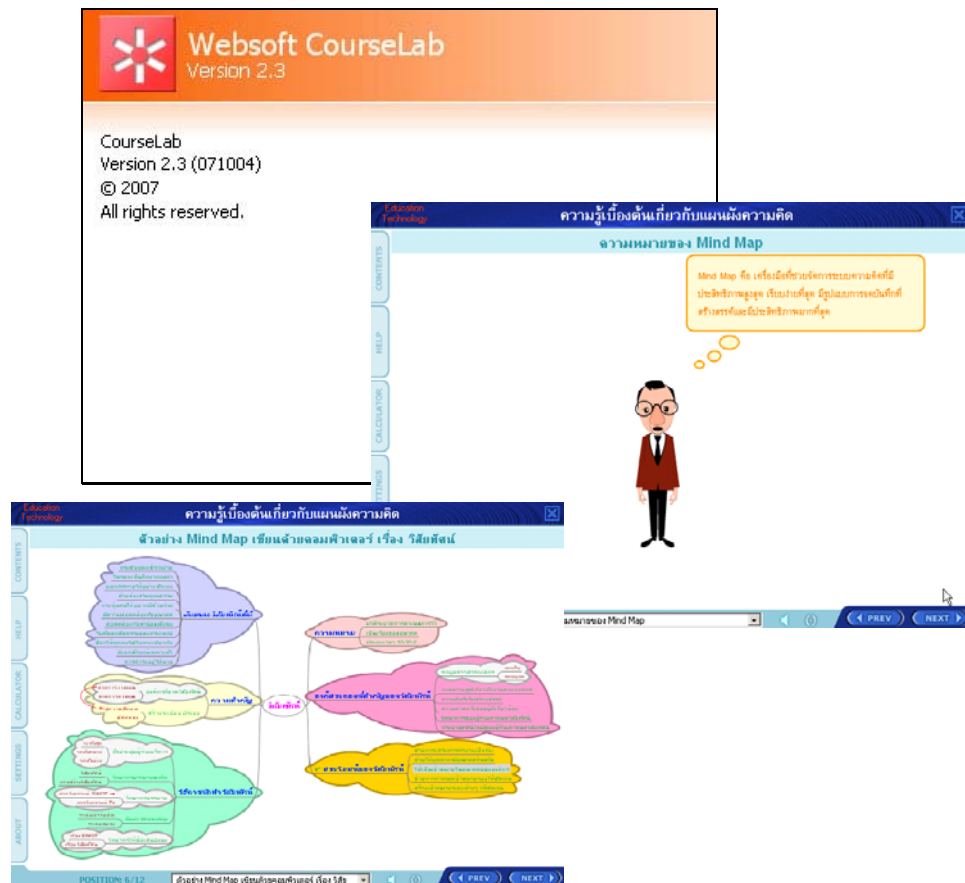


# การใช้งานโปรแกรมคอร์สแล็บ

อำนาจ สุนนเขตร์\*



นักวิชาการอุดมศึกษา\* กลุ่มงานพัฒนาและเผยแพร่นวัตกรรมเทคโนโลยีทางการศึกษา  
ฝ่ายเทคโนโลยีทางการศึกษา สำนักวิทยบริการ  
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี

### ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับ CourseLab

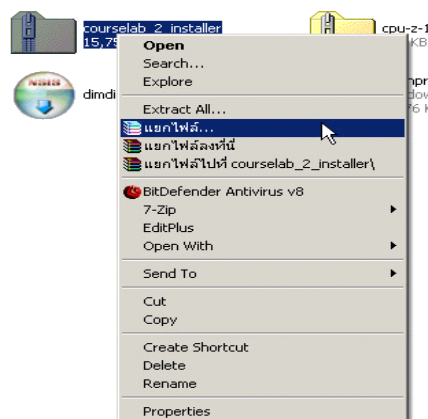
CourseLab คือเครื่องมือช่วยในการพัฒนาอีเลิร์นนิ่งใช้งานง่ายสามารถติดตั้งได้ด้วยตนเอง เป็นซอฟต์แวร์ฟรี มีเครื่องมือต่างๆ มากมายช่วยในการพัฒนาอีเลิร์นนิ่งอีกทั้งสามารถเผยแพร่ได้หลายรูปแบบเช่น ซีดี-รอม, อินเทอร์เน็ตและยังใช้งานร่วมกับระบบบริหารจัดการการเรียนการสอน (LMS) ได้อย่างดีเยี่ยม

### ลักษณะเด่นของ CourseLab

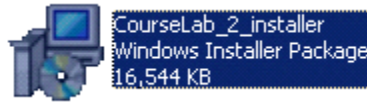
1. มีการทำงานในลักษณะ WYSIWYG (What You See Is What You Get)
2. ผู้ใช้งานไม่จำเป็นต้องมีความรู้ทางด้าน การเขียนโปรแกรมหรือภาษา HTML
3. สามารถนำไฟล์มีเดียต่างๆ เช่น Macromedia Flash, Shockwave, Java และไฟล์วีดิทัศน์ในรูปแบบต่างๆ มาใช้งานร่วมกันได้
4. สามารถนำไฟล์แพคเกจพร้อมๆ มาใช้งานร่วมกันได้
5. สามารถทดสอบผลงานได้ด้วยตัวโปรแกรมเอง
6. ใช้งานทรัพยากรเครื่องคอมพิวเตอร์น้อย
7. สามารถออกแบบเนื้อหาอีเลิร์นนิ่งในรูปแบบโมเดลโครงสร้าง
8. สนับสนุนมาตรฐานอีเลิร์นนิ่งต่างๆ เช่น AICC, SCORM 1.2, SCORM 2004 (SCORM 1.3)

### การติดตั้งโปรแกรม Course Lab

1. ดาวน์โหลดโปรแกรม CourseLab ได้ที่ [www.courselab.com](http://www.courselab.com)
2. เมื่อดาวน์โหลดโปรแกรม CourseLab เสร็จเรียบร้อยแล้ว ไฟล์ที่ได้มาถูกบีบให้อยู่ในรูปแบบของซีฟไฟล์ (Zip) ให้ทำการแยกหรือคลายไฟล์ดังกล่าวออกมา

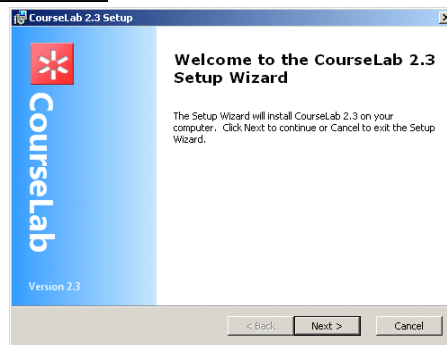


รูปที่ 1. การแยกหรือคลายไฟล์



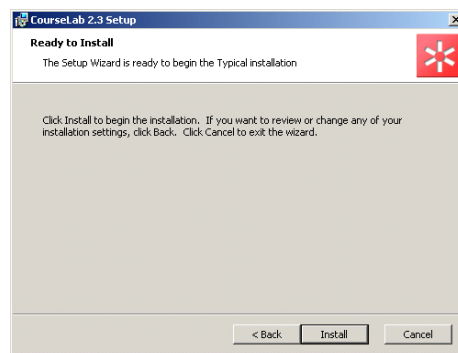
รูปที่ 2. ไฟล์ที่ได้จากการแยกหรือคลายไฟล์

3. ดับเบิลคลิกที่ไฟล์ CourseLab\_2\_install.exe จากนั้นชุดติดตั้งจะแสดงหน้าแรกของการติดตั้ง จากนั้นคลิกที่ปุ่ม



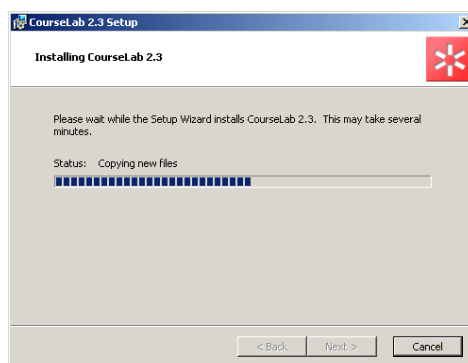
รูปที่ 3. หน้าแรกของการติดตั้งโปรแกรม

4. ชุดติดตั้งเตรียมพร้อมที่จะเริ่มติดตั้งโปรแกรมลงไป คลิกที่ปุ่ม




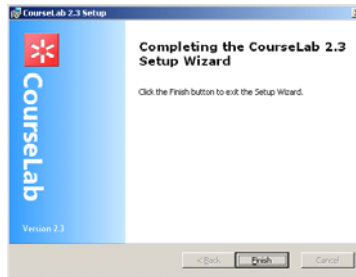
รูปที่ 4. ชุดติดตั้งเตรียมพร้อม

5. ชุดติดตั้งเริ่มติดตั้งโปรแกรมลงบนเครื่องของเรา



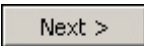
รูปที่ 5. ชุดติดตั้งเริ่มติดตั้งโปรแกรมลงบนเครื่อง

6. รอจนกว่าชุดติดตั้งจะแสดงดังรูปด้านล่าง จากนั้นคลิกปุ่ม  เป็นการเสร็จสิ้นการติดตั้งโปรแกรม ชุดติดตั้งจะปิดหน้าต่างดังกล่าวลง



