



เอกสารประกอบการเรียน เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe Captivate 8

รหัสวิชา ว31291 รายวิชา การออกแบบและนำเสนอผลงาน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การสร้างขึ้นงานรูปแบบต่างๆ



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 2 การสร้างชิ้นงานรูปแบบต่างๆ

พิรพงศ์ ยิ่มperm
ตำแหน่ง ครุ วิทยฐานะ ครุชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนวชิรประการวิทยาคม
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากำแพงเพชร
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ

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

เอกสารประกอบการเรียนเล่มที่ เป็นหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การสร้างชิ้นงานรูปแบบต่างๆ
 ประกอบด้วยเนื้อหา 3 เรื่องดังนี้

1. การกำหนดค่าชิ้นงาน
2. การสร้างชิ้นงานแบบต่างๆ
3. การจัดการสไลด์

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 คณะครุ
 และผู้ทรงคุณวุฒิที่ให้คำปรึกษา แนะนำและเป็นกำลังใจ จนทำให้เอกสารประกอบการเรียนเล่มนี้
 มีความสมบูรณ์ ถูกต้อง และสามารถนำไปใช้ได้จริง

พิรพงศ์ อิ้มเพرم



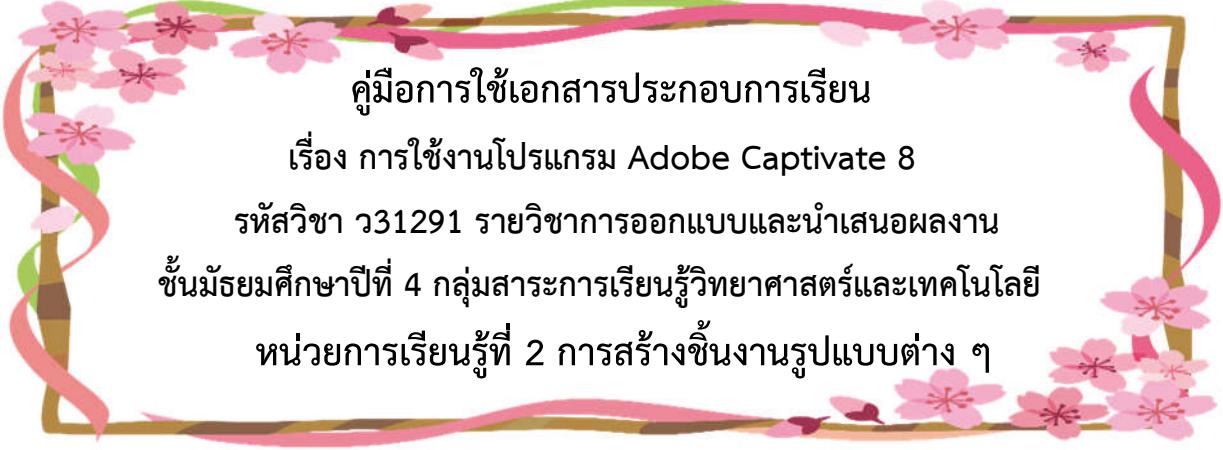
เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
สารบัญภาพ	ค
คู่มือการเรียนเอกสารประกอบการเรียน	1
1. การเตรียมตัวของนักเรียน	2
2. บทบาทของนักเรียน	2
3. ส่วนประกอบของบทเรียน	2
4. ขั้นตอนการเรียนด้วยบทเรียน	3
5. วิธีการใช้งานบทเรียน	3
6. การส่งงานของนักเรียน	4
แผนผังแสดงขั้นตอนการเรียน	5
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การสร้างชิ้นงานรูปแบบต่างๆ	6
สาระการเรียนรู้ และสาระสำคัญ	6
จุดประสงค์การเรียนรู้	7
แบบทดสอบก่อนเรียน	8
เรื่องที่ 2.1 การกำหนดค่าชิ้นงาน	12
กิจกรรมที่ 2.1 การกำหนดค่าชิ้นงาน	21
เรื่องที่ 2.2 การสร้างชิ้นงานแบบต่างๆ	24
กิจกรรมที่ 2.2 สร้างชิ้นงานแบบต่างๆ	34
เรื่องที่ 2.3 การจัดการสไลด์	38
กิจกรรมที่ 2.3 การจัดการสไลด์	53
แบบทดสอบหลังเรียน	58
บรรณานุกรม	62
ภาคผนวก	63
เฉลยกิจกรรมที่ 2.1	64
เฉลยกิจกรรมที่ 2.2	68
เฉลยกิจกรรมที่ 2.3	72
เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน	78
เฉลยแบบทดสอบหลังเรียน	82

ภาพ	หน้า
1 แสดงเมนู Preferences	12
2 แสดงหน้าต่าง Settings	13
3 แสดงหน้าต่าง Video Demo	14
4 แสดงหน้าต่าง Key – (Global)	15
5 แสดงหน้าต่าง Modes	16
6 แสดงหน้าต่าง Global Preferences : Recording : Defaults	17
7 แสดงเมนู Preferences	18
8 แสดงหน้าต่าง Global Preferences : Defaults	19
9 แสดงหน้าต่างเริ่มต้น Responsive Project	25
10 แสดงหน้าต่าง กำหนดรูปแบบ Theme	25
11 แสดงหน้าต่าง Software Simulation	26
12 แสดงหน้าต่างการกำหนดค่าการบันทึกหน้าจอ	27
13 แสดงหน้าต่างการกำหนดค่าการบันทึกหน้าจอ	28
14 แสดงหน้าต่าง Video Demo	29
15 แสดงหน้าต่างการกำหนดค่าการบันทึก Video Demo	30
16 แสดงหน้าต่างเริ่มต้น From PowerPoint	31
17 แสดงการเลือกไฟล์ From PowerPoint	32
18 แสดงการกำหนดค่า Convert PowerPoint	32
19 แสดงสไลด์ PowerPoint ที่นำเข้า	33
20 แสดงหน้าต่างพาเนล Properties	39
21 แสดงหน้าต่างแท็บ Style	40
22 แสดงหน้าต่าง Options	41
23 แสดงการเพิ่ม Content Slide	42
24 แสดงหน้าจอ Content Slide	42
25 แสดงการเพิ่ม Blank Slide	43
26 แสดงการเพิ่ม Question Slide	43



สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ	หน้า
27 แสดงการเพิ่ม Question Slide	44
28 แสดงการเลือกประเภทและจำนวนข้อแบบทดสอบ	44
29 แสดง Question Slide	45
30 แสดงการเพิ่ม Software Simulation Slide	45
31 แสดงตำแหน่งเพิ่ม Software Simulation Slide	46
32 แสดงการกำหนดค่า Software Simulation	46
33 แสดง Software Simulation Slide	47
34 แสดงการเพิ่ม Video Demo	47
35 แสดงตำแหน่งที่เพิ่ม Video Demo	48
36 แสดงการกำหนดค่า Video Demo	48
37 แสดง Video Demo	49
38 แสดงการ Delete Slide	49
39 แสดงการ Hide Slide	50
40 แสดงการ Lock Slide	50
41 แสดงการย้ายสไลด์	51
42 แสดงการ Duplicate	51



คู่มือการใช้เอกสารประกอบการเรียน

เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe Captivate 8

รหัสวิชา ว31291 รายวิชาการออกแบบและนำเสนอผลงาน

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การสร้างขึ้นงานรูปแบบต่าง ๆ

นักเรียนสามารถใช้เอกสารประกอบการเรียน เรื่อง การใช้งานโปรแกรม

Adobe Captivate 8 รหัสวิชา ว31291 รายวิชาการออกแบบและนำเสนอผลงาน

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีโดยการศึกษาและปฏิบัติตามคู่มือการใช้เอกสารประกอบการเรียน ซึ่งประกอบไปด้วย

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

Cp

1. การเตรียมตัวของนักเรียน

ให้นักเรียนอ่านและทำความเข้าใจบทบาทของนักเรียน ส่วนประกอบของบทเรียน ขั้นตอนการเรียนด้วยเอกสารประกอบการเรียน วิธีการใช้งาน และการส่งงานของนักเรียน ในการใช้เอกสารประกอบการเรียนเรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe Captivate 8 รหัสวิชา ว31291 รายวิชา การออกแบบและนำเสนอผลงาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การสร้างชิ้นงานรูปแบบต่าง ๆ

Cp

2. บทบาทของนักเรียน

1. นักเรียนศึกษาเนื้อหาแล้วทำการทำกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างซื่อสัตย์และตั้งใจ
2. นักเรียนต้องได้คะแนนประเมินตนเองหลังเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 70
3. ถ้าได้คะแนนไม่ถึงร้อยละ 70 ให้กลับไปทบทวนความรู้เพิ่มเติม จนกว่าจะได้คะแนนไม่น้อยกว่าร้อยละ 70
4. นักเรียนต้องได้คะแนนในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 2.1, 2.2 , 2.3 รวมแล้วไม่น้อยกว่าร้อยละ 70

Cp

3. ส่วนประกอบของเอกสารประกอบการเรียน

เอกสารประกอบการเรียนเรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe Captivate 8 รหัสวิชา ว31291 รายวิชาการออกแบบและนำเสนอผลงาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การสร้างชิ้นงานรูปแบบต่าง ๆ

1. แบบทดสอบก่อนเรียน
2. สาระเนื้อหาการเรียนรู้
 - เรื่องที่ 2.1 การกำหนดค่าชิ้นงาน
 - กิจกรรมที่ 2.1 การกำหนดค่าชิ้นงาน
 - เรื่องที่ 2.2 การสร้างชิ้นงานแบบต่าง ๆ
 - กิจกรรมที่ 2.2 สร้างชิ้นงานแบบต่าง ๆ
 - เรื่องที่ 2.3 การจัดการสไลด์
 - กิจกรรมที่ 2.3 การจัดการสไลด์

- แบบทดสอบหลังเรียน
- ภาคผนวก (เฉลยแบบทดสอบก่อน/หลังเรียน และเฉลยกิจกรรมการเรียนรู้)

Cp

4. ขั้นตอนการเรียนด้วยเอกสารประกอบการเรียน

- นักเรียนอ่านคำชี้แจงบทบาทของนักเรียนในการใช้เอกสารประกอบการเรียนให้เข้าใจ
- นักเรียนศึกษาหัวเรื่อง สาระสำคัญ และจุดประสงค์การเรียนรู้
- นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนเพื่อตรวจสอบความรู้พื้นฐาน
- นักเรียนศึกษารอบเนื้อหาโดยละเอียดตามลำดับหัวเรื่องและทำกิจกรรมการเรียนรู้
- นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อตรวจสอบความก้าวหน้าหลังการเรียน

Cp

5. วิธีการใช้งานเอกสารประกอบการเรียน

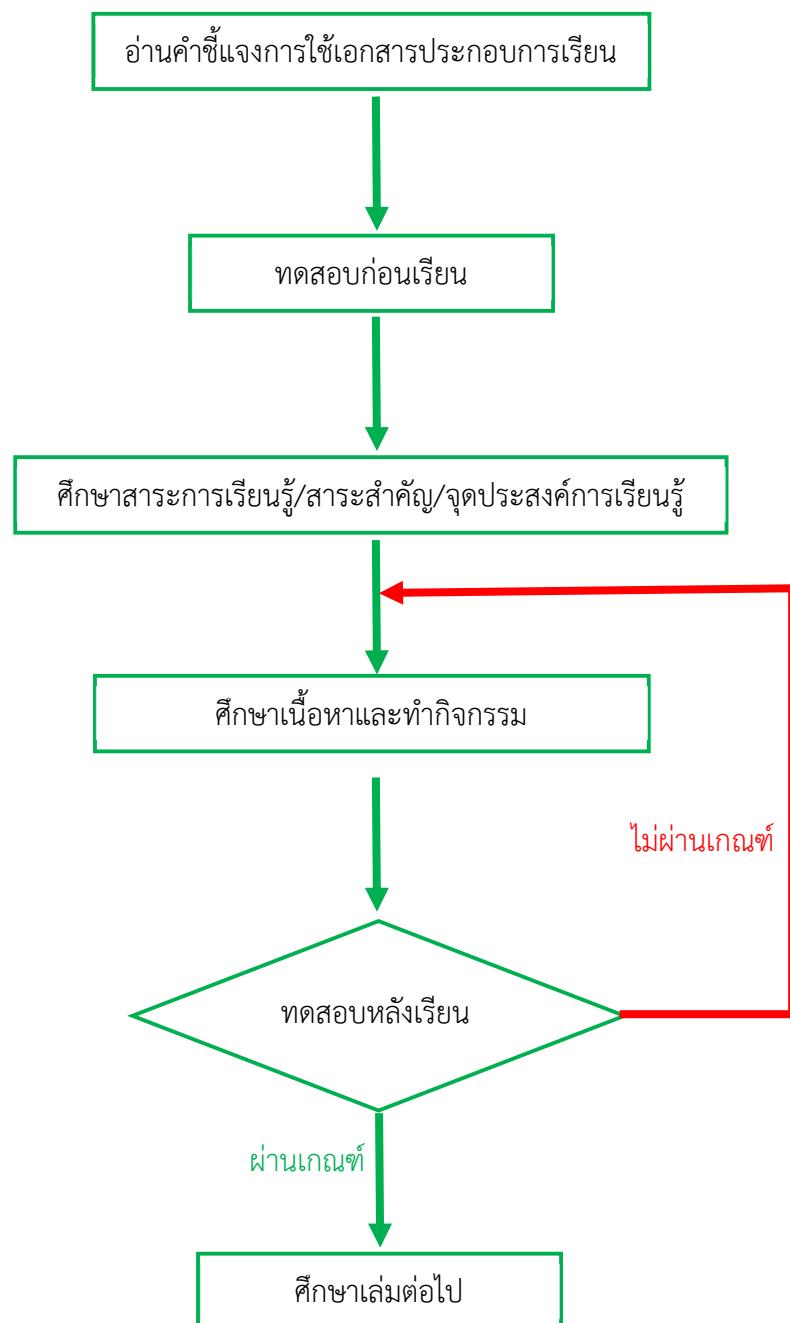
- ศึกษาหัวเรื่อง สาระสำคัญ และจุดประสงค์การเรียนรู้
- ทำแบบทดสอบก่อนเรียนของเอกสารประกอบการเรียน ตอนที่ 1 ภาคทฤษฎี จำนวน 10 ข้อ ใช้เวลา 10 นาทีและ ตอนที่ 2 ภาคปฏิบัติ ใช้เวลา 15 นาที
- ศึกษาสาระเนื้อหาการเรียนรู้ตามหัวเรื่องของเอกสารประกอบการเรียนไปทีละเรื่อง
- ทำกิจกรรมการเรียนรู้ตามหัวเรื่องเพื่อทบทวนและเกิดความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้อง
- ทำแบบทดสอบหลังเรียน ตอนที่ 1 ภาคทฤษฎี จำนวน 10 ข้อ ใช้เวลา 10 นาที และตอนที่ 2 ภาคปฏิบัติ ใช้เวลา 15 นาที เพื่อประเมินความก้าวหน้าของตนเอง
- ตรวจคำตอบ แบบทดสอบก่อนเรียน/กิจกรรมการเรียนรู้/แบบทดสอบหลังเรียน จากเฉลยในภาคผนวก
- สรุปผลคะแนนที่ได้ลงในกระดาษคำตอบเพื่อทราบผลการเรียนและผลการพัฒนา
- ในการศึกษาและทำกิจกรรมให้นักเรียนทำด้วยความตั้งใจและมีความซื่อสัตย์ ต่อตนเอง โดยไม่เปิดดูเฉลยก่อน
- ให้นักเรียนใช้เวลาในการศึกษาให้เหมาะสมและตรงต่อเวลา

นักเรียนสามารถดาวน์โหลดไฟล์เอกสารที่บันทึกไฟล์งานของตนเอง ([49-99999](#)) ลงในอุปกรณ์สำหรับบันทึกข้อมูลจากเครื่องคอมพิวเตอร์ (Flash drive) ดังครุ

1. แบบทดสอบภาคปฏิบัติก่อนเรียน
ส่งไฟล์ชิ้นงานชื่อ Pretest2
2. กิจกรรมที่ 2.1 การกำหนดค่าชิ้นงาน
ส่งไฟล์ชิ้นงานชื่อ Practice2-1
3. กิจกรรมที่ 2.2 สร้างชิ้นงานแบบต่างๆ
ส่งไฟล์ชิ้นงานชื่อ Practice2-2
4. เรื่องที่ 2.3 การจัดการสไลด์
ส่งไฟล์ชิ้นงานชื่อ Practice2-3
5. แบบทดสอบภาคปฏิบัติหลังเรียน
ส่งไฟล์ชิ้นงานชื่อ Posttest2

Cp

แผนผังแสดงขั้นตอนการเรียน





หน่วยการเรียนรู้ที่ 2

ชื่อเรื่อง การสร้างชิ้นงานรูปแบบต่างๆ

เวลาเรียนจำนวน 5 ชั่วโมง

Cp

สาระการเรียนรู้

1. การกำหนดค่าชิ้นงาน
2. การสร้างชิ้นงานรูปแบบต่างๆ
3. การจัดการสไลด์

Cp

สาระสำคัญ

1. ก่อนสร้างชิ้นงาน และบันทึกภาพหน้าจอแบบเคลื่อนไหว จะต้องกำหนดค่าเป็นการตั้งค่าพื้นฐานเพื่อให้สร้างชิ้นงานได้สมบูรณ์ ประกอบด้วย การกำหนดค่าสำหรับ Software Simulation และ Video และการกำหนดค่าสำหรับ Responsive Project และ Blank Project

2 การสร้างชิ้นงานจากโปรแกรม Adobe Captivate 8 สามารถสร้างได้หลากหลายแตกต่างกันไปตามลักษณะการใช้งาน เราสามารถเลือกให้เหมาะสมกับงานที่ต้องการนำเสนอ ถ้าเป็น Responsive Project จะเป็นการสร้างชิ้นงานที่สามารถแสดงผลได้อย่างเหมาะสมกับหน้าจอของอุปกรณ์ต่างๆ ส่วน Software Simulation เป็นชิ้นงานบันทึกการเคลื่อนไหวในหน้าจอ สำหรับ Video Demo เป็นการสร้างชิ้นงานแบบวิดีโอ ใช้สำหรับบันทึกภาพหน้าจอแบบเคลื่อนไหว สามารถนำไปตัดต่อ แก้ไข ใส่วัตถุเพิ่มเติม และเพิ่มเทคนิคพิเศษต่างๆ ได้ และ From PowerPoint เป็นการสร้างชิ้นงานที่นำสไลด์จากโปรแกรม Power Point เข้ามาตกแต่งแก้ไขให้สามารถใช้งานปฏิสัมพันธ์ได้ โดยใช้เครื่องมือต่างๆ ของโปรแกรม

3. สไลด์ในโปรแกรม Adobe Captivate 8 มีอยู่หลายประเภทและสามารถกำหนดค่าต่างๆ ให้กับสไลด์ โดยเราต้องดำเนินการต่างๆ กับสไลด์ เช่น การเพิ่ม การลบ การย้าย ทำสำเนา และการจัดลำดับสไลด์ เพื่อให้สไลด์ทำงานได้อย่างถูกต้องสมบูรณ์

หลังจากศึกษาเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้นี้แล้วนักเรียนมีความสามารถ ดังนี้

1. ด้านความรู้ (K)

- 1.1 อธิบายการกำหนดค่าขึ้นงานได้
- 1.2 อธิบายการสร้างขึ้นงานแบบต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง
- 1.3 อธิบายการจัดการสไลด์ได้อย่างถูกต้อง

2. ด้านทักษะ / กระบวนการ (P)

- 2.1 ปฏิบัติการกำหนดค่าขึ้นงานได้
- 2.2 ปฏิบัติการสร้างขึ้นงานแบบต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง
- 2.3 ปฏิบัติจัดการสไลด์ได้อย่างถูกต้อง

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 แล้วทำเครื่องหมายกากราฟ(X)
ลงในกระดาษคำตอบ

1. การกำหนดค่าชิ้นงาน Software Simulation ค่า Audio Option ไม่มีค่าโดยอิฐใน Option
 - ก. Narration
 - ข. System Audio
 - ค. Key strokes
 - ง. Recording Windows
2. การกำหนดค่า Recording Settings ไม่สามารถซ่อน (Hide) ส่วนใด
 - ก. Recording Windows
 - ข. System Tray Icon
 - ค. Camera Sound
 - ง. Task Icon
3. ค่าเบื้องต้น Global Recording ข้อใดไม่ถูกต้อง
 - ก. F2 สำหรับการแพนหน้าจออัตโนมัติ
 - ข. F7 สำหรับการหยุดแพนหน้าจอ
 - ค. F9 สำหรับการบันทึกภาพเคลื่อนไหวแบบเต็ม
 - ง. F10 สำหรับการหยุดการบันทึกภาพเคลื่อนไหวแบบเต็ม
4. การกำหนดค่าชิ้นงาน Responsive Project ในส่วน Object Defaults สำหรับ Display For ควรเลือกกำหนดแบบใด
 - ก. Rest of Slide
 - ข. Defaults Time
 - ค. 10 secs
 - ง. 5 secs

5. ขั้นตอนในข้อใดเป็นการสร้างขึ้นงาน Responsive Project
 - ก. Responsive Project > Create > New > Welcome Screen
 - ข. Welcome Screen > New > Responsive Project > Create
 - ค. New > Responsive Project > Create > Welcome Screen
 - ง. Welcome Screen > Responsive Project > Create > New
6. การบันทึกภาพหน้าจอ โหมดในข้อใด จะปรากฏคำอธิบายอัตโนมัติ เมื่อมีการคลิกมาส์
 - ก. Assessment
 - ข. Training
 - ค. Custom
 - ง. Demo
7. การสร้างขึ้นงาน Form PowerPoint ควรใช้ตัวเลือกใด เพื่อรักษาอัตราส่วนความกว้างและความสูงของ PowerPoint ให้คงเดิม
 - ก. Width
 - ข. Height
 - ค. Present Size
 - ง. Maintain aspect ratio
8. สไลด์ประเภทใดเป็นสไลด์สำหรับออกแบบแบบจัด Layout ให้กับขึ้นงาน
 - ก. Question Slide
 - ข. Master Slide
 - ค. PowerPoint Slide
 - ง. Software Simulation
9. คุณสมบัติของแอคชั่นสไลด์ข้อใดเป็นการกำหนดตัวแปรค่า слับไปมา
 - ก. Decrement
 - ข. Increment
 - ค. Toggle
 - ง. Assign
10. ข้อใดเป็นขั้นตอนการเพิ่ม Video Demo
 - ก. Slide > Record > Video Demo > End
 - ข. Video Demo > Slide > Record > End
 - ค. Slide > Video Demo > Record > End
 - ง. Video Demo > Record > Slide > End

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

แปลผลการประเมิน

-  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 อิมเปรล)

ตอนที่ 2

คำชี้แจง นักเรียนปฏิบัติการสร้างขึ้นงานจาก From PowerPoint

(คะแนนเต็ม 15 คะแนน) ใช้เวลาในการทดสอบ 15 นาที

1. นักเรียนบันทึกไฟล์งานที่ไดร์ฟ D: โฟลเดอร์นักเรียน
2. ชื่อไฟล์ขึ้นงาน Pretest2
3. ดำเนินการสร้างขึ้นงานจาก From PowerPoint
เมื่อนักเรียนปฏิบัติเรียบร้อยแล้ว บันทึกไฟล์งานส่ง

