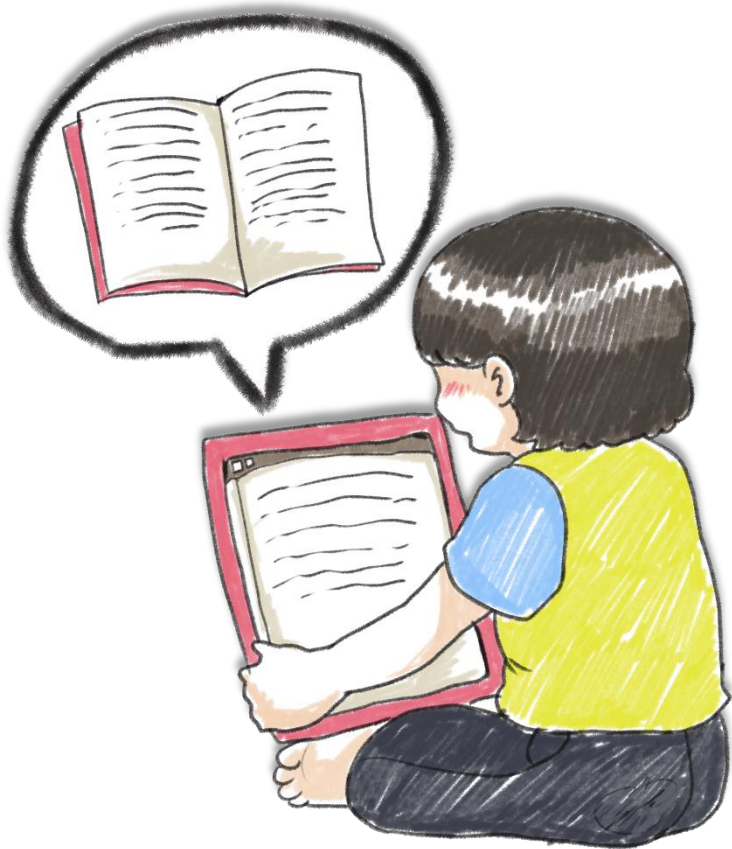




คู่มือ

ฝึกอาชีพพัฒนาการจดจำสื่อ E-book แก่บุคคลที่มีความต้องการพิเศษ



โครงการพัฒนาโปรแกรมเพื่อการมีงานทำของบุคคลที่มีความต้องการจำเป็นพิเศษและศักยภาพเด็กร้อยแปด
สนับสนุนโดย

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)

สมาคมผู้ปกครองบุคคลออทิสติก กรุงเทพมหานคร

คำนำ

สมาคมผู้ปกครองบุคคลออทิสติก กรุงเทพมหานคร โดยการสนับสนุนสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส) เล็งเห็นความสำคัญของการเตรียมพร้อมบุคคลที่มีความต้องการจำเป็นพิเศษสู่การทำงานและการประกอบอาชีพ

ซึ่งในปัจจุบัน หน่วยงาน หรือ องค์กรต่างๆ ทั้งภาครัฐและเอกชน ได้มีการรับบุคคลที่มีความต้องการจำเป็นพิเศษเข้าทำงาน แต่บุคคลฯ ที่ต้องการประกอบอาชีพอิสระ ต้องศึกษาใช้ความรู้หรือทักษะ จึงต้องผ่านการฝึกฝนอบรมพอสมควร

ดังนั้นทางสมาคมผู้ปกครองบุคคลออทิสติก กรุงเทพมหานคร โดยการสนับสนุนสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส) จึงได้จัดทำคู่มือเล่มนี้ขึ้นมาเพื่อประกอบการฝึกทักษะ ในการทำหนังสือ อิเล็กทรอนิกส์ E-book ให้บุคคลฯ ได้รู้วิธีการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ นำลงเว็บไซต์ด้วยตนเอง เพื่อสร้างอาชีพอิสระให้กับบุคคลฯ ได้

ทางคณะทำงาน หวังว่าคู่มือเล่มนี้จะเป็นประโยชน์ และเป็นแนวทางในการประกอบอาชีพอิสระของบุคคลที่มีความต้องการจำเป็นพิเศษ

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข - ค
โครงสร้างเนื้อหา	ง
หน่วยที่ 1 เรื่อง แนะนำการใช้โปรแกรม Desktop Author จำนวน 19 ชั่วโมง	
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ความรู้เกี่ยวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์	1 - 2
- ใบความรู้	3
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง วิธีการติดตั้งโปรแกรม Desktop Author	4 - 5
- ใบความรู้	6 - 19
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง วิธีการเข้าสู่โปรแกรม Desktop Author	20 - 21
- ใบความรู้	22
- แบบฝึกหัด	23
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ส่วนประกอบของโปรแกรม Desktop Author	24 - 25
- ใบความรู้	26
- แบบฝึกหัด	27
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง Tool และแถบเครื่องมือ	28 - 29
- ใบความรู้	30 - 32
- แบบฝึกหัด	33
หน่วยที่ 2 เรื่อง เริ่มสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ จำนวน 17 ชั่วโมง	
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การกำหนดคุณสมบัติเบื้องต้น	34 - 35
- ใบความรู้	36 - 38
- แบบฝึกหัด	39
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การแบ่งหน้ากระดาษ	40 - 41
- ใบความรู้	42 - 43
- แบบฝึกหัด	44

สารบัญ

	หน้า
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การสร้างปกหน้าของหนังสือ	45 - 46
- ใบความรู้	47 - 48
- แบบฝึกหัด	49
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 การสร้างเนื้อหา	50 - 51
- ใบความรู้	52 - 53
หน่วยที่ 3 เรื่อง ข้อความและ Multimedia จำนวน 10 ชั่วโมง	
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การพิมพ์ข้อความลงในหนังสือ	54 - 55
- ใบความรู้	56 - 57
- แบบฝึกหัด	58 - 59
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การแทรก Multimedia	60 - 61
- ใบความรู้	62
- แบบฝึกหัด	63
หน่วยที่ 4 เรื่อง ปุ่ม Bottons และการเชื่อมโยง จำนวน 9 ชั่วโมง	
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การใส่ Link	64 - 65
- ใบความรู้	66
- แบบฝึกหัด	67
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การสร้างปกหลังของหนังสือ	68 - 69
- ใบความรู้	70
- แบบฝึกหัด	71
หน่วยที่ 5 เรื่อง การทดสอบผลงาน E-Book ที่ได้จัดทำ จำนวน 5 ชั่วโมง	
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การทดสอบผลงาน E-Book ที่ได้จัดทำ	72 - 73
- ใบความรู้	74

โครงสร้างเนื้อหา

คู่มือฝึกอาชีพด้านการจัดทำสื่อ E-book แก่บุคคลที่มีความต้องการจำเป็นพิเศษ

ชื่อหน่วย	เรื่อง	เวลา (ชั่วโมง)
หน่วยที่ 1 เรื่อง แนะนำการใช้โปรแกรม Desktop Author	ความรู้เกี่ยวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์	3
	วิธีการติดตั้งโปรแกรม Desktop Author	4
	วิธีการเข้าสู่โปรแกรม Desktop Author	3
	ส่วนประกอบของโปรแกรม Desktop Author	4
	Tool และแถบเครื่องมือ	5
หน่วยที่ 2 เรื่อง เริ่มสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์	การกำหนดคุณสมบัติเบื้องต้น	4
	การแบ่งหน้ากระดาษ	4
	การสร้างปกหน้าของหนังสือ	4
	การสร้างเนื้อหา	5
หน่วยที่ 3 เรื่อง ข้อความและ Multimedia	การพิมพ์ข้อความลงในหนังสือ	5
	การแทรก Multimedia	5
หน่วยที่ 4 เรื่อง ปุ่ม Bottons และการเชื่อมโยงจำนวน	การใส่ Link	5
	การสร้างปกหลังของหนังสือ	4
หน่วยที่ 5 เรื่อง การทดสอบผลงาน E-Book ที่ได้จัดทำ	การทดสอบผลงาน E-Book ที่ได้จัดทำ	5
รวม		60

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยที่ 1	เรื่อง แนะนำการใช้โปรแกรม Desktop Author	เวลาเรียน 19 ชั่วโมง
แผนการเรียนรู้ที่ 1	เรื่อง ความรู้เกี่ยวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์	เวลาเรียน 3 ชั่วโมง

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนสามารถบอกความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) ได้
2. ผู้เรียนสามารถบอกประโยชน์และความสามารถของโปรแกรม Desktop Author ได้

การจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ผู้สอนแนะนำตัวเองให้ผู้เรียนรู้จักเพื่อสร้างความคุ้นเคยกับผู้เรียน

ขั้นสอน

1. ผู้สอนบอกผู้เรียนว่าวันนี้เราจะยังไม่ใช้เครื่องคอมพิวเตอร์
2. ผู้สอนให้ผู้เรียนดูหนังสือวิชาคอมพิวเตอร์เล่มหนึ่งว่าเนื้อหาในหนังสือเล่มนี้มีอะไรบ้าง
3. ครูอธิบายรายละเอียดของหนังสือให้นักเรียนฟัง
4. ผู้สอนบอกผู้เรียนว่าจะฝึกผู้เรียนเรื่อง การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์หรือ e-book โดยใช้ โปรแกรม Desktop Author
5. ผู้สอนเปิดใบงานบน Projector เรื่อง ความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ และให้ผู้เรียนนำสมุดขึ้นมาเขียนความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ว่าคืออะไร

ขั้นสรุป

1. ผู้สอนอธิบายว่าการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถใช้โปรแกรมในการสร้างได้มากมายหลายโปรแกรมขึ้นอยู่กับผู้ใช้แต่เราจะใช้โปรแกรม Desktop Author

สื่อ/อุปกรณ์

1. ใบงาน เรื่อง ความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
2. แบบสังเกตพฤติกรรม
3. สมุด

การวัดผลประเมินผล

1. วิธีการวัด
 - สังเกตการฟัง และการตอบคำถาม
 - ตรวจสอบผลสำเร็จของใบงาน
2. เครื่องการวัดผลประเมินผล
 - แบบสังเกตพฤติกรรม

ใบความรู้

ความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หรือ e-Book ย่อมาจากคำว่า electronic book หมายถึง หนังสือที่สร้างขึ้นด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์มีลักษณะคล้ายหนังสือจริง สามารถเปิดอ่านได้ในเครื่องคอมพิวเตอร์ และมีลักษณะพิเศษคือสามารถสื่อสารกับผู้อ่านในลักษณะของมัลติมีเดียได้ ได้แก่ ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง แต่ยังคงรักษารูปแบบความเป็นหนังสือไว้ไม่ว่าจะเป็นรูปร่าง หรือลักษณะการเปิดอ่าน

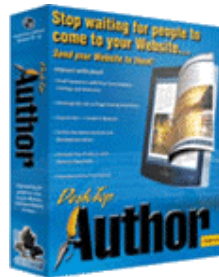
โปรแกรมที่ใช้สร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

โปรแกรมที่นิยมใช้สร้าง E-Book มีอยู่หลายโปรแกรม แต่ที่นิยมใช้กันมากในปัจจุบันได้แก่

1. โปรแกรมชุด FlipAlbum
2. โปรแกรม DeskTop Author
3. โปรแกรม Flip Flash Album



FlipAlbum



DeskTop Author



Flip Flash Album

ชุดโปรแกรมทั้ง 3 จะต้องติดตั้งโปรแกรมสำหรับอ่าน (Reader) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ด้วย มิฉะนั้นแล้วจะเปิดหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ไม่ได้ ประกอบด้วย

- 1.1 โปรแกรมชุด FlipAlbum จะมีแฟ้มนามสกุล .opf ต้องใช้โปรแกรม Flip Viewer
- 1.2 โปรแกรมชุด DeskTop Author จะมีแฟ้มนามสกุล .dml ต้องใช้โปรแกรม DNL Reader
- 1.3 โปรแกรมชุด Flip Flash Album จะมีแฟ้มนามสกุล .swf ต้องใช้โปรแกรม Flash Player

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยที่ 1 เรื่อง แนะนำการใช้โปรแกรม Desktop Author เวลาเรียน 19 ชั่วโมง

แผนการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง วิธีการติดตั้งโปรแกรม Desktop Author เวลาเรียน 4 ชั่วโมง

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนสามารถรู้วิธีการดาวน์โหลดโปรแกรม Desktop Author ได้
2. ผู้เรียนสามารถดาวน์โหลดโปรแกรม Desktop Author ได้ด้วยตนเอง

การจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ผู้สอนแนะนำตัวเองให้ผู้เรียนรู้จักเพื่อสร้างความคุ้นเคยกับผู้เรียน

ขั้นสอน

1. ผู้สอนบอกผู้เรียนว่าวันนี้เราจะมาดาวน์โหลดโปรแกรม Desktop Author
2. ผู้สอนแจกใบความรู้ในหัวข้อเรื่อง วิธีการติดตั้งโปรแกรม Desktop Author ให้กับผู้เรียน
3. ผู้เรียนปฏิบัติตามขั้นตอนใบความรู้ในหัวข้อเรื่อง วิธีการติดตั้งโปรแกรม Desktop Author

ขั้นสรุป

1. ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนถามข้อสงสัยในเรื่องวิธีการติดตั้งโปรแกรม Desktop Author
2. ผู้สอนอธิบายกับผู้เรียนในชั่วโมงเรียนครั้งต่อไปเราจะกลับมาทบทวนวิธีการติดตั้งโปรแกรม Desktop Author อีกครั้ง

สื่อ/อุปกรณ์

1. ใบความรู้วิธีการติดตั้งโปรแกรม Desktop Author
2. คอมพิวเตอร์

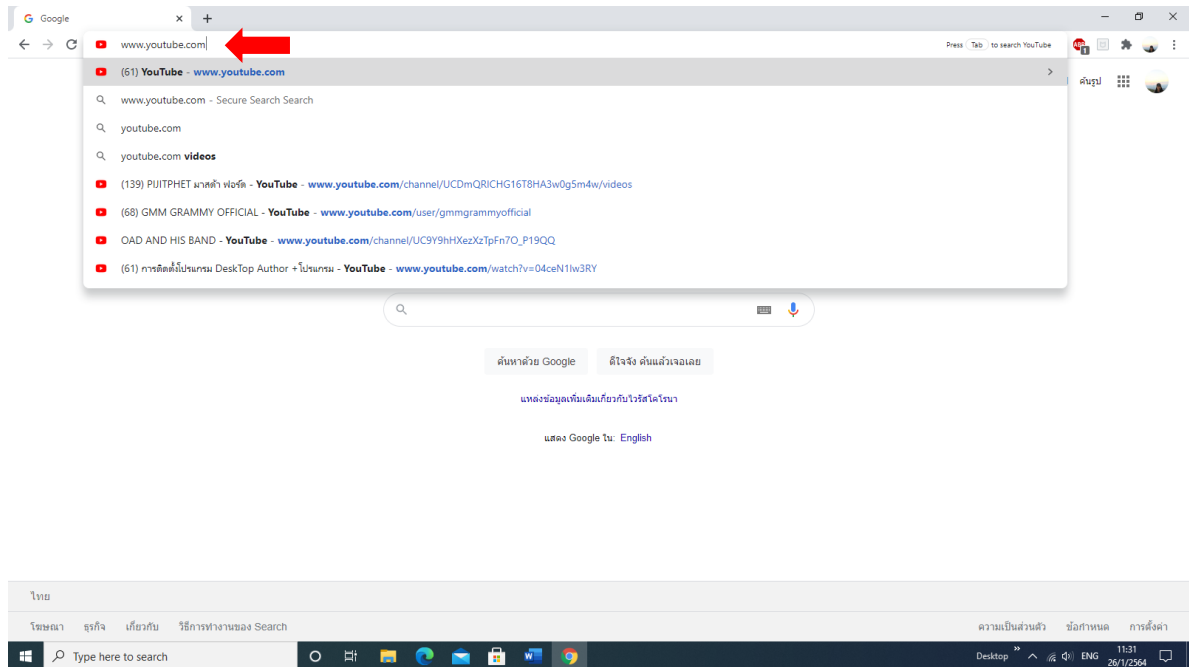
การวัดผลประเมินผล

1. วิธีการวัด
 - สังเกตการฟัง และการตอบคำถาม
 - ตรวจสอบผลสำเร็จของใบงาน
2. เครื่องการวัดผลประเมินผล
 - แบบสังเกตพฤติกรรม

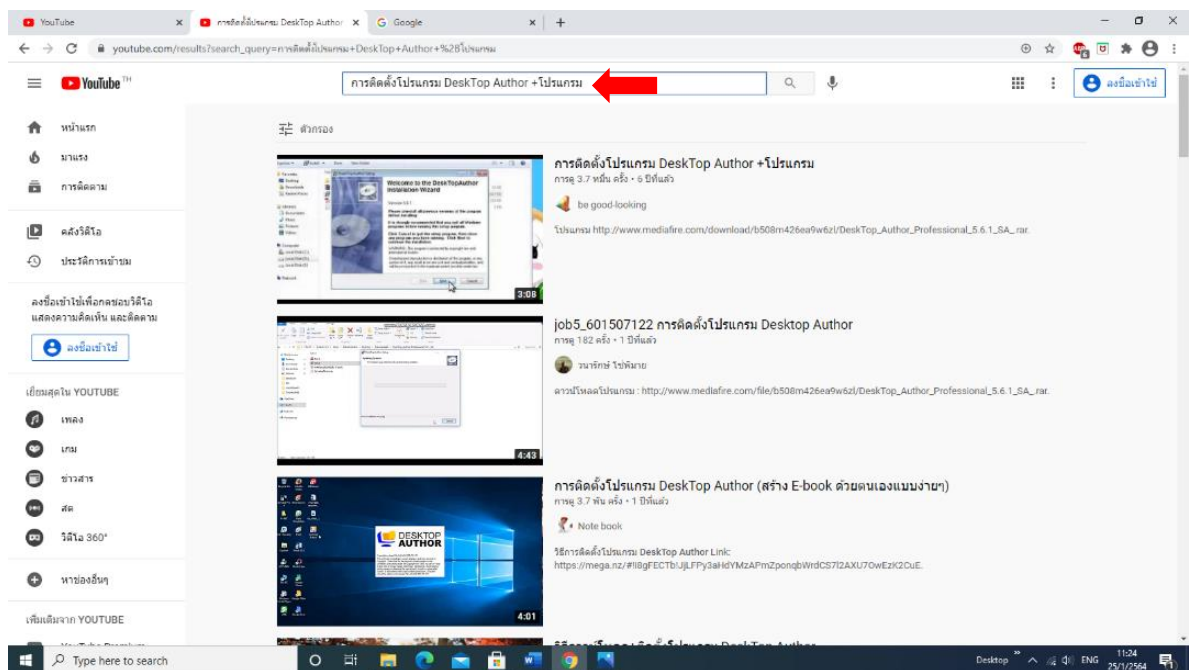
ใบความรู้

วิธีการติดตั้งโปรแกรม Desktop Author

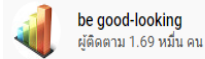
1. เปิด Internet ค้นหา แอปพลิเคชัน **YouTube** พิมพ์ (www.youtube.com)