รูปที่ 6. ติดตั้งโปรแกรมเสร็จเรียบร้อยแล้ว

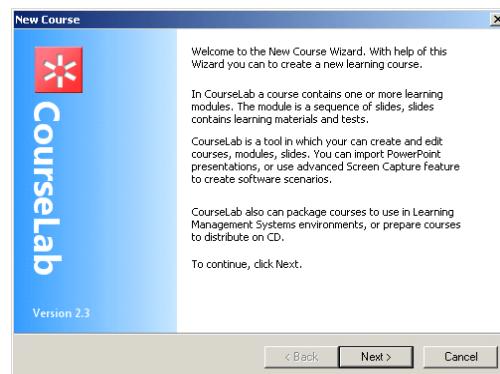
### การสร้างอีเลิร์นนิ่งใหม่

1. เมื่อเรียกโปรแกรมขึ้นมาแล้ว ให้ใส่ชื่อ-นามสกุล, ประเทศ, หน่วยงานและอีเมลล์จากแล้วคลิกที่ปุ่ม  โปรแกรมจะทำการส่ง Code มาให้ผ่านทางอีเมลล์ที่ได้แจ้งไว้ จากนั้นให้ใส่ Code ที่ได้รับมา หากใส่ถูกต้องโปรแกรมจะแสดงหน้าต่าง Start Page ดังรูปด้านล่าง

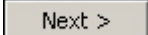


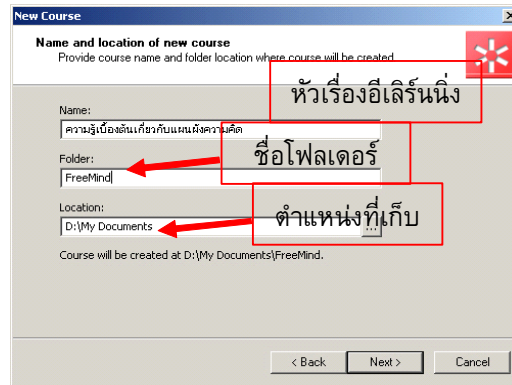
รูปที่ 7. หน้าต่าง Start Page

2. คลิกที่ Create New Course จากนั้นโปรแกรมแสดงหน้าต่างรูปด้านล่าง คลิกที่ปุ่ม



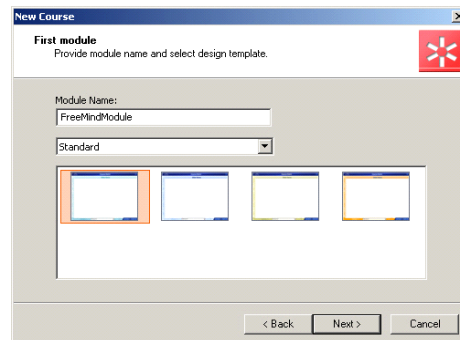
รูปที่ 8. โปรแกรมแสดงหน้าต่าง New Course Wizard

3. จากนั้นใส่ชื่อหัวเรื่องอีเลิร์นนิ่ง, โฟลเดอร์ที่เก็บและตำแหน่งที่เก็บอีเลิร์นนิ่งที่ชื่อ Name, Folder และ Location ตามลำดับ จากนั้นคลิกที่ปุ่ม 



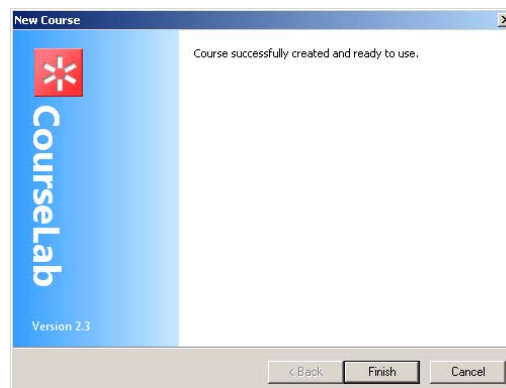
รูปที่ 9. แสดงหน้าต่าง New Course

4. โปรแกรมแสดงโมดูลให้เลือก ใส่ชื่อโมดูลลงในช่อง Module Name เลือกโมดูลที่ต้องการ จากนั้นคลิกที่ปุ่ม 



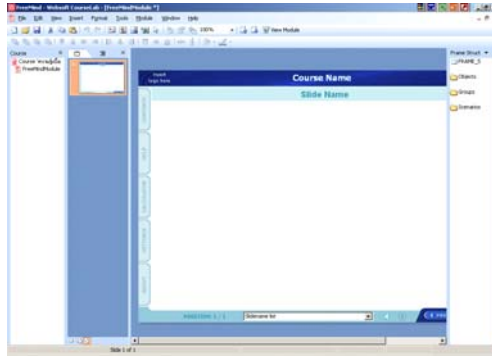
รูปที่ 10. แสดงหน้าต่าง Module Name

5. โปรแกรมแสดงหน้าต่างถัดไป ตั้งรูปด้านล่าง จากนั้นคลิกที่ปุ่ม 



รูปที่ 11. โปรแกรมดำเนินการสร้างรายละเอียดคอร์สเสร็จเรียบร้อยแล้ว

## 6. โปรแกรมจะแสดงคอร์สอีเลิร์นนิ่งที่ได้สร้างไว้ ดังรูปด้านล่าง

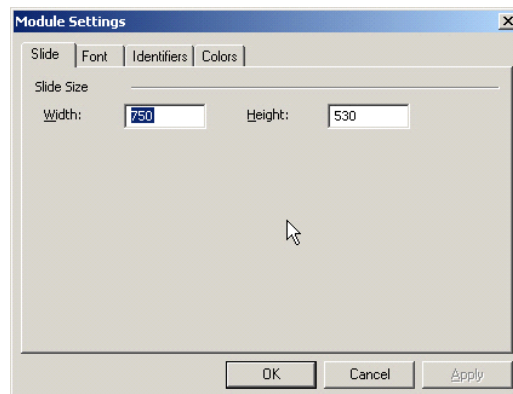


รูปที่ 12. แสดงคอร์สอีเลิร์นนิ่งใหม่

### การปรับเปลี่ยนโมดูล (Module Setting)

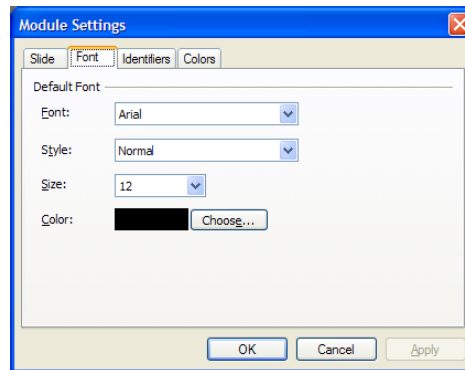
ผู้ใช้งานสามารถปรับเปลี่ยนขนาดของการแสดงผล(Slide), ฟอนต์(Font), ชื่อวัตถุ (Identifiers) และสี (Colors) ได้

ปรับเปลี่ยนขนาดได้โดยกดแป้นพิมพ์ ALT+F7 หรือคลิกที่เมนู Module - Design Settings จากนั้นโปรแกรมจะแสดงหน้าต่าง Module Settings ขึ้นมา ซึ่งสามารถปรับเปลี่ยนได้ทั้งความกว้าง (Width) และความสูง (Height) โดยใช้หน่วยวัดพิกเซล



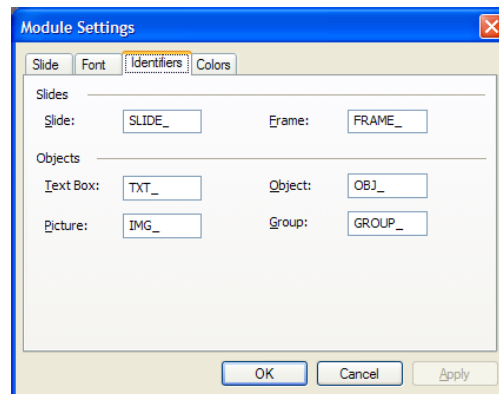
รูปที่ 13. แสดงหน้าต่าง Module Settings - Slide

ปรับเปลี่ยนฟอนต์จากหน้าต่าง Module Settings คลิกที่แท็บ Font จากนั้นโปรแกรมจะแสดงค่า Default Font ขึ้นมาแสดง สามารถเปลี่ยนฟอนต์,รูปแบบ,ขนาดและสีที่ต้องการลงในช่อง Font, Style, Size และ Color ตามลำดับ



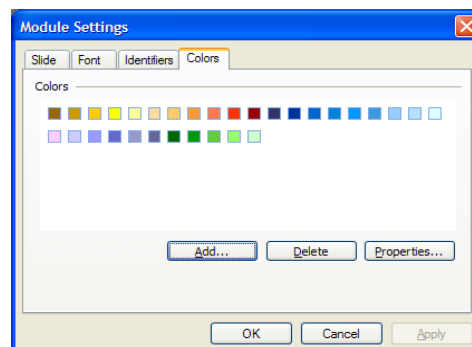
รูปที่ 14. แสดงหน้าต่าง Module Settings - Font

