



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

100

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของเครื่องมือวิจัย

1. นายสุวิทย์ ไวยกุล ผู้ช่วยศาสตราจารย์  
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา  
คณะครุศาสตร์  
มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา
2. นายชัยพฤกษ์ ชูดำ อาจารย์  
สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ  
ภาควิชาวิทยาศาสตร์  
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี  
มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา
3. นางกल्या สุวรรณรอดศึกษานิเทศก์  
สำนักงานเขตพื้นที่พระนครศรีอยุธยา เขต 1
4. นายสมบัติ หีบงา ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ  
สภาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี  
โรงเรียนอุทัย  
สำนักงานเขตพื้นที่พระนครศรีอยุธยา เขต 1
5. นางสุขสวัสดิ์ ขจรศิลป์ ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ  
สภาระการเรียนรู้ภาษาไทย  
โรงเรียนนครหลวง “อุดมรัชต์วิทยา”  
สำนักงานเขตพื้นที่พระนครศรีอยุธยา เขต 1



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

ภาคผนวก ข

แบบประเมินและผลการตรวจสอบเชิงเนื้อหา



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

107

## คำชี้แจง

แบบบันทึกความเห็นฉบับนี้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ท่านช่วยพิจารณาความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่องการใช้โปรแกรม Adobe Captivate 3.0 ความเห็นที่ได้รับจากท่านจะนำไปปรับปรุง และพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ให้มีคุณภาพมากขึ้น

ขอความกรุณาให้ท่านพิจารณารายการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่องการใช้โปรแกรม Adobe Captivate 3.0 อย่างละเอียด แล้วกรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องการประเมินที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน ดังนี้

+ 1	หมายถึง	ใช่	รายละเอียดของแต่ละหัวข้อในแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมสอดคล้องกัน
0	หมายถึง	ไม่แน่ใจ	รายละเอียดของแต่ละหัวข้อในแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมสอดคล้องกันหรือไม่
- 1	หมายถึง	ไม่ใช่	รายละเอียดของแต่ละหัวข้อในแผนการจัดการเรียนรู้ไม่มีความเหมาะสมสอดคล้องกัน

### หมายเหตุ

ในการประเมินครั้งนี้ หากท่านมีข้อเสนอแนะใดๆ กรุณาให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เพื่อให้การแก้ไข ปรับปรุง และพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

(นายสนธิ กิจพ่าย)



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

108

รายการที่ประเมิน	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ (ถ้ามี)
	+1	0	-1	
<b>ภาพรวมขององค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้</b>				
1. การกำหนดองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ครบถ้วน ครอบคลุมความต้องการของแผนการจัดการเรียนรู้				
2. การเรียงลำดับองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ มีความเหมาะสมเข้าใจง่าย				
3. องค์ประกอบภายในมีความสัมพันธ์สอดคล้องกัน				
<b>ผลการเรียนรู้</b>				
4. สอดคล้องกับสาระสำคัญ				
5. ตัวชี้วัดชัดเจนสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้				
6. ตัวชี้วัดสามารถแสดงถึงสิ่งที่มุ่งหวังให้เกิดกับผู้เรียน				
7. ตัวชี้วัดมีความเป็นไปได้				
<b>เนื้อหา/สาระการเรียนรู้</b>				
8. เนื้อหาสอดคล้องกับตัวชี้วัดและสามารถนำไปสู่ การบรรลุผลตามมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนด				
9. เนื้อหามีความสำคัญ และมีความเหมาะสมที่นำมาใช้ จัดการเรียนการสอน				
10. เนื้อหาสามารถนำมาใช้กับผู้เรียนได้				
<b>กิจกรรมการเรียนรู้</b>				
11. การวางแผนการเรียนการสอนและขั้นตอนการสอนมีความ เหมาะสมตามกระบวนการออกแบบการเรียนรู้				
12. การกำหนดการเรียนการสอนแต่ละขั้นตอนชัดเจน เพียงพอ สามารถนำไปปฏิบัติการเรียนการสอนได้สะดวก				
13. การเรียนการสอนเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ กิจกรรมการเรียนรู้ มุ่งให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ ฝึกทักษะความสามารถใน การปฏิบัติเพื่อให้ผู้เรียนบรรลุตามมาตรฐานการเรียนรู้ ที่กำหนด				



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

รายการที่ประเมิน	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ (ถ้ามี)
	+1	0	-1	
สื่อ/แหล่งการเรียนรู้				
14. มีการกำหนดรายการและจำนวนสื่อ/แหล่งการเรียนรู้ที่ใช้ในการเรียนการสอนชัดเจน นำไปสู่การจัดเตรียมได้ง่ายสะดวก				
15. สื่อเรียบเรียงตามลำดับการใช้ในการเรียนการสอนอย่างเหมาะสมสามารถนำไปใช้ได้ทันที				
การวัดและประเมินผล				
16. การวัดและประเมินผลมีความสอดคล้องกับตัวชี้วัดในแผนการจัดการเรียนรู้				
17. การใช้เครื่องมือวัดผลเหมาะสมกับพฤติกรรมและสิ่งที่ต้องการวัด				
18. การจัดเตรียมเครื่องมือที่ใช้ในการวัดผลเพียงพอสามารถนำไปใช้ได้สะดวก				

ความคิดเห็น / ข้อเสนอแนะ โปรดระบุ

.....  
.....  
.....

ลงชื่อ ..... ผู้เชี่ยวชาญ

(.....)

ตำแหน่ง .....



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

## ผลการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของแผนการจัดการเรียนรู้ ด้วยวิธีคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่องการใช้โปรแกรม Adobe Captivate 3.0

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					ค่า IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5	
<b>ภาพรวมขององค์ประกอบของแผน การจัดการเรียนรู้</b>						
1. การกำหนดองค์ประกอบของแผน การจัดการเรียนรู้ครบถ้วน ครอบคลุม ความต้องการของแผนการจัดการเรียนรู้	1.0	0	1.0	1.0	1.0	0.8
2. การเรียงลำดับองค์ประกอบของแผน การจัดการเรียนรู้ มีความเหมาะสม เข้าใจง่าย	1.0	1.0	1.0	0	1.0	0.8
3. องค์ประกอบภายในมีความสัมพันธ์ สอดคล้องกัน	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0
<b>ผลการเรียนรู้</b>						
4. สอดคล้องกับสาระสำคัญ	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0
5. ตัวชี้วัดชัดเจนสอดคล้องกับมาตรฐาน การเรียนรู้	1.0	1.0	0	1.0	1.0	0.8
6. ตัวชี้วัดสามารถแสดงถึงสิ่งที่มุ่งหวัง ให้เกิดกับผู้เรียน	1.0	1.0	1.0	1.0	0	0.8
7. ตัวชี้วัดมีความเป็นไปได้	1.0	0	1.0	1.0	1.0	0.8
<b>เนื้อหา/สาระการเรียนรู้</b>						
8. เนื้อหาสอดคล้องกับตัวชี้วัดและสามารถ นำไปสู่การบรรลุผลตามมาตรฐาน การเรียนรู้ที่กำหนด	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0
9. เนื้อหามีความสำคัญ และมีความเหมาะสม ที่นำมาใช้จัดการเรียนการสอน	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0
10. เนื้อหาสามารถนำมาใช้กับผู้เรียนได้	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

111

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					ค่า IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5	
<b>กิจกรรมการเรียนรู้</b>						
11. การวางแผนการเรียนการสอน และขั้นตอนการสอนมีความเหมาะสมตามกระบวนการออกแบบการเรียนรู้	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0
12. การกำหนดการเรียนการสอน แต่ละขั้นตอนชัดเจน เพียงพอ สามารถนำไปปฏิบัติการเรียนการสอนได้สะดวก	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0
13. การเรียนการสอนเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ กิจกรรมการเรียนรู้มุ่งให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ ฝึกทักษะความสามารถ ในการปฏิบัติเพื่อให้ผู้เรียนบรรลุ ตามมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนด	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0
14. มีการกำหนดรายการและจำนวนสื่อ/ แหล่งการเรียนรู้ที่ใช้ในการเรียนการสอน ชัดเจนนำไปสู่การจัดเตรียมได้ง่ายสะดวก	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0
15. สื่อเรียบเรียงตามลำดับการใช้ในการเรียน การสอนอย่างเหมาะสมสามารถนำไปใช้ได้ทันที	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0
<b>การวัดและประเมินผล</b>						
16. การวัดและประเมินผลมีความสอดคล้อง กับตัวชี้วัดในแผนการจัดการเรียนรู้	1.0	1.0	0	1.0	1.0	0.8
17. การใช้เครื่องมือวัดผลเหมาะสมกับ พฤติกรรม และสิ่งที่ต้องการวัด	1.0	1.0	1.0	0	1.0	0.8
18. การจัดเตรียมเครื่องมือที่ใช้ในการวัดผล เพียงพอ สามารถนำไปใช้ได้สะดวก	1.0	0	1.0	1.0	1.0	0.8





# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

112

## คำชี้แจง

แบบบันทึกความเห็นฉบับนี้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ท่านช่วยพิจารณาความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสาธิต เรื่องการใช้โปรแกรม Adobe Captivate 3.0 ความเห็นที่ได้รับจากท่านจะนำไปปรับปรุง และพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ให้มีคุณภาพมากขึ้น

ขอความกรุณาให้ท่านพิจารณารายการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสาธิต เรื่องการใช้โปรแกรม Adobe Captivate 3.0 อย่างละเอียด แล้วกรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องการประเมินที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน ดังนี้

+ 1	หมายถึง	ใช่	รายละเอียดของแต่ละหัวข้อในแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมสอดคล้องกัน
0	หมายถึง	ไม่แน่ใจ	รายละเอียดของแต่ละหัวข้อในแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมสอดคล้องกันหรือไม่
- 1	หมายถึง	ไม่ใช่	รายละเอียดของแต่ละหัวข้อในแผนการจัดการเรียนรู้ไม่มีความเหมาะสมสอดคล้องกัน

### หมายเหตุ

ในการประเมินครั้งนี้ หากท่านมีข้อเสนอแนะใดๆ กรุณาให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เพื่อให้การแก้ไข ปรับปรุง และพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสาธิต มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

(นายสนิท กิจพ่ายัพ)



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

รายการที่ประเมิน	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ (ถ้ามี)
	+1	0	-1	
<b>ภาพรวมขององค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้</b>				
1. การกำหนดองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ครบถ้วน ครอบคลุมความต้องการของแผนการจัดการเรียนรู้				
2. การเรียงลำดับองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ มีความเหมาะสมเข้าใจง่าย				
3. องค์ประกอบภายในมีความสัมพันธ์สอดคล้องกัน				
<b>ผลการเรียนรู้</b>				
4. สอดคล้องกับสาระสำคัญ				
5. ตัวชี้วัดชัดเจนสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้				
6. ตัวชี้วัดสามารถแสดงถึงสิ่งที่มุ่งหวังให้เกิดกับผู้เรียน				
7. ตัวชี้วัดมีความเป็นไปได้				
<b>เนื้อหา/สาระการเรียนรู้</b>				
8. เนื้อหาสอดคล้องกับตัวชี้วัดและสามารถนำไปสู่ การบรรลุผลตามมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนด				
9. เนื้อหามีความสำคัญ และมีความเหมาะสมที่นำมาใช้ จัดการเรียนการสอน				
10. เนื้อหาสามารถนำมาใช้กับผู้เรียนได้				
<b>กิจกรรมการเรียนรู้</b>				
11. การวางแผนการเรียนการสอนและขั้นตอนการสอนมีความ เหมาะสมตามกระบวนการออกแบบการเรียนรู้				
12. การกำหนดการเรียนการสอนแต่ละขั้นตอนชัดเจน เพียงพอ สามารถนำไปปฏิบัติการเรียนการสอนได้สะดวก				
13. การเรียนการสอนเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ กิจกรรมการเรียนรู้ มุ่งให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ ฝึกทักษะความสามารถใน การปฏิบัติเพื่อให้ผู้เรียนบรรลุตามมาตรฐานการเรียนรู้ ที่กำหนด				



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

รายการที่ประเมิน	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ (ถ้ามี)
	+1	0	-1	
สื่อ/แหล่งการเรียนรู้				
14. มีการกำหนดรายการและจำนวนสื่อ/แหล่งการเรียนรู้ที่ใช้ในการเรียนการสอนชัดเจน นำไปสู่การจัดเตรียมได้ง่ายสะดวก				
15. สื่อเรียบเรียงตามลำดับการใช้ในการเรียนการสอนอย่างเหมาะสมสามารถนำไปใช้ได้ทันที				
<b>การวัดและประเมินผล</b>				
16. การวัดและประเมินผลมีความสอดคล้องกับตัวชี้วัดในแผนการจัดการเรียนรู้				
17. การใช้เครื่องมือวัดผลเหมาะสมกับพฤติกรรมและสิ่งที่ต้องการวัด				
18. การเตรียมเครื่องมือที่ใช้ในการวัดผลเพียงพอสามารถนำไปใช้ได้สะดวก				

ความคิดเห็น / ข้อเสนอแนะ โปรดระบุ

.....

.....

.....

ลงชื่อ ..... ผู้เชี่ยวชาญ  
(.....)

ตำแหน่ง .....



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

115

ผลการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของแผนการจัดการเรียนรู้

ด้วยวิธีสถิติ เรื่องการใช้โปรแกรม Adobe Captivate 3.0

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					ค่า IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5	
<b>ภาพรวมขององค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้</b>						
1. การกำหนดองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ครบถ้วน ครอบคลุมความต้องการของแผนการจัดการเรียนรู้	1.0	0	1.0	1.0	1.0	0.8
2. การเรียงลำดับองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ มีความเหมาะสม เข้าใจง่าย	1.0	1.0	1.0	0	1.0	0.8
3. องค์ประกอบภายในมีความสัมพันธ์ สอดคล้องกัน	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0
<b>ผลการเรียนรู้</b>						
4. สอดคล้องกับสาระสำคัญ	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0
5. ตัวชี้วัดชัดเจนสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้	1.0	1.0	0	1.0	1.0	0.8
6. ตัวชี้วัดสามารถแสดงถึงสิ่งที่มุ่งหวังให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน	1.0	1.0	1.0	1.0	0	0.8
7. ตัวชี้วัดมีความเป็นไปได้	1.0	0	1.0	1.0	1.0	0.8
<b>เนื้อหา/สาระการเรียนรู้</b>						
8. เนื้อหาสอดคล้องกับตัวชี้วัดและสามารถนำไปสู่การบรรลุผลตามมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนด	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0
9. เนื้อหามีความสำคัญ และมีความเหมาะสมที่นำมาใช้จัดการเรียนการสอน	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0
10. เนื้อหาสามารถนำมาใช้กับผู้เรียนได้	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

116

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					ค่า IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5	
<b>กิจกรรมการเรียนรู้</b>						
11. การวางแผนการเรียนการสอน และขั้นตอนการสอนมีความเหมาะสมตามกระบวนการออกแบบการเรียนรู้	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0
12. การกำหนดการเรียนการสอน แต่ละขั้นตอนชัดเจน เพียงพอ สามารถนำไปปฏิบัติการเรียนการสอนได้สะดวก	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0
13. การเรียนการสอนเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ กิจกรรมการเรียนรู้มุ่งให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ ฝึกทักษะความสามารถ ในการปฏิบัติเพื่อให้ผู้เรียนบรรลุ ตามมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนด	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0
14. มีการกำหนดรายการและจำนวนสื่อ/ แหล่งการเรียนรู้ที่ใช้ในการเรียนการสอน ชัดเจนนำไปสู่การจัดเตรียมได้ง่ายสะดวก	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0
15. สื่อเรียบเรียงตามลำดับการใช้ในการเรียน การสอนอย่างเหมาะสมสามารถนำไปใช้ได้ทันที	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0
<b>การวัดและประเมินผล</b>						
16. การวัดและประเมินผลมีความสอดคล้อง กับตัวชี้วัดในแผนการจัดการเรียนรู้	1.0	1.0	0	1.0	1.0	0.8
17. การใช้เครื่องมือวัดผลเหมาะสมกับ พฤติกรรม และสิ่งที่ต้องการวัด	1.0	1.0	1.0	0	1.0	0.8
18. การจัดเตรียมเครื่องมือที่ใช้ในการวัดผล เพียงพอ สามารถนำไปใช้ได้สะดวก	1.0	0	1.0	1.0	1.0	0.8



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

117

## คำชี้แจง

แบบบันทึกความเห็นฉบับนี้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ท่านช่วยพิจารณาความตรง  
เชิงเนื้อหา (Content Validity) และคุณภาพของสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่องการใช้  
โปรแกรม Adobe Captivate 3.0 ความเห็นที่ได้รับจากท่านจะนำไปปรับปรุง และพัฒนา บทเรียน  
คอมพิวเตอร์ช่วยสอนให้มีคุณภาพมากขึ้น

ขอความกรุณาให้ท่านพิจารณารายโดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความคิดเห็น  
ให้ตรงกับความคิดเห็นของท่าน

### ค่าระดับความคิดเห็น

- |   |         |                                |
|---|---------|--------------------------------|
| 5 | หมายถึง | มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด  |
| 4 | หมายถึง | มีความเหมาะสมในระดับมาก        |
| 3 | หมายถึง | มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง    |
| 2 | หมายถึง | มีความเหมาะสมในระดับน้อย       |
| 1 | หมายถึง | มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด |

### หมายเหตุ

ในการประเมินครั้งนี้ หากท่านมีข้อเสนอแนะใดๆ กรุณาให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม  
เพื่อให้การแก้ไข ปรับปรุง และพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

(นายสนธิ กิจพ่ายัพ)



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

118

## ผลการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาและคุณภาพสื่อของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
<b>ส่วนนำบทเรียน</b>					
1. ส่วนนำของบทเรียนเร้าความสนใจ					
<b>เนื้อหาของบทเรียน</b>					
2. การจัดลำดับในการนำเสนอเนื้อหา ครอบคลุมวัตถุประสงค์					
3. ถูกต้องตามหลักวิชาการ					
4. สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการนำเสนอ					
5. ความยากง่ายเหมาะสมกับผู้เรียน					
<b>การใช้ภาษา</b>					
6. ใช้ภาษาถูกต้อง เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน					
7. สื่อความหมายชัดเจน					
<b>การออกแบบระบบการเรียนการสอน</b>					
8. ออกแบบด้วยระบบตรรกะที่ดี เนื้อหามี ความสัมพันธ์ต่อเนื่อง					
9. ส่งเสริมการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์					
10. มีความยืดหยุ่น สนองความแตกต่างระหว่าง บุคคล ควบคุมลำดับเนื้อหา ลำดับการเรียนรู้ และแบบฝึกหัดได้					
11. ความยาวของการนำเสนอแต่ละหน่วย/ตอน เหมาะสม					
12. กลยุทธ์ในการถ่ายทอดเนื้อหาที่น่าสนใจ					
13. มีกลยุทธ์การประเมินผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้					
<b>ส่วนประกอบด้านมัลติมีเดีย</b>					
14. ออกแบบหน้าจอเหมาะสม ง่ายต่อการใช้งาน					
15. ขนาด สีของตัวอักษร พื้นหลัง ชัดเจน สวยงาม อ่านง่าย เหมาะสมกับระดับผู้เรียน					



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
16. ภาพกราฟิกเหมาะสม ชัดเจน สอดคล้องกับเนื้อหา และสวยงาม					
17. กราฟิคมีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบและสร้างภาพ					
18. คุณภาพการใช้เสียง คนตรี ประกอบบทเรียนเหมาะสม ชัดเจน น่าสนใจ ชวนคิด น่าติดตาม					
<b>การออกแบบปฏิสัมพันธ์</b>					
19. โปรแกรมใช้ง่าย สะดวก โต้ตอบกับผู้เรียนได้ การควบคุมเส้นทางการเดินบทเรียน (Navigation) ชัดเจน ถูกต้องตามหลักเกณฑ์ และสามารถย้อนกลับไปยังจุดต่างๆ ได้ง่าย					
20. การให้ผลป้อนกลับเสริมแรงหรือให้ความช่วยเหลือเหมาะสมตามความจำเป็น มีข้อมูลป้อนกลับที่เอื้อให้ผู้เรียน ได้วิเคราะห์ และแก้ปัญหา					

ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

ข้อดีของสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

.....  
.....

