

คู่มือการใช้

บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

เรื่อง ภาพสัญลักษณ์ ที่พบเห็นและนำมาใช้ในชีวิตประจำวัน

จัดทำโดย

นางสาวสุพิชฌาย์ พูลผล

ครูชำนาญการ

โรงเรียนพิบูลประชาสรรค์

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา กรุงเทพมหานคร เขต 1

สารบัญ

	หน้า
อุปกรณ์หรือฮาร์ดแวร์ที่ใช้งาน	1
การกำหนดหน้าจอคอมพิวเตอร์	1
อุปกรณ์ที่จำเป็นในการนำบทเรียนคอมพิวเตอร์ไปใช้	1
ขั้นตอนการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน	2
- การเข้าสู่โปรแกรม	3
- การใช้โปรแกรม	3
- การออกจากโปรแกรม	7

คู่มือการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

เรื่อง ภาพสัญลักษณ์ที่พบเห็นและนำมาใช้ในชีวิตประจำวัน

อุปกรณ์หรือฮาร์ดแวร์ที่ใช้งาน

1. ระบบปฏิบัติการตั้งแต่ MS Windows ME , Windows XP ขึ้นไป
2. CPU Pentium ขึ้นไป
3. หน่วยความจำ RAM ขนาด 256 MB ขึ้นไป
4. มีการ์ดแสดงผล (การ์ดจอ)
5. CD-ROM 52x หรือสูงกว่า
6. Sound Card และลำโพง

การกำหนดหน้าจอ

เพื่อความคมชัดของภาพ ควรกำหนดหน้าจอไว้ที่ 1024 x 768 pixels

ขั้นตอนการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

1. การเข้าสู่โปรแกรม

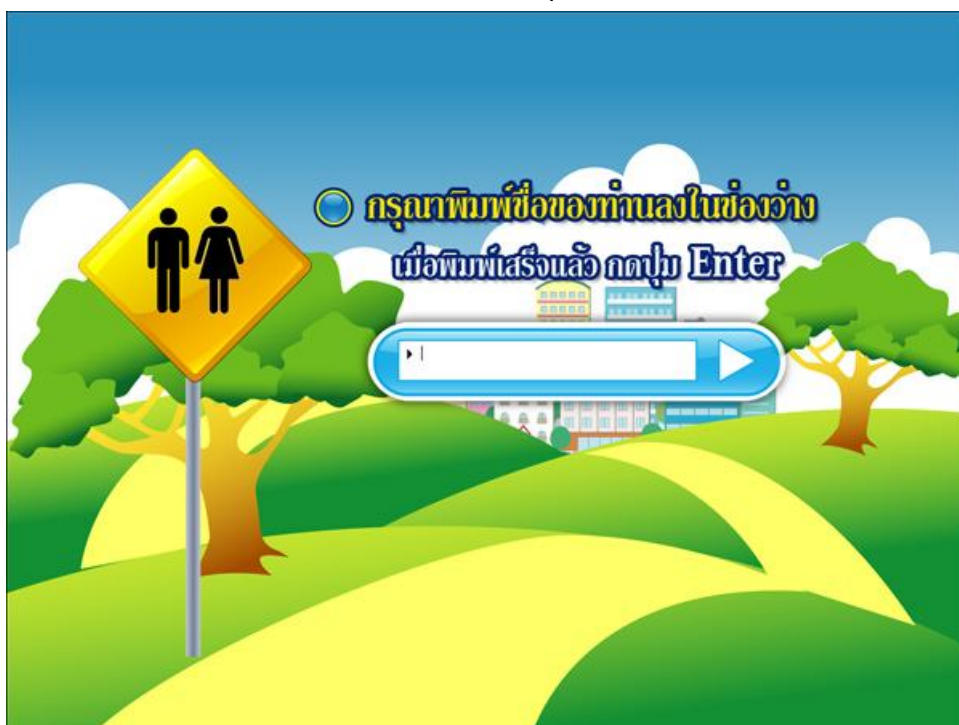
- 1.1. เปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ เข้าสู่ระบบปฏิบัติการวินโดวส์
- 1.2. ใส่แผ่นที่ CD-ROM บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ภาพสัญลักษณ์ ที่พบเห็นและนำมาใช้ในชีวิตประจำวัน
- 1.3. รอให้โปรแกรมทำงาน จะเข้าสู่บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ภาพสัญลักษณ์ที่พบเห็นและนำมาใช้ในชีวิตประจำวันโดยอัตโนมัติ (Autorun)