เกณฑ์การให้คะแนน การสร้างขึ้นงานจาก From PowerPoint

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 ขึ้นงาน	ขึ้นงานสมบูรณ์ ขั้นตอนครบถ้วน	ขึ้นงานสมบูรณ์ ขั้นตอนบางส่วน ไม่ครบ	ขึ้นงานไม่สมบูรณ์	ไม่มีขึ้นงาน
3.ความสวยงาม	ขึ้นงานสวยงาม เหมาะสม	ขึ้นงานสวยงาม บางส่วน	ขึ้นงานไม่สวยงาม	ไม่มีขึ้นงาน
4.ความสร้างสรรค์	ตกแต่งขึ้นงานได้ สวยงามดีมาก	ตกแต่งขึ้นงานได้ เรียบร้อยพอใช้	ตกแต่งขึ้นงาน ไม่เรียบร้อย	ไม่มีขึ้นงาน
5.ระยะเวลา	ทำงานเสร็จ ภายในเวลาที่ กำหนด 15 นาที	ทำงานเสร็จเกิน เวลาที่กำหนด 15 นาที	ทำงานไม่เสร็จ	ไม่มีขึ้นงาน



เรื่องที่ 2.1 การกำหนดค่าขั้นงาน

เวลาเรียน 1 ชั่วโมง

การสร้างขั้นงาน และบันทึกภาพหน้าจอแบบเคลื่อนไหว จะต้องกำหนดค่าเป็นการตั้งค่าพื้นฐานเพื่อให้สร้างขั้นงานได้สมบูรณ์ ประกอบด้วย การกำหนดค่าสำหรับ Software Simulation และ Video และการกำหนดค่าสำหรับ Responsive Project และ Blank Project

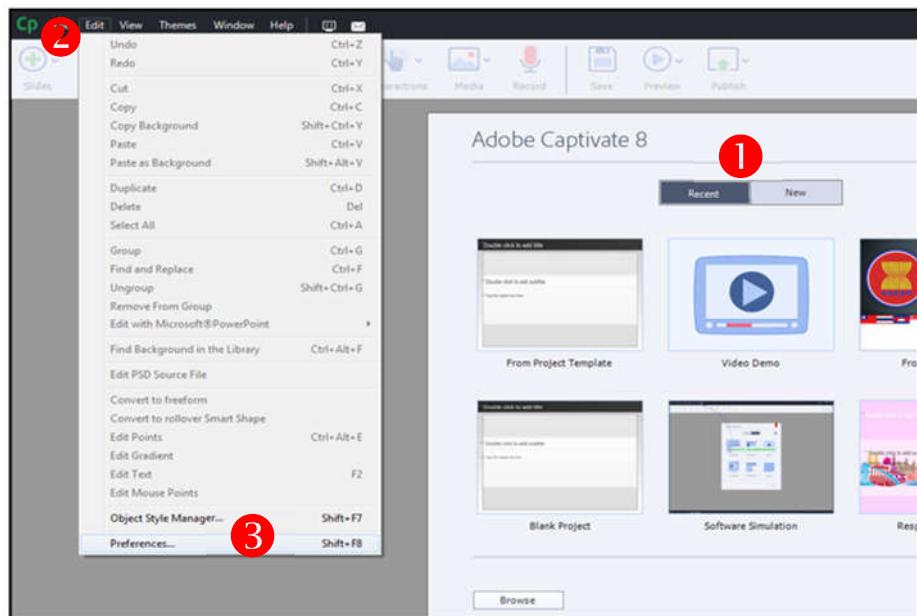
ก่อนที่จะลงมือสร้างขั้นงาน เราต้องความมีการกำหนดค่าพื้นฐานที่จำเป็น เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ตรงตามวัตถุประสงค์ โดยส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับโปรเจกต์รูปแบบต่างๆ



1. กำหนดค่าสำหรับ Software Simulation และ Video

การสร้างขั้นงาน ก่อนลงมือสร้าง ควรทำการกำหนดค่าต่างๆ ซึ่งจะเป็นการตั้งค่าพื้นฐาน เพื่อให้สร้างขั้นงานสมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยมีขั้นตอนดังนี้

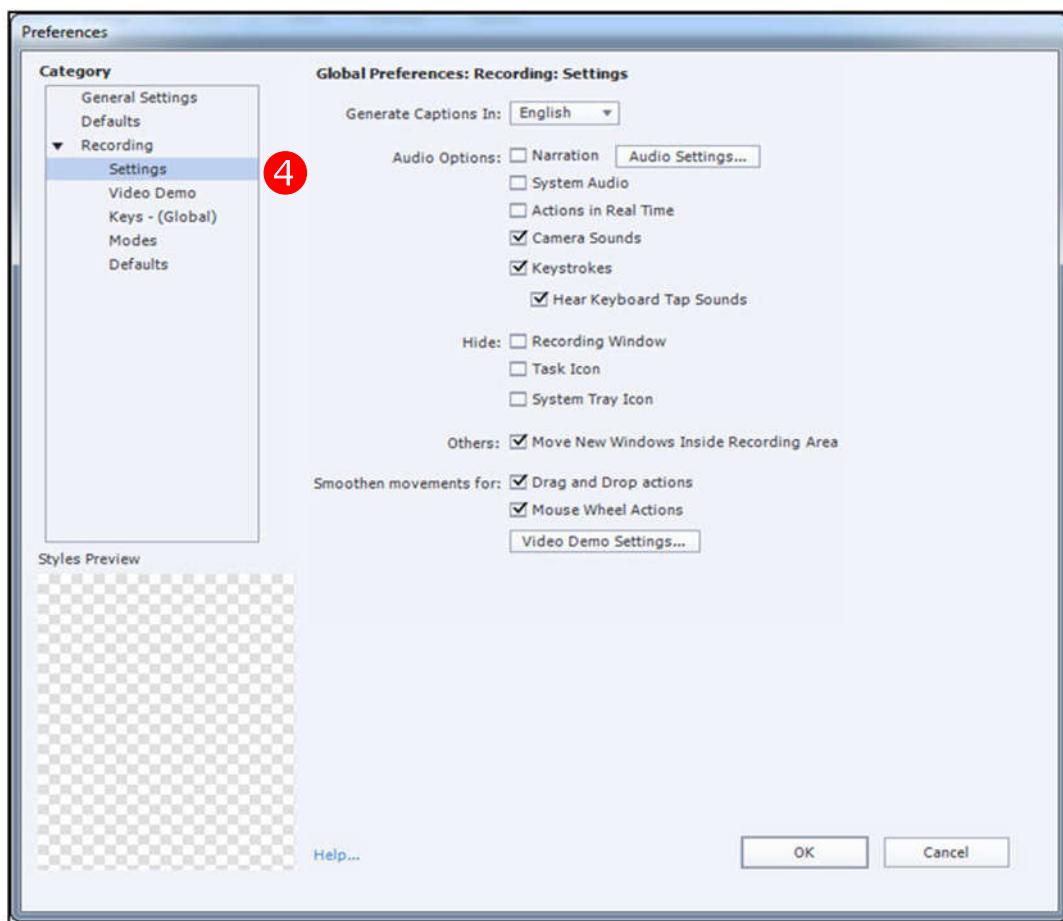
- 1.1 เข้าสู่โปรแกรม Adobe Captivate 8 โปรแกรมแสดงหน้า Welcome Screen
- 1.2 คลิกเมนู Edit
- 1.3 คลิกเลือก Preferences



ภาพที่ 1 แสดงเมนู Preferences

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่งเปรม, 2559

1.4 คลิก Recording เลือก Settings แล้วกำหนดค่าต่างๆ



ภาพที่ 2 แสดงหน้าต่าง Settings

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มperm, 2559

1.4.1 Generate Captions ในเลือกภาษาให้กับข้อความที่ปรากฏเมื่อคลิกเมาส์

1.4.2 Audio Options กำหนดค่าเสียงต่างๆ มีดังนี้

1) Narration เสียงบรรยาย

2) System Audio เสียงของระบบ

3) Key Strokes เสียงกดแป้นพิมพ์

1.4.3 Hide คลิกเลือกกำหนดให้ซ่อนส่วนต่างๆ มีดังนี้

1) Recording Window หน้าต่างบันทึกจ่อ

2) Task Icon ช่องไอคอน Captivate ขณะบันทึกหน้าจอที่ TaskBar

3) System Tray Icon ชื่อไอคอน Captivate ขณะบันทึกหน้าจอ
ที่ System Tray

1.4.4 Move New Windows Inside Recording Area ย้ายหน้าต่างใหม่มาไว้
พื้นที่บันทึกหน้าจอปรากฏเมื่อคลิกเมาส์

1.4.5 Smooth movement for กำหนดการเคลื่อนไหวของเมาส์

1) Drag and Drop Actions การลากวาง

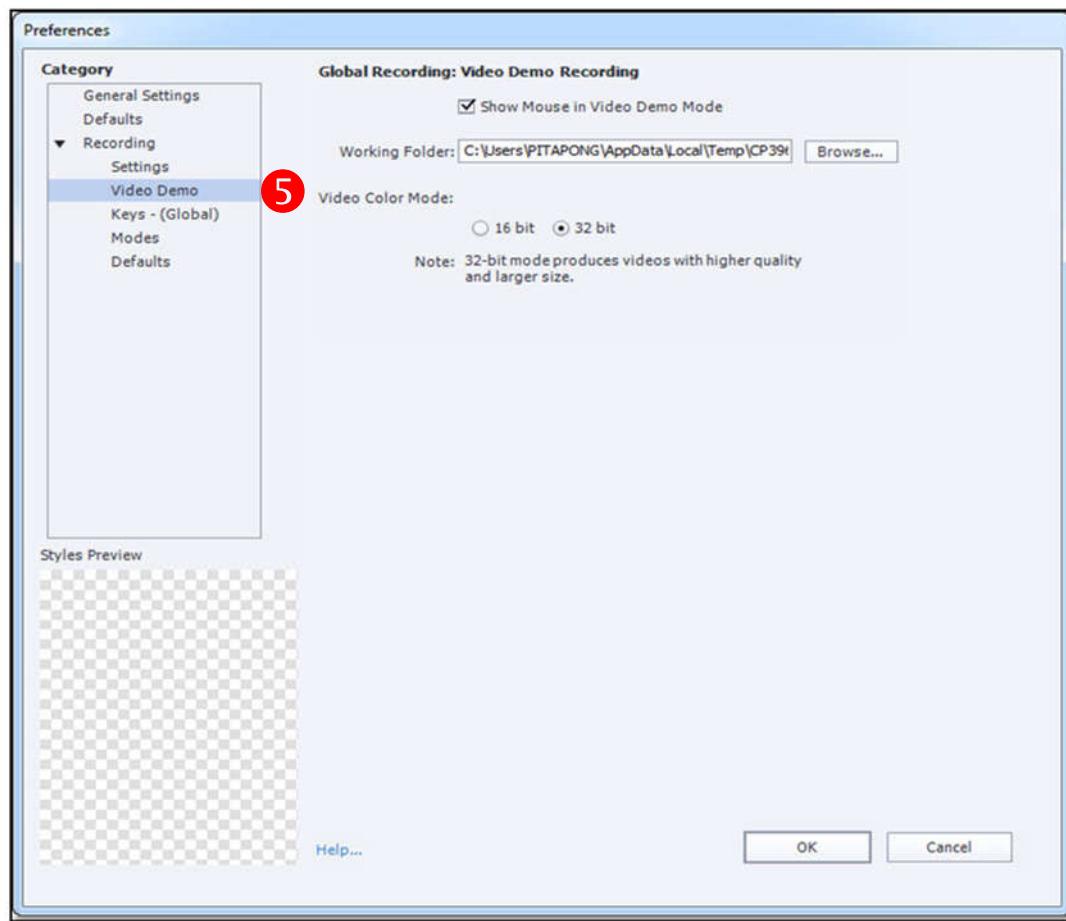
2) Mouse Wheel Actions การเคลื่อนไหวของเมาส์

1.5 คลิก Recording เลือก Video Demo และกำหนดค่าต่างๆ ดังนี้

1.5.1 Show Mouse in Video Demo Mode แสดงเมาส์ในชีวิตจริงแบบ

Video Mode

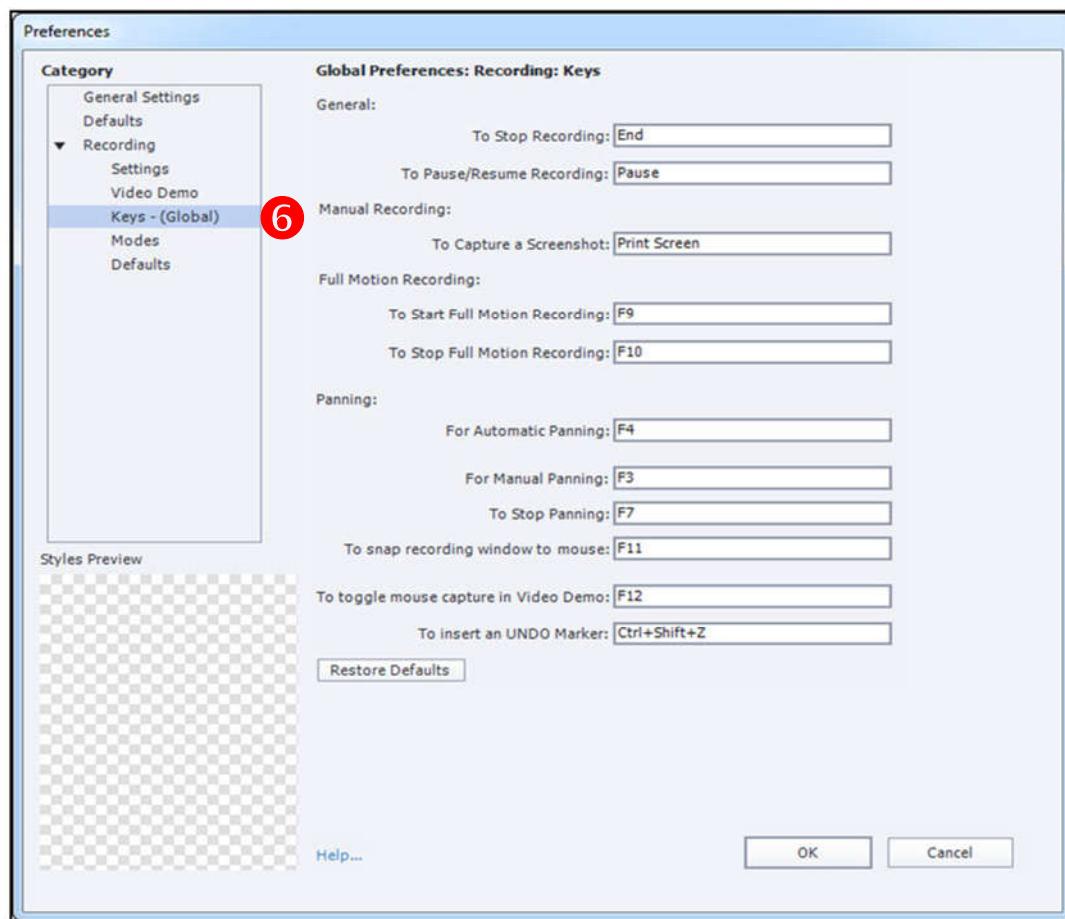
1.5.2 Video Color Mode กำหนดจำนวนบิตของสี



ภาพที่ 3 แสดงหน้าต่าง Video Demo

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

1.6 คลิก Recording เลือก Key - (Global) และกำหนดค่าต่างๆ ดังนี้



ภาพที่ 4 แสดงหน้าต่าง Key – (Gobal)

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มประม, 2559

1.6.1 กำหนดปุ่ม End สำหรับ To Stop Recording สิ้นสุดการบันทึก

1.6.2 กำหนดปุ่ม Pause สำหรับ To Pause/Resume Recording หยุดชั่วคราว

1.6.3 กำหนดปุ่ม Print Screen สำหรับ To Capture ScreenShot จับภาพนิ่ง

1.6.4 กำหนดปุ่ม F9 สำหรับ To Start Full Motion Recording บันทึกภาพ

เคลื่อนไหวแบบเต็ม

1.6.5 กำหนดปุ่ม F10 สำหรับ To Stop Full Motion Recording สิ้นสุด การบันทึกภาพเคลื่อนไหวแบบเต็ม

1.6.6 กำหนดปุ่ม F4 สำหรับ For Automatic Panning การแพนหน้าจออัตโนมัติ

1.6.7 กำหนดปุ่ม F3 สำหรับ For Manual Panning การแพนหน้าจอกำหนดเอง

1.6.8 กำหนดปุ่ม F7 สำหรับ For Stop Panning การหยุดแพนหน้าจอ

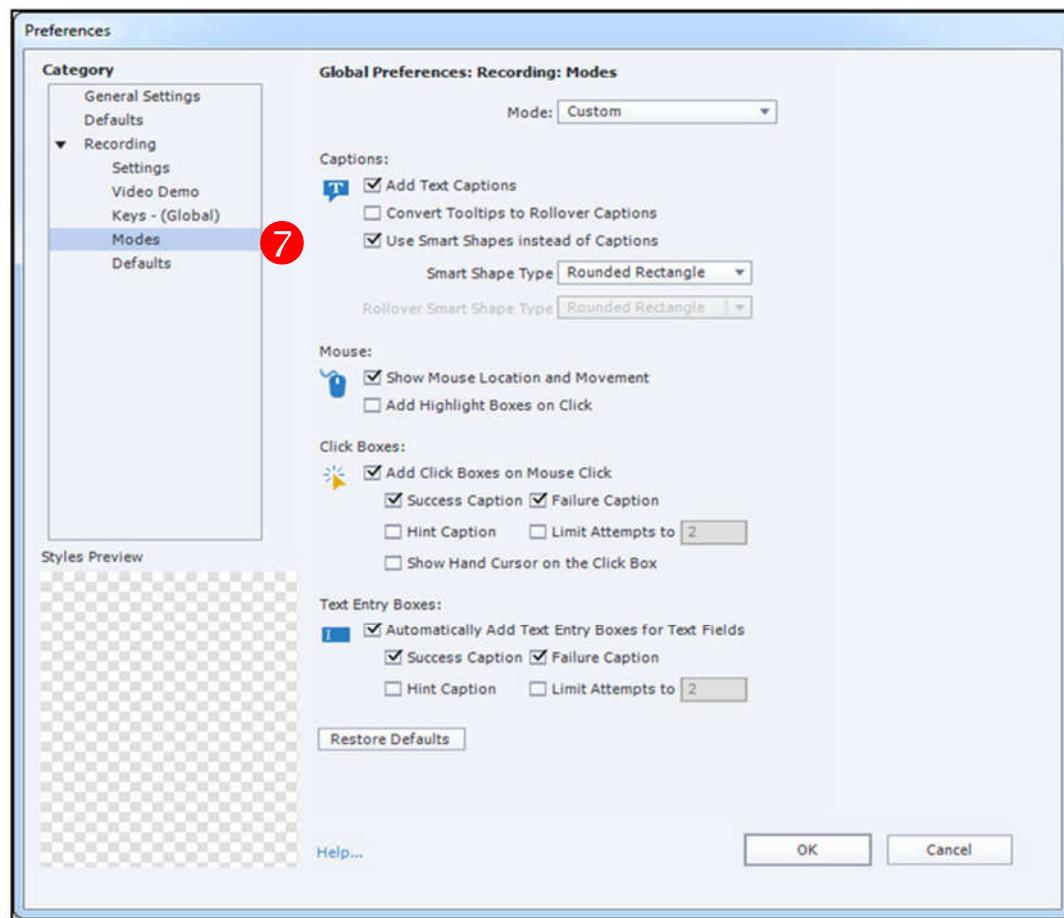
1.6.9 กำหนดปุ่ม F11 สำหรับ To Snap recording windows to mouse การจับตำแหน่งตัวข้อความส์ในหน้าต่างบันทึกภาพ

1.6.10 กำหนดปุ่ม F12 สำหรับ To toggle mouse capture in Video Demo การสลับตำแหน่งตัวข้อความส์ใน video Demo

1.6.11 กำหนดปุ่ม Ctrl+Shift+Z สำหรับ To insert an UNDO Makers

การ Undo

1.7 คลิก Recording เลือก Modes และกำหนดค่าต่างๆ ดังนี้



ภาพที่ 5 แสดงหน้าต่าง Modes

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มperm, 2559

1.7.1 Mode กำหนดใหม่ของการบันทึก

1.7.2 Add Text Captions เพิ่มกล่องข้อความอัตโนมัติ

1.7.3 Convert Tooltips to Rollover Captions แปลงคำอธิบายเป็นกล่องข้อความ

1.7.4 Use Smart Shapes instead of Captions ใช้รูปร่างแทนกล่องข้อความ

1.7.5 Show Mouse Location and Movement แสดงตัวชี้เม้าส์

และการเคลื่อนไหวของตัวชี้เม้าส์

1.7.6 Add Highlight Boxes on click เพิ่ม Highlight Boxes ทุกครั้งที่มีการคลิก

1.7.7 Click Box ทุกครั้งที่มีการคลิก ประกอบด้วย

1) Success Caption กล่องแสดงข้อความ Success

2) Failure Caption กล่องแสดงข้อความ Failure

3) Hint Caption กล่องแสดงข้อความ Hint

4) Limit Attempts to กำหนดจำนวนครั้งในการแก้ตัว

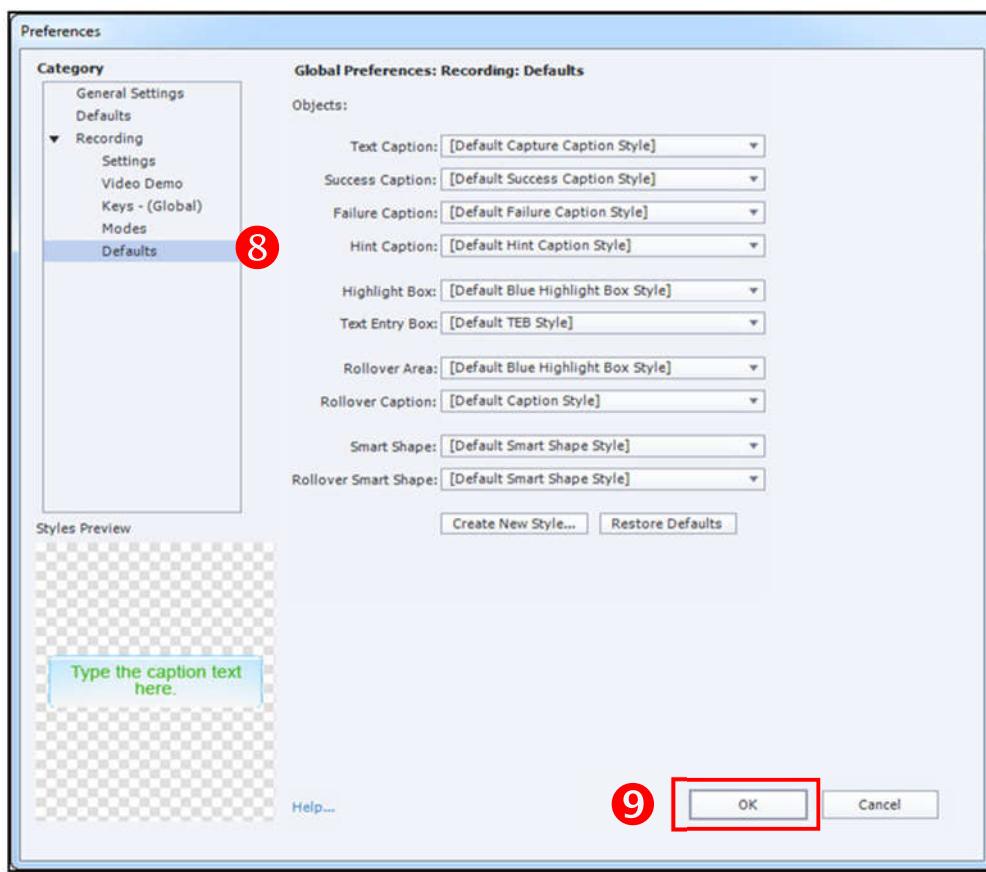
5) Show Hand Cursor on the Click Box แสดงตัวชี้เม้าส์เป็นรูปมือ