การตั้งชื่อวัตถุจากหน้าต่าง Module Settings คลิกที่แท็บ Identifier จากนั้นโปรแกรมจะแสดงชื่อที่ตั้งไว้โดยอัตโนมัติขึ้นมาแสดง สามารถตั้งชื่อวัตถุต่างๆ เช่น สไลด์ (Slide), เฟรม(Frame), กล่องข้อความ (Text Box), รูปภาพ (Picture), วัตถุ (Object) และกลุ่ม (Group) ที่ต้องการลงในช่อง Slide, Frame, Text Box, Picture, Object และ Group ตามลำดับ



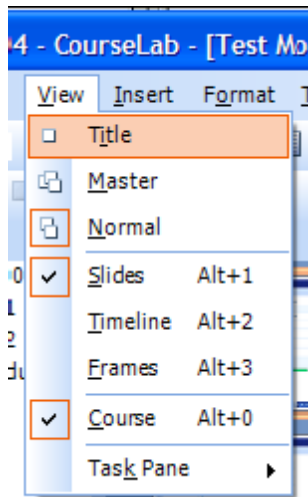
รูปที่ 15. แสดงหน้าต่าง Module Settings - Identifier

การปรับเปลี่ยนสีจากหน้าต่าง Module Settings คลิกที่แท็บ Colors จากนั้นโปรแกรมจะแสดงแถบสีขึ้นมาต้องการไหนคลิกลงที่สีนั้น

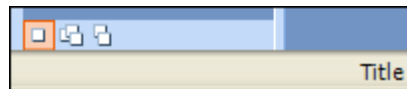


รูปที่ 16. แสดงหน้าต่าง Module Settings - Colors

### การแก้ไขชื่อเรื่อง (Editing Title Slide)

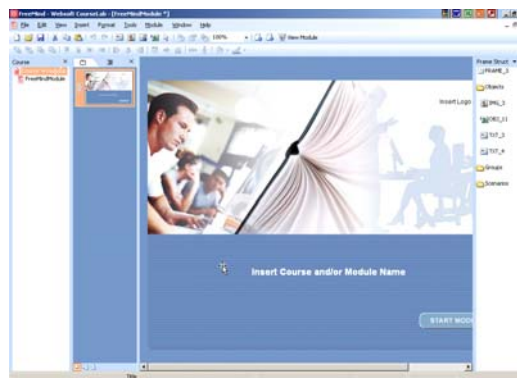


การแก้ไขชื่อเรื่องให้คลิกที่เมนู View - Title หรือ คลิกที่



คลิกที่นี่

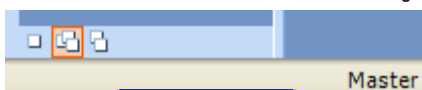
การแก้ไขชื่อเรื่องสามารถเพิ่มเติม/แก้ไข/ลบข้อความ รูปภาพหรือวัตถุต่างๆ ได้ตามความต้องการ



รูปที่ 17. แสดงการแก้ไขชื่อเรื่อง

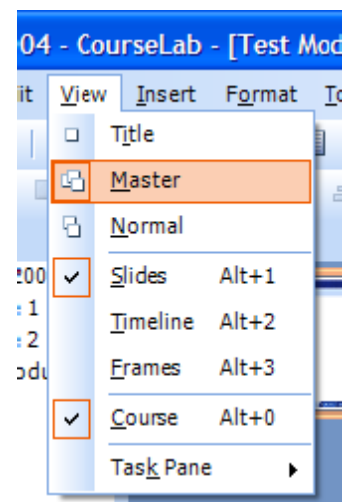
### การแก้ไขสไลด์ต้นฉบับ (Editing Master Slide)

การแก้ไขสไลด์ต้นฉบับให้คลิกที่เมนู View - Master หรือ คลิกที่

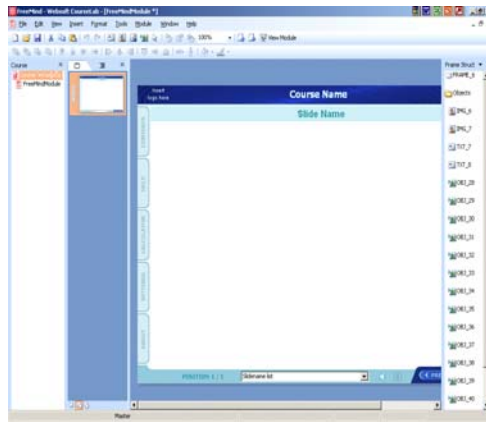


คลิกที่นี่

การแก้ไขสไลด์ต้นฉบับสามารถเพิ่มเติม/แก้ไข/ลบข้อความรูปภาพหรือวัตถุต่างๆ ได้ตามความต้องการ

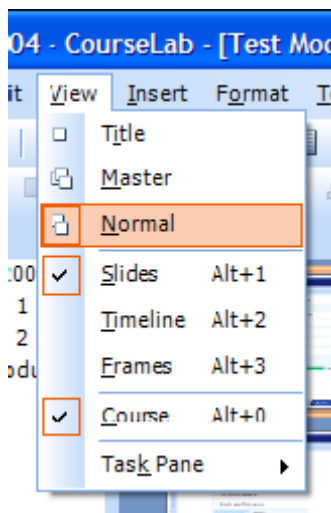




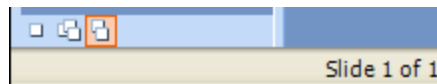


รูปที่ 18. แสดงการแก้ไขสไลด์ต้นฉบับ

### การแก้ไขสไลด์ปกติ (Editing Slide)

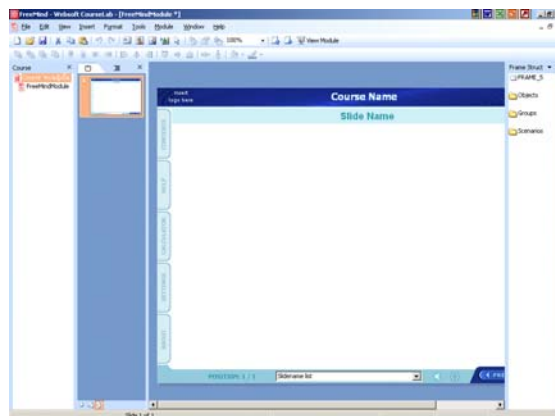


การแก้ไขสไลด์ปกติให้คลิกที่เมนู View - Master หรือ คลิกที่



คลิกที่นี่

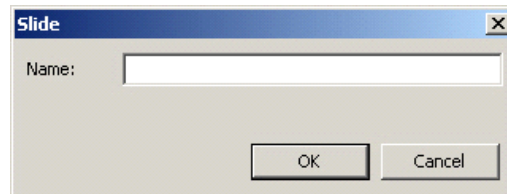
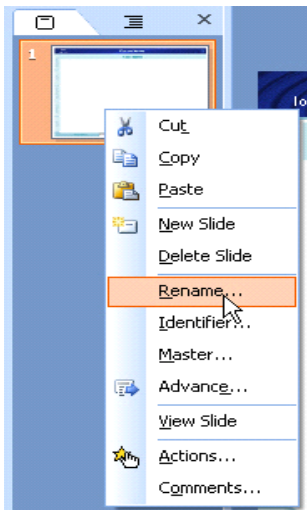
การแก้ไขสไลด์ปกติสามารถเพิ่มเติม/แก้ไข/ลบข้อความ รูปภาพ หรือวัตถุต่างๆ ได้ตามความต้องการ



รูปที่ 18.1 แสดงการแก้ไขสไลด์ปกติ

### การตั้งชื่อสไลด์ (Name of Slide)

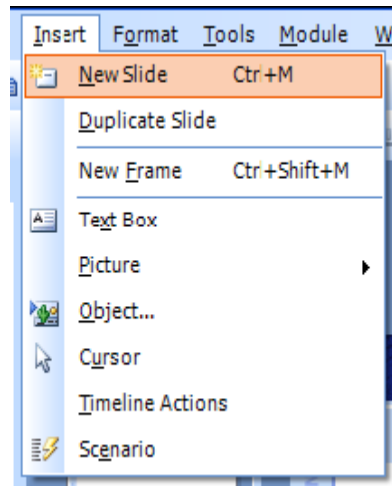
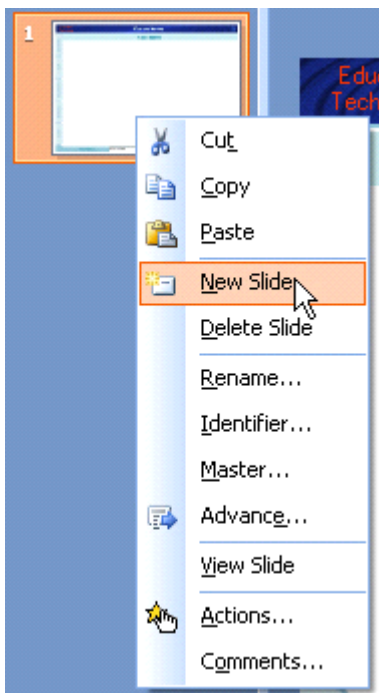
คลิกเมาส์ขวาที่สไลด์ที่ต้องการตั้งชื่อ เมนูปรากฏขึ้นมาเลือก Rename จากนั้นโปรแกรมจะแสดงหน้าต่างดังรูปด้านล่าง ให้ใส่ชื่อสไลด์



