



เอกสารประกอบการอบรม

โครงการพัฒนาคู่มือมาตรฐานวิชาชีพ/
กิจกรรมจัดการอบรมโปรแกรมคอมพิวเตอร์ภายใน
การสร้างสื่อการสอนด้วย e-Magazine และ
การสร้างแบบทดสอบด้วยโปรแกรม Wondershare Quiz Creator



งานศูนย์คอมพิวเตอร์และไอซีที โรงเรียนเทพศิรินทร์ สมุทรปราการ

สารบัญ

	หน้า
1. ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ e-Magazine	2 – 5
2. ขั้นตอนการใช้งาน e-Magazine	6 – 9
3. การบริหารจัดการ e-Magazine	10
4. การสร้างลิงค์เชื่อมโยง e-Magazine ไปยังเว็บไซต์ KM	12
5. สารบัญการสร้างแบบทดสอบด้วยโปรแกรม Wondershare Quiz Creator	13
6. ความหมายของโปรแกรม Wondershare Quiz Creator	14
7. การสร้างและการกำหนดคุณสมบัติแบบทดสอบ	15 – 21
8. การสร้างแบบทดสอบชนิด ถูก/ผิด (True/Fales)	22 - 23
9. การสร้างแบบทดสอบชนิดเลือกตอบ (Multiple Choice)	23 – 24
10. การสร้างแบบทดสอบชนิดเติมคำ (Fill in the Blank)	25 – 26
11. การสร้างแบบทดสอบชนิดจับคู่ (Matching)	26 – 28
12. การสร้างแบบทดสอบชนิดเรียงลำดับ (Sequense)	29 - 30
13. การแสดงผลการสร้างแบบทดสอบแบบต่าง ๆ	30 – 31
14. การเผยแพร่หรือการนำไปใช้จริง (Publish) ในรูปแบบ Web	32
15. การเผยแพร่หรือการนำไปใช้จริง (Publish) ในรูปแบบ .EXE	33
16. การสร้างลิงค์เชื่อมโยงแบบทดสอบไปยังเว็บไซต์ KM	34 - 36

สร้าง e-Magazine แบบมืออาชีพด้วย issuu.com

วิวัฒนาการของ e-Magazine

กาลเวลาหมุนเวียนเปลี่ยนไปย่อมมีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นเป็นธรรมดา สื่อสิ่งพิมพ์เช่นเดียวกันที่ต้องหาทางรอดในยุคปัจจุบันที่สื่อออนไลน์เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันอย่างยิ่ง นิตยสาร หรือ แมกกาซีน (Magazine) มีจุดกำเนิดขึ้นมาจากความต้องการในการสื่อสาร

เมื่อสังคมปัจจุบันเปลี่ยนเข้าสู่ยุคอุตสาหกรรม มีนวัตกรรมใหม่เกิดขึ้นตลอดเวลา เช่น สื่อบันเทิงต่างๆ, ภาพยนตร์, แฟชั่น, ความรู้ด้านต่างๆ ทำให้การนำเสนอเนื้อหาในนิตยสารเริ่มเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม อีกทั้งรูปแบบของนิตยสารมีพัฒนาการเช่นเดียวกัน เดิมเป็นเพียงการพิมพ์ตัวหนังสือลงบนกระดาษ มีการเพิ่มด้านศิลปะเข้าไป มีการพิมพ์ด้วยระบบออฟเซตสีสี่ จัดวางรูปแบบอย่างสวยงาม เพิ่มเติมส่วนบรรณาธิการ จัดวางหัวหนังสือ เนื้อหาต่างๆ ให้มีความเหมาะสมและทันสมัยมากยิ่งขึ้นจนกระทั่งเป็นนิตยสารทั่วไปที่เราจะรู้จักกันดี

ด้วยระบบไอทีที่พัฒนาอย่างก้าวกระโดด การกำเนิดของอินเทอร์เน็ต จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ และการสื่อสารข้ามทวีปที่สะดวกรวดเร็วอย่างไม่เคยเป็นมาก่อน เปรียบเสมือนการย่อโลกให้แคบลง และสื่อสารถึงกันได้อย่างรวดเร็วและครอบคลุม ส่งผลให้วงการสื่อสิ่งพิมพ์มีพัฒนาการและการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นเช่นเดียวกัน โดยเริ่มจากการนำประโยชน์ของระบบไอทีมาประยุกต์ใช้ให้สามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้ง่ายขึ้นและมีความสะดวกรวดเร็วมากยิ่งขึ้น

e-Magazine เป็นผลผลิตที่เกิดขึ้นจากการพัฒนาอย่างต่อเนื่องของเทคโนโลยี หากพิจารณา e-Magazine แล้วพบว่า เนื้อหา ข่าวสาร รูปภาพต่างๆ ทั้งหมดที่มีอยู่ในนิตยสาร ถูกย่อส่วนให้ลงมาได้ไม่แตกต่างจากนิตยสารที่เป็นรูปเล่ม แต่มีความแตกต่างกันในเรื่องของวิธีการและช่องทางการรับสาร รวมไปถึงรูปแบบที่มีความทันสมัยมากยิ่งขึ้น สามารถนำเทคโนโลยีต่างๆ เข้ามาประยุกต์ใช้ได้อย่างหลากหลาย อีกทั้งวิธีการรับสารสะดวกสบายมากกว่าการรับสารจากนิตยสารในรูปแบบสิ่งพิมพ์

e-Magazine สามารถเปิดหน้าหรือเลื่อนหน้า ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลอันทันสมัย ทำให้เปิดหน้าในรูปแบบภาพ 3 มิติ จากหน้าจอคอมพิวเตอร์เปรียบเสมือนว่ากำลังเปิดหนังสืออยู่ นอกจากนี้แล้วยังมีเครื่องมือต่างๆ ที่ช่วยให้การรับสารมีความสะดวกรวดเร็วมากยิ่งขึ้น เช่น การค้นหาข้อมูลจากเนื้อหาภายในเล่มสามารถค้นหาได้อย่างรวดเร็วด้วยการกดปุ่ม ค้นหา (Search) จากนั้นสามารถเลื่อนไปยังหน้าที่ต้องการอ่านได้ทันที ย่อหรือขยายการแสดงผลทั้งตัวอักษรและภาพ เพื่อให้อ่านง่ายและสบายตายิ่งขึ้น สามารถกำหนดตำแหน่งของไฟล์บนเว็บ (URL: Uniform Resource Locator) ให้คลิกเพื่อเปิดไปหน้าเว็บเพจต่างๆ หรือเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา ค้นหาข้อมูลเพิ่มเติม เว็บไซต์ของผู้ให้การสนับสนุน รวมถึงการพิมพ์หน้าที่ต้องการได้ เป็นต้น

ยังมีเครื่องมือต่างๆ ที่ช่วยให้การรับสารมีความสะดวกรวดเร็วมากยิ่งขึ้น เช่น การค้นหาข้อมูลจากเนื้อหาภายในเล่มสามารถค้นหาได้อย่างรวดเร็วด้วยการกดปุ่ม ค้นหา (Search) จากนั้นสามารถเลื่อนไปยังหน้าที่ต้องการอ่านได้ทันที ย่อหรือขยายการแสดงผลทั้งตัวอักษรและภาพ เพื่อให้อ่านง่ายและสบายตายิ่งขึ้น สามารถกำหนดตำแหน่งของไฟล์บนเว็บ (URL: Uniform Resource Locator) ให้คลิกเพื่อเปิดไปหน้าเว็บเพจต่างๆ หรือเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา ค้นหาข้อมูลเพิ่มเติม เว็บไซต์ของผู้ให้การสนับสนุน รวมถึงการพิมพ์หน้าที่ต้องการได้ เป็นต้น

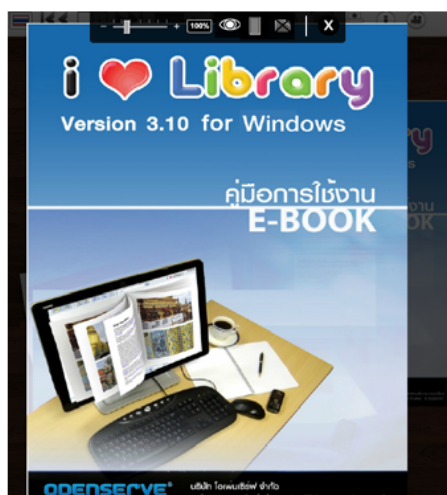
ความหมายและจุดเด่นของ e-Magazine

e-magazine คือ นิตยสารในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ เช่นเดียวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) ที่ผู้ใช้สามารถเปิดอ่านจากคอมพิวเตอร์ได้อย่างง่ายดาย ทั้งคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล โน้ตบุ๊ก เน็ตบุค แท็บเล็ต สมาร์ทโฟน ทั้งที่ใช้ระบบปฏิบัติการวินโดวส์ (Windows), แมคโอเอส (Mac OS) และลินุกซ์ (Linux)

จุดเด่นของ e-Magazine คือ การออกแบบมาให้แสดงเนื้อหาต่างๆ ได้คล้ายคลึงกับการอ่านนิตยสารที่ตีพิมพ์เป็นเล่ม ทั้งตัวอักษร ข้อความ ภาพ การพลิกหรือเลื่อนหน้าและด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลอันทันสมัย e-Magazine จึงมีความสามารถค้นหาข้อมูลจากเนื้อหาภายในเล่มได้อย่างรวดเร็ว เลื่อนไปยังหน้าที่ต้องการอ่านได้ทันที แสดงหน้าทั้งหมดแบบภาพขนาดเล็ก (Thumbnail) เพื่อให้เลือกแสดงหน้าที่ต้องการได้ทันที ย่อหรือขยายการแสดงผลทั้งตัวอักษรและภาพ เพื่อให้อ่านได้ง่าย และสบายตาขึ้น สามารถกำหนดตำแหน่งไฟล์บนเว็บ (URL: Uniform Resource Locator) ให้คลิกเพื่อเปิดไปหน้าเว็บเพจต่างๆ เช่น เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา ข้อมูลเพิ่มเติม เว็บไซต์ของผู้ให้การสนับสนุน รวมถึงการพิมพ์หน้าที่ต้องการได้อีกด้วย

ตัวอย่าง e-Magazine

1. e-Magazine คู่มือการใช้งาน E-Book I Love Library



ภาพที่ 1 e-Magazine คู่มือการใช้งาน E-Book I Love Library

2. e-Magazine มิสทีน



ภาพที่ 2 e-Magazine มิสทีน

3. e-Magazine 360 องศา



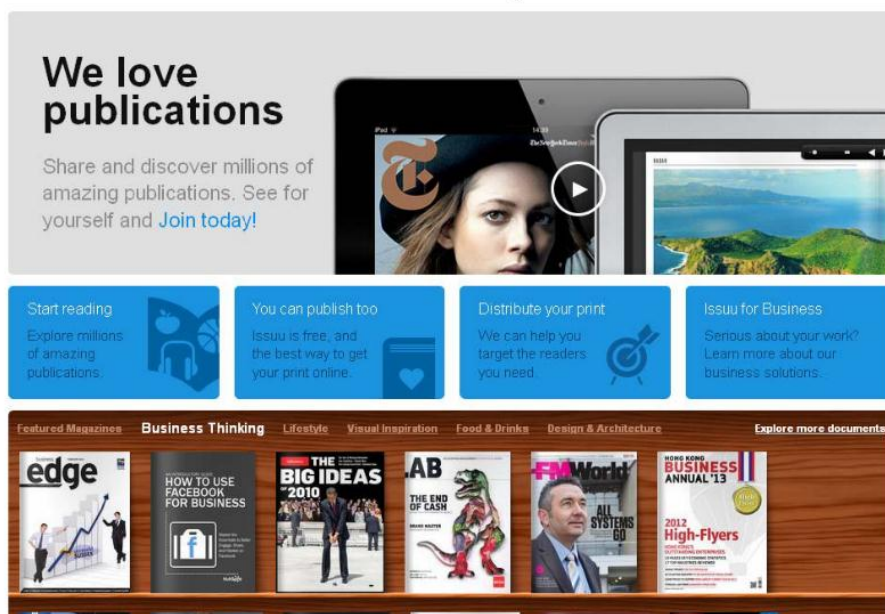
ภาพที่ 3 e-Magazine 360 องศา

สร้าง e-Magazine ด้วย issuu.com

issuu.com คือเว็บไซต์ผู้ให้บริการรวบรวมเนื้อหา e-Book เอาไว้หลากหลายจากทั่วโลก ปัจจุบันมีผู้ใช้งานเว็บไซต์ issuu.com มากกว่าล้านคน e-Book ส่วนใหญ่เป็นเนื้อหาที่สร้างขึ้นเฉพาะบนโลก

ออนไลน์ มีทั้ง มินิแม็กกาซีน (Mini-Magazine) นิตยสารอิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) หนังสือออนไลน์
 ในแบบเฉพาะ รวมทั้งสมุดภาพสวย ๆ ของบรรดาช่างภาพมืออาชีพบนโลกออนไลน์

เว็บไซต์ issuu.com ยังอนุญาตให้ผู้ใช้งานสมัครสมาชิกฟรี เพื่ออัปโหลดไฟล์เอกสารหรือ งาน
 นิตยสาร e-Book ของตัวเอง ซึ่งอาจสร้างขึ้นในรูปแบบไฟล์พีดีเอฟ (PDF) เมื่ออัปโหลดขึ้นไปแล้ว
 ระบบจะสร้าง e-Book ให้ฟรี ในแบบที่สามารถเปิดหน้าหนังสือดูได้ทันที ที่สำคัญคือผู้เข้าชมนั้นไม่
 จำเป็นต้องติดตั้งโปรแกรมใดๆ ลงบนเครื่องที่ใช้งานอยู่



