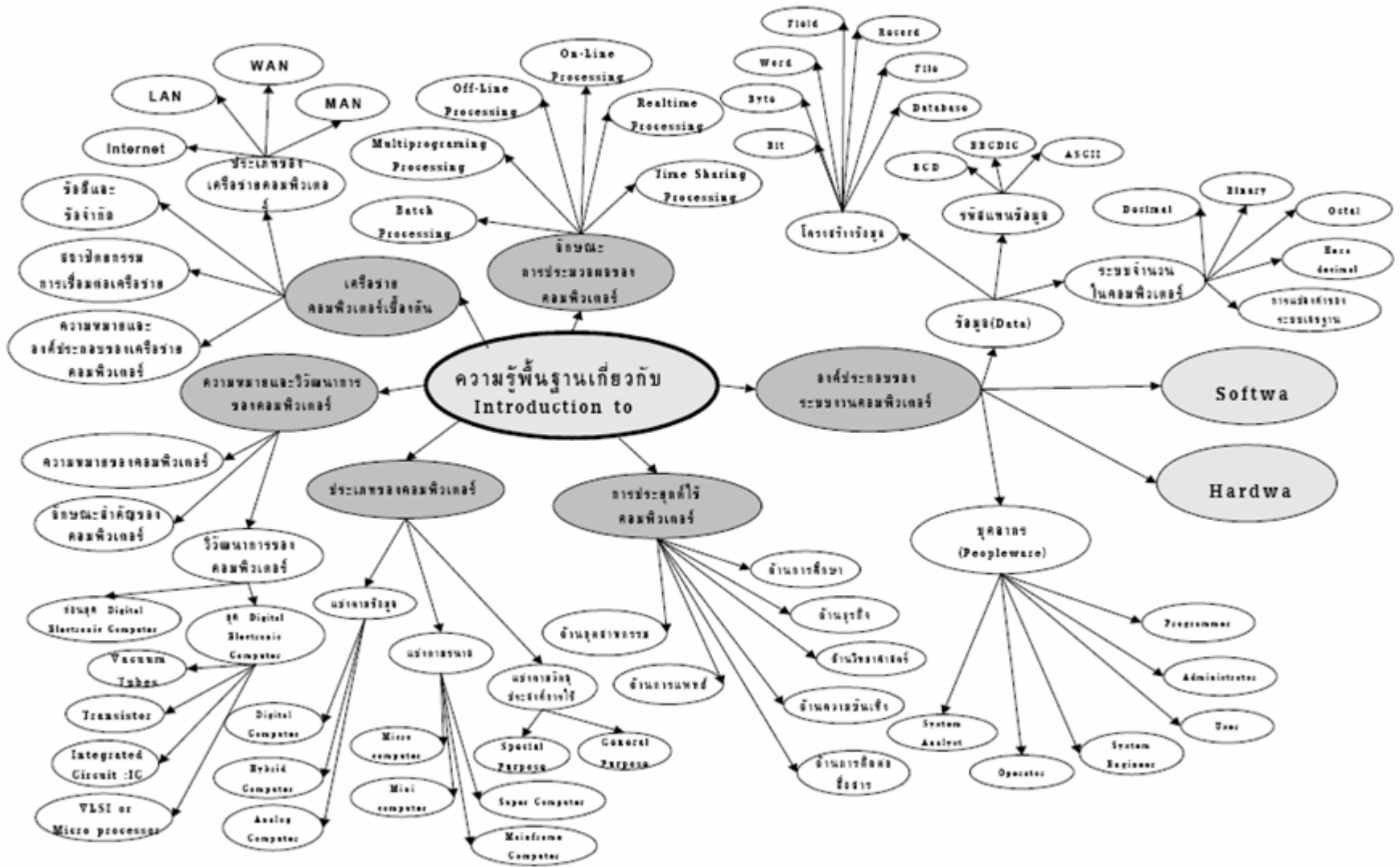


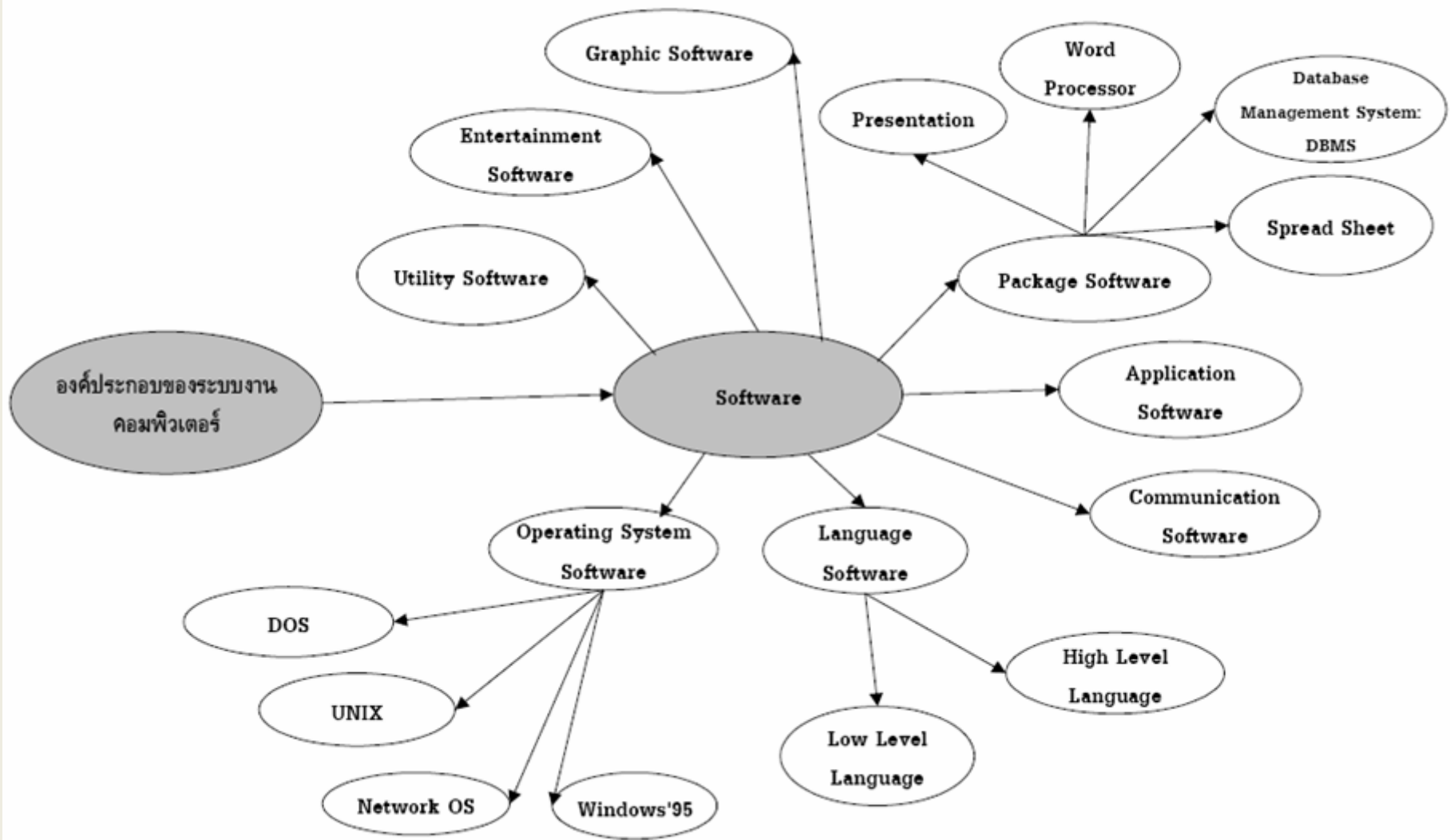
เอกสารที่ต้องจัดทำ

1. **Brain Storm**
2. **สร้างแผนภูมิหัวเรื่องที่สัมพันธ์กัน (Concept Chart)**
3. **สร้างแผนภูมิโครงข่ายเนื้อหา (Content Network Chart)**
4. **ลำดับการไหลของเนื้อหาบทเรียน (Course Flow Chart)**
5. **การออกแบบบทดำเนินเรื่อง (Storyboard)**

2. สร้างแผนภูมิหัวเรื่องที่สัมพันธ์กัน (Concept Chart)

