



คู่มือการใช้งานโปรแกรมภาษาอังกฤษมัลติมีเดีย  
ชุด English Discoveries Online

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

## คำนำ

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาทักษะทางภาษาอังกฤษให้แก่ นักศึกษาและบุคลากร จึงได้จัดทำโปรแกรม English Discoveries Online เพื่อให้ นักศึกษาและบุคลากร ได้ใช้ฝึกทักษะทางภาษาอังกฤษ โดยสถาบันภาษา ศิลปะและวัฒนธรรม ได้รับมอบหมายให้รับผิดชอบ ดำเนินงานด้านการพัฒนาภาษาอังกฤษในระดับมหาวิทยาลัย จึงได้จัดทำคู่มือการใช้งานโปรแกรม English Discoveries Online ฉบับนี้ขึ้น เพื่ออธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับการใช้งานโปรแกรม ซึ่งมีเนื้อหา ประกอบไปด้วย 5 ส่วน คือ (1) บทนำ (2) การจัดการบัญชีผู้ใช้งาน (3) การใช้งานโปรแกรมภาษาอังกฤษ มัลติมีเดีย ชุด English Discoveries Online (4) การตรวจผลเพื่อดูความก้าวหน้าในการเรียน (Student Progress) และ (5) ภาคผนวก ทั้งนี้หากมีข้อเสนอแนะหรือข้อสงสัยกรุณาติดต่อ สถาบันภาษา ศิลปะ และวัฒนธรรม ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

สถาบันภาษา ศิลปะและวัฒนธรรม

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

30 พฤษภาคม 2562

## สารบัญ

คำนำ.....	ก
สารบัญ .....	๗
ส่วนที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 การขอรับรหัสผู้ใช้งาน (Username) และรหัสผ่าน (Password) .....	3
1.2 การใช้งานโปรแกรมภาษาอังกฤษมัลติมีเดีย ชุด English Discoveries online ด้วยตนเอง .....	4
1.2.1 การแบ่งเนื้อหาตามระดับการเรียนรู้ .....	4
1.2.2 โครงสร้างของหลักสูตร .....	5
1.2.3 องค์ประกอบของแต่ละหน่วยการเรียนรู้.....	6
1.3 ขั้นตอนการใช้งานโปรแกรมภาษาอังกฤษมัลติมีเดีย ชุด English Discoveries Online และอบรมการใช้งาน.....	6
1.4 การทำแบบทดสอบก่อนเรียน .....	9
ส่วนที่ 2 การจัดการบัญชีผู้ใช้งาน.....	14
2.1 การจัดการบัญชีผู้ใช้งานด้วยตนเอง (Self –Service) .....	14
2.1.1 การเข้าใช้งาน (Log in).....	14
2.1.2 การออกจากระบบ (Log out) .....	15
2.1.3 การเข้าใช้งาน (Log In) ไม่สำเร็จ.....	17
2.1.4 การใช้เมนูอื่นๆ.....	21
2.2 การจัดการบัญชีผู้ใช้งานโดย สถาบันภาษา ศิลปะและวัฒนธรรม .....	23
2.2.1 การลืมหุ้สเข้าใช้งาน .....	24
2.2.2 การแก้ไขข้อมูลในระบบ.....	24
2.3 การจัดการบัญชีผู้ใช้งานโดย โดย บริษัท IT Edusoft .....	24
ส่วนที่ 3 การใช้งานโปรแกรมภาษาอังกฤษมัลติมีเดีย ชุด English Discoveries online.....	25
3.1. ทักษะการฟัง (Listening skill) .....	25
3.1.1 Explore การสำรวจเนื้อหาการฝึกปฏิบัติทักษะการฟัง .....	25
3.1.2 วิธีฝึกปฏิบัติทักษะการฟัง.....	26

3.1.3 เมนู See text เพื่อเปิดดูสคริปต์บทสนทนา .....	26
3.1.4 Hear Part การฝึกทักษะการฟังแบบทีละประโยคพร้อมเปิดคำแปล .....	26
3.1.5 การเข้าสู่แบบฝึกหัด .....	27
3.2 ทักษะการพูด (Speaking skill).....	27
3.2.1 Explore การสำรวจเนื้อหาการฝึกปฏิบัติทักษะการพูด.....	27
3.2.2 วิธีฝึกปฏิบัติทักษะการพูด .....	28
3.3 ทักษะการอ่าน .....	29
3.3.1 Explore การสำรวจเนื้อหาการฝึกปฏิบัติทักษะการพูดเขียน .....	29
3.3.2 วิธีการฝึกปฏิบัติทักษะการอ่าน .....	29
3.3.3 การเปิดดูความหมายคำศัพท์ .....	30
3.4 ทักษะการเขียน (Writing skill).....	30
3.4.1 Explore การสำรวจเนื้อหาการฝึกปฏิบัติทักษะการพูดเขียน .....	30
3.4.2 วิธีฝึกปฏิบัติทักษะการเขียน.....	31
3.4.3 การเปิดดู Feedback งานเขียนของตนเอง .....	31
3.4.4 การใช้งานคำศัพท์ (Vocabulary).....	32
3.5 ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ.....	33
3.5.1 การฝึกปฏิบัติความรู้ด้านไวยากรณ์ (Grammar) .....	33
3.6 การทำแบบทดสอบท้ายบทเรียน.....	35
3.6.1 เริ่มทำแบบทดสอบ.....	35
3.6.2 การดูผลการทดสอบประจำบทเรียน .....	35
ส่วนที่ 4 การตรวจผลเพื่อดูความก้าวหน้าในการเรียน (Student Progress .....	37
สรุป.....	41
บรรณานุกรม .....	42
ภาคผนวก .....	43
การติดตั้งอุปกรณ์เพื่อใช้งาน สัญญาณ อื่นๆ .....	43
การตั้งค่าอุปกรณ์เพื่ออัดเสียงพูด .....	43
ขั้นตอนการอัดเสียง .....	45



## ส่วนที่ 1 บทนำ

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต โดย สถาบันภาษา ศิลปะและวัฒนธรรม มีพันธกิจในการส่งเสริมและพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของนักศึกษาและบุคลากร สอดคล้องกับการประยุกต์ศาสตร์มหาวิทยาลัยสวนดุสิตในด้านการจัดการคุณภาพนักศึกษา การจัดการคุณภาพของการใช้ทรัพยากรและงบประมาณ การจัดการคุณภาพด้านบุคลากร มหาวิทยาลัยเห็นความสำคัญดังกล่าว จึงจัดทำโปรแกรมภาษาอังกฤษมัลติมีเดีย ชุด English Discoveries Online เพื่อสนับสนุนและส่งเสริมการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษที่มีความยืดหยุ่น สามารถประยุกต์เข้ากับการจัดการเรียนการสอนและการศึกษาด้วยตนเองตามอัธยาศัย ตลอดจนการให้บริการจัดสอบวัดระดับความรู้ความสามารถตามเกณฑ์โทอิก (TOEIC อันเป็นไปตามประกาศมหาวิทยาลัยสวนดุสิต เรื่อง การทดสอบความรู้ความสามารถด้านภาษาอังกฤษของนักศึกษา พ.ศ. 2560 เพื่อสนับสนุนให้นักศึกษาและบุคลากรได้วัดระดับความรู้ความสามารถด้านภาษาอังกฤษตามเกณฑ์มาตรฐานระดับสากล โดยได้รับส่วนลดค่าธรรมเนียมสมัครสอบสำหรับนักศึกษา นอกจากนี้ ผลการทดสอบโทอิกสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในด้านต่าง ๆ เช่น การขอสำเร็จการศึกษา การสมัครงาน การเลื่อนตำแหน่ง การพัฒนาความรู้ความสามารถระดับบุคคล

โปรแกรม English Discoveries เป็นซอฟต์แวร์สอนภาษาอังกฤษในรูปแบบ Online ที่เป็นบทเรียนออนไลน์และสื่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ถูกพัฒนาภายใต้องค์กร Educational Testing Services (ETS) แห่งสหรัฐอเมริกา เป็นองค์กรชั้นนำซึ่งก่อตั้งมานานกว่า 60 ปี ได้รับการยอมรับจากทั่วโลกในด้านการพัฒนา วิจัย บริหารจัดการ และให้คะแนนข้อสอบประเมินทักษะทางภาษาอังกฤษมากกว่า 50 ล้านฉบับต่อปี เช่น ข้อสอบ TOEFL® TOEIC® มากกว่า 180 ประเทศ (Edusoft, 2019)

ทั้งนี้ บริษัท ไอที เอ็ดดูซอฟต์ จำกัด เป็นผู้นำเข้าและตัวแทนจำหน่ายผลิตภัณฑ์ซอฟต์แวร์สื่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ English Discoveries แต่เพียงผู้เดียวในประเทศไทย และได้ให้บริการกับลูกค้ามากกว่า 2,000 แห่งทั่วประเทศไทย ครอบคลุมทั้งหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน มหาวิทยาลัยชั้นนำทั่วประเทศ ได้แก่ มหาวิทยาลัยราชภัฏ มหาวิทยาลัยราชชมงคล โรงเรียนระดับมัธยมศึกษา โรงเรียนระดับประถมศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา เป็นต้น (Edusoft, 2019)

ลักษณะของโปรแกรมภาษาอังกฤษมัลติมีเดีย ชุด English Discoveries Online จะมีเนื้อหาทั้งหมดสอดคล้องตามกรอบมาตรฐาน CEFR ของสหภาพยุโรป และสอดคล้องกับนโยบายการยกระดับมาตรฐานภาษาอังกฤษในสถาบันอุดมศึกษา (พ.ศ. 2559 ของคณะกรรมการการอุดมศึกษา ทั้งนี้โปรแกรมภาษาอังกฤษมัลติมีเดียชุด English Discoveries Online มีคุณลักษณะดังนี้

1 เนื้อหาของบทเรียนทั้งหมดสอดคล้อง ้องตามกรอบมาตรฐาน Common European Framework of Reference for Languages (CEFR อย่างน้อย 3 ระดับ สอดคล้องกับประกาศ คณะกรรมการการอุดมศึกษา เรื่อง นโยบายการยกระดับมาตรฐานภาษาอังกฤษในสถาบันอุดมศึกษา (พ.ศ. 2559

2 เนื้อหาของบทเรียนส่งเสริมการฝึกทักษะด้านการฟัง การอ่าน การพูด ไวยากรณ์ คำศัพท์ ตลอดจนแบบฝึกหัดการเขียนเรียงความ สอดคล้องกับแบบทดสอบวัดความรู้ความสามารถด้าน ภาษาอังกฤษตามเกณฑ์โทอิก

3 แบบทดสอบวัดระดับความรู้ภาษาอังกฤษก่อนเรียน ( Placement Test ของโปรแกรมฯ ประเมินทักษะอย่างน้อย 3 ด้าน เช่น ทักษะการอ่าน การฟัง และความรู้ด้านไวยากรณ์ ข้อสอบมี ระดับความยากง่ายอย่างน้อย 4 ระดับ เช่น ระดับพื้นฐาน ระดับกลาง ระดับสูง และระดับผสม ผลการทดสอบจะช่วยให้ผู้เรียนทราบระดับความสามารถด้านภาษาอังกฤษ สามารถพัฒนาทักษะ ภาษาอังกฤษที่สอดคล้องกับความรู้ความสามารถของตนได้

4 บทเรียนในแต่ละระดับมีไม่น้อยกว่า 40 บทเรียน (มีทั้งหมด 10 ระดับ มุ่งเน้นการใช้ ภาษาอังกฤษจากสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวัน

5 การใช้งานโปรแกรมภาษาอังกฤษมัลติมีเดีย ชุด English Discoveries Online สามารถ ใช้ได้กับเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลแบบตั้งโต๊ะ (Desktop) แบบพกพา (Laptop) สมาร์ทโฟน (Smartphone) แท็บเล็ต (Tablet) ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตบน Web Technology ได้ตลอด 24 ชั่วโมง

6 ผู้ใช้งานสามารถบันทึกเสียงของตนเองด้วยไมโครโฟนและฟังเสียงของตนเองเพื่อ เปรียบเทียบกับเสียงต้นฉบับในโปรแกรมได้ ตลอดจนใช้งานสามารถตอบคำถามด้วยเสียงและพูด ได้ตอบกับระบบในระหว่างการทำแบบฝึกการพูดได้

7 โปรแกรมฯ มีเครื่องมือช่วยตรวจสอบแบบฝึกการเขียนที่แนะนำหลักการเขียน ภาษาอังกฤษที่ถูกต้อง โดยจะชี้ถึงข้อผิดพลาดในการเขียนภาษาอังกฤษทันที

8 โปรแกรมฯ มีบทเรียนเสริมทักษะเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ภาษา ภาษาอังกฤษ เช่น นิตยสาร เกม สำนวนภาษาอังกฤษ กระจุกสนทนาออนไลน์

9 โปรแกรมฯ มีแบบทดสอบประเมินความรู้ภาษาอังกฤษกลางภาค ( Mid-term Test และ ปลายภาค (Final Test โดยคะแนนของผู้ใช้งานจะถูกบันทึกและแสดงไว้ที่ระบบของผู้สอน

(รายงานผลการส่งเสริมและพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของนักศึกษาด้วยโปรแกรม ภาษาอังกฤษมัลติมีเดีย ชุด English Discoveries Online มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

### 1.1 การขอรับรหัสผู้ใช้งาน (Username) และรหัสผ่าน (Password)

ผู้ใช้งานสามารถเข้าใช้งานโปรแกรมภาษาอังกฤษมัลติมีเดีย ชุด English Discoveries Online ได้จากเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลแบบตั้งโต๊ะ (Desktop) แบบพกพา (Laptop) สมาร์ทโฟน (Smartphone) แท็บเล็ต (Tablet) และต้องใช้หูฟังร่วมด้วย หากผู้ใช้งานไม่มีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ดังกล่าวสามารถใช้งานโปรแกรมฯ ได้ที่ศูนย์การเรียนรู้ภาษาด้วยตนเอง ห้อง 1216 อาคาร 1 ชั้น 2 หรือใช้งานเครื่องคอมพิวเตอร์ที่สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ทั้งนี้ นักศึกษาชั้นปีที่ 1-3 ทุกคน จะได้รับการจัดสรรรหัสผู้ใช้งาน (username) และรหัสผ่าน (password) โดยอัตโนมัติ ซึ่งเป็นรหัสผู้ใช้งานและรหัสผ่านเดียวกันกับการเข้าใช้อินเตอร์เน็ตของมหาวิทยาลัย โปรแกรมฯ มีอายุการใช้งานได้ 1 ปีการศึกษา นักศึกษาชั้นปีอื่น ๆ และบุคลากรจะมีอายุการใช้งานตามเงื่อนไขที่กำหนด โดยผู้ใช้งานสามารถสมัครใช้งานโปรแกรมฯ ดังกล่าวได้ที่ <https://goo.gl/KSUYuN> (สำหรับนักศึกษา และ <https://goo.gl/nq6f6d> สำหรับบุคลากร หรือ สมัครด้วยตนเองที่สถาบันภาษา ศิลปะและวัฒนธรรม ห้อง 1212 อาคาร 1 ชั้น 2 ดาวน์โหลดแบบฟอร์มใบสมัครสำหรับนักศึกษา และ แบบฟอร์มใบสมัครสำหรับบุคลากร หรือ กรอกใบสมัครแล้วส่งทางอีเมลที่ [engdis.ilac@gmail.com](mailto:engdis.ilac@gmail.com) ได้ เมื่อสมัครเข้าใช้งานทาง google form สมัครด้วยตนเอง หรือสมัครผ่านทางอีเมลของสถาบันภาษา ศิลปะและวัฒนธรรมแล้ว สถาบันภาษา ศิลปะและวัฒนธรรมจะจัดส่งรหัสผู้ใช้งาน (username) และรหัสผ่าน (password) ไปทางอีเมลที่ผู้สมัครแจ้งไว้ ดังภาพที่ 1.1-1.2

แบบฟอร์มการสมัครใช้โปรแกรมการเรียน  
ภาษาอังกฤษออนไลน์ ชุด English  
Discoveries Online สำหรับนักศึกษาชั้นปี  
ที่ 4 - 5 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

\*จำเป็น

ชื่อ - สกุล (นาย/นางสาว/อื่นๆ (ระบุ) \*

คำตอบของคุณ

Name - Family Name: (Mr./Ms./other) \*

คำตอบของคุณ

เบอร์โทรศัพท์เคลื่อนที่ \*

คำตอบของคุณ

E-mail: \*

คำตอบของคุณ

รหัสประจำตัวนักศึกษา \*

คำตอบของคุณ

ภาพที่ 1.1 แบบฟอร์มใบสมัครสำหรับนักศึกษา (<https://goo.gl/KSUYuN>)



แบบฟอร์มการสมัครใช้โปรแกรมการเรียน  
ภาษาอังกฤษออนไลน์ ชุด English  
Discoveries Online สำหรับบุคลากร  
มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

\*จำเป็น

ชื่อ - สกุล (นาย/นาง/นางสาว/อื่นๆ (ระบุ)) \*

คำตอบของคุณ

Name - Family Name: (Mr./Mrs./Ms./other) \*

คำตอบของคุณ

เบอร์โทรศัพท์เคลื่อนที่ \*

คำตอบของคุณ

E-mail \*

คำตอบของคุณ

ประเภทบุคลากร \*

สายวิชาการ

สายสนับสนุนวิชาการ

ภาพที่ 1.2 แบบฟอร์มใบสมัครสำหรับบุคลากร (<https://goo.gl/nq6f6d>)

## 1.2 การใช้งานโปรแกรมภาษาอังกฤษมัลติมีเดีย ชุด English Discoveries online ด้วยตนเอง

โปรแกรมภาษาอังกฤษมัลติมีเดีย ชุด English Discoveries Online มีหน่วยการเรียนรู้ตามหัวข้อเรื่องให้ผู้ใช้งานสามารถฝึกทักษะทางภาษาได้ครบทุกแบบ ได้แก่ ทักษะการฟัง (Listening skill) ทักษะการอ่าน (Reading skill) ทักษะการพูด (Speaking skill) ทักษะการเขียน (Writing skill) ความรู้ด้านไวยากรณ์ (Grammar) ความรู้ด้านคำศัพท์ (Vocabulary) และความรู้ด้านการใช้เว็บ (Web Literacy tools) มีบทความตามหัวข้อเรื่องที่เป็นประเด็นภาพในวิดีโอ รายการทางวิทยุ และภาพแอนิเมชัน (Animation) ที่นำเสนอรูปแบบการเรียนภาษาอังกฤษด้วยเทคโนโลยีทันสมัยและการใช้สื่อที่หลากหลาย (Multimedia)

### 1.2.1 การแบ่งเนื้อหาตามระดับการเรียนรู้

เนื้อหาของแต่ละบทเรียนมีการแบ่งระดับการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ การใช้งานโปรแกรมภาษาอังกฤษมัลติมีเดีย ชุด English Discoveries Online ตามระดับความสามารถด้านภาษาอังกฤษของผลการทดสอบก่อนเรียน (Placement Test) ระบบการใช้งานของโปรแกรมภาษาอังกฤษมัลติมีเดีย ชุด English Discoveries Online ประกอบด้วยระดับการเรียนรู้ 10 ระดับ ได้แก่

- |                     |                  |
|---------------------|------------------|
| 1 First Discoveries | 6 Intermediate 2 |
| 2 Basic 1           | 7 Intermediate 3 |
| 3 Basic 2           | 8 Advanced 1     |
| 4 Basic 3           | 9 Advanced 2     |
| 5 Intermediate 1    | 10 Advanced 3    |

ในการแบ่งระดับความสามารถภาษาอังกฤษ โดยการนำกรอบอ้างอิงมาตรฐานความสามารถทางภาษาของสหภาพยุโรปตามกรอบมาตรฐาน CEFR (Common European Framework of References Languages) มาจัดระดับความสามารถของผู้เรียนเริ่มตั้งแต่ระดับความสามารถด้านภาษาอังกฤษตั้งแต่ระดับ CEFR: A1 ถึงระดับ CEFR: C1 ดังภาพที่ 1.3

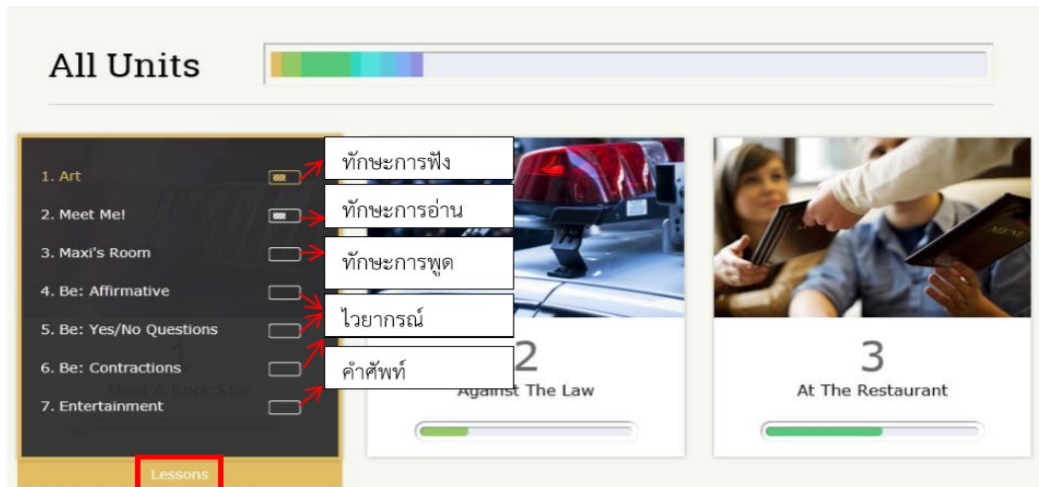


ภาพที่ 1.3 ระดับความสามารถด้านภาษาอังกฤษของผลการทดสอบ Placement Test ตามกรอบอ้างอิง CEFR

