

ชุดการเรียนรู้

เรื่อง ออกแบบงานมัลติมีเดียด้วยโปรแกรม Adobe Captivate 5.5
รายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ 2 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

ชุดที่ 1

รู้จัก Adobe Captivate 5.5



นางตรีบุร ทิศเมือง
ครูชำนาญการ โรงเรียนสตูลวิทยา อำเภอเมือง จังหวัดสตูล
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 16

คำนำ

ชุดการเรียนรู้ เรื่อง ออกแบบงานมัลติมีเดียด้วยโปรแกรม Adobe Captivate 5.5 ชุดที่ 1 รู้จัก Adobe Captivate 5.5 จัดทำขึ้นเพื่อประกอบการเรียนการสอน รายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ 2 รหัสวิชา ง31202 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ซึ่งผู้สอนได้จัดทำขึ้นเพื่อมุ่งเน้นพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ โดยเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ และสอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานแกนกลาง พ.ศ. 2551 โดยให้นักเรียนศึกษาไปที่ละชุดการเรียนรู้ตามลำดับจนสามารถออกแบบงานมัลติมีเดีย ด้วยโปรแกรม Adobe Captivate 5.5 ได้

ชุดการเรียนรู้ เรื่อง ออกแบบงานมัลติมีเดียด้วยโปรแกรม Adobe Captivate 5.5 หน่วยที่ 2 มีทั้งหมด 6 เล่ม ประกอบด้วย

ชุดที่ 1 เรื่อง รู้จัก Adobe Captivate 5.5

ชุดที่ 2 เรื่อง ขั้นตอนการติดตั้งและส่วนประกอบหน้าจอ Adobe Captivate 5.5

ชุดที่ 3 เรื่อง การสร้าง Slide ใหม่

ชุดที่ 4 เรื่อง การใช้ Object ในการสร้างงาน

ชุดที่ 5 เรื่อง การสร้างข้อสอบ

ชุดที่ 6 เรื่อง การส่งออก Publish ไฟล์เพื่อใช้งาน

การศึกษาชุดการเรียนรู้ นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง เน้นให้นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยการปฏิบัติจริงด้วยตนเองตามความสามารถของแต่ละบุคคล และมีการวัดผลประเมินผลด้วยวิธีการที่หลากหลายตามสภาพจริง โดยนักเรียนจะต้องศึกษาอย่างเป็นระบบและทำกิจกรรมเป็นขั้นตอนด้วยความซื่อสัตย์ ซึ่งจะส่งผลให้นักเรียนมีคุณลักษณะที่ดีต่อไป

ผู้สอนหวังเป็นอย่างยิ่งว่า ชุดการเรียนรู้เล่มนี้ จะเป็นส่วนหนึ่งของเครื่องมือที่จะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างสมบูรณ์ มีประสิทธิภาพและเป็นประโยชน์แก่นักเรียนหรือผู้ที่สนใจ เพื่อเป็นพื้นฐานในการศึกษาเรื่องอื่นๆ ได้เป็นอย่างดี

ตรีนุช ทิศเมือง





สารบัญ

2

เนื้อหา	หน้า
คำนำ.....	1
สารบัญ.....	2
คำชี้แจงเกี่ยวกับชุดการเรียนรู้.....	4
คำชี้แจงสำหรับครู.....	5
คำชี้แจงสำหรับนักเรียน.....	6
ผลการเรียนรู้และจุดประสงค์การเรียนรู้.....	7
แบบทดสอบก่อนเรียน ชุดที่ 1	8
กรอบเนื้อหา	10
รู้จัก Adobe Captivate 5.5	11
ใบงานที่ 1.1.....	13
จุดเด่นของโปรแกรม.....	14
ใบงานที่ 1.2.....	16
แบบทดสอบหลังเรียน ชุดที่ 1.....	17

เนื้อหา	หน้า
ภาคผนวก	19
เฉลยใบงานที่ 1.1.....	20
เฉลยใบงานที่ 1.2.....	21
เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน ชุดที่ 1.....	22
กระดาษคำตอบแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน ชุดที่ 1.....	23
บรรณานุกรม.....	



