



เอกสารประกอบการเรียน เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe Captivate 8

รหัสวิชา ว31291 รายวิชา การออกแบบและนำเสนอผลงาน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 การเผยแพร่สื่อ



นายพิรพงศ์ ยิ่มเปรม^๕
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนวชิรประการวิทยาคม
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากำแพงเพชร
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

เอกสารประกอบการเรียน
เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe Captivate 8
รหัสวิชา ว31291 รายวิชา การออกแบบและนำเสนอผลงาน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 การเผยแพร่สื่อ

พิรพงศ์ ยิ่มperm
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนวชิรปราการวิทยาคม
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากำแพงเพชร
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

เอกสารประกอบการเรียน เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe Captivate 8
 รหัสวิชา ว31291 รายวิชา การออกแบบและนำเสนอผลงาน ขั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
 กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เล่มนี้จัดทำขึ้นเพื่อใช้เป็นสื่อประกอบการเรียน
 การสอนคอมพิวเตอร์ โดยมีเป้าหมายเพื่อใช้เป็นสื่อในการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนานักเรียนให้มี
 คุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้ มีสมรรถนะตามที่ต้องการทั้งด้านการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา
 การใช้ทักษะชีวิต และการใช้เทคโนโลยี ตลอดจนพัฒนานักเรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์
 เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมไทยและสังคมโลกได้อย่างมีความสุข

เอกสารประกอบการเรียนเล่มนี้ เป็นหน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง การเผยแพร่สื่อ ประกอบด้วย
 เนื้อหา 2 เรื่องดังนี้

1. การเผยแพร่ชิ้นงาน (Publish)
2. การเผยแพร่ชิ้นงานรูปแบบแอปพลิเคชัน (Application)

นักเรียนสามารถศึกษา และเรียนรู้ด้วยตนเอง ตามแผนผังแสดงขั้นตอนการเรียนที่ได้ระบุไว้
 ในเอกสารประกอบการเรียน โดยนักเรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างเป็นอิสระและสามารถพัฒนาตนเอง
 ได้เต็มตามศักยภาพ สอดคล้องกับแนวคิดในการพัฒนาผู้เรียนสู่ศตวรรษที่ 21 ที่มุ่งเน้นให้นักเรียน
 มีทักษะที่จำเป็น 3 ด้าน คือ 1) ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม 2) ทักษะชีวิตและการทำงาน
 3) ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ เทคโนโลยี

ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า เอกสารประกอบการเรียน เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe
 Captivate 8 จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทั้งยังช่วยส่งเสริมให้ครูผู้สอน
 สามารถจัดการเรียนการสอนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตรงตามมาตรฐานการศึกษา เพื่อการพัฒนา
 นักเรียนสู่ความเป็นพลเมืองโลกในศตวรรษที่ 21 จึงขอขอบพระคุณท่านผู้อำนวยการโรงเรียน คณบดุ
 และผู้ทรงคุณวุฒิที่ให้คำปรึกษา แนะนำและเป็นกำลังใจ จนทำให้เอกสารประกอบการเรียนเล่มนี้
 มีความสมบูรณ์ ถูกต้อง และสามารถนำไปใช้ได้จริง

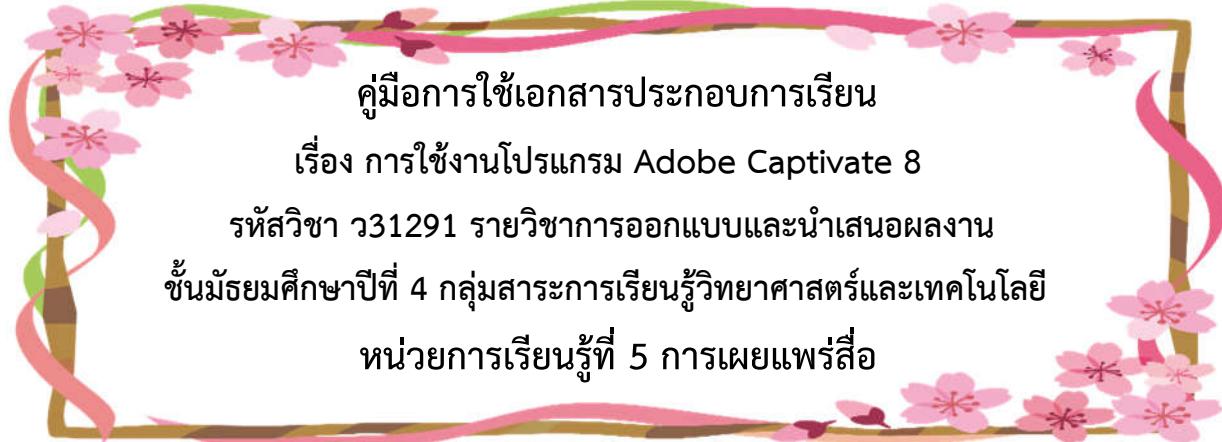
พิรพงศ์ อิ้มแพร่ม

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
สารบัญภาพ	ง
คู่มือการเรียนเอกสารประกอบการเรียน	1
1. การเตรียมตัวของนักเรียน	2
2. บทบาทของนักเรียน	2
3. ส่วนประกอบของบทเรียน	2
4. ขั้นตอนการเรียนด้วยบทเรียน	3
5. วิธีการใช้งานบทเรียน	3
6. การส่งงานของนักเรียน	4
แผนผังแสดงขั้นตอนการเรียน	5
หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 การเผยแพร่สื่อ	6
สารการเรียนรู้ สาระสำคัญ	6
จุดประสงค์การเรียนรู้	7
แบบทดสอบก่อนเรียน	8
เรื่องที่ 5.1 การเผยแพร่ชิ้นงาน (Publish)	13
กิจกรรมที่ 5.1 การเผยแพร่ชิ้นงาน (Publish)	20
เรื่องที่ 5.2 การเผยแพร่รูปแบบแอปพลิเคชัน (Application)	24
กิจกรรมที่ 5.2 การสร้างชิ้นงานรูปแบบแอปพลิเคชัน (Application)	34
แบบทดสอบหลังเรียน	38
บรรณานุกรม	42
ภาคผนวก	43
เฉลยกิจกรรมที่ 5.1	44
เฉลยกิจกรรมที่ 5.2	48
เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน	55
เฉลยแบบทดสอบหลังเรียน	58



สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
1 แสดงเมนู Publish to Computer	13
2 แสดงการกำหนดค่า Publish as HTML5	14
3 แสดงการ Publish as HTML5 เสรีจสมบูรณ์	14
4 แสดงเมนู Publish to Computer	15
5 แสดงการกำหนดค่า Publish as SWF	16
6 แสดงการ Publish as SWF เสรีจสมบูรณ์	16
7 แสดงเมนู Publish to Computer	17
8 แสดงการกำหนดค่า Publish as Video	18
9 แสดงการกำหนดค่า Publish as Video เสรีจสมบูรณ์	18
10 แสดงเว็บไซต์ https://build.phonegap.com/	24
11 แสดงหน้าต่างการเลือกสมัครสมาชิก	25
12 แสดงหน้าต่างการเข้าสู่ระบบ Phone Gap Build	25
13 แสดงหน้าต่างข้อมูลสมัครสมาชิก Phone Gap Build	26
14 แสดงการสมัครสมาชิก Phone Gap Build เสรีจสมบูรณ์	26
15 แสดงการเข้าสู่เว็บไซต์ https://build.phonegap.com/	27
16 แสดงการ Sign in เข้าสู่ระบบ	27
17 แสดงการกรอกข้อมูลเพื่อเข้าสู่ระบบ	28
18 แสดงการ Upload ไฟล์	28
19 แสดงการเลือกไฟล์ Upload	29
20 แสดงหน้าต่างแอปพลิเคชัน	29
21 แสดงการสร้างแอปพลิเคชันเสรีจเรียบร้อย	30
22 แสดงการดาวน์โหลด ไฟล์ PGBuildApp-debug.apk	30
23 แสดงการติดตั้งแอปพลิเคชัน	31
24 แสดงแอปพลิเคชัน PG Build บนแท็บเล็ต	32
25 แสดงการเปิดดูสื่อบนคอมพิวเตอร์แท็บเล็ต	32



นักเรียนสามารถใช้เอกสารประกอบการเรียน เรื่อง การใช้งานโปรแกรม
Adobe Captivate 8 รหัสวิชา ว31291 รายวิชาการออกแบบและนำเสนอผลงาน

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีโดยการศึกษาและ
ปฏิบัติตามคู่มือการใช้เอกสารประกอบการเรียน ซึ่งประกอบไปด้วย

1. การเตรียมตัวของนักเรียน
2. บทบาทของนักเรียน
3. ส่วนประกอบของเอกสารประกอบการเรียน
4. ขั้นตอนการเรียนด้วยเอกสารประกอบการเรียน
5. วิธีการใช้งานเอกสารประกอบการเรียน
6. การส่งงานของนักเรียน

Cp

1. การเตรียมตัวของนักเรียน

ให้นักเรียนอ่านและทำความเข้าใจบทบาทของนักเรียน ส่วนประกอบของบทเรียน ขั้นตอนการเรียนด้วยเอกสารประกอบการเรียน วิธีการใช้บทเรียน และการส่งงานของนักเรียน ในการใช้เอกสารประกอบการเรียนเรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe Captivate 8 รหัสวิชา ว31291 รายวิชา การออกแบบและนำเสนอผลงาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 การเผยแพร่สื่อ

Cp

2. บทบาทของนักเรียน

1. นักเรียนศึกษาเนื้อหาแล้วทำการกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างซื่อสัตย์และตั้งใจ
2. นักเรียนต้องได้คะแนนประเมินตนเองหลังเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 70
3. ถ้าได้คะแนนไม่ถึงร้อยละ 70 ให้กลับไปทบทวนความรู้เพิ่มเติม จนกว่าจะได้คะแนนไม่น้อยกว่าร้อยละ 70
4. นักเรียนต้องได้คะแนนในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 5.1 , 5.2 รวมแล้วไม่น้อยกว่าร้อยละ 70

Cp

3. ส่วนประกอบของเอกสารประกอบการเรียน

เอกสารประกอบการเรียนเรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe Captivate 8 รหัสวิชา ว31291 รายวิชาการออกแบบและนำเสนอผลงาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 การเผยแพร่สื่อ

1. แบบทดสอบก่อนเรียน
2. สาระเนื้อหาการเรียนรู้
 - เรื่องที่ 5.1 การเผยแพร่ชิ้นงาน (Publish)
 - กิจกรรมที่ 5.1 การเผยแพร่ชิ้นงาน (Publish)
 - เรื่องที่ 5.2 การเผยแพร่ชิ้นงานรูปแบบแอปพลิเคชัน (Application)
 - กิจกรรมที่ 5.2 การสร้างชิ้นงานรูปแบบแอปพลิเคชัน (Application)
3. แบบทดสอบหลังเรียน
4. ภาคผนวก (เฉลยแบบทดสอบก่อน/หลังเรียน และเฉลยกิจกรรมการเรียนรู้)

Cp

4. ขั้นตอนการเรียนด้วยเอกสารประกอบการเรียน

1. นักเรียนอ่านคำชี้แจงบทบาทของนักเรียนในการใช้เอกสารประกอบการเรียนให้เข้าใจ
2. นักเรียนศึกษาหัวเรื่อง สาระสำคัญ และจุดประสงค์การเรียนรู้
3. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนเพื่อตรวจสอบความรู้พื้นฐาน
4. นักเรียนศึกษารอบเนื้อหาโดยละเอียดตามลำดับหัวเรื่องและทำกิจกรรมการเรียนรู้
5. นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อตรวจสอบความก้าวหน้าหลังการเรียน

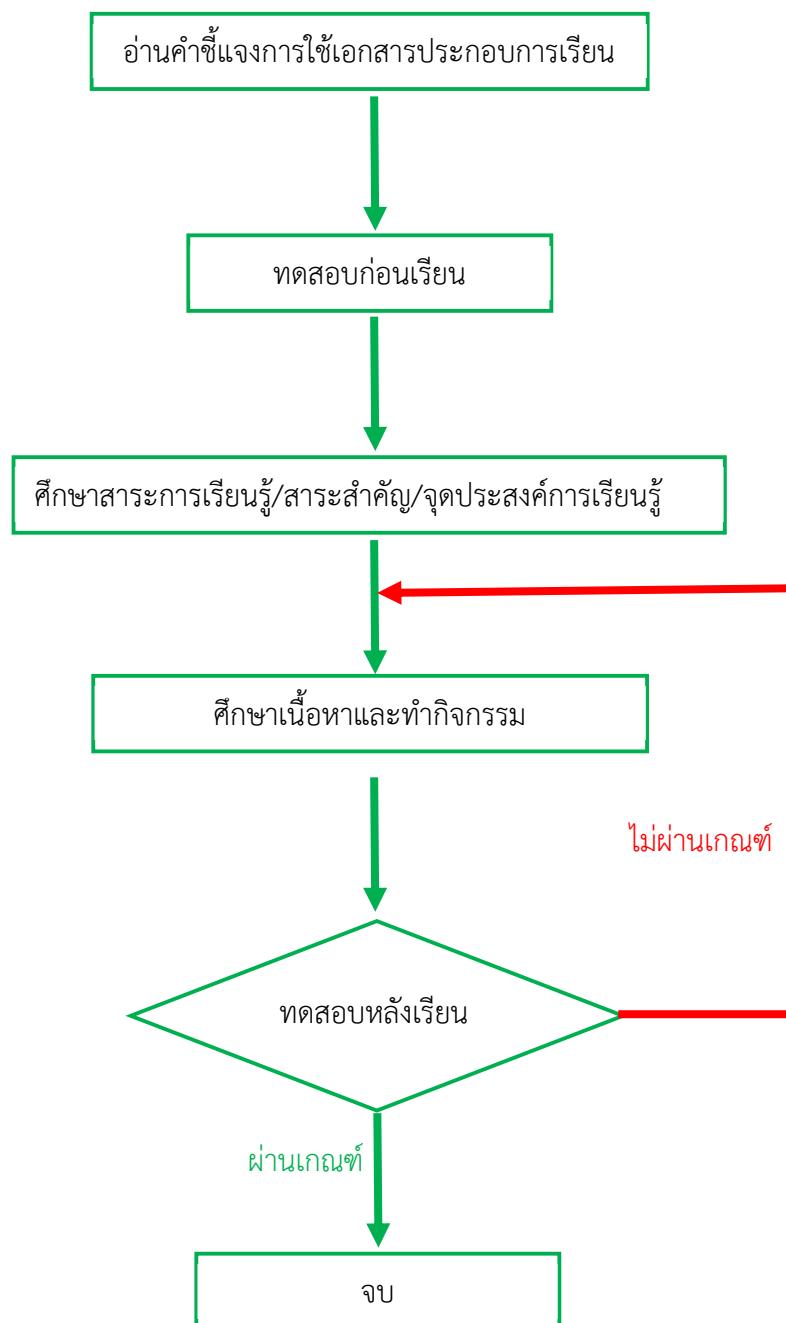
Cp

5. วิธีการใช้งานเอกสารประกอบการเรียน

1. ศึกษาหัวเรื่อง สาระสำคัญ และจุดประสงค์การเรียนรู้
2. ทำแบบทดสอบก่อนเรียนของเอกสารประกอบการเรียน ตอนที่ 1 ภาคทฤษฎี จำนวน 10 ข้อ ใช้เวลา 10 นาที และ ตอนที่ 2 ภาคปฏิบัติ ใช้เวลา 15 นาที
3. ศึกษาสาระเนื้อหาการเรียนรู้ตามหัวเรื่องของเอกสารประกอบการเรียนไปทีละเรื่อง
4. ทำกิจกรรมการเรียนรู้ตามหัวเรื่องเพื่อทบทวนและเกิดความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้อง
5. ทำแบบทดสอบหลังเรียน ตอนที่ 1 ภาคทฤษฎี จำนวน 10 ข้อ ใช้เวลา 10 นาที และตอนที่ 2 ภาคปฏิบัติ ใช้เวลา 15 นาที เพื่อประเมินความก้าวหน้าของตนเอง
6. ตรวจคำตอบ แบบทดสอบก่อนเรียน/กิจกรรมการเรียนรู้/แบบทดสอบหลังเรียน จากเฉลยในภาคผนวก
7. สรุปผลคะแนนที่ได้ลงในกระดาษคำตอบเพื่อทราบผลการเรียนและผลการพัฒนา
8. ในการศึกษาและทำกิจกรรมให้นักเรียนทำด้วยความตั้งใจและมีความซื่อสัตย์ ต่อตนเอง โดยไม่เปิดดูเฉลยก่อน
9. ให้นักเรียนใช้เวลาในการศึกษาให้เหมาะสมและตรงต่อเวลา