ข้อเสนอแนะที่ควรปรับปรุงแก้ไข

.....  
.....

ลงชื่อ ..... ผู้เชี่ยวชาญ

(.....)

ตำแหน่ง .....





# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

120

## ผลการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาและคุณภาพสื่อของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					Median	Interquartile Range
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
1. ส่วนนำของบทเรียนเร้า ความสนใจ	3	4	5	4	5	4.00	1.50
2. การจัดลำดับในการนำเสนอ เนื้อหาครอบคลุมวัตถุประสงค์	4	4	5	5	4	4.00	1.00
3. ถูกต้องตามหลักวิชาการ	5	5	4	5	5	5.00	0.50
4. สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ของการนำเสนอ	4	4	4	5	4	4.00	0.50
5. ความง่ายเหมาะสม กับผู้เรียน	5	4	5	5	5	5.00	0.50
6. ใช้ภาษาถูกต้อง เหมาะสมกับ วัยของผู้เรียน	5	5	5	4	5	5.00	0.50
7. สื่อความหมายชัดเจน	4	5	5	4	5	5.00	1.00
8. ออกแบบด้วยระบบตรรกะที่ดี เนื้อหาที่มีความสัมพันธ์ต่อเนื่อง	5	4	5	5	5	5.00	0.50
9. ส่งเสริมการพัฒนาความคิด สร้างสรรค์	5	5	4	5	5	5.00	0.50
10. มีความยืดหยุ่น สนองความ แตกต่างระหว่างบุคคล ควบคุมลำดับเนื้อหา ลำดับ การเรียนรู้ และแบบฝึกหัดได้	4	4	5	4	4	4.00	0.50
11. ความยาวของการนำเสนอ แต่ละหน่วย/ตอน เหมาะสม	5	4	4	4	4	4.00	0.50
12. กลยุทธ์ในการถ่ายทอดเนื้อหา น่าสนใจ	5	4	5	4	5	5.00	1.00
13. มีกลยุทธ์การประเมินผล ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้	4	4	5	4	5	4.00	1.00



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					Median	Interquartile Range
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
14. ออกแบบหน้าจอเหมาะสม ง่ายต่อการใช้งาน	5	5	5	5	5	4.00	1.00
15. ขนาด สีของตัวอักษร พื้นหลัง ชัดเจน สวยงาม อ่านง่าย เหมาะสมกับระดับผู้เรียน	5	4	5	5	5	5.00	0.50
16. ภาพกราฟิกเหมาะสม ชัดเจน สอดคล้องกับเนื้อหา และสวยงาม	5	4	4	5	5	5.00	1.00
17. กราฟิกมีความคิดสร้างสรรค์ ในการออกแบบ และสร้างภาพ	5	4	5	4	5	5.00	1.00
18. คุณภาพการใช้เสียง คนตรี ประกอบบทเรียนเหมาะสม ชัดเจน น่าสนใจ ชวนคิด น่าติดตาม	4	4	5	5	4	4.00	1.00
19. โปรแกรมใช้ง่าย สะดวก โต้ตอบกับผู้เรียนได้ การควบคุมเส้นทางการเดิน บทเรียน (Navigation) ชัดเจน ถูกต้องตาหลักเกณฑ์ และสามารถย้อนกลับไปยัง จุดต่างๆ ได้ง่าย	4	4	5	4	4	4.00	0.50
20. การให้ผลป้อนกลับเสริมแรง หรือให้ความช่วยเหลือ เหมาะสมตามความจำเป็น มีข้อมูลป้อนกลับที่เอื้อ ให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์และ แก้ปัญหา	5	4	4	4	4	4.00	0.50



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

122

## คำชี้แจง

แบบบันทึกความเห็นฉบับนี้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ท่านช่วยพิจารณาความตรง  
เชิงเนื้อหา (Content Validity) และคุณภาพของแบบประเมินวัดด้านทักษะปฏิบัติการใช้  
คอมพิวเตอร์หลังเรียนจากเรื่องการใช้โปรแกรม Adobe Captivate 3.0 ความเห็นที่ได้รับจากท่าน  
จะนำไปปรับปรุง และพัฒนา บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนให้มีคุณภาพมากขึ้น

ขอความกรุณาให้ท่านพิจารณารายโดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความคิดเห็น  
ให้ตรงกับความคิดเห็นของท่าน

### ค่าระดับความคิดเห็น

- 5 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด
- 4 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมาก
- 3 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง
- 2 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อย
- 1 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

### หมายเหตุ

ในการประเมินครั้งนี้ หากท่านมีข้อเสนอแนะใดๆ กรุณาให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม  
เพื่อให้การแก้ไข ปรับปรุง และพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

(นายสนธิ กิจพ่ายัพ)



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

## ผลการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาและคุณภาพสื่อ ของแบบประเมินวัดด้านทักษะปฏิบัติการใช้คอมพิวเตอร์หลังเรียน

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					Median	Interquartile Range
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
1. นำเข้าสู่บทเรียน	4	4	4	5	4	4.00	0.50
2. ความสัมพันธ์ของเนื้อหา	4	5	5	4	5	5.00	1.00
3. การถ่ายทอดเนื้อหา	5	4	4	5	4	4.00	1.00
4. การออกแบบหน้าจอ	4	5	4	5	4	4.00	1.00
5. ขนาด สี ตัวอักษร	5	4	5	5	4	5.00	1.00
6. การสื่อความหมาย	4	5	5	4	4	4.00	1.00
7. กราฟิก	4	4	5	5	4	4.00	1.00
8. เสียง	5	4	4	5	5	5.00	1.00
9. การเดินทางของบทเรียน	4	5	5	4	4	4.00	1.00
10. ผลป้อนกลับแรงเสริม	5	4	5	4	4	4.00	1.00



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

ภาคผนวก ก

ตารางวิเคราะห์ข้อมูล



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

125

ตาราง 13 ผลการตรวจสอบคุณภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ด้านเนื้อหาและด้านเทคนิค  
การผลิตสื่อ

ข้อที่	Median	Interquartile Range
1. ส่วนนำของบทเรียนเร้าความสนใจ	4.00	1.50
2. การจัดลำดับในการนำเสนอเนื้อหา ครอบคลุม วัตถุประสงค์	4.00	1.00
3. ถูกต้องตามหลักวิชาการ	5.00	0.50
4. สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการนำเสนอ	4.00	0.50
5. ความยากง่ายเหมาะสมกับผู้เรียน	5.00	0.50
6. ใช้ภาษาถูกต้อง เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	5.00	0.50
7. สื่อความหมายชัดเจน	5.00	1.00
8. ออกแบบด้วยระบบตรรกะที่ดี เนื้อหามีความสัมพันธ์ ต่อเนื่อง	5.00	0.50
9. ส่งเสริมการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์	5.00	0.50
10. มีความยืดหยุ่น สนองความแตกต่างระหว่างบุคคล ควบคุมลำดับเนื้อหา ลำดับการเรียนรู้และแบบฝึกหัดได้	4.00	0.50
11. ความยาวของการนำเสนอแต่ละหน่วย/ตอน/เหมาะสม	4.00	0.50
12. กลยุทธ์ในการถ่ายทอดเนื้อหาที่น่าสนใจ	5.00	1.00
13. มีกลยุทธ์การประเมินผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้	4.00	1.00
14. ออกแบบหน้าจอเหมาะสม ง่ายต่อการใช้งาน	4.00	1.00
15. ขนาด สีของตัวอักษร พื้นหลัง ชัดเจน สวยงาม อ่านง่าย เหมาะสมกับระดับผู้เรียน	5.00	0.50
16. ภาพกราฟิกเหมาะสม ชัดเจน สอดคล้องกับ เนื้อหา และสวยงาม	5.00	1.00



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

126

ตาราง 13 (ต่อ)

ข้อที่	Median	Interquartile Range
17. กราฟิกมีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบและสร้างภาพ	5.00	1.00
18. คุณภาพการใช้เสียง คนตรี ประกอบบทเรียนเหมาะสม ชัดเจน น่าสนใจ ชวนคิด น่าติดตาม	4.00	1.00
19. โปรแกรมใช้งานง่าย สะดวก ได้ตอบกับผู้เรียนได้ การควบคุมเส้นทางการเดินบทเรียน (Navigation) ชัดเจน ถูกต้องตามหลักเกณฑ์และสามารถย้อนกลับไปยังจุดต่างๆ ได้ง่าย	4.00	0.50
20. การให้ผลป้อนกลับเสริมแรงหรือให้ความช่วยเหลือเหมาะสมตามความจำเป็น มีข้อมูลป้อนกลับที่เอื้อให้ผู้เรียน ได้วิเคราะห์ และแก้ปัญหา	4.00	0.50



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

ตาราง 14 ผลการตรวจสอบคุณภาพของแบบตรวจผลงานจากทักษะปฏิบัติการใช้คอมพิวเตอร์  
ของนักเรียน

ข้อที่	Median	Interquartile Range
1. นำเข้าสู่บทเรียน	4.00	0.50
2. ความสัมพันธ์ของเนื้อหา	5.00	1.00
3. การถ่ายทอดเนื้อหา	4.00	1.00
4. การออกแบบหน้าจอ	4.00	1.00
5. ขนาด สี ตัวอักษร	5.00	1.00
6. การสื่อความหมาย	4.00	1.00
7. กราฟิก	4.00	1.00
8. เสียง	5.00	1.00
9. การเดินทางของบทเรียน	4.00	1.00
10. ผลป้อนกลับแรงเสริม	4.00	1.00





# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

ภาคผนวก ง  
แผนการจัดการเรียนรู้



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

129

## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 (วิธีคอมพิวเตอร์ช่วยสอน)

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ช่วงชั้นที่ 4 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

รายวิชา ง33245 การใช้โปรแกรม Adobe Captivate 3.0 (สาระเพิ่มเติม)

เรื่อง คุณสมบัติ ส่วนประกอบเครื่องมือ และการกำหนดงานของโปรแกรม Adobe Captivate 3.0

ภาคเรียนที่ 1 คาบเรียนที่ 1 – 2 เวลา 2 ชั่วโมง

### 1. สาระที่ 2 : การออกแบบและเทคโนโลยี

2. มาตรฐานที่ 2.1 เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบและสร้างสิ่งของ เครื่องใช้ หรือวิธีการตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยีในทางสร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วนร่วม ในการจัดการเทคโนโลยีแบบยั่งยืน

### 3. สาระสำคัญ

โปรแกรม Adobe Captivate 3.0 นำมาใช้ในการสร้างชิ้นงาน เพื่อใช้เป็นส่วนประกอบ การเรียนการสอนหรือให้ผู้เรียนศึกษาหาความรู้ด้วยตนเอง

### 4. ผลการเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถเรียกใช้โปรแกรม Adobe Captivate 3.0 ได้
2. นักเรียนรู้ถึงส่วนประกอบของหน้าจอโปรแกรม Adobe Captivate 3.0
3. นักเรียนใช้เครื่องมือที่สำคัญของโปรแกรม Adobe Captivate 3.0 ได้
4. นักเรียนกำหนดขนาดงานของโปรแกรม Adobe Captivate 3.0 ได้

### 5. สาระการเรียนรู้

1. การใช้โปรแกรม Adobe Captivate 3.0
2. ส่วนประกอบของหน้าจอโปรแกรม Adobe Captivate 3.0
3. เครื่องมือที่สำคัญของโปรแกรม Adobe Captivate 3.0
4. การกำหนดขนาดงานของโปรแกรม Adobe Captivate 3.0

### 6. กระบวนการจัดการเรียนรู้

#### ขั้นการเตรียมการสอน

1. ครูจัดเตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์ช่วยสอน Projector พร้อมใช้งาน
2. ลงโปรแกรม Adobe Captivate 3.0 ไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์ที่นักเรียนใช้



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

130

3. จัดเตรียมสื่อ CD – ROM บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนการใช้โปรแกรม Adobe Captivate 3.0 ที่จัดสร้าง หรือคัดลอกสื่อเก็บไว้ที่เครื่องคอมพิวเตอร์นักเรียน
4. สร้างสื่อสั้น ๆ จากการใช้โปรแกรม Microsoft Office Word, Micros office, PowerPoint, Flip Album 5.5, และ Adobe Captivate 3.0
5. สร้างเครื่องมือวัดผลการเรียนรู้จากการสังเกตด้วยการซักถาม และการปฏิบัติ

## ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูและนักเรียนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดในเรื่องต่าง ๆ และสอบถามนักเรียนถึงสื่อที่ครู อาจารย์ ผู้สอนนำมาใช้ประกอบการสอนที่พบเห็นทั่วไป
2. ครูนำสื่อที่สร้างสั้น ๆ จากการใช้โปรแกรมต่าง ๆ มาแสดงให้นักเรียนดู
3. ครูทบทวนความรู้เดิมของนักเรียนเรื่องการใช้โปรแกรมต่าง ๆ

## ขั้นจัดการเรียนรู้

1. ครูแจ้งให้นักเรียนทราบถึงการวัดความรู้จากการสร้างชิ้นงานของนักเรียนเมื่อสิ้นสุดการใช้บทเรียน (ชิ้นงานที่ควรสร้าง ได้แก่ ประวัติบุคคลสำคัญ วันสำคัญ ประเพณี วัฒนธรรมในท้องถิ่น โบราณสถาน โบราณวัตถุ สถานที่ท่องเที่ยว จังหวัดต่าง ๆ วนอุทยาน วิถีชีวิตของชุมชน การประกอบอาชีพ สิ่งแวดล้อม พร้อมทั้งออกข้อสอบแบบปรนัย ไม่น้อยกว่า 5 ข้อ และทำการ Publish แบบ Standalone ส่งครูผู้สอน
2. ครูแจ้งให้นักเรียนทราบถึงวิธีการเรียนจากสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ใช้คอมพิวเตอร์คนละ 1 เครื่อง
3. ครูแจ้งให้นักเรียนฝึกการเรียนรู้โดยฝึกสังเกต ฝึกปฏิบัติ จดบันทึกและสรุปเป็นขั้นตอน
4. นักเรียนนำสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โปรแกรม Adobe Captivate 3.0 ที่จัดสร้างไว้มาใช้ด้วยตนเอง
5. นักเรียนเข้าใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนไฟล์เข้าสู่บทเรียนจากแผ่น CD - ROM สื่อการสอน หรือไฟล์ที่ครูผู้สอนจัดเก็บไว้ที่เครื่องคอมพิวเตอร์
6. นักเรียนเข้าไปสู่บทเรียนของสื่อเรื่องการเรียกใช้โปรแกรม
7. นักเรียนเข้าไปศึกษาคุณสมบัติ การเรียกใช้ ส่วนประกอบของหน้าจอ เครื่องมือที่สำคัญ และการกำหนดขนาดงานของโปรแกรม Adobe Captivate 3.0
8. ครูคอยแนะนำและดูแลในขณะที่ผู้เรียนกำลังศึกษาบทเรียน



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

131

## ขั้นสรุป

1. นักเรียนช่วยกันแสดงความคิดเห็นในประเด็นต่าง ๆ ที่ครูซักถาม และสรุปเป็นความรู้
2. นักเรียนร่วมกันสรุปวิธีเรียนรู้ รวมทั้งแนวทางในการเรียนรู้
3. ครู อาจารย์ ผู้สอนคอยให้คำปรึกษาแนะนำวิธีการต่าง ๆ พร้อมแก้ปัญหาที่อาจเกิดขึ้น

## ขั้นวัดผลประเมินผล

1. ประเมินนักเรียนด้วยการซักถาม และการปฏิบัติจากการสังเกต โดยใช้แบบสังเกต

## 7. สื่อการสอน

1. เครื่องคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์ช่วยสอน Projector ควรอยู่ในสภาพที่พร้อมใช้งาน
2. สื่อสั้น ๆ ที่สร้างขึ้นจากโปรแกรมต่าง ๆ Microsoft Office Word, Micros office PowerPoint, Flip Album 5.5, และ Adobe Captivate 3.0
3. หนังสือการใช้โปรแกรม Adobe Captivate 3.0
4. การสืบค้นข้อมูลจากเครือข่าย

## 8. การวัดผลประเมินผล

### การวัดผล

1. ประเมินนักเรียนด้วยการซักถาม และการปฏิบัติจากการสังเกต โดยใช้แบบสังเกต

### การประเมินผล

1. ตอบคำถาม และปฏิบัติกิจกรรมที่สังเกตได้มากเพียงใด
2. ผ่านเกณฑ์การประเมินไม่น้อยกว่าร้อยละ 80



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

## แบบสังเกตการปฏิบัติทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ของนักเรียนรายบุคคล

คำชี้แจง ครูสังเกตนักเรียน โดยการทำเครื่องหมายลงในช่องที่ตรงกับความเป็นจริง

พฤติกรรม	ความสนใจในการเรียน	การมีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็น	ความถูกต้องเหมาะสม	ขั้นตอนการปฏิบัติงาน	การใช้อุปกรณ์เครื่องมือคล่องแคล่ว	ความสมบูรณ์ของการทำงาน	ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
ชื่อ สกุล							
1.....							
2.....							
3.....							
4.....							
5.....							
6.....							
7.....							

### เกณฑ์การประเมิน

- ให้คะแนน 1                      การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับน้อยที่สุด
- ให้คะแนน 2                      การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับน้อย
- ให้คะแนน 3                      การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับปานกลาง
- ให้คะแนน 4                      การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับมาก
- ให้คะแนน 5                      การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับมากที่สุด



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

## 9. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

1. ความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพทั่วไป.....

.....

2. ปัญหา / อุปสรรค / สิ่งที่ต้องพัฒนา.....

.....

3. แนวทางในการแก้ปัญหา / พัฒนา.....

.....

4. ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน .....

.....

5. แนวทางในการแก้ปัญหา.....

.....

ลงชื่อ .....

(นายสนธิ กิจพ่าย)

ผู้สอน

วัน .....เดือน..... ปี .....

.....  
.....  
.....

ลงชื่อ .....

(.....)

ผู้ตรวจแผน

วัน .....เดือน..... ปี .....



