

แผนการเรียนรู้

รายวิชา การเขียนเว็บไซต์

ประจำภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2551

กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4

มาตรฐานการเรียนรู้

- มาตรฐานที่ 4.1 ข้อ 1 เข้าใจหลักการและวิธีการของเทคโนโลยีสารสนเทศ
- ข้อ 3 เข้าใจระบบคอมพิวเตอร์ ระบบสื่อสารข้อมูลและระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์
- ข้อ 4 เข้าใจข้อกำหนดของคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้อง
- ข้อ 5 จัดเก็บและบำรุงรักษาสารสนเทศให้ถูกต้องและเป็นปัจจุบันอยู่เสมอ
- ข้อ 6 เข้าใจหลักการและวิธีแก้ปัญหาด้วยกระบวนการทางเทคโนโลยีสารสนเทศ
อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล
- ข้อ 8 การใช้ฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ให้เหมาะสมกับงาน
- ข้อ 9 ค้นหาข้อมูลความรู้และติดต่อสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์หรือเครือข่าย
คอมพิวเตอร์
- ข้อ 10 การใช้คอมพิวเตอร์ช่วยประมวลผลข้อมูลให้เป็นสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจ
- ข้อ 11 ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ นำเสนอผลงานในรูปแบบที่เหมาะสมตรงตาม
วัตถุประสงค์ของงาน
- ข้อ 12 ใช้คอมพิวเตอร์สร้างงานอย่างมีจิตสำนึกและมีความรับผิดชอบ

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. อธิบายบทบาทและผลกระทบของเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตที่มีต่อชีวิตประจำวันได้
2. สามารถวิเคราะห์แนวโน้มของเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่ได้
3. เข้าใจความหมายของเว็บเพจ เว็บไซต์และอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องได้
4. สามารถสังเคราะห์โครงสร้างเว็บไซต์ รวมถึงออกแบบได้
5. เข้าใจหลักการ ข้อกำหนดเกี่ยวกับการออกแบบและจัดทำเว็บไซต์
6. มีจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสร้างงาน
7. เข้าใจโครงสร้างภาษาคอมพิวเตอร์ระดับต่ำสำหรับการเขียนเว็บ
8. บอกวิธีการเขียนเว็บเพจด้วยภาษา HTML
9. วางแผนเลือกใช้เทคโนโลยีได้เหมาะสมกับงาน
10. ใช้เทคโนโลยีในการทำงาน การผลิต การออกแบบ การแก้ปัญหา การสร้างงาน การสร้าง
อาชีพสุจริตอย่างมีความเข้าใจมีการวางแผนเชิงกลยุทธ์ และมีความคิดสร้างสรรค์
11. สามารถใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สร้างงานเว็บเพจ และเว็บไซต์ได้
12. ใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสร้างงานจากจินตนาการหรืองานที่ทำในชีวิตประจำวันอย่างมี
จิตสำนึกและมีความรับผิดชอบ

13. เข้าใจกระบวนการอัพโหลดเว็บ และสามารถใช้โปรแกรมนำเสนอเว็บไซต์ได้

สาระการเรียนรู้

- หน่วยที่ 1 ความหมาย บทบาทและแนวโน้มของเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต
- หน่วยที่ 2 เว็บเพจ เว็บไซต์ และโครงสร้างเว็บฯ
- หน่วยที่ 3 ข้อควรรู้ก่อนเป็นเว็บมาสเตอร์และจรรยาบรรณของผู้ทำเว็บ
- หน่วยที่ 4 สนุกกับ HTML
- หน่วยที่ 5 สร้างเว็บไซต์ด้วย Dreamweaver
- หน่วยที่ 6 เป็นเจ้าของเว็บไซต์บนโลกอินเทอร์เน็ต

จุดประสงค์การเรียนรู้

หน่วยการเรียนรู้	จุดประสงค์นำทาง	จุดประสงค์ปลายทาง
หน่วยที่ 1	บอกความหมาย บทบาทและผลกระทบของเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตที่มีต่อชีวิตประจำวันได้	อธิบายความหมาย บทบาทและผลกระทบของเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตที่มีต่อชีวิตประจำวันได้
	วิเคราะห์แนวโน้มของเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่ได้	สามารถวิเคราะห์แนวโน้มของเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่ได้
หน่วยที่ 2	บอกความหมายของเว็บเพจ เว็บไซต์และอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องได้	เข้าใจความหมายของเว็บเพจ เว็บไซต์และอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้อง
	สังเคราะห์โครงสร้างของเว็บไซต์ และออกแบบได้	สามารถสังเคราะห์โครงสร้างเว็บไซต์และออกแบบได้
หน่วยที่ 3	บอกหลักการ ข้อกำหนดเกี่ยวกับการออกแบบและจัดทำเว็บไซต์	เข้าใจหลักการ ข้อกำหนดเกี่ยวกับการออกแบบและจัดทำเว็บไซต์
	บอกคุณค่าและความสำคัญของจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสร้างงาน	มีจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสร้างงาน
หน่วยที่ 4	บอกโครงสร้างภาษาคอมพิวเตอร์ระดับต่ำสำหรับการเขียนเว็บ	เข้าใจโครงสร้างภาษาคอมพิวเตอร์ระดับต่ำสำหรับการเขียนเว็บ
	บอกวิธีการเขียนเว็บเพจด้วยภาษา HTML	สามารถเขียนเว็บเพจด้วยภาษา HTML
หน่วยที่ 5	บอกวิธีใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สร้างงานเว็บเพจ และเว็บไซต์ได้	วางแผนเลือกใช้เทคโนโลยีได้เหมาะสมกับงาน
	บอกวิธีใช้เทคโนโลยีในการทำงาน การผลิต การออกแบบ การแก้ปัญหา การสร้างงาน การสร้างอาชีพสุจริตอย่างมีความเข้าใจมีการวางแผนเชิงกลยุทธ์ และมีความคิดสร้างสรรค์	ใช้เทคโนโลยีในการทำงาน การผลิต การออกแบบ การแก้ปัญหา การสร้างงาน การสร้างอาชีพสุจริตอย่างมีความเข้าใจมีการวางแผนเชิงกลยุทธ์ และมีความคิดสร้างสรรค์

หน่วยการเรียนรู้	จุดประสงค์นำทาง	จุดประสงค์ปลายทาง
หน่วยที่ 5	บอกวิธีปฏิบัติการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สร้างงานเว็บเพจ และเว็บไซต์ได้	สามารถใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สร้างงานเว็บเพจ และเว็บไซต์ได้
	บอกวิธีการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสร้างงานจากจินตนาการหรืองานที่ทำในชีวิตประจำวันอย่างมีจิตสำนึกและมีความรับผิดชอบ	ใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสร้างงานจากจินตนาการหรืองานที่ทำในชีวิตประจำวันอย่างมีจิตสำนึกและมีความรับผิดชอบ
หน่วยที่ 6	บอกกระบวนการอัพโหลดเว็บ และวิธีใช้โปรแกรมนำเสนอเว็บไซต์ได้	เข้าใจกระบวนการอัพโหลดเว็บ และสามารถใช้อุปกรณ์นำเสนอเว็บไซต์ได้

จำนวนชั่วโมงที่สอน

หน่วยการเรียนรู้	ชื่อหน่วย	จำนวนแผน	ชั่วโมง
หน่วยที่ 1	ความหมาย บทบาทและแนวโน้มของเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต	1	2
หน่วยที่ 2	เว็บเพจ เว็บไซต์ และโครงสร้างเว็บฯ	2	4
หน่วยที่ 3	ข้อควรรู้ก่อนเป็นเว็บมาสเตอร์และจรรยาบรรณของผู้ทำเว็บ	2	4
หน่วยที่ 4	สนุกกับ HTML	1	4
หน่วยที่ 5	สร้างเว็บไซต์ด้วย Dreamweaver	1	20
หน่วยที่ 6	เป็นเจ้าของเว็บไซต์บนโลกอินเทอร์เน็ต	1	2
รวม		8	36

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1

ความหมาย บทบาทและแนวโน้มของเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต

รายวิชา การเขียนเว็บไซต์

ประจำภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2551

กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐานที่ 4.1 ข้อ 1 เข้าใจหลักการและวิธีการของเทคโนโลยีสารสนเทศ

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. อธิบายบทบาทและผลกระทบของเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตที่มีต่อชีวิตประจำวันได้
2. สามารถวิเคราะห์แนวโน้มของเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่ได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

จุดประสงค์นำทาง

- บอกความหมาย บทบาทและผลกระทบของเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตที่มีต่อชีวิตประจำวันได้
- วิเคราะห์แนวโน้มของเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่ได้

จุดประสงค์ปลายทาง

- อธิบายความหมาย บทบาทและผลกระทบของเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีต่อชีวิตประจำวันได้
- สามารถวิเคราะห์แนวโน้มของเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่ได้

จำนวน 1 แผน 2 ชั่วโมง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

ความหมาย บทบาทและแนวโน้มของเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต

รายวิชา การเขียนเว็บไซต์ ประจำภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2551

กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4

จุดประสงค์นำทาง

- บอกความหมาย บทบาทและผลกระทบของเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตที่มีต่อชีวิตประจำวันได้
- วิเคราะห์แนวโน้มของเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่ได้

เนื้อหาสาระ

- ความหมายของคำว่า “อินเทอร์เน็ต”
- บทบาทของเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตในปัจจุบัน
- เทคโนโลยีสมัยใหม่ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ในรูปแบบสื่ออินเทอร์เน็ต
- บอกผลกระทบของเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตที่มีผลต่อชีวิตประจำวัน
- ปัญหาที่เกิดจากอินเทอร์เน็ต
- แนวทางการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการใช้เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต

การจัดกระบวนการเรียนรู้

ขั้นเตรียมหรือขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ และวิธีการเรียนรู้ แล้วทดสอบก่อนเรียนและแนะนำเว็บไซต์ประกอบการเรียนรายวิชานี้คือ <http://www.puibuble.th.gs> และอีเมลผู้สอนคือ puibuble@hotmail.com

2. นักเรียนร่วมแสดงความรู้เดิมเพื่อพิจารณาความหมายของคำว่า “อินเทอร์เน็ต” และร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับบทบาทของอินเทอร์เน็ตที่มีผลต่อชีวิตประจำวัน รวมถึงเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่น่าสนใจ

ขั้นสอน

3. ครูอธิบายเกี่ยวกับ อินเทอร์เน็ต และแนวโน้มเทคโนโลยีในอนาคต นักเรียนจดบันทึกบทเรียน ในชั่วโมงที่ 1 พร้อมอธิบายบทเรียนในรูปแบบ PowerPoint

4. ครูใช้วิธีสอนแบบ KWL ในการจัดการเรียนรู้ชั่วโมงที่ 2 “วิเคราะห์แนวโน้มของเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่ในโลกอินเทอร์เน็ต” 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 นักเรียนช่วยกันระดมสมองเพื่อจำแนกแยกแยะเทคโนโลยีสมัยใหม่ในโลกอินเทอร์เน็ตที่น่าสนใจโดยการยกตัวอย่างจากที่เคยรู้จักมาก่อนแล้ว (Know)

ขั้นที่ 2 นักเรียนช่วยกันระดมสมองเพื่อจำแนกแยกแยะเทคโนโลยีสมัยใหม่ในโลกอินเทอร์เน็ตที่น่าสนใจโดยการยกตัวอย่างจากที่ต้องการเรียนรู้ (What you want know more)

ขั้นที่ 3 ครูและนักเรียนช่วยกันค้นหาวิธีการเรียนรู้ถึงความก้าวหน้าของเทคโนโลยีทางอินเทอร์เน็ตทั้งในปัจจุบันและอนาคต (How to learn) โดยครูจะทำการแจกใบความรู้ที่ 1 เรื่อง อินเทอร์เน็ตกับแนวโน้มเทคโนโลยีในอนาคต และตัวอย่างบนเว็บไซต์ให้นักเรียนชม คือ <http://pioneer.chula.ac.th/~ssukunya/nursinginfo/document/internet/sld029.htm>

5. นักเรียนสรุปความรู้จากการอ่านใบความรู้ที่ 1 แล้วให้นักเรียนเขียนลงสมุดบันทึก

6. ครูตรวจผลการสรุปโดยตรวจจากสมุดนักเรียน

7. ทดสอบหลังเรียน

ขั้นสรุป

8. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัยเกี่ยวกับเรื่องที่ยังไม่เข้าใจ และร่วมกันสรุป เนื้อหาบทเรียน

สื่อและแหล่งการเรียนรู้ (มีจำนวนเท่ากับจำนวนนักเรียน)

- ใบความรู้ที่ 1 เรื่อง อินเทอร์เน็ตกับแนวโน้มเทคโนโลยีในอนาคต
- ใบงานที่ 1 การวิเคราะห์แนวโน้มเทคโนโลยีทางอินเทอร์เน็ตในอนาคต แบบ KWL
- ตัวอย่างเว็บไซต์ที่มีข้อมูลเกี่ยวกับเทคโนโลยีทางอินเทอร์เน็ต
- เว็บไซต์ประกอบการเรียนรู้ <http://www.puibuble.th.gs>
- ชิ้นงานนำเสนอบทเรียน (PowerPoint) และ แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

กระบวนการวัดและประเมินผล (มีจำนวนเท่ากับจำนวนนักเรียน)

วิธีวัดผล

- ตรวจผลงานจากความตั้งใจขณะอยู่ภายในสังคมห้องเรียน
- การให้ความร่วมมือในการแสดงความคิดเห็น
- การทำแบบทดสอบ และทำใบงาน และการจดบันทึก

เครื่องมือวัด

- ใบงาน
- แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

เกณฑ์การประเมิน

- คะแนนแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

1-3 คะแนน กลุ่มต่ำ, 4-6 คะแนน กลุ่มปานกลาง, 7-10 คะแนน กลุ่มสูง

กิจกรรมเสนอแนะ

.....
.....

ใบความรู้ที่ 1

"DATAGRID" สะพานเชื่อมต่อสู่โลกยุคหน้า

ประวัติศาสตร์หน้าใหม่ของระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์กำลังจะเกิดขึ้นอีกครั้ง เมื่อมีการเตรียมการ สร้างระบบคอมพิวเตอร์ที่ใหญ่เพียงพอจะทำงานกับข้อมูลระดับเทราไบต์ได้อย่างสบายในอนาคตอันใกล้

ชื่อของระบบดังกล่าวคือ "ดาต้ากริด" (DATAGRID) ได้รับการก่อตั้งขึ้นโดย Cem ซึ่งเป็นสถาบันวิจัย และห้องแล็บ ด้านฟิสิกส์ที่ใหญ่ที่สุดในโลก ตั้งอยู่ที่กรุงเจนีวา ประเทศสวิตเซอร์แลนด์ จากแนวความคิดหลักของ CERN นั้น CERN จะเป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์การเดินทางภายในเครือข่าย และคอยตรวจจับหรือรายงานเหตุการณ์ ที่ผิดปกติบนเครือข่าย ส่วนจุดมุ่งหมายของโครงการนี้คือการสร้างระบบคอมพิวเตอร์ให้มีความสามารถจัดการ ข้อมูลปริมาณมาก ๆ ได้ เพราะเชื่อว่าในอนาคตการใช้อินเทอร์เน็ตที่เพิ่มมากขึ้น ไม่ว่าจะเก็บสืบค้นข้อมูล การทำธุรกรรม การใช้อีเมล ฯลฯ ผ่านทางระบบอินเทอร์เน็ตจะทำให้เกิดการขนส่งข้อมูลในปริมาณมหาศาล วิ่งไปมาอยู่บนระบบเครือข่าย และหากไม่มีระบบประมวลผลระดับสูงมารองรับจะทำให้เกิดการติดขัด หรือเกิด ความเสียหายต่อข้อมูลต่าง ๆ เหล่านั้นได้



อินเทอร์เน็ตในอนาคต

ไม่เพียงสร้าง DATAGRID มาเพื่อรองรับการทำงานกับระบบเครือข่ายขนาดใหญ่ แนวความคิดของผู้สร้าง DATAGRID นี้ต้องการที่จะสร้างระบบที่รองรับเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์ทั่วโลกบนเครือข่าย อินเทอร์เน็ตเข้าไว้ด้วยกันเลยทีเดียว ซึ่งเมื่อถึงเวลานั้น ระดับและพลังความสามารถของ DATAGRID จะต้องเป็นสิ่งที่คาดไม่ถึงอย่างแน่นอน

ความต้องการในระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์พลังสูงดังกล่าวนี้เกิดมาจากความคิดที่ว่า หากไม่มีคอมพิวเตอร์ พลังสูง สักเครื่องแล้ว หากมีโจทย์ทางวิทยาศาสตร์ที่ต้องอาศัยการคำนวณระดับสูงจะอย่างไร เช่นเดียวกันกับโลกของ คอมพิวเตอร์ ที่หากมีการประมวลผลข้อมูลระดับสูงเกิดขึ้น และไม่มีเครื่องรองรับได้ จะเกิดผลเช่นไร

ซึ่งระบบเครือข่าย "DATAGRID" ของ Cem นั้นสามารถรองรับปริมาณข้อมูลได้ในระดับเพตะไบต์ (Petabytes) เลยทีเดียว ทั้งนี้ทั้งนั้นมันเกิดมาเพื่อรองรับและป้องกันสิ่งที่ผู้เชี่ยวชาญเรียกว่า "Large Hadron Collider" หรือ LHC หรือการชนกันของอนุภาคขนาดใหญ่ หรือที่รู้จักกันดีกับชื่อทฤษฎีบิ๊กแบงค์ (Big Bang) ที่เกิดจากการชนกันของ โปรตอนอย่างรุนแรงจนทำให้เกิดพลังงานมหาศาลนั่นเอง

ดังนั้น หน้าที่หลักของ DATAGRID นั้นคือการใช้ความสามารถที่มีตรวจจับเหตุการณ์ผิดปกติต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้นบนอินเทอร์เน็ตให้ได้มากที่สุด เพื่อจะได้ป้องกันได้ทันทั่วทั้ง

และด้วยโครงการ LHC Computing DATAGRID นี้ นักวิทยาศาสตร์ผู้คิดค้นต้องการให้มันสามารถเชื่อมต่อ กับคอมพิวเตอร์ รวมถึงเข้าไปถึงทรัพยากรของระบบในเครื่องนั้น ๆ ได้เลยด้วย ซึ่งหากมองว่าการสามารถ นำทรัพยากรของเครื่องหลาย ๆ เครื่องมารวมกันก็อาจช่วยลดการเกิดบิกแบงค์ลงไปได้ เพราะจะช่วยให้มี ทรัพยากรเพียงพอต่อการประมวลผลข้อมูล

เลอ โรเบอร์สัน ผู้ดูแลโครงการนี้ที่สถาบัน Cem กล่าวว่า "DATAGRID จะช่วยให้เราสามารถควบคุมการทำงาน ทุกอย่างบนอินเทอร์เน็ตได้"

สัมพันธภาพที่ยากจะคาดเดา

ในช่วงแรกจะดำเนินการทดสอบกับสถาบันวิจัยใน 12 ประเทศก่อน ซึ่งทั้ง 12 ประเทศนั้นได้แก่ อังกฤษ สหรัฐอเมริกา สวิตเซอร์แลนด์ สาธารณรัฐเช็ก ฝรั่งเศส เยอรมัน ฮังการี อิตาลี ญี่ปุ่น รัสเซีย สเปน และได้หวั่น สังเกตว่าเป็นชาติในทวีปยุโรปเสียเป็นส่วนใหญ่ นั่นเป็นเพราะ โครงการนี้ริเริ่มโดยกลุ่มสหภาพยุโรปนั่นเอง และเม็ดเงินที่สนับสนุนก็มาจากชาติในยุโรปเป็นผู้สนับสนุนหลัก



เป้าหมายสูงสุดของ DATAGRID ก็คือการสร้างระบบเครือข่ายที่ทรงประสิทธิภาพสูงสุดเข้าไว้ที่เดียว ในระยะยาวมีผู้ทำนายไว้ว่าเทคโนโลยี DATAGRID จะก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างใหญ่หลวงต่อโลก คอมพิวเตอร์ เพราะว่าเป็นเป้าหมายสุดท้ายของ DATAGRID คือการเป็นศูนย์กลางของคอมพิวเตอร์ทั่วโลก

ข้อมูลเพิ่มเติม

โครงการ DATAGRID ได้เซ็นสัญญาครั้งแรกในวันที่ 29 ธันวาคม 2000 และได้รับเงินสนับสนุนจาก สหภาพยุโรปจำนวน 9.8 ล้านเหรียญยูโร เป็นระยะเวลา 3 ปี โดยมี CERN เป็นหัวเรือหัวแรงในการพัฒนา

ใบงานที่ 1

1. ให้นักเรียนยกตัวอย่างเทคโนโลยีสมัยใหม่ในโลกอินเทอร์เน็ตที่น่าสนใจจากที่เคยรู้จักมาก่อน โดยแยกเป็นประเภทตามเหมาะสม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. นักเรียนบอกถึงเทคโนโลยีสมัยใหม่ในโลกอินเทอร์เน็ตที่น่าสนใจจากที่ต้องการเรียนรู้ โดยแยกเป็นประเภทตามเหมาะสม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3 ให้นักเรียนค้นหาวิธีการเรียนรู้ถึงความก้าวหน้าของเทคโนโลยีทางอินเทอร์เน็ตทั้งในปัจจุบันและอนาคต ตามหัวข้อที่กำหนดในข้อ 1 และ ข้อ 2 โดยพิจารณาร่วมกับใบความรู้ที่ 1 เรื่อง อินเทอร์เน็ตกับแนวโน้มเทคโนโลยีในอนาคต และตัวอย่างบนเว็บไซต์ให้นักเรียนชม คือ

<http://pioneer.chula.ac.th/~ssukunya/nursinginfor/document/internet/sld029.htm>

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



แบบทดสอบก่อนเรียนหน่วยที่ 1

ความหมาย บทบาทและแนวโน้มของเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต

ให้นักเรียนเลือกตอบคำตอบที่คิดว่าถูกต้องที่สุด

- หน่วยงานใดในประเทศไทยที่ เป็นผู้พัฒนาอินเทอร์เน็ตเป็นหน่วยงานแรก
ก. Nectec ข. Thaigoodview ค. จุฬาลงกรณ์ ง. รัฐบาลไทย
- อินเทอร์เน็ต เป็นการพัฒนามาจากหน่วยงานใด
ก. โรงพยาบาล ข. รัฐบาลไทย
ค. กระทรวงกลาโหมของสหรัฐอเมริกา ง. กระทรวงศึกษาธิการ
- อินเทอร์เน็ต พัฒนามาตั้งแต่ปีพ.ศ.ใด
ก. 2500 ข. 2501 ค. 2502 ง. 2503
- อินเทอร์เน็ต ย่อมาจากภาษาอังกฤษชื่อเต็มว่าอย่างไร
ก. Internet Network ข. Internation Network
ค. InternetWork Connection ง. Interconnection Network
- อินเทอร์เน็ตเกิดขึ้นครั้งแรกในประเทศไทย เมื่อปี พ.ศ.ใด
ก. 2530 ข. 2525 ค. 2527 ง. 2529
- เครือข่ายคอมพิวเตอร์เครือข่ายแรก มีชื่อว่อย่างไร
ก. อาร์พานีต ข. อากานีต ค. อาसानีต ง. ปาปานีต
- ปัจจุบันอินเทอร์เน็ตนำมาใช้ในชีวิตประจำวันในด้านใดบ้าง
ก. การติดต่อสื่อสาร ข. ความบันเทิง
ค. การทำธุรกรรม ง. ถูกทุกข้อ
- บริการใดที่จัดว่าเป็นการบริการเกี่ยวกับด้านเว็บไซต์
ก. Telnet ข. Use Net ค. WWW. ง. FTP
- บริการใดที่จัดว่าเป็นการบริการ โอนถ่ายข้อมูล
ก. Telnet ข. Use Net ค. WWW. ง. FTP
- บริการใดที่จัดว่าเป็นการทำงานข้ามเครื่อง
ก. Telnet ข. Use Net ค. WWW. ง. FTP

เฉลย

- ค 2. ค 3. ง 4. ง. 5. ก.
6. ก. 7. ง. 8. ค. 9. ง. 10. ก.

