

LectureMAKER อีเลิร์นนิ่งสไตล์เกาหลี

อำนาจ สุคนเขตร์*



โปรแกรม LectureMAKER เป็นโปรแกรมสำหรับสร้างสื่ออีเลิร์นนิ่งอันดับ 1 ของประเทศเกาหลีใต้ ด้วยความสามารถและประสิทธิภาพอันเต็มเปี่ยมของโปรแกรม LectureMAKER ทำให้ผู้ใช้งานสามารถสร้างสื่ออีเลิร์นนิ่งได้อย่างรวดเร็วและง่ายดาย อีกทั้งมีเครื่องมือต่างๆ ที่หาไม่ได้จากสร้างสื่ออีเลิร์นนิ่ง เช่น เครื่องมือช่วยในการวาดรูป, เครื่องมือเขียนสมการและสูตรทางวิทยาศาสตร์, เครื่องมือสร้างกราฟและเครื่องมือสร้างรูปทรงต่างๆ เป็นต้น

การติดตั้งและถอนโปรแกรม LectureMAKER

โปรแกรม LectureMAKER สามารถดาวน์โหลดได้ที่ <http://www.lecturemaker.net>

การติดตั้งโปรแกรม LectureMAKER

1. เมื่อทำการดาวน์โหลดโปรแกรม LectureMAKER เสร็จเรียบร้อยแล้ว เปิดไฟล์ LectureMaker2EnglishSetup.exe

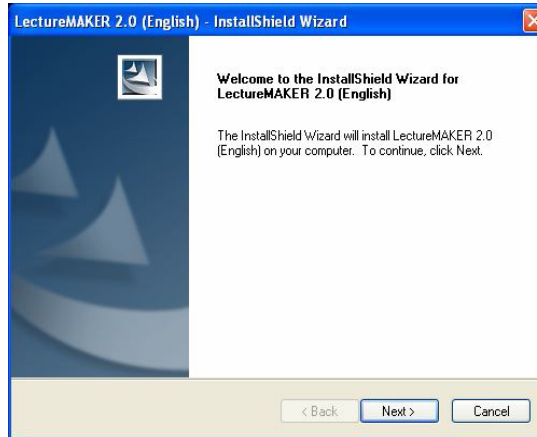


LectureMaker2EnglishSetup.exe
Setup.exe
Macrovision Corporation

ภาพที่ 1. ชุดติดตั้งโปรแกรม LectureMAKER

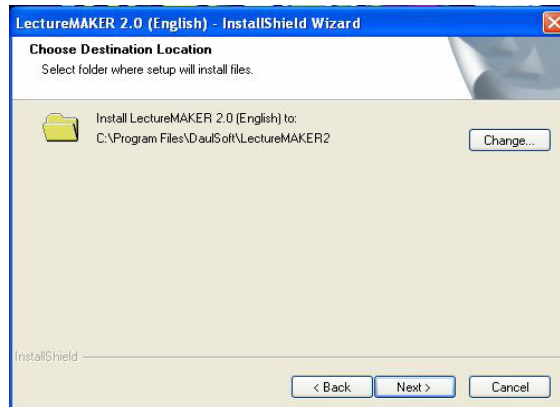
* นักวิชาการอุดมศึกษา กลุ่มงานพัฒนาและเผยแพร่นวัตกรรมเทคโนโลยีทางการศึกษา
ฝ่ายเทคโนโลยีทางการศึกษา สำนักวิทยบริการ
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี

2. ชุดติดตั้งจะแสดงหน้าต่าง InstallShield ขึ้นมา คลิกปุ่ม Next



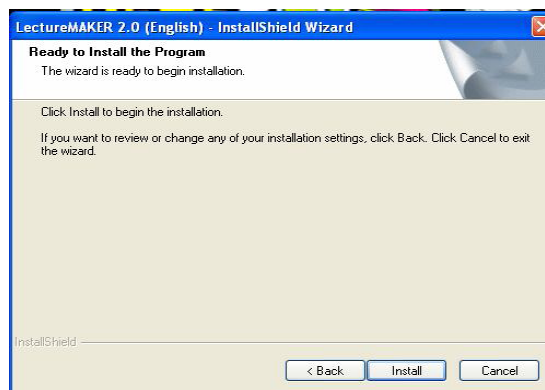
ภาพที่ 2. ชุดติดตั้งแสดงหน้าต่าง Install Shield