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

134

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 (วิธีคอมพิวเตอร์ช่วยสอน)

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ช่วงชั้นที่ 4 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

รายวิชา ง33245 การใช้โปรแกรม Adobe Captivate 3.0 (สาระเพิ่มเติม)

เรื่อง การเพิ่ม ลบ คัดลอก ย้าย บันทึก และนำภาพมาวางบนสไลด์ของชิ้นงาน

ภาคเรียนที่ 1 คาบเรียนที่ 3 – 4 เวลา 2 ชั่วโมง

1. สาระที่ 2 : การออกแบบและเทคโนโลยี

2. มาตรฐานที่ 2.1 เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบและสร้างสิ่งของ เครื่องใช้ หรือวิธีการตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยีในทางสร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วนร่วม ในการจัดการเทคโนโลยีแบบยั่งยืน

3. สาระสำคัญ

วัตถุหรือภาพ ที่นำมาวางลงบนสไลด์ของชิ้นงาน ควรจัดวางอย่างมีศิลปะ เพื่อให้ ชิ้นงานนั้น ๆ ก่อให้เกิดความสนใจแก่ผู้ที่เข้าไปศึกษาสื่อที่เรียนที่สร้าง

4. ผลการเรียนรู้

1. นักเรียนเพิ่ม ลบ คัดลอก และย้ายสไลด์ได้
2. นักเรียนสามารถนำภาพมาวางบนสไลด์ของชิ้นงานได้
3. นักเรียนสามารถนำภาพมาทำพื้นหลังสไลด์ของชิ้นงานได้
4. นักเรียนนำภาพเคลื่อนไหว (Animation) วางบนสไลด์ของชิ้นงานได้
5. นักเรียนบันทึกและดูผลงานสไลด์ Movie ได้

5. สาระการเรียนรู้

1. การเพิ่ม ลบ คัดลอก และย้ายสไลด์
2. การนำภาพมาวางบนสไลด์ของชิ้นงาน
3. การนำภาพมาทำพื้นหลังสไลด์ของชิ้นงาน
4. การนำภาพเคลื่อนไหว (Animation) วางบนสไลด์ของชิ้นงาน
5. การบันทึกและดูผลงานสไลด์ Movie



## 6. กระบวนการจัดการเรียนรู้

### ขั้นการเตรียมการสอน

1. เตรียมไฟล์รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว ภาพทำพื้นหลัง เพื่อผู้เรียนจะได้ใช้สร้างชิ้นงาน
2. สร้างสื่อที่แสดงให้เห็นถึงภาพในลักษณะต่าง ๆ บนสไลด์ของชิ้นงาน
3. สร้างสื่อที่บันทึกแล้วเพื่อให้เห็นถึงข้อแตกต่างจากไฟล์งานอื่น ๆ
4. สร้างเครื่องมือวัดผลการเรียนรู้จากการสังเกตด้วยการซักถาม และการปฏิบัติ

### ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูและนักเรียนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดในเรื่องภาพลักษณะต่าง ๆ และวิธีการได้มาของภาพ
2. ครูทบทวนความรู้เดิมของนักเรียนเรื่องการเพิ่ม ลบ คัดลอก ย้าย บันทึก
3. ครูนำสื่อที่แสดงให้เห็นถึงภาพในลักษณะต่าง ๆ บนสไลด์ของชิ้นงานให้นักเรียนดู
4. ครูนำสื่อที่บันทึกแล้วเพื่อให้เห็นถึงข้อแตกต่างจากไฟล์งานต่าง ๆ ให้นักเรียนดู

### ขั้นจัดการเรียนรู้

1. นักเรียนนำสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โปรแกรม Adobe Captivate 3.0 ที่จัดสร้างไว้มาใช้
2. นักเรียนเข้าสู่บทเรียนของสื่อเรื่องการจัดการสไลด์งาน
3. นักเรียนเข้าไปศึกษาเรื่องการเพิ่ม ลบ คัดลอก ย้าย, การนำภาพมาวางบนสไลด์, การนำภาพมาทำพื้นหลังสไลด์, การนำภาพเคลื่อนไหว (Animation) วางบนสไลด์, การบันทึกและดูผลงานสไลด์ Movie
4. ครูคอยแนะนำและดูแลในขณะที่ผู้เรียนกำลังศึกษาบทเรียน

### ขั้นสรุป

1. นักเรียนช่วยกันแสดงความคิดเห็นในประเด็นต่าง ๆ ที่ครูซักถาม และสรุปเป็นความรู้
2. นักเรียนร่วมกันสรุปวิธีเรียนรู้ รวมทั้งแนวทางในการเรียนรู้
3. ครู อาจารย์ ผู้สอนคอยให้คำปรึกษาแนะนำวิธีการต่าง ๆ พร้อมแก้ปัญหาที่อาจเกิดขึ้น

### ขั้นวัดผลประเมินผล

1. ประเมินนักเรียนด้วยการซักถาม และการปฏิบัติจากการสังเกต โดยใช้แบบสังเกต





# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

136

## 7. สื่อการสอน

1. เครื่องคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์ช่วยสอนProjector ควรให้อยู่ในสภาพที่พร้อมใช้งาน
2. สื่อที่แสดงให้เห็นถึงภาพในลักษณะต่าง ๆ บนสไลด์ของชิ้นงาน
3. สื่อที่บันทึกแล้วเพื่อให้เห็นถึงข้อแตกต่างจากไฟล์งานอื่น ๆ
4. ไฟล์รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว ภาพทำพื้นหลัง
5. หนังสือการใช้โปรแกรม Adobe Captivate 3.0
6. การสืบค้นข้อมูลจากเครือข่าย

## 8. การวัดผลประเมินผล

### การวัดผล

1. ประเมินนักเรียนด้วยการซักถาม และการปฏิบัติจากการสังเกตโดยใช้แบบสังเกต

### การประเมินผล

1. ตอบคำถามและปฏิบัติกิจกรรมได้ถูกต้องเพียงใด
2. ปฏิบัติกิจกรรมที่สังเกตได้ถูกต้องครบถ้วน
3. ผ่านเกณฑ์การประเมินไม่น้อยกว่าร้อยละ 80



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

## แบบสังเกตการปฏิบัติทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ของนักเรียนรายบุคคล

คำชี้แจง ครูสังเกตนักเรียน โดยการทำเครื่องหมายลงในช่องที่ตรงกับความเป็นจริง

พฤติกรรม	ความสนใจในการเรียน	การมีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็น	ความถูกต้องเหมาะสม	ขั้นตอนการปฏิบัติงาน	การใช้อุปกรณ์เครื่องมือคล่องแคล่ว	ความสมบูรณ์ของการทำงาน	ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
ชื่อ สกุล							
1.....							
2.....							
3.....							
4.....							
5.....							
6.....							
7.....							

### เกณฑ์การประเมิน

- ให้คะแนน 1                    การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับน้อยที่สุด
- ให้คะแนน 2                    การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับน้อย
- ให้คะแนน 3                    การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับปานกลาง
- ให้คะแนน 4                    การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับมาก
- ให้คะแนน 5                    การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับมากที่สุด



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

## 9. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

1. ความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพทั่วไป .....

.....

2. ปัญหา / อุปสรรค / สิ่งที่ต้องพัฒนา .....

.....

3. แนวทางในการแก้ปัญหา / พัฒนา.....

.....

4. ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน .....

.....

5. แนวทางในการแก้ปัญหา.....

.....

ลงชื่อ .....

(นายสนธิ กิจพำชีพ)

ผู้สอน

วัน .....เดือน..... ปี .....

.....  
.....  
.....

ลงชื่อ .....

(.....)

ผู้ตรวจแผน

วัน .....เดือน..... ปี .....



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

139

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 (วิธีคอมพิวเตอร์ช่วยสอน)

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ช่วงชั้นที่ 4 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

รายวิชา ง33245 การใช้โปรแกรม Adobe Captivate 3.0 (สาระเพิ่มเติม)

เรื่อง การสร้าง การเน้นข้อความ การทำ Highlight และการ Publish ชื่องาน

ภาคเรียนที่ 1 คาบเรียนที่ 5 – 6 เวลา 2 ชั่วโมง

1. สาระที่ 2 : การออกแบบและเทคโนโลยี

2. มาตรฐานที่ 2.1 เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบและสร้างสิ่งของ เครื่องใช้ หรือวิธีการตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยีในทางสร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วนร่วม ในการจัดการเทคโนโลยีแบบยั่งยืน

3. สาระสำคัญ

ข้อความอธิบายที่ดีนับว่าเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เกิดความสนใจ ความเข้าใจให้กับผู้ที่เข้าไป ศึกษาจากสื่อที่สร้างขึ้น และจูงใจให้ผู้ศึกษาต้องการเรียนรู้

4. ผลการเรียนรู้

1. นักเรียนสร้างข้อความอธิบาย (Text Caption) ได้
2. นักเรียนสร้างข้อความเคลื่อนไหว (Text Animation) ได้
2. นักเรียนสร้าง Highlight บนสไลด์ของชิ้นงานได้
4. นักเรียน Publish ชิ้นงานได้

5. สาระการเรียนรู้

1. การสร้างข้อความอธิบาย (Text Caption)
2. การสร้างข้อความเคลื่อนไหว (Text Animation)
3. การสร้าง Highlight บนสไลด์ของชิ้นงาน
4. การทำ Publish ชิ้นงาน



## 6. กระบวนการจัดการเรียนรู้

### ขั้นการเตรียมการสอน

1. จัดทำสื่อที่มีข้อความลักษณะต่าง ๆ กัน
2. เตรียมไฟล์ที่ Publish แล้วและไฟล์ที่เก็บบันทึกแบบปกติ
3. สร้างเครื่องมือวัดผลการเรียนรู้จากการสังเกตด้วยการซักถาม และการปฏิบัติ

### ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูและนักเรียนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดในเรื่องการสร้างข้อความในรูปแบบต่างๆ และการสรุปชิ้นงาน
2. ครูทบทวนความรู้เดิมของนักเรียนเกี่ยวกับการสร้างข้อความในรูปแบบต่าง ๆ และการสรุปชิ้นงาน
3. ครูนำสื่อที่มีข้อความลักษณะต่าง ๆ มาให้นักเรียนดูพร้อมแนะนำถึงข้อแตกต่าง
4. ครูแสดงให้เห็นถึงไฟล์ที่ Publish แล้วและไฟล์ที่เก็บบันทึกแบบปกติ

### ขั้นจัดการเรียนรู้

1. นักเรียนนำสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โปรแกรม Adobe Captivate 3.0 ที่จัดสร้างไว้มาใช้
2. นักเรียนเข้าสู่บทเรียนของสื่อเรื่องการทำงานเกี่ยวกับ Object และ Publish
3. นักเรียนเข้าไปศึกษาเรื่องการสร้างข้อความอธิบาย (Text Caption), การสร้างข้อความเคลื่อนไหว (Text Animation), การสร้าง Highlight และการทำ Publish ชิ้นงาน
4. ครูคอยแนะนำและดูแลในขณะที่ผู้เรียนกำลังศึกษาบทเรียน

### ขั้นสรุป

1. นักเรียนช่วยกันแสดงความคิดเห็นในประเด็นต่าง ๆ ที่ครูซักถาม และสรุปเป็นความรู้
2. นักเรียนร่วมกันสรุปวิธีเรียนรู้ รวมทั้งแนวทางในการเรียนรู้
3. ครู อาจารย์ ผู้สอนคอยให้คำปรึกษาแนะนำวิธีการต่าง ๆ พร้อมแก้ปัญหาที่อาจเกิดขึ้น

### ขั้นวัดผลประเมินผล

1. ประเมินนักเรียนด้วยการซักถาม และการปฏิบัติจากการสังเกต โดยใช้แบบสังเกต



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

141

## 7. สื่อการสอน

1. เครื่องคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์ช่วยสอน Projector ควรให้อยู่ในสภาพที่พร้อมใช้งาน
2. สื่อที่มีข้อความลักษณะต่าง ๆ กัน
3. สื่อที่เป็นไฟล์ที่ Publish แล้วและไฟล์ที่เก็บบันทึกแบบปกติ
4. หนังสือการใช้โปรแกรม Adobe Captivate 3.0
5. การสืบค้นข้อมูลจากเครือข่าย

## 8. การวัดผลประเมินผล

### การวัดผล

1. ประเมินนักเรียนด้วยการซักถาม และการปฏิบัติจากการสังเกต โดยใช้แบบสังเกต

### การประเมินผล

1. ตอบคำถามและปฏิบัติกิจกรรมได้ถูกต้องเพียงใด
2. ปฏิบัติกิจกรรมที่สังเกตได้ถูกต้องครบถ้วน
3. ผ่านเกณฑ์การประเมินไม่น้อยกว่าร้อยละ 80



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

## แบบสังเกตการปฏิบัติทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ของนักเรียนรายบุคคล

คำชี้แจง ครูสังเกตนักเรียน โดยการทำเครื่องหมายลงในช่องที่ตรงกับความเป็นจริง

พฤติกรรม	ความสนใจในการเรียน	การมีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็น	ความถูกต้องเหมาะสม	ขั้นตอนการปฏิบัติงาน	การใช้อุปกรณ์เครื่องมือคล่องแคล่ว	ความสมบูรณ์ของการทำงาน	ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
ชื่อ สกุล							
1.....							
2.....							
3.....							
4.....							
5.....							
6.....							
7.....							

### เกณฑ์การประเมิน

- ให้คะแนน 1                    การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับน้อยที่สุด
- ให้คะแนน 2                    การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับน้อย
- ให้คะแนน 3                    การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับปานกลาง
- ให้คะแนน 4                    การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับมาก
- ให้คะแนน 5                    การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับมากที่สุด



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

## 9. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

1. ความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพทั่วไป.....

.....

2. ปัญหา / อุปสรรค / สิ่งที่ต้องพัฒนา.....

.....

3. แนวทางในการแก้ปัญหา / พัฒนา.....

.....

4. ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน.....

.....

5. แนวทางในการแก้ปัญหา.....

.....

ลงชื่อ .....

(นายสนธิ กิจพ่าย)

ผู้สอน

วัน .....เดือน..... ปี .....

.....  
.....  
.....

ลงชื่อ .....

(.....)

ผู้ตรวจแผน

วัน .....เดือน..... ปี .....





# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

144

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 (วิธีคอมพิวเตอร์ช่วยสอน)

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ช่วงชั้นที่ 4 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

รายวิชา ง33245 การใช้โปรแกรม Adobe Captivate 3.0 (สาระเพิ่มเติม)

เรื่อง การเรียกใช้ปุ่ม และการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop สร้างปุ่ม

ภาคเรียนที่ 1 คาบเรียนที่ 7 – 8 เวลา 2 ชั่วโมง

1. สาระที่ 2 : การออกแบบและเทคโนโลยี

2. มาตรฐานที่ 2.1 เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบและสร้างสิ่งของ เครื่องใช้ หรือวิธีการตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยีในทางสร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วนร่วม ในการจัดการเทคโนโลยีแบบยั่งยืน

3. สาระสำคัญ

ปุ่ม (Button) มีหลากหลายรูปแบบและสามารถสร้างขึ้นใช้ได้จากการใช้ โปรแกรม Adobe Photoshop ตามความต้องการ

4. ผลการเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถนำปุ่ม (Button) มาวางลงบนสไลด์ของชิ้นงานได้
2. นักเรียนสร้างปุ่ม (Button) จากโปรแกรม Adobe Photoshop ได้
3. นักเรียนนำปุ่ม (Button) ที่สร้างจากโปรแกรม Adobe Photoshop มาใช้ได้

5. สาระการเรียนรู้

1. การเรียกใช้ปุ่ม (Button) วางลงบนสไลด์ของชิ้นงาน
2. การสร้างปุ่ม (Button) จากโปรแกรม Adobe Photoshop
3. การเรียกใช้ปุ่ม (Button) ที่สร้างจากโปรแกรม Adobe Photoshop

6. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นการเตรียมการสอน

1. นำไฟล์ภาพปุ่มลักษณะต่าง ๆ ไปไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์ที่นักเรียนใช้
2. สร้างไฟล์ชิ้นงานที่มีการทำงานของปุ่ม และทำการ Publish ไว้แสดงให้นักเรียนดู
3. สร้างเครื่องมือวัดผลการเรียนรู้จากการสังเกตด้วยการซักถาม และการปฏิบัติ



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

145

## ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูและนักเรียนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดในเรื่องปุ่มที่มีลักษณะต่าง ๆ
2. ครูทบทวนความรู้เดิมของนักเรียนเกี่ยวกับการใช้ปุ่มที่พบจากสื่อ
3. ครูนำไฟล์ชิ้นงานที่มีการทำงานของปุ่มในลักษณะต่าง ๆ มาแสดงให้นักเรียนร่วมกัน สังเกต

## ขั้นจัดการเรียนรู้

1. นักเรียนนำสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โปรแกรม Adobe Captivate 3.0 ที่จัดสร้างไว้มาใช้
2. นักเรียนเข้าสู่บทเรียนเรื่องการจัดการสไลด์งาน
3. นักเรียนเข้าไปศึกษาเรื่องการเรียกใช้ปุ่ม (Button), การสร้างปุ่มจากโปรแกรม Adobe Photoshop และการเรียกใช้ปุ่ม (Button) ที่สร้างจากโปรแกรม Adobe Photoshop
4. ครูคอยแนะนำและดูแลในขณะที่ผู้เรียนกำลังศึกษาบทเรียน

## ขั้นสรุป

1. นักเรียนช่วยกันแสดงความคิดเห็นในประเด็นต่าง ๆ ที่ครูซักถาม และสรุปเป็นความรู้
2. นักเรียนร่วมกันสรุปวิธีเรียนรู้ รวมทั้งแนวทางในการเรียนรู้
3. ครู อาจารย์ ผู้สอนคอยให้คำปรึกษาแนะนำวิธีการต่าง ๆ พร้อมแก้ปัญหาที่อาจเกิดขึ้น

## ขั้นวัดผลประเมินผล

1. ประเมินนักเรียนด้วยการซักถาม และการปฏิบัติจากการสังเกต โดยใช้แบบสังเกต

## 7. สื่อการสอน

1. เครื่องคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์ช่วยสอน Projector ควรให้อยู่ในสภาพที่พร้อมใช้งาน
2. ไฟล์ชิ้นงานที่มีการทำงานของปุ่ม และไฟล์ที่ทำการ Publish ชิ้นงานแล้ว
3. หนังสือการใช้โปรแกรม Adobe Captivate 3.0
4. การสืบค้นข้อมูลจากเครือข่าย



## 8. การวัดผลประเมินผล

### การวัดผล

1. ประเมินนักเรียนด้วยการซักถาม และการปฏิบัติจากการสังเกต โดยใช้แบบสังเกต

### การประเมินผล

1. ตอบคำถามและปฏิบัติกิจกรรมได้ถูกต้องเพียงใด
2. ปฏิบัติกิจกรรมที่สังเกตได้ถูกต้องครบถ้วน
3. ผ่านเกณฑ์การประเมินไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

### แบบสังเกตการปฏิบัติทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ของนักเรียนรายบุคคล

คำชี้แจง ครูสังเกตนักเรียน โดยการทำเครื่องหมายลงในช่องที่ตรงกับความเป็นจริง

พฤติกรรม	ความสนใจในการเรียน	การมีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็น	ความถูกต้องเหมาะสม	ขั้นตอนการทำงาน	การใช้อุปกรณ์เครื่องมือคล่องแคล่ว	ความสมบูรณ์ของการทำงาน	ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
ชื่อ สกุล							
1.....							
2.....							
3.....							
4.....							
5.....							
6.....							
7.....							