แบบทดสอบหลังเรียนหน่วยที่ 1

ความหมาย บทบาทและแนวโน้มของเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต

1. ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์หมายถึงอะไร
 - ก. ระบบที่มีการนำคอมพิวเตอร์มาใช้ประโยชน์ร่วมกับอุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น แสแกนเนอร์ เครื่องพิมพ์ เป็นต้น
 - ข. ระบบที่มีการนำคอมพิวเตอร์ตั้งแต่ 2 เครื่องขึ้นไปมาเชื่อมต่อเข้าด้วยกัน
 - ค. ระบบศูนย์กลางการสื่อสารคอมพิวเตอร์
 - ง. ระบบการใช้งานคอมพิวเตอร์ขนาดเล็ก
2. อินเทอร์เน็ตเกิดขึ้นครั้งแรกในประเทศใด และปี ค.ศ.ใด
 - ก. อังกฤษ 1960
 - ข. สหรัฐอเมริกา 1960
 - ค. อังกฤษ 1975
 - ง. สหรัฐอเมริกา 1975
3. ชื่อโครงการของอินเทอร์เน็ตแห่งแรกชื่อว่าอะไร
 - ก. ALPanet
 - ข. ARPanet
 - ค. ARanet
 - ง. Intranet
4. อินเทอร์เน็ต พัฒนามาตั้งแต่ปีพ.ศ.ใด
 - ก. 2500
 - ข. 2501
 - ค. 2502
 - ง. 2503
5. อินเทอร์เน็ตเกิดขึ้นครั้งแรกในประเทศไทย เมื่อปีพ.ศ.ใด
 - ก. 2530
 - ข. 2525
 - ค. 2527
 - ง. 2529

ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้โดยอาศัยข้อมูลจากการค้นหาทางอินเทอร์เน็ต

1. ให้นักเรียนอธิบายคำต่อไปนี้
 - Internet
 - FTP
 - Telnet
 - Usenet
 - WWW.
 - Chat
 - E-Learning
2. ปัจจุบันอินเทอร์เน็ตเข้ามามีบทบาทในชีวิตของคนไทยอย่างไร นักเรียนคิดว่ามีข้อดี และข้อเสียอย่างไร (ให้นักเรียนอธิบายอย่างละเอียด)

หมายเหตุ

- พิมพ์ใส่กระดาษเอ4 (เขียนชื่อนามสกุล ห้องมุมขวา)
- พิมพ์ใส่Word เซฟมาส่ง
- ส่งอีเมลแบบแนบไฟล์มาที่ puibuble@hotmail.com

ให้นักเรียนเลือกวิธีใดวิธีหนึ่งในการส่งงานเท่านั้น

เฉลย

1. ข.
2. ข.
3. ข.
4. ง.
5. ก.

ตอน 2

1. Internet คือระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมโยงกันทั่วโลก
2. FTP คือบริการโอนถ่ายข้อมูลบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
3. Telnet คือบริการใช้งานข้ามเครื่อง
4. Usenet คือบริการกลุ่มข่าวที่น่าสนใจเช่น กระดานสนทนา
5. WWW. คือบริการเครือข่ายไฮแมงมุมบนอินเทอร์เน็ตที่ให้บริการในรูปแบบเว็บไซต์
6. Chat คือบริการสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เช่น MSN Chat
7. E-Learning คือการเรียนรู้ต่าง ๆ ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตโดยมีระบบแบบแผน

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2

เว็บเพจ เว็บไซต์ และโครงสร้างเว็บฯ

รายวิชา การเขียนเว็บไซต์ ประจำปีภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2551

กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4

.....

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐานที่ 4.1 ข้อ 4 เข้าใจข้อกำหนดของคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้อง

ข้อ 5 จัดเก็บและบำรุงรักษาสารสนเทศให้ถูกต้องและเป็นปัจจุบันอยู่เสมอ

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. เข้าใจความหมายของเว็บเพจ เว็บไซต์และอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องได้
2. สามารถสังเคราะห์โครงสร้างเว็บไซต์ รวมถึงออกแบบได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

จุดประสงค์นำทาง

- บอกความหมายของเว็บเพจ เว็บไซต์และอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องได้
- สังเคราะห์โครงสร้างของเว็บไซต์ และออกแบบได้

จุดประสงค์ปลายทาง

- เข้าใจความหมายของเว็บเพจ เว็บไซต์และอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้อง
- สามารถสังเคราะห์โครงสร้างเว็บไซต์ และออกแบบได้

จำนวน 2 แผน 4 ชั่วโมง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1
ความหมายของเว็บเพจ และเว็บไซต์

รายวิชา การเขียนเว็บไซต์ ประจำภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2551

กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4

จุดประสงค์นำทาง

- บอกความหมายของเว็บเพจ เว็บไซต์และอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องได้

เนื้อหาสาระ

- ความหมายของคำว่า “เว็บเพจ” และ “เว็บไซต์”
- ความแตกต่างของคำว่า “เว็บเพจ” และ “เว็บไซต์”
- บทบาทของ เว็บไซต์ในอดีต ปัจจุบัน และอนาคต

การจัดกระบวนการเรียนรู้

ขั้นเตรียมหรือขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ และวิธีการเรียนรู้ แล้วทดสอบก่อนเรียน
2. นักเรียนร่วมแสดงความรู้เดิมเพื่อพิจารณาความหมายของคำว่า “เว็บเพจ” และ “เว็บไซต์” และร่วมกันแสดงความคิดเห็นถึงข้อแตกต่างของคำว่า “เว็บเพจ” และ “เว็บไซต์”

ขั้นสอน

3. ครูอธิบายเกี่ยวกับ ความหมายของคำว่า “เว็บเพจ” และ “เว็บไซต์” และข้อแตกต่างของคำว่า “เว็บเพจ” และ “เว็บไซต์” พร้อมนักเรียนจดบันทึกบทเรียน พร้อมอธิบายบทเรียน

ในรูปแบบ PowerPoint

4. ครูแจกใบความรู้ที่ 2 เรื่อง เว็บเพจ และเว็บไซต์
5. นักเรียนสรุปความรู้จากการอ่านใบความรู้ที่ 2 แล้วให้นักเรียนเขียนลงสมุดบันทึก
6. นักเรียนรับใบงานที่ 2 แล้วลงมือทำ
7. ครูตรวจผลการสรุปโดยตรวจจากสมุดนักเรียน และใบงานที่ 2

ขั้นสรุป

8. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัยเกี่ยวกับเรื่องที่ยังไม่เข้าใจ และร่วมกันสรุปเนื้อหาบทเรียน

ใบความรู้ที่ 2 ความหมายของเว็บเพจ และเว็บไซต์

อะไรคือโฮมเพจ อะไรคือเว็บเพจ

หลายคนคงคุ้นเคยกับคำว่าโฮมเพจ เว็บเพจและเว็บไซต์กันมาบ้างแล้ว แต่คงมีหลายคนที่ยังสับสนว่าอะไรคือเว็บเพจและอะไรคือเว็บไซต์ คำ 3 คำนี้เหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร

โฮมเพจ (Home Page)

โฮมเพจ คือคำที่ใช้เรียกหน้าแรกของเว็บไซต์ ซึ่งประกอบไปด้วยเมนูต่างๆและเรื่องราวต่างๆมากมายคล้ายกับหน้าปกนิตราสารบ้านเรา ดังนั้นหากเราออกแบบหน้าโฮมเพจให้สวยงามและน่าสนใจ โอกาสที่ผู้ซุ้ทจะแวะเข้ามาเยี่ยมชมโฮมเพจของเราก็จะยิ่งมากตามไปด้วย

เว็บเพจ (Web Page)

เว็บเพจ คือ คำที่ใช้เรียกหน้าเอกสารต่างๆ ที่อยู่ในรูปแบบไฟล์ HTML (Hyper Text Markup Language) เปรียบเสมือนหน้ากระดาษแต่ละหน้าที่มีเรื่องราวต่างๆมากมายบรรจุอยู่ในนิตราสาร แต่แตกต่างกันตรงที่มีการเชื่อมโยง (Link) ซึ่งเราสามารถคลิกไปที่หน้าใดของโฮมเพจก็ได้

เว็บไซต์ (Web Site)

เว็บไซต์ คือ คำที่ใช้เรียกกลุ่มของเว็บเพจ (ดังนั้นภายในเว็บไซต์จะประกอบไปด้วยโฮมเพจและเว็บเพจ) โดยเรามักใช้เรียกเว็บที่มีขนาดใหญ่และมีการจดทะเบียนชื่อเว็บไซต์นั้นๆไว้แล้ว (Domain Name) เช่น <http://www.geocities.com> , <http://www.sanook.com> , <http://www.yahoo.com> เป็นต้น

เราสามารถสร้างโฮมเพจด้วยวิธีการอย่างไรบ้าง

ในการสร้างโฮมเพจนั้นมีอยู่หลายวิธีด้วยกัน โดยแต่ละวิธีการก็มีความยากง่ายแตกต่างกันไป สามารถแบ่งวิธีการสร้างโฮมเพจออกเป็น 3 วิธีใหญ่ๆ ดังนี้

1. สร้างโฮมเพจด้วยโปรแกรมของ Web Hosting

Web Hosting คือเว็บไซต์ที่ทำหน้าที่ให้บริการจัดเก็บข้อมูล โดยบางเว็บไซต์นั้นมีการให้บริการสร้างโฮมเพจสำเร็จรูปให้แก่ผู้ที่ต้องการสร้างโฮมเพจแบบง่ายๆ โดยการคลิกเลือกรูปแบบของโฮมเพจจากรูปแบบที่ทางเว็บไซต์กำหนดให้ จากนั้นก็กรอกรายละเอียดต่างๆตามแบบฟอร์ม เพียงเท่านี้เราก็จะสามารถสร้างโฮมเพจในรูปแบบง่ายๆได้ตามต้องการ แต่การสร้างโฮมเพจด้วยโปรแกรมของ Web Hosting นี้ก็มีข้อเสีย คือ มีรูปแบบให้เลือกน้อยและไม่สามารถออกแบบลักษณะของโฮมเพจได้ตามต้องการ

2. ใช้โปรแกรมสำหรับสร้างเว็บไซต์

ปัจจุบันได้มีการพัฒนาโปรแกรมที่ใช้ในการสร้างเว็บไซต์กันอย่างมากมาย เช่น FrontPage , GoLive และ HomeSite เป็นต้น แต่โปรแกรมสร้างเว็บไซต์ที่นิยมใช้กันมากที่สุด ก็คงจะหนีไม่พ้นโปรแกรม Dreamweaver

Dreamweaver เป็นโปรแกรมที่ใช้งานง่ายและไม่จำเป็นต้องมีความรู้ในเรื่องของภาษา HTML ถึงแม้วิธีการสร้างโฮมเพจนั้นอาจจะไม่ถนัดเท่าการสร้างโฮมเพจด้วยเว็บ Hosting แต่เราก็จะสามารถออกแบบความสวยงามของโฮมเพจได้ตามต้องการ

3. การใช้ภาษา HTML และ JavaScript

การสร้างโฮมเพจด้วยภาษา HTML และ JavaScript นั้นจะต้องใช้ความสามารถและความชำนาญในการเขียนโปรแกรมพอสมควร เนื่องจากการสร้างโฮมเพจด้วยวิธีนี้ จะใช้วิธีการพิมพ์ข้อความที่เป็นคำสั่งลงไป จากนั้นโปรแกรมจะทำการแปลงข้อมูลให้กลายเป็นภาพหรือข้อความที่ต้องการ โดยทั่วไปเรามักใช้ภาษา HTML และ JavaScript ในการตกแต่งโฮมเพจ โดยตัวอย่างที่พบเห็นการใช้ภาษา HTML และ JavaScript ได้แก่ การกำหนดให้มีตัวหนังสือวิ่ง การเปลี่ยนแถบสีของ Scroll Bar เป็นต้น

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2
โครงสร้างเว็บไซต์

รายวิชา การเขียนเว็บไซต์ ประจำปีการศึกษา 2551

กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4

จุดประสงค์นำทาง

- สืบเคราะห์โครงสร้างของเว็บไซต์ และออกแบบได้

เนื้อหาสาระ

- องค์ประกอบ โครงสร้างเว็บเพจ และเว็บไซต์
- การกำหนดรูปแบบของเว็บไซต์
- การออกแบบโครงสร้างเว็บ

การจัดกระบวนการเรียนรู้

ขั้นเตรียมหรือขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ และวิธีการเรียนรู้
2. นักเรียนร่วมแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับ โครงสร้างของเว็บไซต์ตามที่ตนเองเข้าใจ แล้วร่วมกันวิเคราะห์ถึงองค์ประกอบของโครงสร้างเว็บ

ขั้นสอน

3. ครูอธิบายเกี่ยวกับ ส่วนประกอบของโครงสร้างในหน้าเว็บเพจ และโครงสร้างเว็บไซต์ เสนอพร้อมๆกับ โปรแกรม PowerPoint นักเรียนจดบันทึก
4. ครูแจกใบความรู้ที่ 3 เรื่อง โครงสร้างเว็บ
5. นักเรียนสรุปความรู้จากการอ่านใบความรู้ที่ 3 แล้วตอบคำถามจากใบความรู้
6. นักเรียนรับใบงานที่ 3 ลงมือปฏิบัติ และประเมินผลการทำงานลักษณะกลุ่ม

ขั้นสรุป

7. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัยเกี่ยวกับเรื่องที่ยังไม่เข้าใจ และร่วมกันสรุปเนื้อหาบทเรียน

สื่อและแหล่งการเรียนรู้ (มีจำนวนเท่ากับจำนวนนักเรียน)

- ใบความรู้ที่ 3 เรื่อง โครงสร้างเว็บฯ
- ชิ้นงานนำเสนอบทเรียน (PowerPoint)
- ใบงานที่ 3
- แบบประเมินการทำงานเป็นกลุ่ม



ใบงานที่ 3

เรื่อง การออกแบบโครงสร้างเว็บ

กลุ่มที่.....จำนวนสมาชิกในกลุ่ม.....คน ชั้น.....วัน/เดือน/ปี.....

1. ชื่อ เลขที่
2. ชื่อ เลขที่

จุดประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจความหมายของการออกแบบโครงสร้างเว็บไซต์จากจินตนาการของตนเอง
2. เกิดทักษะการคิดอย่างมีหลักการ
3. เกิดทักษะการทำงานเป็นกลุ่ม

คำชี้แจง

1. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 2 คน แล้วให้แต่ละกลุ่มทำการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับรูปแบบการออกแบบโครงสร้างเว็บไซต์ในอุดมคติของนักเรียน
2. ให้สมาชิกในกลุ่มตกลงแบ่งงานศึกษาโครงสร้างของเว็บไซต์ที่ถูกต้อง
3. จากนั้นช่วยกันนำข้อมูลที่ค้นคว้า นำมาสรุปโครงสร้างและร่วมกันออกแบบโครงสร้างเว็บไซต์ในอุดมคติของตนเองให้ถูกต้องและสวยงามที่สุด
4. บันทึกข้อมูลลงในสื่อบันทึก

แบบประเมินการทำงาน

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	ต้องปรับปรุง (1 คะแนน)	พอใช้ (2 คะแนน)	ดี (3 คะแนน)	ดีมาก (4 คะแนน)
การประเมินการทำงาน				
1. ทำงานสำเร็จตามเป้าหมาย				
2. ทำงานตามวิธีการและขั้นตอน				
3. การออกแบบถูกต้องครอบคลุม เนื้อหา				
5. ความสวยงามและสัดส่วน				
4. การสรุปความหมาย				
การประเมินนิสัยการทำงาน				
1. ความรับผิดชอบและเอาใจใส่				
2. การทำงานร่วมกับผู้อื่น				
3. ความซื่อสัตย์				
4. ความอดทน				
5. ความประหยัด				

ผู้ประเมิน

วันที่เดือนพ.ศ.

ใบความรู้ที่ 3 โครงสร้างเว็บไซต์

ส่วนประกอบสำคัญ ๆ ในหน้าโฮมเพจ

ในหน้าโฮมเพจ (หน้าแรกของเว็บไซต์) นั้นควรมีส่วนประกอบสำคัญ ๆ อย่างครบถ้วน เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้ามาใช้งานได้สะดวก ซึ่งหน้าโฮมเพจส่วนใหญ่มักมีส่วนประกอบที่สำคัญ ดังนี้

1. โลโก้ (Logo)

สิ่งสำคัญที่จะช่วยให้ผู้เข้าเว็บจดจำเว็บไซต์ของเราได้ก็คือ “โลโก้” นอกจากนี้แล้ว โลโก้ยังช่วยให้เว็บไซต์ของเราดูมีเอกลักษณ์อีกด้วย โดยรานิยมวางตำแหน่งโลโก้ไว้ที่มุมบนซ้ายเพราะเป็นจุดที่สามารถสังเกตเห็นได้ง่าย ซึ่งจากการวิจัยพบว่าวางตำแหน่งโลโก้ที่มุมบนซ้ายนั้นช่วยให้ผู้ชมสามารถจดจำเว็บไซต์ของเราได้ถึง 84% เลยทีเดียว

คุณค่าของการวางตำแหน่งโลโก้

บนซ้าย (Upper Left) = 84%

บนขวา (Upper Right) = 6%

บนกลาง (Upper Center) = 6%

ที่อื่น ๆ (Other Position) = 4%

จะสังเกตได้ว่าการออกแบบโลโก้ของแต่ละเว็บไซต์นั้นจะไม่ซับซ้อนมากนัก แต่จะเน้นไปในทางด้านกรออกแบบให้เรียบง่ายและสามารถอ่านชื่อเว็บไซต์ได้ชัดเจนมากกว่า เนื่องจากใช้ภาพโลโก้ที่ซับซ้อนอาจส่งผลให้ผู้เข้าชมไม่สามารถจดจำชื่อเว็บไซต์ของเราได้นั่นเอง

2.เมนูหลัก (Link Menu)

เมนูหลักเป็นจุดเชื่อมโยงสิ่งสำคัญ ๆ ที่รวบรวมไว้ในรูปแบบของเมนูปุ่มหรือข้อความ โดยผู้เข้าชมจะสามารถรับรู้ได้ว่าภายในเว็บไซต์นี้มีเรื่องราวที่น่าสนใจอย่างไรบ้าง เช่น News (ข่าวใหม่ ๆ) ,Shooting และLink (เชื่อมโยงเว็บที่เกี่ยวข้อง) เป็นต้น รูปแบบของเมนูหลักที่นิยมใช้กันมักเป็นเมนูแบบแนวนิ่งและเมนูแบบแนวนอนตามลำดับ

3. โฆษณา (Banner)

โฆษณานั้นเป็นส่วนที่สำคัญอีกเช่นเดียวกัน เพราะเว็บไซต์ที่มีโฆษณาจะช่วยส่งเสริมภาพลักษณ์ ความน่าเชื่อถือ และช่วยกระตุ้นความสนใจเพราะมักมีการใช้ภาพเคลื่อนไหว (Gif animation) ประกอบซึ่งจะทำให้เว็บไซต์ของเราดูตื่นตาตื่นใจมากยิ่งขึ้น จากการวิจัยพบว่าภาพเคลื่อนไหวยังช่วยให้เว็บไซต์ของเราดูน่าสนใจมากยิ่งขึ้น 30% เลยทีเดียว นอกจากนี้แล้วยังสามารถแสดงถึงความนิยมของผู้เข้าชมได้อีกด้วย แต่ก็ไม่ควรให้มีโฆษณามากเกินไปและควรจัดวางตำแหน่งให้เหมาะสมด้วย

4.ภาพประกอบและเนื้อหา (Content)

