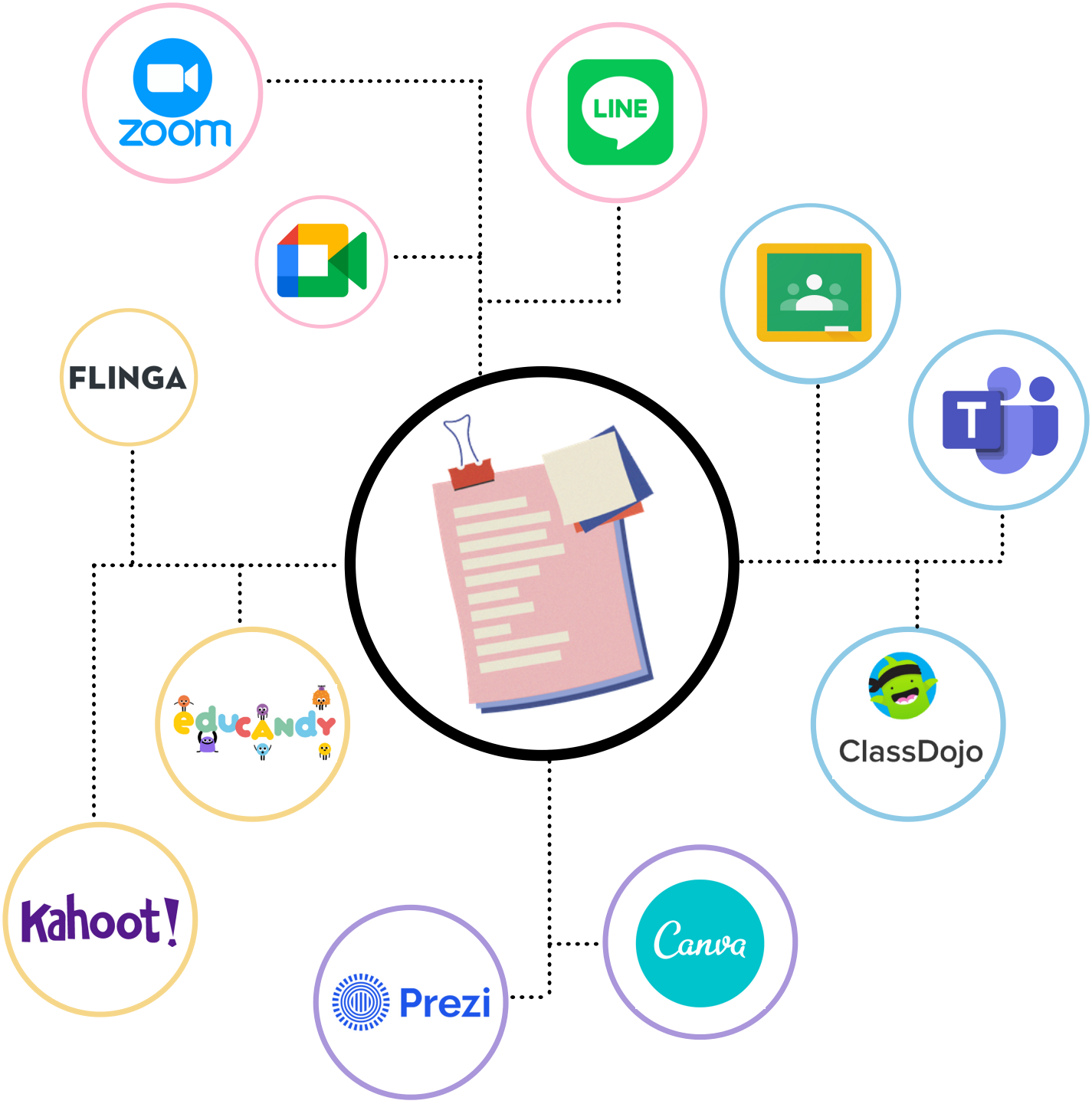


24 APPLICATIONS

คู่มือสำหรับการสอนออนไลน์



24 Applications
คู่มือสำหรับการสอนออนไลน์

จัดทำโดย
นิสิตชั้นปีที่ 4 สาขาวิชาธุรกิจและคอมพิวเตอร์ศึกษา
ภาควิชาอาชีวศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เล่มนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา 01179497
สาขาวิชาธุรกิจและคอมพิวเตอร์ศึกษา ภาควิชาอาชีวศึกษา ปีการศึกษา 2563
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

บทนำ

เนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดจากเชื้อไวรัส COVID-19 ที่ได้ส่งผลกระทบด้านลบกับทุกภาคส่วนโดยเฉพาะอย่างยิ่งผลกระทบทางด้านการศึกษา ซึ่งได้มีการสั่งปิดสถานศึกษาจำนวนหลายแห่งเพื่อลดความเสี่ยงของผู้เรียนและบุคคลากรจากทุกฝ่าย รวมถึงมีการเปลี่ยนแปลงจากการเรียนการสอนภายในห้องเรียนรูปแบบปกติมาเป็นห้องเรียนในรูปแบบออนไลน์แทน ปัญหาที่ตามมาพบว่าครูผู้สอนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนภายในห้องเรียนรูปแบบใหม่นี้ลดลง ครูบางท่านไม่สามารถตรวจสอบความรู้ความเข้าใจของนักเรียนได้อย่างทั่วถึง บางรายวิชาผู้เรียนจำเป็นต้องลงมือปฏิบัติจริงเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ เช่น วิชาพลศึกษา วิชาคอมพิวเตอร์ เป็นต้น นอกจากนี้ครูผู้สอนจำนวนมากยังขาดความหลากหลายและความสร้างสรรค์ในการออกแบบห้องเรียนในรูปแบบใหม่เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้มีประสิทธิภาพจึงส่งผลให้ผู้เรียนขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้และความกระตือรือร้นในการมีส่วนร่วมภายในชั้นเรียน

ทางคณะผู้จัดทำจึงได้จัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เล่มนี้ขึ้นเพื่อรวบรวมเว็บไซต์และแอปพลิเคชันที่เกี่ยวข้องกับการจัดการการศึกษาซึ่งภายในหนังสือเล่มนี้ได้รวบรวมวิธีการใช้งานต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นวิธีการดาวน์โหลด วิธีการสมัครการใช้งาน วิธีการใช้งานในแต่ละคุณสมบัติที่โดดเด่น รวมถึงแนวทางในการนำเว็บไซต์และแอปพลิเคชันต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน นอกจากนี้ยังมีภาพกับวิดีโอประกอบการสอนการใช้งานเพิ่มเติมสำหรับบางโปรแกรมเพื่อให้ผู้อ่านสามารถทำความเข้าใจได้ โดยหัวใจสำคัญของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เล่มนี้คือการแบ่งแอปพลิเคชันและเว็บไซต์ออกเป็น 4 หมวด ได้แก่ หมวดโปรแกรมที่ใช้ในการสอนออนไลน์ หมวดโปรแกรมที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ หมวดโปรแกรมสำหรับการจัดการชั้นเรียนออนไลน์และสุดท้ายหมวดโปรแกรมสำหรับการผลิตสื่อการสอนและการสร้างชิ้นงานซึ่งแต่ละหมวดการใช้งานดังกล่าวมีรูปแบบการใช้งานแตกต่างกัน โดยครูผู้สอนสามารถเรียนรู้วิธีการต่าง ๆ จากหนังสือเล่มนี้เพื่อเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการสอนภายในห้องเรียนได้

คณะผู้จัดทำ

"24 APPLICATIONS คู่มือสำหรับการสอนออนไลน์"

Podcast

แอปพลิเคชันสำหรับการผลิตสื่อการสอนและการสร้างชิ้นงาน

หมวดที่ 4

- Animaker 438
- Canva 453
- Google Colab 477
- Liveworksheets 509
- PowToon 528
- Prezi 544
- Piktochart 567

ANIMAKER

แอปพลิเคชันสำหรับการผลิตสื่อการสอนและการสร้างชิ้นงาน

หมวดที่ 4

สารบัญ

I. ANIMAKER 406

II. Key features 441

Extensive Facial Expressions 441

(Bring your characters to life!)

Auto Lip-Sync 441

(Voiceover made smart!)

Smart Move 442

(Complex Animations with the click of a button!)

III. วิธีการใช้งาน Animaker 442

วิธีการสมัครเข้าใช้งาน 442

วิธีการสร้างวิดีโอ Animation 2D 444

วิธีการเพิ่มเสียงเพลงประกอบ (Sound) 448

วิธีการสร้างตัวละคร (Character) 450

IV. ส่วนเสริมพิเศษ / Special 452

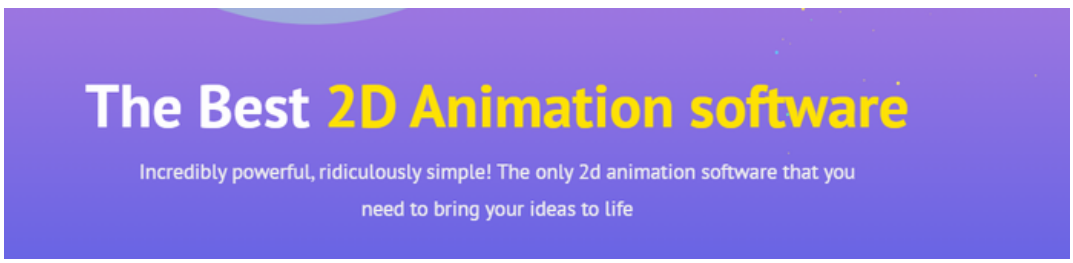
V. แหล่งอ้างอิง 452

ANIMAKER

แอปพลิเคชันสำหรับการผลิตสื่อ การสอนและการสร้างชิ้นงาน

หากพูดถึงการทำ Animation ใครต่อใครหลายคนอาจจะคิดถึงความยากความซับซ้อนของขั้นตอนการทำ Animation หรือโปรแกรมทำ Animation ที่ใช้ยาก เครื่องมือที่ซับซ้อน แถมยังหนักเครื่องจนเครื่องค้าง ถ้าเกิดว่าจะต้องทำ Animation โดยไม่มีพื้นฐานการทำคุณคิดว่าจะทำได้หรือไม่ วันนี้จะมาแนะนำโปรแกรมทำ Animation ที่ใช้ง่าย ซึ่งโปรแกรมนี้เหมาะสำหรับการทำ Animation 2D ที่ไม่จำเป็นต้องมีพื้นฐานการทำ Animation ใด ๆ ใคร ๆ ก็ทำได้ นั่นคือโปรแกรมที่มีชื่อว่า “Animaker”

Animaker เป็นโปรแกรมสำหรับสร้างการ์ตูน Animation สามารถสร้างสื่อหรือการประชาสัมพันธ์ให้ความรู้ นำเสนองาน และยังสามารถประยุกต์ใช้ในงานต่าง ๆ ได้อย่างหลากหลาย Animaker เป็นโปรแกรมที่อยู่ในรูปแบบออนไลน์โดยไม่จำเป็นต้องติดตั้งโปรแกรมลงบนคอมพิวเตอร์รวมถึงไม่เสียค่าใช้จ่าย (นอกจากต้องการ Upgrade เพิ่มเติม) ซึ่งโปรแกรมนี้มี Features ให้เลือกใช้มากมายและ Features ดังกล่าวยังแตกต่างไปจากโปรแกรมอื่นอีกด้วย หากใครที่เป็นกังวลว่าจะใช้งานยาก โปรแกรมนี้มีวิธีการใช้สอนสำหรับการเข้าใช้งานในโปรแกรมสำหรับครั้งแรกหรือหากว่ายังกังวลใจอยู่ ทางเราก็ได้ทำวิธีการทำ Animation 2D ของ Animaker มารวบรวมไว้ให้ที่นี่เรียบร้อยแล้ว แต่ก่อนที่จะไปสอนวิธีการทำ Animation 2D เรามี Features ที่น่าสนใจของโปรแกรม Animaker มาแนะนำให้กับทุกคนได้รู้จักกับโปรแกรมนี้มากขึ้น

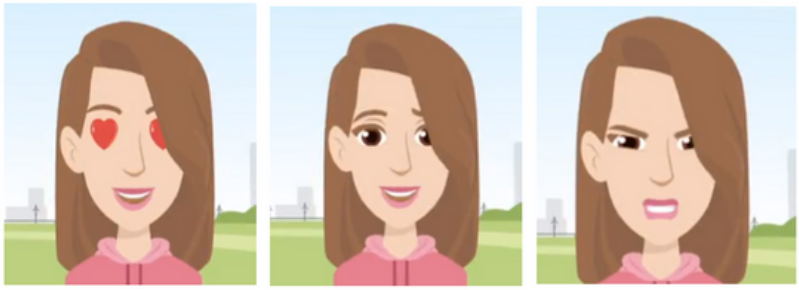


KEY FEATURES

Animaker เป็นโปรแกรมที่มี features ที่อยู่ในรูปแบบสำเร็จรูปที่จะเข้ามาช่วยในงานทำงานที่ยาก และซับซ้อนให้เป็นเรื่องง่ายมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังมี features หลากหลายและน่าสนใจมากมาย ซึ่งในวันนี้เราจะมาแนะนำในส่วนของ features ที่เป็นจุดเด่นของ Animaker และเป็น features ที่แตกต่างกับโปรแกรมอื่น ๆ ความพิเศษ คือ มีให้เลือกใช้ได้ที่โปรแกรม Animaker เดียวเท่านั้น

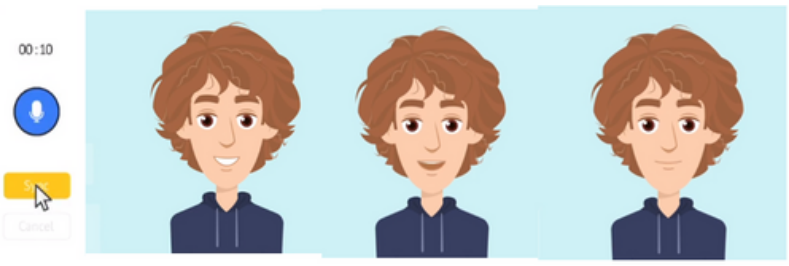
Extensive Facial Expressions (Bring your characters to life !)

คือ features การเพิ่มการแสดงออกทางสีหน้าให้กับตัวละคร การแสดงออกทางสีหน้าจะทำให้ตัวละครมีชีวิตชีวาเสมือนจริงมากยิ่งขึ้น ซึ่งสามารถเพิ่มลูกเล่นให้กับตัวละคร และยังทำให้ Animation 2D สมจริง นอกจากนี้ยังทำให้ผู้คนที่มารับชมก็จะสามารถรับรู้ถึงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครได้ หรือ เรียกว่าเข้าใจภาษาท่าทางที่ตัวละครแสดงออกมา โดย features นี้สามารถเลือกการแสดงออกทางสีหน้าได้มากกว่า 20 รายการ เพียงเท่านี้การปรับสีหน้าท่าทางที่ยากก็จะไม่ใช่เรื่องยากอีกต่อไป



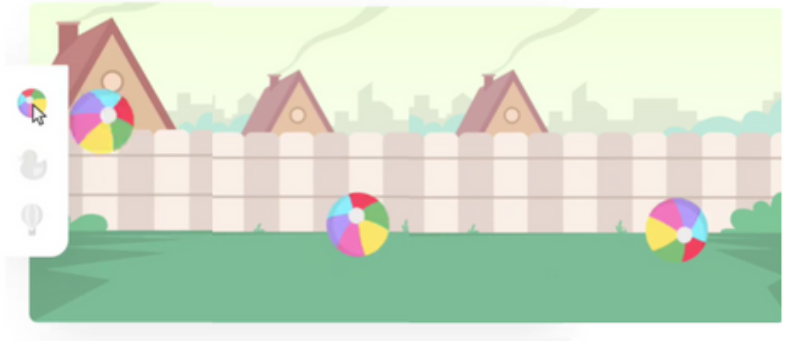
Auto Lip-Sync (Voiceover made smart !)

คือ features การขยับริมฝีปากอัตโนมัติ เมื่อเพิ่มเสียงพากย์ให้กับตัวละคร โดยที่เราไม่จำเป็นต้องใช้ขั้นตอนที่ยุ่งยากในการขยับริมฝีปาก ประหยัดเวลาในการทำงาน แถมยังช่วยลดขั้นตอนการเคลื่อนไหวได้อีกด้วย นอกจากนี้ยังทำให้ตัวะครของเราเกิดความสมจริงรวมถึงมีลูกเล่นที่น่าสนใจมากขึ้น



Smart Move (Complex Animations with the click of a button!)

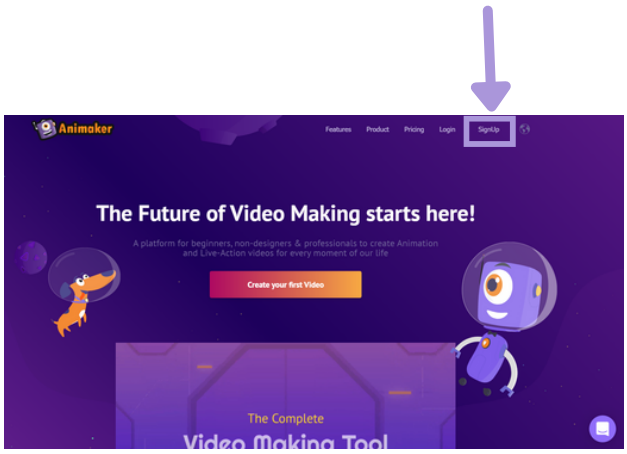
คือ features ที่จะช่วยลดขั้นตอนในการเคลื่อนที่ของวัตถุให้ย้ายจากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่งได้เพียงแค่คลิกเดียว เมื่อเปรียบเทียบกับโปรแกรมหรือแอปพลิเคชันอื่น Smart Move ยังสามารถทำให้วัตถุเคลื่อนที่ได้รวดเร็วกว่าถึง 2 เท่า ทำให้ช่วยประหยัดเวลาเพียงเท่านี้การเคลื่อนไหวที่ซับซ้อนก็จะกลายเป็นเรื่องง่าย

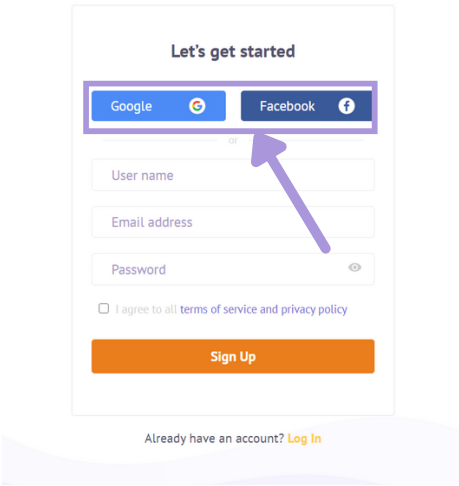


วิธีการใช้งาน Animaker

วิธีการสมัครเข้าใช้งาน

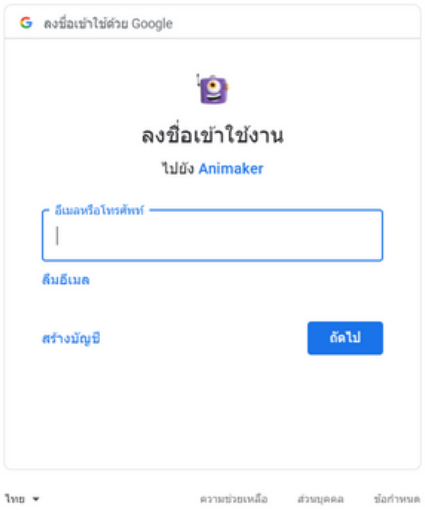
1. ขั้นตอนแรกสำหรับการเข้าใช้งานจะต้องเข้าไปที่เว็บไซต์ www.animaker.com/ เมื่อเข้ามาแล้วจะได้หน้าต่างดังภาพนี้ ถ้าหากเป็นการเริ่มต้นการใช้งานครั้งแรก จะต้องทำการสมัครสมาชิกโดยการคลิกที่ปุ่ม SIGN UP

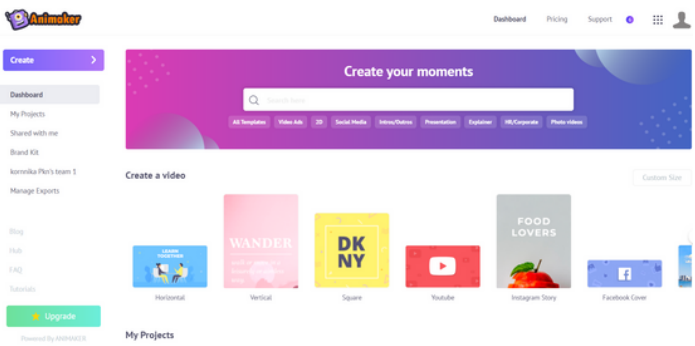




2. การสมัครสมาชิกสามารถเลือกได้ 2 ช่องทาง ดังภาพ คือ SIGN UP ผ่านบัญชี Facebook และ SIGN UP ผ่านบัญชี Gmail

3. ในที่นี้ขอยกตัวอย่างการ SIGN UP โดยการใช้บัญชี Google หากต้องการใช้ Google ในการ SIGN IN ให้คลิกที่ Google จะได้หน้าต่างลงชื่อเข้าใช้งานดังภาพ ให้ลงชื่อเข้าใช้งานผ่านบัญชี Gmail

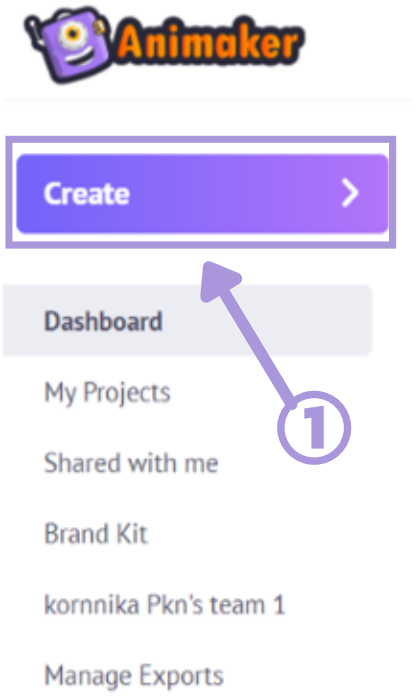


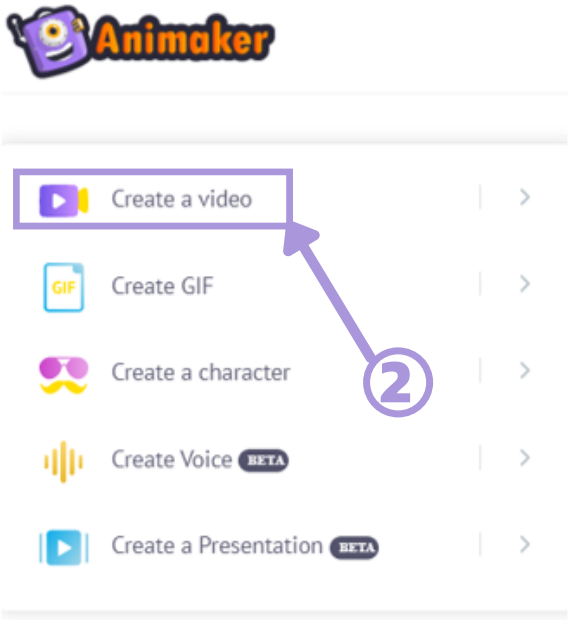


4. เมื่อทำการ SIGN IN เสร็จเรียบร้อยตามขั้นตอนด้านบน ผู้ใช้งานจะสามารถเข้าถึงหน้า Dashboard ของ Animaker ได้แล้ว ซึ่งในหน้า Dashboard มี Templates มากมายขึ้นมา ให้ผู้ใช้งานเลือกได้อย่างหลากหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นขนาด หรือ สีสัน ผู้ใช้สามารถเลือกใช้เพื่อสร้างสรรค์ผลงานได้ตามความต้องการ

วิธีการสร้างวิดีโอ Animation 2D

1. จากหน้า Dashboard ขั้นตอนแรกในการสร้าง Animation 2D ให้คลิกไปที่ Create ที่อยู่แถบด้านซ้าย



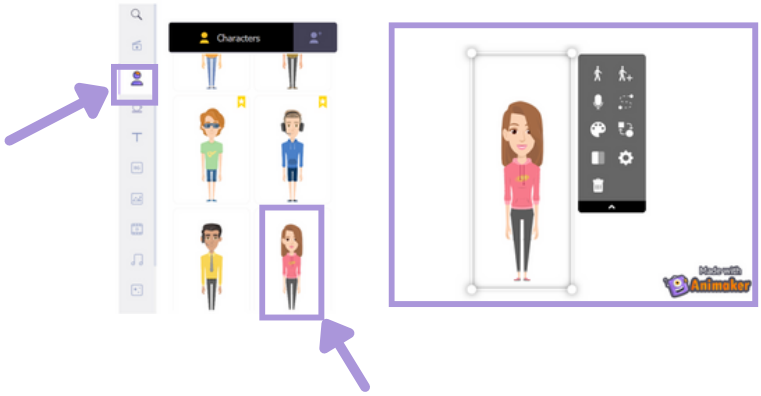


2. หลังจากนั้นจะขึ้นแถบเครื่องมือด้านข้างเมนู Create ให้คลิกไปที่ Create a video เพื่อเป็นการเลือกหน้ากระดาษเปล่าที่ใช้สร้าง Animation 2D

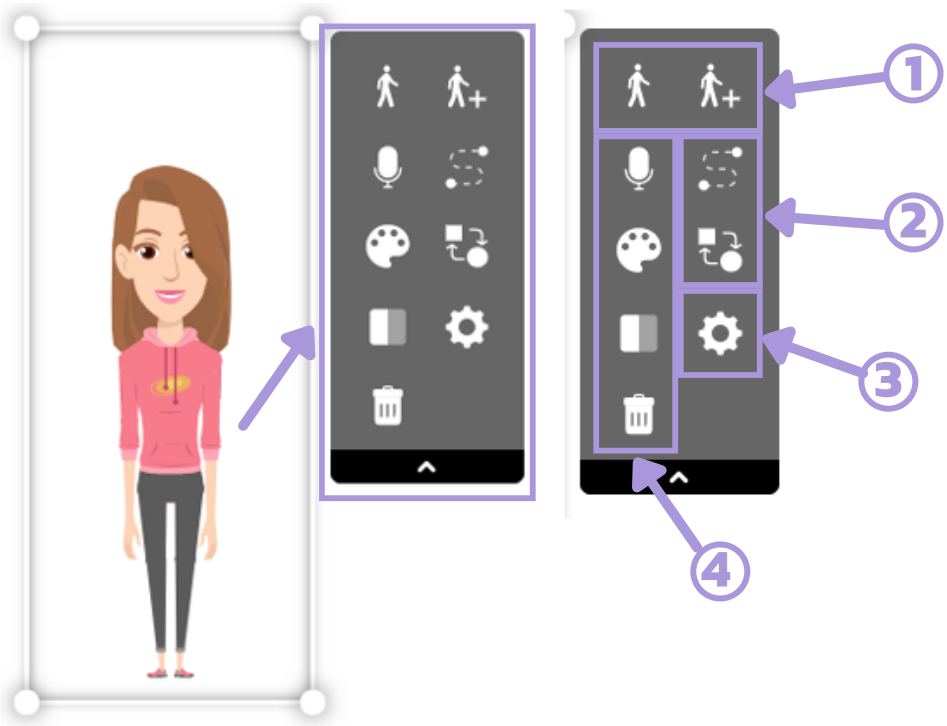


3. หลังจากนั้นจะได้หน้าจอการสร้าง Animation 2D ซึ่งหน้าจอการสร้างจะมีแถบเครื่องมือสำคัญต่าง ๆ ที่ใช้ในการทำงานอยู่ ซึ่งจะอธิบาย และ แนะนำแถบเครื่องมือที่ใช้ในการสร้าง Animation 2D ดังนี้

- หมายเลข 1 แถบจัดการโปรแกรม เป็นเครื่องมือที่ไว้แสดงตัวอย่างงาน แก้ไขชื่อผลงาน สร้างวิดีโอใหม่ และบันทึกงาน (บันทึกอัตโนมัติ)
- หมายเลข 2 เครื่องมือที่ใช้ในการทำงาน การเลือกตัวละคร พื้นหลัง ตัวหนังสือ การใส่เพลงประกอบ เป็นต้น
- หมายเลข 3 Timeline มีไว้สำหรับใช้ควบคุมจัดการ ตัวละคร เสียงประกอบต่าง ๆ ที่จะแสดงในวิดีโอ สามารถกำหนดเวลาปรับเวลาได้จากที่นี่
- หมายเลข 4 Scene เป็นแถบการทำงานที่เกี่ยวข้องกับฉาก สามารถเพิ่มฉากลบฉากใส่ Effects ระหว่างฉากได้จากแถบนี้
- หมายเลข 5 Workplace พื้นที่สำหรับการทำงานสำหรับสร้างงาน Animation2D เปรียบเหมือนหน้าจอในการจัดการองค์ประกอบ และ แสดงผล



4. การเลือกตัวละคร (Character) จากโปรแกรมไปที่แถบเครื่องมือสำหรับการใช้งานด้านซ้ายคลิกที่ เครื่องมือ Character หลังจากนั้นจะเห็นว่าจะมีตัวละครรูปแบบต่าง ๆ ขึ้นมาให้เลือกใช้งาน (ยกเว้นตัวละครที่ต้อง Upgrade เพิ่มเติม) หลังจากนั้นให้เลือกตัวละครที่เราต้องการได้ตามใจชอบ



5. หลังจากนั้นจะเห็นแถบเครื่องมือเพิ่มเติมแสดงขึ้นมา เมื่อคลิกไปที่ตัวละครที่เลือกมาอยู่ใน Workplace จะแนะนำเครื่องมือเพิ่มเติม ดังนี้

- หมายเลข 1 Action เป็นเครื่องมือสำเร็จรูปจะมีรูปแบบท่าทางของตัวละครหลากหลายท่าทาง ให้ผู้ใช้สามารถเลือกได้ตามต้องการ เมื่อคลิกที่ท่าทางไหน ตัวละครที่ได้เลือกไว้จะเปลี่ยนท่าทางไปตาม Action ที่เราเลือก
- หมายเลข 2 เครื่องมือเพิ่มเติมการเคลื่อนที่ และแทนที่ตัวละคร คือ Smart move เป็นเครื่องมือสำหรับใช้ในการเคลื่อนที่ของตัวละครซึ่งจะมีรูปแบบการเคลื่อนที่ให้เราเลือกใช้ และสามารถกำหนดการเคลื่อนที่ได้ด้วยตนเอง

5.1 Replace เป็นเครื่องสำหรับเปลี่ยนตัวละคร หากเราต้องการเปลี่ยนตัวละครแต่ไม่ต้องการที่จะกำหนดการเคลื่อนที่หรือการตั้งค่าอื่นๆในตัวละครใหม่ เมื่อเราใช้เครื่องมือ Replace ตัวละครที่เลือกใหม่จะเข้าไปแทนที่ตัวละครที่เราไม่ต้องการ

- หมายเลข 3 Setting สามารถตั้งค่า Effects การเข้า - ออกของตัวละคร และสามารถตั้งค่า Arrangements ของตัวละครได้ว่าจะให้อยู่หน้าสุดหลังสุด หรืออยู่ลำดับไหนขององค์ประกอบทั้งหมด
- หมายเลข 4 Voice - over เครื่องมืออัดเสียงพูด เป็นการพากย์เสียงให้ตัวละครเป็นการทำให้ตัวละครเราสามารถพูดได้และสมจริงมากยิ่งขึ้น

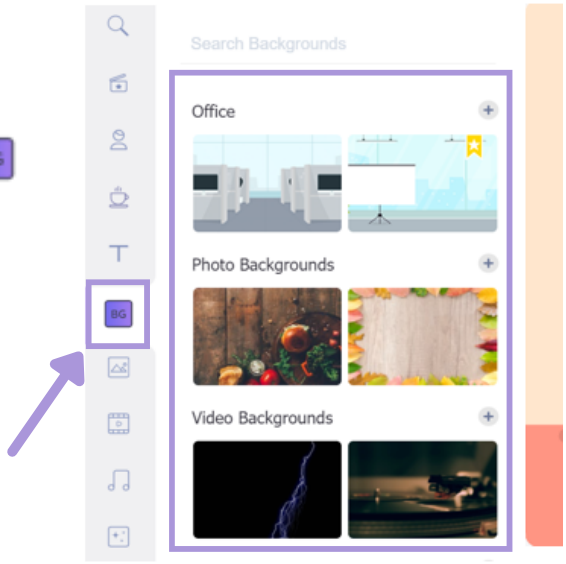
5.2 Change color ใช้สำหรับต้องการเปลี่ยนสี สามารถเปลี่ยนสีผม สีผิว สีตา และสีขององค์ประกอบตัวละครอีกมากมายก็สามารถเปลี่ยนได้

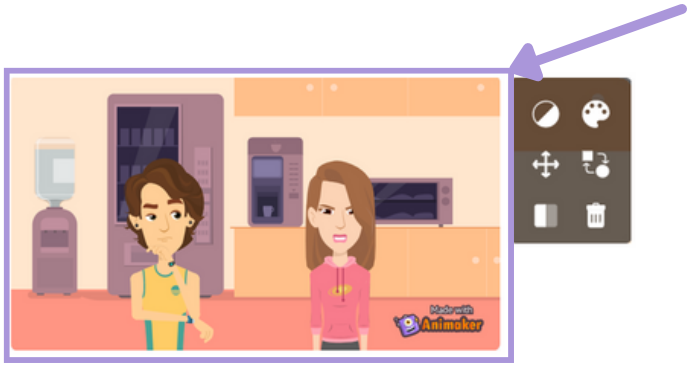
5.3 Flip ใช้ในการต้องพลิกตัวละครจากหันด้านซ้าย ด้านขวา หรือจากหันด้านขวาให้หันด้านซ้าย เป็นต้น

5.4 Delete ถ้าหากต้องการลบตัวละครที่ไม่ใช้แล้ว สามารถคลิกที่  เพื่อเป็นการลบตัวละคร

หมายเหตุ : การสร้างตัวละครสามารถสร้างเองได้ ซึ่งมีวิธีการสร้างตัวละครอยู่ในหัวข้อ “วิธีการสร้างตัวละคร”

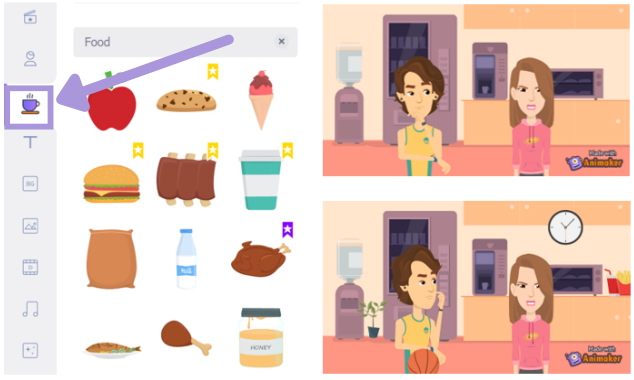
6. การใส่พื้นหลัง (Backgrounds) ให้ไปที่แถบเครื่องมือการใช้งานด้านซ้าย และเลือกเครื่องมือการใส่พื้นหลัง มีให้เลือกหลากหลายรูปแบบ เช่น การใส่ฉากการ์ตูนใน location ต่าง ๆ การใส่พื้นหลังสี การใส่พื้นหลังเป็นรูปภาพ หรือ วิดีโอ

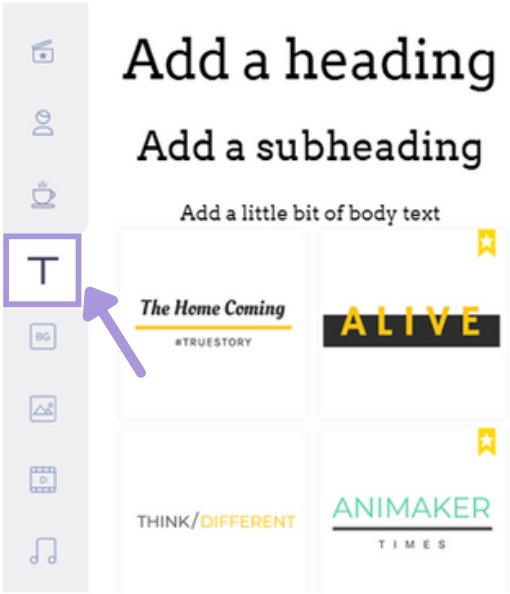




7. ในส่วนของการใส่พื้นหลังจะสามารถเปลี่ยนสีปรับแต่งได้เพียงเล็กน้อยจากแถบเครื่องมือเพิ่มเติม เมื่อคลิกไปที่พื้นหลังจะเห็นแถบเครื่องมือเพิ่มเติมคล้ายกับเครื่องมือเพิ่มเติมของตัวละครด้านบน แต่จะมีเครื่องมือที่น้อยกว่า

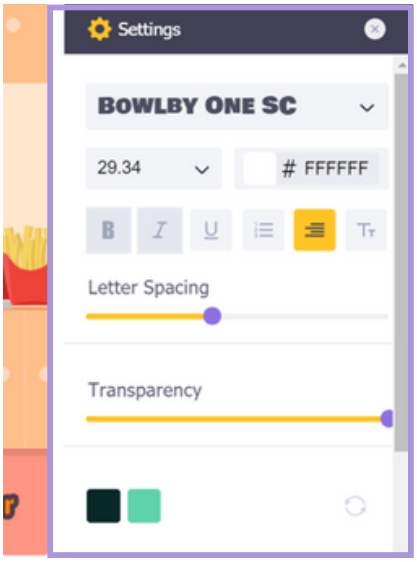
8. การใช้เครื่องมือ Properties ให้ไปคลิกที่ หลังจากนั้นจะมีแถบแสดงผล Properties ภายในแถบจะมีองค์ประกอบเสริมต่าง ๆ ที่แบ่งเป็นหมวดต่าง ๆ เช่น หมวดอาหาร หมวดของใช้ หมวดกีฬา เป็นต้น เมื่อเลือก Properties ที่ต้องการได้แล้ว สามารถเลือกมาใช้ในงานให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น



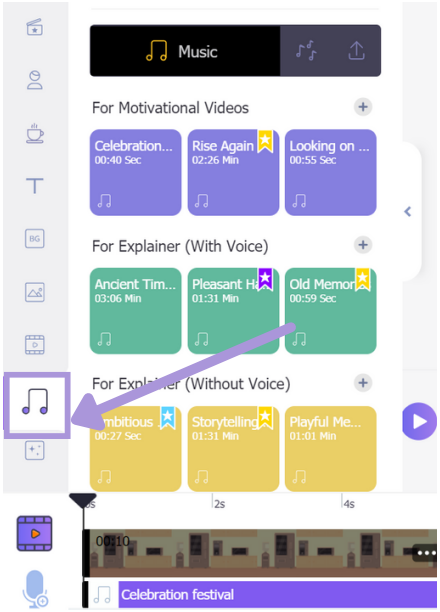


9. การใส่ตัวหนังสือ (Text) ให้ไปที่เครื่องมือ Text จะแสดงแถบตัวหนังสือในรูปแบบต่าง ๆ ให้เลือกใช้ เมื่อเลือกแล้วสามารถคลิกที่รูปแบบอักษรเพื่อพิมพ์คำที่เราต้องการลงในรูปแบบที่เลือกมา ตามรูปด้านล่าง

10. เมื่อพิมพ์เสร็จแล้ว ให้คลิกไปที่รูปแบบตัวอักษร จะมีแถบเครื่องมือเพิ่มเติมแสดงขึ้นมาให้เลือกไปที่ Setting จะได้แถบเครื่องแบบทางด้านขวาของรูป ด้านล่าง เครื่องมือนี้สามารถปรับแต่ง Fonts ปรับขนาด จัดรูปแบบ นอกนี้ยังสามารถใส่ Effects การเข้า - การออก ของตัวหนังสือได้อีกด้วย



วิธีการเพิ่มเสียงเพลงประกอบ (Sound)



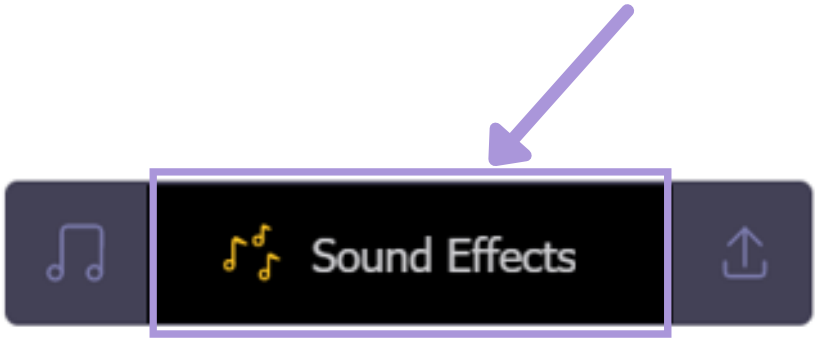
1. การใส่เสียงประกอบแบ่งเป็น 3 ส่วน คือ
   - ส่วนที่ 1 เป็นการใส่เสียงเพลงประกอบ
   - ส่วนที่ 2 เป็นการใส่เสียง Effects
   - ส่วนที่ 3 เป็นการใส่เสียงพูดให้กับตัวละคร

การใส่เสียงให้เลือกที่เครื่องมือ จะเป็นการใส่เสียงเพลงประกอบ สามารถนำมาใช้ได้ไม่ติดลิขสิทธิ์เพลง เป็นการใส่เสียงเพลงในส่วนที่ 1

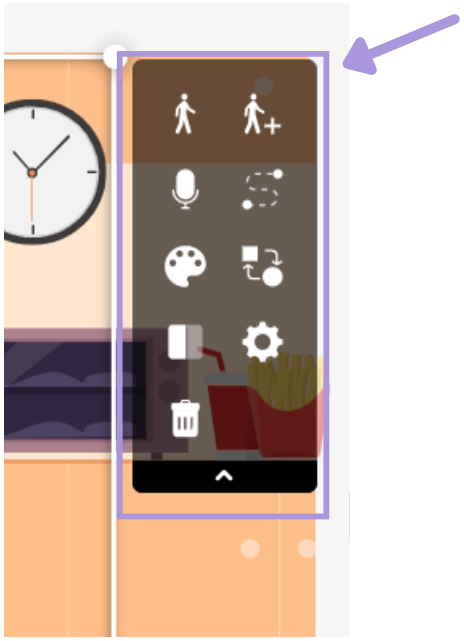


2. เมื่อเลือกเพลงประกอบเรียบร้อยแล้ว ให้ไปดูที่แถบควบคุม Timeline ด้านล่างจะเห็นไฟล์เสียงที่เลือกไว้ ถ้าหากคลิกไปที่ไฟล์เพลงที่เลือกไว้ จะเห็นแถบเครื่องมือเพิ่มเติมขึ้นมาด้านขวา ซึ่งสามารถใช้เครื่องมือเหล่านี้ในการปรับแต่งเพลงประกอบ ดังนี้

- หมายเลข 1 เครื่องมือสำหรับใช้ฟังเพลงประกอบที่เลือกมา ถ้าหากเพลงยาวไปสามารถตัดเพลงได้ โดยการกดที่ไฟล์เพลงค้างแล้วเลื่อนมาทางซ้ายเพื่อเป็นการตัดเพลง ถ้าลากไปทางขวาจะเป็นการเพิ่มความยาวเพลง
- หมายเลข 2 เครื่องมือสำหรับปรับระดับเสียงกำหนดความดัง - ความเบาของเพลงประกอบ
- หมายเลข 3 เป็นเครื่องมือที่ใช้ คัดลอกเพลงให้เพิ่มขึ้นมาอีกหนึ่งไฟล์เหมือนกับการ copy ไฟล์เสียงให้อยู่ในอีก layer ใหม่
- หมายเลข 4 เป็นเครื่องมือสำหรับลบไฟล์เพลงประกอบที่เราไม่ต้องการใช้ หรือใส่ไฟล์เสียงผิดออกจาก Timeline

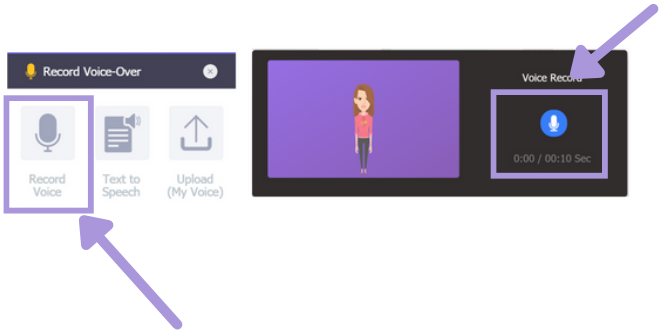


3. ส่วนที่ 2 หากต้องการใช้เสียง Effects เข้ามาประกอบ Animation 2D จะต้องไปที่เครื่องมือ Music แล้วคลิกไปที่ Sound effects จะแสดงแถบเสียง Effects ขึ้นมาสามารถเลือกใช้ได้ตามใจชอบและสามารถปรับได้ตามที่ต้องการที่ Timeline

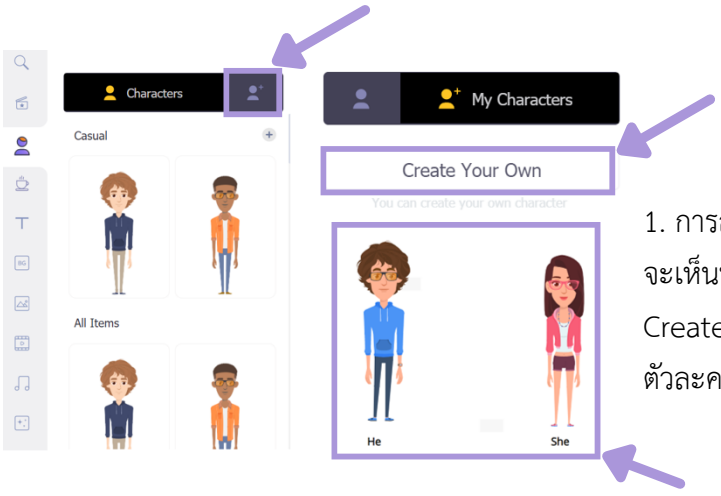


4. ส่วนที่ 3 การพากย์เสียงหรือใส่เสียงพูดให้กับตัวละคร ให้เลือกไปที่ตัวละครที่ต้องการจะใส่เสียงพูดลงไป หลังจากนั้นไปที่แถบเครื่องมือเพิ่มเติมแล้วคลิกเครื่องมือ  ดังภาพ

5. หลังจากนั้นจะมีแถบเครื่องมือ Voice - over แสดงขึ้นมาที่ด้านขวามือ ให้เลือกไปที่ Record Voice ต่อมาจะมีหน้าจอแสดงขึ้นมาลักษณะตามภาพด้านล่างนี้ ในการเริ่มอัดเสียงให้เลือกไปที่  จะเป็นการเริ่มอัดเสียงและเมื่ออัดเสียงได้ตามที่ต้องการแล้วสามารถกด Apply เพื่อนำไปใช้ หลังจากนั้นไฟล์เสียงจะแสดงที่ด้านล่าง Timeline

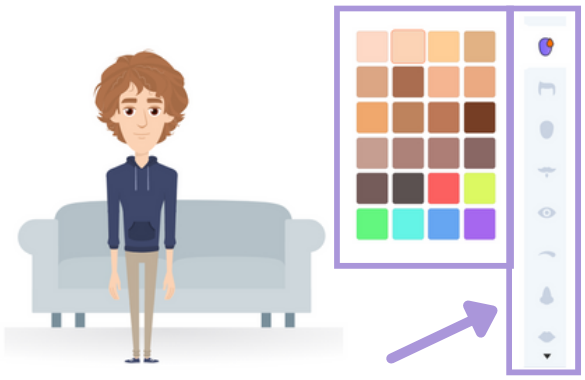


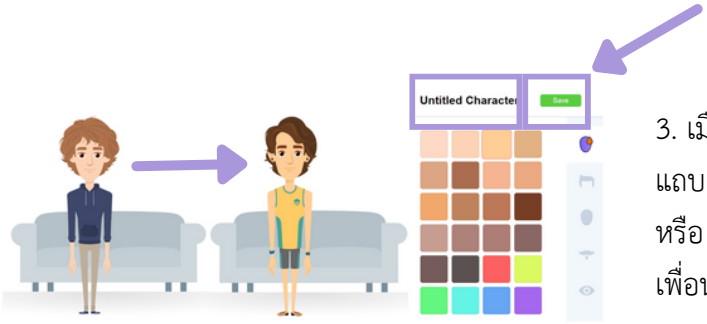
วิธีการสร้างตัวละคร (Character)



1. การสร้างตัวละครให้คลิกไปที่  เมื่อคลิกแล้วจะเห็นหน้าต่างดังภาพ จากนั้นไปคลิกที่ Create Your Own จะขึ้นให้เลือกว่าจะสร้างตัวละครหญิง หรือ ตัวละครชาย

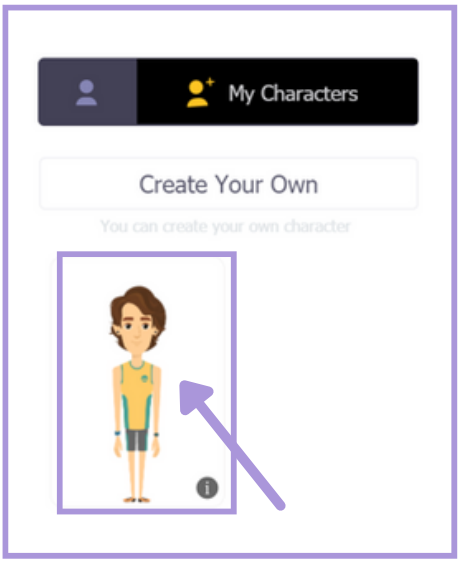
2. เมื่อทำเสร็จแล้วจะเจอกับหน้าต่างดังภาพนี้ แถบสี และ แถบเครื่องมือด้านขวามีไว้ปรับเปลี่ยนลักษณะต่าง ๆ ของตัวละครที่เราต้องการ เช่น ทรงผม รูปหน้า ตา หู จมูก ปาก เสื้อผ้า เป็นต้น





3. เมื่อปรับแต่งจนได้ตัวละครที่ต้องการแล้ว ให้ไปที่แถบเครื่องมือด้านขวา ด้านบนสามารถเปลี่ยนชื่อหรือ ตั้งชื่อให้กับตัวละครได้แล้วไปคลิกที่ Save เพื่อนำไปใช้ในงาน Animation ที่เราสร้างไว้

4. หลังจากนั้นตัวละครใหม่ที่สร้างขึ้นจะอยู่ในเครื่องมือ และสามารถนำมาใช้ในงานวิดีโอของเราได้ โดยคลิกไปที่ตัวละครที่เราสร้างจะได้



หมายเหตุ : การสร้างตัวละครจะสามารถสร้างได้เพียง 2 ตัวละครเท่านั้น (หากต้องการสร้างมากกว่า 2 ตัวละครจะต้อง Upgrade เพิ่มเติม)

ส่วนเสริมพิเศษ / Special

สำหรับการเป็นครู ปัญหาในชั้นเรียนสามารถเกิดขึ้นได้ตลอดเวลา เราจึงจำเป็นจะต้องแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน ไม่ว่าจะเป็นปัญหาการไม่สนใจเรียน หรือปัญหาต่าง ๆ เพื่อพัฒนาศักยภาพในการเรียนรู้ของผู้เรียนให้มากที่สุด ดังนั้นการสร้างสื่อการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับผู้เรียน จึงเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้เราเลือกนำเสนอโปรแกรม Animaker เพื่อสร้างสื่อการเรียนการสอนที่เป็น Animation 2D เพิ่มความสนใจในชั้นเรียนของคุณด้วยสื่อการเรียนการสอนที่มีคุณภาพอย่าง Animation 2D



หากท่านอ่านบทความนี้
ในรูปแบบ PDF ให้กดที่นี่

แหล่งอ้างอิง

Raghav, & Tona. (2014). Animaker. Retrieved March 3, 2021, from https://www.animaker.com/

CANVA

แอปพลิเคชันสำหรับการผลิตสื่อการสอนและการสร้างชิ้นงาน

หมวดที่ 4

สารบัญ

I. Canva 455

II. How-to 458

sign up and log in 458

III. Menu 460

IV. Key Features 462

Templates 462

more in-app elements 463

Multi-user 467

Present and record 468

V. Tips #1 save and download 471

VI. Let's do it! : Make PRESENTATIONS 472

VII. Tips #2 การประยุกต์ใช้ 475

VIII. แหล่งอ้างอิง 476

CANVA

แอปพลิเคชันสำหรับการผลิตสื่อ การสอนและการสร้างชิ้นงาน

ประวัติ

ในสมัยก่อนหากเราต้องการที่จะออกแบบงานกราฟิกสักชิ้น หลาย ๆ คนอาจคิดถึงโปรแกรมกราฟิกยอดนิยม อย่าง Adobe Photoshop หรือ Adobe Illustrator แน่นอนว่าการใช้งานโปรแกรมเหล่านั้นไม่ง่ายเลย เพราะในการใช้งานโปรแกรมดังกล่าวจำเป็นต้องอาศัยทักษะและความเชี่ยวชาญด้านเครื่องมือภายในโปรแกรมเป็นอย่างมาก ดังนั้นเราจึงได้ค้นหาเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันที่จะมาอำนวยความสะดวกให้ทุกคนสามารถสร้างสรรค์ผลงานกราฟิกเป็นของตนเองได้ง่าย สวยงาม และมีความสะดวกมากขึ้น นั่นก็คือเว็บไซต์ canva.com นั่นเอง

Canva คือโปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับออกแบบงานกราฟิกต่าง ๆ ซึ่งมีให้เลือกใช้งานทั้งในรูปแบบของเว็บไซต์ที่เราสามารถเข้าใช้งานผ่าน web browser ได้ทันที หรือหากต้องการใช้งาน canva ในรูปแบบแอปพลิเคชันก็สามารถทำได้เช่นเดียวกัน โดยสามารถดาวน์โหลดได้ผ่านแอปพลิเคชัน App store บนอุปกรณ์ ios และ play store ของอุปกรณ์ android

Canva มี User Interface ที่เป็นมิตรกับผู้ใช้งานอย่างมาก ทำให้การใช้งานนั้นง่ายและไม่ซับซ้อน ผู้ใช้สามารถ drag and drop องค์ประกอบภายในงานออกแบบได้ทันทีและยังสามารถนำไปประยุกต์ใช้งานได้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบสื่อที่ใช้สำหรับการเรียนการสอน โลโก้ โปสเตอร์ แผ่นพับ งานนำเสนอ อินโฟกราฟิก เรซูเม่ และงานออกแบบอื่น ๆ ผ่านระบบออนไลน์ นอกจากนี้ยังสามารถเลือกใช้งาน template และ elements สำเร็จรูปภายในโปรแกรมให้เข้ากับประเภทงานออกแบบเพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้แก่งานของเราได้อีกด้วย

โดยตัวเว็บไซต์นอกจากจะมีหน้ากระดาษขนาดมาตรฐานของงานประเภทต่าง ๆ ให้เราสามารถเลือกใช้งานได้สะดวกแล้ว เรายังสามารถกำหนดขนาดหน้ากระดาษของงานได้ตามความต้องการ นอกจากนี้อีกหนึ่งฟีเจอร์ที่สำคัญของ canva คือเราสามารถใส่ลูกเล่นหรือองค์ประกอบต่าง ๆ เพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้แก่ artwork ของเราได้มากมาย ไม่ว่าจะเป็น template และ elements ต่าง ๆ ที่มีหมวดหมู่ให้เราเลือกมากมายในเว็บไซต์ หรือเราจะอัปโหลดองค์ประกอบที่ต้องการจากอุปกรณ์ของเรามาใช้งานบนเว็บไซต์ก็สามารถทำได้เช่นเดียวกัน ซึ่ง canva นั้นมีตัวเลือกสำหรับการบันทึกไฟล์งานออกแบบ คือ PNG, JPG, PDF (มาตรฐานและสำหรับพิมพ์), วิดีโอ MP4, SVG (pro), power point และ GIF โดยที่เรายังสามารถแบ่งปันผลงานออกแบบผ่าน social media ต่าง ๆ หรือ link เพื่อดูทางออนไลน์ได้อีกด้วย

ตัวอย่างสื่อการเรียนการสอน ที่ออกแบบด้วย CANVA



งานนำเสนอประกอบการบรรยายเรื่องการใช้งาน google drive และ google form ที่ออกแบบด้วย canva



ใบงานเรื่องการเกิดปฏิกิริยาเคมีที่มีการใช้งานองค์ประกอบต่าง ๆ ของ canva



โปสเตอร์ action plan for new normal ที่มีการใช้งาน template และองค์ประกอบของ canva

