

ประมวลรายวิชา (Course Syllabus)

1. รหัสวิชา ง 22222
2. จำนวนหน่วยการเรียนรู้ 2
3. ชื่อวิชา ซอฟต์แวร์ในการทำงาน
4. ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2
5. กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี
6. ปีการศึกษา 2559
7. ชื่อผู้สอน นายธิตี พรหมสุตร์
8. เงื่อนไขรายวิชา -
9. สถานภาพของวิชา วิชาเพิ่มเติม
10. จำนวนคาบ : สัปดาห์ 2 คาบ : สัปดาห์
11. คำอธิบายรายวิชา

มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเข้าใจหลักการและวิธีการนำกระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศมาประมวลผลเพื่อใช้ในการแก้ปัญหาด้วยวิธีการแก้ปัญหาที่ถูกต้อง การใช้งานซอฟต์แวร์ระบบช่วยในการทำงาน เช่น ระบบปฏิบัติการ , การบีบอัดหรือขยายข้อมูล เป็นต้น และการใช้งานซอฟต์แวร์ประยุกต์ช่วยในการทำงาน เช่น ใช้โปรแกรมในการคำนวณ หรือ จัดเรียงข้อมูล ,ค้นหา หรือแปลคำศัพท์ เป็นต้น

นอกจากนี้ผู้เรียนจะต้องสามารถใช้ซอฟต์แวร์ระบบ และ ซอฟต์แวร์ประยุกต์เพื่อเป็นเครื่องมือในการทำให้สามารถปฏิบัติงานทางด้านเทคโนโลยีไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวดเร็ว และถูกต้อง รวมทั้งสามารถประยุกต์ใช้สื่อและโปรแกรมต่าง ๆ เข้าด้วยกันอย่างถูกต้องมีจิตสำนึกและนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด

12. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. นักเรียนสามารถอธิบายความหมายของซอฟต์แวร์ ซอฟต์แวร์ระบบ และซอฟต์แวร์ประยุกต์
2. นักเรียนสามารถอธิบายหลักการและวิธีการแก้ปัญหาด้วยกระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศ
3. นักเรียนสามารถออกแบบโครงสร้างเว็บได้อย่างถูกต้อง
4. นักเรียนสามารถเลือกใช้ซอฟต์แวร์ในการทำงานได้อย่างถูกต้อง

13. กระบวนการจัดการเรียนรู้

- 1) นักเรียนฟังคำบรรยายและการสาธิตจากครูผู้สอน
- 2) นักเรียนฝึกปฏิบัติ แล้วสรุปประเด็นที่ได้จากการปฏิบัติ
- 3) นักเรียนค้นคว้าจากหนังสือ หรือคู่มือต่างๆ จากห้องสมุด หรือจากอินเทอร์เน็ต

14. หน่วยการเรียนรู้และสาระสำคัญต่อสัปดาห์

สัปดาห์ ที่	หน่วยการเรียนรู้	หัวข้อ	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (โดยสังเขป)	จำนวน คาบ
1-2	1. ซอฟต์แวร์	<ul style="list-style-type: none"> - ซอฟต์แวร์ - ซอฟต์แวร์ระบบ - ซอฟต์แวร์ประยุกต์ - ไวรัสคอมพิวเตอร์ - การเลือกใช้ซอฟต์แวร์ 	<ul style="list-style-type: none"> - นักเรียนและครูร่วมกันสนทนาและแสดง ความคิดเห็นความรู้เกี่ยวกับ - ซอฟต์แวร์ - ซอฟต์แวร์ระบบ <ol style="list-style-type: none"> 1. ระบบปฏิบัติการ 2. โปรแกรมแปลภาษาคอมพิวเตอร์ 3. โปรแกรมรรถประโยชน์ - ซอฟต์แวร์ประยุกต์ <ol style="list-style-type: none"> 1. ซอฟต์แวร์ประยุกต์ทั่วไป 2. ซอฟต์แวร์ประยุกต์เฉพาะงาน - ไวรัสคอมพิวเตอร์ - การเลือกใช้ซอฟต์แวร์ <ol style="list-style-type: none"> 1. ให้เหมาะสมกับงาน 2. ให้เหมาะสมกับทรัพยากร 3. ให้เหมาะสมกับงบประมาณ 4. ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์ - ศึกษาหาความรู้จาก <ol style="list-style-type: none"> 1. สื่อการสอน 2. หนังสือเรียน - สืบค้นความรู้เพิ่มเติมจากแหล่งเรียนรู้ อินเทอร์เน็ต - นักเรียนช่วยกัน <ol style="list-style-type: none"> 1. อธิบายความหมายของซอฟต์แวร์ 2. ยกตัวอย่างซอฟต์แวร์ 3. บอกวิธีการเลือกใช้ซอฟต์แวร์ - Mind Map - ทำแบบฝึกหัด 	4