### 1.2.2 โครงสร้างของหลักสูตร

โปรแกรมภาษาอังกฤษมัลติมีเดีย ชุด English Discoveries online หลักสูตรแต่ละระดับการเรียนรู้ ประกอบด้วย 10 หัวข้อเรื่อง (10 topics based) ประกอบด้วยหัวข้อย่อย ดังต่อไปนี้

1. ทักษะการฟัง (Listening Skill) มีรูปแบบการฟังที่หลากหลาย เช่น การแสดงทางทีวี รายการวิทยุ และกล่องบันทึกข้อความ
2. ทักษะการอ่าน (Reading Skill) มีรูปแบบการอ่านที่หลากหลาย เช่น บทความเรื่องเล่า โฆษณา ประกาศ ฯลฯ
3. ทักษะการพูด (Speaking Skill) มีรูปแบบบทสนทนาในชีวิตจริงหลากหลายแบบ โดยเน้นที่หน้าที่ของภาษา (Functional language) ในสถานการณ์ต่าง ๆ
4. ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ (Grammar) มีตัวอย่างการใช้ไวยากรณ์ด้วยภาพแอนิเมชัน พร้อมคำอธิบายหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ พร้อมแบบฝึกหัด
5. คำศัพท์ (Vocabulary) มีความหมายของคำศัพท์ในหน่วยการเรียนรู้ต่าง ๆ แบบบูรณาการในหน่วยการเรียนรู้



ภาพที่ 1.4 ตัวอย่างเข้าใช้งานระดับการเรียนรู้ Basic 1 Unit 1

### 1.2.3 องค์ประกอบของแต่ละหน่วยการเรียนรู้

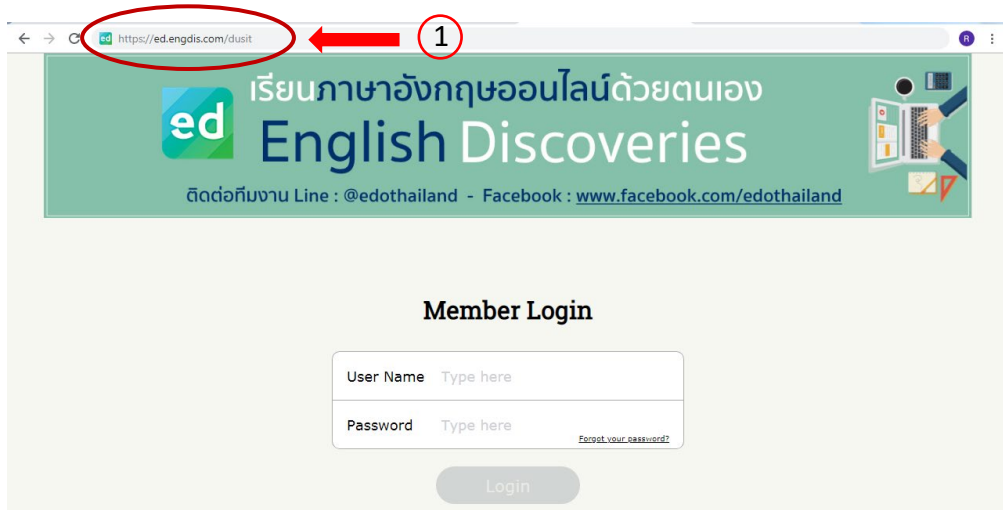
- ขั้นตอนการสำรวจ (Explore) เป็นการนำเสนอเนื้อหา และรูปแบบภาษา
- ขั้นตอนการฝึกทักษะ (Practice) เป็นการย้ำความเข้าใจเนื้อหาโดยผ่านรูปแบบกิจกรรมที่มีปฏิสัมพันธ์
- ขั้นตอนการทดสอบ (Test) เป็นการทดสอบความสามารถทางภาษาของผู้เรียนในเนื้อหาใหม่

องค์ประกอบหน่วยการเรียนรู้ ส่วนทักษะการพูดจะไม่มีส่วนของการทำข้อทดสอบ (Test)

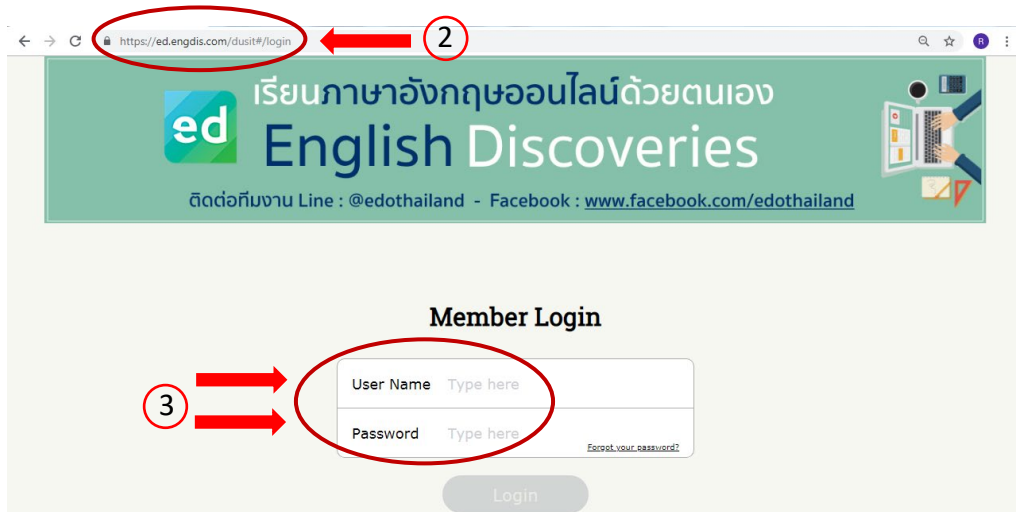
### 1.3 ขั้นตอนการใช้งานโปรแกรมภาษาอังกฤษมัลติมีเดีย ชุด English Discoveries Online และ อบรมการใช้งาน

1. เข้าใช้งานโปรแกรมภาษาอังกฤษมัลติมีเดีย ชุด English Discoveries Online ผ่านเว็บเบราว์เซอร์ ได้แก่ Google Chrome, Firefox และ Safari การใช้งานโปรแกรมฯ ดังกล่าว ครั้งแรกต้องใช้งานผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลแบบตั้งโต๊ะ (Desktop) หรือแบบพกพา (Laptop) ครั้งต่อไปจึงจะสามารถใช้กับโทรศัพท์มือถือ (Smartphone) หรือแท็บเล็ต (Tablet) ได้ตามปกติ

2 พิมพ์ URL ดังนี้ <https://ed.engdis.com/dusit>

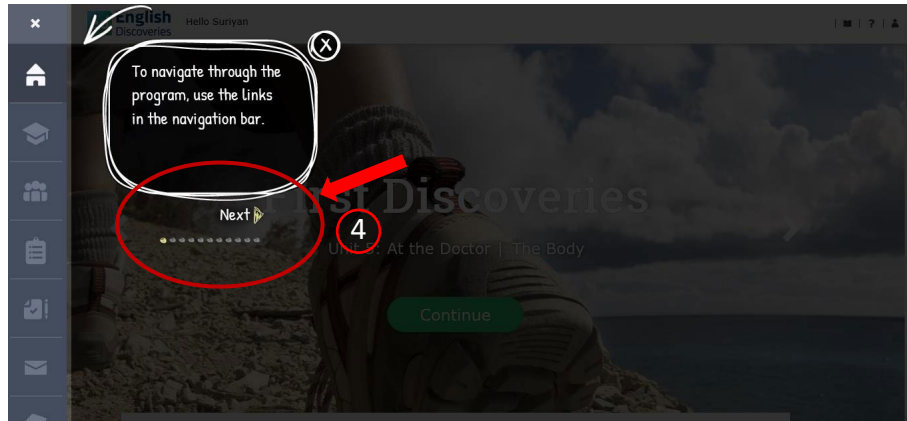


3) พิมพ์รหัสผู้ใช้งาน (username) และรหัสผ่าน (password แล้วคลิก การเข้าใช้งาน (Login)



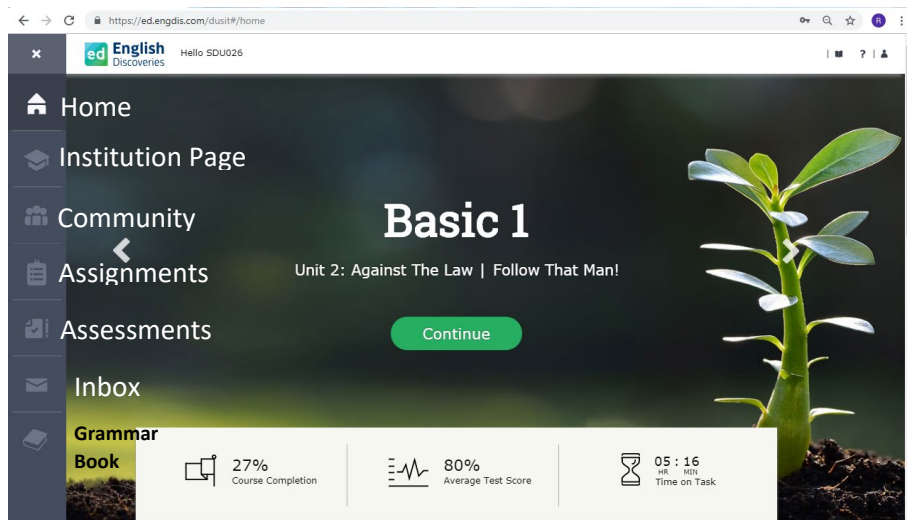
ภาพที่ 1.5 ขั้นตอนการเข้าใช้งานโปรแกรมภาษาอังกฤษมัลติมีเดีย ชุด English Discoveries Online

4 เมื่อเข้าโปรแกรม ภาษาอังกฤษมัลติมีเดีย ชุด English Discoveries Online ได้แล้ว หน้าจอจะปรากฏแผ่นฟิล์มสีด้าบาง ๆ เป็นคำแนะนำวิธีการใช้งาน (ปรากฏเฉพาะการใช้งานครั้งแรกให้อ่านข้อมูลหรือคลิกต่อไป (Next เรื่อย ๆ จนสุดท้ายแล้วคลิก ออก (Exit



ภาพที่ 1.6 คำแนะนำวิธีการใช้งานโปรแกรมฯ ครั้งแรก

5 จากนั้นผู้เรียนจะพบกับเมนูต่าง ๆ ของโปรแกรม ดังนี้

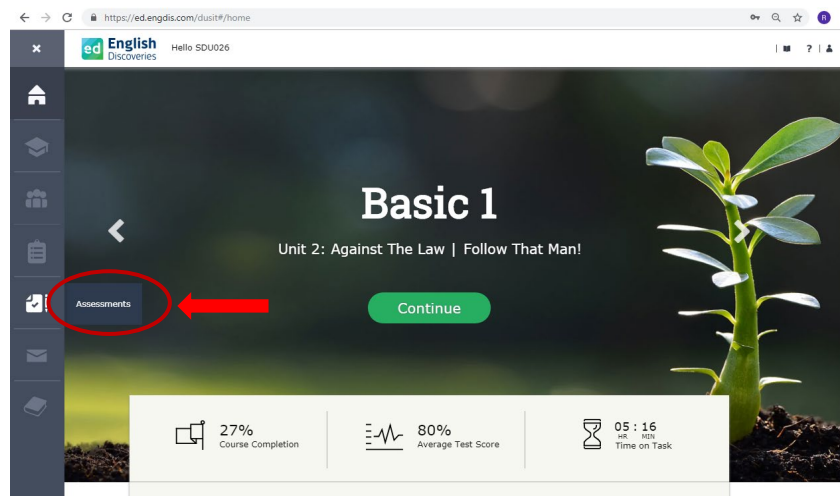


ภาพที่ 1.7 เมนูต่าง ๆ ของโปรแกรมภาษาอังกฤษมัลติมีเดีย ชุด English Discoveries Online

#### 1.4 การทำแบบทดสอบก่อนเรียน

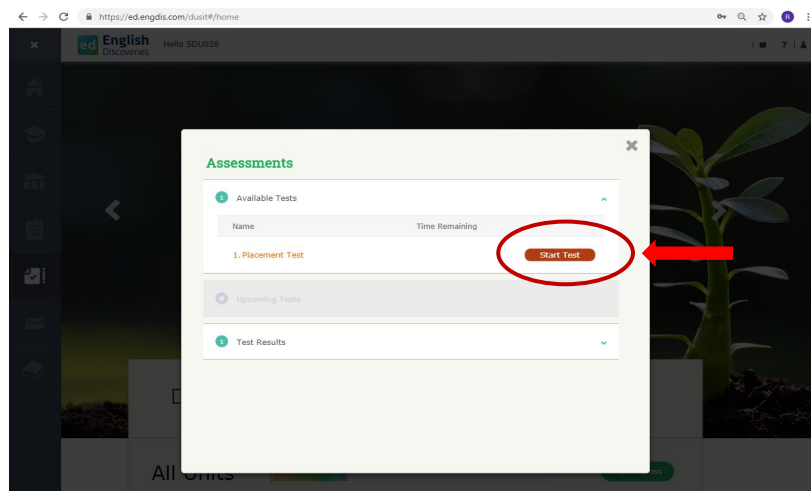
การทำแบบทดสอบก่อนเรียนหรือที่เรียกว่า Placement Test จัดทำขึ้นเพื่อสอบวัดระดับความรู้ความสามารถด้านภาษาอังกฤษของตนเอง เมื่อทราบผลการทดสอบก่อนเรียนแล้วจะได้เริ่มต้นพัฒนาทักษะจากระดับที่ตรงกับความสามารถที่แท้จริงของตน ขั้นตอนการทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Placement Test) มี 4 ขั้นตอน รายละเอียดดังนี้

- 1) ไปที่หน้าจอ Home เลือกแถบเมนูด้านซ้ายมือ (แนวตั้ง ลำดับที่ 5 คำว่า Assessment แล้วคลิก



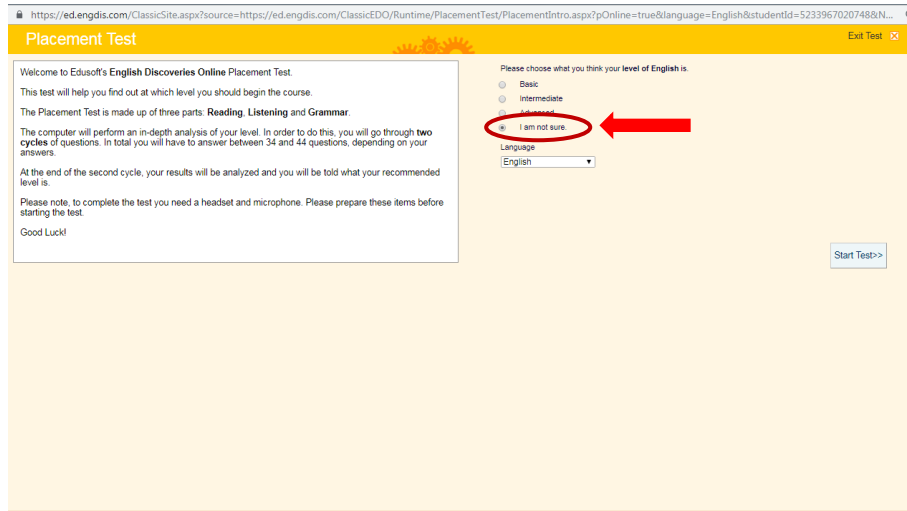
ภาพที่ 1.8 ขั้นตอนการเข้าใช้งานเพื่อทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Placement Test)

- 2) เลือกแบบทดสอบก่อนเรียน (Placement Test แล้วคลิก เริ่มต้นทำแบบทดสอบ (Start test



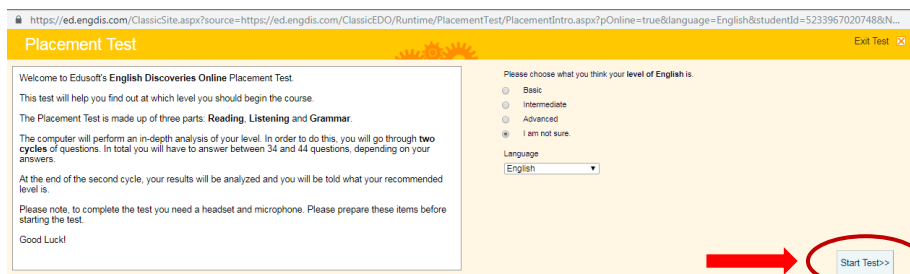
ภาพที่ 1.9 ขั้นตอนการทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Placement Test)

## 3) คลิกเลือก I am not sure (ฉันไม่แน่ใจ)



ภาพที่ 1.10 ขั้นตอนการทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Placement Test)

## 4) คลิกเริ่มต้นทำแบบทดสอบ (Start Test) โดยแบบทดสอบก่อนเรียนมีจำนวน 2 ชุด 40 ข้อ และให้ทำแบบทดสอบจนเสร็จเรียบร้อย



ภาพที่ 1.11 ขั้นตอนเริ่มทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Placement Test)

เมื่อเริ่มเข้าสู่แบบทดสอบก่อนเรียนแล้ว ให้ทำตามขั้นตอนต่าง ๆ ด้านล่าง โดยมีวิธีการทำแบบทดสอบ ดังนี้

5) วิธีการทำแบบทดสอบ หากข้อทดสอบเป็นแบบเลือกคำตอบไปเติมในช่องว่าง (Drag and Drop) ให้ใช้เมาส์ลากคำตอบที่ถูกต้องไปใส่ไว้ใน \_\_\_\_\_.

https://ed.engdis.com/ClassicSite.aspx?source=https://ed.engdis.com/ClassicEDO/Runtime/PlacementTest/PlacementIntro.aspx?pOnline=true&language=English&studentId=5233967020748&N...

Placement Test: Reading

Question 1 of 20 Cycle 1

This is the Reading section of the test.  
Read the text and answer the questions.

Businesswoman Nicole Hunt Tells All  
by Vicki Wu

A new book is coming out next month by Nicole Hunt, a successful businesswoman. In this book, Ms. Hunt describes how she got started in business, as well as her plans for the future.

Hunt started as a factory worker in a small town in Mississippi. After five years she was the manager of the factory.

"I knew right away that I had to work hard if I wanted to succeed," Hunt explains in her book.

Today, Nicole Hunt is president of her own company. She owns three factories and is looking for a new location for a fourth one. She still lives in Mississippi, but is often out of town on business. She says that she doesn't mind traveling and prefers to be busy.

Ms. Hunt is currently working on a new project. She is starting a group to help other women succeed in business. "It's going to be an information center for all women interested in starting their own business," Hunt says.

"It's not impossible to start from nothing and succeed. But it's necessary to work hard and never give up. I owe my success to hard work and a little luck."

Drag the correct answers into place.

Nicole Hunt began her career working in \_\_\_\_\_

an office    a school    a factory    a theater

ภาพที่ 1.12 วิธีการทำแบบทดสอบแบบเลือกคำตอบเติมในช่องว่าง (Drag and Drop)

6) วิธีการทำแบบทดสอบ หากข้อทดสอบเป็นแบบเลือกคำตอบที่ถูกต้อง (Multiple choice) ให้ใช้เมาส์คลิกคำตอบที่ถูกต้องได้เลย

https://ed.engdis.com/ClassicSite.aspx?source=https://ed.engdis.com/ClassicEDO/Runtime/PlacementTest/PlacementIntro.aspx?pOnline=true&language=English&studentId=5233967020748&N...

Placement Test: Reading

Question 3 of 20 Cycle 1

This is the Reading section of the test.  
Read the text and answer the questions.

Businesswoman Nicole Hunt Tells All  
by Vicki Wu

A new book is coming out next month by Nicole Hunt, a successful businesswoman. In this book, Ms. Hunt describes how she got started in business, as well as her plans for the future.

Hunt started as a factory worker in a small town in Mississippi. After five years she was the manager of the factory.

"I knew right away that I had to work hard if I wanted to succeed," Hunt explains in her book.

Today, Nicole Hunt is president of her own company. She owns three factories and is looking for a new location for a fourth one. She still lives in Mississippi, but is often out of town on business. She says that she doesn't mind traveling and prefers to be busy.

Ms. Hunt is currently working on a new project. She is starting a group to help other women succeed in business. "It's going to be an information center for all women interested in starting their own business," Hunt says.

"It's not impossible to start from nothing and succeed. But it's necessary to work hard and never give up. I owe my success to hard work and a little luck."

Choose the correct answer.

