

คู่มือการใช้งานบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

เรื่อง การทำโครงการเพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์ด้วยโปรแกรม Google Sketch up ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6



รูปที่ 1 แสดงหน้าจอหลัก

บทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เรื่องการสร้างเว็บไซต์ ประกอบด้วยเมนู 12 ส่วนดังนี้

หน้าหลัก	คือ ส่วนแสดงหน้าหลักของบทเรียนบนเครือข่าย
คำชี้แจง	คือ ส่วนแสดงคำชี้แจง
คำอธิบายรายวิชา	คือ ส่วนแสดงคำอธิบายรายวิชา
ลงทะเบียน	คือ ส่วนสำหรับสมัครสมาชิกเข้าเรียน
กระดานถามตอบ	คือ ส่วนสำหรับผู้ใช้งานหรือบุคคลทั่วไปแสดงความคิดเห็น
ผู้จัดทำ	คือ ส่วนแสดงข้อมูลผู้จัดทำบทเรียนบนเครือข่าย
ตรวจสอบข้อมูลนักเรียน	คือ ส่วนแสดงตรวจสอบข้อมูลนักเรียน
ดูคะแนนก่อนเรียน	คือ ส่วนแสดงข้อมูลคะแนนก่อนเรียน
ดูคะแนนหลังเรียน	คือ ส่วนแสดงข้อมูลคะแนนหลังเรียน
ดาวน์โหลดคู่มือ	คือ ส่วนแสดงคู่มือการเรียนรู้เพื่อให้ศึกษาวิธีการใช้งาน
แผนผังเว็บไซต์	คือ ส่วนแสดงแผนผังเว็บไซต์
ผู้ดูแลระบบ	คือ ผู้ควบคุมการใช้งานทั้งหมด

ต่อไปนี้จะแนะนำการใช้งานในส่วนต่างๆ ของบทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เรื่องการทำ
โครงงานเพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์ด้วยโปรแกรม Google Sketch up ตามลำดับ

หน้าหลัก

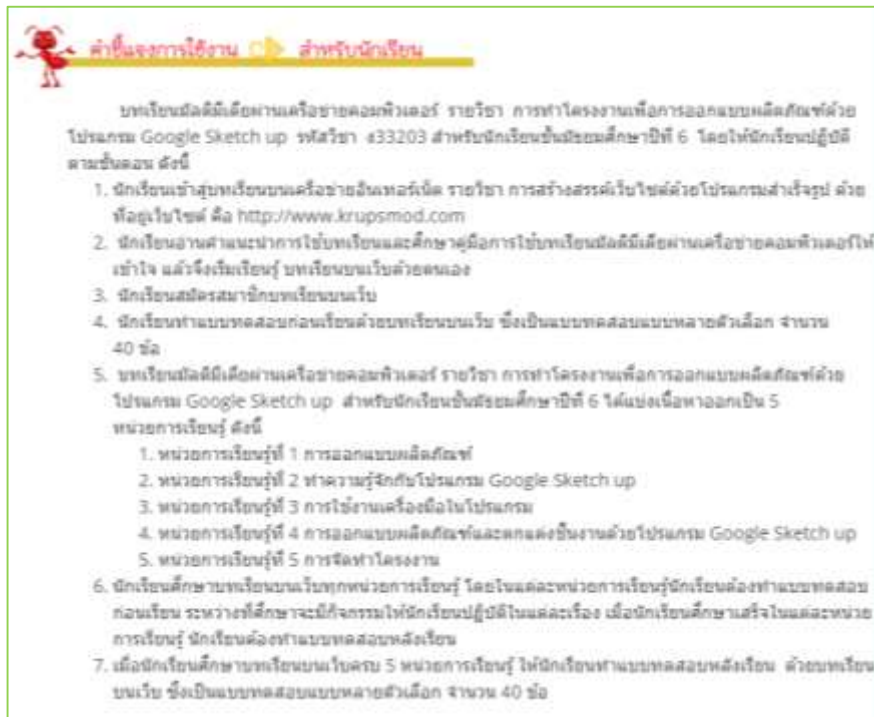
ในส่วนนี้เป็นส่วนสำหรับนักเรียนและผู้ใช้งานทั่วไป จะพบหน้าจอดังรูปด้านล่าง



รูปที่ 2 แสดงหน้าจอหน้าหลัก

คำชี้แจง

ในส่วนนี้เป็นส่วนสำหรับนักเรียนและผู้ใช้งานทั่วไปใช้ในการดูคำชี้แจงและรายละเอียดของ
วิชา จะพบหน้าจอดังรูปด้านล่าง



บทเรียนนี้มีสื่อผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ รายวิชา การทำโครงการเพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์ด้วย
โปรแกรม Google Sketch up รหัสวิชา ๔33203 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยให้นักเรียนปฏิบัติ
ตามขั้นตอน ดังนี้

1. นักเรียนเข้าสู่บทเรียนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต รายวิชา การสร้างสรรค์เว็บไซต์ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป ด้วย
ที่อยู่ในใจคือ <http://www.krupsmoed.com>
2. นักเรียนอ่านคำแนะนำการใช้บทเรียนและศึกษาคู่มือการใช้บทเรียนที่มีสื่อผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ให้
เข้าใจ แล้วจึงเริ่มเรียนรู้ บทเรียนบนเว็บไซต์ตนเอง
3. นักเรียนสมัครสมาชิกบทเรียนเว็บ
4. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนด้วยบทเรียนเว็บ ซึ่งเป็นแบบทดสอบแบบหลายตัวเลือก จำนวน
40 ข้อ
5. บทเรียนนี้มีสื่อผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ รายวิชา การทำโครงการเพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์ด้วย
โปรแกรม Google Sketch up สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 แบ่งเนื้อหาออกเป็น 5
หน่วยการเรียนรู้ ดังนี้

1. หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การออกแบบผลิตภัณฑ์
2. หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ทำความรู้จักกับโปรแกรม Google Sketch up
3. หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 การใช้งานเครื่องมือในโปรแกรม
4. หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 การออกแบบผลิตภัณฑ์และตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรม Google Sketch up
5. หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 การจัดทำโครงการ

6. นักเรียนศึกษาบทเรียนบนเว็บทุกหน่วยการเรียนรู้ โดยในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ นักเรียนต้องทำแบบทดสอบ
ก่อนเรียน ระหว่างที่ศึกษาจะมีกิจกรรมให้นักเรียนปฏิบัติในแต่ละเรื่อง เมื่อนักเรียนศึกษาเสร็จในแต่ละหน่วย
การเรียนรู้ นักเรียนต้องทำแบบทดสอบหลังเรียน
7. เมื่อนักเรียนศึกษาบทเรียนบนเว็บครบ 5 หน่วยการเรียนรู้ ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน ด้วยบทเรียน
บนเว็บ ซึ่งเป็นแบบทดสอบแบบหลายตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ

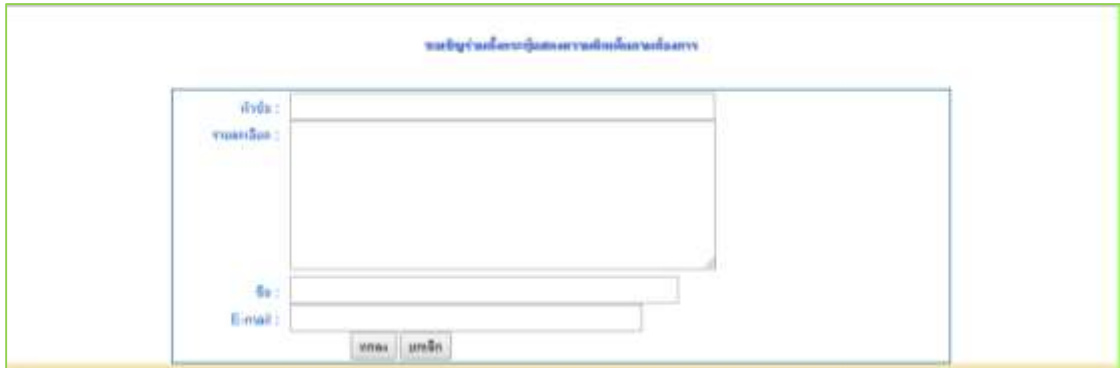
รูปที่ ๓ แสดงหน้าจอคำชี้แจง

คำอธิบายรายวิชา

ในส่วนนี้เป็นส่วนสำหรับนักเรียนและผู้ใช้งานทั่วไปใช้ในการดูคำอธิบายรายวิชาและ
รายละเอียดของวิชาเพื่อจะได้ศึกษาให้ครบหน่วยการเรียนรู้ จะพบหน้าจอดังรูปด้านล่าง

