

ชื่อผลงาน : นวัตกรรมการเรียนรู้ แบบทดสอบออนไลน์ เรื่อง การใช้งานโปรแกรมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ รายวิชาคอมพิวเตอร์ รหัสวิชา ง๒๒๒๐๒ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒

ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๕๘

ชื่อผู้เสนอผลงาน : นางสาวสุนันทา มุกดา ตำแหน่ง ครู คศ.๑ โรงเรียนเกาะสีเฮอร์

สังกัด : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาภูเก็ต

รายละเอียดการนำเสนอผลงาน

๑. ความสำคัญของผลงานหรือนวัตกรรมที่นำเสนอ

สภาพปัญหาในการจัดการเรียนรู้ในวิชาคอมพิวเตอร์ (เพิ่มเติม) รหัสวิชา ง๒๒๒๐๒ เรื่องการใช้งานโปรแกรมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งเป็นวิชาที่ใช้คอมพิวเตอร์ในการเรียนการสอน โดยใช้โปรแกรมที่ช่วยสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ การใช้งานเครื่องมือต่างๆ ในโปรแกรมเพื่อสร้างชิ้นงาน และมีวัดผลประเมินผลจากชิ้นงาน พฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน และวัดผลประเมินผลความรู้ความเข้าใจเป็นแบบทดสอบปลายภาค จึงใช้การวัดผลประเมินผลกับคอมพิวเตอร์มาช่วยในการสอบ เพื่อช่วยประหยัดเวลาในการตรวจข้อสอบ ลดการใช้กระดาษเป็นแบบทดสอบ และสร้างความน่าสนใจในการทำแบบทดสอบรูปแบบใหม่ ๆ ให้กับนักเรียน ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เป็นการจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการโดยยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

ในขณะเดียวกัน ทางโรงเรียนเกาะสีเฮอร์มีนโยบายให้ครูผู้สอนในทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้จัดทำนวัตกรรมทางการสอน ในทุกๆภาคเรียนของแต่ละปีการศึกษา วิชาคอมพิวเตอร์ เป็นวิชาที่ต้องอาศัยการทำงานจากคอมพิวเตอร์ ทำให้ต้องจัดทำนวัตกรรมการทำแบบทดสอบออนไลน์ แต่ยังมีใจความสำคัญของมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด เน้นการฝึกให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยวิธีการปฏิบัติ โดยมีการนำทักษะในศตวรรษที่ ๒๑ มาประยุกต์ใช้ คือ การใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนรู้ จึงได้จัดทำนวัตกรรม การทำแบบทดสอบออนไลน์ เรื่องการใช้งานโปรแกรมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ รายวิชาคอมพิวเตอร์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ให้กับนักเรียนชั้น

แนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในการพัฒนา

การเรียนรู้(Learning Ecology)

การเรียนรู้ คือ กระบวนการที่ทำให้มนุษย์เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางความคิด มนุษย์เราสามารถเรียนรู้ได้จาก การได้ยิน การสัมผัส การอ่าน การเห็น รวมถึงผ่านการใช้ สื่อ อุปกรณ์ เครื่องมือ เป็นส่วนส่งผ่าน

ทฤษฎีการเรียนรู้ (Learning theory)

หมายถึงข้อความรู้ที่พรรณา / อธิบาย / ทำนาย ปราบกฎการณ์ต่างๆ เกี่ยวกับการเรียนรู้ ซึ่งได้รับการพิสูจน์ ทดสอบตามกระบวนการทาง วิทยาศาสตร์ และได้รับการยอมรับว่าเชื่อถือได้ และสามารถนำไปป็นนัยเป็นหลักหรือกฎการเรียนรู้ย่อยๆ หรือนำไปใช้เป็นหลักในการจัดกระบวนการเรียนรู้ ให้แก่ผู้เรียนได้ ทฤษฎีโดยทั่วไปมักประกอบด้วยหลักการย่อยๆ หลายหลักการ

ในเรื่องของการเรียนรู้ มีผู้ให้ความหมายของคำว่าความรู้ไว้หลากหลาย นักการศึกษาต่างมีแนวคิด โดยนำมาจากการพัฒนาการของมนุษย์ ในแง่มุมต่างๆ เกิดเป็นทฤษฎีที่แตกต่างกันไป อาทิ