What does "one" in "... for a fourth one" refer to?


organization

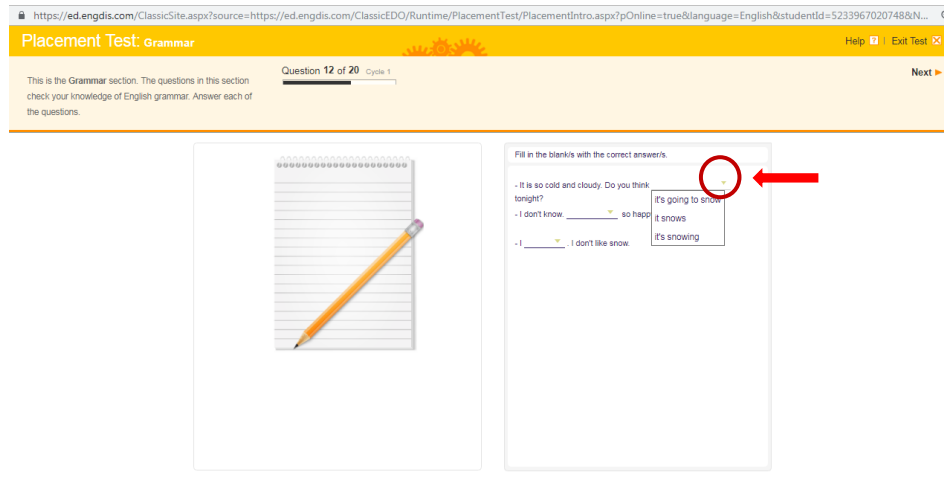
company

factory

ภาพที่ 1.13 วิธีการทำแบบทดสอบแบบเลือกคำตอบที่ถูกต้อง (Multiple choice)

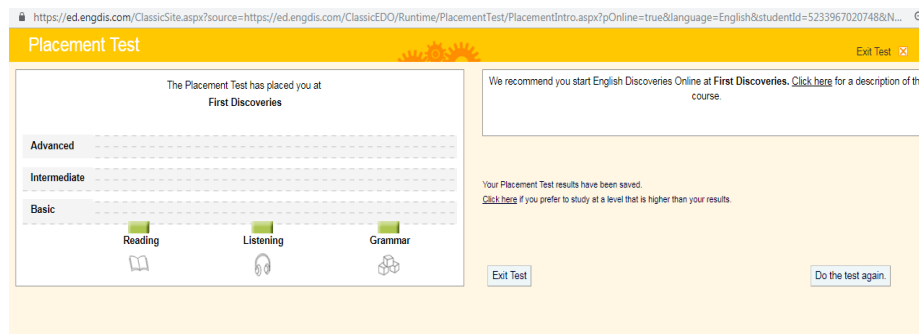


7) วิธีการทำแบบทดสอบ หากข้อทดสอบเป็นแบบคลิกเลือกคำตอบที่ถูกต้อง (Drop Down) ให้ใช้เมาส์คลิก  แล้วเลือกคำตอบที่ถูกต้อง



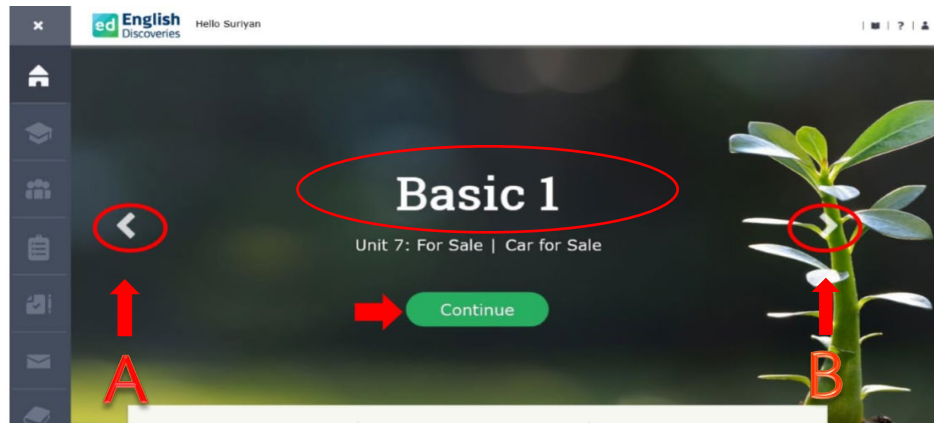
ภาพที่ 1.14 วิธีการทำแบบทดสอบแบบคลิกเลือกคำตอบที่ถูกต้อง (Drop Down)

8) เมื่อทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Placement Test) จนเสร็จสิ้นแล้ว จะมีกราฟแสดงผลการทดสอบก่อนเรียนให้เริ่มทำแบบฝึกหัดได้ทันที



ภาพที่ 1.15 กราฟแสดงผลการทดสอบก่อนเรียน

9) เมื่อทราบระดับผลการทดสอบก่อนเรียน (Placement Test) แล้ว ให้เริ่มทำแบบฝึกหัดสามารถเลือกทำระดับ (level) ที่ตรงกับผลการทดสอบก่อนเรียนของตนเอง ซึ่งแบบฝึกหัดในแต่ละระดับ (level) จะมีหน่วยการเรียนรู้ 10 หน่วย (units) และมีบทเรียนไม่น้อยกว่า 40 บทเรียน (lessons) ซึ่งในหน้าหลักของผู้ใช้งานโปรแกรมฯ จะเห็นระดับการเรียนรู้ สามารถเลื่อนดูและเริ่มเรียนในระดับต่าง ๆ ได้ตามผลการทดสอบก่อนเรียน (Placement Test) โดยคลิกที่ A และ B เพื่อเลือกระดับการเรียนรู้ จากนั้นคลิกที่ Continue เพื่อเข้าสู่บทเรียน นอกจากนี้ผู้ใช้งานโปรแกรมฯ สามารถเลื่อนขึ้นลงเพื่อเลือกเรียนในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ (Unit) ได้ ดังภาพที่ 1.16



ภาพที่ 1.16 วิธีเลือกระดับการเรียนรู้

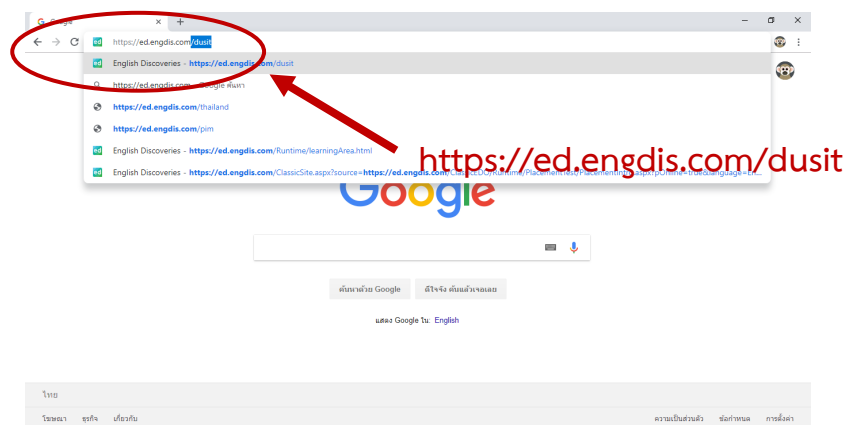
## ส่วนที่ 2 การจัดการบัญชีผู้ใช้งาน

### 2.1 การจัดการบัญชีผู้ใช้งานด้วยตนเอง (Self –Service)

#### 2.1.1 การเข้าใช้งาน (Log in)

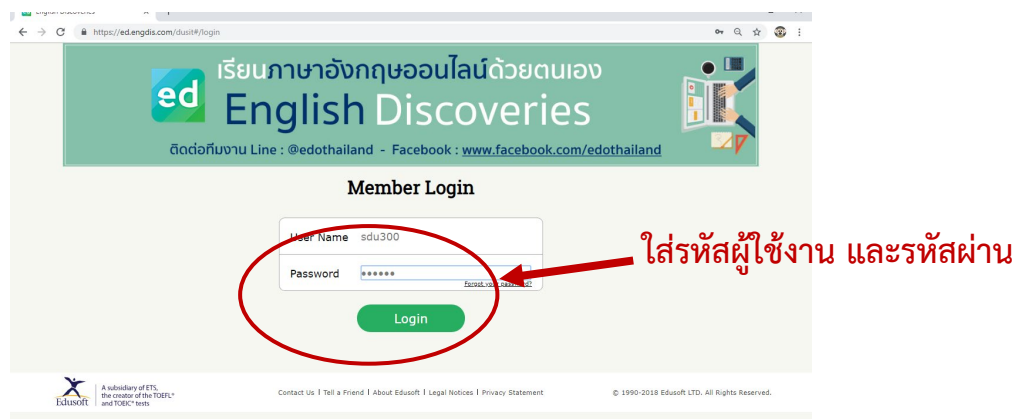
ผู้ใช้งานโปรแกรมมัลติมีเดีย ชุด English Discoveries Online สามารถใช้รหัสผู้ใช้งาน (Username) และรหัสผ่าน (Password) เข้าใช้งานโปรแกรมฯ ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตด้วยอุปกรณ์ที่เชื่อมต่อระบบอินเทอร์เน็ต ได้แก่ คอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ (Desktop) คอมพิวเตอร์แบบพกพา (Laptop) รวมถึง แท็บเล็ต (Tablet และโทรศัพท์มือถือ (Smartphone) เชื่อมต่อผ่าน Web browser ได้แก่ Chrome, Firefox และSafari เท่านั้น โดยปฏิบัติตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1) เชื่อมต่อเข้าระบบอินเทอร์เน็ต เลือกเชื่อมต่อผ่าน Web browser ได้แก่ Chrome, Firefox และSafari เลือกพิมพ์ที่อยู่เว็บไซต์ <https://ed.engdis.com/dusit> ในช่อง URL



ภาพที่ 2.1 การพิมพ์ที่อยู่เว็บไซต์เพื่อเข้าใช้งานโปรแกรมฯ

2) พิมพ์ รหัสผู้ใช้งาน (Username) และรหัสผ่าน (Password) ตามช่องที่กำหนด



ภาพที่ 2.2 การพิมพ์รหัสผู้ใช้งานและรหัสผ่านเพื่อเข้าใช้งานโปรแกรมฯ


3) เมื่อเข้าสู่ระบบของโปรแกรมมัลติมีเดีย ชุด English Discoveries Online เรียบร้อยแล้ว สามารถตรวจสอบ ชื่อ – นามสกุล (ภาษาอังกฤษ ของผู้ใช้งานได้ที่บริเวณด้านบน หากเป็นอาจารย์ บุคลากรและนักศึกษาชั้นปีที่ 4 ขึ้นไปจะเป็นรหัสผู้ใช้งาน (Username)

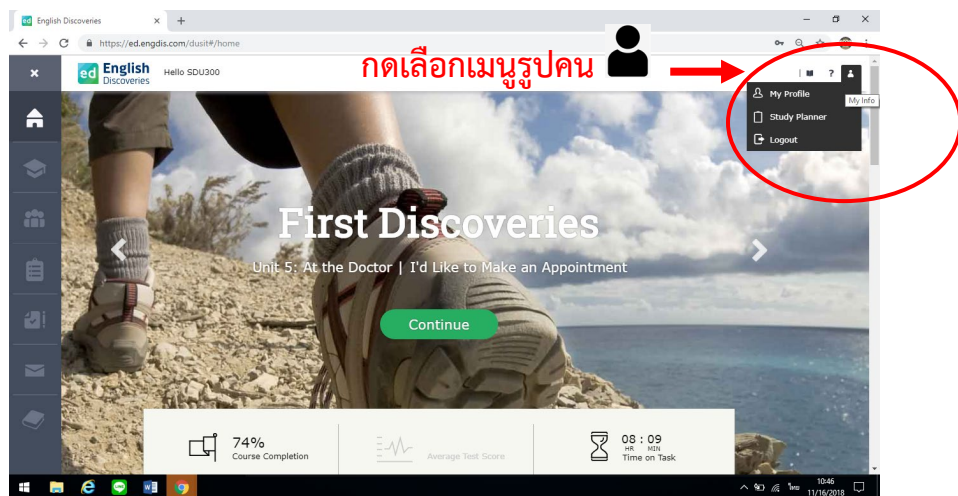


ภาพที่ 2.3 การตรวจสอบชื่อ – นามสกุล หรือรหัสผู้ใช้งาน

### 2.1.2 การออกจากระบบ (Log out)

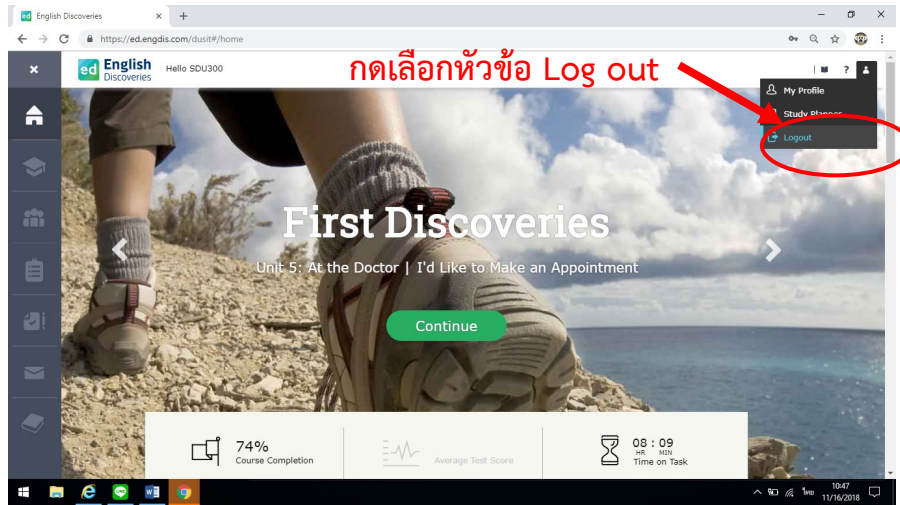
ผู้ใช้งานโปรแกรมฯ เข้าใช้งาน (Log in) แล้วจำเป็นต้องออกจากระบบ (Log out) ทุกครั้ง เมื่อเลิกใช้งานโปรแกรมฯ มิฉะนั้น จะไม่สามารถเข้าใช้งานครั้งต่อไปได้ เนื่องจากระบบจะบันทึกว่า ผู้ใช้งานยังอยู่ในระบบ การออกจากระบบ (Log out) มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1) กดเลือกเมนูรูปคน  ที่แถบมุมขวาบน จะปรากฏหน้าต่างตัวเลือกหัวข้อ ได้แก่ My Profile, Study Planner และ logout



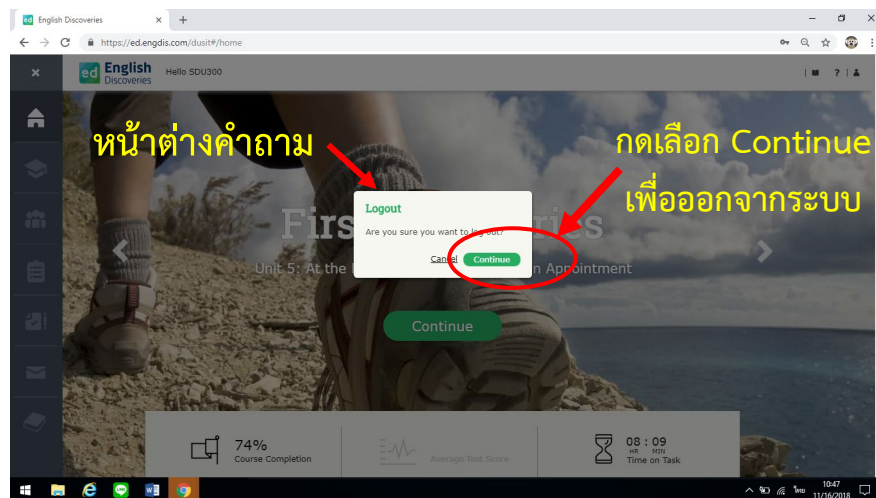
ภาพที่ 2.4 การเลือกเมนูรูปคน  เพื่อออกจากโปรแกรมฯ

## 2) กดเลือกหัวข้อ logout



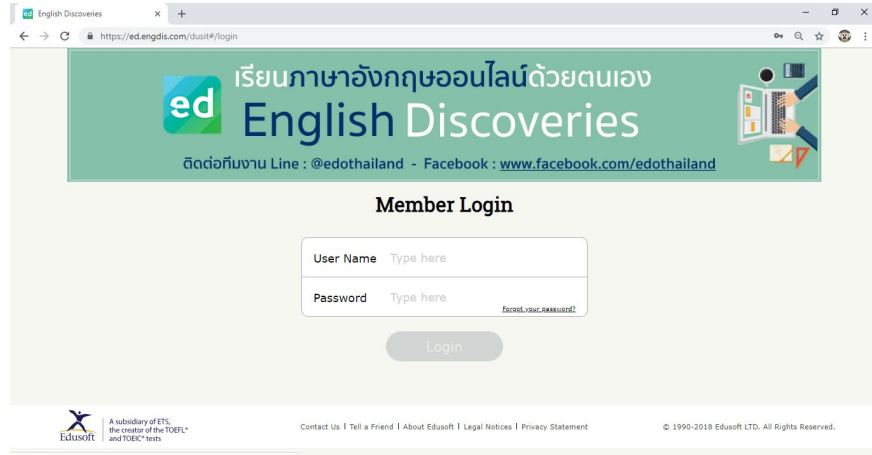
ภาพที่ 2.5 การเลือกหัวข้อ Log out เพื่อออกจากโปรแกรมฯ

## 3) หน้าต่างคำถามปรากฏขึ้น เพื่อยืนยันการออกจากระบบ (Log out) ผู้ใช้งานกดเลือก continue เพื่อออกจากระบบ



ภาพที่ 2.6 หน้าจอหน้าต่างคำถามเพื่อยืนยันการออกจากระบบ และการเลือกคำสั่งเพื่อยืนยันการออกจากระบบ

4) หากออกจากระบบสำเร็จสามารถตรวจสอบได้จากหน้าจอที่จะปรากฏเป็นหน้าจอเข้าใช้งานโปรแกรมฯ (Log In)



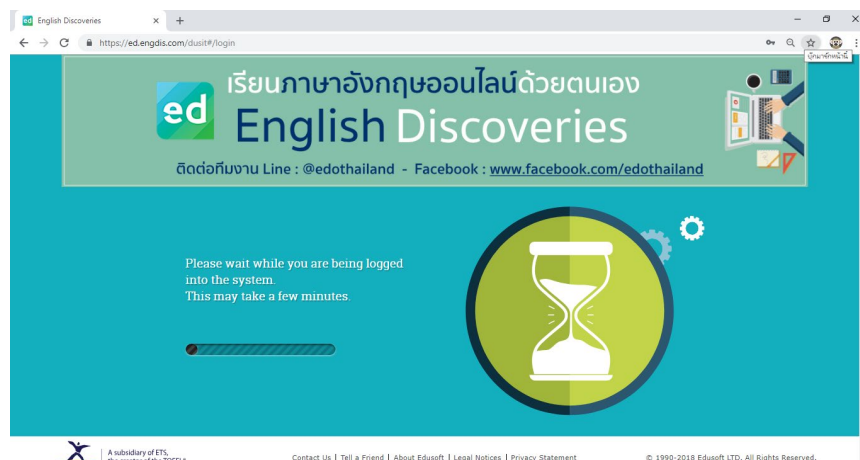
ภาพที่ 2.7 หน้าจอที่ปรากฏหลังจากออกจากระบบสำเร็จ

### 2.1.3 การเข้าใช้งาน (Log In) ไม่สำเร็จ

กรณีผู้ใช้งานโปรแกรมฯ เข้าใช้งานโปรแกรมไม่สำเร็จ หรือไม่สามารถเข้าใช้งาน (Log in) ครั้งต่อไปได้ อาจเกิดจาก 3 กรณี ดังนี้

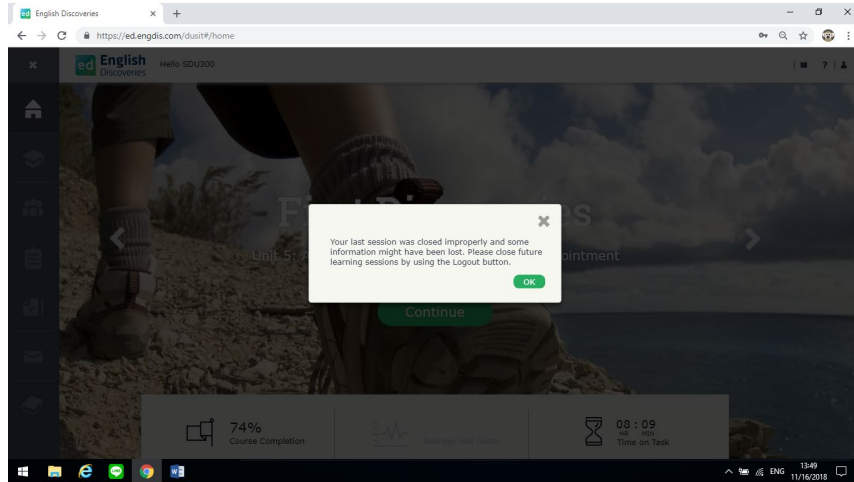
2.1.3.1 ผู้ใช้งานไม่ได้ออกจากระบบ (Log out) เมื่อเลิกใช้งานโปรแกรมฯ ในครั้งก่อน หรือออกจากระบบไม่สมบูรณ์ ผู้ใช้งานสามารถดำเนินการ ดังต่อไปนี้