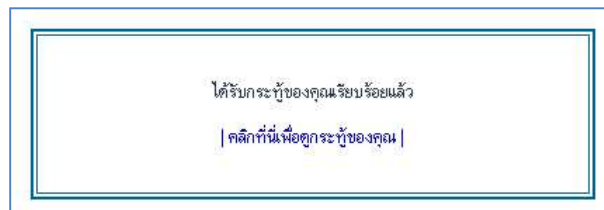
กระดานถามตอบ

เป็นหน้าจอที่แสดงหัวข้อการตั้งกระทู้ถาม – ตอบแก่ผู้ที่สนใจเข้ามาตั้งคำถาม
หรือต้องการตอบกระทู้เมื่อกรอกรายละเอียดเรียบร้อยแล้วคลิกส่งคำถามจะขึ้นข้อความดังรูปแต่ถ้าหาก
คลิกยกเลิกจะลบข้อมูลที่กรอกทิ้งไป



รูปที่6 แสดงหน้าจอของเว็บบอร์ด

เมื่อคลิกส่งคำถามจะปรากฏข้อความ ได้รับกระทู้ของคุณเรียบร้อยแล้ว หลังจากนั้นคลิกที่
ข้อความคลิกที่นี่เพื่อดูกระทู้ของคุณ



รูปที่7 แสดงข้อความการบันทึกกระทู้

เมื่อคลิกที่นี้เพื่อดูกระแฐของคุณ ก็จะแสดงกระแฐของคุณที่ตั้งไว้ แต่ถ้าคุณต้องการตอบกระแฐคุณ
ก็สามารถคลิกหัวข้อกระแฐจะได้ ดังรูป

แสดงกระแฐหน้าที่ : 1

หัวข้อกระแฐ	ชื่อผู้ตั้งกระแฐ	วันที่ตั้งกระแฐ	จำนวนผู้ตอบ
เด็กได้ความรู้	สมภาร อ.โอ	03/04/2557 - 08:45	0
มีประโยชน์	อิสรา ใจงาม	03/01/2557 - 08:39	0
เห็นภาพสวย	จุฑิยา คางะเรีย	23/12/2556 - 08:33	0
น่าทึ่งลองใช้	ศุภรงค์ อินใจ	03/12/2556 - 08:29	0
น่าอ่านใช้	น้ำชื้อ	20/11/2556 - 18:23	0

รูปที่8 แสดงหัวข้อการตั้งกระแฐ

ผู้จัดทำ

เป็นหน้าจอที่แสดงรายละเอียดข้อมูลครูผู้สอน ที่อยู่ เบอร์โทร

บทเรียนมีลิขสิทธิ์โดยผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์

การทำโครงการเพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์
ด้วยโปรแกรม Google Sketch up

รหัสวิชา ง 33203 รายวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ 5

ครูประจำชั้น / แต่งบทเรียน

หน้าหลัก ค้นหา ติดต่อเราเกี่ยวกับเรา ลงทะเบียน ติดต่อเราแบบส่วนตัว ผู้จัดทำ

ผู้จัดทำ

ชื่อ: นางสาวปราภาพร แสงอนุศาสน์
ตำแหน่ง: ครู วิชาภาษาอังกฤษ
สถานที่: โรงเรียนวังโป่งศึกษา
ทำงาน: 85 หมู่ที่ 4 ตำบลบ้านคา อำเภอบางแพ จังหวัดเพชรบุรี
ปัจจุบัน: พ.ศ. 2540 ปริญญาโท สาขา 6 จาก โรงเรียนศิลปวิทยาเพชรบุรี
ประวัติการศึกษา: พ.ศ. 2543 ปริญญาโท สาขา 3 จาก โรงเรียนวิทยาศาสตร์จุฬาลงกรณ์ จ.เพชรบุรี
พ.ศ. 2547 ปริญญาโท สาขา 6 จาก โรงเรียนวิทยาศาสตร์จุฬาลงกรณ์ จ.เพชรบุรี
พ.ศ. 2550 ปริญญาโท สาขา 6 จาก โรงเรียนวิทยาศาสตร์จุฬาลงกรณ์ จ.เพชรบุรี
พ.ศ. 2551 ปริญญาโท สาขา 6 จาก โรงเรียนวิทยาศาสตร์จุฬาลงกรณ์ จ.เพชรบุรี
พ.ศ. 2559 ปริญญาโท สาขา 6 จาก โรงเรียนวิทยาศาสตร์จุฬาลงกรณ์ จ.เพชรบุรี

รูปที่ 9 แสดงหน้าจอติดต่อครูผู้สอน

ตรวจสอบข้อมูลนักเรียน

เป็นหน้าจอที่แสดงรายละเอียดข้อมูลนักเรียนที่เรียนรายวิชานี้

เลขที่นักเรียน	ชื่อเรียน	ชื่อ	ชื่อสกุล
12345	จันทิมา ใจดี	อ	1

รูปที่10 แสดงหน้าจอตรวจสอบข้อมูลนักเรียน

ดูคะแนนก่อนเรียน

เป็นหน้าจอที่แสดงรายละเอียดข้อมูลคะแนนก่อนเรียนของนักเรียน

เลขที่นักเรียน	ชื่อเรียน	ชื่อ	ชื่อสกุล	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
12345	จันทิมา ใจดี	อ	1	7		

รูปที่11 แสดงหน้าจอดูคะแนนก่อนเรียน

ดูคะแนนหลังเรียน

เป็นหน้าจอที่แสดงรายละเอียดข้อมูลคะแนนหลังเรียนของนักเรียน



ชื่อ-นามสกุล	ชื่อ	ชื่อสกุล	คะแนนก่อนเรียน	คะแนนหลังเรียน	ผลสัมฤทธิ์
ชัชวาลย์ 33209	ชัชวาลย์	33209	8	10	100%

รูปที่12 แสดงหน้าจอคะแนนหลังเรียน

ดาวนโหลดคู่มือ

เป็นการอธิบายเกี่ยวกับการเข้าเรียนท่านสามารถเข้าสู่หน้าบทเรียนได้ในทันที



รูปที่13 แสดงดาวนโหลดคู่มือเข้าสู่บทเรียน

สำหรับการใช้งานต่างๆ ของบทเรียนบนเครือข่าย นั้น แบ่งสถานะของผู้ใช้งาน ได้ดังนี้

1. นักเรียน

หมายถึง กลุ่มผู้เรียนที่ลงทะเบียนเข้าใช้งานบทเรียน

1. นักเรียน

สำหรับนักเรียนที่ลงทะเบียนแล้วนักเรียนสามารถ Login เพื่อเข้าใช้บทเรียนได้แต่หากนักเรียนที่ยังไม่ได้ลงทะเบียนก็สามารถลงทะเบียนได้โดยคลิกที่ลงทะเบียนคลิกที่นี้



รูปที่15 แสดงการ Login ของนักเรียนที่ลงทะเบียน

เมื่อกรอก Username และ Password เรียบร้อยแล้วก็จะปรากฏเมนูการเข้าใช้บทเรียนสำหรับนักเรียนที่ลงทะเบียนแล้ว



รูปที่ 16 แสดงหน้าจอสำหรับนักเรียนที่ Login เรียบร้อยแล้ว

1.3.1 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน



รูปที่ 19 แสดงหน้าจอการเข้าทำการสอบแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน

เมื่อคลิกที่แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนแล้วก็จะปรากฏข้อสอบนั้น



