

แนะนำ CourseLab

โปรแกรม CourseLab เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการพัฒนาอีเลิร์นนิ่งที่ใช้งานง่าย มีเครื่องมือต่างๆ มากมาย อีกทั้งสามารถเผยแพร่ได้หลายรูปแบบ เช่น ซีดี-รอม, อินเทอร์เน็ต และยังสามารถใช้งานร่วมกับระบบบริหารจัดการการเรียนการสอน (LMS) ได้อย่างดีเยี่ยม และที่สำคัญเป็นฟรีแวร์ ซึ่งหมายถึงสามารถนำไปใช้งานได้โดยไม่ต้องจ่ายค่าลิขสิทธิ์แต่อย่างใด

ลักษณะเด่นของ CourseLab

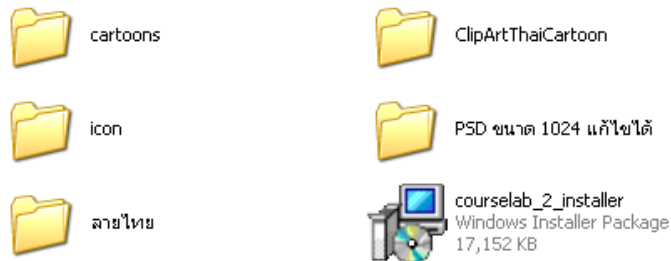
1. ทำงานในลักษณะ WYSIWYG (What You See Is What You Get)
2. ผู้ใช้งานไม่จำเป็นต้องมีความรู้ด้านการเขียนโปรแกรม
3. มีการ์ตูนเคลื่อนไหวในโปรแกรม เพื่อใช้ในการประกอบการสร้างสื่อ
4. สามารถนำไฟล์มีเดียต่างๆ เช่น Flash, Shockwave, Java และไฟล์วิดีโอในรูปแบบต่างๆ มาใช้ร่วมกันได้
5. สามารถทดสอบผลงานได้ด้วยตัวโปรแกรมเอง
6. ใช้ทรัพยากรเครื่องคอมพิวเตอร์น้อย
7. สามารถออกแบบเนื้อหาอีเลิร์นนิ่งในรูปแบบโมเดลโครงสร้าง
8. สนับสนุนมาตรฐานอีเลิร์นนิ่งต่างๆ เช่น AICC, SCORM 1.2, SCORM 2004 (SCORM 1.3)
9. สามารถเขียน Action เพิ่มเติมให้กับวัตถุในชิ้นงานได้

ทำไมไม่ใช้ Captivate หรือ Authorware

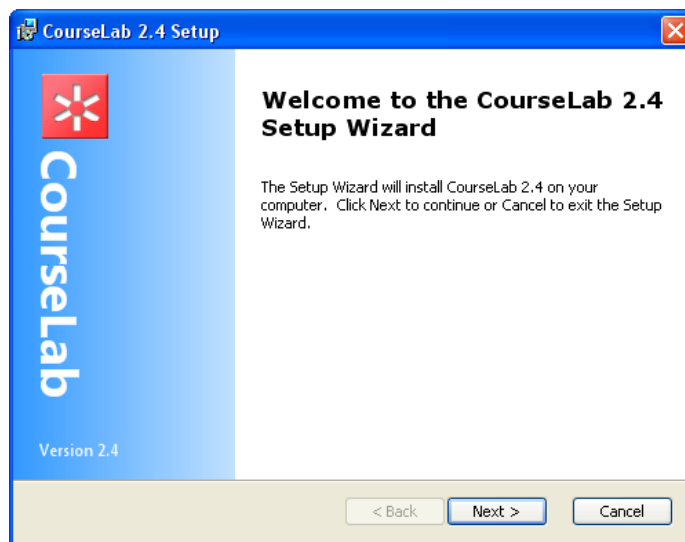
1. โปรแกรมทั้ง 2 เป็นโปรแกรมแบบพานิช เราต้องจ่ายค่าลิขสิทธิ์ในการใช้โปรแกรม ซึ่งมีราคาแพง หรือถ้าเราละเมิดลิขสิทธิ์ ในขณะที่เราเป็นพ่อพิมพ์-แม่พิมพ์ให้กับเยาวชนของชาติ ก็คงตะจิตตะขงใจบ้าง และเมื่อเรานำไปเสนอผลงานเพื่อขอทุนของหน่วยงาน ก็อาจถูกตรวจสอบและฟ้องร้องได้
2. Authorware ไม่มีการพัฒนาโปรแกรมให้มีความสามารถเพิ่มเติม
3. Authorware ยังยากสำหรับมือใหม่
4. Captivate และ Authorware ยังมีปัญหาเกี่ยวกับการรวมคะแนนในการสร้างแบบทดสอบ (โดยเฉพาะมือใหม่)

การติดตั้งโปรแกรม CourseLab

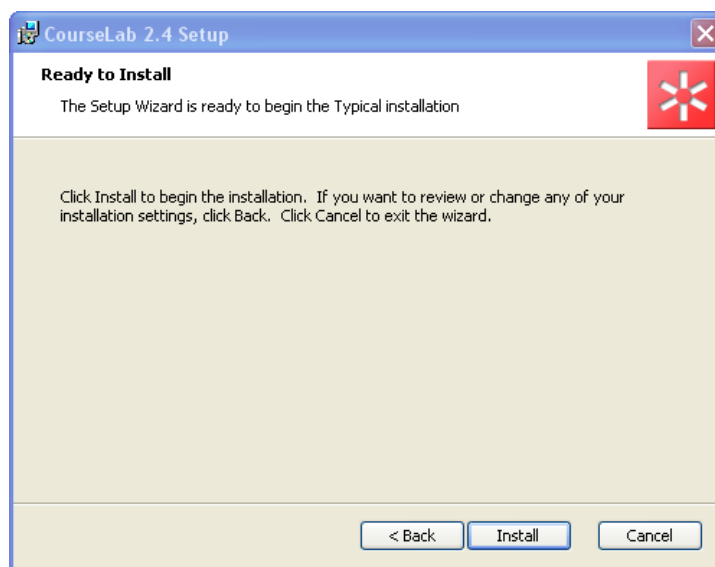
ขั้นแรกต้องจัดหาไฟล์ติดตั้งของโปรแกรม CourseLab เสียก่อน โดยเราสามารถดาวน์โหลดได้ฟรีจากเว็บไซต์ www.courselab.com หรือเปิดซีดีรอมที่แจกให้



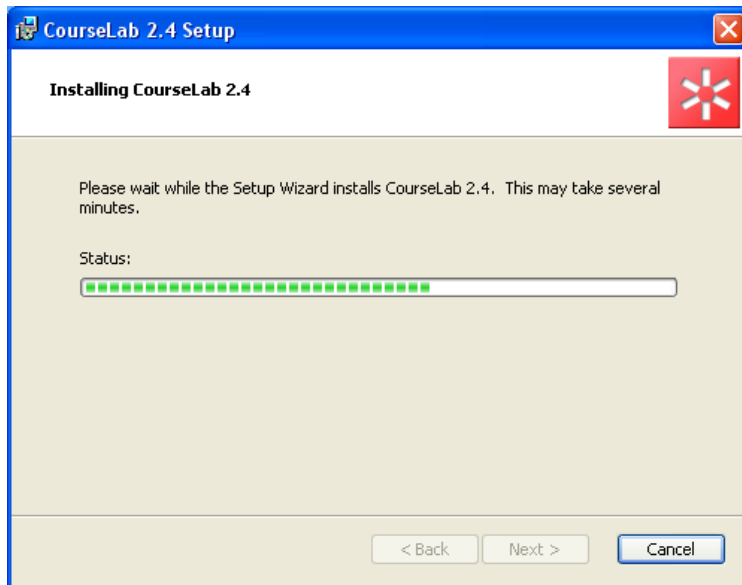
- ให้ดับเบิลคลิกที่ courselab_2_installer รอสักครู่ที่มีหน้าต่างปรากฏขึ้นดังภาพด้านล่าง



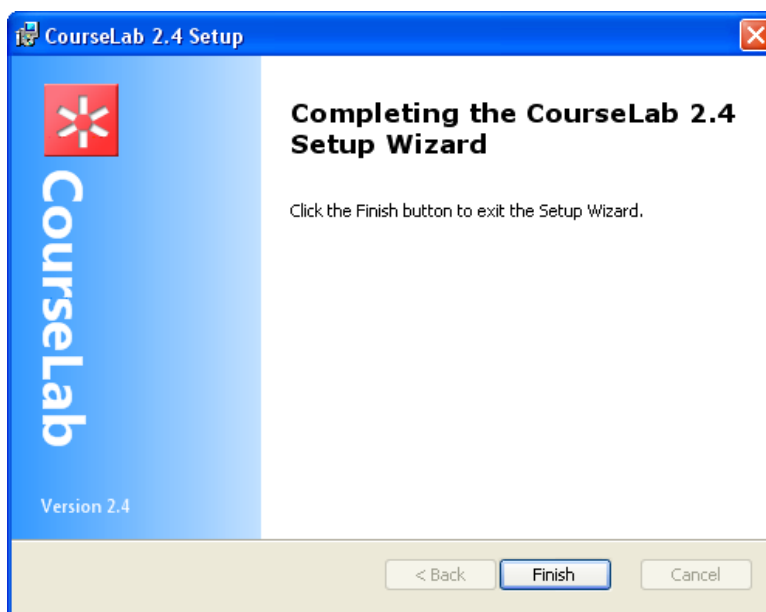
- กดปุ่ม Next



- กดปุ่ม Install เพื่อเริ่มติดตั้งโปรแกรม



- รอจนกว่าแถบสถานะของการติดตั้งเต็ม จะปรากฏหน้าต่างด้านล่าง



- กดปุ่ม Finish เป็นอันสิ้นสุดการติดตั้ง

การลงทะเบียนโปรแกรม

- เมื่อเปิดใช้โปรแกรมครั้งแรก จะต้องมีการลงทะเบียนการใช้งาน โดยกรอกข้อมูล ชื่อ, นามสกุล, ประเทศ, หน่วยงาน และอีเมลที่ใช้งานได้จริงในขณะนี้ (โปรแกรมจะแจ้ง Register Code มาทางอีเมลนี้) แล้วกดปุ่ม Next

The screenshot shows the 'CourseLab Registration' window with the title 'Register Your CourseLab'. It includes a message: 'Thank you for taking the time to fill out the following form.' and a privacy notice: 'Websoft respects your privacy. [Learn more about privacy](#)'. The form fields are filled with the following information:

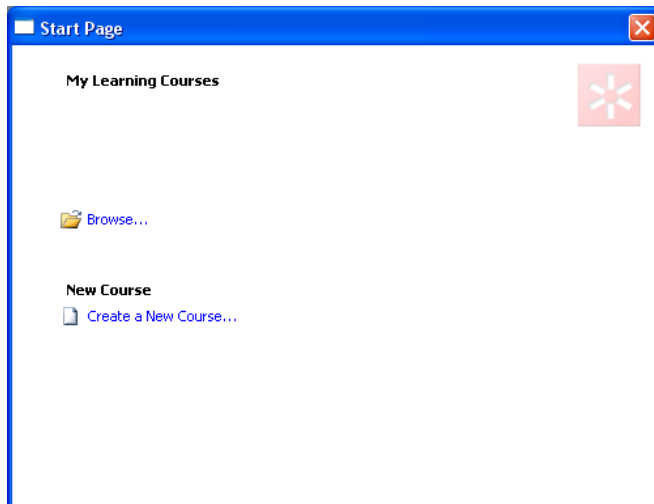
- First Name: Arkhom
- Last Name: Suwanprasert
- Country / Location: Thailand
- Company: Streepasertsin School
- My E-Mail Address: arkhoms@gmail.com

At the bottom, there are buttons for '< Back', 'Next >', and 'Cancel'.