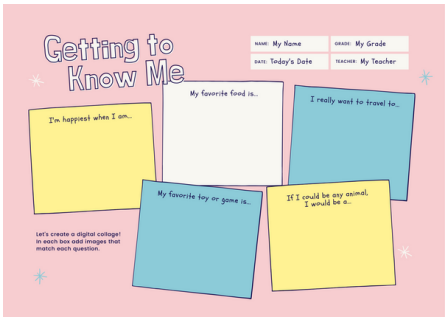


แผ่นพับเรื่องบริการจัดวางตัวบุคคล ที่มีการใช้งานองค์ประกอบและ template ของ canva

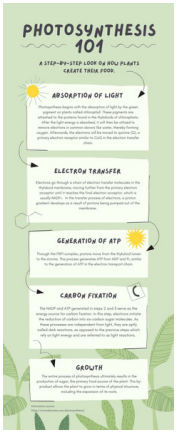
นิทาน e-book ภาษาอังกฤษ ซึ่งตัวละคร / ฉาก สามารถเคลื่อนไหวได้ ออกแบบบน canva



ภาพตัวอย่างแผนผังความคิดที่ออกแบบโดย canva



ภาพตัวอย่างใบงานที่ออกแบบโดย canva



ภาพตัวอย่างอินโฟกราฟิกที่ออกแบบโดย canva



ภาพตัวอย่างโปสเตอร์สำหรับห้องเรียนที่ออกแบบโดย canva

"Melanie Perkins" คือผู้ที่สร้างและเป็นเจ้าของธุรกิจสตาร์ทอัพ canva แอปพลิเคชันด้านกราฟิกดีไซน์ที่มีมูลค่ากว่า 3.2 พันล้านดอลลาร์ ก่อตั้งเมื่อปี 2012 โดยมีแนวคิด "การทำให้ชีวิตง่ายขึ้นสำหรับทุกองค์กรตั้งแต่ Size S จนถึง Fortune 500" ทำให้เว็บไซต์ canva นั้นสามารถตอบโจทย์การใช้งานทางด้านการออกแบบในทุกระดับ ตั้งแต่การใช้งานส่วนบุคคล, งาน DIY ไปจนถึงการใช้งานในระดับองค์กรใหญ่ ๆ เลยทีเดียว



HOW TO SIGN UP AND LOG IN



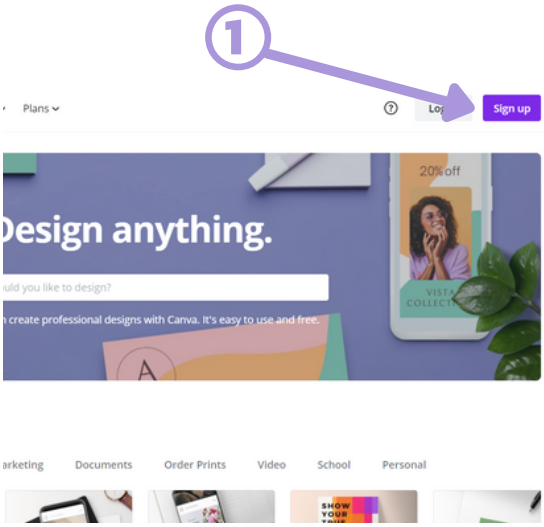




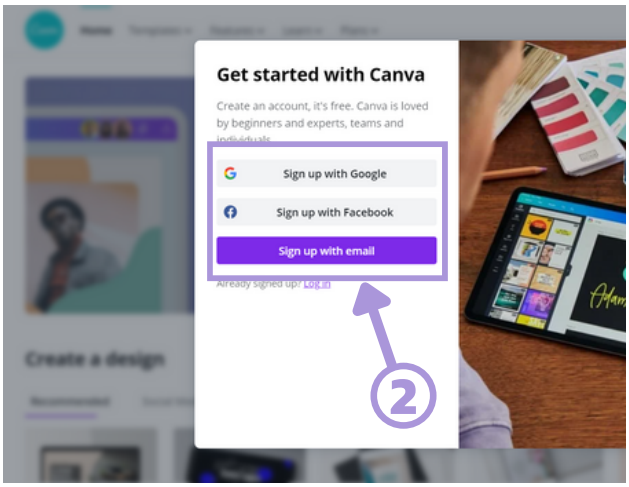
SIGN UP



sign up ผู้ใช้สามารถสมัครใช้งานด้วยบัญชีผู้ใช้ Facebook , Google หรืออีเมลอื่น ๆ



1. เข้าไปที่ www.canva.com และคลิก “Sign up”

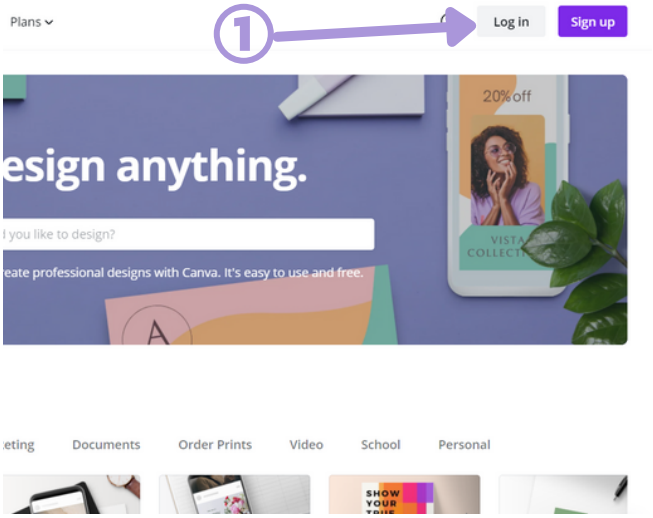


2. เลือกช่องทางการของสมัครเข้าใช้งานตามต้องการ (บัญชี google , facebook หรือ email อื่น ๆ)

LOGIN

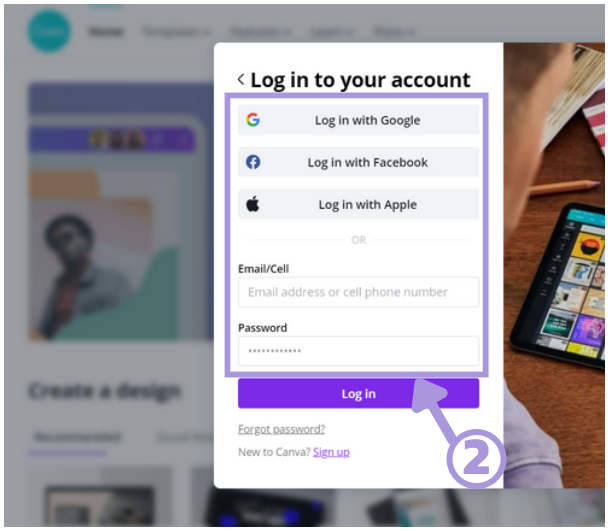
Login ผ่านบัญชี social media (google , facebook , apple) หรือ email , เบอร์โทรศัพท์ ในกรณีที่มีบัญชีผู้ใช้อยู่แล้ว



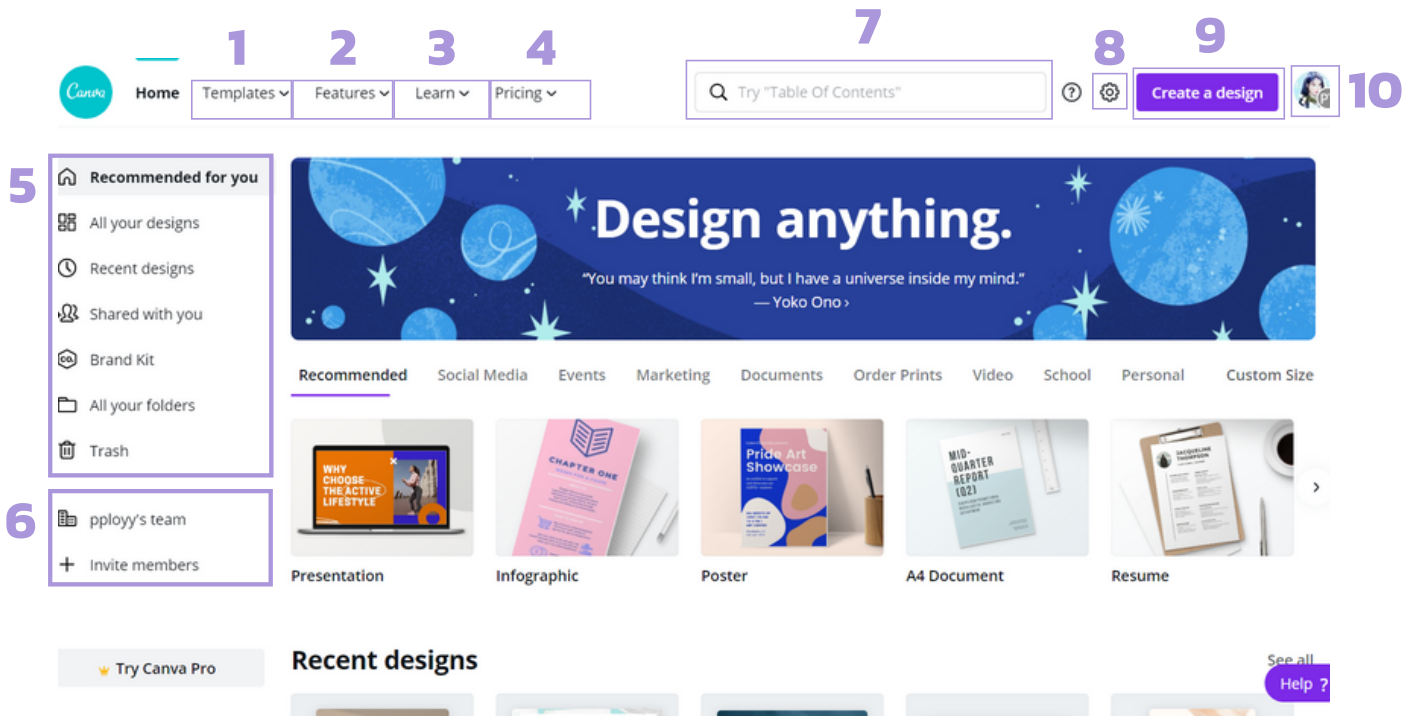


1. เข้าไปที่ www.canva.com และคลิก “Log in”

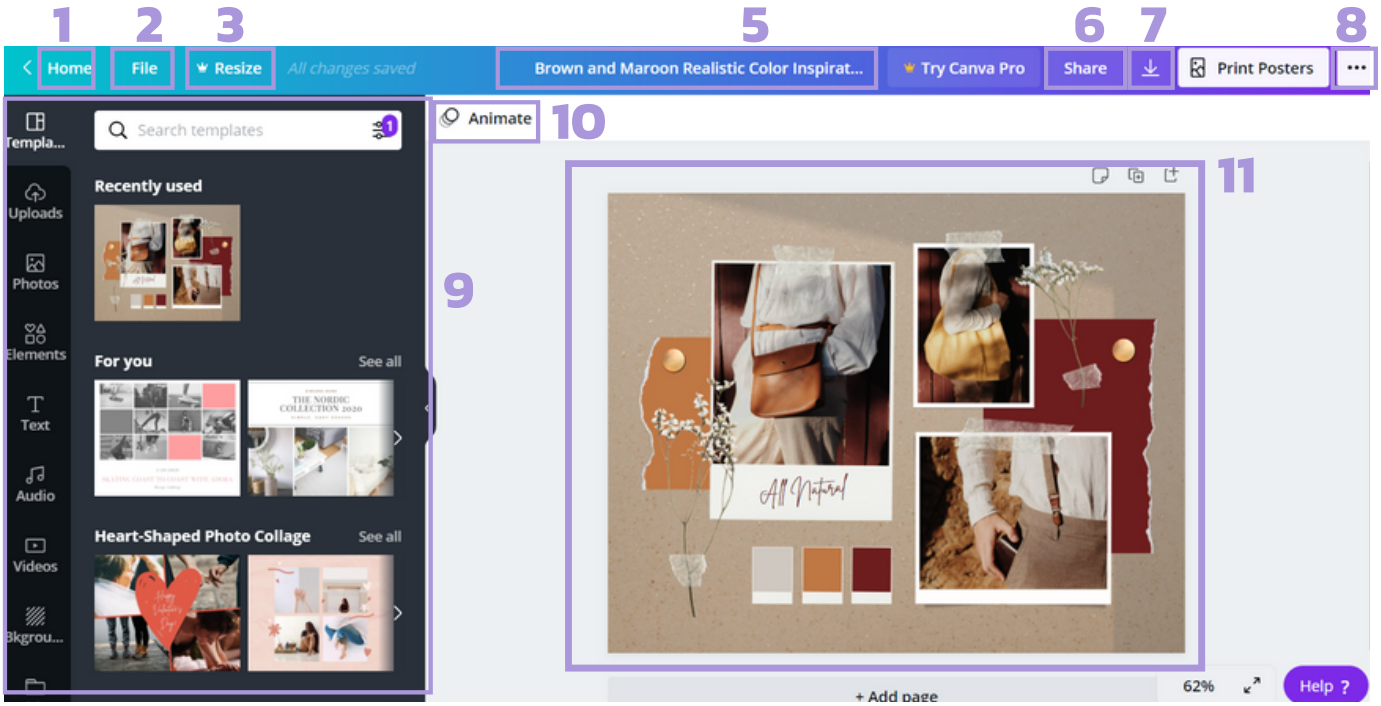
2. เลือกช่องทางการ log in เข้าใช้งานตามบัญชีที่ได้สมัครไว้ (บัญชี google , facebook หรือ email อื่น ๆ)



MENU



1. Templates สำหรับค้นหาแม่แบบแต่ละประเภทของงานออกแบบได้ตามความต้องการ
2. Features สำหรับค้นหาประเภทของ elements ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นรูปภาพ ไอคอน โปรดักต์สำหรับพิมพ์ (แก้ว เสื้อยืด โปสการ์ด) การเชื่อมโยงกับแอปพลิเคชัน (giphy , youtube , qr code) วิดีโอ แผนภูมิและ กราฟ
3. Learn สำหรับค้นหา Tutorials , Blog , และคอร์สเรียนตามประเภทของงานออกแบบที่สนใจ
4. Pricing รวบรวมประเภทของผู้ใช้งานทั้งหมดของ canva ทั้ง Free , Pro , Enterprise , Education และ Nonprofits
5. Your Designs ส่วนสำหรับจัดการงานออกแบบของเรา
6. Team ส่วนสำหรับจัดการสมาชิกในทีมของผู้ใช้งาน
7. Search ช่องสำหรับค้นหาประเภทของการออกแบบ เช่น อินโฟกราฟิก ปก facebook หรือ แก้ไขรูปภาพ
8. Setting สำหรับการตั้งค่าทั่วไป (ชื่อผู้ใช้ , การ log in , ภาษา , การสั่งซื้อ)
9. Create a design ส่วนสำหรับสร้างงานออกแบบ โดยผู้ใช้สามารถเลือกใช้แม่แบบที่เหมาะสมหรือจะกำหนดขนาดเองก็ได้
10. Account ส่วนจัดการบัญชีผู้ใช้ และ log out

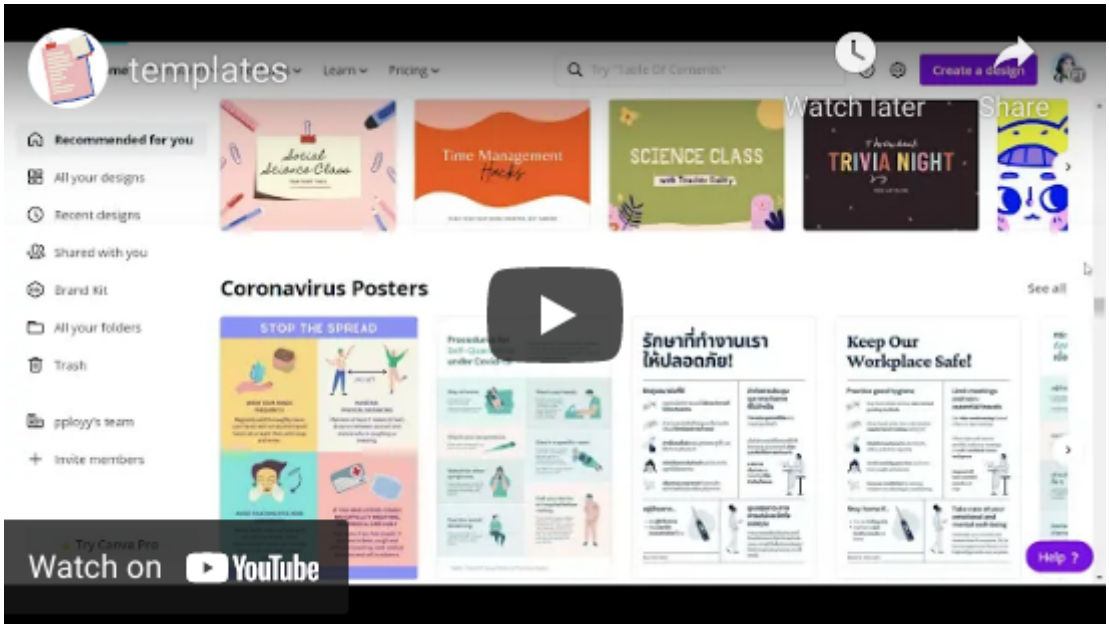


1. Home คลิกเพื่อกลับหน้าหลัก
2. File สำหรับจัดการงานออกแบบ ไม่ว่าจะเป็นการแสดงขอบกระดาษ ระยะตัดตก ประวัติการทำงาน สร้างงานออกแบบใหม่ ทำซ้ำ บันทึก และ ดาวน์โหลดงานออกแบบ
3. Resize (Pro) สำหรับเปลี่ยนแปลงขนาดของงานออกแบบให้เหมาะสมกับทุกการใช้งาน
4. Undo (ctrl+z) คลิกเพื่อย้อนกลับการทำงานทีละขั้นตอน
5. Name สำหรับเปลี่ยนแปลงชื่อของไฟล์งาน
6. Share คลิกเพื่อแชร์งานออกแบบของเราให้กับผู้อื่น
7. Download คลิกเพื่อดาวน์โหลดงานออกแบบของเราในรูปแบบไฟล์ต่าง ๆ (JPG, PNG, PDF, GIF, MP4)
8. Other เมนูอื่น ๆ เช่น การนำเสนอ แชร์ผ่านสื่อโซเชียลมีเดีย บันทึกงานออกแบบ
9. Function ฟังก์ชันในการสร้างงานออกแบบ
10. Animate การเพิ่ม Transition หรือเอฟเฟคต่าง ๆ ให้แก่งานออกแบบ
11. Working space ส่วนการทำงานของผู้ใช้ (drag and drop, duplicate page , note , delete page , add page)

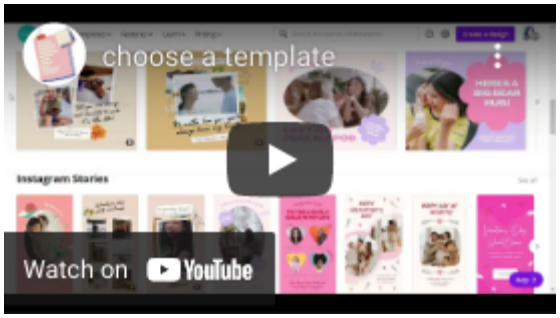
KEY FEATURES

TEMPLATES

canva มีแม่แบบมากมายให้ผู้ใช้ได้สามารถเลือกใช้งานได้ตามความต้องการให้เหมาะสมกับชิ้นงานของตนเอง ซึ่งตัวเว็บไซต์มีประเภทของแม่แบบหลากหลายประเภท เช่น เรซูเม่ , การ์ด , โปสเตอร์ ,งานนำเสนอ ,อินโฟกราฟิก, สตอรี่บอร์ด , ใบงาน , ตารางเรียน , โลโก้ , โบรชัวร์ , ใบรับรอง รวมถึงโพสต์ลง social media ต่าง ๆ



หากท่านอ่านบทความนี้ ในรูปแบบ PDF ให้กดที่นี่



ผู้ใช้งานสามารถค้นหาแม่แบบตามประเภทที่ต้องการได้โดยคลิกที่ “Templates” บนหน้าหลัก หรือสามารถค้นหาแม่แบบได้ผ่านช่อง search ด้านบน

หากท่านอ่านบทความนี้ ในรูปแบบ PDF ให้กดที่นี่

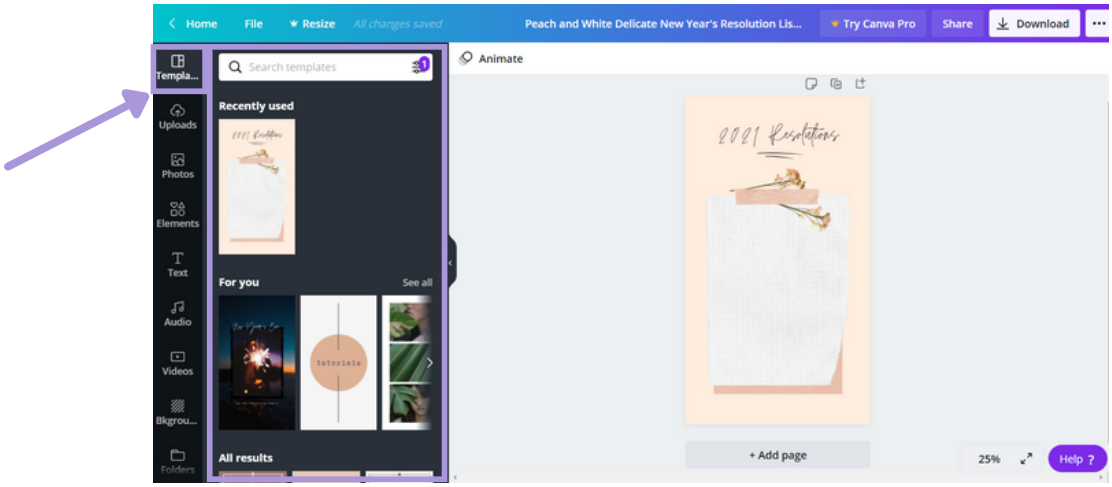
MORE IN-APP ELEMENTS



Canva มีองค์ประกอบมากมายให้ผู้ใช้สามารถเลือกใช้งานตามความเหมาะสมกับงานออกแบบได้มากมาย ไม่ว่าจะเป็นไอคอนสำเร็จรูป , แผนภูมิ , เส้น , รูปร่าง , รูปทรง , กรอบรูปภาพ , เสียง , วิดีโอ , รูปภาพ ,ข้อความต่าง ๆ โดยแต่ละองค์ประกอบจะประกอบไปด้วยหมวดหมู่ย่อยอีกหลายประเภทที่ตอบโจทย์แต่ละความต้องการของหลากหลายผู้ใช้งาน และยังสามารถเปลี่ยนแปลง / แก้ไขสีของบางองค์ประกอบให้คุมโทนกับงานออกแบบของเราได้ ซึ่งบางองค์ประกอบยังสามารถเคลื่อนไหว (animation) ได้อีกด้วย นอกจากนี้ผู้ใช้ยังสามารถอัพโหลดไฟล์รูปภาพ , เสียง , วิดีโอที่ต้องการขึ้นบนเว็บไซต์เพื่อใช้ในงานออกแบบได้เช่นเดียวกัน

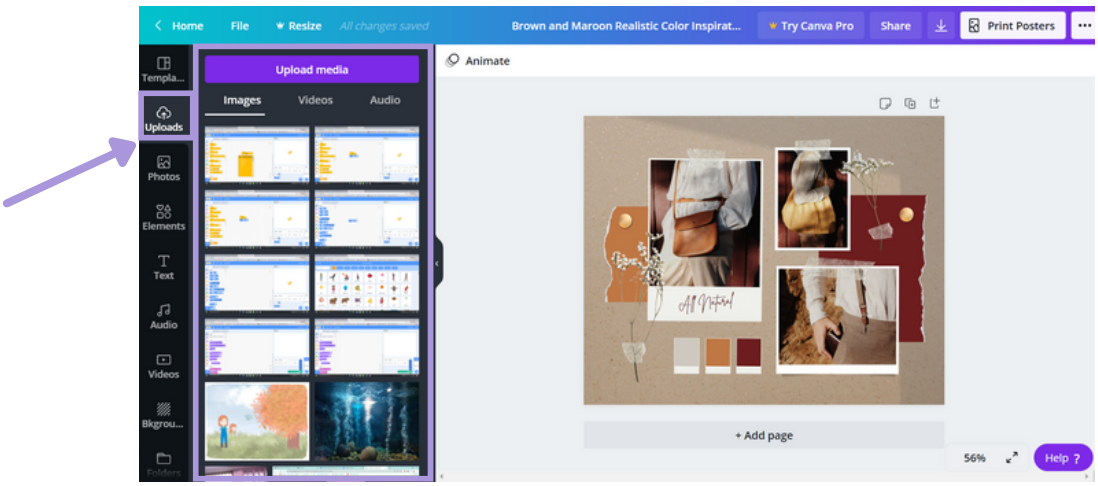


Templates - สำหรับสร้างและค้นหาแม่แบบที่ต้องการ



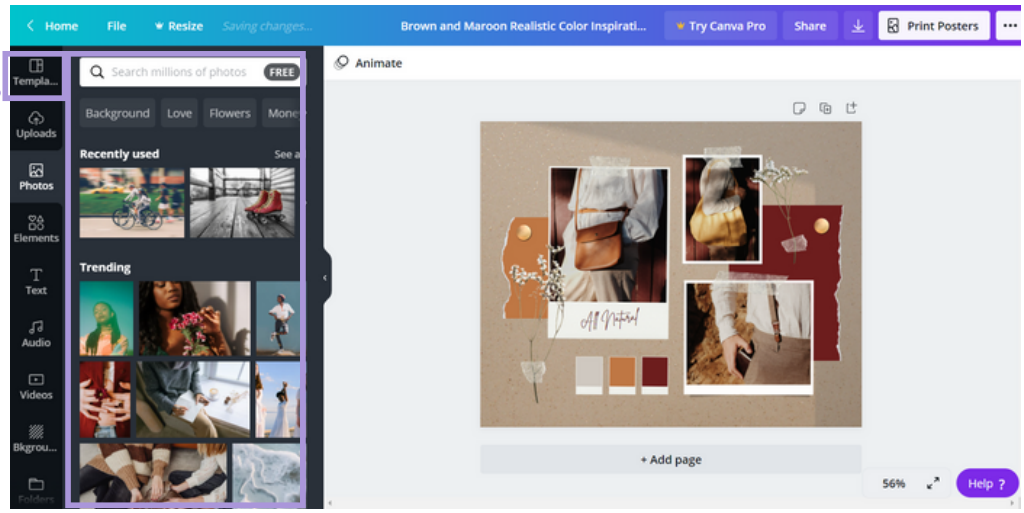


Uploads - อัปโหลดรูปภาพ , เสียง , วิดีโอ จากอุปกรณ์ของผู้ใช้งาน



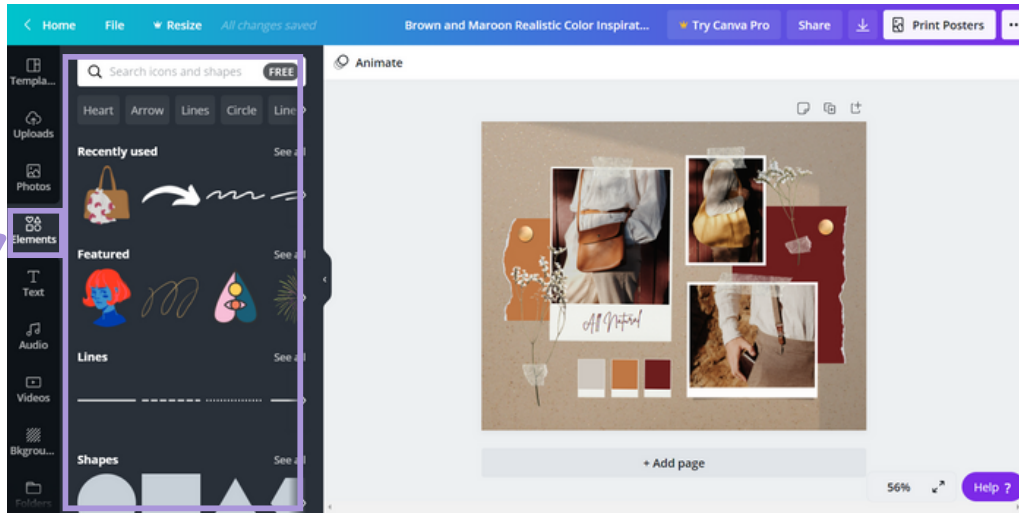


Photos - สำหรับค้นหาไฟล์รูปภาพภายใน canva มาใช้ในงานออกแบบ



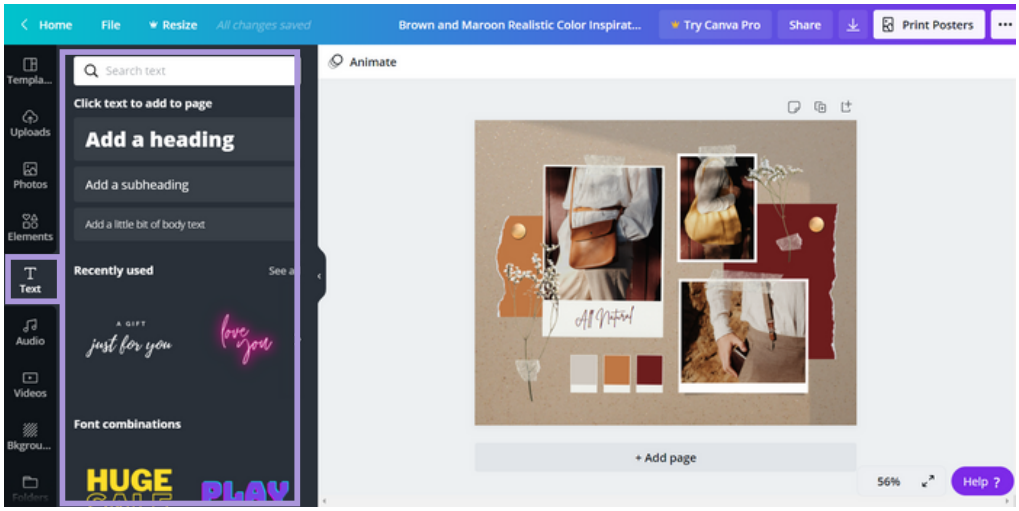


Elements - สัญลักษณ์ (มีทั้งแบบภาพนิ่ง และ animated) เส้น รูปร่าง รูปทรง กรอบภาพ และกราฟ



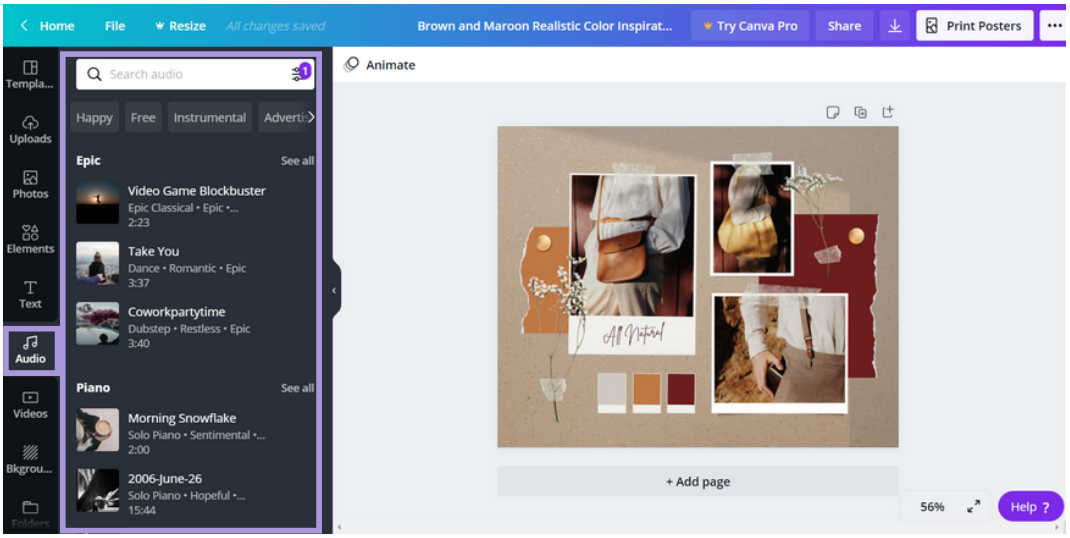


Text - ส่วนที่ใช้ในการเพิ่มข้อความรูปแบบต่าง ๆ ลงในงานออกแบบ



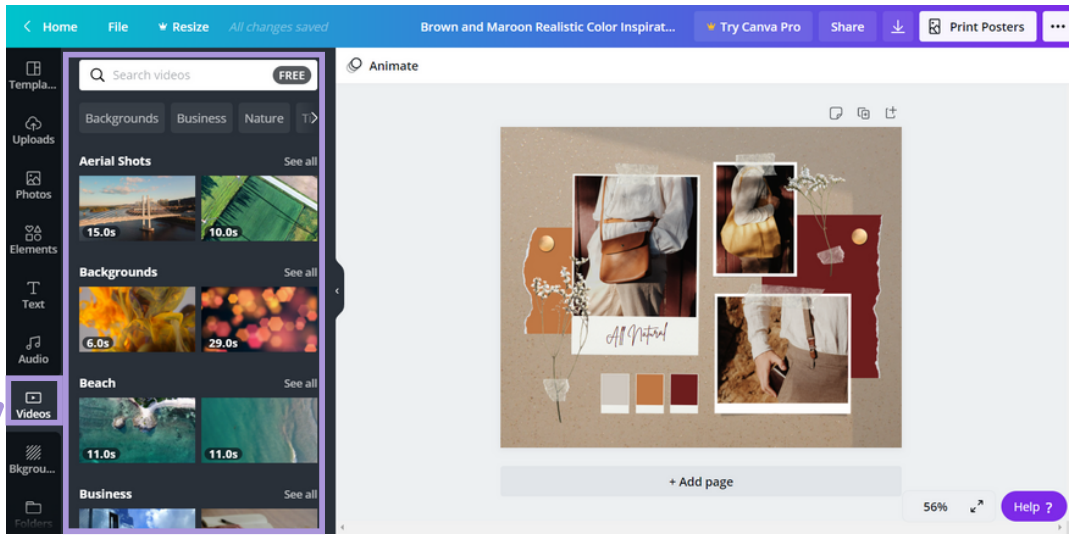


Audio - สำหรับค้นหาไฟล์เสียงภายใน canva มาใช้ในงานออกแบบ



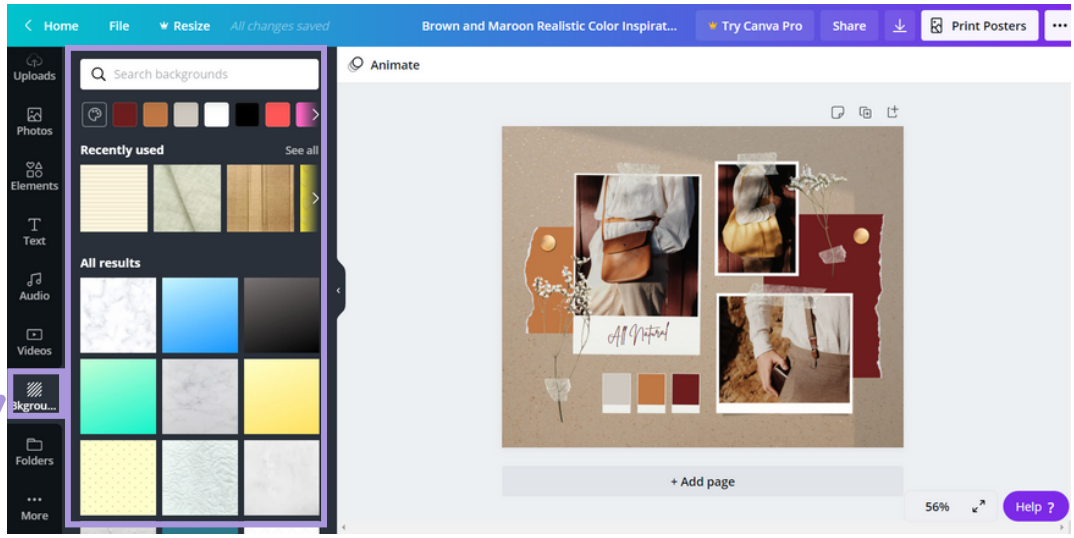


Videos - สำหรับค้นหาไฟล์วิดีโอภายใน canva มาใช้ในงานออกแบบ



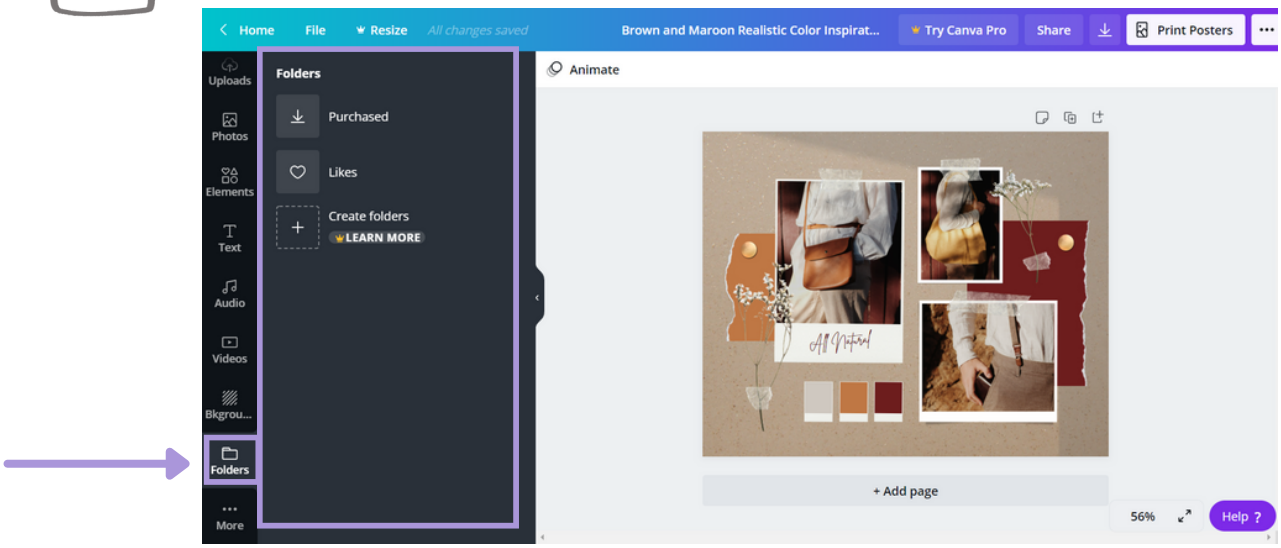


Bkground - ส่วนสำหรับเลือกภาพพื้นหลังของงานออกแบบ



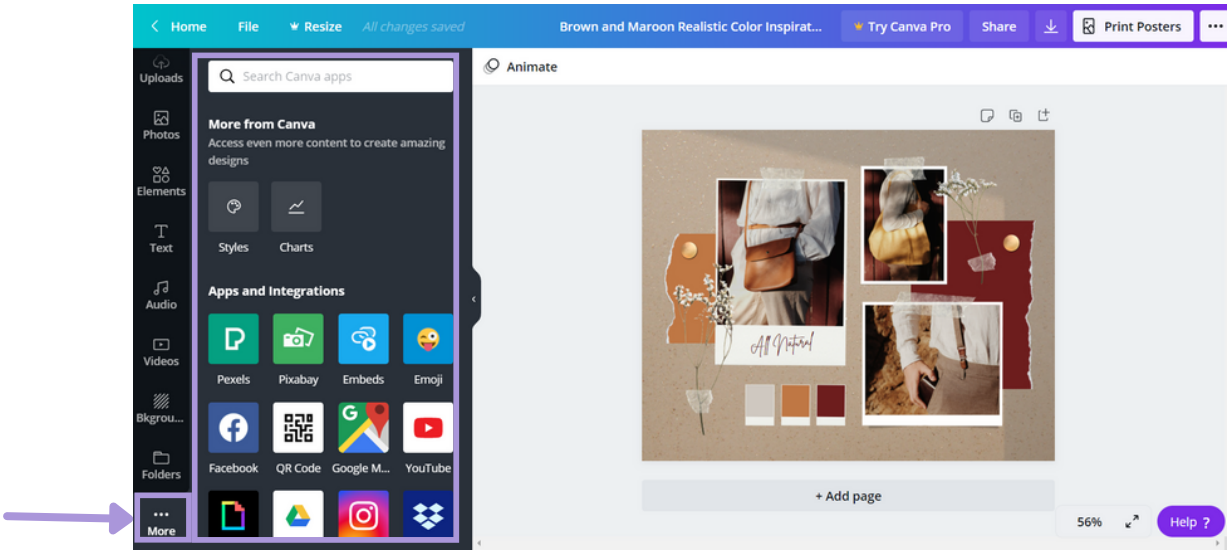


Folders - ใช้ในการจัดการแฟ้มและ elements ต่าง ๆ ของผู้ใช้





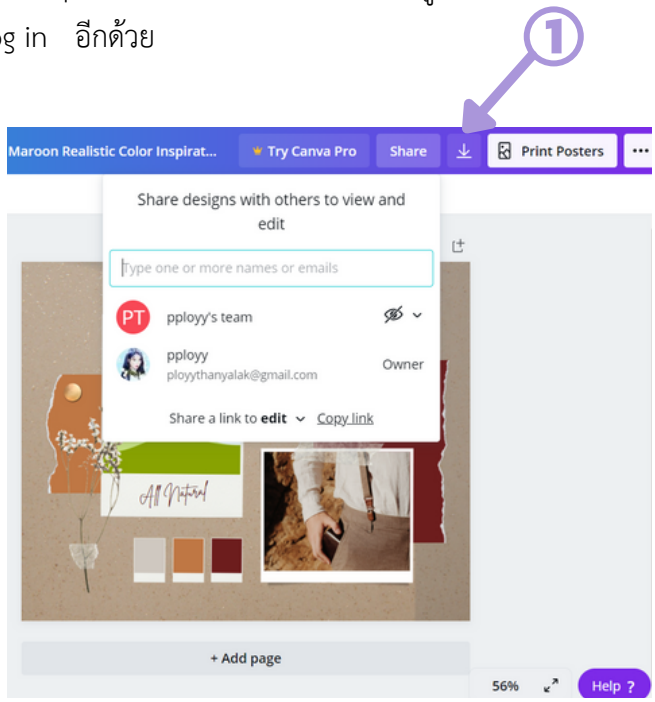
More - เมนูสำหรับเชื่อมโยงข้อมูลกับแอปพลิเคชันออนไลน์อื่น ๆ เช่น facebook , youtube , link , google drive , dropbox , qr code



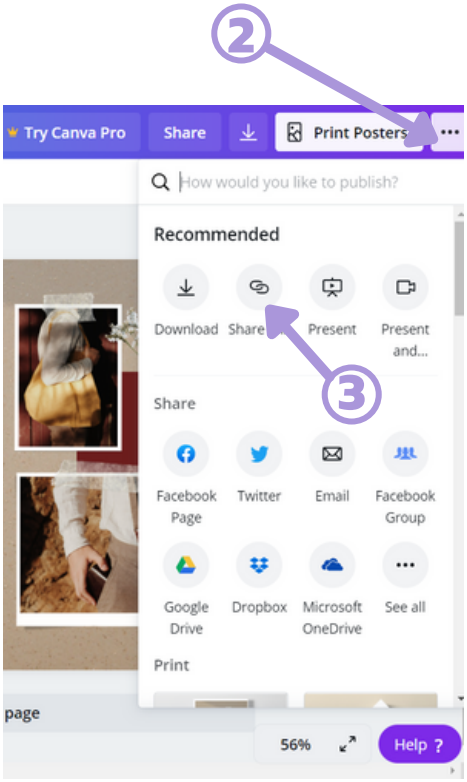


MULTI-USER

ผู้ใช้งานสามารถแบ่งปันงานออกแบบของเราให้กับผู้อื่นได้อย่างง่ายดาย สามารถกำหนดสิทธิ์การเข้าถึงงานออกแบบดังกล่าวได้ผ่านการแชร์ link ของงานออกแบบหรือการเชิญด้วย email สามารถทำได้ผ่านเมนู share ของ canva โดยจะมีเพียงผู้ที่เป็น owner และ editor เท่านั้นที่จะสามารถแก้ไขและร่วมกันทำงานออกแบบไปพร้อม ๆ กันได้ นอกจากนี้เรายังสามารถดูหรือแบ่งปันงานออกแบบ ผ่านช่องทาง online ให้กับผู้อื่นได้โดยไม่ต้อง log in อีกด้วย

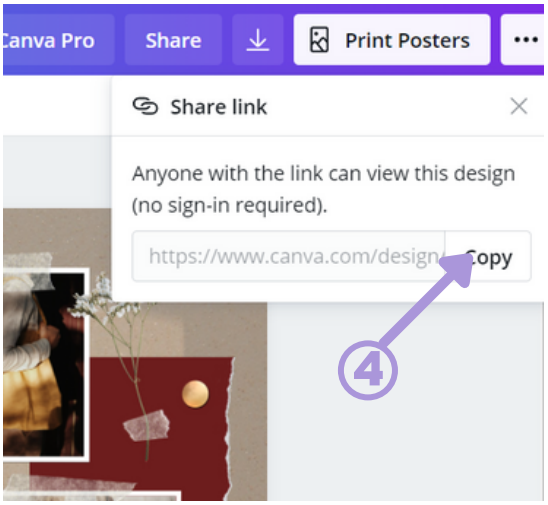


1) ผู้ใช้สามารถคลิกที่ “Share” เพื่อจัดการบัญชีผู้ใช้งานคนอื่นให้สามารถดูและแก้ไขงานออกแบบชิ้นนั้นร่วมกับเราได้ โดยการกรอก email ของบัญชีที่ต้องการเพิ่ม หรือคลิก “copy link” เพื่อให้ผู้อื่นสามารถดูหรือแก้ไขงานออกแบบร่วมกันได้



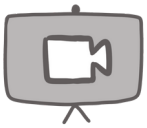
2) ในการแชร์ link เพื่อให้ผู้อื่นดูงานออกแบบของเราผ่านออนไลน์โดยไม่มีบัญชีผู้ใช้นั้น ผู้ใช้สามารถคลิกที่เมนู “... (triple dots)” และคลิก “share link”

3) จากนั้นคลิก “copy” เพื่อคัดลอก link ส่งให้กับบุคคลที่ต้องการได้ทันที

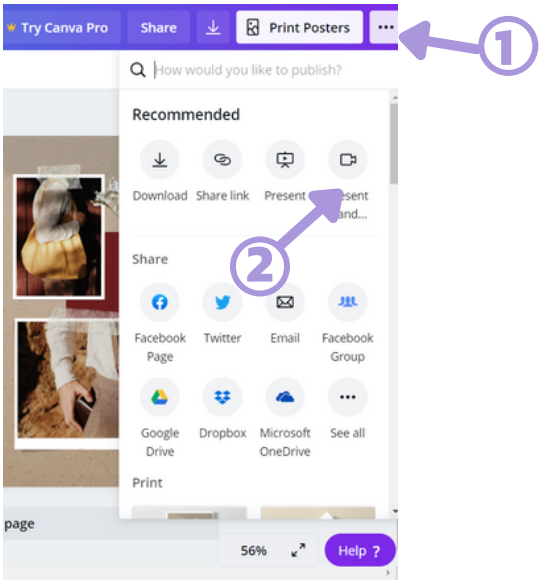




Present and record

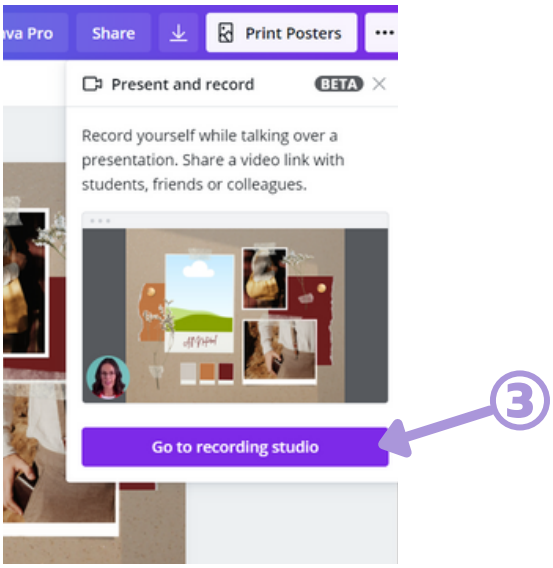


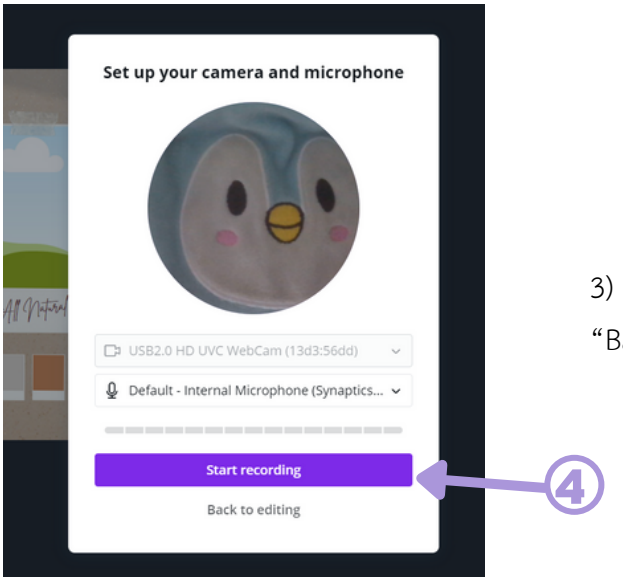
Canva ทำให้เราสามารถบันทึกเสียงและภาพของเราไปพร้อมกับสไลด์หรือสื่อต่าง ๆ ขณะนำเสนอชิ้นงานได้ผ่านฟีเจอร์ “Present and record” จากนั้นนำไปแชร์เป็นวิดีโอผ่าน link ได้ทันที หรือจะบันทึกวิดีโอดังกล่าวเป็นไฟล์ลงบนอุปกรณ์ของเราก็สามารถทำได้เช่นเดียวกันซึ่งมีความสะดวกต่อผู้ใช้งานเป็นอย่างมาก และฟีเจอร์นี้ก็สามารถใช้งานได้ง่ายดายเช่นเดียวกันกับฟีเจอร์อื่น ๆ มีขั้นตอนดังนี้



1) ผู้ใช้สามารถเรียกใช้งานฟังก์ชันนี้ได้โดยคลิกที่เมนู “... (triple dots)” และคลิก “Present and record”

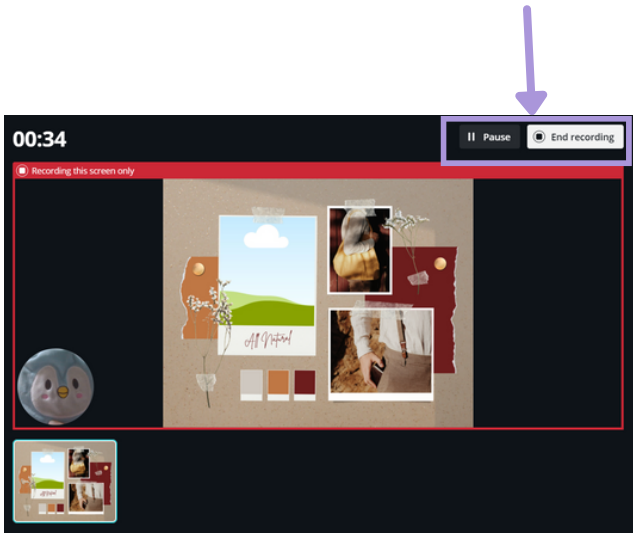
2) จากนั้นคลิก “Go to recording studio”





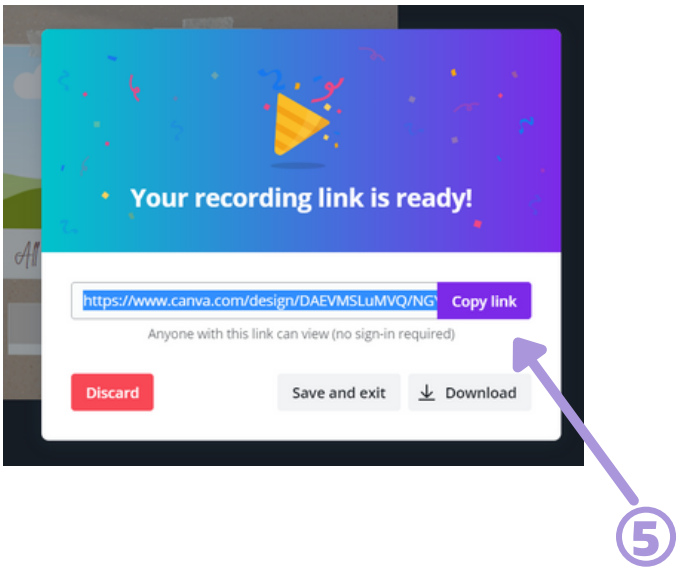
3) คลิก “Start recording” เพื่อเริ่มบันทึก หรือคลิก “Back to editing” เพื่อกลับสู่หน้าแก้ไข

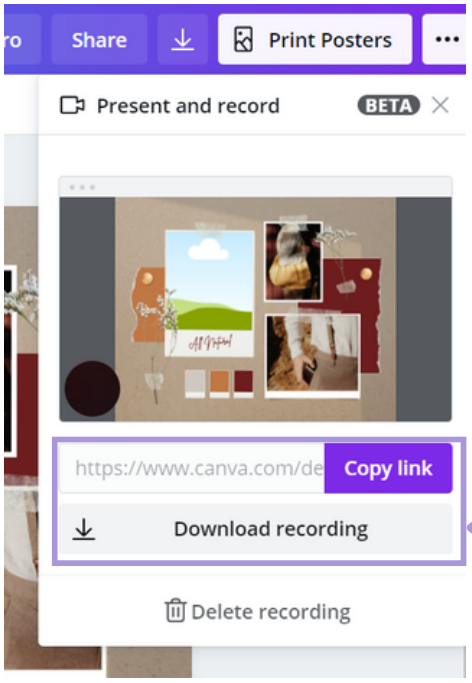
4) เมื่อคลิก “Start recording” จะปรากฏหน้าจอดังภาพ และจะเริ่มบันทึกทันที หากต้องการหยุดการบันทึกชั่วคราว คลิก “Pause” หรือคลิก “End recording” เมื่อต้องการจบการทำงานของฟังก์ชันนี้



(สังเกตได้ว่าตัวโปรแกรมจะมี interface คล้ายกับโปรแกรม power point ของ MS office)

5) เมื่อคลิก “End recording” จะปรากฏหน้าจอดังภาพ ผู้ใช้สามารถคลิก “copy link” เพื่อแชร์วิดีโอผ่านลิงก์ หรือคลิก “save and exit” เพื่อบันทึกวิดีโอชั่วคราว และ กลับไปยังหน้าแก้ไข หรือคลิก “download” เพื่อบันทึกวิดีโอลงบนอุปกรณ์ หรือคลิก “discard” เพื่อยกเลิกการบันทึก





6) เมื่อคลิก “save and exit” จะปรากฏหน้าจอดังภาพ และสามารถคลิก “download recording” เพื่อบันทึกวิดีโอลงบนอุปกรณ์ของเรา หรือคลิก “copy link” เพื่อแบ่งปันวิดีโอผ่านลิงก์เพื่อดูออนไลน์โดยไม่ต้อง log in หรือคลิก “Delete recording” เพื่อลบวิดีโอดังกล่าว

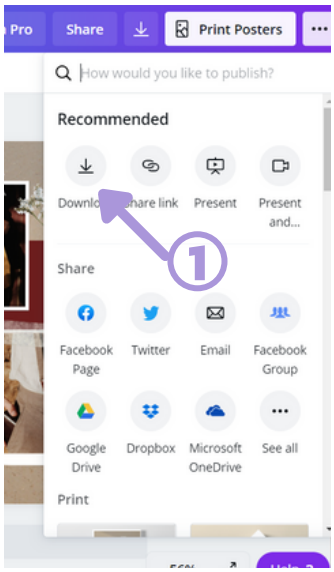


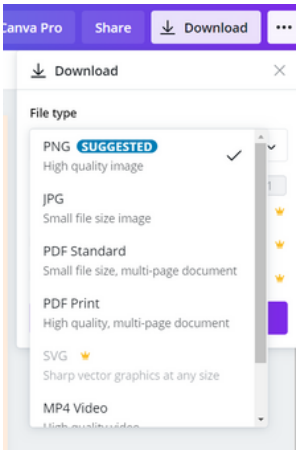
TIPS #1 SAVE AND DOWNLOAD

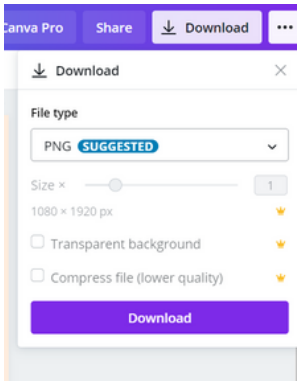
Canva นั้นมีคุณสมบัติการบันทึกไฟล์งานออกแบบของเราผ่านระบบ cloud ทำให้ผู้ใช้งานสามารถแก้ไขหรือ จัดการงานออกแบบได้ทุกที่เมื่อมีอินเทอร์เน็ต ซึ่งระบบ cloud ดังกล่าวนั้นจะบันทึกการแก้ไขชิ้นงานของเราโดยอัตโนมัติ ทำให้เราไม่ต้องเสียเวลากับการที่จะต้องกดแป้นพิมพ์ ctrl+s บนแป้นพิมพ์ หรือคลิกบันทึกไฟล์งานแบบแมนนวลอีกต่อไป

นอกจากนี้การดาวน์โหลดไฟล์งานออกแบบนั้นก็สามารถทำได้ง่ายดายและรองรับการประเภทการบันทึกไฟล์มากมาย ไม่ว่าจะเป็นนามสกุล PNG เมื่อผู้ใช้ต้องการบันทึกไฟล์รูปภาพที่มีพื้นหลังโปร่งใส หรือรูปภาพที่มีขนาดของไฟล์ที่คุณภาพสูง, นามสกุล JPG เมื่อผู้ใช้ต้องการรูปภาพที่มีขนาดเล็กลงมาเพื่อประหยัดพื้นที่จัดเก็บ, PDF (มาตรฐานและสำหรับพิมพ์) สามารถเลือกบันทึกได้ตามความต้องการโดยจะบันทึกเป็นไฟล์ที่อยู่ในรูปแบบของเอกสาร (multi-page), ไฟล์วิดีโอ MP4, SVG เพื่อบันทึกไฟล์ในรูปแบบของภาพเวกเตอร์ (pro), เลือกบันทึกเป็นไฟล์ GIF เมื่อต้องการภาพขนาดเล็กหรือต้องการที่จะนำไปอัปโหลดบนเว็บไซต์ นอกจากนี้ยังสามารถเลือกบันทึกไฟล์งานนำเสนอให้อยู่ในรูปแบบของไฟล์ power point ได้อีกด้วย ซึ่งจะมีขั้นตอนดังนี้

1) ผู้ใช้สามารถบันทึกงานออกแบบลงบนอุปกรณ์ได้ผ่านเมนู “download” บนหน้าต่างงานออกแบบ หรือ “... (triple dots)” แล้วคลิก “Download”







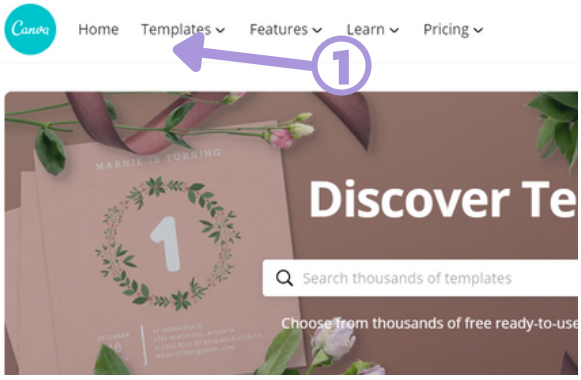
2) ผู้ใช้สามารถตั้งค่าตัวเลือกการบันทึกไฟล์งานออกแบบได้ตามต้องการ

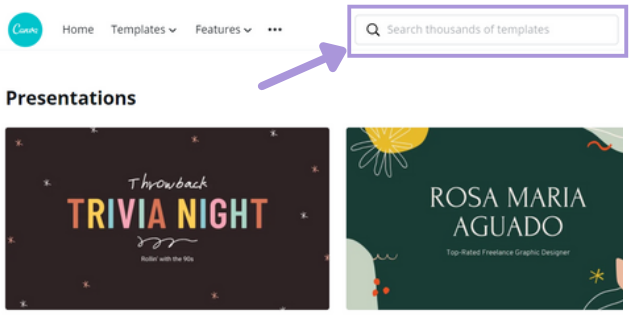
LET'S DO IT! : MAKE PRESENTATIONS

หลังจากที่ได้ทราบ Key features และฟังก์ชันต่าง ๆ ของ canva กันไปแล้ว เรามาทดลองสร้างชิ้นงานนำเสนอเป็นของตัวเองจาก canva กันเถอะ!