3. เลือกโฟลเดอร์ที่ต้องการจะติดตั้ง คลิกปุ่ม Next



ภาพที่ 3. ชุดติดตั้งแสดงหน้าต่างเลือกโฟลเดอร์

4. คลิกปุ่ม Install เพื่อติดตั้งลงโฟลเดอร์ที่เลือกไว้



ภาพที่ 4. ชุดติดตั้งพร้อมติดตั้ง

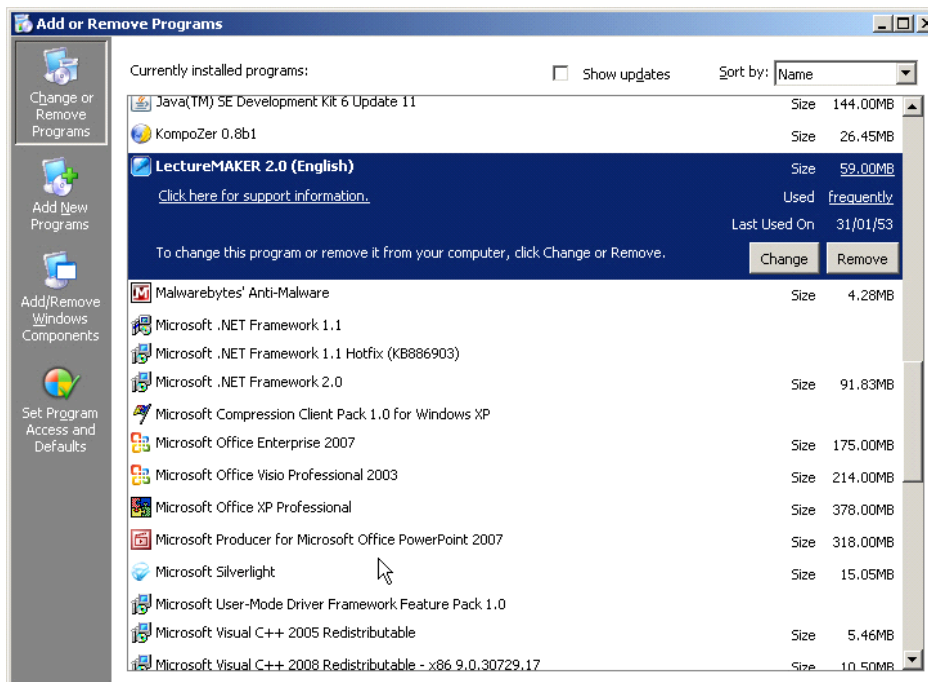
5. ชุดติดตั้งจะติดตั้งโปรแกรม LectureMAKER รอสักครู่จนชุดติดตั้งแสดงปุ่ม Finish ขึ้นมา



ภาพที่ 5. ชุดติดตั้งทำการติดตั้งโปรแกรม LectureMAKER เสร็จเรียบร้อยแล้ว

การถอนโปรแกรม LectureMAKER

1. คลิกปุ่ม Start
2. เลือก Setting
3. เลือก Control Panel
4. เลือก Add/Remove Programs
5. เลือก LectureMAKER 2.0
6. คลิกปุ่ม Remove



ภาพที่ 6. แสดงรายการ Add or Remove Programs

7. โปรแกรมแสดงข้อความเตือน หากต้องการถอนการติดตั้งต่อไป คลิกปุ่ม Yes หากไม่แน่ใจ
คลิกปุ่ม No



ภาพที่ 7. ข้อความเตือนก่อนการถอนโปรแกรม LectureMAKER

การเรียกโปรแกรม LectureMAKER

1. เมื่อชุดติดตั้งได้ติดตั้งโปรแกรม LectureMAKER เสร็จเรียบร้อยแล้ว จะสร้าง Shortcut บนจอภาพ



