรแกรมบทเรียนบนเว็บจะแสดงผลรายวิชาให้เราเลือกเข้าเรียนในรายวิชาที่ทำการลงทะเบียนไว้แล้ว ดังภาพที่ จ-2



ภาพที่ จ.2 หน้าแสดงผลรายวิชาที่ต้องการศึกษา

ส่วนประกอบในหน้าหลักของเว็บไซต์บทเรียนบนเว็บซึ่งหน้านี้จะเป็นการเข้าสู่ระบบเป็นครั้งแรกในการใช้บทเรียนบนเว็บ มีดังต่อไปนี้

- หมายเลข 1 รหัสนักศึกษา ชื่อ – สกุล นักศึกษา
- หมายเลข 2 แก้ไขส่วนแสดงผลของผู้เรียน
- หมายเลข 3 รายวิชาที่ลงทะเบียนเรียนไว้
- หมายเลข 4 จัดการไฟล์ส่วนตัวของผู้เรียน

หลังจากที่เราเลือกรายวิชาที่ได้ทำการลงทะเบียน และได้รับอนุมัติให้มีสิทธิ์เข้าเรียนได้แล้ว เราก็จะเข้าสู่บทเรียนบนเว็บได้แล้ว ดังภาพที่ จ-3

การประยุกต์ใช้โปรแกรมสื่อประสม

Dashboard / วิชาเรียนของฉัน / คณะครุศาสตร์ / การประยุกต์ใช้โปรแกรมสื่อประสม

รูปแบบโมเดล

รูปแบบโมเดล

1. กำหนดจุดมุ่งหมาย
2. จัดตั้งมันที่ต้นก่อนเรียน
3. จัดเตรียมเนื้อหาและออกแบบกิจกรรม
4. ร่วมกันคิดสำเนาเนื้อหาและกิจกรรม

1. จัดประชุมในหัวข้อเรียน
2. การเรียนรู้เนื้อหาใหม่
3. การแลกเปลี่ยนเรียนรู้
4. การสรุปย่อและจัดระเบียบความรู้
5. การสร้างสรรค์ชิ้นงานใหม่

1. ประเมินรายบุคคล
2. การประเมินรายกลุ่ม

ค้นกระดานเสวนา

การค้นหาขั้นสูง

กิจกรรมที่กำลังจะมีขึ้น

ไม่มีกิจกรรมที่กำลังจะเริ่ม
ไปที่ปฏิทิน...
กิจกรรมใหม่...

กิจกรรมล่าสุด

กิจกรรม ตั้งแต่ ศุกร์, 14 กรกฎาคม 2017, 1:58PM
รายงานฉบับสมบูรณ์ของกิจกรรม
ล่าสุด
ไม่มีอะไรใหม่ตั้งแต่คุณเลือกอีกครั้ง
สุดท้าย

รูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานร่วมกับทฤษฎีการขยายความคิด เพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงการเรียนรู้ และทักษะการคิดแก้ปัญหา สำหรับนักศึกษาในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ หรือ CPLPE Model (Content Preparation Learning Process Evaluation) ซึ่งรูปแบบการเรียนรู้มีอยู่ 3 ขั้นตอนดังนี้

- ขั้นที่ 1 ขั้นการจัดเตรียมเนื้อหา (Content Preparation)
- ขั้นที่ 2 ขั้นการจัดการเรียนรู้ (Learning Process)
- ขั้นที่ 3 ขั้นการประเมินผลการเรียนการสอน (Evaluation)

ภาพที่ จ.3 โมเดลขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

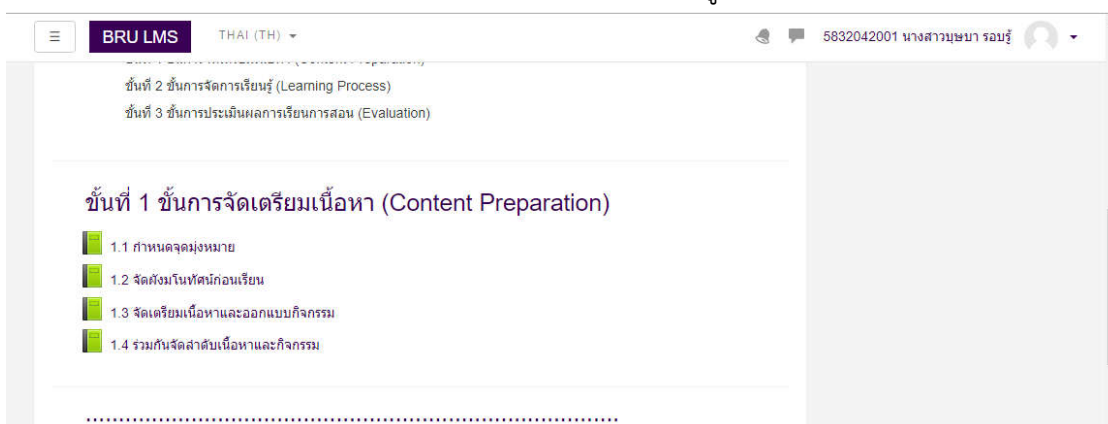
ในหน้านี้จะประกอบด้วยขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานร่วมกับทฤษฎีการขยายความคิดเพื่อส่งเสริมการถ่ายโยงการเรียนรู้และการคิดแก้ปัญหาสำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพหรือCPLPE Model (Content Preparation Learning Process Evaluation) ซึ่งรูปแบบการเรียนรู้มีอยู่ 3 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นการจัดเตรียม (Preparation)