การเรียนรู้ (Learning) คือ กระบวนการของประสบการณ์ที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอย่างค่อนข้างถาวร ซึ่งการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมนี้ไม่ได้มาจากภาวะชั่วคราว วุฒิภาวะ หรือสัญชาตญาณ(Klein ๑๙๙๑:๒)

การเรียนรู้ (Learning) คือ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมซึ่งเนื่องมาจากประสบการณ์ (ประสบการณ์ตรงหรือประสบการณ์ทางอ้อม)

การเรียนรู้ (Learning) คือ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมซึ่งเนื่องมาจากประสบการณ์ที่คนเรามีปฏิสัมพันธ์กับ สิ่งแวดล้อมหรือจากการฝึกหัด (สรวงศ์ โค้วตระกูล :๒๕๓๙)

การเรียนรู้ คือ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมซึ่งเนื่องมาจากประสบการณ์หรือการฝึกหัด และพฤติกรรมนั้นอาจจะคงอยู่ระยะหนึ่ง หรือตลอดไปได้

การเรียนรู้ (Learning) คือ กระบวนการที่ทำให้คนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ความคิด คนสามารถเรียนรู้ได้จากการได้ยินการสัมผัส การอ่าน การใช้เทคโนโลยี การเรียนรู้ของเด็กและผู้ใหญ่จะต่างกัน เด็กจะเรียนรู้ด้วยการเรียนในห้อง การซักถาม ผู้ใหญ่มักเรียนรู้ด้วยประสบการณ์ที่มีอยู่ แต่การเรียนรู้จะเกิดขึ้นจากประสบการณ์ที่ผู้สอนนำเสนอ โดยการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ผู้สอนจะเป็นผู้ที่สร้างบรรยากาศทางจิตวิทยาที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ ที่จะให้เกิดขึ้นเป็นรูปแบบใดก็ได้เช่น ความเป็นกันเอง ความเข้มงวดกวดขัน หรือความไม่มีระเบียบวินัย สิ่งเหล่านี้ผู้สอนจะเป็นผู้สร้างเงื่อนไข และสถานการณ์เรียนรู้ให้กับผู้เรียน ดังนั้น ผู้สอนจะต้องพิจารณาเลือกรูปแบบการสอน รวมทั้งการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน

ทฤษฎีการเรียนรู้(Learning Theory)

มนุษย์สามารถรับข้อมูลโดยผ่านเส้นทางการรับรู้ ๓ ทาง คือ

๑. พฤติกรรมนิยม (Behaviorism)
๒. ปัญญานิยม (Cognitivism)
๓. การสร้างสรรค์องค์ความรู้ด้วยปัญญา (Constructivism)

พฤติกรรมนิยม (Behaviorism)

พฤติกรรมนิยมมองผู้เรียนเหมือนกับ กระดานชนวนที่ว่างเปล่าผู้สอนเตรียม ประสบการณ์ให้กับผู้เรียน เพื่อสร้างประสบการณ์ใหม่ให้ผู้เรียน อาจ กระทำซ้ำจนกลายเป็นพฤติกรรม ผู้เรียนทำในสิ่งที่พวกเขาได้รับฟังและจะไม่ทำการคิดริเริ่มหา หนทางด้วยตนเองต่อการเปลี่ยนแปลง หรือพัฒนาปรับปรุงเปลี่ยนแปลงสิ่ง ต่างๆ ให้ดีขึ้น

ปัญญานิยม (Cognitivism)

ปัญญานิยมอยู่บนฐานของกระบวนการคิดก่อน แสดงพฤติกรรม การเปลี่ยนแปลง พฤติกรรมที่จะถูกสังเกต สิ่งเหล่านั้น มันก็เป็นเพียงแต่การบ่งชี้ว่าสิ่งนี้ กำลังดำเนินต่อไปในสมองของผู้เรียน เท่านั้น ทักษะใหม่ๆ ที่จะทำ