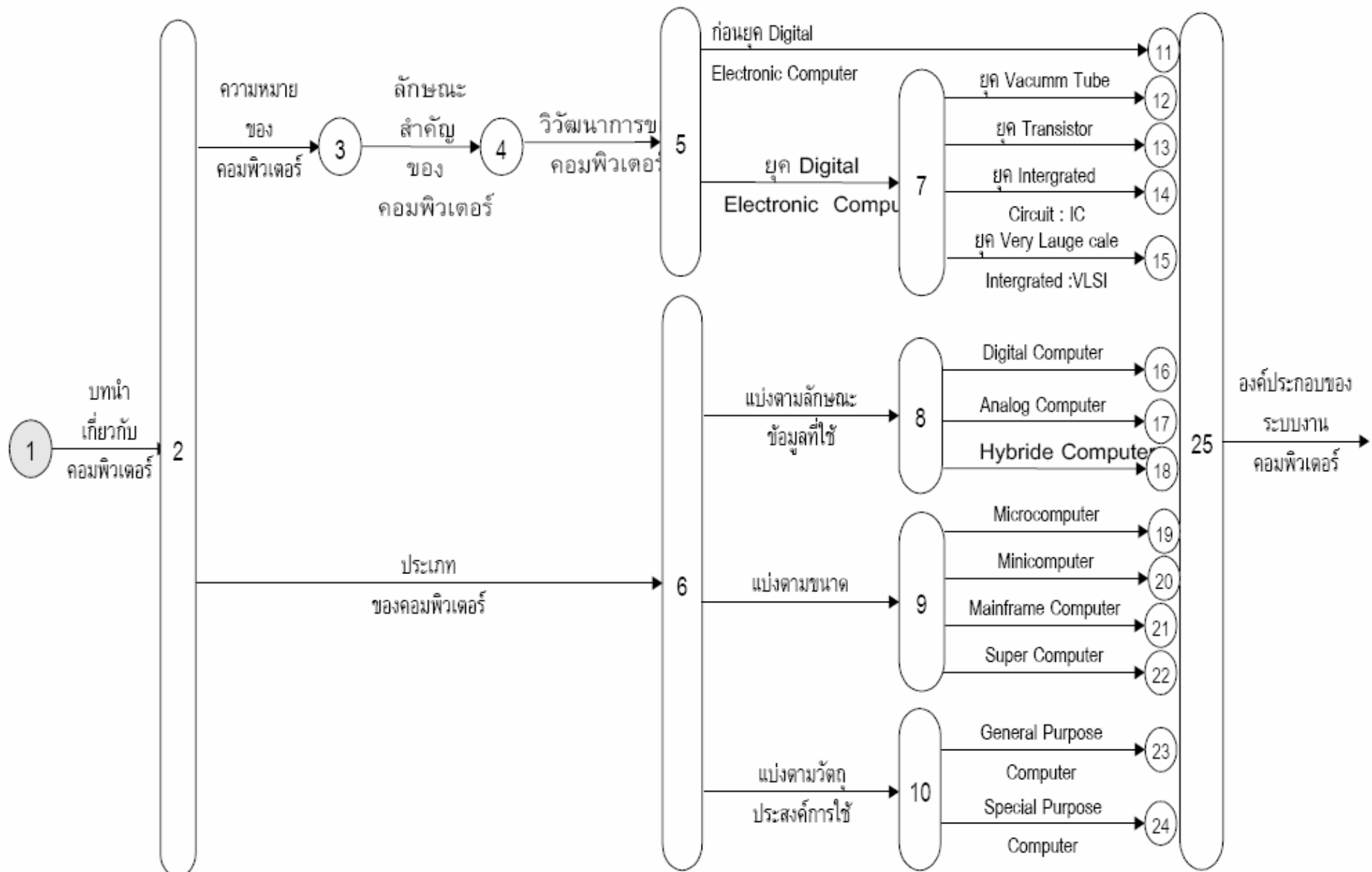
- โดยการวิเคราะห์หัวเรื่องอย่างละเอียด เพื่อตัด-เพิ่มหัวเรื่องตามเหตุ-ผลและความเหมาะสมของเนื้อหาวิชา โดยจัดรวบรวมหัวเรื่องที่มีความสัมพันธ์กันไว้ในกลุ่มหรือรวบรวมไว้ในหัวเรื่องหลักเดียวกัน เมื่อนำ แผนภูมิที่ได้ระดมหัวเรื่องไว้มาพิจารณาเพื่อรวมกลุ่มหัวเรื่องที่มีเนื้อหาสัมพันธ์กันเข้าไว้ด้วยกัน เพิ่มหรือตัดหัวเรื่อง รวมทั้งปรับหัวเรื่องต่าง ๆ ตามเหตุและผลและตามความเหมาะสมของหัวข้อ





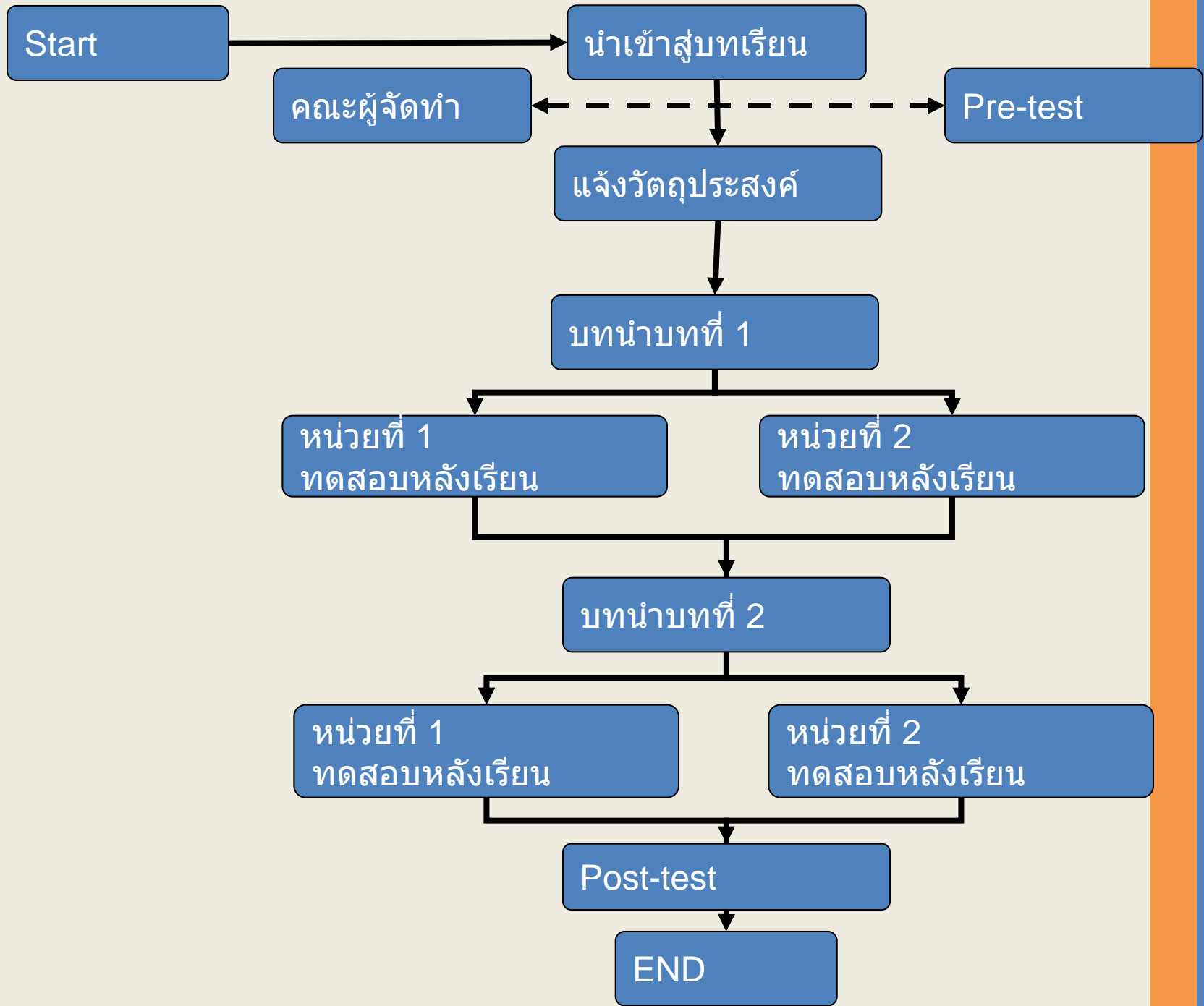
3. สร้างแผนภูมิโครงข่ายเนื้อหา (Content Network Chart)