ขั้นที่ 2 ขั้นการจัดการเรียนรู้ (Learning Process)

ขั้นที่ 3 ขั้นการประเมินผลการเรียนการสอน (Evaluation)

ในส่วนของหน้าต่างนี้จะแสดงขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ในขั้นที่ 1 ดังภาพที่ จ-4



ภาพที่ จ.4 ขั้นที่ 1 ขั้นการจัดเตรียมเนื้อหา (Content Preparation)

ขั้นที่ 1 ขั้นการจัดเตรียม (Preparation)

1.1 กำหนดจุดมุ่งหมาย

1. ผู้สอนกำหนดจุดมุ่งหมายของการเรียนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความพร้อมและอยากรู้
อยากเรียนในบทใหม่

1.2 จัดฟังโน้ตก่อนเรียน

1. ผู้สอนเตรียมฟังโน้ตเนื้อหาเกี่ยวกับความรู้เดิมเนื้อหาที่จะเชื่อมโยงไปสู่
สาระสำคัญของเนื้อหาในบทเรียนนั้นๆ เพื่อให้เกิดความพร้อมเกิดความสุขในการเรียนและสนใจ
อยากเรียนแล้วก็เริ่มเรียนเนื้อหาต่อไปกิจกรรมที่กำหนดไว้ในขั้นนี้มีหลากหลายเช่นฟังโน้ตบัตร
คำ

2. การให้แนวเทียบเพื่อกระตุ้นยุทธศาสตร์ทางปัญญาเพื่อทบทวนความรู้ที่เคยเรียน
มาแล้ว