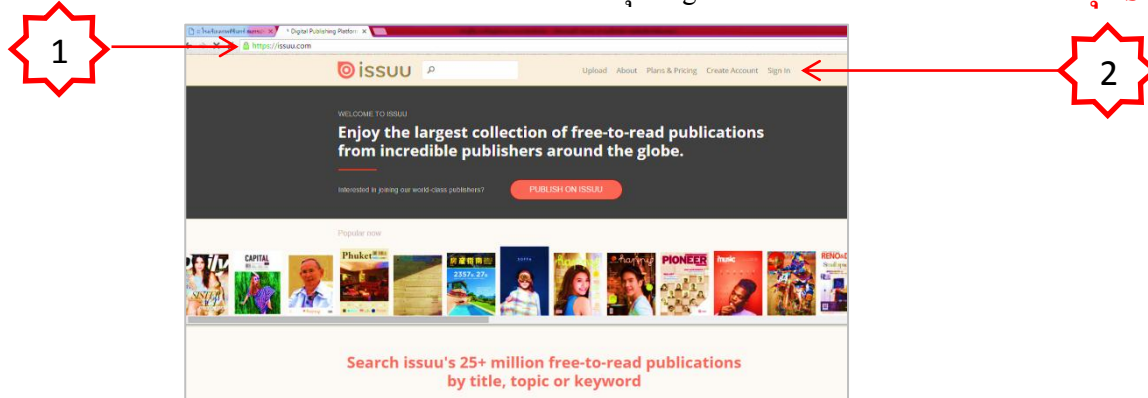
ภาพที่ 4 เว็บไซต์ issuu.com

ขั้นตอนการใช้งาน e-Magazine

1. เปิดเว็บไซต์ www.issuu.com

2. หากยังไม่มี Account ของ issuu.com ให้คลิกปุ่ม Sign in

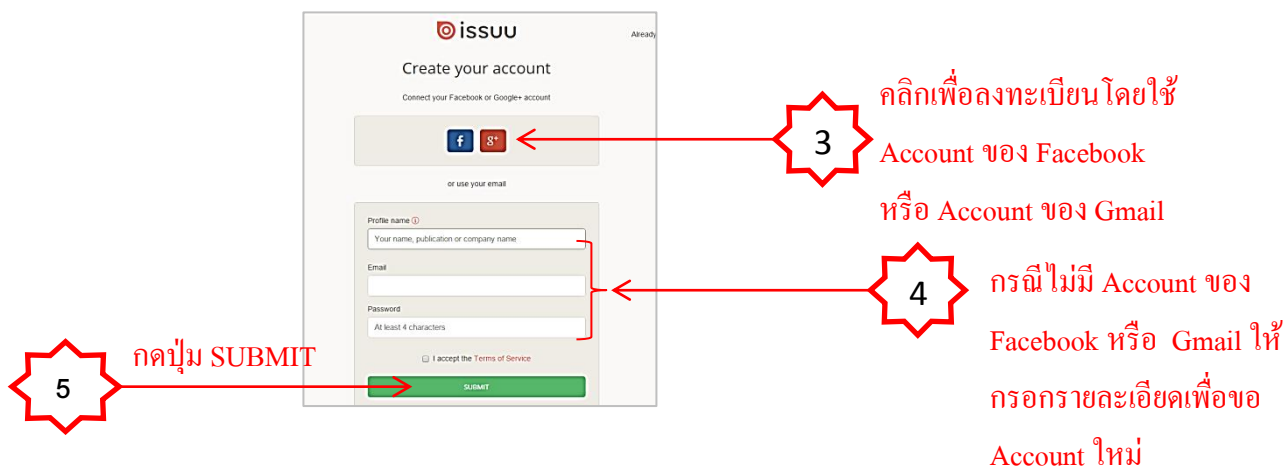
คลิกปุ่ม Sign in



3. จะปรากฏหน้าต่างให้ลงทะเบียน (กรณีที่เรามี Gmail ของ Google หรือมี Account Facebook สามารถลงทะเบียนได้เลยโดยไม่ต้องสร้าง Account ใหม่) เสร็จแล้วกดปุ่ม SUBMIT

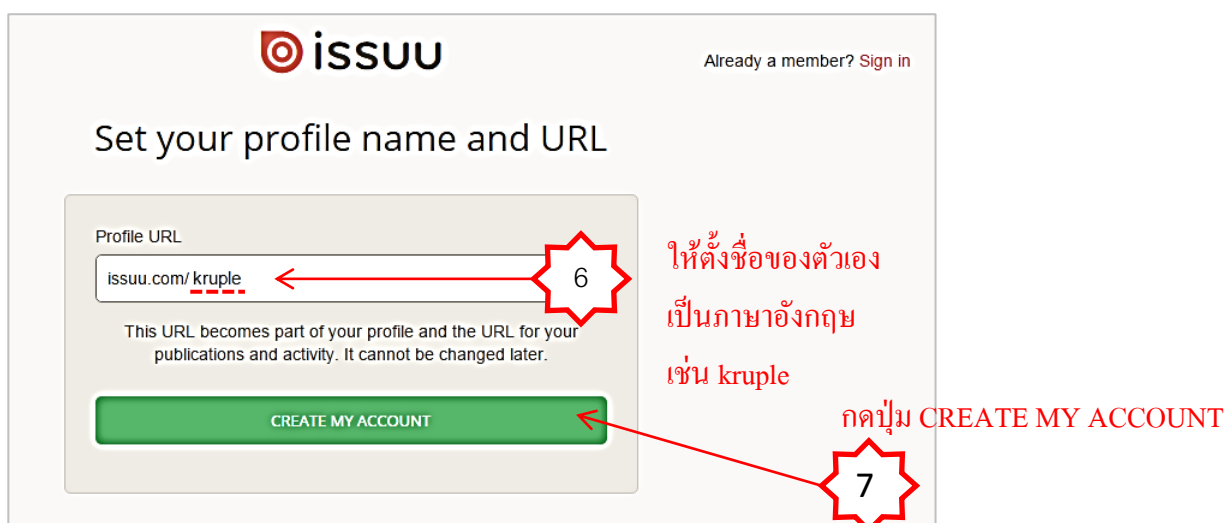
4. กรณีไม่มี Account ของ Facebook หรือ Gmail ให้กรอกรายละเอียดเพื่อขอ Account ใหม่

5. กดปุ่ม SUBMIT

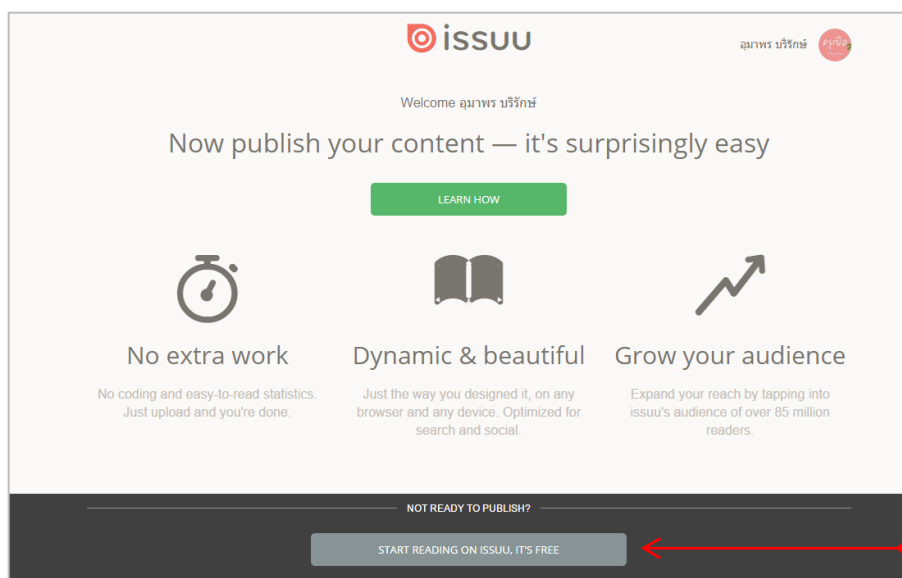


6. หลังจากนั้นจะปรากฏข้อความโต้ตอบ เพื่อตั้งชื่อ ACCOUNT ของผู้สมัครตามภาพ

7. กดปุ่ม CREATE MY ACCOUNT



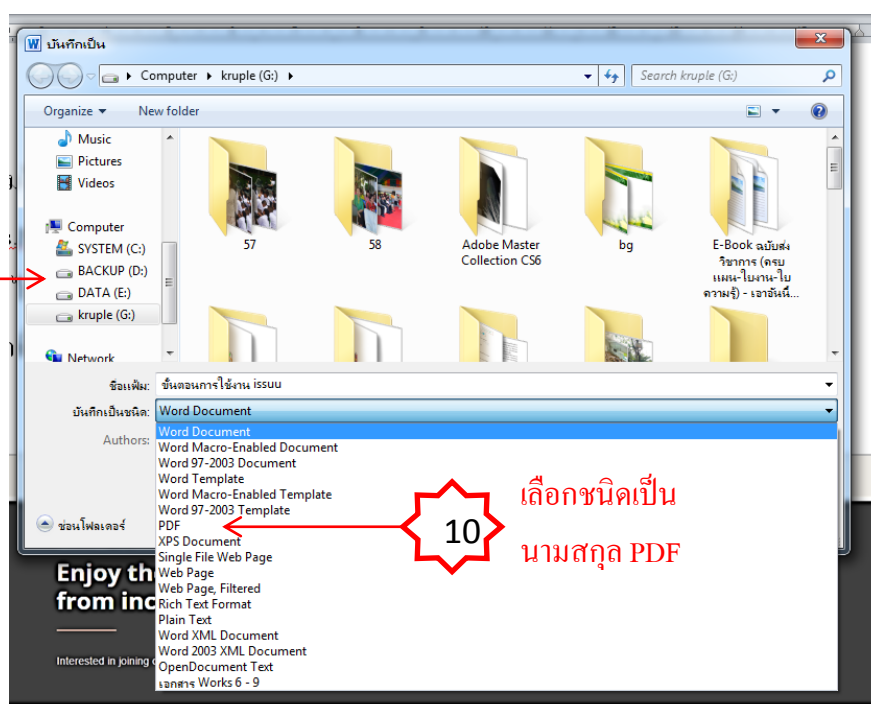
8. จะปรากฏกรอบหน้าต่างแสดงถึงการลงทะเบียนเพื่อขอ Account กับ ISSUU.COM เสร็จสิ้น
เสร็จแล้วให้ กดปุ่ม START READING ON ISSUU, IT'S FREE เพิ่มเริ่มสร้าง e-Magazine



กดปุ่ม START READING ON ISSUU, IT'S FREE

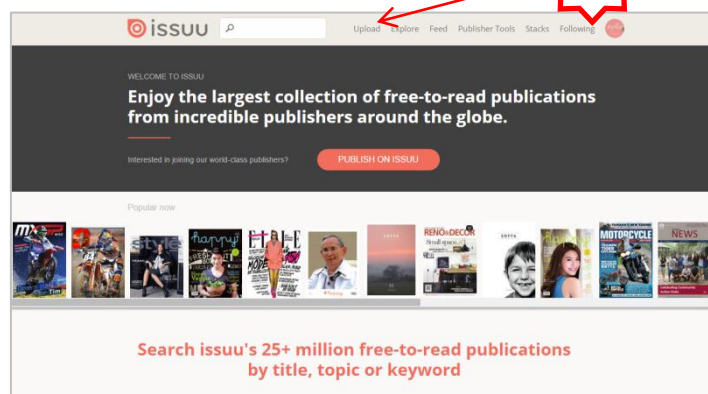
9. จัดเตรียมไฟล์งานที่จัดเตรียมไว้ เช่น ใบงาน/ใบความรู้ ซึ่งสร้างด้วย Ms.Word , Ms.Excel หรือ Ms.PowerPoint แล้วจัดการบันทึกให้เป็นไฟล์นามสกุล .PDF
10. เปิดไฟล์งานที่จัดเตรียมไว้ คลิกที่เมนู แฟ้ม -> บันทึกเป็น -> เลือกไดรฟ์สำหรับเก็บข้อมูลปลายทาง -> ตั้งชื่อไฟล์ (ควรตั้งชื่อเป็นภาษาอังกฤษ) -> บันทึกเป็นชนิด (เลือกชนิดเป็นนามสกุล PDF)

9
เลือกไดรฟ์สำหรับ
เก็บข้อมูลปลายทาง
(ควรตั้งชื่อเป็น
ภาษาอังกฤษ)

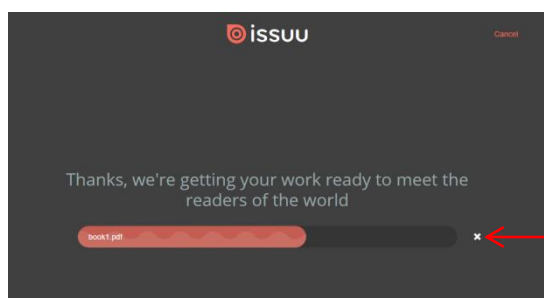


10
เลือกชนิดเป็น
นามสกุล PDF

11. เสร็จแล้วทำการอัปโหลดไฟล์ใบความรู้/ใบงาน นามสกุล .PDF ขึ้นไปไว้บนเว็บไซต์ ISSUU โดยการคลิกปุ่ม Upload

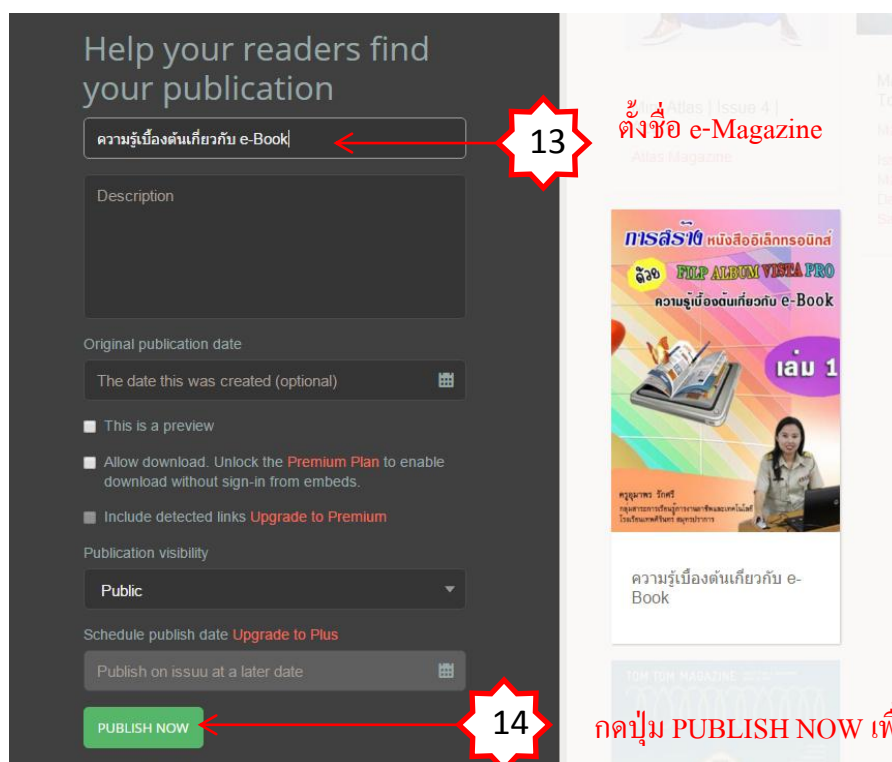


12. จะปรากฏหน้าต่าง Upload รอจนครบ 100%



กำลังดำเนินการ
Upload

13. เมื่อ Upload เสร็จ จะปรากฏหน้าต่างให้พิมพ์ชื่อของ e-Magazine เล่มนี้ และรายละเอียดดังภาพ
14. กดปุ่ม PUBLISH NOW เพื่อเผยแพร่ผลงาน



ตั้งชื่อ e-Magazine

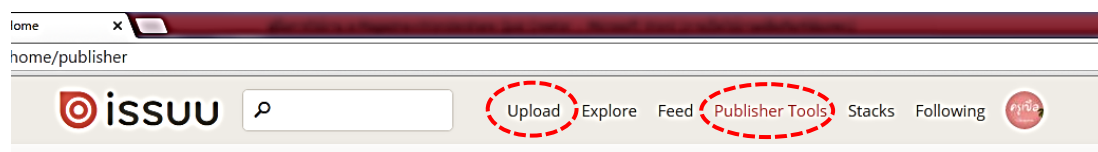
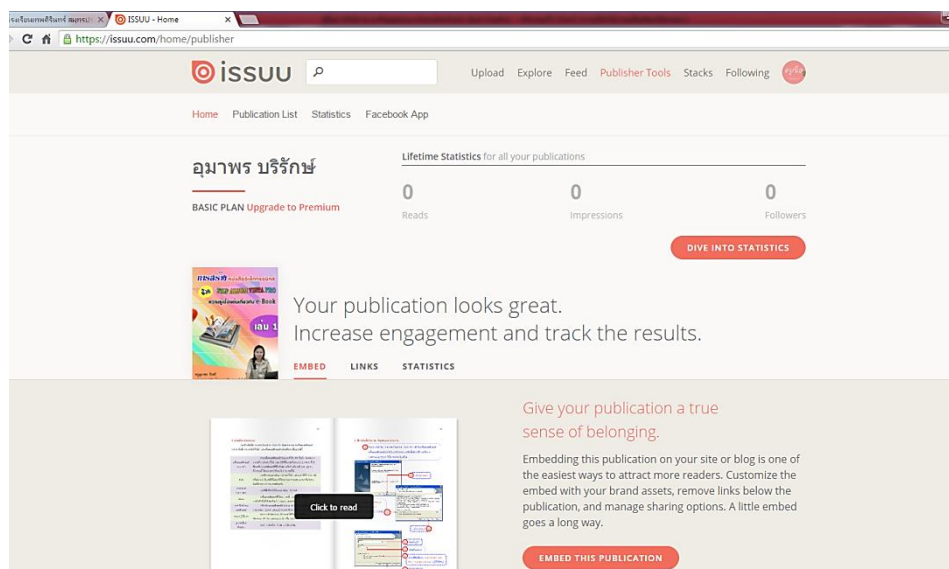
กดปุ่ม PUBLISH NOW เพื่อเผยแพร่ผลงาน

