



ภาคผนวก ข

คู่มือการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน
“การปฐมพยาบาล”



คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
สถาบันราชภัฏสงขลา

2543

คำนำ

คู่มือการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน “การปฐมพยาบาล” เป็นคู่มือสำหรับการใช้งานทั้งตัวโปรแกรมและการใช้บทเรียน ที่ประกอบด้วยวิธีติดตั้งโปรแกรมและวิธีเรียนจากบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน คู่มือจะประกอบด้วยคำอธิบายและมีภาพประกอบ ซึ่งจะช่วยให้ผู้ใช้โปรแกรมใช้งานได้ง่าย โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน “การปฐมพยาบาล” เป็นงานวิจัยการผลิตคอมพิวเตอร์ช่วยสอน โดยออกแบบ ให้เป็นคอมพิวเตอร์ช่วยสอนประเภทนำเสนอเนื้อหาในระบบสื่อหลายแบบ

หวังเป็นอย่างยิ่งว่าโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน “การปฐมพยาบาล” จะเป็นส่วนหนึ่งในความพยายามปฏิรูปการเรียนรู้ และหากพบข้อบกพร่องในการใช้งาน หรือมีข้อเสนอแนะกรุณาแจ้งให้ทราบ จะเป็นพระคุณอย่างยิ่ง

ทิพย์วัลย์ ธีระกุล ๒๕๖๓

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ทิพย์วัลย์ ธีระกุล)

6 มีนาคม 2543

สถาบันราชภัฏสงขลา

อ.เมือง จ.สงขลา 90000

E-mail : rtipawan@samet.riska.ac.th

โทรศัพท์ : (074) 314780

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
บทนำ	1
ความต้องการฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์	3
การติดตั้งโปรแกรม	6
การกำหนดความละเอียดของตัวจอภาพ	8
การปรับระดับเสียง	11
การใช้บทเรียน	13
○ การพิมพ์ชื่อ	13
○ สารบัญในบทเรียน	13
○ ปุ่มในบทเรียน	17
○ การดูภาพนิ่ง	22
○ การดูภาพวีดิทัศน์	22
○ การขอความช่วยเหลือ	23
○ การค้นหาคำหรือข้อความ	24
○ การพิมพ์	25
○ การทำแบบฝึกหัด	25
○ การออกจากโปรแกรม	25

บทนำ

โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน “การปฐมพยาบาล” เป็นโปรแกรมบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนแบบนำเสนอเนื้อหา ในระบบสื่อหลายแบบ(multimedia) ที่นำเสนอทั้งข้อความ เสียง ภาพนิ่ง และภาพวิดีโอ ดังนั้นผู้เรียนจึงสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง และถ้าผู้เรียนเรียนจนจบบทเรียน ทำแบบฝึกหัดท้ายบท และฝึกทักษะต่าง ๆ ตามคำแนะนำแล้ว ผู้เรียนก็จะมีความสามารถด้านต่าง ๆ ตามวัตถุประสงค์ของบทเรียน

บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน “การปฐมพยาบาล” นี้ ผู้วิจัยได้ออกแบบบทเรียนโดยมีกรอบแนวคิด วัตถุประสงค์ และเนื้อหา ดังนี้

กรอบแนวคิด

อุบัติเหตุจากการจราจรทางบก หรืออุบัติเหตุที่เกิดจากการใช้รถ ใช้ถนน เป็นอุบัติเหตุที่เป็นสาเหตุการตายสูงสุด ของการตายจากอุบัติเหตุและการเป็นพิษทั้งหมด และยังมีแนวโน้มสูงขึ้นเรื่อย ๆ ซึ่งนอกจากการลดปัญหาด้วยมาตรการการขจัดสาเหตุด้านสิ่งแวดล้อม มาตรการทางกฎหมาย และการใช้มาตรการทางการศึกษาแล้ว ถ้าผู้บาดเจ็บหรือผู้ประสบเหตุตระหนักรู้ว่าอุบัติเหตุจากการใช้รถ ใช้ถนน ทำให้เกิดการบาดเจ็บอะไรได้บ้าง และอะไรจะเป็นสาเหตุที่ทำให้พิการหรือเสียชีวิต สามารถประเมินสภาพของผู้บาดเจ็บ และมีทักษะการปฐมพยาบาลการบาดเจ็บในแต่ละลักษณะ ก็อาจสามารถบรรเทาความรุนแรง หรือสามารถช่วยให้ตนเองหรือผู้อื่น ให้อุดพ้นจากความพิการ หรือความตายได้

วัตถุประสงค์

เมื่อศึกษาด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน “การปฐมพยาบาล” และฝึกฝนทักษะตามคำแนะนำแล้ว ผู้เรียนจะมีความสามารถ ดังต่อไปนี้

1. ยอมรับคุณค่าของการปฐมพยาบาล
2. ตระหนักถึงความสำคัญของการป้องกันตนเอง

- บ้าง
3. บอกได้ว่าอุบัติเหตุจากการจราจรทางบก ทำให้เกิดการบาดเจ็บที่สำคัญอะไร
 4. ประเมินสภาพผู้ที่ได้รับบาดเจ็บด้วยอุบัติเหตุจากการจราจรทางบกได้
 5. สามารถจัดลำดับขั้นตอนการช่วยเหลือผู้บาดเจ็บจากอุบัติเหตุได้
 6. ปฏิบัติการกู้ชีวิตผู้บาดเจ็บที่หยุดหายใจ หรือหยุดหายใจและหัวใจหยุดเต้น
- ได้
7. ประเมินพยาบาลการบาดเจ็บที่มีบาดแผลและการตกเลือดได้
 8. ประเมินพยาบาลการบาดเจ็บของสมองและกระดูกหักได้
 9. เคลื่อนย้ายผู้บาดเจ็บได้อย่างถูกวิธี

เนื้อหา

บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน “การปฐมพยาบาล” ประกอบด้วยเนื้อหา 5 หน่วยการเรียนรู้ ดังต่อไปนี้

1. บทนำ
2. ปฏิบัติการกู้ชีวิต
3. บาดแผลและการตกเลือด
4. กระดูกหักและการบาดเจ็บของสมอง
5. การเคลื่อนย้ายผู้บาดเจ็บ

ความต้องการฮาร์ดแวร์ และซอฟต์แวร์

โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน “การปฐมพยาบาล” นี้ ได้ออกแบบเพื่อให้ใช้งานได้ดีกับคอมพิวเตอร์ มัลติมีเดีย พีซี (multimedia PC) ที่มีมาตรฐานตั้งแต่ระดับกลางถึงระดับสูง เพื่อให้สามารถใช้งานได้กว้างขวาง โดยจำเป็นต้องมีขีดความสามารถของฮาร์ดแวร์ ดังต่อไปนี้

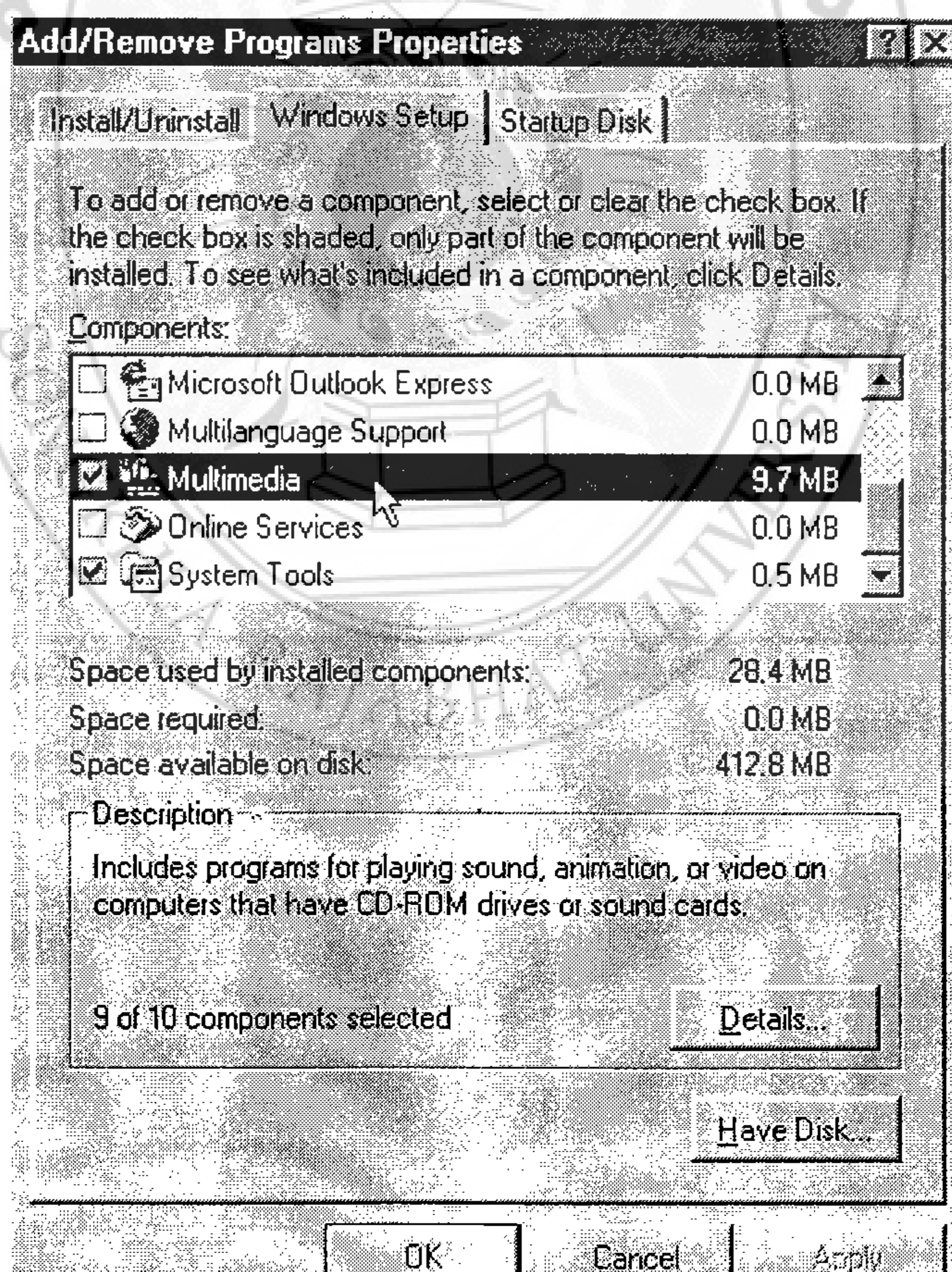
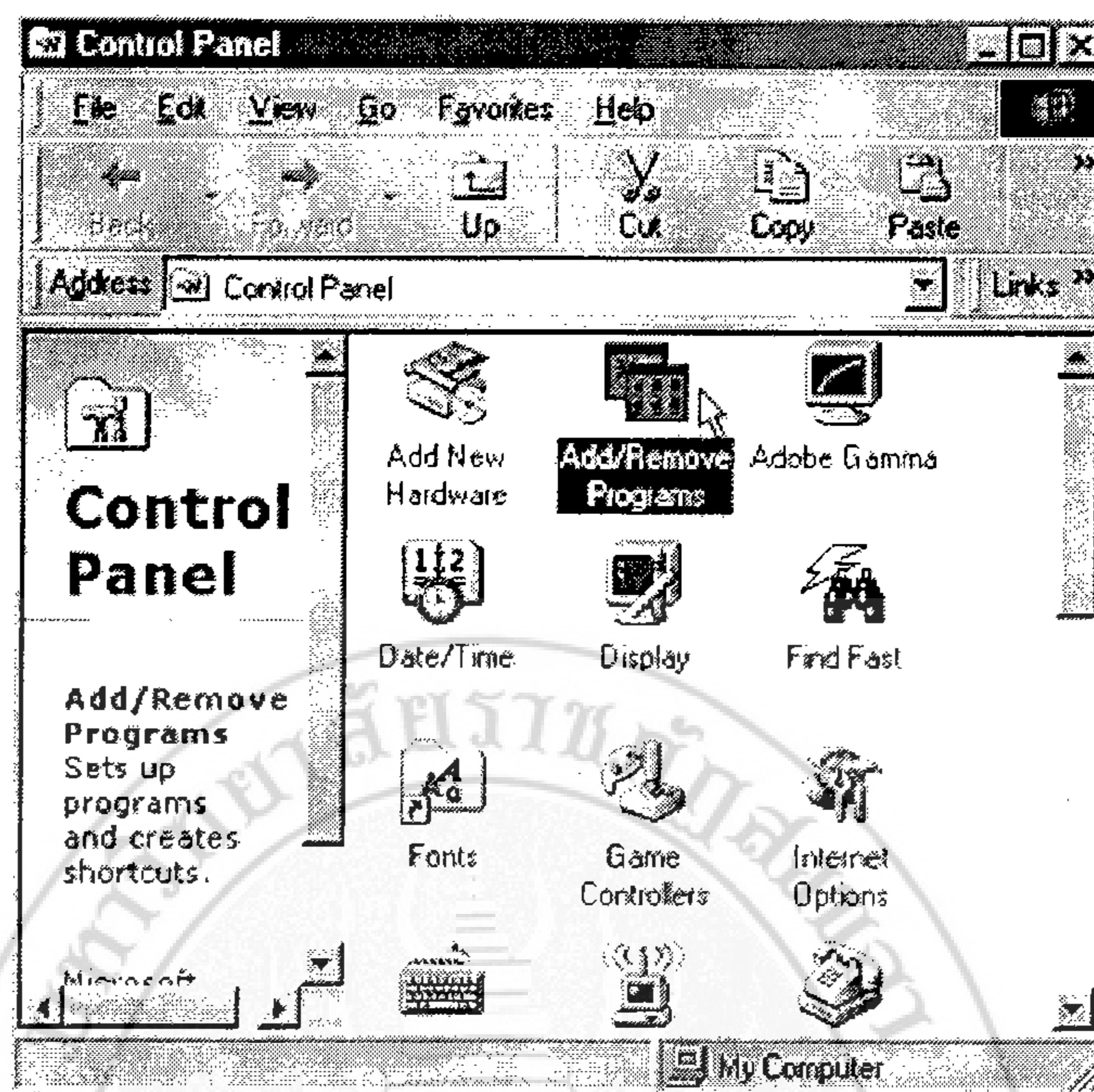
1. มีหน่วยอ่านซีดีรอม ความเร็วอย่างต่ำ 24 เท่าของ 150 กิโลไบต์ (kilobyte) ต่อวินาที (24 X)
2. มีแผ่นวงจรเสียงที่ใช้งานได้
3. ตัวจอภาพแบบวีจีเอ (VGA) ที่มีความละเอียดของตัวจอภาพ 640 X 480 จุดสีขึ้นไป
4. หน่วยความจำแรม (RAM) อย่างน้อย 16 เมกะไบต์
5. มีเนื้อที่บนจานบันทึกแบบแข็ง อย่างน้อย 30 เมกะไบต์