สัปดาห์ ที่	หน่วยการเรียนรู้	หัวข้อ	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (โดยสังเขป)	จำนวน คาบ
3	2. หลักการแก้ปัญหา	<ul style="list-style-type: none"> - ขั้นตอนการแก้ปัญหา - การถ่ายทอดความคิดในการแก้ปัญหา - การกำหนดค่าให้ตัวแปร - กรณีศึกษาการแก้ปัญหา 	<ul style="list-style-type: none"> - นักเรียนและครูร่วมกันสนทนาและแสดงความคิดเห็นความรู้เกี่ยวกับ <ul style="list-style-type: none"> - ขั้นตอนการแก้ปัญหา <ol style="list-style-type: none"> 1. การวิเคราะห์และกำหนดรายละเอียดของปัญหา 2. การวางแผนในการแก้ปัญหา 3. การดำเนินการแก้ปัญหา 4. การตรวจสอบและปรับปรุง - การถ่ายทอดความคิดในการแก้ปัญหา <ol style="list-style-type: none"> 1. แบบรหัสจำลอง 2. แบบผังงาน - การกำหนดค่าให้ตัวแปร - กรณีศึกษาการแก้ปัญหา - ศึกษาหาความรู้จาก <ol style="list-style-type: none"> 1. สื่อการสอน 2. หนังสือเรียน - สืบค้นความรู้เพิ่มเติมจากแหล่งเรียนรู้ อินเทอร์เน็ต - นักเรียนช่วยกัน <ol style="list-style-type: none"> 1. อธิบายขั้นตอนการแก้ปัญหา 2. ถ่ายทอดความคิดเป็นรหัสจำลองและ ผังงาน 3. แก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน - ทำแบบฝึกหัด 	2

สัปดาห์ ที่	หน่วยการเรียนรู้	หัวข้อ	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (โดยสังเขป)	จำนวน คาบ
4-5	3. การออกแบบ โครงสร้างเว็บไซต์	<ul style="list-style-type: none"> - ศึกษาข้อมูลที่จะทำเว็บไซต์ - เก็บรวบรวมและบันทึก ข้อมูล - วางแผนก่อนออกแบบ เว็บไซต์ - ออกแบบโครงสร้างเว็บไซต์ 	<ul style="list-style-type: none"> - นักเรียนและครูร่วมกันสนทนาและแสดง ความคิดเห็นความรู้เกี่ยวกับ <ol style="list-style-type: none"> 1. เสนอหัวข้อเรื่องที่จะทำเว็บไซต์ 2. ศึกษาข้อมูลที่จะทำเว็บไซต์ 3. เก็บรวบรวมและบันทึกข้อมูล 4. ออกแบบโครงสร้างเว็บไซต์ - ศึกษาหาความรู้จาก อินเทอร์เน็ต - สืบค้นความรู้เพิ่มเติมจากแหล่งเรียนรู้ อินเทอร์เน็ต - นักเรียนช่วยกัน <ol style="list-style-type: none"> 1. ปรีक्षा หาข้อมูลร่วมกัน 2. เก็บรวบรวมข้อมูล 3. ออกแบบโครงสร้างเว็บไซต์ 	4

สัปดาห์ ที่	หน่วยการเรียนรู้	หัวข้อ	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (โดยสังเขป)	จำนวน คาบ
6-9	4. การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop CS6	- ทำความรู้จักหน้าต่าง โปรแกรม Photoshop CS6 - การใช้งานคำสั่งพื้นฐาน - เทคนิคที่ควรรู้	- ครูสอนและสาธิตวิธีการใช้โปรแกรม Photoshop CS6 ดังนี้ - ทำความรู้จักหน้าต่างโปรแกรม Photoshop CS6 1. ส่วนประกอบของหน้าจอโปรแกรม 2. พาเนลที่ใช้งานบ่อย 3. เปิดไฟล์ภาพ - การใช้งานคำสั่งพื้นฐาน 1. สร้างไฟล์ภาพใหม่ 2. บันทึกไฟล์ 3. การปรับขนาดของภาพ 4. การพิมพ์ภาพ - เทคนิคที่ควรรู้ 1. รู้จักการเลือก 2. การวาดเส้นพาทหรือรูปทรงด้วย เครื่องมือ Pen 3. การเพิ่มรูปทรง 4. การเพิ่มหัวแปรง 5. การเพิ่มลวดลาย 6. ผสมสีระหว่างเลเยอร์ 7. การก๊อปปี้เลเยอร์สไตล์ - นักเรียนปฏิบัติตามภาระงานของตนเอง (Banner) - ทำใบงาน	8
10	สอบกลางภาค			2