15. เมื่อ PUBLISH ไฟล์เรียบร้อยแล้ว โปรแกรมจะแสดงภาพตัวอย่างผลงานที่ทำเสร็จแล้ว และแสดงที่อยู่ของ e-Magazine ที่เราสร้างขึ้น เพื่อให้เราสามารถ Copy ที่อยู่ของ e-Magazine เพื่อนำไปวางบนเว็บ KM ของเรา



การบริหารจัดการ e-Magazine

16. เมื่อเราทำการ Log in เข้าสู่ระบบ ISSUU.COM เรียบร้อยแล้ว จะพบการหน้าโฮมเพจซึ่งให้เราสามารถบริหารจัดการในด้านต่าง ๆ ดังภาพ



ซึ่งเมนูที่ใช้งานสำหรับการลิงค์ไปยังเว็บไซต์ KM หลัก ๆ จะมีดังนี้

- เมนู Upload ใช้สำหรับ Upload ไฟล์งานต่าง ๆ ขึ้นไปไว้บนเว็บไซต์ ISSUU.COM
- เมนู Publisher Tools ใช้สำหรับ ลบไฟล์ , แชรไฟล์ , ลิงค์ไปยังเว็บไซต์อื่น ๆ

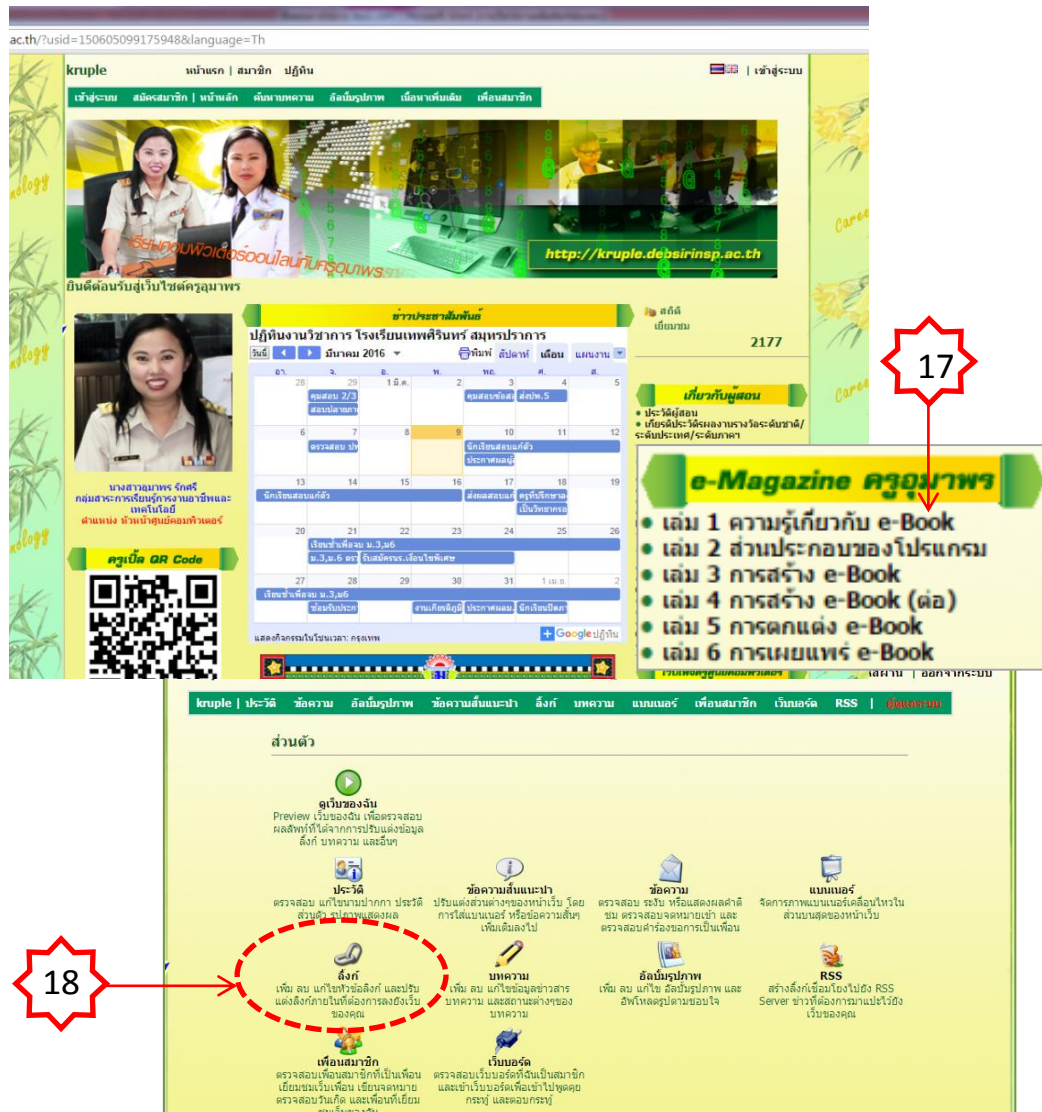
การสร้างลิ้งค์เชื่อมโยง e-Magazine ไปยังเว็บ KM

16

17. ทำการ Copy ที่อยู่ของ e-Magazine เพื่อนำไปวางบนเว็บ KM ของเรา

 <https://issuu.com/kruple/docs/book1>

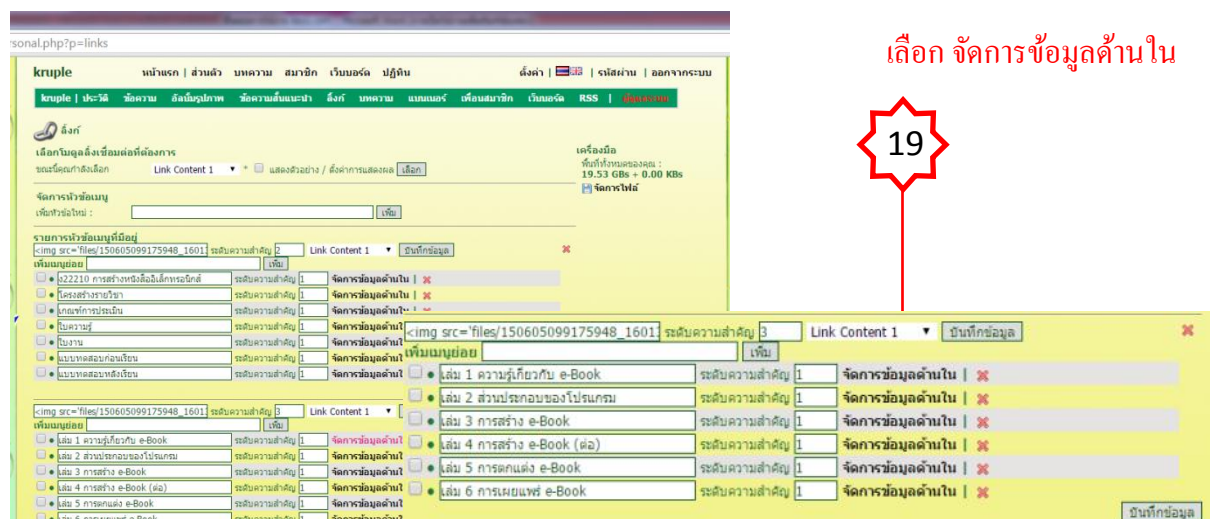
18. เปิดหน้าเว็บ KM แล้ว Log in เข้าสู่ระบบเพื่อทำการสร้างลิ้งค์มายังหน้าเว็บ KM



The screenshot shows the Kruple website interface. At the top, there's a navigation bar with links like 'หน้าแรก', 'สมาชิก', 'ปฏิทิน', etc. Below this, there's a section for 'e-Magazine ครูภูมิพล' with a list of items: 'เล่ม 1 ความรู้เกี่ยวกับ e-Book', 'เล่ม 2 ส่วนประกอบของโปรแกรม', 'เล่ม 3 การสร้าง e-Book', 'เล่ม 4 การสร้าง e-Book (ต่อ)', 'เล่ม 5 การตกแต่ง e-Book', and 'เล่ม 6 การเผยแพร่ e-Book'. A red star with the number 17 points to this section.

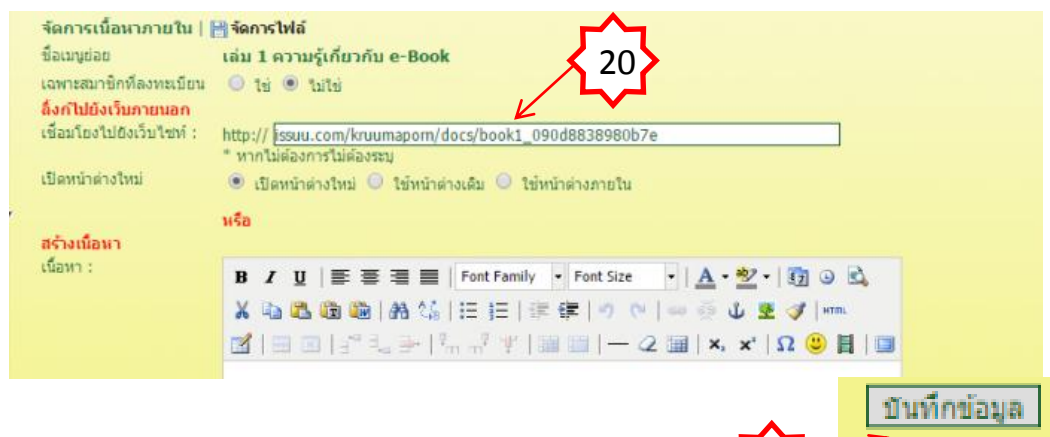
Below the e-Magazine section, there's a 'ส่วนตัว' (Personal) section with various icons and links. A red star with the number 18 points to the 'ลิ้งค์' (Link) icon, which is circled in red. The 'ลิ้งค์' icon has a description: 'เพิ่ม ลบ แก้ไขลิ้งค์ลิ้งค์ และปรับแต่งลิ้งค์ภายในห้องเรียนของครูคุณ'.

20. จะปรากฏหน้าต่างจัดการไฟล์ของระบบ KM



The screenshot shows the KM system file management interface. At the top, there's a navigation bar with links like 'หน้าแรก', 'ส่วนตัว', 'บทความ', 'สมาชิก', 'เว็บบอร์ด', 'ปฏิทิน', etc. Below this, there's a section for 'ลิ้งค์' (Link) with a list of items. A red star with the number 19 points to the 'เลือก จัดการข้อมูลด้านใน' (Select Manage internal data) button.

21. นำที่อยู่ Address ของ e-Magazine มาวางที่ช่อง http://



22. กดปุ่มบันทึกข้อมูล

การสร้างแบบทดสอบด้วยโปรแกรม Wondershare Quiz Creator

1. รู้จักโปรแกรม Wondershare QuizCreator และเครื่องมือต่างๆ
2. การใช้งาน โปรแกรม
3. การสร้างแบบทดสอบแบบต่างๆ
 - การสร้างแบบทดสอบชนิดถูก / ผิด (True/False)
 - การสร้างแบบทดสอบชนิดเลือกตอบ (Multiple Choice)
 - การสร้างแบบทดสอบชนิดเติมคำ (Fill in the Blank)
 - การสร้างแบบทดสอบชนิดจับคู่ (Matching)
 - การสร้างแบบทดสอบชนิดเรียงลำดับ (Sequence)
4. การเผยแพร่ (Publish) เป็น Web (HTML) และ CD
 - การเผยแพร่ (Publish) เป็น Web
 - การเผยแพร่ (Publish) เป็น CD/EXE



โปรแกรม Wondershare QuizCreator คือ...

โปรแกรม Wondershare Quiz Creator เป็นโปรแกรมสร้างแบบทดสอบหรือแบบฝึกหัด ซึ่งเป็นส่วนที่จำเป็นสำหรับใช้ประกอบการผลิตสื่อการเรียนการสอนออนไลน์ เช่น แบบทดสอบชนิดถูกผิด เลือกตอบ เติมคำ จับคู่ เรียงลำดับ ฯลฯ ใช้งานง่าย สามารถใส่ภาพ ใส่เสียงประกอบ สามารถสุ่ม (Random) ข้อคำถามและตัวเลือกได้ เผยแพร่ (Publish) ให้ Output เป็น Web (HTML ไฟล์) , LMS ตามมาตรฐานของการผลิต Courseware ที่เรียกว่า SCORM, CD / EXE นับเป็นอีกทางเลือกหนึ่งในการผลิตแบบทดสอบออนไลน์ที่มีคุณภาพอย่างง่ายดาย โปรแกรม ProShow Producer เป็นโปรแกรมที่สร้างงานนำเสนอที่ใช้งานง่ายประกอบด้วย Transition Effects ที่มีรูปแบบสวยงาม น่าสนใจ มากกว่า 280 แบบ สิ่งที่น่าทึ่งว่าโดดเด่นมากในเวอร์ชันล่าสุด คือ Slide Style ซึ่งทำหน้าที่ควบคุม Layer ให้มีการแสดงผลตามต้องการ มี Slide Styles ให้เลือกใช้งานมากกว่า 70 Styles (ดาวน์โหลดเพิ่มได้อีกกว่า 150 Styles) สามารถใส่เสียงประกอบ และ Video Clips ได้ง่าย สามารถสร้าง Output File เป็น DVD หรือ Video File แบบ HD ประเภทต่างๆ ครอบคลุมการนำไปใช้อย่างครบถ้วน เช่น Blue Ray , YouTube , Face Book , Flash (FLV) Device for cell phone or iPod ฯลฯ รวมทั้ง PC Executable (. EXE) สำหรับการแสดงผลอย่างอิสระบนเครื่องคอมพิวเตอร์และด้วยความหลากหลายของ Output ทำให้สามารถนำไปใช้งานได้หลายรูปแบบ เช่น นำเสนอเพื่อความบันเทิง นำเสนออย่างเป็นทางการและเป็นสื่อ E-Learning สำหรับนำเสนอผ่าน Web เป็นต้น ซึ่งเวอร์ชันปัจจุบันคือ เวอร์ชัน 4.5