- วิเคราะห์ความสัมพันธ์ของเนื้อหาแต่ละหัวเรื่องว่ามีลำดับความสัมพันธ์กันอย่างไร โดยวิธีการวิเคราะห์ข่ายงาน **(Network Analysis)** จะแสดงให้เห็นถึงลำดับของเนื้อหาทั้งหมดของบทเรียนเมื่อนำ หัวเรื่องที่ได้จากแผนภูมิ หัวเรื่องสัมพันธ์ **(Concept Chart)** มาพิจารณาความสัมพันธ์และลำดับก่อนหลังของหัวเรื่อง โดยพิจารณาถึงลำดับและความสัมพันธ์ในการเรียนรู้เนื้อหาจริงของผู้เรียนเป็นหลัก สามารถแสดงความสัมพันธ์และลำดับก่อนหลังของเนื้อหาบทเรียนได้



4. ลำดับการไหลของเนื้อหาบทเรียน (Course Flow Chart)

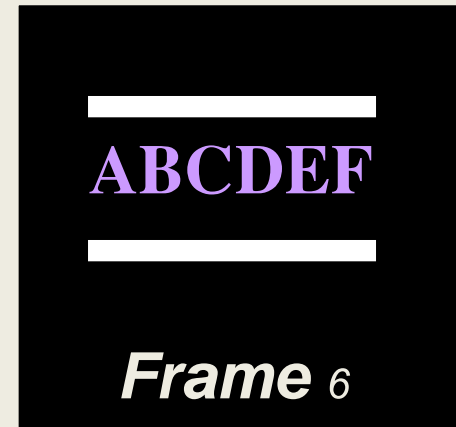
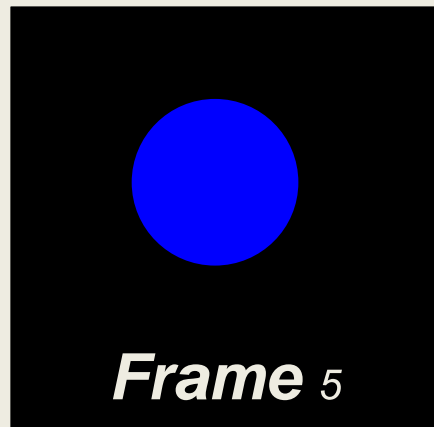
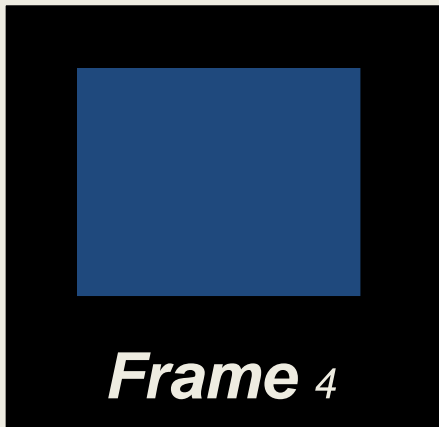
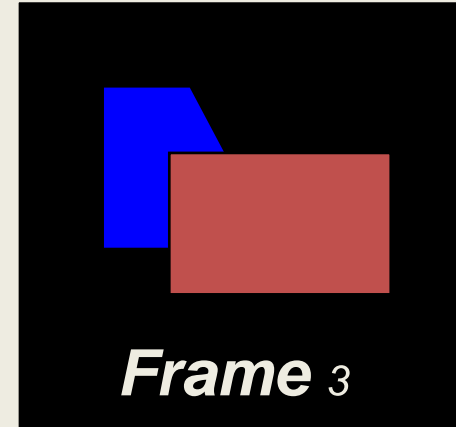
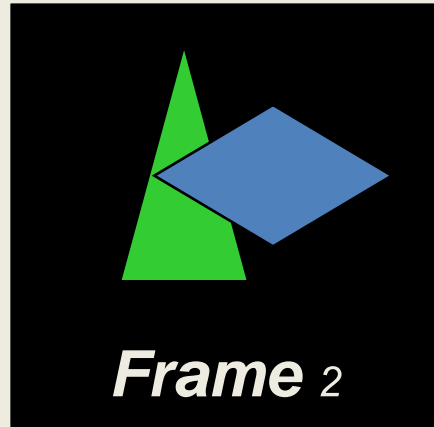
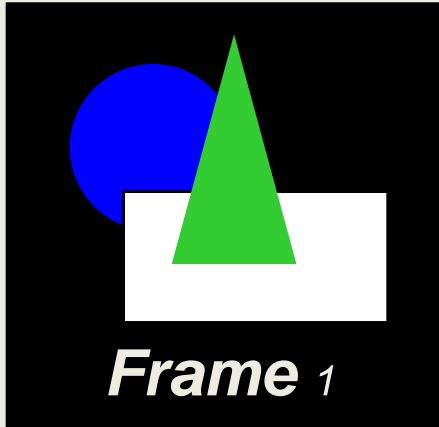
ผังงานคือชุดของสัญลักษณ์ต่าง ๆ ซึ่งอธิบายลำดับการไหลของเนื้อหาบทเรียน การเขียนผังงานเป็นสิ่งสำคัญ ทั้งนี้ก็เพราะคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่ดีจะต้องมีปฏิสัมพันธ์อย่างสม่ำเสมอ และปฏิสัมพันธ์นี้จะสามารถถูกถ่ายทอดออกมาในรูปแบบของสัญลักษณ์ซึ่งแสดงกรอบการตัดสินใจและกรอบเหตุการณ์

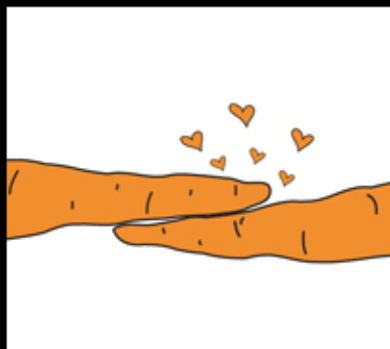
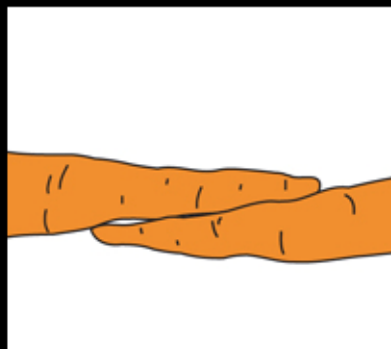
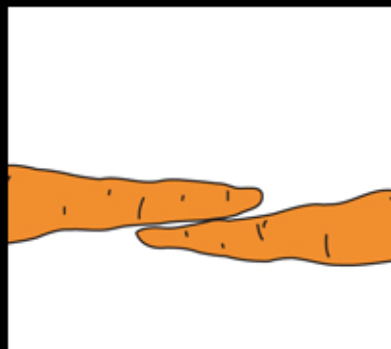
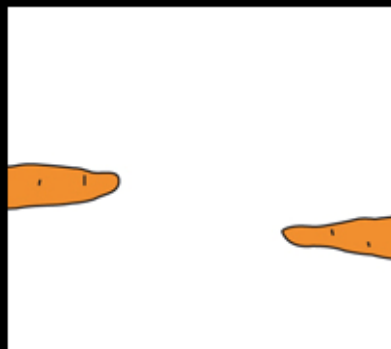


5. การออกแบบบทดำเนินเรื่อง (Storyboard)

Storyboard คือ ข้อมูลในรูปของ graphic , วิดีโอ , เสียง , ข้อความ , การปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ , สี, รูปแบบฟอนต์, ขนาด ฯลฯ ที่นำมาเขียนร่างไว้ ตั้งแต่เฟรมแรก จนถึงเฟรมสุดท้าย โดยสิ่งสำคัญของ storyboard ก็คือจะต้องมีรายละเอียดมากพอที่จะทำให้ ทีมงานสามารถที่จะรู้ว่าพวกเขาจะต้องทำอะไรและอะไรบางอย่างที่จะเกิดขึ้นภายในชิ้นงานนี้บ้าง โดยที่สามารถจะมองภาพและรายละเอียดต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจากรายละเอียดภายใน storyboard นี้

Storyboard

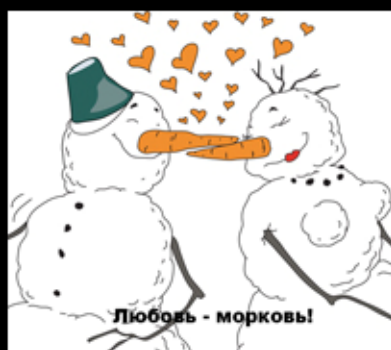
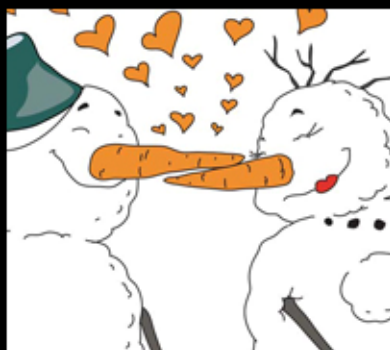
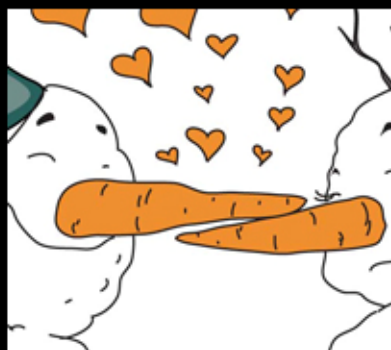




Любовь - морковь?