### เกณฑ์การประเมิน

- |            |                                      |
|------------|--------------------------------------|
| ให้คะแนน 1 | การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับน้อยที่สุด |
| ให้คะแนน 2 | การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับน้อย       |
| ให้คะแนน 3 | การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับปานกลาง    |
| ให้คะแนน 4 | การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับมาก        |
| ให้คะแนน 5 | การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับมากที่สุด  |



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

## 9. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

1. ความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพทั่วไป .....

.....

2. ปัญหา / อุปสรรค / สิ่งที่ต้องพัฒนา .....

.....

3. แนวทางในการแก้ปัญหา / พัฒนา.....

.....

4. ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน.....

.....

5. แนวทางในการแก้ปัญหา.....

.....

ลงชื่อ .....

(นายสนธิ กิจพ่าย)

ผู้สอน

วัน .....เดือน..... ปี .....

.....  
.....  
.....

ลงชื่อ .....

(.....)

ผู้ตรวจแผน

วัน .....เดือน..... ปี .....



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

148

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 (วิธีคอมพิวเตอร์ช่วยสอน)

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ช่วงชั้นที่ 4 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

รายวิชา ง33245 การใช้โปรแกรม Adobe Captivate 3.0 (สาระเพิ่มเติม)

เรื่อง การสร้าง Rollover Image, Flash Video และ Mouse

ภาคเรียนที่ 1 คาบเรียนที่ 9 – 10 เวลา 2 ชั่วโมง

1. สาระที่ 2 : การออกแบบและเทคโนโลยี

2. มาตรฐานที่ 2.1 เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบและสร้างสิ่งของ เครื่องใช้ หรือวิธีการตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยีในทางสร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วนร่วม ในการจัดการเทคโนโลยีแบบยั่งยืน

3. สาระสำคัญ

การปรับเปลี่ยนวัตถุดิบสไลด์ของชิ้นงานในลักษณะต่าง ๆ ควรทำเฉพาะส่วนที่สำคัญ เพราะจะทำให้ชิ้นงานดูมีคุณค่า

4. ผลการเรียนรู้

1. นักเรียนสร้าง Rollover Image ได้
2. นักเรียนสร้าง Flash Video ได้
3. นักเรียนสร้าง Mouse ได้

5. สาระการเรียนรู้

1. การสร้าง Rollover Image
2. การสร้าง Flash Video
3. การสร้าง Mouse

6. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นการเตรียมการสอน

1. จัดหาสื่อ Video ใส่ไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์ที่นักเรียนใช้
2. สร้างเครื่องมือวัดผลการเรียนรู้จากการสังเกตด้วยการซักถาม และการปฏิบัติ



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

149

## ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูและนักเรียนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดในเรื่องของลักษณะภาพยนตร์ตัวอย่าง ก่อนที่ภาพยนตร์จริงจะนำมาแสดง
2. ครูทบทวนความรู้เดิมของนักเรียนเกี่ยวกับภาพเคลื่อนไหว และ Video

## ขั้นจัดการเรียนรู้

1. นักเรียนนำสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โปรแกรม Adobe Captivate 3.0 ที่จัดสร้างไว้มาใช้
2. นักเรียนเข้าสู่บทเรียน และเข้าใช้บทเรียนการจัดการสไลด์
3. นักเรียนเข้าไปศึกษาเรื่องการสร้าง Rollover Image, การสร้าง Flash Video, การสร้าง Mouse
4. ครูคอยแนะนำและดูแลในขณะที่ผู้เรียนกำลังศึกษาบทเรียน

## ขั้นสรุป

1. นักเรียนช่วยกันแสดงความคิดเห็นในประเด็นต่าง ๆ ที่ครูซักถาม และสรุปเป็นความรู้
2. นักเรียนร่วมกันสรุปวิธีเรียนรู้ รวมทั้งแนวทางในการเรียนรู้
3. ครู อาจารย์ ผู้สอนคอยให้คำปรึกษาแนะนำวิธีการต่าง ๆ พร้อมแก้ปัญหาที่อาจเกิดขึ้น

## ขั้นวัดผลประเมินผล

1. ประเมินนักเรียนด้วยการซักถาม และการปฏิบัติจากการสังเกตโดยใช้แบบสังเกต

## 7. สื่อการสอน

1. เครื่องคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์ช่วยสอน Projector ควรให้อยู่ในสภาพที่พร้อมใช้งาน
2. สื่อ Video ต่าง ๆ ที่มีความยาวไม่มากนัก
3. หนังสือการใช้โปรแกรม Adobe Captivate 3.0
4. การสืบค้นข้อมูลจากเครือข่าย

## 8. การวัดผลประเมินผล

### การวัดผล

1. ประเมินนักเรียนด้วยการซักถาม และการปฏิบัติจากการสังเกตโดยใช้แบบสังเกต



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

### การประเมินผล

1. ตอบคำถามและปฏิบัติกิจกรรมได้ถูกต้องเพียงใด
2. ปฏิบัติกิจกรรมที่สังเกตได้ถูกต้องครบถ้วน
3. ผ่านเกณฑ์การประเมินไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

### แบบสังเกตการปฏิบัติทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ของนักเรียนรายบุคคล

คำชี้แจง ครูสังเกตนักเรียน โดยการทำเครื่องหมายลงในช่องที่ตรงกับความเป็นจริง

พฤติกรรม	ความสนใจในการเรียน	การมีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็น	ความถูกต้องเหมาะสม	ขั้นตอนการปฏิบัติงาน	การใช้อุปกรณ์เครื่องมือคล่องแคล่ว	ความสมบูรณ์ของการทำงาน	ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
ชื่อ สกุล							
1.....							
2.....							
3.....							
4.....							
5.....							
6.....							
7.....							

### เกณฑ์การประเมิน

- ให้คะแนน 1 การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับน้อยที่สุด
- ให้คะแนน 2 การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับน้อย
- ให้คะแนน 3 การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับปานกลาง
- ให้คะแนน 4 การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับมาก
- ให้คะแนน 5 การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับมากที่สุด



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

## 9. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

1. ความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพทั่วไป .....

.....

2. ปัญหา / อุปสรรค / สิ่งที่ต้องพัฒนา .....

.....

3. แนวทางในการแก้ปัญหา / พัฒนา .....

.....

4. ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน .....

.....

5. แนวทางในการแก้ปัญหา .....

.....

ลงชื่อ .....

(นายสนธิ กิจพ่าย)

ผู้สอน

วัน .....เดือน.....ปี .....

.....

ลงชื่อ .....

(.....)

ผู้ตรวจแผน

วัน .....เดือน.....ปี .....





# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

152

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 (วีดิคอมพิวเตอร์ช่วยสอน)

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ช่วงชั้นที่ 4 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

รายวิชา ง33245 การใช้โปรแกรม Adobe Captivate 3.0 (สาระเพิ่มเติม)

เรื่อง การสร้าง Zoom Area, Click Box, Text Entry Box, Rollover Caption

และ Rollover Slidelet ภาคเรียนที่ 1 คาบเรียนที่ 11 – 12 เวลา 2 ชั่วโมง

1. สาระที่ 2 : การออกแบบและเทคโนโลยี

2. มาตรฐานที่ 2.1 เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบและสร้างสิ่งของ เครื่องใช้ หรือวิธีการตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยีในทางสร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วนร่วม ในการจัดการเทคโนโลยีแบบยั่งยืน

3. สาระสำคัญ

การแสดงผลที่เกิดขึ้นจากการเลือกวัตถุบนสไลด์ของชิ้นงานเป็นส่วนที่ทำให้เกิด แรงจูงใจในตัวผู้เรียน ก่อให้เกิดความกระตือรือร้นในการใช้สื่อ

4. ผลการเรียนรู้

1. นักเรียนสร้าง Zoom Area ได้
2. นักเรียนสร้าง Click Box ได้
3. นักเรียนสร้าง Text Entry Box ได้
4. นักเรียนสร้างป้ายอธิบายแบบเปลี่ยนสถานะ (Rollover Caption) ได้
5. นักเรียนสร้าง Rollover Slidelet ได้

5. สาระการเรียนรู้

1. การสร้าง Zoom Area
2. การสร้าง Click Box
3. การสร้าง Text Entry Box
4. การสร้างป้ายอธิบายแบบเปลี่ยนสถานะ (Rollover Caption)
5. การสร้าง Rollover Slidelet



## 6. กระบวนการจัดการเรียนรู้

### ขั้นการเตรียมการสอน

1. จัดเตรียมไฟล์รูปภาพใส่ไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์นักเรียน
2. สร้างเครื่องมือวัดผลการเรียนรู้จากการสังเกตด้วยการซักถาม และการปฏิบัติ

### ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูและนักเรียนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในเรื่องการขยายภาพ การใช้เมาส์ชี้ภาพ แล้วเกิดปฏิกิริยาโต้ตอบกลับในลักษณะต่าง ๆ
2. ครูทบทวนความรู้เดิมของนักเรียนเกี่ยวกับการใช้เมาส์ในลักษณะต่าง ๆ

### ขั้นจัดการเรียนรู้

1. นักเรียนนำสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โปรแกรม Adobe Captivate 3.0 ที่จัดสร้างไว้มาใช้
2. นักเรียนเข้าสู่บทเรียนของสื่อเรื่องการทำงานเกี่ยวกับ Object และ Publish
3. นักเรียนเข้าไปศึกษาเรื่องการสร้าง Zoom Area, Click Box, Text Entry Box, ป้ายอธิบายแบบเปลี่ยนสถานะ (Rollover Caption) และการสร้าง Rollover Slidelet
4. ครูคอยแนะนำและดูแลในขณะที่ผู้เรียนกำลังศึกษาบทเรียน

### ขั้นสรุป

1. นักเรียนช่วยกันแสดงความคิดเห็นในประเด็นต่าง ๆ ที่ครูซักถาม และสรุปเป็นความรู้
2. นักเรียนร่วมกันสรุปวิธีเรียนรู้ รวมทั้งแนวทางในการเรียนรู้
3. ครู อาจารย์ ผู้สอนคอยให้คำปรึกษาแนะนำวิธีการต่าง ๆ พร้อมแก้ปัญหาที่อาจเกิดขึ้น

### ขั้นวัดผลประเมินผล

1. ประเมินนักเรียนด้วยการซักถาม และการปฏิบัติจากการสังเกต โดยใช้แบบสังเกต



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

154

## 7. สื่อการสอน

1. เครื่องคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์ช่วยสอน Projector ควรให้อยู่ในสภาพที่พร้อมใช้งาน
2. ไฟล์รูปภาพต่าง ๆ
3. หนังสือการใช้โปรแกรม Adobe Captivate 3.0
4. การสืบค้นข้อมูลจากเครือข่าย

## 8. การวัดผลประเมินผล

### การวัดผล

1. ประเมินนักเรียนด้วยการซักถาม และปฏิบัติจากการสังเกตโดยใช้แบบสังเกต

### การประเมินผล

1. ตอบคำถามและปฏิบัติกิจกรรมได้ถูกต้องเพียงใด
2. ปฏิบัติกิจกรรมที่สังเกตได้ถูกต้องครบถ้วน
3. ผ่านเกณฑ์การประเมินไม่น้อยกว่าร้อยละ 80



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

## แบบสังเกตการปฏิบัติทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ของนักเรียนรายบุคคล

คำชี้แจง ครูสังเกตนักเรียน โดยการทำเครื่องหมายลงในช่องที่ตรงกับความเป็นจริง

พฤติกรรม	ความสนใจในการเรียน	การมีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็น	ความถูกต้องเหมาะสม	ขั้นตอนการปฏิบัติงาน	การใช้อุปกรณ์เครื่องมือคล่องแคล่ว	ความสมบูรณ์ของการทำงาน	ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
ชื่อ สกุล							
1.....							
2.....							
3.....							
4.....							
5.....							
6.....							
7.....							

### เกณฑ์การประเมิน

- ให้คะแนน 1                    การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับน้อยที่สุด
- ให้คะแนน 2                    การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับน้อย
- ให้คะแนน 3                    การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับปานกลาง
- ให้คะแนน 4                    การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับมาก
- ให้คะแนน 5                    การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับมากที่สุด



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

## 9. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

1. ความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพทั่วไป .....

.....

2. ปัญหา / อุปสรรค / สิ่งที่ต้องพัฒนา .....

.....

3. แนวทางในการแก้ปัญหา / พัฒนา.....

.....

4. ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน.....

.....

5. แนวทางในการแก้ปัญหา.....

.....

ลงชื่อ .....

(นายสนธิ กิจพำชีพ)

ผู้สอน

วัน .....เดือน..... ปี .....

.....  
.....  
.....

ลงชื่อ .....

(.....)

ผู้ตรวจแผน

วัน .....เดือน..... ปี .....



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

157

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 (วิธีคอมพิวเตอร์ช่วยสอน)

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ช่วงชั้นที่ 4 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

รายวิชา ง33245 การใช้โปรแกรม Adobe Captivate 3.0 (สาระเพิ่มเติม)

เรื่อง การปรับ Timeline การนำเข้า และการแก้ไขไฟล์เสียง

ภาคเรียนที่ 1 คาบเรียนที่ 13 – 14 เวลา 2 ชั่วโมง

1. สาระที่ 2 : การออกแบบและเทคโนโลยี

2. มาตรฐานที่ 2.1 เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบและสร้างสิ่งของ เครื่องใช้ หรือวิธีการตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยีในทางสร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วนร่วม ในการจัดการเทคโนโลยีแบบยั่งยืน

3. สาระสำคัญ

วัตถุ และเสียงที่นำมาประกอบในสไลด์บนหน้าจอคอมพิวเตอร์ สามารถปรับ เปลี่ยน แก้ไข และลำดับเสียงในลักษณะต่าง ๆ ได้ ทำให้สร้างสื่ออย่างมีคุณภาพและตรงกับความต้องการของ ผู้นำไปใช้

4. ผลการเรียนรู้

1. นักเรียนเปลี่ยนลำดับวัตถุที่ Timeline (เส้นทางการนำเสนอ) ได้
2. นักเรียนนำเข้าไฟล์เสียงลงบนสไลด์ของชิ้นงานได้
3. นักเรียนนำเข้าไฟล์เสียงลงบนพื้นหลังสไลด์ของชิ้นงานได้
4. นักเรียนปรับและแก้ไขไฟล์เสียงได้

5. สาระการเรียนรู้

1. การเปลี่ยนลำดับวัตถุที่ Timeline (เส้นทางการนำเสนอ)
2. การนำเข้าไฟล์เสียงลงบนสไลด์ของชิ้นงาน
3. การนำเข้าไฟล์เสียงลงบนพื้นหลังสไลด์ของชิ้นงาน
4. การปรับและแก้ไขไฟล์เสียง



## 6. กระบวนการจัดการเรียนรู้

### ขั้นการเตรียมการสอน

1. เตรียมอุปกรณ์ที่ใช้บันทึกและฟังเสียงเพื่อผู้เรียนจะได้ใช้งาน
2. สร้างสื่อที่แสดงถึงการมาก่อนหลังของข้อความ ภาพ
3. จัดเตรียมไฟล์เสียงไว้เพื่อให้ผู้เรียนทดสอบใช้งาน
4. นำไฟล์เสียงต่าง ๆ ใส่ไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์ที่นักเรียนใช้งาน
5. สร้างสื่อที่บันทึกเสียงที่มีความยาวไม่มากที่มีความแตกต่างกัน
6. สร้างเครื่องมือวัดผลการเรียนรู้จากการสังเกตด้วยการซักถาม และการปฏิบัติ

### ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูและนักเรียนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในเรื่องการเดินทางที่ต่างวิธีกัน แต่มีจุดหมายปลายทางเดียวกัน
2. ครูและนักเรียนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในเรื่องระดับของเสียงที่เคยได้ยิน ในงานพิธีหรือสถานที่ต่าง ๆ
3. ครูนำสื่อที่สร้างเกี่ยวกับการบันทึกเสียงเปิดให้นักเรียนฟังเพื่อให้เกิดการเปรียบเทียบ
4. ครูทบทวนความรู้เดิมของนักเรียนเรื่องการบันทึกเสียง

### ขั้นจัดการเรียนรู้

1. นักเรียนนำสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โปรแกรม Adobe Captivate 3.0 ที่จัดสร้างไว้มาใช้
2. นักเรียนเข้าสู่บทเรียนของสื่อเรื่องการทำงานเกี่ยวกับ Timeline และเสียง
3. นักเรียนเข้าไปศึกษาการเปลี่ยนลำดับที่ Timeline, การเพิ่มไฟล์เสียงลงบนสไลด์, การนำเข้าไฟล์เสียงลงบนพื้นหลังของสไลด์ และการปรับแก้ไขไฟล์เสียง
4. ครูคอยแนะนำและดูแลในขณะที่ผู้เรียนกำลังศึกษาบทเรียน

### ขั้นสรุป

1. นักเรียนช่วยกันแสดงความคิดเห็นในประเด็นต่าง ๆ ที่ครูซักถาม และสรุปเป็นความรู้
2. นักเรียนร่วมกันสรุปวิธีเรียนรู้ รวมทั้งแนวทางในการเรียนรู้
3. ครู อาจารย์ ผู้สอนคอยให้คำปรึกษาแนะนำวิธีการต่าง ๆ พร้อมแก้ปัญหาที่อาจเกิดขึ้น



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

159

## ชั้นวัดผลประเมินผล

1. ประเมินนักเรียนด้วยการซักถาม และการปฏิบัติจากการสังเกตโดยใช้แบบสังเกต

## 7. สื่อการสอน

1. เครื่องคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์ช่วยสอน Projector ควรให้อยู่ในสภาพที่พร้อมใช้งาน
2. โปรแกรม Sound Recorder ที่ใช้ในการบันทึกเสียง
3. ไฟล์เสียงต่าง ๆ
4. สื่อที่บันทึกเสียงที่มีความยาวไม่มากนักที่มีความดังของเสียงแตกต่างกัน
5. หนังสือการใช้โปรแกรม Adobe Captivate 3.0
6. การสืบค้นข้อมูลจากเครือข่าย

## 8. การวัดผลประเมินผล

### การวัดผล

1. ประเมินนักเรียนด้วยการซักถาม และการปฏิบัติจากการสังเกตโดยใช้แบบสังเกต

### การประเมินผล

1. ตอบคำถามและปฏิบัติกิจกรรม ได้ถูกต้องเพียงใด
2. ปฏิบัติกิจกรรมที่สังเกตได้ถูกต้องครบถ้วน
3. ผ่านเกณฑ์การประเมินไม่น้อยกว่าร้อยละ 80





# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

## แบบสังเกตการปฏิบัติทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ของนักเรียนรายบุคคล

คำชี้แจง ครูสังเกตนักเรียน โดยการทำเครื่องหมายลงในช่องที่ตรงกับความเป็นจริง

พฤติกรรม	ความสนใจในการเรียน	การมีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็น	ความถูกต้องเหมาะสม	ขั้นตอนการปฏิบัติงาน	การใช้อุปกรณ์เครื่องมือคล่องแคล่ว	ความสมบูรณ์ของการทำงาน	ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
ชื่อ สกุล							
1.....							
2.....							
3.....							
4.....							
5.....							
6.....							
7.....							