สัปดาห์ ที่	หน่วยการเรียนรู้	หัวข้อ	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (โดยสังเขป)	จำนวน คาบ
11	5. การใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6	- พื้นฐานการใช้งาน โปรแกรม Dreamweaver CS6	- ครูสอนและสาธิตวิธีการใช้โปรแกรม Dreamweaver CS6 ดังนี้ - พื้นฐานการใช้งานโปรแกรม Dreamweaver CS6 1. ส่วนประกอบหน้าจอโปรแกรม 2. เลือกรูปแบบพื้นที่ทำงานให้เหมาะสม 3. จัดการกับหน้าต่างไฟล์ 4. ทำความรู้จักกับพาเนล 5. คุณสมบัติของเว็บเพจที่ต้องกำหนด 6. เริ่มสร้างหน้าเว็บเพจใหม่ 7. บันทึกเว็บเพจ 8. ปิดไฟล์เว็บเพจเดิม 9. เปิดไฟล์เว็บเพจใหม่ - ทำใบงาน	2
12-14	5. การใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6	- จัดเลย์เอาต์เว็บเพจด้วย ตาราง - ใส่ภาพกราฟิกในเว็บเพจ	- ครูสอนและสาธิตวิธีการใช้โปรแกรม Dreamweaver CS6 ดังนี้ - จัดเลย์เอาต์เว็บเพจด้วยตาราง 1. รู้จักโครงสร้างของตาราง 2. สร้างตาราง 3. เพิ่มแถวหรือคอลัมน์ในตาราง 4. ลบแถวหรือคอลัมน์ออกจากตาราง 5. ปรับปรุงคุณสมบัติของเซลล์ 6. รวมเซลล์หรือแยกเซลล์ตามต้องการ 7. ปรับแต่งสีพื้นหลังให้กับเซลล์ 8. ปรับขนาดเซลล์ คอลัมน์ และแถว - ใส่ภาพกราฟิกในเว็บเพจ 1. ชนิดรูปภาพที่เหมาะสมสำหรับเว็บ เพจ 2. วิธีใส่รูปลงในเว็บเพจ 3. ปรับแต่งคุณสมบัติของรูปภาพ 4. ปรับขนาดรูปภาพ - นักเรียนปฏิบัติตามภาระงานของตนเอง	6

สัปดาห์ ที่	หน่วยการเรียนรู้	หัวข้อ	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (โดยสังเขป)	จำนวน คาบ
15-17	5. การใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6	- ใส่ข้อความลงในเว็บเพจ - จัดรูปแบบข้อความด้วย HTML , CSS	- ครูสอนและสาธิตวิธีการใช้โปรแกรม Dreamweaver CS6 ดังนี้ - ใส่ข้อความลงในเว็บเพจ 1. ใส่ข้อความลงในเว็บเพจ 2. ขึ้นบรรทัดใหม่ในย่อหน้าเดิม 3. เว้นวรรคระหว่างข้อความ 4. เลือกข้อความบนเว็บเพจ 5. จักเยื้องย่อหน้า 6. จัดเรียงข้อความเป็นหัวข้อ - จัดรูปแบบข้อความด้วย HTML , CSS 1. การจัดรูปแบบข้อความ 2. เน้นหัวข้อให้โดดเด่น 3. รู้จักกับ CSS 4. ประเภทของสไตล์ CSS 5. กำหนดลักษณะตัวอักษรด้วยสไตล์ CSS 6. แก็ไขสไตล์ CSS 7. กำหนดฟอนต์ที่ใช้กับข้อความ 8. คุณสมบัติของสไตล์ CSS 9. ลบสไตล์ CSS ที่ไม่ใช้งาน - นักเรียนปฏิบัติตามภาระงานของตนเอง	6
18-19	5. การใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6	- ใส่มีลติมีเดียในหน้าเว็บ เพจ - เชื่อมโยงระหว่างเว็บด้วย ลิงค์และเมนู	- ครูสอนและสาธิตวิธีการใช้โปรแกรม Dreamweaver CS6 ดังนี้ - ใส่มีลติมีเดียในหน้าเว็บเพจ - เชื่อมโยงระหว่างเว็บด้วยลิงค์และเมนู 1. สร้างลิงค์ภายในเว็บเพจเดียวกัน 2. สร้างลิงค์ไปยังเว็บเพจอื่นภายในเว็บ เดียวกัน 3. สร้างลิงค์ไปยังเว็บไซต์อื่น - นักเรียนปฏิบัติตามภาระงานของตนเอง	4
20	สอบปลายภาค			2
รวมทั้งภาคเรียน				40

15. การวัดและประเมินผล (100 คะแนน)

คะแนนเก็บระหว่างภาค 80 คะแนน และคะแนนสอบปลายภาค 20 คะแนน รวม 100 คะแนน
คะแนนเก็บระหว่างภาค 80 คะแนนดังนี้

1. สอบเก็บคะแนนก่อนสอบกลางภาค	30 คะแนน
- ผลการเรียนรู้ข้อที่ 1 (ทำแบบฝึกหัด , Mind Map)	10 คะแนน
- ผลการเรียนรู้ข้อที่ 2 (ทำแบบฝึกหัด)	10 คะแนน
- ผลการเรียนรู้ข้อที่ 3 (ทำใบงาน , สร้าง Banner)	10 คะแนน
2. สอบกลางภาค	20 คะแนน
- ผลการเรียนรู้ข้อที่ 1 – 3 (เลือกตอบและข้อเขียน)	20 คะแนน
3. สอบเก็บคะแนนหลังสอบกลางภาค	30 คะแนน
- ผลการเรียนรู้ข้อที่ 3 (ออกแบบโครงสร้างเว็บ)	10 คะแนน
- ผลการเรียนรู้ข้อที่ 3 (Mind Map)	10 คะแนน
- ผลการเรียนรู้ข้อที่ 4 (สร้างเว็บเพจ)	10 คะแนน