- หน้าต่างนี้ให้กรอกรหัสโปรแกรมที่ได้รับจากอีเมล ในช่อง Code

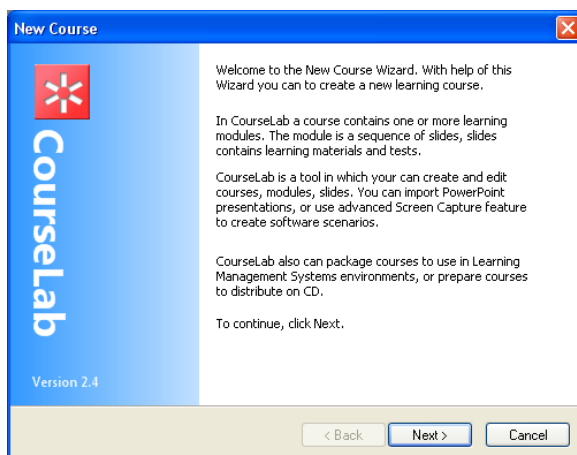
The screenshot shows the 'CourseLab Registration' window with the title 'Register Your CourseLab'. It includes a message: 'We have sent you e-mail with registration code. Please enter this code below.' and a link: 'Click this link if confirmation e-mail is not received.' The form field for 'Code:' is filled with 'DD99J'. At the bottom, there are buttons for '< Back', 'Next >', and 'Cancel'.

- โปรแกรมจะขึ้นหน้าต่าง Start Page



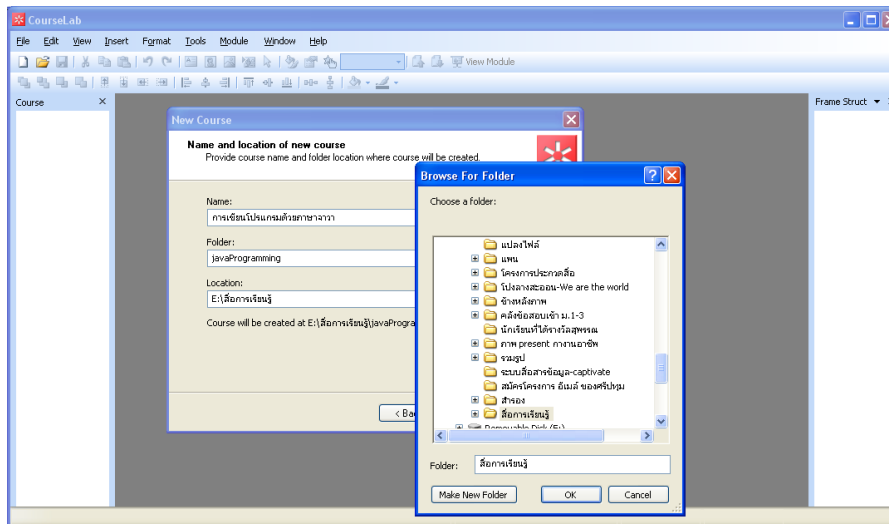
การสร้างอีเลิร์นนิ่งใหม่

- คลิกที่ Create a New Course... ที่หน้าต่าง Start Page หรือคลิกที่เมนู File -> New -> Course...
หรือ  ที่ทูลบาร์ จะปรากฏหน้าต่างดังภาพ

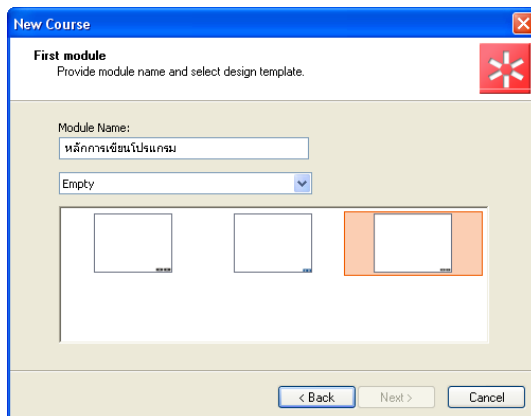


- กดปุ่ม Next > จะมีหน้าต่างให้กรอกรายละเอียดของอีเลิร์นนิ่ง โดยกรอกชื่อวิชาในช่อง Name ชื่อไฟล์เดอร์ของวิชาในช่อง Folder และในช่อง Location: ให้กรอก (เลือก) ไดรฟ์/ไฟล์เดอร์ที่ใช้ใน

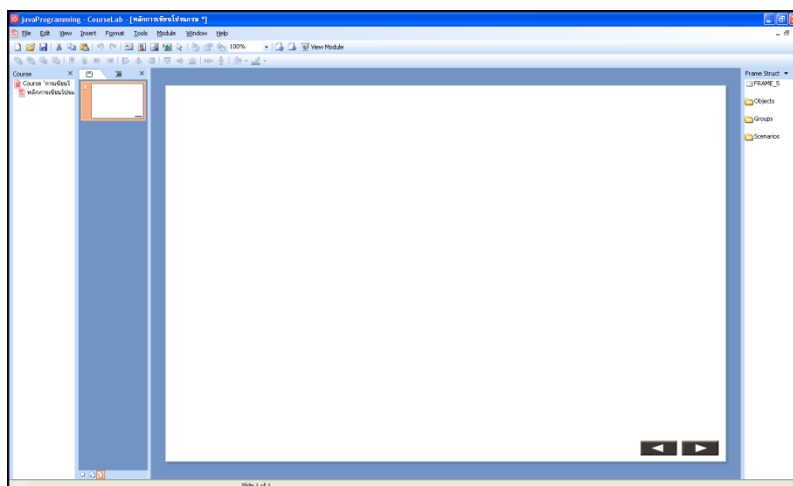
การเก็บสื่ออิเล็กทรอนิกส์



- จะปรากฏหน้าต่างที่ให้กำหนดโมดูล (บทเรียน) โดยกรอกชื่อบทเรียนในช่อง Module Name และเลือก Template (รูปแบบสำเร็จของหน้าบทเรียน) แล้วกดปุ่ม Next >



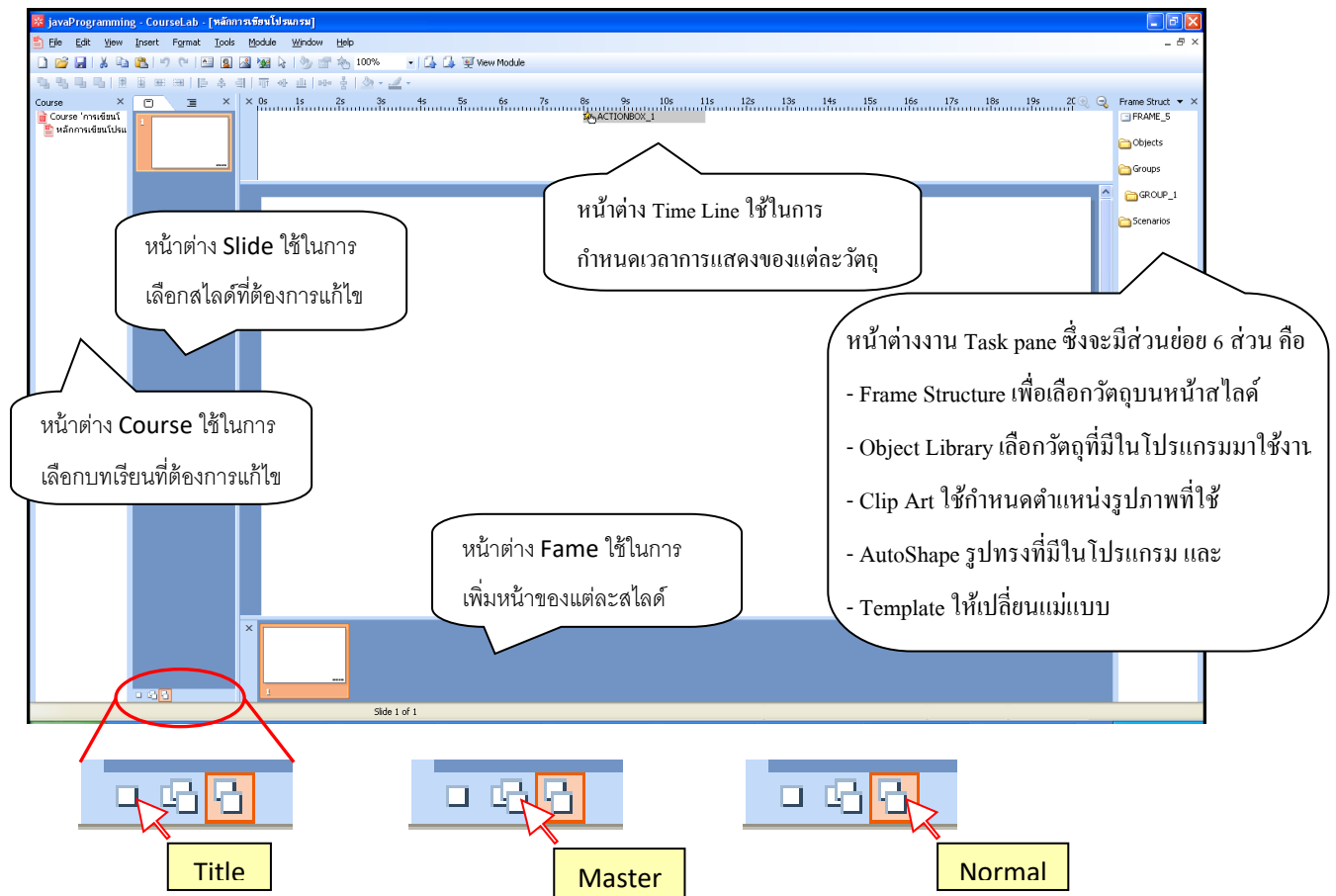
- จะปรากฏหน้าต่างการแก้ไขเนื้อหาบทเรียนขึ้นมา ซึ่งจะมีขนาด รูปแบบ ตาม Template ที่เลือก



แนะนำส่วนต่างๆ ของโปรแกรม

การสร้างบทเรียน (Module) จะมี 3 ส่วนที่เราจะต้องจัดการคือ หน้าแรกของบทเรียน (Title) ซึ่งแสดงเป็นหน้าแรกของบทเรียนแต่ละบท โดยปกติจะเป็นหน้าที่แสดงชื่อของบทเรียนนั้นๆ แม่แบบของหน้าเนื้อหาบทเรียน (Master) เป็นส่วนการกำหนดต้นแบบของหน้าบทเรียนแต่ละหน้า ซึ่งเราสามารถสร้างหน้าแม่แบบได้หลายหน้า และหน้าเนื้อหา (Normal) ซึ่งเป็นหน้าที่ใช้ในการใส่เนื้อหาของบทเรียน

