ชุดฟึกทักษะ

เรื่อง สร้างสรรค์มัลติมีเดียอีบุ๊คด้วยโปรแกรม DeskTop Author

ชุดที่ 6 **การออกแบบข้อสอบ** ชั้นมัรยมศึกษาปีที่ 5

> รายวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ3 รหัส ม32202 กลุ่มสาระการเรียนรู้ การมานอาชีพและเทคโนโลยี โรมเรียนสตูลวิทยา สำนักมานเขตพื้นที่การศึกษามัรยมศึกษา เขต16 สำนักมานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวมศึกษาธิการ

นายูลา ดาเลาะ ตำแหน่ม ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

คำนำ

เอกสารชุดฝึกทักษะ หน่วยที่ 2 เรื่อง สร้างสรรค์มัลติมีเดียอีบุ๊คด้วยโปรแกรมDesktop Author ชุดที่ 6 การออกแบบข้อสอบัดทำขึ้นเพื่อประกอบการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเท*ฒ* รหัสวิชา ง32201 ขั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี สาระเพิ่มเติม ซึ่งผู้สอน ได้จัดทำขึ้นเพื่อมุ่งเน้นพัฒนานักเรียนที่เรียนอ่อนและส่งเสริมนักเรียนที่เรียนเก่ง โดยให้นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยมีครูคอยดูและคอยแนะนำ นักเรียนศึกษาไปทีละชุดตามลำดับจนสามารถสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้ ซอฟต์แวร์ที่จะแนะนำให้นักเรียนได้ศึกษาเรียนรู้การสร้างสื่อมัลติมีเดียประเภทหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ด้วยโปรแกรม Desktop Author

เอกสาร ชุดฝึกทักษะสร้างสรรค์มัลติมีเดียอีบุ๊คด้วยโปรแกรมDesktop Author หน่วยที่ 2 มีทั้งหมด 7 เล่ม ประกอบด้วย

- ชุดที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
- ชุดที่ 2 รู้จักกับ Desktop Author
- ชุดที่ 3 เริ่มสร้างหนังสือ
- ชุดที่ 4 ข้อความและมัลติมีเดีย
- ชุดที่ 5 ปุ่ม Buttons และการเชื่อมโยง

ชุดที่6 การออกแบบข้อสอบ

ชุดที่ 7 การบีบอัดเพื่อเผยแพร่ผลงาน

การศึกษาชุดฝึกทักษะ นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง เน้นให้นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยการปฏิบัติจริง ด้วยตนเองตามความสามารถของแต่ละบุคคล และมีการวัดผลประเมินผลด้วยวิธีการที่หลากหลายตามสภาพจริง โดยนักเรียนจะต้องศึกษาอย่างเป็นระบบและทำกิจกรรมเป็นขั้นตอนด้วยความซื่อสัตย์ ซึ่งจะส่งผลให้นักเรียนมี คุณลักษณะที่ดีต่อไป

ผู้สอนหวังเป็นอย่างยิ่งว่า ชุดฝึกทักษะเล่มนี้ จะเป็นส่วนหนึ่งของเครื่องมือที่จะช่วยให้นักเรียนเกิดการ เรียนรู้อย่างสมบูรณ์ มีประสิทธิภาพและเป็นประโยชน์แก่นักเรียนหรือผู้ที่สนใจ เพื่อเป็นพื้นฐานในการศึกษาเรื่อง อื่นๆ ได้เป็นอย่างดียิ่ง

นายูลา ดาเลาะ

0

สารบัญ

เนื้อหา	หน้า
คำนำ	1
สารบัญ	2
คำชี้แจงเกี่ยวกับชุดฝึกทักษะ	4
คำแนะนำสำหรับครู	5
คำแนะนำสำหรับนักเรียน	6
ผลการเรียนรู้และจุดประสงค์การเรียนรู้	7
แบบทดสอบก่อนเรียน ชุดที่ 6	8
กระดาษคำตอบแบบทดสอบก่อนเรียน ชุดที่ 6	10
กรอบเนื้อหา	
การสร้างคำถามของข้อสอบ	12
การสร้างปุ่มสำหรับส่งแบบทดสอบ	17
การสร้างหน้า Result Page	18
กรอบกิจกรรม	
กิจกรรมฝึกทักษะที่ 6.1	21
กิจกรรมฝึกทักษะที่ 6.2	22
กิจกรรมฝึกทักษะที่ 6.3	23
แบบทดสอบหลังเรียน ชุดที่ 6	24
กระดาษคำตอบแบบทดสอบหลังเรียน ชุดที่ 6	26
บรรณานุกรม	27
ภาคผนวก	
เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน ชุดที่ 6	29
เฉลยกิจกรรมฝึกทักษะที่ 6.1.	30

0

6

สารบัญ (ต่อ)

เนื้อหา	หน้า
เฉลยกิจกรรมฝึกทักษะที่ 6.2	31
เฉลยกิจกรรมฝึกทักษะที่ 6.3	32
เฉลยแบบทดสอบหลังเรียน ชุดที่ 6	33







- 1.นักเรียนอ่านคำชี้แจงการใช้ชุดฝึกทักษะให้เข้าใจ
- 2.นักเรียนศึกษาขอบข่ายของเนื้อหา สาระสำคัญ และจุดประสงค์การเรียนรู้
- 3.นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนเพื่อตรวจสอบความรู้พื้นฐาน
- 4.นักเรียนศึกษาเนื้อหาสาระโดยละเอียดทีละเรื่องตามลำดับและทำกิจกรรมฝึกทักษะท้ายเรื่อง
- 5.ทำแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อตรวจสอบความก้าวหน้าหลังเรียน

