



# เอกสารประกอบการใช้งาน โปรแกรม

ระบบสร้างสื่อการสอนอัจฉริยะแบบส่งเสริมทักษะการคิดขั้นสูง  
ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี



**Smart Educational Media Creator**



พัฒนาโดย



ศูนย์นวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี

## สารบัญ

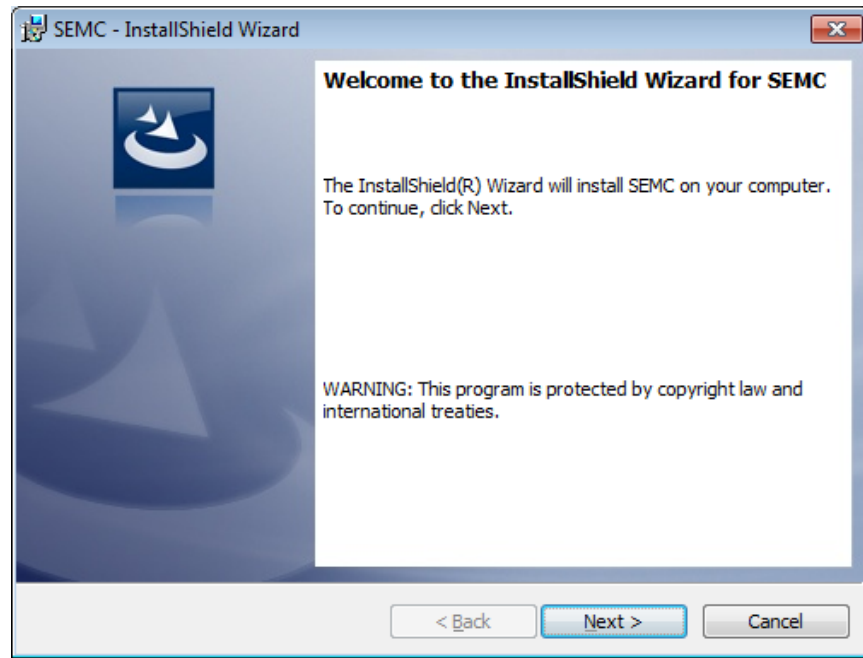
| เรื่อง                                                            | หน้า |
|-------------------------------------------------------------------|------|
| การติดตั้งโปรแกรม                                                 | 1    |
| การเปิดใช้งานโปรแกรม                                              | 3    |
| ทำความรู้จักกับโปรแกรม Smart Education Media Creator              | 4    |
| เริ่มต้น การสร้างบทเรียนด้วยโปรแกรม Smart Education Media Creator | 14   |
| <b>กลุ่มหัวข้อการนำเสนอปัญหา</b>                                  |      |
| หัวข้อ Matrix Question                                            | 16   |
| <b>กลุ่มหัวข้อการศึกษาปัญหา</b>                                   |      |
| หัวข้อ Flip Card                                                  | 22   |
| หัวข้อ FAQs                                                       | 26   |
| <b>กลุ่มหัวข้อการวิเคราะห์ปัญหา</b>                               |      |
| หัวข้อ Flow Chart View                                            | 31   |
| หัวข้อ Step by Step                                               | 35   |
| <b>กลุ่มหัวข้อการสร้างความรู้</b>                                 |      |
| หัวข้อ Picture Telling                                            | 40   |
| หัวข้อ Glossary                                                   | 44   |
| หัวข้อ Presentation                                               | 49   |
| หัวข้อ Essay                                                      | 53   |

## สารบัญ (ต่อ)

| เรื่อง                      | หน้า |
|-----------------------------|------|
| กลุ่มหัวข้อการประเมินผล     |      |
| หัวข้อ Multi – page Test    | 58   |
| หัวข้อ Test                 | 63   |
| หัวข้อ Survey & Poll        | 68   |
| ขั้นตอนการ Publish          | 73   |
| ขั้นตอนการ Export SCORM 1.2 | 75   |
| ขั้นตอนการ Export EXE       | 77   |

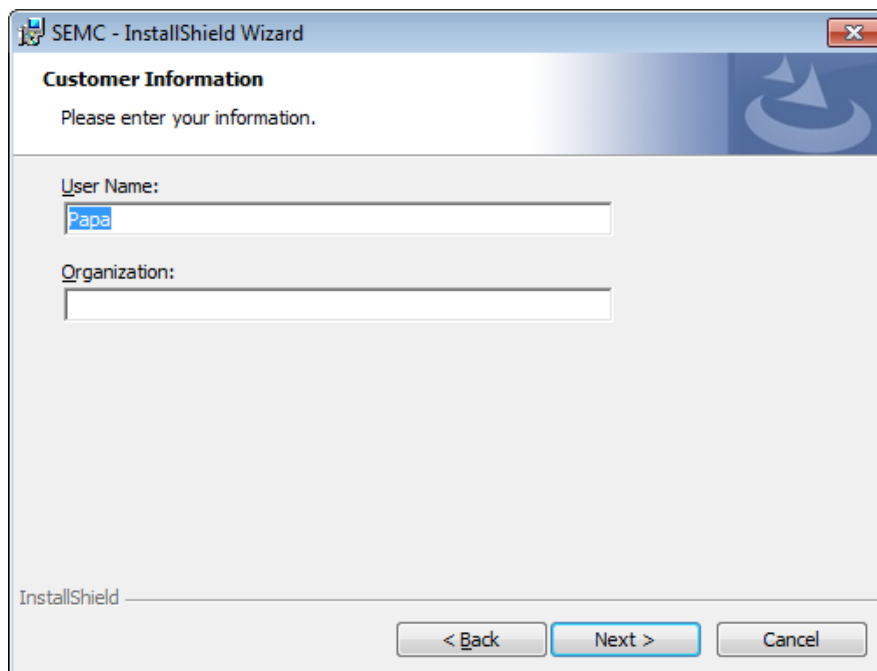
## การติดตั้งโปรแกรม

ในการติดตั้งโปรแกรมนั้น เมื่อใส่แผ่นโปรแกรม จะพบกับหน้าจอติดตั้งโดยอัตโนมัติ ให้คลิกปุ่ม Next เพื่อดำเนินการต่อ

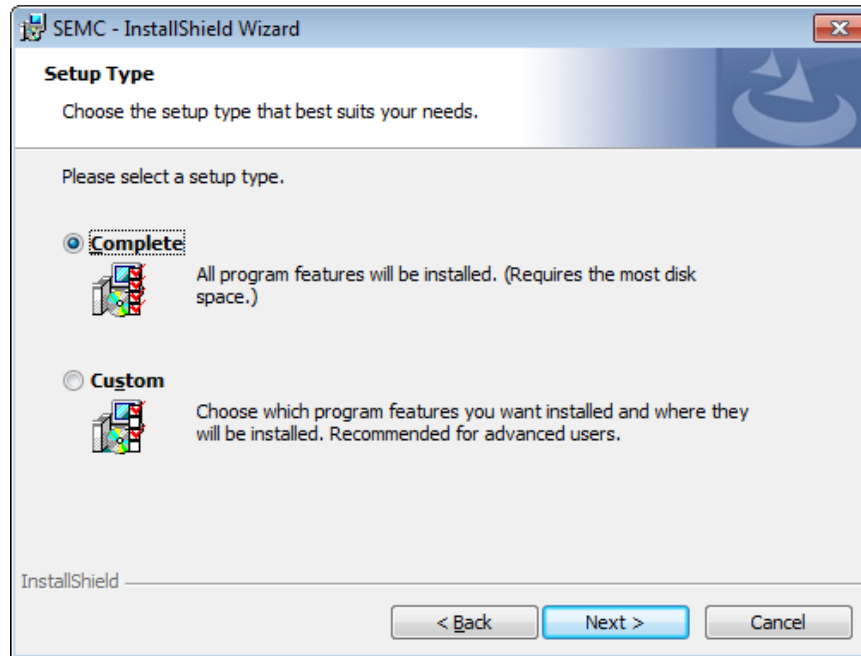


1. หน้าจอ Customer Information เป็นหน้าจอที่ให้ผู้ติดตั้งใส่ข้อมูลต่างๆ ดังนี้

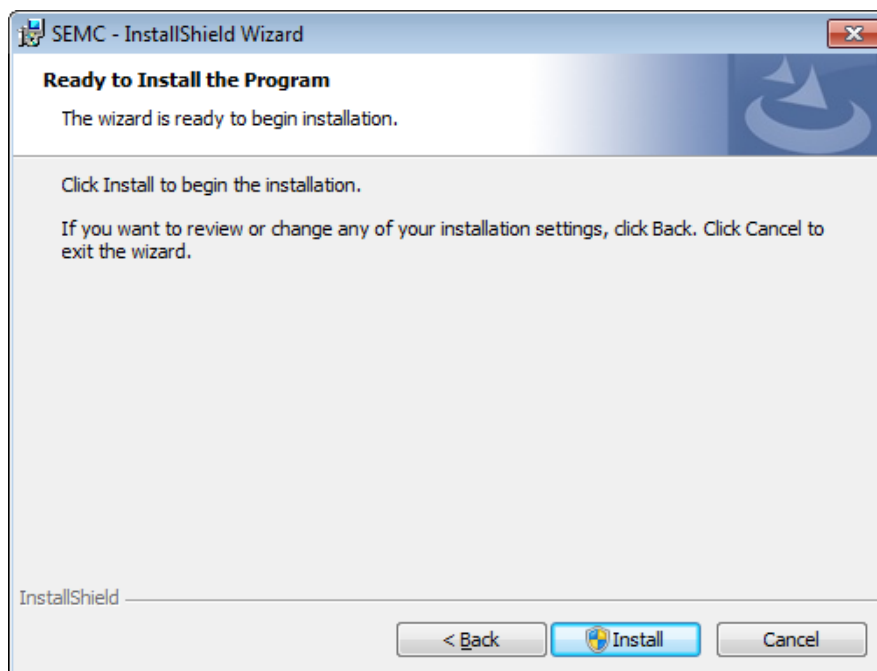
- User Name ให้ใส่ชื่อของผู้ใช้งาน
- Organization ให้ใส่ชื่อขององค์กร



2. หน้าจอ Setup Type เป็นหน้าจอที่ให้ผู้ติดตั้งเลือกว่าต้องการลงโปรแกรมในรูปแบบใดดังต่อไปนี้
- Complete เป็นการลงโปรแกรมแบบ ลงครบทุกคุณสมบัติของโปรแกรม (แนะนำให้เลือกอันนี้)
  - Custom เป็นการลงโปรแกรมแบบ เลือกเฉพาะบางคุณสมบัติของโปรแกรม



3. หน้าจอ Ready to Install the Program เป็นหน้าจอที่โปรแกรมถามว่า ผู้ติดตั้งพร้อมที่จะลงโปรแกรมแล้วหรือยัง ถ้าผู้ติดตั้งโปรแกรมต้องการจะลงโปรแกรมให้กดที่ปุ่ม Install รอจนโปรแกรมลงเสร็จสิ้น แล้วกดที่ปุ่ม Finish



## การเปิดใช้งานโปรแกรม

1. หลังจากที่ได้ติดตั้งโปรแกรม SEMC เสร็จสมบูรณ์แล้ว ผู้ใช้งานจะพบไอคอนโปรแกรม SEMC ปรากฏอยู่บนหน้าจอ ให้ดับเบิลคลิกที่ไอคอน เพื่อเป็นการเปิดใช้งานโปรแกรม SEMC



2. เมื่อดับเบิลคลิกที่ไอคอน โปรแกรม SEMC แล้วจะพบกับหน้าเปิดโปรแกรม ดังนี้



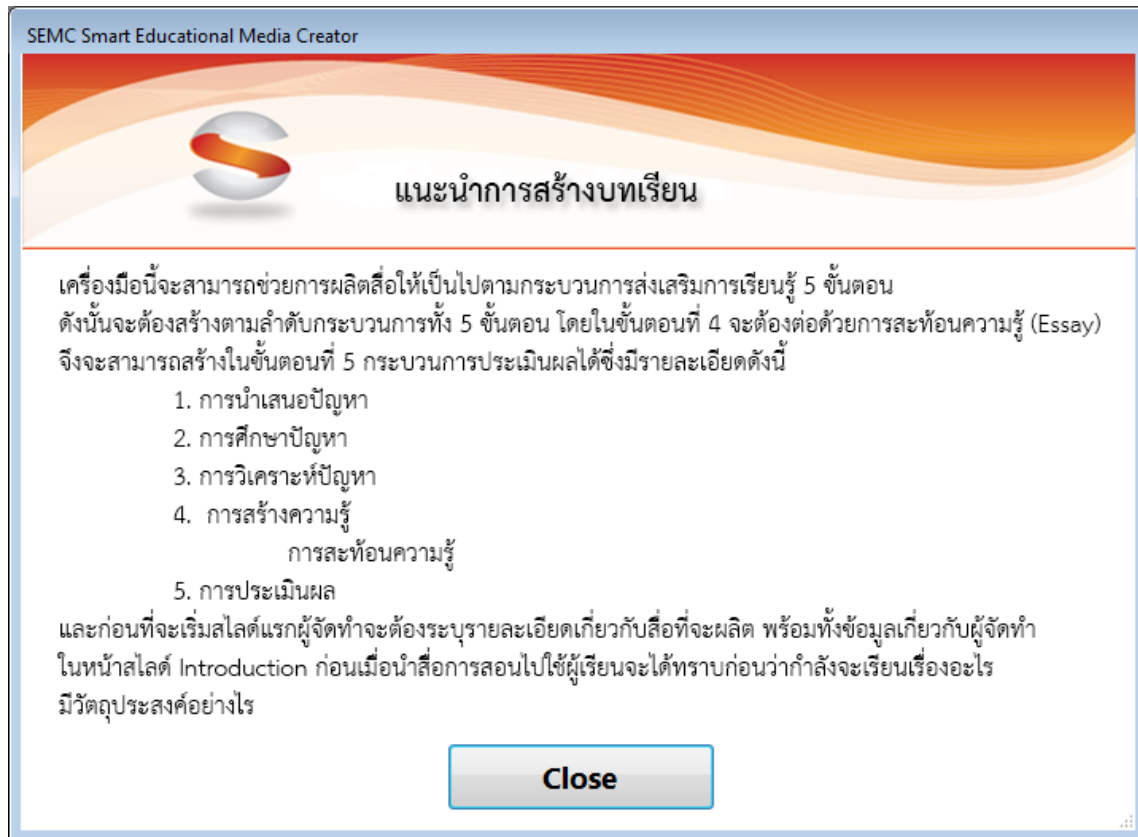
3. เมื่อโปรแกรมทำการโหลดสำเร็จแล้วจะพบกับหน้าจอ ดังนี้



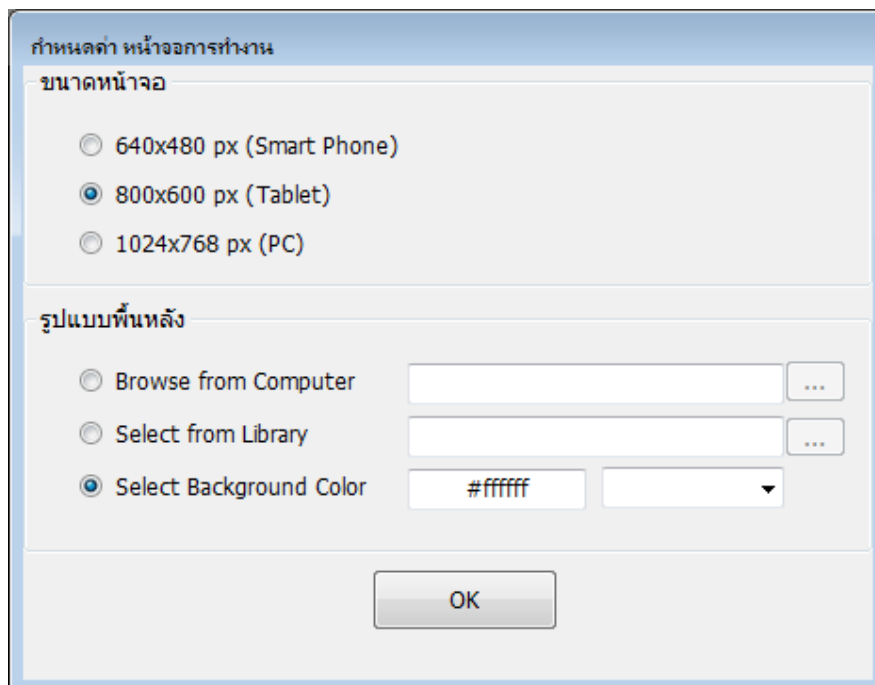
- New Project ใช้สำหรับ ผู้ใช้งานที่ต้องการจะสร้างงานใหม่
- Open Project ใช้สำหรับ ผู้ใช้งานที่ต้องการเปิดงานที่เคยสร้างไว้แล้ว
- Recent Project ส่วนนี้ คือ งานที่ ถูกเปิดขึ้นมาเมื่อไม่นานมานี้



3. ต่อมาจะพบกับหน้าจอแนะนำการสร้างบทเรียน เป็นการอธิบายวิธีการผลิตสื่อของโปรแกรม SEMC ให้ผู้ที่ทำการสร้างสื่อจากโปรแกรม SEMC ทำความเข้าใจ เมื่อเข้าใจแล้ว ให้กดที่ปุ่ม Close



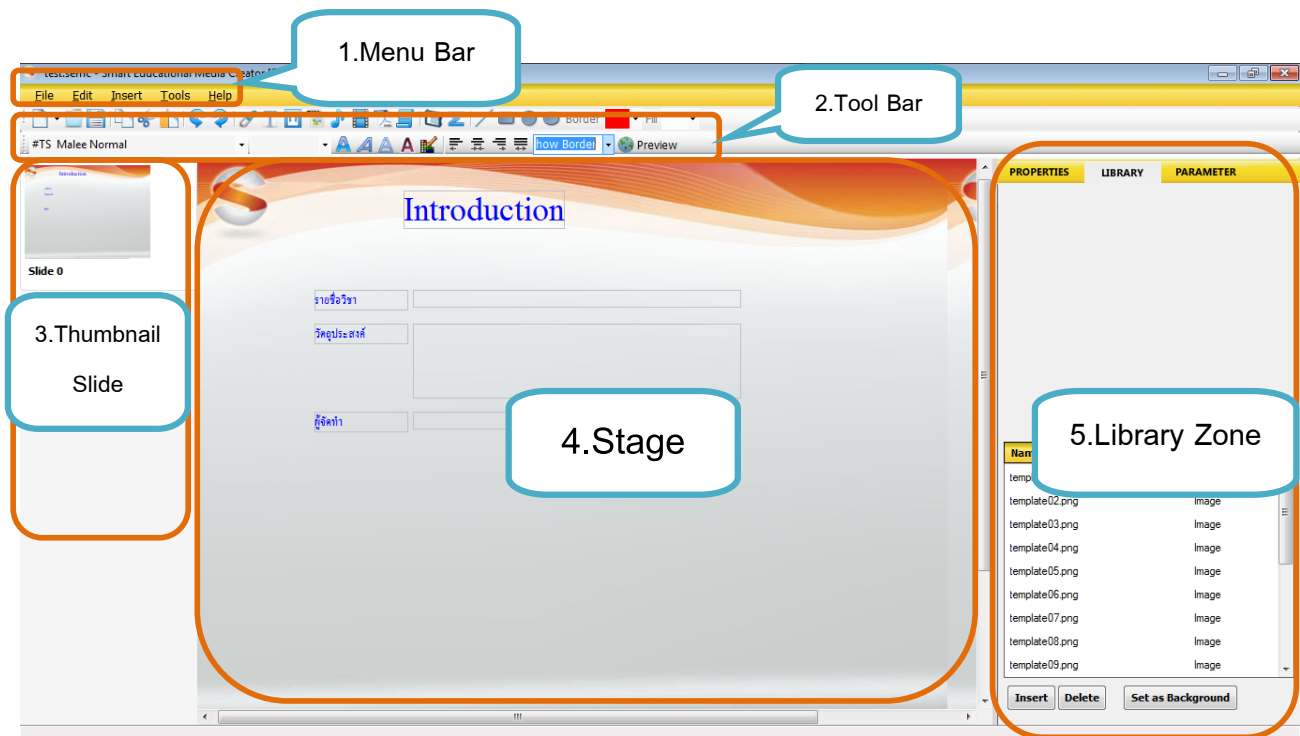
4. ต่อมาจะพบกับหน้าจอ กำหนดค่าหน้าจอการทำงาน ดังนี้





- ขนาดหน้าจอ ใช้สำหรับกำหนดค่าขนาดของหน้างาน หน่วยเป็น พิกเซล
  - 640 x 480 px เป็นขนาดของงานที่เหมาะสมสำหรับ Smart Phone ต่างๆ
  - 800 x 600 px เป็นขนาดของงานที่เหมาะสมสำหรับ Tablet ต่างๆ
  - 1024 x 768 px เป็นขนาดของงานที่เหมาะสมสำหรับคอมพิวเตอร์ PC ทั่วไป
- รูปแบบพื้นหลัง ใช้สำหรับกำหนดรูปแบบของพื้นหลัง
  - Browse From Computer เลือกรูปแบบพื้นหลังโดยการเลือกรูปภาพจากในเครื่องของผู้ใช้
  - Select From Library เลือกรูปแบบพื้นหลัง จาก รูปแบบที่โปรแกรม SEMC มีให้
  - Select background Color เลือกรูปแบบพื้นหลังโดยการกำหนดเป็นสีต่างๆ

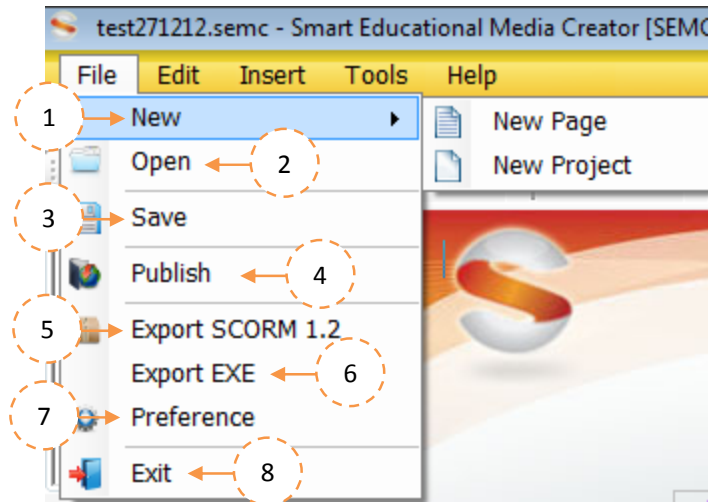
5. เมื่อทำการกำหนด ขนาดหน้าจอและรูปแบบพื้นหลังเป็นที่เรียบร้อยแล้วให้กดปุ่ม Ok ก็จะเข้าสู่หน้าจอดังนี้ ซึ่งหน้าจอจะแบ่งเป็นส่วนต่างๆ ได้ดังนี้