เราสามารถเปลี่ยนการแก้ไขแต่ละส่วนได้จากด้านล่างของหน้าต่าง Slide ดังรูป



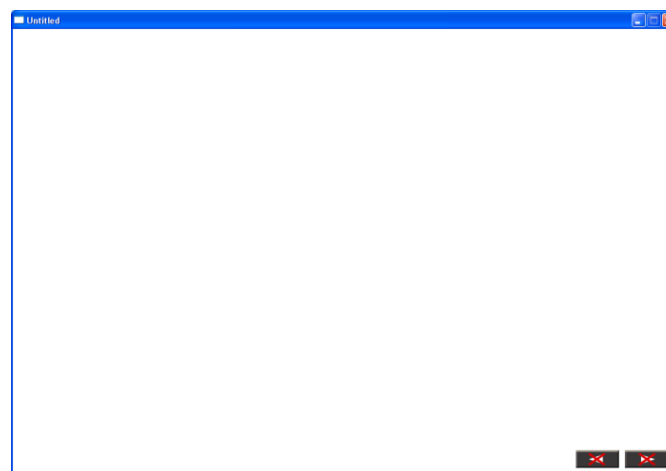
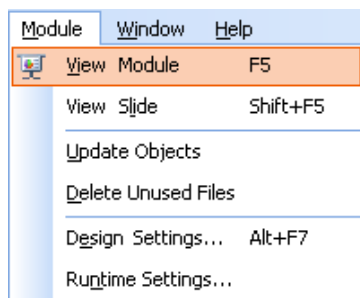
การทดสอบสไลด์/บทเรียน

เราสามารถทดสอบการทำงานของบทเรียนได้ ซึ่งจะทดสอบเฉพาะสไลด์ที่กำลังทำงานอยู่ โดยกดปุ่ม

Shift-F5



หรือ เลือกเมนู Module -> View slide หรือจะทดสอบทั้งบทเรียน ตั้งแต่หน้าแรกของบทเรียนจนจบสไลด์
สุดท้าย โดยกดปุ่ม F5 หรือ เลือกเมนู Module -> View module

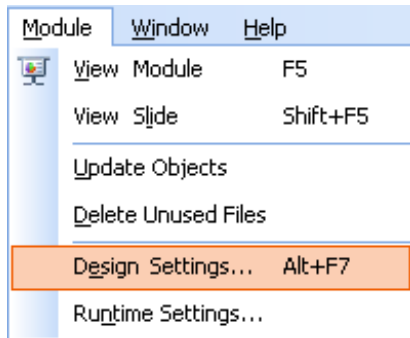


การกำหนดค่าให้กับบทเรียน (Module)

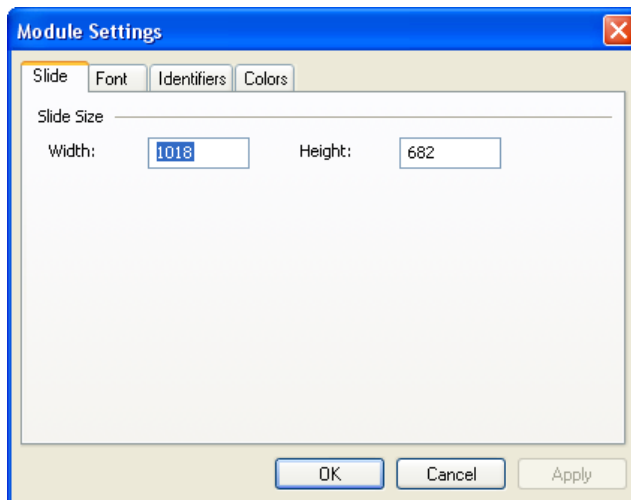
การกำหนดค่าของบทเรียนจะมี 2 ส่วนด้วยกัน คือ Design Settings และ Runtime Settings โดยส่วน Design Settings จะเป็นการกำหนดค่าในส่วนของการสร้าง-แก้ไขบทเรียน ส่วน Runtime Settings เป็นการกำหนดค่าที่ใช้ในขณะบทเรียนกำลังทำงาน

1. Design Setting

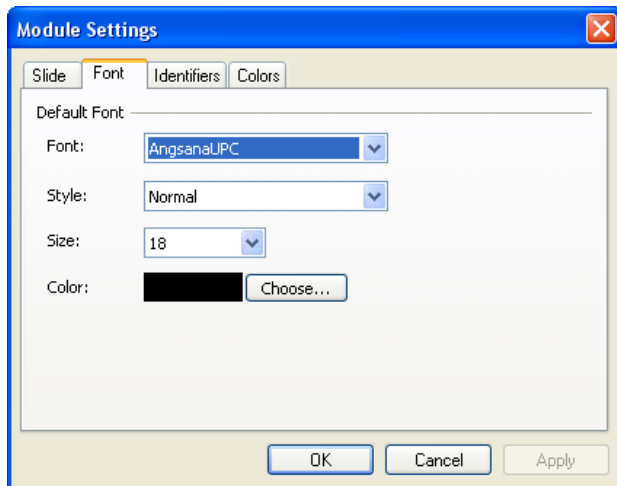
- เราสามารถกำหนดค่า ได้จากเมนู Module -> Design Settings... หรือกดปุ่ม Alt+F7



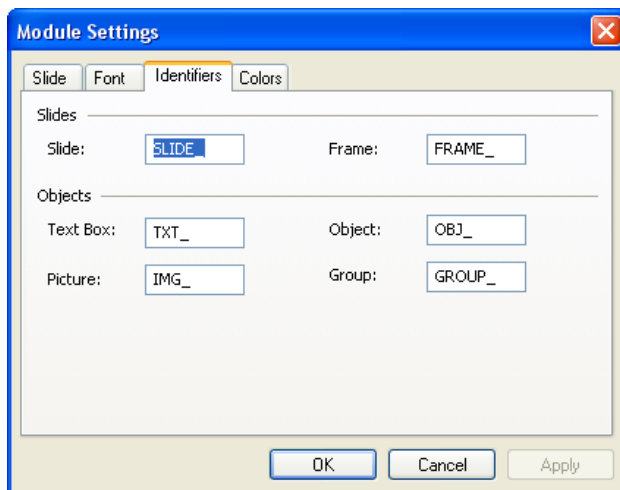
- ซึ่งเราสามารถกำหนดได้ 4 ส่วน คือ ขนาดของ Slide



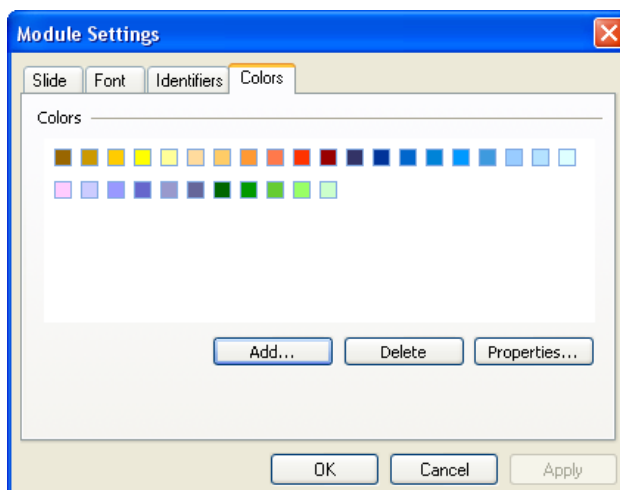
- คำเริ่มต้นของ รูปแบบฟอนต์ สไตล์ ขนาด และสีตัวอักษร



- กำหนดหัวข้อวัตถุประเภทต่างๆ

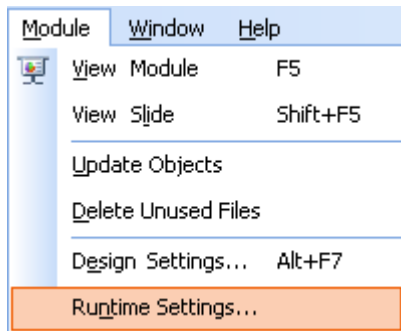


- และกำหนดค่าสี เป็นการสร้างสีที่เราจะใช้งานบ่อย ๆ ในการสร้างบทเรียน

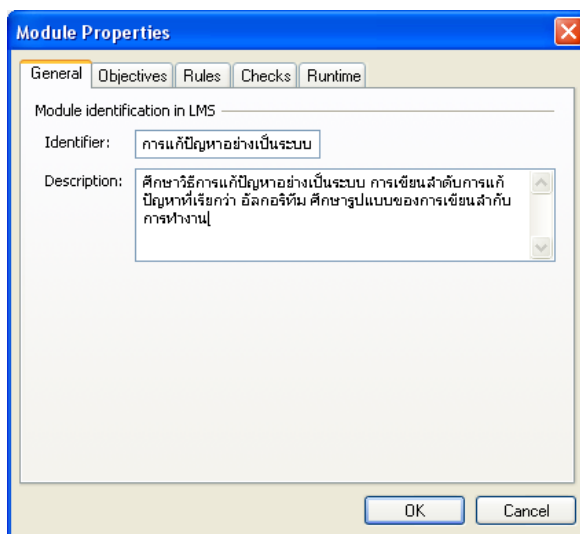


2. Runtime Settings...

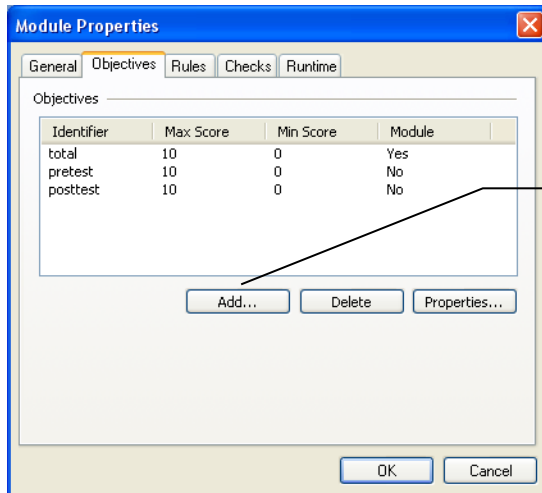
- เข้าส่วนนี้ได้จากเมนู Module -> Runtime Settings...