เนื้อหาสาระที่นำรู้เป็นส่วนสำคัญอย่างยิ่งที่จะทำให้ผู้เข้าชมอยากจะเข้าเยี่ยมชมเว็บไซต์ของเรามากขึ้นและใช้บริการอย่างสม่ำเสมอ เราจึงควรอัปเดตเนื้อหาให้ใหม่สด มีรูปแบบการจัดวางที่อ่านง่าย เนื้อหาไม่ยาวหรือสั้นจนเกินไป นอกจากนี้หากเราใช้ภาพประกอบที่สวยงามก็จะช่วยให้เนื้อหาดูดึงดูดใจมากยิ่งขึ้น ซึ่งการใช้ภาพประกอบที่สวยงามและฟอนต์ที่อ่านง่ายจะช่วยให้เนื้อหาของเราน่าสนใจเพิ่มมากยิ่งขึ้นถึง 40-45%

การแบ่งพื้นที่การใช้งานในหน้าโฮมเพจ

หลังจากที่เราได้รู้จักกับส่วนประกอบสำคัญ ๆ ในหน้าโฮมเพจแล้ว ผู้อ่านหลายท่านจะเริ่มสงสัยว่าในเมื่อมีส่วนประกอบมากมายขนาดนี้เราควรจัดวางตำแหน่งอย่างไรดี ตัวอย่างข้างล่างนี้เป็นตัวอย่างหนึ่งที่นิยมใช้กันมากในการจัดวางหน้าโฮมเพจ

เรามักพบเห็นการแบ่งพื้นที่ในรูปแบบ 3 ส่วน และ 2 ส่วน การใช้งานกับเว็บไซต์ขององค์กรและเว็บไซต์ที่มีขนาดใหญ่ เนื่องจากเป็นรูปแบบที่ใช้งานง่าย และมีการแบ่งสัดส่วนอย่างชัดเจน เช่น www.siemens.com, www.msn.com, www.sanook.com

สำหรับรูปแบบการแบ่งพื้นที่ 1 ส่วนหรือแบบอิสระนั้น เรามักพบเห็นกับเว็บไซต์ที่เน้นการออกแบบให้สวยงามมากกว่าเน้นการใช้งาน และมักมีการออกแบบที่สลับซับซ้อน เช่น www.qooclup.com, www.rustboy.com, www.hardlbelker.com

ทำอย่างไรให้โฮมเพจดูดี

ในความเป็นจริงแล้วการออกแบบเว็บไซต์ไม่ได้มีรูปแบบที่ตายตัวและแน่นอนแต่ก็มีองค์ประกอบหลายอย่างที่จะช่วยให้เว็บไซต์เราดูดีและน่าใช้ ผู้เขียนจึงมีข้อเสนอแนะและวิธีการง่าย ๆ ที่จะช่วยให้โฮมเพจของคุณดูดีขึ้น

1. เลือกใช้สีที่เหมาะสม

การเลือกใช้นั้นมีผลอย่างมากในภาพรวมของเว็บไซต์ เนื่องจากสีแต่ละสีนั้นมีผลต่ออารมณ์และความรู้สึกกับผู้ที่เข้ามาใช้บริการ ดังนั้นเราจึงควรเลือกสีที่เหมาะสมกับเว็บไซต์ โดยแต่ละประเภทของสีนั้นจะให้ความหมายและความรู้สึกที่ต่าง ๆ กันนี้

สีฟ้า

เป็นสีของท้องฟ้าจึงช่วยให้เรารู้สึกปลอดโปร่ง โล่งสบาย สีฟ้ายังเป็นสีที่ดูแล้วสบายตาและนอกจากนี้ยังรู้สึกนุ่มนวลและสุขสบายอีกด้วย

สีน้ำเงิน

ให้ความรู้สึกถึงความจริงจัง มั่นคงและจริงจัง สงบและปลอดภัย นอกจากนี้แล้วยังให้ความรู้สึกหรูหรา มีระดับ มีราคาและความเป็นชายอีกด้วย

สีเขียว

สีเขียวเป็นสีของต้นไม้ใบหญ้าทำให้เรารู้สึกสดชื่นเย็นสบายและชวนให้นึกถึงความเป็นธรรมชาติ สีเขียวนั้นเป็นสีที่สบายตามากที่สุดสีหนึ่ง

สีแดง

ให้ความรู้สึกที่ร้อนแรง ความรุนแรงความมีพลังและความตื่นตัวสนุกสนานนอกจากนี้แล้วเป็นสีมงคลของคนจีนอีกด้วย

สีเหลืองและสีส้ม

สีเหลืองนั้นให้อารมณ์สดใสและดึงดูดสายตาแต่บางครั้งอาจทำให้รู้สึกเหนื่อย ส่วนสีส้มนั้นทำให้ความรู้สึกอบอุ่นกระตือรือร้นและนอกจากนี้แล้วยังดูทันสมัยอีกด้วย

สีเทา

ให้ความรู้สึกสุภาพสุขุม สงบ และมั่นคง และยังให้ความรู้สึกหม่อมหมอม และ โศกเศร้าอีกด้วย

สีขาว

ให้ความรู้สึกเรียบง่าย สะอาดสะอาด โล่งสบายและบริสุทธิ์

2. มีความเป็นเอกลักษณ์

เราสามารถออกแบบเว็บไซต์ให้มีความเป็นเอกลักษณ์ได้ง่าย ๆ ด้วยการเลือกใช้สีฟอนต์และภาพประกอบที่มีความคล้ายคลึงกันทุก ๆ หน้าของเว็บไซต์ เนื่องจากเว็บไซต์ที่มีเอกลักษณ์มักทำให้ผู้ใช้จดจำได้ง่าย นอกจากนี้ยังมีจุดสนใจอื่น ๆ เป็นส่วนประกอบอีก เช่น โลโก้ สี และ ความคล้ายคลึงกัน

3. ต้องสามารถใช้งานได้เหมาะสม

หากเว็บไซต์ของคุณนั้นมีการใช้งานที่สลับซับซ้อนจนเกินไปอาจมีผลทำให้ผู้ที่มาใช้บริการหงุดหงิดรำคาญใจได้และทำให้ไม่อยากกลับมาใช้บริการที่เว็บไซต์ของเราอีก โดยเฉพาะหากเว็บไซต์ของคุณเป็นเว็บไซต์เพื่อการบริการซื้อขายแล้วละก็จะเป็นผลเสียอย่างมากในการสั่งซื้อสินค้าและบริการ

4.สามารถแสดงผลได้อย่างรวดเร็ว

ในการออกแบบหน้าโฮมเพจนั้นนอกจากจะเน้นหน้าตาที่น่าสนใจแล้ว การแสดงผลที่รวดเร็วก็น่าจะทำให้เว็บไซต์ไม่น่าเบื่อ ดังนั้นการใช้ภาพหรือกราฟิกประกอบจึงควรคำนึงถึงเรื่องระยะเวลาในการแสดงผลเว็บไซต์ด้วย เนื่องจากยังมีภาพประกอบมากเวลาในการแสดงผลก็จะยิ่งมากด้วย ไปด้วย

นอกจากหัวข้อต่าง ๆ ที่กล่าวมาแล้วลักษณะของตัวอักษรที่ใช้ประกอบก็เป็นส่วนสำคัญอีกอย่างหนึ่งที่จะช่วยให้โฮมเพจของเราดูทันสมัย น่าเชื่อถือหรือสนุกสนานมากยิ่งขึ้น เนื่องจากตัวหนังสือแต่ละลักษณะนั้นจะให้ความรู้สึกแตกต่างกันไป

ตัวหนังสือแบบ Serif (มีเชิง)

ให้ความรู้สึกของความคลาสสิก ดูเก่าแก่ และค่อนข้างเป็นทางการ

ตัวหนังสือแบบ San Serif (ไม่มีเชิง)

ให้ความรู้สึกเรียบง่าย มีความทันสมัยและนอกจากนี้แล้วยังช่วยให้อ่านง่ายอีกด้วย

Script (ตัวอักษรแบบลายมือ)

ให้ความรู้สึกสนุกสนานเป็นกันเองและดูไม่เป็นทางการ มักใช้กับคำโฆษณาสั้น ๆ

ตัวอักษรแบบมีหัว

มักใช้กับบทความยาว ๆ เพราะช่วยให้อ่านง่าย เช่น หนังสือเรียน แต่ในขณะที่เดียวกันก็ดูโบราณ

ตัวอักษรแบบไม่มีหัว

ตัวหนังสือแบบนี้ค่อนข้างที่จะอ่านยาก มักใช้กับข้อความสั้น ๆ แต่ก็ให้ความรู้สึกที่ทันสมัย

ทั้งหมดนี้เป็นเพียงพื้นฐานเล็ก ๆ น้อย ๆ ที่จะช่วยให้คุณสามารถเข้าใจวิธีการง่าย ๆ ในการออกแบบเพื่อที่จะนำไปใช้กับโฮมเพจของคุณ โดยการศึกษาหาความรู้ในสิ่งที่ตนเองสนใจเป็นพิเศษ การดูตัวอย่างโฮมเพจอื่น ๆ และการฝึกฝนการใช้ความคิดสร้างสรรค์ จากนั้นจึงนำมาประยุกต์ใช้ สิ่งเหล่านี้จะช่วยให้คุณสามารถออกแบบโฮมเพจได้อย่างสร้างสรรค์และสวยงามมากขึ้นนั่นเอง

ขั้นตอนสำคัญในการสร้างโฮมเพจ

ในการสร้างโฮมเพจนั้นมีขั้นตอนที่สลับซับซ้อนพอสมควรแต่ก็ไม่ยากจนเกินไป ผู้เขียนจึงขอเสนอแนวทางง่าย ๆ ที่จะทำให้เราสามารถสร้างโฮมเพจได้อย่างเป็นขั้นตอนและมีความเข้าใจในการสร้างโฮมเพจมากขึ้นดังวิธีการต่อไปนี้

1.ขอพื้นที่โฮมเพจจาก Web Hosting

ในการขอพื้นที่โฮมเพจเราจะต้องเลือก Web Hosting เสียก่อน โดยการเปรียบเทียบข้อดีข้อเสียต่าง ๆ รวมถึงขนาดของพื้นที่ให้บริการด้วย จากนั้นจึงลงทะเบียนขอพื้นที่โฮมเพจ (ผู้อ่านควรศึกษาลักษณะและชื่อโฮมเพจที่ต้องการสร้างไว้ในใจเสียก่อนเพื่อให้ลักษณะของโฮมเพจและชื่อที่ตั้งสัมพันธ์กัน)

2.กำหนดลักษณะของโฮมเพจ

เมื่อเราขอพื้นที่โฮมเพจแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือ การกำหนดลักษณะโฮมเพจของเรา โดยในตอนนี้เราต้องคิดและตัดสินใจว่าเราจะสร้างโฮมเพจเกี่ยวกับอะไร มีลักษณะโทนสีอะไร และใครจะเข้ามาเยี่ยมชมในโฮมเพจของเราบ้าง เมื่อตัดสินใจได้แล้วก็จะเข้าสู่ขั้นตอนต่อไป

3.ออกแบบหน้าโฮมเพจด้วย Photoshop

ในขั้นตอนนี้เราจะต้องมีภาพของหน้าโฮมเพจต่าง ๆ ไว้ในใจแล้วว่าจะมีลักษณะอย่างไร มีส่วนประกอบอะไรบ้าง จากนั้นเราจึงมาเริ่มต้นออกแบบและสร้างส่วนประกอบต่าง ๆ ในหน้าโฮมเพจ ซึ่งผู้เขียนจะได้อธิบายรายละเอียดเพิ่มเติมในตอนต่อไป

4. สร้างโฮมเพจให้สมบูรณ์ด้วย Dreamweaver MX

เมื่อเราได้ออกแบบส่วนประกอบต่าง ๆ ของหน้าโฮมเพจด้วยโปรแกรม Photoshop เสร็จเรียบร้อยแล้ว ต่อไปเราจะเข้าสู่การสร้างโฮมเพจด้วยโปรแกรม Dreamweaver MX เพื่อให้ได้โฮมเพจที่สมบูรณ์ซึ่งเราก็จะได้เรียนรู้ในตอนต่อไปเช่นกัน

5. อัปโหลดโฮมเพจขึ้นอินเทอร์เน็ต

เมื่อเราสร้างโฮมเพจเรียบร้อยแล้วก็จะเข้าสู่กระบวนการอัปโหลดโฮมเพจเข้าสู่ Web Hosting ที่เราได้ขอพื้นที่โฮมเพจไว้เรียบร้อยแล้วด้วยโปรแกรม Cute_FTP หรือโปรแกรมที่ทางเว็บไซต์มีให้บริการขึ้นโหลดข้อมูล เพียงเท่านี้เราก็จะสามารถสร้างโฮมเพจได้อย่างสมบูรณ์แบบแล้ว

การสร้างและออกแบบเว็บ

กระบวนการในการสร้างและออกแบบเว็บจะมีกระบวนการพื้นฐานอยู่ด้วยกัน 5 ขั้นตอนคือ

1. การวางแผน (Planning) เป็นขั้นตอนที่ผู้สร้างเว็บจะต้องรวบรวมข้อมูลที่ต้องการจะนำมาสร้างเว็บ กำหนดวัตถุประสงค์และกลุ่มเป้าหมาย จากนั้นกำหนดขอบเขตและความต้องการของเว็บว่าจะต้องมีอะไรบ้าง เช่น ขนาดของหน้าจอภาพ บรรทัดที่จะใช้ ฯลฯ องค์ประกอบและเครื่องมือที่จะต้องใช้ ต้องการมีกระดานข่าว ห้องสนทนา ฯลฯ รวมถึงขั้นตอนและกระบวนการในการบำรุงรักษาอย่างเป็นระบบ

การวางแผนเบื้องต้นของการสร้างเว็บสำหรับ Dreamweaver คือ

- กำหนดพื้นที่จัดเก็บเว็บในเครื่องคอมพิวเตอร์
- กำหนดพื้นที่ติดตั้งเว็บเมื่อสร้างเสร็จ

2. การออกแบบ (Design) เป็นขั้นตอนที่นำข้อมูลและแผนที่วางไว้ไปปฏิบัติ โดยการลงมือปฏิบัติโดยจัดพิมพ์เนื้อหา กำหนดการเชื่อมโยง และคุณลักษณะอื่นที่ต้องใช้ในเว็บ การออกแบบก็จะเน้นที่การจัดหน้าจอของเว็บให้สอดคล้องกันและระมัดระวังปัญหาต่าง ๆ ในการออกแบบ

3. การพัฒนา (Development) เป็นขั้นตอนที่ต่อเนื่องจากการออกแบบและการสร้าง โดยเน้นไปที่การตกแต่งและเสริมเครื่องมือต่าง ๆ สำหรับเว็บ เช่น การกำหนดสี ภาพ การใช้ Flash ช่วยให้เว็บเร้าความสนใจ และเพิ่มเติมเทคนิคต่าง ๆ ของโปรแกรมสนับสนุนการสร้างเว็บ

4. การติดตั้ง (Publishing) เป็นขั้นตอนที่จะนำเอาเว็บที่ได้สร้างขึ้นเข้าไปติดตั้งในเว็บเซิร์ฟเวอร์เพื่อให้แสดงผลได้ในระบบอินเทอร์เน็ต หรือจะเรียกว่า การอัปโหลด (Up load) ซึ่งเป็นขั้นตอนที่จะต้องดำเนินการอยู่เสมอเมื่อสร้างเว็บเสร็จ

5. การบำรุงรักษา (Maintenance) เป็นขั้นตอนประเมินผลและติดตามผลการติดตั้งเว็บไซต์ว่ามีข้อขัดข้องหรือต้องปรับปรุงเปลี่ยนแปลงเว็บเพิ่มเติมให้ทันสมัยอยู่เสมอ อาจจะเรียกได้ว่าขั้นตอนการอัปเดต (Up date)

การกำหนดรูปแบบเว็บไซต์ (Web-site)

เว็บไซต์ (Web-site) หมายถึง เว็บที่ประกอบด้วยเว็บเพจหลาย ๆ เว็บเพจมารวมกัน อยู่ภายในพื้นที่เดียวกันและเชื่อมโยงระหว่างกันภายใต้โดเมนเนมเดียวกัน โดยมีโฮมเพจเป็นหน้าแรกของเว็บไซต์ทำหน้าที่เชื่อมโยงไปยังเว็บเพจต่าง ๆ

โฮมเพจ (Homepage) หมายถึง เว็บเพจที่เป็นหน้าแรกของเว็บไซต์ ที่เข้าถึงได้ทันทีเมื่อเข้าสู่ระบบอินเทอร์เน็ตโดยการพิมพ์โดเมนเนมหรือยูอาร์แอลซึ่งเป็นที่ตั้งตั้งของเว็บไซต์

เว็บเพจ (Web page) หมายถึง เอกสารที่สร้างขึ้นโดยในรูปแบบของ HTML หรือโปรแกรมการสร้างเว็บโดยเฉพาะ จะแสดงผลได้เฉพาะโปรแกรมบราวเซอร์ และต้องติดตั้งในเว็บเซิร์ฟเวอร์เพื่อเข้าไปอ่านข้อมูลได้โดยผ่านระบบอินเทอร์เน็ต เว็บเพจจะมี 2 ลักษณะใหญ่คือ

- เว็บเพจแบบหน้าเดียว (Single page) หรือแบบสั้น (Short page) หมายถึง เว็บเพจที่แสดงผลข้อมูลหรือเนื้อหาเพียงหน้าเดียวมีขนาดเท่ากับหน้าจอคอมพิวเตอร์พоди หรือมีแถบเลื่อนลงมาด้านล่างสั้น ๆ หรือมีรูปแบบเป็นกรอบพодиหน้าจอกภาพ

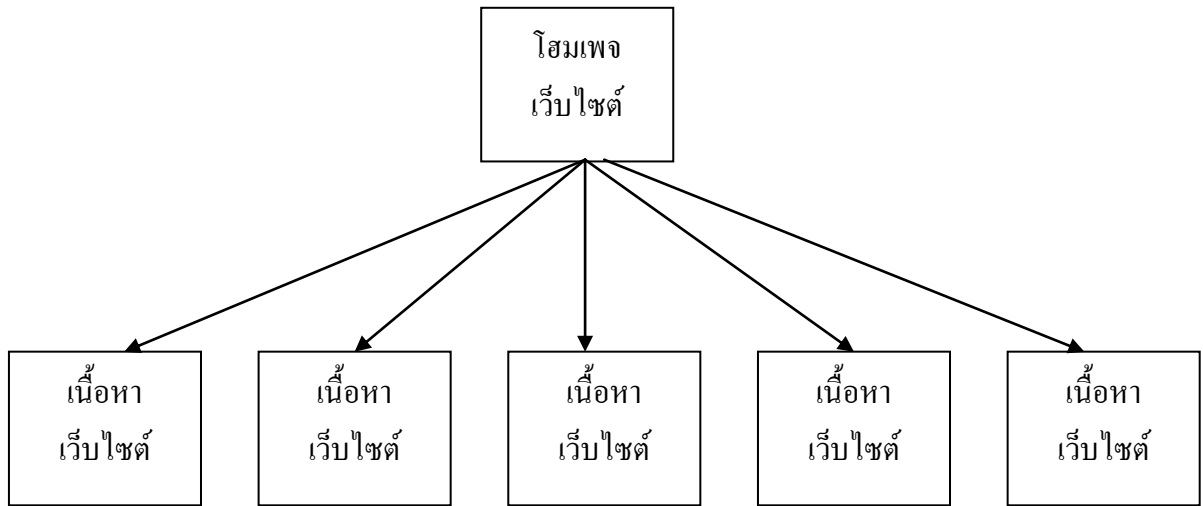
- เว็บเพจแบบแถบเลื่อน (Scroll page) หรือแบบยาว (Long page) หมายถึง เว็บเพจที่แสดงผลข้อมูลหรือเนื้อหาเป็นแนวยาวจากด้านบนลงมายังด้านล่างของหน้าจอภาพ โดยมีแถบเลื่อนอยู่ด้านข้างสำหรับเลื่อนหน้าจอภาพ เพื่อดูข้อมูลที่แสดงผลหน้าจอภาพ

การออกแบบโครงสร้างเว็บ

สิ่งที่ต้องพิจารณาในการสร้างเว็บเพื่อการศึกษาคือ โครงสร้างหลักของเว็บ เนื่องจากการจัดการข้อมูลเพื่อการเรียนการสอนมีความแตกต่างกัน กลุ่มผู้เรียนที่แตกต่างและเนื้อหาของเว็บแตกต่างกัน โครงสร้างของเว็บก็จะมีผลต่อการเรียนการสอนเช่นกัน (McCormack and Jones, 1998)