Любовь - морковь?



Любовь - моркови!

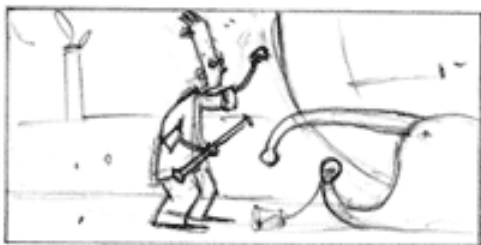


Удивим любимых 14 февраля!



LEFUTUR

Любовь-моркови! Удивим любимых 14 февраля!



Boy taps on LT (or rings it's bell)



LT GETS UP, TURNS AROUND TO FACE BOY



BOY SHOWS LT PIPE, LT TAPS HIS BELLS, HAPPY.



Alternative or additional shot: boy showing LT pipe, LT PO



boy turning to throw pipe, LT POV.



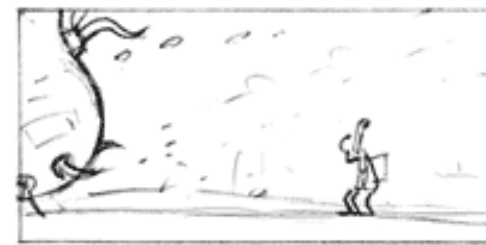
BOY THROWS PIPE OUT OF FRAME.



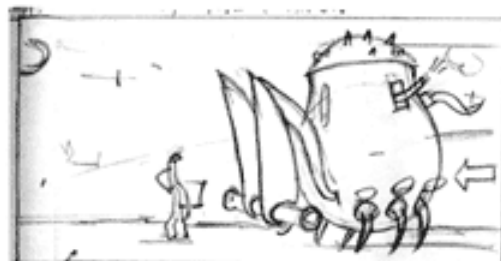
C.U. OF LT RUNNING AFTER IT,
BELLS RINGING, TENTACLES FLAILING.
MARKS 'TOOT' NOISE.



LT goes running after, following with 'eyes', bells ringing, tooting



wide shot of boy waiting for some time. Background is a section of city wall. Boy looks at watch, shields eyes to peer into distance.



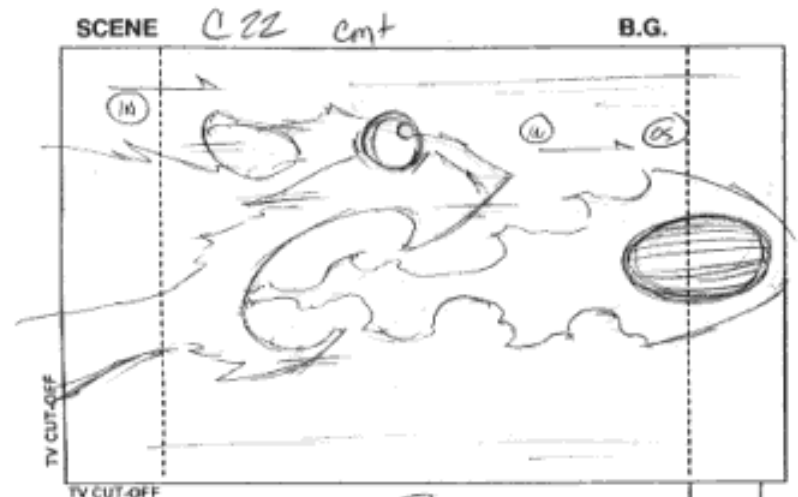
LT appears suddenly from right carrying huge pipe. Boy doesn't hear him at first, until LT toots loudly.



close shot. Lt drops huge pipe from claws (a little steam still coming out of it). Boy taken aback

Quick dissolve to next scene.

Jay Baker www.BurningHare.com



TV CUT-OFF

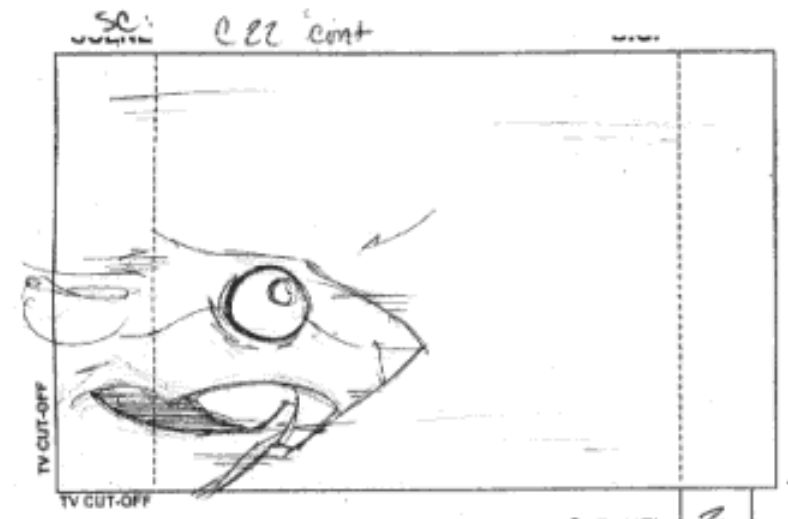
~ RT - SQRL LEAPS (M) TO SCENE PANEL & FIRES F. BALL (S)

• SFX (F. BALL)

2

DIAL

TIMING



TV CUT-OFF

~ RT - SQRL LANDS ON GROUND PANEL

3



Gianfranco Goria - via Santa Giulia 5, 10124 Torino - 011 8398823, uff. 836614

10-1-93

Pochetto - course
HIBASADA
の の
No

En! Casul! ho rubato...
che costava manco un barone...
la peca... fene, scusse, avete daven
del me da offrire a di u' avu!
En! Ben! Cio, prima vete era sicco di u' Banno!
Me a p' fuduro, sapu, pan'e, a soste di u'...
Crom! Crom! [diva come u' lupo]
Ma si staveva (? can), Code e...

In questi due anni di guerra continue molti L. mi
Semer* fante con fante, quasi in tutti Signor
Vegan...
E allora... voi contadine felici coltivate: comp. e...
di di mangiar, ma vi girano sus patron e sus pag? can fo?

* Perdono il loro Signor, perché viene scalfito, e restano poveri e senza pasale.

浪人

= lord's samurai, adventurer, unsuccessful examining jobless person.

↑ 85 MIN
↑ wada, billon
↑ man
↑ billon

SAAMURAI (427)

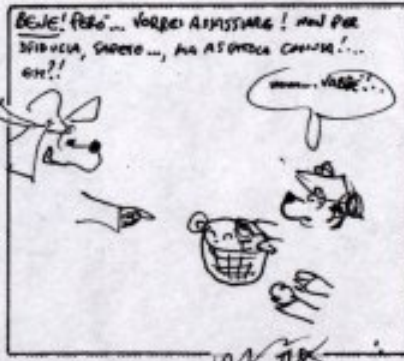
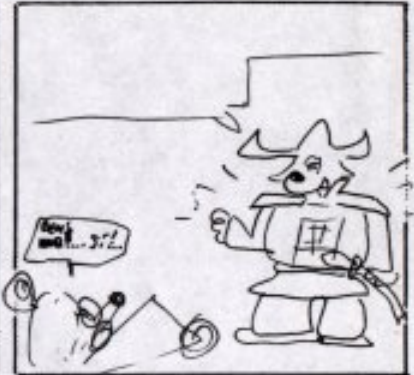
侍

katana, ji (sura)
wait up, serve.
SAMURAI: warrior, runner.