ปฏิบัติชิ้นงานโดยการศึกษาข้อมูล ออกแบบโครงสร้างเว็บ และสร้างเว็บเพจด้วยโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 (งานเดี่ยว) โดยมีสาระสำคัญเกี่ยวกับข้อมูลที่สนใจ เช่น สถานที่ท่องเที่ยว , ข้อมูลจังหวัด , เมนูอาหาร ฯลฯ

4. สอบปลายภาค	20 คะแนน
- ผลการเรียนรู้ข้อที่ 1 - 4 (เลือกตอบและข้อเขียน)	20 คะแนน

16. แหล่งการเรียนรู้

1. จากการฟังคำบรรยาย
2. ศึกษาจากสื่อการสอนที่ครูพัฒนาขึ้นเอง
3. ค้นคว้าเพิ่มเติมจากอินเทอร์เน็ต หนังสือ และคู่มือต่างๆ

ลงชื่อ ผู้จัดทำ

(นายธิตี พรหมสุตร์)

ตำแหน่ง ครูอัตราจ้าง

ความเห็นของหัวหน้ากลุ่มสาระการงานอาชีพและเทคโนโลยี

.....
.....
.....

ลงชื่อ

(นางจรรักษ์ เทศนา)

ความเห็นของรองผู้อำนวยการกลุ่มบริหารงานวิชาการ

.....
.....
.....

ลงชื่อ

(นางวชิราภรณ์ รัตนวงษ์ไชย)

รองผู้อำนวยการโรงเรียนอุทัยวิทยาคม

ความเห็นของผู้บริหารโรงเรียน

.....
.....
.....

ลงชื่อ

(นายจิณณาวัฒน์ โคมบัว)

ผู้อำนวยการโรงเรียนอุทัยวิทยาคม

แบบฝึกหัด

เรื่อง ซอฟต์แวร์

ตอนที่ 1 ให้นักเรียนพิจารณาข้อความต่อไปนี้ว่าถูกหรือผิด

- 1. ซอฟต์แวร์ระบบเป็นซอฟต์แวร์ที่ผู้ผลิตเครื่องคอมพิวเตอร์เป็นผู้ติดตั้งมาให้เท่านั้น
- 2. ซอฟต์แวร์ระบบทำหน้าที่ประสานงานระหว่างซอฟต์แวร์ ฮาร์ดแวร์ และผู้ใช้งาน
- 3. ภาษาคอมพิวเตอร์ที่คอมพิวเตอร์สามารถเข้าใจได้ทันที คือภาษาระดับสูง
- 4. โปรแกรมแปลภาษาซี จัดเป็นภาษาระดับต่ำ
- 5. เลขฐานสองเป็นรหัสแทนคำสั่งที่ใช้สั่งงานคอมพิวเตอร์
- 6. คอมไพเลอร์เป็นโปรแกรมแปลภาษาคอมพิวเตอร์โดยจะแปลคำสั่ง
- 7. ซอฟต์แวร์ประมวลคำเป็นซอฟต์แวร์ระบบ
- 8. โปรแกรมแปลภาษาคอมพิวเตอร์เป็นซอฟต์แวร์ระบบ
- 9. คุณลักษณะของเครื่องคอมพิวเตอร์มีผลต่อการพิจารณาเลือกใช้ซอฟต์แวร์ประยุกต์ด้วย
- 10. ระบบปฏิบัติการเป็นซอฟต์แวร์ที่มีการติดตั้งทั้งในเครื่องคอมพิวเตอร์และโทรศัพท์เคลื่อนที่

ตอนที่ 2 ให้นักเรียนพิจารณาคำถามต่อไปนี้แล้วเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

- | | |
|---------------------------------------|---|
| 1. ข้อใดเป็นหน้าที่ของซอฟต์แวร์ระบบ | 4. ข้อใดจัดเป็นภาษาระดับต่ำ |
| ก. ควบคุมการทำงานของฮาร์ดแวร์ | ก. โลโก้ |
| ข. ควบคุมการทำงานของซอฟต์แวร์ประยุกต์ | ข. เบสิก |
| ค. ควบคุมการอ่านละบันทึกข้อมูล | ค. ปาสคาล |
| ของหน่วยเก็บข้อมูล | ง. แอสเซมบลี |
| ง. ถูกทุกข้อ | 5. ข้อใดไม่ใช่หลักในการพิจารณาเลือกใช้ซอฟต์แวร์ประยุกต์ |
| 2. ข้อใดไม่ใช่ระบบปฏิบัติการ | ก. งบประมาณ |
| ก. ยูนิกซ์ | ข. รุ่นของระบบปฏิบัติการ |
| ข. ลินุกซ์ | ค. คุณลักษณะของเครื่องคอมพิวเตอร์ |
| ค. วินโดวส์ | ง. รุ่นของโปรแกรมแปลภาษาคอมพิวเตอร์ |
| ง. คอมไพเลอร์ | 6. ข้อใดเป็นซอฟต์แวร์ประยุกต์เฉพาะงาน |
| 3. ข้อใดเป็นซอฟต์แวร์ระบบ | ก. ซอฟต์แวร์นำเสนอ |
| ก. ซอฟต์แวร์สื่อสาร | ข. ซอฟต์แวร์สำรองไฟล์ |
| ข. ซอฟต์แวร์ประมวลคำ | ค. ซอฟต์แวร์ประมวลคำ |
| ค. ซอฟต์แวร์กราฟิกและสื่อประสม | ง. ซอฟต์แวร์ระบบคลังสินค้า |
| ง. ซอฟต์แวร์จัดเรียงข้อมูลฮาร์ดดิสก์ | |