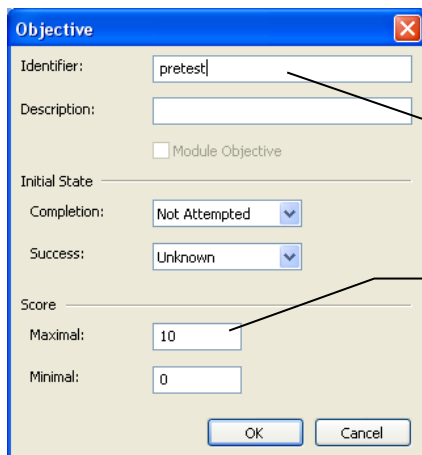
- จะแสดงหน้าต่าง Module Properties โดยมี 5 แท็บ ๆ แรก คือ General เป็นการกำหนดชื่อที่จะแสดงขึ้นมาโดยเฉพาะเมื่อให้กับระบบ LMS ต้องกรอก ชื่อ (Identifier) และคำอธิบายโดยย่อของบทเรียน (Description)



- แท็บที่ 2 จะเป็นการกำหนดตัวแปรที่ใช้ในการเก็บคะแนน ซึ่งตัวโปรแกรมจะเตรียมไว้ให้ 1 ตัว คือ total และตามตัวอย่างได้เพิ่มตัวแปรpretest เพื่อใช้เก็บคะแนนก่อนเรียน และ posttest ใช้เก็บคะแนนหลังเรียน (สามารถกำหนดค่าตัวก็ได้ตามต้องการ เช่น เก็บเป็นรายจุดประสงค์)



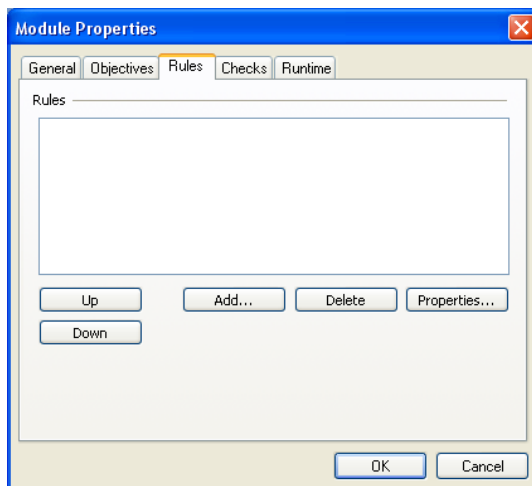
คลิก เพื่อเพิ่ม
Objective



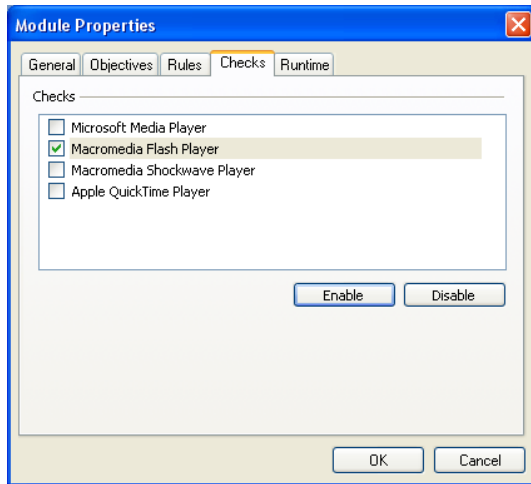
ป้อนชื่อ ตัวแปร

ใส่คะแนนเต็ม

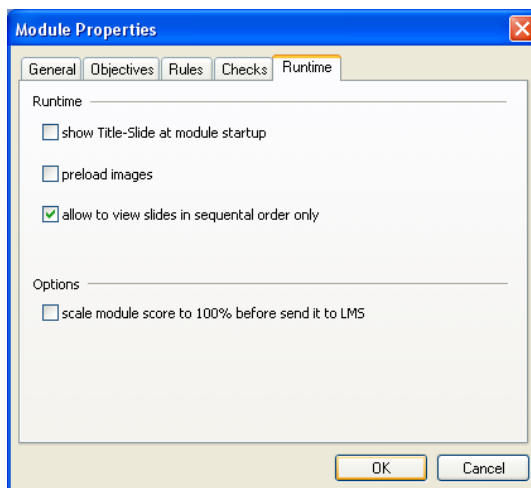
- แท็บที่ 3 Rule



- แท็บที่ 4 Checks เป็นการกำหนดรายการ โปรแกรมที่นักเรียนของเราจะทำการตรวจสอบ ในเครื่องที่กำลังทำงานอยู่



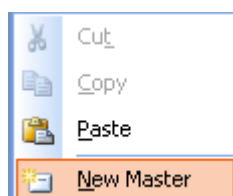
- แท็บที่ 5 Runtime ในที่นี้ให้คลิกเอาเครื่องหมายถูกที่ show Title-Slid at module startup ออก เพื่อไม่ต้องใช้หน้าแรกบทเรียน (Title) เนื่องจากการกำหนดลำดับการแสดงผลของวัตถุต่างๆ บนสไลด์ไม่สามารถทำได้



การตกแต่งแม่แบบ

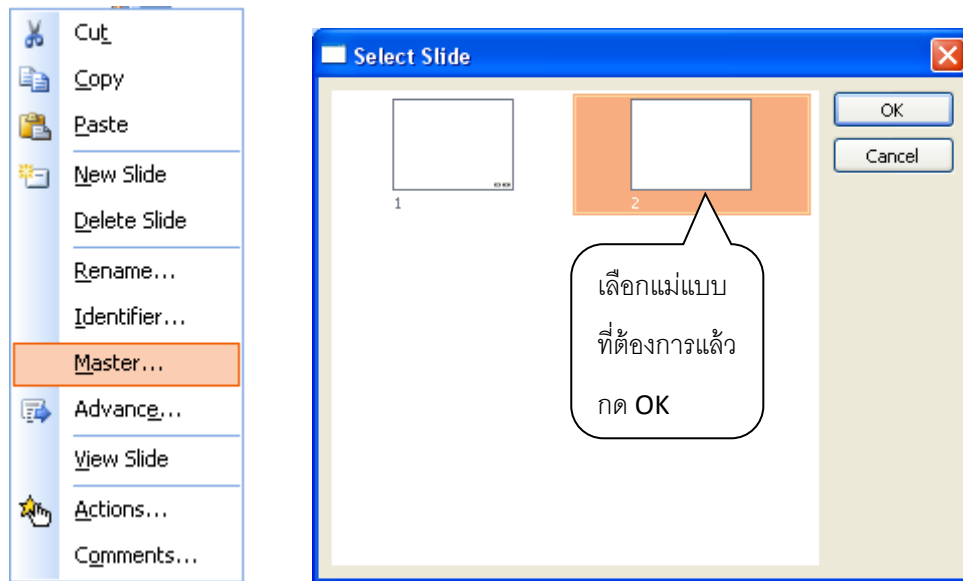
อย่างที่กล่าวข้างต้น สไลด์แม่แบบ (Master Slide) เป็นต้นแบบของสไลด์บทเรียน ซึ่งสไลด์บทเรียนที่เราสร้างขึ้นต้องกำหนดว่าใช้แม่แบบหน้าไหน ดังนั้นเราจำเป็นต้องมีแม่แบบไว้อย่างน้อย 1 สไลด์ ในที่นี้เราจะสร้างแม่แบบว่างๆ ไว้ 1 สไลด์ เพราะเราจะออกแบบหน้าแรกเองทั้งหมด

โดยให้คลิกที่ Master  จากนั้นคลิกขวาที่หน้าต่างสไลด์ เลือกคำสั่ง New Master



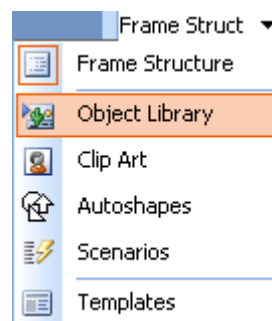
การตกแต่งหน้าบทเรียน

1. เปลี่ยนแม่แบบให้กับสไลด์แรก โดยการคลิกขวาที่สไลด์ ในหน้าต่างสไลด์ เลือก Master

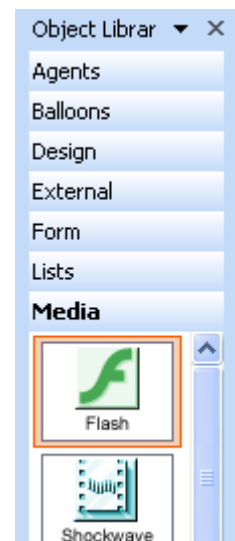


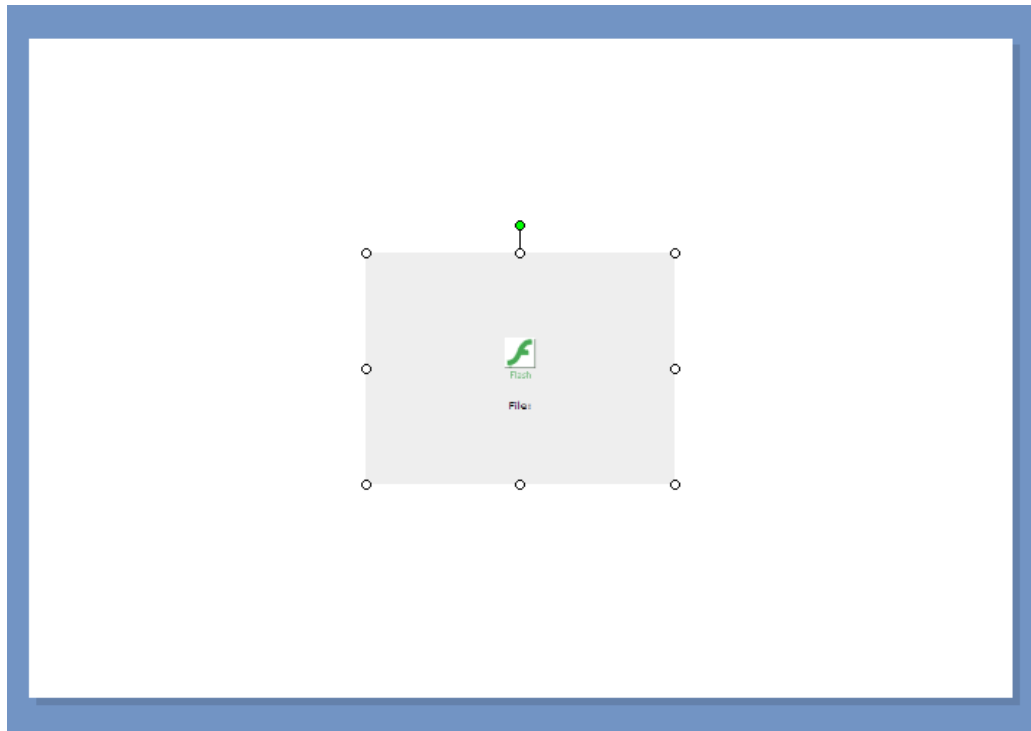
2. การแทรกไฟล์แฟลช ในหน้าแรกนี้เราคงต้องการสร้างความตื่นตาตื่นใจให้กับผู้เรียนบ้าง ฉะนั้นก็ควรแทรกมัลติมีเดียลงไปบนหน้าบทเรียน ในที่นี้จะแทรกไฟล์แฟลช (สร้างขึ้นจากโปรแกรมอื่น) โดยขั้นแรกให้ปรับหน้าต่าง Task pane ให้แสดงส่วน Object Library เลือก Media แล้วจึงดับเบิลคลิกที่ไอคอน Flash ดังรูป

ซึ่งจะปรากฏวัตถุ Flash
ของเรา ดังรูป

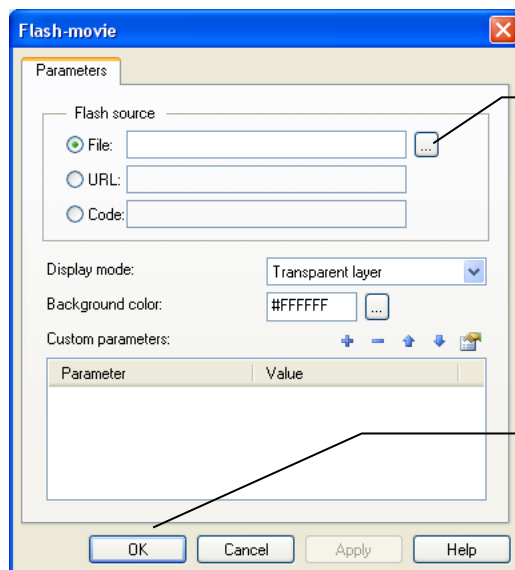


ขึ้นในหน้าบทเรียน





ให้ดับเบิลคลิกที่วัตถุ Flash จะมีหน้าต่าง Flash-movie ขึ้นมา



คลิกที่นี่ เพื่อ จะมีหน้าต่าง Open ให้
หา และเลือกไฟล์ฟลैชที่เราต้องการ
คลิก OK

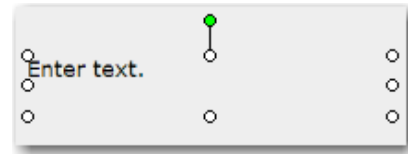
และ OK

จากนั้นปรับขนาดของวัตถุโดยคลิกที่วัตถุ Flash นั้น แล้วคลิกค้างไว้ที่ปุ่มที่มุมของวัตถุแล้วลากให้
ได้ขนาดตามต้องการ