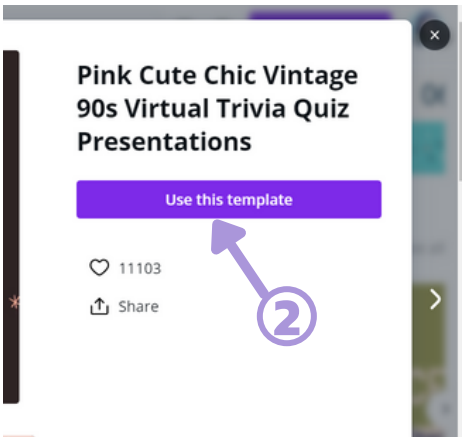
1) คลิกเมนู "Templates" บนหน้าหลักของ canva.com

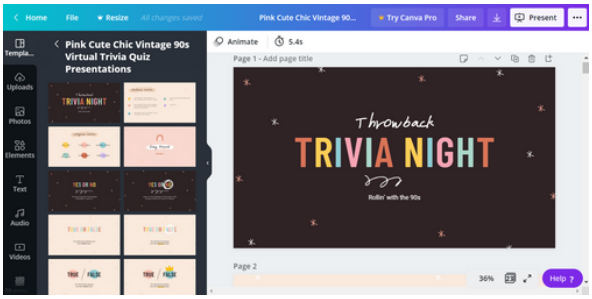




2) เลื่อนมายังกลุ่ม "Presentations" หรือค้นหาจาก "Search"

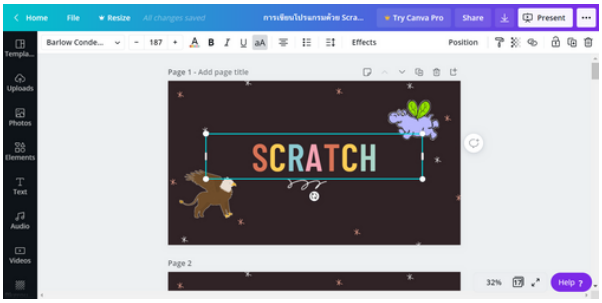
3) เลือกแม่แบบที่ต้องการ และคลิก “Use this templates”



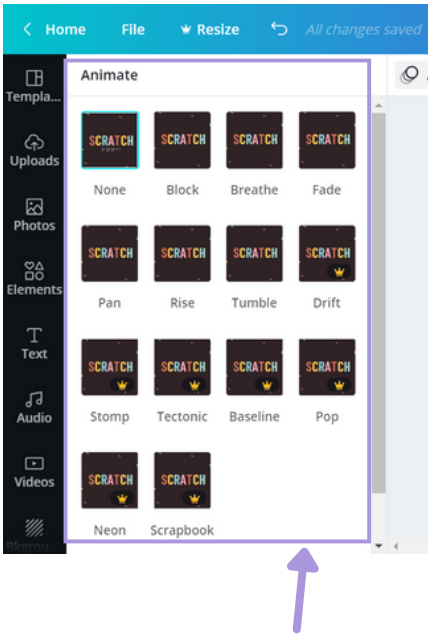


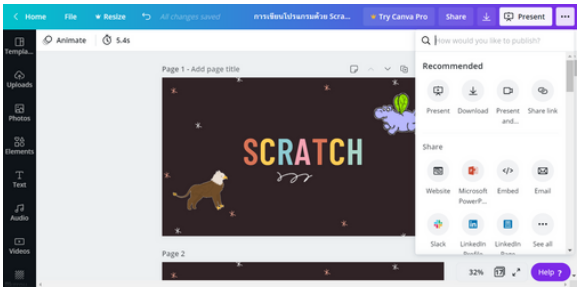
4) เมื่อได้แม่แบบที่ต้องการแล้ว จะปรากฏหน้าจอดังภาพ

5) เราสามารถปรับเปลี่ยนแม่แบบ สี องค์ประกอบ รวมถึงใส่รูปภาพ วิดีโอ เสียง การเคลื่อนไหวและองค์ประกอบอื่น ๆ เพิ่มเติม หรือสามารถอัปโหลดได้ที่เมนูต่าง ๆ ด้านซ้าย



6) เราสามารถใส่ Transitions เพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้แก่งานออกแบบของเราได้โดยคลิก “Animate” ที่มุมบนซ้ายของโปรแกรม







7) เมื่องานนำเสนอของเราเสร็จสมบูรณ์แล้ว สามารถนำเสนอ , แชร์ link งานออกแบบของเรา หรือดาวน์โหลดเป็นไฟล์รูปแบบต่าง ๆ ได้ที่เมนู “... (triple dots)”

TIPS #2 การประยุกต์ใช้

นอกจากเราจะนำ canva มาช่วยในการออกแบบสื่อการเรียนการสอน งานนำเสนอ ใบงาน หรือใบประกาศต่าง ๆ แล้ว เรายังสามารถนำ canva มาต่อยอดในการทำงานอื่น ๆ ได้อีกด้วย ไม่ว่าจะเป็นการตกแต่งโพสต์ไปลงบนแพลตฟอร์ม social media ต่าง ๆ การออกแบบภาพเพื่อขายสินค้าออนไลน์หรือโปรโมชันสินค้า รวมถึงการใช้โปรโมทในเทศกาลสำคัญ เช่น วันคริสมาสต์ วันขึ้นปีใหม่ การอวยพรวันเกิด เป็นต้น



ภาพตัวอย่างโปสเตอร์ประกอบเทศกาลคริสมาสต์ที่ออกแบบโดย canva



ภาพตัวอย่าง animated sale post ที่ออกแบบโดย canva



ภาพตัวอย่าง collage image ที่ออกแบบโดย canva

ภาพตัวอย่างวิดีโอที่ออกแบบโดย canva



ภาพตัวอย่างการ์ดเทศกาลตรุษจีนที่ออกแบบโดย canva



แหล่งอ้างอิง

1. Kame Rhienmora. (2562). Canva โปรแกรมออกแบบกราฟฟิค ออนไลน์. สืบค้น 3 กุมภาพันธ์ 2564, จาก https://huahintown.business/digital/canva/
2. ปุญญภณ เทพประสิทธิ์. (2563). ทำความรู้จัก Melanie Perkins ผู้สร้าง "Canva" The New Unicorn. สืบค้น 3 กุมภาพันธ์ 2564, จาก https://techsauce.co/tech-and-biz/melanie-perkins-canva
3. CANVA เว็บทำรูปสินค้าที่คนขายออนไลน์ต้องรู้จัก. สืบค้น 3 กุมภาพันธ์ 2564, จาก https://www.page365.net/all-articles/how-to-use-canva
4. Melanie Perkins เจ้าของแอปพลิเคชั่น Canva ผู้หญิงอายุน้อยที่สุดในโลก ที่สร้างสตาร์ทอัพมูลค่า 1 พันล้านเหรียญสหรัฐฯ สำเร็จ. (2561). สืบค้น 3 กุมภาพันธ์ 2564, จาก https://www.ceochannels.com/melanie-perkins-canva/
5. iT24Hrs. (2563). Canva คืออะไร วิธีทำ Presentation ให้น่าสนใจด้วย Canva ทำยังไง. สืบค้น 3 กุมภาพันธ์ 2564, จาก https://www.it24hrs.com/2020/canva-presentation/
6. Pla Napat. (2563). วิธีใช้ Canva สร้างแบนเนอร์ เว็บไซต์ให้สวยปัง อย่างง่าย สำหรับใช้สร้างแบรนด์. สืบค้น 3 กุมภาพันธ์ 2564, จาก https://plaradise.com/how-to-use-canva/
7. ศูนย์นวัตกรรมการเรียนและการสอนมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์. (ม.ป.ป.). คู่มือการใช้งาน CANVA. สืบค้น 3 กุมภาพันธ์ 2564, จาก https://cilt.wu.ac.th/backEnd/myfile/attKM/canva.pdf
8. ETS Education Technology Development and Service. (ม.ป.ป.). คู่มือการใช้งาน CANVA. สืบค้น 3 กุมภาพันธ์ 2564, จาก http://www.elfhs.ssru.ac.th/thatsanan_ch/pluginfile.php/183/course/section/314/Manual_canva.pdf
9. Templates [ภาพ]. สืบค้น 12 กุมภาพันธ์ 2564, จาก https://www.canva.com

GOOGLE COLAB

แอปพลิเคชันสำหรับการผลิตสื่อการสอนและการสร้างชิ้นงาน

หมวดที่ 4

สารบัญ

I. INTRODUCTION

Coding ภาษาแห่งอนาคต 479

What Programming Language should I Learn First? 482

Python is Simple and Easy 482

Which Program should I Start? 483

Welcome to Google Colab! 484

3 Key Features 484

II. HOW-TO

How-to-Install 485

This is Google Colab 491

How-to-Apply 492

III. #6 TIPS

1. การแก้ไขเซลล์ข้อความและเซลล์โค้ด 496
2. กล่องแสดงความคิดเห็น (Comment) 497
3. เข้าโหมดถนอมสายตา 498
4. ตัวอย่างสื่อการเรียนการสอน 499
5. การใช้งาน Google Colab บนอุปกรณ์อื่น 500
6. แป้นพิมพ์ลัด (Shortcut) 501

IV. WHAT IS THE DISADVANTAGE?

1. การนำเข้าสมุดมีขั้นตอนมาก 502
2. Depends on Internet 504

V. วิดีโอแนะนำการสร้างสื่อ 505

VI. แหล่งอ้างอิง 506

COLAB

COLAB

เว็บไซต์สำหรับการผลิตสื่อ การสอนและสร้างชิ้นงาน

CODING ภาษาแห่งอนาคต!

ปัจจุบันเทคโนโลยีกลายเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตประจำวัน การมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องเทคโนโลยีถือว่าเป็นสิ่งจำเป็น โดยเฉพาะทักษะการเขียนโปรแกรมซึ่งเป็นหนึ่งในทักษะที่สำคัญของทักษะศตวรรษที่ 21

“เราเลือกที่จะไปยังดวงจันทร์ไม่ใช่เพราะมันง่าย แต่เพราะมันยาก”

- ประธานาธิบดีจอห์น เอฟ. เคนเนดี



ความสำเร็จในการส่งมนุษย์ไปเหยียบดวงจันทร์ของโครงการ Apollo 11 เมื่อปี ค.ศ. 1969 ในครั้งนั้นถือเป็นจุดเริ่มต้นของการผลิตบุคลากรด้านเทคโนโลยีที่เป็นพื้นฐานในการพัฒนาประเทศสหรัฐอเมริกามาจนถึงยุคปัจจุบัน นับเป็นหนึ่งในเหตุการณ์สำคัญอันนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงอย่างยิ่งใหญ่ เนื่องจากการเดินทางไปยังดวงจันทร์จำเป็นต้องอาศัยการพัฒนาศักยภาพของคนพร้อมกับเครื่องมือและนวัตกรรมทางเทคโนโลยี

เมื่อเปรียบเทียบกับการเรียนเขียนภาษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ของใครหลายคน อาจมองว่าการเขียนโปรแกรมเป็นทักษะเฉพาะด้านทำให้ยากต่อการเรียนรู้แต่ก็เป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็นอย่างมากในอนาคต

ทักษะการเขียนโปรแกรมกลายเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรการศึกษาภาคบังคับในหลักสูตรแกนกลางฉบับปัจจุบันของประเทศไทยที่มีชื่อรายวิชาว่า “วิทยาการคำนวณ” ประเทศที่มีระบบการศึกษาดีที่สุดหลายแห่งของโลก ยกตัวอย่างเช่น สิงคโปร์ อังกฤษ ฟินแลนด์ ก็ได้มีการบรรจุรายวิชานี้เช่นเดียวกัน ทุก ๆ ประเทศต่างต้องการสร้างกำลังให้แก่บุคลากรภายในประเทศให้มีทักษะด้านวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ เช่น ทักษะการเขียนภาษาโปรแกรม ทักษะการคิดเชิงคำนวณ ทักษะการคิดอย่างเป็นระบบ ประเทศดังกล่าวจึงวางแผนเพื่อส่งเสริมความพร้อมในระบบการศึกษาแก่เยาวชน ไม่ได้ให้เติบโตไปเป็นกำลังในการพัฒนาประเทศชาติโดยให้ทุกคนใช้คอมพิวเตอร์เป็นอย่างเดียวเท่านั้น แต่เพื่อให้ทุกคนมีศักยภาพหรือความสามารถในการคิดรวมถึงออกแบบให้คอมพิวเตอร์ทำงานหรือแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ได้ นักธุรกิจที่มีชื่อเสียงและบุคคลผู้ประสบความสำเร็จทั่วโลกต่างพากันแสดงความคิดเห็นว่า ทักษะด้านวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์เป็นทักษะที่สำคัญมากในอนาคต



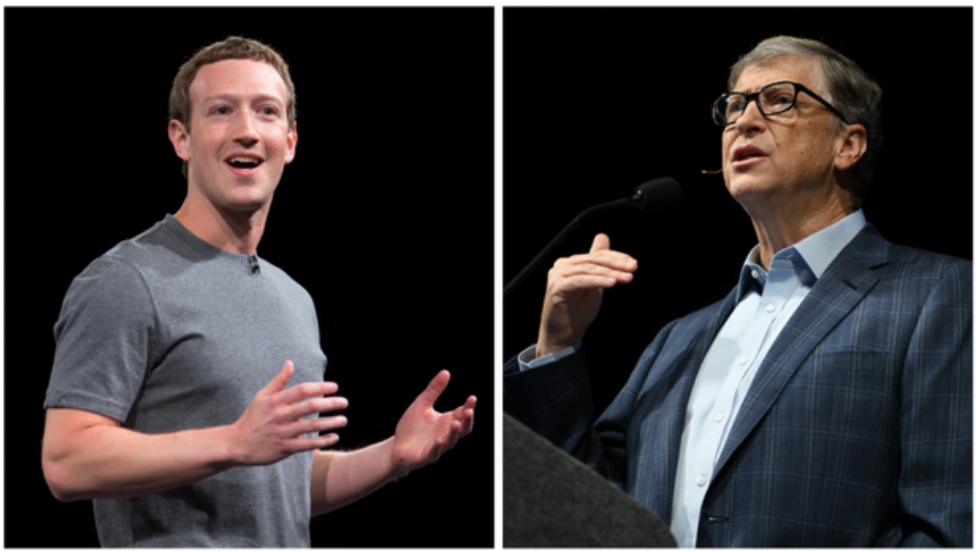
GEEKWIRE PHOTO / KEVIN LISOTA

Satya Nadella
CEO, Microsoft
“วิทยาการคำนวณเป็นพลังที่จะทำให้ผู้เรียนอีกหลายคนสร้างโลกแห่งอนาคต

Mark Zuckerberg

Founder, Facebook

“FB เราต้องการจ้างงานผู้ที่มีทักษะด้านคอมพิวเตอร์มากเท่าที่เป็นไปได้ แต่ทุกวันนี้ยังคงขาดแคลน”



FACEBOOK AND GEEKWIRE PHOTOS

Bill Gates

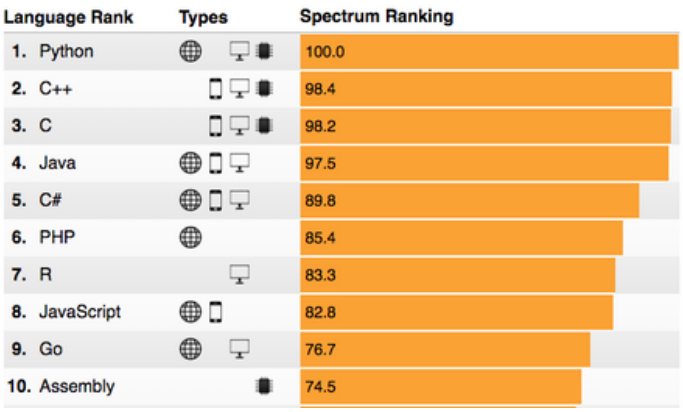
Co-Chairman, Bill & Melinda Gates Foundation and Co-Founder, Microsoft

“การเขียนภาษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยให้ความคิดของคุณกว้างและมีวิธีการคิดอย่างหลากหลาย”

คำถามสำคัญคือ ถ้าเราอยากเริ่มต้นที่จะเขียนภาษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์...เราควรเริ่มจากภาษาอะไรแล้วควรใช้เครื่องมือใดสำหรับการเรียนรู้เพื่อลองเขียนภาษาโปรแกรมก่อนดี ?

WHAT PROGRAMMING LANGUAGE SHOULD I LEARN FIRST?

การจัดอันดับภาษายอดนิยมสำหรับการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์จากสถาบันวิศวกรรมไฟฟ้าและวิศวกรรมอิเล็กทรอนิกส์นานาชาติ (IEEE) ได้ออกมาแสดงผลการจัดอันดับนี้ขึ้นเมื่อปี 2020 จัดลำดับภาษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 55 ภาษาที่ได้รับความนิยมสูงสุด ในส่วนของ 10 อันดับแรกของภาษาโปรแกรม มีดังนี้



IEEE SPECTRUM

PYTHON IS SIMPLE AND EASY

อันดับแรกคือ ภาษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์อย่างภาษา Python ใครที่เคยได้เรียนหรือเขียนภาษาโปรแกรมนี้ ต้องพูดเป็นเสียงเดียวกันว่าเป็นภาษาเขียนโปรแกรมที่ไม่ยุ่งยากหรือซับซ้อน สามารถเรียนรู้เพื่อการเขียนได้ง่ายเมื่อเปรียบเทียบกับภาษาโปรแกรมอื่น เนื่องจากมีการทำงานที่ครอบคลุมการใช้งานได้อย่างหลากหลาย เช่น เขียนเพื่อพัฒนา software , website , data science ซึ่งเหมาะสำหรับผู้เริ่มต้นเรียนเขียนภาษาโปรแกรม ผู้ให้กำเนิดภาษายอดนิยมนี้คือนักวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ชาวดัตช์ในปี 1991



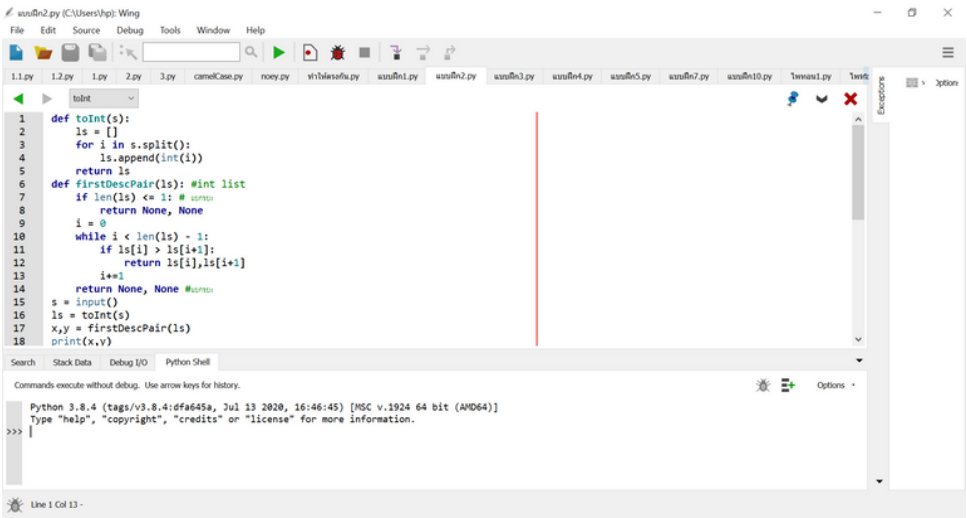
GUIDO VAN ROSSUM

```python
def toInt(s):
    ls = []
    for i in s.split():
        ls.append(int(i))
    return ls
def firstDescPair(ls): #int list
    if len(ls) <= 1: # แบบนี้:
        return None, None
    i = 0
    while i < len(ls) - 1:
        if ls[i] > ls[i+1]:
            return ls[i],ls[i+1]
        i+=1
    return None, None #แบบนี้:
s = input()
ls = toInt(s)
x,y = firstDescPair(ls)
print(x,y)
```

ตัวอย่างภาษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ PYTHON

WHICH PROGRAM SHOULD I START?

หากเราต้องการที่จะเขียนภาษาโปรแกรมเพื่อสื่อสารการทำงานร่วมกับคอมพิวเตอร์ เราจำเป็นต้องติดตั้งเครื่องมือสำหรับภาษาโปรแกรมลงบนเครื่องก่อนอย่าง IDE ชื่อเต็มคือ "Integrated Development Environment" เป็นโปรแกรมที่สามารถสร้างสภาพแวดล้อมให้เหมาะกับการเขียนภาษาโปรแกรมซึ่งมีรูปร่างหน้าตาสำหรับการเขียนภาษาโปรแกรม ข้อเสียคือไม่เหมาะกับผู้เริ่มต้นเพราะมีขั้นตอนการติดตั้งค่อนข้างมาก



หน้าต่างของ Wing Python IDE สำหรับภาษาการเขียนโปรแกรม Python โดยเฉพาะ

WELCOME TO GOOGLE COLAB!



Google Colab เป็นอีกเครื่องมือหนึ่งที่ช่วยเขียนภาษาโปรแกรม Python ซึ่งโครงการนี้ได้รับการพัฒนาจากทีม Google Research เปิดให้บุคคลทั่วไปที่อยากเริ่มเขียนภาษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์อย่างภาษา Python ใช้งานได้ โดยผู้ใช้งานไม่จำเป็นต้องติดตั้งโปรแกรมเพิ่มเติมและไม่เสียค่าใช้จ่ายใด ๆ เพียงแค่ผู้ใช้งานมีบัญชี G-mail ของ Google ผู้ใช้ก็สามารถเริ่มต้นใช้งานผ่าน Google Chrome Browser ได้ทันที Colab มีชื่อเต็มว่า “Google Colaboratory” ถูกเรียกขึ้นจากความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่นบน Cloud อย่าง Google Drive ในการบันทึกข้อมูลบนเอกสาร ซึ่งผู้ใช้งานสามารถติดตั้งโปรแกรม Google colab ได้อย่างง่ายดาย โดย Google Colab ยังเป็นพื้นที่ที่ให้เราเขียนและเรียกใช้ Code ควบคู่พร้อมกับรูปภาพรวมถึง URL ได้บนหน้าเอกสารเดียวกัน นอกจากนี้ผู้ใช้งานยังสามารถใช้เว็บไซต์นี้ให้สร้างหรือออกแบบสื่อการเรียนการสอนเพื่อเป็นกิจกรรมการเรียนภายในห้องเรียนร่วมกับผู้เรียนได้

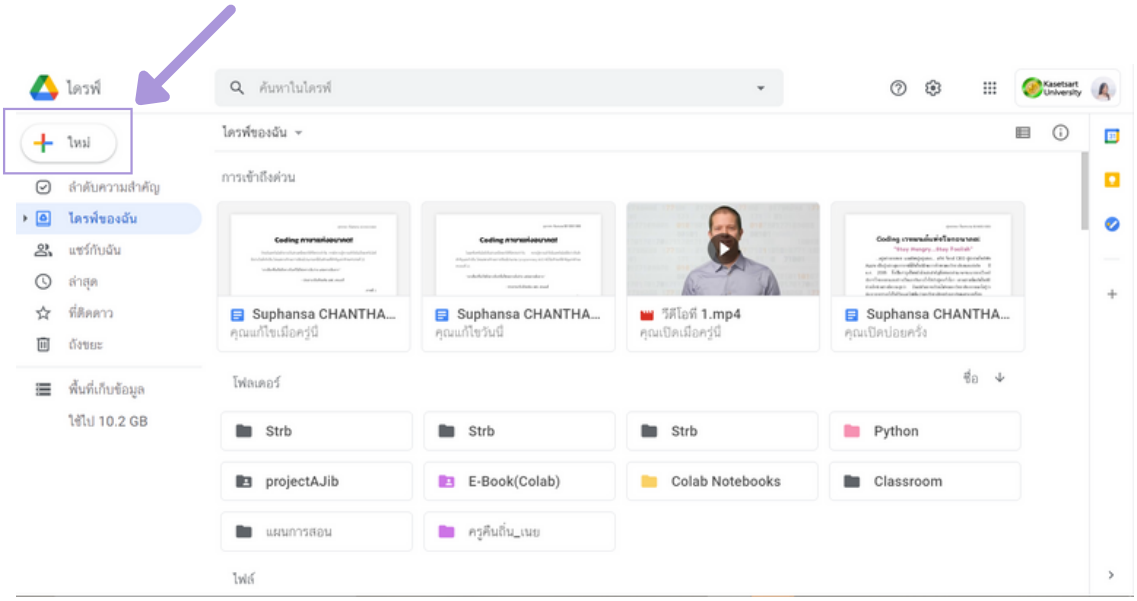
โดยสรุป Google Colab เปรียบเสมือน IDE ที่ถูกดัดแปลงแล้วนำมาไว้บน Google Cloud Storage ซึ่งไม่จำเป็นต้องติดตั้งโปรแกรมใด ๆ เพิ่มเติมก่อนใช้งาน ทุกคนสามารถใช้งานได้เพียงมีบัญชีบน Google Drive เพื่อใช้ในการจัดเก็บข้อมูล ส่วนภาษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์อย่างภาษา Python เป็นภาษาโปรแกรมที่ใช้ในการเขียนโปรแกรมบน Google Colaboratory

3 KEY FEATURES

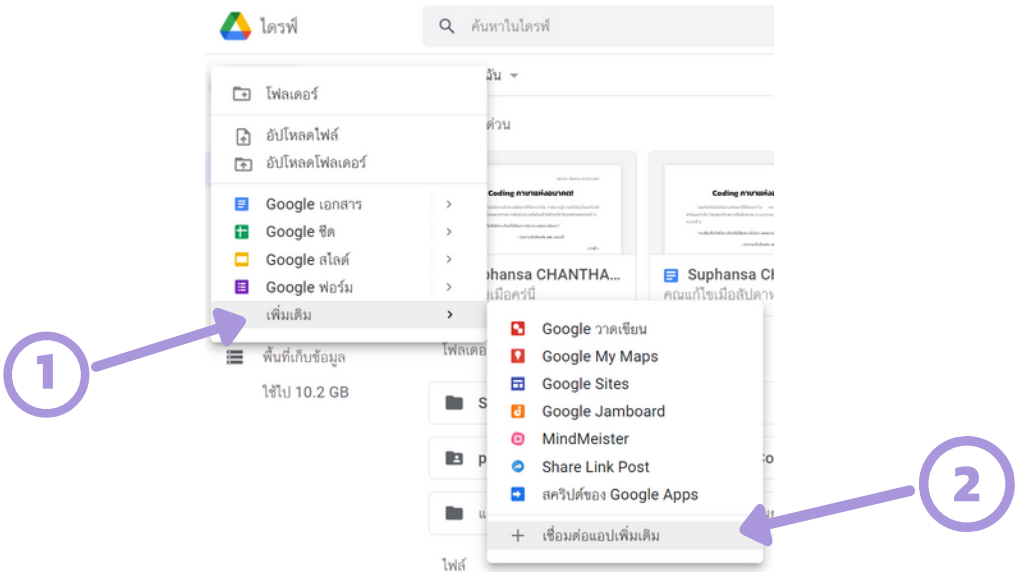
1. การเพิ่ม Text cell หรือเซลล์ข้อความ
2. การเพิ่ม Code cell หรือเซลล์ Code
3. การแชร์ URL เพื่อทำงานร่วมกันกับผู้อื่น

HOW-TO-INSTALL

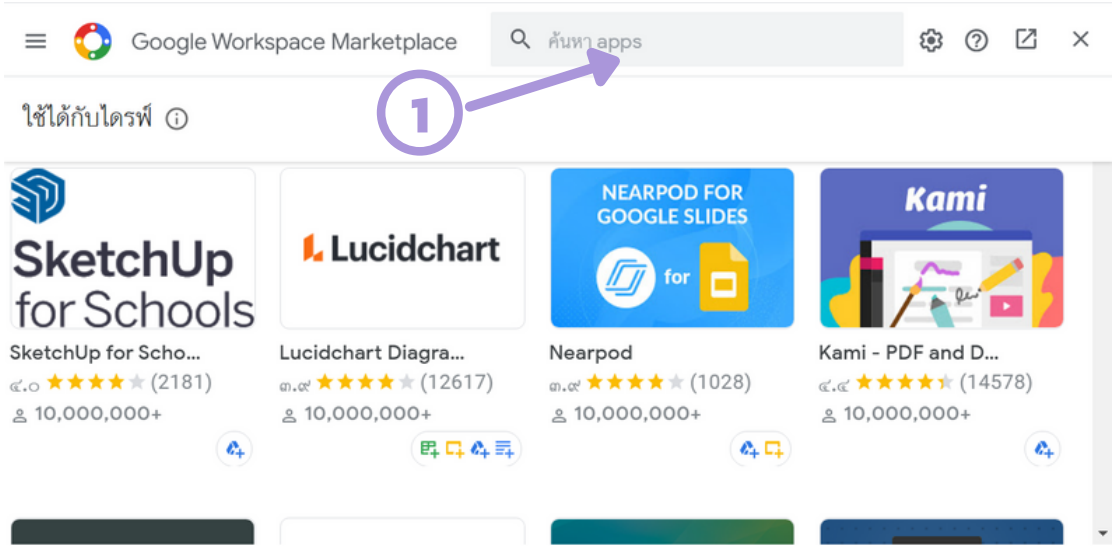
1. เมื่อเข้าสู่ Google Drive บน Chrome แล้วจะแสดงผลหน้าต่างนี้ ให้ผู้ใช้เลือก ใหม่

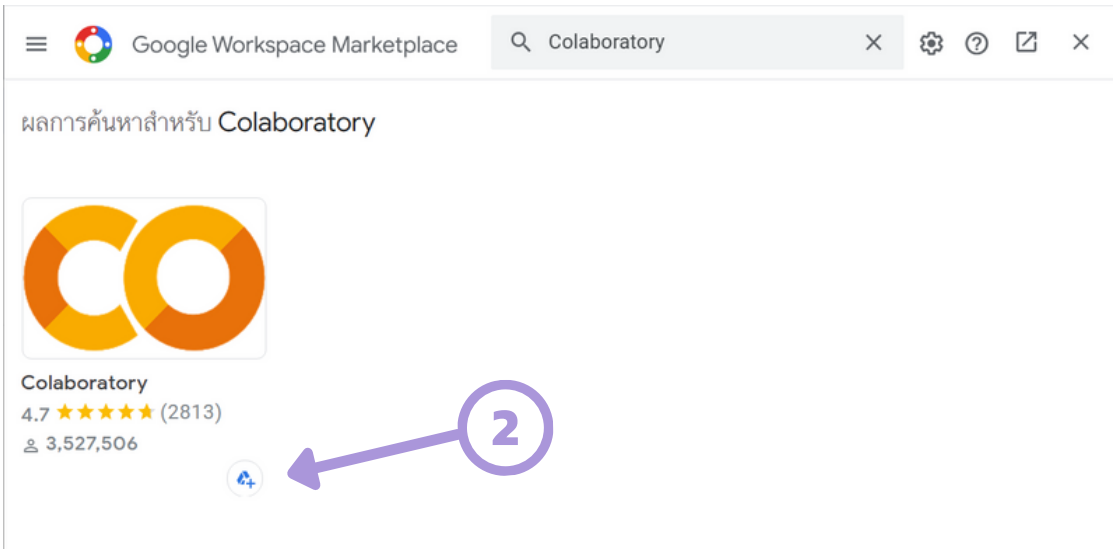


2. เมื่อปรากฏหน้านี้ ให้เลือก 1) เพิ่มเติม 2) + การเชื่อมต่อแอปเพิ่มเติม จะแสดงผลหน้าถัดไป

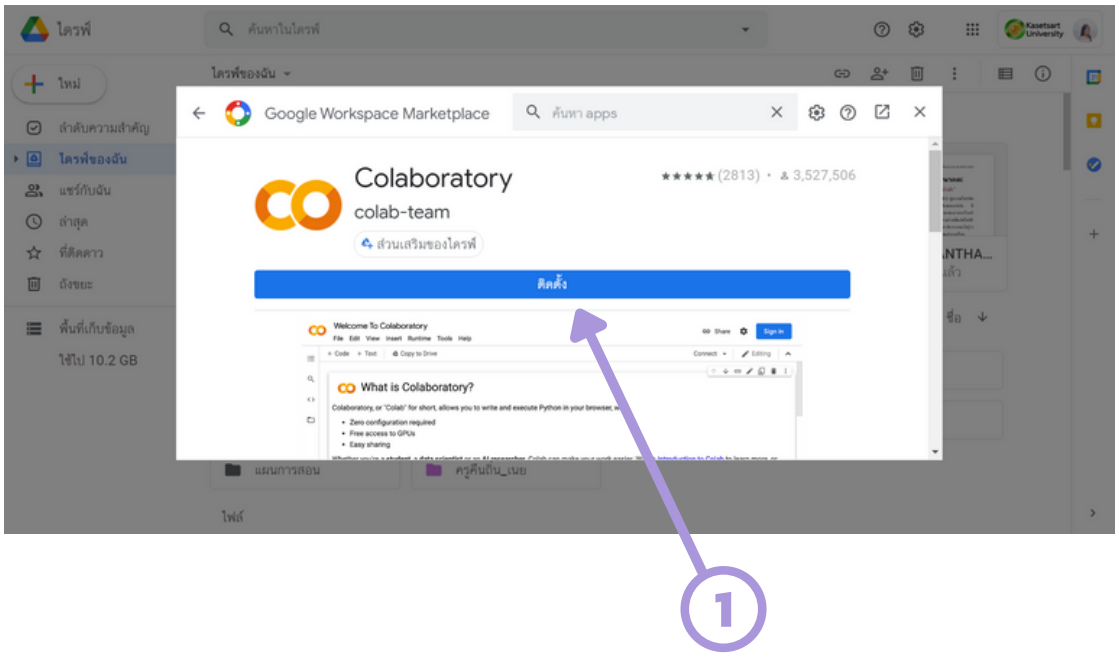


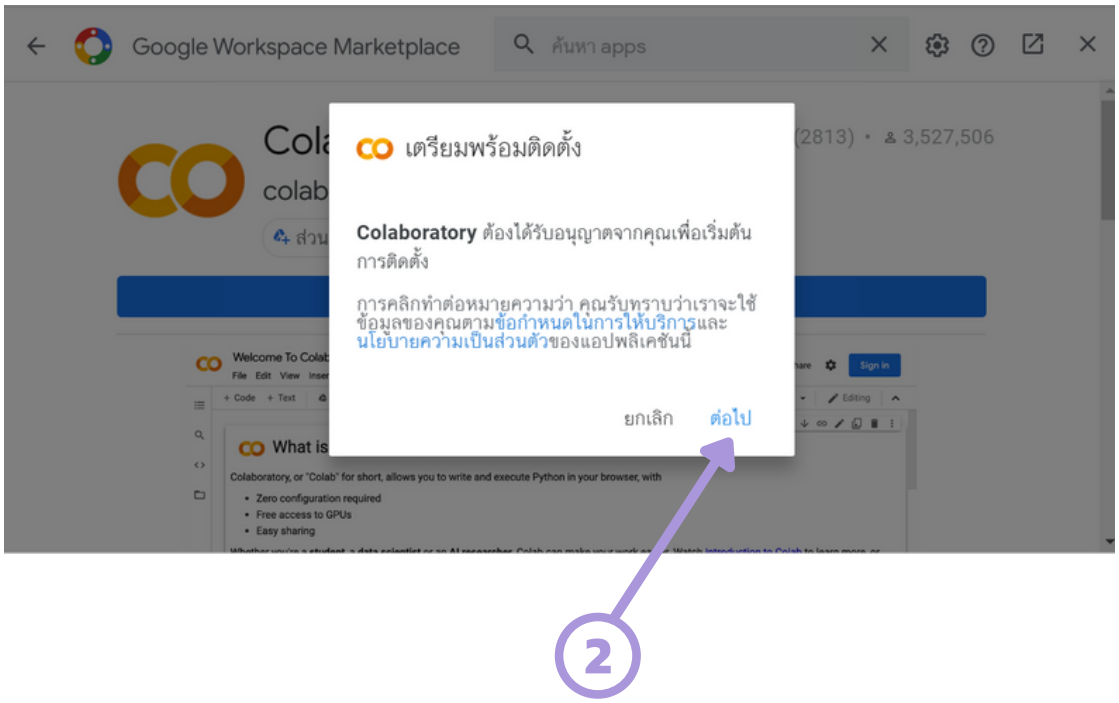
3. เมื่อแสดงหน้าต่างนี้ 1) ค้นหาคำว่า “Colaboratory” 2) เลือกสัญลักษณ์บวกสีฟ้า



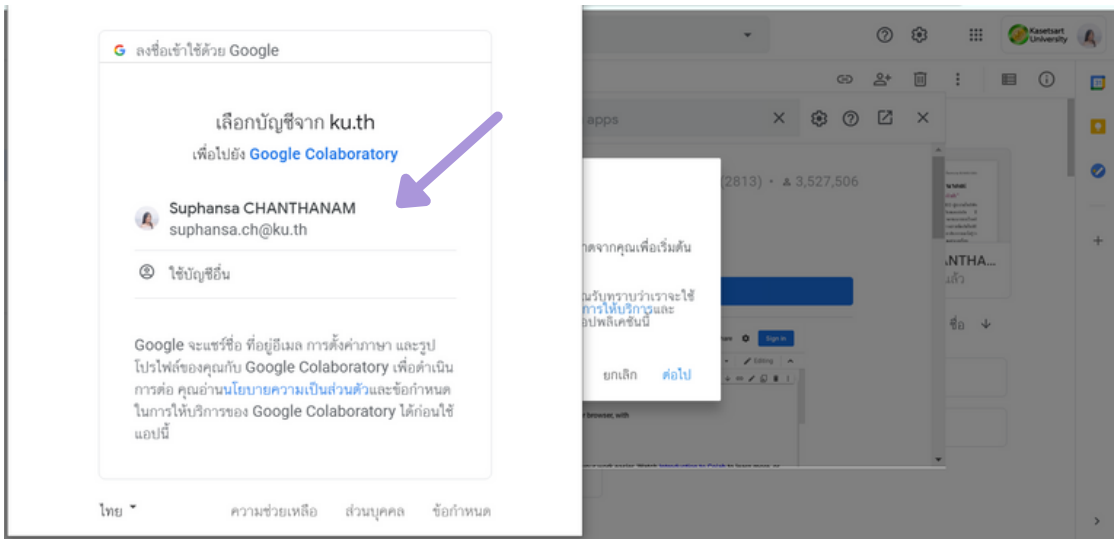


4. เมื่อแสดงหน้าจอนี้ขึ้นเรียบร้อยแล้ว ให้ผู้ใช้เลือก 1) ติดตั้ง 2) ต่อไป ตามลำดับ

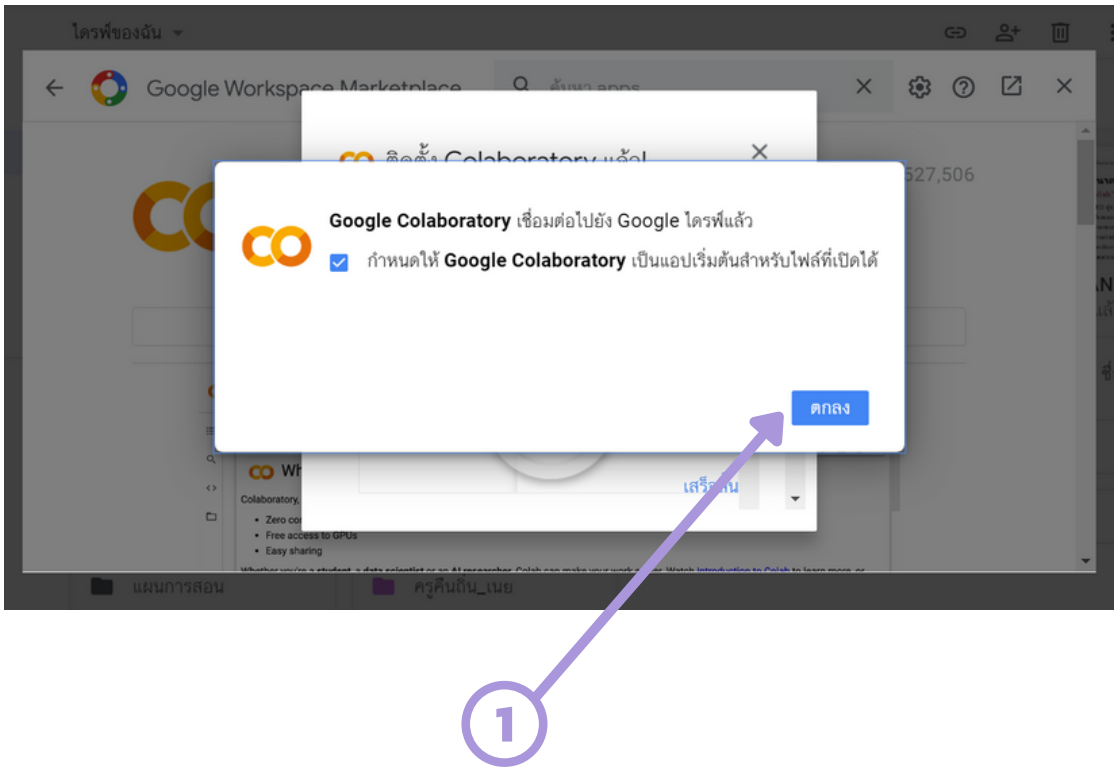


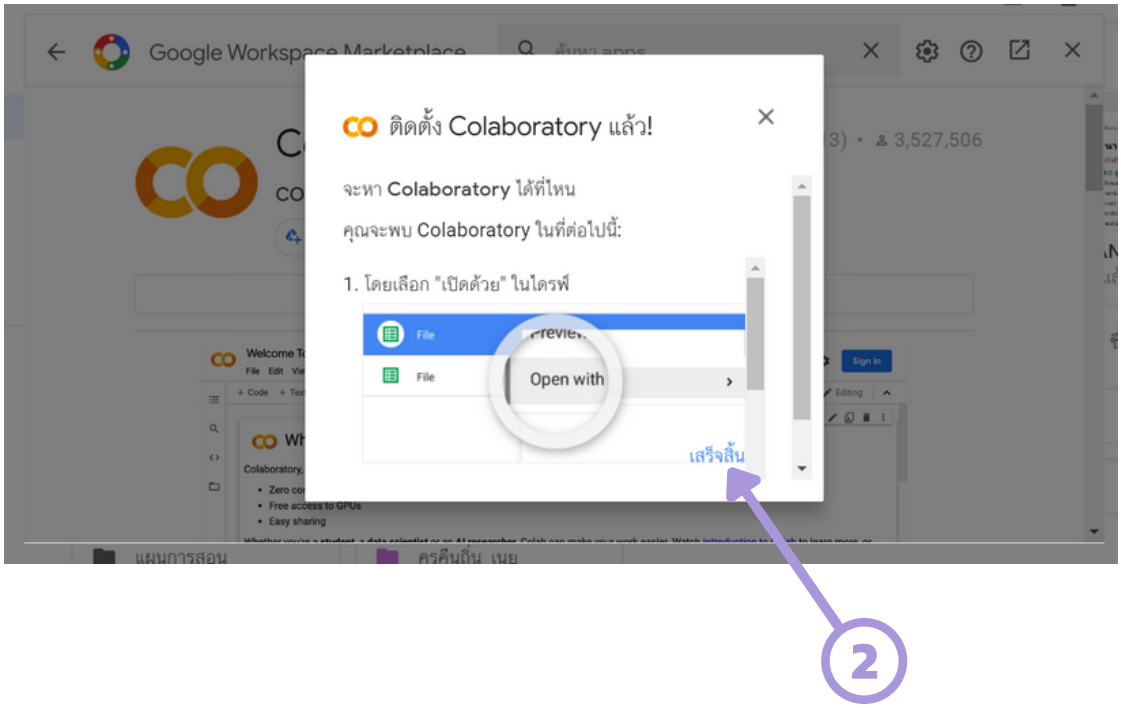


5. เลือกบัญชีผู้ใช้ของ Google (G-mail) ที่ผู้ใช้งานต้องการติดตั้ง Google Colaboratory

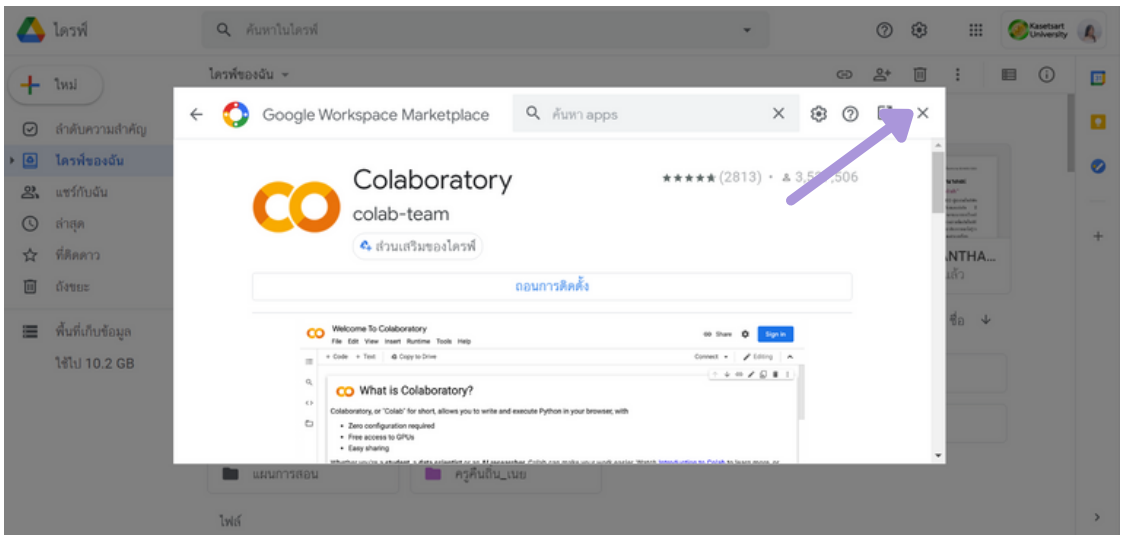


6. หน้าต่างจะปรากฏหน้านี้ขึ้นเพื่อให้ผู้ใช้สามารถกำหนดให้ Google Colaboratory เป็นแอปเริ่มต้นบนเพื่อเปิดใช้บน Google Drive ได้ทันที โดยให้ผู้ใช้งานเลือก 1) ตกลง 2) เสร็จสิ้น

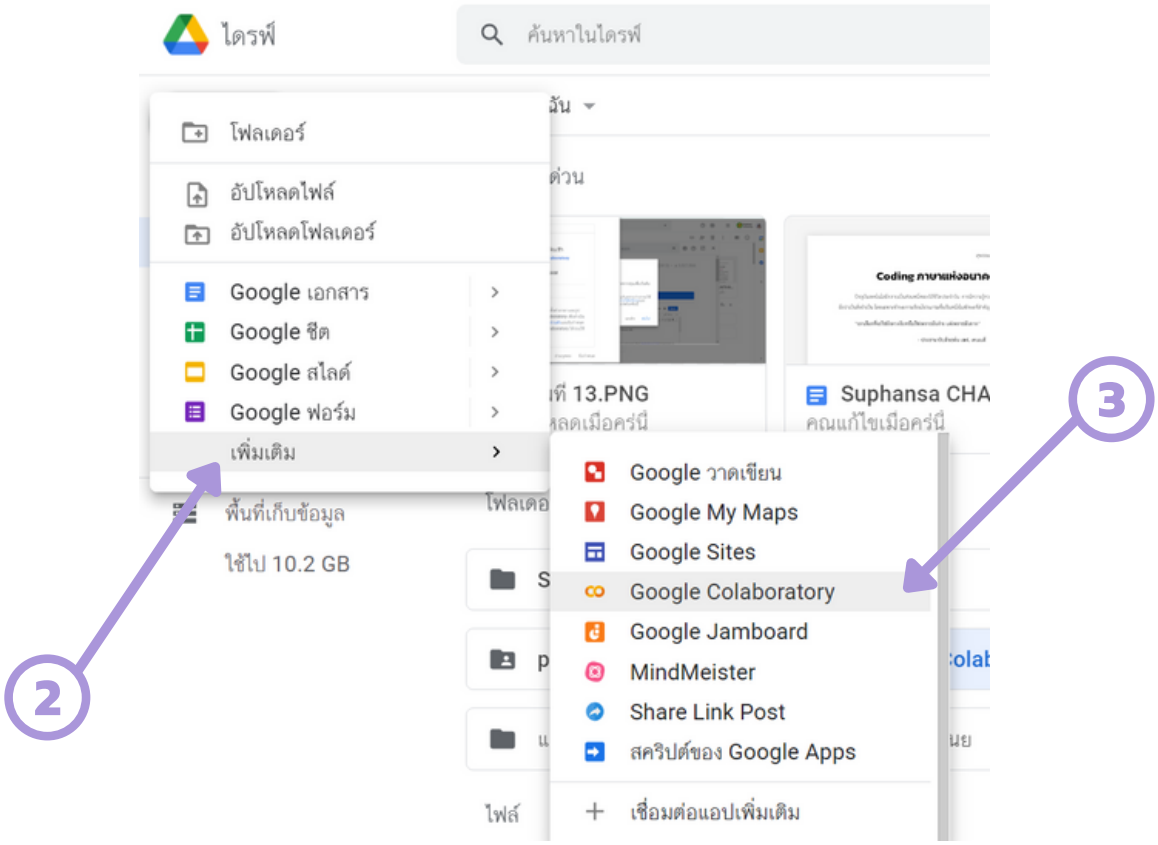




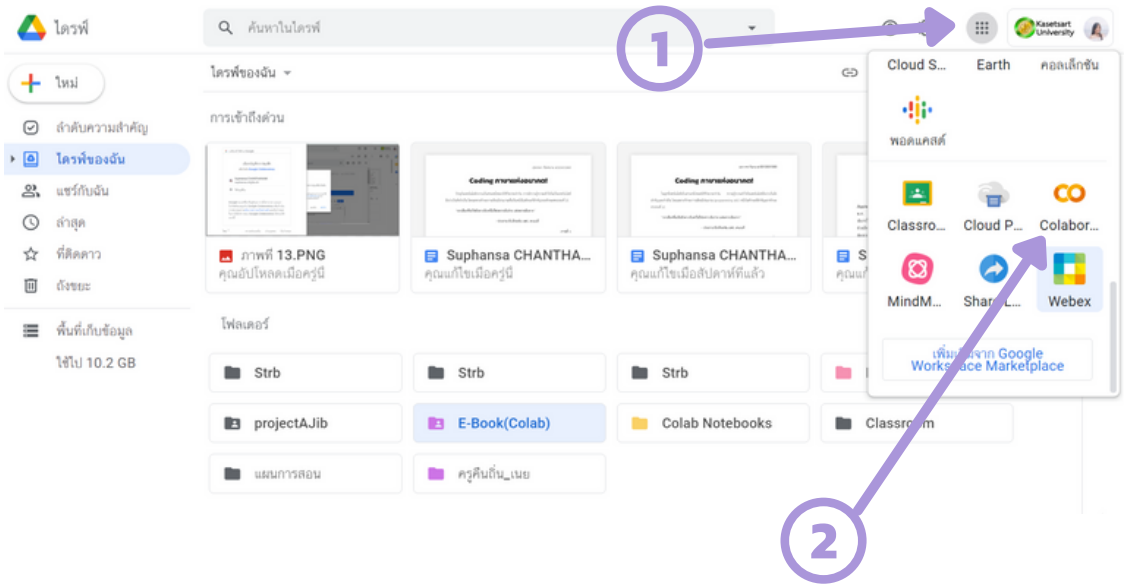
7. เมื่อผู้ใช้งานติดตั้ง Google Colaboratory บน Google Drive แล้วเสร็จ หน้าจอของผู้ใช้งานจะแสดงผลหน้าต่างนี้ขึ้นมา ซึ่งให้ผู้ใช้งานเลือกเครื่องหมายกากบาทที่อยู่มุมบนขวา



8. ผู้ใช้เรียกใช้งาน Google Colab ผ่าน Google drive บน Chrome browser มี 2 วิธี ดังนี้ เมื่อเข้าสู่ระบบ Google Drive ให้เลือก 1) ใหม่ 2) เพิ่มเติม 3) Google Colaboratory