เกณฑ์ผ่านการประเมิน

- 1.นักเรียนต้องได้คะแนนประเมินตนเองหลังเรียนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80
- 2.ถ้าได้คะแนนไม่ถึงร้อยละ 80 ให้กลับไปทบทวนความรู้เพิ่มเติม จนกว่าจะได้คะแนนไม่ต่ำกว่า ร้อยละ 80
- 3.นักเรียนต้องได้คะแนนกิจกรรมฝึกทักษะที่ 6.1 กิจกรรมที่ 6.2 และกิจกรรมที่ 6.3 รวมแล้ว
 ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

ชุดฝึกทักษะชุดนี้ใช้เวลาในการศึกษาและปฏิบัติกิจก**ธรช**ั่วโมง



เอกสารชุดฝึกทักษะ เรื่อง สร้างสรรค์มัลติมีเดียอีบุ๊คด้วยโปรแกรม Desktop Author **ชุดที่** 6 การออกแบบข้อสอซายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ3 รหัส ง32201 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มสาระ การเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชุดฝึกทักษะชุดที่ 5 ข้อความและมัลติมีเดีย เล่มนี้ใช้ ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสตูลวิทยา อำเภอเมือง จังหวัดสตูล โดยมีชั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ดังนี้

1.ครูแจกชุดฝึกทักษะ เรื่อง สร้างสรรค์มัลติมีเดียอีบุ๊คด้วยโปรแกรม Desktop Author

ชุดที่ 6 การออกแบบข้อสอบ

- 2.ครูชี้แจงการใช้ชุดฝึกทักษะให้นักเรียนทราบก่อนลงมือปฏิบัติ
- 3.ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน เพื่อดูว่านักเรียนมีพื้นฐานความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ เรื่องนี้มากน้อยเพียงใด
- 4.ครูให้นักเรียนศึกษาใบความรู้ชุดฝึกทักษะ เรื่อง สร้างสรรค์มัลติมีเดียอีบุ๊คด้วยโปรแกรม
 Desktop Author ชุดที่ 6 การออกแบบข้อสอบเล้วปฏิบัติตามกิจกรรม
 ฝึกทักษะที่ 6.1, 6.2 และ 6.3 เพื่อให้นักเรียนได้ทบทวนและเกิดความรู้ความเข้าใจถูกต้อง
- 5.ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน เพื่อดูว่านักเรียนมีความรู้ความเข้าใจหลังเรียนมากน้อย เพียงใด
- 6.ครูสังเกตพฤติกรรม สมรรถนะหลักของนักเรียนและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ แล้วบันทึกผล
- 7.ครูตรวจผลงานนักเรียนและแบบทดสอบ บันทึกผลลงในใบเก็บคะแนน
- 8.ครูแจ้งคะแนนให้นักเรียนทราบและชมเชยนักเรียน พร้อมให้คำแนะนำเพิ่มเติม

คำชี้แจงสำหรับนักเรียน

เอกสารชุดฝึกทักษะ เรื่อง สร้างสรรค์มัลติมีเดียอีบุ๊คด้วยโปรแกรม Desktop Author **ชุดที่ 6 การออกแบบข้อสอเ**ายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ3 รหัส ง32201 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 กลุ่ม สาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชุดฝึกทักษะ**ชุดที่ 6 การออกแบบข้อสอเ**ม่มนี้ใช้ ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสตูลวิทยา อำเภอเมือง จังหวัดสตูล โดยมีชั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ดังนี้

- 1.ศึกษาผลการเรียนรู้และจุดประสงค์การเรียนรู้
- คำแบบทดสอบก่อนเรียนชุดฝึกทักษะชุดที่ 6 เพื่อประเมินพื้นฐานของนักเรียน จำนวน 10 ข้อ ใช้เวลา 10 นาที
- 3.ศึกษากรอบเนื้อหาอย่างละเอียดของชุดฝึกทักษะ**ชุดที่ 6 การออกแบบข้อสอบ**
- 4.ทำกิจกรรมฝึกทักษะที่ 6.1 , 6.2 และ 6.3
- 5.ทำแบบทดสอบหลังเรียน จำนวน 10 ข้อ ใช้เวลา 10 นาที เพื่อประเมินความก้าวหน้าของตนเอง
- ๑.ตรวจคำตอบ แบบทดสอบก่อนเรียน/กิจกรรมฝึกทักษะ/แบบทดสอบหลังเรียน จากเฉลย ภาคผนวก
- 7.สรุปผลคะแนนที่ได้ลงในกระดาษคำตอบเพื่อทราบผลการเรียนและผลการพัฒนา
- 8.ในการศึกษาและทำกิจกรรมให้นักเรียนทำด้วยความตั้งใจและมีความซื่อสัตย์ต่อตนเอง โดยไม่ เปิดดูเฉลยก่อน
- 9.ให้นักเรียนใช้เวลาในการศึกษาให้เหมาะสมและตรงต่อเวลา