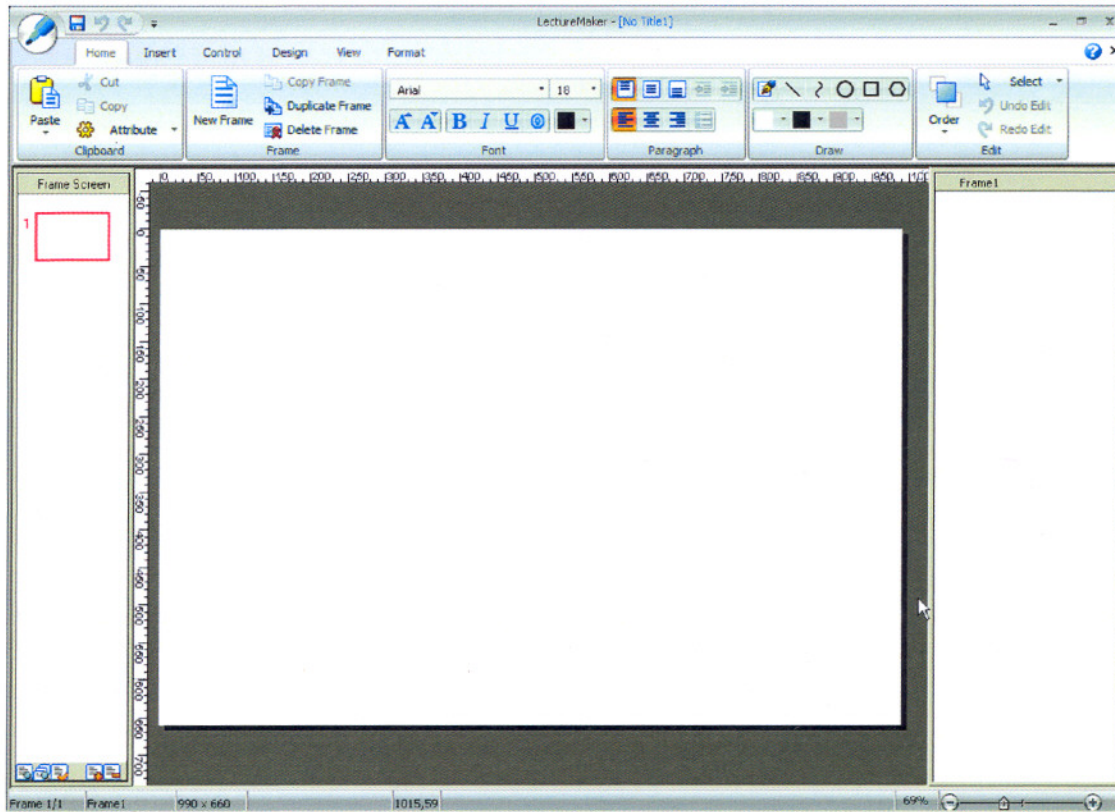
ภาพที่ 8. Shortcut LectureMAKER

2. ดับเบิลคลิกที่ Shortcut LectureMAKER
3. ใส่ Product Key ลงไป จากนั้นคลิกปุ่ม Submit



ภาพที่ 9. Product Key


ส่วนต่างๆ ของโปรแกรม LectureMAKER

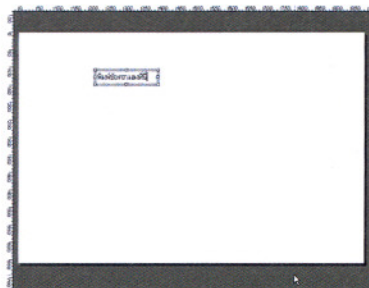


ภาพที่ 10. ส่วนต่างๆ ของโปรแกรม LectureMAKER

การสร้างเนื้อหาอีเลิร์นนิ่ง

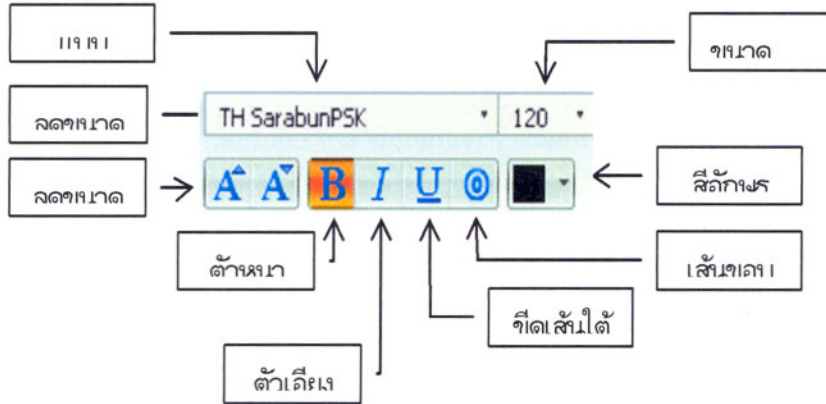
ข้อความ (Text Box)

1. คลิกเมนู Home หรือ Insert
2. เลือกเครื่องมือ 
3. นำเมาส์คลิกลงบนเฟรมเส้นประ พิมพ์ข้อความลงไปบนเฟรมเส้นประ



ภาพที่ 11. เพิ่มข้อความลงบนเฟรม

หากต้องการแก้ไขข้อความดับเบิลคลิกลงในเฟรมเส้นประ การเปลี่ยนแบบอักษร (Font) รูปแบบอักษร (Font Format) และสีข้อความ (Font Color) สามารถใช้งานได้จากเครื่องมือที่แสดงจากภาพด้านล่าง



ภาพที่ 12. เครื่องมือข้อความ (Font)

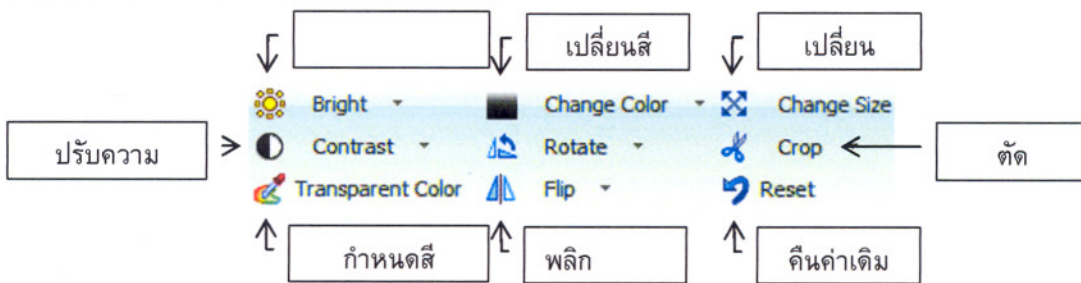
รูปภาพ (Image)