2. พิมพ์ช่องค้นหา คำว่า การติดตั้งโปรแกรม Desktop Author + โปรแกรม

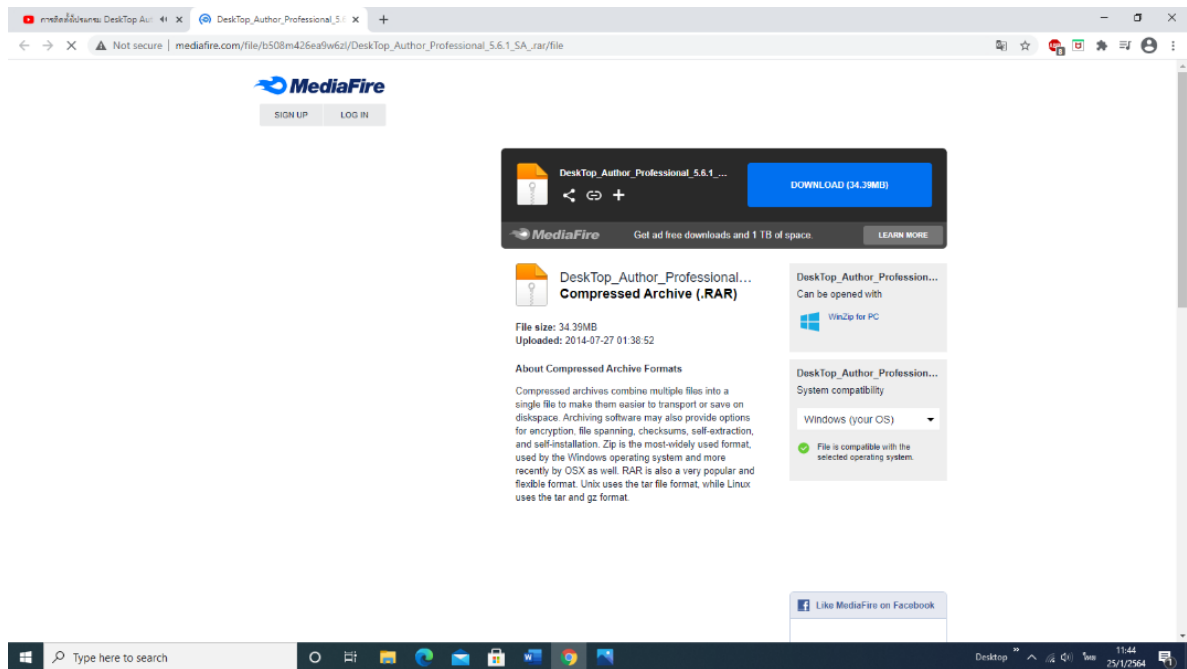


3. ให้ผู้เรียนเลือกคลิป VDO ที่ชาเนล ของ be good-looking

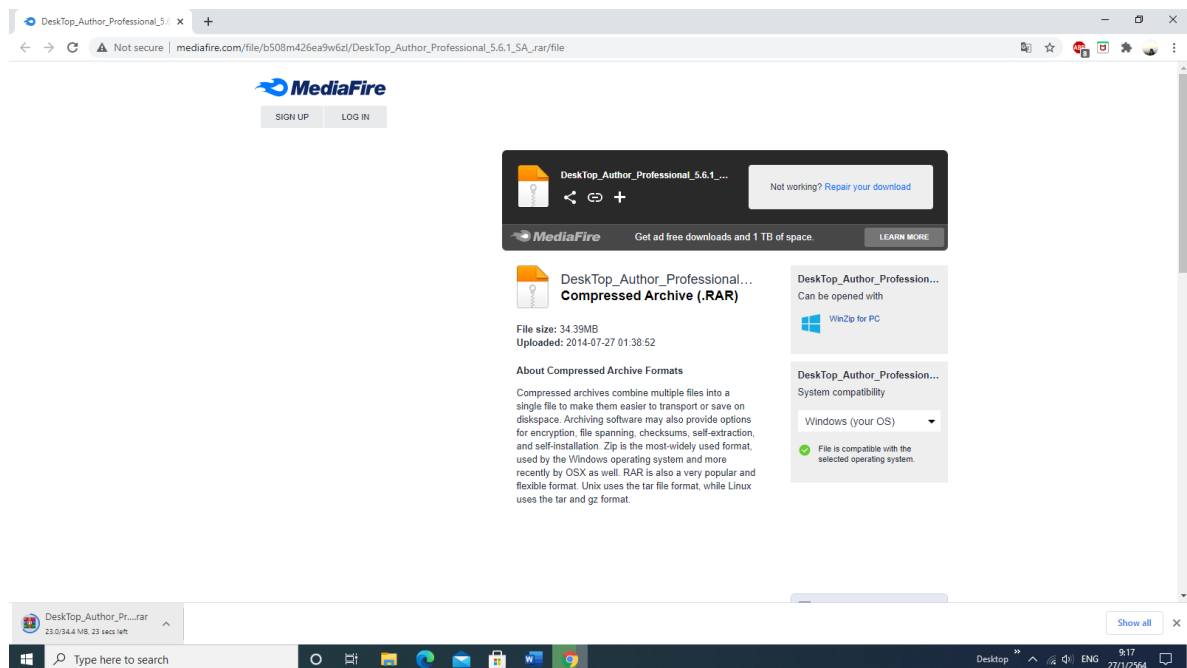


4. คลิกที่ลิงค์ใต้คลิป VDO

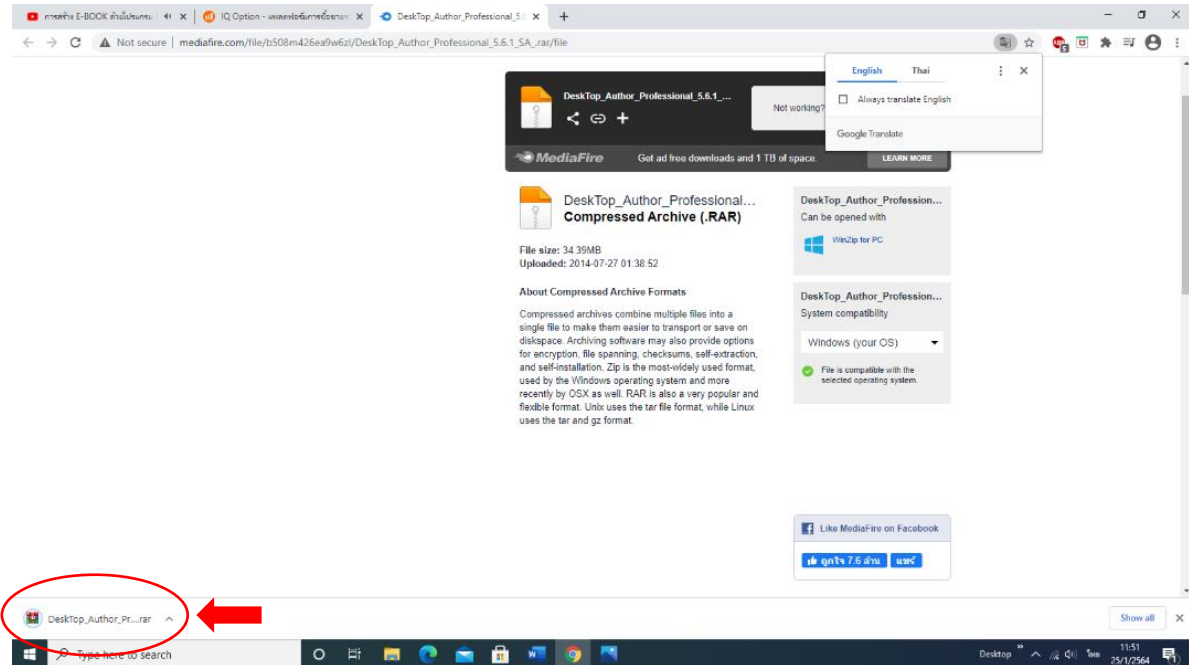
5.คลิกที่แถบ Download



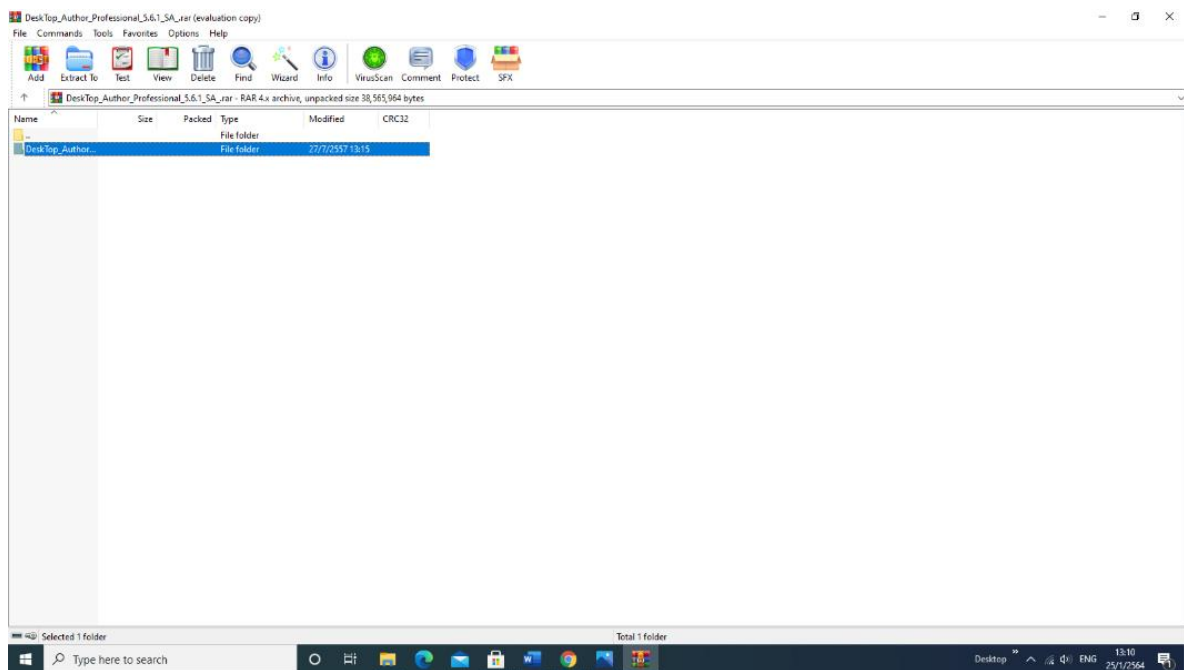
6. จากมุมมองด้านล่าง จะมี DeskTop_Author_Pr แสดงอยู่ ต้องรอให้วงกลมสีฟ้าเต็มวงและหยุด ถือว่าการดาวน์โหลดเสร็จสิ้น



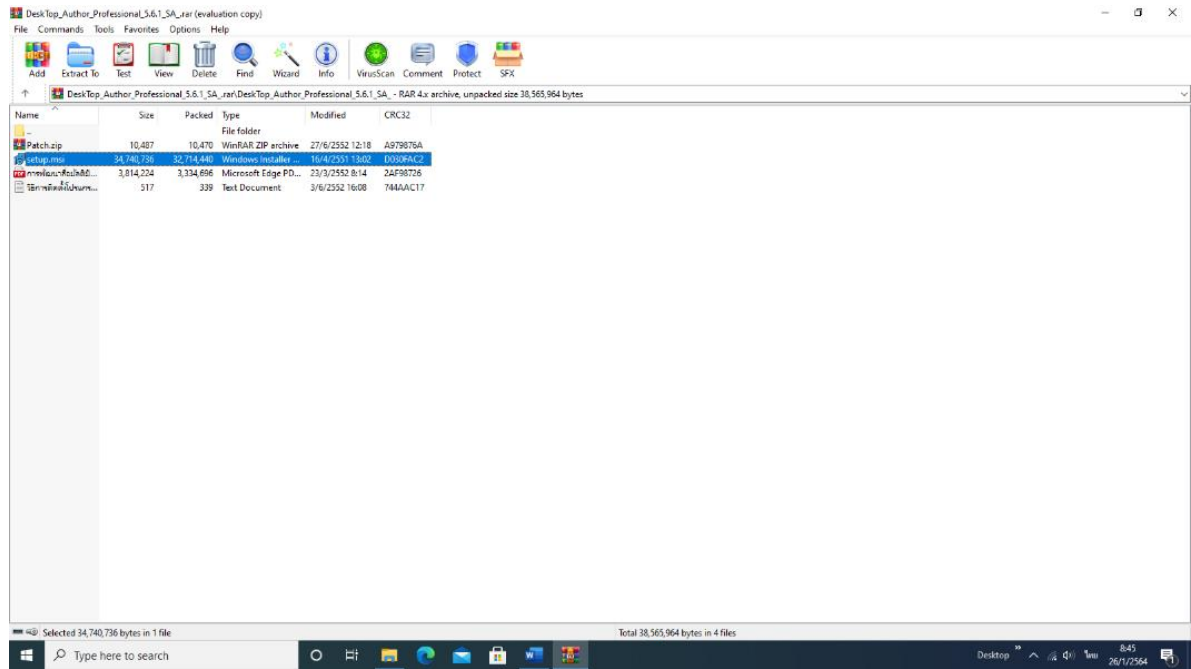
7. คลิกที่ Zip Desktop_Author มุมซ้ายด้านล่าง



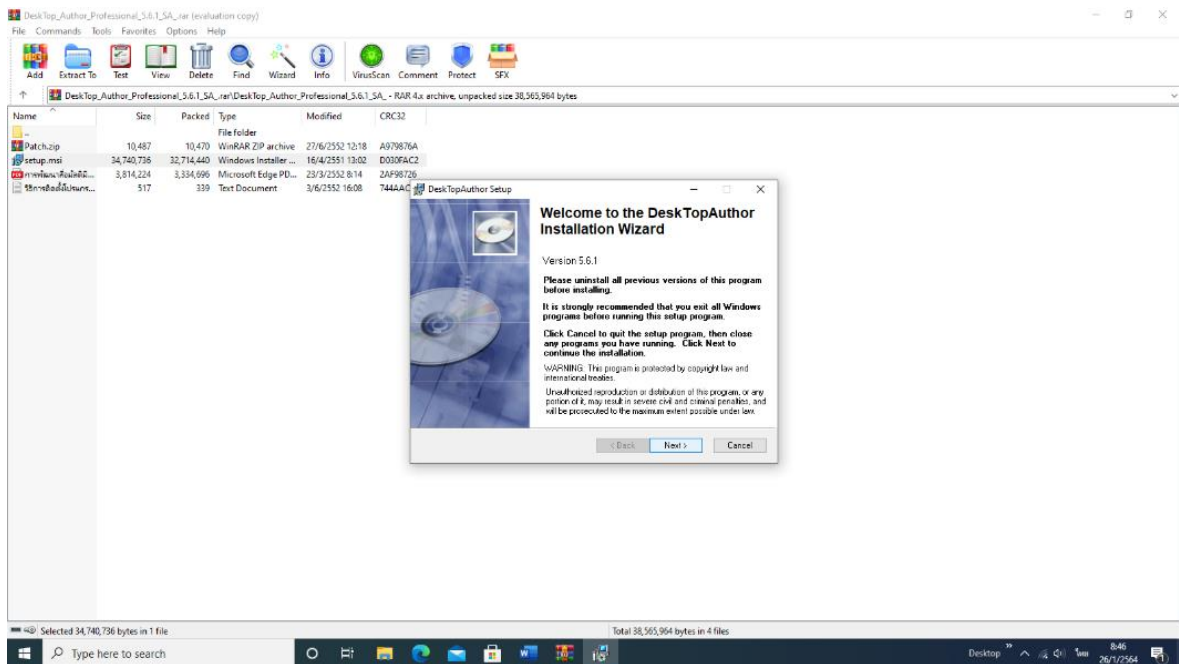
8. คลิกที่ไฟล์ DeskTop_Author_Professional_5.6.1_SA_



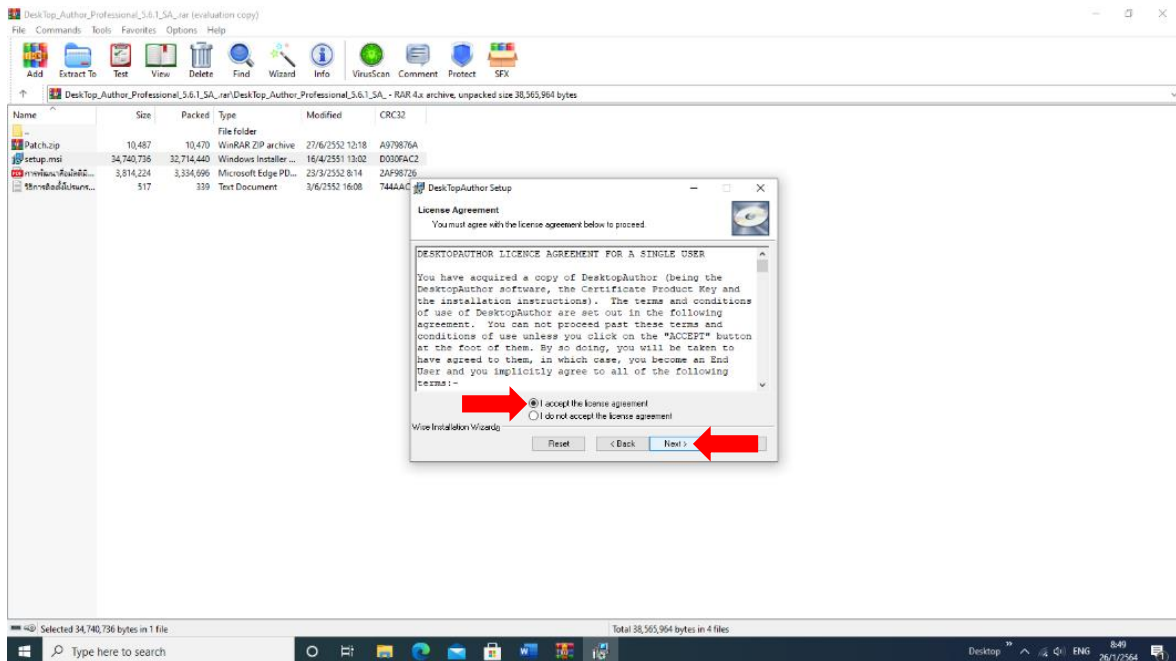
9. คลิกที่ไฟล์ Setup.msi



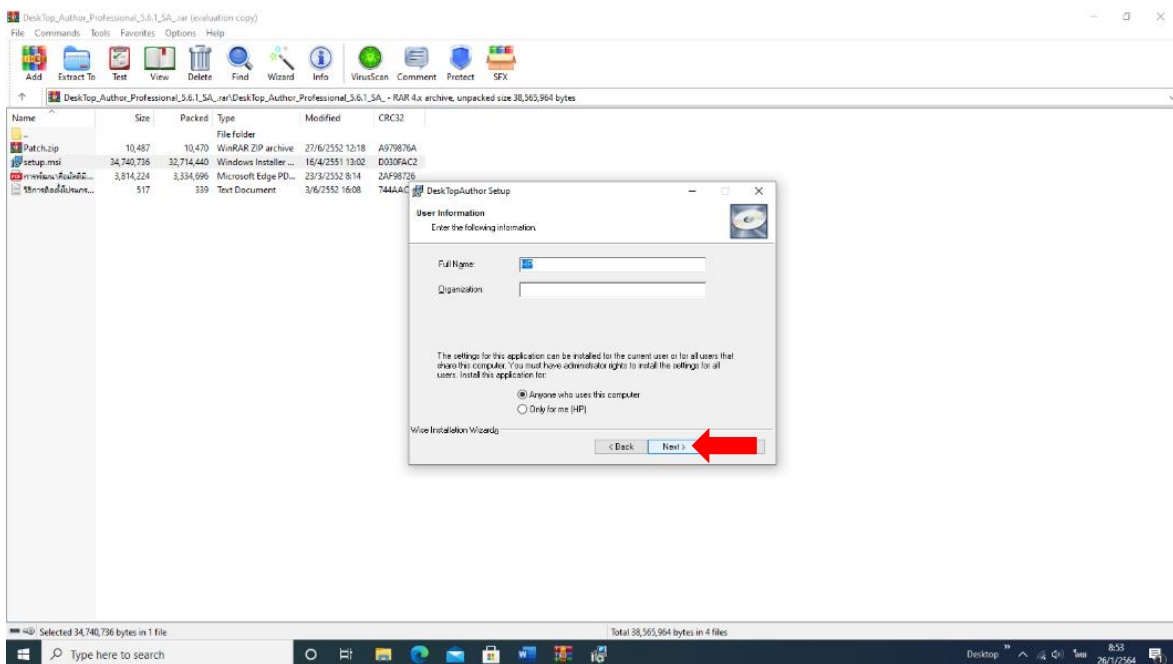
10. เมื่อคลิกที่ไฟล์ Setup.msi แล้ว จะขึ้นหน้าต่างตามรูป ให้คลิกที่ Next



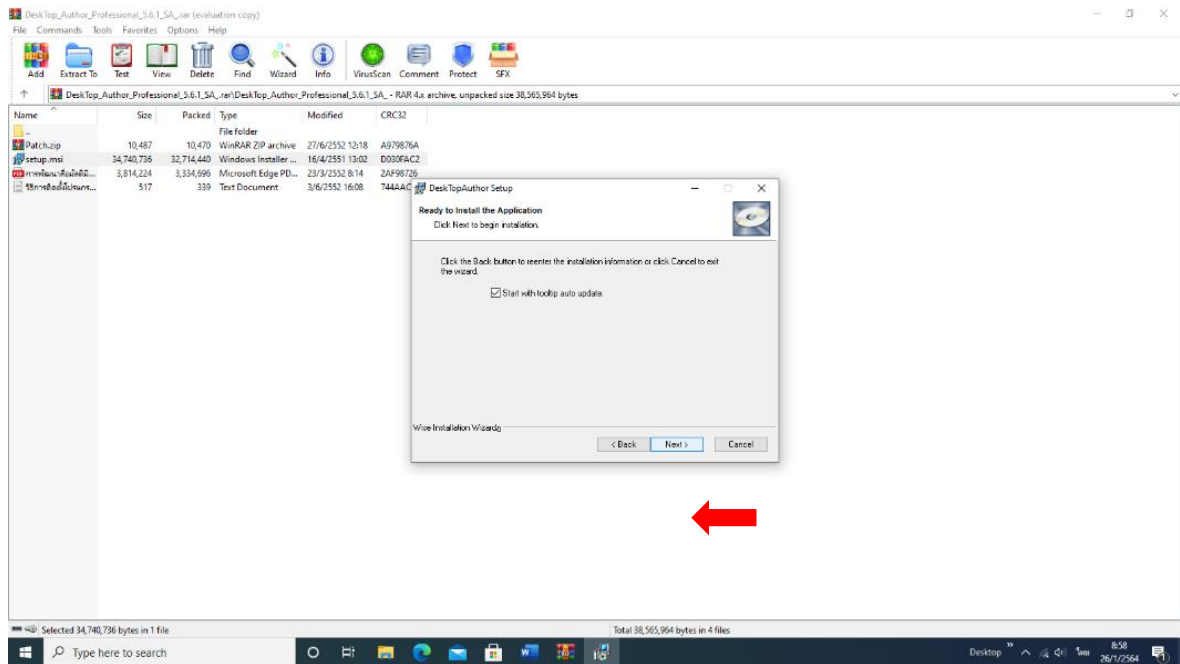
11. เมื่อคลิกที่ Next แล้ว จะขึ้นหน้าต่างตามรูป ให้เลือก I accept the license agreement แล้วคลิกที่ Next



