

มัลติมีเดีย เพื่อการเรียนรู้ :

การออกแบบ
การพัฒนา
และการประเมิน



อรานันท์ อิศรปรีดา

สารบัญ

	หน้า
บทที่ 1 สารระพื้นฐานเกี่ยวกับมัลติมีเดีย	1
1. ความนำ	1
2. ความหมายของมัลติมีเดีย	2
3. องค์ประกอบของมัลติมีเดีย	3
4. รูปแบบของมัลติมีเดีย	11
5. แพลตฟอร์มมัลติมีเดียในปัจจุบัน	13
6. ระบบมัลติมีเดีย (Multimedia System)	18
7. บทบาทของมัลติมีเดียในงานด้านต่าง ๆ	20
8. สรุป	23
บทที่ 2 มัลติมีเดียกับการเรียนการสอน	25
1. ความนำ	25
2. จุดประสงค์ของมัลติมีเดียที่ใช้ในการเรียนการสอน	25
3. รูปแบบของมัลติมีเดียเพื่อการเรียนการสอน	26
4. แนวโน้มการพัฒนาการเรียนการสอนเครือข่ายมัลติมีเดียในอนาคต	38
5. โครงการมัลติมีเดียกับผลที่เกิดกับผู้เรียน	41
6. โครงการมัลติมีเดียกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21	44
7. สรุป	61
บทที่ 3 รูปแบบการดำเนินโครงการมัลติมีเดีย	63
1. ความนำ	63
2. รูปแบบการดำเนินโครงการมัลติมีเดียแบบ DDD-E Model	64
3. กิจกรรมในขั้นตัดสินใจ (DECIDE) และเตรียมการ	67
4. กิจกรรมในขั้นออกแบบมัลติมีเดีย (DESIGN)	72
5. กิจกรรมในขั้นพัฒนามัลติมีเดีย (DEVELOP)	74
6. กิจกรรมในขั้นประเมินผล (EVALUATE)	77
7. ข้อดีและประโยชน์ของรูปแบบ DDD-E	78
8. สรุป	80

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 การตัดสินใจและเตรียมโครงการมัลติมีเดีย	
1. ความนำ	81
2. การวางแผนโครงการมัลติมีเดีย	81
3. การจัดระเบียบเพื่อเตรียมโครงการมัลติมีเดีย	86
4. การจัดการเกี่ยวกับการระดมสมองและกิจกรรมวิจัย	102
5. สรุป	104
บทที่ 5 การออกแบบมัลติมีเดีย	
1. ความนำ	105
2. การกำหนดโครงร่างเนื้อหาบทเรียน	105
3. การสร้างผังงาน	105
4. การออกแบบแผนแบบหน้าจอ	107
5. การสร้างสตอรี่บอร์ด	112
6. ข้อเสนอแนะในการออกแบบมัลติมีเดีย	114
7. สรุป	124
บทที่ 6 การพัฒนามัลติมีเดีย	
1. ความนำ	127
2. กราฟิก	129
3. ภาพเคลื่อนไหว	129
4. เสียง	136
5. วิดีทัศน์	139
6. การประพันธ์สื่อมัลติมีเดียเพื่อการนำเสนอ	146
7. สรุป	150
	161

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 7 การประเมินโครงการนมัสติมีเดีย	163
1. ความนำ	163
2. เทคนิคการประเมินผลทางเลือก	164
3. การใช้เทคนิคการประเมินทางเลือกในการประเมินโครงการนมัสติมีเดีย	166
4. กลยุทธ์ในการประเมินผลโครงการนมัสติมีเดีย	167
5. การประเมินเพื่อให้เกรด	187
6. การประเมินกับเป้าหมายอนาคต	191
7. ความส่งท้าย	191
8. สรุป	193
บรรณานุกรม	195