สาระสำคัญ

การออกแบบข้อสอบในโปรแกรม Desktop Author สามารถออกแบบข้อสอบได้ในหลายลักษณะ เช่น ข้อสอบ แบบเลือกตอบ ข้อสอบแบบเติมคำ เป็นต้น โดยใช้คำสั่ง Easy Form ในการออกแบบข้อสอบ ซึ่งขั้นตอนการออกแบบ เริ่มจากในส่วนของการสร้างคำถามด้วยคำสั่ง Add Question ออกแบบปุ่มส่งคำตอบด้วยคำสั่ง Add Submit Button และนอกจากนี้สามารถตรวจคำตอบได้ด้วยการแก้ไขคำสั่ง Edit result page ซึ่งเป็นส่วนของหน้าเฉลย คำตอบที่สามารถแสดงรายละเอียดของคำตอบ รวมทั้งคะแนนรวมที่ได้จากการทำแบบทดสอบได้อีกด้วย

แลการเรียนรู้

มีความรู้ ความเข้าใจและมีทักษะในการออกแบบข้อสอบด้วยโปรแกรม Desktop Author



1.อธิบายการสร้างคำถามของข้อสอบด้วยคำสั่ง Easy Form ในโปรแกรม Desktop Author ได้
 2. มีทักษะในการสร้างคำถามของข้อสอบด้วยคำสั่ง Easy Form ในโปรแกรม Desktop Author ได้
 3.อธิบายการสร้างปุ่มตรวจคำตอบของข้อสอบด้วยคำสั่ง Easy Form ในโปรแกรม Desktop Author ได้
 4.มีทักษะในการสร้างปุ่มตรวจคำตอบของข้อสอบด้วยคำสั่ง Easy Form ในโปรแกรม Desktop Author ได้
 5. อธิบายวิธีการปรับปรุงหน้าเฉลยคำตอบของข้อสอบด้วยคำสั่ง Easy Form ในโปรแกรม Desktop Author ได้
 6.มีทักษะในการปรับปรุงหน้าเฉลยคำตอบของข้อสอบด้วย Easy Form ในโปรแกรม Desktop Author ได้
 7. มีความขยัน และมีเจตคติที่ดีต่อการ สร้างข้อสอบ ด้วยโปรแกรม Desktop Author

แบบทดสอบก่อนเรียน

รายวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศรทัสวิชา ง2201 ชั้นมัธยมศึกษาปีซี่ ชุดฝึกทักษะชุดที่ธ เรื่อง การออกแบบข้อสอบด้วยโปรแก฿ะsktop Author

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกตอบคำถามที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว แล้วทำเครื่องหมายกากบาท (x) ลงในกระดาษคำตอบ (ใช้เวลา 10 นาที)

- 1. คำสั่งใดเป็นคำสั่งในการสร้างข้อสอบในโปรแกรม Desktop Author ?
 - n. Form Add Question
 - ข. Form Add Answer
 - A. Easy Form
 - ง. Exam Form
- 2. ข้อใดเป็นขั้นตอนในการสร้างข้อสอบในโปรแกรม Desktop Author ?
 - n. Add Submit button > Add Question > Edit Result Page
 - v. Add Question > Edit Result Page > Add Submit button
 - \square . Edit Result Page >Add Submit button > Add Question
 - Add Question > Add Submit button > Edit Result Page
- 3. ข้อใดเป็นลักษณะของข้อสอบชนิดแบบตัวเลือก ?
 - ก. Input
 - ข. Text Area
 - ค. List
 - s. Radio Box
- 4. ส่วนใดของ Question ที่โปรแกรมกำหนดเองอัตโนมัติ โดยไม่ต้องแก้ไข ?
 - ก**. Order**
 - ข. Caption
 - A. Question ID
 - 1. Text to Display

- 5. ข้อใดเป็นแบบอักษรที่ควรกำหนดในตัวข้อสอบเพื่อไม่ให้เกิดการผิดพลาดในการแสดงผลภาษาไทย ?
 - ก. Angsana UPC
 - ข. Arial
 - ค. Ms Sanserif
 - ۹. Codia UPC
- 6. ในการกำหนดคะแนนให้กับคำตอบข้อนั้นๆ ควรใส่คะแนนในช่องใดของ Easy Form Editor ?
 - ก. Correct
 - ข. Point
 - Answer
 - v. Corect Answer Caption
- 7. Text Area เป็นลักษณะคำตอบของข้อสอบในลักษณะแบบใด ?
 - ก. ตอบเชิงบรรยาย
 - ข. ตอบสั้นๆ
 - ค. เลือกตอบเพียงตัวเลือกเดียว
 - ง. ใช้กับคำถามที่คำตอบมีมากกว่า 1 ข้อ
- 8. เมื่อต้องการทำปุ่มส่งแบบทดสอบ สามารถเรียกใช้คำสั่งใด ?
 - n. Add Question
 - ข. Add Submit Buttons
 - ค. Edit Result Page
 - 1. Add Answer
- 9. เมื่อต้องการสร้างหน้าเฉลยคำตอบ ควรเลือกคำสั่งใด ?
 - n. Add Question
 - ข. Add Submit Buttons
 - ค. Edit Result Page
 - v. Add Answer
- 10. เมื่อต้องการเพิ่ม **จุดรวมคะแนน**ใน Questions Results ควรทำอย่างไร ?
 - ก. คลิกที่ Edit Result Page
 - ข. คลิกที่ Add Result Form
 - ค. คลิกที่ Add Total Points
 - ง. คลิกที่ Add Answer





	r C	d	
ชอ-สกล	ขน	เลขท	
9			

ข้อ	ก	ข	P	থ	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
	สรุปคะแนน				
คะแนนเต็ม		คะแน	เนที่ได้		
	รวม 10 คะแ	่นน			