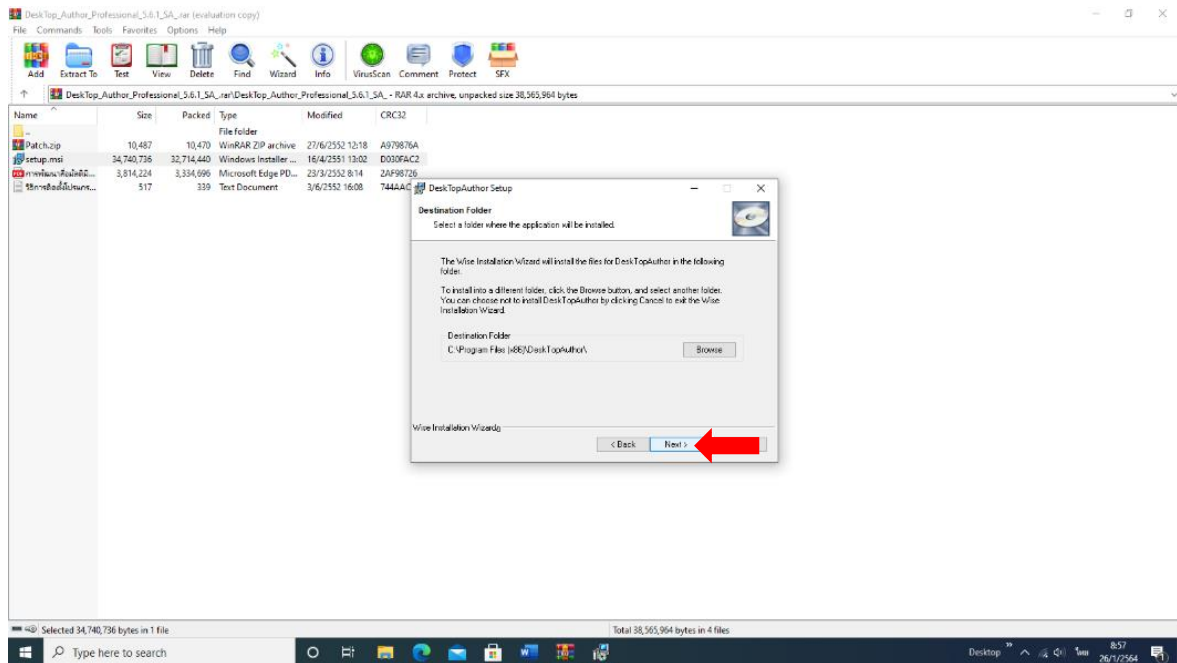
12. เมื่อคลิกที่ Next แล้ว จะขึ้นหน้าต่างตามรูป ให้คลิกที่ Next



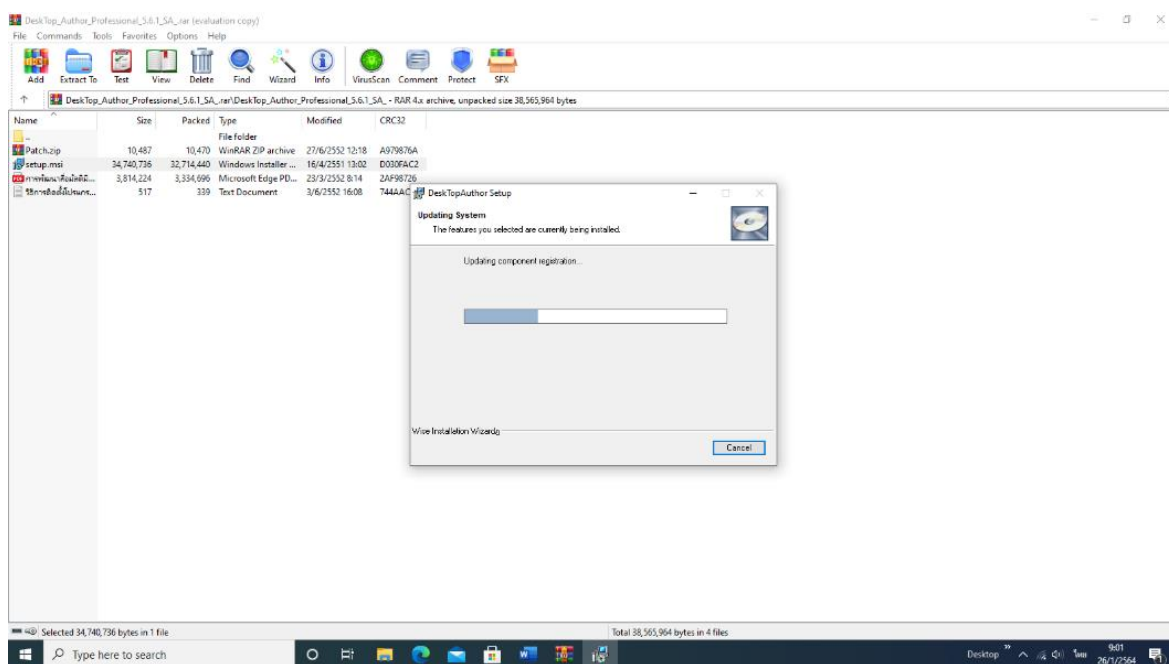
13. เมื่อคลิกที่ Next แล้ว จะขึ้นหน้าต่างตามรูป ให้คลิกที่ Next



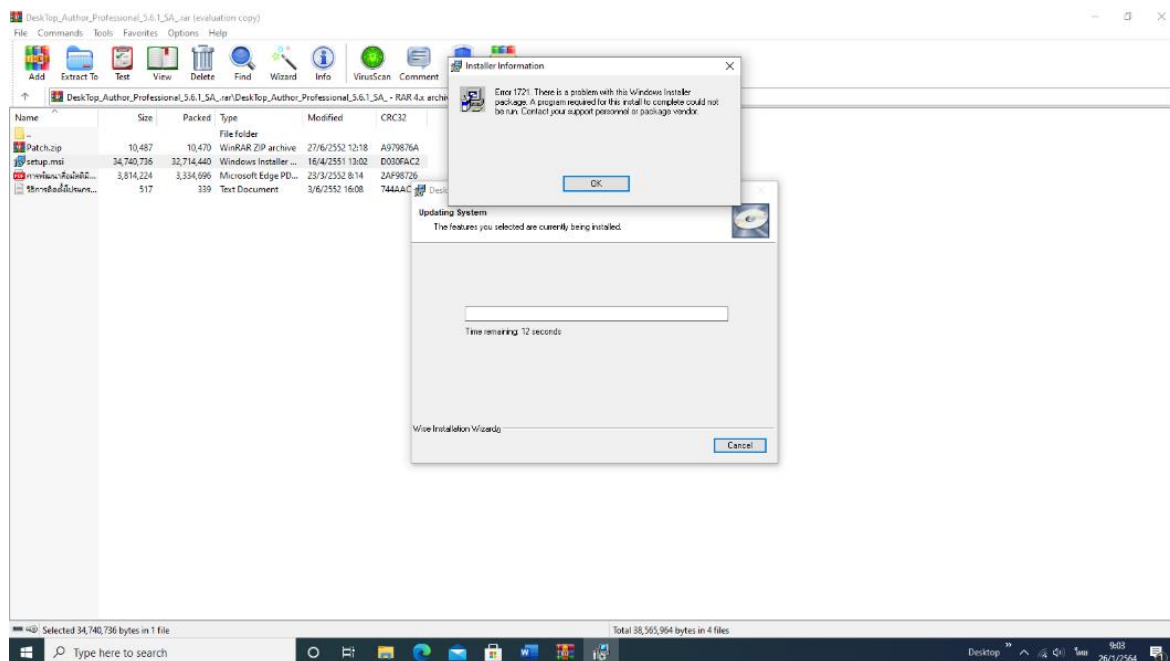
14. เมื่อคลิกที่ Next แล้ว จะขึ้นหน้าต่างตามรูป ให้คลิกที่ Next



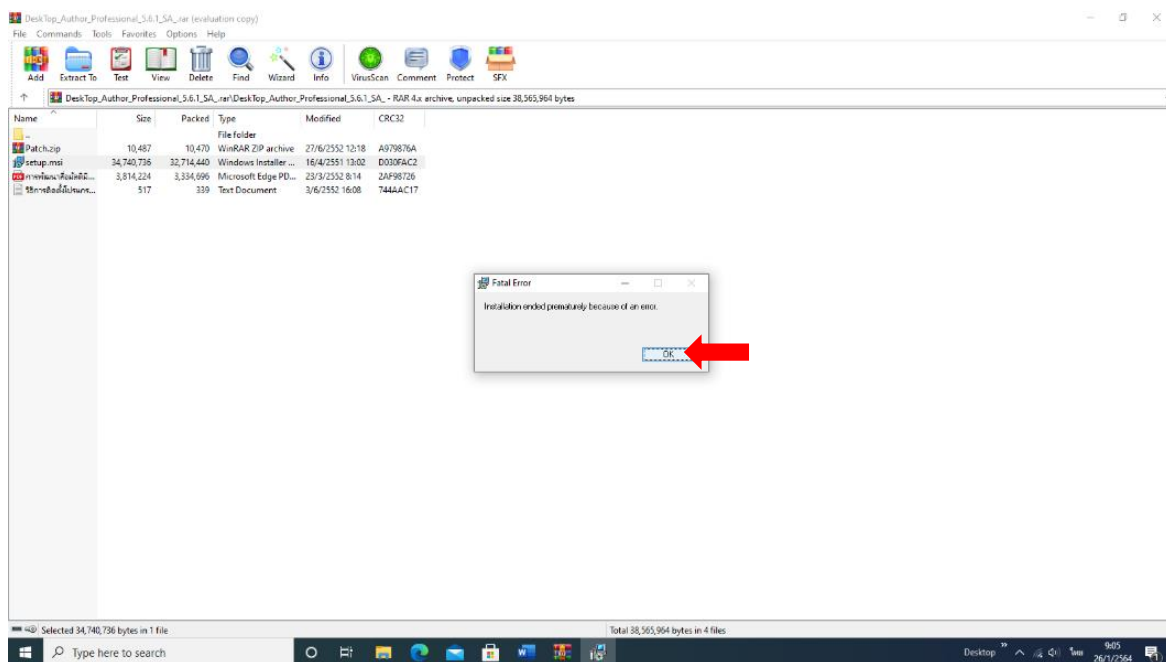
15. เมื่อขึ้นหน้าต่างแบบนี้ ให้รอโปรแกรมดาวน์โหลดและติดตั้ง



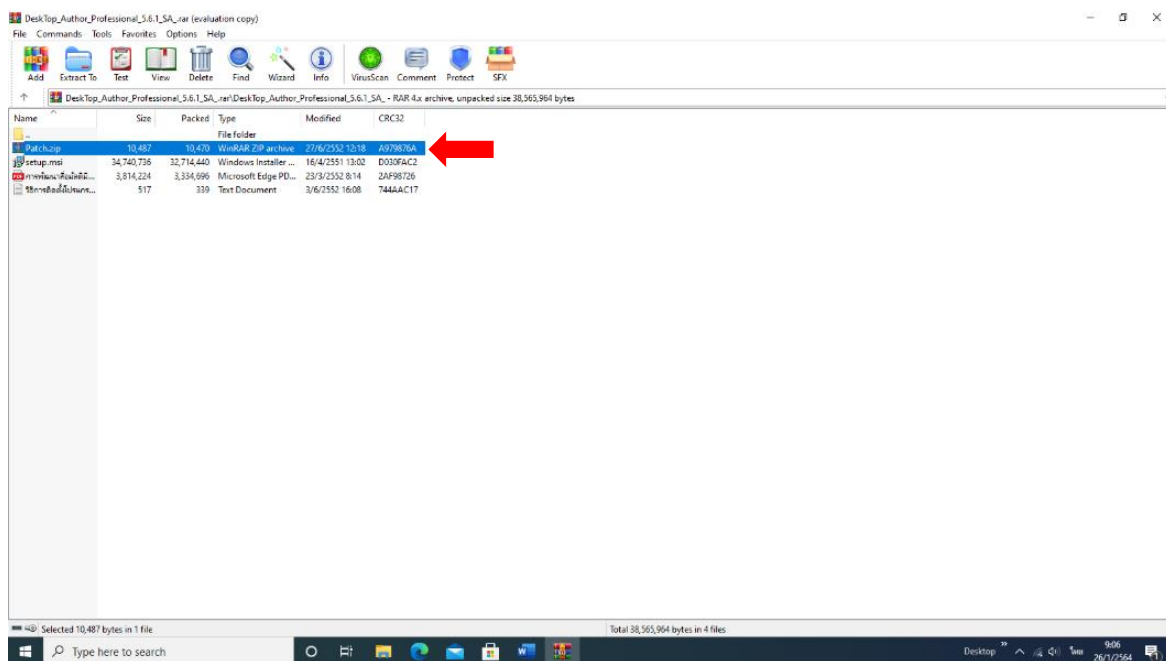
16. เมื่อขึ้นหน้าต่างแบบนี้ ให้คลิกที่ OK



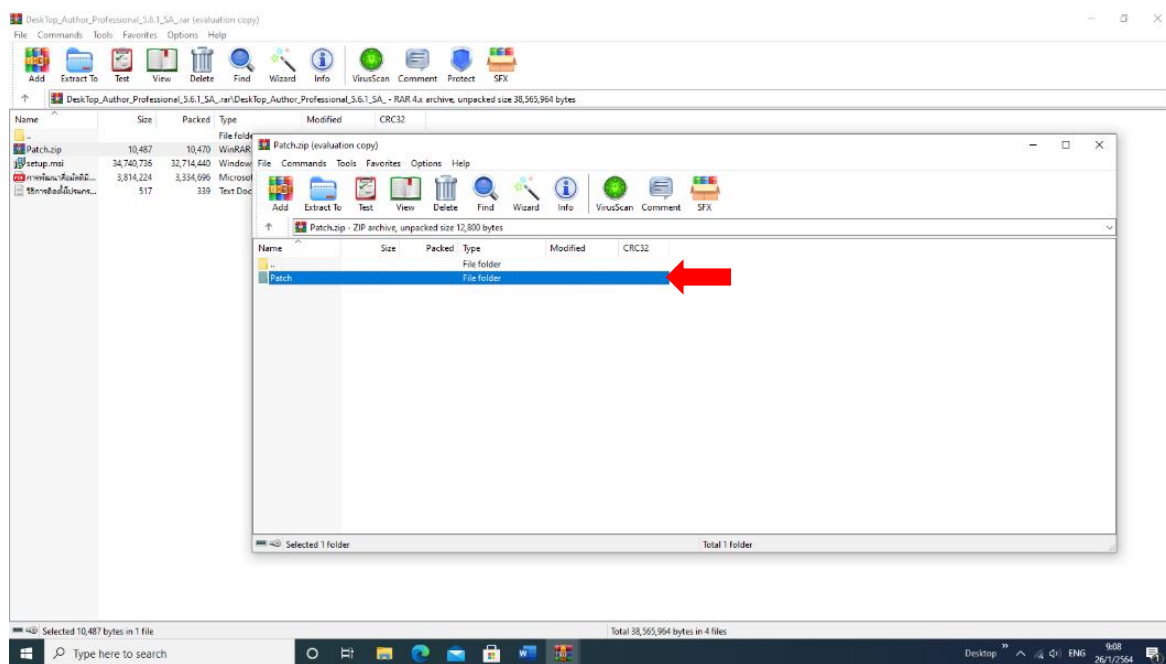
17. เมื่อขึ้นหน้าต่างแบบนี้ ให้คลิกที่ OK



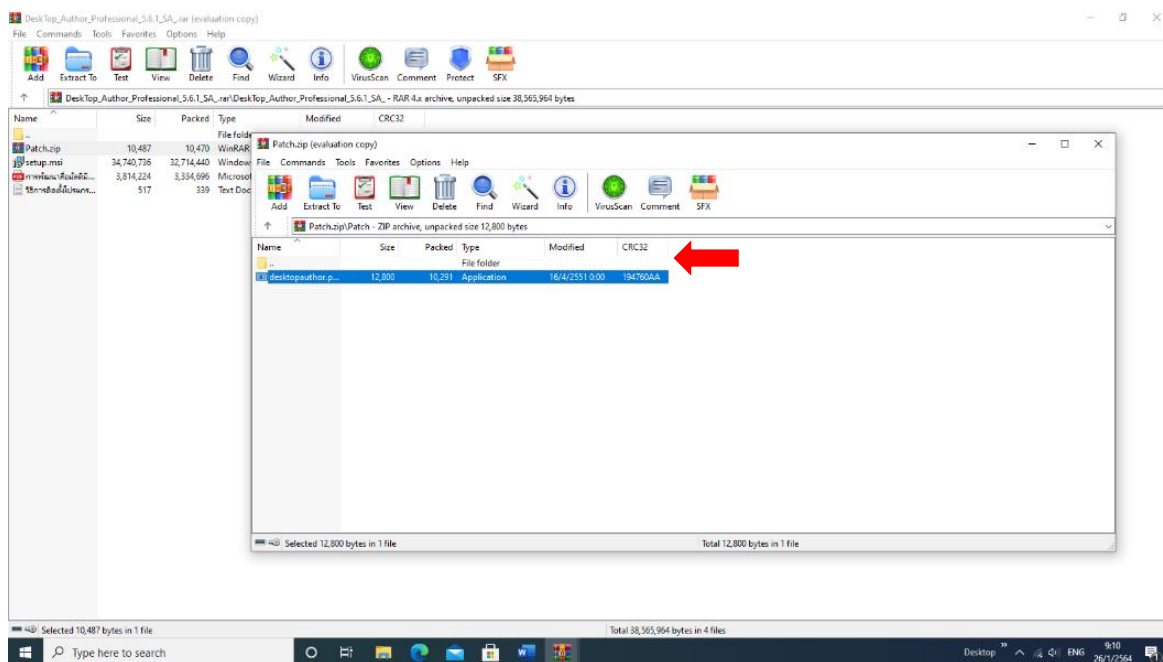
18. เมื่อขึ้นหน้าต่างแบบนี้ ให้คลิกไฟล์ Patch.zip เพื่อทำการ Patch โปรแกรมไม่ให้โปรแกรมหมดอายุ



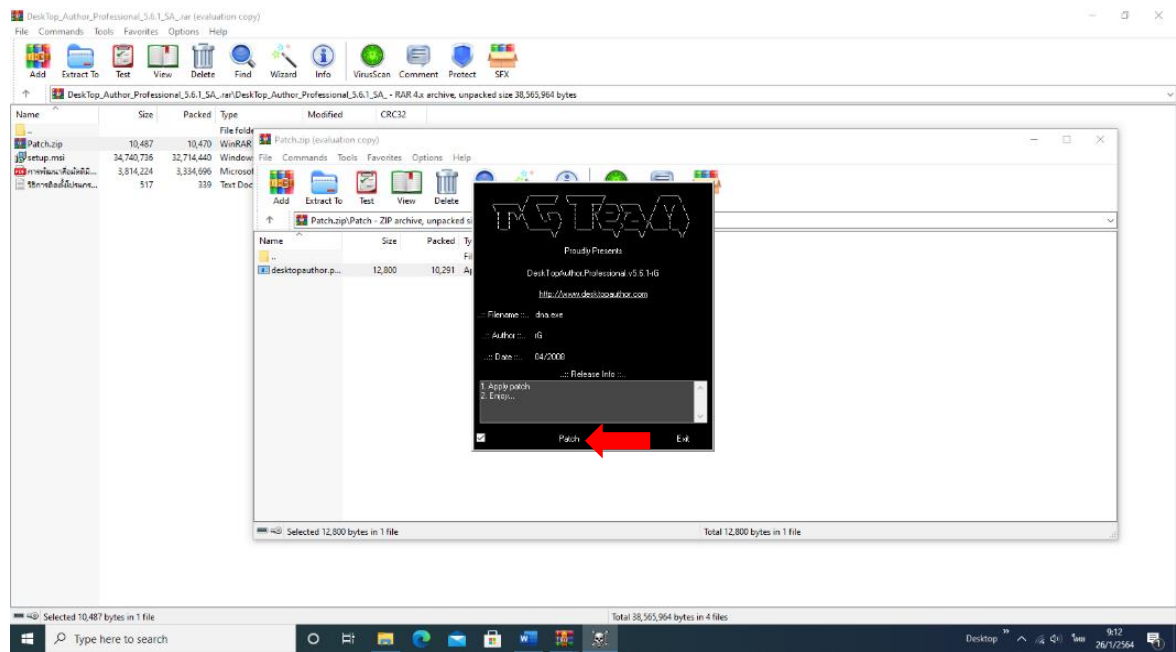
19. เมื่อขึ้นหน้าต่างแบบนี้ ให้คลิกไฟล์ Patch