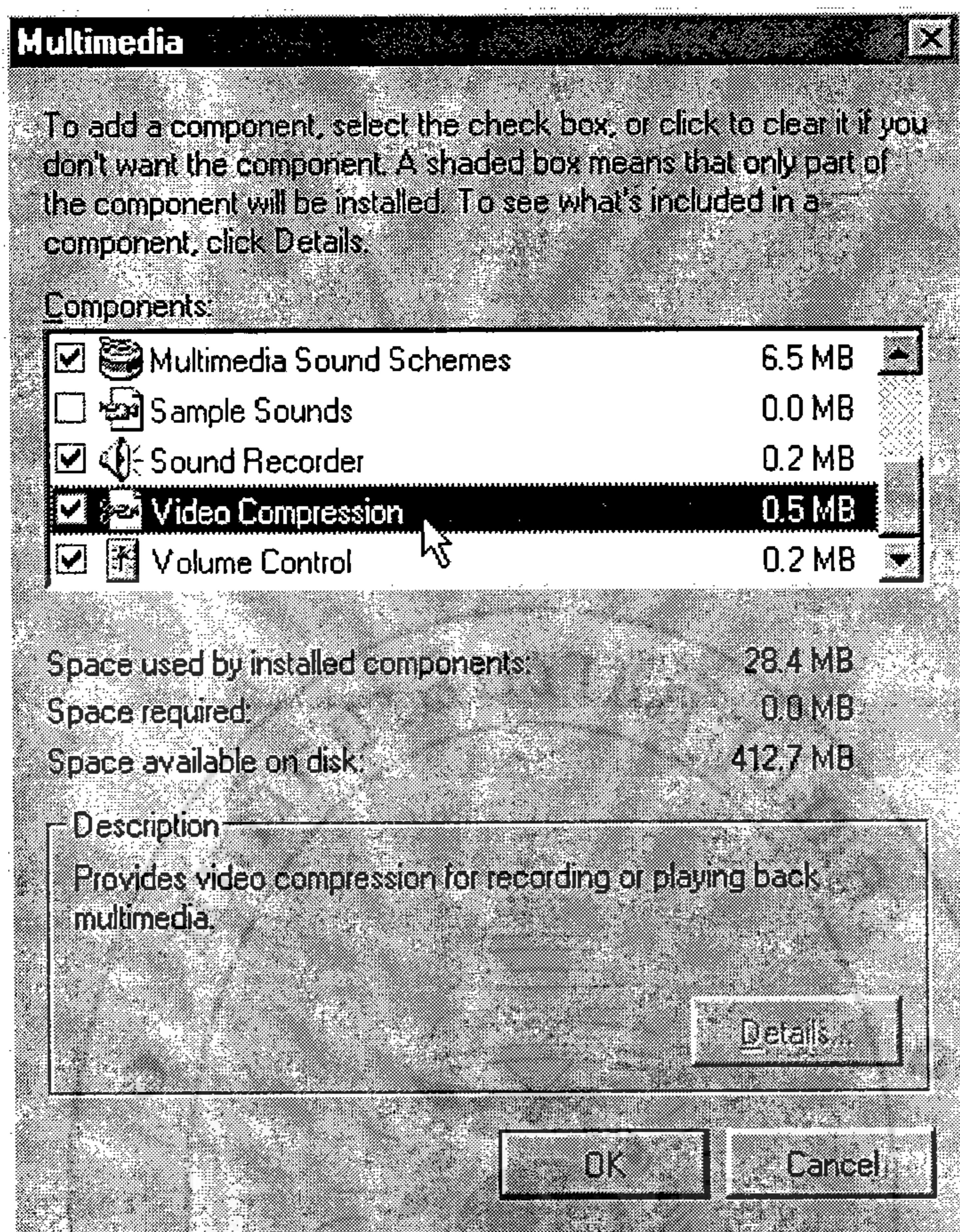
โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนนี้ เป็นโปรแกรมที่ใช้งานได้ทั้งระบบปฏิบัติการ ไมโครซอฟท์ วินโดวส์ 95 98 และ ไมโครซอฟท์ เอ็นที (Microsoft Windows 95, 98 และ Microsoft NT) ที่สามารถแสดงผลเป็นภาษาไทยได้ นอกจากนี้ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอนได้ใช้ วิดีทัศน์ โคเดค (Video Codec) หลายชนิด บางชนิดมีมาพร้อม ไมโครซอฟท์ วินโดวส์ 95, 98, และไมโครซอฟท์เอ็นที ได้แก่ ซีเนแพค (Cinepak) และ อินเทล อินดิโอ 3.2 (Intel Indeo 3.2) แต่บางชนิด เช่น อินเทล อินดิโอ 5.4 ไม่มีในไมโครซอฟท์ วินโดวส์ 95 98 และ ไมโครซอฟท์ เอ็นที จึงได้ให้มาพร้อมกับโปรแกรมฯ ซึ่งจะติดตั้งให้โดยอัตโนมัติเมื่อติดตั้งโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

แต่ถ้าสังเกตว่าเมื่อเปิดโปรแกรม โปรแกรมไม่แสดงภาพของหน้านำเรื่อง (title page) ก่อนเข้าสู่บทเรียน แสดงว่าคอมพิวเตอร์เครื่องนั้นไม่ได้ติดตั้งโปรแกรมถอดรหัสแฟ้มภาพวิดีโอที่บีบอัดไว้ (Video Codec) ให้ติดตั้งได้โดยการเปิด Start Menu → Settings

→ Control Panel → Add/Remove Programs → Tab Windows Setup

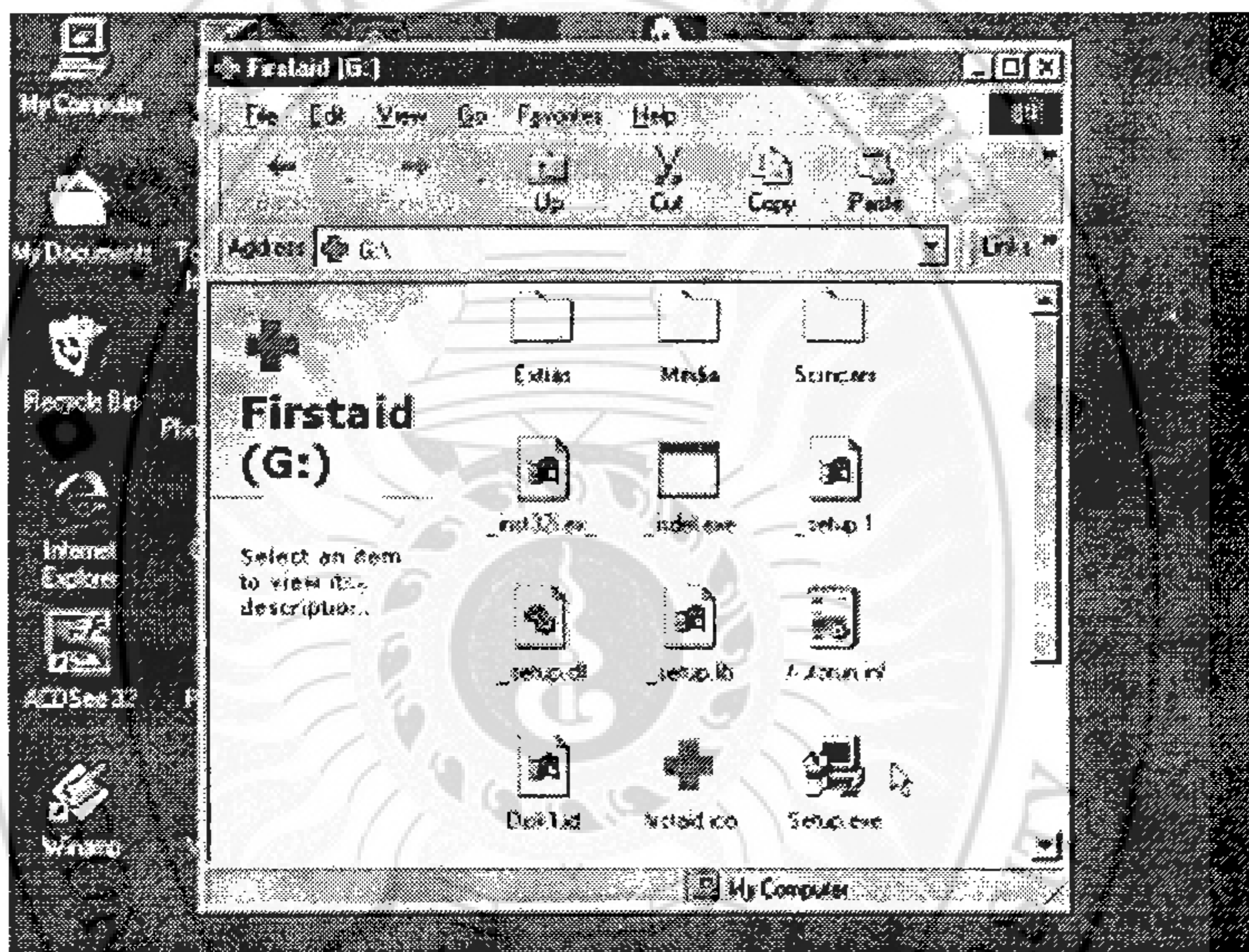
→ Multimedias และเลือก Video Compressions ในรายการ ดังแสดงในภาพ





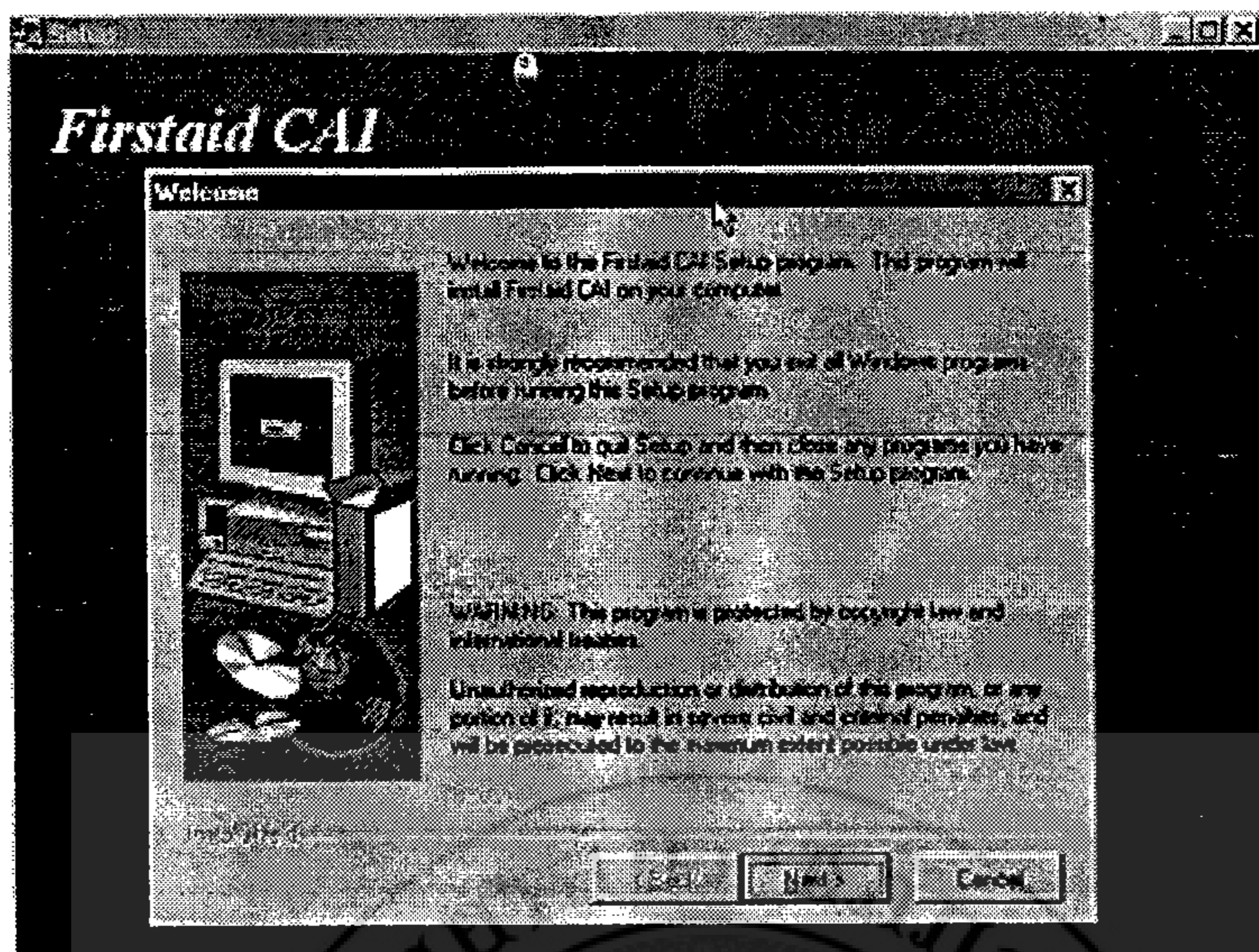
การติดตั้งโปรแกรม

โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน “การปฐมพยาบาล” มีขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรมที่สะดวก เพราะเมื่อใส่แผ่น ซีดี-รอม เข้าไปในหน่วยขับซีดี-รอม แล้ว ระบบอัตโนมัติ (autorun) ของระบบปฏิบัติการ ไมโครซอฟท์ วินโดวส์ 95 98 และ ไมโครซอฟท์ เอ็นที จะแสดงรายการของ ซีดี โดยอัตโนมัติ

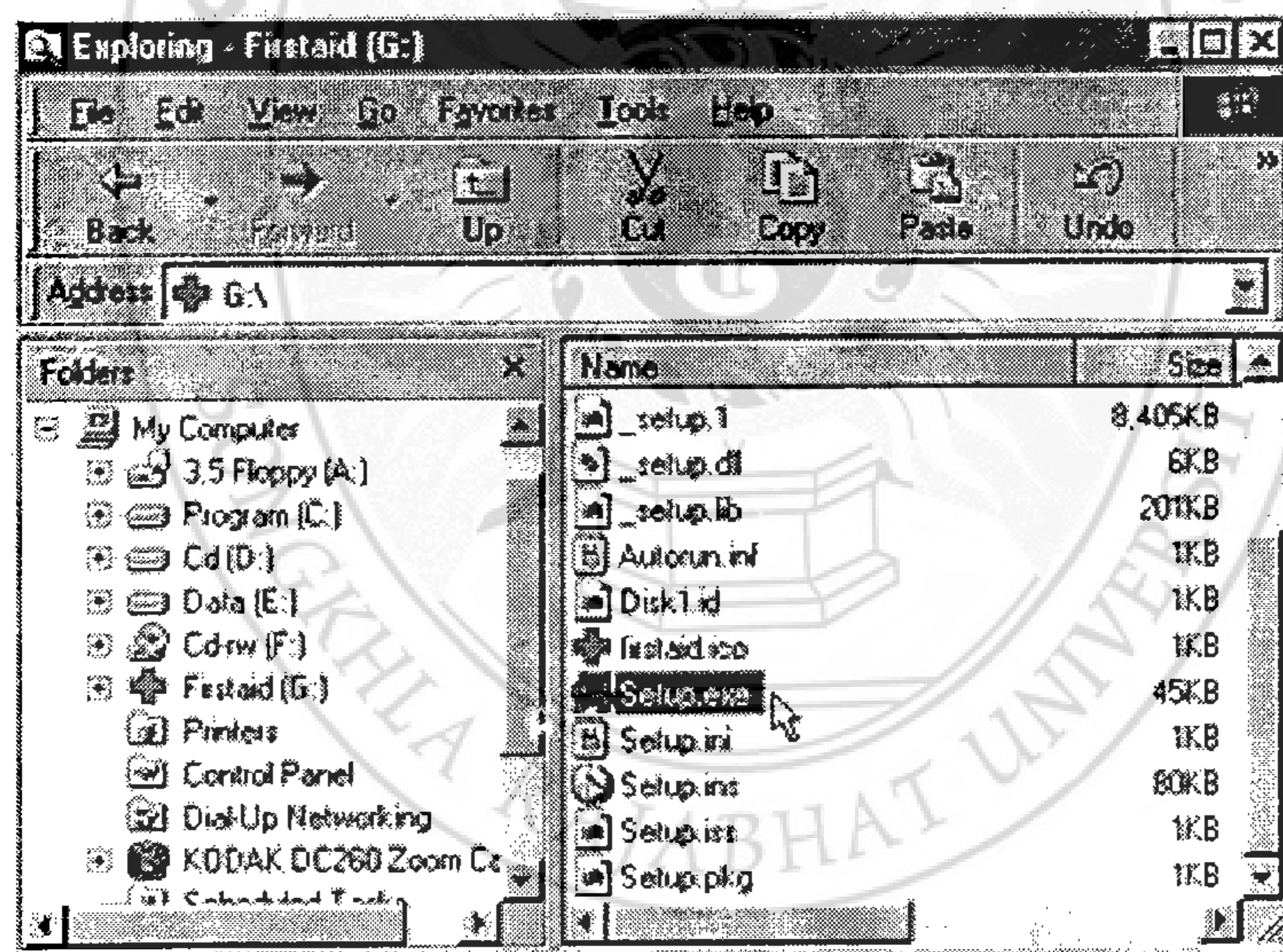


ขั้นตอนการติดตั้ง ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม มีดังนี้

