

8. ข้อใดกล่าวถูกต้องเกี่ยวกับสไลด์และแผ่น โปร่งใส

- ก. เป็นสื่อประเภทอิเล็กทรอนิกส์
- ข. เป็นสื่อประเภทที่ต้องใช้กับเครื่องฉาย
- ค. เป็นสื่อประเภทที่ไม่ต้องใช้กับเครื่องฉาย
- ง. เป็นสื่อประเภทที่เน้นความสวยงาม
- จ. เป็นสื่อประเภทที่เน้นรูปภาพเป็นหลัก

9. ข้อใดเป็นหลักการเลือกภาพการ์ตูนมาใช้ในการเรียนการสอน ได้ดีที่สุด

- ก. สวยงาม สีฉูดฉาด
- ข. สื่อความหมายได้ชัดเจน
- ค. เป็นภาพที่ดูแล้วสนุกสนาน
- ง. มีขนาดใหญ่มองเห็นได้ทั่วห้องเรียน
- จ. เป็นตัวการ์ตูนที่มีชื่อเสียงในโทรทัศน์

10. ภาพถ่ายในข้อใด ไม่ควร นำไปใช้ประกอบการสอน

- ก. ภาพถ่ายที่ขาดความสมดุล
- ข. ภาพถ่ายที่เลือกใช้มุมกล้อง
- ค. ภาพถ่ายที่เน้นช่วงว่างมากเกินไป
- ง. ภาพถ่ายที่มีจุดเด่นมากกว่าหนึ่งแห่ง
- จ. ภาพถ่ายที่กรูกรังมองเห็นจุดเด่นไม่ชัดเจน

11. การออกแบบแผ่นพับในข้อใดมีความสำคัญมากที่สุด

- ก. ความมีเอกลักษณ์ของแผ่นพับ
- ข. เลือกใช้ภาพประกอบที่สวยงาม
- ค. การจัดรูปแบบแต่ละหน้าแตกต่างกัน
- ง. การจัดวางข้อมูลอย่างเป็นระบบเพื่อป้องกันการสับสน
- จ. การออกแบบข้อมูลในแต่ละหน้าให้จบในตัวของมันเอง

12. ในการออกแบบป้ายนิเทศให้น่าสนใจ ควรคำนึงถึงสิ่งใดมากที่สุด

- ก. การคัดค้น
- ข. ความสมดุล
- ค. การเว้นระยะ
- ง. ความเรียบง่าย
- จ. ความเป็นเอกลักษณ์

13. ข้อใดกล่าวถึงการออกแบบคอมพิวเตอร์ได้ถูกต้อง

- ก. พื้นหลังที่ใช้ควรมีสีเดียวและลดรายละเอียด
- ข. ภาพที่ได้จากการสแกนไม่ควรตกแต่งภาพ เพราะเหมือนของจริงอยู่แล้ว
- ค. การออกแบบในคอมพิวเตอร์ ควรเริ่มจากการออกแบบในกระดาษก่อน จากนั้นจึงค่อยลงมือทำในคอมพิวเตอร์
- ง. เนื้อหาควรพิมพ์ตั้งแต่ส่วนซ้ายไปจรดส่วนขวาของหน้าจอ แล้วขึ้นบรรทัดใหม่เพื่อประหยัดพื้นที่
- จ. ตัวอักษรในส่วนเนื้อหา ควรใช้ตัวพิมพ์แบบไม่มีหัว และในภาษาอังกฤษควรใช้ตัวพิมพ์แบบเซอริฟ คือ ตัวพิมพ์ที่มีขีดบนเส้นหาง

แบบทดสอบหลังเรียนเรื่อง เทคโนโลยีทางกราฟิก หน่วยที่ 1 ความรู้เบื้องต้นของกราฟิก

1. คำว่า "กราฟิก" รากฐานมาจากภาษาใด
 - ก. ภาษาจีน
 - ข. ภาษากรีก
 - ค. ภาษาโรมัน
 - ง. ภาษาฮีบรี
 - จ. ภาษาอังกฤษ
2. มโนคติของกราฟิกถือตั้งชื่อไปนี้ ยทวัน ข้อใด
 - ก. เป็นงานศิลปะ
 - ข. มีลักษณะเป็น 3 มิติ
 - ค. ใช้กระบวนการออกแบบ
 - ง. ใช้ในการสื่อสารขงมนุษย์
 - จ. เป็นสื่อรับรู้ด้วยการมองเห็น
3. สวดสายกระดูกสัตว์ เกี่ยวข้องกับชนกลุ่มใด
 - ก. ชาวซูเมอร์
 - ข. คนเรเนเชีย
 - ค. คนบาบิโลเนีย
 - ง. ชาวกรีกสมัยโบราณ
 - จ. ชาวอียิปต์สมัยโบราณ
4. การค้นพบสมุดข่อยสำหรับการเขียนภาพและตัวอักษรจำนวนมากที่แสดงถึงความเจริญด้านงานกราฟิก อยู่ในสมัยใด
 - ก. สุโขทัย
 - ข. อชยุธา
 - ค. ธนบุรี
 - ง. รัตนโกสินทร์
 - จ. รัตนโกสินทร์ตอนต้น
5. ข้อใดต่อไปนี้เป็นหนังสือพิมพ์ฉบับแรกของเมืองไทย
 - ก. บางกอกสาร
 - ข. บางกอกนิวส์
 - ค. บางกอกการพิมพ์
 - ง. บางกอกไทยโพสต์
 - จ. บางกอกกรีทอร์เคเลอร์
6. วัตถุประสงค์ที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อกิจกรรมด้านการเรียนการสอน โดยมีกลุ่มเป้าหมายคือนักเรียนนักศึกษา คือข้อใด
 - ก. แผนภูมิ ภาพพลิก สมุดภาพ
 - ข. หนังสือพิมพ์ นิตยสาร วารสาร
 - ค. แผ่นพับ แผ่นปลิว จดหมายเวียน
 - ง. แผ่นโฆษณา นิตยรรคการ แผ่นพับ
 - จ. บัตรเชิญ แผ่นโปสเตอร์ แผ่นโฆษณา
7. งานกราฟิกข้อใดที่ใช้ในการสื่อความหมายเพื่อเชิญชวน โน้มน้าวผู้ดู
 - ก. แผนภาพ
 - ข. แคตตาล็อก
 - ค. ฉลากสินค้า
 - ง. ภาพโฆษณา
 - จ. หนังสือพิมพ์
8. ข้อใด ไม่เกี่ยวข้อง กับคุณค่าของกราฟิกด้านการเรียนการสอน
 - ก. เข้าใจได้เร็วกว่าการอธิบาย
 - ข. สื่อความหมายได้ชัดเจน ตรงกัน
 - ค. สนับสนุนกิจกรรมการเรียนการสอน
 - ง. ส่งภาพได้ทั้งในระยะใกล้และระยะไกล
 - จ. ข้อข้อความยาวๆ ให้เป็นสัญลักษณ์ได้

9. ข้อใดกล่าวถูกต้องเกี่ยวกับประโยชน์ของสื่อกราฟิก

- ก. เพื่อกิจกรรมบันเทิง
- ข. เพื่อกิจกรรมโฆษณา
- ค. เพื่อสื่อความหมาย
- ง. เพื่อการเรียนรู้การสอน
- จ. เพื่อส่งเสริมการค้าและบริการ

13. ผู้ที่ผลิตกล้องและฟิล์มโพลาไรซ์ขาวดำคือใคร

- ก. แลงนซ์
- ข. อริสโตเติล
- ค. โจฮัน ซาม
- ง. แมคนิล บาร์บาโร
- จ. ซีโรลาโม คาร์คาโน

10. ผู้ค้นพบวิธีการพิมพ์ที่เรียกว่า “ตัวเรียงพิมพ์” คือใคร

- ก. ไบเซ็ง
- ข. ราฟาแอล
- ค. แมนิเพลล
- ง. เจนเฟลเลอร์
- จ. โจฮัน กูเตินเบิร์ก

11. การใช้ดวงตราจิมหมึกแล้วตีลงกระดาษเหมือนกับ การประทับตราลงในปัจจุบัน กำเนิดจากประเทศใด

- ก. จีน
- ข. ไทย
- ค. อังกฤษ
- ง. อเมริกา
- จ. เยอรมัน

12. “คาเมรา ออบสcura” (Camera Obsura) หมายถึงข้อใด

- ก. เลนส์
- ข. ห้องมืด
- ค. ช่องรับแสง
- ง. กระจกนูนครอบ
- จ. การเขียนด้วยแสง

แบบทดสอบหลังเรียนเรื่อง เทคโนโลยีทางกราฟิก หน่วยที่ 2 องค์ประกอบของงานกราฟิก

1. ข้อใดเป็นองค์ประกอบของการออกแบบกราฟิก

- ก. ภาพ
- ข. อักษร
- ค. ตารางกริด
- ง. สัญลักษณ์
- จ. ถูกทุกข้อ

2. ลักษณะเด่นของตัวอักษรสมัยทอซุนรามตำแหน่งมหาราชคือข้อใด

- ก. คล้ายภาษาอียิปต์แต่เขียนสั้นกว่า
- ข. คล้ายภาษาบาบิโลนแต่เขียนยาวกว่า
- ค. เหมือนภาษาเขมมและภาษามอญทุกประการ
- ง. คล้ายภาษาโรมันรูปทรงโค้งกลม เน้นความง่ายและชัดเจน
- จ. คล้ายภาษาขอมพยัญชนะ สระและวรรณยุกต์อยู่บรรทัดเดียวกัน

3. ภาพต่อไปนี้จัดเป็นภาพประเภทใด



- ก. ภาพพิมพ์
- ข. ภาพถ่ายสีน้ำ
- ค. ภาพโครงสร้าง
- ง. ภาพวาดลายเส้น
- จ. ภาพวาดคอมพิวเตอร์

4. ภาพต่อไปนี้จัดเป็นเครื่องหมายสัญลักษณ์ประเภทใด



- ก. เครื่องหมายสัญลักษณ์การค้า
- ข. เครื่องหมายสัญลักษณ์ที่ผสม
- ค. เครื่องหมายสัญลักษณ์ที่เป็นภาพ
- ง. เครื่องหมายสัญลักษณ์ที่เป็นอักษร
- จ. เครื่องหมายสัญลักษณ์ที่ไม่มีตัวอักษร