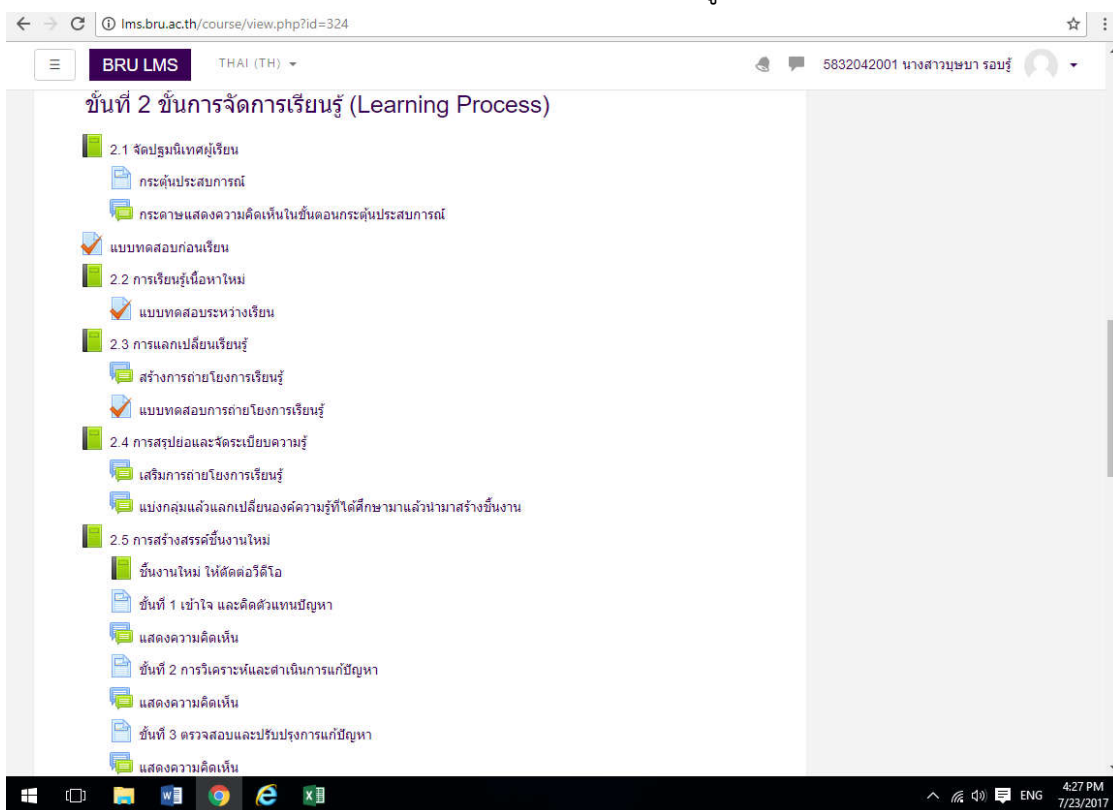
1.3 จัดเตรียมเนื้อหาและออกแบบกิจกรรม

1. ผู้สอนจัดเตรียมเนื้อหาจากง่ายไปสู่ซับซ้อน
2. ผู้สอนออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับเนื้อหา

1.4 ร่วมกันจัดลำดับเนื้อหาและกิจกรรม

1. ผู้สอนกับผู้เรียนร่วมจัดลำดับเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกันการจัดลำดับการ
เสนอเนื้อหาเป็นขั้นๆ อย่างเป็นระบบว่าเนื้อหาใดควรเรียนรู้ก่อนหรือหลังตามลำดับด้วยการเสนอ
เนื้อหาสาระซึ่งมีลักษณะเป็นมโนทัศน์หรือหลักการหรือกระบวนการที่เป็นพื้นฐานก่อนในขั้นแรกแล้ว
จึงขยายรายละเอียดของสาระการเรียนรู้ที่เพิ่มมากขึ้นในขั้นต่อไปตามลำดับ

ในส่วนของหน้าต่างนี้จะแสดงขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ในขั้นที่ 2 ดังภาพที่ จ-5



ภาพที่ จ.5 ขั้นที่ 2 ขั้นการจัดการเรียนรู้ (Learning Process)

ขั้นที่ 2 ขั้นการจัดการเรียนรู้ (Learning Process)

2.1 จัดปฐมนิเทศผู้เรียน

2.1.1 กระตุ้นประสบการณ์

1. ผู้สอนแจ้งให้ผู้เรียนทราบถึงจุดประสงค์ของการเรียนรู้และหัวข้อที่จะเรียน
2. การใช้คำถามนำ

การนำเข้าสู่การเรียนเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงความคิดจากสิ่งที่ผู้เรียนเคยเรียนมาแล้วและเกี่ยวข้องหรือสัมพันธ์กับสิ่งที่ผู้เรียนกำลังจะเรียนรู้ใหม่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเชื่อมโยงความรู้ในอดีตมาเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้เรื่องใหม่กำหนดสถานการณ์ที่มีความหลากหลายเพื่อให้ผู้เรียนมองเห็นลักษณะการถ่ายโยงเพื่อที่จะนำไปใช้ในการคิดแก้ปัญหา

3. ผู้เรียนเข้ารับฟังข้อเสนอแนะเพื่อดำเนินการเรียนรู้อตามหัวข้อเนื้อหาและกิจกรรมได้อย่างถูกต้อง

2.1.2 การทดสอบก่อนเรียนด้วยแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบทดสอบ การคิดแก้ปัญหาและแบบประเมินการถ่ายโยงการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อนำมาเปรียบเทียบกับ การทดสอบหลังเรียน (แบบทดสอบเป็นชุดเดียวกัน) เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์จากการเรียนรู้ ความสามารถในการถ่ายโยงการเรียนรู้และการคิดแก้ปัญหาของผู้เรียน

2.2 การเรียนรู้เนื้อหาใหม่

คือ การจัดประสบการณ์ให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะการเรียนรู้ ความสามารถในการเก็บรักษามวล ประสบการณ์ต่างๆจากการที่ได้รับรู้ไว้และระลึกถึงนั้นได้เมื่อต้องการ เป็นความสามารถใน การจับใจความสำคัญของสื่อและสามารถแสดงออกมาในรูปของการแปลความตีความคาดคะเนขยาย ความหรือการกระทำอื่นๆ ทำให้เกิดความรู้ความจำ ความเข้าใจ

2.2.1 ผู้สอนอำนวยความสะดวกในจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้ผู้เรียน