คำชี้แจงเกี่ยวกับชุดการเรียนรู้

ชุดการเรียนรู้ เรื่อง ออกแบบงานมัลติมีเดียโดยใช้โปรแกรม Adobe Captivate 5.5 ชุดที่ 1 รู้จัก Adobe Captivate 5.5 เล่มนี้ ใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การสอนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสตูลวิทยา โดยมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

1. นักเรียนอ่านคำชี้แจงการใช้ชุดการเรียนรู้ให้เข้าใจ
2. นักเรียนศึกษาขอบข่ายของเนื้อหาสาระสำคัญ และจุดประสงค์การเรียนรู้
3. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนเพื่อตรวจสอบความรู้พื้นฐาน
4. นักเรียนศึกษาเนื้อหาสาระโดยละเอียดทีละเรื่องตามลำดับและทำใบงานท้ายเรื่อง
5. ทำแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อวัดความรู้ความเข้าใจอีกครั้งหนึ่ง



เกณฑ์ผ่านการเล่น

1. นักเรียนต้องได้คะแนนประเมินตนเองหลังเรียนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80
2. ถ้าได้คะแนนไม่ถึงร้อยละ 80 ให้กลับไปทบทวนความรู้เพิ่มเติม จนกว่าจะได้คะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80
3. นักเรียนต้องได้คะแนนใบงานที่ 1.1 และ 1.2 รวมแล้วไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

ชุดการเรียนรู้ชุดนี้ใช้เวลาในการศึกษาและปฏิบัติกิจกรรม 2 ชั่วโมง

คำชี้แจงสำหรับครู

ชุดการเรียนรู้ เรื่อง ออกแบบงานมัลติมีเดียด้วยโปรแกรม Adobe Captivate 5.5 ชุดที่ 1 รู้จัก Adobe Captivate 5.5 รายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ 2 รหัส ง31202 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชุดการเรียนรู้ชุดที่ 1 รู้จัก Adobe Captivate 5.5 เล่มนี้ใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การสอนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสตูลวิทยา อำเภอเมือง จังหวัดสตูล โดยมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ดังนี้

1. ครูแจกชุดการเรียนรู้ ชุดที่ 1 รู้จัก Adobe Captivate 5.5
2. ครูชี้แจงการใช้ชุดการเรียนรู้ให้นักเรียนทราบก่อนลงมือปฏิบัติ
3. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน เพื่อดูว่านักเรียนมีพื้นฐานความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องนี้มากน้อยเพียงใด
4. ครูให้นักเรียนศึกษาใบความรู้ชุดการเรียนรู้ ชุดที่ 1 รู้จัก Adobe Captivate 5.5 แล้วปฏิบัติตามกิจกรรมฝึกทักษะที่ 1.1 และ 1.2 เพื่อให้นักเรียนได้ทบทวนและเกิดความรู้ความเข้าใจถูกต้อง
5. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน เพื่อดูว่านักเรียนมีความรู้ความเข้าใจหลังเรียนมากน้อยเพียงใด
6. ครูสังเกตพฤติกรรม สมรรถนะหลักของนักเรียนและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ แล้วบันทึกผล
7. ครูตรวจผลการปฏิบัติกิจกรรมนักเรียนและแบบทดสอบ บันทึกผลลงในใบเก็บคะแนน
8. ครูแจ้งคะแนนให้นักเรียนทราบและชมเชยนักเรียน พร้อมให้คำแนะนำเพิ่มเติม





คำชี้แจงสำหรับนักเรียน

เอกสารชุดการเรียนรู้ เรื่อง ออกแบบงานมัลติมีเดียด้วยโปรแกรม Adobe Captivate 5.5 รายวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ 2 รหัส ง31202 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ชุดการเรียนรู้ที่ 1 รู้จัก Adobe Captivate 5.5 เล่มนี้ใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสตูลวิทยา อำเภอเมือง จังหวัดสตูล โดยมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ดังนี้

1. ศึกษาผลการเรียนรู้และจุดประสงค์การเรียนรู้
2. ทำแบบทดสอบก่อนเรียนชุดการเรียนรู้ชุดที่ 1 เพื่อประเมินพื้นฐานของนักเรียน จำนวน 10 ข้อ ใช้เวลา 10 นาที
3. ศึกษากรอบเนื้อหาอย่างละเอียดของชุดการเรียนรู้ที่ **1 เรื่อง รู้จัก Adobe Captivate 5.5**
4. ทำใบงานที่ 1.1 และ 1.2
5. ทำแบบทดสอบหลังเรียน จำนวน 10 ข้อ ใช้เวลา 10 นาที เพื่อประเมินความก้าวหน้าของตนเอง
6. ตรวจคำตอบ แบบทดสอบก่อนเรียน/ใบงาน/แบบทดสอบหลังเรียน จากเฉลยภาคผนวก
7. สรุปผลคะแนนที่ได้ลงในกระดาษคำตอบเพื่อทราบผลการเรียนและผลการพัฒนา
8. ให้นักเรียนใช้เวลาในการศึกษาให้เหมาะสมและตรงต่อเวลา