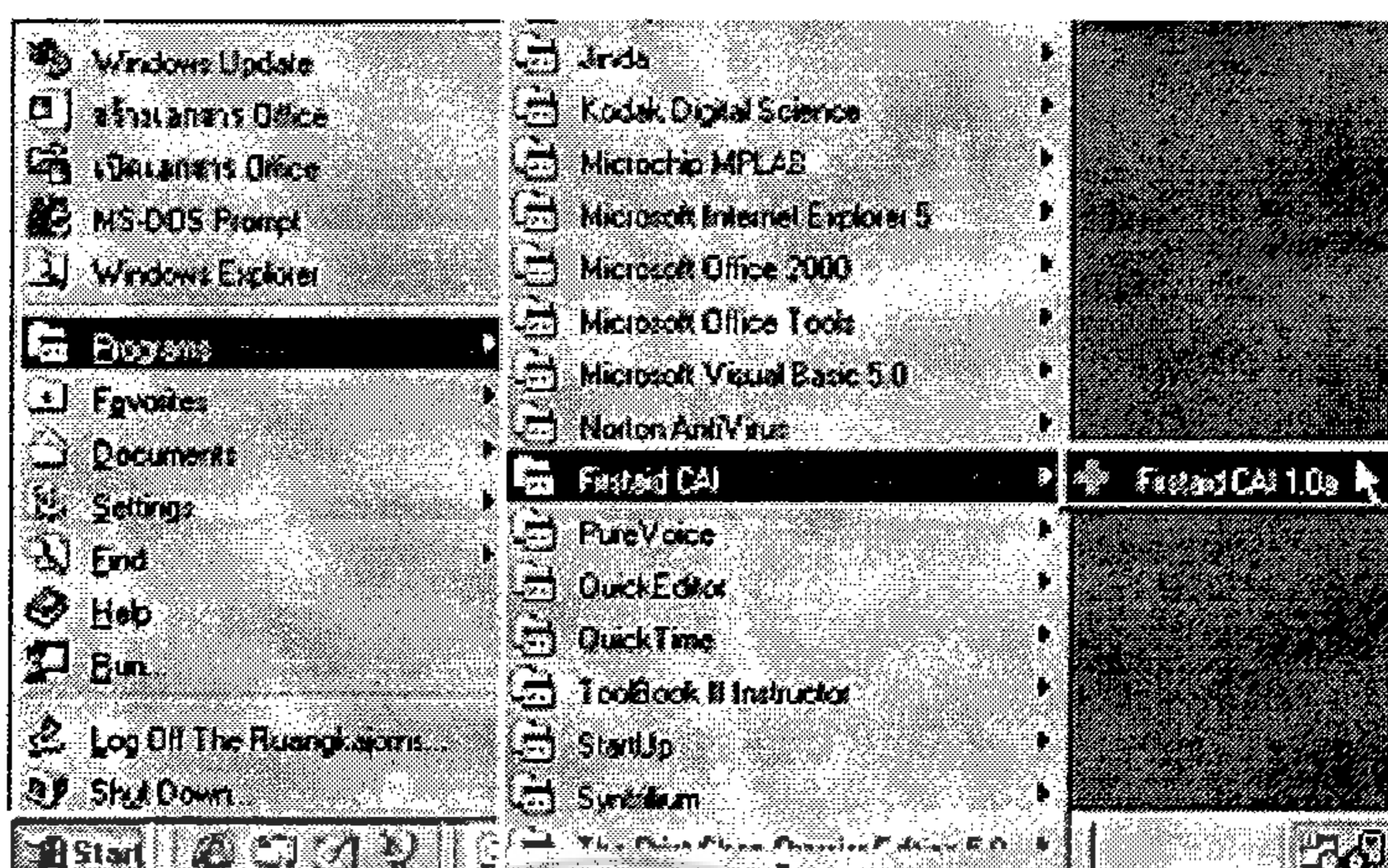
1. คลิก 2 ครั้ง (double-click) ที่ SETUP.EXE เพื่อเริ่มโปรแกรมติดตั้ง



หมายเหตุ ถ้าระบบอัตโนมัติของเครื่องไม่ทำงานให้เรียก SETUP.EXE เพื่อเริ่มติดตั้งโปรแกรม จากโปรแกรมวินโดวส์ เอกซ์พลอเรอร์ (Windows Explorer)



การเปิดโปรแกรม เมื่อติดตั้งโปรแกรมเรียบร้อยแล้ว ให้เปิดโปรแกรมจากรายการเลือก Start Menu

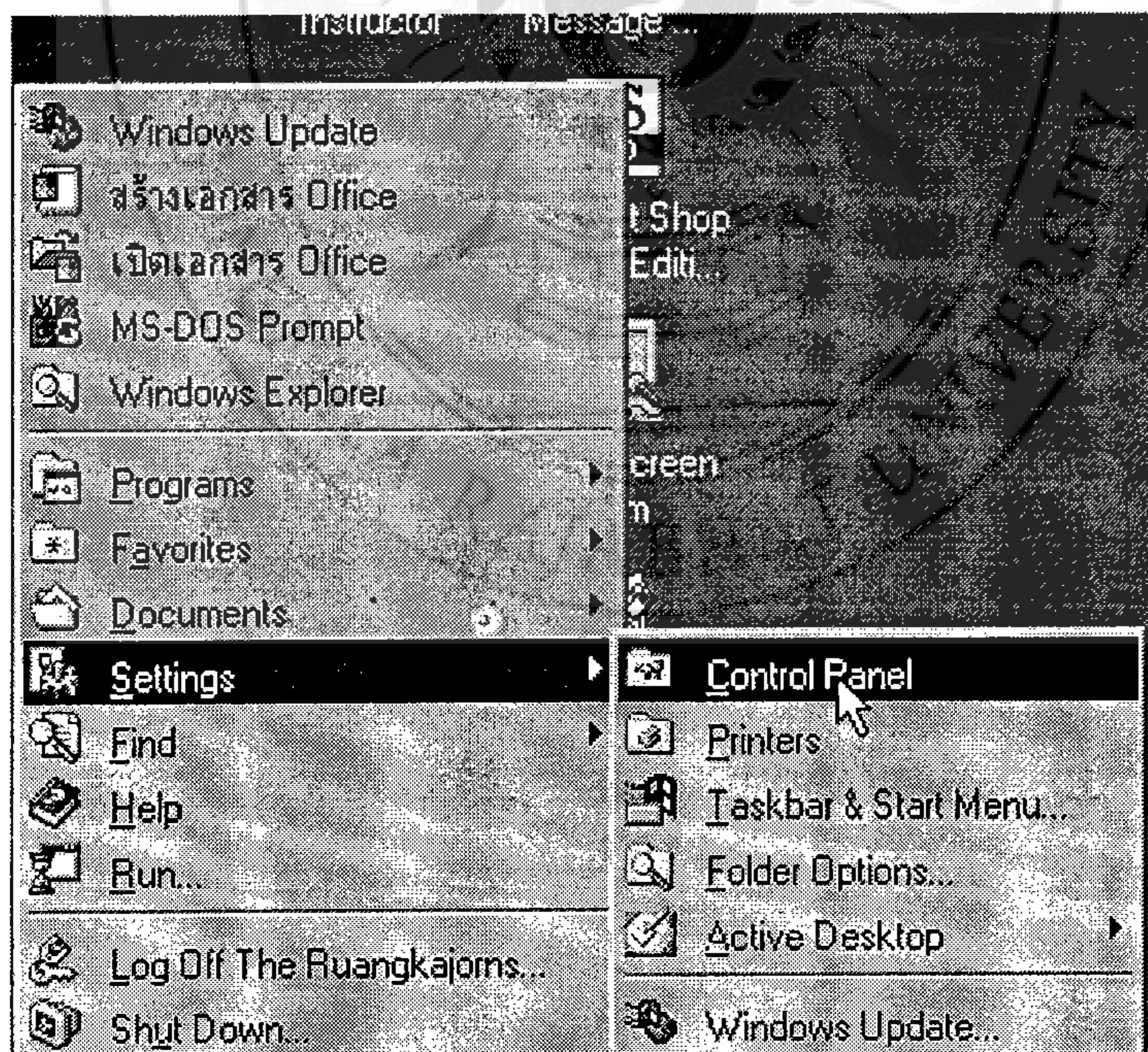


การกำหนดความละเอียดของตัวจอภาพ

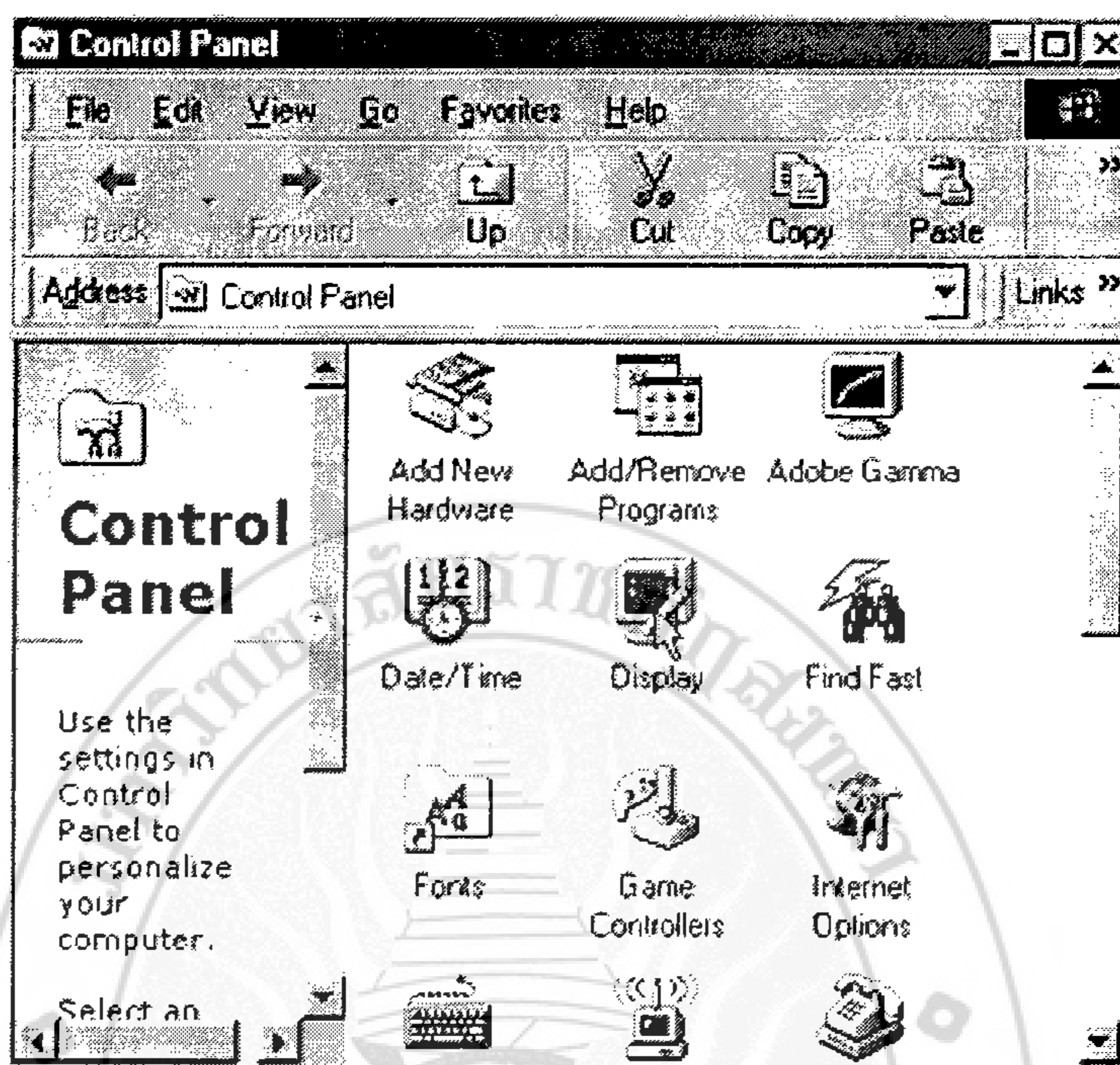
โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน “การปฐมพยาบาล” ได้ออกแบบให้เหมาะกับคอมพิวเตอร์ที่กำหนดความละเอียดของตัวจอภาพ (monitor) ที่ 640 X 480 จุดภาพ (pixel) ดังนั้นเมื่อเปิดโปรแกรมแล้ว โปรแกรมจะตรวจสอบความละเอียดของตัวจอภาพ และถ้าตัวจอภาพของคอมพิวเตอร์มีความละเอียดมากกว่า 640 X 480 จุดภาพ โปรแกรมก็จะแจ้งความละเอียดของตัวจอภาพของคอมพิวเตอร์เครื่องนั้นให้ทราบ ซึ่งสามารถออกจากบทเรียนเพื่อให้ปรับความละเอียดของตัวจอภาพใหม่ได้ และถึงแม้ว่าจะไม่ปรับความละเอียดของตัวจอภาพใหม่ แล้วเข้าสู่บทเรียนเลย โปรแกรมก็ทำงานได้ตามปกติ เพียงแต่แบบอักษรจะเล็กมากเท่านั้น

ขั้นตอนการกำหนดความละเอียดของตัวจอภาพ

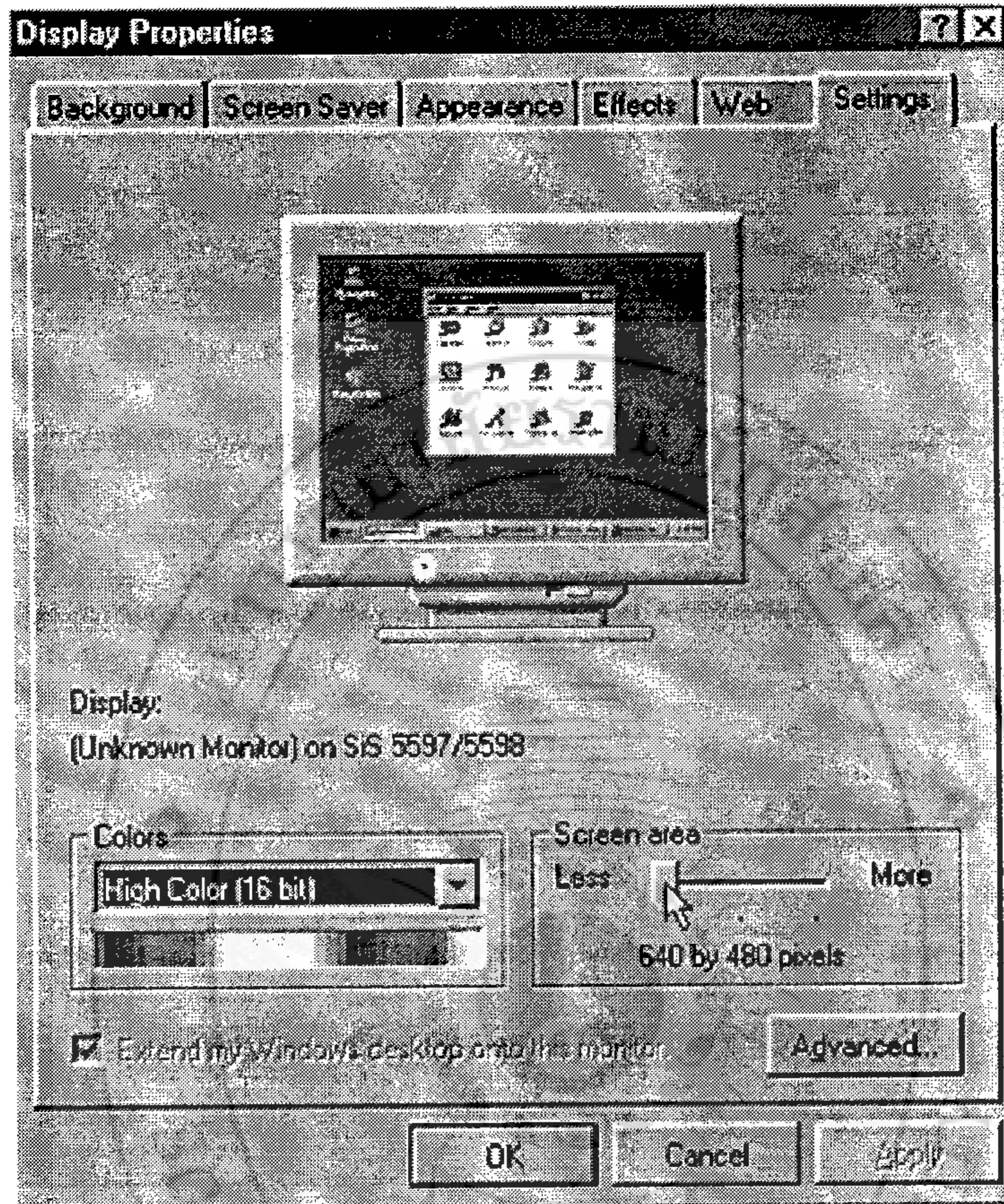
1. เปิดรายการเลือก Start Menu → Control Panel



