



ICT Room วิชาคอมพิวเตอร์

คือ ระบบการจัดการเรียนการสอนด้วยสื่อการเรียนการสอนคอมพิวเตอร์ 100% ทั้งแผนการสอน หน่วยการเรียนรู้ ใบงาน การบ้าน การวัดผล จะอยู่ในรูปแบบของสื่ออิเล็กทรอนิกส์ทั้งหมด และผู้ปกครองสามารถติดตามผลการเรียนของบุตรหลานได้ทาง Internet ตลอดเวลา โดยได้พัฒนาระบบ ICT Room วิชาคอมพิวเตอร์ นั้นเป็นการจัดรูปแบบการเรียนการสอนในรายวิชาคอมพิวเตอร์ ที่มีเนื้อหา , E – Learning , แบบทดสอบ ต่าง ๆ ในรูปแบบของการเก็บคะแนนเป็นรายบุคคล มีการจัดเก็บคะแนน และรูปแบบการใช้งานของผู้ใช้ หรือ user โดยพัฒนารูปแบบของการจัดการเรียนการสอนไว้ในรายวิชาคอมพิวเตอร์ ที่ได้ปรับปรุงให้เหมาะสมและสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางปี 2251 ของกระทรวงศึกษาธิการ

ICT Room วิชาคอมพิวเตอร์



ผู้เรียนมี User และ Password เพื่อเข้าสู่บทเรียน การวัดผล, ส่งการบ้าน และติดต่อกับผู้สอน

เข้าสู่ระบบ

username:

รหัส:

สมัครเป็นสมาชิก ตอนนี้

เลือก ICT Room วิชาคอมพิวเตอร์



คำอธิบายรายวิชา



ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้

ด้าน	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
๑.๑	อธิบายและอธิบายหน้าที่ของส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์	<ul style="list-style-type: none"> อธิบายและอธิบายหน้าที่ของส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์ อธิบายและอธิบายหน้าที่ของส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์ อธิบายและอธิบายหน้าที่ของส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์
๑.๒	อธิบายและอธิบายการใช้เมาส์และคีย์บอร์ดในการใช้งานคอมพิวเตอร์	<ul style="list-style-type: none"> อธิบายและอธิบายการใช้เมาส์และคีย์บอร์ดในการใช้งานคอมพิวเตอร์ อธิบายและอธิบายการใช้เมาส์และคีย์บอร์ดในการใช้งานคอมพิวเตอร์ อธิบายและอธิบายการใช้เมาส์และคีย์บอร์ดในการใช้งานคอมพิวเตอร์
๑.๓	อธิบายและอธิบายการจัดการไฟล์ในระบบคอมพิวเตอร์	<ul style="list-style-type: none"> อธิบายและอธิบายการจัดการไฟล์ในระบบคอมพิวเตอร์ อธิบายและอธิบายการจัดการไฟล์ในระบบคอมพิวเตอร์ อธิบายและอธิบายการจัดการไฟล์ในระบบคอมพิวเตอร์

โครงสร้างรายวิชา

ลำดับที่	จุดประสงค์	สาระการเรียนรู้	เนื้อหา	ชั่วโมง
๑	๑.๑.๑ อธิบายและอธิบายส่วนประกอบของคอมพิวเตอร์	คอมพิวเตอร์, เมาส์, คีย์บอร์ด, จอภาพ, ลำโพง, เครื่องพิมพ์, เครื่องสแกน, เครื่องคิดเลข, เครื่องคิดเลขพกพา, เครื่องคิดเลขกราฟิก, เครื่องคิดเลขวิทยาศาสตร์	คอมพิวเตอร์, เมาส์, คีย์บอร์ด, จอภาพ, ลำโพง, เครื่องพิมพ์, เครื่องสแกน, เครื่องคิดเลข, เครื่องคิดเลขพกพา, เครื่องคิดเลขกราฟิก, เครื่องคิดเลขวิทยาศาสตร์	๑
๒	๑.๑.๒ อธิบายและอธิบายการใช้เมาส์และคีย์บอร์ดในการใช้งานคอมพิวเตอร์	เมาส์, คีย์บอร์ด, เมาส์, คีย์บอร์ด	เมาส์, คีย์บอร์ด, เมาส์, คีย์บอร์ด	๑
๓	๑.๑.๓ อธิบายและอธิบายการจัดการไฟล์ในระบบคอมพิวเตอร์	ไฟล์, โฟลเดอร์, การสร้างไฟล์, การลบไฟล์, การคัดลอกไฟล์, การย้ายไฟล์, การค้นหาไฟล์	ไฟล์, โฟลเดอร์, การสร้างไฟล์, การลบไฟล์, การคัดลอกไฟล์, การย้ายไฟล์, การค้นหาไฟล์	๑
๔	๑.๑.๔ อธิบายและอธิบายการเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์กับอุปกรณ์ต่อพ่วง	เมาส์, คีย์บอร์ด, เครื่องพิมพ์, เครื่องสแกน, เครื่องคิดเลข, เครื่องคิดเลขพกพา, เครื่องคิดเลขกราฟิก, เครื่องคิดเลขวิทยาศาสตร์	เมาส์, คีย์บอร์ด, เครื่องพิมพ์, เครื่องสแกน, เครื่องคิดเลข, เครื่องคิดเลขพกพา, เครื่องคิดเลขกราฟิก, เครื่องคิดเลขวิทยาศาสตร์	๑

มีเนื้อหาในแต่ละวิชาครอบคลุมทุกชั่วโมงจนจบภาคเรียนแต่ละหน่วยการเรียนรู้แบ่งเป็น

- เนื้อหา
- กิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง (E-Learning)
- ฝึกทักษะจากโปรแกรม



เป็นระบบการจัดการเรียนการสอนด้วยสื่อการเรียนการสอนคอมพิวเตอร์ 100% ทั้งแผนการสอน หน่วยการเรียนรู้ ใบงาน การบ้าน การวัดผล จะอยู่ในรูปแบบของสื่ออิเล็กทรอนิกส์ทั้งหมด



