

คู่มือการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน
การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6
วิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ รหัสวิชา ง32202
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5
กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี



นายสมพล ระวังงาน
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ
โรงเรียนพิมายวิทยา อำเภอพิมาย จังหวัดนครราชสีมา
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 31

คู่มือการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน
เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6
วิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ รหัสวิชา ง32202
สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5
กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

นายสมพล ระวังงาน
ครู วิทยฐานะครูชำนาญการ

โรงเรียนพิมายวิทยา อำเภอพิมาย
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 31
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

คู่มือการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ รหัสวิชา ง32202 สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี เล่มนี้จัดทำขึ้นเพื่อใช้เป็นคู่มือในการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ รหัสวิชา ง32202 ซึ่งประกอบด้วยบทเรียน จำนวน 8 หน่วย ได้แก่ หน่วยที่ 1 เรื่อง รู้จักโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 หน่วยที่ 2 เรื่อง เครื่องมือพื้นฐานของ Adobe Photoshop CS6 หน่วยที่ 3 เรื่อง การเลือกพื้นที่ภาพ หน่วยที่ 4 เรื่อง การปรับปรุงทรงภาพ หน่วยที่ 5 เรื่อง การสร้างข้อความตกแต่งภาพ หน่วยที่ 6 เรื่อง การใช้งานเลเยอร์ หน่วยที่ 7 เรื่อง การปรับปรุงและตกแต่งภาพ หน่วยที่ 8 เรื่อง การปรับแต่งแสงสีในภาพ ซึ่งในแต่ละบทเรียนจะประกอบไปด้วย ผลการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระสำคัญ ผังมโนทัศน์ เนื้อหาบทเรียน และแบบทดสอบท้ายหน่วย สำหรับเนื้อหาในบทเรียน ประกอบไปด้วยเนื้อหาสาระการเรียนรู้ที่มีรูปภาพที่เกี่ยวข้อง มีเสียงบรรยายเนื้อหา มีวิดีโอสาธิต การปฏิบัติในแต่ละเรื่อง ซึ่งผู้จัดทำได้อธิบายขั้นตอนการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ได้แก่ การเข้าสู่โปรแกรม การลงทะเบียนเพื่อเข้าสู่บทเรียน เมนูหลักของบทเรียน แนะนำการใช้สื่อ คำแนะนำในการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน การเข้าศึกษาในแต่ละหน่วย การใช้งานเครื่องมือควบคุมวิดีโอ ข้อมูลผู้จัดทำและการออกจากบทเรียน ซึ่งผู้สอนควรศึกษาคู่มือเล่มนี้ให้ เข้าใจเสียก่อนเพื่อจะได้ให้คำแนะนำกับผู้เรียนทั้งก่อนและระหว่างใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน นี้ได้

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่าคู่มือการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ รหัสวิชา ง32202 สำหรับ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีเล่มนี้ จะเป็นประโยชน์สำหรับผู้เรียนและเป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนที่ต้องการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 หรือผู้ที่สนใจศึกษาการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ด้วยตนเองได้เป็นอย่างมาก

สมพล ระวังงาน

ผู้จัดทำ

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บทนำ.....	1
จุดมุ่งหมายการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน.....	1
แนวทางการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน.....	2
ความต้องการของระบบในการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน.....	5
ข้อปฏิบัติในการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน.....	5
แผนผังแสดงโครงสร้างและขั้นตอนการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน.....	7
ขั้นตอนการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน	8

บทนำ

ความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีในปัจจุบันทำให้มีการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการพัฒนาประเทศในหลายด้าน คอมพิวเตอร์ก็จัดเป็นอุปกรณ์เทคโนโลยีที่มีความสำคัญและมีบทบาทในทุกสาขา อาชีพไม่ว่าจะเป็นในหน่วยงานของรัฐและเอกชน ล้วนนำเอาคอมพิวเตอร์มาประยุกต์ใช้อย่างกว้างขวาง สำหรับสถาบันการศึกษาได้มีการนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพิ่มมากขึ้น ห้องเรียนในยุคใหม่จะมีเครื่องคอมพิวเตอร์และจอโปรเจกเตอร์เพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอนหรือมีสื่อการจัดการเรียนการสอนที่หลากหลายเพิ่มมากขึ้น ทำให้นักเรียนได้รับสื่อที่หลากหลายและทันสมัย อีกทั้งการเรียนก็ไม่ได้จำกัดแค่เพียงในห้องเรียนเท่านั้น ผู้เรียนสามารถศึกษาได้ด้วยตนเองโดยอาศัยการค้นคว้าข้อมูลหรือศึกษาจากสื่อแหล่งต่าง ๆ ได้ อีกทั้งสามารถใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีที่อยู่ใกล้ตัวศึกษาหาความรู้ได้อย่างสะดวก รวดเร็ว ทุกที่ ทุกเวลา ดังนั้นในการจัดการเรียนการสอนครูผู้สอนก็ต้องปรับเปลี่ยน จะต้องพยายามสร้างสภาพแวดล้อมที่ผู้เรียนสนใจ และจัดสถานการณ์ให้ผู้เรียนไม่เกิดความเบื่อหน่ายให้ผู้เรียนได้ศึกษาสิ่งใหม่ ได้เรียนรู้ตามศักยภาพของตน โดยอาจนำอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพิ่มมากขึ้น ดังนั้นการพัฒนาสื่อประกอบการเรียนรู้และใช้เทคโนโลยีทางการศึกษา จึงเป็นหนึ่งในทางเลือกที่ครูผู้สอนและนักการศึกษาให้ความสนใจเพิ่มมากขึ้น เพราะเป็นสื่อที่มีประสิทธิภาพสูง ทั้งในด้านการใช้งานในลักษณะสื่อมัลติมีเดีย ด้านความเร็วในการทำงานสามารถนำเสนอบทเรียนได้อย่างน่าสนใจ เป็นรูปธรรมสมจริง เพราะในการเรียนจะมีทั้งตัวอักษร ภาพกราฟิก ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง และวิดีโอประกอบ ทำให้ผู้เรียนสนุกกับบทเรียน ซึ่งสอดคล้องกับการจัดการเรียนการสอนแบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและการสอนแบบรายบุคคล อันเป็นการจัดการเรียนการสอนที่เป็นการตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล ใช้แก้ปัญหาในการจัดการเรียนการสอนและพัฒนาการจัดการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี

จุดมุ่งหมายการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ รหัสวิชา ง32202 สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีมีจุดมุ่งหมายในการนำไปใช้ ดังนี้

1. เพื่อใช้เป็นสื่อในการจัดการเรียนการสอนของครู ในรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ รหัสวิชา ง32202 เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 และนักเรียนใช้สำหรับศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม
2. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้และเข้าใจ เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเป็นสื่อในการเรียนและสามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพ
3. เพื่อให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดี มีความกระตือรือร้นต่อการเรียน รู้จักใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ในค้นคว้าหาความรู้และสร้างองค์ความรู้ให้กับตนเอง

4. เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับ ความสนใจและความถนัดของผู้เรียนโดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล
5. เพื่อพัฒนากระบวนการจัดการเรียนการสอนให้น่าสนใจ ผู้เรียนได้ใช้สื่อการเรียนการสอน นวัตกรรมที่ทันสมัย

แนวทางการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

เพื่อเกิดประโยชน์สูงสุดต่อการจัดการเรียนการสอน โดยใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ครูและนักเรียนควรมีบทบาทดังต่อไปนี้

1. **บทบาทครูผู้สอน** ในการเรียนการสอนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ครูควรทำหน้าที่ดังนี้
 - 1.1 ศึกษารายละเอียดของบทเรียนจากคู่มือการใช้ให้เข้าใจก่อนใช้
 - 1.2 เตรียมวัสดุอุปกรณ์ซึ่งไม่ได้จัดเตรียมไว้ในบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เช่น แบบวัดผล ประเมินผล แบบบันทึกคะแนน ใบกิจกรรม และอื่นๆ ให้พร้อม
 - 1.3 ตรวจสอบเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องให้อยู่ในสภาพใช้งานได้ตามคุณสมบัติที่เหมาะสมกับบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน
 - 1.4 ควรติดตั้งบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์เพื่อความสะดวกในการเรียนของผู้เรียน
 - 1.5 การใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนในครั้งแรก ครูควรชี้แจงให้นักเรียนทราบเกี่ยวกับ ข้อตกลงการใช้ห้องและการใช้บทเรียน
 - 1.6 ขณะที่นักเรียนปฏิบัติกิจกรรม ครูต้องคอยให้คำแนะนำ สังเกตการณ์ทำงานของนักเรียน หากมีปัญหาจะได้ให้คำแนะนำช่วยเหลือจนปัญหาเหล่านั้นคลี่คลายไป
 - 1.7 หากมีนักเรียนคนใดทำงานช้าจนเกินไป ครูควรให้ความช่วยเหลือหรือให้เวลาในการเรียน มากกว่าคนอื่นเพื่อความสำเร็จในการเรียน
 - 1.8 ในกรณีที่นักเรียนคนใดขาดเรียนในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ครูควรให้นักเรียนเรียนเพิ่มเติม นอกเวลาเป็นรายบุคคลจากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่เตรียมไว้
 - 1.9 หลังจากนักเรียนเรียนเสร็จในแต่ละเรื่อง ครูควรเก็บคะแนนของนักเรียนไว้ เพื่อใช้ประกอบการ ประเมินผลการเรียนและตรวจสอบความก้าวหน้าของการเรียน
2. **บทบาทของนักเรียน** บทบาทของนักเรียนมีความสำคัญที่จะช่วยให้การเรียนประสบความสำเร็จ ตามจุดประสงค์ที่วางไว้ ครูจึงต้องชี้แจงให้นักเรียนทราบบทบาทดังนี้
 - 2.1 ตั้งใจฟังคำอธิบายจากครูให้เข้าใจ เมื่อสงสัยต้องซักถามทันที
 - 2.2 ศึกษาคู่มือการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน อย่างละเอียด และปฏิบัติตามทีละขั้นตอน อย่างรอบคอบ
 - 2.3 คิดวิเคราะห์เพื่อสร้างองค์ความรู้จากการศึกษาบทเรียน ไม่ชักชวนเพื่อนเล่นหรือคุยเรื่อง อื่นในขณะที่เรียน