นักเรียนสำเนาไฟล์เดอร์ที่บันทึกไฟล์งานของตนเอง (**49-99999**) ลงในอุปกรณ์สำหรับบันทึกข้อมูลจากเครื่องคอมพิวเตอร์ (Flash drive) ส่งครุ

1. แบบทดสอบภาคปฏิบัติก่อนเรียน
ส่งไฟล์ชิ้นงานชื่อ Pretest5
2. กิจกรรมที่ 5.1 การเผยแพร่ชิ้นงาน (Publish)
ส่งไฟล์ชิ้นงานชื่อ Practice5-1
3. กิจกรรมที่ 5.2 การสร้างชิ้นงานรูปแบบแอปพลิเคชัน (Application)
ส่งไฟล์ชิ้นงานชื่อ Practice5-2
4. แบบทดสอบภาคปฏิบัติหลังเรียน
ส่งไฟล์ชิ้นงานชื่อ Posttest5





หน่วยการเรียนรู้ที่ 5

ชื่อเรื่อง การสร้างเผยแพร่สื่อ

เวลาเรียนจำนวน 4 ชั่วโมง

Cp

สาระการเรียนรู้

1. การเผยแพร่รีบบันงาน (Publish)
2. การสร้างชิ้นงานรูปแบบแอปพลิเคชัน (Application)

Cp

สาระสำคัญ

1. การเผยแพร่รีบบันงาน (Publish) ออกมานิรูปแบบต่างๆ ให้ตรงกับความต้องการ HTML5 เป็นการเผยแพร่รีบบันงานเพื่อไปเปิดในเบราว์เซอร์ โดย FTP ไฟล์ทั้งหมดไปไว้ในเซิร์ฟเวอร์ ทำให้ไฟล์ รีบบันงานไปเปิดผ่านเบราว์เซอร์ได้เหมือนเว็บไซต์ทั่วไป รองรับทุกแพลตฟอร์ม, SWF สำหรับนำไปเปิด แบบอฟไลน์โดยอาศัยโปรแกรม Adobe Flash Player และวิดีโอ MP4 เพื่อนำไปเปิดกับโปรแกรม เล่นไฟล์มัลติมีเดียต่าง ๆ หรืออัพโหลดขึ้น YouTube ไฟล์ที่ได้จะเป็นงานนำเสนอ ไม่สามารถ ปฏิสัมพันธ์ได้

2. การนำรีบบันงานไปเผยแพร่ในรูปแบบแอปพลิเคชัน (Application) สามารถนำไปเปิดบน แท็บเล็ตและสมาร์ทโฟนได้ การสร้างแอปพลิเคชันด้วย PhoneGap วิธีนี้ต้องทำงานบนเบราว์เซอร์ โดย ต้องเตรียมไฟล์เดอร์ที่ Publish ออกมานิรูปแบบ HTML5 และทำการ Zip ไฟล์ก่อน

หลังจากศึกษาเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้นี้แล้วนักเรียนมีความสามารถ ดังนี้

1. ด้านความรู้ (K)

- 1.1 อธิบายการเผยแพร่ข้อมูล (Publish) รูปแบบต่างๆ ได้ถูกต้อง
- 1.2 อธิบายการสร้างขึ้นงานด้วยรูปแบบแอปพลิเคชัน (Application) ได้ถูกต้อง

2. ด้านทักษะ / กระบวนการ (P)

- 2.1 ปฏิบัติการเผยแพร่ข้อมูล (Publish) รูปแบบต่างๆ ได้
- 2.2 ปฏิบัติการสร้างขึ้นงานด้วยรูปแบบแอปพลิเคชัน (Application) ได้

3. ด้านคุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)

- 3.1 ความซื่อสัตย์สุจริต
- 3.2 มีวินัย
- 3.3 ใฝ่เรียนรู้
- 3.4 มุ่งมั่นในการทำงาน



ตอนที่ 1**คำชี้แจง**

1. แบบทดสอบเป็นแบบเลือกตอบ จำนวน 10 ข้อคะแนนเต็ม 10 คะแนน
ใช้เวลาในการทดสอบ 10 นาที
2. เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว และทำเครื่องหมายกากราฟ (X)
ลงในกระดาษคำตอบ

1. ถ้าต้องการให้บันทึกไฟล์เผยแพร่ชิ้นงาน แบบบีบอัดไฟล์ต้องคลิกเลือกในข้อใด
 - ก. SWF
 - ข. HTML5
 - ค. Export
 - ง. Zipfiles
2. เพื่อให้ชิ้นงานย่อขยายตามหน้าจอต้องกำหนด Output Format โดยการคลิกเลือกข้อใด
 - ก. Scalable HTML content
 - ข. Scalable SWF content
 - ค. Scalable EXE content
 - ง. Scalable AVI content
3. การเผยแพร่ชิ้นงานที่เป็นไฟล์ขนาดเล็ก สำหรับนำไปเปิดโดยอาศัย โปรแกรม Flash Player
ต้องเลือกรูปแบบไฟล์ในข้อใด
 - ก. HTML5
 - ข. AVI
 - ค. SWF
 - ง. EXE

4. เมื่อสร้างขึ้นงานเสร็จแล้วต้องการเผยแพร่ขึ้นงาน ในรูปแบบ HTML5 ต้องเลือกเมนูในข้อใดเป็นอันดับแรก
- Recording
 - Publish
 - Preview
 - Export
5. เมื่อเผยแพร่ขึ้นงานรูปแบบ Video เรียบร้อยขั้นตอนใดเป็นการนำไฟล์ส่งขึ้น YouTube
- Open Published Video
 - Open to YouTube
 - Publish to YouTube
 - Upload to YouTube
6. การเผยแพร่ขึ้นงานรูปแบบ แอปพลิเคชัน (Application) ต้องทำสิ่งใดเป็นอันดับแรก
- สมัครบัญชีผู้ใช้งาน Adobe PhoneGap
 - สมัครบัญชีผู้ใช้งาน YouTube
 - Publish to YouTube
 - Upload to YouTube
7. เว็บไซต์ในข้อใดที่ใช้สร้างแอปพลิเคชัน (Application)
- www.youtube.com
 - build.phonegap.com
 - www.phonegap.com
 - www.appclimation.com
8. นามสกุลไฟล์แอปพลิเคชัน (Application) ที่นำมาติดตั้งในระบบ Android คือข้อใด
- Andriod
 - IOS
 - apk
 - exe

9. การสร้างแอปพลิเคชัน (Application) ด้วย PhoneGap ต้องเตรียมไฟล์เดอร์ที่จะเผยแพร่สื่อ
ออกมานิรูปแบบใดก่อนเป็นอันดับแรก

- ก. EXE
- ข. SWF
- ค. WORD
- ง. HTML5

10. ข้อใดต่อไปนี้เรียงลำดับขั้นตอนการสมัครบัญชีผู้ใช้งาน Adobe Phone ได้ถูกต้อง

- 1. คลิกปุ่ม Free Plan
 - 2. คลิกลิงค์ Get an Adobe ID (กรณีไม่ได้เป็นสมาชิก Adobe Id)
 - 3. เข้าสู่เว็บไซต์ <https://build.phonegap.com/>
 - 4. กรอกข้อมูล ชื่อ นามสกุล Email และ Password แล้วกดปุ่ม Sign up
 - 5. คลิก Sign Up
-
- ก. 3, 5, 1, 2, 4
 - ข. 1, 4, 3, 5, 2
 - ค. 4, 5, 1, 2, 3
 - ง. 2, 5, 3, 1, 4

Cp

กระดาษคำตอบ (แบบทดสอบก่อนเรียน)

ชื่อ-นามสกุล..... เลขประจำตัว..... ชั้น..... เลขที่.....

ข้อ	ตัวเลือก			
	ก	ข	ค	ง
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

เกณฑ์การประเมิน

- ตอบถูก ข้อละ 1 คะแนน
 ตอบผิด/ไม่ตอบ ข้อละ 0 คะแนน

ผลผลการประเมิน

-  ดี ได้คะแนน 8-10 คะแนน
 พอใช่ ได้คะแนน 5-7 คะแนน
 ปรับปรุง ได้คะแนน 0-4 คะแนน
-  คะแนน 7-10 คะแนน ถือว่า **ผ่าน**
 คะแนน 0-6 คะแนน ถือว่า **ไม่ผ่าน**

สรุปผลการประเมิน

รวมคะแนน คะแนน

ผ่าน

ไม่ผ่าน

ลงชื่อ..... ผู้ตรวจ

(นายพิรพงศ์ อิ้มเปรม)

ตอนที่ 2

คำชี้แจง นักเรียนปฏิบัติการสร้างการเผยแพร่ชิ้นงาน (Publish)

(คะแนนเต็ม 15 คะแนน) ใช้เวลาในการทดสอบ 15 นาที

1. นักเรียนบันทึกไฟล์งานที่ได้รับ D: โฟลเดอร์นักเรียน
2. ชื่อไฟล์ชิ้นงาน Pretest5
3. ดำเนินการเผยแพร่ชิ้นงาน (Publish) รูปแบบ HTML5
เมื่อนักเรียนปฏิบัติเรียบร้อยแล้ว บันทึกไฟล์งานส่ง

เกณฑ์การให้คะแนน

ประเด็น การพิจารณา	ระดับคุณภาพ / คะแนน			
	ดีมาก (3)	ดี (2)	พอใช้ (1)	ปรับปรุง(0)
1. การกำหนด ค่าต่าง ๆ	มีการสร้าง โฟลเดอร์ ตั้งชื่อไฟล์ กำหนดค่า ถูกต้องครบถ้วน	มีการสร้าง โฟลเดอร์ ตั้งชื่อไฟล์ กำหนดค่าบางข้อ ไม่ครบถ้วน	มีการสร้าง โฟลเดอร์ ตั้งชื่อไฟล์ กำหนดค่า	ไม่มีการสร้าง โฟลเดอร์
2. ความสมบูรณ์ ชิ้นงาน	ชิ้นงานสมบูรณ์ ขั้นตอนครบถ้วน	ชิ้นงานสมบูรณ์ ขั้นตอนบางส่วน ไม่ครบ	ชิ้นงานไม่สมบูรณ์	ไม่มีชิ้นงาน
3. ความสวยงาม	ชิ้นงานสวยงาม เหมาะสม	ชิ้นงานสวยงาม บางส่วน	ชิ้นงานไม่สวยงาม	ไม่มีชิ้นงาน
4. ความสร้างสรรค์	ตกแต่งชิ้นงานได้ สวยงามดีมาก	ตกแต่งชิ้นงานได้ เรียบร้อยพอใช้	ตกแต่งชิ้นงาน ไม่เรียบร้อย	ไม่มีชิ้นงาน
5. ระยะเวลา	ทำงานเสร็จ ภายในเวลาที่ กำหนด 15 นาที	ทำงานเสร็จเกิน เวลาที่กำหนด 15 นาที	ทำงานไม่เสร็จ	ไม่มีชิ้นงาน



เรื่องที่ 5.1 การเผยแพร่ชิ้นงาน (Publish)

เวลาเรียน 2 ชั่วโมง

เมื่อสร้างชิ้นงานเรียบร้อยสมบูรณ์ ขั้นตอนสุดท้ายก็คือเผยแพร่ชิ้นงาน (Publish) ออกมายังรูปแบบต่าง ๆ ให้ตรงกับความต้องการ ได้แก่ HTML5, SWF, EXE, YouTube, วิดีโอ, Word และในรูปแบบของ Application สำหรับสมาร์ทโฟน

ซึ่งจะขอกล่าวถึงการเผยแพร่ชิ้นงาน (Publish) ประกอบด้วย การเผยแพร่ชิ้นงานรูปแบบ HTML5, รูปแบบSWF และรูปแบบวิดีโอ ซึ่งสามารถดำเนินการได้ดังนี้

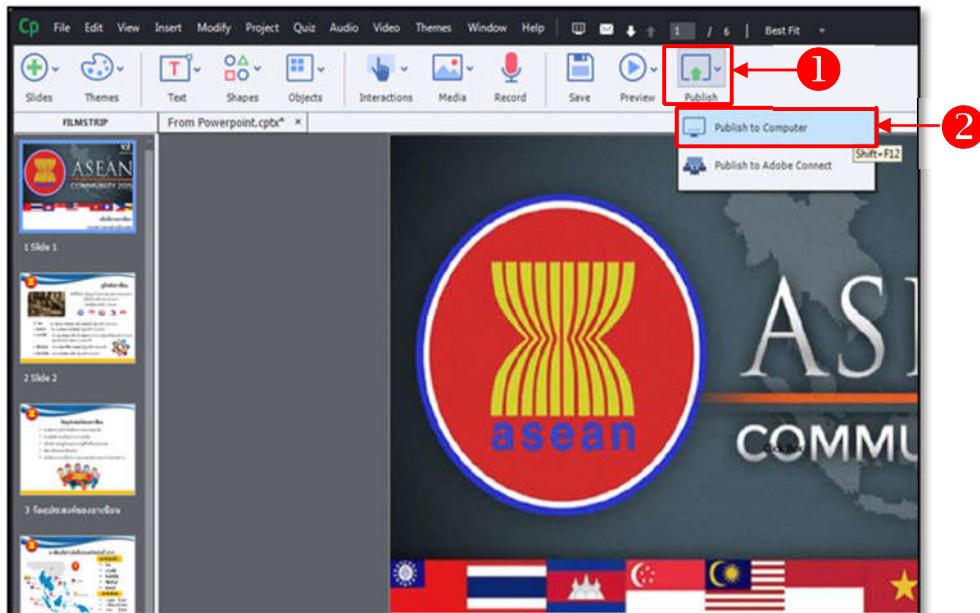


1. การเผยแพร่ชิ้นงานรูปแบบ HTML5

HTML5 เป็นภาษา HTML ที่พัฒนาขึ้นสำหรับการเขียนเว็บไซต์รุ่นล่าสุด เป็นการเผยแพร่เพื่อไปเปิดผ่านเบราว์เซอร์และสามารถพัฒนาต่อในรูปแบบแอปพลิเคชันต่อไป มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

1.1 คลิก Publish

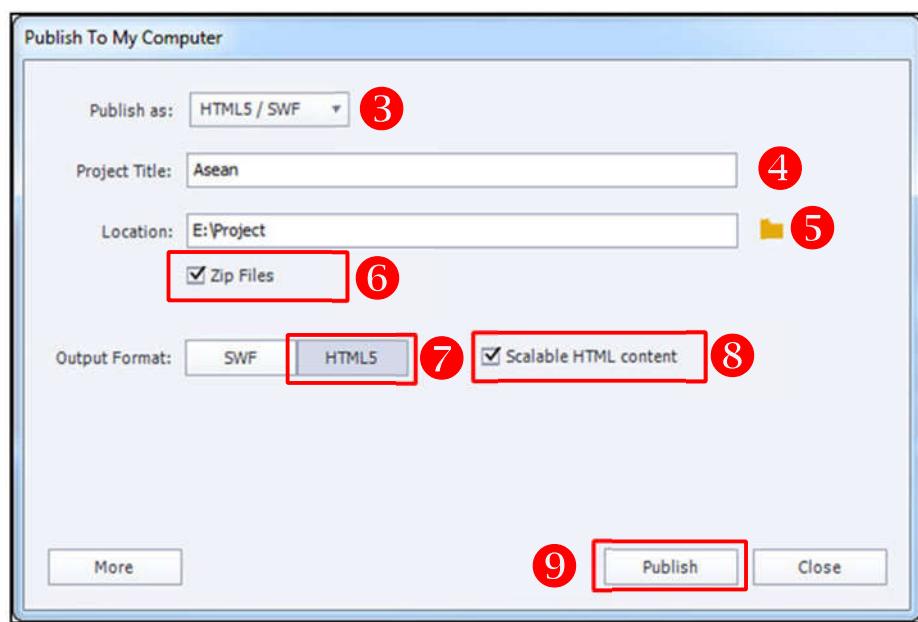
1.2 เลือก Publish to Computer



ภาพที่ 1 แสดงเมนู Publish to Computer

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มperm, 2559

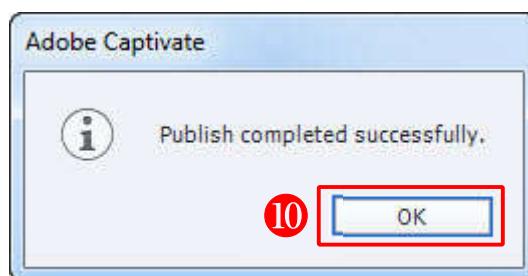
- 1.3 Publish as เลือกเป็น HTML5/SWF
- 1.4 Project Title ตั้งชื่อไฟล์
- 1.5 Location คลิกเพื่อตัดแผ่นงบันทึกไฟล์
- 1.6 คลิกเลือก Zip Files เพื่อให้บันทึกแบบบีบอัดไฟล์
- 1.7 กดปุ่ม HTML5
- 1.8 คลิกเลือก Scalable HTML content เพื่อให้ขึ้นงานย่อขยายตามหน้าจอ
- 1.9 กดปุ่ม Publish