ขั้นตอนการใช้งานระบบ ICT Room วิชาคอมพิวเตอร์ของนักเรียน

เมื่อนักเรียนเปิดเครื่องขึ้นและเข้า Windows เรียบร้อยแล้วจะพบหน้า Desktop ของเครื่องคอมพิวเตอร์ของบริษัทบางกอกซอฟต์แวร์



ขั้นตอนเข้าสู่ระบบ ICT SCHOOL

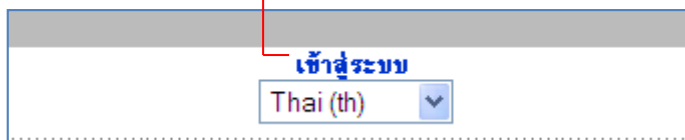
1. ดับเบิลคลิกที่ ไอคอน  บนหน้า Desktop จากนั้นจะเข้าสู่หน้าจอ ของ ICT SCHOOL (กรณี ที่เป็นเครื่องของทางโรงเรียนเอง ที่เชื่อมต่อกับระบบของบริษัทฯ ให้ดับเบิลคลิกที่ ไอคอน  บนหน้า Desktop จากนั้นให้พิมพ์ 192.168.1.9 ลงในช่อง Address bar แล้วกดปุ่ม Enter)

ไม่ว่าจะเข้ากรณีใดก็ตามเมื่อเข้าได้แล้วจะปรากฏหน้าจอดังรูป

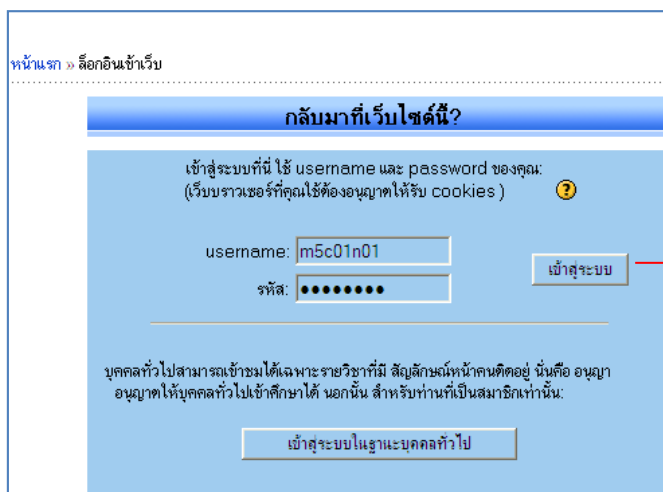


Note การที่จะเข้า ICT SCHOOL เป็นการทำงานโดยดึงข้อมูลจาก Server ถ้าผู้เรียนเกิดปัญหาในการเข้าไม่ได้ ควรดูว่าได้ทำการเปิด Server หรือยัง ถ้าเปิดแล้วยังเข้าไม่ได้ ก็อาจจะมี ปัญหาเกี่ยวกับระบบ LAN

2. ในการเข้าใช้งานระบบ ICT Room ทุกครั้งผู้ใช้งานจะต้องทำการ เข้าสู่ระบบ ก่อนทุกครั้ง โดยให้ผู้เรียนคลิกที่ **เข้าสู่ระบบ**

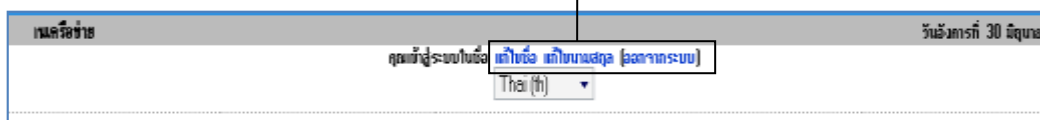


จะพบกับหน้าจอที่ให้ผู้เรียนใส่ User และ Password



เมื่อใส่ User และ Password ที่ทางโรงเรียนแจกให้เรียบร้อยแล้วให้ที่ปุ่ม **เข้าสู่ระบบ**

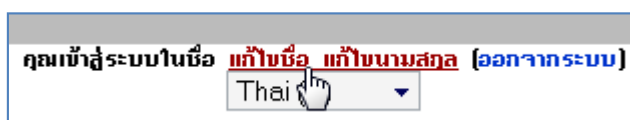
เมื่อเข้าระบบเรียบร้อยแล้ว จะเห็นว่า จะบอกว่าเข้าสู่ระบบในชื่อ **แก้ไขชื่อ แก้ไขนามสกุล**



การแก้ไขข้อมูลส่วนตัว

เมื่อนักเรียนได้เป็นสมาชิกของระบบ ICT Room แล้วนักเรียนสามารถเข้าไปแก้ไขข้อมูลส่วนตัวของตนเองได้ ในกรณีที่มีการเปลี่ยนแปลง หลังจากที่ผู้ดูแลระบบได้ทำการสร้างสมาชิกไว้แล้ว ซึ่งสามารถทำได้โดย

1. ให้นักเรียนคลิกที่ แก้ไขชื่อ แก้ไขนามสกุล ดังตัวอย่างดังรูป



จะปรากฏหน้าต่างแสดงรายละเอียด ดังรูป



2. ถ้าต้องการแก้ไขข้อมูลให้คลิกที่ปุ่ม **แก้ไขข้อมูลส่วนตัว** จากนั้นจะปรากฏหน้าต่างขอให้ทำการแก้ไขข้อมูลต่างๆ ดังรูปข้างล่างนี้

ประวัติส่วนตัวของ นักไอทีชื่อ นักไอชามสกุล

ชื่อ:

นามสกุล:

อีเมล:

มหาวิทยาลัย:

อีเมลที่ใช้งานได้:

รูปแบบเขียน:

ประเภทอีเมลโดยหลัก:

สมัครเป็นสมาชิกประเภทข่าวฉบับใด:

โปรแกรมแก้ไขข้อความ:

จังหวัด:

ประเทศ:

ภาษาที่ต้องการ:

โซนเวลา:

รายละเอียด:

ไม่จำเป็นต้องกรอก:

รูปโปรไฟล์: 

ภาพใหม่: ขนาดสูงสุด: 2 เมกะไบต์

เรื่อง:

หมายเลข ICQ:

เลขประจำตัวประชาชน: (ถ้ามี) อักษร ๙ หลัก

โทรศัพท์ 1: (ถ้ามี) อักษร ๙ หลัก

โทรศัพท์ 2: (ถ้ามี) อักษร ๙ หลัก

มือถือ: (ถ้ามี) อักษร ๙ หลัก

ให้นักเรียนแก้ไขในช่อง	ชื่อ	เป็นชื่อของนักเรียน
	นามสกุล	เป็นนามสกุลของนักเรียน
	อีเมล	เป็นอีเมลของนักเรียนเอง ต้องมีรูปแบบของอีเมลที่ถูกต้อง
	จังหวัด	เป็นจังหวัดที่นักเรียนอยู่
	รายละเอียด	ให้ใส่รายละเอียดเกี่ยวกับตัวเราลงไป (ต้องใส่ในช่องนี้ ถ้าไม่ใส่ ระบบจะไม่ให้ทำการบันทึก)

ในส่วนด้านล่างที่บอกว่าไม่จำเป็นต้องกรอก ไม่ต้องแก้ไขหรือใส่ลงไปก็ได้

เมื่อเราทำการแก้ไขข้อมูลส่วนตัวเรียบร้อยแล้วให้คลิกที่ปุ่ม **อัปเดตประวัติส่วนตัว** โปรแกรมจะกลับมาในหน้าที่บอกข้อมูลของเราเอง

3. ในส่วนของหน้ารายละเอียด นักเรียนสามารถที่จะเปลี่ยน Password ได้เพื่อป้องกันบุคคลอื่นเข้ามาใช้งาน (ถ้าจะเปลี่ยน Password ขอให้ให้นักเรียนจำให้ได้ด้วยว่า Password ใหม่คืออะไร) การเปลี่ยน Password ให้นักเรียนคลิกที่ปุ่ม **เปลี่ยนรหัสผ่าน**

กรุณาเติมให้ครบทุกช่อง

username:

รหัส:

password ใหม่:

password ใหม่ (อีกครั้ง):

ช่อง	รหัส	ให้ใส่รหัสเดิม
	Password ใหม่	ให้ใส่รหัสใหม่
	Password ใหม่(อีกครั้ง)	ให้ใส่รหัสใหม่อีกครั้ง

เมื่อใส่ครบทุกช่องแล้วให้คลิกที่ปุ่ม **เปลี่ยนรหัสผ่าน** จากนั้นให้คลิกที่ออกจากระบบ แล้วของเข้าสู่ระบบอีกครั้งโดยใส่รหัสใหม่ ดูว่าเข้าระบบได้หรือไม่



การสมัคร และการเข้าสู่รายวิชา

นักเรียนสามารถเข้าเรียนในแต่ละรายวิชาตามเนื้อหาที่ผู้สอนได้ทำการสอน
ขั้นตอนการเข้า ICT ROOM วิชาคอมพิวเตอร์ มีดังนี้



1. เมื่อนักเรียนเข้าสู่ระบบเรียบร้อยแล้ว นักเรียนคลิกเลือกที่จะปรากฏหน้าจอรายชื่อหลักสูตรตามระดับชั้นตั้งแต่ประถมศึกษาปีที่ 1 ถึง มัธยมศึกษาปีที่ 6 แต่ละระดับชั้นจะมี 2 เทอม ภาพตัวอย่างดังรูป



ในส่วนของรายวิชาคอมพิวเตอร์ จะมีอยู่ 2 หน้า

หน้าแรก มีประถมศึกษาปีที่ 1 เทอม 1 ถึง มัธยมศึกษาปีที่ 4 เทอม 2

หน้าสอง มีมัธยมศึกษาปีที่ 5 เทอม 1 ถึง มัธยมศึกษาปีที่ 6 เทอม 2

ประเภทของรายวิชา:

หน้า: 1 **2 (ต่อไป)**

วิธีการเลือกหน้า 2 ให้คลิกเลือกที่ 2
หรือคลิกที่ (ต่อไป)

- ให้นักเรียนคลิกเลือกระดับชั้นที่นักเรียนเรียนอยู่ แต่ในตัวอย่างนี้จะเลือกระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ก็คลิกที่

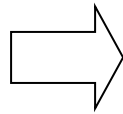


(ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5- 6 จะอยู่หน้าที่สองต้องคลิกเลือกหน้า 2 ก่อน) เมื่อคลิกแล้ว จะปรากฏหน้าต่างให้เราสมัครเป็นสมาชิก โดยที่เราต้องเลือกตอบว่า ใช่

คุณกำลังสมัครเข้าเป็นสมาชิกของรายวิชานี้ .
ต้องการสมัครหรือไม่ ?

ใช่ **ไม่**

3. รอสักครู่ระบบจะทำการสมัครเราเป็นสมาชิกรายวิชานั้น และจะปรากฏหน้าโครงสร้างของรายวิชาที่เราเลือก ดังรูป



ส่วนประกอบของโครงสร้าง
รายวิชานี้ ประกอบไปด้วย

1. คำอธิบายรายวิชา
2. ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง
3. โครงสร้างรายวิชา
4. หน่วยการเรียนรู้
5. ชิ้นงานประจำภาคเรียน
6. ข้อสอบปลายภาคเรียน

ในส่วนของคำอธิบายรายวิชา / ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง / โครงสร้างรายวิชา

เมื่อเวลาที่คลิกเลือกแล้วจะปรากฏหน้าที่มีข้อความและเสียงประกอบ เสียงจะเล่นเองอัตโนมัติเมื่อเปิดเข้ามาถ้าเราไม่ต้องการเสียงก็สามารถปิด หรือให้เสียงเล่นซ้ำอีกครั้งได้ (ดูรายละเอียดของการเล่นเสียงในหน้าถัดไป)