2.4 เมื่อเรียนเนื้อหาในแต่ละหน่วยจบแล้ว ให้นักเรียนทำกิจกรรมฝึกทักษะและทำแบบทดสอบท้ายหน่วยด้วยความตั้งใจ เนื่องจากการทำกิจกรรมฝึกทักษะและแบบทดสอบท้ายหน่วยเป็นส่วนหนึ่งของการทบทวนเนื้อหาบทเรียน ควรปฏิบัติกิจกรรมกับบทเรียนด้วยความรอบคอบเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดในการเรียน

2.5 พิจารณาคะแนนจากการทำกิจกรรมฝึกทักษะและแบบทดสอบแต่ละหน่วย หาแนวทางในการพัฒนาผลการเรียนให้ดีกว่าเดิมอยู่เสมอ

2.6 เมื่อศึกษาบทเรียนชุดนี้จบแล้ว ควรหาความรู้เพิ่มเติมจากแหล่งเรียนรู้อื่นด้วย เพื่อความรู้และความชัดเจนในเนื้อหา

2.7 ควรมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนในการศึกษาบทเรียนตามโอกาส ทั้งเรื่องเนื้อหา เทคนิคการใช้คอมพิวเตอร์

2.8 หลังจากใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแล้ว ให้ตรวจสอบความเรียบร้อยของคอมพิวเตอร์ให้อยู่ในความเรียบร้อย ในกรณีที่มีการเปิดจากแผ่นซีดี ให้เสร็จให้จัดเก็บให้เรียบร้อย

โครงสร้างการจัดหน่วย บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ รหัสวิชา ง32202 สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

บทเรียนที่	ชื่อหน่วยย่อย	สาระการเรียนรู้	จำนวน ชั่วโมง
1	รู้จักโปรแกรม Adobe Photoshop CS6	1. คุณสมบัติของโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 2. การติดตั้งโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 3. การเรียกใช้และออกจากโปรแกรม Adobe Photoshop CS6 4. ส่วนประกอบของ Adobe Photoshop CS6 5. การจัดการไฟล์ภาพของ Adobe Photoshop CS6	2
2	เครื่องมือพื้นฐานของ Adobe Photoshop CS6	1. การใช้เครื่องมือย่อและขยายดูภาพ 2. การใช้เครื่องมือเลื่อนดูภาพและย้ายภาพ 3. การใช้สีและเครื่องมือระบายสี 4. การใช้เครื่องมือลบภาพ 5. การใช้เครื่องมือตัดภาพ	2

บทเรียนที่	ชื่อหน่วยย่อย	สาระการเรียนรู้	จำนวน ชั่วโมง
3	การเลือกพื้นที่ภาพ	1. ความรู้เกี่ยวกับการเลือกพื้นที่ภาพ 2. การเลือกพื้นที่แบบสี่เหลี่ยมและวงกลม <input type="checkbox"/> 3. การเลือกพื้นที่แบบอิสระ 4. การเลือกพื้นที่ตามค่าสี 5. การปรับรูปแบบการเลือกพื้นที่	2
4	การปรับรูปทรงภาพ	1. การปรับขนาดภาพ 2. การเพิ่มและลดพื้นที่ของภาพ <input type="checkbox"/> 3. การหมุน พลิกและบิดรูปทรงภาพ <input type="checkbox"/> 4. การปรับรูปทรงภาพแบบอิสระ <input type="checkbox"/> 5. การปรับรูปทรงภาพแบบพิเศษ	2
5	การสร้างข้อความตกแต่งภาพ	1. การใช้เครื่องมือสร้างข้อความ 2. การจัดรูปแบบข้อความ 3. การตกแต่งข้อความ	2
6	การใช้งานเลเยอร์	1. ความรู้เกี่ยวกับเลเยอร์ 2. การจัดการเลเยอร์ 3. การผสานสีในเลเยอร์ 4. การใส่เอฟเฟกต์ตกแต่งภาพ	2
7	การปรับปรุงและตกแต่งภาพ	1. ความรู้เกี่ยวกับการรีทัชปรับปรุงภาพ 2. การซ่อมแซมและตกแต่งภาพ 3. การสำเนาภาพ 4. การปรับความคมชัดของภาพ 5. การปรับโทนสีภาพ	2
8	การปรับแต่งแสงสีในภาพ	1. ความรู้เกี่ยวกับฮิสโทแกรม 2. การปรับแต่งความสว่างของภาพ 3. การปรับแต่งสีของภาพ 4. การปรับแต่งแสงสีภาพด้วยเทคนิคพิเศษ	2

ความต้องการของระบบในการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6

อุปกรณ์หรือฮาร์ดแวร์ที่แนะนำสำหรับใช้งานควรมีคุณลักษณะไม่น้อยกว่ารายการต่อไปนี้

1. ซีพียู Intel Pentium 4 หรือ AMD Athlon 64 Processor หรือสูงกว่า
2. ระบบปฏิบัติการ Windows XP Service Pack 3 หรือสูงกว่า
3. หน่วยความจำ RAM ขนาด 1 GB ขึ้นไป
4. พื้นที่บนฮาร์ดดิสก์สำหรับติดตั้งอย่างน้อย 1 GB
5. การ์ดจอสนับสนุนระบบ OpenGL 2.0 ขึ้นไป
6. จอภาพที่มีความละเอียด 1024 X 768 Pixels หน่วยความจำ 512 MB ขึ้นไป
7. มี DVD-ROM Drive
8. มี Sound Card แบบติดตั้งเพิ่ม หรือ มี Sound on Board
9. มีหูฟัง
10. ติดตั้งโปรแกรม Flash player 11 ขึ้นไป

ข้อปฏิบัติในการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6

1. ข้อปฏิบัติสำหรับครูผู้สอน

1.1 ควรศึกษาคู่มือการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 อย่างละเอียด

1.2 จัดเตรียมอุปกรณ์ที่ต้องใช้ในการประกอบการเรียนการสอนให้พร้อม ได้แก่ เครื่องคอมพิวเตอร์ และหูฟังแบบมีที่ปรับระดับเสียงเพื่อให้ผู้เรียนเลือกปรับระดับเสียงตามความเหมาะสม

1.3 ควรศึกษาและทดลองใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ก่อนใช้จริง เพื่อทำความเข้าใจวิธีใช้และสามารถใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.4 ครูคอยให้คำแนะนำเมื่อนักเรียนเกิดข้อสงสัย หรือมีปัญหาในขณะทำการศึกษา

2. ข้อปฏิบัติสำหรับนักเรียน ควรปฏิบัติตามขั้นตอนดังนี้

2.1 ก่อนเรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 นักเรียนควรทำแบบทดสอบก่อนเรียน ซึ่งเป็นแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชนิดเลือกตอบ มี 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ

2.2 ให้นักเรียนศึกษาคู่มือการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ก่อนเข้าศึกษารายละเอียดในส่วนต่างๆ

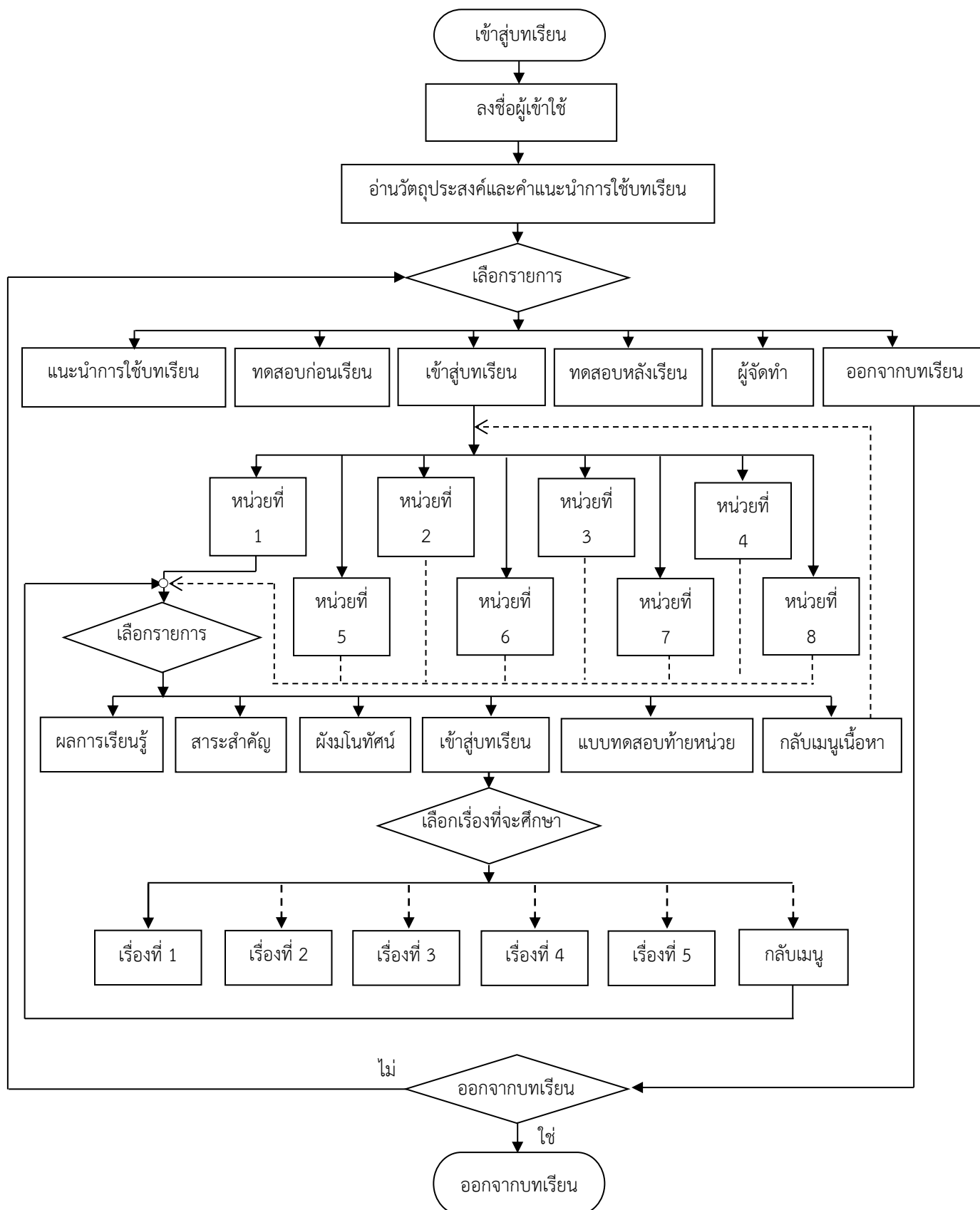
2.3 ในการศึกษาค้นคว้าเนื้อหาในห้องเรียน นักเรียนควรทำตามขั้นตอนหรือคำแนะนำของครูผู้สอนโดยเรียงลำดับเนื้อหา ดังนี้

