

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 วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

โรงเรียนพิมายวิทยา อำเภอพิมาย
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 31
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

คู่มือการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ รหัสวิชา ง32202 สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี เล่มนี้จัดทำขึ้นเพื่อใช้เป็นคู่มือในการศึกษาการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน 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 การปรับรูปทรงภาพ หน่วยที่ 5 เรื่อง การสร้างข้อความตกแต่งภาพ หน่วยที่ 6 เรื่อง การใช้งานเลเยอร์ หน่วยที่ 7 เรื่อง การปรับปรุงและตกแต่งภาพ หน่วยที่ 8 เรื่อง การปรับแต่งแสงสีในภาพ ซึ่งในแต่ละบทเรียนจะประกอบไปด้วย ผลการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระสำคัญ ผังมโนทัศน์ เนื้อหาบทเรียน กิจกรรมฝึกทักษะ ใบงานและแบบทดสอบท้ายหน่วย สำหรับเนื้อหาในบทเรียน ประกอบไปด้วยเนื้อหาสาระการเรียนรู้ที่มีรูปภาพที่เกี่ยวข้อง มีเสียงบรรยายเนื้อหา มีวิดีโอสาธิต การปฏิบัติในแต่ละเรื่อง ซึ่งผู้จัดทำได้อธิบายขั้นตอนการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ได้แก่ การเข้าสู่โปรแกรม การลงทะเบียนเพื่อเข้าสู่บทเรียน เมนูหลักของบทเรียน แนะนำการใช้สื่อ คำแนะนำในการทำแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน การเข้าศึกษาในแต่ละหน่วย การใช้งาน เครื่องมือควบคุมวิดีโอ ข้อมูลผู้จัดทำและการออกจากบทเรียน ซึ่งผู้สอนควรศึกษาคู่มือเล่มนี้ ให้เข้าใจเสียก่อน เพื่อจะได้ให้คำแนะนำกับผู้เรียนทั้งก่อนและระหว่างใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนนี้ได้

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่าคู่มือการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 วิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ รหัสวิชา ง32202 สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยีเล่มนี้ จะเป็นประโยชน์สำหรับผู้เรียนและเป็นแนวทาง สำหรับครูผู้สอนที่ต้องการจัดการเรียนรู้โดยใช้บทเรียนบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 หรือผู้ที่สนใจศึกษาการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ด้วยตนเอง ได้เป็นอย่างดี

สมพล ระวังงาน

ผู้จัดทำ

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บทนำ.....	1
จุดมุ่งหมายการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน.....	1
แนวทางการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน.....	2
ความต้องการของระบบในการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน.....	5
ข้อปฏิบัติในการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน.....	5
แผนผังแสดงโครงสร้างและขั้นตอนการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน.....	7
ขั้นตอนการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน	8
บรรณานุกรม.....	32

บทนำ

ความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีในปัจจุบันทำให้มีการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการพัฒนาประเทศในหลายด้าน คอมพิวเตอร์ก็จัดเป็นอุปกรณ์เทคโนโลยีที่มีความสำคัญและมีบทบาทในทุกสาขาอาชีพไม่ว่าจะเป็นในหน่วยงานของรัฐและเอกชน ล้วนนำเอาคอมพิวเตอร์มาประยุกต์ใช้อย่างกว้างขวางสำหรับสถาบันการศึกษาได้มีการนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพิ่มมากขึ้น ห้องเรียนในยุคใหม่จะมีเครื่องคอมพิวเตอร์และจอโปรเจกเตอร์ที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอน มีสื่อการจัดการเรียนการสอนที่หลากหลายเพิ่มมากขึ้น ทำให้นักเรียนได้รับสื่อที่หลากหลายและทันสมัย อีกทั้งการเรียนก็ได้ไม่จำกัดแค่เพียงในห้องเรียนเท่านั้น ผู้เรียนสามารถศึกษาได้ด้วยตนเองโดยอาศัยการค้นคว้าข้อมูลหรือศึกษาจากสื่อแหล่งต่าง ๆ ได้ อีกทั้งสามารถใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีที่อยู่ใกล้ตัวศึกษาหาความรู้ได้อย่างสะดวกรวดเร็ว ทุกที่ ทุกเวลา ดังนั้นในการจัดการเรียนการสอนครูผู้สอนก็ต้องปรับเปลี่ยนด้วย จะต้องพยายามสร้างสภาพแวดล้อมที่ผู้เรียนสนใจ และจัดสถานการณ์ให้ผู้เรียนไม่เกิดความเบื่อหน่ายให้ผู้เรียนได้ศึกษาสิ่งใหม่ ได้เรียนรู้ตามศักยภาพของตน โดยอาจนำอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี มาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพิ่มมากขึ้น ดังนั้นการพัฒนาสื่อประกอบการเรียนรู้ที่ใช้เทคโนโลยีทางการศึกษาจึงเป็นหนึ่งในทางเลือกที่ผู้สอนและนักการศึกษาให้ความสนใจเพิ่มมากขึ้น เพราะเป็นสื่อที่มีประสิทธิภาพสูงทั้งในด้านการใช้งานในลักษณะสื่อมัลติมีเดียด้านความเร็วในการทำงานสามารถนำเสนอบทเรียนได้อย่างน่าสนใจ เป็นรูปธรรมสมจริง เพราะในบทเรียนจะมีทั้งตัวอักษร ภาพกราฟิก ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง และวีดิโอประกอบ 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. เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับความสนใจและความถนัดของผู้เรียนโดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล
5. เพื่อพัฒนากระบวนการจัดการเรียนการสอนให้น่าสนใจ ผู้เรียนได้ใช้สื่อการเรียนการสอนนวัตกรรมที่ทันสมัย

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 ครูควรชี้แจงให้นักเรียนทราบเกี่ยวกับข้อตกลงการใช้ห้องและการใช้บทเรียน
 - 1.6 ขณะที่นักเรียนปฏิบัติกิจกรรม ครูต้องคอยให้คำแนะนำ สังเกตการณ์ทำงานของนักเรียน หากมีปัญหาจะได้ให้คำแนะนำช่วยเหลือจนปัญหาเหล่านั้นคลี่คลายไป
 - 1.7 หากมีนักเรียนคนใดทำงานช้าจนเกินไป ครูควรให้ความช่วยเหลือหรือให้เวลาในการเรียนมากกว่าคนอื่นเพื่อความสำเร็จในการเรียน
 - 1.8 ในกรณีที่นักเรียนคนใดขาดเรียนในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ครูควรให้นักเรียนเรียนเพิ่มเติมนอกเวลาเป็นรายบุคคลจากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่เตรียมไว้
 - 1.9 หลังจากนักเรียนเรียนเสร็จในแต่ละเรื่อง ครูควรเก็บคะแนนของนักเรียนไว้ เพื่อใช้ประกอบการประเมินผลการเรียนและตรวจสอบความก้าวหน้าของการเรียน
2. บทบาทของนักเรียน บทบาทของนักเรียนมีความสำคัญที่จะช่วยให้การเรียนประสบความสำเร็จตามจุดประสงค์ที่วางไว้ ครูจึงต้องชี้แจงให้นักเรียนทราบบทบาทดังนี้
 - 2.1 ตั้งใจฟังคำอธิบายจากครูให้เข้าใจ เมื่อสงสัยต้องซักถามทันที
 - 2.2 ศึกษาคู่มือการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน อย่างละเอียด และปฏิบัติตามทีละขั้นตอนอย่างรอบคอบ
 - 2.3 คิดวิเคราะห์เพื่อสร้างองค์ความรู้จากการศึกษาบทเรียน ไม่ชักชวนเพื่อนเล่นหรือคุยเรื่องอื่นในขณะที่เรียน

2.4 เมื่อเรียนเนื้อหาในแต่ละหน่วยจบแล้ว ให้นักเรียนทำกิจกรรมฝึกทักษะและทำแบบทดสอบท้ายหน่วยด้วยความตั้งใจ เนื่องจากการทำกิจกรรมฝึกทักษะและแบบทดสอบท้ายหน่วยเป็นส่วนหนึ่งของการทบทวนเนื้อหาบทเรียน ควรปฏิบัติกิจกรรมกับบทเรียนด้วยความรอบคอบเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดในการเรียน

2.5 พิจารณาคะแนนจากการทำกิจกรรมฝึกทักษะและแบบทดสอบแต่ละหน่วย หาแนวทางในการพัฒนาผลการเรียนให้ดีกว่าเดิมอยู่เสมอ

2.6 เมื่อศึกษาบทเรียนชุดนี้จบแล้ว ควรหาความรู้เพิ่มเติมจากแหล่งเรียนรู้อื่นด้วย เพื่อความรอบรู้และความชัดเจนในเนื้อหา

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	ชื่อหน่วย	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	ชื่อหน่วย	สาระการเรียนรู้	จำนวน ชั่วโมง
3	การเลือกพื้นที่ภาพ	1. ความรู้เกี่ยวกับการเลือกพื้นที่ภาพ 2. การเลือกพื้นที่แบบสี่เหลี่ยมและวงกลม 3. การเลือกพื้นที่แบบอิสระ 4. การเลือกพื้นที่ตามค่าสี 5. การปรับรูปแบบการเลือกพื้นที่	2
4	การปรับรูปทรงภาพ	1. การปรับขนาดภาพ 2. การเพิ่มและลดพื้นที่ของภาพ 3. การหมุน พลิกและบิดรูปทรงภาพ 4. การปรับรูปทรงภาพแบบอิสระ 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. มีหูฟังแบบมีที่ปรับระดับเสียง
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 หรือมีปัญหาในขณะที่ทำการศึกษา

2. ข้อปฏิบัติสำหรับนักเรียน ควรปฏิบัติตามขั้นตอนดังนี้

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

2.2 ให้นักเรียนศึกษาคู่มือการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ก่อนเข้าศึกษารายละเอียดในส่วนต่างๆ