1) เมื่อเข้าใช้งาน (Log in) แล้วหน้าจอปรากฏรูปภาพนาฬิกาทราย แสดงว่าการใช้งานครั้งล่าสุดไม่ได้ออกจากระบบ (Log out) การใช้งานโปรแกรมฯ หรือการออกจากระบบ (Log out) ไม่สมบูรณ์



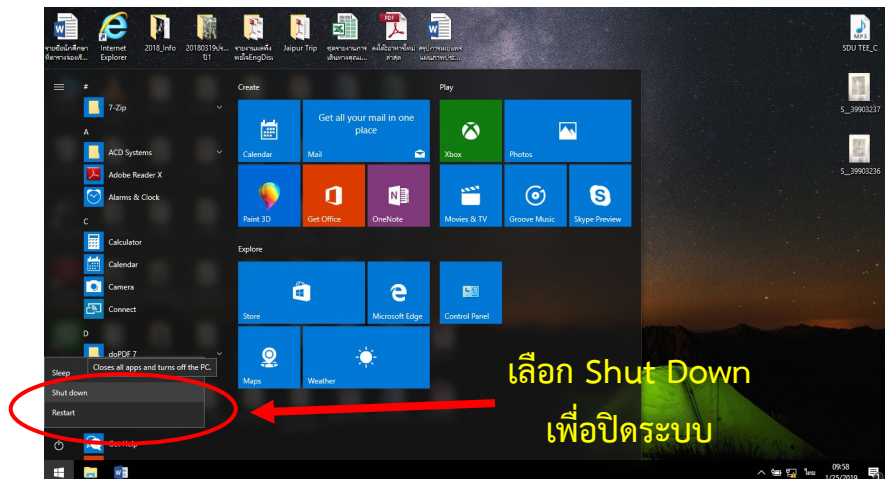
ภาพที่ 2.8 หน้าจอแสดงรูปภาพนาฬิกาทรายหากออกจากระบบ (Log out) ไม่สมบูรณ์

2) หน้าจอจะปรากฏหน้าต่างข้อความแจ้งว่าการใช้งานครั้งก่อน ผู้ใช้งานโปรแกรมฯ ไม่ได้ออกจากระบบ (Log out) อย่างสมบูรณ์



ภาพที่ 2.9 หน้าต่างข้อความแจ้งผู้ใช้งานโปรแกรมไม่ได้ออกจากระบบ (Log out) อย่างสมบูรณ์

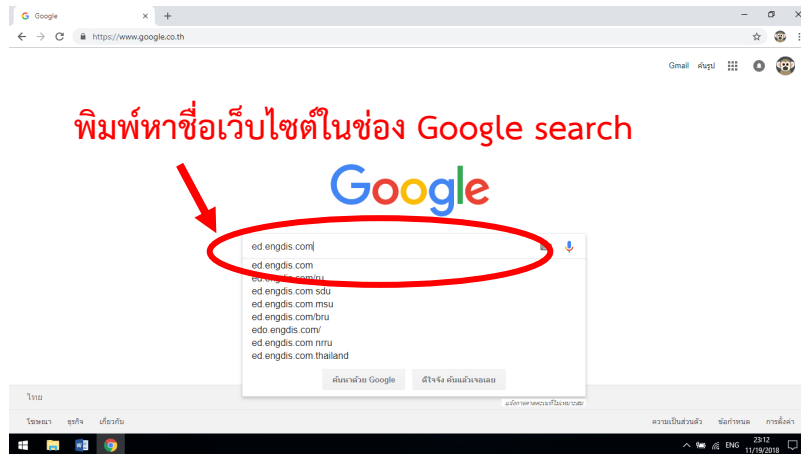
3) ผู้ใช้งานจะต้องดำเนินการปิดระบบ (Shut Down, Turn Off) อุปกรณ์ที่เข้าใช้งานโปรแกรมฯ ในครั้งก่อน เช่น ปิดคอมพิวเตอร์ ปิดโทรศัพท์ เพื่อยกเลิกการเข้าระบบการใช้งานโปรแกรมฯ ในครั้งก่อน ผู้ใช้งานจึงจะสามารถเข้าใช้งานโปรแกรมฯ ได้อีกครั้ง



ภาพที่ 2.10 การปิดระบบคอมพิวเตอร์ เพื่อยกเลิกการเข้าระบบการใช้งานโปรแกรมฯ ในครั้งก่อน

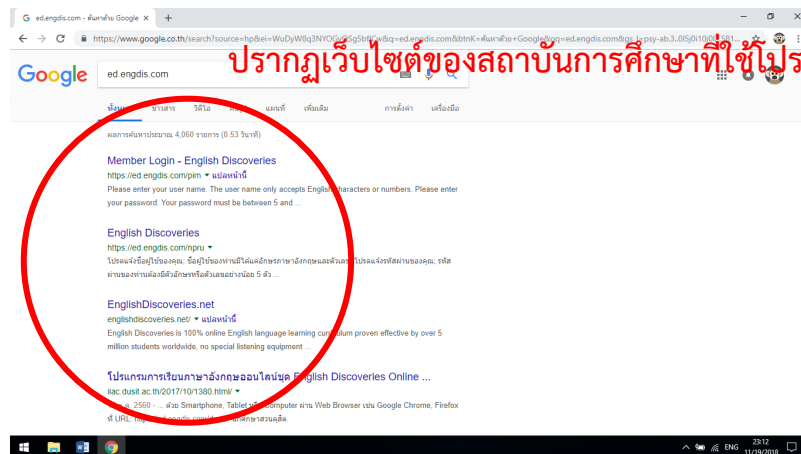
### 2.1.3.2 กรณีที่เข้าใช้โปรแกรมไม่ได้เนื่องจาก URL ผิด

1) ผู้ใช้งานอาจจะพิมพ์ URL หรือพิมพ์ชื่อเว็บไซต์ไม่ถูกต้อง เนื่องจากผู้ใช้งานใช้วิธีการสืบค้น URL หรือเว็บไซต์ในช่อง Google search ระบบอาจจะแสดง URL ของสถาบันการศึกษาอื่นๆ ซึ่งคล้ายคลึงกัน ทำให้ผู้ใช้งานเกิดความสับสนเลือก URL หรือเว็บไซต์ที่จะเข้าใช้โปรแกรมมัลติมีเดีย ชุด English Discoveries Online ของมหาวิทยาลัยสวนดุสิตผิดพลาด



พิมพ์หาชื่อเว็บไซต์ในช่อง Google search

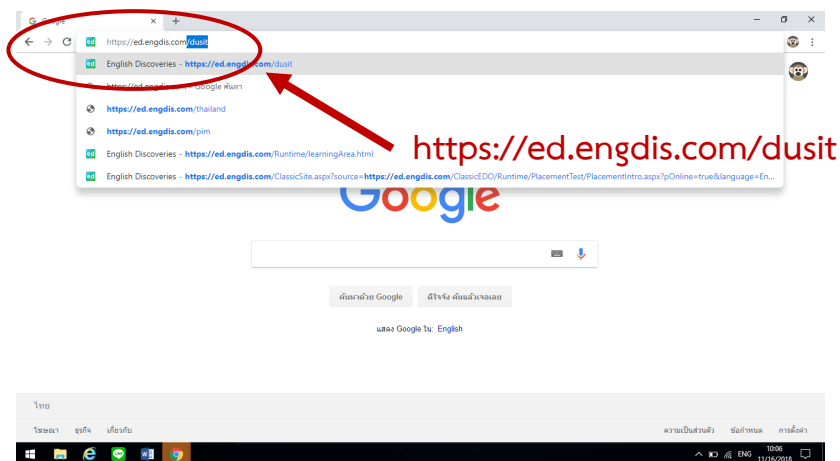
ภาพที่ 2.11 การค้นหาเว็บไซต์โปรแกรมฯ ในช่อง Google search



ปรากฏเว็บไซต์ของสถาบันการศึกษาที่ใช้โปรแกรมฯ

ภาพที่ 2.12 ปรากฏเว็บไซต์ของสถานศึกษาที่ใช้งานโปรแกรมฯ

2) ให้ผู้ใช้งานตรวจสอบ และพิมพ์ที่อยู่คือ <https://ed.engdis.com/dusit> ในช่องพิมพ์ URL เพื่อเข้าใช้งานระบบโปรแกรมฯ



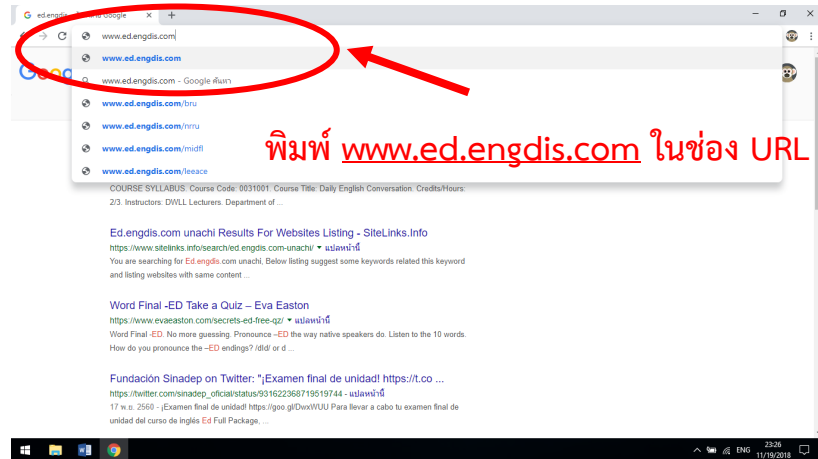
<https://ed.engdis.com/dusit>

ภาพที่ 2.13 การพิมพ์ที่อยู่เว็บไซต์เพื่อเข้าใช้งานโปรแกรมฯ

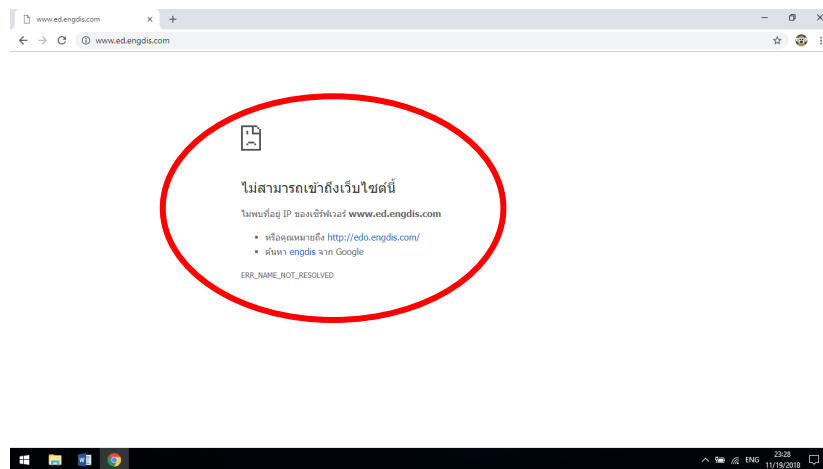


### 2.1.3.3 กรณีที่เข้าใช้โปรแกรมฯ ไม่ได้เนื่องจากหา URL ไม่พบ

1) สาเหตุอาจเกิดจากผู้ใช้งานพิมพ์ URL ไม่ถูกต้อง เช่น [www.ed.engdis.com](http://www.ed.engdis.com) จะไม่สามารถเข้าระบบโปรแกรมฯ ได้ โดยระบบจะแสดงข้อความ “ไม่สามารถเข้าถึงเว็บไซต์นี้”

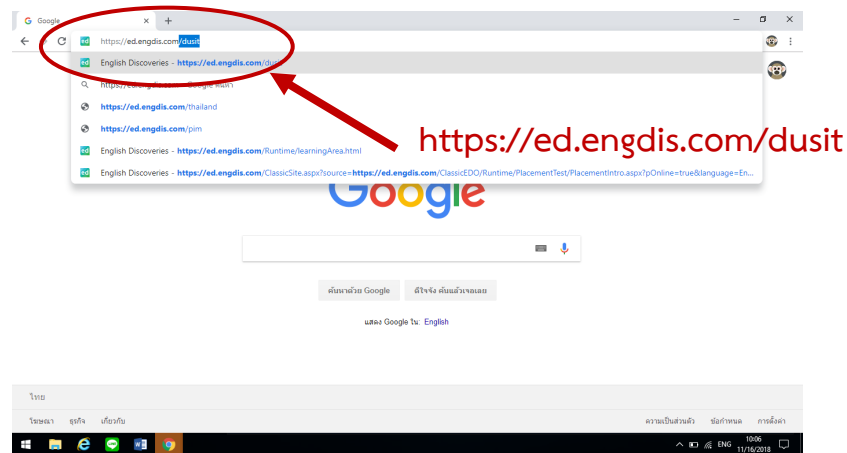


ภาพที่ 2.14 การพิมพ์ที่อยู่เว็บไซต์ผิดพลาดในการเข้าใช้งานโปรแกรมฯ



ภาพที่ 2.15 หน้าจอจะปรากฏข้อความ “ไม่สามารถเข้าถึงเว็บไซต์นี้”

2) ให้ผู้ใช้งานสามารถตรวจสอบ และพิมพ์ที่อยู่ที่ต้องการ คือ <https://ed.engdis.com/dusit> ในช่องพิมพ์ URL เพื่อเข้าใช้งานระบบโปรแกรมฯ



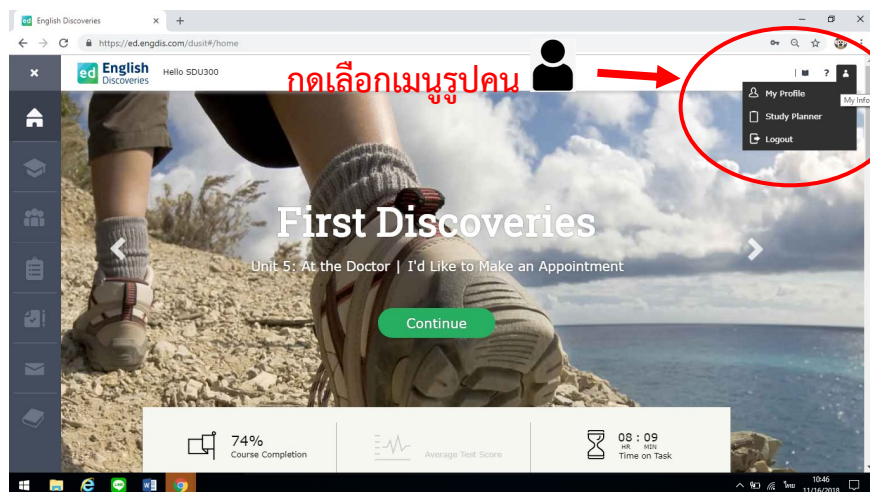
ภาพที่ 2.16 ตรวจสอบและพิมพ์ที่อยู่ที่ถูกตัดเพื่อเข้าระบบใช้งานโปรแกรมฯ

## 2.1.4 การใช้เมนูอื่นๆ

### 2.1.4.1 การเปลี่ยนภาษาแปลหลัก

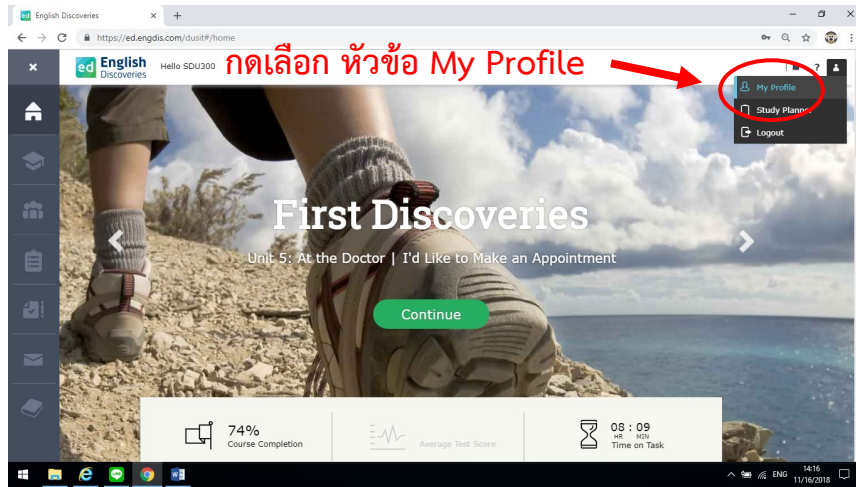
ผู้ใช้งานโปรแกรมมีลติมีเดีย ชุด English Discoveries Online ฯ สามารถใช้พจนานุกรมเป็นเครื่องมือช่วยในการเรียนในโปรแกรมฯ ได้ โดยแปลจากภาษาอังกฤษ เป็นภาษาไทย หรือภาษาต่างประเทศอื่นๆ ได้ โดยผู้ใช้งานสามารถเลือกแปลจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาหลักที่ตนเองถนัดได้ โดยปฏิบัติตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

- 1) กดเลือกเมนูรูปคน  ที่แถบมุมขวาบน จะปรากฏหน้าต่างตัวเลือกหัวข้อ ได้แก่ My Profile, Study Planner และ logout



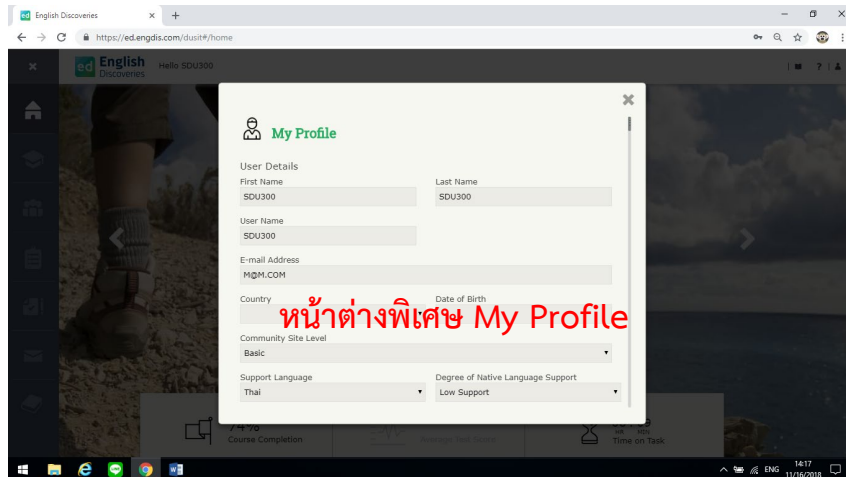
ภาพที่ 2.17 การเลือกเมนูเพื่อเปลี่ยนภาษา

2) กดเลือก My Profile จะปรากฏหน้าต่างพิเศษ My Profile



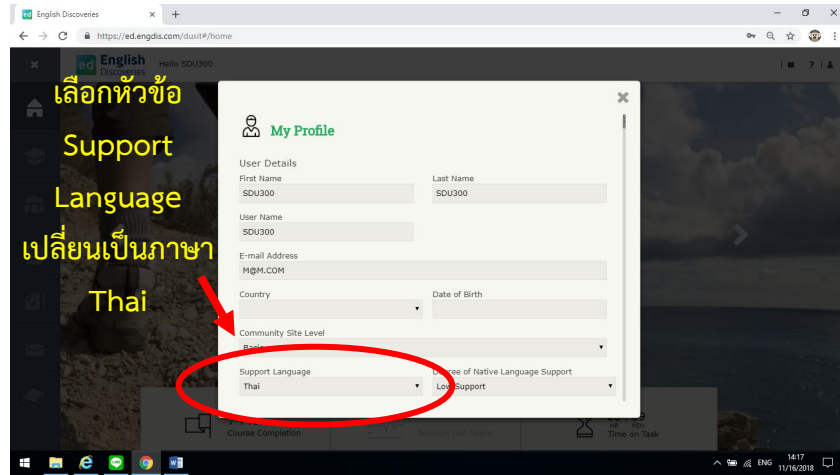
ภาพที่ 2.18 เลือกหัวข้อ My Profile เพื่อเปลี่ยนภาษา

3) หน้าต่างพิเศษ My Profile จะปรากฏขึ้น



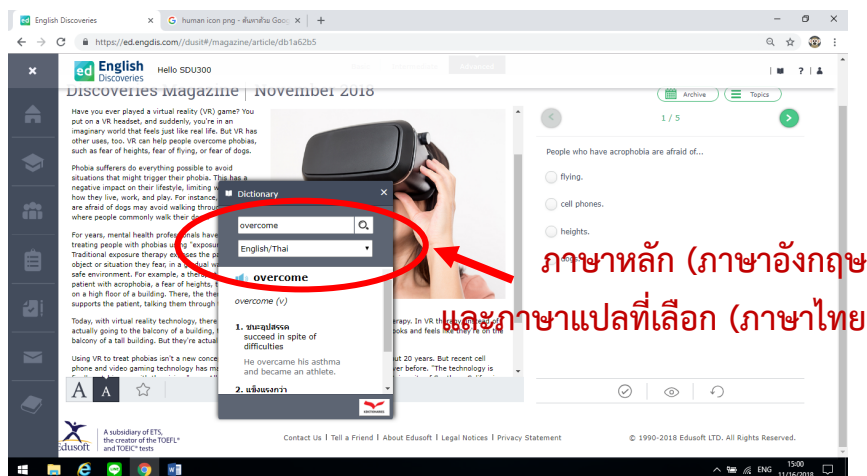
ภาพที่ 2.19 หน้าต่างพิเศษ My Profile

4) เลือกเปลี่ยนภาษาที่หัวข้อ Support Language โดยกดเลือก ▼ จะปรากฏกล่องให้เลือกภาษา ซึ่งจะเรียงตามลำดับตัวอักษรภาษาอังกฤษ เช่น เลือกเปลี่ยนเป็นภาษาไทย