1. Menu Bar จะประกอบไปด้วยเมนูหลักต่างๆ ดังต่อไปนี้

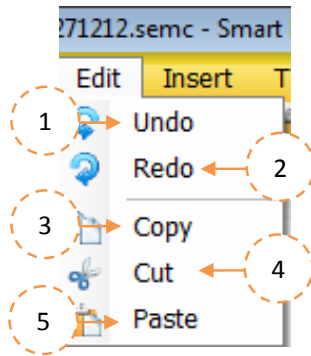


- เมนู File ประกอบด้วยเมนูย่อยๆ ดังต่อไปนี้



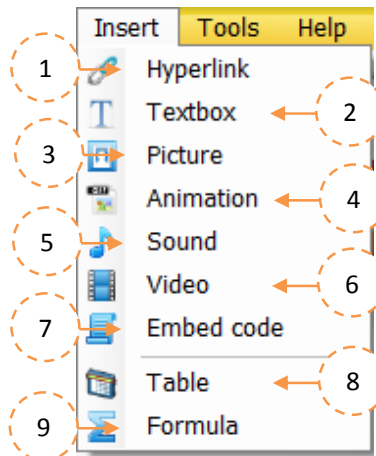
- 1) New จะมีเมนูย่อยๆ อีกสองเมนู คือ
  - New Page ใช้สำหรับผู้ที่ต้องการจะสร้างหน้าสไลด์งานใหม่เพิ่ม ในงานเดิม
  - New Project ใช้สำหรับผู้ที่ต้องการจะสร้างงานขึ้นมาใหม่
- 2) Open ใช้ในการเปิดงานเดิมที่ได้เคยสร้างไว้
- 3) Save ใช้ในการบันทึกงานที่เรากำลังทำอยู่
- 4) Publish ใช้ในการ Publish Project ออกมาตามรูปแบบที่กำหนด
- 5) Export SCORM 1.2 ใช้ในการ Export งานออกในรูปแบบบทเรียนที่ได้มาตรฐาน SCORM v. 1.2
- 6) Export EXE ใช้ในการ Export งานออกในรูปแบบบทเรียนที่เป็นไฟล์ .EXE
- 7) Preference ใช้ในการกำหนดค่าตั้งต้นการทำงานของโปรแกรม
- 8) Exit ใช้สำหรับผู้ที่ต้องการจะออกจากโปรแกรม

- เมนู Edit ประกอบด้วยเมนูย่อยๆดังต่อไปนี้



- 1) Undo ใช้ในการย้อนกลับไปยังสถานะก่อนหน้า
- 2) Redo ใช้ในกรณีที่เราได้ย้อนกลับไปยังสถานะก่อนหน้า แล้วต้องการเดินทางกลับไปยังสถานะเดิม
- 3) Copy ใช้ในการคัดลอก Object ที่สร้างขึ้น
- 4) Cut ใช้ในการตัด Object ที่เลือก
- 5) Paste ใช้ในการวาง Object ที่คัดลอกหรือตัดออกมา

- เมนู Insert ประกอบด้วยเมนูย่อยๆดังต่อไปนี้

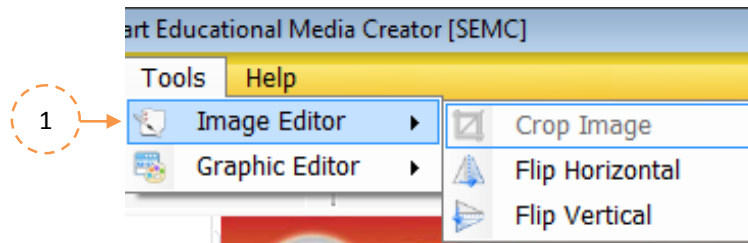


- 1) Hyperlink ใช้ในการเชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์ หรือตำแหน่งไฟล์ภายนอก
- 2) Textbox ใช้ในการเพิ่ม Object ที่ใช้พิมพ์ข้อความบน Stage
- 3) Picture ใช้ในการเพิ่ม Object ที่เป็นรูปภาพบน Stage
- 4) Animation ใช้ในการเพิ่มภาพที่เป็น Animation Gif บน Stage
- 5) Sound ใช้ในการเพิ่ม Object เสียงบน Stage
- 6) Video ใช้ในการเพิ่ม Object ที่เป็น Video บน Stage
- 7) Embed code ใช้ในการเพิ่ม Link Youtube เพื่อแสดง video บนหน้าจอ

- 8) Table ใช้ในการเพิ่ม ตาราง บน Stage
- 9) Formula ใช้ในการเพิ่มสูตรทางคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ หรืออื่นๆ
- เมนู Tool ประกอบด้วยเมนูย่อยๆดังต่อไปนี้

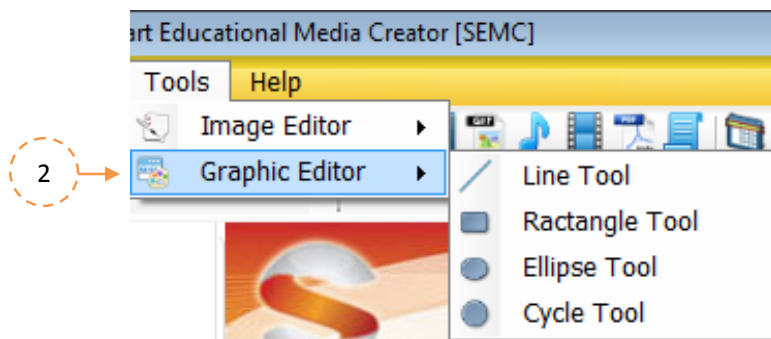
1) Image Editor

- Crop Image ใช้ในการครอบตัดรูปภาพตามต้องการ
- Flip Horizontal ใช้ในการกลับรูปตามแนวนอน
- Flip Vertical ใช้ในการกลับรูปตามแนวตั้ง

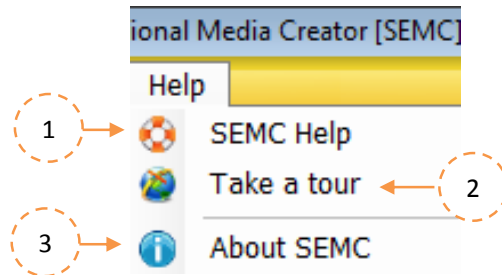


2) Graphic Editor

- Line Tool ใช้ในการสร้างเส้นตรงต่างๆ
- Rectangle Tool ใช้ในการสร้างรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า
- Ellipse Tool ใช้ในการสร้างรูปวงรี
- Cycle Tool ใช้ในการสร้างรูปวงกลม

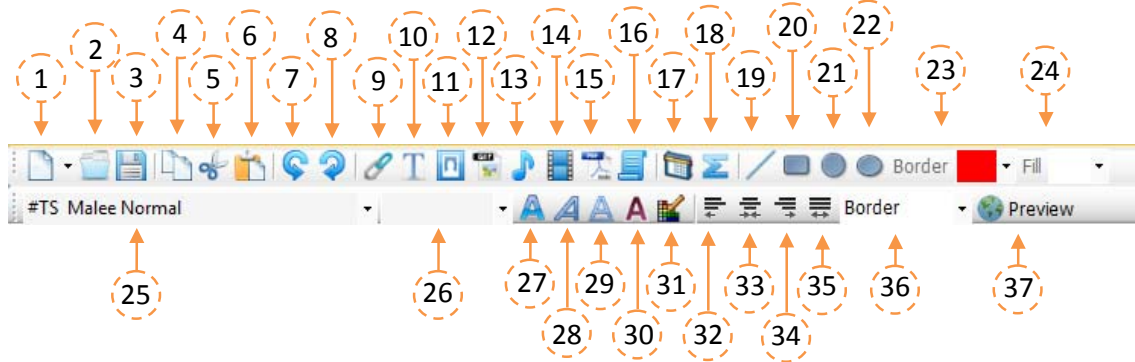


- เมนู Help ประกอบด้วยเมนูย่อยๆดังต่อไปนี้



- 1) SEMC Help ใช้เพื่อแสดงส่วนช่วยเหลือของโปรแกรม SEMC
- 2) Take a tour ใช้เพื่อแสดง Video แนะนำการใช้งานโปรแกรม SEMC
- 3) About SEMC แสดงรายละเอียดต่างๆเกี่ยวกับโปรแกรม SEMC

2. Tool Bar จะเป็นส่วนที่ดึงเอาเครื่องมือที่ใช้งานบ่อยๆออกมาจัดเรียงให้เรียกใช้งานได้ง่ายขึ้น



- 1) New ประกอบด้วยเมนูย่อยดังต่อไปนี้
  - New Page ใช้สำหรับผู้ที่ต้องการจะสร้างหน้าสไลด์งานใหม่เพิ่ม ในงานเดิม
  - New Project ใช้สำหรับผู้ที่ต้องการจะสร้างงานขึ้นมาใหม่
- 2) Open Project ใช้ในการเปิดงานเดิมที่ได้เคยสร้างไว้
- 3) Save Project ใช้ในการบันทึกงานที่เรา กำลังทำอยู่
- 4) Copy ใช้ในการคัดลอก Object ที่สร้างขึ้น
- 5) Cut ใช้ในการตัด Object ที่เลือก
- 6) Paste ใช้ในการวาง Object ที่คัดลอกหรือตัดออกมา
- 7) Undo ใช้ในการย้อนกลับไปยังสถานะก่อนหน้า
- 8) Redo ใช้ในกรณีที่เราได้ย้อนกลับไปยังสถานะก่อนหน้า แล้วต้องการเดินทางกลับไปยังสถานะเดิม

- 9) Insert Hyperlink ใช้ในการเชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์ หรือตำแหน่งไฟล์ภายนอก
- 10) Insert Text ใช้ในการเพิ่ม Object ที่ใช้พิมพ์ข้อความบน Stage
- 11) Insert Image ใช้ในการเพิ่ม Object ที่เป็นรูปภาพบน Stage
- 12) Insert Animation ใช้ในการเพิ่มภาพที่เป็น Animation Gif บน Stage
- 13) Insert Sound ใช้ในการเพิ่ม Object เสียงบน Stage
- 14) Insert Video ใช้ในการเพิ่ม Object ที่เป็น Video บน Stage
- 15) Insert PDF ใช้ในการเพิ่ม Object ที่เป็น PDF บน Stage
- 16) Insert Embed code ใช้ในการเพิ่ม Link Youtube เพื่อแสดง video บนหน้าจอ
- 17) Insert Table ใช้ในการเพิ่ม ตาราง บน Stage
- 18) Insert Formula ใช้ในการเพิ่มสูตรทางคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ หรืออื่นๆ
- 19) Line ใช้ในการสร้างเส้นตรงต่างๆ
- 20) Rectangle ใช้ในการสร้างรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า
- 21) Cycle ใช้ในการสร้างรูปวงกลม
- 22) Ellipse ใช้ในการสร้างรูปวงรี
- 23) Border ใช้สำหรับเปลี่ยนสีเส้นของกรอบต่างๆ
- 24) Fill ใช้สำหรับเปลี่ยนสีพื้นภายในกรอบต่างๆ
- 25) Font เป็นส่วนที่ให้ผู้ใช้งานเลือกเพื่อเปลี่ยนรูปแบบตัวอักษร
- 26) Text Size เป็นส่วนที่ให้ผู้ใช้งานเลือกขนาดของตัวอักษร
- 27) Bold ใช้สำหรับเลือกรูปแบบตัวอักษร ให้เป็น ตัวหนา
- 28) Italic ใช้สำหรับเลือกรูปแบบตัวอักษร ให้เป็น ตัวเอียง
- 29) Underline ใช้สำหรับเลือกรูปแบบตัวอักษร ให้เป็น ตัวขีดเส้นใต้
- 30) Font Color ใช้สำหรับเปลี่ยนสี ของตัวอักษร ที่ผู้ใช้เลือก
- 31) Background color ใช้สำหรับเปลี่ยนสี ของกรอบข้อความ
- 32) Align Left ใช้สำหรับจัดตัวอักษรให้ ชิดด้านซ้าย ของกรอบข้อความ
- 33) Align Center ใช้สำหรับจัดตัวอักษรให้ อยู่กึ่งกลาง ของกรอบข้อความ
- 34) Align Right ใช้สำหรับจัดตัวอักษรให้ ชิดด้านขวา ของกรอบข้อความ
- 35) Justify ใช้สำหรับจัดตัวอักษรให้ กั้นหน้าและกั้นหลังเท่าๆกัน
- 36) Border
  - Show border ใช้สำหรับ ให้ เส้นของกรอบต่างๆ แสดงขึ้นมา

- Not show border ใช้สำหรับ ไม่ให้ เส้นของกรอบต่างๆแสดงขึ้นมา

37) Preview ใช้สำหรับ แสดงตัวอย่างงาน หน้า ที่ผู้ใช้งานกำลังทำ

3. Thumbnail Slide ใช้ในการแสดงหน้าจอการทำงานย่อย เมื่อต้องการกลับมาทำงานที่หน้าจอใดก็สามารถคลิกที่หน้าจอนั้นๆเพื่อกลับมาแก้ไขได้



4. Stage คือ ส่วนของพื้นที่สำหรับสร้างงาน หรือบทเรียน โดยมีขนาดตามที่กำหนดขึ้นในครั้งแรก

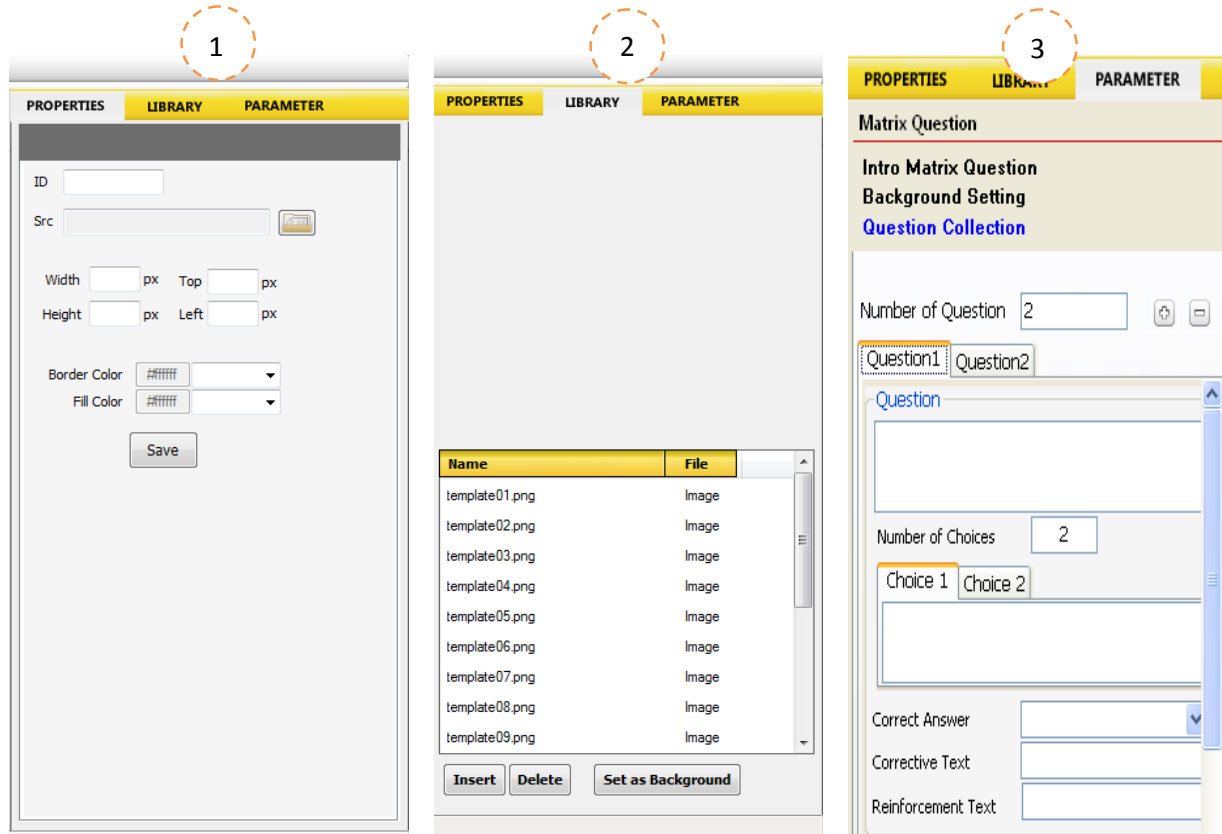


5. Library Zone ซึ่งจะแบ่งเป็น Tab ย่อยๆ 3 Tab

1) Properties

2) Library

3) Parameter



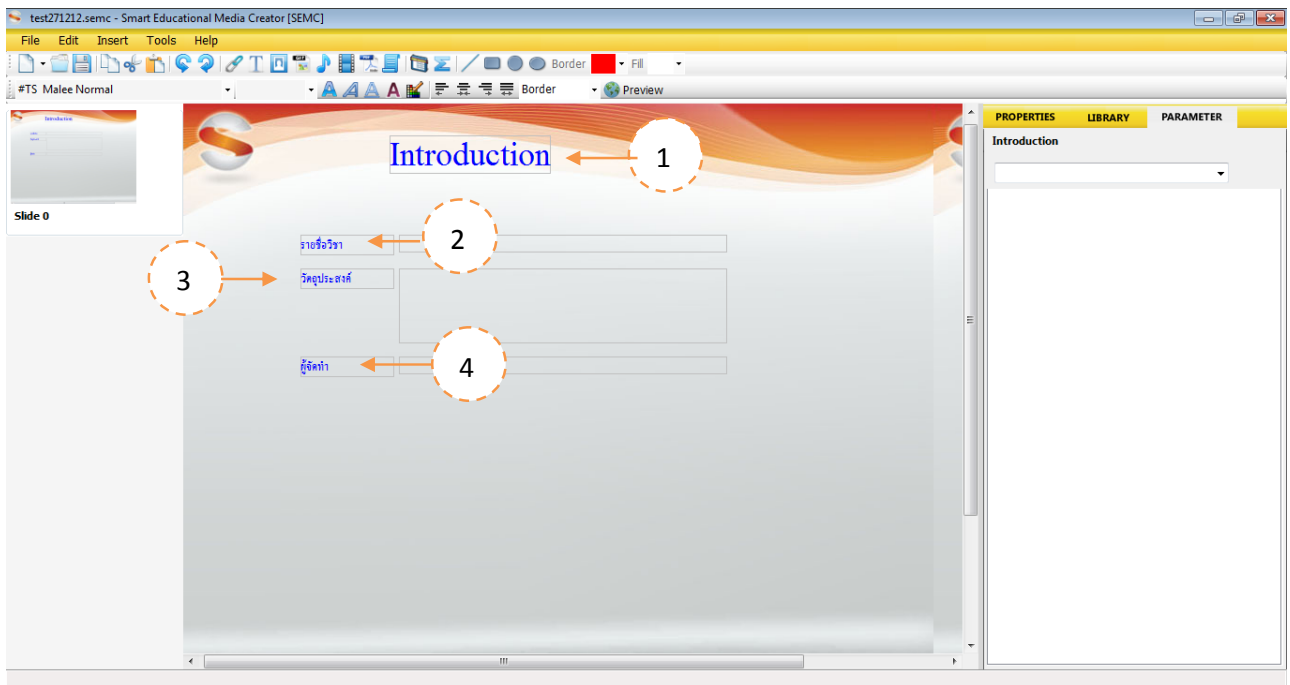


## เริ่มต้น การสร้างบทเรียนด้วยโปรแกรม Smart Educational Media Creator

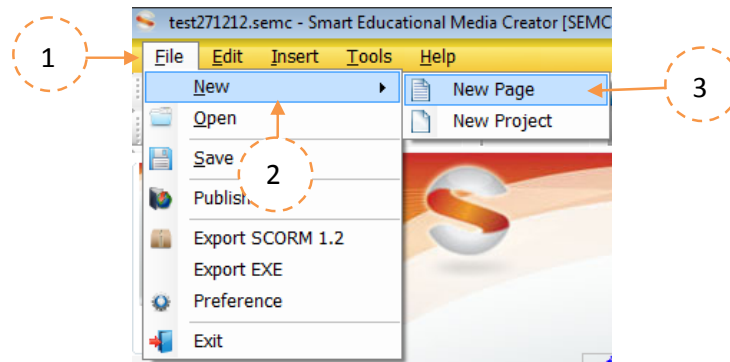
1. หน้า Introduction เป็นหน้าที่ระบบกำหนดให้เป็นหน้าเริ่มต้นของโปรแกรม ซึ่งจะให้ผู้ใช้งานใส่รายละเอียดต่างๆดังนี้

- 1) Introduction
- 2) รายละเอียดวิชา
- 3) วัตถุประสงค์
- 4) ผู้จัดทำ

และผู้ใช้งานยังสามารถเพิ่มเติม Object อื่นๆเพิ่มเติมได้อีกด้วย



2. เมื่อผู้ใช้งานได้ใส่รายละเอียดในหน้า Introduction แล้ว ให้ผู้ใช้งาน เลือกที่ 1.File> 2.New> 3.New page ดังภาพเพื่อ เพิ่ม Slide ใหม่เข้ามา



3. เมื่อผู้ใช้งานเลือกตามข้อ 2 แล้วจะพบหน้าจอแสดงรายการของรูปแบบ Template ให้เลือก โดย Template จะมีอยู่ด้วยกัน 5 กลุ่ม ผู้ใช้งานจะต้องสร้างบทเรียนเรียงกันไปจาก กลุ่มที่ 1 จนถึงกลุ่มสุดท้าย ไม่สามารถข้ามกลุ่มได้ แต่ถ้าหัวข้อในกลุ่มเดียวกันสามารถข้ามหรือสลับหัวข้อกันได้ เมื่อผู้ใช้งานเลือก Template ได้แล้วให้ คลิกที่ปุ่ม Insert

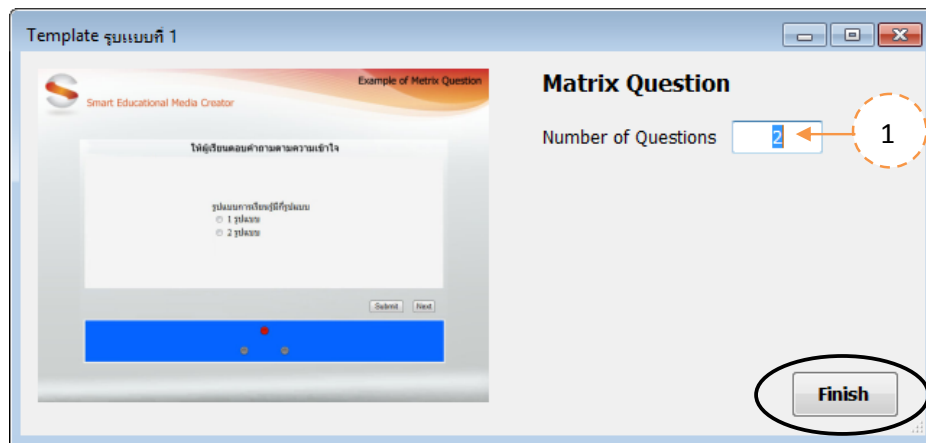


## กลุ่มหัวข้อการนำเสนอปัญหา

### หัวข้อ Matrix Question

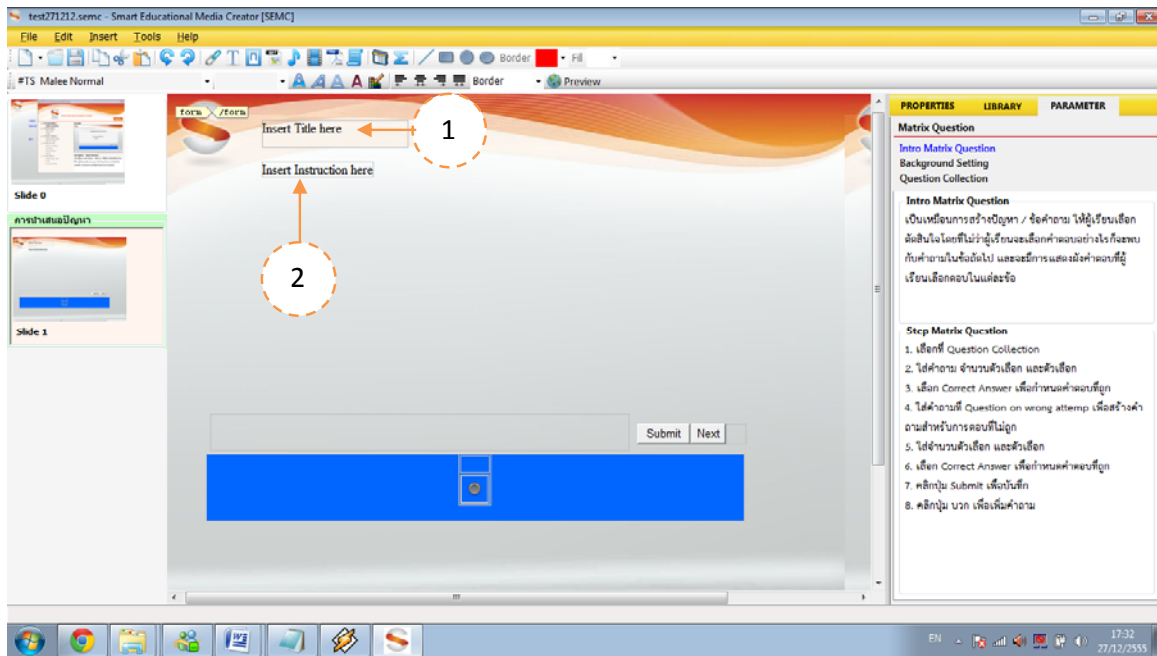
หน้าจอ กำหนดจำนวนข้อคำถาม เมื่อกำหนดค่าได้แล้วให้ คลิกที่ปุ่ม Finish จะพบกับหน้าจอถัดไป