การสะท้อนส่งออกมา กระบวนการประมวลผลข้อมูลสารสนเทศทางปัญญา

การสร้างสรรค์องค์ความรู้ด้วยปัญญา (Constructivism)

การสร้างสรรค์ความรู้ด้วยปัญญาอยู่บนฐานของ การอ้างอิงหลักฐานในสิ่งที่พวกเราสร้างขึ้นแสดงให้เห็นปรากฏแก่สายตาของ เราด้วยตัวของเราเอง และอยู่บนฐานประสบการณ์ของแต่ละบุคคล องค์ความรู้จะถูกสร้างขึ้นโดยผู้เรียน และโดยเหตุผลที่ทุกคนต่างมีชุดของประสบการณ์ต่างๆ ของการเรียนรู้จึงมีลักษณะเฉพาะตน และมีความแตกต่างกันไปในแต่ละคน

ที่มา: <https://www.gotoknow.org/posts/๕๑๔๗๑๘>

การนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน

๑. กระบวนการค้นพบการเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ดีมีความหมายสำหรับผู้เรียน
๒. การวิเคราะห์และจัดโครงสร้างเนื้อหาสาระการเรียนรู้ให้เหมาะสม เป็นสิ่งจำเป็นที่ต้องทำก่อนการสอน
๓. การจัดหลักสูตรแบบเกลียว (Spiral Curriculum) ช่วยให้สามารถสอนเนื้อหาหรือความคิดรวบยอดเดียวกันแก่ผู้เรียนทุกวัยได้ โดยต้องจัดเนื้อหาความคิดรวบยอดและวิธีสอน ให้เหมาะสมกับขั้นพัฒนาการของผู้เรียน
๔. ในการเรียนการสอนควรส่งเสริมให้ผู้เรียนได้คิดอย่างอิสระให้มาก เพื่อช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน
๕. การสร้างแรงจูงใจภายในให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนเป็นสิ่งจำเป็นในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน
๖. การจัดกระบวนการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับขั้นพัฒนาการทางสติปัญญาของผู้เรียนจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี
๗. การสอนความคิดรวบยอดให้แก่ผู้เรียนเป็นสิ่งจำเป็น
๘. การจัดประสบการณ์ให้ผู้เรียนได้ค้นพบการเรียนรู้ด้วยตนเองสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี

๒. จุดประสงค์หรือเป้าหมายในการดำเนินงาน

๒.๑ จุดประสงค์

๒.๑.๑ เพื่อให้นักเรียนมีความรู้และเข้าใจเรื่องการใช้งานโปรแกรมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ตามมาตรฐานและตัวชี้วัดของหลักสูตร

๒.๑.๒ เพื่อเน้นการจัดการเรียนรู้แบบคิดวิเคราะห์และให้ผู้เรียนได้ค้นพบความรู้จากการปฏิบัติด้วยตนเอง (Constructivism) โดยเน้นการนำทักษะใน ศตวรรษที่ ๒๑ ด้านเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนรู้

๒.๑.๓ เพื่อเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลตามสมรรถนะความสามารถในการคิด

๒.๑.๔ เพื่อจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงลดปริมาณการใช้กระดาษ ประหยัดทรัพยากร ให้หันมาใช้เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์ในการทำแบบทดสอบ

๒.๒ เป้าหมาย

๒.๒.๑ ด้านปริมาณ พัฒนานักเรียน จำนวน ๖๐ คน ภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๕๘

๒.๒.๒ ด้านคุณภาพ ผู้เรียนมีทักษะด้านการคิดวิเคราะห์และได้ค้นพบความรู้จากการปฏิบัติด้วยตนเอง(Constructivism)โดยเน้นการนำทักษะในศตวรรษที่๒๑ ด้านเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ และผู้เรียนได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลตามสมรรถนะความสามารถในการคิด ทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์รายวิชาคอมพิวเตอร์สูงขึ้น

๒.๓ ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๒.๓.๑ นักเรียนมีความรู้และเข้าใจเรื่องการใช้งานโปรแกรมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ตามมาตรฐานและตัวชี้วัดของหลักสูตร