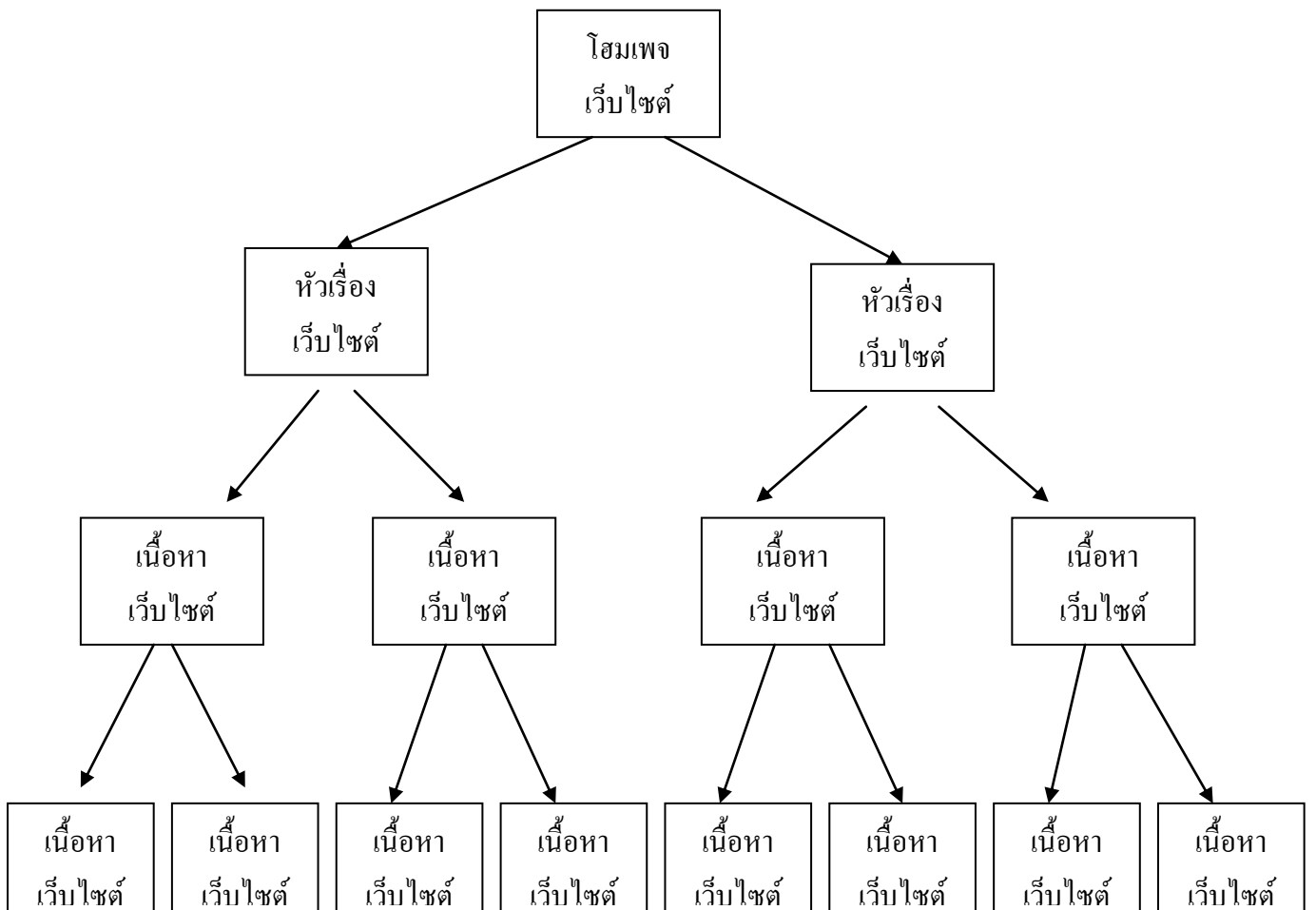
โครงสร้างของเว็บ โดยพื้นฐานจะมี 2 ลักษณะคือ

1. โครงสร้างเว็บแบบต้นไม้ เป็นโครงสร้างเว็บในลักษณะที่มีการเชื่อมโยงจากหน้าแรกหรือหน้าที่หลักไปยังเนื้อหาโดยตรง โดยไม่มีเว็บเพจที่เป็นเนื้อหาเชื่อมโยงต่อไปอีกมากนัก สามารถกลับมายังหน้าแรกหรือหน้าหลักของของเว็บไซต์ได้ในทันที อาจจะมีการเชื่อมโยงของเนื้อหาต่อไปอีกบ้างแต่ไม่ต่อเนื่องเป็นลำดับลึกลงไปเหมือนกับโครงสร้างของเว็บแบบลึก โครงสร้างลักษณะนี้จึงเป็นโครงสร้างที่มีเนื้อหาแยกเป็นหน่วยย่อย ๆ หรือมีเนื้อหาเฉพาะเรื่องไม่เกี่ยวข้องกัน ทำให้ไม่ต้องเชื่อมโยงเว็บเพจต่อไปเรื่อย ๆ เว็บแบบต้นไม้อาจจะมีเนื้อหามากก็ได้ แต่ไม่เชื่อมโยงลึกลงไปอีก การออกแบบเว็บเพจอาจเป็นแบบหน้าเดียวสั้น ๆ หรือแบบแถบเลื่อนยาวลงไปมากก็ได้ เนื้อหาจบในหน้านั้นและไม่เชื่อมโยงไปอีก



รูปแสดง ลักษณะโครงสร้างเว็บแบบตื้น

1. โครงสร้างเว็บแบบลึก เป็นโครงสร้างที่มีการเชื่อมโยงต่อเนื่องกันไปในเรื่องเดียวกันโดยตลอดหลาย ๆ เว็บ เนื่องจากมีเนื้อหาเยอะและเป็นลำดับต่อเนื่อง ทำให้โครงสร้างของเว็บต้องลงลึกไปเรื่อย ๆ สำหรับการเลื่อนแถบเลื่อนด้านขวาของหน้าจอไม่ได้หมายความว่า โครงสร้างเว็บนั้นจะเป็นแบบลึก เพราะการเลื่อนแถบเลื่อนด้านข้างขวาของจอภาพเป็นการออกแบบหน้าจอเว็บ ไม่ใช่โครงสร้างภาพรวมของเว็บ การเลื่อนแถบเลื่อนด้านขวาของหน้าจอภาพเป็นการออกแบบเว็บแบบแถบเลื่อน เรียกได้ว่าการออกแบบหน้าจอภาพแบบแถบเลื่อน เป็นแผ่นเดียวยาวจากด้านบนลงมาด้านล่าง แต่การออกแบบโครงสร้างเว็บแบบลึก เป็นการออกแบบที่มีเว็บเพจหลาย ๆ เว็บเพจต่อเนื่องจากเป็นจำนวนมาก



องค์ประกอบที่ควรมีในเว็บเพจ

องค์ประกอบทั่วไป

1. ชื่อของเว็บเพจ (Title)
2. ประวัติและรูปภาพผู้จัดทำ (Profile/Picture)
3. การเชื่อมโยงภายในและภายนอกเว็บ (Links)
4. การแสดงที่อยู่ของเว็บ : URL
5. วัน/เวลาที่สร้างเว็บ (Date/Time)
6. การปรับปรุงครั้งล่าสุด (Update)
7. ผู้จัดทำเว็บ : (created by)
8. การสงวนลิขสิทธิ์ (Copy right)
9. การติดต่อผู้จัดทำเว็บ (contract /e-mail)
10. สถานที่ติดต่อของเว็บ (Address)
11. บราวเซอร์ที่เหมาะสมสำหรับการชม (Browser)
12. ขนาดหน้าจอที่เหมาะสมในการชม
13. คำถามที่ถูกลืมบ่อย FAQ (Frequency Asked Question)
14. ความช่วยเหลือ (Help)

องค์ประกอบพิเศษ

1. สมุดเยี่ยม (Guest book)
2. ฝากข้อความ (Web board)
3. กระดานข่าว (Bulletin Board)
4. กระทู้
5. แบบสำรวจ (Web poll)
6. จำนวนผู้เข้าชม (Counter)
7. ห้องสนทนา (Chat Room)
8. สถิติทุกประเภท (Web state)
9. เทคนิคพิเศษด้วยโปรแกรมสคริปต์ (Java script, VBscript , cgi,asp,php)
10. โปรแกรมพิเศษสนับสนุน (Download)
11. สไลด์สรุปบรรยาย (Presentation)

องค์ประกอบเฉพาะสำหรับ E-learning

1. คำอธิบายรายวิชา
2. วัตถุประสงค์รายวิชา
3. คุณสมบัติของกลุ่มผู้เรียน
4. การลงทะเบียน
5. ตารางเรียน
6. ผู้บริหารหลักสูตร
7. กิจกรรม
8. ข่าวสาร/ประกาศ
9. ตารางสอน/ตารางเรียน
10. ปฏิทินการศึกษา
11. แผนภูมิแสดงโครงสร้างรายวิชา
12. สารบัญเนื้อหา
13. เนื้อหารายละเอียด
14. แบบทดสอบก่อนเรียน
15. แบบฝึกหัดระหว่างเรียน
16. สรุปสาระสำคัญ
17. ข้อสอบท้ายการเรียน
18. โครงสร้างหลักสูตร
19. บรรณานุกรม/รายการอ้างอิง
20. เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3

ข้อควรรู้ก่อนเป็นเว็บมาสเตอร์และจรรยาบรรณของผู้ทำเว็บ

รายวิชา การเขียนเว็บไซต์

ประจำภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2551

กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐานที่ 4.1 ข้อ 6 เข้าใจหลักการและวิธีแก้ปัญหาด้วยกระบวนการทางเทคโนโลยี

สารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

ข้อ 12 ใช้คอมพิวเตอร์สร้างงานอย่างมีจิตสำนึกและมีความรับผิดชอบ

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. เข้าใจหลักการ ข้อกำหนดเกี่ยวกับการออกแบบและจัดทำเว็บไซต์
2. มีจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสร้างงาน

จุดประสงค์การเรียนรู้

จุดประสงค์นำทาง

- บอกหลักการ ข้อกำหนดเกี่ยวกับการออกแบบและจัดทำเว็บไซต์
- บอกคุณค่าและความสำคัญของจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสร้างงาน

จุดประสงค์ปลายทาง

- เข้าใจหลักการ ข้อกำหนดเกี่ยวกับการออกแบบและจัดทำเว็บไซต์
- มีจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสร้างงาน

จำนวน 2 แผน 4 ชั่วโมง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1
ข้อควรรู้ก่อนเป็นเว็บมาสเตอร์

รายวิชา การเขียนเว็บไซต์ ประจำภาคเรียนที่ 1ปีการศึกษา 2551
กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4

.....

จุดประสงค์นำทาง

- บอกหลักการ ข้อกำหนดเกี่ยวกับการออกแบบและจัดทำเว็บไซต์

เนื้อหาสาระ

- หลักการทั่วไปในการออกแบบเว็บ
- ควรมีหน้าเว็บเพจอะไรบ้าง
- หลักการทำเว็บไซต์
- การประชาสัมพันธ์เว็บไซต์ให้คนรู้จัก

การจัดกระบวนการเรียนรู้

ขั้นเตรียมหรือขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ และวิธีการเรียนรู้ แล้วทดสอบก่อนเรียน
2. นักเรียนร่วมแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับหลักการการทำเว็บไซต์ทั่ว ๆ ไป รวมถึงความคิดเห็นเกี่ยวกับเว็บไซต์ที่น่าชมและไม่น่าชม

ขั้นสอน

3. ครูอธิบายเกี่ยวกับ หลักการการสร้างเว็บเพจ และเว็บไซต์ รวมถึงความเหมาะสมในการสร้างเว็บและการประชาสัมพันธ์เว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ต นักเรียนจดบันทึกบทเรียน พร้อมอธิบายบทเรียนในรูปแบบ PowerPoint
4. ครูแจกใบความรู้ที่ 4 เรื่อง ข้อควรรู้ก่อนเป็นเว็บมาสเตอร์
5. นักเรียนสรุปความรู้จากการอ่านใบความรู้ที่ 4 แล้วให้นักเรียนเขียนลงสมุดบันทึก
6. ครูตรวจผลการสรุปโดยตรวจจากสมุดนักเรียน

ขั้นสรุป

7. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัยเกี่ยวกับเรื่องที่ยังไม่เข้าใจ และร่วมกันสรุปเนื้อหาบทเรียน

ใบความรู้ที่ 4 ข้อควรรู้ก่อนเป็นเว็บมาสเตอร์

บัญญัติ 10 ประการ

เคยสังเกตบ้างไหมครับว่า โสมเพจใดที่คุณประทับใจเมื่อเข้าไปเยี่ยมชม แบบที่เร็วสุด ๆ แบบที่ภาพแสนสวย แบบที่มีลูกเล่นเยอะ ๆ จนต้องนั่งคอยกว่า 5 นาที แบบไหนที่ทำให้คุณตรึงใจ อยู่กับที่โดยไม่คลิกหนีไปเสียก่อน

ถ้าคุณคิดจะทำเว็บไซต์ให้ตรึงใจผู้ชม แน่แน่นอนว่า ผู้ชมคนอื่น ๆ ก็มีความรู้สึกแบบเดียวกับคุณนั่นแหละ อยากชมเว็บไซต์ที่สวยงามสะดุดตา โหลดได้เร็วสุด ๆ มีลูกเล่นแพรวพราว (เอาแต่พองาม) มีเนื้อหาสาระชวนติดตาม และแน่นอนอยากเก็บไว้ชมในวันหลัง (Add Bookmark ไว้) เราจะทำได้ไหมนี้ ?

การออกแบบเว็บไซต์อาจไม่ใช่เรื่องยากสำหรับคนที่มีความคิดในทางสร้างสรรค์ศิลปะ แต่การทำให้ดี ต้องอาศัยเทคนิคและการเรียนรู้ บัญญัติ 10 ประการ ในการออกแบบเว็บเพจ ต่อไปนี้ จะให้คำแนะนำที่มีประโยชน์ในการออกแบบเว็บไซต์ของคุณ เพื่อลดสายตาแก่ผู้เล่น อินเทอร์เน็ตจากทั่วทุกมุมโลก ต้องขอขอบคุณผู้เขียนบทความนี้ (คุณทรงศักดิ์ ลิ้มบรรจงมณี : Internet Magazine : April 1998) อย่างยิ่งครับ ที่ทำให้ผมได้ความรู้ ทดลองทำตาม พบข้อจำกัดต่างๆ และนำมาเผยแพร่ขยายข้อความต่อ ณ ที่นี้

1. ใช้แบ็กกราวด์สะอาด เรียบง่าย

ฟังดูเป็นเรื่องง่าย แต่ลองทบทวนความจำของคุณดูว่า คุณพบเห็นเว็บไซต์มากมาย เท่าไหร่ ที่ใช้แบ็กกราวด์ที่ทำให้คุณต้องเพ่ง ปรับความสว่างของจอภาพ ฯลฯ เพื่อให้เห็นตัวอักษร ที่ชุกช่อนอยู่ข้างใน ปัญหาของแบ็กกราวด์คืออะไร

ขนาดที่ไม่เหมาะสม มีวิธีการมากมายในการสร้างแบ็กกราวด์แบบไว้รอยต่อ การใช้ภาพ มาเป็นแบ็กกราวด์มักจะมีปัญหาเรื่องรอยต่อของภาพที่ไม่เหมาะสม การใช้ภาพขนาดเล็ก เกินไปมาเรียงกันคุณก็จะได้ฉากหลังที่วุ่นวาย ลายตา อ่านข้อความได้ยาก และยังใช้เวลา ในการแสดงผลนานขึ้น (เพราะเสียเวลาในการสร้างภาพเรียงต่อกัน) อีกปัญหาหนึ่งก็คือ การแสดงผลของผู้สร้างเว็บเพจกับผู้ชมดูไว้ไม่เหมือนกัน เช่น คุณสร้างงานเพื่อแสดงผล บนขนาดจอ 640 x 480 pixels ภาพแบ็กกราวด์ของคุณดูพอดีในเครื่อง แต่ผู้ชมที่เซิร์ฟเวอร์ ความละเอียดที่ 800 x 600 จะเห็นภาพขนาดเล็ก ๆ หลายภาพเรียงต่อกัน แต่ถ้าคุณสร้าง งานที่ความละเอียด 1024 x 768 ผู้ชมที่ดูด้วยความละเอียดต่ำกว่านี้ ก็จะเห็นภาพของคุณเพียงบางส่วน

หลีกเลี่ยงการใช้ลวดลาย ฟังดูง่ายแต่คุณคงเห็นจากเว็บไซต์ต่าง ๆ แล้วว่าลวดลาย เหล่านั้นทำให้คุณต้องเพ่งสายตามาก เพื่อจะอ่านมันให้เข้าใจ

เลือกสีที่เหมาะสม ลองคิดถึงตัวอักษรสีน้ำเงินบนพื้นสีน้ำเงิน ฟังดูแปลก ๆ แต่ก็มีผู้ทำ แบบนี้กันมาก อาจด้วยความพลั้งผลก็ได้ โดยเฉพาะสีที่เปลี่ยนไปหลังการคลิก Link พยายามใช้สีที่ดูดี สบายตา พื้นหลังและตัวอักษรมีสีตัดกันไม่รุนแรงนัก หลีกเลี่ยงพื้นแดง อักษรเขียว พื้นสีอักษรน้ำเงิน การใช้สีพื้นธรรมดาจะทำให้ผู้ชมดูเว็บของคุณได้เร็วกว่า ใช้ภาพเป็นฉากหลังมากครับ

2. คิดก่อนใช้เอฟเฟกต์ต่าง ๆ

มีเทคนิคพิเศษมากมายสำหรับการสร้างภาพ แต่อย่าพยายามใช้มันมากนัก เพราะว่า บางทีผู้ชมอาจคิดว่ากำลังมาดูเว็บไซต์สวยของขวัญได้ การให้แสงและเงาแก่ภาพและตัวอักษร ควร เป็นไปในทิศทางเดียวกัน ไม่ขัดแย้งกัน การใช้เอฟเฟกต์อื่น ๆ ก็เช่นเดียวกัน ควรใช้แต่น้อย เพื่อ เสริมให้เกิดความเด่น แต่ไม่แย่งความสำคัญของเนื้อหาไป เพราะบางเอฟเฟกต์ที่มีผลต่อความเร็ว ในการโหลดเว็บเพจของคุณเช่นเดียวกัน

3. ใช้ตัวอักษรที่คมชัด ฟอนต์หรือตัวอักษรที่มีขอบขรุขระเป็นรอยหยักขึ้นบันได เมื่อใช้ใน โปรแกรมสร้างภาพ เช่น Photoshop สามารถแก้ไขได้โดยการเลือกออกพชั่น Anti-Aliasing การเลือกฟอนต์ที่แสดงใน เว็บเพจ ควร

เลือกตัวที่มีรูปแบบครบทั้งตัวปกติ ตัวหนา ตัวเอียง ตัวขีดเส้นใต้ จึงจะสามารถสร้าง ความกลมกลืนในหน้าเว็บเพจได้ดี

4. ออกแบบกราฟิกให้มีขนาดไฟล์เล็ก ๆ

ภาพกราฟิกที่จะนำมาใช้ในเว็บเพจทั้งที่ได้จากการสแกน และสร้างขึ้นเองควรมีขนาดเล็กที่สุด และตรงตามจุดประสงค์ที่สุด ให้คุณจดจำกฎสองข้อนี้ไว้ในใจ

ข้อแรก ทุก ๆ ครั้งที่คุณออกแบบและสร้างกราฟิกสำหรับใช้นำไปยังเนื้อหาส่วนอื่น ๆ อย่า ลืมว่าในบางกรณีผู้ชมหรือตัวคุณเองก็คลิกบนภาพโดยไม่รอจนภาพแสดงอย่างสมบูรณ์ ดังนั้นอย่าใช้ภาพกราฟิกที่ซับซ้อนสำหรับอิมเมจแม่พิมพ์จำไว้เสมอว่าทุก ๆ ครั้งที่คุณสร้าง กราฟิกสำหรับนำไปยังส่วนอื่น ๆ หน้าทีของภาพคือ " การนำทาง" ดังนั้นภาพควรจะทำให้ ความเข้าใจได้ง่าย

ข้อสอง สำหรับนักออกแบบเว็บเพจบางคน ขนาดของไฟล์อาจไม่ใช่สิ่งสำคัญมากนักเพราะ เทคโนโลยีมีการพัฒนาขึ้นเสมอ ความเร็วในการส่งผ่านข้อมูลทำได้เร็วขึ้น แต่นั่นก็ไม่ได้ หมายความว่า การส่งผ่านไฟล์ขนาดใหญ่เป็นเรื่องปกติ คุณควรปรับปรุงขนาดไฟล์ภาพ ของคุณให้สามารถส่งผ่านโมเด็มที่ใช้งานกัน โดยทั่วไปได้อย่างราบรื่น (บางคนยังใช้โมเด็ม 14.4 หรือ 28.8 อยู่) โดยไม่ทำให้คุณภาพของภาพเสียไป และขนาดของไฟล์ที่เล็กลงก็ทำให้คุณบริหารหรือจัดการกับไฟล์ต่าง ๆ ได้ง่าย สะดวก และเร็วขึ้นอีกด้วย

5. ควบคุมขนาดของเพจให้ดี

เว็บเพจของคุณมีขนาดกว้าง x ยาวเท่าไร และคุณเคยทดสอบการแสดงผลบนเว็บ บราวเซอร์ที่ต่างค่ายกัน ต่างขนาดจอหรือไม่ ดังนั้นคุณควรจะ

เรียนรู้ข้อจำกัดของผู้ชม อย่าลืมนักว่าผู้เข้าชมเว็บไซต์ของคุณนั้นอยู่กันทุกมุม โลก แต่ละคน มีอิสระในการกำหนดความละเอียดในการแสดงผล เลือกใช้เว็บเบราว์เซอร์ที่เขาชอบ และ ประทับใจ

วางรูปแบบโครงร่างที่เหมาะสม การวางโครงร่างของเนื้อหาด้วยขนาดที่ใหญ่เกินไป ไม่ เพียงแต่ผู้ชมจะเบื่อหน่ายต่อการเลื่อนแถบเลื่อนไปมา แต่อาจจะพลาดข้อมูลสำคัญที่คุณ ต้องการนำเสนอไปอย่างน่าเสียดาย เพราะอยู่ในตำแหน่งขอบที่ล้นจอออกไป

ออกแบบ "เฟรมที่ยืดหยุ่น" ซึ่งสอดคล้องกับการรับชม เมื่อคุณใช้เฟรมหรือตารางใน เว็บเพจของคุณ ควรกำหนดขนาดด้วยค่าเปอร์เซ็นต์แทนตัวเลขค่าคงที่ เพื่อให้ยืดหยุ่น เหมาะสมกับการแสดงผลของแต่ละคน

6. วางแผนและออกแบบก่อนลงมือสร้าง

เมื่อคุณคิดจะออกแบบสร้างเว็บเพจ อย่างวางแผนสร้างเฉพาะหน้าแรก แต่ให้วางแผน ตลอดทั้งไซต์ เพื่อให้มีความผสมกลมกลืนกัน นอกจากนี้การเพิ่มแผนที่ของไซต์ (Site Map) ในกรณีที่เว็บเพจของคุณมีความซับซ้อน ทั้งจำนวนไฟล์ HTML, ภาพ , โปรแกรม หรือสิ่งอื่น ๆ เพื่อให้ผู้ชมสามารถทำความเข้าใจกับ โครงสร้างเว็บเพจของคุณ และในทางกลับกันคุณก็จะบริหาร และจัดการกับ ไซต์ของคุณได้ง่ายขึ้นด้วย