อีกช่องทางหนึ่งซึ่งเป็นวิธีที่รวดเร็วกว่า เมื่อแสดงผลหน้าจอนี้เรียบร้อยแล้ว ให้ผู้ใช้งาน เลือก 1) มุมขวาที่ปรากฏสัญลักษณ์จุด 9 จุด 2) Colaboratory ตามลำดับดังรูปภาพ



THIS IS .. GOOGLE COLAB



แนะนำการใช้งานบน Google Colaboratory คร่าว ๆ ดังนี้

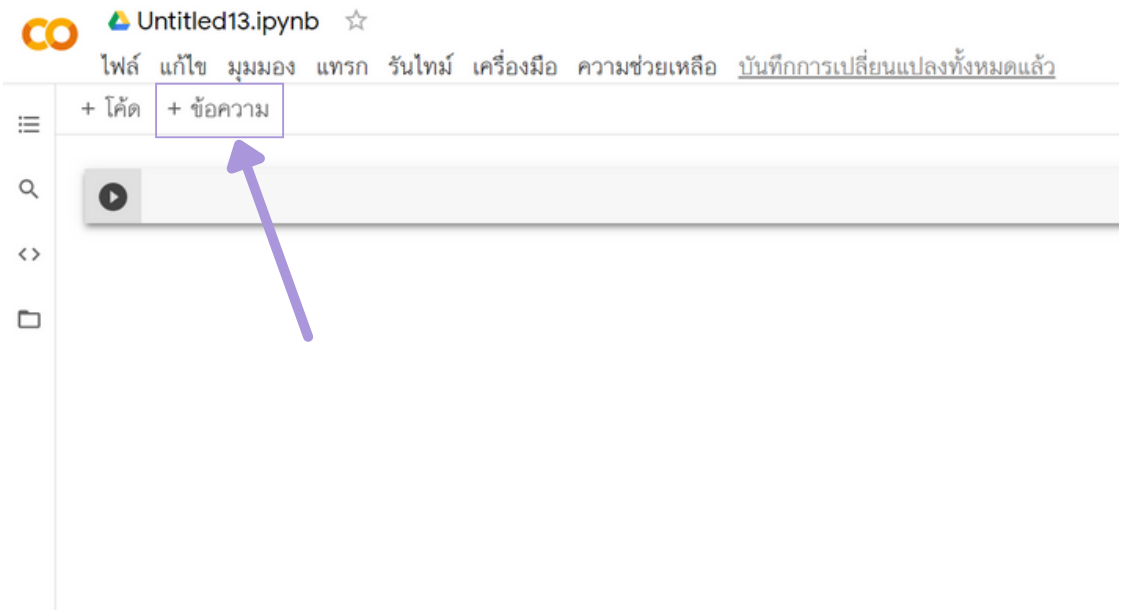
1. แถบแก้ไขชื่อหรือตั้งชื่อเอกสารของ Google colab notebook
2. แถบแสดงหัวข้อสารบัญที่ผู้ใช้งานเป็นผู้สร้างหรือผู้กำหนดหัวข้อ
3. เครื่องมือสำหรับการเพิ่มกล่องเซลล์โค้ดสำหรับเขียนโปรแกรม
4. เครื่องมือสำหรับการเพิ่มกล่องเซลล์ข้อความสำหรับเขียนข้อความ
5. แถบแสดงสถานะว่า Colab notebook ที่ผู้ใช้งานสร้างถูกบันทึกไว้บน Google Drive
6. แถบเครื่องมือสำหรับการแสดงความคิดเห็น (Comment) บน Colab notebook
7. แถบแสดงสถานะการดำเนินการของ Code บนเซลล์ว่าพร้อมสำหรับการรันโปรแกรม
8. เครื่องมือสำหรับแชร์การทำงานบน Google Colaboaratory ร่วมกันกับผู้อื่น
9. แถบเครื่องมือสำหรับการแก้ไขหรือจัดการข้อความกับกล่องเซลล์ข้อความและเซลล์โค้ด
10. สถานะบัญชีของผู้ใช้งานบน Colab notebook ที่สร้างจัดเก็บเอกสารไว้บนบัญชีที่แสดง
11. พื้นที่เอกสารสำหรับการทำงานของกล่องเซลล์โค้ดและกล่องเซลล์ข้อความที่ผู้ใช้สร้าง

HOW-TO-APPLY

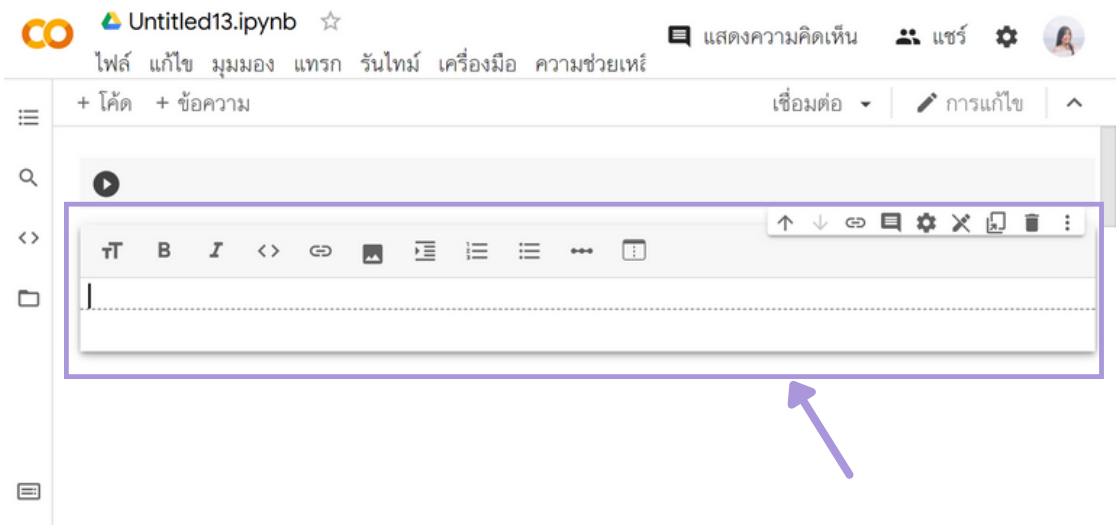
1) วิธีการเพิ่ม TEXT CELL หรือเซลล์ข้อความ

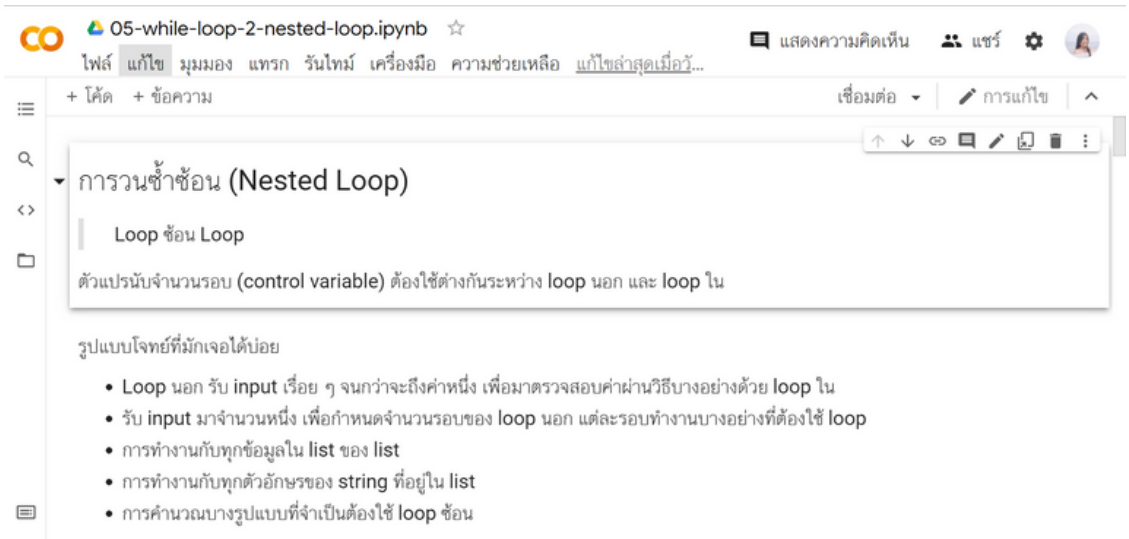
Text cell เป็นกล่องพื้นที่สำหรับการเขียนข้อความ หรือเขียนอธิบายการทำงานของ Code บนโปรแกรม Google Colaboratory โดยผู้ใช้งานสามารถแก้ไขหรือลบข้อความตามต้องการได้ เช่น หากผู้ใช้งานเป็นครูผู้สอนในรายวิชา Python programming หรือวิชาวิทยาการคำนวณ และต้องการสร้างสื่อการเรียนการสอนเพื่อนำไปใช้ในรายวิชาดังกล่าว ผู้ใช้งานสามารถเพิ่มกล่องเซลล์ข้อความนี้เพื่อสร้างและออกแบบสื่อกิจกรรมการเรียนการสอนขึ้นภายในชั้นเรียนได้ โดยวิธีการเพิ่ม Text cell หรือเซลล์ข้อความ มีดังนี้

1. เมื่อเข้าสู่ Google Colaboratory ให้เลือก + ข้อความ จะปรากฏคำว่าเพิ่มเซลล์ข้อความ



2. Text cell หรือกล่องเซลล์ข้อความจะปรากฏ สร้างเนื้อหาตามผู้ใช้งานต้องการได้ทันที





ตัวอย่างสื่อการสอนวิชา Fundamental programming Concept คณะวิทยาศาสตร์ มก.

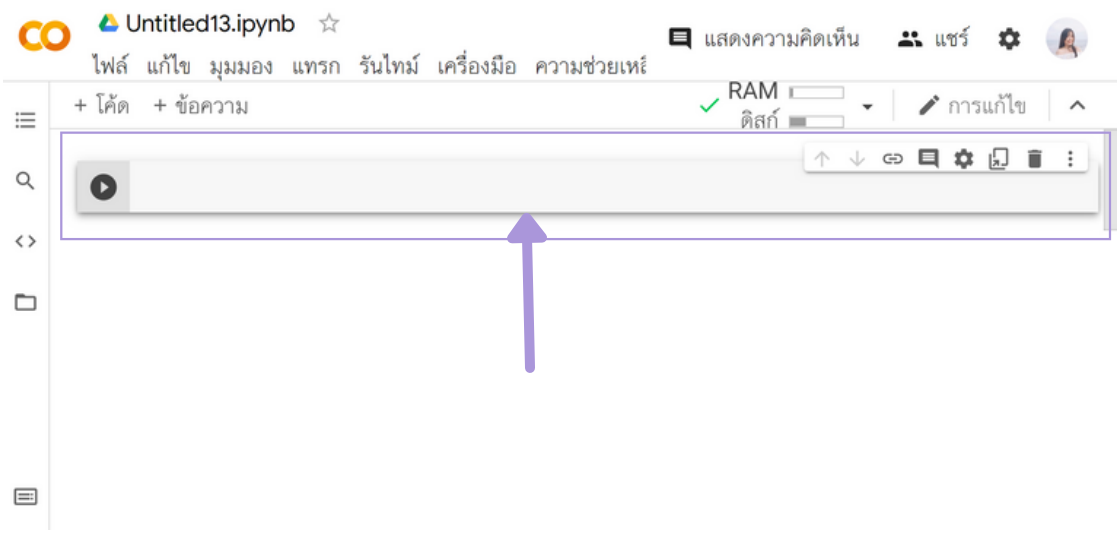
2) วิธีการเพิ่ม CODE CELL หรือเซลล์โค้ด

Code cell เป็นพื้นที่สำหรับการเขียนภาษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์อย่าง Python ผู้ใช้สามารถแก้ไขหรือลบ Code ได้บนพื้นที่ของหน้าต่างโปรแกรมตามที่ผู้ใช้ต้องการ ยกตัวอย่างเช่น หากผู้ใช้งานต้องการสร้างสื่อการสอนโดยการคิดโจทย์ปัญหาเพื่อให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการเขียนโปรแกรม บน Colab ผู้ใช้งานสามารถออกแบบสื่อดังกล่าวเพื่อนำไปใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนได้ โดยการใช้วิธีการเพิ่ม Code cell มีดังนี้

1. เลือก +โค้ด จะปรากฏแทรกเซลล์โค้ดที่ด้านล่าง CTRL+M B ตามลำดับ



2. CODE CELL หรือกล่องเซลล์โค้ดจะปรากฏให้ผู้ใช้งานสามารถเขียนโค้ดเพื่อรันโปรแกรมได้ทันที



ตัวอย่าง 1 สูตรคูณ

รับจำนวนเต็มบวกมาหนึ่งจำนวน แล้วพิมพ์สูตรคูณตั้งแต่แม่ 2 ถึงจำนวนเต็มบวกที่รับเข้ามา

วิเคราะห์

1. INPUT: รับจำนวนเต็มบวก x
2. PROCESS: Loop นอก จะวนจำนวนตั้งแต่ 2 ถึง x ด้วยตัวแปร i แต่ละรอบ i จะเพิ่มค่าทีละ 1
3. PROCESS + OUTPUT: Loop ใน จะวนจำนวนตั้งแต่ 1 ถึง 12 ด้วยตัวแปร j แต่ละรอบแสดงผลคูณ `i*j` และ j จะเพิ่มค่าที่ละ 1

```
[ ]  # ในการเขียนโปรแกรม ให้เขียน loop นอก และทดสอบก่อน
     # Loop นอก จะวนจำนวนตั้งแต่ 2 ถึง x ด้วยตัวแปร i แต่ละรอบ i จะเพิ่มค่าทีละ 1

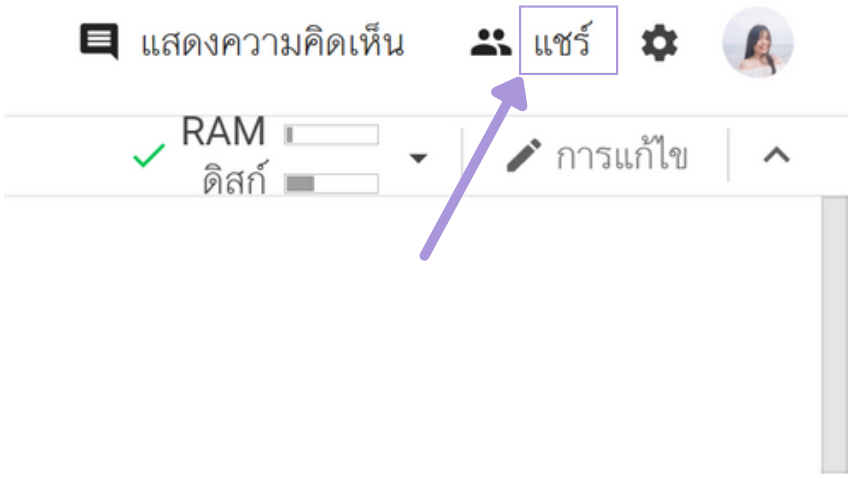
     x = int(input())
     i = 2
     while i <= x:
         print('i:', i)
         i += 1
```

สื่อการสอนวิชา Fundamental programming Concept คณะวิทยาศาสตร์ มก.

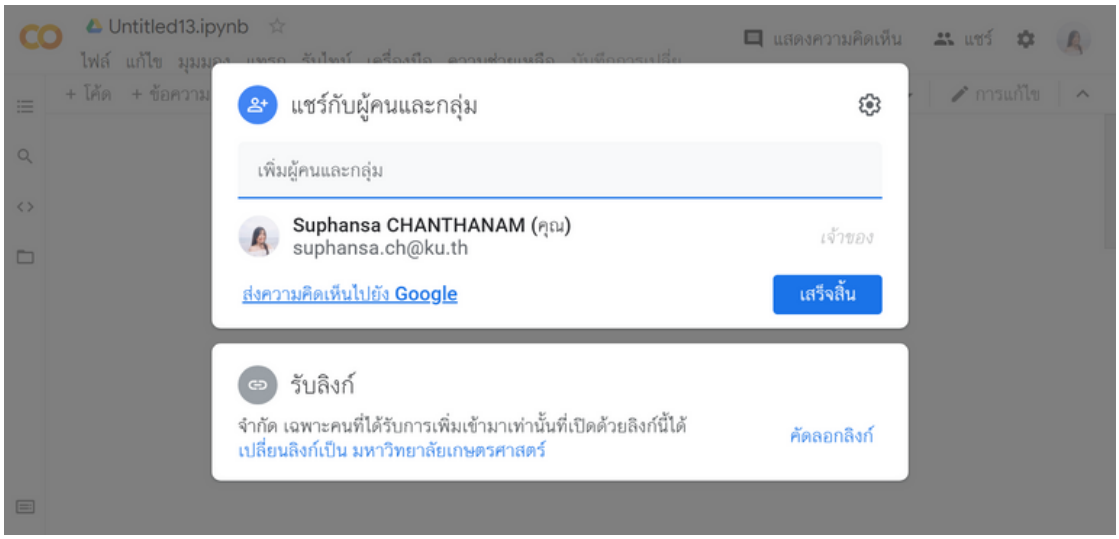
3) วิธีแบ่งปัน URL เพื่อทำงานร่วมกับผู้อื่น

เป็นการแบ่งปันการทำงานร่วมกันกับผู้อื่น โดยสามารถแชร์ Google colab notebooks ที่สร้างไว้แล้ว นำไปใช้ในรูปแบบของ G-mail หรือ URL ได้เพื่อระบุการทำงานร่วมกัน โดยเมื่อผู้ใช้งานแชร์เรียบร้อยแล้ว ผู้ใช้ท่านอื่นสามารถเข้ามาทำงานบน Colab notebooks ร่วมกับผู้ใช้งานได้ทันที โดยสามารถเข้ามาทำงานบน Google Colaboratory เพื่อตรวจสอบหรือแก้ไขตามเงื่อนไขการแชร์หรือแบ่งปันที่กำหนด

1. ให้ผู้ใช้งานลองสังเกตมุมบนขวาบน เลือกปุ่มแชร์จะแสดงผลหน้าจอถัดไป



2. เมื่อแสดงผลหน้าจอนี้เรียบร้อยแล้ว ผู้ใช้สามารถแชร์การทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ทันที



#6 TIPS

1. การแก้ไขเซลล์ข้อความและเซลล์โค้ด

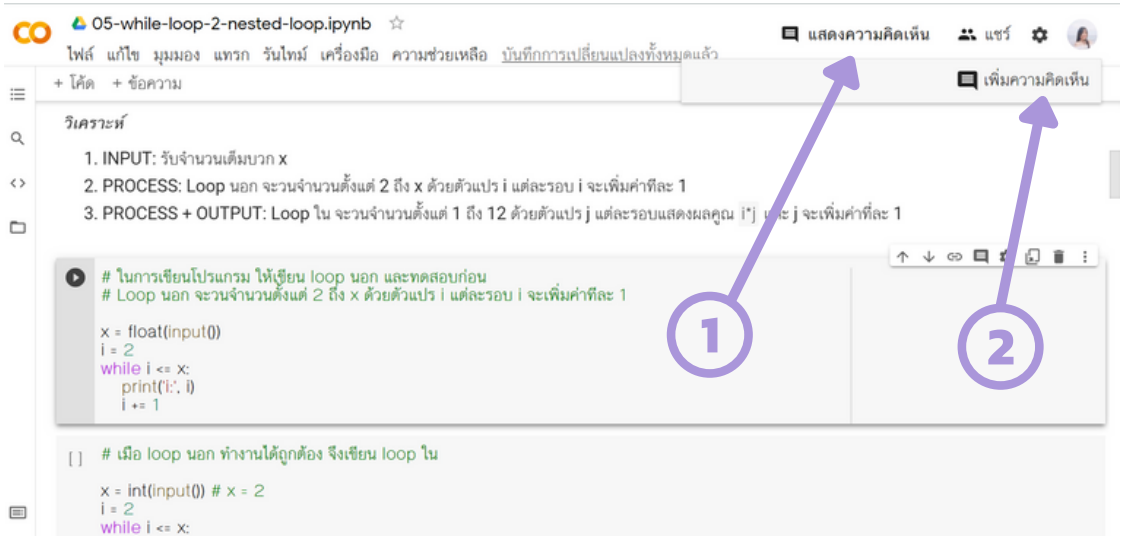
เมื่อผู้ใช้งานต้องการแก้ไขข้อความหรือโค้ดบน Text cell และ Code cell ผู้ใช้งานสามารถ Double Click บนกล่องเซลล์ที่ต้องการแก้ไขได้ทันที นอกจากวิธีนี้แล้วผู้ใช้งานยังสามารถเลือก Text cell หรือ Code cell ที่ต้องการแก้ไขแล้วกดแป้นพิมพ์ Enter เพื่อแก้ไข Text cell และ Code cell ได้เช่นเดียวกัน

Enter

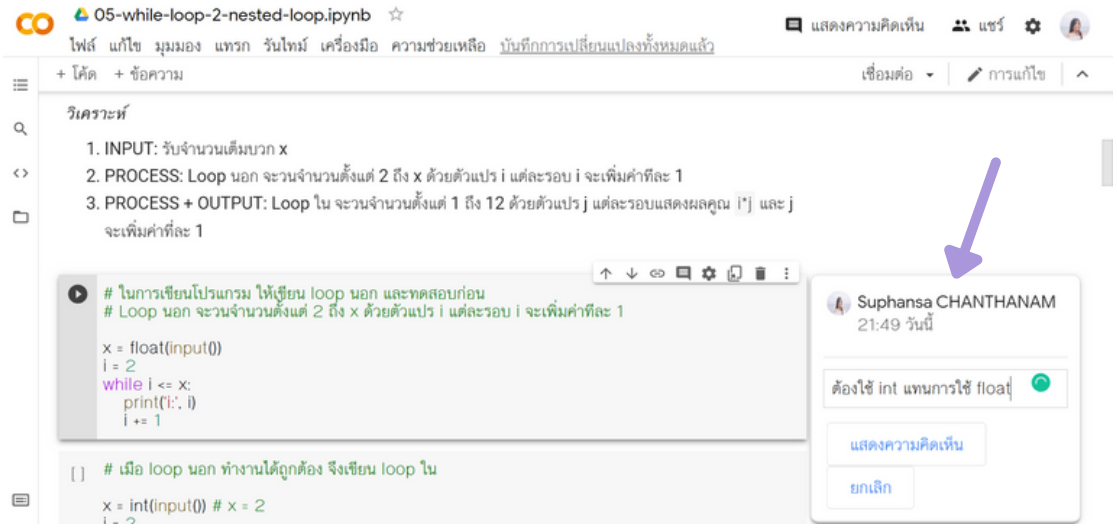
2. กล่องแสดงความคิดเห็น (Comment)

ในการสร้างสื่อการเรียนการสอนเพื่อนำไปใช้ในชั้นเรียน หากเราเป็นครูผู้สอนแล้วต้องการแสดงความคิดเห็นเพื่อสื่อสารหรือให้คำแนะนำเกี่ยวกับบทเรียนกับผู้เรียน ผู้สอนสามารถแสดงความคิดเห็นโดยตรงแก่ผู้เรียนได้โดยตรงผ่านหน้าเอกสารบน Goolab Colaboratory ของนักเรียนได้ทันที หลังจากที่ผู้เรียนได้แชร์ URL หรือ G-mail มายังครูผู้สอนเรียบร้อยแล้ว

วิธีการแสดงความคิดเห็นให้กับผู้เรียน ให้เลือก 1) แสดงความคิดเห็น 2) เพิ่มความคิดเห็น

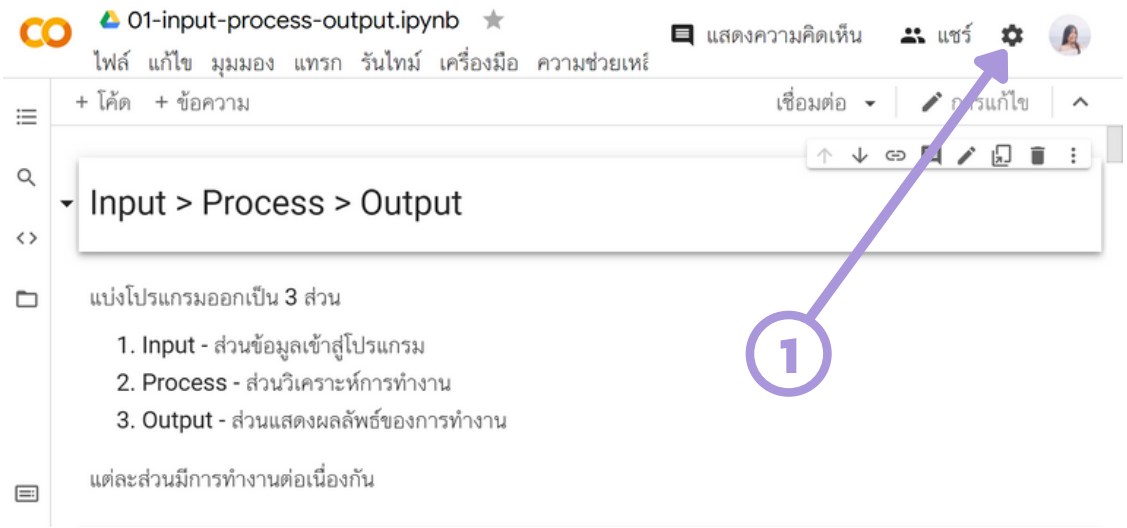


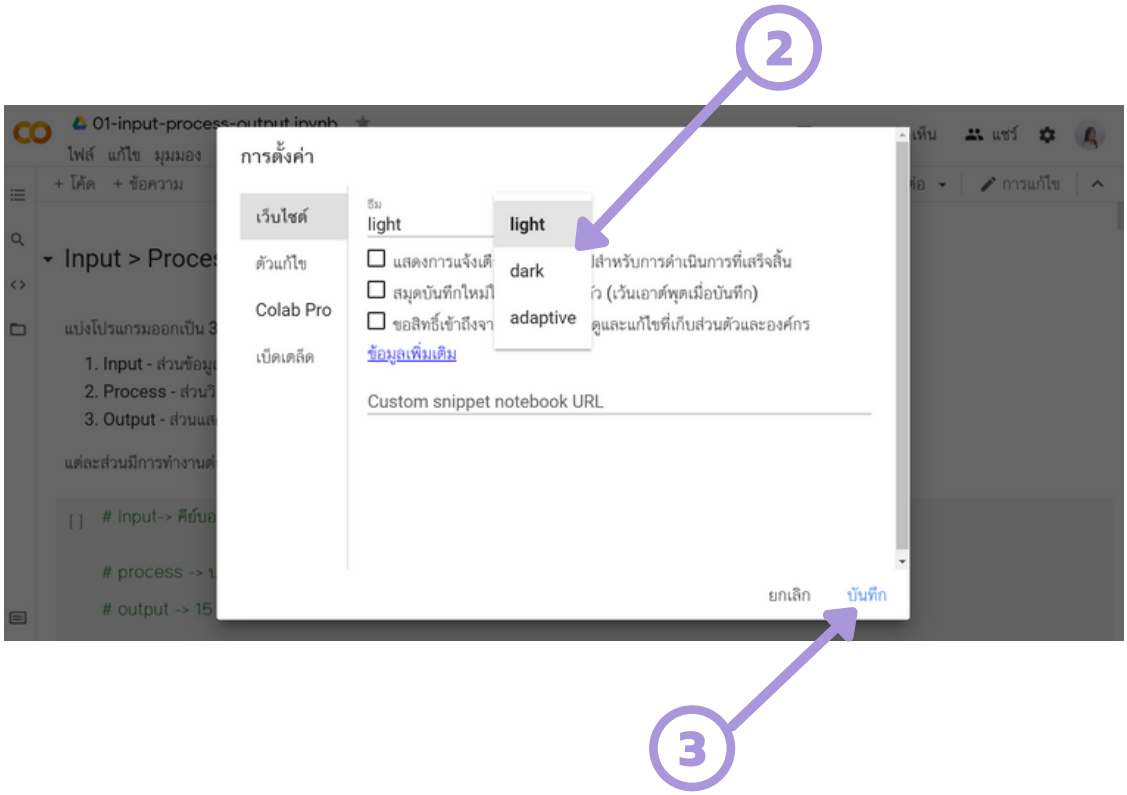
กล่องเพื่อแสดงความคิดเห็นนี้จะปรากฏขึ้นยังเซลล์ที่ผู้สอนเลือกที่จะแสดงความคิดเห็นให้กับผู้เรียนทันที ยกตัวอย่างเช่น สื่อการสอนวิชา Fundamental programming Concept คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ผู้เรียนมีการใช้ Data type ผิดในการปฏิบัติการเขียนโปรแกรมภาษา Python ดังนั้นครูผู้สอนจึงแสดงความคิดเห็นเพื่อให้ผู้เรียนแก้ไข



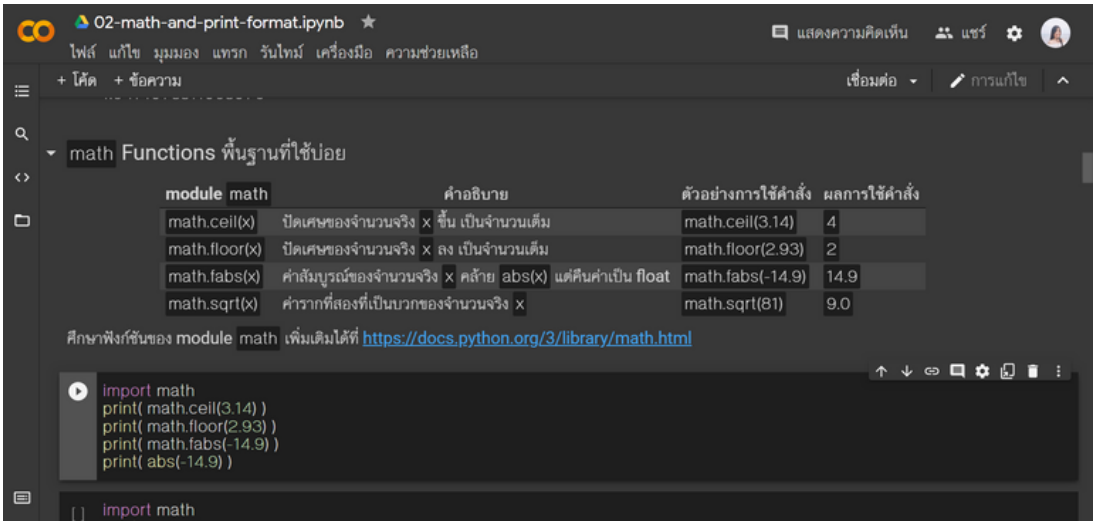
3. เข้าโหมดถนอมสายตา (Eye care mode)

หน้าต่างโปรแกรมของ Google Colaboratory สามารถปรับเข้าสู่โหมดถนอมสายตาเวลาทำงานได้ โดยผู้ใช้งานสามารถเลือกการตั้งค่าได้ทั้งหมด 3 รูปแบบคือ 1. Light สีขาว 2. Dark สีดำ 3. Adaptive สลับตามเวลาของสองรูปแบบแรก ถ้าผู้ใช้งานต้องการเข้าสู่โหมดถนอมสายตาให้ผู้ใช้เลือก 1) ตั้งค่า 2) เลือกโหมด 3) บันทึก เพื่อปรับโหมดดังกล่าวได้ตามต้องการ

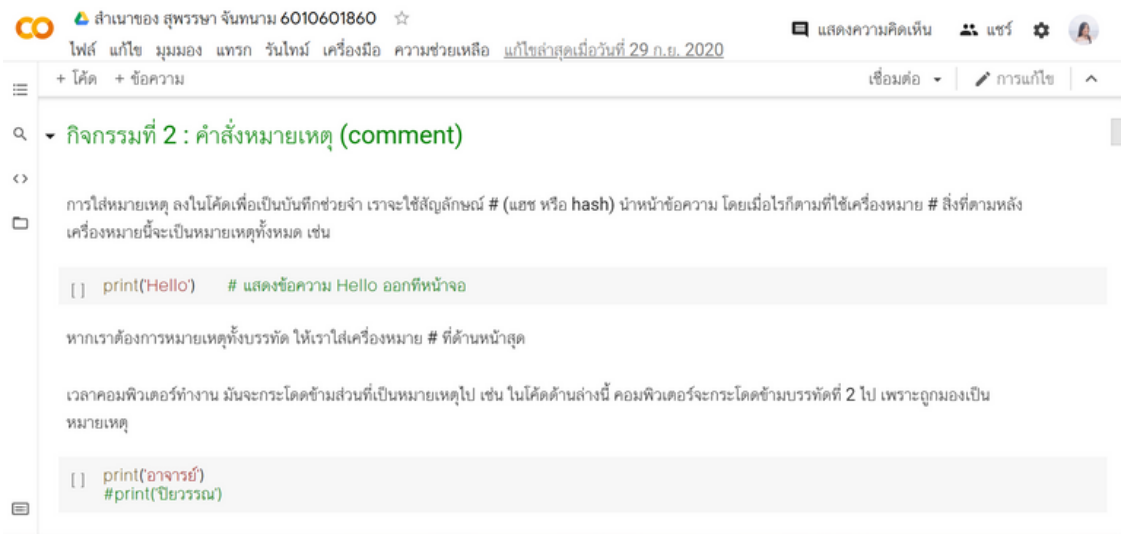




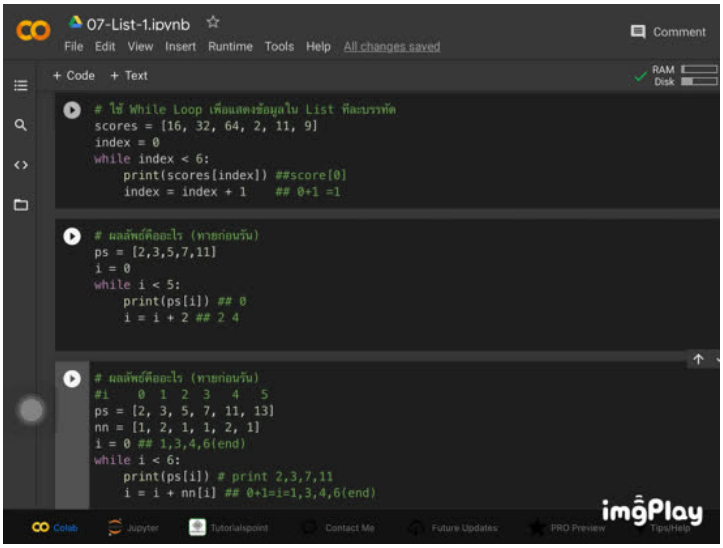
4. ตัวอย่างสื่อการเรียนการสอนในชั้นเรียน



สื่อการสอนวิชา Fundamental programming concept คณะวิทยาศาสตร์ มก.



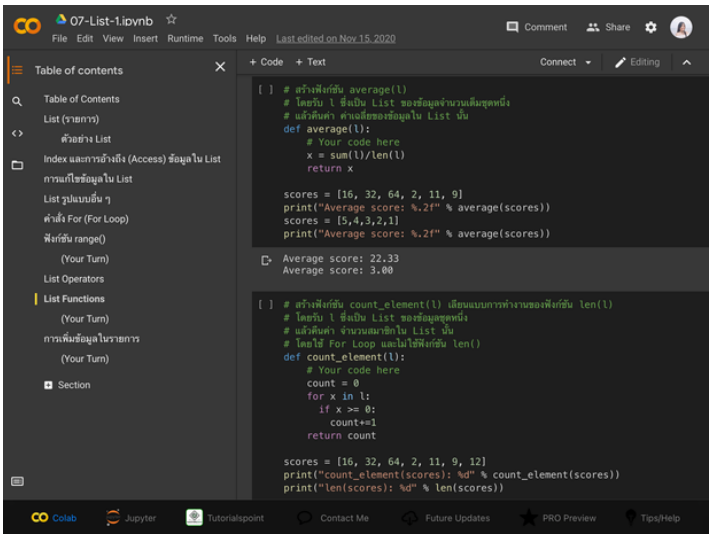
สื่อการสอนวิชาการสอนธุรกิจและคอมพิวเตอร์ในโรงเรียน คณะศึกษาศาสตร์ มก.



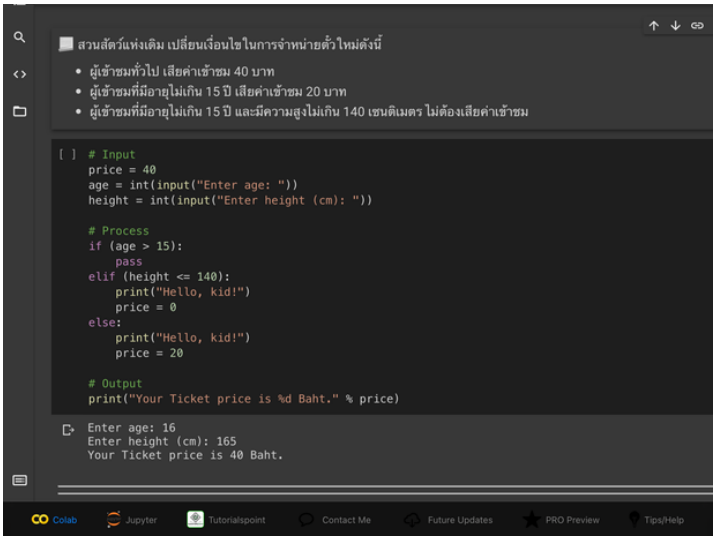
สื่อการสอนวิชา Fundamental programming concept คณะวิทยาศาสตร์ มก.

5. การใช้งาน Google Colab บนอุปกรณ์อื่น

ผู้ใช้งานสามารถดาวน์โหลดแอปพลิเคชัน Google Colaboratory บน App store หรือ Play store เพื่อใช้งานบนอุปกรณ์อื่นได้ เช่น การใช้งาน Colab บน IPad ที่มีบัญชี G-mail ซึ่งการใช้งานเว็บไซต์ดังกล่าวบน IPad หรือ Tablet การทำงานจะแสดงผลเหมือนบนคอมพิวเตอร์



ตัวอย่างหน้าจอการทำงานของ Colab บน IPad



ตัวอย่างการทำงานของ colab บน IPad

6. แป้นพิมพ์ลัด (SHORTCUT)

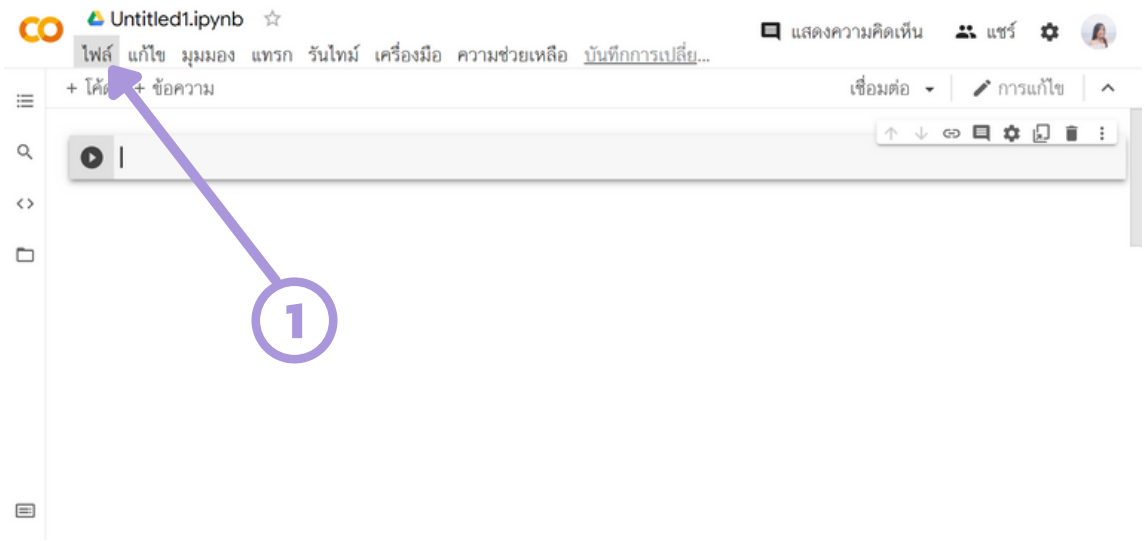
แป้นพิมพ์ลัดเพื่อใช้งานร่วมกับการเพิ่ม Text cell หรือเซลล์ข้อความและ Code cell หรือเซลล์โค้ดคือ “Shift+Enter” เป็นกุญแจหลักสำคัญในการสร้างสื่อ Python ออนไลน์บน Google Colaboratory ซึ่งใช้สำหรับการแสดงผลลัพธ์บนหน้าพื้นที่เอกสารของผู้ใช้งาน

Shift + Enter

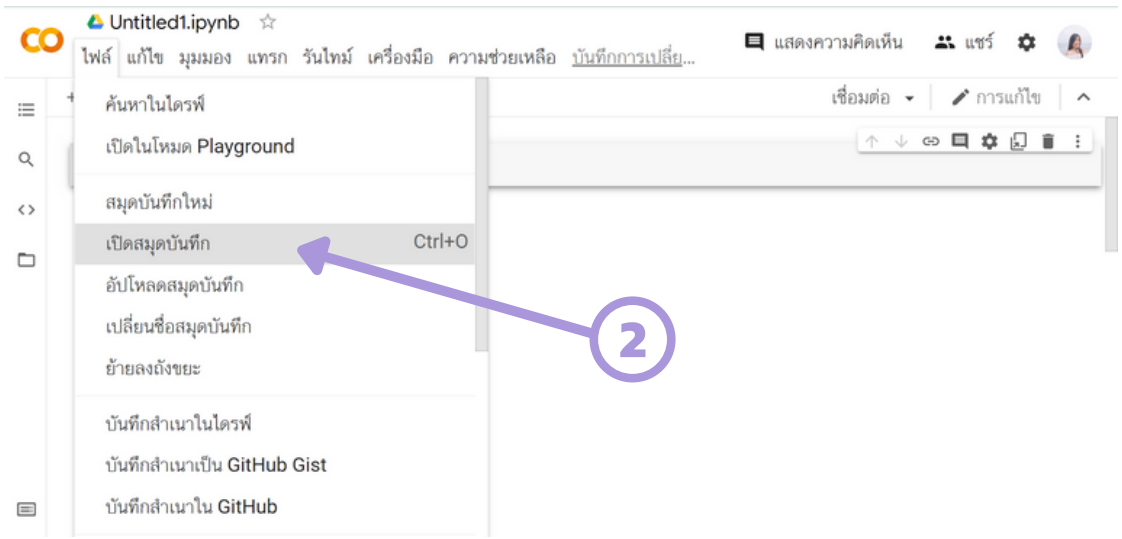
WHAT IS THE DISADVANTAGE?

1. การนำเข้าสมุดมีขั้นตอนมาก

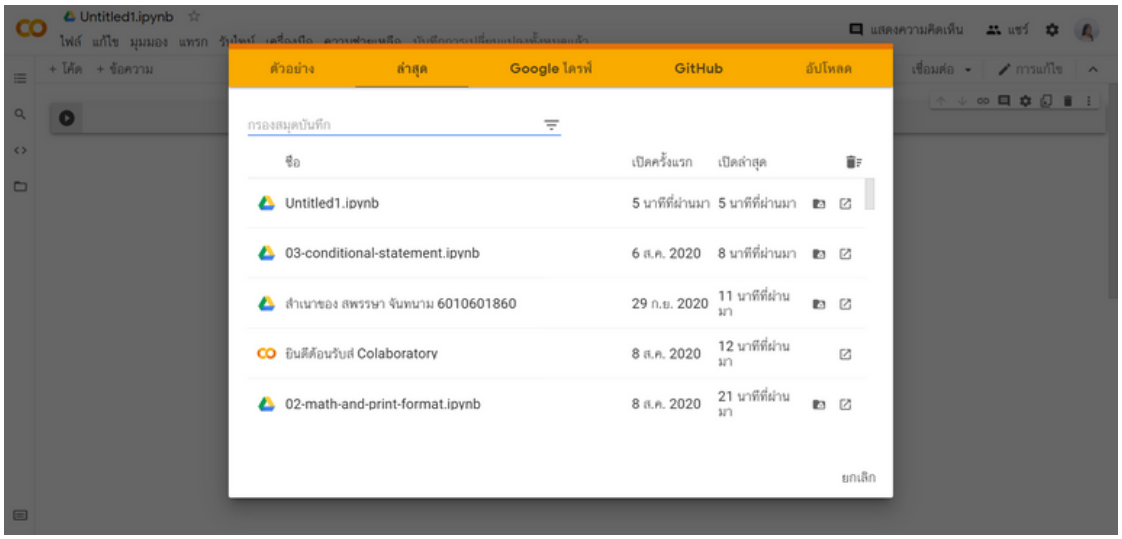
เนื่องจากการนำเข้าสมุดบันทึก (Colab notebooks) ไปใช้งานเป็นสื่อในกิจกรรมต่าง ๆ ที่ผู้ใช้ต้องการบน Google Colaboratory จำเป็นอย่างมากที่ผู้ใช้งานต้องบันทึกสมุดดังกล่าวไว้บน Google Drive เสียก่อน และผู้ใช้งานต้องได้รับการอนุญาตผ่าน G-mail หรือ URL ก่อนดึงสมุดบันทึกของผู้อื่นมาใช้ ตัวอย่างเช่น หากผู้สอนสร้างบทเรียนไว้สำหรับการสอนบน Google Colab เพื่อใช้เป็นสื่อการสอนสำหรับวิชาการเขียนโปรแกรมภาษา Python ผู้เรียนจำเป็นต้องได้รับการอนุญาตจากผู้สอนก่อนนำสมุดดังกล่าวไปใช้ ซึ่งผู้เรียนต้องดาวน์โหลดเก็บไว้ใน Google Drive ของตัวเองด้วย โดยวิธีการเรียกใช้งานสมุดบันทึกของผู้อื่นคือให้ผู้ใช้งานเลือก 1) ไฟล์ (File) 2) เปิดสมุดบันทึก (Open notebook) ที่บันทึกหรือดาวน์โหลดไว้



1.ให้ผู้ใช้งานเลือกสมุดบันทึก (Google Colab) ที่เคยสร้างและได้รับบันทึกไว้ใน Google Drive

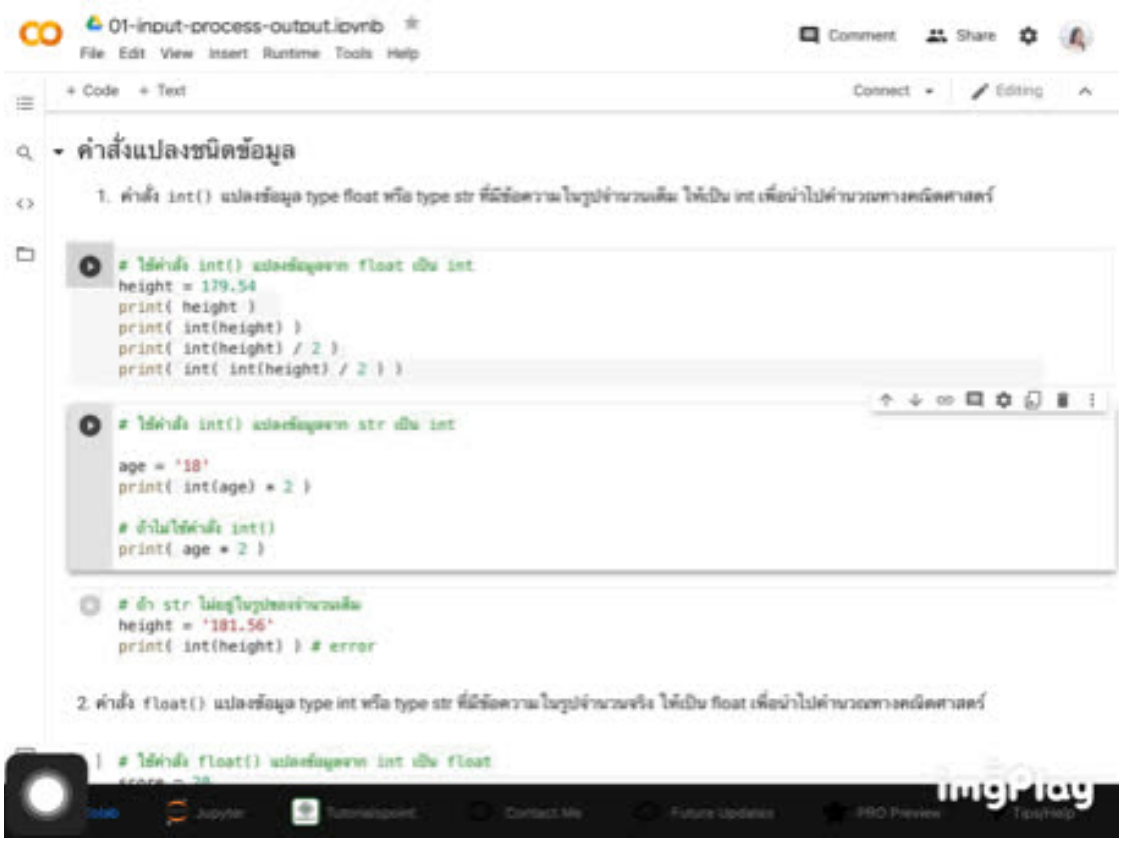


2. เมื่อเปิดเอกสารที่ต้องการ หน้าจอจะแสดงเอกสาร Colab notebooks ที่ผู้ใช้เคยสร้างไว้



2. DEPENDS ON INTERNET

Google Colaboratory เปรียบเสมือน IDE ที่ถูกดำเนินการใช้งานบนโปรแกรมในรูปแบบออนไลน์ และถูกบันทึกข้อมูลทั้งหมดไว้บน Cloud โดยเฉพาะ อาจส่งผลให้การรันหรือการแสดงผลข้อมูลของโปรแกรมมีอาการช้าหรือไม่เสถียร นอกจากนี้หากอินเตอร์เน็ตช้าจะส่งผลต่อการทำงานบน Google Colab ทันที ดังนั้นผู้ใช้ต้องคอยสังเกตว่าอินเทอร์เน็ตของผู้ใช้เชื่อมต่อกับโปรแกรมดีหรือไม่ หากไม่มีอินเทอร์เน็ตการบันทึกสมุดจะไม่เกิดขึ้นและเข้าถึงสมุดไม่ได้



ตัวอย่างจากสื่อการสอนจากรายวิชา Fundameantal programming concept

VDO แ

แหล่งอ้างอิง

หากท่านอ่านบทความนี้
ในรูปแบบ PDF ให้กดที่นี่

แหล่งอ้างอิง

KASIDIS SATANGMONGKOL. (2561). Coding ไม่ใช่เรื่องง่ายแต่โคตรจำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21. สืบค้น 15 กุมภาพันธ์ 2564, จาก https://datarockie.com/2018/04/20/coding-is-hard/

Google colaboratory. ม.ป.ป. EP2 - Intro to Google Colab.ipynb. สืบค้น 15 กุมภาพันธ์ 2564, จาก https://colab.research.google.com/drive/1_Lza6U_Cy8kAGIy_24myAJpMSTiYjrZP#scrollTo=-BTgK8feurpY

Google colaboratory. ม.ป.ป. ยินดีต้อนรับสู่ Colaboratory. สืบค้น 15 กุมภาพันธ์ 2564, จาก https://colab.research.google.com/notebooks/welcome.ipynb?hl=th#scrollTo=UdRyKR44dcNI

Hadi and Ali Partovi. (2556). Leaders and trend-setters all agree on one thing. สืบค้น 11 กุมภาพันธ์ 2564, จาก https://code.org/quotes

Guido van Rossum. Guido van Rossum - Resume. สืบค้น 15 กุมภาพันธ์ 2564, จาก https://gvanrossum.github.io/Resume.html

YouTube. (2562, มกราคม 31). Get started with Google Colaboratory (Coding TensorFlow) [Video file]. จาก https://www.youtube.com/watch?v=inN8seMm7UI

The history now. (2562). ประธานาธิบดีจอห์น เอฟ. เคนเนดีประกาศส่งมนุษย์ไปดวงจันทร์. สืบค้น 15 กุมภาพันธ์ 2564, จาก https://thehistorynow.com/john-f-kennedy-speech-we-choose-to-go-to-the-moon/

แหล่งอ้างอิง

ครูเกียรติ. (2561). รู้จักวิชา “วิทยาการคำนวณ” วิชาบังคับใหม่ ที่เริ่มเรียนตั้งแต่ปี 2561 นี้. สืบค้น 17 กุมภาพันธ์ 2564, https://school.dek-d.com/blog/featured/%E0%B8%A3%E0%B8%B9%E0%B9%89%E0%B8%88%E0%B8%B1%E0%B8%81%E0%B8%A7%E0%B8%B4%E0%B8%8A%E0%B8%B2%E0%B8%A7%E0%B8%B4%E0%B8%97%E0%B8%A2%E0%B8%B2%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%84%E0%B8%B3%E0%B8%99%E0%B8%A7/

Woodfill, Jerry. (2562). [John F. Kennedy Moon Speech - Rice Stadium] [Photograph]. SPACE MOVIES CINEMA. https://er.jsc.nasa.gov/seh/ricetalk.htm

Lisota, Kevin. (2562). [Microsoft CEO Satya Nadella.] [Photograph]. GeekWire. https://www.geekwire.com/2019/microsoft-ceo-satya-nadella-celebrating-1-trillion-market-cap-beginning-end/

BISHOP, TODD. (2564). [Mark Zuckerberg and Bill Gates.] [Photograph]. GeekWire. https://www.geekwire.com/2020/hidden-history-microsoft-facebook-says-social-networks-future/

IEEE Spectrum. (2564). Interactive: The Top Programming Languages. .สืบค้น 18 กุมภาพันธ์ 2564, จาก https://spectrum.ieee.org/static/interactive-the-top-programming-languages-2020

Cavotta, Michael. (2562). [Guido van Rossum] [Photograph]. Creative Commons. https://gvanrossum.github.io/pics.html

แหล่งอ้างอิง

IEEE Spectrum. (2564). [Language Ranking: IEEE Spectrum] [Capture]. IEEE Spectrum. https://spectrum.ieee.org/static/interactive-the-top-programming-languages-2020

สอนลูกเขียนโปรแกรม. (2561). หลักสูตรวิทยาการคำนวณของประเทศอังกฤษ. สืบค้น 16 กุมภาพันธ์ 2564,
จาก https://school.dek-d.com/blog/kidcoding/computationalthinking/%E0%B8%AB%E0%B8%A5%E0%B8%B1%E0%B8%81%E0%B8%AA%E0%B8%B9%E0%B8%95%E0%B8%A3%E0%B9%80%E0%B8%82%E0%B8%B5%E0%B8%A2%E0%B8%99%E0%B9%82%E0%B8%9B%E0%B8%A3%E0%B9%81%E0%B8%81%E0%B8%A3%E0%B8%A1%E0%B9%83%E0%B8%99/

สอนลูกเขียนโปรแกรม. (2561). ทำความรู้จักหลักสูตรวิทยาการคำนวณของฟินแลนด์ ที่เริ่มตั้งแต่ป.1. สืบค้น 16 กุมภาพันธ์ 2564, จาก https://school.dek-d.com/blog/?p=539

509

LIVEWORKSHEETS

แอปพลิเคชันสำหรับการผลิตสื่อการสอนและการสร้างชิ้นงาน

หมวดที่ 4

สารบัญ

I. รู้จัก liveworksheets กันก่อน 511

II. ทำไมต้อง liveworksheets 512

III. ขั้นตอนการสมัคร liveworksheets 515

IV. ขั้นตอนการสร้างใบงานบน liveworksheets 518

V. คุณสมบัติน่าใช้ 521

Drag and Drop 522

Join with arrows 523

Multiple choice exercises 524

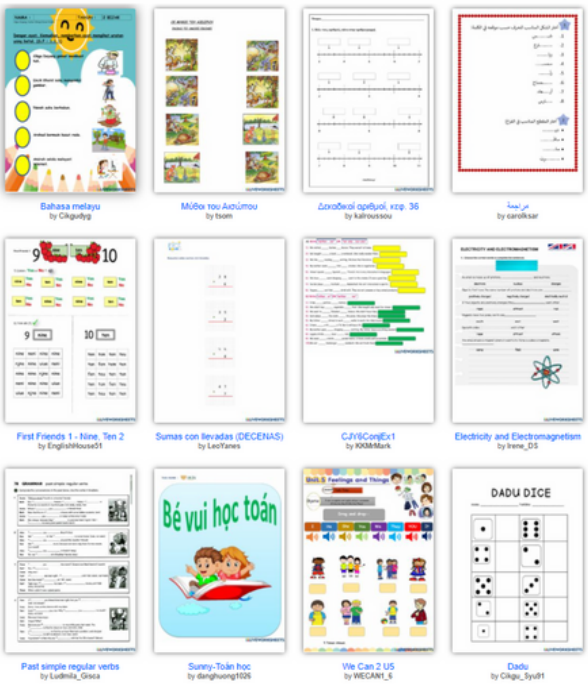
VI. ทิ้งท้าย liveworksheets 526

VII. แหล่งอ้างอิง 527

LIVEWORKSHEETS

แอปพลิเคชันสำหรับการผลิตสื่อ การสอนและการสร้างชิ้นงาน

สวัสดีคุณครู อาจารย์ เพื่อนนิสิต หรือผู้สนใจทุกท่าน นี่ก็เป็นเว็บไซต์ที่น่าสนใจของหนังสือเล่มนี้หวังว่าทุกคนยังมีไฟที่อยากจะรู้จักอีกซักเว็บไซต์ผมขอแนะนำเป็น “liveworksheet” หลายท่านคงจะสงสัยว่า เอ๊ะ! มันเป็นเว็บไซต์อะไร มีความเกี่ยวข้องอะไรกับใบงานมั้ยเพราะเห็นมีคำว่า “Sheets” อยู่ด้วย ใช่แล้วครับเว็บไซต์นี้มีความเกี่ยวข้องกับใบงาน และมีความพิเศษคือจะอยู่ในรูปแบบออนไลน์ อีกทั้งยังสามารถแชร์ไปยังโปรแกรมจัดการชั้นเรียนที่หลายท่านคงรู้จักกันดีอย่าง Google classroom หรือโซเชียลเน็ตเวิร์ค อย่าง Facebook และ twitter