- 2.1 หน่วยที่ 1 รู้จักโปรแกรม Adobe Photoshop CS6
- 2.2 หน่วยที่ 2 เครื่องมือพื้นฐานของ Adobe Photoshop CS6
- 2.3 หน่วยที่ 3 การเลือกพื้นที่ภาพ
- 2.4 หน่วยที่ 4 การปรับรูปทรงภาพ
- 2.5 หน่วยที่ 5 การสร้างข้อความตกแต่งภาพ
- 2.6 หน่วยที่ 6 การใช้งานเลเยอร์
- 2.7 หน่วยที่ 7 การปรับปรุงและตกแต่งภาพ
- 2.8 หน่วยที่ 8 การปรับแต่งแสงสีในภาพ

หลังจากนักเรียนศึกษาในแต่ละหน่วยจนเข้าใจแล้ว จะมีแบบทดสอบท้ายหน่วยเพื่อทดสอบความเข้าใจของนักเรียน ขอให้นักเรียนทำเมื่อศึกษาจบแต่ละหน่วย ในกรณีที่นักเรียนนำบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 กลับไปศึกษาทบทวนเพิ่มเติม นักเรียนสามารถเลือกศึกษาเนื้อหาในเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่นักเรียนยังไม่เข้าใจก็ได้

2.4 เมื่อศึกษาจนครบทุกหน่วยแล้ว ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน ซึ่งเป็นแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ชนิดเลือกตอบ มี 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ

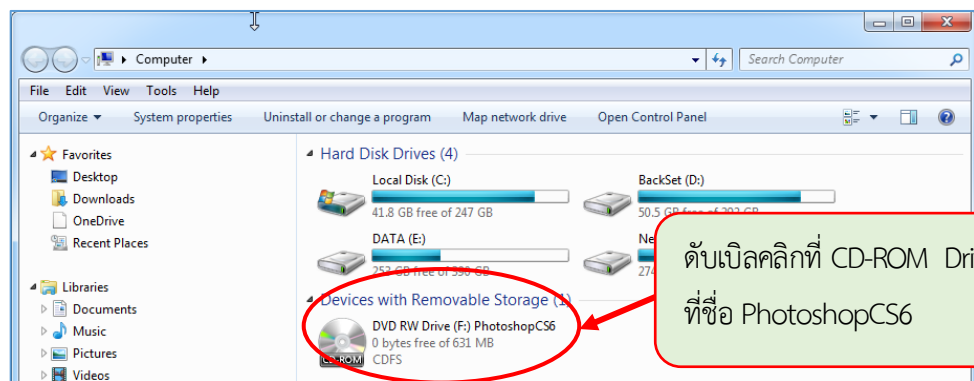
แผนผังแสดงโครงสร้างและขั้นตอนการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน
เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6



ขั้นตอนการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง โปรแกรม Adobe Photoshop CS6

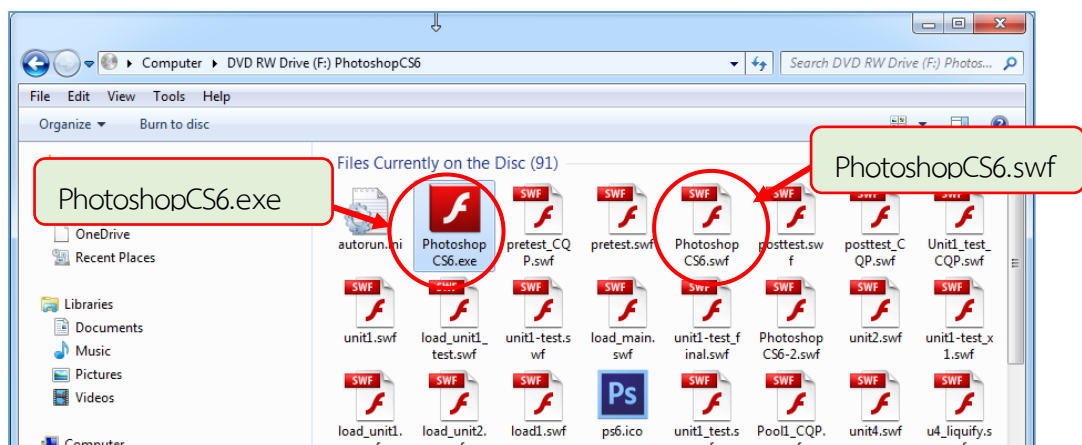
1. การเข้าสู่โปรแกรม มีขั้นตอนการปฏิบัติดังนี้

- 1.1 เปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ เข้าสู่ระบบปฏิบัติการวินโดวส์
- 1.2 ใส่แผ่น CD- ROM บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ลงในช่องใส่ CD-ROM บทเรียนจะเล่นอัตโนมัติ (Autorun)
- 1.3 รอให้โปรแกรมทำงาน จะเข้าสู่บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 โดยอัตโนมัติ
- 1.4 กรณีที่การเล่นอัตโนมัติ(Autorun) ไม่ทำงาน ให้ดับเบิลคลิกเมาส์ที่ไอคอน My Computer บนหน้าจอ จะปรากฏหน้าจอตั้งภาพ จากนั้นให้ดับเบิลคลิกเมาส์ที่ CD-ROM Drive ที่มีชื่อว่า Photoshop CS6 แล้วจะเป็นดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 แสดงการเข้าบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

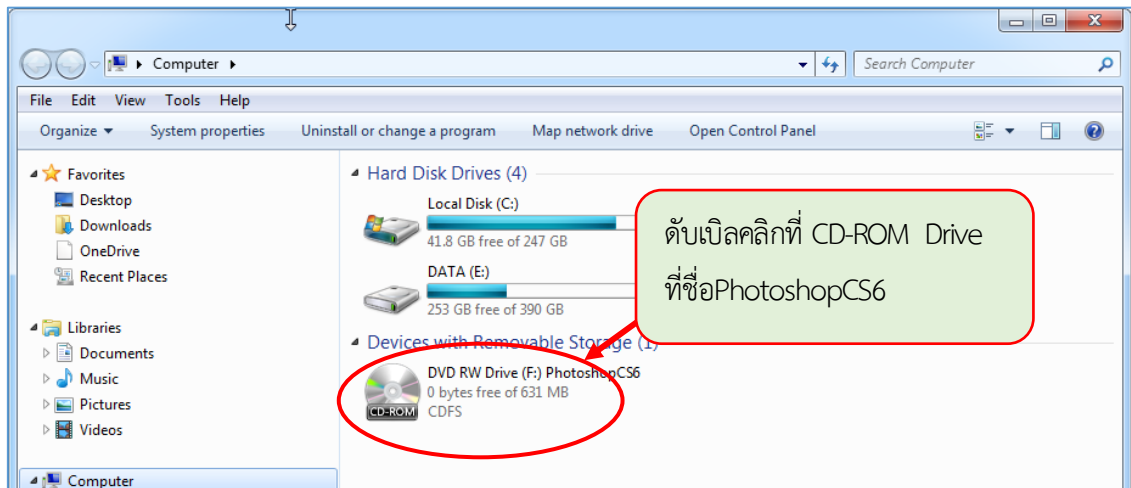
- 1.5 เมื่อดับเบิลคลิกเมาส์ที่ CD-ROM Drive ที่มีชื่อว่า PhotoshopCS6 จะปรากฏหน้าจอตั้งภาพ แล้วดับเบิลคลิกเมาส์ที่แฟ้มข้อมูลชื่อ PhotoshopCS6.exe หรือในกรณีไม่สามารถเปิดไฟล์ exe ได้ก็สามารถเลือกเปิด PhotoshopCS6.swf ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 แสดงการเข้าบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