2. คลิก 2 ครั้ง ที่สัญลักษณ์ (icon) Display



3. เลือก Tab Setting แล้วเลื่อนแถบสไลด์ที่ Screen area ปรับความละเอียดของตัวจอภาพ ที่ 640 X 480 แล้ว กด OK



4. ทำตามคำแนะนำบนหน้าจอ

การปรับระดับเสียง

ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยสอน "การปฐมพยาบาล" มีเสียงอยู่ 2 ชนิด คือ

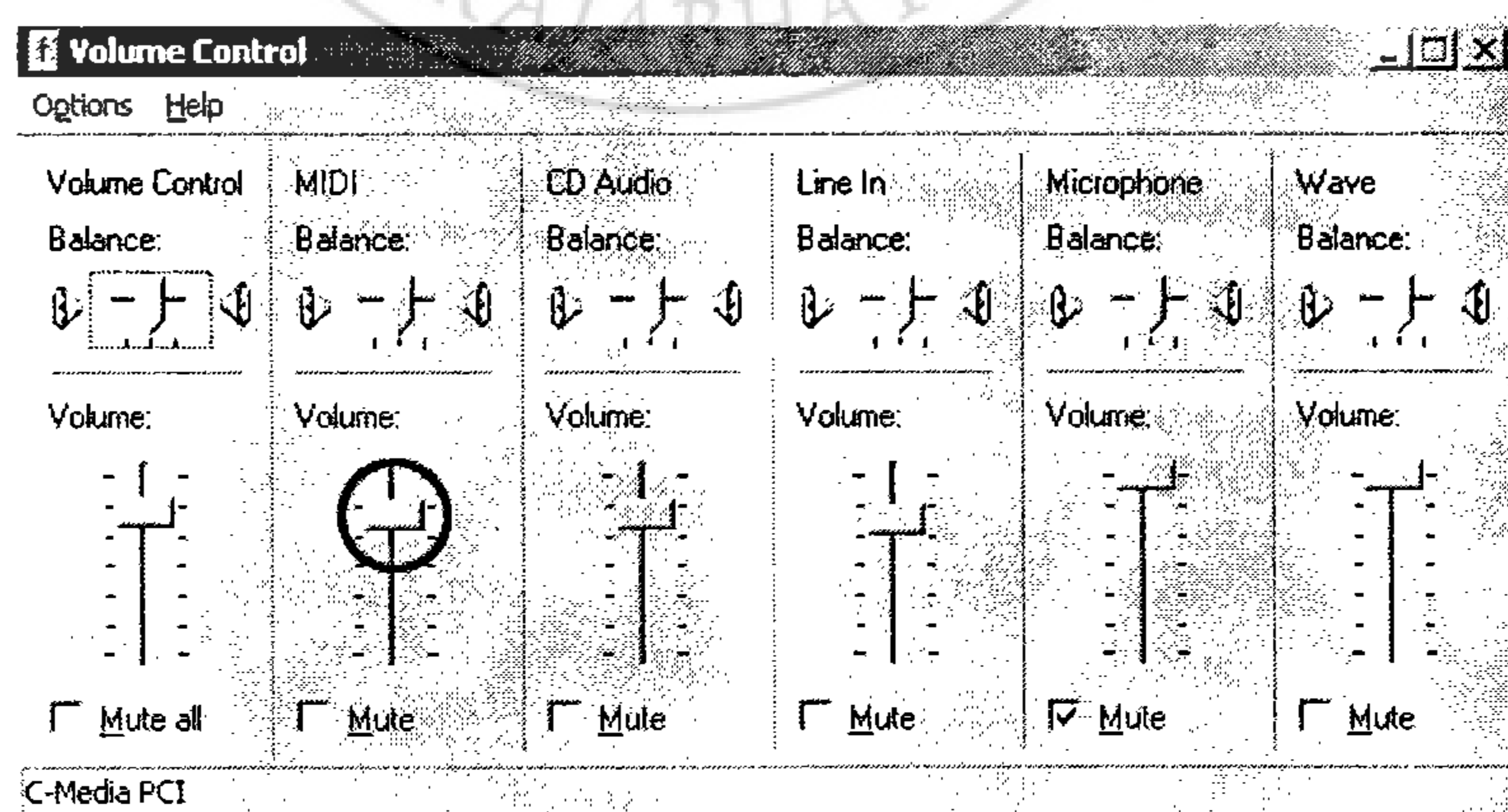
1. เสียงบันทึก ได้แก่ เสียงบรรยาย , เสียงในภาพวิดีโอ และ เสียงประกอบต่าง ๆ
2. เสียงดนตรี

แผ่นวงจรเสียงแต่ละรุ่น แต่ละเครื่องหมายการค้า มีความแตกต่างในด้านการผสมเสียงจากแหล่งต่าง ๆ เช่น แผ่นวงจรเสียงที่ผลิตโดย บริษัทยามาฮา (Yamaha) จะให้ความสำคัญกับเสียงบันทึกมากกว่าเสียงดนตรี ดังนั้นในขณะที่ความดังของเสียงบันทึกอยู่ที่ระดับที่เหมาะสม เสียงดนตรีมักจะเบาจนอาจไม่ได้ยินเสียง แต่ ระบบปฏิบัติการ ไมโครซอฟท์ วินโดวส์ 95 98 และ ไมโครซอฟท์ เอ็นที มีเครื่องมือที่จะช่วยแก้ปัญหานี้ได้โดยการใช้โปรแกรมกำหนดระดับเสียง (Volume Settings) ซึ่งสามารถเรียกได้โดยการคลิก 2 ครั้ง ที่สัญลักษณ์ รูปลำโพงที่บริเวณ Task Bar

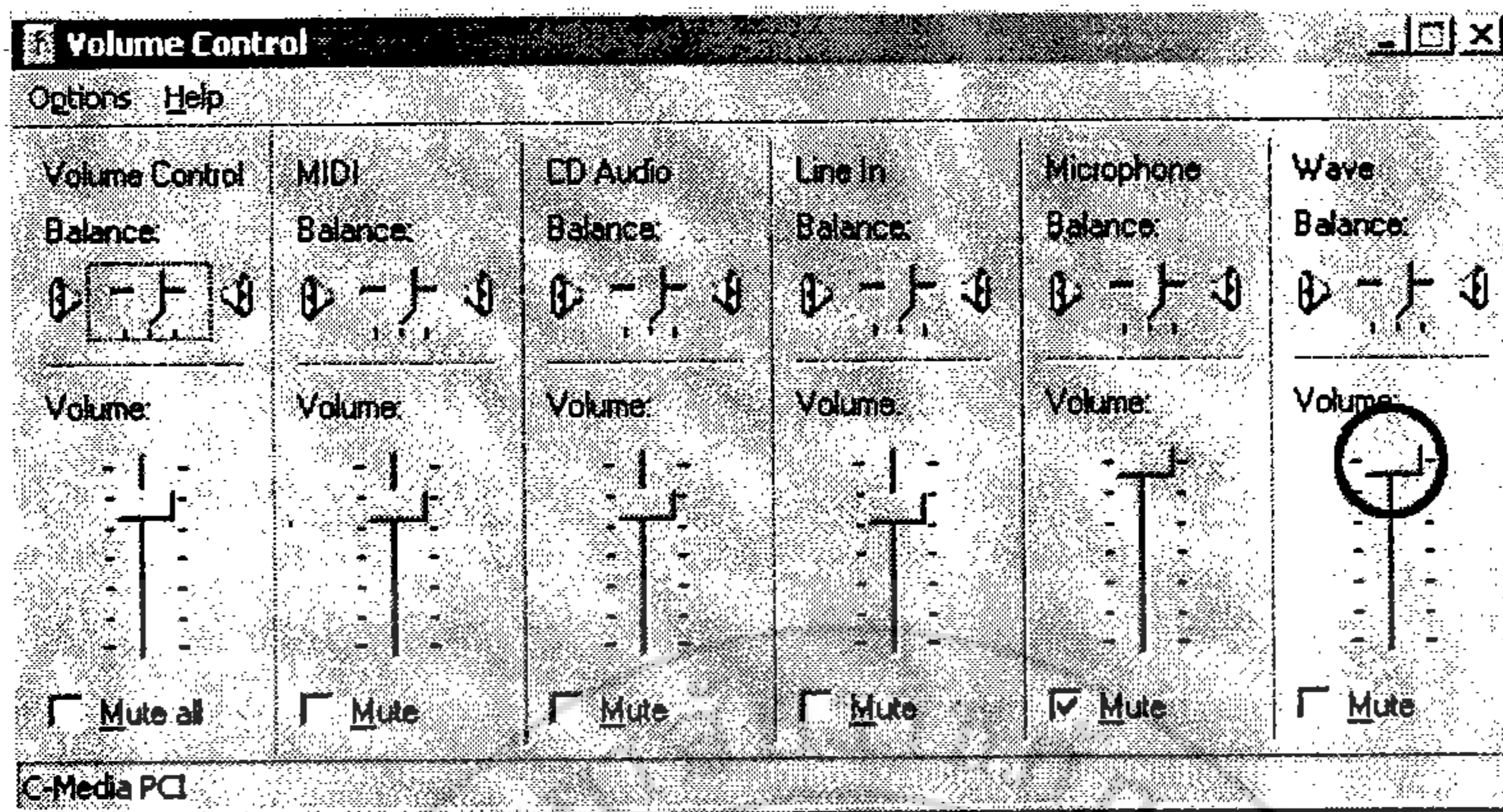


ปุ่มที่อาจจะต้องปรับมีอยู่ด้วยกัน 3 ปุ่ม ดังต่อไปนี้

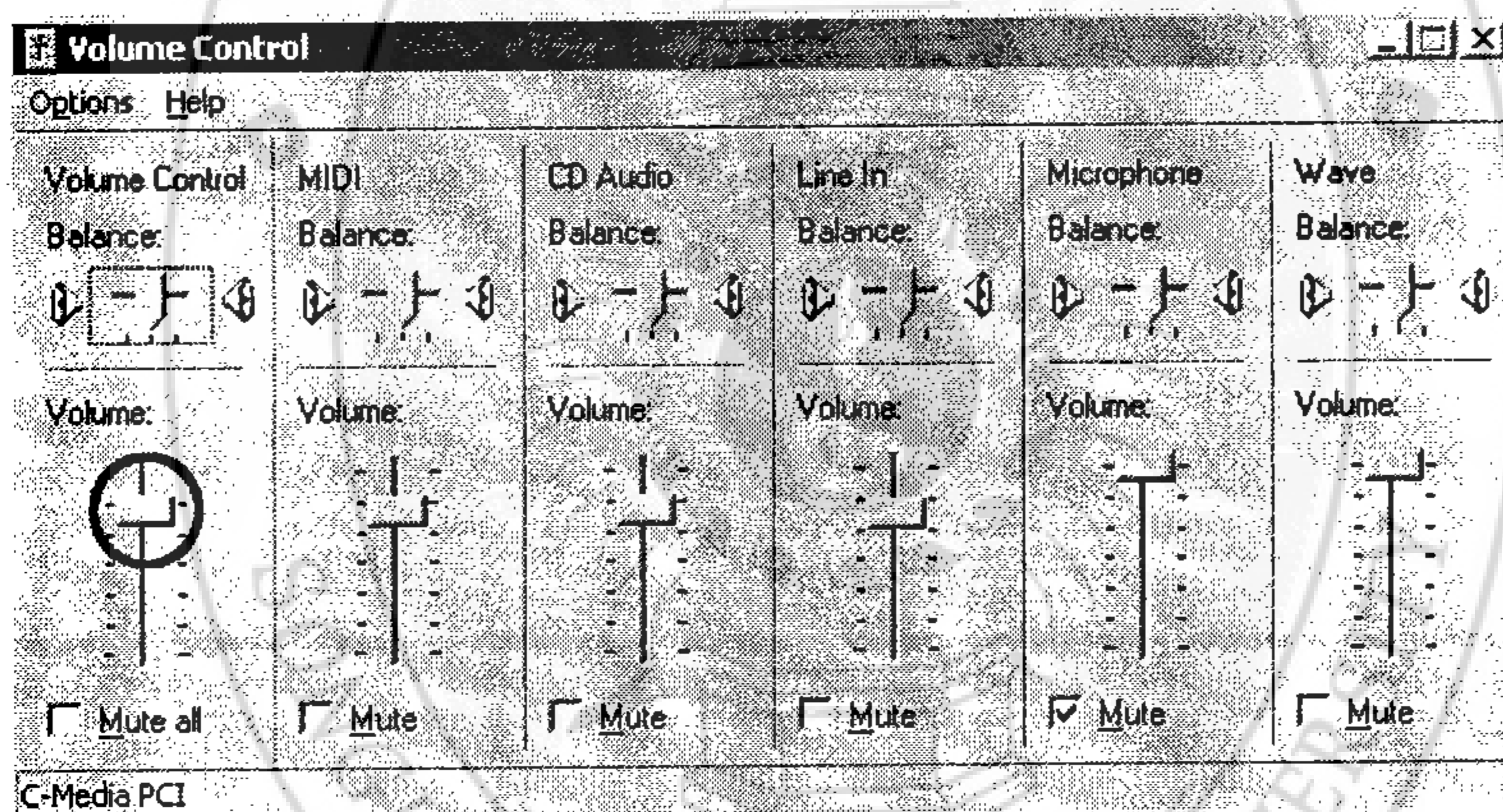
1. ปุ่มปรับความดังของเสียงดนตรี



2. ปุ่มปรับความดังของเสียงบันทึก



3. ปุ่มปรับความดังของเสียงที่ผสมแล้ว



การปรับปุ่มทั้ง 3 นี้ ขึ้นอยู่กับระดับเสียงที่ได้จากแผ่นวงจรมหาพว่าเป็นอย่างไร เช่น ในกรณีที่เสียงดนตรีเบาเกินไป มีวิธีปรับ ดังนี้

1. ปรับให้เสียงดนตรีดังขึ้น
2. ปรับให้เสียงบันทึกเบาลง พร้อมทั้งปรับให้เสียงผสมดังขึ้น
3. หรืออาจปรับทั้ง 1 และ 2

การใช้บทเรียน

การพิมพ์ชื่อ

เมื่อเปิดโปรแกรมแล้ว จะเริ่มต้นบทเรียนด้วยหน้านำเรื่อง หลังจากนั้นจะเข้าสู่หน้าต้อนรับ โดยมีกรอบข้อความให้พิมพ์ชื่อ ให้ผู้เรียนพิมพ์ชื่อเป็นภาษาอังกฤษในกรอบข้อความ แล้วกดปุ่ม "ตกลง" ก็จะเริ่มเข้าสู่บทเรียน โดยโปรแกรมจะบันทึกชื่อของผู้เรียนไว้เพื่อการรายงานผลการทำแบบฝึกหัดท้ายบท