2.2.2 ผู้สอนเป็นผู้สะท้อนสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ให้คำแนะนำและใช้คำถามกระตุ้นเพื่อให้เกิด การเรียนรู้

2.2.3 ผู้เรียนเข้าร่วมการจัดการเรียนรู้กิจกรรมด้วยความกระตือรือร้นและสมัครใจ รับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มความสามารถ

2.2.4 ผู้เรียนศึกษาและทำความเข้าใจกับข้อมูลความรู้ที่ค้นคว้ามาได้ประสบการณ์ใหม่ๆ โดยใช้กระบวนการต่างๆด้วยตนเอง

2.3 การแลกเปลี่ยนเรียนรู้

2.3.1 สร้างการถ่ายโยงการเรียนรู้

ผู้สอนกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์จำแนกแยกแยะทำให้ผู้เรียนเห็นโครงสร้างและ องค์ประกอบสิ่งที่เรียนรู้ในเนื้อหาสามารถอธิบายเปรียบเทียบเชื่อมโยง ตอบคำถามแก้ปัญหา หรือทำแบบฝึกโดยการแสดงความคิดเห็นเป็นกลุ่มหรือรายบุคคลเพื่อให้ผู้เรียนเห็นสาเหตุของปัญหา นั้นแล้วเชื่อมโยงองค์ความรู้มาใช้ในการคิดแก้ปัญหาได้

1. ผู้สอนตั้งประเด็นคำถาม อำนวยความสะดวกควบคุมกระบวนการให้บรรลุตามเป้าหมาย ที่กำหนดไว้

2. ผู้เรียนทำกิจกรรมโดยอาศัยกลุ่มเป็นเครื่องมือในการตรวจสอบความรู้รวมทั้งขยาย ความรู้ความเข้าใจของตนเองให้กว้างขึ้น

2.4 การสรุปและจัดระเบียบความรู้

2.4.1 เสริมการถ่ายโยงการเรียนรู้

การนำไปสู่การสร้างข้อสรุปให้เป็นความรู้ที่ตักตวงเกี่ยวกับองค์ความรู้ที่ได้ศึกษาในเนื้อหา ที่มีการศึกษาภายใต้องค์ความรู้เดียวกันแต่อาจมีความแตกต่างในวิธีการดำเนินการหรือแนวทางการ แก้ไขปัญหาหรือสภาพบริบทเงื่อนไขที่ต่างกันจุดมุ่งหมายเพื่อสรุปประเด็นสำคัญประกอบด้วยผังมโน

ทัศน์ของความรู้ทั้งหมดแล้วนำมาเรียบเรียงให้ได้สาระสำคัญครบถ้วนตามขั้นตอนการขยายความคิด ดังนี้ 1) นำเสนอโมโนทัศน์ 2) นำเสนอเนื้อหาที่มีรายละเอียดมากขึ้น 3) ให้แนวเทียบตามคำเหมาะสม 4) นำเสนอสรุปย่อ

1. การสรุปบทเรียนผู้สอนอาจจะใช้คำถามเพื่อการสรุปบทเรียน
2. ผู้สอนให้ผู้เรียนสรุปประเด็นสำคัญประกอบด้วยผังมโนทัศน์
3. ผู้เรียนสรุปประเด็นสำคัญประกอบด้วยผังมโนทัศน์ของความรู้ทั้งหมดแล้วนำมา

เรียบเรียงให้ได้สาระสำคัญครบถ้วน

2.5 การสร้างสรรค์ชิ้นงานใหม่

ผู้สอนเตรียมสถานการณ์ปัญหาซึ่งเป็นเรื่องที่สัมพันธ์กับสาระการเรียนรู้ในหน่วยการเรียนรู้ และคล้ายคลึงกับสภาพที่ผู้เรียนจะต้องประสบในชีวิตจริงพร้อมทั้งจัดเตรียมการเชื่อมโยงแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้เป็นข้อมูลประกอบการตัดสินใจแก้ปัญหาโดยเขียนสถานการณ์ปัญหาพร้อมแสดงกระบวนการในการแก้ปัญหา ผู้สอนให้ความเป็นอิสระในการสร้างสรรค์ชิ้นงานใหม่ โดยที่ผู้เรียนมีการคิดเชื่อมโยงองค์ความรู้ โดยมี 3 ชั้นคือ