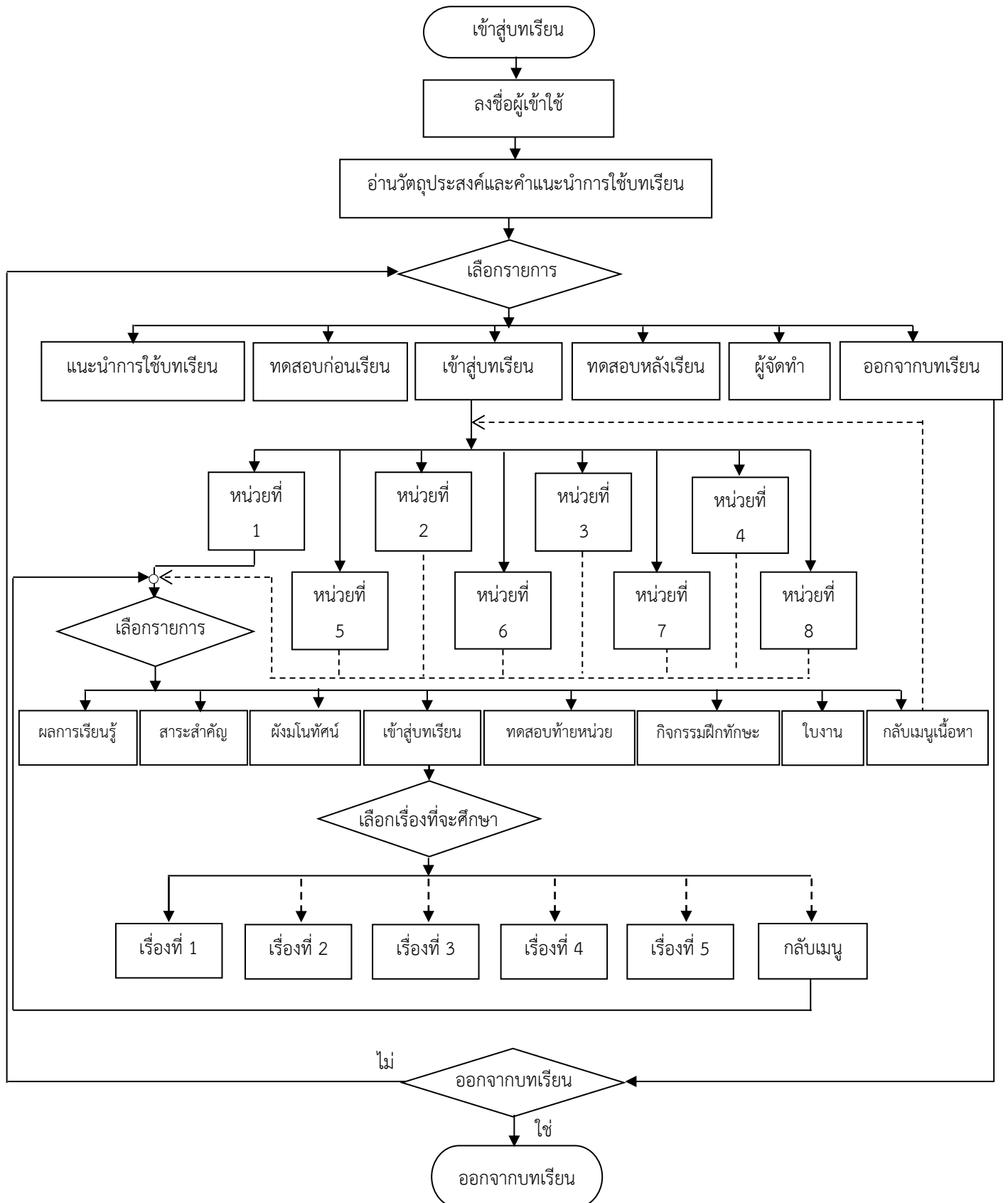
2.3 ในการศึกษาค้นคว้าเนื้อหาในห้องเรียน นักเรียนควรทำตามขั้นตอนหรือคำแนะนำของครูผู้สอนโดยเรียงลำดับเนื้อหา ดังนี้

- 2.3.1 หน่วยที่ 1 รู้จักโปรแกรม Adobe Photoshop CS6
- 2.3.2 หน่วยที่ 2 เครื่องมือพื้นฐานของ Adobe Photoshop CS6
- 2.3.3 หน่วยที่ 3 การเลือกพื้นที่ภาพ
- 2.3.4 หน่วยที่ 4 การปรับรูปทรงภาพ
- 2.3.5 หน่วยที่ 5 การสร้างข้อความตกแต่งภาพ
- 2.3.6 หน่วยที่ 6 การใช้งานเลเยอร์
- 2.3.7 หน่วยที่ 7 การปรับปรุงและตกแต่งภาพ
- 2.3.8 หน่วยที่ 8 การปรับแต่งแสงสีในภาพ

ในระหว่างศึกษาแต่ละหน่วยนักเรียนอาจฝึกปฏิบัติโดยใช้กิจกรรมฝึกทักษะและทำใบงานไปพร้อมกันด้วยก็ได้ เมื่อจากศึกษาในแต่ละหน่วยจนเข้าใจแล้ว จะมีแบบทดสอบท้ายหน่วยเพื่อทดสอบความเข้าใจ ขอให้นักเรียนทำเมื่อศึกษาจบแต่ละหน่วย ในกรณีที่นักเรียนนำบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนเรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 กลับไปศึกษาทบทวนเพิ่มเติม นักเรียนสามารถเลือกศึกษาเนื้อหาในเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่นักเรียนยังไม่เข้าใจก็ได้

2.4 เมื่อศึกษาจนครบทุกหน่วยแล้ว ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน ซึ่งเป็นแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบชนิดเลือกตอบ มี 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ และทำแบบทดสอบวัดภาคปฏิบัติ จำนวน 4 ข้อ

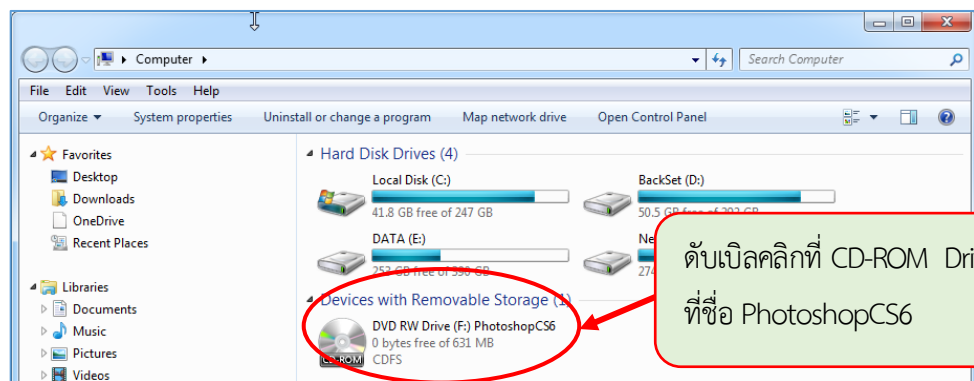
แผนผังแสดงโครงสร้างและขั้นตอนการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน
เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6



ขั้นตอนการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง โปรแกรม Adobe Photoshop CS6

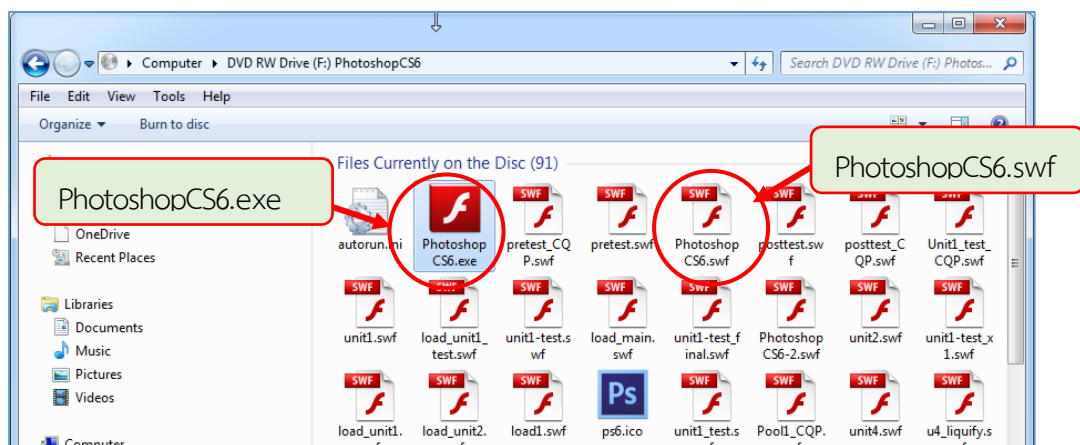
1. การเข้าสู่โปรแกรม มีขั้นตอนการปฏิบัติดังนี้

- 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

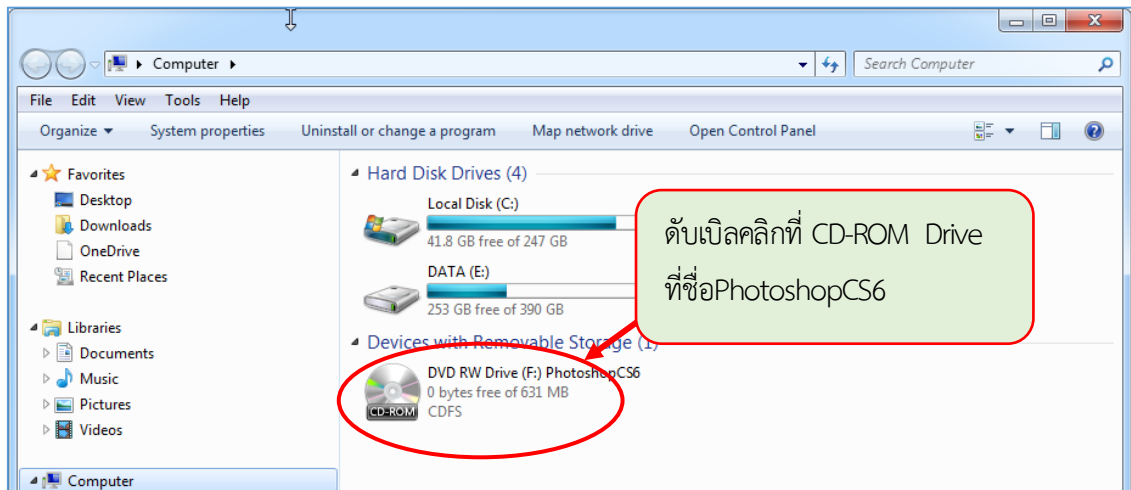
- 1.5 เมื่อดับเบิลคลิกเมาส์ที่ CD-ROM Drive ที่มีชื่อว่า PhotoshopCS6 จะปรากฏหน้าจอตั้งภาพ แล้วดับเบิลคลิกเมาส์ที่แฟ้มข้อมูลชื่อ PhotoshopCS6.exe หรือในกรณีไม่สามารถเปิดไฟล์ exe ได้ก็สามารถเลือกเปิด PhotoshopCS6.swf ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 แสดงการเข้าบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

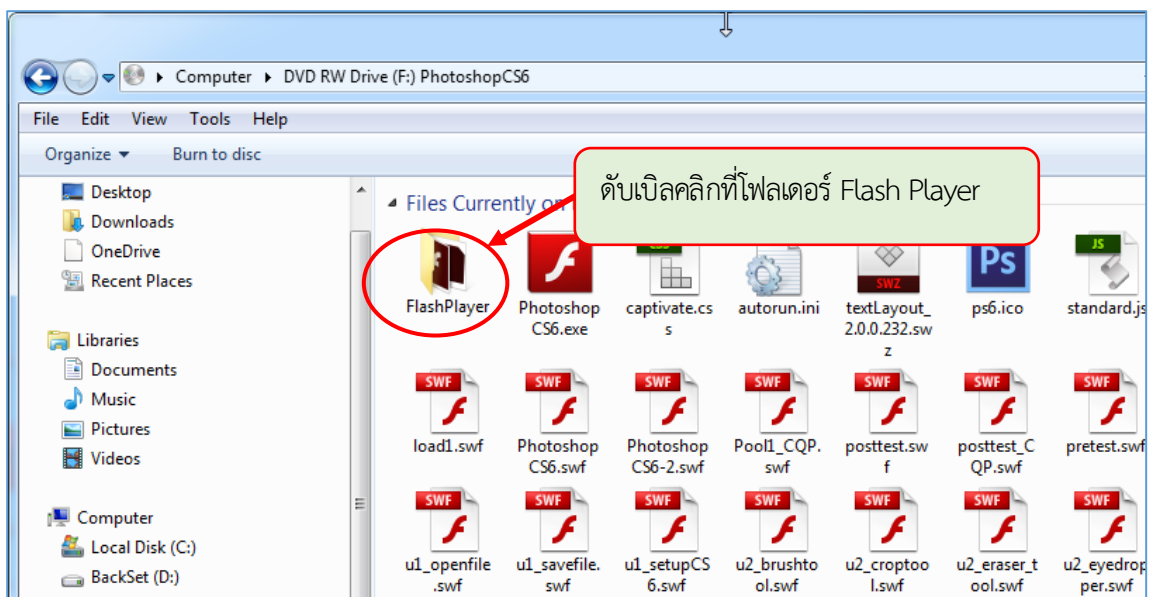
หมายเหตุ ในการเข้าใช้งานโปรแกรมบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ถ้าพบปัญหาเรื่องการรันโปรแกรมไม่ได้ ให้ทำการติดตั้งโปรแกรม Flash player 11 ขึ้นไปลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ ซึ่งผู้จัดทำได้จัดเตรียมโปรแกรม Flash player ไว้ให้ในแผ่นซีดีรอมแล้ว โดยสามารถทำตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