สาระสำคัญ

โปรแกรม Adobe Captivate เป็นโปรแกรมสำหรับสร้างมัลติมีเดียบนเว็บ การจับภาพหน้าจอ การทำภาพเคลื่อนไหว และอื่น ๆ โปรแกรม Adobe Captivate สามารถสร้างบทเรียนแบบมีปฏิสัมพันธ์ สร้างข้อสอบได้อย่างดี โดยผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องเขียนคำสั่ง เพราะโปรแกรมมีคำสั่งต่าง ๆ ไว้ให้เลือกผ่านทางหน้าจอของโปรแกรม จึงเป็นโปรแกรมที่ใช้งานง่าย เรียนรู้ได้เร็ว นอกจากนี้ยังสามารถใช้ Widget หรือเขียน Action Script 3 เพิ่มขีดความสามารถของโปรแกรมได้ และสามารถ ส่งขึ้นเว็บ YouTube ได้ทันที หรือจะทำเป็นไฟล์ PDF ก็ได้

ผลการเรียนรู้

สามารถเลือกใช้คำสั่ง และเครื่องมือในการออกแบบงานแบบมัลติมีเดียได้
สามารถออกแบบชิ้นงานต่างๆ ได้อย่างเข้าใจ และชำนาญ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. สามารถบอกความเป็นมาของโปรแกรม Adobe Captivate 5.5 ได้
2. สามารถบอกจุดเด่นของโปรแกรม Adobe Captivate 5.5 ได้
3. สามารถบอกข้อดี-ข้อเสีย ของโปรแกรม Adobe Captivate 5.5 ได้





แบบทดสอบก่อนเรียน



รายวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ 2 รหัสวิชา ง31202 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
ชุดการเรียนรู้ชุดที่ 1 เรื่อง รู้จัก Adobe Captivate 5.5



ให้นักเรียนเลือกตอบคำถามที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว แล้วทำเครื่องหมายกากบาท (x) ลงใน
กระดาษคำตอบ (ใช้เวลา 10 นาที)

- ข้อใดกล่าวถูกต้องเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Captivate
 - โปรแกรมที่ใช้สำหรับตกแต่งภาพ
 - โปรแกรมที่ใช้สำหรับสร้างงานกราฟิก
 - โปรแกรมที่ใช้สำหรับสร้างสื่อการเรียนการสอน
 - ถูกทุกข้อ
- โปรแกรม Adobe Captivate จะมีลักษณะคล้ายกับโปรแกรมใดต่อไปนี้
 - โปรแกรม Image Ready
 - โปรแกรม Photoshop
 - โปรแกรม Authorware
 - โปรแกรม Photo scrape
- ข้อใดคือข้อดีของโปรแกรม Adobe Captivate
 - รูปแบบการใช้งานที่ง่าย
 - เป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับการแต่งภาพ
 - ไม่เปลืองทรัพยากรเครื่อง
 - ถูกทุกข้อ
- ข้อใดไม่ใช่จุดเด่นของโปรแกรม
 - บันทึกและตัดต่อไฟล์เสียงได้
 - รองรับการแสดงผลจาก Browser ได้อย่างสมบูรณ์
 - ตัดต่องานสื่อวิดีโอได้ทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว
 - เชื่อมโยงกับเครือข่ายทุกเครือข่ายได้

5. ความต้องการทรัพยากรโดยรวมของ Adobe Captivate ข้อใดถูกต้อง
- ก. พื้นที่ว่างใน hard disk ไม่น้อยกว่า 700 MB
 - ข. หน่วยความจำชั่วคราว (RAM) ไม่น้อยกว่า 512 MB
 - ค. รองรับการแสดงผลที่ 800*600 pixels
 - ง. ถูกทุกข้อ
6. ประเภทของไฟล์สำหรับสร้างงานและส่งออก Adobe Captivate สามารถรับไฟล์นำเข้าได้กี่ไฟล์
- ก. 2 ไฟล์
 - ข. 3 ไฟล์
 - ค. 4 ไฟล์
 - ง. 5 ไฟล์
7. ข้อใดไม่ใช่ไฟล์ที่ Adobe Captivate สามารถนำเข้าได้
- ก. ไฟล์รูปภาพ
 - ข. ไฟล์วิดีโอ
 - ค. ไฟล์เสียง
 - ง. ไม่มีข้อถูก
8. Adobe Captivate สามารถส่งไฟล์ออกได้หลายแบบยกเว้นไฟล์ที่มีนามสกุลใดต่อไปนี้
- ก. .html
 - ข. .cptx
 - ค. .mth
 - ง. .exe
9. Exe File (.exe) เป็นไฟล์สำหรับทำอะไร
- ก. เป็นไฟล์สำหรับนำไปใช้กับเว็บไซต์
 - ข. เป็นไฟล์สำหรับการนำเสนอแบบ Stand alone
 - ค. เป็นไฟล์ลักษณะวีดิโอไฟล์ออนไลน์
 - ง. เป็นรูปแบบไฟล์เอกสารมาตรฐาน
10. ข้อใดไม่ใช่ความสามารถของโปรแกรม Macromedia Captivate
- ก. สร้างแบบทดสอบได้ง่าย เช่น เติมคำในช่องว่าง จับคู่ ปรนัย อัตนัย ถูกผิด
 - ข. สร้างสื่อการเรียนรู้ หรือสื่อนำเสนอมีเดียโต้ได้ง่ายและรวดเร็ว
 - ค. สร้างสื่อการเรียนรู้โดยการจับหน้าจอภาพ (Screen capture movie)
 - ง. แปลงไฟล์วิดีโอ