คำอธิบายรายวิชา



ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง

สาระที่ 3 เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

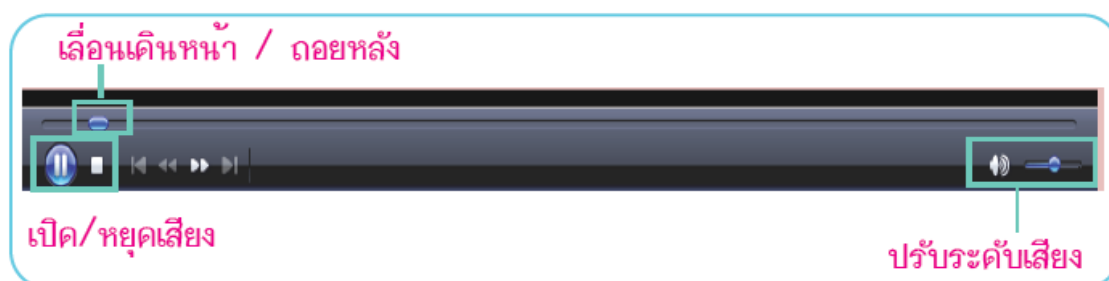
มาตรฐาน ง 3.1 เข้าใจคุณค่าและใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิภาพ และมีความชำนาญ

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม.4-6	1. หน้าที่ขององค์ประกอบของระบบสารสนเทศ	<ul style="list-style-type: none"> องค์ประกอบของระบบสารสนเทศ ได้แก่ ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ ข้อมูล บุคลากร และขั้นตอนการปฏิบัติงาน

โครงสร้างรายวิชา

ลำดับ ที่	มฐ.ฯพว.	สาระสำคัญ	จุดหน่วยการเรียนรู้	เวลา (ข.น.)	น้ำหนัก คะแนน
๑	๑.๑.๑ ม.๑/๑ ๑.๑.๒ ม.๑/๑๐	การใช้ระบบอินเทอร์เน็ต ชีวิตประจำวัน และการเรียนรู้ ผ่านคอมพิวเตอร์สำหรับการใช้ ระบบคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต สำหรับบุคคลและรวมงาน	การใช้ระบบอินเทอร์เน็ตและ ทรน.สำหรับการใช้ระบบ อินเทอร์เน็ต		

รายละเอียดของการเล่นเสียง



ถ้าต้องการย้อนกลับไปหน้าโครงสร้างให้คลิกที่รูป



หน่วยการเรียนรู้

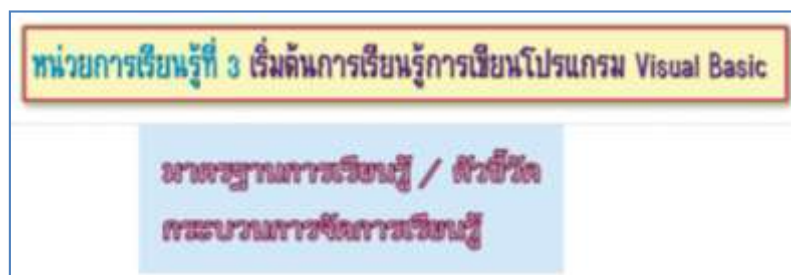
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เริ่มต้นการเรียนรู้การเขียนโปรแกรม Visual Basic

สัปดาห์ที่ 4 - สัปดาห์ที่ 6

บันทึกคะแนน

ในงาน ๑

หัวข้อนี้ จะเป็นการเข้าไปเรียนรู้เนื้อหาของหลักสูตรเมื่อคลิกเลือกในหน่วยการเรียนรู้ แต่ละหน่วย จะประกอบไปด้วย



คลิกเลือก มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด จะมีข้อความให้เราอ่านและมีเสียงประกอบ

มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

คลิกเลือก กระบวนการเรียนรู้ จะพบกับหัวข้อต่างๆ ที่อยู่ในหน่วยการเรียนรู้นี้ถ้านักเรียนสนใจในหัวข้อไหนก็สามารถเลือกเข้าไปเรียนรู้ได้เลยค่ะ



ให้นักเรียนคลิกเลือกหัวข้อที่จะศึกษา แต่ละหัวข้อจะแบ่งเป็น 3 ส่วนหลักๆ คือ

1. การเรียนรู้จากเนื้อหา
2. กิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง E-Learning
3. ฝึกทักษะจากโปรแกรม



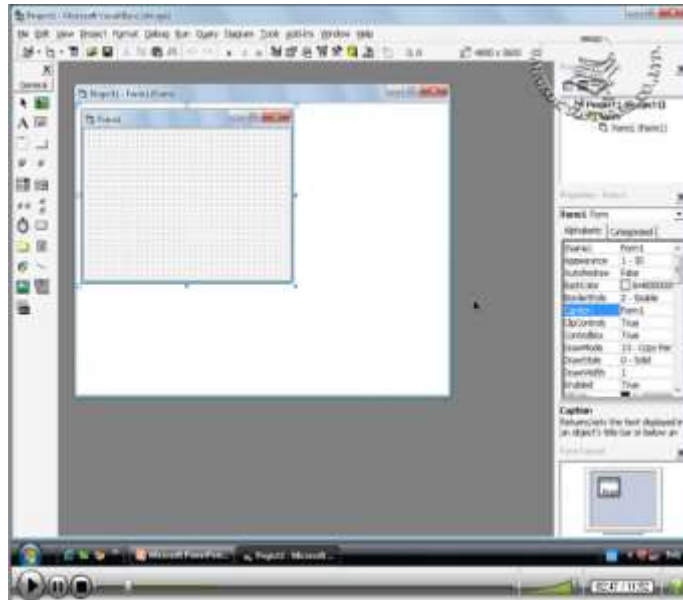
ถ้านักเรียนต้องการที่จะ
ย้อนกลับไปหน้าที่ผ่าน
มาแล้วให้คลิกที่ปุ่ม