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



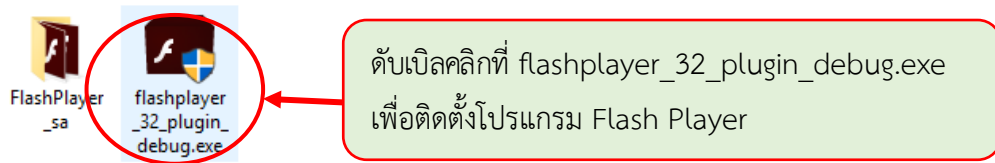
ภาพที่ 3 แสดงการเข้าถึงไฟล์ที่ใช้ติดตั้งโปรแกรม Adobe Flash Player

2. ดับเบิลคลิกเมาส์ที่ไฟล์เดอร์ FlashPlayer เพื่อเปิดโฟลเดอร์ ดังภาพที่ 4



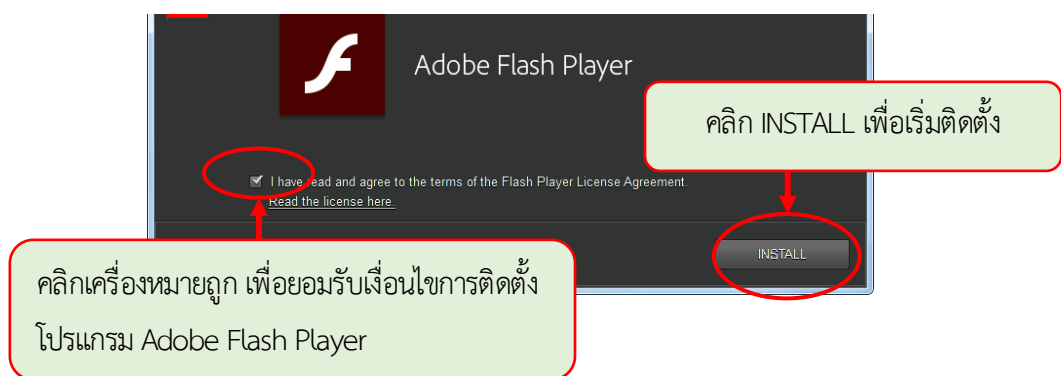
ภาพที่ 4 แสดงการเข้าติดตั้งโปรแกรม Adobe Flash Player

3. ดับเบิลคลิกที่ไฟล์ flashplayer_32_plugin_debug.exe เพื่อติดตั้งโปรแกรม Flash Player ดังภาพที่ 5



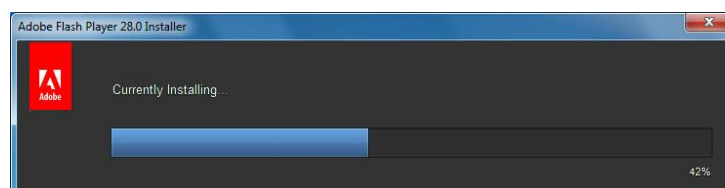
ภาพที่ 5 แสดงการติดตั้งโปรแกรม Adobe Flash Player

4. คลิกเมาส์ทำเครื่องหมายถูกเพื่อยอมรับเงื่อนไขการใช้โปรแกรม และคลิกที่ INSTALL ดังภาพที่ 6



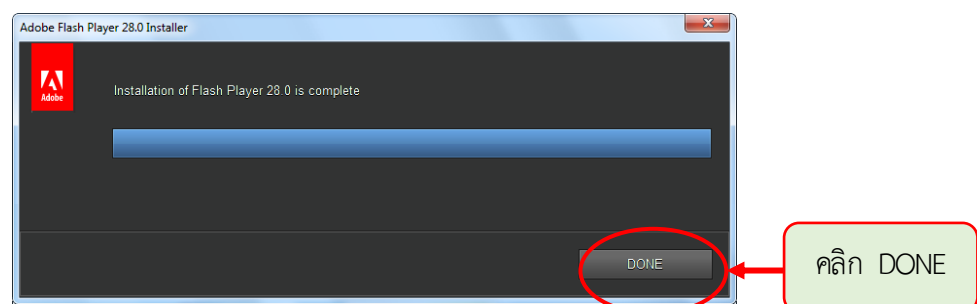
ภาพที่ 6 แสดงการติดตั้งโปรแกรม Adobe Flash Player

5. รอสักครู่ กำลังติดตั้งโปรแกรม Adobe Flash Player ลงในเครื่อง ดังภาพที่ 7



ภาพที่ 7 แสดงการติดตั้งโปรแกรม Adobe Flash Player

6. เมื่อเสร็จสิ้นการติดตั้งโปรแกรม flash player จะปรากฏหน้าต่างดังภาพที่ 8 ให้คลิกที่ปุ่ม DONE



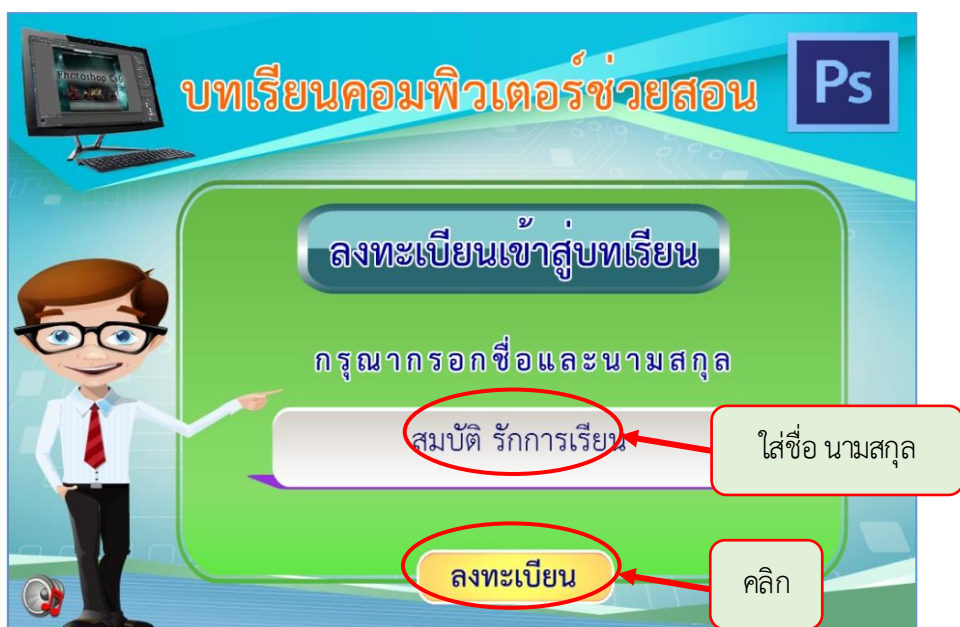
ภาพที่ 8 แสดงหน้าการติดตั้งโปรแกรม Adobe Flash Player เสร็จ

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



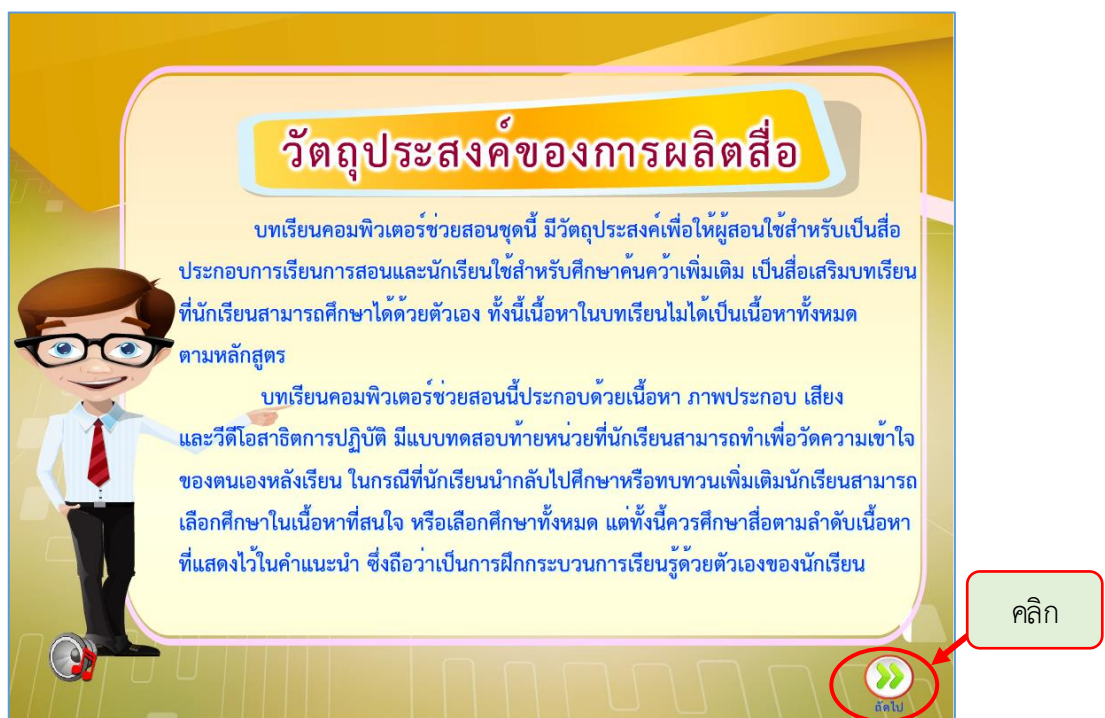
ภาพที่ 10 แสดงหน้าลงทะเบียนเข้าสู่บทเรียน

จากนั้นจะปรากฏหน้ายินดีต้อนรับนักเรียนเข้าสู่บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ดังภาพที่ 11 ให้คลิกที่ **เข้าสู่บทเรียน** เพื่อไปยังหน้าถัดไป



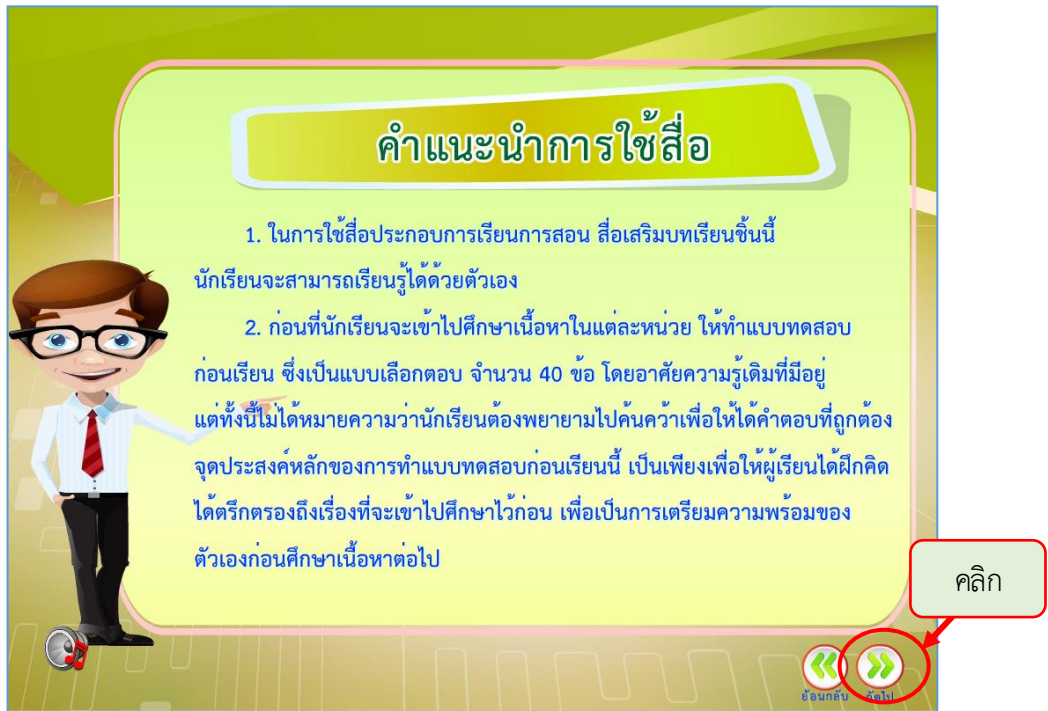
ภาพที่ 11 แสดงหน้ายินดีต้อนรับนักเรียนเข้าสู่บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

