

คู่มือการใช้บทเรียนออนไลน์

รายวิชา หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) รหัสวิชา ง22203

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2



จุดประสงค์การใช้บทเรียนออนไลน์

1. เพื่อเป็นสื่อการสอนที่นำเสนอความรู้ และเนื้อหาบทเรียนที่เป็นพื้นฐานสำคัญ สำหรับนักเรียนโรงเรียนเทศบาลบูรพาอุบลที่เรียนรายวิชา หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 และผู้ที่สนใจทั่วไปได้ศึกษา
2. เพื่อให้นักเรียน และผู้สนใจได้ศึกษาเรียนรู้ และทบทวนเนื้อหาด้วยตัวเองได้ตลอดเวลา ทุกสถานที่
3. ใช้ประกอบการสอนในแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อนำไปสู่ปฏิบัติการกรรมการเรียนรู้ ที่สอดคล้อง ตัวชี้วัด มาตรฐานการเรียนรู้ตามหลักสูตรที่กำหนด
4. บทเรียนออนไลน์ สามารถนำไปประเมินผลการทดสอบผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้ รายวิชา หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยประเมินผลจากการทดสอบ ก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน



แนะนำการใช้บทเรียนออนไลน์

บทเรียนออนไลน์ จัดทำขึ้นเพื่อเป็นสื่อประกอบการจัดการเรียนรู้ รายวิชา หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) รหัสวิชา ง22203 กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลบูรพาอุบล และผู้ที่สนใจศึกษา ในเนื้อหาบทเรียนออนไลน์ มีจำนวนทั้งสิ้น 5 หน่วยการเรียนรู้ ประกอบด้วย

- หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
- หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 หลักการออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
- หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 จริยธรรม และคุณธรรมการใช้คอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ต
- หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 การสร้างเอกสารต้นแบบด้วยโปรแกรม Microsoft Power Point 2016
- หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ด้วยโปรแกรม Flip PDF Professional



แนะนำการใช้บทเรียนออนไลน์ (ต่อ)

ในแต่ละเนื้อหา ประกอบด้วยเนื้อหาหลัก ดังนี้

1. ให้นักเรียนศึกษาและปฏิบัติตามขั้นตอนการใช้บทเรียนออนไลน์ จากคู่มือการใช้งานบทเรียนออนไลน์ให้เข้าใจเพื่อที่จะปฏิบัติได้ถูกต้อง และเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้
2. ก่อนการเข้าสู่เนื้อหาในบทเรียนออนไลน์ ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน เพื่อประเมินความรู้ก่อนเรียน จำนวน 40 ข้อ พร้อมบันทึกคะแนน
3. ศึกษาบทเรียนออนไลน์แต่ละหน่วยการเรียนรู้ พร้อมทำแบบทดสอบประจำบทเรียนก่อนเรียน เป็นแบบทดสอบแบบปรนัย ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ
4. ศึกษาเนื้อหาบทเรียน เรื่อง.... มีรายละเอียดของเนื้อหาบทเรียนในเรื่องนั้นๆ
5. ปฏิบัติกิจกรรมท้ายบทเรียน มีกิจกรรมที่ให้นักเรียนปฏิบัติ โดยจะส่งชิ้นงานที่ครู
6. แบบทดสอบประจำบทเรียนหลังเรียน เป็นแบบทดสอบแบบปรนัย ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ
7. เมื่อนักเรียนศึกษาบทเรียนออนไลน์ครบทั้ง 5 หน่วยการเรียนรู้ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนเพื่อวัดความรู้ของตนเอง จำนวน 40 ข้อ พร้อมบันทึกคะแนน



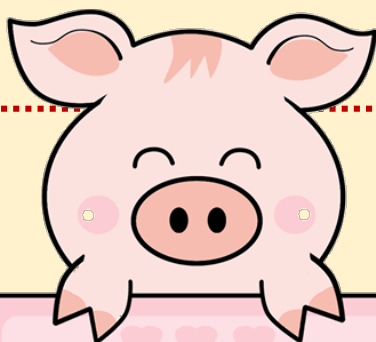
คู่มือสำหรับนักเรียน

1. บทเรียนออนไลน์มีความยืดหยุ่นในเรื่องของสถานที่ และเวลา นักเรียนสามารถเข้าศึกษาเนื้อหาได้ตามความต้องการ
2. นักเรียนควรศึกษาเนื้อหา และทำใบงานโดยใช้บทเรียนออนไลน์เรียงตามลำดับ เพื่อประสิทธิภาพในการเรียนรู้
3. หากหัวข้อใดที่นักเรียนไม่เข้าใจสามารถศึกษาบทเรียนออนไลน์เพื่อทบทวนเนื้อหาได้เองจนกว่าจะเข้าใจหรือติดต่อครูผู้สอน
4. นักเรียนต้องมีความซื่อสัตย์ในการทำใบงาน และแบบทดสอบ ไม่คัดลอกกัน เพราะจะทำให้นักเรียนไม่สามารถทราบผลการเรียนรู้ของตนเองได้อย่างแท้จริง
5. นักเรียนต้องส่งงานให้ทันตรงตามกำหนดระยะเวลาที่ผู้สอนแจ้งไว้
6. ก่อนเข้าสู่หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 นักเรียนต้องทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน จำนวน 40 ข้อ
7. เมื่อศึกษาบทเรียนออนไลน์ให้เรียงตามลำดับครบทุกหน่วยการเรียนรู้ ให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 40 ข้อ เพื่อวัดความรู้ของตนเอง