ภาพที่ 2.20 การเลือกเปลี่ยนภาษา ที่หัวข้อ Support Language

5) เมื่อเปลี่ยนสำเร็จภาษาหลัก (ภาษาอังกฤษ จะถูกแปลเป็นภาษาที่เลือก เช่น ภาษาไทย



ภาพที่ 2.21 เมนู Dictionary ที่ปรากฏภาษาหลัก (ภาษาอังกฤษ) และภาษาแปลที่เลือก (ภาษาไทย)

## 2.2 การจัดการบัญชีผู้ใช้งานโดย สถาบันภาษา ศิลปะและวัฒนธรรม

สถาบันภาษา ศิลปะและวัฒนธรรม จัดการปัญหาเบื้องต้นแก่ผู้ใช้งานตามช่องทางที่ผู้ใช้งานประสานงานมา เช่น โทรศัพท์ Facebook Line หรือมาพบด้วยตนเอง โดยปัญหาที่พบบ่อย และช่วยตรวจสอบการใช้งานเบื้องต้น ได้แก่ ผู้ใช้งานลืมรหัสผ่าน (Password) ระบุรหัสผ่าน (Password) ไม่ถูกต้อง กรรอก URL ไม่ถูกต้อง รวมทั้ง การประสานงานกับบริษัท IT Edusoft ให้เปิดระบบเพื่อแก้ไขข้อมูลในเมนู My Profile โดยแนวทางปฏิบัติในการตรวจสอบเป็นดังต่อไปนี้

### 2.2.1 การลืมหุ้สผู้ใช้งาน

1. กรณียุ้สผู้ใช้งาน ลืมหุ้สผู้ใช้งาน (Username) และรหัสผ่าน (Password) กรณียุ้สผู้ใช้งานนี้มักจะเกิดขึ้กับผู้ใช้งานที่เป็น นักศึกษาชั้นปี 4 บุคลากรและอาจารย์ที่ยื่นขอบัญชีผู้ใช้งาน (Username) จากบัญชีผู้ใช้งานจากสถาบันภาษา ศิลปะและวัฒนธรรม เจ้าหน้าที่จะขอข้อมูล ชื่อ – นามสกุล สังกัดของบุคลากร/อาจารย์ หากเป็นนักศึกษาจะขอรหัสนักศึกษา ชั้นปี และคณะ/โรงเรียน เพื่อใช้ตรวจสอบฐานข้อมูลบัญชีผู้ใช้งาน (Username) และรหัสผ่าน (Password) ที่สถาบันภาษา ศิลปะและวัฒนธรรมจัดสรรให้

2. กรณียุ้สผู้ใช้งานเข้าใช้งานไม่ได้เนื่องจากใส่รหัสนักศึกษาผิด ซึ่งมักจะเกิดกับนักศึกษาชั้นปี 1 ที่จ้ารหัสนักศึกษาไม่แม่นย้า เนื่องจากรหัสผู้ใช้งาน (Username) ของนักศึกษาจะใช้รหัสนักศึกษาเป็นหลัก

### 2.2.2 การแก้ไขข้อมูลในระบบ

สถาบันภาษา ศิลปะและวัฒนธรรมจะประสานงานกับบริษัท IT Edusoft ให้แก้ไขข้อมูลในระบบหากพบข้อผิดพลาด เช่น บริษัทฯ ป้อนข้อมูลรหัสประจำตัวนักศึกษาหรือหลักสูตรของนักศึกษาผิดพลาด รวมทั้งให้เปิดระบบเพื่อแก้ไขข้อมูลในเมนู My Profile ในกรณียุ้ส สถาบันภาษา ศิลปะและวัฒนธรรมจะประสานงาน และกำหนดระยะเวลาเพื่อเปิดระบบให้แก้ไข ซึ่งจะเป็นช่วงระยะเวลาการอบรมนักศึกษาใหม่ใช้โปรแกรมฯ เพื่อเจ้าหน้าที่สถาบันภาษาฯ ที่รับผิดชอบได้ตรวจสอบ และแก้ไขเบื้องต้นได้

### 2.3 การจัดการบัญชีผู้ใช้งานโดย โดย บริษัท IT Edusoft

สถาบันภาษา ศิลปะและวัฒนธรรม จะประสานงานกับบริษัท IT Edusoft หลังจากจัดการปัญหาเบื้องต้นให้แก่นักศึกษาแล้วแต่ยังไม่สามารถจัดการได้ เช่น นักศึกษาเข้าใช้งานโปรแกรมฯ ไม่ได้ กรณียุ้สผ่านผิดพลาด ซึ่งเจ้าหน้าที่สถาบันภาษาทดลองเข้าโปรแกรมฯ แล้ว รวมทั้งการประสานงานเรื่องการขอให้เปิดระบบ My Profile เพื่อตรวจสอบ และแก้ไขปัญหาเบื้องต้น

### ส่วนที่ 3 การใช้งานโปรแกรมภาษาอังกฤษมัลติมีเดีย ชุด English Discoveries online

โปรแกรม English Discoveries Online ใช้ระบบสื่อผสม (Multimedia) ที่ช่วยเสริมประสบการณ์ทางภาษาเข้าสู่ชีวิตจริงของผู้ใช้งาน โดยหน่วยการเรียนรู้ที่ผู้ใช้งานสามารถฝึกทักษะทางภาษา ได้แก่ ทักษะการฟัง (Listening) ทักษะการอ่าน (Reading skill) ทักษะการพูด (Speaking skill) ทักษะการเขียน (Writing skill) หลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ (Grammar) คำศัพท์ (Vocabulary) และความรู้ด้านการใช้เว็บ (Web Literacy) มีรายละเอียดดังนี้

#### 3.1. ทักษะการฟัง (Listening skill)

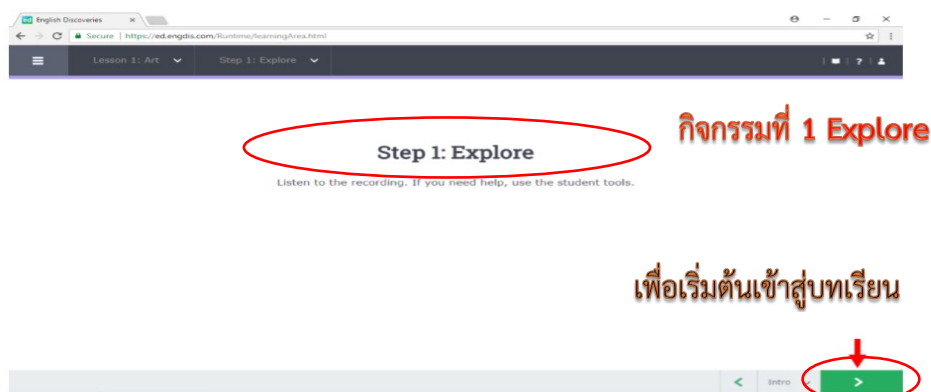
ทักษะการฟังออกแบบไว้เพื่อส่งเสริมความเข้าใจของผู้ใช้งานในการฟัง โดยผ่านการเปิดโอกาสให้ใช้สื่อที่เกี่ยวข้องกับทักษะการฟังหลายๆ อย่าง เช่น วิดีโอคลิป การแสดงทางทีวี รายการวิทยุ การฝากข้อความในเครื่องบันทึกเสียง เป็นต้น

ทักษะการฟังนี้จะแบ่งเนื้อหาการใช้งานต่าง ๆ ออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ

- ขั้นตอนการสำรวจ (Explore) นำเสนอเนื้อหาให้ผู้ใช้งานฝึกฟังบทสนทนาในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่หลากหลาย
- ขั้นตอนการฝึก (Practice) เสริมเนื้อหาในการพัฒนาการฟังผ่านการฝึกหัดโดยการมีปฏิสัมพันธ์เชิงสื่อสารที่หลากหลาย
- ขั้นตอนการทดสอบ (Test) ซึ่งใช้ทดสอบความสามารถภาษาอังกฤษในการใช้เนื้อหาใหม่ ๆ ของผู้ใช้งาน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

##### 3.1.1 Explore การสำรวจเนื้อหาการฝึกปฏิบัติทักษะการฟัง

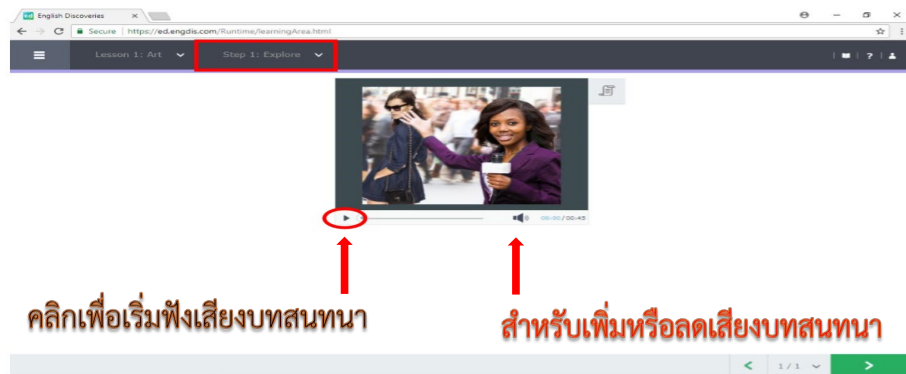
ในเรื่องที่ 1 ด้านทักษะการฟัง ผู้ใช้งานจะพบกับ Step ของการเรียนรู้ทักษะการฟังภาษาอังกฤษ โดยคลิก Next เพื่อเริ่มเข้าสู่กิจกรรมที่ 1 คือ Explore ขั้นการสำรวจเนื้อหา ขั้นตอนที่ 1 (Step 1) ดังรายละเอียดภาพที่ 3.1



ภาพที่ 3.1 Step 1: Explore (ทักษะการฟัง)

### 3.1.2 วิธีฝึกปฏิบัติทักษะการฟัง

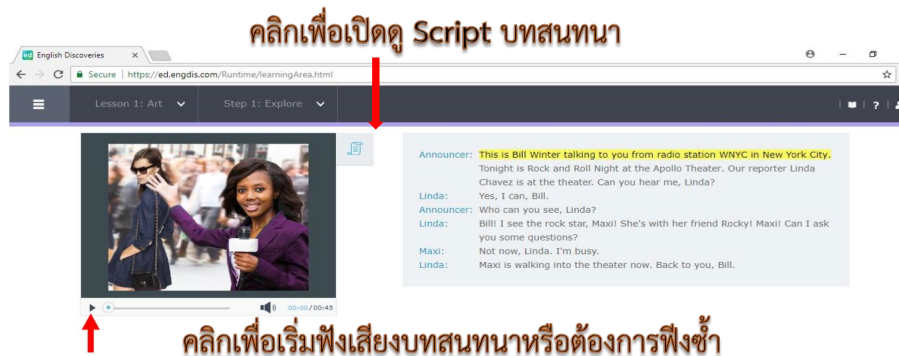
จากภาพที่ 3.4 หลังจากผู้ใช้งานเข้าสู่กิจกรรม Explore สืบหาเนื้อหา Step 1 ให้ผู้ใช้งานเริ่มเรียนที่กิจกรรม Explore เพื่อเริ่มฟังบทสนทนาภาษาอังกฤษและหากผู้ใช้งานต้องการเพิ่มหรือลดเสียงในการฟังบทสนทนาในบทเรียนโดยคลิกปุ่มลำโพง ดังตัวอย่างภาพที่ 3.2



ภาพที่ 3.2 Step 1: Explore การเปิดฟังบทสนทนา

### 3.1.3 เมนู See text เพื่อเปิดดูสคริปต์บทสนทนา

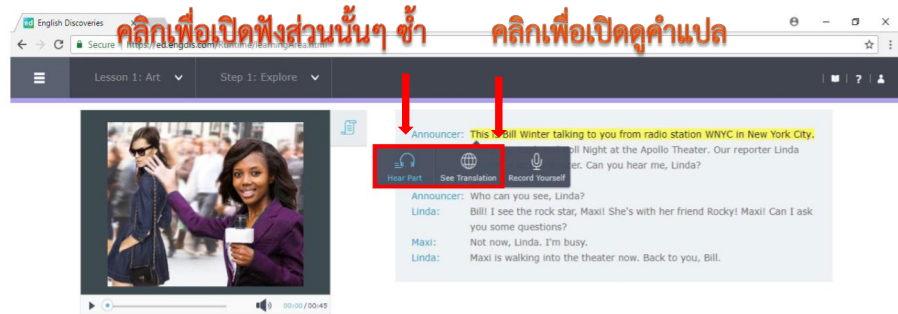
จากรูปภาพที่ 3.5 ผู้ใช้งานสามารถคลิก See Text เพื่อเปิดดูสคริปต์บทสนทนา คำศัพท์เนื้อหาเพื่อประกอบการฟังและผู้ใช้งานสามารถฟังซ้ำได้จนกว่าผู้ใช้งานจะมีความเข้าใจในเนื้อหาสำคัญของบทสนทนามากยิ่งขึ้น ดังรายละเอียดภาพที่ 3.3



ภาพที่ 3.3 Step 1 : การเปิดดูบทสนทนา (See text)

### 3.1.4 Hear Part การฝึกทักษะการฟังแบบทีละประโยคพร้อมเปิดคำแปล

จากภาพที่ 3.6 ผู้ใช้งานสามารถฝึกการฟังภาษาอังกฤษทีละประโยคจากบทสนทนาที่เรียนอยู่ โดยเลือกประโยคที่ต้องการแล้วคลิกที่ Hear Part ผู้ใช้งานสามารถดูคำแปลของประโยคต่าง ๆ ในบทสนทนาได้ โดยคลิกที่ See Translation เพื่อดูคำแปล นอกจากนี้ผู้ใช้งานยังสามารถฝึกการออกเสียงทีละประโยค โดยเลือกประโยคที่ต้องการ ดังรายละเอียดภาพที่ 3.4

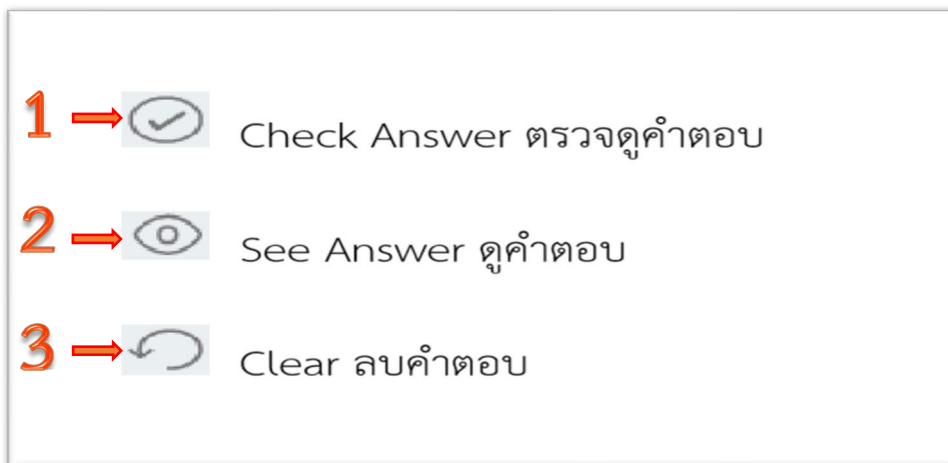


ภาพที่ 3.4 ขั้นตอนการฟัง (Hear Part)

### 3.1.5 การเข้าสู่แบบฝึกหัด

เมื่อเข้าสู่ขั้นตอนแบบฝึกหัด (Practice) จะมีแบบฝึกหัดที่หลากหลาย เช่น ลากคำตอบไปวาง และเลือกคำตอบ เป็นต้น 5 โดยจะมีเครื่องมือในการทำ Practice ดังตัวอย่างภาพที่ 3.5 ได้แก่

- 1) Check Answer (ตรวจดูคำตอบ คือ ผู้ใช้งานสามารถตรวจดูคำตอบที่ถูกต้องได้ด้วยตนเอง
- 2) See answer (ดูคำตอบ คือ ผู้ใช้งานสามารถดูเฉลยได้ในแบบฝึกหัด
- 3) Clear (ลบคำตอบ คือ ผู้ใช้งานสามารถลบคำตอบและตอบคำตอบใหม่



ภาพที่ 3.5 Step 2: Practice

## 3.2 ทักษะการพูด (Speaking skill)

### 3.2.1 Explore การสำรวจเนื้อหาการฝึกปฏิบัติทักษะการพูด

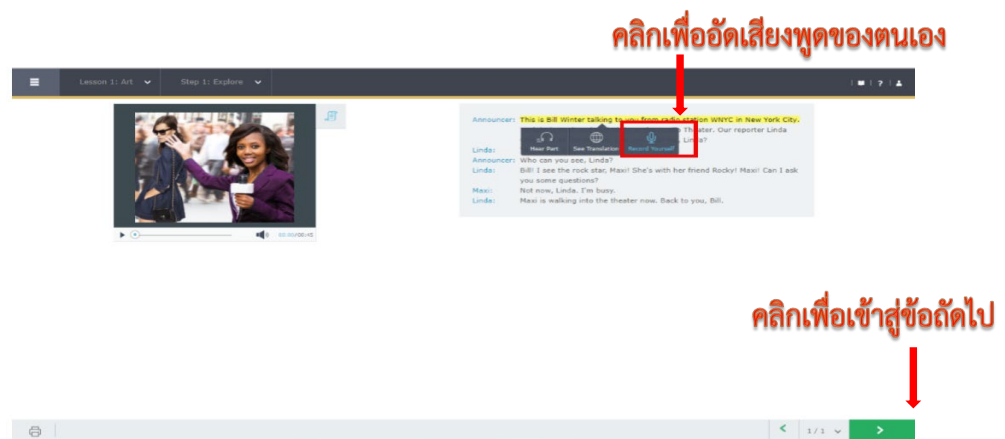
ทักษะการพูด ประกอบด้วยบทสนทนาในชีวิตจริงตามสถานการณ์ต่าง ๆ โดยเน้นเรื่องหน้าที่ของภาษาต่างๆ (Language Function) เป็นกิจกรรมเกี่ยวกับการพูดที่ใช้กันอยู่ประจำวัน



### 3.2.2 วิธีฝึกปฏิบัติทักษะการพูด

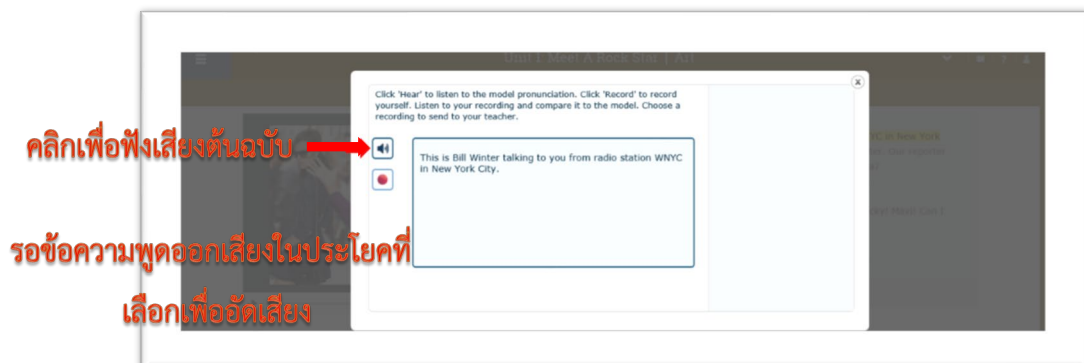
- ขั้นตอนการสำรวจ (Explore) ซึ่งจะเสนอบทสนทนาในรูปแบบที่มีชีวิตชีวา มีภาพเคลื่อนไหว ประกอบเสียงสนทนา
- ขั้นตอนการฝึก (Practice) ซึ่งผู้ใช้งานจะเข้าร่วมสนทนา โดยแสดงบทบาทเป็นตัวแสดงตัวหนึ่ง ในการนี้ ทำได้โดยใช้เทคโนโลยี การจำคำพูดได้ หรือ โดยเลือกการบันทึกเสียงแล้วเปิดฟังเสียงพูดของตนเอง

ผู้ใช้งานสามารถฝึกการออกเสียงภาษาอังกฤษทีละประโยค โดยเลือกประโยคที่ต้องการแล้วคลิกที่ Record Yourself และคลิกที่ Next (ข้อถัดไป) เพื่อเข้าสู่ข้อคำถามถัดไป ดังตัวอย่างภาพที่ 3.6