ภาพที่ 2 แสดงการกำหนดค่า Publish as HTML5

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มperm, 2559

- 1.10 การ Publish เสร็จสมบูรณ์ กดปุ่ม OK



ภาพที่ 3 แสดงการ Publish as HTML5 เสร็จสมบูรณ์

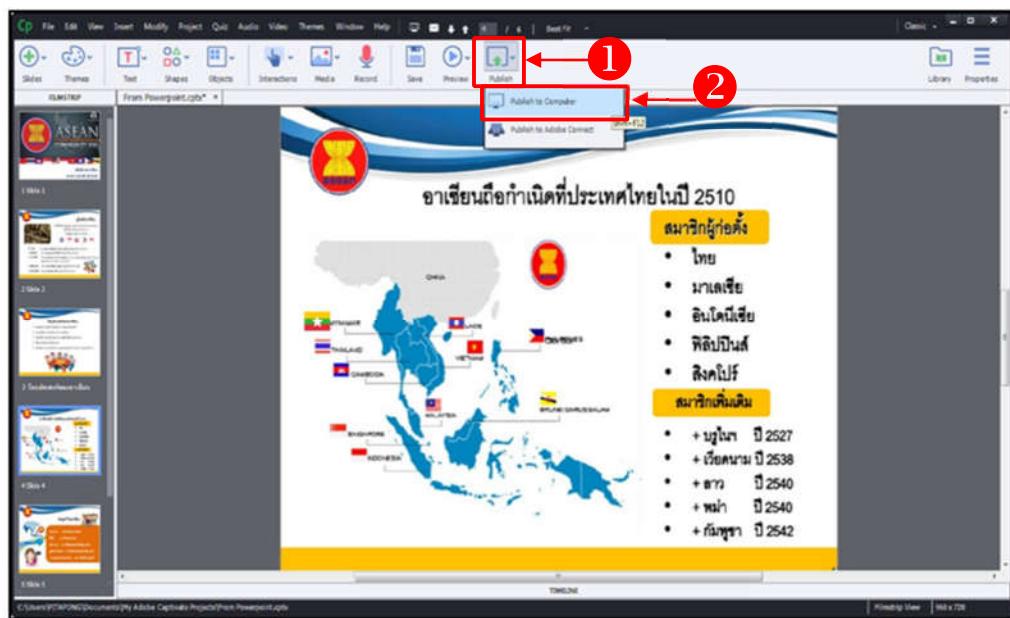
ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มperm, 2559

2. การเผยแพร่ชิ้นงานรูปแบบ SWF

SWF เป็นไฟล์ขนาดเล็ก เหมาะสำหรับการนำไปเปิดแบบออนไลน์ โดยอาศัยโปรแกรม Adobe Flash Player หรือเปิดผ่านเบราว์เซอร์เมื่อൺเว็บไซต์ที่ว่าไป แต่ต้องอาศัย Plugin ของ Adobe Flash Player โดยปกติเมื่อ Publish ในรูป SWF โปรแกรมจะสร้างไฟล์ HTML ให้โดยอัตโนมัติ เพื่อความสะดวกต่อการนำไปใช้งาน มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

2.1 คลิก Publish

2.2 เลือก Publish to Computer



ภาพที่ 4 แสดงเมนู Publish to Computer

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

2.3 Publish as เลือกเป็น HTML5/SWF

2.4 Project Title ตั้งชื่อไฟล์

2.5 Location គ្រឿងដែកចាំអេងង់កាន់ទីក្រុងផ្លូវ

26. คลิกเลือก Publish to Folder เพื่อสร้าง Folder ไว้ทึ่กไฟล์

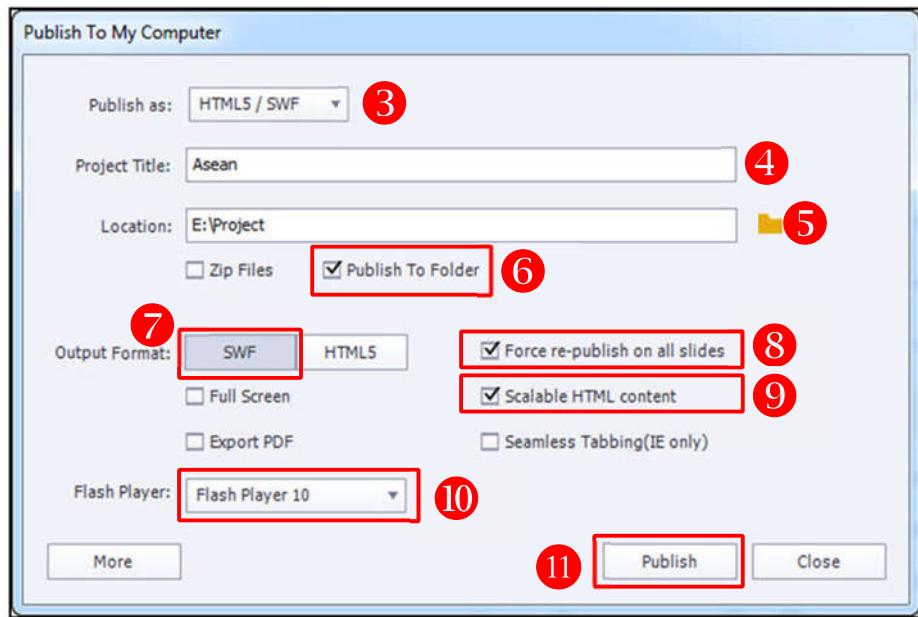
2.7 ການປັ້ນ SWF

28 คลิกเลือก Scalable HTML content เมื่อให้ชื่องานคือรายตามหน้าจอ

29 គ្រឿងត្រួតពេកទូរស័ព្ទការសោល់ព័ត៌មាន

2.10 เลือก Flash Player เลือกรุ่น Flash Player เป็น Flash player 10

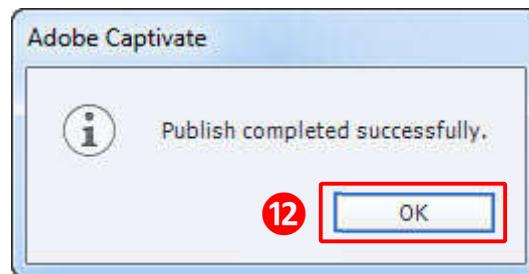
2.11 กดปุ่ม Publish



ภาพที่ 5 แสดงการกำหนดค่า Publish as SWF

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

2.12 การ Publish เสร็จสมบูรณ์ กดปุ่ม OK



ภาพที่ 6 แสดงการ Publish as SWF เสร็จสมบูรณ์

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

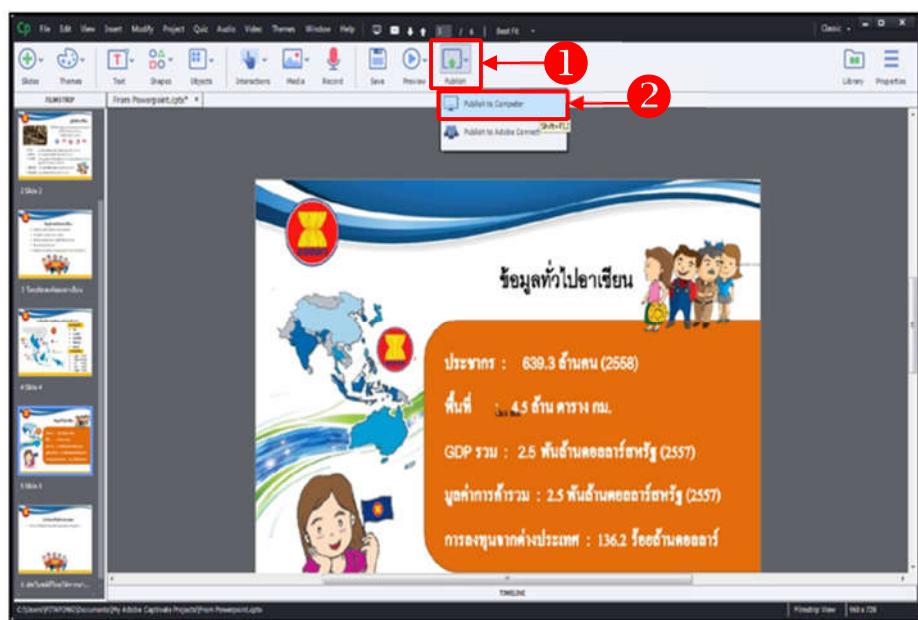


3. การเผยแพร่องค์ความรู้แบบวิดีโอ

ขั้นตอนสามารถ Publish ในรูปแบบวิดีโอ MP4 เพื่อนำไปเปิดกับโปรแกรมเล่นไฟล์ มัลติมีเดียต่าง ๆ หรืออัปโหลดขึ้น YouTube เฟล์ที่ได้จะเป็นงานนำเสนอ ไม่สามารถปฏิสัมพันธ์ได้ โดยมีขั้นตอนดังนี้

3.1 คลิก Publish

3.2 เลือก Publish to Computer



ภาพที่ 7 แสดงเมนู Publish to Computer

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มperm, 2559

3.3 Publish as เลือกเป็น Video

3.4 Project Title ตั้งชื่อไฟล์

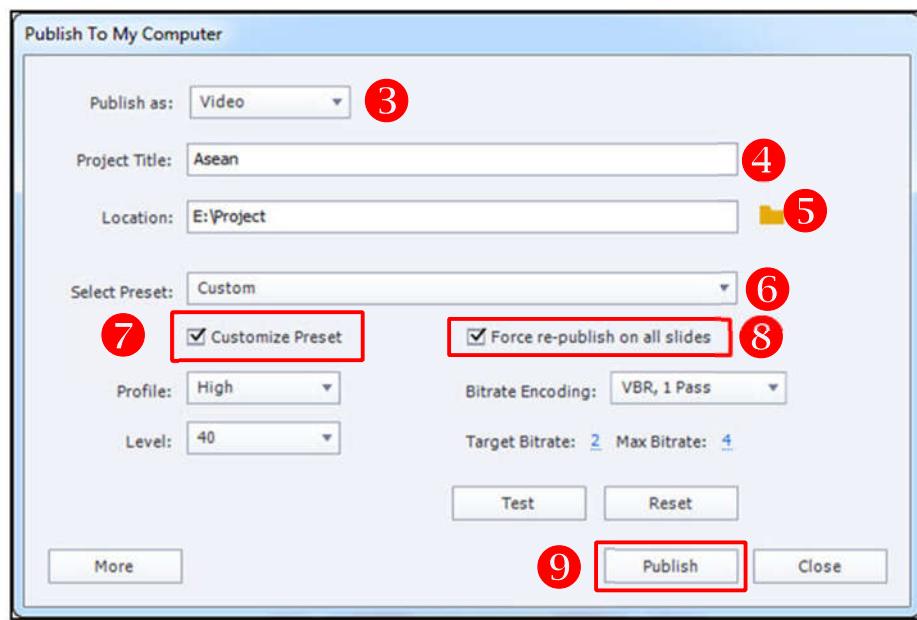
3.5 Location คลิกเพื่อตั้งตำแหน่งบันทึกไฟล์

3.6 Select Preset เลือก Custom

3.7 คลิกเลือก Customize Preset

3.8 คลิกเลือก Force re-publish on all slides เพื่อตรวจสอบการสไลด์ทั้งหมด

3.9 กดปุ่ม Publish



ภาพที่ 8 แสดงการกำหนดค่า Publish as Video

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

3.10 โปรแกรมดำเนินการสร้างไฟล์ Video MP4

3.11 กดปุ่ม Open Published Video เพื่อแสดงไฟล์ Video

3.12 กดปุ่ม Publish to YouTube เพื่อนำไฟล์ส่งขึ้น YouTube



ภาพที่ 9 แสดงการกำหนดค่า Publish as Video เสร็จสมบูรณ์

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

สรุป

เมื่อสร้างขึ้นงานเสร็จสมบูรณ์ ขั้นตอนสุดท้ายคือการเผยแพร่ขึ้นงาน (Publish) ออกมายในรูปแบบต่าง ๆ ให้ตรงกับความต้องการ เช่น รูปแบบ HTML5 เป็นการเผยแพร่ ขึ้นงานเพื่อไปเปิดในบราวเซอร์ โดย FTP ไฟล์ทั้งหมดไปไว้ในเซิร์ฟเวอร์ ทำให้ไฟล์ขึ้นงานไปเปิดผ่านบราวเซอร์ได้เหมือนเว็บไซต์ทั่วไป รองรับทุกแพลตฟอร์ม, รูปแบบ SWF หมายความว่าสามารถนำไฟล์ขึ้นไปเปิดแบบอพลีเคชันโดยอาศัยโปรแกรม Adobe Flash Player และรูปแบบวิดีโอ MP4 เพื่อนำไปเปิดกับโปรแกรมเล่นไฟล์มัลติมีเดียต่าง ๆ หรืออัปโหลดขึ้น YouTube ไฟล์ที่ได้จะเป็นงานนำเสนอ ไม่สามารถปฏิสัมพันธ์ได้





กิจกรรมที่ 5.1 การเผยแพร่ชิ้นงาน (Publish)

(คะแนนเต็ม 25 คะแนน) ใช้เวลา 25 นาที

ชื่อ - สกุล..... เลขที่..... ชั้น.....

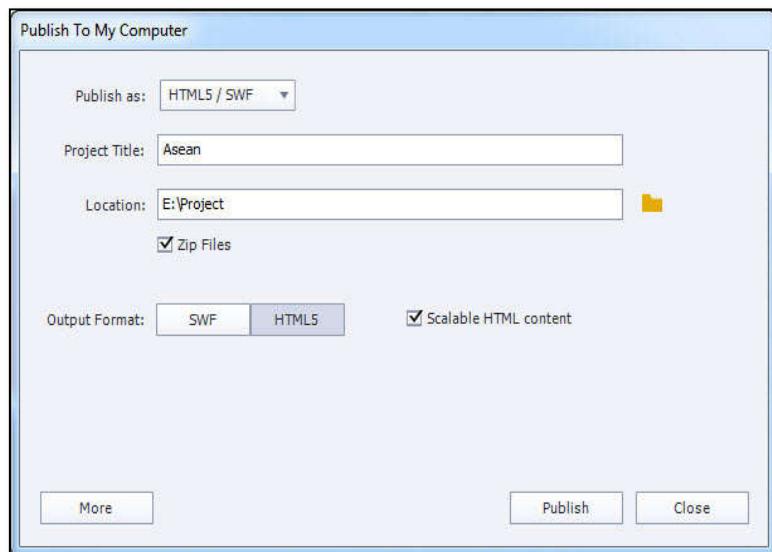
จุดประสงค์การเรียนรู้ อธิบายการเผยแพร่ชิ้นงาน (Publish) รูปแบบต่างๆ ได้ถูกต้อง

ตอนที่ 1

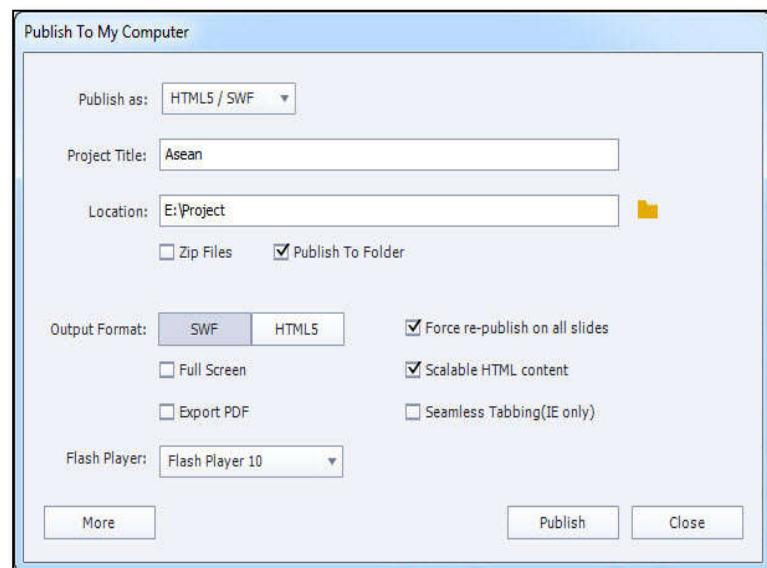
คำชี้แจง นักเรียนศึกษาเอกสารเรื่องที่ 5.1 การเผยแพร่ชิ้นงาน (Publish) และให้นักเรียน

นักเรียนบอกขั้นตอนการเผยแพร่ชิ้นงานรูปแบบต่าง ๆ จำนวน 2 ข้อ (10 คะแนน)

1. นักเรียนบอกขั้นตอนการเผยแพร่ชิ้นงานรูปแบบ HTML5 (5 คะแนน)