3. การแทรก Text Box

การแทรกข้อความ ในสไลด์นั้น เราจะใช้คำสั่ง Insert -> Text Box หรือจากแถบเครื่องมือ  ก็ได้

จะได้กล่องข้อความที่มีพื้นโปร่ง (เห็นเฉพาะข้อความ
อย่างเดียว) ไม่มีกรอบ บนหน้าสไลด์ ดังรูป ให้ดับเบิล
คลิกที่กล่องข้อความเพื่อแก้ไขข้อความ จะปรากฏ



หน้าต่างดังรูปด้านขวามือ ให้แก้ไข

ข้อความ เปลี่ยนแบบอักษร ขนาด รูปแบบ

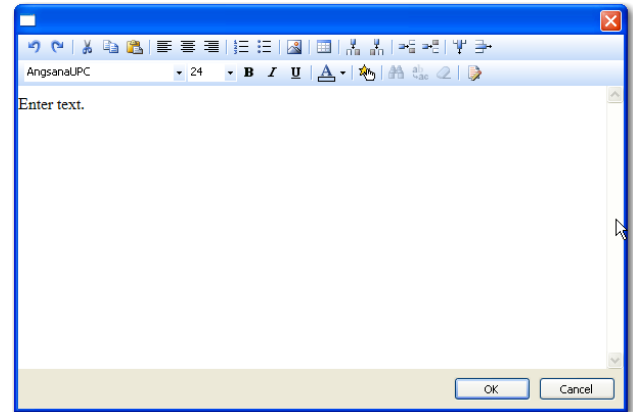
สี ฯลฯ ตามที่เราต้องการ เสร็จแล้วให้กด

ปุ่ม OK เป็นอันเสร็จเรียบร้อย 1 กล่อง

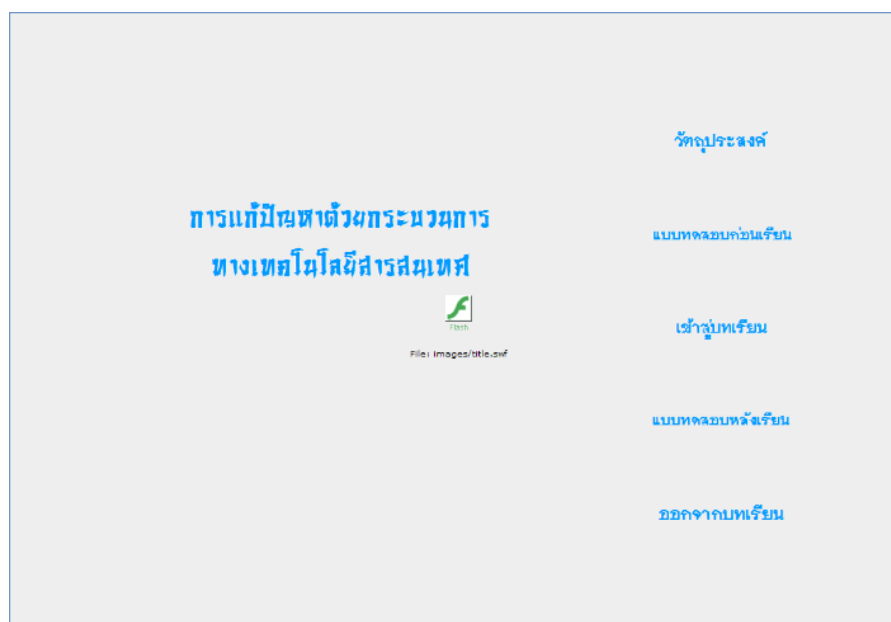
ข้อความ ซึ่งในหน้านี้ เราจะแทรกกล่อง

ข้อความ 6 กล่องข้อความ (หรือมากกว่านี้

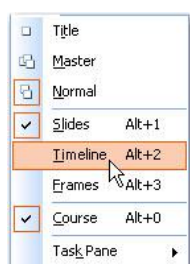
ตามต้องการ) คือ ข้อความแสดงชื่อเรื่อง



บทเรียน “จุดประสงค์” “แบบทดสอบก่อนเรียน” “เข้าสู่บทเรียน” “แบบทดสอบหลังเรียน” และ
“ออกจากบทเรียน” ดังรูป



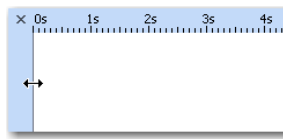
4. การตั้งลำดับการแสดงผลของวัตถุบนสไลด์



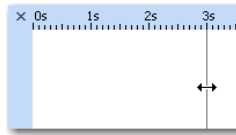
ขั้นแรกต้องจัดการให้แถบเวลา (Timeline) แสดงออกมาก่อน โดยคลิกที่เมนู

View -> Timeline หรือกด Alt + 2

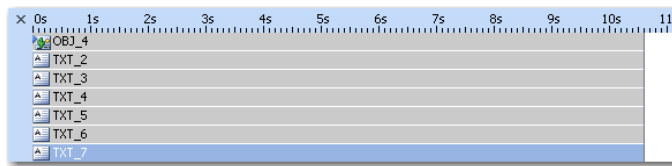
จากนั้นคลิกค้างที่ด้านซ้ายของแถบเวลา ดังรูป



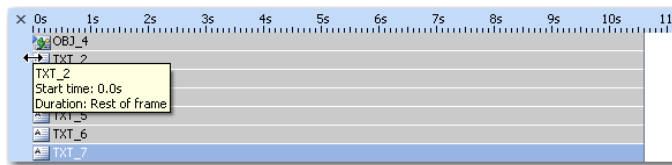
ลากออกมา ให้ได้เวลาตามที่ต้องการ



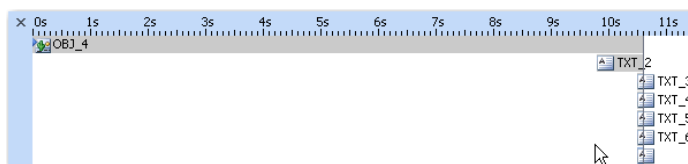
เมื่อปล่อยเมาส์ จากได้ผลลัพธ์ดังรูป



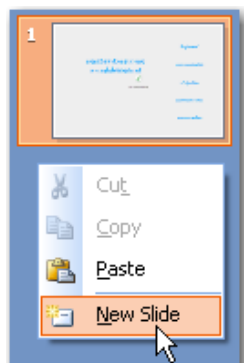
ซึ่งเห็นว่าวัตถุทุกตัวจะแสดงผลทันที และแสดงจนจบสไลด์ หากต้องการกำหนดการแสดงผลของแต่ละวัตถุ ให้ลากแถบสีเทาของวัตถุแต่ละตัว ไปตามเวลาที่เราต้องการ โดยต้องไม่เกินจากเส้นเวลาการแสดงผลของสไลด์



ดังตัวอย่างนี้



5. การเพิ่มสไลด์



และ หน้าเครดิตก่อนจบ

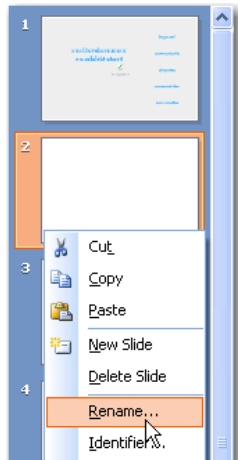
การสร้างหน้าสไลด์เพิ่ม เราจะคลิกขวาในหน้าต่าง Slide ซึ่งจะปรากฏ

เมื่อเรากดแต่งหน้าสไลด์แรกแล้ว ขึ้นต่อไปเราจะต้องสร้างการเชื่อมโยงไปยังหน้าต่างๆ ตามที่ตั้งหัวข้อไป ซึ่งเราจะต้องสร้างหน้าสไลด์ของแต่ละส่วนไว้รองรับเสียก่อน คือ หน้า “จุดประสงค์” 1 สไลด์ หน้าแบบทดสอบก่อนเรียน 3 สไลด์ (คำแนะนำ, ข้อสอบ, ผลการสอบ) หน้าบทเรียน 1 สไลด์ (จะเพิ่มภายหลัง) หน้า แบบทดสอบหลังเรียน 3 สไลด์

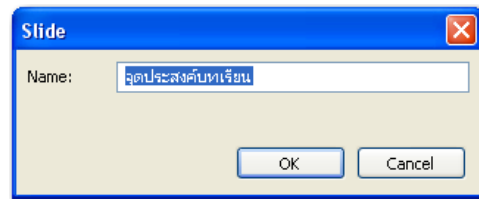


เมนูป้อนอัปเดตขึ้นมา (ดังภาพซ้าย) ให้เลือก New Slide ก็จะได้สไลด์ใหม่ 1 สไลด์ (ดังภาพขวา) ทำเช่นเดียวกันจนครบ

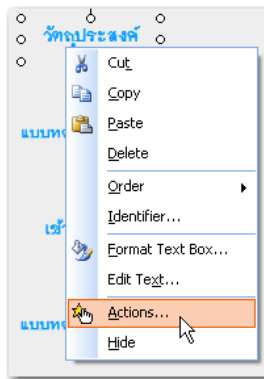
6. การแก้ไขชื่อสไลด์



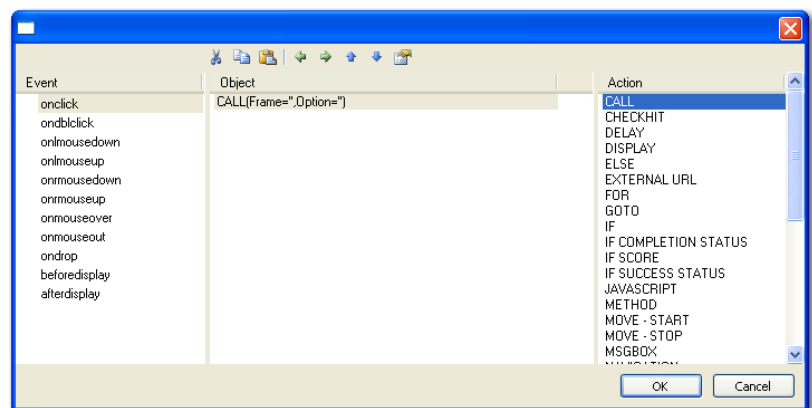
เสร็จจากการเพิ่มสไลด์แล้ว ก็ยังไม่ไปสร้างการเชื่อมโยง แต่เราจะมาตั้งชื่อให้กับสไลด์เสียก่อน เพื่อความสะดวกในการอ้างอิง โดยให้คลิกขวาที่สไลด์ที่ต้องการตั้งชื่อ แล้วเลือกเมนู Rename... (ดังภาพซ้าย) จากนั้นจะปรากฏหน้าต่าง Slide ดังภาพด้านล่าง ให้พิมพ์ชื่อที่ต้องการในช่อง Name: ทำให้ครบทุกสไลด์