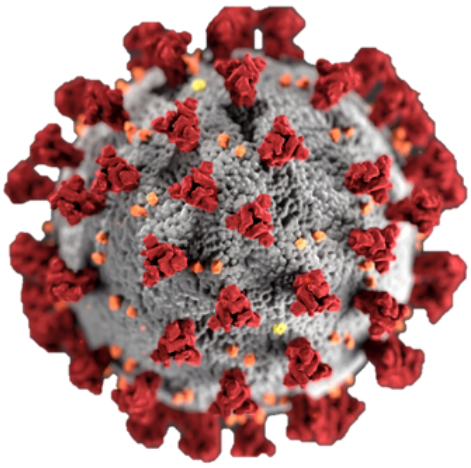
ตัวอย่างใบงานบนเว็บไซต์ liveworksheets

รู้จัก LIVEWORKSHEETS กันก่อน



LIVEWORKSHEETS สร้างขึ้นโดย Víctor Gayol เขาสร้างเว็บไซต์นี้เมื่อปลายปี 2016 โดยมีจุดประสงค์เพื่อเปลี่ยนรูปแบบใบงานที่พิมพ์ได้แบบเดิม ๆ ให้เป็นใบงานออนไลน์ที่จะช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ให้นักเรียนและยังประหยัดงานของครูได้มากขึ้นนอกเหนือจากการรักษาสิ่งแวดล้อมด้วยการประหยัดกระดาษ เว็บไซต์เติบโตขึ้นทีละเล็กทีละน้อยด้วยการมีส่วนร่วมของครูหลายคนจากทั่วโลกและในปี 2020 มีการเติบโตอย่างมากเนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัส covid-19 ทำให้ต้องจัดการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์ทำให้มีครูที่ลงทะเบียนมากกว่า 1 ล้านคนและมีแบบฝึกหัดมากกว่า 600,000 แบบให้ทุกท่านได้เลือกใช้

ทำไมต้อง LIVEWORKSHEETS



ปัจจุบันการเรียนออนไลน์มีความสำคัญอย่างมากอันเป็นผลกระทบมาจากการแพร่ระบาดของไวรัส covid-19 หากทุกท่านลองมองดูรอบตัวในปัจจุบันที่เราใช้ชีวิตอยู่กับไวรัสนี้มาเป็นเวลาประมาณ 1 ปีแล้วจะทำให้เราเห็นว่ามีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นหรือที่เรียกว่า New Normal เช่นการตรวจวัดอุณหภูมิก่อนเข้าร้านสะดวกซื้อ,ร้านอาหารและห้างสรรพสินค้า การใส่หน้ากากอนามัยขณะที่อยู่นอกบ้าน

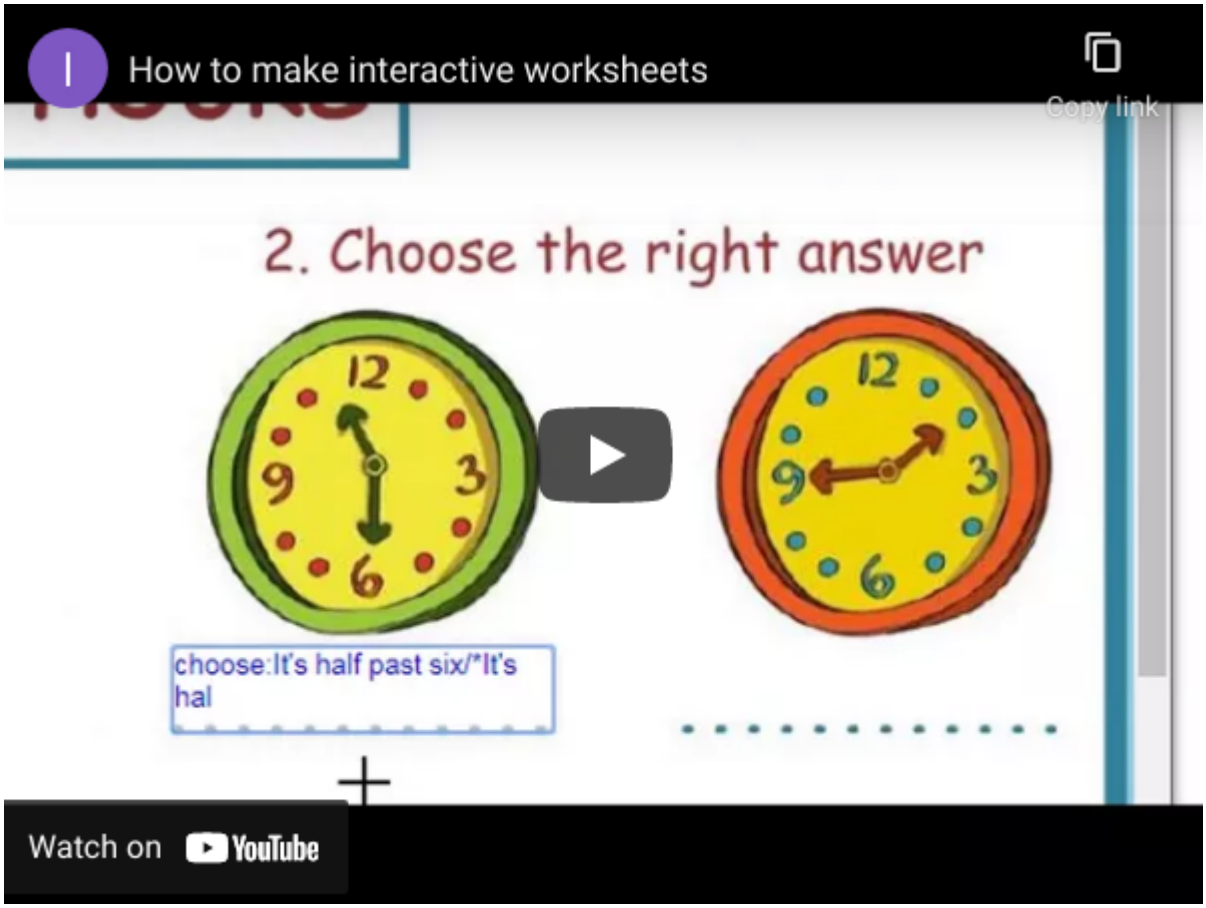


ด้านการศึกษาก็ได้รับผลกระทบอย่างมากทำให้เกิดการเรียนออนไลน์ตั้งแต่ชั้นอนุบาลจนถึงระดับมหาวิทยาลัย โดยปัญหาที่ตามมาคือการทำการบ้าน การทำใบกิจกรรมหรือใบงาน เนื่องจากในสถานการณ์ปัจจุบันครูส่วนใหญ่ให้นักเรียนทำใบงานการบ้านผ่านการเขียนบนกระดาษหรือสมุด หลังจากมีการเรียนออนไลน์ก็ทำให้นักเรียนต้องอยู่บ้านและครูไม่สามารถตรวจการบ้านนักเรียนจากกระดาษหรือสมุดได้อีกทั้งนักเรียนยังไม่สามารถที่จะปริ้นใบงานออกมาทำได้ ปัญหาข้างต้นนี้จึงสามารถแก้ด้วยเว็บไซต์ liveworksheets

แล้ว liveworksheets ทำอะไรได้บ้างล่ะ ? แน่นอนมาถึงตรงนี้แล้วทุกท่านคงมีคำถามนี้อยู่ในหัวแล้วอย่างที่กล่าวไปข้างต้นเว็บไซต์นี้สามารถเปลี่ยนใบงาน ใบกิจกรรม ธรรมดาที่เราใช้กันอยู่ในห้องเรียนปกติมาอยู่ในรูปแบบออนไลน์แล้วยังมีคุณสมบัติอื่น ๆ อีกเช่น

1. Drag and Drop จะทำให้ใบงานนั้นสามารถลากข้อความ รูปภาพ ตัวเลือกที่เราได้สร้างกรอบครอบไว้และวางในตำแหน่งที่กำหนดไว้เพื่อเลือกคำตอบของนักเรียน
2. Join with arrows จะทำให้ใบงานสามารถลากเส้นหรือโยงเส้นจากจุด A ไปจุด Bเพื่อเป็นการเลือกคำตอบของนักเรียน
3. Multiple choice exercises จะทำให้ใบงานที่เป็นข้อสอบแบบปรนัยสามารถคลิกเลือกคำตอบของนักเรียน
4. Check boxes จะทำให้ใบงานสามารถเลือกคำตอบถูกหรือผิดได้
5. Drop down select box จะทำให้ใบงานสามารถเลือกคำตอบได้จากการ Drop down

นี่เป็นเพียงคุณสมบัติส่วนหนึ่ง ของเว็บไซต์ หากต้องการที่จะดูคุณสมบัติอื่นๆเพิ่มเติมสามารถดูได้ที่วีดีโอด้านล่างนี้



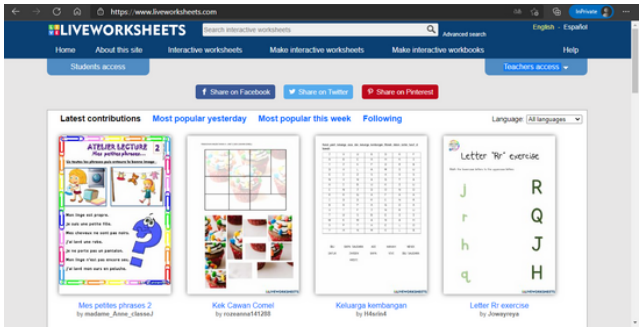
หากท่านอ่านบทความนี้ ในรูปแบบ PDF ให้กดที่นี่

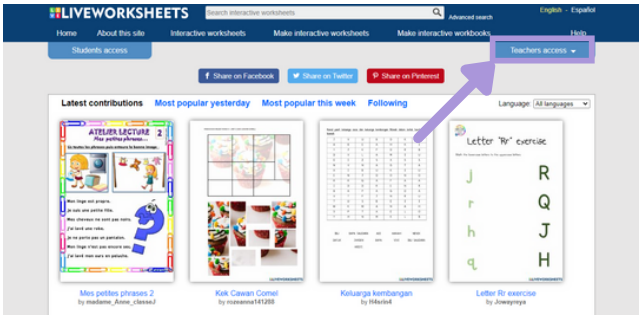
หลังจากที่ทุกท่านได้รู้จักเว็บไซต์ liveworksheets มาพอสมควรกันแล้วหลังจากนี้ผมจะแนะนำทุกท่านเกี่ยวกับการสร้างใบงานอย่างง่ายๆเพียงไม่กี่ขั้นตอน ให้ทุกท่านได้ลองทำตาม โดยสิ่งที่เราต้องเตรียมมีดังนี้

1. ใบกิจกรรม,ใบงาน และแบบฝึกหัด ที่ใช้สอนในห้องเรียน รูปแบบ PDF,JPG, PNG ไฟล์ต้องมีขนาดไม่เกิน 5 MB (เลือก 1 รูปแบบ)
2. คอมพิวเตอร์หรือโน้ตบุ๊ก พร้อมอินเทอร์เน็ต
3. สมัครเข้าใช้ www.liveworksheets.com
4. ก่อนที่ทุกท่านจะเข้าไปทำใบกิจกรรมจำเป็นที่ต้องมีแอ็กเคานต์ของ liveworksheets ก่อน

ขั้นตอนการสมัคร liveworksheets

1.เข้ามาที่ www.liveworksheets.com

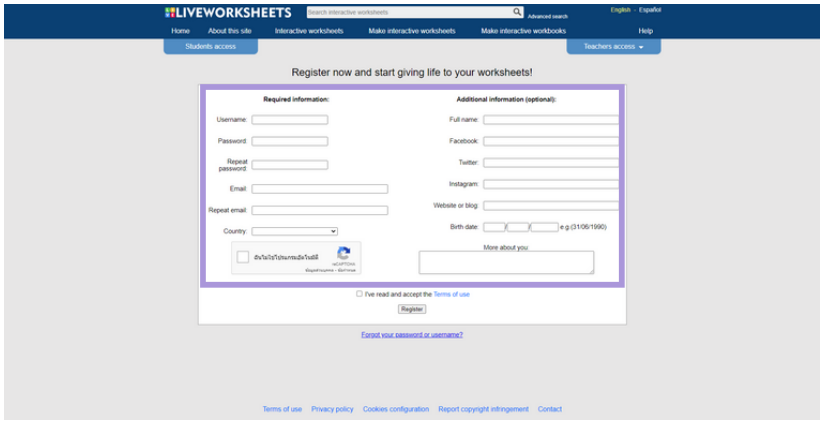




2.คลิกที่ Teachers access

3.คลิกที่ Register





4.กรอกข้อมูลให้ครบดังนี้

4.1 Username ชื่อผู้ใช้

4.2 Password รหัสผ่าน

4.3 Repeat password กรอกรหัสผ่านอีกครั้ง

4.4 Email อีเมล

4.5 Repeat email กรอกอีเมลอีกครั้ง

4.6 Country ประเทศที่ท่านอาศัยอยู่

หมายเหตุ ข้อมูล 4.7 - 4.13 ไม่จำเป็นต้องกรอก แต่หากกรอกเพื่อให้เว็บไซต์รู้จักท่านมากขึ้น

4.7 Full name ชื่อ-สกุล

4.8 Facebook เฟซบุ๊ก

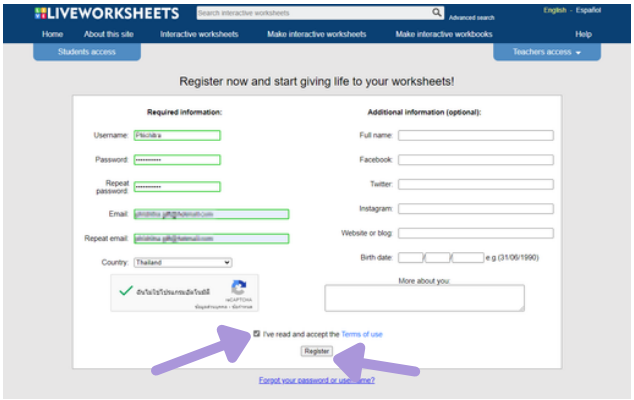
4.9 Twitter ทวิตเตอร์

4.10 Instagram อินสตาแกรม

4.11 Website or blog เว็บไซต์ของท่าน

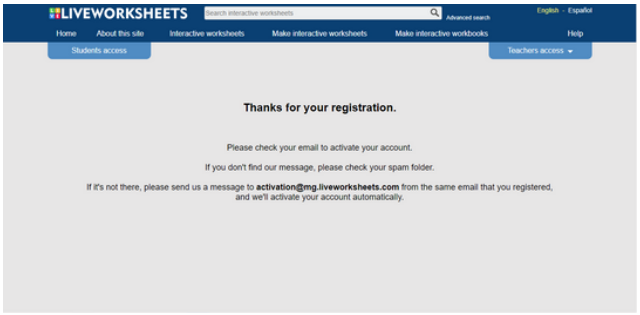
4.12 Birth date วันเกิด

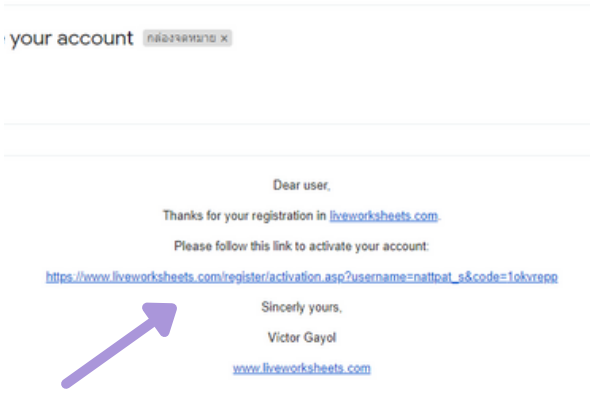
4.13 More about you อธิบายเกี่ยวกับตัวท่านมากกว่านี้



5.checkbox ที่ I've read and accept the Terms of use และคลิกที่ Register

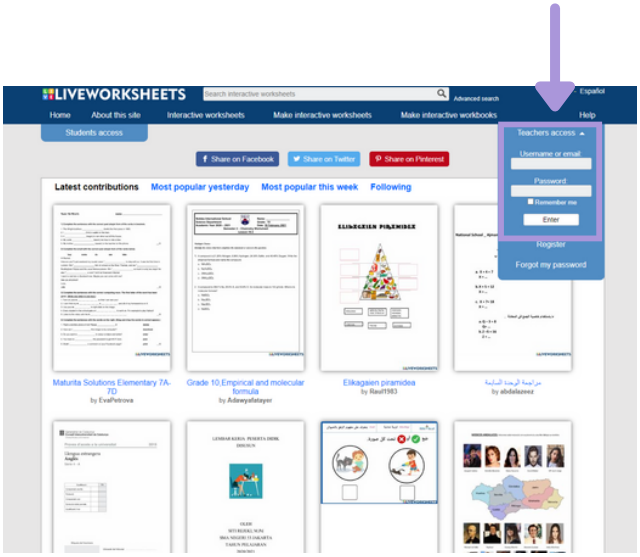
6. เมื่อปรากฏหน้านี้ให้ท่านเข้าไปเช็คจดหมายในอีเมลของท่านเพื่อ Activate Account





7.อีเมลจะมีเนื้อหาดังนี้ ให้ท่านคลิกที่ลิงก์

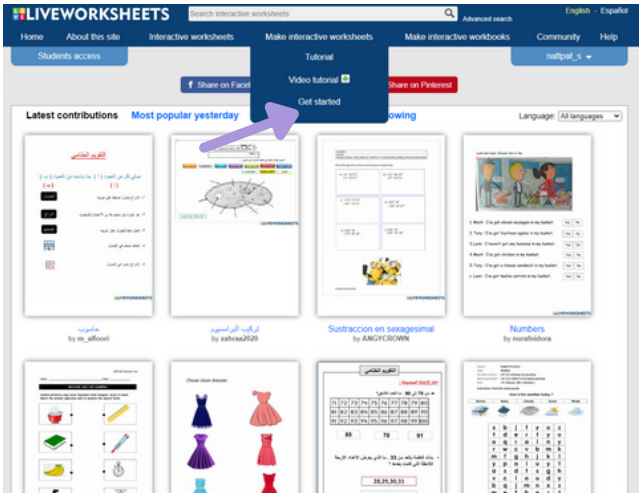
8.ท่านสามารถเข้าใช้ได้โดยกรอก Email และ Password



ขั้นตอนการสร้างใบงานบน liveworksheets

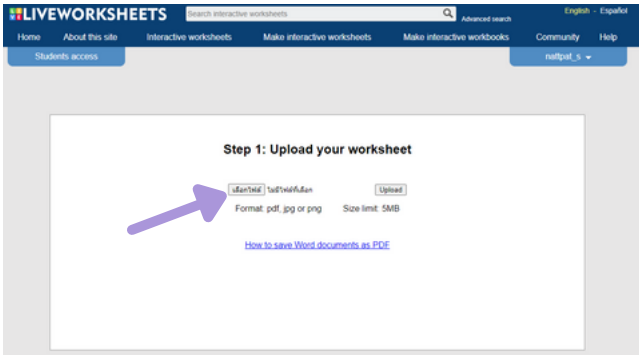
1.คลิกที่ Make interactive worksheets

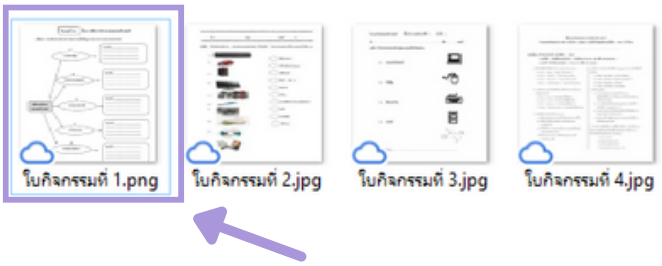




2.คลิกที่ Get started

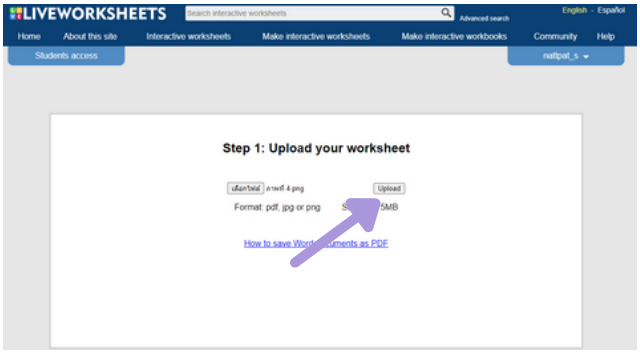
3.คลิกที่ เลือกไฟล์





4.คลิกที่ ไฟล์ใบงานที่เตรียมไว้ในหัวข้อ 1 ของสิ่งที่เราต้องเตรียม

5.คลิกที่ Upload และรอซักครู่





6.สามารถสร้างกล่องข้อความโดยใช้เครื่องมือดังนี้

6.1Edit สร้างกล่องข้อความสำหรับการตอบคำถาม

6.2Preview ตรวจสอบใบงาน

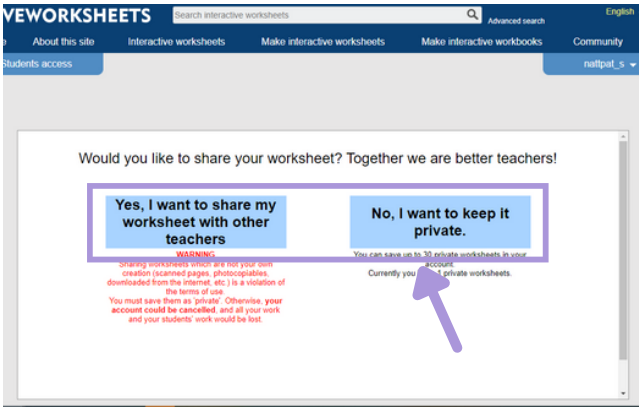
6.3Save บันทึกใบงาน

6.4Discard ยกเลิกใบงาน

6.5Update background document อัพโหลดไฟล์ใบงานใหม่

7.คลิกที่ Save เพื่อบันทึกใบงาน





8.เว็บไซต์จะถามท่านว่าต้องการที่จะแชร์ใบงานนี้ให้ครูท่านอื่นที่ใช้เว็บไซต์ liveworksheets หรือไม่

8.1หากท่านต้องการให้คลิกที่ “Yes, I want to share my worksheet with other teachers”

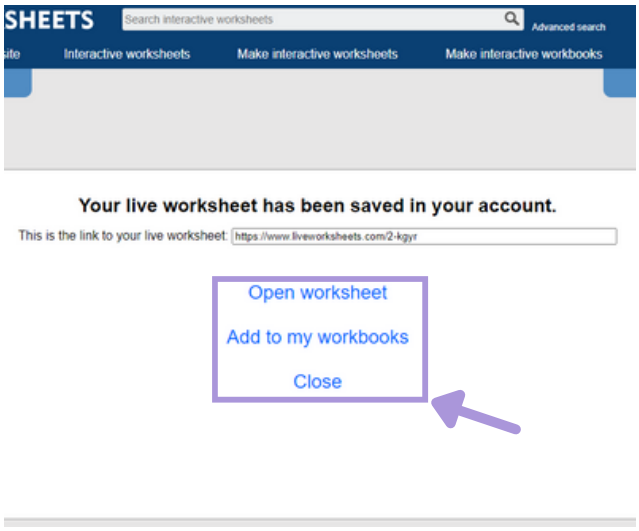
8.2หากไม่ต้องการ ”No, I want to keep it private.”

9.หลังจากเลือกในหัวข้อที่ 8 แล้วท่านก็ถือว่าได้ทำใบงานแบบออนไลน์เสร็จแล้ว

9.1 Open worksheet เปิดใบงานของเราทั้งหมด

9.2 Add to my workbook เพิ่มไปยังหนังสือของเรา

9.3 Close ปิด



10.เมื่อคลิกเข้ามาหน้า My worksheets สามารถดูใบงานที่ได้สร้างและมีเครื่องมือดังนี้

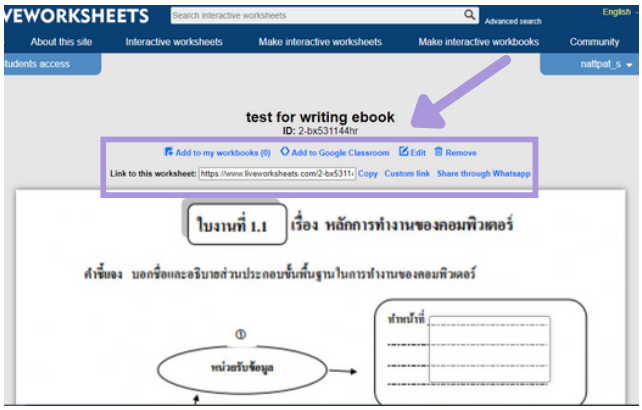
10.1 Add to Google Classroom เพิ่มไปยัง Google classroom

10.2 Copy คัดลอกลิงก์สำหรับการแชร์

10.3 Custom link ปรับแต่งลิงก์สำหรับการแชร์

10.4 Edit แก้ใบงาน

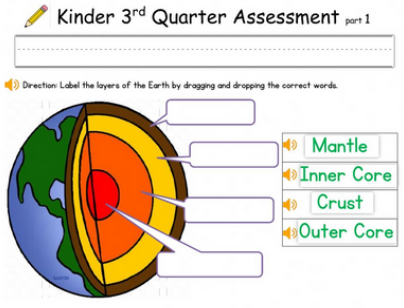
10.5 Remove ลบใบงาน



คุณสมบัติน่าใช้

ทุกท่านคงได้ลองทำ workshop เล็ก ๆ ที่ทำให้ได้ลองใช้เว็บไซต์ liveworksheets แต่ว่าใบงานที่ให้นักเรียนทำนั้นก็ยังไม่น่าสนใจเนื่องจากยังเป็นใบงานที่ให้นักเรียนได้เขียนเพื่อตอบคำถามคล้ายกับการทำใบงานในห้องเรียนแตกต่างที่ทำบน liveworksheets เป็นแบบออนไลน์ดังนั้นจะนำทุกท่านไปทำความรู้จักคุณสมบัติที่น่าสนใจและทำให้ใบงาน interactive มากขึ้นโดย คุณสมบัติที่จะมาแนะนำทุกท่านนั้นมีดังนี้

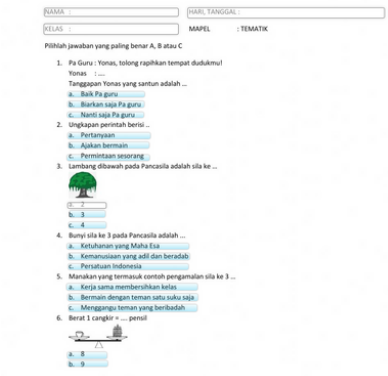
1. Drag and Drop
2. Join with Arrows
3. Multiple Choice Exercises



Drag and Drop



Join with Arrows



Multiple Choice Exercises

Drag and Drop

การลากคำตอบมาใส่ในช่องที่เราเป็นคนกำหนด

1.เลือกใบงานที่เหมาะสมกับคุณสมบัติ Drag and Dorp



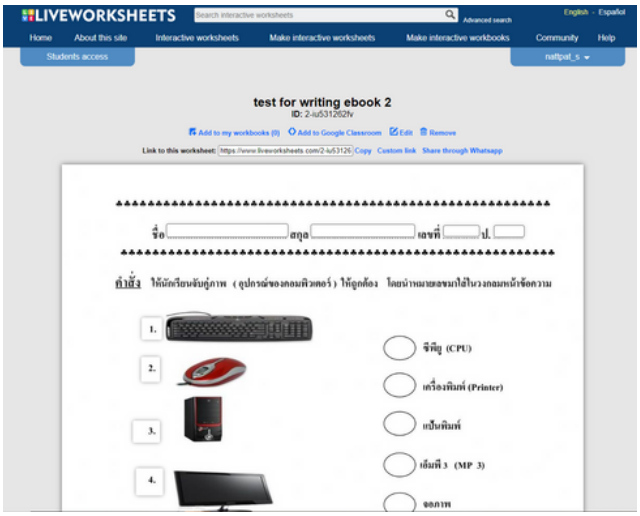


2.สร้างกล่องข้อความครอบสิ่งที่ต้องการให้นักเรียนลากและพิมพ์ Drag:1 ในหัวข้อที่จะให้นักเรียนวางพิมพ์ Drop:1 หมายเหตุ Drag:1 คู่กับ Drop:1 ต้องเป็นคำตอบที่ถูกต้อง

3.ทำในขั้นตอนที่ 2 ให้ครบทุกข้อ



4.คลิกที่ Save และสามารถแชร์ให้นักเรียนได้เลย



Join with arrows

การลากเส้นหรือโยงเส้นเพื่อเลือกคำตอบ

1.เลือกที่เหมาะสมกับคุณสมบัติ Join with arrows





2.สร้างกล่องข้อความครอบสิ่งที่ต้องการให้นักเรียนลากเส้นและพิมพ์ join:1 ในกล่องที่จะให้นักเรียนลากเส้นไปหาพิมพ์ join:1

หมายเหตุ join:1 คู่กับ join:1 ต้องเป็นคำตอบที่ถูกต้อง

3.ทำในขั้นตอนที่ 2 ให้ครบทุกข้อ





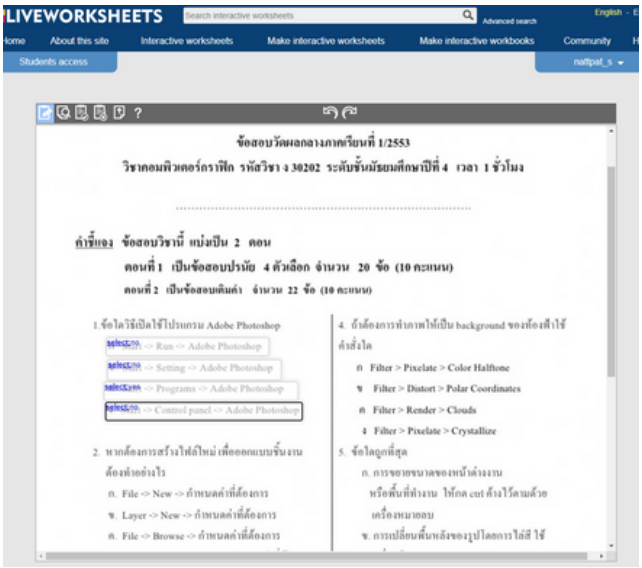
4.คลิกที่ Save และสามารถแชร์ให้นักเรียนได้เลย

Multiple choice exercises

แบบเลือกตอบ หรือ ข้อสอบแบบปรนัย



1.เลือกให้เหมาะสมกับ Multiple choice exercises



2.สร้างกล่องข้อความครอบตัวเลือกแต่ละข้อ พิมพ์ select:no ในกล่องที่มีคำตอบถูก หรือพิมพ์ select:yes ในกล่องที่มีคำตอบผิด



3.ทำในขั้นตอนที่ 2 ให้ครบทุกข้อ



4.คลิกที่ Save และสามารถแชร์ให้นักเรียนได้เลย

ทิ้งท้าย liveworksheets

สุดท้ายนี้ผมขอขอบคุณทุกๆท่านที่ได้อ่านหนังสือเล่มนี้ liveworksheets ยังมีคุณสมบัติอื่น ๆ ที่ผมยังไม่ได้กล่าวไว้ในข้างต้นหรือในอนาคตอาจจะมีการอัปเดตที่ www.liveworksheets.com อยากให้ทุกท่านลองเข้ามาหาข้อมูล ความรู้ เทคนิคในการทำกันดูนะครับ



แหล่งอ้างอิง

Gayol, V. (ม.ป.ป.).. About this site. liveworksheets. สืบค้น 16 กุมภาพันธ์ 2564, จาก https://www.liveworksheets.com/aboutthis_en.asp

Gayol, V. (ม.ป.ป.).. Getting started guide. liveworksheets. สืบค้น 16 กุมภาพันธ์ 2564,จาก https://www.liveworksheets.com/lwsmaker/gettingstarted.asp

liveworksheets logo. (2020). [Image]. สืบค้น 16 กุมภาพันธ์ 2564,จาก https://i.ytimg.com/vi/ZVqXdikFcPc/hqdefault.jpg\

Gayol, V. (ม.ป.ป.). Víctor Gayol [Photograph]. สืบค้น 16 กุมภาพันธ์ 2564,จาก https://files.liveworksheets.com/avatars/6_8322.jpg

เชื้อโควิด. (ม.ป.ป.). [Image]. สืบค้น 16 กุมภาพันธ์ 2564,จาก https://www.gj.mahidol.ac.th/main/wp-content/uploads/2020/04/Picture1_Covid.png

pikisuperstar. (2020). Online tutorials concept [Image]. สืบค้น 16 กุมภาพันธ์ 2564,จาก https://www.freepik.com/free-vector/online-tutorials-concept_7915189.htm#page=1&query=online-tutorials-concept&position=0

liveworksheets. (ม.ป.ป.). [Image].สืบค้น 16 กุมภาพันธ์ 2564, จาก https://img.genial.ly/5ea94b38221b821ad47b0fb0/42d1dacd-3ac4-4a96-9308-6784d05d63eb.png

POWTOON

แอปพลิเคชันสำหรับการผลิตสื่อการสอนและการสร้างชิ้นงาน

หมวดที่ 4

สารบัญ

I. เรามาทำความรู้จักกับ POWTOON 530

II. คู่มือการใช้งาน POWTOON 531

1.การสมัครเข้าใช้งาน 531

2.การใช้งาน PowToon 532

2.1 การสร้างและแก้ไขวิดีโอ PowToon 533

2.2 การสร้างแอนิเมชัน 535

2.3 การ Export วิดีโอ 540

3. PowToon ทำอะไรได้อีกบ้าง!!! 541

3.1 ฟังก์ชันเพิ่มเติม PowToon 541

3.2 ข้อจำกัดของ PowToon 542

III. แหล่งอ้างอิง 543

POWTOON

แอปพลิเคชันสำหรับการผลิตสื่อ การสอนและการสร้างชิ้นงาน

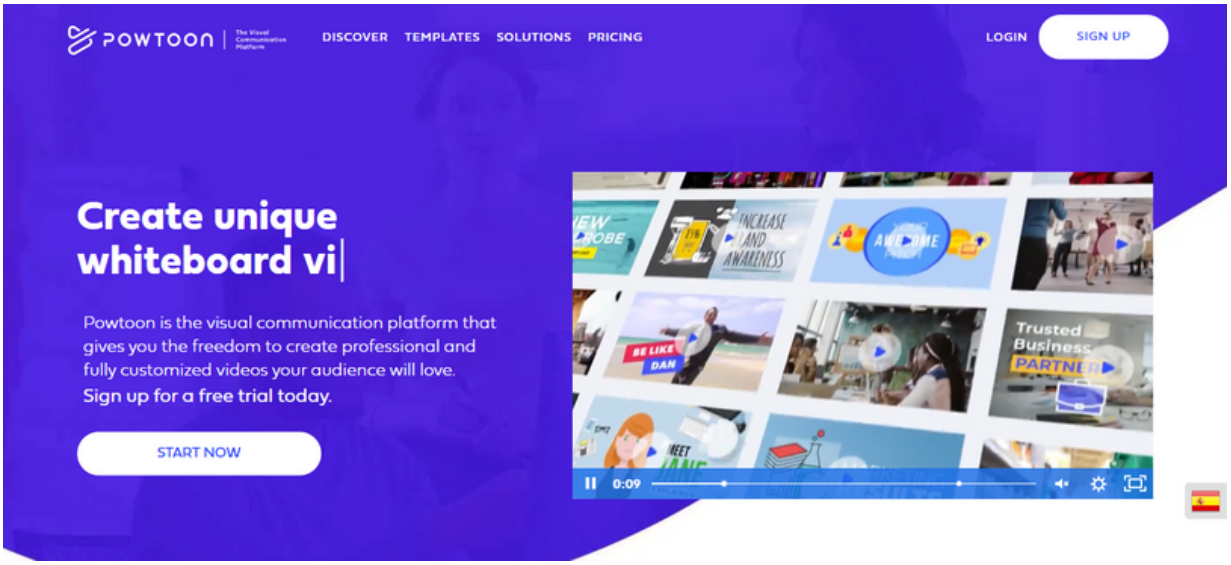
มาสนุกไปกับการสร้างสื่อการเรียน การสอนด้วย POWTOON กันเถอะ!

POWTOON | The Visual Communication Platform

ก่อนอื่นเรามาทำความรู้จักกับ POWTOON กันก่อนว่ามีคุณสมบัติอะไรบ้าง

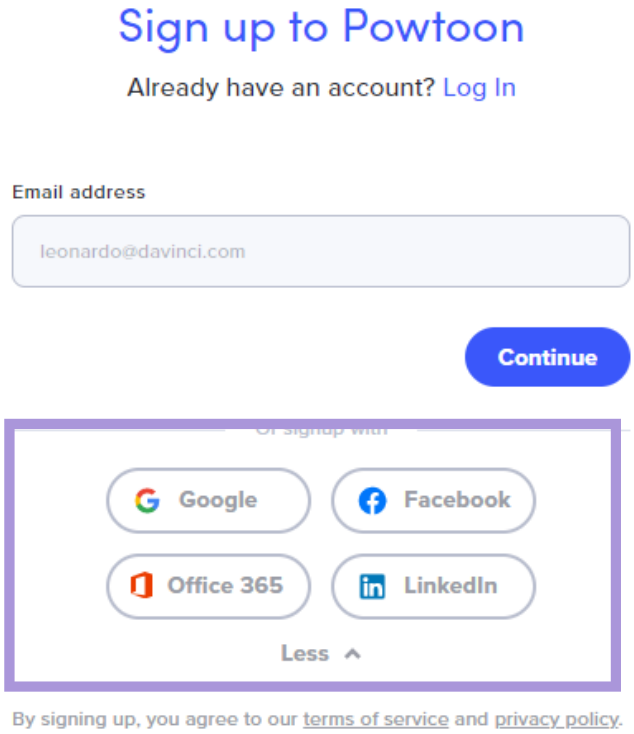
“POWTOON” เป็นแอปพลิเคชันที่ใช้ในการสร้างสรรค์การนำเสนอผลงานในรูปแบบวิดีโอ ความน่าสนใจของเว็บไซต์นี้ คือ ผู้ใช้สามารถออกแบบเพื่อสร้างการนำเสนอเป็นเรื่องราวแอนิเมชันในรูปแบบการ์ตูนสั้น ๆ ได้ โดยมีเครื่องมือ รวมถึงรูปแบบการนำเสนอหลากหลายที่ช่วยให้ผลงานมีความสวยงาม และ น่าติดตาม สามารถใช้งานได้ง่ายโดยไม่เสียค่าจ่าย ถ้าหากผู้ใช้งานต้องการเทมเพลตเพิ่มเติมในการรังสรรค์ผลงานให้มีความสวยงามมากขึ้น อาจมีค่าใช้จ่ายเพิ่มเติม แต่ถึงแม้ว่าเราต้องการใช้งานเว็บไซต์ POWTOON ในรูปแบบฟรี พวกเครื่องมือและเทมเพลตต่าง ๆ ก็ยังคงครอบคลุมการทำงานเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสื่อการสอนให้มีความสวยงาม และ สีสันได้เช่นกัน

คู่มือการใช้งาน POWTOON



1.การสมัครเข้าใช้งาน

สามารถเข้าใช้งานได้ที่ www.powtoon.com เมื่อเข้าไปที่หน้าเว็บไซต์แล้ว ให้เลือกไปที่ SIGN UP เพื่อเริ่มต้นการสร้างบัญชีใหม่ขึ้นมา ซึ่งสามารถสมัครได้ด้วยบัญชี Google (g-mail) , Facebook , Office 365 , LinkedIn หรือจะสมัครด้วย E-mail ของผู้ใช้เอง



เลือกบทบาทของคุณในการเข้าใช้งาน PowToon เพียงแค่นี้คุณก็สามารถเริ่มใช้งานได้แล้ว



2.การใช้งาน POWTOON



หากท่านอ่านบทความนี้
ในรูปแบบ PDF ให้กดที่นี่

2.1 การสร้างและแก้ไขวิดีโอ POWTOON

อันดับแรกเรามาทำความรู้จักกับส่วนประกอบในหน้าการสร้างวิดีโอกันก่อนดีกว่าว่ามีส่วนประกอบอะไรกันบ้าง!

1. Menu Bar แสดงส่วนของการแก้ไขชื่อของงานวิดีโอ บันทึกงาน การดูตัวอย่างของงาน (Preview) และ Export ผลงานในรูปแบบต่าง ๆ ที่คุณต้องการ



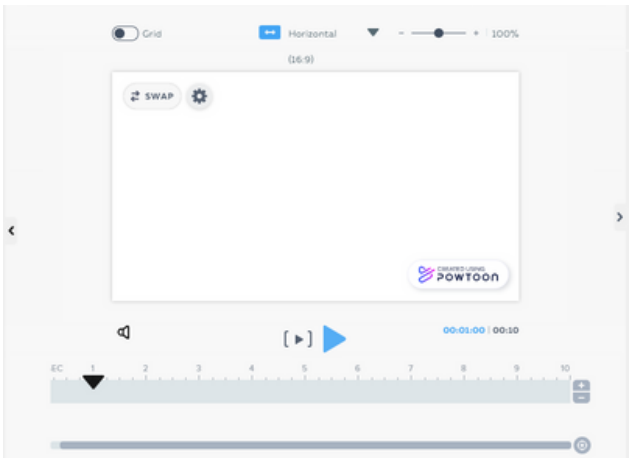
2.การใช้งาน POWTOON

2.1 การสร้างและแก้ไขวิดีโอ POWTOON

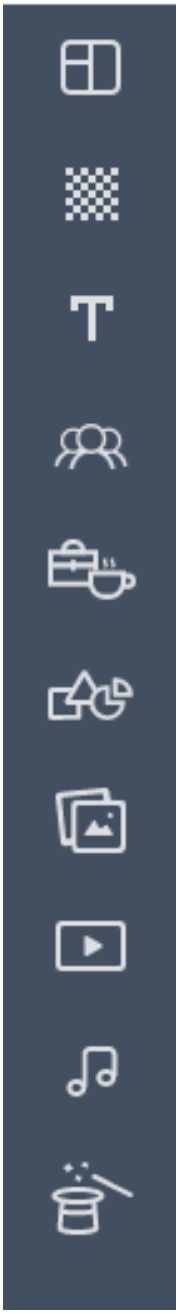
2. ส่วนแสดงลำดับการจัดการสไลด์หรือคัทซีน (cut scene) หากต้องการเพิ่มสไลด์หรือคัทซีน ให้เลือกที่ Blank slide ระหว่างช่วงของสไลด์หรือคัทซีนจะมี Add transition หลากหลายรูปแบบ ให้คุณได้เลือกใช้



3. ส่วนพื้นที่การทำงานจะมีส่วนแสดงผลที่ให้เราสร้างวิดีโอ ถัดมาจะเป็นปุ่มสำหรับเล่นวิดีโอทั้งหมด และส่วนด้านล่างเป็นการจัดการไทม์ไลน์ของวิดีโอ สามารถเพิ่ม / ลดเวลา , ปิด / เปิดเสียง และการจัดการต่าง ๆ ในวิดีโอทั้งหมด



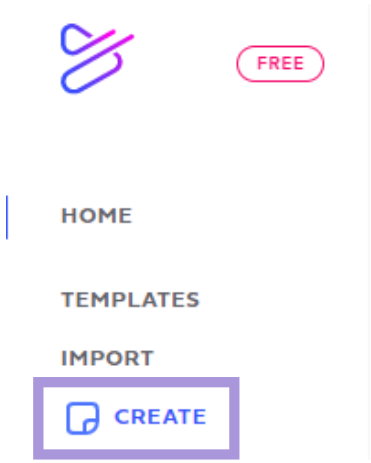
4. แถบเครื่องมือเป็นแถบเมนูเครื่องมือที่ให้เลือกใช้ในการสร้างวิดีโอ เช่น รูปแบบวิดีโอ (Scene) , พื้นหลัง (Background) , ข้อความ (Text) , ตัวละครเคลื่อนไหว (Characters) , ส่วนประกอบฉากในวิดีโอ (Props) , รูปทรงต่าง ๆ (Shapes) , รูปภาพ (Images) , วิดีโอ (Videos) , เสียงประกอบ (Sound) และ ส่วนประกอบพิเศษ (Specials)



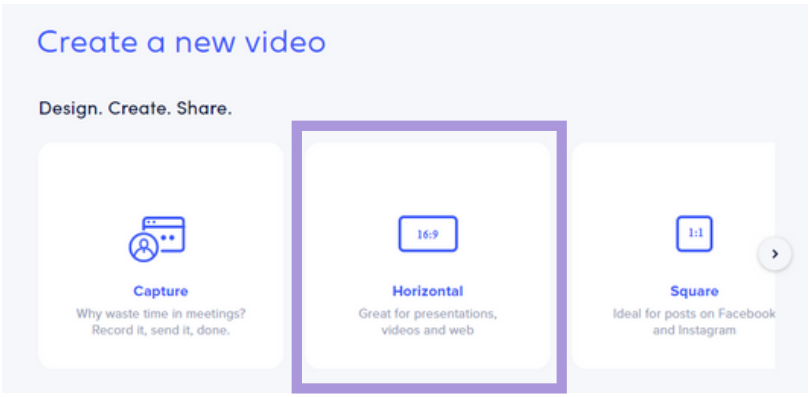
2.2 การสร้างแอนิเมชัน

เมื่อสมัครเข้าใช้งานและเข้าสู่ระบบเรียบร้อยแล้ว ระบบจะพาไปยังหน้า Home เพื่อเข้าสู่การสร้างสื่อการเรียนการสอนของเราที่เป็นวิดีโอแอนิเมชันการ์ตูนสั้น ๆ กัน โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. เลือกที่ Create ในแถบเครื่องมือด้านซ้ายเพื่อสร้างงานใหม่



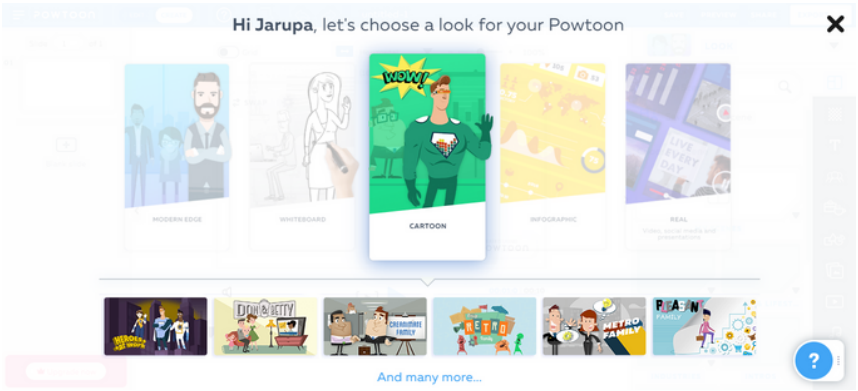
2. เลือกขนาดของอัตราส่วนการแสดงผลของหน้าจอที่ต้องการ (Horizotal 16:9)



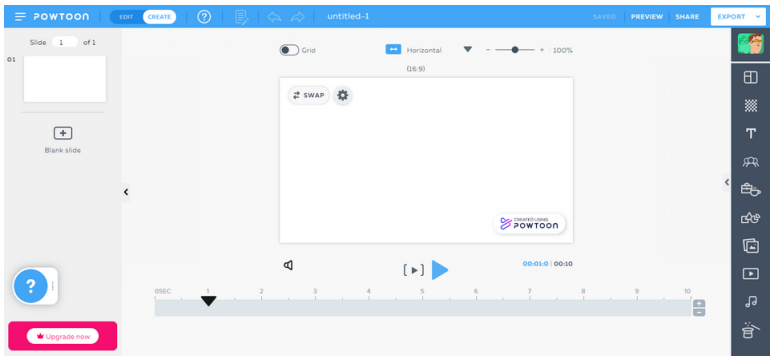
Tips ! น่ารู้สำหรับการเลือกขนาดของอัตราส่วนการแสดงผลของหน้าจอที่ต้องการ

1. ขนาดรูปแบบแนวนอน (Horizontal) เป็นขนาดสัดส่วนที่กว้างกว่า คือ 16 : 9 สำหรับการทำ Presentation , Videos และ Web
2. ขนาดรูปแนวจัตุรัส (Square Photo) ขนาดรูปแนวจัตุรัสได้รับความนิยมมาก คือ 1 : 1 เพราะสามารถนำไปใช้ได้กับ Social อื่น ๆ เช่น Facebook , Instagram เป็นต้น
3. ขนาดรูปภาพแบบแนวตั้ง (Vertical Image) ภาพแบบแนวตั้งนั้นเป็นรูปแบบที่เรามีโอกาสได้เห็นได้ใช้ไม่บ่อยมากนัก ส่วนขนาดของรูปภาพ คือ 9 : 16

3. หลังจากเลือกขนาดของอัตราส่วนการแสดงผลของหน้าจอที่ต้องการ ขั้นตอนต่อมาเราจะเลือกเป็นรูปแบบประเภทของงานที่คุณต้องการสร้าง มีให้เลือก 4 แบบ คือ Modern Edge , Whiteboard , Cartoon และ Real



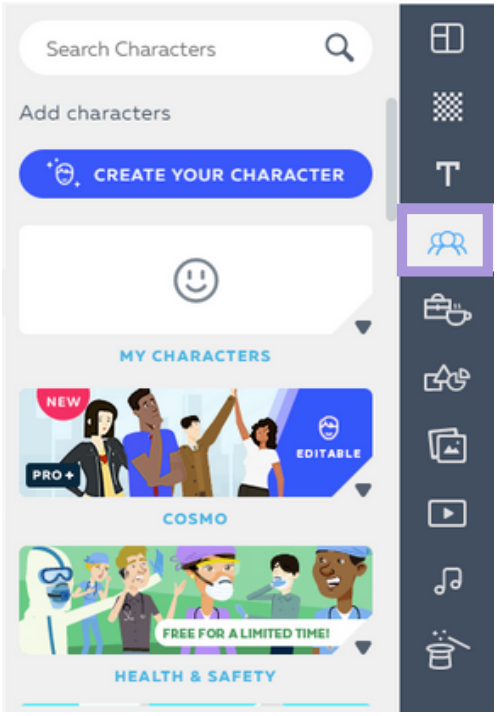
4. เมื่อคุณเลือกรูปแบบที่ต้องการเรียบร้อยแล้ว PowToon จะพาคุณมาในหน้าสำหรับการสร้างวิดีโอ ให้คุณทำการตั้งชื่องานให้เรียบร้อยแล้วเราจะมาเริ่มสร้างผลงานกัน



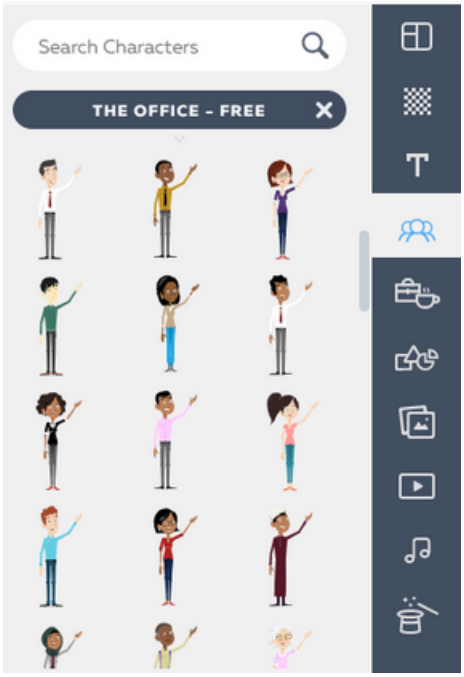
5. เริ่มที่ขั้นตอนแรกการเลือกพื้นหลัง เราสามารถเลือกพื้นหลังได้ที่แถบเครื่องมือด้านขวาเลือกไปที่ Background แล้ว จากนั้นเลือกภาพพื้นหลังได้ตามที่คุณชื่นชอบ หรือจะนำรูปภาพของคุณเองมาใช้เป็นพื้นหลังก็ได้นะ ไปที่ Images ได้เลย แต่ถ้าอยากให้วิดีโอออกมาดีอย่าลืมที่จะทำ Storyboard วางแผนเรื่องราวของวิดีโอก่อน เพื่อง่ายต่อการสร้างวิดีโออย่างเป็นลำดับขั้นตอน



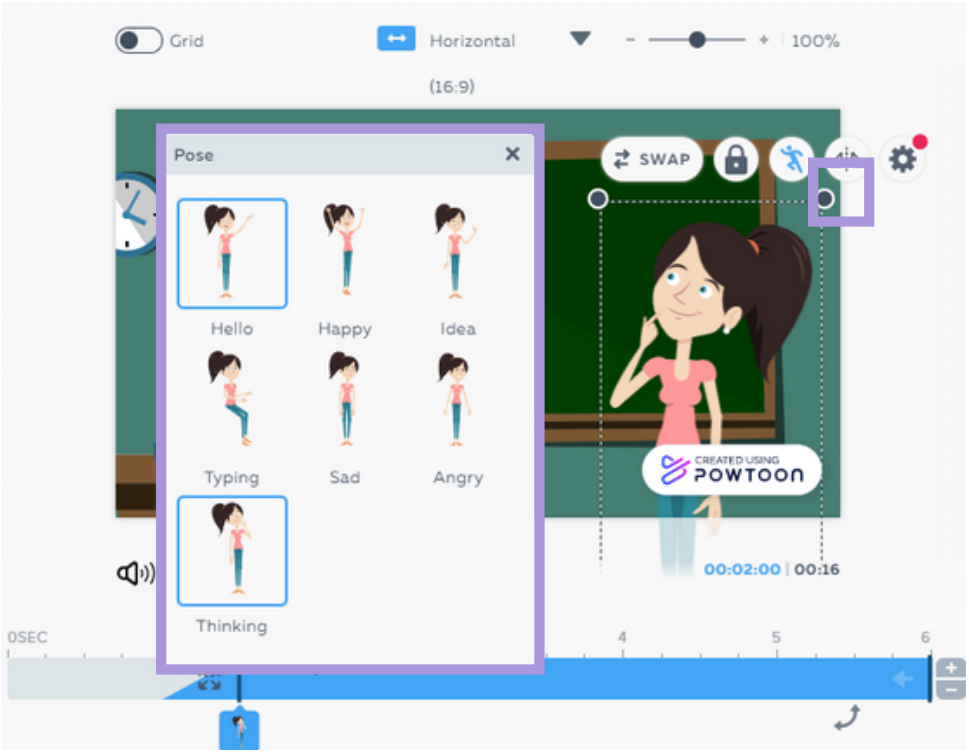
6. เมื่อเราได้ภาพพื้นหลังตามที่เราต้องการแล้ว ขั้นตอนต่อมาเราจะมาเลือกตัวละครเคลื่อนไหวได้ที่แถบเครื่องมือด้านขวาและเลือกไปที่ Characters



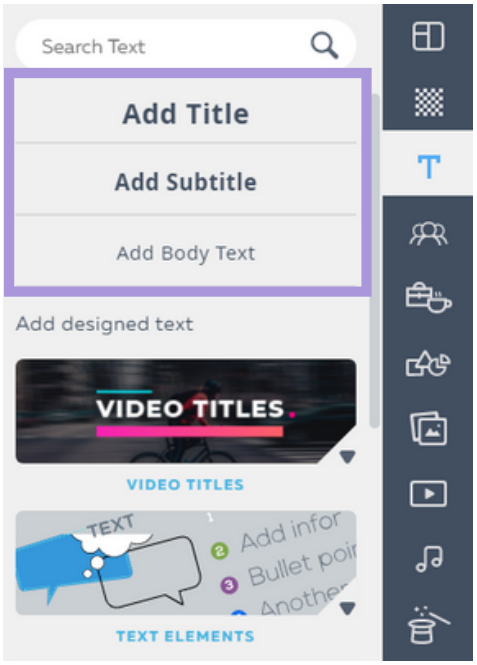
PowToon มีตัวละครให้คุณเลือกมากมาย คุณสามารถเลือกตัวละครที่คุณชื่นชอบได้ตามใจที่ต้องการเลย