ในพื้นที่ Click Box

1.7.8 Text Entry Box ทุกครั้งที่มีการกรอกข้อมูลอัตโนมัติ ตัวเลือกย่ออยู่เหมือน

Click Box

1.8 คลิก Recording เลือก Defaults และกำหนดค่าต่างๆ ดังนี้



ภาพที่ 6 หน้าต่าง Global Preferences : Recording : Defaults

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มperm, 2559

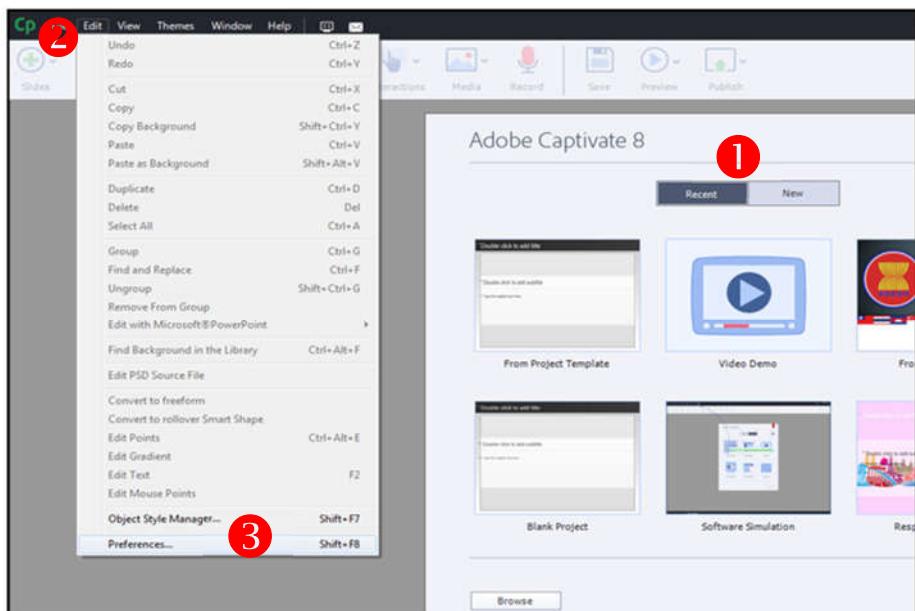
- 1.8.1 Text Caption กำหนดลักษณะกล่องข้อความทั่วไป
 - 1.8.2 Success Caption กำหนดลักษณะกล่องข้อความตอบถูก
 - 1.8.3 Failure Caption กำหนดลักษณะกล่องข้อความตอบผิด
 - 1.8.4 Hint Caption กำหนดลักษณะกล่องข้อความแจ้ง
 - 1.8.5 Highlight Box กำหนดลักษณะกล่อง Highlight
 - 1.8.6 Text Entry Box กำหนดลักษณะช่องกรอกข้อมูล
 - 1.8.7 Rollover Area กำหนดพื้นที่ Rollover
 - 1.8.8 Rollover Caption กำหนดลักษณะกล่องข้อความ Rollover
 - 1.8.9 Smart Shapes กำหนดลักษณะรูปร่าง
 - 1.8.10 Rollover Smart Shapes กำหนดลักษณะรูปร่าง Rollover
 - 1.8.11 Create New Style Manager เรียกใช้ Object Style Manager
- 1.9 เมื่อตั้งค่าเสร็จเรียบร้อยแล้ว คลิกเลือก OK



2. กำหนดค่าสำหรับ Responsive Project และ Blank Project

ก่อนที่จะลงมือสร้างขึ้นงาน ให้กำหนดค่าต่างๆ ซึ่งจะเป็นการตั้งค่าพื้นฐานที่แนะนำให้ทำ เพื่อสร้างขึ้นงานให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยมีขั้นตอนดังนี้

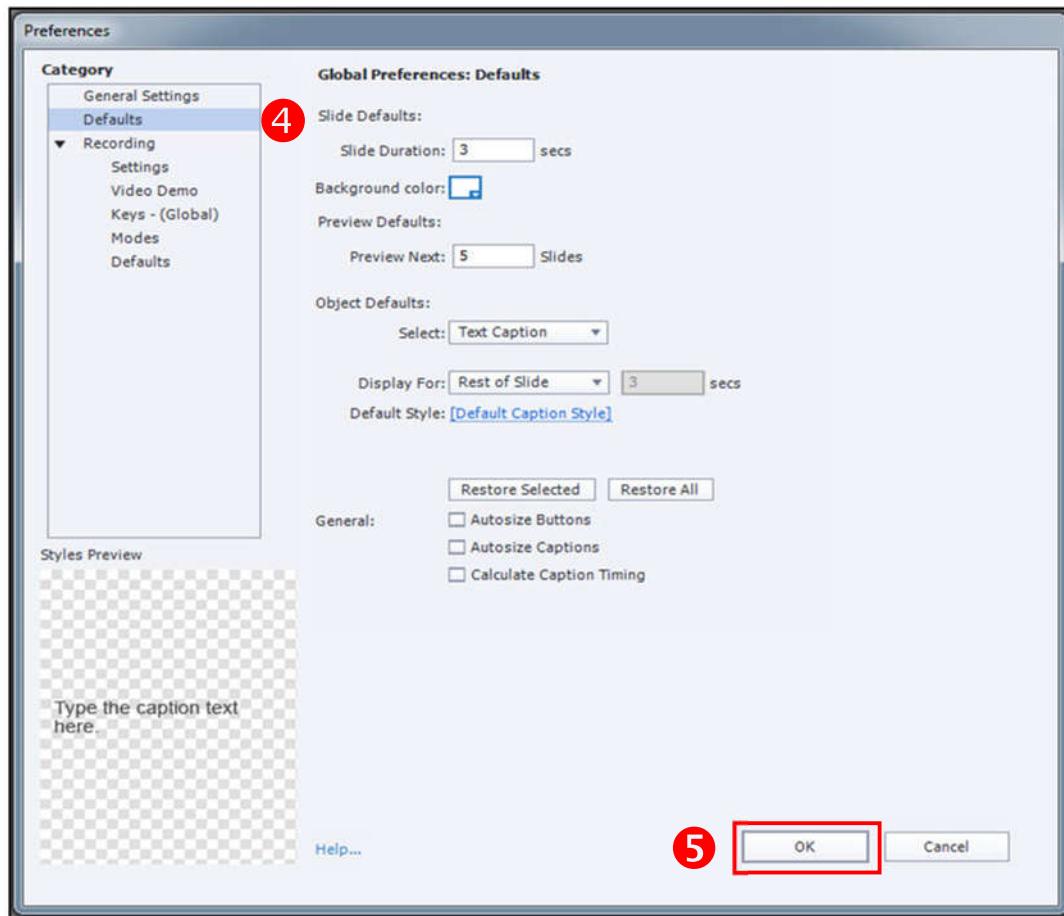
- 2.1 เข้าสู่โปรแกรม Adobe Captivate 8 โปรแกรมแสดงหน้า Welcome Screen
- 2.2 คลิกเมนู Edit
- 2.3 คลิกเลือก Preferences



ภาพที่ 7 แสดงเมนู Preferences

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มเพرم, 2559

2.4 เลือก Defaults และกำหนดค่าต่างๆ ดังนี้



ภาพที่ 8 แสดงหน้าต่าง Global Preferences : Defaults

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มเบรม, 2559

2.4.1 Slide Defaults กำหนดเวลาพื้นฐานในการแสดง

2.4.2 Background Color กำหนดสีพื้นหลัง

2.4.3 Preview Next กำหนดให้แสดงตามจำนวน слайдที่กำหนด

2.4.4 Object Defaults กำหนดค่าพื้นฐานให้กับวัตถุ มีดังนี้

1) Select เลือกวัตถุ

2) Display for กำหนดการแสดงผลของวัตถุ (แนะนำให้เลือกทุกวัตถุ)

เป็น Rest of Slide)

3) Defaults Style กำหนด Style ของวัตถุประเภท

Defaults Caption Style

2.5 เมื่อตั้งค่าเสร็จเรียบร้อยแล้ว คลิกเลือก OK

สรุป

ก่อนที่จะมีการสร้างชิ้นงาน และก่อนที่จะมีการบันทึกภาพหน้าจอแบบเคลื่อนไหว จะต้องมีการทำหนอดค่าต่างๆ เป็นการตั้งค่าพื้นฐานเพื่อให้สร้างชิ้นงานได้สมบูรณ์ ประกอบด้วย การกำหนดค่าสำหรับ Software Simulation และ Video และการกำหนดค่าสำหรับ Responsive Project และ Blank Project





กิจกรรมที่ 2.1 การกำหนดค่าขีนงาน

(คะแนนเต็ม 15 คะแนน) ใช้เวลา 15 นาที

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

จุดประสงค์การเรียนรู้ อธิบายการกำหนดค่าขีนงานได้

ตอนที่ 1

คำชี้แจง นักเรียนศึกษาเอกสารเรื่องที่ 2.1 การกำหนดค่าขีนงาน และ ให้นักเรียนนำตัวอักษร A-J ใส่ในช่องว่างที่กำหนดให้ จับคู่กับการกำหนดปุ่ม Key สำหรับการบันทึก (Recording) ในการกำหนดค่า Software Simulation และ Video จำนวน 10 ข้อ (10 คะแนน)

- A. End
- B. Pause
- C. Print Screen
- D. F9
- E. F10
- F. F11
- G. F7
- H. F4
- I. F3
- J. Ctrl+Shift+Z

1. สำหรับ For Stop Panning การหยุดแพนหน้าจอ
2. สำหรับ For Automatic Panning การแพนหน้าจออัตโนมัติ
3. สำหรับ To Start Full Motion Recording บันทึกภาพเคลื่อนไหวแบบเต็ม
4. สำหรับ For Manual Panning การแพนหน้าจอกำหนดเอง

5. สำหรับ To Stop Full Motion Recording สิ้นสุดการบันทึกภาพเคลื่อนไหวแบบเต็ม
6. สำหรับ To Snap recording windows to mouse การจับตำแหน่งตัวชี้เม้าส์ในหน้าต่างบันทึกภาพ
7. สำหรับ To insert an UNDO Makers การ Undo
8. สำหรับ To Pause/ResumeRecording หยุดชั่วคราว
9. สำหรับ To Capture ScreenShot จับภาพนิ่ง
10. สำหรับ To Stop Recording สิ้นสุดการบันทึก

เกณฑ์การให้คะแนนการทำกิจกรรม

โดยพิจารณาการให้คะแนน จากการตอบคำถามแต่ละข้อ ข้อละ 1 คะแนน

1 คะแนน ตอบคำถามได้ถูกต้อง

0 คะแนน ตอบคำถามไม่ถูกต้อง



ตอนที่ 2

คำชี้แจง ให้นักเรียนฝึกปฏิบัติการกำหนดค่าสำหรับ Responent Project และ Blank Project
ตามขั้นตอนดังต่อไปนี้ ดังนี้ (5 คะแนน)

1. เข้าสู่โปรแกรม Adobe Captivate 8 โปรแกรมแสดงหน้า Welcome Screen
2. คลิกเมนู Edit
3. คลิกเลือก Preferences
4. เลือก Defaults แล้วกำหนดค่าต่างๆ
5. เมื่อตั้งค่าเสร็จเรียบร้อยแล้ว คลิกเลือก OK

นักเรียนบันทึกไฟล์งานที่ไดร์ฟ D: โฟลเดอร์นักเรียน ชื่อไฟล์ชิ้นงาน Practice2-1

เกณฑ์การให้คะแนน

โดยพิจารณาการให้คะแนน จากการปฏิบัติตามคำสั่งแต่ละข้อ ข้อละ 1 คะแนน

- 1 คะแนน ปฏิบัติตามคำสั่งได้ถูกต้อง
- 0 คะแนน ปฏิบัติตามคำสั่งไม่ถูกต้อง





เรื่องที่ 2.2 การสร้างชิ้นงานแบบต่างๆ

เวลาเรียน 2 ชั่วโมง

การสร้างชิ้นงานจากโปรแกรม Adobe Captivate 8 สามารถสร้างได้หลากหลายแตกต่างกันไปตามลักษณะการใช้งาน เราสามารถเลือกให้เหมาะสมกับงานที่ต้องการนำเสนอ ถ้าเป็น Responsive Project จะเป็นการสร้างชิ้นงานที่สามารถแสดงผลได้อย่างเหมาะสมกับหน้าจอของอุปกรณ์ต่างๆ ส่วน Software Simulation เป็นชิ้นงานบันทึกการเคลื่อนไหวในหน้าจอ สำหรับ Video Demo เป็นการสร้างชิ้นงานแบบวิดีโอ ใช้สำหรับบันทึกภาพหน้าจอแบบเคลื่อนไหว สามารถนำไปตัดต่อ แก้ไข ใส่วัตถุเพิ่มเติม และเพิ่มเทคนิคพิเศษต่างๆ ได้ และ From PowerPoint เป็นการสร้างชิ้นงานที่นำสไลด์จากโปรแกรม Power Point เข้ามาตกแต่งแก้ไขให้สามารถใช้งานปฏิสัมพันธ์ได้ โดยใช้เครื่องมือต่างๆ ของโปรแกรม

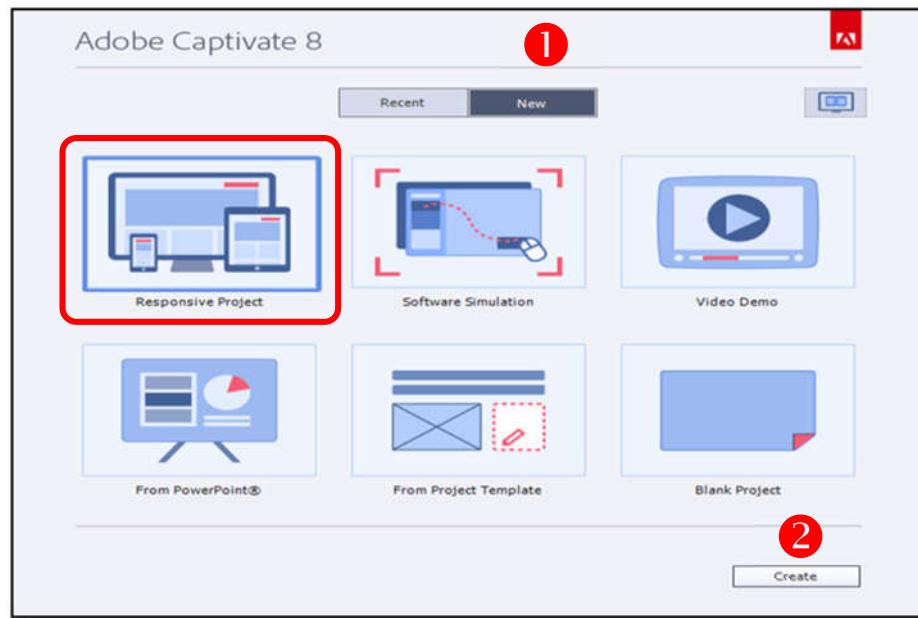
รูปแบบชิ้นงานจะอยู่ในรูปแบบของโปรเจกต์ต่างๆ Responsive Project, Software Simulation, Video Demo และ Form PowerPoint สามารถสร้างได้ดังนี้



1. กำหนดค่าสำหรับ Responsive Project

การสร้างโปรเจกต์เพื่อเปิดบนอุปกรณ์ต่างๆ (Responsive Project) เป็นโปรเจกต์ว่างเปล่าสำหรับสร้างสื่อที่สามารถแสดงผลอย่างเหมาะสมกับหน้าจอของอุปกรณ์ต่างๆ เช่น คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต และสมาร์ทโฟน โดยทำตามขั้นตอน ดังนี้

- 1.1 เข้าสู่โปรแกรม Adobe Captivate 8 โปรแกรมแสดงหน้า Welcome Screen จากนั้น คลิก New เพื่อสร้างชิ้นงาน
- 1.2 คลิก Responsive Project และ กดปุ่ม Create เพื่อดำเนินการสร้าง Responsive Project

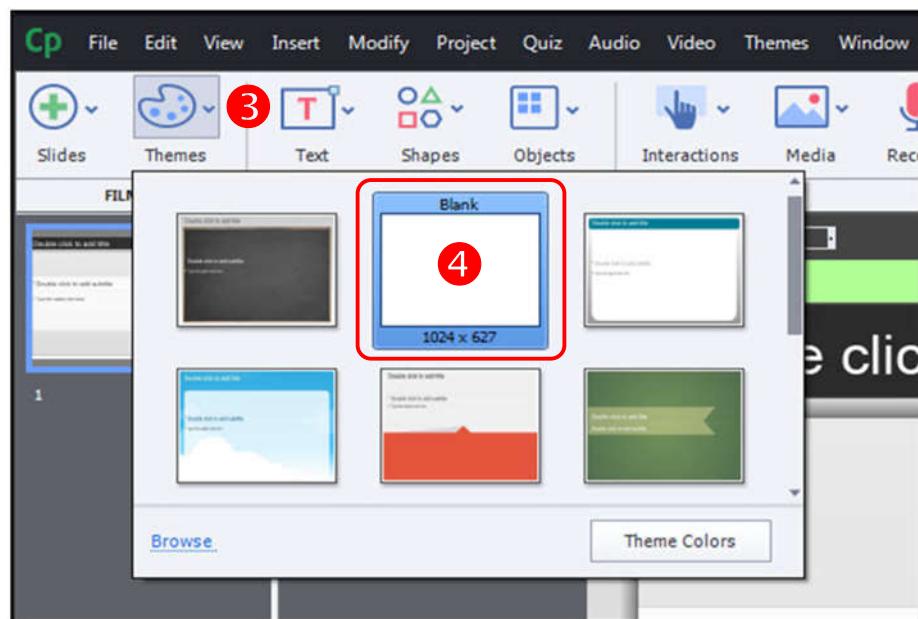


ภาพที่ 9 แสดงหน้าต่างเริ่มต้น Responsive Project

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

1.3 คลิกเลือก ปุ่ม Themes

1.4 เลือกรูปแบบ Themes เลือก Blank โปรแกรมแสดงหน้าต่าง YES ยืนยัน การตั้งค่าต่างๆ ทั้งหมดของวัตถุ



ภาพที่ 10 แสดงหน้าต่าง กำหนดรูปแบบ Theme

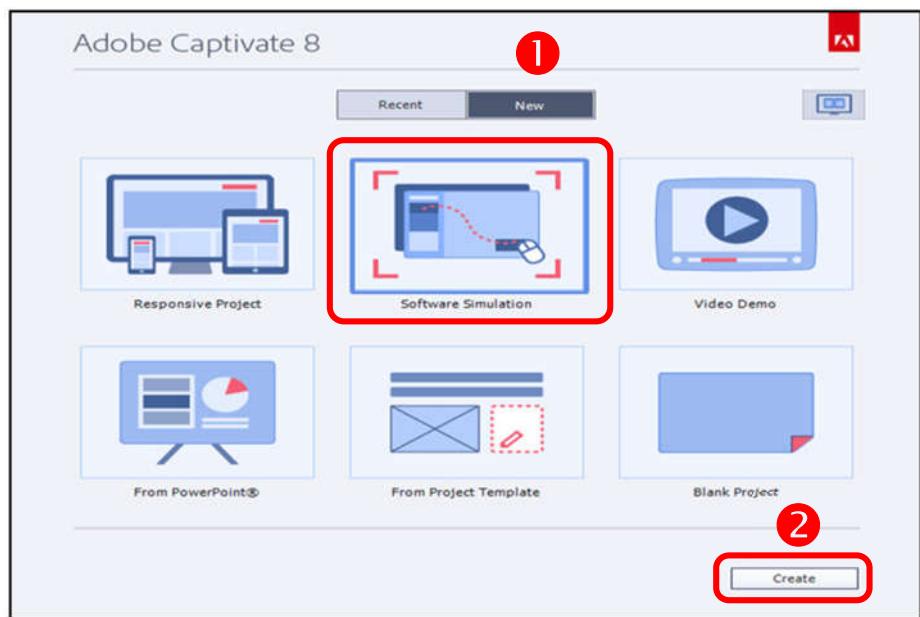
ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559



2. การสร้างขึ้นงานบันทึกภาพเคลื่อนไหว Software Simulation

Software Simulation เป็นขั้นตอนการบันทึกการเคลื่อนไหวหน้าจอ สามารถสอน การใช้งานซอฟต์แวร์ แสดงเส้นทางการลากเม้าส์ การคลิก พิมพ์ รวมถึงคำบรรยายอัตโนมัติทุกครั้งที่มี การคลิกมาส์ชณะบันทึกภาพหน้าจอแบบเคลื่อนไหว โดยทำตามขั้นตอน ดังนี้

- 2.1 เข้าสู่โปรแกรม Adobe Captivate 8 โปรแกรมแสดงหน้า Welcome Screen จากนั้น คลิก New เพื่อสร้างขึ้นงาน
- 2.2 คลิก Software Simulation และ กดปุ่ม Create เพื่อดำเนินการสร้าง Software Simulation



ภาพที่ 11 แสดงหน้าต่าง Software Simulation

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มperm, 2559

รูปแบบการบันทึกภาพ แบบ Screen Area เป็นการกำหนดขนาดของหน้าจอ บันทึกภาพเคลื่อนไหว โดยบันทึกตามความกว้างและความสูงของหน้าจอเป็นหลัก

- 2.3 คลิกเลือก Screen Area
- 2.4 เลือกขนาดหน้าจอสำหรับการบันทึก แบบกำหนดเอง (Custom Size) หรือ เต็มหน้าจอ (Full Screen)
- 2.5 เลือก ชนิดการบันทึก เป็น แบบ Automatic
- 2.6 เลือก โหมดการบันทึก เลือก Demo (การบันทึกภาพหน้าจอแบบเคลื่อนไหว)

2.6.1 **Demo** เป็นโหมดที่ใช้บันทึกภาพหน้าจอแบบเคลื่อนไหวตามปกติ จะปรากฏคำบรรยายอัตโนมัติเมื่อมีการคลิกมาส์ชันบันทึก

2.6.2 **Assessment** เป็นโหมดที่ใช้บันทึกภาพหน้าจอแบบเคลื่อนไหว เมื่อ้อน Demo เหมาะสำหรับการทดสอบการคลิกมาส์ชุดต่างๆ บริเวณ Click Box แต่ไม่มีข้อความช่วยเหลือ (Hint) เมื่อสิ้นสุดการทดสอบจะแสดงผลคะแนนทันที

2.6.3 **Training** เป็นโหมด เมื่อ้อน Assessment โดยมีข้อความช่วยเหลือ (Hint) เพิ่มเข้ามาในบริเวณ Click Box ทำให้ผู้เรียนสามารถฝึกฝนตามได้อย่างถูกต้อง