0

11



0

การสร้างข้อสอบ ด้วยโปรแกรม DeskTop Author

Easy Form

จุดเด่นของ Desktop Author อีกประการ คือ การสร้างแบบทดสอบ หรือแบบสอบถาม ด้วยความสามารถ ของ Easy Form

การสร้างคำถาม(Add Question) ของข้อสอบ
 1. คลิกเลือกที่ Eazy Form
 บน Tool Bar
 2. จะมีหน้าต่าง Add form objects ให้เราเลือก Add Question



3. จะปรากฏหน้าต่างดังรูป

Eazy Form Editor	×
Question	Answer
Order:	Type: Input Correct Answer Caption: Correct Answer
QuestionID: QUESTION1 Unlock	Number of Answers: 1 Points Caption1: Points for Correct Answ Caption: Your Answer Points Caption2: Points Received
Text to display:	With Correct Answer: 💿 Yes 🌍 No Correct Answer Points
× +	Answert Display Correct Answer
Style	
Select Style Settings Default Comparison Defa	
Style Name: Add	0K Cancel

0

6

ส่วนของQuestion



Order	คำถามข้อที่	
Question ID	เป็นส่วนที่โปรแกรมกำหนดเอง ไม่ต้องแก้ไข	
Caption	คำอธิบายข้อคำถาม(ชื่อเรื่อง)	
Text to Display	เป็นส่วนของคำถามที่ต้องพิมพ์ลงไป	
Style	ใช้ในการกำหนดฟอนต์และสีของตัวอักษร การแก้ไขให้คลิกปุ่ม	Style ค่า Default
	จะเป็นArial ให้เลือกฟอนต์ใหม่เป็น Ms San Serif	

Dialog Caption		
Alignment: Left	Select Font	
Text Colour: 📒	Select TextColour	
	or 1	Cancel

2)

การกำหนดStyle

Select Style Setting เมื่อเราสร้างรูปแบบเฉพาะขึ้นมาแล้ว รูปแบบนั้นจะแสดงอยู่ในลิสต์ ถ้าคุณเลือกรูปแบบ จากลิสต์นี้ คำถามและคำตอบของคุณจะใช้รูปแบบนี้ทั้งหมด แต่เราสามารถแก้ไขรูปแบบได้โดยคลิกที่ปุ่ม Edit จากนั้นจะ ปรากฏหน้าต่าง Style editor ขึ้นมา

Add Current Setting to Style Setting คือการเพิ่ม Style ที่คุณทำเองนี้แก่คำถามและคำตอบอื่นๆ คุณ จะต้องตั้งชื่อ Style นี้และกดปุ่ม Add

้**หมายเหตุ** เราต้องตั้งชื่อ Style ไม่ให้ซ้ำกับ Style ที่มีอยู่

Question		Answer	
Font: Arial	Select	Font: Arial	Select
Text Colour:	Select	Text Colour:	Select
	Left -	Background Colour:	Select
Algeneric	1444	Caption:	Your Answer
		Correct Answer Caption:	Correct Answer
		Points Caption1:	Points for Correct Ansv
		Points Caption2:	Points Received
		Туре:	Input 🛬
		Number of selections: With Correct Answer: Display Correct Answer	1 ▼ (* Yes ∩ No
		Alignment	<u></u>
		Appearance:	30 💌
		ScrollBar:	<u>(</u>)

ส่วนของ Answer

	Answer		
	Type: Input 💌	Correct Answer Caption:	Correct Answer
	Number of Answers:	Points Caption1:	Points for Correct Ansv
	Caption: Your Answer	Points Caption2:	Points Received
	File 🥅	With Correct Answer:	💽 Yes 🔅 No
		Correct Answer	Points
	Answer1		
	Style	Die	plau Correct Apswer
		010	
т		1	
гуре	: ขนตของคาตอบ แบงเดหลายแบบ ตามรูเ	U	
	Input : ตอบคำถามสันๆ ไม่เกิน 1	บรรทัด	
	ตัวอย่าง :		
	Enter your name:		
	Text Area : ตอบสั้นๆ เชิงบรรยาย		
	ตัวอย่าง :		
	Enter your name:		
	Dropdown List : เลือกตอบเพียงตัว	มเลือกเดียว จากรายการเ	ทั้งหมด
	e .		
	ตัวอย่าง : What is your fa	avourite colour?	Red 🔽
	lict เอ็กอตางแพ็ดเห็วเอ็กอเลี้ตา กาละ	້ຳ	
	∟เ⊃∟ . เลอเเตอภาพองต.าเยอเเตอ.่า ง [[]>	ายแบททุญ	
	manual What is the south	tal of Australia?	Sydney
	ตัวอย่าง : What is the capit	tal of Australia?	Sydney Canberra Melbourne
	ตัวอย่าง : What is the capit	tal of Australia?	Sydney Canberra Melbourne