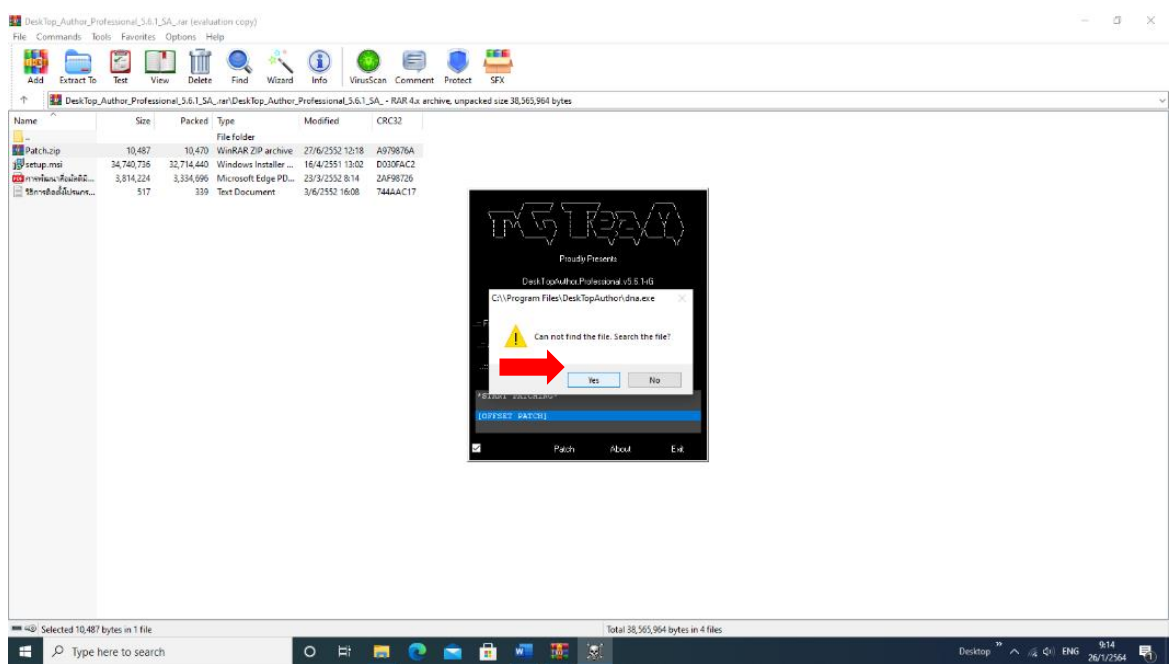
20. เมื่อขึ้นหน้าต่างแบบนี้ ให้คลิกไฟล์ desktopauthor.professional.v5.6.1-patch.exe



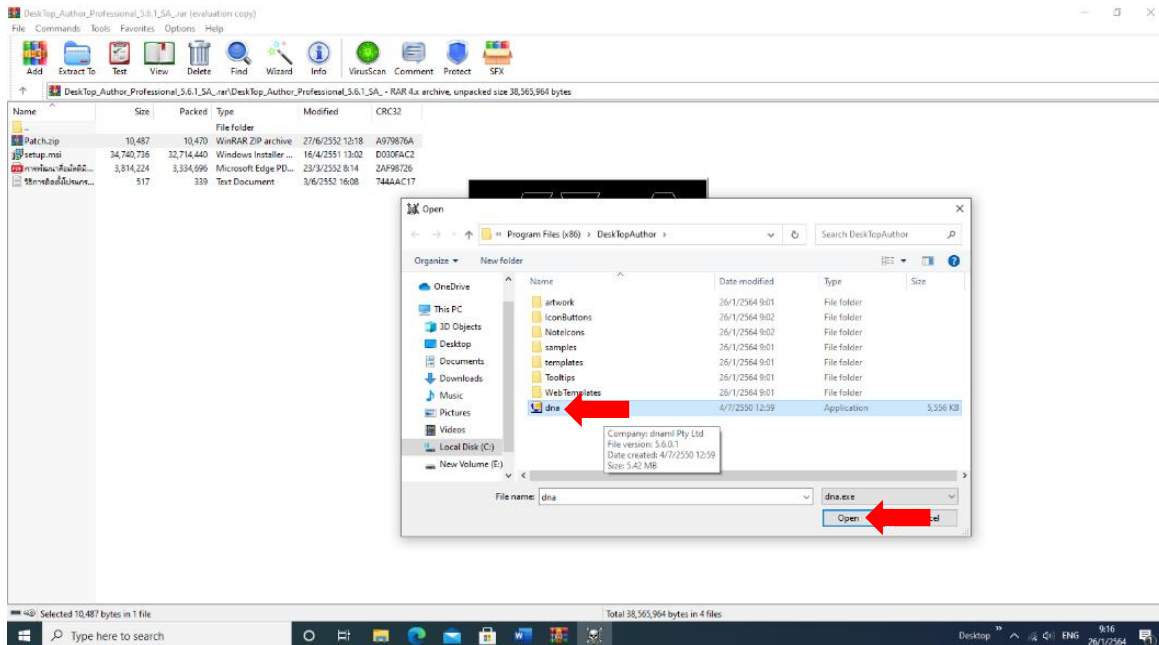
21. เมื่อขึ้นหน้าต่างแบบนี้ ให้คลิก Patch



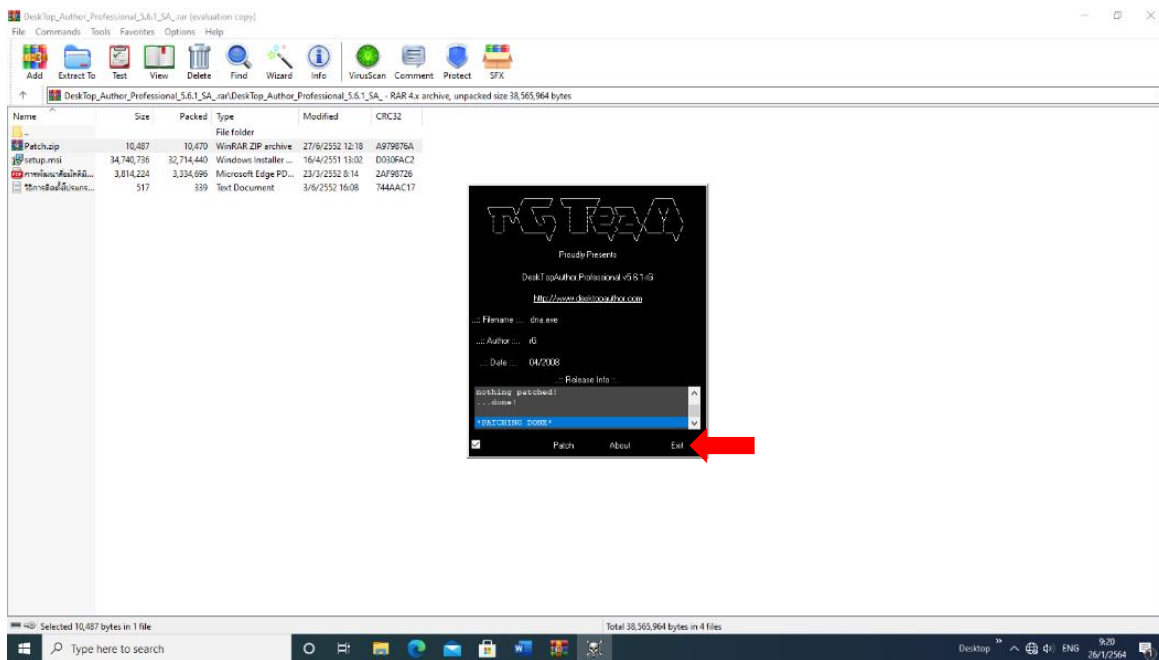
22. เมื่อขึ้นหน้าต่างแบบนี้ ให้คลิก ที่ Yes



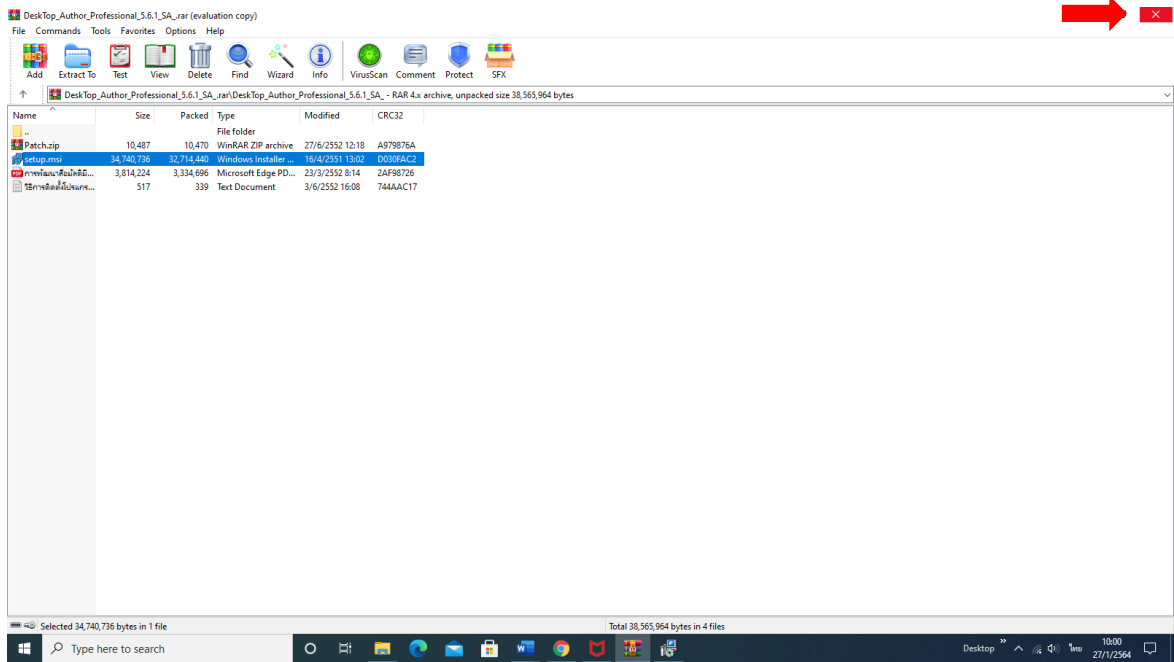
23. เมื่อขึ้นหน้าต่างแบบนี้ ให้เลือก ไฟล์ dna และ คลิกที่ Open



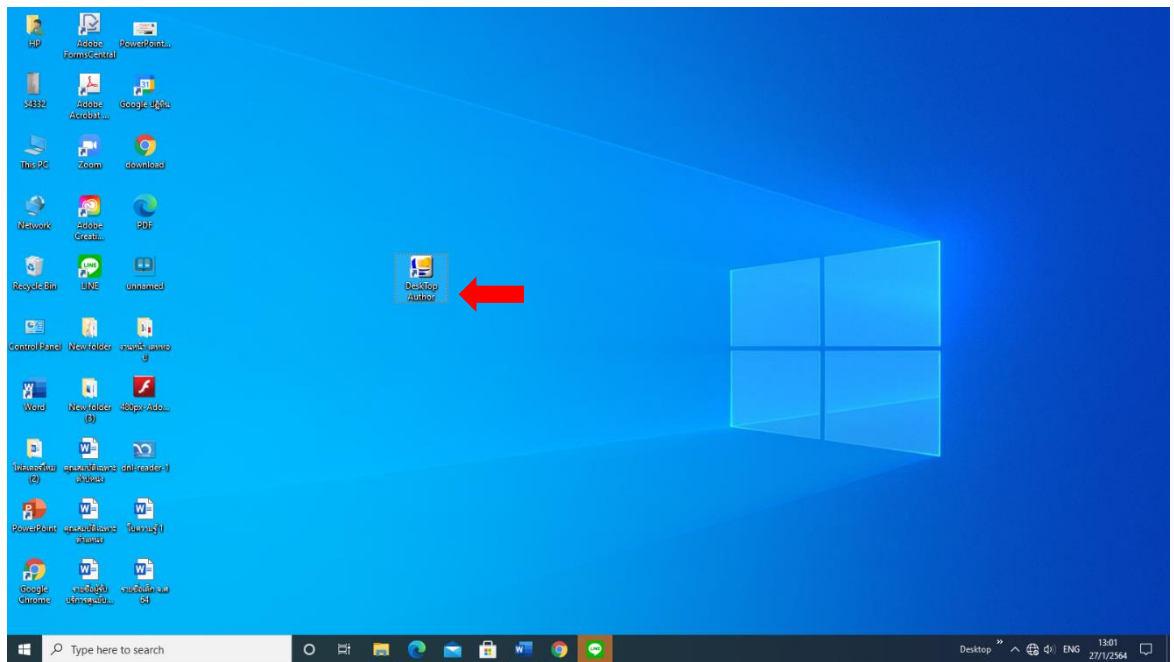
24. ทำการ Patch ไฟล์โปรแกรมเรียบร้อยแล้ว ให้คลิกที่ Exit



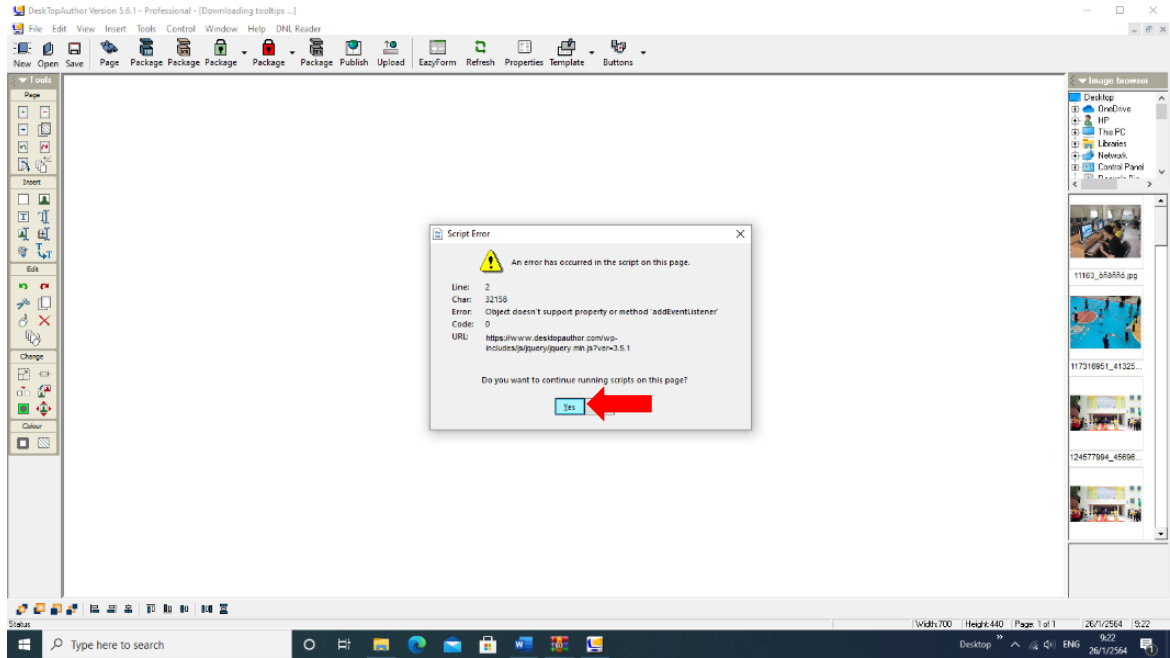
25. กดปิดหน้าต่างและกลับเข้าสู่ หน้า Desktop



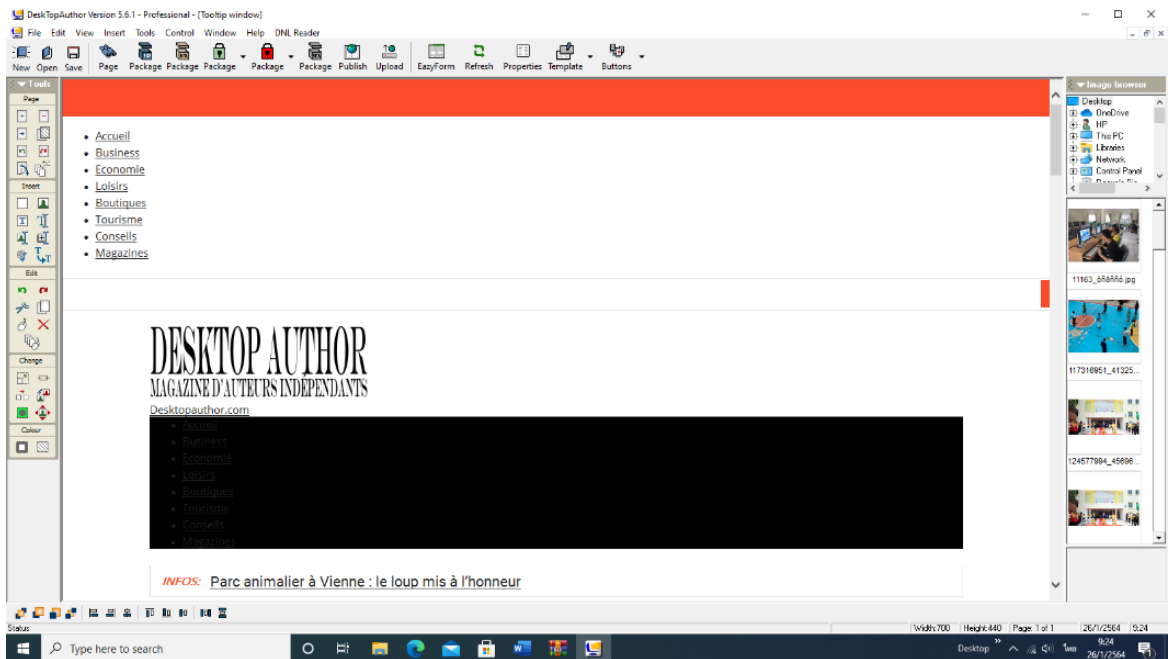
26. เมื่อกลับเข้าสู่หน้า Desktop แล้ว ให้คลิกที่โปรแกรม



27. เมื่อเข้าสู่โปรแกรมแล้วแกรม ตามรูป ให้คลิกที่ Yes ไปเรื่อยๆ



28. โปรแกรมติดตั้งสำเร็จ และสามารถใช้งานได้



*หมายเหตุ วิธีการติดตั้งโปรแกรม Desktop author ต้องปิดโปรแกรมแสกนไวรัสก่อนดาวน์โหลดทุกครั้งจึงจะสามารถดาวน์โหลดโปรแกรมได้

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยที่ 1 เรื่อง แนะนำการใช้โปรแกรม Desktop Author เวลาเรียน 19 ชั่วโมง

แผนการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง วิธีการเข้าสู่โปรแกรม Desktop Author เวลาเรียน 3 ชั่วโมง

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนสามารถเข้าสู่โปรแกรม Desktop Author ได้ถูกต้อง
2. ผู้เรียนสามารถทำตามขั้นตอนการเข้าสู่โปรแกรมได้ด้วยตนเอง

การจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ผู้สอนถามผู้เรียนว่าใครเคยได้ยินชื่อโปรแกรม Desktop Author บ้าง
2. ผู้สอนบอกผู้เรียนว่าวันนี้จะสอนวิธีการเข้าโปรแกรม Desktop Author
3. ผู้สอนให้ผู้เรียนเรียนเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์

ขั้นสอน

1. ผู้สอนให้ผู้เรียนเตรียมความพร้อมก่อนเข้าสู่โปรแกรม
2. แจกใบความรู้ เรื่อง การเข้าสู่โปรแกรม Desktop Author เพื่อให้ผู้เรียนปฏิบัติตาม
3. เมื่อเครื่องพร้อม ผู้สอนให้ผู้เรียนปฏิบัติตามใบความรู้
4. ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมการฝึกปฏิบัติผู้เรียน
5. ให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัด เรื่อง วิธีการเข้าสู่โปรแกรม Excel