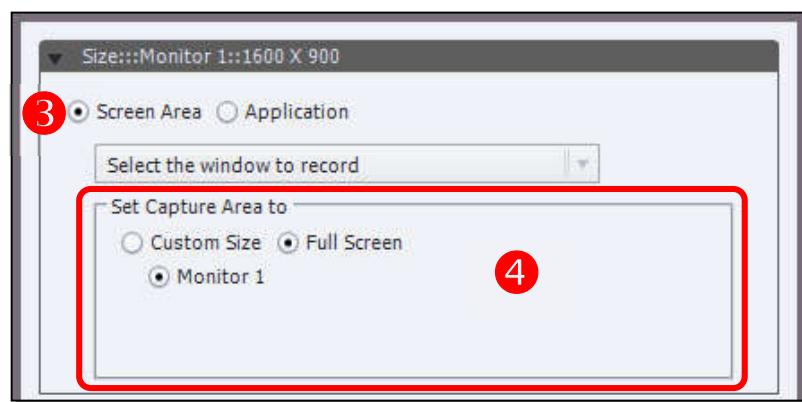
2.6.4 **Custom** เป็นโหมดที่สามารถกำหนดด้วยตัวเองโดยใช้คีย์ลัดตามที่ต้องการได้

2.7 เลือก ไมโครโฟนบันทึกเสียง (หากไม่ต้องการ เลือก Narration)

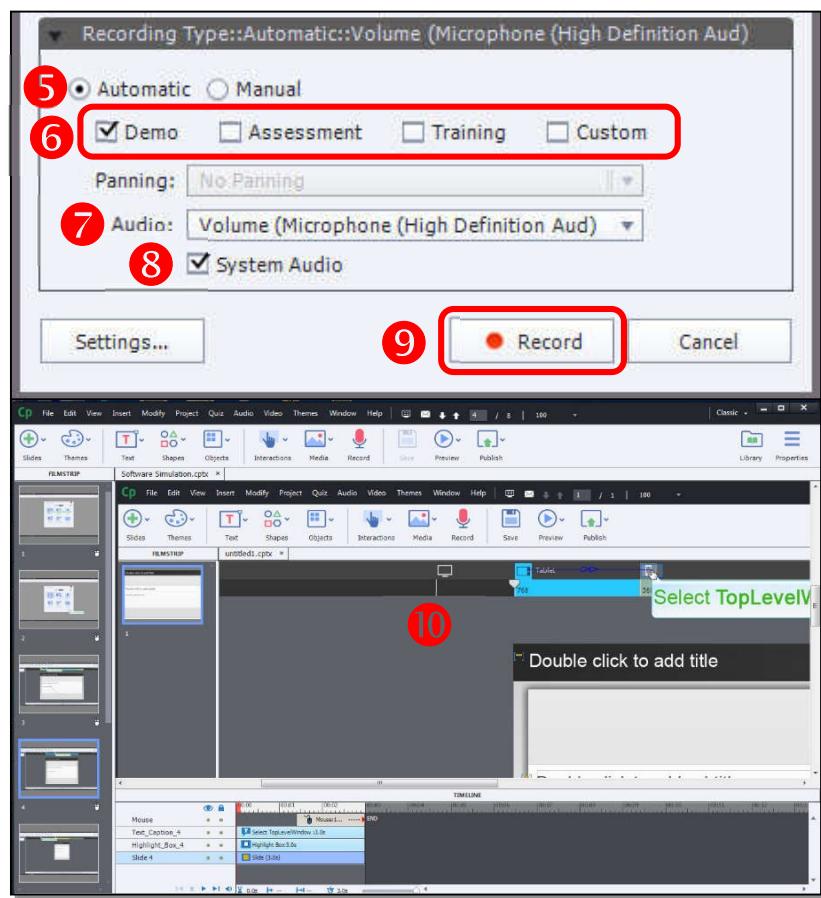
2.8 เลือก System Audio ให้บันทึกเสียงในระบบ

2.9 กดปุ่ม Record เริ่มบันทึก

2.10 กดปุ่ม End หยุดการบันทึก



ภาพที่ 12 แสดงหน้าต่างการกำหนดค่าการบันทึกหน้าจอ
ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559



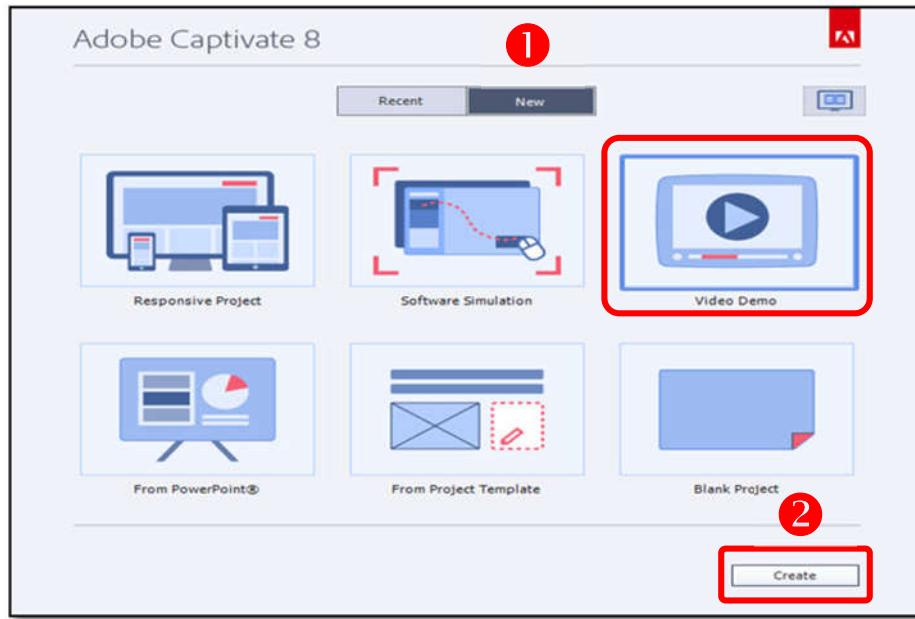
ภาพที่ 13 แสดงหน้าต่างการกำหนดค่าการบันทึกหน้าจอ
ที่มา : พิรพงศ์ อิ้มperm, 2559

3. การสร้างขึ้นงานเป็นวิดีโอ Video Demo

Video Demo เป็นขึ้นงานที่ใช้สำหรับบันทึกภาพหน้าจอแบบเคลื่อนไหว Full Motion Record สามารถนำไปตัดต่อ แก้ไข ใส่วัตถุเพิ่มเติม และเพิ่มเทคนิคพิเศษต่างๆ โดยไฟล์ที่บันทึกจะอยู่ในรูปแบบ .cpvc ส่วนไฟล์ที่ Publish จะอยู่ในรูปแบบของ Mp4 การสร้างขึ้นงานเป็นวิดีโอมีขั้นตอนดังนี้

3.1 เข้าสู่โปรแกรม Adobe Captivate 8 โปรแกรมแสดงหน้า Welcome Screen จากนั้น คลิก New เพื่อสร้างขึ้นงาน

3.2 คลิก Video Demo และ กดปุ่ม Create เพื่อดำเนินการสร้าง Video Demo



ภาพที่ 14 แสดงหน้าต่าง Video Demo

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

3.3 คลิกเลือก Screen Area

3.4 เลือกขนาดหน้าจอสำหรับการบันทึก เต็มหน้าจอ (Full Screen) หรือ
แบบกำหนดเอง (Custom Size)

3.5 เลือก ไมโครโฟนบันทึกเสียง (หากไม่ต้องการ เลือก Narration)

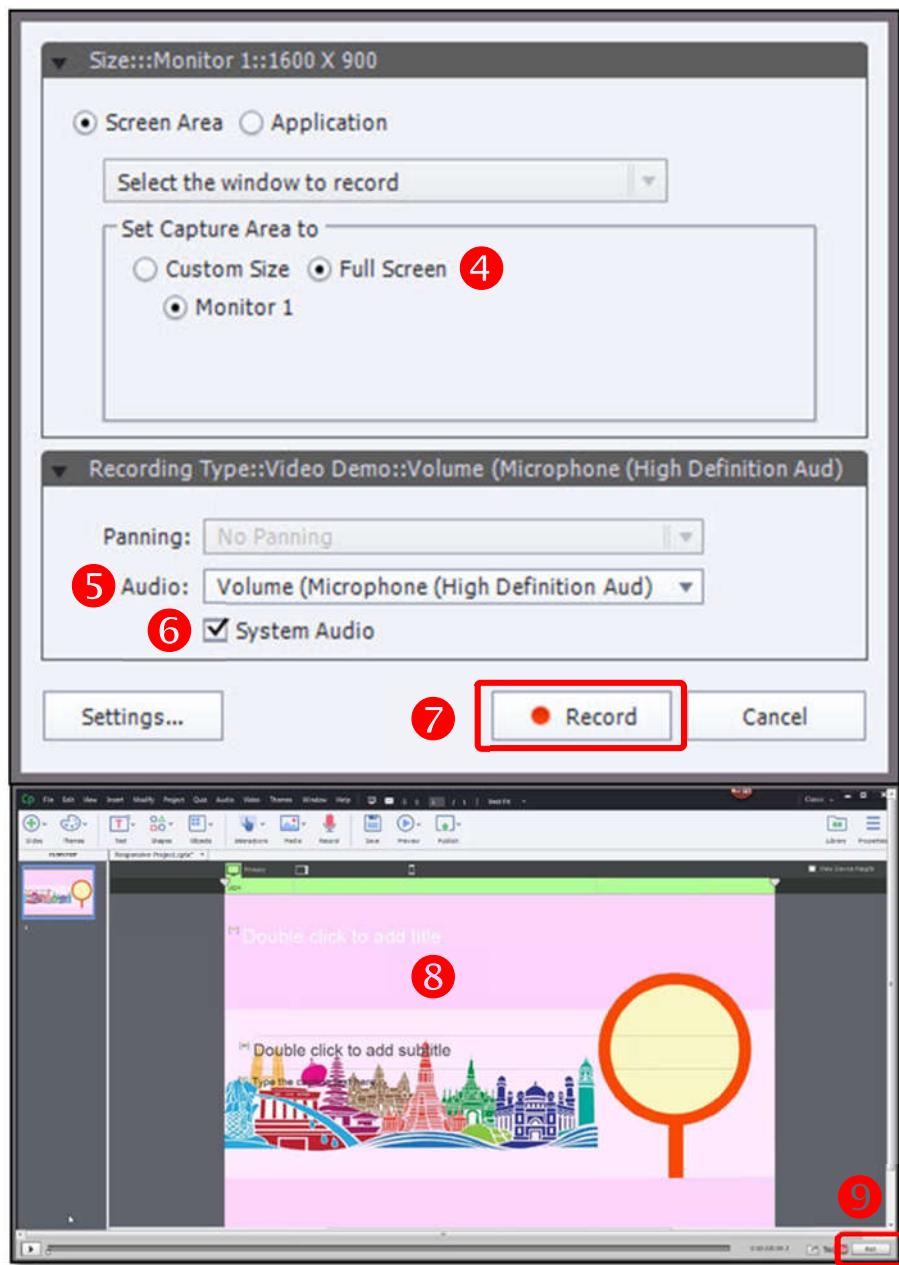
3.6 เลือก System Audio ให้บันทึกเสียงในระบบ

3.7 กดปุ่ม Record เริ่มบันทึก

3.8 กดปุ่ม End หยุดการบันทึก

3.9 กดปุ่ม Edit เพื่อเข้าสู่หน้าต่างแก้ไข Video

3.10 กดปุ่ม Edit เพื่อเข้าสู่หน้าต่าง Adobe Captivate 8 เพื่อตัดต่อ Video



ภาพที่ 15 แสดงหน้าต่างการกำหนดค่าการบันทึก Video Demo

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มperm, 2559



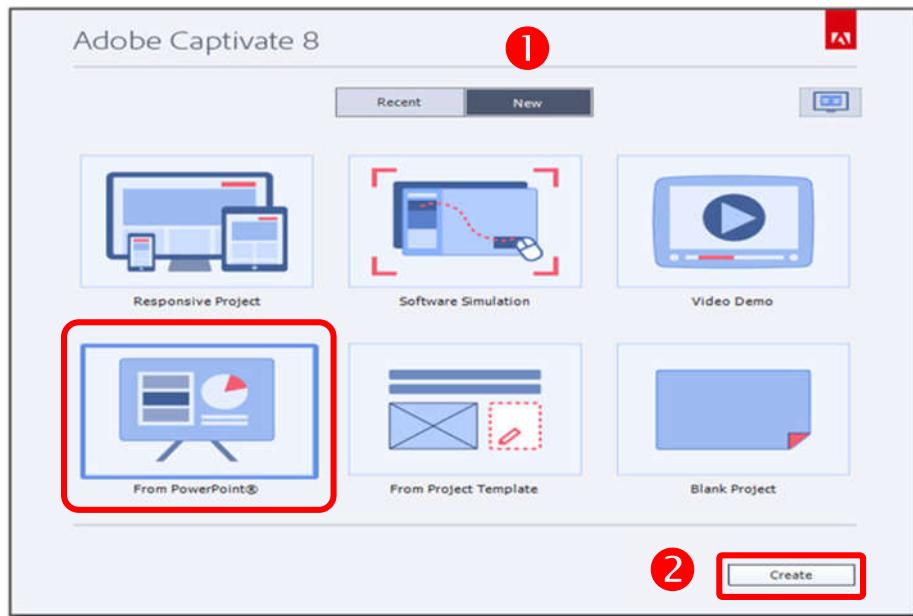
4. การสร้างขึ้นงานจาก From PowerPoint

From PowerPoint เป็นชิ้นงานที่นำสไลด์ จากโปรแกรม PowerPoint เข้ามาตกแต่ง แก้ไขให้สามารถใช้งานปฏิสัมพันธ์ได้ โดยใช้เครื่องมือต่างๆ ของโปรแกรม มีขั้นตอนดังนี้

4.1 เข้าสู่โปรแกรม Adobe Captivate 8 โปรแกรมแสดงหน้า Welcome Screen จากนั้น คลิก New เพื่อสร้างขึ้นงาน

4.2 คลิก From PowerPoint และ กดปุ่ม Create เพื่อดำเนินการสร้าง

From PowerPoint

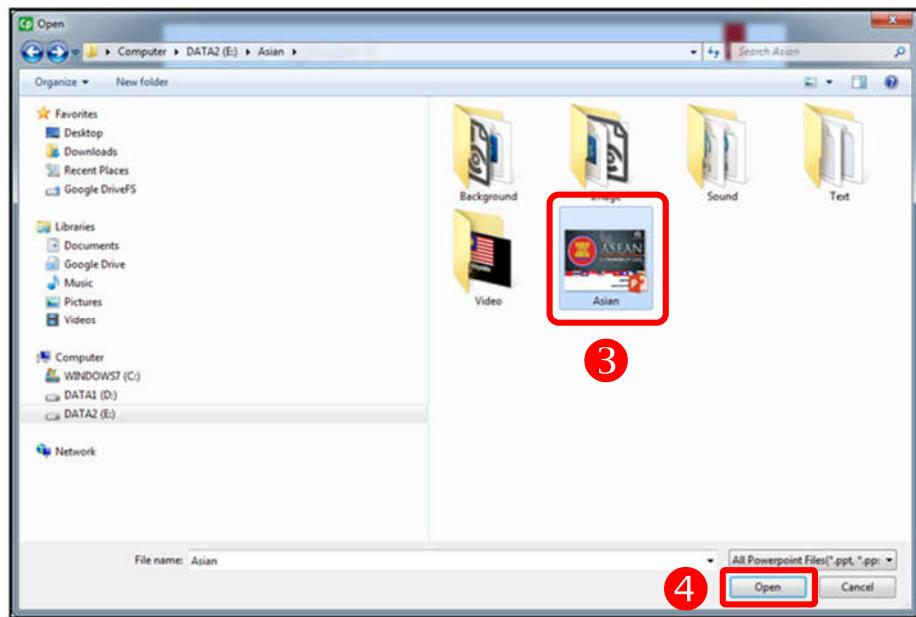


ภาพที่ 16 แสดงหน้าต่างเริ่มต้น From PowerPoint

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มperm, 2559

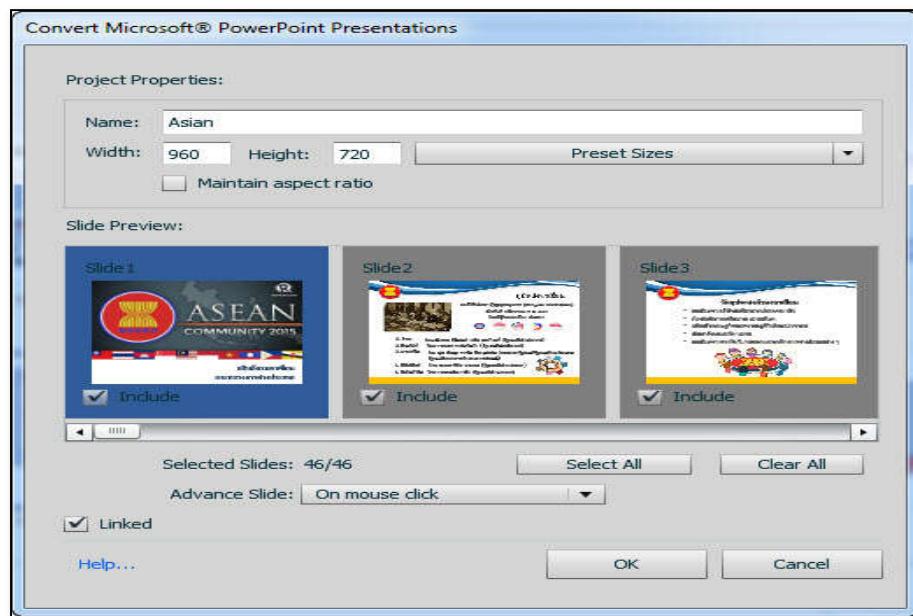
4.3 คลิกเลือกไฟล์ Power Point ที่ต้องการนำมาใช้งาน

4.4 คลิก Open เพื่อเปิดไฟล์



ภาพที่ 17 แสดงการเลือกไฟล์ From PowerPoint

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559



ภาพที่ 18 แสดงการกำหนดค่า Convert PowerPoint

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

4.5 การกำหนดค่าต่างๆ ดังนี้

4.5.1 Name กำหนดชื่อขึ้นงาน

4.5.2 Width กำหนดความกว้างสไลด์

4.5.3 Height กำหนดความสูงสไลด์

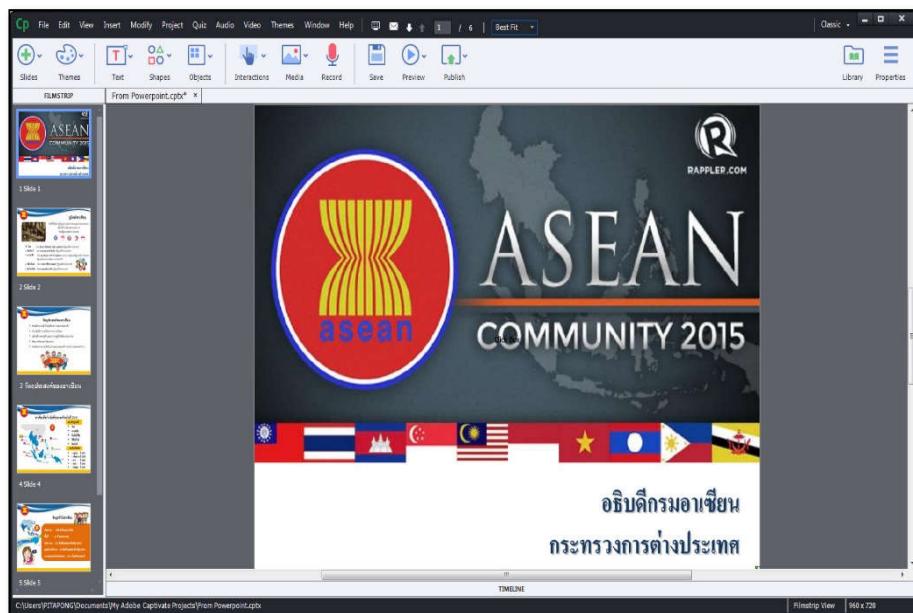
4.5.4 Present Sizes เลือกขนาดตามรูปแบบที่มีให้

4.5.5 Maintain aspect ratio รักษาอัตราส่วนความกว้างและความสูง

4.5.6 Slide Preview แสดงสไลด์ (ขนาดย่อ) โดยคลิกเลือกที่ include ถ้าต้องการเลือกที่หมดให้ คลิก Select All หรือต้องการยกเลิกทั้งหมดคลิก Clear All

4.5.7 Advance Slide กำหนดรูปแบบการเปลี่ยนสไลด์ มีทั้งแบบคลิกเม้าส์ และแบบอัตโนมัติ

4.6 ไฟล์ PowerPoint ถูกนำเข้ามาวางใน Adobe Captivate 8 ตามการเลือกในการตั้งค่าตามที่กำหนด



ภาพที่ 19 แสดงสไลด์ PowerPoint ที่นำเข้า

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มperm, 2559

สรุป

การสร้างชิ้นงานสร้างได้หลากหลายแตกต่างกันไปตามลักษณะการใช้งาน เราสามารถเลือกให้เหมาะสมกับงานที่ต้องการนำเสนอ ประกอบด้วย Responsive Project Software Simulation Video Demo และ From PowerPoint





กิจกรรมที่ 2.2 การสร้างชิ้นงานแบบต่าง ๆ

(คะแนนเต็ม 25 คะแนน) ใช้เวลา 20 นาที

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

จุดประสงค์การเรียนรู้ อธิบายการสร้างชิ้นงานแบบต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง

ตอนที่ 1

คำชี้แจง นักเรียนศึกษาเอกสารเรื่องที่ 2.2 การสร้างชิ้นงานแบบต่างๆ และ ให้นักเรียน
เรียงลำดับขั้นตอนการสร้างชิ้นงานจาก Responsive Project และจาก
Form PowerPoint จำนวน 2 ข้อ (10 คะแนน)

1. ให้นักเรียนเรียงลำดับขั้นตอนการสร้างชิ้นงานจาก Responsive Project (5 คะแนน)

- A. กดปุ่ม Create เพื่อดำเนินการสร้าง Responsive Project
- B. คลิกเลือก ปุ่ม Themes เลือก Blank
- C. คลิก Responsive Project และ
- D. โปรแกรมแสดงหน้าต่าง YES ยืนยัน การตั้งค่าต่างๆ ทั้งหมดของวัตถุ
- E. โปรแกรมแสดงหน้า Welcome Screen คลิก New เพื่อสร้างชิ้นงาน

คำตอบ

2. ให้นักเรียนเรียงลำดับขั้นตอนการสร้างชิ้นงานจาก From PowerPoint (5 คะแนน)

- C. โปรแกรมแสดงหน้า Welcome Screen คลิก New
- D. คลิก From PowerPoint และกดปุ่ม Create
- B คลิกเลือกไฟล์ Power Point ที่ต้องการนำมาใช้งาน คลิก Open
- E ทำการกำหนดค่าต่างๆ
- A. ไฟล์ PowerPoint ถูกนำเข้ามาวางใน Adobe Captivate 8 ตามการเลือกในการตั้งค่าตามที่กำหนด

คำตอบ

เกณฑ์การให้คะแนน ข้อ 1-2

โดยพิจารณาการให้คะแนน จากการเรียงลำดับขั้นตอนได้ถูกต้องในแต่ละข้อ

- 1 คะแนน การเรียงลำดับขั้นตอนได้ถูกต้อง
- 0 คะแนน การเรียงลำดับขั้นตอนไม่ถูกต้อง