จากนั้นจะปรากฏหน้าวัตถุประสงค์ของการผลิตสื่อ ดังภาพที่ 12 ให้คลิก  เพื่อไปยังหน้าถัดไป



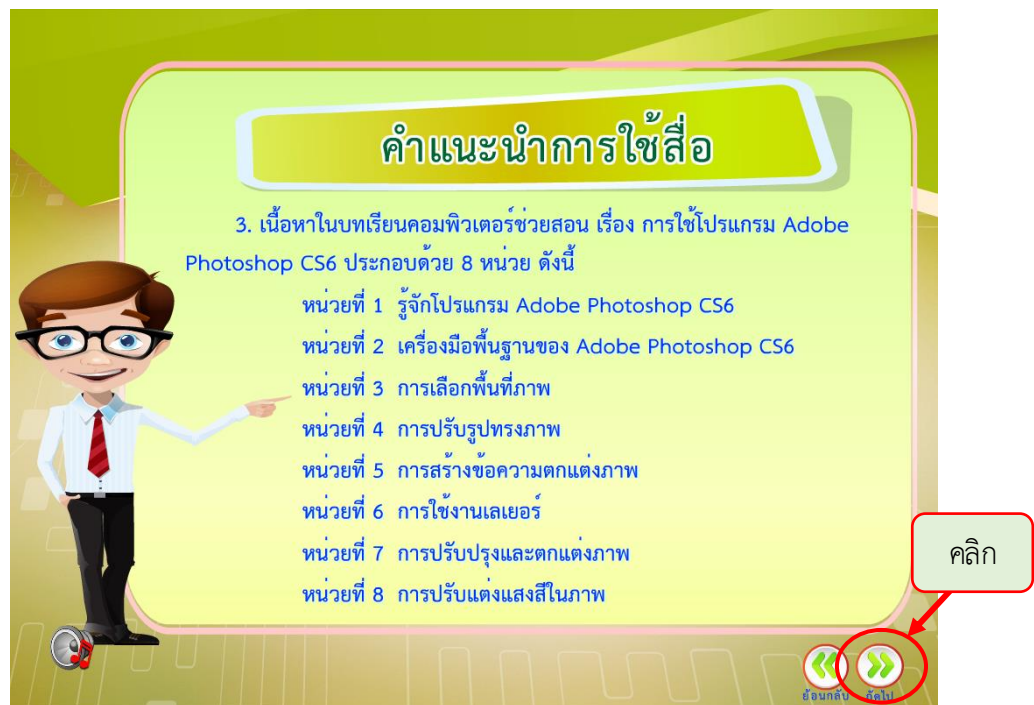
ภาพที่ 12 แสดงหน้าวัตถุประสงค์ของการผลิตสื่อ

จากนั้นจะปรากฏหน้าคำแนะนำการใช้สื่อ ดังภาพที่ 13 ให้คลิก  เพื่อไปยังหน้าถัดไป



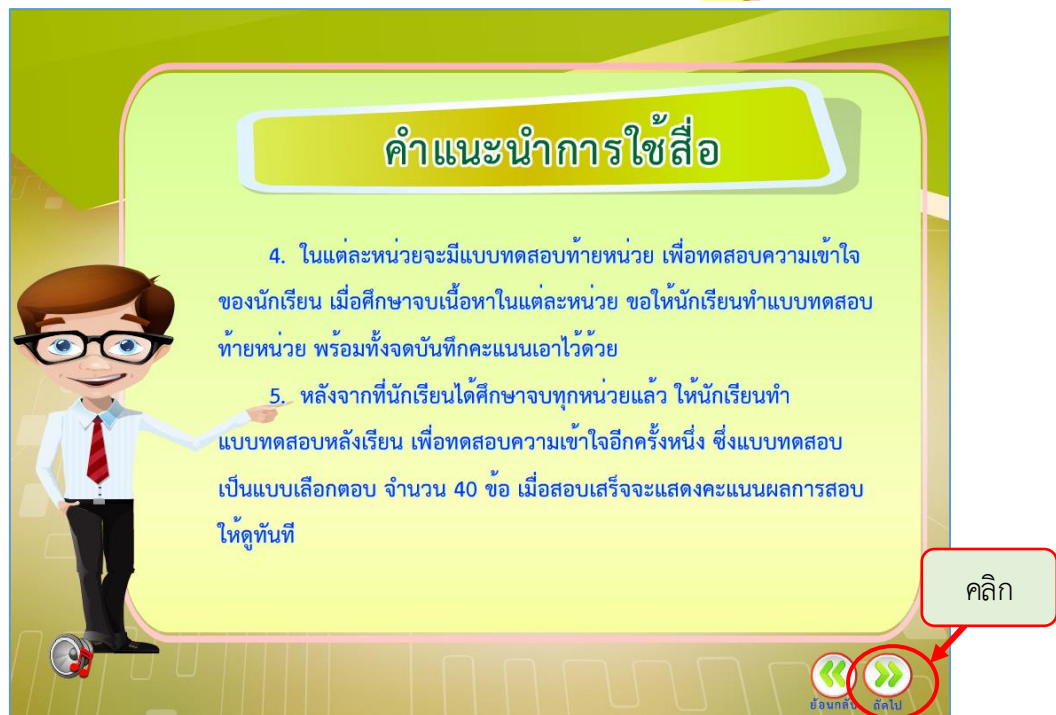
ภาพที่ 13 แสดงหน้าคำแนะนำการใช้สื่อ

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 เพื่อทำแบบทดสอบก่อนเรียนชนิดเลือกตอบ จำนวน 40 ข้อ และสอบปฏิบัติจำนวน 3 ข้อ
3. เข้าสู่บทเรียน เพื่อเข้าสู่เมนูเนื้อหาในแต่ละหน่วย ของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 โดยมีทั้งหมด 8 หน่วย
4. แบบทดสอบหลังเรียน เพื่อทำแบบทดสอบหลังเรียน ชนิดเลือกตอบ จำนวน 40 ข้อ และสอบปฏิบัติจำนวน 3 ข้อ
5. ผู้จัดทำ เพื่อดูรายละเอียดผู้จัดทำ
6. ออกจากบทเรียน เพื่อออกจากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

2.3 แนะนำการใช้สื่อ ให้ผู้เรียนเริ่มต้นศึกษาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ด้วยการเลือกเมนูแนะนำการใช้สื่อ เพื่อศึกษารายละเอียดการใช้เมนูต่างๆ ที่มีอยู่ในบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน ดังภาพที่ 17 เมื่อดูคำแนะนำเสร็จให้คลิก  กลับเมนูหลัก



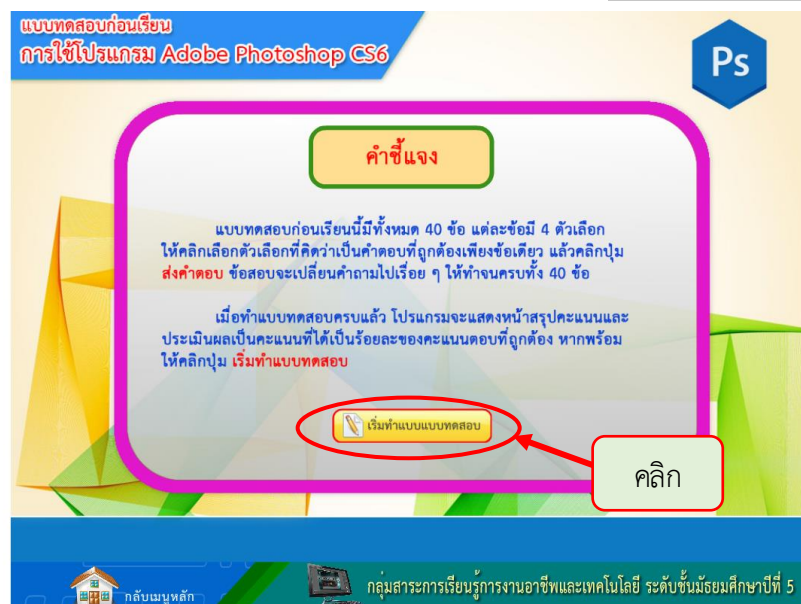
ภาพที่ 17 แสดงหน้าแนะนำการใช้สื่อ

2.4 แบบทดสอบก่อนเรียน หลังจากศึกษารายละเอียด การใช้งานปุ่มต่างๆ ของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแล้ว ให้ผู้เรียนเลือกเมนู แบบทดสอบก่อนเรียน เพื่อทำแบบทดสอบก่อนเรียนซึ่งเป็นการสอบด้านความรู้ เป็นชนิดเลือกตอบ 40 ข้อ และสอบทักษะปฏิบัติ 4 ข้อ ผู้สอนควรแจ้งจุดประสงค์หลักของการทำแบบทดสอบก่อนเรียนให้แก่ผู้เรียนทราบว่าเป็นการทดสอบเพียงเพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกคิด ได้ตรึกตรองถึงเรื่องที่จะเข้าไปศึกษาไว้อีกก่อนเท่านั้น โดยคลิกเลือกการสอบตามต้องการ



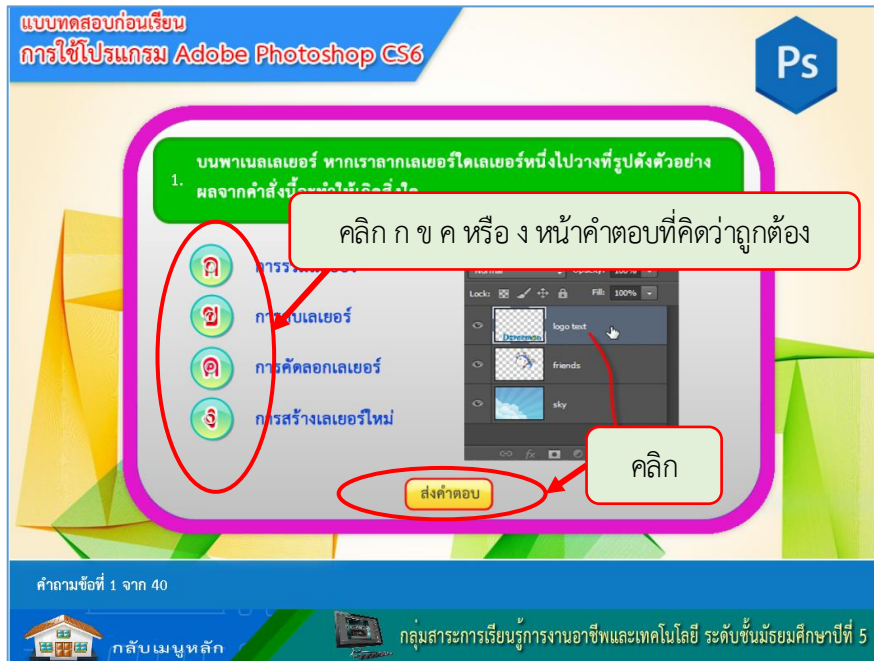
ภาพที่ 18 แสดงหน้าเลือกการสอบของแบบทดสอบก่อนเรียน