1. คลิกเมนู Insert เลือกเครื่องมือ

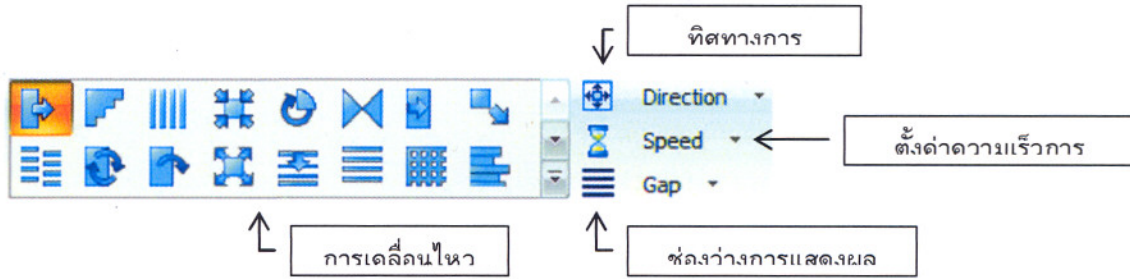


2. เลือกรูปภาพที่ต้องการ แล้วคลิกปุ่ม Open ภาพที่เลือกไว้จะถูกนำแสดงลงบนเฟรมที่เปิดไว้ หากต้องการลบรูปภาพที่ได้แทรกไว้ให้คลิกที่รูปภาพ กดแป้นพิมพ์ Delete การตกแต่งรูปภาพให้คลิกลงบนรูปภาพจากนั้นคลิกเมนู Format สามารถตกแต่งรูปภาพได้จากเครื่องมือดังภาพที่ 14

ภาพที่ 13. แสดงการเลือกรูปภาพ



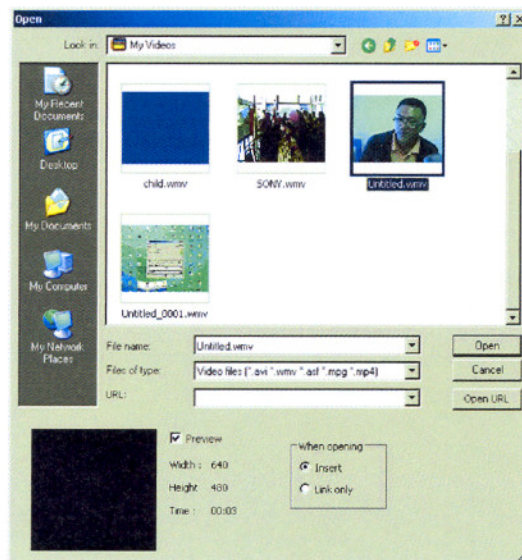
ภาพที่ 14. เครื่องมือรูปภาพ (Image)



ภาพที่ 15. เครื่องมือการเคลื่อนไหว (Animation)

วิดีโอ (Video)

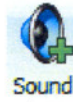
1. คลิกเมนู Insert เลือกเครื่องมือ
2. เลือกวิดีโอที่ต้องการใช้งาน แล้วคลิกปุ่ม Open จากนั้นวิดีโอจะถูกนำมาแทรกลงบนเฟรม การปรับขนาดของวิดีโอที่แทรกนั้น ให้คลิกเมาส์ที่เฟรมของวิดีโอ จากนั้นคลิกค้างที่จุดแต่ละจุดของเฟรมวิดีโอปรับขนาดตามที่ต้องการ ไฟล์วิดีโอที่ใช้งานร่วมกับโปรแกรม LectureMaker ได้แก่ ไฟล์ avi, wmv, asf, mpg และ mp4



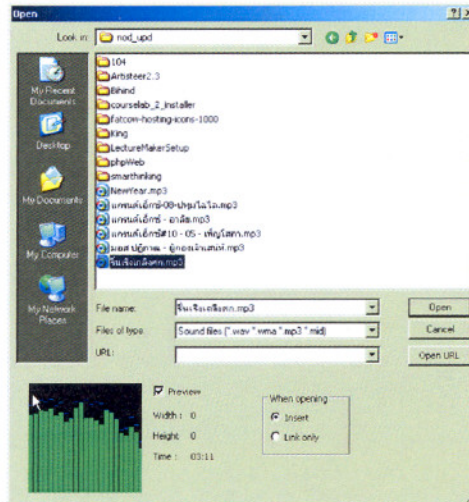
ภาพที่ 16. แสดงการเลือกไฟล์วิดีโอ

"

เสียง (Sound)



1. คลิกเมนู Insert เลือกเครื่องมือ
2. เลือกไฟล์เสียงที่ต้องการใช้งาน จากนั้นคลิกปุ่ม Open ไฟล์วิดีโอที่ใช้งานร่วมกับโปรแกรม LectureMaker ได้แก่ ไฟล์ wav, wma, mp3 และ midi