1.4. จากนั้นโปรแกรมจะอธิบายวัตถุประสงค์ในการจัดทำบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่องนี้



1.5. จากนั้นให้พิมพ์ชื่อตนเองลงในช่องว่าง แล้วกดปุ่ม Enter



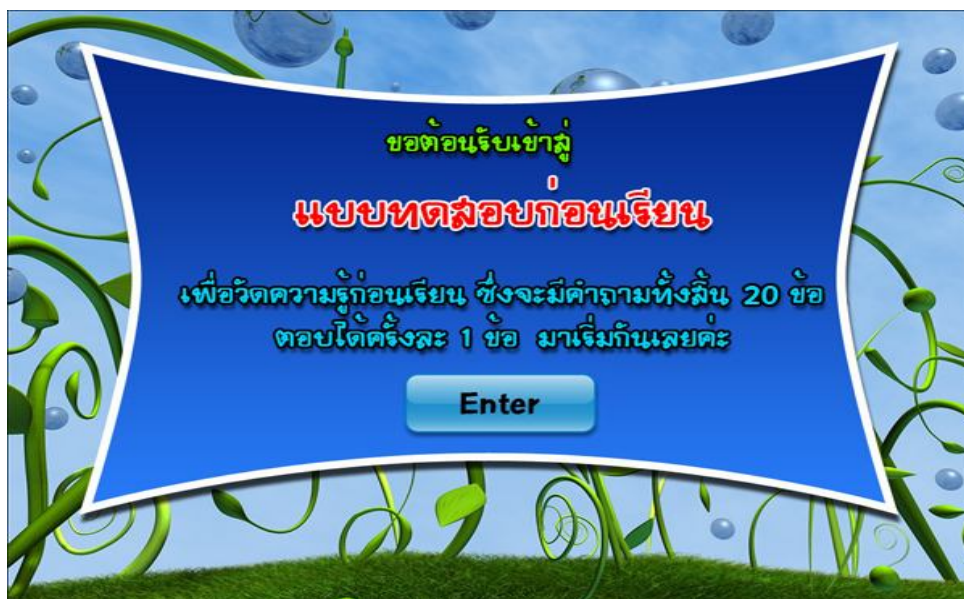
2. เข้าใช้โปรแกรมเมนูหลักของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ภาพสัญลักษณ์ที่พบเห็นและนำมาใช้ในชีวิตประจำวัน ดังนี้

- แบบทดสอบก่อนเรียน
- เข้าสู่บทเรียน
- แบบทดสอบหลังเรียน
- ออกจากโปรแกรม



2.1. เมนูแบบทดสอบก่อนเรียน

แบบทดสอบก่อนเรียน มีจำนวนคำถาม 20 ข้อ เป็นแบบปรนัย 3 ตัวเลือก เพื่อทดสอบความรู้เรื่องภาพสัญลักษณ์ที่พบเห็นและนำมาใช้ในชีวิตประจำวันว่ามีมากน้อยเท่าไรก่อนที่จะศึกษาเนื้อหา



2.2. เมนูเข้าสู่บทเรียน

แบ่งเนื้อหาภาพสัญลักษณ์เป็นประเภทต่างๆ ทั้งสิ้น 6 ประเภท ได้แก่ ประเภทสถานที่, ประเภทยานพาหนะ, ประเภทสัญญาณจราจร, ประเภทสถานที่ให้บริการ, ประเภทความปลอดภัยและประเภทอื่นๆ