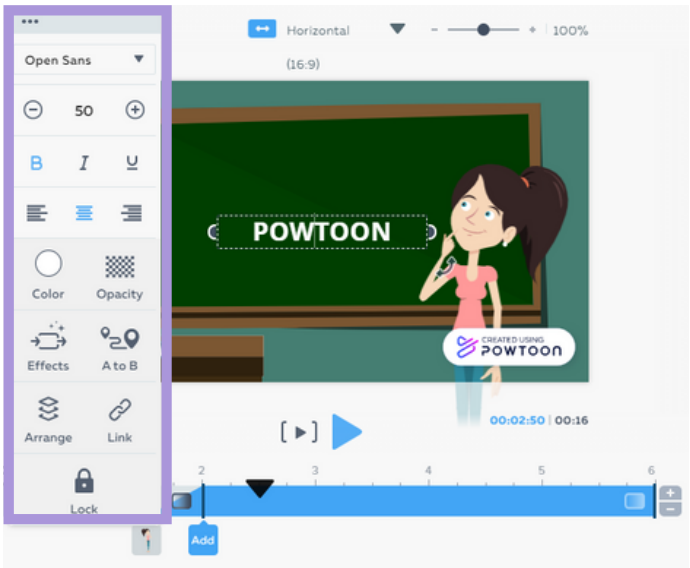
นอกจากจะมีตัวละครให้เลือกที่หลากหลายแล้ว คุณยังสามารถเปลี่ยนท่าทางของตัวละครได้อีกด้วย



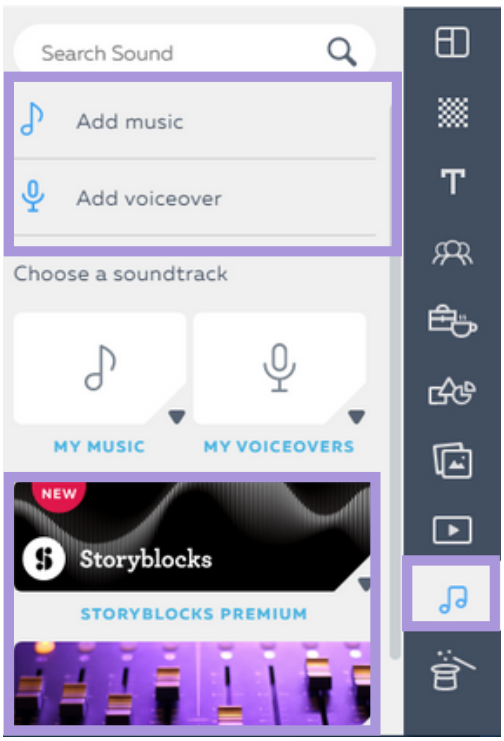
7. หากคุณต้องการเพิ่มข้อความลงในวิดีโอของคุณ เลือกไปที่ Text ที่อยู่ในแถบเครื่องมือด้านขวาแล้ว เพิ่มข้อความที่ต้องการลงไปได้เลย



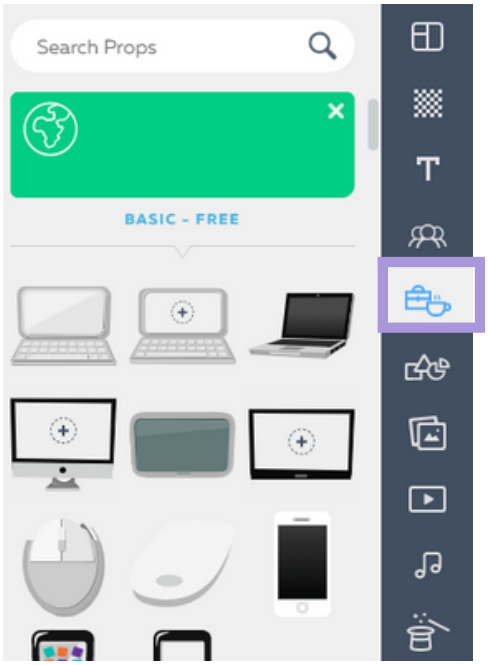
คุณยังสามารถแก้ไขข้อความเพิ่มเติมได้ เช่น เปลี่ยนสีข้อความ เปลี่ยนฟอนต์ให้ข้อความที่ทาง Powtoon ได้มีให้เลือกอย่างหลากหลายได้ตามใจชอบ



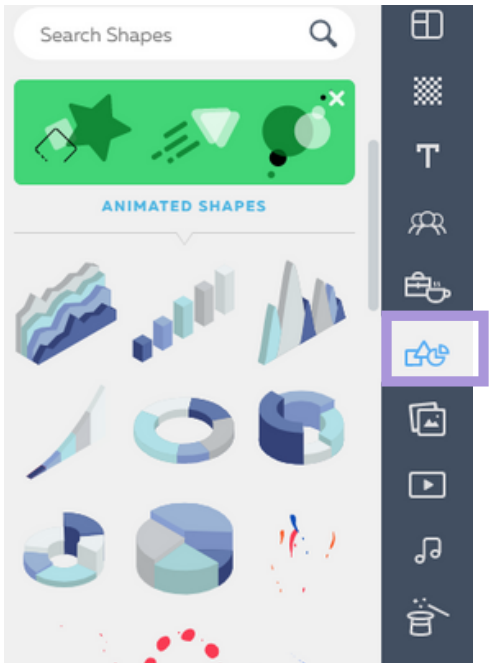
8. เมื่อคุณทำทุกอย่างเสร็จเรียบร้อยแล้ว ที่ขาดไม่ได้เลยในการสร้างวิดีโอก็คือการใส่เสียงประกอบ คุณสามารถเลือกไปที่ Sound สามารถเลือกใส่เสียงประกอบฟรีที่ทาง PowToon มีมาให้ หรือจะเลือกนำเข้าจากไฟล์ส่วนตัวของคุณ นอกจากนั้นยังสามารถอัดเสียงของคุณเองเข้ามาใช้กับวิดีโอได้อีกด้วย



9. หากต้องการให้วิดีโอของคุณมีส่วนประกอบตกแต่งเพิ่มเติม Props สามารถช่วยเหลือให้วิดีโอของคุณดูดีขึ้น



หรือจะเป็นรูปทรงต่าง ๆ ที่ Shapes เพื่อช่วยให้วิดีโองานนำเสนอของคุณดูมีความน่าสนใจ

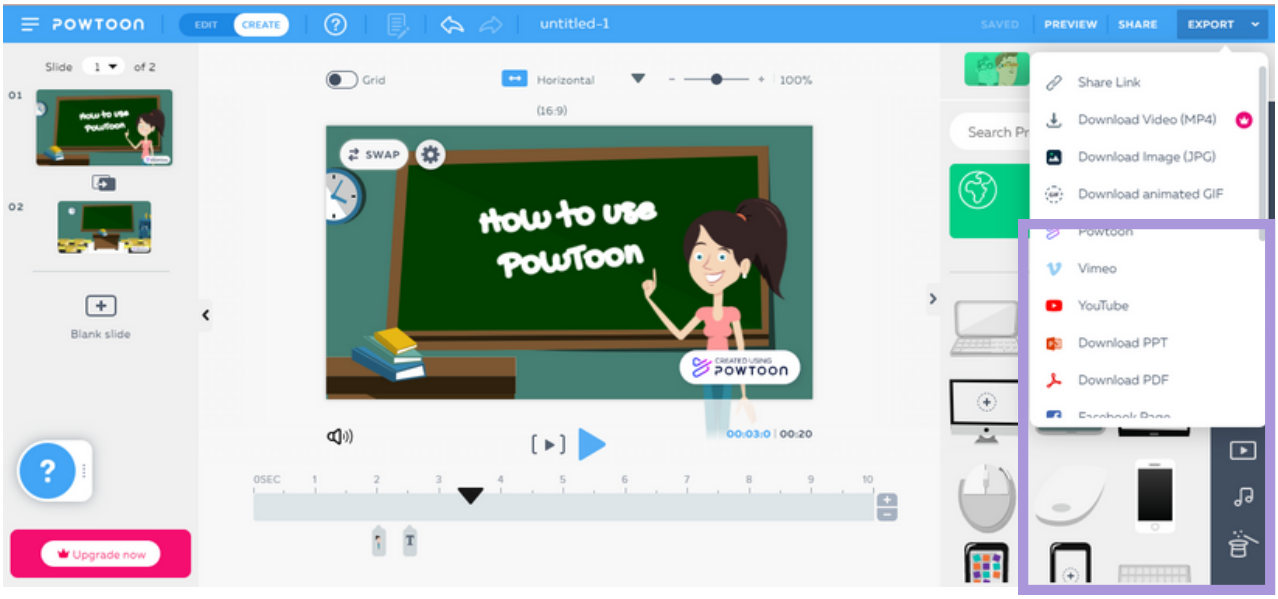


10. ระหว่างที่คุณกำลังทำวิดีโอนำเสนอนั้น คุณสามารถดูตัวอย่างวิดีโอของคุณได้ที่ Preview ใน Menu Bar ด้านบนหรือจะกด Play (1) ที่ด้านล่างและยังสามารถปรับเวลาระยะเวลาของวิดีโอของคุณได้ตามที่ต้องการ (2) หากเสียงประกอบวิดีโอมีเสียงที่ดังหรือเบาเกินไป ก็ยังสามารถปรับได้ง่าย ๆ (3) และปรับลำดับการขึ้นก่อน - หลัง ของตัวละคร และส่วนประกอบเพิ่มเติมเพียงแค่คลิกแล้วลากแค่นั้น! (4)

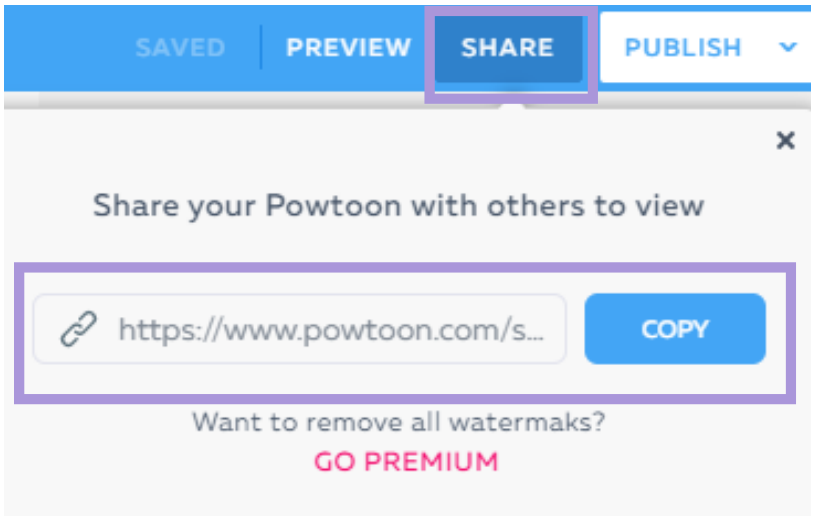


2.3 การ EXPORT วิดีโอ

การ Export วิดีโอคุณสามารถทำได้โดยไปที่ Menu Bar มุมขวาบนสุด คุณสามารถเลือกรูปแบบการ Export ได้ สามารถเลือกอัพโหลด ดาวน์โหลด หรือแบ่งปันได้ แต่การอัพโหลด หรือดาวน์โหลดบางรูปแบบคุณจะต้องอัพเกรดให้เป็นระดับพรีเมี่ยมก่อน



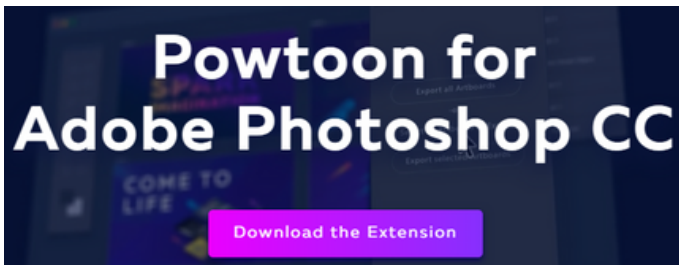
หรือจะ Share เป็น Link ให้กับคนรู้จักได้ง่าย ๆ โดยการ Copy Link ดังตัวอย่างในรูปภาพ เพียงแค่นี้คุณก็จะสามารถแบ่งปันผลงานที่คุณสร้างให้กับทุกคนได้แล้ว



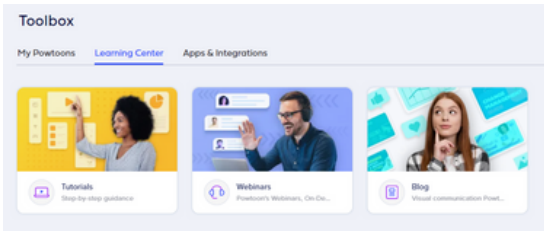
3. POWTOON ทำอะไรได้อีกบ้าง!!!

3.1 ฟังก์ชันเพิ่มเติม POWTOON

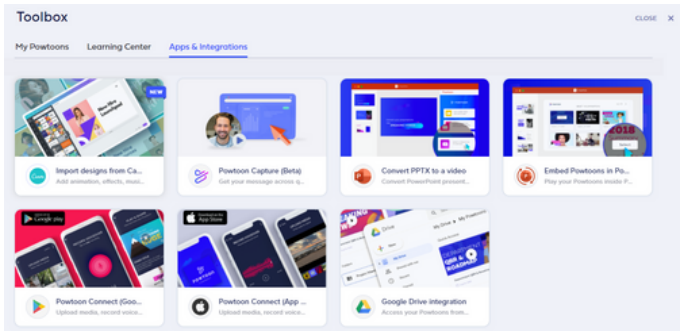
1. Powtoon for Adobe Photoshop CC คือการนำงานกราฟิกดีไซน์ที่เราทำจาก Adobe Photoshop เคลื่อนย้ายมาทำวิดีโอใน PowToon ได้เลยศึกษาเพิ่มเติมได้ที่ https://www.powtoon.com/powtoon-for-photoshop/



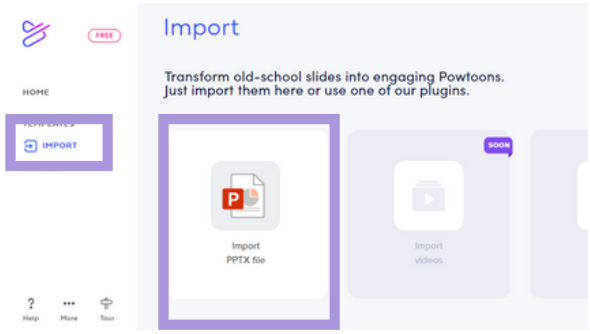
2. Learning Center ที่แถบเครื่องมือ Tool Box มีทริคและเทคนิคมากมายที่ช่วยสร้างสรรค์ผลงานให้น่าสนใจและสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเองง่าย ๆ



3. App & Interpretations ที่แถบเครื่องมือ Tool Box สามารถทำงานร่วมกันกับโปรแกรมต่าง ๆ ได้ เพื่อสร้างผลงานให้น่าสนใจมากขึ้น



4. Powtoon สามารถ Import งานจาก PowerPoint และช่วยสร้างเป็นวิดีโอได้เลยทันที

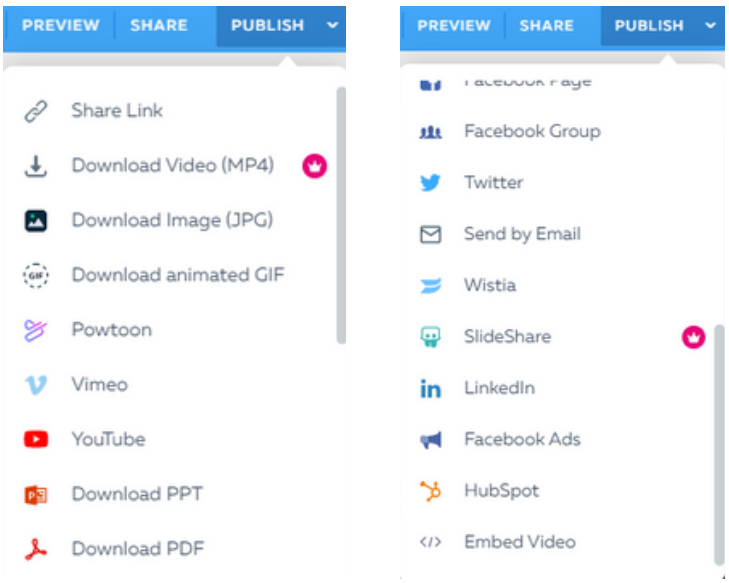


3.2 ข้อจำกัดของ POWTOON

1. ในการนำเสนองานจะนำเสนอได้แค่รูปแบบออนไลน์เท่านั้น ไม่สามารถลบลายน้ำได้



2. สำหรับผู้ใช้งานฟรีจะไม่สามารถดาวน์โหลดวิดีโอเป็นไฟล์ Mp4 ได้ ต้องอัพเกรดให้เป็นระดับพรีเมี่ยมก่อน



3. สำหรับผู้ที่ใช้งานฟรี จะไม่สามารถสร้างตัวละครได้เอง

4. ไม่มีฟอนต์ให้เลือกใช้สำหรับพิมพ์ภาษาไทย

แหล่งอ้างอิง

ดร.กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย. (2560). สร้างวิดีโอ แอนิเมชั่น สำหรับงานนำเสนอด้วย PowToon. สืบค้น 31 มกราคม 2564, จาก https://touchpoint.in.th/powtoon-presentation/

ว.อัจฉรา พัวพันธ์. (2560). โปรแกรม powtoon. สืบค้น 2 กุมภาพันธ์ 2564, จาก https://woradchara.wordpress.com/2017/10/08/%E0%B9%82%E0%B8%9B%E0%B8%A3%E0%B9%81%E0%B8%81%E0%B8%A3%E0%B8%A1-powtoon/

Memologic. (2562). เริ่มเถอะ!..ถ้าอยากเป็น The series : EP4 PowToon คืออะไร?. สืบค้น 13 กุมภาพันธ์, จาก https://www.blockdit.com/posts/5daabb2c4df3be0cda61810e

PREZI

แอปพลิเคชันสำหรับการผลิตสื่อการสอนและการสร้างชิ้นงาน

หมวดที่ 4

สารบัญ

I. WHAT IS PREZI ? 542

ฟังก์ชันการทำงาน 547

II. HOW-TO

การลงทะเบียนเพื่อใช้งาน 547

วิธีการเลือกใช้งาน Template 551

การสร้างงานจาก Template 552

วิธีการแทรกรูปภาพ 553

วิธีการแทรกวิดีโอ 554

วิธี Convert PowerPoint และ PDF 555

การกำหนดเส้นทาง (Path) 559

III. ฟังก์ชันที่น่าสนใจสำหรับยุค NEW NORMAL

1. การแก้ไขเซลล์ข้อความ และ เซลล์โค้ด 562

Present in a video conference Present live in a video meeting

2.Prezi Video 565

IV. แหล่งอ้างอิง 566

PREZI

PREZI

เว็บไซต์สำหรับการผลิตสื่อ การสอนและสร้างชิ้นงาน

WHAT IS PREZI ?

Prezi

ในปัจจุบันเรามีการปรับตัวการศึกษาบนแพลตฟอร์มใหม่ แบบ New normal การเรียนการสอนแบบใหม่ Presentation ก็เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่สำคัญต่อการจัดสื่อการสอน หากพูดถึง Presentation ทุกคนอาจจะนึกถึง Powerpoint ส่วนใหญ่ แต่ในวันนี้เราจะมาแนะนำ Application ที่ชื่อว่า Prezi เป็นคำย่อของ Presentation ในภาษาฮังกาเรียน ต้นกำเนิดมาจากประเทศ “ฮังการี” เป็นซอฟต์แวร์ที่ใช้แทน PowerPoint ได้ และมีความน่าสนใจอยู่ไม่น้อย ประกอบไปด้วยฟังก์ชันการทำงานที่หลากหลาย และแตกต่างจากการทำ Presentation แบบเดิม เพิ่มความเป็นมืออาชีพให้กับงานของเรา จุดเด่นของฟังก์ชันซูมเข้าออก และสามารถเชื่อมโยงได้อย่างอิสระโดยไม่ต้องเรียงลำดับตามหน้าเหมือน Application อื่น ๆ หรือ เรียกว่าเป็นลักษณะการนำเสนอแบบ non-Linear Presentation

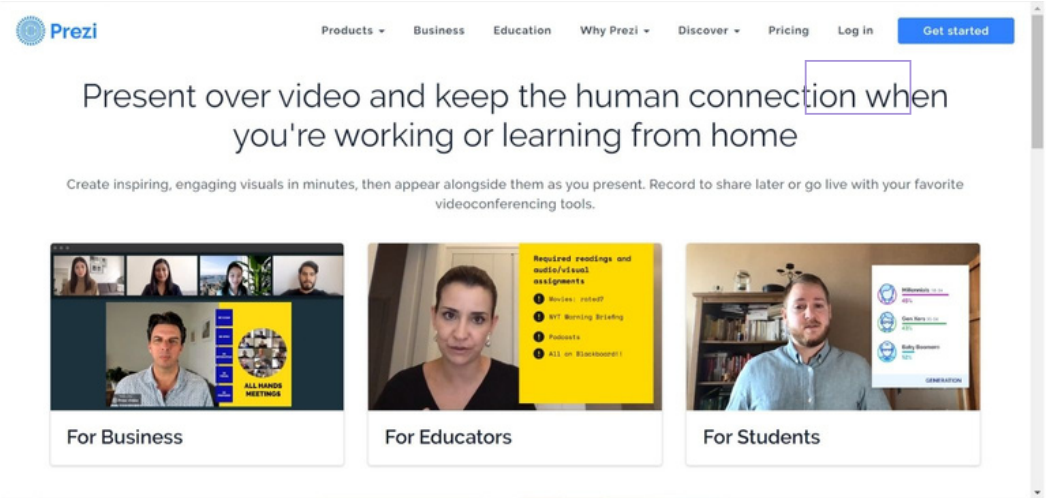
ผู้ใช้สามารถเข้าใช้บน Web Browser ได้โดยไม่ต้องดาวน์โหลดหรือติดตั้ง เป็น Application ที่ในปัจจุบันนิยมใช้กันแพร่หลายในกลุ่ม นักเรียน คุณครู

ฟังก์ชันการทำงาน

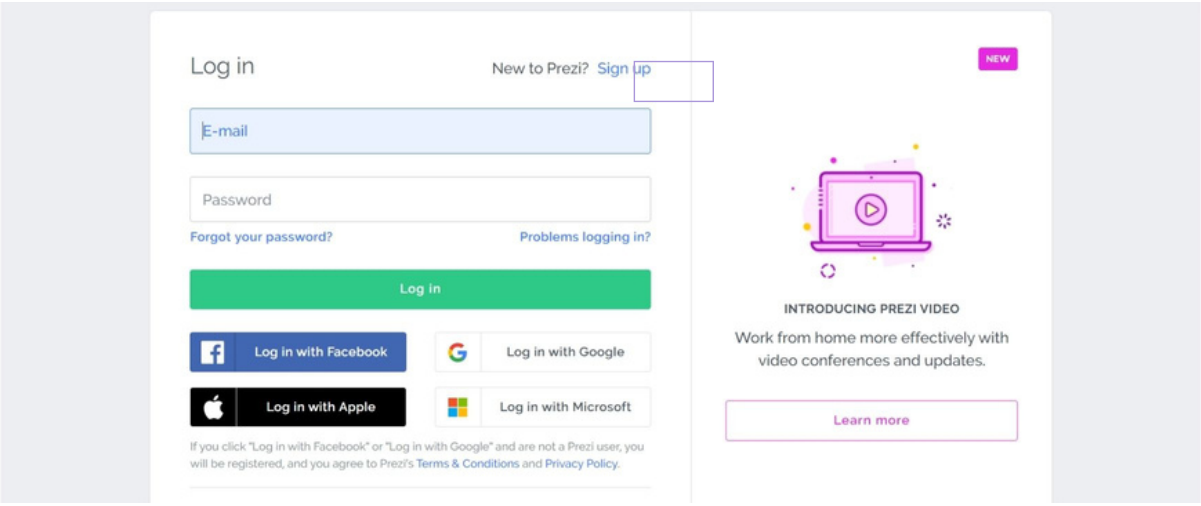
- non-Linear Presentation การเดินทางของงานนำเสนอไม่ได้เป็นเส้นตรงที่มุ่งไปข้างหน้า จะสามารถออกแบบตามความคิดของเรา
- การกำหนดเส้นทาง (Path) เพื่อสร้างเส้นทางการนำเสนอ สามารถซูมเข้าออก ภาพและตัวหนังสือไม่แตก
- ใส่ภาพ วิดีโอ สามารถ convert ไฟล์ Powerpoint หรือ PDF ลงไปได้
- มี Template และ Theme ให้ใช้งานฟรีที่หลากหลาย

การลงทะเบียนเพื่อใช้งาน

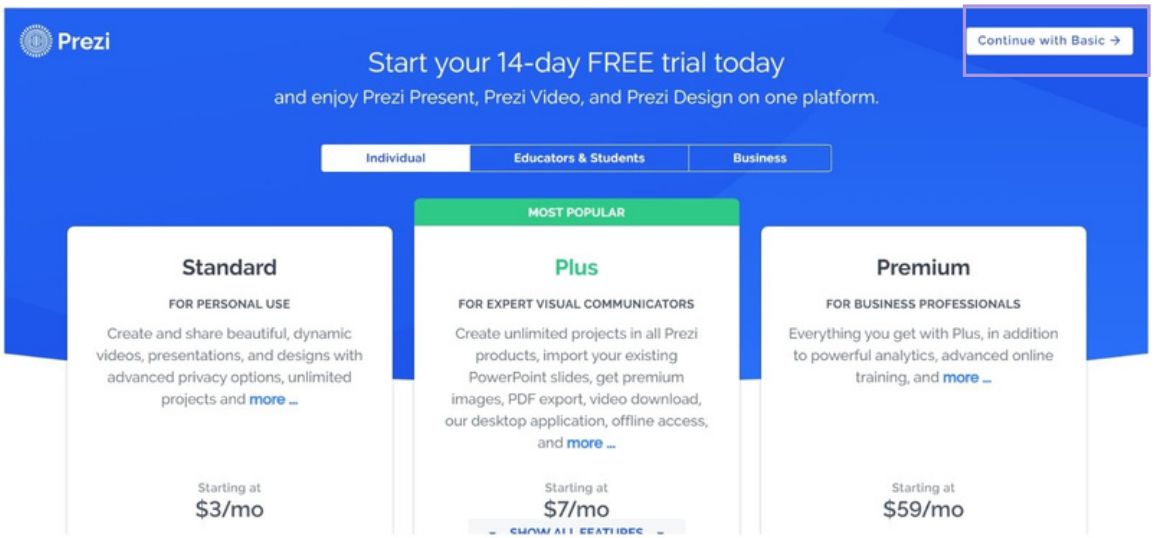
ขั้นตอนที่ 1 เข้าสู่เว็บไซต์ https://prezi.com คลิกปุ่ม Log in

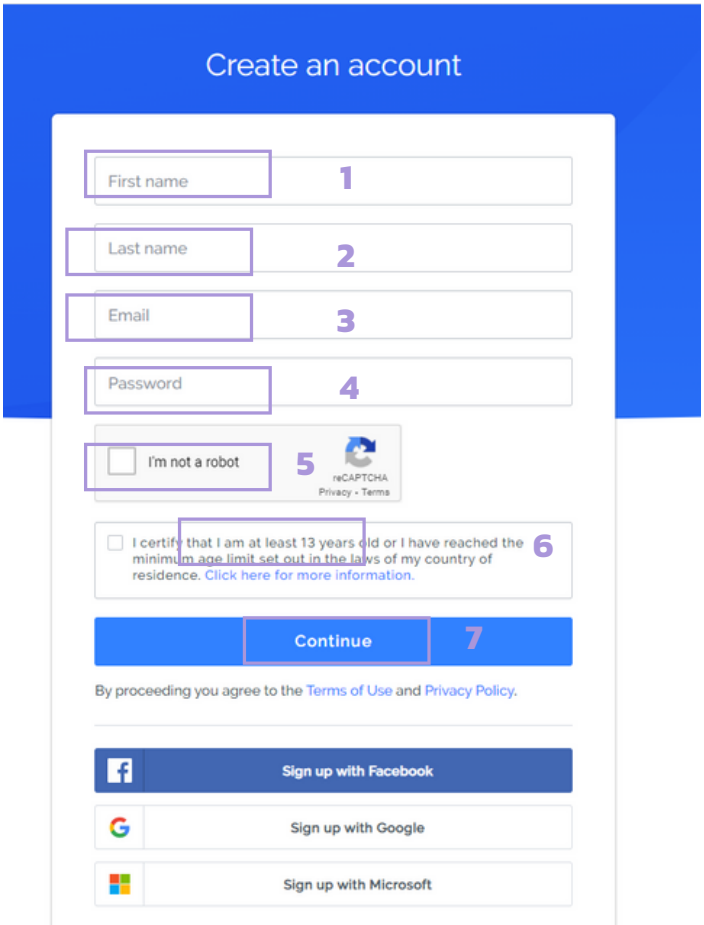


ขั้นตอนที่ 2 คลิกปุ่ม Sign up ด้านบนขวา



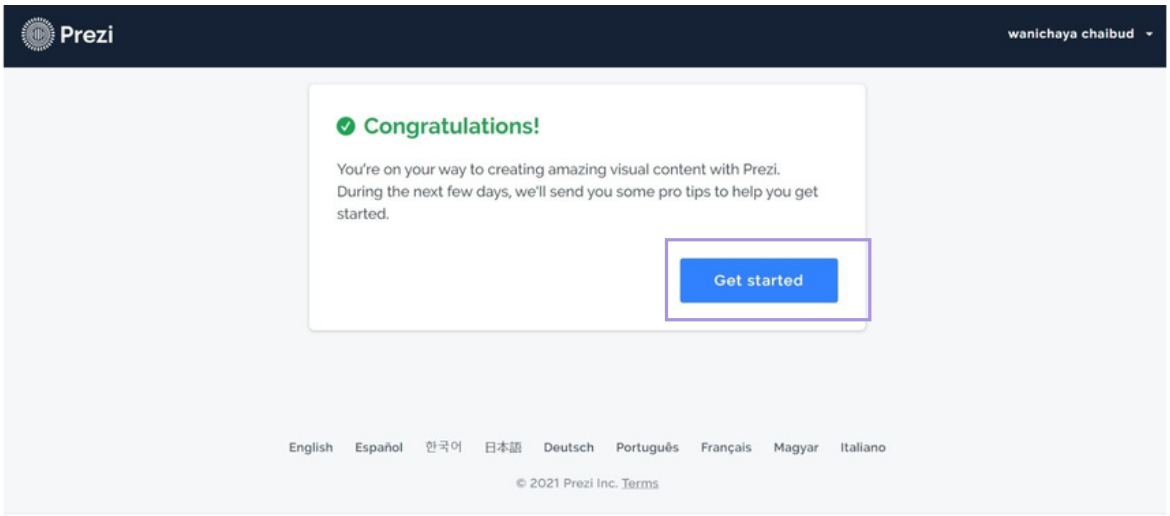
ขั้นตอนที่ 3 ในส่วนของหน้านี้จะสามารถเลือกใช้งานได้แบบฟรีและเสียเงิน จากนั้นเลือก Continue with Basic เพื่อใช้งานฟรี



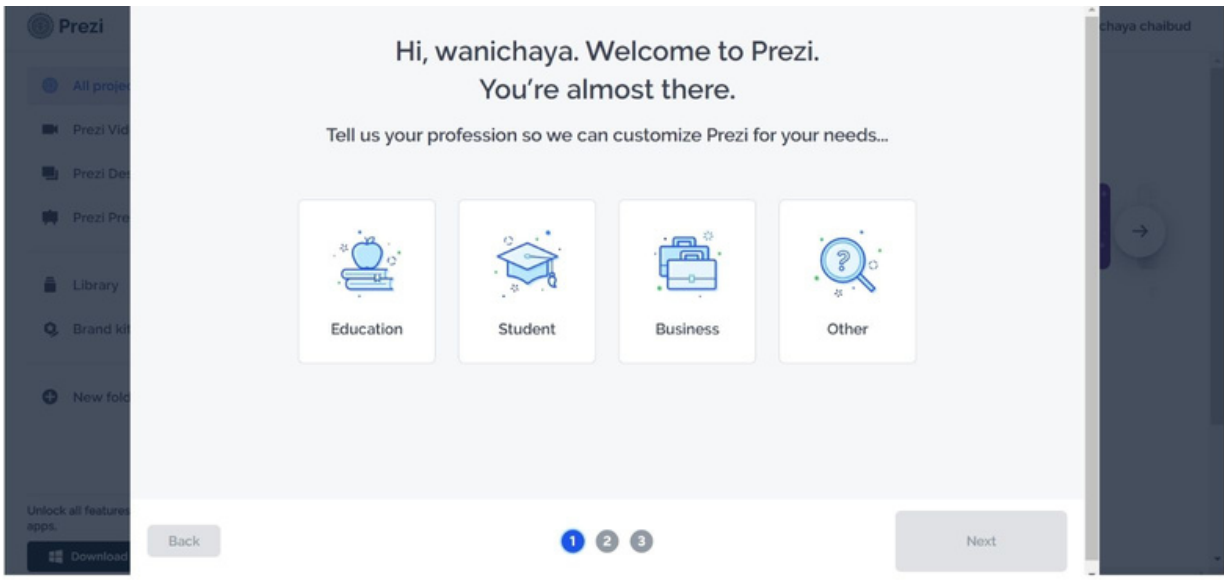


ขั้นตอนที่ 4 กรอกข้อมูล ชื่อ - นามสกุล , Email รหัสผ่าน และ คลิก ยืนยันข้อมูลดังกล่าว ในช่องสี่เหลี่ยม จากนั้นคลิกปุ่ม Continue

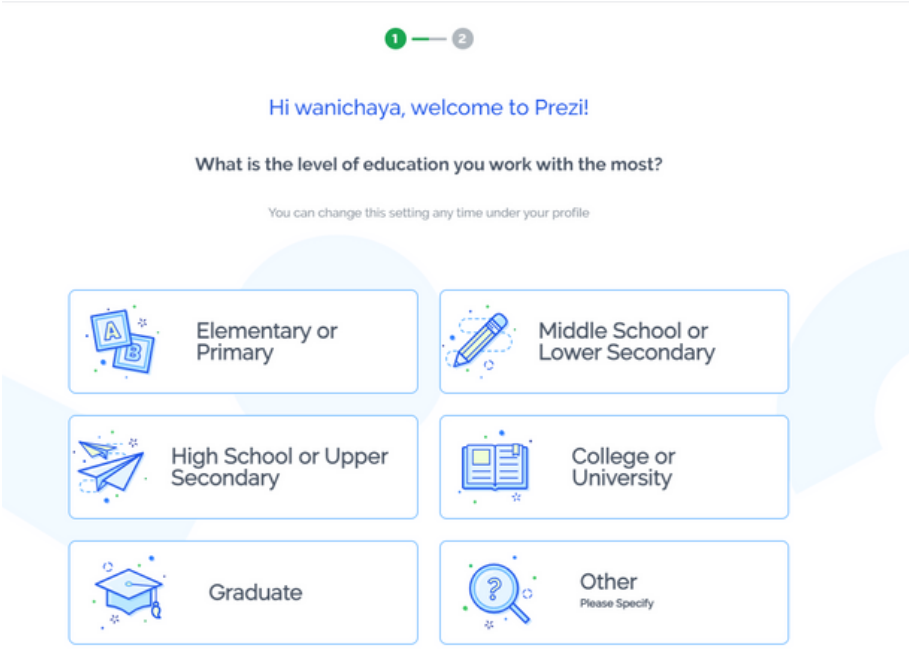
ขั้นตอนที่ 5 คลิกที่ปุ่ม Get started เพื่อเริ่มทำงาน



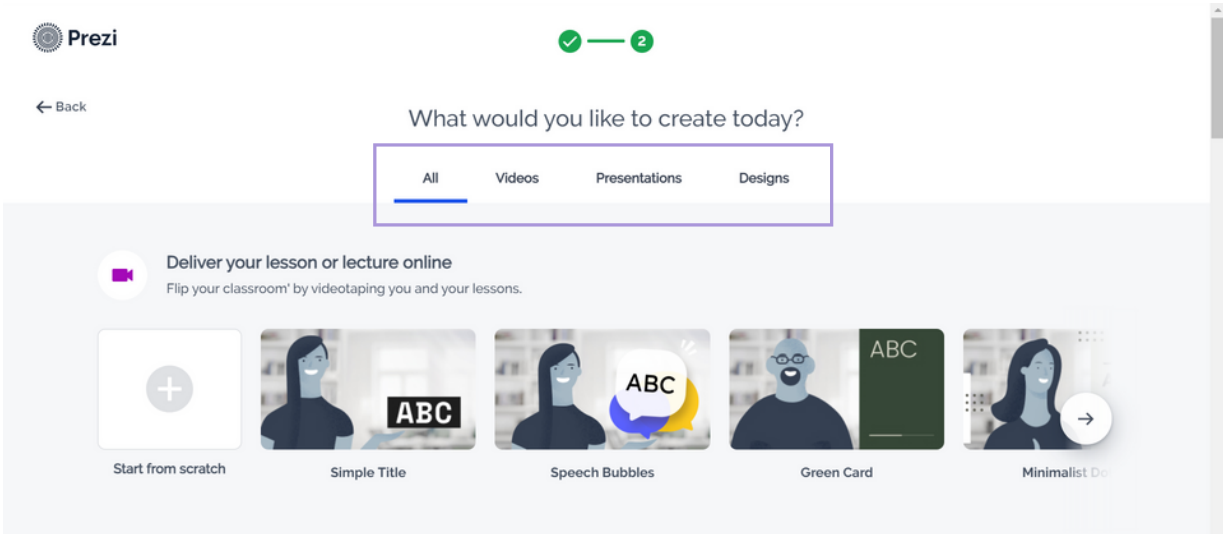
ขั้นตอนที่ 6 สามารถเลือกคลิกการใช้งานได้ตามความเหมาะสมของแต่ละบุคคล



ขั้นตอนที่ 7 ให้เลือกว่าระดับงานของคุณหรือคุณกำลังศึกษาอยู่ระดับ level ไหน ข้อมูลตรงนี้เราสามารถจะเลือกระดับไหนก็ได้ เมื่อเราอยากจะเปลี่ยนคุณสามารถเปลี่ยนการตั้งค่านี้ได้ทุกเมื่อภายใต้โปรไฟล์ของคุณ



ขั้นตอนที่ 8 จะมีเมนูให้เลือกใช้งาน อย่างเช่น ถ้าเราต้องการสร้าง video คลิกเลือกที่ video ได้เลย

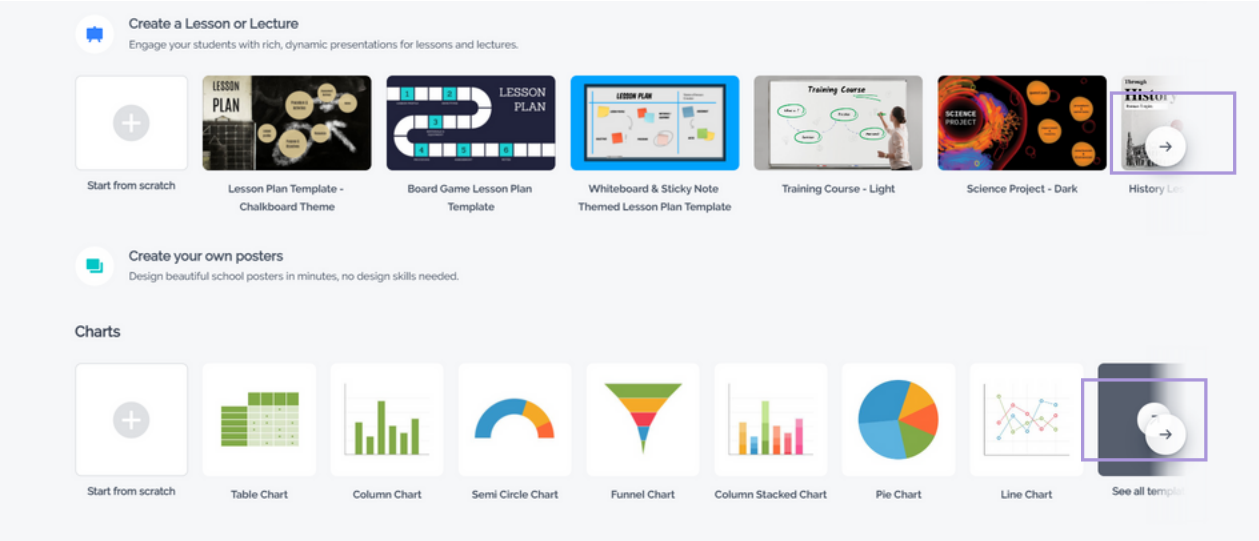


วิธีการเลือกใช้งาน Template

ขั้นตอนที่ 1 เลื่อนลงมาด้านล่างจะมี Template ให้เลือกใช้งานฟรี

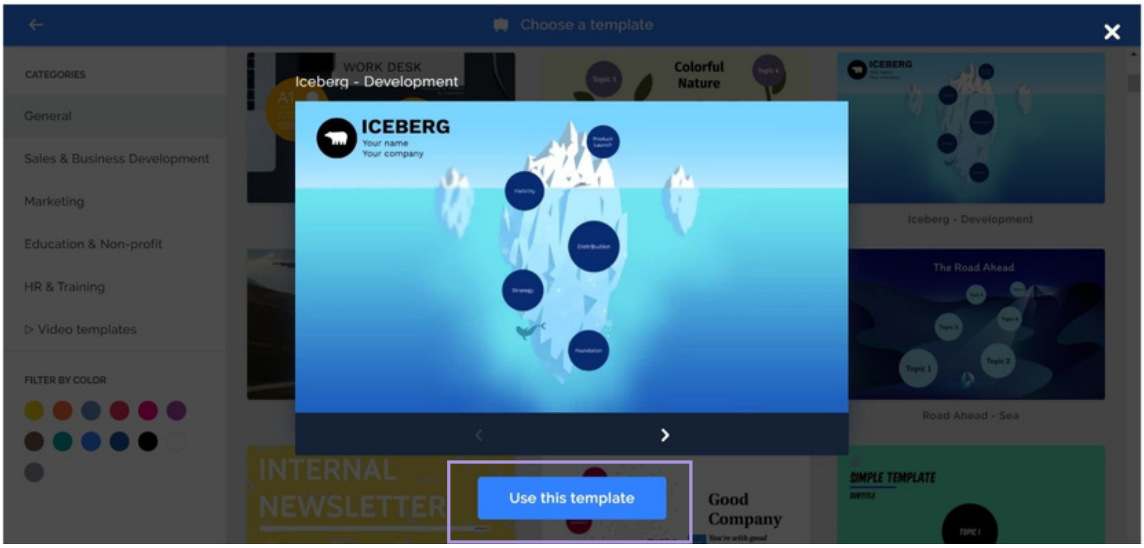


ขั้นตอนที่ 2 เลื่อนลูกศรตรงขวามือเพื่อดู Template เพิ่มมากขึ้น



การสร้างงานจาก TEMPLATE

ขั้นตอนที่ 1 เมื่อเลือก Template ได้แล้ว ให้คลิก Use this Template เพื่อใช้งาน

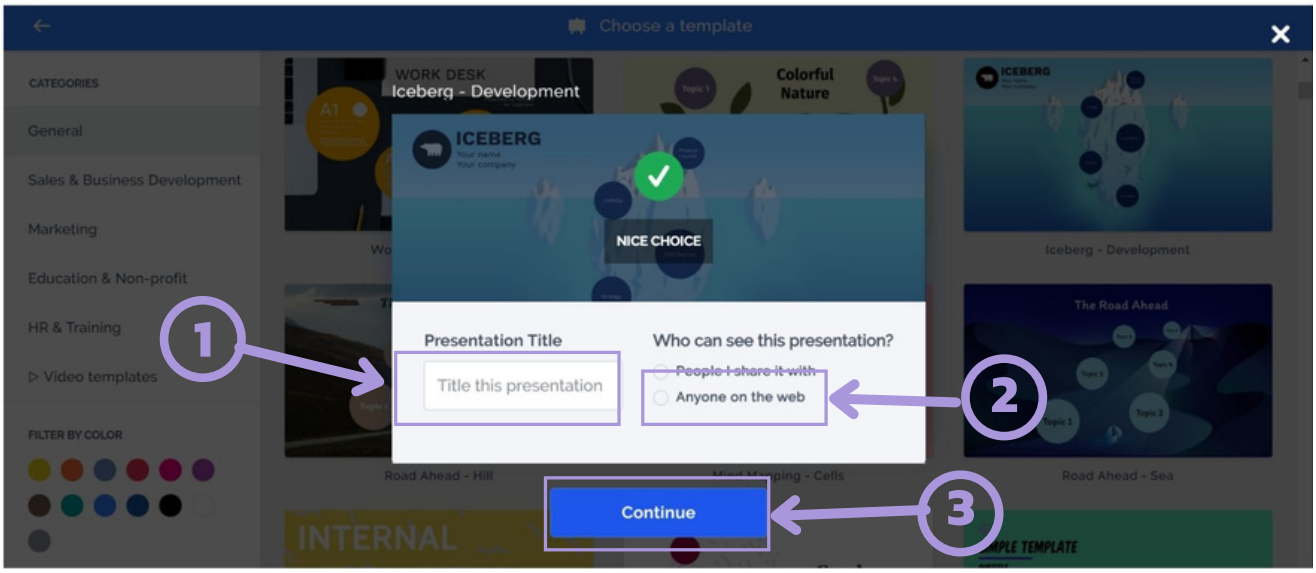


ขั้นตอนที่ 2 ตั้งชื่องาน หลังจากนั้นจะถามเราก่อนว่าจะเก็บงานไว้รูปแบบไหน

คำถามแรก คือ People i share it with จำเป็นต้องเสียเงิน

คำถามที่สอง คือ Anyone on the web จะใช้งานได้ฟรี

ให้เราคลิกเลือกคำถามที่สอง พอเลือกเสร็จ ให้คลิก continue



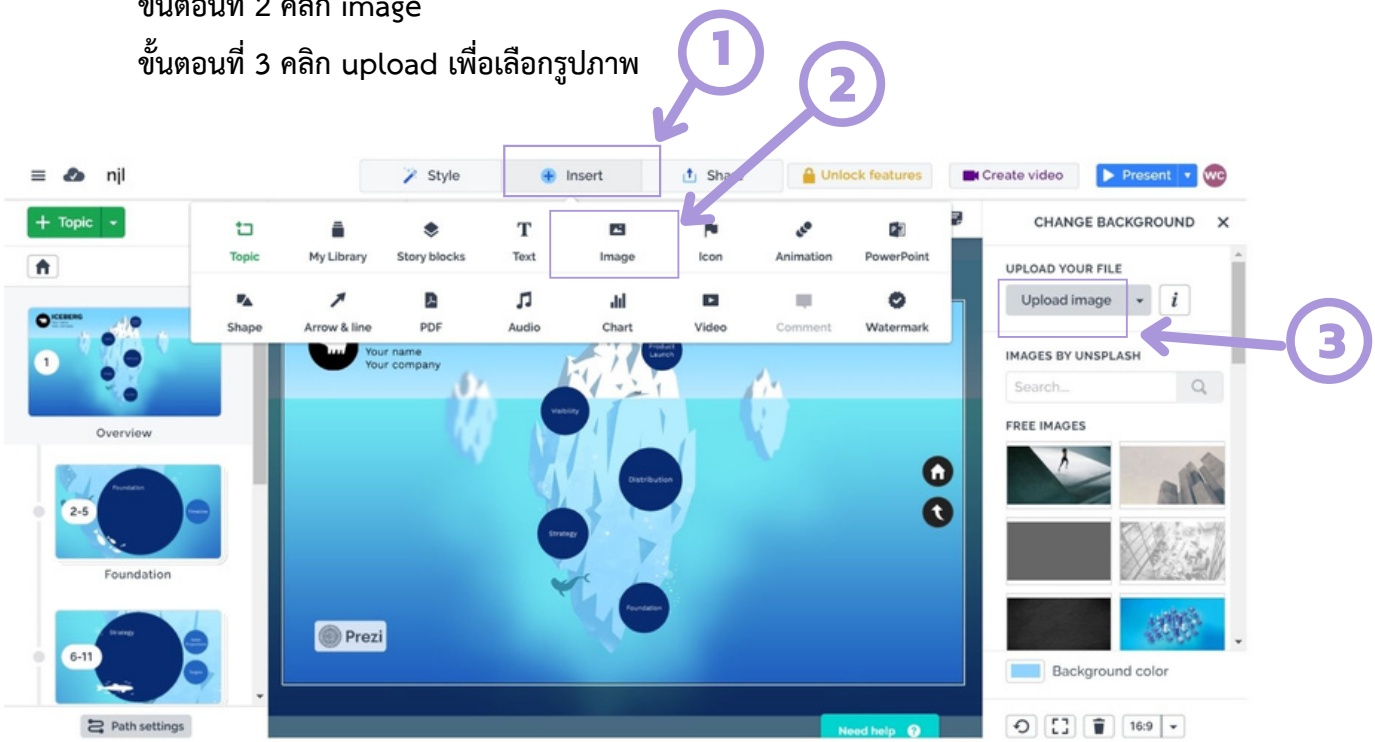
วิธีการแทรกรูปภาพ

1. เพิ่มรูปภาพลงในงานนำเสนอ

ขั้นตอนที่ 1 คลิก insert

ขั้นตอนที่ 2 คลิก image

ขั้นตอนที่ 3 คลิก upload เพื่อเลือกรูปภาพ



วิธีการแทรกวิดีโอ

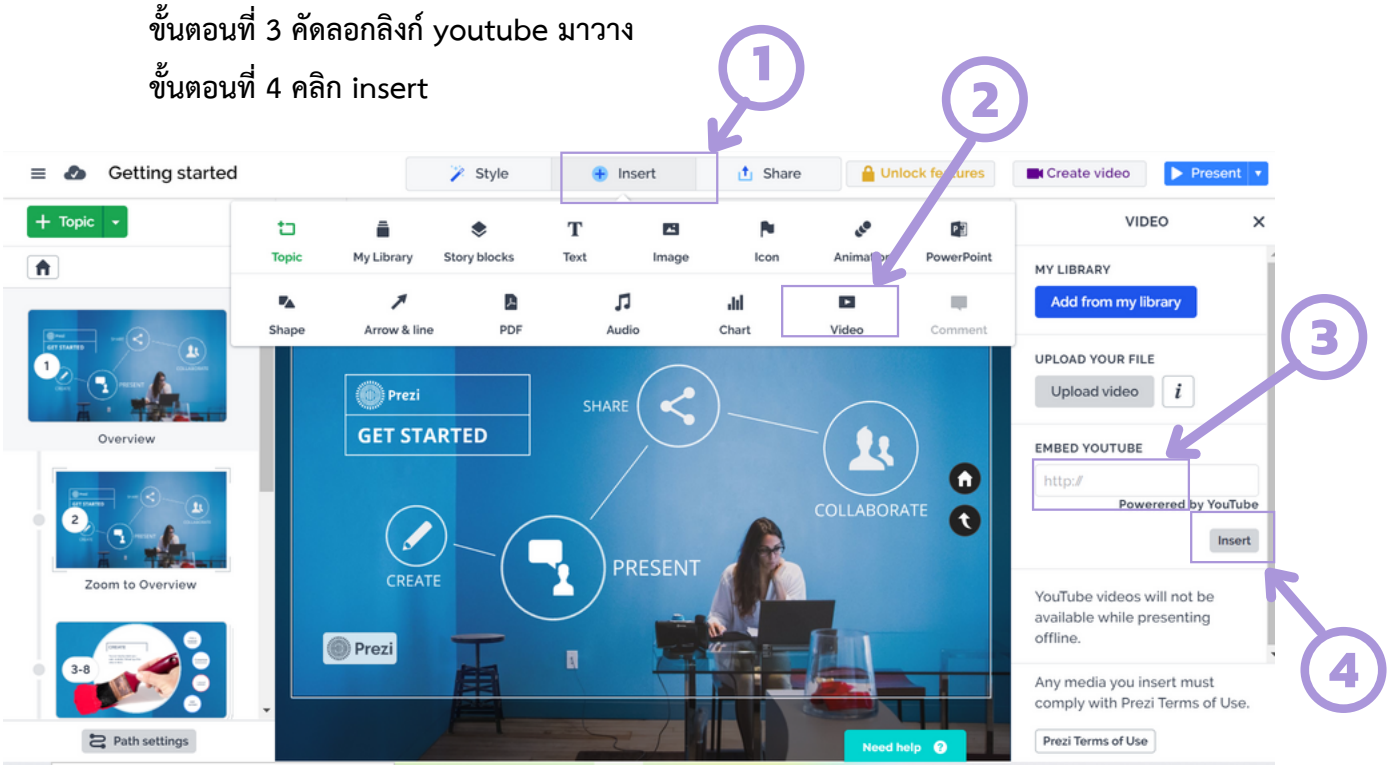
1.เพิ่มวิดีโอจาก youtube เข้ามาในงานนำเสนอ