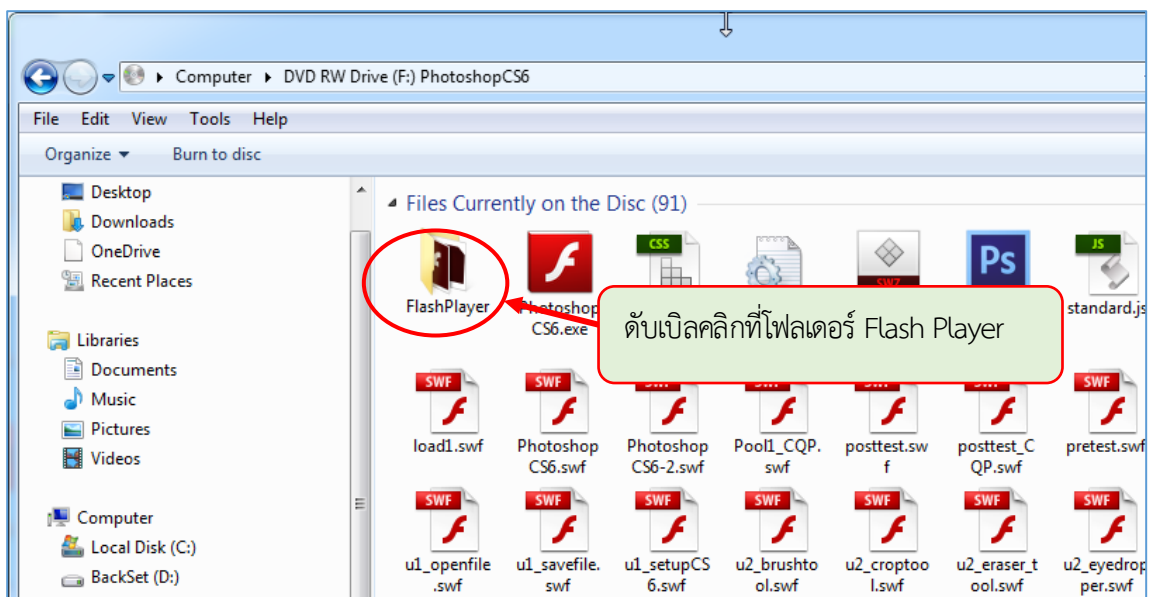
หมายเหตุ ในการเข้าใช้งานโปรแกรมบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ถ้าพบปัญหาเรื่องการรันโปรแกรมไม่ได้ ให้ทำการติดตั้งโปรแกรม Flashplayer 11 ขึ้นไปลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ ซึ่งผู้จัดทำได้จัดเตรียมโปรแกรม Flashplayer ไว้ให้ในแผ่นซีดีรอมแล้ว โดยสามารถทำตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. ดับเบิลคลิกเมาส์ที่ปุ่ม My Computer บนหน้าจอคอมพิวเตอร์ จะปรากฏหน้าจอ ดังภาพที่ 3 จากนั้นให้ดับเบิลคลิกเมาส์ที่ CD-ROM Drive ที่มีชื่อว่า PhotoshopCS6



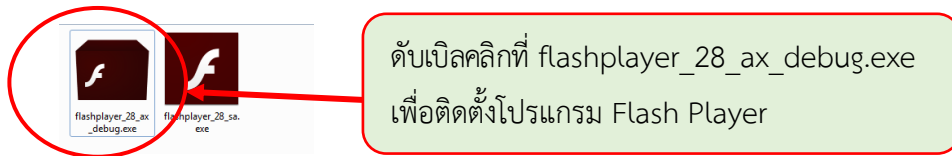
ภาพที่ 3 แสดงการเข้าถึงไฟล์ที่ใช้ติดตั้งโปรแกรม Adobe Flash Player

2. ดับเบิลคลิกเมาส์ที่ไฟล์เดอร์ FlashPlayer เพื่อเปิดโฟลเดอร์ ดังภาพที่ 4



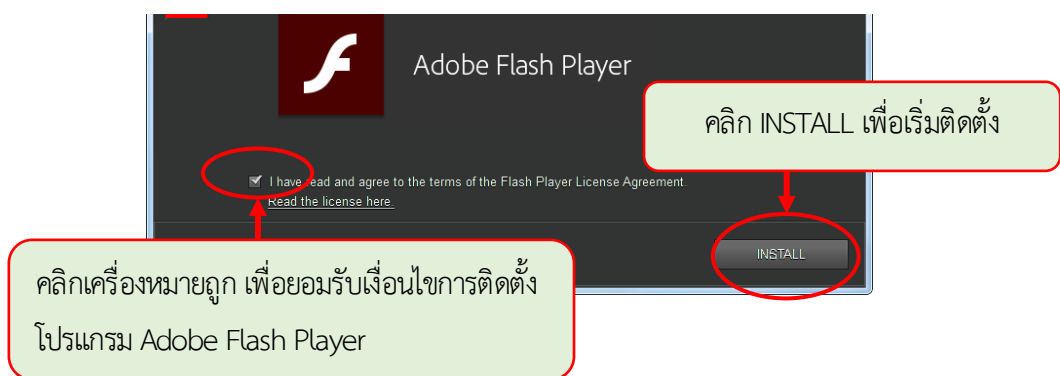
ภาพที่ 4 แสดงการเข้าติดตั้งโปรแกรม Adobe Flash Player

3. ดับเบิลคลิกที่ไฟล์ flashplayer_28_ax_debug.exe เพื่อติดตั้งโปรแกรม Flash Player
ดังภาพที่ 5



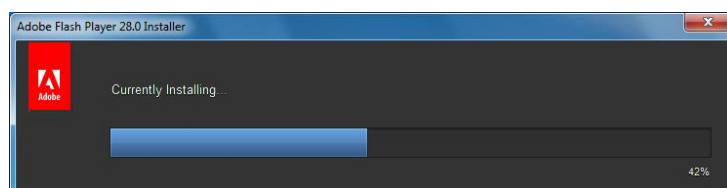
ภาพที่ 5 แสดงการติดตั้งโปรแกรม Adobe Flash Player

4. คลิกเมาส์ทำเครื่องหมายถูกเพื่อยอมรับเงื่อนไขการใช้โปรแกรม และคลิกที่ INSTALL
ดังภาพที่ 6



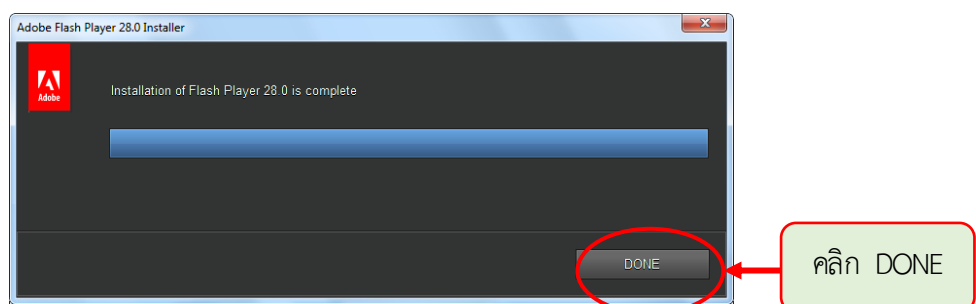
ภาพที่ 6 แสดงการติดตั้งโปรแกรม Adobe Flash Player

5. รอสักครู่ กำลังติดตั้งโปรแกรม Adobe Flash Player ลงในเครื่อง ดังภาพที่ 7





ภาพที่ 7 แสดงการติดตั้งโปรแกรม Adobe Flash Player

6. เมื่อเสร็จสิ้นการติดตั้งโปรแกรม flash player จะปรากฏหน้าต่างดังภาพที่ 8 ให้คลิก
ที่ปุ่ม DONE



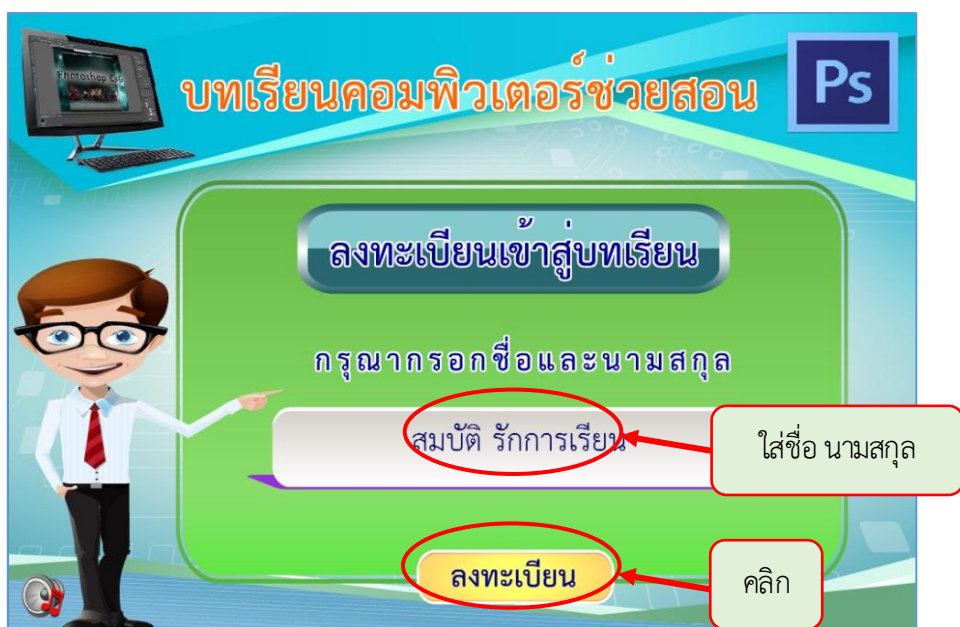
ภาพที่ 8 แสดงหน้าการติดตั้งโปรแกรม Adobe Flash Player เสร็จ

2. การเข้าใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 หลังจากใส่แผ่น CD บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน แผ่นจะทำการเปิดอัตโนมัติ หรือเปิดโปรแกรมตามขั้นตอนดังกล่าวข้างต้น ก็จะแสดงหน้านำเสนอบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 วิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ รหัสวิชา ง32202 สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ดังภาพที่ 9 เมื่อพร้อมเข้าเรียนให้ **คลิกปุ่ม**  ที่อยู่มุมล่างด้านขวาในหน้านำเสนอ เพื่อผ่านไปยังหน้าถัดไป ในบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนจะมีเสียง หากต้องการปิดเสียงก็สามารถคลิกที่ปุ่ม  เพื่อปิดเสียง ที่อยู่ด้านล่างซ้ายของหน้านำเสนอ



ภาพที่ 9 แสดงหน้าต้อนรับเข้าสู่บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