ขั้นสรุป

1. ผู้สอนให้ผู้เรียนบอกขั้นตอนวิธีการเข้าโปรแกรม Microsoft Excel อีกครั้งถ้าผู้เรียนบอกผิดหรือไม่ได้ ผู้สอนก็จะช่วยผู้เรียนบอกด้วย
2. ผู้สอนบอกกำหนดการสอนในครั้งต่อไป

สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. ใบความรู้เรื่อง การเข้าสู่โปรแกรม Desktop Author
2. แบบฝึกหัด เรื่อง วิธีการเข้าสู่โปรแกรม Desktop Author
3. แบบสังเกตพฤติกรรม

การวัดผลประเมินผล

1. วิธีการวัด
 - สังเกตการฟัง และการตอบคำถาม
 - ตรวจสอบแบบฝึกหัด
2. เครื่องการวัดผลประเมินผล
 - แบบฝึกหัด เรื่อง วิธีการเข้าสู่โปรแกรม Desktop Author
 - แบบสังเกตพฤติกรรม

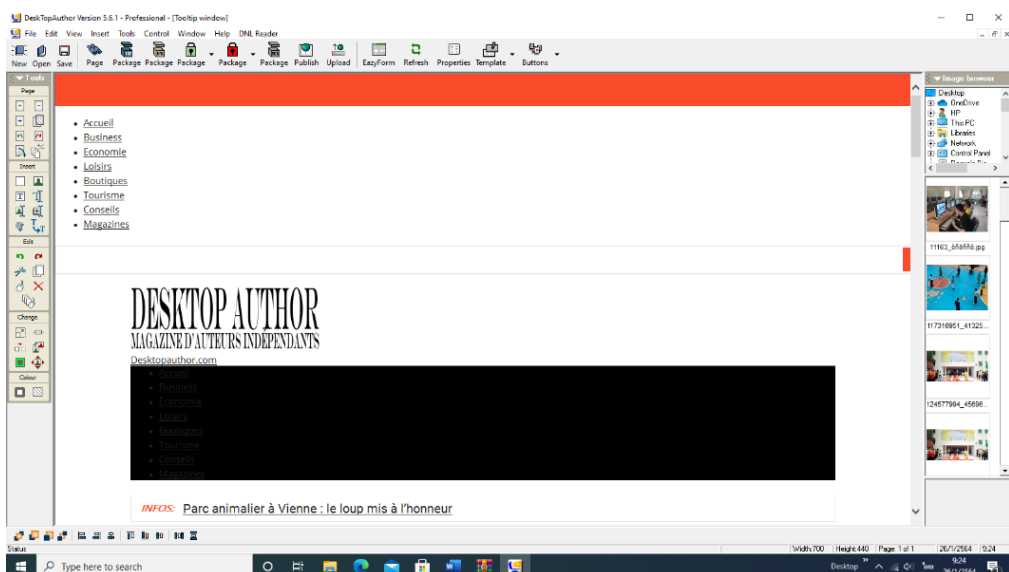
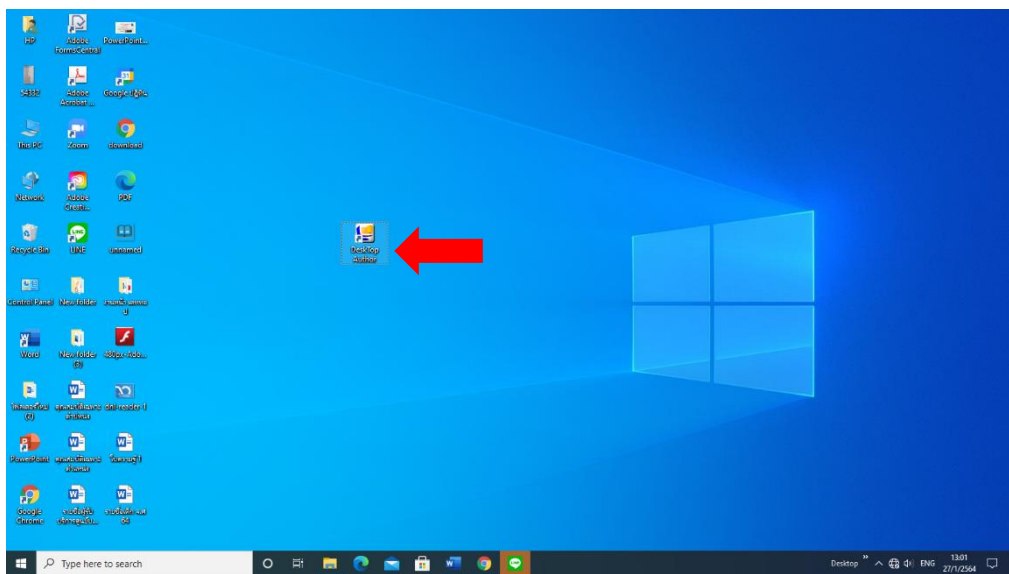
ใบความรู้

ก่อนเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม Desktop Author เพื่อสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เราจำเป็นต้องรู้วิธีการเรียกใช้งาน ที่ถูกต้อง เพื่อให้ใช้โปรแกรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม Desktop Author

หลังจากที่ได้ทำการติดตั้งโปรแกรม Desktop Author ซึ่งเป็น Version 4.5.7 ลงในคอมพิวเตอร์เรียบร้อยแล้ว จะมี Icon ของโปรแกรมอยู่ที่ Desktop เราสามารถจะเรียกใช้ได้โดยดับเบิลคลิกที่ Icon หรือจะเรียกใช้

จาก



เมื่อเปิดโปรแกรมมาจะขึ้นดังรูป โปรแกรมพร้อมใช้งาน

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยที่ 1 เรื่อง มารู้จักกับโปรแกรมตารางงานกันเถอะ

เวลาเรียน 19 ชั่วโมง

แผนการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ส่วนประกอบของโปรแกรม Desktop Author เวลาเรียน 4 ชั่วโมง

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนสามารถบอกส่วนต่าง ๆ ของโปรแกรม Desktop Author ได้ถูกต้อง
2. ผู้เรียนรู้จักการใช้งานส่วนต่าง ๆ ของโปรแกรม Desktop Author ได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ผู้สอนถามผู้เรียนว่าเมื่อครั้งที่แล้วครูบอกว่าเราจะใช้โปรแกรมอะไรในการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
2. ผู้สอนถามวิธีการเข้าโปรแกรม Desktop Author ที่ได้สอนไปเมื่อครั้งที่แล้วอีกครั้งเพื่อเป็นการทบทวนก่อนเข้าสู่โปรแกรมอีกครั้ง

ขั้นสอน

1. ผู้สอนให้ผู้เรียนเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ให้พร้อม
2. ให้ผู้เรียนเข้าสู่โปรแกรม Desktop Author
3. ผู้สอนแจกใบความรู้ เรื่อง ส่วนประกอบของโปรแกรม Desktop Author ให้กับผู้เรียนเพื่อให้ดูประกอบกับหน้าจอของเครื่องคอมพิวเตอร์พร้อมกับอธิบายวิธีการใช้งานต่าง ๆ

ขั้นสรุป

1. ผู้สอนแจกใบงาน เรื่อง ส่วนประกอบของโปรแกรม Desktop Author ให้ผู้เรียนทำ
2. ผู้สอนให้ผู้เรียนปิดเครื่องคอมพิวเตอร์และเก็บเก้าอี้ให้เรียบร้อย

สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

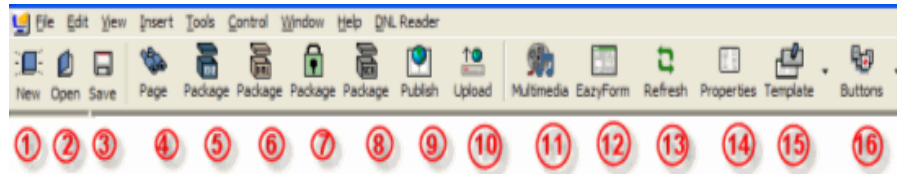
1. ใบความรู้ เรื่อง ส่วนประกอบของโปรแกรม Desktop Author
2. แบบฝึกหัด เรื่อง ส่วนประกอบของโปรแกรม Desktop Author
3. แบบสังเกตพฤติกรรม

การวัดผลประเมินผล

1. วิธีการวัด
 - 1.1 สังเกตจากการฟัง

ใบความรู้

ส่วนประกอบของโปรแกรม Desktop Author



1. New ใช้สำหรับการสร้างงานใหม่
2. Open ใช้สำหรับเปิดงานที่มีอยู่แล้วเพื่อดูหรือแก้ไข
3. Save ใช้สำหรับบันทึกไฟล์งานที่ได้ทำขึ้น
4. Page ใช้สำหรับชมตัวอย่าง (Preview) งานที่ได้ทำขึ้นมา
5. Package (EXE) ใช้บีบอัดไฟล์งานทั้งหมดที่ทำขึ้นมาให้รวมเป็นไฟล์เดียวโดยมีนามสกุลเป็น .EXE
6. Package (DNL) ใช้บีบอัดไฟล์งานทั้งหมดที่ทำขึ้นมาให้รวมเป็นไฟล์เดียวโดยมีนามสกุลเป็น .DNL สำหรับการทำเว็บไซต์
7. Package (DRM) ใช้ป้องกันไฟล์งานทั้งหมดที่ทำขึ้นมาเพื่อนำเสนอในเวปไซต์ไฟล์เดียวโดยมีนามสกุลเป็น .DRM
8. Package (SCR) ใช้ในการทำ Screen Saver
9. Publish ใช้สำหรับใส่ไฟล์ DNL ลงในเวปไซต์
10. Upload ใช้สำหรับ Upload ไฟล์ที่ได้ทำขึ้นเวปไซต์
11. Multimedia ใช้ในการแทรกไฟล์มัลติมีเดียต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นเพลง หรือ มิวสิควีดีโอ หรือ ภาพยนตร์ สนับสนุนไฟล์นามสกุล .swf, .wma, .wav
12. Eazyform ใช้ในการแทรกคำถาม คำตอบ และเพิ่ม Object ต่างๆลงในงาน
13. Refresh ใช้สำหรับ Refresh งานที่ทำ
14. Properties ใช้ตั้งค่าต่างๆของ งานที่ทำ
15. Template ใช้เลือกรูปแบบต่างๆ ให้กับชิ้นงาน
16. Buttons ใช้เลือกปุ่มต่างๆที่จะให้มีในงานของเรา

แบบฝึกหัด เรื่อง ส่วนประกอบของโปรแกรม Desktop Author

ชื่อ-สกุล.....

คำชี้แจง จงบอกส่วนประกอบของหน้าจอโปรแกรม Desktop Author ตามตำแหน่งของหมายเลขให้ถูกต้องที่สุด



1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.
11.
12.
13.
14.
15.
16.

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยที่ 1 เรื่อง แนะนำการใช้โปรแกรม Desktop Author

เวลาเรียน 19 ชั่วโมง

แผนการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง Toolและแถบเครื่องมือ

เวลาเรียน 5 ชั่วโมง

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนสามารถเลือกใช้คำสั่งจาก Tool และแถบเครื่องมือได้
2. ผู้เรียนสามารถบอกหน้าที่การใช้งานของแถบเครื่องมือต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้อง

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ผู้สอนให้นักเรียนนำใบงานเมื่อครั้งที่แล้วมาส่งให้เรียบร้อย
2. หลังจากที่นักเรียนได้ทราบส่วนประกอบต่าง ๆ ของโปรแกรม Desktop Author ไปแล้วเมื่ออาทิตย์ที่แล้ว วันนี้ครูจะให้นักเรียนรู้จักการใช้เครื่องมือในแถบของ Tool
3. ให้นักเรียนไปนั่งประจำโต๊ะของตนเอง

ขั้นสอน

1. ผู้สอนให้ผู้เรียนเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์
2. ผู้สอนให้ผู้เรียนเข้าสู่โปรแกรม Desktop Author
3. ผู้สอนแจกใบความรู้ เรื่อง การใช้งาน Tool และแถบเครื่องมือ
4. ผู้สอนให้ผู้เรียนศึกษาใบความรู้เกี่ยวกับการใช้งาน Tool และแถบเครื่องมือ
5. ผู้สอนให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัด เรื่อง Tool และแถบเครื่องมือ

ขั้นสรุป

1. ผู้สอนบอกให้ผู้เรียนร่วมกันทบทวนการใช้งาน Tool และแถบเครื่องมือ

สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. ใบความรู้ เรื่อง การใช้งาน Tool และแถบเครื่องมือ
2. แบบฝึกหัด เรื่อง การใช้งาน Tool และแถบเครื่องมือ
3. แบบสังเกตพฤติกรรม

การวัดผลประเมินผล







1. วิธีการวัด
 - 1.1 สังเกตการ
 - 1.1.1 การฟัง
 - 1.1.2 การตอบคำถาม
 - 1.2 ตรวจสอบแบบฝึกหัด
2. เครื่องการวัดผลประเมินผล
 - แบบฝึกหัด เรื่อง การใช้งาน Tool และแถบเครื่องมือ
 - แบบสังเกตพฤติกรรม

ใบความรู้

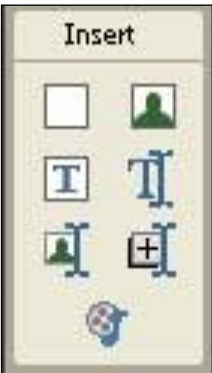







เรื่อง การใช้งาน Tool และแถบเครื่องมือ

แถบเครื่องมืออื่น ๆ เป็นแถบเครื่องมือที่ใช้สำหรับการจัดการในหนังสือ ที่ใช้บ่อย ๆ แบ่งออกเป็น 5 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 Page เป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับการจัดการเกี่ยวกับหน้าของหนังสือ เช่น เพิ่มหน้า ลบหน้า เป็นต้น

		(Add Page) สำหรับเพิ่มหน้าเอกสาร
		(Delete Page) สำหรับลบหน้าเอกสาร
		(Move Page) สำหรับย้ายหน้าเอกสาร
		(Copy Page) สำหรับคัดลอกหน้าเอกสาร
		(Previous Page) แสดงเอกสารหน้าก่อนหน้า
		(Next Page) แสดงเอกสารหน้าถัดไป
		(Goto Page) ระบุเลขหน้าของเอกสารที่ต้องการ

ส่วนที่ 2 Insert เป็นกลุ่มเครื่องมือที่ใช้งานเกี่ยวกับการแทรก วัตถุต่าง ๆ เข้ามาไว้ในหนังสือ เช่น แทรกกล่องข้อความ แทรกรูปภาพ เป็นต้น

		(Insert Box) แทรกกล่องสี่เหลี่ยมหน้าเอกสารน่าสนใจ
		(Insert Image) แทรกรูปภาพ
		(Insert Text) แทรกข้อความ
		(Insert Editable Text) สำหรับแก้ไขข้อความ
		(Insert Editable Image) สำหรับแก้ไขรูปภาพ
		(Popup Image) ใส่ข้อความโดยใช้ Text Block
		(Insert Multimedia) แทรกไฟล์มัลติมีเดีย




ส่วนที่ 3 Edit เป็นกลุ่มเครื่องมือที่ใช้เกี่ยวกับการแก้ไขทั้งหมด เช่น การตัด คัดลอก หรือการลบ เป็นต้น

		(Undo) ยกเลิกคำสั่งปัจจุบัน
		(Redo) กลับไปทำงานตามคำสั่งที่ยกเลิกไป
		(Cut) ตัดวัตถุ
		(Copy) คัดลอกวัตถุ
		(Paste) วางวัตถุที่คัดลอกมา
		(Delete) ลบวัตถุทิ้ง

ส่วนที่ 4 Change เป็นกลุ่มเครื่องมือที่ใช้เกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงค่าต่าง ๆ เช่น การเปลี่ยนจุดเชื่อมโยงการเปลี่ยนรูปภาพ เป็นต้น













		(Change Scale) ตั้งค่าขนาดของวัตถุ
		(Change Link) เปลี่ยนการเชื่อมโยงวัตถุ
		(Change Position) ย้ายวัตถุต่าง ๆ บนหน้ากระดาษ
		(Change Image) สำหรับเปลี่ยนรูปภาพ
		(Change Transparency) แก้ไขความคมชัดของรูปภาพ
		(Edit Image) เรียกใช้ Image Editor

ส่วนที่ 5 Colour เป็นกลุ่มเครื่องมือเกี่ยวกับการกำหนดสี และขอบสี เป็นต้น

		(Border Colour) กำหนดสีขอบวัตถุ
		(Fill Colour) กำหนดสีของวัตถุ

แถบเครื่องมือที่ใช้ในการจัดวางวัตถุ



	(Send to top) ให้อวัตถุอยู่บนสุด		(Up one layer) ให้อวัตถุอยู่สูงขึ้นไปอีกระดับหนึ่ง
	(Down one layer) ให้อวัตถุอยู่ชั้นต่ำลงไปอีกระดับหนึ่ง		(Send to bottom) ให้อวัตถุอยู่ชั้นล่างสุด
	(Align left) ให้อวัตถุอยู่ชิดด้านซ้าย		(Align right) ให้อวัตถุอยู่ชิดด้านขวา
	(Align center vertical) ให้อวัตถุอยู่ตรงกลางในแนวตั้ง		(Align top) ให้อวัตถุอยู่ชิดด้านบน
	(Align Bottom) ให้อวัตถุอยู่ชิดด้านล่าง		(Align center horizontal) ให้อวัตถุอยู่ตรงกลางในแนวนอน
	(Distribute Width) ให้อวัตถุอยู่กึ่งกลางในแนวนอน		(Distribute Height) ให้อวัตถุอยู่กึ่งกลางในแนวตั้ง

ใบงาน เรื่อง การใช้ Tool และแถบเครื่องมือ

คำชี้แจง : ให้นักเรียนบอกหน้าที่ของเครื่องมือต่าง ๆ ในแถบเครื่องมือ Tool ให้ถูกต้อง

The toolbar is divided into the following sections:

- Page:** Contains icons for zooming in (+) and out (-), navigating to the next page (→) and previous page (←), undo (↶) and redo (↷), and a search icon (🔍).
- Insert:** Contains icons for inserting a rectangle, a person (user), text (T), a text box with a border, a person with a plus sign, and a circular arrow (refresh).
- Edit:** Contains icons for undo (↶), redo (↷), cut (✂), copy (📄), a circular arrow (refresh), and delete (✖).
- Change:** Contains icons for a selection box, a crop icon, a red arrow pointing to a square, a person with a plus sign, a green square, and a person with a plus sign and a red arrow.
- Colour:** Contains icons for a solid black square and a square with diagonal hatching.

There are 15 empty boxes with arrows pointing to the icons, for students to write the names of the tools.