6

1

Checkbox : ใช้กับคำถามที่มีคำตอบมากกว่า 1 ข้อ ตัวอย่าง · What are two of your favourite foods? C 1-3 times C More than 3 times C Never Radio box : ใช้กับคำถามที่มีคำตอบมากกว่า 1 ข้อ ตัวอย่าง Number of Answer : จำนวนตัวเลือกของคำตอบ Caption : ข้อความที่ต้องการแสดงให้เห็นตอนส่งแบบทดสอบ Answer : คำตอบที่ต้องพิมพ์ลงไป Style : ใช้กำหนดฟอนต์และสีของอักษร Correct : คำตอบที่ถูกต้อง Point : คะแนนให้กับคำตอบข้อนั้น ๆ Captions : ส่วนนี้คือที่ใส่ข้อความที่ต้องการให้แสดงหน้า Result Page Answer Caption ส่วนนี้จะอ้างถึงข้อมูลที่ผู้ใช้กรอกเข้ามา ถ้าเราเลือก With Correct Answer เป็น Yes ในหน้าผลลัพธ์จะปรากฏคำเหล่านี้ด้วย Correct Answer Caption : คำตอบที่ถูกต้องคือ Points Caption1 : คะแนนที่ผู้ใช้จะได้รับเมื่อตอบถูก Points Caption2 : คะแนนจริงที่ผู้ใช้ได้รับ Number of Answers : ฟังก์ชั่นนี้จะตั้งได้เฉพาะคำตอบที่มีรูปดังนี้ - List - Checkbox

- Radio box

With Correct Answer เลือก YES ถ้าคำถามนั้นมีเฉลยซึ่งเราสามารถแก้ไขคำตอบที่ถูกและคะแนนได้ Display Correct Answer : เลือกช่องนี้ถ้าเราต้องการให้แสดงเฉลยในหน้า Result Page ด้วย

Answer							
Туре:	RadioBox 💌	Co	rrect Ansv	ver Caption	Co	orrect Ans	wer
Number of A	Answers: 4		Points Ca	ption1:	Po	oints for C	orrect Ansv
Caption:	เลือกคำตอบที่ถูกที่สุด		Points Ca	ption2:	Po	oints Rec	eived
			Mith Corre	ct Answer	•		🔘 No
		Select		C	orrect	Point	
Answer1	JPG เหมาะสำหรับสื่อสิ่งพิมพ์		Style	Delete	\circ		
Answer2	GIF เหมาะสำหรับภาพสีมาก		Style	Delete	0		
Answer3	PNG ทำพื้นโปร่งใสได้ดีที่สุด		Style	Delete	۰	5	
Answer4	BMP มีคุณสมบัติแสดงผลแบบ		(Style)	Delete	0		
					otal Po	pints:5	_
	▶			Disp	lay Col	rrect Ansi	ver 🔽

ผลลัพธ์ที่ปรากฏสามารถปรับตำแหน่งและขนาดได้เหมาะสม

ข้อใดกล่าวถูกต้อง

- O JPG เหมาะสำหรับสื่อสิ่งพิมพ์
- C GIF เหมาะสำหรับภาพสีมาก
- O PNG ทำพื้นโปร่งใสได้ดีที่สุด
- O BMP มีคุณสมบัติแสดงผลแบบหยาบ

ปุ่มสำหรับส่งแบบทดสอบ

เมื่อจัดทำแบบทดสอบเรียบร้อยตามจำนวนที่ต้องการแล้ว ต้องสร้างปุ่มเพื่อใช้ในการส่งแบบทดสอบ เพื่อนำไป ประมวลผล ทำได้ดังนี้ (ดูจากรูป)

1. ใช้คำสั่ง Add Submit Button

2.เปลี่ยนข้อความในช่อง Caption โดยข้อความนี้จะอยู่บนปุ่มที่เราสร้างเพื่อใช้ส่งแบบทดสอบ
 3.พร้อมทั้งคลิกเลือก View Result เพื่อให้แสดงผลหน้าต่อไป

้ _{ส่งกำรอบ} ข้อใดกล่าวถูกต้อง		Add form objects 🗙
่ JPG เหมาะสำหรับ E Button properties	สื่อสิ่งพิมพ์ 💌	Add Question Add Submit Button Add Uniced Button
Hame: BUTTON1 Style: Edi Caption: Astronau	Subinit information	Edit Result Page

Method เป็นการเลือกรูปแบบของการส่งข้อมูลไปประมวลผล Email : เป็นการส่งข้อมูลไปยัง e-mail ที่กำหนด Get/Post : เป็นการส่งข้อมูลไปยังระบบเว็บโปรแกรมมิ่ง ต้องเขียนโปรแกรมควบคุม No Information : ไม่ต้องเลือกฟังก์ชันพิเศษใด ๆ

Edit Result Page

หน้า Results Page คือหน้าที่แสดงข้อมูลที่ถูกประมวลผลแล้ว เมื่อกำหนดค่าเกี่ยวกับปุ่มแล้ว ก็คลิกปุ่ม Edit Result Page หากต้องการแก้ไขหน้า Result Page ทำได้โดยการเลือก Edit Result Page จาก Form Object Menu โดยจะปรากฏหน้า Results Page ของ Digital Web Book ให้เราได้แก้ไขตามต้องการและเราสามารถเปลี่ยนหน้าตาและ ตำแหน่งของข้อมูลใน Result Page

A	dd form objects	×
	Add Question	
	Add Submit Button	
	Edit Result Page	

จะปรากฏหน้าต่างของ Result Page ดังรูป

		Question Results		
			Add form objects Sit Book Page Add Result_Frame Add Total_Points	
Back	Total points:	[]	Previous	Next