๒.๓.๒ นักเรียนได้ค้นพบความรู้จากการปฏิบัติด้วยตนเอง (Constructivism) โดยเน้นการนำทักษะในศตวรรษที่ ๒๑ ด้านเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนรู้

๒.๓.๓ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลตามสมรรถนะความสามารถในการคิด ทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์วิชาคอมพิวเตอร์

๒.๓.๔ การจัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ลดปริมาณการใช้กระดาษ ประหยัดทรัพยากร ประหยัดเวลา โดยใช้เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์มาช่วยในการทำแบบทดสอบ

๓. กระบวนการการผลิตผลงาน

๓.๑ ขั้นวางแผน

๓.๑.๑ สังเกตพฤติกรรมนักเรียนในการให้ความสนใจในการเรียนรู้ ค้นหาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับสาเหตุของการเกิดปัญหา การหาวิธีการแก้ปัญหา และทฤษฎีที่เกี่ยวกับผู้เรียนปฏิบัติด้วยตนเอง

๓.๑.๒ ศึกษาเนื้อหาการใช้งานโปรแกรมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สรุปเนื้อหาสำคัญโดยสอดคล้องกับตัวชี้วัดของหลักสูตรแกนกลางที่จะนำมาจัดทำแบบทดสอบออนไลน์

๓.๑.๔ กำหนดวัตถุประสงค์

๓.๑.๕ เตรียมสร้างแบบทดสอบปลายภาคให้สอดคล้องกับมาตรฐานและตัวชี้วัดของหลักสูตร

๓.๑.๖ สร้างแบบทดสอบในรูปแบบของอิเล็กทรอนิกส์ หรือ แบบทดสอบออนไลน์

๓.๒ ขั้นการผลิต

๓.๒.๑ สร้างแบบทดสอบออนไลน์ ซึ่งประกอบด้วย

๓.๒.๑.๑ คำชี้แจงในการทำแบบทดสอบ วัตถุประสงค์ กำหนดคะแนน

๓.๒.๑.๒ ออกแบบแบบทดสอบปลายภาคทั้งแบบปรนัย และอัตนัย

๓.๒.๑.๓ สร้างแบบทดสอบปลายภาคโดยใช้ Google Form

๓.๒.๑.๔ เพิ่มเติม ปรับปรุงแก้ไข

๓.๓ ขั้นนำไปใช้

การแนะนำการใช้งานแบบทดสอบออนไลน์ให้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ เพื่อเป็นการทำความเข้าใจและเผยแพร่ผลงาน และส่งเสริมให้กับผู้เรียนให้เกิดความต้องการในการจัดการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ดียิ่งขึ้น โดยมีขั้นตอนดังนี้

๓.๓.๑ นักเรียนเข้าไปทำแบบทดสอบออนไลน์ได้โดยใช้อีเมลของตัวเอง จากการสมัครเข้าใช้งานอีเมล www.gmail.com

๓.๓.๒ ครูทำการแชร์แบบทดสอบ เพื่อให้นักเรียนสามารถเข้าไปเปิดแบบฟอร์มทำข้อสอบ

๓.๓.๓ นักเรียนเข้าทำแบบทดสอบ ตามลิงค์ URL ที่ครูกำหนดไว้ และอ่านคำชี้แจงในแบบทดสอบออนไลน์

๓.๓.๔ ครูวัดผลประเมินผล โดยการตรวจแบบทดสอบออนไลน์แบบประหยัดเวลา สะดวกและรวดเร็ว

๔. ผลการดำเนินงาน/ผลสัมฤทธิ์/ประโยชน์

ผลการดำเนินงาน

การทำแบบทดสอบออนไลน์ เรื่อง การใช้งานโปรแกรมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ผลดำเนินงาน คือ ผู้เรียนมีความรู้และเข้าใจสามารถเลือกใช้งานเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ได้ค้นพบความรู้ จากการปฏิบัติด้วยตนเอง และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ครั้งนี้สามารถตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคลได้