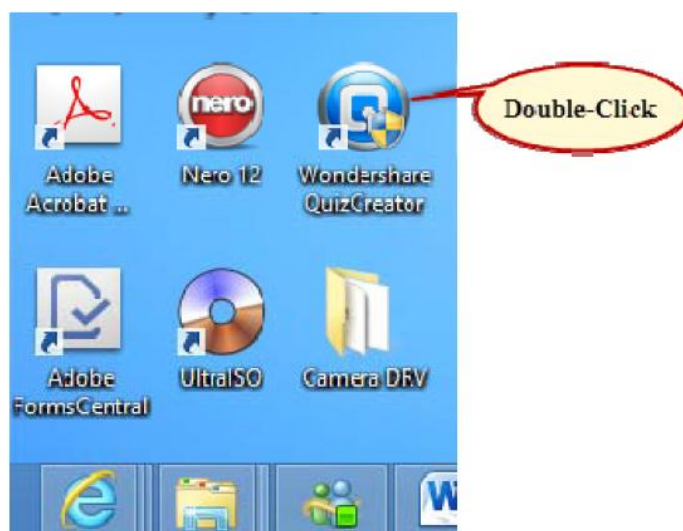


การสร้างและการกำหนดคุณสมบัติแบบทดสอบ

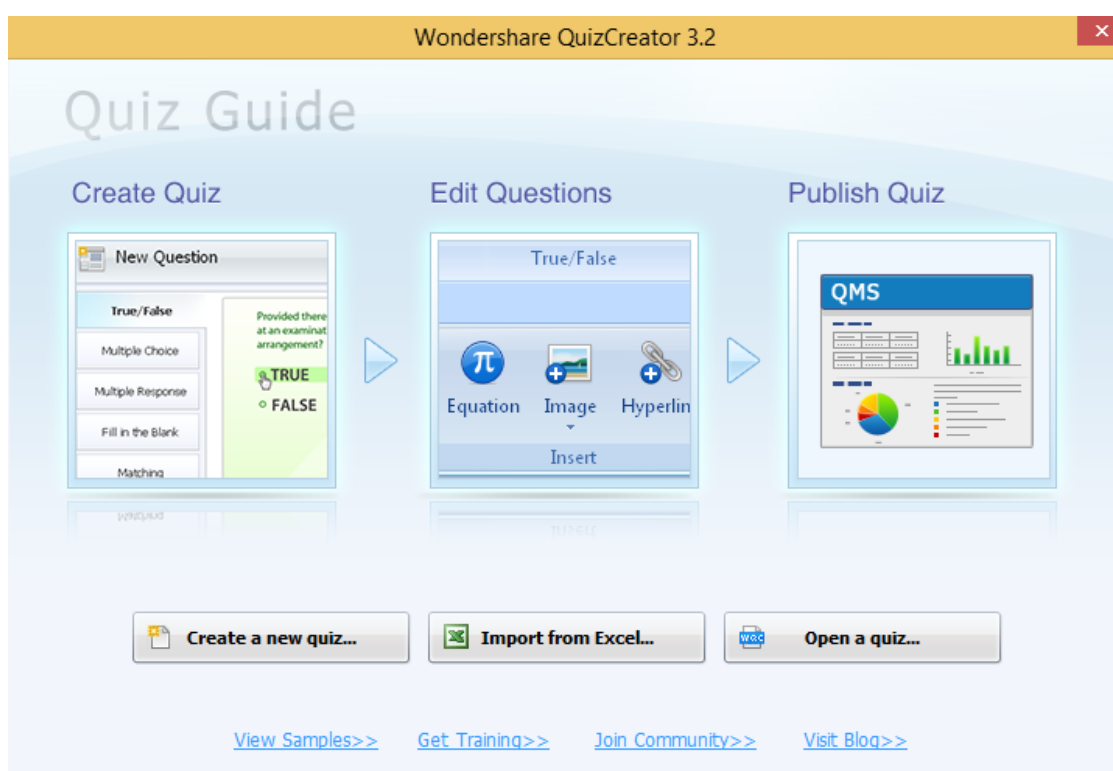
การสร้างแบบทดสอบผู้สร้างควรเตรียมข้อมูลข้อสอบลักษณะต่างๆ ที่ต้องการให้เรียบร้อยก่อนเพื่อความสะดวกและรวดเร็วในการสร้างแบบทดสอบ โดยอาจจะการพิมพ์ข้อสอบไว้ในรูปแบบของไฟล์เอกสาร (Document) รวมถึงไฟล์ประกอบต่างๆ เช่น วิดีโอ, ภาพนิ่ง และเสียง โดยเมื่อเตรียมทุกอย่างเรียบร้อยแล้วก็สามารถเริ่มการสร้างแบบทดสอบได้ตามขั้นตอนต่อไปนี้

1. ขั้นตอนการเริ่มต้นสร้างข้อสอบ

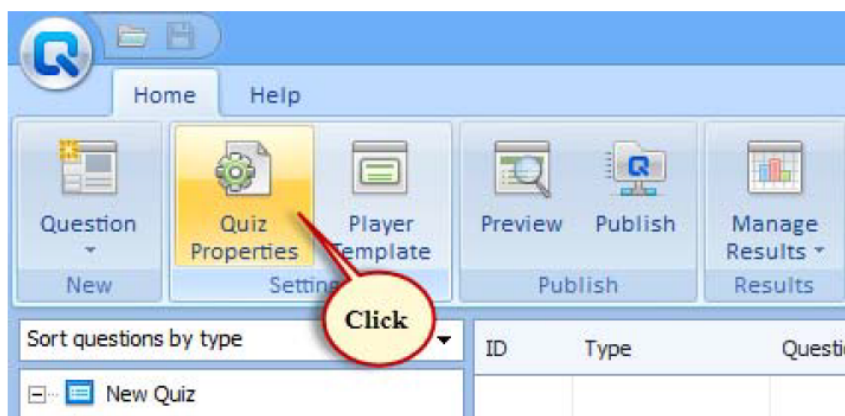
1.1 ดับเบิลคลิกไอคอน Wondershare QuizCreator เพื่อเปิดโปรแกรม



1.2 เปิดโปรแกรมมาเลือก Create New Quiz



1.3 คลิกที่เมนู Quiz Properties ที่เมนูด้านบนเพื่อปรับแต่งคุณลักษณะของแบบทดสอบ



กำหนดคุณลักษณะของแบบทดสอบดังนี้

- Quiz Information (การตั้งค่าข้อมูลแบบทดสอบ)

 A screenshot of the 'Quiz Properties' dialog box, specifically the 'Quiz Information' tab. The dialog has a blue title bar and a sidebar on the left with buttons for 'Quiz Information', 'Quiz Settings', 'Quiz Result', 'Question Settings', and 'Others'. The main area is divided into sections: 'Information' with fields for 'Quiz title' (containing 'Computer Graphics And Design') and 'Author' (with an 'Edit Information...' button); 'Introduction' with a checked 'Display introduction page' checkbox and a text area containing Thai text about a quiz for 'Computer Graphics And Design' (ง 31204) at the 4th year level, 2555, with 30 questions, 20 minutes, and only the last question is required; 'Audio' with a 'No Audio' button and an 'Add...' button; 'Media' with a media icon, a 'Browse...' button, and a 'Capture' button; and 'Participant Data Collection' with an unchecked 'Collect data of participants' checkbox and a 'Set...' button. At the bottom, there are 'Go to Tips', 'Default', 'OK', and 'Cancel' buttons.

Quiz title	ใส่หัวข้อของแบบทดสอบ
Author	เกี่ยวกับผู้เขียน สามารถเพิ่มเติมได้
Introduction	ส่วนการแนะนำในการทำแบบทดสอบ โดยเสียงเลือกได้ที่ Audio และรูปเลือกได้ที่ Media
Participant Data Collection	ในส่วนนี้จะเก็บข้อมูลของผู้ทำแบบทดสอบ หากต้องการก็ติ๊กเครื่องหมายถูกหน้าหัวข้อ

● Quiz Settings (ส่วนของการตั้งค่าการทำแบบทดสอบ)

Quiz Properties

Quiz Settings

Passing Rate

Passing rate: 50 %

Time Limit

☒ Enable time limit Options...

Randomization

☐ Random question before publishing Options...

☒ Random 30 from Published question

Answer Submission

☐ Submit one question at a time

☒ Submit all at once

☐ Show correct answers after submission

☐ Allow user to review questions and answers

☒ One user is allowed to take the quiz only once

☒ Prompt to resume on quiz restart

[Go to Tips](#) Default OK Cancel

Time Limit	จำกัดเวลาในการทดสอบ (ตั้งหรือไม่ตั้งค่าก็ได้)
Randomization	การสุ่มแสดงคำถามและคำตอบกลับไปเมนู Answer
Submission	
Submit one question at a time	ให้เลือกตอบคำถามทีละข้อทีละหน้า (Submit ทีละข้อ)
Submit all at once	เลือกตอบคำถามทุกข้อในหน้าเดียว (Submit ทีข้อสุดท้าย)
Show correct answer after submission	แสดงคำตอบที่ถูกต้องทันทีที่ตอบ
Allow user to review question and answer	อนุญาตให้ผู้ทำแบบทดสอบย้อนกลับไปดูคำถามและคำตอบได้หลังจากทำแบบทดสอบเสร็จสิ้น
One user is only allowed to take the quiz once	ผู้ทำแบบทดสอบแต่ละคนสามารถทำแบบทดสอบได้หนึ่งครั้งเท่านั้น

● Quiz Results (ส่วนของการแจ้งผลการทำแบบทดสอบ)

Quiz Properties

Quiz Result

Quiz Information
Quiz Settings
Quiz Result
Question Settings
Others

Feedback

☒ According to the result ☐ Despite the result

When user passes:

B *I* U 10

Congratulations, you passed!

When user fails:

B *I* U 10

Sorry, you failed.

Quiz Statistics

☒ Display quiz statistics on the result page

Finish Button

☐ Show the Finish button on the result page

☐ If the user passes the quiz, go to this Web page

http://

☐ If the user fails the quiz, go to this Web page

http://

☒ Open the link in the current window

[Go to Tips](#) Default OK Cancel

When user passes	หากทำแบบทดสอบผ่านจะแสดงข้อความ รูปภาพ หรือเสียงตามที่กำหนด
When user fails	หากทำแบบทดสอบไม่ผ่านจะแสดงข้อความ รูปภาพ หรือเสียงตามที่กำหนด
Quiz Statistics	ถ้าติ๊กเครื่องหมาย ☒ ระบบจะแสดงผลของคะแนนในการทำแบบทดสอบ แต่ถ้าไม่ติ๊กจะแสดงเฉพาะข้อความผ่านหรือไม่ผ่านตามที่กำหนด
Finish Button	จะมีปุ่มลิงก์ไปยัง Page หรือ URL อื่นๆ ตามเงื่อนไขที่กำหนด

- Question Settings (ส่วนของการกำหนดคุณสมบัติของคำถามในแบบทดสอบ)

Quiz Properties

Question Settings

Quiz Information

Quiz Settings

Quiz Result

Question Settings

Others

Question Properties

Positive Points: 1 ☐ Shuffle answers

Negative Points: 0 ☐ Shuffle questions

Font Properties

Question font: Font

Answer font: Font

Feedback

If the answer is correct, display the following:

B **I** **U** 10

Correct

If the answer is incorrect, display the following:

B **I** **U** 10

Incorrect

[Go to Tips](#)

ในส่วนนี้เป็นการตั้งคุณสมบัติให้กับคำถามโดยหลักจะกำหนดในส่วนของ Font Properties เพื่อเลือกลักษณะและขนาดอักษรที่ต้องการ ซึ่งทั้ง Question font (รูปแบบอักษรของคำถาม) และ Answer font (รูปแบบอักษรของคำตอบ) เมื่อกำหนดแล้วให้เลือก Apply to All ด้วยซึ่งจะได้ไม่ต้องแก้ Font ที่ละข้อ และในส่วน of Feedback จะแสดงผลหลังจากเมื่อมีการคลิกเลือกคำตอบไปแล้วว่าถูกหรือผิด

- Others (การกำหนดคุณสมบัติอื่นๆ)

Password Protection

- ☐ No protection สามารถทำข้อสอบได้โดยไม่ต้องตรวจสอบสิทธิ์การเข้าทำแบบทดสอบ
- ☐ Access with password only กำหนดการเข้าทำแบบทดสอบตามรหัสผ่านที่กำหนดไว้
- ☐ Access with user ID and password กำหนดการเข้าทำแบบทดสอบโดยการเชื่อมโยงข้อมูลตามฐานข้อมูลที่กำหนดซึ่งสามารถกำหนดได้มากกว่า 1 สิทธิ์

Domain Limit Online Access

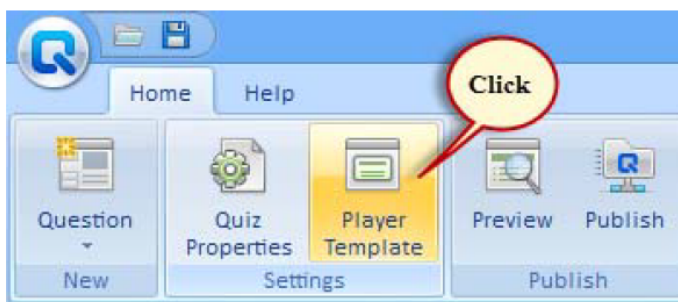
- ☐ Define a domain for taking the quiz กำหนดโดเมนสำหรับการตอบคำถาม

Page Meta

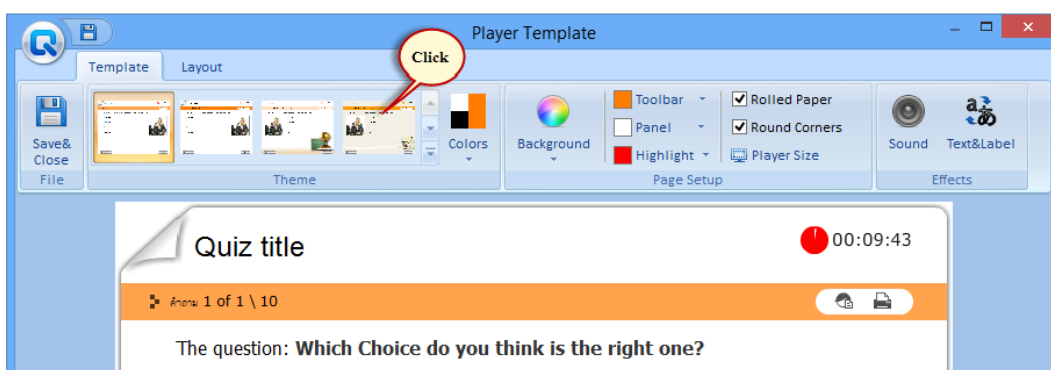
เป็นการกำหนดคุณสมบัติให้สามารถเชื่อมโยงเข้าไปสู่ระบบการค้นหาของเว็บไซต์ Search Engine ต่างๆ

2. กำหนดรูปแบบการแสดงผลข้อสอบ (Template)