กรอบเนื้อหา

ชุดที่ 1

รู้จัก Adobe Captivate 5.5



รู้จัก Adobe Captivate 5.5



ประวัติความเป็นมา

โปรแกรม Adobe Captivate เป็นโปรแกรมสร้างสื่อนำเสนอในรูปแบบมัลติมีเดีย ที่สามารถสร้างสื่อการเรียนการสอนหรือสื่อนำเสนอแบบมัลติมีเดียได้ง่ายและสะดวกรวดเร็ว เช่น การนำเสนอผลงาน การจับหน้าจอภาพ (Screen capture movie) ประกอบเสียงบรรยาย การสร้างแบบทดสอบ การตัดต่อวิดีโอ และสามารถนำเข้าไฟล์จากแหล่งต่างๆ ได้หลากหลาย เช่น ไฟล์รูปภาพ ไฟล์เสียง ไฟล์วิดีโอ และสไลด์จากโปรแกรม Microsoft Power Point (.ppt) อีกทั้งยังสามารถใช้งานร่วมกับโปรแกรมอื่นๆ ได้อีกเช่น Adobe Dreamweaver, Adobe (Macromedia) Authorware, Adobe Director, Flash movie File (.swf) เป็นต้น

โปรแกรม Captivate สามารถสร้างบทเรียนแบบมีปฏิสัมพันธ์ สร้างข้อสอบ ได้อย่างดี โดยผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องเขียนคำสั่ง เพราะโปรแกรมมีคำสั่งต่าง ๆ ไว้ให้เลือกผ่านทางหน้าจอของโปรแกรม จึงเป็นโปรแกรมที่ใช้งานง่าย เรียนรู้ได้เร็ว เหมาะสำหรับครู และผู้ที่มีหน้าที่ฝึกอบรมบุคลากร นอกจากนี้ยังสามารถใช้ Widget หรือเขียน Action Script 3 เพิ่มขีดความสามารถของโปรแกรมได้ และสามารถ ส่งขึ้นเว็บ YouTube ได้ทันที หรือจะทำการเป็นไฟล์ PDF ก็ได้ มีจุดประสงค์หลักสำหรับใช้เล่นบนอินเทอร์เน็ต ผ่านทาง Browser หรือใช้กับ LMS โดยส่งออกไปใช้งานเป็น Flash (swf) ตามมาตรฐาน scorm อย่างไรก็ตาม โปรแกรมสามารถส่งออกเป็นไฟล์ exe และนำไปเล่นบนเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ไม่ได้ต่อกับอินเทอร์เน็ตได้

คุณสมบัติใหม่ของ รุ่น 5.5 คือ สามารถส่งเข้าเผยแพร่บนเว็บ YouTube ได้ทันที สามารถส่งออกเป็นไฟล์ MP4 เพื่อใช้กับ tablets Smartphone และ IOS devices หรือ ส่งออกเป็น PDF ก็ได้ สามารถเพิ่มเงาให้กับวัตถุนหน้าจอ ทำให้มีมิติ นอกจากนี้ยังสามารถใช้แม่แบบสำเร็จรูปสำหรับสร้างข้อสอบได้ง่ายขึ้นและสวยงามขึ้นอีกด้วย

การนำโปรแกรม Adobe Captivate ไปประยุกต์ใช้

1. สร้างนวัตกรรมการเรียนการสอนในรูปแบบใหม่ที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้ หรือเพื่อเป็นการทบทวนบทเรียนตามความต้องการของผู้เรียนได้ทุกที่ทำเวลา พร้อมทั้งภายในมีแบบทดสอบเพื่อเป็นการตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียนได้อีกทาง
2. ใช้เป็นโปรแกรมในการนำเสนอผลงานมัลติมีเดียได้
3. ใช้ตัดต่อวิดีโอทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวได้

จุดเด่นของโปรแกรม Adobe Captivate

1. สามารถใช้นำเสนองาน สร้างสื่อการสอนได้ทันที
2. สามารถสร้างแบบทดสอบที่หลากหลาย และมีการประเมินผลได้ในตัว
3. สื่อการสอนมีลูกเล่นที่หลากหลายที่สร้างสามารถใส่ทั้ง ภาพ เสียง วิดีโอและมัลติมีเดียอื่นๆได้