ชั้นที่ 1 เข้าใจและคิดตัวแทนปัญหา

ชั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนแรกสุดก่อนที่จะลงมือแก้ปัญหาคำถามทำความเข้าใจกับปัญหาเพื่อแยกให้ออกว่าข้อมูลที่กำหนดมาในปัญหาหรือเงื่อนไขของปัญหาคืออะไรและสิ่งที่ต้องการคืออะไรอีกทั้งวิธีการที่ใช้ประมวลผลในการวิเคราะห์ปัญหา

ชั้นที่ 2 การวิเคราะห์และดำเนินการแก้ปัญหา

การคิดวิเคราะห์รวบรวมความคิดออกมาหรือBrainstorming คือการระดมความคิดจากประสบการณ์หลายๆบริบทเพื่อคิดหาสาเหตุและวิธีแก้ไขปัญหานั้นที่ถูกต้องเหมาะสมและได้ผลดีซึ่งจำเป็นต้องมีการวางกฎพื้นฐานให้กับตัวเองในการรวบรวมความคิดไว้เพื่อเป็นกรอบหรือแนวทางพื้นฐานเช่นไม่มีการตัดสินว่าความคิดใดดีหรือไม่ดีถ้าคิดวิธีการอะไรได้ต้องบันทึกไว้และนำความคิดของหลายๆความคิดมาผสมผสานกับความคิดก่อนหน้าเพื่อสร้างเป็นความคิดใหม่นอกจากนี้ยังต้องมีการวางขั้นตอนในการรวบรวมความคิดให้เป็นลำดับเช่นกำหนดเวลาในการระดมสมองกำหนดให้มีบันทึกวิธีแก้ปัญหาเขียนสาเหตุของปัญหาที่ต้องการจะแก้ไขให้เห็นชัดเจนเพื่อนำไปประเมินและคัดเลือกในภายหลังรวมถึงการเลือกเครื่องมือและออกแบบขั้นตอนวิธีการคิดแก้ปัญหา

ชั้นที่ 3 ตรวจสอบและปรับปรุงการแก้ปัญหา

การตรวจสอบและปรับปรุง (Refinement) การตรวจสอบการประเมินผลการดำเนินการแก้ปัญหาว่ามุ่งไปสู่คำตอบหรือเป้าหมายที่วางไว้หรือไม่โดยผู้แก้ปัญหาต้องตรวจสอบว่าขั้นตอนวิธีที่สร้างขึ้นสอดคล้องกับรายละเอียดของปัญหาซึ่งได้แก่ข้อมูลเข้าและข้อมูลออกเพื่อให้มั่นใจว่าสามารถรองรับข้อมูลเข้าได้ในทุกกรณีอย่างถูกต้องและสมบูรณ์ในขณะเดียวกันก็ต้องปรับปรุงวิธีการเพื่อให้

การแก้ปัญหานี้ได้ผลลัพธ์ที่ดีที่สุดขั้นตอนทั้ง 3 ขั้นตอนดังกล่าวข้างต้นเป็นเสมือนขั้นบันได (stair) ที่ทำให้มนุษย์สามารถประสบความสำเร็จในการแก้ปัญหาต่างๆได้

บทบาทผู้สอน

1. ผู้สอนให้ผู้เรียนที่มีความสนใจสิ่งที่น่าสนใจอยู่กลุ่มเดียวกันเพื่อระดมสมองทำความเข้าใจปัญหาวางแผนศึกษาจากแหล่งข้อมูลริเริ่มสร้างเป็นผลงานแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนและผู้สอน

บทบาทผู้เรียน

2. ผู้เรียนได้เป็นผู้ออกแบบสร้างทำสิ่งที่ปรากฏขึ้นเป็นชิ้นงานในบรรยากาศของการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่างๆทั้งเอกสารผู้สอนเพื่อนความรู้เดิมความรู้ใหม่การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกันและกัน

ในส่วนของหน้าต่างนี้จะแสดงขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ในขั้นที่ 3 ดังภาพที่ จ-6

The screenshot shows a web browser window displaying the BRU LMS interface. The page title is 'BRU LMS' and the language is set to 'THAI (TH)'. The user is logged in as 'นางสาวบุษบา รอบรู้' (Ms. Busaba Rorru). The main content area lists several learning activities (สถานการณ์ที่ 6-10) and a document for self-reflection. Below this, there is a section titled 'ขั้นที่ 3 ขั้นตอนการประเมินผลการเรียนการสอน (Evaluation)'. Under this section, there are two items: 'การประเมิน' (Evaluation) and 'แบบทดสอบหลังเรียน' (Post-test). At the bottom of the page, there is a footer with the user's name and the system time: 'คุณเข้าสู่ระบบในชื่อ 5832042001 นางสาวบุษบา รอบรู้ (ล็อกการระบบ) 14:28:17'.