เมื่อเลือกที่จะสอบด้านความรู้ หรือสอบทักษะด้านปฏิบัติแล้ว จะพบหน้าแรกของแบบทดสอบก่อนเรียน ซึ่งจะมีคำชี้แจงการทำแบบทดสอบก่อนเรียน ให้ผู้เรียนอ่านคำชี้แจงอย่างละเอียด และเมื่อผู้เรียนพร้อมจะเริ่มทำแบบทดสอบก่อนเรียน ให้ผู้เรียนคลิกเมาส์ที่ปุ่ม



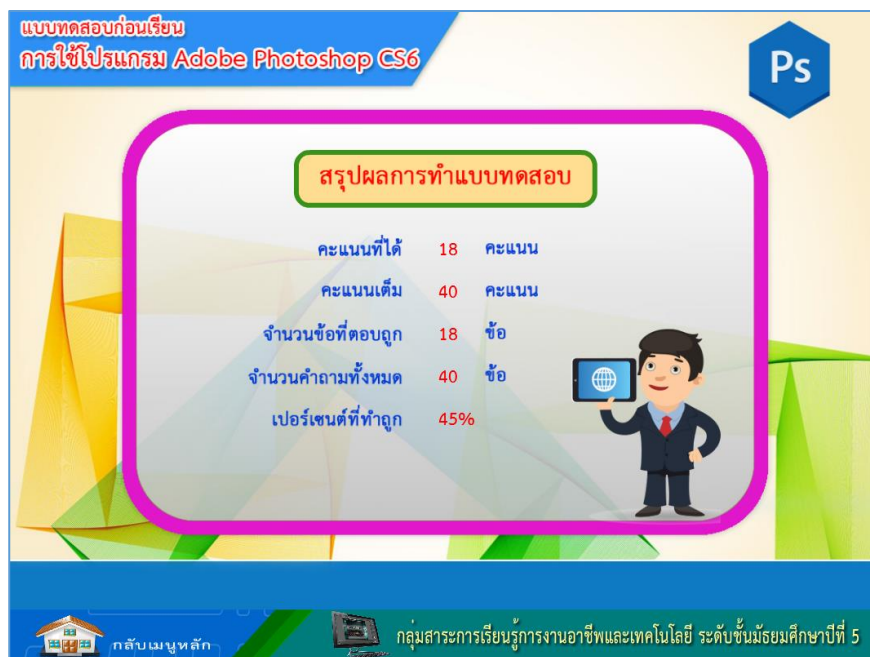
ภาพที่ 19 แสดงหน้าคำชี้แจงของแบบทดสอบก่อนเรียน

หากเป็นแบบทดสอบด้านความรู้จะปรากฏหน้าแบบทดสอบก่อนเรียนแต่ละข้อ ดังภาพที่ 20



ภาพที่ 20 แสดงหน้าแบบทดสอบก่อนเรียน

ให้อ่านโจทย์คำถามให้เข้าใจก่อนแล้วเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดและเมื่อได้คำตอบที่ถูกต้องแล้วให้ กดปุ่มหน้าข้อที่เลือกไว้  เป็นหน้าดังสำหรับ แล้วกดปุ่ม  และทำข้อถัดไป ทำในลักษณะนี้เหมือนกันทุกข้อคำถาม จำนวนคำถามทั้งหมดมี 40 ข้อ และเมื่อทำแบบทดสอบก่อนเรียนครบทั้งหมด จะมีหน้าสรุปคะแนนผลการทดสอบก่อนเรียนให้ทราบ ดังภาพ



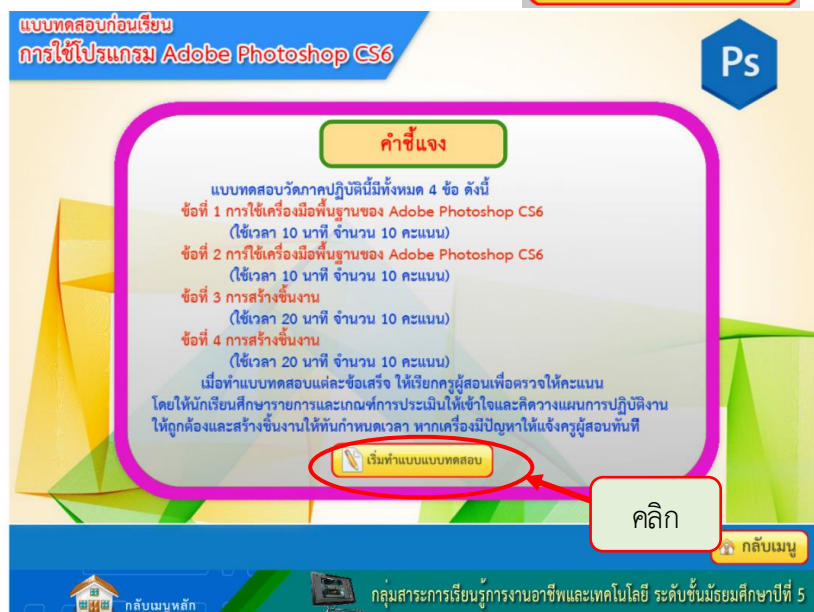
ภาพที่ 21 แสดงสรุปคะแนนการทำแบบทดสอบก่อนเรียนด้านความรู้

เมื่อดูสรุปผลการทำแบบทดสอบแล้วให้จดบันทึกเอาไว้ เสร็จแล้วให้คลิกที่ปุ่ม
เพื่อกลับไปเมนูหลักของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน
สำหรับการสอบปฏิบัติให้คลิกที่สอบทักษะปฏิบัติ ดังภาพที่ 22



ภาพที่ 22 แสดงหน้าจอเลือกการสอบของแบบทดสอบก่อนเรียน

จะพบหน้าคำชี้แจงการทำแบบทดสอบ ให้ผู้เรียนอ่านคำชี้แจงอย่างละเอียด และเมื่อผู้เรียนพร้อม
จะเริ่มทำแบบทดสอบวัดภาคปฏิบัติ ให้ผู้เรียนคลิกเมาส์ที่ปุ่ม



ภาพที่ 23 แสดงหน้าคำชี้แจงของแบบทดสอบวัดภาคปฏิบัติ

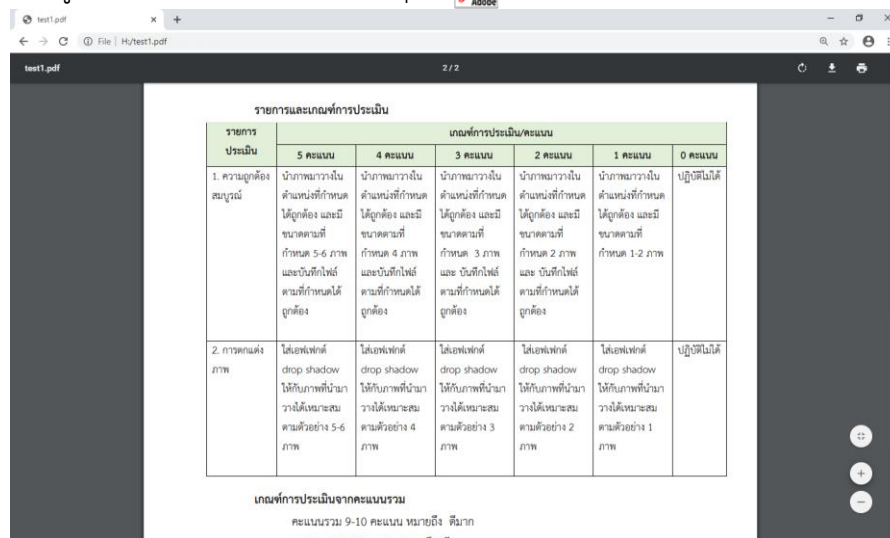
การทดสอบวัดภาคปฏิบัติจะแสดงเพียงโจทย์เท่านั้น ไม่สามารถสอบได้ในบทเรียนคอมพิวเตอร์
ช่วยสอนนี้ นักเรียนต้องเปิดโปรแกรม Adobe Photoshop แล้วปฏิบัติตามโจทย์ที่กำหนด ทั้งนี้จำกัด
เวลาในการสอบ ควรให้วางแผนการทำงานให้ดี หากไม่เข้าใจโจทย์ให้สอบถามให้ชัดเจนก่อนการสอบ

สำหรับการทดสอบวัดภาคปฏิบัติผู้สอนจะเป็นผู้ประเมินผลและแจ้งคะแนนการสอบให้ทราบ นักเรียนควรศึกษาเกณฑ์การประเมินที่อยู่ในแบบทดสอบให้เข้าใจก่อนการทำแบบทดสอบแต่ละข้อ เมื่อคลิก เริ่มทำแบบทดสอบ จะปรากฏหน้าต่างแบบทดสอบวัดภาคปฏิบัติ ดังภาพที่ 24 ให้อ่าน คำชี้แจง โจทย์ให้เข้าใจก่อนเริ่มทำ



ภาพที่ 24 แสดงหน้าต่างแบบทดสอบวัดภาคปฏิบัติ

หากต้องการดูเกณฑ์การประเมินผลให้คลิกที่ปุ่ม  รายการและเกณฑ์การประเมิน จะเป็นดังภาพที่ 25



รายการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน/คะแนน					
	5 คะแนน	4 คะแนน	3 คะแนน	2 คะแนน	1 คะแนน	0 คะแนน
1. ความถูกต้องสมบูรณ์	นำภาพมาวางในตำแหน่งที่กำหนดได้ถูกต้อง และมีขนาดตามที่กำหนด 5-6 ภาพ และบันทึกไฟล์ตามที่กำหนดได้ถูกต้อง	นำภาพมาวางในตำแหน่งที่กำหนดได้ถูกต้อง และมีขนาดตามที่กำหนด 4 ภาพ และบันทึกไฟล์ตามที่กำหนดได้ถูกต้อง	นำภาพมาวางในตำแหน่งที่กำหนดได้ถูกต้อง และมีขนาดตามที่กำหนด 3 ภาพ และ บันทึกไฟล์ตามที่กำหนดได้ถูกต้อง	นำภาพมาวางในตำแหน่งที่กำหนดได้ถูกต้อง และมีขนาดตามที่กำหนด 2 ภาพ และ บันทึกไฟล์ตามที่กำหนดได้ถูกต้อง	นำภาพมาวางในตำแหน่งที่กำหนดได้ถูกต้อง และมีขนาดตามที่กำหนด 1-2 ภาพ	ปฏิบัติไม่ได้
2. การตกแต่งภาพ	ใส่เอฟเฟกต์ drop shadow ให้กับภาพที่นำวางได้เหมาะสมตามตัวอย่าง 5-6 ภาพ	ใส่เอฟเฟกต์ drop shadow ให้กับภาพที่นำวางได้เหมาะสมตามตัวอย่าง 4 ภาพ	ใส่เอฟเฟกต์ drop shadow ให้กับภาพที่นำวางได้เหมาะสมตามตัวอย่าง 3 ภาพ	ใส่เอฟเฟกต์ drop shadow ให้กับภาพที่นำวางได้เหมาะสมตามตัวอย่าง 2 ภาพ	ใส่เอฟเฟกต์ drop shadow ให้กับภาพที่นำวางได้เหมาะสมตามตัวอย่าง 1 ภาพ	ปฏิบัติไม่ได้