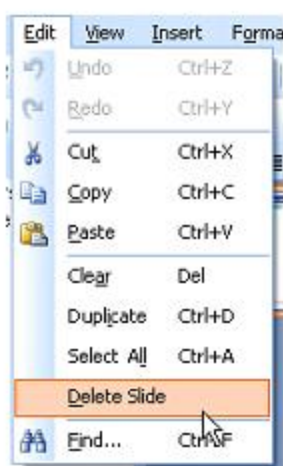
รูปที่ 19. แสดงหน้าต่างการตั้งชื่อสไลด์

### การเพิ่มและลบสไลด์ (Create and Remove Slide)

เพิ่มสไลด์คลิกที่เมนู Insert - New Slide หรือคลิกเมาส์ขวาที่สไลด์ เลือก New Slide



ลบสไลด์คลิกที่เมนู Edit - Delete Slide หรือคลิกเมาส์ขวาอยู่ที่สไลด์ เลือก Delete Slide



การแสดงผลตัวอย่างโมดูลและสไลด์ (Module and Slide Preview)

การแสดงผลตัวอย่างโมดูลคลิกที่เมนู Module - View Module หรือกดแป้น F5 โปรแกรมจะแสดงผลตัวอย่างอีเลิร์นนิ่งจากสไลด์ใดเด็ลเป็นอันดับแรกจากนั้นแสดงผลสไลด์ปกติโดยเรียงตามลำดับจากสไลด์แผ่นบนสุดก่อน



รูปที่ 19.1 แสดงการคลิกเมนู Module - View Module และตัวอย่างอีเลิร์นนิ่ง

การแสดงผลตัวอย่างสไลด์คลิกที่เมนู Module - View Slide หรือกดแป้น Shift+F5 โปรแกรมจะแสดงผลสไลด์หน้าที่กำลังเปิด ณ ปัจจุบัน



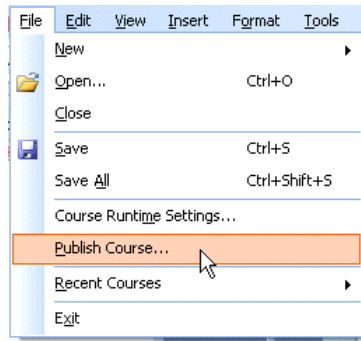
รูปที่ 20. ตัวอย่างสไลด์

ข้อแตกต่างระหว่างการแสดงตัวอย่างโมดูลและสไลด์ การแสดงตัวอย่างโมดูลเป็นการทดสอบการทำงานของอีเลิร์นนิ่งทั้งคอร์สที่ดำเนินการสร้างมา การแสดงตัวอย่างสไลด์เป็นการแสดงตัวอย่างเฉพาะสไลด์ที่เปิดใช้งานอยู่ ณ ปัจจุบัน

### การเผยแพร่อีเลิร์นนิ่ง (Publish Course)

หลังจากที่ได้ทำการสร้างหรือพัฒนาอีเลิร์นนิ่งเสร็จเรียบร้อยแล้ว ต้องทำการเผยแพร่ให้อยู่ในรูปแบบที่ผู้ใช้งานใช้งานง่ายหรือนำไปใช้งานร่วมกับระบบต่างๆ เช่น ระบบบริหารจัดการการเรียนรู้ (LMS)

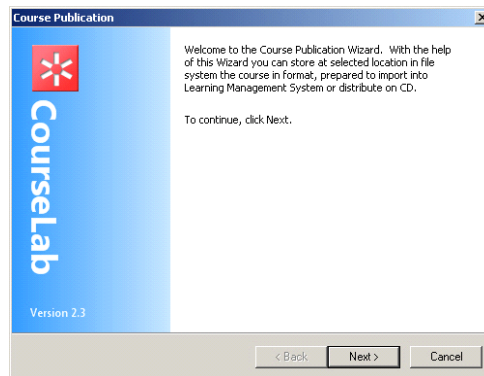
การเผยแพร่อีเลิร์นนิ่งที่เมนู File - Publish Course



รูปที่ 21. แสดงการคลิกเมนู File - Publish Course

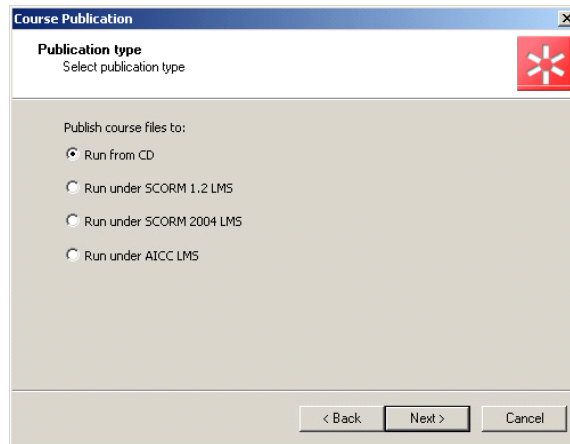
จากนั้นโปรแกรมจะแสดงหน้าต่าง Course Publication คลิกที่ปุ่ม

Next >



รูปที่ 22. แสดงหน้าแรกของหน้าต่าง Course Publication

โปรแกรมจะแสดงหน้าต่างถัดมาให้เลือกรูปแบบของการเผยแพร่ มี 4 รูปแบบ คือ เรียกใช้งานผ่านซีดีรอม (Run from CD), ใช้งานภายใต้ระบบบริหารจัดการเรียนรู้ สกอร์ม 1.2 (Run under SCORM 1.2 LMS), ใช้งานภายใต้ระบบบริหารจัดการเรียนรู้ สกอร์ม 2004 (Run under SCORM 2004 LMS), ใช้งานภายใต้ระบบบริหารจัดการเรียนรู้ AICC (Run under AICC LMS)




รูปที่ 23. แสดงรูปแบบการเผยแพร่

ตัวเลือก	คำอธิบาย
เรียกใช้งานผ่านซีดีรอม	ใช้ในการเผยแพร่ในรูปแบบซีดีรอม โดยโปรแกรมจะดำเนินการสร้างไฟล์ Autorun ให้โดยอัตโนมัติ
ใช้งานภายใต้ระบบบริหารจัดการเรียนรู้ สกอร์ม 1.2	โปรแกรมทำการสร้างแพคเกจของไฟล์สกอร์ม 1.2 ขึ้นมา โดยต้องนำไฟล์นี้มาใช้งานร่วมกับระบบบริหารจัดการการเรียนรู้
ใช้งานภายใต้ระบบบริหารจัดการเรียนรู้ สกอร์ม 2004	โปรแกรมทำการสร้างแพคเกจของไฟล์สกอร์ม 2004 ขึ้นมา โดยต้องนำไฟล์นี้มาใช้งานร่วมกับระบบบริหารจัดการการเรียนรู้
ใช้งานภายใต้ระบบบริหารจัดการเรียนรู้ AICC	โปรแกรมทำการสร้างแพคเกจของไฟล์ AICC ขึ้นมา โดยต้องนำไฟล์นี้มาใช้งานร่วมกับระบบบริหารจัดการการเรียนรู้

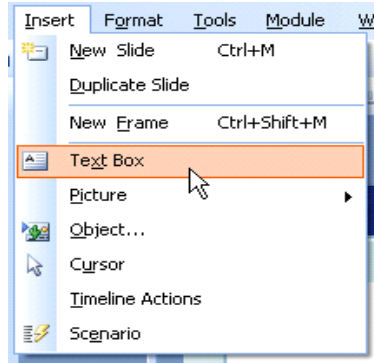
#### วัตถุ (Object)

วัตถุที่ใช้งานได้ภายในโปรแกรมคอร์สแลปนี้เรียกว่า วัตถุภายใน (Internal Object) คือ วัตถุที่ใช้งานอยู่บ่อยๆ เช่น กล่องข้อความ (Text Box), รูปภาพ (Picture), รูปร่างอัตโนมัติ (Autoshape) และวัตถุรวม (Complex Object) คือ วัตถุที่ใช้งานนอกโปรแกรมคอร์สแลป ซึ่งถูกนำเข้ามาใช้งานภายในโปรแกรมคอร์สแลป

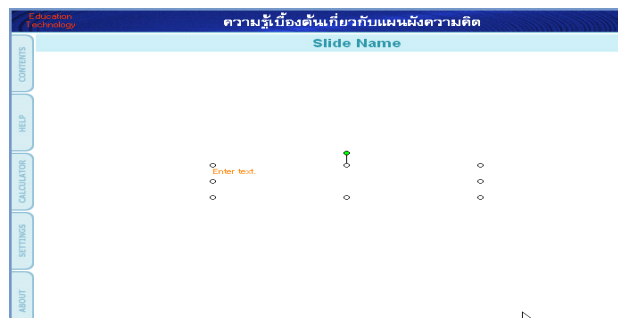
### การแทรกกล่องข้อความ (Insert Text Box)