### เกณฑ์การประเมิน

- ให้คะแนน 1                    การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับน้อยที่สุด
- ให้คะแนน 2                    การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับน้อย
- ให้คะแนน 3                    การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับปานกลาง
- ให้คะแนน 4                    การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับมาก
- ให้คะแนน 5                    การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับมากที่สุด



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

## 9. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

1. ความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพทั่วไป .....

.....

2. ปัญหา / อุปสรรค / สิ่งที่ต้องพัฒนา.....

.....

3. แนวทางในการแก้ปัญหา / พัฒนา.....

.....

4. ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน.....

.....

5. แนวทางในการแก้ปัญหา.....

.....

ลงชื่อ .....

(นายสนธิ กิจพ่าย)

ผู้สอน

วัน .....เดือน..... ปี .....

.....  
.....  
.....

ลงชื่อ .....

(.....)

ผู้ตรวจแผน

วัน .....เดือน..... ปี .....



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

162

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 (วิธีคอมพิวเตอร์ช่วยสอน)

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ช่วงชั้นที่ 4 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

รายวิชา ง33245 การใช้โปรแกรม Adobe Captivate 3.0 (สาระเพิ่มเติม)

เรื่อง ข้อสอบที่ดี และการกำหนดคุณสมบัติของสไลด์คำถาม

ภาคเรียนที่ 1 คาบเรียนที่ 15 – 16 เวลา 2 ชั่วโมง

1. สาระที่ 2 : การออกแบบและเทคโนโลยี

2. มาตรฐานที่ 2.1 เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบและสร้างสิ่งของ เครื่องใช้ หรือวิธีการตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยีในทางสร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วนร่วม ในการจัดการเทคโนโลยีแบบยั่งยืน

3. สาระสำคัญ

การกำหนดคุณสมบัติของแบบทดสอบเป็นส่วนสำคัญที่ผู้เรียนได้ทราบถึงความสามารถของผู้ตอบแบบทดสอบ ข้อสอบที่มีคุณภาพบ่งชี้ได้ถึงความสามารถที่ชัดเจนยิ่งขึ้น

4. ผลการเรียนรู้

1. นักเรียนเข้าใจถึงลักษณะของข้อสอบที่ดี
2. นักเรียนเข้าใจการกำหนดคุณสมบัติของสไลด์คำถามคำตอบ

5. สาระการเรียนรู้

1. ลักษณะของข้อสอบที่ดี
2. การกำหนดคุณสมบัติของสไลด์คำถามคำตอบ

6. กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นการเตรียมการสอน

1. จัดเตรียมข้อสอบชนิดต่าง ๆ ไว้เปรียบเทียบความแตกต่างกัน
2. สร้างเครื่องมือวัดผลการเรียนรู้จากการสังเกตด้วยการซักถาม และการปฏิบัติ



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

163

## ชั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูและนักเรียนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดในเรื่องการสอบในรูปแบบต่างๆ ที่เคยพบ และเปรียบเทียบความแตกต่างกันของข้อสอบ
2. ครูทบทวนความรู้เดิมของนักเรียนเกี่ยวกับข้อสอบแบบเลือกตอบ

## ขั้นจัดการเรียนรู้

1. นักเรียนนำสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โปรแกรม Adobe Captivate 3.0 ที่จัดสร้างไว้มาใช้
2. นักเรียนเข้าสู่บทเรียนของสื่อเรื่องการสร้างสไลด์คำถาม
3. นักเรียนเข้าไปศึกษาเรื่องลักษณะข้อของสอบที่ดี และคุณสมบัติของสไลด์คำถาม
4. ครูคอยแนะนำและดูแลในขณะที่ผู้เรียนกำลังศึกษาบทเรียน

## ขั้นสรุป

1. นักเรียนช่วยกันแสดงความคิดเห็นในประเด็นต่าง ๆ ที่ครูซักถาม และสรุปเป็นความรู้
2. นักเรียนร่วมกันสรุปวิธีเรียนรู้ รวมทั้งแนวทางในการเรียนรู้
3. ครู อาจารย์ ผู้สอนคอยให้คำปรึกษาแนะนำวิธีการต่าง ๆ พร้อมแก้ปัญหาที่อาจเกิดขึ้น

## ขั้นวัดผลประเมินผล

1. ประเมินนักเรียนด้วยการซักถาม และการปฏิบัติจากการสังเกตโดยใช้แบบสังเกต

## 7. สื่อการสอน

1. เครื่องคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์ช่วยสอน Projector ควรให้อยู่ในสภาพที่พร้อมใช้งาน
2. หนังสือการใช้โปรแกรม Adobe Captivate 3.0
3. การสืบค้นข้อมูลจากเครือข่าย

## 8. การวัดผลประเมินผล

### การวัดผล

1. ประเมินนักเรียนด้วยการซักถาม และการปฏิบัติจากการสังเกตโดยใช้แบบสังเกต



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

## การประเมินผล

1. ตอบคำถามและปฏิบัติกิจกรรมได้ถูกต้องเพียงใด
2. ปฏิบัติกิจกรรมที่สังเกตได้ถูกต้องครบถ้วน
3. ผ่านเกณฑ์การประเมินไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

## แบบสังเกตการปฏิบัติทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ของนักเรียนรายบุคคล

คำชี้แจง ครูสังเกตนักเรียน โดยการทำเครื่องหมายลงในช่องที่ตรงกับความเป็นจริง

พฤติกรรม	ความสนใจในการเรียน	การมีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็น	ความถูกต้องเหมาะสม	ขั้นตอนการปฏิบัติงาน	การใช้อุปกรณ์เครื่องมือคล่องแคล่ว	ความสมบูรณ์ของการทำงาน	ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
ชื่อ สกุล							
1.....							
2.....							
3.....							
4.....							
5.....							
6.....							
7.....							

## เกณฑ์การประเมิน

- ให้คะแนน 1 การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับน้อยที่สุด
- ให้คะแนน 2 การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับน้อย
- ให้คะแนน 3 การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับปานกลาง
- ให้คะแนน 4 การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับมาก
- ให้คะแนน 5 การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับมากที่สุด



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

## 9. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

1. ความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพทั่วไป .....

.....

2. ปัญหา / อุปสรรค / สิ่งที่ต้องพัฒนา.....

.....

3. แนวทางในการแก้ปัญหา / พัฒนา.....

.....

4. ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน.....

.....

5. แนวทางในการแก้ปัญหา.....

.....

ลงชื่อ .....

(นายสนธิ กิจพาณิชย์)

ผู้สอน

วัน .....เดือน..... ปี .....

.....  
.....  
.....

ลงชื่อ .....

(.....)

ผู้ตรวจแผน

วัน .....เดือน..... ปี .....



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

166

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 (วิธีคอมพิวเตอร์ช่วยสอน)

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ช่วงชั้นที่ 4 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

รายวิชา ง33245 การใช้โปรแกรม Adobe Captivate 3.0 (สาระเพิ่มเติม)

เรื่อง การสร้างข้อสอบปรนัย ภาคเรียนที่ 1 คาบเรียนที่ 17 – 18 เวลา 2 ชั่วโมง

## 1. สาระที่ 2 : การออกแบบและเทคโนโลยี

2. มาตรฐานที่ 2.1 เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบและสร้างสิ่งของ เครื่องใช้ หรือวิธีการตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกลงใช้เทคโนโลยีในทางสร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วนร่วม ในการจัดการเทคโนโลยีแบบยั่งยืน

## 3. สาระสำคัญ

แบบทดสอบปรนัยที่มีคุณภาพส่วนใหญ่จะผ่านการพัฒนาปรับปรุง แก้ไข และทดลองใช้ มาแล้วหลายครั้ง

## 4. ผลการเรียนรู้

1. นักเรียนสร้างข้อสอบแบบปรนัยได้
2. นักเรียนแก้ไข และสรุปผลรวมที่ได้รับจากการสอบแบบปรนัยได้

## 5. สาระการเรียนรู้

1. การสร้างข้อสอบแบบปรนัย
2. การแก้ไข และสรุปของผลรวมที่ได้รับจากการสอบแบบปรนัยได้

## 6. กระบวนการจัดการเรียนรู้

### ขั้นการเตรียมการสอน

1. สร้างสื่อที่เป็นข้อสอบแบบปรนัย 5 ข้อ เพื่อใช้ในการจัดสร้างข้อสอบ
2. สร้างเครื่องมือวัดผลการเรียนรู้จากการสังเกตด้วยการซักถาม และการปฏิบัติ

### ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูและนักเรียนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดในเรื่องข้อสอบแบบปรนัย
2. ครูใช้สื่อที่เป็นข้อสอบแบบปรนัย 5 ข้อ แสดงให้นักเรียนดูเพื่อจะนำไปสร้างข้อสอบ



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

167

## ขั้นจัดการเรียนรู้

1. นักเรียนนำสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โปรแกรม Adobe Captivate 3.0 ที่จัดสร้างไว้มาใช้
2. นักเรียนเข้าสู่บทเรียนเรื่องการสร้างข้อสอบปรนัย
3. นักเรียนเข้าไปศึกษาเรื่องการสร้างข้อสอบปรนัย การแก้ไขและสรุปของผลรวมที่ได้รับจากการสอบแบบปรนัย
4. ครูคอยแนะนำและดูแลในขณะที่ผู้เรียนกำลังศึกษาบทเรียน

## ขั้นสรุป

1. นักเรียนช่วยกันแสดงความคิดเห็นในประเด็นต่าง ๆ ที่ครูซักถาม และสรุปเป็นความรู้
2. นักเรียนร่วมกันสรุปวิธีเรียนรู้ รวมทั้งแนวทางในการเรียนรู้
3. ครู อาจารย์ ผู้สอนคอยให้คำปรึกษาแนะนำวิธีการต่าง ๆ พร้อมแก้ปัญหาที่อาจเกิดขึ้น

## ขั้นวัดผลประเมินผล

1. ประเมินนักเรียนด้วยการซักถาม และการปฏิบัติจากการสังเกต โดยใช้แบบสังเกต

## 7. สื่อการสอน

1. เครื่องคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์ช่วยสอน Projector ควรให้อยู่ในสภาพที่พร้อมใช้งาน
2. สื่อที่เป็นข้อสอบแบบปรนัย 5 ข้อ
3. หนังสือการใช้โปรแกรม Adobe Captivate 3.0
4. การสืบค้นข้อมูลจากเครือข่าย

## 8. การวัดผลประเมินผล

### การวัดผล

1. ประเมินนักเรียนด้วยการซักถาม และการปฏิบัติจากการสังเกต โดยใช้แบบสังเกต
2. นักเรียนส่งชิ้นงานที่ทำกร Publish แบบ Standalone





# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

### การประเมินผล

1. ตอบคำถามและปฏิบัติกิจกรรมที่สังเกตได้ถูกต้องเพียงใด
2. ปฏิบัติกิจกรรมที่สังเกตได้ถูกต้องครบถ้วน
3. ผ่านเกณฑ์การประเมินไม่น้อยกว่าร้อยละ 80
4. ตรวจสอบผลงานจากแบบตรวจผลงานของนักเรียนระดับคุณภาพ

### แบบสังเกตการปฏิบัติทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ของนักเรียนรายบุคคล

คำชี้แจง ครูสังเกตนักเรียน โดยการทำเครื่องหมายลงในช่องที่ตรงกับความเป็นจริง

พฤติกรรม	ความสนใจในการเรียน	การมีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็น	ความถูกต้องเหมาะสม	ขั้นตอนการปฏิบัติงาน	การใช้อุปกรณ์เครื่องมือคล่องแคล่ว	ความสมบูรณ์ของการทำงาน	ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
ชื่อ สกุล							
1.....							
2.....							
3.....							
4.....							
5.....							
6.....							
7.....							

### เกณฑ์การประเมิน

- ให้คะแนน 1 การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับน้อยที่สุด
- ให้คะแนน 2 การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับน้อย
- ให้คะแนน 3 การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับปานกลาง
- ให้คะแนน 4 การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับมาก
- ให้คะแนน 5 การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับมากที่สุด



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

## 9. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

1. ความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพทั่วไป .....

.....

2. ปัญหา / อุปสรรค / สิ่งที่ต้องพัฒนา .....

.....

3. แนวทางในการแก้ปัญหา / พัฒนา .....

.....

4. ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน .....

.....

5. แนวทางในการแก้ปัญหา .....

.....

ลงชื่อ .....

(นายสนธิ กิจพ่าย)

ผู้สอน

วัน .....เดือน.....ปี .....

.....  
.....  
.....

ลงชื่อ .....

(.....)

ผู้ตรวจแผน

วัน .....เดือน.....ปี .....



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

170

## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 (วิเศษิต)

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ช่วงชั้นที่ 4 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

รายวิชา ง33245 การใช้โปรแกรม Adobe Captivate 3.0 (สาระเพิ่มเติม)

เรื่อง คุณสมบัติ ส่วนประกอบเครื่องมือ และการกำหนดงานของโปรแกรม Adobe Captivate 3.0

ภาคเรียนที่ 1 คาบเรียนที่ 1 – 2 เวลา 2 ชั่วโมง

1. สาระที่ 2 : การออกแบบและเทคโนโลยี

2. มาตรฐานที่ 2.1 เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบและสร้างสิ่งของ  
เครื่องใช้ หรือวิธีการตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์  
เลือกใช้เทคโนโลยีในทางสร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วนร่วม  
ในการจัดการเทคโนโลยีแบบยั่งยืน

3. สาระสำคัญ

โปรแกรม Adobe Captivate 3.0 นำมาใช้ในการสร้างชิ้นงาน เพื่อใช้เป็นสื่อประกอบการ  
การเรียนการสอนหรือให้ผู้เรียนศึกษาหาความรู้ด้วยตนเอง

4. ผลการเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถเรียกใช้โปรแกรม Adobe Captivate 3.0 ได้
2. นักเรียนรู้ถึงส่วนประกอบของหน้าจอโปรแกรม Adobe Captivate 3.0
3. นักเรียนใช้เครื่องมือที่สำคัญของโปรแกรม Adobe Captivate 3.0 ได้
4. นักเรียนกำหนดขนาดงานของโปรแกรม Adobe Captivate 3.0 ได้

5. สาระการเรียนรู้

1. การใช้โปรแกรม Adobe Captivate 3.0 ได้
2. ส่วนประกอบของหน้าจอโปรแกรม Adobe Captivate 3.0
3. เครื่องมือที่สำคัญของโปรแกรม Adobe Captivate 3.0
4. การกำหนดขนาดงานของโปรแกรม Adobe Captivate 3.0



## 6. กระบวนการจัดการเรียนรู้

### ขั้นการเตรียมการสอน

1. กำหนดเรื่องที่ใช้ในการสาธิตจากสาระการเรียนรู้ข้อที่ 1 ถึงข้อที่ 4
2. ครูจัดเตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์ช่วยสอน Projector ที่พร้อมใช้
3. ลงโปรแกรม Adobe Captivate 3.0 ไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์ที่นักเรียนใช้
4. สร้างสื่อสั้น ๆ จากการใช้โปรแกรม Microsoft Office Word, Micros office PowerPoint, Flip Album 5.5, และ Adobe Captivate 3.0
5. สร้างสื่อส่วนประกอบของหน้าจอโปรแกรม Adobe Captivate 3.0
6. สร้างคำถามถึงสื่อการเรียนการสอนที่ครู อาจารย์ ผู้สอนนำมาใช้สอน มีลักษณะอย่างไรบ้าง
7. สร้างเครื่องมือวัดผลการเรียนรู้จากการสังเกตด้วยการซักถาม และการปฏิบัติ

### ขั้นก่อนการสาธิต

1. นำสื่อที่สร้างสั้น ๆ จากการใช้โปรแกรม Microsoft Office Word, Micros office PowerPoint, Flip Album 5.5, และ Adobe Captivate 3.0 มาแสดงให้นักเรียนชม
2. นำสื่อส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Captivate 3.0 มาแสดงให้นักเรียนศึกษา
3. อธิบายถึงส่วนประกอบของโปรแกรม การกำหนดขนาดงาน และเครื่องมือที่สำคัญของโปรแกรม Adobe Captivate 3.0

### ขั้นการสาธิต

1. แจงเรื่องที่ใช้ในการสาธิตจากสาระการเรียนรู้ข้อที่ 1 ถึงข้อที่ 4 กับนักเรียน
2. ครูสาธิตตามลำดับขั้นตอนประกอบการอธิบายอย่างชัดเจนเรื่องที่ใช้ในการสาธิตจากสาระการเรียนรู้ข้อที่ 1 ถึงข้อที่ 4
3. ครูให้นักเรียนซักถามหรือซักถามนักเรียนเพื่อกระตุ้นความสนใจขณะทำการสาธิต
4. ขณะที่ครูสาธิตในแต่ละเรื่องให้นักเรียนฝึกปฏิบัติตาม
5. ครูสาธิตซ้ำเมื่อนักเรียนไม่เข้าใจ
6. นักเรียนนำเรื่องที่เลือกจัดทำสร้างเป็นชิ้นงาน



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

172

## ขั้นสรุปประเมินผล

1. นักเรียนรายงาน และร่วมกันตอบคำถามที่สังเกตได้จากการสาธิตของครู
2. ครูสอบถามถึงปัญหา และใช้คำถามกระตุ้นให้นักเรียนคิดถึงผลที่เกิดจากการสาธิต
3. นักเรียนสรุป อภิปรายเรื่องที่ได้รับรู้จากการสาธิตร่วมกัน
4. ครูสรุปถึงความสำคัญ และขั้นตอนต่าง ๆ ของสิ่งที่สาธิตให้กับนักเรียน
5. ประเมินนักเรียนด้วยการซักถาม และการปฏิบัติจากการสังเกตโดยใช้แบบสังเกต

## 7. สื่อการสอน

1. เครื่องคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์ช่วยสอน Projector ควรให้อยู่ในสภาพที่พร้อมใช้งาน
2. สื่อสั้น ๆ ที่สร้างขึ้นจากโปรแกรมต่าง ๆ Microsoft Office Word, Micros office PowerPoint, Flip Album 5.5, และ Adobe Captivate 3.0
3. สร้างสื่อส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Captivate 3.0
4. หนังสือการใช้โปรแกรม Adobe Captivate 3.0
5. การสืบค้นข้อมูลจากเครือข่าย

## 8. การวัดผลประเมินผล

### การวัดผล

1. ประเมินนักเรียนด้วยการซักถาม และการปฏิบัติจากการสังเกตโดยใช้แบบสังเกต

### การประเมินผล

1. ตอบคำถาม และปฏิบัติกิจกรรมที่สังเกตได้ถูกต้องเพียงใด
2. ประเมินผลการเรียนจากนักเรียนที่ได้จากการสาธิต
3. ผ่านเกณฑ์การประเมินไม่น้อยกว่าร้อยละ 80



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

## แบบสังเกตการปฏิบัติทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ของนักเรียนรายบุคคล

คำชี้แจง ครูสังเกตนักเรียน โดยการทำเครื่องหมายลงในช่องที่ตรงกับความเป็นจริง

พฤติกรรม	ความสนใจในการเรียน	การมีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็น	ความถูกต้องเหมาะสม	ขั้นตอนการปฏิบัติงาน	การใช้อุปกรณ์เครื่องมือคล่องแคล่ว	ความสมบูรณ์ของการทำงาน	ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
ชื่อ สกุล							
1.....							
2.....							
3.....							
4.....							
5.....							
6.....							
7.....							