เกณฑ์การประเมินจากคะแนนรวม
คะแนนรวม 9-10 คะแนน หมายถึง ดีมาก
คะแนนรวม 7-8 คะแนน หมายถึง ดี

ภาพที่ 25 แสดงรายการและเกณฑ์การประเมิน

หากไม่สามารถคลิกแล้วเปิดดูรายการและเกณฑ์การประเมินได้ ต้องไปทำการตั้งค่าโปรแกรมสำหรับเปิดไฟล์ PDF ให้เป็น Google Chrome หรือ โปรแกรมประเภทบราวเซอร์ก่อน

หากต้องการไปยังข้อสอบข้อถัดไปให้คลิกที่ปุ่ม  และหากต้องการกลับไปข้อสอบข้อที่ผ่านมาให้คลิกที่ปุ่ม  เมื่อต้องการออกจากการสอบให้คลิกที่ปุ่ม 

2.5 เข้าสู่บทเรียน ประกอบด้วยเมนูเนื้อหา รวมทั้งหมด 8 หน่วย ผู้เรียนสามารถคลิกเมาส์เลือกศึกษาตามต้องการ แต่การเรียนในห้องเรียนควรเป็นไปตามลำดับที่ครูแนะนำ ดังภาพที่ 26



ภาพที่ 26 แสดงเมนูเนื้อหาบทเรียนทั้ง 8 หน่วย

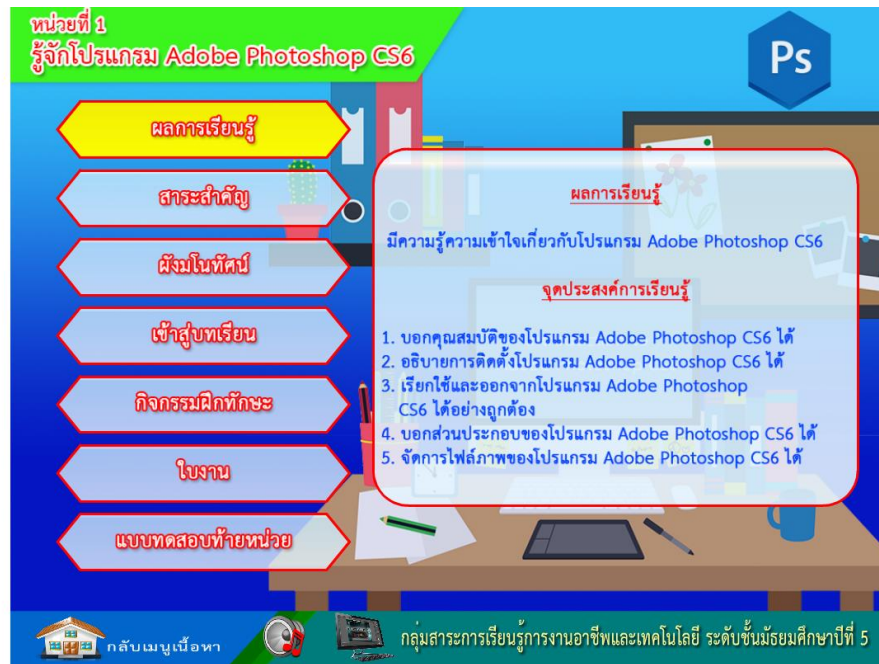
2.6 เมนูเนื้อหา เมื่อเลือกหน่วยที่ต้องการเรียนแล้ว ให้คลิกที่เมนูนั้นจะเข้าสู่เนื้อหาของแต่ละหน่วย ดังตัวอย่างเลือกเรียนในหน่วยที่ 1 ดังภาพที่ 27



ภาพที่ 27 แสดงการเลือกเมนูเนื้อหาบทเรียนในหน่วยที่ 1

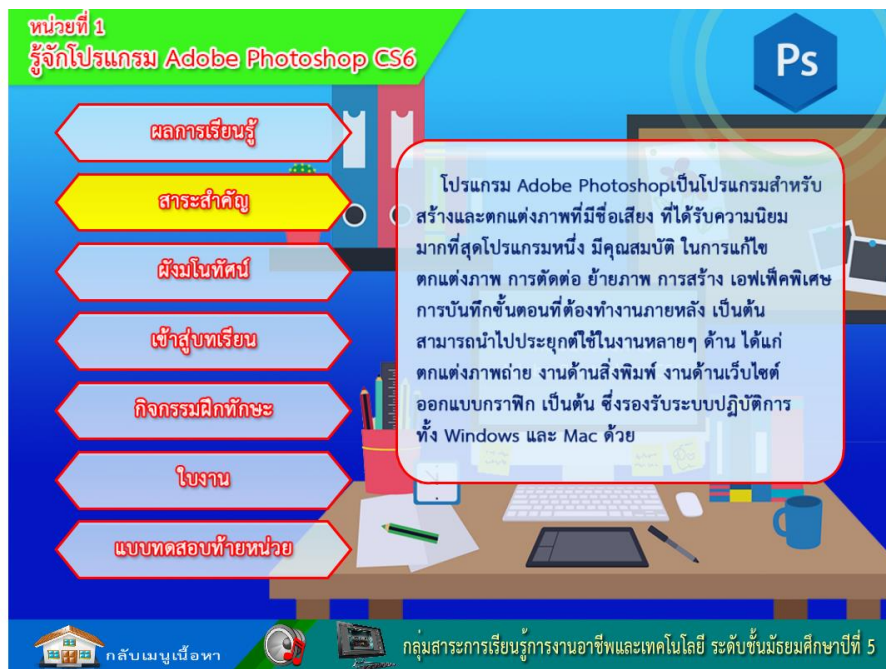
ในเนื้อหาแต่ละหน่วยจะประกอบด้วย ผลการเรียนรู้ สารการเรียนรู้ ผังมโนทัศน์ เข้าสู่บทเรียน แบบทดสอบท้ายหน่วย และกลับเมนูเนื้อหา ให้ศึกษารายละเอียดให้ครบถ้วนอย่างตั้งใจโดยให้นำเมาส์ชี้หัวข้อก็จะมีรายละเอียดปรากฏขึ้นมา

2.6.1 ผลการเรียนรู้ จะแสดงผลการเรียนรู้ ของหน่วยนั้น ดังภาพที่ 28



ภาพที่ 28 แสดงหน้าจอผลการเรียนรู้และจุดประสงค์การเรียนรู้

2.6.2 สารระสำคัญ จะแสดงสารสำคัญของเนื้อหาบทเรียนในแต่ละหน่วย ดังภาพที่ 29



ภาพที่ 29 แสดงหน้าสารสำคัญ

2.6.3 ผังมโนทัศน์ จะแสดงการเชื่อมโยงของเนื้อหาบทเรียนในหน่วยนั้น ดังภาพที่ 30



ภาพที่ 30 แสดงหน้าผังมโนทัศน์หน่วยที่ 1

2.6.4 เข้าสู่บทเรียน จะแสดงเนื้อหาบทเรียนในหน่วยที่เลือกเรียน ซึ่งจะแบ่งออกเป็นหัวข้อให้สามารถเลือกเรียนได้ แต่แนะนำให้เรียนไปตามลำดับที่เรียงลำดับไว้ ดังภาพที่ 31

ภาพที่ 31 แสดงการเลือกเมนูเข้าสู่บทเรียน

และเมื่อคลิกเนื้อหาตามหมายเลข ก็จะเปลี่ยนหน้าไปยังหัวข้อเรื่องของบทเรียนนั้นในหน่วยการเรียนรู้ ทันที เช่น ในตัวอย่างต้องการศึกษา เรื่องที่ 3 ก็คลิกบนหมายเลข 3 ดังภาพที่ 32



ภาพที่ 32 แสดงหน้าเนื้อหา หลังจากคลิกเข้าสู่บทเรียน

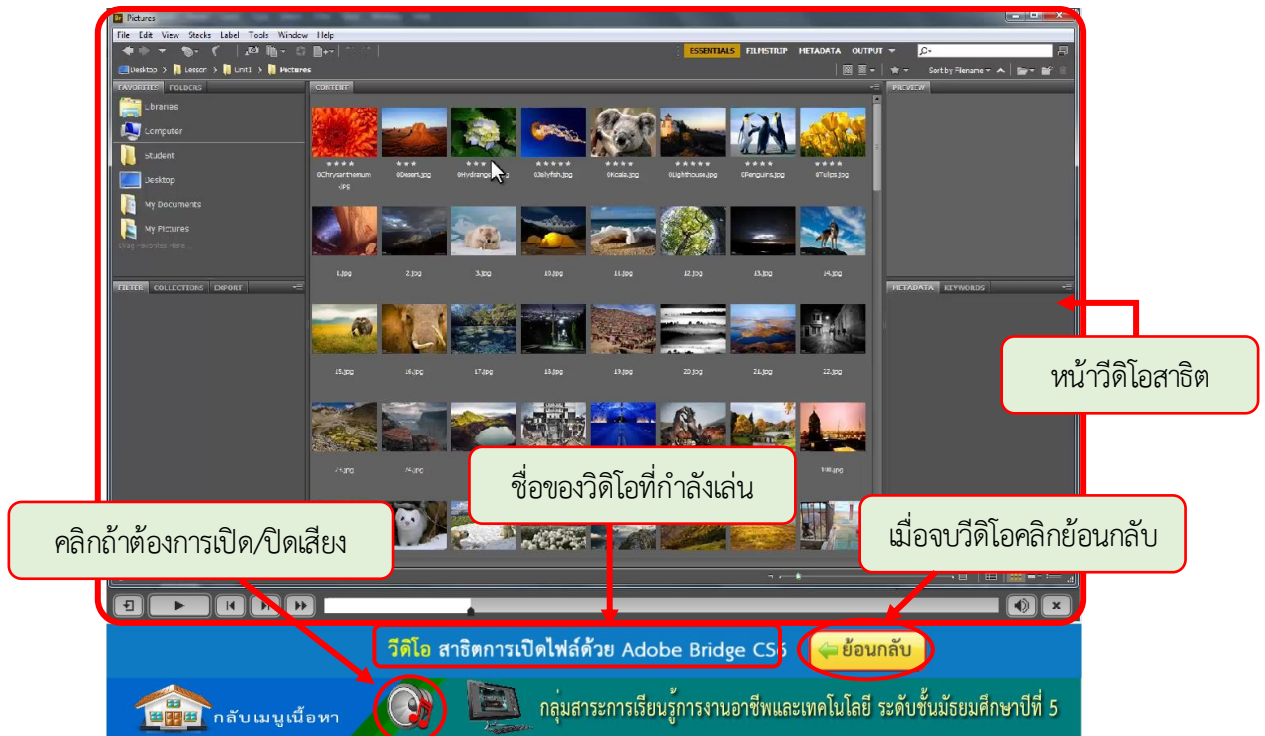
ถ้าต้องการจะเรียนในหัวข้อใดก็สามารถเลือกเรียนได้ โดยการคลิกที่ปุ่มลำดับหัวข้อเรื่องด้านบน และในแต่ละหัวข้อก็จะมีเนื้อหาหลายหน้า ซึ่งสามารถคลิกไปยังหน้าถัดไปโดยคลิกที่ปุ่ม **ต่อไป** และถ้าต้องการย้อนกลับไปยังหน้าที่ผ่านมา ก็สามารถคลิกที่ปุ่ม **ย้อนกลับ**

ในเนื้อหาบางหน้าอาจมีวิดีโอสาธิตการปฏิบัติเป็นรูป  ซึ่งเป็นวิดีโอสั้นๆ ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่กำลังศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนได้เห็นขั้นตอนการปฏิบัติเพิ่มเติม ดังภาพที่ 33