รูปที่ 20 แสดงแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน

หลังจากคลิกตกลงจะแสดงหน้าจอการตรวจคำตอบและแสดงผลข้อถูก/ผิด

สรุปผลการทำข้อสอบ

คะแนนสอบคุณได้ 14 ข้อ
จำนวนคำตอบผิด 26 ข้อ
คะแนนที่ได้คิดเป็น 35 %

คลิก !! เพื่อปิดหน้าต่างนี้

หมายเหตุ => คุณมีความรู้เกี่ยวกับโปรแกรมน้อยมาก พยายามตั้งใจศึกษาให้มาก

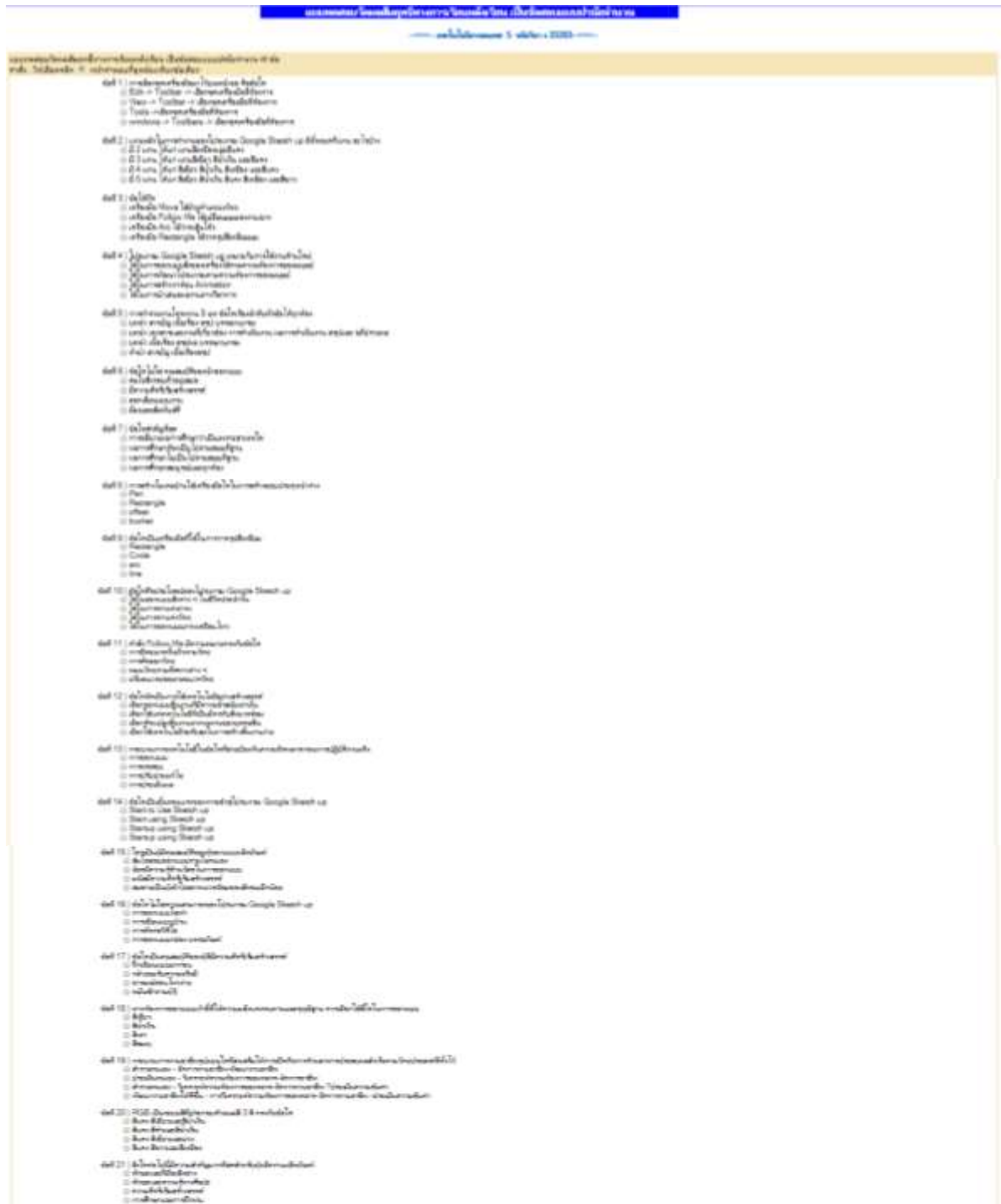
รูปที่ 21 แสดงการตรวจคำตอบแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน

1.3.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน



รูปที่ 22 แสดงการเข้าทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน

เมื่อคลิกที่แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนแล้วก็จะปรากฏข้อสอบ



รูปที่ 23 แสดงรายละเอียดแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน

หลังจากคลิกตกลงจะปรากฏหน้าจอแสดงการตรวจคำตอบและแสดงผลข้อถูก/ผิด

สรุปผลการทำข้อสอบ

คะแนนสอบคุณได้ 14 ข้อ
จำนวนคำตอบผิด 26 ข้อ
คะแนนที่ได้คิดเป็น 35 %

คลิก !! เพื่อปิดหน้าต่างนี้

หมายเหตุ => คุณมีความรู้เกี่ยวกับโปรแกรมน้อยมาก พยายามตั้งใจศึกษาให้มาก

รูปที่ 24 แสดงการตรวจคำตอบแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน

စက်တင်ဘာ ၂၀၁၈	စက်တင်ဘာ ၂၀၁၈	စက်တင်ဘာ ၂၀၁၈
၁	၁	၁
၂	၂	၂
၃	၃	၃
၄	၄	၄
၅	၅	၅
၆	၆	၆
၇	၇	၇
၈	၈	၈
၉	၉	၉
၁၀	၁၀	၁၀
၁၁	၁၁	၁၁
၁၂	၁၂	၁၂
၁၃	၁၃	၁၃
၁၄	၁၄	၁၄
၁၅	၁၅	၁၅
၁၆	၁၆	၁၆
၁၇	၁၇	၁၇
၁၈	၁၈	၁၈
၁၉	၁၉	၁၉
၂၀	၂၀	၂၀
၂၁	၂၁	၂၁
၂၂	၂၂	၂၂
၂၃	၂၃	၂၃
၂၄	၂၄	၂၄
၂၅	၂၅	၂၅
၂၆	၂၆	၂၆
၂၇	၂၇	၂၇
၂၈	၂၈	၂၈
၂၉	၂၉	၂၉
၃၀	၃၀	၃၀
၃၁	၃၁	၃၁

1.5 ติดต่อครูผู้สอน สามารถติดต่อครูผู้สอนได้โดยมีอีเมลล์ของครูและโซเชียลมีเดียของครูแต่ละท่านที่สามารถติดต่อได้

ข้อมูลทั่วไป		
ชื่อหน่วยงาน	E-mail	Homepage
วิทยาลัยอาชีวศึกษาสุพรรณบุรี	Pichai@wsp.ac.th	www.facebook.com/wsp.ac.th

รูปที่ 26 แสดงหน้าจอตีค่าครูผู้สอน

1.7 เนื้อหาบทเรียน

- เมื่อคลิกที่หน้าหลักที่เมนูเข้าสู่บทเรียน จะปรากฏข้อมูลเกี่ยวกับบทเรียน



รูปที่ 27 แสดงรายละเอียดเข้าสู่บทเรียน

- เนื้อหาบทเรียนหลังจากที่คลิกเมนูหน้าหลักจะปรากฏเมนูบทเรียน 5 หน่วยการเรียนรู้

บทเรียนมีสื่อที่เกี่ยวข้องผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ เรื่อง การทำโครงการเพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์ด้วยโปรแกรม Google Sketch up	
แบบทดสอบก่อนเรียน	
เนื้อหาบทเรียน	
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1	การออกแบบผลิตภัณฑ์
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2	ทำความรู้จักกับโปรแกรม Google Sketch up
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3	การใช้งานเครื่องมือในโปรแกรม
หน่วยการเรียนรู้ที่ 4	การตกแต่ง Worksheet
หน่วยการเรียนรู้ที่ 5	การจัดทำโครงการ
แบบทดสอบหลังเรียน	
บริการผู้เรียน	
ติดต่ออาจารย์ผู้สอน	
แหล่งอ้างอิง	
กลับหน้าสมาชิก	
ออกจากระบบ	

รูปที่ 28 แสดงเมนูบทเรียน

เมื่อคลิกเมนูหน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การออกแบบผลิตภัณฑ์จะปรากฏดังรูปที่ 32 ให้นักเรียนคลิก
เลือกทำแบบทดสอบก่อนเรียน



รูปที่ 29 แสดงหน่วยการเรียนรู้ที่ 1

เมื่อคลิกเลือกแบบทดสอบก่อนเรียนจะปรากฏดังรูป

แบบทดสอบก่อนเรียน เป็นแบบทดสอบปรนัยจำนวน 10 ข้อ
คำชี้แจง โปรดเลือกคำตอบที่ถูกต้องเพียงข้อเดียว