5. ข้อต่อไปนี้นี้เป็นหลักการ ใช้สีในการออกแบบตัวอักษร ยกเว้น ข้อใด

- ก. ใช้สีที่ไม่พาดากหลายเกินไป
- ข. ใช้สีตัวอักษรตัดกับสีของพื้น
- ค. มีการร่างแบบสีหรือสเก็ทสีก่อน
- ง. ใช้สีที่สัมพันธ์กับข้อความและเนื้อหา
- จ. ใช้สีแตกต่างกันหลายสีเพื่อการตัดกัน

6. ลวดลาย เส้น กรอบและเม็ดสีกรีน ใช้ในขั้นตอนใดของการออกแบบงานกราฟิก

- ก. การวางแผน
- ข. การออกแบบ
- ค. การเลือกรูปแบบ
- ง. การตกแต่ง
- จ. การนำไปใช้

7. ตารางกริด มีความสำคัญต่อการออกแบบกราฟิก

ยกเว้น ข้อใด

- ก. เป็นมาตรฐานส่วนใช้ในการวัดหรือกำหนด
ตารางกริด
- ข. ช่วยให้ผู้ออกแบบวางภาพของงานต้นฉบับได้
อย่างมีระบบ
- ค. ประกอบด้วยเส้นแนวตั้ง แนวนอน และเส้น
ทะแยงที่สัมพันธ์กัน
- ง. เป็นส่วนประกอบพื้นฐานที่มีความสำคัญต่อ
การออกแบบกราฟิก
- จ. เป็นตารางพื้นที่ช่วยงานที่แสดงบนแผ่น
สำหรับการกำหนดพื้นที่ภาพ

8. ประโยชน์ของกราฟิกคือข้อใด

- ก. เพื่อการโฆษณา
- ข. เพื่อสื่อความหมาย
- ค. เพื่อประชาสัมพันธ์
- ง. เพื่อการเรียนการสอน
- จ. เพื่อความสนุกสนานบันเทิง

9. ข้อใดกล่าวถึงประโยชน์ของเครื่องหมาย

สัญลักษณ์ ได้ดีที่สุด

- ก. ใช้แทนภาพได้
- ข. ใช้แทนตัวอักษรได้
- ค. ใช้ได้ทุกยุคทุกสมัย
- ง. ใช้แทนภาพของจริงใช้สื่อสารกัน
- จ. ได้รับความสนใจของผู้ที่ผ่าน ไปผ่านมา

10. สื่อการสอนที่จำเป็นต้องมีตัวอักษรบอกชื่อเรื่อง
คือข้อใด

- ก. สไลด์
- ข. วีดิทัศน์
- ค. สมุดภาพ
- ง. แผ่นภาพ
- จ. บุ๊กทุกข้อ

11. ข้อใดเป็นวัตถุประสงค์ของการใช้อักษรสีขาว
บนพื้นสีดำ ในการพิมพ์หนังสือพิมพ์

- ก. ประหยัดสีหมึก
- ข. ทำให้ดูสบายตา
- ค. ดึงดูดความสนใจ
- ง. ช่วยให้ตัวอักษรดูใหญ่ขึ้น
- จ. เป็นแบบมาตรฐานที่กำหนดไว้

12. ภาพในลักษณะใดที่ต้องคำนึงถึงเป็นอันดับแรก
ในการนำมาใช้ประกอบการเรียนการสอน

- ก. สื่อความหมายได้ถูกต้อง ชัดเจน
- ข. มีพื้นที่ชัดเจน มีขนาดใหญ่พอสมควร
- ค. เหมาะสมกับเป้าหมายหรือกลุ่มผู้เรียน
- ง. ตรงตามเนื้อหา สอดคล้องกับวัตถุประสงค์
- จ. องค์ประกอบของภาพมีสีสันสวยงาม เร้า
ความสนใจ

แบบทดสอบหลังเรียนเรื่อง เทคโนโลยีทางกราฟิก หน่วยที่ 3 หลักการออกแบบงานกราฟิก

- ข้อใดคือองค์ประกอบงานกราฟิก
 - จังหวะ วรรณะสี การตัดกัน
 - ลักษณะพื้นผิว แสงเงาเงา สี
 - การเน้น ลักษณะพื้นผิว เอกภาพ
 - บริเวณว่าง อัตราส่วน ความกลมกลืน
 - แสงและเงา อัตราส่วน ความเป็นเอกภาพ
- ข้อใด ไม่ใช่ ลักษณะของรูปร่าง รูปทรง
 - รูปร่าง รูปทรงเป็นองค์ประกอบการออกแบบกราฟิก
 - รูปร่างเกิดจากการนำเส้นมาบรรจบกัน มีลักษณะ 2 มิติ
 - รูปร่างประกอบด้วย รูปร่างธรรมชาติและรูปร่างเรขาคณิต
 - รูปทรงคือ โครงสร้างที่ปรากฏในลักษณะ 2 มิติมีพื้นที่และปริมาตร
 - รูปทรงประกอบด้วย รูปทรงจากสิ่งมีชีวิต รูปทรงเรขาคณิต และรูปทรงอิสระ
- ข้อใดจัดเป็นสีวรรณะร้อนทั้งหมด
 - สีเหลือง ส้มแดง สีม่วง
 - สีส้ม สีเขียว สีเหลือง
 - สีม่วง สีเขียว สีนํ้าเงิน
 - สีม่วงนํ้าเงิน สีม่วงแดง
 - สีส้มเหลือง สีเขียวเหลือง
- การสร้างงานศิลปะให้เกิดคุณค่าโดยใช้อยุทธศาสตร์ของสีตัดกันหรือสีตรงข้าม คือข้อใด
 - การใช้สีที่เข้มกว่าต้องใช้ 70% ส่วนสีที่อ่อนกว่าใช้ 30%
 - ใช้สีใดสีหนึ่ง 80% สีอีกสีหนึ่งต้องเป็น 20%
 - ทั้งคู่ของสีที่นำมาใช้ต้องมีค่าความเข้มในการใช้ 50%
 - สีในวรรณะร้อนต้องไม่เกิน 40% ส่วนสีวรรณะเย็นต้องเป็น 60%
 - ไม่มีข้อถูก
- การเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบในการออกแบบกราฟิก ควรคำนึงถึงสิ่งใดสำคัญที่สุด
 - ความสวยงาม
 - ความพึงพอใจ
 - ความเหมาะสม
 - การสื่อความหมาย
 - การตอบสนองประโยชน์ใช้สอย
- สีเขียวเกี่ยวข้องกับสิ่งใด
 - ร้านค้า
 - โรงเรียน
 - ไฟจราจร
 - โรงพยาบาล
 - หลอดไฟฟ้า
- ข้อความในข้อใดกล่าว ไม่ถูกต้อง
 - ความสมดุลคือ การจัดน้ำหนักของภาพทั้งซ้าย-ขวา ให้เท่ากัน
 - สมดุลเหมือนกันทั้งสองข้าง เกิดจากความเหมือนหรือเท่ากันทั้งสองข้าง
 - สมดุลแบบคล้ายกัน เกิดจากลักษณะที่คล้ายคลึงกันอ้อมๆคลึงกัน
 - สมดุลแบบไม่เหมือนกันสองข้าง เกิดจากลักษณะทั้งสองข้างไม่เหมือนกัน และไม่อ้อมๆคลึงกัน
 - สมดุลแบบวิเศษ เกิดจากแนวทิศทางพุ่งเข้าศูนย์กลางและพุ่งออกจากจุดศูนย์กลางทำให้ทิศทางสวนกัน

8. ข้อใดกล่าวถึงคำว่า “สัดส่วน” ในงานกราฟิกได้ถูกต้อง

- ก. การจัดเข้ากันได้เหมาะสม
- ข. รูปร่างตามสัดส่วนได้มาตรฐาน
- ค. การประสานกลมกลืนขององค์ประกอบ
- ง. องค์ประกอบของการออกแบบมีปริมาณที่เท่ากัน
- จ. ความสัมพันธ์ของขนาดและพื้นที่ขององค์ประกอบ

9. ข้อใดต่อไปนี้เป็นหลักการจัดองค์ประกอบในการออกแบบโดยใช้ลักษณะของการเน้นที่ขนาดของจุดสนใจ

- ก. ใช้สีที่เด่นชัดกว่าบริเวณอื่น
- ข. สร้างจุดเด่นให้ขนาดใหญ่กว่าองค์ประกอบอื่น
- ค. ให้นำพื้นที่ก่อนแก่ของจุดเด่นต่างจากบริเวณอื่น
- ง. สร้างให้จุดเด่นมีรูปร่างรูปทรงที่แปลกกว่าที่อื่น
- จ. ให้ความสำคัญด้านหลังเป็นฉาก เพื่อเน้นองค์ประกอบด้านหน้าให้ชัดเจน

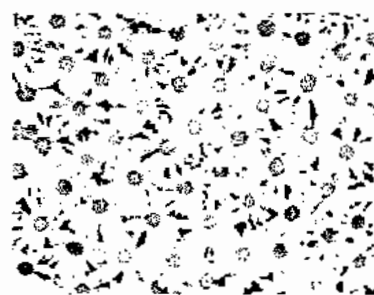
10. ข้อใด ไม่เกี่ยวข้อง กับการสร้างความเป็นเอกภาพของงานกราฟิก

- ก. การใช้เส้นโยง
- ข. การล้อมกรอบภาพ
- ค. การใช้สีสองวรรณะ
- ง. การใช้เส้นนำสายตา
- จ. การนำรูปร่างรูปทรงมาวางซ้อนทับเกี่ยวเนื่องกัน