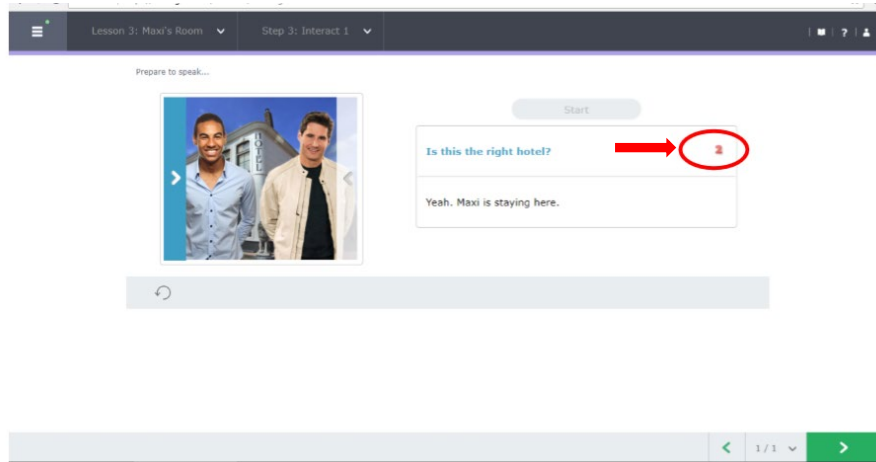
ภาพที่ 3.6 Step 1: Explore (Speaking skill)

ผู้ใช้งานคลิกเพื่อฟังเสียงต้นฉบับและคลิกที่รอให้ข้อความ Speak (ให้เริ่มพูด) แสดงขึ้นมา จากนั้นให้ผู้ใช้งานพูดประโยคที่เลือก ดังตัวอย่างภาพที่ 3.7



ภาพที่ 3.7 Step 2: Practice 1 (Speaking skill)

ผู้ใช้งานสังเกตที่หน้าจอโปรแกรมจะนับถอยหลัง 3...2...1 บนประโยคที่เลือก แล้วให้ผู้ใช้งานเริ่มพูดประโยคนั้น เพื่ออัดเสียงพูดของตนเอง



ภาพที่ 3.8 Step 2: Practice 2 (Speaking skill)

### 3.3 ทักษะการอ่าน




#### 3.3.1 Explore การสำรวจเนื้อหาการฝึกปฏิบัติทักษะการพูดเขียน

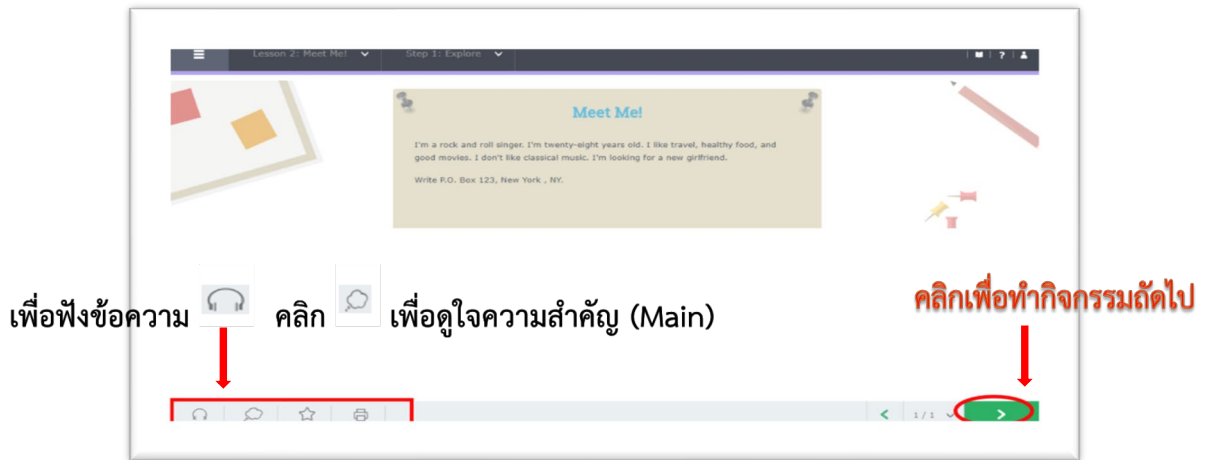
ทักษะการอ่านนี้ได้ออกแบบเพื่อให้ผู้ใช้งานได้ฝึกทักษะการอ่านกับเนื้อหาภาษา (Text) ประเภทต่าง ๆ เช่น นิทาน การโฆษณา จดหมาย ไปรษณียบัตรและบทความต่างๆ เป็นต้น โดยได้เน้นให้เห็นชัดเกี่ยวกับกลวิธีการอ่านภาษาอังกฤษ เช่น การเดาคำศัพท์ต่าง ๆ จากเนื้อหาบทความ การหาใจความสำคัญ ความคิดหลัก และคำสำคัญ (Keywords) เป็นต้น

ทักษะการอ่าน แบ่งการใช้งานต่าง ๆ 3 ขั้นตอน คือ

- ขั้นตอนการสำรวจ (Explore) ซึ่งจะนำเสนอเนื้อหาต่าง ๆ
- ขั้นตอนการฝึก (Practice) ที่จะเสริมเนื้อหา โดยผ่านการฝึกหัด ที่ให้ผู้ใช้งานมีปฏิสัมพันธ์กับสื่ออย่างหลากหลาย
- ขั้นตอนการทดสอบ (Test) ซึ่งใช้ทดสอบความสามารถใช้เนื้อหาใหม่ ๆ ของผู้ใช้งาน

#### 3.3.2 วิธีการฝึกปฏิบัติทักษะการอ่าน

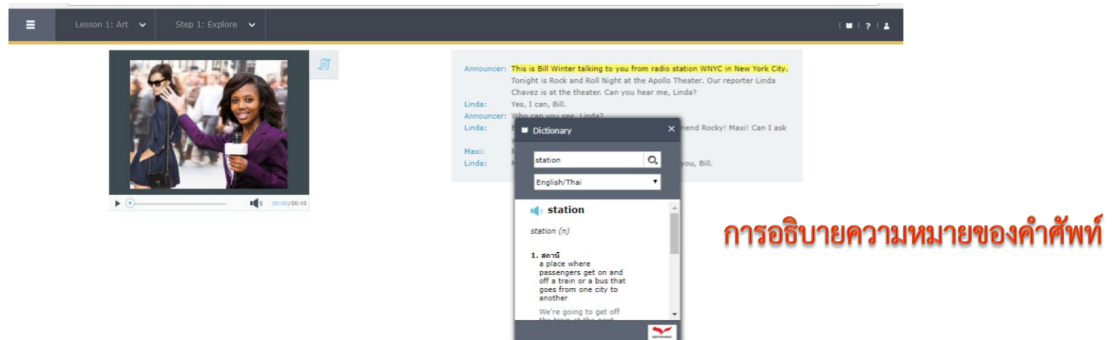
การเข้าใช้งานหลังจากคลิก Next ผู้ใช้งานจะพบกับ Step การเรียนรู้ของทักษะการอ่าน ให้ผู้ใช้งานคลิก A เพื่อเข้าสู่เนื้อหา โดยมีรายละเอียด คือ เพื่อฟังข้อความ  คลิก  เพื่อดูใจความสำคัญ (Main Idea)  เพื่อดูคำสำคัญ (Keyword) และคลิก Next เพื่อทำกิจกรรมถัดไปคือ กิจกรรมแบบฝึกหัด (Practice) ดังตัวอย่างภาพที่ 3.9



ภาพที่ 3.9 Step 1: Explore (ทักษะการอ่าน)

### 3.3.3 การเปิดดูความหมายคำศัพท์

ผู้ใช้งานสามารถเลือกดูความหมายของคำศัพท์ได้โดยคลิกขวาที่คำศัพท์นั้น จากนั้นพจนานุกรมจะแสดงขึ้นมาพร้อมกับความหมายของคำศัพท์นั้น ดังตัวอย่างภาพที่ 3.10



ภาพที่ 3.10 การเปิดดูความหมายของคำศัพท์ (ทักษะการอ่าน)

## 3.4 ทักษะการเขียน (Writing skill)

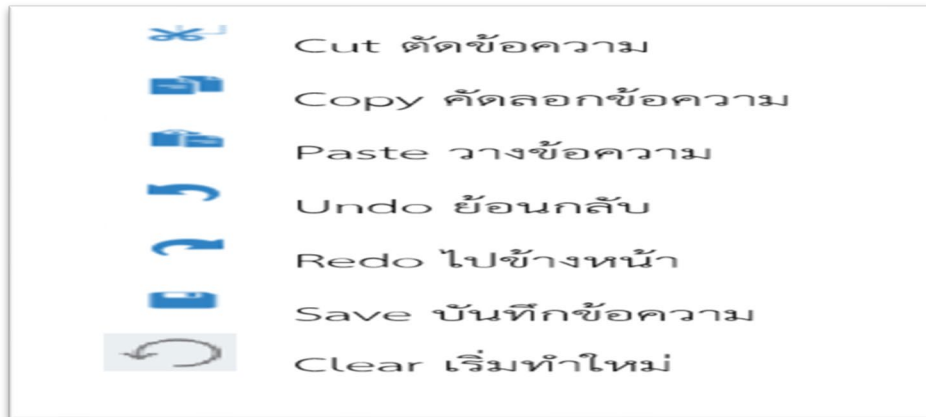
### 3.4.1 Explore การสำรวจเนื้อหาการฝึกปฏิบัติทักษะการพูดเขียน

ทักษะการเขียน ประกอบด้วย แบบการเขียน Writing models ที่กำหนดให้หลายแบบ ผู้ใช้งานจะเขียนจดหมาย (แบบเป็นทางการ และไม่เป็นทางการ และรายงานต่างๆ การกรอกแบบฟอร์มต่างๆ เป็นต้น โดยการใช้ระบบงานที่ให้ผู้เขียน และแก้ไขข้อความในเอกสารได้แทนพิมพ์ดีด (Word Processor) แบบง่ายๆ ซึ่งสามารถตรวจสอบคำผิดด้วย พร้อมก็มีข้อแนะนำในการเขียนที่เป็นประโยชน์ แต่ละกิจกรรมการเขียนจะแบ่งออกไว้ดังนี้

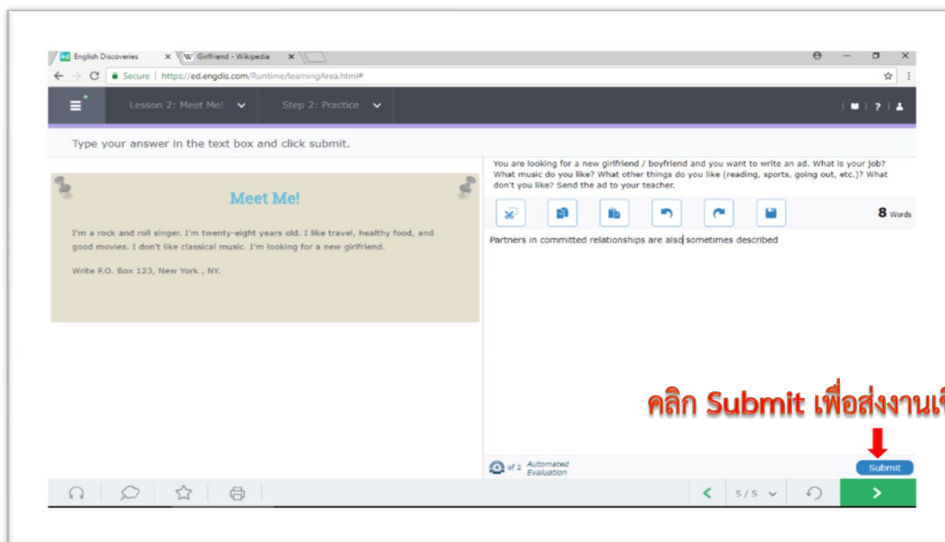
- ขั้นตอนการสำรวจ (Explore) ซึ่งแสดงหน่วยการเขียน (Writing module)
- ขั้นตอนการฝึก (Practice) ซึ่งผู้ใช้งานจะฝึกเขียนจริงๆ กับแบบฟอร์มต่างๆ ในการเขียน

### 3.4.2 วิธีฝึกปฏิบัติทักษะการเขียน

เมื่อผู้ใช้งานทำ Practice ถึงข้อสุดท้าย จะมีแบบฝึกทักษะการเขียน (Automated Writing) เพื่อให้ผู้ใช้งานฝึกการเขียนภาษาอังกฤษและส่งให้ระบบตรวจสอบอัตโนมัติ โดยในแบบฝึกทักษะการเขียนจะมีเครื่องมือ ดังตัวอย่างภาพที่ 3.11 หลังจากผู้ใช้งานเขียนข้อความของตนเองเสร็จแล้ว ผู้ใช้งานสามารถส่งให้ตรวจเพื่อขอ Feedback ต่อไป ดังตัวอย่างภาพที่ 3.12



ภาพที่ 3.11 Step 1: Explore (Writing skill)

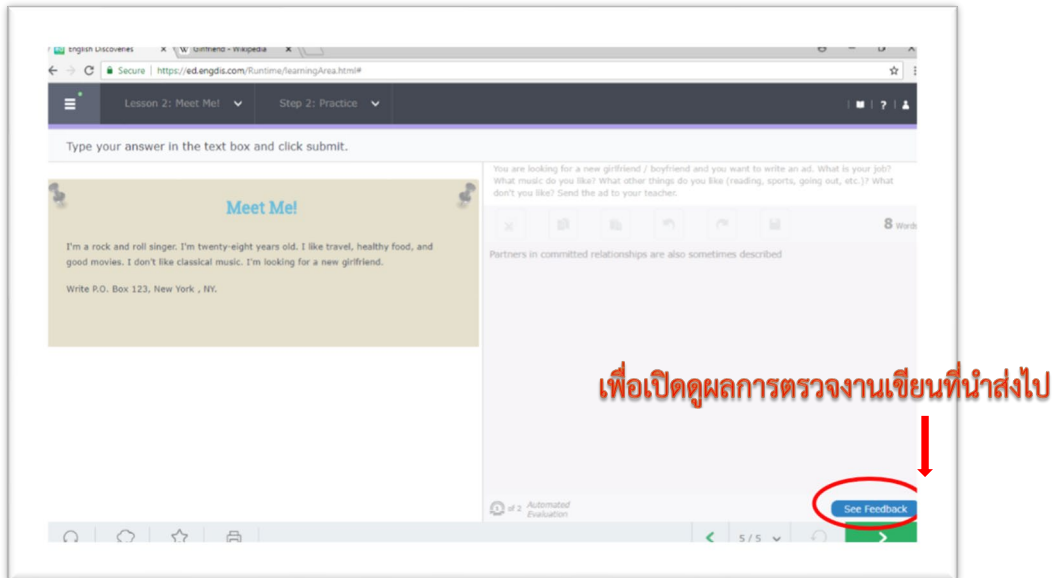


ภาพที่ 3.12 การส่งภาระงานทักษะการเขียน

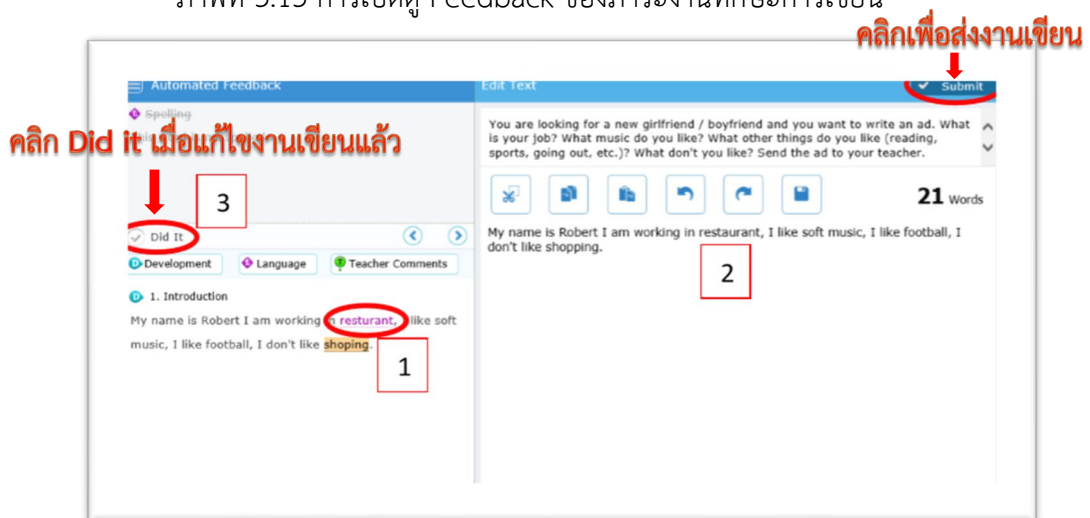
### 3.4.3 การเปิดดู Feedback งานเขียนของตนเอง

จากภาพที่ 3.13 ผู้ใช้งานคลิกที่ See feedback เพื่อเปิดดูผลการตรวจงานเขียนของตนเอง ว่า มีคำศัพท์ที่ผิด (1) ตามที่ระบบแจ้งเตือน เช่น Misspelling และ Capital Letter หรือ Grammar หรือไม่ แล้วผู้ใช้งานแก้ไขข้อความด้านขวามือ (2) จากนั้นคลิก Did It ทำครบทุกคำศัพท์ หรือทุก

ประโยค เป็นต้น เมื่อแก้ไขหมดทุกส่วนแล้วสามารถคลิก Submit อีกครั้งเพื่อส่งให้ครูออนไลน์ ตรวจสอบการเขียนภาษาอังกฤษของผู้ใช้งาน



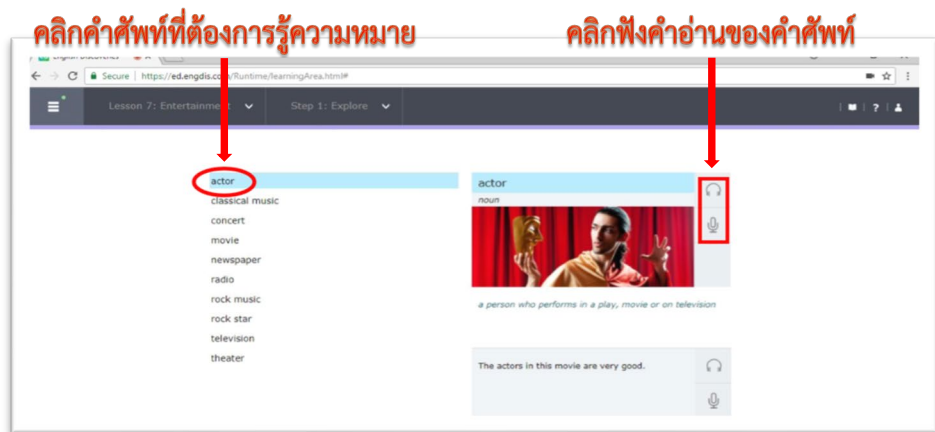
ภาพที่ 3.13 การเปิดดู Feedback ของภาระงานทักษะการเขียน



ภาพที่ 3.14 ตัวอย่างการให้ Feedback ของภาระงานทักษะการเขียน

### 3.4.4 การใช้งานคำศัพท์ (Vocabulary)

โดยหลังจากคลิก Next ผู้ใช้งานจะพบกับขั้นตอนการเรียนรู้ของคำศัพท์ เพียงคลิกเพื่อเข้าสู่เนื้อหาผู้ใช้งานสามารถคลิกฟังการออกเสียงคำศัพท์ บันทึกเสียง และเปิดดูตัวอย่างประโยค ดังตัวอย่างภาพที่ 3.15



ภาพที่ 3.15 การใช้งานคำศัพท์

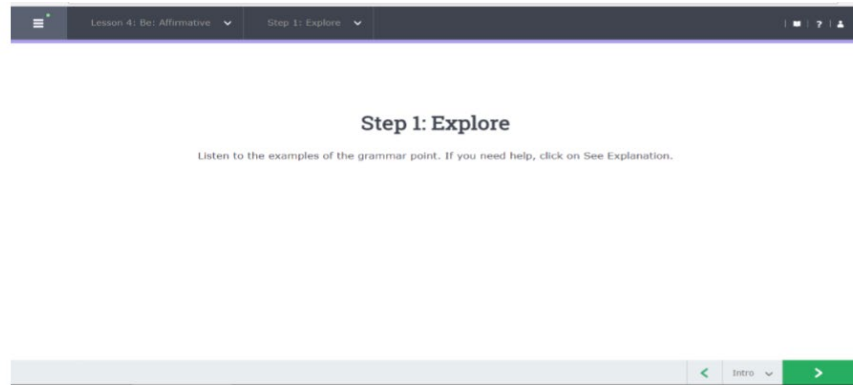
### 3.5 ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ

#### 3.5.1 การฝึกปฏิบัติความรู้ด้านไวยากรณ์ (Grammar)

ความรู้ด้านไวยากรณ์ได้ออกแบบไว้ เพื่อแนะนำโครงสร้างไวยากรณ์ ในเนื้อหา และมีแบบฝึกตามตัวอย่างต่างๆ ที่มีชีวิตชีวา และอารมณ์ขัน แสดงถึงการใช้โครงสร้างทางไวยากรณ์ และอำนวยความสะดวกตามความต้องการอื่น ๆ หน่วยการเรียนรู้แต่ละหัวข้อที่เกี่ยวกับความรู้ไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ ประกอบด้วย