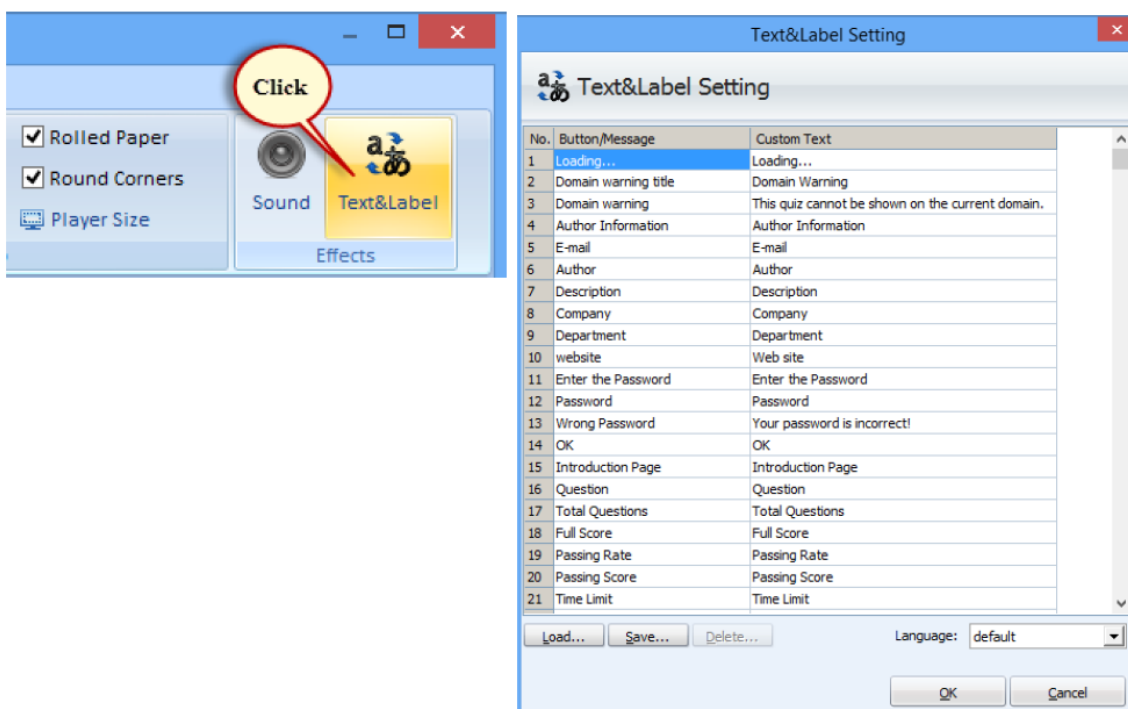
2.1 คลิกที่เมนู Player Template ที่เมนูด้านบนเพื่อปรับแต่งรูปแบบการแสดงผลของแบบทดสอบ



2.2 เลือก Template ที่ต้องการ



2.3 เลือก Text&Label เพื่อกำหนดข้อความต่างๆ ที่ต้องการให้แสดง



หมายเหตุ เมื่อกำหนดค่าต่างๆ ใน Template เรียบร้อยแล้วให้กดปุ่ม Save&Close เพื่อกลับไปสู่หน้าจอการสร้างแบบทดสอบ



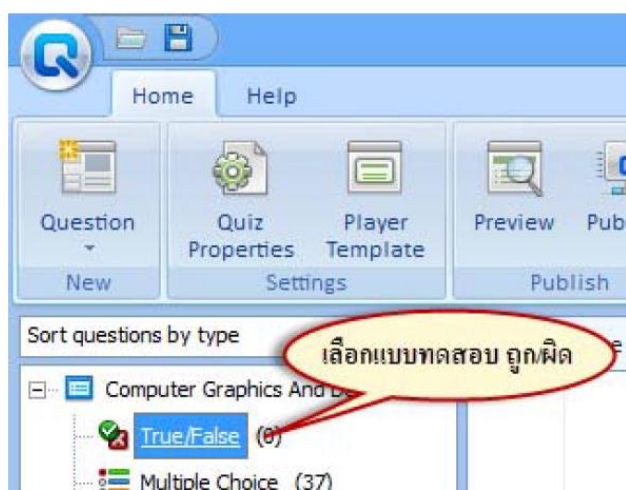
การสร้างแบบทดสอบชนิดถูก / ผิด (True/False)

เป็นแบบทดสอบที่มีลักษณะของข้อสอบแบบเลือกตอบ 2 ตัวเลือก เช่น ถูก-ผิด ใช่-ไม่ใช่ ซึ่งแนวทางการสร้างแบบทดสอบลักษณะนี้ คือ

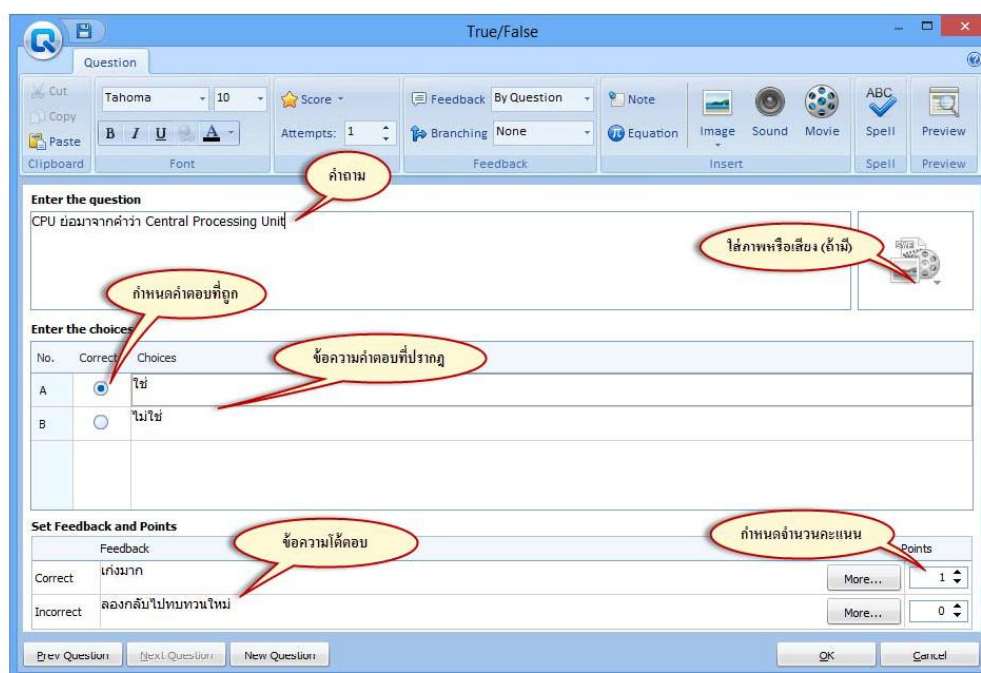
1. เขียนคำถามให้รัดกุมสั้นๆ
2. ควรเขียนคำถามด้วยภาษาง่ายๆ ชัดเจนตรงไปตรงมา
3. ควรออกข้อสอบให้มีข้อถูกกับข้อผิดจำนวนใกล้เคียงกัน
4. หลีกเลี่ยงการให้คะแนนไม่ควรใช้วิธีหักคะแนนหรือติดลบในข้อที่ตอบผิด

ขั้นตอนการสร้าง

ขั้นตอนที่ 1 ดับเบิลคลิกเลือกชนิดของแบบทดสอบ True/False ที่ด้านซ้ายของโปรแกรม



ขั้นตอนที่ 2 กำหนดคำถามและคำตอบรวมถึงค่าต่างๆ ของแบบทดสอบที่กำหนดขึ้น



คำอธิบาย

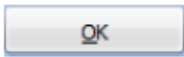
Enter the question คือ กำหนดคำถาม (ถ้าต้องการให้มีภาพ วิดีโอ หรือเสียง คลิกรูป *Media* ด้านขวามือของการกำหนดคำถาม)

Enter the choice คือ กำหนดข้อความแสดงผลของถูกและผิด และคลิก  ในคำตอบที่ถูกต้อง

Set Feedback and Points

- *Feedback* คือ กำหนดข้อความโต้ตอบเมื่อมีการทำแบบทดสอบถูกหรือผิด

- *Points* คือ กำหนดอัตราส่วนคะแนนในกรณีที่ทำแบบทดสอบถูกหรือผิด

เมื่อกำหนดทุกอย่างเรียบร้อยแล้วให้ทำการกดปุ่ม  เป็นการเสร็จสิ้นกระบวนการสร้าง และถ้าต้องการสร้างแบบทดสอบแบบถูก/ผิดในข้อต่อไปให้ดำเนินการตั้งแต่ขั้นตอนที่ 1 ใหม่



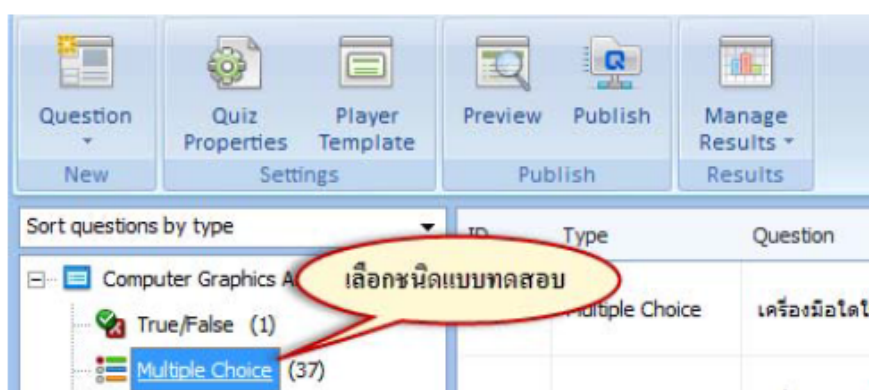
การสร้างแบบทดสอบชนิดเลือกตอบ (Multiple Choice)

แบบทดสอบที่ประกอบด้วย 2 ส่วน คือ ส่วนคำถามและส่วนของตัวเลือก ซึ่งประกอบด้วยตัวเลือกถูกกับตัวเลือก ผิดจะมีประมาณ 3 – 5 ตัวเลือก มีข้อดี คือ วัดพฤติกรรมพุทธิพิสัยได้ครบ ครอบคลุมง่าย เขียนข้อสอบได้คล่องเนื้อหา แต่มีข้อเสีย คือ สร้างยากโดยเฉพาะคำถามที่วัดพฤติกรรมขั้นสูง ใช้เวลาในการเขียนข้อสอบนาน วัดการแสดงวิธีทำ ทักษะการเขียน การวิพากษ์วิจารณ์ การอธิบายแสดงความคิดเห็นไม่ได้ ซึ่งแนวทางการการสร้างแบบทดสอบลักษณะนี้ คือ

1. เน้นเรื่องที่จะถามให้ชัดเจนและตรงจุดไม่คลุมเครือ และควรต่อท้ายด้วย (?) เมื่อจบประโยคคำถาม
2. ควรถามในเรื่องที่มีคุณค่าต่อการวัดและประเมินผล
3. ควรมีตัวเลือก 4-5 ตัว

ขั้นตอนการสร้าง

ขั้นตอนที่ 1 คัดเบสิคลิกเลือกชนิดของแบบทดสอบ *Multiple Choice* ที่ด้านซ้ายของโปรแกรม



ขั้นตอนที่ 2 กำหนดคำถามและคำตอบรวมถึงค่าต่างๆ ของแบบทดสอบที่กำหนดขึ้น

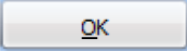
คำอธิบาย

Enter the question คือ กำหนดคำถาม (ถ้าต้องการให้มีภาพ วิดีโอ หรือเสียง คลิกปุ่ม *Media* ด้านขวามือของการกำหนดคำถาม)

Enter the choice คือ กำหนดข้อความแสดงผลของตัวเลือกตามจำนวนตัวเลือกที่กำหนดขึ้นพร้อมกับติ๊ก ☒ ในตัวเลือกที่เป็นคำตอบที่ถูกต้อง

Set Feedback and Points

- *Feedback* คือ กำหนดข้อความโต้ตอบเมื่อมีการทำแบบทดสอบถูกหรือผิด
- *Points* คือ กำหนดอัตราส่วนคะแนนในกรณีที่ทำแบบทดสอบถูกหรือผิด

เมื่อกำหนดทุกอย่างเรียบร้อยแล้วให้ทำการกดปุ่ม  เป็นการเสร็จสิ้นกระบวนการสร้าง และถ้าต้องการสร้างแบบทดสอบแบบเลือกตอบข้อต่อไปให้ดำเนินการตั้งแต่ขั้นตอนที่ 1 ใหม่

หมายเหตุ ชนิดของแบบทดสอบที่มีลักษณะคล้ายกับแบบทดสอบชนิดเลือกตอบ (Multiple Choice) คือ แบบทดสอบชนิดเลือกตอบหลายคำตอบ (Multiple Response) เพียงแต่ต่างกันตรงที่สามารถกำหนดคำตอบที่ถูกได้มากกว่า 1 คำตอบ โดยลักษณะการทำแบบทดสอบชนิดนี้จะต้องเลือกคำตอบที่กำหนดไว้เป็นถูกให้ถูกต้องทั้งหมดจึงจะถือว่าได้คะแนน



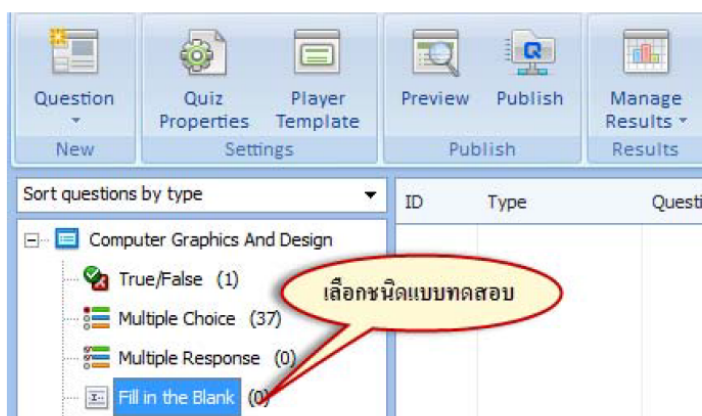
การสร้างแบบทดสอบชนิดเติมคำ (Fill in the Blank)

เป็นแบบทดสอบที่มีลักษณะเป็นโจทย์ข้อความที่ถามให้ผู้ตอบเขียนคำตอบตอบโดยใช้คำ หรือประโยคสั้นๆ เติมลงในช่องว่าง มีข้อดี คือ สร้างง่ายและรวดเร็ว เขียนคำถามให้ครอบคลุมเนื้อหาได้ ใช้วัดความจำได้ดี เค้าคำตอบได้ถูกยากกว่าข้อสอบปรนัยแบบอื่นๆ แต่มีข้อเสีย คือ วัดพฤติกรรมสูงกว่าความจำไม่ได้ ตรวจสอบซึ่งแนวทางการสร้างแบบทดสอบลักษณะนี้ คือ

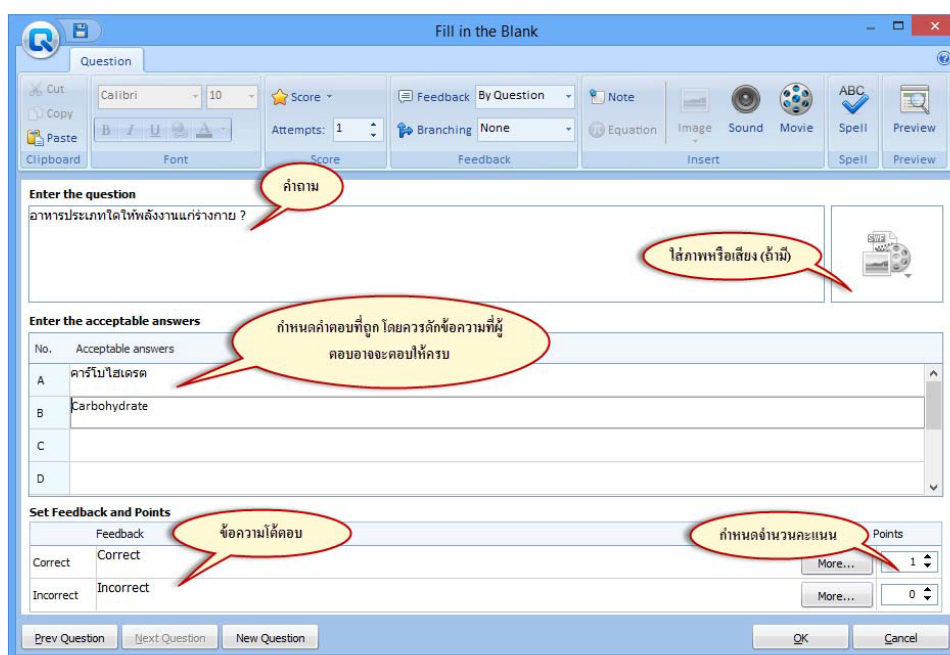
1. คำตอบที่ต้องการควรเป็นคำสั้นๆ วลีเดียว หรือประโยคสั้นๆ
2. คำตอบต้องเป็นประเภทตายตัวแน่นอน
3. มักจะเป็นคำถามที่ถามเกี่ยวกับ ศัพท์ กฎ นิยาม ทฤษฎี หลักการ