ขั้นตอนที่ 1 คลิก insert

ขั้นตอนที่ 2 คลิก video

ขั้นตอนที่ 3 คัดลอกลิงก์ youtube มาวาง

ขั้นตอนที่ 4 คลิก insert

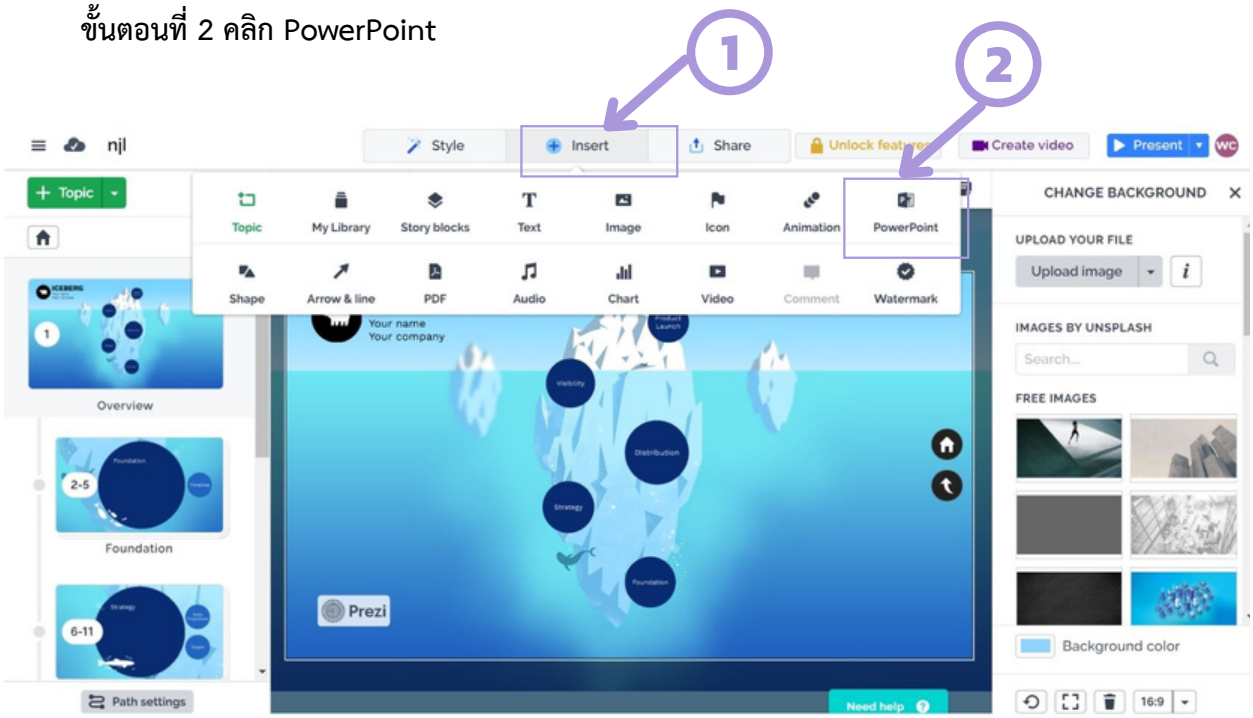


วิธี Convert PowerPoint และ PDF

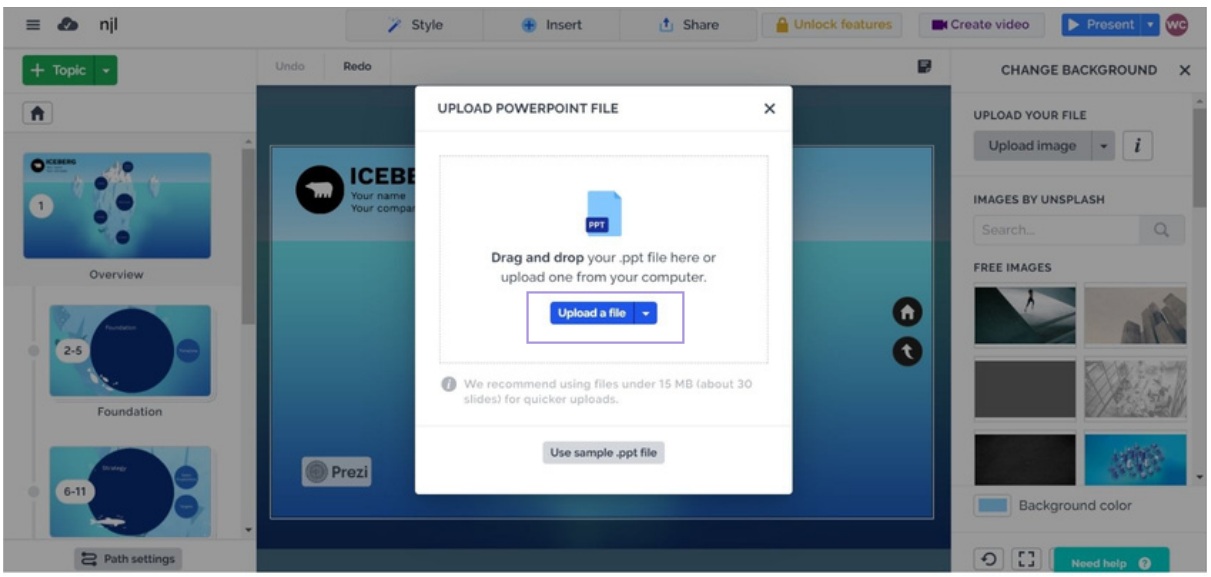
1.แปลงไฟล์จาก PowerPoint มาใส่งานนำเสนอ

ขั้นตอนที่ 1 คลิก insert

ขั้นตอนที่ 2 คลิก PowerPoint



ขั้นตอนที่ 3 หลังจากเลือก ไฟล์งานได้แล้วก็สามารถ คลิก upload file เข้างานนำเสนอ



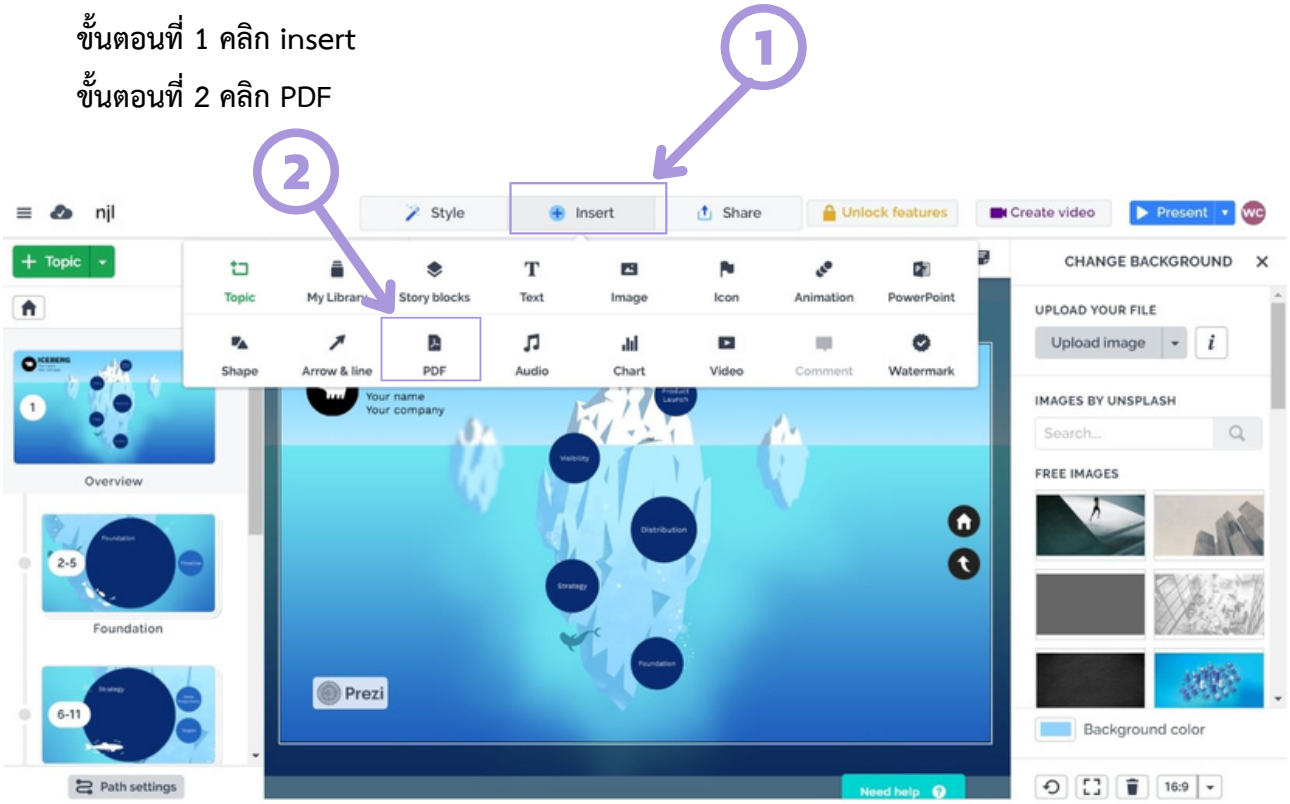


หากท่านอ่านบทความนี้
ในรูปแบบ PDF ให้กดที่นี่

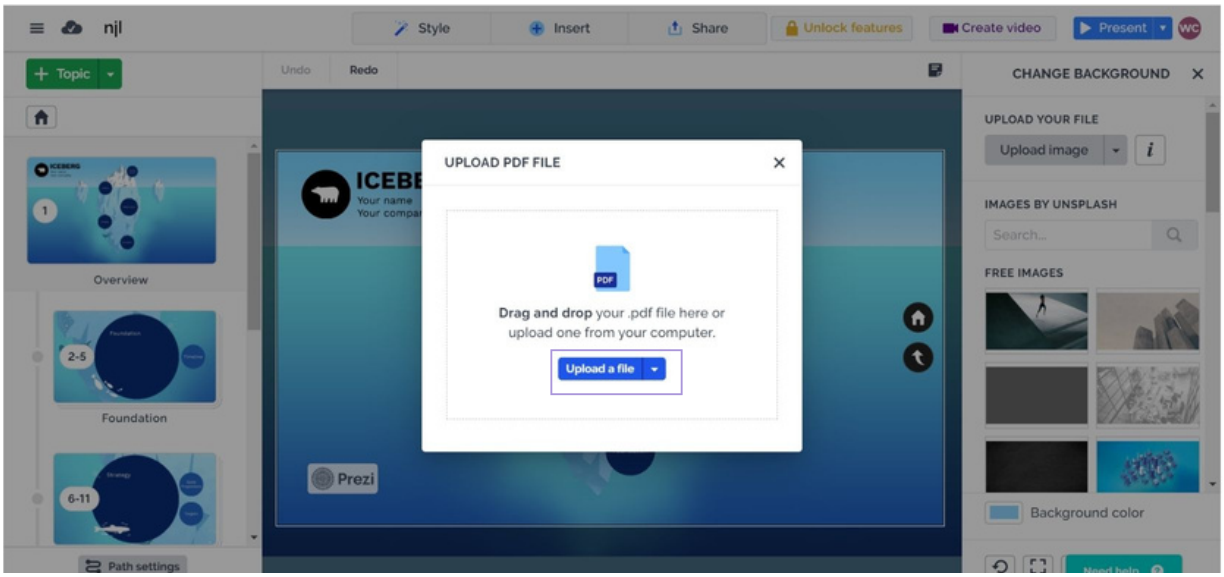
2. แปลงไฟล์จาก PDF มาใส่งานนำเสนอ

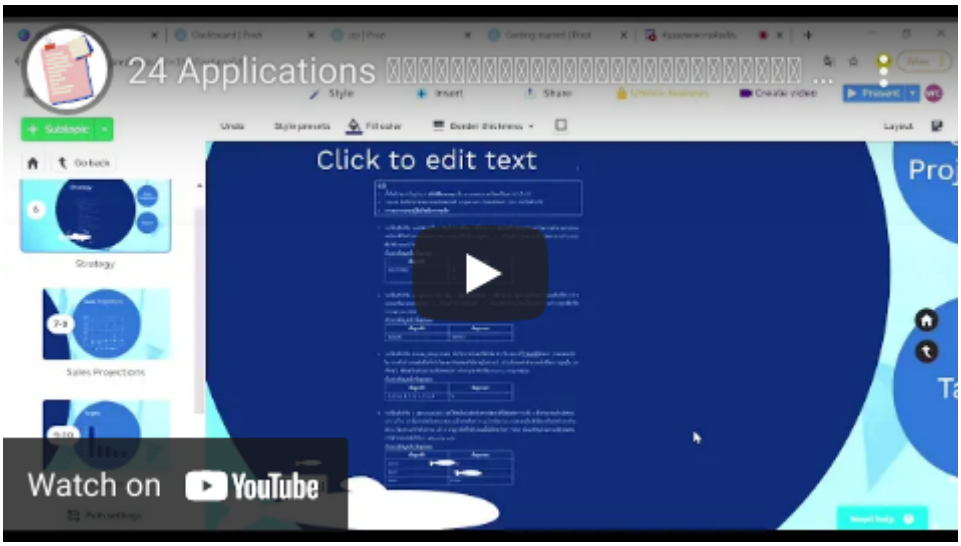
ขั้นตอนที่ 1 คลิก insert

ขั้นตอนที่ 2 คลิก PDF



หลังจากเลือก ไฟล์งานเสร็จแล้ว สามารถคลิก upload file เข้างานนำเสนอ

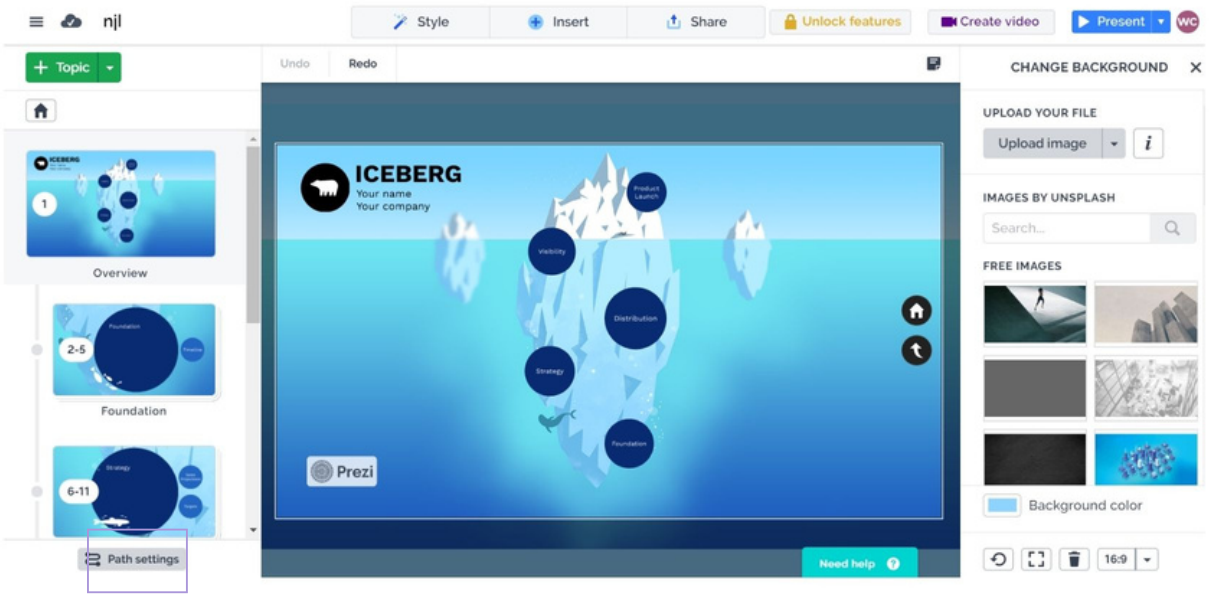




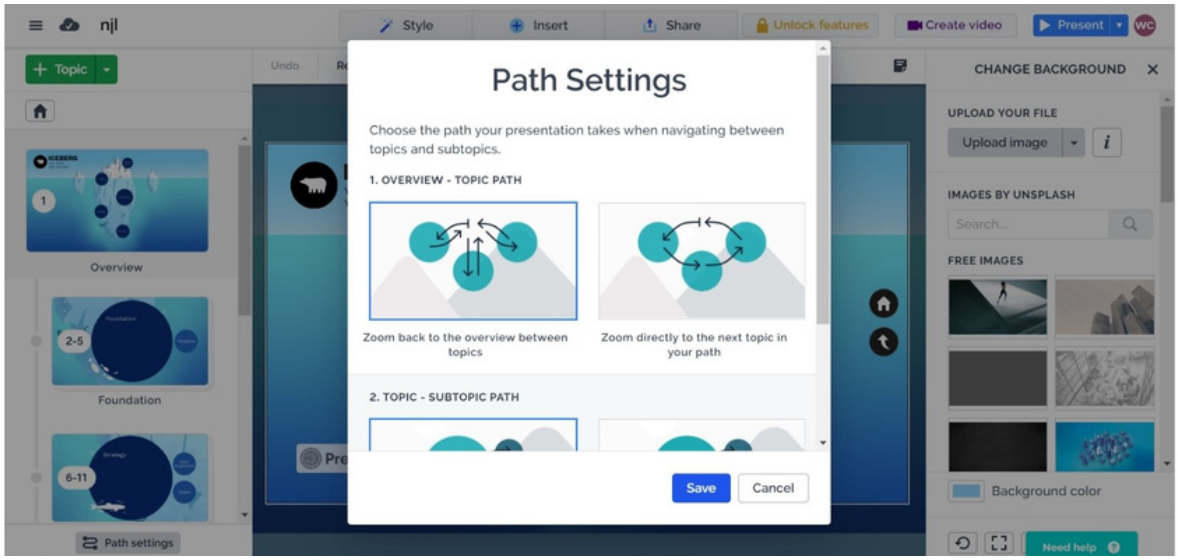
หากท่านอ่านบทความนี้
ในรูปแบบ PDF ให้กดที่นี่

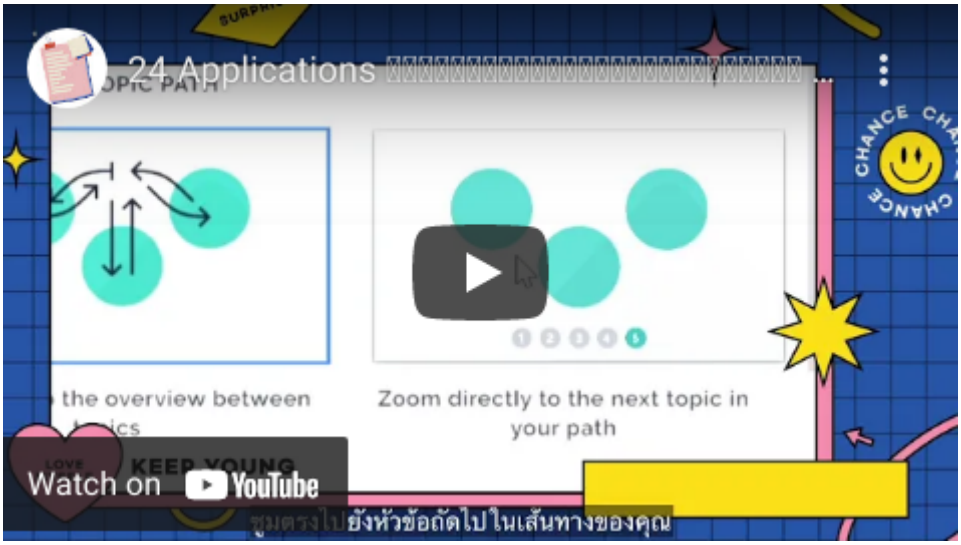
การกำหนดเส้นทาง (Path)

1.การกำหนดเส้นทาง (Path) เพื่อสร้างเส้นทางการนำเสนอ สามารถซูมเข้าออก คลิกที่ Path setting ด้านล่างซ้าย



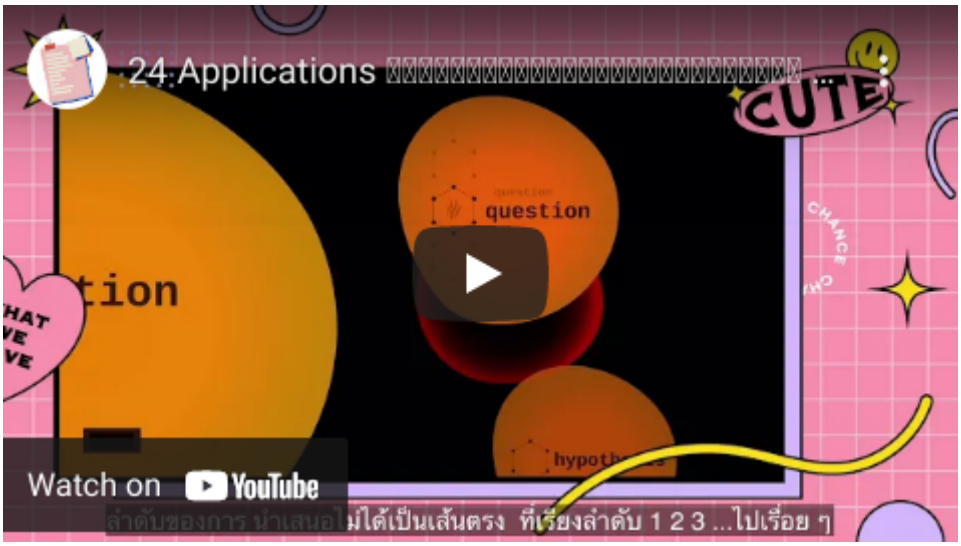
จากนั้น Path Setting จะปรากฏขึ้นมาให้เราเลือกว่าอยากได้การนำเสนอในรูปแบบไหน เช่น เริ่มจากซ้ายไปขวา หรือจากขวามาซ้าย





หากท่านอ่านบทความนี้
ในรูปแบบ PDF ให้กดที่นี่

non-Linear Presentation การเดินทางของงานนำเสนอไม่ได้เป็นเส้นตรงที่มุ่งไปข้างหน้า จะสามารถออกแบบตามความคิดของเรา

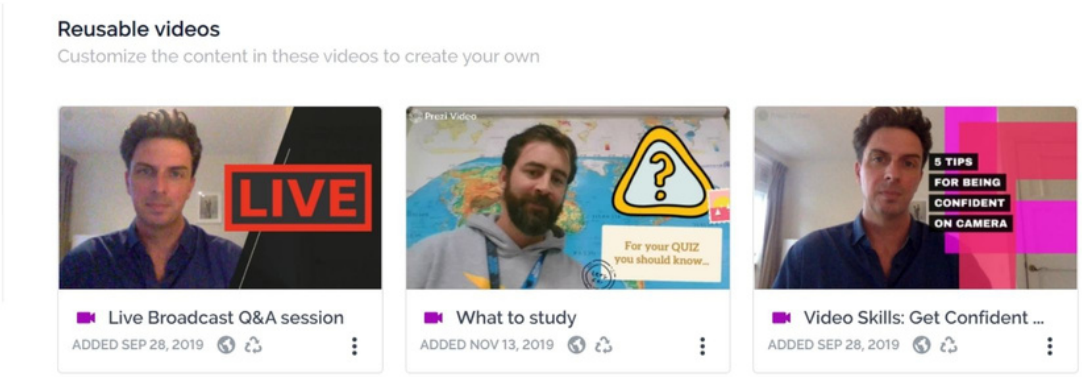


หากท่านอ่านบทความนี้
ในรูปแบบ PDF ให้กดที่นี่

ฟังก์ชันที่น่าสนใจสำหรับยุค New normal

1.Present in a video conference Present live in a video meeting

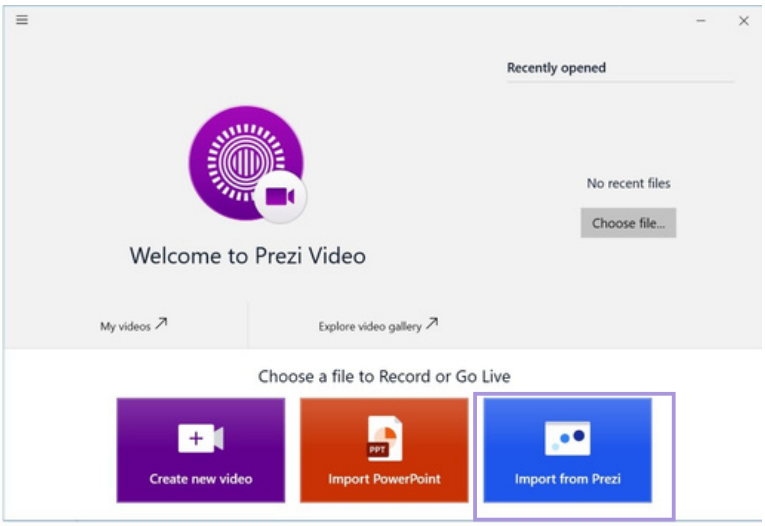
สำหรับฟังก์ชันนี้ถือว่าเป็นที่นิยมในการเรียนการสอนออนไลน์เป็นอย่างมาก ทั้งในประเทศและต่างประเทศ ปกติเราจะแชร์หน้าจอสไลด์ของผู้สอน แล้วก็เริ่มการเรียนการสอน แต่สำหรับฟังก์ชันนี้ก็ดูคล้ายกันแต่ความพิเศษมันอยู่ตรงที่สามารถมองเห็นหน้าครูผู้สอนไปพร้อม ๆ กับการนำเสนอสไลด์ ที่ดูน่าดึงดูดเราสามารถเลือกได้ว่าจะแสดงหน้าจอในลักษณะแบบไหน และ ยังสามารถบันทึกวิดีโอไปพร้อมกับการสอนขณะนั้นได้อีกด้วย ตัวอย่างดังรูป



เมื่อเราสร้างงานนำเสนอไว้ใน prezi เสร็จเรียบร้อย

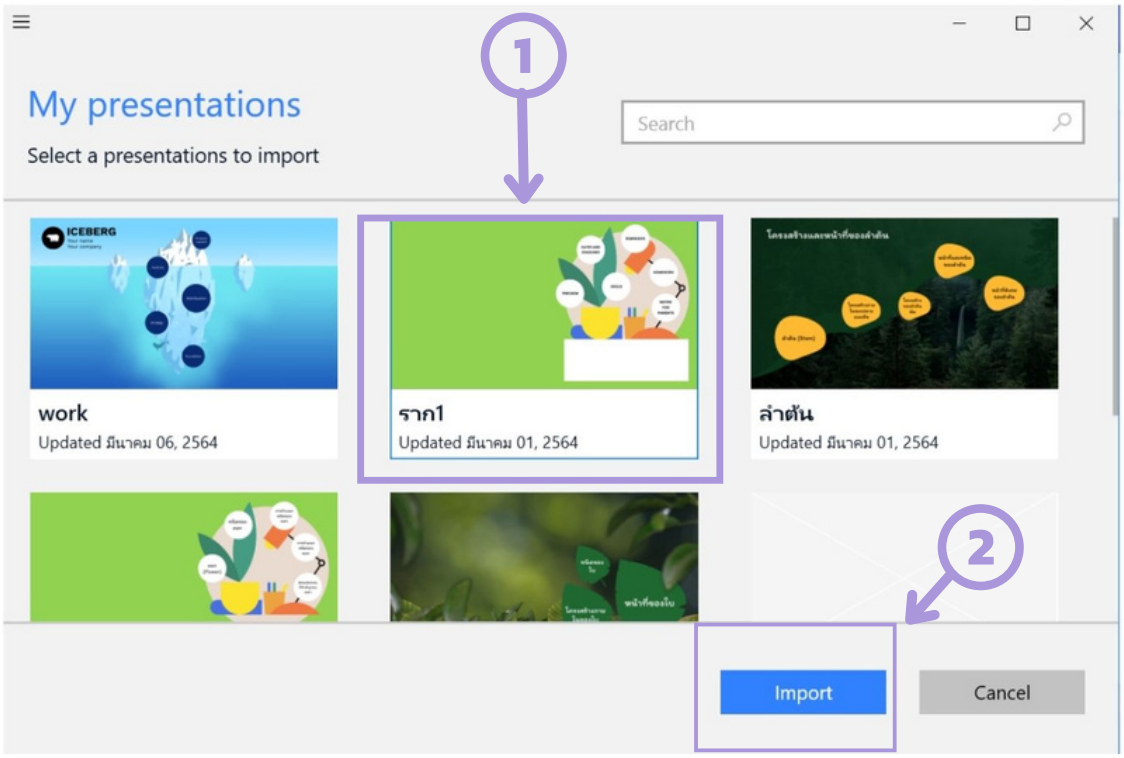
ขั้นตอนที่ 1 เราต้องมี โปรแกรม prezi สามารถดาวน์โหลดติดตั้งได้ฟรี

ขั้นตอนที่ 2 เปิดโปรแกรม prezi แล้วเลือก import from Prezi

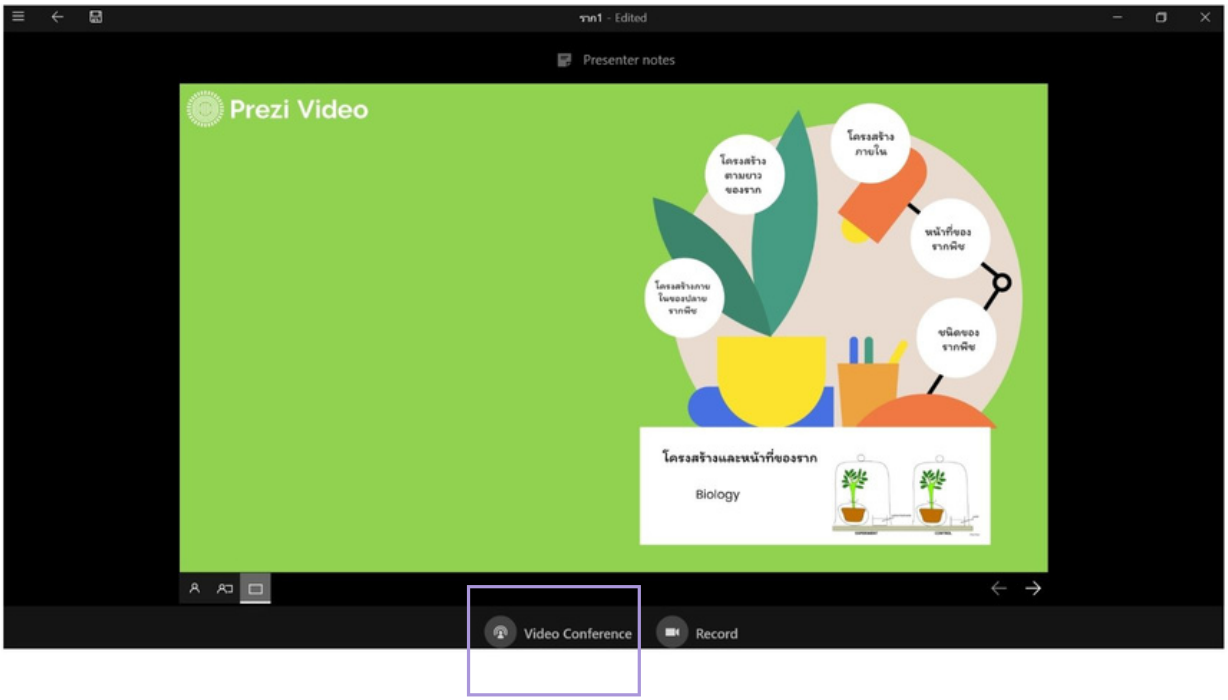


ขั้นตอนที่ 3 คลิกเลือกไฟล์งานที่ต้องการจะนำเสนอ

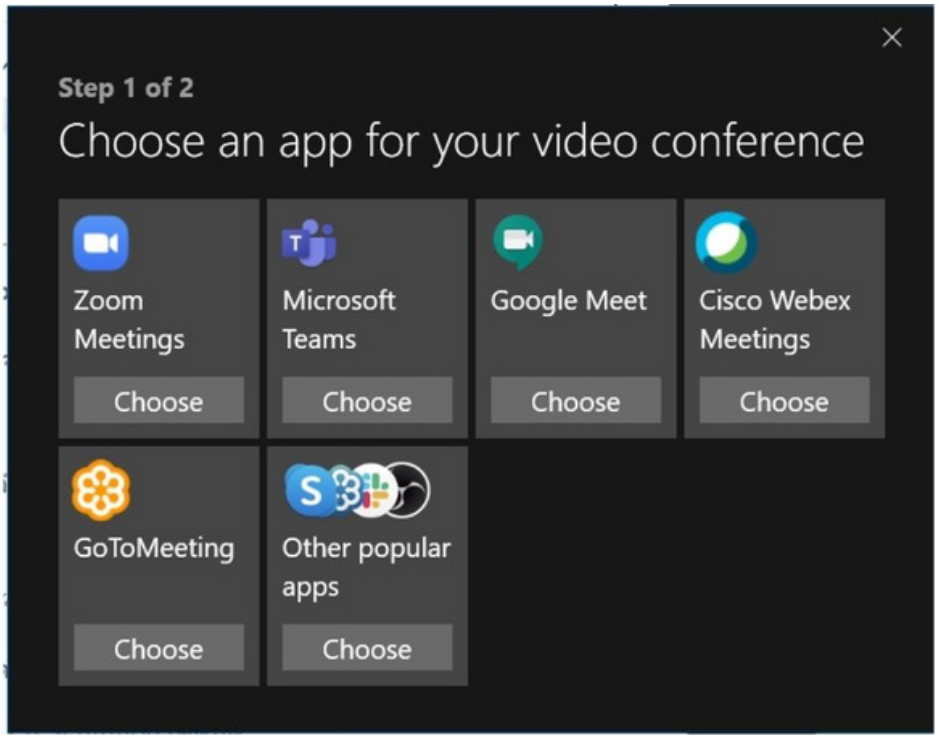
ขั้นตอนที่ 4 คลิก import



ขั้นตอนที่ 5 คลิกเลือกที่ video conference



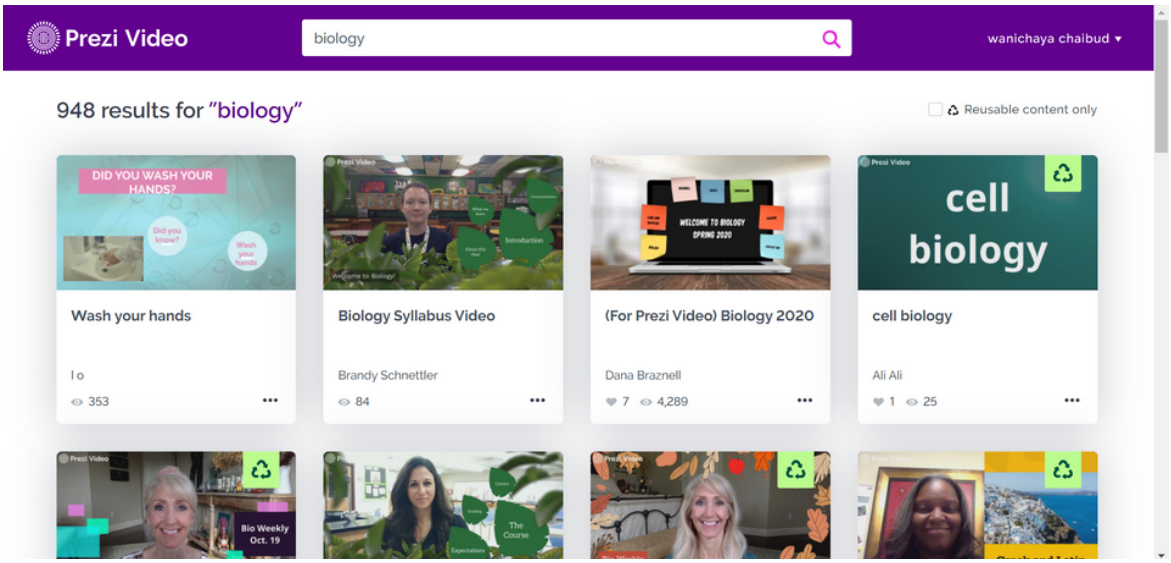
ขั้นตอนที่ 6 หลังจากเลือก video conference ก็จะมาหน้าที่ให้เราเลือกว่า เราจะแชร์งานนำเสนอเราเข้าไปใน app อะไร Prezi สามารถรองรับ app ได้หลากหลาย เช่น Zoom Metting , Microsoft Teams , Google Meet , Cisco Webex Meetings , GoToMeeting และ Other popular apps

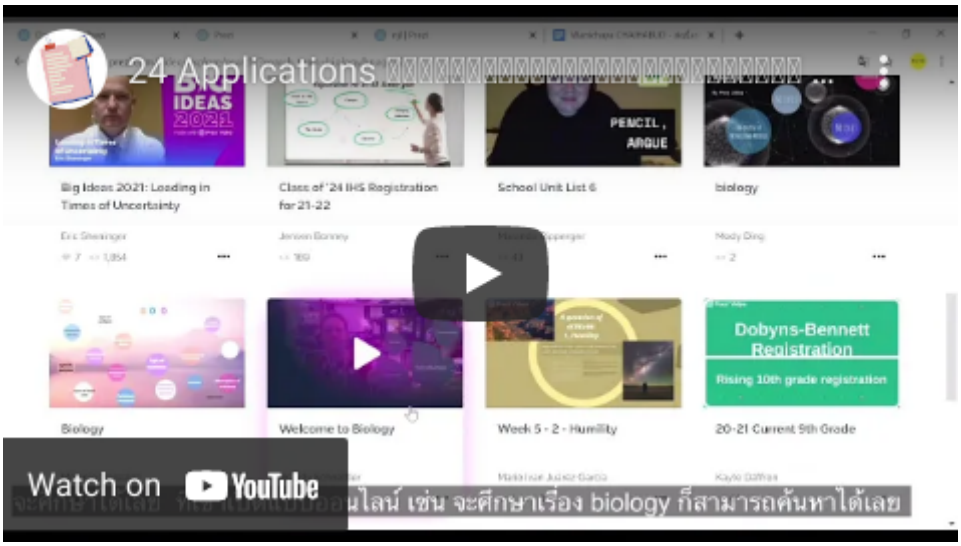




หากท่านอ่านบทความนี้ ในรูปแบบ PDF ให้กดที่นี่

2. อีกฟังก์ชันที่น่าสนใจ และ เหมาะสำหรับการเรียนอยู่ที่บ้าน นอกจากจะค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมจากอินเทอร์เน็ตแล้ว ใน app prezi ยังสามารถค้นหา Presentation ของ educator ตามที่เราต้องการจะศึกษาได้ ที่เขาเปิดแบบออนไลน์ เช่น จะศึกษาเรื่องชีวะ ก็สามารถค้นหาได้เลย เป็นในรูปแบบคลิปวิดีโอที่เปิดให้เข้าไปเรียนได้ฟรี





หากท่านอ่านบทความนี้
ในรูปแบบ PDF ให้กดที่นี่

แหล่งอ้างอิง

ศิริมาตย์ อินทร์ตามา. (2559). คู่มือการใช้งาน Prezi. ศูนย์คอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร 28 กุมภาพันธ์ 2564 http://202.44.135.20/training/wp-content/uploads/2018/document/Manual_Prezi-Sirimart.pdf

Nattawadee Kameaim. (2014) คู่มือการใช้งานโปรแกรม Prezi. 28 กุมภาพันธ์2564 https://prezi.com/dlqdkldik_vu/prezi/

PIKTOCHART

แอปพลิเคชันสำหรับการผลิตสื่อการสอนและการสร้างชิ้นงาน

หมวดที่ 4

สารบัญ

I. PIKTOCHART สร้างผลงานอันน่าอัศจรรย์ใจ 569

ความน่าสนใจของ Piktochart 569

เรื่องราวความเป็นมา 569

II. HOW- TO - SIGN UP 570

การสมัครบัญชี Piktochart เพื่อเข้าใช้งาน 570

การเข้าถึงบัญชีผู้ใช้งาน Piktochart 571

III. สร้างสรรค์ผลงานได้ดั่งใจ ♥ ด้วยมือเรา 572

สามารถเลือกรูปแบบชิ้นงานที่ต้องการสร้างสรรค์ได้ 7 รูปแบบ 572

อินโฟกราฟิก (Infographic) 573

งานนำเสนอ (Presentation) 573

โปสเตอร์ (Posters) 574

รายงานผล (report) 574

แผ่นพับหรือใบปลิว (Flyers) 575

โซเชียลมีเดีย (Social Media) 575

กำหนดขนาดชิ้นงานได้ด้วยตนเอง 576

IV.การเผยแพร่และนำเสนอผลงานที่สร้างสรรค์ 587

การดาวน์โหลดเพื่อนำชิ้นงานมาใช้งาน 587

แชร์ให้ผู้อื่นสามารถรับชมผลงานที่เราสร้างสรรค์ได้ 588

V. ส่วนเสริมพิเศษ 589

จุดเด่นของโปรแกรม Piktochart 589

ข้อดี – ข้อเสียของ Piktochart 589

VI. แหล่งอ้างอิง 590

PIKTOCHART

แอปพลิเคชันสำหรับการผลิตสื่อ การสอนและการสร้างชิ้นงาน



ความน่าสนใจของ Piktochart

Piktochart คือเว็บไซต์สำหรับการสร้างสรรค์งาน Infographic ที่ได้รับความนิยม ภายในเว็บไซต์นั้นประกอบไปด้วยเครื่องมือที่ช่วยในการออกแบบชิ้นงาน รวมถึงมีแม่แบบสำเร็จรูปให้อีกด้วย ทำให้ง่าย และสะดวกต่อการใช้งานภายหลังจากที่ได้ทำการออกแบบชิ้นงานเสร็จเรียบร้อยแล้ว เรายังสามารถบันทึกเพื่อนำมาใช้งานได้ในรูปแบบของไฟล์ PNG , JPEG และ PDF สามารถส่งต่อหรือแบ่งปันให้กับคนอื่น ๆ ผ่านโซเชียลมีเดีย และ ทำการนำเสนอชิ้นงานเหล่านั้นให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

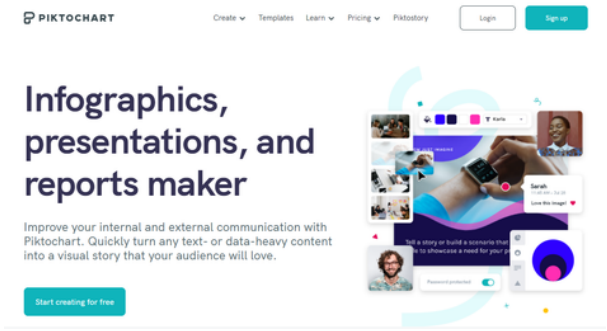
เรื่องราวความเป็นมา

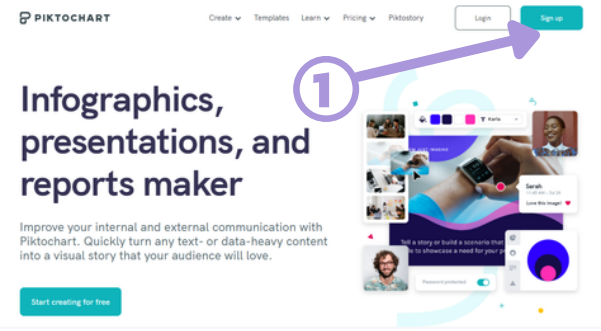
Piktochart ได้เปิดตัวครั้งแรกในปี 2555 เดือนมีนาคม โดยมีผู้ร่วมก่อตั้งคือ Goh Ai Ching และ Andrea Zaggia ในประเทศมาเลเซีย ช่วงปลายปี Piktochart ได้ขยายฐานผู้ใช้มากกว่า 170,000 ราย ทำให้เป็นที่รู้จักแพร่หลายอย่างรวดเร็ว ซึ่ง Piktochart นั้นใช้ในการสร้าง Infographic ให้มีรูปแบบที่น่าสนใจ มีรูปแบบที่ใช้งานได้ง่าย สะดวกสบาย ใช้งานได้ทุกที่ทุกเวลา เนื่องจากเป็นโปรแกรมออนไลน์ ที่สามารถใช้งานได้ฟรีไม่เสียค่าใช้จ่าย นอกจากนี้ยังมี Template สำเร็จรูป กราฟิก กราฟ - แผนภูมิ ให้เลือกใช้งานหลากหลายรูปแบบ ทำให้ผู้ใช้งานไม่จำเป็นต้องมีพื้นฐานทางด้านการออกแบบ ก็สามารถใช้งานได้ และ เป็นมิตรต่อผู้ใช้งาน ทำให้มีฐานผู้ใช้เพิ่มมากขึ้นอย่างรวดเร็ว

HOW- TO - SIGN UP

การสมัครบัญชี Piktochart เพื่อเข้าใช้งาน

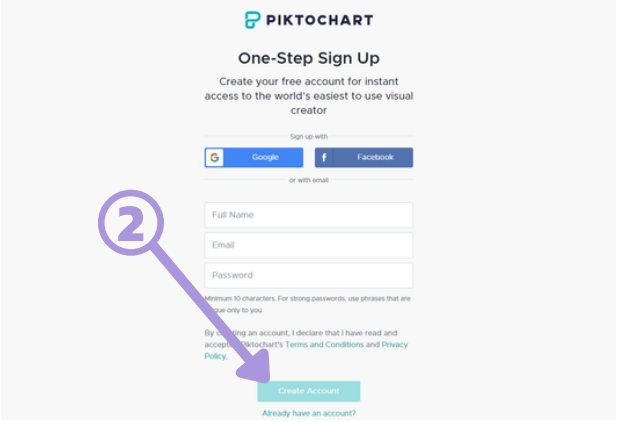
1. การเริ่มต้นใช้งาน Piktochart สามารถทำได้ง่าย เพียงเข้าเว็บไซต์ Piktochart ผ่าน Web Browser โดยเข้าไปที่ http://www.piktochart.com

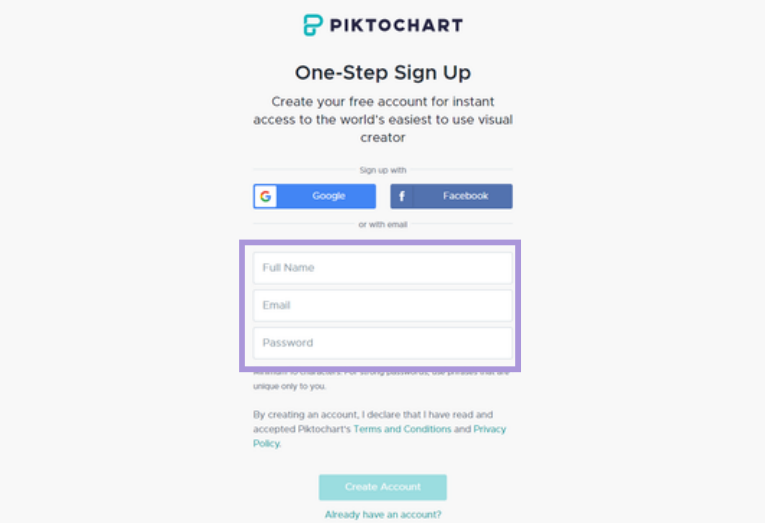




2. การสมัครใช้งาน ผู้ใช้ต้องมีบัญชีของ Piktochart หรือ หากต้องการเปิดบัญชีผู้ใช้งานสามารถทำได้ โดยคลิกที่ปุ่ม Sign up เพื่อดำเนินการเปิดบัญชีผู้ใช้ หลังจากคลิกที่ปุ่ม Sign up ระบบจะแสดงหน้าเว็บเพจที่ให้กรอกข้อมูลการเปิดบัญชีผู้ใช้งาน โดยในการสมัครใช้งานสามารถเลือกได้ว่าต้องการเปิดบัญชี โดยผ่านบัญชี Google , บัญชี Facebook หรือจะสร้างบัญชีผู้ใช้ใหม่ (Create Account) ซึ่งในที่นี้จะเปิดบัญชีผู้ใช้งานโดยการสร้างบัญชีผู้ใช้ใหม่

3. หลังจากคลิก Create Account ระบบจะมายังหน้าเว็บเพจที่ให้กรอกข้อมูล User name , E-mail Address และ Password ที่ต้องการใช้ในการเข้าระบบ





เมื่อทำการกรอกข้อมูลเรียบร้อยแล้ว ระบบจะแจ้งให้ทราบว่าได้ทำการเปิดบัญชีผู้ใช้งานแล้ว และ จะส่งข้อความยืนยันไปยัง E-mail ที่ได้แจ้งไว้กับทางระบบเพื่อเป็นการยืนยันว่า E-mail ที่ให้ไว้เป็นของผู้ใช้จริง และ ต้องยืนยันตัวตนโดยคลิกปุ่ม หรือ link ยืนยันผ่าน E-mail ที่ส่งมาโดย Piktochart

การเข้าถึงบัญชีผู้ใช้งาน Piktochart

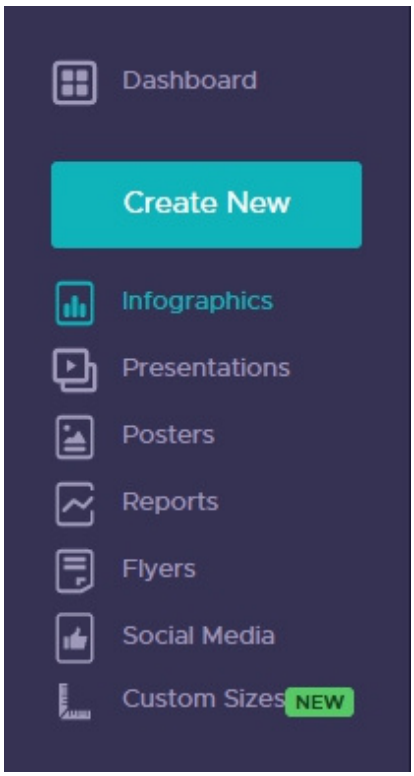
ซึ่งบัญชี Piktochart จะมีบัญชีผู้ใช้งาน 2 รูปแบบ

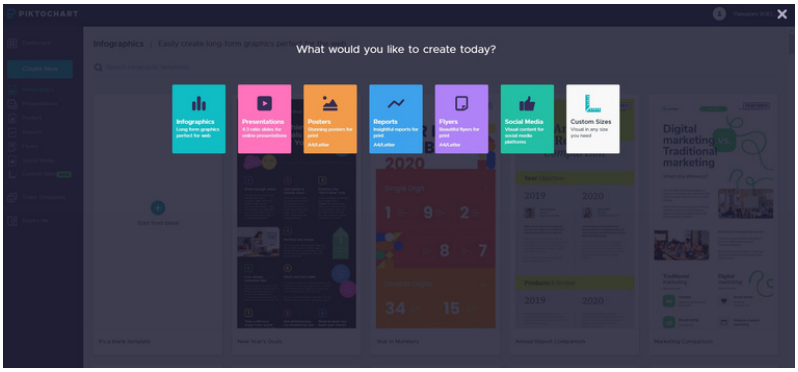
1. บัญชีแบบไม่เสียค่าใช้จ่าย (Free) สามารถใช้บริการการออกแบบชิ้นงานได้ฟรี แต่มีข้อจำกัด
2. บัญชีผู้ใช้ Piktochart แบบเสียค่าใช้จ่าย (แบบ Pro) ซึ่งมีความสามารถมากกว่าบัญชีผู้ใช้แบบไม่เสียค่าใช้จ่าย คือ
   1) มี Theme และ Icon ต่าง ๆ ให้เลือกมากกว่า
   2) ไม่มี Logo ของ Piktochart แทรกในแผ่นงาน
   3) สามารถ Export เป็นแผนภาพที่มีความละเอียดสูงได้
   4) สามารถ Upload ไฟล์แผนภาพเพื่อนำมาใช้ได้มากกว่า

สร้างสรรค์ผลงานได้ดั่งใจ ♥ ด้วยมือเรา

1. เลือกรูปแบบชิ้นงานที่ต้องการสร้างสรรค์ได้ 7 รูปแบบ

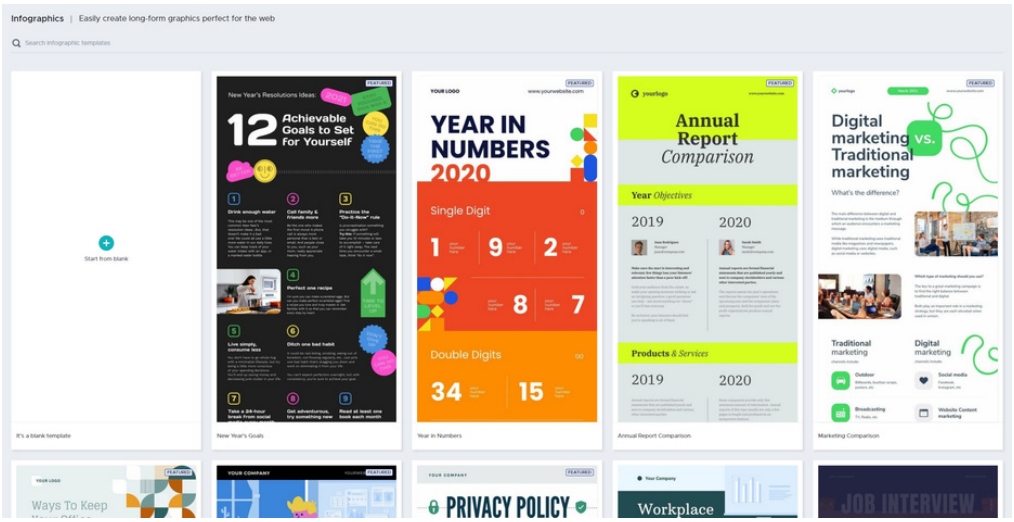
ในส่วนนี้เป็นอีกหนึ่งส่วนที่สำคัญมากในการเลือกประเภทของงานออกแบบงานที่ต้องการ เพราะ Piktochart นั้นมีให้เลือกสร้างสรรค์งานออกแบบได้หลากหลาย โดยมีให้เลือกถึง 7 รูปแบบ ซึ่งในแต่ละรูปแบบนั้น มีจุดประสงค์การนำเสนอที่แตกต่างกันขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้ใช้งาน ดังนั้นจึงต้องตัดสินใจว่าจะเลือกรูปแบบใดมาสร้างงานนำเสนอให้มีความน่าสนใจ และ เป็นการสร้างสรรค์ชิ้นงานในรูปแบบของตนเอง





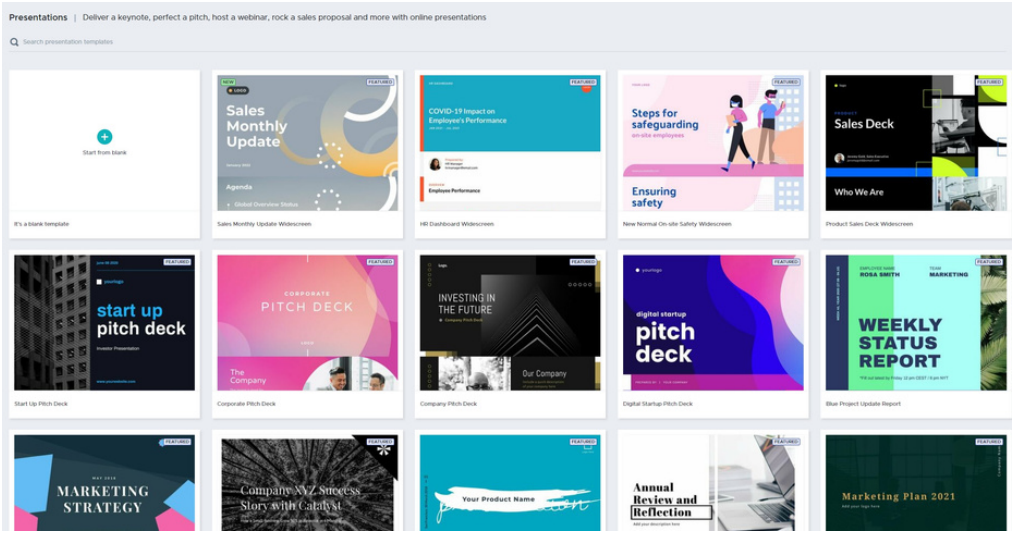
1.อินโฟกราฟิก (Infographic)

การสร้างอินโฟกราฟิก (Infographic) ถือเป็นส่วนสำคัญหลัก ๆ ของ Piktochart ซึ่งจะมี Template ให้เลือกหลากหลายในการสร้างชิ้นงาน และ สามารถนำไปเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างชิ้นงานต่าง ๆ นอกจากนี้ยังสามารถทำการออกแบบได้ตามใจต้องการ อีกทั้งมีรูปแบบสำเร็จรูปที่สามารถนำมาแก้ไขหรือดัดแปลง ทำให้การสร้างชิ้นงานนั้นมีความง่าย สวยงาม และ น่าสนใจ



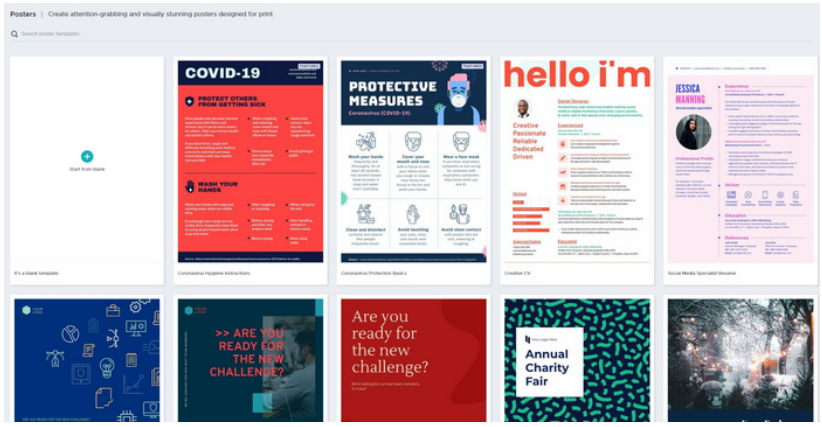
2.งานนำเสนอ (Presentation)

การนำเสนองานจะไม่น่าเบื่ออีกต่อไป ถ้าเราสามารถสร้างสรรค์งานนำเสนอของตนเองให้มีความสวยงามและ น่าสนใจ ด้วยการออกแบบที่มาจากการจินตนาการของตัวเอง สามารถแสดงความเป็นตัวตนของตัวเองได้ผ่านชิ้นงาน และ ทำให้ชิ้นงานมีรูปแบบที่น่าสนใจมากยิ่งขึ้น



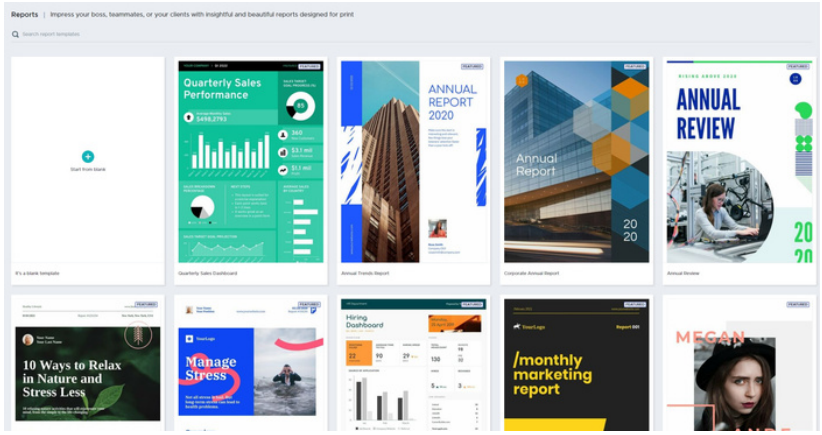
3.โปสเตอร์ (Posters)