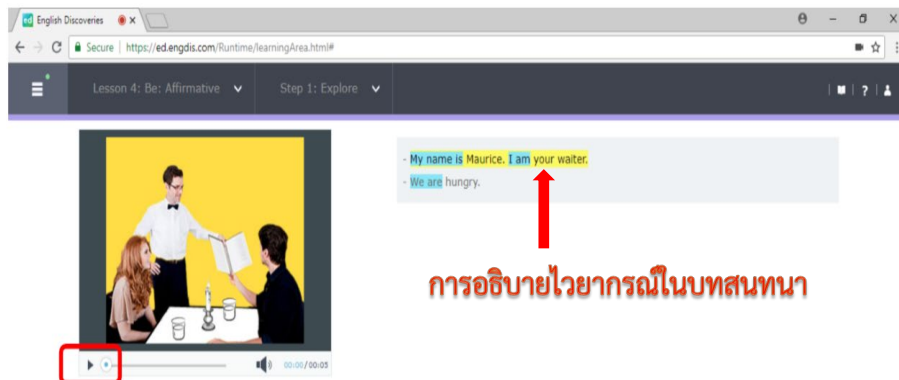
- ขั้นตอนการสำรวจ (Explore) ซึ่งจะแนะนำจุดสำคัญ และคำอธิบายหลักไวยากรณ์ที่มีรายละเอียดตามบริบท
- ขั้นตอนการฝึกทักษะ (Practice) ซึ่งจะมีแบบฝึกหัดสำหรับการรวบรวม โครงสร้างไวยากรณ์ที่ได้สอนไว้
- ขั้นตอนการทดสอบ (Test) ซึ่งจะทดสอบความสามารถด้านไวยากรณ์ภาษาอังกฤษที่จะใช้โครงสร้างภาษาที่เรียนไป

ผู้ใช้งานสามารถ คลิกที่ Next ผู้ใช้งานจะพบกับขั้นตอนการเรียนรู้หลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษเพื่อเข้าสู่เนื้อหา See Explanation ผู้ใช้งานเปิดดูคำอธิบายหลักไวยากรณ์ภาษาอังกฤษ จากนั้นคลิกเพื่อทำแบบฝึกหัด Practice และแบบทดสอบ Test ตามหัวข้อหลักไวยากรณ์ที่อธิบาย ดังตัวอย่างภาพที่ 3.16



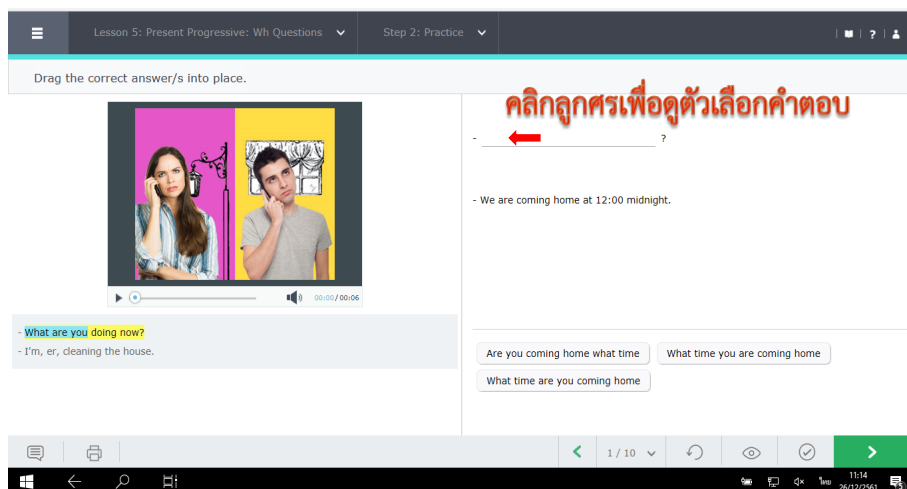
ภาพที่ 3.16 การเริ่มใช้งานไวยากรณ์ (Grammar)

คลิกเพื่อเข้าสู่ขั้นตอนการเรียนรู้ขั้นต่อไป



การอธิบายไวยากรณ์ในบทสนทนา

ภาพที่ 3.17 การใช้งานไวยากรณ์ (Grammar)  
คลิกเพื่อเปิดฟังบทสนทนา



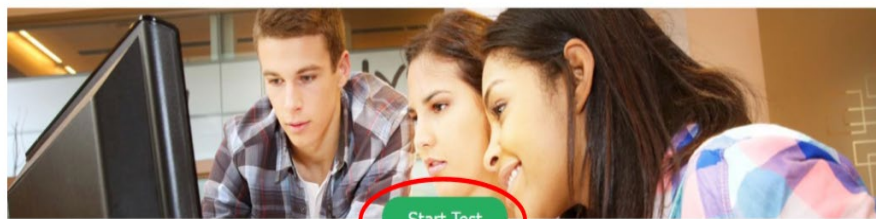
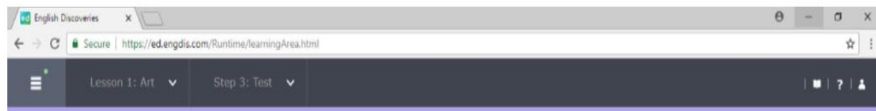
คลิกถูกรศเพื่อดูตัวเลือกคำตอบ

ภาพที่ 3.17 ตัวอย่างแบบฝึกหัดไวยากรณ์ (Grammar)

### 3.6 การทำแบบทดสอบท้ายบทเรียน

#### 3.6.1 เริ่มทำแบบทดสอบ

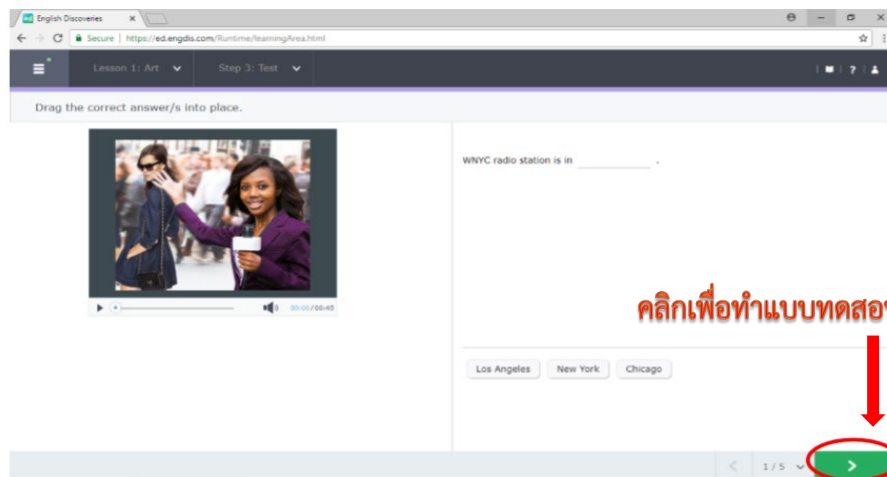
หลังจากที่ผู้ใช้งานทำ Practice (แบบฝึกหัด ถึงข้อสุดท้ายแล้ว ให้คลิกที่ Start test เพื่อเริ่มทำแบบทดสอบประจำหน่วยการเรียนรู้ เพื่อเป็นการทดสอบความรู้ที่ได้เรียนไป



กด Start test เพื่อ  
เริ่มทำแบบทดสอบ

ภาพที่ 3.18 Test (แบบทดสอบ)

ผู้ใช้งานสามารถเริ่มทำแบบทดสอบโดยลากคำตอบขึ้นไปวางตรงช่องว่างที่ถูกต้อง หลังจากเสร็จข้อที่ 1 แล้วคลิกที่ลูกศรถัดไป เพื่อทำข้อสอบข้อต่อไปเรื่อย ๆ จนจบ ดังตัวอย่างภาพที่ 3.19



คลิกเพื่อทำแบบทดสอบข้อถัดไป

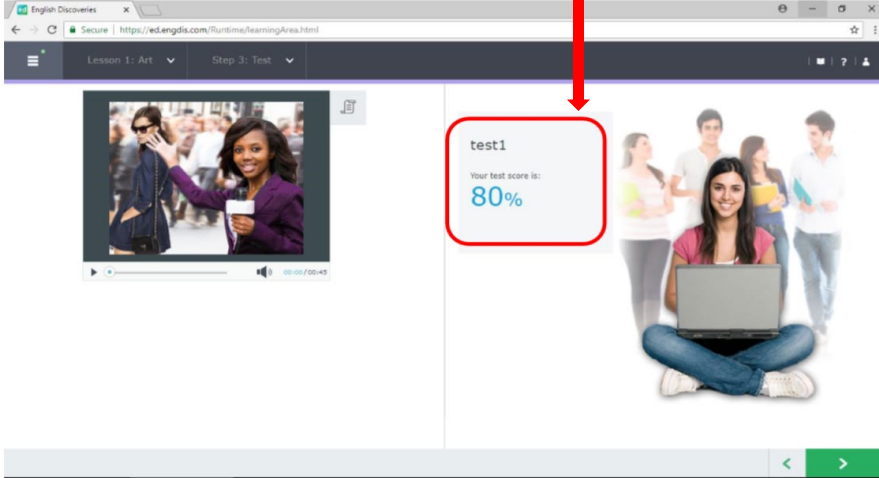
ภาพที่ 3.19 ตัวอย่างข้อสอบในแบบทดสอบของแต่ละหน่วยการเรียนรู้

#### 3.6.2 การดูผลการทดสอบประจำบทเรียน

เมื่อผู้ใช้งานทำถึงข้อสอบข้อสุดท้ายแล้วให้คลิกที่ Submit เพื่อส่งคำตอบให้โปรแกรมประมวลผลคะแนนต่อไป โปรแกรมจะแสดงผลการทำแบบทดสอบให้ทราบทันที ดังตัวอย่างภาพที่ 3.20



## ผลคะแนนที่ได้ของผู้ใช้งานในแต่ละหน่วยการเรียนรู้



The screenshot shows a web browser window with the URL <https://ed.engdis.com/Runtime/learningArea.html>. The page is titled "Lesson 1: Art" and "Step 3: Test". On the left, there is a video player showing a woman in a purple jacket. On the right, a test result box labeled "test1" displays "Your test score is: 80%". A red arrow points from the Thai text above to the test result box. Below the test result is an image of a woman sitting cross-legged with a laptop, and a group of people standing behind her. At the bottom of the page, there are navigation arrows.

ภาพที่ 3.20 ประมวลผลการทดสอบแต่ละหน่วยการเรียนรู้

## ส่วนที่ 4 การตรวจผลเพื่อดูความก้าวหน้าในการเรียน (Student Progress)

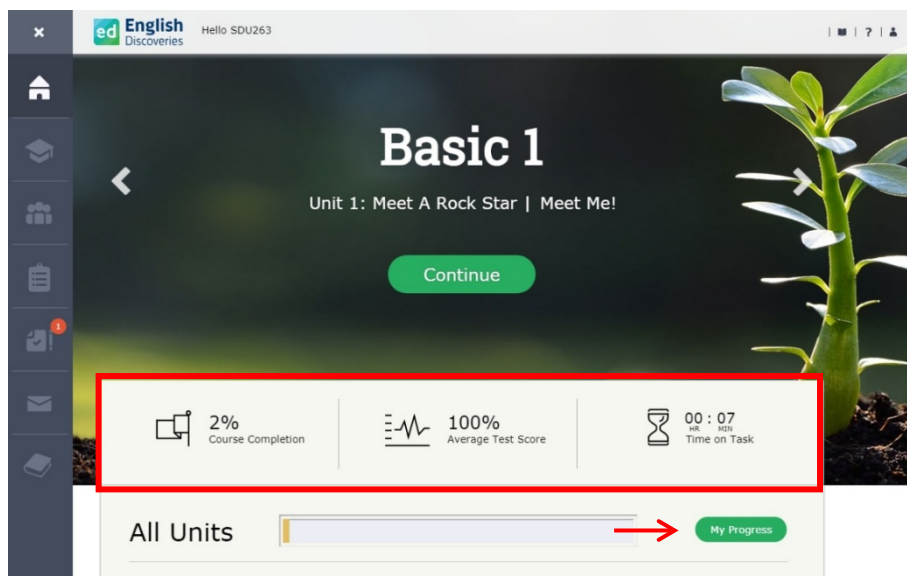
เมื่อผู้ใช้งานเรียนจบในแต่ละบท (Unit แล้ว) สามารถตรวจดูความก้าวหน้าในการเรียนของตนเองได้ ดังนี้

1 ในหน้า Home ผู้ใช้งานสามารถดูจากแผงแสดงข้อมูล (Dash board ของแต่ละระดับ ดังภาพที่ 4.1 จะแสดงภาพตัวอย่างความก้าวหน้าในการเรียนของระดับ Basic 1 ตามกรอบสีแดง โดยจะแสดงรายละเอียดดังนี้

- Course Completion หมายถึง เปอร์เซ็นต์ของการเข้าใช้งานในแต่ละขั้นตอนของบทเรียน ประกอบด้วย (1) กิจกรรม Explore: ขั้นตอนการสำรวจ, (2) กิจกรรม Practice: ขั้นตอนการฝึกทักษะ, และ (3) กิจกรรม Test: ขั้นตอนการทดสอบ

- Average Test Score หมายถึง เปอร์เซ็นต์ของกิจกรรมการทดสอบ (Test)

- Time on Task หมายถึง จำนวนชั่วโมงที่ใช้งาน

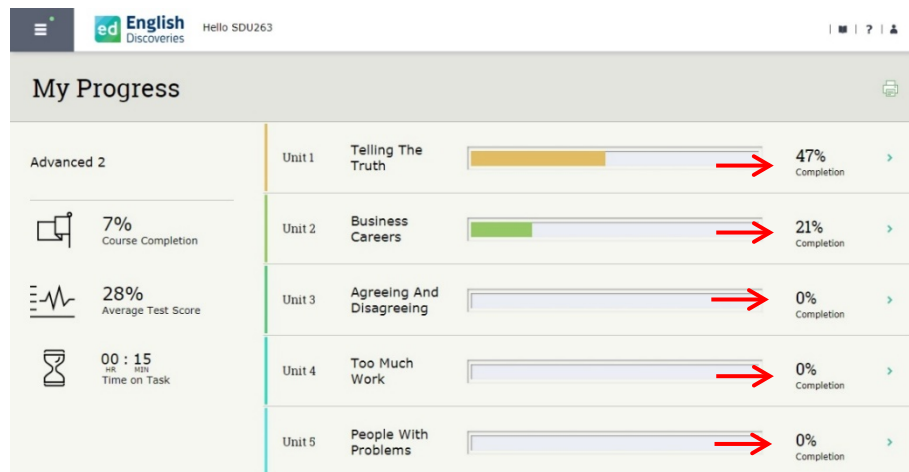


ภาพที่ 4.1 แผงแสดงข้อมูล (Dash board)

2 ให้ ผู้ใช้งานคลิกที่คำว่า My Progress (ความก้าวหน้าของผู้ใช้งาน ตามลูกศรสีแดงในภาพที่ 4.1 เพื่อตรวจดูเปอร์เซ็นต์การเข้าใช้งานในแต่ละบท (Unit)




เมื่อคลิกคำว่า My Progress (ความก้าวหน้าของผู้ใช้งาน จากภาพที่ 4.1 แล้ว จะปรากฏแผงแสดงข้อมูล (Dash board จากนั้นให้ดูเปอร์เซ็นต์การเข้าใช้งานในแต่ละบท (Unit) ตามลูกศร




สีแดงในภาพที่ 4.2 ยกตัวอย่างเช่น ในบทที่ 1 (Unit 1) ผู้ใช้งานมีความก้าวหน้าในการเรียนโดยรวม คิดเป็นร้อยละ 47 หรือ ในบทที่ 2 (Unit 2) ผู้ใช้งานมีความก้าวหน้าในการเรียนโดยรวม คิดเป็นร้อยละ 21 สำหรับบทที่ 3-5 (Unit 3-5) ผู้ใช้งานยังไม่มีมีความก้าวหน้าในการเรียน จึงแสดงเป็นร้อยละ 0 เป็นต้น

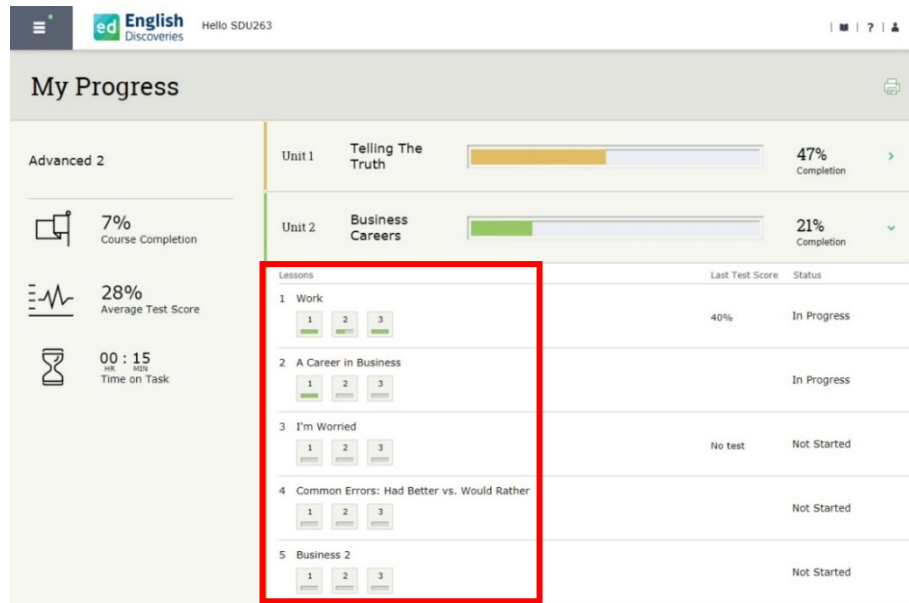


ภาพที่ 4.2 หน้า My Progress (ความก้าวหน้าของผู้ใช้งาน)

3 เมื่อคลิกเครื่องหมาย > หลังเปอร์เซ็นต์การเข้าใช้งานในแต่ละบท (Unit)

ผู้ใช้งานสามารถตรวจผลในแต่ละบท (Unit) ว่า ได้ทำครบถ้วนสมบูรณ์ทุกกิจกรรมหรือไม่ โดยคลิกบทที่ต้องการตรวจผล จะปรากฏสัญลักษณ์    1 หมายถึง กิจกรรม Explore: ขั้นตอนการสำรวจ, 2 หมายถึง กิจกรรม Practice: ขั้นตอนการฝึกทักษะ และ 3 หมายถึง กิจกรรม Test: ขั้นตอนการทดสอบ ของแต่ละบทเรียน (Lesson) ในกรอบสีแดง ดังภาพที่ 4.3 จะแสดงความก้าวหน้าในบทที่ 2 (Unit 2)




กิจกรรมใดสมบูรณ์แล้ว สังเกตได้จากสัญลักษณ์  จะปรากฏแถบสีเต็มช่องในกรอบสีเขียว กิจกรรมใดยังไม่สมบูรณ์ สังเกตได้จากสัญลักษณ์  จะปรากฏแถบสีครึ่งหนึ่งในช่องกรอบสีเขียว และกิจกรรมใดยังไม่ได้เรียน สังเกตได้จากสัญลักษณ์  จะไม่ปรากฏแถบสีในช่องกรอบสีเขียว



ภาพที่ 4.3 การตรวจผลความก้าวหน้าของกิจกรรม

ดังนั้น จากภาพที่ 4.3 บทที่ 2 บทเรียนที่ 1 กิจกรรมที่ 1 และ 3 สมบูรณ์แล้ว ส่วนกิจกรรมที่ 2 ยังทำไม่สมบูรณ์

4 การตรวจผลความสมบูรณ์ในการเรียนอีกวิธีหนึ่งคือ คลิกที่คำว่า Lessons (บทเรียน ของแต่ละบท (Unit ในหน้าแผงแสดงข้อมูล ( Dash board ในกรอบสีแดง ดังภาพที่ 4.4 จะแสดงผลความสมบูรณ์ของบทที่ 1 (Unit 1) ซึ่งจะประกอบไปด้วย 6 บทเรียน (6 Lessons) เพื่อดูว่าในแต่ละบทเรียน บทเรียนใดที่เรียนสมบูรณ์แล้ว และบทเรียนใดที่ยังเรียนไม่สมบูรณ์ โดยสังเกตจากกรอบสี่เหลี่ยมหลังชื่อบทเรียนจะแสดงสถานะให้ทราบ

บทเรียนใดสมบูรณ์แล้ว สังเกตได้จากสัญลักษณ์  จะปรากฏแถบสีเต็มช่องในกรอบสี่เหลี่ยม บทเรียนใดยังไม่สมบูรณ์ สังเกตได้จากสัญลักษณ์  จะปรากฏแถบสีครึ่งหนึ่งในช่องกรอบสี่เหลี่ยม และบทเรียนใด ยังไม่ได้เรียน สังเกตได้จากสัญลักษณ์  จะปรากฏช่องกรอบสี่เหลี่ยมว่างเปล่า

The screenshot displays the 'English Discoveries' interface for user 'Hello SOU263'. At the top, it shows three key metrics: 8% Course Completion, 27% Average Test Score, and 00:16 Time on Task. Below this, the 'All Units' section features a progress bar and a 'My Progress' button. A list of units is shown on the left, with a red box highlighting the 'Lessons' button at the bottom of the list. The units listed are: 1. College Stress (completed), 2. Personal (not completed), 3. To Tell the Truth (not completed), 4. Logical Connectors: Cause and Effect (not completed), 5. Logical Connectors: Contrast (not completed), and 6. Emotional Problems (not completed). To the right, two unit cards are visible: '2 Business Careers' and '3 Agreeing And Disagreeing', both with progress bars.