### เกณฑ์การประเมิน

- ให้คะแนน 1                    การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับน้อยที่สุด
- ให้คะแนน 2                    การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับน้อย
- ให้คะแนน 3                    การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับปานกลาง
- ให้คะแนน 4                    การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับมาก
- ให้คะแนน 5                    การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับมากที่สุด



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

## 9. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

1. ความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพทั่วไป .....

.....

2. ปัญหา / อุปสรรค / สิ่งที่ต้องพัฒนา .....

.....

3. แนวทางในการแก้ปัญหา / พัฒนา.....

.....

4. ผลที่เกิดกับผู้เรียน .....

.....

5. แนวทางในการแก้ปัญหา .....

.....

ลงชื่อ .....

(นายสนธิ กิจพำพันธ์)

ผู้สอน

วัน .....เดือน..... ปี .....

.....

.....

ลงชื่อ .....

(.....)

ผู้ตรวจแผน

วัน .....เดือน..... ปี .....



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

175

## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 (วิสาขิต)

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ช่วงชั้นที่ 4 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

รายวิชา ง33245 การใช้โปรแกรม Adobe Captivate 3.0 (สาระเพิ่มเติม)

เรื่อง การเพิ่ม ลบ คัดลอก ย้าย บันทึก และนำภาพมาวางบนสไลด์ของชิ้นงาน

ภาคเรียนที่ 1 คาบเรียนที่ 3 – 4 เวลา 2 ชั่วโมง

### 1. สาระที่ 2 : การออกแบบและเทคโนโลยี

2. มาตรฐานที่ 2.1 เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบและสร้างสิ่งของ เครื่องใช้ หรือวิธีการตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยีในทางสร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วนร่วม ในการจัดการเทคโนโลยีแบบยั่งยืน

### 3. สาระสำคัญ

วัตถุหรือภาพ ที่นำมาวางลงบนสไลด์ของชิ้นงาน ควรจัดวางอย่างมีศิลปะ เพื่อให้ ชิ้นงานนั้น ๆ ก่อให้เกิดความสนใจแก่ผู้ที่เข้าไปศึกษาสื่อที่เรียนที่สร้าง

### 4. ผลการเรียนรู้

1. นักเรียนเพิ่ม ลบ คัดลอก และย้ายสไลด์ได้
2. นักเรียนสามารถนำภาพมาวางบนสไลด์ของชิ้นงานได้
3. นักเรียนสามารถนำภาพมาทำพื้นหลังสไลด์ของชิ้นงานได้
4. นักเรียนนำภาพเคลื่อนไหว (Animation) วางบนสไลด์ของชิ้นงานได้
5. นักเรียนบันทึกและดูผลงานสไลด์ Movie ได้

### 5. สาระการเรียนรู้

1. การเพิ่ม ลบ คัดลอก และย้ายสไลด์
2. การนำภาพมาวางบนสไลด์ของชิ้นงาน
3. การนำภาพมาทำพื้นหลังสไลด์ของชิ้นงาน
4. การนำภาพเคลื่อนไหว (Animation) วางบนสไลด์ของชิ้นงาน
5. การบันทึกและดูผลงานสไลด์ Movie





## 6. กระบวนการจัดการเรียนรู้

### ขั้นการเตรียมการสอน

1. กำหนดเรื่องที่ใช้ในการสาธิตจากสาระการเรียนรู้ ข้อที่ 1 ถึงข้อที่ 5
2. เตรียมไฟล์รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว ภาพทำพื้นหลัง เพื่อผู้เรียนจะได้ใช้สร้างชิ้นงาน
3. สร้างสื่อที่แสดงให้เห็นถึงภาพในลักษณะต่าง ๆ บนสไลด์ของชิ้นงาน
4. สร้างสื่อที่บันทึกแล้วเพื่อให้เห็นถึงข้อแตกต่างจากไฟล์งานอื่น ๆ
5. สร้างเครื่องมือวัดผลการเรียนรู้จากการสังเกตด้วยการซักถาม และการปฏิบัติ

### ขั้นก่อนการสาธิต

1. บอกให้นักเรียนทราบถึงแหล่งที่เก็บไฟล์รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว ภาพทำพื้นหลัง
2. นำสื่อที่แสดงให้เห็นถึงภาพในลักษณะต่าง ๆ บนสไลด์ของชิ้นงาน
3. นำสื่อที่แสดงที่บันทึกแล้วเพื่อให้เห็นถึงข้อแตกต่างจากไฟล์งาน
4. ครูและนักเรียนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดในเรื่องภาพลักษณะต่าง ๆ และวิธีการได้มาของภาพ
5. ครูอธิบายถึงการเพิ่ม ลบ คัดลอก ย้ายสไลด์, การนำภาพ ภาพเคลื่อนไหวมาวางบนสไลด์ ทำพื้นหลังสไลด์ของชิ้นงาน บันทึกและดูผลงานสไลด์ Movie

### ขั้นการสาธิต

1. แจกเรื่องที่ใช้ในการสาธิตจากสาระการเรียนรู้ข้อที่ 1 ถึงข้อที่ 5 กับนักเรียน
2. ครูสาธิตตามลำดับขั้นตอนประกอบการอธิบายอย่างชัดเจนเรื่องที่ใช้ในการสาธิตจากสาระการเรียนรู้ข้อที่ 1 ถึงข้อที่ 5
3. ครูให้นักเรียนซักถามหรือซักถามนักเรียนเพื่อกระตุ้นความสนใจขณะทำการสาธิต เช่น การนำภาพมาวางบนสไลด์มีผลแตกต่างจากการนำภาพทำพื้นหลังสไลด์อย่างไร
4. ขณะที่ครูสาธิตในแต่ละเรื่องให้นักเรียนฝึกปฏิบัติตาม
5. ครูสาธิตซ้ำเมื่อนักเรียนไม่เข้าใจ
6. นักเรียนนำเรื่อง que เลือกจัดทำสร้างเป็นชิ้นงาน



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

177

## ขั้นสรุปประเมินผล

1. นักเรียนรายงาน และร่วมกันตอบคำถามที่สังเกตได้จากการสาธิตของครู
2. ครูสอบถามถึงปัญหา และใช้คำถามกระตุ้นให้นักเรียนคิดถึงผลที่เกิดจากการสาธิต
3. นักเรียนสรุป อภิปรายเรื่องที่ได้รับรู้จากการสาธิตร่วมกัน
4. ครูสรุปถึงความสำคัญ และขั้นตอนต่าง ๆ ของสิ่งที่สาธิตให้กับนักเรียน
5. ประเมินนักเรียนด้วยการซักถาม และการปฏิบัติจากการสังเกตโดยใช้แบบสังเกต

## 7. สื่อการสอน

1. เครื่องคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์ช่วยสอน Projector ควรให้อยู่ในสภาพที่พร้อมใช้งาน
2. สื่อที่แสดงให้เห็นถึงภาพในลักษณะต่าง ๆ บนสไลด์ของชิ้นงาน
3. สื่อที่บันทึกแล้วเพื่อให้เห็นถึงข้อแตกต่างจากไฟลิ่งงานอื่น ๆ
4. ไฟล์รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว ภาพทำพื้นหลัง
5. หนังสือการใช้โปรแกรม Adobe Captivate 3.0
6. การสืบค้นข้อมูลจากเครือข่าย

## 8. การวัดผลประเมินผล

### การวัดผล

1. สังเกตนักเรียนด้วยการซักถาม และการปฏิบัติจากการสังเกตโดยใช้แบบสังเกต

### การประเมินผล

1. ตอบคำถามและปฏิบัติกิจกรรมได้ถูกต้องเพียงใด
2. ประเมินผลการเรียนจากนักเรียนที่ได้จากการสาธิต
3. ผ่านเกณฑ์การประเมินไม่น้อยกว่าร้อยละ 80



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

## แบบสังเกตการปฏิบัติทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ของนักเรียนรายบุคคล

คำชี้แจง ครูสังเกตนักเรียน โดยการทำเครื่องหมายลงในช่องที่ตรงกับความเป็นจริง

พฤติกรรม	ความสนใจในการเรียน	การมีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็น	ความถูกต้องเหมาะสม	ขั้นตอนการปฏิบัติงาน	การใช้อุปกรณ์เครื่องมือคล่องแคล่ว	ความสมบูรณ์ของการทำงาน	ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
ชื่อ สกุล							
1.....							
2.....							
3.....							
4.....							
5.....							
6.....							
7.....							

### เกณฑ์การประเมิน

- ให้คะแนน 1                    การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับน้อยที่สุด
- ให้คะแนน 2                    การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับน้อย
- ให้คะแนน 3                    การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับปานกลาง
- ให้คะแนน 4                    การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับมาก
- ให้คะแนน 5                    การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับมากที่สุด



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

## 9. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

1. ความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพทั่วไป .....

.....

2. ปัญหา / อุปสรรค / สิ่งที่ต้องพัฒนา .....

.....

3. แนวทางในการแก้ปัญหา / พัฒนา.....

.....

4. ผลที่เกิดกับผู้เรียน .....

.....

5. แนวทางในการแก้ปัญหา.....

.....

ลงชื่อ .....

(นายสนธิ กิจพำพันธ์)

ผู้สอน

วัน .....เดือน..... ปี .....

.....  
.....  
.....

ลงชื่อ .....

(.....)

ผู้ตรวจแผน

วัน .....เดือน..... ปี .....



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

180

## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 (วิธีสาธิต)

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ช่วงชั้นที่ 4 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

รายวิชา ง33245 การใช้โปรแกรม Adobe Captivate 3.0 (สาระเพิ่มเติม)

เรื่อง การสร้าง เน้นข้อความ ทำ Highlight และการ Publish ชื่องาน

ภาคเรียนที่ 1 คาบเรียนที่ 5 – 6 เวลา 2 ชั่วโมง

### 1. สาระที่ 2 : การออกแบบและเทคโนโลยี

2. มาตรฐานที่ 2.1 เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบและสร้างสิ่งของ เครื่องใช้ หรือวิธีการตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยีในทางสร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วนร่วม ในการจัดการเทคโนโลยีแบบยั่งยืน

### 3. สาระสำคัญ

ข้อความอธิบายที่ดีนับว่าเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เกิดความสนใจ ความเข้าใจให้กับผู้ที่เข้าไป ศึกษาจากสื่อที่สร้างขึ้น และจูงใจให้ผู้ศึกษาต้องการเรียนรู้

### 4. ผลการเรียนรู้

1. นักเรียนสร้างข้อความอธิบาย (Text Caption) ได้
2. นักเรียนสร้างข้อความเคลื่อนไหว (Text Animation) ได้
2. นักเรียนสร้าง Highlight บนสไลด์ของชื่องานได้
4. นักเรียน Publish ชื่องานได้

### 5. สาระการเรียนรู้

1. การสร้างข้อความอธิบาย (Text Caption)
2. การสร้างข้อความเคลื่อนไหว (Text Animation)
3. การสร้าง Highlight บนสไลด์ของชื่องาน
4. การทำ Publish ชื่องาน



## 6. กระบวนการจัดการเรียนรู้

### ขั้นการเตรียมการสอน

1. กำหนดเรื่องที่ใช้ในการสาธิตจากสาระการเรียนรู้ ข้อที่ 1 ถึงข้อที่ 4
2. จัดทำสื่อที่มีข้อความลักษณะต่าง ๆ กัน
3. จัดทำไฟล์ที่ Publish แล้วและไฟล์ที่เก็บบันทึกแบบปกติ
4. สร้างเครื่องมือวัดผลการเรียนรู้จากการสังเกตด้วยการซักถาม และการปฏิบัติ

### ขั้นก่อนการสาธิต

1. ครูและนักเรียนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดในเรื่องการสร้างข้อความในรูปแบบต่างๆ
2. ครูทบทวนความรู้เดิมของนักเรียนเกี่ยวกับการสร้างข้อความรูปแบบต่างๆ
3. ครูนำสื่อที่มีข้อความลักษณะต่าง ๆ มาให้นักเรียนดูพร้อมแนะนำถึงข้อแตกต่าง
4. ครูแสดงให้เห็นถึงไฟล์ที่ Publish แล้วและไฟล์ที่เก็บบันทึกแบบปกติ
5. ครูอธิบายถึงการสร้างข้อความอธิบาย (Text Caption), การสร้างข้อความเคลื่อนไหว (Text Animation) การสร้าง Highlight และการทำ Publish ชิ้นงาน

### ขั้นการสาธิต

1. แจกเรื่องที่ใช้ในการสาธิตจากสาระการเรียนรู้ข้อที่ 1 ถึงข้อที่ 4
2. ครูสาธิตตามลำดับขั้นตอนประกอบการอธิบายอย่างชัดเจนเรื่องที่ใช้ในการสาธิตจากสาระการเรียนรู้ข้อที่ 1 ถึงข้อที่ 4
3. ครูให้นักเรียนซักถามหรือซักถามนักเรียนเพื่อกระตุ้นความสนใจขณะทำการสาธิต เช่น ผลที่เกิดความเข้าใจของข้อความที่สร้างแบบ Text Caption กับ Text Animation
4. ขณะที่ครูสาธิตในแต่ละเรื่องให้นักเรียนฝึกปฏิบัติตาม
5. ครูสาธิตซ้ำเมื่อนักเรียนไม่เข้าใจ
6. นักเรียนนำเรื่องที่เลือกจัดทำสร้างเป็นชิ้นงาน



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

182

## ขั้นสรุปประเมินผล

1. นักเรียนรายงาน และร่วมกันตอบคำถามที่สังเกตได้จากการสาธิตของครู
2. ครูสอบถามถึงปัญหา และใช้คำถามกระตุ้นให้นักเรียนคิดถึงผลที่เกิดขึ้นจากการสาธิต
3. นักเรียนสรุป อภิปรายเรื่องที่ได้รับความรู้จากการสาธิตร่วมกัน
4. ครูสรุปถึงความสำคัญ และขั้นตอนต่าง ๆ ของสิ่งที่สาธิตให้กับนักเรียน
5. ประเมินนักเรียนด้วยการซักถาม และการปฏิบัติจากการสังเกตโดยใช้แบบสังเกต

## 7. สื่อการสอน

1. เครื่องคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์ช่วยสอน Projector ควรให้อยู่ในสภาพที่พร้อมใช้งาน
2. สื่อที่มีข้อความลักษณะต่าง ๆ กัน
3. สื่อที่เป็นไฟล์ที่ Publish แล้วและไฟล์ที่เก็บบันทึกแบบปกติ
4. หนังสือการใช้โปรแกรม Adobe Captivate 3.0
5. การสืบค้นข้อมูลจากเครือข่าย

## 8. การวัดผลประเมินผล

### การวัดผล

1. สังเกตนักเรียนด้วยการซักถาม และการปฏิบัติจากการสังเกตโดยใช้แบบสังเกต

### การประเมินผล

1. ตอบคำถามและปฏิบัติกิจกรรม ได้ถูกต้องเพียงใด
2. ประเมินผลการเรียนจากนักเรียนที่ได้จากการสาธิต
3. ผ่านเกณฑ์การประเมินไม่น้อยกว่าร้อยละ 80







# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

## 9. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

1. ความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพทั่วไป .....

.....  
.....

2. ปัญหา / อุปสรรค / สิ่งที่ต้องพัฒนา .....

.....  
.....

3. แนวทางในการแก้ปัญหา / พัฒนา .....

.....  
.....

4. ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน .....

.....  
.....

5. แนวทางในการแก้ปัญหา .....

.....  
.....

ลงชื่อ .....

(นายสนธิ กิจพำชีพ)

ผู้สอน

วัน .....เดือน.....ปี .....

.....  
.....  
.....

ลงชื่อ .....

(.....)

ผู้ตรวจแผน

วัน .....เดือน.....ปี .....



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

185

## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 (วิธีสาธิต)

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ช่วงชั้นที่ 4 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

รายวิชา ง33245 การใช้โปรแกรม Adobe Captivate 3.0 (สาระเพิ่มเติม)

เรื่อง การเรียกใช้ปุ่ม และการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop สร้างปุ่ม

ภาคเรียนที่ 1 คาบเรียนที่ 7-8 เวลา 2 ชั่วโมง

1. สาระที่ 2 : การออกแบบและเทคโนโลยี

2. มาตรฐานที่ 2.1 เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบและสร้างสิ่งของ เครื่องใช้ หรือวิธีการตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยีในทางสร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วนร่วม ในการจัดการเทคโนโลยีแบบยั่งยืน

3. สาระสำคัญ

ปุ่ม (Button) มีหลากหลายรูปแบบและสามารถสร้างขึ้นใช้ได้จากการใช้ โปรแกรม Adobe Photoshop ตามความต้องการ

4. ผลการเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถนำปุ่ม (Button) มาวางลงบนสไลด์ของชิ้นงานได้
2. นักเรียนสร้างปุ่ม (Button) จากโปรแกรม Adobe Photoshop ได้
3. นักเรียนนำปุ่ม (Button) ที่สร้างจากโปรแกรม Adobe Photoshop มาใช้ได้

5. สาระการเรียนรู้

1. การใช้ปุ่ม (Button) วางลงบนสไลด์ของชิ้นงาน
2. การสร้างปุ่ม (Button) จากโปรแกรม Adobe Photoshop
3. การเรียกใช้ปุ่ม (Button) ที่สร้างจากโปรแกรม Adobe Photoshop



## 6. กระบวนการจัดการเรียนรู้

### ขั้นการเตรียมการสอน

1. กำหนดเรื่องที่ใช้ในการสาธิตจากสาระการเรียนรู้ ข้อที่ 1 ถึงข้อที่ 3
2. นำไฟล์ภาพปุ่ม (Button) ลักษณะต่าง ๆ ใส่ไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์ที่นักเรียนใช้
3. จัดทำไฟล์ชิ้นงานที่มีการแสดงการทำงานของปุ่ม (Button)
4. สร้างเครื่องมือวัดผลการเรียนรู้จากการสังเกตด้วยการซักถาม และการปฏิบัติ

### ขั้นก่อนการสาธิต

1. ครูและนักเรียนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดในเรื่องปุ่มที่มีลักษณะต่าง ๆ
2. ครูทบทวนความรู้เดิมของนักเรียนเกี่ยวกับการใช้ปุ่มในลักษณะต่าง ๆ
3. ครูนำสื่อที่เป็นไฟล์ชิ้นงานที่แสดงการทำงานของปุ่มในลักษณะต่าง ๆ ให้นักเรียนร่วมกันสังเกต
4. ครูอธิบายถึงการใช้ปุ่ม (Button), การสร้างปุ่ม (Button) จากโปรแกรม Adobe Photoshop และการเรียกใช้ปุ่ม (Button)

### ขั้นการสาธิต

1. แจกเรื่องที่ใช้ในการสาธิตจากสาระการเรียนรู้ข้อที่ 1 ถึงข้อที่ 3
2. ครูสาธิตตามลำดับขั้นตอนประกอบการอธิบายอย่างชัดเจนเรื่องที่ใช้ในการสาธิตจากสาระการเรียนรู้ข้อที่ 1 ถึงข้อที่ 3
3. ครูให้นักเรียนซักถามหรือซักถามนักเรียนเพื่อกระตุ้นความสนใจขณะทำการสาธิต เช่น ความแตกต่างลักษณะของปุ่มที่สร้างจาก Text Button และ Image Button
4. ขณะที่ครูสาธิตในแต่ละเรื่องให้นักเรียนฝึกปฏิบัติตาม
5. ครูสาธิตซ้ำเมื่อนักเรียนไม่เข้าใจ
6. นักเรียนนำเรื่องที่เลือกจัดทำสร้างเป็นชิ้นงาน

### ขั้นสรุปประเมินผล

1. นักเรียนรายงาน และร่วมกันตอบคำถามที่สังเกตได้จากการสาธิตของครู
2. ครูสอบถามถึงปัญหา และใช้คำถามกระตุ้นให้นักเรียนคิดถึงผลที่เกิดขึ้นจากการสาธิต
3. นักเรียนสรุป อภิปรายเรื่องที่ได้รับรู้จากการสาธิตร่วมกัน
4. ครูสรุปถึงความสำคัญ และขั้นตอนต่าง ๆ ของสิ่งที่สาธิตให้กับนักเรียน



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

187

5. ประเมินนักเรียนด้วยการซักถาม และการปฏิบัติด้วยการสังเกตโดยใช้แบบสังเกต

## 7. สื่อการสอน

1. เครื่องคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์ช่วยสอน Projector ควรให้อยู่ในสภาพที่พร้อมใช้งาน
2. ไฟล์ภาพปุ่ม (Button) ลักษณะต่าง ๆ
3. ไฟล์ชิ้นงานที่มีการแสดงการทำงานของปุ่ม (Button)
4. หนังสือการใช้โปรแกรม Adobe Captivate 3.0
5. การสืบค้นข้อมูลจากเครือข่าย

## 8. การวัดผลประเมินผล

### การวัดผล

1. สังเกตนักเรียนด้วยการซักถาม และการปฏิบัติจากการสังเกตโดยใช้แบบสังเกต

### การประเมินผล

1. ตอบคำถามและปฏิบัติกิจกรรม ได้ถูกต้องเพียงใด
2. ประเมินผลการเรียนจากนักเรียนที่ได้จากการสาธิต
3. ผ่านเกณฑ์การประเมินไม่น้อยกว่าร้อยละ 80



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

## แบบสังเกตการปฏิบัติทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ของนักเรียนรายบุคคล

คำชี้แจง ครูสังเกตนักเรียน โดยการทำเครื่องหมายลงในช่องที่ตรงกับความเป็นจริง

พฤติกรรม	ความสนใจในการเรียน	การมีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็น	ความถูกต้องเหมาะสม	ขั้นตอนการปฏิบัติงาน	การใช้อุปกรณ์เครื่องมือคล่องแคล่ว	ความสมบูรณ์ของการทำงาน	ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
ชื่อ สกุล							
1.....							
2.....							
3.....							
4.....							
5.....							
6.....							
7.....							