ภาพที่ จ.6 ขั้นที่ 3 ขั้นตอนการประเมินผลการเรียนการสอน (Evaluation)

ขั้นที่ 3 ขั้นตอนประเมินผลการเรียนการสอน (Evaluation)

3.1 การวัดและประเมินผลหลังการจัดการเรียนรู้ จะใช้วิธีการประเมิน 3 แบบดังนี้

3.1.1 การทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนเพื่อประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3.1.2 การทำแบบทดสอบการแก้ปัญหาของผู้เรียนเพื่อประเมินความสามารถในการคิดแก้ปัญหา

3.1.3 การทำแบบประเมินการถ่ายโอนการเรียนรู้ เพื่อประเมินการถ่ายโอนการเรียนรู้

การเรียนรู้เนื้อหาใหม่

ในส่วนของหน้าต่างนี้จะเข้าสู่การเรียนรู้เนื้อหาใหม่ แสดงหน่วยการเรียนรู้ในรายวิชาการประยุกต์ใช้โปรแกรมสื่อประสม ทั้ง 8 หน่วย ดังภาพที่ จ-7

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง สื่อประสม และมัลติมีเดีย
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ระบบมัลติมีเดีย และการนำไปใช้งาน
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง จัดทำโครงสร้างเรื่องราว
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ใช้งานโปรแกรมตกแต่งภาพ
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง สร้างชิ้นงานด้วย Photoshop
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง ใช้งานโปรแกรมตัดต่อวิดีโอ
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง การสร้างชิ้นงานนำเสนอ
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 8 เรื่อง การเผยแพร่ชิ้นงาน

ภาพที่ จ.7 หน้าแสดงผลหน่วยการเรียนรู้ทั้ง 8 หน่วย

- | | |
|------------|----------------------------------|
| หน่วยที่ 1 | เรื่อง สื่อประสม และมัลติมีเดีย |
| หน่วยที่ 2 | ระบบมัลติมีเดีย และการนำไปใช้งาน |
| หน่วยที่ 3 | การจัดทำโครงสร้างเรื่องราว |
| หน่วยที่ 4 | เรื่อง การใช้งานโปรแกรมตกแต่งภาพ |

หน่วยที่ 5 เรื่อง การสร้างชิ้นงานด้วยโปรแกรม Photoshop

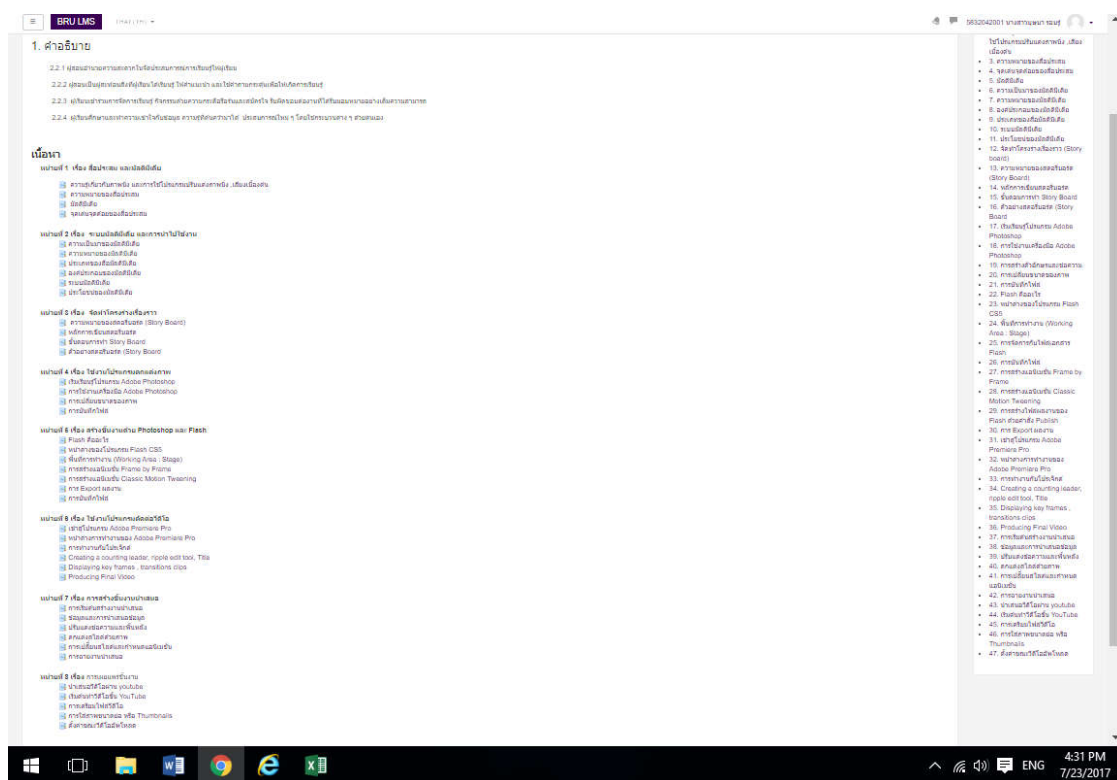
หน่วยที่ 6 เรื่อง การใช้งานโปรแกรมตัดต่อวิดีโอ