7. ซอฟต์แวร์ใดเผยแพร่รหัสต้นฉบับเพื่อพัฒนาต่อได้
- ก. ซอฟต์แวร์สาธารณะ
 - ข. ซอฟต์แวร์สำรองไฟล์
 - ค. ซอฟต์แวร์แบบรหัสเปิด
 - ง. ซอฟต์แวร์แบบใช้ได้เสรี
8. การกระทำใดมีโอกาสทำให้คอมพิวเตอร์ได้รับไวรัสคอมพิวเตอร์มากที่สุด
- ก. ใช้คอมพิวเตอร์พัฒนาสื่อประสม
 - ข. ใช้คอมพิวเตอร์พิมพ์เอกสารเป็นเวลานาน
 - ค. เล่นเกมที่ติดตั้งไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์
 - ง. ดาวนโหลดไฟล์จากอินเทอร์เน็ตลงในคอมพิวเตอร์

ตอนที่ 3 ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้

1. บอกความแตกต่างระหว่างคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต

.....

.....

.....

.....

2. ยกตัวอย่างซอฟต์แวร์เกมที่เป็นประโยชน์แก่การศึกษาของนักเรียน

.....

.....

.....

.....

3. ยกตัวอย่างซอฟต์แวร์ประยุกต์พร้อมอธิบายลักษณะการใช้งานของซอฟต์แวร์นั้น

.....

.....

.....

.....

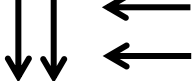
แบบฝึกหัด
เรื่อง หลักการแก้ปัญหา

ตอนที่ 1 ให้นักเรียนพิจารณาข้อความต่อไปนี้ว่าถูกหรือผิด

- 1. ความสามารถในการแก้ปัญหาติดตัวมาตั้งแต่เกิด ไม่สามารถสั่งสมเป็นประสบการณ์ได้
- 2. ขั้นตอนการแก้ปัญหาประกอบไปด้วยการวิเคราะห์และกำหนดรายละเอียดของปัญหา การวางแผนในการแก้ปัญหา การดำเนินการแก้ปัญหา และการตรวจสอบละเอียดปรับปรุง
- 3. ผลลัพธ์ที่ได้จากขั้นตอนการวิเคราะห์และกำหนดรายละเอียดของปัญหาคือคำตอบของปัญหาที่ต้องการ
- 4. เมื่อได้แนวทางการแก้ปัญหาแล้วเราต้องดำเนินการแก้ปัญหากับตนเองเสมอ
- 5. การแก้ปัญหตามแนวทางที่วางไว้สามารถอาศัยเครื่องมืออื่นช่วยดำเนินการได้ อาทิเช่น โปรแกรมคอมพิวเตอร์ หรือโปรแกรมสำเร็จ
- 6. การถ่ายทอดความคิดของแนวทางการแก้ปัญหอาจทำได้ทั้งในรูปแบบรหัสจำลองหรือผังงาน
- 7. ตัวแปรนำมาใช้แทนชื่อข้อมูลต่างๆ เพื่อให้เกิดความกระชับในการถ่ายทอดความคิด

ตอนที่ 2 ให้นักเรียนพิจารณาคำถามต่อไปนี้แล้วเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด

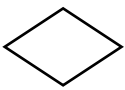



1. ข้อใดไม่ใช่หนึ่งในขั้นตอนการแก้ปัญหา
- ก. เก็บบันทึกปัญหา
 - ข. ดำเนินการแก้ปัญหา
 - ค. วางแผนในการแก้ปัญหา
 - ง. วิเคราะห์และกำหนดรายละเอียดของ

3. สัญลักษณ์  หมายถึงสิ่งใด





- ก. ทิศทาง
- ข. จุดสิ้นสุด
- ค. จุดเริ่มต้น
- ง. จุดเชื่อมต่อ


ปัญหา

2. สัญลักษณ์ใดที่ใช้แสดงถึงจุดเริ่มต้นหรือสิ้นสุดในผังงาน

- ก. 
- ข. 
- ค. 
- ง. 

4. สัญลักษณ์ใดที่ใช้แสดงถึงขั้นตอนที่มีการนำข้อมูลเข้าหรือออกสู่ภายนอก

- ก. 
- ข. 
- ค. 
- ง. 