การสร้างสรรค์ชิ้นงานให้มีความสวยงาม และ สะดุดตาผู้ที่ได้พบเห็น ทำให้งานโปสเตอร์นั้น มีความน่าสนใจในการนำมาใช้ประโยชน์ มีจุดประสงค์ เพื่อทำให้สะดุดตาผู้รับสาร และ สามารถสื่อสารข้อมูลออกไปได้ ข้อบ่งใช้ของโปสเตอร์นั้นมีหลายประการด้วยกัน แต่ส่วนใหญ่ที่พบเห็น คือ มักจะใช้ในการเผยแพร่เพื่อการประชาสัมพันธ์ โดยเฉพาะการโฆษณางานแสดงศิลปะ งานดนตรี ภาพยนตร์ การโฆษณาชวนเชื่อ หรือการสื่อสารต่อความเชื่อของคนส่วนใหญ่



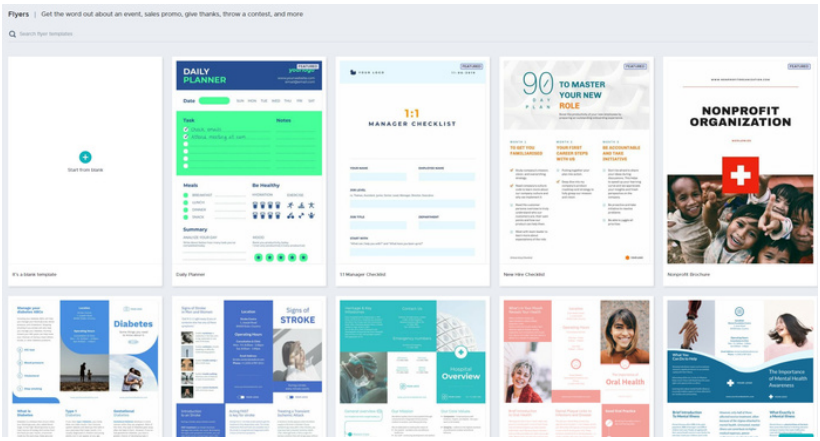
4.รายงานผล (report)

การสร้างสรรค์ชิ้นงานที่เป็นการรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ ตามต้องการ มาสรุปในรูปแบบของการรายงานผล ทำให้ชิ้นงานนี้มีความสวยงาม และ สามารถเข้าใจได้ง่ายในการดูข้อมูลต่าง ๆ เช่น สถิติการใช้ไฟฟ้า สถิติการส่งออก หรือ การนำข้อมูลใดก็ได้มาสรุปเป็นรูปแบบกราฟ แผนภูมิ หรือ diagram ทำให้ชิ้นงานมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น



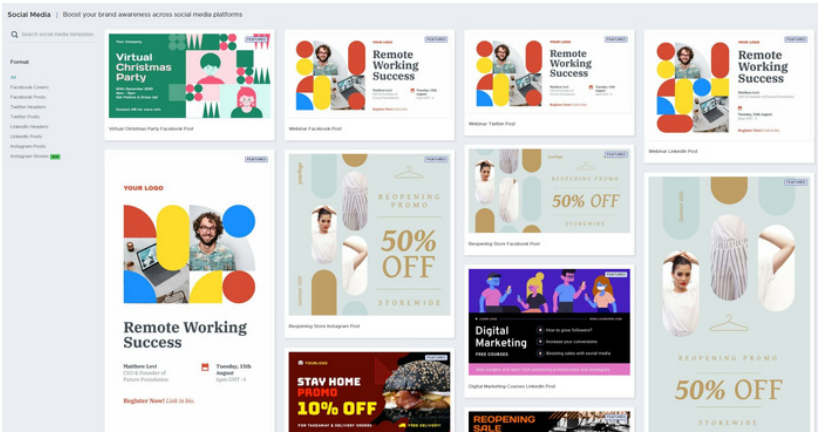
5.แผ่นพับหรือใบปลิว (Flyers)

การออกแบบแผ่นพับ หรือ ใบปลิว ให้มีความน่าสนใจในการอ่านมากยิ่งขึ้น มีสร้างรูปแบบได้หลากหลาย ถือเป็นรูปแบบหนึ่งของสื่อโฆษณาที่ราคาถูก และ มีความต้องการที่จะเผยแพร่ข่าวสารออกไปได้กว้างไกลมากที่สุด หรือ อาจเป็นชนิดที่ติดเป็นแผ่นป้ายในที่สาธารณะก็ได้



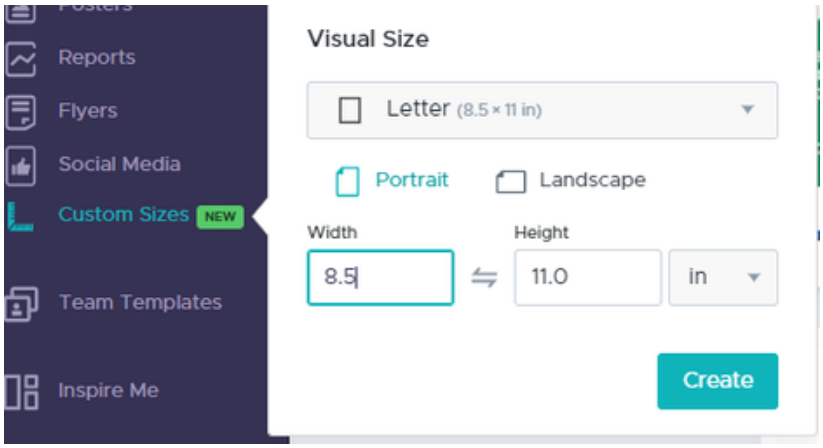
6.โซเชียลมีเดีย (Social Media)

เป็นการออกแบบที่อิงขนาด หรือ ลักษณะการออกแบบที่ส่วนใหญ่สื่อโซเชียลมีเดียใช้ในการประชาสัมพันธ์งานต่าง ๆ มีหลากหลายแพลตฟอร์ม เช่น Instagram , Facebook ,Twitter เป็นต้น ทำให้เมื่อสร้างสรรค์ชิ้นงานเสร็จแล้วสามารถนำไปเผยแพร่ต่อได้ทันที โดยที่ขนาดมีความเหมาะสมกับสื่อโซเชียลที่เลือกมา

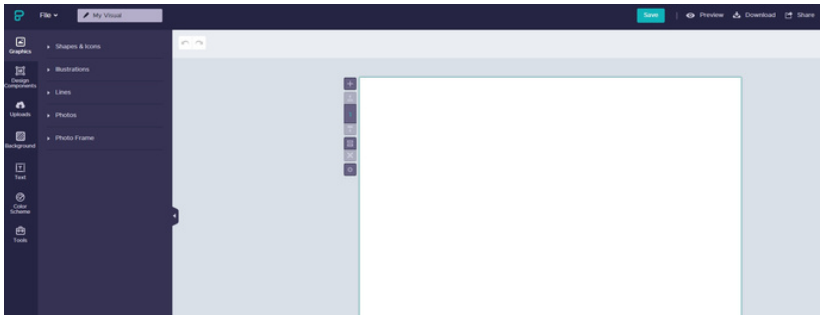


7.กำหนดขนาดชิ้นงานได้ด้วยตนเอง

เป็นการออกแบบขนาดรูปแบบงานของตนเอง โดยการกำหนดขนาดต่าง ๆ ได้ตามใจชอบ ผู้ใช้จะต้องการความกว้าง หรือ สูงเท่าไหร่ก็ได้ โดยมีหน่วยของขนาดให้เลือกหลากหลาย เช่น นิ้ว , เซนติเมตร ผู้ใช้สามารถกำหนดขนาดชิ้นงานของตนเองตามความต้องการในการสร้างสรรค์ชิ้นงานได้



2.สร้างสรรค์ชิ้นงานตามจินตนาการ ด้วยเมนูที่หลากหลาย



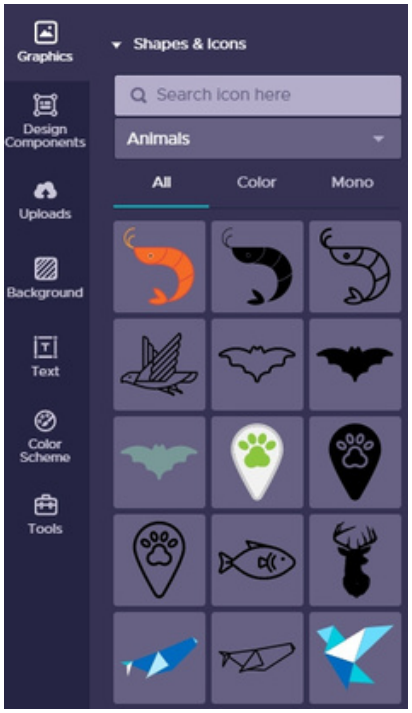
เมื่อเลือกรูปแบบที่ต้องการสร้างสรรค์เรียบร้อยแล้ว ระบบจะนำเข้าสู่เมนูหน้าต่างนี้เพื่อดำเนินการสร้าง โดยจะมีทั้งหมด 6 เมนูให้เลือกใช้ในการสร้างชิ้นงาน

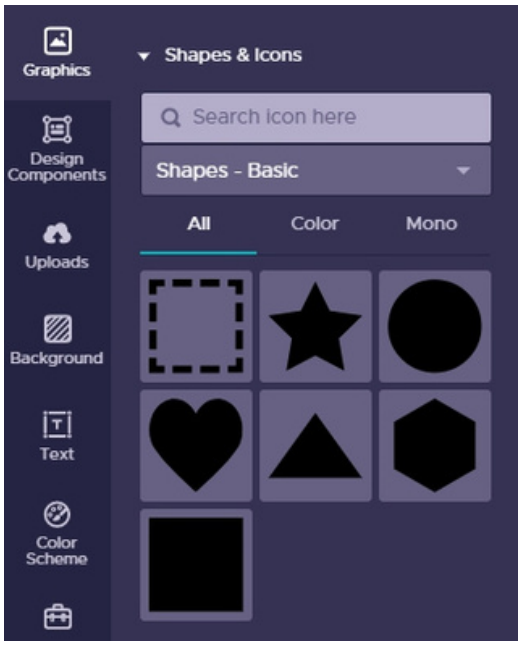
2.1 Graphics รูปแบบการสร้างชิ้นงาน

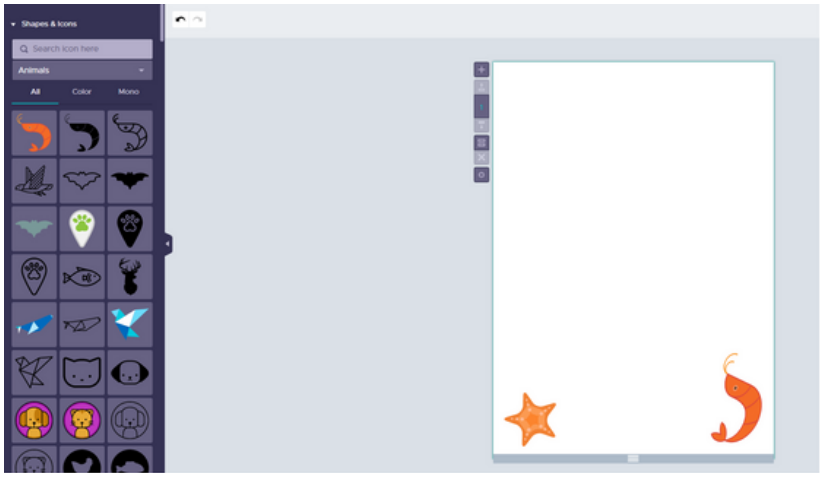
การเลือกรูปแบบการสร้างชิ้นงานจะมีทั้งหมด 5 รูปแบบ โดยข้างในเมนูนี้จะมีคำสั่งย่อยลงมา ได้แก่

Shapes & Icons

เป็นการเลือกรูปแบบของรูปทรงเรขาคณิต หรือ เลือกรูปภาพไอคอนที่มีหมวดต่าง ๆ มากมายให้ผู้ใช้ได้เลือกสรรมาใช้ในชิ้นงาน ทำให้ชิ้นงานเหล่านั้นมีความสวยงาม และ น่าสนใจมากยิ่งขึ้น

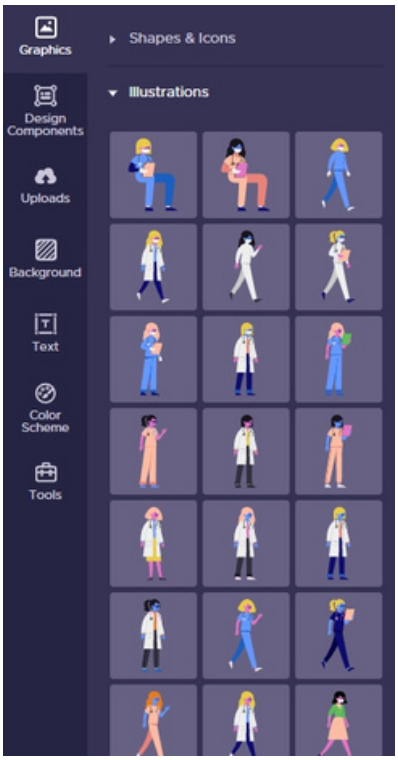


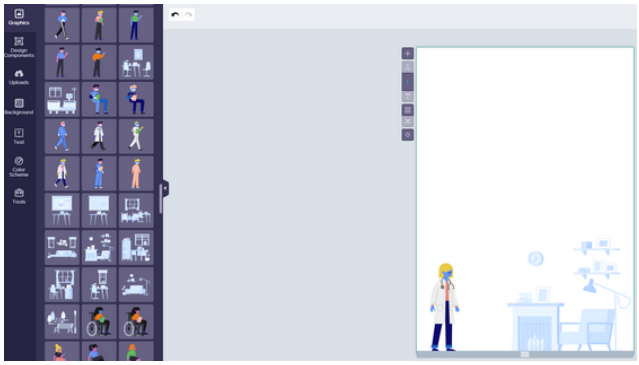




Illustrations

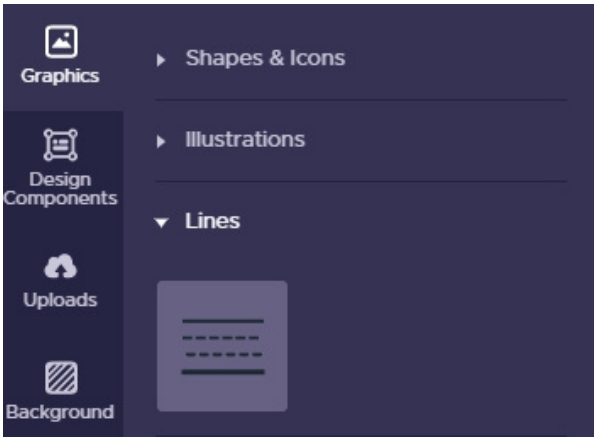
เป็นการเลือกรูปภาพประกอบที่เป็นรูปแบบภาพกราฟิกต่าง ๆ เพื่อนำมาใช้ในชิ้นงานได้ ซึ่งมีให้เลือกใช้งานหลากหลายโดยส่วนใหญ่จะเป็นรูปคนหรือสิ่งของต่าง ๆ

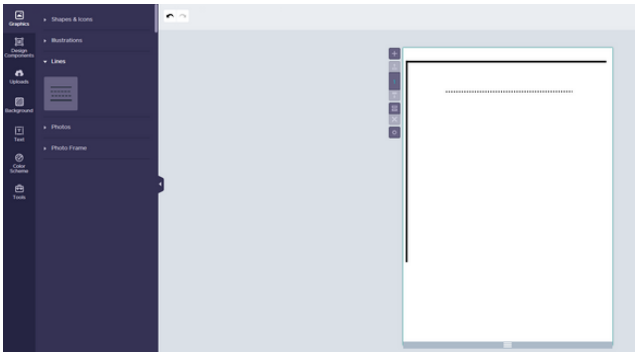




Lines

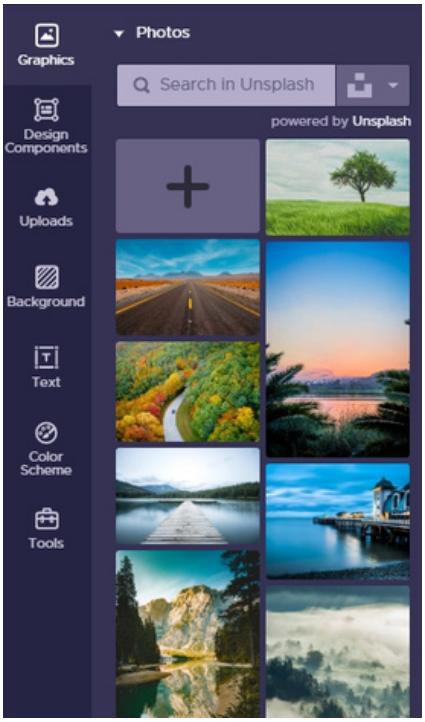
เป็นการเลือกรูปแบบเส้น ผู้ใช้สามารถใช้งานได้หลายรูปแบบตามความต้องการ เช่น เส้นระหว่างหัวข้อ หรือ เส้นเน้นข้อความให้มีความสำคัญมากขึ้น และ ยังสามารถปรับแต่งได้ตามที่ต้องการ





Photos

เป็นการแทรกรูปภาพที่มีอยู่ในเว็บไซต์ Piktochart ซึ่งมีหลากหลายประเภทให้เลือกใช้งาน ไม่ว่าจะเป็นภาพบรรยากาศ , วิว , หรือสถานที่ต่าง ๆ อีกทั้งยังสามารถอัปโหลดรูปของตนเองภายในเครื่อง เพื่อนำมาใช้ได้



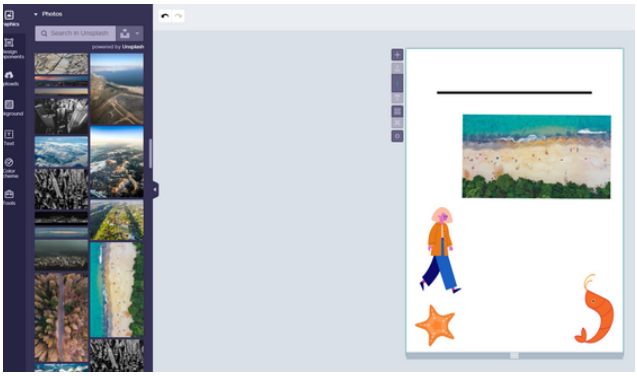
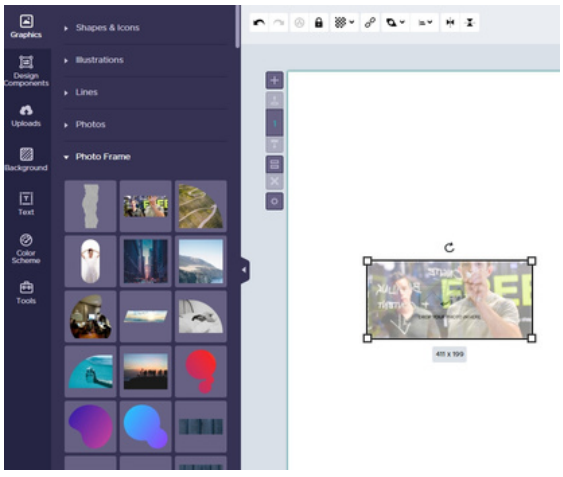
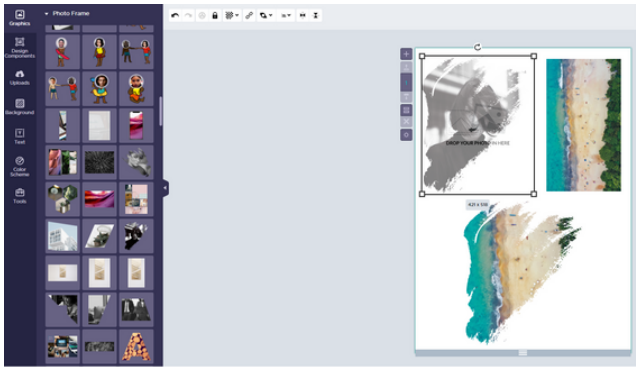


Photo Frame

เป็นการเลือกรูปแบบของกรอบ กล่อง รูปภาพ โดยสามารถนำรูปภาพที่เราต้องการมาแทรกลงในช่องว่าง เพื่อให้ได้รูปร่าง หรือ รูปทรงที่ต้องการ ทำให้ชิ้นงานมีความสวยงาม และ น่าสนใจมากขึ้น



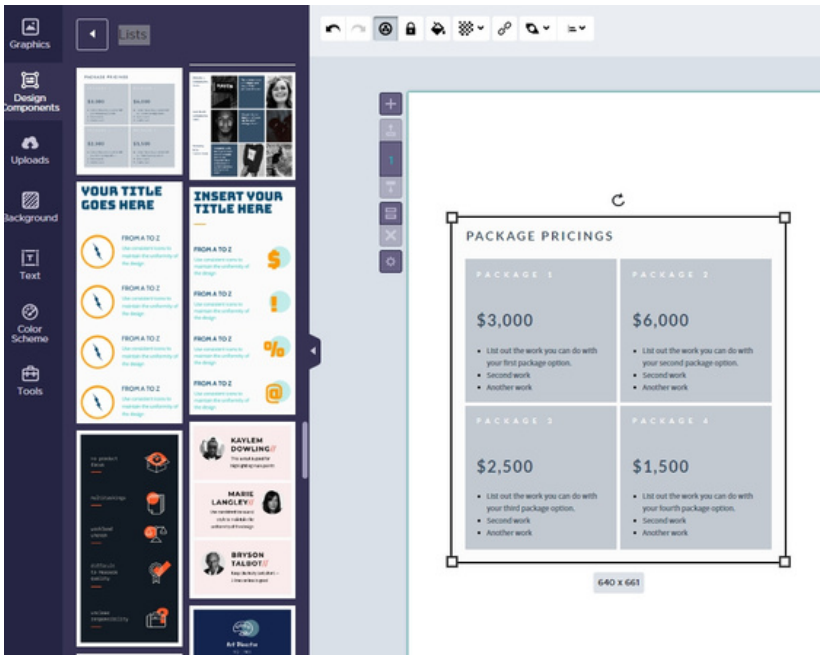


2.2 Design Components เลือกสร้างรูปแบบ การนำเสนอชิ้นงานของตนเอง

การเลือกรูปแบบการนำเสนอของชิ้นงานซึ่งมีทั้งหมด 3 รูปแบบ โดยข้างในเมนูนี้จะมีคำสั่งย่อยลงมา ได้แก่

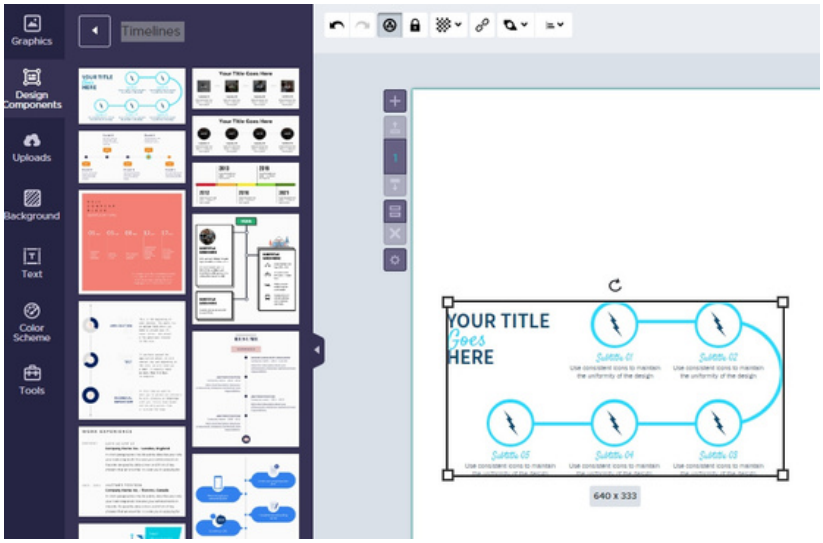
Lists

เป็นเลือกการออกแบบในรูปแบบของลิสต์ เหมาะสำหรับใช้ในการออกแบบชิ้นงานที่แบ่งเป็นหัวข้อต่าง ๆ



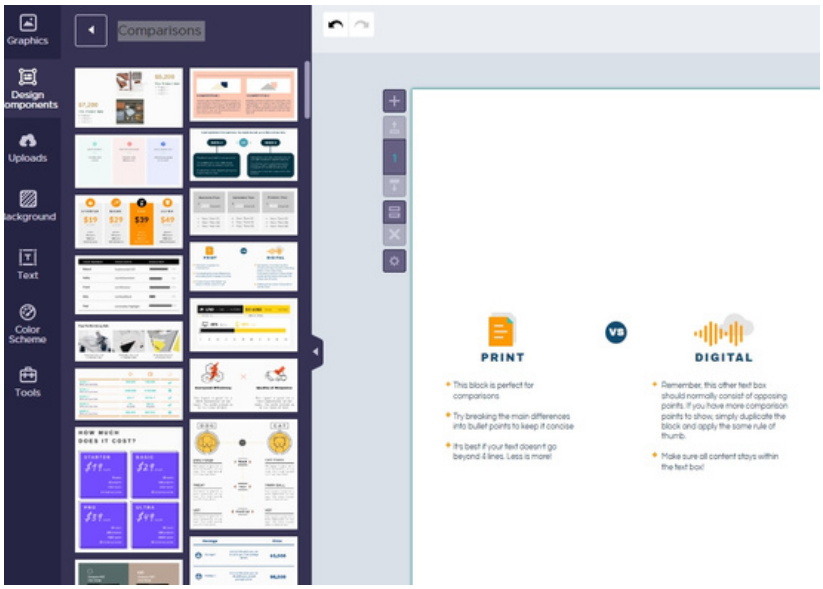
Timelines

เป็นการเลือกออกแบบในรูปแบบของ timeline เหมาะสำหรับในการใช้แสดงเส้นทางหรือไทม์ไลน์ของวันและ เวลา รวมถึงขั้นตอนต่าง ๆ ของสิ่งที่อยากนำเสนอ



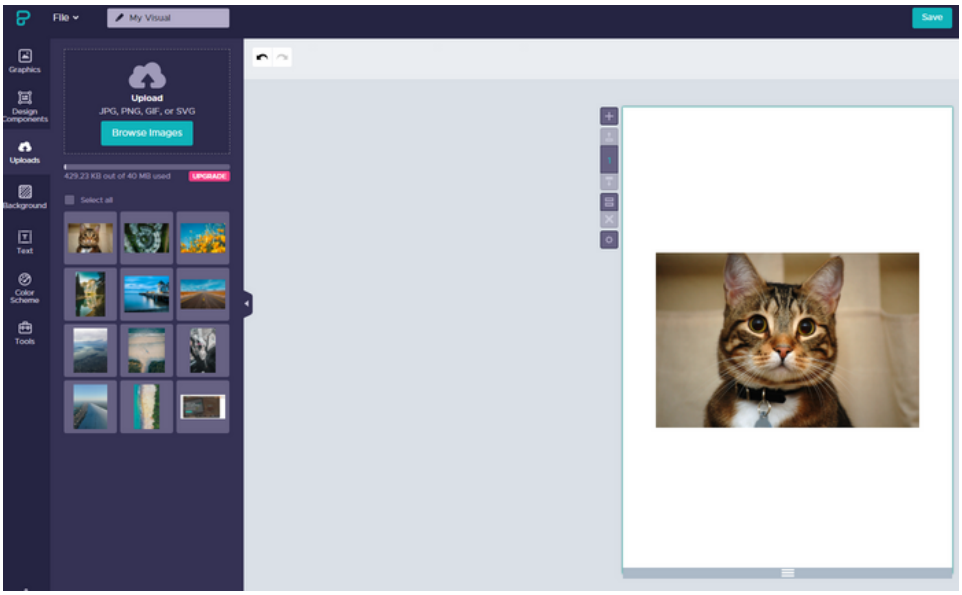
Comparisons

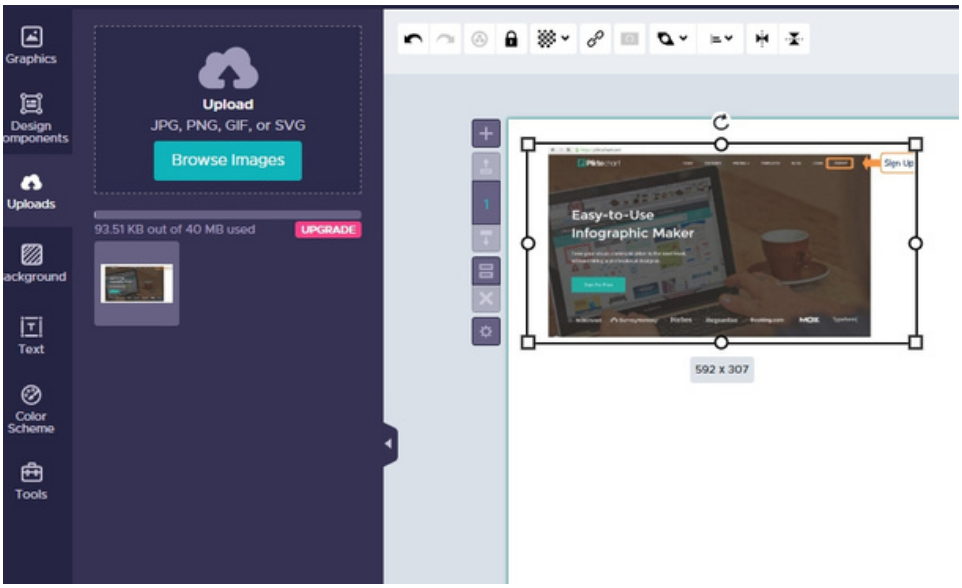
เป็นการเลือกออกแบบชิ้นงานในรูปแบบของการเปรียบเทียบ เหมาะสำหรับใช้ในการเลือกเปรียบเทียบสิ่งหนึ่งกับอีกสิ่งหนึ่ง



3. การ Uploads รูปภาพ เพื่อสร้างสรรค์ชิ้นงาน

เมนู Uploads ในการสร้างชิ้นงาน Infographics เราสามารถเพิ่มรูปภาพจากภายนอกเข้าไปในชิ้นงาน Infogrphics ได้ โดยใช้เมนู Uploads เมื่อเลือกเมนูนี้ จะแสดงภาพที่เคย Upload ไว้แล้ว และหากต้องการเพิ่มรูปภาพใหม่ สามารถคลิกเลือกที่ Browse Images นอกจากนี้ยังสามารถกดลบรูปภาพที่ไม่ต้องการแล้ว ที่รูปถังขยะอยู่มุมบนขวาของรูปภาพ



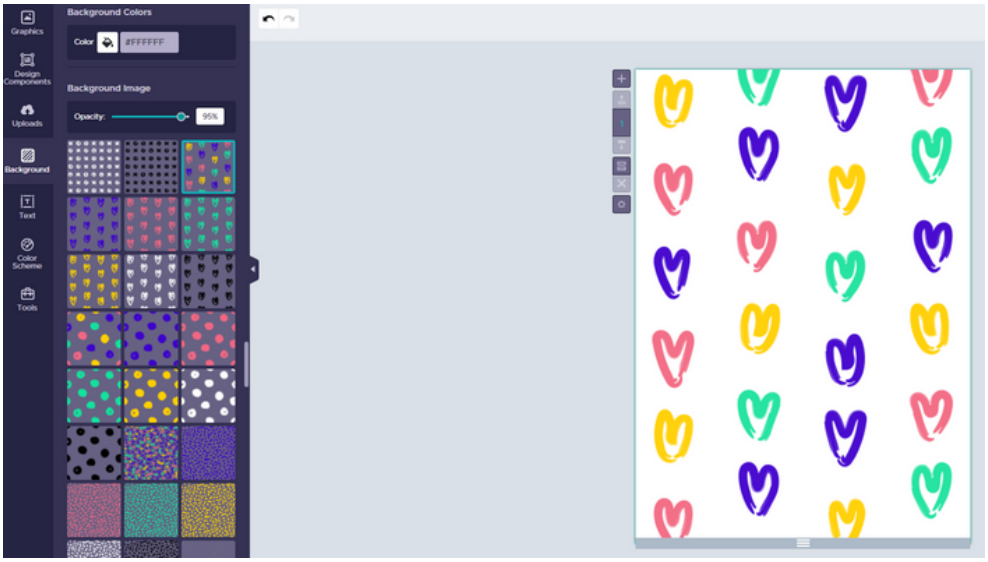


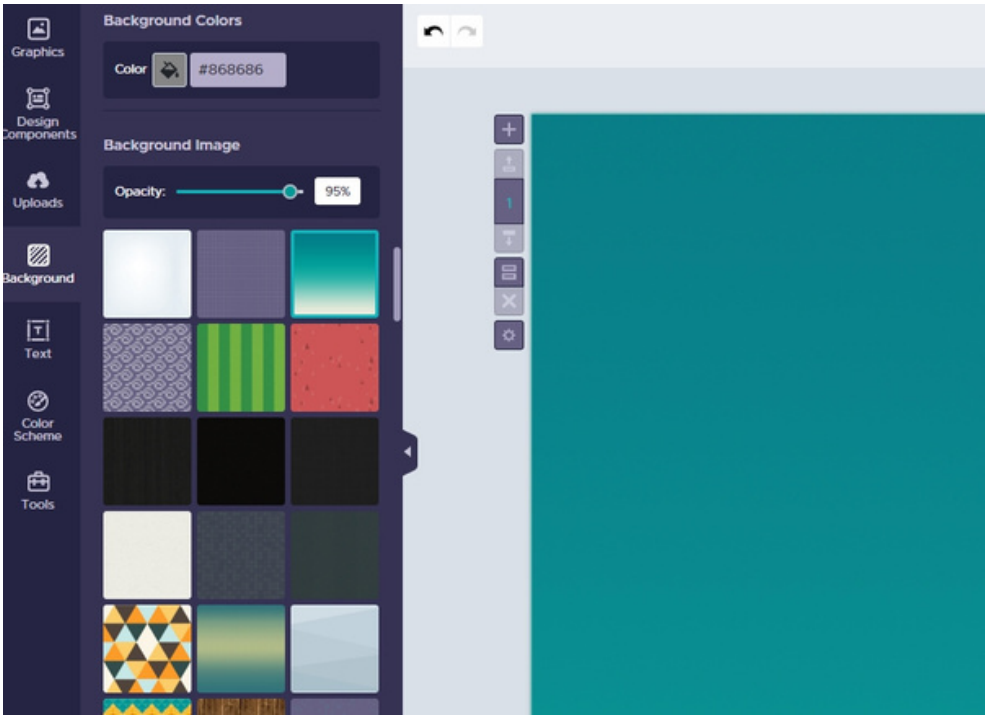
4. Background เลือกใช้สีหรือภาพพื้นหลังตามจินตนาการ

เมนู Background เป็นการเลือกพื้นหลังของ Block / Canvas ซึ่งแบ่งเป็น 2 ส่วน ได้แก่

1) เลือกพื้นหลังในรูปแบบสี

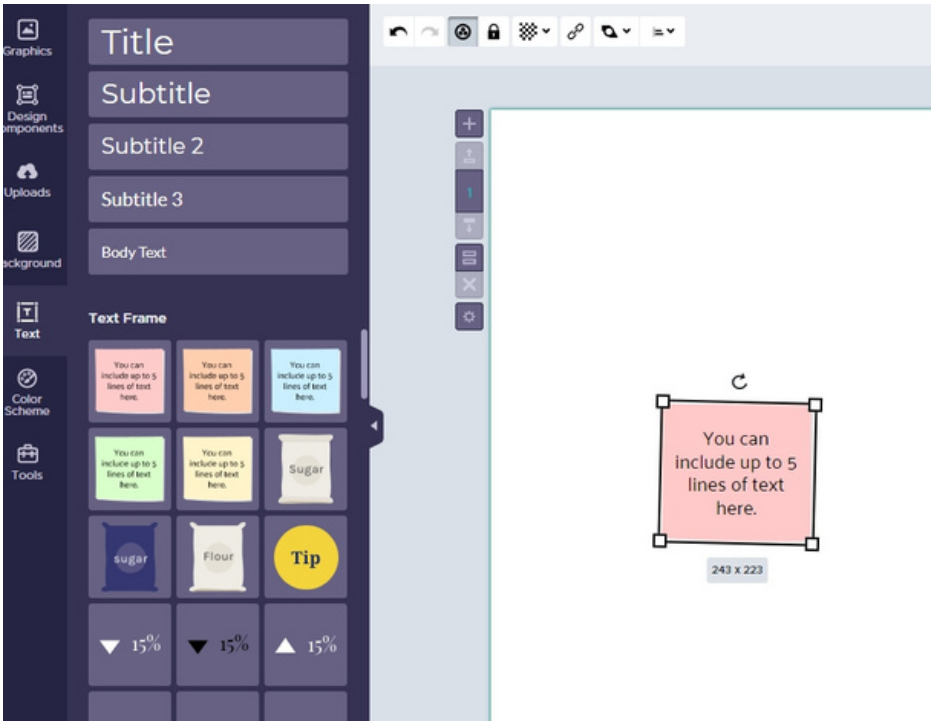
2) เลือกพื้นหลังในรูปแบบของภาพพื้นหลัง





5. Text เลือกใช้อักษร เพื่อสื่อความหมายที่ต้องการ

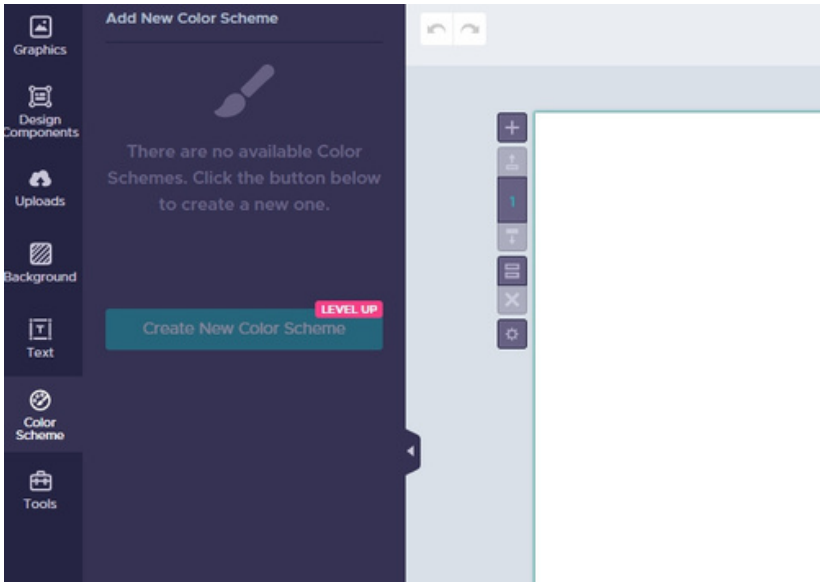
Text เป็นการใส่ตัวอักษรใน Infographics โดยจะมีขนาดตัวอักษรต่าง ๆ ให้สามารถเลือกใช้ได้ตามต้องการ โดยสามารถแก้ไขข้อความ และ แบบอักษรได้ภายหลัง ในการแก้ไขข้อความสามารถทำได้โดย Double Click ไปที่ข้อความที่ต้องการแก้ไข จากนั้นจะสามารถแก้ไขข้อความ และ แบบอักษรได้ตามที่ผู้ใช้ต้องการ





6. Color Scheme การเลือกโครงสร้างสี

รูปแบบของโครงสร้างสี แต่ต้องสมัครเป็น Piktochart Pro จึงจะสามารถใช้ได้

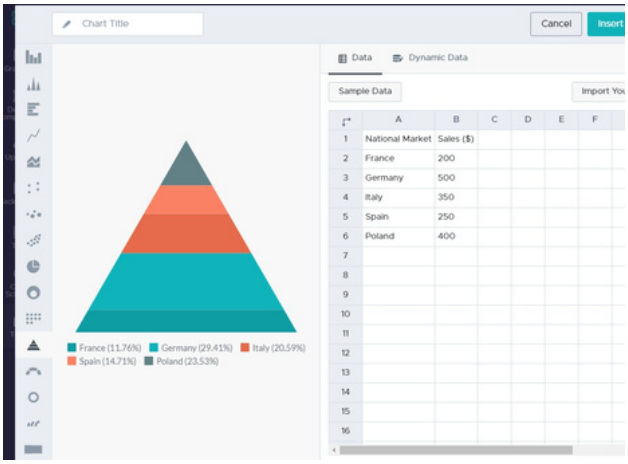


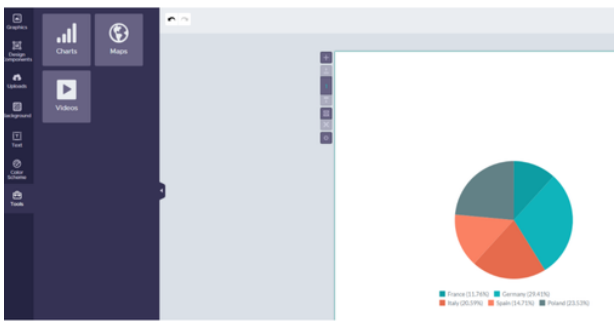
7. Tools แถบเครื่องมือสุดวิเศษ ~

เป็นคำสั่งเครื่องมือ โดยภายในจะมีคำสั่งให้ใช้งานในการสร้างชิ้นงาน 3 เมนูด้วยกัน ได้แก่

เครื่องมือ Charts

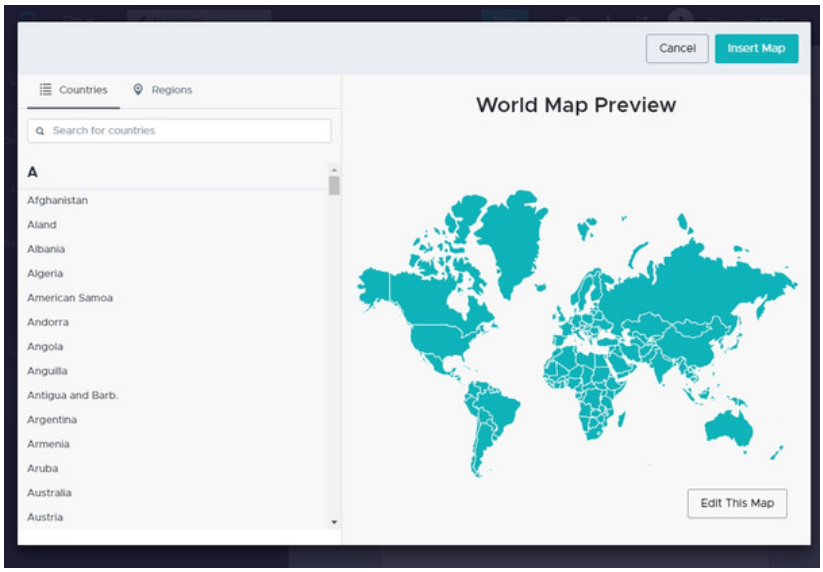
เป็นการสร้าง Chart ข้อมูลต่าง ๆ ที่สามารถสรุปข้อมูลได้หลายรูปแบบไม่ว่าจะเป็น แผนภูมิวงกลม , แผนภูมิแท่ง และอีกมากมาย





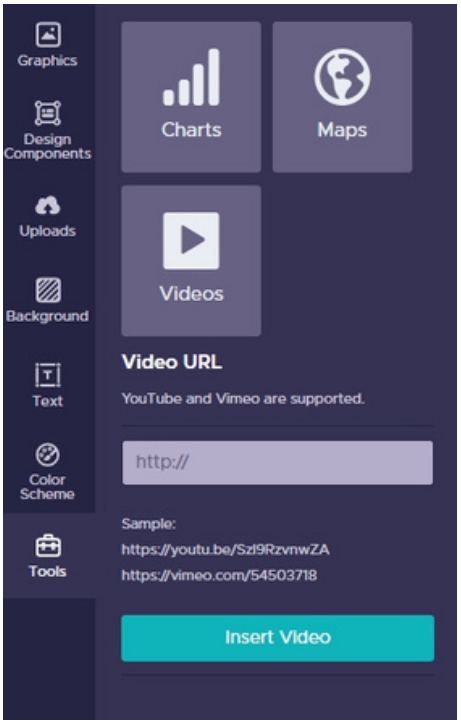
เครื่องมือ Maps

เป็นการสร้างรูปภาพแผนที่โดยอิงจากภาพจริง สามารถเลือกทวีปหรือภูมิประเทศได้



เครื่องมือ Videos

เป็นเครื่องมือแทรกวิดีโอไฟล์ เมื่อเลือกที่แถบเครื่องมือนี้จะมีช่องให้กรอก URL (Universal Resource Locator) จาก YouTube หรือ Video เพื่อนำวิดีโอที่ทำการเลือกมาแสดงผลในชิ้นงาน



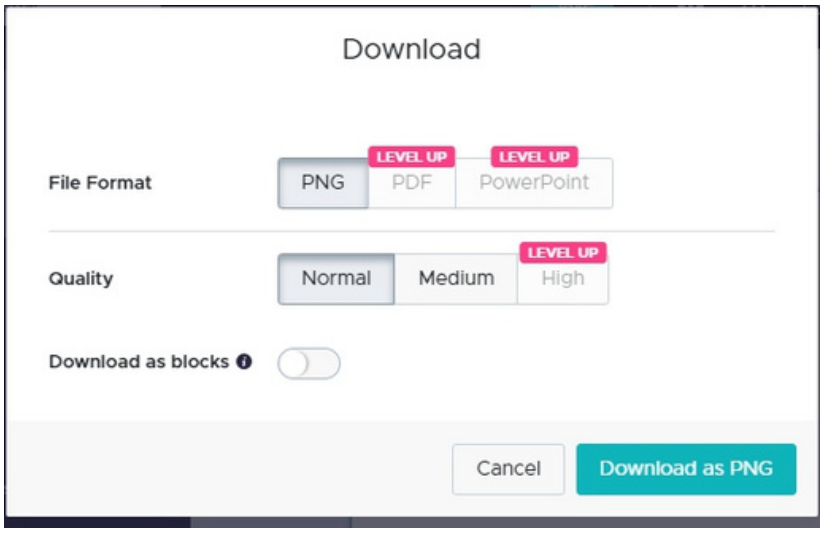
การเผยแพร่และนำเสนอผลงานที่สร้างสรรค์

การดาวน์โหลดเพื่อนำชิ้นงานมาใช้งาน

1. สำหรับผู้ใช้บัญชีแบบไม่เสียค่าใช้จ่าย (Free) จะสามารถดาวน์โหลดได้ในรูปแบบ PNG เพียงอย่างเดียว และ คุณภาพสูงสุดได้แค่ Medium

2. บัญชีผู้ใช้ Piktochart แบบเสียค่าใช้จ่าย (แบบ Pro) จะสามารถดาวน์โหลดได้ทุกรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็น PNG , PDF , Powerpoint และ คุณภาพได้สูงสุด High

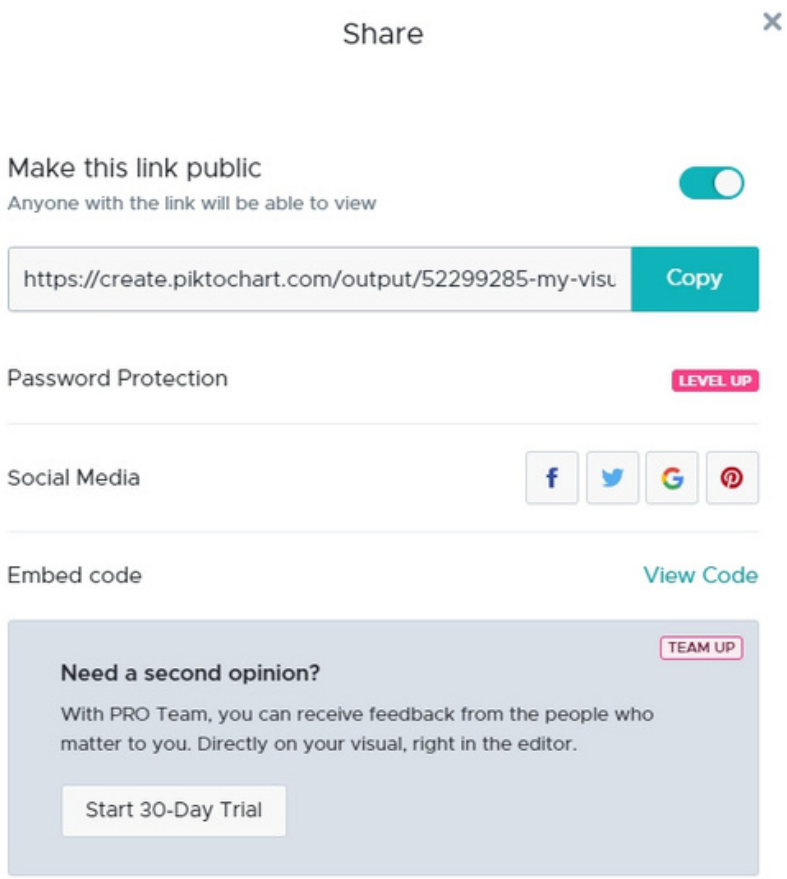




แชร์ให้ผู้อื่นสามารถรับชมผลงานที่เราสร้างสรรค์ได้

เราสามารถกดแชร์แบบเฉพาะผู้ที่มีลิงค์ดูได้ หรือ เปิดเป็นสาธารณะที่ใครก็สามารถดูได้ โดยเลือกที่เมนู Make this link public

1. สำหรับผู้ใช้บัญชีแบบไม่เสียค่าใช้จ่าย (Free) จะไม่สามารถตั้งรหัสผ่านที่ใช้ในการรับชมหรือป้องกันได้
2. บัญชีผู้ใช้ Piktochart แบบเสียค่าใช้จ่าย (แบบ Pro) สามารถกำหนดรหัสผ่านเพื่อใช้ในการเข้ารับชมหรือ ป้องกันได้ สำหรับการแชร์ไปยัง Social Media สามารถแชร์ได้หลายช่องทาง Facebook , Google , Twitter , Pinterest สามารถแชร์ได้ทั้งบัญชีแบบไม่เสียค่าใช้จ่าย หรือ เสียค่าใช้จ่าย



ส่วนเสริมพิเศษ

จุดเด่นของโปรแกรม Piktochart

1. เป็นแอปพลิเคชันออนไลน์ - ไม่เสียค่าใช้จ่าย : ไม่ต้องติดตั้งแอปพลิเคชันลงบนเครื่องคอมพิวเตอร์ และ ไม่เสียค่าใช้จ่าย (นอกจากผู้ใช้ต้องการซื้อ Template จากแอปพลิเคชันเพิ่มเติม)
2. สามารถใช้งานได้ทุกที่ ทุกเวลา : เนื่องจาก Piktochart เป็นแอปพลิเคชันออนไลน์ที่ผู้ใช้สามารถสร้างสรรค์หรือ แก้ไขผลงานได้ทุกที่ทุกเวลา
3. ใช้งานง่าย
    3.1 สามารถ Login ผ่าน Facebook , Google หรือ สมัครสมาชิกสำหรับใช้งานโดยเฉพาะ
    3.2 ผู้ใช้งานไม่จำเป็นต้องมีพื้นฐานการใช้งานแอปพลิเคชัน เนื่องจาก Piktochart มี Template สำเร็จรูป กราฟิก กราฟ - แผนภูมิ ให้เลือกใช้งานหลากหลายรูปแบบ
4. รองรับภาษาไทย : Piktochart รองรับการพิมพ์ข้อความภาษาไทย
5. Download Publish Share
    5.1 Download ไฟล์ลงเครื่องคอมพิวเตอร์เป็นไฟล์รูปภาพ .PNG ได้
    5.2 Publish ไฟล์ที่ได้เป็น HTML embed code สำหรับนำไปใช้งานกับเว็บไซต์ได้
    5.3 Share ไฟล์ที่ได้ผ่าน Social media (Facebook , Twitter , Google plus , Pinterest)

ข้อดี – ข้อเสียของ Piktochart

ข้อดี

1. ไม่เสียค่าใช้จ่ายในการใช้เว็บไซต์
2. ไม่จำเป็นต้องติดตั้งแอปพลิเคชัน
3. มีลูกเล่นหลากหลาย ยืดหยุ่น และ ใช้งานได้อย่างสะดวก
4. สามารถเผยแพร่ชิ้นงานผ่าน Social Network ได้ทันที

ข้อเสีย

1. มีปัญหาในการใส่ Font ภาษาไทย
2. มี template ให้เลือกพอสมควร แต่ template ส่วนใหญ่จะเสียค่าใช้จ่ายเพิ่มเติม
3. สามารถ Download ชิ้นงานไปใช้ได้เพียงนามสกุล .PNG และ .JPEG เท่านั้น

แหล่งอ้างอิง

Gonzalo Sanchez. (2564). ประวัติ Piktochart . สืบค้น 3 กุมภาพันธ์ 2564, จาก shorturl.at/ablHV

สำนักวิจัยเศรษฐกิจอุตสาหกรรม. (2559). วิธีใช้งาน (How-To) . สืบค้น 3 กุมภาพันธ์ 2564, จาก http://nbs.nanglae.go.th/upload/km/doc/20190724145111.pdf

นายกิตติพงศ์ แก้วสุรินทร์. (2560). ข้อดี-ข้อเสีย Piktochart . สืบค้น 3 กุมภาพันธ์ 2564, จาก https://sites.google.com/site/nokkclass/home

นางสาววิรตี วงษ์อนุสาสน. (2560). จุดเด่นของโปรแกรม PIKTOCHART . สืบค้น 3 กุมภาพันธ์ 2564, จาก https://muit.mahidol.ac.th/muit_training/Piktochart2018/Infographic-ok.pdf

แบบประเมินความพึงพอใจ

https://forms.gle/aYJMbsFiQT1Zkgsm9

CLICK

คณะผู้จัดทำ



รศ.ดร.นงลักษณ์ มโนวลัยเลา
บรรณาธิการ

ฝ่ายอำนวยการ



นางสาวธัญลักษณ์ ศิริอนันต์มณี
ประธาน



นางสาวเมธิรา บุเวที
รองประธาน



นางสาวปณิตา น้ำยาง
เลขานุการ



นางสาวสุพรรษา จันทนาม
อำนวยการ

ฝ่ายจัดทำ



นายสวนสินพุทธ ใจรักษ์จันทร์
หัวหน้าฝ่ายจัดทำ



นางสาวธิดารัตน์ เผ่าผม
เลขาฝ่ายจัดทำ

ฝ่ายกราฟิกและฝ่ายโสต



นายปฐมพร อิ่มจันทร์
หัวหน้าฝ่ายกราฟิกและฝ่ายโสต



นายสิรวิชญ์ เสือจร
รองหัวหน้าฝ่ายกราฟิกและฝ่ายโสต

ฝ่ายพิสูจน์อักษร



นายศรายุทธ เลื่อยลอย
หัวหน้าฝ่ายพิสูจน์อักษร



นายบวรภัค แปลงงาม
รองหัวหน้าฝ่ายพิสูจน์อักษร



นางสาวชุติมณฑน์ หุ่นนอก
พิสูจน์อักษร



นางสาวธัญลักษณ์ ศิริอนันต์มณี
อำนวยการร่วมพิสูจน์อักษร



นางสาวปณิตา น้ำยาง
อำนวยการร่วมพิสูจน์อักษร



นางสาวเมธิรา บุเวที
อำนวยการร่วมพิสูจน์อักษร



นางสาวสุพรรษา จันทนาม
อำนวยการร่วมพิสูจน์อักษร

Column Layout Team



นายกรวีร์ คุ้มภัย
หัวหน้าทีม



นายณัฐพัฒน์ สุขใส
รองหัวหน้าทีม



นายท้องภพ นวลสอาด
Layout Designer



นายศุภณัฐ บุชนารถ
Layout Designer



นางสาวเมธิรา บุเทวี
ผู้ช่วย Designer



นางสาวสุพรรษา จันทนาม
ผู้ช่วย Designer



นางสาววณิชญา ไชยหาบุตร
ผู้ช่วย Designer

Video Team



นายชินพัฒน์ คำพันธ์
หัวหน้าทีม



นางสาวชุติมณฑน์ หุ่นนอก
รองหัวหน้าทีม



นางสาวกรณิการ์ เมือกขวัญนาค
Video Creator



นางสาววณิชญา ไชยหาบุตร
Video Creator



นางสาวเมธิรา บุเทวี
Video Creator



นางสาวจารุภา กันชู
Video Creator



นายธนพจน์ นิเวศไวกูณฐ์
Video Creator



นางสาวสุพรรษา จันทนาม
Video Creator

Podcast Team



นายชยากร ทานะชัน
หัวหน้าทีม



นายภานุสรณ์ โสเอี่ยม
รองหัวหน้าทีม



นางสาวปณิตา น้ำยาง
Podcaster



นางสาวธัญลักษณ์ ศิริอนันต์มณี
Podcaster

Graphic Team



นางสาวกาญจนาวดี ม่วงดำ
หัวหน้าทีม



นางสาวปรียากมล แมลงภู่
รองหัวหน้าทีม



นายภานุสรณ์ โสเอี่ยม
ผู้ช่วยทีมจัดทำ Graphic



นางสาวธิดารัตน์ เผ่าผม
ผู้ช่วยทีมจัดทำ Graphic