2.2.1. เมนูภาพสัญลักษณ์ประเภทสถานที่

เมื่อเข้าสู่บทเรียน โปรแกรมจะแนะนำภาพสัญลักษณ์ทั้งหมดที่มีในบทเรียนซึ่งมีทั้งสิ้น 8 ภาพสัญลักษณ์ จากนั้นคลิกปุ่ม 'หน้าถัดไป'



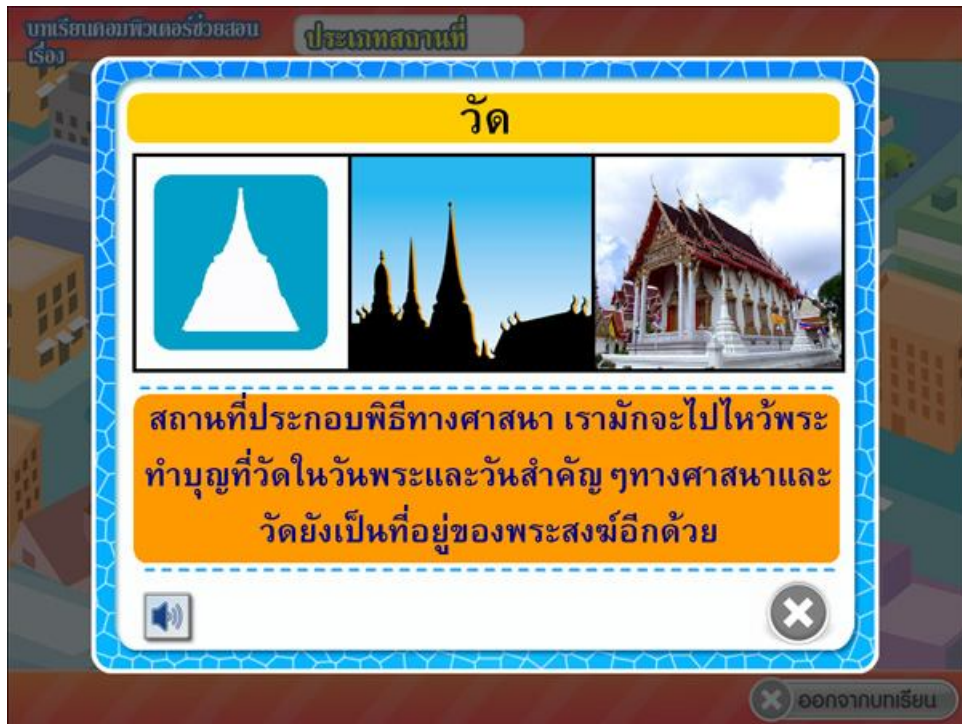
จากนั้นในบทเรียนจะมีสถานที่จำลองต่างๆ รวมทั้ง แบบฝึกหัดทำขบบทเรียน และเกมส์จับคู่ภาพสัญลักษณ์



เมื่อผู้เรียนศึกษาเนื้อหาในบทเรียนจนครบแล้วสามารถเข้าสู่แบบฝึกหัดทำขบบทเรียนเพื่อวัดความรู้ที่ได้เรียน หรือเลือกเล่นเกมส์จับคู่เพื่อฝึกความเข้าใจได้

เมื่อผู้เรียนนำมาศึกษาไปวางแต่ละสถานที่จะปรากฏกรอบรูปสัญลักษณ์และข้อความ และคลิกที่ภาพสัญลักษณ์เพื่อฟังความหมายและคำอธิบายของภาพสัญลักษณ์นั้นๆ