ผลสัมฤทธิ์

นักเรียนสามารถทำแบบทดสอบ เรื่อง การใช้งานโปรแกรมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ได้ด้วยตนเอง โดยทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกอยากค้นหาคำตอบในสิ่งที่อยู่ในแบบทดสอบออนไลน์ด้วยการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยในการตอบแบบทดสอบ ทำให้เกิดความแปลกใหม่ในการทำแบบทดสอบ มีผลให้ผลสัมฤทธิ์ในวิชาคอมพิวเตอร์ เพิ่มขึ้น

ประโยชน์

แบบทดสอบออนไลน์ เรื่อง การใช้งานโปรแกรมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ มาใช้ในการจัดการเรียนรู้สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนในการค้นหาคำตอบ ใช้การคิดวิเคราะห์ ทำให้เกิดความรู้ตรงตามมาตรฐาน นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ที่สูงขึ้นในรายวิชาคอมพิวเตอร์ ครูมีวิธีการสอนที่น่าสนใจ เนื้อหาถูกต้องและเหมาะสม สามารถทำตามนโยบายของโรงเรียนในเรื่องของการจัดทำนวัตกรรมในการจัดการเรียนรู้ และใช้กระบวนการจัดการเรียนการสอนโดยยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เรื่อง ความพอประมาณ ความมีเหตุผล มีจิตสำนึกการใช้ทรัพยากรสิ่งแวดล้อม

๕. ปัจจัยความสำเร็จ

๕.๑. ผู้อำนวยการโรงเรียน ให้การสนับสนุน ครูในการสร้างนวัตกรรมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ทำให้ครูเกิดกำลังใจและความรู้ในการสร้างนวัตกรรมทางการศึกษาขึ้นมามีใช้ในการจัดการเรียนรู้

๕.๒ สถานศึกษามีการส่งเสริมให้ครูผู้สอนสร้างนวัตกรรมเป็นสื่อในการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนทุกภาคเรียนการศึกษา ทำให้ครูสร้างนวัตกรรมการศึกษาใหม่ๆ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสุขในการเรียนรู้ ทำให้การจัดการเรียนรู้เกิดขึ้นหลายๆรูปแบบ สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้

๕.๓ ครูสามารถใช้นวัตกรรมที่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้เหมาะสมกับช่วงวัย นักเรียนมีความสนใจ ให้ความร่วมมือในการจัดการเรียนรู้ และสามารถบรรลุตามเป้าหมายในการจัดทำนวัตกรรมได้เป็นอย่างดี

๕.๔ ผู้เรียนให้ความร่วมมือในการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยการทำแบบทดสอบออนไลน์ เรื่อง การใช้งานโปรแกรมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ทำให้เกิดการเรียนรู้ในการใช้เทคโนโลยี

๕.๕ จัดการเรียนการสอนแบบบูรณาการโดยยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ของกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

๖. บทเรียนที่ได้

๑. ผู้เรียนให้ความสนใจในการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยใช้นวัตกรรมที่ครูสร้างขึ้น จึงสามารถตอบคำถามด้วยการคิดวิเคราะห์ได้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความสุขในการเรียน สามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้ และสามารถทำให้ผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้เพิ่มขึ้น

๒. ผู้เรียนสามารถเลือกใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ โดยมีครูผู้สอนเป็นเพียงผู้แนะนำและตรวจสอบความถูกต้อง

๗. การเผยแพร่

การนำนวัตกรรมแบบทดสอบออนไลน์ เรื่อง การใช้งานโปรแกรมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ รายวิชาคอมพิวเตอร์ มาใช้จัดการเรียนรู้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ และนำนวัตกรรมมาเป็นตัวอย่างให้กับผู้ที่สนใจในการทำแบบทดสอบออนไลน์มาใช้เพื่อลดปัญหาการใช้กระดาษเป็นแบบทดสอบโดยสิ้นเปลือง

๘. อ้างอิง/บรรณานุกรม

_____ .<https://www.gotoknow.org/posts/๕๑๔๗๑๘>

ลงชื่อ

(นางสาวสุมนธา มุกดา)

ครู คศ.๑ โรงเรียนเกาะสีเฮอร์

ความคิดเห็นของผู้อำนวยการ

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นายกิตติภูมิ มั่งสุรีย์)