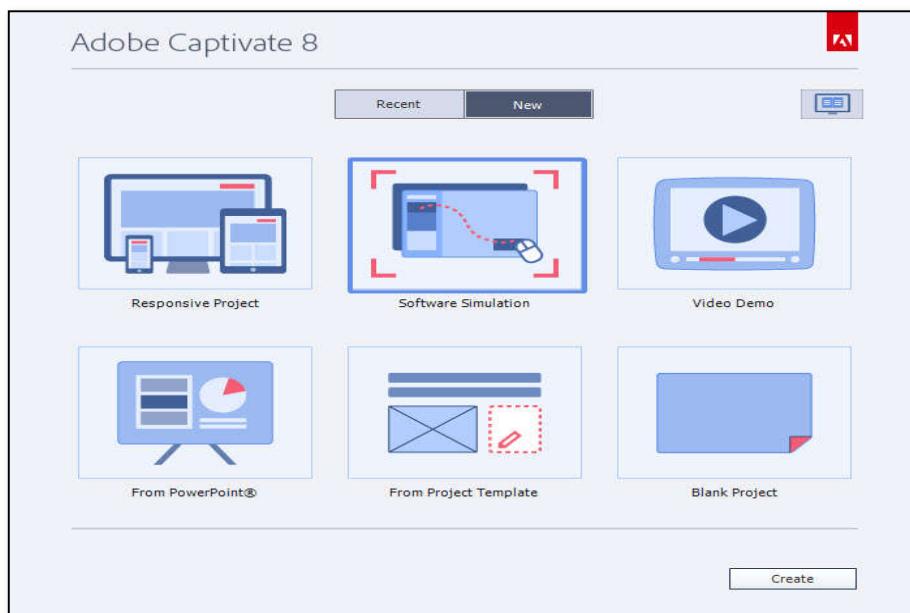


ตอนที่ 2

คำชี้แจง นักเรียนสร้างชิ้นงาน แบบ Software Simulation เพื่อแสดงการเปิดโปรแกรม Paint โดยกำหนดค่าต่างๆ ดังต่อไปนี้ (15 คะแนน)

1. กำหนดขนาดหน้าจอบันทึก เป็น Full Screen
2. ชนิดการบันทึก เป็น แบบ Automatic
3. โหมดการบันทึก เลือก Demo

นักเรียนบันทึกไฟล์งานที่ไดร์ฟ D: โฟลเดอร์นักเรียน ชื่อไฟล์ชิ้นงาน Practice2-2



เกณฑ์การให้คะแนน การสร้างขึ้นงานแบบ Software Simulation

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 ของขึ้นงาน	ขึ้นงานสมบูรณ์ ขั้นตอนครบถ้วน	ขึ้นงานสมบูรณ์ ขั้นตอนบางส่วน ไม่ครบ	ขึ้นงานไม่สมบูรณ์	ไม่มีขึ้นงาน
3.ความสวยงาม	ขึ้นงานสวยงาม เหมาะสม	ขึ้นงานสวยงาม บางส่วน	ขึ้นงานไม่สวยงาม	ไม่มีขึ้นงาน
4.ความสร้างสรรค์	ตกแต่งขึ้นงานได้ สวยงามดีมาก	ตกแต่งขึ้นงานได้ เรียบร้อยพอใช้	ตกแต่งขึ้นงาน ไม่เรียบร้อย	ไม่มีขึ้นงาน
5.ระยะเวลา	ทำงานเสร็จ ภายในเวลาที่ กำหนด 15 นาที	ทำงานเสร็จเกิน เวลาที่กำหนด 15 นาที	ทำงานไม่เสร็จ	ไม่มีขึ้นงาน



เรื่องที่ 2.3 การจัดการสไลด์

เวลาเรียน 2 ชั่วโมง

สไลด์ในโปรแกรม Adobe Captivate 8 มีอยู่หลายประเภทและสามารถกำหนดค่าต่างๆ ให้กับสไลด์ โดยเราต้องดำเนินการต่างๆ กับสไลด์ เช่น การเพิ่ม การลบ การย้าย ทำสำเนา และการจัดลำดับสไลด์ เพื่อให้สไลด์ทำงานได้อย่างถูกต้องสมบูรณ์

การจัดการสไลด์ ประกอบด้วย ประเภทและคุณสมบัติของสไลด์ การเพิ่มสไลด์ประเภทต่างๆ และการจัดการกับสไลด์ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้



1. ประเภทและคุณสมบัติของสไลด์

ประเภทและคุณสมบัติของสไลด์ มีดังนี้

1.1 ประเภทของสไลด์ในโปรแกรม Adobe Captivate 8 แบ่งได้ดังนี้

- 1.1.1 Content Slide และ Blank Slide เป็นสไลด์ที่ใช้สำหรับสร้างชิ้นงานด้วยเครื่องมือต่างๆ
- 1.1.2 Question Slide เป็นสไลด์คำานหրีอแบบสอบถาม
- 1.1.3 Software Simulation เป็นสไลด์ที่ได้จากการบันทึกหน้าจอแบบเคลื่อนไหวที่สามารถปฏิสัมพันธ์ได้
- 1.1.4 Video Demo Slide เป็นสไลด์ แบบ Full Motion Record ที่ได้จากการบันทึกหน้าจอเป็นวิดีโอ

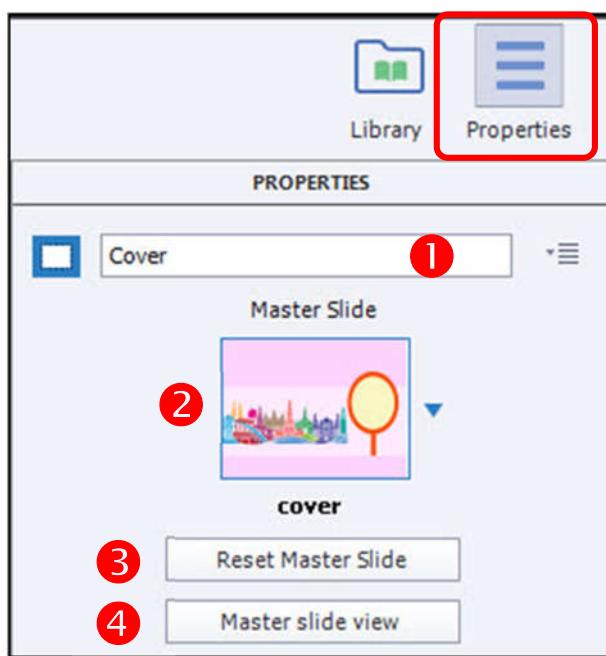
- 1.1.5 PowerPoint Slide เป็นสไลด์ที่ได้มาจากสไลด์ใน PowerPoint
- 1.1.6 Image Slide เป็นสไลด์ที่นำรูปภาพมาเป็นพื้นหลัง
- 1.1.7 Animation Slide เป็นภาพเคลื่อนไหวที่อยู่ในรูปแบบไฟล์ .swf หรือ .gif
- 1.1.8 Master Slide เป็นสไลด์สำหรับออกแบบ จัด Layout ให้กับชิ้นงาน

1.2 กำหนดคุณสมบัติของสไลด์

สไลด์โดยทั่วไปของโปรแกรม Adobe Captivate 8 จะสามารถกำหนดค่าต่างๆ ได้โดยการคลิก Properties แล้วคลิก พาanel Properties ซึ่งมีคำสั่งต่างๆ ดังนี้

1.2.1 คำสั่งทั่วไป

- 1) Name กำหนดชื่อสไลด์
- 2) Master Slide กำหนดสไลด์ต้นแบบ
- 3) Reset Master Slide คืนค่าที่ตั้งใน Film strip ให้กลับไปเป็นค่าที่มาจากการ Master Slide
- 4) Master Slide View เปลี่ยนไปโหมดของ Master Slide

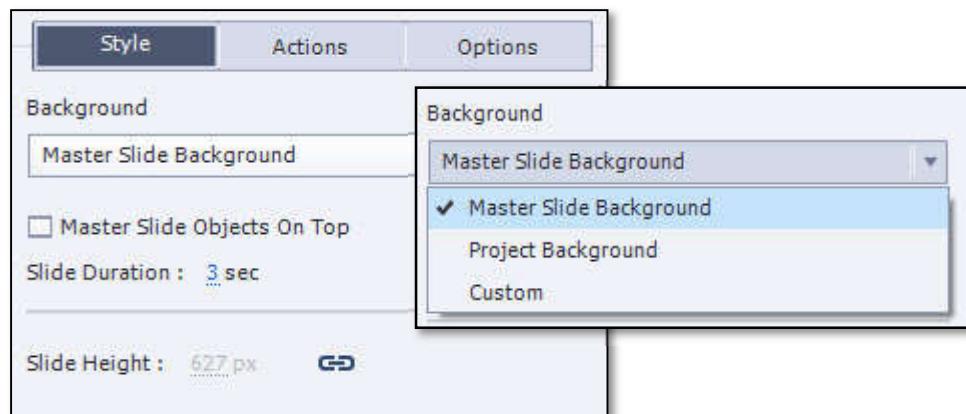


ภาพที่ 20 แสดงหน้าต่างพาเนล Properties
ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มperm, 2559

1.2.2 แท็บ Style

- 1) Background กำหนดพื้นหลัง
 - (1) Master Slide Background ใช้ Master Slide เป็นพื้นหลัง
 - (2) Project Background ใช้รูปภาพเป็นพื้นหลัง
 - (3) Custom กำหนดสีให้กับสไลด์
- 2) Master Slide Objects On Top แสดงวัตถุใน Master Slide

ໄວ້ບນສຸດ



ภาพที่ 21 แสดงหน้าต่างแท็บ Style

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

1.2.3 แท็บ Actions

- 1) On Enter แอคชั่นเมื่อการแสดงผลเข้าสู่สไลด์
- 2) On Exit แอคชั่นเมื่อสิ้นสุดการแสดงผลสไลด์

คุณสมบัติของแอคชั่นของสไลด์

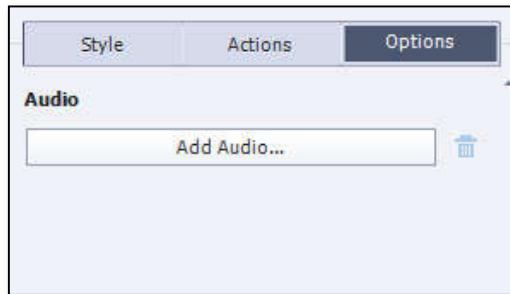
Continue	แสดงผลต่อจากตำแหน่งเวลา Pause
Go To Previous Slide	ไปสไลด์ก่อนหน้า
Go To Next Slide	ไปสไลด์ถัดไป
Go To Last Visited Slide	ไปสไลด์ล่าสุดที่ผ่านมา
Return to Quiz	ไปยังสไลด์ Quiz
Jump To Slide	ข้ามไปยังสไลด์ที่กำหนด
Open URL or File	เปิดลิงค์หรือไฟล์ที่กำหนด
Open another project	เปิดไฟล์ชิ้นงานอื่น
Send E-mail to	ส่ง E-mail ไปยังที่กำหนด
Execute JavaScript	แสดงผลที่เขียนคำสั่งโดยใช้ JavaScript
Execute Advance Actions	แสดงผลตาม Advance Actions ที่กำหนด
Execute Shared Actions	แสดงผลตาม Advance Actions ที่นำเข้ามาจากชิ้นงานอื่น
Play Audio	เล่นเสียงตามที่กำหนด
Show	แสดงวัตถุที่กำหนด

คุณสมบัติของแอคชั่นของสไลด์ (ต่อ)

Hide	ซ่อนวัตถุที่กำหนด ไม่ให้แสดงขณะเริ่มต้นสไลด์
Enable	เปิดการใช้งานวัตถุ
Disable	ปิดการใช้งานวัตถุ
Assign	กำหนดให้ตัวแปรทำงานตามที่กำหนด
Increment	กำหนดตัวแปรให้แสดงผลตามตัวเลขที่กำหนด
Decrement	กำหนดตัวแปรให้แสดงผลตรงข้ามตามตัวเลขที่กำหนด
Apply Effect	กำหนดลูกเล่นให้กับวัตถุ
Exit	ปิดหน้าต่างชิ้นงาน
Pause	หยุดเล่นชิ้นงานชั่วคราว
Toggle	กำหนดตัวแปรสลับค่าไปมา
Show TOC	แสดง Table of Content
Show Playbar	แสดงแถบ Playbar
Hide TOC	ซ่อน Table of Content
Hide Playbar	ซ่อนแถบ Playbar
Lock TOC	ล็อค Table of Content
Unlock TOC	ยกเลิกล็อคTable of Content
No Action	ไม่กำหนดแอคชั่นให้กับสไลด์

1.2.4 แท็บ Options

Audio ใส่เสียงเข้าไปในสไลด์



ภาพที่ 22 แสดงหน้าต่าง Options

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มperm, 2559



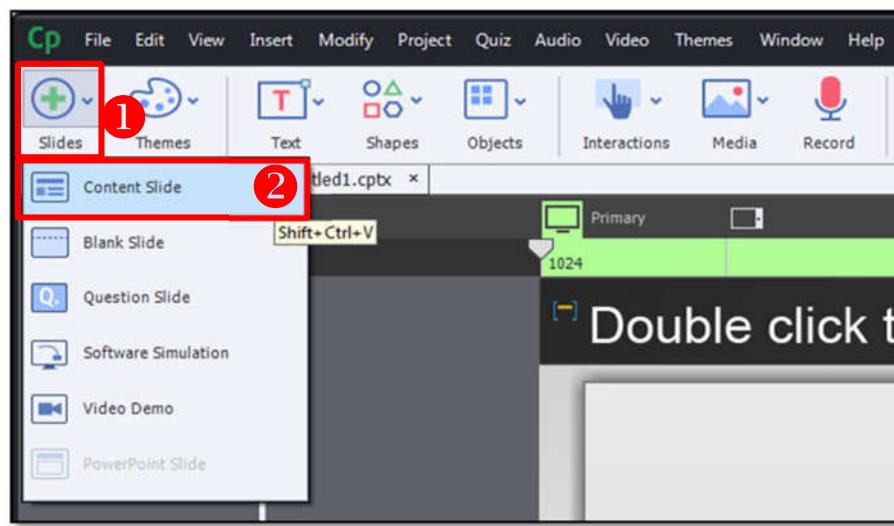
2. การเพิ่มสไลด์ประเภทต่างๆ

การเพิ่มสไลด์ประเภทต่างๆ มีดังนี้

2.1 การเพิ่ม Content Slide มีขั้นตอนดังนี้

2.1.1 คลิก Slide

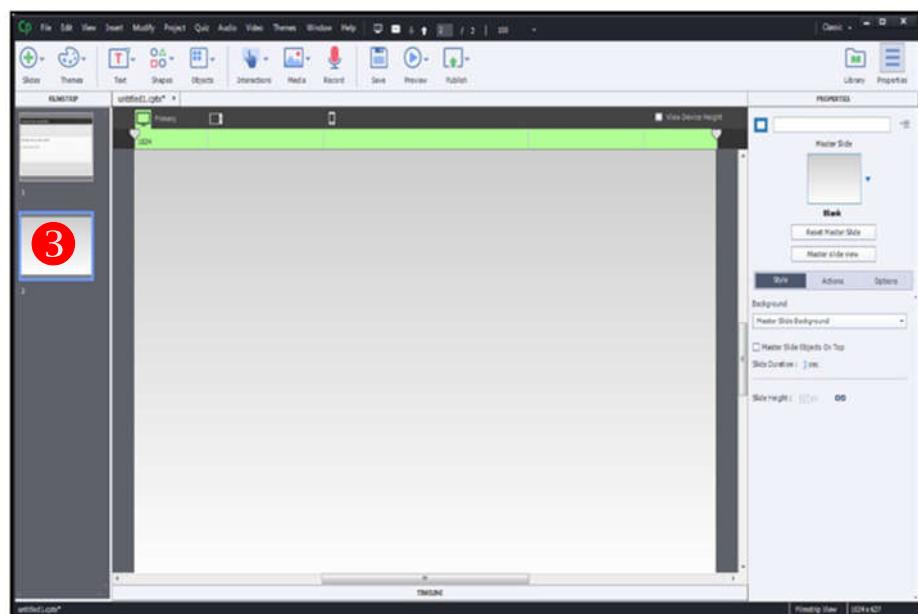
2.1.2 เลือก Content Slide



ภาพที่ 23 แสดงการเพิ่ม Content Slide

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

2.1.3 สไลด์ Content Slide เพิ่มเข้ามาที่ FILMSTRIP



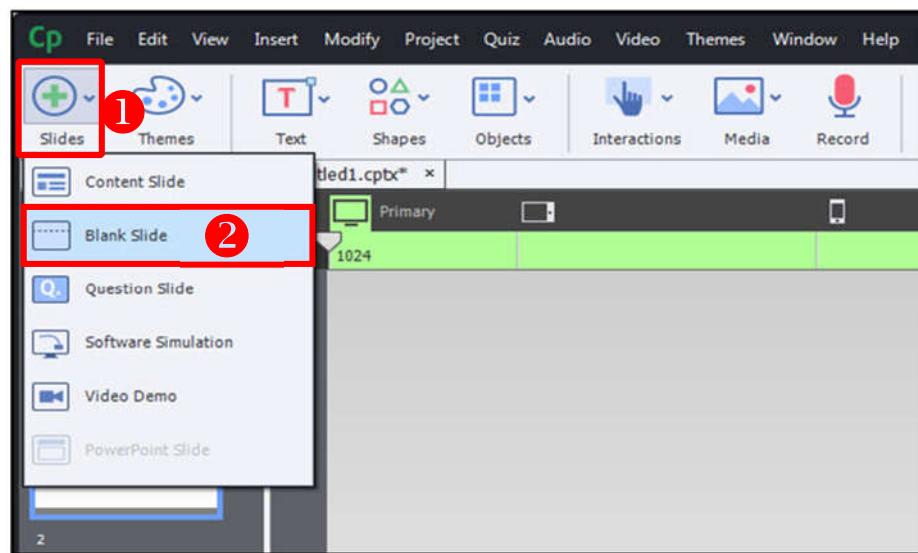
ภาพที่ 24 แสดงหน้าจอ Content Slide

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

2.2 การเพิ่ม Blank Slide มีขั้นตอนดังนี้

2.2.1 คลิก Slide

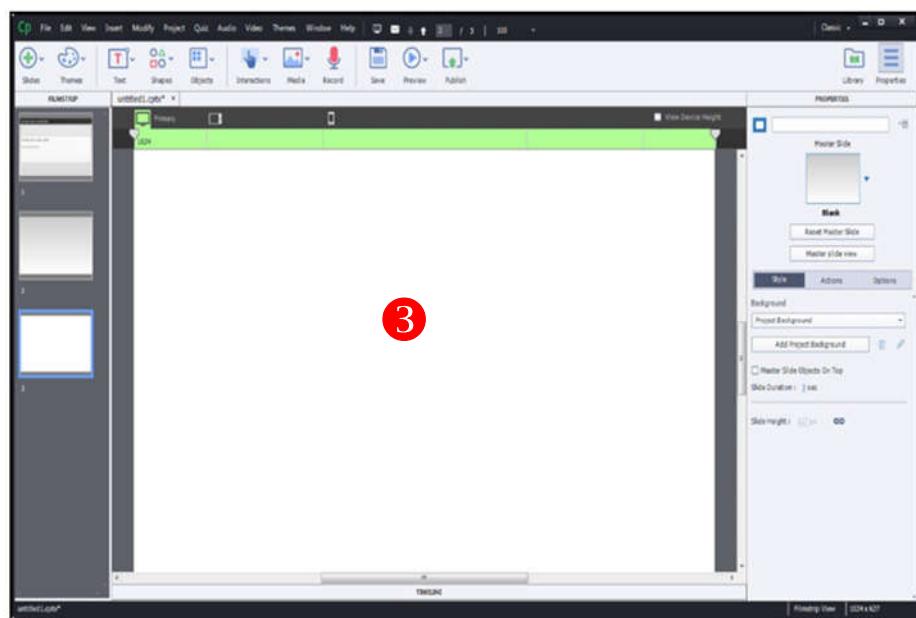
2.2.2 เลือก Blank Slide



ภาพที่ 25 แสดงการเพิ่ม Blank Slide

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

2.2.3 สร้าร์ด Blank Slide เพิ่มเข้ามาที่ FILMSTRIP



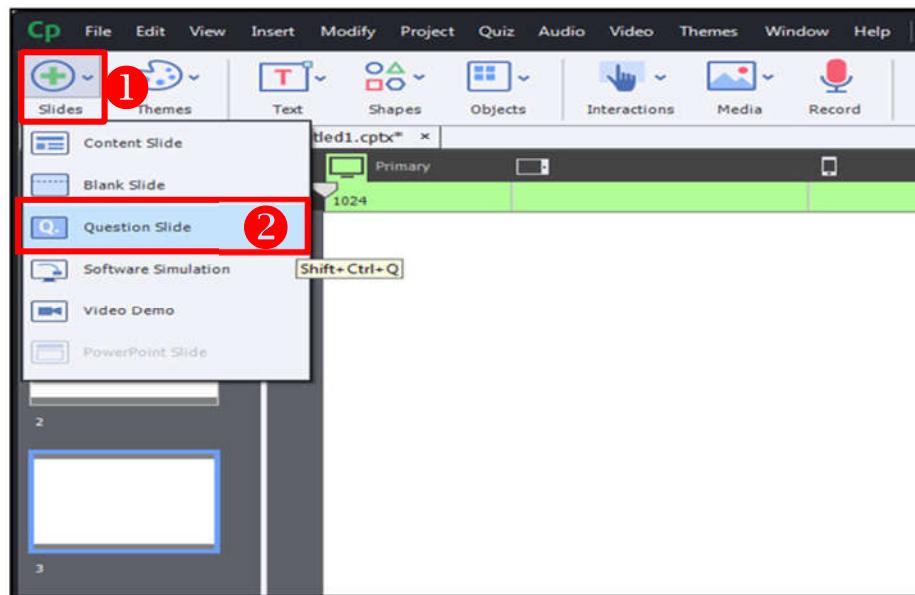
ภาพที่ 26 แสดงหน้าจอBlank Slide

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

2.3 การเพิ่ม Question Slide มีขั้นตอนดังนี้

2.3.1 คลิก Slide

2.3.2 เลือก Question Slide

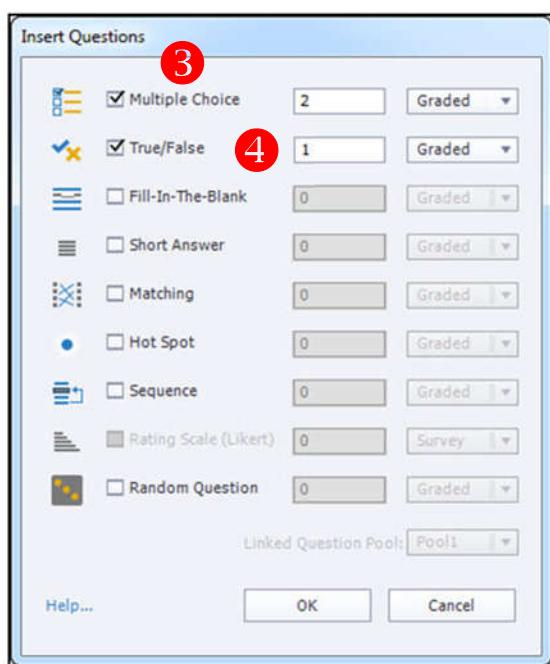


ภาพที่ 27 แสดงการเพิ่ม Question Slide

ที่มา : พิรพงศ์ อิ้มperm, 2559

2.3.3 เลือก ประเภทแบบทดสอบ

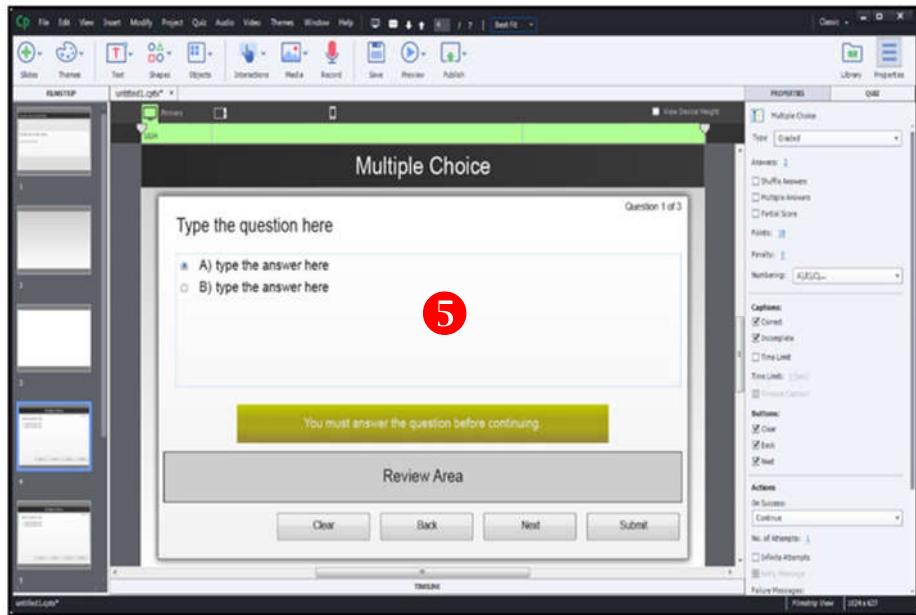
2.3.4 พิมพ์จำนวนข้อของแบบทดสอบแต่ละประเภท