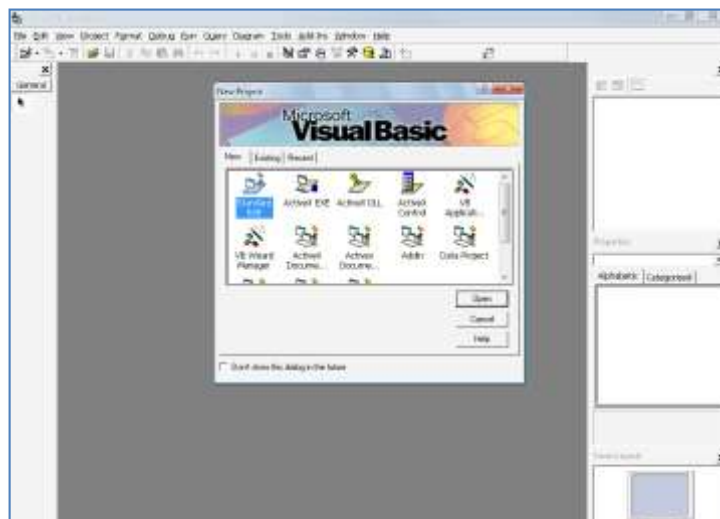
ส่วนของ เนื้อหา ก็จะมีข้อความที่เป็นเนื้อหาเพื่อให้อ่าน และจะมีเสียงประกอบเนื้อหาให้ฟังด้วยแต่
ถ้าไม่ต้องการเสียงก็สามารถที่จะปิดได้ค่ะ




ส่วนของ กิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง E-learning จะเป็นการเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์
 นักเรียนสามารถศึกษาและเข้าใจได้ง่ายขึ้นเพราะมีขั้นตอน การใช้งานจริงๆ ให้ได้ดูและปฏิบัติตาม



ส่วนของการฝึกทักษะจากโปรแกรม เมื่อนักเรียน ได้ศึกษาบทเรียนเรียบร้อยแล้วและต้องการที่จะฝึก
 ใช้โปรแกรมที่เรียนมา นักเรียนเลือกหัวข้อนี้ก็จะไปเปิด โปรแกรมขึ้นมาใช้งาน ได้ทันที อย่างเช่น
 ตัวอย่างนี้ จะเปิดโปรแกรม Visual Basic6 ขึ้นมาให้นักเรียนฝึกใช้งาน



เมื่อนักเรียนเรียนรู้ครบทุกหัวข้อหรือต้องการที่จะย้อนกลับไปทำการเลือกเรียนหน่วยการเรียนรู้อื่นให้คลิกที่ปุ่ม  ไปเรื่อย ๆ หรือสามารถคลิกที่ **รหัสวิชา** ก็จะกลับไปหน้าโครงสร้างเหมือนกัน



กิจกรรมใน ICT Room วิชาคอมพิวเตอร์ จะแบ่งเป็น 3 ส่วนคือ

1. ใบงาน
2. ชิ้นงานประจำภาคเรียน
3. ข้อสอบปลายภาคเรียน

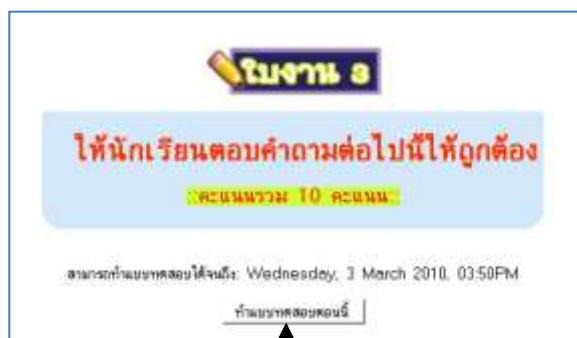


ใบงาน คือ การเก็บคะแนนของหน่วยการเรียนรู้

ในส่วนของใบงานจะมีอยู่ในทุกหน่วยการเรียนรู้ เมื่อนักเรียนได้ทำการเรียนรู้เรียบร้อยแล้ว จะมาทำใบงานเพื่อเก็บคะแนนในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ โดยคลิกที่ใบงาน



จะเข้าสู่หน้าจอดังรูป ในหน้านี้จะบอกคำสั่งของใบงาน และบอกระยะเวลาที่สามารถทำการเก็บคะแนนใบงานนี้ได้



เมื่อต้องการที่จะเริ่มทำใบงาน ให้คลิกที่ปุ่ม **ทำแบบทดสอบตอนนี้** เพื่อเริ่มทำแบบทดสอบ

ระบบการวัดผลทางวิชาการ

หน้าจอสอบ

วิชา > com_r05_1 > วิชาคอม > **ใบงาน ๑** > หน้า 1

ใบงาน ๑

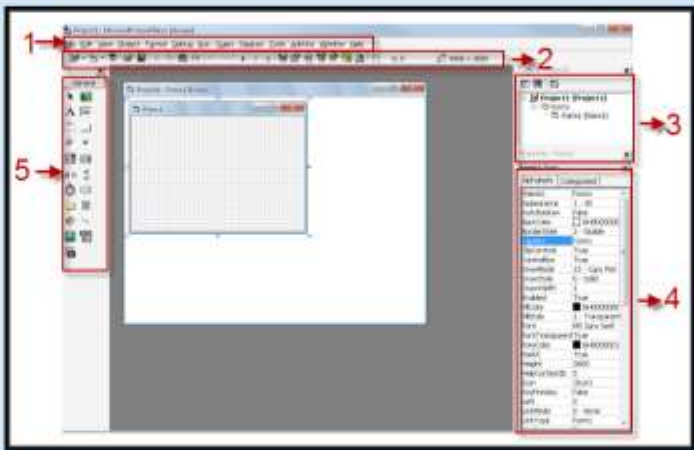
หน้า 1

ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ให้ถูกต้อง

จำนวน 10 คะแนน

1 ในนักเรียนจบออกส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรม Visual Basic ต่อไปนี้ให้ถูกต้อง

2 คะแนน



ข้อที่ 1 ส่วนที่ 1 เรียกว่าอะไร _____

Answer: _____

2 ข้อที่ 2 ส่วนที่ 2 เรียกว่าอะไร _____

Answer: _____

3 ข้อที่ 3 ส่วนที่ 3 เรียกว่าอะไร _____

Answer: _____

4 ข้อที่ 4 ส่วนที่ 4 เรียกว่าอะไร _____

Answer: _____


5 ข้อที่ 5 ส่วนที่ 5 เรียกว่าอะไร _____

Answer: _____

บันทึกคำตอบ


คุณกำลังจะบันทึก Training Sample

com_r05_1

ในการทำแบบทดสอบจะมีหลายรูปแบบ เช่น หากเป็นแบบปรนัยและแบบถูกผิดให้คลิกที่ปุ่ม  หน้าคำตอบ หากเป็นแบบเติมคำและแบบอัตนัยให้ใส่คำตอบลงในช่องว่าง