คลิกที่แถบเครื่องมือรูป  จะปรากฏกล่องข้อความบนสไลด์ดังรูปที่ 25

หรือเลือกเมนู Insert - Text Box จากนั้น



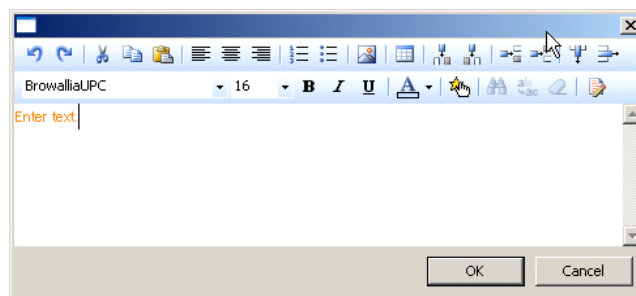
รูปที่ 24. แสดงการคลิกเมนู Insert - Text Box



รูปที่ 25. แสดง Text Box ที่ถูกแทรกลงบนสไลด์

### การแก้ไขข้อความในกล่องข้อความ (Editing Text)

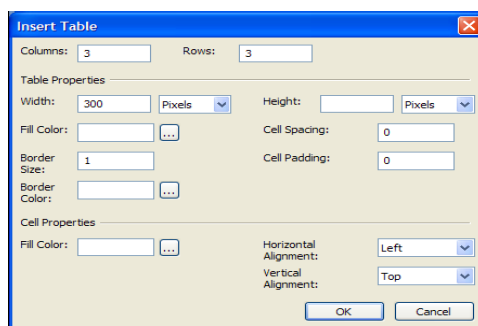
ดับเบิลคลิกเมาส์ลงที่ Text Box โปรแกรมจะแสดงหน้าต่างขึ้นมา แก้ไข/ตกแต่งข้อความตามความต้องการเสร็จแล้วคลิกที่ปุ่ม Ok



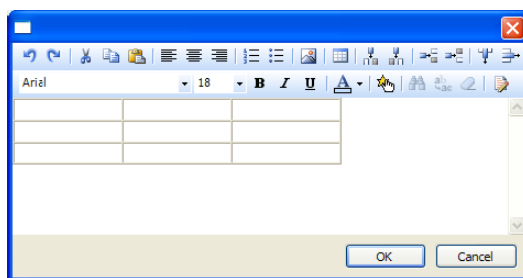
รูปที่ 26. แสดงหน้าต่างสำหรับการแก้ไขข้อความในกล่องข้อความ (Text Box)

### การแทรกตารางในกล่องข้อความ (Insert a Table into Text Box)

จากหน้าต่างแก้ไขข้อความ คลิกที่เครื่องมือรูป โปรแกรมแสดงหน้าต่าง Insert Table ขึ้นมา ใส่ขนาดของตารางตามความต้องการ เช่น ตารางขนาด 3 x 3 ให้ใส่ Columns มีค่าเท่ากับ 3 Rows มีค่าเท่ากับ 3 จากนั้นโปรแกรมจะแสดงตารางดังรูปที่ 28




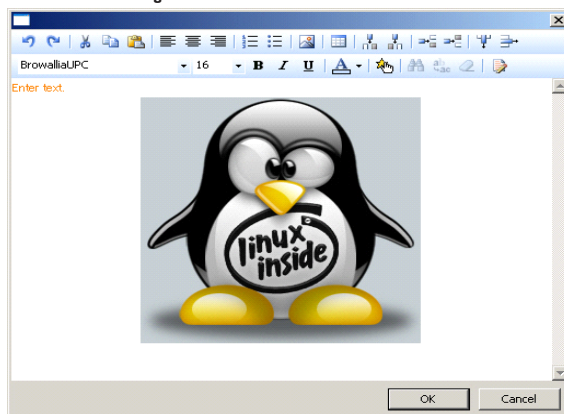
รูปที่ 27. แสดงหน้าต่าง Insert Table



รูปที่ 28. แสดงการแทรกตาราง

### การแทรกรูปภาพในกล่องข้อความ (Insert a Picture into TextBox)

จากหน้าต่างแก้ไขข้อความ คลิกที่เครื่องมือรูป  โปรแกรมแสดงหน้าต่าง Open ขึ้นมาเลือกรูปภาพที่ต้องการใช้ รูปภาพที่นำมาใช้งานได้ เช่น รูปภาพบิตแมป (\*.bmp), รูปภาพเจพีจี (\*.jpeg หรือ \*.jpg), รูปภาพกิบ (\*.gif) และรูปภาพพีเอ็นจี (\*.png)



รูปที่ 29. แสดงตัวอย่างภาพภายในกล่องข้อความ

### การแทรกภาพลงในสไลด์ (Insert a Picture into Slide)

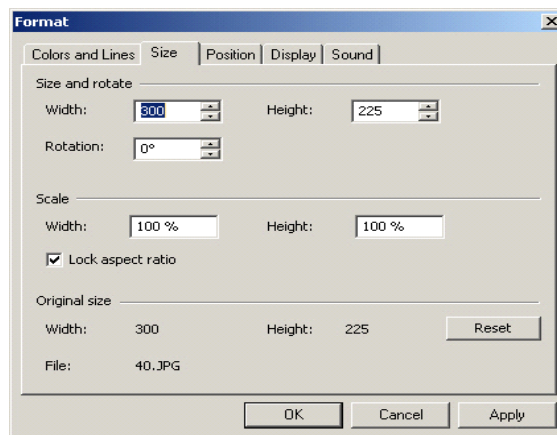
คลิกที่เครื่องมือรูป หรือคลิกเมนู Insert - Picture - From File จากนั้นโปรแกรมจะแสดงหน้าต่าง Open ให้เลือกรูปภาพจากไฟล์ที่ต้องการ



รูปที่ 30. แสดงตัวอย่างภาพที่แทรกลงในสไลด์

### การเปลี่ยนแปลงรูปภาพ (Change the size of Picture)

ดับเบิลคลิกเมาส์บนภาพที่ต้องการ เมนูปรากฏขึ้นมาคลิกที่เมนู Size ลด/เพิ่มขนาดรูปภาพ ปรับเปลี่ยนที่ช่อง กว้าง (Width) x สูง (Height) หรือต้องการหมุนภาพให้ปรับเปลี่ยนที่ช่อง Rotation

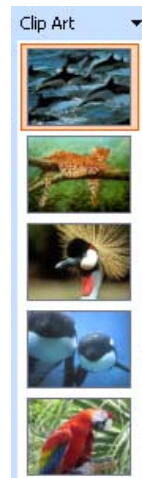


รูปที่ 31. แสดงเมนู Size

### การแทรกภาพตัดปะ (Insert a Clip Art)

คลิกที่เครื่องมือรูป หรือคลิกเมนู Insert - Picture - Clip Art จากนั้นเลือก Image Collection คลิก Browse เลือกโฟลเดอร์ จากนั้นโปรแกรมจะแสดงรูปภาพที่อยู่ภายในโฟลเดอร์ เลือกรูปภาพที่ต้องการ

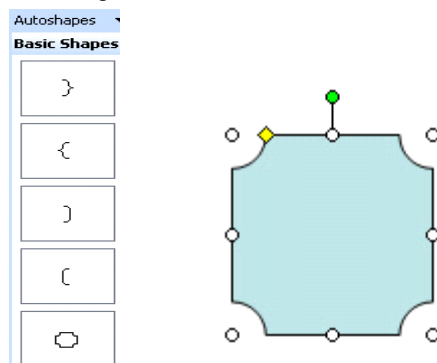




รูปที่ 32. แสดงรูปภาพคลิปลาร์ท


### การแทรกรูปร่างอัตโนมัติ (Insert a AutoShapes)

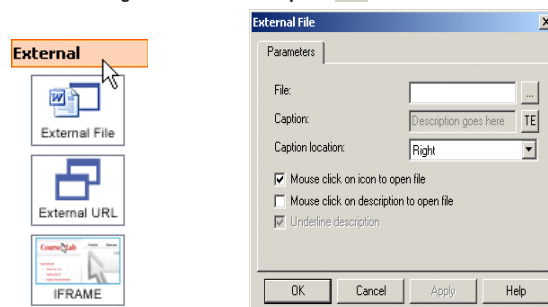
คลิกเมนู Insert - Picture - AutoShape เลือกรูปร่างอัตโนมัติที่ต้องการ



รูปที่ 33. แสดงตัวอย่างรูปร่างอัตโนมัติที่แทรกลงบนสไลด์

### การแทรกลิงค์ไปยังไฟล์ (Insert a External File)

คลิกเมนู Insert - Object เลือก External - External File ดับเบิลคลิกเมาส์ลงที่ไอคอนของ External File จากนั้นเมนูปรากฏ คลิกปุ่ม  เลือกไฟล์ที่ต้องการลิงค์ จากนั้นคลิกปุ่ม Ok