2.1 การลงทะเบียนเพื่อเข้าสู่บทเรียน ในหน้านี้จะแสดงหน้าลงทะเบียนเข้าสู่บทเรียน และให้ผู้เรียน ลงทะเบียนเรียน โดยการพิมพ์ชื่อและนามสกุลลงในกล่อง แล้วคลิก **ลงทะเบียน** ดังภาพ




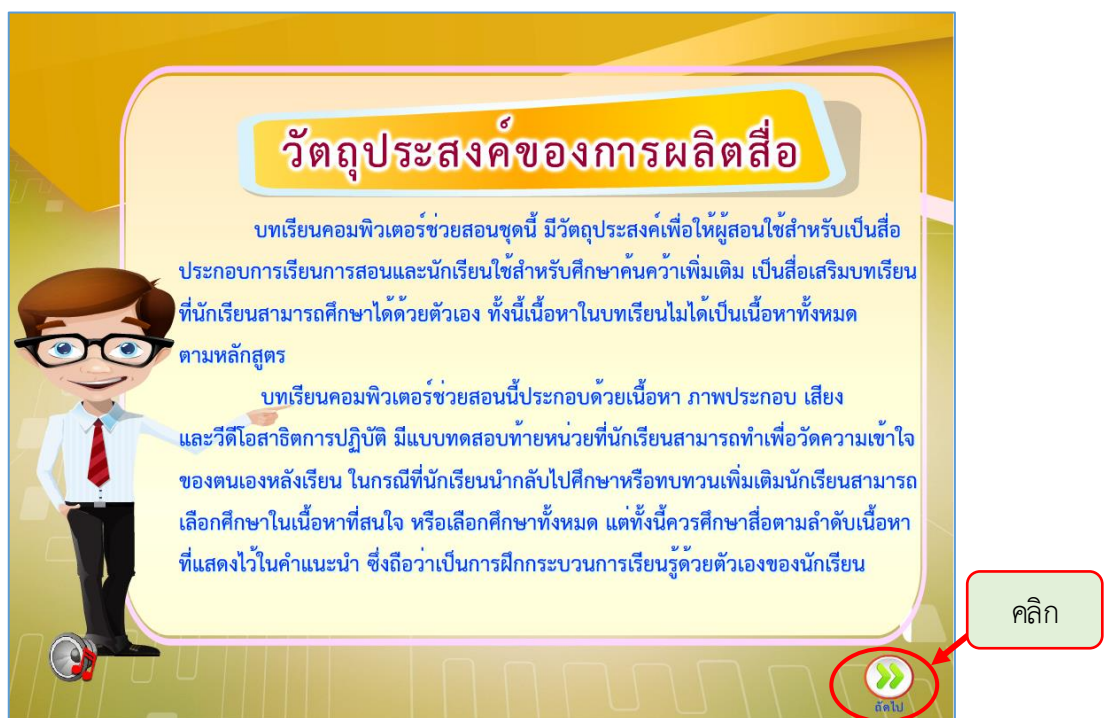
ภาพที่ 10 แสดงหน้าลงทะเบียนเข้าสู่บทเรียน

จากนั้นจะปรากฏหน้ายินดีต้อนรับนักเรียนเข้าสู่บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ดังภาพที่ 11 ให้คลิกที่ **เข้าสู่บทเรียน** เพื่อไปยังหน้าถัดไป



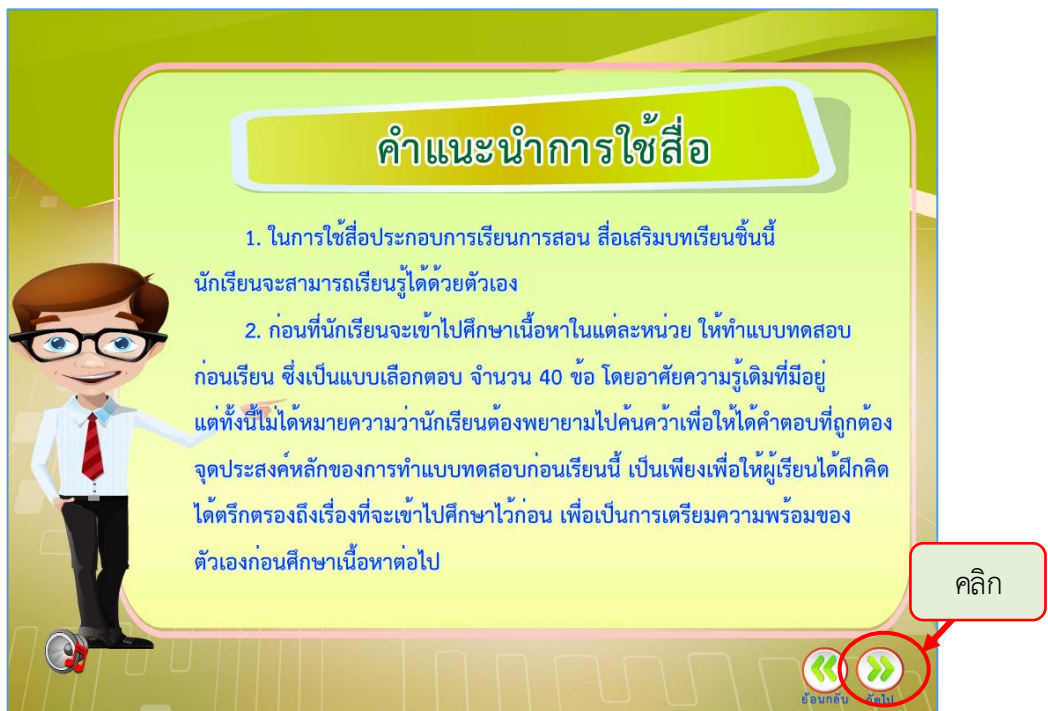
ภาพที่ 11 แสดงหน้ายินดีต้อนรับนักเรียนเข้าสู่บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

จากนั้นจะปรากฏหน้าวัตถุประสงค์ของการผลิตสื่อ ดังภาพที่ 12 ให้คลิก  เพื่อไปยังหน้าถัดไป



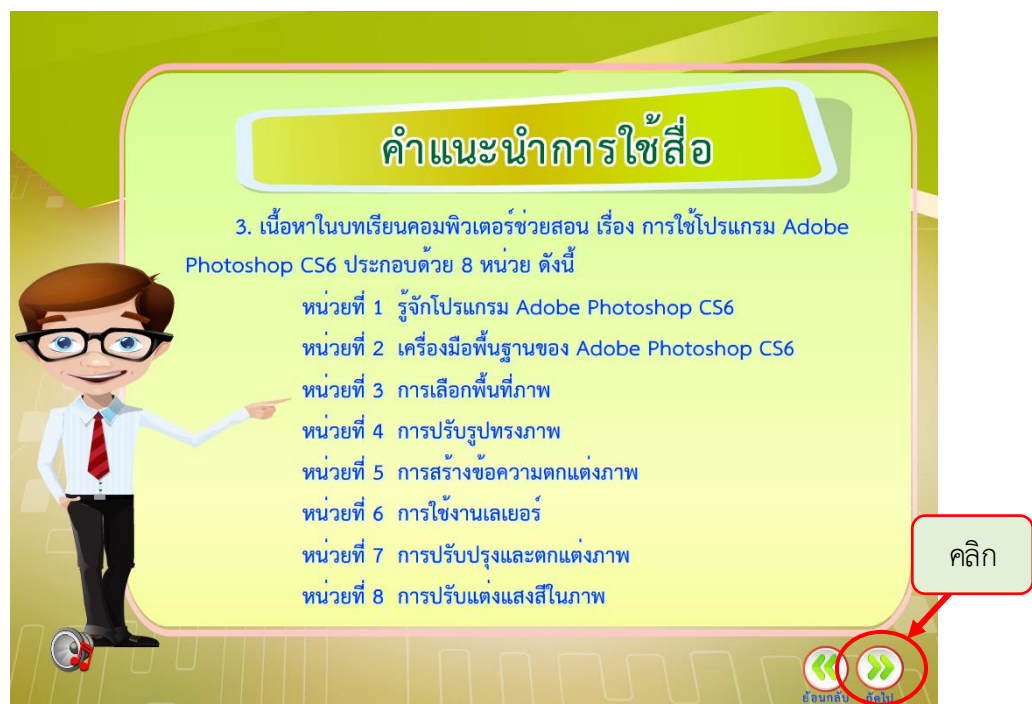
ภาพที่ 12 แสดงหน้าวัตถุประสงค์ของการผลิตสื่อ