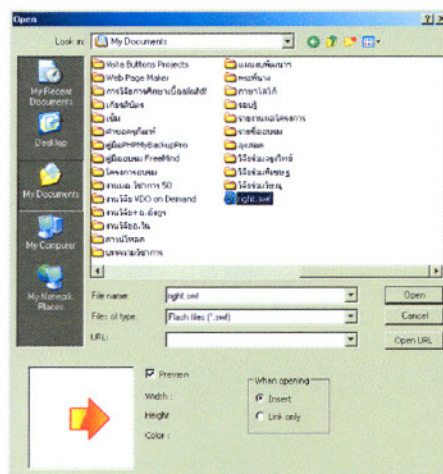


ภาพที่ 17. แสดงการเลือกไฟล์เสียง

เฟลช (Flash)

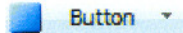


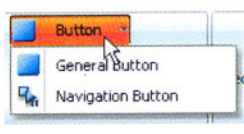
1. คลิกเมนู Insert เลือกเครื่องมือ
2. เลือกไฟล์เฟลชที่ต้องการนำมาใช้งาน จากนั้นคลิกปุ่ม Open



ภาพที่ 18. แสดงการเลือกไฟล์เฟลช

ปุ่มนำทาง (Navigator Button)

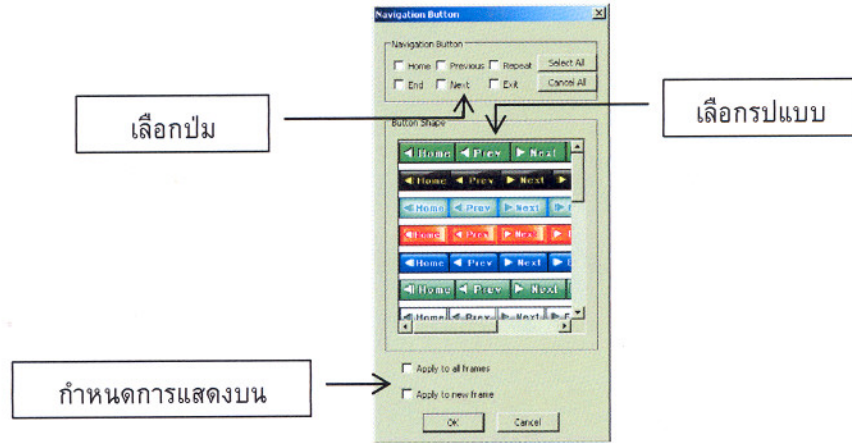
1. คลิกเมนู Insert เลือกเครื่องมือ 
2. เลือก Navigation Button



3. โปรแกรม LectureMaker แสดงหน้าต่าง Navigation Button ขึ้นมา เลือกปุ่มที่ต้องการใช้งาน ได้แก่ ปุ่มหน้าแรก (Home), ปุ่มย้อนกลับหน้าเดิม (Previous), ปุ่มเรียกซ้ำ (Repeat), ปุ่มหน้าสุดท้าย (End), ปุ่มหน้าถัดไป (Next) และปุ่มจบการทำงาน (Exit)

หากต้องการใช้งานทั้งหมดคลิกปุ่ม Select All

4. เลือกรูปแบบปุ่ม (Button Shape) โดยคลิกเมาส์ลงบนรูปแบบปุ่มที่ต้องการ
5. กำหนดการแสดงผลปุ่มบนเฟรมต่างๆ ได้แก่ แสดงทุกเฟรม (Apply to all frames) แสดงเฉพาะเฟรมใหม่ (Apply to new frames) จากนั้นคลิกปุ่ม OK

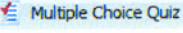


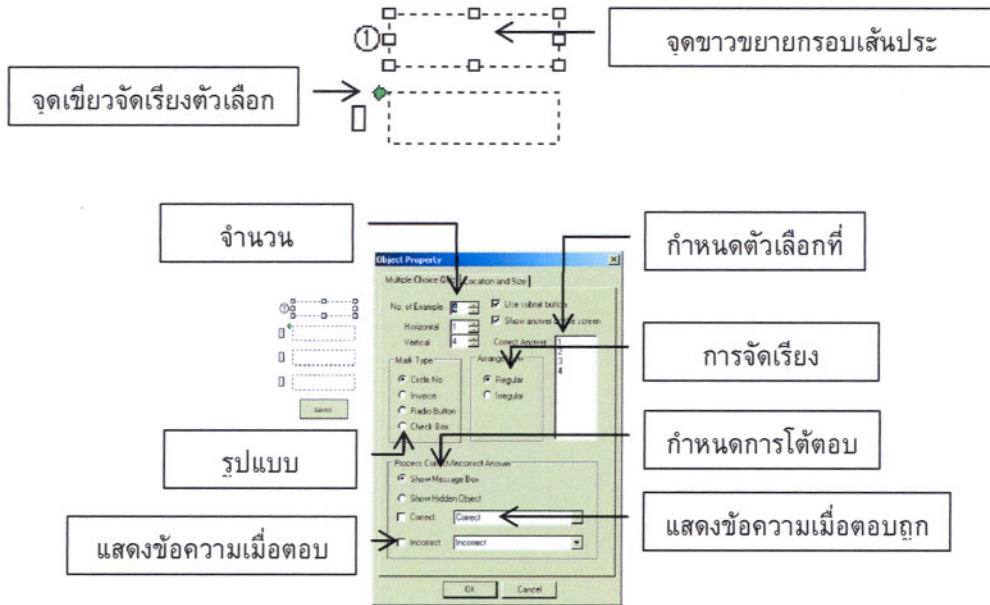
ภาพที่ 19. แสดงหน้าต่าง Navigation Button