รูปแบบต่างๆ ของใบงาน

แบบถูกผิด

1.  จากรูป คือ ปุ่ม Office Button
คำตอบ: ถูก ผิด

แบบถูกเติมคำในช่องว่าง

ข้อ 1. **50 + 1 + 3** =

แบบปรนัย

คำสั่งใดในต่อไปนี้ได้อยู่ใน Office Button

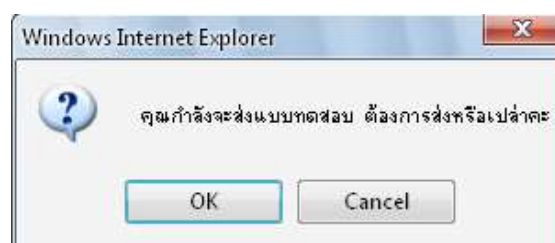
- คำตอบ: a. บันทึกเป็น
 b. เปิด
 c. แปลง
 d. แทรกรูปภาพ

แบบอัตนัย

ช่องแต่ละช่องในตารางเราเรียกว่าอะไร

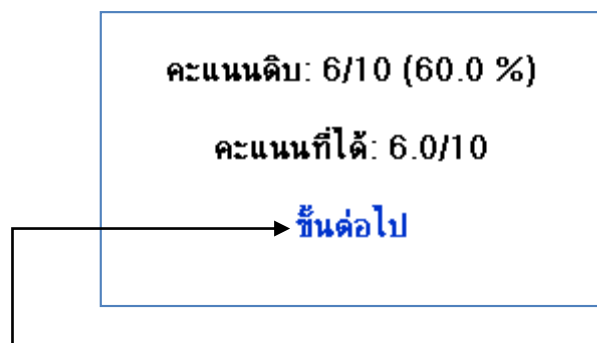
คำตอบ:

เมื่อนักเรียนทำใบงานเสร็จเรียบร้อยแล้วให้คลิกที่ปุ่ม **บันทึกคำตอบ** จะมีกล่องข้อความปรากฏขึ้นมาถามความแน่ใจของเราว่าต้องการที่จะส่งแบบทดสอบ หรือเปล่า



คลิกที่ **Cancel** ถ้าไม่ต้องการส่งแบบทดสอบ โปรแกรมจะปิดกล่องข้อความและสามารถกลับไปแก้ไขแบบทดสอบได้

คลิกที่ **OK** เพื่อยืนยันส่งแบบทดสอบ โปรแกรมจะปรากฏหน้าสรุปคะแนนที่ทำได้ โดยจะคิดจากคะแนนที่ทำได้ และจะคิดเป็นเปอร์เซ็นต์จากคะแนนทั้งหมด



จากนั้นคลิกที่ **ขั้นตอนต่อไป** จะกลับมาที่หน้าทำใบงานอีกครั้ง ถ้าต้องการที่จะไปที่หน้าเลือกหน่วยการเรียนรู้ให้คลิกที่ **รหัสวิชา**

com_ก5_1 แบบทดสอบ >

ใบงาน ๑

มีการทำแบบทดสอบแล้ว 3 ครั้ง (2 สมมติ)

ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปให้ถูกต้อง

คะแนนรวม 10 คะแนน

ครั้ง	เวลาที่ใช้	ทำเสร็จเมื่อ	คะแนนที่ได้ / 10
1	136 วัน 18 ชั่วโมง	Friday, 14 August 2009, 02:01PM	6.0

สามารถทำแบบทดสอบได้จนถึง: Wednesday, 3 March 2010, 03:50PM

คะแนนสูงสุด: 6 / 10

ทำแบบทดสอบต่อ

ชิ้นงานประจำภาคเรียน

การทำชิ้นงานนี้ก็คือ Project หรือ แบบฝึกหัดของแต่ละภาคเรียน โดยจะเก็บคะแนน ร่วมกับการสอบแต่ละหน่วยการเรียนรู้ โดย ชิ้นงานประจำภาคเรียนจะอยู่ด้านล่าง



คลิกเลือก ชิ้นงานประจำภาคเรียน จะปรากฏ




Windows - Wednesday, 3 March 2010, 03:20PM (192 To 6 ผู้ใช้)
คะแนน: 20

ชิ้นงานประจำภาคเรียน


ไฟล์นี้โดยคิดเป็นไฟล์ของการเขียนโปรแกรม Visual Basic ๖ เมื่อเห็น File New Project หรือ New Form - Project และใช้ของกลางสร้างและการออกแบบหน้าจอ แล้วใช้โปรแกรม Visual Basic สร้างขึ้นมาดังต่อไปนี้

1. ใช้โปรแกรมคอมไพเลอร์โปรแกรมเพื่อแปลงตัวอักษรในรูป




รูปแสดงหน้าจอของคอมไพเลอร์โปรแกรม

2. ทำเหมือน Project ดังใน My Documents แล้วตั้งชื่อไฟล์ดังนี้
 - 2.1 สร้าง Folder ขึ้นใหม่ไว้ที่ My Documents แล้วตั้งชื่อ Folder ให้เป็น Visual Basic Login ตามด้วยชื่อของชื่อไฟล์



- 2.2 ตั้งชื่อ Form 1) Calculator.exe แล้วเป็นชื่อ VB Form และ ชื่อของไฟล์โดยตั้งชื่อไว้
- 2.3 ตั้งชื่อ Project 1) Calculator.vbp แล้วกับชื่อ VB Form ชื่อของไฟล์โดยตั้งชื่อไว้
- 2.4 เมื่อคลิกเขียนโปรแกรมเป็นชื่อ Form และ Project จะใช้โปรแกรมแล้วปรากฏไฟล์ ดังรูป 2 ไฟล์ดังรูป