FARE FOCOLIE
KANA
da BILANCA!

SI STACCAVO
TUTTI I PIZI E...
SI VEDE CHE
E' AMARO!!!

Oh Casapina Romani e rubato!
don, casul! ho rubo...
de be, be ma! lo inton
pura zuffa... ho duto povero
del Bato de Africa!



fatti de sesano via!

Screen 1 of 6



1st prechar: Miguel + boy fall back against bed, as camera pulls out

Screen 2 of 6



gino rests on juliana chest, we hit the bed as the prechar acoustic guitar strum hits.

Screen 3 of 6



anthony's head comes from off camera into shot.

Screen 4 of 6



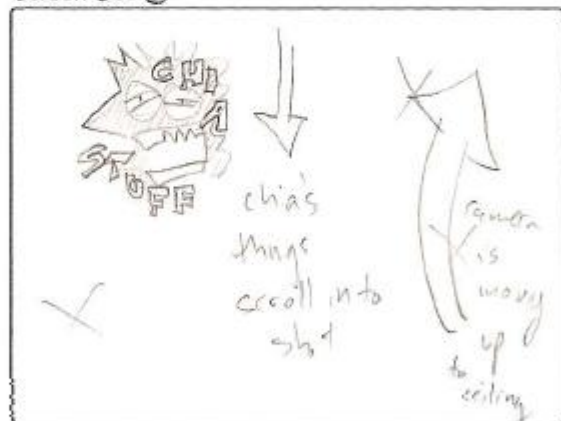
as ocarina section starts in precharus - a person slides out from under bed to play ocarina behind looks but our confused + do this shot before setting up drums

Screen 5 of 6



at end of precharus, camera can sway up to ceiling, we can raise our heads so it looks like we are falling.

Screen 6 of 6



chi's things "fall" into the shot, and her world fades in.

Project Name:

Date

Illustrator Name:

Class:

Instructor Name:

Plan 25

Plan 17a



Caméra fixe : Laurent, de dos, entre dans le champ par la droite en plan buste,...

Le jeune homme descend l'allée jusqu'au bout du rayon «alcools»...

Plan 17b



... et avance jusqu'au plan taille pour se retrouver face caméra.

... puis s'arrête soudain et se retourne.

Plan 26

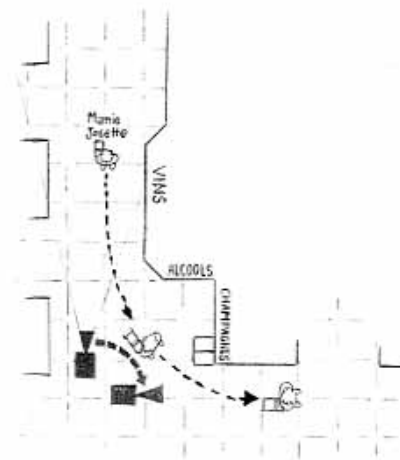
Plan 18



[Vue subjective Homme]

Panoramique de gauche à droite de Josette en plongée qui vient d'abord vers la caméra en plan d'ensemble, puis arrivée au plan taille, elle bifurque vers la droite.

La vieille femme sursaute, comme prise sur le fait...



Multimedia Storyboard

Name of course

Title of program

Understanding Your Antisemitism

Instructor

Description of the screen

Graphic of our feelings when it looks like it's smiling

Description of the interaction

None

Links and decision points

Left Arrow - Quit
 Quit - End program
 Right arrow - Forward
 Video content and length (approx.)

Picture source

Screen 6 of 45 screens

640 x 480

Background:

Blue

Color highlights

Eye highlights,
 girl is silver
 white

Accents and text

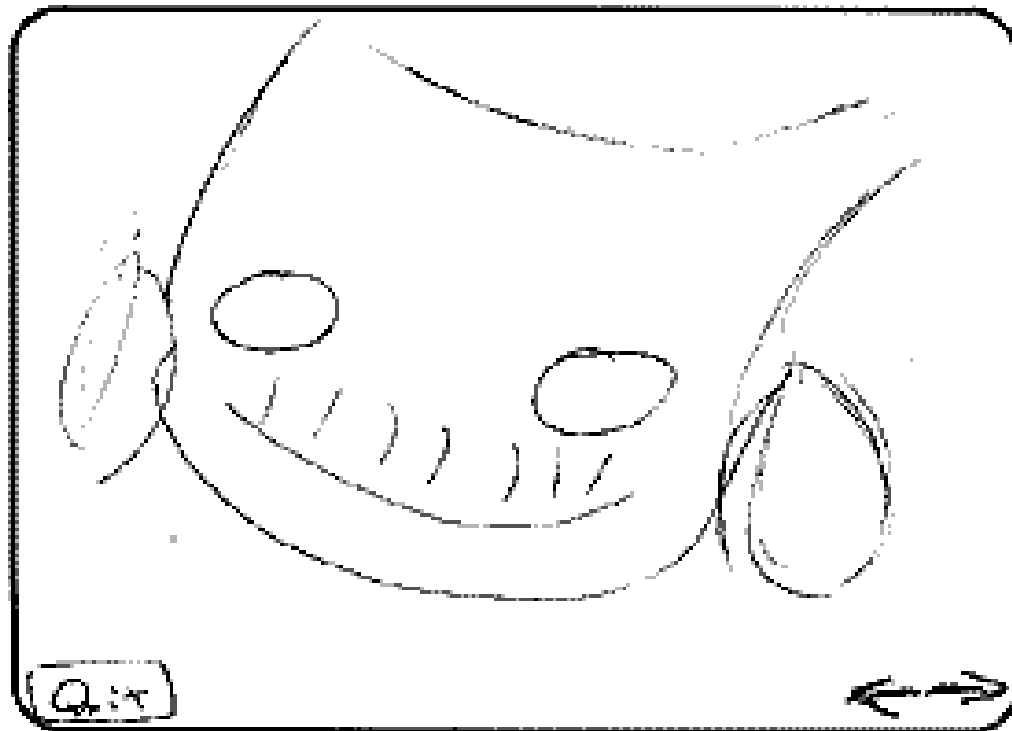
Yellow

Buttons may

be used at any

time during

Navigation



Audio: Repeat

music plays

as screen opens

9 then fades as

eye starts to

blink

Navigation: See

attached navigation/

story document



รหัสวิชา 4123612
ชื่อวิชา คอมพิวเตอร์ช่วยสอน
(Computer Assisted Instruction)

ชื่อเรื่อง: _____

ชื่อหน่วยย่อย: _____

ชื่อไฟล์ : _____

จอกาพหมายเลขที่ : _____ จากทั้งหมด: _____

ไฟล์ที่เชื่อมโยงมาไฟล์นี้

เชื่อมโยงไปที่ไฟล์

วิธีการ
เชื่อมโยง

Picture / video / sound

File name:

Picture / video / sound

File name:

Picture / video / sound

File name:

คำอธิบายในจอกาพ (คร่าว ๆ) :

ชื่อผู้เขียน storyboard: _____

Date: _____

หมายเหตุ :

ส่วนประกอบในการจัดทำสื่อฯ

การจัดทำบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน จะต้องมีการวางแผนโดยคำนึงถึงส่วนประกอบในการจัดทำ ดังนี้

- **บทนำเรื่อง (Title)**

เป็นส่วนแรกของบทเรียน ช่วยกระตุ้นเร้าความสนใจให้ผู้เรียนอยากติดต่อเนื้อหาต่อไป

- 2. **คำชี้แจงบทเรียน (Instruction)**

ส่วนนี้จะอธิบายเกี่ยวกับการใช้บทเรียน การทำงานของบทเรียนเพื่อสร้างความมั่นใจให้กับผู้เรียน

ส่วนประกอบในการจัดทำสื่อฯ

3. วัตถุประสงค์บทเรียน (Objective)

แนะนำ อธิบายความคาดหวังของบทเรียน

4. รายการเมนูหลัก (Main Menu)

แสดงหัวเรื่องย่อยของบทเรียนที่จะให้ผู้เรียน
ศึกษา

5. แบบทดสอบก่อนเรียน (Pre Test)

ส่วนประเมินความรู้ขั้นต้นของผู้เรียน เพื่อดูว่า
ผู้เรียนมีความรู้พื้นฐานในระดับใด

ส่วนประกอบในการจัดทำสื่อฯ

6. เนื้อหาบทเรียน (Information)

ส่วนสำคัญที่สุดของบทเรียน โดยนำเสนอเนื้อหาที่จะนำเสนอ

7. แบบทดสอบท้ายบทเรียน (Post Test)