- Number of Question ใช้สำหรับ ใส่จำนวนข้อคำถาม ที่ผู้ใช้งานต้องการ



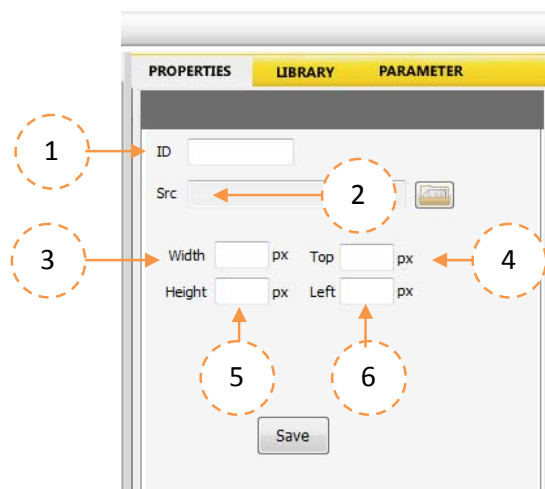
เป็นหน้าจอสำหรับการสร้าง Matrix Question

- ส่วนของ Stage
  - 1) Insert Title here สำหรับให้ผู้ใช้งาน ใส่ชื่อเรื่อง ตามต้องการ
  - 2) Insert Instruction here สำหรับให้ผู้ใช้งาน ใส่คำสั่ง ตามต้องการ

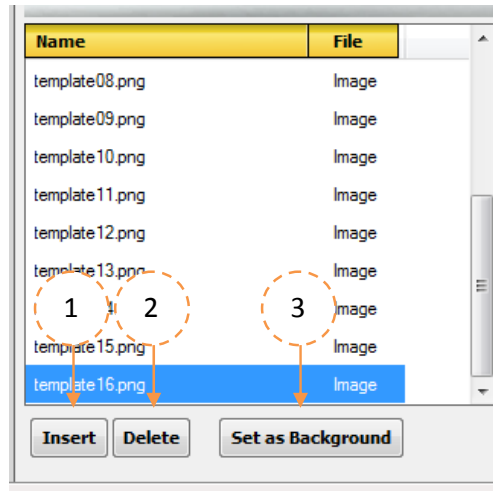


- ส่วนของ Library Zone แถบ Properties

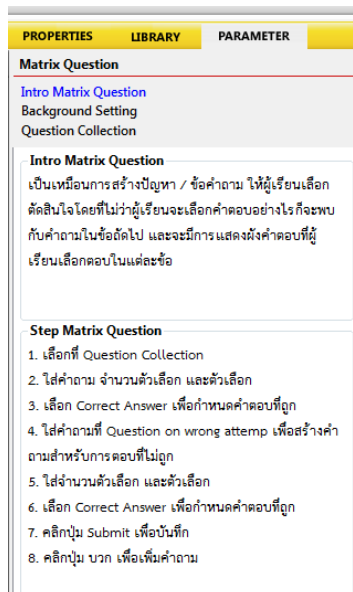
- 1) ID คือ ค่าอ้างอิงสำหรับ Object ที่ถูกเลือก
- 2) Src คือ ตำแหน่งของไฟล์ที่ถูกเลือกเข้ามา
- 3) Width คือ ความกว้างของ Object ที่เลือก
- 4) Height คือ ความสูงของ Object ที่เลือก
- 5) Top คือ ส่วนกำหนดตำแหน่งการแสดงผลของ Object ที่เลือก โดยที่จะเป็นตำแหน่งอ้างอิงคือมุมบนซ้ายของ Object ที่เลือก โดยค่าเริ่มต้นจะกำหนดเป็น 0 ซึ่งก็คือตำแหน่งบนสุดของ Stage
- 6) Left คือ ส่วนกำหนดตำแหน่งการแสดงผลของ Object ที่เลือก โดยที่จะเป็นตำแหน่งอ้างอิงคือมุมบนซ้ายของ Object ที่เลือก โดยค่าเริ่มต้นจะกำหนดเป็น 0 ซึ่งก็คือตำแหน่งซ้ายสุดของ Stage



- ส่วนของ Library Zone แถบ Library ใช้สำหรับเปลี่ยนรูปแบบของพื้นหลัง
  - 1) Insert คือการเพิ่ม Object ที่เลือกเข้าสู่ Stage
  - 2) Delete คือ การลบ Object ที่เลือกออกจาก Library
  - 3) Set as Background คือ การเลือก Object ที่เป็นรูปภาพเพื่อกำหนดให้เป็น Background ของ Stage

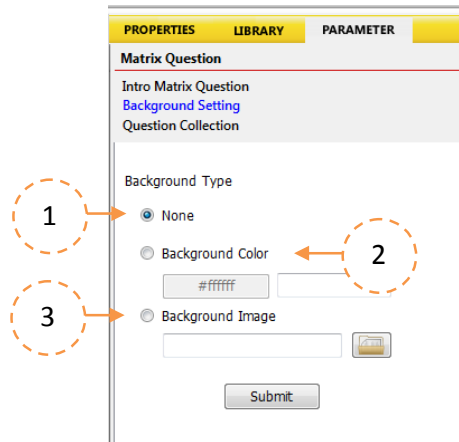


- ส่วนของ Parameter จะมีรายละเอียดต่างๆดังนี้
  - Intro Matrix Question ใช้สำหรับอธิบายถึงความหมาย และ ขั้นตอนการทำ Matrix Question



- Background Setting ใช้สำหรับเปลี่ยนรูปแบบพื้นหลัง
  - 1) None เป็นแบบไม่มีพื้นหลัง

- 2) Background Color รูปแบบพื้นหลังเป็นสี
- 3) Background Image รูปแบบพื้นหลังเป็นรูปภาพ



- Question Collection ใช้สำหรับใส่ค่าต่างๆดังนี้
  - 1) Number of Question ใช้สำหรับเพิ่ม หรือ ลดจำนวนข้อคำถาม
  - 2) Question1 แถบนี้ไว้สำหรับให้เลือกว่าต้องการใส่ข้อมูลของคำถามข้อใด
  - 3) Question ใช้สำหรับใส่ โจทย์ คำตอบ
  - 4) Number of Choices ใช้สำหรับเพิ่ม หรือ ลดจำนวนตัวเลือกของคำตอบ
  - 5) Choice1 ใช้สำหรับเลือกว่าต้องการใส่ข้อมูลตัวเลือกที่เท่าใด
  - 6) Choice ใช้สำหรับใส่ข้อความที่เป็นคำตอบ
  - 7) Correct Answer ใช้สำหรับให้เลือกว่า ตัวเลือกใดเป็นคำตอบที่ถูกต้อง
  - 8) Corrective Text ใช้สำหรับให้ใส่ คำตอบที่ถูกต้อง
  - 9) Reinforcement Text ใช้สำหรับให้ใส่ ข้อความเสริม

**Matrix Question**

Intro Matrix Question  
Background Setting  
Question Collection

1 → Number of Question: 2

2 → Question1

3 → Question

4 → Number of Choices: 2

5 → Choice 1

6 → Choice 2

7 → Correct Answer

8 → Corrective Text

9 → Reinforcement Text

- 10) Question on wrong attempt ใช้ในการเพิ่มข้อความเมื่อตอบผิด ซึ่งคำถามข้อนี้จะแสดงผลก็ต่อเมื่อผู้ใช้ตอบผิดในข้อคำถามด้านบนเท่านั้น
- 11) Number of Choice ใช้สำหรับเพิ่ม หรือ ลดจำนวนตัวเลือกของคำตอบ
- 12) Choice1 เป็นแถบสำหรับให้เลือกว่าต้องการใส่ข้อมูลตัวเลือกตัวใด
- 13) Choice ใช้สำหรับใส่ข้อความที่เป็นคำตอบ
- 14) Correct Answer ใช้สำหรับให้เลือกว่า ตัวเลือกใดเป็นคำตอบที่ถูกต้อง
- 15) Corrective Text ใช้สำหรับให้ใส่ คำตอบที่ถูกต้อง
- 16) Reinforcement Text ใช้สำหรับให้ใส่ ข้อความเสริม

10 → Question on wrong attempt

Number of Choices ← 2 11

12 → Choice 1 Choice 2

13 →

Correct Answer ← 14

15 → Corrective Text

Reinforcement Text ← 16

Submit

เมื่อใส่ค่าต่างๆจนครบถ้วนแล้วจะต้องกดปุ่ม Submit เพื่อยืนยันข้อมูลก่อนที่จะไปใส่ค่าในข้อคำถามอื่นๆ



## กลุ่มหัวข้อการศึกษาปัญหา

### หัวข้อ Flip Card

เมื่อเลือก Template หัวข้อ Flip Card จะพบกับหน้าจอที่ให้ใส่ จำนวนใบของการ์ด เมื่อผู้ใช้งานใส่จำนวนของการ์ดที่ต้องการแล้วกดปุ่ม Finish

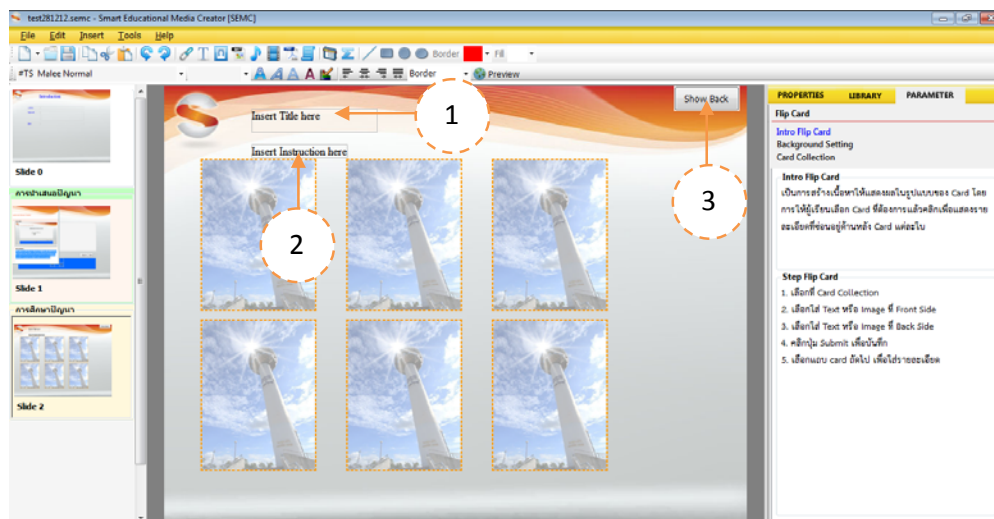
- 1) Number of Flash Cards ใช้สำหรับ ใส่จำนวนการ์ด ที่ผู้ใช้งานต้องการ



ส่วนของหน้าจอสำหรับการสร้าง FlipCard

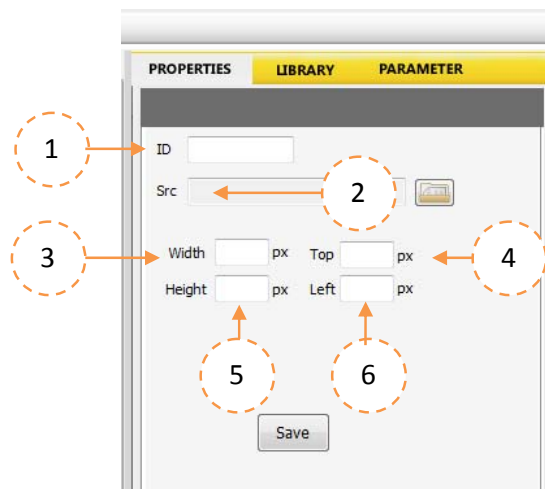
- ส่วนของ Stage

- 1) Insert Title here สำหรับให้ผู้ใช้งาน ใส่ชื่อเรื่อง ตามต้องการ
- 2) Insert Instruction here สำหรับให้ผู้ใช้งาน ใส่คำสั่ง ตามต้องการ
- 3) Show Back ใช้สำหรับ สลับการ์ดจากด้านหน้า ไปด้านหลัง หรือ ด้านหลังกลับมาด้านหน้า



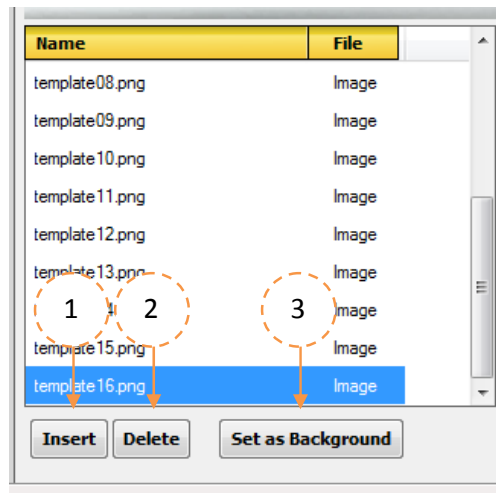
- ส่วนของ Library Zone แถบ Properties

- 1) ID คือ ค่าอ้างอิงสำหรับ Object ที่ถูกเลือก
- 2) Src คือ ตำแหน่งของไฟล์ที่ถูกเลือกเข้ามา
- 3) Width คือ ความกว้างของ Object ที่เลือก
- 4) Height คือ ความสูงของ Object ที่เลือก
- 5) Top คือ ส่วนกำหนดตำแหน่งการแสดงผลของ Object ที่เลือก โดยที่จะเป็นค่าอ้างอิงคือมุมบนซ้ายของ Object ที่เลือก โดยค่าเริ่มต้นจะกำหนดเป็น 0 ซึ่งก็คือตำแหน่งบนสุดของ Stage
- 6) Left คือ ส่วนกำหนดตำแหน่งการแสดงผลของ Object ที่เลือก โดยที่จะเป็นค่าอ้างอิงคือมุมบนซ้ายของ Object ที่เลือก โดยค่าเริ่มต้นจะกำหนดเป็น 0 ซึ่งก็คือตำแหน่งซ้ายสุดของ Stage

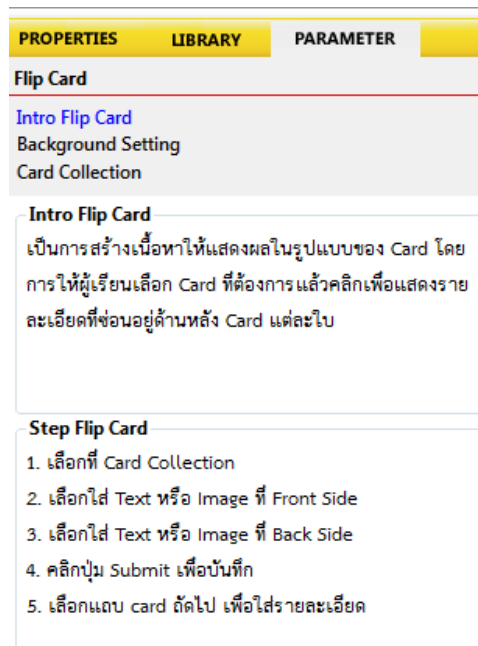


- ส่วนของ Library Zone แถบ Library ใช้สำหรับเปลี่ยนรูปแบบของพื้นหลัง

- 1) Insert คือการเพิ่ม Object ที่เลือกเข้าสู่ Stage
- 2) Delete คือ การลบ Object ที่เลือกออกจาก Library
- 3) Set as Background คือ การเลือก Object ที่เป็นรูปภาพเพื่อกำหนดให้เป็น Background ของ Stage



- ส่วนของ Parameter จะมีรายละเอียดต่างๆดังนี้
  - Intro Flip Card ใช้สำหรับอธิบายถึงความหมาย และ ขั้นตอนการทำ Flip Card



- 2) Background Setting ใช้สำหรับเปลี่ยนรูปแบบพื้นหลัง
  - 1) None เป็นแบบไม่มีพื้นหลัง
  - 2) Background Color รูปแบบพื้นหลังเป็นสี
  - 3) Background Image รูปแบบพื้นหลังเป็นรูปภาพ

3) Card Collection ใช้สำหรับใส่ค่าต่างๆดังนี้

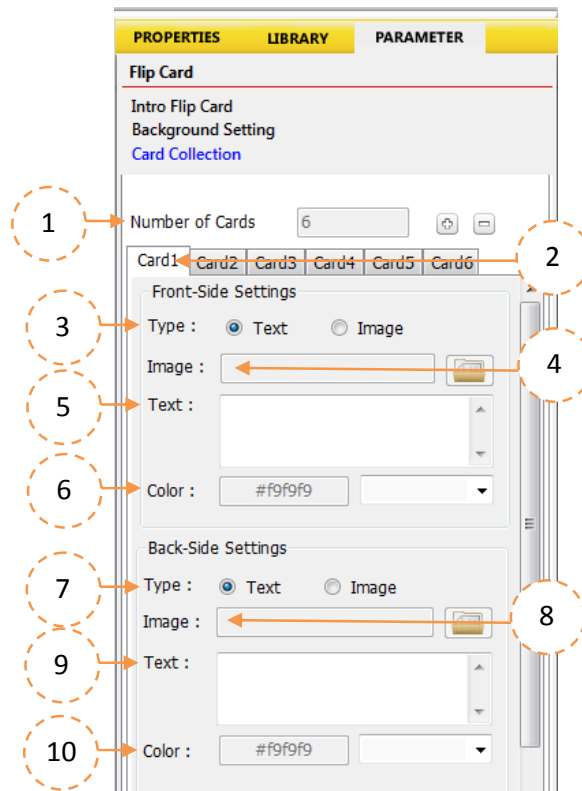
- 1) Number of Card ใช้สำหรับเพิ่ม หรือ ลดจำนวนการ์ด
- 2) Card1 แถบสำหรับให้เลือกว่าต้องการใส่ข้อมูลในการ์ดใด

Front Side Settings เป็นส่วนตั้งค่า ด้านหน้า ของการ์ด

- 3) Type สำหรับให้ผู้ใช้งานเลือกว่าต้องการใส่ข้อความ หรือ ใส่รูปภาพ
- 4) Image สำหรับ เลือกรูปภาพ เพื่อใส่ในการ์ด
- 5) Text สำหรับใส่ข้อความในการ์ด
- 6) Color สำหรับเพื่อให้ใส่สีในการ์ด

Back Side Settings เป็นส่วนตั้งค่า ด้านหน้า ของการ์ด

- 7) Type สำหรับให้ผู้ใช้งานเลือกว่าต้องการใส่ข้อความ หรือ ใส่รูปภาพ
- 8) Image สำหรับ เลือกรูปภาพ เพื่อใส่ในการ์ด
- 9) Text สำหรับใส่ข้อความในการ์ด
- 10) Color สำหรับเพื่อให้ใส่สีในการ์ด

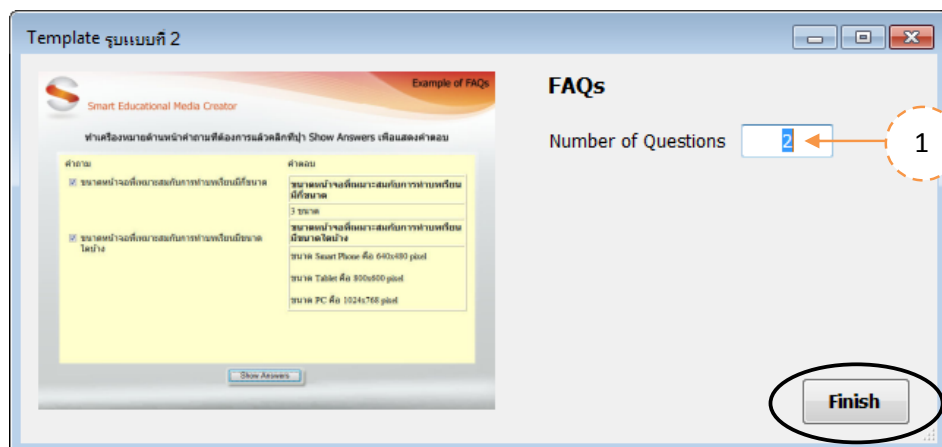


เมื่อใส่ค่าต่างๆจนครบถ้วนแล้วจะต้องกดปุ่ม Submit เพื่อยืนยันข้อมูลก่อนที่จะไปใส่ค่าในการ์ดอื่นๆ

### หัวข้อ FAQs

เมื่อเลือก Template หัวข้อ FAQs จะพบกับหน้าจอที่ให้ใส่จำนวนของข้อความถาม เมื่อใส่จำนวนที่ต้องการแล้วกดปุ่ม Finish

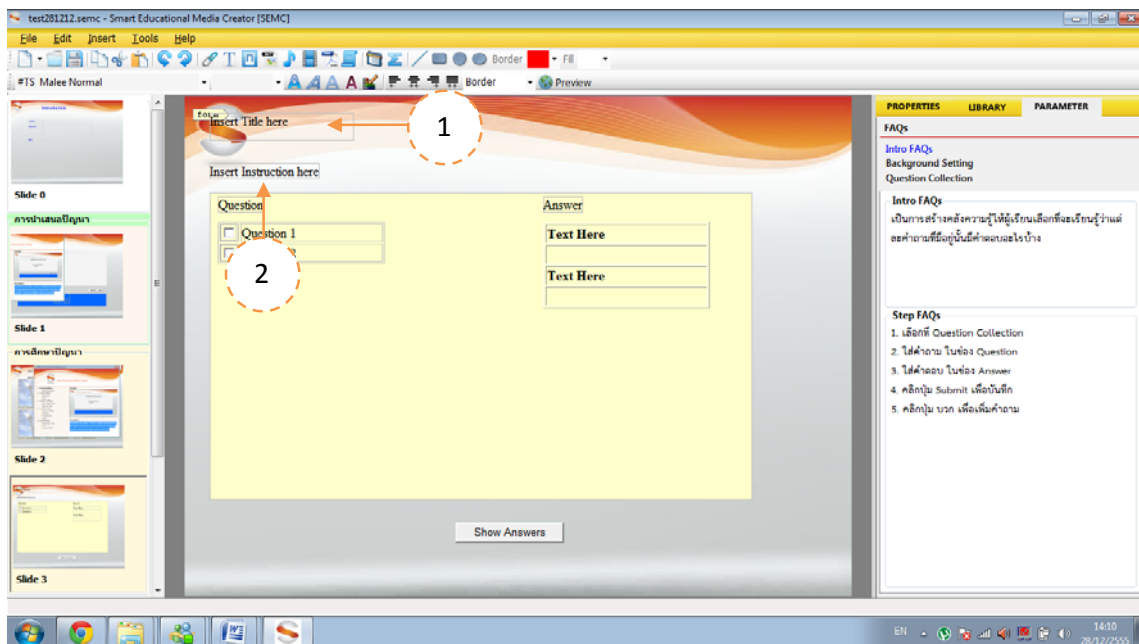
- 1) Number of Question ใช้สำหรับ ใส่จำนวนข้อความถาม ที่ผู้ใช้งานต้องการ