- ข้อที่ 1) ข้อใดเป็นการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างสร้างสรรค์
 - ☐ เลือกซื้อสินค้าบนเว็บไซต์ของร้านค้าออนไลน์แบบมีระบบการติดตาม
 - ☐ เลือกใช้เทคโนโลยีโซเชียลมีเดียในการสร้างชื่อเสียงทางธุรกิจ
 - ☐ เลือกใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในการเล่นเกมออนไลน์
 - ☐ เลือกชมภาพยนตร์ผ่านเว็บไซต์ตามบ้าน
- ข้อที่ 2) คุณสมบัติที่สำคัญของระบบอิเล็กทรอนิกส์ในการนำมาใช้คือ
 - ☐ ราคาต่ำและมีความทนทาน
 - ☐ ขนาดเล็กและน้ำหนักเบา
 - ☐ มีความเร็วในการประมวลผลสูง
 - ☐ มีความปลอดภัยสูง
 - ☐ มีความยืดหยุ่น
- ข้อที่ 3) ข้อใดเป็นการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีที่มีความเหมาะสมในการใช้ประโยชน์
 - ☐ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดการเรียนการสอน
 - ☐ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดการข้อมูล
 - ☐ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดการข้อมูล
 - ☐ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดการข้อมูล
- ข้อที่ 4) หากนักเรียนต้องการหาข้อมูลเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ ควรใช้
 - ☐ เว็บไซต์ของหน่วยงานราชการ
 - ☐ เว็บไซต์ของหน่วยงานราชการ
 - ☐ เว็บไซต์ของหน่วยงานราชการ
 - ☐ เว็บไซต์ของหน่วยงานราชการ
- ข้อที่ 5) ข้อใดเป็นการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่เหมาะสมในการใช้ประโยชน์
 - ☐ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดการเรียนการสอน
 - ☐ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดการข้อมูล
 - ☐ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดการข้อมูล
 - ☐ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดการข้อมูล
- ข้อที่ 6) ข้อใดคือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่เหมาะสมในการใช้ประโยชน์
 - ☐ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดการเรียนการสอน
 - ☐ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดการข้อมูล
 - ☐ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดการข้อมูล
 - ☐ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดการข้อมูล
- ข้อที่ 7) ข้อใดคือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่เหมาะสมในการใช้ประโยชน์
 - ☐ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดการเรียนการสอน
 - ☐ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดการข้อมูล
 - ☐ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดการข้อมูล
 - ☐ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดการข้อมูล
- ข้อที่ 8) ข้อใดคือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่เหมาะสมในการใช้ประโยชน์
 - ☐ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดการเรียนการสอน
 - ☐ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดการข้อมูล
 - ☐ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดการข้อมูล
 - ☐ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดการข้อมูล
- ข้อที่ 9) ข้อใดคือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่เหมาะสมในการใช้ประโยชน์
 - ☐ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดการเรียนการสอน
 - ☐ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดการข้อมูล
 - ☐ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดการข้อมูล
 - ☐ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดการข้อมูล
- ข้อที่ 10) ข้อใดคือการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่เหมาะสมในการใช้ประโยชน์
 - ☐ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดการเรียนการสอน
 - ☐ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดการข้อมูล
 - ☐ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดการข้อมูล
 - ☐ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดการข้อมูล

รูปที่ 30 แสดงแบบทดสอบก่อนเรียนหน่วยการเรียนรู้ที่ 1

เมื่อคลิกเรียนตามเมนูหน่วยการเรียนรู้ที่ 1 แนะนำ Microsoft Excel เสร็จให้นักเรียนคลิกเลือก
ทำแบบทดสอบหลังเรียน



รูปที่ 32 แสดงหน่วยการเรียนรู้ที่ 1

เมื่อคลิกเลือกแบบทดสอบหลังเรียนจะปรากฏดังรูป

แบบทดสอบก่อนเรียน เป็นแบบทดสอบปรนัยจำนวน 10 ข้อ
คำสั่ง : ircleคำตอบที่ถูกต้องเพียงข้อเดียว

ข้อที่ 1) ข้อใดเป็นการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
☐ เลือกซื้อสินค้าผ่านระบบออนไลน์ผ่านมือถือ
☐ เลือกใช้เทคโนโลยีชีวภาพในการสร้างอาหารใหม่ ๆ
☐ เลือกใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ในการผลิต
☐ เลือกออกแบบชิ้นงานโดยใช้คอมพิวเตอร์กราฟิก

ข้อที่ 2) คุณสมบัติที่สำคัญของระบบอิเล็กทรอนิกส์ในการนำสัญญาณคือ
☐ ราคาต่ำและมีความแม่นยำสูง
☐ วงจรสามารถสร้างได้รวดเร็วและง่าย
☐ มีอายุการใช้งานที่ยาวนานและเชื่อถือได้
☐ มีความปลอดภัยสูง

ข้อที่ 3) ข้อใดเป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีความสอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้
☐ ไม่คำนึงถึงความต้องการของผู้ใช้
☐ ไม่คำนึงถึงความปลอดภัยของผู้ใช้
☐ ไม่คำนึงถึงความสะดวกในการใช้งาน
☐ ไม่คำนึงถึงต้นทุนการผลิต

ข้อที่ 4) การนำกระบวนการทางเทคโนโลยีมาใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์นั้นหมายถึง
☐ การใช้วัสดุและเทคโนโลยีในการผลิต
☐ การใช้ความรู้ทางวิทยาศาสตร์ในการออกแบบ
☐ การใช้ความรู้ทางวิทยาศาสตร์ในการผลิต
☐ การใช้ความรู้ทางวิทยาศาสตร์ในการออกแบบ

ข้อที่ 5) ข้อใดเป็นคุณสมบัติที่สำคัญของระบบอิเล็กทรอนิกส์ในการใช้งาน
☐ มีขนาดเล็กและง่ายต่อการใช้งาน
☐ มีอายุการใช้งานที่ยาวนาน
☐ ไม่ต้องการการบำรุงรักษา
☐ มีประสิทธิภาพสูง

ข้อที่ 6) ข้อใดคือส่วนสำคัญของระบบอิเล็กทรอนิกส์
☐ หน่วยประมวลผล
☐ หน่วยรับข้อมูล
☐ หน่วยแสดงผล
☐ หน่วยควบคุม

ข้อที่ 7) ข้อใดคือส่วนสำคัญของระบบอิเล็กทรอนิกส์
☐ หน่วยประมวลผล
☐ หน่วยรับข้อมูล
☐ หน่วยแสดงผล
☐ หน่วยควบคุม

ข้อที่ 8) ข้อใดคือส่วนสำคัญของระบบอิเล็กทรอนิกส์
☐ หน่วยประมวลผล
☐ หน่วยรับข้อมูล
☐ หน่วยแสดงผล
☐ หน่วยควบคุม

ข้อที่ 9) ข้อใดคือส่วนสำคัญของระบบอิเล็กทรอนิกส์
☐ หน่วยประมวลผล
☐ หน่วยรับข้อมูล
☐ หน่วยแสดงผล
☐ หน่วยควบคุม

ข้อที่ 10) ข้อใดคือส่วนสำคัญของระบบอิเล็กทรอนิกส์
☐ หน่วยประมวลผล
☐ หน่วยรับข้อมูล
☐ หน่วยแสดงผล
☐ หน่วยควบคุม

คำตอบ ถูกต้อง ผิดพลาด

รูปที่ 33 แสดงแบบทดสอบหลังเรียนหน่วยการเรียนรู้ที่ 1

เมื่อคลิกเมนูหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ทำความรู้จักกับโปรแกรม Google Sketch up จะปรากฏดังรูปที่ 37 ให้
นักเรียนคลิกเลือกทำแบบทดสอบก่อนเรียน



รูปที่ 34 แสดงหน่วยการเรียนรู้ที่ 2

เมื่อคลิกเลือกแบบทดสอบก่อนเรียนจะปรากฏดังรูป

แบบทดสอบก่อนเรียน เป็นแบบทดสอบปรนัยจำนวน 10 ข้อ
คำสั่ง : ให้อ่านข้อใดข้อหนึ่ง แล้วคลิกเลือกคำตอบที่ถูกต้อง

ข้อที่ 1) ข้อใดเป็นการใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์

- ☐ เลือกใช้คอมพิวเตอร์ในการเล่นเกมออนไลน์
- ☐ เลือกใช้เทคโนโลยีในการศึกษาหาความรู้
- ☐ เลือกใช้เทคโนโลยีในการเล่นเกมออนไลน์
- ☐ เลือกใช้เทคโนโลยีในการเล่นเกมออนไลน์

ข้อที่ 2) ข้อใดคือสิ่งที่ต้องคำนึงถึงในการออกแบบผลิตภัณฑ์

- ☐ ความสวยงาม
- ☐ ความปลอดภัย
- ☐ ความเหมาะสม
- ☐ ความคุ้มค่า
- ☐ ความเหมาะสม

ข้อที่ 3) ข้อใดคือการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีความสวยงาม

- ☐ ใช้วัสดุที่สวยงาม
- ☐ ใช้วัสดุที่สวยงาม
- ☐ ใช้วัสดุที่สวยงาม
- ☐ ใช้วัสดุที่สวยงาม
- ☐ ใช้วัสดุที่สวยงาม

ข้อที่ 4) การนำเทคโนโลยีมาใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์

- ☐ เลือกใช้เทคโนโลยีในการออกแบบผลิตภัณฑ์
- ☐ เลือกใช้เทคโนโลยีในการออกแบบผลิตภัณฑ์
- ☐ เลือกใช้เทคโนโลยีในการออกแบบผลิตภัณฑ์
- ☐ เลือกใช้เทคโนโลยีในการออกแบบผลิตภัณฑ์
- ☐ เลือกใช้เทคโนโลยีในการออกแบบผลิตภัณฑ์

ข้อที่ 5) ข้อใดคือสิ่งที่ต้องคำนึงถึงในการออกแบบผลิตภัณฑ์

- ☐ ความสวยงาม
- ☐ ความปลอดภัย
- ☐ ความเหมาะสม
- ☐ ความคุ้มค่า
- ☐ ความเหมาะสม

ข้อที่ 6) ข้อใดคือสิ่งที่ต้องคำนึงถึงในการออกแบบผลิตภัณฑ์

- ☐ ความสวยงาม
- ☐ ความปลอดภัย
- ☐ ความเหมาะสม
- ☐ ความคุ้มค่า
- ☐ ความเหมาะสม

ข้อที่ 7) ข้อใดคือสิ่งที่ต้องคำนึงถึงในการออกแบบผลิตภัณฑ์

- ☐ ความสวยงาม
- ☐ ความปลอดภัย
- ☐ ความเหมาะสม
- ☐ ความคุ้มค่า
- ☐ ความเหมาะสม

ข้อที่ 8) ข้อใดคือสิ่งที่ต้องคำนึงถึงในการออกแบบผลิตภัณฑ์

- ☐ ความสวยงาม
- ☐ ความปลอดภัย
- ☐ ความเหมาะสม
- ☐ ความคุ้มค่า
- ☐ ความเหมาะสม

ข้อที่ 9) ข้อใดคือสิ่งที่ต้องคำนึงถึงในการออกแบบผลิตภัณฑ์

- ☐ ความสวยงาม
- ☐ ความปลอดภัย
- ☐ ความเหมาะสม
- ☐ ความคุ้มค่า
- ☐ ความเหมาะสม

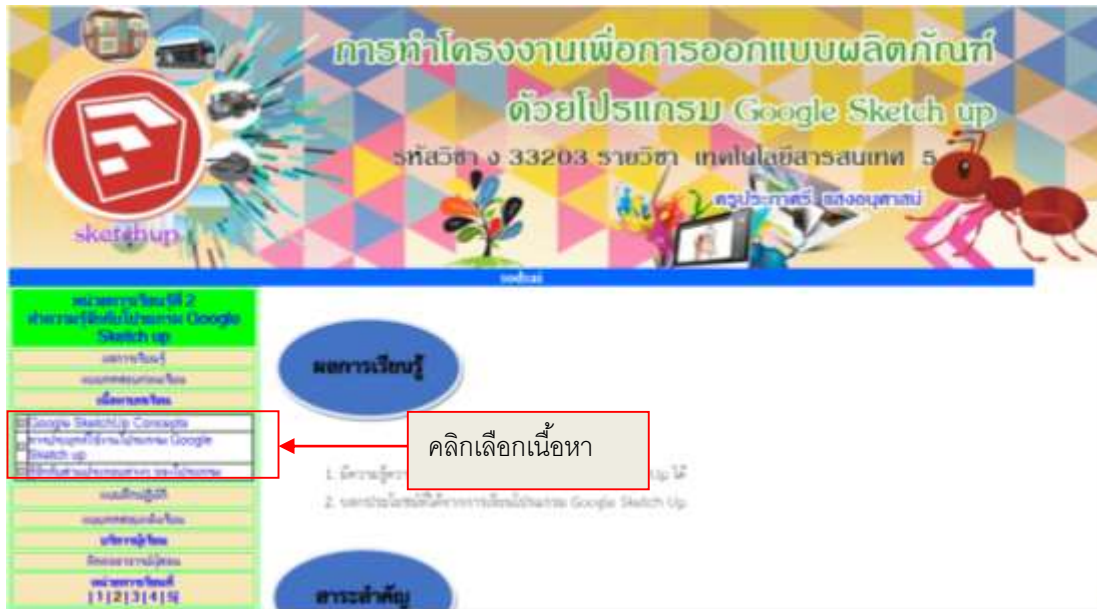
ข้อที่ 10) ข้อใดคือสิ่งที่ต้องคำนึงถึงในการออกแบบผลิตภัณฑ์

- ☐ ความสวยงาม
- ☐ ความปลอดภัย
- ☐ ความเหมาะสม
- ☐ ความคุ้มค่า
- ☐ ความเหมาะสม

คลิกถัดไป คลิกกลับ

รูปที่ 35 แสดงแบบทดสอบก่อนเรียนหน่วยการเรียนรู้ที่ 2

เมื่อนักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนเสร็จนักเรียนสามารถคลิกที่เมนูเรียนเพื่อเลือกเรียนตาม
เนื้อหาหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ดังรูป



รูปที่ 36 แสดงเมนูหน่วยการเรียนรู้ที่ 2

เมื่อคลิกเรียนตามเมนูหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เริ่มต้นทำงานกับตารางข้อมูลเสร็จให้นักเรียนคลิก
เลือกทำแบบทดสอบหลังเรียน



รูปที่ 37 แสดงหน่วยการเรียนรู้ที่ 2

เมื่อคลิกเมนูหน่วยการเรียนรู้ที่ 3 การใช้งานเครื่องมือในโปรแกรม จะปรากฏดังรูปที่ 42 ให้
นักเรียนคลิกเลือกทำแบบทดสอบก่อนเรียน



รูปที่ 39 แสดงหน่วยการเรียนรู้ที่ 3

เมื่อคลิกเลือกแบบทดสอบก่อนเรียนจะปรากฏดังรูป

แบบทดสอบก่อนเรียน เป็นข้อสอบแบบปรนัยจำนวน 10 ข้อ
คำชี้แจง โปรดเลือกคำตอบที่ถูกต้องเพียงข้อเดียว

ข้อที่ 1) ข้อใดเป็นการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
☐ เลือกซื้อสินค้าผ่านระบบคอมพิวเตอร์ผ่านเว็บไซต์
☐ เลือกใช้เทคโนโลยีชีวภาพในการสร้างพันธุ์ข้าว
☐ เลือกใช้เทคโนโลยีชีวภาพในการผลิตยา
☐ เลือกใช้เทคโนโลยีชีวภาพในการผลิตพลังงาน

ข้อที่ 2) คุณสมบัติที่สำคัญของระบบอิเล็กทรอนิกส์ในการสื่อสารคือ
☐ ขาดความยืดหยุ่น
☐ ขาดความน่าเชื่อถือ
☐ มีความปลอดภัยสูง
☐ มีความปลอดภัยต่ำ

ข้อที่ 3) ข้อใดเป็นการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการศึกษา
☐ ใช้คอมพิวเตอร์ในการจัดการเรียนการสอน
☐ ใช้คอมพิวเตอร์ในการจัดการเรียนการสอน
☐ ใช้คอมพิวเตอร์ในการจัดการเรียนการสอน
☐ ใช้คอมพิวเตอร์ในการจัดการเรียนการสอน

ข้อที่ 4) การนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในภาคเกษตรกรรมมีประโยชน์อย่างไร
☐ ใช้ในการจัดการเรียนการสอน
☐ ใช้ในการจัดการเรียนการสอน
☐ ใช้ในการจัดการเรียนการสอน
☐ ใช้ในการจัดการเรียนการสอน

ข้อที่ 5) ข้อใดเป็นคุณสมบัติที่สำคัญของระบบอิเล็กทรอนิกส์ในการจัดการเรียนการสอน
☐ มีความปลอดภัยสูง
☐ มีความปลอดภัยต่ำ
☐ มีความปลอดภัยสูง
☐ มีความปลอดภัยต่ำ

ข้อที่ 6) ข้อใดคือความสำคัญของการจัดการเรียนการสอน
☐ การจัดการเรียนการสอน
☐ การจัดการเรียนการสอน
☐ การจัดการเรียนการสอน
☐ การจัดการเรียนการสอน

ข้อที่ 7) ข้อใดคือความสำคัญของการจัดการเรียนการสอน
☐ การจัดการเรียนการสอน
☐ การจัดการเรียนการสอน
☐ การจัดการเรียนการสอน
☐ การจัดการเรียนการสอน