หน่วยที่ 7 เรื่อง การสร้างชิ้นงานนำเสนอ

หน่วยที่ 8 เรื่อง การเผยแพร่ชิ้นงาน

การเรียนรู้เนื้อหาใหม่

ในส่วนของหน้าต่างนี้จะเข้าสู่การเรียนรู้เนื้อหาใหม่ แสดงหน่วยการเรียนรู้ในรายวิชาการประยุกต์ใช้โปรแกรมสื่อประสม ทั้ง 8 หน่วย พร้อมทั้งแสดงหน่วยย่อยเนื้อหาในแต่ละหน่วยการเรียนรู้อย่างละเอียด ดังภาพที่ จ-8-9



ภาพที่ จ.8 แสดงหน่วยย่อยเนื้อหาในแต่ละหน่วยการเรียนรู้อย่างละเอียด

BRU LMS THAI (TH) 5832042001 นางสาวบุษบา รอนบุรี

หน่วยที่ 1 เรื่อง สื่อประสม และมัลติมีเดีย

- ความรู้เกี่ยวกับภาพนิ่ง และการใช้โปรแกรมปรับแต่งภาพนิ่ง ,เสียงเบื้องต้น
- ความหมายของสื่อประสม
- มัลติมีเดีย
- จุดเด่นจุดด้อยของสื่อประสม

หน่วยที่ 2 เรื่อง ระบบมัลติมีเดีย และการนำไปใช้งาน

- ความเป็นมาของมัลติมีเดีย
- ความหมายของมัลติมีเดีย
- ประเภทของสื่อมัลติมีเดีย
- องค์ประกอบของมัลติมีเดีย
- ระบบมัลติมีเดีย
- ประโยชน์ของมัลติมีเดีย

- 13. ความหมายของสตอรี่บอร์ด (Story Board)
- 14. หลักการเขียนสตอรี่บอร์ด
- 15. ขั้นตอนการทำ Story Board
- 16. ตัวอย่างสตอรี่บอร์ด (Story Board)
- 17. เริ่มเรียนรู้โปรแกรม Adobe Photoshop
- 18. การใช้งานเครื่องมือ Adobe Photoshop
- 19. การสร้างตัวอักษรและข้อความ
- 20. การเปลี่ยนขนาดของภาพ
- 21. การบันทึกไฟล์
- 22. Flash คืออะไร
- 23. หน้าต่างของโปรแกรม Flash

ภาพที่ จ.9 แสดงหน่วยย่อยเนื้อหาในแต่ละหน่วยการเรียนรู้อย่างละเอียด

เข้าสู่เนื้อหาบทเรียน ซึ่งในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ แต่ละหัวข้อที่เข้าไปศึกษาในบทเรียนบนเว็บจะประกอบด้วยเนื้อหาที่เป็นข้อความ รูปภาพ ไฟล์เอกสารประกอบ รูปภาพ ดังภาพ จ-10 (ตัวอย่าง)

BRU LMS THAI (TH) 5832042001 นางสาวบุษบา รอนบุรี

รวมเอาแอนิเมชัน 2D และ 3D ไว้ด้วย

MPEG Layer3 คือ การบีบอัดข้อมูลดิจิทัลที่ประสิทธิภาพมาก โดยที่การบีบอัดข้อมูลดิจิทัลที่ระดับความถี่ 44.1 KHz สามารถบีบอัดข้อมูลเสียงให้มีขนาดเล็กลงกว่าข้อมูลเสียงต้นแบบมากถึง 12 เท่า โดยที่ไม่มีการสูญเสียคุณภาพของเสียง

MOV คือ ไฟล์ที่บริษัทแอปเปิลพัฒนาเป็นกรรมสิทธิ์ของวิดีโอมาตรฐานการเข้ารหัสข้อมูลและคุณสมบัติการบีบอัด