แบบทดสอบ (Quiz)

แบบทดสอบในโปรแกรม LectureMaker มีให้เลือกใช้งานสองแบบ ได้แก่ แบบเลือกคำตอบ (Multiple Choice Quiz) และแบบพิมพ์คำตอบสั้น ๆ (Short Answer Quiz)

แบบทดสอบแบบเลือกคำตอบ (Multiple Choice Quiz)

1. คลิกเมนู Insert เลือกเครื่องมือ 
2. นำเมาส์คลิกลงบนเฟรม โปรแกรมจะแสดงหน้าต่าง Object Property ดังภาพที่ 20
3. กำหนดค่าตัวเลือกต่างๆ ดังภาพที่ 20 จากนั้นคลิกปุ่ม OK
4. ใส่โจทย์และตัวเลือกด้วยเครื่องมือ Text Box หรือ Image ลงบนเฟรม
5. กำหนดขนาดกรอบเส้นประตัวเลือกใหม่ ด้วยการขยายโดยคลิกลากจุดสี่ขาวและจัดเรียงตัวเลือกใหม่ ด้วยการคลิกลากจุดสี่เขียว จัดเรียงกรอบเส้นประตัวเลือกดังภาพที่ 21 เสร็จสิ้นการสร้างแบบทดสอบแบบเลือกคำตอบ



ภาพที่ 20. แสดงหน้าต่าง Object Property Multiple Choice Quiz

ข้อ 1. ประเทศไทยตั้งอยู่ในทวีปใดของโลก



ทวีปยุโรป



ทวีปอเมริกา



ทวีปเอเชีย

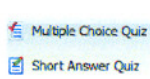


ทวีปรัสเซีย

Submit

ภาพที่ 21. แสดงการจัดกรอบเส้นประ

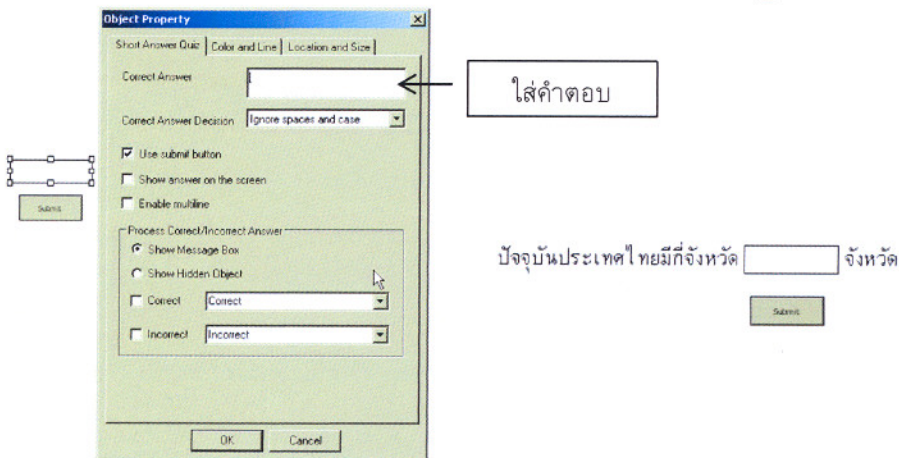
แบบทดสอบแบบพิมพ์คำตอบสั้น ๆ (Short Answer Quiz)



1. คลิกเมนู Insert เลือกเครื่องมือ 
2. คลิกเมาส์ลงบนเฟรม หน้าต่าง Object Property ปรากฏขึ้นมาใส่คำตอบที่ถูก