ข้อที่ 8) ข้อใดคือความสำคัญของการจัดการเรียนการสอน
☐ การจัดการเรียนการสอน
☐ การจัดการเรียนการสอน
☐ การจัดการเรียนการสอน
☐ การจัดการเรียนการสอน

ข้อที่ 9) ข้อใดคือความสำคัญของการจัดการเรียนการสอน
☐ การจัดการเรียนการสอน
☐ การจัดการเรียนการสอน
☐ การจัดการเรียนการสอน
☐ การจัดการเรียนการสอน

ข้อที่ 10) ข้อใดคือความสำคัญของการจัดการเรียนการสอน
☐ การจัดการเรียนการสอน
☐ การจัดการเรียนการสอน
☐ การจัดการเรียนการสอน
☐ การจัดการเรียนการสอน

คลิกถัดไป คลิกกลับ

รูปที่ 40 แสดงแบบทดสอบก่อนเรียนหน่วยการเรียนรู้ที่ 3

เมื่อนักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนเสร็จนักเรียนสามารถคลิกที่เมนูเรียนเพื่อเลือกเรียนตาม
เนื้อหาหน่วยการเรียนรู้ที่ 3 ดังรูป



รูปที่ 41 แสดงเมนูหน่วยการเรียนรู้ที่ 3

เมื่อคลิกเรียนตามเมนูหน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เข้าใจการทำงานกับ Workbook และ Worksheet
เสร็จให้นักเรียนคลิกเลือกทำแบบทดสอบหลังเรียน



รูปที่ 42 แสดงหน่วยการเรียนรู้ที่ 3

เมื่อคลิกเลือกแบบทดสอบหลังเรียนจะปรากฏดังรูป

แบบทดสอบก่อนเรียน เป็นข้อสอบแบบปรนัยจำนวน 10 ข้อ
คำสั่ง : ircleคำตอบที่ถูกต้องเพียงข้อเดียว

ข้อที่ 1) ข้อใดเป็นการใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์

- ☐ เลือกซื้อและสั่งซื้อของออนไลน์โดยไม่ต้องเดินทางไปร้าน
- ☐ เลือกใช้เทคโนโลยีกับธุรกิจทางด้านการเกษตร
- ☐ เลือกใช้เทคโนโลยีกับธุรกิจด้านการบริการ
- ☐ เลือกใช้เทคโนโลยีกับธุรกิจด้านการผลิต
- ☐ เลือกใช้เทคโนโลยีกับธุรกิจด้านการค้าปลีก

ข้อที่ 2) คุณสมบัติที่สำคัญของระบบอิเล็กทรอนิกส์ในการค้าปลีกคือ

- ☐ ขาดอำนาจในการต่อรอง
- ☐ ขาดอำนาจในการต่อรอง
- ☐ มีอำนาจในการต่อรอง
- ☐ มีอำนาจในการต่อรอง
- ☐ มีอำนาจในการต่อรอง

ข้อที่ 3) ข้อใดเป็นการใช้เทคโนโลยีในการค้าปลีก

- ☐ ใช้เทคโนโลยีในการค้าปลีก
- ☐ ใช้เทคโนโลยีในการค้าปลีก
- ☐ ใช้เทคโนโลยีในการค้าปลีก
- ☐ ใช้เทคโนโลยีในการค้าปลีก
- ☐ ใช้เทคโนโลยีในการค้าปลีก

ข้อที่ 4) การนำเทคโนโลยีมาใช้ในการค้าปลีก

- ☐ ใช้เทคโนโลยีในการค้าปลีก
- ☐ ใช้เทคโนโลยีในการค้าปลีก
- ☐ ใช้เทคโนโลยีในการค้าปลีก
- ☐ ใช้เทคโนโลยีในการค้าปลีก
- ☐ ใช้เทคโนโลยีในการค้าปลีก

ข้อที่ 5) ข้อใดเป็นการใช้เทคโนโลยีในการค้าปลีก

- ☐ ใช้เทคโนโลยีในการค้าปลีก
- ☐ ใช้เทคโนโลยีในการค้าปลีก
- ☐ ใช้เทคโนโลยีในการค้าปลีก
- ☐ ใช้เทคโนโลยีในการค้าปลีก
- ☐ ใช้เทคโนโลยีในการค้าปลีก

ข้อที่ 6) ข้อใดเป็นการใช้เทคโนโลยีในการค้าปลีก

- ☐ ใช้เทคโนโลยีในการค้าปลีก
- ☐ ใช้เทคโนโลยีในการค้าปลีก
- ☐ ใช้เทคโนโลยีในการค้าปลีก
- ☐ ใช้เทคโนโลยีในการค้าปลีก
- ☐ ใช้เทคโนโลยีในการค้าปลีก

ข้อที่ 7) ข้อใดเป็นการใช้เทคโนโลยีในการค้าปลีก

- ☐ ใช้เทคโนโลยีในการค้าปลีก
- ☐ ใช้เทคโนโลยีในการค้าปลีก
- ☐ ใช้เทคโนโลยีในการค้าปลีก
- ☐ ใช้เทคโนโลยีในการค้าปลีก
- ☐ ใช้เทคโนโลยีในการค้าปลีก

ข้อที่ 8) ข้อใดเป็นการใช้เทคโนโลยีในการค้าปลีก

- ☐ ใช้เทคโนโลยีในการค้าปลีก
- ☐ ใช้เทคโนโลยีในการค้าปลีก
- ☐ ใช้เทคโนโลยีในการค้าปลีก
- ☐ ใช้เทคโนโลยีในการค้าปลีก
- ☐ ใช้เทคโนโลยีในการค้าปลีก

ข้อที่ 9) ข้อใดเป็นการใช้เทคโนโลยีในการค้าปลีก

- ☐ ใช้เทคโนโลยีในการค้าปลีก
- ☐ ใช้เทคโนโลยีในการค้าปลีก
- ☐ ใช้เทคโนโลยีในการค้าปลีก
- ☐ ใช้เทคโนโลยีในการค้าปลีก
- ☐ ใช้เทคโนโลยีในการค้าปลีก

ข้อที่ 10) ข้อใดเป็นการใช้เทคโนโลยีในการค้าปลีก

- ☐ ใช้เทคโนโลยีในการค้าปลีก
- ☐ ใช้เทคโนโลยีในการค้าปลีก
- ☐ ใช้เทคโนโลยีในการค้าปลีก
- ☐ ใช้เทคโนโลยีในการค้าปลีก
- ☐ ใช้เทคโนโลยีในการค้าปลีก

คลิกถัดไป คลิกกลับ

รูปที่ 43 แสดงแบบทดสอบหลังเรียนหน่วยการเรียนรู้ที่ 3

เมื่อคลิกเมนูหน่วยการเรียนรู้ที่ 4 การออกแบบผลิตภัณฑ์และตกแต่งชิ้นงานด้วยโปรแกรม Google Sketch up จะปรากฏดังรูปที่ 44 ให้นักเรียนคลิกเลือกทำแบบทดสอบก่อนเรียน



รูปที่ 44 แสดงหน่วยการเรียนรู้ที่ 4

เมื่อคลิกเลือกแบบทดสอบก่อนเรียนจะปรากฏดังรูป

แบบทดสอบก่อนเรียน เป็นแบบทดสอบก่อนเรียนจำนวน 10 ข้อ
คำสั่ง : ให้นักเรียนคลิก

ข้อที่ 1) ข้อใดเป็นการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
☐ เลือกซื้อสินค้าบนเว็บไซต์
☐ เลือกใช้เทคโนโลยีในชีวิตประจำวัน
☐ เลือกใช้เทคโนโลยีในชีวิตประจำวัน
☐ เลือกใช้เทคโนโลยีในชีวิตประจำวัน

ข้อที่ 2) ข้อใดเป็นลักษณะของเทคโนโลยีสารสนเทศ
☐ จากภาพวาดเขียน
☐ จากภาพถ่าย
☐ จากเอกสาร
☐ จากเอกสารอิเล็กทรอนิกส์
☐ จากเอกสารอิเล็กทรอนิกส์

ข้อที่ 3) ข้อใดเป็นการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
☐ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
☐ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
☐ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
☐ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

ข้อที่ 4) ข้อใดเป็นการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
☐ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
☐ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
☐ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
☐ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

ข้อที่ 5) ข้อใดเป็นการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
☐ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
☐ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
☐ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
☐ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

ข้อที่ 6) ข้อใดเป็นการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
☐ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
☐ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
☐ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
☐ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