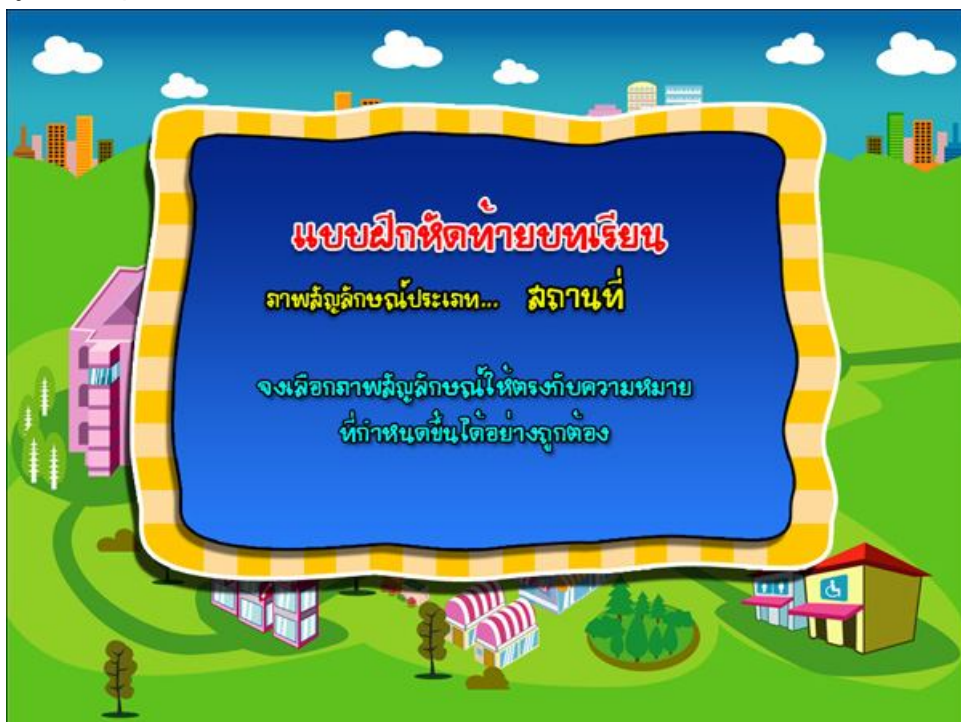


กดปุ่ม  เพื่อฟังคำอธิบายซ้ำ

กดปุ่ม  เพื่อกลับสู่หน้าแรกของบทเรียนภาพสัญลักษณ์ประเภทสถานที่

- **แบบฝึกหัดท้ายบทเรียน**

โดยคลิกปุ่ม “แบบฝึกหัดท้ายบทเรียน” เป็นลักษณะปรนัย 3 ตัวเลือก มีจำนวน 8 ข้อ เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียง 1 ข้อ