### เกณฑ์การประเมิน

- ให้คะแนน 1                    การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับน้อยที่สุด
- ให้คะแนน 2                    การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับน้อย
- ให้คะแนน 3                    การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับปานกลาง
- ให้คะแนน 4                    การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับมาก
- ให้คะแนน 5                    การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับมากที่สุด



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

## 9. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

1. ความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพทั่วไป .....

.....

2. ปัญหา / อุปสรรค / สิ่งที่ต้องพัฒนา .....

.....

3. แนวทางในการแก้ปัญหา / พัฒนา .....

.....

4. ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน .....

.....

5. แนวทางในการแก้ปัญหา .....

.....

ลงชื่อ .....

(นายสนธิ กิจพ่าย)

ผู้สอน

วัน .....เดือน.....ปี .....

.....  
.....  
.....

ลงชื่อ .....

(.....)

ผู้ตรวจแผน

วัน .....เดือน.....ปี .....



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

190

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 (วิเศษิต)

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ช่วงชั้นที่ 4 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

รายวิชา ง33245 การใช้โปรแกรม Adobe Captivate 3.0 (สาระเพิ่มเติม)

เรื่อง การสร้าง Rollover Image, Flash Video และ Mouse

ภาคเรียนที่ 1 คาบเรียนที่ 9 – 10 เวลา 2 ชั่วโมง

1. สาระที่ 2 : การออกแบบและเทคโนโลยี

2. มาตรฐานที่ 2.1 เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบและสร้างสิ่งของ เครื่องใช้ หรือวิธีการตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยีในทางสร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วนร่วม ในการจัดการเทคโนโลยีแบบยั่งยืน

3. สาระสำคัญ

การปรับเปลี่ยนวัตถุดิบสไลด์ของชิ้นงานในลักษณะต่าง ๆ ควรทำเฉพาะส่วนที่สำคัญ เพราะจะทำให้ชิ้นงานมีคุณค่า

4. ผลการเรียนรู้

1. นักเรียนสร้าง Rollover Image ได้
2. นักเรียนสร้าง Flash Video ได้
3. นักเรียนสร้าง Mouse ได้

5. สาระการเรียนรู้

1. การสร้าง Rollover Image
2. การสร้าง Flash Video
3. การสร้าง Mouse



## 6. กระบวนการจัดการเรียนรู้

### ขั้นการเตรียมการสอน

1. กำหนดเรื่องที่ใช้ในการสาธิตจากสาระการเรียนรู้ ข้อที่ 1 ถึงข้อที่ 3
2. นำไฟล์ภาพ ไฟล์ Video ลักษณะต่าง ๆ ใส่ไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์ที่นักเรียนใช้
3. จัดสร้างไฟล์ชิ้นงานที่มีการแสดงของ Rollover Image แสดง Video และ Mouse
4. สร้างเครื่องมือวัดผลการเรียนรู้จากการสังเกตด้วยการซักถาม และการปฏิบัติ

### ขั้นก่อนการสาธิต

1. ครูและนักเรียนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดในเรื่องของภาพยนตร์ตัวอย่างก่อนที่ภาพยนตร์จริงจะแสดง
2. ครูทบทวนความรู้เดิมของนักเรียนเกี่ยวกับ Video ที่พบเห็นทั่วไป
3. ครูอธิบายถึงการสร้าง Rollover Image, Flash Video และการสร้าง Mouse

### ขั้นการสาธิต

1. แจกเรื่องที่ใช้ในการสาธิตจากสาระการเรียนรู้ข้อที่ 1 ถึงข้อที่ 3
2. ครูสาธิตตามลำดับขั้นตอนประกอบการอธิบายอย่างชัดเจนเรื่องที่ใช้ในการสาธิตจากสาระการเรียนรู้ข้อที่ 1 ถึงข้อที่ 3
3. ครูให้นักเรียนซักถามหรือซักถามนักเรียนเพื่อกระตุ้นความสนใจขณะทำการสาธิต เช่น เมื่อนำเมาส์ไปวางที่ภาพแล้วปรากฏภาพที่ต้องการนำเสนอขึ้นมา
4. ขณะที่ครูสาธิตในแต่ละเรื่องให้นักเรียนฝึกปฏิบัติตาม
5. ครูสาธิตซ้ำเมื่อนักเรียนไม่เข้าใจ
6. นักเรียนนำเรื่องที่เลือกจัดทำสร้างเป็นชิ้นงาน

### ขั้นสรุปประเมินผล

1. นักเรียนรายงาน และร่วมกันตอบคำถามที่สังเกตได้จากการสาธิตของครู
2. ครูสอบถามถึงปัญหา และใช้คำถามกระตุ้นให้นักเรียนคิดถึงผลที่เกิดขึ้นจากการสาธิต
3. นักเรียนสรุป อภิปรายเรื่องที่ได้รับความรู้จากการสาธิตร่วมกัน
4. ครูสรุปถึงความสำคัญ และขั้นตอนต่าง ๆ ของสิ่งที่สาธิตให้กับนักเรียน
5. ประเมินนักเรียนด้วยการซักถาม และการปฏิบัติจากการสังเกตโดยใช้แบบสังเกต





# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

192

## 7. สื่อการสอน

1. เครื่องคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์ช่วยสอน Projector ควรให้อยู่ในสภาพที่พร้อมใช้งาน
2. ไฟล์ภาพ ไฟล์ Video ตัดขณะต่าง ๆ
3. ไฟล์ชิ้นงานที่มีการแสดงของ Rollover Image แสดง Video และ Mouse
4. หนังสือการใช้โปรแกรม Adobe Captivate 3.0

## 8. การวัดผลประเมินผล

### การวัดผล

1. สังเกตนักเรียนด้วยการซักถาม และการปฏิบัติจากการสังเกตโดยใช้แบบสังเกต

### การประเมินผล

1. ตอบคำถามและปฏิบัติกิจกรรม ได้ถูกต้องเพียงใด
2. ประเมินผลการเรียนจากนักเรียนที่ได้จากการสาธิต
3. ผ่านเกณฑ์การประเมินไม่น้อยกว่าร้อยละ 80



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

## แบบสังเกตการปฏิบัติทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ของนักเรียนรายบุคคล

คำชี้แจง ครูสังเกตนักเรียน โดยการทำเครื่องหมายลงในช่องที่ตรงกับความเป็นจริง

พฤติกรรม	ความสนใจในการเรียน	การมีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็น	ความถูกต้องเหมาะสม	ขั้นตอนการปฏิบัติงาน	การใช้อุปกรณ์เครื่องมือคล่องแคล่ว	ความสมบูรณ์ของการทำงาน	ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
ชื่อ สกุล							
1.....							
2.....							
3.....							
4.....							
5.....							
6.....							
7.....							

### เกณฑ์การประเมิน

- ให้คะแนน 1                    การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับน้อยที่สุด
- ให้คะแนน 2                    การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับน้อย
- ให้คะแนน 3                    การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับปานกลาง
- ให้คะแนน 4                    การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับมาก
- ให้คะแนน 5                    การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับมากที่สุด



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

## 9. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

1. ความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพทั่วไป .....

.....

2. ปัญหา / อุปสรรค / สิ่งที่ต้องพัฒนา .....

.....

3. แนวทางในการแก้ปัญหา / พัฒนา .....

.....

4. ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน .....

.....

5. แนวทางในการแก้ปัญหา .....

.....

ลงชื่อ .....

(นายสนธิ กิจพำชีพ)

ผู้สอน

วัน .....เดือน.....ปี .....

.....

ลงชื่อ .....

(.....)

ผู้ตรวจแผน

วัน .....เดือน.....ปี .....



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

195

## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 (วิธีสาธิต)

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ช่วงชั้นที่ 4 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

รายวิชา ง33245 การใช้โปรแกรม Adobe Captivate 3.0 (สาระเพิ่มเติม)

เรื่อง การสร้าง Zoom Area, Click Box, Text Entry Box, Rollover Caption

และ Rollover Slidelet ภาคเรียนที่ 1 คาบเรียนที่ 11 – 12 เวลา 2 ชั่วโมง

### 1. สาระที่ 2 : การออกแบบและเทคโนโลยี

2. มาตรฐานที่ 2.1 เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบและสร้างสิ่งของ เครื่องใช้ หรือวิธีการตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยีในทางสร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วนร่วม ในการจัดการเทคโนโลยีแบบยั่งยืน

### 3. สาระสำคัญ

การแสดงผลที่เกิดขึ้นจากการเลือกวัตถุบนสไลด์ของชิ้นงานเป็นส่วนที่ทำให้เกิด แรงจูงใจในตัวผู้เรียน ก่อให้เกิดความกระตือรือร้นในการใช้สื่อ

### 4. ผลการเรียนรู้

1. นักเรียนสร้าง Zoom Area ได้
2. นักเรียนสร้าง Click Box ได้
3. นักเรียนสร้าง Text Entry Box ได้
4. นักเรียนสร้างป้ายอธิบายแบบเปลี่ยนสถานะ (Rollover Caption) ได้
5. นักเรียนสร้าง Rollover Slidelet ได้

### 5. สาระการเรียนรู้

1. การสร้าง Zoom Area
2. การสร้าง Click Box
3. การสร้าง Text Entry Box
4. การสร้างป้ายอธิบายแบบเปลี่ยนสถานะ (Rollover Caption)
5. การสร้าง Rollover Slidelet



## 6. กระบวนการจัดการเรียนรู้

### ขั้นการเตรียมการสอน

1. กำหนดเรื่องที่ใช้ในการสาธิตจากสาระการเรียนรู้ ข้อที่ 1 ถึงข้อที่ 5
2. นำไฟล์ภาพใส่ไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์ที่นักเรียนใช้งาน
3. สร้างเครื่องมือวัดผลการเรียนรู้จากการสังเกตด้วยการซักถาม และการปฏิบัติ

### ขั้นก่อนการสาธิต

1. ครูและนักเรียนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดในเรื่องการขยายภาพ การใช้เมาส์ชี้ที่ภาพแล้วเกิดปฏิกิริยาต่างๆ
2. ครูทบทวนความรู้เดิมของนักเรียนเกี่ยวกับการใช้เมาส์ไปชี้พื้นที่งานและเกิดลักษณะเมาส์ในรูปแบบต่างๆ
3. ครูอธิบายถึงการการสร้าง Zoom Area, Click Box, Text Entry Box, ป้ายอธิบายแบบเปลี่ยนสถานะ (Rollover Caption) และการสร้าง Rollover Slidelet

### ขั้นการสาธิต

1. แจงเรื่องที่ใช้ในการสาธิตจากสาระการเรียนรู้ข้อที่ 1 ถึงข้อที่ 5
2. ครูสาธิตตามลำดับขั้นตอนประกอบการอธิบายอย่างชัดเจนเรื่องที่ใช้ในการสาธิตจากสาระการเรียนรู้ข้อที่ 1 ถึงข้อที่ 5
3. ครูให้นักเรียนซักถามหรือซักถามนักเรียนเพื่อกระตุ้นความสนใจขณะทำการสาธิต เช่น ผลที่เกิดจากการสร้าง Rollover Caption ต่างกับการสร้าง Rollover Slidelet
4. ขณะที่ครูสาธิตในแต่ละเรื่องให้นักเรียนฝึกปฏิบัติตาม
5. ครูสาธิตซ้ำเมื่อนักเรียนไม่เข้าใจ
6. นักเรียนนำเรื่องที่เลือกจัดทำสร้างเป็นชิ้นงาน

### ขั้นสรุปประเมินผล

1. นักเรียนรายงาน และร่วมกันตอบคำถามที่สังเกตได้จากการสาธิตของครู
2. ครูสอบถามถึงปัญหา และใช้คำถามกระตุ้นให้นักเรียนคิดถึงผลที่เกิดขึ้นจากการสาธิต
3. นักเรียนสรุป อภิปรายเรื่องที่ได้รับความรู้จากการสาธิตร่วมกัน
4. ครูสรุปถึงความสำคัญ และขั้นตอนต่าง ๆ ของสิ่งที่สาธิตให้กับนักเรียน
5. ประเมินนักเรียนด้วยการซักถาม และการปฏิบัติโดยใช้แบบสังเกต



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา 197

## 7. สื่อการสอน

1. เครื่องคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์ช่วยสอน Projector ควรให้อยู่ในสภาพที่พร้อมใช้งาน
2. ไฟล์ภาพต่าง ๆ
3. หนังสือการใช้โปรแกรม Adobe Captivate 3.0
4. การสืบค้นข้อมูลจากเครือข่าย

## 8. การวัดผลประเมินผล

### การวัดผล

1. สังเกตนักเรียนด้วยการซักถาม และการปฏิบัติจากการสังเกตโดยใช้แบบสังเกต

### การประเมินผล

1. ตอบคำถามและปฏิบัติกิจกรรมได้ถูกต้องเพียงใด
2. ประเมินผลการเรียนจากนักเรียนที่ได้จากการสาธิต
3. ผ่านเกณฑ์การประเมินไม่น้อยกว่าร้อยละ 80



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

## แบบสังเกตการปฏิบัติทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ของนักเรียนรายบุคคล

คำชี้แจง ครูสังเกตนักเรียน โดยการทำเครื่องหมายลงในช่องที่ตรงกับความเป็นจริง

พฤติกรรม	ความสนใจในการเรียน	การมีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็น	ความถูกต้องเหมาะสม	ขั้นตอนการปฏิบัติงาน	การใช้อุปกรณ์เครื่องมือคล่องแคล่ว	ความสมบูรณ์ของการทำงาน	ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
ชื่อ สกุล							
1.....							
2.....							
3.....							
4.....							
5.....							
6.....							
7.....							

### เกณฑ์การประเมิน

- ให้คะแนน 1                    การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับน้อยที่สุด
- ให้คะแนน 2                    การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับน้อย
- ให้คะแนน 3                    การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับปานกลาง
- ให้คะแนน 4                    การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับมาก
- ให้คะแนน 5                    การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับมากที่สุด



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

## 9. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

1. ความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพทั่วไป .....

.....  
.....

2. ปัญหา / อุปสรรค / สิ่งที่ต้องพัฒนา .....

.....  
.....

3. แนวทางในการแก้ปัญหา / พัฒนา .....

.....  
.....

4. ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน .....

.....  
.....

5. แนวทางในการแก้ปัญหา .....

.....  
.....

ลงชื่อ .....

(นายสนธิ กิจพำชีพ)

ผู้สอน

วัน .....เดือน.....ปี .....

.....  
.....  
.....

ลงชื่อ .....

(.....)