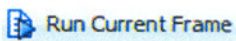
ลงในช่อง Correct Answer คลิกปุ่ม OK

3. ใส่โจทย์และตัวเลือกด้วยเครื่องมือ Text Box หรือ Image ลงบนเฟรม

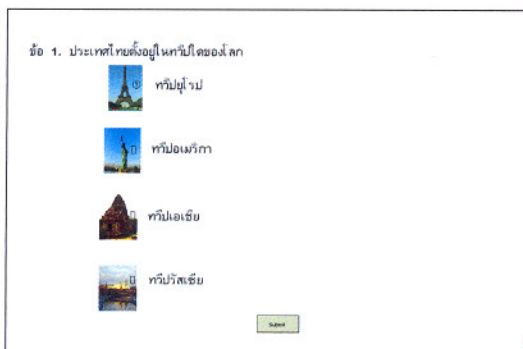


ภาพที่ 22. แสดงหน้าต่าง Object Property Short Answer Quiz

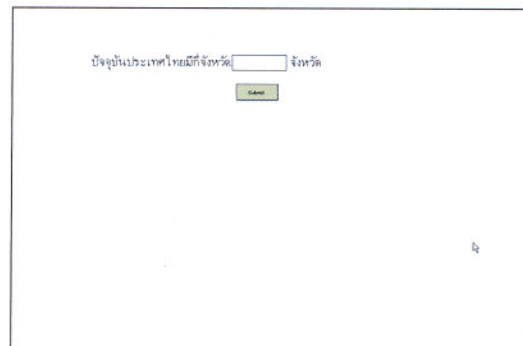
แบบทดสอบทั้งสองแบบสามารถทดสอบได้โดยการใช้เมนู  จากนั้นคลิกเมนู



ตัวอย่างแบบทดสอบ (Quiz)





แบบทดสอบ Multiple Choice Quiz




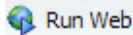


แบบทดสอบ Short Answer Quiz

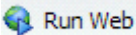
การทดสอบบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง (Run Frame)

ระหว่างดำเนินการสร้างบทเรียนอีเลิร์นนิ่งผู้จัดทำจำเป็นต้องมีการทดสอบบทเรียนอีเลิร์นนิ่งที่สร้างขึ้นมา เพื่อตรวจสอบดูว่าบทเรียนอีเลิร์นนิ่งที่สร้างขึ้นมีความถูกต้องหรือผิดพลาดตรงส่วนใด การทดสอบบทเรียนอีเลิร์นนิ่งใช้เมนู  จากนั้นคลิกเมนู 

คำอธิบายเครื่องมือ Run Frame

	แสดงบทเรียนอีเลิร์นนิ่งตั้งแต่เฟรมแรกถึงเฟรมสุดท้าย
	แสดงบทเรียนอีเลิร์นนิ่งเริ่มจากเฟรมปัจจุบันถึงเฟรมสุดท้าย
	แสดงบทเรียนอีเลิร์นนิ่งตั้งแต่เฟรมแรกถึงเฟรมสุดท้ายเต็มจอภาพ
	แสดงบทเรียนอีเลิร์นนิ่งตั้งแต่เฟรมแรกถึงเฟรมสุดท้ายทางโปรแกรมเว็บเบราว์เซอร์

หมายเหตุ

" การใช้งานเครื่องมือ  LectureMaker จะเรียกโปรแกรมเว็บเบราว์เซอร์ขึ้นมาทำงานแล้วแสดงบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง

" การใช้งานเครื่องมือ  หากเป็นการใช้งานครั้งแรก LectureMaker จะทำการดาวน์โหลดโปรแกรมเสริมชื่อว่า LectureMaker2ViewerSetup.exe พร้อมติดตั้งลงที่เครื่องของเรา

ตัวอย่างการแสดงผลจากเครื่องมือ Run Frame



Run All Frame และ Run Current Frame



Run Full Screen




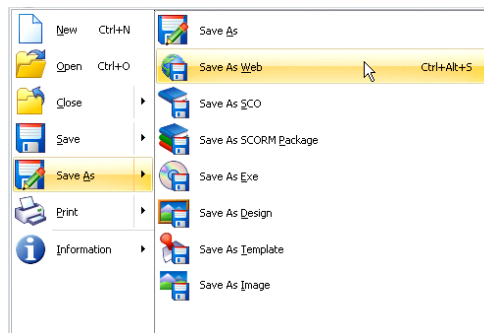
Run Web

การเผยแพร่บทเรียนอีเลิร์นนิ่ง

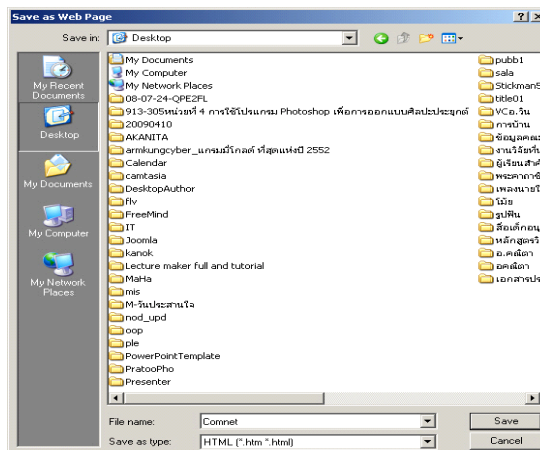
หลังจากที่ได้ปรับปรุงแก้ไขบทเรียนอีเลิร์นนิ่งจนสมบูรณ์เรียบร้อยแล้ว การนำบทเรียนอีเลิร์นนิ่งไปใช้งาน โปรแกรม LectureMAKER มีความสามารถจัดทำหรือเผยแพร่บทเรียนอีเลิร์นนิ่งได้หลายรูปแบบ เช่น html, exe, SCORM, jpg เป็นต้น

" การเผยแพร่บทเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบเว็บ (Save As Web)