5. สัญลักษณ์  ในผังงานแสดงถึงสิ่งใด

- ก. จุดที่ต้องหยุดรอ
- ข. จุดที่ต้องตัดสินใจ
- ค. จุดสิ้นสุดของงาน
- ง. จุดเริ่มต้นของงาน

ตอนที่ 3 ให้นักเรียนถ่ายทอดความคิดเป็นรหัสจำลองและผังงาน

1. การต้มบะหมี่กึ่งสำเร็จรูปทานเองที่บ้าน

รหัสจำลอง

ผังงาน

2. การเตรียมตัวไปโรงเรียนตอนเช้าของนักเรียน

รหัสจำลอง

ผังงาน

แบบทดสอบ
Adobe Dreamweaver CS6

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดโดยทำเครื่องหมาย **X** ลงในกระดาษคำตอบให้ตรงกับข้อ 1 2 3 หรือ 4 จำนวน 20 ข้อ

1. ถ้าเว็บไซต์เปรียบเสมือนกับสมุด แล้วโฮมเพจจะเปรียบเสมือนอะไร
 1. คำนำ
 2. เนื้อหา
 3. สารบัญ
 4. หน้าปก
2. ส่วนประกอบใดจะอยู่ตรงกลางของหน้าเว็บเพจ
 1. Page Bar
 2. Page Body
 3. Page Footer
 4. Page Header
3. ความสามารถใหม่ใน Adobe Dreamweaver CS6 มีการจัดการ Web Font อย่างไร
 1. การจัดการตัวอักษรในหน้าเว็บเพจ
 2. ทำให้เครื่องผู้ชมเว็บไซต์แสดงผลเป็นภาษาไทย
 3. การออกแบบตัวอักษรในเว็บไซต์ให้มีความสวยงาม
 4. ทำให้เครื่องผู้ชมแสดงตัวอักษรบนหน้าเว็บไซต์ได้ถูกต้อง
4. โปรแกรม Adobe Dreamweaver เมื่อบันทึกจะได้ไฟล์ชนิดใด
 1. GIF
 2. DW
 3. CSS
 4. HTML
5. ข้อใดกล่าวไม่ถูกต้องเกี่ยวกับการสร้างเว็บเพจ
 1. การบันทึกเว็บเพจเดิมใช้คีย์ลัด Ctrl + s
 2. หน้าแรกของเว็บไซต์ ต้องตั้งชื่อว่า index.html
 3. เครื่องหมาย * ที่อยู่หลังชื่อไฟล์ แสดงว่าเว็บเพจมีชื่อซ้ำ
 4. กลุ่มหน้าต่างพาเนล ช่วยเพิ่มความสามารถในการสร้างเว็บเพจ
6. ข้อใดกล่าวไม่ถูกต้องเกี่ยวกับ Site
 1. แก้ไขข้อมูลได้ง่าย
 2. เป็นข้อกำหนดในการสร้างเว็บไซต์
 3. การสร้างโฟลเดอร์สำหรับจัดเก็บไฟล์
 4. สามารถจัดการเว็บเพจอย่างเป็นระเบียบ
7. ข้อใดกล่าวไม่ถูกต้อง
 1. การจัดรูปแบบด้วย CSS สามารถนำมาใช้ซ้ำได้
 2. ตกแต่งและจัดรูปแบบข้อความ ให้ใช้หน้าต่าง Status bar
 3. การพิมพ์ข้อความในหน้าเว็บเพจ เหมือนกับการพิมพ์ข้อความใน Microsoft Word
 4. การนำเอกสารอื่นมาใช้ร่วมกับ Adobe Dreamweaver ให้เลือกที่เมนู File แล้วเลือก Import
8. การพิมพ์ข้อความ ถ้าต้องการขึ้นบรรทัดใหม่ โดยไม่ต้องเว้นที่ว่างระหว่างบรรทัด มีวิธีการอย่างไร
 1. กดปุ่ม Enter
 2. กดปุ่ม Backspace
 3. กดปุ่ม Shift + Enter
 4. ถูกทุกข้อ

9. ชนิดของรูปภาพใด ไม่เหมาะสำหรับการสร้างเว็บเพจ

1. GIF
2. JPG
3. PNG
4. BMP

10. การกำหนดคุณสมบัติของรูปภาพ ในช่อง Src คืออะไร

1. ชื่อของรูปภาพ
2. คำอธิบายรูปภาพ
3. ขนาดของรูปภาพ
4. แหล่งที่เก็บรูปภาพ

11. ข้อใดกล่าวถูกต้องเกี่ยวกับการสร้างตาราง

1. Cell หรือ เซลล์ในแนวตั้ง
2. Column หรือ ขอบตาราง
3. Row หรือ เซลล์ในแนวนอน
4. Border หรือ ช่องของตาราง

12. การผสานเซลล์ ควรเลือกคำสั่งใด

1. Insert
2. Splits
3. Design
4. Merges

13. การเชื่อมโยงภายในหน้าเว็บเพจ ในช่อง Link ต้องใส่เครื่องหมายใด

1. *
2. \$
3. @
4. #

14. เว็บไซต์ส่วนใหญ่มีการเชื่อมโยงไปยังอีเมลเพราะเหตุใด

1. เพื่อต้องการความทันสมัย
2. เพื่อต้องการให้ผู้ชมเว็บไซต์รู้จัก
3. เป็นข้อบังคับในการสร้างเว็บไซต์
4. เพื่ออำนวยความสะดวกในการติดต่อ สื่อสาร