จากนั้นจะปรากฏหน้าคำแนะนำการใช้สื่อ ดังภาพที่ 13 ให้คลิก  เพื่อไปยังหน้าถัดไป




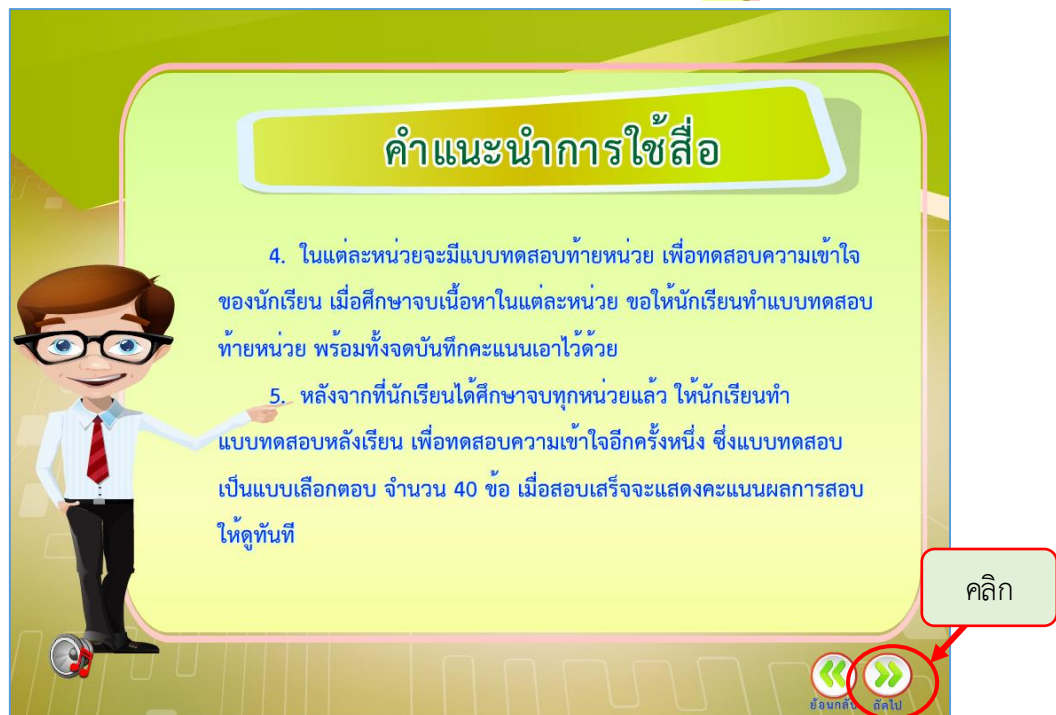
ภาพที่ 13 แสดงหน้าคำแนะนำการใช้สื่อ

จะปรากฏหน้าคำแนะนำการใช้สื่อหน้าที่ 2 ดังภาพที่ 14 ให้คลิก  เพื่อไปยังหน้าถัดไป



ภาพที่ 14 แสดงหน้าคำแนะนำการใช้สื่อ

จากนั้นจะปรากฏหน้าต่างคำแนะนำการใช้สื่อหน้าที่ 3 ดังภาพ ให้คลิก  เพื่อไปยังหน้าถัดไป



ภาพที่ 15 แสดงหน้าต่างคำแนะนำการใช้สื่อ

2.2 เมนูหลักของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน หลังจากลงทะเบียนเรียนเรียบร้อยแล้ว รอสักครู่ ก็จะเข้าสู่หน้าเมนูหลัก ของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ดังภาพที่ 16



ภาพที่ 16 แสดงหน้าเมนูหลักของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

เมนูหลักของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 มีเมนูดังต่อไปนี้

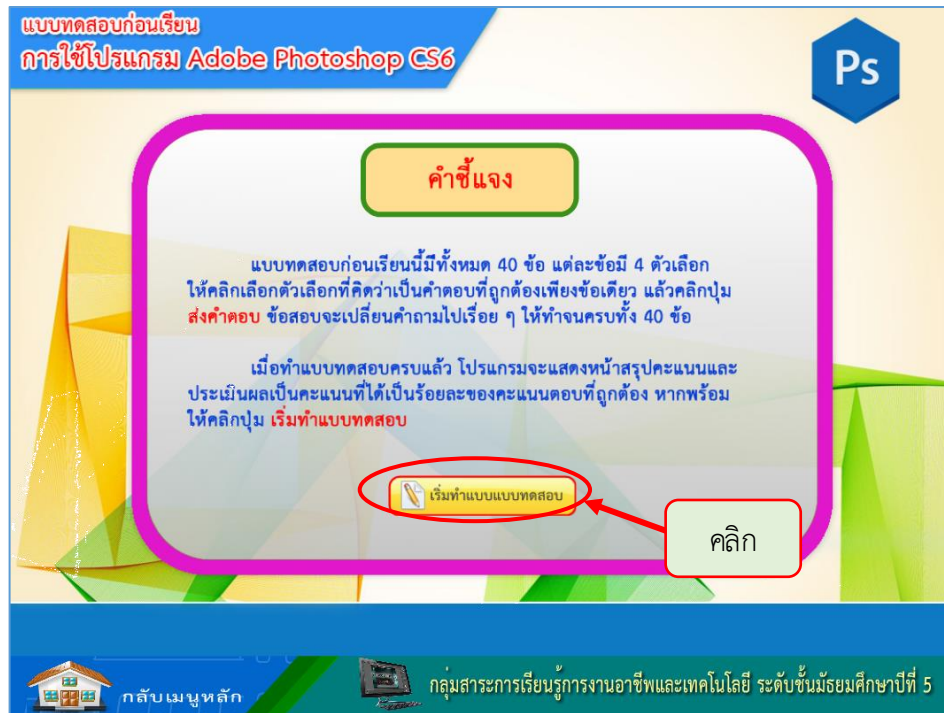
1. แนะนำการใช้สื่อ เพื่อศึกษารายละเอียดการใช้งานปุ่มต่างๆ ของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน
2. แบบทดสอบก่อนเรียน เพื่อทำแบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 40 ข้อ
3. เข้าสู่บทเรียน เพื่อเข้าสู่เมนูเนื้อหาในแต่ละหน่วย ของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 โดยมีทั้งหมด 8 หน่วย
4. แบบทดสอบหลังเรียน เพื่อทำแบบทดสอบหลังเรียน จำนวน 40 ข้อ
5. ผู้จัดทำ เพื่อดูรายละเอียดผู้จัดทำ
6. ออกจากบทเรียน เพื่อออกจากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

2.3 แนะนำการใช้สื่อ ให้ผู้เรียนเริ่มต้นศึกษาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ด้วยการเลือกเมนู แนะนำการใช้สื่อ เพื่อศึกษารายละเอียดการใช้เมนูต่างๆ ที่มีอยู่ในบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ดังภาพที่ 17 เมื่อดูคำแนะนำเสร็จให้คลิก  กลับเมนูหลัก

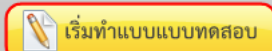


ภาพที่ 17 แสดงหน้าแนะนำการใช้สื่อ

2.4 แบบทดสอบก่อนเรียน หลังจากศึกษารายละเอียด การใช้งานปุ่มต่างๆ ของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแล้ว ให้ผู้เรียนเลือกเมนู แบบทดสอบก่อนเรียน เพื่อทำแบบทดสอบก่อนเรียน ผู้สอนควรแจ้งจุดประสงค์หลักของการทำแบบทดสอบก่อนเรียนให้แก่ผู้เรียนทราบว่าเป็นการทดสอบเพียงเพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกคิด ได้ตรึกตรองถึงเรื่องที่จะเข้าไปศึกษาไว้ก่อนเท่านั้น ดังภาพที่ 18





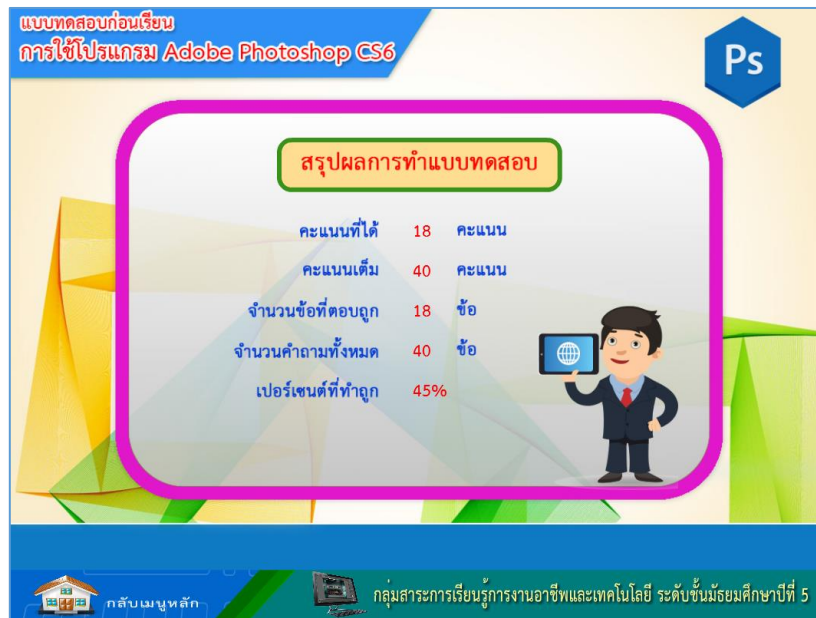
ภาพที่ 18 แสดงหน้าแบบทดสอบก่อนเรียน

จากนั้นจะพบหน้าแรกของแบบทดสอบก่อนเรียน ซึ่งจะมีคำชี้แจงการทำแบบทดสอบก่อนเรียน ให้ผู้เรียนอ่านคำชี้แจงอย่างละเอียด และเมื่อผู้เรียนพร้อมจะเริ่มทำแบบทดสอบก่อนเรียน ให้ผู้เรียนคลิกเมาส์ที่ปุ่ม  แล้วจะเข้าสู่หน้าของแบบทดสอบก่อนเรียน ดังภาพที่ 19




ภาพที่ 19 แสดงหน้าแบบทดสอบก่อนเรียน

ให้อ่านโจทย์คำถามให้เข้าใจก่อนแล้วเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดและเมื่อได้คำตอบที่ถูกต้องแล้วให้ กดปุ่มหน้าข้อที่เลือกไว้  แล้วกดปุ่ม  และทำข้อถัดไป ทำในลักษณะนี้เหมือนกันทุกข้อคำถาม จำนวนคำถามทั้งหมดมี 40 ข้อ และเมื่อทำแบบทดสอบก่อนเรียน ครบทั้งหมด จะมีหน้าสรุปคะแนนผลการทดสอบก่อนเรียนให้ทราบ ดังภาพ



ภาพที่ 20 แสดงสรุปคะแนนการทำแบบทดสอบก่อนเรียนของนักเรียน

เมื่อดูสรุปผลการทำแบบทดสอบแล้วให้จดบันทึกเอาไว้ เสร็จแล้วให้คลิกที่ปุ่ม  เพื่อกลับไปเมนูหลักของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

2.5 เข้าสู่บทเรียน ประกอบด้วยเมนูเนื้อหา รวมทั้งหมด 8 หน่วย ผู้เรียนสามารถคลิกเมาส์เลือกศึกษาตามต้องการ แต่การเรียนในห้องเรียนควรเป็นไปตามลำดับที่ครูแนะนำ ดังภาพที่ 21