ภาพที่ 28 แสดงการเลือกประเภทและจำนวนข้อแบบทดสอบ

ที่มา : พิรพงศ์ อิ้มperm, 2559

2.3.5 สไลด์ Question Slide เพิ่มเข้ามาที่ FILMSTRIP



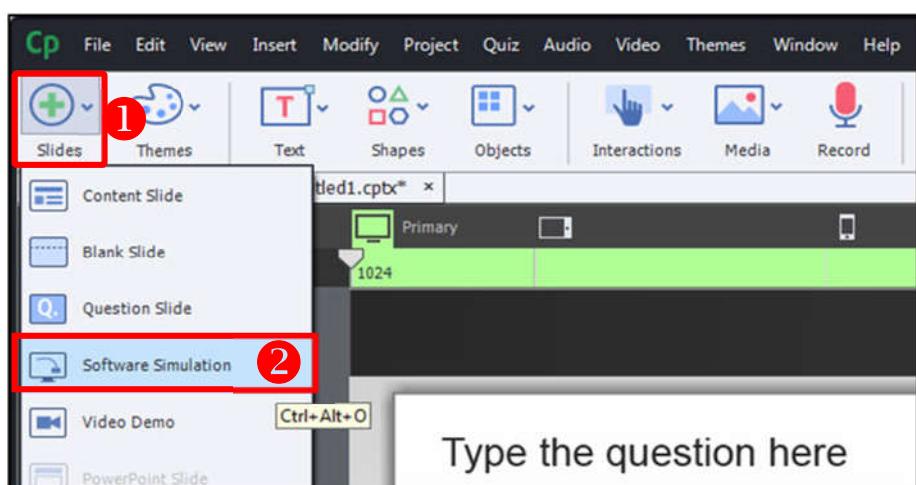
ภาพที่ 29 แสดง Question Slide

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

2.4 การเพิ่ม Software Simulation มีขั้นตอนดังนี้

2.4.1 คลิก Slide

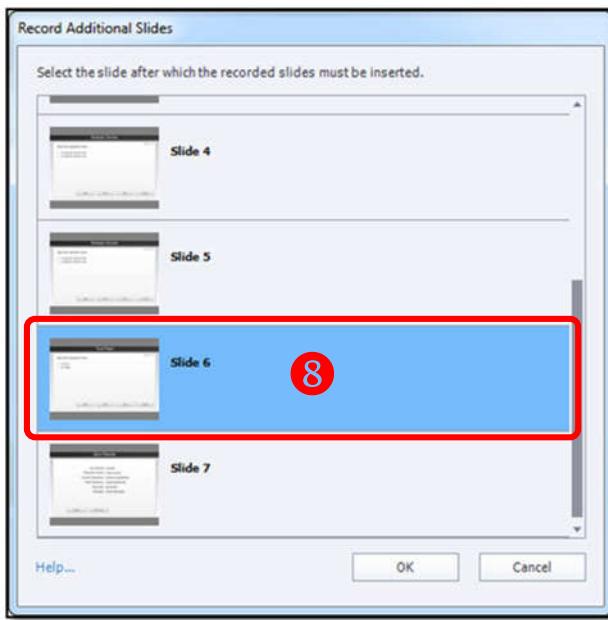
2.4.2 เลือก Software Simulation



ภาพที่ 30 แสดงการเพิ่ม Software Simulation Slide

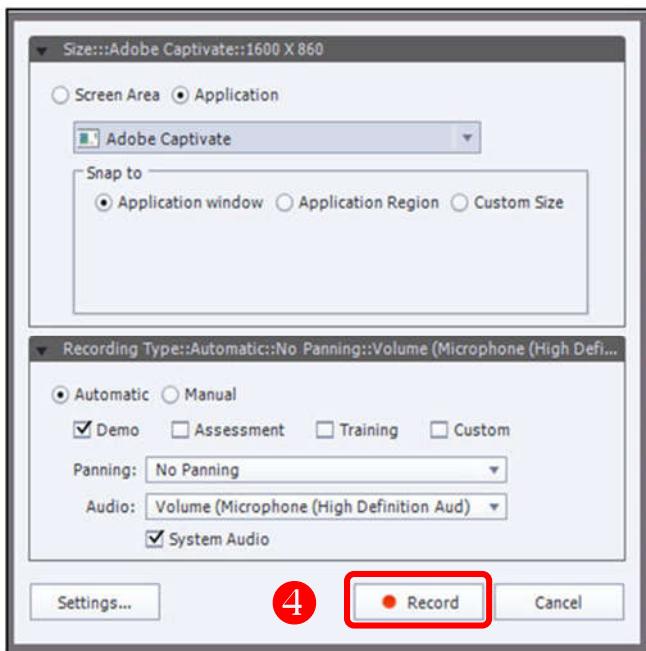
ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

2.4.3 เลือกตำแหน่งสไลด์ Slide ที่ต้องการเพิ่ม



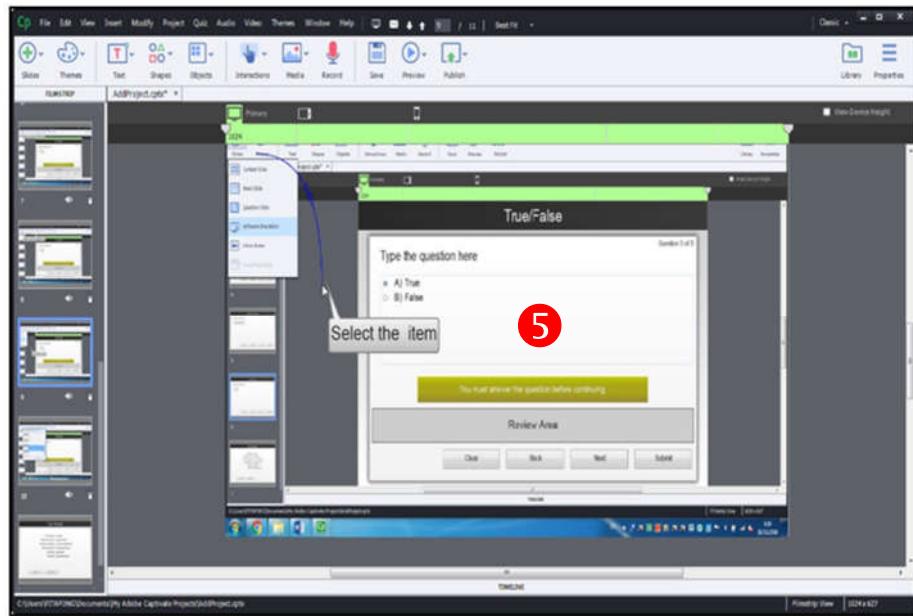
ภาพที่ 31 แสดงตำแหน่งเพิ่ม Software Simulation Slide
ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

2.4.4 กำหนดค่า ขนาด และลักษณะการบักทึก จากนั้น กด Record และกด End เพื่อสิ้นสุดการบันทึกหน้าจอ



ภาพที่ 32 แสดงการกำหนดค่า Software Simulation
ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

2.4.5 สไลด์ Software Simulation Slide เพิ่มเข้ามาที่ FILMSTRIP



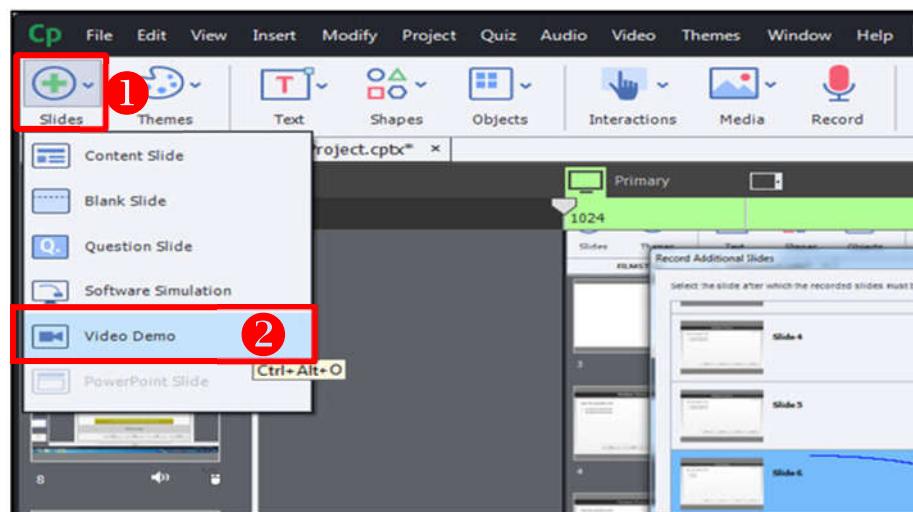
ภาพที่ 33 แสดง Software Simulation Slide

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

2.5 การเพิ่ม Video Demo มีขั้นตอนดังนี้

2.5.1 คลิก Slide

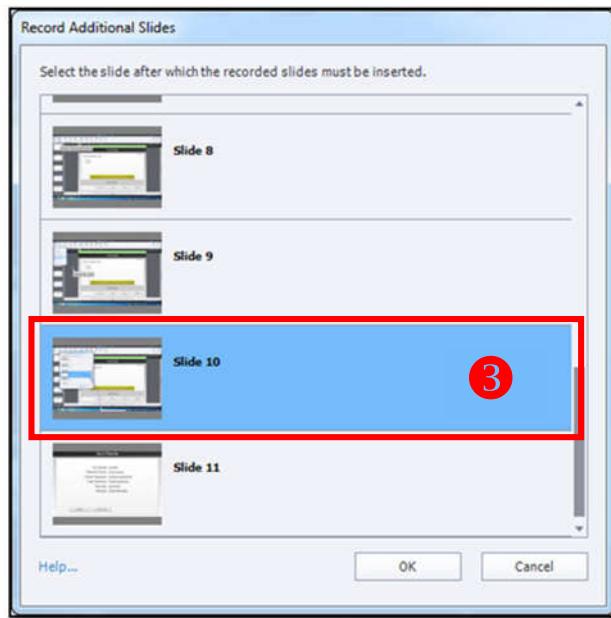
2.5.2 เลือก Video Demo



ภาพที่ 34 แสดงการเพิ่ม Video Demo

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

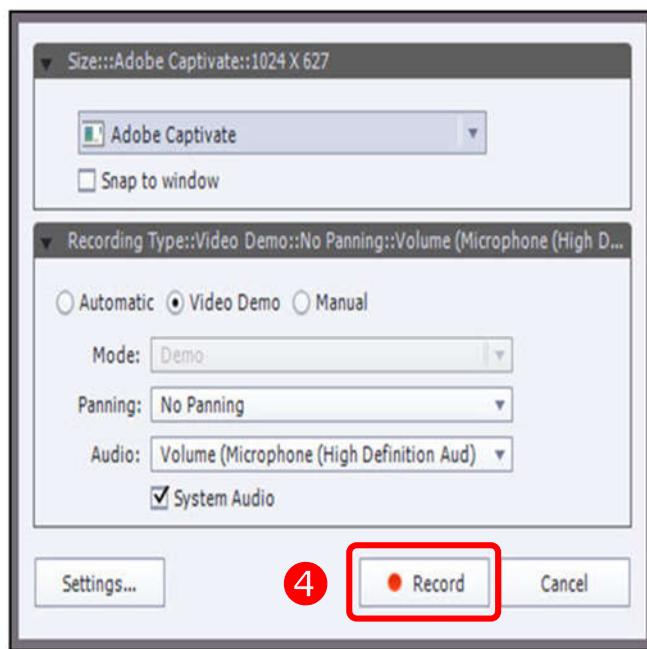
2.5.3 เลือกตำแหน่งสไลด์ Slide ที่ต้องการเพิ่ม



ภาพที่ 35 แสดงตำแหน่งที่เพิ่ม Video Demo

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

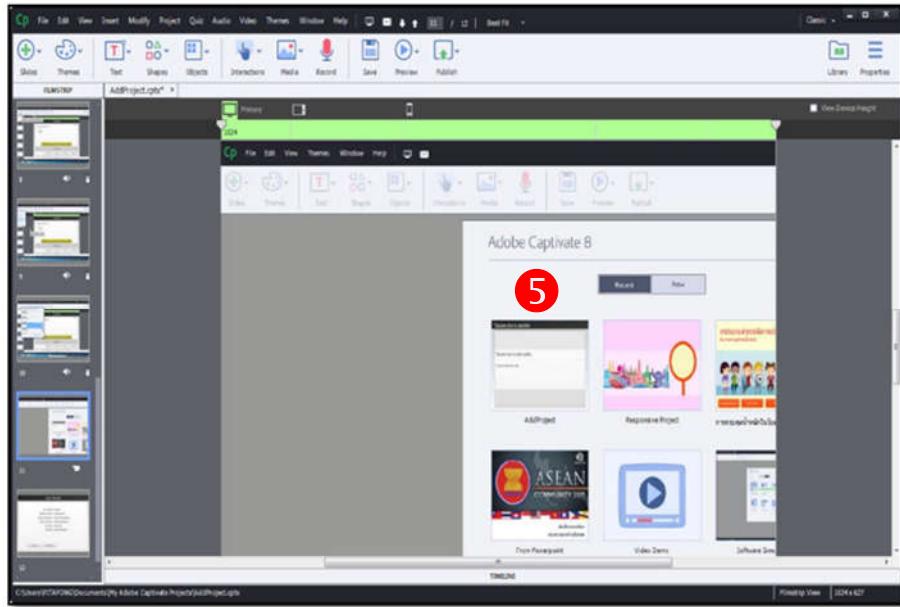
2.5.4 กำหนดค่า ขนาด และลักษณะการบักทึก จากนั้น กด Record และกด End เพื่อสิ้นสุดการบันทึกหน้าจอ



ภาพที่ 36 แสดงการกำหนดค่า Video Demo

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

2.5.5 สไลด์ Video Demoเพิ่มเข้ามาที่ FILMSTRIP



ภาพที่ 37 แสดง Video Demo
ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559



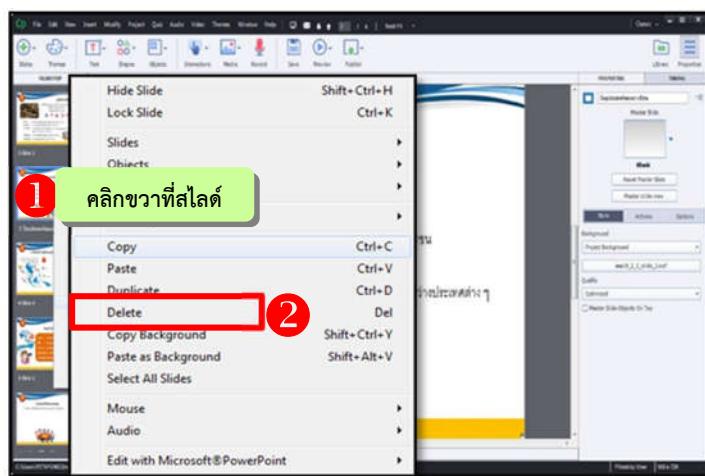
3. การจัดการกับสไลด์

การออกแบบชิ้นงาน ในการทำงาน ในพาเนล FILMSTIP เราสามารถ เพิ่ม ลบ แก้ไข ทำสำเนา ซ่อน หรือล็อคสไลด์ ชิ้นงานสไลด์

3.1 การลบสไลด์ มีขั้นตอนดังนี้

3.1.1 คลิกขวาที่สไลด์

3.1.2 เลือก Delete เพื่อลบสไลด์ที่ไม่ต้องการ

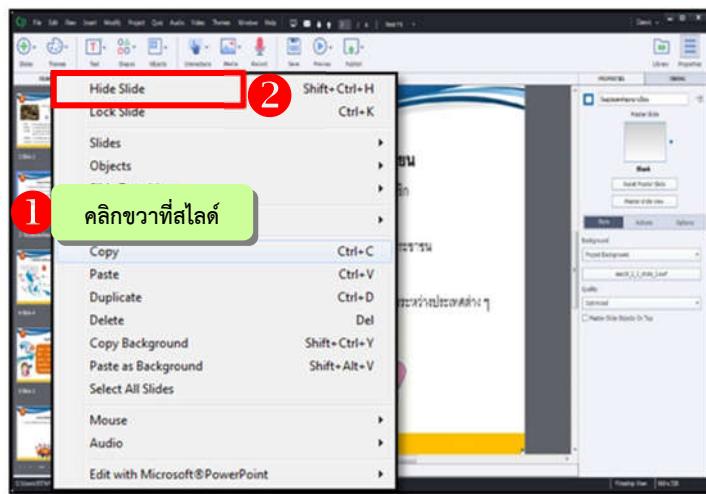


ภาพที่ 38 แสดงการ Delete Slide
ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

3.2 การซ่อนสไลด์ มีขั้นตอนดังนี้

3.2.1 คลิกขวาที่สไลด์

3.2.2 เลือก Hide Slide เพื่อซ่อนสไลด์ไม่ให้แสดงผล



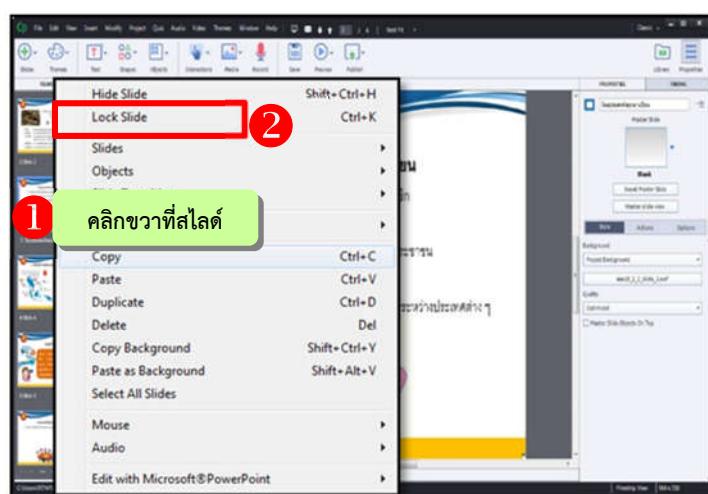
ภาพที่ 39 แสดงการ Hide Slide

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

3.3 การล็อกสไลด์ มีขั้นตอนดังนี้

3.3.1 คลิกขวาที่สไลด์

3.3.2 เลือก Lock Slide เพื่อป้องกัน สไลด์ ไม่ให้สามารถ เปลี่ยนแปลงแก้ไข



ภาพที่ 39 แสดงการ Lock Slide

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

3.4 การย้ายลำดับสไลด์ มีขั้นตอนดังนี้

3.4.1 เลือกสไลด์ที่ต้องการแล้วคลิกเมาส์ค้างบนสไลด์เพื่อย้ายลำดับสไลด์
(เมาส์จะเปลี่ยนเป็นรูปมือ)

3.4.2 เลื่อนเมาส์ไปยังลำดับสไลด์ที่ต้องการแล้วปล่อยการคลิกเมาส์



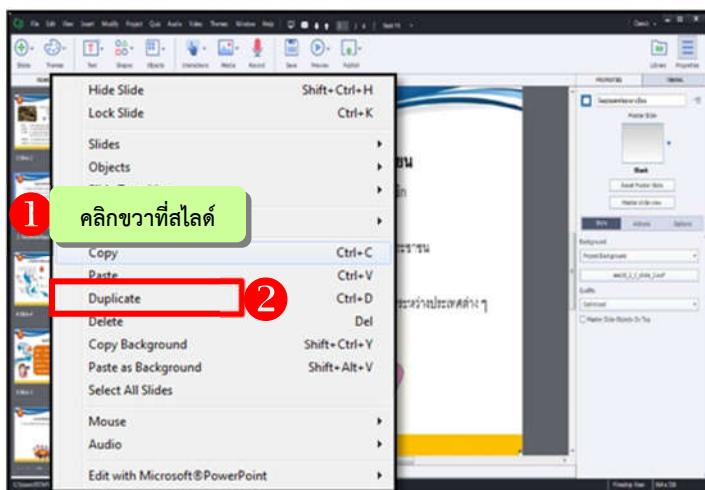
ภาพที่ 41 แสดงการย้ายสไลด์

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

3.5 การทำสำเนาสไลด์ มีขั้นตอนดังนี้

3.5.1 คลิกขวาที่สไลด์

3.5.2 เลือก Duplicate เพื่อทำสำเนาสไลด์ เป็นการเพิ่มสไลด์ต่อจากสไลด์ต้นฉบับ^{และเหมือนกับต้นฉบับ}



ภาพที่ 42 แสดงการ Duplicate

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

สรุป

สไลด์ในโปรแกรม Adobe Captivate 8 มีอยู่หลายประเภท และสามารถกำหนดค่าต่าง ๆ ให้กับสไลด์ การจัดการสไลด์สามารถดำเนินได้โดยการเพิ่ม การลบ การย้าย ทำสำเนา และการจัดลำดับสไลด์ เพื่อให้สไลด์ทำงานได้อย่างถูกต้องสมบูรณ์





กิจกรรมที่ 2.3 การจัดการสไลด์

(คะแนนเต็ม 25 คะแนน) ใช้เวลา 25 นาที

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

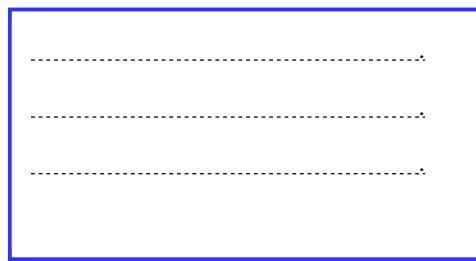
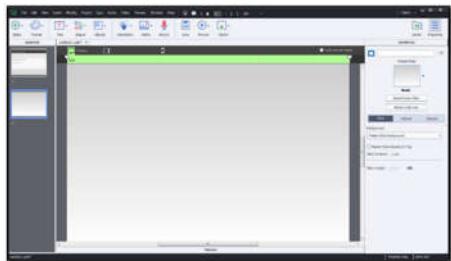
จุดประสงค์การเรียนรู้ อธิบายการจัดการสไลด์ได้อย่างถูกต้อง