7. ชี้นำผู้ชมด้วยวิธีการง่าย ๆ

สิ่งหนึ่งที่มีความสำคัญและคุณไม่ควรลืม นั่นคืออย่าลืมนจุดประสงค์ในการสร้างเว็บไซต์ ของคุณ และดำเนินการตามจุดประสงค์นั้น เช่น การเลือกและวางรูปแบบเนื้อหา ออกแบบกราฟิก สำหรับนำทางด้วยวิธีการง่าย ๆ และสอดคล้องกับจุดประสงค์ สิ่งเหล่านี้จะสร้างความประทับใจ ให้กับผู้ชมได้โดยง่าย อย่าทำให้เป็น ไซต์แบบรวมมิตรเลยครั้น มีสารพัดสิ่งตั้งแต่ซากกะเบือ ยันเรือรบ เพราะคนที่หลงเข้าไปจะไม่มีวันหวนกลับมาอีก

8. อย่าพยายามทำตัวล้าหน้าเกินไป

ผมไม่ได้ตั้งหัวข้อคิดนะครับ เทคโนโลยีอาจเป็นเพื่อนที่ดีของคุณ แต่ในขณะที่เดียวกัน มันก็หวนมาทิ่มแทงคุณได้ การออกแบบเว็บไซต์จึงจำเป็นต้องคำนึงถึงข้อจำกัดของผู้ชมด้วย

อย่าสร้างเว็บไซต์ด้วยเทคโนโลยีล้ายุค ซึ่งผู้คนส่วนใหญ่ไม่อาจสัมผัสได้ การใช้ เทคโนโลยีใหม่ ๆ เป็นเรื่องที่ดี แต่นั่นไม่ใช่ทุกสิ่งทุกอย่างที่คุณต้องทำ คุณต้องนึกถึงคน ส่วนใหญ่ที่ยังมีเครื่องรุ่นเก่า เว็บไซต์เบราว์เซอร์ที่ไม่สามารถแสดงเทคโนโลยีล้ายุคได้ เพราะ จุดหมายของคุณคือผู้ชมจำนวนมากไม่ใช่หรือ ทางที่ดีควรเดินสายกลาง ฝึกปฏิบัติและเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ เพื่อจะได้พร้อมที่จะเสนอเมื่อทุกอย่างลงตัว (เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต พัฒนาเร็วมาก การวิ่งตามสิ่งที่เกิดขึ้นและยังไม่เป็นที่ยอมรับ อาจทำให้คุณเสียเวลาโดยเปล่าประโยชน์)

จากมันสมองและสองมือของคุณ การก๊อปปี้ภาพหรือเอกสารรูปแบบ HTML ของคนอื่น ๆ มาใช้ทั้งคูนั่น แม้คนอื่นอาจจะไม่รู้ และเจ้าของเดิมก็อาจจะไม่ถือสา แต่แท้ที่จริงแล้ว วิธีการนี้ไม่ถูกต้อง เพราะคุณจะขาดความเข้าใจและไม่สามารถพัฒนาต่อไปได้ อย่างไรก็ตามในอินเทอร์เน็ตก็มีแหล่งของฟรีมากมาย ไม่ว่าจะเป็นไฟล์ตัวอย่าง HTML ภาพกราฟิก แอปเพล็ต ฯลฯ วิธีนี้ง่าย สนุกและไม่คิดอีกด้วยครับ และที่สำคัญสิ่งที่คุณเลือกมานั้น มักจะมีคำอธิบายประกอบและใช้งานได้อย่างสมบูรณ์ด้วย อีกทั้งเว็บไซต์บางแห่งยังให้คำปรึกษาแก่คุณอีกด้วย

ดำเนินตามมาตรฐานสากล พยายามใช้เทคโนโลยีที่เป็นมาตรฐานสากลที่ผู้คนทั่วไปใช้ และปฏิบัติ โดยเฉพาะจุดกึ่งกลางระหว่างเบราว์เซอร์ค่ายต่าง ๆ ที่ยังไม่เป็นมาตรฐาน เดียวกัน (อย่าคิดทำหลาย ๆ เวอร์ชันให้ผู้ชมเลือกชม เพราะคุณจะต้องประสพกับขั้นตอนที่ต้อง ปรับปรุงข้อมูล)

9. ง่าย ๆ แต่จริงใจ

เว็บไซต์บางคนเรียกโฮมเพจ ค้างนั้นมันจึงเหมือนกับเป็นบ้านของคุณ การที่ผู้ชมเข้ามา ในเว็บไซต์หน้าแรกแล้วประทับใจ คุณก็มีชัยไปกว่าครึ่งแล้ว สร้างความเชื่อถือ เชื่อมมันให้เกิดขึ้น ในใจของผู้ชม เหมือนกับคุณปฏิบัติต่อแขกที่มาเยี่ยมบ้าน นั่นคือนำเสนอข้อมูลที่ชัดเจน ตรงไป ตรงมา เป็นกันเอง จำไว้ว่า ของดี ๆ ไม่จำเป็นต้องขากเสมอไป อย่กลัวที่จะเพิ่มสิ่งใหม่ ๆ ลง ในไซต์ของคุณเป็นช่วง ๆ เพื่อเพิ่มความน่าสนใจกับผู้ชม

10. อย่าลืมปรับปรุงความสดใส

การนำเสนอสิ่งที่น่าสนใจ จะเป็นการชักชวนให้ผู้ชมแวะเวียนกลับมาครั้งแล้วครั้งเล่า การแสดงวันที่หรือจำนวนครั้งที่ปรับปรุงก็มีส่วนช่วยให้ผู้ชมกลับมาเยี่ยมชมคุณอีก ลองดูเทคนิคใน การปรับปรุงเปลี่ยนแปลงง่าย ๆ ต่อไปนี้ดูซิครับ อาจมีประโยชน์กับคุณ

จัดลำดับลำดับเนื้อหาที่มีอยู่ เสริมเนื้อหาใหม่ ๆ สลับกับเนื้อหาเดิมที่มีอยู่ การเพิ่มเนื้อหา และหัวข้อใหม่ ๆ จะช่วยเพิ่มความสดใสและน่าสนใจยิ่งขึ้น

อย่าละเลยผลตอบรับของผู้ชม สิ่งที่ผู้ชมติงข้อผิดพลาดควรจะรีบแก้ไขในทันที เพราะ นั่นคือมีคนคอยสนใจและตรวจสอบให้แล้ว แน่แน่นอนเขาอยากกลับมาเยี่ยมชมคุณอีกแน่นอน อย่าลืมอีเมลล์ตอบกลับทันทีถ้าทำได้

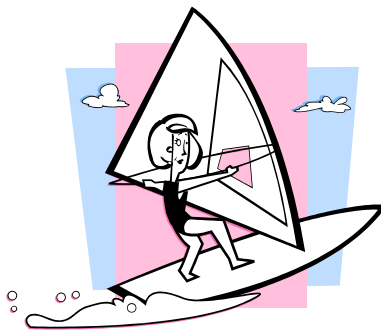
ใส่ตัวเลขนับจำนวนผู้ชมเข้าไปด้วย เพื่อบอกให้ผู้ชมทราบว่า เว็บไซต์ของคุณยอดเยี่ยมแค่ไหน และคุณยังสามารถประเมินเนื้อหาได้ว่าเรื่องใดที่ผู้ชมสนใจมากที่สุด โดยสังเกต จำนวนที่เพิ่มขึ้นเมื่อคุณเปลี่ยนแปลงเนื้อหาใหม่

วันเวลาเปลี่ยน ไปเร็วมากครับ บทความนี้ก็ผ่านมาหลายปีแล้ว แต่ก็ยังได้รับความสนใจจากแฟน ๆ อยู่ หลายคนได้ซื้อติดจากตรงนี้ หลายคนขอสำเนาไปเผยแพร่ต่อ ก็ต้องขอขอบคุณสำหรับทุกท่านที่นำไปใช้ประโยชน์ช่วยกันเผยแพร่เทคนิคดี ๆ เด็ด ๆ ต่อ ๆ ไป ช่วยกันเถอะครับ ความรู้ดี ๆ หลากหลายที่เป็นภาษาไทยจะได้มีมากขึ้นเพื่อให้นักไทยหลายๆ คนที่เป็นไม้เบื่อ ไม้เมากับภาษาอังกฤษจะได้สนใจผลิตงานดี ๆ ขึ้นมาอีก

แบบทดสอบก่อนเรียนหน่วยที่ 3
ข้อควรรู้และจรรยาบรรณของเว็บมาสเตอร์

ให้นักเรียนใส่เครื่องหมาย ✓ และ ✗ หน้าข้อความ

- ในการสร้างเว็บควรมีการวางแผนอย่างดีก่อน
- การสร้างเว็บเพจที่ดีควรมีสีสันจุดขาดตาผู้ชม
- เว็บไซต์ที่ดีควรมีตัวหนังสือขนาดใหญ่เพื่อให้มองเห็นชัดเจน
- ง่าย ๆ แต่จริงใจ เป็นหัวใจอย่างหนึ่งของการทำเว็บไซต์
- เว็บไซต์ที่ดีควรมีการปรับปรุงข้อมูลให้ใหม่อยู่เสมอ
- ในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตควรใช้ชื่อเป็นของตนเอง
- ข้อความที่ใช้ในการสื่อสารบนอินเทอร์เน็ตควรละเอียดมาก
- บางครั้งควรใช้ข้อความพาดพิงชื่อคนอื่นบ้างเพื่อเป็นการอ้างอิง
- ควรใช้ภาษาในการติดต่อสื่อสารอย่างสุภาพ
- แม้คนอื่นไม่ว่าสนทนาบนอินเทอร์เน็ตเราก็ควรติดต่อซ้ำ ๆ



เฉลย

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
✓	✗	✗	✓	✓	✓	✗	✗	✓	✗

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2
จรรยาบรรณของผู้ทำเว็บ

รายวิชา การเขียนเว็บไซต์ ประจำภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2551
กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4

.....

จุดประสงค์นำทาง

- บอกคุณค่าและความสำคัญของจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสร้างงาน
เนื้อหาสาระ

- มารยาทในการใช้อินเทอร์เน็ต
- ข้อห้ามในการใช้อินเทอร์เน็ต
- หลักคุณธรรมจริยธรรมในการสร้างเว็บไซต์

การจัดกระบวนการเรียนรู้

ขั้นเตรียมหรือขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ และวิธีการเรียนรู้
2. นักเรียนร่วมแสดงความคิดเห็นในเรื่องของมารยาทและจรรยาบรรณในการใช้อินเทอร์เน็ตในปัจจุบัน และร่วมกันบอกคุณค่าของจริยธรรมในการเป็นผู้ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ดี

ขั้นสอน

3. ครูอธิบายเกี่ยวกับ จรรยาบรรณ และคุณค่าความสำคัญของมารยาทในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศสร้างงาน และมารยาทในการใช้ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต รวมถึงข้อห้ามและข้อพึงกระทำต่าง ๆ ในการใช้อินเทอร์เน็ต โดยนำเสนอพร้อมทั้งโปรแกรม PowerPoint นักเรียนจดบันทึก

4. นักเรียนสรุปความรู้จากการฟังการบรรยาย แล้วตอบคำถามหน้าชั้น
5. นักเรียนรับใบงานที่ 4 ลงมือปฏิบัติ และประเมินผลการทำงานลักษณะกลุ่ม

ขั้นสรุป

6. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัยเกี่ยวกับเรื่องที่ยังไม่เข้าใจ และร่วมกันสรุปเนื้อหาบทเรียน

สื่อและแหล่งการเรียนรู้ (มีจำนวนเท่ากับจำนวนนักเรียน)

- ชิ้นงานนำเสนอบทเรียน (PowerPoint)
- ใบงานที่ 4
- แบบประเมินการทำงานเป็นกลุ่ม

- เว็บไซต์ประกอบการเรียนรู้ <http://www.puibuble.th.gs>
- เว็บไซต์ที่ให้ความรู้เกี่ยวกับจรรยาบรรณของผู้ทำเว็บ

กระบวนการวัดและประเมินผล (มีจำนวนเท่ากับจำนวนนักเรียน)

วิธีวัดผล

- ตรวจสอบผลงานจากความตั้งใจขณะอยู่ในสังคมห้องเรียน
- การให้ความร่วมมือในการแสดงความคิดเห็น
- การทำใบงานที่ 4 และแบบประเมินผลการทำงานแบบกลุ่ม

เครื่องมือวัด

- แบบประเมินการทำงานแบบกลุ่ม
- แบบทดสอบหลังเรียน

เกณฑ์การประเมิน

- คะแนนแบบทดสอบหลังเรียน
- | | | |
|---------------------------------|----------------|---------|
| คะแนนการประเมินการทำงานแบบกลุ่ม | 0 – 50 คะแนน | ไม่ผ่าน |
| | 51 – 100 คะแนน | ผ่าน |

กิจกรรมเสนอแนะ

.....

.....

.....

ใบงานที่ 4

เรื่อง สร้างสรรค์จรรยาบรรณของเว็บมาสเตอร์

กลุ่มที่.....จำนวนสมาชิกในกลุ่ม.....คน ชั้น.....วัน/เดือน/ปี.....

1. ชื่อ เลขที่
2. ชื่อ เลขที่
3. ชื่อ เลขที่
4. ชื่อ เลขที่
5. ชื่อ เลขที่

จุดประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจจรรยาบรรณ และคุณค่าความสำคัญของมารยาทในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศสร้างงาน และมารยาทในการใช้ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต รวมถึงข้อห้ามและข้อพึงกระทำต่าง ๆ ในการใช้อินเทอร์เน็ต
2. เกิดทักษะการคิดอย่างมีหลักการ
3. เกิดทักษะการทำงานเป็นกลุ่ม

คำชี้แจง

1. แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน แล้วให้แต่ละกลุ่มทำการระดมความคิดเกี่ยวกับจรรยาบรรณ และคุณค่าความสำคัญของมารยาทในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศสร้างงาน และมารยาทในการใช้ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต รวมถึงข้อห้ามและข้อพึงกระทำต่าง ๆ ในการใช้อินเทอร์เน็ต
2. แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และค้นหาข้อมูลในรูปแบบต่าง ๆ ผ่านอินเทอร์เน็ต
3. ให้นักเรียนร่วมกันคิดสรุปผลแล้วนำผลที่ได้ตอบคำถามในใบงาน
4. ส่งผลงาน

แบบประเมินการทำงาน

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	ต้องปรับปรุง (1 คะแนน)	พอใช้ (2 คะแนน)	ดี (3 คะแนน)	ดีมาก (4 คะแนน)
การประเมินการทำงาน				
1. ทำงานสำเร็จตามเป้าหมาย				
2. ทำงานตามวิธีการและขั้นตอน				
3. เนื้อหาสาระที่ได้จากการช่วยกัน				
4. ตรงตามวัตถุประสงค์				
5. การสรุปความหมาย				
การประเมินนิสัยการทำงาน				
1. ความรับผิดชอบและเอาใจใส่				
2. การทำงานร่วมกับผู้อื่น				
3. ไหวพริบ				
4. ความอดทน				
5. สติปัญญา				
รวม				

ผู้ประเมิน

วันที่เดือนพ.ศ.

แบบทดสอบหลังเรียนหน่วยที่ 3
ข้อควรรู้และจรรยาบรรณของเว็บมาสเตอร์

ให้นักเรียนใส่เครื่องหมาย ✓ และ ✗ หน้าข้อความ

- การวางแผน และรู้จักประสงค์ รวมถึงกลุ่มผู้เข้าชมเป็นสิ่งสำคัญในการทำเว็บฯ
- การสร้างเว็บเพจที่ดีควรมีสันนุดคาดเตตาผู้ชมอาจทำให้ไม่น่าดู
- เว็บไซต์ที่ดีควรมีขนาดตัวหนังสือใหญ่หรือเล็กจนเกินไป
- ความสดใสทำให้เว็บไซต์มีชีวิตชีวา
- เว็บไซต์ที่ดีควรมีการปรับปรุงข้อมูลให้ใหม่อยู่เสมอ
- ไม่ควรตั้งรหัสยากเกินไปในการสมัครใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ต
- ในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตควรใช้ข้อมูลสำรองไม่ใช่ของจริง
- บางครั้งควรใช้ข้อความพาดพิงชื่อคนอื่นบ้างเพื่อเป็นการอ้างอิงแหล่งที่มา
- ควรใช้ภาษาในการติดต่อแบบสั้น ๆ ได้สาระ
- ไม่ควรสร้างความรำคาญให้กับผู้ใช้อินเทอร์เน็ตด้วยกัน



.....

เฉลย

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✗	✓	✓

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4

สนุกกับ HTML

รายวิชา การเขียนเว็บไซต์ ประจำปีภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2551

กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4

.....

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐานที่ 4.1 ข้อ 6 เข้าใจหลักการและวิธีแก้ปัญหาด้วยกระบวนการทางเทคโนโลยี

สารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

ข้อ 8 การใช้ฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ให้เหมาะสมกับงาน

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. เข้าใจโครงสร้างภาษาคอมพิวเตอร์ระดับต่ำสำหรับการเขียนเว็บ
2. สามารถสร้างเว็บเพจด้วยภาษาคอมพิวเตอร์ระดับต่ำได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

จุดประสงค์นำทาง

- บอกโครงสร้างภาษาคอมพิวเตอร์ระดับต่ำสำหรับการเขียนเว็บ
- บอกวิธีการเขียนเว็บเพจด้วยภาษา HTML

จุดประสงค์ปลายทาง

- เข้าใจโครงสร้างภาษาคอมพิวเตอร์ระดับต่ำสำหรับการเขียนเว็บ
- สามารถเขียนเว็บเพจด้วยภาษา HTML

จำนวน 1 แผน 4 ชั่วโมง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1
สนุกกับ HTML

รายวิชา การเขียนเว็บไซต์ ประจำปีการศึกษา 2551

กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4

จุดประสงค์นำทาง

- บอกโครงสร้างภาษาคอมพิวเตอร์ระดับต่ำสำหรับการเขียนเว็บ
- บอกวิธีการเขียนเว็บเพจด้วยภาษา HTML

เนื้อหาสาระ

- ความหมายของภาษา HTML
- โครงสร้างของภาษา HTML
- หลักการเขียนเว็บเพจด้วยภาษา HTML
- คำสั่งสำคัญในการเขียนเว็บเพจด้วย HTML

การจัดกระบวนการเรียนรู้

ขั้นเตรียมหรือขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ และวิธีการเรียนรู้ แล้วทดสอบก่อนเรียนและแนะนำเว็บไซต์ประกอบการเรียนรายวิชานี้คือ <http://www.puibuble.th.gs> และอีเมลผู้สอนคือ puibuble@hotmail.com

2. นักเรียนร่วมกันแสดงความรู้ด้านภาษา HTML

ขั้นสอน

3. ครูอธิบายเกี่ยวกับ ภาษา HTML รวมถึงข้อดี และความสำคัญของ HTML อีกทั้งบอกถึงคำสั่งสำคัญ และหลักการเขียนภาษา HTML นักเรียนจดบันทึกบทเรียน ในชั่วโมงที่ 1 พร้อมอธิบายบทเรียนในรูปแบบ PowerPoint

4. ครูแจกใบความรู้ที่ 5 เรื่อง โครงสร้างภาษา HTML

5. นักเรียนทำความเข้าใจในหลักการเขียนภาษา HTML

6. นักเรียนทำใบงานที่ 5 โดยมีครูเป็นผู้ให้คำแนะนำควบคู่ไปด้วย

7. ครูตรวจผลการสรุปโดยตรวจจากสมุดนักเรียนและผลงานจากใบงานที่ 5

8. ประเมินด้วยแบบประเมินการทำงาน

ขั้นสรุป

9. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัยเกี่ยวกับเรื่องที่ยังไม่เข้าใจ และร่วมกันสรุป เนื้อหาบทเรียน

สื่อและแหล่งการเรียนรู้ (มีจำนวนเท่ากับจำนวนนักเรียน)

- ใบความรู้ที่ 5 เรื่องโครงสร้างภาษา HTML
- ใบงานที่ 5 การสร้างเว็บเพจด้วย HTML
- ตัวอย่างเว็บไซต์ที่มีข้อมูลเกี่ยวกับการเขียนเว็บด้วย HTML
- เว็บไซต์ประกอบการเรียนรู้ <http://www.puibuble.th.gs>
- ชิ้นงานนำเสนอบทเรียน (PowerPoint)

กระบวนการวัดและประเมินผล (มีจำนวนเท่ากับจำนวนนักเรียน)

วิธีวัดผล

- ตรวจสอบผลงานจากความตั้งใจขณะอยู่ในสังคมห้องเรียน
- การให้ความร่วมมือในการแสดงความคิดเห็น
- การทำใบงาน และการจดบันทึก

เครื่องมือวัด

- ใบงาน
- ใบประเมินการทำงาน

เกณฑ์การประเมิน

- คะแนนจากใบงานและแบบประเมินการทำงาน
- | | |
|--------------|---------|
| 0 – 5 คะแนน | ไม่ผ่าน |
| 6 – 10 คะแนน | ผ่าน |

กิจกรรมเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ใบความรู้ที่ 5

โครงสร้างการเขียน HTML

```
<html>
  <head>
    <title>
      ข้อความนี้จะแสดงบนไต่เตลบาร์
    </title>
  </head>
  <body>
    ส่วนเนื้อหาของเว็บเพจ ประกอบด้วย
    ข้อความ, รูปภาพ, ลีอม่ัดดีมีเดีย ฯลฯ
  </body>
</html>
```

คำสั่งต่างๆ ในการใช้เขียน

1. การกำหนดข้อความบนไต่เตลบาร์

```
<TITLE>ข้อความที่ต้องการให้ปรากฏ</TITLE>
```

คำอธิบาย ส่วนนี้จะอยู่ระหว่างคำสั่ง <head>และ</head>

2. การกำหนดสีให้กับพื้นหลังเว็บเพจ

```
<BODY BGCOLOR="สีที่ต้องการ">ส่วนเนื้อหา </BODY>
```