Result Frame ส่วนนี้คือที่ที่แสดงคำถามและคำตอบ เราไม่สามารถใส่ข้อมูลใดๆที่นี่ โปรแกรมจะแสดงผลข้อมูลให้ผู้ใช้ โดยอัตโนมัติ แต่เราสามารถแก้ไขลิ่งเหล่านี้ได้ ดังนี้

- ปรับขนาดพื้นที่ของ Result Frame โดยคลิกลากที่ของของเฟรม
- สามารถแก้ไขรูปแบบอักษร ขนาดและสี โดยคลิกขวาที่ปุ่มเมาส์และเลือกเมนู Change properties จากนั้นจะ

ปรากฏหน้าจอ Special Object Edit Dialog

- Back เป็นลิงค์พิเศษสำหรับให้ผู้ใช้กลับไปยังหน้าของฟอร์มคำถาม
- Total Point ส่วนนี้เป็นส่วนที่ใช้แสดงคะแนนที่ผู้ใช้ได้รับ ถ้าเราไม่มีคะแนนก็สามารถลบส่วนนี้ออกได้ เราไม่สามารถ

ใส่ข้อมูลใดๆที่นี่ โปรแกรมจะแสดงผลคะแนนให้ผู้ใช้โดยอัตโนมัติ แต่เราสามารถแก้ไขสิ่งเหลานี้ได้

- สามารถปรับขนาดพื้นที่ของ **Total points Frame** โดยคลิกลากที่ของของเฟรม
- -สามารถแก้ไขแบบอักษร ขนาดและสี โดยคลิกขวาที่ปุ่มเมาส์และเลือกเมนู Change Properties Edit Dialog

Previous : เป็นลิงค์พิเศษสำหรับให้ผู้ใช้กลับไปยังหน้าผลลัพธ์ก่อนหน้านี้

Next : เป็นลิงค์พิเศษสำหรับให้ผู้ใช้กลับไปยังหน้าแสดผลลัพธ์หน้าต่อจากนี้

Edit Book Page : หากต้องการกลับไปแก้ไขยังหน้าอื่นของ Digital Webbook ให้คลิกที่ปุ่มนี้

Add Result Frame : ใช้สำหรับเพิ่ม result frame ไปบน result page

Add Total Point : ใช้สำหรับเพิ่ม Total point frame ไปบน result Page

นี่คือตัวอย่างของหน้า Result Page

Back to Book	Test Re	suits	
Question:At the zoo the elephants as tigers. The	ré are 6 times as many giri re are 15 elephants.	afes as elephants. T	hèrè aré 3 timés as many
How many giraffes are t	tiere?		
How many tigers are the Answer 45,9	ro?		
Correct Point(s) 2.00,1 Points got 0.00	00		
Correct Point(\$12,00,1) Points got 0.00 Question:Sam won 4 m won 26 medals. How m Answer:13 Correct answer:39 Correct Point(\$2,1.00	00 ore medals than Joseph. J any medals did Sam win?	oseph won 9 more n	nedals than Belinda. Belinda

20



21

กิจกรรมฝึกทักษะที่ 6.1

เรื่องการสร้างคำถามด้วยีลsy Form

ชื่อ-สกุล.....ชั้น.....

<u>คำขึ้แจง</u> กิจกรรมฝึกทักษะที่ 6.1 มี 2 ตอน ดังนี้ <u>ตอนที่ 1</u> ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้

จงอธิบายวิธีการสร้างคำถามของข้อสอบด้วย	Easy Form ในโปรแกรม Desktop Author
d १४० व. ० ० ०	

<u>ตอนที่2</u> ให้นักเรียนนำตัวอักษร ทางด้านขวามือ มาใส่ทางซ้ายมือที่มีความสัมพันธ์กัน

1. Order	ก. เป็นส่วนที่โปรแกรมกำหนดเอง ไม่ต้องแก้ไข
 2. Question ID 	 ข. คำถามข้อที่ ค. เป็นการตั้ง Style ให้เอกสารตามต้องการให้คลิกเลือกที่ปุ่ม Edit แล้ว กำหนดค่าต่าง ๆ แล้วตั้งชื่อ Style nameเพื่อเรียกใช้ภายหลัง ง. ใช้ในการกำหนดรูปแบบอักษร สี และขนาด ของตัวอักษร จ. เป็นส่วนของคำถามที่ต้องพิมพ์ลงไป

กิจกรรมฝึกทักษะที่ 6.2

เรื่อง การสร้างปุ่มส่งคำตอบ

ชื่อ-สกุล	เลขที่	ขั้นมัธยมศึกษาปีที่/	

<u>คำชี้แจ</u> ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้

	อธิบายวิธีการสร้างปุ่มส่งค่	าตอบของข้อสอบในโปรแกรม	Desktop Author	ให้ถูกต้อง
•••••				
•••••				
•••••				
••••		•••••••••••••••••••••••••••••••	••••••	•••••

0

กิจกรรมฝึกทักษะที่ 6.3

เรื่อง การสร้างหน้กิesult Page

<u>คำขึ้แ</u> จ	จง เป็น	จงอธิบายขั้นตอนการสร้างและปรับแต่งหน้า Result Page ของข้อ นภาษาไทยในโปรแกรม Desktop Author มาพอเข้าใจ)สอบให้แสดงผล
•••••	••••		••••••
•••••	••••		
	••••		
•••••	••••		•••••
	••••		
•••••	••••		•••••••••••••••••••••••••
•••••	••••		
•••••	••••		
•••••	••••		
•••••	••••		••••••
•••••	••••		•••••
	••••		