2. นักเรียนบอกขั้นตอนการเผยแพร่รีบบ์งานรูปแบบ SWF (5 คะแนน)



เกณฑ์การให้คะแนน

โดยพิจารณาการให้คะแนน จากการเขียนคำตอบได้ถูกต้องในแต่ละข้อ

- 5 คะแนน การเขียนแสดงขั้นตอนได้ถูกต้อง ครบถ้วน
- 4 คะแนน การเขียนแสดงขั้นตอนได้ถูกต้อง แต่เขียนไม่ครบถ้วน
- 3 คะแนน การเขียนแสดงขั้นตอนได้ถูกต้องบางส่วน แต่เขียนครบถ้วน
- 2 คะแนน การเขียนแสดงขั้นตอนได้ถูกต้องบางส่วน แต่เขียนไม่ครบถ้วน
- 1 คะแนน การเขียนแสดงขั้นตอนไม่ถูกต้อง และเขียนไม่ครบถ้วน
- 0 คะแนน ไม่เขียนแสดงขั้นตอน หรือไม่เขียนใดๆ เลย



ตอนที่ 2

คำชี้แจง นักเรียนเผยแพร่ชิ้นงานรูปแบบวิดีโอ โดยดำเนินการดังต่อไปนี้ (15 คะแนน)

1. นักเรียนบันทึกไฟล์งานที่ไดร์ฟ D: โฟลเดอร์นักเรียน
2. นักเรียนเตรียมชิ้นงานที่ Publish ออกมารูปแบบวิดีโอด้วย
3. ข้อไฟล์ชิ้นงาน Practice5-1
4. นำไฟล์ที่เตรียมไว้ สร้างไฟล์วิดีโอ MP4
5. ทำการอัพโหลดไฟล์ชิ้น YouTube

เมื่อนักเรียนปฏิบัติเรียบร้อยแล้ว บันทึกไฟล์งานส่ง

เกณฑ์การให้คะแนน

ประเด็น การพิจารณา	ระดับคุณภาพ / คะแนน			
	ดีมาก (3)	ดี (2)	พอใช้ (1)	ปรับปรุง(0)
1.การกำหนด ค่าต่าง ๆ	มีการสร้าง ไฟล์เดอร์ ตั้งชื่อไฟล์ กำหนดค่า ถูกต้องครบถ้วน	มีการสร้าง ไฟล์เดอร์ ตั้งชื่อไฟล์ กำหนดค่าบางข้อ ไม่ครบถ้วน	มีการสร้าง ไฟล์เดอร์ ตั้งชื่อไฟล์ กำหนดค่า ไม่ถูกต้อง	ไม่มีการสร้าง ไฟล์เดอร์
2.ความสมบูรณ์ ชิ้นงาน	ชิ้นงานสมบูรณ์ ขั้นตอนครบถ้วน	ชิ้นงานสมบูรณ์ ขั้นตอนบางส่วน ไม่ครบ	ชิ้นงานไม่สมบูรณ์	ไม่มีชิ้นงาน
3.ความสวยงาม	ชิ้นงานสวยงาม เหมาะสม	ชิ้นงานสวยงาม บางส่วน	ชิ้นงานไม่สวยงาม	ไม่มีชิ้นงาน
4.ความสร้างสรรค์	ตกแต่งชิ้นงานได้ สวยงามดีมาก	ตกแต่งชิ้นงานได้ เรียบร้อยพอใช้	ตกแต่งชิ้นงาน ไม่เรียบร้อย	ไม่มีชิ้นงาน
5.ระยะเวลา	ทำงานเสร็จ ภายในเวลาที่ กำหนด 15 นาที	ทำงานเสร็จเกิน เวลาที่กำหนด 15 นาที	ทำงานไม่เสร็จ	ไม่มีชิ้นงาน



เรื่องที่ 5.2 การเผยแพร่รูปแบบแอปพลิเคชัน (Application)

เวลาเรียน 2 ชั่วโมง

โปรแกรม Adobe Captivate 8 สามารถเผยแพร่ชิ้นงานในรูปแบบของแอปพลิเคชัน (Application) เพื่อสามารถนำไปเปิดบนแท็บเล็ตและสมาร์ทโฟน โดยมีวิธีสร้างอยู่ 2 รูปแบบ คือ สร้างด้วยโปรแกรม Adobe Captivate 8 App Package (ที่มาพร้อมกันในชุด) และโปรแกรม PhoneGap (สร้างบนบราวเซอร์) โดยก่อนการสร้างแอปพลิเคชัน จะต้อง Publish ชิ้นงานออกมานอกจากในรูปแบบของ HTML5 ก่อนการสร้างแอปพลิเคชัน

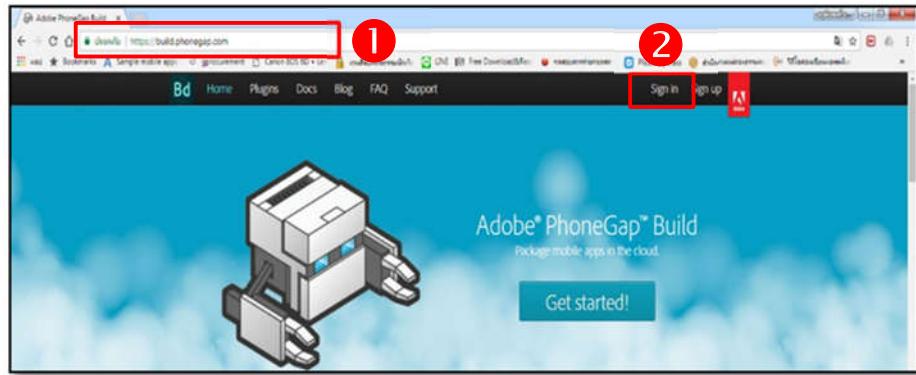
ในที่นี้จะขอถ่วง การเผยแพร่รูปแบบแอปพลิเคชัน เพื่อสามารถนำไปเปิดบนแท็บเล็ต และสมาร์ทโฟน โดยสร้างบนเบราว์เซอร์ ด้วยโปรแกรม Phone Gap โดยต้อง Publish ชิ้นงานออกมานอกจากในรูปแบบ HTML5 ก่อนสร้างแอปพลิเคชันและต้องมีบัญชีผู้ใช้งาน PhoneGap โดยมีวิธีดำเนินการสร้าง ดังนี้



1. การสมัครบัญชีผู้ใช้งาน Adobe PhoneGap

การสมัครบัญชีผู้ใช้งาน Adobe PhoneGap มีขั้นตอนดังนี้

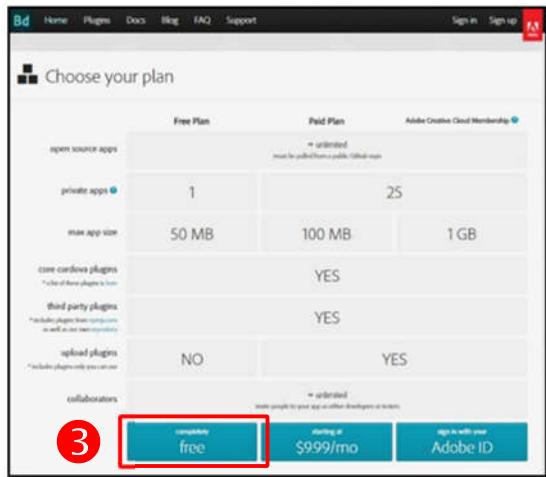
- 1.1 เข้าสู่เว็บไซต์ <https://build.phonegap.com/>
- 1.2 คลิก Sign Up



ภาพที่ 10 แสดงเว็บไซต์ <https://build.phonegap.com/>

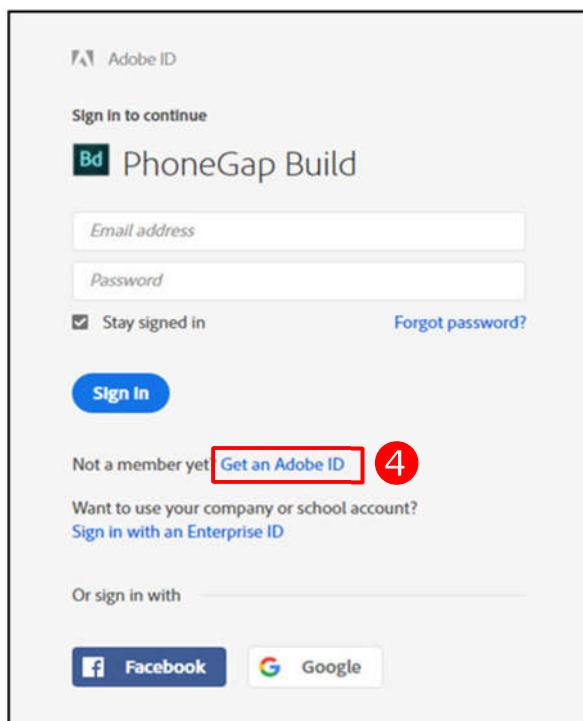
ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มperm, 2559

1.3 คลิกปุ่ม Free Plan



ภาพที่ 11 แสดงหน้าต่างการเลือกสมัครสมาชิก
ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

1.4 คลิกลิงค์ Get an Adobe ID (สำหรับกรณียังไม่ได้เป็นสมาชิก Adobe Id)



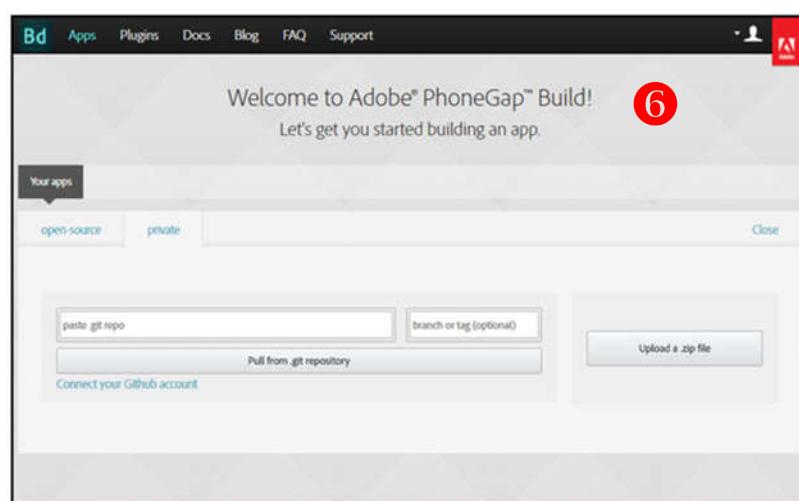
ภาพที่ 12 แสดงหน้าต่างการเข้าสู่ระบบ Phone Gap Build
ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

1.5 กรอกข้อมูล ชื่อ นามสกุล Email และ Password แล้วกดปุ่ม Sign up

The screenshot shows the 'Sign up to continue' screen for Adobe ID. A red box highlights the input fields for 'First name' (พิรพงศ์), 'Last name' (ยิ่ม), 'Email' (pitapong@wachira.ac.th), 'Password' (*****), and 'Country' (Thailand). Below these fields are two checked checkboxes: 'Stay informed about Adobe products and services' and 'I have read and agree to the Terms of Use and Privacy Policy'. A large red arrow points from the number 5 to the 'Sign up' button at the bottom left.

ภาพที่ 13 แสดงหน้าต่างข้อมูลสมัครสมาชิก Phone Gap Build
ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

1.6 สมัครสมาชิก PhoneGap เรียบร้อย



ภาพที่ 14 แสดงการสมัครสมาชิก Phone Gap Build เสร็จสมบูรณ์
ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559



2. สร้างแอปพลิเคชันด้วย PhoneGap บนเบราว์เซอร์

การสร้างแอปพลิเคชันด้วย PhoneGap โดยต้องเตรียมไฟล์เดอร์ที่ Publish ออกมานในรูปแบบ HTML5 และทำการ Zip ไฟล์ก่อน แล้วดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

2.1 เข้าสู่เว็บไซต์ <https://build.phonegap.com/>

2.2 คลิก Sign in



ภาพที่ 15 แสดงการเข้าสู่เว็บไซต์ <https://build.phonegap.com/>

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

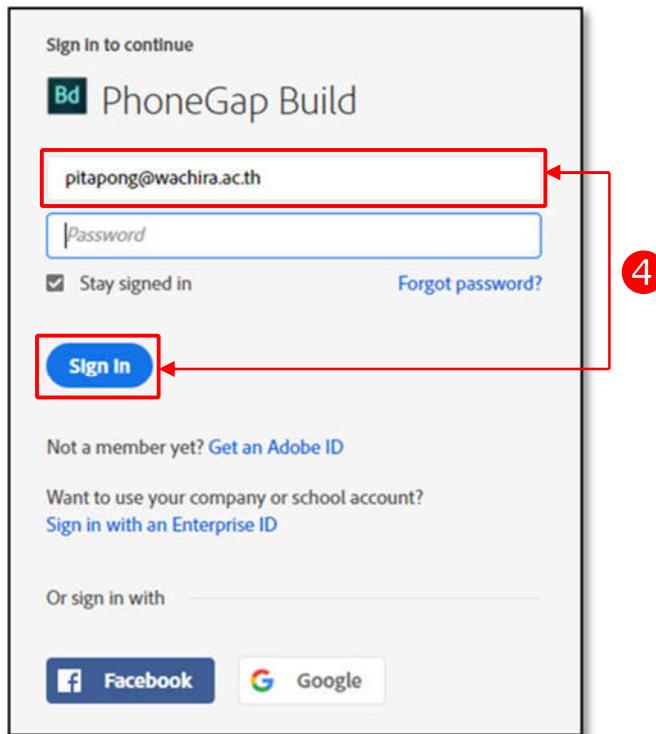
2.3 คลิก Sign in with Adobe ID



ภาพที่ 16 แสดงการ Sign in เข้าสู่ระบบ

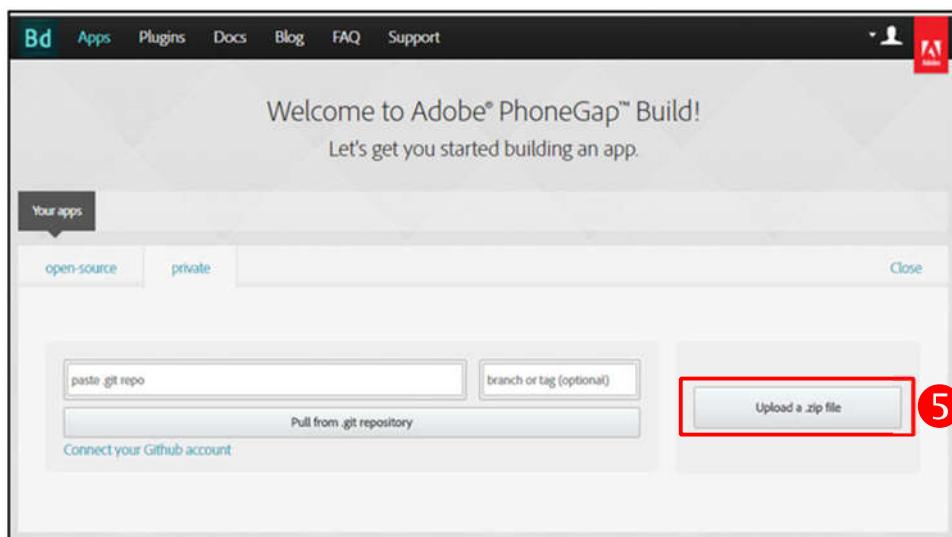
ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

2.4 กรอก Email Adobe ID และ Password จากนั้น กด Sign in



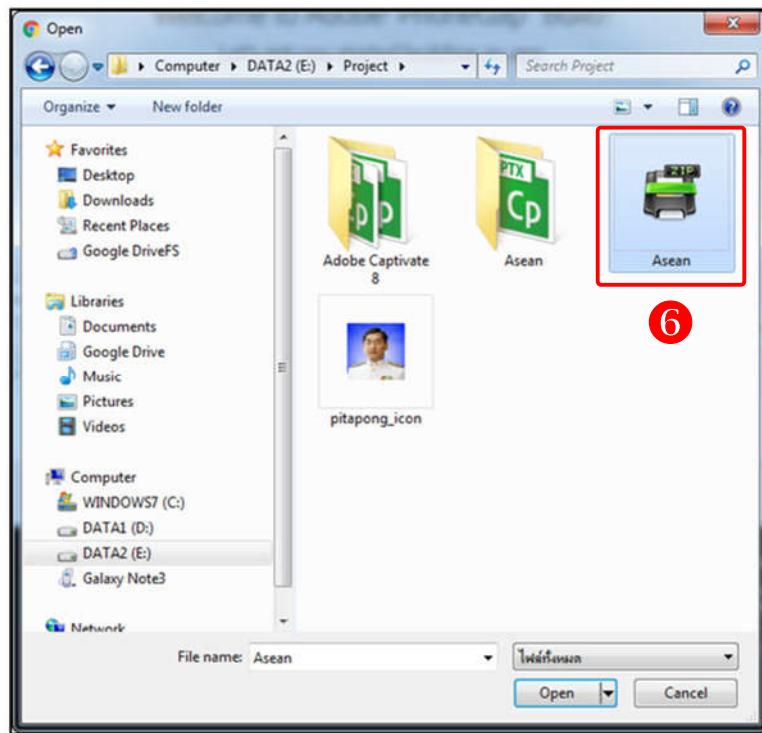
ภาพที่ 17 แสดงการกรอกข้อมูลเพื่อเข้าสู่ระบบ
ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