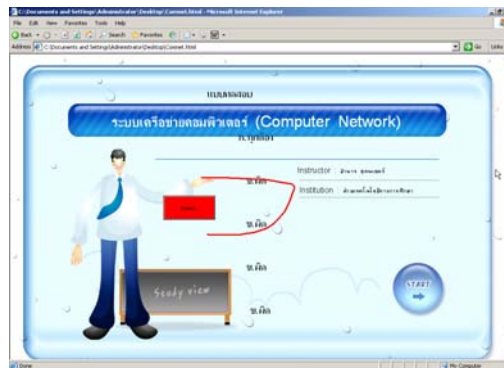
1. คลิก 
2. เลือกเมนู Save As
3. เลือกเมนู Save As Web



4. ใส่ชื่อไฟล์ลงในช่อง File name จากนั้นคลิกปุ่ม Save ตัวอย่างชื่อ Comnet รอสักครู่โปรแกรมจะส่งออกไฟล์



5. การเรียกใช้งานบทเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบเว็บ ให้เปิดโปรแกรมเว็บเบราว์เซอร์ขึ้นมา ก่อน จากนั้นเปิดไฟล์ html จากตัวอย่างในข้อ 4. ได้ไฟล์ Comnet.html



ตัวอย่างการเรียกใช้งานบทเรียนอีเลิร์นนิ่งบนเว็บ

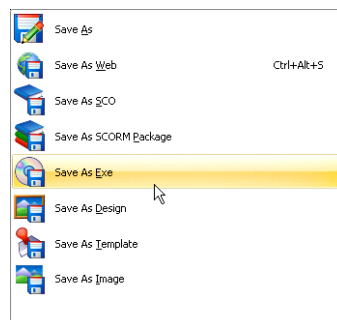
" การเผยแพร่บทเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบ exe (Save As Exe)

1. คลิก

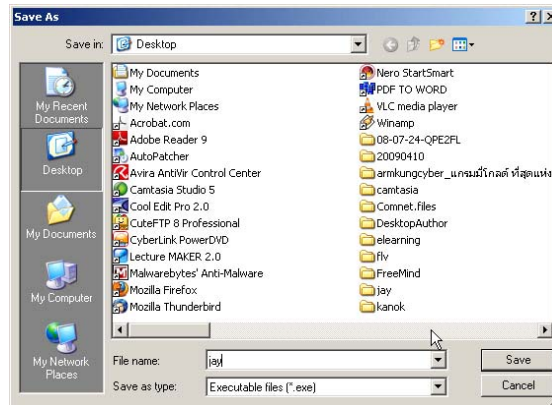


2. เลือกเมนู Save As

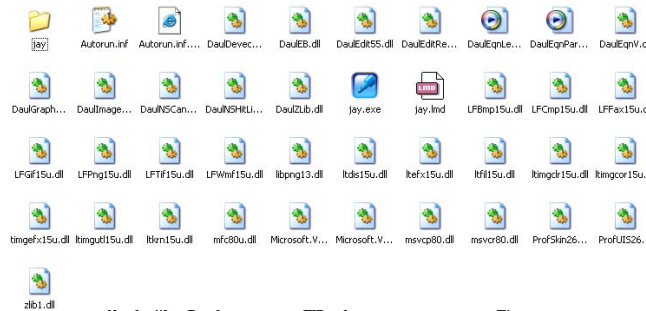
3. เลือกเมนู Save As Exe



6. ใส่ชื่อไฟล์ลงในช่อง File name แล้วคลิกปุ่ม Save จากตัวอย่างใช้ชื่อไฟล์ jay โปรแกรม LectureMaker จะสร้างไฟล์เดอร์ขึ้นมาชื่อเดียวกันกับที่ตั้งชื่อไฟล์ที่ช่อง File name



7. การเรียกใช้งานบทเรียนอีเลิร์นนิ่งแบบ exe เปิดไฟล์เตอร์ที่โปรแกรมสร้างขึ้นใหม่ซึ่งใช้ชื่อเดียวกันกับชื่อไฟล์ จากนั้นไฟล์ที่ได้ตั้งชื่อไว้ จากตัวอย่างในข้อ 4 เปิดไฟล์ชื่อ jay.exe



ไฟล์ไนไฟล์เตอร์ที่โปรแกรมสร้างขึ้นมา



สรุป

โปรแกรม LectureMaker เป็นโปรแกรมที่มีความโดดเด่น ใช้งานง่าย ช่วยให้ผู้ที่สนใจสร้างบทเรียนอีเลิร์นนิ่งได้อย่างง่ายดาย LectureMaker เหมาะสมอย่างยิ่งสำหรับผู้สนใจสร้างบทเรียนอีเลิร์นนิ่งด้วยตนเอง

เอกสารอ้างอิง

ไพโรทฤษฎี ศรีฟ้าและคมสัน เพชรคอน. 2552. คู่มือการใช้งาน LectureMaker. กรุงเทพฯ : เดอะแชนป์ มีเดีย.