ขั้นตอนการสร้าง

ขั้นตอนที่ 1 ดับเบิลคลิกเลือกชนิดของแบบทดสอบเติมคำ (Fill in the Blank) ที่ด้านซ้ายของโปรแกรม



ขั้นตอนที่ 2 กำหนดคำถามและคำตอบรวมถึงค่าต่างๆ ของแบบทดสอบที่กำหนดขึ้น



คำอธิบาย

Enter the question

คือ กำหนดคำถาม (ถ้าต้องการให้มีภาพ วิดีโอ หรือเสียง คลิปปุ่ม

Media ด้านขวามือของการกำหนดคำถาม)

Enter the acceptable answers คือ การกำหนดคำตอบที่ถูกต้อง โดยควรมีการติ๊กคำตอบที่ผู้ตอบ

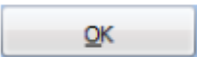
อาจจะตอบ เช่น ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ, คำย่อและคำเต็ม

เป็นต้น

Set Feedback and Points

- *Feedback* คือ กำหนดข้อความโต้ตอบเมื่อมีการทำแบบทดสอบถูกหรือผิด

- *Points* คือ กำหนดอัตราส่วนคะแนนในกรณีที่ทำแบบทดสอบถูกหรือผิด

เมื่อกำหนดทุกอย่างเรียบร้อยแล้วให้ทำการกดปุ่ม  เป็นการเสร็จสิ้นกระบวนการ

สร้าง และถ้าต้องการสร้างแบบทดสอบแบบเดิมคำข้อต่อไปให้ดำเนินการตั้งแต่ขั้นตอนที่ 1 ใหม่



การสร้างแบบทดสอบชนิดจับคู่ (Matching)

เป็นแบบทดสอบที่ประกอบด้วย 2 คอลัมน์ ในแต่ละคอลัมน์จะประกอบด้วย คำ ข้อความ ประโยค หรือวลีที่มีความสัมพันธ์กัน วิธีการตอบจะให้ผู้สอบจับคู่ระหว่าง 2 คอลัมน์ให้สัมพันธ์กันอย่างถูกต้อง มีข้อดี คือ ใช้วัดความจำเกี่ยวกับข้อเท็จจริงระหว่างสิ่งที่มีความสัมพันธ์กันได้ดี สร้างง่าย ตรวจง่ายและรวดเร็ว เจาคำตอบได้น้อยกว่าข้อสอบแบบถูกผิด ส่วนข้อเสีย คือ วัดพฤติกรรมสูงกว่าความจำได้ยาก ผู้ตอบอาจเดาข้อหลังได้เนื่องจากเหลือตัวเลือกให้เลือกน้อยลง ถ้าคำชี้แจงไม่ชัดเจนอาจทำให้ผู้ตอบไม่เข้าใจวิธีการตอบ โดยรูปแบบของการออกแบบทดสอบแบบจับคู่ มีดังนี้ คือ

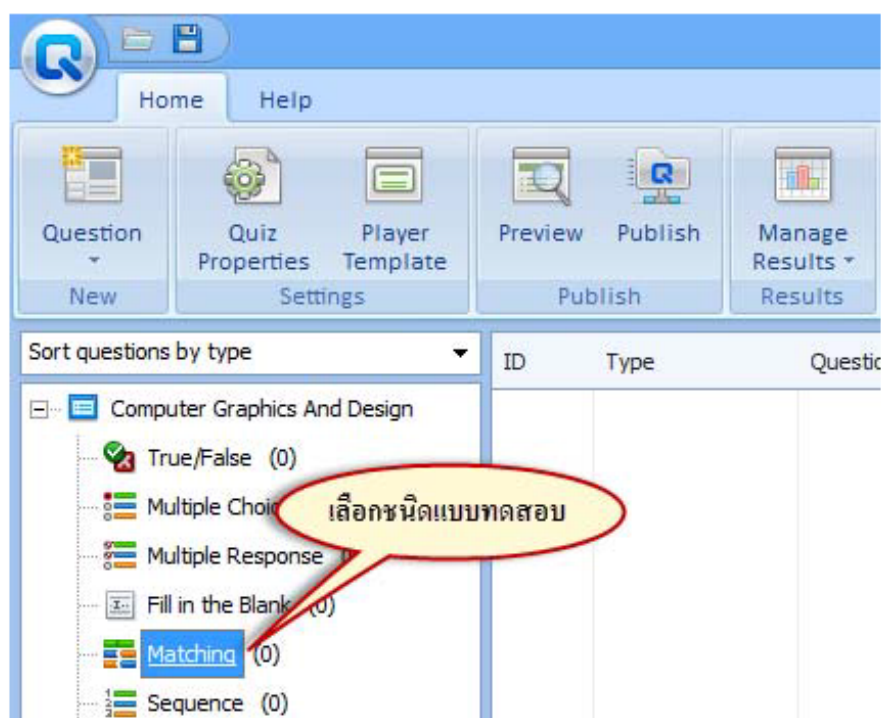
1. แบบหาความสัมพันธ์กัน (interrelation) ประกอบด้วยข้อความที่มีความสัมพันธ์หรือสอดคล้องกัน
2. แบบแยกประเภท (classification) แบบนี้เหมาะกับเนื้อหาที่มีหัวข้อหลักอยู่ไม่มากนักและต้องการทราบรายละเอียดของแต่ละหัวข้อเหล่านั้นจึงให้หัวข้อหลักเป็นตัวเลือกที่ชุดหนึ่งแล้วหาตัวเลือกมาจับคู่กับหัวข้อหลัก เช่น ยุคสมัยกับเหตุการณ์สำคัญ
3. แบบจัดเรียงใหม่ (rearrangement) แบบนี้ต้องการให้ผู้สอบเรียงลำดับข้อความใหม่ซึ่งอาจจะเป็นลำดับของเหตุการณ์ ลำดับขั้นการพิสูจน์ ลำดับขั้นการทำงาน ลำดับความสำคัญ กฎเกณฑ์หรือลำดับน้ำหนักเป็นต้น

หลักการสร้างแบบทดสอบชนิดจับคู่ในโปรแกรม Wondershare QuizCreator

1. ต้องพิจารณาตัดสินใจก่อนว่าสิ่งที่จะวัดนั้นคืออะไร มีเนื้อหาอย่างไร และต้องการจะให้จับคู่แสดงความสัมพันธ์ระหว่างอะไรกับอะไร
2. ตัวเลือกต้องมีจำนวนเท่ากับตัวอื่น เช่น ถ้าตัวอื่นมี 5 ข้อ ตัวเลือกควรมี 5 ข้อ
3. ตัวอื่นควรมีจำนวน 5-15 ข้อ ถ้าตัวอื่นมีน้อยเกินไป เช่น 3 ข้อ การจับคู่หาคำตอบจะง่ายมาก และถ้าตัวอื่นมีมากเกินไป เช่น 20 -30 ข้อ ผู้ทำแบบสอบจะเกิดความสับสน การจับคู่หาคำตอบจะยากเกินไป เพราะต้องอ่านตัวอื่น ตัวเลือกหลายครั้ง และมักจะเป็นแบบทดสอบไม่มีคุณภาพ
4. ข้อความในแต่ละชุดต้องเป็นเอกพจน์ คือ เป็นเรื่องราวในลักษณะเดียวกัน
5. ข้อสอบในชุดตัวอื่นและตัวเลือกทุกข้อควรรอยู่ในหน้าเดียวกันจะช่วยประหยัดเวลาและสะดวกในการทำแบบทดสอบ
6. ต้องระบุความสัมพันธ์ของข้อความทั้งสองชุดให้ชัดเจน โดยเขียนคำชี้แจงว่าจะให้จับคู่โดยยึดความสัมพันธ์แบบใด ไม่ควรทิ้งให้เป็นภาระแก่ผู้ทำแบบทดสอบต้องตีความเอง

ขั้นตอนการสร้าง

ขั้นตอนที่ 1 คัดเบสิกลักษณะของแบบทดสอบจับคู่ (Matching) ที่ด้านซ้ายของโปรแกรม



ขั้นตอนที่ 2 กำหนดคำถามและคำตอบรวมถึงค่าต่างๆ ของแบบทดสอบที่กำหนดขึ้น

Enter the question

คำชี้แจง ให้ข้อความทางซ้ายมือเป็นงานที่ทำ ข้อความทางขวามือเป็นเครื่องมือที่ใช้ทำงานให้นักเรียนนำเครื่องมือที่นำมาใส่ในช่องว่างหน้างานที่ทำให้อุปกรณ์

คำชี้แจง

ใส่ภาพหรือเสียง (ถ้ามี)

Enter the items

No.	Choice	Match
A	ตัดลดเส้นยาวให้เป็นท่อนสั้น ๆ	คีม
B	ตัดหลอดด้ายออกเป็นสองท่อน	คัตเตอร์
C	ตัดผ้าเป็นชิ้นเล็ก ๆ	กรรไกร
D	ผ่าไหมเป็นสองซีก	เลื่อย

กำหนดตัวขึ้น และตัวเลือก

Set Feedback and Points

	Feedback	Points
Correct	Correct	1
Incorrect	Incorrect	0

ข้อความโต้ตอบ

กำหนดจำนวนคะแนน

Prev Question Next Question New Question OK Cancel

คำอธิบาย

Enter the question

คือ ใส่คำชี้แจงการทำแบบทดสอบจับคู่ในชุดที่สร้าง (ถ้าต้องการให้มีภาพ วิดีโอ หรือเสียง คลิกปุ่ม Media ด้านขวามือของการกำหนดคำถาม)

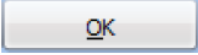
Enter the items

คือ กำหนดข้อความที่เป็นตัวขึ้น (ด้านซ้าย) และตัวเลือก (ด้านขวา) โดยทั้ง 2 ด้านต้องเท่ากัน

Set Feedback and Points

- Feedback คือ กำหนดข้อความโต้ตอบเมื่อมีการทำแบบทดสอบถูกหรือผิด

- Points คือ กำหนดอัตราส่วนคะแนนในกรณีที่ทำแบบทดสอบถูกหรือผิด

เมื่อกำหนดทุกอย่างเรียบร้อยแล้วให้ทำการกดปุ่ม  เป็นการเสร็จสิ้นกระบวนการสร้าง และถ้าต้องการสร้างแบบทดสอบแบบจับคู่ข้อต่อไปให้ดำเนินการตั้งแต่ขั้นตอนที่ 1 ใหม่



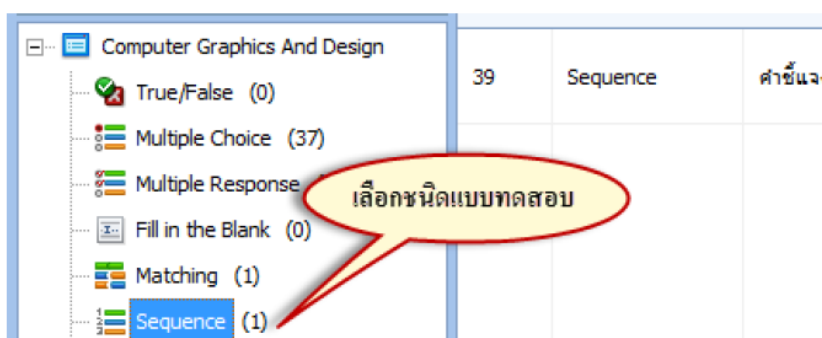
การสร้างแบบทดสอบชนิดเรียงลำดับ (Sequence)

เป็นแบบทดสอบที่มีลักษณะการเรียงรายการของเนื้อหาแบบก่อนและหลัง โดยผู้ทำแบบทดสอบจะเรียงลำดับข้อความใหม่ซึ่งอาจจะเป็นลำดับของเหตุการณ์ ลำดับขั้นการทำงาน ลำดับความสำคัญ กฎเกณฑ์ หรือลำดับน้ำหนัก เป็นต้น โดยหลักการสร้างแบบทดสอบชนิดเรียงลำดับ คือ

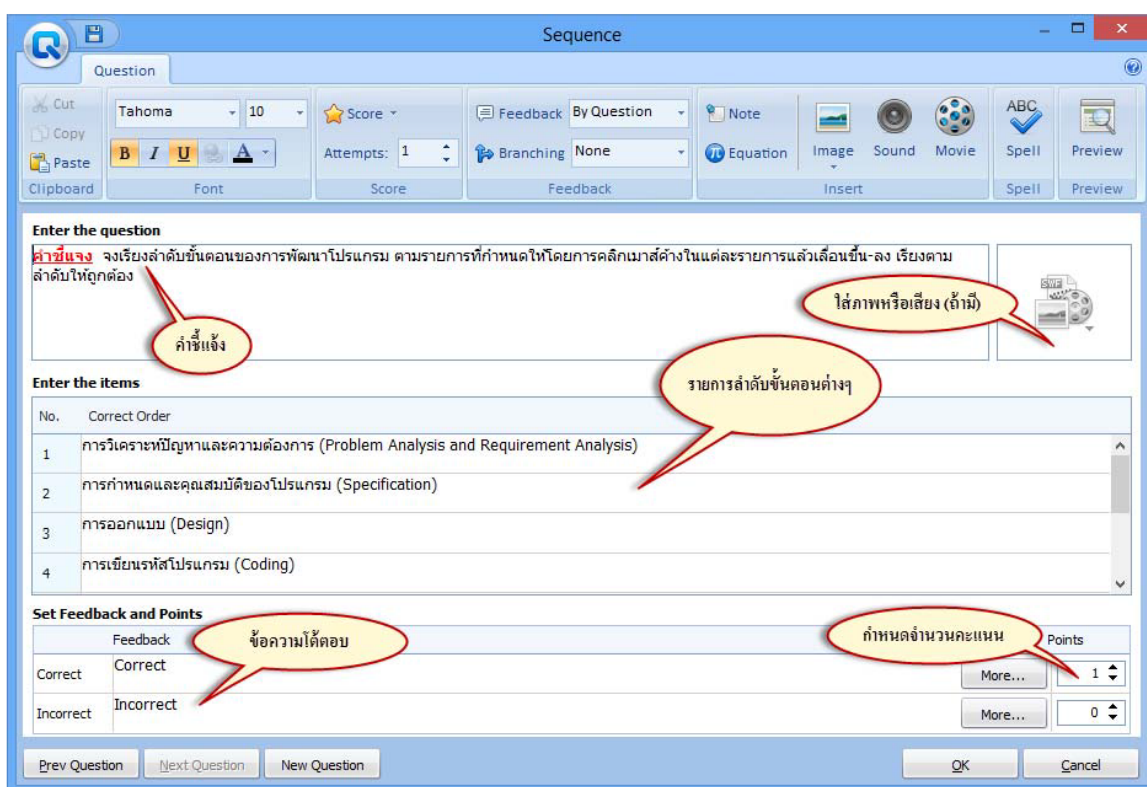
1. ชุดข้อคำถามควรมีกระบวนการหรือลำดับขั้นตอนที่มีความแน่นอนและชัดเจน
2. ชุดข้อคำถามควรมีขั้นตอนหรือกระบวนการไม่น้อยเกินไป
3. รายการข้อความลำดับต่างๆ ควรเป็นข้อความที่กระชับ และเข้าใจง่าย