ส่วนนี้จะนำเสนอเพื่อตรวจผลวัดสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของผู้เรียน

ส่วนประกอบในการจัดทำสื่อฯ

8. บทสรุป และการนำไปใช้งาน (Summary - Application)

ส่วนนี้จะสรุปประเด็นต่างๆ ที่จำเป็น และยกตัวอย่างการนำไปใช้งาน

การออกแบบหน้าจอภาพ (Screen Design)

การออกแบบหน้าจอภาพ หมายถึง การจัดพื้นที่ของจอภาพเพื่อใช้ในการนำเสนอเนื้อหา ภาพ และส่วนประกอบอื่นๆ สิ่งที่ต้องพิจารณามีดังนี้

1. การกำหนดความละเอียดภาพ (Resolution)

เช่น VGA 640 x 480 dpi

SVGA 800 x 600 dpi หรือขนาดอื่นๆ

2. การจัดพื้นที่แต่ละหน้าจอภาพในการนำเสนอ

เช่น พื้นที่การนำเสนอข้อความ และภาพ

พื้นที่การให้ข้อมูลย้อนกลับและอื่นๆ

การออกแบบหน้าจอภาพ (Template)

Topic

Frame No

Header Area

Image and Dialogue Area

Control Area

Feedback Area

Help About Exit Next Previous

Template Format 1

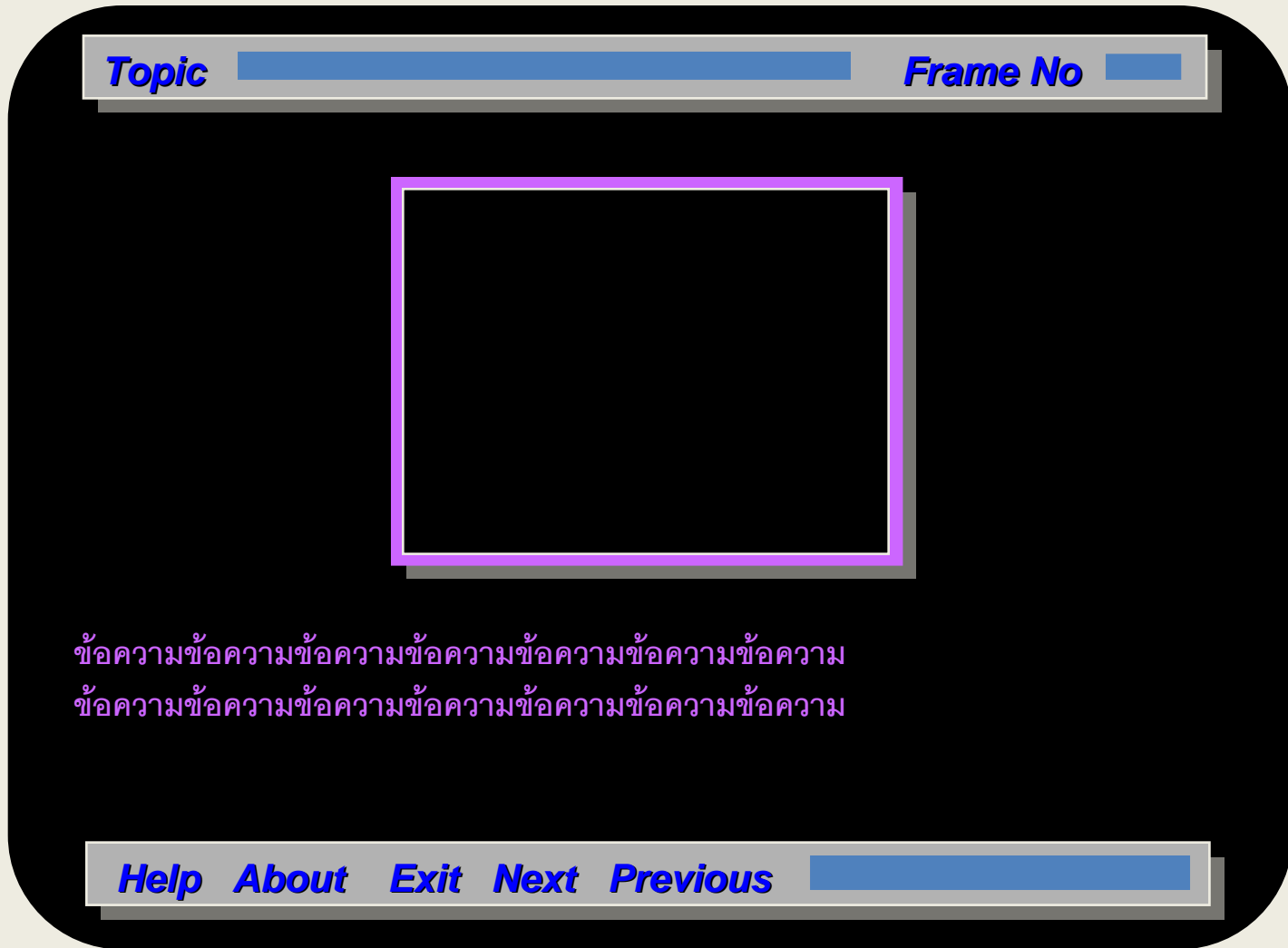
The image shows a template window with a black background and rounded corners. At the top, there is a title bar with two fields: "Topic" and "Frame No", both with blue text and a blue input field. Below the title bar is a large content area. On the left side of this area is a large black rectangle with a thick green border. On the right side is a block of Thai text. At the bottom, there is a footer bar with the text "Help About Exit Next Previous" in blue, followed by a blue input field.

Topic **Frame No**

ข้อความข้อความข้อความข้อความ
ข้อความข้อความข้อความข้อความ
ข้อความข้อความข้อความข้อความ
ข้อความข้อความข้อความข้อความ
ข้อความข้อความข้อความข้อความ
ข้อความ

Help About Exit Next Previous

Template Format 2



การออกแบบหน้าจอภาพ (Screen Design)

3. การเลือกรูปแบบและขนาดของตัวอักษรทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
4. การกำหนดสี ได้แก่
 - สีของตัวอักษร (Font Color)
 - สีของฉากหลัง (Background)
 - สีของส่วนอื่น ๆ
5. การกำหนดส่วนอื่น ๆ ที่เป็นสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้บทเรียน เช่น ปุ่ม Help

กฎสำหรับการออกแบบหน้าจอ

1. **Strive for consistency** ทำให้เกิดความสม่ำเสมอ ไม่ว่าจะ เป็นเมนูไอคอน สี รูปแบบ ตัวอักษรต่าง ๆ ควรจะมีความสม่ำเสมอ
2. **Cater to universal usability** ให้ความพอใจกับทุกคน กับทุกกลุ่มผู้ใช้
3. **Offer information feedback** ให้ข้อมูลป้อนกลับเมื่อมีการปฏิสัมพันธ์
4. **Prevent error** ป้องกันความผิดพลาด
5. **Permit easy reversal of actions** สามารถย้อนกลับได้ง่าย
6. **Support internal locus of control** สนับสนุนการควบคุมภายใน ต้องออกแบบให้เกิดการตอบสนองของหน้าจอกับสิ่งที่ผู้ใช้ได้กระทำลงไป

ตัวอย่างการออกแบบ Courseware

M ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ
Management Information System

ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ
ความหมายของระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ
ส่วนประกอบของระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ
คุณสมบัติของระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ
ประโยชน์ของระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ

เลิกเรียน คำแนะนำ ผู้จัดทำ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

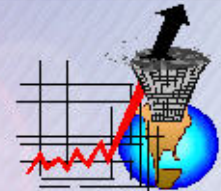
เสียงบรรยาย แบบทดสอบ หน้าหลัก

ตัวอย่างการออกแบบ Courseware

Management Information System

ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ

Laudon และ Laudon (ค.ศ.1994) กล่าวในหนังสือ Management Information System: Organization and Technology ถึงการเปลี่ยนแปลงที่มีผลกระทบต่อสภาพแวดล้อมในภาคแข่งขันทางธุรกิจซึ่งสามารถสรุปได้ 2 ประการดังนี้



1. การรวมตัวของระบบเศรษฐกิจโลก(emergence of the global economy)

ก่อให้เกิดกระบวนการโลกาภิวัตน์ของตลาด (globalization of markets) ที่เกิดการบูรณาการของ ทรัพยากร ทางธุรกิจและการแข่งขันทั่วโลก