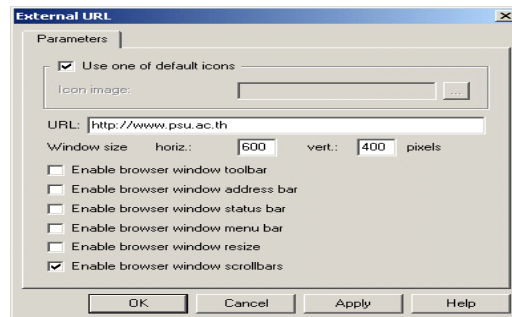
รูปที่ 34. แสดงเมนู External



รูปที่ 35. แสดงตัวอย่างไฟล์ที่นำมาลิงค์



### การแทรกลิงค์ไปยังเว็บไซต์ (Insert a External URL)

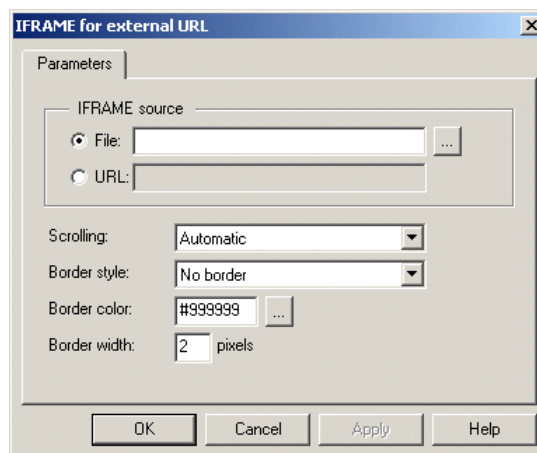
คลิกเมนู Insert - Object เลือก External - External URL ดับเบิลคลิกเมาส์ลงที่ไอคอนของ External URL รูป  จากนั้นเมนู External URL ปรากฏ ใส่ชื่อเว็บไซต์ที่ต้องการลิงค์ลงไปในช่วง URL จากนั้นคลิกที่ปุ่ม Ok



รูปที่ 36. แสดงเมนู External URL

### การแสดงผลไฟล์และเว็บไซต์บนสไลด์ (Inset a IFRAME)

คลิกเมนู Insert - Object เลือก External - IFRAME ดับเบิลคลิกเมาส์ลงที่ไอคอนของ IFRAME รูป  จากนั้นเมนู IFRAME for External URL ปรากฏ คลิกปุ่ม  เลือกไฟล์ที่ต้องการลิงค์ หรือใส่ชื่อเว็บไซต์ที่ต้องการลิงค์ลงไปในช่วง URL จากนั้นคลิกที่ปุ่ม Ok



รูปที่ 37. แสดงเมนู IFRAME for External URL



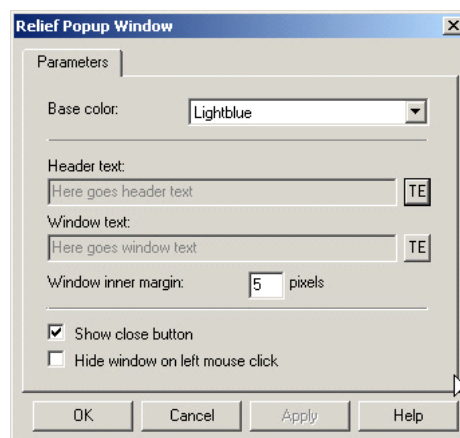
รูปที่ 38. แสดงตัวอย่างการใช้งาน IFRAME

### การแทรกหน้าต่าง Popup (Insert a Popup Windows)

คลิกเมนู Insert - Object เลือก Popup จากนั้นเลือกรูปแบบ Popup ที่ต้องการ จากนั้นโปรแกรมจะแทรกไอคอน Popup ดับเบิลคลิกเมาส์ลงที่ไอคอนดังกล่าว คลิกปุ่ม **TE** ที่ช่อง Header Text และ Window Text เปลี่ยนหัวข้อความและข้อความที่ต้องการ



รูปที่ 39. แสดงเมนู Popup



รูปที่ 40. แสดงเมนู Relief Popup Window



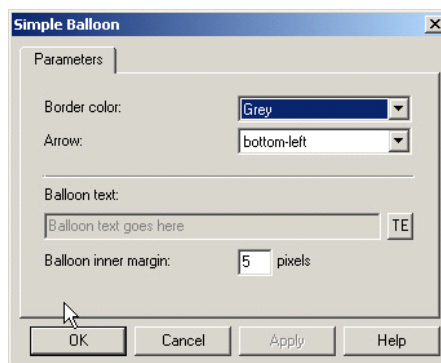
รูปที่ 41. แสดงตัวอย่าง Relief Popup Window



รูปที่ 42. แสดงตัวอย่าง Standard Popup Window

### การแทรกบอลลูน (Insert a Balloon)

คลิกเมนู Insert - Object เลือก Balloon จากนั้นเลือกรูปแบบ Balloon ที่ต้องการ โปรแกรมจะแทรก Balloon ลงบนสไลด์ ดับเบิลคลิกเมาส์ลงบนไอคอน balloon คลิกปุ่ม **TE** เพิ่มข้อความที่ต้องการลงไปแล้วคลิกปุ่ม Ok




รูปที่ 43. แสดงเมนู simple Balloon



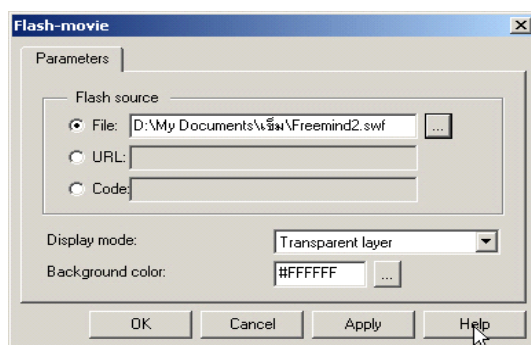
รูปที่ 44. แสดงตัวอย่างบอลลูน

### การแทรกไฟล์แฟลช (Insert a Flash)

คลิกเมนู Insert - Object เลือก Media จากนั้นเลือก Flash โปรแกรมจะแทรกไอคอนแฟลชไฟล์ลงบนสไลด์ ดับเบิลคลิกเมาส์ลงบนไอคอนดังกล่าว คลิกปุ่ม  แทรกไฟล์แฟลชหรือเลือก URL ลิงค์ไปยังไฟล์แฟลชที่อยู่บนเว็บไซต์ หรือเลือก Code พิมพ์คำสั่งสำหรับการแทรกไฟล์แฟลช จากนั้นคลิกปุ่ม Ok



รูปที่ 45. แสดงตัวเลือกเมนู Media




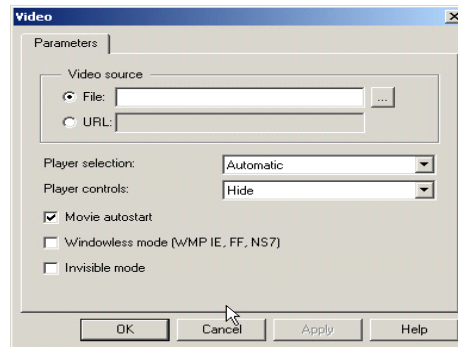
รูปที่ 46. แสดงการแทรกแฟลชไฟล์



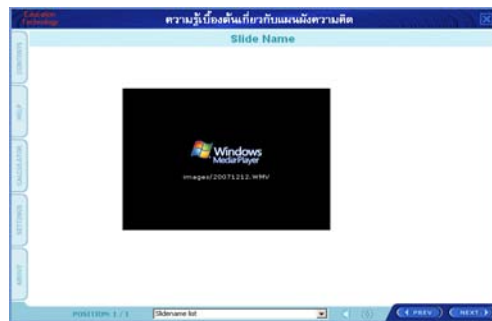
รูปที่ 47. แสดงตัวอย่างการแทรกแฟลชไฟล์

### การแทรกวีดิทัศน์ (Insert a Video)

คลิกเมนู Insert - Object เลือก Media จากนั้นเลือก Video โปรแกรมจะแทรกไอคอนวีดิทัศน์ลงบนสไลด์ ดับเบิลคลิกเมาส์ลงบนไอคอนดังกล่าว คลิกปุ่ม  แทรกไฟล์วีดิทัศน์ลงบนสไลด์ หรือเลือก URL ลิงค์ไปยังวีดิทัศน์ที่อยู่บนเว็บไซต์ จากนั้นคลิกปุ่ม Ok



รูปที่ 48. แสดงเมนู Video



รูปที่ 49. แสดงการแทรกไฟล์วีดิทัศน์ลงบนสไลด์

ไฟล์วีดิทัศน์ที่ใช้ร่วมกับโปรแกรมนี้ได้แก่ MPEG, AVI, WMV, MOV, 3gp, RM, RPM และ RAM

#### การแทรกตัวนำทาง (Insert a Navigation)

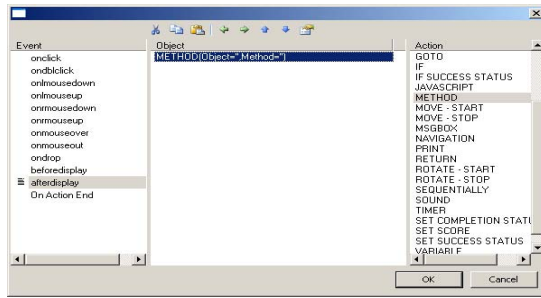
คลิกเมนู Insert - Object เลือก Navigation จากนั้นเลือก Navigation ที่ต้องการ โปรแกรมจะแทรกไอคอน Navigation ลงบนสไลด์ หากต้องการแก้ไขให้ดับเบิลคลิกเมาส์ลงบนไอคอนดังกล่าวแก้ไขเรียบร้อยแล้วคลิกปุ่ม Ok