ขั้นตอนการสร้าง

ขั้นตอนที่ 1 ดับเบิลคลิกเลือกชนิดของแบบทดสอบเรียงลำดับ (Sequence) ที่ด้านซ้ายของ โปรแกรม



ขั้นตอนที่ 2 กำหนดคำถามและคำตอบรวมถึงค่าต่างๆ ของแบบทดสอบที่กำหนดขึ้น



คำอธิบาย

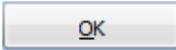
Enter the question คือ ใส่คำชี้แจงการทำแบบทดสอบเรียงลำดับในชุดที่สร้าง (ถ้าต้องการให้ มีภาพ วิดีโอ หรือเสียง คลิกปุ่ม *Media* ด้านขวามือของการกำหนดคำถาม)

Enter the items คือ กำหนดรายการข้อความลำดับต่างๆ โดยให้กำหนดแบบเรียงลำดับตามความเป็นจริงของกระบวนการนั้น โดยระบบจะดำเนินการสุ่มให้เองเมื่อมีการแสดงผล

Set Feedback and Points

- *Feedback* คือ กำหนดข้อความโต้ตอบเมื่อมีการทำแบบทดสอบถูกหรือผิด

- *Points* คือ กำหนดอัตราส่วนคะแนนในกรณีที่ทำแบบทดสอบถูกหรือผิด

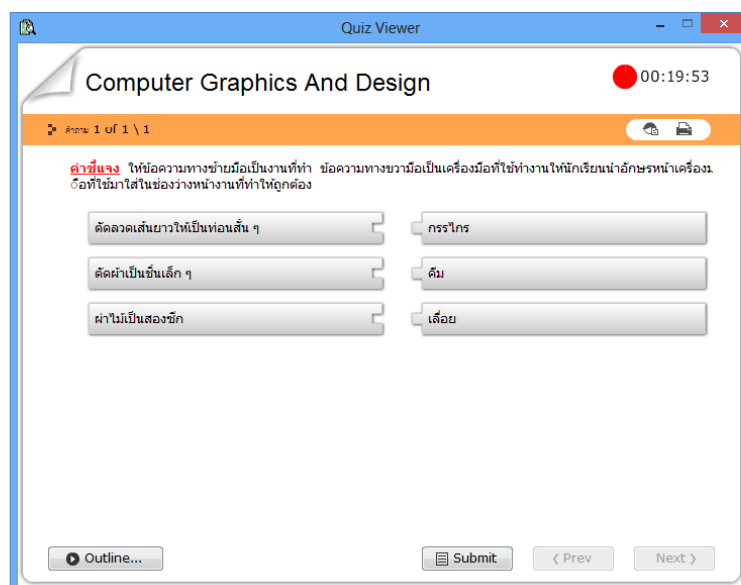
เมื่อกำหนดทุกอย่างเรียบร้อยแล้วให้ทำการคลิกปุ่ม  เป็นการเสร็จสิ้นกระบวนการสร้าง และถ้าต้องการสร้างแบบทดสอบแบบเรียงลำดับข้อต่อไปให้ดำเนินการตั้งแต่ขั้นตอนที่ 1 ใหม่



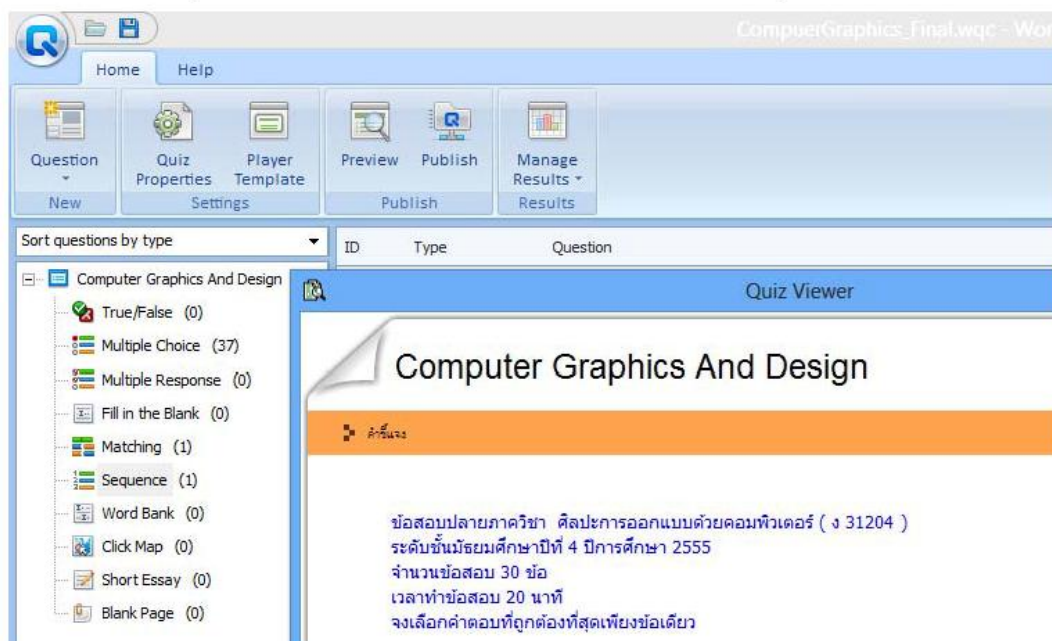
การแสดงผลการสร้างแบบทดสอบแบบต่างๆ

การแสดงผลการสร้างแบบทดสอบ คือ การให้แสดงผลหรือตรวจสอบลักษณะการทำงานของแบบทดสอบที่ได้ทำการออกแบบไว้ ว่ามีการลักษณะการทำงานและการแสดงผลที่ถูกต้องหรือไม่อย่างไร โดยมี 2 วิธี คือ

1. การแสดงผลเฉพาะข้อที่ต้องการ คือ การสั่งให้โปรแกรมแสดงลักษณะการทำงานของแบบทดสอบเฉพาะข้อที่ต้องการเท่านั้น ซึ่งสามารถทำได้โดย คลิกขวา ในข้อที่ต้องการให้แสดงผลแล้วเลือกคำสั่ง Preview..



2. การแสดงผลทั้งหมด คือ การสั่งให้โปรแกรมแสดงลักษณะการทำงานของแบบทดสอบทั้งหมดตั้งแต่หน้าเริ่มต้นจนถึงหน้าสรุปผลการทำแบบทดสอบ ซึ่งสามารถทำได้โดยกดปุ่ม Preview ที่ด้านบนของโปรแกรม

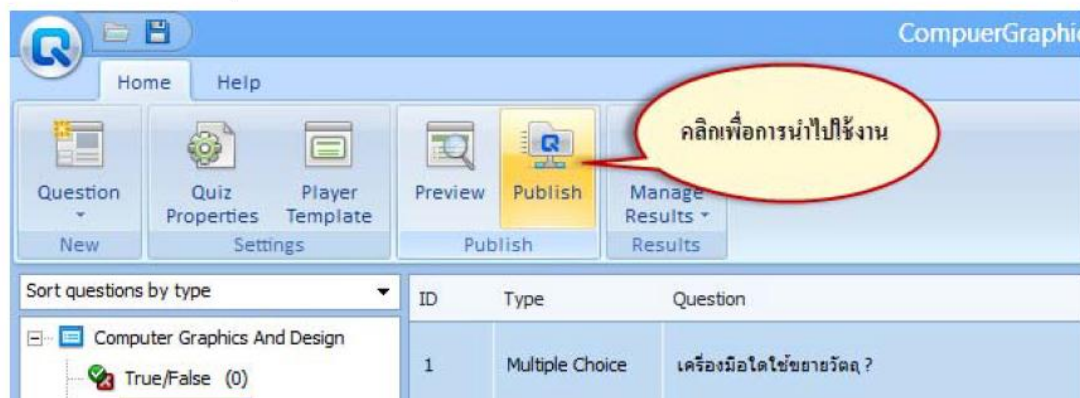




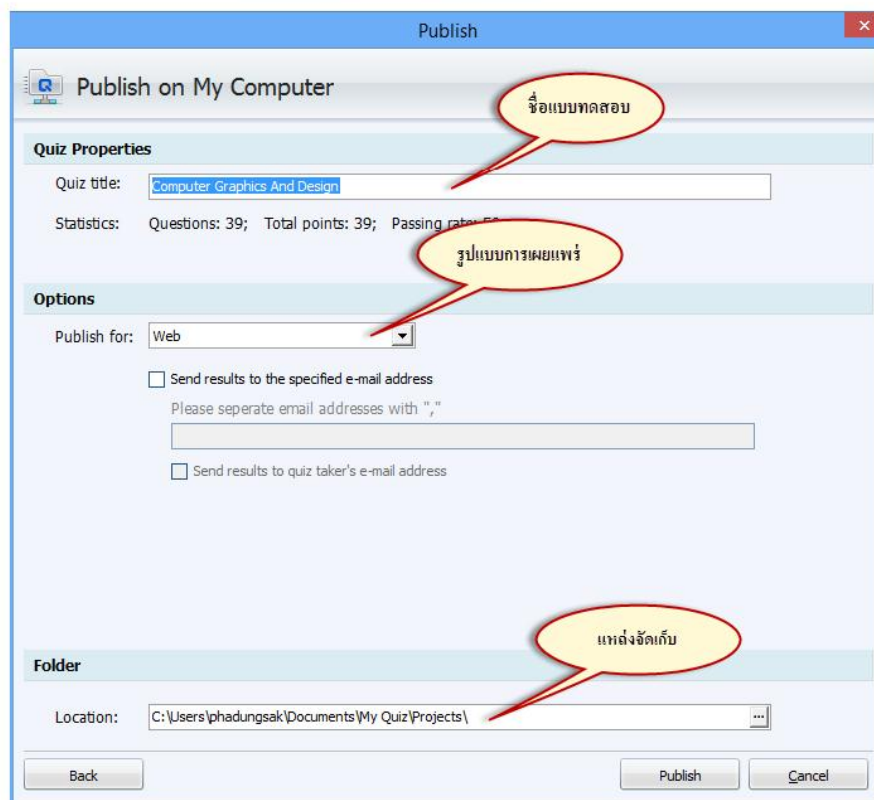
การเผยแพร่หรือนำไปใช้จริง (Publish) ในรูปแบบของ Web (HTML) และ CD/EXE

1. การเผยแพร่หรือนำไปใช้จริง (Publish) ในรูปแบบของ Web (HTML)

ขั้นตอนที่ 1 เลือกเมนู Publish เพื่อเผยแพร่ผลงานแบบทดสอบที่สร้างขึ้น



ขั้นตอนที่ 2 คลิกปุ่ม

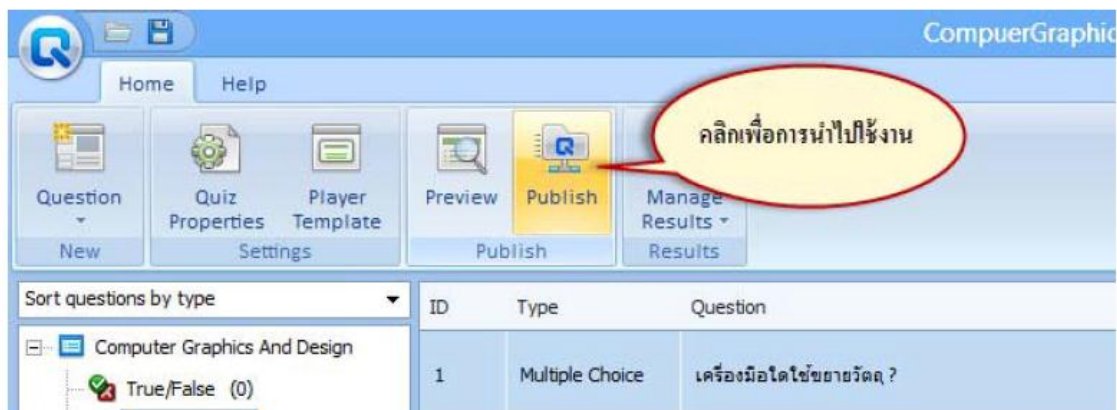


คำอธิบาย

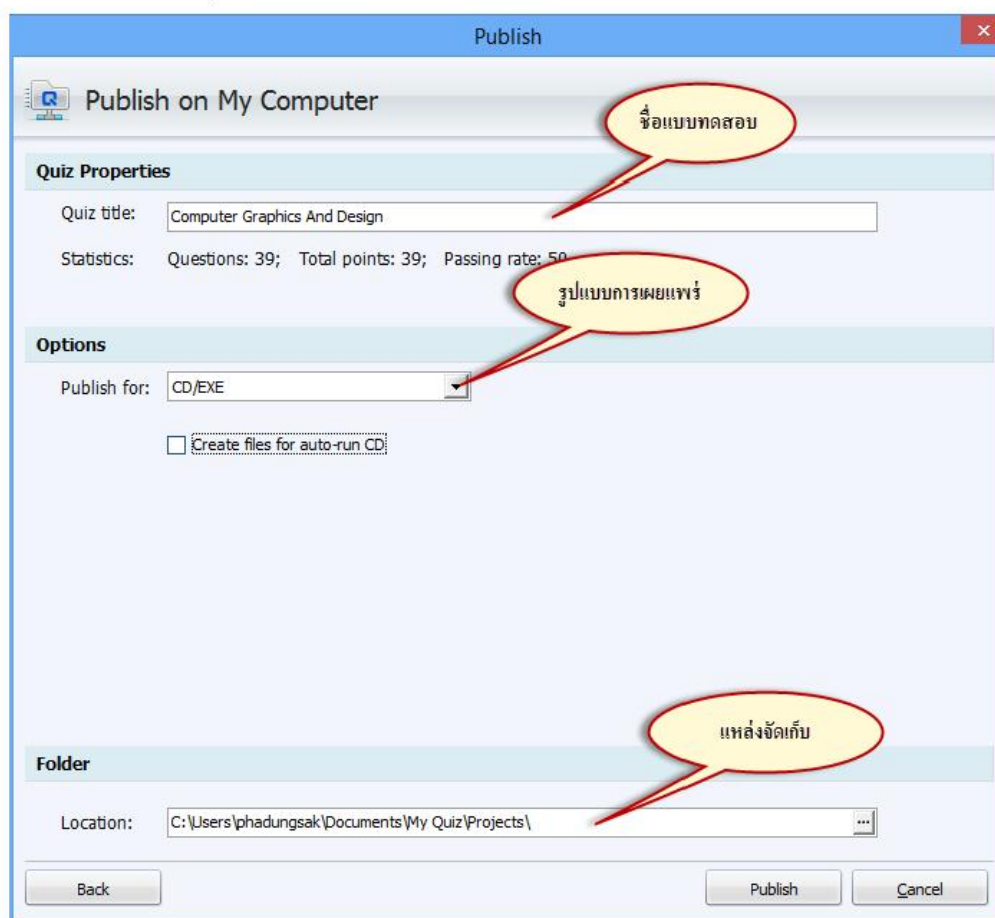
Quiz title	คือ ชื่อแบบทดสอบ (จะแสดงที่ Taskbar ของ Windows)
Publish for	คือ รูปแบบการทำไฟล์เผยแพร่ (ในที่นี้เลือกเป็นแบบ Web)
Location	คือ แหล่งจัดเก็บหลังการทำไฟล์เผยแพร่