0

แบบทดสอบหลังเรียน

รายวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศรหัสวิชา s2201 ชั้นมัธยมศึกษาปีซี่ ชุดฝึกทักษะชุดที่ธ เรื่องการออกแบบข้อสอบ

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกตอบคำถามที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว แล้วทำเครื่องหมายกากบาท (x) ลงในกระดาษคำตอบ (ใช้เวลา 10 นาที)

- 1. ข้อใดเป็นขั้นตอนในการสร้างข้อสอบในโปรแกรม Desktop Author ?
 - n. Add Submit button > Add Question > Edit Result Page
 - v. Add Question > Edit Result Page > Add Submit button
 - A. Edit Result Page >Add Submit button > Add Question
 - Add Question > Add Submit button > Edit Result Page
- 2. คำสั่งใดเป็นคำสั่งในการสร้างข้อสอบในโปรแกรม Desktop Author ?
 - n. Form Add Question
 - ข. Form Add Answer
 - A. Easy Form
 - ง. Exam Form
- 3. ข้อใดเป็นแบบอักษรที่ควรกำหนดในตัวข้อสอบเพื่อไม่ให้เกิดการผิดพลาดในการแสดงผลภาษาไทย ?
 - n. Angsana UPC
 - ข. Arial
 - A. Ms Sanserif
 - 1. Codia UPC
- 4. ข้อใดเป็นลักษณะของข้อสอบชนิดแบบตัวเลือก ?
 - n. Input
 - ข. Text Area
 - ค. List
 - Radio Box

- 5. ส่วนใดของ Question ที่โปรแกรมกำหนดเองอัตโนมัติ โดยไม่ต้องแก้ไข ?
 - ก. Order
 - ข. Caption
 - A. Question ID
 - **%.** Text to Display
- 6. เมื่อต้องการทำปุ่มส่งแบบทดสอบ สามารถเรียกใช้คำสั่งใด ?
 - ก. Add Question
 - ข. Add Submit Buttons
 - A. Edit Result Page
 - v. Add Answer
- 7. เมื่อต้องการเพิ่ม **จุดรวมคะแนน**ใน Questions Results ควรทำอย่างไร ?
 - ก. คลิกที่ Edit Result Page
 - ข. คลิกที่ Add Result Form
 - ค. คลิกที่ Add Total Points
 - ง. คลิกที่ Add Answer
- 8. Text Area เป็นลักษณะคำตอบของข้อสอบในลักษณะแบบใด ?
 - ก. ตอบเชิงบรรยาย
 - ข. ตอบสั้นๆ
 - ค. เลือกตอบเพียงตัวเลือกเดียว
 - ง. ใช้กับคำถามที่คำตอบมีมากกว่า 1 ข้อ
- 9. ในการกำหนดคะแนนให้กับคำตอบข้อนั้นๆ ควรใส่คะแนนในช่องใดของ Easy Form Editor ?
 - n. Correct
 - ข. Point
 - Answer
 - v. Corect Answer Caption
- 10. เมื่อต้องการสร้างหน้าเฉลยคำตอบ ควรเลือกคำสั่งใด ?
 - n. Add Question
 - ข. Add Submit Buttons
 - A. Edit Result Page
 - 1. Add Answer

กระดาษคำตอบแบบทดสอบหลังเรียน

<mark>เรื่อง</mark>การออกแบบข้อสอบ

	66	
ชอ-สกล	ชน	เลขท
9 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		

ข้อ	ก	ข	P	থ
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
สรุปคะแนน				
	คะแนนเต็ม คะแนนที่ได้			
	รวม 10 คะแนน			

(0)

บรรณานุกรม

- บุญเลิศ อรุณพิบูลย์. (2551). **สร้างสรรศ์Multimedia e-Book ด้วย Desktop Author.** ศูนย์บริการ ความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. กรุงเทพมหานคร.
- บรรพจณ์ โนแบ้ว. การออกแบบ Book ด้วย Desktop Author. โครงการต้นแบบศูนย์ทางไกลเพื่อ การศึกษาและพัฒนาชนบท. มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง. เชียงราย.
- ธวัฒชัย ใบโสด.(มปป).**บทเรียนออนไลน์ เรื่องการสร้างbook ด้วยDesktop Author.**เข้าถึงได้จาก http://webhtml.horhook.com/wbi/dta/unit1/unit12.html.(วันที่ค้นข้อมูล: 9 พ.ค.2556).
- ฤทธิชัย อ่อนมิ่ง 2547**.การออกแบบและการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัล***ติมีษ***ลี่ซูก and development of multimedia. กรุงเทพมหานคร :ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา มหาวิทยาลัยนครินทร์วิโรฒ.**

ศูนย์อินเทอร์เน็ตสร้างสรรค์และปลอดภัยเพื่อเยาวชนุ กระทรวงศึกษาธิการ. **เอกสารประกอบการอบรม**

- e-Book ด้วยโปรแกรมDesktop Author. กรุงเทพมหานคร. ศรายุทธ พึ่งกัน.(2554).**สร้าง-bookกับครูบอย**เข้าถึงได้จาก:http://www.pw.ac.th/kruboy/ Lesson.html (วันที่ค้นข้อมูล : 10 พ.ค.2556).
- อทิตยาภร ชำนาญจุ้ย**.บทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ด้าะTop Author.** เข้าถึงได้จาก http://atitaya.chs.ac.th/aboutme.html. (วันที่ค้นข้อมูล:11 มิ.ย.2556).