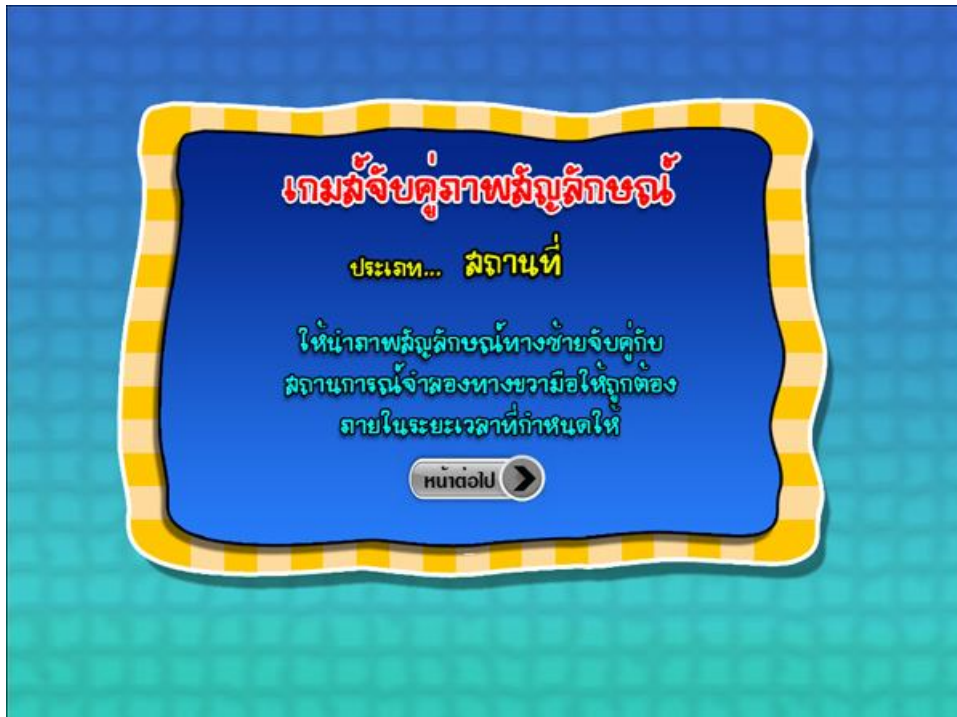


ตัวอย่างแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน



- เกมจับคู่ภาพสัญลักษณ์

โดยคลิกปุ่ม “เกมจับคู่ภาพสัญลักษณ์”



ลากภาพสัญลักษณ์ทางด้านซ้ายมือมาใส่ในช่องว่างในสถานการณ์จำลองทางต้นขวามือให้ถูกต้องตามความหมาย ภายในระยะเวลาที่กำหนด



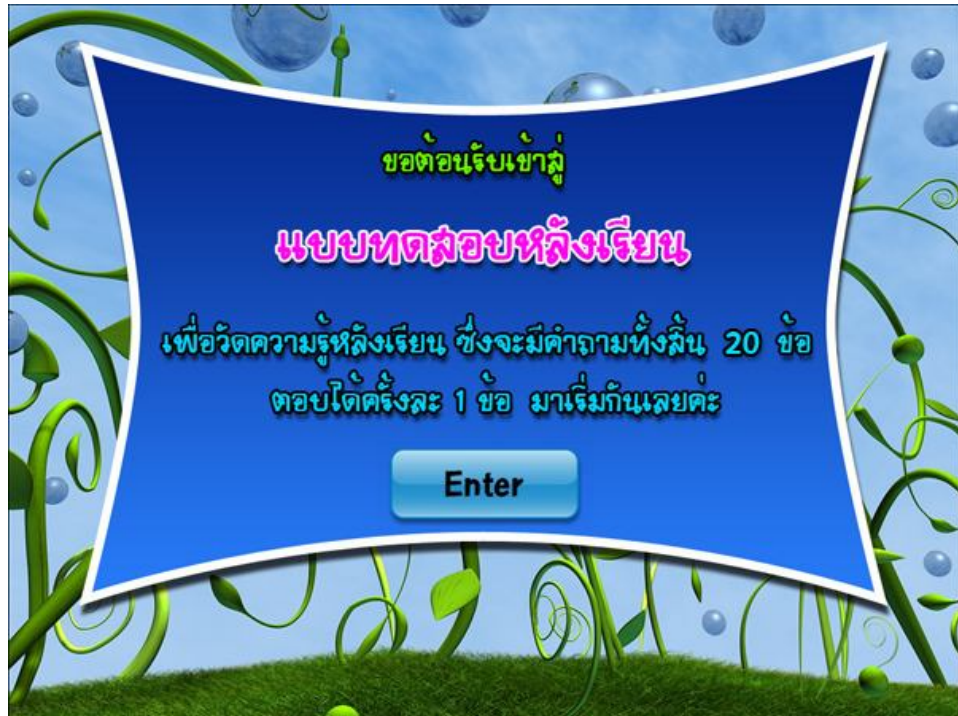
เมื่อจับคู่ครบแล้วคลิกปุ่ม 'ผลคะแนน' เพื่อดูผลคะแนน