ตอนที่ 1

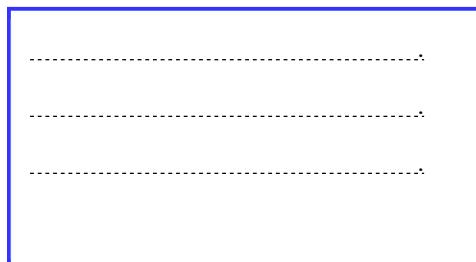
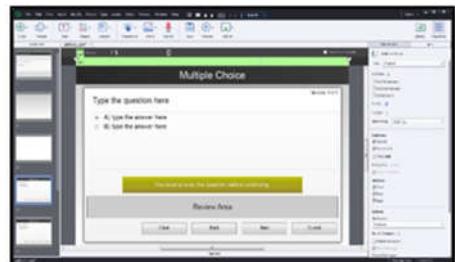
คำชี้แจง นักเรียนศึกษาเอกสารเรื่องที่ 2.3 การจัดการสไลด์ แล้วให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้
(10 คะแนน)

1. บอกประเภทสไลด์ และประโยชน์ของการนำไปใช้งาน (5 คะแนน)

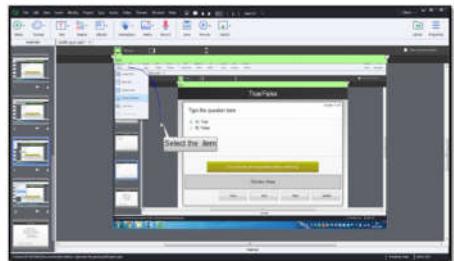
1.1 Content Slide และ Blank Slide



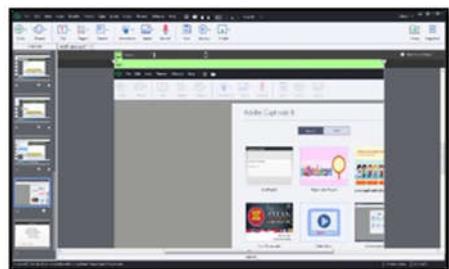
1.2 Question Slide



1.3 Software Simulation Slide



1.4 Video Demo Slide



1.5 PowerPoint Slide



เกณฑ์การให้คะแนนการทำกิจกรรม

โดยพิจารณาการให้คะแนน จากการตอบคำถามแต่ละข้อ ข้อละ 1 คะแนน

1 คะแนน ตอบคำถามได้ถูกต้อง

0 คะแนน ตอบคำถามไม่ถูกต้อง



2. บอกคุณสมบัติของแอคชันของสไลด์ (5 คะแนน)

Action	คุณสมบัติ
Continue	
Go To Previous Slide	
Go To Next Slide	
Go To Last Visited Slide	
Return to Quiz	
Jump To Slide	
Open URL or File	
Open another project	
Send E-mail to	
Execute JavaScript	

เกณฑ์การให้คะแนนการทำกิจกรรม

โดยพิจารณาการให้คะแนน จากการตอบคำถามแต่ละข้อ ข้อละ 0.5 คะแนน

0.5 คะแนน ตอบคำถามได้ถูกต้อง

0 คะแนน ตอบคำถามไม่ถูกต้อง



ตอนที่ 2

คำชี้แจง นักเรียนจัดการสไลด์ในโปรแกรม Adobe Captivate 8 โดยกำหนดค่าต่างๆ ดังต่อไปนี้
(15 คะแนน)

1. นักเรียนบันทึกไฟล์งานที่ไดร์ฟ D: โฟลเดอร์นักเรียน ชื่อไฟล์ชิ้นงาน Practice2-3
2. สร้าง Responsive Project
3. คลิก Properties
4. คลิก พาเนล Properties
5. กำหนดค่าสั่งทั่วไป
6. คลิกแท็บ Style คลิก Master Slide Background
7. คลิก Slide
8. เลือก Content Slide
9. สไลด์ Content Slide เพิ่มเข้ามาที่ FILMSTRIP

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

ตอนที่ 1**คำชี้แจง**

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

1. ค่า Audio Option เพื่อกำหนดค่า Option เสียงบรรยาย คือข้อใด
 - ก. Narration
 - ข. System Audio
 - ค. Key Strokes
 - ง. Recording Windows
2. ค่า Recording Settings เพื่อซ่อน (Hide) ไอคอน Captivate ขณะบันทึกหน้าจอ คือข้อใด
 - ก. Recording Windows
 - ข. System Tray Icon
 - ค. Camera Sound
 - ง. Task Icon
3. ค่าเบื้องต้น Global Recording ข้อใดถูกต้อง
 - ก. F4 สำหรับการแพนหน้าจออัตโนมัติ
 - ข. F2 สำหรับการหยุดแพนหน้าจอ
 - ค. F9 สำหรับการบันทึกภาพเคลื่อนไหวแบบเต็ม
 - ง. F7 สำหรับการหยุดการบันทึกภาพเคลื่อนไหวแบบเต็ม
4. การกำหนดค่าขึ้นงาน Responsive Project ในส่วน Object Defaults สำหรับ
 ค่า Slide Duration โปรแกรมกำหนดไว้ กี่วินาที
 - ก. 1 sec
 - ข. 3 secs
 - ค. 5 secs
 - ง. 7 secs

5. ขั้นตอนในการสร้างชิ้นงาน Welcome Screen > New > Responsive Project > Create เป็นการสร้างชิ้นงานในข้อใด
- Responsive Project
 - WelcomeProject
 - New Project
 - Demo Project
6. การบันทึกภาพหน้าจอ โหมดในข้อใด จะปรากฏคำอธิบายอัตโนมัติ เมื่อมีการคลิกมาส์ขณะบันทึก
- Assessment
 - Training
 - Custom
 - Demo
7. การสร้างชิ้นงาน Form PowerPoint ข้อใดเป็นเลือกขนาดตามรูปแบบที่มีให้
- Width
 - Height
 - Present Size
 - Maintain aspect ratio
8. สไลด์ประเภทใดเป็นสไลด์ที่ได้จากการบันทึกหน้าจอแบบเคลื่อนไหวที่สามารถปฏิสัมพันธ์ได้
- Question Slide
 - Master Slide
 - PowerPoint Slide
 - Software Simulation
9. คุณสมบัติของแอคชั่นสไลด์ข้อใดเป็นการกำหนดตัวแปรให้แสดงผลตามตัวเลขที่กำหนด
- Decrement
 - Increment
 - Toggle
 - Assign
10. ข้อใดเป็นขั้นตอนการเพิ่ม Software Simulation
- Slide > Record > Software Simulation > End
 - Slide > Software Simulation > Record > End
 - Slide > Software Simulation > Record > End
 - Software Simulation > Record > Slide > End

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

ผลการประเมิน

- ดี ได้คะแนน 8-10 คะแนน
พอใช้ ได้คะแนน 5-7 คะแนน
ปรับปรุง ได้คะแนน 0-4 คะแนน

คะแนน 7 – 10 คะแนน ถือว่า **ผ่าน**

0 – 6 คะแนน ถือว่า **ไม่ผ่าน**

สรุปผลการประเมิน

รวมคะแนน คะแนน

ผ่าน ไม่ผ่าน

ลงชื่อ..... ผู้ตรวจ

(นายพิรพงศ์ อิมเปรม)

ตอนที่ 2

คำชี้แจง นักเรียนปฏิบัติการสร้างขึ้นงานจาก Responsive Project
 (คะแนนเต็ม 15 คะแนน) ใช้เวลาในการทดสอบ 15 นาที

1. นักเรียนบันทึกไฟล์งานที่ไดร์ฟ D: โฟลเดอร์นักเรียน
2. ข้อไฟล์ชิ้นงาน Posttest2
3. ดำเนินการสร้างขึ้นงานจาก Responsive Project
 เมื่อนักเรียนปฏิบัติเรียบร้อยแล้ว บันทึกไฟล์งานส่ง

เกณฑ์การให้คะแนน การสร้างขึ้นงานจาก From PowerPoint

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	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

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

กรุงเทพฯ : โปราวิชั่น.

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

กรุงเทพฯ : โปราวิชั่น.

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

ชัคเชสมีเดีย.

ธนาวุฒิ ประกอบผล. (2554). เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ม.4. กรุงเทพฯ : ชัคเชส

มีเดีย.

พิมลพรรณ ประเสริฐวงศ์ เรฟเพอร์ และคณะ. (2551). หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐาน เทคโนโลยี

สารสนเทศและการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551. กรุงเทพฯ : อั้กษรเจริญทัศน์.

สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี กระทรวงศึกษาธิการ. (2553). หนังสือเรียน

รายวิชาพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. กรุงเทพฯ :

สกสค. ลادพร้าว.



ภาคผนวก



เฉลยกิจกรรมที่ 2.1 การกำหนดค่าชิ้นงาน

(คะแนนเต็ม 15 คะแนน) ใช้เวลา 15 นาที

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

จุดประสงค์การเรียนรู้ อธิบายการกำหนดค่าชิ้นงานได้

ตอนที่ 1

คำชี้แจง นักเรียนศึกษาเอกสารเรื่องที่ 2.1 การกำหนดค่าชิ้นงาน และ ให้นักเรียนนำตัวอักษร A-J ใส่ในช่องว่างที่กำหนดให้ จับคู่กับการกำหนดปุ่ม Key สำหรับการบันทึก (Recording) ในการกำหนดค่า Software Simulation และ Video จำนวน 10 ข้อ (10 คะแนน)

- A. End
- B. Pause
- C. Print Screen
- D. F9
- E. F10
- F. F11
- G. F7
- H. F4
- I. F3
- J. Ctrl+Shift+Z

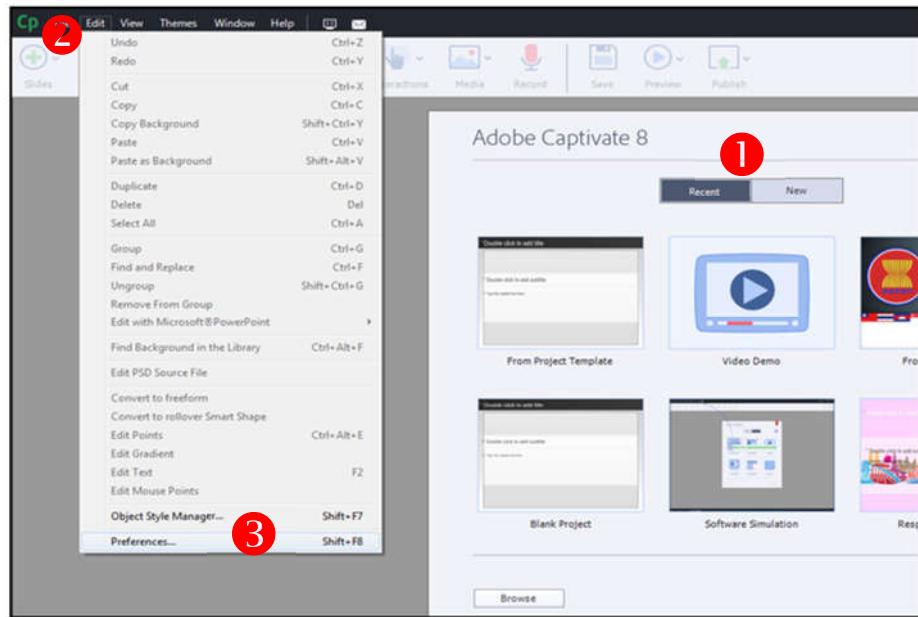
1.G..... สำหรับ For Stop Panning การหยุดแพนหน้าจอ
2.H..... สำหรับ For Automatic Panning การแพนหน้าจออัตโนมัติ
3.D..... สำหรับ To Start Full Motion Recording บันทึกภาพเคลื่อนไหวแบบเต็ม
4.I..... สำหรับ For Manual Panning การแพนหน้าจอกำหนดเอง

5.**E**..... สำหรับ To Stop Full Motion Recording สิ้นสุดการบันทึกภาพเคลื่อนไหวแบบเต็ม
6.**F**..... สำหรับ To Snap recording windows to mouse การจับตำแหน่งตัวชี้เม้าส์ในหน้าต่างบันทึกภาพ
7.**J**..... สำหรับ To insert an UNDO Makers การ Undo
8.**B**..... สำหรับ To Pause/ResumeRecording หยุดชั่วคราว
9.**C**..... สำหรับ To Capture ScreenShot จับภาพหนึ่ง
- 10....**A**.....สำหรับTo Stop Recording สิ้นสุดการบันทึก

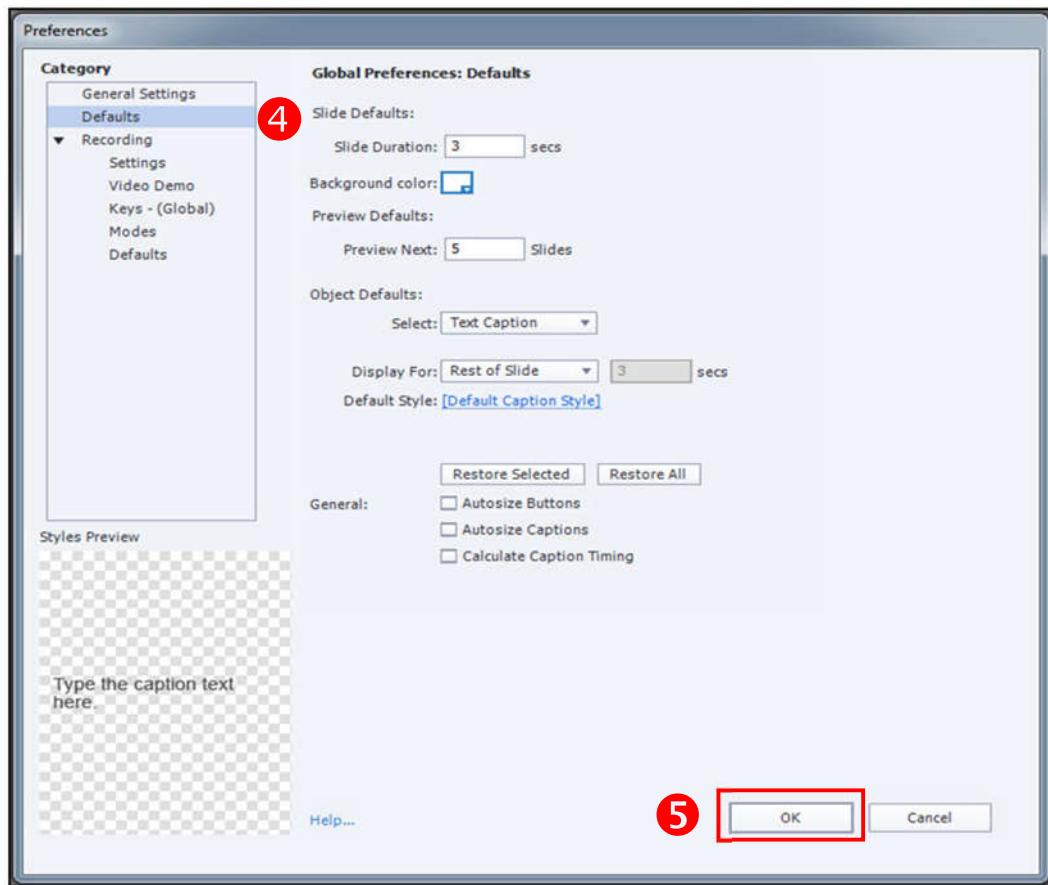
ตอนที่ 2

คำชี้แจง ให้นักเรียนฝึกปฏิบัติการกำหนดค่าสำหรับ Resptive Project และ Blank Project ตามขั้นตอนดังต่อไปนี้ ดังนี้ (5 คะแนน)

1. เข้าสู่โปรแกรม Adobe Captivate 8 โปรแกรมแสดงหน้า Welcome Screen
2. คลิกเมนู Edit
3. คลิกเลือก Preferences



4. เลือก Defaults แล้วกำหนดค่าต่างๆ



4.1 Slide Defaults กำหนดเวลาพื้นฐานในการแสดง

4.2 Background Color กำหนดสีพื้นหลัง

4.3 Preview Next กำหนดให้แสดงตามจำนวน слайдที่กำหนด

4.4 Object Defaults กำหนดค่าพื้นฐานให้กับวัตถุ มีดังนี้

4.4.1 Select เลือกวัตถุ

4.4.2 Display for กำหนดการแสดงผลของวัตถุ (แนะนำให้เลือกทุกวัตถุ เป็น Rest of Slide)

4.4.3 Defaults Style กำหนด Style ของวัตถุประเภท Defaults Caption Style

5. เมื่อตั้งค่าเสร็จเรียบร้อยแล้ว คลิกเลือก OK

เมื่อนักเรียนปฎิบัติเรียบร้อยแล้ว ตรวจผลงานหน้าจอคอมพิวเตอร์ของนักเรียน

(แนวคิดตอบ)



เฉลยกิจกรรมที่ 2.2 การสร้างชิ้นงานแบบต่าง ๆ

(คะแนนเต็ม 25 คะแนน) ใช้เวลา 20 นาที

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

จุดประสงค์การเรียนรู้ อธิบายการสร้างชิ้นงานแบบต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง

ตอนที่ 1

คำชี้แจง นักเรียนศึกษาเอกสารเรื่องที่ 2.2 การสร้างชิ้นงานแบบต่างๆ และ ให้นักเรียนเรียงลำดับขั้นตอนการสร้างชิ้นงานจาก Responsive Project และจาก Form PowerPoint จำนวน 2 ข้อ (10 คะแนน)

- ให้นักเรียนเรียงลำดับขั้นตอนการสร้างชิ้นงานจาก Responsive Project (5 คะแนน)

- A. กดปุ่ม Create เพื่อดำเนินการสร้าง Responsive Project
- B. คลิกเลือก ปุ่ม Themes เลือก Blank
- C. คลิก Responsive Project และ
- D. โปรแกรมแสดงหน้าต่าง YES ยืนยัน การตั้งค่าต่างๆ ทั้งหมดของวัตถุ
- E. โปรแกรมแสดงหน้า Welcome Screen คลิก New เพื่อสร้างชิ้นงาน

คำตอบ

E , C , A , B , D

2. ให้นักเรียนเรียนรู้ลำดับขั้นตอนการสร้างชิ้นงานจาก From PowerPoint (5 คะแนน)

- C. โปรแกรมแสดงหน้า Welcome Screen คลิก New
- D. คลิก From PowerPoint และกดปุ่ม Create
- B คลิกเลือกไฟล์ Power Point ที่ต้องการนำมาใช้งาน คลิก Open
- E ทำการกำหนดค่าต่างๆ
- A. ไฟล์ PowerPoint ถูกนำเข้ามาวางใน Adobe Captivate 8 ตามการเลือกในการตั้งค่าตามที่กำหนด

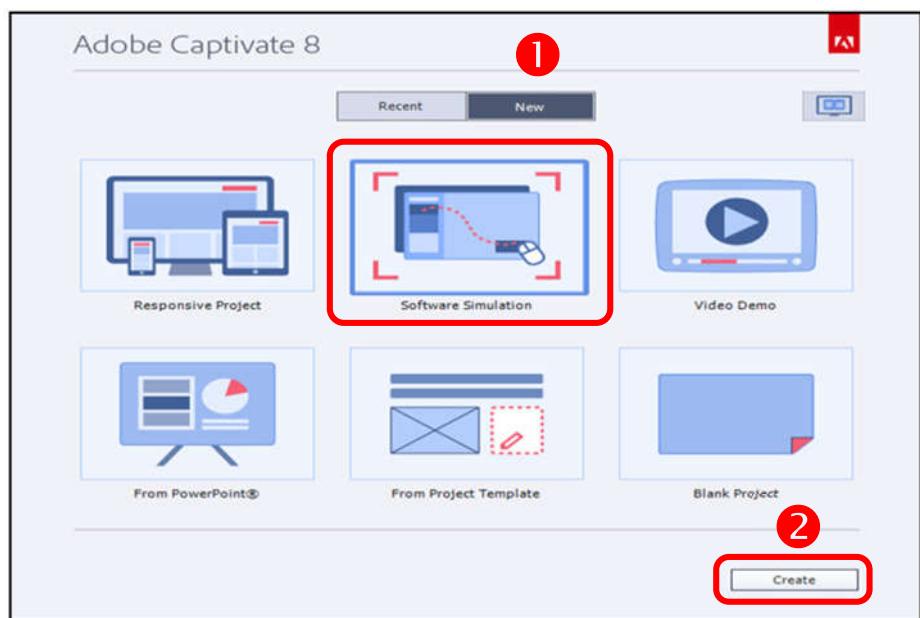
คำตอบ

C , D , B , E , A

ตอนที่ 2

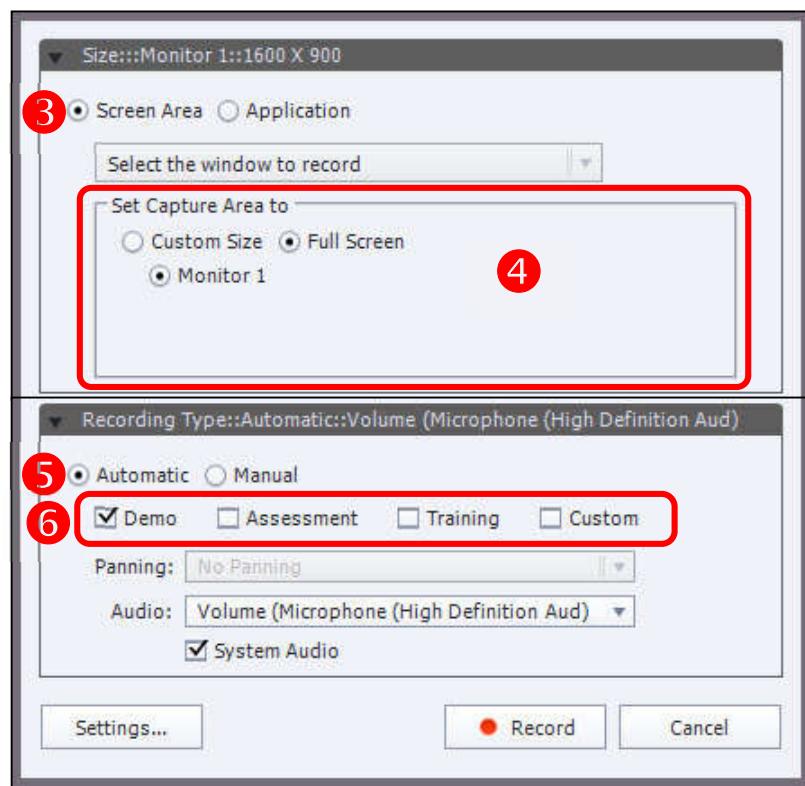
คำชี้แจง นักเรียนสร้างชิ้นงาน แบบ Software Simulation เพื่อแสดงการเปิดโปรแกรม Paint โดยกำหนดค่าต่างๆ ดังต่อไปนี้ (15 คะแนน)

1. เข้าสู่โปรแกรม Adobe Captivate 8 โปรแกรมแสดงหน้า Welcome Screen จากนั้น คลิก New เพื่อสร้างชิ้นงาน
2. คลิก Software Simulation และ กดปุ่ม Create เพื่อดำเนินการสร้าง Software Simulation