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยที่ 2 เรื่อง เริ่มสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

เวลาเรียน 17 ชั่วโมง

แผนการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การกำหนดคุณสมบัติเบื้องต้น

เวลาเรียน 4 ชั่วโมง

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนสามารถอธิบายวิธีการขั้นตอนในการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ใหม่ได้
2. ผู้เรียนสามารถอธิบายวิธีการบันทึกและการเปิดหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ผู้สอนทบทวนเรื่องการใช้ Tool และแถบเครื่องมือ
2. ผู้สอนถามผู้เรียนว่าใครรู้จักโปรแกรม Desktop Author

ขั้นสอน

1. ผู้สอนให้ผู้เรียนเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ให้พร้อม
2. ผู้สอนให้ผู้เรียนเข้าสู่โปรแกรม Desktop Author
3. ผู้สอนให้ผู้เรียนศึกษาใบความรู้ เรื่อง การกำหนดคุณสมบัติเบื้องต้น
4. ผู้สอนให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัด เรื่อง การกำหนดคุณสมบัติเบื้องต้น

ขั้นสรุป

1. ผู้สอนและผู้เรียนทบทวนโปรแกรม Desktop Author ร่วมกัน
2. ผู้สอนให้ผู้เรียนปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ให้เรียบร้อยทุกเครื่องและให้เก็บเก้าอี้ให้เรียบร้อย

สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. ใบความรู้ เรื่อง การกำหนดคุณสมบัติเบื้องต้น
2. แบบฝึกหัด เรื่อง การกำหนดคุณสมบัติเบื้องต้น
3. แบบสังเกตพฤติกรรม

การวัดผลประเมินผล

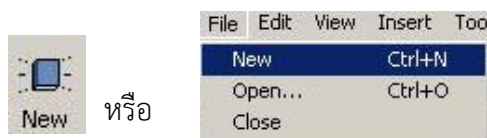
1. วิธีการวัด
 - 1.1 สังเกตการ
 - 1.1.1 การฟัง
 - 1.1.2 การตอบคำถาม
 - 1.2 ตรวจแบบฝึกหัด
2. เครื่องการวัดผลประเมินผล
 - แบบฝึกหัด เรื่อง การกำหนดคุณสมบัติเบื้องต้น
 - แบบสังเกตพฤติกรรม

ใบความรู้

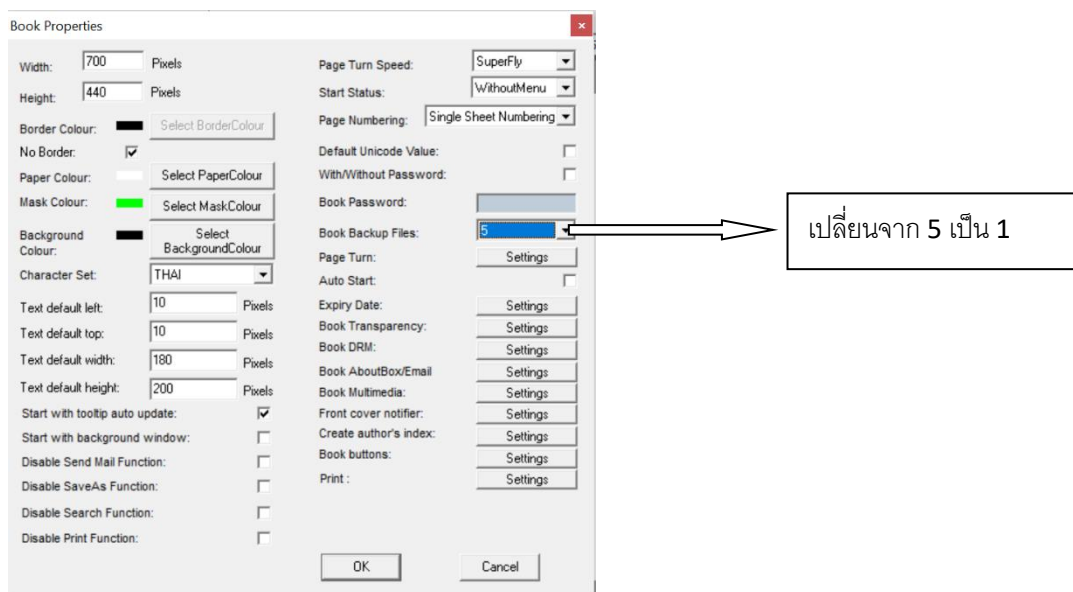
เรื่อง การกำหนดคุณสมบัติเบื้องต้น

ลำดับขั้นการสร้างหนังสือ

เปิดโปรแกรม Desktop Author ขึ้นมาแล้วคลิกเลือก New หรือ File ---> New



จะมีหน้าต่างให้เรา กำหนดค่า Properties ต่าง ๆ ของ E - Book ดังรูป



ความหมายของค่าต่าง ๆ จาก Book Properties มีดังนี้

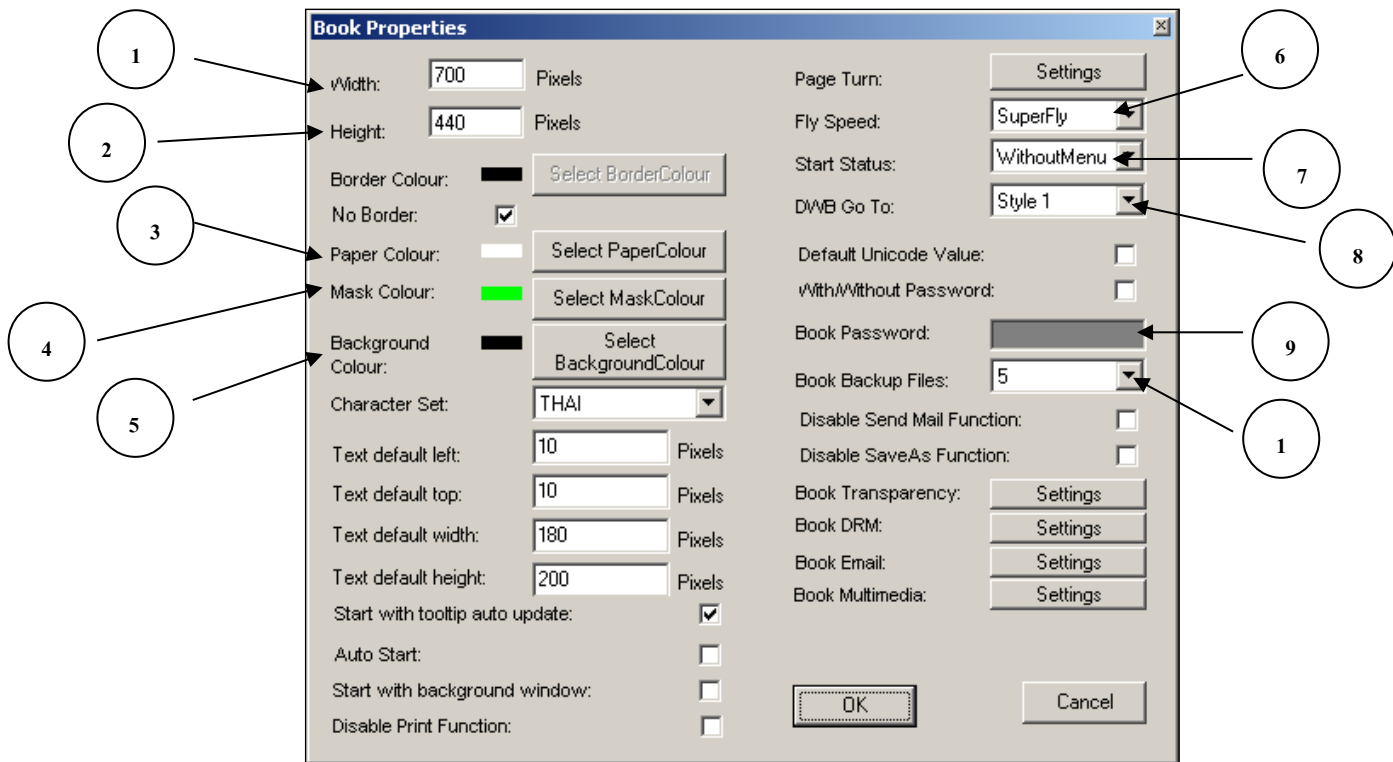
Width :	ความกว้างของหนังสือ
Height :	ความสูงของหนังสือ
Border Color :	สีเส้นขอบของหนังสือ ในที่นี้เลือก No Border คือไม่ใส่ขอบหนังสือ
Paper Colour :	เลือกสีของแผ่นกระดาษ
Mask Colour :	เลือกสีที่ใช้ในการทำรูปให้โปร่งใส
Background Colour :	สีพื้นหลัง
Character Set :	เลือกภาษาที่ใช้ ให้เลือก THAI
Text default left :	ความห่างของกล่องข้อความกับขอบกระดาษซ้ายมือ
Text default top :	ความห่างของกล่องข้อความกับขอบกระดาษด้านบน
Text default height :	ความสูงของกล่องข้อความ
Text default width :	ความกว้างของกล่องข้อความ
Start with tooltip auto update :	เปิดหนังสือพร้อมอัปเดตเครื่องมือ
Autostart :	เปิดหนังสือโดยให้เปิดหน้าต่างอัตโนมัติ
Start with background windows :	เปิดหนังสือพร้อมฉากหลัง
Disable Print Function :	จะช่วยให้สามารถ print e-book ได้หรือไม่
Page Turn :	ปรับค่าการเปลี่ยนหน้ากระดาษ
Fly speed :	ปรับความเร็วในการเปลี่ยนหน้า
Start Status :	เลือกตั้งค่าให้มีเมนูหรือไม่มีเมนูบนหนังสือ
DWB Goto :	เลือกการใช้ style ของโปรแกรม

Default Unicode Value :	เลือกใช้ Unicode พื้นฐาน
With/Without Password :	เลือกการใส่หรือไม่ใส่ password ให้กับหนังสือ
Book Password :	ใส่ password กรณีที่ต้องการ
Book Backup Files :	เลือกตั้งค่าไฟล์ back up ว่าจะให้มีกี่ไฟล์
Disable Send Mail Function :	ตั้งค่าการส่ง E-mail
Disable Save As Function :	การบันทึกไฟล์
Book Tranparency :	ตั้งค่าเกี่ยวกับการโปร่งใส ในการทำปกหนังสือ
Book DRM :	ตั้งค่าการป้องกันต่างๆ
Book Email :	ตั้งค่า E-mail สำหรับหนังสือ
Book Multimedia :	ตั้งค่ามัลติมีเดีย (version ของ Windows Media Player)

แบบฝึกหัด

เรื่อง การกำหนดคุณสมบัติเบื้องต้น

ชื่อ-สกุล.....



1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยที่ 2 เรื่อง เริ่มสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

เวลาเรียน 17 ชั่วโมง

แผนการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การแบ่งหน้ากระดาษ

เวลาเรียน 4 ชั่วโมง

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนสามารถแบ่งหน้ากระดาษได้อย่างถูกต้อง
2. ผู้เรียนสามารถเลือกรูปแบบในการแบ่งหน้ากระดาษได้สวยงาม

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ผู้สอนถามผู้เรียนทราบหรือไม่ว่าหนังสือจริงกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เหมือนกันตรงส่วนไหนบ้าง
2. ผู้สอนหนังสือเรียนมาโซวีให้ผู้เรียนดูว่าหนังสือจะมีส่วนสันตรงกลางเพื่อแบ่งหน้าหนังสือซึ่งการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ก็เหมือนกัน

ขั้นสอน

1. ผู้สอนให้ผู้เรียนเข้าสู่โปรแกรม Desktop Author
2. ผู้สอนให้ผู้เรียนสร้างกระดาษหน้าใหม่ขึ้นมาพร้อม ๆ กัน
3. ผู้สอนให้ผู้เรียนศึกษาใบความรู้ เรื่อง การแบ่งหน้ากระดาษ
4. ผู้สอนให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติตามใบความรู้

ขั้นสรุป

1. ผู้สอนถามผู้เรียนการแบ่งหน้ากระดาษมีประโยชน์อย่างไร ทำไมเราต้องแบ่งหน้ากระดาษด้วย
2. ผู้สอนให้ผู้เรียนปิดคอมพิวเตอร์และเก็บเก้าอี้ให้เรียบร้อย

สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

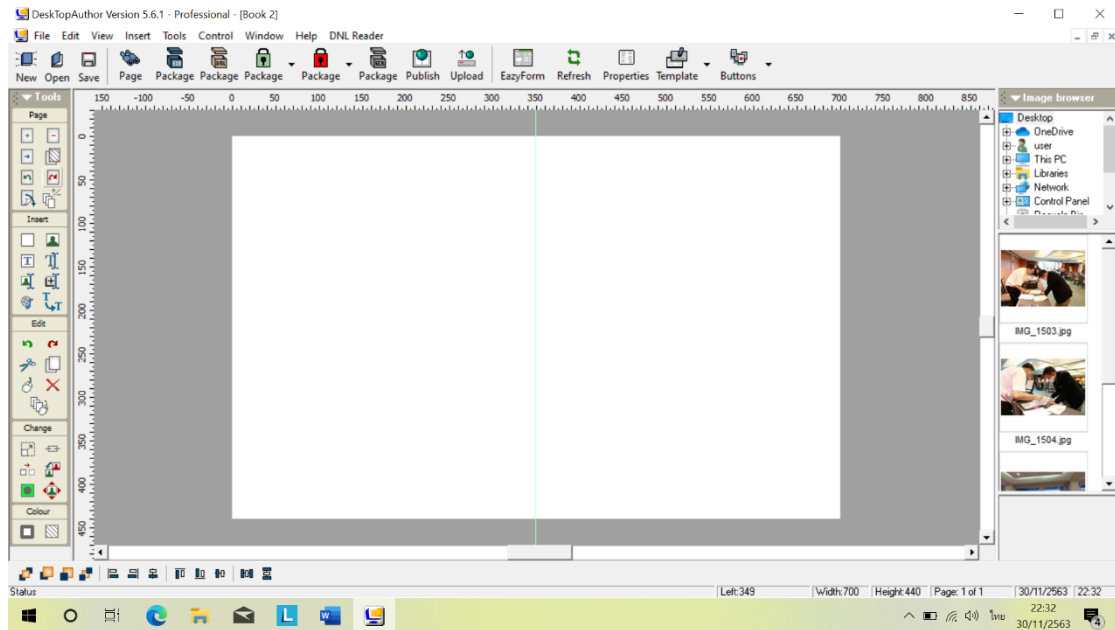
1. ใบความรู้ เรื่อง การแบ่งหน้ากระดาษ
2. ใบงาน เรื่อง การแบ่งหน้ากระดาษ

การวัดผลประเมินผล

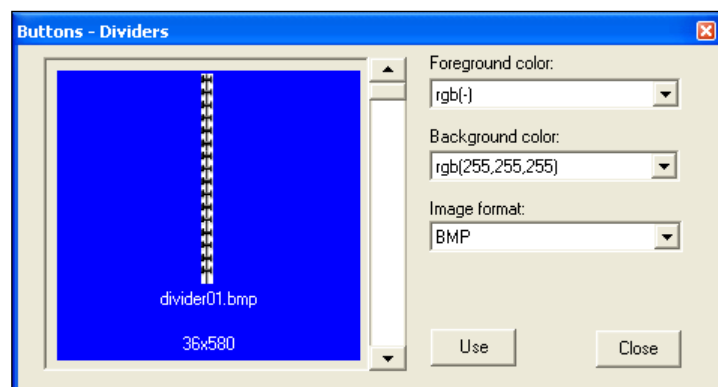
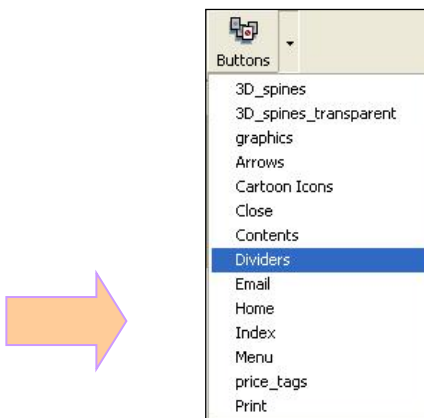
1. วิธีการวัด
 - สังเกตการปฏิบัติตามคำสั่งจากใบงาน
2. เครื่องการวัดผลประเมินผล
 - แบบฝึกประเมินผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

ใบความรู้ เรื่อง การแบ่งหน้ากระดาษ

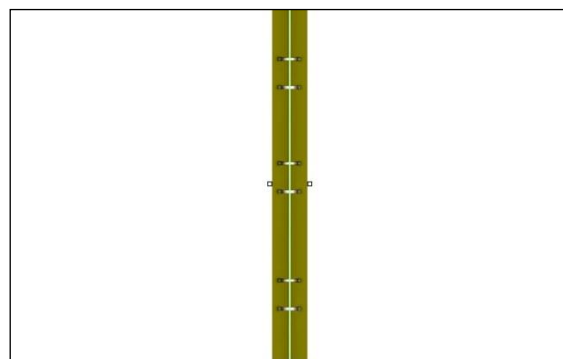
โดยการแบ่งครึ่งหน้ากระดาษ



เลือกใช้คำสั่ง Buttons -----> Divider



เมื่อเลือกรูปแบบได้แล้ว กดปุ่ม Use จะมีเส้นแบ่งหน้าตามรูป เราสามารถเคลื่อนย้ายไปไว้ตำแหน่งใดตามต้องการได้



ใบงาน เรื่อง การแบ่งหน้ากระดาษ

คำชี้แจงให้นักเรียนปฏิบัติตามคำสั่งต่อไปนี้

1. ขั้นตอนการแบ่งหน้ากระดาษมีกี่วิธี แบบใดบ้าง

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยที่ 2	เรื่อง เริ่มสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์	เวลาเรียน	17 ชั่วโมง
แผนการเรียนรู้ที่ 3	เรื่อง การสร้างปกหน้าของหนังสือ	เวลาเรียน	4 ชั่วโมง

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนสามารถกำหนดรูปแบบปกหน้าหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
2. ผู้เรียนสามารถแทรกรูปภาพบนปกหน้าหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ผู้สอนทบทวนเกี่ยวกับขั้นตอนการแบ่งหน้ากระดาษเมื่อคาบเรียนที่แล้ว
2. ผู้สอนบอกเนื้อหาที่จะได้เรียนในวันนี้

ขั้นสอน

1. ผู้สอนให้ผู้เรียนเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์เข้าสู่โปรแกรมให้เรียบร้อย
2. ผู้สอนให้ผู้เรียนสร้างหน้ากระดาษใหม่ขึ้นมาและแบ่งหน้ากระดาษให้เรียบร้อย
3. ผู้สอนให้ผู้เรียนศึกษาใบความรู้เรื่อง การสร้างปกหน้าของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
4. ผู้สอนแจกแบบฝึกหัด เรื่อง การสร้างปกหน้าของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
5. ผู้สอนสังเกตและประเมินผลการเรียนรู้ที่คาดหวังจากการปฏิบัติของนักเรียน

ขั้นสรุป

1. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันทบทวนเรื่อง การสร้างปกหน้าของหนังสือ
2. ผู้เรียนปิดเครื่องคอมพิวเตอร์และเก็บเก้าอี้ให้เรียบร้อย

สื่อ/อุปกรณ์การเรียนรู้

1. ใบความรู้ เรื่อง การสร้างปกหน้าของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
2. แบบฝึกหัด เรื่อง การสร้างปกหน้าของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
3. แบบประเมินผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

การวัดผลประเมินผล

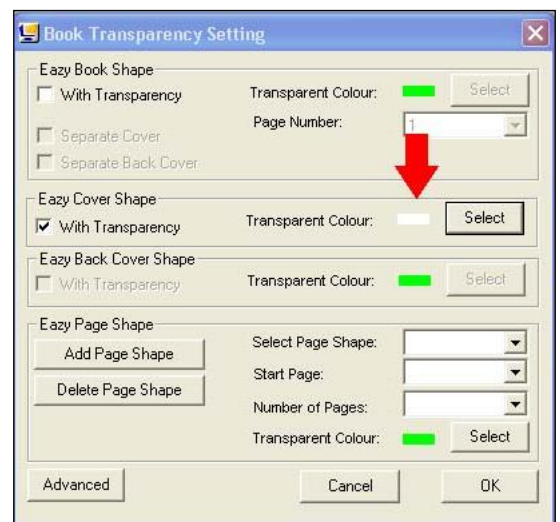
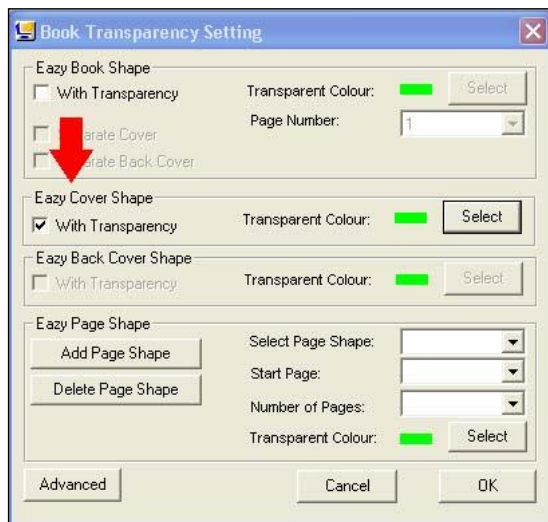
1. วิธีการวัด
 - สังเกตการฟัง และการตอบคำถาม
 - ตรวจสอบผลสำเร็จของใบงาน
2. เครื่องการวัดผลประเมินผล
 - ใบงาน เรื่อง การสร้างปกหน้าของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

ใบความรู้ เรื่องการสร้างปกหน้าของหนังสือ

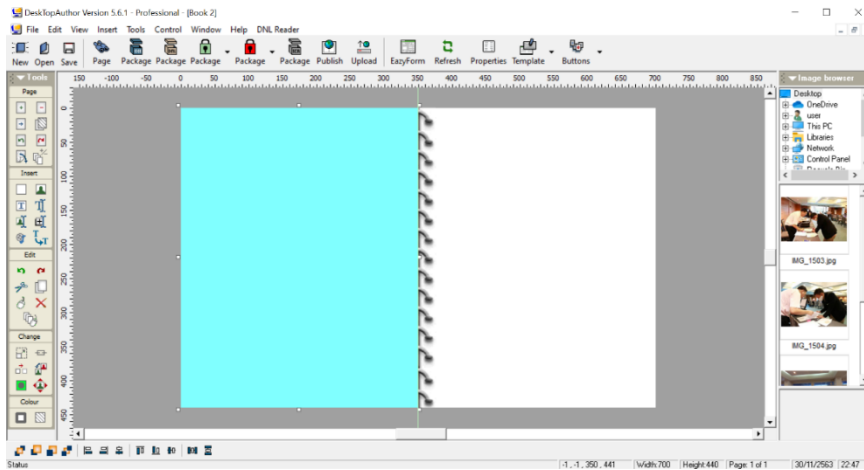
การสร้างปกหน้าของหนังสือนั้น หลังจากแบ่งหน้ากระดาษได้แล้ว ปกหน้าของหนังสือจะอยู่ด้านขวามือของกระดาษ ดังนั้นเราจะต้องทำให้ กระดาษด้านซ้ายมือหายไป โดยการเลือกใช้คำสั่ง **Tools ---> Book Tranparency**