ผู้อำนวยการโรงเรียนเกาะสีเھر

ภาคผนวก

แบบทดสอบออนไลน์

เรื่อง การใช้งานโปรแกรมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

รายวิชาคอมพิวเตอร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี



แบบทดสอบปลายภาค วิชาคอมพิวเตอร์^{๒๐}
คะแนน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ครุสมณฑา
มุกดา
 ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

*จำเป็น

เลขที่ *

ชื่อ-นามสกุล *

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ *

เช่น น. 2/1

ที่อยู่ E-mail *

เช่น aaaa@gmail.com

ภาพที่ ๑ แสดงการกรอกชื่อผู้ทำข้อสอบ



แบบทดสอบปลายภาค วิชาคอมพิวเตอร์²⁰ คะแนน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ครูสมณฑา มุกดา

*จำเป็น

ตอนที่ 2 จงเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว ข้อละ 2 คะแนน

หากต้องการลบหน้าที่ไม่ต้องการออกควรเลือกเครื่องมือในข้อใด *

- ☐ delete page
- ☐ copy page
- ☐ insert page
- ☐ print page

ซอฟต์แวร์สำหรับการอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีอยู่หลายโปรแกรม แต่ที่นิยมใช้ในปัจจุบันคือข้อใด *

- ☐ FlipAlbum
- ☐ DeskTop Author
- ☐ Flip Flash Album
- ☐ ถูกทุกข้อ

คำสั่ง Book Binder คืออะไร *

- ☐ การใส่ภาพพื้นหลัง
- ☐ การใส่เสียง
- ☐ การกำหนดหน้า link
- ☐ การใส่รูปศูนย์กลางกระดาษ

ข้อใดเป็นความสามารถของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่มีเหมือนกับหนังสือจริง *

- ☐ นำเสนอข้อมูลเสียงได้
- ☐ นำเสนอการเชื่อมโยงไปยังข้อมูลหน้าอื่นๆ ได้
- ☐ นำเสนอข้อมูลแบบข้อความและรูปภาพได้
- ☐ นำเสนอข้อมูลภาพเคลื่อนไหว หรือภาพวิดีโอได้

ข้อใดให้ความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้ถูกต้องที่สุด *

- ☐ หนังสือที่ประกอบไปด้วยข้อความ ภาพและเสียง
- ☐ หนังสือที่สามารถสั่งพิมพ์ทางเครื่องพิมพ์ได้
- ☐ หนังสือที่สามารถเปิดอ่านได้ในเครื่องคอมพิวเตอร์
- ☐ หนังสือที่สร้างด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์และเปิดอ่านได้เหมือนหนังสือจริง

ข้อใดคือข้อเสียของ E-book *

- ☐ เสียสุขภาพสายตา จากการได้รับแสงจากอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์
- ☐ อ่านได้ไม่จำกัดจำนวนครั้ง เพราะไม่ยับหรือเสียหายเหมือนกระดาษ

ภาพที่ ๒ แสดงข้อสอบตอนที่ ๑ แบบปรนัย



แบบทดสอบปลายภาค วิชาคอมพิวเตอร์²⁰ คะแนนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๒ ครุสมณฑา มุกดา

*จำเป็น

ตอนที่ ๓ จงตอบคำถามต่อไปนี้ ๘ คะแนน
ข้อละ 4 คะแนน

2. จงบอกข้อเสียของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์มา 4 ข้อ

1. จงบอกประโยชน์ของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์มา 4 ข้อ *

ห้ามส่งรหัสผ่านใน Google ฟอรัม

ภาพที่ ๓ แสดงข้อสอบตอนที่ ๖ แบบอัตโนมัติ

ไฟล์ แก้ไข แสดง แยก ปุ่มแบบ ข้อมูล เครื่องมือ แบบฟอนต์ ส่วนเสริม ความช่วยเหลือ แก้ไขค่าคุณสมบัติหรือกำหนดค่า sumonta mookda															ดาวน์โหลด		แก้ไข	
Summary:																		
Summary:																		
Points Possible																		
Average Points																		
Counted Submissions																		
Number of Low Scoring Questions																		
																	</	

ภาพที่ ๔ แสดงการตรวจคำตอบของผู้ตอบแบบสอบถาม