ภาพที่ 21 แสดงเมนูเนื้อหาบทเรียนทั้ง 8 หน่วย

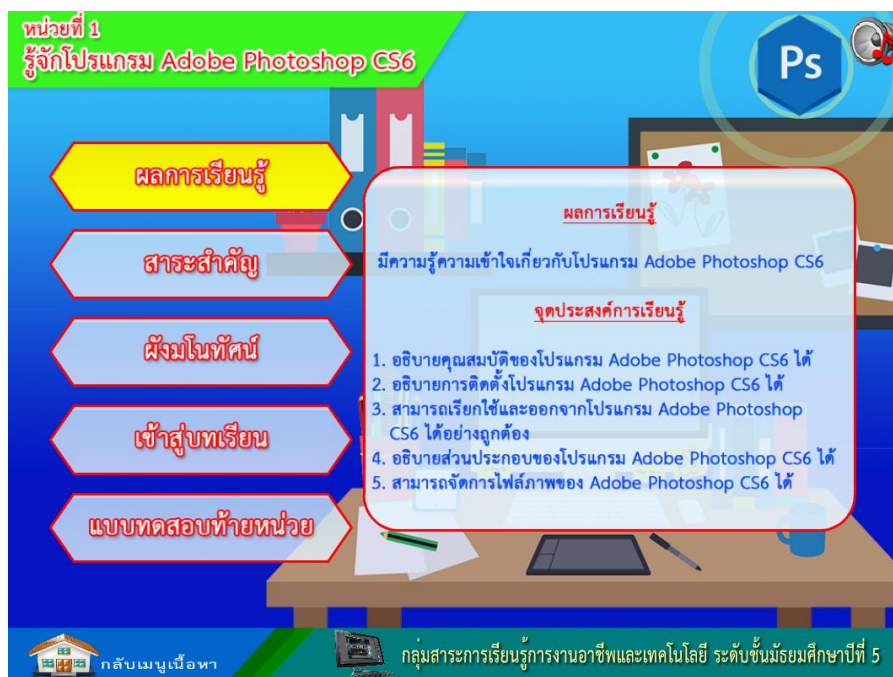
2.6 เมนูเนื้อหา เมื่อเลือกหน่วยที่ต้องการเรียนแล้ว ให้คลิกที่เมนูนั้นจะเข้าสู่เนื้อหาของแต่ละหน่วย ดังตัวอย่างเลือกเรียนในหน่วยที่ 1 ดังภาพ



ภาพที่ 22 แสดงการเลือกเมนูเนื้อหาบทเรียนในหน่วยที่ 1

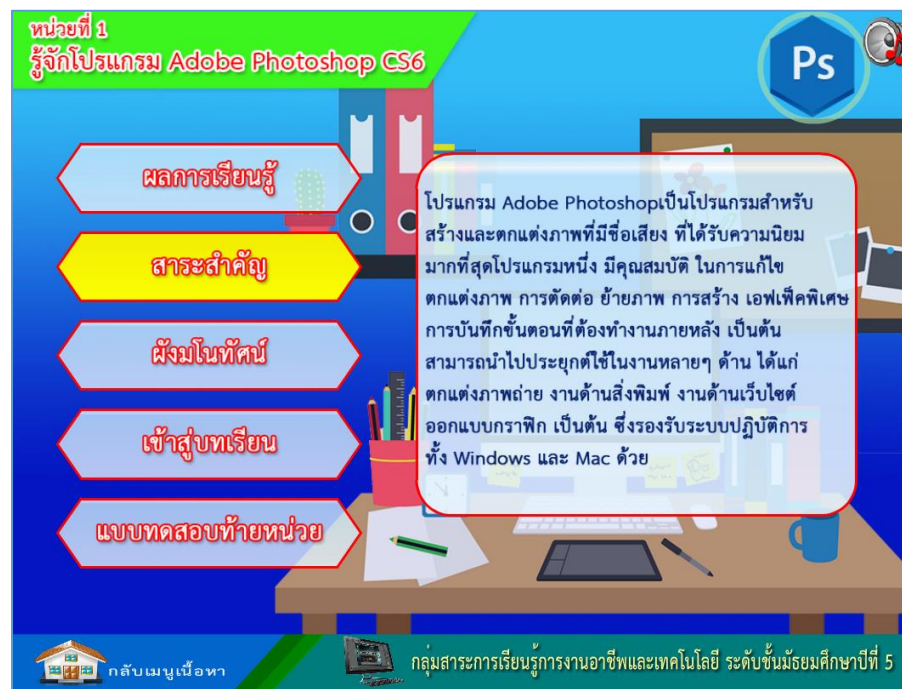
ในเนื้อหาแต่ละหน่วยจะประกอบด้วย ผลการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ ผังมโนทัศน์ เข้าสู่บทเรียน แบบทดสอบท้ายหน่วย และกลับเมนูเนื้อหา ให้ศึกษารายละเอียดให้ครบถ้วนอย่างตั้งใจ โดยให้นำมาใส่ข้อหั่วข้อจะมีรายละเอียดปรากฏขึ้นมา

2.6.1 ผลการเรียนรู้ จะแสดงผลการเรียนรู้ ของหน่วยนั้น ดังภาพที่ 23



ภาพที่ 23 แสดงหน้าเมนูผลการเรียนรู้และจุดประสงค์การเรียนรู้

2.6.2 สารระสำคัญ จะแสดงสารสำคัญของเนื้อหาบทเรียนในแต่ละหน่วย ดังภาพที่ 24



ภาพที่ 24 แสดงหน้าสารสำคัญ

2.6.3 ผังมโนทัศน์ จะแสดงการเชื่อมโยงของเนื้อหาบทเรียนในหน่วยนั้น ดังภาพที่ 25



ภาพที่ 25 แสดงหน้าผังมโนทัศน์หน่วยที่ 1

2.6.4 เข้าสู่บทเรียน จะแสดงเนื้อหาบทเรียนในหน่วยที่เลือกเรียน ซึ่งจะแบ่งออกเป็นหัวข้อ ให้สามารถเลือกเรียนได้ แต่แนะนำให้เรียนไปตามลำดับที่เรียงลำดับไว้ ดังภาพที่ 26




ภาพที่ 26 แสดงการเลือกเมนูเข้าสู่บทเรียน และเมื่อคลิกเนื้อหาตามหมายเลข ก็จะไปยังหัวข้อเรื่องของบทเรียนนั้นในหน่วยการเรียนรู้ ทันที เช่น ในตัวอย่างต้องการศึกษา เรื่องที่ 3 ก็คลิกบนหมายเลข 3 ดังภาพ






ภาพที่ 27 แสดงหน้าจอเนื้อหา หลังจากคลิกเข้าสู่บทเรียน

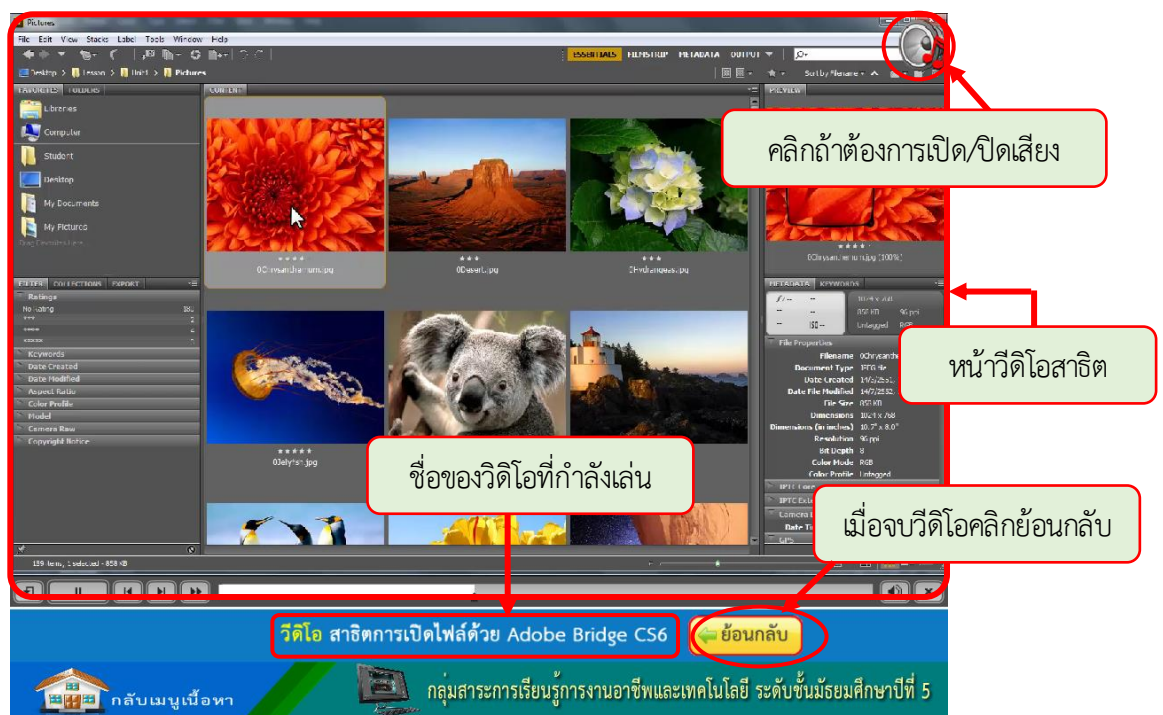
ถ้าต้องการจะเรียนในหัวข้อใดก็สามารถเลือกเรียนได้ โดยการคลิกที่ปุ่มลำดับหัวข้อเรื่องด้านบนได้ และในแต่ละหัวข้อก็จะมีเนื้อหาหลายหน้า ซึ่งสามารถคลิกไปยังหน้าถัดไปโดยคลิกที่ **ต่อไป** และถ้าต้องการย้อนกลับไปยังหน้าที่ผ่านมาก็สามารถคลิกที่ปุ่ม **ย้อนกลับ**