2.5 คลิก Upload a zip file เพื่อส่งไฟล์ขึ้นไปสร้างแอปพลิเคชัน



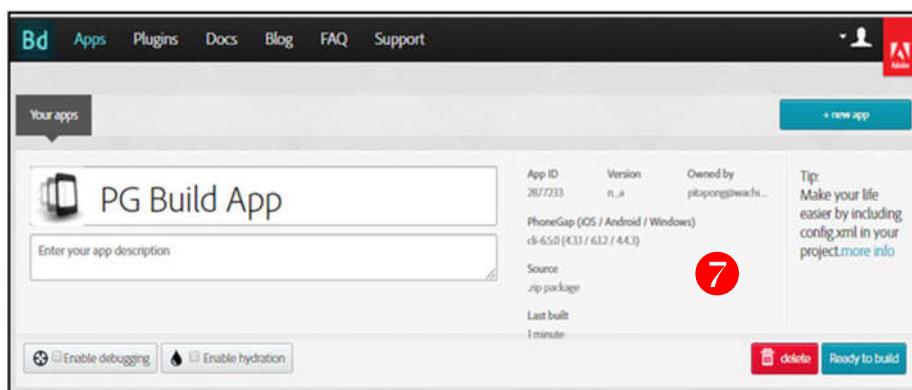
ภาพที่ 18 แสดงการ Upload ไฟล์
ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

2.6 คลิกเลือกไฟล์ HTML5 ที่ Zip ไว้แล้ว จากนั้น คลิก Open



ภาพที่ 19 แสดงการเลือกไฟล์ Upload
ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

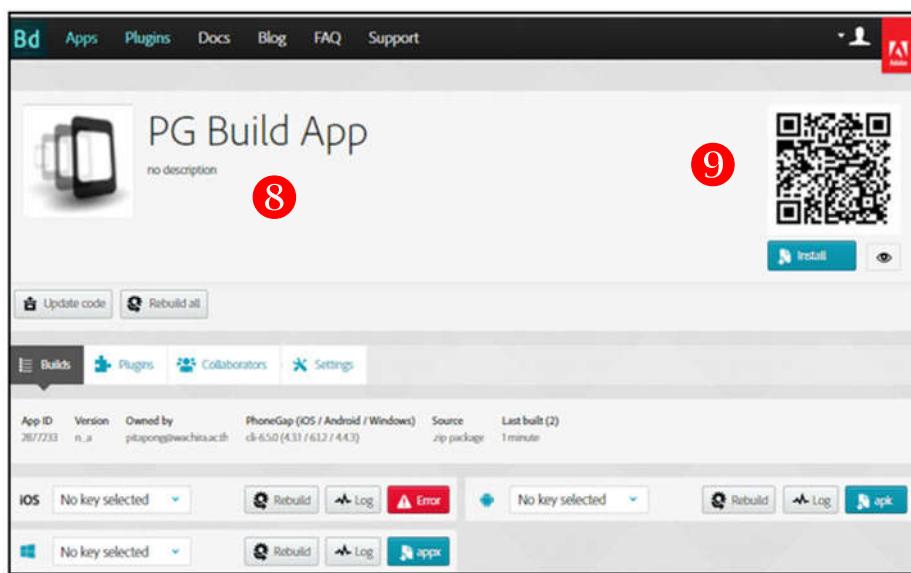
2.7 โปรแกรมแสดง แอปพลิเคชัน ที่ Upload ขึ้นไป



ภาพที่ 20 แสดงหน้าต่างแอปพลิเคชัน
ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

2.8 โปรแกรมแสดง แอปพลิเคชัน สร้างเรียบร้อย คลิกที่ PG Build App
จะมีปุ่มดาวน์โหลด ไปติดตั้งที่ Android และ Windows

2.9 นำแท็บเล็ตมาส่อง QR Code เพื่อติดตั้งแอปพลิเคชัน



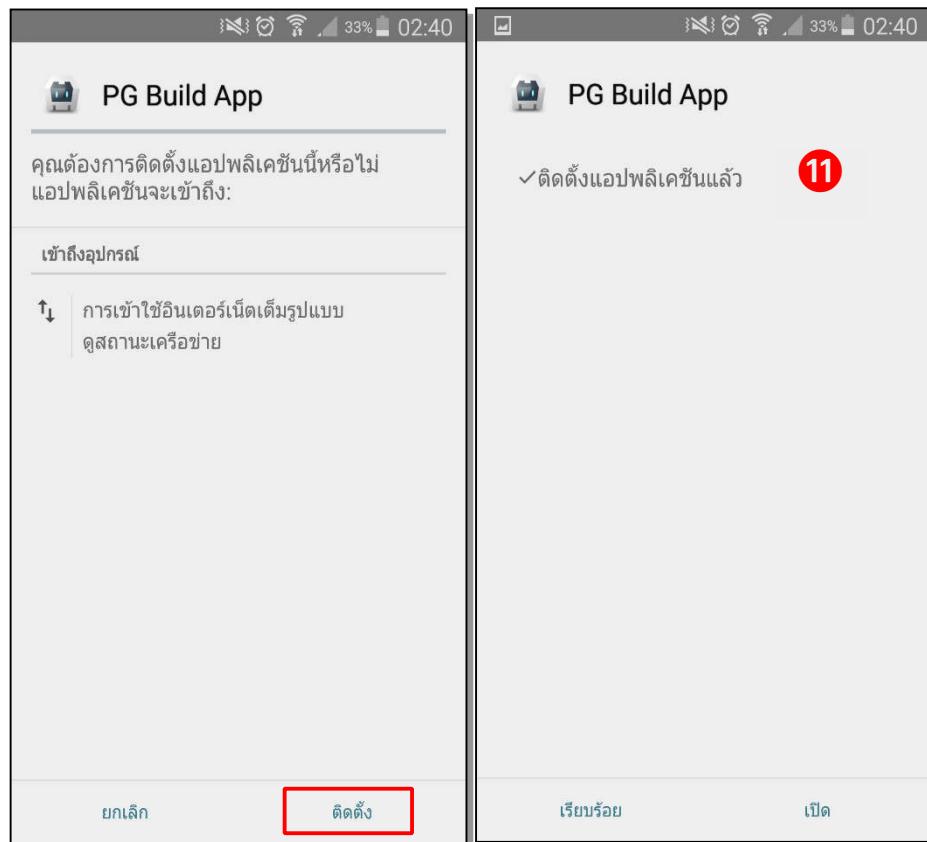
ภาพที่ 21 แสดงการสร้างแอปพลิเคชันเสร็จเรียบร้อย
ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มperm, 2559

2.10 แท็บเล็ตดาวน์โหลด ไฟล์ PGBuildApp-debug.apk



ภาพที่ 22 แสดงการดาวน์โหลด ไฟล์ PGBuildApp-debug.apk
ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มperm, 2559

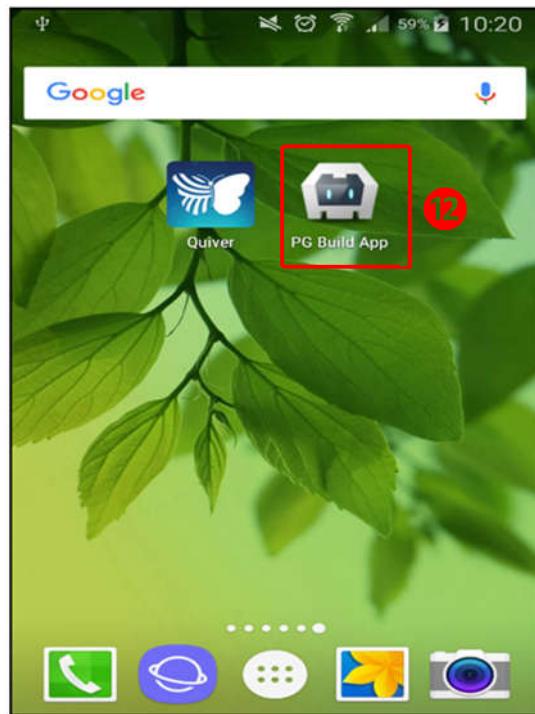
2.11 คลิก ติดตั้ง PGBuildApp และการติดตั้งแอปพลิเคชันแล้ว



ภาพที่ 23 แสดงการติดตั้งแอปพลิเคชัน

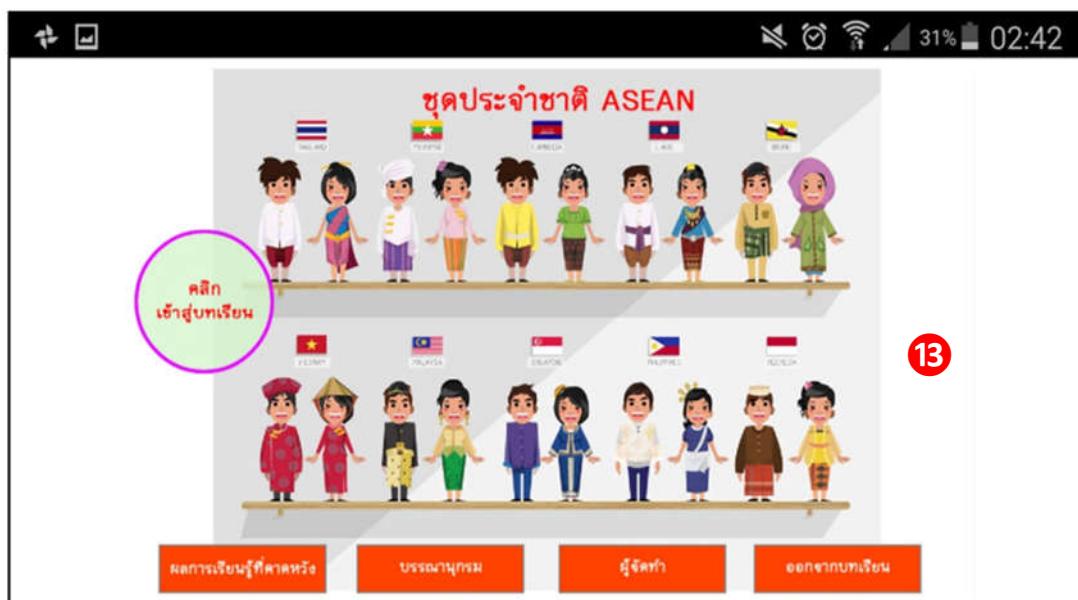
ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มperm, 2559

2.12 หน้าจอแท็บเล็ตแสดง แอปพลิเคชัน PG Build App ที่ติดตั้ง



ภาพที่ 24 แสดงแอปพลิเคชัน PG Build บนแท็บเล็ต
ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

2.13 แอปพลิเคชัน PG Build App เปิดบน แท็บเล็ต



ภาพที่ 25 แสดงการเปิดดูสื่อบนคอมพิวเตอร์แท็บเล็ต
ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

สรุป

โปรแกรม Adobe Captivate 8 สามารถนำขึ้นงานไปเผยแพร่ในรูปแบบแอปพลิเคชัน (Application) สามารถนำไปเปิดบนแท็บเล็ตและสมาร์ทโฟนได้ การสร้างแอปพลิเคชันด้วย PhoneGap วิธีนี้ต้องทำบนบราวเซอร์ โดยต้องเตรียมไฟล์เดอร์ที่ Publish ออกมามาในรูปแบบ HTML5 และทำการ Zip ไฟล์ก่อน





กิจกรรมที่ 5.2 สร้างชิ้นงานรูปแบบแอปพลิเคชัน (Application)

(คะแนนเต็ม 30 คะแนน) ใช้เวลา 25 นาที

ชื่อ - สกุล..... เลขที่..... ชั้น.....

จุดประสงค์การเรียนรู้ อธิบายการสร้างชิ้นงานด้วยรูปแบบแอปพลิเคชัน (Application) ได้ถูกต้อง

ตอนที่ 1

คำชี้แจง นักเรียนศึกษาเอกสารเรื่องที่ 5.2 สร้างชิ้นงานรูปแบบแอปพลิเคชัน (Application)
แล้วให้นักเรียนเขียนผังมโนทัศน์ การสมัครบัญชีผู้ใช้งาน Adobe PhoneGap
(15 คะแนน)

การสมัครบัญชีผู้ใช้งาน
Adobe PhoneGap

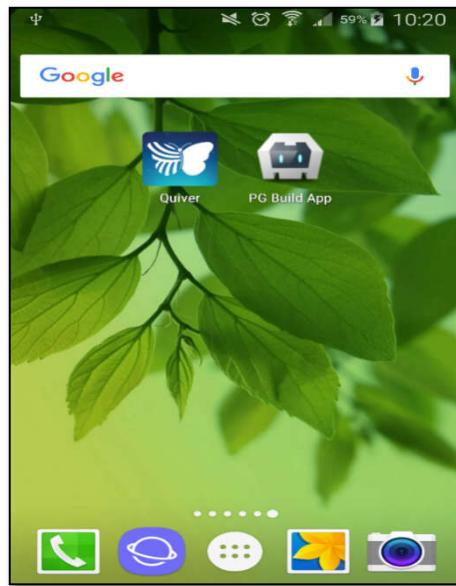
เกณฑ์การให้คะแนน

ประดิษฐ์ พิจารณา	ระดับคุณภาพ / คะแนน			
	ดีมาก (3)	ดี (2)	พอใช้ (1)	ปรับปรุง (0)
1. ความถูกต้อง ของการสรุป ความคิด รวบยอดใน รูปแบบ ของผังมโนทัศน์	การสรุปความคิด รวบยอดใน รูปแบบ ของผังมโนทัศน์ อย่างถูกต้อง ครบถ้วน	การสรุปความคิด รวบยอดใน รูปแบบ ของผังมโนทัศน์ ไม่ครบถ้วน	การสรุปความคิด รวบยอดใน รูปแบบ ของผังมโนทัศน์ ไม่ถูกต้อง	ไม่สรุปความคิด รวบยอด
2. ความ สมบูรณ์ชั้นงาน	ชั้นงานสมบูรณ์ ขั้นตอนครบถ้วน ไม่ครบ	ชั้นงานสมบูรณ์ ขั้นตอนบางส่วน	ชั้นงานไม่สมบูรณ์	ไม่มีชั้นงาน
3. ความ สวยงาม	ชั้นงานสวยงาม เหมาะสม	ชั้นงานสวยงาม บางส่วน	ชั้นงานไม่สวยงาม	ไม่มีชั้นงาน
4. ความ สร้างสรรค์	ตกแต่งชั้นงานได้ สวยงามเดี๋ยวกัน	ตกแต่งชั้นงานได้ เรียบร้อยพอใช้	ตกแต่งชั้นงาน ไม่เรียบร้อย	ไม่มีชั้นงาน
5. ระยะเวลา	ทำงานเสร็จ ภายในเวลาที่ กำหนด 10 นาที	ทำงานเสร็จเกิน เวลาที่กำหนด 5 นาที	ทำงานเสร็จเกิน เวลาที่กำหนด 10 นาทีขึ้นไป	ไม่มีชั้นงาน

ตอนที่ 2

คำชี้แจง นักเรียนสร้างชิ้นงานรูปแบบแอปพลิเคชัน (Application) โดยดำเนินการดังต่อไปนี้ (15 คะแนน)

1. นักเรียนบันทึกไฟล์งานที่ได้รับ D: โฟลเดอร์นักเรียน
2. ชื่อไฟล์ชิ้นงาน Practice5-2
3. นักเรียนเตรียมชิ้นงานที่ Publish ออกมายในรูปแบบ HTML5 และทำการบีบอัด (Zip)
4. นำไฟล์ที่เตรียมไว้ สร้างชิ้นงานรูปแบบแอปพลิเคชัน (Application)
5. ติดตั้งแอปพลิเคชัน (Application) บนแท็บเล็ต