คำอธิบาย ส่วนนี้เพิ่มเติมเข้าไปข้างหลัง body ซึ่งมีอยู่แล้ว

3. การกำหนดภาพให้เป็นพื้นหลังเว็บเพจ

```
<BODY BACKGROUND ="URL">ส่วนเนื้อหา </BODY>
```

คำอธิบาย ส่วนนี้เพิ่มเติมเข้าไปข้างหลัง body ซึ่งมีอยู่แล้ว

4. การใส่ตัวหนังสือในหน้าเว็บเพจ

```
<BODY >สวัสดีครับ เว็บเราเอง</BODY>
```

คำอธิบาย ใส่ข้อความปกติอยู่ระหว่างคำสั่ง <body>และ </body>

5. การขึ้นบรรทัดใหม่

```
<BODY > สวัสดีครับ<br>เว็บเราเอง</BODY>
```

ผลลัพธ์ที่ได้คือ มีสองบรรทัด เพราะหากเราไม่ใช้คำสั่ง br ข้อความจะยาวเป็นบรรทัดเดียว

6. การย่อหน้าใหม่

```
<BODY > สวัสดีครับ<p>เว็บเราเอง</BODY>
```

ผลลัพธ์ที่ได้คือ มีสองบรรทัด เพราะหากเราไม่ใช้คำสั่ง br ข้อความจะยาวเป็นบรรทัดเดียว

7.การจัดตำแหน่งข้อความ

```
<BODY >
<p align = "left">สวัสดิ์ศรีรับชิดซ้ายนะ</p>
<p align = "center">สวัสดิ์ศรีรับกลางจ้า</p>
<p align = "right">สวัสดิ์ศรีรับชิดขวานะ</p>
</BODY>
```

คำอธิบาย คำสั่งนี้จะสั่งให้ข้อความอยู่ตำแหน่งซ้าย กลาง ขวา ตามที่กำหนดใช้วางระหว่างข้อความที่ต้องการให้ชิดตามที่ต้องการซึ่ง ปกติอยู่ระหว่างคำสั่ง <body>และ </body>

8.การจัดรูปแบบอักษร

```
<BODY >
<b>ข้อความแบบหนา</b>
<i>ข้อความแบบเอียง</i>
<u>ข้อความแบบขีดเส้นใต้</u>
</BODY>
```

คำอธิบาย คำสั่งนี้จะสั่งให้ข้อความมีลักษณะหนา เอียงหรือขีดเส้นใต้ ตามที่กำหนดใช้วางระหว่างข้อความที่ต้องการให้เป็นตามที่ต้องการซึ่ง ปกติอยู่ระหว่างคำสั่ง <body>และ </body>

9.การกำหนดตัวอักษร

```
<BODY >
<font color="สี">การกำหนดสีตัวอักษร</font>
<font size="ขนาด(1-7)">กำหนดขนาดตัวอักษร</font>
<font face="ชื่อตัวอักษร">การกำหนดตัวอักษร</font>
</BODY>
```

คำอธิบาย คำสั่งนี้จะสั่งให้ข้อความมีลักษณะสี ขนาด และรูปแบบตามที่กำหนดใช้วางระหว่างข้อความที่ต้องการให้เป็นตามที่ต้องการซึ่ง ปกติอยู่ระหว่างคำสั่ง <body>และ </body> หรืออาจใช้แบบรวมทีเดียวดังนี้

```
<font color="red" size="5" face="angsanaNew">ใส่ข้อความ</font>
```

9.การทำตัวอักษรวิ่ง

```
<BODY >
<marquee>ข้อความ</marquee>
</BODY>
```

คำอธิบาย คำสั่งนี้จะสั่งให้ข้อความวิ่งผ่านไปใช้วางระหว่างข้อความที่ต้องการให้วิ่ง ปกติอยู่ระหว่างคำสั่ง <body>และ </body>

10. การขีดเส้นคั่น

ใช้คำสั่ง <hr> ใส่บริเวณที่อยากให้มีส่วน วางในส่วนของ ระหว่างคำสั่ง <body>และ </body>

11. การแทรกรูปภาพ

คือการใส่สามารถใส่แบบกำหนดขนาดได้และเมื่อเอาเมาส์ไปจี้จะปรากฏข้อความอธิบายตามที่เรากำหนด และสามารถกำหนด ให้อยู่ตำแหน่งซ้ายขวาหรือกลาง ได้โดยใช้คำสั่งเดียวกับคำสั่งจัดซ้ายขวากลางของตัวอักษรเช่น

<p align = "left">แล้วก็ใส่ข้อมูลรูปภาพเราลงไป.. </p> เป็นต้น

12. การเชื่อมโยง

 ข้อความที่ต้องการให้กดแล้วเชื่อมโยง

เช่นการเชื่อมโยงไปหนังสือพิมพ์เดลินิวส์

 อ่านข่าวกับเดลินิวส์

ซึ่งถือว่าการเชื่อมโยงนอกเว็บ

แต่หากต้องการเชื่อมโยงไปยังหน้าที่เราทำเอง

 ประวัติผู้จัดทำ

แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นต้องมีหน้าเว็บที่เราอ้างอิงไว้ด้วยและเก็บไว้ในโฟลเดอร์เดียวกัน

13. การสร้างตาราง

<TABLE WIDTH=100% HEIGHT=0% CELSPACING=0 CELLPADDING=0 BORDER=1>

<TR>

<TD>ใส่ข้อความที่อยากใส่ในตาราง</TD>

</TR>

</TABLE>

หากต้องการแบ่งคอลัมน์ก็เพิ่ม <TD>..</TD>เข้าไปตามจำนวน

หากต้องการเพิ่มบรรทัดตารางก็เพิ่ม <TR>.....</TR>เข้าไป

*****สิ่งสำคัญห้ามลืม*****

- ใช้โปรแกรม NotePad ในการเขียน

- การบันทึกให้บันทึก ชื่ออะไรก็ได้ แต่ต้องมีนามสกุล เป็น .html

- การเก็บงานควรสร้างโฟลเดอร์เป็นของตัวเองเสียก่อน แล้วค่อยทำงานในโฟลเดอร์นั้น ๆ

อ่านข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ <http://www.puibuble.th.gs>

ฝึกเขียน html ใ้ได้ที่ <http://hospital.moph.go.th/bureerum/html/html1.html>

ใบงานที่ 5

เรื่อง สนุกกับ HTML

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....
หัวข้อเว็บเพจ

จุดประสงค์

2. เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจหลักการเขียนเว็บเพจด้วย HTML และหลักการสร้างเว็บที่ต้องการ
3. เกิดทักษะการคิดอย่างมีหลักการ
4. เกิดทักษะการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้งานจริง

คำชี้แจง

1. ให้นักเรียนออกแบบโครงสร้างเว็บของตนเองตามหัวข้อที่สนใจ และถูกต้องตามหลักการออกแบบเว็บเพจ
2. นำโครงสร้างที่ออกแบบมาสร้างหน้าเว็บด้วยภาษา HTML
3. บันทึกผลงานออกมาในรูปแบบไฟล์ .html อย่างน้อย 1 ไฟล์
4. ส่งผลงาน

แบบประเมินการทำงาน

หัวข้อ	ดี (3 คะแนน)	พอใช้ (2 คะแนน)	ควรปรับปรุง (1 คะแนน)
การออกแบบโครงสร้าง			
ความสวยงามของผลงาน			
ความถูกต้องของผลงาน			
ความตั้งใจและรับผิดชอบ			
จรรยาบรรณในการสร้างเว็บ			
เทคนิคการสร้าง			
บันทึกงานถูกต้อง (2 , 1 , 0 คะแนน)			
คะแนนรวม /2			

ลงชื่อผู้ประเมิน
วันที่

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5
สนุกกับ HTML

รายวิชา การเขียนเว็บไซต์ ประจำปีภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2551

กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4

.....

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐานที่ 4.1 ข้อ 6 เข้าใจหลักการและวิธีแก้ปัญหาด้วยกระบวนการทางเทคโนโลยี
สารสนเทศ อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

ข้อ 8 การใช้ฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ให้เหมาะสมกับงาน

ข้อ 9 ค้นหาข้อมูลความรู้และติดต่อสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์หรือเครือข่าย
คอมพิวเตอร์

ข้อ 10 การใช้คอมพิวเตอร์ช่วยประมวลผลข้อมูลให้เป็นสารสนเทศเพื่อการ
ตัดสินใจ

ข้อ 11 ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ นำเสนอผลงานในรูปแบบที่เหมาะสมตรง
ตามวัตถุประสงค์ของงาน

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. วางแผนเลือกใช้เทคโนโลยีได้เหมาะสมกับงาน
2. ใช้เทคโนโลยีในการทำงาน การผลิต การออกแบบ การแก้ปัญหา การสร้างงาน การสร้างอาชีพสุจริตอย่างมีความเข้าใจมีการวางแผนเชิงกลยุทธ์ และมีความคิดสร้างสรรค์
3. สามารถใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สร้างงานเว็บเพจ และเว็บไซต์ได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

จุดประสงค์นำทาง

- บอกวิธีใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สร้างงานเว็บเพจ และเว็บไซต์ได้
- บอกวิธีใช้เทคโนโลยีในการทำงาน การผลิต การออกแบบ การแก้ปัญหา การสร้างงาน การสร้างอาชีพสุจริตอย่างมีความเข้าใจมีการวางแผนเชิงกลยุทธ์ และมีความคิดสร้างสรรค์
- บอกวิธีปฏิบัติการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สร้างงานเว็บเพจ และเว็บไซต์ได้
- บอกวิธีใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสร้างงานจากจินตนาการหรืองานที่ทำในชีวิตประจำวันอย่างมีจิตสำนึกและมีความรับผิดชอบ

จุดประสงค์ปลายทาง

- วางแผนเลือกใช้เทคโนโลยีได้เหมาะสมกับงาน
- ใช้เทคโนโลยีในการทำงาน การผลิต การออกแบบ การแก้ปัญหา การสร้างงาน การสร้างอาชีพสุจริตอย่างมีความเข้าใจมีการวางแผนเชิงกลยุทธ์ และมีความคิดสร้างสรรค์
- สามารถใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สร้างงานเว็บเพจ และเว็บไซต์ได้
- ใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสร้างงานจากจินตนาการหรืองานที่ทำในชีวิตประจำวันอย่างมี จิตสำนึก และมีความรับผิดชอบ

จำนวน 1 แผน 20 ชั่วโมง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1
สร้างเว็บไซต์ด้วย Dreamweaver

รายวิชา การเขียนเว็บไซต์ ประจำภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2551

กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4

จุดประสงค์นำทาง

- บอกวิธีใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สร้างงานเว็บเพจ และเว็บไซต์ได้
- บอกวิธีใช้เทคโนโลยีในการทำงาน การผลิต การออกแบบ การแก้ปัญหา การสร้างงาน การสร้างอาชีพสุจริตอย่างมีความเข้าใจมีการวางแผนเชิงกลยุทธ์ และมีความคิดสร้างสรรค์
- บอกวิธีปฏิบัติการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สร้างงานเว็บเพจ และเว็บไซต์ได้
- บอกวิธีการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสร้างงานจากจินตนาการหรืองานที่ทำในชีวิตประจำวันอย่างมีจิตสำนึกและมีความรับผิดชอบ

เนื้อหาสาระ

- แนะนำโปรแกรม Dreamweaver
- การออกแบบ การกำหนดวัตถุประสงค์ และ โครงสร้างของเว็บไซต์ตามแนวคิดเชิงสร้างสรรค์
- ข้อควรรู้ในการปฏิบัติการสร้างเว็บไซต์
- ข้อกำหนดก่อนใช้โปรแกรม Dreamweaver
- ส่วนประกอบต่าง ๆ ของโปรแกรม Dreamweaver
- ขั้นตอนการสร้างเว็บไซต์ และการออกแบบเว็บเพจ ด้วย Dreamweaver
- คำสั่งการทำงานของโปรแกรม Dreamweaver
- การสร้างข้อความ
- การแทรกรูปภาพ
- การแทรกตาราง
- การเชื่อมโยงเว็บเพจ
- การกำหนดการใช้งาน เลขอร์
- การจัดการเว็บฯด้วย เฟรม
- การใส่คุณสมบัติพิเศษ หรือลูกเล่นให้กับเว็บเพจ และเว็บไซต์
- การกำหนดค่า มัลติมีเดีย
- การใช้รูปแบบอัตโนมัติในการสร้างเว็บไซต์

การจัดกระบวนการเรียนรู้

ขั้นเตรียมหรือขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ และวิธีการเรียนรู้ แนะนำเว็บไซต์ประกอบการเรียน รายวิชานี้คือ <http://www.puibuble.th.gs> และอีเมลผู้สอนคือ puibuble@hotmail.com

2. นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับโครงสร้างและโปรแกรมที่ใช้สร้างเว็บไซต์ในปัจจุบัน โดยทุกคนร่วมกันตอบคำถามและเสนอแนะแนวทางเป็นไปของ วัฒนาการการสร้างเว็บด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปต่าง ๆ

ขั้นสอน

3. ครูแนะนำโปรแกรม Dreamweaver การกำหนดวัตถุประสงค์ และโครงสร้างของเว็บไซต์ตามแนวคิดเชิงสร้างสรรค์ ข้อควรรู้ในการปฏิบัติการสร้างเว็บไซต์ ข้อกำหนดก่อนใช้โปรแกรม Dreamweaver ส่วนประกอบต่างๆ ของโปรแกรม Dreamweaver ขั้นตอนการสร้างเว็บไซต์ และการออกแบบเว็บเพจ ด้วย reamweaver คำสั่งการทำงานของโปรแกรม Dreamweaver ประกอบด้วย

- การสร้างข้อความ
- การแทรกรูปภาพ
- การแทรกตาราง
- การเชื่อมโยงเว็บเพจ
- การกำหนดการใช้งาน เลขเอร์
- การจัดการเว็บๆด้วย เฟรม
- การใส่คุณสมบัติพิเศษ หรือลูกเล่นให้กับเว็บเพจ และเว็บไซต์
- การกำหนดค่า มัลติมีเดีย
- การใช้รูปแบบอัตโนมัติในการสร้างเว็บไซต์

นักเรียนจดบันทึกบทเรียน พร้อมอธิบายบทเรียนในรูปแบบ PowerPoint และคู่มือการใช้งานโปรแกรม Dreamweaver

4. นักเรียนทำความเข้าใจในองค์ประกอบต่างๆ ของการสร้างเว็บไซต์ด้วยโปรแกรม Dreamweaver

6. เมื่อนักเรียนทำความเข้าใจในแต่ละชั่วโมงแล้ว จะมีการทดลองปฏิบัติตามหัวข้อต่างๆ ตามความเหมาะสมของชั่วโมงการสอน โดยมีครูผู้สอนคอยให้คำแนะนำและแนะแนวทางการปฏิบัติการเขียนเว็บเพจด้วยโปรแกรม Dreamweaver

7. ครูตรวจผลงานจากงานที่มอบหมายภายในชั่วโมง และจากสมุดบันทึกของนักเรียน

8. ครูมอบหมายใบงานที่ 6 เรื่องการสร้างเว็บไซต์ด้วย Dreamweaver เป็นโปรเจกงานซึ่งต้องสร้างเมื่อเรียนรู้ในหน่วยการเรียนรู้แล้ว

9. ประเมินด้วยแบบประเมินการทำงาน

ขั้นสรุป

10. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัยเกี่ยวกับเรื่องที่ยังไม่เข้าใจ และร่วมกันสรุปเนื้อหาบทเรียนตอนท้ายชั่วโมง

สื่อและแหล่งการเรียนรู้ (มีจำนวนเท่ากับจำนวนนักเรียน)

- ใบงานที่ 6 เรื่องการสร้างเว็บไซต์ด้วย Dreamweaver
- คู่มือการใช้งาน โปรแกรม Dreamweaver
- ตัวอย่างเว็บไซต์ที่มีข้อมูลเกี่ยวกับการเขียนเว็บด้วย Dreamweaver
- เว็บไซต์ประกอบการเรียนรู้ <http://www.puibuble.th.gs>
- ชิ้นงานนำเสนอบทเรียน (PowerPoint)

กระบวนการวัดและประเมินผล (มีจำนวนเท่ากับจำนวนนักเรียน)

วิธีวัดผล

- ตรวจสอบผลงานจากความตั้งใจขณะอยู่ภายในสังคมห้องเรียน
- การให้ความร่วมมือในการแสดงความคิดเห็น
- การทำใบงาน และการจดบันทึก

เครื่องมือวัด

- ใบงาน
- ใบประเมินการทำงาน

เกณฑ์การประเมิน

- คะแนนจากใบงานและแบบประเมินการทำงาน
- | | |
|--------------|---------|
| 0 – 5 คะแนน | ไม่ผ่าน |
| 6 – 10 คะแนน | ผ่าน |

กิจกรรมเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ใบงานที่ 6

เรื่อง สร้างเว็บด้วย Dreamweaver

1. ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....
2. ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

หัวข้อเว็บเพจ

จุดประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจหลักการเขียนเว็บเพจด้วย Dreamweaver MX 2004 และหลักการสร้างเว็บที่ถูกต้อง
2. เกิดทักษะการคิดอย่างมีหลักการ
3. เกิดทักษะการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้งานจริง

คำชี้แจง

1. ให้นักเรียนจับคู่สร้างเว็บไซต์ด้วยโปรแกรม Dreamweaver
2. ให้นักเรียนออกแบบโครงสร้างเว็บของตนเองตามหัวข้อที่สนใจ และถูกต้องตามหลักการออกแบบเว็บเพจ
3. นำโครงสร้างที่ออกแบบมาสร้างหน้าเว็บด้วย โปรแกรม Dreamweaver
4. บันทึกผลงานออกมาในรูปแบบไฟล์ .html อย่างน้อย 5 หน้า
5. ส่งผลงาน

แบบประเมินการทำงาน

หัวข้อ	ดี (3 คะแนน)	พอใช้ (2 คะแนน)	ควรปรับปรุง (1 คะแนน)
เพื่อนนักเรียน			
การออกแบบ โครงสร้าง			
ความสวยงามของผลงาน			
ความถูกต้องของผลงาน			
ความตั้งใจและรับผิดชอบ			
จรรยาบรรณในการสร้างเว็บ			
เทคนิคการสร้าง			
บันทึกงานถูกต้อง (2 ,1 , 0 คะแนน)			
คะแนนรวม /2			
ครูประจำวิชา			
การออกแบบ โครงสร้าง			
ความสวยงามของผลงาน			
ความถูกต้องของผลงาน			
ความตั้งใจและรับผิดชอบ			
จรรยาบรรณในการสร้างเว็บ			
เทคนิคการสร้าง			
บันทึกงานถูกต้อง (2 ,1 , 0 คะแนน)			
คะแนนรวม /2			
ผู้ปกครอง			
การออกแบบ โครงสร้าง			
ความสวยงามของผลงาน			
ความถูกต้องของผลงาน			
ความตั้งใจและรับผิดชอบ			
จรรยาบรรณในการสร้างเว็บ			
เทคนิคการสร้าง			
บันทึกงานถูกต้อง (2 ,1 , 0 คะแนน)			
คะแนนรวม /2			
รวมคะแนนทั้งสิ้น/3			

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6

เป็นเจ้าของเว็บไซต์บนโลกอินเทอร์เน็ต

รายวิชา การเขียนเว็บไซต์ ประจำภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2551

กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4

.....

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐานที่ 4.1 ข้อ 11 ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ นำเสนอผลงานในรูปแบบที่เหมาะสมตรงตามวัตถุประสงค์ของงาน

ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. เข้าใจกระบวนการอัปโหลดเว็บ และสามารถใช้โปรแกรมนำเสนอเว็บไซต์ได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

จุดประสงค์นำทาง

- บอกกระบวนการอัปโหลดเว็บ และวิธีใช้โปรแกรมนำเสนอเว็บไซต์ได้

จุดประสงค์ปลายทาง

- เข้าใจกระบวนการอัปโหลดเว็บ และสามารถใช้โปรแกรมนำเสนอเว็บไซต์ได้

จำนวน 1 แผน 2 ชั่วโมง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1
เป็นเจ้าของเว็บไซต์บนโลกอินเทอร์เน็ต

รายวิชา การเขียนเว็บไซต์ ประจำภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2551
กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4

.....