ในเนื้อหาบางหน้าอาจมีวิดีโอสาธิตการปฏิบัติเป็นรูป  ซึ่งเป็นวิดีโอสั้นๆที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่กำลังศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนได้เห็นขั้นตอนการปฏิบัติเพิ่มเติมหากไม่เข้าใจ



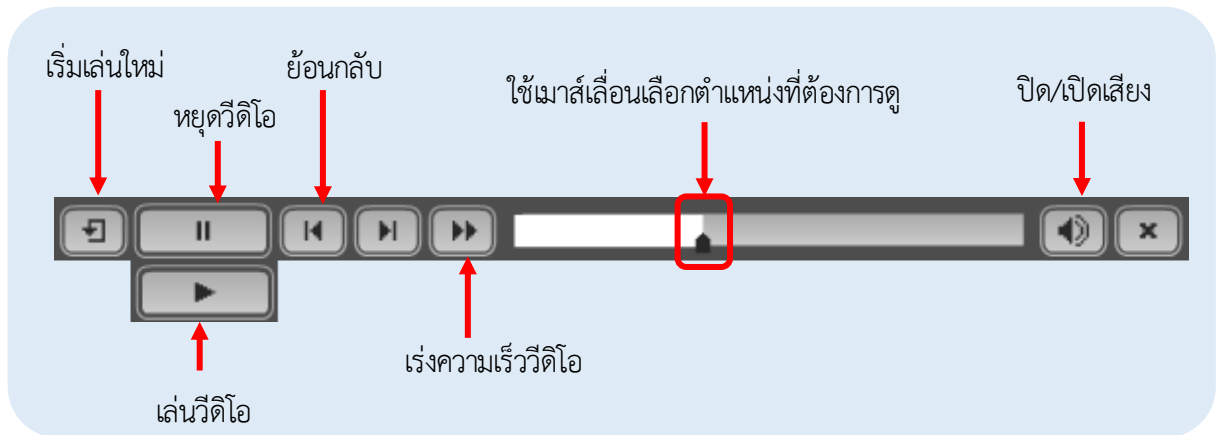
ภาพที่ 28 แสดงตัวอย่างหน้าเนื้อหาที่มีวิดีโอสาธิตการปฏิบัติ

เมื่อคลิกที่รูป  จะเป็นการเปิดหน้าวิดีโอสาธิตการปฏิบัติ ดังภาพที่ 29 ซึ่งวิดีโอั้นจะเล่นอัตโนมัติ ขณะชมวิดีโอสามารถปรับเสียงให้ดังขึ้นหรือลดเสียงลงตามความเหมาะสม หรือหากไม่ต้องการฟังเสียงสามารถคลิกที่รูป  เพื่อปิดเสียงหรือคลิกที่รูป  เพื่อเปิดเสียง



ภาพที่ 29 แสดงหน้าวิดีโอสาธิตการปฏิบัติ

ขณะชมวิดีโอสาธิตขั้นตอนการปฏิบัติ สามารถควบคุมการเล่นวิดีโอให้เล่นตามความต้องการได้ โดยมีปุ่มควบคุมการเล่น ดังภาพ



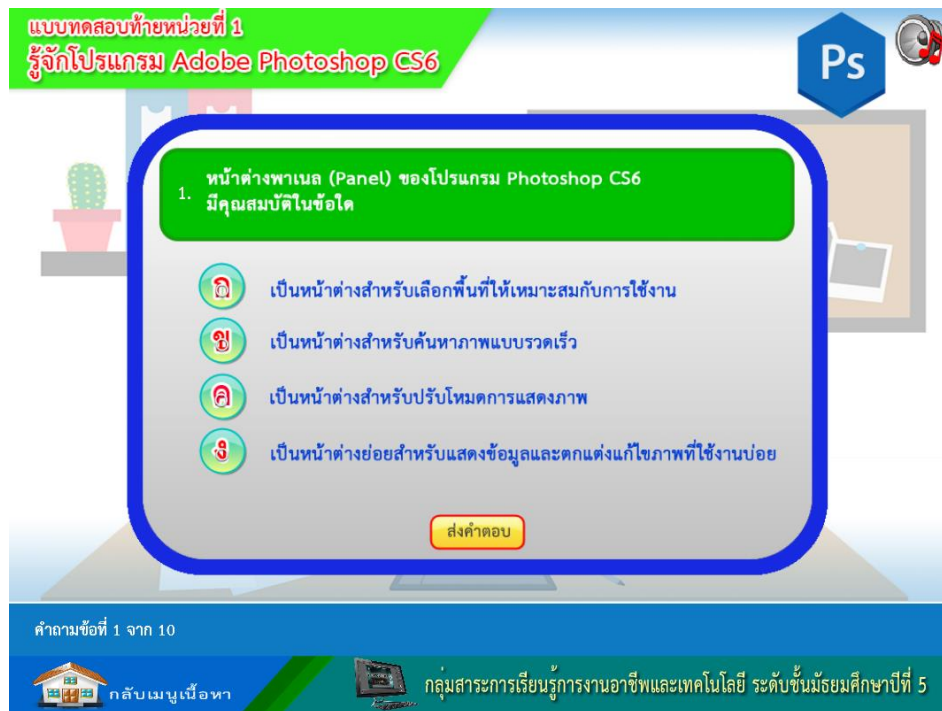
ภาพที่ 30 แสดงเครื่องมือควบคุมการเล่นวิดีโอสาธิต

เมื่อชมวิดีโอสาธิตการปฏิบัติเรียบร้อยแล้วให้คลิกที่ปุ่ม **ย้อนกลับ** เพื่อกลับไปยังหน้าเดิม เมื่อได้ศึกษาครบทุกหัวข้อแล้วถ้าต้องการออกจากบทเรียนก็สามารถคลิกที่ปุ่ม **ออกจากเนื้อหาบทเรียน** และกลับไปยังหน้าหลักของหน่วย แล้วให้เข้าทำแบบทดสอบท้ายหน่วย โดยเลื่อนเมาส์ไปคลิกที่ปุ่มแบบทดสอบท้ายหน่วย ดังภาพที่ 31



ภาพที่ 31 แสดงหน้าแบบทดสอบท้ายหน่วยที่ 1

เมื่อพร้อมให้คลิกเลือกที่ปุ่ม เริ่มทำแบบทดสอบก็จะปรากฏหน้าแบบทดสอบที่ละเอียด ดังภาพ



ภาพที่ 32 แสดงหน้าแบบทดสอบข้อที่ 1 ในแบบทดสอบท้ายหน่วย ข้อสอบจะเป็นแบบสลับโจทย์

เมื่อเลือกคำตอบที่ต้องการแล้วให้กดปุ่มส่งคำตอบ จากนั้นบทเรียนคอมพิวเตอร์จะแสดงผลให้รู้
ทันทีถ้ามีการตอบถูกต้องดังภาพที่ 33 หรือตอบผิด ดังภาพที่ 34



ภาพที่ 33 แสดงผลถ้านักเรียนตอบถูก




ภาพที่ 34 แสดงหน้าแสดงผลถ้านักเรียนตอบผิด

หากผู้เรียนไม่ได้เลือกคำตอบตัวเลือกใดเลย บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนก็จะแสดงผลเตือนให้เลือกคำตอบก่อน ดังภาพที่ 35




ภาพที่ 35 แสดงหน้าแสดงผลถ้านักเรียนไม่ได้เลือกคำตอบใดเลย

เมื่อทำแบบทดสอบท้ายหน่วยจนครบแล้ว ก็จะมีหน้าสรุปผลการทำแบบทดสอบให้ได้ทราบผล
 ดังภาพ ให้จดคะแนนเอาไว้ แล้วให้คลิก  **กลับเมนู** เพื่อกลับไปยังหน้าเมนูของหน่วยที่เรียน



ภาพที่ 36 แสดงสรุปคะแนนการทำแบบทดสอบท้ายหน่วย

เมื่อกลับไปยังหน้าเมนูของหน่วยแล้ว ให้คลิกที่ปุ่ม  **กลับเมนูเนื้อหา** เพื่อกลับไปยังเมนู
 เนื้อหาในแต่ละหน่วย ให้ผู้เรียนได้ ศึกษาตามตัวอย่างให้ครบทุกหน่วย และหากไม่เข้าใจเนื้อหาส่วนใดก็
 สามารถกลับไปทบทวนเนื้อหาบทเรียนได้

2.7 แบบทดสอบหลังเรียน หลังจากได้ทำการศึกษาบทเรียนครบทุกหน่วยแล้ว ให้ผู้เรียนทำ
 แบบทดสอบหลังเรียน มีทั้งหมด 40 ข้อ ซึ่งวิธีการทำแบบทดสอบก็เหมือนกันกับการทำแบบทดสอบ
 ก่อนเรียน คือเลือกเมนูแบบทดสอบหลังเรียนในหน้าเมนูหลัก ดังภาพที่ 37 เมื่อทำเสร็จให้จดคะแนน
 สอบไว้ด้วย



ภาพที่ 37 แสดงการเลือกทำแบบทดสอบหลังเรียน

2.8 ผู้จัดทำ แสดงรายละเอียดของผู้จัดทำ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ดังภาพ



ภาพที่ 38 แสดงรายละเอียดผู้จัดทำ

2.9 ออกจากบทเรียน เมื่อนักเรียนได้เรียนรู้จากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 แล้ว ต้องการออกจากบทเรียนสามารถทำได้โดยคลิกที่ปุ่มออกจากบทเรียน ดังภาพ



ภาพที่ 39 แสดงเมนูออกจากบทเรียน

ถ้าต้องการออกจากบทเรียนให้คลิกปุ่มใช่ ก็จะออกจากบทเรียนเรียบร้อยแล้ว แต่ถ้ายังไม่ต้องการออกจากบทเรียนให้คลิกปุ่มไม่ ก็จะกลับไปยังหน้าเมนูหลักเหมือนเดิม