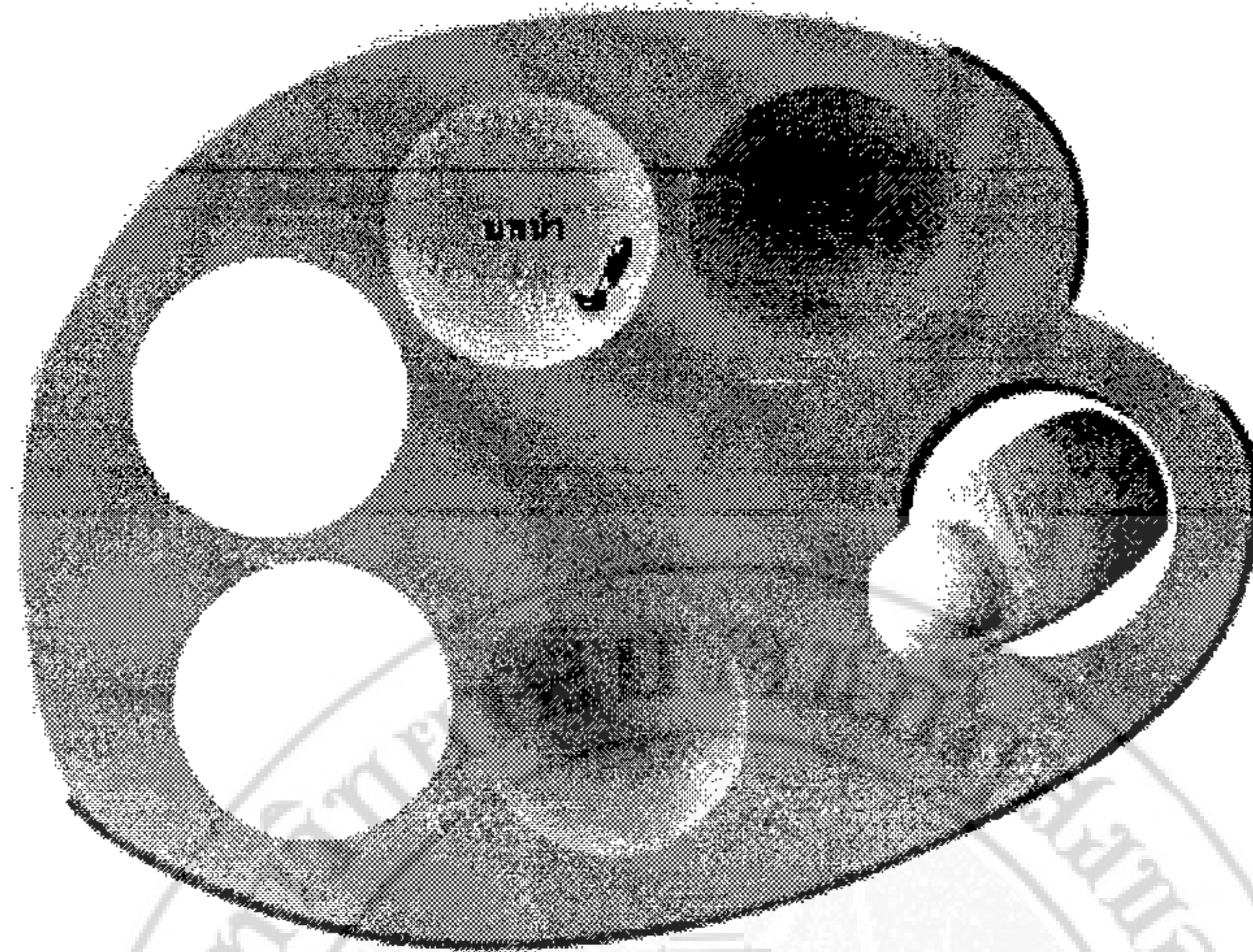


สารบัญในบทเรียน

ในบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน มีหน้าสารบัญ 3 หน้า ดังนี้

1. สารบัญหน้าเริ่มต้น
2. สารบัญบทเรียน
3. สารบัญแบบฝึกหัด

สารบัญหน้าเริ่มต้น



สารบัญหน้าเริ่มต้น มีรายการให้เลือก 4 รายการ ดังต่อไปนี้

1. บทนำ
2. บทเรียน
3. แบบฝึกหัด
4. เกี่ยวกับโปรแกรม
5. ความก้าวหน้าในการเรียน

ผู้เรียนควรเริ่มต้นเรียนจากบทนำก่อน แต่ถ้าผู้เรียนต้องการทดสอบตนเองก่อน ก็สามารถเลือกรายการแบบฝึกหัดก่อนได้

รายการเกี่ยวกับโปรแกรม เป็นข้อมูลเกี่ยวกับการจัดทำโปรแกรม ได้แก่ ข้อมูลผู้วิจัย ที่ปรึกษาด้านเทคนิค ผู้ทรงคุณวุฒิ และบรรณานุกรม

ความก้าวหน้าในการเรียน เป็นการแสดงรายการบทเรียนที่ผู้เรียนได้เคยเรียนไปแล้ว เพราะโปรแกรมจะบันทึกเป็นข้อมูลเก็บไว้ แต่ผู้เรียนต้องพิมพ์ชื่อของตนอย่างถูกต้อง เป็นภาษาอังกฤษทุกครั้งเมื่อเริ่มเรียนครั้งใหม่

วิธีเลือกรายการ ให้เลื่อนเมาส์เข้าไปในบั้งสี ตัวชี้ตำแหน่ง (cursor) จะเปลี่ยนเป็นรูปแปรงทาสีและแสดงรายการ ใช้เมาส์กดเลือกรายการที่ต้องการ

สารบัญบทเรียน

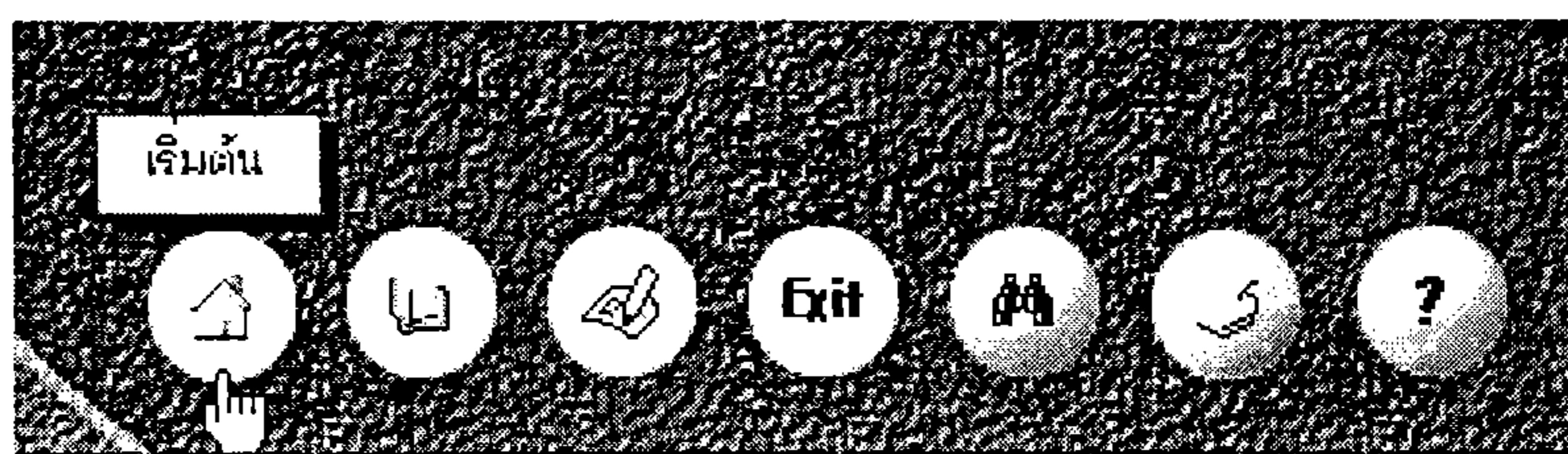


สารบัญบทเรียน มีรายการให้เลือก 4 รายการ ดังต่อไปนี้

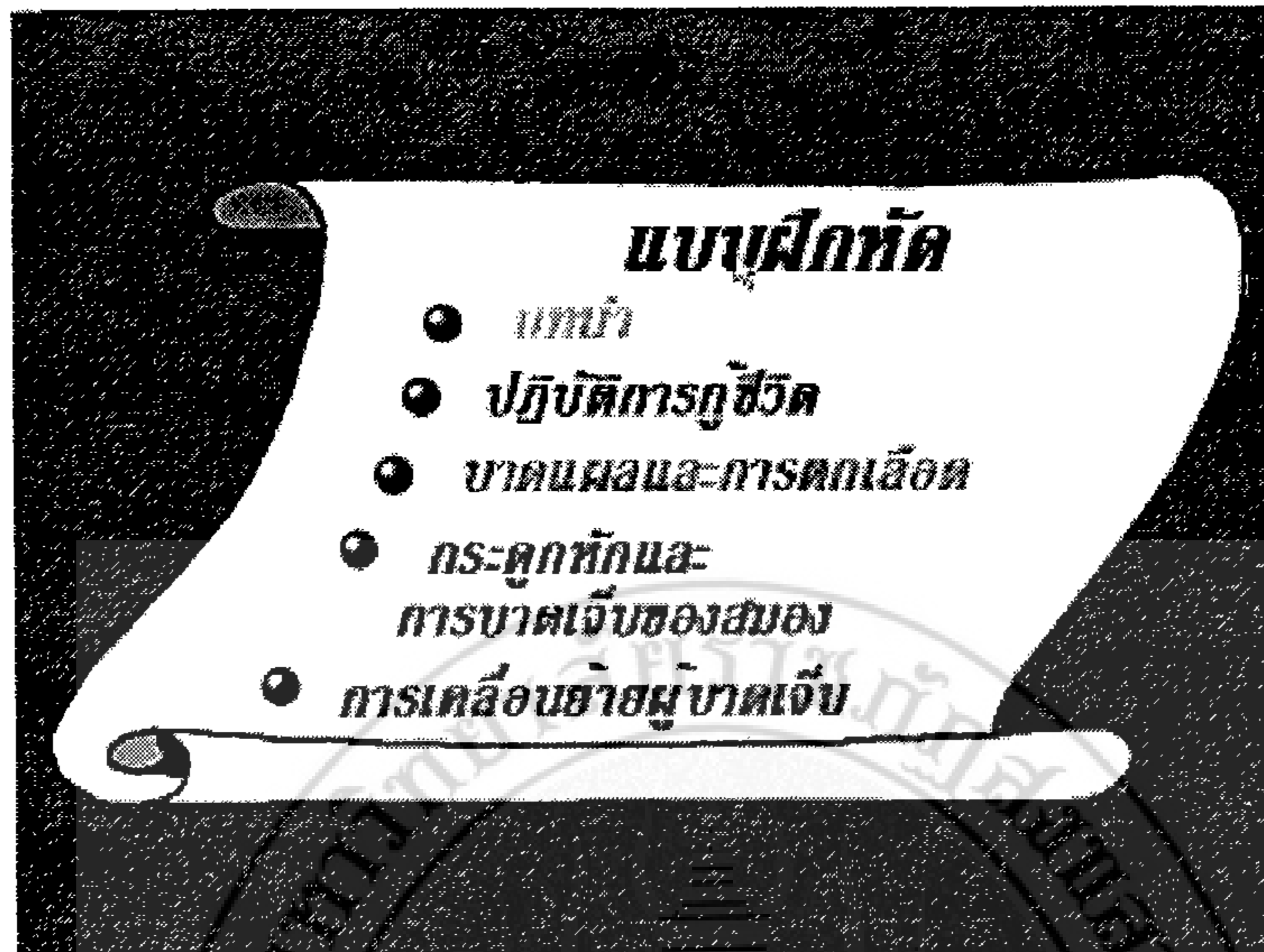
1. ปฏิบัติการกู้ชีวิต
2. บาดแผลและการตกเลือด
3. กระดูกหักและการบาดเจ็บของสมอง
4. การเคลื่อนย้ายผู้บาดเจ็บ

วิธีเลือกรายการให้เลื่อนเมาส์ไปตามส่วนต่าง ๆ ของภาพ ตัวชี้ตำแหน่งจะเปลี่ยนเป็นรูปมือและแสดงรายการให้เลือก ให้กดเมาส์เลือกรายการที่ต้องการ

ทุก ๆ หน้าของบทเรียน จะมีปุ่มสี่บั้ง (ดูรายละเอียดเรื่องปุ่ม) ที่สามารถกลับไปสู่หน้าสารบัญต่าง ๆ ใหม่ ปุ่มสั่งพิมพ์ ปุ่มค้นหาหรือข้อความที่ต้องการ ปุ่มขอความช่วยเหลือวิธีใช้บทเรียน และปุ่มออกจากโปรแกรม



สารบัญแบบฝึกหัด



สารบัญแบบฝึกหัด มีรายการให้เลือก 5 รายการ ดังต่อไปนี้

1. แบบฝึกหัดบทนำ
2. แบบฝึกหัดปฏิบัติการกู้ชีวิต
3. แบบฝึกหัดบาดแผลและการตกเลือด
4. แบบฝึกหัดกระดูกหักและการบาดเจ็บของสมอง
5. แบบฝึกหัดการเคลื่อนย้ายผู้บาดเจ็บ

วิธีเลือกรายการ ให้ใช้เมาส์กดที่ปุ่มหน้ารายการที่ต้องการเลือก

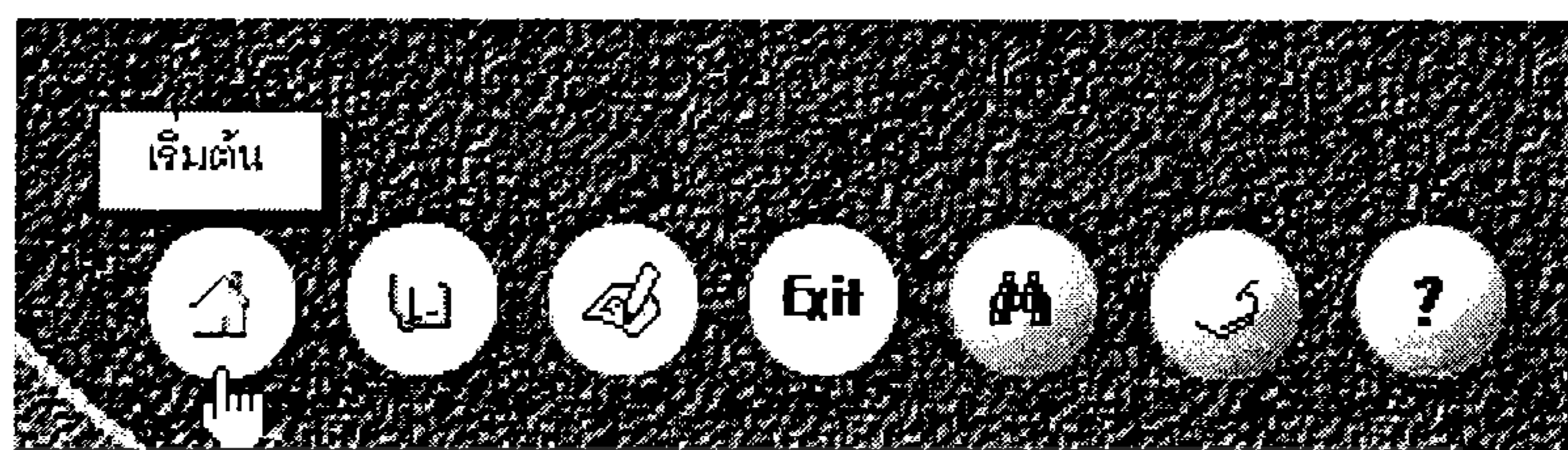
ปุ่มในบทเรียน

ในบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน "การปฐมพยาบาล" มีปุ่มชนิดต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. ปุ่มสืบค้น
2. ปุ่มเลือกเนื้อหา
3. ปุ่มเชื่อมโยง
4. ปุ่มเปลี่ยนหน้า
5. ปุ่มปิดกรอบข้อความ