ข้อที่ 7) ข้อใดเป็นการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
☐ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
☐ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
☐ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
☐ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

ข้อที่ 8) ข้อใดเป็นการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
☐ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
☐ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
☐ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
☐ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

ข้อที่ 9) ข้อใดเป็นการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
☐ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
☐ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
☐ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
☐ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

ข้อที่ 10) ข้อใดเป็นการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
☐ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
☐ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
☐ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
☐ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

คลิก

รูปที่ 45 แสดงแบบทดสอบก่อนเรียนหน่วยการเรียนรู้ที่ 4

เมื่อนักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนเสร็จนักเรียนสามารถคลิกที่เมนูเรียนเพื่อเลือกเรียนตาม
เนื้อหาหน่วยการเรียนรู้ที่ 4 ดังรูป



รูปที่ 46 แสดงเมนูหน่วยการเรียนรู้ที่ 4

เมื่อคลิกเรียนตามเมนูหน่วยการเรียนรู้ที่ 4 การออกแบบผลิตภัณฑ์และตกแต่งชิ้นงานด้วย
โปรแกรม Google Sketch up เสร็จให้นักเรียนคลิกเลือกทำแบบทดสอบหลังเรียน



รูปที่ 47 แสดงหน่วยการเรียนรู้ที่ 4

เมื่อคลิกเลือกแบบทดสอบหลังเรียนจะปรากฏดังรูป

แบบทดสอบก่อนเรียน เป็นแบบทดสอบก่อนเรียนจำนวน 10 ข้อ
คำชี้แจง : โปรดเลือกคำตอบที่ถูกต้องเพียงข้อเดียว

ข้อที่ 1) ข้อใดเป็นสาระสำคัญของงานออกแบบผลิตภัณฑ์
☐ เรื่องลักษณะรูปร่างภายนอกของผลิตภัณฑ์ให้มีแบบมีเอกลักษณ์
☐ เรื่องใช้เทคโนโลยีและกระบวนการทางวิศวกรรมด้วย
☐ เรื่องใช้เทคโนโลยีที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม
☐ เรื่องของกระบวนการผลิตงานผลิตภัณฑ์

ข้อที่ 2) คุณสมบัติที่สำคัญของงานออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีความสำคัญในการใช้คือ
☐ ราคาต่ำมีความเหมาะสม
☐ ราคาส่งในราคาถูกกว่าต้นทุน
☐ มีกระบวนการทางวิศวกรรมที่ดี
☐ มีความปลอดภัย

ข้อที่ 3) ข้อใดเป็นสาระสำคัญของผลิตภัณฑ์ที่มีความสำคัญในการใช้คือ
☐ วัสดุที่มีคุณสมบัติแข็งแรงทนทาน
☐ วัสดุที่มีคุณสมบัติทางกายภาพที่เหมาะสม
☐ วัสดุที่มีคุณสมบัติทางเคมีที่เหมาะสม
☐ วัสดุที่มีคุณสมบัติทางกลที่เหมาะสม

ข้อที่ 4) การนำกระบวนการทางเทคโนโลยีมาใช้ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์
☐ เรื่องใช้วัสดุจากธรรมชาติและวัสดุรีไซเคิล
☐ ประสิทธิภาพในการออกแบบ
☐ ใช้กระบวนการทางวิศวกรรมที่มีประสิทธิภาพ
☐ เรื่องใช้กระบวนการทางวิศวกรรมที่มีประสิทธิภาพ

ข้อที่ 5) ข้อใดเป็นคุณสมบัติที่สำคัญของงานออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีความสำคัญในการใช้คือ
☐ มีคุณสมบัติทางเคมีที่เหมาะสม
☐ มีประสิทธิภาพในการออกแบบ
☐ มีคุณสมบัติทางกลที่เหมาะสม
☐ มีประสิทธิภาพในการออกแบบ

ข้อที่ 6) ข้อใดเป็นคุณสมบัติที่สำคัญของงานออกแบบผลิตภัณฑ์
☐ ประสิทธิภาพ
☐ เป็นที่ยอมรับของผู้อื่น
☐ มีความปลอดภัย
☐ เป็นที่ยอมรับของผู้อื่น

ข้อที่ 7) ข้อใดเป็นคุณสมบัติที่สำคัญของงานออกแบบผลิตภัณฑ์
☐ ประสิทธิภาพ
☐ เป็นที่ยอมรับของผู้อื่น
☐ มีความปลอดภัย
☐ เป็นที่ยอมรับของผู้อื่น

ข้อที่ 8) ข้อใดเป็นคุณสมบัติที่สำคัญของงานออกแบบผลิตภัณฑ์
☐ ประสิทธิภาพ
☐ เป็นที่ยอมรับของผู้อื่น
☐ มีความปลอดภัย
☐ เป็นที่ยอมรับของผู้อื่น

ข้อที่ 9) ข้อใดเป็นคุณสมบัติที่สำคัญของงานออกแบบผลิตภัณฑ์
☐ ประสิทธิภาพ
☐ เป็นที่ยอมรับของผู้อื่น
☐ มีความปลอดภัย
☐ เป็นที่ยอมรับของผู้อื่น

ข้อที่ 10) ข้อใดเป็นคุณสมบัติที่สำคัญของงานออกแบบผลิตภัณฑ์
☐ ประสิทธิภาพ
☐ เป็นที่ยอมรับของผู้อื่น
☐ มีความปลอดภัย
☐ เป็นที่ยอมรับของผู้อื่น

คำตอบ ถูกต้อง ผิดพลาด

รูปที่ 48 แสดงแบบทดสอบหลังเรียนหน่วยการเรียนรู้ที่ 4

เมื่อคลิกเมนูหน่วยการเรียนรู้ที่ 5 การจัดทำโครงงานจะปรากฏดังรูปที่ 49 ให้นักเรียนคลิกเลือก
ทำแบบทดสอบก่อนเรียน



รูปที่ 49 แสดงหน่วยการเรียนรู้ที่ 5

เมื่อคลิกเลือกแบบทดสอบก่อนเรียนจะปรากฏดังรูป

แบบทดสอบก่อนเรียน เป็นแบบทดสอบปรนัยจำนวน 10 ข้อ
คำสั่ง : ไล่ไปเลือกคลิก * หน้าคำตอบที่ถูกต้องจะมีเครื่องหมาย ✓

ข้อที่ 1) ข้อใดเป็นการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
☐ เลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการออกแบบผลิตภัณฑ์
☐ เลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดการเรียนการสอน
☐ เลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการผลิตสินค้า
☐ เลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการผลิตสินค้า

ข้อที่ 2) คุณสมบัติที่สำคัญของระบบอิเล็กทรอนิกส์ที่มีความสำคัญที่สุด
☐ ขนาดเล็ก น้ำหนักเบา
☐ ราคาสูง ใช้งานง่าย
☐ มีประสิทธิภาพสูง
☐ มีความปลอดภัย

ข้อที่ 3) ข้อใดเป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีความสำคัญมากที่สุด
☐ ให้ความสำคัญกับรูปลักษณ์
☐ ให้ความสำคัญกับความสะดวกในการใช้งาน
☐ ให้ความสำคัญกับความปลอดภัย
☐ ให้ความสำคัญกับต้นทุน

ข้อที่ 4) การออกแบบการหาเทคโนโลยีมาใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์
☐ เลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการออกแบบผลิตภัณฑ์
☐ ประสิทธิภาพในการออกแบบ
☐ ให้ความสำคัญกับความปลอดภัย
☐ เลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการออกแบบผลิตภัณฑ์

ข้อที่ 5) ข้อใดเป็นคุณสมบัติที่สำคัญที่สุดของระบบอิเล็กทรอนิกส์ที่มีความสำคัญที่สุด
☐ มีขนาดเล็ก น้ำหนักเบา
☐ มีประสิทธิภาพสูง
☐ มีความปลอดภัย
☐ มีความสำคัญ

ข้อที่ 6) ข้อใดคือส่วนสำคัญของระบบอิเล็กทรอนิกส์
☐ หน่วยประมวลผล
☐ หน่วยควบคุม
☐ หน่วยแสดงผล
☐ หน่วยสื่อสาร

ข้อที่ 7) ข้อใดคือส่วนสำคัญของระบบอิเล็กทรอนิกส์
☐ หน่วยประมวลผล
☐ หน่วยควบคุม
☐ หน่วยแสดงผล
☐ หน่วยสื่อสาร

ข้อที่ 8) ข้อใดคือส่วนสำคัญของระบบอิเล็กทรอนิกส์
☐ หน่วยประมวลผล
☐ หน่วยควบคุม
☐ หน่วยแสดงผล
☐ หน่วยสื่อสาร