ข้อดี – ข้อเสีย ของโปรแกรม Adobe Captivate

ข้อดี

1. เป็นโปรแกรมที่ใช้งานง่าย สะดวกและรวดเร็ว ผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องมีความชำนาญหรือมีทักษะด้านการเขียนโปรแกรมใดๆ
2. เป็นโปรแกรมที่สามารถแก้ไขงานที่ทำได้ง่าย หรือแก้ไขงานเฉพาะจุดได้
3. การลดต้นทุน งบประมาณ เนื่องจากการผลิตสื่อมีความเหมือนจริง และสามารถนำไปใช้ซ้ำได้อย่างไม่จำกัด
4. ใช้งานร่วมกับโปรแกรมอื่นได้เช่น Microsoft Power Point (.ppt), Macromedia Flash
5. สร้างบทเรียนที่มีข้อสอบ เพื่อวัดและประเมินผลได้ โดยข้อสอบสามารถกำหนดเวลาในการทำได้

ข้อเสีย

1. เป็นโปรแกรมเกี่ยวกับการทำสื่อมัลติมีเดีย แต่เท่าที่ทราบโปรแกรมนี้น่าจะมีข้อดีค่อนข้างแพ่ง
2. ข้อควรระวัง เมื่อนำเข้าเสียงหรือวิดีโอที่มีความยาวมากกว่าความยาวของslide ต้องตรวจสอบตำแหน่งวัตถุก่อนนำเข้า และปรับให้เหมาะสมก่อนเสมอ

ความต้องการของระบบ

- ระบบปฏิบัติการ Windows XP หรือ สูงกว่า
- ความเร็วหน่วยประมวลผลขั้น ต่ำ (CPU) 600 MHz Intel Pentium III Processorหรือเทียบเท่า
- หน่วยความจำขั้น ต่ำอย่างน้อย 256 MB ถ้าจะให้ดีต้องใช้ที่ 512 MB ขึ้นไป
- พื้นที่ว่างของฮาร์ดดิสก์อย่างน้อย 300 MB
- ความละเอียดของจอภาพ 800 x 600 Pixel





ใบงานที่ 1.1

เรื่อง รู้จัก Adobe Captivate 5.5

คำสั่ง ให้นักเรียนพิจารณาข้อความต่อไปนี้ว่าถูกหรือผิด โดยการทำเครื่องหมาย ✓ หน้าข้อที่ถูก และ ✕ หน้าข้อที่ผิด

- 1. โปรแกรม Adobe Captivate สร้างบทเรียนแบบมีปฏิสัมพันธ์ สร้างข้อสอบ ได้อย่างดี
- 2. โปรแกรม Adobe Captivate ทำงานในลักษณะเดียวกับโปรแกรม Microsoft Word
- 3. Timeline จะเป็นตัวกำหนดเวลาการแสดงผลของวัตถุแต่ละตัวในแผ่น Slide นั้น ๆ
- 4. โปรแกรม Adobe Captivate สามารถส่งออกเป็นไฟล์ exe ได้เพียงอย่างเดียวเท่านั้น
- 5. โปรแกรม Adobe Captivate จะประกอบไปด้วย Slide จำนวน 30 Slide เรียงต่อกันไป



- สร้างสื่อการเรียนรู้หรือสื่อนำเสนอมีมิติเดียวได้อย่างง่ายดาย
- ตัดต่อวิดีโอได้ทั้ง ภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว
- สร้างสื่อการเรียนรู้โดยการจับหน้าจอภาพ (Screen capture movie) พร้อมกับอัดเสียงบรรยายประกอบ
- เหมาะสำหรับการนำไปใช้เป็นสื่อการเรียนการสอน
- สร้างแบบทดสอบอย่างง่าย และมีแบบทดสอบให้เลือกทำหลายรูปแบบ
- นำเข้าไฟล์จากแหล่งต่างๆ ได้หลากหลาย ได้แก่
 - o ไฟล์จาก Adobe Flash
 - o ไฟล์รูปภาพ (Image) เช่น JPG,BMP, GIF
 - o ไฟล์เสียง (Sound) เช่น MP3, WAV
 - o เสียงบรรยายผ่านไมโครโฟน
 - o ไฟล์วิดีโอ (Video) เช่น AVI
 - o สไลด์จากโปรแกรม Microsoft Power Point (.PPT)

ส่งออกไฟล์ได้หลายรูปแบบ Flash movie File (.swf) โดยมีลักษณะเช่นเดียวโปรแกรมดังต่อไปนี้