ผู้ตรวจแผน





# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา 200

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 (วิชาชุด)

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ช่วงชั้นที่ 4 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

รายวิชา ง33245 การใช้โปรแกรม Adobe Captivate 3.0 (สาระเพิ่มเติม)

เรื่อง การปรับ Timeline การนำเข้า แก้ไขไฟล์เสียง

ภาคเรียนที่ 1 คาบเรียนที่ 13 – 14 เวลา 2 ชั่วโมง

1. สาระที่ 2 : การออกแบบและเทคโนโลยี

2. มาตรฐานที่ 2.1 เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบและสร้างสิ่งของ เครื่องใช้ หรือวิธีการตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยีในทางสร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วนร่วม ในการจัดการเทคโนโลยีแบบยั่งยืน

3. สาระสำคัญ

วัตถุ และเสียงที่นำมาประกอบในสื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ สามารถปรับ เปลี่ยน แก้ไข และลำดับเสียงในลักษณะต่างๆ ทำให้สร้างสื่อได้อย่างมีคุณภาพและตรงกับความต้องการของ ผู้นำไปใช้

4. ผลการเรียนรู้

1. นักเรียนเปลี่ยนลำดับวัตถุที่ Timeline ได้
2. นักเรียนนำเข้าไฟล์เสียงลงบนสไลด์ของชิ้นงานได้
3. นักเรียนนำเข้าไฟล์เสียงลงบนพื้นหลังสไลด์ของชิ้นงานได้
4. นักเรียนปรับและแก้ไขไฟล์เสียงได้

5. สาระการเรียนรู้

1. การเปลี่ยนลำดับวัตถุที่ Timeline
2. การเพิ่มไฟล์เสียงลงบนสไลด์ของชิ้นงาน
3. การนำเข้าไฟล์เสียงลงบนพื้นหลังสไลด์ของชิ้นงาน
4. การปรับและแก้ไขไฟล์เสียง



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา 201

## 6. กระบวนการจัดการเรียนรู้

### ขั้นการเตรียมการสอน

1. กำหนดเรื่องที่ใช้ในการสาธิตจากสาระการเรียนรู้ ข้อที่ 1 ถึงข้อที่ 4
2. จัดทำสื่อที่แสดงถึงการเดินทางก่อนหลังของข้อความ ภาพ
3. จัดเตรียมอุปกรณ์ที่ใช้บันทึกเสียงและรับฟังเสียงเพื่อผู้เรียนจะได้นำไปใช้
4. นำไฟล์เสียงต่าง ๆ ใส่ไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์ที่นักเรียนใช้งาน
5. จัดสร้างไฟล์ชิ้นงานที่มีการบันทึกเสียงมีความยาวไม่มากที่ความดังต่างกัน
6. สร้างเครื่องมือวัดผลการเรียนรู้จากการสังเกตด้วยการซักถาม และการปฏิบัติ

### ขั้นก่อนการสาธิต

1. ครูและนักเรียนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดในเรื่องการตัดต่อเสียงนายกรัฐมนตรียไทย
2. ครูทบทวนความรู้เดิมของนักเรียนเกี่ยวกับการเดินทางต่างวิธี และระดับของเสียงที่พบเห็นจากงานพิธีหรือสถานที่ต่าง ๆ (วงดนตรี โรงภาพยนตร์ ฯลฯ)
3. ครูนำสื่อที่แสดงถึงการเดินทางก่อนหลังของข้อความ ภาพมาให้ชม
4. ครูนำสื่อที่เป็นไฟล์ชิ้นงานที่บันทึกเสียงไว้เปิดให้นักเรียนชมเพื่อให้เกิดการเปรียบเทียบ
5. ครูอธิบายถึงการเปลี่ยนลำดับวัตถุที่ Timeline การเพิ่ม ไฟล์เสียง การนำเข้าไฟล์เสียงลงบนพื้นหลังของสไลด์ และการปรับแก้ไขไฟล์เสียง

### ขั้นการสาธิต

1. แจงเรื่องที่ใช้ในการสาธิตจากสาระการเรียนรู้ข้อที่ 1 ถึงข้อที่ 4
2. ครูสาธิตตามลำดับขั้นตอนประกอบการอธิบายอย่างชัดเจนเรื่องที่ใช้ในการสาธิตจากสาระการเรียนรู้ข้อที่ 1 ถึงข้อที่ 4
3. ครูให้นักเรียนซักถามหรือซักถามนักเรียนเพื่อกระตุ้นความสนใจขณะทำการสาธิต เช่น คุณภาพของเสียงที่เกิดจากเครื่องขยายเสียงต่างกัน
4. ขณะที่ครูสาธิตในแต่ละเรื่องให้นักเรียนฝึกปฏิบัติตาม
5. ครูสาธิตซ้ำเมื่อผู้เรียนไม่เข้าใจ
6. นักเรียนนำเรื่องที่เลือกจัดทำสร้างเป็นชิ้นงาน



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา 202

## ขั้นสรุปประเมินผล

1. นักเรียนรายงาน และร่วมกันตอบคำถามที่สังเกตได้จากการสาธิตของครู
2. ครูสอบถามถึงปัญหา และใช้คำถามกระตุ้นให้นักเรียนคิดถึงผลที่เกิดจากการสาธิต
3. นักเรียนสรุป อภิปรายเรื่องที่ได้รับความรู้จากการสาธิตร่วมกัน
4. ครูสรุปถึงความสำคัญ และขั้นตอนต่าง ๆ ของสิ่งที่สาธิตให้กับนักเรียน
5. ประเมินนักเรียนด้วยการซักถาม และการปฏิบัติจากการสังเกตโดยใช้แบบสังเกต

## 7. สื่อการสอน

1. เครื่องคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์ช่วยสอน Projector ควรให้อยู่ในสภาพที่พร้อมใช้งาน
2. อุปกรณ์ที่ใช้บันทึกเสียงและรับฟังเสียง
3. ไฟล์เสียงต่าง ๆ
4. ไฟล์ชิ้นงานที่มีการบันทึกเสียงมีความยาวไม่มากที่มีความดังต่างกัน
5. หนังสือการใช้โปรแกรม Adobe Captivate 3.0
6. การสืบค้นข้อมูลจากเครือข่าย

## 8. การวัดผลประเมินผล

### การวัดผล

1. สังเกตนักเรียนด้วยการซักถาม และการปฏิบัติจากการสังเกตโดยใช้แบบสังเกต

### การประเมินผล

1. ตอบคำถามและปฏิบัติกิจกรรมได้ถูกต้องเพียงใด
2. ประเมินผลการเรียนจากนักเรียนที่ได้จากการสาธิต
3. ผ่านเกณฑ์การประเมินไม่น้อยกว่าร้อยละ 80



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

203

## แบบสังเกตการปฏิบัติทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ของนักเรียนรายบุคคล

คำชี้แจง ครูสังเกตนักเรียน โดยการทำเครื่องหมายลงในช่องที่ตรงกับความเป็นจริง

พฤติกรรม	ความสนใจในการเรียน	การมีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็น	ความถูกต้องเหมาะสม	ขั้นตอนการปฏิบัติงาน	การใช้อุปกรณ์เครื่องมือคล่องแคล่ว	ความสมบูรณ์ของการทำงาน	ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
ชื่อ สกุล							
1.....							
2.....							
3.....							
4.....							
5.....							
6.....							
7.....							

### เกณฑ์การประเมิน

- ให้คะแนน 1                      การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับน้อยที่สุด
- ให้คะแนน 2                      การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับน้อย
- ให้คะแนน 3                      การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับปานกลาง
- ให้คะแนน 4                      การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับมาก
- ให้คะแนน 5                      การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับมากที่สุด



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

## 9. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

1. ความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพทั่วไป .....

.....

2. ปัญหา / อุปสรรค / สิ่งที่ต้องพัฒนา .....

.....

3. แนวทางในการแก้ปัญหา / พัฒนา .....

.....

4. ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน .....

.....

5. แนวทางในการแก้ปัญหา .....

.....

ลงชื่อ .....

(นายสนธิ กิจพำชีพ)

ผู้สอน

วัน .....เดือน.....ปี .....

.....  
.....  
.....

ลงชื่อ .....

(.....)

ผู้ตรวจแผน

วัน .....เดือน.....ปี .....



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

205

## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 (วิเศษิต)

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ช่วงชั้นที่ 4 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

รายวิชา ง33245 การใช้โปรแกรม Adobe Captivate 3.0 (สาระเพิ่มเติม)

เรื่อง ข้อสอบที่ดี และการกำหนดคุณสมบัติของสไลด์คำถาม

ภาคเรียนที่ 1 คาบเรียนที่ 15 – 16 เวลา 2 ชั่วโมง

### 1. สาระที่ 2 : การออกแบบและเทคโนโลยี

2. มาตรฐานที่ 2.1 เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบและสร้างสิ่งของ เครื่องใช้ หรือวิธีการตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกลงใช้เทคโนโลยีในทางสร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วนร่วม ในการจัดการเทคโนโลยีแบบยั่งยืน

### 3. สาระสำคัญ

การกำหนดคุณสมบัติของแบบทดสอบเป็นส่วนสำคัญที่ผู้เรียนได้ทราบถึงความสามารถ ของผู้ตอบแบบทดสอบ ข้อสอบที่มีคุณภาพจะบ่งชี้ได้ถึงความสามารถที่ชัดเจน

### 4. ผลการเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถเข้าใจถึงลักษณะของข้อสอบที่ดี
2. นักเรียนเข้าใจถึงการกำหนดคุณสมบัติของสไลด์คำถามคำตอบ

### 5. สาระการเรียนรู้

1. ลักษณะของข้อสอบที่ดี
2. การกำหนดคุณสมบัติของสไลด์คำถามคำตอบ

### 6. กระบวนการจัดการเรียนรู้

#### ขั้นการเตรียมการสอน

1. กำหนดเรื่องที่ใช้ในการสาธิตจากสาระการเรียนรู้ ข้อที่ 1 ถึงข้อที่ 2
2. จัดเตรียมข้อสอบชนิดต่าง ๆ ไว้ให้เปรียบเทียบความแตกต่างเป็นเอกสาร
3. สร้างเครื่องมือวัดผลการเรียนรู้จากการสังเกตด้วยการซักถาม และการปฏิบัติ



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

206

## ขั้นก่อนการสาธิต

1. ครูและนักเรียนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดในเรื่องที่ได้ทำการทดสอบในลักษณะต่างๆ และเปรียบเทียบถึงความแตกต่างของข้อสอบ
2. ครูนำสื่อข้อสอบที่มีคุณภาพอยู่ในรูปของเอกสาร ให้นักเรียนสังเกต
3. ครูอธิบายถึงลักษณะของข้อสอบที่ดี และการกำหนดคุณสมบัติของสไลด์คำถามคำตอบ

## ขั้นการสาธิต

1. แจกเรื่องที่ใช้ในการสาธิตจากสาระการเรียนรู้ข้อที่ 1 ถึงข้อที่ 2
2. ครูสาธิตตามลำดับขั้นตอนประกอบการอธิบายอย่างชัดเจนเรื่องที่ใช้ในการสาธิตจากสาระการเรียนรู้ข้อที่ 1 ถึงข้อที่ 2
3. ครูให้นักเรียนซักถามหรือซักถามนักเรียนเพื่อกระตุ้นความสนใจขณะทำการสาธิต เช่น การสร้างข้อความแสดงความยินดี ข้อความแสดงความเสียใจ
4. ขณะที่ครูสาธิตในแต่ละเรื่องให้นักเรียนฝึกปฏิบัติตาม
5. ครูสาธิตซ้ำเมื่อนักเรียนไม่เข้าใจ
6. นักเรียนนำเรื่องที่เลือกจัดทำสร้างเป็นชิ้นงาน

## ขั้นสรุปประเมินผล

1. นักเรียนรายงาน และร่วมกันตอบคำถามที่สังเกตได้จากการสาธิตของครู
2. ครูสอบถามถึงปัญหา และใช้คำถามกระตุ้นให้นักเรียนคิดถึงผลที่เกิดจากการสาธิต
3. นักเรียนสรุป อภิปรายเรื่องที่ได้รับความรู้จากการสาธิตร่วมกัน
4. ครูสรุปถึงความสำคัญ และขั้นตอนต่าง ๆ ของสิ่งที่สาธิตให้กับนักเรียน
5. ประเมินนักเรียนด้วยการซักถาม และการปฏิบัติจากการสังเกตโดยใช้แบบสังเกต

## 7. สื่อการสอน

1. เครื่องคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์ช่วยสอน Projector ควรให้อยู่ในสภาพที่พร้อมใช้งาน
2. ข้อสอบที่มีคุณภาพที่อยู่ในรูปของเอกสาร
3. หนังสือการใช้โปรแกรม Adobe Captivate 3.0
4. การสืบค้นข้อมูลจากเครือข่าย



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา 207

## 8. การวัดผลประเมินผล

### การวัดผล

1. สังเกตนักเรียนด้วยการซักถาม และการปฏิบัติจากการสังเกตโดยใช้แบบสังเกต

### การประเมินผล

1. ตอบคำถามและปฏิบัติกิจกรรมได้เพียงใด
2. ประเมินผลการเรียนจากนักเรียนที่ได้จากการสาธิต
3. ผ่านเกณฑ์การประเมินไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

### แบบสังเกตการปฏิบัติทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ของนักเรียนรายบุคคล

**คำชี้แจง** ครูสังเกตการทำงานของนักเรียน โดยการทำเครื่องหมายลงในช่องที่ตรงกับความเป็นจริง

พฤติกรรม	ความสนใจในการเรียน	การมีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็น	ความถูกต้องเหมาะสม	ขั้นตอนการปฏิบัติงาน	การใช้อุปกรณ์เครื่องมือคล่องแคล่ว	ความสมบูรณ์ของการทำงาน	ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
ชื่อ สกุล							
1.....							
2.....							
3.....							
4.....							
5.....							
6.....							
7.....							

### เกณฑ์การประเมิน

- |            |                                      |
|------------|--------------------------------------|
| ให้คะแนน 1 | การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับน้อยที่สุด |
| ให้คะแนน 2 | การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับน้อย       |
| ให้คะแนน 3 | การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับปานกลาง    |
| ให้คะแนน 4 | การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับมาก        |
| ให้คะแนน 5 | การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับมากที่สุด  |





# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

## 9. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

1. ความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพทั่วไป .....

.....

2. ปัญหา / อุปสรรค / สิ่งที่ต้องพัฒนา .....

.....

3. แนวทางในการแก้ปัญหา / พัฒนา .....

.....

4. ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน .....

.....

5. แนวทางในการแก้ปัญหา .....

.....

ลงชื่อ .....

(นายสนธิ กิจพำชีพ)

ผู้สอน

วัน .....เดือน.....ปี .....

.....

.....

ลงชื่อ .....

(.....)

ผู้ตรวจแผน

วัน .....เดือน.....ปี .....



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

209

## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9 (วิสาขิต)

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ช่วงชั้นที่ 4 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

รายวิชา ง33245 การใช้โปรแกรม Adobe Captivate 3.0 (สาระเพิ่มเติม)

เรื่อง การสร้างข้อสอบปรนัย ภาคเรียนที่ 1 คาบเรียนที่ 17 – 18 เวลา 2 ชั่วโมง

### 1. สาระที่ 2 : การออกแบบและเทคโนโลยี

### 2. มาตรฐานที่ 2.1 เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบและสร้างสิ่งของ

เครื่องใช้ หรือวิธีการตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์

เลือกใช้เทคโนโลยีในทางสร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วนร่วม

ในการจัดการเทคโนโลยีแบบยั่งยืน

### 3. สาระสำคัญ

แบบทดสอบปรนัยที่มีคุณภาพส่วนใหญ่จะผ่านการพัฒนาปรับปรุง แก้ไข และทดลองใช้มาแล้วหลายครั้ง

### 4. ผลการเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถสร้างข้อสอบแบบปรนัยได้
2. นักเรียนปรับแก้สรุปของผลรวมที่ได้รับจากการสอบแบบปรนัยได้

### 5. สาระการเรียนรู้

1. การสร้างข้อสอบแบบปรนัย
2. การปรับแก้สรุปของผลรวมที่ได้รับจากการสอบแบบปรนัยได้

### 6. กระบวนการจัดการเรียนรู้

#### ขั้นการเตรียมการสอน

1. กำหนดเรื่องที่ใช้ในการสาธิตจากสาระการเรียนรู้ ข้อที่ 1 ถึงข้อที่ 2
2. สร้างสื่อที่เป็นข้อสอบแบบปรนัย 5 ข้อ
3. สร้างเครื่องมือวัดผลการเรียนรู้จากการสังเกตด้วยการซักถาม และการปฏิบัติ



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

210

## ขั้นก่อนการสาธิต

1. ครูและนักเรียนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดในเรื่องข้อสอบต่างๆ ที่นักเรียนได้สอบมา
2. ครูทบทวนความรู้เดิมของนักเรียนเกี่ยวกับการทำแบบทดสอบจากเครื่องคอมพิวเตอร์
3. ครูนำสื่อที่เป็นข้อสอบแบบปรนัย 5 ข้อมาแสดง
4. ครูอธิบายถึงการสร้างข้อสอบแบบปรนัย การปรับแก้สูตรของผลรวมที่ได้รับจากการสอบแบบปรนัย

## ขั้นการสาธิต

1. แจกเรื่องที่ใช้ในการสาธิตจากสาระการเรียนรู้ข้อที่ 1 ถึงข้อที่ 2
2. ครูสาธิตตามลำดับขั้นตอนประกอบการอธิบายอย่างชัดเจนเรื่องที่ใช้ในการสาธิตจากสาระการเรียนรู้ข้อที่ 1 ถึงข้อที่ 2
3. ครูให้นักเรียนซักถามหรือซักถามนักเรียนเพื่อกระตุ้นความสนใจขณะทำการสาธิต เช่น การหาค่าผลรวมที่เกิดจากการทำแบบทดสอบ
4. ขณะที่ครูสาธิตในแต่ละเรื่องให้นักเรียนฝึกปฏิบัติตาม
5. ครูสาธิตซ้ำเมื่อนักเรียนไม่เข้าใจ
6. นักเรียนนำเรื่องที่เลือกจัดทำสร้างเป็นชิ้นงาน

## ขั้นสรุปประเมินผล

1. นักเรียนรายงาน และร่วมกันตอบคำถามที่สังเกตได้จากการสาธิตของครู
2. ครูสอบถามถึงปัญหา และใช้คำถามกระตุ้นให้นักเรียนคิดถึงผลที่เกิดจากการสาธิต
3. นักเรียนสรุป อภิปรายเรื่องที่ได้รับความรู้จากการสาธิตร่วมกัน
4. ครูสรุปถึงความสำคัญ และขั้นตอนต่าง ๆ ของสิ่งที่สาธิตให้กับนักเรียน
5. ประเมินนักเรียนด้วยการซักถาม และการปฏิบัติโดยใช้แบบสังเกต

## 7. สื่อการสอน

1. เครื่องคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์ช่วยสอน Projector ควรให้อยู่ในสภาพที่พร้อมใช้งาน
2. สื่อที่เป็นข้อสอบแบบปรนัย 5 ข้อ
3. หนังสือการใช้โปรแกรม Adobe Captivate 3.0
4. การสืบค้นข้อมูลจากเครือข่าย



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา 211

## 8. การวัดผลประเมินผล

### การวัดผล

1. สังเกตนักเรียนด้วยการซักถาม และการปฏิบัติจากการสังเกตโดยใช้แบบสังเกต
2. นักเรียนส่งชิ้นงานที่ทำการ Publish แบบ standalone

### การประเมินผล

1. ตอบคำถามและปฏิบัติกิจกรรมได้ถูกต้องเพียงใด
2. ประเมินผลการเรียนจากนักเรียนที่ได้จากการสาธิต
3. ผ่านเกณฑ์การประเมินไม่น้อยกว่าร้อยละ 80
4. ตรวจสอบผลงานจากแบบตรวจผลงานของนักเรียนระดับคุณภาพ



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

## แบบสังเกตการปฏิบัติทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ของนักเรียนรายบุคคล

คำชี้แจง ครูสังเกตนักเรียน โดยการทำเครื่องหมายลงในช่องที่ตรงกับความเป็นจริง

พฤติกรรม	ความสนใจในการเรียน	การมีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็น	ความถูกต้องเหมาะสม	ขั้นตอนการปฏิบัติงาน	การใช้อุปกรณ์เครื่องมือคล่องแคล่ว	ความสมบูรณ์ของการทำงาน	ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
ชื่อ สกุล							
1.....							
2.....							
3.....							
4.....							
5.....							
6.....							
7.....							

### เกณฑ์การประเมิน

- ให้คะแนน 1                    การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับน้อยที่สุด
- ให้คะแนน 2                    การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับน้อย
- ให้คะแนน 3                    การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับปานกลาง
- ให้คะแนน 4                    การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับมาก
- ให้คะแนน 5                    การปฏิบัติทักษะอยู่ในระดับมากที่สุด



# มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

## 9. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

1. ความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพทั่วไป .....

.....

2. ปัญหา / อุปสรรค / สิ่งที่ต้องพัฒนา .....

.....

3. แนวทางในการแก้ปัญหา / พัฒนา .....

.....

4. ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน .....

.....

5. แนวทางในการแก้ปัญหา .....

.....

ลงชื่อ .....

(นายสนธิ กิจพำพันธ์)

ผู้สอน

วัน .....เดือน.....ปี .....

.....  
.....  
.....

ลงชื่อ .....

(.....)

ผู้ตรวจแผน

วัน .....เดือน.....ปี .....