ภาพยนตร์ดิจิทัลและวิดีโอคลิป ไฟล์สามารถดูได้ด้วยเครื่องเล่นวิดีโอดิจิทัลที่ออกแบบมาสำหรับเครื่อง Mac หรือใช้โปรแกรม QuickTime Player และโปรแกรม VLC Media Player เพื่อแสดงไฟล์ MOV ในทั้งสองระบบคือ Mac และ Windows หรือใช้โปรแกรม Windows Media Player ในระบบปฏิบัติการ Windows

วิดีโอประกอบ

Ps
Photoshop CC

สำหรับผู้เริ่มต้น
สอนพื้นฐาน Photoshop CS+CC

B
studioTH

เอกสารประกอบ

4:32 PM 7/23/2017

ภาพที่ จ.10 เข้าสู่เนื้อหาบทเรียน

Question 1
Not yet answered
Marked out of 1.00
Flag question

สถานการณ์ : ตรวจสอบและปรับปรุงการแก้ปัญหา

จากสถานการณ์ปัญหาต่อไปนี้ให้นักศึกษาอ่านและใช้เป็นข้อมูลเพื่อตอบคำถาม แบบทดสอบในแต่ละตอนจะประกอบด้วยสถานการณ์ที่กำหนดมาให้ และมีข้อคำถามจำนวนสถานการณ์ละ 4 ข้อ

นักศึกษาได้รับโจทย์จากอาจารย์ให้จับกลุ่มทำงานโดยให้เขียนสตอรี่บอร์ด (Story Board) สื่อประสม โดยให้เน้นขั้นตอน การวางโครงเรื่องหลักมาใช้ซึ่งประกอบไปด้วย 1) แนวเรื่อง 2) ฉาก 3) เนื้อเรื่องย่อ 4) Theme/แก่น พร้อมกับ แสดงรายละเอียดที่จะปรากฏในแต่ละฉากหรือแต่ละหน้าจอ เช่น ข้อความ ภาพ ภาพเคลื่อนไหว เสียงดนตรี เสียงพูดและแต่ละอย่างที่มีลำดับของการปรากฏว่าจะไรจะปรากฏขึ้นก่อน-หลัง จะไรจะปรากฏพร้อมกัน หลังจากได้เข้าใจหัวข้อแล้วนักศึกษาแบ่งกลุ่มทำงานมาส่งอาจารย์ครบทุกกลุ่ม แต่ปรากฏว่า งานที่นักศึกษาทำมาส่งไม่มีกลุ่มใดเลยที่เขียนสตอรี่บอร์ดถูกต้อง ตามโจทย์ที่ได้รับไปต้องนำขั้นตอนการวางโครงเรื่อง อธิบายรายละเอียดของแต่ละฉาก

คำถาม :
จากวิธีการที่นักศึกษามาเสนอเพื่อป้องกันปัญหาในสถานการณ์นี้ผลจะเป็นอย่างไร

Select one:

- a. นักศึกษาสนใจไปปรับปรุงงานให้ถูกต้อง
- b. นักศึกษาทำงานส่งตามกำหนดแต่ไม่ถูกต้อง
- c. นักศึกษาจะไม่ทราบถึงสิ่งที่ถูกต้อง และไม่รู้จักคิดพลาด
- d. นักศึกษาทำงานส่งโดยไม่ว่าสิ่งถึงขั้นตอนที่ถูกต้อง

Next page

นำทางแบบทดสอบ

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15

Finish attempt ...

ภาพที่ จ.11 แบบทดสอบสถานการณ์ต่างๆ ในขั้นตอนการเรียนรู้

Question 1
Not yet answered
Marked out of 1.00
Flag question

การประยุกต์ใช้โปรแกรมสื่อประสม

Dashboard / วิชาเรียนของฉัน / คณะครุศาสตร์ / การประยุกต์ใช้โปรแกรมสื่อประสม / ชั้นที่ 3 ชั้นการประเมินผลการเรียนการสอน (Evaluation) / แบบทดสอบหลังเรียน

ปัจจุบันภาพวีดิทัศน์ (VDO) นิยมนำไปเผยแพร่โดยวิธีการใด

Select one:

- a. เขียนแผ่น DVD
- b. ระบบอินเทอร์เน็ท
- c. เขียนแผ่น VCD
- d. ใช้โทรศัพท์สมาร์โฟน

Next page

นำทางแบบทดสอบ

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	32	33	34	35
36	37	38	39	40
41	42	43	44	45
46	47	48	49	50
51	52	53	54	55

ภาพที่ จ.12 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้