## ส่วนของหน้าจอสำหรับการสร้าง FAQs

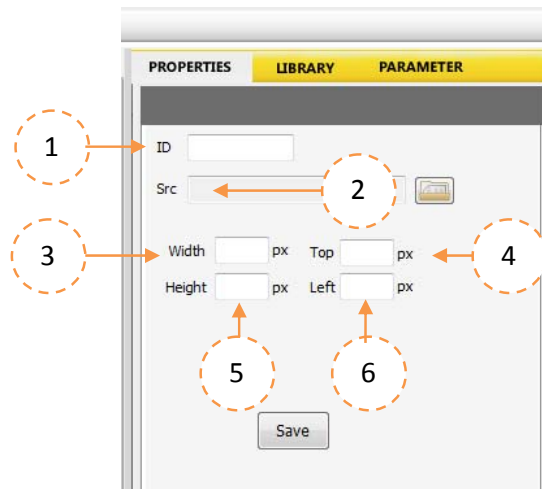
- ส่วนของ Stage

- 1) Insert Title here สำหรับให้ผู้ใช้งาน ใส่ชื่อเรื่อง ตามต้องการ
- 2) Insert Instruction here สำหรับให้ผู้ใช้งาน ใส่คำสั่ง ตามต้องการ



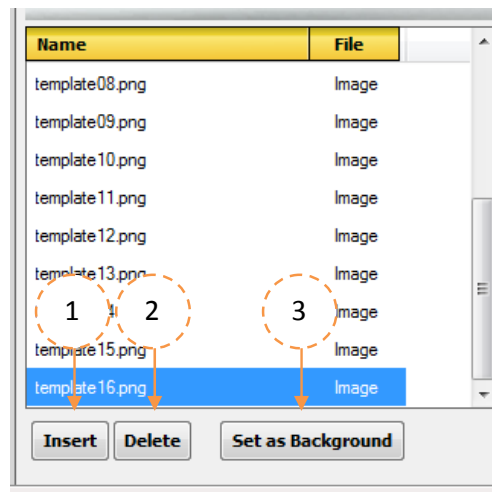
- ส่วนของ Library Zone แถบ Properties

- 1) ID คือ ค่าอ้างอิงสำหรับ Object ที่ถูกเลือก
- 2) Src คือ ตำแหน่งของไฟล์ที่ถูกเลือกเข้ามา
- 3) Width คือ ความกว้างของ Object ที่เลือก
- 4) Height คือ ความสูงของ Object ที่เลือก
- 5) Top คือ ส่วนกำหนดตำแหน่งการแสดงผลของ Object ที่เลือก โดยที่จะเป็นตำแหน่งอ้างอิงคือมุมบนซ้ายของ Object ที่เลือก โดยค่าเริ่มต้นจะกำหนดเป็น 0 ซึ่งก็คือตำแหน่งบนสุดของ Stage
- 6) Left คือ ส่วนกำหนดตำแหน่งการแสดงผลของ Object ที่เลือก โดยที่จะเป็นตำแหน่งอ้างอิงคือมุมบนซ้ายของ Object ที่เลือก โดยค่าเริ่มต้นจะกำหนดเป็น 0 ซึ่งก็คือตำแหน่งซ้ายสุดของ Stage



- ส่วนของ Library Zone แถบ Library ใช้สำหรับเปลี่ยนรูปแบบของพื้นหลัง

- 1) Insert คือการเพิ่ม Object ที่เลือกเข้าสู่ Stage
- 2) Delete คือ การลบ Object ที่เลือกออกจาก Library
- 3) Set as Background คือ การเลือก Object ที่เป็นรูปภาพเพื่อกำหนดให้เป็น Background ของ Stage



- ส่วนของ Parameter จะมีรายละเอียดต่างๆดังนี้

- Intro FAQs ใช้สำหรับอธิบายถึงความหมาย และ ขั้นตอนการทำ Intro FAQs

| PROPERTIES                                                                                                                                                                           | LIBRARY | PARAMETER |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|-----------|
| FAQs                                                                                                                                                                                 |         |           |
| Intro FAQs                                                                                                                                                                           |         |           |
| Background Setting                                                                                                                                                                   |         |           |
| Question Collection                                                                                                                                                                  |         |           |
| <b>Intro FAQs</b><br>เป็นการสร้างคลังความรู้ให้ผู้เรียนเลือกที่จะเรียนรู้ว่าแต่ละคำถามที่มีอยู่นั้นมีคำตอบอะไรบ้าง                                                                   |         |           |
| <b>Step FAQs</b><br>1. เลือกที่ Question Collection<br>2. ใส่คำถาม ในช่อง Question<br>3. ใส่คำตอบ ในช่อง Answer<br>4. คลิกปุ่ม Submit เพื่อบันทึก<br>5. คลิกปุ่ม บวก เพื่อเพิ่มคำถาม |         |           |

4) Background Setting ใช้สำหรับเปลี่ยนรูปแบบพื้นหลัง

- 1) None เป็นแบบไม่มีพื้นหลัง
- 2) Background Color รูปแบบพื้นหลังเป็นสี
- 3) Background Image รูปแบบพื้นหลังเป็นรูปภาพ

| PROPERTIES                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | LIBRARY | PARAMETER |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|-----------|
| FAQs                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |         |           |
| Intro FAQs                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |         |           |
| Background Setting                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |         |           |
| Question Collection                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |         |           |
| <div> <div>1</div> <div>Background Type</div> <div> <input checked="" type="radio"/> None           <input type="radio"/> Background Color           <input type="radio"/> Background Image         </div> <div> <div> <div>#ffffff</div> <div>2</div> </div> <div> <div>3</div> <div></div> <div></div> </div> </div> </div> |         |           |
| <div>Submit</div>                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |         |           |



5) Question Collection ใช้สำหรับใส่ค่าต่างๆดังนี้

- 1) Number of Question ใช้สำหรับเพิ่มหรือลดจำนวนของข้อคำถาม
- 2) Question1 เป็นแถบไว้สำหรับให้ผู้ใช้งานเลือกที่ต้องการใส่ข้อมูลของคำถามข้อใด
- 3) Question ไว้สำหรับ ใส่ข้อคำถามที่ผู้ใช้งานต้องการ
- 4) Answer ไว้สำหรับ ใส่คำตอบของข้อคำถาม

The screenshot shows the 'PARAMETER' tab of the 'Question Collection' section. It includes a 'Number of Question' input field with the value '2'. Below it is a 'Question1' dropdown menu currently showing 'Question2'. Further down are two large text input areas labeled 'Question :' and 'Answer :'. At the bottom is a 'Submit' button. Four numbered callouts are present: '1' points to the 'Number of Question' field, '2' points to the 'Question1' dropdown, '3' points to the 'Question :' text area, and '4' points to the 'Answer :' text area.

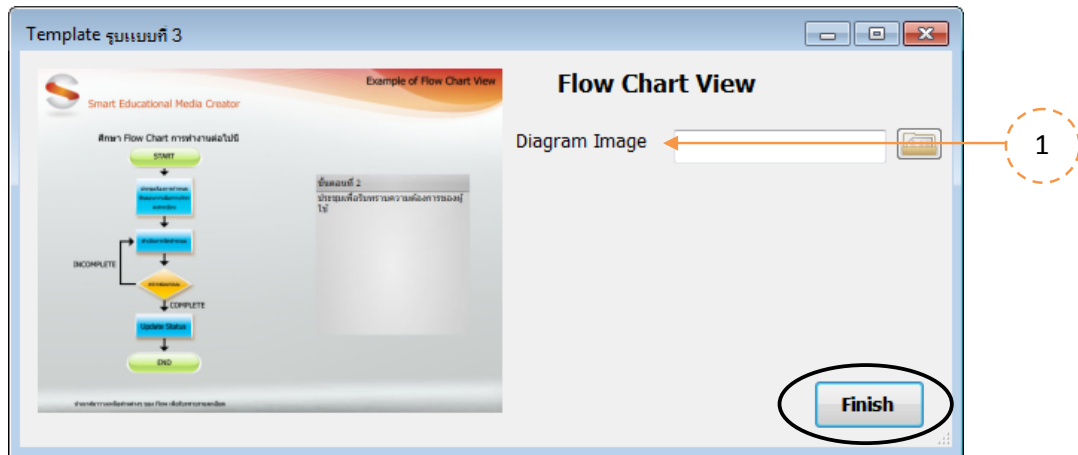
เมื่อใส่ค่าต่างๆจนครบถ้วนแล้วจะต้องกดปุ่ม Submit เพื่อยืนยันข้อมูลก่อนที่จะไปใส่ค่าในการ์ดอื่นๆ

## กลุ่มหัวข้อการวิเคราะห์ปัญหา

### หัวข้อ Flow Chart View

เมื่อเลือก Template หัวข้อ Flow Chart View จะพบกับหน้าจอที่ให้ใส่ Url ของ Diagram เมื่อผู้ใช้งานใส่ Url ของ Diagram ที่ต้องการแล้วกดปุ่ม Finish

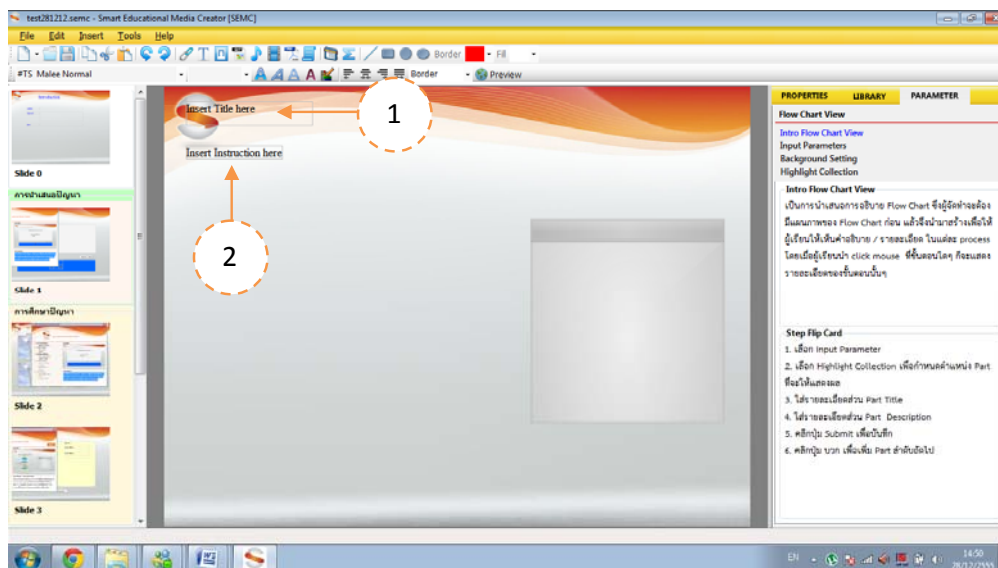
- 1) Diagram Image ใช้สำหรับ ใส่ Url ของ Diagram



ส่วนของหน้าจอสำหรับการสร้าง Flow Chart View

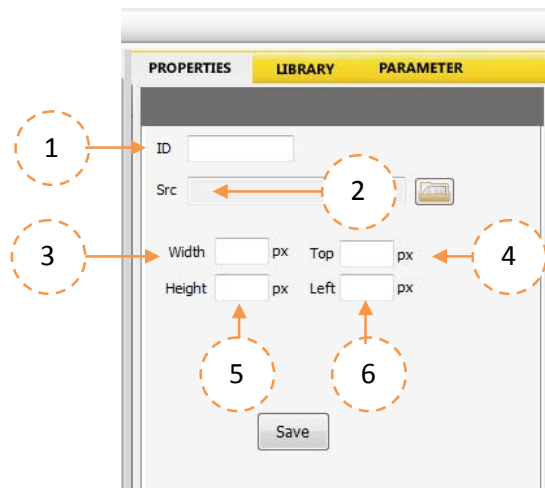
- ส่วนของ Stage

- 1) Insert Title here สำหรับให้ผู้ใช้งาน ใส่ชื่อเรื่อง ตามต้องการ
- 2) Insert Instruction here สำหรับให้ผู้ใช้งาน ใส่คำสั่ง ตามต้องการ



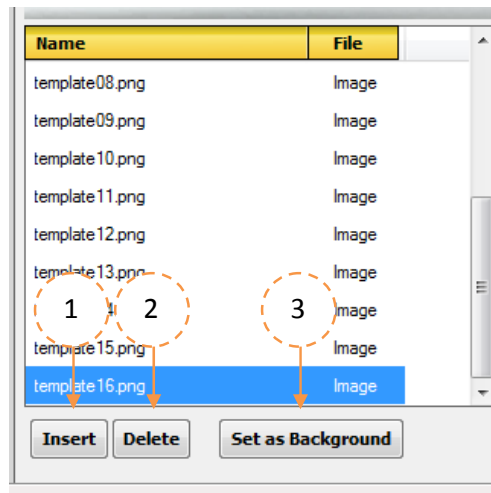
- ส่วนของ Library Zone แถบ Properties

- 1) ID คือ ค่าอ้างอิงสำหรับ Object ที่ถูกเลือก
- 2) Src คือ ตำแหน่งของไฟล์ที่ถูกเลือกเข้ามา
- 3) Width คือ ความกว้างของ Object ที่เลือก
- 4) Height คือ ความสูงของ Object ที่เลือก
- 5) Top คือ ส่วนกำหนดตำแหน่งการแสดงผลของ Object ที่เลือก โดยที่จะเป็นตำแหน่งอ้างอิงคือ มุมบนซ้ายของ Object ที่เลือก โดยค่าเริ่มต้นจะกำหนดเป็น 0 ซึ่งก็คือตำแหน่งบนสุดของ Stage
- 6) Left คือ ส่วนกำหนดตำแหน่งการแสดงผลของ Object ที่เลือก โดยที่จะเป็นตำแหน่งอ้างอิงคือ มุมบนซ้ายของ Object ที่เลือก โดยค่าเริ่มต้นจะกำหนดเป็น 0 ซึ่งก็คือตำแหน่งซ้ายสุดของ Stage

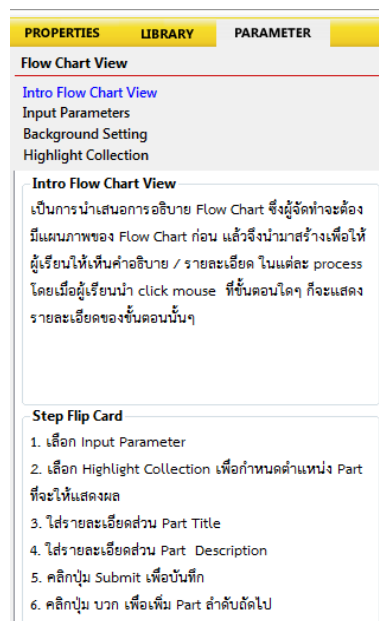


- ส่วนของ Library Zone แถบ Library ใช้สำหรับเปลี่ยนรูปแบบของพื้นหลัง

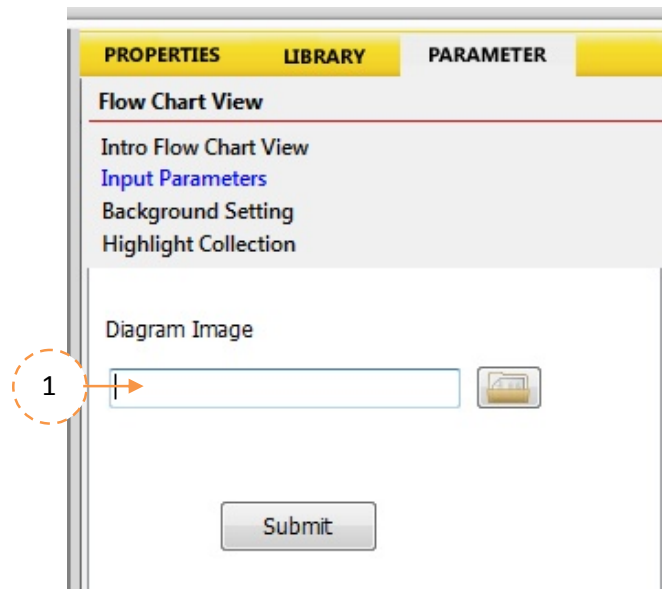
- 1) Insert คือการเพิ่ม Object ที่เลือกเข้าสู่ Stage
- 2) Delete คือ การลบ Object ที่เลือกออกจาก Library
- 3) Set as Background คือ การเลือก Object ที่เป็นรูปภาพเพื่อกำหนดให้เป็น Background ของ Stage



- ส่วนของ Parameter จะมีรายละเอียดต่างๆดังนี้
  - Intro Flow Chart View ใช้สำหรับอธิบายถึงความหมาย และ ขั้นตอนการทำ Flow chart view

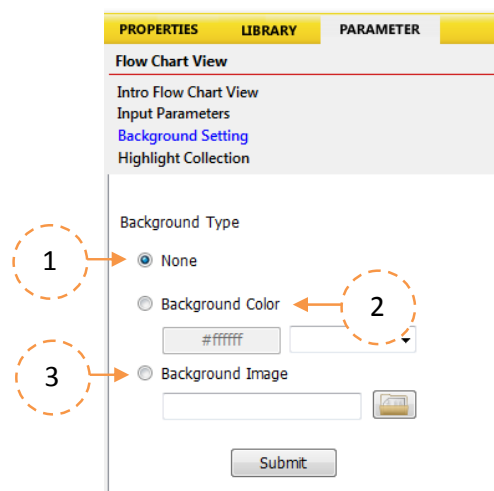


- Input Parameter
  - 1) Diagram Image ใช้สำหรับ ใส่ Url ของ Diagram



- Background Setting ใช้สำหรับเปลี่ยนรูปแบบพื้นหลัง

- 1) None เป็นแบบไม่มีพื้นหลัง
- 2) Background Color รูปแบบพื้นหลังเป็นสี
- 3) Background Image รูปแบบพื้นหลังเป็นรูปภาพ



- Highlight Collection ใช้สำหรับใส่ค่าต่างๆดังนี้

- 1) Number of Part ใช้สำหรับเพิ่ม หรือ ลดจำนวนส่วนที่ใช้แสดงผล
- 2) Part1 แถบสำหรับให้เลือกว่าต้องการใส่ข้อมูลในส่วนใด
- 3) Part Title ใช้สำหรับใส่ชื่อ ส่วนที่แสดงผล

#### 4) Part Description ใช้สำหรับใส่รายละเอียด ส่วนที่แสดงผล

เมื่อใส่ค่าต่างๆจนครบถ้วนแล้วจะต้องกดปุ่ม Submit เพื่อยืนยันข้อมูลก่อนที่จะไปใส่ค่าในส่วนอื่นๆ

#### หัวข้อ Step by Step

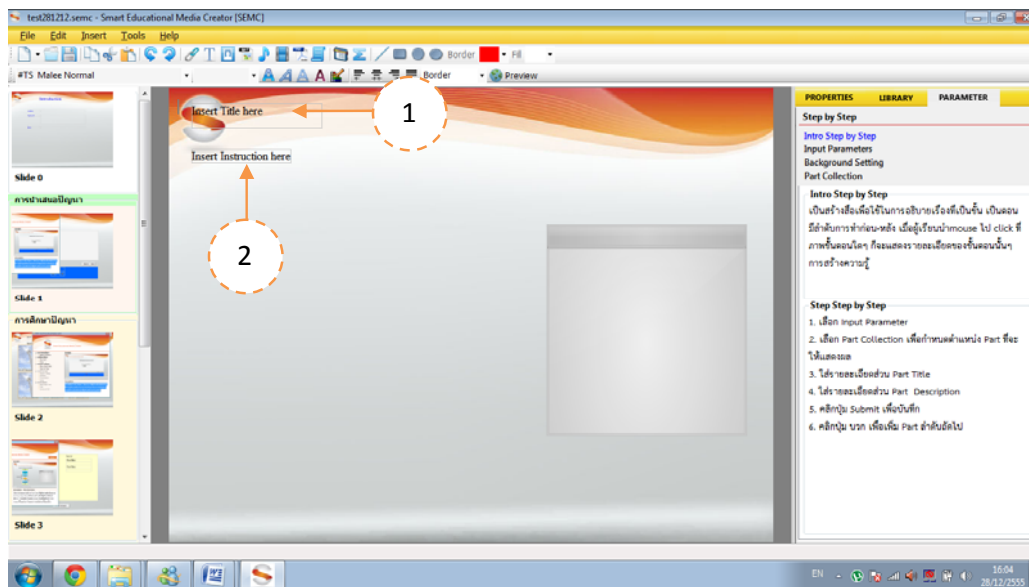
เมื่อเลือก Template หัวข้อ Step by Step จะพบกับหน้าจอที่ให้ใส่ Url ของ Diagram และใส่เวลาหน่วยที่ใช้ในการแสดงแต่ละ step เมื่อผู้ใช้งานใส่ Url ของ Diagram และเวลา ที่ต้องการแล้วกดปุ่ม Finish

- 1) Diagram Image ใช้สำหรับ ใส่ Url ของ Diagram
- 2) Time Interval (seconds) ให้ใส่เวลาหน่วยในการแสดงแต่ละ step หน่วยเป็นวินาที

## ส่วนของหน้าจอสำหรับการสร้าง Step by Step

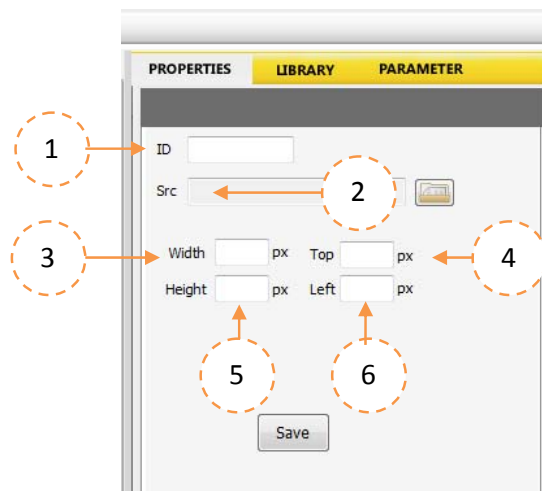
- ส่วนของ Stage

- 1) Insert Title here สำหรับให้ผู้ใช้งาน ใส่ชื่อเรื่อง ตามต้องการ
- 2) Insert Instruction here สำหรับให้ผู้ใช้งาน ใส่คำสั่ง ตามต้องการ