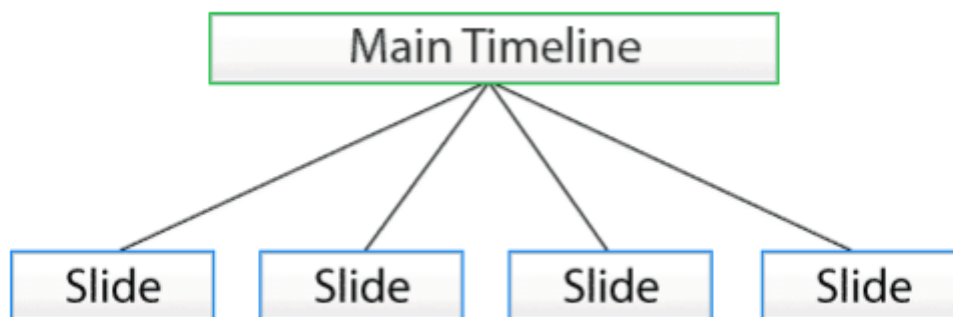
- o โปรแกรม Adobe Flash HTML File (.html) สำหรับการนำไปใช้กับเว็บไซต์
- o EXE File (.exe) สำหรับการนำไปใช้แบบ Stand alone คือ การแสดงผล โดยไม่ ต้องติดตั้งโปรแกรม Adobe captivate
- o zip file สำหรับบทเรียนในแบบ scorn เพื่อนำเข้าไปใช้ในบทเรียนออนไลน์



- ระบบปฏิบัติการ Windows XP หรือ สูงกว่า
- ความเร็วหน่วยประมวลผลขั้นต่ำ (CPU) 600 MHz Intel Pentium III Processorหรือเทียบเท่า
- หน่วยความจำขั้นต่ำอย่างน้อย 256 MB ถ้าจะให้ดีต้องใช้ที่ 512 MB ขึ้นไป
- พื้นที่ว่างของฮาร์ดดิสก์อย่างน้อย 300 MB
- ความละเอียดของจอภาพ 800 x 600 Pixel

หลักการทำงานของโปรแกรม

โปรแกรม Captivate ทำงานในลักษณะเดียวกับโปรแกรม MS PowerPoint คือในแต่ละไฟล์หรือ Project จะประกอบไปด้วย Slide หลาย Slide นำมาเรียงกัน ในแต่ละ Slide สามารถบรรจุสิ่งต่าง ๆ ซึ่ง ต่อไปนี้ จะเรียกว่าเป็น วัตถุ เช่น ภาพ ข้อความ เสียง คลิปวิดีโอ และ ปุ่ม เป็นต้น การเข้า-ออกของ Slide และวัตถุใน Slide สามารถ กำหนด Effects ต่าง ๆ ได้



เมื่อสั่งให้โปรแกรมทำงาน โปรแกรมจะเริ่มนำแผ่น Slide ที่ 1 มาแสดง จากนั้นจะนำเอาแผ่น Slide ที่ 2 และ 3 มาแสดงเรื่อย ๆ จนหมดทุก Slide การควบคุม Slide ให้ไปยังแผ่น Slide ที่กำหนด ทำได้โดยการ สร้าง ปุ่ม และใช้คำสั่งของโปรแกรม เพื่อให้ไปยัง Slide ที่ต้องการ Slide แต่ละแผ่น มี Timeline ของตนเอง Timeline จะกำหนดเวลาของวัตถุแต่ละตัว และให้วัตถุใด เกิดก่อน-หลังอย่างไร หรือการกำหนดตำแหน่งของวัตถุให้อยู่ ข้างหน้า หรืออยู่หลังวัตถุใด ก็ได้ วัตถุแต่ละวัตถุ เช่น ภาพ ข้อความ เสียง และวิดีโอ สามารถปรับแก้ลักษณะได้ ผ่านทางแถบ Properties โดย วัตถุแต่ละอย่าง จะมีแถบ Properties ของตนเอง เมื่อคลิกเลือกวัตถุใด โปรแกรม Captivate จะแสดง Properties ของวัตถุนั้น ทำให้สามารถ กำหนดลักษณะของวัตถุนั้น ๆ ได้



ใบงานที่ 1.2

เรื่อง รู้จัก Adobe Captivate 5.5

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำตอบจากตัวเลือก ด้านขวามือ (B) มาใส่หน้าข้อ ด้านซ้ายมือ (A) ให้ถูกต้องและสมบูรณ์ที่สุด

A	B
..... 1. ชนิดของไฟล์นามสกุลของโปรแกรม Adobe Captivate	ก. Screen capture movie
..... 2. สร้างสื่อการเรียนรู้โดยการจับหน้าจอภาพ	ข. .CPTX
..... 3. ชนิดของไฟล์นามสกุล Flash movie File	ค. .SWF
..... 4. กำหนดเวลาของวัตถุแต่ละตัว โดยให้วัตถุใดทำงานก่อน-หลัง	ง. .EXE
..... 5. การนำไปใช้แบบ Stand alone คือ การแสดงผล โดยไม่ต้องติดตั้งโปรแกรม Adobe captivate ต้องจัดเก็บไฟล์เป็นชนิด	จ. Timeline