11. การจัดแจ้งในการจัดองค์ประกอบ หมายถึงข้อใด

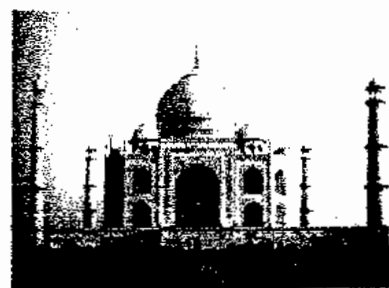
- ก. ทำให้เกิดการท้าทาย คู่อีกกลับ
- ข. ทำให้เกิดความไม่สมดุล ขนาดเอกภาพ
- ค. ทำให้เกิดความสับสน สื่อความหมายยาก
- ง. ทำให้เกิดความชัดเจน ขนาดความกลมกลืน
- จ. ทำให้เกิดความแตกต่าง เพื่อดึงดูดความสนใจ

12. ภาพต่อไปนี้ใช้หลักการจัดองค์ประกอบแบบใด



- ก. การจัดจังหวะซ้ำๆ กัน
- ข. การจัดจังหวะต่อเนื่อง
- ค. การจัดจังหวะก้าวหน้า
- ง. การจัดจังหวะซ้ำซ้อน
- จ. การจัดจังหวะสลับไปมา

13. ภาพภาพใช้หลักการออกแบบในข้อใด



- ก. การเน้น
- ข. สัดส่วน
- ค. เอกภาพ
- ง. การตัดกัน
- จ. ความสมดุล

แบบทดสอบหลังเรียนเรื่อง เทคโนโลยีทางกราฟิก หน่วยที่ 4 จิตวิทยาในการออกแบบงานกราฟิก

1. “ทัศนภาพ” (Vision) หมายถึงข้อใด

- ก. แสดงลักษณะแบบภาพ 2 มิติเท่านั้น
- ข. แสดงลักษณะแบบภาพ 3 มิติเท่านั้น
- ค. เป็นการบอกถึงองค์ประกอบของภาพ
- ง. เป็นการแสดงการรับรู้ของการมองเห็นภาพ
- จ. ภาพที่แสดงถึงเนื้อหารายละเอียดและเป็นเรื่องราว

2. จากภาพข้อใดอธิบายลักษณะของภาพได้สมบูรณ์ที่สุด



- ก. ทัศนภาพ
- ข. ทัศนมายา
- ค. การเห็นภาพและพื้น
- ง. รายละเอียดของเนื้อหา
- จ. ภาพ 2 มิติและภาพ 3 มิติ

3. แฟรงค์ เอม ยัง กล่าวถึงปัจจัยและองค์ประกอบเกี่ยวกับการมองเห็น *ยกเว้น* ข้อใด

- ก. ภาพและพื้นมีขนาดใกล้เคียงกันให้ความรู้สึก 2 นัย
- ข. การมองเห็นภาพจะรู้สึกว่าส่วนพื้นจะอยู่เป็นส่วนหลัง
- ค. ส่วนที่มีความเข้มมากกว่าคือส่วนของพื้น ส่วนที่เป็นสีอ่อนคือส่วนของภาพ
- ง. รูปร่างที่ไม่แบ่งแยกกันจะเห็นเป็นภาพ ส่วนที่กระจัดกระจายจะเห็นเป็นพื้น
- จ. จุดเด่นของภาพจากการมองเห็นเรียกว่าส่วนของภาพ ส่วนประกอบเป็นส่วนของภาพพื้น

4. “ความต่อเนื่องของภาพ” ในหลักการจัดหมวดหมู่ของภาพจากการมองเห็นของนักจิตวิทยาในกลุ่ม Gestalt หมายถึงข้อใด

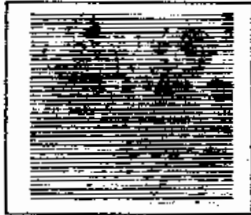
- ก. การจัดภาพในกลุ่มเดียวกันหรือสีกลุ่มเดียวกัน
- ข. การวางภาพที่มีรูปร่างคล้ายกันหรือสีกลุ่มเดียวกัน
- ค. การสร้างภาพที่ใกล้เคียงสมบูรณ์หรือการขาดองค์ประกอบบางอย่าง
- ง. การมองภาพที่ยังไม่สมบูรณ์ เพื่อให้ผู้ดูเกิดความรู้สึกต่อเนื่องสมบูรณ์เอง
- จ. การจัดองค์ประกอบของภาพให้ติดต่อกันหรือการเว้นระยะอย่างมีจังหวะ

5. ข้อใดเกี่ยวข้องกับภาพลวงตามากที่สุด

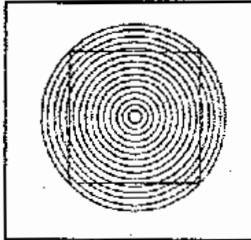
- ก. ประกอบด้วยส่วนของภาพที่เป็นพื้นหลัง
- ข. แสดงถึงความรู้สึกในทางรับรู้ที่จะบอกถึงรายละเอียดของเนื้อหา
- ค. การสัมผัสสายตาที่รับรู้ข้อเท็จจริงจากภาพที่เห็นเพียงไปตามความรู้สึก
- ง. มองเห็นภาพโดยส่วนรวมของภาพก่อนแล้วจึงค่อยพิจารณารายละเอียดของภาพ
- จ. การรับรู้รายละเอียดของภาพทีละส่วน แล้วนำรายละเอียดมาประกอบกันเป็นเรื่องราวภาพทั้งหมด

6. จากภาพข้อใด ไม่มี ภาพลวงตา

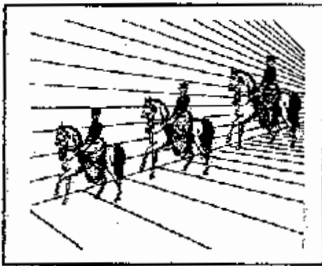
ก.



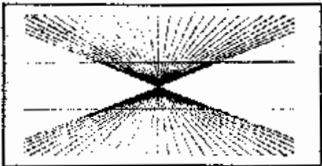
ข.



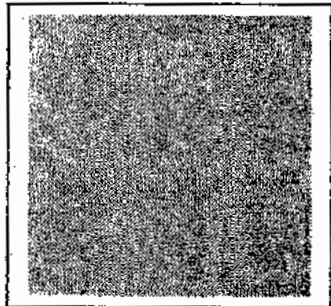
ค.



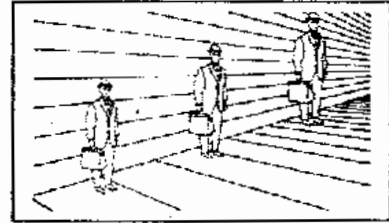
ง.



จ.



7. ภาพลวงตาที่กำหนดให้เกิดจากบึงจ็อยโค



ก. การจัดตำแหน่งของภาพไวโกล์-โกล ในขณะที่มีการตัดกับเส้นพื้นหลัง

ข. การจัดตำแหน่งของภาพไวบน-ล่าง ในขณะที่มีการตัดกับเส้นพื้นหลัง

ค. การจัดตำแหน่งของภาพไวสูง-ต่ำ ในขณะที่มีการตัดกับเส้นพื้นหลัง

ง. การจัดตำแหน่งของภาพไวเล็ก-ใหญ่ ในขณะที่มีการตัดกับเส้นพื้นหลัง

จ. การจัดตำแหน่งของภาพไวเอนเนวเส้นเฉียง

แบบทดสอบหลังเรียนเรื่อง เทคโนโลยีทางกราฟิก หน่วยที่ 5 สื่อกราฟิกเพื่อการศึกษา

1. สิ่งใดต่อไปนี้ ไม่จัด ว่าเป็นภาพกราฟิกในโทรทัศน์
 - ก. รูปภาพ
 - ข. ตัวอักษร
 - ค. ฉากหลัง
 - ง. แผนสถิติ
 - จ. คนและสัตว์
2. แผ่นพับในข้อใดที่จะก่อให้เกิดความรู้สึกสับสนต่อผู้เรียนมากที่สุด
 - ก. แผ่นพับที่ออกแบบไม่น่าสนใจ
 - ข. แผ่นพับที่มีพหุอักษรสีขาวบนพื้นสีดำ
 - ค. แผ่นพับที่จัดองค์ประกอบแน่นเกินไป
 - ง. แผ่นพับที่มีการจัดวางหน้าไม่เหมาะสม
 - จ. แผ่นพับที่เลือกใช้ภาพประกอบไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์
3. ลักษณะของแผ่นโปสเตอร์ที่ดีคือข้อใด
 - ก. สีสดใสโต สวยงาม
 - ข. ใช้อักษรที่อ่านง่าย
 - ค. มีเนื้อหาละเอียด ครบถ้วน
 - ง. มีภาพประกอบและคำอธิบาย
 - จ. สื่อความหมาย เสนอความคิดเดียว
4. เหตุใดป้ายประกาศจึงมักมีสีเหลือง
 - ก. อ่านง่าย
 - ข. ดูเรียบร้อย
 - ค. รู้สึกทันสมัย น่าสนใจ
 - ง. ให้ความรู้สึกสดชื่น ตาขาด
 - จ. ดึงดูดสายตาและเห็นตั้งแต่ไกล
5. “แสดงการเจริญเติบโตของเด็ก” การเสนอข้อมูลควรใช้สื่อกราฟิกในข้อใด
 - ก. แผนภูมิแบบคั่นไม้
 - ข. แผนภูมิแบบตาราง
 - ค. แผนภูมิแบบองค์กร
 - ง. แผนภูมิแบบวิวัฒนาการ
 - จ. แผนภูมิแบบอธิบายภาพ
6. การออกแบบในสไลด์มีลักษณะคล้ายกับการออกแบบสื่อประเภทใด
 - ก. นิตยสาร
 - ข. ภาพถ่าย
 - ค. โทรทัศน์
 - ง. แผ่นโปสเตอร์
 - จ. คอมพิวเตอร์
7. กราฟิกในแบบสถิติประเภทใดที่เสนอข้อมูลให้ถูกต้องมากที่สุด
 - ก. แผนสถิติแบบเส้น
 - ข. แผนสถิติแบบแท่ง
 - ค. แผนสถิติแบบพื้นที่
 - ง. แผนสถิติแบบวงกลม
 - จ. แผนสถิติแบบรูปภาพ
8. ภาพการ์ตูนที่ควรเลือกไปใช้ประกอบการสอนมากที่สุด คือข้อใด
 - ก. ภาพที่มีสีสันสวยงาม
 - ข. ภาพที่มีคำอธิบายได้ภาพ
 - ค. ภาพที่ดูแล้วสนุกสนาน เพลิดเพลิน
 - ง. ภาพที่มีการออกแบบอย่างง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน
 - จ. ภาพที่สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของการสอน

9. “โปรแกรมเพื่อถาวรเรียนรู้” ข้อใดกล่าวถูกต้องที่สุด
- | | |
|--------------------------|--------------|
| ก. เข้าใจง่าย | ก. ข้อ 1,2 |
| ข. แบบสี่ศกไซ | ข. ข้อ 2,3 |
| ค. ตัวอักษรสะกดคลา | ค. ข้อ 3,4 |
| ง. ใช้ภาพมากกว่าตัวอักษร | ง. ข้อ 2,4 |
| จ. ภาพเป็นตัวแทนความสนใจ | จ. ถูกทุกข้อ |
10. แผ่นโปร่งใสมีคุณค่าต่อการสอน *ยกเว้น* ข้อใด
- นำมาใช้ง่าย
 - เก็บรักษาสะดวก
 - ใช้การสอนแทนผู้สอนได้
 - สามารถดูภาพซ้ำได้หลายครั้ง
 - สร้างความสนใจต่อผู้เรียนมากกว่าสื่ออื่น
11. ข้อใดกล่าวถึงการออกแบบในคอมพิวเตอร์ที่เหมาะสมที่สุด
- ตัวอักษรที่ใช้สำหรับเนื้อหาควรเป็นแบบที่อ่านได้ง่าย
 - พื้นหลังในคอมพิวเตอร์สามารถใช้ได้ทั้งแบบเรียบง่ายและแบบสวดลาย
 - การออกแบบขั้นต้นควรทำในคอมพิวเตอร์ จึงจะได้แบบที่เหมือนจริงมากที่สุด
 - สีอักษรที่ใช้ในคอมพิวเตอร์ ควรมีความแตกต่าง (Contrast) กับพื้นหลังมากๆ
 - ภาพที่ได้จากการสแกนเข้าไปไม่ควรปรับแต่งสีใหม่ เพราะอาจทำให้สีเพี้ยนได้
12. ในการออกแบบสื่อการสอนประเภทแผนภูมิและแผนสถิติให้หลักการใดร่วมกัน
- การออกแบบที่ง่ายๆ
 - ใช้สีเท่าที่จำเป็น
 - มีข้อระบุไว้
 - เสนอเรื่องราวที่จำเป็นเพียงความคิดเดียว

**แบบประเมินคุณภาพบทเรียนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเรื่อง เทคโนโลยีทางกราฟิก
โดยผู้เชี่ยวชาญ**

คำชี้แจง

1. แบบประเมินนี้เป็นแบบประเมินคุณภาพบทเรียนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเรื่อง เทคโนโลยีทางกราฟิก รายวิชา 263-204 เทคโนโลยีทางกราฟิกและสิ่งพิมพ์ในการศึกษา ระดับปริญญาตรี โดยใช้สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

2. รายการประเมินของบทเรียนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเรื่อง เทคโนโลยีทางกราฟิก รายวิชา 263-204 เทคโนโลยีทางกราฟิกและสิ่งพิมพ์ในการศึกษา กำหนดระดับการประเมิน 5 ระดับ ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง ท่านมีความเห็นว่าบทเรียนมีคุณภาพ ดีมาก

ระดับ 4 หมายถึง ท่านมีความเห็นว่าบทเรียนมีคุณภาพ ดี

ระดับ 3 หมายถึง ท่านมีความเห็นว่าบทเรียนมีคุณภาพ ปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง ท่านมีความเห็นว่าบทเรียนมีคุณภาพ พอใช้

ระดับ 1 หมายถึง ท่านมีความเห็นว่าบทเรียนมีคุณภาพ ควรปรับปรุงอย่างยิ่ง

3. โปรดแสดงความคิดเห็นของท่านโดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความคิดเห็นที่ท่านพิจารณาแล้วเห็นว่าเป็นข้อเลือกที่เหมาะสม หากมีความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะเพิ่มเติม กรุณาเขียนลงในช่องว่างที่กำหนดให้

แบบประเมินคุณภาพบทเรียนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเรื่อง เทคโนโลยีทางกราฟิก โดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	
1. ส่วนนำของบทเรียน						
1.1 เข้าใจความสนใจ						
1.2 ให้ข้อมูลพื้นฐานที่จำเป็น (วัตถุประสงค์ วัตถุประสงค์ การเรียนรู้ ส่วนช่วยเหลือ ปุ่มบอกทิศทาง เป็นต้น)						
2. เนื้อหา						
2.1 เนื้อหามีความเชื่อมโยงกัน						
2.2 มีความถูกต้องครบถ้วนหลักวิชา						
2.3 สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่คิดว่าจะนำเสนอ						
2.4 มีการอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูล ทำให้เกิดความน่าเชื่อถือ						
2.5 ความยากง่ายเหมาะสมกับระดับวุฒิภาวะของผู้เรียน						
3. การใช้ภาษา						
3.1 ใช้ภาษาถูกต้อง เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน						
3.2 สื่อความหมายได้ชัดเจน						
4. การออกแบบระบบการเรียนการสอน						
4.1 การจัดลำดับเนื้อหาที่มีความสัมพันธ์ต่อเนื่อง						
4.2 มีความยืดหยุ่น สนองความแตกต่างระหว่างบุคคล ควบคุมลำดับเนื้อหา และลำดับการเรียนรู้ได้						
4.3 ความยาวของการนำเสนอแต่ละหน่วยเหมาะสม						
4.4 กอปรุทธ์ ในการถ่ายทอดเนื้อหาที่น่าสนใจ						
4.5 มีแบบฝึกหัดให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม						
4.6 แบบฝึกหัดมีปริมาณเพียงพอที่สามารถตรวจสอบความ เข้าใจได้						
5. ส่วนประกอบด้านการออกแบบ รูปร่างลักษณะของบทเรียน						
5.1 ออกแบบหน้าจอย่อยต่อการใช้						
5.2 หน้าจอมีสัดส่วนเหมาะสม						
5.3 ลักษณะของขนาด สี ตัวอักษร ชัดเจน สวยงาม อ่านง่าย เหมาะสมกับระดับผู้เรียน						
5.4 ภาพกราฟิกเหมาะสม ชัดเจน สอดคล้องกับเนื้อหา						

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	
5.5 แลหาเครื่องมือ เมนูหรือการนำทางมีความเหมาะสม						
5.6 การออกแบบหน้าจอให้มีความคงตัว หรือมีรูปแบบที่ตรงกันทั้งบนพีซีบน						
6. การออกแบบปฏิสัมพันธ์						
6.1 ออกแบบปฏิสัมพันธ์ให้ใช้ง่าย สะดวก						
6.2 รูปแบบการโต้ตอบกับผู้เรียนเป็นมาตรฐานเดียวกัน						
6.3 การควบคุมเส้นทางการดำเนินบทเรียนชัดเจน ถูกต้องตามหลักเกณฑ์						
6.4 สามารถย้อนกลับไปยังจุดต่างๆ ได้ง่าย						
6.5 การให้ผลย้อนกลับและการเสริมแรงเหมาะสมตามความจำเป็น						
6.6 สามารถเข้าถึงบทเรียนได้อย่างรวดเร็ว						

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้เชี่ยวชาญ

(.....)

.....

**แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนเกี่ยวกับบทเรียนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
เรื่อง เทคโนโลยีทางกราฟิก**

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามนี้เป็นแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนที่เรียนด้วยบทเรียนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเรื่อง เทคโนโลยีทางกราฟิก รายวิชา 263-204 เทคโนโลยีทางกราฟิกและสิ่งพิมพ์ ในการศึกษา ระดับปริญญาตรี

2. แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับบทเรียนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต แบ่งเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 รายการประเมินคุณภาพของบทเรียนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเรื่อง เทคโนโลยีทางกราฟิก รายวิชา 263-204 เทคโนโลยีทางกราฟิกและสิ่งพิมพ์ในการศึกษา กำหนดระดับการประเมิน 5 ระดับ ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง ท่านมีความคิดเห็นว่าบทเรียนมีคุณภาพ มากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง ท่านมีความคิดเห็นว่าบทเรียนมีคุณภาพ มาก

ระดับ 3 หมายถึง ท่านมีความคิดเห็นว่าบทเรียนมีคุณภาพ ปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง ท่านมีความคิดเห็นว่าบทเรียนมีคุณภาพ น้อย

ระดับ 1 หมายถึง ท่านมีความคิดเห็นว่าบทเรียนมีคุณภาพ น้อยที่สุด

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะอื่นๆ

3. โปรดแสดงความคิดเห็นของนักศึกษา โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความคิดเห็นของนักศึกษา ที่พิจารณาแล้วเห็นว่าเป็นข้อเลือกที่เหมาะสม หากมีความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะเพิ่มเติม กรุณาเขียนลงในช่องว่างที่กำหนดให้

แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนเกี่ยวกับบทเรียนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
เรื่อง เทคโนโลยีทางกราฟิก

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	
1. ด้านตัวอักษร						
1.1 รูปแบบตัวอักษร สวยงาม อ่านง่าย ชัดเจน						
1.2 ขนาดตัวอักษร						
1.3 สีตัวอักษร						
1.4 ชนิดตัวอักษร						
1.5 ความเหมาะสมของสีตัวอักษรกับสีพื้น						
1.6 ความเหมาะสมของการจัดวางตัวอักษร						
1.7 ความถูกต้องตามหลักภาษา						

ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

.....

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	
2. ด้านภาพ						
2.1 ขนาดของภาพที่แสดงบนหน้าจอ						
2.2 ความเร็วในการแสดงผลภาพ						
2.3 จำนวนของภาพที่แสดงบนหน้าจอ						
2.4 ความสมดุลของภาพที่แสดงบนหน้าจอ						
2.5 ภาพมีความสอดคล้องกับเนื้อหา						
2.6 พื้นและความคมชัดของภาพ						

ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

.....