6. ปุ่มเลื่อนข้อความ

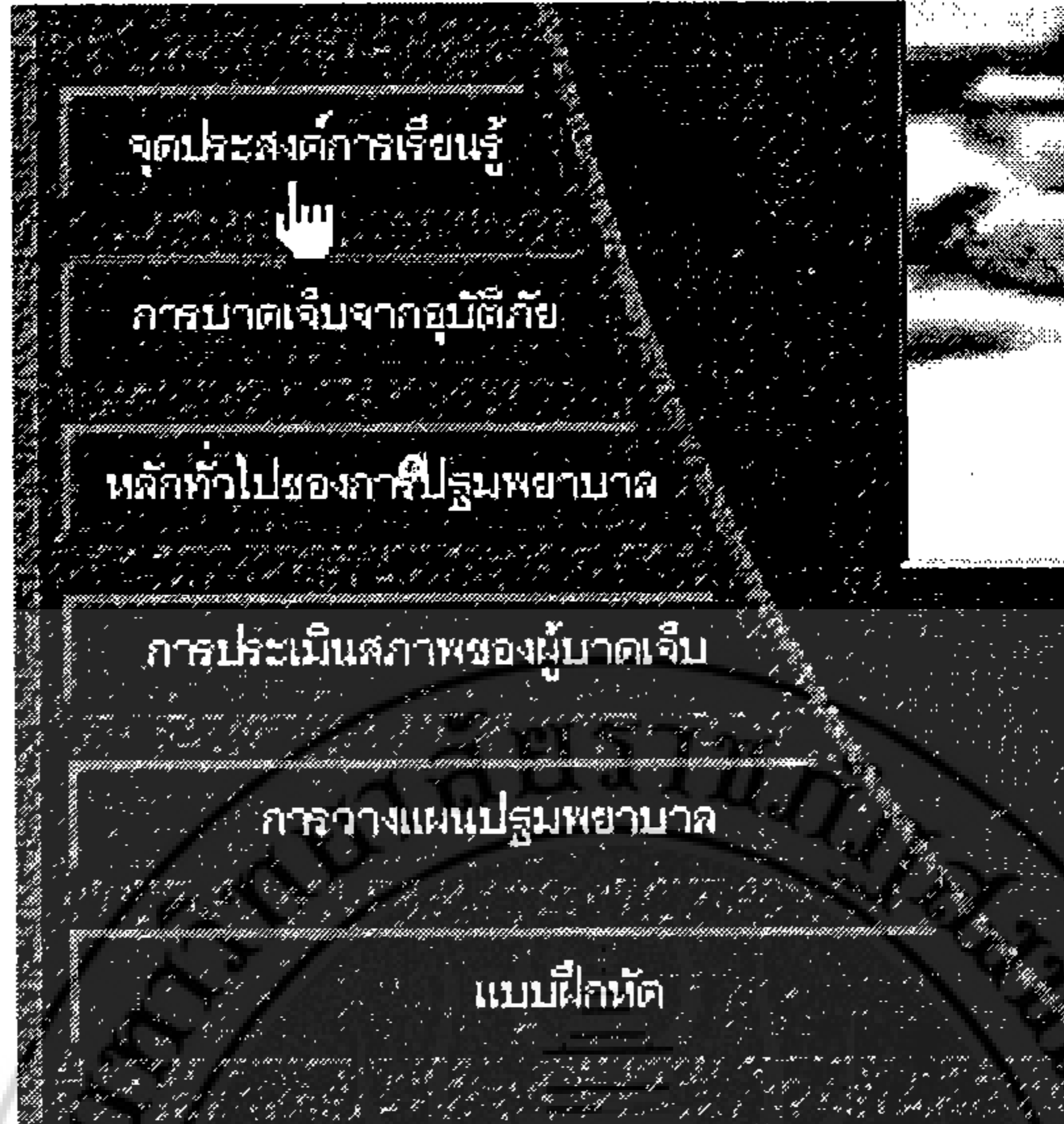
ปุ่มสื่บคั่น



ในบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน "การปฐมพยาบาล" มีปุ่มสื่บคั่น 7 ชนิด ดังต่อไปนี้

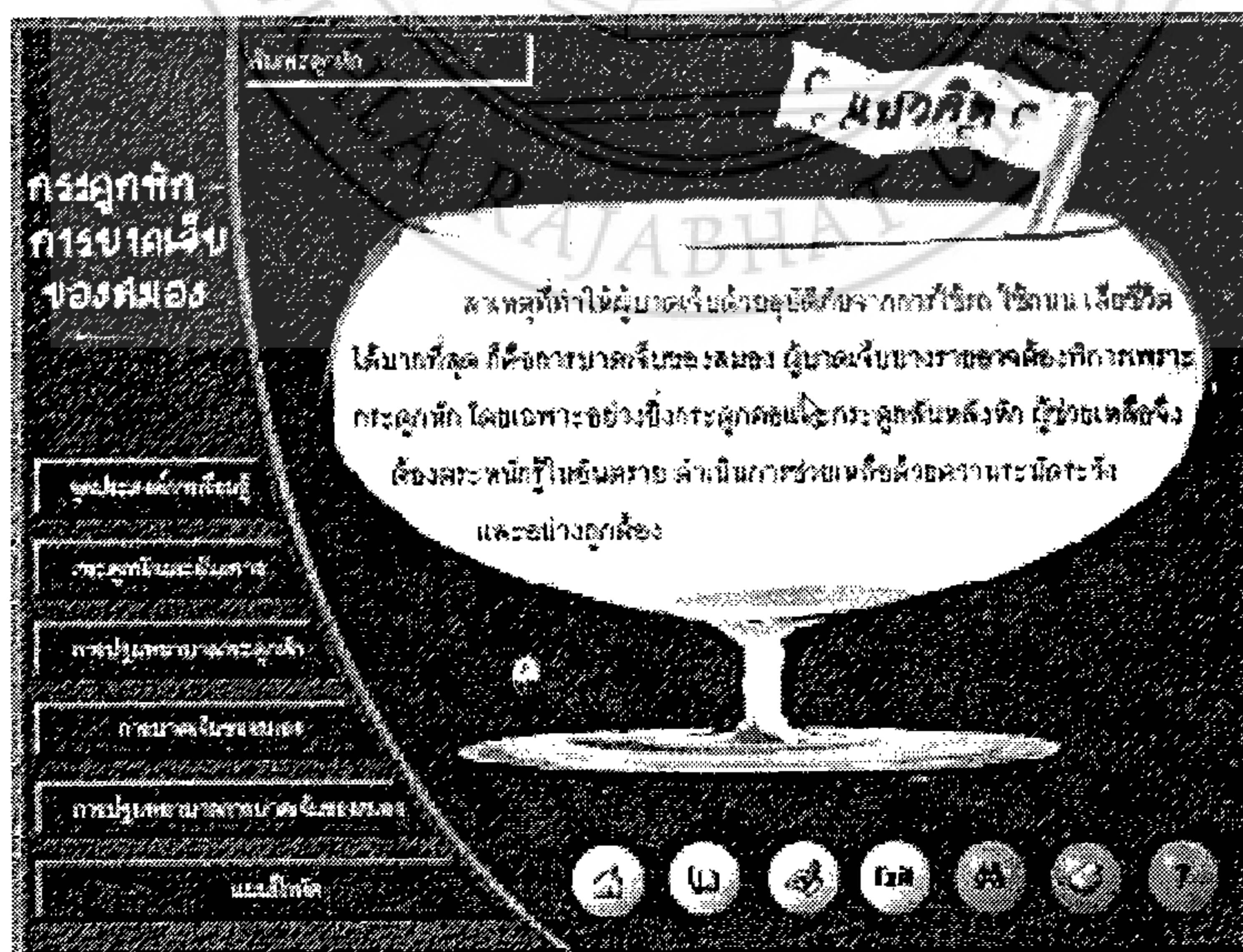
1.  ปุ่มไปหน้าสารบัญเริ่มต้น
2.  ปุ่มไปหน้าสารบัญบทเรียน
3.  ปุ่มไปหน้าสารบัญแบบฝึกหัด
4.  ปุ่มค้นหา
5.  ปุ่มพิมพ์
6.  ปุ่มช่วยเหลือ
7.  ปุ่มออกจากบทเรียน

ปุ่มเลือกเนื้อหา

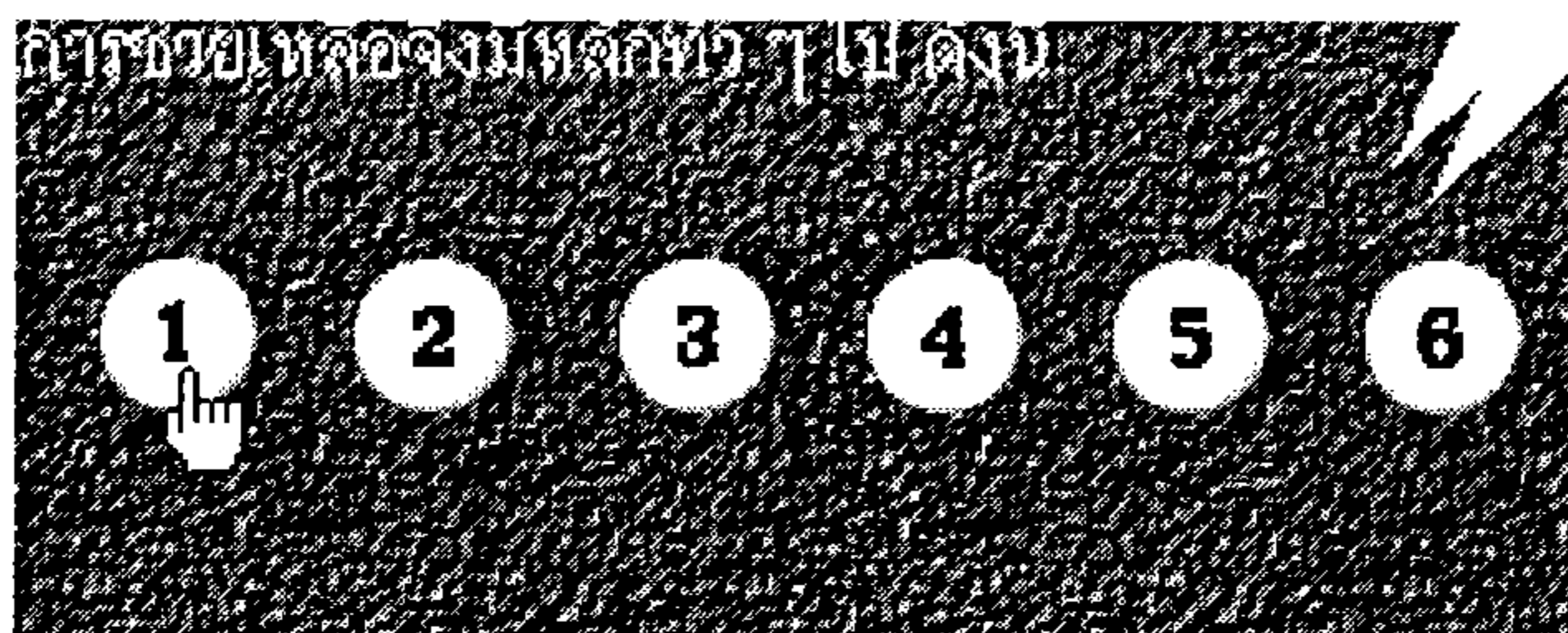


ในบทเรียนแต่ละหน่วยการเรียนรู้ จะมีปุ่มเลือกเนื้อหาและแบบฝึกหัดท้ายบท จำนวน 6 ปุ่ม โดยได้จัดเรียงเนื้อหาไว้ตามลำดับก่อน-หลัง ผู้เรียนจึงควรเลือกเรียนเนื้อหาไปตามลำดับ

เมื่อเข้าหน้าเริ่มต้นของบทเรียนทุกหน่วยการเรียนรู้ จะแสดงแนวคิดของบทเรียนนั้น ๆ จากนั้นผู้เรียนก็ใช้เมาส์กดเลือกเรียนจากปุ่มเลือกเนื้อหา โดยเริ่มต้นที่จุดประสงค์การเรียนรู้ของหน่วยการเรียนรู้ และทำยสุดท้ายคือแบบฝึกหัดท้ายบท



ปุ่มเชื่อมโยง



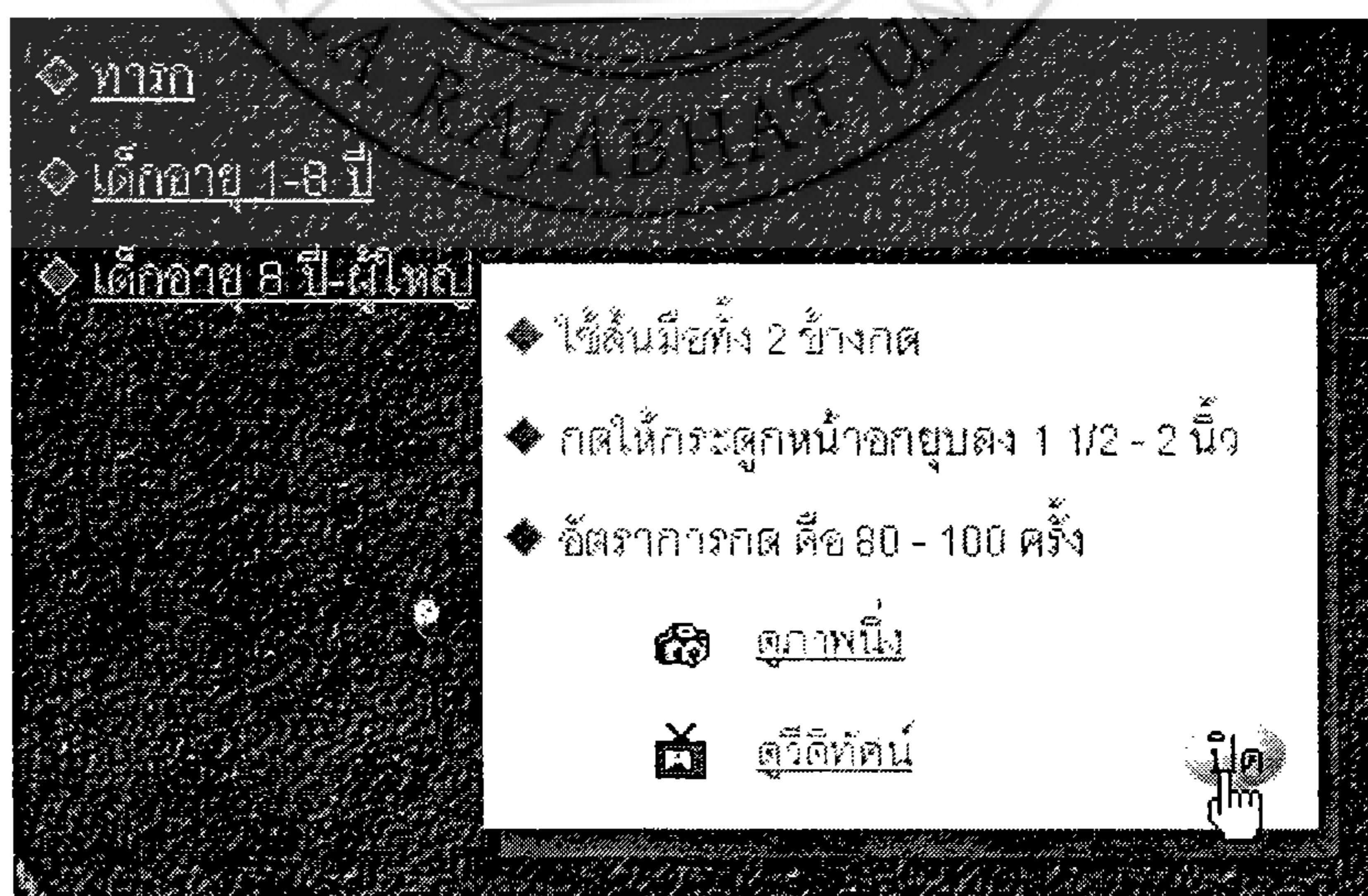
ภายในบทเรียนจะมีปุ่มเชื่อมโยงไปสู่หน้าที่แสดงรายละเอียดของเนื้อหา นั้น ๆ และสามารถกลับมาสู่หน้าเดิมได้โดยกดปุ่มเปลี่ยนหน้า