แบบทดสอบหลังเรียน

17

รายวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ 2 รหัสวิชา ง31202 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
ชุดการเรียนรู้ชุดที่ 1 เรื่อง รู้จัก Adobe Captivate 5.5



ให้นักเรียนเลือกตอบคำถามที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว แล้วทำเครื่องหมายกากบาท (x) ลงใน
กระดาษคำตอบ (ใช้เวลา 10 นาที)

1. โปรแกรม Adobe Captivate จะมีลักษณะคล้ายกับโปรแกรมใดต่อไปนี้
 - ก. โปรแกรม Image Ready
 - ข. โปรแกรม Photoshop
 - ค. โปรแกรม Author ware
 - ง. โปรแกรม Photo scrape
2. ข้อใดคือข้อดีของโปรแกรม Adobe Captivate
 - ก. รูปแบบการใช้งานที่ง่าย
 - ข. เป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับการแต่งภาพ
 - ค. ไม่เปลืองทรัพยากรเครื่อง
 - ง. ถูกทุกข้อ
3. ข้อใดกล่าวถูกต้องเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Captivate
 - ก. โปรแกรมที่ใช้สำหรับตกแต่งภาพ
 - ข. โปรแกรมที่ใช้สำหรับสร้างงานกราฟิก
 - ค. โปรแกรมที่ใช้สำหรับสร้างสื่อการเรียนการสอน
 - ง. ถูกทุกข้อ
4. ความต้องการทรัพยากรโดยรวมของ Adobe Captivate ข้อใดถูกต้อง
 - ก. พื้นที่ว่างใน hard disk ไม่น้อยกว่า 700 MB
 - ข. หน่วยความจำชั่วคราว (RAM) ไม่น้อยกว่า 512 MB
 - ค. รองรับการแสดงผลที่ 800*600 pixels
 - ง. ถูกทุกข้อ



5. ข้อใดไม่ใช่จุดเด่นของโปรแกรม
 - ก. บันทึกและตัดต่อไฟล์เสียงได้
 - ข. รองรับการแสดงผลจาก Browser ได้อย่างสมบูรณ์
 - ค. ตัดต่องานสื่อวิดีโอได้ทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว
 - ง. เชื่อมโยงกับเครือข่ายทุกเครือข่ายได้
6. ข้อใดไม่ใช่ไฟล์ที่ Adobe Captivate สามารถนำเข้าได้
 - ก. ไฟล์รูปภาพ
 - ข. ไฟล์วิดีโอ
 - ค. ไฟล์เสียง
 - ง. ไม่มีข้อถูก
7. Exe File (.exe) เป็นไฟล์สำหรับทำอะไร
 - ก. เป็นไฟล์สำหรับนำไปใช้กับเว็บไซต์
 - ข. เป็นไฟล์สำหรับการนำเสนอแบบ Stand alone
 - ค. เป็นไฟล์ลักษณะวิดีโอไฟล์ออนไลน์
 - ง. เป็นรูปแบบไฟล์เอกสารมาตรฐาน
8. Adobe Captivate สามารถส่งไฟล์ออกได้หลายแบบยกเว้นไฟล์ที่มีนามสกุลใดต่อไปนี้
 - ก. .html
 - ข. .cptx
 - ค. .mth
 - ง. .exe
9. ข้อใดไม่ใช่ความสามารถของโปรแกรม Macromedia Captivate
 - ก. สร้างแบบทดสอบได้ง่าย เช่น เติมคำในช่องว่าง จับคู่ ปรนัย อัตนัย ถูกผิด
 - ข. สร้างสื่อการเรียนรู้ หรือสื่อนำเสนอ 멀티มีเดียได้ง่ายและรวดเร็ว
 - ค. สร้างสื่อการเรียนรู้โดยการจับหน้าจอภาพ (Screen capture movie)
 - ง. แปลงไฟล์วิดีโอ
10. ประเภทของไฟล์สำหรับสร้างงานและส่งออก Adobe Captivate สามารถรับไฟล์นำเข้าได้กี่ไฟล์
 - ก. 2 ไฟล์
 - ข. 3 ไฟล์
 - ค. 4 ไฟล์
 - ง. 5 ไฟล์



ภาคผนวก





เฉลย ใบงานที่ 1.1

คำสั่ง ให้นักเรียนพิจารณาข้อความต่อไปนี้ว่าถูกหรือผิด โดยการทำเครื่องหมาย ✓ หน้าข้อที่ถูก และ ✕ หน้าข้อที่ผิด