โลกาภิวัตน์

- ▶ การจัดการและการควบคุมในตลาดโลก
- ▶ การแข่งขันในตลาดโลก
- ▶ ทรัพยากรบุคคลระหว่างประเทศ
- ▶ ระบบการกระจายสินค้า

การปรับรูปของระบบเศรษฐกิจ

- ▶ ระบบเศรษฐกิจที่อาศัยฐานความรู้และสารสนเทศ
- ▶ ผลผลิตใหม่และบริการใหม่
- ▶ การแข่งขันที่รวดเร็ว
- ▶ สภาพแวดล้อมที่ผันผวน
- ▶ วงจรชีวิตผลิตภัณฑ์และบริการสั้นลง
- ▶ ข้อจำกัดด้านความรู้ของบุคคลากร
- ▶ ผลิตภาพ
- ▶ภาวะผู้นำ

2. การปรับรูปของระบบเศรษฐกิจอุตสาหกรรม (transformation of industrial economies)

ประเทศอุตสาหกรรมชั้นนำ เช่น สหรัฐอเมริกา แคนาดา ยุโรปตะวันตกและญี่ปุ่น ปรับตัวจากระบบเศรษฐกิจอุตสาหกรรม เข้าสู่ระบบเศรษฐกิจบริการที่อาศัย เทคโนโลยี ที่ทันสมัย ทำให้ธุรกิจต้องการบุคลากร ที่มีความรู้ (Knowledge worker) ในการสร้างคุณค่าเพิ่มให้แก่ องค์การส่งผลให้ธุรกิจต้องพัฒนา ทรัพยากรบุคคล อย่างต่อเนื่อง

2/2



เลือกเรียน



คำแนะนำ



ผู้จัดทำ



เสียงบรรยาย



แบบทดสอบ



หน้าหลัก

ตัวอย่างการออกแบบ Courseware

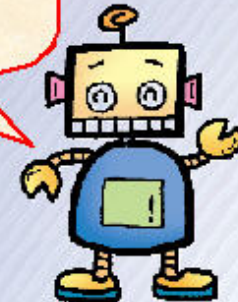
M ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ
Management Information System

ส่วนประกอบของ
ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ

MIS ประกอบด้วยส่วนประกอบสำคัญ 3 ประการต่อไปนี้



เครื่องมือในการสร้างระบบสารสนเทศ
เพื่อการจัดการหมายถึงส่วนประกอบหรือ
โครงสร้าง พื้นฐานที่รวมกัน เข้าเป็น MIS
และช่วยให้ระบบ สารสนเทศสามารถดำเนินงาน
อย่างมีประสิทธิภาพ



1/1

คลิกที่กรอบข้อความเพื่อศึกษารายละเอียดเพิ่มเติม



เลือกเรียน



คำแนะนำ



ผู้จัดทำ



สืบค้น



แบบทดสอบ



หน้าหลัก

ตัวอย่างการออกแบบ Courseware



ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ
Management Information System

แบบทดสอบหลังเรียน

จงเลือกคำตอบที่ถูกต้อง

ข้อที่ (1) ข้อใดคือกาเปลี่ยนแปลงที่มีผลต่อสภาพแวดล้อมในการแข่งขันทางธุรกิจ

- ก. การรวมตัวของระบบเศรษฐกิจโลก
- ข. การปรับรูปของระบบเศรษฐกิจอุตสาหกรรม
- ค. ถูกทั้ง ก และ ข
- ง. ผิดทั้ง ก และ ข

ข้อที่ (2)

ข้อใดเป็นการเปลี่ยนแปลงทางด้านระบบเศรษฐกิจที่ทำให้ต้องใช้ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการมาใช้งานในองค์กร

- ก. การแข่งขันที่รวดเร็ว
- ข. ภาวะผู้นำ
- ค. ผิดทุกข้อ
- ง. ถูกทั้งข้อ ก และข้อ ข

ข้อที่ (3) เครื่องมือในการสร้างระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการคือข้อใด

- ก. ฐานข้อมูล
- ข. อุปกรณ์
- ค. ชุดคำสั่ง
- ง. ถูกทุกข้อ

ข้อที่ (4) ข้อใดต่อไปนี้ถูกต้อง

- ก. สามารถตรวจสอบได้เป็นคุณสมบัติที่ดีของระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ
- ข. ข้อมูลถูกเก็บรวบรวมจากแหล่งข้อมูลภายในองค์กรเพียงอย่างเดียว

คำตอบ	ก	ข	ค	ง
ก	1	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ข	2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ข	3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ค	4	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ข	5	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ข	6	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	7	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	8	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	9	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	10	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

ตรวจคำตอบ

เลิกเรียน **คำแนะนำ** **ผู้จัดทำ** **เสียงบรรยาย** **แบบทดสอบ** **หน้าหลัก**

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

ตัวอย่างการออกแบบ Courseware



ตัวอย่างการออกแบบ Courseware

จิตวิทยา

การติดตามผลผู้เรียน

- ความหมายของจิตวิทยา
- ความเป็นมาของจิตวิทยา
- ประเภทของข้อมูลทางจิตวิทยา
 - ประเภทใช้ถ้อยคำ
 - ประเภทไม่ใช้ถ้อยคำ
 - ประเภทผสม
- ความสำคัญและคุณค่าของจิตวิทยา
- ข้อมูลและแหล่งข้อมูลทางจิตวิทยา
 - ข้อมูลปฐมภูมิ
 - ข้อมูลทุติยภูมิ
- การรวบรวมข้อมูลทางจิตวิทยา
 - คุณสมบัติของผู้รวบรวม
 - การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน
 - การตั้งจุดมุ่งหมาย
 - วิธีการรวบรวมข้อมูล
 - การเลือกสถานที่และผู้ให้ข้อมูล
 - เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล
- การบันทึกข้อมูลทางจิตวิทยา
 - การบันทึกข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์
 - การบันทึกข้อมูลโดยใช้การจดบันทึก
- การวิเคราะห์ข้อมูลทางจิตวิทยา
 - การศึกษาแบบจำกัดเขต
 - การศึกษาข้อมูลประเภทใดประเภทหนึ่ง
 - การศึกษาข้อมูลเฉพาะเจาะจงในเชิงลึก

สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา

จากโปรแกรม

เสียงบรรยาย

แบบทดสอบ

รายการข้อดี

ตัวอย่างการออกแบบ Courseware

ดิ สำนักงานคณะกรรมการ
การอุดมศึกษา

เรื่องราวเรื่องอดีตขนิเวทยา

- 1 ความหมายของอดีตขนิเวทยา
- 2 ความเป็นมาของอดีตขนิเวทยา
- 3 ประเภทของข้อมูลทางอดีตขนิเวทยา
- 4 ความสำคัญและคุณค่าของอดีตขนิเวทยา
- 5 ข้อมูลและแหล่งข้อมูลทางอดีตขนิเวทยา
- 6 การรวบรวมข้อมูลทางอดีตขนิเวทยา
- 7 การบันทึกข้อมูลทางอดีตขนิเวทยา
- 8 การวิเคราะห์ข้อมูลทางอดีตขนิเวทยา

ออกแบบโปรแกรม แบบทดสอบ คำแนะนำ ผู้จัดทำ

ตัวอย่างการออกแบบ Courseware

วิกรมวิทย์องค์การการศึกษา

ประเภทของข้อมูลทาง
จิตวิทยา

ประเภทของข้อมูลทางจิตวิทยา

ข้อมูลทางจิตวิทยาแยกได้เป็น 3 ประเภท คือ



ประเภทใช้ถ้อยคำ
หรือมุขปาฐะ (verbal)



ประเภทไม่ใช้ถ้อยคำ
หรืออมุขปาฐะ (non-verbal)



ประเภทผสม
หรือ มุข อมุขปาฐะ (mixed)

1/1

คลิกที่ภาพเพื่อศึกษาเพิ่มเติม

สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา

ออกแบบโปรแกรม

เขียนบรรยาย

แบบทดสอบ

รายการหัด

ตัวอย่างการออกแบบ Courseware

ความรู้เรื่องคติชนวิทยา

ความสำคัญและคุณค่าของ คติชนวิทยา

ความสำคัญและคุณค่าของคติชนวิทยา

1. เป็นเครื่องบันเทิงใจ เช่น
 - นิทาน
 - เพลง
 - การละเล่นสำหรับเด็ก
2. เป็นเครื่องใช้ในการดำรงชีวิต เช่น
 - อาหารพื้นบ้าน
 - สถาปัตยกรรม
 - ทัศนกรรม
 - เครื่องแต่งกาย