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	
3. ด้านภาพเคลื่อนไหว						
3.1 สอดคล้องกับเนื้อหา						
3.2 ขนาดของภาพที่แสดงบนหน้าจอ						
3.3 ความเร็วในการแสดงผลภาพ						
3.4 จำนวนของภาพที่แสดงบนหน้าจอ						

ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

.....

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	
4. ด้านภาพวิทัศน์						
4.1 ความเร็วในการแสดงผล						
4.2 ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์						
4.3 ความสอดคล้องกับเนื้อหาวิชา						
4.4 ความชัดเจนของภาพวิทัศน์						

ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

.....

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	
5. ด้านเสียง						
5.1 คุณภาพของเสียงบรรยาย						
5.2 ความชัดเจนของเสียงบรรยาย						
5.3 ระดับความดังของเสียง						

ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

.....

รายการประเมิน	ระดับความถี่					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	
6. ด้านสี						
6.1 ความเหมาะสมของตัวอักษรและพื้นหลัง						
6.2 ความเหมาะสมของตัวอักษรและข้อความหลายมิติ (Hyperlink)						
6.3 ความสวยงาม ไม่จุดขาด สายตา						
6.4 ความละเอียดของสี (Resolution)						

ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

.....

รายการประเมิน	ระดับความถี่					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	
7. ด้านสัญลักษณ์ และ โฟน						
7.1 การสื่อความหมาย						
7.2 ตำแหน่งการจัดวาง						
7.3 ขนาด						
7.4 ความคงตัว/รูปแบบที่ตรงกัน						

ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

.....

รายการประเมิน	ระดับความถี่					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	
8. ด้านการเชื่อมโยง						
8.1 ความถูกต้องของการเชื่อมโยง						
8.2 การเชื่อมโยง ไปสู่เนื้อหาที่มีความสัมพันธ์กัน						
8.3 ความเหมาะสมของจำนวนการเชื่อมโยง						
8.4 รูปแบบการเชื่อมโยง						
8.5 การเชื่อมโยงผู้ตำแหน่งโฮมเพจ						

ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

.....

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	
9. ด้านวัตถุประสงค์ของบทเรียน						
9.1 ความสอดคล้องกับเนื้อหา						
9.2 ความสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนการสอน						
9.3 เหมาะสมกับระดับผู้เรียน						

ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

.....

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	
10. ด้านการนำเสนอเนื้อหา						
10.1 เนื้อหา มีความชัดเจนและ เข้าใจง่าย						
10.2 เนื้อหา มีความน่าเชื่อถือ						
10.3 ความทันสมัยของเนื้อหา						
10.4 ปริมาณของข้อความที่นำเสนอต่อหน้าจอ						
10.5 การใช้ภาษาในการนำเสนอเนื้อหา						

ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

.....

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	
11. ด้านการให้ผลย้อนกลับ (Feedback)						
11.1 วิธีการให้ผลย้อนกลับ						
11.2 ลักษณะผลย้อนกลับ						
11.3 ระยะเวลาในการให้ผลย้อนกลับ						

ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

.....

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	
12. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้						
12.1 ความสอดคล้องของกิจกรรมการเรียนรู้กับวัตถุประสงค์						
12.2 ความสอดคล้องของกิจกรรมการเรียนรู้กับเนื้อหาวิชา						
12.3 กิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ						
12.4 กระบวนการทำกิจกรรม						
12.5 วัสดุผู้เรียนคอกิจกรรมการเรียนรู้						
12.6 จำนวนกิจกรรมต่อบทเรียน						

ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

.....

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					ข้อเสนอแนะ
	5	4	3	2	1	
13. ด้านการทดสอบ						
13.1 ความสอดคล้องกับจุดประสงค์						
13.2 ความสอดคล้องกับเนื้อหาวิชา						
13.3 รูปแบบการทดสอบ						
13.4 จำนวนข้อทดสอบ						
13.5 การให้คำเฉลย						
13.6 การให้คำอธิบาย						
13.7 การรายงานผลการทดสอบ						

ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

.....

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

.....

แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่เรียนด้วยบทเรียนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
เรื่อง เทคโนโลยีทางกราฟิก

คำชี้แจง

1. แบบประเมินนี้เป็นแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่เรียนด้วยบทเรียนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเรื่อง เทคโนโลยีทางกราฟิก
2. แบบประเมินมีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ซึ่งมีระดับการประเมิน 5 ระดับ ดังนี้

- ระดับ 5 หมายถึง พึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด
- ระดับ 4 หมายถึง พึงพอใจอยู่ในระดับมาก
- ระดับ 3 หมายถึง พึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง
- ระดับ 2 หมายถึง พึงพอใจอยู่ในระดับน้อย
- ระดับ 1 หมายถึง พึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

3. โปรดแสดงความคิดเห็นของนักศึกษา โดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความคิดเห็นที่นักศึกษาพิจารณาแล้วเห็นว่า เป็นข้อเลือกที่เหมาะสม

แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่เรียนด้วยบทเรียนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
เรื่อง เทคโนโลยีทางกราฟิก

รายการประเมิน	ระดับความถี่ของ ผู้เรียน				
	5	4	3	2	1
1. ส่วนนำของบทเรียน					
1.1 ได้รับความสนใจ					
1.2 ให้ข้อมูลพื้นฐานที่จำเป็น (วัตถุประสงค์ เมนูหลัก คำชี้แจง ส่วนช่วยเหลือ ปุ่มบอกทิศทาง เป็นต้น) ได้ครบถ้วน					
2. เนื้อหา					
2.1 สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการจะนำเสนอ					
2.2 มีความชัดเจน เข้าใจง่าย					
2.3 เนื้อหามีความเชื่อมโยงกัน					
2.4 มีการอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูล ทำให้เกิดความน่าเชื่อถือ					
2.5 ความยากง่ายเหมาะสมกับระดับวุฒิภาวะของผู้เรียน					
3. การใช้ภาษา					
3.1 ใช้ภาษาถูกต้อง เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน					
3.2 สื่อความหมายได้ชัดเจน					
4. การออกแบบระบบการเรียนการสอน					
4.1 การจัดลำดับเนื้อหา มีความเหมาะสมและสัมพันธ์ต่อเนื่อง					
4.2 การนำเสนอบทเรียนมีความยืดหยุ่น สนองความแตกต่างระหว่างบุคคล					
4.3 ความยาวของการนำเสนอแต่ละหน่วยเหมาะสม					
4.4 กลยุทธ์ในการถ่ายทอดเนื้อหาที่น่าสนใจ					
4.5 มีแบบฝึกหัดให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม และปริมาณเพียงพอที่สามารถตรวจสอบความเข้าใจได้					
5. ส่วนประกอบด้านการออกแบบ รูปร่างลักษณะของบทเรียน					
5.1 ออกแบบหน้าจอเหมาะสม ง่ายต่อการใช้					
5.2 ลักษณะของขนาด สีตัวอักษรชัดเจน สวยงาม อ่านง่าย เหมาะสมกับระดับผู้เรียน					
5.3 ภาพกราฟิกเหมาะสม ชัดเจน สวยงาม					
5.4 แถบเครื่องมือ เมนู หรือการนำทางมีความเหมาะสม ใช้ง่าย					
5.5 การออกแบบหน้าจอมีความคงตัว หรือมีรูปแบบที่ตรงกันทั้งบทเรียน					

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของผู้เรียน				
	5	4	3	2	1
6. การออกแบบปฏิสัมพันธ์					
6.1 ออกแบบปฏิสัมพันธ์ให้ใช้งาน สะดวก					
6.2 รูปแบบการโต้ตอบกับผู้เรียนเป็นมาตรฐานเดียวกัน					
6.3 การควบคุมเส้นทางการดำเนินบทเรียนชัดเจน ถูกต้องตามหลักเกณฑ์					
6.4 สามารถย้อนกลับไปยังจุดต่างๆ ได้ง่าย					
6.5 การให้ผลย้อนกลับและการเสริมแรงเหมาะสมตามความจำเป็น					
6.6 สามารถเข้าถึงบทเรียนได้อย่างรวดเร็ว					

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

.....

ภาคผนวก ง
แผนการสอนและตารางวิเคราะห์ข้อสอบ

แผนการสอน

วิชา 263-204 เทคโนโลยีทางกราฟิกและสิ่งพิมพ์ในการศึกษา

หน่วยที่ 1 ความรู้เบื้องต้นของกราฟิก

เวลา 50 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. ผู้เรียนสามารถบอกความหมายของกราฟิกได้
2. ผู้เรียนสามารถอธิบายประวัติของกราฟิกได้
3. ผู้เรียนสามารถบอกขอบข่ายของงานกราฟิกได้
4. ผู้เรียนสามารถบอกคุณค่าของกราฟิกเมื่อนำมาใช้ในการศึกษาได้
5. ผู้เรียนสามารถบอกความเป็นมาของกราฟิกในสิ่งพิมพ์ได้
6. ผู้เรียนสามารถบอกความเป็นมาของกราฟิกในการถ่ายภาพได้

ตาราง 41 การวิเคราะห์ข้อสอบให้ครอบคลุมเนื้อหาและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม
การเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย เรื่อง ความรู้เบื้องต้นของกราฟิก

เนื้อหา วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม	ระดับพฤติกรรม						รวม
	ความรู้ความจำ	ความเข้าใจ	การนำไปใช้	การวิเคราะห์	การสังเคราะห์	การประเมินค่า	
1. ความรู้เบื้องต้นของกราฟิก							
- บอกความหมายของกราฟิกได้	2	2					4
- อธิบายประวัติของกราฟิกได้	4	1					5
- บอกขอบข่ายของงานกราฟิกได้	2	1		1			4
- บอกคุณค่าของกราฟิกเมื่อนำมาใช้ในการศึกษาได้	2	2					4
- บอกความความเป็นมาของกราฟิกในสิ่งพิมพ์ได้	4						4
- บอกความเป็นมาของกราฟิกในการถ่ายภาพได้	3	1					4
รวม	17	7	-	1	-	-	25
จำนวนข้อสอบ	17	7	-	1	-	-	25
จำนวนข้อสอบที่ออกเพิ่ม 50%	26	11	-	2	-	-	39