เกณฑ์การให้คะแนน

ประเด็น การพิจารณา	ระดับคุณภาพ / คะแนน			
	ดีมาก (3)	ดี (2)	พอใช้ (1)	ปรับปรุง(0)
1.การกำหนด ค่าต่าง ๆ	มีการสร้าง ไฟล์เดอร์ ตั้งชื่อไฟล์ กำหนดค่า ถูกต้องครบถ้วน	มีการสร้าง ไฟล์เดอร์ ตั้งชื่อไฟล์ กำหนดค่าบางข้อ [*] ไม่ครบถ้วน	มีการสร้าง ไฟล์เดอร์ ตั้งชื่อไฟล์ กำหนดค่า ไม่ถูกต้อง	ไม่มีการสร้าง ไฟล์เดอร์
2.ความสมบูรณ์ ชิ้นงาน	ชิ้นงานสมบูรณ์ ขั้นตอนครบถ้วน	ชิ้นงานสมบูรณ์ ขั้นตอนบางส่วน ไม่ครบ	ชิ้นงานไม่สมบูรณ์	ไม่มีชิ้นงาน
3.ความสวยงาม	ชิ้นงานสวยงาม เหมาะสม	ชิ้นงานสวยงาม บางส่วน	ชิ้นงานไม่สวยงาม	ไม่มีชิ้นงาน
4.ความสร้างสรรค์	ตกแต่งชิ้นงานได้ สวยงามดีมาก	ตกแต่งชิ้นงานได้ เรียบร้อยพอใช้	ตกแต่งชิ้นงาน ไม่เรียบร้อย	ไม่มีชิ้นงาน
5.ระยะเวลา	ทำงานเสร็จ ภายในเวลาที่ กำหนด 15 นาที	ทำงานเสร็จเกิน เวลาที่กำหนด 15 นาที	ทำงานไม่เสร็จ	ไม่มีชิ้นงาน

ตอนที่ 1**คำชี้แจง**

1. แบบทดสอบเป็นแบบเลือกตอบ จำนวน 10 ข้อคะแนนเต็ม 10 คะแนน
ใช้เวลาในการทดสอบ 10 นาที
2. เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว และทำเครื่องหมายกากราฟ (X)
ลงในกระดาษคำตอบ

1. ไฟล์ที่นำเสนอบนเว็บไซต์ ควรเลือกรูปแบบไฟล์ชนิดใด
 - ก. WEB
 - ข. HTML
 - ค. Video
 - ง. HTML5
2. การเลือก Scalable HTML content เป็นการกำหนดเพื่ออะไร
 - ก. เพื่อให้ชิ้นงานส่งออกเป็น HTML
 - ข. เพื่อให้ชิ้นงานย่อขยายตามหน้าจอ
 - ค. เพื่อให้ชิ้นงานปรับขนาดให้เล็กลง
 - ง. เพื่อรับเนื้อหาใหม่มีขนาดเล็กลง
3. การเผยแพร่ชิ้นงานรูปแบบ SWF จะเป็นต้องเปิดด้วย โปรแกรมในข้อใด
 - ก. Flash Player
 - ข. Browser
 - ค. Google
 - ง. YouTube
4. การเผยแพร่ชิ้นงาน ในรูปแบบ Video จะมีรูปแบบ นามสกุลในข้อใด
 - ก. AVI
 - ข. MP3
 - ค. MP4
 - ง. PDF

5. การกดปุ่ม Publish to YouTube เป็นคำสั่งเพื่ออะไร
 - ก. สร้างไฟล์ Video YouTube
 - ข. แสดงไฟล์ Video YouTube
 - ค. นำส่งไฟล์ Video YouTube
 - ง. เข้าระบบ Video YouTube
6. การเผยแพร่องานรูปแบบแอปพลิเคชัน (Application) ที่สร้างบนбраเวอร์ โดยใช้โปรแกรมใด
 - ก. PhoneGap
 - ข. App Package
 - ค. Tablet
 - ง. PG Build App
7. เว็บไซต์ build.phonegap.com ทำหน้าที่อะไร
 - ก. สร้างไฟล์ SWF
 - ข. สร้างไฟล์ HTML5
 - ค. สร้างไฟล์ Video
 - ง. สร้างแอปพลิเคชัน (Application)
8. นามสกุลไฟล์แอปพลิเคชัน (Application) ที่นำมาติดตั้งในระบบ windows คือข้อใด
 - ก. Appx
 - ข. IOS
 - ค. apk
 - ง. exe
9. การ Upload ไฟล์เพื่อสร้างแอปพลิเคชัน (Application) ต้องมีรูปแบบในข้อใด
 - ก. AVI
 - ข. Zip File
 - ค. SWF
 - ง. HTML5
10. ข้อใดต่อไปนี้ ไม่ใช่ ขั้นตอนการสมัครบัญชีผู้ใช้งาน Adobe Phone
 - ก. คลิกปุ่ม Free Plan
 - ข. คลิกติดตั้ง PG Build App
 - ค. เข้าสู่เว็บไซต์ <https://build.phonegap.com/>
 - ง. กรอกข้อมูล ชื่อ นามสกุล Email และ Password

Cp

กระดาษคำตอบ (แบบทดสอบหลังเรียน)

ชื่อ-นามสกุล..... เลขประจำตัว..... ชั้น..... เลขที่.....

ข้อ	ตัวเลือก			
	ก	ข	ค	ง
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

เกณฑ์การประเมิน

ตอบถูก ข้อละ 1 คะแนน

ตอบผิด/ไม่ตอบ ข้อละ 0 คะแนน

ผลผลการประเมิน

 ดี ได้คะแนน 8-10 คะแนน

 พอใช่ ได้คะแนน 5-7 คะแนน

 ปรับปรุง ได้คะแนน 0-4 คะแนน

 คะแนน 7-10 คะแนน ถือว่า **ผ่าน**

 คะแนน 0-6 คะแนน ถือว่า **ไม่ผ่าน**

สรุปผลการประเมิน

รวมคะแนน คะแนน

ผ่าน

ไม่ผ่าน

ลงชื่อ..... ผู้ตรวจ

(นายพิรพงศ์ ยิ่มเปรม)

ตอนที่ 2

คำชี้แจง นักเรียนปฏิบัติการสร้างการเผยแพร่ชิ้นงาน (Publish)

(คะแนนเต็ม 15 คะแนน) ใช้เวลาในการทดสอบ 15 นาที

1. นักเรียนบันทึกไฟล์งานที่ไดร์ฟ D: โฟลเดอร์นักเรียน
2. ชื่อไฟล์ชิ้นงาน Posttest5
3. ดำเนินการเผยแพร่ชิ้นงาน (Publish) รูปแบบ SWF
เมื่อนักเรียนปฏิบัติเรียบร้อยแล้ว บันทึกไฟล์งานส่ง

เกณฑ์การให้คะแนน

ประเด็น การพิจารณา	ระดับคุณภาพ / คะแนน			
	ดีมาก (3)	ดี (2)	พอใช้ (1)	ปรับปรุง (0)
1. การกำหนด ค่าต่าง ๆ	มีการสร้าง ไฟล์เดอร์ ตั้งชื่อไฟล์ กำหนดค่า ถูกต้องครบถ้วน	มีการสร้าง ไฟล์เดอร์ ตั้งชื่อไฟล์ กำหนดค่าบางข้อ [*] ไม่ครบถ้วน	มีการสร้าง ไฟล์เดอร์ ตั้งชื่อไฟล์ กำหนดค่า ไม่ถูกต้อง	ไม่มีการสร้าง ไฟล์เดอร์
2. ความสมบูรณ์ ชิ้นงาน	ชิ้นงานสมบูรณ์ ขั้นตอนครบถ้วน	ชิ้นงานสมบูรณ์ ขั้นตอนบางส่วน ไม่ครบ	ชิ้นงานไม่สมบูรณ์	ไม่มีชิ้นงาน
3. ความสวยงาม	ชิ้นงานสวยงาม เหมาะสม	ชิ้นงานสวยงาม บางส่วน	ชิ้นงานไม่สวยงาม	ไม่มีชิ้นงาน
4. ความสร้างสรรค์	ตกแต่งชิ้นงานได้ สวยงามดีมาก	ตกแต่งชิ้นงานได้ เรียบร้อยพอใช้	ตกแต่งชิ้นงาน ไม่เรียบร้อย	ไม่มีชิ้นงาน
5. ระยะเวลา	ทำงานเสร็จ ภายในเวลาที่ กำหนด 15 นาที	ทำงานเสร็จเกิน เวลาที่กำหนด 15 นาที	ทำงานไม่เสร็จ	ไม่มีชิ้นงาน

กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย. (2556). สร้างสื่อการสอนมัลติมีเดียด้วย Adobe Captivate 6.

กรุงเทพฯ : โพรวิชั่น.

_____. (2558). สร้าง Responsive Learning ด้วย Adobe Captivate 8.

กรุงเทพฯ : โพรวิชั่น.

ชีษณุพงษ์ จันญูปัลชณ์. (2558). การสร้างสื่อมัลติมีเดียด้วย Adobe Captivate 8. กรุงเทพฯ :

ชัคเซสมีเดีย.

ธนาวุฒิ ประกอบผล. (2554). เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ม.4. กรุงเทพฯ : ชัคเซส
มีเดีย.

พิมลพรรณ ประเสริฐวงศ์ เรพเพอร์ และคณะ. (2551). หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐาน เทคโนโลยี
สารสนเทศและการสื่อสารกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี
ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551. กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์.

สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี กระทรวงศึกษาธิการ. (2553). หนังสือเรียน
รายวิชาพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. กรุงเทพฯ :
สกสค. ลาดพร้าว.





เฉลยกิจกรรมที่ 5.1 การเผยแพร่ชิ้นงาน (Publish)

(คะแนนเต็ม 25 คะแนน) ใช้เวลา 25 นาที

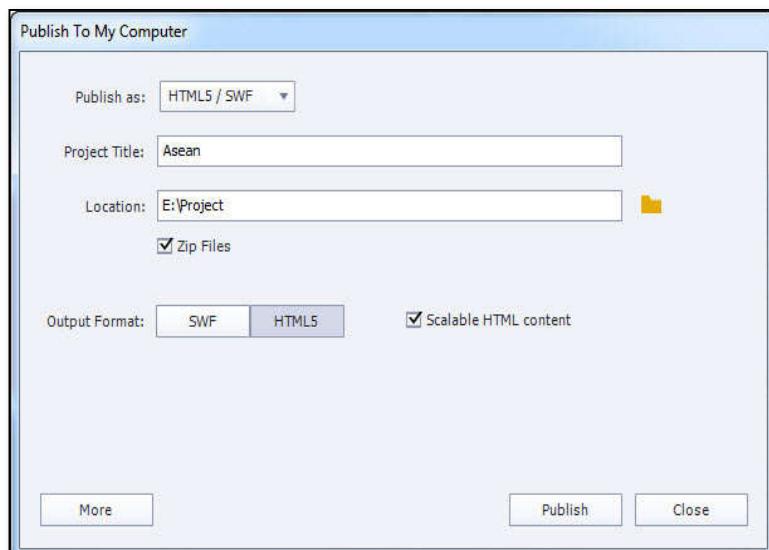
ชื่อ - สกุล..... เลขที่..... ชั้น.....

จุดประสงค์การเรียนรู้ อธิบายการเผยแพร่ชิ้นงาน (Publish) รูปแบบต่างๆ ได้ถูกต้อง

ตอนที่ 1

คำชี้แจง นักเรียนศึกษาเอกสารเรื่องที่ 5.1 การเผยแพร่ชิ้นงาน (Publish) และ ให้นักเรียน
นักเรียนบอกขั้นตอนการเผยแพร่ชิ้นงานรูปแบบต่างๆ จำนวน 2 ข้อ (10 คะแนน)

1. นักเรียนขั้นตอนการเผยแพร่ชิ้นงานรูปแบบ HTML5



1.1 คลิก Publish

1.2 เลือก Publish to Computer

1.3 Publish as เลือกเป็น HTML5/SWF

1.4 Project Title ตั้งชื่อไฟล์

1.5 Location คลิกเพื่อตำแหน่งบันทึกไฟล์

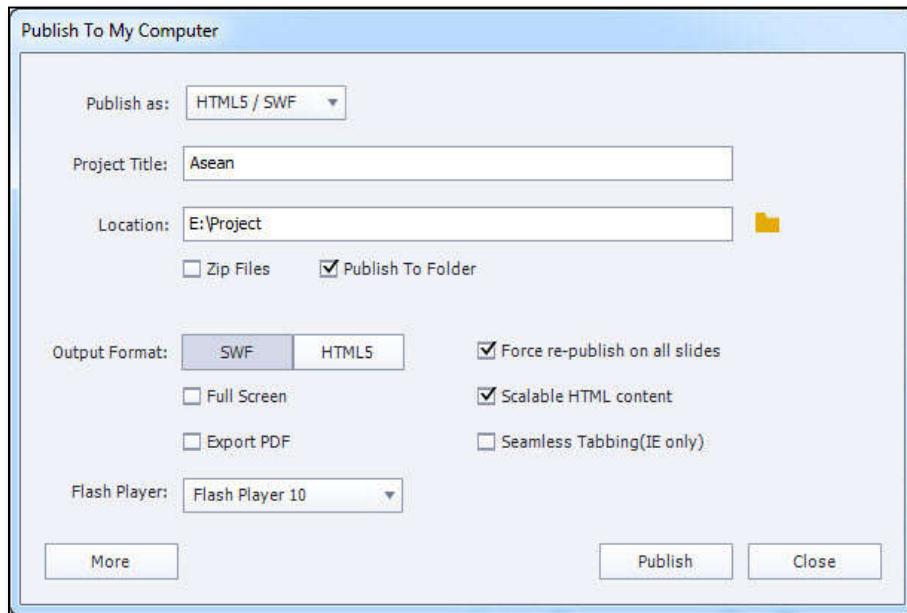
1.6 รอนดิตตั้งโปรแกรมสำเร็จคลิกเลือก Zip Files เพื่อให้บันทึกแบบบีบอัดไฟล์

1.7 กดปุ่ม HTML5

1.8 คลิกเลือก Scallble HTML content เพื่อให้ขั้นงานย่อขยายตามหน้าจอ

1.9 กดปุ่ม Publish

2. นักเรียนขั้นตอนการเผยแพร่ขั้นงานรูปแบบ SWF



2.1 คลิก Publish

2.2 เลือก Publish to Computer

2.3 Publish as เลือกเป็น HTML5/SWF

2.4 Project Title ตั้งชื่อไฟล์

2.5 Location คลิกเพื่อตำแหน่งบันทึกไฟล์

2.6 คลิกเลือก Publish to Folder เพื่อสร้าง Folder บันทึกไฟล์

2.7 กดปุ่ม SWF

2.8 คลิกเลือก Scallble HTML content เพื่อให้ขึ้นงานย่อขยายตามหน้าจอ

2.9 คลิกเลือก Force re-publish on all slides เพื่อตรวจสอบการสไลด์ทั้งหมด

2.10 เลือก Flash Player เลือกรุ่น Flash Player เป็น Flash player 10

2.11 กดปุ่ม Publish

(แนวคิดตอบ)

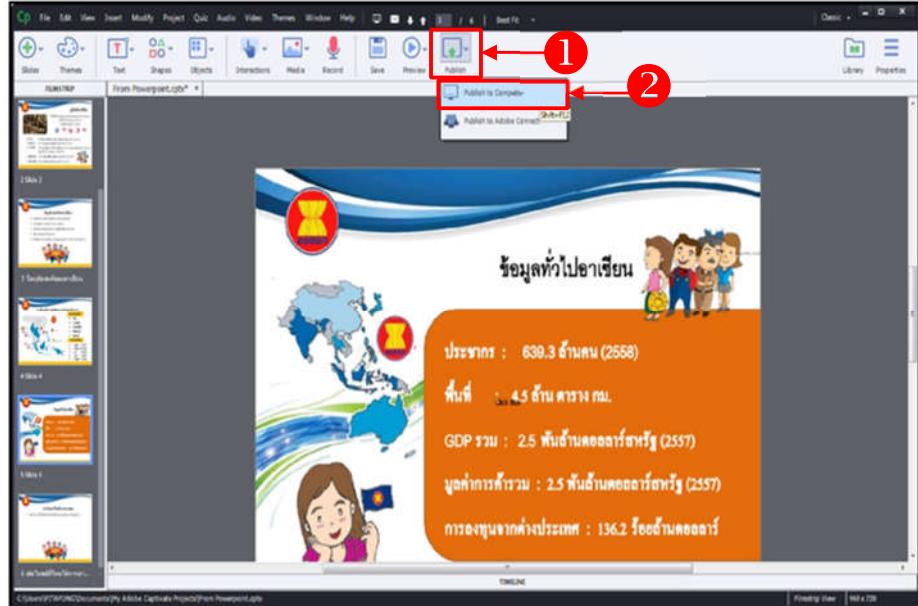
ตอนที่ 2

คำชี้แจง นักเรียนเผยแพร่ชิ้นงานรูปแบบวิดีโอ โดยดำเนินการดังต่อไปนี้ (15 คะแนน)