คลิกเพื่อฟังเพลงพื้นบ้าน



1/2

ดูเลย ดูคำศัพท์ ดูเพลง ดูเรื่อง ดูไทยเดิม

สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา

ออกแบบโปรแกรม

เขียนบรรยาย

แบบทดสอบ

รายการตัว

ตัวอย่างการออกแบบ Courseware

ความรู้เรื่องคติชนวิทยา

ความเป็นมาของ คติชนวิทยา

แบบฝึกสำหรับทบทวน

คลิกเครื่องหมาย ✓ หน้าข้อความที่ถูกต้อง และคลิกเครื่องหมาย X หน้าข้อความที่ไม่ถูกต้อง

✓	X	X	1. คติชนวิทยาเป็นวิทยาการที่มีมานานก่อนประวัติศาสตร์
✓	X	✓	2. คติชนวิทยาเป็นวิทยาการใหม่ที่ศึกษาข้อมูลเก่า
✓	X		3. พระยาอนุমানราชธนเป็นนักคติชนวิทยาคนแรกของประเทศไทย
✓	X		4. ข้อมูลทางคติชนเป็นเรื่องพื้นๆจึงมักไม่ได้รับการบันทึกไว้
✓	X		5. "การศึกษาเรื่องของตนเอง" จัดเป็นการแสดงออกของความเป็น ชาตินิยม" อย่างหนึ่ง

ถูกต้องนะครับ...

เฉลย

สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา

ออกแบบโปรแกรม เลียงบรรณาย แบบทดสอบ ภาณุภรณ์แก้ว



ฝึกพูดฟัง อังกฤษ ไว้ขายของหน้าร้าน 1

ENGLISH CONVERSATION FOR SALESPERSONS

CONVERSATIONS

PRACTICE Speaking

LISTENING Quiz

GRAMMAR GAMES

Word Building

CONTACT



HELP



EXIT



CONVERSATION FOR SALESPERSONS ENGLISH

CONVERSATIONS MENU UNIT 1-8

UNIT 9-16

Greeting Customers



UNIT 1

What could I do for you?

UNIT 2

Can I help you find something?

UNIT 3

May I help you?

Asking for More Information



UNIT 4

How much does it cost?

UNIT 5

What style do you like?

UNIT 6

They are on sale?

Asking for Advice



UNIT 7

Some suggestions

UNIT 8

Do you like this loose fit shirt?

MAIN



HELP



EXIT



CONVERSATIONS

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

What could I do for you?

click  to play



Practice Speaking



Vocabulary



Extra Knowledge

MENU



MAIN



HELP



EXIT



EXTRA KNOWLEDGE.....

UNIT

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16



May I help you?

I'm still looking...

คำว่า 'still' เป็นคำวิเศษณ์ หมายถึง ยังคง, ยัง
จะใช้เฉพาะกับรูปประโยคบอกเล่าและคำถามเป็นส่วนใหญ่
ตัวอย่างเช่น

- Do you still love him?

คุณยังรักเขาอยู่ไหม

- We still live in Bangkok.

พวกเรายังคงอาศัยอยู่ที่กรุงเทพฯ



Back to Conversation

MAIN



HELP



EXIT



VOCABULARY

UNIT

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13









14

15

16



May I help you?

 quite	(adv)	ทีเดียว, แท้ ๆ
 still	(adj)	ยัง, ยังคง
 item	(n)	รายการ, ชิ้น, อัน
 clothing	(n)	เสื้อผ้า, เครื่องแต่งกาย
 department	(n)	แผนก, เขต, กระทรวง
 belt	(n)	เข็มขัด
 straight	(adj, n)	ตรง, โดยตรง, ทางตรง
 ahead	(adj, adv)	ข้างหน้า, อยู่หน้า



Back to Conversation

MAIN



HELP



EXIT



ตัวอย่างการนำไปใช้จัดหน้าจอ CAI

- สามารถนำพื้นหลัง / ตัวการ์ตูนชั้นนำ ของคริบอาทสำเร็จรูปมาใช้

พื้นหลัง



ใส่องค์ประกอบต่าง ๆ



ไฮตัวการ์ตูนชั้นนำ



ไสตัวการ์ตูนชี้นำ+คำอธิบาย

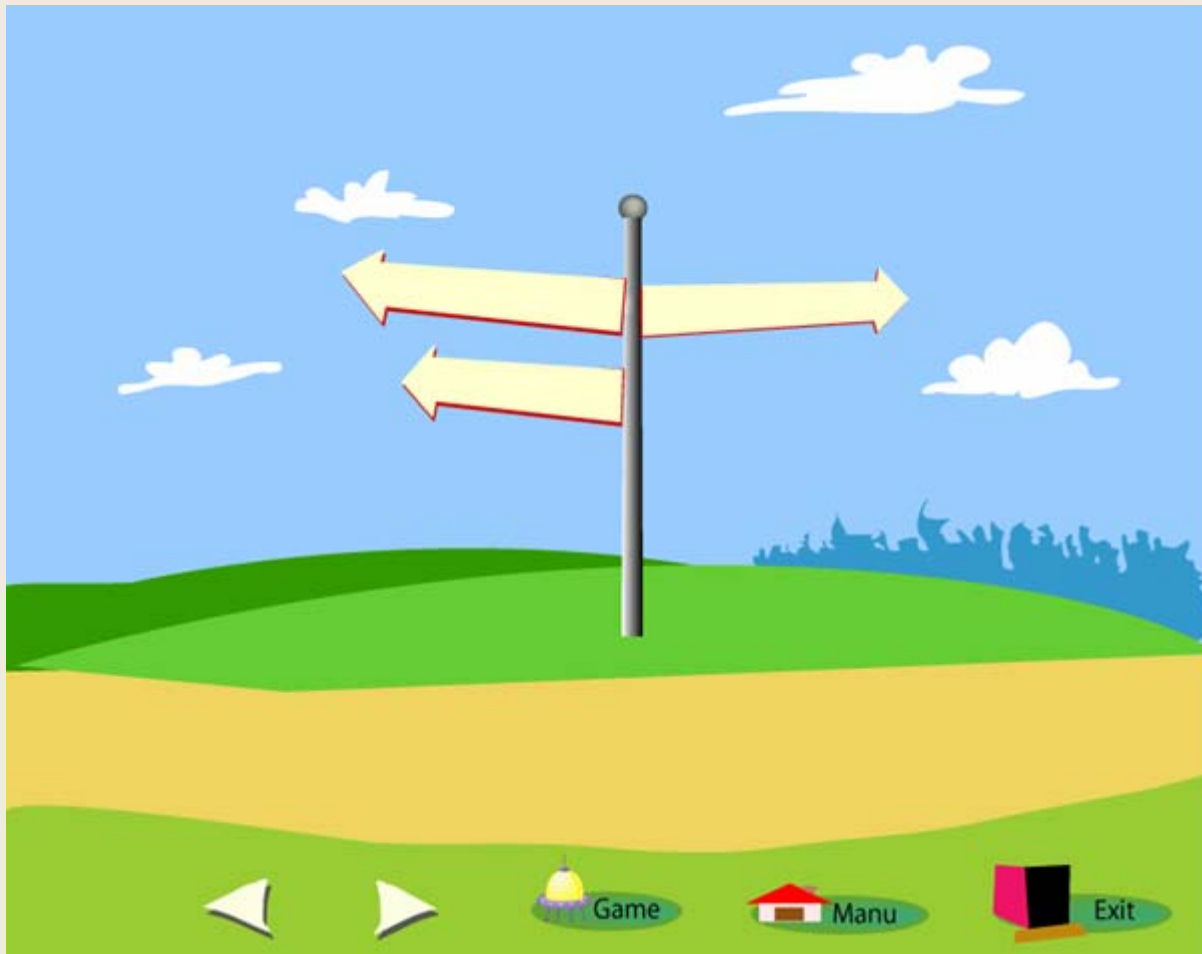


สามารถใส่ รูปภาพ อักษร หรือ ครีบวีดีโอ ได้ นะคะ



ตัวอย่างการนำไปใช้จัดหน้าจอ CAI

เมนูต้อนรับ / ให้ใส่ชื่อหรือรหัส



เมนูหลัก



ใส่ ตัวการ์ตูนขึ้นมา



ใส่ ตัวการ์ตูนชี้นำ + คำอธิบาย



สามารถใส่ รูปภาพ อักษร หรือ คริปวีดีโอ ได้ นะคะ