ปุ่มเปลี่ยนหน้า



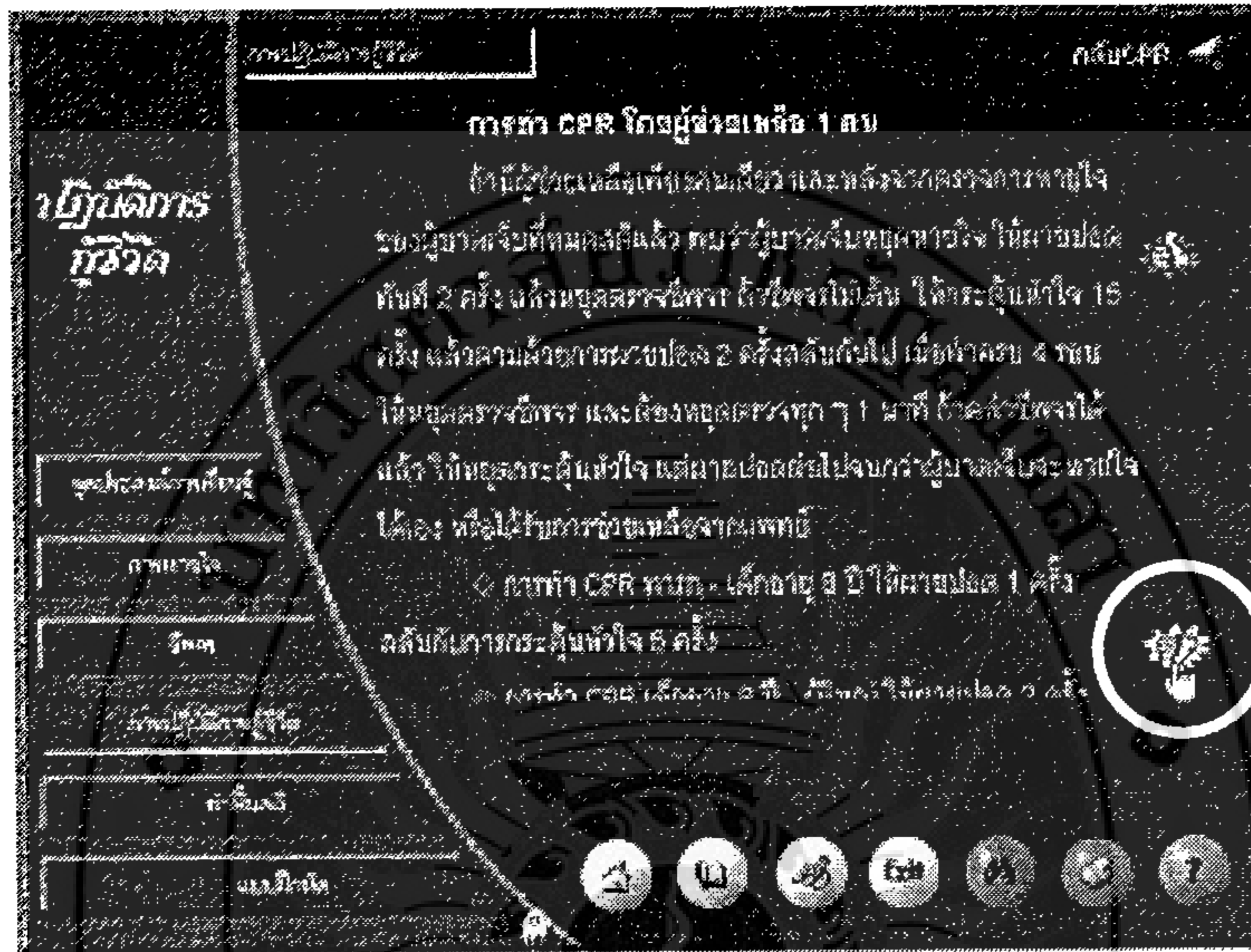
ปุ่มเปลี่ยนหน้าเป็นปุ่มที่กดเพื่อเปลี่ยนไปสู่หน้าก่อน หน้าต่อไป หรือกลับไปสู่หน้าที่มีปุ่มเชื่อมโยง โดยปลายแหลมของปุ่มจะแสดงหน้าที่จะไป

ปุ่มปิดกรอบข้อความ



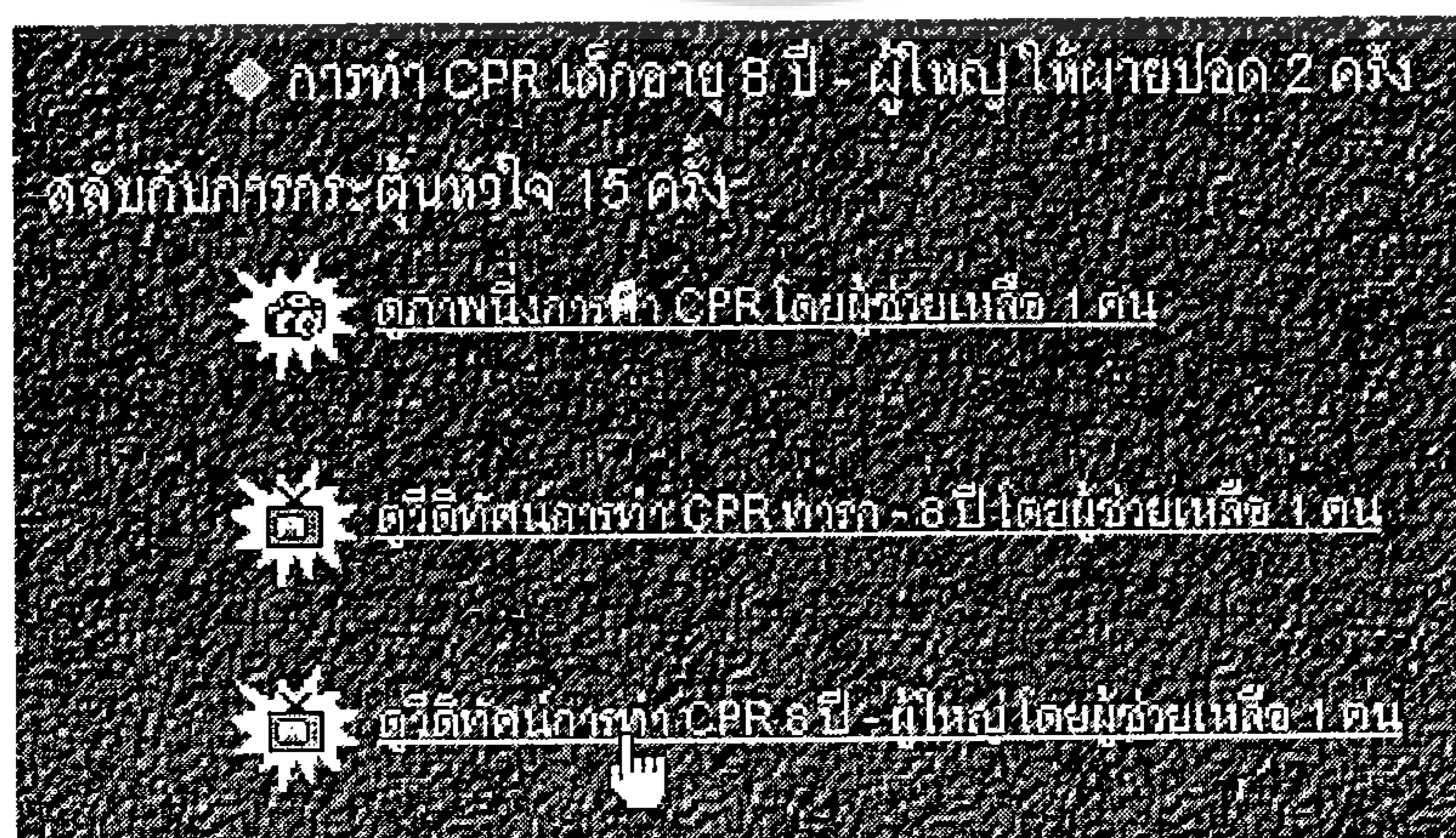
บนกรอบข้อความที่แสดงรายละเอียดต่าง ๆ ซึ่งจะแสดงเมื่อใช้เมาส์กดข้อความหลายมิติ บนกรอบข้อความ จะมีปุ่มสำหรับปิดข้อความนั้น ๆ เมื่ออ่านข้อความ และ/หรือ รูปภาพนิ่ง และ/หรือ ภาพวีดิทัศน์ เสร็จแล้ว

ปุ่มเลื่อนข้อความ



บทเรียนบางหน้ามีข้อความเกินตัวจอภาพ ก็จะมีปุ่มสำหรับเลื่อนข้อความขึ้นและลง เพื่อให้ข้อความแสดงบนหน้าจอ ผู้เรียนเลื่อนข้อความได้โดยใช้เมาส์กดปุ่มเลื่อนข้อความขึ้นหรือลงได้ตามต้องการ

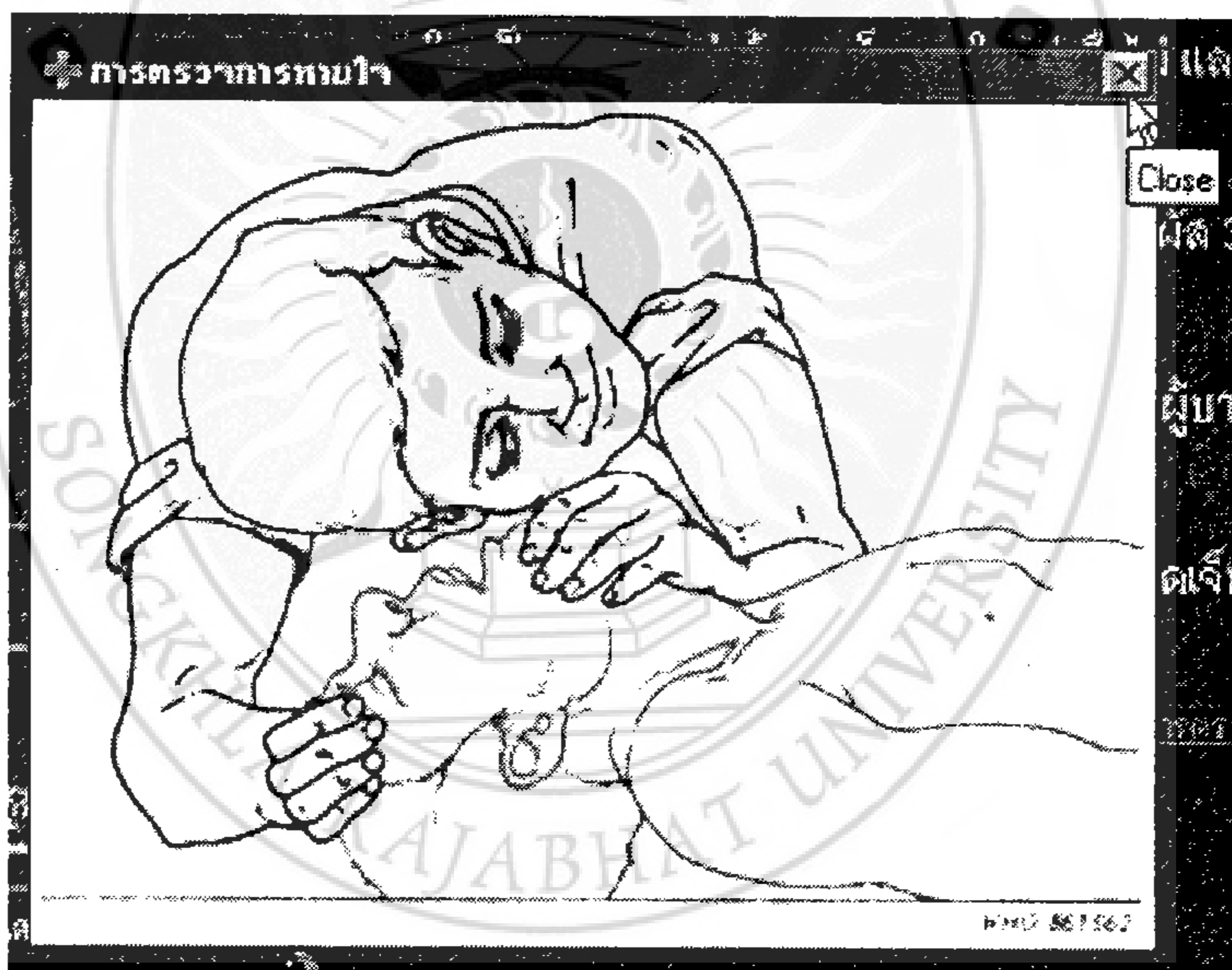
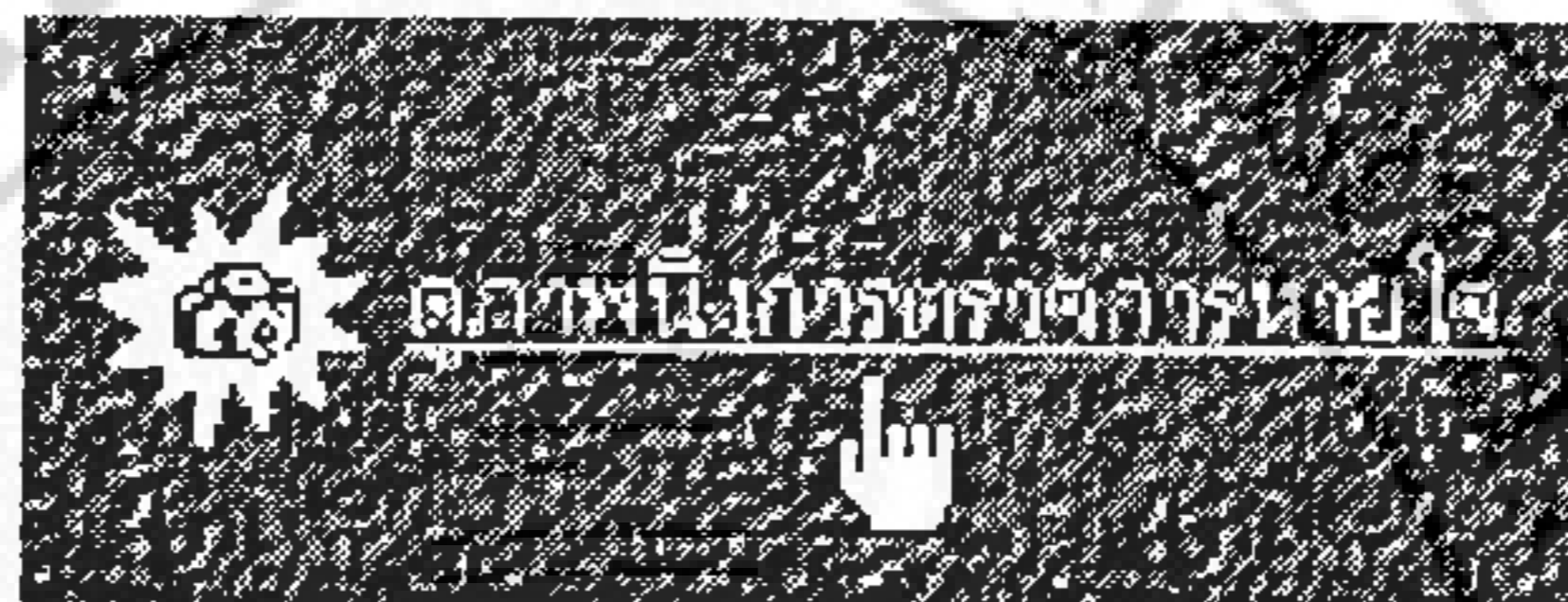
ข้อความหลายมิติ (hyper text)



ข้อความหลายมิติ คือ ข้อความสีแดงขีดเส้นใต้ เมื่อใช้เมาส์กดบนข้อความนั้น ๆ ก็จะได้แสดงกรอบข้อความเพื่ออธิบายรายละเอียด หรือเพื่อดูภาพนิ่ง หรือดูภาพวีดิทัศน์