- ✓ 1. โปรแกรม Adobe Captivate สร้างบทเรียนแบบมีปฏิสัมพันธ์ สร้างข้อสอบ ได้อย่างดี
- ✕ 2. โปรแกรม Adobe Captivate ทำงานในลักษณะเดียวกับโปรแกรม Microsoft Word
- ✓ 3. Timeline จะเป็นตัวกำหนดเวลาการแสดงผลของวัตถุแต่ละตัวในแผ่น Slide นั้น ๆ
- ✕ 4. โปรแกรม Adobe Captivate สามารถส่งออกเป็นไฟล์ exe ได้เพียงอย่างเดียวเท่านั้น
- ✕ 5. โปรแกรม Adobe Captivate จะประกอบไปด้วย Slide จำนวน 30 Slide เรียงต่อกันไป





เฉลย ใบงานที่ 1.2

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำตอบจากตัวเลือก ด้านขวามือ (B) มาใส่หน้าข้อ ด้านซ้ายมือ (A) ให้ถูกต้องและสมบูรณ์ที่สุด

A	B
..... ข 1. ชนิดของไฟล์นามสกุลของโปรแกรม Adobe Captivate	ก. Screen capture movie
..... ก 2. สร้างสื่อการเรียนรู้โดยการจับหน้าจอภาพ	ข. .CPTX
..... ค 3. ชนิดของไฟล์นามสกุล Flash movie File	ค. .SWF
..... จ 4. กำหนดเวลาของวัตถุแต่ละตัว โดยให้วัตถุใดทำงานก่อน-หลัง	ง. .EXE
..... ง 5. การนำไปใช้แบบ Stand alone คือ การแสดงผล โดยไม่ต้องติดตั้งโปรแกรม Adobe captivate ต้องจัดเก็บไฟล์เป็นชนิด	จ. Timeline



เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน



แบบทดสอบก่อนเรียน					แบบทดสอบหลังเรียน				
ข้อ	ก	ข	ค	ง	ข้อ	ก	ข	ค	ง
1			×		1			×	
2			×		2				×
3				×	3			×	
4				×	4				×
5				×	5				×
6			×		6				×
7				×	7		×		
8			×		8			×	
9		×			9				×
10				×	10			×	

คะแนนเต็ม	10	คะแนนเต็ม	10
คะแนนที่ได้ก่อนเรียน		คะแนนที่ได้หลังเรียน	

คะแนนที่ได้หลังเรียน - คะแนนที่ได้ก่อนเรียน =



กระดาษคำตอบ

ชื่อ.....นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

คำชี้แจง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย **X** ลงในช่องว่าง

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

คะแนนเต็ม	10	คะแนนเต็ม	10
คะแนนที่ได้ก่อนเรียน		คะแนนที่ได้หลังเรียน	

คะแนนที่ได้หลังเรียน - คะแนนที่ได้ก่อนเรียน =

บรรณานุกรม



- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- _____. (2551). **แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ระดับมัธยมศึกษา**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- _____. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย. (2556). **สร้างสื่อการสอนมัลติมีเดีย ด้วย Adobe Captivate 6**. โรงพิมพ์ บริษัท พิมพ์ดี จำกัด.
- ดร.ณัฏฐ์ ประวิทย์วัฒน์. คู่มือการใช้ adobe captivate. สืบค้นเมื่อ 8 กันยายน 2558, จาก http://www.flipbooksoft.com/upload/books/04.../adobe_captivate_5_3.pdf
- ทศนา แคมมณี. (2556). **รูปแบบการเรียนการสอน:ทางเลือกที่หลากหลาย**. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มาร์ช พุ่มพฤษ. (2553). **Hot Potatoes**. สืบค้นเมื่อ 8 กันยายน 2557, จาก <http://www.l3nr.org/posts/383332>
- kkuis48's blog. **สร้างสื่อการสอนและการนำเสนอแบบมัลติมีเดียด้วยโปรแกรม adobe captivate**. สืบค้นเมื่อ 8 กันยายน 2558, จาก <http://kkuis48.wordpress.com/2009/02/23/%E0%B8%AA%E0%B8%A3%E0%B9%89%E0%B8%B2%E0%B8%87%E0%B8%AA%E0%B8%B7%E0%B9%88%E0%B8%AD%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%AA%E0%B8%AD%E0%B8%99%E0%B9%81%E0%B8%A5%E0%B8%B0%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%99/>
- pimmyp. (2555). **แนะนำ adobe captivate เบื้องต้น**. สืบค้นเมื่อ 8 กันยายน 2558, จาก <http://pimmyp.exteen.com/1-adobe-captivatekru.songsak>.
- (2554). **ทฤษฎีการเรียนรู้ของคาร์ล โรเจอร์**. สืบค้นเมื่อ 8 กันยายน 2558, จาก <http://kru-songsak.blogspot.com/2011/07/blog-post.html>

ชุดที่ 1 รู้จัก Adobe Captivate 5.5

ออกแบบงานมัลติมีเดียด้วยโปรแกรม Adobe Captivate 5.5
กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4