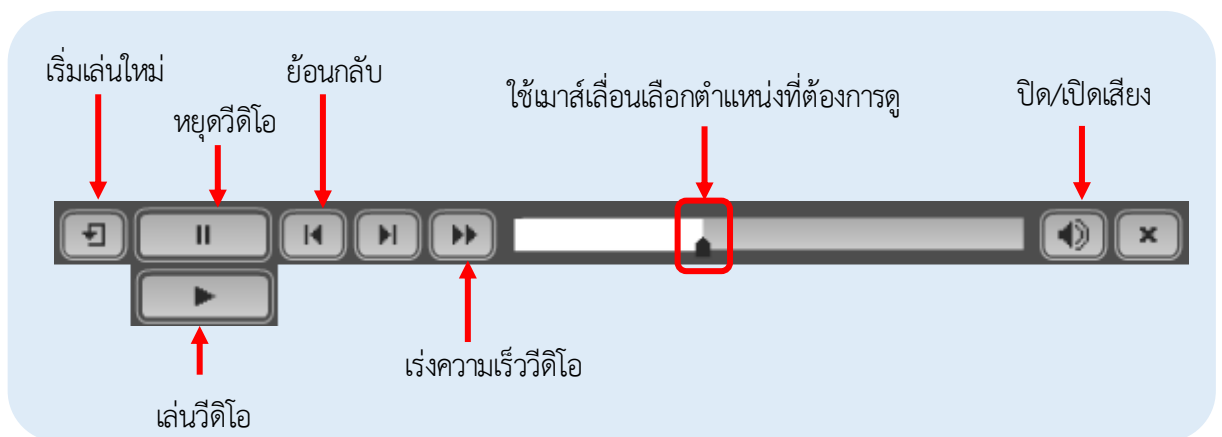
ภาพที่ 33 แสดงตัวอย่างหน้าเนื้อหาที่มีวิดีโอสาธิตการปฏิบัติ

เมื่อคลิกที่รูป  จะเป็นการเปิดหน้าวิดีโอสาธิตการปฏิบัติ ดังภาพที่ 34 ซึ่งวิดีโอ นั้นจะเล่นอัตโนมัติ ขณะชมวิดีโอสาธิตอาจปรับเสียงให้ดังขึ้นหรือลดเสียงลงตามความเหมาะสม หรือหากไม่ต้องการฟังเสียงสามารถคลิกที่รูป  เพื่อปิดเสียงหรือคลิกที่รูป  เพื่อเปิดเสียง



ภาพที่ 34 แสดงหน้าวิดีโอสาธิตการปฏิบัติ

ขณะชมวิดีโอสาธิตขั้นตอนการปฏิบัติ สามารถควบคุมการเล่นวิดีโอให้เล่นตามความต้องการได้ โดยมีปุ่มควบคุมการเล่น ดังภาพที่ 35



ภาพที่ 35 แสดงเครื่องมือควบคุมการเล่นวิดีโอสาธิต

เมื่อชมวิดีโอสาธิตการปฏิบัติเรียบร้อยแล้วให้คลิกที่ปุ่ม  เพื่อกลับไปยังหน้าเดิม เมื่อได้ศึกษาครบทุกหัวข้อแล้วถ้าต้องการออกจากบทเรียนก็สามารถคลิกที่ปุ่ม  เพื่อออกจากเนื้อหาบทเรียนในหน่วยนั้น ๆ และกลับไปยังหน้าหลักของหน่วย

2.6.5 กิจกรรมฝึกทักษะ จะเป็นส่วนที่แสดงใบกิจกรรมฝึกทักษะ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่นักเรียนจะได้ฝึกปฏิบัติในการเรียนในแต่ละหน่วย ดังภาพที่ 36

กิจกรรมฝึกทักษะที่ 1
เรื่อง การจัดการไฟล์ภาพของ Adobe Photoshop CS6

คำชี้แจง ให้นักเรียนปฏิบัติตามกิจกรรมดังต่อไปนี้

ข้อที่ 1 ให้นักเรียนแสดงการเข้าโปรแกรม Adobe Photoshop CS6

ข้อที่ 2 ให้นักเรียนแสดงการออกโปรแกรม Adobe Photoshop CS6

ข้อที่ 3 ให้นักเรียน สร้างไฟล์ภาพใหม่ โดยกำหนด ดังนี้

- Name : test
- Preset : Photo
- Size : Landscape , 5x7
- Resolution : 200 px/Inch
- Color Mode : RGB Color
- Background Content : White

ข้อที่ 4 ให้นักเรียนสร้างไฟล์ใหม่ขนาดเท่ากับกระดาษ A4 ความละเอียดของภาพ 100 px/Inch โหมดสี RGB Color และมีพื้นหลังแบบโปร่งใส

ข้อที่ 5 ให้นักเรียนปฏิบัติเปิดไฟล์ภาพจากแผ่นซีดีในโฟลเดอร์ Test/Unit1 โฟลด์ได้ขึ้นมา 1 ภาพแล้วนำมาบันทึก โดยตั้งชื่อไฟล์เป็นชื่อ Test1 โดยบันทึกเป็นไฟล์ PSD และ JPEG อย่างละ 1 ไฟล์ ไว้บนหน้าจอ

กิจกรรมฝึกทักษะที่ 1 เรื่อง การจัดการไฟล์ภาพของ Adobe Photoshop CS6

กลับเมนู

กลับเมนูเนื้อหา

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

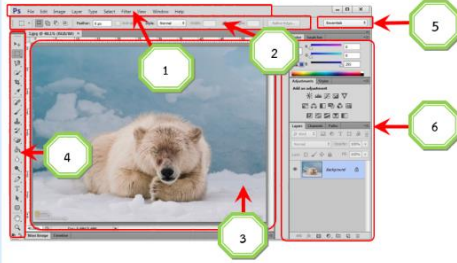
ภาพที่ 36 แสดงหน้าจอกิจกรรมฝึกทักษะ

2.6.6 ใบงาน จะเป็นส่วนที่แสดงใบ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ครูผู้สอนมอบหมาย ในการเรียนในแต่ละหน่วย ตัวอย่างเป็นหน้าจอใบงานของหน่วยที่ 1 ดังภาพที่ 37

ใบงานที่ 1
เรื่อง ส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Photoshop CS6

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ให้สมบูรณ์ ครบถ้วน

- จงอธิบายคุณสมบัติและความสามารถของโปรแกรม Adobe Photoshop CS6
- จงเขียนชื่อส่วนประกอบของโปรแกรม Photoshop พร้อมอธิบายหน้าที่ของส่วนประกอบด้วย



หมายเลข 1 คือ

หมายเลข 2 คือ

หมายเลข 3 คือ

หมายเลข 4 คือ

หมายเลข 5 คือ

หมายเลข 6 คือ

ไฟล์ใบงานที่ 1 อยู่ในโฟลเดอร์ กิจกรรมฝึกทักษะและใบงานในแผ่นซีดีโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

ใบงานที่ 1 เรื่อง ส่วนประกอบของโปรแกรม Adobe Photoshop CS6

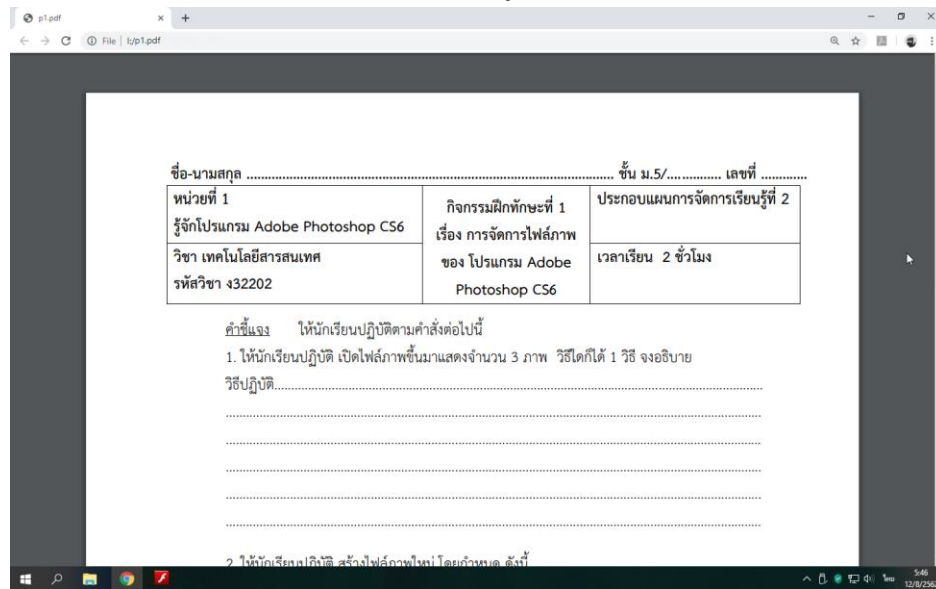
กลับเมนู

กลับเมนูเนื้อหา

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

ภาพที่ 37 แสดงหน้าจอใบงานของหน่วยที่ 1

หากต้องการดูกิจกรรมฝึกทักษะหรือใบงานในรูปแบบของไฟล์ pdf ก็สามารถคลิกที่รูป เพื่อเปิดกิจกรรมฝึกทักษะหรือใบงานในรูปแบบของไฟล์ pdf หากไม่สามารถคลิกแล้วเปิดได้เป็นดังรูปที่ 38 ต้องไปทำการติดตั้งโปรแกรม Adobe Acrobat และเพิ่มส่วนเสริมใน Adobe reader ในโปรแกรม บราวเซอร์ก่อน หรือไปเปิดไฟล์โดยตรงจากแผ่นซีดีซึ่งอยู่ในโฟลเดอร์ **กิจกรรมฝึกทักษะและใบงาน**



ภาพที่ 38 แสดงหน้าจอกิจกรรมฝึกทักษะของหน่วยที่ 1

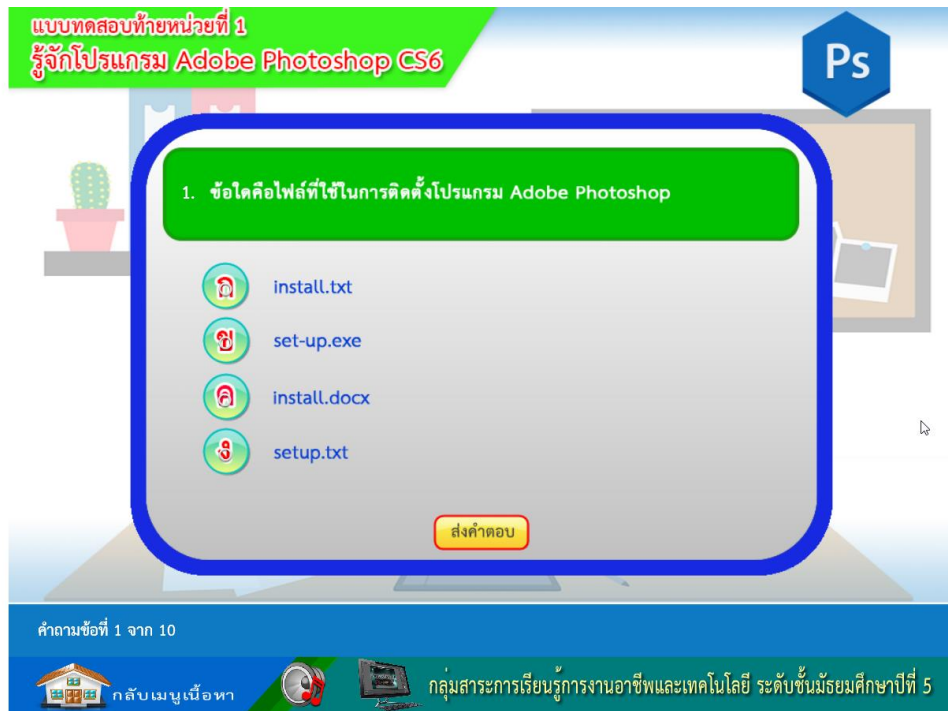
2.6.7 แบบทดสอบท้ายหน่วย เป็นส่วนสำหรับทดสอบวัดความรู้ที่ได้จากการเรียน