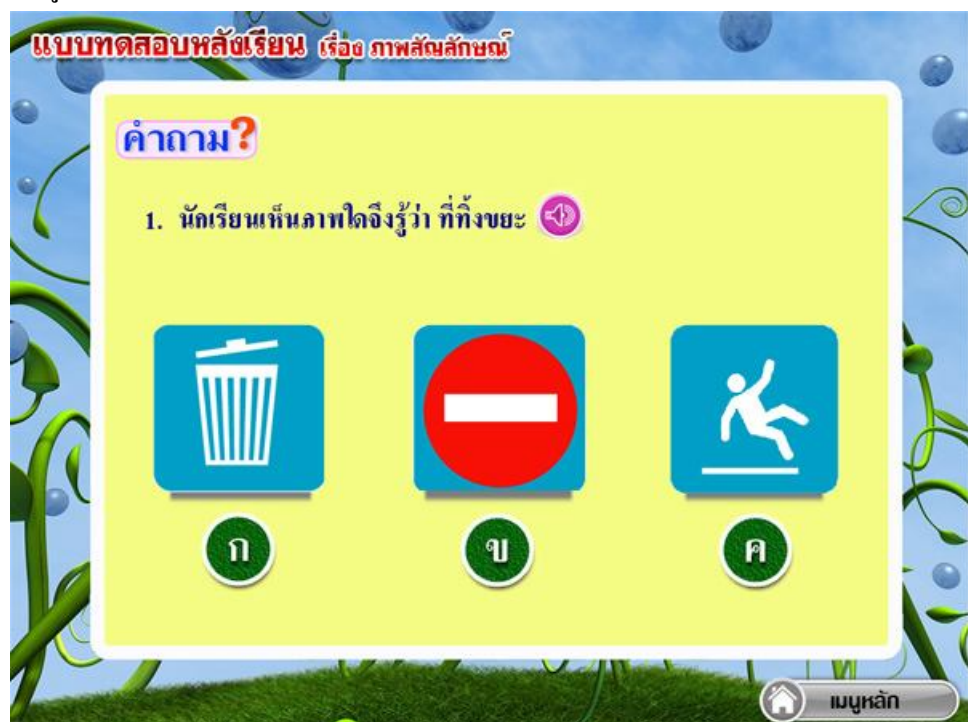
ทำเช่นนี้จนจบที่ 6 บทเรียน จากนั้น นิจกติก “แบบทดสอบหลังเรียน” จะเริ่มปฏิบัติเมื่อศึกษาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง ภาพสัญลักษณ์ที่พบเห็นและนำมาใช้ในชีวิตประจำวันจนเสร็จสิ้นทุกบทเรียนแล้ว โดยให้อ่านคำชี้แจงให้เข้าใจก่อน แล้วลงมือปฏิบัติ จนครบที่ 20 ข้อ จะทราบผลการทำแบบทดสอบหลังเรียนถ้าจะกลับออกมาเพื่อศึกษาเพิ่มเติม ให้คลิกปุ่ม ฆด้นมาที่ “เมนูหลัก” โปรแกรมจะกลับมาอยู่ที่เมนูหลักแล้วจะออกจากโปรแกรมได้ ให้คลิกออกจากโปรแกรม

2.3. เมนูแบบทดสอบหลังเรียน

แบบทดสอบหลังเรียน มีจำนวนคำถาม 20 ข้อ เป็นแบบปรนัย 3 ตัวเลือก เพื่อทดสอบความรู้เรื่องภาพสัญลักษณ์ที่พบเห็นและนำมาใช้ในชีวิตประจำวันว่ามีมากน้อยเท่าไรหลังจากที่ได้ศึกษาเนื้อหาภาพสัญลักษณ์



- ตัวอย่างรูปแบบคำถาม



- เมื่อทำแบบทดสอบเสร็จ จะประมวลผลว่าได้กี่คะแนน จากนั้นกดปุ่ม Enter เพื่อกลับเข้าสู่เมนูหลัก



3. การออกจากโปรแกรม

- 3.1. ที่เมนูหลักให้คลิกปุ่ม “ออกจากโปรแกรม” หากต้องการออกจากโปรแกรม
- 3.2. ถ้าตอบ “ไม่ออก” โปรแกรมจะกลับไปเมนูหลัก
- 3.3. ถ้าตอบ “ออก” จะทำการออกจากโปรแกรม สิ้นสุดการเรียนทันที



ข้อควรระวัง

- ผู้เรียนต้องทำแบบทดสอบก่อนเรียน ก่อนเข้าไปศึกษาเนื้อหาในบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน
- ผู้เรียนต้องศึกษาเนื้อหาให้ครบก่อนเข้าไปทำแบบทดสอบหลังเรียน