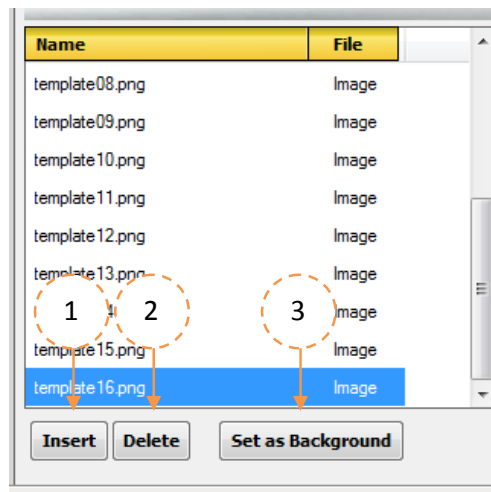
- ส่วนของ Library Zone แถบ Properties

- 1) ID คือ ค่าอ้างอิงสำหรับ Object ที่ถูกเลือก
- 2) Src คือ ตำแหน่งของไฟล์ที่ถูกเลือกเข้ามา
- 3) Width คือ ความกว้างของ Object ที่เลือก
- 4) Height คือ ความสูงของ Object ที่เลือก
- 5) Top คือ ส่วนกำหนดตำแหน่งการแสดงผลของ Object ที่เลือก โดยที่จะเป็นตำแหน่งอ้างอิงคือมุมบนซ้ายของ Object ที่เลือก โดยค่าเริ่มต้นจะกำหนดเป็น 0 ซึ่งก็คือตำแหน่งบนสุดของ Stage
- 6) Left คือ ส่วนกำหนดตำแหน่งการแสดงผลของ Object ที่เลือก โดยที่จะเป็นตำแหน่งอ้างอิงคือมุมบนซ้ายของ Object ที่เลือก โดยค่าเริ่มต้นจะกำหนดเป็น 0 ซึ่งก็คือตำแหน่งซ้ายสุดของ Stage



- ส่วนของ Library Zone แถบ Library ใช้สำหรับเปลี่ยนรูปแบบของพื้นหลัง

- 1) Insert คือการเพิ่ม Object ที่เลือกเข้าสู่ Stage
- 2) Delete คือ การลบ Object ที่เลือกออกจาก Library
- 3) Set as Background คือ การเลือก Object ที่เป็นรูปภาพเพื่อกำหนดให้เป็น Background ของ Stage



- ส่วนของ Parameter จะมีรายละเอียดต่างๆดังนี้

- Intro Step by Step ใช้สำหรับอธิบายถึงความหมาย และ ขั้นตอนการทำ Step by Step



| PROPERTIES                                                                                                                                                                                                                                                                             | LIBRARY | PARAMETER |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|-----------|
| <b>Step by Step</b><br><a href="#">Intro Step by Step</a><br>Input Parameters<br>Background Setting<br>Part Collection                                                                                                                                                                 |         |           |
| <b>Intro Step by Step</b><br>เป็นสร้างสื่อเพื่อใช้ในการอธิบายเรื่องที่ซับซ้อน เป็นตอน<br>มีลำดับการมาก่อน-หลัง เมื่อผู้เรียนนำmouse ไป click ที่<br>ภาพขั้นตอนใดๆ ก็จะแสดงรายละเอียดของขั้นตอนนั้นๆ<br>การสร้างความรู้                                                                 |         |           |
| <b>Step Step by Step</b><br>1. เลือก Input Parameter<br>2. เลือก Part Collection เพื่อกำหนดตำแหน่ง Part ที่จะ<br>ให้แสดงผล<br>3. ใส่รายละเอียดส่วน Part Title<br>4. ใส่รายละเอียดส่วน Part Description<br>5. คลิกปุ่ม Submit เพื่อบันทึก<br>6. คลิกปุ่ม บวก เพื่อเพิ่ม Part ลำดับถัดไป |         |           |

- Input Parameter

- 1) Diagram Image ใช้สำหรับ ใส่ Url ของ Diagram

| PROPERTIES                                                                                                                                                              | LIBRARY | PARAMETER |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|-----------|
| <b>Step by Step</b><br><a href="#">Intro Step by Step</a><br><a href="#">Input Parameters</a><br>Background Setting<br>Part Collection                                  |         |           |
| Diagram Image<br><div> <span>1</span> <input type="text"/>  </div> <div>Submit</div> |         |           |

- Background Setting ใช้สำหรับเปลี่ยนรูปแบบพื้นหลัง
  - 1) None เป็นแบบไม่มีพื้นหลัง
  - 2) Background Color รูปแบบพื้นหลังเป็นสี
  - 3) Background Image รูปแบบพื้นหลังเป็นรูปภาพ

- Part Collection ใช้สำหรับใส่ค่าต่างๆดังนี้
  - 1) Number of Part ใช้สำหรับเพิ่ม หรือ ลดจำนวนส่วนที่ใช้แสดงผล
  - 2) Part1 แถบสำหรับให้เลือกว่าต้องการใส่ข้อมูลในส่วนใด
  - 3) Part Title ใช้สำหรับใส่ชื่อ ส่วนที่แสดงผล
  - 4) Part Description ใช้สำหรับใส่รายละเอียด ส่วนที่แสดงผล

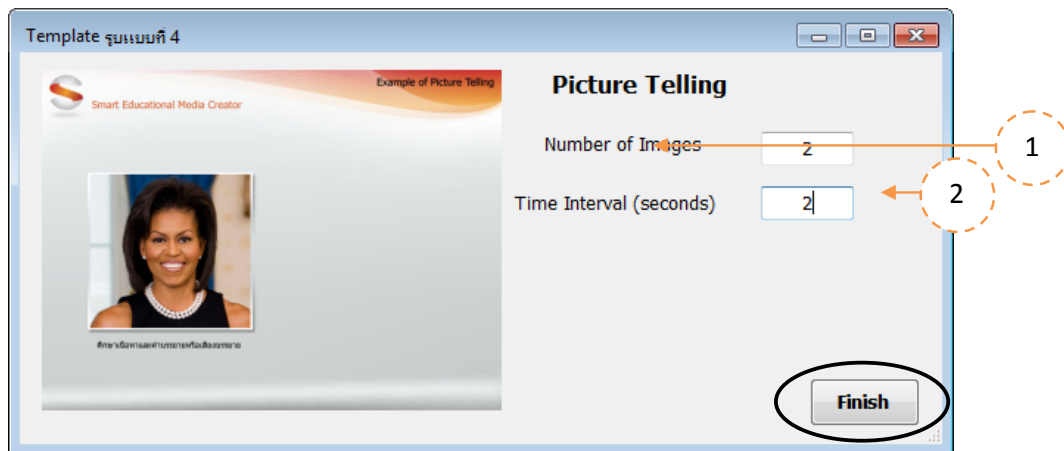
เมื่อใส่ค่าต่างๆจนครบถ้วนแล้วจะต้องกดปุ่ม Submit เพื่อยืนยันข้อมูลก่อนที่จะไปใส่ค่าในส่วนอื่นๆ

## กลุ่มหัวข้อการสร้างความรู้

### หัวข้อ Picture Telling

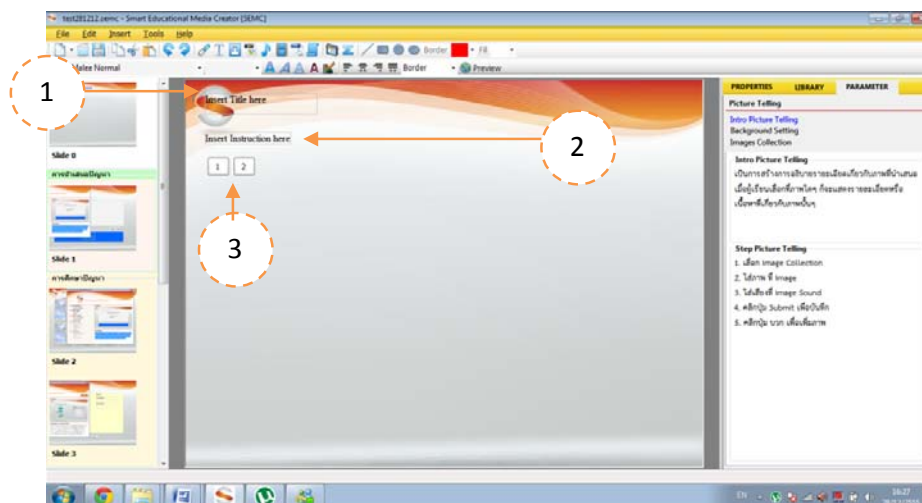
เมื่อเลือก Template หัวข้อ Picture Telling จะพบกับหน้าจอที่ให้ใส่ จำนวนภาพ และใส่เวลาหน่วยที่ใช้อยู่ในการแสดงผลแต่ละ step เมื่อผู้ใช้งานใส่ จำนวนภาพ และเวลาหน่วย ที่ต้องการแล้วกดปุ่ม Finish

- 1) Number of Image ใช้สำหรับ ใส่ จำนวนภาพตามที่ผู้ใช้งานต้องการ
- 2) Time Interval (seconds) ให้ใส่เวลาหน่วยในการแสดงแต่ละ step หน่วยเป็นวินาที



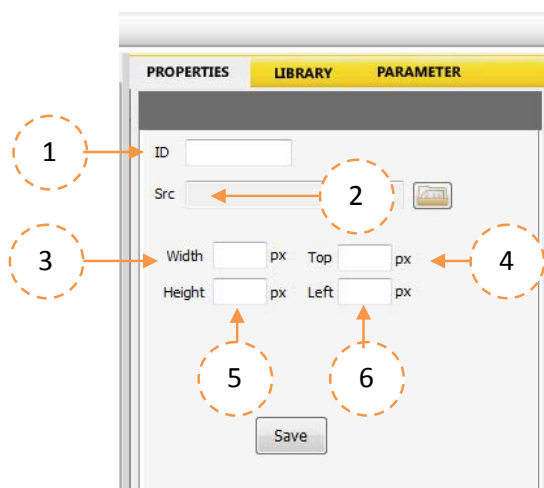
ส่วนของหน้าจอสำหรับการสร้าง Step by Step

- ส่วนของ Stage
  - 1) Insert Title here สำหรับให้ผู้ใช้งาน ใส่ชื่อเรื่อง ตามต้องการ
  - 2) Insert Instruction here สำหรับให้ผู้ใช้งาน ใส่คำสั่ง ตามต้องการ
  - 3) หมายเลข 1,2 ใช้สำหรับกดดูภาพที่ต้องการ



- ส่วนของ Library Zone แถบ Properties

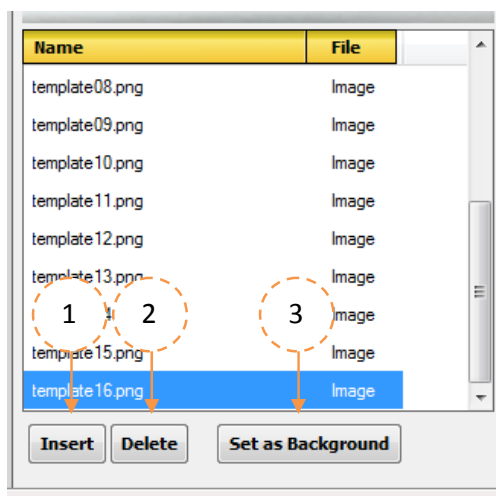
- 1) ID คือ ค่าอ้างอิงสำหรับ Object ที่ถูกเลือก
- 2) Src คือ ตำแหน่งของไฟล์ที่ถูกเลือกเข้ามา
- 3) Width คือ ความกว้างของ Object ที่เลือก
- 4) Height คือ ความสูงของ Object ที่เลือก
- 5) Top คือ ส่วนกำหนดตำแหน่งการแสดงผลของ Object ที่เลือก โดยที่จะเป็นตำแหน่งอ้างอิงคือมุมบนซ้ายของ Object ที่เลือก โดยค่าเริ่มต้นจะกำหนดเป็น 0 ซึ่งก็คือตำแหน่งบนสุดของ Stage
- 6) Left คือ ส่วนกำหนดตำแหน่งการแสดงผลของ Object ที่เลือก โดยที่จะเป็นตำแหน่งอ้างอิงคือมุมบนซ้ายของ Object ที่เลือก โดยค่าเริ่มต้นจะกำหนดเป็น 0 ซึ่งก็คือตำแหน่งซ้ายสุดของ Stage



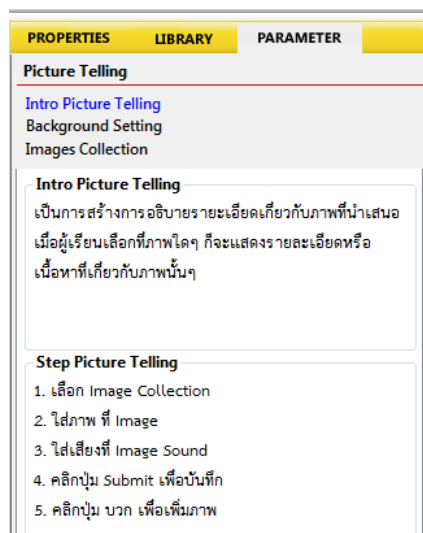
- ส่วนของ Library Zone แถบ Library ใช้สำหรับเปลี่ยนรูปแบบของพื้นหลัง

- 1) Insert คือการเพิ่ม Object ที่เลือกเข้าสู่ Stage

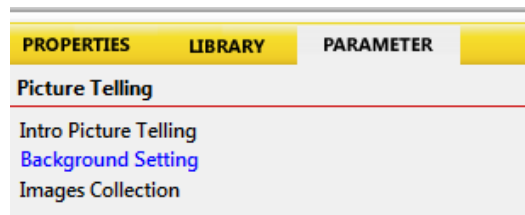
- 2) Delete คือ การลบ Object ที่เลือกออกจาก Library
- 3) Set as Background คือ การเลือก Object ที่เป็นรูปภาพเพื่อกำหนดให้เป็น Background ของ Stage



- ส่วนของ Parameter จะมีรายละเอียดต่างๆดังนี้
  - Intro Picture Telling ใช้สำหรับอธิบายถึงความหมาย และ ขั้นตอนการทำ Picture Telling



- Background Setting ใช้สำหรับเปลี่ยนรูปแบบพื้นหลัง
  - 1) None เป็นแบบไม่มีพื้นหลัง
  - 2) Background Color รูปแบบพื้นหลังเป็นสี
  - 3) Background Image รูปแบบพื้นหลังเป็นรูปภาพ



Background Type

1 → ☒ None

☐ Background Color ← 2

#ffffff

3 → ☐ Background Image

Submit

- Image Collection ใช้สำหรับใส่ค่าต่างๆดังนี้
  - 1) Number of Image ใช้สำหรับเพิ่ม หรือ ลดจำนวนรูปภาพ
  - 2) Image1 แถบสำหรับให้เลือกว่าต้องการใส่ข้อมูลในส่วนใด
  - 3) Image ใช้สำหรับใส่ Url ของรูปภาพที่ต้องการนำมานำเสนอ
  - 4) Sound ใช้สำหรับใส่ Url ของเสียง ที่ต้องการนำมาประกอบการนำเสนอ

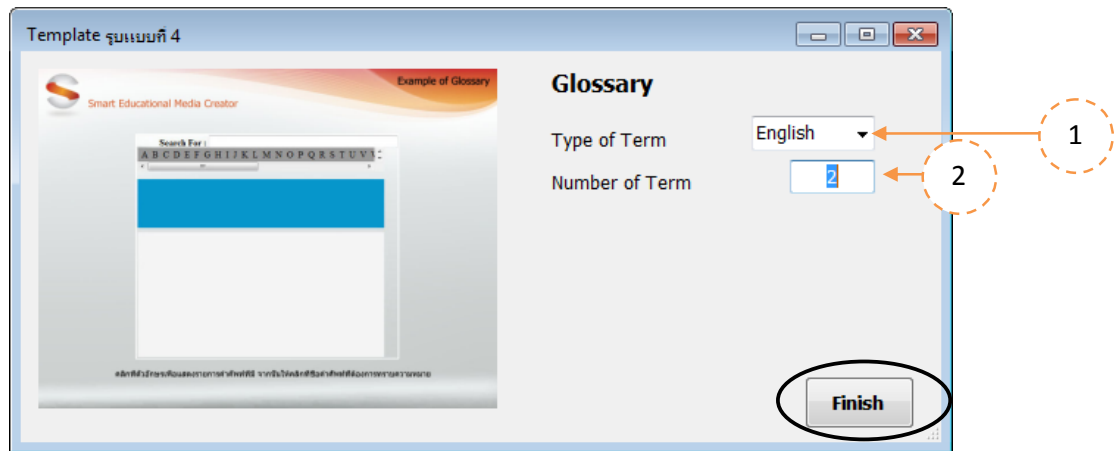
The screenshot shows the 'PARAMETER' tab for the 'Picture Telling' section. It includes a sidebar with 'Intro Picture Telling', 'Background Setting', and 'Images Collection'. The main area has a 'Number of Image' input set to 2. Below, there are two image slots, 'Image1' and 'Image2', each with a file selection icon (labeled 3) and a sound selection icon (labeled 4). A 'Submit' button is at the bottom.

เมื่อใส่ค่าต่างๆจนครบถ้วนแล้วจะต้องกดปุ่ม Submit เพื่อยืนยันข้อมูลก่อนที่จะไปใส่ค่าในส่วนอื่นๆ

### หัวข้อ Glossary

เมื่อเลือก Template หัวข้อ Glossary จะพบกับหน้าจอที่ให้ใส่ ภาษาที่ต้องการ และ ใส่จำนวนคำศัพท์ที่ต้องการสร้าง เมื่อใส่ค่าต่างๆที่ต้องการแล้วกดปุ่ม Finish

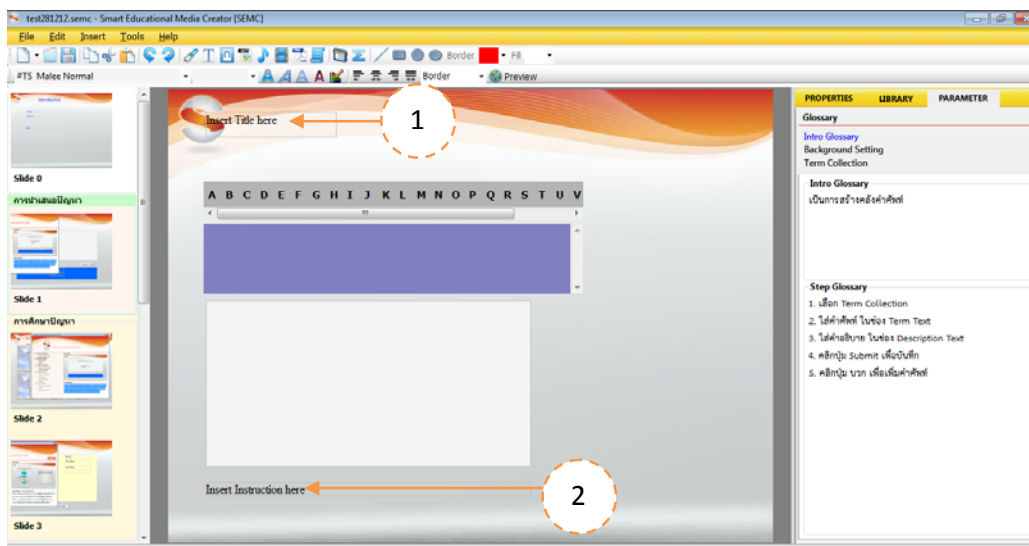
- 1) Type of Term ใช้สำหรับเลือกภาษาของคำศัพท์ที่ต้องการ
- 2) Number of Term ให้ใส่จำนวนของคำศัพท์ที่ต้องการ



ส่วนของหน้าจอสำหรับการสร้าง Glossary

- ส่วนของ Stage

- 1) Insert Title here สำหรับให้ผู้ใช้งาน ใส่ชื่อเรื่อง ตามต้องการ
- 2) Insert Instruction here สำหรับให้ผู้ใช้งาน ใส่คำสั่ง ตามต้องการ

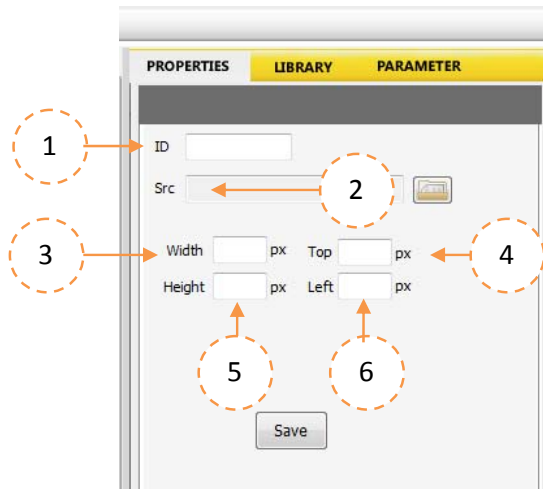


- ส่วนของ Library Zone แถบ Properties

- 1) ID คือ ค่าอ้างอิงสำหรับ Object ที่ถูกเลือก
- 2) Src คือ ตำแหน่งของไฟล์ที่ถูกเลือกเข้ามา
- 3) Width คือ ความกว้างของ Object ที่เลือก
- 4) Height คือ ความสูงของ Object ที่เลือก

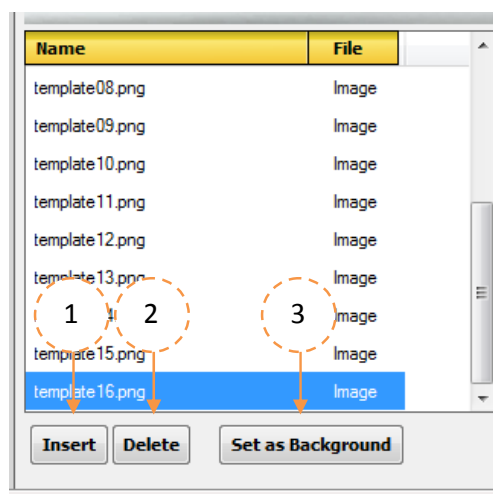


- 5) Top คือ ส่วนกำหนดตำแหน่งการแสดงผลของ Object ที่เลือก โดยที่จะเป็นตำแหน่งอ้างอิงคือมุมบนซ้ายของ Object ที่เลือก โดยค่าเริ่มต้นจะกำหนดเป็น 0 ซึ่งก็คือตำแหน่งบนสุดของ Stage
- 6) Left คือ ส่วนกำหนดตำแหน่งการแสดงผลของ Object ที่เลือก โดยที่จะเป็นตำแหน่งอ้างอิงคือมุมบนซ้ายของ Object ที่เลือก โดยค่าเริ่มต้นจะกำหนดเป็น 0 ซึ่งก็คือตำแหน่งซ้ายสุดของ Stage



- ส่วนของ Library Zone แถบ Library ใช้สำหรับเปลี่ยนรูปแบบของพื้นหลัง

- 1) Insert คือการเพิ่ม Object ที่เลือกเข้าสู่ Stage
- 2) Delete คือ การลบ Object ที่เลือกออกจาก Library
- 3) Set as Background คือ การเลือก Object ที่เป็นรูปภาพเพื่อกำหนดให้เป็น Background ของ Stage