ชุดที่ 6 เรื่อง การออกแบบข้อสอบ

ภาคผนวก

6

สร้างสรรคมัลติมีเดียอีบุคดวยโปรแกรม DeskTop Author

28





รายวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศз รหัสวิชา ง32202 ชั้นมัธยมศึกษาเ

ชุดฝึกทักษะรื่อง สร้างสรรค์มัลติมีเดียอีบุ๊คด้วยโปรแกรม Desktop Author

ข้อ	ก	ข	P	ও
1			×	
2				×
3				×
4			×	
5			×	
6	×			
7	×			
8		×		
9			×	
10			×	

ชุดที่ธ การออกแบบข้อสอบ

ข้อ 1	ค	ข้อ 6 ก
ข้อ 2	৩	ข้อ 7 ก
ข้อ 3	৩	ข้อ 8 ข
ข้อ 4	በ	ข้อ 9 ค
ข้อ 5	በ	ข้อ 10 ค

C

เฉลยกิจกรรมฝึกทักษะ ชุด**ซิ่.**1

เรื่องการสร้างคำถามด้วยีลsy Formเลขที่.....ขั้น.. ชื่อ-สกุล..... <u>คำขึ้แจง</u> กิจกรรมฝึกทักษะที่ 6.1 มี 2 ตอน ดังนี้ <u>ตอนที่ 1</u> ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ จงอธิบายวิธีการสร้างคำถามของการออกแบบข้อสอบด้วย Easy Form ในโปรแกรม Desktop Author ้<u>ตอบ</u> การสร้างคำถามของการออกแบบข้อสอบด้วย Easy Form มีขั้นตอนดังนี้ 1.คลิกที่ Easy Form บนแถบเครื่องมือ 2. จะมีหน้าต่าง Add form objects ให้เราเลือก Add Question 3. จะปรากฏหน้าต่าง Easy Form Editor 4. พิมพ์ส่วนของคำถาม(Question) ในช่อง Text to Display 5. ปรับแต่งรูปแบบอักษร สีอักษร ขนาดอักษร ของคำถาม โดยการคลิกที่ปุ่ม Style 6.พิมพ์ส่วนของคำตอบ(Answer) โดยการเลือกชนิดของคำตอบในช่อง Style 7.ให้เลือกจำนวนคำตอบในช่อง Number Of Answer 8.พิมพ์คำตอบลงในช่อง Answer ตามจำนวนคำตอบที่เลือกในข้อ 7 9.ตกแต่งรูปแบบ สี และขนาดอักษร ของคำตอบ โดยคลิกที่ปุ่ม Style 10.คลิกคำตอบที่ถูกต้องในช่อง Correct 11.กำหนดคะแนนให้กับคำตอบของข้อนั้นๆ ในช่อง Point 12.คลิกปุ่ม **OK**

<u>ตอนที่2</u> ให้นักเรียนนำตัวอักษร ทางด้านขวามือ มาใส่ทางซ้ายมือที่มีความสัมพันธ์กัน

<u>१</u> 1. Order	ก. เป็นส่วนที่โปรแกรมกำหนดเอง ไม่ต้องแก้ไข		
n 2. Question ID	ข. คำถามข้อที่		
9 3. Text to display	ค. เป็นการตั้ง Style ให้เอกสารตามต้องการให้คลิกเลือกที่ปุ่ม Edit แล้ว		
4. Style	กำหนดค่าต่าง ๆ แล้วตั้งชื่อ Style name เพื่อเรียกใช้ภายหลัง		
[▶] 5. Select Style Setting	 ง. ใช้ในการกำหนดรูปแบบอักษร สี และขนาดของตัวอักษร 		
	จ. เป็นส่วนของคำถามที่ต้องพิมพ์ลงไป		

เฉลยกิจกรรมฝึกทักษะ ชุด**ธิ่.**2



เฉลยกิจกรรมฝึกทักษะ ชุด**ธิ่.**3



ชุดที่ <mark>6 เรื่อง การออกแบบข[้]อสอบ</mark>



รายวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ3 รหัสวิชา ง32202 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ เ

ชุดฝึกทักษะรื่อง สร้างสรรค์มัลติมีเดียอีบุ๊คด้วยโปรแกรม Desktop Author

ข้อ	ก	ข	ค	প
1				×
2			×	
3			×	
4				×
5			×	
6		×		
7			×	
8	×			
9		×		
10			×	

ชุดที่ 6 การออกแบบข้อสอบ

ข้อ 1	৩	ข้อ 6 ข
ข้อ 2	P	ข้อ 7 ค
ข้อ 3	P	ข้อ 8 ก
ข้อ 4	৩	ข้อ 9 ข
ข้อ 5		ข้อ 10 ค

0

โรมเรียนสตูลวิทยา 318 หมู่ที่.6 ตำบลคลอวขุด อำเภอเมือว จัวหวัดสตูล 91000 โทรศัพท์ 0-7471-1955 โทรสาร 0-7477-2269 www.stw.ac.th

Donb

por George Smith, el director

PLUTONIANA DE LA NOCHE

WILLA PLUTONIANA DE LA NO

nd Y sonones, y entonces dice:

ite), nos hallarenos o prijeras codificadas Si nos deslizanos a ua

> somermesuad s ción, bien calentito

LA ORILLA PLUTONIANA DE LA NOCHE

198

N comos

muuns soit 40 op sojo so,