ไอคอน	ความหมาย
 Navigation Menu	แสดงสไลด์ที่มีทั้งหมด
 POSITION: 1/1 Current position	แสดงสไลด์หน้าปัจจุบัน
 CONTENTS Contents Tab	สร้างแท็บเมนูสารบัญ
 HELP Help Tab	สร้างแท็บเมนูความช่วยเหลือ
 CALCULATOR Calculator Tab	สร้างแท็บเมนูเครื่องคิดเลข
 SETTINGS Settings Tab	สร้างแท็บเมนูเซตติง
 ABOUT About Tab	สร้างแท็บเมนูอะเบาท์
 Next Slide	สร้างปุ่มเลื่อนไปยังสไลด์หน้าถัดไป
 Previous Slide	สร้างปุ่มเลื่อนไปยังสไลด์ก่อนหน้า
 SLIDE NAME Slide Name	แสดงชื่อสไลด์
 Sound On/Off	เปิด/ปิดเสียง
 Close Module	สร้างปุ่มปิด
 Replay Slide	สร้างปุ่มเล่นสไลด์ซ้ำ
 Simple Progress Bar	สร้างแถบแสดงสถานะอย่างง่าย
 Extended Progress Bar	สร้างแถบแสดงสถานะอย่างละเอียด
 Help Popup	สร้างป๊อปอัพความช่วยเหลือ

การสร้างตัวละคร (Characters)

คลิกเมนู Insert - Object เลือก Agents จากนั้นตัวเลือกปรากฏเลือก Agent หรือ Talking Head หลังจากเลือกแล้วปรากฏตัวละครที่เลือกไว้ คลิกเมาส์ขวาที่ตัวละครเมนูปรากฏเลือก Actions เลือก Event - afterdisplay จากนั้น Action - Method ดับเบิลคลิกที่ METHOD เมนูปรากฏดังรูปที่

51

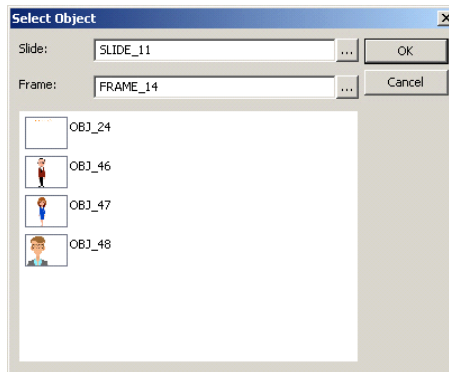


รูปที่ 50. แสดงการแทรก Event-Action-Method




รูปที่ 51. แสดงเมนู METHOD

คลิกปุ่ม  บรรทัด Object หน้าต่าง Select Object แสดงขึ้นมาเลือกวัตถุที่ต้องการสร้าง Action คลิกปุ่ม Ok



รูปที่ 52. แสดงหน้าต่าง Select Object

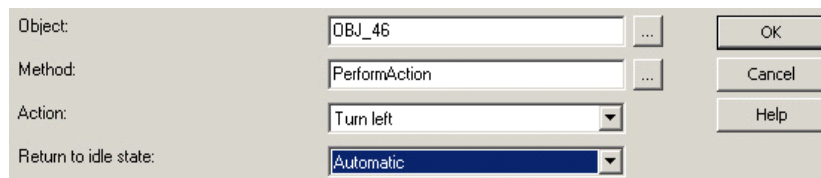
คลิกปุ่ม  บรรทัด Method หน้าต่าง Select Method แสดงขึ้นมาเลือก Action คลิกปุ่ม Ok



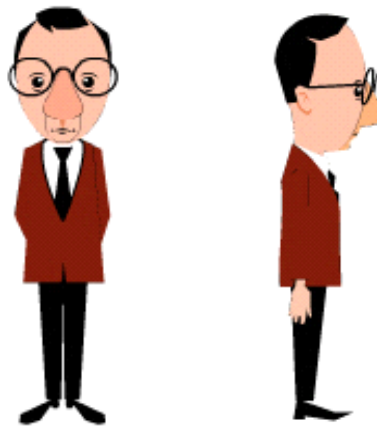


รูปที่ 53. แสดงหน้าต่าง Select Method

จากนั้นโปรแกรมจะแสดงบรรทัด Action และ Return to idle state ขึ้นมา เลือก Action ที่ต้องการ เช่น Turn left บรรทัด Return to idle state เลือก Automatic จากนั้นคลิกปุ่ม Ok



รูปที่ 54. แสดงหน้าต่าง Method หลังจากกำหนด Action



ก่อน                      หลัง

รูปที่ 55. แสดงตัวอย่างตัวละคร

#### การแทรกสัญลักษณ์หน้าข้อความ (Insert a Lists)

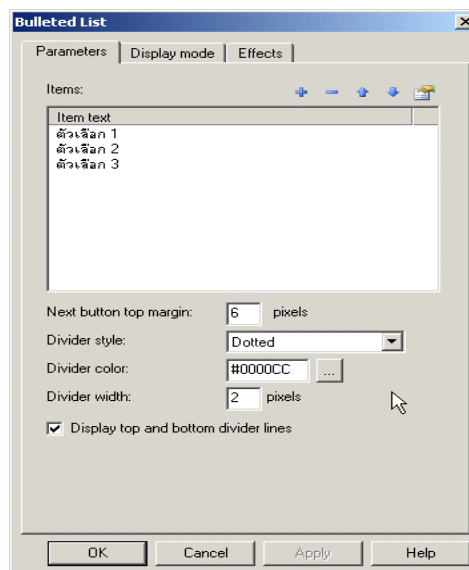
คลิกเมนู Insert - Object เลือก Lists จากนั้นโปรแกรมแสดงรูปแบบสัญลักษณ์หน้าข้อความที่มีอยู่ดังรูปด้านล่าง



รูปที่ 56. แสดงรูปแบบสัญลักษณ์หน้าข้อความ

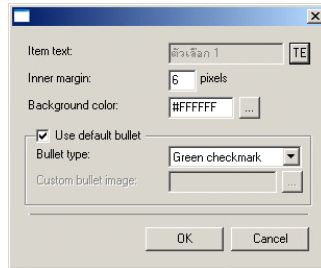
เลือกรูปแบบที่ต้องการ โปรแกรมจะแทรกไอคอนสัญลักษณ์หน้าข้อความลงบนสไลด์  
ดับเบิลคลิกเมาส์ที่ไอคอนดังกล่าว โปรแกรมแสดงหน้าต่าง Bulleted List ขึ้นมาคลิกปุ่ม

- เพิ่มข้อความ ปุ่ม ลบข้อความ เลื่อนขึ้น 1 ระดับ เลื่อนลง 1 ระดับ  
 แก้ไขข้อความ จากนั้นคลิกปุ่ม Ok



รูปที่ 57. แสดงเมนู Bulleted List

เมื่อคลิกปุ่ม โปรแกรมแสดงหน้าต่างขึ้นมา คลิกปุ่ม แก้ไขข้อความตาม  
ความต้องการ จากนั้นคลิกปุ่ม Ok



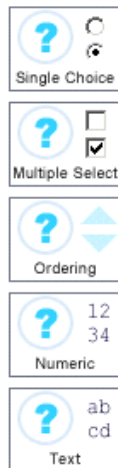
รูปที่ 58. แสดงหน้าต่าง Properties

### การสร้างแบบทดสอบ

สามารถสร้างแบบทดสอบได้หลายรูปแบบ เช่น เลือกตอบข้อเดียว (single choice) เลือกตอบหลายข้อ (multiple choice) เรียงลำดับคำตอบ (ordered item) เติมตัวเลข (number fill in the blank) เติมคำ (text fill in the blank) และจับคู่ (matching pair)

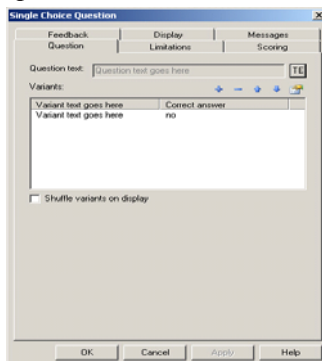
### การสร้างแบบทดสอบแบบเลือกตอบข้อเดียว

คลิกเมนู Insert - Object เลือก Questions จากนั้นโปรแกรมแสดงรูปแบบของแบบทดสอบที่มีอยู่ดังรูปด้านล่าง








รูปที่ 59. แสดงรูปแบบของแบบทดสอบ

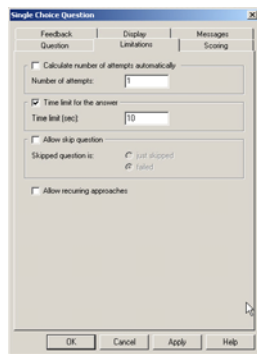
คลิกที่ single choice ลากมาวางบนพื้นที่ทำงาน คลิกขวาบน single choice เลือกเมนู properties จากนั้นจะปรากฏหน้าต่าง properties ขึ้นมา