รูปแบบการบันทึกภาพ แบบ Screen Area เป็นการกำหนดขนาดของหน้าจอ บันทึกภาพเคลื่อนไหว โดยบันทึกตามความกว้างและความสูงของหน้าจอเป็นหลัก

- 2.3 คลิกเลือก Screen Area
- 2.4 เลือกขนาดหน้าจอสำหรับการบันทึก แบบเต็มหน้าจอ (Full Screen)
- 2.5 เลือก ชนิดการบันทึก เป็น แบบ Automatic
- 2.6 เลือก โหมดการบันทึก เลือก Demo (การบันทึกภาพหน้าจอแบบเคลื่อนไหว)



(แนวคิดตอบ)



เฉลยกิจกรรมที่ 2.3 การจัดการสไลด์

(คะแนนเต็ม 25 คะแนน) ใช้เวลา 25 นาที

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

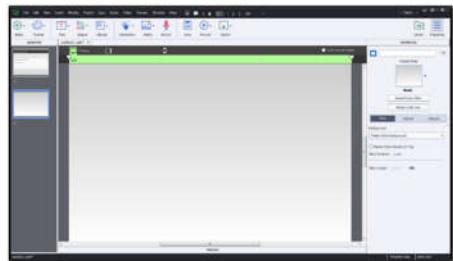
จุดประสงค์การเรียนรู้ อธิบายการจัดการสไลด์ได้อย่างถูกต้อง

ตอนที่ 1

คำชี้แจง นักเรียนศึกษาเอกสารเรื่องที่ 2.3 การจัดการสไลด์แล้ว ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้
(10 คะแนน)

- บอกระยะสไลด์ และประโยชน์ของการนำไปใช้งาน (5 คะแนน)

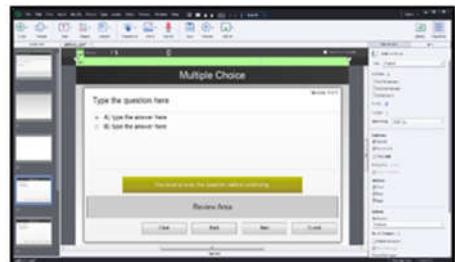
1.1 Content Slide และ Blank Slide



สำหรับสร้างขึ้นงานด้วย

เครื่องมือต่างๆ

1.2 Question Slide



สำหรับสร้างคำถามหรือ

แบบสอบถาม

1.3 Software Simulation Slide

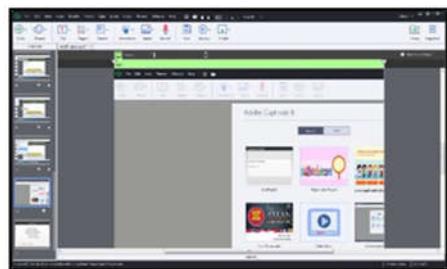


สำหรับบันทึกหน้าจอ

เคลื่อนไหวที่สามารถ

ปฏิสัมพันธ์ได้

1.4 Video Demo Slide



สำหรับบันทึกหน้าจอ

เป็นวิดีโอ

1.5 PowerPoint Slide



สำหรับนำเข้าไฟล์

PowerPoint

2. บอกคุณสมบัติของแอคชันของสไลด์ (5 คะแนน)

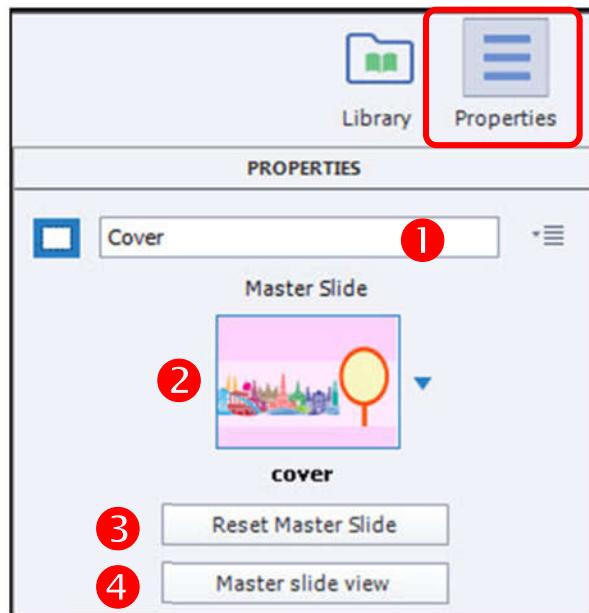
Action	คุณสมบัติ
Continue	แสดงผลต่อจากตำแหน่งเวลา Pause
Go To Previous Slide	ไปสไลด์ก่อนหน้า
Go To Next Slide	ไปสไลด์ถัดไป
Go To Last Visited Slide	ไปสไลด์ล่าสุดที่ผ่านมา
Return to Quiz	ไปยังสไลด์ Quiz
Jump To Slide	ข้ามไปยังสไลด์ที่กำหนด
Open URL or File	เปิดลิงค์หรือไฟล์ที่กำหนด
Open another project	เปิดไฟล์ชิ้นงานอื่น
Send E-mail to	ส่ง E-mail ไปยังที่กำหนด
Execute JavaScript	แสดงผลที่เขียนคำสั่งโดยใช้ JavaScript

ตอนที่ 2

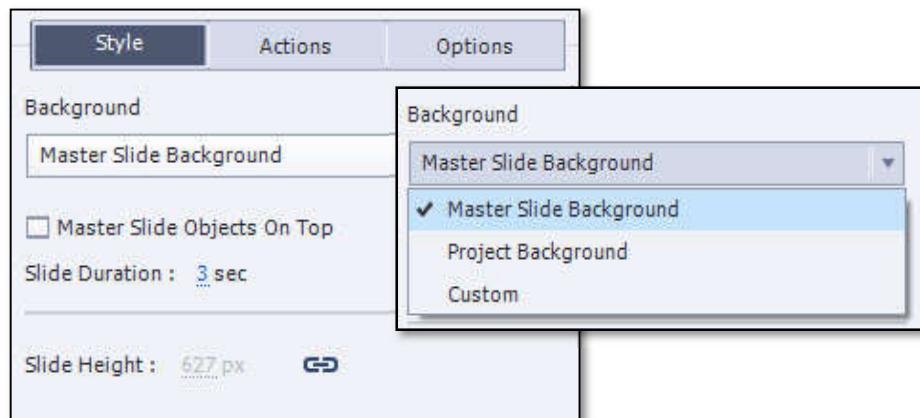
คำชี้แจง นักเรียนจัดการสไลด์ในโปรแกรม Adobe Captivate 8 โดยกำหนดค่าต่างๆ ดังต่อไปนี้
(15 คะแนน)

1. นักเรียนบันทึกไฟล์งานที่ได้รับ D: โฟลเดอร์นักเรียน ชื่อไฟล์ชื่นงาน Practice2-3
2. สร้าง Responsive Project
3. คลิก Properties
4. คลิก พาเนล Properties
5. กำหนดค่าสั่งทั่วไป
 - 1) Name กำหนดชื่อสไลด์
 - 2) Master Slide กำหนดสไลด์ต้นแบบ
 - 3) Reset Master Slide คืนค่าที่ตั้งใน FilmStrip ให้กลับไปเป็นค่าที่มาจากการ Master
6. Master Slide View เปลี่ยนไปโหมดของ Master Slide

Slide

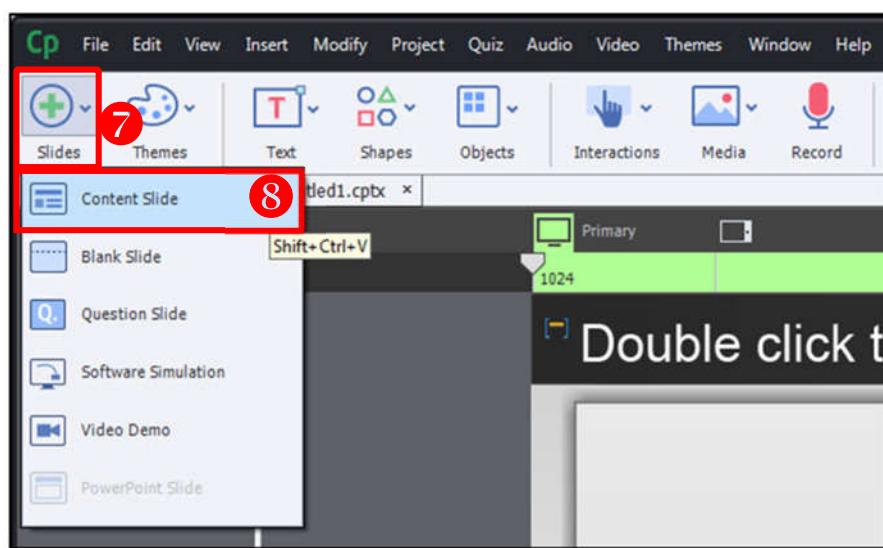


6. คลิกแท็บ Style คลิก Master Slide Background

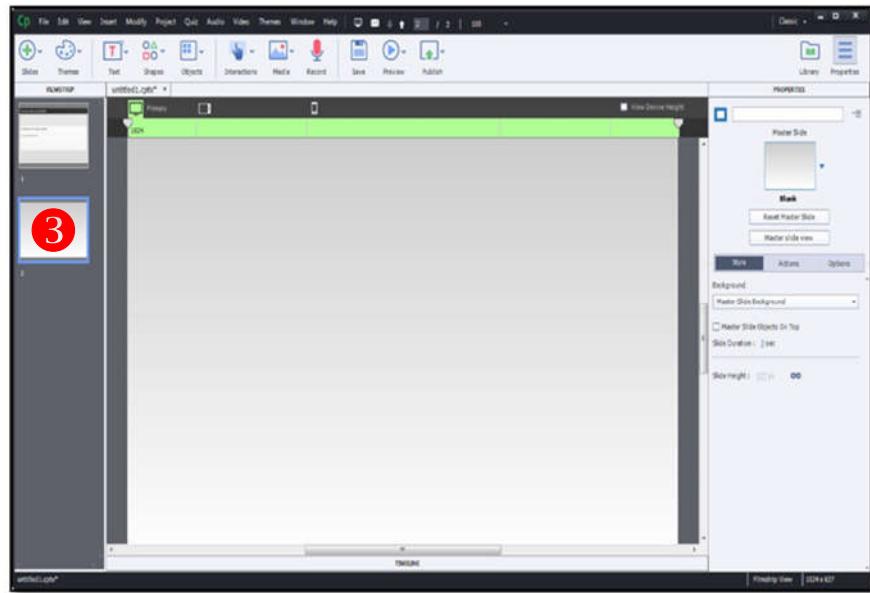


7. คลิก Slide

8. เลือก Content Slide



9. สไลด์ Content Slide เพิ่มเข้ามาที่ FILMSTRIP



เมื่อนักเรียนปฎิบัติเรียบร้อยแล้ว ตรวจผลงานหน้าจอคอมพิวเตอร์ของนักเรียน

(แนวคิดตอบ)

Cp

เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน

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

ตอนที่ 2

คำชี้แจง นักเรียนปฏิบัติการสร้างขึ้นงานจาก From PowerPoint

(คะแนนเต็ม 15 คะแนน) ใช้เวลาในการทดสอบ 15 นาที

1. นักเรียนบันทึกไฟล์งานที่ไดร์ฟ D: โฟลเดอร์นักเรียน

2. ชื่อไฟล์ชื่นงาน Pretest2

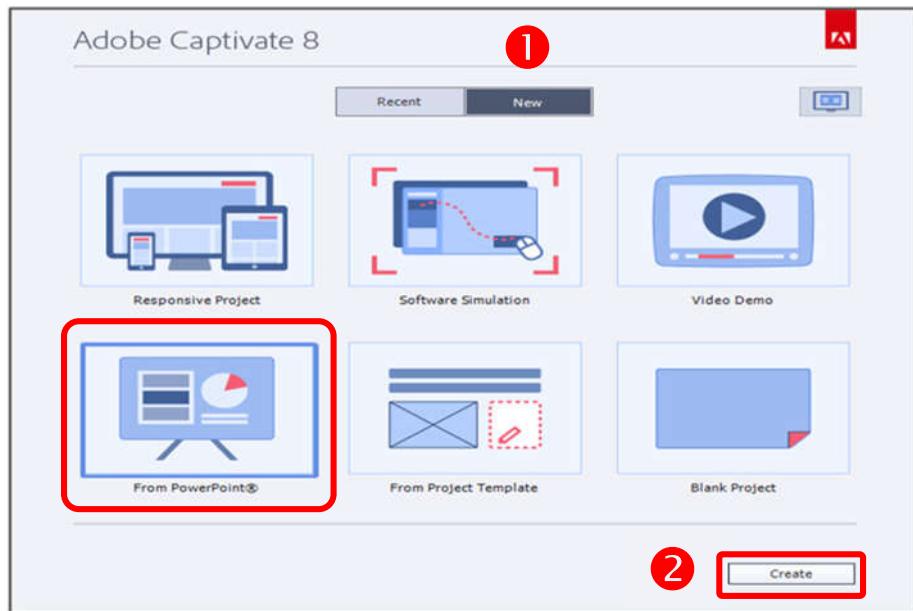
3. ดำเนินการสร้างขึ้นงานจาก From PowerPoint ตามขั้นตอนดังนี้

1) เข้าสู่โปรแกรม Adobe Captivate 8 โปรแกรมแสดงหน้า Welcome Screen

จากนั้น คลิก New เพื่อสร้างขึ้นงาน

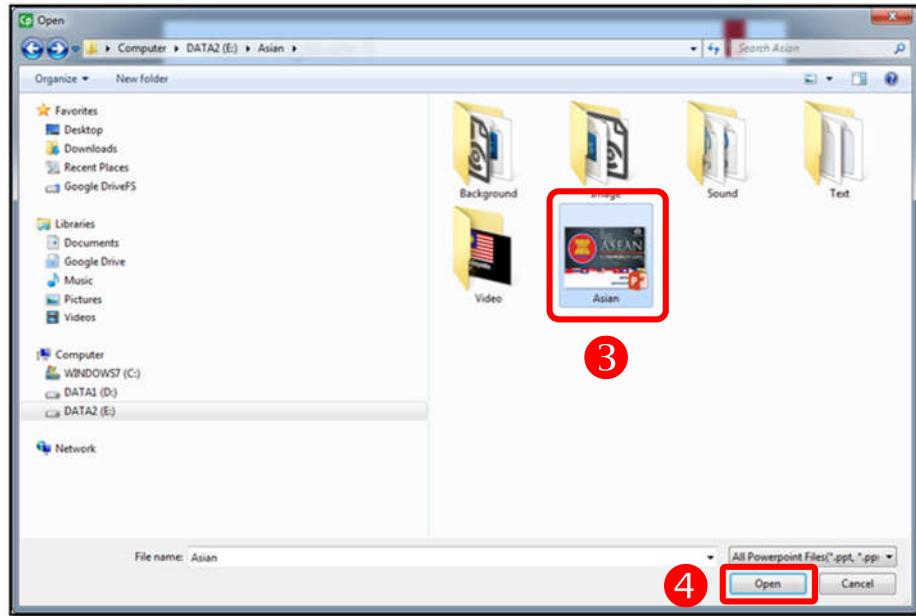
2) คลิก From PowerPoint และ กดปุ่ม Create เพื่อดำเนินการสร้าง

FromPowerPoint



3) คลิกเลือกไฟล์ Power Point ที่ต้องการนำมาใช้งาน

4) คลิก Open เพื่อเปิดไฟล์



5) การกำหนดค่าต่างๆ ดังนี้

5.1 Name กำหนดชื่อขึ้นงาน

5.2 Width กำหนดความกว้างสไลด์

5.3 Height กำหนดความสูงสไลด์

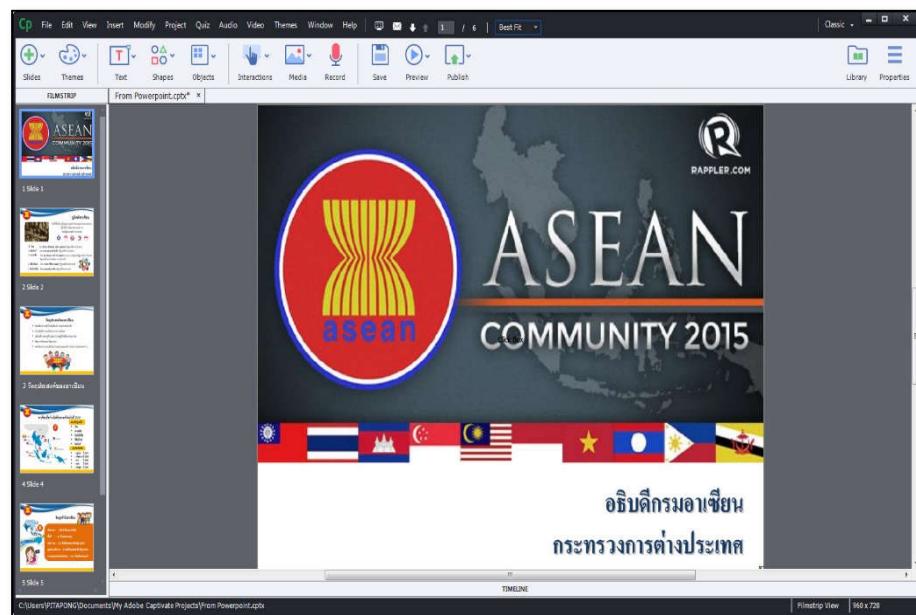
5.4 Present Sizes เลือกขนาดตามรูปแบบที่มีให้

5.5 Maintain aspect ratio รักษาอัตราส่วนความกว้างและความสูง

5.6 Slide Preview แสดงสไลด์ (ขนาดย่อ) โดยคลิกเลือกที่ include ถ้าต้องการเลือกที่หมดให้ คลิก Select All หรือต้องการ ยกเลิกทั้งหมดคลิก Clear All

5.7 Advance Slide กำหนดรูปแบบการเปลี่ยนสไลด์ มีทั้งแบบคลิกมาส์ และแบบอัตโนมัติ

6) ไฟล์ PowerPoint ถูกนำเข้ามาวางใน Adobe Captivate 8 ตามการเลือกในการตั้งค่าตามที่กำหนด



เมื่อนักเรียนปฏิบัติเรียบร้อยแล้ว บันทึกไฟล์งานส่ง

(แนวคิดตอบ)

Cp

เฉลยแบบทดสอบหลังเรียน

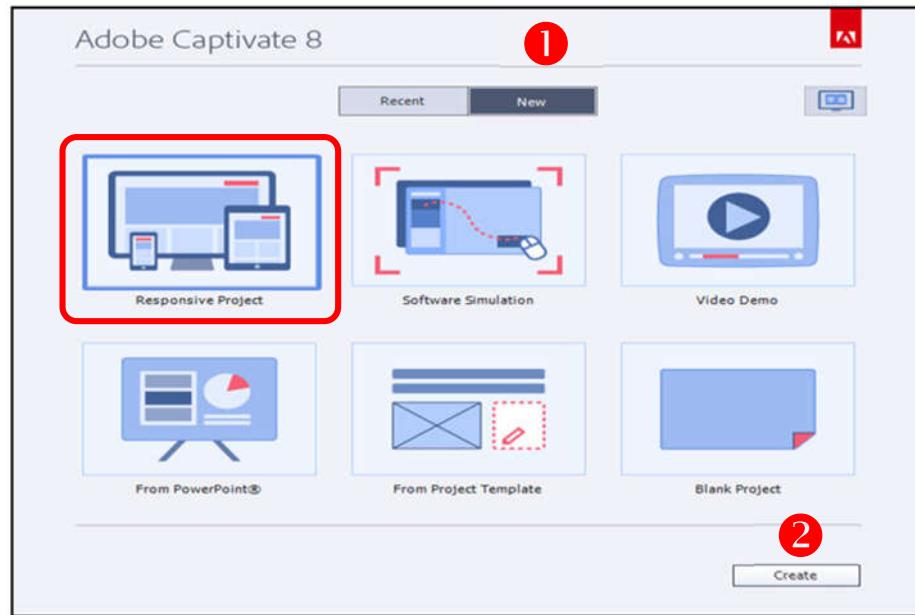
1. ก
2. ง
3. ค
4. ข
5. ก
6. ง
7. ค
8. ง
9. ข
10. ข

ตอนที่ 2

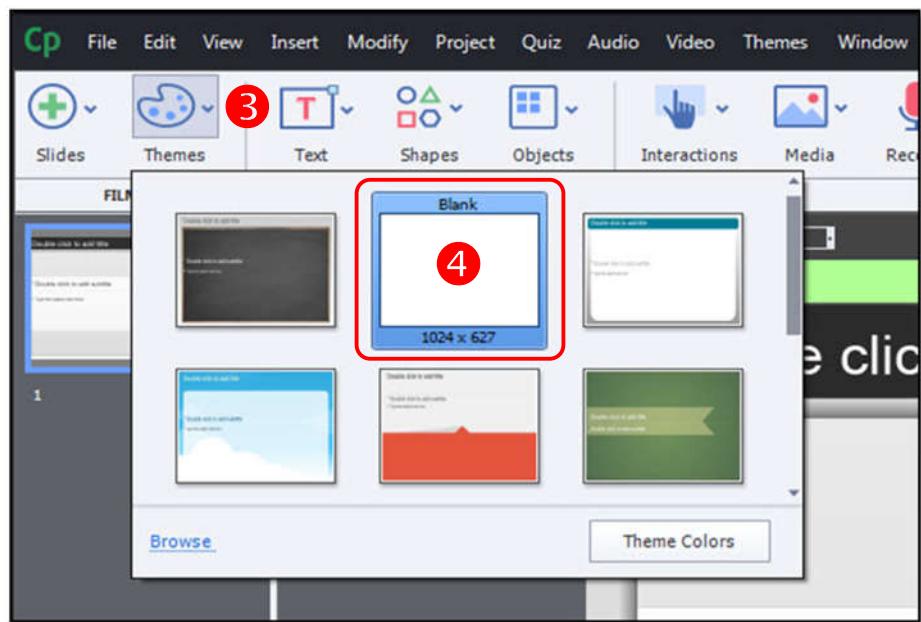
คำชี้แจง นักเรียนปฏิบัติการสร้างขึ้นงานจาก Responsive Project

(คะแนนเต็ม 15 คะแนน) ใช้เวลาในการทดสอบ 15 นาที

1. นักเรียนบันทึกไฟล์งานที่ไดร์ฟ D: โฟลเดอร์นักเรียน
2. ชื่อไฟล์ชื่นงาน Posttest2
3. ดำเนินการสร้างขึ้นงานจาก Responsive Project ตามขั้นตอน ดังนี้
 - 1) เข้าสู่โปรแกรม Adobe Captivate 8 โปรแกรมแสดงหน้า Welcome Screen จากนั้น คลิก New เพื่อสร้างขึ้นงาน
 - 2) คลิก Responsive Project และ กดปุ่ม Create เพื่อดำเนินการสร้าง Responsive Project



- 3) คลิกเลือก ปุ่ม Themes
- 4) เลือกรูปแบบ Themes เลือก Blank โปรแกรมแสดงหน้าต่าง YES ยืนยัน การตั้งค่า ต่างๆ ทั้งหมดของวัสดุ



เมื่อนักเรียนปฎิบัติเรียบร้อยแล้ว บันทึกไฟล์งานส่ง

(แนวคิดตอบ)