การดูภาพนิ่ง

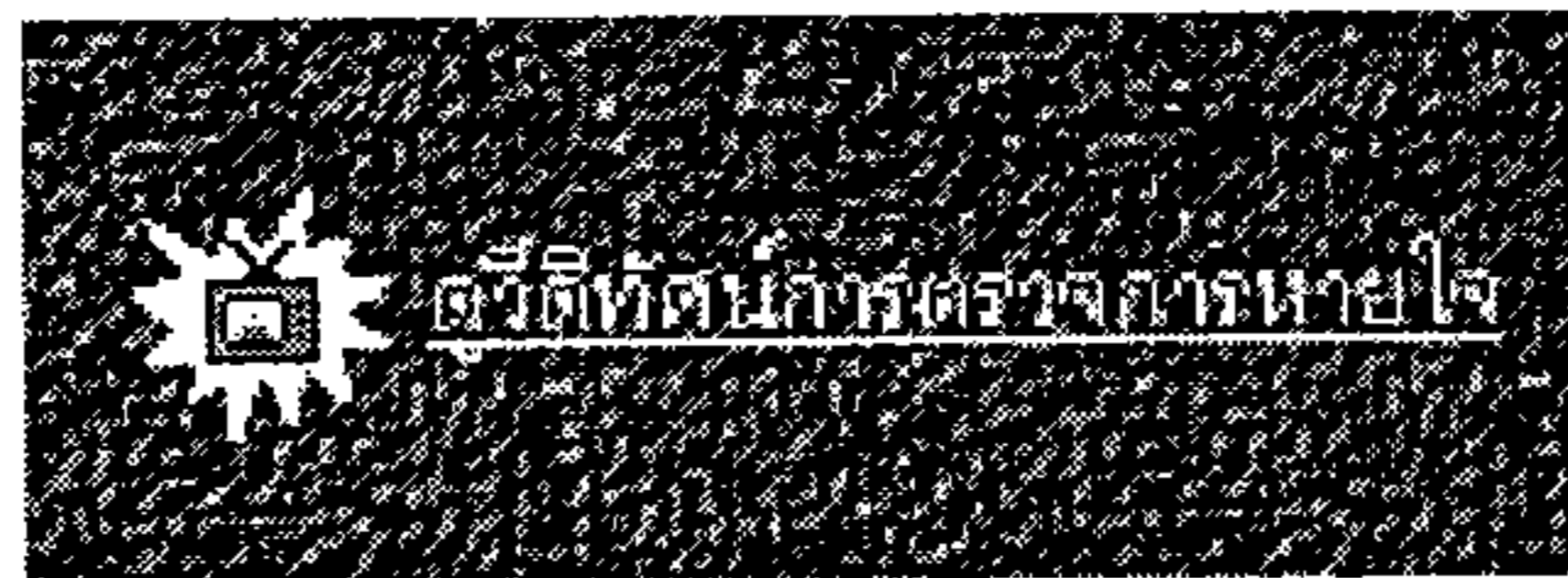
ในบทเรียนจะมีภาพนิ่งประกอบเพื่อช่วยให้เข้าใจบทเรียนดียิ่งขึ้น โดยแสดงเป็นสัญลักษณ์หน้าข้อความหลายมิติ ให้ใช้เมาส์กดบนข้อความหลายมิติเพื่อดูภาพนิ่ง และปิดภาพนิ่งโดยการคลิกเมาส์กด ที่แถบแสดงชื่อภาพ



การดูภาพวีดิทัศน์

ในบทเรียนจะมีภาพวีดิทัศน์ประกอบ เพื่อช่วยให้เข้าใจบทเรียนดียิ่งขึ้น รวมทั้งแสดงทักษะต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนฝึกฝนตามได้ โดยแสดงเป็นสัญลักษณ์หน้าข้อความหลายมิติ ให้ใช้เมาส์กดบนข้อความหลายมิติ โปรแกรมจะแสดงจอแสดงภาพวีดิทัศน์พร้อมส่วนควบคุมระยะไกล(remote

controller) ที่มีสัญลักษณ์ปุ่มเหมือนของจริง ซึ่งสามารถศึกษาวิธีใช้ได้จากปุ่มช่วยเหลือ และเมื่อเลื่อนเมาส์ผ่านปุ่ม จะมีป้ายแสดงชื่อของปุ่ม

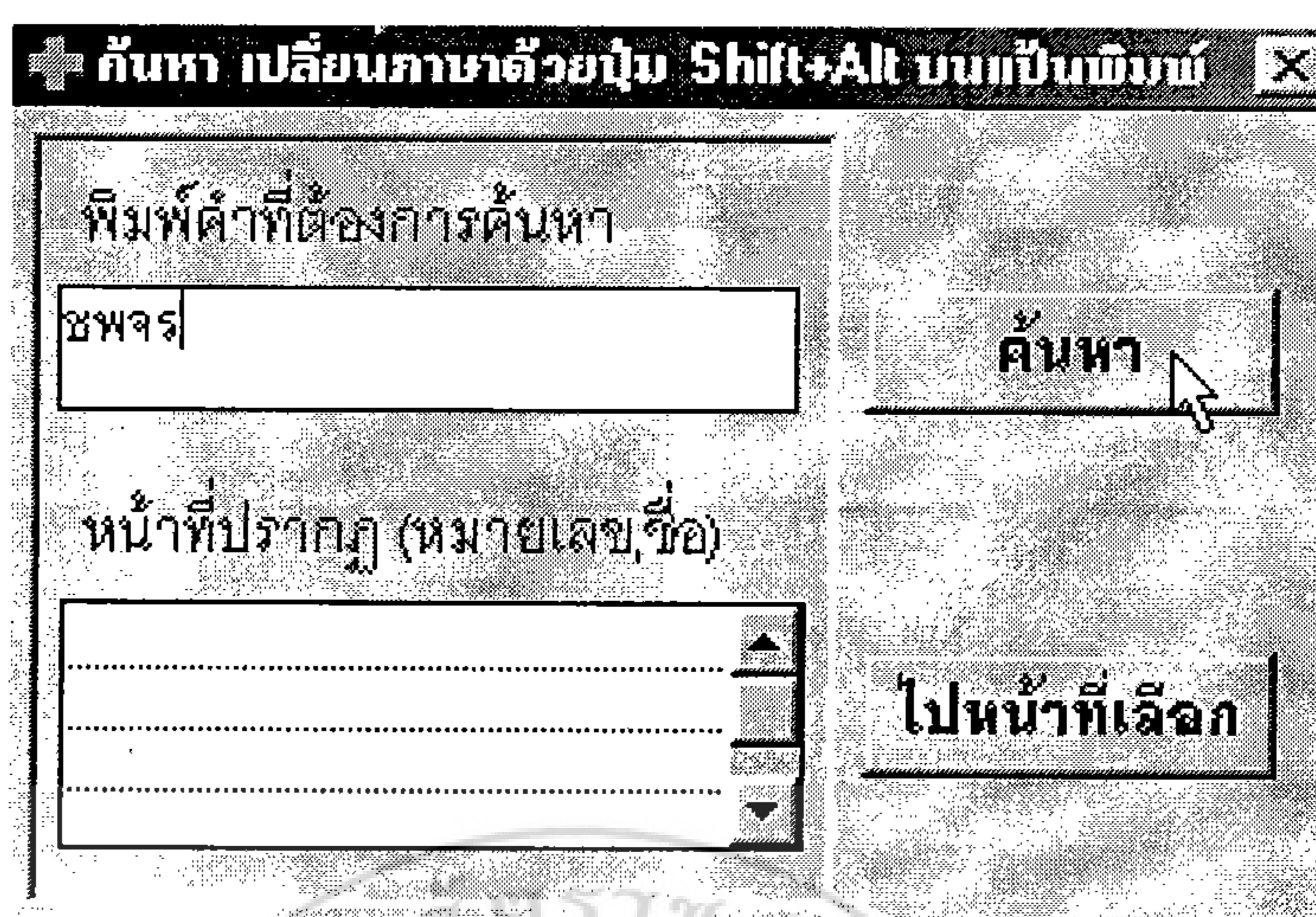


การช่วยเหลือ

ทุก ๆ หน้าของบทเรียนจะมีปุ่มช่วยเหลือ ให้เรียกขอความช่วยเหลือ เมื่อไม่เข้าใจวิธีใช้บทเรียน โดยจะแสดงวิธีใช้บทเรียนเป็นภาพเหมือนการใช้จริง พร้อมด้วยเสียงบรรยาย

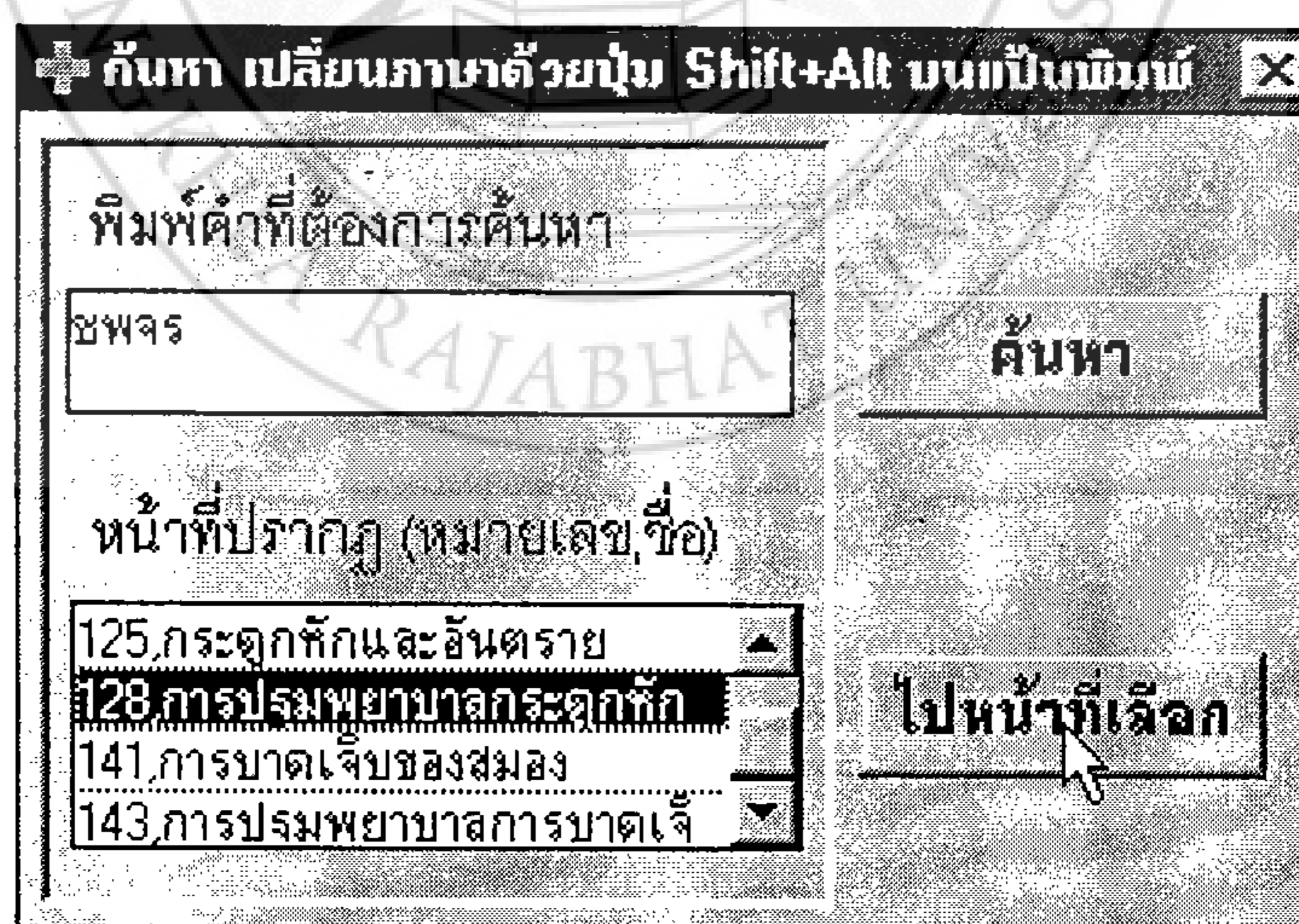
การค้นหาคำหรือข้อความ

ปุ่มค้นหา เป็นปุ่มสี่เหลี่ยมคางหมู ผู้เรียนสามารถค้นหาคำหรือข้อความที่ต้องการได้ด้วยการใช้เมาส์กดที่ปุ่มค้นหา ซึ่งจะแสดงกรอบโต้ตอบ ดังภาพ




การค้นหาคำหรือข้อความที่ต้องการ ทำได้โดยการพิมพ์คำหรือข้อความลงในกรอบพิมพ์คำที่ต้องการค้นหา ถ้าต้องการค้นหาคำหรือข้อความที่เป็นภาษาไทยให้เปลี่ยนภาวะ (mode) ภาษา โดยกดปุ่ม Shift + Alt บนแป้นพิมพ์ แต่โปรแกรมมีข้อจำกัดที่จะไม่แสดงสระหรือวรรณยุกต์บนและล่างเมื่อพิมพ์ แต่ก็รับการพิมพ์ ดังนั้นผู้เรียนจึงใช้เมาส์กดปุ่ม "ค้นหา" ได้เลย

เมื่อกดปุ่มค้นหาเพื่อเริ่มการค้นหาแล้ว โปรแกรมก็จะแสดงรายการเนื้อหาและหน้าที่มีคำหรือข้อความนั้น ๆ เป็นรายการให้เลือก ผู้เรียนเลือกที่จะไปดูคำหรือข้อความนั้น ๆ ได้โดยการใช้เมาส์กดเลือกรายการ แล้วจึงใช้เมาส์กดปุ่ม "ไปหน้าที่เลือก"



การพิมพ์

ผู้เรียนสามารถสั่งพิมพ์ข้อมูลของบทเรียนได้จากปุ่มพิมพ์  เมื่อใช้เมาส์กดปุ่มสั่งพิมพ์ หน้าจอจะแสดงรายการให้เลือกพิมพ์ 2 ชนิด คือ การพิมพ์ข้อมูลบนหน้าจอภาพปัจจุบัน กับการพิมพ์รายงานผลการทำแบบฝึกหัด ให้ผู้เรียนสั่งพิมพ์โดยการใช้เมาส์กดเลือกรายการสั่งพิมพ์ แต่ก่อนพิมพ์ต้องตรวจสอบว่ามีกระดาษอยู่ในเครื่องพิมพ์เรียบร้อยแล้ว ส่วนคุณภาพของงานพิมพ์จะขึ้นอยู่กับเครื่องพิมพ์และตัวขับ(driver)


การทำแบบฝึกหัด

บทเรียนทุกหน่วยการเรียน จะมีแบบฝึกหัดให้ผู้เรียนได้ทดสอบตนเองหลังการเรียน (แต่ก็ทดสอบตนเองก่อนการเรียนได้ โดยการเลือกเข้าสู่หน้าสารบัญแบบฝึกหัดได้จากสารบัญหน้าเริ่มต้น)

แต่ละหน่วยการเรียนจะมีแบบฝึกหัดจำนวน 10 ข้อ โดยมีคำอธิบายวิธีทำแบบฝึกหัด เมื่อผู้เรียนเลือกแบบฝึกหัดจากปุ่มเลือกเนื้อหาหรือจากสารบัญแบบฝึกหัด

แบบฝึกหัดแต่ละข้อจะมีเฉลยไว้ทุกข้อ และเมื่อทำครบ 10 ข้อแล้ว ก็จะเข้าสู่หน้าจอแสดงผลการทำแบบฝึกหัด ซึ่งจะสามารถสั่งพิมพ์เป็นรูปฉบับปรินต์ได้ เมื่อสั่งพิมพ์รายงานผลการทำแบบฝึกหัด

การออกจากบทเรียน

ผู้เรียนสามารถออกจากบทเรียนได้ตลอดเวลาตามความต้องการ โดยใช้เมาส์กดที่ปุ่ม  ออกจากบทเรียน

เมื่อใช้เมาส์กดที่ปุ่มออกจากบทเรียน จะปรากฏกรอบโต้ตอบ (dialog box) ให้ยืนยันการออกจากบทเรียน หลังจากนั้นหน้าจอจะแสดงรายการบทเรียนที่ผู้เรียนไปแล้วในครั้งนั้น ๆ และจะออกจากหน้าจอแสดงรายการโดยอัตโนมัติภายในเวลา 10 วินาที