แผนการสอน

วิชา 263-204 เทคโนโลยีทางกราฟิกและสิ่งพิมพ์ในการศึกษา

หน่วยที่ 2 องค์ประกอบของงานกราฟิก

เวลา 50 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. ผู้เรียนสามารถบอกและอธิบายลักษณะขององค์ประกอบของงานกราฟิกแต่ละประเภทได้
2. ผู้เรียนสามารถบอกคุณค่าขององค์ประกอบงานกราฟิกได้
3. ผู้เรียนสามารถบอกและเลือกใช้องค์ประกอบต่างๆ ในการออกแบบกราฟิกได้

ตาราง 42 การวิเคราะห์ข้อสอบให้ครอบคลุมเนื้อหาและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม
การเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย เรื่อง องค์ประกอบของงานกราฟิก

เนื้อหา วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม	ระดับพฤติกรรม						รวม
	ความรู้ความจำ	ความเข้าใจ	การนำไปใช้	การวิเคราะห์	การสังเคราะห์	การประเมินค่า	
2. องค์ประกอบของงานกราฟิก							
- บอกและอธิบายลักษณะขององค์ประกอบของงานกราฟิกแต่ละประเภทได้	4	3	2	2			11
- บอกคุณค่าขององค์ประกอบงานกราฟิกได้	3	2					5
- บอกและเลือกใช้องค์ประกอบต่างๆ ในการออกแบบกราฟิกได้	3	3	1				7
รวม	10	8	3	2	-	-	23
จำนวนข้อสอบ	10	8	3	2	-	-	23
จำนวนข้อสอบที่ออกเพิ่ม 50%	15	12	5	3	-	-	35

แผนการสอน

วิชา 263-204 เทคโนโลยีทางกราฟิกและสิ่งพิมพ์ในการศึกษา

หน่วยที่ 3 หลักการออกแบบงานกราฟิก

เวลา 50 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. ผู้เรียนสามารถบอกและอธิบายลักษณะองค์ประกอบของการออกแบบกราฟิกแต่ละองค์ประกอบได้
2. ผู้เรียนสามารถเลือกใช้อ้องค์ประกอบการออกแบบได้เหมาะสมกับงานกราฟิกได้
3. ผู้เรียนสามารถอธิบายหลักการจัดองค์ประกอบในการออกแบบกราฟิกได้
4. ผู้เรียนสามารถประยุกต์ใช้หลักการจัดองค์ประกอบในการออกแบบกราฟิกได้

ตาราง 43 การวิเคราะห์ข้อสอบให้ครอบคลุมเนื้อหาและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม การเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย เรื่อง หลักการออกแบบงานกราฟิก

เนื้อหา วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม	ระดับพฤติกรรม						รวม
	ความรู้ความเข้าใจ	ความเข้าใจ	การนำไปใช้	การวิเคราะห์	การสังเคราะห์	การประเมินค่า	
3. หลักการออกแบบงานกราฟิก							
- บอกและอธิบายลักษณะองค์ประกอบของการออกแบบกราฟิกแต่ละองค์ประกอบได้	4	2					6
- เลือกใช้อ้องค์ประกอบการออกแบบได้เหมาะสมกับงานกราฟิกได้	3	2	1				6
- อธิบายหลักการจัดองค์ประกอบในการออกแบบกราฟิกได้	4	3	2				9
- ประยุกต์ใช้หลักการจัดองค์ประกอบในการออกแบบกราฟิกได้	1	2	2				5
รวม	12	9	5	-	-	-	26
จำนวนข้อสอบ	12	9	5	-	-	-	26
จำนวนข้อสอบที่ออกเพิ่ม 50%	18	14	8	-	-	-	40

แผนการสอน

วิชา 263-204 เทคโนโลยีทวงกราฟิกและสิ่งพิมพ์ในการศึกษา

หน่วยที่ 4 จิตวิทยาในการออกแบบงานกราฟิก

เวลา 50 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

ผู้เรียนสามารถบอกและอธิบายหลักการใช้จิตวิทยาการออกแบบงานกราฟิกได้

ตาราง 44 การวิเคราะห์ข้อสอบให้ครอบคลุมเนื้อหาและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม
การเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย เรื่อง จิตวิทยาในการออกแบบงานกราฟิก

เนื้อหา วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม	ระดับพฤติกรรม						รวม
	ความรู้ความจำ	ความเข้าใจ	การนำไปใช้	การวิเคราะห์	การสังเคราะห์	การประเมินค่า	
4. จิตวิทยาในการออกแบบงานกราฟิก - บอกและอธิบายหลักการใช้จิตวิทยาการออกแบบงานกราฟิกได้	8	5					
รวม	8	5	-	-	-	-	13
จำนวนข้อสอบ	8	5	-	-	-	-	13
จำนวนข้อสอบที่ออกเพิ่ม 50%	12	8	-	-	-	-	20

แผนการสอน

วิชา 263-204 เทคโนโลยีทางกราฟิกและสิ่งพิมพ์ในการศึกษา

หน่วยที่ 5 สื่อกราฟิกเพื่อการศึกษา

เวลา 50 นาที

จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. ผู้เรียนสามารถบอกและอธิบายสื่อกราฟิกที่ใช้เพื่อการศึกษาได้
2. ผู้เรียนสามารถจำแนกประเภทสื่อกราฟิกเพื่อการศึกษาได้
3. ผู้เรียนสามารถเลือกใช้สื่อกราฟิกเพื่อการศึกษาได้
4. ผู้เรียนสามารถบอกหลักการออกแบบกราฟิกที่ใช้กับสื่อกราฟิกเพื่อการศึกษาได้

ตาราง 45 การวิเคราะห์ข้อสอบให้ครอบคลุมเนื้อหาและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม
การเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย เรื่อง สื่อกราฟิกเพื่อการศึกษา

เนื้อหา วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม	ระดับพฤติกรรม						รวม
	ความเข้าใจ	ความเข้าใจ	การนำไปใช้	การวิเคราะห์	การสังเคราะห์	การประเมินค่า	
5. สื่อกราฟิกเพื่อการศึกษา							
- บอกและอธิบายสื่อกราฟิกที่ใช้เพื่อการศึกษาได้	5	3					8
- จำแนกประเภทสื่อกราฟิกเพื่อการศึกษาได้	2			5			7
- เลือกใช้สื่อกราฟิกเพื่อการศึกษาได้	1	2	2				5
- บอกหลักการออกแบบกราฟิกที่ใช้กับสื่อกราฟิกเพื่อการศึกษาได้	3	1	1				5
รวม	11	6	3	5	-	-	25
จำนวนข้อสอบ	11	6	3	5	-	-	25
จำนวนข้อสอบที่ออกเพิ่ม 50%	17	9	5	8	-	-	39


ภาคผนวก ก

ตัวอย่างสทอริบอร์คและตัวอย่างบทเรียนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
เรื่อง เทคโนโลยีทางกราฟิก

Story Board บทเรียนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

หัวเรื่อง เทคโนโลยีทางกราฟิก

ลำดับที่ 1

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์	263-204 เทคโนโลยีทางกราฟิกและสิ่งพิมพ์ในการศึกษา
Web-based Instruction	Graphic
	<p>เทคโนโลยีทางกราฟิก</p> <p>๓ ภาระงานเขียน</p> <p>หน่วยที่ 1 ความรู้เบื้องต้นของกราฟิก</p> <p>หน่วยที่ 2 องค์ประกอบของงานกราฟิก</p> <p>หน่วยที่ 3 หลักการออกแบบงานกราฟิก</p> <p>หน่วยที่ 4 จิตวิทยาในการออกแบบงานกราฟิก</p> <p>หน่วยที่ 5 สื่อกราฟิกเพื่อการศึกษ</p>

ไฟล์






ข้อความ / ภาพ	เชื่อมโยง	หมายเหตุ
ภาระงานเขียน	ลำดับที่ 2	
ความรู้เบื้องต้นของกราฟิก	ลำดับที่ A1	
องค์ประกอบของงานกราฟิก	ลำดับที่ B1	
หลักการออกแบบงานกราฟิก	ลำดับที่ C1	
จิตวิทยาในการออกแบบงานกราฟิก	ลำดับที่ D1	
สื่อกราฟิกเพื่อการศึกษ	ลำดับที่ E1	

บันทึกเพิ่มเติม

- Banner สีม่วง ตัวอักษรสีขาว
- ตัวอักษรหัวข้อเป็นสีน้ำเงิน
- มีเสียงดนตรีประกอบ

Story Board บทเรียนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

หัวเรื่อง เทคโนโลยีทางกราฟิก
ลำดับที่ 2

คณะศึกษาศาสตร์ มพ วิทยาลัยสงฆ์นครพนม		263-204 เทคโนโลยีทางกราฟิกและสิ่งพิมพ์ในการศึกษา	
Web-based Instruction		Graphic	
		คำแนะนำบทเรียน	
สัญลักษณ์		คำอธิบาย	
  		
กลับเมนูหลัก 			

ไฟล์

ข้อความ / ภาพ	เชื่อมโยง	หมายเหตุ
กลับเมนูหลัก	ลำดับที่ 1	

บันทึกเพิ่มเติม

- Banner สีม่วง ตัวอักษรสีขาว
- ตัวอักษรหัวข้อเป็นสีน้ำเงิน


Story Board บทเรียนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

หัวเรื่อง ความรู้เบื้องต้นของกราฟิก
ลำดับที่ A1

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ 263-204 เทคโนโลยีทางกราฟิกและสิ่งพิมพ์ในการศึกษา

Web-based Instruction Graphic

>> ความรู้เบื้องต้นของกราฟิก



จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม

เรื่อง เทคโนโลยีทางกราฟิก

1.
2.
3.
4.
5.
6.