7. การสร้างการเชื่อมโยง

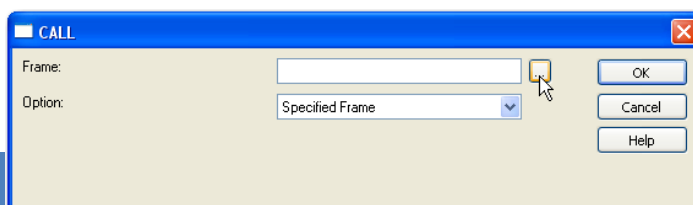


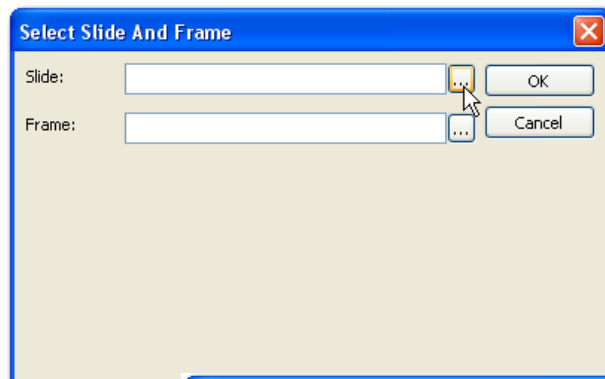
เราจะกลับไปทีหน้าแรก โดยคลิกเลือกจากหน้าต่าง Slide จากนั้นคลิกขวา ที่ Text Box แรก คือ ข้อความ “จุดประสงค์” (ดังภาพซ้าย) จากนั้นเลือก Actions... ซึ่งจะปรากฏหน้าต่าง ดังภาพด้านล่าง



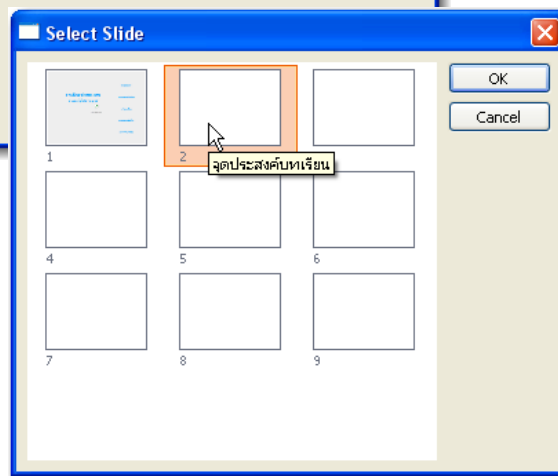
เราจะเลือกเหตุการณ์ (Event) onclick จากด้านซ้าย และเลือกการทำงาน (Action) CALL

จากด้านขวา ซึ่งจะหมายความว่า เรากำหนดให้เมื่อมีการคลิกเมาส์ที่ข้อความ “จุดประสงค์” บทเรียนของเราจะเรียกสไลด์/เฟรมใด (เดี่ยวเราจะไปกำหนดอีกที) ขึ้นมาแสดง การกำหนดสไลด์ที่จะมาแสดง เราจะดับเบิลคลิกที่ Call(Frame="",Option="") จากช่อง Object (ช่องกลาง) ซึ่งจะปรากฏหน้าต่าง Call ให้คลิกปุ่ม  เพื่อกำหนดเฟรม/สไลด์ที่ต้องการ





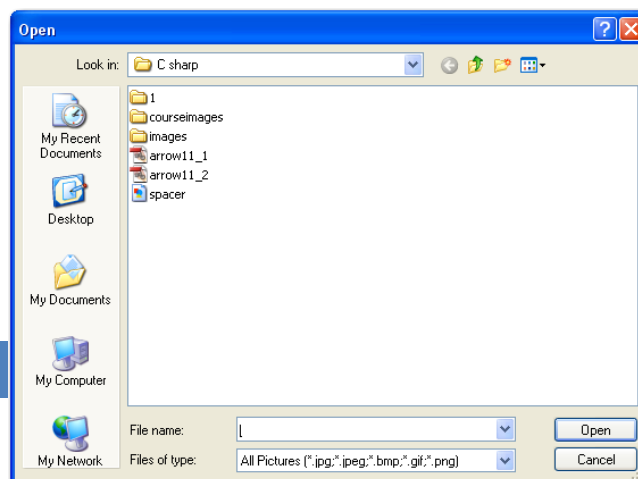
ให้กดปุ่ม  หลังช่อง Slide แล้วเลือกสไลด์ที่เราต้องการให้แสดง จากหน้าต่าง Select Slide (ดังภาพ) แล้วกด OK ทั้ง 4 ครั้ง เป็นอันเสร็จการเชื่อมโยง ให้ทำเช่นเดียวกัน กับ Text Box อื่นๆ



8. การแทรกรูปภาพ

ในหน้า “จุดประสงค์” เราจะทำการแทรก Text Box ที่เป็นข้อความแสดงจุดประสงค์การเรียนรู้ของบทเรียน โดยอาจใช้ไฟล์แฟลช เป็นพื้นหลัง หรืออาจใช้ภาพเป็นพื้นหลังก็ได้ ฉะนั้นในขั้นตอนนี้เราจะมาดูวิธีการแทรกรูปภาพลงในหน้าสไลด์ เพื่อตกแต่งสไลด์ (หากใช้ประกอบข้อความเนื้อหา อาจใช้แทรกใช้ Text Box ได้) ไม่ว่าจะเป็นพื้นหลัง ภาพตกแต่ง หรือปุ่มย้อนกลับ ก็ตาม

โดยใช้ปุ่ม  ที่แถบเครื่องมือด้านบน จากนั้นหา-เลือกภาพที่ต้องการจากหน้าต่างที่ปรากฏขึ้นมาดังรูป



9. การจัดลำดับการซ้อนของวัตถุ

หากเราแทรกวัตถุต่างๆ ลงบนสไลด์แล้ว ต้องการจัดลำดับการซ้อนใหม่ เช่นต้องการให้มีข้อความ (แทรก Text Box ไปก่อน) อยู่บนรูปลูกศร (แทรกภาพไปทีหลังจึงอยู่บน) เราก็สามารถจัดลำดับ

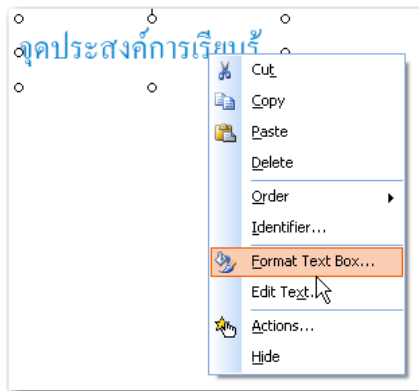
บน-ล่างใหม่ได้จากแถบเครื่องมือรูปภาพ



โดยปุ่มซ้ายมือสุด หมายถึง นำวัตถุที่เรา

เลือกให้ไว้บนสุด ปุ่มที่สอง เอาไว้ล่างสุด ปุ่มที่สาม ยกขึ้น 1 ชั้น และเอาลง 1 ชั้น

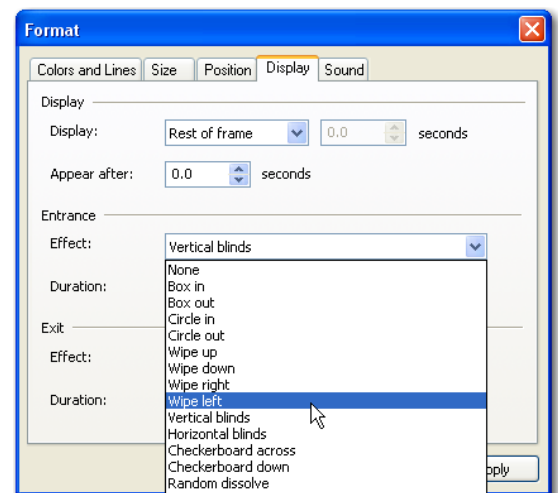
10. การใส่ Effect การแสดงผล



นอกจากเราจะตั้งเวลาการแสดงผลของวัตถุแล้ว เรายังสามารถใส่เทคนิคพิเศษของการแสดงผลได้อีกด้วย เช่น ค่อยๆ แสดงผลเป็นแถบจากซ้ายไปขวา เป็นต้น ซึ่งเราสามารถใส่ Effect โดยคลิกขวาที่วัตถุนั้น แล้วเลือก

Format Text Box... (หรือ Format Picture... กรณีเป็น

วัตถุรูปภาพ หรือ Format Object... กรณีเป็นวัตถุอื่นๆ) จากนั้นคลิกที่แท็บ Display แล้วเลือก Effect ในส่วน Entrance เพื่อใช้เมื่อเริ่มแสดงผล และเลือก Effect ในส่วน Exit เพื่อใช้เมื่อสิ้นสุดการแสดงผล (รูปภาพ)



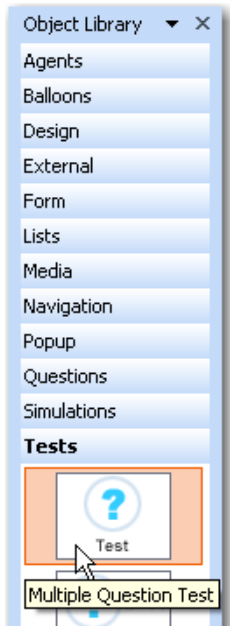
11. การสร้างการเชื่อมโยงเพื่อกลับมาหน้าเดิม

ที่ Text Box ที่มีข้อความว่า “กลับหน้าแรก” เราจะใส่ Action ที่ชื่อว่า RETURN (ย้อนกลับหน้าที่เรียก) โดยทำวิธีเดียวกันกับการสร้างการเชื่อมโยงมาหน้า “จุดประสงค์” เพียงแต่ในส่วน Action ให้เลือก RETURN ซึ่งเราไม่ต้องกำหนดสไลด์เป้าหมายที่จะกลับ (ต้องใช้คู่กับ CALL)

12. ตกแต่งหน้า “คำชี้แจงแบบทดสอบก่อนเรียน” และ “คำชี้แจงแบบทดสอบหลังเรียน”

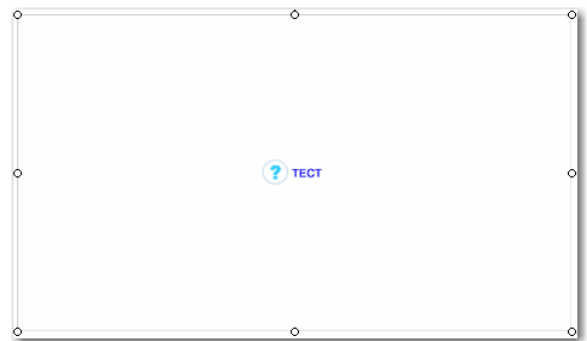
ในสองหน้าที่เราจะใช้วิธีการเดียวกันกับการตกแต่งข้างต้น เพียงแต่ในส่วนปุ่มเชื่อมโยงที่เราใช้ในหน้านี้ จะเป็นการกำหนดเชื่อมโยงไปยังหน้าถัดไป (Next Slide)