3. ใช้คำสั่งให้โปรแกรมสร้าง Folder ขึ้นใหม่ไว้ที่การคลิกการ Upload ส่วนการ โปรแกรม

ยังไม่ได้ส่งงาน

ส่งงาน

Process Cancel

โดยหน้าต่างที่จะมีคำสั่งให้ผู้เรียนปฏิบัติ โดยผู้เรียนสามารถกลับไปทำตามคำสั่งได้ ภายหลัง ซึ่งวิธีการส่ง ชิ้นงานนี้มีอยู่ 2 รูปแบบคือ


1. ส่งงานจากภายนอกระบบ เช่น การส่งทาง E-mail ของผู้สอน , ทาง CD-Rom ซึ่งสามารถส่งงานที่มีขนาดมากกว่า 2 MB ได้สะดวกกว่า
2. ส่งงานจากภายในระบบ คือ การ Upload ไฟล์ของตนเอง เข้า Server ได้ทันที แต่ขนาดของไฟล์ต้องไม่เกิน 2 MB

ตัวอย่างการส่งงานจากภายในระบบ

1. เตรียมไฟล์ที่ต้องการส่ง
2. คลิกปุ่ม Browse เพื่อเลือกชื่อไฟล์ที่ต้องการส่ง (ถ้าต้องการที่จะส่งเป็น Folder นักเรียนจะต้องทำการ Zip Folder นั้นก่อน)

การบ้านที่คุณส่ง:

แก้ไขครั้งสุดท้าย: Thursday, 9 April 2009, 09:55AM

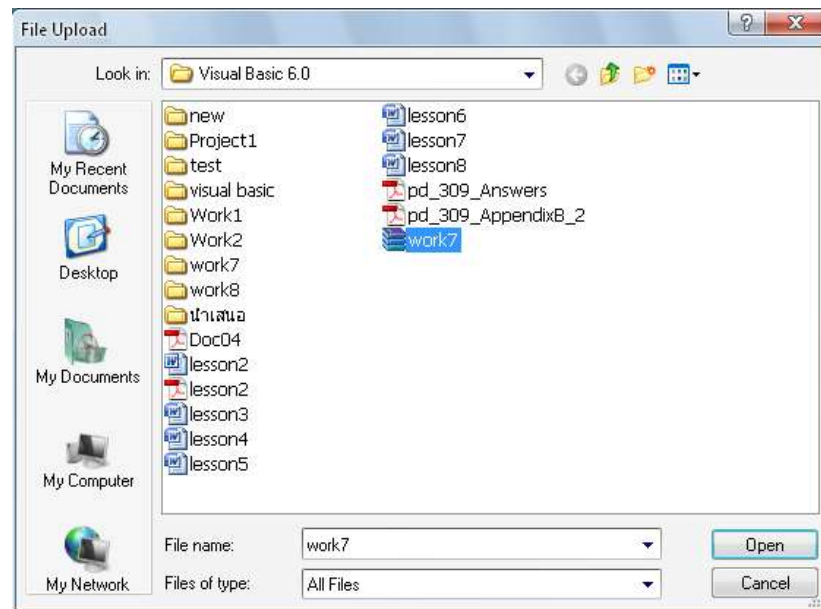
 lesson04.pdf

คำเตือน: ถ้าส่งไฟล์อีกครั้ง ระบบจะทำการบันทึกไฟล์นี้ กับไฟล์เดิมที่มีอยู่

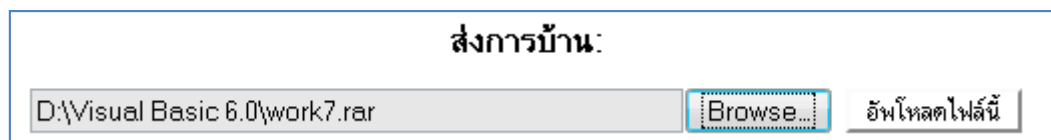
ส่งการบ้าน:

อัปโหลดไฟล์นี้

ในตัวชิ้นงานแต่ละระดับชั้น คำสั่งเขาจะบอกอยู่แล้วว่าให้ส่งงานแบบใด ถ้าให้ส่งจากการ Upload ผ่านระบบ จะปรากฏช่องให้นักเรียนทำการ Browse หาไฟล์ที่จะทำการส่ง ก็ให้นักเรียนคลิกที่ปุ่ม Browse จะปรากฏหน้าต่างให้เราเลือกสถานที่ที่เราเก็บไฟล์ไว้ใน Drive ต่างๆ เช่น ไม่ว่าจะ เป็นไฟล์ที่อยู่ใน Flash Drive, CD Rom หรือ HDD ก็ตาม เมื่อหาไฟล์เจอแล้วให้คลิกที่ไฟล์ และคลิกที่ปุ่ม Open



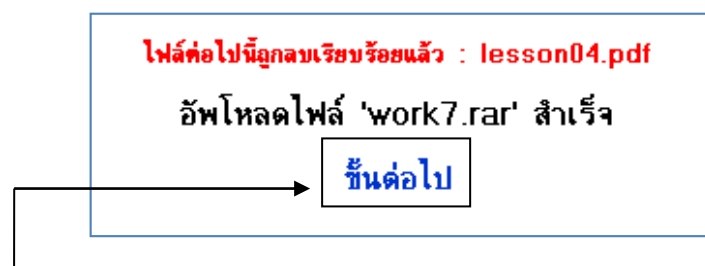
เมื่อคลิกที่ปุ่ม Open แล้ว Path สถานที่ที่ไฟล์ที่เราเก็บจะปรากฏในช่อง Browse



ทำการตรวจสอบ Path ว่าถูกต้องไหม

ถ้าไม่ถูกต้อง ให้คลิกที่ปุ่ม Browse และเลือกไฟล์ใหม่

ถ้าถูกต้องแล้วให้คลิกที่ปุ่ม อัปโหลดไฟล์นี้ ถ้าขึ้นหน้าจอตั้งรูปแสดงว่าได้อัปโหลดไฟล์สำเร็จ (อย่าลืมว่าไฟล์ที่ Upload นั้นจะต้องไม่เกิน 2 MB)