- ส่วนของ Parameter จะมีรายละเอียดต่างๆดังนี้

- Intro Glossary ใช้สำหรับอธิบายถึงความหมาย และ ขั้นตอนการทำ Glossary

| PROPERTIES                                                                                                                                                                                          | LIBRARY | PARAMETER |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|-----------|
| <b>Glossary</b>                                                                                                                                                                                     |         |           |
| Intro Glossary                                                                                                                                                                                      |         |           |
| Background Setting                                                                                                                                                                                  |         |           |
| Term Collection                                                                                                                                                                                     |         |           |
| <b>Intro Glossary</b><br>เป็นการสร้างคลังคำศัพท์                                                                                                                                                    |         |           |
| <b>Step Glossary</b><br>1. เลือก Term Collection<br>2. ใส่คำศัพท์ ในช่อง Term Text<br>3. ใส่คำอธิบาย ในช่อง Description Text<br>4. คลิกปุ่ม Submit เพื่อบันทึก<br>5. คลิกปุ่ม บวก เพื่อเพิ่มคำศัพท์ |         |           |

- Background Setting ใช้สำหรับเปลี่ยนรูปแบบพื้นหลัง

- 1) None เป็นแบบไม่มีพื้นหลัง
- 2) Background Color รูปแบบพื้นหลังเป็นสี
- 3) Background Image รูปแบบพื้นหลังเป็นรูปภาพ

| PROPERTIES             | LIBRARY | PARAMETER |
|------------------------|---------|-----------|
| <b>Picture Telling</b> |         |           |
| Intro Picture Telling  |         |           |
| Background Setting     |         |           |
| Images Collection      |         |           |

Background Type

1 → ☒ None

☐ Background Color ← 2

#ffffff

3 → ☐ Background Image

Submit

- Term Collection ใช้สำหรับใส่ค่าต่างๆดังนี้
  - 1) Number of Term ใช้สำหรับเพิ่ม หรือ ลดจำนวนคำศัพท์
  - 2) Term1 แถบสำหรับให้เลือกว่าต้องการใส่ข้อมูลในส่วนตัว
  - 3) Term Text ใช้สำหรับใส่ คำศัพท์
  - 4) Description Text ใช้สำหรับใส่ รายละเอียด ของคำศัพท์

The screenshot shows the 'Term Collection' configuration window. It includes a 'Number of Term' input set to 2, a 'Term' dropdown menu currently showing 'Term2' with a value of 2, a 'Term Text' input field, and a 'Description Text' text area. A 'Submit' button is located at the bottom of the form. Numbered callouts indicate the following fields:

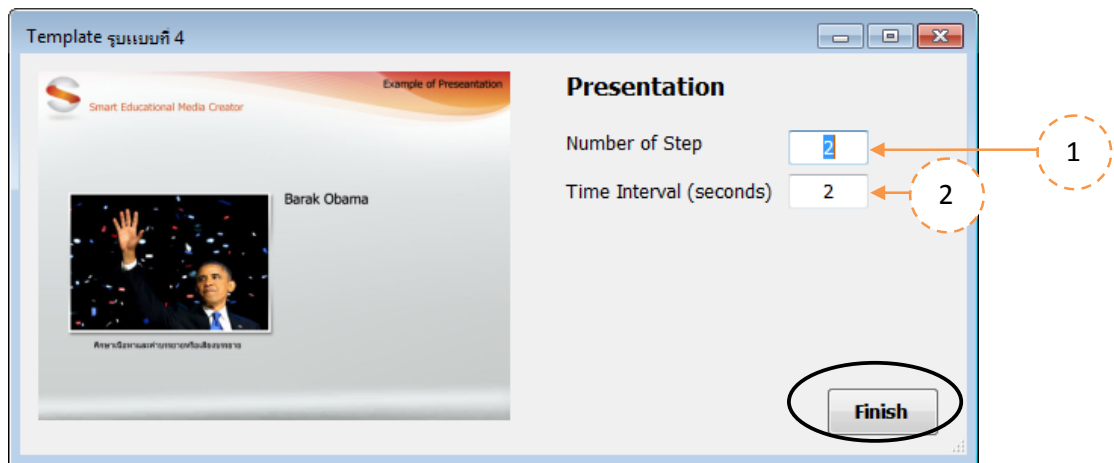
- 1: Number of Term
- 2: Term selection (Term2)
- 3: Term Text input field
- 4: Description Text input area

เมื่อใส่ค่าต่างๆจนครบถ้วนแล้วจะต้องกดปุ่ม Submit เพื่อยืนยันข้อมูลก่อนที่จะไปใส่ค่าในส่วนอื่นๆ

## หัวข้อ Presentation

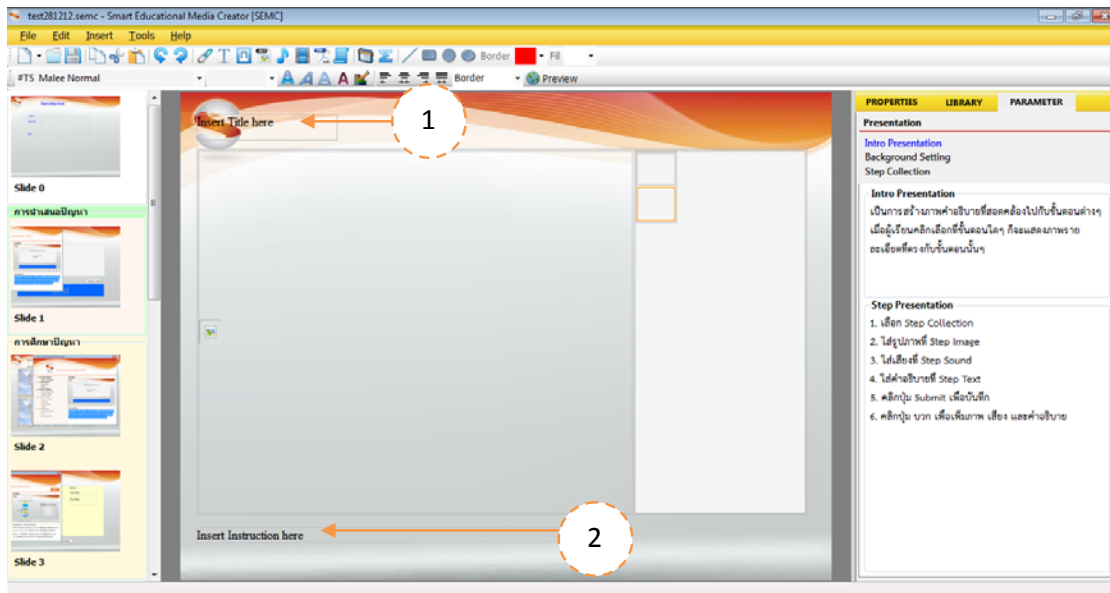
เมื่อเลือก Template หัวข้อ Presentation จะพบกับหน้าจอที่ให้ใส่ จำนวนขั้นตอนที่ต้องการ และ ใส่ค่าเวลาหน่วยของแต่ละขั้นตอน เมื่อใส่ค่าต่างๆที่ต้องการแล้วกดปุ่ม Finish

- 1) Number of Step ใช้สำหรับใส่จำนวนของขั้นตอนที่ต้องการสร้าง
- 2) Time Interval (seconds) ให้ใส่จำนวนของ เวลาหน่วยที่ต้องการ หน่วยเป็นวินาที



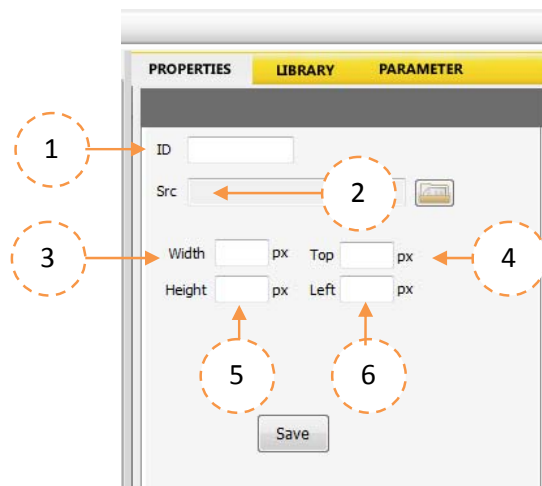
ส่วนของหน้าจอสำหรับการสร้าง Presentation

- ส่วนของ Stage
  - 1) Insert Title here สำหรับให้ผู้ใช้งาน ใส่ชื่อเรื่อง ตามต้องการ
  - 2) Insert Instruction here สำหรับให้ผู้ใช้งาน ใส่คำสั่ง ตามต้องการ

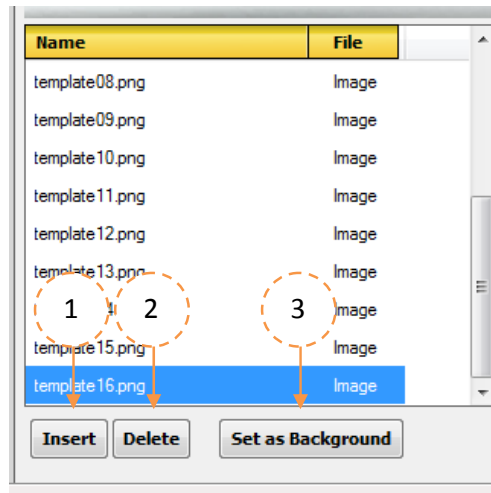


### ● ส่วนของ Library Zone แถบ Properties

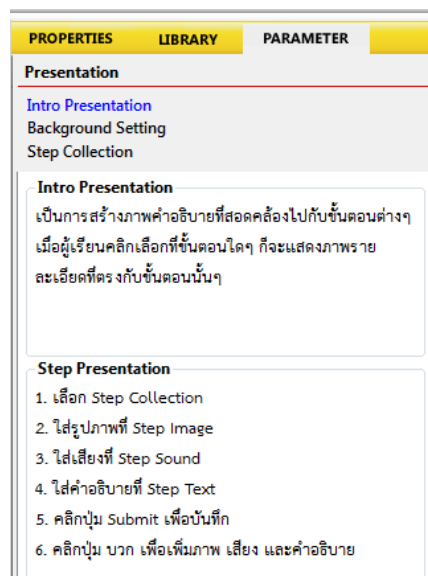
- 1) ID คือ ค่าอ้างอิงสำหรับ Object ที่ถูกเลือก
- 2) Src คือ ตำแหน่งของไฟล์ที่ถูกเลือกเข้ามา
- 3) Width คือ ความกว้างของ Object ที่เลือก
- 4) Height คือ ความสูงของ Object ที่เลือก
- 5) Top คือ ส่วนกำหนดตำแหน่งการแสดงผลของ Object ที่เลือก โดยที่จะเป็นตำแหน่งอ้างอิงคือมุมบนซ้ายของ Object ที่เลือก โดยค่าเริ่มต้นจะกำหนดเป็น 0 ซึ่งก็คือตำแหน่งบนสุดของ Stage
- 6) Left คือ ส่วนกำหนดตำแหน่งการแสดงผลของ Object ที่เลือก โดยที่จะเป็นตำแหน่งอ้างอิงคือมุมบนซ้ายของ Object ที่เลือก โดยค่าเริ่มต้นจะกำหนดเป็น 0 ซึ่งก็คือตำแหน่งซ้ายสุดของ Stage



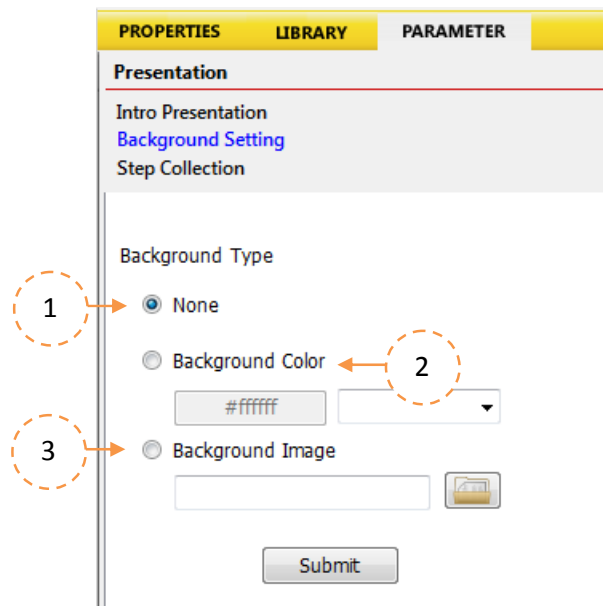
- ส่วนของ Library Zone แถบ Library ใช้สำหรับเปลี่ยนรูปแบบของพื้นหลัง
  - 1) Insert คือการเพิ่ม Object ที่เลือกเข้าสู่ Stage
  - 2) Delete คือ การลบ Object ที่เลือกออกจาก Library
  - 3) Set as Background คือ การเลือก Object ที่เป็นรูปภาพเพื่อกำหนดให้เป็น Background ของ Stage



- ส่วนของ Parameter จะมีรายละเอียดต่างๆดังนี้
  - Intro Presentation ใช้สำหรับอธิบายถึงความหมาย และ ขั้นตอนการทำ Presentation



- Background Setting ใช้สำหรับเปลี่ยนรูปแบบพื้นหลัง
  - 1) None เป็นแบบไม่มีพื้นหลัง
  - 2) Background Color รูปแบบพื้นหลังเป็นสี
  - 3) Background Image รูปแบบพื้นหลังเป็นรูปภาพ



- Step Collection ใช้สำหรับใส่ค่าต่างๆดังนี้
  - 1) Number of Step ใช้สำหรับเพิ่ม หรือ ลดจำนวนขั้นตอน
  - 2) Step1 แถบสำหรับให้เลือกว่าต้องการใส่ข้อมูลในส่วนใด
  - 3) Step Image ใช้สำหรับใส่ Uri ของรูปภาพที่จะแสดง
  - 4) Step Sound ใช้สำหรับใส่ Uri ของเสียงประกอบ
  - 5) Step Text ใช้สำหรับใส่ข้อความรายละเอียดของแต่ละขั้นตอน

**PARAMETER**

**Presentation**

Intro Presentation  
Background Setting  
Step Collection

1 → Number of Step: 2

2 → Step2: 2

3 → Step Image :

4 → Step Sound :

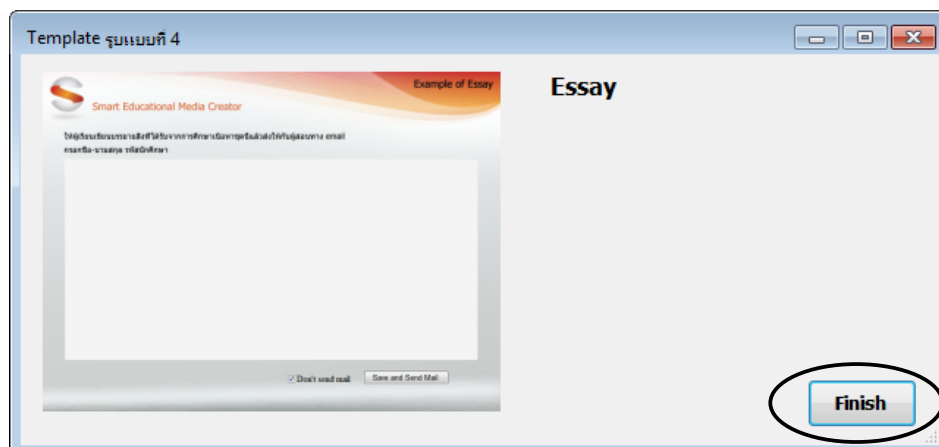
5 → Step Text :

Submit

เมื่อใส่ค่าต่างๆจนครบถ้วนแล้วจะต้องกดปุ่ม Submit เพื่อยืนยันข้อมูลก่อนที่จะไปใส่ค่าในส่วนอื่นๆ

### หัวข้อ Essay

เมื่อเลือก Template หัวข้อ Essay จะพบกับหน้าจอ ที่เป็นหน้าเปิดของ หัวข้อ Essay ให้กดปุ่ม Finish

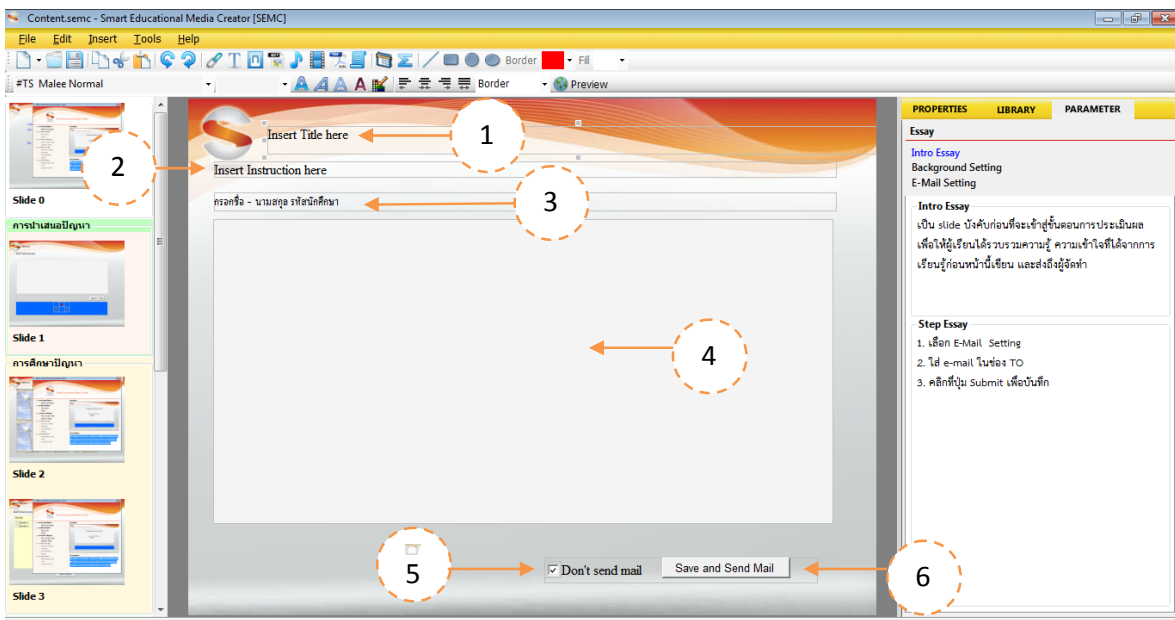




## ส่วนของหน้าจอสำหรับการสร้าง Presentation

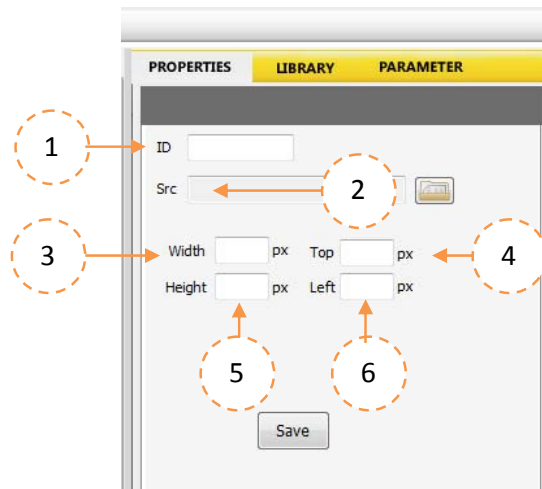
### ● ส่วนของ Stage

- 1) Insert Title here สำหรับให้ผู้ใช้งาน ใส่ชื่อเรื่อง ตามต้องการ
- 2) Insert Instruction here สำหรับให้ผู้ใช้งาน ใส่คำสั่ง ตามต้องการ
- 3) กรอกชื่อ-นามสกุล รหัสนักศึกษา
- 4) กรอรายละเอียดต่างๆตามต้องการ
- 5) ถ้าไม่ต้องการให้ส่งทาง อีเมลให้ คลิกถูกที่ช่องนี้
- 6) กด เมื่อใส่ข้อมูลต่างๆ ครบถ้วนแล้ว



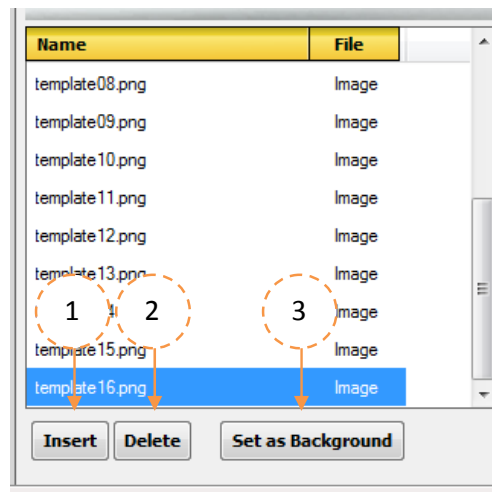
### ● ส่วนของ Library Zone แถบ Properties

- 1) ID คือ ค่าอ้างอิงสำหรับ Object ที่ถูกเลือก
- 2) Src คือ ตำแหน่งของไฟล์ที่ถูกเลือกเข้ามา
- 3) Width คือ ความกว้างของ Object ที่เลือก
- 4) Height คือ ความสูงของ Object ที่เลือก
- 5) Top คือ ส่วนกำหนดตำแหน่งการแสดงผลของ Object ที่เลือก โดยที่จะเป็นตำแหน่งอ้างอิงคือมุมบนซ้ายของ Object ที่เลือก โดยค่าเริ่มต้นจะกำหนดเป็น 0 ซึ่งก็คือตำแหน่งบนสุดของ Stage
- 6) Left คือ ส่วนกำหนดตำแหน่งการแสดงผลของ Object ที่เลือก โดยที่จะเป็นตำแหน่งอ้างอิงคือมุมบนซ้ายของ Object ที่เลือก โดยค่าเริ่มต้นจะกำหนดเป็น 0 ซึ่งก็คือตำแหน่งซ้ายสุดของ Stage



- ส่วนของ Library Zone แถบ Library ใช้สำหรับเปลี่ยนรูปแบบของพื้นหลัง

- 1) Insert คือการเพิ่ม Object ที่เลือกเข้าสู่ Stage
- 2) Delete คือ การลบ Object ที่เลือกออกจาก Library
- 3) Set as Background คือ การเลือก Object ที่เป็นรูปภาพเพื่อกำหนดให้เป็น Background ของ Stage



- ส่วนของ Parameter จะมีรายละเอียดต่างๆดังนี้

- Intro Essay ใช้สำหรับอธิบายถึงความหมาย และ ขั้นตอนการทำ Essay

**PROPERTIES** **LIBRARY** **PARAMETER**

**Essay**

**Intro Essay**  
Background Setting  
E-Mail Setting

**Intro Essay**  
เป็น slide บังคับก่อนที่จะเข้าสู่ขั้นตอนการประเมินผล  
เพื่อให้ผู้เรียนได้รวบรวมความรู้ ความเข้าใจที่ได้จากการ  
เรียนรู้ก่อนหน้าเขียน และส่งถึงผู้จัดทำ

**Step Essay**  
1. เลือก E-Mail Setting  
2. ใส่ e-mail ในช่อง TO  
3. คลิกที่ปุ่ม Submit เพื่อบันทึก

- Background Setting ใช้สำหรับเปลี่ยนรูปแบบพื้นหลัง
  - 1) None เป็นแบบไม่มีพื้นหลัง
  - 2) Background Color รูปแบบพื้นหลังเป็นสี
  - 3) Background Image รูปแบบพื้นหลังเป็นรูปภาพ

**PROPERTIES** **LIBRARY** **PARAMETER**

**Essay**

**Intro Essay**  
**Background Setting**  
E-Mail Setting

**Background Type**

1 → ☒ None

☐ Background Color ← 2

#ffffff

3 → ☐ Background Image

Submit

- E mail Setting ใช้สำหรับใส่ค่าต่างๆดังนี้
  - 1) TO ใช้สำหรับใส่ข้อมูล ชื่อที่อยู่ อีเมลล์

PROPERTY LIBRARY PARAMETER

Essay

Intro Essay

Background Setting

E-Mail Setting

TO :