จุดประสงค์นำทาง

- บอกกระบวนการอัปโหลดเว็บ และวิธีใช้โปรแกรมนำเสนอเว็บไซต์ได้

เนื้อหาสาระ

- ความหมายของการอัปโหลด
- ขั้นตอนการสมัครขอใช้พื้นที่เก็บเว็บไซต์ฟรี
- ขั้นตอนการลงโปรแกรม IP Switch FTP ช่วยในการอัปโหลด
- การใช้งานโปรแกรม IP Switch FTP
- การประชาสัมพันธ์เว็บไซต์

การจัดกระบวนการเรียนรู้

ขั้นเตรียมหรือขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1. ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ และวิธีการเรียนรู้
2. ครูบอกถึงกระบวนการในการเป็นเจ้าของเว็บไซต์บนโลกอินเทอร์เน็ตในภาพรวม เพื่อเป็นการจุดประกายความคิดในเรื่องการนำเสนอผลงานเว็บไซต์บนโลกอินเทอร์เน็ต

ขั้นสอน

3. ครูอธิบายเกี่ยวกับความหมายของการอัปโหลด ขั้นตอนการสมัครขอใช้พื้นที่เก็บเว็บไซต์ฟรี และขั้นตอนการลงโปรแกรม IP Switch FTP ช่วยในการอัปโหลด การใช้งานโปรแกรม IP Switch FTP รวมถึง การประชาสัมพันธ์เว็บไซต์ นักเรียนจดบันทึกบทเรียน ในช่วงเวลาที่ 1 พร้อมอธิบายบทเรียนในรูปแบบ PowerPoint
4. ครูปฏิบัติให้นักเรียนได้ดู และปฏิบัติตาม พร้อมกับแจกคู่มือการเขียน โปรแกรมด้วย Dreamweaver
5. นักเรียนฝึกปฏิบัติ แล้วให้นักเรียนบันทึกผลสมุดบันทึก
6. ครูตรวจผลการทำงานจาก โดยตรวจจากสมุดนักเรียน
7. ทดสอบหลังเรียนด้วยการปฏิบัติไปงาน

ขั้นสรุป

8. ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัยเกี่ยวกับเรื่องที่ยังไม่เข้าใจ และร่วมกันสรุป เนื้อหาบทเรียน

ใบงานที่ 7

เรื่อง สร้างเว็บด้วย Dreamweaver

1. ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....
2. ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

หัวข้อเว็บเพจ

จุดประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจหลักการการสมัครขอพื้นที่และกระบวนการอัปโหลดไฟล์
2. เกิดทักษะการคิดอย่างมีหลักการ
3. เกิดทักษะการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้งานจริง

คำชี้แจง

1. ให้นักเรียนจับคู่สมัครเป็นสมาชิกขอใช้พื้นที่เก็บเว็บไซต์ฟรีบนอินเทอร์เน็ตนี้จำนวน 1 ชื่อ
2. ให้นักเรียนอัปโหลดไฟล์เว็บเพจที่สร้างขึ้นในหน่วยการเรียนรู้ที่แล้วขึ้นไปไว้บนพื้นที่ที่สมัครได้
3. ตรวจสอบผลงานตนเองด้วยโปรแกรม Internet Explorer
4. ส่งผลงานเป็นชื่อ โดเมนเนม

แบบประเมินการทำงาน

หัวข้อ	ดี (3 คะแนน)	พอใช้ (2 คะแนน)	ควรปรับปรุง (1 คะแนน)
เพื่อนนักเรียน			
เปิดดูได้จากชื่อโดเมนเนม			
ข้อมูลขึ้นครบถูกต้อง			
รูปภาพขึ้นครบถูกต้อง			
การเชื่อมโยงภายในเว็บไซต์			
การเชื่อมโยงภายนอกเว็บไซต์			
คะแนนรวม x20/5			
ครูประจำวิชา			
เปิดดูได้จากชื่อโดเมนเนม			
ข้อมูลขึ้นครบถูกต้อง			
รูปภาพขึ้นครบถูกต้อง			
การเชื่อมโยงภายในเว็บไซต์			
การเชื่อมโยงภายนอกเว็บไซต์			
คะแนนรวม x20/5			
ผู้ปกครอง			
เปิดดูได้จากชื่อโดเมนเนม			
ข้อมูลขึ้นครบถูกต้อง			
รูปภาพขึ้นครบถูกต้อง			
การเชื่อมโยงภายในเว็บไซต์			
การเชื่อมโยงภายนอกเว็บไซต์			
คะแนนรวม x20/5			
รวมคะแนนทั้งสิ้น/3			

ใบความรู้ที่ 6

ขั้นตอนการจัดทำเว็บเพจและการอัปโหลดไฟล์ขึ้นสู่เซิร์ฟเวอร์ ของสำนักงานอุตสาหกรรมจังหวัด

โฮมเพจกระทรวงอุตสาหกรรมส่วนที่เป็นภาษาไทย (www.m-industry.go.th)



รูปที่ 1 : โฮมเพจ (Home Page) ของกระทรวงอุตสาหกรรมส่วนที่เป็นภาษาไทย

โฮมเพจกระทรวงอุตสาหกรรมส่วนที่เป็นภาษาอังกฤษ



รูปที่ 2 : โฮมเพจ (Home Page) ของกระทรวงอุตสาหกรรมส่วนที่เป็น

ภาษาอังกฤษ

แผนผังเว็บไซต์ (Sitemap)

แสดงโครงสร้างของข้อมูลภายในเว็บไซต์กระทรวงอุตสาหกรรมแยกตามหัวข้อต่างๆ ดังรูปที่ 3 ซึ่งแสดงรายละเอียดของข้อมูลทั้งหมดในเว็บไซต์กระทรวงอุตสาหกรรม

แผนผังเว็บไซต์
รู้จักกระทรวงอุตสาหกรรม
ประวัติกระทรวงอุตสาหกรรม
ที่มาของนายณัฏฐชัยสุมิตร
คณะผู้บริหารกระทรวงอุตสาหกรรม
โครงสร้างกระทรวงอุตสาหกรรม
หน่วยงานอื่นๆที่เกี่ยวข้อง
รู้จัก สปอ.
ติดต่อ สปอ.
อุตสาหกรรมจังหวัด
๑ ตำนานสร้างเศรษฐกิจไทย.
ข่าวอุตสาหกรรม
ข่าว
แถลงการณ์
ข่าวประกวดราคา
ข่าวประชาสัมพันธ์
นโยบายและการส่งเสริมอุตสาหกรรม
แนวนโยบายกระทรวงอุตสาหกรรม
การส่งเสริมของภาครัฐ
แผนแม่บทอุตสาหกรรม
ยุทธศาสตร์ของกระทรวงอุตสาหกรรม
ยุทธศาสตร์ปีของปลัดกระทรวงอุตสาหกรรม
บริการของกระทรวงอุตสาหกรรม
บริการเกี่ยวกับโรงงาน/เครื่องจักร
บริการเกี่ยวกับสารเคมี, สารระเหย, วัตถุอันตราย
บริการเกี่ยวกับแร่, โลหะ
บริการเกี่ยวกับอุตสาหกรรมอ้อยและน้ำตาล
บริการเกี่ยวกับมาตรฐานอุตสาหกรรม
บริการสำหรับ SMEs
หน่วยงานบริการประชาชน
ปรึกษารัฐมนตรีว่าการกระทรวงอุตสาหกรรม
กฎหมายและข้อควรรู้
กฎหมายอุตสาหกรรม
ข้อควรรู้เกี่ยวกับอุตสาหกรรม
สถิติ, ดัชนีอุตสาหกรรม, รายงาน
สถิติ
ดัชนีอุตสาหกรรม
รายงาน
รับเรื่องร้องทุกข์
สรรหาสาระ
คำถาม-คำตอบ
E-Service
E-Government

รูปที่ 3 : หน้าจอแสดงแผนผังเว็บไซต์กระทรวงอุตสาหกรรม

การให้บริการต่างๆ ผ่านเว็บไซต์กระทรวงอุตสาหกรรม

ปัจจุบันเว็บไซต์กระทรวงอุตสาหกรรม(www.m-industry.go.th) ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร(ศทส.) สำนักงานปลัดกระทรวงอุตสาหกรรม เป็นผู้ดูแลและปรับปรุงข้อมูลต่างๆ โดยการให้บริการข้อมูลบนเว็บไซต์สามารถแบ่งออกได้เป็น

1. การให้บริการข้อมูลทั่วไป เช่น ประวัติกระทรวงอุตสาหกรรม โครงสร้างผู้บริหารภารกิจของกระทรวง หน่วยงานในสังกัดต่างๆ ข่าวประชาสัมพันธ์ คำสถิติ ดัชนีอุตสาหกรรม เป็นต้น

2. การให้บริการที่ประชาชนสามารถเข้ามาติดต่อกับกระทรวงผ่านทางเว็บไซต์

2.1 หน้าจอปรึกษารัฐมนตรีว่าการกระทรวงอุตสาหกรรม

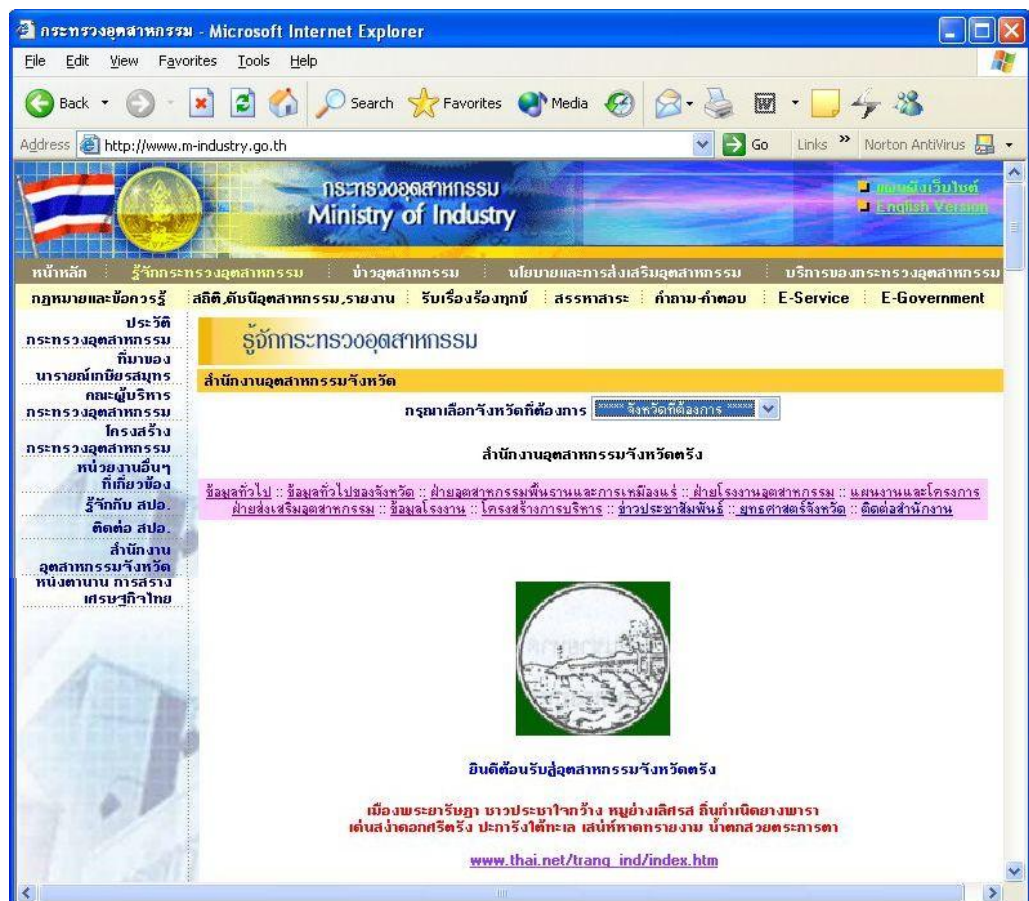
2.2 หน้าจอรับเรื่องร้องทุกข์

2.3 หน้าจอกระดานถามตอบ

2.4 หน้าจอสมุดเยี่ยมชม

2.5 หน้าจอติดต่อเจ้าหน้าที่ Contact Center ผ่านทาง Web Chat และ e-Mail

การจัดทำเว็บเพจและการอัปโหลดไฟล์ขึ้นสู่เซิร์ฟเวอร์ของสำนักงานอุตสาหกรรมจังหวัด



รูปที่ 4 : หน้าจอสำนักงานอุตสาหกรรมจังหวัด

รายละเอียด

หน้าจอสำเนียงงานอุตสาหกรรมจังหวัด ดังรูปที่ 4 แสดงหัวข้อต่างๆ ที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับสำเนียงงานอุตสาหกรรมจังหวัดทั่วประเทศโดยประกอบด้วย

1. **ข้อมูลทั่วไป** เป็นข้อมูลทั่วไปของสำเนียงงานอุตสาหกรรมจังหวัดนั้นๆ เช่น สถานที่ตั้ง หมายเลขโทรศัพท์ เป็นต้น
2. **ข้อมูลทั่วไปของจังหวัด** เป็นข้อมูลทั่วไปของจังหวัดนั้นๆ เช่น ข้อมูลทางด้านเศรษฐกิจ และข้อมูลทางภูมิศาสตร์ เป็นต้น
3. **ฝ่ายอุตสาหกรรมพื้นฐานและการเหมืองแร่** เป็นข้อมูลเกี่ยวกับฝ่ายอุตสาหกรรมพื้นฐานและการเหมืองแร่ของสำเนียงงานอุตสาหกรรมจังหวัดนั้นๆ ว่ามีหน้าที่ความรับผิดชอบ และผลการดำเนินการอย่างไร เป็นต้น
4. **ฝ่ายโรงงานอุตสาหกรรม** เป็นข้อมูลเกี่ยวกับฝ่ายโรงงานอุตสาหกรรมของสำเนียงงานอุตสาหกรรมจังหวัดนั้นๆ ว่ามีหน้าที่ความรับผิดชอบ และผลการดำเนินการอย่างไร เป็นต้น
5. **แผนงานและโครงการ** เป็นข้อมูลเกี่ยวกับแผนงานและโครงการของสำเนียงงานอุตสาหกรรมจังหวัดนั้นๆ
6. **ฝ่ายส่งเสริมอุตสาหกรรม** เป็นข้อมูลเกี่ยวกับฝ่ายส่งเสริมอุตสาหกรรมของสำเนียงงานอุตสาหกรรมจังหวัดนั้นๆ ว่ามีหน้าที่ความรับผิดชอบ และผลการดำเนินการอย่างไร เป็นต้น
7. **ข้อมูลโรงงาน** เป็นรายละเอียดเกี่ยวกับข้อมูลของโรงงานต่างๆ ที่ตั้งอยู่ในจังหวัดนั้น เป็นต้น
8. **โครงสร้างการบริหาร** เป็นข้อมูลเกี่ยวกับโครงสร้างการบริหารและผู้ที่ดำรงตำแหน่งผู้บริหารในสำเนียงงานอุตสาหกรรมจังหวัดนั้นๆ เป็นต้น
9. **ข่าวประชาสัมพันธ์** เป็นข้อมูลข่าวสารหรือข่าวประกาศต่างๆ ที่ต้องการประชาสัมพันธ์ให้บุคคลทั่วไปทราบ
10. **ยุทธศาสตร์จังหวัด** เป็นข้อมูลเกี่ยวกับแผนยุทธศาสตร์ของจังหวัดนั้นๆ
11. **ติดต่อสำเนียงงาน** เป็นลิงค์ไปยังอีเมลแอดเดรสของสำเนียงงานอุตสาหกรรมจังหวัดนั้นๆ

นอกจากหัวข้อต่างๆ ดังกล่าวแล้ว ในหน้าจอสำเนียงงานอุตสาหกรรมจังหวัดยังแสดงสัญลักษณ์และคำขวัญประจำจังหวัดนั้นๆ

เมื่อผู้ใช้บริการเข้าสู่หน้าจอนี้ก็ให้เลือกจังหวัดที่ต้องการและสามารถดูรายละเอียดที่หัวข้อต่างๆ โดยการคลิกที่ดูหัวข้อนั้นๆ

ปัจจุบันศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ศทส.) สำเนียงงานปลัดกระทรวงอุตสาหกรรมได้อนุญาตให้สำเนียงงานอุตสาหกรรมจังหวัดแต่ละแห่งสามารถนำไฟล์ที่ใช้จัดทำเว็บเพจของแต่ละสำเนียงงานเก็บไว้ในเซิร์ฟเวอร์ส่วนกลาง ซึ่งขณะนี้ ศทส. เป็นผู้ดูแลอยู่ โดยให้พื้นที่สำเนียงงานอุตสาหกรรมจังหวัดละ 20 MB

เนื้อหาภายในและชื่อของไฟล์สำหรับการจัดทำเว็บเพจ

ผู้พัฒนาเว็บเพจของสำนักงานอุตสาหกรรมจังหวัดแต่ละแห่ง จะต้องจัดเตรียมเนื้อหา
ชื่อและนามสกุลของไฟล์ให้ตรงกับหัวข้อมาตรฐานต่างๆที่ระบุไว้ใน Template ดังต่อไปนี้คือ

index_con.htm	เก็บเนื้อหาภายในหัวข้อ	ข้อมูลทั่วไป
provin_info_con.htm	เก็บเนื้อหาภายในหัวข้อ	ข้อมูลทั่วไปของจังหวัด
sub_con.htm	เก็บเนื้อหาภายในหัวข้อ	ฝ่ายอุตสาหกรรมพื้นฐานและการ เหมืองแร่
factory_con.htm	เก็บเนื้อหาภายในหัวข้อ	ฝ่ายโรงงานอุตสาหกรรม
budget_con.htm	เก็บเนื้อหาภายในหัวข้อ	งบประมาณ
plan_con.htm	เก็บเนื้อหาภายในหัวข้อ	แผนงานและโครงการ
support_con.htm	เก็บเนื้อหาภายในหัวข้อ	ฝ่ายส่งเสริมอุตสาหกรรม
facdata_con.htm	เก็บเนื้อหาภายในหัวข้อ	ข้อมูลโรงงาน
structure_con.htm	เก็บเนื้อหาภายในหัวข้อ	โครงสร้างการบริหาร
news_con.htm	เก็บเนื้อหาภายในหัวข้อ	ข่าวประชาสัมพันธ์
strategy_con.htm	เก็บเนื้อหาภายในหัวข้อ	ยุทธศาสตร์จังหวัด

รายละเอียด

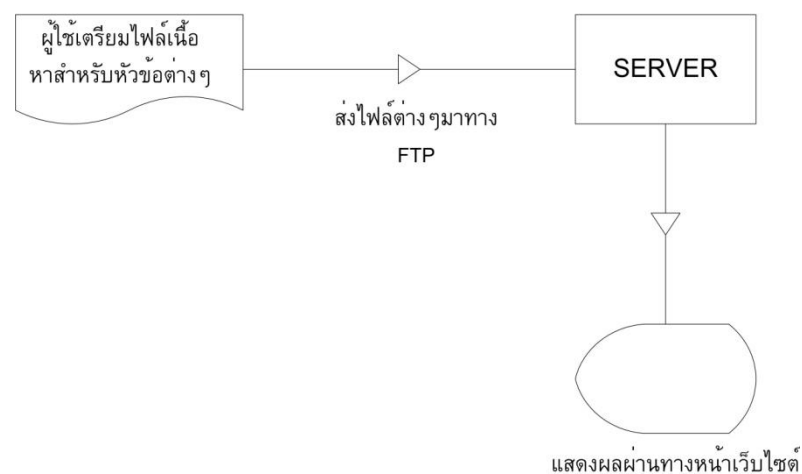
1. เว็บเพจของสำนักงานอุตสาหกรรมจังหวัดที่จัดทำขึ้นสามารถใช้เครื่องมือใดก็ได้
ในการพัฒนา เช่น Edit Plus FrontPage Macromedia Dreamweaver MX Microsoft Word
Microsoft Excel เป็นต้น ส่วนลักษณะและรูปแบบของเว็บเพจต่างๆ ตลอดจนรูปภาพที่ใช้ประกอบ
สำนักอุตสาหกรรมจังหวัดต่างๆ สามารถจัดทำตามที่เห็นสมควร เพียงแต่สำนักงานอุตสาหกรรม
จังหวัดแต่ละแห่งต้องจัดทำเว็บเพจที่มีเนื้อหาตรงกับหัวข้อที่ ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการ
สื่อสาร (ศทส.) สำนักงานปลัดกระทรวงอุตสาหกรรม(สปอ.) กำหนดไว้ และ ให้เก็บบันทึกชื่อและ
นามสกุลของไฟล์ตามที่ระบุ โดยชื่อและนามสกุลของไฟล์ใช้เหมือนกันทั้งในส่วนองเว็บไซต์
กระทรวงอุตสาหกรรมที่เป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
2. ผู้พัฒนาเว็บเพจของสำนักงานอุตสาหกรรมจังหวัดแต่ละแห่ง ควรเก็บไฟล์
รูปภาพต่างๆ ที่ใช้ภายในเว็บเพจไว้ในโฟลเดอร์ images เมื่อถึงขั้นตอนนำไฟล์ต่างๆ อัปโหลดขึ้นไป
ไว้บนเซิร์ฟเวอร์ (Server) ก็ให้นำไฟล์รูปภาพทั้งหมดไปไว้ในโฟลเดอร์ images ซึ่งจะมีอยู่แล้วบน
เซิร์ฟเวอร์เช่นกัน
3. ให้สำนักงานอุตสาหกรรมจังหวัดแต่ละแห่งช่วยสร้างลิงค์ (link) เพื่อเชื่อมโยง
ไปยังสินค้าต่างๆ ภายในของจังหวัดนั้นๆ (หนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ : One Tambon One

Product(OTOP)) ในส่วนของหัวข้อข่าวประชาสัมพันธ์ อันเป็นช่วยส่งเสริมและประชาสัมพันธ์สินค้าภายในจังหวัด

4. หลังจากสำนักงานอุตสาหกรรมจังหวัดสร้างเว็บเพจตามเนื้อหาที่ได้รับอนุมัติไว้ในแต่ละหัวข้อแล้ว ให้ส่งไฟล์ต่างๆ มายังเซิร์ฟเวอร์ส่วนกลางโดยผ่านทางระบบ FTP (File Transfer Protocol) ซึ่งอาจจะใช้โปรแกรม WS_FTP หรือ CuteFTP ก็ได้ โดยสำนักงานอุตสาหกรรมจังหวัดแต่ละแห่งจะได้รับ ชื่อผู้ใช้งาน (UserID) จำนวน 2 รายชื่อ พร้อมกับรหัสผ่าน (Password) สำหรับเว็บไซต์กระทรวงอุตสาหกรรมที่เป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษ จากศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ศทส.) เพื่อให้สำนักงานอุตสาหกรรมสามารถเข้าสู่ระบบและทำการอัปโหลด (Upload) ไฟล์ขึ้นสู่เซิร์ฟเวอร์ (Server) เพื่อแสดงผลบนเว็บไซต์ต่อไป

5. ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร อนุญาตให้สำนักงานอุตสาหกรรมจังหวัดสามารถอัปโหลดไฟล์ต่างๆ ที่ได้จากการจัดทำเว็บไซต์ขึ้นสู่เซิร์ฟเวอร์ส่วนกลาง โดยให้เนื้อที่จังหวัดละ 20 MB