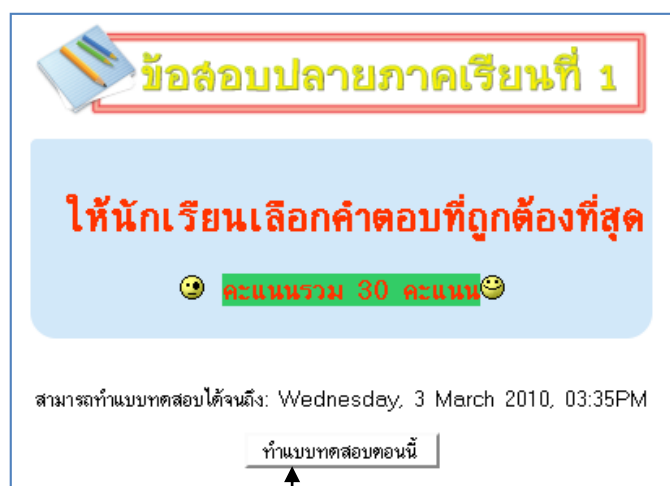
คลิกที่ **ขั้นตอนต่อไป** จะกลับไปหน้า ชิ้นงานประจำภาคเรียน ถ้าต้องการจะกลับไปหน้าเลือกหน่วยการเรียนรู้ให้คลิกที่ **รหัสวิชา**

ข้อสอบปลายภาคเรียน

เมื่อนักเรียนได้ทำใบงานครบทุกหน่วยการเรียนรู้ และได้ทำชิ้นงานประจำภาคเรียนแล้ว กิจกรรมสุดท้ายที่นักเรียนจะต้องทำคือ ข้อสอบปลายภาคเรียน โดยคลิกที่



วิธีการทำงานของข้อสอบปลายภาคเรียนก็คล้ายๆ กับการทำใบงานในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ แต่จะมีหลายรูปแบบแตกต่างกันในแต่ละวิชา โดยแต่ละรูปแบบจะมีคำสั่งซึ่งบอกถึงรายละเอียดเกี่ยวกับข้อสอบ เช่น เป็นคำสั่งให้นักเรียนทำอะไร จำนวนข้อสอบ และคะแนนของข้อสอบเป็นอย่างไร



ให้คลิกที่ **ทำแบบทดสอบตอนนี้** จะเจอหน้าจอให้เราทำแบบทดสอบ



ข้อสอบปลายภาคเรียนที่ 1

ครั้งที่ 1

ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

🕒 คะแนนรวม 30 คะแนน 🕒

1 การสร้าง Application คือข้อใด

1 คะแนน

คำตอบ:

- a. การนำเสนอข้อมูล
- b. การเขียนโปรแกรม
- c. การสร้างฐานข้อมูล
- d. การประเมินผลข้อมูล

2 ซอฟต์แวร์ข้อใดไม่จัดอยู่ในกลุ่มของ Visual Studio

1 คะแนน

คำตอบ:

- a. Visual Basic
- b. Visual C++
- c. Visual Foxpro

เมื่อนักเรียนทำข้อสอบปลายภาคเรียนเสร็จเรียบร้อยแล้วให้คลิกที่ปุ่ม

บันทึกคำตอบ

เพื่อตรวจคำตอบเช่นเดียวกับการทำข้อสอบของใบงาน

หลังจากที่นักเรียนได้ทำใบงาน, ชิ้นงานประจำภาคเรียน และข้อสอบปลายภาคเรียน นั้นแล้วนักเรียนสามารถดูคะแนนของนักเรียนเองในแต่ละกิจกรรมได้ โดยคลิกที่หัวข้อคะแนนทั้งหมด ซึ่งเป็นเมนูอยู่ด้านซ้ายมือของหน้าจอ ซึ่งจะอยู่ภายใต้หัวข้อ **การจัดการระบบ**

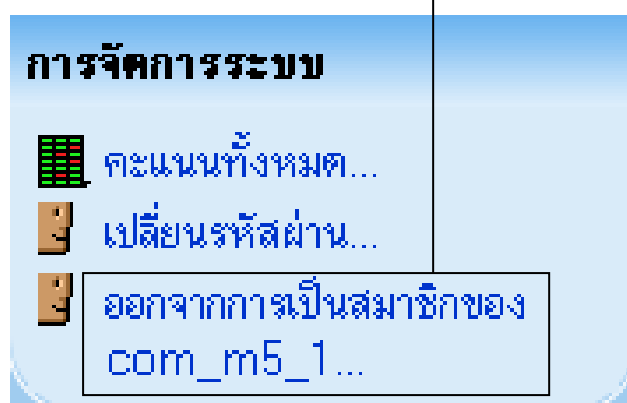
โดยโปรแกรมจะทำการแสดงคะแนนที่นักเรียนทำได้ทั้งหมดและคะแนนรวม ดังรูป

กิจกรรม	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้
ใบงาน 1	10	9
ใบงาน 2	10	8
ใบงาน 3	10	6
ใบงาน 4	10	9
ใบงาน 5	10	9
กิจกรรมประจำภาคเรียน	20	18
กิจกรรมปลายภาคเรียนที่ 1	30	13
รวม	100	72

คลิกที่ **ขั้นตอนต่อไป** จะกลับไปยังหน้าจอ โครงสร้าง

คะแนนรวมทั้งหมด

และในส่วนสุดท้ายของการใช้งาน ระบบ ICT Room ถ้านักเรียนสมัครเข้าเรียนศิววิชา ก็สามารถที่จะลาออกจากการเป็นสมาชิกของรายวิชานั้นได้ โดยที่นักเรียนต้องอยู่ที่หน้าโครงสร้าง ในส่วนของการจัดการระบบ จากนั้นคลิกเมนู ออกจากการเป็นสมาชิกของcom_m5_1(รหัสวิชาที่สมัครเรียน)



ระบบจะถามความแน่ใจว่าเราต้องการจะออกจากรายวิชานี้หรือไม่
ถ้าต้องการออกก็ตอบที่ **ใช่** ระบบก็ทำการลบรายชื่อของนักเรียนออกจากรายวิชานี้แล้วค่ะ