1

Submit

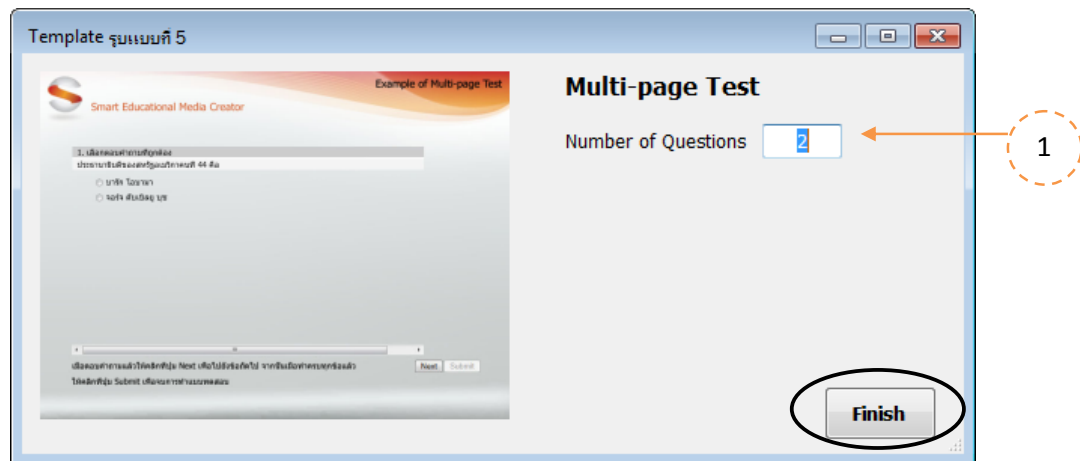
เมื่อใส่ค่าต่างๆจนครบถ้วนแล้วจะต้องกดปุ่ม Submit เพื่อยืนยันข้อมูลก่อนที่จะไปใส่ค่าในส่วนอื่นๆ

## กลุ่มหัวข้อการประเมินผล

### หัวข้อ Multi – page Test

เมื่อเลือก Template หัวข้อ Multi – page Test จะพบกับหน้าจอที่ให้ใส่ จำนวนข้อคำถาม เมื่อผู้ใช้งานใส่ จำนวนที่ต้องการแล้วกดปุ่ม Finish

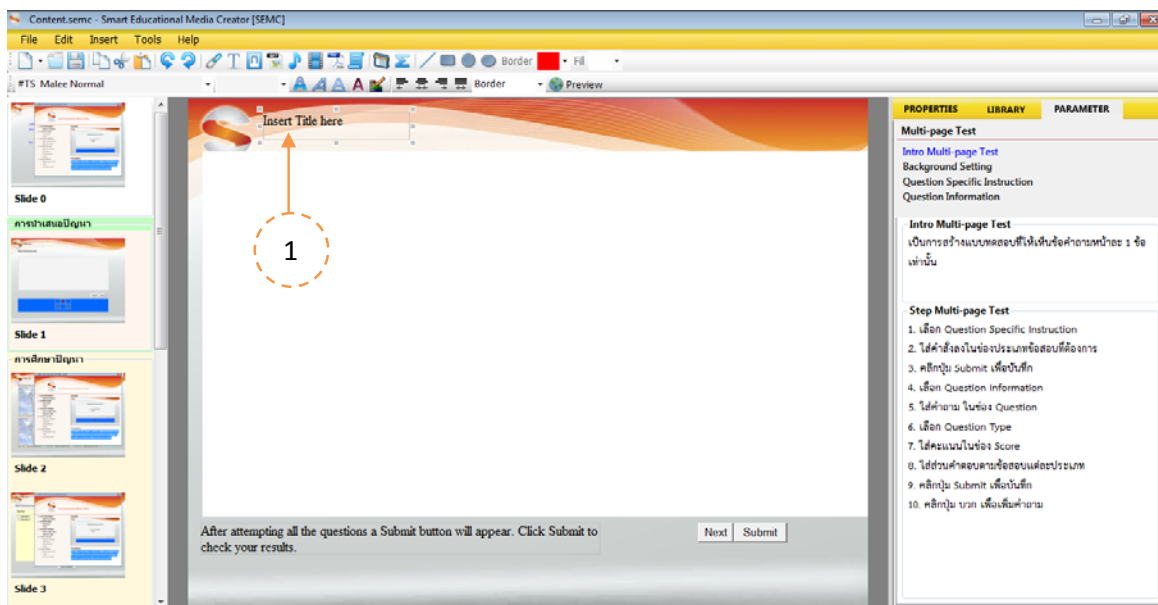
- 1) Number of Question ใช้สำหรับ ใส่ จำนวนข้อคำถามตามที่ผู้ใช้งานต้องการ



ส่วนของหน้าจอสำหรับการสร้าง Multi-page Test

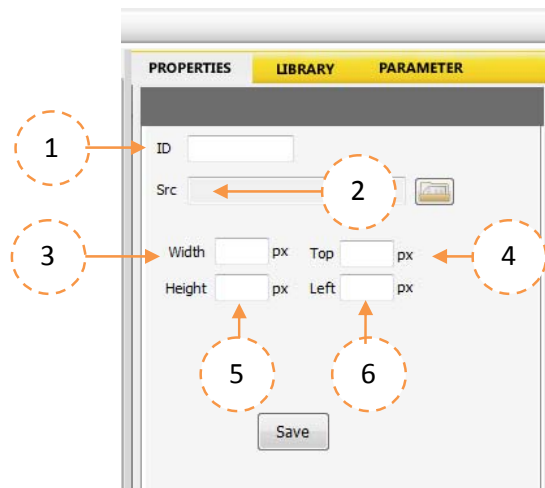
- ส่วนของ Stage

- 1) Insert Title here สำหรับให้ผู้ใช้งาน ใส่ชื่อเรื่อง ตามต้องการ



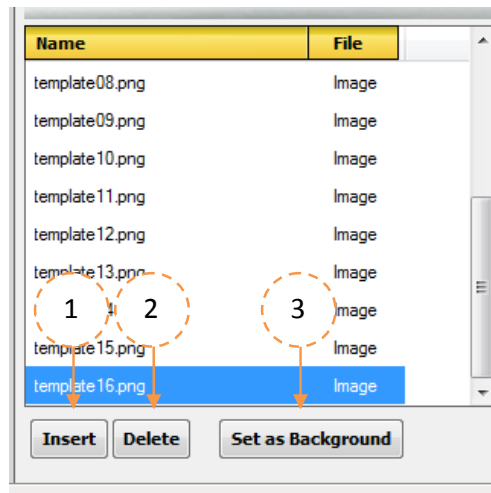
- ส่วนของ Library Zone แถบ Properties

- 1) ID คือ ค่าอ้างอิงสำหรับ Object ที่ถูกเลือก
- 2) Src คือ ตำแหน่งของไฟล์ที่ถูกเลือกเข้ามา
- 3) Width คือ ความกว้างของ Object ที่เลือก
- 4) Height คือ ความสูงของ Object ที่เลือก
- 5) Top คือ ส่วนกำหนดตำแหน่งการแสดงผลของ Object ที่เลือก โดยที่จะเป็นตำแหน่งอ้างอิงคือมุมบนซ้ายของ Object ที่เลือก โดยค่าเริ่มต้นจะกำหนดเป็น 0 ซึ่งก็คือตำแหน่งบนสุดของ Stage
- 6) Left คือ ส่วนกำหนดตำแหน่งการแสดงผลของ Object ที่เลือก โดยที่จะเป็นตำแหน่งอ้างอิงคือมุมบนซ้ายของ Object ที่เลือก โดยค่าเริ่มต้นจะกำหนดเป็น 0 ซึ่งก็คือตำแหน่งซ้ายสุดของ Stage

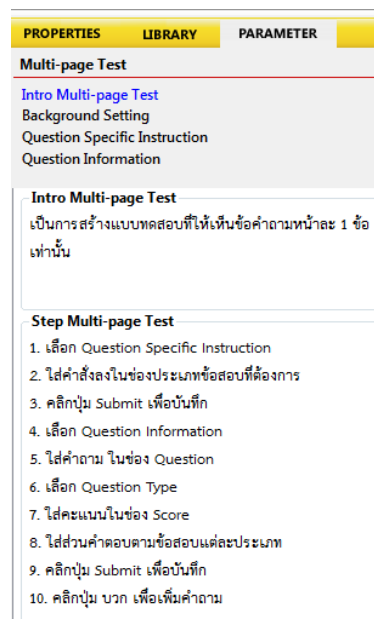


- ส่วนของ Library Zone แถบ Library ใช้สำหรับเปลี่ยนรูปแบบของพื้นหลัง

- 1) Insert คือการเพิ่ม Object ที่เลือกเข้าสู่ Stage
- 2) Delete คือ การลบ Object ที่เลือกออกจาก Library
- 3) Set as Background คือ การเลือก Object ที่เป็นรูปภาพเพื่อกำหนดให้เป็น Background ของ Stage



- ส่วนของ Parameter จะมีรายละเอียดต่างๆดังนี้
  - Intro Multi-page test ใช้สำหรับอธิบายถึงความหมาย และ ขั้นตอนการทำ Multi-page test



- Background Setting ใช้สำหรับเปลี่ยนรูปแบบพื้นหลัง
  - 1) None เป็นแบบไม่มีพื้นหลัง
  - 2) Background Color รูปแบบพื้นหลังเป็นสี
  - 3) Background Image รูปแบบพื้นหลังเป็นรูปภาพ

**PROPERTIES LIBRARY PARAMETER**

**Multi-page Test**

Intro Multi-page Test  
[Background Setting](#)  
 Question Specific Instruction  
 Question Information

Background Type

1 ☒ None

☐ Background Color 2

#ffffff

3 ☐ Background Image

Submit

- Question Specific Instruction ใช้สำหรับใส่ค่าต่างๆดังนี้

- 1) ส่วน Tab แสดงรายการรูปแบบคำถาม
- 2) ส่วนกำหนดค่ารูปแบบคำถาม โดยข้อความที่กำหนดจะแสดงผลในส่วนบนของแต่ละข้อคำถาม

**PROPERTIES LIBRARY PARAMETER**

**Multi-page Test**

Intro Multi-page Test  
 Background Setting  
[Question Specific Instruction](#)  
 Question Information

1 Multiple Choice True or False Fill in the Blank

2

Submit



- Question Information ใช้สำหรับใส่ค่าต่างๆดังนี้
  - 1) Number of Question ใช้สำหรับเพิ่มหรือลดจำนวนข้อคำถาม
  - 2) Question1 แถบสำหรับให้เลือกว่าต้องการใส่รายละเอียดต่างๆ ในข้อใด
  - 3) Question ใช้สำหรับ ใส่ข้อคำถามที่ต้องการ
  - 4) Question Type ใช้สำหรับเลือกรูปแบบของข้อคำถาม
  - 5) Score ใช้สำหรับใส่ ว่าผู้ใช้งานต้องการให้ข้อคำถามนี้ เมื่อตอบถูกจะได้กี่คะแนน
  - 6) Number of Choices ใช้สำหรับเพิ่มหรือลด จำนวนตัวเลือก
  - 7) Choice1 เป็นช่องที่ใช้สำหรับใส่รายละเอียดของตัวเลือก
  - 8) Correct Answer ใช้สำหรับให้ผู้ใช้งานเลือกว่าคำตอบในข้อใดเป็นข้อถูก

The screenshot displays the 'Question Information' tab with the following fields and callouts:

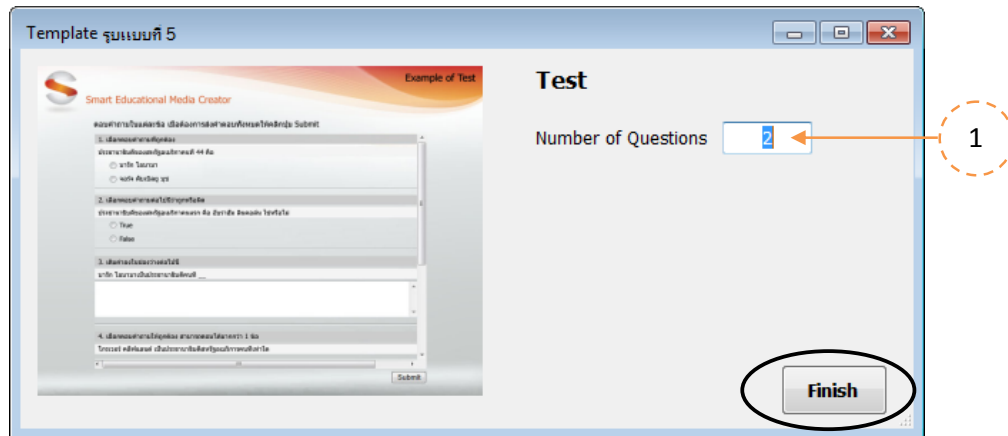
- 1**: Number of Question (2)
- 2**: Question1 (label)
- 3**: Question (text area)
- 4**: Question Type (Multiple)
- 5**: Score (input field)
- 6**: Number of Choices (1)
- 7**: Choice 1 (text area)
- 8**: Correct Answer (dropdown)

เมื่อใส่ค่าต่างๆจนครบถ้วนแล้วจะต้องกดปุ่ม Submit เพื่อยืนยันข้อมูลก่อนที่จะไปใส่ค่าในส่วนอื่นๆ

## หัวข้อ Test

เมื่อเลือก Template หัวข้อ Test จะพบกับหน้าจอที่ให้ใส่ จำนวนข้อคำถาม เมื่อผู้ใช้งานใส่ จำนวนที่ต้องการแล้วกดปุ่ม Finish

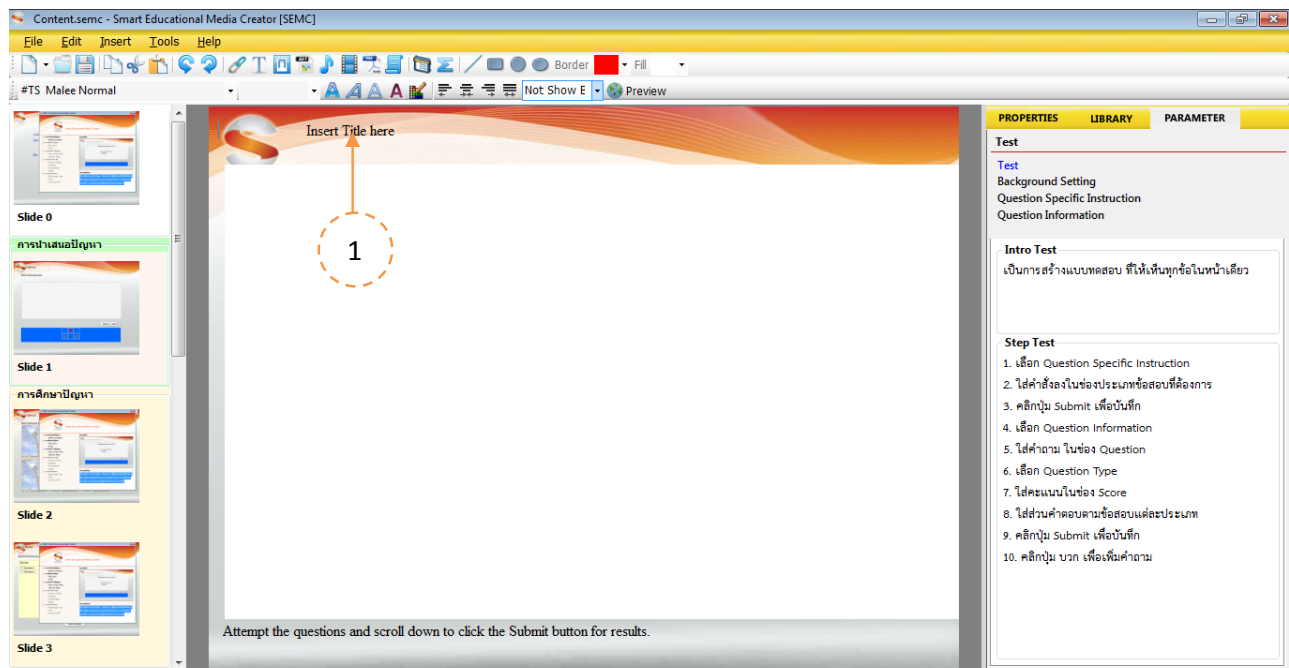
- 1) Number of Question ใช้สำหรับ ใส่ จำนวนข้อคำถามตามที่ผู้ใช้งานต้องการ



ส่วนของหน้าจอสำหรับการสร้าง Test

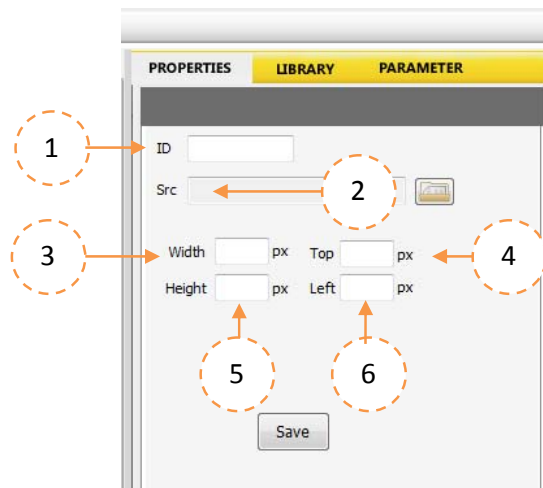
- ส่วนของ Stage

- 1) Insert Title here สำหรับให้ผู้ใช้งาน ใส่ชื่อเรื่อง ตามต้องการ



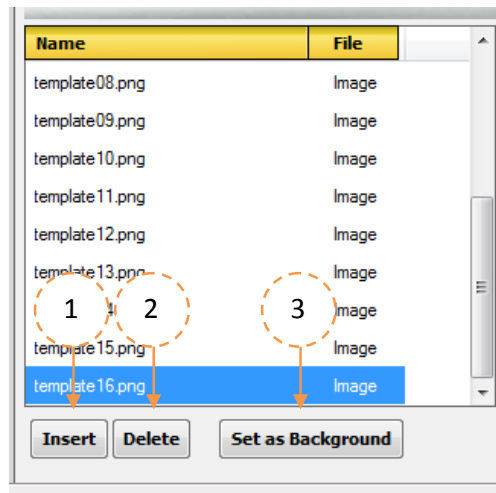
- ส่วนของ Library Zone แถบ Properties

- 1) ID คือ ค่าอ้างอิงสำหรับ Object ที่ถูกเลือก
- 2) Src คือ ตำแหน่งของไฟล์ที่ถูกเลือกเข้ามา
- 3) Width คือ ความกว้างของ Object ที่เลือก
- 4) Height คือ ความสูงของ Object ที่เลือก
- 5) Top คือ ส่วนกำหนดตำแหน่งการแสดงผลของ Object ที่เลือก โดยที่จะเป็นตำแหน่งอ้างอิงคือมุมบนซ้ายของ Object ที่เลือก โดยค่าเริ่มต้นจะกำหนดเป็น 0 ซึ่งก็คือตำแหน่งบนสุดของ Stage
- 6) Left คือ ส่วนกำหนดตำแหน่งการแสดงผลของ Object ที่เลือก โดยที่จะเป็นตำแหน่งอ้างอิงคือมุมบนซ้ายของ Object ที่เลือก โดยค่าเริ่มต้นจะกำหนดเป็น 0 ซึ่งก็คือตำแหน่งซ้ายสุดของ Stage

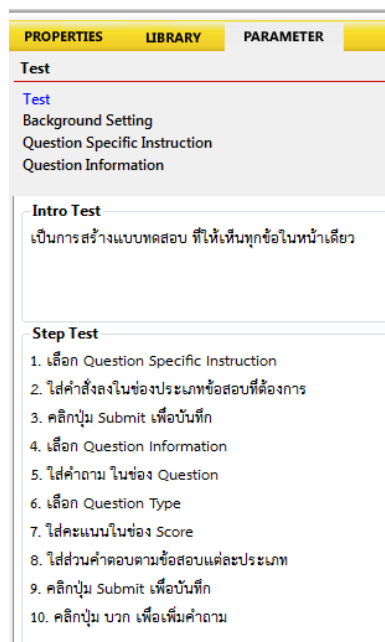


- ส่วนของ Library Zone แถบ Library ใช้สำหรับเปลี่ยนรูปแบบของพื้นหลัง

- 1) Insert คือการเพิ่ม Object ที่เลือกเข้าสู่ Stage
- 2) Delete คือ การลบ Object ที่เลือกออกจาก Library
- 3) Set as Background คือ การเลือก Object ที่เป็นรูปภาพเพื่อกำหนดให้เป็น Background ของ Stage



- ส่วนของ Parameter จะมีรายละเอียดต่างๆดังนี้
  - Intro Test ใช้สำหรับอธิบายถึงความหมาย และ ขั้นตอนการทำ Test



- Background Setting ใช้สำหรับเปลี่ยนรูปแบบพื้นหลัง
  - 1) None เป็นแบบไม่มีพื้นหลัง
  - 2) Background Color รูปแบบพื้นหลังเป็นสี
  - 3) Background Image รูปแบบพื้นหลังเป็นรูปภาพ

**PROPERTIES LIBRARY PARAMETER**

**Test**

Test

[Background Setting](#)

Question Specific Instruction

Question Information

Background Type

1 ☒ None

☐ Background Color 2

#ffffff

3 ☐ Background Image

Submit

- Question Specific Instruction ใช้สำหรับใส่ค่าต่างๆดังนี้

- 1) ส่วน Tab แสดงรายการรูปแบบคำถาม
- 2) ส่วนกำหนดค่ารูปแบบคำถาม โดยข้อความที่กำหนดจะแสดงผลในส่วนบนของแต่ละข้อคำถาม

**PROPERTIES LIBRARY PARAMETER**

**Test**

Test

[Background Setting](#)

[Question Specific Instruction](#)

Question Information

Multiple Choice **True or False** 2 Fill in the Blank

Submit

### 3) Question Information ใช้สำหรับใส่ค่าต่างๆดังนี้

- 9) Number of Question ใช้สำหรับเพิ่มหรือลดจำนวนข้อคำถาม
- 10) Question1 แถบสำหรับให้เลือกว่าต้องการใส่ รายละเอียดต่างๆ ในข้อใด
- 11) Question ใช้สำหรับ ใส่ข้อคำถามที่ต้องการ
- 12) Question Type ใช้สำหรับเลือกรูปแบบของข้อคำถาม
- 13) Score ใช้สำหรับใส่ ว่าผู้ใช้งานต้องการให้ข้อคำถามนี้ เมื่อตอบถูกจะได้กี่คะแนน
- 14) Number of Choices ใช้สำหรับเพิ่มหรือลด จำนวนตัวเลือก
- 15) Choice1 เป็นช่องที่ใช้สำหรับใส่รายละเอียดของตัวเลือก
- 16) Correct Answer ใช้สำหรับให้ผู้ใช้งานเลือกว่าคำตอบในข้อใดเป็นข้อถูก

The screenshot displays the 'Question Information' tab with the following fields and callouts:

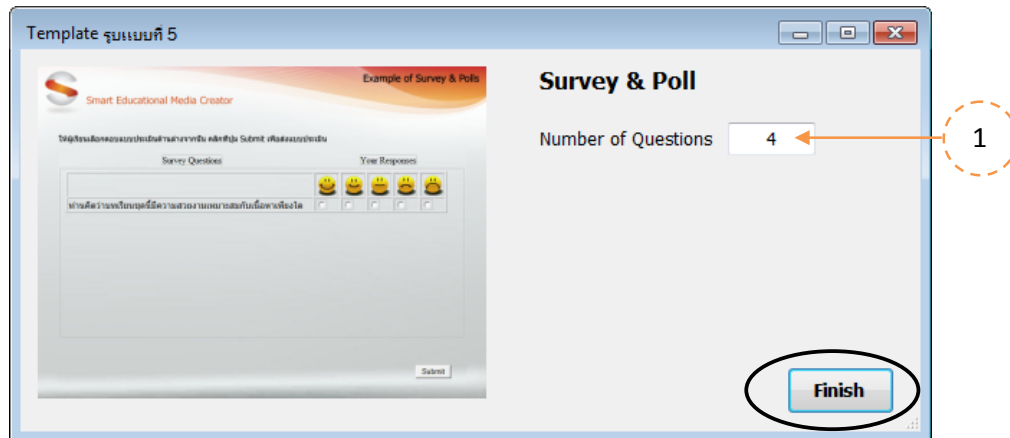
- 1**: Number of Question (2)
- 2**: Question list (Question1, Question2)
- 3**: Question text input area
- 4**: Question Type (Multiple)
- 5**: Score input field
- 6**: Number of Choices (1)
- 7**: Choice 1 text input area
- 8**: Correct Answer dropdown menu

เมื่อใส่ค่าต่างๆจนครบถ้วนแล้วจะต้องกดปุ่ม Submit เพื่อยืนยันข้อมูลก่อนที่จะไปใส่ค่าในส่วนอื่นๆ

## หัวข้อ Survey & Poll

เมื่อเลือก Template หัวข้อ Survey & Poll จะพบกับหน้าจอที่ให้ใส่ จำนวนข้อคำถาม เมื่อผู้ใช้งานใส่จำนวนที่ต้องการแล้วกดปุ่ม Finish

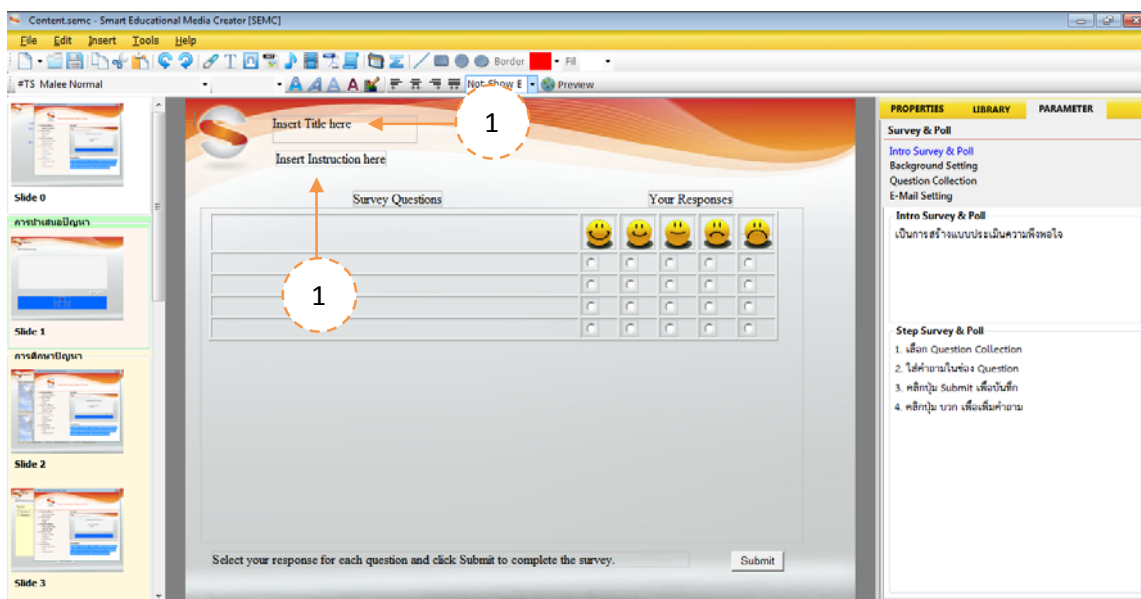
- 1) Number of Question ใช้สำหรับ ใส่ จำนวนข้อคำถามตามที่ต้องการ



ส่วนของหน้าจอสำหรับการสร้าง Survey & Poll

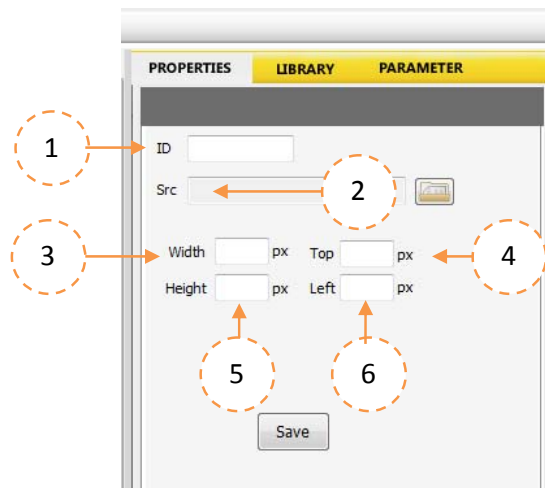
- ส่วนของ Stage

- 1) Insert Title here สำหรับให้ผู้ใช้งาน ใส่ชื่อเรื่อง ตามต้องการ
- 2) Insert Instruction here สำหรับให้ผู้ใช้งานใส่ คำสั่ง



- ส่วนของ Library Zone แถบ Properties

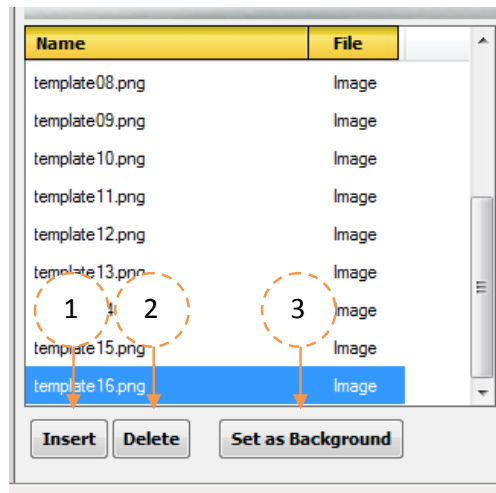
- 1) ID คือ ค่าอ้างอิงสำหรับ Object ที่ถูกเลือก
- 2) Src คือ ตำแหน่งของไฟล์ที่ถูกเลือกเข้ามา
- 3) Width คือ ความกว้างของ Object ที่เลือก
- 4) Height คือ ความสูงของ Object ที่เลือก
- 5) Top คือ ส่วนกำหนดตำแหน่งการแสดงผลของ Object ที่เลือก โดยที่จะเป็นตำแหน่งอ้างอิงคือมุมบนซ้ายของ Object ที่เลือก โดยค่าเริ่มต้นจะกำหนดเป็น 0 ซึ่งก็คือตำแหน่งบนสุดของ Stage
- 6) Left คือ ส่วนกำหนดตำแหน่งการแสดงผลของ Object ที่เลือก โดยที่จะเป็นตำแหน่งอ้างอิงคือมุมบนซ้ายของ Object ที่เลือก โดยค่าเริ่มต้นจะกำหนดเป็น 0 ซึ่งก็คือตำแหน่งซ้ายสุดของ Stage



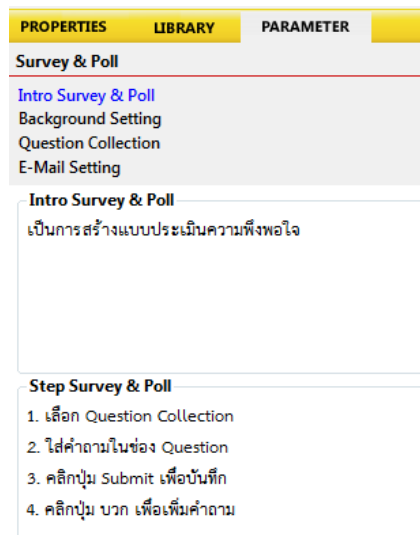
- ส่วนของ Library Zone แถบ Library ใช้สำหรับเปลี่ยนรูปแบบของพื้นหลัง

- 1) Insert คือการเพิ่ม Object ที่เลือกเข้าสู่ Stage
- 2) Delete คือ การลบ Object ที่เลือกออกจาก Library
- 3) Set as Background คือ การเลือก Object ที่เป็นรูปภาพเพื่อกำหนดให้เป็น Background ของ Stage





- ส่วนของ Parameter จะมีรายละเอียดต่างๆดังนี้
  - Intro Survey & Poll ใช้สำหรับอธิบายถึงความหมาย และ ขั้นตอนการทำ Survey & Poll



- 4) Background Setting ใช้สำหรับเปลี่ยนรูปแบบพื้นหลัง
  - 1) None เป็นแบบไม่มีพื้นหลัง
  - 2) Background Color รูปแบบพื้นหลังเป็นสี
  - 3) Background Image รูปแบบพื้นหลังเป็นรูปภาพ

**PROPERTIES LIBRARY PARAMETER**

**Survey & Poll**

Intro Survey & Poll  
[Background Setting](#)  
 Question Collection  
 E-Mail Setting

Background Type

1 ☒ None

☐ Background Color 2

#ffffff

3 ☐ Background Image

Submit

5) Question Collection ใช้สำหรับใส่คำถามดังนี้

- 1) Number of Question ใช้สำหรับเพิ่มหรือลดจำนวนข้อคำถาม
- 2) Question1 ใช้สำหรับเลือกที่ต้องการใส่ข้อมูล ของคำถามข้อใด
- 3) Survey Question ใช้สำหรับใส่คำถาม ตามที่ผู้ใช้งานต้องการ

**PROPERTIES LIBRARY PARAMETER**

**Survey & Poll**

Intro Survey & Poll  
 Background Setting  
[Question Collection](#)  
 E-Mail Setting

1 Number of Question 4

Question1 Question2 Question3 Question4

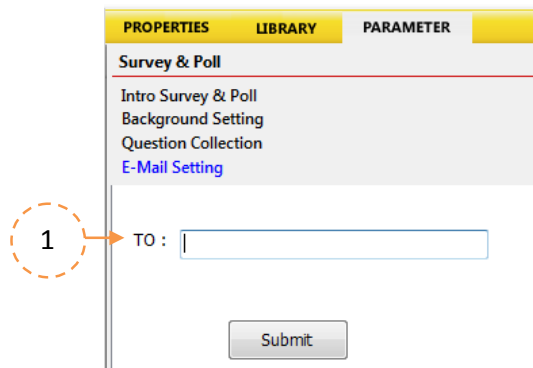
Survey Question :

3

Submit

## 6) E-Mail Setting ใช้สำหรับใส่ค่าต่างๆดังนี้

- 1) TO ใช้สำหรับใส่ชื่อที่อยู่ e mail เพื่อเป็นการส่งผลสำรวจ



1

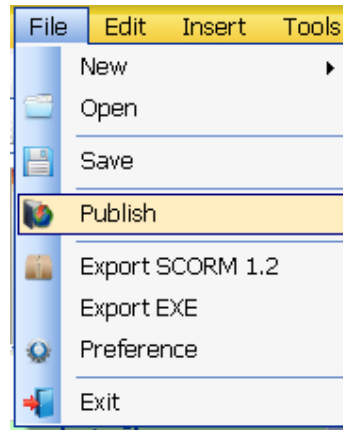
TO :

Submit

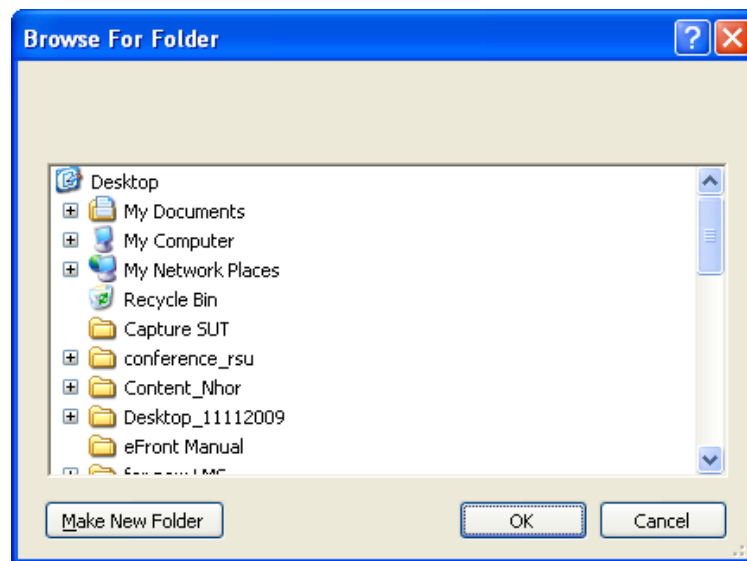
เมื่อใส่ค่าต่างๆจนครบถ้วนแล้วจะต้องกดปุ่ม Submit เพื่อยืนยันข้อมูลก่อนที่จะไปใส่ค่าในส่วนอื่นๆ

## ขั้นตอนการ Publish

เมื่อสร้างบทเรียนเรียบร้อยแล้วให้เลือกที่เมนู File > Publish ซึ่งเป็นการจัดทำไฟล์ในรูปแบบของ html



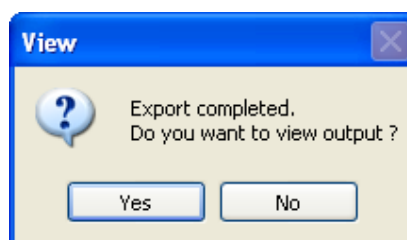
จากนั้น โปรแกรมจะแสดงหน้าจอสำหรับเลือก Directory สำหรับเก็บไฟล์ที่จะ Publish



ถ้าต้องการสร้าง Folder ใหม่ให้คลิกที่ปุ่ม  เมื่อเสร็จแล้วให้คลิกที่ปุ่ม

โปรแกรมจะแสดงกล่องข้อความเพื่อแจ้งสถานะ และสอบถามว่าต้องการดู Output หรือไม่

ถ้าต้องการให้คลิกที่ปุ่ม  ถ้ายังไม่ต้องการให้คลิกที่ปุ่ม

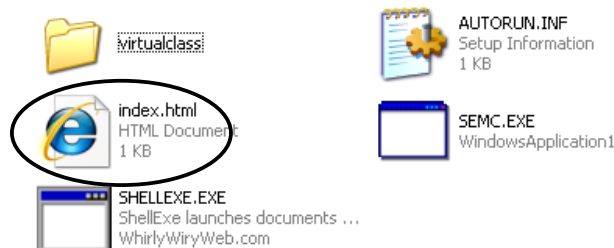


เมื่อคลิกที่ปุ่ม  โปรแกรมจะแสดงหน้าจอบทเรียนที่ได้สร้างไว้ ตามภาพด้านล่าง



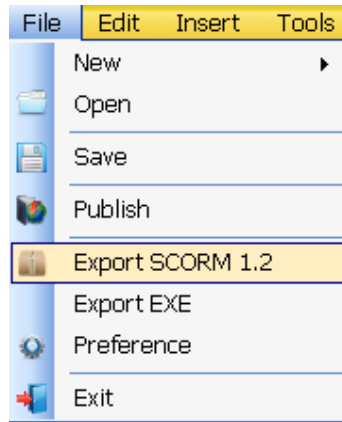
- |                       |                                                                             |
|-----------------------|-----------------------------------------------------------------------------|
| 1) Template Name      | เป็นส่วนแสดงชื่อกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งมีทั้งหมด 5 กระบวนการ                 |
| 2) รูปลูกศรไปด้านซ้าย | ใช้สำหรับเลื่อนลำดับไปยังสไลด์ก่อนหน้า 1 ลำดับ                              |
| 3) Page ... of ...    | ใช้สำหรับแสดงลำดับสไลด์ / จำนวนสไลด์ ของกระบวนการเรียนรู้<br>แต่ละกระบวนการ |
| 4) รูปลูกศรไปด้านขวา  | ใช้สำหรับเลื่อนลำดับไปยังสไลด์ถัดไป 1 ลำดับ                                 |
| 5) Display Area       | เป็นพื้นที่แสดงบทเรียนตามที่ได้สร้างได้จัดทำ                                |
| 6) Exit               | ใช้สำหรับปิดหน้าจอการแสดงผลแบบ Publish                                      |

หรือเมื่อคลิกปุ่ม  แล้วอยากเปิดไฟล์ให้เปิด Directory ที่เก็บไฟล์ แล้วดับเบิลคลิกที่ไฟล์ที่ชื่อว่า index.html โปรแกรมจะเปิดหน้าจอบทเรียนที่ได้สร้างไว้

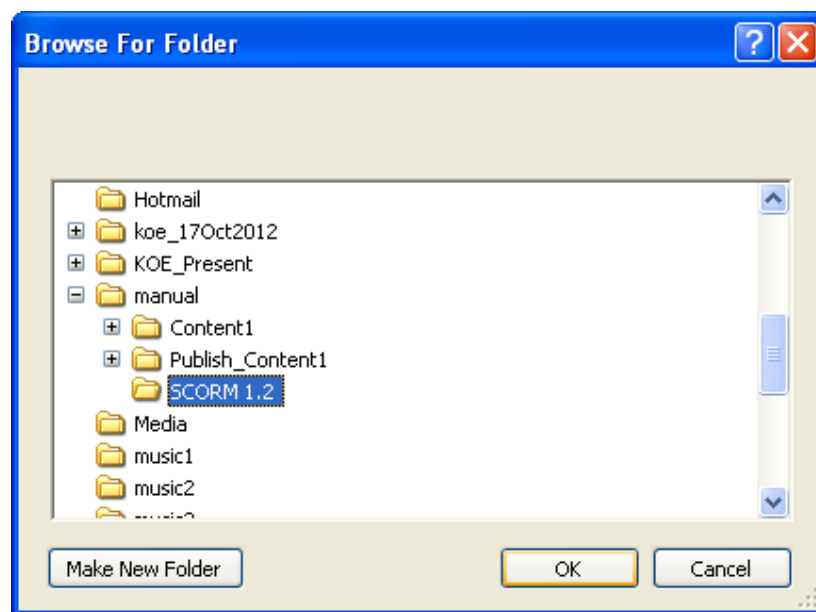


## ขั้นตอนการ Export SCORM 1.2

เมื่อต้องการทำบทเรียนให้อยู่ในรูปแบบของ SCORM 1.2 ให้เลือกที่เมนู File > Export SCORM 1.2

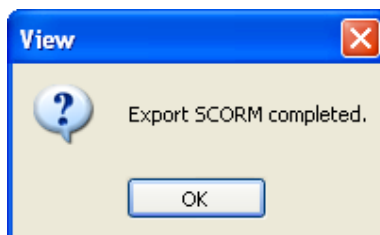


จากนั้น โปรแกรมจะแสดงหน้าจอสำหรับเลือก Directory สำหรับเก็บไฟล์ที่จะ Export



ถ้าต้องการสร้าง Folder ใหม่ให้คลิกที่ปุ่ม  เมื่อเสร็จแล้วให้คลิกที่ปุ่ม

โปรแกรมจะแสดงกล่องข้อความเพื่อแจ้งสถานะ ให้คลิกที่  เพื่อปิดข้อความนี้



จากนั้นถ้าเปิด Directory ที่เก็บไฟล์ SCORM 1.2 จะมีไฟล์อยู่ดังนี้

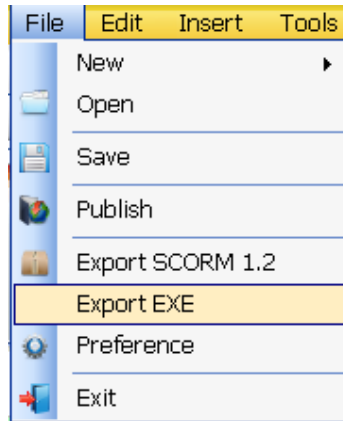


ก่อนที่จะนำไปใช้ในรูปแบบ SCORM 1.2 Package ให้ทำการ zip ไฟล์ทั้งหมดใน Directory ให้เป็น .zip

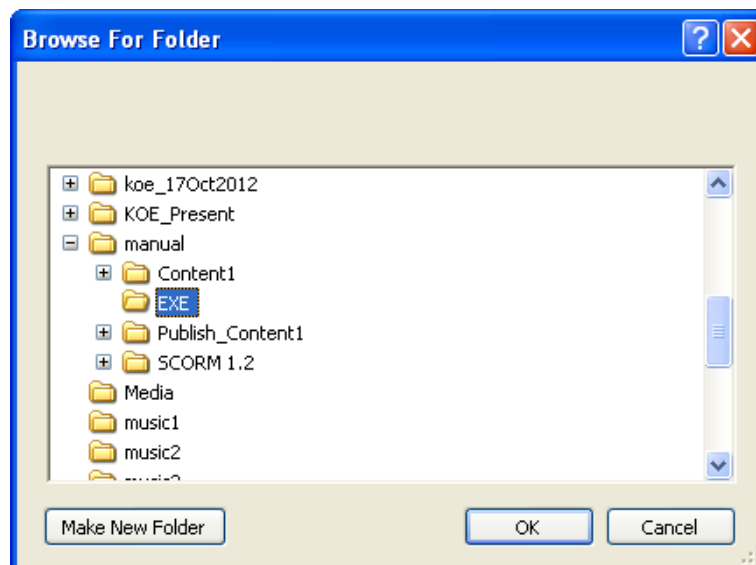
## ขั้นตอนการ Export EXE

เมื่อต้องการทำบทเรียนสำหรับใส่แผ่น CD แล้วให้สามารถเปิดใช้งานได้แบบ .exe ไฟล์

ให้เลือกที่เมนู File > Export EXE

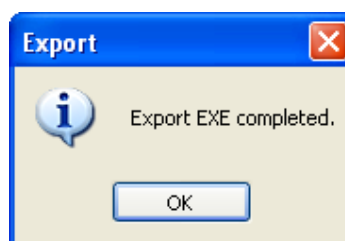


จากนั้น โปรแกรมจะแสดงหน้าจอสำหรับเลือก Directory สำหรับเก็บไฟล์ที่จะ Export



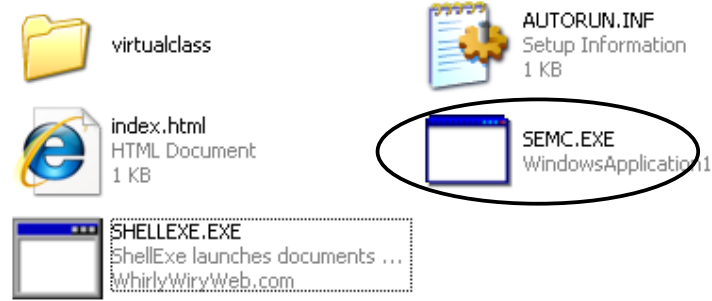
ถ้าต้องการสร้าง Folder ใหม่ให้คลิกที่ปุ่ม  เมื่อเสร็จแล้วให้คลิกที่ปุ่ม

โปรแกรมจะแสดงกล่องข้อความเพื่อแจ้งสถานะ ให้คลิกที่  เพื่อปิดข้อความนี้





จากนั้นถ้าเปิด Directory ที่เก็บไฟล์ EXE จะมีไฟล์อยู่ดังนี้



ถ้าดับเบิลคลิกที่ SEMC.EXE โปรแกรมจะเปิดหน้าต่างเรียนขึ้นมา หรือถ้า write ไฟล์ทั้งหมดนี้ลงในแผ่น CD เมื่อนำแผ่น CD ใส่เครื่องคอมพิวเตอร์เรียนจะเปิดขึ้นมาอัตโนมัติ