1. นักเรียนบันทึกไฟล์งานที่ได้รับ D: โฟลเดอร์นักเรียน
 2. ชื่อไฟล์ชิ้นงาน Practice5-1
 3. นักเรียนเตรียมชิ้นงานที่ Publish ออกมารูปแบบวิดีโอ
 3. นำไฟล์ที่เตรียมไว้ สร้างไฟล์วิดีโอ MP4
 4. ทำการอัพโหลดไฟล์ชิ้น YouTube
- เมื่อนักเรียนปฏิบัติเรียบร้อยแล้ว บันทึกไฟล์งานส่ง

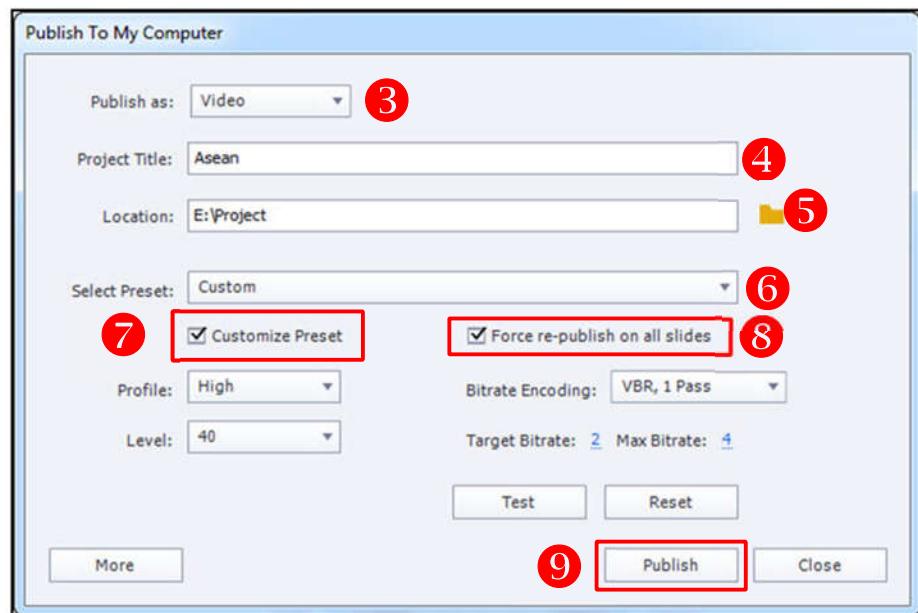
การเผยแพร่ชิ้นงานในรูปแบบวิดีโอ มีขั้นตอนดังนี้

1. คลิก Publish
2. เลือก Publish to Computer

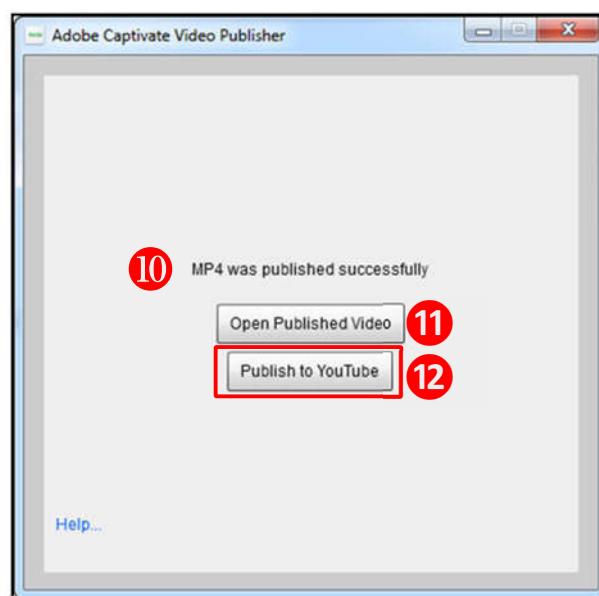


3. Publish as เลือกเป็น Video
4. Project Title ตั้งชื่อไฟล์
5. Location คลิกเพื่อตำแหน่งบันทึกไฟล์

6. Select Preset เลือก Custom
7. คลิกเลือก Customize Preset
8. คลิกเลือก Force re-publish on all slides เพื่อตรวจสอบการสไลด์ทั้งหมด
9. กดปุ่ม Publish



10. โปรแกรมดำเนินการสร้างไฟล์ Video MP4
11. กดปุ่ม Open Published Video เพื่อแสดงไฟล์ Video
12. กดปุ่ม Publish to YouTube เพื่อนำไฟล์ส่งขึ้น YouTube



(แนวคิดตอบ)



เฉลยกิจกรรมที่ 5.2 สร้างขึ้นงานรูปแบบแอปพลิเคชัน (Application)

(คะแนนเต็ม 30 คะแนน) ใช้เวลา 25 นาที

ชื่อ - สกุล..... เลขที่..... ชั้น.....

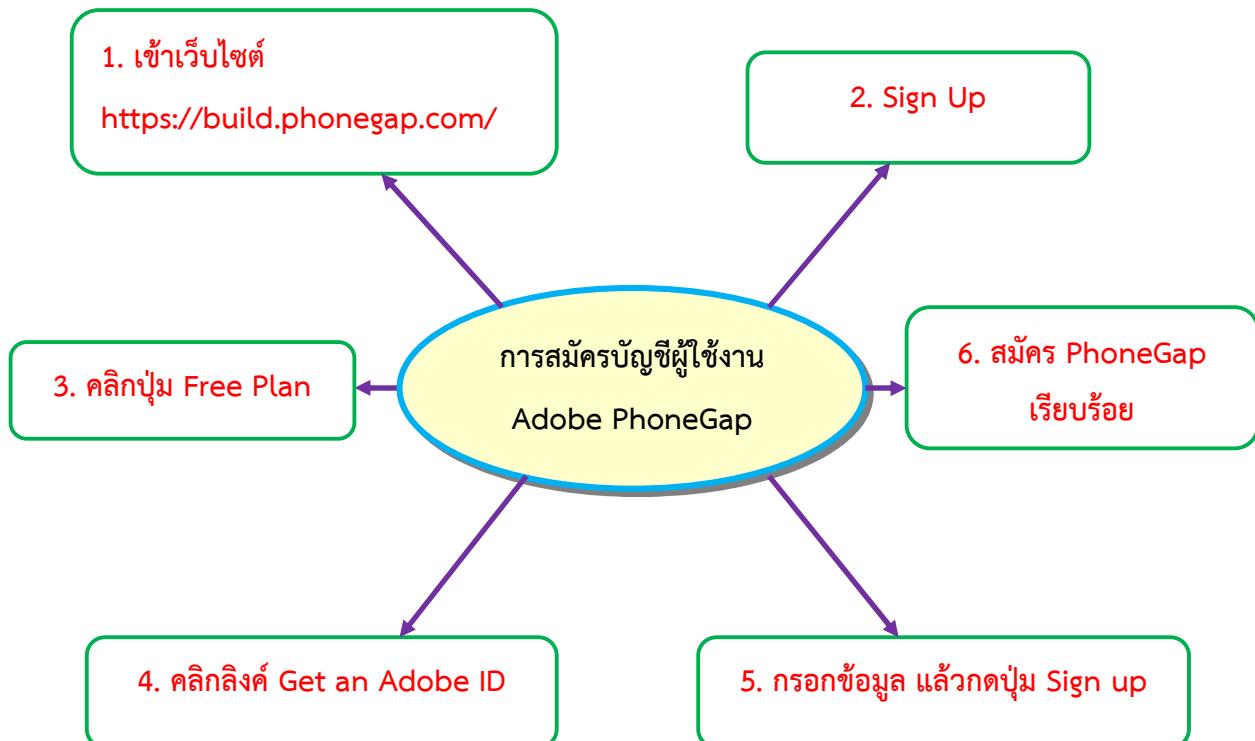
จุดประสงค์การเรียนรู้ อธิบายการสร้างขึ้นงานด้วยรูปแบบแอปพลิเคชัน (Application) ได้ถูกต้อง

ตอนที่ 1

คำชี้แจง นักเรียนศึกษาเอกสารเรื่องที่ 5.2 สร้างขึ้นงานรูปแบบแอปพลิเคชัน (Application)

แล้วให้นักเรียนเขียนผังมโนทัศน์ การสมัครบัญชีผู้ใช้งาน Adobe PhoneGap

(15 คะแนน)



(แนวคิดตอบ)

ตอนที่ 2

คำชี้แจง นักเรียนสร้างขึ้นงานรูปแบบแอปพลิเคชัน (Application) โดยดำเนินการ

ดังต่อไปนี้ (15 คะแนน)

1. นักเรียนบันทึกไฟล์งานที่ได้รับ D: โฟลเดอร์นักเรียน
2. ชื่อไฟล์ชิ้นงาน Practice5-2
3. นักเรียนเตรียมชิ้นงานที่ Publish ออกมาในรูปแบบ HTML5 และทำการบีบอัด (Zip)
4. นำไฟล์ที่เตรียมไว้ สร้างชิ้นงานรูปแบบแอปพลิเคชัน (Application)
5. ติดตั้งแอปพลิเคชัน (Application) บนแท็บเล็ต

การสร้างแอปพลิเคชันด้วย PhoneGap ดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. เข้าสู่เว็บไซต์ <https://build.phonegap.com/>

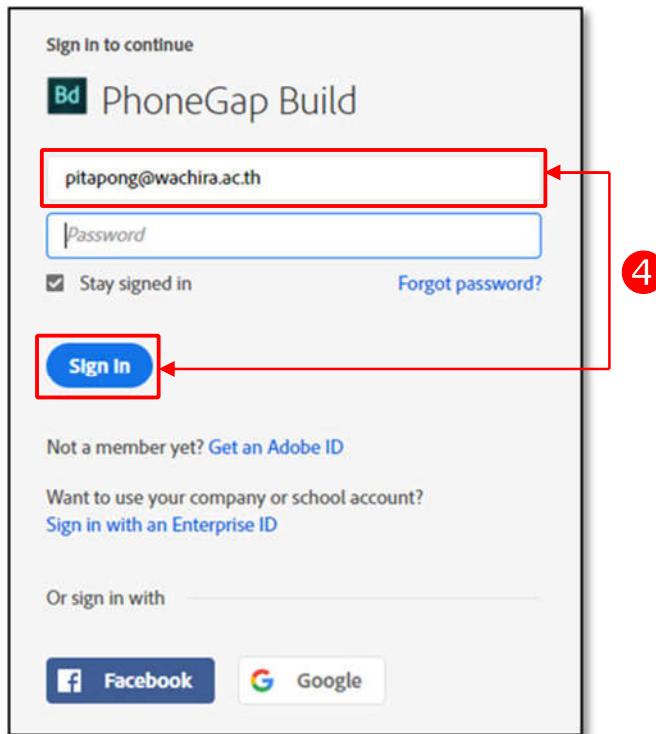
2. คลิก Sign in



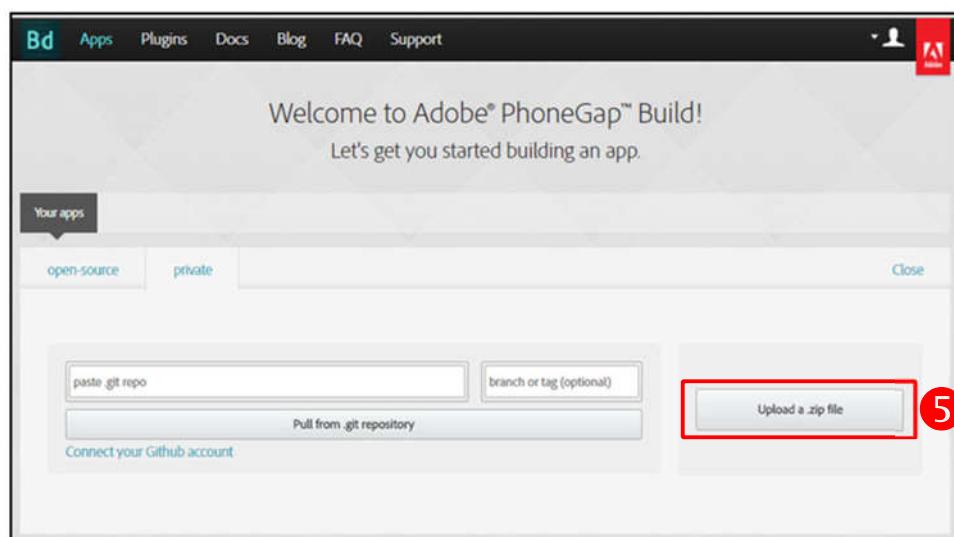
3. คลิก Sign in with Adobe ID



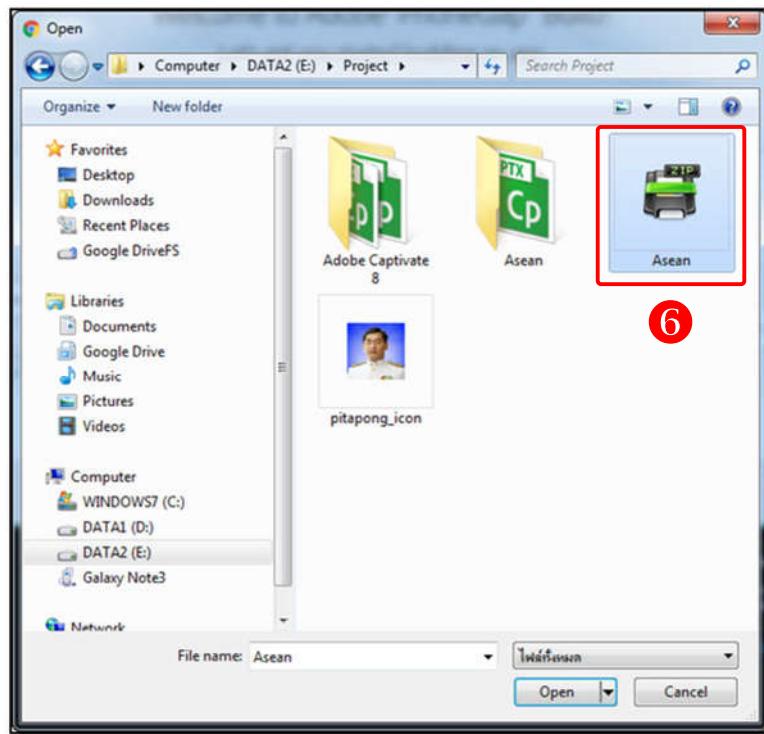
4. กรอก Email Adobe ID และ Password จากนั้น กด Sign in



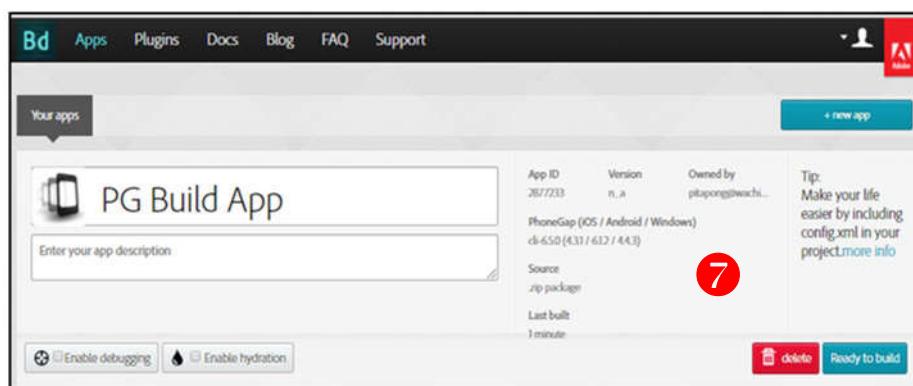
5. คลิก Upload a zip file เพื่อส่งไฟล์ขึ้นไปสร้างแอปพลิเคชัน



6. คลิกเลือกไฟล์ HTML5 ที่ Zip ไว้แล้ว จากนั้น คลิก Open

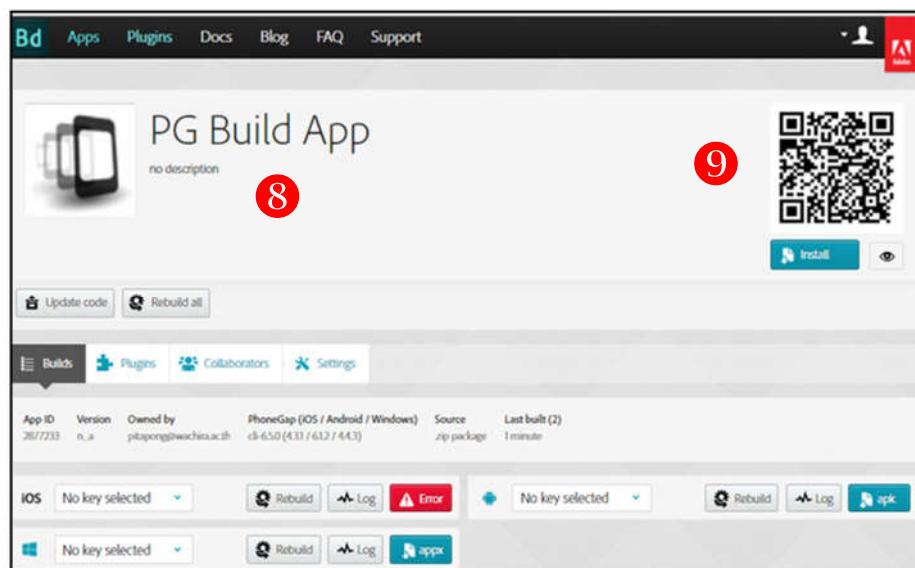


7. โปรแกรมแสดง แอปพลิเคชัน ที่ Upload ขึ้นไป



8. โปรแกรมแสดง แอปพลิเคชัน สร้างเรียบร้อย คลิกที่ PG Build App
จะมีปุ่มดาวน์โหลด ไปติดตั้งที่ Android และ Windows