การสร้างแบบทดสอบ



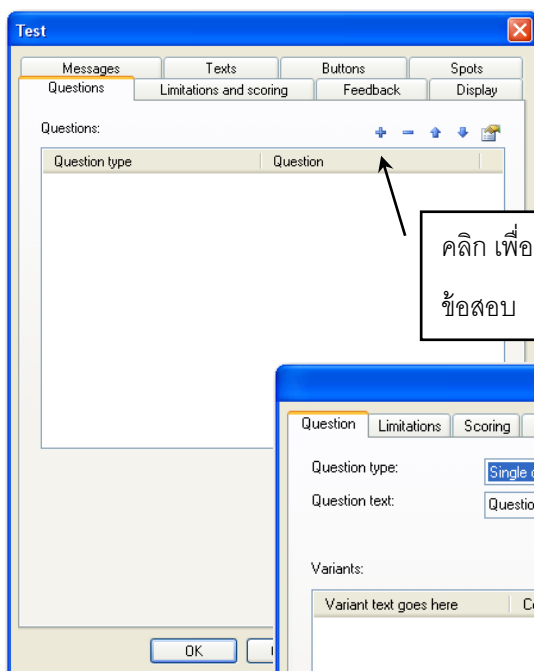
ในโปรแกรม CourseLab มีแบบทดสอบให้ใช้ 6 แบบ คือ แบบหลายตัวเลือกตอบได้ตัวเดียว และหลายตัวเลือกตอบได้หลายตัวเลือก แบบเรียงลำดับ แบบเติมตัวเลข แบบเติมข้อความ และแบบจับคู่ โดยมีวิธีสร้าง 2 วิธี คือ สร้างรายชื่อ (เหมาะใช้ร่วมกับบทเรียน) และสร้างเป็นชุด (เหมาะกับการสร้างข้อสอบ)

ในที่นี้เราจะใช้วิธีสร้างเป็นชุด ซึ่งตัวแบบทดสอบจะอยู่ในสไลด์ๆ เดียวเท่านั้น โดยขั้นแรกต้องเลือก Object Library จาก Task Pane ก่อน คลิกที่ Tests แล้วดับเบิลคลิกที่ Multiple Question Test (ดังรูปด้านซ้าย) จะ



ปรากฏวัตถุดังกล่าว (ด้านขวา) บนหน้าสไลด์

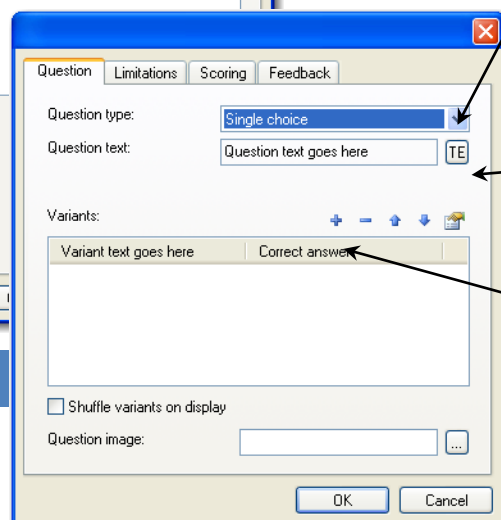
ต่อไปเราจะเริ่มสร้างข้อสอบ โดยดับเบิลคลิกที่วัตถุดังกล่าว ซึ่งจะปรากฏหน้าต่าง Test ที่แท้



Question ให้คลิกที่ปุ่มเครื่องหมายบวก เพื่อเพิ่มข้อสอบ

1. ข้อสอบแบบเลือกตอบคำตอบเดียว

ให้กำหนด Question type: เป็น Single choice

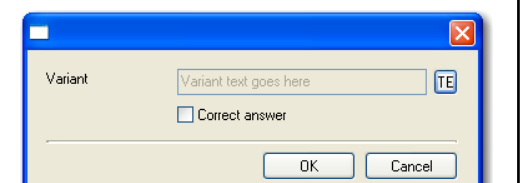


คลิก เพื่อเพิ่มข้อสอบ

คลิก เพื่อเลือกชนิดของข้อสอบ ในที่นี้เลือก Single choice (เลือกได้คำตอบเดียว)

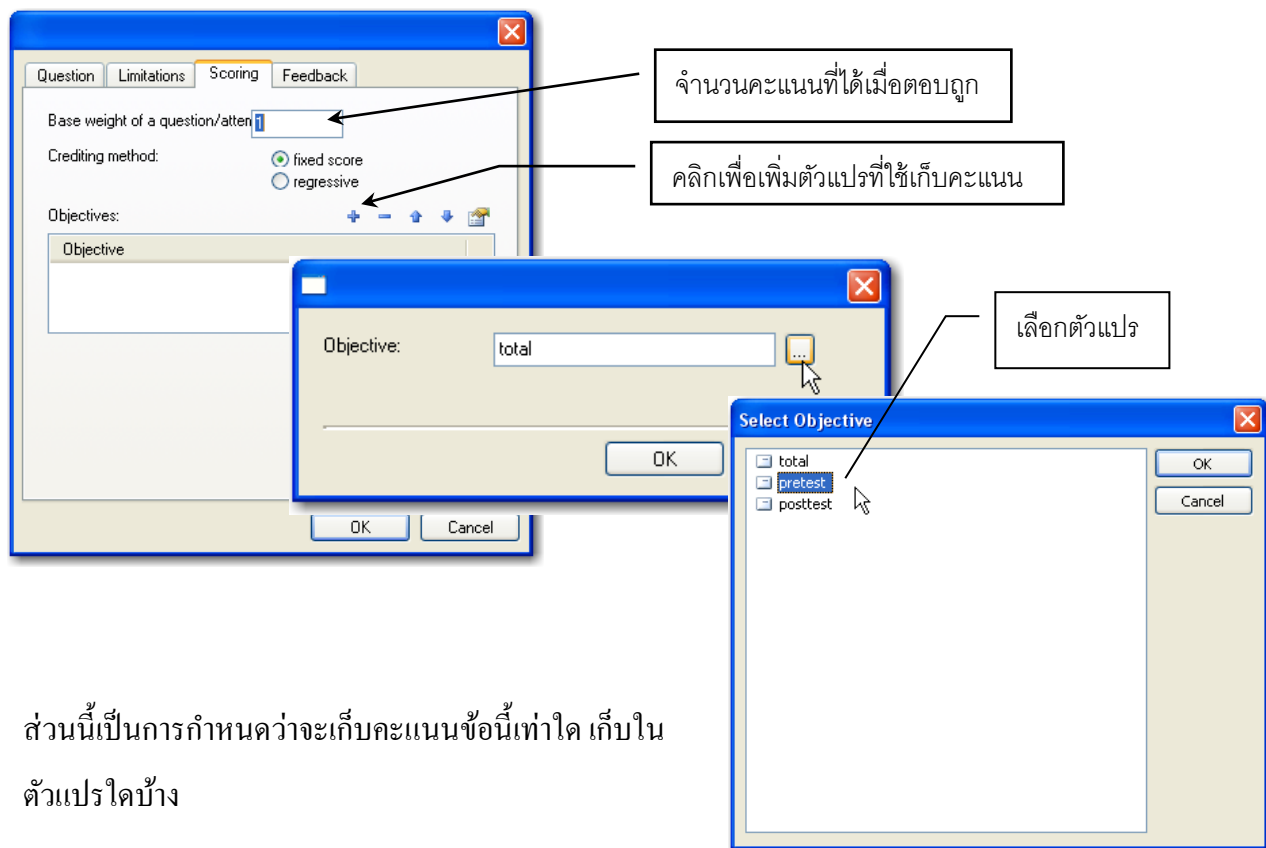
คลิก เพื่อพิมพ์คำถาม

คลิก เพื่อเพิ่มตัวเลือก





และต้องมีการกำหนดการเก็บคะแนน โดยคลิกที่แท็บ Score



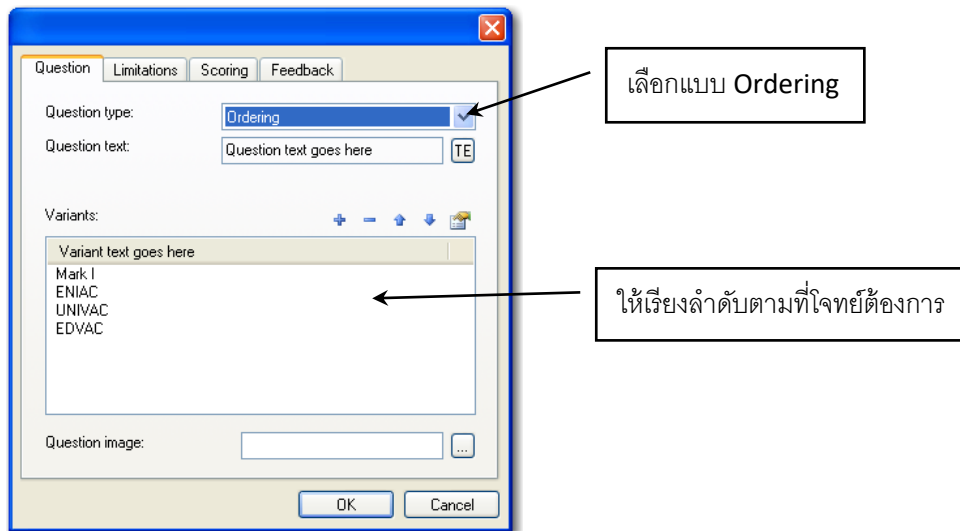
ส่วนนี้เป็นการกำหนดว่าจะเก็บคะแนนข้อนี้เท่าใด เก็บในตัวแปรใดบ้าง