รูปที่ 60. แสดงหน้าต่าง properties

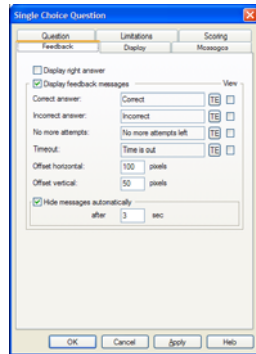
คลิกที่ปุ่ม TE ใส่คำถาม เพิ่มตัวเลือกคลิกปุ่ม  จากนั้นโปรแกรมจะแสดงหน้าต่าง variant คลิกที่ปุ่ม TE เพื่อใส่ตัวเลือก หากเป็นตัวเลือกที่ต้องการให้คลิกที่ตัวเลือก correct answer จากนั้นคลิกปุ่ม ok ต้องการลบตัวเลือก คลิกที่ปุ่ม  ต้องการเลื่อนตัวเลือกขึ้นด้านบนคลิกปุ่ม  ต้องการเลื่อนตัวเลือกลงมาด้านล่างคลิกปุ่ม  และต้องการแก้ไขตัวเลือกคลิกปุ่ม 

หากต้องการกำหนดเวลาในการทำแบบทดสอบให้คลิกที่แท็บเมนู Limitations คลิกที่ตัวเลือก Time limit for the answer ใส่จำนวนเวลาที่ช่อง Time limit(sec) มีค่าเป็นวินาที หากต้องการกำหนดคะแนนของแบบทดสอบใส่คะแนนที่ช่อง Number of attempts โดยปกติจะมีค่าเป็น 1

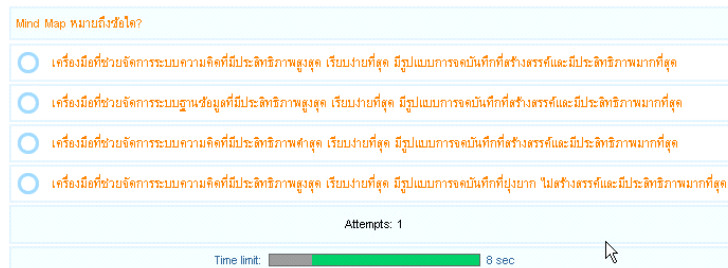


รูปที่ 61. แสดงแท็บเมนู Limitations

หากต้องการตั้งค่าย้อนกลับ Feedback ให้คลิกที่แท็บเมนู Feedback คลิกตัวเลือก Display feedback messages



รูปที่ 62. แสดงแท็บเมนู Feedback



รูปที่ 63. ตัวอย่างแบบทดสอบแบบ Single Choice

### การสร้างแบบทดสอบแบบเลือกตอบหลายข้อ

คลิกที่ multiple choice ลากมาวางบนพื้นที่ทำงาน คลิกขวาบน multiple choice เลือกเมนู properties จากนั้นจะปรากฏหน้าต่าง properties ขึ้นมา การเพิ่ม/แก้ไข/ลบ/เลื่อนตัวเลือกเหมือนกับการใช้งานใน single choice

### รูปที่ 64. ตัวอย่างแบบทดสอบแบบ Multiple Choice

### การสร้างแบบทดสอบแบบเรียงลำดับคำตอบ

คลิกที่ ordering ลากมาวางบนพื้นที่ทำงาน คลิกขวาบน ordering เลือกเมนู properties จากนั้นจะปรากฏหน้าต่าง properties ขึ้นมา การเพิ่ม/แก้ไข/ลบ/เลื่อนตัวเลือกเหมือนกับการใช้งานใน single choice การเรียงลำดับคำตอบให้เรียงลำดับคำตอบที่ถูกต้องในช่อง variant text ตามลำดับ

### รูปที่ 65. ตัวอย่างแบบทดสอบแบบ ordering

### การสร้างแบบทดสอบแบบเติมตัวเลข

คลิกที่ numbering ลากมาวางบนพื้นที่ทำงาน คลิกขวาบน numbering เลือกเมนู properties จากนั้นจะปรากฏหน้าต่าง properties ขึ้นมา การเพิ่ม/แก้ไข/ลบ/เลื่อนตัวเลือกเหมือนกับการใช้งานใน single choice ใส่คำถามในช่อง Explanation to field ใส่คำตอบลงในช่อง right answer ใส่เงื่อนไขที่ต้องการลงในช่อง condition และใส่คำตอบที่ถูกต้องลงในช่อง value

### รูปที่ 66. ตัวอย่างแบบทดสอบแบบ numbering fill in the blank

### การสร้างแบบทดสอบแบบเติมคำ

คลิกที่ Text ลากมาวางบนพื้นที่ทำงาน คลิกขวาบน Text เลือกเมนู properties จากนั้นจะปรากฏหน้าต่าง properties ขึ้นมา การเพิ่ม/แก้ไข/ลบ/เลื่อนตัวเลือกเหมือนกับการใช้งานใน single choice ใส่คำถามในช่อง Explanation to field ใส่คำตอบลงในช่อง right answer ใส่เงื่อนไขที่ต้องการลงไปช่อง condition ใส่คำตอบที่ถูกต้องลงในช่อง value และหากต้องการให้ตรวจตัวอักษรทั้งตัวพิมพ์เล็กหรือตัวพิมพ์ใหญ่มีค่าเท่ากันหมด

รูปที่ 67. ตัวอย่างแบบทดสอบแบบ Text Fill in the Blank

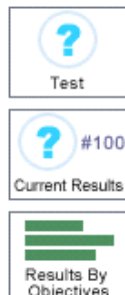
### การสร้างแบบทดสอบแบบจับคู่

คลิกที่ Matching Pairs ลากมาวางบนพื้นที่ทำงาน คลิกขวาบน Matching Pairs เลือกเมนู properties จากนั้นจะปรากฏหน้าต่าง properties ขึ้นมา การเพิ่ม/แก้ไข/ลบ/เลื่อนตัวเลือกเหมือนกับการใช้งานใน single choice เพิ่มคำถามที่ช่อง Pair base และคำตอบที่ช่อง Pair match

รูปที่ 68. ตัวอย่างแบบทดสอบแบบ Matching Pairs

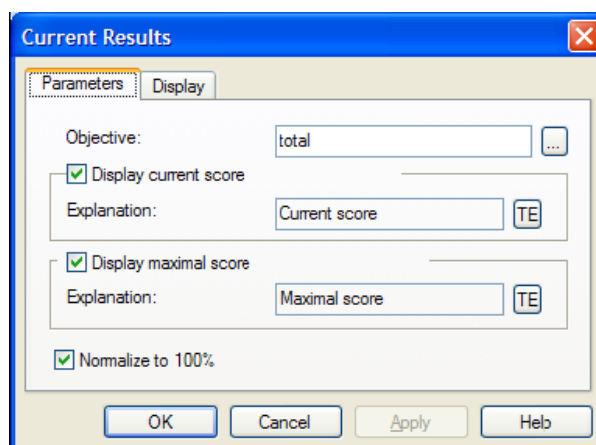
### การสร้างสไลด์แสดงผลการทดสอบ

คลิกเมนู Insert - Object เลือก Tests จากนั้นโปรแกรมแสดงรูปแบบของ Tests ที่มีอยู่ดังรูปด้านล่าง



รูปที่ 69. แสดงรูปแบบของ Object Tests

คลิกที่ Current Results ลากมาวางบนพื้นที่ทำงาน คลิกขวาบน Current Results เลือก properties จากนั้นตั้งค่าต่างๆ ตามที่ต้องการ ยกเว้นค่า total ห้ามแก้ไข หากต้องการแก้ไขควรใช้ความระมัดระวัง เพราะหากแก้ไขไม่ถูกต้องกับ Objective ที่มีอยู่จะทำให้ไม่สามารถแสดงผลการทดสอบได้ Current Score คือคะแนนที่ได้ Maximum Score คือคะแนนสูงสุด



รูปที่ 70. แสดง Properties ของ Current Results

### สรุปการใช้งาน

การสร้างอีเลิร์นนิ่งด้วยโปรแกรมคอร์สแล็บนั้นง่ายมาก เนื่องจากโปรแกรมได้ทำการจัดเตรียมสิ่งต่างๆ ไว้ให้พร้อมแล้ว ไม่ว่าจะเป็นเครื่องมือสำหรับมีัลติมีเดียต่างๆ เครื่องมือสำหรับสร้างวัตถุต่างๆ รองรับมาตรฐานอีเลิร์นนิ่งเช่น SCORM, AICC ฯ อีกทั้งได้จัดเตรียมสไลด์ซึ่งได้ตกแต่งสไลด์ไว้ให้เป็นที่น่าเรียบร้อยและดูสวยงาม โดยผู้พัฒนาไม่จำเป็นต้องมีความรู้ทางด้านอีเลิร์นนิ่งเลยก็สามารถสร้างอีเลิร์นนิ่งได้ด้วยตนเอง

โปรแกรมคอร์สแล็บเป็นเครื่องมือสำหรับสร้างอีเลิร์นนิ่งที่ทรงประสิทธิภาพโปรแกรมหนึ่ง ได้รับรางวัล Best of E-learning Award 2007 ด้าน Best Presentation Toolเหมาะสำหรับเป็นเครื่องมือสร้างอีเลิร์นนิ่งที่ผู้พัฒนาไม่ควรพลาดที่จะนำมาใช้งาน

\*\*\*\*\*

### เอกสารอ้างอิง

CourseLab 2 User Guide (Online).2007 สืบค้นจาก : [http://download.courselab.com/downloads/clpics/CourseLab\\_2\\_Guide\\_Eng.pdf](http://download.courselab.com/downloads/clpics/CourseLab_2_Guide_Eng.pdf). [2 มิถุนายน 2551]