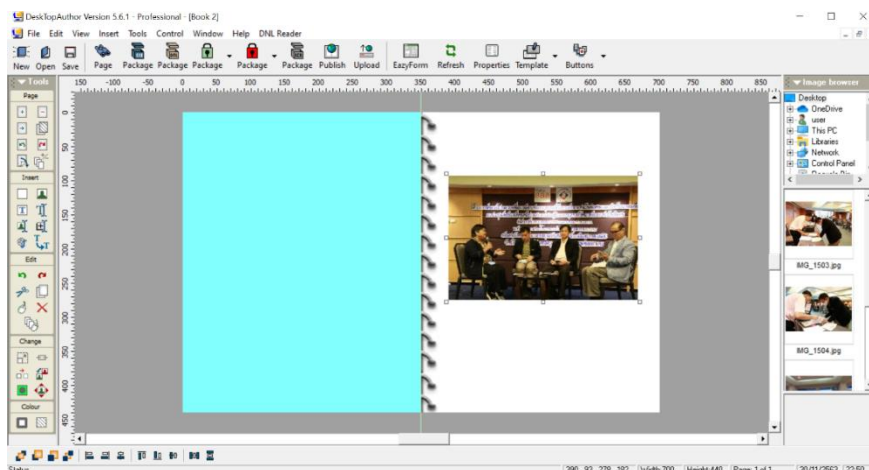
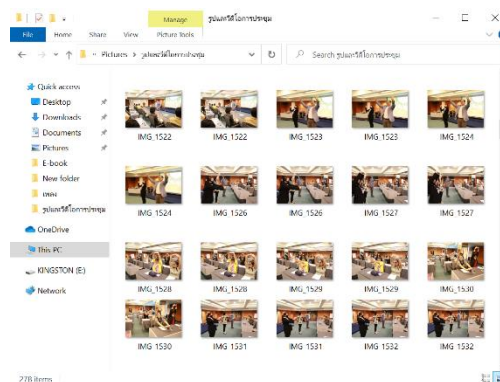
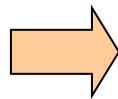
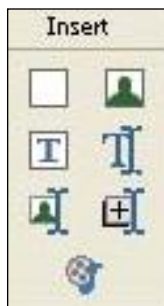
จะปรากฏหน้าต่างให้เรากำหนด ค่าต่าง ๆ ในที่นี้ให้ดูในส่วนของ **Eazy Cover Shape** โดยใส่เครื่องหมายในช่อง **With Tranparency** แล้วเลือกสีที่ **Tranparency Colour** ให้เป็นสีขาว ซึ่งเป็นสีที่ตั้งไว้เป็นสีของหน้ากระดาษ (Paper Colour) แล้วคลิก **OK**



หลังจากนั้นให้เปลี่ยนสีกระดาษด้านซ้ายโดยคลิก **Insert** ----> **Insert box** เลือกสีแล้วคลิก **OK** ขยายสีให้เต็มหน้า
 ดังรูป



ให้แทรกรูปภาพเข้ามาไว้ในกระดาษด้านขวามือ ส่วนที่จะทำเป็นปกหนังสือก่อน โดยคลิกเลือก **Insert** ----> **Image** จะมีหน้าต่างให้เลือกหารูปภาพที่จะนำมาวางในหน้าที่เป็นปกหนังสือ ให้เลือกภาพที่ต้องการแล้วคลิก **Open**



แบบฝึกหัด
เรื่อง การสร้างปกหน้าของหนังสือ

ชื่อ-สกุล.....

คำชี้แจง ให้ผู้เรียนทำตามคำสั่งต่อไปนี้

1. จงบอกวิธีการทำให้กระดาษด้านซ้ายมือหายไป

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. บอกขั้นตอนการแทรกรูปภาพที่ปกหน้าหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยที่ 2 เรื่อง เริ่มสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เวลาเรียน 17 ชั่วโมง

แผนการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง การสร้างเนื้อหา เวลาเรียน 5 ชั่วโมง

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถพิมพ์ข้อความ เนื้อหา ในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้
2. นักเรียนรู้ขั้นตอนและวิธีการสร้างเนื้อหาได้อย่างถูกต้อง

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ครูให้นักเรียนเข้าแถวให้เรียบร้อยก่อนเข้าห้องเรียน
2. หากครั้งหน้านักเรียนมาเรียนคอมพิวเตอร์ไม่เป็นระเบียบอย่างนี้อีกจะไม่ให้ใช้คอมพิวเตอร์

ขั้นสอน

1. ครูให้เข้าห้องปฏิบัติการ เปิดเครื่องคอมพิวเตอร์เข้าสู่โปรแกรมให้เรียบร้อย
2. ครูให้นักเรียนเปิดงานเก่าคือหน้าปกหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่นักเรียนทำไว้แล้วขึ้นมา
3. ครูบอกนักเรียนว่าวันนี้จะให้ทำเนื้อหาในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ของเราเนื่องจากเมื่อคราวที่แล้วเราได้สร้างหน้าปกหนังสือไว้อย่างเดียว
4. ครูแจกใบงานเรื่อง การสร้างเนื้อหา ให้นักเรียนศึกษาตามใบงานขณะที่ทำ
5. ครูสังเกตและประเมินผลการเรียนรู้ที่คาดหวังจากการปฏิบัติของนักเรียน

ขั้นสรุป

1. ครูแจกใบงานเรื่อง การสร้างเนื้อหา ให้นักเรียนกลับไปทำที่บ้าน
2. ครูให้นักเรียนกลับไปทบทวนเรื่องที่สอนในวันนี้
3. นักเรียนปิดเครื่องคอมพิวเตอร์และเก็บเก้าอี้ให้เรียบร้อย

สื่อ/แหล่งการเรียนรู้


1. แบบฝึกหัด เรื่อง การสร้างเนื้อหา
2. ใบความรู้ เรื่อง การสร้างเนื้อหา
3. แบบประเมินผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

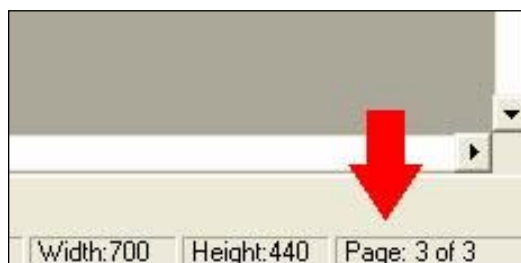
การวัดผลประเมินผล

1. วิธีการวัด
 - สังเกตการฟัง และการตอบคำถาม
 - ตรวจสอบผลสำเร็จของใบงาน
2. เครื่องการวัดผลประเมินผล
 - แบบฝึกหัด เรื่อง การสร้างเนื้อหา
 - แบบประเมินผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

ใบความรู้ เรื่อง การสร้างเนื้อหา

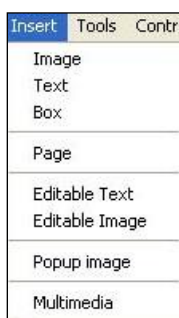
การสร้างเนื้อหาบน E-Book

เมื่อสร้างปกหนังสือเรียบร้อยแล้ว จากนั้นให้ทำการ Add page เพื่อเพิ่มหน้าของหนังสือโดยคลิกเลือกที่  ในส่วนของ Tools Page หรือ เลือกที่เมนู **Insert** -----> **Page** ซึ่งปกติเนื้อหาเอกสารควรจะอยู่หน้าที่ 3 เป็นต้นไป (หน้าที่ 2 จะเป็นสารบัญ) การสังเกตว่าขณะนี้เรากำลังดำเนินการจัดการ E-Book ของเราในหน้าที่เท่าไรแล้วนั้นให้ดูจากมุมล่างขวามือจะบอกว่าหน้าที่เท่าไรในจำนวนทั้งหมดกี่หน้า ดังรูป



ในการสร้างเนื้อหานั้นหากเรามีเอกสารในรูปแบบของ Word หรือเอกสารในรูปแบบอื่น ๆ เราก็สามารถที่จะคัดลอกเนื้อหาในเอกสารนั้นๆ มาวางในหน้าเอกสารของ E-Book ได้ เพื่อความรวดเร็วในการสร้าง ไม่เช่นนั้นแล้วเราต้องมาสร้างใหม่ทั้งหมด

ในการใส่เนื้อหา รูปภาพหรือสื่อมัลติมีเดียต่าง ๆ ลงใน E-Book นั้น เราจะใช้เมนู **Insert**



เนื้อหาการอบรมการสร้าง E-Book ด้วย Desktop Author

- แนะนำประโยชน์ และ ตัวอย่างงาน e-book
- แนะนำหน้าต่างโดยรวมของโปรแกรม Desktop Author
- การสร้างงาน , เปิดงาน , ปิดงาน , บันทึกงานในโปรแกรม
- การสร้างเพิ่มหน้า , ลบหน้า , แทรกหน้า ในงานของเรา
- การสร้างปกหน้า ปกหลัง และการตกแต่งด้วย Box
- การทำงานร่วมกับตัวอักษร
- การแทรก File Multimedia (Flash , Movie , Sound , Picture)
- การทำงานกับ Templates , Buttons
- การสร้าง Link
- การสร้าง Popup Image
- การ Package DNL , Package EXE เพื่อสร้าง e-book
- การแก้ไขปัญหาในการทำงาน
- การสร้างแบบฝึกหัดหรือข้อสอบในตัว e-Book
- ปัญหาลิขสิทธิ์และละเมิดลิขสิทธิ์รูปภาพ และ File Multimedia
-

สร้างเนื้อหาแต่ละหน้าให้เสร็จ โดยการ Add Page ไปจนครบทุกหน้า โดยเราสามารถที่จะเลือก แทรกตัวอักษร (Insert Text) ,แทรกรูปภาพ (Insert Image) , หรือ Multimedia (เสียง , Video , Flash) ลงในเอกสาร ในหน้าที่ต้องการจะแทรกได้

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยที่ 3 เรื่อง ข้อความและ Multimedia

เวลาเรียน 10 ชั่วโมง

แผนการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การพิมพ์ข้อความลงในหนังสือ

เวลาเรียน 5 ชั่วโมง

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนสามารถอธิบายวิธีการพิมพ์ข้อความและการแทรกไฟล์ Multimedia ลงในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่สร้างด้วยโปรแกรม Desktop Author ได้
2. ผู้เรียนสามารถพิมพ์ข้อความ ลงในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่สร้างด้วยโปรแกรม Desktop Author ได้

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ครูให้นักเรียนเข้ามาในห้องเรียน หัวหน้าชั้นบอกทำความเข้าใจแต่ให้ยืนก่อนยังไม่ให้นั่ง
2. ครูชมเชยนักเรียนที่วันนี้เข้าแถวมาเรียนอย่างเป็นระเบียบไม่เหมือนชั่วโมงที่แล้ว

ขั้นสอน

1. ครูทบทวนเกี่ยวกับเรื่อง การทำหน้าปกหนังสืออิเล็กทรอนิกส์และการสร้างเนื้อหา
2. ครูให้เข้าห้องปฏิบัติการ เปิดเครื่องคอมพิวเตอร์เข้าสู่โปรแกรมให้เรียบร้อย
3. ครูแจกใบความรู้ เรื่อง การพิมพ์ข้อความลงในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อให้นักเรียนศึกษาประกอบการเรียน
4. ครูแจกแบบฝึกหัด เรื่อง การพิมพ์ข้อความลงในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
5. ครูสังเกตและประเมินผลการเรียนรู้ที่คาดหวังจากการปฏิบัติของนักเรียน

ขั้นสรุป

1. ครูให้นักเรียนกลับไปทบทวนเนื้อหาที่ได้เรียนในวันนี้
2. นักเรียนปิดเครื่องคอมพิวเตอร์และเก็บเก้าอี้ให้เรียบร้อย

สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. แบบฝึกหัด เรื่อง การพิมพ์ข้อความลงในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
2. ใบความรู้ เรื่อง การพิมพ์ข้อความลงในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
3. แบบประเมินผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

การวัดผลประเมินผล

1. วิธีการวัด
 - สังเกตการฟัง และการตอบคำถาม
 - ตรวจสอบผลสำเร็จของใบงาน
2. เครื่องการวัดผลประเมินผล
 - แบบฝึกหัด เรื่อง การพิมพ์ข้อความลงในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
 - แบบประเมินผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

ใบความรู้

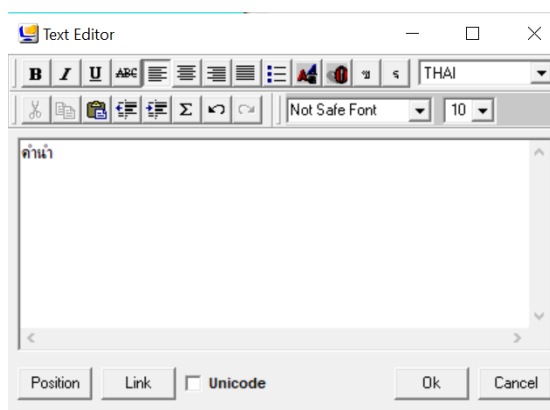
เรื่อง การพิมพ์ข้อความลงในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

การแทรกข้อความในหน้าหนังสือ

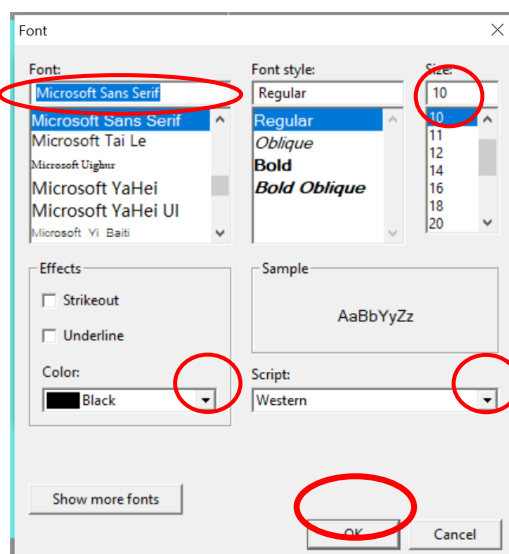
1. เมนู insert คำสั่ง text หรือคลิกที่รูป T



2. จะปรากฏดังภาพ

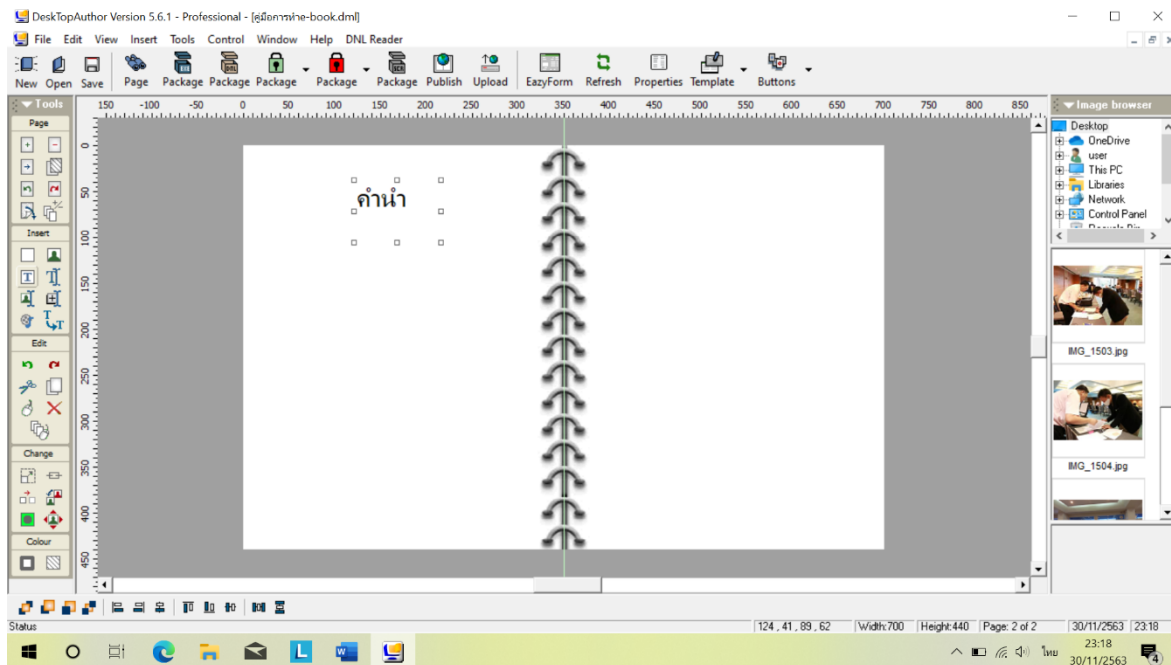


3. พิมพ์ข้อความ ปรับขนาด เลือกสี ตามใจชอบ ถ้าพิมพ์ภาษาไทยให้เลือกแบบอักษรลงท้ายด้วย UPC



4. กด ok

1. เลื่อนข้อความไปยังตำแหน่งตามความเหมาะสม***



*** ข้อความในหน้าอื่นๆ ก็มีลักษณะเหมือนกัน ***

แบบฝึกหัด
เรื่อง การพิมพ์ข้อความลงในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

ชื่อ.....

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้

- 1. ให้นักเรียนบอกวิธีการพิมพ์ข้อความลงในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ให้ถูกต้อง

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

- 2. หากนักเรียนต้องทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ขึ้นมา 1 เล่ม นักเรียนจะทำเรื่องอะไร เพราะเหตุใด

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

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยที่ 3 เรื่อง ข้อความและ Multimedia

เวลาเรียน 10 ชั่วโมง

แผนการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การแทรก Multimedia

เวลาเรียน 5 ชั่วโมง

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนสามารถอธิบายความหมายของ Multimedia ในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) ได้
2. ผู้เรียนสามารถแทรกไฟล์ Multimedia ประเภทภาพ เสียง และภาพเคลื่อนไหว ลงในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่สร้างด้วยโปรแกรม Desktop Author

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ครูทบทวนเนื้อหาเมื่อสัปดาห์ที่แล้ว
2. ครูถามนักเรียนว่าใครชอบร้องเพลง ดูภาพยนตร์มาก แล้วถามนักเรียนต่อว่าหากหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ของเราสามารถแทรกไฟล์มัลติมีเดียต่าง ๆ ได้ นักเรียนคิดว่าดีหรือไม่

ขั้นสอน

1. ครูบอกนักเรียนว่าวันนี้ครูจะให้นักเรียนแทรกไฟล์มัลติมีเดียลงในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ของแต่ละคน
2. ครูให้เข้าห้องปฏิบัติการ เปิดเครื่องคอมพิวเตอร์เข้าสู่โปรแกรมให้เรียบร้อย
3. ครูให้นักเรียนศึกษาตัวอย่างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่มีการใส่ไฟล์มัลติมีเดียในอินเทอร์เน็ต
4. ครูแจกใบความรู้ให้แก่ นักเรียน เรื่อง การแทรกไฟล์ มัลติมีเดีย
5. ครูแจกแบบฝึกหัดให้นักเรียนทำ
6. ครูสังเกตและประเมินผลการเรียนรู้ที่คาดหวังจากการปฏิบัติของนักเรียน

ขั้นสรุป

1. ครูชมเชยนักเรียนที่วันนี้ว่าส่วนใหญ่ นักเรียนตั้งใจเรียนกันดีมาก ไม่ค่อยคุยกัน ครูอยากให้นักเรียนเป็นแบบนี้ทุกคาบไปได้หรือไม่
2. สำหรับนักเรียนคนที่ยังทำแบบฝึกหัดไม่เสร็จให้นำกลับไปทำที่บ้านได้

สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. แบบฝึกหัด เรื่อง การแทรกไฟล์มัลติมีเดีย
2. แบบประเมินผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

การวัดผลประเมินผล

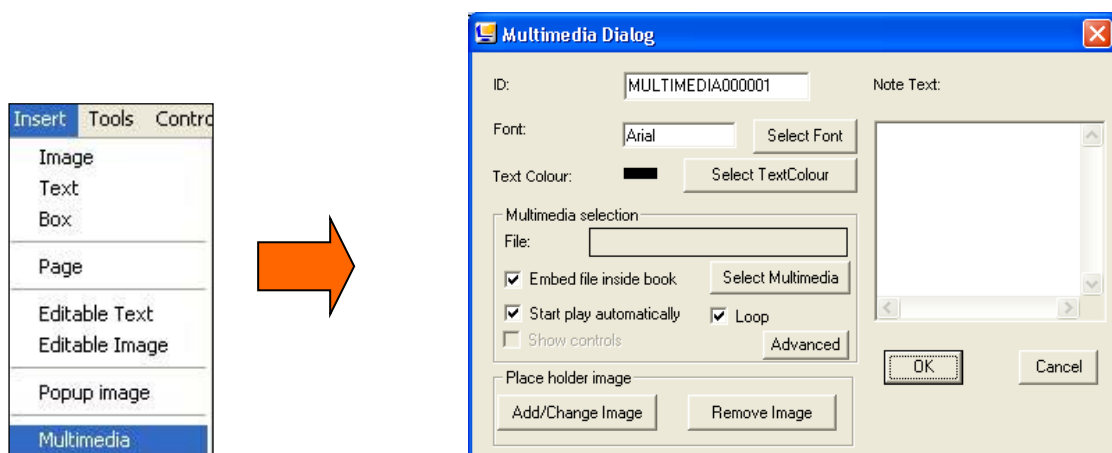
1. วิธีการวัด
 - สังเกตการฟัง และการตอบคำถาม
 - ตรวจสอบผลสำเร็จของใบงาน
2. เครื่องการวัดผลประเมินผล
 - แบบฝึกหัด เรื่อง การแทรกไฟล์มัลติมีเดีย
 - แบบประเมินผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

ใบความรู้ เรื่อง การแทรกไฟล์ Multimedia

การแทรก Multimedia

อย่าลืมว่า การที่จะใช้ไฟล์ต่างๆที่จะนำมาลงไว้ใน E-Book นั้น ต้องนำมาวางไว้ในโฟลเดอร์เดียวกัน เช่นเดียวกัน ไฟล์ Multimedia ต่าง ๆ ก็จะต้องนำมาวางไว้ในโฟลเดอร์เดียวกันด้วย หลังจากนั้นคลิกเลือก **Insert** ---

-> **Multimedia** หรือ  จะมีหน้าต่าง Dialog ตั้งค่าต่าง ๆ ของMultimedia ขึ้นมาให้เราตั้งค่า



- Font : ให้เลือกฟอนต์
- Text Colour : เลือกสีของตัวอักษร
- File : บอกชื่อไฟล์ที่เราใส่ลงใน E-Book
- Embed file inside book : เลือกใส่ไฟล์ลงใน E-Book
- Start play automatically : เลือกให้เล่นเองโดยอัตโนมัติ
- Loop : ให้เล่น Multimedia แบบวนต่อเนื่อง
- Add/Change image : ใส่รูปภาพ
- Remove image : เอารูปภาพออก
- Note Text : กล่องใส่ข้อความ

แบบฝึกหัด
เรื่อง การแทรกไฟล์ Multimedia

ชื่อ-สกุล.....