2. ข้อสอบแบบเลือกได้หลายตัวเลือก

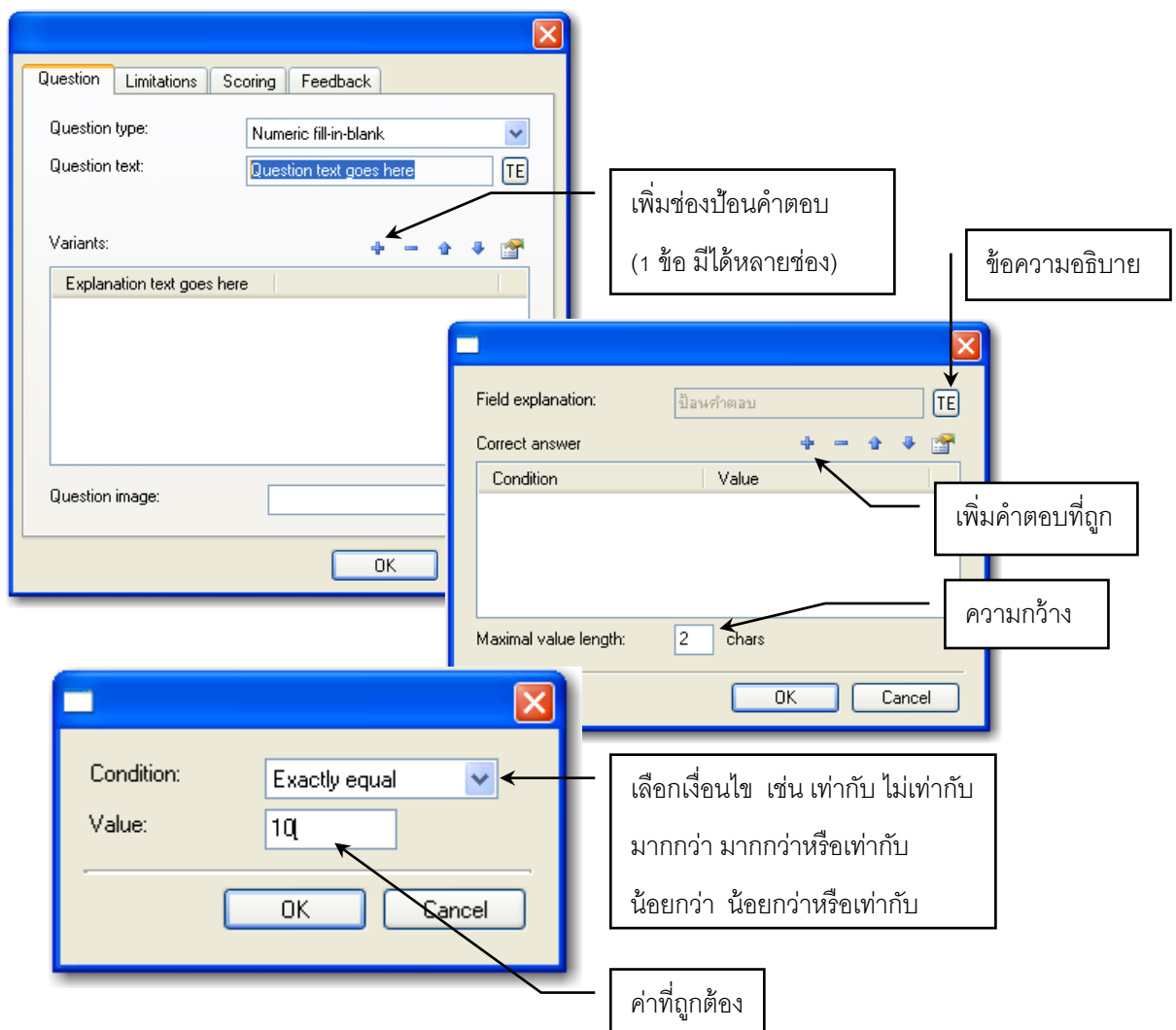
จะมีขั้นตอนเหมือนกับข้อแรก ต่างกันตรงที่ Question type : เป็น Multiple select โดยการแสดงผล ช่องเลือกหน้าตัวเลือกจะเป็นกรอบสี่เหลี่ยม

3. ข้อสอบแบบเรียงลำดับ

คลิกเพิ่มข้อสอบ แล้วเลือกชนิดข้อสอบเป็น Ordering และในส่วนตัวเลือกให้เรียงลำดับตามที่ต้องการให้นักเรียนเรียง (เมื่อแสดงผลโปรแกรมจะสลับตัวเลือกเอง)

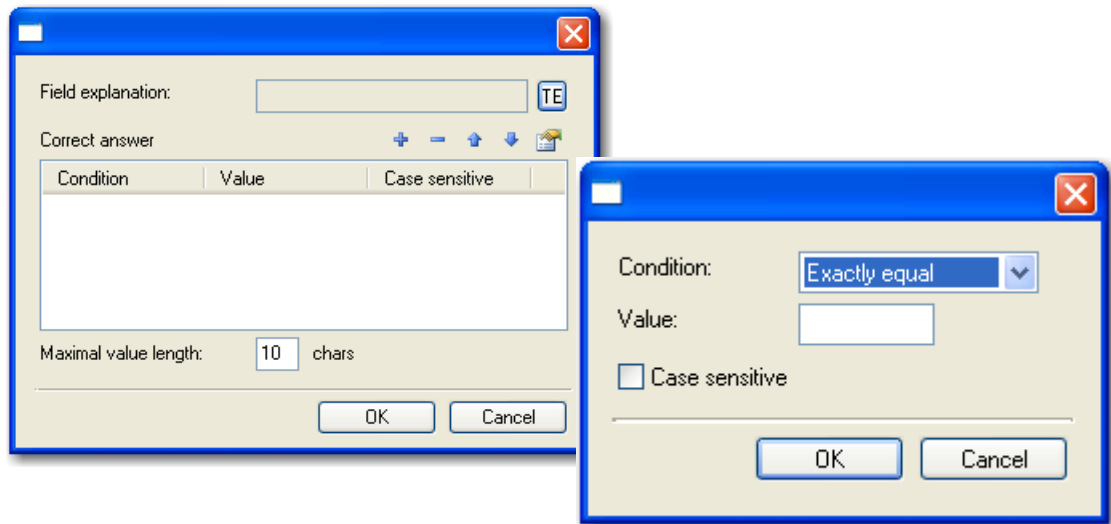


4. ข้อสอบแบบเติมตัวเลข

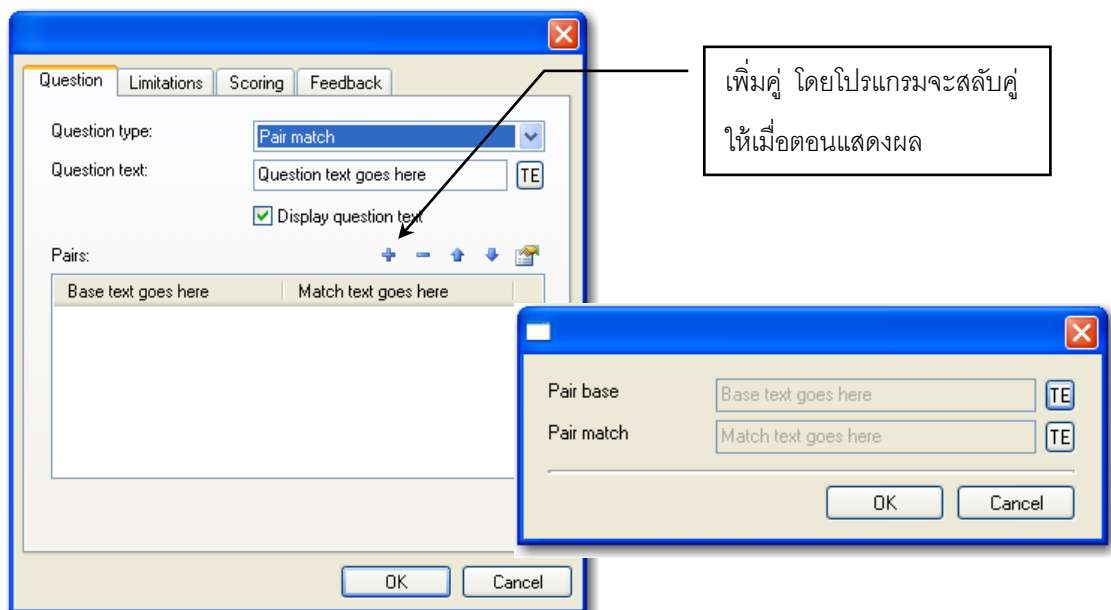


5. ข้อสอบแบบเติมคำ

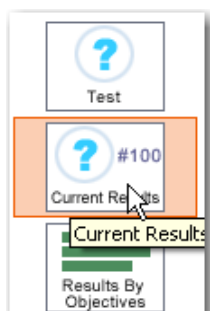
วิธีการสร้างข้อสอบแบบเติมคำ มีวิธีเหมือนกับข้อสอบแบบเติมตัวเลข โดยมีข้อแตกต่างที่การสร้างเงื่อนไขตรวจสอบ คือ มีการตรวจสอบเท่านั้น เริ่มต้นด้วย ปิดท้ายด้วย มีข้อความ รวมทั้งมีการกำหนดการตรวจสอบตัวเล็กตัวใหญ่ให้ภาษาอังกฤษด้วย



6. ข้อสอบแบบจับคู่

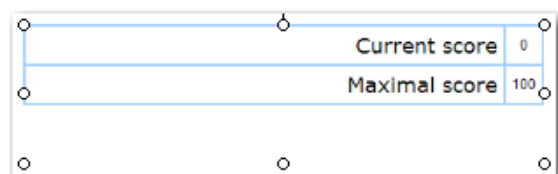


การสร้างรายงานผลการทำแบบทดสอบ



ให้หน้า “ผลการสอบ” ให้ดับเบิลคลิกที่ Current Results จาก Object Library ส่วน Tests ซึ่งจะมีวัตถุในหน้าสไลด์ ดังรูปขวา

ให้ดับเบิลคลิกที่วัตถุดังกล่าว เพื่อปรับแต่ง ซึ่งจะปรากฏหน้าต่าง

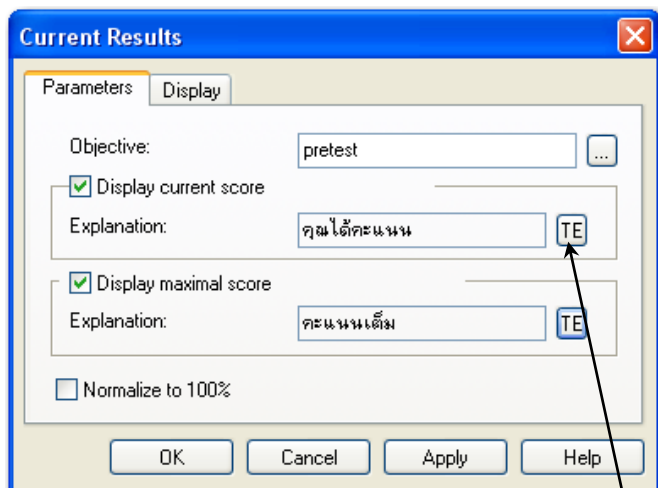


โดยครุอาคม สุวรรณประเสริฐ ครุ คศ.2 โรงเรียนสตรีประเสริฐศิลป์ จังหวัดตราด

คลิกเพื่อเปลี่ยนตัวแปรที่นำมาแสดง



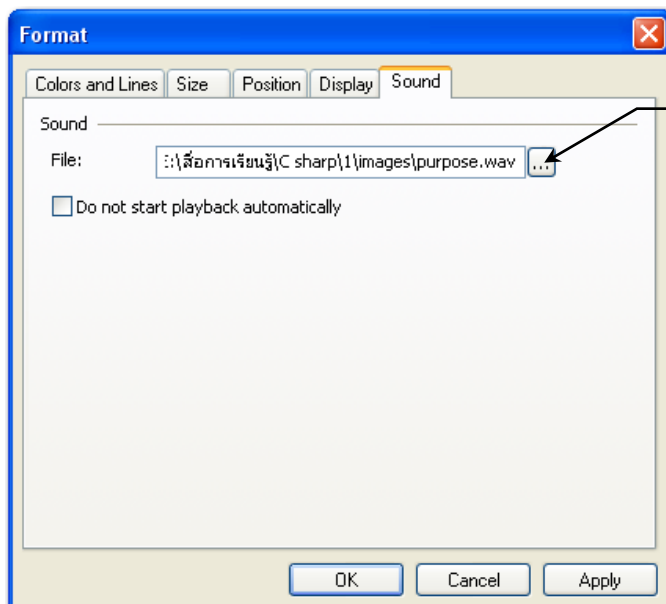
ดั่งภาพด้านล่าง



ปรับแต่งข้อความ

การแทรกเสียง

เราสามารถแทรกเสียงให้กับวัตถุต่างๆ วัตถุ โดยคลิกที่แท็บ Sound ในหน้าต่าง Format (คลิกขวาที่วัตถุ เลือก Format Object...)



คลิกที่นี่ แล้วเลือกไฟล์เสียงจากหน้าต่าง Open