15. การบันทึกเฟรมทั้งเฟรมหลักและเฟรมย่อย มีวิธีการใด

1. File > Save All
2. File > Save Frame
3. File > Save Frame As
4. File > Save Frameset

16. ข้อใดกล่าวถูกต้อง

1. เฟรมย่อย จะแสดงไว้ในหน้าเว็บเพจทุก ๆ หน้า
2. เฟรมหลัก เป็นกลุ่มแสดงเนื้อหาจริง ๆ ของเว็บ
3. เฟรมหลัก ทำหน้าที่คอยควบคุมเฟรมย่อยอีกทีหนึ่ง
4. เฟรมย่อย เป็นกลุ่มแสดงเนื้อหาที่ไม่ได้มีการ

เปลี่ยนแปลงบ่อย

17. ข้อใดไม่ใช่คุณสมบัติของไฟล์ Flash

1. ชนิดของไฟล์ คือ .gif
2. เป็นไฟล์ภาพเคลื่อนไหวที่มีขนาดไฟล์ค่อนข้างเล็ก
3. เป็นภาพแบบ Vector-Based ใช้ลายเส้นสร้างภาพ
4. เป็นไฟล์ภาพเคลื่อนไหวสร้างจากโปรแกรม

Adobe Flash

18. การแทรกไฟล์เสียง สามารถเลือกจากคำสั่งใด

1. FLV
2. Plugin
3. Activex
4. Shockwave

19. เว็บไซต์ของโรงเรียน ควรจดโดเมนเนม ประเภทใด

1. .ac.th
2. .co.th
3. .in.th
4. .go.th





20. การขอพื้นที่จัดเก็บเว็บไซต์ วิธีใดใช้งบประมาณมากที่สุด

1. ขอพื้นที่ฟรีในเว็บเซิร์ฟเวอร์
2. ติดตั้งเว็บเซิร์ฟเวอร์ด้วยตนเอง
3. ขอเช่าพื้นที่ในเว็บเซิร์ฟเวอร์ของผู้อื่น
4. ขอเช่าพื้นที่เว็บเซิร์ฟเวอร์ของผู้ให้บริการ

อินเทอร์เน็ตโดยตรง

ใบงาน
โปรแกรม Adobe Photoshop CS6

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถามว่ารูปภาพที่เห็นชื่อเครื่องมืออะไร และอธิบายว่าทำงานอย่างไร ตอบให้ถูกต้อง

-  1.
.....
.....
-  2.
.....
.....
-  3.
.....
.....
-  4.
.....
.....
-  5.
.....
.....



.....

.....

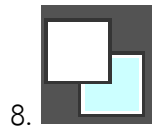
.....



.....

.....

.....



.....

.....

.....



.....

.....

.....



.....

.....

.....

ใบงาน
โปรแกรม Flash Intro Banner Maker

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถามว่ารูปภาพที่เห็นคือเมนูอะไร และอธิบายวิธีการทำงานว่าเป็นอย่างไร ตอบให้ถูกต้อง

1.  Size and sound

.....

.....

.....

2.  Background

.....

.....


.....

3.  Effect

.....

.....

.....

4.  Text and image

.....

.....

.....

Size and framerate

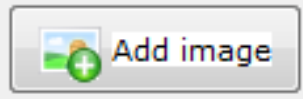
Width: Height:

5.

.....

.....

.....



6.

.....

.....

.....

- 1 Nature
 - Cloud
 - Dandelion
 - Falling maple
 - Flying maple
 - Lightning
 - Rain
 - Raindrop
 - Shining Stars
 - Shining Stars 1
- 2 Love
 - Heart
 - Kiss
- 3 Festival
 - Colorful
 - Colorful Continuous
 - Fireworks
 - Fireworks 1
 - Neon Balloon
 - Neon Light
 - Snow
 - Snow Light
 - Snow Light 1
- 4 Light and Shadow
 - Floating
 - Glass Wave

7.

.....

.....

.....

Snow Light 1 - Parameters:

Key	Value
Alpha	100
Snow number	60
Snow speed	6
Snow color	0xFFFFFFFF

8.

.....

.....

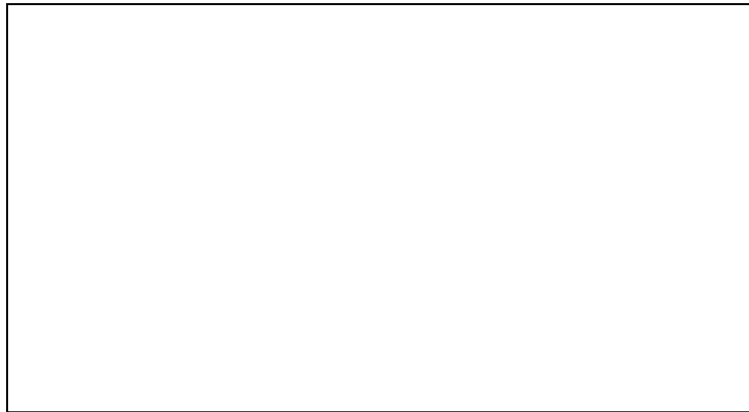
.....