คุณลักษณะของเครื่องคอมพิวเตอร์ในการใช้บทเรียนออนไลน์

- เครื่องคอมพิวเตอร์พร้อมสามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้
- ระบบปฏิบัติการ Microsoft Windows 7 ขึ้นไป
- ตัวประมวลผลกลาง (CPU) ที่มีความเร็วสูงกว่าหรือเท่ากับ 1 GHz.
- หน่วยความจำ (RAM) 1-2 GB ขึ้นไป (แนะนำ 5-10 GB ขึ้นไป)
- หน่วยแสดงผล (Monitor) 17 นิ้ว ขึ้นไป
- พื้นที่ว่างบนดิสก์ อย่างน้อย 3 GB (แนะนำ 5-10 GB ขึ้นไป)
- ขนาดพื้นที่แสดงผลหน้าจอ 1024 x 768 ขึ้นไป
- การ์ดเสียง (Sound Card) พร้อมลำโพง (Speaker)
- ติดตั้งโปรแกรมเว็บเบราว์เซอร์ (Browser) เช่น Internet Explorer, Google Chrome, Mozilla Firefox ฯลฯ
- ติดตั้งโปรแกรมเพื่ออ่านไฟล์ประเภท .PDF



สำหรับโทรศัพท์มือถือ.....ขอแค่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้

โรงเรียนเรา **wifi** ฟรีนะจ๊ะ



แนะนำรายวิชา หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book)
รหัสวิชา ง22203 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

คำอธิบายรายวิชา

กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพ และเทคโนโลยี

รายวิชา หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book)

ภาคเรียนที่ 1

จำนวน 1.0 หน่วยกิต

รหัสวิชา ง22203

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

จำนวนเวลา 40 ชั่วโมง

ศึกษา แนวคิด และรูปแบบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ความหมาย ประวัติความเป็นมา
ของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ โปรแกรมที่ใช้จัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เทคนิคการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
รูปแบบการนำไปใช้งานของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ข้อดีและข้อเสียของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
จรรยาบรรณการผลิตสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ การเผยแพร่หนังสืออิเล็กทรอนิกส์

ปฏิบัติการสร้าง การบันทึก การเปิด การปิดหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ การแก้ไข การใส่ข้อความ
การใส่ภาพ และภาพเคลื่อนไหว การทำปกหน้า การแทรกปุ่ม และการเชื่อมโยงหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจ สามารถใช้เทคโนโลยีในการสร้างชิ้นงานหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
การนำเสนอผลงานได้ มีนิสัยรักการทำงาน มีความซื่อสัตย์ รักการค้นคว้า มีความรับผิดชอบ
ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข



มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร

มาตรฐาน ง 3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัด

- ม.2/1 อธิบายหลักการเบื้องต้นของการสื่อสารข้อมูลและเครือข่ายคอมพิวเตอร์
- ม.2./2 อธิบายหลักการและวิธีการแก้ปัญหาดำเนินการด้วยกระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
- ม.2/3 ค้นหาข้อมูลและติดต่อสื่อสารผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์อย่างมีคุณธรรมและจริยธรรม
- ม.2/4 ซอฟต์แวร์ในการทำงาน



ผลการเรียนรู้

1. อธิบายความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) ได้
2. อธิบายประวัติความเป็นมาของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) ได้
3. อธิบายประโยชน์ ข้อดี ข้อเสีย หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) ได้
4. อธิบายโปรแกรมที่ใช้จัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) ได้
5. บอกส่วนประกอบและใช้เครื่องมือต่างๆ ของโปรแกรมจัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) ได้
6. ปฏิบัติวิธีการสร้างตามขั้นตอนในการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) ได้
7. ปฏิบัติวิธีการบันทึก และการเปิด ปิดหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) ได้
8. ปฏิบัติการใส่ข้อความ ข้อความศิลป์ แทรกรูปร่าง และหน้าปกหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) ได้
9. ปฏิบัติการแก้ไข ข้อความ ใส่ภาพ และภาพเคลื่อนไหวในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) ได้
10. ปฏิบัติการแทรกปุ่ม พร้อมทั้งสร้างการเชื่อมโยงในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) ได้
11. สามารถสร้างชิ้นงานและการนำเสนอผลงานได้
12. มีคุณธรรม จริยธรรม มีเจตคติและคุณลักษณะที่ดีต่องานคอมพิวเตอร์ได้