เมื่อศึกษาและปฏิบัติกิจกรรมครบทุกหัวข้อในแต่ละหน่วย ให้เข้าทำแบบทดสอบท้ายหน่วย โดยเลื่อนเมาส์ไปคลิกที่ปุ่มแบบทดสอบท้ายหน่วย ดังภาพที่ 39



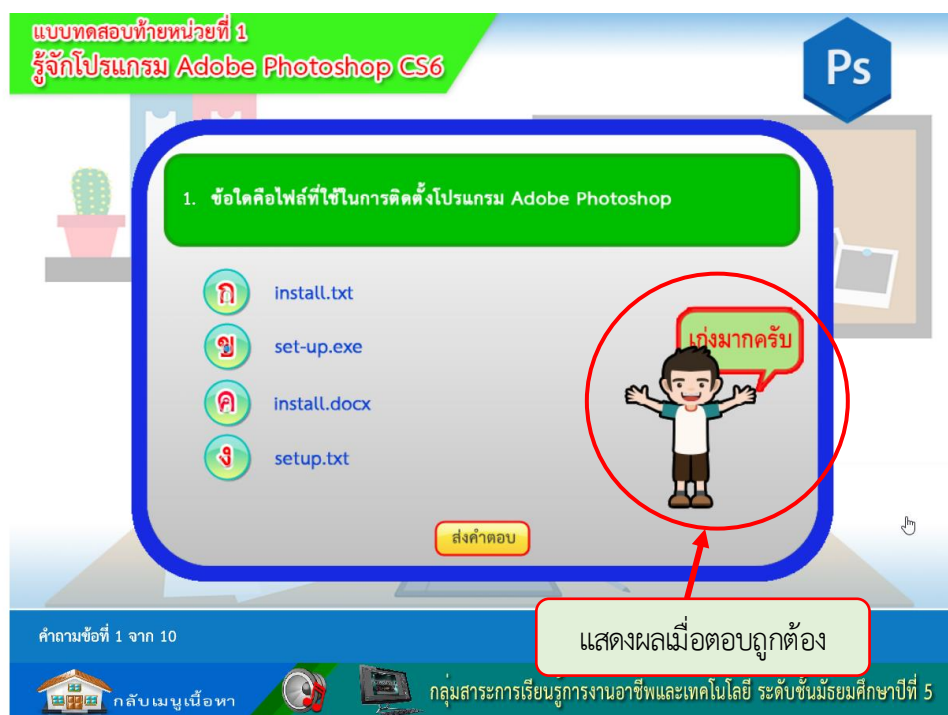
ภาพที่ 39 แสดงหน้าจอแบบทดสอบท้ายหน่วยที่ 1

เมื่อพร้อมให้คลิกเลือกที่ปุ่มเริ่มทำแบบทดสอบ จะปรากฏหน้าต่างแบบทดสอบที่ละเอียด ข้อสอบจะเป็นแบบสลับโจทย์ ดังภาพที่ 40



ภาพที่ 40 แสดงหน้าต่างแบบทดสอบข้อที่ 1 ในแบบทดสอบท้ายหน่วย

เมื่อเลือกคำตอบที่ต้องการแล้วให้กดปุ่มส่งคำตอบ จากนั้นบทเรียนคอมพิวเตอร์จะแสดงผลให้รู้ทันที ถ้ามีการตอบถูกจะเป็นดังภาพที่ 41 หรือตอบผิด จะเป็นดังภาพที่ 42



ภาพที่ 41 แสดงผลเมื่อนักเรียนตอบถูก



ภาพที่ 42 แสดงหน้าแสดงผลเมื่อนักเรียนตอบผิด

หากผู้เรียนไม่ได้เลือกคำตอบตัวเลือกใดเลย บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนก็จะแสดงผลเตือนให้เลือกคำตอบก่อน ดังภาพที่ 43



ภาพที่ 43 แสดงหน้าแสดงผลถ้านักเรียนไม่ได้เลือกคำตอบใดเลย

เมื่อทำแบบทดสอบท้ายหน่วยจนครบแล้ว ก็จะมีหน้าสรุปผลการทำแบบทดสอบให้ได้ทราบผล ดังภาพที่ 44 ให้จดคะแนนเอาไว้ แล้วให้คลิก  **กลับเมนู** เพื่อกลับไปยังหน้าเมนูของหน่วยที่เรียน



ภาพที่ 44 แสดงสรุปคะแนนการทำแบบทดสอบท้ายหน่วย

เมื่อกลับไปยังหน้าเมนูของหน่วยแล้ว ให้คลิกที่ปุ่ม  **กลับเมนูเนื้อหา** เพื่อกลับไปยังเมนูเนื้อหาในแต่ละหน่วย ให้ผู้เรียนได้ศึกษาตามตัวอย่างให้ครบทุกหน่วย และหากไม่เข้าใจเนื้อหาส่วนใดก็สามารถกลับไปทบทวนเนื้อหาบทเรียนได้

2.7 แบบทดสอบหลังเรียน หลังจากได้ทำการศึกษาบทเรียนครบทุกหน่วยแล้ว ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน โดยคลิกที่แบบทดสอบหลังเรียนดังภาพที่ 45



ภาพที่ 45 แสดงการเลือกทำแบบทดสอบหลังเรียน

ในการทำแบบทดสอบหลังเรียนมีวิธีการเหมือนกับการทำแบบทดสอบก่อนเรียนโดยจะมีแบบทดสอบ 2 ประเภทคือ ทดสอบด้านความรู้ ซึ่งเป็นข้อสอบชนิดเลือกตอบ จำนวน 40 ข้อ เมื่อทำเสร็จจะแจ้งผลการสอบทันที ให้จดผลการสอบไว้ด้วย และทดสอบวัดภาคปฏิบัติ จำนวน 4 ข้อ ซึ่งครูผู้สอนจะเป็นผู้ทดสอบและประเมินเพื่อให้คะแนน นักเรียนควรศึกษาเกณฑ์การให้คะแนนการปฏิบัติให้เข้าใจก่อนการทำโจทย์ในแต่ละข้อ โดยวางแผนการทำงานให้ทันตามเวลาที่กำหนด

2.8 ผู้จัดทำ ในส่วนนี้จะแสดงรายละเอียดของผู้จัดทำ บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 ดังภาพที่ 46



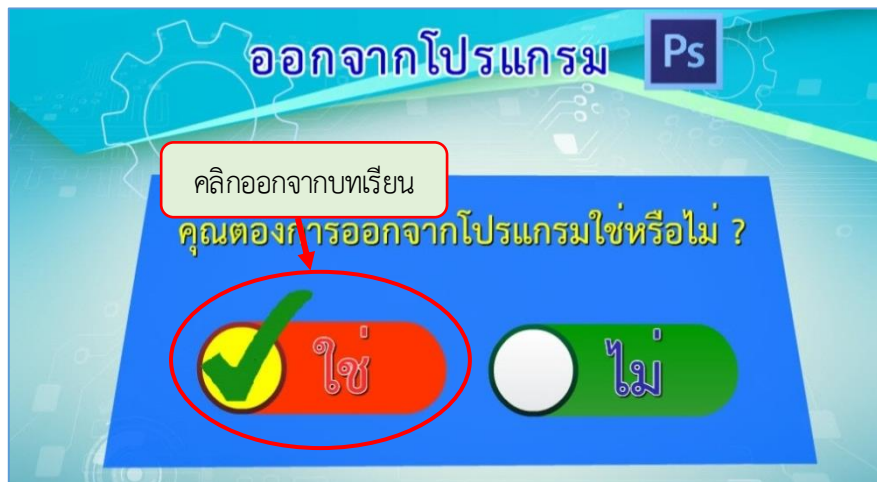
ภาพที่ 46 แสดงรายละเอียดผู้จัดทำ

2.9 ออกจากบทเรียน เมื่อนักเรียนได้เรียนรู้จากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6 แล้วและต้องการออกจากบทเรียนสามารถทำได้โดยคลิกที่ปุ่มออกจากบทเรียน ดังภาพที่ 47



ภาพที่ 47 แสดงการเลือกเมนูออกจากบทเรียน

เมื่อคลิกปุ่มออกจากบทเรียนแล้วจะปรากฏดังภาพที่ 48



ภาพที่ 48 แสดงหน้าต่างออกจากบทเรียน

ถ้าต้องการออกจากบทเรียนให้คลิกปุ่มใช่ ก็จะออกจากบทเรียน และถ้ายังไม่ต้องการออกจากบทเรียนให้คลิกปุ่มไม่ ก็จะกลับไปยังหน้าเมนูหลักเหมือนเดิม

บรรณานุกรม

กรมวิชาการ. (2546). การพัฒนาสื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอนและเว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้ที่มี

คุณภาพ. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย. (2556). สร้างสื่อการสอนมัลติมีเดีย ด้วย Adobe Captivate 6.

กรุงเทพฯ : โปรวิชั่น.

_____. (2558). แนวคิดก่อนลงมือสร้างสื่อการเรียนรู้. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา :

<https://programsdd.com/2015/07/05/introduction-captivate/>

[8 เมษายน 2559].

เกียรติพงษ์ บุญจิตร. (2555). คู่มือ Photoshop CS6 Professional ฉบับสมบูรณ์. นนทบุรี :

ไอดีซี พรีเมียร์.

_____. (2559). Photoshop CC & CS6 Creative retouch. นนทบุรี : ไอดีซี พรีเมียร์.

เฉลิมศักดิ์ บุตรวิเศษ. (2559). สดุดยอดเคล็ดลับอัปสกลิ PHOTOSHOP. กรุงเทพฯ :

ซีเอ็ดยูเคชั่น.

ณัฐกร สงคราม. (2554). การออกแบบและพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้. พิมพ์ครั้งที่ 2.

กรุงเทพฯ : วี.พรินท์.

ดวงพร เกี้ยงคำ. (2552). Insight Photoshop CS4. กรุงเทพฯ : โปรวิชั่น.

ทัศนยาภรณ์ เกื้อนุ่นและพรพรรณ แพฝักฝน. (2555). คู่มือ Adobe Photoshop CS6.

กรุงเทพฯ : โปรวิชั่น,

ธัญพัฒน์ วงศ์รัตน์. (2556). คู่มือใช้งาน PHOTOSHOP CS6. กรุงเทพฯ : สวิสดี ไอที.

ปิยะ นากสงค์. (2556). ตกแต่งภาพกราฟิก Photoshop CS6 ฉบับสมบูรณ์. กรุงเทพฯ :

ซิมพลิฟาย.

_____. (2557). การใช้โปรแกรมกราฟิก Photoshop เวอร์ชัน CS6. กรุงเทพฯ :

ซัคเซสมิเดีย.

ฝ่ายตำราวิทยาการคอมพิวเตอร์. (2557). โปรแกรมกราฟิก. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดยูเคชั่น.

พันจันทร์ ธนวัฒนเสถียร. (2556). Flash CS6 ฉบับสมบูรณ์. กรุงเทพฯ : ริโวว่า.

พิมพ์พัชชา ใจอารีย์. (2559). บทเรียนออนไลน์ เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe

Photoshop CS6. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา : <http://www.kroopim.net/index.html>

[10 เมษายน 2560].

อนัน วาโษะ. (2559). Photoshop CC basic retouch ฉบับมือใหม่หัดแต่งภาพ. นนทบุรี :

ไอดีซี พรีเมียร์.