ออกแบบโครงสร้าง Website

เรื่อง

วิชา ซอฟต์แวร์ในการทำงาน

รหัสวิชา ง 22202



โดย

เด็กชาย/เด็กหญิง.....ชั้น ม.2/..... เลขที่..... ตอน....

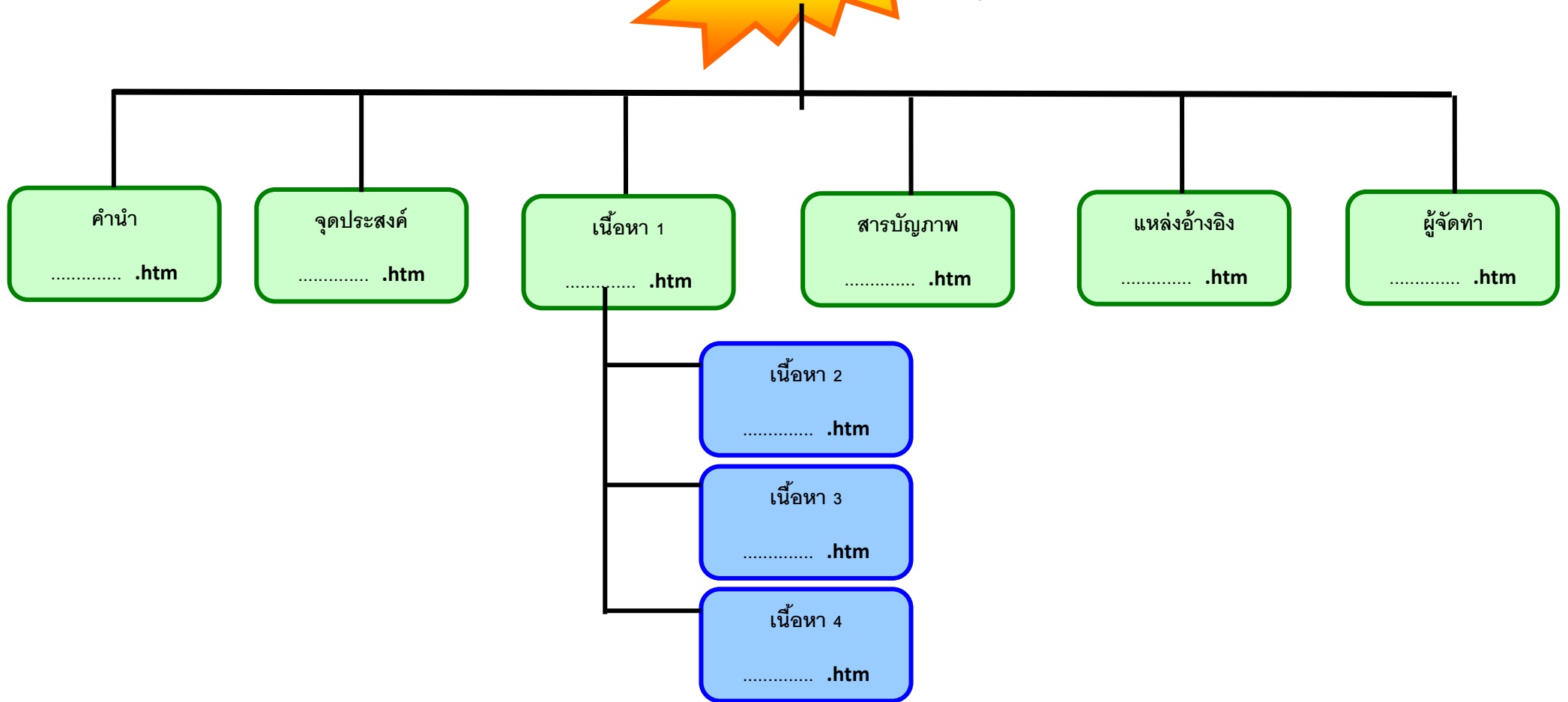
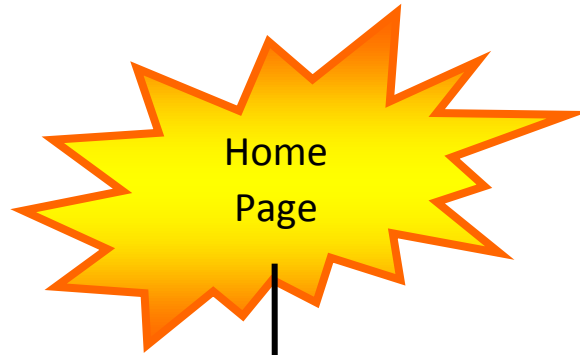
ครูผู้สอน

นายธิตี พรหมสุตร์

โรงเรียนอุทัยวิทยาคม อำเภอเมือง จังหวัดอุทัยธานี

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 42

แผนผังโครงสร้างเว็บไซต์



ออกแบบหน้า Home Page