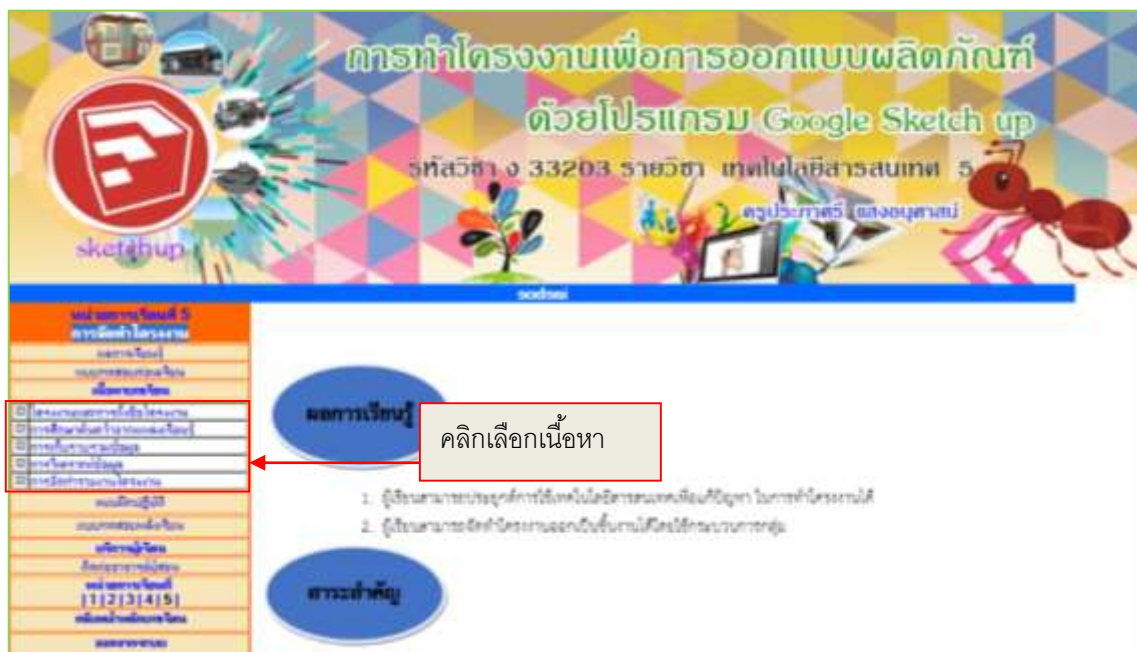
ข้อที่ 9) ข้อใดคือส่วนสำคัญของระบบอิเล็กทรอนิกส์
☐ หน่วยประมวลผล
☐ หน่วยควบคุม
☐ หน่วยแสดงผล
☐ หน่วยสื่อสาร

ข้อที่ 10) ข้อใดคือส่วนสำคัญของระบบอิเล็กทรอนิกส์
☐ หน่วยประมวลผล
☐ หน่วยควบคุม
☐ หน่วยแสดงผล
☐ หน่วยสื่อสาร

คลิก

รูปที่ 50 แสดงแบบทดสอบก่อนเรียนหน่วยการเรียนรู้ที่ 5

เมื่อนักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนเสร็จนักเรียนสามารถคลิกที่เมนูเรียนเพื่อเลือกเรียนตาม
เนื้อหาหน่วยการเรียนรู้ที่ 5 ดังรูป



รูปที่ 51 แสดงเมนูหน่วยการเรียนรู้ที่ 5

[illegible]

รูปที่ 52 แสดงหน่วยการเรียนรู้ที่ 5

เมื่อคลิกเลือกแบบทดสอบหลังเรียนจะปรากฏดังรูป

แบบทดสอบก่อนเรียน เป็นข้อสอบแบบปรนัยจำนวน 10 ข้อ
คำสั่ง : ใต้ข้อใดคลิก * หน้าคำตอบจะถูกเปลี่ยนเป็นข้อถัดไป

ข้อที่ 1) ข้อใดเป็นการใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์

- ☐ * เมื่อคิดและเขียนภาพออกแบบผลิตภัณฑ์ในโปรแกรมเอกซ์เซล
- ☐ เมื่อใช้เทคโนโลยีดิจิทัลช่วยในการจัดวางในร้านขายของ
- ☐ เมื่อใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการช่วยเขียนภาพ
- ☐ เมื่อใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในการออกแบบผลิตภัณฑ์

ข้อที่ 2) คุณสมบัติที่ดีของงานออกแบบผลิตภัณฑ์มีความสำคัญอย่างไร

- ☐ * จากจำนวนสินค้าและยอดขาย
- ☐ จากสภาพแวดล้อมในการออกแบบ
- ☐ ความสำเร็จของโครงการผลิตภัณฑ์
- ☐ ความสำเร็จของโครงการผลิตภัณฑ์
- ☐ ความสำเร็จของโครงการผลิตภัณฑ์

ข้อที่ 3) ข้อใดเป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีความสำคัญในการใช้ประโยชน์

- ☐ * ไม่สามารถใช้งานได้จริง
- ☐ ไม่สามารถใช้งานได้จริง
- ☐ ไม่สามารถใช้งานได้จริง
- ☐ ไม่สามารถใช้งานได้จริง
- ☐ ไม่สามารถใช้งานได้จริง

ข้อที่ 4) การออกแบบการออกแบบผลิตภัณฑ์ไม่มีความสำคัญในการใช้ประโยชน์

- ☐ * เมื่อใช้ผลิตภัณฑ์แล้วเกิดความเสียหาย
- ☐ เมื่อใช้ผลิตภัณฑ์แล้วเกิดความเสียหาย
- ☐ เมื่อใช้ผลิตภัณฑ์แล้วเกิดความเสียหาย
- ☐ เมื่อใช้ผลิตภัณฑ์แล้วเกิดความเสียหาย
- ☐ เมื่อใช้ผลิตภัณฑ์แล้วเกิดความเสียหาย

ข้อที่ 5) ข้อใดเป็นคุณสมบัติที่สำคัญของงานออกแบบผลิตภัณฑ์ด้านการใช้งานจริง

- ☐ * ไม่สามารถใช้งานได้จริง
- ☐ ไม่สามารถใช้งานได้จริง
- ☐ ไม่สามารถใช้งานได้จริง
- ☐ ไม่สามารถใช้งานได้จริง
- ☐ ไม่สามารถใช้งานได้จริง

ข้อที่ 6) ข้อใดคืองานสำคัญของการออกแบบผลิตภัณฑ์

- ☐ * ไม่สามารถใช้งานได้จริง
- ☐ ไม่สามารถใช้งานได้จริง
- ☐ ไม่สามารถใช้งานได้จริง
- ☐ ไม่สามารถใช้งานได้จริง
- ☐ ไม่สามารถใช้งานได้จริง

ข้อที่ 7) ข้อใดคืองานสำคัญของการออกแบบผลิตภัณฑ์

- ☐ * ไม่สามารถใช้งานได้จริง
- ☐ ไม่สามารถใช้งานได้จริง
- ☐ ไม่สามารถใช้งานได้จริง
- ☐ ไม่สามารถใช้งานได้จริง
- ☐ ไม่สามารถใช้งานได้จริง

ข้อที่ 8) ข้อใดคืองานสำคัญของการออกแบบผลิตภัณฑ์

- ☐ * ไม่สามารถใช้งานได้จริง
- ☐ ไม่สามารถใช้งานได้จริง
- ☐ ไม่สามารถใช้งานได้จริง
- ☐ ไม่สามารถใช้งานได้จริง
- ☐ ไม่สามารถใช้งานได้จริง

ข้อที่ 9) ข้อใดคืองานสำคัญของการออกแบบผลิตภัณฑ์

- ☐ * ไม่สามารถใช้งานได้จริง
- ☐ ไม่สามารถใช้งานได้จริง
- ☐ ไม่สามารถใช้งานได้จริง
- ☐ ไม่สามารถใช้งานได้จริง
- ☐ ไม่สามารถใช้งานได้จริง

ข้อที่ 10) ข้อใดคืองานสำคัญของการออกแบบผลิตภัณฑ์

- ☐ * ไม่สามารถใช้งานได้จริง
- ☐ ไม่สามารถใช้งานได้จริง
- ☐ ไม่สามารถใช้งานได้จริง
- ☐ ไม่สามารถใช้งานได้จริง
- ☐ ไม่สามารถใช้งานได้จริง

คลิก * ย้อนกลับ

รูปที่ 53 แสดงแบบทดสอบหลังเรียนหน่วยการเรียนรู้ที่ 5