แผนภาพแสดงการไหลของข้อมูล

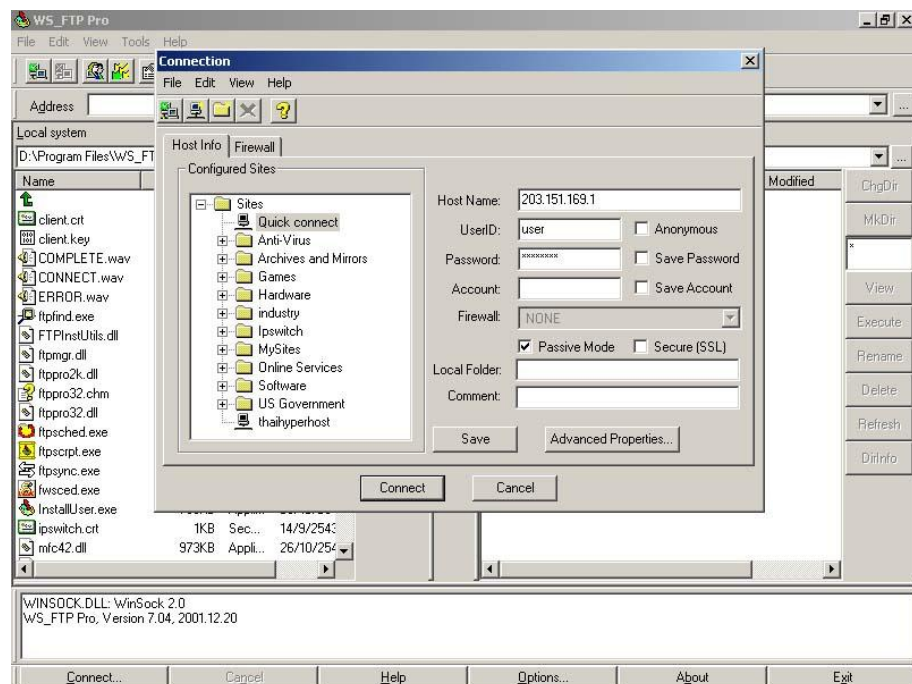


รูปที่ 5 : แสดงแผนภาพการไหลของข้อมูล

ขั้นตอนการอัปโหลด (Upload) ไฟล์ขึ้นสู่เซิร์ฟเวอร์ โดยใช้โปรแกรม WS_FTP Pro 7.04

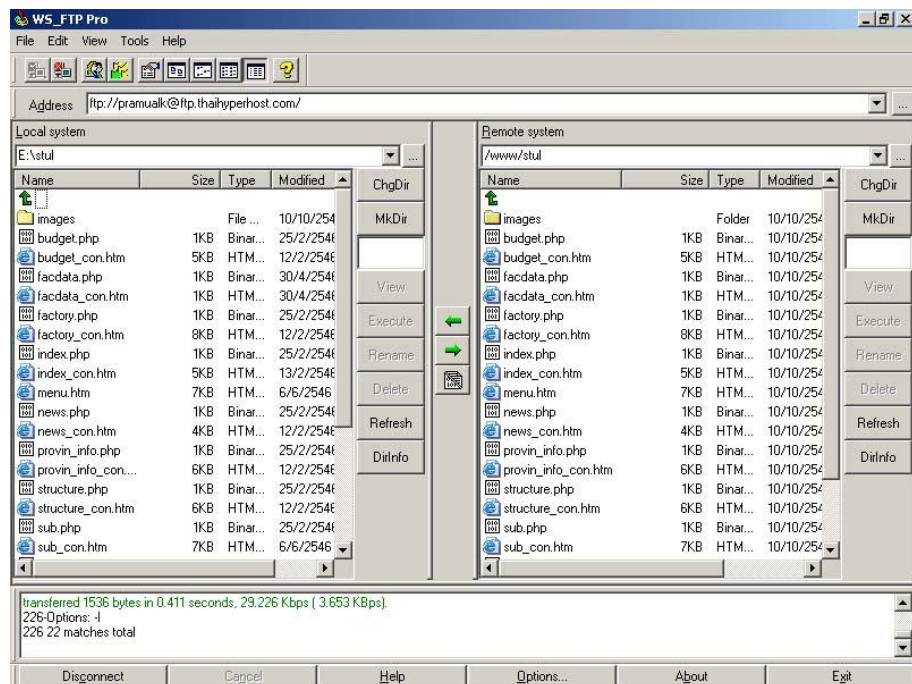
เนื่องจากศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร(ศทส.) สำนักงานปลัดกระทรวง
อุตสาหกรรมได้จัดส่งแผ่นซีดีซึ่งมีโปรแกรม WS_FTP Pro 7.04 ให้สำนักงานอุตสาหกรรมจังหวัด
ต่างๆ เพื่อใช้สำหรับการอัปโหลดไฟล์ขึ้นสู่เซิร์ฟเวอร์ โดยขั้นตอนการทำงานมีดังนี้

1. เมื่อเปิดโปรแกรม WS_FTP Pro 7.04 ขึ้นมาจะพบกับหน้าจอดังรูปที่ 6 โดย
โปรแกรมจะให้ใส่ Host Name UserID และ Password ลงไปในช่องต่างๆ โดย Host Name คือ
203.151.169.1 ซึ่งเป็นหมายเลข IP ของเซิร์ฟเวอร์ ส่วน UserID และ Password สามารถดูจากเอกสาร
ที่ ศทส. ได้จัดส่งให้แก่แต่ละจังหวัด หลังจากใส่ค่าต่างๆ เรียบร้อยแล้ว ให้คลิก Connect เพื่อทำการเชื่อม
ต่อไปยัง เซิร์ฟเวอร์



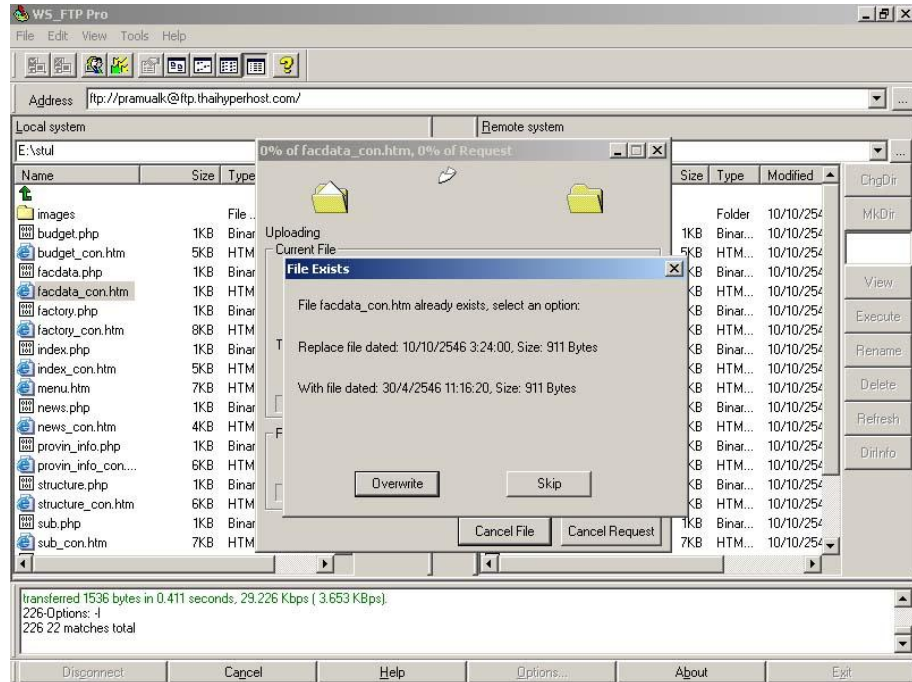
รูปที่ 6 : การระบุ Host Name UserID และ Password เมื่อเปิดเข้าสู่โปรแกรม WS_FTP Pro

2. หลังจากสามารถเข้าสู่โปรแกรมเรียบร้อยแล้ว แล้วจะพบกับหน้าจอดังรูปที่ 7 โดยด้านซ้ายจะแสดงหน้าจอเครื่องคอมพิวเตอร์ของผู้ใช้งาน ส่วนด้านขวาจะเป็นหน้าจอของเซิร์ฟเวอร์ จากหน้าจอทั้งสองผู้ใช้งานสามารถโอนย้ายไฟล์จากเครื่องคอมพิวเตอร์ของตนมายังเซิร์ฟเวอร์ได้ โดยการลาไฟล์จากด้านซ้ายมายังด้านขวา หรือคลิกที่ลูกศร เพื่อนำไฟล์จากด้านซ้ายมือมายังด้านขวามือ



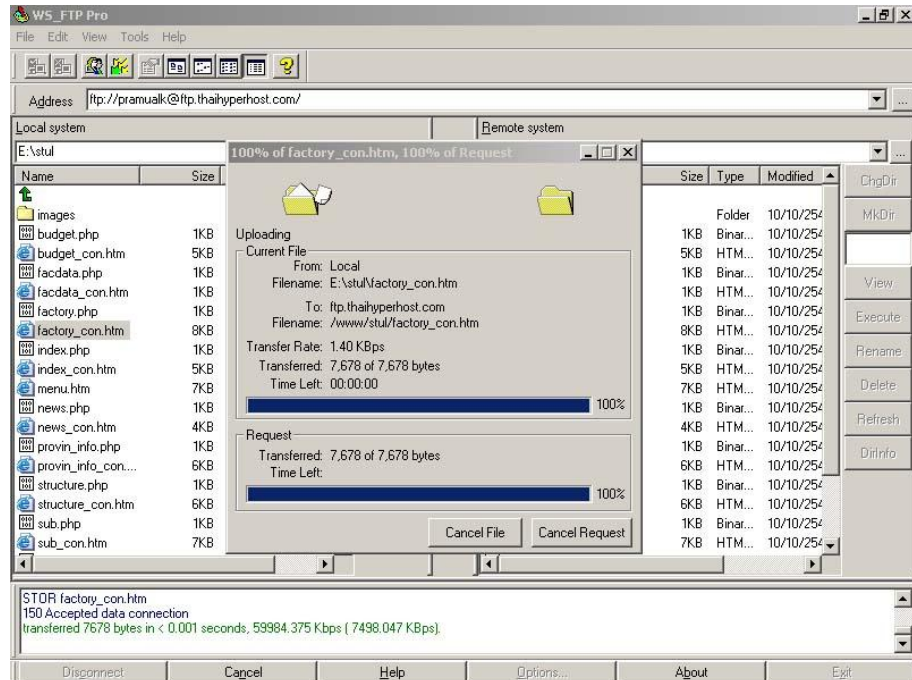
รูปที่ 7 : ด้านซ้ายจะแสดงหน้าจอเครื่องคอมพิวเตอร์ของผู้ใช้งาน ส่วนด้านขวาจะเป็นหน้าจอของเซิร์ฟเวอร์

3. เมื่อผู้ใช้งานลากไฟล์จากด้านซ้ายมายังด้านขวา ถ้าหากไฟล์ที่ลากมานั้นมีอยู่แล้วบนเซิร์ฟเวอร์โปรแกรมจะถามว่าต้องการให้ Copy ไปแทนของเดิมหรือไม่ ถ้าผู้ใช้งานกด Overwrite โปรแกรมก็จะทำการ Copy ไฟล์ไปแทนที่ไฟล์เดิมบนเซิร์ฟเวอร์ทันที ดังรูปที่ 8



รูปที่ 8 : โปรแกรมจะเตือนผู้ใช้งานเมื่อพบว่าไฟล์ที่ลากจากด้านซ้ายมาด้านขวามีอยู่แล้วบนเซิร์ฟเวอร์

4. เมื่อทำการ Copy เสร็จเรียบร้อยแล้วโปรแกรมจะมีเสียงเตือนและแจ้งว่า Transfer Complete ดังรูปที่ 9



รูปที่ 9 : โปรแกรมจะแจ้งว่า Transfer Complete

ข้อควรพึงระวังในการนำไฟล์ขึ้นสู่เซิร์ฟเวอร์

1. ควรทำการสแกนไวรัสทุกครั้งก่อนนำไฟล์ขึ้นสู่เซิร์ฟเวอร์
2. ควรปรับปรุง (Update) รายชื่อไวรัสของโปรแกรมสแกนไวรัสให้ทันสมัยอยู่เสมอ
3. ไม่ควรนำไฟล์ที่ไม่ได้ใช้ประโยชน์ไปไว้บนเซิร์ฟเวอร์
4. ไฟล์ใดที่ไม่ได้ใช้ประโยชน์บนเซิร์ฟเวอร์ควรลบทิ้ง เพื่อไม่ให้เป็นการสิ้นเปลืองพื้นที่ในการจัดเก็บ
5. ควรสำรอง (Backup) ไฟล์ที่มีอยู่เดิมทุกครั้งก่อนทำการแก้ไขหรือส่งไฟล์ตัวใหม่ขึ้นสู่ระบบ
6. ผู้ใช้งานควรเก็บ UserID และ Password ไว้เป็นความลับเพื่อป้องกันผู้ไม่มีสิทธิ์สามารถเข้าสู่ระบบจนทำให้ข้อมูลเสียหายได้

ผลการสำรวจเว็บไซต์ภาครัฐ

ปัจจุบันประเทศไทยได้จัดทำแผนแม่บทเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร พ.ศ. 2545-2551 ขึ้นมาโดยได้กำหนด 5 ยุทธศาสตร์หลักในการพัฒนา ได้แก่ e-Industry e-Commerce e-Government e-Education และ e-Society ซึ่ง e-Government หรือรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์นับเป็นยุทธศาสตร์ที่สำคัญในการผลักดันการพัฒนาด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของประเทศไทย หลักการสำคัญของการสร้างรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ คือการนำบริการของภาครัฐสู่ประชาชน โดยใช้อิเล็กทรอนิกส์เป็นสื่อในการให้บริการ ทำให้โครงการสำรวจเว็บไซต์ภาครัฐครั้งที่ 1 ระหว่างวันที่ 14 มกราคม – 31 มีนาคม 2547 จึงเกิดขึ้นเพื่อสำรวจและติดตามความก้าวหน้าของการพัฒนารัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ของประเทศไทย เป็นโครงการความร่วมมือระหว่างกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารและกระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ดำเนินการโดยโครงการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานสารสนเทศภาครัฐ ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (NECTEC) โดยการสำรวจได้มีการเก็บรวบรวมข้อมูลของทุกหน่วยงานภาครัฐในระดับกรมและเทียบเท่าจำนวน 267 หน่วยงาน ที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมการให้บริการทางเว็บไซต์โดยเกณฑ์ที่ใช้ในการจัดประเภทบริการเว็บไซต์ภาครัฐ คือ

- ❖ **Information** : มีเว็บไซต์ให้บริการข้อมูลข่าวสารสู่ประชาชน โดยที่ข้อมูลข่าวสารเหล่านั้นต้องมีความถูกต้อง มีคุณค่าต่อการใช้งานและทันสมัย
- ❖ **Interaction** : มีเว็บไซต์สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์กับประชาชน
- ❖ **Interchange Transaction** : เว็บไซต์สามารถดำเนินธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ได้โดยสมบูรณ์ในตัวเอง
- ❖ **Integration** : มีการบูรณาการแนวราบของการบริการระหว่างเว็บไซต์ของหน่วยงาน
- ❖ **Intelligence** : เว็บไซต์สามารถเรียนรู้พฤติกรรมของประชาชนที่มาใช้บริการ

หลังจากการสำรวจดังกล่าวปรากฏว่าเมื่อ NECTEC ประกาศรายชื่อ 5 ลำดับคะแนนสูงสุดในประเภท Information เว็บไซต์กระทรวงอุตสาหกรรมถูกจัดไว้ในลำดับที่ 4 ดังรูปที่

5 ลำดับคะแนนสูงสุด

5 ลำดับคะแนนสูงสุดประเภท Information

ลำดับ	หน่วยงาน	คะแนน
1	การไฟฟ้าฝ่ายผลิตแห่งประเทศไทย	100
	กรมที่ดิน	100
	กรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย	100
	กรมประมงโทรเลข	100
	กรมพัฒนาที่ดิน	100
	กรมศุลกากร	100
	กรมสรรพากร	100
	กรมอุทยานแห่งชาติ สัตว์ป่า และพันธุ์พืช	100
	การประปาส่วนภูมิภาค	100
	ธนาคารเพื่อการส่งออกและนำเข้าแห่งประเทศไทย	100
	มหาวิทยาลัยมหิดล	100
	สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ	100
	สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการลงทุน	100
	สำนักงานบริหารหนี้สาธารณะ	100
	สำนักงานปลัดกระทรวงการคลัง	100
	สำนักงานปลัดกระทรวงการต่างประเทศ	100
	สำนักงานปลัดกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร	100
	สำนักงานปลัดกระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	100
	สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ	100
	สำนักงานมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม	100
สำนักงานเลขาธิการคณะรัฐมนตรี	100	
2	กรมราชทัณฑ์	99
3	กรมอนามัย	98
	การนิคมอุตสาหกรรมแห่งประเทศไทย	98
	บริษัท ปตท. จำกัด (มหาชน)	98
	บริษัทวิทยุการบินแห่งประเทศไทย	98
4	กรมปลัดสัตว์	97
	กรมวิทยาศาสตร์การแพทย์	97
	บริษัท ทศท คอปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)	97
	สำนักงานปลัดกระทรวงอุตสาหกรรม	97
5	กรมเชื้อเพลิงธรรมชาติ	96
	กรมประมง	96
	กรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น	96
	กรมส่งเสริมการส่งออก	96
	ธนาคารพัฒนาวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม	96
	สำนักงานประกันสังคม	96
	สำนักงานปลัดกระทรวงพาณิชย์	96

ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ
สำรวจเมื่อ 14 ม.ค. - 31 มี.ค. 47

รูปที่ 10 : เว็บไซต์กระทรวงอุตสาหกรรมถูกจัดลำดับเป็นที่ 4 ในส่วนของ Information

ข้อสอบปลายภาค

รายวิชา การเขียนเว็บไซต์

ประจำภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2551

กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4

.....
ตอนที่ 1 ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

1. ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์หมายถึงอะไร

ก. ระบบที่มีการนำคอมพิวเตอร์มาใช้ประโยชน์ร่วมกับอุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น แสแกนเนอร์ เครื่องพิมพ์ เป็นต้น

ข. ระบบที่มีการนำคอมพิวเตอร์ตั้งแต่ 2 เครื่องขึ้นไปมาเชื่อมต่อเข้าด้วยกัน

ค. ระบบศูนย์กลางการสื่อสารคอมพิวเตอร์

ง. ระบบการใช้งานคอมพิวเตอร์ขนาดเล็ก

2. อินเทอร์เน็ตเกิดขึ้นครั้งแรกในประเทศใด และปี ค.ศ.ใด

ก. อังกฤษ 1960

ข. สหรัฐอเมริกา 1960

ค. อังกฤษ 1975

ง. สหรัฐอเมริกา 1975

3. หากเปรียบเทียบเว็บไซต์เป็นหนังสือ เราจะเปรียบเทียบหน้าสารบัญได้กับอะไร

ก. Webpage

ข. Homepage

ค. Website

ง. Single Page

4. เว็บเพจชนิดที่สามารถเปิดอ่านได้ภายในหน้าเดียวนั้นเรียกว่าอะไร

ก. Single Page

ข. Scroll Page

ค. One Page

ง. HomePage

5. โครงสร้างเว็บแบบใดที่เหมาะสมสำหรับการออกแบบเว็บไซต์ของกระทรวงการคลัง

ก. แบบสั้น

ข. แบบกว้าง

ค. แบบต้น

ง. แบบลึก

6. ข้อใดกล่าวถูกต้องที่สุด

ก. ในการสร้างเว็บควรมีการวางแผนคร่าว ๆ ก่อน

ข. การสร้างเว็บเพจที่ดีควรมีสีสันฉูดฉาดเตะตาผู้ชม

ค. เว็บไซต์ที่ดีควรมีตัวหนังสือขนาดใหญ่เพื่อให้มองเห็นชัดเจน

ง. ง่าย ๆ แต่จริงใจ เป็นหัวใจอย่างหนึ่งของการทำเว็บไซต์

7. ข้อใดกล่าวถูกต้องที่สุด

ก. ไม่ควรตั้งรหัสยากเกินไปในการสมัครใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ต

ข. ในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตควรใช้ข้อมูลสำรองไม่ใช่ของจริง

ค. บางครั้งควรใช้ข้อความพาดพิงชื่อคนอื่นบ้างเพื่อเป็นการอ้างอิงแหล่งที่มา

ง. ควรใช้ภาษาในการติดต่อแบบสั้น ๆ ได้สาระ

8. HTMLย่อมาจากคำว่าอะไร

- ก. Hyper trade Makeup Language
- ข. Hypertext Mark Up Language
- ค. Hypertrading Maskup Language
- ง. Hip Hop Technical Limited

9. ในการขึ้นบรรทัดใหม่โดยย่อหน้าใหม่ต้องใช้คำสั่งใดในการเขียน Code HTML


- ก. br
- ข. hr
- ค. p
- ง. Marquee


10. ในการทำตัวหนังสือวิ่งต้องใช้คำสั่งใดในการเขียน Code HTML


- ก. br
- ข. hr
- ค. p
- ง. Marquee


ตอนที่ 2 ให้นักเรียนอธิบายความหมายของสัญลักษณ์ต่อไปนี้


11. 


12. 


13. 


14. 

15. 

16. 

17.  Code

18. 

19. 

20. 

เฉลย

ตอนที่ 1

ข้อ	เฉลย
1	ข
2	ข
3	ข
4	ก
5	ง
6	ง
7	ก
8	ข
9	ค
10	ง

ตอนที่ 2

11. สัญลักษณ์ของโปรแกรม Macromedia Dreamweaver
12. สัญลักษณ์คำสั่งเปิดหน้าการทำงานใหม่
13. สัญลักษณ์คำสั่งการแทรกรูปภาพ
14. สัญลักษณ์กลุ่มคำสั่งมัดติมิเดีย
15. สัญลักษณ์การแทรกวันที่ เดือน และปีที่สร้างเว็บและอัปเดตข้อมูล
16. สัญลักษณ์การเชื่อมโยงหน้าเว็บเพจ
17. สัญลักษณ์การทำงานในรูปแบบของCode HTML
18. สัญลักษณ์การบันทึกงาน
19. สัญลักษณ์เปิดดูผลงานด้วยโปรแกรมดูเว็บเพจ
20. สัญลักษณ์การเปิดชิ้นงาน