1. การเผยแพร่หรือการนำไปใช้จริง (Publish) ในรูปแบบของ CD/EXE

ขั้นตอนที่ 1 เลือกเมนู Publish เพื่อเผยแพร่ผลงานแบบทดสอบที่สร้างขึ้น



ขั้นตอนที่ 2 คลิกปุ่ม

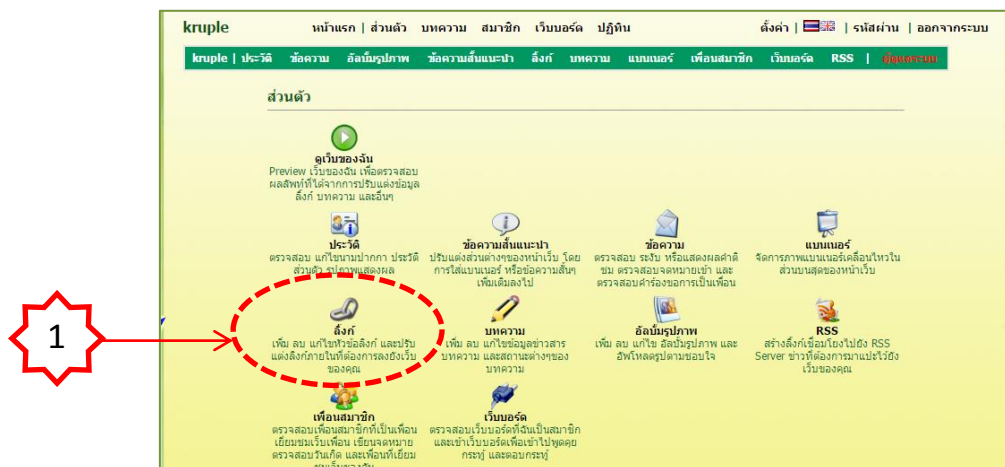


คำอธิบาย

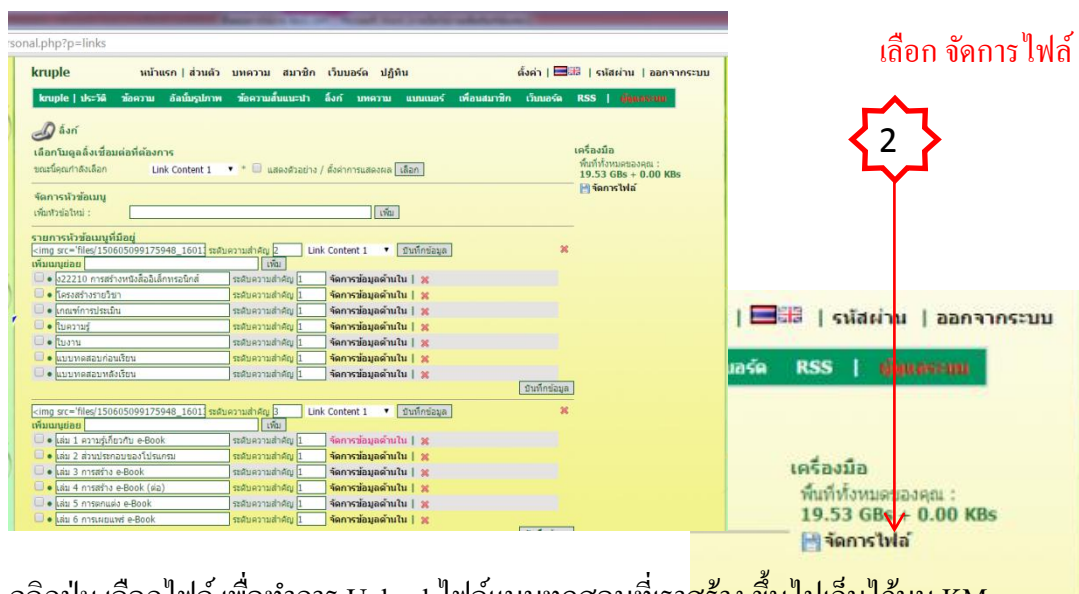
Quiz title	คือ ชื่อแบบทดสอบ (จะแสดงที่ Taskbar ของ Windows)
Publish for	คือ รูปแบบการทำไฟล์เผยแพร่ (ในที่นี้เลือกเป็นแบบ Web)
Location	คือ แหล่งจัดเก็บหลังการทำไฟล์เผยแพร่

การสร้างลิ้งค์เชื่อมโยงแบบทดสอบ ไปยังเว็บ KM

1. เลือกเมนู ส่วนตัว -> เลือกลิ้งค์

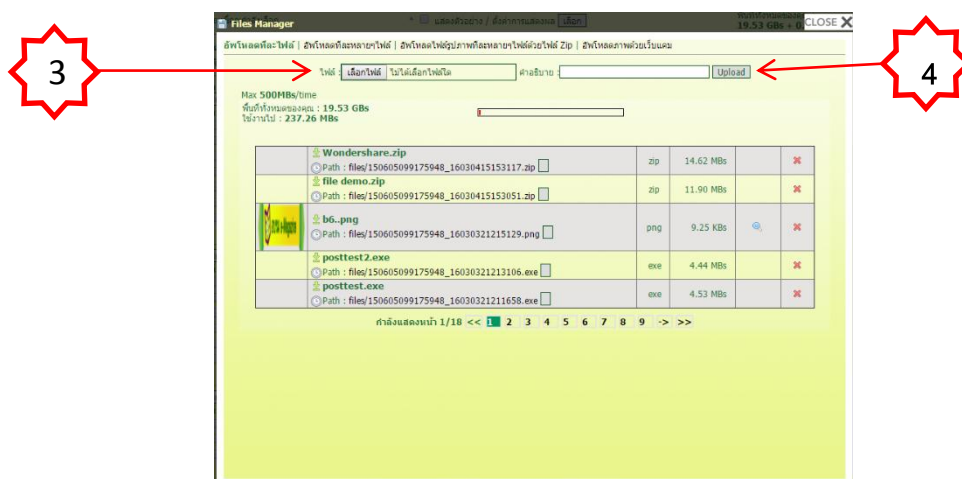


2. จะปรากฏหน้าต่างจัดการไฟล์ของระบบ KM

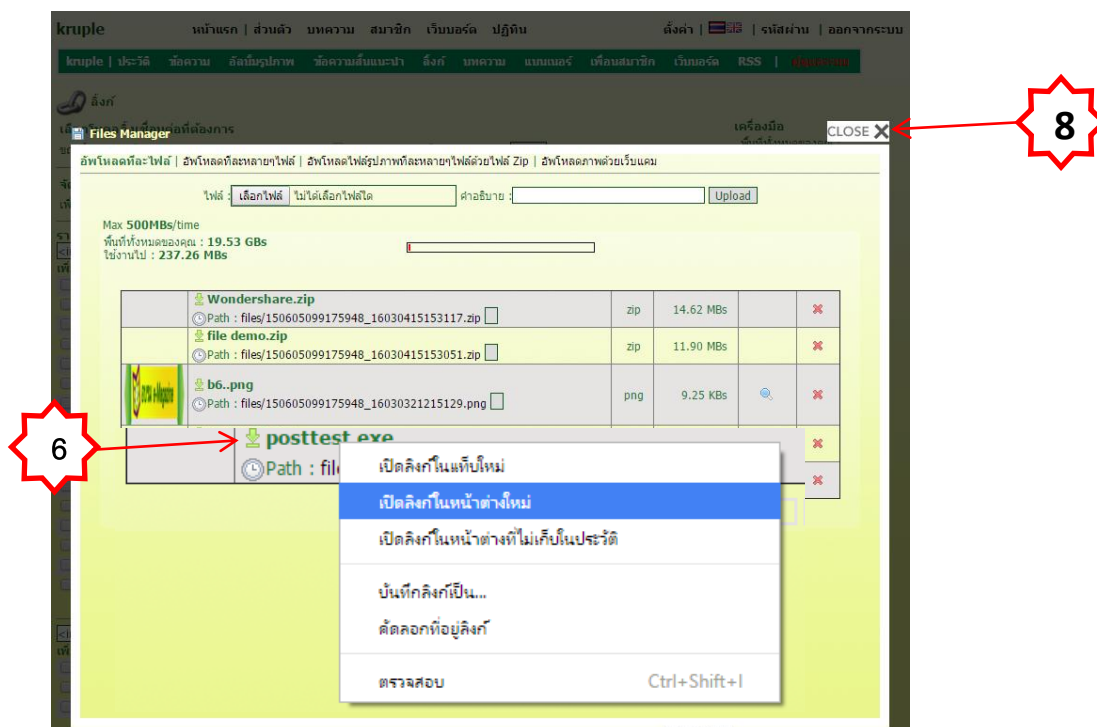


3. คลิกปุ่ม เลือกไฟล์ เพื่อทำการ Upload ไฟล์แบบทดสอบที่เราสร้าง ขึ้นไปเก็บไว้บน KM

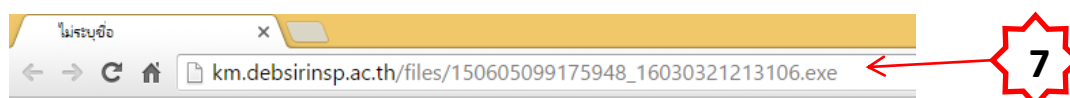
4. กดปุ่ม Upload



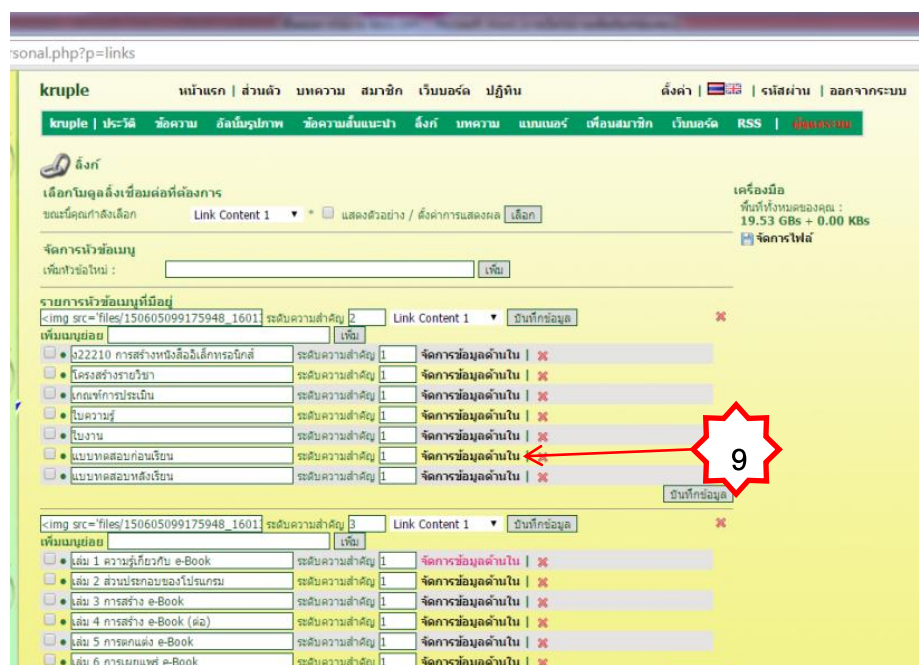
- จากนั้นจะเห็นไฟล์ที่เราทำการ Upload ขึ้นไป ปรากฏอยู่ใน File Manager
- คลิกขวาที่ชื่อไฟล์ที่เรา Upload เช่น Posttest แล้วเลือก เปิดลิงก์ในหน้าต่างใหม่



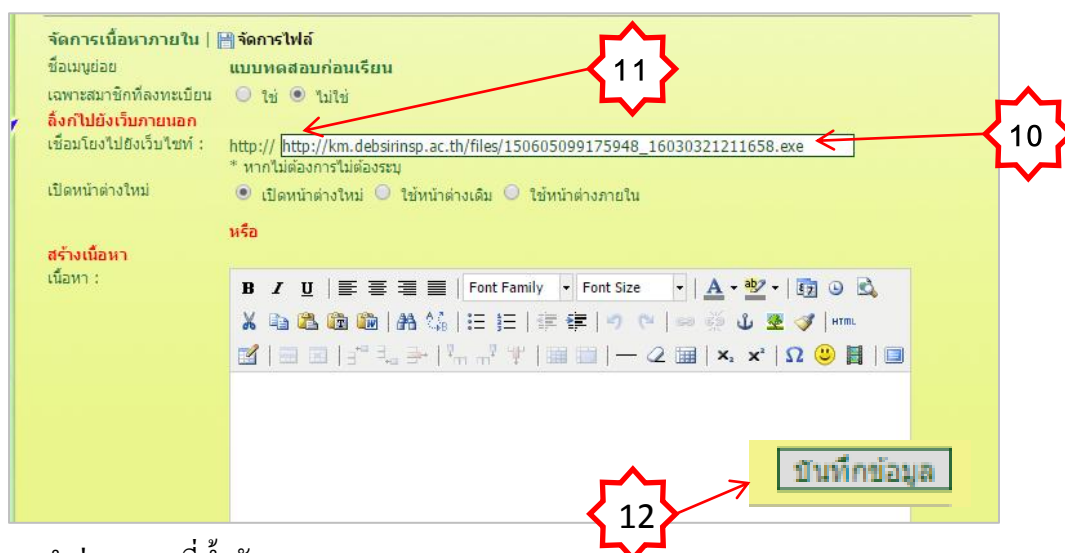
- โปรแกรมจะเปิดที่อยู่ Address ของแบบทดสอบที่เราสร้างขึ้นมา -> คลิกขวาเพื่อ Copy ที่อยู่ Address ของแบบทดสอบเพื่อนำไปวางลิงค์ในเว็บ KM



- กดปุ่ม CLOSE
- เลือกจัดการข้อมูลภายในของหัวข้อแบบทดสอบ



10. นำที่อยู่ Address ของ e-Magazine มาวางที่ช่อง http://

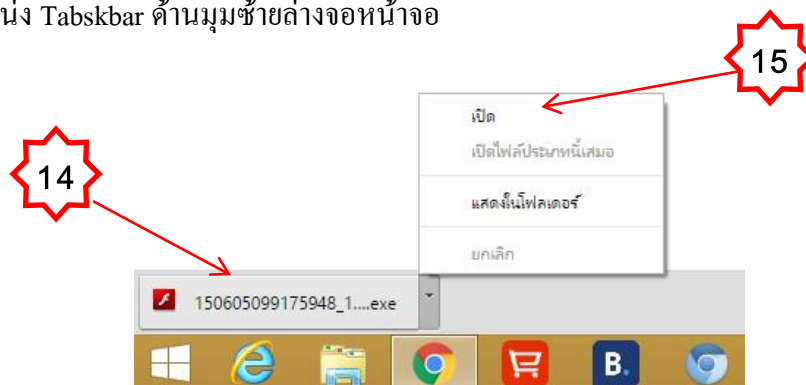


11. ลบคำว่า http:// ที่ซ้ำกันออก

12. กดปุ่มบันทึกข้อมูล

13. ทดสอบดูหน้าเว็บ KM ของเราโดยเลือกหัวข้อส่วนตัว -> ดูเว็บของฉัน

14. คลิกเลือกหัวข้อแบบทดสอบ -> จากนั้นโปรแกรมจะ Download ไฟล์แบบทดสอบขึ้นมาปรากฏอยู่ที่ตำแหน่ง Taskbar ด้านมุมซ้ายล่างจอหน้าจอ



15. คลิกปุ่มสามเหลี่ยม -> เลือกคำสั่งเปิด