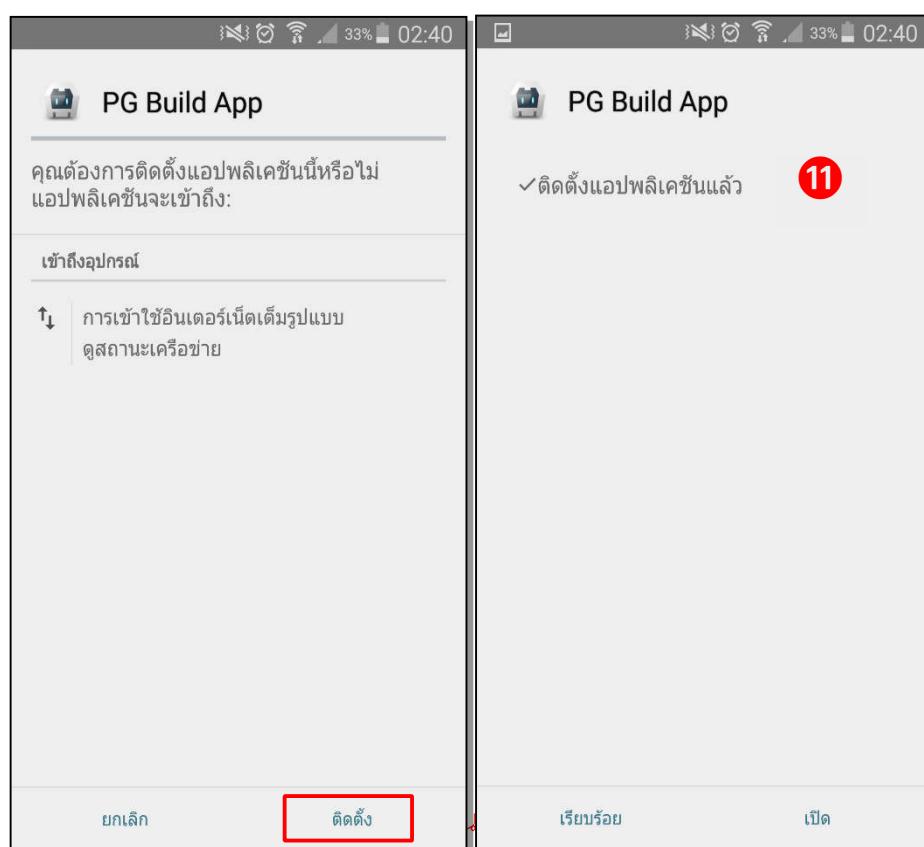
9. นำแท็บเล็ตมาส่อง QR Code เพื่อติดตั้งแอปพลิเคชัน

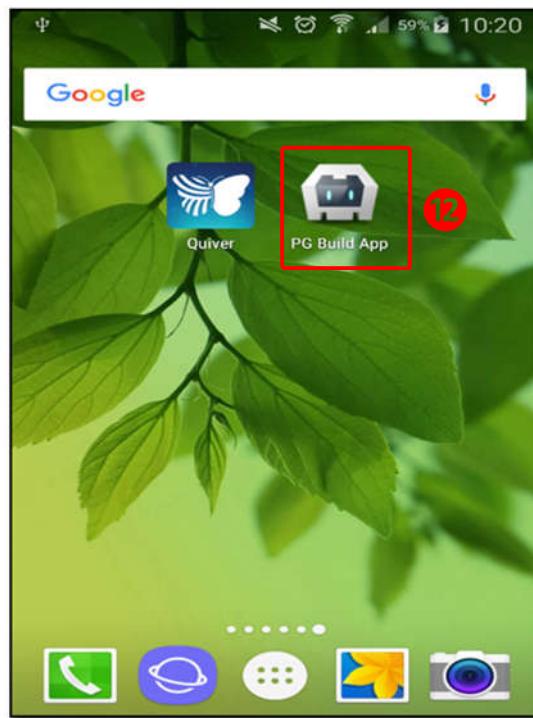


10. แท็บเล็ตดาวน์โหลดไฟล์ PGBuildApp-debug.apk



11. คลิก ติดตั้ง PGBuildApp และการติดตั้งแอปพลิเคชันแล้ว





13. แอปพลิเคชัน PG Build App เปิดบนแท็บเล็ต



(ແນວຄຳຕອບ)

Cp

เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน

1. ก
2. ก
3. ค
4. ช
5. ค
6. ก
7. ช
8. ค
9. ง
10. ก

ตอนที่ 2

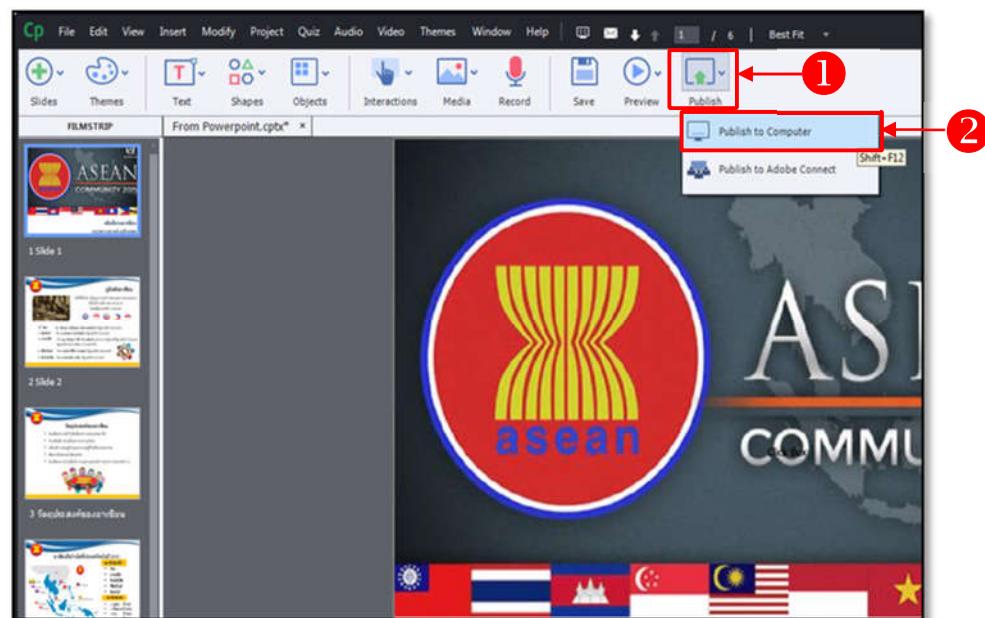
คำชี้แจง นักเรียนปฏิบัติการสร้างการเผยแพร่ชิ้นงาน (Publish)

(คะแนนเต็ม 15 คะแนน) ใช้เวลาในการทดสอบ 15 นาที

1. นักเรียนบันทึกไฟล์งานที่ไดร์ฟ D: โฟลเดอร์นักเรียน
2. ชื่อไฟล์ชิ้นงาน Pretest5
3. ดำเนินการเผยแพร่ชิ้นงาน (Publish) รูปแบบ HTML5

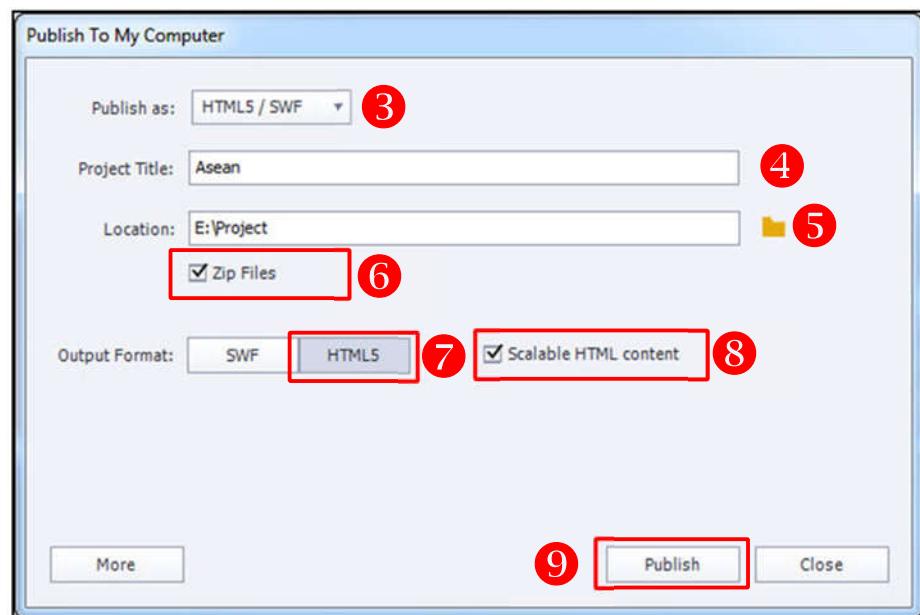
ดำเนินการเผยแพร่ชิ้นงาน (Publish) รูปแบบ HTML5 มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

1. คลิก Publish
2. เลือก Publish to Computer

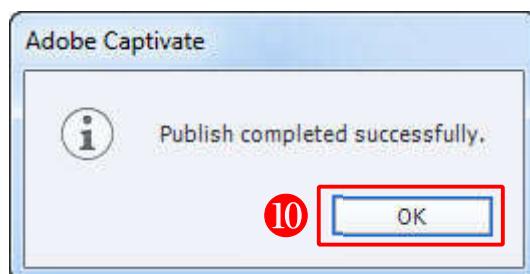


3. Publish as เลือกเป็น HTML5/SWF
4. Project Title ตั้งชื่อไฟล์
5. Location คลิกเพื่อตำแหน่งบันทึกไฟล์
6. คลิกเลือก Zip Files เพื่อให้บันทึกแบบบีบอัดไฟล์
7. กดปุ่ม HTML5

8. คลิกเลือก Scallble HTML content เพื่อให้ขั้นงานย่อขยายตามหน้าจอ
9. กดปุ่ม Publish



10. การ Publish เสร็จสมบูรณ์ กดปุ่ม OK



(แนวคิดตอบ)

1. ก
2. ข
3. ก
4. ค
5. ค
6. ก
7. ง
8. ก
9. ข
10. ข

ตอนที่ 2

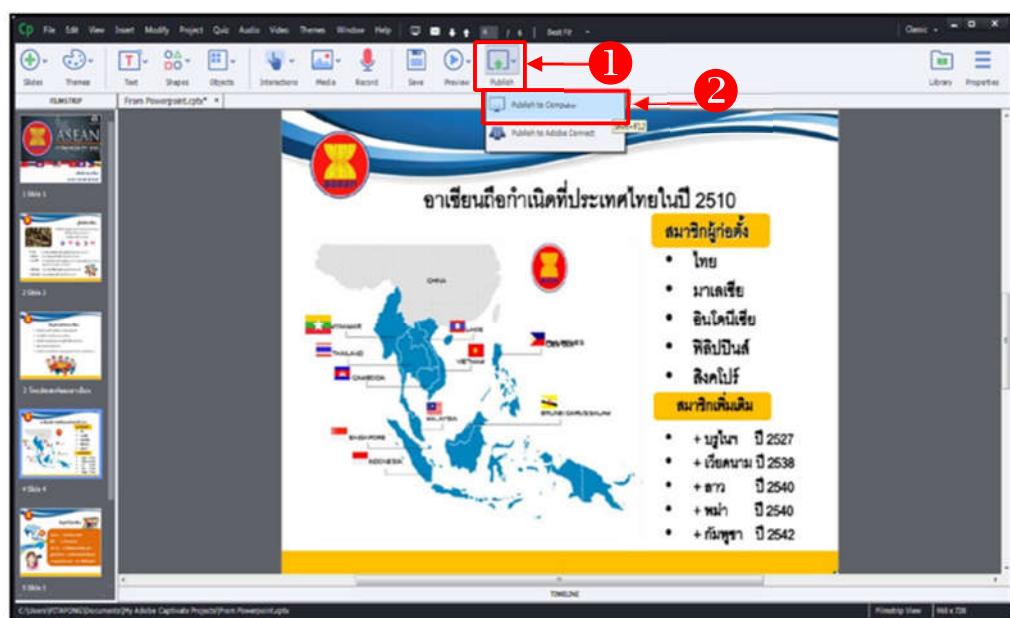
คำชี้แจง นักเรียนปฏิบัติการสร้างการเผยแพร่ชิ้นงาน (Publish)

(คะแนนเต็ม 15 คะแนน) ใช้เวลาในการทดสอบ 15 นาที

1. นักเรียนบันทึกไฟล์งานที่ไดร์ฟ D: โฟลเดอร์นักเรียน
2. ชื่อไฟล์ชิ้นงาน Posttest5
3. ดำเนินการเผยแพร่ชิ้นงาน (Publish) รูปแบบ SWF

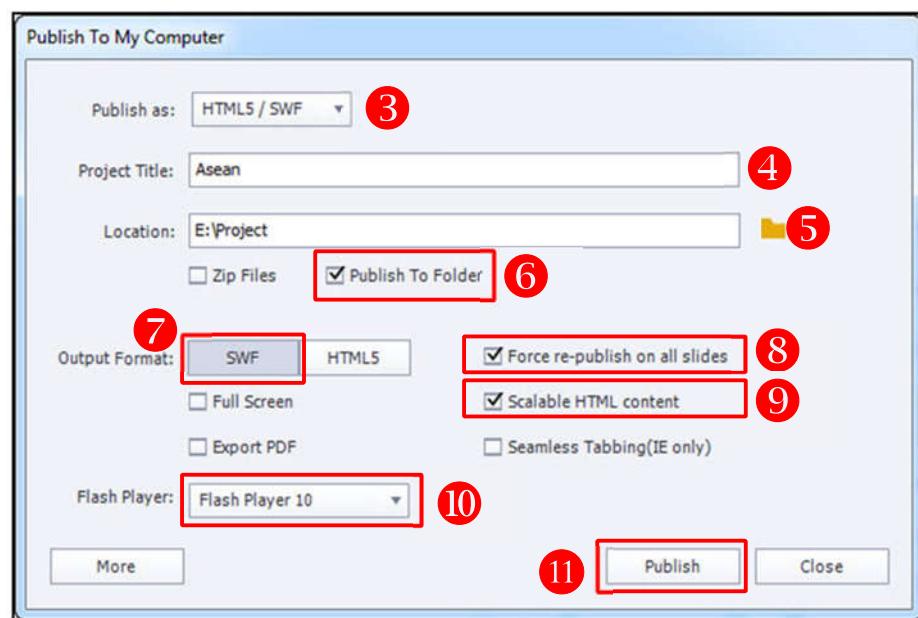
การเผยแพร่ชิ้นงาน (Publish) รูปแบบ SWF มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

1. คลิก Publish
2. เลือก Publish to Computer

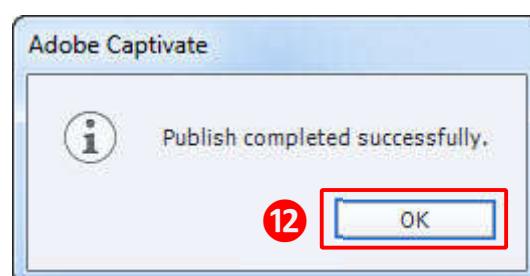


3. Publish as เลือกเป็น HTML5/SWF
4. Project Title ตั้งชื่อไฟล์
5. Location คลิกเพื่อตำแหน่งบันทึกไฟล์
6. คลิกเลือก Publish to Folder เพื่อสร้าง Folder บันทึกไฟล์
7. กดปุ่ม SWF
8. คลิกเลือก Scallble HTML content เพื่อให้ชิ้นงานย่อขยายตามหน้าจอ

9. คลิกเลือก Force re-publish on all slides เพื่อตรวจสอบการสไลด์ทั้งหมด
10. เลือก Flash Player เลือกรุ่น Flash Player เป็น Flash player 10
11. กดปุ่ม Publish



12. การ Publish เสร็จสมบูรณ์ กดปุ่ม OK



(แนวคิดตอบ)