⏪ เข้าสู่เนื้อหาความรู้เบื้องต้นของกราฟิก
เลือกเนื้อหาใหม่ ⏩

ไฟล์

ข้อความ / ภาพ	เชื่อมโยง	หมายเหตุ
เข้าสู่เนื้อหาความรู้เบื้องต้นของกราฟิก	ลำดับที่ A2	
เลือกเนื้อหาใหม่	ลำดับที่ 1	

บันทึกเพิ่มเติม

- Banner สีน้ำเงิน ตัวอักษรสีขาว
- ตัวอักษรหัวข้อเป็นสีน้ำเงิน เนื้อหาใช้ตัวอักษรสีดำ

Story Board บทเรียนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

หัวข้อเรื่อง ความรู้เบื้องต้นของกราฟิก
ลำดับที่ A2

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
263-204 เทคโนโลยีทางกราฟิกและสิ่งพิมพ์ในการศึกษา

Web-based Instruction Graphic

» ความรู้เบื้องต้นของกราฟิก

ภาพ

ความรู้เบื้องต้นของกราฟิก

ความหมายของกราฟิก

ประวัติของกราฟิก

ขอบข่ายของงานกราฟิก

คุณค่าของงานกราฟิก

กราฟิกที่เกี่ยวข้องกับสิ่งพิมพ์

กราฟิกที่เกี่ยวกับการถ่ายภาพ

แผนผังบริเวณ / เอกสารอ้างอิงและลิงค์ที่เกี่ยวข้อง / แบบทดสอบหลังเรียน / ออกจากบทเรียน

ไฟล์

ข้อความ / ภาพ	เชื่อมโยง	หมายเหตุ
ความหมายของกราฟิก	ลำดับที่ A2.1	
ประวัติของกราฟิก	ลำดับที่ A2.2	
ขอบข่ายของงานกราฟิก	ลำดับที่ A2.3	
คุณค่าของงานกราฟิก	ลำดับที่ A2.4	
กราฟิกที่เกี่ยวข้องกับสิ่งพิมพ์	ลำดับที่ A2.5	
กราฟิกที่เกี่ยวกับการถ่ายภาพ	ลำดับที่ A2.6	
แผนผังบริเวณ	ลำดับที่ A3	
เอกสารอ้างอิงและลิงค์ที่เกี่ยวข้อง	ลำดับที่ A4	
แบบทดสอบหลังเรียน	ลำดับที่ A6	
ออกจากบทเรียน	ลำดับที่ A2	

บันทึกเพิ่มเติม

- Banner สีน้ำเงิน ตัวอักษรสีขาว
- ตัวอักษรหัวข้อเป็นสีน้ำเงิน และสีน้ำตาล
- มีเสียงดนตรีประกอบ

Story Board บทเรียนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

หัวเรื่อง ความรู้เบื้องต้นของกราฟิก
 ลำดับที่ A3

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น	263-204 เทคโนโลยีทางกราฟิกและสิ่งพิมพ์ในการศึกษา
Web-based Instruction	Graphic
» ความรู้เบื้องต้นของกราฟิก	
<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin-right: 10px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> ภาพ </div> <div> <p>ความรู้เบื้องต้นของกราฟิก</p> <ul style="list-style-type: none"> — ความหมายของกราฟิก — ประวัติของกราฟิก — ขอบข่ายของงานกราฟิก — คุณค่าของงานกราฟิก — กราฟิกที่เกี่ยวข้องกับสิ่งพิมพ์ — กราฟิกที่เกี่ยวข้องกับการถ่ายภาพ <p style="text-align: center;">« คลิกที่หัวข้อเพื่อลิงค์เข้าสู่เนื้อหา »</p> <p style="text-align: right;">ความรู้เบื้องต้นของกราฟิก </p> </div> </div>	

ไฟล์

ข้อความ / ภาพ	เชื่อมโยง	หมายเหตุ
ความหมายของกราฟิก	ลำดับที่ A2.1	
ประวัติของกราฟิก	ลำดับที่ A2.2	
ขอบข่ายของงานกราฟิก	ลำดับที่ A2.3	
คุณค่าของงานกราฟิก	ลำดับที่ A2.4	
กราฟิกที่เกี่ยวข้องกับสิ่งพิมพ์	ลำดับที่ A2.5	
กราฟิกที่เกี่ยวข้องกับการถ่ายภาพ	ลำดับที่ A2.6	
ความรู้เบื้องต้นของกราฟิก	ลำดับที่ A2	



บันทึกเพิ่มเติม

- Banner สีนํ้าเงิน ตัวอักษรสีขาว
- ตัวอักษรหัวข้อเป็นสีนํ้าเงิน เนื้อหาใช้ตัวอักษรสีม่วงอมแดง
- มีเสียงดนตรีประกอบ

Story Board บทเรียนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

หัวข้อเรื่อง ความรู้เบื้องต้นของกราฟิก

ลำดับที่ A4

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์	263-204 เทคโนโลยีทางกราฟิกและสิ่งพิมพ์ในการศึกษา
Web-based Instruction	Graphic
» ความรู้เบื้องต้นของกราฟิก	
	เอกสารอ้างอิงและลิงค์ที่เกี่ยวข้อง
เอกสารอ้างอิง	
1.	
2.	
3.	
ลิงค์ที่เกี่ยวข้อง	
1.	
2.	
3.	
ความรู้เบื้องต้นของกราฟิก 	

ไฟล์

ข้อความ / ภาพ	เชื่อมโยง	หมายเหตุ
ลิงค์ที่เกี่ยวข้อง	ไปยังเว็บไซต์ที่ปรากฏในจอภาพ	
ความรู้เบื้องต้นของกราฟิก	ลำดับที่ A2	

บันทึกเพิ่มเติม

- Banner สีน้ำเงิน ตัวอักษรสีขาว
- ตัวอักษรหัวข้อเป็นสีน้ำเงิน เนื้อหาใช้ตัวอักษรสีน้ำเงินและสีดำ


Story Board บทเรียนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

หัวเรื่อง ความรู้เบื้องต้นของกราฟิก
 ลำดับที่ A2.4

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
 263-204 เทคโนโลยีทางกราฟิกและสิ่งพิมพ์ในการศึกษา

Web-based Instruction Graphic

» ความรู้เบื้องต้นของกราฟิก


 คุณค่าของงานกราฟิก

เนื้อหา.....

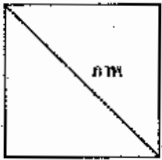
.....

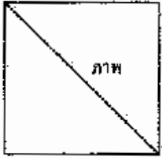
.....



เนื้อหา.....

.....

.....






 ความรู้เบื้องต้นของกราฟิก / แบบฝึกหัด 1.4
 

ไฟล์

ข้อความ / ภาพ	เชื่อมโยง	หมายเหตุ
ความรู้เบื้องต้นของกราฟิก	ลำดับที่ A2	
แบบฝึกหัด 1.4	ลำดับที่ A5	

บันทึกเพิ่มเติม

- Banner สีน้ำเงิน ตัวอักษรสีขาว
- ตัวอักษรหัวข้อเป็นสีน้ำเงิน เนื้อหาใช้ตัวอักษรสีดำ

Story Board บทเรียนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

หัวเรื่อง ความรู้เบื้องต้นของกราฟิก
ลำดับที่ A5

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์	263-204 เทคโนโลยีทางกราฟิกและสิ่งพิมพ์ในการศึกษา
Web-based Instruction	Graphic
» ความรู้เบื้องต้นของกราฟิก	
<p>แบบฝึกหัด 1.4</p> <p>เรื่อง ความรู้เบื้องต้นของกราฟิก</p> <p>คำชี้แจง</p> <p>1.</p> <p>ก.</p> <p>ข.</p> <p>ค.</p> <p>ง.</p> <p>จ.</p>	
<input type="button" value="ตรวจสอบคำตอบ"/>	<input type="button" value="เริ่มทำใหม่"/>
<input type="button" value="ปิดหน้าต่าง"/>	

ไฟล์

ข้อความ / ภาพ	เชื่อมโยง	หมายเหตุ
ตรวจสอบคำตอบ	ลำดับที่ 5.1	
เริ่มทำใหม่	เริ่มทำฝึกหัดใหม่	
ปิดหน้าต่าง	ปิดหน้าจอ	

บันทึกเพิ่มเติม

- Banner สีน้ำเงิน ตัวอักษรสีขาว
- ตัวอักษรสีน้ำเงิน

Story Board บทเรียนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

หัวข้อเรื่อง ความรู้เบื้องต้นของกราฟิก
ลำดับที่ A5

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์	263-204 เทคโนโลยีทางกราฟิกและสิ่งพิมพ์ในการศึกษา
Web-based Instruction	Graphic
» ความรู้เบื้องต้นของกราฟิก	
<p>แบบทดสอบหลังเรียน</p> <p>เรื่อง ความรู้เบื้องต้นของกราฟิก</p> <p>คำชี้แจง</p> <p>1.</p> <p>ก.</p> <p>ข.</p> <p>ค.</p> <p>ง.</p> <p>จ.</p> <p style="text-align: center;">ปิดหน้าต่าง</p>	

ไฟล์

ข้อความ / ภาพ	เชื่อมโยง	หมายเหตุ
ปิดหน้าต่าง	ปิดหน้าจอ	

บันทึกเพิ่มเติม

- Banner สิ้นน้ำเงิน ตัวอักษรสีขาว
- ตัวอักษรสีน้ำเงิน

201-201 เทคโนโลยีทางการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้
 Web-based Instruction Graphic

เทคโนโลยีสารสนเทศกราฟิก

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

- หน่วยที่ 1 1.1 การใช้งานโปรแกรมกราฟิก
- หน่วยที่ 2 2.1 องค์ประกอบของกราฟิก
- หน่วยที่ 3 3.1 ขั้นตอนการออกแบบกราฟิก
- หน่วยที่ 4 4.1 การใช้โปรแกรมออกแบบกราฟิก
- หน่วยที่ 5 5.1 การนำเสนอผลงานกราฟิก

201-201 เทคโนโลยีทางการศึกษาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้
 Web-based Instruction Graphic

สื่อการเรียนรู้ คือ วัสดุ อุปกรณ์ หรือช่องทางที่นำเนื้อหา เรื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศกราฟิก

แบบเรียนหนังสือ	เป็นสื่อที่จัดทำขึ้นโดยผู้จัดทำเนื้อหาในลักษณะที่อ่านง่ายและน่าสนใจ ซึ่งผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาในลักษณะนี้ได้
เอกสารอ้างอิงและสื่อที่สืบเสาะ	เป็นสื่อที่รวบรวมเนื้อหาจากเอกสารและเว็บไซต์ต่างๆ ที่มีอยู่จริง
เทปวีดิทัศน์	เป็นสื่อที่จัดทำขึ้นโดยผู้จัดทำเนื้อหาในลักษณะที่อ่านง่าย
คอมพิวเตอร์กราฟิก	เป็นสื่อที่จัดทำขึ้นโดยผู้จัดทำเนื้อหาในลักษณะที่อ่านง่ายและน่าสนใจ
แบบฝึกหัด	เป็นสื่อที่จัดทำขึ้นโดยผู้จัดทำเนื้อหาในลักษณะที่อ่านง่าย
ภาระงาน สามารถวัดผลตามที่ได้ประเมินได้	ผู้เรียนสามารถวัดผลได้จากการประเมินผลตามเนื้อหา
ภาระงาน สามารถวัดผลตามที่ได้ประเมินได้	ผู้เรียนสามารถวัดผลได้จากการประเมินผลตามเนื้อหา
เนื้อหาที่สามารถวัดผลตามที่ได้ประเมินได้	ผู้เรียนสามารถวัดผลได้จากการประเมินผลตามเนื้อหา
ภาระงาน	เป็นสื่อที่จัดทำขึ้นโดยผู้จัดทำเนื้อหาในลักษณะที่อ่านง่าย
สามารถวัดผลตามที่ได้ประเมินได้	ผู้เรียนสามารถวัดผลได้จากการประเมินผลตามเนื้อหา

203-204 เทคโนโลยีทางการศึกษาระดับปริญญาโท

Web-based Instruction

Graphic

วัตถุประสงค์การเรียนรู้

เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกราฟิก

หลังจากจบเรียนแล้วผู้เรียนสามารถ

1. อธิบายความหมายของกราฟิกได้
2. อธิบายประเภทของกราฟิกได้
3. อธิบายความหมายของงานกราฟิกได้
4. อธิบายส่วนประกอบของงานกราฟิกได้
5. อธิบายการออกแบบกราฟิกได้
6. อธิบายส่วนประกอบของกราฟิกได้

เลือกเนื้อหาใหม่

203-204 เทคโนโลยีทางการศึกษาระดับปริญญาโท

Web-based Instruction

Graphic

วัตถุประสงค์การเรียนรู้

▼ ความหมายของกราฟิก

▼ ประวัติของกราฟิก

▼ ขอบข่ายของงานกราฟิก

▼ คุณค่าของงานกราฟิก

▼ กราฟิกที่เกี่ยวข้องกับสิ่งพิมพ์

▼ กราฟิกที่เกี่ยวข้องกับการถ่ายภาพ

Graphic Design


แผนผังการเรียน | เนื้อหาอ้างอิงและสิ่งที่เกี่ยวข้อง | บททดสอบหลังเรียน | 99 จากบทเรียน

203-204 เทคโนโลยีทางการศึกษาระดับปริญญาโทในการศึกษา
 Web-based Instruction
 > ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกราฟิก

- ความหมายของกราฟิก
- ประเภทของกราฟิก
- ข้อดีข้อเสียของกราฟิก
- แนวโน้มของกราฟิก
- กราฟิกที่เกี่ยวข้องกับสิ่งพิมพ์
- กราฟิกที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์

< คลิกที่หัวข้อที่ต้องการศึกษา >

 คณะศึกษาศาสตร์

203-204 เทคโนโลยีทางการศึกษาระดับปริญญาโทในการศึกษา
 Web-based Instruction
 > ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ


เอกสารอ้างอิงในกรณีศึกษาที่เกี่ยวข้อง

เอกสารอ้างอิง

1. กัทธ วัฒนกุล. 2525. เทคโนโลยีและการพิมพ์. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์สุพรรณ
2. ประทีป วัฒนกุล. 2530. การออกแบบกราฟิก. กรุงเทพฯ: คณะวิชาออกแบบและการออกแบบศิลปศาสตร์ วิทยาลัยสุพรรณบุรี
3. ศิวะสิทธิ์ นามะวัฒน์. 2537. เทคนิคการพิมพ์. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ไพบูลย์
4. สันต์ คุณวัฒน์. 2542. การออกแบบตัวอักษร. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์สุพรรณ
5. ไชยดี สุขสวัสดิการ. 2540. การออกแบบตัวอักษร. โรงพิมพ์สุพรรณบุรี

สื่อที่เกี่ยวข้อง

http://www.arts.su.ac.th/~artscourse/graphics/Graphic%20of%20.htm
 http://www.arts.su.ac.th/~artscourse/graphics/Graphic%20of%20.htm
 http://www.arts.su.ac.th/~artscourse/graphics/Graphic%20of%20.htm

 คณะศึกษาศาสตร์

203-204 เทคโนโลยีทางการศึกษาและสิ่งประดิษฐ์ในการศึกษา

Web-based Instruction



Graph

Graph

วัตถุประสงค์ของการศึกษาโดยใช้คอมพิวเตอร์ช่วยการสอน คือ เพื่อพัฒนาความรู้ ทักษะ และเจตคติของผู้เรียนให้มีความรู้ ความเข้าใจ และสามารถนำความรู้ไปใช้ในการปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง และมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาวิชาที่เรียนอย่างลึกซึ้ง

คุณลักษณะที่พึงประสงค์ ได้แก่

1. การนำคอมพิวเตอร์ช่วยสอนไปใช้เพื่อพัฒนาความรู้ ทักษะ และเจตคติ
2. การนำคอมพิวเตอร์ช่วยสอนไปใช้เพื่อพัฒนาความรู้ ทักษะ และเจตคติ
3. การนำคอมพิวเตอร์ช่วยสอนไปใช้เพื่อพัฒนาความรู้ ทักษะ และเจตคติ
4. การนำคอมพิวเตอร์ช่วยสอนไปใช้เพื่อพัฒนาความรู้ ทักษะ และเจตคติ
5. การนำคอมพิวเตอร์ช่วยสอนไปใช้เพื่อพัฒนาความรู้ ทักษะ และเจตคติ
6. การนำคอมพิวเตอร์ช่วยสอนไปใช้เพื่อพัฒนาความรู้ ทักษะ และเจตคติ
7. การนำคอมพิวเตอร์ช่วยสอนไปใช้เพื่อพัฒนาความรู้ ทักษะ และเจตคติ

3 การนำคอมพิวเตอร์ช่วยสอนไปใช้เพื่อพัฒนาความรู้ ทักษะ และเจตคติ

แบบฝึกหัด 1.4
เรื่อง การนำคอมพิวเตอร์ช่วยสอนไปใช้เพื่อพัฒนาความรู้ ทักษะ และเจตคติ

1. ข้อใดเป็นข้อดีของการนำคอมพิวเตอร์ช่วยสอนไปใช้เพื่อพัฒนาความรู้ ทักษะ และเจตคติ

1. การนำคอมพิวเตอร์ช่วยสอนไปใช้เพื่อพัฒนาความรู้ ทักษะ และเจตคติ
2. การนำคอมพิวเตอร์ช่วยสอนไปใช้เพื่อพัฒนาความรู้ ทักษะ และเจตคติ
3. การนำคอมพิวเตอร์ช่วยสอนไปใช้เพื่อพัฒนาความรู้ ทักษะ และเจตคติ
4. การนำคอมพิวเตอร์ช่วยสอนไปใช้เพื่อพัฒนาความรู้ ทักษะ และเจตคติ
5. การนำคอมพิวเตอร์ช่วยสอนไปใช้เพื่อพัฒนาความรู้ ทักษะ และเจตคติ

2. ข้อใดเป็นข้อเสียของการนำคอมพิวเตอร์ช่วยสอนไปใช้เพื่อพัฒนาความรู้ ทักษะ และเจตคติ

1. การนำคอมพิวเตอร์ช่วยสอนไปใช้เพื่อพัฒนาความรู้ ทักษะ และเจตคติ
2. การนำคอมพิวเตอร์ช่วยสอนไปใช้เพื่อพัฒนาความรู้ ทักษะ และเจตคติ
3. การนำคอมพิวเตอร์ช่วยสอนไปใช้เพื่อพัฒนาความรู้ ทักษะ และเจตคติ
4. การนำคอมพิวเตอร์ช่วยสอนไปใช้เพื่อพัฒนาความรู้ ทักษะ และเจตคติ
5. การนำคอมพิวเตอร์ช่วยสอนไปใช้เพื่อพัฒนาความรู้ ทักษะ และเจตคติ

ข้อดีทั้งหมด
 ข้อเสียทั้งหมด
 ข้อดีและข้อเสียทั้งหมด

แบบทดสอบหลังเรียน เรื่องเทคโนโลยีทางการศึกษา หน่วยที่ 1 ความรู้เบื้องต้นทางการศึกษา

ข้อที่ 1. วัตถุประสงค์ของการศึกษาคือข้อใดต่อไปนี้

1. คำว่า "การศึกษา" มีความหมายครอบคลุม
 - ก. ศึกษาค้น
 - ข. ศึกษาค้น
 - ค. ศึกษาค้น
 - ง. ศึกษาค้น
 - จ. ศึกษาค้น
2. วัตถุประสงค์ของการศึกษาคือข้อใดต่อไปนี้
 - ก. เป็นการศึกษา
 - ข. มีลักษณะเป็น 3 มิติ
 - ค. ใช้ความรู้ทางสังคม
 - ง. ใช้ในการศึกษาของมนุษย์
 - จ. เป็นวิชาที่ศึกษาของสังคม
3. วัตถุประสงค์ของการศึกษาคือข้อใดต่อไปนี้
 - ก. ศึกษาค้น
 - ข. ศึกษาค้น
 - ค. ศึกษาค้น
 - ง. ศึกษาค้น
 - จ. ศึกษาค้น
4. วัตถุประสงค์ของการศึกษาคือข้อใดต่อไปนี้
 - ก. ศึกษาค้น
 - ข. ศึกษาค้น
 - ค. ศึกษาค้น
 - ง. ศึกษาค้น
 - จ. ศึกษาค้น

ข้อที่ 2.