ภาพที่ 4.4 การตรวจผลความสำเร็จของบทเรียน

ดังนั้น จากภาพที่ 4.4 บทที่ 1 บทเรียนที่ 1 เรียนสมบูรณ์แล้ว บทเรียนที่ 3, 4, 5, 6 ยังเรียนไม่สมบูรณ์ และบทเรียนที่ 2 ยังไม่ได้เรียน หากบทเรียนใดยังเรียนไม่สมบูรณ์ จะต้องเข้าเรียนใหม่ และทำกิจกรรมให้ครบตามวิธีการเข้าใช้งาน ในส่วนที่ 3: การใช้งานโปรแกรมภาษาอังกฤษมัลติมีเดีย ชุด English Discoveries Online

## สรุป

โปรแกรม English Discoveries เป็นโปรแกรมการเรียนภาษาอังกฤษออนไลน์ ที่ได้รับการยอมรับอย่างแพร่หลาย โดยนักศึกษาและบุคลากรที่สนใจสามารถขอรหัสเข้าใช้งานโปรแกรมได้จากสถาบันภาษา ศิลปะและวัฒนธรรม จากนั้นจึงสามารถทำการทดสอบก่อนใช้งานโปรแกรม (Placement test) ซึ่งผู้สอบจะถูกจัดระดับความสามารถทางภาษาอังกฤษ ตามมาตรฐานเทียบเท่าของยุโรป CEFR การใช้งานโปรแกรมสามารถใช้อุปกรณ์ได้หลากหลาย เช่น คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต และ โทรศัพท์มือถือ หากพบปัญหาในการใช้งานโปรแกรมสามารถติดต่อสอบถามได้ที่ สถาบันภาษา ศิลปะและวัฒนธรรม การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของโปรแกรมจะแบ่งออกเป็น 5 ส่วน คือ การฟัง การอ่าน การพูด ไวยากรณ์ และคำศัพท์ หลังจากใช้งานโปรแกรมเพื่อฝึกฝนทักษะภาษาอังกฤษแล้ว ผู้ใช้งานสามารถตรวจสอบรายละเอียดของการใช้งานโปรแกรมได้ เช่น Course completion, Average test score, Time on task อย่างไรก็ตามการใช้งานโปรแกรมจะต้องมีอุปกรณ์อื่นประกอบ เช่น หูฟัง และ ไมโครโฟน เพื่อใช้ในการฝึกทักษะการฟังและการพูดของโปรแกรม หากต้องการข้อมูลเพิ่มเติมนอกเหนือจากในคู่มือฉบับนี้สามารถติดต่อได้ที่ สถาบันภาษา ศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

## บรรณานุกรม

Edusoft. (2019). เกี่ยวกับเรา. สืบค้นจาก <http://www.edusoft.co.th/index.php/th/>

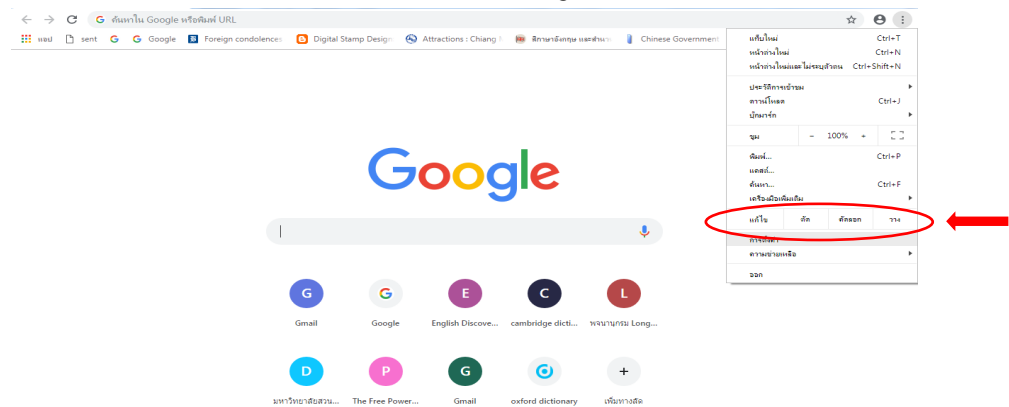
## ภาคผนวก

การติดตั้งอุปกรณ์เพื่อใช้งาน สัญญาณ อื่นๆ

การตั้งค่าอุปกรณ์เพื่อตัดเสียงพูด

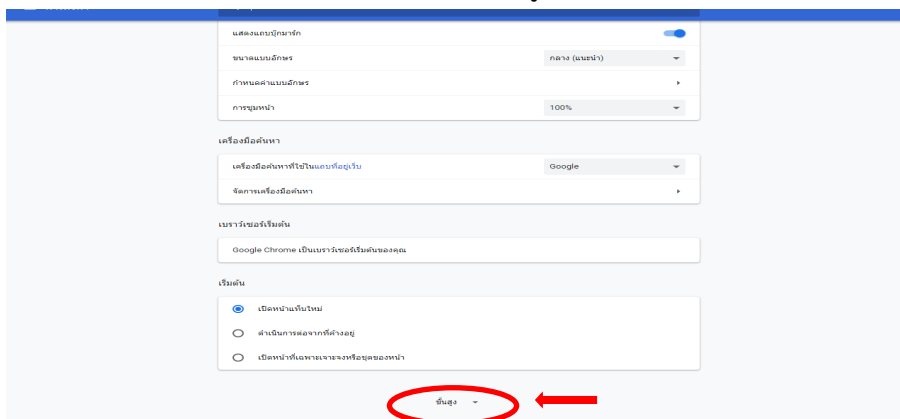
โปรแกรมมัลติมีเดีย ชุด English Discoveries Online มีแบบฝึกหัดเพื่อให้ผู้ใช้งานฝึกทักษะการพูด ผู้ใช้งานต้องมีหูฟังพร้อมไมโครโฟน หากคอมพิวเตอร์เครื่องใดไม่สามารถตัดเสียงพูดลงในโปรแกรมมัลติมีเดีย ชุด English Discoveries Online ได้ ให้ผู้ใช้งานทำตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1) ตั้งค่าคอมพิวเตอร์โดยเปิดหน้าต่างใหม่ใน Google chrome เลือกแถบ “การตั้งค่า”



ภาพที่ 1 แสดงแถบเมนู “การตั้งค่า” ในแถบเมนูการกำหนดค่าและควบคุม ของ Google chrome

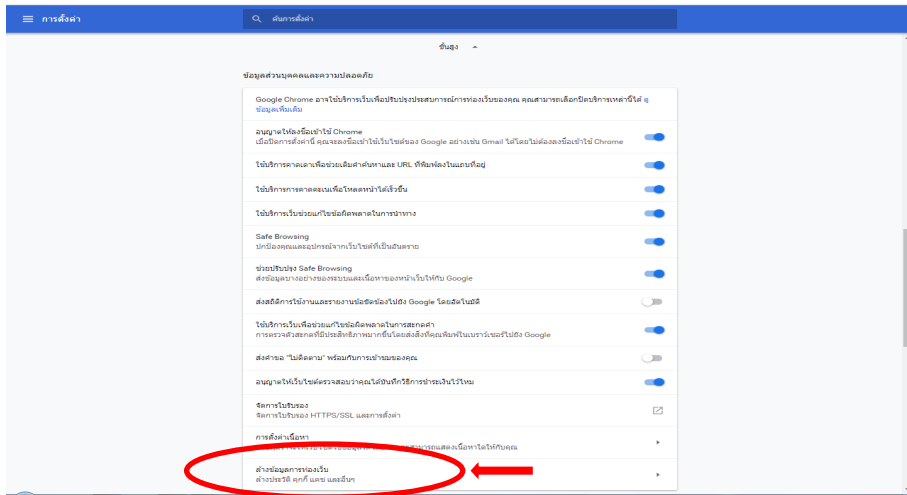
2) เมื่อเลือกการตั้งค่าแล้ว ให้เลื่อนหน้าจอลงมาด้านล่างสุด จนเจอคำว่า “ขั้นสูง” (advanced) คลิกตรงเครื่องหมายสามเหลี่ยม ▼ ที่อยู่ด้านหลัง



ภาพที่ 2 เครื่องหมายสามเหลี่ยม ▼ เพื่อเข้าสู่การตั้งค่าคอมพิวเตอร์

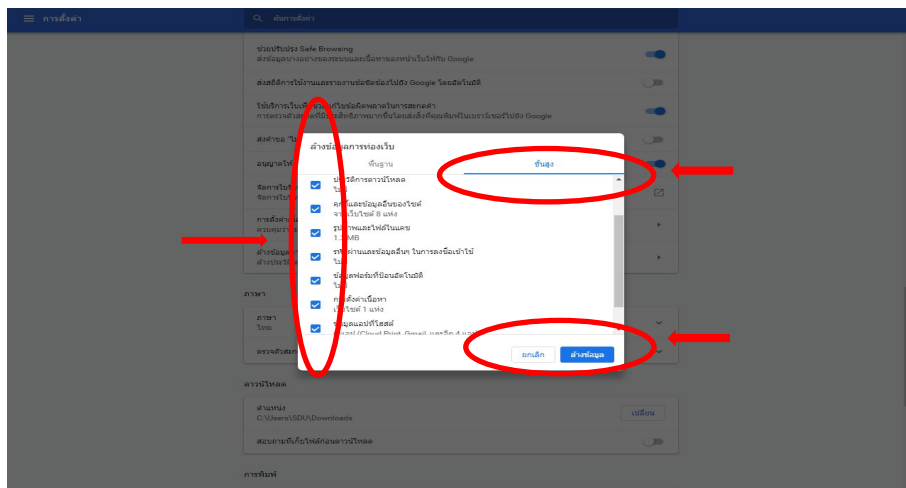
3) เมื่อคลิกเครื่องหมายสามเหลี่ยม ▼ ด้านหลัง “ขั้นสูง” (advanced) แล้ว ให้เลื่อนลงมาด้านล่าง จนถึง “ล้างข้อมูลการท่องเว็บ” (Clear browsing data) “ล้างประวัติคุกกี้ แคช และอื่น ๆ” (Clear history, cookies, cache, and more) จากนั้นคลิกเครื่องหมายสามเหลี่ยม ► ที่ด้านท้ายประโยค





ภาพที่ 3 แสดงแถบเมนู “ล้างข้อมูลการท่องเว็บ” (Clear browsing data) “ล้างประวัติคุกกี้ แคช และอื่น ๆ” (Clear history, cookies, cache, and more)

4) ผู้ใช้งานเลือกแถบเมนู “ขั้นสูง” (advanced) ที่ล้างข้อมูลการท่องเว็บ กดเลือกที่ช่องสี่เหลี่ยม  ด้านหน้าเพื่อให้เครื่องหมายถูกปรากฏทุกช่อง ตามรูป  จากนั้นเลือก “ล้างข้อมูล”




ภาพที่ 4 แสดงแถบเมนู “ล้างข้อมูลการท่องเว็บ” เพื่อตั้งค่าคอมพิวเตอร์ให้สามารถอัดเสียงได้

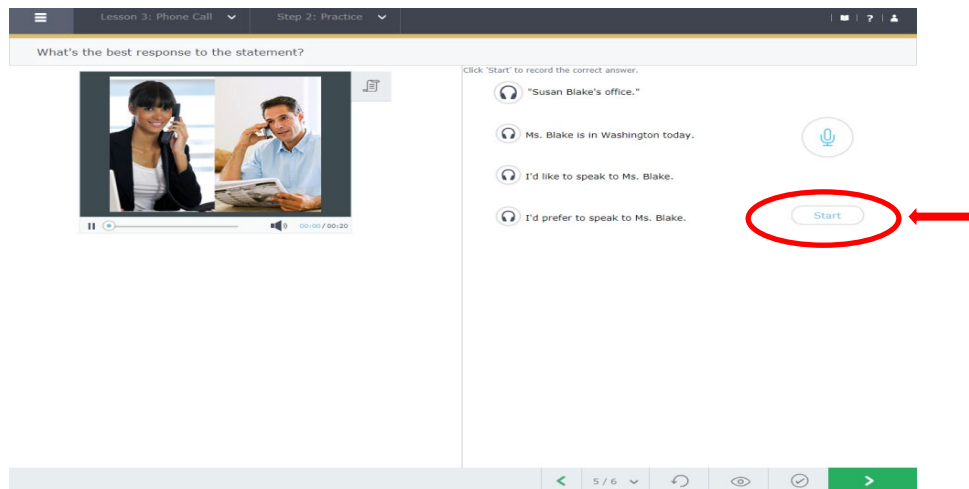
**ข้อควรระวัง :** เมื่อทำการล้างข้อมูลการท่องเว็บแล้ว ข้อมูลการบันทึกที่กรหัสผ่านเข้าสู่เว็บไซต์ต่าง ๆ ที่บันทึกไว้ในคอมพิวเตอร์จะถูกลบทั้งหมด ผู้ใช้งานต้องเข้าสู่เว็บไซต์ต่าง ๆ ด้วยการบันทึกที่รหัสใหม่อีกครั้ง

5) เมื่อตั้งค่าคอมพิวเตอร์แล้ว ผู้เรียนจะสามารถอัดเสียงพูดลงในโปรแกรมมัลติมีเดีย ชุด English Discoveries Online ได้ โดยผู้เรียนสามารถตรวจสอบการอัดเสียงได้ในขั้นตอนต่อไป

## ขั้นตอนการอัดเสียง

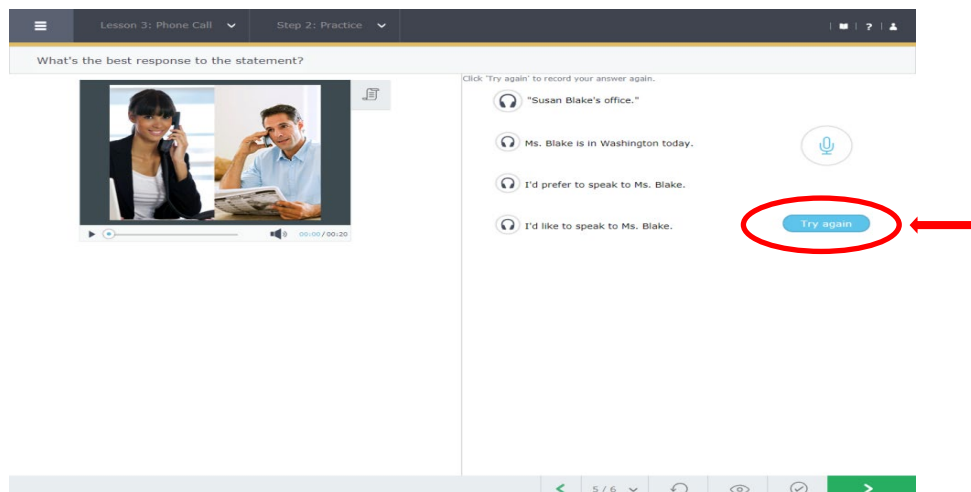
โปรแกรมมีลติมีเดีย ชุด English Discoveries Online มีบทเรียนเพื่อฝึกทักษะการพูด ผู้เรียนสามารถบันทึกเสียงพูดของตนเองและกดฟังได้ มีขั้นตอน ดังนี้

1) ผู้เรียนกดฟังตัวอย่างบทสนทนาที่ปรากฏบนหน้าจอ จากนั้นตอบคำถาม เช่น ตัวอย่าง “Susan Blake’s office.” ให้ผู้เรียนเลือกคำตอบที่เกี่ยวข้องจากตัวเลือกด้านล่างโดย กดปุ่ม “เริ่ม” (start ) เพื่อเริ่มอัดเสียง และเลือกพูดคำตอบที่เกี่ยวข้อง






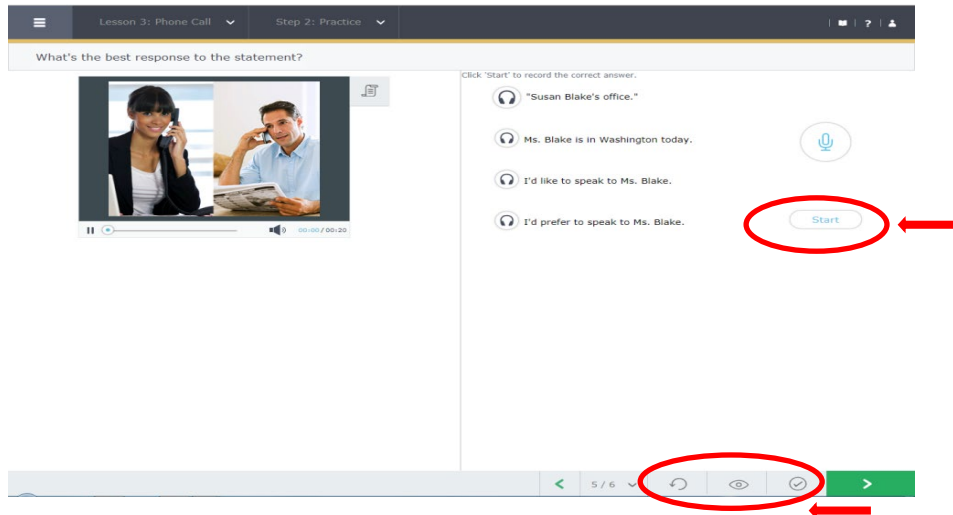
ภาพที่ 5 แสดงปุ่มกด “เริ่ม” (start เพื่อเริ่มอัดเสียง

2) เมื่ออัดเสียงแต่ผู้เรียนเลือกคำตอบไม่ถูกต้อง หรือพูดไม่ชัดเจน ระบบจะให้อัดเสียงอีกครั้ง ผู้พูดกดปุ่ม “ลองอีกครั้ง” (Try again ) และพูดซ้ำอีกครั้ง






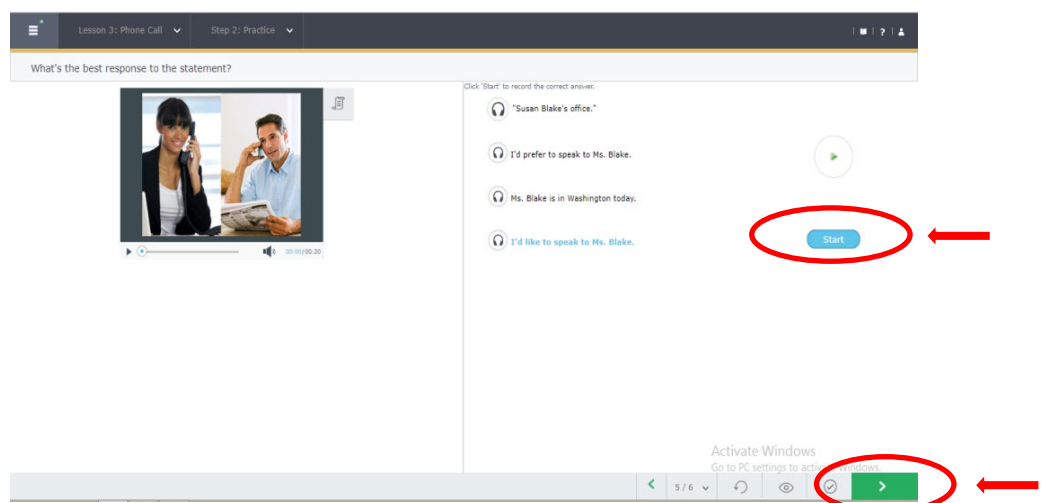
ภาพที่ 6 แสดงปุ่มกด “ลองอีกครั้ง” (Try again เมื่อผู้เรียนเลือกคำตอบไม่ถูกต้อง

3) คลิกที่ปุ่มตรวจดูคำตอบ (Check Answer)  เพื่อตรวจสอบคำตอบ กรณีที่ไม่สามารถอัดเสียงได้เนื่องจากตอบคำตอบผิด ระบบจะเฉลยคำตอบ จากนั้นผู้เรียนกดปุ่มลบคำตอบ (Clear)  ด้านล่างบริเวณมุมขวาของจอ และเริ่มอัดเสียงอีกครั้ง โดยกดปุ่มเริ่ม (Start ที่ปุ่ม  Start



ภาพที่ 7 แสดงแถบเมนูเพื่อตรวจดูคำตอบและอัดเสียงใหม่อีกครั้ง

4) หากผู้เรียนเลือกคำตอบถูกต้อง ตอบคำถามชัดเจน รูปไมโครโฟน  จะเปลี่ยนเป็นรูปสามเหลี่ยม  ผู้เรียนสามารถกดเพื่อฟังเสียงของตนเอง จากนั้นกดปุ่มถัดไป (Next)  > เพื่อทำแบบฝึกหัดถัดไป



ภาพที่ 8 แสดงแถบเมนูเพื่อกดฟังเสียงและปุ่มกดสำหรับทำแบบฝึกหัดถัดไป