คำชี้แจง ให้นักเรียนบอกหน้าที่ของคำสั่งต่อไปนี้ให้ถูกต้อง

Font :

Text Colour :

File :

Embed file inside book :

Start play automatically :

Loop :

Add/Change image :

Remove image :

Note Text :

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยที่ 4 เรื่อง ปุ่ม Bottons และการเชื่อมโยง	เวลาเรียน 9 ชั่วโมง
แผนการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การใส่ Link	เวลาเรียน 5 ชั่วโมง

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนสามารถเข้าใจขั้นตอนวิธีการเชื่อมโยงหน้าหนังสือได้
2. ผู้เรียนสามารถใส่ Link ได้อย่างถูกต้อง

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ครูให้นักเรียนที่แต่งตัวไม่เรียบร้อยในวันนี้ออกมายืนหน้าห้องเรียน
2. ครูบอกนักเรียนว่าหากเราเป็นนักเรียนแต่งตัวไม่เรียบร้อยแบบนี้ นักเรียนคิดว่าเหมาะสมหรือไม่
3. ครูทำโทษนักเรียนที่แต่งตัวไม่เรียบร้อยโดยให้เต้นเพลงไปอย่างถูกเผาและให้เพื่อน ำร้องเพลงให้ นักเรียนมีความสุขสนาน

ขั้นสอน

1. นักเรียนเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์และเข้าสู่โปรแกรมให้เรียบร้อย
2. ครูให้นักเรียนเปิดงานเก่าที่นักเรียน save ไว้ขึ้นมา เพราะวันนี้ครูจะสอนเรื่องการใส่ Link
3. ครูให้นักเรียนศึกษาใบความรู้ เรื่อง การใส่ Link
4. ครูแจกแบบฝึกหัด เรื่อง การใส่ Link
5. ครูสังเกตและบันทึกพฤติกรรม

ขั้นสรุป

1. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มกลุ่มละ 4 คนแล้วกลับไปทำรายงานเรื่องการใช้งานโปรแกรม Desktop Author มากกลุ่มละ 1 เล่มให้มาส่งอาทิตย์หน้า
2. ครูให้นักเรียนเก็บเก้าอี้ให้เรียบร้อยแล้วปล่อยให้พักทานข้าวกลางวัน

สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. ใบความรู้ เรื่อง การใส่ Link
2. แบบฝึกหัด เรื่อง การใส่ Link
3. แบบสังเกตพฤติกรรม

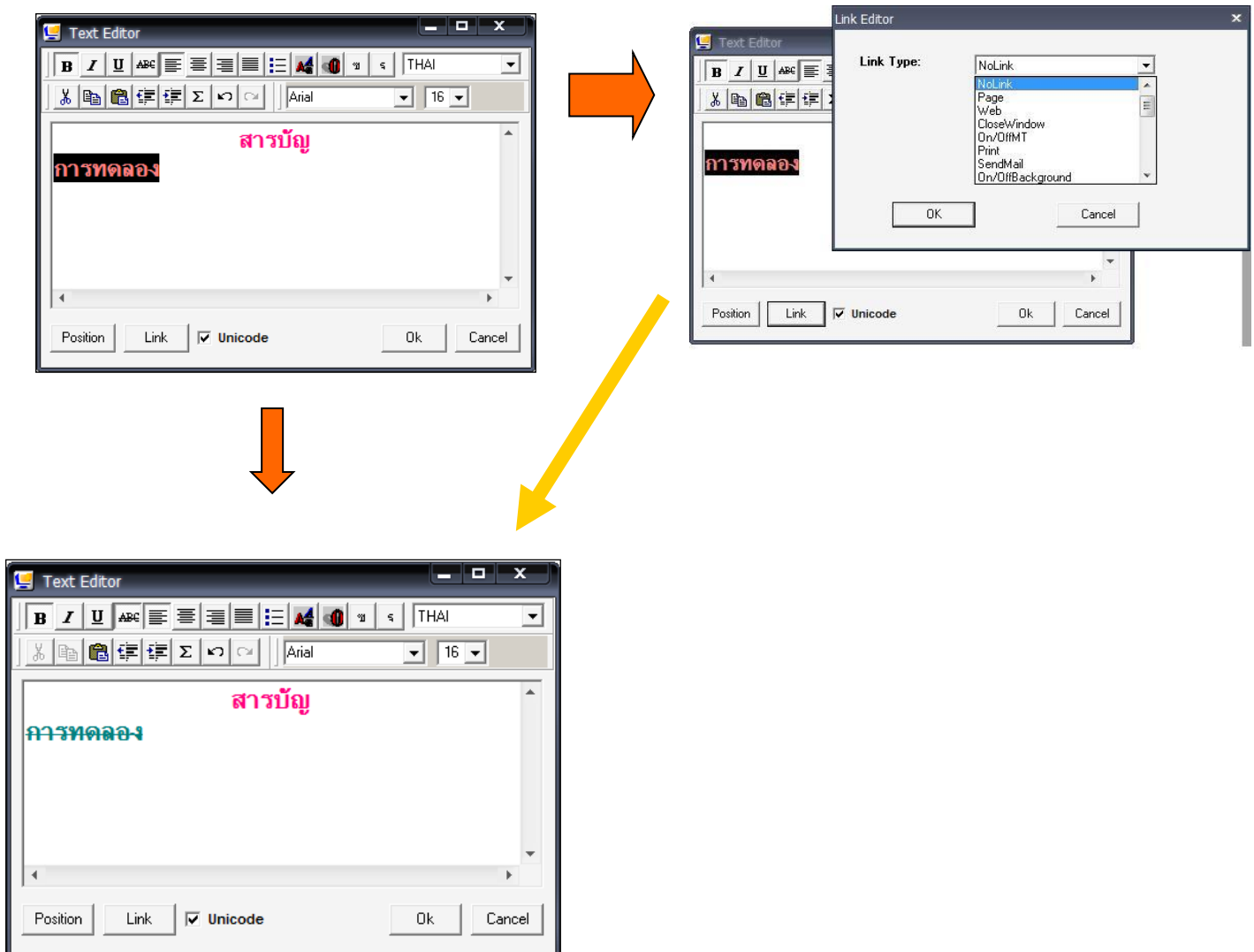
การวัดผลประเมินผล

1. วิธีการวัด
 - สังเกตการฟัง และการตอบคำถาม
 - ตรวจสอบแบบฝึกหัด
2. เครื่องการวัดผลประเมินผล
 - ใบงาน เรื่อง การใส่ Link
 - แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้

ใบความรู้ เรื่อง การใส่ Link

การทำ Link

การทำ Link หรือการเชื่อมโยงไปยังส่วนต่าง ๆ ของหนังสือเช่นทำสารบัญ หรือส่วนที่ต้องการให้มีการเชื่อมโยง วิธีการก็คือ คลิกเลือกเมนู Insert -----> Text พิมพ์ข้อความลงใน Text editor ระบายทึบในส่วนที่ต้องการจะทำจุดเชื่อมโยง คลิกที่ปุ่ม Link จะขึ้นหน้าต่าง Link Type ซึ่งมีการ Link หลากๆ แบบ ให้เลือกรูปแบบการ Link ตามที่เราต้องการ



แบบฝึกหัด
เรื่อง การใส่ Link

ชื่อ-สกุล.....

คำชี้แจง ให้นักเรียนทำตามคำสั่งต่อไปนี้

1. Link หมายถึงอะไร

.....

.....

.....

.....

.....

2. ให้นักเรียนบอกขั้นตอนการใส่ Link

.....

.....

.....

.....

.....

แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยที่ 4 เรื่อง ปุ่ม Buttons และการเชื่อมโยง

เวลาเรียน 9 ชั่วโมง

แผนการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การสร้างปกหลังของหนังสือ

เวลาเรียน 4 ชั่วโมง

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนสามารถสร้างปกหลังหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ให้โปร่งใสได้
2. ผู้เรียนสามารถขั้นตอนการสร้างปกหลังให้โปร่งใส

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ครูให้นักเรียนส่งรายงานเรื่อง การใช้งานโปรแกรม Desktop Author ที่ส่งไปเมื่ออาทิตย์ที่แล้ว
2. นักเรียนกลุ่มใดที่ไม่ได้นำรายงานมาส่งในวันนี้ครูให้โอกาสถึงอาทิตย์หน้าให้นำมาส่งได้

ขั้นสอน

1. ครูให้นักเรียนเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์และเปิดโปรแกรมขึ้นมา
2. ครูให้นักเรียนเปิดงานเก่าที่ save ไว้ขึ้นมา
3. ครูอธิบายให้นักเรียนฟังว่าหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ของนักเรียนแต่ละคนส่วนใหญ่จัดรูปแบบและเลือกรูปภาพได้สวยงาม ครูขอชมเชย
4. ครูบอกนักเรียนว่าหนังสืออิเล็กทรอนิกส์จำเป็นที่จะต้องทำให้ปกหลังของหนังสือเป็นแบบโปร่งใส แบบโปร่งใสเป็นอย่างไร เดี่ยววันนี้ครูจะบอกให้นักเรียนทำ
5. ครูแจกใบความรู้ เรื่อง การสร้างปกหลังของหนังสือ
6. ครูสังเกตและประเมินผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

ขั้นสรุป

1. ตอนนี้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ของนักเรียนใกล้เสร็จสมบูรณ์แล้ว เหลือแต่การทดสอบดูหนังสืออิเล็กทรอนิกส์กัน ซึ่งครูจะสอนในชั่วโมงต่อไป
2. ครูบอกนักเรียนเรื่องส่งรายงานอีกครั้งหนึ่ง

สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. ใบความรู้ เรื่อง การสร้างปกหลังของหนังสือ
2. แบบประเมินผลเรียนรู้ที่คาดหวัง

การวัดผลประเมินผล

1. วิธีการวัด
 - สังเกตการฟัง และการตอบคำถาม
 - ตรวจแบบฝึกหัด
2. เครื่องการวัดผลประเมินผล
 - ใบงาน เรื่อง การสร้างปกหลังของหนังสือ
 - แบบประเมินผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

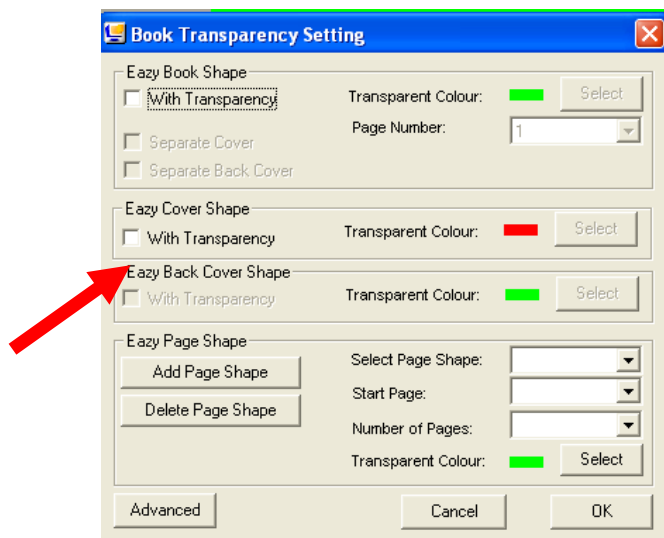
ใบความรู้

เรื่อง การสร้างปกหลังของหนังสือ

การสร้างปกหลังของหนังสือ

ก่อนอื่นให้เพิ่มหน้าE-Book ขึ้นมาอีกหนึ่งหน้า เพื่อสร้างเป็นปกหลัง โดยนำรูปหรือข้อความที่ต้องการทำเป็นปกหลัง ไว้ในครึ่งหน้าที่ตรงข้ามกับที่ทำปกหน้า หรือครึ่งด้านซ้ายของเอกสาร คลิกเลือกเมนู คำสั่ง **Tools ----> Book Tranparency**

จะปรากฏหน้าต่างให้เรากำหนด ค่าต่าง ๆ เหมือนกับตอนที่เรสร้างปกหน้า ให้อูในส่วนของ **Eazy back Cover Shape** โดยใส่เครื่องหมายในช่อง **With Tranparency** แล้วเลือกสีที่ **Tranparency Colour** ให้เป็นสีขาว ซึ่งเป็นสีที่ตั้งไว้เป็นสีของหน้ากระดาษ (**Parer Colour**) แล้วคลิก **OK**



แผนการจัดการเรียนรู้

หน่วยที่ 5	เรื่อง การทดสอบผลงาน E-Book ที่ได้จัดทำ	เวลาเรียน 5	ชั่วโมง
แผนการเรียนรู้ที่ 1	เรื่อง การทดสอบผลงาน E-Book ที่ได้จัดทำ	เวลาเรียน 5	ชั่วโมง

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนสามารถใช้เครื่องมือในการทดสอบหนังสือ E-book ได้
2. ผู้เรียนสามารถใช้เครื่องมือได้อย่างถูกต้อง

กระบวนการจัดการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ครูบอกนักเรียนว่าตอนนี้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ของนักเรียนทุกคนเสร็จเป็นที่เรียบร้อยแล้ว
2. วันนี้ครูจะบอกวิธีการทดสอบหนังสือ E-book ของนักเรียน

ขั้นสอน

1. นักเรียนเปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ให้เรียบร้อย
2. ครูให้นักเรียนเปิดงานของตนเองขึ้นมา
3. ครูแจกใบความรู้ เรื่อง การทดสอบผลงาน E-Book
4. ครูสังเกตและประเมินผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

ขั้นสรุป

1. ครูถามนักเรียนว่าการทำงานของโปรแกรม Desktop Author ยากหรือไม่
นักเรียนเก็บเก้าอี้และปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ให้เรียบร้อย

สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. แบบฝึกหัด เรื่อง การทดสอบผลงาน E-Book
2. ใบความรู้ เรื่อง การทดสอบผลงาน E-Book
3. แบบประเมินผลเรียนรู้ที่คาดหวัง

การวัดผลประเมินผล

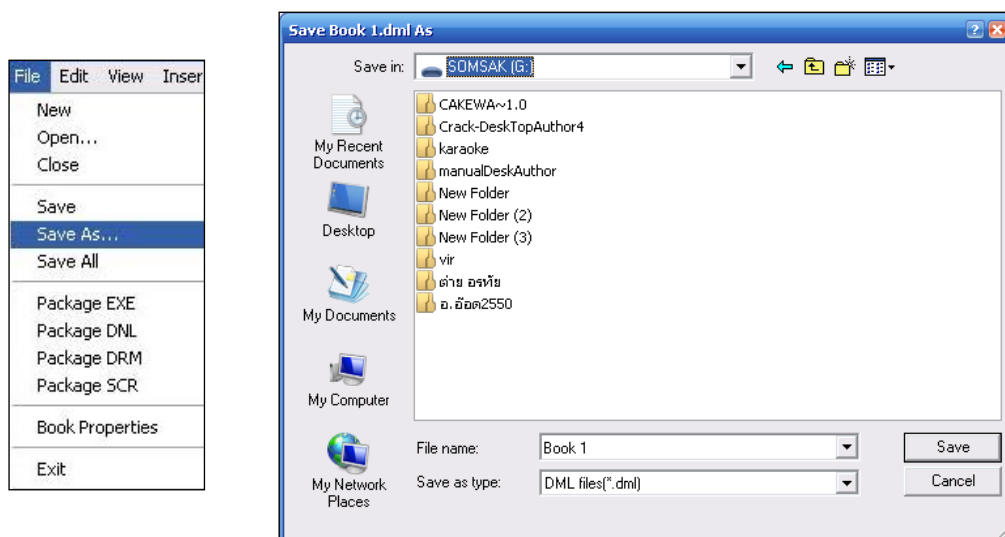
1. วิธีการวัด
 - สังเกตการฟัง และการตอบคำถาม
 - ตรวจสอบแบบฝึกหัด
2. เครื่องการวัดผลประเมินผล
 - ใบงาน เรื่อง การทดสอบผลงาน E-Book
 - แบบประเมินผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง
3. เกณฑ์การวัดผลประเมินผล
 - เกณฑ์ใบงาน ร้อยละ 70 ขึ้นไปถือว่าผ่านเกณฑ์
 - การผ่านการประเมินทุกรายการต้องได้ 1 ขึ้นไป


ใบความรู้

เรื่อง การทดสอบผลงาน E-Book

การทดสอบผลงาน E-Book ที่ได้จัดทำ

เมื่อเราได้จัดทำผลงานเอกสาร E-Book เสร็จแล้ว ก่อนที่จะนำไปแสดงผล เราจำเป็นต้องทำการบันทึกไฟล์ทั้งหมดก่อน โดยเลือกเมนู **File -----> Save As** เลือกตำแหน่งที่จะเก็บไฟล์ ตั้งชื่อไฟล์ ซึ่งไฟล์ที่บันทึกนั้นจะเป็นไฟล์ประเภท .DRM ซึ่งเป็นไฟล์ของโปรแกรมนี้สามารถเรียกมาดูหรือแก้ไขได้ แต่ไม่สามารถไปเปิดกับโปรแกรมอื่นได้ เสร็จแล้วคลิก **Save** (ทั้งนี้ขอแนะนำว่า การเก็บไฟล์และข้อมูลทั้งหมดที่จะนำมาทำเป็น E-Book นั้น ควรจะนำมาเก็บไว้ในโฟลเดอร์เดียวกัน เพื่อความสะดวกในการนำมาใช้งาน)



หลังจากนั้นให้ทำการแพ็คไฟล์ โดยเลือกที่เมนู **File -----> Package EXE** หรือคลิกที่ 

โปรแกรมจะทำการรวบรวมงานทั้งหมดที่ทำออกมาเป็นไฟล์ประเภท .EXE สามารถนำไปเปิดดูที่ใดก็ได้ โดยไม่ต้องอาศัยโปรแกรม Desktop Author



ส่วนไฟล์อีกประเภทหนึ่งก็คือ ไฟล์ DNL ไฟล์ที่แพ็คด้วยวิธีนี้ จะต้องเปิดดูด้วยโปรแกรม DNL Reader ซึ่งต้องดาวน์โหลดจากอินเทอร์เน็ต การแพ็คไฟล์ก็ให้เลือกที่เมนู **File -----> Package DNL** หรือ





โครงการพัฒนาโปรแกรมเพื่อการมีงานทำของบุคคลที่มีความต้องการจำเป็นพิเศษและศักยภาพเด็วบ้าง
สนับสนุนโดย
สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)
สมาคมผู้ปกครองบุคคลออทิสติก กรุงเทพมหานคร